

가정폭력을 경험한 아동의 게임중독 연구

김나예*

A Study on the Game Addiction of Children with Domestic Violence Experience

Na-Ye Kim*

요 약

본 연구는 아동의 가정폭력 경험이 게임중독에 영향을 미치는지를 알아보고자 하였으며, 사회적 지지의 직접효과와 조절효과를 검증하고자 하였다. 본 연구의 조사대상은 광주광역시와 전라남도 지역의 5,6학년 아동이며 가정폭력 경험이 있는 328명의 응답을 분석에 활용하였다.

연구의 주요결과는 다음과 같다. 아동의 가정폭력 경험이 게임중독에 미치는 영향을 검증한 결과, 가정폭력이 게임중독에 부정적인 영향을 미치는 주요 변인으로 확인되었으며 이는 아동의 가정폭력 경험이 높은 경우에 게임중독이 높은 것으로 해석된다. 또한 게임중독에 영향을 미치는 특성은 남학생이 여학생에 비해 게임중독 정도가 높았으며 학년이 높고 모의 교육수준이 낮을수록 게임중독이 높은 것으로 나타났다. 사회적 지지가 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타나 사회적 지지가 높을수록 게임중독이 낮은 것으로 해석할 수 있다.

아동의 가정폭력이 게임중독에 미치는 영향에 대하여 사회적 지지의 조절효과를 검증한 결과, 사회적 지지는 아동의 가정폭력 경험이 게임중독에 미치는 부정적 영향을 감소시키는 조절효과를 가지는 것으로 나타났다. 이상과 같은 결과를 토대로 게임중독 예방을 위한 제언을 하였다.

▶ Keywords : 가정폭력 경험, 게임중독, 사회적 지지

Abstract

The aim of this study is to identify whether the domestic violence experience of children has an impact on their game addition and to verify the direct effects and moderating effects of social support. The survey was conducted to the children who were 5th and 6th graders in Gwangju and Jeonnam. The responses from 328 subjects of domestic violence experience from were analyzed.

The analytic results are as the following. When verifying the impact of a domestic violence experience

· 제1저자 : 김나예

· 투고일 : 2015. 1. 20, 심사일 : 2015. 1. 25, 게재확정일 : 2015. 2. 2.

* 조선이공대학교 사회복지과(Dept. of Social Welfare, Chosun College of Science & Technology)

of children on their game addiction, domestic violence was found as the key variable that has a negative impact on children's game addiction. The results indicated that children with higher levels of domestic violence more likely to have higher levels of game addiction. Furthermore, boy's addiction degree to game was higher than girls' and lower education levels of mother, higher grades were found to be associated with higher game addiction. The impact of children's social support on their game addiction was analyzed. The analytic results suggest that social support has a impact on their game addiction. In other words, higher social support means lower game addiction.

The moderating effect of social support was analyzed. Social support check the moderating effect of domestic violence of children on their game addiction. The Implications of these findings were discussed.

▶ Keywords : Domestic Violence Experience, Game addiction, Social Support

I. 서론

유정보화의 발달은 인터넷의 사용을 통해 다양한 정보와 편리함을 제공하고 있다. 그러나 편리한 인터넷의 사용은 효율적임에도 불구하고 인터넷을 통한 게임중독이 심각한 수준에 이르고 있어서 사회문제가 되고 있다. 특히 [1]의 2013년 인터넷중독 실태조사에서는 인터넷 고위험군에서 초등학생(3.3%)이 가장 높았으며 대학생(3.2%), 고등학생(2.4%), 중학생(2.0%), 유치원(0.2%)순으로 나타나서 중독현상의 저연령화가 우려되고 있다. 인터넷중독 이용용도를 살펴보면 인터넷 중독위험군(67.5%)이 일반사용자군(50.8%)보다 온라인게임 이용이 상대적으로 많았는데, 초등학생이 온라인게임을 하기 위해 인터넷을 이용하는 용도가 73.5%로 가장 높게 나타났으며 중학생(68.4%), 고등학생(63.5%), 대학생(56.7%)의 순으로 나타났다. 또한 온라인게임 이용률은 초등학생(87.7%), 중학생(79.1%), 유치원(80.9%), 고등학생(72.8%), 대학생(65.4%)의 순으로 나타났다.[1] 따라서 게임중독의 연령대가 점차 낮아지고 아동의 게임중독 증상이 심각한 상태에 이르고 있어서 아동의 게임중독에 대한 관심이 높아지게 되었다.

최근 게임중독으로 인해 아동은 또래관계의 문제, [2][3][4] 두통, 불면증, 소화기, 심혈관계 등의 신체증상 문제, [5][3][4] 정서조절 문제, [6] 공격성증가, [7] 문제행동, [6] 학업성적의 저하, [8][3][4] 우울증, [9][3][4] 분노 조절문제, [10] 부정적 인성특성, [11] 도덕적 판단의 어려

움, [12] 충동성 증가, [7] 등으로 인해 정신적, 정서적 발달과 정체성 확립에 장애를 초래할 수 있음을 보고하였다. 이러한 게임중독의 부정적인 영향에 대한 연구결과를 통해 게임중독의 예방과 치료가 함께 이루어질 수 있는 아동을 대상으로 한 연구가 이루어질 필요가 있다.

아동은 게임중독을 예방하기 위해서는 가정환경을 연구해 볼 필요가 있다. 가정은 아동이 태어나서 접하는 최초의 환경이고 가정에서 부모의 모습이 아동의 행동양식에 중요한 영향을 미칠 수 있기 때문이다. [13] 특히 부부폭력 노출경험이 있는 청소년들이 일반 청소년에 비해 높은 수준의 우울, 불안을 나타내는 등의 심각한 정신건강상의 문제가 나타났다고 보고하였다. [14] 또한 가족과 게임중독의 관련된 연구를 살펴보면, [15]의 연구에서는 가족이 건강하다고 지각할 때 건강하게 인터넷 게임을 한다고 하였다. [16]은 가정의 환경적 요인이 청소년의 게임중독에 강한 영향을 미치는 요인이라고 주장하였다. 또한 가정환경의 부정적인 요인 중에서 가정폭력을 경험한 청소년의 경우 게임중독이 높은 상관관계를 보인다는 연구결과들이 있다. [17][18][19][14] 이러한 결과를 통해 가정폭력이 게임중독에 부정적인 영향을 미치고 있음을 예측해 볼 수 있다. 그런데 2013년 가정폭력실태조사에서는 지난해 전국 만 19세 이상 남녀 5,000명을 대상으로 조사한 결과, 자녀폭력은 응답자 46.1%가 지난 1년간 자녀에게 행사하였고 부부폭력 발생률은 45.5%로 나타났다. [20] [20]의 연구결과를 통해 가정폭력이 심각한 수준임을 알 수 있으며 이로 인해 아동들이 겪는 부정적인 영향도 상당히 클 것으로 사료된다. 그러나 아동을 대상으로 한 가정폭력과 게임중독에 관한 연구가 거의 미비한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 가

정폭력이 아동의 게임중독에 미치는 영향에 대해 연구하고자 한다.

게임중독과 관련하여 사회적 지지가 영향요인이라고 할 수 있다.[21][22][23][24]는 대인관계에서 지지적 경험이 낮은 경우에 게임중독이 높게 나타날 수 있음을 보고하였다. 그와 더불어서 [25]는 게임중독집단이 대인관계에서 불안감이나 부적절감을 느끼는 경우가 많다고 보고 하였다. 이러한 연구결과를 토대로 사회적 지지가 게임중독에 중요한 영향요인으로 작용함을 알 수 있다. 또한 사회적 지지는 폭력의 위협으로부터 노출되거나 위협한 사건으로 인한 부정적인 영향을 보호요인으로서 조절효과를 나타내는 것으로 보고하였다.[26][27][30][31][32] 즉 사회적 지지는 부정적인 사건에 대한 영향을 재정의하고 대체능력을 강화하여 스트레스 반응을 감소시키는 조절효과를 나타낸다는 것이다.[26] 따라서 사회적 지지가 가정폭력의 경험이 게임중독에 미치는 부정적인 영향을 조절할 수 있을 것으로 예측된다. 그러나 가정폭력으로 인한 게임중독의 부정적인 영향을 낮추어줄 수 있는 사회적 지지의 조절효과에 관한 연구가 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 가정폭력을 경험한 아동의 게임중독에 미치는 부정적인 영향을 사회적 지지가 조절하는지를 연구하고자 한다. 이에 본 연구의 목적은 가정폭력이 게임중독에 미치는 영향을 파악하고 게임중독을 예방하고 개입할 수 있는 사회적 지지의 조절효과를 규명하는 것이다. 따라서 본 연구의 질문은 다음과 같다.

첫째, 가정폭력 경험은 게임중독에 영향을 미치는가?

둘째, 사회적 지지는 게임중독에 직접적 영향을 미치는가?

셋째, 사회적 지지는 가정폭력 경험이 게임중독에 미치는 영향을 조절하는가?

II. 선행연구 고찰

1. 가정폭력 경험과 게임중독

가정은 아동이 최초로 성장하는 배경이 되어 오랫동안 성장과 발달에 중요한 영향을 미친다. 아동은 가정에서 인간관계의 기초를 배우고 성격, 가치관, 태도, 습관, 흥미, 정서인강 등의 영향을 받으면서 성장한다. 특히 가정이 화목하지 못하고 부모의 폭력이 자주 목격되거나 심각하다고 지각할수록 정서적으로 안정되지 못하고 부적응적인 심리적 증상을 야기할 수 있다.[28] 심지어 [29]는 아동이 학대를 경험하지 않고 부모 간 갈등을 목격하게 되어도 긴장감을 경험하게 되어

정서에 부정적인 영향을 미칠 수 있다고 보고하였다. 아동은 부모가 폭력행동을 가하면 부모에게서 친밀감을 형성하지 못하여 부모를 불신하게 되고 정서적 유대감이 결여되어 가상세계의 게임에 과잉몰입을 하게 될 가능성이 높다. [17]은 부모 간의 공격적인 대화방식, 부모 간의 갈등이나 적대감에 노출될수록 게임에 몰입하거나 중독이 될 가능성이 높다고 하였다. 청소년을 대상으로 한 [18]의 연구에서는 가정폭력 경험이 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다. [14]의 청소년을 대상으로 한 연구에서도 가족기능의 하위요인 중 가정폭력의 노출된 경험이 게임중독에 직접적인 영향을 증가시키는 것으로 나타났다. [33]의 청소년을 대상으로 한 연구에서는 가정폭력 노출 경험이 게임중독에 직접적인 영향을 미치지 않았지만, 매개요인을 통해 간접적인 영향을 미치는 것으로 보고하였다.

가정폭력의 실태조사[20]에서 지난 1년간 가정폭력의 결과가 상당히 높은 편으로 나타나서 아동이 어려서부터 가정폭력이 행해졌을 것으로 보이며 폭력으로 인한 부정적인 영향력도 상당할 것으로 추측된다. 그러나 가정폭력이 게임중독에 중요한 영향요인으로 선행연구들에서 보고하고 있지만, 기존 연구들은 대부분 청소년을 대상으로 연구가 이루어졌으며 아동을 대상으로 한 연구는 미비한 실정이다. 또한 인터넷중독 실태조사[1]에서 인터넷중독의 위험집단이 초등학생이 가장 높게 나타났으며 초등학생의 인터넷 수용도를 게임으로 응답한 가장 높은 집단이 초등학생으로 나타난 결과를 통해 아동의 게임중독이 상당히 진행되었을 것으로 추측해 볼 수 있어서 아동을 대상으로 가정폭력의 경험이 게임중독에 미치는 영향을 연구해볼 필요가 있다. 따라서 본 연구에서는 가정폭력을 경험한 아동을 대상으로 게임중독에 미치는 영향에 관한 연구는 아동의 건강한 성장과 발달을 위해 필요한 것으로 사료된다.

2. 사회적 지지와 게임중독

사회적 지지는 개인의 기능을 향상시키거나 부정적인 결과로부터 보호할 수 있는 사회적 네트워크의 관계에서 지지에 대한 개인의 지각으로 볼 수 있다.[21] 또한 사회적 지지는 개인의 안녕에 직접적인 효과를 가지며 사회적 투입, 소속감, 사회적 존중, 사회적 포부, 유쾌한 사건, 규범, 준거 모델, 사회적 정체감을 증진시킴으로서 개인의 행복과 만족을 추구하여 적응을 높여준다.[26][34] 이러한 사회적 지지는 아동에게 지지 성숙뿐 만 아니라 정서적·신체적으로 건강한 성장과 발달을 위하여 중요한 역할을 하게 된다. [21]은 사회적 지지를 받으면 긍정적인 방향으로 발달하고 그렇지 못하면 부정적

인 방향으로 발달하게 됨에 따라 사회적 지지가 보호요인과 위험요인이 동시에 될 수 있다고 하였다. [35]의 연구에서는 사회적 지지를 느끼지 못하면 스트레스와 고립감으로 인해 컴퓨터의 세계에 자신을 가두게 된다고 보고하였다. 즉 현실세계에서 타인으로부터 충분한 사회적 지지를 받지 못하게 되면, 가상의 세계를 통해 심리적 만족감을 보상받으려는 경향이 있음을 알 수 있다. 이러한 현상은 최근 사회문제가 되고 있는 게임중독과 관련이 있다.

사회적 지지와 게임중독과 관련된 연구를 살펴보면, [23]의 연구에서는 게임중독집단이 비중독집단에 비해 사회적 지지가 낮은 수준으로 나타났다. 또한 사회적 지지를 상, 중, 하로 분류한 [36]의 연구에서는 사회적 지지를 낮게 받는 집단이 게임중독이 가장 높음을 보고하였다. [37]은 사회적 지지의 지각이 높을수록 게임중독이 낮은 것을 보고하였다. [38]의 연구에서는 게임중독이 사회적 지지를 감소시키는 역제요인으로 작용한다고 하였다. 이러한 연구결과들을 통해 사회적 지지가 게임중독에 중요한 영향요인임을 알 수 있었다. 그와 더불어서 사회적 지지는 스트레스적 사건이나 위험한 사건에 대한 반응 사이에 개입하여 부과된 잠재적 유해성을 재정의하고 대체능력을 강화하여 스트레스를 높게 평가하지 않도록 하며 스트레스 반응을 감소시키거나 제거시켜서 스트레스 경험과 개인의 안정된 삶에 개입하여 조절효과를 보인다. [26] 즉 사회적 지지의 조절효과는 가정폭력과 게임중독 사이의 관계를 변화시키거나 중재할 것으로 추측해 볼 수 있다. 이러한 관점에서 볼 때, 가정폭력의 경험으로 인해 가족체계가 불안정하고 가정환경이 위험요인으로 작용하여서 게임중독을 예방하거나 치료할 수 있는 보호요인으로서 외부적 지지체계인 사회체계에 초점을 맞출 필요가 있다. 그러나 일반 아동뿐 만 아니라 가정폭력을 경험한 아동이 게임중독에 미치는 영향을 사회적 지지가 조절하는 연구가 거의 이루어지지 않고 있다. 따라서 본 연구에서 사회적 지지가 가정폭력을 경험한 아동의 게임중독에 미치는 영향에 어떻게 작용할 것인지를 연구하는 것은 의의가 있다.

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 광주광역시와 전라남도에도 소재한 초등학교 5,6학년 아동을 임의표집하여 설문지에 대한 자기보고를 실시하였다. 아동을 대상으로 선정된 근거는 아동의 게임중독에

대한 연구를 통해 예방과 치료가 함께 이루어질 수 있다는 [15]의 연구를 근거로 하였으며 9세 이상은 되어야 자기보고(self-report)를 신뢰할 수 있다는 [39]의 연구에 근거를 두고 선정하였다. 설문지는 총 590부를 배포하여 573부가 회수되었으며 이 중 불성실하게 응답한 11부를 제외하고 564부의 응답 중 가정폭력 경험이 있는 아동을 대상 328부를 분석자료로 사용하였다.

2. 연구도구

2.1. 가정폭력 경험

가정폭력 경험은 부모 간 폭력목격과 부모로부터의 학대 경험으로 구분하여 하나로 포함하여 측정하였다. 아동의 가정폭력 경험을 측정하기 위하여 Straus가 제작한 갈등관리행동척도(The Conflict Tactics Scale: CTS)를 수정 및 보완한 [14]의 척도를 사용하였다. 부모 간 폭력목격은 지난 1년 간 부모간의 언어적 폭력, 경미한 신체적 폭력, 심각한 신체적 폭력 행사 정도를 측정할 수 있도록 10문항으로 구성하였다. 부모로부터 학대의 경험은 언어적 폭력, 경미한 신체적 폭력, 심각한 신체적 폭력 행사 정도를 측정할 수 있도록 8문항으로 구성하였다. 언어적 폭력은 욕설 등의 심한 말을 하는 정도를 측정하는 것이다. 경미한 신체적 폭력은 회초리로 손바닥이나 종아리를 때리거나 물건을 집어던지거나 세계 밀치는 등의 정도를 측정하기 위해 3문항으로 구성하였다. 또한 목을 조르거나 칼이나 가위로 위협하거나 다치게 하는 정도를 부모간 폭력의 심각한 폭력을 측정하기 2문항을 추가하여 구성하였다. 심각한 신체적 폭력은 발로 차거나 주먹으로 때리거나 물건으로 때리거나 사정없이 마구 때리는 등의 정도를 측정하기 위해 3문항으로 구성하였다. 가정폭력 경험의 각각의 문항별로 응답범주는 1점부터 5점으로 부여하여 각 문항의 점수를 합하여 분석을 실시하였다. 본 척도의 전체문항에 대한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .71이었으며 언어적 폭력은 .87이고 경미한 신체적 폭력은 .70이고 심각한 신체적 폭력은 .76이었다.

2.2. 게임중독척도

본 연구에서는 아동의 게임중독을 측정하기 위해 Young이 제작한 인터넷중독 사용 척도를 청소년의 게임 상황을 반영하여 [40]이 수정한 것을 아동에게 맞게 재구성하여 사용하였다. 이 척도는 네 개의 하위유형으로 생활 및 학업태도 저하, 대인관계 문제, 정서적 부적응, 게임에 대한 심리적 집착의 척도로 구성하였다. 생활 및 학업태도 저하는 게임을 하

다가 식사를 거른 적이 있거나 해야 할 일을 미루고 게임을 먼저 하거나 게임을 하느라 숙제를 제대로 못하는 등의 게임으로 인해 생활이나 학업을 제대로 수행하지 못하는 정도를 4문항으로 구성하여 측정하였다. 대인관계는 가족이나 친구보다 게임하는 게 즐겁거나 게임을 오래한다고 주위사람들에게 불평을 듣는 등의 게임으로 인해 주위사람들과 잘 어울리지 못하는 정도를 3문항으로 구성하여 측정하였다. 정서적 부적응은 일상생활에서의 괴로운 생각들을 게임을 하면서 피하는 정도를 측정하였다. 게임에 대한 심리적 집착은 사람들이 내게 주로 하는 게임이 몇 가지인지 물었을 때 사실보다 적게 말하는 정도 등의 2문항으로 구성하여 측정하였다. 게임중독의 문항별로 응답범주는 1점부터 5점으로 부여하여 각 문항의 점수를 합하여 분석을 실시하였으며 점수가 높을수록 게임중독이 높은 것을 의미한다. 게임중독의 신뢰도 계수는 Cronbach's $\alpha = .85$ 로 나타났으며 생활 및 학업태도 저하는 .71, 대인관계 문제는 .76, 정서적 부적응은 .84, 게임에 대한 심리적 집착은 .80이었다.

2.3. 사회적 지지척도

본 연구에서는 사회적 지지를 측정하기 위하여 [41]의 척도를 아동에게 맞게 재구성하여 사용하였다. 본 척도는 교사 지지, 친구지지, 지역사회기관 종사자의 지지인 지역사회지지로 구성하였다. 가족지지는 가정폭력의 노출 경험을 연구하기 때문에 제외하기로 하였다. 사회적 지지는 각 유형별로 내과 가치 있는 존재로 인정해주거나 마음놓고 의지할 수 있거나 나에게 도움을 줄때 대가를 바라지 않고 최선을 다해 도와주는 정도를 측정하기 위해 구성하였다. 사회적 지지의 문항별로 응답범주는 1점부터 5점으로 부여하여 각 문항의 점수를 합하여 분석을 실시하였으며 점수가 높을수록 사회적 지지가 높은 것을 의미한다. 사회적 지지의 전체문항에 대한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .70이었으며 교사지지는 .82, 친구지지는 .77, 지역지지는 .77이었다.

3. 자료분석방법

자료분석은 SPSS 18.0 program을 활용하였다. 본 연구에서는 빈도분석을 통하여 인구사회학적 특성을 알아보고 기술통계분석을 통하여 주요 변수들의 실태를 확인하였다. 가정폭력과 사회적 지지가 게임중독에 미치는 영향을 알아보기 위해 상관관계 분석을 통해 공선성의 문제를 확인하고 사회적 지지에 대한 조절회귀분석(moderated multiple regression: MMR)을 실시하였다. 또한 보조기법으로 사회적 지지의 조절효과에 따라 가정폭력 경험이 게임중독에 미치

는 영향이 달라지는지를 검증하기 위하여 조절변인에 대한 중간 값을 기준으로 각각 높은 집단과 낮은 집단으로 구분하여 가정폭력 경험과 게임중독의 상관관계를 분석하여 조절변인이 높은 집단과 낮은 집단 간 가정폭력 경험의 부정적인 영향력의 차이를 비교분석하였다.

IV. 연구결과

1. 조사대상자의 특성

조사대상자의 특성은 성별, 학년, 형제순위, 종교, 부의 학력, 모의 학력, 가정의 경제수준, 부의 직업, 모의 직업을 분석을 통해 알아보았다. 그 결과는 <표 1>과 같다.

조사대상자는 남학생(55.5%)이 여학생(44.5%)보다 다소 많았고 5학년(55.5%)이 6학년(44.5%)보다 많았으며 형제순위는 둘째(57.6%)가 가장 많았으며 첫째(26.8%), 셋째(15.2%), 넷째(0.3%)의 순으로 나타났다. 종교는 기독교(31.7%)가 가장 많았으며 무교나 기타(42.1%), 불교나 원불교(17.1%), 천주교(9.1%)의 순으로 나타났다. 부의 교육수준은 고졸(51.2%)이 대졸(44.2%)보다 많았고 모의 교육수준도 고졸(50.6%)이 대졸(44.2%)보다 많았다. 가정의 경제수준은 중산층(70.7%)이 가장 많은 것으로 나타났다.

2. 변수의 기술적 통계

이동학대의 응답범주에 따른 점수를 부여한 수준의 기술 분석과 각 변수별 분석결과는 다음의 <표 2>과 같다. 첫째, 가정폭력의 전반적인 평균은 10.80(표준편차 4.04)으로 나타났다. 이동학대의 전반적인 평균이 10.80(표준편차 4.04)로 나타났으며 부모간 폭력 목적의 전반적인 평균이 14.69(표준편차 5.54)로 나타났다. 각각의 하위영역인 언어적 폭력은 2.66(표준편차 1.19)로서 이동학대가 1.68(표준편차 .90), 부모간 폭력 목적이 1.79(표준편차 1.01)로 나타났다. 경미한 신체적 학대는 12.31(표준편차 3.72)이며 이동학대는 5.57(표준편차 2.52)이고 부모간 폭력 목적은 6.74(표준편차 2.87)로 나타났다. 심각한 신체적 학대는 10.09(표준편차 4.04)로 나타났고 이동학대가 3.56(표준편차 1.59)으로 나타났으며 부모간 폭력 목적은 6.53(표준편차 3.02)으로 나타났다. 따라서 가정폭력에 대한 경험은 부모간 폭력을 목격하는 경우의 평균이 더 높은 수준이며 경미한 신체적 학대를 가장 많이 경험한 것으로 나타났다. 가정폭력 경험의 평균은 [42]와 [14]의 청소년을 대상으로 한 연구

보다는 높은 수준이며 아동학대 경험이 부모의 폭력을 목격한 경험보다 낮은 수준으로 나타난 것은 [33]와 [42]의 연구와 상이한 결과이다. 또한 언어적 폭력의 평균은 [42]의 연구보다 낮은 수준이고 [14]의 연구보다는 높은 수준으로 나타났다. 경미한 신체적 학대와 심각한 신체폭력의 평균은 일반 청소년을 대상으로 한 [14]의 연구보다는 높은 수준이고 일반 청소년을 경미한 신체적 폭력과 심각한 신체적 폭력을 신체적 폭력으로 포함한 [42]의 연구보다 높은 수준으로 나타났다. 이는 본 연구의 대상이 일반 아동이 아닌 가정에서 폭력을 경험하는 아동만을 대상으로 하였던 점에서 상이한 차이가 있는 것으로 볼 수 있다.

표 1. 조사대상자의 특성
Table 1. Characteristics of the Subject

변수	범주	사례수 (N=328)	%	평균 (표준편차)
성별	남	182	55.5	1.45 (.50)
	여	146	44.5	
학년	5학년	182	55.5	2.45 (0.50)
	6학년	146	44.5	
	7학년	0	0.0	
형제순 위	첫째	88	26.8	2.12 (.65)
	둘째	189	57.6	
	셋째	50	15.2	
	넷째 이상	1	.3	
종교	기독교	104	31.7	2.62 (1.31)
	불교/원불교	56	17.1	
	천주교	30	9.1	
	무교/기타	138	42.1	
부의 교육수 준	초졸	6	1.8	3.43 (0.67)
	중졸	6	1.8	
	고졸	168	51.2	
	대졸	138	42.1	
	대학원졸	10	3.0	
모의 교육수 준	초졸	6	1.8	3.44 (0.65)
	중졸	4	1.2	
	고졸	166	50.6	
	대졸	145	44.2	
	대학원졸	7	2.1	
가정의 경제수 준	상	92	28.0	1.73 (0.47)
	중	232	70.7	
	하	4	1.2	

둘째, 게임중독의 전반적인 평균은 17.22(표준편차 7.45)로 나타났고 각각의 하위영역인 생활 및 학업태도 저하는 7.07(표준편차 3.27), 대인관계문제는 4.71(표준편차 2.38), 정서적 부적응은 1.66(표준편차 1.06), 게임에 대한 심리적 집착은 3.77(표준편차 1.62)으로 나타났다. 게임중독은 생활 및 학업태도 저하의 평균이 가장 높았고 대인관계 문제, 게임에 대한 심리적 집착, 정서적 부적응의 순으로 나

표 2. 변수의 기술 통계
Table 2. Descriptive statistics of Major Variables

변수		사례수 N=328	평균	표준 편차	최소 값	최대 값	중위 값
언어적 폭력	아동학대	328	1.68	.90	1.00	5.00	1.00
	부모간 폭력	328	1.79	1.01	1.00	5.00	1.00
	계	328	2.66	1.19	2.00	8.00	2.00
경미한 신체적 폭력	아동학대	328	5.57	2.52	4.00	20.00	5.00
	부모간 폭력	328	6.74	2.87	4.00	20.00	6.00
	계	328	12.31	3.72	8.00	33.00	11.00
가정 폭력 경험	아동학대	328	3.56	1.59	3.00	14.00	3.00
	심각한 신체적 폭력	328	6.53	2.65	5.00	21.00	6.00
	계	328	10.09	3.02	8.00	24.00	9.00
전체	아동학대 전체	328	10.80	4.04	8.00	36.00	9.50
	부모간 폭력 전체	328	14.69	5.54	11.00	43.00	13.00
	가정폭력 전체	328	10.80	4.04	8.00	36.00	23.00
게임 중독	생활 및 학업태도 저하	328	7.07	3.27	4.00	19.00	6.00
	대인관계문제	328	4.71	2.38	3.00	14.00	3.00
	정서적 부적응	328	1.66	1.06	1.00	5.00	1.00
	게임에 대한 심리적 집착	328	3.77	1.62	2.00	8.00	3.00
게임중독 전체	328	17.22	7.45	10.00	42.00	15.00	
사회적 지지	교사지지	328	9.66	2.03	3.00	15.00	9.00
	친구지지	328	10.01	2.82	3.00	15.00	10.00
	지역사회지지	328	9.02	2.88	3.00	15.00	9.00
	사회적 지지 전체	328	28.69	6.18	15.00	45.00	28.00

주: 1) 가정폭력 경험: 전혀 없었다 ~ 자주 그렇다, 5점척도
2) 게임중독: 전혀 그렇지 않다 ~ 항상 그렇다, 5점척도
3) 사회적 지지: 전혀 그렇지 않다 ~ 항상 그렇다, 5점척도

타났다. 이러한 결과는 아동이 주로 게임을 많이 하기 때문에 평소 생활이나 학업을 제대로 수행하지 못하거나 해야 할 일 보다는 게임을 하는 것으로 볼 수 있다. 게임중독에 대한 평균은 청소년을 대상으로 한 [43]의 연구결과보다 높은 수준이고 청소년을 대상으로 한 [18]와 [44]의 연구보다 낮은 수준으로 나타났다.

셋째, 사회적 지지의 전체 평균은 28.69(표준편차 6.18)로 나타났고 교사지지는 9.66(표준편차 2.03), 친구지지는 10.01(표준편차 2.82), 지역사회지지는 9.02(2.88)로 나타

났다. 사회적 지지는 친구지지가 가장 높고 교사지지, 지역사회지지의 순으로 나타났다. 이는 아동이 친구들과 함께 어울리는 것을 즐기는 시기로 또래관계 형성을 중요시 하는 것으로 볼 수 있으며 학교에서 교사의 지지도 중요한 것으로 알 수 있다. 사회적 지지의 평균은 청소년을 대상으로 한 [45]의 연구보다 낮은 수준이고 아동을 대상으로 한 [46]의 연구보다는 높은 수준으로 나타났다.

3. 주요 변수 간 상관관계

회귀분석을 검증하기 위한 기본 가정인 주요변수간의 상관관계를 분석한 결과는 다음의 <표 3>과 같다. 본 연구의 다중공선성 여부를 살펴본 결과, 주요변수의 상관관계 계수가 0.9 이하로 나타나서 다중공선성의 문제는 발견되지 않았다.

4. 사회적 지지의 조절효과

가정폭력 경험이 게임중독에 미치는 영향에 대한 사회적 지지의 조절효과에 대한 결과는 다음의 <표 4>와 같다.

모델 1은 게임중독에 대하여 조사대상자의 특성이 투입된 모델로서 19.6%의 설명력을 가지고 있으며(F change=13.08, p<.001), 성별($\beta = -.35$, p<.001), 학년($\beta = .22$, p<.001), 모의 교육수준($\beta = -.16$, p<.05)이 유

의미한 변수로 나타났다. 이는 남학생일수록 학년이 높을수록 모의 교육수준이 낮을수록 게임중독이 높음을 나타내는 것을 보여주는 결과이다.

모델 2는 가정폭력을 투입한 결과이다. 모델 2의 설명력은 21.9%로 2.2%증가하였으며(F change=9.05, p<.01) 모델1에서 나타난 분석 결과와 가정폭력($\beta = -.15$, p<.01)이 유의미한 변수로 나타났다. 이는 가정폭력이 낮을수록 게임중독이 높은 것으로 볼 수 있다.

모델 3은 사회적 지지를 투입한 결과로서 53.3%의 설명력을 가지며 31.5%증가하였다(F change=215.12, p<.001). 모델 3에서는 모델2의 분석결과와 사회적 지지($\beta = -.60$, p<.001)가 유의미한 변수로 나타났다. 이는 사회적 지지가 낮을수록 게임중독이 높은 수치를 나타내는 것으로 볼 수 있다.

모델 4는 사회적 지지의 조절효과를 살펴본 것으로서 가정폭력과 사회적 지지의 상호작용항을 추가로 투입한 모델이다. 이 모델 4에서는 학교적응에 대한 설명력은 54.3%로 나타났으며 유의한 영향력을 보이는 것으로 나타났다(F change=6.90, p<.01). 이러한 결과는 가정폭력이 게임중독에 미치는 부정적인 영향에 대해 사회적 지지가 조절효과로서 작용함을 보여주는 것이다. 또한 조절효과에 대한 검증은 Cooley와 Keesey 그리고 Orpen이 제시한 조절변인의 수준에 따른 집단간 단순상관관계의 비교분석이 이루어졌다.[27] 조절효과와 검증 결과를 살펴보면, 사회적 지지가 높은 집단(n=143)의 단순상관계수가 -.258(p<.01), 사회적 지지가 낮은 집단(n=185)의 단순상관계수는 -.680(p<.001)로 나타났다. 이는 사회적 지지가 높은 집단이 사회적 지지가 낮은 집단보다 단순상관계수가 낮아서 조절효과가 있는 것으로 보며 결과와도 일치하는 것으로 볼 수 있다. 따라서 가정폭력이 게임중독에 미치는 부정적인 영향에 대하여 사회적 지지가 보호요인으로서 조절효과가 있음을 알 수 있었다.

표 3. 주요 변수의 상관관계
Table 3. Correlation of Major Variable

변수	1	2	3	4	5	6	7	8	9
성별	1								
학년	.062	1							
형제 순위	.029	-.066	1						
부의 교육 수준	.079	.015	.017	1					
모의 교육 수준	.041	-.110*	-.038	.586**	1				
가정의 경제 수준	-.011	.068	.003	-.072	.024	1			
가정 폭력 경험	-.031	.096	-.031	-.014	-.076	-.017	1		
사회적 지지	.297**	-.094	.030	-.008	.068	-.049	-.120*	1	
게임 중독	-.341***	.221**	-.015	-.038	-.150**	.081	.189*	-.682***	1

주: 1) * p<.05, ** p<.01, *** p<.001
2) 성별: 0(남성), 1(여성)으로 Dummy Variable화 하여 사용함

V. 결론 및 제언

본 연구는 아동의 가정폭력 경험이 게임중독에 미치는 영향과 그 과정에서 사회적 지지의 조절효과를 검증함으로써 아동의 게임중독 예방과 개입에 필요한 근거를 제공하고자 하였다. 이에 대한 연구결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 아동의 가정폭력 경험은 게임중독에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며 일반적 특성으로는 성별, 학년, 모의 교육수준이 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 아동은 부모가 자신을 확대하거나 부모 간 폭력폭력이 게임중

표 4. 사회적 지지의 조절효과
Table 4. Moderated Multiple Regression

변수	모델 1		모델 2		모델 3		모델 4	
	B	β	B	β	B	β	B	β
성별	-5.31	-.35***	-5.23	-.35***	-2.53	-.17***	-2.53	-.17***
학년	3.27	.22***	3.08	.21***	2.29	.15***	2.12	.14***
형제 순위	.02	-.002	.07	-.01	.19	-.02	.14	-.01
부의 교육 수준	.98	.09	.92	.08	.32	.03	.23	.02
모의 교육 수준	-1.88	-.16*	-1.73	-.15*	-1.10	-.10*	-1.03	-.09
가정의 경제 수준	1.16	.07	1.20	.08	.72	.05	.71	.05
가정 폭력 경험1			.17	.15**	.10	.09*	.65	.59**
사회적 지지 2					-.72	-.60***	-.24	-.20
1 * 2							-.02	-.61**
상수	13.14***		9.06*		32.70***		19.38**	
R ²	0.196		0.219		0.533		0.543	
Adj R ²	0.181		0.201		0.522		0.530	
R ² change	0.196		0.022		0.315		0.010	
F change	13.08***		9.05**		215.12***		6.90**	

주: 1) * p<.05, ** p<.01, *** p<.001
2) 성별: 0(남성), 1(여성)으로 Dummy Variable화 하여 사용함

독에 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다. 가정폭력 경험의 유형은 경미한 신체적 폭력이 가장 높게 나타났으며 언어적 폭력, 심각한 신체적 폭력의 경험의 순으로 나타났다. 이러한 결과는 언어적 폭력이 가장 높게 나타난 [14]의 연구와 상이한 결과이며 언어적 폭력과 신체적 폭력으로 구분한 [42]의 연구에서도 언어적 폭력이 높게 나타났으며 [33]의 연구에서도 언어를 포함하는 정서적 학대가 높게 나타나서 본 연구와 상이한 결과이다. 이는 아동을 대상으로 한 연구와 청소년을 대상으로 한 연구의 차이로서 청소년의 경우 질풍노도의 시기이며 자아정체감을 형성하기 위한 시기로서 가정에서 부모와의 의사소통에서 갈등을 일으킬 수 있는 점을 감안하여 해석해 볼 수 있다.

아동의 가정폭력 경험이 게임중독에 유의미한 영향을 미치는 결과는 청소년을 대상으로 한 [18]의 연구와 일치하며 [33]의 연구와는 상이한 결과이다. 또한 [15]은 게임을 건강하게 하는 집단이 가정을 건강하게 인식한다고 하였다. 이러한 결과는 가정폭력을 경험한 아동은 정서적 유대감을 형성하기 어렵고 건강한 가정으로 인식하지 못하게 되어 가정폭력으로 인한 스트레스를 게임으로 해결하려고 하여 중독으로 발전될 가능성이 있을 것으로 해석해 볼 수 있다.

게임중독에 영향을 미치는 일반적 특성은 남학생이 여학생보다 높게 나타나서 남성이 여성에 비해 컴퓨터에 의존적이라고 보고한 [47]의 연구와 일치한다. 또한 [6][48][37][44][23]의 연구와도 일치한다. 또한 초등학교 6학년이 5학년 아동보다 게임중독에 영향을 미치는 결과는 아동을 대상으로 한 [15]의 연구와 일치하는 것으로 나타났다. 유아와 아동을 대상으로 한 [11]은 게임의 중독 경향이 학년이 올라감에 따라 급속하게 강해진다고 밝혔다. 또한 학년이 높은 청소년이 학년이 낮은 청소년에 비해 인터넷 중독 경향이 더 높게 나타난 [49]의 연구와 일치하는 맥락이라고 할 수 있다. 이러한 결과는 학년이 올라감에 따라 게임중독의 가능성을 추측해 볼 수 있어서 연령이 낮은 시기에 예방적 차원에서 개입이 활발하게 이루어질 필요가 있음을 의미한다. 모의 교육수준이 높을수록 게임중독이 낮게 나타나는 결과는 인터넷 게임중독군과 비중독군으로 분류한 [50]의 연구에서 교육수준이 낮은 부모의 남학생이 게임중독 성향이 높았다고 보고하여 부분적으로 일치하는 결과이다. 따라서 모가 가정에서 자신의 교육수준을 높이기 위해 노력하는 모습이 아동에게 모델링이 되어 게임중독의 정도가 낮은 결과로 예측해 볼 수 있다.

둘째, 사회적 지지가 게임중독에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 [37][21][22]의 연구와 일치하고 친구지지가 게임중독에 영향을 미치는 결과를 보고한 [46]의 연구와 일치한다. 또한 [23]은 게임중독집단에 비해 비중독집단이 사회적 지지가 낮음을 보고하였다. [2]은 게임중독 정도가 '정상 이용인 아동이 '중독 고위험인 아동에 비해 사회적 지지를 많이 받는다고 보고하였다. 따라서 아동의 게임중독을 예방하거나 치료하기 위해서는 아동을 사랑하고 이해하고 관심을 가져주는 사회적 지지가 이루어질 필요가 있을 것이다.

셋째, 아동의 가정폭력 경험이 게임중독에 미치는 영향에 대하여 사회적 지지가 조절효과를 나타내는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 [46]의 연구와 상이한 결과이지만, [51]은 자신의 문제에 대해 비밀보장이 될 수 있는 사람이 있는 것으로

도 도움이 될 수 있음을 보고하여 일치하는 맥락이다. [37]은 사회적 지지가 예상치 못한 변화에서 나타날 수 있는 부정적인 영향을 조절하는 역할을 하여 신체적·정신적으로 건강을 유지시키는 기능을 한다고 하였다. 따라서 사회적 지지는 가정폭력으로 인해 아동이 통제할 수 없는 상황에서 부정적인 심리상태를 긍정적인 방향으로 작용하게 하여 게임중독을 낮춰주거나 예방하게 된다고 볼 수 있다.

본 연구의 결과를 토대로 가정폭력을 경험한 아동의 게임중독을 예방하기 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 가정폭력을 경험한 아동은 정서적으로 불안하여 공격성을 나타내거나 반대로 위축현상을 보이는 특성을 가지고 있어서 게임중독이 될 수 있다. 이를 극복하기 위해서는 건강가정지원센터, 가족상담소, 사회복지관 등에서 가정폭력이 아동에게 미치는 부정적인 영향에 대해 부모가 경각심을 가질 수 있도록 하는 부모교육과 가족의 문제 해결을 위한 가족치료프로그램을 활성화 시킬 필요가 있다.

둘째, 부모는 아동의 게임에 대해 부정적인 태도로 무조건적으로 컴퓨터 게임을 금지하거나 훈계하고 질책을 주기 보다는 컴퓨터문화에 대한 장단점에 대해 대화를 나누는 등으로 신뢰로운 관계를 형성하고 가족의 일관성 있는 관심과 지원을 해준다면 컴퓨터중독을 예방할 수 있을 것이다.

셋째, 가정폭력을 경험한 아동의 부정적인 영향을 사회적 지지가 조절해주는 결과를 통해 사회적 지지의 개입이 필요함을 알 수 있었다. 가족외에 접하는 아동의 사회환경은 학교, 학원, 집 주변으로 한정되어 있다. 따라서 아동의 사회적 지원은 학교의 교사와 친구 그리고 지역사회기관의 종사자가 될 수 있다. 교사와 지역사회기관의 종사자는 가정 밖에서 쉽게 접할 수 있는 어른으로서 가정폭력으로부터 부정적인 영향을 완화시킬 수 있는 적극적인 지지관계 수립 방안이 마련되어야 한다. 또한 친구들과 지지적인 관계를 수립할 수 있도록 긍정적인 관계형성 프로그램을 활성화시키고 다양한 집단활동을 실시하여 가정폭력으로 인한 부정적인 영향을 해소하고 긍정적인 자아를 형성하여 건강하게 성장할 수 있도록 개입이 필요하다.

넷째, 본 연구의 결과를 토대로 하여 게임중독의 일반적 특성 중에서 남학생과 고학년이 될수록 게임중독에 더 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 청소년지원센터, 청소년복지관, 청소년문화관 등에서 성별에 따른 게임중독치료와 예방프로그램을 활성화시킬 필요가 있으며 학년에 따른 게임중독의 예방과 개입이 이루어질 필요가 있다.

본 연구의 한계는 연구대상의 연령과 조사대상자의 한계, 횡단연구의 한계로 인하여 일반화의 제한점을 가지고 있다.

REFERENCES

- [1] Ministry of Science ICT and Futurn Planning & National Information Society Agency, "Internet Addiction survey in 2013", March, 2014. <http://www.nia.or.kr>.
- [2] jekoo, "A Study of Computer game addiction and Peer relationships Function of Children," Sookmyung Women's University, December, 2002.
- [3] nychoi and eghan, "Predictors of Children's and Adolescents' Game Addiction: Impulsivity, Communication with Parents and Expectation about the Internet Games", Korean Home Management Association, Vol. 24, No. 2, pp. 209-219, April, 2006.
- [4] V. Brenner, "Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey", Psychological Reports, Vol. 80, pp. 879-882, June, 1997.
- [5] sjkwon, khkim and hslee, "Computer Game Addiction and Physical Health of Korean Children: Mediating Effects of Anxiety", Survey Research, Vol. 6, No. 2, pp. 33-49, September, 2005.
- [6] jhkim and jahan, "Maternal Parenting Behaviors, Social Supports, Children's Emotional Regulation, and Problem Behaviors According to Children's Addictive Level of Internet-game," Journal of Korean Council for Children & Rights, Vol. 14, No. 4, pp. 609-632, Winter, 2010.
- [7] hwchung and sdoh, "The Difference between Aggression and Impulsiveness according to the State of the Internet Addiction of a Vocational High School Students in a Rural Area", Korean Journal of Counseling, Vol. 9, No. 2, pp. 601-614, June, 2008.
- [8] shbyun and jmkim, "The Relationships Among

- Children`s/Adolescents` Frequency Levels of Playing Internet Games, Motives for Playing Internet Games and Adaptation to School,” The Korean home management association, Vol. 25, No. 2, pp. 47-58, April, 2007.
- [9] hylee, “(The) relationship between internet game addiction, depression, and anger in late childhood”, Hanyang University, August, 2011.
- [10] ygkwon and nwsong, “A study on the influence of internet game addiction on the anger”, The Korean Society for Computer Game, Vol. 16, pp. 35-44, March, 2009.
- [11] nyseo and emlim, “Infants` and Low-Grade Elementary Students` Internet Game Addiction Tendency and The Relationship Between Game Addiction Tendency and Personality Characteristics”, The Korean Society for Child Education, Vol. 19, No. 4, pp. 163-175, November, 2010.
- [12] shlee, “The Difference in Children`s Moral Judgment and the Development Level According to the Computer Addiction Level”, The Korean society for child education, Vol. 16, No. 4, pp. 33-44, November, 2007.
- [13] kskim and khkim, “A Prediction Model for Internet Game Addiction in Adolescents : Using a Decision Tree Analysis,” Journal of Korean Academy of Nursing, Vol. 40, No. 3, pp. 378-388, September, 2010.
- [14] cbjo, “A study on the effect of family function on adolescents` violence delinquency and the verification of the mediating effect of internet game addiction”, Yonsei University, February, 2008.
- [15] sypark and hjmoon, “Trends in Child Internet Game Addiction as Induced by Family Strengths and Daily Stress Levels,” The Korean Journal of the Human Development, Vol. 19, No. 1, pp. 143-162, March, 2012.
- [16] tschoi and jyan, “The Effect of Psychological Environment of Home and Interpersonal Relationship Skills on Adolescents` Internet Game Addiction”, The Korean Society for Computer Game, Vol. 23, No.2 , pp. 131-140, December, 2010.
- [17] hskim, kcchae and yjrhim, “Familial Characteristics of Internet Overuse Adolescents”, Journal of the Korean Neuropsychiatric Association, Vol. 43, No. 6, pp. 733-739, November, 2004.
- [18] hjkim, “(The) relationship between adolescent the experience of domestic violence and internet game addiction : The mediating effect of aggressiveness, and the moderating effect of self-regulation ability”, Chungbuk National University, February, 2010.
- [19] sgpark, “Analysis of risk factors leading adolescents to excessive use of internet”, Seoul university, January, 2003.
- [20] Ministry of gender Equality & Family, “Family violence suvey in 2013”, 2013. <http://www.mogef.go.kr>
- [21] amcho and hjbang, “The effects of parent, teacher, and friend social support on adolescents` game addiction”, Korean Journal of Youth Studies, Vol. 10, No. 1, pp. 249-275, March, 2003.
- [22] yhcho, “The effects of adolescents` social support and game goals on the Internet Game addiction,” Hanyang University, June, 2004.
- [23] Hae-Kyung Lee, “Social and Psychological Variables Predicting Violence Game Addiction of Adolescents in the Internet”, The Korean Journal of Developmental Psychology, Vol. 14, No. 4, pp. 55-79, 2002.
- [24] K. S. Young, “Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment, in Innovations in Clinical Practice,” A Source Book, L. VandeCreek and T. Jackson, eds., FL: Professional Resource Press, Vol. 17, pp. 19-31, January, 1999.
- [25] K. S. Young, “Psychology of computer use: XL. Addictive use of the internet a case that breaks the stereotype,” Psychol Reports, Vol. 79, pp.

- 899-902, August, 1996.
- [26] yblee and nykim, "The goals on the internet game addiction", Impact of Abuse Experience of Children from Multicultural Families on Their Adjustment to Schools: Focused on Moderating Effect of Social Support", Journal of the Korean Society of Child Welfare, Vol. 39, pp. 151-180, September, 2012.
- [27] jsshin and yblee, "The Effects of Social Supports on Psychosocial Well-being of the Unemployed," Korean journal of social welfare, No. 37, pp. 241-269, April, 1999.
- [28] P. T. Davies, and E. M. Cummings, "Marital conflict and child adjustment: An emotional security hypothesis". Psychological Bulletin, Vol. 116, 387-411, November, 1994.
- [29] jywon, "(The) effects of Marital conflict on child abuse and emotional maladjustment of children's behavior," Ewha Womans University, February, 1999.
- [30] T. Miyazaki, T. Ishikawa, A. Nakata, T. Sakurai, A. Miki., N. Kawakami, O. Fujita, F. Kobayashi, T. Haratani, H. Iimori, S. Sakami, Y. Fujioka, and N. Kawamura, "Association between perceived social support and Th1 dominance". Biol. Psychol, Vol. 70, September, 2005.
- [31] Samuel, O. S., "Moderating Effects of Resilience, Self-Esteem and Social Support on Adolescents' Reactions to Violence," Asian Social Science, Vol. 6, No. 12, pp. 101-110, 2010.
- [32] Viswesvaran, C., Sanchez, J. I., & Fisher, J., "The role of social support in the process of work stress: A meta-analysis." journal of Vocational Behavior, Vol. 54, pp. 314-334, 1999.
- [33] jykim, jhlee and ywoon, "Pathway from Domestic Violence to Adolescents'Internet Game Addiction - Focusing on Mediating Effect of Parental Attachment" Korean Journal of Social Welfare, Vol. 63, No. 4, pp. 59-82, October, 2011.
- [34] nykim, "Studyon Impact of Abuse Experience Level of Children in Multicultural Families on Their Adjustment to Schools: Focused on Moderating Effect of Children's Resilience and Social Support", Konkuk University, February, 2012.
- [35] jhkim, "Compared to perceptions of parent attitudes andsocial support according to the trend of youth Internet addiction," AjuUniversity, August, 2002.
- [36] jhum, "Research of Factors that affect Teenage Internet Game Addiction," Dongduk University, February, 2008.
- [37] msyoon and yolee, "A Structural Model of the Relationships among Perceived Social Support, Computer Game Addiction, and Academic Achoevement," The Korea Journal of Education Methodolgy Studies, Vol. 17, No. 2, pp. 183-196, 2005.
- [38] jhkwon, "Verification of a Relational Model among Adolescents' Game Addiction, Social Support, and Problem Behavior," The Korea Journal of Counseling, Vol. 9, No. 2, pp. 675-688, June, 2008.
- [39] jmlee and yhlee, "Valdity and Relibilty of the Korean version of Multidimensional Students' Life Satisfaction Scale (K-MSLSS)," The Korea Journal of Development Psychology, Vol. 18, No. 2, pp. 121-137, 2005.
- [40] sylee, "The Influence of the Internet Game Addiction on Social Problem Solving Ability and Communication Style", Korea University, June, 2000.
- [41] jypark, "The impact of family resilience and social support affecting the psychological welfare of single parents and their adolescents", Chonnam National University, August, 2011.
- [42] jhkim, "A study on the impact of family-violence experience to the act of sexual violence among adolescents: the mediating effect of addiction to indecent internet

materials, Sungkyul University, February, 2010.

[43] mkkim, "The Influence of Adolescents' Psychological Variables and Attachment with Parents upon Internet Game Addicts and Cellular Phone Addicts", The Korean Journal of Human Development, Vol. 19, No. 4, pp. 1-22, December, 2012.

[44] knlee, "The Individual and Environmental Variables that Affect Children's Game Addiction Tendency", Journal of Korean Home Economics Association, Vol. 42, No. 4, pp. 99-118, April, 2004.

[45] yhchoi, bdsuh and ehchoi, "Stress and Social Support Accoring to Internet addiction", Journal of Korean Academy of Community Health Nursing, Vol. 18, No. 3, pp. 452-459, September, 2007.

[46] hjin, "Moderating Effects of Social Support and Self-Regulating Skills on the Relationship between Academic Stress and Game Addiction", Incheon University, February, 2010.

[47] M. A. Shotton, "Computer addiction? A study of computer dependency," New York: Taylor & Francis, 1989.

[48] hjang and amcho, "Relationship between Family Function and Adolescents' Internet Game-related Behavior," The Korean Journal of Developmental Psychology, Vol. 16, No. 1, pp. 1-22, 2003.

[49] dkyang, "The Relationships between Adolescent's Sensation seeking, Internet Addiction Tendency, and Internet-related Delinquency," The Korean Journal of Youth Studies, Vol. 7, No. 2, pp. 117-136, November, 2000.

[50] sju and dhjwa, "A Prediction Model for Internet Game Addicted Adolescents: Focusing on Socioeconomic and Family related Traits", The Korean Journal of Youth Studies, Vol. 18, No. 5, pp. 165-191, May, 2011.

[51] S. Cohen, and J. Hoberman, J., "Positive

events and social supports of life change stress". Journal of Applied Social Psychology, Vol. 2, pp. 99-125, 1983.

저 자 소 개



김 나 예

2012: 건국대학교 사회복지학박사

현 재: 조선이공대학교

사회복지과 조교수

관심분야: 아동복지, 가족복지,

게임중독, 사회복지실천

Email: nykim@cst.ac.kr