

The Comparative Research on Game Addiction, Adaptation of Stress and Psychological Variables for College Students

대학생의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들과의 관계 비교연구

Na Young Choi¹

최나영¹

¹ Associate Professor, Department of Nursing Science, Andong National University, Republic of Korea, choice4na@hanmail.net

Abstract: The purpose of this study was to investigate the degrees of game addiction, adaptation of stress and psychological variables for college students and identify the relationships among them. The study included 213 college students at one university located in A city, South Korea from September 26 to October 21, 2022 completed a structured questionnaire consisting. We analyzed the survey data from 213 responses of college students, excluding unreturned or incomplete surveys. Data were analyzed using the Pearson correlation coefficient to identify the significant correlations on game addiction, adaptation of stress and psychological variables for college students. The average age of the participants was 23.5. This study found that aggressive adaptation ($r = .32, p < .05$) and passive adaptation ($r = .27, p < .01$) of stress adaptation was significantly positive correlated to game addiction. On the other hand, socially supportive pursuit adaptation of stress ($r = -.16, p < .01$) was significantly inverse correlated to game addiction. Therefore, this results presented significant direction of adaptation program of stress and prevention education program depending on the degree according to game addiction for college students, in order to decrease the level of game addiction. In addition, it is necessary to seek professional program can improve game addiction for college students.

Keywords: Student, Game Addiction, Adaptation, Psychological, Variable

요약: 본 연구는 대학생의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들과의 상관관계를 분석하여 대학생에 대한 게임중독 예방 교육 프로그램의 기초자료를 마련하고자 하였다. 자료 수집은 2022년 9월 26일에서 10월 21일까지 A 시의 대학생을 대상으로 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들에 대해 구조화된 설문지를 이용하여 조사하였다. 수집된 자료는 응답이 누락되거나 불성실한 경우를 제외하고 213명의 자료의 상관관계를 분석하였다. 본 연구결과 대상자의 평균나이는 23.5세이었고, 게임중독과 스트레스 대처법과의 상관관계는 공격적 대처법($r = .32, p < .05$), 수동적 대처법($r = .27, p < .01$) 순으로 유의미한 정적상관을 나타내었으며 사회적 지지추구 대처법($r = -.16, p < .01$)은 유의미한 부적 상관관계를 보임을 확인할 수 있다. 그러므로 본 연구는 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들에 따른 예방적 교육 중재 프로그램의 방향을 제시하였다는 데 의의가 있으며 대학생의 게임중독을 개선시킬 수 있는 전문 프로그램의 개발이 필요하다.

Received: August 22, 2023; 1st Review Result: September 23, 2023; 2nd Review Result: October 27, 2023
Accepted: November 25, 2023

핵심어: 학생, 게임중독, 대처, 심리적, 변인

1. 서론

1.1 연구의 필요성

우리나라는 초고속 인터넷을 보유한 국가이지만 스트레스를 해소할 수 있는 여러 가지 여건의 부족으로 인하여 생긴 학생들의 게임중독은 심각한 사회의 문제가 되고 있다[1][2]. 사회의 역기능 현상인 게임중독으로 학생들은 건강에 문제가 생기고[3] 게임의 중독 정도가 높을수록 우울의 정도가 심해지고[4][5], 자기통제력, 자아존중감, 문제해결 전략의 정도는 낮아져 이에 대한 고찰과 대책이 필요한 시점이다[6].

게임중독에 관한 선행연구들을 좀 더 살펴보면 게임의 장르에 따라 심리·사회적 변인 및 게임중독 수준이 달라진다는 연구[7]와 게임 플랫폼의 종류에 따라 게임 이용 동기가 게임중독에 미치는 영향이 달라진다는 연구[8]들이 있다. 또한, 게임중독의 형태나 게임중독의 원인과 결과에 영향을 미치는 요인들을 분석하여 게임중독 치료에 대한 주제를 다룬 연구[9]와 온라인 중단 연구를 통하여 게임중독인 아동들은 2년 후에도 게임에 중독적인 성향을 보인 것으로 나타나 게임중독이 대부분의 아이들이 거치는 ‘유행’ 같은 것이라고 주장한 연구[10] 등이 있으나 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들과의 관계 연구는 부족한 실정이다.

게임중독의 구성요인은 내성, 기분 변화, 인지적 현저성, 금단증상, 갈등, 재발, 행동적 현저성으로 게임중독이 되는 과정에 중요한 역할을 한다고 한다[11]. 또한, 온라인 게임중독을 인터넷 중독 및 비디오 게임중독의 하위 유형이 아니고 온라인 게임중독 고유한 특징이 있다고 하며 게임중독이 행동 중독의 한 형태로 분류할 수 있다고 하여 집착(preoccupation), 과다사용(overuse), 몰두(immersion), 사회적 고립(social isolation), 대인관계 갈등(interpersonal conflict), 금단(withdrawal)이라는 6개의 요인으로 구성되어 있다고 한다[12]. 대학생들이 경험할 수 있는 스트레스는 학업[13], 진로 및 취업[14], 대인관계[15] 등이 있다. 이처럼 대학생들은 학업에 대한 압박, 시험, 과제, 취업, 학자금, 대인관계 등 많은 문제를 경험할 수 있다. 특히 우리나라의 대학생들은 입시로 인하여 수동적이고 의존적인 생활에서 벗어나지 못했던 기존의 방식을 벗어나기 위해 스트레스가 가중된다[13].

스트레스는 개인의 안전에 위협으로 느끼게 되는 긴장으로 개인의 욕구 충족에 대한 효율성을 저하시키고 걱정과 근심을 경험하고 개인을 압박하게 된다[16]. 그러나 스트레스는 항상 해로운 것만이 아니라 적절한 스트레스는 인간의 성장에 필수적인 요인이 될 수 있지만, 너무 오랜 기간의 강한 스트레스가 지속되고 그 강도가 너무 높을 때는 질병의 원인이 되며 이러한 스트레스의 결과는 신체적, 정신적 건강에 많은 영향을 미칠 수 있어[17] 게임중독과 스트레스 대처에 관한 연구가 필요하다.

게임중독과 스트레스 대처와의 관련성 연구로는 게임의 과도한 사용으로 인하여 현실에서 스트레스를 받게 되면 이를 해소하고 싶어서 인터넷 게임에 더 몰두하게 되고, 더욱 현실과 멀어지게 되어 결국에는 인터넷 게임으로 인하여 성적이 떨어지면서 현실에 관심이 없어지고 사이버공간에 더 매달리게 되는 악순환이 계속된다[18]. 또한, 인터넷 중독 정도가 높을수록 스트레스 대처에서 적극적인 대처가 감소하는 것으로 나타났으며[19], 스트레스 대처 유형과 게임중독의 관계를 살펴본 연구에서도 분리적

행동과 회피는 인터넷 게임중독과 정적 상관관계를 나타내었다[20].

대학생을 대상으로 한 게임중독에 관한 연구를 살펴보면 간호대학생의 게임중독, 자기효능감이 대학 생활적응에 미치는 영향[21], 대학생의 자기효능감이 스마트폰 게임중독에 미치는 영향에서 역기능적 신념의 매개효과[22], 대학생의 취업스트레스가 스마트폰 게임중독에 미치는 영향[23]에 관한 연구들이 있으나 게임중독과 대처법 및 심리적 변인에 관한 구체적인 분석과 연구는 미흡한 실정이다.

그러므로 대학생을 대상으로 게임중독과 스트레스 대처법과 심리적 변인들과의 관계를 비교 분석하여 게임중독 예방 교육프로그램의 기초자료를 마련하고자 하였다.

1.2 연구의 목적

본 연구의 목적은 대학생의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들과의 관계를 비교 연구하고자 하는 것으로 구체적인 목표는 다음과 같다.

첫째, 대학생의 인구 사회학적 특성과 게임중독 정도에 따른 스트레스 대처법을 비교한다.

둘째, 대학생의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들과의 관계를 비교하고 분석한다.

2. 연구 방법

2.1 연구 설계

본 연구는 대학생의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들과의 관계분석을 위해 시도한 서술적 조사연구이다.

2.2 연구 대상

본 연구는 A 시에 소재한 대학교의 1학년부터 4학년까지의 재학생을 대상으로 자료를 수집하였다. 윤리적 측면을 고려한 자료의 수집을 위해 2022년 9월 26일에서 10월 21일까지 본 연구에 대하여 충분히 설명하고 자발적으로 연구의 목적을 이해하고 연구에 참여하기를 희망하는 자에 한하여 동의서에 서명을 받았다. 또한, 연구하는 과정 중에도 언제든지 철회할 수 있음을 설명하였으며 수집된 자료는 연구의 목적으로만 사용되고 연구자만 식별할 수 있도록 처리하고 잠금장치가 있는 곳에 보관하여 연구 후에 폐기될 것임을 설명하였다.

G*Power 3.1.9 프로그램을 이용하여 유의수준 $\alpha = .05$ 검정력 $1 - \beta = .80$ 효과크기 .25로 계산하여 159명이 산출되었으며 실제 대상자는 220명이었다. 불성실하고 무의미한 응답자를 제외하고 최종 대상자 213명의 자료를 분석하였다.

2.3 연구 도구

2.3.1 게임 중독(Game Addiction)

게임중독의 측정을 위해 Young(1998)[18]이 개발한 척도를 김혜원(2001)[24]이 번역한 것을 대학생에게 맞게 수정보완하여 간호학과 교수 3인의 내용 타당도를 통해

재수정하여 사용하였다. 척도는 ‘매우 그렇다’, ‘대체로 그렇다’, ‘보통이다’, ‘대체로 그렇지 않다’, ‘전혀 그렇지 않다’로 Likert 5점 척도로 구성되어 있고 총 20문항으로 이루어져 있다. 점수가 높을수록 게임중독이 심하다는 것을 뜻한다. 문항 간 내적 합치도 Cronbach's α 는 본 연구에서는 .92로 나타났다.

2.3.2 스트레스 대처법(Adaptation of Stress)

스트레스 대처법을 측정하기 위해 민하영과 유안진(1998)[25]이 개발한 생활 스트레스 대처 척도를 게임중독과 대학생에게 맞게 수정·보완하여 간호학과 교수 3인의 내용 타당도를 통해 재수정하여 사용하였다. 스트레스 대처법 척도는 모두 20문항으로 구성되었으며 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’, ‘대체로 그렇지 않다(2점)’, ‘대체로 그렇다(3점)’, ‘항상 그렇다(4 점)’의 4점 척도로 구성되어 있으며 점수가 높을수록 해당영역의 대처행동을 사용하는 것을 의미하며 본 연구에서는 Chronbach's α 값은 0.90이었다.

2.3.3 우울(Depression)

신호철 등(2000)[26]이 한국인에게 맞게 번안한 자가평가 우울 도구(SDS)를 대학생에게 맞게 수정·보완하여 간호학과 교수 3인의 내용타당도를 통해 재수정하여 자기통제를 측정하였다. 이 척도는 우울 정도의 평가를 위해 총 20개의 문항으로 구성되어 있으며 각 문항은 Likert 4점 척도(1점=항상 그렇다, 2점= 자주 그렇다, 3점=가끔 그렇다, 4점=아니다)이며, 긍정적인 문항 10개는 역산하였다. 본 연구의 Cronbach's α 는 0.91이다.

2.3.4 자기통제(Self Control)

홍현기 등(2012)[27]이 한국어로 번역한 한국판 단축형 자기통제 척도(the Brief Self-Control Scale : BSCS)를 사용하여 대학생에게 맞게 수정·보완하여 간호학과 교수 3인의 내용 타당도를 통해 재수정하여 자기통제를 측정하였다. 척도는 총 11문항으로, ‘전혀 그렇지 않다(1점)’, ‘그렇지 않다(2점)’, ‘보통이다(3점)’, ‘그렇다(4점)’, ‘매우 그렇다(5점)’의 Likert 척도로 구성되어 있다. 본 연구에서는 Chronbach's α 값은 .89로 나타났다.

2.3.5 자아존중감(Self-esteem)

자아존중감 척도는 육종순(2007)[28]이 사용한 SEI(Self-Esteem Inventory)을 대학생에게 맞게 수정·보완하여 간호학과 교수 3인의 내용 타당도를 통해 재수정하여 자기통제를 측정하였다. 자아존중감 척도는 총 10문항으로 구성되어 있고 1점(전혀 그렇지 않다), 2점(거의 그렇지 않다), 3점(그저 그렇다), 4점(대체로 그렇다), 5점(매우 그렇다)까지 응답하게 되어 있는 Likert 척도로 구성되어 있다. 본 연구에서는 Chronbach's α 값은 .92로 나타났다.

2.4 자료 분석 방법

수집된 자료는 SPSS/WIN 26.0 프로그램을 이용하여 연구 대상자의 일반적 특성은 실수, 백분율, 평균과 표준편차 이용하였다. 게임중독 정도에 따른 스트레스 대처법은 차이를 알아보기 위하여 일원배치 분산분석(One-Way ANOVA)을 시행하고 대상자의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인과의 관계는 Pearson's correlation coefficient로 분석하였다.

3. 연구 결과

3.1 대상자의 일반적 특성

본 연구는 A 시의 대학생 220명을 대상으로 연구자가 직접 설문 조사하여 217장을 회수하여 98.6%의 회수율을 보였으며 불성실하고 무의미한 응답자를 제외하고 최종 213명을 대상으로 하였다. 연구 대상자의 평균 연령은 23.5세이었으며 남학생은 110명(51.6%), 여학생은 103명(48.4%)이 참여하였다. 종교는 무교가 65명(30.5%)으로 가장 높은 비율을 차지하였으며 가족의 경제상태는 중간(middle)이라고 생각하는 학생이 129명(60.5%)으로 가장 많이 나타났다[표 1].

[표 1] 대상자의 일반적 특성

[Table 1] General Characteristics of Subjects (N=213)

Characteristics	Categories	N	%
Grade	1st grade	55	25.8
	2nd grade	53	24.9
	3rd grade	54	25.4
	4 th grade	51	23.9
Gender	Male	110	51.6
	Female	103	48.4
Religion	Christians	60	28.2
	Catholicism	56	26.3
	Buddhism	32	15.0
	Other or None	65	30.5
Economic status	Upper	47	22.1
	Middle	129	60.5
	Lower	37	17.4
Device used	PC(including Notebook, Net book)	126	59.2
	Smartphone	82	38.5
	Video Game Console	3	1.4
	Smart pad	2	0.9
Average Frequency of Use(hour/day)	Under 1 hour	72	33.8
	More than 1 hour Not more than 2 hours	83	39.0
	More than 2 hours Not more than 3 hours	31	14.5
	More than 3 hours	27	12.7

3.2 대상자의 게임중독과 스트레스 대처법

본 연구 대상자의 게임중독 정도에 따른 스트레스 대처법을 분석한 결과 소극/회피적 스트레스 대처법은 게임중독군 16.7±4.52점, 게임중독 경향군 15.5±4.03점, 비게임중독군 14.2±4.47점으로 통계적으로 유의한 차이가 있었다(F=7.82, p=.002).

공격적 스트레스 대처 행동은 중독군 13.1±4.48점, 중독경향군 10.1±3.25점, 비중독군 9.0±3.78점으로 중독군의 스트레스 대처 행동이 가장 높았으며 통계적으로 유의한 차이가 나타났다(F=12.54, p=.001)[표 2].

[표 2] 게임중독 정도에 따른 스트레스 대처법의 비교

[Table 2] Comparison of Adaptation of Stress according to the Degree of Game Addiction (N=213)

	Game Addiction (M±SD)	Game Addiction tendency (M±SD)	Game Non-Addiction (M±SD)	F	p
AcA	12.2±4.83	12.1±4.41	12.4±4.02	1.31	.289
PaA	16.7±4.52	15.5±4.03	14.2±4.47	7.82	.002*
AgA	13.1±4.48	10.1±3.25	9.0±3.87	12.43	.001*
SoA	8.2±3.45	9.6±3.24	9.5±2.61	1.34	.246

*p<.05 AcA=Active Adaptation PaA=Passive Adaptation
AgA=Aggressive Adaptation SoA=Socially Supportive Pursuit Adaptation

3.3 대상자의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들과의 상관관계

본 연구 대상자의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인인 우울, 자기통제, 자아존중감과의 상관관계의 결과를 살펴보았다[표 3].

게임중독과 스트레스 대처법과의 상관관계는 공격적 대처법(r=.32, p<.05), 수동적 대처법(r=.27, p<.01) 순으로 유의미한 정적상관을 나타내었으며 사회적 지지추구 대처법(r=-.16, p<.01)은 유의미한 부적 상관관계에 있는 것을 확인하였다. 이는 게임의 중독 정도가 높을수록 공격적 대처법과 수동적 대처법을 이용한다는 것과 사회적 지지추구 대처법은 이용하지 않음을 의미한다고 할 수 있다. 또한, 게임중독 정도와 우울은 유의미한 정적 상관관계를 보여(r=.23, p<.01) 게임중독 점수가 높을수록 우울함을 나타낸다.

우울 정도는 수동적 대처법(r=0.34, p<.01)과 유의미한 정적 상관관계에 있으며 적극적 대처법(r=-.49, p<.01)과 사회적 지지추구 대처법(r=-.50, p<.01)과는 유의미한 부적 상관관계에 있는 것을 확인하였다.

자기통제와 적극적 대처법(r=.65, p<.01), 사회적 지지추구 대처법(r=.51, p<.01), 자아존중감(r=.25, p<.01) 순으로 유의미한 상관관계를 나타내었다. 이는 자기통제력이 높을수록 적극적 대처법을 사용하며 자아존중감도 높음을 알 수 있다.

자아존중감과 적극적 대처법(r=.50, p<.01)은 유의미한 상관관계를 보여주었으며 이는 자아존중감이 높을수록 적극적인 대처법을 사용함을 나타낸다.

또한, 적극적 대처법은 사회적 지지추구 대처법(r=.67, p<.01)와 유의미한 상관관계를 수동적 대처법은 공격적 대처법(r=.31, p<.01)과 유의미한 상관관계에 있는 것을 확인하였다.

[표 3] 게임중독과 대처법 및 심리적 변인들과의 상관관계

[Table 3] The Correlations on Game Addiction, Adaptation of Stress and Psychological Variables (N=213)

	GA	De	SC	SE	AcC	PaC	AgC	SoC
GA	1							
De	.23**	1						
SC	.02	.01	1					
SE	.05	.02	.25**	1				
AcA	.07	-.49**	.65**	.50**	1			
PaA	.27**	.34**	.10	.03	.05	1		
AgA	.32*	.13*	.05	.10	-.01	.31**	1	
SoA	-.16**	-.50**	.51**	.06	.67**	.01	.06	1

* $p < .05$ ** $p < .01$ GA=Game Addiction De=Depression SC=Self-Control SE=Self-esteem AcA=Active Adaptation
PaA= Passive Adaptation AgA=Aggressive Adaptation SoA=Socially Supportive Pursuit Adaptation

4. 논의

본 연구는 대학생의 게임중독 및 스트레스 대처법과 심리적 변인들과의 관계를 비교 분석해 보고자 하였다. 이를 위해 대학의 재학생을 대상으로 설문조사를 한 후 게임중독 대상자의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들과의 관계를 확인해 보고자 하였다.

본 연구의 주요 연구결과를 종합해 보면 게임중독과 스트레스 대처법과의 상관관계는 공격적 대처법($r=.32, p<.05$), 수동적 대처법($r=.27, p<.01$) 순으로 유의미한 정적상관을 나타내었으며 사회적 지지추구 대처법($r=-.16, p<.01$)은 유의미한 부적 상관관계에 있는 것을 확인하였다. 이는 게임의 중독 정도가 높을수록 공격적 대처법과 수동적 대처법을 이용한다는 것과 사회적 지지추구 대처법은 이용하지 않음을 의미한다고 할 수 있다. 이러한 결과는 게임중독 위험성이 소극/회피적 대처 행동과 공격적 대처를 할수록 증가하고 적극적 대처를 할수록 낮아지는 것으로 보고한 신희미 등(2007)의 연구결과[29]와 일치하며 게임중독의 정도가 사회적 지지가 높을수록 게임에 중독될 가능성이 낮다는 연구결과[30]와도 일치한다. 게임중독의 정도가 높은 사람은 사회적 지지추구 대처법을 사용하지 못하고 공격적 스트레스 대처법과 수동적 대처법을 사용하는 것으로 해석할 수 있으므로 이를 토대로 공격적 스트레스 대처를 완화하고 적극적인 대처와 사회적 지지를 강화하는 프로그램의 적용이 필요함을 알 수 있다.

또한, 게임중독 정도와 우울은 유의미한 정적 상관관계를 보여($r=.23, p<.01$) 게임중독 점수가 높을수록 우울함을 나타낸다. 이는 기태일(2018)[31]의 연구에서 우울은 게임중독과 유의한 정적인 상관이 있음을 보고한 결과와 일치한다.

우울 정도는 수동적 대처법($r=0.34, p<.01$)과 유의미한 정적 상관관계에 있으며 적극적 대처법($r=-.49, p<.01$)과 사회적 지지추구 대처법($r=-.50, p<.01$)과는 유의미한 부적 상관관계에 있는 것을 확인하였다. 이는 우울 정도가 높을수록 수동적 대처법을 사용하므로 적극적인 대처법과 사회적 지지추구 대처를 위한 교육프로그램이 필요함을 알 수 있다.

자기통제와 적극적 대처법($r=.65, p<.01$), 사회적 지지추구 대처법($r=.51, p<.01$), 자아존중감($r=.25, p<.01$) 순으로 유의미한 상관관계를 나타내었다. 이는 자기통제력이 높을수록 적극적 대처법과 사회적 지지추구 대처법을 사용하며 자아존중감도 높음을 알 수 있다. 이러한 결과는 자기통제력이 높을수록 스트레스 대처에 적극적으로 대처할 수 있다는 한신애(2013)의 연구결과[32]와 일치한다. 따라서 자기통제가 적극적으로 스트레스에 대처할 수 있도록 돕는다는 것을 알 수 있다.

그러므로 대학생들에게 게임중독에 대한 다양한 예방 교육이 필요하다는 것을 알 수 있다. 또한, 이러한 프로그램의 개발 시에 우울극복에 대한 중재, 자기통제와 자아존중감 향상 또한 적극적 스트레스 대처를 위한 전략이 필요하다는 중재의 방향을 제시할 수 있다.

본 연구는 대학생의 게임중독과 스트레스 대처법 및 심리적 변인들과의 상관관계를 확인하여 대상자에게 우울 중재, 자기통제와 자아존중감, 적극적 스트레스 대처를 강화하는 전문교육 프로그램을 위한 적극적인 연구와 교육의 필요성을 확인하였다는데 의의가 있다.

5. 결론 및 제언

본 연구에서 대학생의 게임중독 및 스트레스 대처법과 심리적 변인들과의 관계에서 게임의 중독 정도가 높을수록 공격적 대처법과 수동적 대처법을 이용한다는 것과 사회적 지지추구 대처법은 이용하지 않는 것을 알 수 있었다. 또한, 게임중독 점수가 높을수록 우울 정도가 높음을 나타내었으며 자기통제력이 높을수록 적극적 대처법과 사회적 지지추구 대처법을 사용하며 자아존중감도 높게 나타나 이러한 결과는 대학생의 게임중독에 대한 대처 프로그램의 기초자료로 활용될 수 있다.

본 연구결과를 토대로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 일 대학의 대학생을 대상으로 하여 이를 일반화하는 것에 제한점이 있어 도 단위의 무작위 배정으로 효과를 검증하는 추후의 연구를 제안한다.

둘째, 대학생 게임중독에 대한 대처와 예방을 위한 프로그램을 대학이나 평생교육원 등에서 정규프로그램 과정으로 실시하여 효과를 확인할 것을 제안한다.

셋째, 대학생 게임중독의 대처와 예방을 위한 프로그램 교육기간을 좀 더 다양하게 4주, 6주의 프로그램의 효과를 확인할 수 있는 추후 연구를 제안한다.

References

- [1] M. J. Kim, The Pathways from Family Relationship Quality, Adolescents' Depression and Anxiety to Game Addiction: Focusing on Gender Differences, *Journal of Wellness*, (2018), Vol.13, No.2, pp.301-314.
DOI: <http://dx.doi.org/10.21097/ksw.2018.05.13.2.301>
- [2] E. J. Lee, R. N. Aprn, A Case Study of Internet Game Addiction, *Journal of Addictions Nursing*, (2011), Vol.22, pp.208-213.
DOI: <https://doi.org/10.3109/10884602.2011.616609>
- [3] H. J. Ryu, H. Y. Kim, The Relationship between Self-Control and Internet Game Addiction Proneness in College Students: Dual Mediating Effects of Perceived Stress and Coping Strategy, *Korean Journal of Clinical Psychology*, (2018), Vol.37, No.2, pp.155-164.
- [4] K. H. Hwang, Y. S. Yoo, O. H. Cho, Smartphone Overuse and Upper Extremity Pain, Anxiety, Depression, and

- Interpersonal Relationships among College Students, *The Journal of the Korea Contents Association*, (2012), Vol.12, No.10, pp.365-375.
DOI: <https://doi.org/10.5392/jkca.2012.12.10.365>
- [5] T. H. Kim, H. H. Jeong, The Mediations Effects of Self-Esteem on the Relationship between Depression and Cyber-Relationship Addiction by College Students, *Korean Journal of Youth Studies*, (2019), Vol.26, No.1, pp.185-203.
DOI: <https://doi.org/10.21509/KJYS.2019.01.26.1.185>
- [6] H. B. Jeong, E. J. Lee, A Difference in Self-control, Self-esteem and Stress Coping Strategy According to a Game Addiction and Game Flow Cluster in University Students, *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, (2022), Vol.22, No.22, pp.797-813.
DOI: <https://doi.org/10.22251/jlcci.2022.22.22.797>
- [7] M. K. Jang, J. Y. Lee, E. K. Lee, J. H. Jang, E. Y. Lee, M. H. Lee, A Study on Game Addiction, Need for Internet Use and Psychosocial Variables by Game Genre, *Korean Journal Of Counseling And Psychotherapy*, (2004), Vol.16, No.4, pp.705-722.
UCI: G704-000523.2004.16.4.001
- [8] H. S. Ahn, S. H. Lim, The Effects of the User's Motivations for Game Platform Use on Game Addiction, *Journal of The Korean Society for Computer Game*, (2013), Vol.26, No.1, pp.99-106.
Available from: <https://db.koreascholar.com/Article/Detail/232101>
- [9] Y. H. Baek, M. K. Jang, Research Trends and Characteristics of Gaming Disorder in Korea, *The Journal of Korean Institute of Communications and Information Sciences*, (2022), Vol.47, No.2, pp.357-374.
DOI: <https://doi.org/10.7840/kics.2022.47.2.357>
- [10] D. Gentile, Pathological Video-game Use among Youth Ages 8 to 18: A national study, *Psychological science*, (2009), Vol.20, No.5, pp.594-602.
DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- [11] J. P. Charlton, I. D. Danforth, Distinguish Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing, *Computer in Human Behavior*, (2007), Vol.23, No.3, pp.1531-1548.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- [12] Z. Demetrovics, R. Urbán, K. Nagygyörgy, J. Farkas, M. D. Griffiths, O. Pápay, G. Kökönyei, K. Felvinczi, A. Oláh, The Development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ), *PLoS ONE*, (2012), Vol.7, No.5, e36417.
DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0036417>
- [13] E. H. Lee, Life Stress and Depressive Symptoms among College Students: Testing for Moderating Effects of Coping Style with Structural Equations, *Korean Journal of Health Psychology*, (2004), Vol.9, No.1, pp.25-52.
UCI: G704-000533.2004.9.1.009
- [14] G. S. Yoo, D. W. Shin, Effects of Stress Coping Styles on Academic Burnout and Employment Stress among Undergraduate Students, *Korean Journal of Counseling*, (2013), Vol.14, No.6, pp.3849-3869.
DOI: <https://doi.org/10.15703/kjc.14.6.201312.3849>
- [15] J. P. Chu, B. I. Min, S. G. Park, Perceived Sources and Coping Methods of Stress in a Population of University Students in Korea, *stress*, (2001), Vol.9, No.2, pp.41-49.
Available from: <https://www.dbpia.co.kr/pdf/pdfView.do?nodeId=NODE02016988>
- [16] J. H. Kim, The Relationships among Internet Addiction, Stress and School Adjustment of Elementary Students, *Kongju National University, Master Thesis*, (2010)
- [17] J. H. Park, H. H. Park, The Effects of Children's Loneliness and Stress-Coping Behaviors on Internet Game Addiction- A Focus on Gender Differences-, *Korean Journal of Play Therapy*, (2014), Vol.17, No.2, pp.179-192.
UCI: G704-SER00000779.2014.17.2.004
- [18] K. Young, *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*, NewYork: John Siley & Sons, (1998)
- [19] C. B. Cho, The Influence of the Experience of Domestic Violence in Adolescence on Internet Addiction: Focused on the Moderating Effect of Stress Coping, *Korean Journal of Youth Studies*, (2006), Vol.13, No.5-2, pp.1-29.
UCI: G704-000387.2006.13.5-2.004

- [20] D. E. Kim, S. S. Jang, The effect of Self-Discrepancy and The Way of Stress Coping on the Internet Addiction, *Journal of Student Guidance and Counseling*, (2011), Vol.29, pp.89-110.
Available from: <http://www.riss.kr/link?id=A82690260>
- [21] H. J. Lee, K. J. Lee, S. Y. Kwak, The Effects of Internet Game Addiction and Self-efficacy on Campus Life Adaptation of Nursing Students, *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, (2021), Vol.22, No.3, pp.101-109.
DOI: <https://doi.org/10.5762/KAIS.2021.22.3.101>
- [22] Y. A. Jun, H. J. Hwang, The Mediating Effect of Dysfunctional Beliefs in the Effect of College Students' Self-efficacy on Smartphone Game Addiction, *Counseling Psychology Education Welfare*, (2022), Vol.9, No.6, pp.103-117.
DOI: <http://dx.doi.org/10.20496/cpew.2022.9.6.103>
- [23] H. J. Choi, J. S. Kim, The Influence of University Student's Job-seeking Stress on Smartphone Game Addiction: Focusing on Mediation Effects of Mindfulness and Moderation Effects of Interpersonal Anxiety, *The Journal of Humanities and Social Science* 21, (2020), Vol.11, No.4, pp.781-796.
DOI: <http://dx.doi.org/10.22143/HSS21.11.4.56>
- [24] H. W. Kim, Analysis on the Characteristics of Internet Use and Internet Addiction among Adolescence, *Korean Journal of Youth Studies*, (2001), Vol.8, No.2, pp.91-117.
UCI: I410-ECN-0102-2009-330-005010709
- [25] H. Y. Min, A. J. Yoo, Development of a Daily Hassles Scale for School Age Children, *Korean Journal of Child Studies*, (1998), Vol.19, No.2, pp.77-96.
Available from:
<https://scienceon.kisti.re.kr/commons/util/originalView.do?cn=JAKO199826661729602&oCn=JAKO199826661729602&dbt=JAKO&journal=NJOU00399541>
- [26] H. C. Shin, C. H. Kim, Y. W. Park, B. L. Cho, S. W. Song, Y. H. Yun, S. W. Ou, Validity of Beck Depression Inventory (BDI): Detection of Depression in Primary Care, *Korean Journal of Family Medicine*, (2000), Vol.21, No.11, pp.1451-1465.
Available from: <http://www.riss.kr/link?id=A18713858>
- [27] H. K. Hong, H. S. Kim, J. H. Kim, J. H. Kim, Validity and Reliability Validation of the Korean Version of the Brief Self-Control Scale(BSCS), *Korean Journal of Psychology: General*, (2012), Vol.31, No.4, pp.1193-1210.
UCI: G704-001037.2012.31.4.010
- [28] J. S. Yuk, A Path Analysis of Computer Game Addiction among Elementary School, Chungnam National University, Master Thesis, (2007)
- [29] H. M. Shin, M. S. Yoo, Y. J. Cho, Relationships Between Children's Stress-Coping Styles and Risk of Internet Gaming Addiction, *Korean Journal of Child Studies*, (2007), Vol.28, No.6, pp.233-247.
Available from:
<https://scienceon.kisti.re.kr/commons/util/originalView.do?cn=JAKO200726661730481&oCn=JAKO200726661730481&dbt=JAKO&journal=NJOU00399541>
- [30] H. E. Jeong, K. K. Kim, The Differences of Social Support, Self-discrepancy, and Escaping from the Self according to the Level of Addiction and Engagement in Internet Gaming of Adolescents, *The Korea Journal of Youth Counseling*, (2015), Vol.23, No.1, pp.229-246.
DOI: <http://dx.doi.org/10.35151/kyci.2015.23.1.011>
- [31] T. I. Ki, A Review of Online Gaming Addiction: Focused on Family Function, *journal of Counseling and Research*, (2018), Vol.1, No.1, pp.5-24.
Available from: <http://www.riss.kr/link?id=A106297141>
- [32] S. A. Han, A Structural Analysis on School-Aged Children's Daily Hassles Coping Behaviors And Its Related Variables, Catholic University of Daegu, Doctoral Dissertation, (2013)