



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2022년 2월
교육학석사(기술·가정교육전공)학위논문

가족의 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향

우울의 매개효과 및 스트레스와 학교요인의 조절된 매개효과

조선대학교 교육대학원

기술·가정 교육전공

박 건 우

가족의 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향

-우울의 매개효과 및 스트레스와 학교요인의 조절된 매개효과-

The Effect of Family Support on the Addiction of Probability
Game Items in High School Students: Mediation Effects of
Depression, and Moderated Mediation Effects of Stress and
School Factors

2022년 2월

조선대학교 교육대학원

기술·가정 교육전공

박 건 우

가족의 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향

지도교수 김 진 숙

이 논문을 교육학석사(기술·가정교육)학위
청구 논문으로 제출함.

2021년 10월

조선대학교 교육대학원

기술·가정 교육전공

박 건 우

박건우의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 박희서 인

심사위원 조선대학교 교수 김용섭 인

심사위원 조선대학교 교수 김진숙 인

2021년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

제 1 장 서론	1
제 1 절 연구목적	1
제 2 절 연구범위 및 방법	4
1. 연구범위	4
2. 연구방법	5
제 2 장 이론적 배경	7
제 1 절 가족지지	7
1. 가족지지 개념	7
2. 가족지지 특성	7
제 2 절 확률형 게임 아이템 중독	9
1. 확률형 게임 아이템 중독 개념	9
2. 확률형 게임 아이템 중독 특성 및 문제점	9
제 3 절 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독과의 관계 ·	11
1. 학교요인	11
가. 교사지지	11
나. 친구지지	12
2. 스트레스 요인	13
3. 우울 요인	13

제 3 장 연구설계	15
제 1 절 연구모형	15
제 2 절 연구가설	17
제 3 절 변수의 조작적 정의 및 측정	19
1. 변수의 조작적 정의	19
2. 설문문의 구성 및 측정	20
제 4 장 실증분석	22
제 1 절 자료수집 및 표본의 특성	22
1. 자료수집	22
2. 표본의 특성	22
제 2 절 측정도구 검증	26
1. 타당도 분석	26
2. 신뢰도 분석	30
제 3 절 기술통계	32
1. 변수의 기술적 통계	32
2. 변수의 특성별 차이분석	32
3. 변수간의 상관관계 분석	36
제 4 절 가설 검증	38
1. 확률형 게임 아이템 중독에 대한 가족지지의 영향	38
2. 학교요인의 매개 효과	38
3. 스트레스의 매개 효과	41
4. 우울요인의 매개 효과	44
5. 우울요인의 조절된 매개 효과	46
제 5 절 분석결과의 논의	59

1. 특성별 차이 분석결과	59
2. 가설검증 결과	61
제 5 장 결론	65
제 1 절 연구결과 요약	65
1. 특성별 차이 분석 결과	67
2. 가설검증 결과	67
제 2 절 연구의 시사점	70
1. 이론적 시사점	70
2. 정책적 시사점	71
제 3 절 향후 연구 방향	73
 참고문헌	 74
 부록(설문지)	 81

표 목 차

<표3-1> 설문지 구성	18
<표4-1> 표본의 인구통계학적 특성	21
<표4-2> 가족지지 요인분석 결과	24
<표4-3> 확률형 게임 아이템 중독 요인분석 결과	24
<표4-4> 우울요인 분석 결과	25
<표4-5> 스트레스 요인분석 결과	25
<표4-6> 교사지지 요인분석 결과	26
<표4-7> 친구지지 요인분석 결과	27
<표4-8> 신뢰도 분석	28
<표4-9> 기술통계량 분석결과	28
<표4-10> 확률형 게임 아이템 중독의 개인 특성별 분석결과	29
<표4-11> 스트레스요인과 확률형 게임아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석 결과	30
<표4-12> 학교요인과 확률형 게임 아이템 중독수준에 따른 집단적 차이 분석 결과	31
<표4-13> 우울요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석 결과	31
<표4-14> 변수간의 상관관계	32
<표4-15> 확률형 게임 아이템 중독에 대한 가족지지의 영향	33
<표4-16> 가족지지와 확률형 게임아이템 중독의 관계에서 교사지지	

매개효과	34
<표4-17> 가족지지와 확률형 게임아이템 중독의 관계에서 친구지지 매개효과	35
<표4-18> 가족지지와 확률형 게임아이템 중독의 관계에서 친구스트레스 매개효과	37
<표4-19> 가족지지와 확률형 게임아이템 중독의 관계에서 학교스트레스 매개효과	38
<표4-20> 가족지지와 확률형 게임아이템 중독의 관계에서 우울요인 매개효과	40
<표4-21> 친구지지의 조절된 매개효과	42
<표4-22> 친구지지의 조절된 매개효과 크기	43
<표4-23> 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독 사이의 친구지지 조절된 매개효과	44
<표4-24> 교사지지의 조절된 매개효과	45
<표4-25> 교사지지의 조절된 매개효과 크기	45
<표4-26> 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독 사이의 교사지지 조절된 매개효과	46
<표4-27> 친구스트레스의 조절된 매개효과	48
<표4-28> 친구스트레스의 조절된 매개효과 크기	48
<표4-29> 학교스트레스의 조절된 매개효과	50
<표4-30> 학교스트레스의 조절된 매개효과 크기	50
<표4-31> 연구가설 검증결과	52

그림목차

<그림3-1> 연구모형	14
<그림4-1> 가족의지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 학교 요인 매개효과(β)	36
<그림4-2> 가족의지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 스트레스 요인 매개효과(β)	39
<그림4-3> 가족의지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 우울 요인 매개효과(β)	41
<그림4-4> 우울요인의 매개효과에서 친구지지의 조절효과(model 7)	43
<그림4-5> 친구지지의 상호작용	44
<그림4-6> 우울요인의 매개효과에서 교사지지의 조절효과(model 7)	46
<그림4-7> 교사지지의 상호작용	47
<그림4-8> 우울요인의 매개효과에서 친구스트레스 조절효과(model 14)	49
<그림4-9> 우울요인의 매개효과에서 학교스트레스 조절효과(model 14)	51

ABSTRACT

The Effect of Family Support on the Addiction of Probability Game Items in High School Students

:Mediation Effects of Depression, and Moderated Mediation Effects of Stress and School Factors

Park Geon-woo

Advisor : Prof Jin-suk Kim Ph.D

Major in Technology and Home-economics Education

Graduate School of Education, Chosun University

This study is ‘the effect of family support on the addiction of probability game items in high school students.’ Through the rapid development and distribution of smartphones, anyone can access the Internet, and mobile games have also changed as they are deeply established in real life, and stochastic game items will emerge as a new revenue structure for game companies. Probability-type game items can be purchased at a small price, making it easy to purchase, and various rewards are added to compensate for probability, making it fun just to purchase items. The profit structure has spread rapidly and has also begun to be installed on PCs and consoles,

and critics say that users overspend and encourage addiction to obtain higher-value items at lower costs. This study aims to prevent addiction and establish therapeutic interventions by diagnosing probabilistic game item addiction among high school students and identifying how family support, school factors, stressors, and depression relate to each other.

In this study, 242 people were surveyed from the first to third grades of high school, and 232 copies were retrieved and 10 copies were used for analysis, except for those who did not respond or responded faithfully.

Family support was selected as an independent variable, probability game item addiction was placed as a dependent variable, and friendship support, teacher support, school stress, friend stress, and depression were selected as parameters. In a total of three-step configurations, phase I conducted regression between independent and parameters, phase II conducted hierarchical regression with parameters on independent and dependent variables, and applied friend support and teacher support to PROCESS model 14. According to the study, independent and dependent variables had significant effects, so the addiction scale was low when family support was high, and the relationship between independent variables and parameters was significant. The parameter's effectiveness verification showed that teacher support, friend support, and friend stress were not significant and that school stress had a partial mediated effect, but failed to pass the re-validation through the sobel test. The depression factor was determined to have a partial mediated effect as a result of hierarchical regression, and the re-validation result showed that the mediated effect was significant. In addition, friend support and teacher support of PROCESS model 7 were also shown to be moderating in the relationship between family support and depression, but friend stress and school stress between depression and

probabilistic game item addiction of PROCESS model 14 were not noted.

The higher the depression factor, the more negative emotions arise and make yourself physically and psychologically dangerous. The vicious cycle of buying stochastic game items and trying to avoid one's feelings through the pleasure of the moment using the gambling elements of the item itself will eventually lead to a rise in depression factors.

This study is meaningful in finding out about youth gambling addiction, which is the basis of adult gambling addiction, by looking into the impact of family support of high school students just before becoming adults.

As depression factors increase, negative emotions develop and make yourself physically and psychologically dangerous. The vicious cycle of purchasing probabilistic game items and using the gambling elements of the item itself to avoid one's feelings through instant pleasure will eventually continue to increase the depression factor.

This study is meaningful in finding out about adolescent gambling addiction underlying adult gambling addiction by looking into the impact of family support of high school students on probability game item addiction.

Keywords: Probability Game Items Addiction, Gambling, Depression, Friend support, Teacher Support, Family support, School Stress, Friend Stress, Mediation Effect, Moderated Mediation Effect

제 1 장 서 론

제1절 연구목적

스마트폰의 급속한 발달과 보급을 통해 누구나 언제나 어디에서든 인터넷에 접속이 가능해지고 실생활에 유용한 애플리케이션이 점차 출시되면서 스마트폰은 생활에 없어서는 안 되는 존재가 되었다.

이러한 스마트폰의 정착을 통해 모바일 게임도 변화됐는데, 기존의 패키지 게임방식의 게임 자체를 구매한 후 오프라인으로 게임을 즐기는 방식에서 인터넷을 통해 게임을 설치 및 플레이를 하게 되면서 자연스럽게 인터넷을 통해 사람과 사람들이 모여 같이 게임을 진행하거나 기록을 세워 친구 혹은 모르는 다수의 사람과 경쟁을 통해 게임의 재미를 더하였다. 이러한 변화로 인해 기존의 게임 자체를 구매하는 방식에서 다수의 게임이 무료로 게임을 변경하고 게임 안에서의 결재를 통해 게임 진행에 유리한 아이템을 팔기 시작하면서 사람들과 함께 게임을 진행하기 위하여나 상대방보다 좋은 기록을 보유하기 위해서 게임 아이템을 구매하고 있다.

코로나 19(COVID-19)의 영향과 스마트폰의 발전으로 인하여 게임의 질이 향상되었고 PC게임의 스마트폰 이식이 진행되면서 2020년 총 거래액 5조 3291억 원으로 (구글플레이, 윈스토어, 애플 앱스토어 합산) 모바일 게임 시장이 커졌으며(신아일보, 2021년 2월 18일) 이러한 모바일 게임에서 새롭게 등장한 수익 모델이 확률형 게임 아이템 일명 ‘가챠 시스템’이라고 볼 수 있다. 확률형 게임 아이템은 원하는 아이템을 정해진 금액에 구매하는 것이 아닌 다양한 아이템이 포함되어있는 박스를 구매하여 운에 의하여 하나의 아이템을 뽑는 방식으로 게임 매출에 가장 큰 부분 기여하고 있다고 볼 수 있다.

이러한 확률형 게임 아이템은 확률의 속성상 우연에 기대어 투입 비용보다 더 높은 가치를 갖는 아이템을 획득할 수 있을 것이라는 기대감을 조장하고

(강소라, 2017) 과소비와 중독을 조장한다는 점에서 거센 비판을 받고 있다. 특히, 최근 모바일 게임이용자들이 희소한 확률로 획득한 높은 가치의 아이템을 게임이용자들 간에 거래하고 매매하거나 중개 거래 사이트를 통하여 현금화하는 등의 금전적 이익과 결부시키고 있어(김정환, 오광균, 장한별, 2012), 확률형 아이템의 사행성과 중독성 논란이 끊이지 않고 있다.(이승제, 이대영, 정의준, 2018)

이에 한국 게임 산업협회는 건강한 게임문화의 조성을 위해 게임물 이용자들의 합리적인 소비를 위한 게임업체가 준수하여야 할 사항과 이용자에게 제공해야 하는 정보의 내용 및 전달 방식 등의 내용을 담은 자율규제 강령을 제정하였지만(한국게임산업협회, 2017), 결국 2017년 10월 제20대 국회 국정감사에서는 의원 다수가 확률형 아이템이 중독성과 사행성을 부추긴다는 점에 동의하여 확률형 아이템의 규제를 강하게 주장하기도 하였다.(고태화, 2019)

현재 중독에 관한 연구의 경우는 사행성 게임이나 도박성게임과 관련된 선행연구는 많지만 주로 경마·카지노 등의 연구에 국한되어있으며 확률형 게임 아이템 중독의 경우 또한 중독요인예측이나 확률형 게임 아이템의 법적 제도 등의 연구에 국한되었으며 연구의 대상 또한 게임에 과소비를 한 성인들을 기준으로 하고 있다. 본 연구에서는 학생들의 확률형 게임 아이템의 중독 수준을 확인하고 이러한 중독성에 미치는 요인을 알아보고자 한다.

또한, 2015 개정 교육과정을 맞아 현재 교육은 기존지식의 전달이 아닌 한 인격체로서의 성장을 위하여 지·덕·체를 발달시키는 전인교육을 표방하고 있다. 학교현장은 기존의 교과 수업과 더불어 자율활동·봉사활동·동아리 활동·진로 활동 등 여러 방면을 통하여 체험적인 성장을 도모하도록 노력하고 있다. 본 연구자는 5년의 교직 생활 동안 고등학생들을 가르치며 전체적인 교내 활동 중 가장 큰 문제점은 학생의 스마트폰 사용이었으며 그중 가장 많은 영역이 게임이었다. 학생들은 삼삼오오 모여서 확률형 게임 아이템을 5~100 개씩 구매하여 높은 등급의 아이템이 나왔는지 확인하는 것이 문화가 되었다

고 할 수 있다. 몇몇 학생들은 아이템을 구매하기 위해 학교 후 아르바이트를 하기도 하였으며 극단적으로는 친구들 간의 금품갈취, 따돌림 등의 현상이 일어나기도 하였다. 본 연구는 고등학생에게 어떠한 요인이 확률형 게임 아이템 중독과 연관이 있는지 알아보아 중독을 진단하고 예방하며 추후 확률형 게임 아이템 중독 치료 방안 등 학생지도에 도움이 되고자 한다.

이를 위해 중독을 절제하는 것으로 알려진 가족 지지를 독립변수로 하여 중독과 많이 연관되어있는 우울 요인 스트레스 요인을 포함하고 학생과 연결될 수 있는 친구지지와 교사지지 요인이 확률형 게임 아이템 중독에 유의미한 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

제2절 연구범위 및 방법

1. 연구범위

본 연구에서는 가족 지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향과 매개변수로서 학교요인, 스트레스 요인, 우울 요인의 매개 효과에 관한 가설을 검증하여 보고자 다음과 같이 연구범위를 구성하였다.

본 연구의 범위를 설명하자면 아래와 같다.

첫째, 본 연구에서는 학생의 개념을 특성화 고등학생으로 한정시키고 사회적 지지 중에서 가족 지지를 다루었으며, 고등학교 1학년부터 3학년까지에 해당하는 학생들을 대상으로 선정하였다.

둘째, 특성화 고등학생의 가족 지지를 독립변수로 설정하여 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향을 연구하였는데 교육비 지원, 취업, 자격증 등 일반 고등학교와 비교하면 더욱 다양한 가정환경이 존재하기 때문에 가족 지지를 중심으로 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향에 관해 규명하였다.

셋째, 매개변수로는 사회적 지지원으로 학교요인선택 하였고 일상생활 시 직면하는 문제들로 인해 발생하는 스트레스 요인과 개인적 요인인 우울 요인을 선정하여 학교요인으로는 교사지지와 친구지지를 선정하여 매개 효과를 알아보았고 스트레스 요인은 친구 스트레스와 학교 스트레스를 선택하였으며 우울을 판단하기 위해 BSI 우울 검사를 도입하여 변인들이 어떻게 작용하는지 분석해 보아 결과를 토대로 이론적, 정책적 시사점을 도출하고자 하였다.

본 연구의 연구범위의 연구구성은 다음과 같다.

본 연구는 총 5개의 장으로 구성되어 있다.

제 1 장에서 연구목적, 범위 및 방법에 관하여 설명하였다.

제 2 장에서 이론적 배경의 서술로는 가족 지지, 확률형 게임 아이템 중독, 학교요인, 스트레스 요인, 우울 요인에 관한 이론적 배경을 설명하였다.

제 3 장에서는 이론적 배경을 토대로 분석모형을 설정하고, 연구가설을 설

정하였으며 또한 변수의 조직화, 측정 도구를 개발하였으며 설문지 구성에 관하여 제시하였다.

제 4 장은 실증분석으로 표본의 특성을 파악하였으며, 측정 도구를 검증하고 가설을 검증하였다.

제 5 장은 연구결과를 요약하였으며 연구의 이론적, 정책적 시사점을 제시한 후 향후 연구 방향에 관하여 논하였다.

2. 연구방법

본 연구는 가족의 지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향이라는 연구목적을 위해 선행연구를 바탕으로 이론적 배경을 고찰하였다. 이를 토대로 연구를 설계하였고, 설문 조사를 통하여 자료를 수집하고 또한 이를 실증 분석하였다. 연구방법에 관한 상세한 내용은 다음과 같다.

첫째, 가족 지지, 확률형 게임 아이템 중독, 우울, 스트레스, 교사지지, 친구 지지와 관련된 이론적 배경을 검토하기 위해 관련된 선행연구, 전문서적, 통계 자료 등을 참조하였다.

둘째, 연구모형을 정립하기 위하여 연구주제와 연관된 변수들을 검토하여 변수와 연구모형을 설정하였다. 가족의 지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향을 연구하기 위해 독립변수를 가족 지지로 하고 매개변수는 우울, 친구지지, 교사지지, 친구 관련 및 학교 관련 2개의 하위변수를 갖는 스트레스 변수를 선택하여 어떤 효과가 있는지 분석하기 위해 연구모형을 고안하였다.

셋째, 연구모형의 분석을 위한 설문 조사 내용은 인구통계학적 요인에 관하여 기초문항인 성별, 학년, 월수입, 학업성적, 학업 성적만족도, 학업량 수준, 인터넷 도박경험, 하루평균 게임 시간, 게임 장소, 아이템 구입 종류, 아이템 구입 비용, 가족 지지, 친구지지, 교사지지, 우울, 확률형 게임 아이템 중독, 스트레스 등 총 59문항으로 이루어져 있다.

넷째, 실증분석을 위하여 광주광역시 소재 특성화 고등학교 1학년부터 3학년까지 남·여 242명을 대상으로 조사하였으며, 조사 기간은 2021년 4월 6일 ~ 5월 18일까지 43일간이었다.

다섯째, 본 연구에서는 설문 조사를 이용하여 자료를 수집 분석을 위해 SPSS Statistics 26을 이용하여 타당도, 신뢰도를 분석하였다. 측정된 항목의 타당성 검증을 위해 요인분석을 하였으며, 설문에 대한 신뢰도를 검증하기 위해 신뢰도 분석을 사용하여 설문 문항의 신뢰도검증을 실시해 보았다. 측정변수에 대한 전반적인 평가를 위해 기술 통계량 분석을 하였으며, 변수의 특성별로 T 검증 및 일원 배치 분산분석(ANOVA)을 실시하였다.

또한, 독립변수가 종속변수에 미치는 영향을 검증하고자 회귀분석(Regression Analysis)을 실시하였고 매개변수들의 매개 효과를 검증하기 위하여 위계적 회귀분석이 실시였다.

여섯째, 우울 요인의 매개 효과에서 학교요인과 스트레스 요인의 조절된 매개 효과를 확인하기 위하여 SPSS PROCESS에서 model7 과 model14를 사용하여 학교요인은 가족 지지와 우울의 관계에서의 조절 model 7 을 사용하였으며 스트레스 요인은 우울 요인과 확률형 게임 아이템 중독 사이에서의 model 14를 활용하여 효과를 확인하는 분석을 하였다.

제 2 장 이론적 배경

제1절 가족지지

1.가족지지 개념

가족 지지는 자신의 행동에 대한 느낌과 적응방법, 가치 및 행동에 대한 신념을 알게 해주는 원천이며 문제해결의 안내자, 중재자로서의 역할, 휴식처의 역할, 사랑과 안위를 제공하는 역할을 하는 것으로 정의하며, 일생을 살면서 위기에 대해 적응할 수 있도록 돕는 지지체제라고 하였다(권재현, 2014) 또한 비공식적 지지로서 언어적 그리고 비언어적 정보나 충고, 가시적인 유형의 도움이나 행동, 서비스 등을 제공하는 체계를 말하며 가치 있는 활동 혹은 사회적 역할을 성취할 수 있는 정도에 영향을 미친다고 하였다.(손정주, 2010) 가족으로부터 받는 관심, 도움, 격려, 인정 등에 대한 한 개인의 인지적 평가로 가족으로부터 지지의 인식은 사회적 유능성 발달에 긍정적인 기여를 할 것으로 기대된다(김애경, 2001)

본 연구에서는 가족지지를 고등학생이 가족 구성원으로서 느끼는 물질 및 정신적 부분에서의 긍정적인 인식이라고 정의하고자 한다.

2.가족지지 특성

또한, 가족은 가장 든든한 지지체제이며 불안과 긴장을 해소하고 만족감을 주며 안정감을 갖게 하는 장이다.(오명애, 2018) 동시에 심리사회적 정체감 형성을 준비할 수 있도록 완충역할을 하는 공동체이다. 더불어 ‘나’ 는 누구인가에 대해 자각하고 경험하며(송현옥, 박아청, 2009) 자신의 신체적 특징

과 능력, 가치관과 흥미, 역할을 자각하고 판단할 수 있는 작은 사회이다.(오명애, 2018)

Langhinrichsen-Rogling et al(2004)의 연구에서는 부모와의 애착 수준과 지지가 증가할수록 청소년 도박행동을 감소하고, 부모신뢰와 의사소통이 감소할수록 문제행동이 증가했음을 밝혔다(남전아, 2009 재인용). 또한, 청소년의 부모지지, 부모감독이 청소년 도박행동과 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.(김현주, 2009) 즉, 청소년이 가족으로부터 관심과 감독을 받을수록 도박 행동이 낮아지는 것으로 보고되었다.

특성화 고등학교는 교육비 지원, 방과 후 활동 무상지원, 교과서와 교복 무상지원 등을 통해 일반고등학교와는 다르게 다양한 부류의 가족이 존재한다. 양부모 가족, 한부모가족, 조부모 가족, 다문화가족, 재혼 가족, 보육 시설 등 다양한 가족 형태를 띠고 있다. 이들에게 가족은 자신의 안전을 도모하고 물리적 정신적인 방어막을 형성해주는 존재일 수도 있고 반대로 심리적인 불안감, 우울감을 만들어내고 분노의 대상일 수도 있다. 따라서 고등학생에게 가족 지지는 개인에게 정서적, 물질적 도움 및 문제해결에 도움이 될 수 있는 정보를 제공하는 여러 가지 환경 요인 중에서 가족이라는 공식적이지 않으면서 가장 친밀하고 가장 가까운 유대 관계에서 비롯되는 개인이 인지할 수 있는 긍정적인 지원(관심, 도움, 격려, 인정, 물질 등)이다.(손정주, 2010)

제2절 확률형 게임 아이템 중독

1. 확률형 게임 아이템 중독 개념

확률형 아이템이란 일반적으로 우연에 따르는 확률에 기인하여 보상으로서 획득되는 아이템으로(황승흠, 신영수, 2014; 이승제, 이대영, 정의준, 2018) 이용자의 노력과 게임 플레이의 정도 등과는 별개로 무작위 확률로서 고급아이템 또는 캐릭터 (고태화, 2019) 및 게임머니 등을 얻는 시스템을 말한다. 어떤 아이템 또는 캐릭터 등이 뽑히는지 알 수 없는 랜덤박스(Random Box)를 구입하는 ‘가차 시스템(Gacha System)’이 대표적인 예이며(강소라, 2017) 현물이 요구된다.

확률형 아이템은 현금 또는 게임머니를 투입함으로써 무작위로 지급되는 아이템이라고 정의 할 수 있다.(이승제, 이대영, 정의준, 2018)

따라서 본 연구에서는 확률형 게임 아이템 중독 을 ‘원하는 아이템을 얻기 위하여 무작위 확률을 가지고 있는 아이템을 현금과 게임머니를 이용하여 반복적으로 구매하는 행위’라고 정의한다.

2. 확률형 게임 아이템 중독 특성 및 문제점

확률형 아이템의 경우, 확률 속성상 투입 비용보다 더 높은 가치를 갖는 아이템을 획득할 수 있을 것이라는 기대감과(강소라, 2017) 우연에 기인하는 복권과 유사하다는 점, 그리고 즉시 보상이 주어진다는 점에서 도박과 유사한 특성을 가지고 있어, 확률형 아이템이 중독성을 가지고 있을 것이라고 여겨진다.(고태화, 2019)

또한 ‘천장 시스템’이라고 하여 파치스로(パチスロ)의 천정(天井) 시스템과 흡사한 시스템이다. 파치스로(パチスロ)는 파칭코형 슬롯머신(パチンコ型スロットマシン)의 약어로, 일본의 파칭코에 비치된 슬롯머신을 뜻한다. 이 파

치즈로에는 천정이라는 시스템이 존재하는데, 조건을 만족시키면 확률이 아닌 반드시 당첨이 되는 구조이다.(어테이드, 2019년 6월 2일) ‘천장 시스템’은 확률형 아이템 구매 횟수가 일정 기준에 달하면 이용자가 아이템을 하나 선택할 수 있게 해주는 확정 교환권이나 특정 수준 이상의 높은 등급을 뽑을 수 있게 해주는 뽑기권을 제공하는 방식으로 원하는 아이템을 얻기위하여 비정상적으로 많은 과금을 하더라도 아이템을 얻지 못하였을 때 오는 실망감은 투입 비용이 많은 이용자일수록 크게 느껴질 것이며 그로 인하여 아이템 구매 행위가 줄어들 것을 막기위해 도입된 기업의 수익 모델이라고 볼 수 있다.(이뉴스투데이, 2020년 9월 18일) 현재 다양한 게임 기업들은 ‘천장 시스템’을 적극 이용하여 매력적인 보상을 몇 회 이상 구매시 지급하는 것을 광고하여 랜덤박스(Random Box)를 구매하도록 유도하고 있다.

확률형 아이템은 우연에 기인하는 복권과 유사하다는 점, 그리고 즉시 보상이 주어진다는 점에서 도박과 유사한 특성을 가지고 있어, 확률형 아이템이 중독성을 가지고 있다고 여겨진다.(고태화, 2019)

제3절 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독과의 관계

1. 학교요인

가. 교사지지

교사지지는 교사로부터 받는 사회적지지(social support)로서 교사가 학생들에게 관심을 갖고 그들을 도울 것이라는 학생들의 지각을 의미한다.(이수현, 2015) 교사지지의 정도는 정서적인 또는 개인적인 것을 나타내며, 교사가 학생을 한 개인으로서 관심을 가지고 좋아하는 데에 대한 학생들의 지각과 관련되어 있다.(문인숙, 2013)

이처럼 교사는 학생들에게 직·간접적으로 긍정적 영향을 미치며 학생들은 교사와의 상호작용을 통하여 지식, 도덕, 가치관, 정서적인 면 등 살면서 필요한 여러 가지 기술과 기본 덕목 등을 부모뿐 아닌 교사로부터 배운다.(이수현, 2015)

교사지지는 청소년기 중요한 지지원으로 학교는 가정을 제외한 중요한 환경 중 하나로 지적 성숙과 정서적 적응을 위해 중요한 곳이라고 할 수 있다. 고등학생에게 교사는 학교에서 상호작용을 통해 사회구성원으로서 필요한 지식, 기술, 가치, 태도, 사회관을 형성하게 된다.(한미현, 1996; 고근중, 2006; 이종열, 2007)

고등학생에게 교사의 지지는 학생들에게 정서적, 정신적으로 긍정적 영향을 미치는 중요한 요인으로 작용하며 확률형 게임 아이템 중독의 정도를 낮출 수 있는 완화요인으로서 역할을 한다. 본 연구는 학생에게 교사지지라는 변수가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향을 어떻게 작용하는지 논하여 본다.

나. 친구지지

친구로부터 받는 지지는 4가지 요인으로 분류할 수 있는데 정서적 지지, 평가적 지지, 정보 적지지, 물질적 지지 등이다.(이수현, 2015) 정서적 지지는 칭찬, 존중 등 사회 정서적 욕구를 만족시켜주는 부분이며, 자신의 행위를 인정해 주는 정도로서의 평가적 지지, 위기상황에서 제공되는 충고, 조언, 지도 등 사회에 대한 각종 정보 제공 등의 정보적 지지와 필요시 돈, 물건, 시간 등을 직접적으로 도움을 받는 물질적 지지 등이다.(최지은,2010).

이영자(1996)의 연구에 따르면 고등학생의 경우 중학생에 비하여 교사로부터 받는 지지의 지각이 낮게 나타난 것에 비해 친구지지의 정도는 높게 나타났다. 이는 학년이 높을수록 권위적인 성인에 대한 추종과 흥미가 감소하고, 친구나 동료들과의 관계를 소중히 하는 발달상의 특성 때문인 것으로 해석된다.(김현진, 2014)

청소년기 친구와의 상호작용은 사회성 발달에 영향을 미치게 된다. 이로 인하여 친구와의 관계가 좋지 않은 학생은 인터넷, 게임 중독 이 될 가능성이 높아진다고 많이 알려져 있으나 성인들이 뉴스, 드라마, 취미 등을 통하여 사회적인 관계를 유지하듯이 학생들은 게임을 통하여 상호작용을 하며 친구들과의 관계 즉, 관심, 과시 등을 위하여 게임 아이템을 구매하기도 한다. 이상준(2015)의 연구에서 친구지지가 높을수록 스마트폰게임 중독이 높아지는 것으로 나타났다.(최형준, 2018) 확률형 게임 아이템 중독에 빠진 친구를 둔 경우 중독에 더 빠져들 것으로 예상한다. 따라서 본 연구는 친구의 지지가 확률형 게임 아이템 구매 중독에 유의미한 영향을 미치는지 알아보도록 하겠다.

2. 스트레스 요인

스트레스란 의미를 어원적 측면에서 살펴보면 라틴어의 ‘stringer’에서 유래된 것으로 ‘무엇을 조인다’는 뜻을 갖고 있다(이정남, 2003) 즉 개인의 심신의 균형상태를 위협하는 외부자극 조건으로서 어떤 압박이나 강제적 중압을 의미하는 용어이다(이정남, 2003) 스트레스 자극을 감당하지 못하거나 스트레스 상태가 오래 지속되면 인간은 무기력하게 되고 문제행동을 일으키거나 바람직하지 못한 부적응 상태를 초래하게 된다.(강영자, 1996)

스트레스는 모든 사람이 경험하는 것이지만 청소년들은 신체적, 인지적, 정서적 측면에서 전환기적 변화로 인한 스트레스가 높다(이성대, 염동문, 김서정, 2013). 또한 중독과 같은 중독증상을 초래하는 요인으로 작용하는 동시에 우리 인간 생활의 일부이며(이지숙, 고기숙, 2015) 일시적 공포, 분노 등 부정적 정서 경험을 할 수 있다. 장기적으로는 개인에게 스트레스성 신체 질병이나 불안, 우울 등 심리적 장애를 일으킬 수 있다(장택용, 2016) 본 연구에서는 스트레스 요인을 성적 및 학교 관련 스트레스와 친구 관련 스트레스로 나누어 확률형 게임 아이템 중독에 어떠한 영향을 미치는지 확인하고자 한다.

3. 우울 요인

우울은 정서 요인 중 하나로서 부정적 정서는 도박 장애에 영향을 미치는 주요한 요인이다. 도박에 대한 긍정적 태도와 우울 경험 수준이 높을수록 도박 폐해의 심각성을 높이는 위험요인이 될 수 있으며(김교현,성한기, 이민규, 2004) 높은 충동성은 문제중독 수준 도박자의 특징적인 성격이라는 것도 확인되었다(이인혜, 2004; Vitaro, Arseneault, & Tremblay, 2002; Blaszczynski, & Nower, 2002).

우울은 도박장애를 유발하는 위험 요인이며(박지용, 전진숙, 권명환, 박신

형, 오병훈, 2008; Brevers et al., 2012; Boughton & Falenchuk, 2007; Clarke, 2006; Hounslow et al., 2011), 단도박자, 도박사범, 카지노·경마·경륜 출입자, 중·고등학교 교사 등의 성인 남·여를 대상으로 한 연구에서 도박장애집단이 정상집단에 비해 우울정도가 높은 것으로 보고되었다(김교현, 성한기, 이민규, 2004; 박향진, 2017). 그리고 우울한 감정의 회피를 통해 도박 동기가 상승하는 것으로 나타났다(이홍표, 2002; Liu, Maciejewski, & Potenza, 2009). 신영철(2001)의 연구에서도 병적도박자 집단이 도박에 몰입을 통하여 일시적으로 부적 정서에서 벗어나려는 회피적인 측면을 보고하였다(김민경, 2006). 이러하듯 본 연구는 우울이 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

제 3 장 연구설계

제 1 절 연구모형

본 연구에서는 가족의 지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향이 스트레스 요인과 학교요인 및 우울 요인에 따라 차이를 분석해 봄으로써, 이론적 정책적 시사점을 도출하는 것에 중점을 두었다. 이러한 연구를 위해 변수들을 선정하였다.

독립변수로 가족 지지를 선정하였다. 가족의 지지는 심리 사회적 정체감 형성을 준비 할 수 있는 완충 역할을 해주며 긍정적인 정서를 형성한다. 가족 지지가 원활하게 형성이 되지 못하였을 시 선행연구의 결과처럼 도박 행동이 증가하며 불안, 우울들의 문제가 발생할 수 있다.

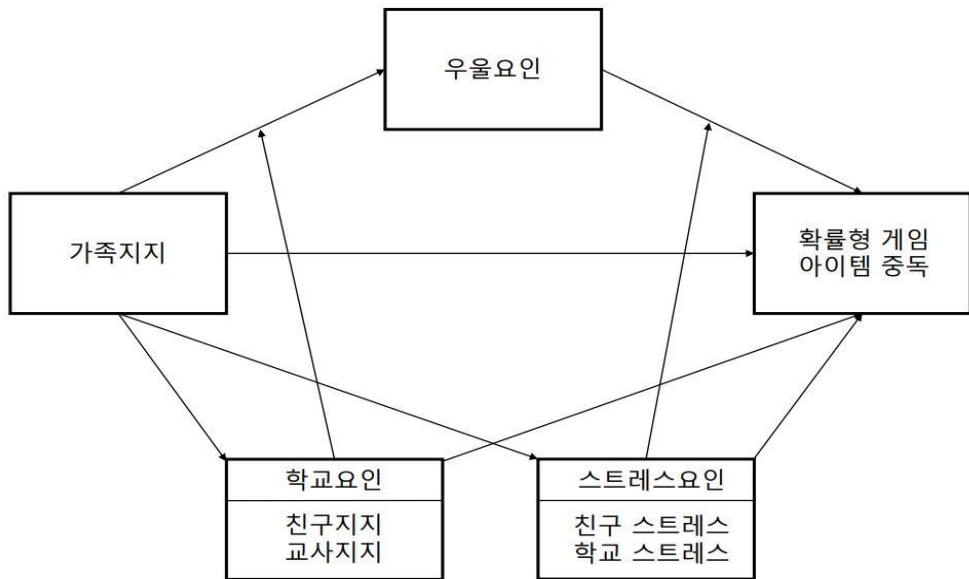
종속변수로 확률형 게임 아이템 중독을 선정하였다. 이는 최근 스마트폰의 발달로 인하여 게임의 생태계가 PC에서 스마트폰으로 옮겨지며 보다 다양한 연령과 성별이 장소에 구애받지 않으며 잠깐의 시간 동안 게임을 즐기게 되었으며 짧은 시간 동안 캐릭터의 성장과 게임의 진행을 원활히 하고 아슬아슬한 즐거움을 주기 위하여 확률형 게임 아이템이 등장하고 이후 스마트폰게임뿐만 아니라 PC게임, 비디오게임 등에 서도 볼 수 있다. 이러한 확률형 게임 아이템은 낮은 확률로 인하여 좋은 보상이 나왔을 시 사용자에게 희열을 주며 그로 인하여 중독증상이 발생한다고 보고 있다.

매개변수로 스트레스 요인과 학교요인 그리고 우울 요인을 선정하였다. 스트레스 요인은 친구들과의 관계에서 오는 스트레스를 확인하기 위하여 선정하였으며 학교 스트레스는 학생이 가장 많이 머무는 공간인 학교에서의 성적이 주는 느낌 및 학교라는 공간이 학생에게 어떠한 영향을 끼치는지 확인하며 그로 인하여 확률형 게임 아이템 중독에 어떠한 영향을 끼칠 것으로 판단했기 때문이다. 또한, 학교요인으로는 교사지지와 친구지지로 두 항목에 대하

여 긍정적인 문항으로 구성하여 교사 및 친구들 간의 대인관계에 따른 확률형 게임 아이템 중독에서의 변화가 있을 것이라고 판단했다. 우울 요인 또한 BSI 우울 척도를 판단해서 우울 도가 높은 학생들이 현실도피, 우울한 감정 해소 등을 통하여 확률형 게임 아이템 중독에 영향을 줄 것이라고 보고 있다.

또한 고태화(2019)의 연구를 바탕으로 확률형 게임 아이템 중독을 예측하는 요인으로 나타난 우울 요인의 매개 효과를 중심으로 학교요인의 교사지지와 친구지지, 스트레스 요인의 친구 스트레스와 학교 스트레스가 조절된 매개 효과를 보일 것으로 본다.

이와 같이 변수들의 관계를 종합하여 그림으로 나타내면 <그림3-1>과 같다.



<그림3-1>연구모형

제 2 절 연구가설

본 연구에서는 가족 지지가 학교요인과 스트레스 및 우울 요인의 매개 및 조절된 매개 효과를 중심으로 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향을 알아보기 위하여 연구모형에 따라 가설을 선정하였다. 독립변수는 가족 지지로 설정하였고, 매개 및 조절변수로 학교요인은 교사지지와 친구지지를 스트레스는 친구 스트레스와 학교 스트레스 하위변수로 구분하고 추가로 우울 요인을 설정하였으며 그에 관한 가설은 다음과 같다.

가설 1. 가족 지지는 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

가설 2. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 학교요인에 따라 유의미한 영향이 있을 것이다.

가설 2-1. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 교사지지 정도에 따라 매개 효과가 있을 것이다.

가설 2-2. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 친구지지 정도에 따라 매개 효과가 있을 것이다.

가설 3. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 스트레스에 따라 유의미한 영향이 있을 것이다.

가설 3-1. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 친구 스트레스에 따라 매개 효과가 있을 것이다.

가설 3-2. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 학교 스트레스에 따라 매개 효과가 있을 것이다.

가설 4. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 우울 요인에 따라 매개 효과가 있을 것이다.

가설 5. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 우울

요인의 매개 효과는 학교요인과 스트레스 요인에 따라 차이를 가질 것이다.

가설 5-1. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 우울 요인의 매개 효과는 친구지지에 따라 차이가 있을 것이다.

가설 5-2. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 우울 요인의 매개 효과는 교사지지에 따라 차이가 있을 것이다.

가설 5-3. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 우울 요인의 매개 효과는 친구 스트레스에 따라 차이가 있을 것이다.

가설 5-4. 가족 지지가 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 우울 요인의 매개 효과는 학교 스트레스에 따라 차이가 있을 것이다.

제 3 절 변수의 조작적 정의 및 측정

1. 변수의 조작적 정의

본 연구의 측정 도구는 가족 지지 척도, 확률형 게임 아이템 중독 척도, 스트레스(친구 스트레스, 학교 스트레스) 척도, 학교요인(교사지지, 친구지지) 척도, 우울 요인 척도에 대한 질문으로 구성 하였으며, 구체적인 내용은 다음과 같다.

가. 가족지지

가족 지지를 측정하기 위하여 Cobb(1976)가 개발한 도구를 보완한 측정 도구를 사용하였다. 본 도구는 총 8문항 중 6개의 긍정 문항과 2개의 부정문항으로 구성되어 5점Likert 척도를 사용하였고 ‘전혀 그렇지 않다’에서 ‘매우 그렇다’로 응답된다. 점수가 높을수록 가족 지지도가 높은 것을 의미하며, 본 연구에서 신뢰도는 Cronbach’s $\alpha = .925$ 로 나타났다.

나. 확률형 게임 아이템 중독

본 연구에서는 Ferris와 Wynne(2001)이 개발한 9개 문항을 타당화된 척도로 사용한 김아영외(2011)의 연구에서 수정·보완하여 사용한 고태화(2019)의 척도를 사용하였으며 5점 Likert 척도로 ‘전혀 그렇지 않다’에서 ‘매우 그렇다’로 응답된다. 0~36점의 범위를 가지며 ‘비문제 중독’ (0점), ‘저위험 중독’ (1~2점), ‘중위험 중독’ (3~7점), ‘문제중독’ (8점이상) 으로 분류한다. 신뢰도는 Cronbach’s $\alpha = .972$ 로 나타났다.

다. 스트레스

청소년의 스트레스 측정 도구로는 김준호와 이동원(1996)의 도구를 박민호(2009)가 재구성한 질문지에서(이권호, 2017) 친구 관련, 성적 및 학교 관련

2개 영역 12개 문항을 추출하여 구성하였다. 각 문항은 5점 Likert 척도로 ‘전혀 그렇지 않다’와 ‘매우 그렇다’로 답변된다. 신뢰도는 Cronbach’s $\alpha = .915$ 로 나타났다.

라. 우울

BSI-18 은 Derogatis(2001)가 심리적 불편감을 측정하기 위하여 만든 통합시리즈(SCL-90R, BSI-53, BSI-18)중에 가장 간결한 특징을 지닌 검사로 표준화된 검사로 볼 수 있다.(고태화, 2019) 우울, 불안을 대표하는 6문항을 추출하여 나타내고 있다. 선행연구를 토대로 확률형 게임 아이템 이용자의 중독 수준을 예측할 것으로 판단되는 우울 6문항을 사용하였다. 신뢰도는 Cronbach’s $\alpha = .929$ 로 나타났다.

마. 학교요인

학교요인에 대하여 측정 도구는 성선진(2010)과 조성희(2010)의 연구를 기초하여 중학생의 사회적 지지에 적합하게 수정한 김현진(2014)의 연구에서 친구지지 6문항 교사지지 7문항을 추출하여 사용하였다. 5점 Likert 척도로 측정하였으며 신뢰도는 Cronbach’s $\alpha = .945$ 로 나타났다.

2. 설문지의 구성 및 측정

본 연구의 설문 구성은 총 59문항으로, 가족 지지 8문항, 확률형 게임 아이템 중독 9문항, 친구지지 6문항, 교사지지 7문항, BSI 우울 6문항, 학교생활 스트레스 12문항, 인구통계학적 요인을 11문항으로 구성하였다. 자세한 사항은 다음 <표3-1> 과 같다.

<표3-1> 설문지 구성

구분	변수	측정지표	설문항목	척도
독립변수	가족지지	가족지지	IV-1,2,3,4,5,6, 7,8	5점 Likert
	확률형 게임 아이템 중독	확률형 게임 아이템 중독	V-1,2,3,4,5,6, 7,8,9	5점 Likert
매개변수	친구지지	친구지지	II-1,2,3,4,5,6,	5점 Likert
	교사지지	교사지지	III-1,2,3,4,5,6, 7	5점 Likert
	우울	BSI우울	VI-1,2,3,4,5,6	5점 Likert
	학교 생활 스트레스	성적 및 학교관련 스트레스	VII-1,2,3,4,5,6	5점 Likert
		친구 관련 스트레스	VII-7,8,9,10,11 ,12	
인구 통계학 적 요인	성별 학년 월수입 학업성적 학업만족 인터넷 도박 경험 하루 평균 게임시간 게임장소 자주구입하는 아이템 종류 한달간 아이템 구입비용 학업량		I-1 I-2 I-3 I-4 I-5 I-6 I-7 I-8 I-9 I-10 I-11	5점 Likert

제 4 장 실증분석

제 1절 자료수집 및 표본의 특성

1. 자료수집

본 연구에서는 광주광역시 소재 특성화 고등학교 1학년부터 3학년까지 242명을 대상으로 선정하여, 학교요인과 스트레스 및 우울증의 매개 효과를 중심으로 가족의 지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향을 조사, 분석하기 위하여 설문 조사를 하였다. 본조사는 2021년 4월 6일부터 5월 18일까지 43일간 실시하였으며, 총 242부의 설문지를 배포하여 설문지 242부를 회수하였고, 그중에서 여러 항목에 체크하지 않거나, 불성실하게 답한 설문지 10부를 제외한 나머지 232부를 통계분석을 위한 자료로 사용하였다.

2. 표본의 특성

표본에 대한 인구통계학적 특성을 살펴보면 <표 4-1>과 같다.

성별에 있어서 232명 가운데 남학생이 221명(95.3%), 여학생이 11명(4.7%)으로 남학생이 여학생보다 절대적으로 많은 비율을 차지하였다.

학년 분포는 1학년 71명(30.6%), 2학년 114명(49.1%), 3학년 47명(20.3%)으로 2학년 학생이 가장 많았으며 다음으로 1학년, 3학년 순서로 나타났다.

월수입은 아르바이트와 용돈을 포함한 금액으로 1만원미만 25명(10.8%), 1~5만원 66명(28.4%), 5~10만원 50명(21.6%), 10~20만원 43명(18.5%), 20만원이상 48명(20.7%)으로 1~5만원으로 응답한 학생들의 비율이 가장 많

왔다.

학업성적은 상 53명(22.8%), 중상 82명(35.3%), 중 52명(22.4%), 중하 37명(15.9%), 하 8명(3.4%)으로 중상이라고 응답하는 학생이 가장 많았고 상, 중, 중하, 하 순서로 나타났다.

학업성적 만족도는 만족한다 99명(42.7%), 만족하지 않는다 133명(57.3%)으로 만족하지 않는다가 가장 응답이 많았다.

학업의 수준(학교 수업량 + 숙제 + 학원 수업량)은 상 60명(25.9%), 중상 75명(32.3%), 중 66명(28.4%), 중하 25명(10.8%), 하 6명(2.2%)으로 중상, 중, 상, 중하, 하 순서로 학업량이 많다는 응답이 많은 것으로 나타났다.

인터넷도박 경험으로는 해본적 있다 43명(18.5%), 해본적 없다 189명(81.5%)으로 해본적있는학생이 18.5%로 나타났다.

하루 평균 게임 시간으로는 1시간 미만 50명(21.6%), 1~2시간 미만 65명(28.0%), 2~3시간 미만 39명(16.8%), 3~4시간 미만 29명(12.5%), 4시간 이상 49명(21.1%)으로 1~2시간 미만이 가장 많은 것으로 나타났다.

게임을 자주 하는 장소로는 집 195명(84.1%), 학교 9명(3.9%), 둘다 28명(12.1%)으로 집으로 응답한 학생들이 가장 많았으며 둘다, 학교 순서로 나타났다.

최근 한달간 구입하는 아이템 종류로는 게임패스[업적보상] 49명(21.1%), 확률형 아이템 상자[캐릭터, 장비 등] 44명(19.0%), 확률형 게임재화상자[골드, 마일리지 등] 9명(3.9%), 확정 유료 아이템 21명(9.1%), 전혀구입하지 않음 109명(47.0%)으로 최근 한달간 전혀 구입하지 않은 비율이 많은 것으로 나타났으며 게임을 진행하며 얻는 보상을 추가로 제공하여 주는 게임패스가 그다음으로 많은 것으로 알 수 있다.

한달간 아이템 구입에 들어가는 비용으로 1만원 미만 170명(73.3%), 1~5만원 48명(20.7%), 5~10만원 8명(3.4%), 10~20만원 1명(0.4%), 20만원 이상 5명(2.2%)로 주로 1만원 미만에서 5만원 사이로 비용이 들어가는 것을 알 수 있다.

<표4-1> 표본의 인구통계학적 특성

구분	내용	인원(명)	비율(%)
1.성별	남성	221	95.3
	여성	11	4.7
2.학년	1학년	71	30.6
	2학년	114	49.1
	3학년	47	20.3
3.월수입	1만원 미만	25	10.8
	1~5만원	66	28.4
	5~10만원	50	21.6
	10~20만원	43	18.5
	20만원 이상	48	20.7
4.학업성 적	상	53	22.8
	중상	82	35.3
	중	52	22.4
	중하	37	15.9
	하	8	3.4
5.학업성 적 만족도	만족한다	99	42.7
	만족하지 않는다	133	57.3
6.학업의 수준	상	60	25.9
	중상	75	32.3
	중	66	28.4
	중하	25	10.8
	하	6	2.6
7.인터넷 도박 경험	해본적 있다	43	18.5
	해본적 없다	189	81.5

8.하루 평균 게임 시간	1시간 미만	50	21.6
	1~2시간 미만	65	28.0
	2~3시간 미만	39	16.8
	3~4시간 미만	29	12.5
	4시간 이상	49	21.1
9.게임장 소	집	195	84.1
	학교	9	3.9
	둘다	28	12.1
10.최근 한달간 구입한 아이템 종류	게임패스(업적보상)	49	21.1
	확률형 아이템 상자(캐릭터, 장비)	44	19.0
	확률형 게임 재화 상자(골드, 마일리지)	9	3.9
	확정 유료 아이템	21	9.1
	전혀 구입하지 않음	109	47.0
11.한달 간 아이템 구입 비용	1만원 미만	170	73.3
	1~5만원	48	20.7
	5~10만원	8	3.4
	10~20만원	1	0.4
	20만원 이상	5	2.2

제 2 절 측정도구 검증

본 연구에서는 SPSS Statistics 26 프로그램을 사용하여 다음과 같이 분석하였다. 첫째, 설문 응답자들과 확률형 게임 아이TEM 중독에 관한 인구통계학적 특성은 빈도분석을 사용하여 변수들을 분석하였다. 둘째, 요인분석을 통하여 타당성을 검증하였다. 셋째, 각 항목의 신뢰도 측정을 위하여 Cronbach' α 계수를 이용하여 신뢰도 분석을 하였다. 또한, 원래 의도한 대로 각 항목이 잘 측정되었는지를 명확히 규명하기 위하여 요인분석을 통해 타당성 검정을 하였다.

1. 타당도 분석

본 연구에서는 측정항목의 타당도를 알아보기 위하여 설문 조사 결과에 대한 요인분석을 하였다. 요인분석은 항목 간 상관관계가 높은 것들의 공통요인을 추출하는 방법으로, 선행연구 결과의 실제 측정결과와 의도한 측정결과가 정확하게 측정되었는지를 파악하는 방법이다. 본 연구에서 구성요인 추출을 위해 주성분 분석(principle component analysis)을 사용하였고, 요인의 회전 방법으로는 직각회전(Varimax rotation)방법을 사용하였다. 고유값(eigen value)은 특정 요인에 관련된 표준화된 분산을 나타내며, 고유값이 1 이상인 항목만 분석하였다. 또한, 요인분석에서 요인적재치가 0.5이하로 적재되어 있는 경우는 문항을 제거하여 독립변수, 종속변수, 매개변수를 측정하였으며 결과를 종합해 보면 다음과 같다.

가. 가족지지 요인 분석

가족 지지에 대한 요인분석 결과는 다음과 같다. 가족 지지에 대한 문항 중 q가족_4번과 q가족_5번은 부정 문항이기 때문에 값을 역산하여 사용하였고 요인적재치가 낮은 q가족_7번 문항을 제거하였다. 각 변수들 간 값은 모두

.5이상으로 나타났으며, KMO 는 .864, X^2 값은 1515.655, 유의확률은 .000으로 타당성이 있는 측정도구로 판단된다.

<표4-2> 가족지지 요인분석 결과

구성	
q가족_1	.904
q가족_2	.900
q가족_6	.852
q가족_8	.844
q역가족_4	.822
q역가족_5	.787
q가족_3	.786
고유값	4.981
분산비율	71.154
누적비율	71.154
KMO	.864
X^2	1515.655
유의확률	.000

나. 확률형 게임 아이템 중독 요인분석

확률형 게임 아이템 중독에 관한 요인분석은 다음과 같다. 값은 모두 .5이상으로 나타났고, KMO 는 .945, X^2 값은 2886.291, 유의 확률은 .000으로 나타나 타당성이 있는 측정 도구로 판단된다.

<표4-3> 확률형 게임 아이템 중독 요인 분석 결과

구성	
q중독_3	.960
q중독_6	.955
q중독_4	.934
q중독_8	.933
q중독_7	.922
q중독_2	.898
q중독_1	.890
q중독_9	.858

q중독_5	.842
고유값	7.469
분산비율	82.985
누적비율	82.985
KMO	.945
X ²	2886.291
유의확률	.000

다. 우울 요인분석

우울 요인의 요인분석 결과는 다음과 같다. 각 변수별 값은 모두 .5이상으로 나타났고, KMO 는 .910, 유의확률은 .000으로 타당성이 있는 측정도구로 판단된다.

<표4-4> 우울 요인분석 결과

구성	
q우울_6	.899
q우울_4	.875
q우울_3	.875
q우울_1	.868
q우울_2	.859
q우울_5	.789
고유값	4.454
분산비율	74.226
누적비율	74.226
KMO	.910
X ²	1057.233
유의확률	.000

라. 스트레스 요인분석

스트레스의 요인분석 결과는 다음과 같다. 스트레스는 2개의 요인으로 추출되었다. 추출된 요인은 학교 관련 스트레스 4문항, 친구 관련 스트레스 6문항이며 부적절한 문항이나 요인적재치가 낮은 문항들은 제거하였다. 또한 각 변수들 간 값은 모두 .5이상으로 나타났으며, KMO 는 .906, 유의확률 p 는 .000으로 나타나 타당성이 있는 측정 도구로 판단된다.

<표4-5> 스트레스 요인분석 결과

구성		
	친구관련 스트레스	학교관련 스트레스
q스트레스_10	.909	.195
q스트레스_9	.866	.315
q스트레스_11	.864	.248
q스트레스_8	.853	.214
q스트레스_12	.822	.134
q스트레스_7	.816	.329
q스트레스_4	.238	.835
q스트레스_5	.163	.792
q스트레스_6	.235	.779
q스트레스_3	.213	.764
고유값	4.576	2.888
분산비율	45.755	28.878
누적비율	45.755	74.633
KMO(Kaiser-Meyer-Olkin) : .906 X^2 : 1802.238		
유의확률 : .000		

마. 교사지지 요인분석

교사지지의 요인분석 결과는 다음과 같다. 변수 간 값은 모두 .5이상으로 나타났고, KMO 는 .922, 유의확률 p 는 .000으로 타당성이 있는 측정도구로 판단된다.

<표4-6> 교사지지 요인분석 결과

구성	
q교사_5	.912
q교사_2	.908
q교사_6	.894
q교사_4	.888
q교사_3	.879
q교사_1	.873
q교사_7	.873
고유값	5.541

분산비율	79.162
누적비율	79.162
KMO(Kaiser-Meyer-Olkin) : .922 X ² : 1629.306	
유의확률 : .000	

바. 친구지지 요인분석

친구지지의 요인분석 결과는 다음과 같다. 변수 간 값은 모두 .5이상으로 나타났고, KMO 는 .895, 유의확률 p는 .000으로 타당성이 있는 측정 도구로 판단된다.

<표4-7> 친구지지 요인분석 결과

구성	
q친구_2	.923
q친구_1	.901
q친구_5	.899
q친구_3	.867
q친구_6	.769
q친구_4	.743
고유값	4.368
분산비율	72.794
누적비율	72.794
KMO(Kaiser-Meyer-Olkin) : .895 X ² : 1096.510	
유의확률 : .000	

2.신뢰도 분석

신뢰도 분석은 측정 도구의 정확성(Accuracy)이나 정밀성(Precision)을 나타내는 것으로, 측정하고자 하는 문항이 응답자로부터 정확하고 정밀하게 측정되었는지를 확인하는 것이다. 즉, 동일한 개념을 반복 측정했을 때 동일한 값을 얻을 수 있는지를 의미한다.

본 연구에서는 신뢰도 측정하여 Cronbach'a 값이 0.6 이상이면 측정 문항들이 신뢰할 수 있다고 여겨진다. 본 연구에서는 가족 지지, 확률형 게임 아이템 중독, 우울, 스트레스, 교사지지, 친구지지 6가지 요인에 관한 신뢰도 분석을 하였고 신뢰도 분석결과는

<표4-8>과 같다. 가족 지지, 확률형 게임 아이템 중독, 우울, 스트레스, 교사지지, 친구지지 등 6개의 모든 변수에서 Cronbach'a 값이 0.6이상으로 신뢰할 수 있다고 여겨지며 변수 측정을 위한 항목들이 신뢰도가 높은 것으로 판단된다.

<표4-8> 신뢰도 분석

변수명	항목수	Cronbach'a
가족지지	7	.930
확률형 게임 아이템 중독	9	.972
우울	6	.929
친구관련 스트레스	6	.945
학교관련 스트레스	4	.839
교사지지	7	.956
친구지지	6	.922

제 3 절 기술통계

1. 변수의 기술적 통계

본 연구에서는 가족 지지, 확률형 게임 아이템 중독, 우울, 친구 관련 스트레스, 학교 관련 스트레스, 교사지지, 친구지지에 대한 평가를 위해 각 변수에 대한 기술적 통계를 다음과 같이 실시하였다.

<표4-9> 기술통계량 분석결과

변수	최소값	최대값	평균	표준편차
가족지지	1	5	4.3639	.75718
확률형 게임아이템 중독	1	5	1.2122	.68537
우울	1	5	1.3434	.68422
친구관련 스트레스	1	5	1.4648	.75741
학교관련 스트레스	1	5	1.9558	.83546
스트레스 전체	1	5	1.6612	.68733
교사	1	5	3.8368	.86271
친구	1	5	3.7241	.77513

2. 변수의 특성별 차이분석

가. 개인특성별 차이분석

본 연구는 인터넷 도박경험, 하루평균 게임 시간, 한 달간 아이템 구입 비용에 따라 확률형 게임아이템 중독에 유의미한 차이가 있는지 검증하기 위해 일원 배치 분산분석(ANOVA)을 이용하여 집단 간 유의 미한 차이가 있는지 살펴 보았다.

확률형 게임 아이템 중독 점수를 1~5점으로 구성되어 있는 점수를 0~4점으로 변환한 다음 합산을 하여 0점은 ‘비 문제중독’으로 1로, 1~2점은 ‘저위험 중독’으로 2로, 3~7점은 ‘중위험 중독’으로 3으로, 8점 이상은 ‘문제중독’으로 4로 측정하였다. 인터넷 도박경험에 따른 확률형 게임 아이템 중독의 차이 분석결과 T 값이 -7.253, 유의 확률 $p=.371$ 로 나타나 본 연구에서는

인터넷 도박경험에 따른 차이는 유의미 하지 않은 것으로 나타났다. 하루평균 게임 시간에 따른 차이는 F값이 3.519, 유의 확률 $p=.008$ 로 나타나 유의한 것으로 나타났으며, 한 달간 아이템 구입 비용 또한 T값이 6.564, 유의 확률 $p = .000$ 으로 나타난 것을 알 수 있다.

<표4-10> 확률형 게임 아이템 중독의 개인 특성별 분석결과

구분		N	M	SD	T/F	P
인터넷 도박 경험	해본적 있다	43	1.5116	1.05497	-7.253	.371
	해본적 없다	189	1.3810	.81401		
하루 평균 게임 시간	1시간 미만	50	1.2000	.69985	3.519	.008
	1~2시간 미만	65	1.2154	.54464		
	2~3시간 미만	39	1.4872	.9962		
	3~4시간 미만	29	1.7586	1.05746		
	4시간 이상	49	1.5918	1.01895		
	한달간 아이템 구입 비용	1만원 미만	170	1.2529		
	1~5만원	48	1.9167	1.25195		
	5~10만원	8	1.7500	1.38873		
	10~20만원	1	1	.		
	20만원 이상	5	1.200	.44721		

나. 학교 생활 스트레스요인과 확률형 게임 아이템 중독수준에 따른 집단적 차이 분석

학교생활 스트레스 요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석결과 친구 스트레스만 유의한 차이가 있음을 알 수 있었다. 친구 스트레스는 $F = 11.602$, $p = .000$ 으로 나타났으며 학교 스트레스는 $F = 4.615$, $p = .004$ 로 나타났다.

<표4-11> 스트레스요인과 확률형 게임아이템 중독수준에 따른 집단적 차이

분석결과

구분		N	M	SD	T/F	P
친구 스트레스	비문제 중독	18 0	1.3963	.62115	11.602	.000
	저위험 중독	26	1.2885	.44110		
	중위험 중독	10	1.5667	1.03100		
	문제 중독	16	2.4583	1.44850		
학교 스트레스	비문제 중독	18 0	1.9056	.75170	4.615	.004
	저위험 중독	26	1.8942	.69344		
	중위험 중독	10	1.8500	.93690		
	문제 중독	16	2.6875	1.43614		

다. 학교요인 과 확률형 게임 아이템 중독수준에 따른 집단적 차이 분석

학교요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석결과 친구지지, 교사지지 모두 매우 유의한 차이가 있음을 나타내었다. 친구지지는 $F = 6.682$, $p = .000$ 으로 나타났으며 교사지지는 $F = 8.016$, $p = .000$ 으로 나타나 확률형 게임 아이템 중독에서 친구와 교사의 역할이 매우 중요함을 알 수 있다.

<표4-12>학교요인과 확률형 게임 아이템 중독수준에 따른 집단적 차이 분석 결과

구분		N	M	SD	T/F	P
친구 지지	비문제	18	3.7667	.72821	6.682	.000
	중독	0				
	저위험	26	3.8590	.44144		
	중독	10	3.8833	.63367		

	중독					
	문제 중독	16	2.9271	1.26925		
교사 지지	비문제	18	3.9127	.76498	8.016	.000
	중독	0				
	저위험	26	3.8132	.90240		
	중독	10	4.0714	.67090		
	중위험					
	중독	16	2.8750	1.32570		

라. 우울요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석

우울 요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석결과 우울 요인 또한 유의미한 차이가 있음을 알 수 있다. 우울 요인은 $F = 172.111$, $p = .000$ 으로 나타나 우울 요인 또한 확률형 게임 아이템 중독에서 중요함을 알 수 있다.

<표4-13>우울요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석 결과

	구분	N	M	SD	T/F	P
우울	비문제 중독	180	1.1907	.25658	170.111	.000
	저위험 중독	26	1.2179	.29728		
	중위험 중독	10	1.0833	.14164		
	문제 중독	16	3.4271	1.13197		

3. 변수간의 상관관계 분석

본 연구에서는 주요 변수들 간의 상관관계를 파악하여 관련성이 얼마나 있는지 상관관계 분석을 실시하였다. 상관관계는 주요 변수들 간의 관계를 나타내는 것으로, 두 개 이상의 변수가 있을 때 한 변수가 변화함에 따라 다른 변수들의 변화 방향을 의미하고, 상관관계 분석은 측정변수들 간의 관계 변화를 직접 제시함으로써 변수들 간에 어느 정도 관련이 있는지 파악하는 방법이다. 상관관계의 정도는 0에서 +1 혹은 -1로 나타나며 +1또는 -1에 가까워질수록 상관관계가 높고 0에 가까울수록 상관관계는 낮아진다고 본다.

본 연구에서 가족 지지, 확률형 게임 아이템 중독, 우울, 친구 스트레스, 학교 스트레스, 친구지지, 교사지지 등 7개의 변수 간에 상관관계를 분석하였다. 그 결과 대부분 변수들이 서로 상관관계가 있음을 보여준다. <표4-14>에 제시된 상관관계 분석결과를 살펴보면 우울과 확률형 게임 아이템 중독이 $r = .861^{**}$ 로 가장 높은 상관관계를 나타냈고, 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독이 $r = -.778^{**}$, 가족 지지와 우울이 $r = -.725^{**}$, 친구지지와 교사지지가 $r = .584^{**}$ 순이었다.

<표4-14> 변수간의 상관관계

구분	가족지 지	확률형 게임 아이템 중독	우울	친구 스트레스	학교 스트레스	친구 지지	교사 지지
가족지지	1						
확률형 게임 아이템중 독	-.778**	1					
우울	-.725**	.861**	1				
친구 스트레스	-.471**	.359**	.376**	1			
학교 스트레스	-.169**	.155*	.233**	0	1		
친구지지	.491**	-.288**	-.249**	-.369**	-.151*	1	
교사지지	.526**	-.305**	-.299**	-.331**	-.178**	.584**	1

*p<0.05 **p<0.01 ***p<0.001

제 4 절 가설 검증

본 연구에서는 가족 지지가 확률형 게임 아이템 중독에 어떠한 영향을 미치는지 파악하기 위하여 회귀분석을 실시하였다. 회귀분석은 독립변수가 1개 일 때 종속변수 1개 사이의 인과관계를 검증하기 위해 실시한다. 독립변수는 가족 지지이며 종속변수인 확률형 게임 아이템 중독과의 관계에서 스트레스, 우울, 학교요인이 어떤 역할을 하는지 매개 효과 분석을 하였다.

1. 확률형 게임 아이템 중독에 대한 가족지지의 영향

본연구에서 가족 지지가 확률형 게임 아이템 중독에 유의미한 영향을 미칠 것이라는 가설 1의 검증결과는 다음과 같이 나타났다. 가족 지지는 $\beta = -.778$, $p = .000$ 으로 나타나 가족의 지지가 높을수록 확률형 게임 아이템 중독이 낮아짐을 알 수 있으며 유의미한 영향을 미치는 것을 확인 할 수 있다.

<표4-15> 확률형 게임아이템 중독에 대한 가족지지의 영향

모형	독립변인	종속변인	B	SE	β	t
1	가족지지	확률형 게임아이템 중독	-.778	.041	-.778	-18.764
$R=.778$ $R^2=.605$ $AdjR^2=.603$ $F=352.074$ $P=.000$						

2. 학교요인의 매개 효과

독립변수와 종속변수 간의 관계에서 학교요인이 매개 효과를 갖는지 보고자 위계적 회귀분석을 실시하였다. 매개 효과의 분석절차는 3단계로 이루어졌다. 1단계는 독립변수와 매개변수 간의 회귀분석을 2단계는 독립변수와 종속변수

간의 회귀분석을 3단계는 독립변수와매개변수 및 종속변수간의 위계적 회귀 분석 절차로 이루어져있다.

먼저 학교요인인 교사지지, 친구지지와 확률형 게임 아이템 중독에 대한 가족지지 영향에 유의미한 매개 효과를 나타내는지 알아보기 위하여 매개효과 분석을 실시하였는데, 그 결과는 다음과 같다.

가. 교사지지

가족 지지와 게임 아이템 중독 간의 관계에서 교사지지의 매개 효과를 살펴 보았으며 그 결과는 아래 <표4-16> 와 같다.

<표4-16> 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 교사지지 매개효과

모형	독립변인	종속변인	B	SE	β	t
1	가족지지	교사지지	.526	.056	.526	9.378
	R=.526 R ² =.277 AdjR ² =.273 F=87.952 P=.000					
2	가족지지	확률형 게임 아이템 중독	-.778	.041	-.778	-18.764
		R=.778 R ² =.605 Adj R ² =.603 F=352.074 P=.000				
3	가족지지	확률형 게임 아이템 중독	-.853	.048	-.853	-17.816
	교사지지	확률형 게임 아이템 중독	.144	.048	.144	3.006
R=.787 R ² =.620 Adj R ² =.617 F=186.702 P=.000						

위의 <표4-16>에서 보는 바와 같이 가족지지와 교사지지 간의 통계적으로 유의한 독립적 효과를 갖는 것으로 나타났다(모형1). 이후 가족의 지지와 확

를형 게임 아이템 중독 또한 유의한 효과를 가지고 있는 것으로 나타났으며 (모형2). 모형2에 매개변수인 교사지지를 추가하여 회귀 모형에 투입한결과 (모형3), 유의확률은 .000으로 나타난 반면 가족지지의 표준화계수 β 가 2단계 -.778에서 3단계 -.853으로 .075만큼 부적으로 상승한 것을 볼수있었다. 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독과의 관계에서 교사지지는 매개효과가 없는 것으로 나타났다.

나. 친구지지

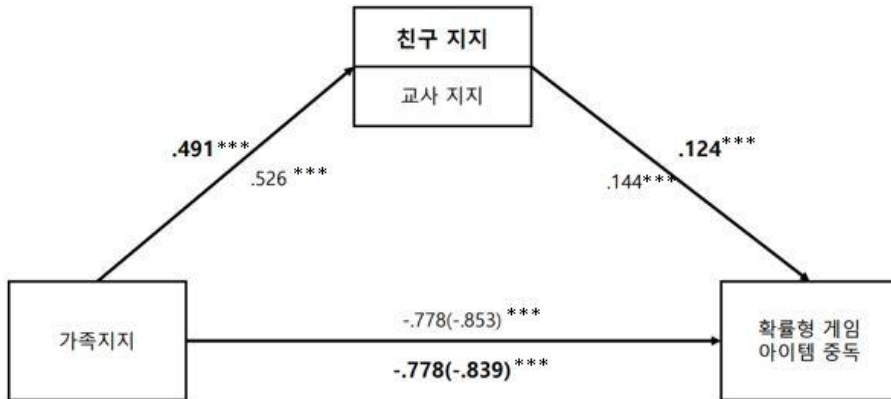
가족지지와 게임아이템 중독간의 관계에서 친구지지의 매개효과를 살펴보았으며 그 결과는 아래 <표4-17> 와 같다.

<표4-17> 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 친구지지 매개효과

모형	독립변인	종속변인	B	SE	β	t
1	가족지지	친구지지	.491	.057	.491	8.545
	R=.491 R ² =.241 AdjR ² =.238 F=73.017 P=.000					
2	가족지지	확률형 게임 아이템 중독	-.778	.041	-.778	-18.764
		R=.778 R ² =.605 Adj R ² =.603 F=352.074 P=.000				
3	가족지지	확률형 게임	-.839	.047	-.839	-17.855
	친구지지	아이템 중독				
	R=.785 R ² =.617 Adj R ² =.613 F=184.104 P=.000					

위의 <표4-17>에서 보는 바와 같이 가족지지와 친구지지 간의 통계적으로 유의한 독립적 효과를 갖는 것으로 나타났다(모형1). 이후 가족의 지지와 확률형 게임 아이템 중독 또한 유의한 효과를 가지고 있는 것으로 나타났으며 (모형2). 모형2에 매개변수인 친구지지를 추가하여 회귀 모형에 투입한결과

(모형3), 유의확률은 .000으로 나타난 반면 가족지지의 표준화계수 β 가 2단계 -.778에서 3단계 -.839으로 .061만큼 부적으로 상승한 것을 볼수있었다. 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독과의 관계에서 친구지지는 매개효과가 없는 것으로 나타났다.



*** $p < 0.001$

<그림4-1> 가족의지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 학교 요인 매개효과(β)

3. 스트레스의 매개 효과

독립변수와 종속변수 간의 관계에서 스트레스요인이 매개효과를 갖는지 보고자 위계적 회귀분석을 실시하였다. 매개효과의 분석절차는 3단계로 이루어졌으며 다음과 같다. 1단계는 독립변수와 매개변수 간의 회귀분석을 2단계는 독립변수와 종속변수 간의 회귀분석을 3단계는 독립변수와 매개변수 및 종속변수 간의 위계적 회귀분석 절차로 이루어져 있다.

먼저 스트레스인 친구 스트레스, 학교 스트레스가 확률형 게임 아이템 중독에 대한 가족 지지 영향에 유의미한 매개 효과를 나타내는지 알아보기 위하여 매개 효과 분석을 실시하였는데, 그 결과는 다음과 같다.

가. 친구스트레스

가족 지지와 게임 아이템 중독 간의 관계에서 친구 스트레스의 매개 효과를 살펴보았으며 그 결과는 아래 <표4-18> 와 같다.

<표4-18> 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 친구 스트레스 매개효과

모형	독립변인	종속변인	B	SE	β	t
1	가족지지	친구스트레스	-0.471	.058	-0.471	-8.095
		R=.471 R ² =.222 AdjR ² =.218 F=65.529 P=.000				
2	가족지지	확률형 게임 아이템 중독	-0.778	.041	-0.778	-18.764
		R=.778 R ² =.605 Adj R ² =.603 F=352.074 P=.000				
3	가족지지 친구스트레스	확률형 게임 아이템 중독	-0.782	.047	-0.782	-16.614
			-0.010	.047	-0.010	-.203
		R=.778 R ² =.605 Adj R ² =.603 F=175.324 P=.000				

위의 <표4-18>에서 보는 바와 같이 가족 지지와 친구 스트레스 간의 통계적으로 유의한 독립적 효과를 갖는 것으로 나타났다(모형1). 이후 가족의 지지와 확률형 게임 아이템 중독 또한 유의한 효과를 가지고 있는 것으로 나타났다(모형2). 모형2에 매개변수인 친구 스트레스를 추가하여 회귀 모형에 투입한 결과(모형3), 유의확률은 .000으로 나타난 반면 가족 지지의 표준화 계수 β 가 2단계 -.778에서 3단계 -.782로 .004만큼 부적으로 상승한 것을 볼 수 있었다. 가족 지지와 확률형 게임 아이템 중독과의 관계에서 친구 스트레스는 매개 효과가 없는 것으로 나타났다.

나. 학교스트레스

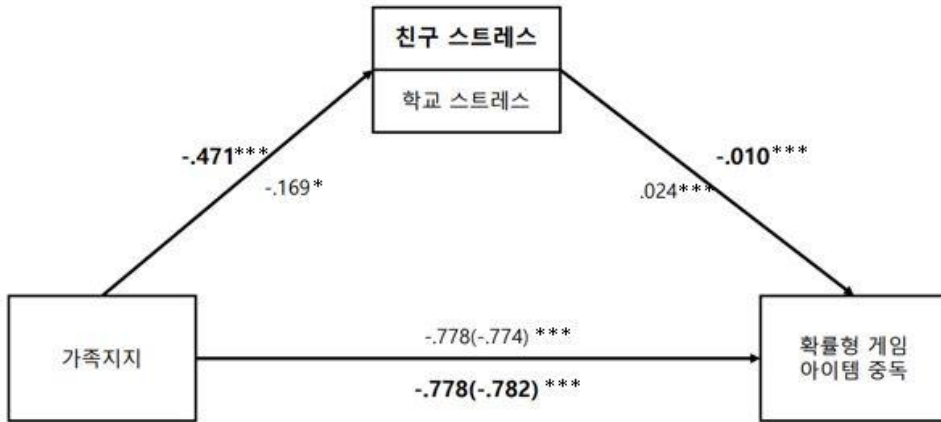
가족지지와 게임아이템 중독간의 관계에서 학교 스트레스의 매개효과를 살펴 보았으며 그 결과는 아래 <표4-19> 와 같다.

<표4-19> 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 학교 스트레스 매개효과

모형	독립변인	종속변인	B	SE	β	t
1	가족지지	학교스트레스	-.169	.065	-.169	-2.601
		R=.169 R ² =.029 AdjR ² =.024 F=6.767 P=.010				
2	가족지지	확률형 게임아이템 중독	-.778	.041	-.778	-18.764
		R=.778 R ² =.605 Adj R ² =.603 F=352.074 P=.000				
3	가족지지 학교스트레스	확률형 게임아이템 중독	-.774	.042	-.774	-18.370
			.024	.042	.024	.572
		R=.778 R ² =.605 Adj R ² =.602 F=175.685 P=.000				

위의 <표4-19>에서 보는 바와 같이 가족 지지와 학교 스트레스 간의 통계적으로 유의한 독립적 효과를 갖는 것으로 나타났다(모형1). 이후 가족의 지지와 확률형 게임 아이템 중독 또한 유의한 효과를 가지고 있는 것으로 나타났다(모형2). 모형2에 매개변수인 학교 스트레스를 추가하여 회귀 모형에 투입한 결과(모형3), 유의확률은 .000으로 나타났으며 가족지지의 표준화계수 β 가 2단계 -.778에서 3단계 -.774로 .004만큼 부적으로 하락 한 것을 볼 수 있었다. 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독과의 관계에서 학교스트레스는 부분 매개효과가 있는 것으로 나타났다.

확인된 매개효과를 재검증하기 위하여 Sobel 검증을 실시하였으며, 그결과 $Z = -0.558$, $p = 0.577$ 로 통계적으로 유의미 하지 않은 것으로 확인되었다.



* $p < 0.05$ *** $p < 0.001$

<그림4-2> 가족의지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 스트레스 요인 매개효과(β)

4. 우울요인의 매개 효과

독립변수와 종속변수 간의 관계에서 우울요인이 매개효과를 갖는지 보고자 위계적 회귀분석을 실시하였다. 매개효과의 분석절차는 3단계로 이루어졌으며 다음과 같다. 1단계는 독립변수와 매개변수 간의 회귀분석을 2단계는 독립변수와 종속변수 간의 회귀분석을 3단계는 독립변수와 매개변수 및 종속변수 간의 위계적 회귀분석 절차로 이루어져 있다.

먼저 우울 요인이 확률형 게임 아이템 중독에 대한 가족 지지 영향에 유의미한 매개 효과를 나타내는지 알아보기 위하여 매개 효과 분석을 실시하였는데, 그 결과는 다음과 같다.

가. 우울요인 매개효과

가족 지지와 게임 아이템 중독 간의 관계에서 우울 요인의 매개 효과를 살펴 보았으며 그 결과는 아래 <표4-20> 와 같다.

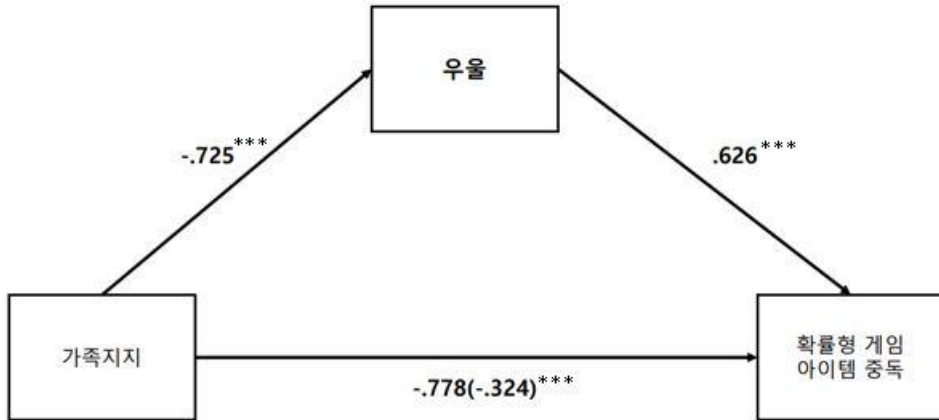
<표4-20> 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 우울요인 매개 효과

모형	독립변인	종속변인	B	SE	β	t
1	가족지지	우울	-.725	.045	-.725	-15.958
	R=.725 R ² =.525 AdjR ² =.523 F=254.661 P=.000					
2	가족지지	확률형 게임 아이템 중독	-.778	.041	-.778	-18.764
	R=.778 R ² =.605 Adj R ² =.603 F=352.074 P=.000					
3	가족지지	확률형 게임	-.324	.044	-.324	-7.385
	우울	아이템 중독	.626	.044	.626	14.265
	R=.889 R ² =.791 Adj R ² =.789 F=432.776 P=.000					

위의 <표4-20>에서 보는 바와 같이 가족 지지와 우울 요인 간의 통계적으로 유의한 독립적 효과를 갖는 것으로 나타났다(모형1). 이후 가족의 지지와 확률형 게임 아이템 중독 또한 유의한 효과를 가지고 있는 것으로 나타났으며(모형2). 모형2에 매개변수인 우울 요인을 추가하여 회귀 모형에 투입한 결과(모형3), 유의확률은 .000으로 나타났으며 가족지지의 표준화계수 β 가 2 단계 -.778에서 3단계 -.324로 .454만큼 부적으로 하락한 것을 볼 수 있었다. 가족 지지와 확률형 게임 아이템 중독과의 관계에서 우울 요인의 부분 매개 효과가 있는 것으로 나타났다.

확인된 매개 효과를 재검증하기 위하여 Sobel 검증을 실시하였으며, 그결과

Z = -10.664, p = 0.000 으로 Z값이 -1.96보다 낮으며 p값은 .001 보다 낮게 나온 것을 알 수 있다.



***p<0.001

〈그림4-3〉 가족의 지지와 확률형 게임 아이템 중독의 관계에서 우울요인 매개효과(β)

5. 우울요인의 조절된 매개 효과

본 연구는 우울 요인의 매개 효과 분석에서 가족 지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향에서 우울이 부분 매개하는 것을 확인하였다. 이제 분석할 조절된 매개 효과 검증은 가족 지지와 확률형 게임 아이템 중독 사이에 우울의 매개 효과를 학교요인인 친구지지와 교사지지 스트레스 요인인 친구 스트레스와 학교 스트레스가 조절하는지를 검증하는 것이다. 즉 조절변수인 친구지지, 교사지지, 친구 스트레스, 학교 스트레스 유무 (0,1)에 따라 전체 매개효과 값의 변화량이 통계적으로 유의하는지 분석하는 것이다. 본 연구에서는 가설 검증을 위해 SPSS PROCESS에서 model7 과 model14를 적용하였다. 조절된 매개효과의 검증을 위해 각 조절변수의 0(없음), 1(있음)의 경우로 값을 구분하여 매개효과 값의 변화량 차이를 확인하였다.

가. 가족지지와 우울 사이의 조절된 매개효과

(1) 우울 요인 매개 효과에서의 친구지지 조절된 매개 효과

본 연구에서 친구지지의 조절된 매개 효과를 분석한 결과는 <표4-21>과 같다. 조절된 매개 효과를 검증하는 식은 $(f|W)=(a_1 + a_3 W)b_1$ 이다 (Preacher et al, 2007). 분석결과 조절된 매개 효과는 유의하였다. 내용을 자세히 살펴보면 다음과 같다.

가족 지지가 우울에 미치는 경로계수(a_1)는 $-.7542(p<.001)$ 로 유의한 것으로 나타났다. 가족 지지와 우울을 부적 관계를 가지고 있다고 나타났으며 우울이 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 경로계수(b_1)은 $.6259(p<.001)$ 으로 유의하며, 우울과 확률형 게임 아이템 중독은 정적관계를 가지고 있는 것으로 앞서 매개모형과 일치한다. 친구지지의 조절된 매개효과($a_1 + a_3 W$) b_1 값, 즉 친구 지지가 있는 경우 (1)와 친구지지가 없는 경우 (0)의 값이 매개 효과 값에 미치는 차이는 통계적으로 유의하였다.

<표4-21>친구지지의 조절된 매개효과

종속변수 : 우울					
변수명	비표준화 계수		T	95% 신뢰구간	
	coeff	se		LLCI	ULCI
상수	-.0277	.0462	-.5992	-.1188	.0634
가족지지(a1)	-.7542	.0543	-13.8920***	-.8612	-.6472
친구지지(a2)	.1643	.0522	3.1441**	.0613	.2672
가족x친구(a3)	.0567	.0266	2.1325*	.0043	.1090
종속변수 : 확률형 게임 아이템 중독					
변수명	비표준화 계수		T	95% 신뢰구간	
	coeff	se		LLCI	ULCI
상수	.0000	.0302	.0000	-.0594	.0594
가족지지	-.3240	.0439	-7.3846***	-.4105	-.2376
우울(b1)	.6259	.0439	14.2653***	.5395	.7124

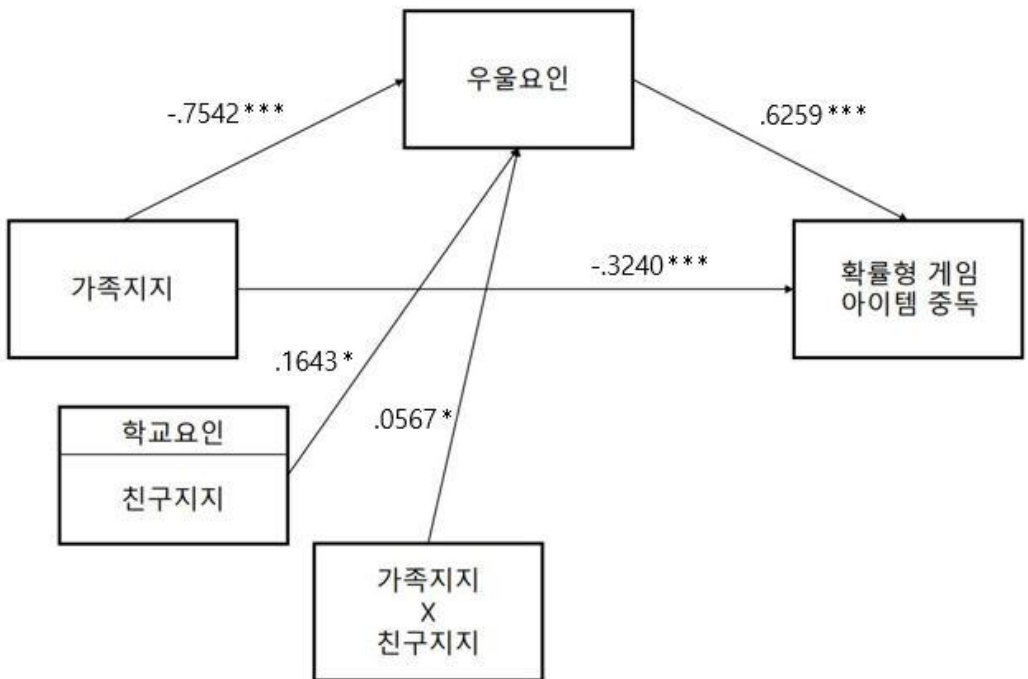
*p<0.05 **p<0.01 ***p<0.001

<표4-22>친구지지의 조절된 매개효과 크기

X → Y		Effect
Direct effect	(C)	-.3240***
Indirect effect		(0) -.4721
친구지지(0)	$(a_1 + a_3 W)b$	(1) -.4366
친구지지(1)		

***p<0.001

가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 직접효과(c)는 유의하였으며 값은 -.3240이다. 친구지지의 조절된 매개효과는 $(-.7542 + .0567 \times \text{친구지지}) \times .6259$ 의 값으로 친구지지가 유효하지 않을 때 -.4721이고 유효할 때 -.4366값을가지며 통계적으로 유의하다. 즉 친구지지가 유효하면 매개효과가 부적으로 감소하는 것을 확인할 수 있다.

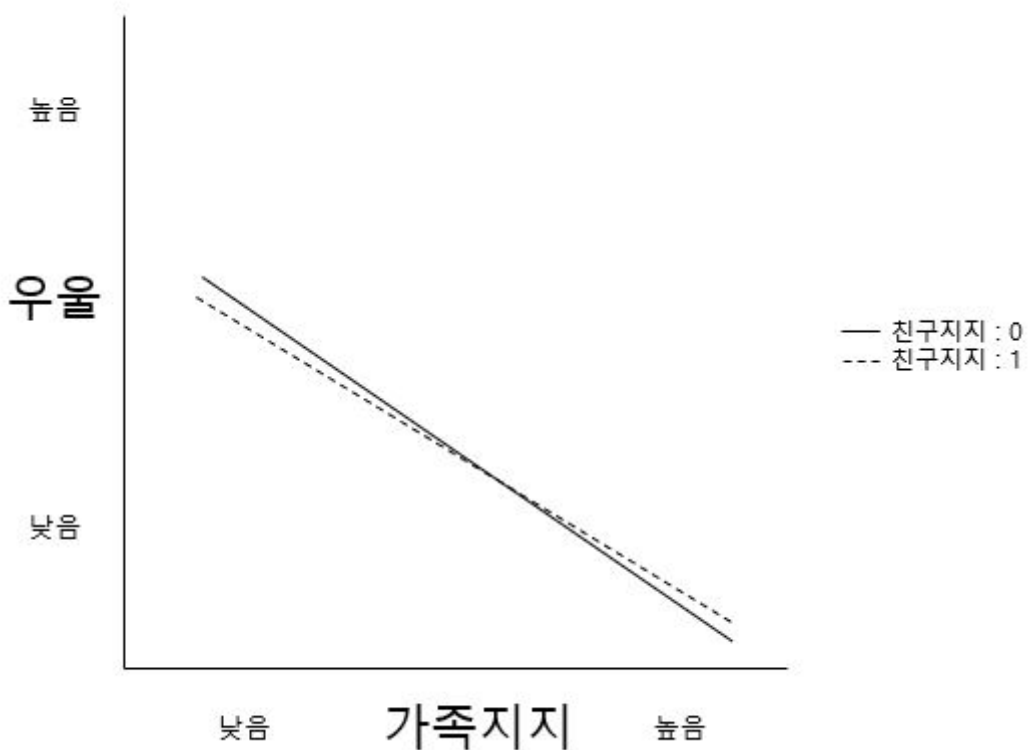


<그림4-4> 우울요인의 매개효과에서 친구지지의 조절효과 (model 7)

<표4-23>가족지지와 확률형 게임 아이템 중독 사이의 친구지지의
조절된매개효과

친구지지	Effect	BootSE	95% 신뢰구간	
			BootLLCI	BootULCI
0	-.4721	.1161	-.6254	-.1713
1	-.4366	.1444	-.6031	-.0323

부트스트래핑 결과는 친구지지 수준에 따라 가족지지와 우울에 미치는 영향력이 달라질 수 있음을 의미한다. 즉 X(가족지지)와 M(우울)사이에서 친구지지가 0(유효하지 않음)인 경우 가족지지와 우울에 미치는 영향력이 크지만, 1(유효함)인 경우 가족지지와 우울에 미치는 영향력이 상대적으로 작은 것을 알 수 있다.



<그림4-5>친구지지의 상호작용

(2) 우울요인 매개효과에서의 교사지지 조절된 매개효과

교사지지에 따른 조절된 매개 효과 분석 결과 가족 지지와 우울 사이의 교사 지지의 조절된 매개 효과는 유의하였다. <표4-24>에 가족 지지가 우울에 미치는 경로계수(a_1)는 $-.7300(p<.001)$ 으로 유의한 것으로 나타났고, 우울이 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 경로계수(b_1)도 $.6259(p<.001)$ 으로 유의하였으며 교사지지의 조절된 매개효과($(a_1 + a_3 W)b_1$) 값, 즉 교사지지가 있는 경우 (1)와 친구지지가 없는 경우 (0)의 값이 매개효과 값에 미치는 차이는 통계적으로 유의하였다.

<표4-24>교사지지의 조절된 매개효과

중속변수 : 우울					
변수명	비표준화 계수		T	95% 신뢰구간	
	coeff	se		LLCI	ULCI
상수	-.0368	.0469	-.7848	-.1291	.0556
가족지지(a1)	-.7300	.0568	-12.8611***	-8419	-.6182
교사지지(a2)	.1289	.0528	2.4414*	.0249	.2329
가족x교사(a3)	.0702	.0282	2.4934*	.0147	.1257
중속변수 : 확률형 게임 아이템 중독					
변수명	비표준화 계수		T	95% 신뢰구간	
	coeff	se		LLCI	ULCI
상수	.0000	.0302	.0000	-.0594	.0594
가족지지	-.3240	.0439	-7.3846***	-.4105	-.2376
우울(b1)	.6259	.0439	14.2653***	.5395	.7124

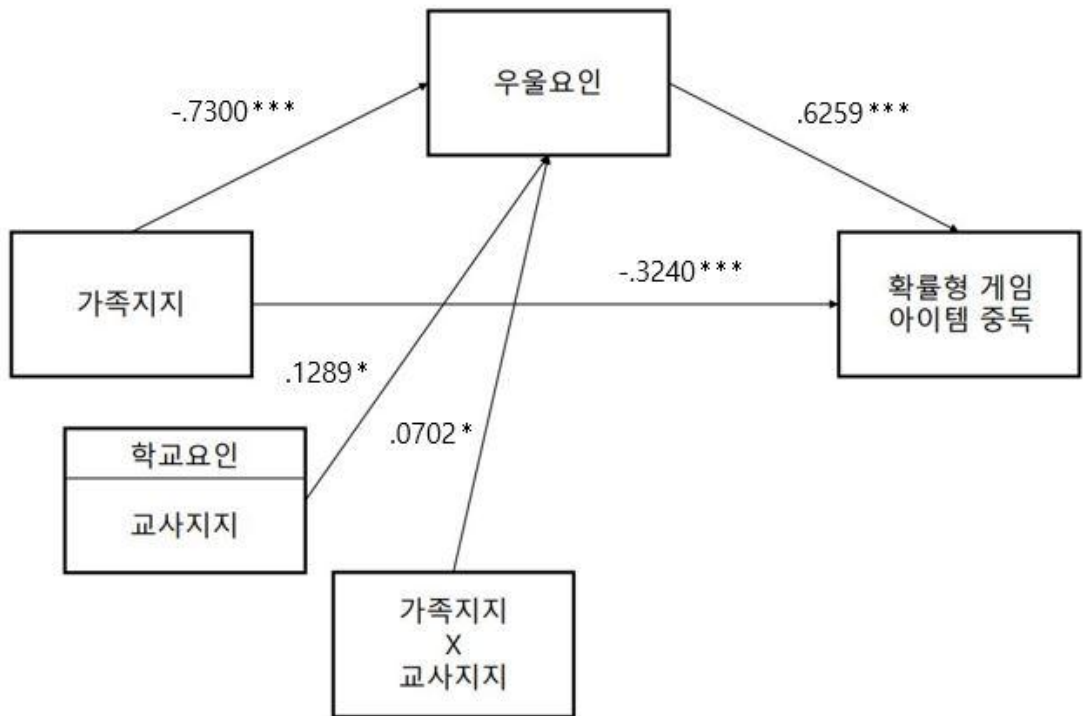
***p<0.001

<표4-25>교사지지의 조절된 매개효과 크기

X → Y		Effect
Direct effect	(C)	-.3240***
Indirect effect		(0) -.4569
교사지지(0)	$(a_1 + a_3 W)b$	(1) -.4130
교사지지(1)		

***p<0.001

가족지지와 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 직접효과(c)는 유의하였으며 값은 -.3240이다. 교사지지의 조절된 매개효과는 $(-.7300 + .0702 \times \text{교사지지}) \times .6259$ 의 값으로 교사지지가 유효하지 않을 때 -.4569이고 유효할 때 -.4130값을가지며 통계적으로 유의하다. 즉 교사지지가 유효하면 매개효과가 부적으로 감소하는 것을 확인할수 있다.

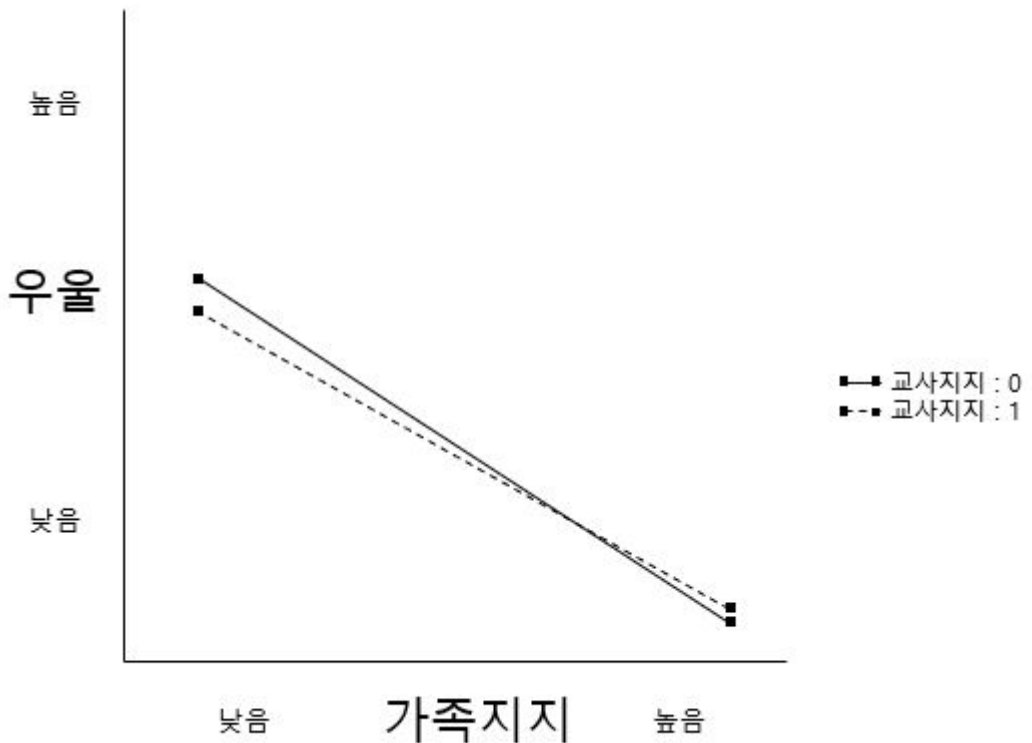


<그림4-6> 우울요인의 매개효과에서 교사지지의 조절효과 (model 7)

<표4-26>가족지지와 확률형 게임 아이템 중독 사이의 교사지지의 조절된 매개효과

교사지지	Effect	BootSE	95% 신뢰구간	
			BootLLCI	BootULCI
0	-.4569	.1233	-.6136	-.1342
1	-.4130	.1588	-.5925	.0239

부트스트래핑 결과는 교사지지 수준에 따라 가족지지가 우울에 미치는 영향력이 달라질 수 있음을 의미한다. 즉 X(가족지지)와 M(우울)사이에서 교사지지가 0(유효하지 않음)인 경우 가족지지가 우울에 미치는 영향력이 크지만, 1(유효함)인 경우 가족지지가 우울에 미치는 영향력이 상대적으로 작은 것을 알 수 있다.



<그림4-7>교사지지의 상호작용

나. 우울과 확률형 게임 아이템 중독 에서의 조절된 매개효과

(1) 우울요인 매개효과에서의 친구스트레스 조절된 매개효과

본 연구의 친구스트레스의 조절된 매개효과를 분석한 결과는 <표4-27>와 같다. 이를 검증하는 식은 $(f|W)=a_1(b_1 + b_3 V)$ 이다. 분석결과 조절된 매개효과는 통계적으로 유의하지 않았다. 내용을자세히 살펴보면 다음과 같다.

가족지지가 우울에 미치는 경로계수(a_1)는 $-.7249(p<.001)$ 로 유의한 것으로 나타났다. 가족지지와 우울을 부적관계를 가지고있다고 나타났으며 우울이 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 경로계수(b_1)은 $.6454(p<.001)$ 으로 유의하며, 우울과 확률형 게임 아이템 중독은 정적관계를 가지고 있는 것으로 앞서 매개모형과 일치한다. 우울과 친구 스트레스의 상호작용 효과(b_3)는 $.0208(p=.2149)$ 로 유의하지 않았다.

<표4-27>친구스트레스의 조절된 매개효과

종속변수 : 우울					
변수명	비표준화 계수		T	95% 신뢰구간	
	coeff	se		LLCI	ULCI
상수	.0000	.0453	.0000	-.0893	.0893
가족지지(a1)	-.7249	.0454	-15.9581***	-.8144	-.6354
종속변수 : 확률형 게임 아이템 중독					
변수명	비표준화 계수		T	95% 신뢰구간	
	coeff	se		LLCI	ULCI
상수	-.0078	.0308	-.2531	-.0684	.0528
가족지지	-.3396	.0461	-7.3665***	-.4304	-.2487
우울(b1)	.6019	.0489	12.3203***	.5056	.6981
친구스트레스(b2)	-.0522	.0363	-1.4369	-.1238	.0194
우울 X 친구스트레스(b3)	.0208	.0167	1.2437	-.0122	.0538

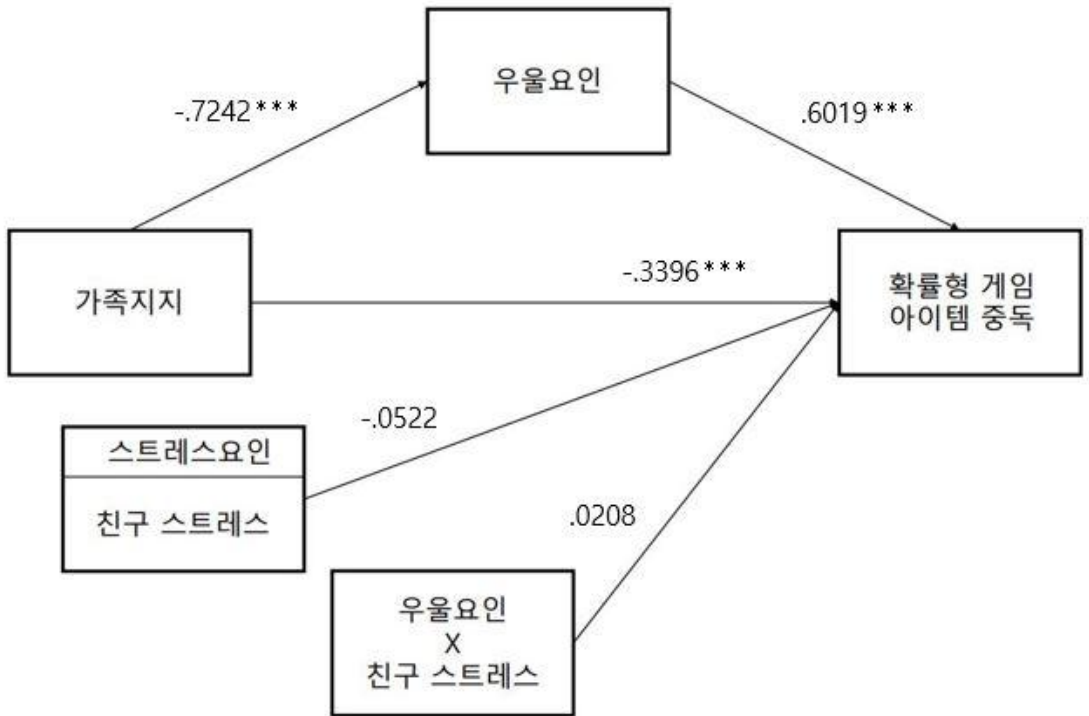
*** $p<0.001$

<표4-28>친구스트레스의 의 조절된 매개효과 크기

X → Y		Effect
Direct effect	(C)	-.3396***
Indirect effect		(0) -.4363
친구스트레스(0)	$a_1 (b_1 + b_3 V)$	(1) -.4514
친구스트레스(1)		

*** $p<0.001$

가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 직접효과(c)는 유의하였으며 값은 $-.3396$ 이다. 친구스트레스의 조절된 매개효과는 $-.7249(.6019 + .0208 \times \text{친구스트레스})$ 의 값으로 친구스트레스가 유효하지 않을 때 $-.4363$ 이고 유효할 때 $-.4514$ 값을가지는 것으로 나타났으나 친구스트레스로 인한 전체 매개효과의 차이는 유의하지 않았다.



<그림4-8> 우울요인의 매개효과에서 친구스트레스의 조절효과 (model 14)

(2) 우울요인 매개효과에서의 학교스트레스 조절된 매개효과

학교스트레스에 따른 조절된 매개효과 분석 결과 우울과 확률형 게임 아이템 중독 사이의 학교스트레스의 조절된 매개효과는 유의하지 않았다.. <표4-29>에 가족지지가 우울에 미치는 경로계수(a_1)는 $-.7249(p<.001)$ 으로 유의한 것으로 나타났고, 우울이 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 경로계수(b_1)도 $.6454(p<.001)$ 으로 유의하였으며 학교스트레스와 우울의 상호작용(b_3)는

-0.0113(p=.5249)로 유의하지 않았다. 즉 학교 스트레스가 있는 경우 (1)와 학교 스트레스가 없는 경우 (0)의 값이 매개 효과 값에 미치는 차이는 통계적으로 유의하지 않았다.

<표4-29> 학교스트레스의 조절된 매개효과

종속변수 : 우울					
변수명	비표준화 계수		T	95% 신뢰구간	
	coeff	se		LLCI	ULCI
상수	.0000	.0453	.0000	-.0893	.0893
가족지지(a1)	-.7249	.0454	-15.9581***	-.8144	-.6354
종속변수 : 확률형 게임 아이템 중독					
변수명	비표준화 계수		T	95% 신뢰구간	
	coeff	se		LLCI	ULCI
상수	.0023	.0304	.0864	-.0573	.0625
가족지지	-.3243	.0438	-7.4036***	-.4106	-.2380
우울(b1)	.6454	.0462	13.9693***	.5543	.7364
학교스트레스(b2)	-.0436	.0319	-1.3660	-.1066	.0193
우울 X 학교스트레스(b3)	-.0113	.0178	-.6368	-.0463	.0237

***p<0.001

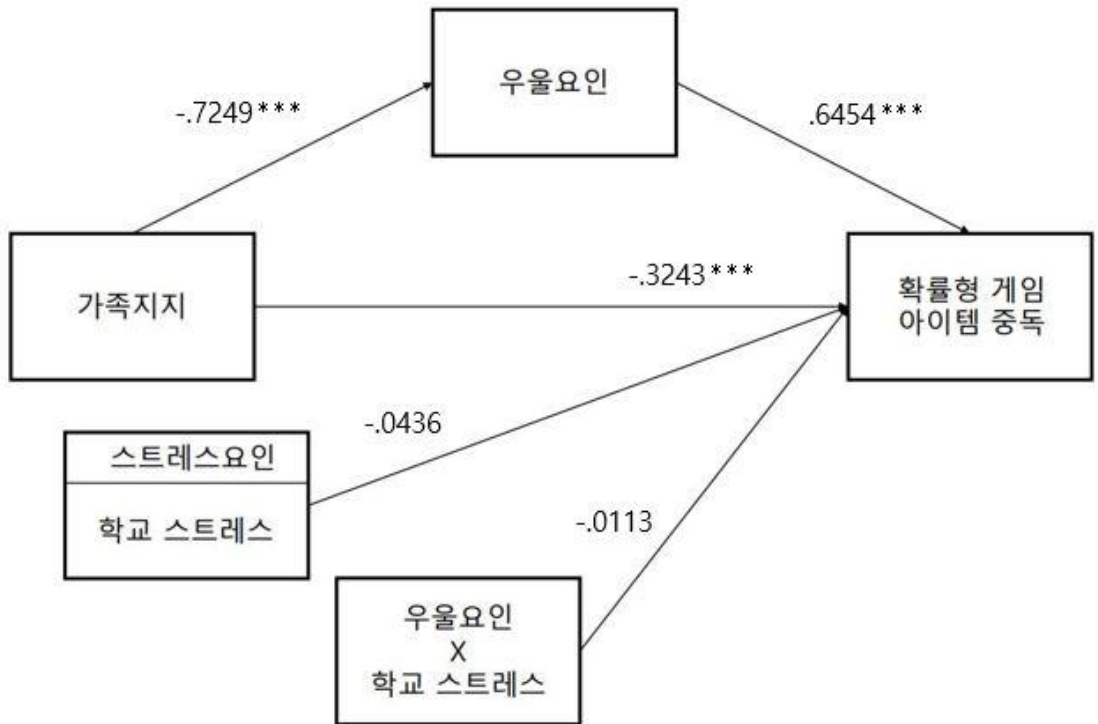
<표4-30> 학교스트레스의 의 조절된 매개효과 크기

X → Y		Effect
Direct effect	(C)	-.3243***
Indirect effect		(0) -.4678
학교스트레스(0)	a ₁ (b ₁ + b ₃ V)	(1) -.4596
학교스트레스(1)		

***p<0.001

가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 직접효과(c)는 유의하였으며 값은 -.3243이다. 학교스트레스의 조절된 매개효과는 -.7249(.6454 +

-0.0113 X 학교스트레스)의 값으로 학교스트레스가 유효하지 않을 때 -.4678 이고 유효할 때 -.4596 값을가지는 것으로 나타났으나 학교스트레스로 인한 전체 매개효과의 차이는 유의하지 않았다.



<그림4-9> 우울요인의 매개효과에서 학교스트레스의 조절효과 (model 14)

따라서 학교요인과 스트레스요인의 조절된 매개효과가 부분적으로 유의미한 것을 알 수 있다. 이와 같이 연구가설에 관한 연구 결과를 요약하여 나타내면 <표4-31>과 같다.

<표4-31> 연구가설 검증결과

연구 가설	가설내용	결과
가설 1	1-1.가족지지는 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 유의미한 영향을 미칠 것이다.	채택
가설 2	2-1.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 학교요인에 따라 매개효과가 있을 것이다.	불 채택
	2-2.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 교사지지에 따라 매개효과가 있을 것이다.	불 채택
	2-3.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 친구지지에 따라 매개효과가 있을 것이다.	불 채택
가설 3	3-1.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 스트레스요인에 따라 매개효과가 있을 것이다.	불 채택
	3-2.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 친구 스트레스에 따라 매개효과가 있을 것이다.	불 채택
	3-3.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 학교 스트레스에 따라 매개효과가 있을 것이다.	불 채택
가설 4	4-1.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향은 우울요인에 따라 매개효과가 있을 것이다.	채택

가설 5	5-1.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 우울요인의 매개효과는 친구지지에 따라 차이가 있을 것이다	채택
	5-2.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 우울요인의 매개효과는 교사지지에 따라 차이가 있을 것이다	채택
	5-3.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 우울요인의 매개효과는 친구스트레스에 따라 차이가 있을 것이다	불 채택
	5-4.가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 우울요인의 매개효과는 학교스트레스에 따라 차이가 있을 것이다	불 채택

제 5 절 분석결과의 논의

본 연구에서는 학생에게 인격체로서 중요한 요인인 가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향에서 학교요인, 스트레스요인, 우울요인의 매개효과와 조절된 매개효과에 관하여 실증분석 하였다. 표본 설문조사와 실증연구 분석결과를 종합하면 다음과 같다.

1. 특성별 차이 분석결과

본 연구에서는 인구통계학적 특성별 차이 분석결과 인터넷 도박경험과는 차이가 거의 나타나지 않았고, 하루평균 게임 시간과 한 달간 아이템 구입비용이 확률형 게임 아이템 중독과 유의한 관계가 있음을 알 수 있다. 게임을 자주 이용하는 장소로는 집 84.1%, 집 학교 둘 다 12.1%로 집에서 게임을 자주 이용한다고 응답한 것을 보아 온라인수업으로 인하여 집에 있는 시간이 길어졌기 때문이며, 한 달간 아이템 구입비용으로 1만원미만 73.3%, 1~5만원 20.7%으로 나타나 학생들에게는 구매비용이 적은 소액결제를 자주 이용할 때 확률형 게임 아이템 중독이 높게 나타난 것을 알 수 있다. 따라서 온라인을 통하여 중독예방 교육 등 가정에서 활용이 가능한 적절한 예방책이 요구된다.

스트레스 요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석결과 학교 스트레스와 친구 스트레스는 유의한 차이를 나타냈으며 친구 스트레스가 높을 시 문제중독이 나타나며 학교 스트레스 또한 높았을 시 문제중독이 높은 것을 알 수 있다. 두 스트레스 모두 집단적 상황에서 개인이 느끼는 스트레스를 물어보는 문항이었다. 즉 학교 안에서 발생하는 친구와의 관계와 교사 및 성적, 환경과의 상호작용에서 오는 문항이었다. 재택학습이 많아진 요즘 학교라는 공간의 신뢰도와 친구 및 교사와의 상호작용 부족 등등 스트

레스를 감소시키기 위한 교사의 역할과 가정에서의 부모의 역할이 중요하다.

학교요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석결과 친구지지 교사지지 모두 유의한 차이를 나타냈으며 친구지지와 교사지지 모두 비문제중독, 저위험중독, 중위험 중독 이 가장 많이 나타난 것을 알 수 있다. 극단적으로 하나의 중독 수준에서의 값이 나오지는 않았지만, 압도적으로 많은 인원수의 비문제중독의 값이 대체로 높게 나타나서 친구지지와 교사지지 가 높을수록 확률형 게임 아이템 중독에 영향을 주는 것을 알 수 있다. 다만 바로 전에 알아본 스트레스 요인과의 관계에서처럼 학교요인인 교사의지지 및 친구의지지가 학생으로 하여금 긍정적으로 느끼고 자각한다면 지지로서의 효과를 볼 수 있지만 반대로 의사소통이 부족한 현시점에서는 오히려 관심이 부정적으로 받아들여 스트레스로 전환될 수가 있다. 따라서 교사는 학생들이 현 상황에서 필요한 부분을 즉각적으로 해결하기 위해 도우며 학생과 학생 간의 의사소통이 원활히 될 수 있도록 관계 형성에 대하여 생각해볼 필요가 있을 것이다.

우울 요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이 분석결과 유의한 차이를 보였으며 우울 요인이 높으면 중독 수준 또한 높아진다는 것을 알 수 있다. 학교요인에서 낮은 수준부터 중간수준이 전체적으로 높았던 반면 우울 요인에서는 중 하위 중독 수준이 모두 낮게 나타나고 문제중독 수준이 가장 높게 나타나 우울 요인과 확률형 게임 아이템 중독은 강하게 연결되어있다고 볼 수 있다. 학생들이 학교에 나와서 교사 또는 친구들과 일상적인 대화와 운동 등등 여러 상호작용이 없는 상태에서 집에만 있다 보니 집에서 하는 여가활동이 게임이라고 대답하는 학생들도 많았다. 가족과 화목하고 교사 및 친구들과의 관계가 좋은 학생들도 우울 요인이 많이 높게 나타났었고 그로 인하여 확률형 게임 아이템 이 가져다주는 도박과 비슷한 순간의 희열을 느끼고자 중독 수준이 높아진 것으로 볼 수 있다. 학교뿐만 아니라 가정에서도 학생의 우울감을 낮추기 위한 부모와 교사의 역할이 무엇이고 어떻게 학생을 지원해야 하는가 생각해보아야 한다.

2. 가설검증 결과

가. 확률형 게임 아이템 중독에 대한 가족지지의 영향

가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향 연구에서 가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 가족지지가 높은 학생일수록 확률형 게임 아이템 중독률이 낮게 나타났는데 이는 가족이라는 한 울타리 안에서 나라는 존재가 얼마나 존중이 되고있으며, 가족간의 연결성 및 가족의 의사결정에서 학생 본인의 참여성에 대한 문항으로 구성이 되있었다. 즉 가족이라는 끈끈한 공동체로 심리적인 연결성이 높다면 중독 증상이 낮아 진다는 것을 의미한다. 21년 현재 재택학습이 많아져 집에 있는 시간이 많아짐에 따라 가족과의 의사소통이 증가했을 것이며 그로인하여 많은 변화가 찾아왔을 것이다. 확률형 게임아이템 중독에대한 설문결과에서 비 문제 도박이 대다수 차지한 것 또한 영향이있을 것이다 따라서 가정에서의 부모역할이 중요함을 시사한다.

나. 매개효과 검증 결과

(1) 학교 요인의 매개효과

확률형 게임 아이템 중독에 대한 가족지지의 영향에서 학교요인에서 교사지지를 매개변수로 하여 매개효과 분석한 결과 매개효과는 유의미하게 나타나지 않았다. 또한 친구지지를 매개변수로 하여 매개효과 분석한 결과도 매개효과는 유의미하게 나타나지 않았다. 이 변수 모두 특성별 차이분석에서 보면 알수 있듯 낮은단계인 비 문제 도박부터 중간단계인 중위험 도박까지 값이 고르게 나타났던 것이 매개효과 검증에서도 그대로 나타난 것을 알 수 있다. 지속된 격주 등교와 재택학습으로 인하여 교사와 학생간의 상호작용이 부족한 것으로 보이며 더욱더 활발한 의사소통이 요구된다.

(2) 스트레스 요인의 매개효과

가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향에서 스트레스요인 중

친구스트레스를 매개변수로 하여 매개 효과를 분석한 결과 유의미하게 나타나지 않았다. 학교스트레스를 매개변수로 하여 분석한결과 가족지지의 표준화계수 β 가 최종모형에서 감소하여 부분매개효과가 있는 것으로 보였으나 재검증을 위한 Sobel 테스트에서 통계적으로 유의미 하지 않은 것으로 나타났다. 앞서 이야기 한것과 같이 스트레스요인 또한 학교안에서의 관계에서 발생하는 것을 측정하기 위한 항목으로 구성이 되어있었다. 그렇기 때문에 가족지지와 확률형 게임 아이템 중독 간의 관계에서 매개 효과로서의 작용이 없는 것을 알 수 있다. 다만 스트레스요인은 불안, 초조, 짜증을 유발하며 스스로 해결 하기 힘들 뿐만 아니라 누적되면 정신적, 신체적, 정서적으로 부작용의 원인으로 작용되어 문제 행동으로 이어질수 있기 때문에 교사는 학교에서 학생들의 스트레스에대한 원인 분석과 해결방안을 모색해야 할 것이며 가정에서는 부모가 학생의 스트레스에 대한 대책을 고심해 보아야 할 것이다.

(3) 우울 요인의 매개효과

가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향에서 우울요인을 매개변수로 하여 매개효과를 분석한 결과 유의미한 결과를 나타내었다. 우울을 매개변수로 하여 분석한결과 가족지지의 표준화 계수 β 가 3단계 최종모형에서 감소하였으며 부분매개효과가 있을것으로 보고 Sobel 테스트를 진행한 결과 Z 값은 -10.664 p 값은 $.000$ 으로 매개효과가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 우울요인은 전반적으로 외부와의 관계없이 자기자신이 느끼고 있는 감정에대한 문항으로 구성되었는데 설문 결과 가족이나 친구 및 교사의 지지가 높아도 우울이 높은 것으로 나타났다. 이는 학교라는 무한한 상호작용의 공간이면서 활동적인 공간과 학생들이 거리가 멀어지면서 개인적인 공간인 집 더 나아가 자기 자신의 방이라는 공간에 머물며 우울한 감정이 증가한 것으로 보인다. 또한 이러한 감정을 스스로해결하기위해서 다른 자극적인 요소를 찾기 시작하면서 자연스럽게 아주 잠깐의 시간으로도 희열을 느낄 수 있는 확률형 게임아이템을 구매하게 되며 중독이 되는 것으로 볼 수 있다. 성인기 까지의 우울과 도박 문제가 상관이 있는 것으로 보고된 만큼 우울과

낮은 자존감 불쾌한 정서를 회피하기 위하여 확률형 게임 아이템 구매등 도박 중독 문제로 커지기 전에 부모와 교사의 역할이 중요하다고 볼 수 있다.

다. 조절된 매개효과 검증 결과

조절된 매개효과 검증결과 학교요인의 가족지지와 우울요인간의 조절된 매개효과 model 7 은 유의한 효과를 보였으며 우울요인과 확률형 게임 아이템 중독간의 스트레스요인의 조절된 매개효과 model 14는 유의한 효과를 보이지 않았다.

(1)학교요인의 조절된 매개효과

가족지지와 확률형 게임아이템 중독에 미치는 영향에서 우울의 매개효과를 확인한 다음 가족지지와 우울 사이를 조절하는 요인으로 학교요인을 분석한 결과 유의미하게 나타났다. 가족지지와 낮고 친구지지 및 교사지지가 있을시 우울이 낮아져 효과를 완충하는 것으로 나타났다. 가족지지와 교사지지 및 친구지지는 대인관계를 측정하는 대표적인 요인으로 선행연구에서와같이 각 항과의 관계가 유효함이 나타났다. 따라서 우울이 확률형 게임 아이템 중독과의 매개효과가 있는 만큼 학교와 가정에서의 지지가 고등학생에게 큰 의미로 작용하며 우울을 낮추어 확률형 게임 아이템 중독 뿐만아닌 도박중독에 대한 문제를 해소함과 동시에 집단괴롭힘, 시험불안 등 신체적 정서적 문제를 예방하기 위하여 학교에서는 교사의 주도하에 교사와 학생 간의 상담과 사제동행 프로그램 등을 구성하고 학생과 학생 간의 교우 관계 프로젝트를 구성하여 교사지지와 친구지지를 높이며 가정에서는 부모와의 소통을 늘리기 위한 가족회의, 저녁 식사같이 하기 활동을 통해 학교와 가정 모든 곳에서의 활동이 이루어져야 할 것이다.

(2)스트레스요인의 조절된 매개 효과

가족 지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향에서 우울의 매개 효과를

확인한 뒤 우울과 확률형 게임 아이템 중독 사이를 조절하는 요인으로 스트레스 요인을 분석한 결과는 유의하지 않는 것으로 나타났다. 우울과 스트레스 요인의 모든 상호작용항이 $p > 0.05$ 로 나타나 효과가 없음이 나타났다. 그러나 스트레스는 선행연구에 나타난 것과 같이 신체적, 정신적, 행동적 증상이 나타나며 스트레스 강도와 성향에 따라서 오래 지속되면 심각한 정신적이나 신체적 병으로 나타날 수 있다. 스트레스는 개인에게 부정적 결과를 초래할 수 있는 병의 근원이다. 그러므로 학교에서는 학생의 스트레스를 진단하고 해소할 방법을 연구하여야 할 것이다.

제 5 장 결론

제 1 절 연구결과 요약

2021년 코로나 19(COVID-19)로 인하여 고등학교 3학년을 제외한 학생들은 격주로 등교하며 재택학습을 하였다. 이전의 학교생활과는 다르게 집에 있는 시간이 많아졌고 그로 인하여 가족과의 관계는 이전과 많이 달라졌을 것으로 보인다.

본 연구는 학생의 달라진 환경에 맞추어 새롭게 사회적 문제가 되어가는 확률형 게임 아이템 중독 문제에 대해 어떤 영향이 있는지 보고자 하였다. 가족 지지는 가족으로부터 얼마나 관심을 받고 있는지보다 본인이 가족의 구성원으로서 지지를 받고 있는지를 중심으로 구성하였다. 또한, 달라진 환경에 의해 어떤 영향이 있는지 알아보기 위하여 친구지지와 교사지지를 포함시켜 학교 안에서의 상호작용이 어떻게 변화했는지 보았고 친구와 학교 관련 스트레스를 조사하여 스트레스가 어떠한 영향을 끼치는지에 대하여도 알아보았다. 마지막으로 가장 중요했던 우울 요인을 조사하여 학생들이 어떤 상황에서 우울을 느끼는지 각 요인별 우울과 어떤 관계를 갖는지에 대하여 알아보았다. 혈기왕성한 학생들이 재택학습을 통하여 좁은 공간에 비교적 많은 시간 혼자 남겨지면서 자연스럽게 우울 증상이 나타났고 그로 인하여 발생하는 부정적인 감정은 자기 자신을 부정하게 되고 소극적으로 만들며 그것으로 인하여 부정적인 정서를 탈출하고자 하는 욕망이 생기고 비교적 접근이 쉬운 확률형 게임 아이템을 통하여 우울한 감정을 회피함과 동시에 도박 동기가 상승하게 되는 결과가 나왔다.

확률형 게임 아이템이 급속하게 퍼져 모바일뿐만 아닌 PC 콘솔(비디오게임) 등에서도 접할 수 있다. 이는 기업의 수익 모델로서 바라볼 수 있지만, 확률형 게임 아이템은 도박의 기능이 충분히 포함되어있기 때문에 최근 사회

적 이슈로 붙어지고 있다. 손쉽게 접근할 수 있으며 적은 금액으로 큰 보상을 얻을 수 있으니 호기심으로 구매하고 운에 의하여 좋은 보상을 얻게 되면 다음에도 성공할 것이라는 믿음이 생기며 좋은 보상을 받지 못하면 다음번에는 성공할 것이라는 헛된 믿음이 된다. 또한, 확률형 게임 아이템을 구매하기 위하여 아르바이트를 하기도 한다. 선행연구 결과 확률형 게임 아이템의 법적 문제점이나 확률형 게임 아이템의 중독 요인을 예측하는 경우가 많았으며 실제 많은 현금을 게임에 결재하는 사람들을 대상으로 연구가 진행되어 온 것을 고려해 볼 때 청소년(고등학생)의 확률형 게임 아이템 중독에 관한 연구가 절실히 필요하며, 현재 생활 환경이 변화된 학생들에게 확률형 게임 아이템은 어떻게 작용하며 중독이 되는지 이를 보호하기 위한 요인은 무엇인지 연구 함으로써 확률형 게임 아이템 중독예방에 밑거름이 될 것으로 생각된다.

따라서 본 연구에서는 고등학생의 가족 지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향을 학교요인과 스트레스 요인 및 우울 요인의 매개 효과에 관하여 분석함으로써 이론적 정책적 시사점을 도출하도록 하였다. 또한, 문헌연구를 토대로 연구모형을 작성하였으며, 이를 실증적으로 검증하기 위하여 광주광역시에 소재한 특성화 고등학교 1,2,3학년 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였고 회수한 설문지는 SPSS 26 Version을 사용하여 분석하였다. 신뢰도분석, 타당도 검증, 요인분석, 기술통계량 분석, 변수의 특성별 차이분석, 상관관계분석 및 가설검증을 위한 회귀분석 및 위계적 회귀분석을 통하여 분석 결과를 도출하였고 조절된 매개효과를 확인하기 위하여 SPSS PROCESS를 사용하였다. 이를 요약 하면 다음과 같다.

1. 특성별 차이 분석 결과

첫째, 인터넷 도박경험에 따른 확률형 게임 아이템 중독 차이는 거의 나타나지 않았다. 하루평균 게임시간에 따른 차이는 3~4시간이상이 가장 많았고 다음으로 4시간 이상이 많았다. 즉 3시간 이상의 게임을 즐기는 시간이 많을수록 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향이 크다고 볼 수 있다. 한달간 아이템 구입 비용은 1~5만원이 가장 많았으며 다음으로 5~10만원이 뒤따랐다. 1만원에서 10만원 사이의 금액을 게임을 위해 사용하였으며 주로 적은 금액으로 구입가능하며 큰보상을 운에 따라 얻을 수 있는 확률형 게임 아이템을 많이 구매하는것으로 볼 수 있다. 적은 투입금액으로 운에따라 많은 보상을 얻으며 운이좋아 많은보상을 얻게되면 느껴지는 희열로 인하여 확률형 게임 아이템 중독에 이른다라고 할 수 있다.

둘째, 스트레스요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 다른 집단적 차이 분석 결과 친구스트레스와 학교스트레스를 많이 받을수록 확률형 게임 아이템 중독 수준이 높은 것으로 나타났다

셋째, 학교요인과 확률형 게임아이템 중독수준에 따른 집단적 차이 분석 결과 친구지지 및 교사지지 모두 유의미한 차이를 보이지 못하였다.

넷째, 우울요인과 확률형 게임 아이템 중독 수준에 따른 집단적 차이분석 결과 우울이 높을수록 확률형 게임아이템 중독 수준또한 높아지는 것을 알수 있었다. 우울로인하여 발생한 부정적인 감정을 회피 및 해소하기위하여 확률형 게임 아이템을 더욱 구매하는 것으로 나타났다.

2. 가설검증 결과

첫째, 가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향을 파악하기 위하여 회귀분석을 실시한 결과 가족지지가 확률형 게임 아이템 중독에 부적(-) 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 앞서 선행연구 (조현정, 2017; 송은미,

2018)과 일치하는 결과로 이와 같은 결과는 가족의 구성원으로서 인정을 받으며 긍정적인 정서가 생기고 그로 인하여 집이라는 환경에서 안정감을 받기 때문으로 판단된다.

둘째, 학교요인의 매개효과 분석에서 매개변수가 매개효과를 갖는지 검증하기 위하여 위계적 회귀분석을 실시하였다. 그 결과 교사지지가 유의 확률은 0.05 이하로 나타났으나 독립변수의 β 값이 부적 상승하여 매개효과가 없었으며 친구지지 또한 독립변수의 β 값이 상승하여 매개효과가 없었다. 이는 (조현정, 2017; 정한누리, 2020)의 결과와 다르게 나타났으며 2020년부터 지속된 온라인 재택 학습으로 인하여 학교라는 공간이 주는 경험이 적어 선행연구와 결과가 다르게 나온 것으로 보인다.

셋째, 스트레스요인의 매개효과 분석에서 매개변수가 매개효과를 갖는지 검증하기 위하여 위계적 회귀분석을 실시하였다. 그 결과 친구스트레스 또한 독립변수의 β 값이 상승하여 매개효과가 없었다. 학교스트레스의 경우 독립변수의 β 값이 하락하여 부분 매개효과가 있는 것으로 판단 Sobel 검증을 실시한결과 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되었다. 이또한 선행연구 (조현정, 2017; 송은미, 2018)의 결과와 다르게 나타났다 이는 기존의 연구들이 도박중독에 초점을 두어 중독성과 재정적인 상황에서의 스트레스를 확인하였지만 확률형 게임아이템은 재정적인 상황보다 중독성과 사회적인 상황에 초점을두어 학교와 친구간의 스트레스를 변수로 사용하였기에 다른 결과가 나온 것으로 보인다.

넷째, 우울요인의 매개효과 분석에서 매개변수가 매개효과를 갖는지 알아보기 위한 방법으로 위계적 회귀분석을 실시 하였다. 그결과 독립변수의 β 값이 확연하게 감소하였으며 부분 매개효과가 있는 것으로 판단, Sobel 검증을 진행한결과 우울요인은 매개효과가 통계적으로 유의함을 알 수 있었다. 이는 선행연구 (이홍표, 2002; Clarke, 2006; 이경희, 도승이, 김종남, 이순목, 2011)과 동일한 결과로 우울한 감정의 도피수단으로 확률형 게임 아이템 구매가 이루어지는 것으로 보이며 학생의 우울한 감정을 조절하고 긍정적인 감

정이 생기도록 가족과 교사의 역할이 중요할 것으로 보여진다.

다섯째, 학교요인과 스트레스요인의 조절된 매개효과를 검증하기 위하여 PROCESS에서 학교요인은 model 7을 적용하였고 스트레스요인은 model 14를 적용한결과 학교요인은 효과가 유의하였고 스트레스요인은 효과가 유의하지 않았다. 따라서 가족의지지가 확률형 게임 아이템 중독과의 관계에서 우울의 매개효과중 학교요인이 조절효과로서 유의한 것으로 나타났다.

제 2 절 연구의 시사점

1. 이론적 시사점

본 연구에서는 광주광역시 소재의 특성화고등학교 1학년부터 3학년까지를 대상으로 가족지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향에서 학교요인과 스트레스요인 및 우울요인 간의 관계를 규명하였다. 분석결과 독립변수인 가족지지가 종속변수인 확률형 게임 아이템 중독에 영향을 미치고 매개변수인 우울또한 간접 매개효과를 가지며 학교요인이 독립변수와 매개변수 사이에 조절된 매개효과를 갖는 것으로 나타났다. 이를 바탕으로 이론적 함의를 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

첫째, 지금까지 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 대한 연구는 거의 시도되지 않았다. 이는 대부분의 연구는 도박성게임이나 사행 성게임을 주로 다루며 성인에 관한 연구가 주를 이루고 있었기 때문이었다. 본 연구는 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독에 초점을 맞춰, 확률형 게임 아이템 중독을 예방하기 위해 가족지지가 우선적으로 필요하다는 실증적 근거를 제공하고 있다.

둘째, 본 연구는 가족지지와 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독 간의 유의미한 영향 관계에서 학교요인 스트레스요인 우울요인을 매개변수로 사용하여, 경험적 증거를 통해 우울요인이 매개효과가 있음을 제시하였다는 데 의의가 있다.

셋째, 최근의 확률형 게임 아이템 중독에 관한 연구들이 실제 게임에 많은 과금을 하고있는 사람을 대상으로 하거나 법적제도를 대상으로 연구가 되고 있지만 본 연구에서는 고등학생을 대상으로 학교와 가정에서의 종합적인 요소를 통해 확률형 게임 아이템 중독 간의 관계를 규명함으로써 이론적 지식 기반을 확장했다는 데 의의가 있다.

넷째, 본 연구를 통해 오늘날 우리 사회가 4차산업혁명을 맞이함에 있어 VR, AR을 통한 메타버스교육, 게임을 통한 게이미피케이션(Gamification) 교육 등 급변하는 직업교육에 필요한 기초 자료로 활용할 수 있을 것이다.

2.정책적 시사점

학교와 가정은 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독을 진단 및 예방하고 문제를 해결할 수 있도록 노력해야 한다. 이를 위해서 학생의 우울감을 해소할 수 있도록 해야한다.

본 연구의 분석을 토대로 고등학생의 확률형 게임 아이템 중독을 예방하기 위하여 다음과 같은 정책적 시사점을 도출하였다.

첫째, 고등학생의 우울을 해소하기 위하여 학교에서는 상담교사와 함께 정기적으로 우울증을 진단하고 이를 해결할 수 있도록 유기적인 관계를 가지며, 교내 교사동아리로 학생상담 연구동아리를 만들어 학생과 많은 시간 같이 있는 담임교사와 전문적인 상담지식을 가지고 있는 상담교사와의 만남을 통해 서로의 지식을 공유하며 전문성을 신장해야 할 것이다.

둘째, 코로나 19(COVID-19)로 인하여 학교라는 환경에 적응이 힘든 학생들을 위하여 학교 차원에서 담임 선생님과과의 시간을 부여하여 교사와 학생간의 유대 관계를 형성할 수 있도록 해야 할 것이다. 이 시간을 통하여 교사는 학생과 상담을 하거나 학급회의 사제동행 등 여러 프로그램을 통하여 교사와의 유대 관계를 쌓을 수 있을 것이다.

셋째, 학교에서 떨어져 있는 동안 개인적인 학습 위주로 수업이 진행되어와 친구와의 관계를 개선하기 위하여 동아리 활동을 늘리고 프로젝트학습 문제 해결학습 등 참여형 모둠 수업을 구성하여 학생들이 학교에 나오는 1주일 동안이라도 서로서로 같이 활동하여 유대 관계를 높여야 할 것이다.

넷째, 가정에서도 학생과의 유기적인 관계를 만들기 위하여 학교 차원에서 가정통신문 등을 통해 가정에 학교의 소식은 전달하고 학부모 봉사단, 학교

에서 함께하는 학부모 프로젝트, 가정방문 등을 통해 학부모가 학교에 관해 관심을 갖게 하고 나아가 학생과의 소통 및 유대 관계를 수월하게 형성할 수 있도록 도와야 할 것이다.

다섯째, 교사들은 직무연수를 통하여 수업 방법에 대한 전문성 향상이 필요하다. 현재의 전문교과들은 직접적인 작업기능 숙달에 대한 교육에서 컴퓨터나 VR을 통한 시뮬레이션으로 고도화된 작업으로 변화하고 있으며 보통교과 또한 지식전달을 위한 강의식 수업에서 참여형 수업으로 전환하고 있는 과정에서 모든 곳에 적용할 수 있는 교육이 게이미피케이션(Gamification) 즉, 교육의 게임화 또는 게임의 교육화라고 볼 수 있다. 게이피케이션을 통하여 학습 동기와 학습 이해도를 증진시키고 시험불안을 낮추어 스트레스를 감소시켜 학생들에게 효율적이고 재미있는 교육이 될 것이다. 학교 및 상급 교육기관에서는 이러한 게임을 통한 교육방법을 연구하고 지속적인 연수를 통해 실제 교육현장에서 이뤄질 수 있도록 하여야 할 것이다.

제 3 절 향후 연구 방향

본 연구는 가족 지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 미치는 영향에서 학교요인 스트레스 요인 우울 요인의 매개 효과 및 조절된 매개효과를 실증적으로 분석하였다. 연구결과를 통해서 다음과 같은 향후 연구 방향을 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구에서는 조사대상이 특성화 고등학교 학생으로 한정되어 있으며 연구결과를 일반화하는데 다소 무리가 있을 수 있다. 연구대상을 전국 지역으로 확대하여 인문계열 고등학교, 특성화 고등학교, 특수목적고등학교 등으로 나누어 표본별 어떤 차이가 있는지 다각적이고 종합적인 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 학교요인과 스트레스요인 및 우울요인의 매개효과에 관해 검증 하였는데, 이외에도 스트레스 대처 능력, 의사소통 및 대인관계 능력 등의 다양한 요인들의 매개효과에 관한 논의가 이루어 져야 할 것이다.

셋째, 학교요인과 스트레스요인 우울요인의 매개변수로 교사지지, 친구지지, 친구스트레스, 학교스트레스, 우울 등을 토대로 매개변수 분석을 하였는데, 더 다양한 변수를 찾아 연구할 필요가 있으며, 가장 관련이 깊었던 우울요인의 연관성에 관한 추후 연구가 보완되어야 할 것이다.

넷째, 우울요인의 간접매개효과에 대하여 가족지지와 우울사이에 학교요인의 조절된매개효과(model 7) 및 우울과 확률형 게임 아이템 중독사이에 스트레스요인의 조절된 매개효과(model 14)를 이용하여 분석하였는데 model 75를 통해 독립변수와 매개변수 사이 및 매개변수와 종속변수 사이에 두가지 조절변수가 동시에 들어가는 모형을 통해 다채로운 방식의 연구가 이루어 져야 할 것이다.

참고문헌

1. 국내 문헌

- 고근중(2006). “저소득 가정 아동의 사회적지지, 자아탄력성 및 학교생활 적응의 관계.” 충북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 강소라(2017). “다중흐름모형을 적용한 게임 확률형 아이템 정책과정 연구.” 동아대학교 대학원 석사학위논문.
- 강영자(1996). “일상생활에서 스트레스원과 대처방안에 관한 일반청소년과 비행청소년의 비교연구”. 상명대학교 대학원 박사학위논문.
- 강은정(2013). "비행청소년과 일반청소년의 스트레스 원인과 대처방법 비교." 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 고태화(2019). "모바일게임에서 확률형 아이템의 중독성과 중독." 한신대학교 정신분석대학원 석사학위논문.
- 권재현(2014). “가족지지와 사회적 지지가 미혼모의 사회적응에 미치는 영향 -시설 미혼모를 중심으로-” 고려대학교 인문정보대학원 석사학위논문.
- 김교현, 성한기, 이민규(2004). “도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적도박의 예측요인.” 『한국심리학회지』 : 건강, 9(2), 285-320.
- 김민경(2006). “병적 도박의 위험요인 탐색: 성격과 동기를 중심으로.” 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김아영, 차정은, 권선중, 이순목(2011). “CPGI의 한국판 제작 및 타당화.” 『한국심리학회지』 : 일반, 30(4), 1011-1038.
- 김애경(2001). “내외통제성, 가족의지지, 가족의 응집 및 적응성과 아동의 사회적 행동간의 관계.” - 『한국가정관리학회지』 : 제19권 6호 200
- 김영희, 강은정(2016). “일반청소년과 비행청소년의 스트레스 원인과 대처 방법 비교.” 『청소년 복지연구』 , 18(1), 261-284.
- 김정환, 오광균, 장한별(2012). “청소년 보호을 위한 게임물(확률형 아이템)

- 의 합리적 규제 방안.” 『법학연구』, 15(3), 211-239.
- 김준호, 이동원(1996). “청소년의 긴장과 비행.” 『한국형사정책연구원』
- 김현주(2009). “청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구.” 충남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김현진(2014). "중학생의 사회적지지와 스트레스가 학습지속성에 미치는 영향 연구." 조선대학교 석사학위논문.
- 김형모, 이숙진, 서해정, 최은정, 김은정, 문순희(2007). "가정폭력 노출이 청소년의 내재화 및 외현화 문제에 미치는 영향." 『한국청소년연구』 18.1 (2007): 53-77.
- 남전아(2009). “스트레스와 청소년 도박행동의 관계: 충동성의 매개효과와 모애착의 조절효과.” 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 문인숙(2013) “고교야구 선수의 사회적 지지가 운동지속 수행 및 중도탈락 의도에 미치는 영향.” 단국대학교 대학원 석사논문
- 박민호(2009). “비행청소년과 일반청소년의 스트레스 수준과 대처방법에 관한 비교연구.” 창원대학교 대학원 석사학위논문.
- 박지용, 전진숙, 권명환, 박신형, 오병훈(2008). “한국 남성 노인의 도박에 영향미치는 요인.” 『생물치료정신의학』, 14(1), 77-84.
- 박향진(2017). “사행성 게임 이용자의 도박장애 예측 구조모형.” 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 사행산업통합감독위원회(2017). 2017년 사행산업 관련 통계.
- 사행산업통합감독위원회(2018). 2018 사행산업 이용실태 조사 보고서.
- 신아일보(2021). “작년 국내 모바일게임시장, 역대 최고성장... 매출편중 심화”, 2021년 2월 18일.
- 성선진(2010). “청소년의 학교생활 적응 관련요인의 인과적 관계분석.” 충북대학교 대학원 박사학위논문.
- 손정주(2010). "가족지지가 청소년의 대인관계능력에 미치는 영향에 대한 연구." 목원대학교 산업정보대학원 석사학위논문.

- 신영철(2001). “병적도박의 약물 및 인지행동 치료.” 『대한 정신약물학회지』, 12(4), 287-293.
- 송은미(2019). "청소년의 온라인도박행동에 영향을 주는 요인에 관한 연구." 광운대학교 대학원 석사학위논문
- 송현옥, 박아청(2009). “청소년기의 자아정체감에 영향을 미치는 관련변인간의 구조분석.” 『교육심리연구』 23-2, 267-321.
- 오명애(2018). "가족지지가 중학생의 자아정체감 형성에 미치는 영향에서 대인관계의 매개효과." 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 어데이드(2019). “[용어사전]가챠.Gacha”, <https://dev-adaid.tistory.com/6>
- 이경희, 도승이, 김종남, 이순목. (2011). “도박이용자의 도박중독과정에 대한 질적 연구.” 『한국심리학회지: 건강』, 16(1), 189-213.
- 이권호(2017). "청소년의 스트레스가 공격성에 미치는 영향." 청주대학교 석사학위논문.
- 이뉴스투데이(2020) “[단독] ‘바람의나라:연’ 떠나는 역 단위 ‘현질’ 유저…뒤통수정책못참겠다.” 2020년 9월 18일.
- 이상준(2015). “청소년의 스마트폰 중독 및 스마트폰 게임중독에 따른 보호요인과 위험요인의 비교 연구.” 『청소년복지연구』, 17(2), 55-79.
- 이성대, 엄동문, 김서정(2013). “청소년의 스트레스가 비행에 미치는 영향: 자기통제력의 매개효과를 중심으로.” 『청소년복지연구』, 15(1), 55-75.
- 이수현(2015) “초등학생의 생활스트레스가 스마트폰 중독에 미치는 영향.” 조선대학교 대학원 석사학위논문.
- 이승제, 이대영, 정의준(2016). “사행성 게임 이용이 청소년의 도덕성에 미치는 영향 - 개인 내적요인을 중심으로.” 『한국게임학회지』, 16(2), 87-96.
- 이승제, 이대영, 정의준(2018). “확률형 아이템 게임 이용이 청소년의 게임 과몰입 변화에 미치는 영향: 자존감, 우울감, 자기통제, 물질가치 그리고

- 게임인식을 중심으로.” 『한국게임학회지』, 18(1), 51-62.
- 이영자(1996). “스트레스와 심리적 부적응의 관계에서 사회적지지와 자아존중감의 역할.” 『서울여자대학교 논문집』, 3, 198-242
- 이인혜(2004). “카지노게임 선호유형, 성별, 도박심각성과 심리적 특성 간의 관계-비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로.” 『한국 심리학회지』: 건강, 9(2), 351-378
- 이정남(2003). “일반청소년과 비행청소년의 스트레스 수준 및 대처방법에 관한 연구.” 중앙대학교 행정대학원 석사학위논문
- 이종열(2007). “실업계 남자 고등학생의 자기효능감 · 사회적지지가 자아탄력성에 미치는 영향.” 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이지숙, & 고기숙(2015). “청소년의 스트레스 대처성향이 인터넷 중독에 미치는 영향.” 『한국지역사회복지학』, 53, 401-424.
- 이흥표(2002). “비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계.” 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 조성희(2010). “이혼가족 청소년의 사회적 유능성에 관한 연구.” 숭실대학교 대학원 박사학위논문
- 조현정(2018). "청소년의 스트레스가 도박행동에 미치는 영향." 순천향대학교 대학원 석사학위논문
- 정한누리(2019). "청소년의 비합리적 도박신념이 도박문제에 미치는 영향." 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문
- 장택용(2016). "청소년의 정신건강, 우울 및 스트레스가 삶의 질에 미치는 영향." 웨스트민스터신학대학원대학교 박사학위논문 29, 89-105
- 최은주(2001). “초등학생의 학교생활 만족도와 주관적 안녕감과 의 상관관계 연구.” 아주대학교 대학원 석사학위논문.
- 최지은(2010). “가족·친구·교사의 지지가 중학생의 자아정체감에 미치는 영향 비교.” 경성대학교 대학원 석사학위논문.
- 최형준(2018). "대학생의 취업스트레스가 스마트폰 게임중독에 미치는 영

- 향." 조선대학교 대학원 석사학위논문.
- 한국게임산업협회(2017). 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 시행기준.
- 한국게임산업협회(2018). [개정] 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 시행기준(개정본).
- 한미현(1996). “아동의 스트레스 및 사회적지지 지각과 행동 문제.”
서울대학교 대학원 박사학위 논문.
- 황승흠, 신영수(2014). “확률형 게임아이템 규제에 접근방식: 일본의 ‘콘푸가차’ 규제방식과의 비교를 중심으로.” 『스포츠와 법』, 17(2), 239-266.

2. 해외문헌

- Boughton, R., & Falenchuk, O. (2007). “Vulnerability and comorbidity factors of female problem gambling.” *Journal of Gambling Studies*, 23(3), 323-334.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). “A pathways model of problem and pathological gambling.” *Addiction*, 97(5), 487-499.
- Brevers, D., Cleeremans, A., Verbruggen, F., Bechara, A., Kornreich, C., Cobb, S. (1976). “Social support as a moderator of life stress” , *Psychosomatic Medicine*, 38(5): 300-314.
- Clarke, D. (2006). “Impulsivity as a mediator in the relationship between depression and problem gambling.” *Personality and Individual Differences*, 40(1), 5-15.
- Derogatis, L. R. (2001). “Brief Symptom Inventory (BSI)-18, Administration, scoring, and procedures manual.” *Minneapolis: NCS Pearson, Inc.*
- Dussault, F., Brendgen, M., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2011). “Longitudinal links between impulsivity, gambling problems

- and depressive symptoms: a transactional model from adolescence to early adulthood,” *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 52, 130–138.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). “The Canadian problem gambling index:Final report.” Toronto, ON: Canadian Centre on Substance Abuse. Frequency and correlates of gambling problems in outpatients with major depressive disorder and bipolar disorder, *The Canadian Journal of Psychiatry*, 55, 568–576.
- Hayes, A. F. (2012). “PROCESS SPSS Macro.” Computer Software and Manual]. Available from <http://www.afhayes.com/public/process.pdf>.
- Hayes, A. F. (2013). “Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach.” Guilford Press.
- Holdsworth, L., Haw, J., and Hing, N. (2012). “The Temporal Sequencing of Problem Gambling and Comorbid Disorders.” *International Journal of Mental Health & Addiction*, 10, 197–209.
- Hounslow, V., Smith, D., Battersby, M., & Morefield, K. (2011). “Predictors of problem gambling severity in treatment seeking gamblers.” *International Journal of Mental Health and Addiction*, 96(6), 682–695.
- Jackson, A. C., Francis, K. L., Byrne, G., & Christensen, D. R. (2013). “Leisure Substitution and problem gambling: Report of a proof of concept group intervention,” *International Journal of Mental Health & Addiction*, 11, 64–74.
- Kennedy, S. H., Welsh, B. R., Fulton, K., Soczynska, J. K., McIntyre, Liu, T., Maciejewski, P. K., & Potenza, M. N. (2009).

- “The relationship between recreational gambling and substance abuse/dependence: Data from a nationally representative sample.” *Drug and Alcohol Dependence*, 100(1), 164–168.
- Langhinrichsen–Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. R., & Rohling, M. L. (2004). “Individual, Family, and Peer Correlates of Adolescent Gambling.” *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 23–46
- Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2004). “SPSS and SAS procedures for estimating indirect effects in simple mediation models. Behavior Research Methods,” *Instruments, & Computers*, 36, 717– 731.
- Preacher, K. J., Rucker, D. D., & Hayes, A. F. (2007). “Addressing moderated mediation hypotheses: Theory,” *methods, and prescriptions. Multivariate Behavioral Research*, 42, 185–227.
- R. S., O’Donovan, C., Milev, R., le Melledo, J. M., Bisserbe, J. C., Zimmerman, M., and Martin, N. (2010).
- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay., R. E. (2002). “Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males.” *Addiction*, 94(4),565–575.
- Verbanck, P., & Noel, X. (2012). “Impulsive action but not impulsive choice determines problem gambling severity.” *PLoS one*, 7(11), e50647.

청 소 년 설 문 지

본 설문지에 응답하신 내용은 통계법 제13조(비밀의 보호 등)에 의
하여 엄격히 법의 보호를 받습니다.

안녕하세요.

조선대학교 교육대학원에서 기술·가정교육을 전공하는
박건우입니다.

본 설문조사는 가족의 지지가 학생의 확률형 게임 아이템 중독에 영향을
주는 요인을 분석하여 청소년들의 확률형 게임아이템 구매 중독으로
인한 피해를 줄이고 청소년들의 건전한 여가 활동을 돕고자 하는 연구를
위하여 작성된 설문지입니다.

본 설문지의 각각의 질문에는 자신의 가장 가까운 상태를 선택하여 여러분에
게 맞는 대답과 솔직한 생각과 느낌을 적어주시면 됩니다. 또한 본 설문은
무기명으로 통계 처리되며, 비밀이 보장됨을 알려드립니다. 아울러 학생
여러분께서 작성하여 주시는 설문지의 모든 답변은 모두 소중한 연구 자료가
되오니 작성하여 주신 설문지가 의미있게 사용될 수 있도록 빠짐없이 작성해
주시기 바랍니다.

마지막으로 협조해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2021년 4월

조선대학교 교육대학원

기술·가정교육 전공 석사과정

지도교수 김진숙

석사과정 박건우

I. 다음은 여러분의 인적사항에 관한 질문입니다.

자신의 성별은?	① 남성 () ② 여성 ()
자신의 학년은?	① 1학년 () ② 2학년 () ③ 3학년 ()
자신의 월수입은? (용돈+알바비 포함)	① 1만원 미만 () ② 1~5만원 () ③ 5~10만원 () ④ 10~20만원 () ⑤ 20만원 이상 ()
자신의 학업성적은? (자신의 생각으로)	① 하 () ② 중하 () ③ 중 () ④ 중상 () ⑤ 상 ()
자신은 자신의 학업 성 적에 만족 하나요?	① 만족한다. () ② 만족하지 않는다. ()
인터넷 도박을 해본적 이 있나요?	① 해본적 있다.() ② 해본적 없다.()
하루 평균 게임시간은?	① 1시간 미만() ② 1~2시간미만() ③ 2~3시간 미만() ④ 3~4시간미만() ⑤ 4시간 이상()
게임을 자주 하는 장소는?	① 집 () ② 학교 () ③ 둘다 ()
최근 한달간 구입한 아이템의 종류는?	① 게임패스[업적보상] () ② 확률형 아이템상자[캐릭터, 장비 등] () ③ 확률형 게임재화상자[골드, 마일리지 등] () ④ 확정 유료 아이템 () ⑤ 전혀 구입하지 않음 ()
평균적으로 한달동안 아이템 구입에 들어가 는 비용은?	① 1만원 미만 () ② 1~5만원 () ③ 5~10만원 () ④ 10~20만원 () ⑤ 20만원 이상 ()
자신이 생각하는 학업 의 수준은? (학교 수업량 + 숙제 + 학원 수업량)	① 하() ② 중하() ③ 중() ④ 중상() ⑤ 상()

II. 다음은 여러분의 친구 지지에 해당되는 질문입니다.

각 문항을 잘 읽어보고 자신의 느낌과 가깝다고 여겨지는 곳에 ‘V’ 해 주시기 바랍니다.

번호	내가 생각하기에 나의 친구는...?	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		1	2	3	4	5
1	내가 힘들 때 도와준다.					
2	나를 관심 갖고 걱정 해준다.					
3	내가 기분이 나쁠 때 나를 이해해 준다.					
4	내가 아플 때 나의 일을 대신해 준다.					
5	나의 의견을 존중하고 긍정적으로 받아준다.					
6	내가 어떤일을 했을 때 기분 좋은말을 해준다.					

Ⅲ. 다음은 여러분의 교사 지지에 해당되는 질문입니다.

각 문항을 잘 읽어보고 자신의 느낌과 가깝다고 여겨지는 곳에 ‘V’ 해 주시기 바랍니다.

번호	내가 생각하기에 나의 선생님은...?	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		1	2	3	4	5
1	어려움이 있는지 나를 주의 깊게 살피신다.					
2	내가 질문을 할 수 있게 해주신다.					
3	나를 인격적으로 존중해 준다.					
4	어떤 일에 대해 방법 및 방안을 잘 가르쳐 주신다.					
5	어려운 문제를 해결 할 수 있도록 도움을 제공해 주신다.					
6	내가 한 행동에 대해 객관적으로 평가해 준다.					
7	내가 열심히 노력 하거나 매우 잘 했을 때 칭찬해 주신다.					

IV. 다음은 여러분의 가족 지지에 해당되는 질문입니다.

각 문항을 잘 읽어보고 자신의 느낌과 가깝다고 여겨지는 곳에 ‘V’ 해 주시기 바랍니다.

번호	내가 생각하기에 우리 가족은?	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		1	2	3	4	5
1	가족은 나를 매우 아끼고 사랑한다.					
2	나의 가족을 믿고 의지할 수 있다.					
3	가족은 나를 지루하지 않도록 많은 대화를 해준다.					
4	나를 귀찮은 존재로 생각한다*					
5	경제적인 문제 때문에 나를 매우 부담스러워 한다.*					
6	가족은 나의 의견을 존중해 준다.					
7	가족은 나와 함께 집안일을 의논한다.					
8	가족은 나에게 헌신적인 도움을 준다.					

V. 다음은 여러분의 확률형 게임 아이템 중독 에 해당되는 질문입니다.

번호	나는...	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		1	2	3	4	5
1	확률형 아이템 뽑기에서 잃어도 크게 상관없는 금액 이상으로 확률형 아이템 뽑기를 한 적이 있다.					
2	확률형 아이템 뽑기에서 흥분감을 느끼기 위해 평소 보다 많은 돈을 사용 한적이 있다.					
3	확률형 아이템 뽑기를 통해 잃은 돈을 만회하기 위하여 다른 날 다시 확률형 아이템 뽑기를 한 적이 있다.					
4	확률형 아이템 뽑기 자금을 마련하기 위해 돈을 빌리거나 무엇인가를 판 적이 있다.					
5	자신의 확률형 아이템 이용행위가 문제가 될 만한 수준이라고 느낀적이있다.					
6	확률형 아이템 이용으로 인해 불안이나 스트레스 등을 포함한 어떤 건강상의 문제를 겪은 적이 있다.					
7	사실여부에 상관없이 다른 사람으로부터 확률형 아이템 이용행위를 비난 받거나 도박문제가 있다는 얘기를 들은적이 있다.					
8	확률형 아이템 이용행위로 인해 본인이나 가정에 경제적인 문제가 발생한적이 있다.					
9	자신의 확률형 아이템을 이용하는 방식이나 이로인해 발생한 일에 대해 죄책감을 느낀적이 있다.					

VI. 다음은 BSI 우울 척도 에 해당되는 질문입니다.

각 문항을 잘 읽어보시고 지난 일주일 동안 아래의 문제들 때문에 얼마나 힘들었는지 ‘V’해 주시기 바랍니다.

번호	내가 생각하기에...	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		1	2	3	4	5
1	기분이 울적하였다.					
2	외로웠다.					
3	어떤 함정에 빠져 헤어날 수 없는 기분이 들었다.					
4	모든일에 관심과 흥미가 없었다.					
5	미래가 희망이 없는 것 같았다.					
6	죽고 싶다는 생각이 들었다.					

VII. 다음은 학교 생활 스트레스 에 해당되는 질문입니다.

번호	내가 생각하기에...	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
		1	2	3	4	5
1	선생님께 인정을 받지 못해서 스트레스를 받은적이 있다.					
2	학교에 있으면 스트레스를 받는다.					
3	공부에 흥미가 없어 매우 스트레스를 받는다.					
4	학교성적이 좋지 않아서 스트레스를 받는다.					
5	공부한 만큼 성적이 좋게 나오지 않아서 스트레스를 받는다.					
6	숙제나 시험 때문에 스트레스를 받는다.					
7	친구에게 무시나 놀림을 당해서 스트레스를 받는다.					
8	친구들에게 맞거나 혹은 물건을 빼앗겨서 스트레스를 받는다.					
9	친구들에게 인정을 받지 못해 매우 스트레스를 받는다.					
10	친구들로부터 따돌림을 당해서 매우 스트레스를 받는다.					
11	친구에 대한 열등감 때문에 매우 스트레스 받는다.					
12	친구들과 어울리지 못해서 스트레스 받는다.					