

청소년의 가정폭력노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향 - 부모애착의 매개효과 -*

김 재 엽⁺

(연세대학교)

이 지 현⁺⁺

(연세대학교)

윤 여 원

(연세대학교)

[요 약]

본 연구는 청소년의 가정폭력노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향과 그 과정에서 부모애착의 매개효과를 검증함으로써 청소년의 인터넷 게임중독 예방 및 개입에 필요한 근거를 제공하고자 수행되었다. 이를 위하여 여성가족부의 『2010년 전국가정폭력 실태조사』 중 '아동 및 청소년 가정폭력 실태조사' 자료를 사용하였으며 최종 분석대상은 중·고등학생 총 709명이다. 구조방정식을 이용한 분석결과, 가정폭력노출경험은 청소년의 인터넷 게임중독에 직접적으로 영향을 미치지 않았고 부모애착의 감소를 통해 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 애착 대상인 부모가 폭력행동의 주·객체가 될 때, 청소년은 부모에게 정서적 유대감이나 안정감을 얻지 못하게 되고 현실세계의 부모와의 관계에서 애착 안정감이 결여됨에 따라 이를 대체하기 위하여 가상의 게임세계에 유대감이나 애정을 두어 몰입하게 된다고 볼 수 있다. 이러한 결과를 통해 청소년의 인터넷 게임중독 예방 및 개입을 위한 실천 방안이 논의되었다.

주제어: 가정폭력노출경험, 인터넷 게임중독, 부모애착

* 본 연구는 여성가족부의 『2010년 전국가정폭력실태조사』 연구용역을 받아 이루어졌음

+ 주저자

++ 교신저자

1. 서론

정보화의 발달은 인간에게 편리함과 효율성을 제공하고 있지만 그 이면에 인터넷 중독의 새로운 사회병리현상을 초래하였다. 인터넷 중독은 게임중독, 음란물중독, 채팅중독 등으로 구분되어지는데 (남영옥·이상준, 2005), 특히 청소년들의 인터넷 게임중독에 대한 사회적 우려가 매우 크다. 2010년 정보화 실태조사에 따르면, 성인의 경우 인터넷 이용의 주된 목적이 '정보검색(89.2%)'인 반면, 청소년의 경우 '게임(65.2%)'에 집중되어 있으며, 인터넷 게임중독자 중 만 13세~19세 연령대의 비율이 30.5%를 차지하고 있어 (한국정보화진흥원, 2011) 청소년들의 인터넷 게임중독문제가 매우 심각함을 보여준다. 인터넷게임에 과도하게 몰입하거나 중독된 청소년들은 학업소홀(변성희·김정민, 2007; Gentile, Lynch, Linder, and Walsh, 2004), 현실구분 장애(이형초, 2001), 강박증, 주의력 결핍(남영옥·이상준, 2005; Chan and Ravinowitz, 2006), 공격성 증가(Anderson, 2004; Grusser, Thalemann, and Griffiths, 2007), 폭력성 증가(조춘범, 2010), 건강손상(Anderson, 2004; Chuang, 2006) 등 다양한 측면에서의 후유증을 겪게 된다. 이에 정부는 청소년들의 인터넷 중독 예방 및 해소를 위해 자기 절제 유도 등의 예방교육과 개인 및 집단 상담, 기숙치료학교(rescue school) 등의 다양한 대책을 실행하고 있으나 최근의 조사 결과들¹⁾에 의하면, 청소년의 인터넷 중독율은 뚜렷한 감소를 보이지 않고 있어 청소년 개인의 변화에 초점을 둔 현재의 방법만으로는 인터넷 게임중독 예방 및 해소에 역부족임을 반영한다. 따라서 청소년의 인터넷 게임중독을 효과적으로 예방하기 위해서는 인터넷 게임중독을 유발하는 환경 요인에 대한 다각적인 검토가 필요하다 하겠다. 가정은 인간이 태어나면서 접하게 되는 최초의 환경으로 자녀의 성장과 발달에 결정적인 영향을 미친다(최혜진·최연실·안연주, 2011). 가정환경이 자녀의 성장과 발달에 결정적 영향을 미친다는 것은 청소년 문제행동의 원인을 파악하는데 있어서 우선적으로 고려되어야 할 측면임을 시사한다.

본 연구에서는 청소년의 인터넷 게임중독을 유발하는 가정환경 요인 중 특히 아동학대, 부부폭력 등 가정 내에서의 폭력에 초점을 두고자 한다. 선행연구에서는 자녀에 대한 비난이나 욕설 등의 언어폭력, 체벌 등의 신체폭력, 방임, 부모 간의 갈등이나 폭력노출이 아동 및 청소년의 인터넷 중독, 게임 중독에 영향을 미치는 요인이라고 보고하여(김지형, 2002; 박성길, 2003; 박정은 2001; 부정민, 2007; 정진태, 2003; 조춘범, 2006; 조춘범, 2010; 안정희, 2007; 김현수, 채규창, 임연정, 신윤미, 2004) 가정 내에서 발생하는 폭력이 청소년의 인터넷 게임중독문제를 유발하는 환경 요인이 됨을 제시한다. 하지만 기존연구들의 대부분은 가정폭력 유형 중 어느 한 유형과 인터넷 게임중독과의 관련성을 분석하여 청소년 인터넷 게임중독에 미치는 가정폭력의 영향을 포괄적으로 살펴보지 못한 한계점이 있다. 일부 연구(조춘범, 2006; 조춘범, 2010)에서 부부폭력과 아동학대를 포괄하여 청소년의 인터넷 중독이나 게임중독과의 관련성을 살펴보았으나, 서울 및 경기 지역의 일부 청소년들을 대상으로 연구를 진행하여

1) 한국정보화진흥원에서 발표한 청소년 인터넷 중독률은 2008년도 14.3%, 2009년도 12.8%, 2010년도 12.4%임.

연구결과를 일반화하는데 제한점이 있다. 또한 청소년의 가정폭력노출경험이 어떠한 메커니즘을 통해 인터넷 게임중독문제로 발생하는가에 대한 설명도 매우 부족하다. 이에 본 연구에서는 기존연구의 한계점을 보완하고자 국내 아동·청소년의 가정폭력실태를 조사하기 위해 2010년 여성가족부에서 할당 표집으로 추출한 전국 5대 권역(제주도 제외) 709명의 중·고등학생 자료를 활용하여 아동학대 경험 및 부모 간 폭력목적 경험의 가정폭력 노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 정확히 검증하고자 한다. 그리고 가정폭력노출 경험과 청소년의 인터넷 게임중독과의 관계를 설명할 수 있는 매개요인을 파악하고자 한다.

본 연구에서는 청소년의 가정폭력노출경험과 인터넷 게임중독과의 관계를 설명할 수 있는 요인으로 청소년의 부모애착에 주목하고자 한다. 부모애착은 자녀가 부모에 대하여 느끼는 깊고 강한 정서적 유대감을 의미하는 것으로(Armsden and Greenberg, 1987) 부모 자녀 간의 관계의 질은 물론 부모의 결혼 생활의 질에 따라 결정된다(Byng-Hall, 1995). 특히 부모의 학대 및 방임, 부모 간 폭력 목적은 자녀의 안정적인 애착형성에 심각한 손상을 초래하는 것으로 보고되고 있으며(Doyle and Markiewicz, 2005; Finzi, Ram, Har-Even, and Shnit, 2000; Morton and Browne, 1998; Rikhye et al., 2008; Sausa et al., 2011; Stemberg, Lamb, Abbott, and Dawud-Noursi, 2005), 부모에 대한 애착 안정성이 감소할수록 아동 및 청소년의 인터넷 중독이나 게임중독의 위험성이 증가하는 것으로 보고되고 있다(곽태은·전효정, 2010; 박진영·김남혜·김영신·이소혜·정미란·정수경·황유미·방경숙, 2009; 윤명숙·송행숙, 2011). 즉, 애착의 대상인 부모가 폭력행동의 주·객체가 될 때, 청소년은 부모에게 정서적 안정감이나 유대감을 얻지 못하게 되고, 현실세계의 부모와의 관계에서 애착 안정감이 결여됨에 따라 이를 대체하기 위하여 가상의 게임세계에 유대감이나 애정 등을 두어 몰입하게 되는 것으로 추정해 볼 수 있다.

청소년기는 아동기와 성인기의 과도기적 상태로 여러 가지 발달적 위기를 맞는 시기이다(옥정, 1997). 이 시기의 부모에 대한 애착 안정성은 발달 과도기에 나타날 수 있는 우울, 불안, 정서적 혼란 등을 완화시켜 주지만(이정수, 2006; Aceves and Cookston, 2007; Simons, Paternite, and Shore, 2001), 부모에 대한 애착 안정감의 결여는 인터넷 게임중독 외에도 일극정서장애(unipolar mood disorder), 비행, 약물중독 등 다양한 정서 및 행동문제의 발생 가능성을 높이게 되므로(김준호·정혜원, 2009; Hopwood and Grilo, 2010; Pace and Zappulla, 2011; Sausa et al., 2011; Slade, 2007) 가정 내에서 훈육의 목적으로 행해지는 체벌 등의 아동학대와 부부 사이의 폭력이 청소년의 부모애착에 어떠한 영향을 미치는지는 비중 있게 다루어져야 할 것이다. 현재 국내 문헌에서 가정폭력노출경험이 청소년의 부모에 대한 애착에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 실증적인 연구는 발견하기 어렵고, 더욱이 가정폭력경험과 인터넷게임중독과의 관계에서 부모애착의 매개역할을 규명한 연구는 거의 전무한 실정이다.

이러한 논의를 바탕으로 본 연구에서는 청소년의 가정폭력노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 정확히 파악하고, 가정폭력노출경험과 인터넷 게임중독과의 관계에서 부모애착의 매개역할을 검증하고자 한다. 이를 통해 청소년의 인터넷 게임중독 예방 및 개입을 위한 실천방안을 제시하고자 한다.

2. 이론적 배경

1) 청소년의 가정폭력노출경험과 인터넷 게임중독

청소년의 발달에 영향을 미치는 다양한 요인들 중에서 가정환경은 다른 어떤 요인들보다도 중요하다(김계업·이지현·정윤경, 2008). 일반적으로 청소년기를 부모로부터 점차 분리되어 또래의 영향을 많이 받는 것으로 알려져 있지만, 청소년의 삶의 터전인 가정은 여전히 청소년의 성장 및 발달에 중요한 영향을 미친다. 특히 아동학대 및 방임, 부부폭력이 발생하는 역기능적 가정환경은 청소년의 정서 및 행동문제 발생 가능성을 높이는 위험요인으로 지적되어 왔으며(김정옥·박경규, 2002; 김계업 외, 2008; 신혜섭, 2000; Evans, Davies, and DiLillo, 2008; Finzi et al., 2001; Mejia, Kliever, and Williams, 2006), 이는 최근 사회문제로 등장한 청소년의 인터넷 게임중독과도 관련이 높다. 선행연구에 따르면, 부모로부터 욕설과 처벌, 혹은 방임을 자주 경험한 청소년일수록 인터넷 과다사용이나 중독에 해당될 가능성이 높으며(김지형, 2002; 박성길, 2003; 박정은, 2001; 정진태, 2003), 부모 간의 공격적인 대화방식, 부모 간의 갈등이나 적대감에 노출된 아동이나 청소년일수록 게임에 몰입하거나 중독될 가능성이 높다고 보고된다(김현수·채규창·임연정·신윤미, 2004; 부정민, 2007; 안정희, 2007). 서울 및 경기지역 남녀 청소년을 대상으로 한 조춘범(2006)의 연구에 의하면, 부부폭력이나 아동학대 등 가정폭력에 노출된 청소년들이 일반 청소년보다 인터넷 중독 수준이 높았으며 가정폭력노출경험이 많을수록 인터넷 중독에 빠질 위험성이 증가하는 것으로 나타났다. 또한 조춘범(2010)의 연구에서도 가정폭력노출경험은 인터넷 게임중독 경향성을 직접적으로 증가시키는 요인으로 나타났다.

이상의 선행연구들은 가정폭력노출경험이 청소년의 인터넷 게임중독의 유발요인이 됨을 제시하고 있지만, 기존연구들의 대부분은 가정폭력 유형 중 어느 한 유형과 인터넷 게임중독과의 관련성을 분석하여 청소년의 인터넷 게임중독에 미치는 가정폭력의 영향을 포괄적으로 살펴보지 못한 한계점이 있다. 일부 연구(조춘범, 2006; 조춘범, 2010)에서 부부폭력과 아동학대를 포괄하여 청소년의 인터넷 중독이나 게임중독과의 관련성을 살펴보았으나 서울 및 경기 지역의 일부 청소년들을 대상으로 연구를 진행하여 연구결과를 일반화하는데 제한점이 있다. 따라서 본 연구에서는 국내 아동·청소년의 가정폭력실태를 조사하기 위해 2010년 여성가족부에서 할당표집으로 추출한 전국 5대 권역(제주도 제외) 709명의 중·고등학생 자료를 활용하여 아동학대 경험 및 부모 간 폭력목격경험을 포괄한 가정폭력 노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 검증하고자 한다.

2) 청소년의 가정폭력노출경험과 부모애착 및 인터넷 게임중독

부모애착은 자녀가 부모에 대하여 느끼는 깊고 강한 정서적 유대감을 의미하는 것으로(Armsden

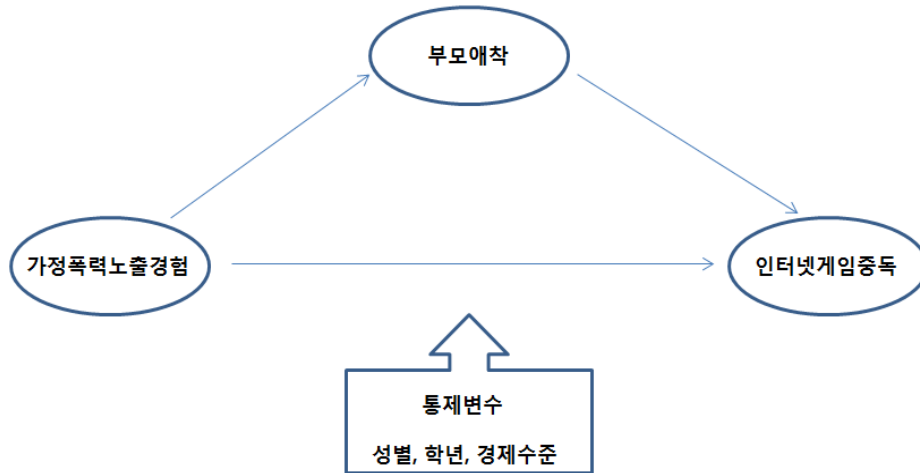
and Greenberg, 1987) 부모 자녀 간의 관계의 질은 물론 부모의 결혼 생활의 질에 따라 결정된다 (Byung-Hall, 1995). 특히 아동학대 및 방임, 부부폭력은 자녀의 부모에 대한 안정적인 애착형성에 심각한 손상을 초래하게 된다. 실제로 Finzi 등(2001)의 연구에서 학대나 방임을 당한 적이 없는 아동들은 안정(secure)적인 애착을 형성하지만, 학대나 방임을 당한 아동들은 부모에게 거절에 대한 두려움, 과민성, 경계 등의 혼합된 감정을 느끼는 회피(avoidant)나 불안/양가적(anxious/ambivalent) 애착을 형성하는 것으로 나타났다. Doyle과 Markiewicz(2005)의 연구에서는 부모 간의 갈등 인식과 불안애착과는 정적인 상관관계로 나타나 부모 간에 적대감이 표출되는 상황을 목격하는 것만으로도 애착안정성에 손상을 초래하게 됨을 보여준다. 또한 중단자료를 통해 아동기 학대경험 및 부부폭력노출 경험과 이후 청소년기의 부모에 대한 애착 수준을 분석한 Sausa 등 (2011)의 연구에서 아동기에 가정폭력을 경험한 청소년들은 일반 청소년들보다 부모로부터 소외감을 느끼는 정도가 높았고, 부모에 대한 신뢰감이나 부모에게 수용된다고 인식하는 수준은 낮은 것으로 나타났다. 애착대상으로부터 거절당하는 경험을 하거나 폭력에 노출된 아동은 그 애착대상에 대해 부정적인 내적 표상을 가질 뿐 아니라 자신에 대해서도 가치 없는 존재, 또는 수용되지 못하는 존재로서의 내적신념을 형성하게 된다 (Brentherton, 1995). 그러므로 애착의 대상인 부모가 자신을 학대하거나 상대방에게 폭력을 행사하는 것을 목격할 때, 청소년 자녀는 부모를 신뢰하지 못하게 되고 부모에게 가치 없는 존재, 수용되지 못하는 존재로 자신을 인식하는 등 부모에게 정서적 유대감이나 안정감을 얻지 못하게 되는 것이다.

이러한 부모에 대한 애착 안정성의 결여는 청소년의 인터넷 게임중독과 관련이 높다. 임상심리학자이자 중독치료사인 Flores(2004)는 중독을 애착형성이나 애착유지의 문제가 있는 일종의 애착장애로 보았는데, 타인과의 만족스러운 애착형성 부재에서 오는 결여된 친밀감을 알코올이나 도박, 인터넷 게임 등으로 대체하여 나타나는 강박적인 행동이라고 하였다. 특히 인터넷 게임은 시간과 장소의 제약이 없고, 재미와 만족감을 주며 게임이라는 공통부분을 통해 게임이용자들과 쉽게 유대감이나 소속감을 느낄 수 있으므로(Lo, Wang, and Fang, 2005), 부모와의 관계에서 정서적 유대감을 얻지 못한 아동이나 청소년에게 손쉽고 매력적인 대체물이 될 수 있다. 초등학교 고학년을 대상으로 인터넷 중독과 부모-자녀애착과의 상관성을 분석한 박진영 등(2009)의 연구에서 부모-자녀 애착 수준이 낮을수록 아동의 인터넷 중독 정도가 심해지는 것으로 나타났고, 광태은과 전효정(2010)의 연구에서 어머니에 대하여 회피적 애착을 형성한 아동의 경우, 인터넷 중독에 빠질 가능성이 유의하게 높았다. 또한 윤명숙과 송행숙(2011)의 연구결과에서 청소년의 부모에 대한 애착은 인터넷 게임중독과 부적인 영향관계로 나타나 부모와의 관계에서 애착 안정감이 결여될 때, 가상의 게임공간 속에서의 소속감, 애정 등을 통해 심리적으로 몰입하게 된다고 하였다.

이상의 선행연구들을 종합해 보면, 애착의 대상인 부모가 폭력행동의 주·객체가 될 때, 청소년 자녀는 부모를 신뢰하지 못하게 되며 부모에게 가치 없는 존재, 수용되지 못하는 존재로 자신을 인식하는 등 부모에게 정서적 안정감을 얻지 못하게 되고, 현실세계의 부모와의 관계에서 애착 안정감이 결여됨에 따라 이를 대체하기 위하여 가상의 게임세계에 소속감이나 애정 등을 두어 몰입하게 된다고 추정해 볼 수 있다.

3) 연구모형

본 연구의 모형은 다음의 [그림 1]과 같다. 본 연구에서는 청소년의 가정폭력 노출경험이 인터넷 게임중독에 직접적인 영향을 미치는 경로와 가정폭력 노출경험이 부모애착을 매개로 하여 인터넷 게임중독에 간접적인 영향을 미치는 경로에 대하여 검증하고자 한다. 모형에 영향을 줄 수 있는 변수들 중 청소년의 성별, 학년, 가정의 경제수준을 통제변수로 모형에 포함하였다.



[그림 1] 연구모형

3. 연구방법

1) 분석자료

본 연구의 분석은 여성가족부의 「2010년 전국가정폭력실태조사」 중 ‘아동·청소년의 가정폭력 실태조사’ 자료를 사용하였다. ‘아동·청소년의 가정폭력 실태조사’는 전국을 5대 권역으로 구분하여 할당 추출하는 방식으로 초등학교 10개교(수도권 5개교, 충청권 1개교, 전라권 1개교, 경상권 2개교, 강원권 1개교), 중학교 10개교(수도권 5개교, 충청권 1개교, 전라권 1개교, 경상권 2개교, 강원권 1개교), 고등학교 10개교(수도권 5개교, 충청권 1개교, 전라권 1개교, 경상권 2개교)를 선정하고 이들 학교에서 1개 학급을 조사하였다. 조사 대상으로 선정된 학급에는 조사 연구원이 직접 방문하여 설문 취지 및 비밀보장 원칙 등에 대해 설명한 후, 아동·청소년의 자기기입방식으로 조사가 이루어졌다. 최종 분석에서 사용된 본 연구의 대상은 중학생 369명, 고등학생 340명으로 총 709명이다.

2) 측정도구

(1) 아동학대 경험

본 연구에서 청소년의 부모로부터의 아동학대경험은 Straus, Hamby, Finkelhor, Moore와 Rubyan(1998)이 개발한 Parents-Child Conflicts Tactics Scales(CTSPC)를 사용하였다. CTSPC를 통해 조사대상자가 지난 1년 동안 아버지와 어머니로부터 받은 정서학대, 신체학대, 방임 정도를 측정하였다. 척도의 내용을 살펴보면, 정서학대는 '때리겠다고 위협했으나 실제로 때리지는 않았다', '고함을 질렀다', '욕설을 퍼붓거나 악담을 했다' 등의 4문항으로 구성되어 있으며 경미한 신체학대는 '회초리로 손바닥이나 엉덩이를 때렸다', '손바닥으로 뺨이나 머리를 때렸다'의 2문항, 심각한 신체학대는 '벨트, 몽둥이, 골프채 등으로 엉덩이 이외의 부분을 때렸다', '나를 잡고 던지거나 넘어뜨렸다', '주먹이나 발로 세계 때렸다' 등의 7문항으로 구성되어 있으며 방임은 '식사를 제때에 잘 챙겨주지 않았다', '술이나 약물에 취해서 나를 돌보지 않았다' 등의 4문항으로 구성되어 총 17문항으로 이루어져 있다.

응답의 범주는 5개로 '없음'은 0점, '1년에 1~2번'은 1점, '1년에 3~5회'는 2점, '1년에 6~9회'는 3점, '1년에 10회 이상'은 4점으로 계산하여 아동학대 경험 정도를 측정하였다. 본 연구에서 척도의 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .885$ 로 나타났다.

(2) 부모 간 폭력목격경험

본 연구에서 청소년의 부모간 폭력목격경험은 Straus, Hamby, Boney-McCoy와 Sugarman(1996)이 개발한 Revised Conflict Tactics Scales(CTS2)를 사용하였다. 척도의 내용을 살펴보면, 정서학대는 '욕설 등의 심한 말을 하였다', '물건을 부수거나 발로 걷어차다'의 2문항으로 구성되어 있으며, 경미한 신체학대는 '물건을 집어던졌다', '세계 밀쳤다', '손바닥으로 뺨을 때렸다'의 3문항, 심각한 신체학대는 '발로 차거나 주먹으로 때렸다', '물건(벨트, 몽둥이, 골프채 등)으로 때렸다', '사정없이 마구 때렸다'의 3문항으로 구성되어 총 8문항으로 이루어져 있다.

응답의 범주는 4개로 '없음'은 0점, '1년에 1~2번'은 1점, '1년에 3~5회'는 2점, '1년에 6회 이상'은 3점으로 계산하여 아동학대 경험 정도를 측정하였다. 본 연구에서 척도의 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .915$ 로 나타났다.

(3) 부모애착

본 연구에서 청소년의 부모애착은 Amsden과 Greenberg(1987)이 개발한 IPPA(Inventory of Parent of Parent and Peer Attachment)중 13문항으로 측정되었다. IPPA는 부모와의 애착을 어느 정도 지각하는지를 알아보는 것으로 신뢰감(trust), 의사소통(communication), 소외감(alienation)의 3개 차원으로 구성되어 있다. 신뢰감은 부모가 자신을 믿어준다고 생각하는 정도와 부모에 대한 존경심과 믿음을 측정하는 '내 감정을 존중해주신다', '나를 있는 그대로 받아주신다', '내가 어떤 일로 화가

났을 때 이해하려고 노력하신다' 등의 5문항으로 구성되어 있다. 의사소통은 부모가 자신의 감정을 존중하고 대화할 때 의견을 존중해 주며 이를 이해하기 위해 노력한다고 느끼는 정도를 측정하는 '내가 겪는 어려움과 걱정거리에 대해 털어놓을 수 있다', '내가 어떤 어려움이 있다는 것을 아시면 그것에 대해 물어 보신다' 등의 5문항으로 구성되어 있다. 소외감은 부모로부터의 정서적 유리 또는 이해받지 못한다는 느낌과 좌절 정도를 측정하며 '나는 아버지(어머니)에게 충분한 관심을 받지 못한다', '내가 요즘 겪고 있는 일에 대해 이해하지 못하신다' 등의 3문항으로 구성되어 있다. IPPA는 아버지와 어머니 각각에 대한 애착 인식을 측정하기도 하지만 아버지와 어머니의 애착인식을 합산하여 사용하기도 한다(Rutger, Finkenauer, Meeus, and Dekovic, 2001). 본 연구에서는 아버지와 어머니에 대한 애착을 합산하여 분석에 사용하였다.

응답의 범주는 '전혀 그렇지 않다' 0점에서 '항상 그렇다' 4점까지로 구성되어 있으며 일부 문항은 역채점하여 측정하였다. 본 연구에서 척도의 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .949$ 로 나타났다.

(4) 인터넷 게임중독

인터넷 게임중독은 Young(1996)에 의해 개발된 인터넷중독 척도의 내용에 인터넷게임 상황에 맞도록 이소영(2000)이 수정한 척도를 사용하였다. 이 척도는 부적응적 행동(6문항), 심리적 몰입 및 집착(7문항), 부정적 정서경험(4문항), 대인관계문제(3문항) 등 총 20문항으로 구성되어 있다. 응답의 범주는 '전혀 그렇지 않다' 1점에서 '항상 그렇다' 5점까지 리커트 5점 척도로 구성되어 점수가 높을수록 인터넷 게임중독 수준이 높음을 의미한다. 본 연구에서 척도의 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .942$ 로 나타났다.

본 연구에서는 인터넷 게임중독에 대한 집단별 실태를 파악하기 위하여 Young(1996)이 제시한 다음의 인터넷 중독 기준을 통해 구분하였다.

20~39점(일반사용자 집단) : 일반적인 인터넷 게임이용자이며 인터넷 게임 이용을 자신이 통제할 수 있는 상태에 있다

40~69점(잠재적 중독위험 집단) : 인터넷 게임으로 인해 생활에 문제가 있었던 적이 있다

70~100점(중독 집단) : 인터넷 게임으로 인해 생활에 중대한 문제가 발생하고 있다

(5) 통제변수

청소년의 인터넷 게임중독과 관련된 것으로 알려져 있는 성별, 학년, 가정의 경제수준(김기숙·김경희, 2009; 박미영, 2002; 방희정·조아미, 2003; 이송선, 2000; 주식진·좌동훈, 2011; Yen, Ko, Yen, Chang, and Cheng, 2009)을 통제변수로 설정하였다. 성별은 여자(0), 남자(1)로 측정하였고, 학년은 중학생(0), 고등학생(1)로 이분화하여 분석에 사용하였다. 가정의 경제수준은 매우 부유한 편(1), 비교적 부유한 편(2), 보통(3), 비교적 어려운 편(4), 매우 어려운 편(5)로 측정하였다.

3) 분석방법

자료 분석은 PASW 18.0과 AMOS 18.0 통계 프로그램을 활용하였다. 본 연구에서는 가정폭력노출 경험이 청소년의 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 파악하고 부모애착의 매개효과를 검증하기 위하여 구조방정식 분석방법을 사용하였다. 먼저 PASW 18.0 프로그램으로 기술적 통계분석을 실시하여 분석대상자의 인구통계학적 특성과 주요 변수들의 실태를 확인하였으며, 변수 간 상관관계를 분석하였다. 변수 간의 경로관계는 AMOS 18.0 프로그램으로 검증하였다. 구조방정식의 추정방법은 완전정보 최대우도법²⁾(full information maximum likelihood[FIML])을 사용하였으며 매개효과의 검증은 Sobel(1982) 검증을 실시하였다.

4. 분석결과

1) 분석대상자의 인구사회학적 특성

분석대상자의 인구사회학적 특성을 살펴본 결과는 다음의 <표 1>과 같다. 먼저 성별은 남학생이 312명(44.1%), 여학생이 396명(55.9%)으로 여학생이 남학생보다 다소 많았다. 학년을 살펴본 결과, 고등학교 2학년이 178명(25.1%)으로 가장 많았고, 고등학교 1학년 162명(22.8%), 중학교 3학년 160명(22.6%), 중학교 2학년 143명(20.2%), 중학교 1학년 66명(9.3%)의 순으로 나타났다. 학업성적에 있어서는 중간정도라고 응답한 경우가 202명(28.7%), 중하 149명(21.2%), 상중 148명(21.0%), 상 137명(19.5%), 하 68명(9.7%)의 분포를 보였다. 가정생활수준을 살펴보면, 보통이 427명(60.8%)으로 과반 수이상을 차지하고 있었다.

2) 완전정보최대우도법(full information maximum likelihood (FIML))은 변수의 결측치가 무선적으로 발생하거나(missing completely at random) 결측 여부가 자료 내의 다른 변수의 값에 의해 결정되는 경우(missing at random)에 목록별 결측치(listwise missing)나 대응별 결측치(pairwise missing)와 같은 결측치 처리방법보다 정확하게 미지수를 추정하는 방법이다(홍세희, 2007).

〈표 1〉 분석대상자의 인구통계학적 특성

N=709			
변수	구분	빈도	%
성별	남자	312	44.1
	여자	396	55.9
학년	중학교 1학년	66	9.3
	중학교 2학년	143	20.2
	중학교 3학년	160	22.6
	고등학교 1학년	162	22.8
	고등학교 2학년	178	25.1
학업성적	상	137	19.5
	상중	148	21.0
	중	202	28.7
	중하	149	21.2
	하	68	9.7
가정생활수준	매우 부유한 편	15	2.1
	비교적 부유한 편	110	15.7
	보통	427	60.8
	비교적 어려운 편	135	19.2
	매우 어려운 편	15	2.1

2) 주요 변수의 실태

(1) 가정폭력경험 실태

분석대상 청소년들의 아동학대 경험 실태는 다음의 〈표 2〉와 같다. 먼저 지난 1년 동안 부모로부터 어느 유형의 학대라도 한 번 이상 경험한 적이 있는 청소년은 전체의 66.4%로 절반을 크게 상회하였다. 이는 분석대상 청소년 10명 중 6명이 지난 1년 동안 부모로부터 정서학대나 신체학대, 방임을 적어도 한 번 이상 경험한 적이 있음을 나타낸다. 부모의 성별에 따라 살펴보면, 아버지로부터의 전체학대 경험률 53.9%, 어머니로부터의 전체학대 경험률 53.2%로 유사한 수치를 보였다.

학대유형별로 살펴볼 때, 정서학대 총 경험률은 62.2%로 전체 학대유형 중에서 가장 높은 비율을 차지하였고, 아버지로부터가 49.5%, 어머니로부터가 47.7%로 나타나 분석대상 청소년들의 상당수가 부모로부터 정서적인 위협이나 욕설 등의 인격적 모독을 당한 것을 알 수 있다. 신체학대 총 경험률은 35%이었고 아버지로부터가 23.6%, 어머니로부터가 22.8%로 나타났다. 회초리로 엉덩이나 종아리를 맞는 등의 경미한 수준의 신체폭력 경험률에 있어서 아버지로부터가 21.9%, 어머니로부터가 20.9%이었다. 심각한 신체학대는 발이나 주먹으로 세계 때리는 행위, 목을 조르는 행위, 고의로 화상을 입히는 행위 등을 의미하는데, 이러한 행위를 지난 1년 동안 부모로부터 한 번 이상 경험한 경우가 전체의 15.8%로 나타났다. 특히 아버지로부터의 심각한 신체학대 경험률이 10.9%로 어머니로부터의

경험률 9.3%보다 높아 청소년 자녀에게 신체상해를 초래할 수 있는 폭력이 주로 아버지에 의해 행사되고 있음을 알 수 있다. 자녀에게 적절한 물리적 보살핌을 제공하지 않는 방임의 총 발생률은 14.5%로 나타났으며, 주 양육자인 어머니로부터 경험한 비율이 12%로 아버지로부터 경험한 비율 9%보다 높았다.

〈표 2〉 아동학대경험실태

N=709

유형	아동학대 경험률(%)		
	전체	아버지로부터	어머니로부터
전체 아동학대 경험	66.4(471)	53.9(382)	53.2(377)
정서학대	62.2(441)	49.5(351)	47.7(338)
신체학대	35.0(248)	23.6(167)	22.8(162)
경미한 신체학대	33.0(234)	21.9(155)	20.9(148)
심각한 신체학대	15.8(112)	10.9(77)	9.3(66)
방임	14.5(102)	9.0(64)	12.0(85)

다음으로 지난 1년 간 부모 간에 발생하는 폭력행위 목격경험을 분석한 결과는 〈표 3〉과 같다. 먼저 부모 사이에 발생하는 정서학대 및 신체학대를 한 번 이상 목격한 경우는 전체의 33.7%로 분석대상 청소년 3명 중 1명이 부부폭력에 노출된 것으로 나타났다. 특히 아버지의 어머니에 대한 폭력 목격이 어머니의 아버지에 대한 폭력 목격보다 모든 유형의 폭력에서 높은 수치로 나타나 부모 간의 폭력이 힘과 권력에서 우위에 있는 아버지에 의해 주로 행사되고 있음을 보여준다.

폭력유형별로 살펴보면, 욕설 등의 심한 말이나 물건을 부수거나 발로 걷어차는 등의 정서학대를 목격한 경우는 32.3%로 전체 학대유형 중 가장 높은 발생률로 나타났으며, 아버지의 어머니에 대한 정서학대와 어머니의 아버지에 대한 정서학대의 목격률은 각각 30.2%, 21.2%이었다. 상대방에게 물건을 집어던지거나 뺨을 때리는 등의 경미한 신체학대를 목격한 경우는 전체의 15.1%이었고, 아버지의 어머니에 대한 폭력이 13.1%로 어머니의 아버지에 대한 폭력 8.9%보다 높은 수치를 보였다. 목을 조르거나 칼, 가위 등 흉기를 사용하여 위협하거나 다치게 하는 등의 심각한 신체학대 목격률은 6.6%이었고, 아버지의 어머니에 대한 폭력이 6.5%로 어머니의 아버지에 대한 폭력 3.1%보다 약 2배가량 높은 수치를 보였다.

〈표 3〉 부모 간 폭력목격경험실태

유형	부모간 폭력목격 경험률(%)		
	전체	부가 모에게	모가 부에게
전체 부모간 폭력목격경험	239(33.7)	224(31.6)	145(20.5)
정서학대	229(32.3)	214(30.2)	150(21.2)
신체학대	110(15.5)	96(13.5)	66(9.3)
경미한 신체학대	107(15.1)	93(13.1)	63(8.9)
심각한 신체학대	47(6.6)	39(5.5)	20(2.8)

(2) 인터넷 게임중독 실태

인터넷 게임중독의 집단별 실태를 분석한 결과는 다음의 〈표 4〉와 같다. 분석결과, 일반사용자 집단이 전체의 53.9%, 잠재적 중독집단은 42.6%, 중독집단은 3.4%로 나타났다. 특히 분석대상자의 약 절반가량이 인터넷게임의 잠재적 중독집단에 해당되어 자신이 계획했던 시간보다 인터넷게임을 더 오래 사용하거나 점차 게임에 집착하게 되고, 인터넷게임으로 인해 숙제나 공부를 미루는 등 경미한 수준이기는 하지만 일상생활에 문제를 겪고 있었다. 또한 분석대상자의 3.4%는 이미 인터넷게임에 중독되어 금단현상과 내성, 건강상의 문제를 겪는 등 현실세계의 생활에서 중대한 장애를 겪는 것으로 나타났다.

〈표 4〉 인터넷 게임중독 집단별 실태

구분	빈도	%
비중독집단	382	53.9
중독잠재집단	302	42.6
중독집단	24	3.4

3) 주요 변수의 기초통계 결과

본 연구의 구조모형을 검증하기 위한 기초분석으로 변수들 간의 평균 및 표준편차, 왜도, 첨도를 분석한 결과는 다음의 〈표 5〉와 같다. 〈표 5〉에서 제시한 바와 같이 본 연구에서 사용한 변수들의 왜도와 첨도가 구조방정식 모형을 적용하는데 필요한 정상분포 조건³⁾을 충족시키고 있음을 알 수 있다.

3) 왜도가 2보다 크거나 첨도가 7보다 크지 않으면 추정에 큰 영향을 주지 않는다(West, Finch, and Curran, 1995).

〈표 5〉 주요변수의 특성

N=709

잠재변수	측정변수	평균	표준편차	왜도	첨도
가정폭력 노출경험	1. 아동학대 ¹⁾	.376	.390	.788	-.400
	2. 부모 간 폭력목격 ²⁾	.274	.355	.998	-.300
부모애착	3. 부모에 대한 신뢰	2.751	.886	-.540	-.099
	4. 부모와의 의사소통	2.368	.921	-.121	-.493
	5. 부모로부터의 소외	2.889	.951	-.722	.024
인터넷게임 중독	6. 부적응적 행동	2.187	.917	.409	-.525
	7. 심리적 몰입 및 집착	1.914	.772	.756	.231
	8. 부정적 정서경험	1.758	.778	.968	.436
	9. 대인관계문제	1.843	.828	.908	.433

주 : 첨자 1), 2)는 정규 분포 보안을 위하여 자연로그치환(natural log transformation)을 실시한 후, 평균, 표준편차, 왜도, 첨도를 구한 값임.

4) 주요변수들 간의 상관관계

구조모형을 검증하기 위한 기초분석으로서 각 변인들 간의 상관관계를 분석한 결과는 다음의 〈표 6〉과 같다. 분석결과, 청소년의 아동학대와 부모 간 폭력목격경험은 매개변수인 부모에 대한 애착의 각 측정변수와 통계적으로 유의미한 부적 상관관계를 갖고 있었다. 가정폭력노출경험과 부모애착과의 상관성이 비교적 낮음에도 불구하고 통계적으로 유의한 것으로 나타났는데, 이는 본 연구의 분석 사례 수가 비교적 많은 것에 기인한 것으로 판단된다(n=709). 부모애착은 종속변수인 인터넷 게임중독의 각 측정변수와 부적으로 유의미한 상관관계를 보였다. 청소년의 아동학대 경험은 종속변수인 인터넷 게임중독의 측정변인 중 심리적 몰입 및 집착, 부정적 정서경험과 정적으로 유의미한 상관관계로 나타났다. 한편, 청소년의 부모 간 폭력목격 경험과 인터넷 게임중독과는 정적인 상관성을 보이고는 있으나 통계적으로 의미 있는 수준은 아니었다.

〈표 6〉 주요변수들 간의 상관관계 분석⁴⁾

N=709

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
가정폭력노출경험									
1. 아동학대	1								
2. 부모 간 폭력목적	.388**	1							
부모애착									
3. 부모에 대한 신뢰	-.231**	-.136*	1						
4. 부모와의 의사소통	-.208**	-.171**	.752**	1					
5. 부모로부터의 소외	-.158**	-.162*	.521**	.589**	1				
인터넷 게임중독									
6. 부적응적 행동	.086	.064	-.160**	-.156**	-.147**	1			
7. 심리적 몰입 및 집착	.116*	.036	-.196**	-.183**	-.192**	.839**	1		
8. 부정적 정서경험	.134**	.031	-.191**	-.167**	-.220**	.749**	.809**	1	
9. 대인관계문제	.088	.026	-.215**	-.200**	-.216**	.749**	.789**	.698**	1

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

4) 측정모형 분석

본 연구에서 청소년의 인터넷 게임중독에 대한 가정폭력 노출경험, 부모애착의 관계에서 세 가지 잠재변수들에 대한 측정모형의 적합성을 확인적 요인분석(confirmatory factor analysis)을 통해 살펴본 결과는 다음의 〈표 7〉과 같다.

본 연구의 측정모형의 적합도는 $\chi^2 = 37.758$ (df=24), $p = .037$ 으로 카이제곱 통계량이 유의미한 수준으로 나타났다. 또한 적합도 지수 TLI=.992, CFI=.996, RMSEA=.028(90% LO .007~HI .045)로 좋은 적합도⁵⁾로 나타나 잠재변수들을 측정하는데 적합하게 구성되어 있다고 볼 수 있다.

- 4) 다중공선성이 존재하는지를 살펴본 결과, 분산팽창계수(VIF)의 분포가 1.217~2.140의 범위로 나타나 다중공선성의 문제는 우려되지 않음을 알 수 있다(Hocking and Pendleton, 1983).
- 5) SEM(Structural Equation Modeling) 문헌에 따르면, CFI와 TLI가 .95 이상이면 우수한 적합도이고 (Byrne, 2001; Hu and Bentler, 1999), RMSEA가 .05이하이면 적합도가 매우 좋은 것이며 .08이하이면 수용할만하다고 제시한다(Kline, 1998).

<표 7> 측정모형 분석결과

N=709				
경로	비표준화 계수(B)	표준화 계수(β)	S.E	C.R.(t)
아동학대경험←가정폭력노출경험	1.000	.711	-	-
부모간폭력목격경험←가정폭력노출경험	.702	.546	.240	2.926**
부모에 대한 신뢰←부모애착	1.000	.827	-	-
부모와의 의사소통←부모애착	1.143	.909	.053	21.663***
부모로부터의 소외←부모애착	.838	.645	.047	17.689***
부적응적 행동←인터넷 게임중독	1.000	.886	-	-
심리적 몰입 및 집착←인터넷 게임중독	.901	.948	.023	39.258***
부정적 정서경험←인터넷 게임중독	.813	.849	.026	31.347***
대인관계문제←인터넷 게임중독	.850	.834	.028	30.294***
$\chi^2(df; p)$	37.758(24; .037)			
TLI	.992			
CFI	.996			
RMSEA	.028			

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

5) 구조모형 분석

측정모형을 통해 측정변수가 잠재변수를 적합하게 측정하고 있음을 확인한 후, 구조모형을 분석한 결과, 모형의 적합도는 $\chi^2 = 93.575 (df = 50)$, $p = .000$ 으로 카이제곱 통계량이 유의미한 수준이었고, 적합도 지수 TLI = .991, CFI = .988, RMSEA = .035(90% LO .024~HI .046)로 나타나 본 구조모형이 자료를 적절하게 반영하고 있음을 보여준다. 본 연구에서 청소년의 가정폭력 노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향에서 부모애착을 매개변수로 설정한 구조모형을 분석한 결과는 다음의 <표 8>과 같다.

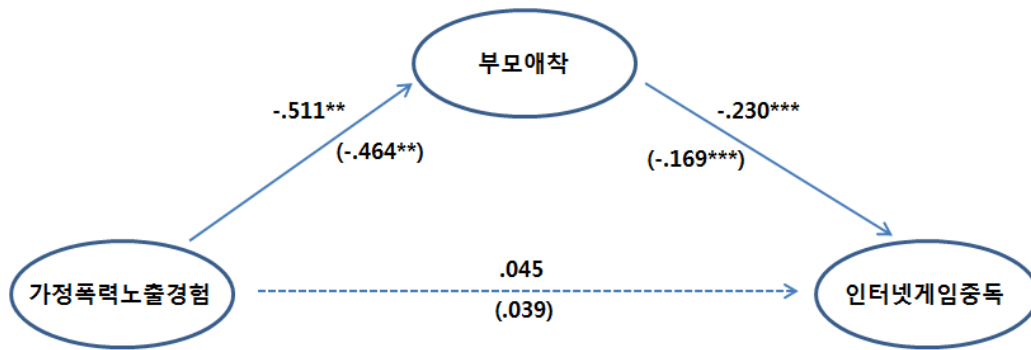
분석 결과, 청소년의 가정폭력노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향은 통계적으로 유의미하지 않았다($\beta = .045$). 청소년의 가정폭력 노출경험은 부모애착에 부적인 영향을 미치며($\beta = -.511$), 부모애착은 인터넷 게임중독에 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다($\beta = -.230$). 즉, 아동학대나 부부폭력이라는 가정폭력 발생 자체가 청소년의 인터넷 게임중독에 직접적인 영향을 미치기보다는 부모에 대한 애착의 감소를 통해 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구조모형의 결과에 의하면, 애착의 대상인 부모가 폭력행동의 주·객체가 될 때, 청소년 자녀는 부모를 신뢰하지 못하며 부모에게 가치 없는 존재, 수용되지 못하는 존재로 자신을 인식하는 등 부모에게 정서적 안정감을 얻지 못하게 되고, 부모와의 관계에서 애착 안정감이 결여됨에 따라 이를 대체하기 위하여 가상의 게임세계에 유대감이나 애정 등을 두어 몰입하게 된다고 할 수 있다. 이러한 결과는 청소년의 인터넷 게임중독에 영향을 미칠 수 있는 성별, 학년, 가정의 경제수준을 통제한 상황에서도 동일하였다.

본 연구의 분석에는 가정폭력에 단 한 번도 노출되지 않은 청소년도 표본 속에 포함되어 있다. 본

구조모형의 민감도 분석(sensitivity analysis)을 위해 부모로부터의 학대나 부모 사이의 폭력폭격을 단 한 번도 경험하지 않은 35.8%(198명)을 제외하고 분석(n=511)하였다. 분석결과는 [그림 2]의 경로 하단 괄호안의 경로계수와 같다. 전체표본을 사용한 모형의 분석결과와 전반적으로 일치하는 결과로 나타나 본 연구의 결과는 표본의 특징에 민감하게 반응하지 않는 안정성을 갖고 있다고 할 수 있다.

<표 8> 구조모형의 경로계수 추정치

경로	비표준화 계수(B)	표준화 계수(β)	S.E	C.R(t)	p
가정폭력노출경험→부모애착	-1.890	-.511	.446	-4.234	***
부모애착→인터넷 게임중독	-.257	-.230	.066	-3.910	***
가정폭력노출경험→인터넷 게임중독	.184	.045	.390	.472	.637



$\chi^2=93.575(df=50)$, $p=.000$, TLI=.991, CFI=.988, RMSEA=.035

주 : 경로 상단 : 전체표본 모형(N=709), 경로 하단 괄호안 : 가정폭력 경험자 모형(N=511)

[그림 2] 구조모형 분석결과

6) 부모애착의 매개효과 검증

청소년의 가정폭력노출경험과 인터넷 게임중독과의 관계에서 부모애착의 매개효과가 통계적으로 유의미한지를 검증하기 위해 Sobel(1982)의 Z test를 실시한 결과는 다음의 <표 9>와 같다.

본 연구에서는 (a: 가정폭력노출경험→부모애착), (b: 부모애착→인터넷 게임중독)의 매개과정으로 구성되어 있으므로 매개효과 ab의 표준오차 공식은 다음과 같다. Sobel test를 통한 Z_{ab} 값이 1.96보다 크거나 -1.96보다 작으면 영가설이 기각되어 매개효과는 통계적으로 유의하다고 본다(Sobel, 1982). 본 연구에서 Z_{ab} 값은 2.76으로 1.96보다 크므로 부모애착의 매개효과는 통계적으로 유의한 것

으로 검증되었다. 가정폭력노출경험과 인터넷 게임중독과의 관계가 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났으므로 부모애착은 완전매개효과를 갖는다고 할 수 있다. 이는 부모애착이 가정폭력노출경험과 인터넷 게임중독과의 관계에서 주요 매커니즘으로 기능함을 의미한다.

$$Z_{ab} = \frac{ab}{\sqrt{b^2SE_a^2 + a^2SE_b^2}}$$

a : 가정폭력노출경험 → 부모애착, SE_a : a의 표준오차

b : 부모애착 → 인터넷 게임중독, SE_b : b의 표준오차

〈표 9〉 부모애착의 매개효과 검증

경로	Z
가정폭력노출경험 → 부모애착 → 인터넷 게임중독	2.76

5. 결론 및 제언

본 연구는 청소년의 가정폭력노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향과 그 과정에서 부모애착의 매개역할을 검증함으로써 청소년의 인터넷 게임중독 예방 및 개입에 필요한 근거를 제공하고자 수행되었다. 이를 위하여 국내 아동·청소년의 가정폭력실태를 조사하기 위해 2010년 여성가족부에서 할당표집을 통해 추출한 전국 5대 권역(제주도 제외)의 중·고등학생 자료를 사용하였으며, 최종 분석대상은 중·고등학생 총 709명이다. 주요 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 부모로부터 아동학대를 경험한 비율은 전체의 66.4%로 분석되어 분석대상 청소년 10명 중 6명이 지난 1년 동안 부모로부터 정서학대를 비롯한 신체학대, 방임을 적어도 한 번 이상 경험한 것으로 나타났다. 또한 부모 사이의 폭력을 목격하는 경우는 전체의 33.7%로 분석되어 분석대상 청소년 3명 중 1명이 부모 간에 욕설이 오고가거나 신체적 폭력이 행사되는 환경에 노출된 것으로 나타났다.

둘째, 인터넷 게임중독 집단에 해당되는 경우는 3.4%로 조사되어 금단현상과 내성, 건강상의 문제를 겪는 등 현실생활에서 이미 중대한 장애를 겪고 있는 것으로 나타났다. 또한 잠재적 중독 집단은 42.6%로 나타났는데, 자신이 계획했던 시간보다 인터넷게임을 더 오래 사용하거나 집착하고, 인터넷 게임으로 인해 숙제, 공부를 미루는 등 중독집단보다는 경미한 수준이기는 하지만 일상생활에 문제를 겪고 있는 것으로 나타났다.

셋째, 가정폭력노출경험은 청소년의 인터넷 게임중독에 직접적으로 영향을 미치지 않았고, 부모애착의 감소를 통해 간접적으로 영향을 미치는 것으로 검증되었다. 기존의 선행연구에서는 가정폭력노출경험이 인터넷 게임중독에 직접적인 원인이 되고 있음을 밝혀왔으나 본 연구의 분석결과, 부모에

대한 애착안정성의 감소를 통해 간접적인 영향을 미친다는 점이 밝혀졌다. 이러한 결과는 아동학대나 부부폭력 발생자체로 인해 청소년이 인터넷 게임중독에 빠진다기보다는 애착대상인 부모에게 정서적으로 유리되거나 소외되는 등 정서적 유대감이 결여됨에 따라 발생하고 있음을 보여주는 것으로 아동학대나 부부폭력 발생 가정에 대한 부모-자녀유대관계 형성 등의 사후 개입의 필요성을 강조하는 것이라 하겠다. 특히 부부폭력을 목격한 경우에도 부모에 대한 정서적 유대감이 저하된다는 결과를 확인함으로써 부부폭력 발생 가정의 폭력 행위자나 피해자는 물론 부부폭력에 노출된 청소년 자녀들도 포함하는 통합적인 접근이 필요함을 제시한다.

본 연구의 결과를 바탕으로 청소년의 인터넷 게임중독문제를 효과적으로 예방하고 개입하기 위한 실천방안을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 청소년의 인터넷 게임중독에 있어서 간접적인 영향을 미치는 가정폭력에 대한 예방과 개입이 있어야 하겠다. 본 연구 결과에서 가정폭력노출경험은 청소년의 부모에 대한 애착 저하를 통해 간접적으로 인터넷 게임중독 위험성을 높이는 것으로 입증되었다. 따라서 현재 정부에서 청소년의 인터넷 게임중독 예방 및 해소를 위해 마련해 놓고 있는 자기 절제 프로그램과 개인 및 집단 상담, 기숙치료 학교(rescue school) 등과 같은 개인차원의 접근도 중요하겠으나 청소년의 행동발달에 지속적인 영향을 미치는 가정환경의 변화를 유도하는 전략이 적극적으로 실행되어야 하며, 무엇보다 가정폭력 예방을 위하여 TV 공익광고, 직장이나 지역사회를 통한 가정폭력 근절 운동이 확대되어야 할 것이다. 자녀를 학대한 부모에 대해서는 배우자 폭력 가해자와 마찬가지로 폭력행위 치료 프로그램 제공이 제도적으로 시행될 필요가 있으며, 사회적 모니터링을 통한 지속적인 관리가 병행되어야 하겠다.

둘째, 청소년의 인터넷 게임중독 예방교육의 활성화와 중독집단에 대한 조기개입이 필요하겠다. 본 연구 결과에서 인터넷 게임중독의 잠재적 위험군에 해당하는 경우가 절반(42.6%)에 가까운 수치로 나타났는데, 이들은 중독집단보다는 경미한 수준이지만 인터넷 게임사용이 계획적이지 못하고 자기조절에 어려움을 보이고 있어 중독으로 진행될 위험성이 높다고 볼 수 있다. 따라서 잠재적 위험집단이 중독으로 진행되지 않도록 인터넷 게임중독의 인식 제고를 위한 예방교육이 보다 활성화되어야 하겠다. 이를 위해서는 현재 전국의 중·고등학교 중 약 250여개 학교에서 제한적으로 이루어지고 있는 정부차원의 인터넷 게임중독 및 인터넷중독 예방교육 프로그램의 확대가 필요하며, 청소년문화센터, 청소년상담센터, 지역사회복지관 등 지역사회를 중심으로 정기적인 인터넷 게임중독 예방교육의 활성화가 필요하겠다. 또한 본 연구의 결과에서 인터넷 게임중독집단은 3.4%로 나타났는데, 이들은 금단현상과 내성, 건강상의 문제를 겪는 등 현실생활에서 큰 어려움을 겪고 있으므로 학교 내 교사나 학교 사회사업가, 상담교사 등이 조기에 발견하여 전문상담기관이나 치료기관과의 연계를 통해 집중적인 치료가 제공되도록 해야 할 것이다.

셋째, 가정폭력에 노출된 청소년들이 인터넷 게임 매체에 중독되는 것을 차단하기 위하여 가정폭력 가정에 대한 부모-자녀유대관계 형성 등의 개입이 제공되어야 하겠다. 본 연구 결과, 청소년의 가정폭력노출경험은 부모애착 감소를 통해 인터넷 게임중독에 간접적으로 영향을 미치는 것으로 검증되었다. 이러한 결과는 일반 가정의 부모-자녀 유대관계 형성 프로그램이 가정폭력발생 가정의 경우에도 매우 중요하며, 특히 인터넷 게임중독으로 진행되는 문제를 차단하기 위해서 더욱 비중있게 다루어야

한다는 것을 제시한다. 특히 부부폭력이 발생하는 가정의 청소년들은 폭력의 직접적인 피해자는 아니지만 부모 사이의 폭력을 목격한 것만으로도 부모에 대한 정서적 유대감이 저하된다는 본 연구의 결과는 가정폭력 실천 현장에 시사하는 바가 크다. 현재 우리나라 가정폭력 실천 현장에서 이루어지고 있는 서비스의 대부분은 부부폭력 행위자와 피해자에게 초점을 두고 있는 실정이어서 부부폭력에 노출된 자녀들의 경우, 사실상 서비스에서 소외되고 있다. 그러나 부부폭력을 목격한 것만으로도 부모로부터 정서적으로 유리되는 것으로 나타난 본 연구의 결과를 고려할 때, 부부폭력 발생 당사자는 물론 자녀인 청소년을 서비스 대상으로 포함하는 통합적 접근을 통하여 부부폭력 행위자와 피해자에 대한 치료적 개입이 이루어진 이후 부모-자녀 관계의 복구와 건강한 부모-자녀 유대감 형성에 대한 개입이 제공되어야 할 것이다. 한편, 아동학대를 한 부모에 대해서는 잘못된 양육방법과 학대로 이끈 감정이나 사건을 부모로 하여금 인식할 수 있게 하는 등 학대행위에 대한 반성과 통찰이 충분히 이루어진 후에 올바른 건강한 부모-자녀 관계 형성을 위한 개입이 제공되어야 하겠다. 이러한 개입은 가정폭력을 경험한 청소년이 부모로부터 정서적으로 유리되거나 소외되어 현실세계의 부모를 대신할 인터넷 게임과 같은 매체에 중독되는 상황을 차단하는 중요한 전략이 될 수 있을 것이다.

본 연구는 후속연구를 통해 보완되어야 할 다음과 같은 몇 가지 제한점을 갖는다. 첫째, 본 연구는 인터넷 게임중독의 원인을 규명함에 있어 가정환경을 중심으로 살펴보았는데, 청소년들에게 있어서 가정환경 외에도 또래관계 등의 학교환경은 인터넷 게임중독을 유발하는 요인으로 작용할 수 있으므로 추후연구에서는 학교환경 등을 포함한 다양한 환경요인과 청소년의 인터넷 게임중독과의 관련성을 검증할 필요가 있겠다. 둘째, 본 연구는 일반 청소년 집단을 분석대상으로 함으로써 인터넷 게임중독에 해당하는 수는 많지 않았다. 본 연구에서의 인터넷 게임중독은 엄밀히 말하자면 인터넷 게임중독 경향을 의미하는 것으로, 본 연구의 결과를 일반화하는데 무리가 있을 수도 있다. 따라서 추후연구에서는 보다 심각한 수준의 인터넷 게임중독 집단을 분석대상에 포함할 필요가 있다. 셋째, 본 연구에서 아동학대와 부모 간 폭력 목격 경험을 포괄하여 가정폭력노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 분석하였기 때문에 각각의 폭력노출경험이 인터넷 게임중독에 미치는 영향력을 명확히 보여주지 못하였고, 부모애착에 있어 아버지와 어머니의 애착인식을 합산하여 분석함으로써 가정폭력의 주·객체에 따른 애착인식 차이를 제시하지 못한 제한점이 있으므로 이러한 방법론상의 한계점을 보완한 후속 연구가 수행된다면 청소년의 인터넷 게임중독 예방 및 개입을 위한 실천방안에 보다 유용한 정보를 제공할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 곽태은·전효정. 2010. "초등학생 인터넷 중독경향성에 미치는 모애착, 친구관계, 아바타 이미지 표현욕구 및 아바타 동일시의 영향". 『아동학회지』, 31(2): 103-117.
- 김기숙·김경희. 2009. "의사결정나무 분석기법을 이용한 청소년의 인터넷 게임중독 영향요인 예측모형 구축". 『대한간호학회지』, 40(3): 378-388.
- 김재엽·이지현·정윤경. 2008. "청소년들의 가정폭력노출경험이 학교폭력가해행동에 미치는 영향: 학교폭력에 대한 태도의 매개효과". 『한국아동복지학』, 26: 31-59.
- 김정옥·박경규. 2002. "청소년의 가정폭력경험과 학교폭력의 관계 연구". 『한국가족관계학회지』, 7(1): 93-115.
- 김준호·정혜원. 2009. "부모애착과 비행 사이의 자기회귀교차지연효과 검증:성별 간 다집단 분석". 『형사정책연구』, 20(2): 125-148.
- 김지형. 2002. "청소년의 인터넷 중독경향에 따른 부모 양육태도 및 사회적 지지에 대한 지각 비교". 아주대학교 석사학위논문.
- 김현수·채규창·임연정·신윤미. 2004. "인터넷 과다사용 청소년의 가정 내 변인 연구". 『신경정신의학』, 43(6): 733-739.
- 남영옥·이상준. 2005. "청소년의 인터넷 중독유형에 따른 위험요인 및 보호요인과 정신건강 비교연구". 『한국사회복지학』, 57(3): 195-222.
- 박성길. 2003. "청소년 인터넷과다사용의 위험요서 분석". 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박정은. 2001. "청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향변인 연구". 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박진영·김남혜·김영신·이소혜·정미란·정수경·황유미·방경숙. 2009. "초등학교 5, 6학년생의 인터넷 중독과 부모-자녀애착". 『부모·자녀건강학회지』, 12(1): 25-36.
- 방희정·조아미. 2003. "가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계". 『한국심리학회지:발달』, 16(1): 1-22.
- 변성희·김정민. 2007. "아동 및 청소년의 인터넷 게임 사용수준에 따른 인터넷 게임 이용 동기와 학교생활 적응". 『한국가정관리학회지』, 25(2): 47-58.
- 부정민. 2007. "청소년의 온라인게임 몰입 및 중독에 영향을 미치는 생태체계변인". 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 신혜섭. 2005. "가정폭력요인과 가족구조 요인이 남녀 학생 청소년의 비행에 미치는 영향". 『가족과 문화』, 17(2): 63-88.
- 안정희. 2007. "초등학생의 부모양육태도와 부모갈등 변인이 인터넷 게임중독에 미치는 영향". 건국대학교 석사학위논문.
- 옥정. 1997. "청소년기 애착안정성과 우울성향의 관계: 지각된 유능감의 매개효과를 중심으로". 이화여자대학교 석사학위 논문.
- 윤명숙·송행숙. 2011. "중학생의 충동성과 인터넷 게임중독관계에서 부모, 친구, 교사 애착 변인들의 매개효과 검증". 『사회과학연구』, 27(1): 227-253.
- 이소영. 2000. "게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향". 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이송선. 2000. "청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계". 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.

- 이정수. 2006. “부모애착과 또래애착이 중학생의 우울에 미치는 영향: 자아존중감의 매개효과를 중심으로”. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 이형초. 2001. “인터넷 게임중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과”. 고려대학교 박사학위논문.
- 정진태. 2003. “부모의 양육태도가 중학생의 인터넷 중독에 미치는 영향”. 부산대학교 석사학위논문.
- 조춘범. 2006. “청소년의 가정폭력 경험이 인터넷 중독에 미치는 영향”. 『청소년학연구』. 13: 1-29.
- 조춘범. 2010. “청소년의 가정폭력경험 및 부모-자녀상호작용이 폭력비행에 미치는 영향-인터넷 게임중독의 매개효과 검증”. 『청소년복지연구』. 12(1): 93-121.
- 주석진·최동훈. 2011. “청소년들의 인터넷 게임중독에 미치는 예측모형:인구사회학적 특성과 가족관련 특성을 중심으로”. 『청소년학연구』. 18(5): 165-190.
- 최혜진·최연실·안영주. 2011. 부모양육태도, 자기통제력 및 또래관계가 청소년의 인터넷중독에 미치는 영향. 『한국가족관계학회지』. 15(4): 113-133.
- 한국정보화진흥원. 2011. “2010 인터넷중독 실태조사”. 서울: 한국정보화진흥원.
- 홍세희. 2007. “구조방정식 모형의 이론과 응용, 고급연구방법론 워크샵 시리즈 3”. 서울: 연세대학교 사회복지연구소.
- Aceves, M., and Cookston, J. 2007. “Violent victimization, aggression, and parent-adolescent relations: Quality parenting as a buffer for violently victimized youth”. *Journal of youth & adolescence* 36(5): 635-647.
- Amsden, G. C., and Greenberg, M. T. 1987. “The inventory of parent and peer attachment: Relationships to well-being in adolescence”. *Journal of youth and adolescence* 16(5): 427-454.
- Anderson, C. A. 2004. “An update on the effects of playing violent video games”. *Journal of adolescence* 27: 113-122.
- Bretherton, I. 1995. “The origins of attachment theory: John Bowlby and Mary Ainsworth”. In S. Goldberg, R. Muir, & J. Kerr(Eds.), *Attachment theory: Social, developmental, and clinical perspectives*(pp. 45-84). Hillsdale, NJ: The analytic press.
- Byrne, B. M. 2001. *Structural equation modeling with AMOS: Basic concepts, applications, and programming*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Byung-Hall, J. 1995. “Creating a secure family base: Some implications of attachment theory for family therapy”. *Family process* 34: 45-58.
- Chan, P. A., and Rabinowitz, T. 2006. “A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents”. *Annals of General Psychiatry* 5: 16.
- Chuang, Y. C. 2006. “Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: A neglected health problem in internet addiction”. *Cyberpsychology behavior* 9(4): 451-456.
- Doyle, A. B., and Markiewicz, D. 2005. “Parenting, marital conflict and adjustment from early to mid-adolescence: Mediated by adolescent attachment style?”. *Journal of youth and adolescence* 34: 97-110.
- Evans, S. E., Davies, C., and DiLillo, D. 2008. “Exposure to domestic violence: A meta-analysis of child and adolescent outcomes”. *Aggression and violent behavior* 13: 131-140.
- Finzi, R., Ram, A., Har-Even, D., and Shnit, D. 2001. “Attachment styles and aggression in physically abused and neglected children”. *Journal of youth and adolescence* 30(6): 769-786.
- Flores, P. J. 2004. *Addiction as an attachment disorder*. NY: Jacan Aronson.

- Gentile, D. A., Lynch, P., Linder, J. and Walsh, D. 2004. "The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance". *Journal of Adolescence* 27: 5-22.
- Grusser, S. M., Thalemann, R., and Griffiths, M. D. 2007. "Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression?". *Cyberpsychology behavior* 10(2): 290-292.
- Hocking, R. R., and Pendleton, O. J. 1983. "The regression dilemma". *Communications in statistics: Theory and methods* 12: 497-527.
- Hopwood, C. J., and Grilo, C. M. 2010. "Internalizing and externalizing personality dimensions and clinical problems in adolescents". *Child psychiatry and human development* 41: 398-408.
- Hu, L., and Bentler, P. M. 1999. "Cutoff criterion for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criterion versus new alternatives. Structural equation modeling". *A multidisciplinary journal* 6: 1-55.
- Kline, R. B. 1998. *Principals and practices of structural equation modeling*. New York: Guilford.
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. 2005. "Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players". *Cyberpsychology & behavior* 8(1): 15-20.
- Mejia, R., Kliever, W., and Williams, L. 2006. "Domestic violence exposure in Colombian adolescents: Pathways to violent and prosocial behavior". *Journal of traumatic stress* 19(2): 257-267.
- Morton, N., and Browne, K. D. 1998. "Theory and observation of attachment and its relation to child maltreatment: A review". *Child abuse and neglect* 22: 1093-1104.
- Face, U., and Zappulla, C. (Published online 2011. "Problem behaviors in adolescence: The opposite role played by insecure attachment and commitment strength". *Journal of child family study*. DOI 10.1007/s10826-011-9453-4.
- Rikhye, K., Tyrka, A. R., Kelly, M. M., Gagne, G. G., Mello, A. F., et al. 2008. "Interplay between childhood maltreatment, parental bonding, and gender effects: Impact of quality of life". *Child abuse and neglect* 32: 19-34.
- Rutger, C. M. E., Finkenauer, C., Meeus, W., and Dekovic, M. 2001. "Parental attachment and adolescents' emotional adjustment: The associations with social skills and relational competence". *Journal of counseling psychology* 48(4): 428-439.
- Sausa, C., Herrenkohl, T. I., Moylan, C. A., Tajima, E. A., Klika, J. B., Herrenkohl, R. C., Russo, M. J. 2011. "Longitudinal study on the effects of child abuse and children's exposure to domestic violence, parent-child attachments, and antisocial behavior in adolescence". *Journal of interpersonal violence* 26(1): 111-136.
- Simons, K. J., Paternite, C. E., and Shore, C. 2001. "Quality of parent/adolescent attachment and aggression in young adolescents". *Journal of early adolescence* 21: 182-203.
- Slade, A. 2007. "Disorganized mother, disorganized child: The mentalization of affective dysregulation and therapeutic change." In D. Oppenheim and D. Goldsmith, (Eds.), *Attachment theory in clinical work with children: Bridging the gap between research and practice*, pp. 226-250. New York: Guilford publications.
- Sobel, M. E. 1982. "Asymptotic confidence intervals for indirect effects in structural equation models". *Sociological methods* 13: 290-312.
- Sternberg, K. J., Lamb, M. E., Abbott, C. B., and Dawud-Noursi, S. 2005. "Adolescents' perceptions of attachments to their mothers and fathers in families with histories of domestic violence : A

- longitudinal perspective". *Child abuse & neglect* 29(8): 853-870.
- Straus, M. A., Hamby, S. L., Boney-McCoy, S., and Sugarman, D. B. 1996. "The Revised Conflict Tactics Scales(CTS2): Development and preliminary psychometric data". *Journal of family issue* 17(3): 283-316.
- Straus, M. A., Hamby, S. L., Finkelhor, D., Moore, D. W., and Rubyan, D. 1998. "Identification of child maltreatment with the Parent-Child Conflict Tactics Scales: Development and psychometric data for a national sample of American parents". *Child abuse and neglect* 22: 249-270.
- West, S. G., J. F. Finch, and P. J. Curran. 1995. "Structural equation models with non-normal variables: Problems and remedies. 56-75". in *structural equation modeling: Concepts, issues and applications*, edited by R. Hoyle. Newbury Park, CA: Sage.
- Yen, C. F., Ko, C. H., Yen, J. Y., Chang, Y. P., and Cheng, C. P. 2009. "Multi-dimensional discriminative factors for internet addiction among adolescents regarding gender and age. *Psychiatry & clinical neurosciences* 63, 357-364.
- Young, K. S. 1996. *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Poster presented at the 104th Annual Meeting of the American Psychological Association, Toronto, August.

Pathway from Domestic Violence to Adolescents' Internet Game Addiction - Focusing on Mediating Effect of Parental Attachment -

Kim, Jae-Yop
(Yonsei University)

Lee, Ji-Hyeon
(Yonsei University)

Yoon, Yoe-Won
(Yonsei University)

This study examined the pathway through which adolescents' exposure to domestic violence could lead them to become addicted to Internet games. A total of 709 middle school and high school students were used as subjects and data from the 'domestic violence on children and adolescent' section of the 2010 National Data on Domestic Violence were used. The results of analysis using structural equations showed that the subjects' exposure to domestic violence did not directly affect their addiction to Internet games but that it indirectly affected their addiction through decrease in parental attachment. This can be interpreted to mean that when parents who should be a source of safety for their children become agents and recipients of violence, adolescents come to feel alienated because they cannot form any secure attachment to their parents and cannot build trust or emotional stability in their real-life parents, and they accordingly become absorbed in the virtual world of games. The results of the analysis were then used to discuss action plans for the prevention and intervention of adolescents' internet game addiction.

Key words: domestic violence, parental attachment, internet game addiction

[논문 접수일 : 11. 06. 01, 심사일 : 11. 06. 22, 게재 확정일 : 11. 08. 23]