

초등학생의 학교폭력, 사이버불링이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향

최진오*

요약

본 연구에서는 서울, 경기지역 4·6학년 초등학생 896명을 대상으로 학교폭력 및 사이버불링 피해수준이 인터넷게임 중독수준에 미치는 영향을 분석하였다. 분석된 결과에 따르면 학교폭력, 사이버불링 피해수준 모두 인터넷게임 중독수준을 높일 수 있는 것으로 분석되었는데 특히 여학생들에 비해 남학생들에 있어 이러한 영향이 더 큰 것으로 나타났다. 인터넷게임중독의 완충요인으로서 가정-친구보호수준의 경우, 가정보호수준은 사이버불링 피해가 인터넷게임 중독에 미치는 영향을 완화시켜주었으며, 친구보호수준은 학교폭력 피해가 인터넷게임중독에 미치는 영향을 완화시켜 주는 것으로 분석되었다.

Internet Game Addiction according to the School Violence and Cyber bullying Victimization of Elementary School Students

Jin-oh Choi*

ABSTRACT

This study analyzed the impacts of school violence & cyber bullying victimization on the Internet game addiction from 896 4th-6th grade elementary school students in Seoul and Gyeonggi educational regions. Results indicated that school violence and cyber bullying victimization could aggravate Internet game addiction, particularly, for male students compared to female students. Regrading family and friend protection as buffer factors for Internet game addiction, the family protection could alleviate the negative impacts of cyber bullying victimization on the level of game addiction and the friend protection could moderate the negative impacts of school violence victimization on the Internet game addiction level.

Key Words : Internet game addiction, school violence, cyber bullying

* 계명대학교 교육대학원 (✉chojin5@kmu.ac.kr)

· 제1저자(First Author) : 최진오 · 교신저자(Correspondent Author) : 최진오

· 접수일(2013년 11월 13일), 수정일(1차 : 2013년 12월 3일), 게재확정일(2013년 12월 12일)

1. 서 론

요즘 우리 사회에서는 청소년들의 인터넷 게임중독이 큰 사회문제로 대두되고 있다. 미래창조과학부와 한국정보화진흥원이 만5세 이상 49세 이하 인터넷 이용자 15,000명을 대상으로 실시한 2012년 인터넷 중독 실태조사에 따르면 우리나라 청소년의 약 10.7%가 인터넷 중독을 가지고 있는 것으로 나타났으며 인터넷 중독자 중 약 61.3%가 과도한 인터넷게임 이용에 의한 중독인 것으로 보고되었다[1]. 특히, 최근 들어서는 스마트폰 보급이 급격히 증가함에 따라 인터넷접속이 시간과 장소를 불문하고 자유로워지고 있으며 이과 더불어 새로운 형태의 인터넷게임 중독에 대한 우려 또한 커지고 있다[2].

인터넷 게임중독이란 인터넷게임에 지나치게 빠져들어 정상적인 생활에 지장을 초래하는 수준에까지 이르는 것을 말하는데 청소년들에게 미치는 피해는 매우 광범위하다. 인터넷게임 중독은 가볍게는 생활을 불규칙하게 만들어 신체적인 문제들을 유발시키는 것에서부터[3], 다른 사람들과의 관계에서 부적절한 정서반응을 나타내거나 학교생활에 충실하지 못하게 만듦으로 인해 학업성취도에 악영향을 미치고[4], 심각하게는 현실과 가상의 세계를 제대로 구분하지 못하게 만들어 타인을 무차별적으로 공격하는 등의 범죄에도 영향을 미칠 수 있는 것으로 조사되었다[5].

이러한 인터넷 게임중독의 심각성을 인식한 연구자들이 청소년들의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 요소들을 파악하고자 연구하여 왔다. 우선, 권영길, 이영선은 부모-자녀간 의사소통관계가 인터넷게임 중독에 미치는 영향에 대해 분석한 결과 부모-자녀간의 의사소통관계가 수평적일수록 인터넷게임 중독수준이 경감되는 것으로 분석되었다[6]. 최태산, 안재영은 가정의 심리적 환경이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 조사한 결과 친밀도가 높은 가정일수록 인터넷 게임 중독수준 또한 낮아지는 것으로 조사되었다[7].

김민경은 청소년의 심리적 요인과 부모간의 관계가 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 분석하였다. 분석된 결과에 따르면 학업스트레스가 높고, 부모와의 애착수준이 낮을수록 인터넷 게임중독에 빠져들 가능성이 더 높은 것으로 분석되었다[8]. 최진오는 부모-친구 관계가 인터넷게임 중독수준에 미치는 영향을 분석하였는데 부모-친구관계가 부정적일수록 인터넷게임 중독 수준이 더 높아지는 것으로 나타났다[9].

이러한 선행연구들이 일관성있게 보여주는 결과는 가정 내에서의 문제와 학교 내에서의 문제가 인터넷 게임중독을 유발시키거나 악화시킬 수 있는 중요한 요인이라는 점이다. 이는 나아가 아동들이 가정과 학교 내에서 이러한 문제들이 생기지 않도록 잘 조절할 수 있다면 인터넷 게임중독의 예방에 큰 효과가 있을 수 있다는 점을 보여주는 것이라 할 수 있다.

그런데, 최근 들어 학교폭력이 이러한 인터넷게임 중독을 증가시킬 수 있다는 주장이 새롭게 등장하고 있다[10]. 학교폭력이란 학교 안, 밖에서 가해학생에 의한 일방적 형태의 폭행, 따돌림, 욕설 등의 폭력에 의해 피해학생이 신체적, 정신적, 물질적 손실을 입는 경우를 말하는데 학교폭력에 시달리는 학생들이 자신들이 경험하는 스트레스를 해소하기 위한 돌파구로 쉽게 접근이 가능한 인터넷게임을 선택하게 되고 이러한 관계가 고착화되면 인터넷 게임중독으로 이어질 수 있다는 주장이다[11].

김재엽, 송아영, 이지혜는 학교폭력 피해경험과 인터넷 게임중독과의 관계를 분석하였다. 서울, 경기지역 중, 고등학생 820명을 대상으로 분석을 실시한 결과 학교폭력 피해경험은 인터넷게임 중독에 유의한 영향을 미치는 것으로 분석되었는데 특히, 금품갈취, 신체적 폭력보다는 정서적 폭력이 인터넷 게임중독에 더 큰 영향을 미치는 것으로 분석되었다[10]. 장윤지는 학교폭력 피해, 가해경험이 인터넷중독에 미치는 영향을 분석하였다. 중학교 1, 2, 3학년 생 423명을 대상으로 설문을 실시한 후 분석한 결과에 따르면 학교폭

력 피해, 가해경험은 인터넷중독에 유의한 영향을 미칠 수 있는 것을 분석되었는데 특히, 인터넷 피해/가해경험을 모두 가지고 있는 집단의 인터넷중독 수준이 가장 높은 것으로 조사되었다[11]

그러나, 이러한 연구의 대부분은 전통적인 학교폭력과 인터넷 게임중독간의 단순관계만을 살펴보았을 뿐 최근 들어 학교현장에서 새로운 문제로 대두되고 있는 사이버불링(cyber bullying) 피해가 인터넷게임 중독에 어떠한 영향을 미치는지 살펴본 연구는 찾아보기 어렵다. 사이버불링이란 인터넷 또는 휴대폰 등의 정보통신기기를 사용하여 사이버상에서 특정인에게 위해를 가할 목적으로 욕설, 모욕, 허위정보 등을 글이나 이미지, 동영상 등을 통해 전달하거나 다수에게 유포하는 행위를 의미한다[12]. 선행연구에서는 이러한 학교폭력 또는 사이버불링과 인터넷 게임중독간의 관계가 대상 아동의 개별적인 특성에 따라 어떻게 달라지는지에 대해선 분석된 바가 거의 없다.

이에 본 연구에서는 전통적인 학교폭력과 사이버불링이 인터넷 게임중독에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고 이러한 관계가 대상아동의 개별적인 특성들(성별, 학년, 성적수준) 및 가정-친구 보호수준에 따라 어떠한 차이가 나타나는지 살펴보고자 한다. 구체적으로 다음 세 가지 연구문제를 통해 본 연구를 이끌어가고자 한다.

첫째, 초등학생들의 학교폭력, 사이버불링 피해수준은 인터넷게임 중독수준에 어떤 영향을 미치는가?

둘째, 초등학생들의 학교폭력, 사이버불링 피해수준이 인터넷게임 중독수준에 미치는 영향은 학생들의 개별특성(성별, 학년, 학업성취도)에 따라 다르게 나타나는가?

셋째, 초등학생들의 학교폭력, 사이버불링 피해수준이 인터넷게임 중독수준에 미치는 영향은 학생들의 가정 또는 친구보호수준에 따라 다르게 나타나는가?

II. 연구방법

2.1 연구대상

본 연구의 대상자는 서울, 경기지역 4, 5, 6학년 초등학생 896명이다. 서울, 경기지역 5개 초등학교에 1,000여부의 설문지가 배부되었으며 회수된 설문지 중 주요정보가 누락되거나 불성실한 기입 등으로 분석에 의미가 없는 설문지를 제외한 총 897부가 본 연구에서 활용되었다. 연구 대상학생들의 개별특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 연구대상자
Table1. Participants

개인변인	세부영역	인원수	합계
성별	남학생	480	896
	여학생	416	
학년	4학년	306	896
	5학년	301	
	6학년	289	

2.2 연구도구

본 연구에서는 초등학생들의 인터넷게임 중독수준과 학교폭력 피해수준, 사이버불링 피해수준, 가정-친구보호 수준을 조사하기 위해 만들어진 설문지가 활용되었다. 설문지는 4개의 측정도구와 자기정보기록 영역으로 구성되어 졌다. 자기정보 기록 부분에서는 연구대상학생들이 자신의 성별, 학년, 학업성취도 수준을 기록하도록 요구했는데 학업성취도의 경우 기말고사 국어, 수학성적을 기록하도록 요구했다.

2.2.1 인터넷게임 중독 측정도구

본 연구에서는 연구대상학생들의 인터넷게임 중독

수준을 측정하기 위해 한국인터넷정보문화원의 ‘아동용 인터넷 게임중독척도’를 사용하였다[13]. 본 척도는 총 20문항에 3개의 하위영역으로 구성되어 있다. 본 연구에서 측정된 인터넷 게임중독 척도의 하위영역별 내적일치도는 <표 2>와 같다.

표 2. 인터넷게임중독 측정도구 내적신뢰도
Table 2. Cronbach's α of Internet Game Addiction Scale

영역	문항수	Cronbach' α
인터넷게임중독측정도구	20	.912

2.2.2 학교폭력 피해수준 측정도구

본 연구에서는 연구대상학생들의 학교폭력 피해수준을 측정하기 위해 교육과학기술부(현 교육부)의 학교따돌림척도를 활용하였다. 본 척도는 총 12문항으로 구성되어 있으며 4점척도(4-Likert scale)로 자기평가하도록 만들어져 있다[14]. 본 연구에서 측정된 학교폭력 피해수준 척도의 내적일치도는 <표 3>과 같다.

표 3. 학교폭력 피해수준 측정도구 내적신뢰도
Table 3. Cronbach's α of School Violence Victimization Scale

영역	문항수	Cronbach' α
학교폭력 피해수준	12	.763

2.2.3 사이버불링 피해수준 측정도구

본 연구에서는 연구대상학생들의 사이버불링 피해수준을 측정하기 위해 한국 아동-청소년 인권실태 조사 설문지 중 사이버불링과 관련된 문항을 추출한 후 척도화하여 사용하였다[15]. 본 척도는 총 5문항으로 구성되어 있으며 4점척도로 자기평가하도록 구성하였다. 본 연구에서 측정된 사이버불링 피해수준 척도의 내적일치도는 <표 4>와 같다.

표 4. ADHD증상 측정도구 내적신뢰도
Table 4. Cronbach's α of Cyber Bullying Victimization Scale

영역	문항수	Cronbach' α
사이버불링 피해수준	5	.610

2.2.4 가족-친구보호 수준 측정도구

본 연구에서는 가정-친구보호 수준을 측정하기 위해 최진오가 Olson, Portner & Lavee의 FACE III(Adaptability and Cohesion Evaluation Scales)와 CHKS(California Healthy Kids Survey)를 수정, 보완하여 만든 가족-친구관계 측정도구가 사용되었다[9]. 본 측정도구는 가족관계 5문항, 친구관계 5문항 총 10문항으로 구성되어 4점척도로 자기평가하도록 만들어져 있다. 본 연구에서 측정된 가정-친구보호 수준 측정도구의 내적일치도는 <표 5>와 같다.

표 5. 가정-친구보호수준 측정도구 내적신뢰도
Table 5. Cronbach's α of Family-Friend Protection Scale

영역	문항수	Cronbach' α
가정보호수준	5	.778
친구보호수준	5	.791

2.3 연구분석

본 연구의 자료분석과정은 다음과 같다. 첫째, 연구대상학생들의 인터넷 게임중독 수준과 학교폭력 피해수준, 사이버불링 피해수준과의 관계를 알아보기 위해 회귀분석(regression analysis)을 실시하였다. 둘째, 학생개별변인에 따른 인터넷게임 중독수준과 학교폭력 피해수준, 사이버불링 피해수준 간의 관계를 분석하기 위해 일반선형모형분석(GLM)을 실시하였다. 셋째, 가정-친구보호 수준에 따른 인터넷 게임중독수준과 학교폭력, 사이버불링

피해수준 간의 관계를 알아보기 위해 일반선형모형분석을 실시하였다. 위의 연구분석을 위해 SPSS 17.0 프로그램이 활용되었다.

III. 연구결과

3.1 학교폭력과 사이버불링 피해에 따른 인터넷 게임 중독수준

학교폭력 피해에 따른 인터넷게임 중독수준을 분석한 바에 따르면 학교폭력 피해는 인터넷 게임중독수준에 유의한 영향을 미칠 수 있는 것으로 나타났다. 구체적으로 <표 6>과 같이 학교폭력 피해수준은 인터넷게임 중독수준과 정적관계를 나타내었는데 이는 학교폭력 피해수준이 높아질수록 인터넷게임 중독수준 또한 높아질 가능성이 있음을 의미한다.

표 6. 학교폭력피해에 따른 인터넷게임 중독수준
Table 6. Internet Game Addiction by School Violence Victimization

독립변인	종속변인	β	F
학교폭력피해	인터넷게임중독	.217	42.232***

*** p < .001.

사이버불링 피해에 따른 인터넷게임 중독수준을 분석한 바에 따르면 학교폭력과 마찬가지로 <표 7>에 나타난 바와 같이 사이버불링 또한 인터넷게임 중독수준과 정적관계를 나타내었다. 이는 사이버불링 피해수준이 높아질수록 인터넷게임 중독수준 또한 높아질 가능성이 있음을 의미한다.

표 7. 사이버불링피해에 따른 인터넷게임 중독수준
Table 7. Internet Game Addiction by Cyber Bullying Victimization

독립변인	종속변인	β	F
사이버불링피해	인터넷게임중독	.193	33.335***

*** p < .001.

3.2 학생변인에 따른 학교폭력, 사이버불링과 인터넷게임 중독과의 관계

학교폭력 피해수준, 사이버불링 피해수준과 인터넷게임 중독수준과의 관계가 학생변인(성별, 학년, 성적수준)에 따라 어떠한 차이가 나타나는지 분석한 바에 따르면 학년과 성적수준은 별다른 차이를 나타내지 않았다. 반면, 성별에 따라 학교폭력, 사이버불링 피해수준과 인터넷게임 중독수준과의 관계가 다른 것으로 분석되었다. 우선, <표 8>과 같이 학교폭력 피해수준은 성별에 따라 인터넷게임 중독수준에 다른 영향을 미칠 수 있는 것으로 분석되었다. 보다 구체적으로 <그림 1>에서 나타난 바와 같이 남학생의 경우 여학생보다 학교폭력 피해수준이 인터넷게임 중독수준에 더 큰 영향을 미칠 수 있는 것으로 분석되었다.

표 8. 학교폭력 피해수준, 성별, 인터넷 게임중독간의 관계

Table 8. Relationships among School Violence Victimization, Gender & Internet Game Addiction

종속변인	변량원	자유도	평균 제곱	F
인터넷 게임 중독	성별	1	17.088	.590
	학교폭력	1	1235.035	42.629***
	성별* 학교폭력	1	223.471	7.713**
	오차	850	28.972	

p < .01. *p < .001.

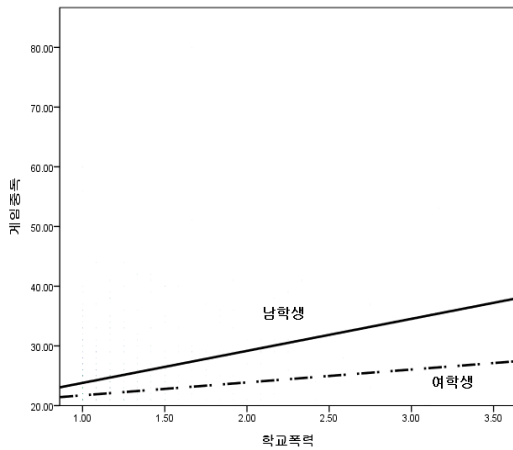


그림 1. 성별에 따른 학교폭력피해 & 게임중독
Fig.1. School Violence Victimization & Internet Game Addiction by Gender

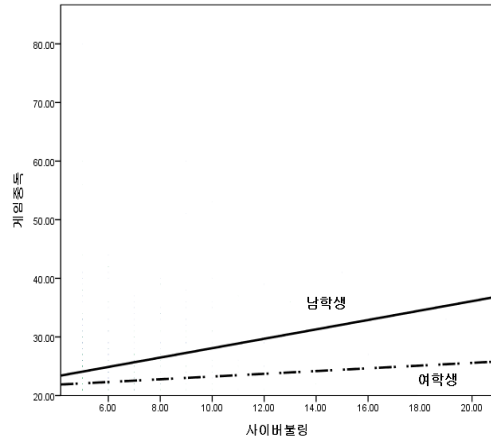


그림 2. 성별에 따른 사이버불링피해 & 게임중독
Fig. 2. Cyber Bullying Victimization & Internet Game Addiction by Gender

사이버불링 피해수준 또한 <표9>와 같이 성별에 따라 인터넷게임 중독수준에 다른 영향을 미칠 수 있는 것으로 분석되었다. <그림 2>에서 볼 수 있는 바와 같이 남학생의 경우 여학생보다 사이버불링 피해수준이 인터넷게임 중독수준에 더 큰 영향을 미칠 수 있는 것으로 분석되었다.

표 9. 사이버불링 피해수준, 성별, 인터넷게임 중독간의 관계

Table 9. Relationships among Cyber Bullying Victimization, Gender & Internet Game Addiction

종속 변인	변량원	자유도	평균 제곱	F
인터넷 게임 중독	성별	1	12.736	.428
	사이버불링	1	782.991	26.294***
	성별* 사이버불링	1	236.023	7.926**
	오차	860	29.779	

p < .01. *p < .001.

3.3 가정-친구보호 수준에 따른 학교폭력, 사이버불링과 인터넷게임 중독과의 관계

학교폭력, 사이버불링 피해수준과 인터넷게임 중독수준과의 관계가 가정-친구보호수준에 따라 어떠한 차이가 나타나는지 분석한 바에 따르면 <표 10>과 같이 가정보호수준에 따라 사이버불링 피해수준이 인터넷게임 중독수준에 미치는 영향이 달라지는 것으로 분석되었다. <그림 3>에서 나타난 바와 같이 가정보호수준이 낮은 학생의 경우 사이버불링 피해수준이 인터넷게임 중독수준을 더 크게 증가시킬 수 있는 것으로 분석되었다.

표 10. 가정보호, 사이버불링, 인터넷게임중독간의 관계
Table 10. Relationships among Family Protection, Cyber Bullying & Internet Game Addiction

종속 변인	변량원	자유도	평균 제곱	F
인터넷 게임 중독	가정보호	1	17.088	.590
	사이버불링	1	1235.035	42.629***
	가정보호* 사이버불링	1	223.471	7.713**
	오차	850	28.972	

p < .01. *p < .001.

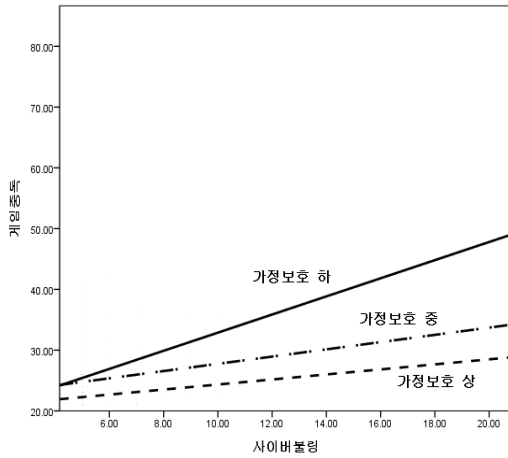


그림 3. 가정보호에 따른 사이버불링 & 게임중독
Fig. 3. Cyber Bullying & Internet Game Addiction by Family Protection

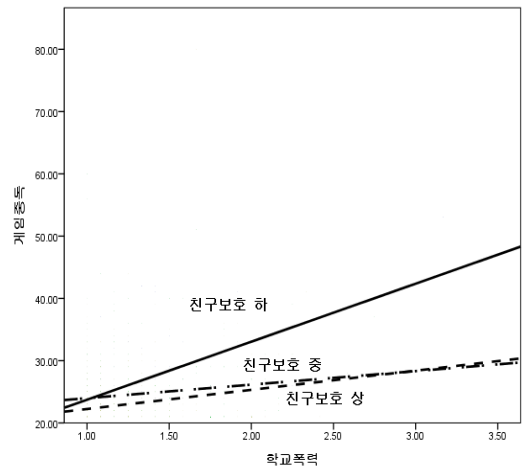


그림 4. 친구보호에 따른 학교폭력 & 게임중독
Fig. 4. School Violence & Internet Game Addiction by Friend Protection

친구보호수준은 <표 11>과 같이 학교폭력 피해수준과 인터넷게임 중독수준과의 관계에 영향을 미칠 수 있는 것으로 분석되었다. <그림 4>에서 나타난 바와 같이 친구보호수준이 낮은 학생의 경우 학교폭력 피해수준이 인터넷게임 중독수준을 더 크게 증가시킬 수 있는 것으로 분석되었다.

표 11. 친구보호, 학교폭력, 인터넷게임중독간의 관계
Table 11. Relationships among Friend Protection, School Violence & Internet Game Addiction

종속 변인	변량원	자유도	평균 제곱	F
인터넷 게임 중독	친구보호	1	17.088	.590
	학교폭력	1	1235.035	42.629***
	친구보호* 학교폭력	1	223.471	7.713**
	오차	850	28.972	

p < .01. *p < .001.

IV. 논의 및 결론

4.1 학교폭력과 사이버불링 피해수준에 따른 인터넷게임 중독수준

분석된 결과에 따르면 학교폭력 및 사이버불링 피해수준이 높아질수록 인터넷게임 중독수준 또한 높아질 가능성이 있는 것으로 나타났는데 이러한 결과는 학교폭력의 피해를 입은 학생들이 인터넷 게임중독에 더 쉽게 빠지는 경향이 있다는 것을 보여주는 선행연구들의 결과와 맥을 같이하는 것이다[10], [11].

왜 학교폭력과 사이버불링 피해를 입은 학생들이 인터넷게임 중독에 더 쉽게 빠지는가 하는 점은 학교폭력의 피해, 가해를 분석한 김경은, 최은희의 연구에서 그 원인을 추정할 수 있다[14]. 김경은, 최은희의 연구에 따르면 학교폭력 피해자들은 스트레스와 공격성이 크게 증가되는 것으로 나타났다. 인터넷게임은 상대적으로 안전하고 쉽게 이러한 공격성과 스트레스를 동시에 해결하기 위한 방법이 될 수 있다. 즉, 학교폭

력의 피해를 입은 학생들이 증가된 스트레스와 공격성 해소를 위해 인터넷게임을 선택하게 되고 이러한 과정이 반복되면 인터넷게임 중독으로 이어질 가능성이 높은 것이다.

사이버불링 피해수준과 인터넷게임 중독 수준과의 관계에 있어 한 가지 더 고려되어야 할 사항은 인터넷게임 중독수준이 역으로 사이버불링 피해수준을 증가시킬 가능성도 존재한다는 점이다. 중독적인 인터넷게임활동은 더 많은 시간을 인터넷게임 속에서 보낸다는 것을 의미하며 이는 자연히 사이버 상에서 다른 사람들과 더 많은 갈등과 충돌을 갖게 만들 가능성이 있다. 이러한 갈등과 충돌은 사이버불링으로 이어질 가능성이 높으며 이렇게 받은 스트레스를 인터넷게임으로 해소하고자 시도하는 악순환이 연출될 가능성이 있다. 학교폭력과 사이버불링, 인터넷게임 중독간의 구조적 관계를 분석하는 연구가 추가적으로 필요하다고 하겠다.

4.2 학생변인에 따른 학교폭력, 사이버불링과 인터넷게임 중독과의 관계

분석된 결과에 따르면 초등학생들의 학년, 학업성취도 등은 별다른 영향을 미치지 못한 반면 성별에 따라 학교폭력 피해와 사이버불링 피해수준이 인터넷게임 중독수준에 미치는 영향이 달라지는 것으로 나타났다. 특히, 남학생들의 경우 여학생들에 비해 학교폭력과 사이버불링 피해수준이 인터넷게임 중독수준에 미치는 영향이 더 큰 것으로 분석되었다. 이러한 결과는 성별에 따라 인터넷게임 중독수준이 다르게 나타난다고 하는 여러 선행연구들의 결과와 흐름을 같이 하는 것이다[15],[16].

왜 남학생들의 경우 여학생들에 비해 학교폭력과 사이버불링 피해수준이 인터넷게임 중독에 더 큰 영향을 미치는가 하는 것은 스트레스 해소방식의 남, 여 학생차이를 보여주는 신현숙, 구본용의 연구에서 그

단초를 찾을 수 있다[17]. 신현숙, 구본용의 연구에 따르면 스트레스 대처방식에 있어 남, 여 청소년간에 뚜렷한 차이를 보이는데 남학생들은 문제를 무시하거나 은폐하려는 성향이 많은 반면, 여학생들은 사회적 지지나 종교적 대처 등을 하는 경향이 강한 것으로 밝혀졌다. 서울시의 아동-청소년 통계분석에서도 동일한 결과가 나타났는데 청소년들의 스트레스 해소방식을 조사한 바에 따르면 남학생들은 컴퓨터나 모바일 게임을, 여학생들은 친구와 수다를 떨거나 영화 등 관람 등을 하는 것으로 나타났다[18].

이를 바탕으로 추정해보면 학교폭력이나 사이버불링 피해를 겪은 남학생들의 경우 이로부터 받은 스트레스를 회피하기 위해 인터넷게임에 집착하여 중독에 이르는 비율이 높은 반면, 여학생들의 경우 인터넷게임이 아닌 다른 방법 (예: 사회적지지 등)을 활용해 스트레스를 해소함으로써 인터넷게임 중독에 빠지지는 비율이 상대적으로 더 낮다고 할 수 있다.

이러한 연구결과는 초등학생들의 인터넷게임중독 예방 및 치료지원에 있어 인터넷게임중독의 원인들과 특성을 고려한 맞춤형 지원이 필요하다는 사실을 보여준다. 단순히 하나의 프로그램들을 모든 학생들에게 적용하는 것이 아닌 인터넷게임중독의 발생원인과 성별과 같은 개별특성을 바탕으로 개별화된 예방 및 치료프로그램을 제공할 때 보다 효과적인 인터넷게임 중독 예방 및 치료가 가능할 것이다.

4.3 가정-친구 보호수준에 따른 학교폭력, 사이버불링과 인터넷게임 중독과의 관계

분석된 결과에 따르면 가정보호수준은 사이버불링이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을, 친구보호수준은 학교폭력이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 조절해줄 가능성이 있는 것으로 분석되었다. 이러한 연구결과는 가족 또는 친구와의 긍정적인 관계가 인터넷게임 중독수준을 낮춰줄 수 있다는 여러 선행연구

결과와 일치하는 것이다[6],[7],[8],[9].

왜 가정보호수준이 높을 경우 사이버불링 피해가 인터넷 게임중독에 미치는 영향이 감소될 수 있는가 하는 것은 초등학생들의 인터넷활용이 부모에 의해 조절가능하다는 점에서 그 원인을 추정할 수 있다. 가정보호수준이 높다는 것은 결국 부모가 자녀에 대한 관심수준이 높다는 것을 의미한다. 따라서 보호수준이 높은 가정일수록 자녀들의 무분별한 인터넷사용을 방지하지 않을 가능성이 높아지며 이는 인터넷게임 중독에 대한 예방효과를 가져올 가능성이 있는 것이다. 2013년 서울특별시 아동-청소년 정책지표에 따르면 우리나라 청소년들은 인터넷중독에 빠졌을 때 부모님이 가장 큰 도움이 되었다고 인식하고 있는 것으로 조사되었는데 이러한 사실은 인터넷 게임중독 예방에 있어 부모의 역할이 중요하다는 추정을 뒷받침한다[19].

친구보호수준은 학교폭력이 인터넷게임 중독에 미치는 영향을 감소시킬 수 있는 것으로 나타났는데 왜 이러한 결과가 나타났는지에 대해서는 다음과 같은 추정이 가능하다. 우선 친구보호수준이 높다는 것은 스트레스 상황에서 자신을 지지해주고 마음을 터놓을 상대가 있다는 것을 의미한다. 따라서 친구보호 수준이 높은 경우 학교폭력 피해가 발생했을 경우 그로부터 받는 스트레스를 사회적 지지와 같은 대처행동을 통해 해결할 가능성이 높다.

이에 반해 친구보호 수준이 낮을 경우 동일한 학교폭력 피해상황에서도 이를 함께 나눌 대상이 없음으로 인터넷게임 등을 통해 스트레스 상황을 회피하고자 시도할 가능성이 높아지는 것이다. 초등학생들이 스트레스를 사회적지지 등을 통해 해소하기 힘들 때 인터넷 게임중독에 빠지기 더 쉬울 수 있다는 신희미의 연구는 이러한 추정을 뒷받침 한다[20].

본 연구의 결과는 가정, 친구보호수준이 단순히 인터넷게임 중독수준을 낮춰 줄 뿐만 아니라 학교폭력과 사이버불링 피해와 같은 스트레스 상황들이 발생

시키는 인터넷게임 중독에 대해서도 조절효과가 있다는 것을 밝혔다다는 점에서 의의가 있다고 하겠다. 나아가 초등학생의 인터넷게임중독의 예방과 치료에 있어 부모와 또래집단의 역할이 매우 중요하며 부모 및 또래집단과 연계하여 인터넷게임중독을 예방 및 치료할 때 더 큰 시너지효과를 기대할 수 있다는 것을 보여준다고 할 수 있다.

참고문헌

- [1] Ministry of Science, ICT and Future Planning, 2012 *Internet Addiction Survey Results*, Ministry of Science, ICT and Future Planning, 2013.
- [2] Zhang Lu, *How game addiction and smart phone addiction affects teens physical health*, Master's Thesis, Myongji University, 2013.
- [3] K. J. Kwon, H. J. Ryu, E. L. Seo, R. K. Lee, J. Y. Lee, "Study on the Experience of University Students Immersed in Internet PC Game Addictively", *Ewha Journal of Health and Nurse*, Vol.33, pp138-167, 2000.
- [4] Gwan Young Jang, Mi Heon Jo, "The Current Status of Elementary School Students' Computer Game Addiction and the Relationship of Computer Game Addiction with Self Control and Adjustment to School Life", *Journal of the Korean Association of Information Education*, Vol. 12, No. 4, pp459-467, 2008.
- [5] Sang Am Han, Hyo Min Lee, "Concern with Online Game Addiction and Juvenile Delinquency", *Korean Journal of Criminal Psychology*, Vol. 2, No. 1, pp229-244, 2006.
- [6] Young Gil Kwon, Young Sun Lee, "A study on the influence of internet game addiction on the parent-children communication perceived by juveniles", *Journal of the Korean Society for Computer Game*, Vol. 17, pp127-135, 2009.
- [7] Tae San Choi, Jae Young An, "The Effect of Psychological Environment of Home and Interpersonal Relationship Skills on Adolescents' Internet Game

- Addiction", *Journal of the Korean Society for Computer Game*, Vol. 23, No. 2, pp131-140, 2010.
- [8] Min Kyeong Kim, "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, 2012.
- [9] Jin Oh Choi, "Analysis Research of Relationships between Internet Game Addiction & ADHD Symptoms of Elementary School Students", *KKITS*, Vol 8, No 3, pp. 1-11, 2013.
- [10] Jae Yop Kim, Ah Young Song, Ji Hye Lee " A Study of Victimization from School Violence, Adolescent Internet Game Addiction and Mental Health", *Mental Health & Social Work*, Vol. 29, pp. 150-176, 2008.
- [11] Yun Ji Jang, *The Relationship between Types of School Violence and Internet Addiction*, Master's Thesis, Sookmyung Women's University, 2005.
- [12] Eun Kyung Kim, *A Study of Effect of the Predictors on Youth's Cyber Bullying*, Master's Thesis, Myongji University, 2012.
- [13] Byung Gu Kim, Kyung Ok Lee, Min Hwa Kim, Seung Ok, Kim, Hye Su Kim, *A Study of the Development of the Internet Game Addiction Scale for Children and Adolescents*, National Information Society Agency, 2006.
- [14] Kyung Eun Kim, Eun Hee Choi, "A study on the effect of school violence victimization on adolescents' cyber violence: focus on mediating effect of aggression", *Journal of Adolescent Welfare*, Vol. 14, No. 3, pp. 259-283, 2012.
- [15] Jae Hong Jang, "The Impact of Needs for Internet Use and Psycho-social Variables on Game Addiction of Adolescents: Comparison by Sex", *Journal of Future Adolescents*, Vol. 2, No. 2, pp. 39-55, 2005.
- [16] Young Ran Kweon, Myung Sook Park, "Effects of School Adjustment on Higher Grade Elementary School Students' Internet Game Addiction: Focused on Gender Difference", *Journal of Korean Academy of Psychiatric and Mental Health Nursing*, Vol. 21, No. 2, pp. 99-107, 2012.
- [17] Hyeon Sook Shin, Bon yong Khu, "Stress Coping and Its Relationship to Adjustment In Korean Adolescents", *The Korean Journal of Youth Counseling*, Vol. 9, pp189-225, 2001.
- [18] Seoul Metropolitan City, Stress level of Middle and High School Students is higher than that of adults, *Seoul Statistic Webzine*, Source: http://stat.seoul.go.kr/jsp/WWS8/webjin_view.jsp?wj_id=58, 2012.
- [19] Seoul Metropolitan City, *2013 Seoul Children and Adolescents Policy Index*, Seoul Metropolitan City, 2013.
- [20] Hyo Mi Shin, *The Influences of Child's Stress Coping Styles, School-Related Adjustments on Internet Game Addiction Dangerousness*, Master's Thesis, Sookmyung Women's University, 2007

저자소개



최진오(Jinhoh Choi)

1994년: 서울교육대학교 (학사)

2003년: MED. Learning & behavior specialist, University of Illinois at Urbana-Champaign

2008년: Ph.D. Department of special education, University of Illinois at Urbana-Champaign

2009년~현재 계명대학교 교육대학원

※ 관심분야: ADHD, 정서행동장애, 다문화교육