

부모의 학대, 방임, 과잉간섭이 청소년 자녀의 공격성에 미치는 영향: 컴퓨터 게임 이용빈도의 조절효과

Effects of Abuse, Neglect, and Excessive Interference of Parents on Adolescent Aggression: Moderating Effect of Playing Computer Game

이진희

신라대학교 사회복지학부

Jinhee Lee(jinhlee@silla.ac.kr)

요약

본 연구의 목적은 부모의 학대, 방임, 과잉간섭이 청소년 자녀의 공격성에 종단적 맥락에서 어떤 영향을 미치는가를 규명하고, 플로우(flow) 이론을 바탕으로 컴퓨터 게임의 이용빈도가 조절변인으로서의 역할을 하는지 검증하는 것이다. 본 연구는 한국 아동·청소년 패널조사에서 총 2,351명의 청소년을 대상으로 하여 선형혼합효과모형 분석을 실행하였다. 연구의 결과는 첫째, 청소년이 부모로부터 높은 수준의 학대나 과잉간섭을 경험할수록 높은 수준의 공격성을 나타냈고, 둘째, 부모의 학대 및 과잉간섭의 수준이 높은 집단의 청소년 공격성 수준이 중2에서 고1 시기까지 지속적으로 감소하는 경향이 있었으며, 셋째, 컴퓨터 게임의 이용빈도가 부모의 학대와 청소년의 공격성 수준과의 관계에서 유의미한 조절효과를 나타냄으로써 결론적으로 본 연구는 컴퓨터 게임의 이용빈도에 따라 높은 수준의 부모 학대가 청소년의 공격성에 미치는 부정적인 영향력이 유의미하게 감소될 수 있음을 나타낸다.

■ 중심어 : | 부모 학대 | 방임 | 과잉간섭 | 청소년 공격성 | 컴퓨터 게임 |

Abstract

The purpose of this study was to investigate effects of abuse, neglect, and excessive interference of parents on adolescent aggression in the longitudinal context and examine the moderating effect of playing computer game theoretically guided by the flow theory. 2,351 adolescents from the Korean Children & Youth Panel Survey was analyzed using Linear Mixed Effects Regression procedures. Primary findings are as follows: (1) adolescents with higher level of abuse or excessive interference showed higher level of aggression. (2) the aggression level of adolescents with higher level of abuse or excessive interference consistently decreased over time. (3) the link between abuse and aggression was significantly moderated by playing computer game. In conclusion, the negative effect of the abuse on adolescent aggression could be significantly decreased by playing computer game.

■ keyword : | Abuse | Neglect | Excessive Interference | Adolescent Aggression | Computer Game |

* 본 연구는 2015년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2015S1A5B5A07042679).

접수일자 : 2018년 03월 02일

심사완료일 : 2018년 04월 09일

수정일자 : 2018년 04월 09일

교신저자 : 이진희, e-mail : jinhlee@silla.ac.kr

1. 서론

국내외 연구결과에 따르면, 부모의 부정적인 양육환경에 청소년 자녀가 빈번하게 노출될수록 자녀는 우울감, 공격성, 문제행동, 또래관계 형성에 있어서의 어려움을 더 자주 경험하게 된다[1-3]. 특히, 충동성이 증가하는 청소년기의 특성과 결합하여 청소년의 공격성은 자해나 타인에 대한 폭력이 일어날 수 있는 주된 원인이 되기 때문에[3][4] 선행연구들은 부모의 부정적인 양육환경 및 태도가 청소년 자녀의 공격성에 미치는 부정적인 영향에 많은 주목을 해왔다[5-7]. 부모의 부정적인 양육태도 중에서도 부모의 학대, 방임, 그리고 과잉간섭은 가장 대표적으로 자녀의 공격성에 영향을 미치는 요인으로 간주되어 왔다[1-4][8].

그러나, 부모의 학대, 방임, 과잉간섭과 청소년 자녀의 공격성 간의 관계에 관한 대부분의 선행연구들은 횡단적 연구설계 및 방법을 사용해 왔기 때문에 신체적, 심리적으로 급격한 변화를 경험하는 청소년기 자녀의 발달적 특성을 제대로 반영한 종단적 발달 과정을 밝혀내는 데에 한계가 있었다. 즉, 횡단적 연구설계 및 방법으로는 청소년 자녀의 공격성이 부모의 학대, 방임, 과잉간섭의 수준에 따라 종단적 맥락에서 발달 궤적상 어떤 차이를 나타내는지 밝혀낼 수 없다. 또한 기존의 연구들은 한 두 가지의 부모 양육태도나 행동에 초점을 맞추어 연구되어 왔기 때문에 다양한 형태의 양육태도가 청소년의 공격성에 어떻게 다르게 영향을 주는지 밝히는 데 한계가 있었다. 따라서, 본 연구에서는 선행연구의 한계점들을 보완하여 최신의 종단적 연구설계 및 방법을 도입하고, 학대, 방임, 과잉간섭과 같은 다양한 양육태도에 초점을 두으로써 이들의 수준에 따라 청소년 자녀의 공격성이 시간의 흐름에 따라 어떤 종단적 변화를 보이는지를 규명하고자 한다.

또한 본 연구에서는 부모의 학대, 방임, 과잉간섭이 청소년 자녀의 공격성에 미치는 부정적인 영향력을 유의미하게 감소시키는 조절변인으로서 컴퓨터 게임의 이용빈도를 검증해보고자 한다. 청소년이 컴퓨터 게임을 과도하게 많이 할 경우에 공격성을 포함한 전반적인 정신건강에 부정적인 영향이 있을 수 있음을 밝히고 있

는 연구들이 많지만(예, [9-11]), 최근 몇몇 국외 연구를 중심으로 컴퓨터 게임이 청소년의 정신건강에 미칠 수 있는 긍정적인 영향력에 관해서 활발히 논의되고 있다 [12-15]. 이들에 따르면, 청소년들은 컴퓨터 게임을 통해서 플로우(flow)라 불리는 심리적인 집중 상태[16]를 경험하며, 즐거움을 동반한 이러한 몰입의 경험은 인지적, 정서적 측면에서 다양한 긍정적인 효과를 나타내도록 한다는 것이다. 컴퓨터 게임이 청소년의 공격성에 미치는 영향에 관해 메타 분석을 실시한 Ferguson [13]은 많은 연구들이 컴퓨터 게임의 부정적인 영향력에 대해 과도하게 강조하여 보고하는 경향이 있고, 결과적으로 컴퓨터 게임의 영향에 관한 논의가 부정적인 방향으로 편향된 경향이 있다고 지적하였다. 이러한 맥락에서 그는 청소년의 공격성과 관련하여 컴퓨터 게임의 조절적 역할에 관한 연구가 진행될 필요가 있다고 주장하였다[13]. 그러나, 부모의 학대, 방임, 과잉간섭과 청소년 공격성과의 관계에서 컴퓨터 게임의 이용 빈도가 과연 조절변인으로서의 역할을 하는지에 관해서는 보고된 바가 없다.

본 연구에서는 플로우(flow) 이론[16]을 바탕으로 하여 부모 학대, 방임, 과잉간섭의 수준이 청소년 공격성에 미치는 영향에 있어서 컴퓨터 게임의 이용빈도가 과연 조절변인으로서의 역할을 하는지 검증해보고자 한다. 플로우(flow)란, 자신이 선호하는 일이나 놀이에 몰입할 때 경험하는 최적의 즐거운 느낌, 혹은 주의집중된 심리적 상태를 의미하며, 본 연구에서는 청소년이 컴퓨터 게임에 몰입할 때 경험하는 최적의 느낌으로 정의하고자 한다. 본 연구의 주요 목적은 첫째, 부모의 학대, 방임, 과잉간섭의 양육태도 상의 수준에 따른 청소년 자녀의 공격성이 종단적 맥락에서 그 발달 궤적상 어떤 특성을 나타내는지 검증하고, 둘째, 부모의 부정적인 양육태도와 청소년 자녀의 공격성과의 관계에 있어서 컴퓨터 게임의 이용빈도가 과연 조절효과를 나타내는지 검증하는 것이다. 이러한 연구목적을 달성하기 위해 본 연구는 한국 아동·청소년 패널조사(Korean Children and Youth Panel Survey: KCYPS)의 종단데이터를 사용하였으며, 종단데이터의 분석과 조절효과를 검증하기 위해 R을 이용한 선형혼합효과모형(Linear

Mixed Effects Regression: LMER) 분석[17]을 실행하였다. 이러한 분석을 통해서 부모의 부정적인 양육태도가 청소년 자녀의 공격성에 미치는 영향력을 종단적 맥락에서 검증하고, 양육태도가 공격성에 미치는 영향력을 감소시키는 조절변인으로서 청소년 자녀의 컴퓨터 이용 빈도가 과연 조절 작용을 하는지 규명하고자 한다. 본 연구의 주요 연구질문은 다음과 같다: (1) 부모의 학대, 방임, 과잉간섭의 수준이 높을수록 중학교 2학년 청소년 자녀의 공격성이 더 상승하는가? (2) 부모의 학대, 방임, 과잉간섭은 청소년 자녀 공격성의 시간에 따른 변화율에 유의미한 영향을 미치는가? (3) 중학교 2학년 청소년 자녀의 컴퓨터 게임 이용빈도가 높을수록 더 높은 공격성을 나타내는가? (4) 부모의 학대, 방임, 과잉간섭의 수준이 청소년 자녀의 공격성에 미치는 부정적인 영향은 컴퓨터 게임 이용빈도에 의해 유의미하게 감소하는가?

II. 선행연구 고찰

1. 부모의 학대, 방임, 과잉간섭과 청소년 자녀의 공격성

국내외 연구결과에 따르면, 부모의 학대나 방임, 과잉간섭과 같은 부정적인 양육환경과 태도에 청소년 자녀가 빈번하게 노출될수록 자녀의 정서와 정신건강에 직접 및 간접적으로 부정적인 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[5][18-22]. Holt et al.[19]은 부정적인 양육환경이 자녀에게 미치는 영향에 관한 선행연구를 전반적으로 평가하면서 자녀가 부정적인 양육환경에 많이 노출될수록 우울감, 공격성, 문제행동, 또래관계 형성에 있어서의 어려움 등을 더 자주 경험하게 된다고 보고하였다. 특히 발달과정에서 급격한 신체적, 정서적, 인지적 변화를 겪는 청소년기의 자녀들은 가정환경으로부터의 스트레스 자극에 매우 민감하게 반응할 수 있는 특성으로 인해서[18], 부모의 학대나 방임, 과잉간섭과 같은 부정적인 양육환경 및 태도가 특히 청소년기 자녀의 정서 및 정신건강 상에 미치는 부정적인 영향에 관해 더욱 주목할 필요가 있다. 국내외 선행연구들은 청

소년기 자녀에게 미치는 부정적인 영향 중에서도 충동성이 증가하는 청소년기의 특성과 결합하여 자해나 타인에 대한 폭력이 일어날 수 있는 원인이 될 수 있는 청소년 공격성에 대해 많은 주목을 해왔다[5-7].

부모의 학대에 관한 최근 국내연구에 따르면, 장여옥[2]은 부모의 높은 학대 수준이 남녀청소년의 공격성을 증가시킨다고 보고하였고, 김현진과 김민[4]은 부모의 학대가 청소년의 공격성 증가에 직접적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 청소년의 비행경험 증가에도 직접적인 영향을 미친다고 보고하였다. 이형진과 황동진[8]도 부모의 학대가 청소년 자녀의 공격성에 정적인 영향을 미쳤음을 보고하면서 이는 부모로부터 받은 신체적 학대나 폭력적인 언어를 청소년 자녀가 그대로 학습하여 이를 공격성으로 표출했기 때문이라고 분석하였다. 미국의 종단 데이터를 이용하여 부모 학대의 영향을 연구한 Sousa et al.[21]도 부모의 학대가 아동의 비행 행동에 부정적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 학대와 가정폭력 모두에 노출된 아동일 경우, 학대만 받은 아동보다 좀 더 지속적으로 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 보고하였다.

부모의 방임에 관한 국내연구에 따르면, 이형진과 황동진[8]은 부모의 방임이 청소년 자녀의 공격성에 정적인 영향을 미쳤음을 보고하였고, 김서현 등[23]도 구조방정식 모형 분석을 통한 연구에서 부모의 방임이 중학생 자녀의 공격성에 정적인 영향을 준다고 보고하였다. Knutson et al.[3]이 수행한 국외 연구에서도 부모의 방임은 자녀의 공격성에 직접적인 영향을 준다고 보고되었다. 또한, 전세계 17개 국가의 대학생들을 대상으로 데이트 폭력에 관한 연구를 수행한 Straus와 Savage[24]는 어렸을 때 부모로부터 방임을 경험한 대학생들이 자신의 데이트 파트너에게 폭력을 가할 확률이 더 높음을 보고하면서 데이트 폭력에 대한 예방책으로써 자녀를 방임하지 않도록 다각적인 노력을 기울일 필요가 있음을 주장하였다. 부모의 학대나 방임에 관한 연구에 비해 상대적으로 적게 관심을 받아 온 부모의 과잉간섭에 관한 선행연구에 따르면, 임지희[1]는 부모의 과잉간섭이 청소년 자녀의 정신건강에 부정적인 영향을 줄 수 있음을 보고하였으며, 신현숙 등[25]은 과잉간섭과 유사한 형태의 양육태도인 부모의 통제적 양육행

동이 청소년 자녀의 공격성에 직접적인 영향을 주고 있음을 보고하였다.

이상과 같이 부모의 학대, 방임, 과잉간섭과 청소년 자녀의 공격성에 관한 대부분의 국내외 선행연구들은 횡단적 연구설계 및 방법을 적용해 왔기 때문에 급격한 변화를 경험하는 청소년기 자녀의 시기적 특성을 제대로 반영한 종단적 과정을 밝혀낼 수 없는 단점이 있다. 즉, 횡단적 연구설계 및 방법으로는 부모의 학대나 방임, 과잉간섭의 수준에 따라 청소년 자녀의 공격성이 종단적 맥락에서 그 발달 궤적상 어떤 변화를 나타내는 지 알 수 없기 때문에 그 변화의 과정을 이해하기 위한 종단적 연구설계 및 방법을 도입할 필요가 있다[22]. 본 연구에서는 선행연구의 한계를 보완하면서 청소년 공격성의 변화 상의 특성을 고려하기 위해 반복 측정된 도구를 사용하고 종단데이터 분석을 위한 연구방법을 적용함으로써 부모의 부정적인 양육태도 수준에 따라 청소년 자녀의 공격성이 어떤 종단적인 변화를 보이는 지 밝히고자 한다. 이 연구를 통해 부모의 부정적인 양육태도에 노출된 청소년 자녀들이 부모의 공격성을 학습하여 내재화할 가능성이 높을 것이라 이론적 가정을 종단적 맥락에서 검증해보고자 한다.

2. 컴퓨터 게임 이용빈도의 조절효과

최근 청소년들의 컴퓨터 게임 이용빈도가 많아지면서 컴퓨터 게임이 청소년의 정신건강에 미치는 영향에 관한 연구가 활발하게 진행되고 있다[9-11][26]. 대부분의 선행연구는 컴퓨터 게임의 높은 이용 빈도가 청소년의 정신건강에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 지적하고 있다[10][26]. 오윤선[9]은 청소년들의 인터넷 게임 중독 수준을 세 가지로 분류하고 이들 중 고위험군 범주에 속한 청소년의 공격성 수준이 상대적으로 가장 높게 나타난 반면, 비중독군 청소년의 공격성 수준은 가장 낮은 것으로 보고하였다. 서울 및 경기도에 거주하는 청소년들을 대상으로 분석한 연구[11]에서도 인터넷 게임중독 집단의 폭력비행의 수준이 비중독집단과 잠재집단의 폭력비행 수준보다 더 높게 나타났다. 충남지역의 남자 고등학생을 대상으로 한 연구[10]에서도 청소년의 게임중독은 종속변인인 공격성을 유의미하게

예측하는 것으로 나타났다. 이와 같은 연구들은 청소년의 게임 몰입현상을 ‘게임중독’[26]이란 용어와 동일시 하면서 그 부정적인 영향력을 강조하였다.

반면에 다른 연구자들은 인터넷 게임의 긍정적인 측면에 관심을 두면서 연구를 수행하였다. Boyle et al.[12]은 청소년들이 컴퓨터 게임을 하는 동안 경험하는 긍정적인 심리상태를 플로우(flow)라는 이론적 개념[16]으로 설명할 수 있다고 주장하였다. 경험의 인지적 측면에 초점을 두는 플로우(flow)란 개념은 자신이 선호하는 일이나 놀이에 참여할 때 경험하게 되는 최적의 즐거운 느낌, 주의집중된 심리적 상태를 의미하며, 자기 자각(self-consciousness)이나 시간 감각의 상실 등을 포함한 상태라 할 수 있다[12][26]. Boyle et al.[12]에 의하면, 청소년이 컴퓨터 게임에 몰입하는 동안에 경험하는 주요한 정서는 즐거움과 주의집중된 심리 상태를 나타내기 때문에 이를 플로우 상태로 이해할 수 있으며, 플로우 상태는 청소년의 인지적, 정서적 측면에 긍정적인 효과를 나타낼 수 있다는 것이다. 몇몇 연구들은 이러한 플로우 이론을 지지하고 있다.

Tahiroglu et al.[15]은 주의력결핍 과다행동 장애로 진단된 청소년들을 대상으로 수행한 연구에서 컴퓨터 게임이 주의집중 및 인지기능에 긍정적인 영향을 미친 것으로 보고하였다. Jansz[14]은 컴퓨터 게임이 다양한 긍정적, 부정적 유형의 정서를 경험할 수 있는 환경을 제공해주고, 안전하고도 통제된 환경에서 자신의 정서적 반응을 실험해보므로써 청소년 자신의 정체성을 탐색할 수 있는 기회가 된다고 주장하였다. Ferguson[13]은 메타분석 연구 결과, 많은 연구에서 컴퓨터 게임의 부정적인 측면이 과도하게 강조되면서 게임의 영향에 관한 논의가 지나치게 협소해지는 결과를 낳게 되었다고 주장하였다. 따라서, 컴퓨터 게임의 부정적인 효과에 관해 확인하기 전에 그 긍정적인 효과에 관한 연구와 논의가 함께 진행되어야 하며, 특히 공격성에 대한 컴퓨터 게임의 조절 역할에 관해서도 연구가 진행될 필요가 있다[13]. 본 연구에서는 주로 부정적인 방향을 중심으로 협소하게 논의되어 왔던 컴퓨터 게임의 영향에 관한 논의를 플로우(flow) 이론[16]을 기초로 하여 좀 더 긍정적인 방향으로 확장하는 데 기여하고자 한다.

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구가 청소년 공격성의 종단적 특성에 관한 연구를 감안하여 한국청소년정책연구원의 한국 아동·청소년 패널조사(Korean Children and Youth Panel Survey: KCYPS)의 종단데이터를 사용하였다. 한국 아동·청소년 패널조사는 아동 및 청소년의 여러 가지 태도나 행위의 실태 및 변화양상에 관해 설명하기 위해 시간적인 흐름에 따른 종단적 연구의 필요성이 제기됨에 따라 동일 표본을 서로 다른 시점에서 2010년(1차)부터 2016년(7차)까지 반복 조사하는 방법을 통해 데이터를 구축한 조사연구대[14]. 국내 주요도시에서 추출한 표본학교들을 대상으로 하여 아동, 청소년, 보호자들을 조사 대상에 포함하였으며, 총 3개의 패널 집단(초1, 초4, 중1)으로 구성된다[27]. 본 연구에서는 중1 패널 중에서 본 연구의 관심변인(청소년 공격성)이 포함되어 있는 3개의 차수-2011년에 측정된 2차년도 자료(중학교 2학년 청소년에 해당), 2012년에 측정된 3차년도 자료(중학교 3학년 청소년에 해당), 2013년에 측정된 4차년도 자료(고등학교 1학년에 해당)-에 초점을 두고 분석하였으며, 총 2,351명의 청소년을 최종 연구대상으로 하였다.

2. 측정도구

2.1 청소년 공격성

시간의 흐름에 따른 청소년 공격성의 종단적 변화율을 추정하기 위해 2차년도에서 4차년도(중2 시기부터 고1 시기)까지 반복 조사한 청소년 공격성 척도를 사용하였다. 청소년 공격성 척도는 청소년 본인이 생각하는 평소 행동에 대해서 6개의 각 문항에 해당하는 정도를 4점 척도(1: 매우 그렇다, 4: 전혀 그렇지 않다) 상에 표시하도록 구성되어 있다(도구의 해석은 역산임). 청소년 공격성을 측정한 총 6개의 문항은 다음과 같다: (1) 나는 작은 일에도 트집을 잡을 때가 있다, (2) 남이 하는 일을 방해할 때가 있다, (3) 내가 원하는 것을 못하게 하면 따지거나 덤빈다, (4) 별 것 아닌 일로 싸우곤 한다, (5) 하루종일 화가 날 때가 있다, (6) 아무 이유없

이 올 때가 있다. 청소년 공격성 문항에 대한 반응을 차수별로 평균하여 각 차수별 공격성 척도를 구성하였으며, 점수가 높을수록 청소년의 공격성 수준이 높음을 의미한다. 청소년 공격성 문항들의 신뢰도 계수값은 2차년도에서 0.81, 3차년도에서 0.81, 4차년도에서 0.78로 나타났다.

2.2 부모 학대, 방임, 과잉간섭

부모 학대와 방임, 그리고 과잉간섭의 세 가지 형태의 부모 양육태도가 측정되었다. 각 문항에서는 부모와의 경험을 어느 정도 잘 반영하고 있는지 청소년에게 질문하였다. 각 문항에 대한 반응은 4점 척도(1: 매우 그렇다, 4: 전혀 그렇지 않다)로 구성된다(도구의 해석은 역산임). 부모학대에 관한 4개 문항은 다음과 같다: 1) 내가 무언가 잘못했을 때 정도 이상으로 심하게 혼내신다, 2) 내가 잘못하면 부모님(보호자)께서는 무조건 때리려고 하신다, 3) 내 몸에 멍이 들거나 상처가 남을 정도로 부모님(보호자)께서 나를 심하게 대하신 적이 많다, 4) 나에게 심한 말이나 욕을 하신 적이 많다 (예: 멍청이, 개 만도 못한 것, 나가 죽어라, 네가 없어졌으면 좋겠다 등). 부모의 방임적 양육태도를 나타내는 4개의 문항은 다음과 같다: 1) 나보다 다른 일(직장이나 바깥일)을 더 중요하게 생각하신다, 2) 내가 학교에서 어떻게 생활하는지 관심을 갖고 물어보시지 않는다, 3) 내 몸이나, 옷, 이불 등이 깨끗하도록 항상 신경 쓰시지 않는다, 4) 내가 많이 아프면 적절한 치료를 받게 하지 않는다. 부모의 과잉간섭을 나타내는 4개의 문항은 다음과 같다: 1) 보통 아이들이 할 수 있는 일도 불안해 하시며 내게는 못하게 하신다, 2) 나에게 무엇을 하든지 항상 이겨야 한다는 걸 강조하신다, 3) 작은 일에 대해서도 '이래라', '저래라' 간섭하신다, 4) 내가 원하는 일을 못 하게 하실 때가 많다. 문항에 대한 반응을 평균하여 부모 학대, 방임, 과잉간섭의 척도를 구성하였으며, 점수가 높을수록 청소년이 지각하는 부모 학대, 방임, 과잉간섭의 수준이 높음을 의미한다. 부모 학대 문항들의 신뢰도 계수값은 0.85, 부모 방임 문항들의 신뢰도 계수값은 0.77, 과잉간섭 문항들의 신뢰도 계수값은 0.64로 나타났다. 각 양육태도 유형의 부정적인 정도에

따라 청소년 공격성이 어떻게 다르게 변화하는지를 검증하기 위해서 각 양육태도 척도를 두 개의 수준(High, Low)으로 나누었다. 각 척도 상의 1에서 4까지의 범위 중 2이하에 해당하는 청소년들의 집단인 Low집단과 3 이상에 해당하는 청소년들의 집단인 High집단으로 구성하였다. 부모 학대, 방임, 과잉간섭의 수준이 Low집단에 해당하는 청소년의 수는 각각 2004명, 2164명, 1512명, 그리고 High집단에 해당하는 수는 각각 347명, 187명, 839명이었다.

2.3 컴퓨터 게임의 이용 빈도

컴퓨터 게임의 이용 빈도는 부모의 양육태도와 청소년 자녀의 공격성 간의 관계에서 조절효과를 검증하기 위한 변인으로서 청소년이 컴퓨터 게임이나 오락을 얼마나 자주 이용하는지 2차년도에 질문하여 측정된 단일문항을 사용하였다. 단일문항으로 구성된 척도라 해도 게임의 이용빈도와 같이 구체적이고 애매하지 않은 내용에 관한 문항일 경우, 여러 개의 문항으로 구성된 척도만큼 충분히 타당한 척도로 활용될 수 있다[28]. 문항에 대한 반응은 4점 척도(1: 자주 사용한다, 2: 가끔 사용한다, 3: 거의 사용하지 않는다, 4: 전혀 사용하지 않는다)로 구성된다(도구의 해석은 역산). 점수가 높을수록 청소년이 지각하는 컴퓨터 게임의 이용 빈도가 더 잦음을 의미한다. 컴퓨터 게임의 이용 빈도를 조절변인으로 사용하기 위해 두 개의 수준(Low, High)으로 나누었으며, 4점 척도 상에서 1이나 2에 응답한 Low집단과 3이나 4에 응답한 High집단으로 구분하였다. 컴퓨터 게임의 이용 빈도가 Low집단에 해당하는 청소년의 수는 595명, High집단에 해당하는 청소년의 수는 1,756명이었다.

2.4 통제변인

청소년 공격성의 특성이 성별에 따라 달라질 수 있다는 선행연구의 결과[29]와 보호자의 보살핌이 부족한 환경이 자녀의 공격성에 영향을 미친다는 연구 결과[3]에 따라 본 연구에서는 청소년의 성별(1: 남자, 2: 여자)과 청소년의 방과 후 보호자 부재 일수를 통제변인으로 선정하여 검증 모형에 투입하였다. 방과 후 보호자의

부재 일수는 2차년도에 측정된 문항으로, 방과 후 보호자가 일주일에 며칠 정도 부재한지를 청소년에게 질문하였다. 문항에 대한 반응은 1(거의 없다), 2(1~2일 정도), 3(3~4일 정도), 4(거의 매일)의 4점 척도로 구성되며, 점수가 높을수록 청소년의 방과 이후에 보호자의 부재 정도가 더 잦은 상태를 의미한다.

3. 분석방법

본 연구에서 패널데이터의 종단적 변화율과 조절효과를 분석하기 위해 통계분석 프로그램 R[30]을 이용한 선형혼합효과모형(Linear Mixed Effects Regression: LMER) 분석[17]을 실행하였다. 본 연구에서는 lme4 패키지[31]를 R 프로그램에 설치한 후 분석하였다. 컴퓨터 게임 이용빈도의 조절효과는 상호작용 항의 통계적 유의도에 의해 검증하였다. 본 연구에서는 독립변수(부모의 양육태도)가 종속변수(청소년 공격성)에 미치는 영향이 조절변수(컴퓨터 게임의 이용빈도)의 수준에 따라 달라지는가에 관심을 두고 있기 때문에 상호작용 효과가 유의미한 결과를 나타내는지를 검증함으로써 컴퓨터 게임 이용빈도의 조절효과를 살펴보고자 한다[32]. 독립변인 및 통제변인들에서 발견된 결측값에 대해서는 Power 수준을 그대로 유지하면서 결측값을 처리하기 위해 Norm 2.03 프로그램[33]을 이용한 다중대치법(multiple imputation) 기법을 적용하였다[34].

선형혼합효과모형에 기초한 종단데이터 분석을 위해 개인 내 변화 및 개인 간 차이의 특성을 반영하는 두 가지 수준의 함수를 설정하였다. 제 1 수준의 함수는 종속변인인 청소년 공격성의 시간에 따른 변화율을 추정하기 위한 함수이며, 기호로는 $Y_{it} = \mu_i + \pi_i(T_{it}) + e_{it}$ 로 표현된다. Y_{it} 는 i 번째 청소년의 t 차년도 공격성의 수치를 의미하며, μ_i 는 i 번째 청소년 공격성의 초기치를, π_i 는 i 번째 청소년 공격성의 시간에 따른 변화율을 나타낸다. 시간 변인을 의미하는 T_{it} 는 i 번째 청소년의 t 차년도에서의 학년을 나타내며, e_{it} 는 개인별 오차를 나타낸다. 제 2 수준의 함수는 부모의 부정적 양육태도(학대, 방임, 과잉간섭)에 따른 청소년 공격성의 초기치 및 변화율 차이를 검증하기 위한 함수이며, 기호로는 다음과 같은 두 가지 형태로 나누어진다.

$$\pi_{0i} = \beta_{00} + \beta_{01}(\text{부모의 부정적 양육태도}_{0i}) + r_{0i} \quad (1)$$

$$\pi_{1i} = \beta_{10} + \beta_{11}(\text{부모의 부정적 양육태도}_{1i}) + r_{1i} \quad (2)$$

첫 번째 함수는 부모의 부정적 양육태도에 따른 i 번째 청소년의 공격성 초기치를 나타내는 함수로 β_{00} 는 함수의 초기치를 나타내며, β_{01} 는 i 번째 청소년 부모의 부정적 양육태도에 대한 회귀계수를, r_{0i} 는 무선효과(random effects)를 나타낸다. 두 번째 함수는 부모의 부정적 양육태도에 따른 i 번째 청소년의 공격성 변화율을 나타내는 함수로 β_{10} 는 함수의 초기치를 나타내며, β_{11} 는 i 번째 청소년 부모의 부정적 양육태도에 대한 회귀계수를, r_{1i} 는 무선효과를 의미한다. 마지막으로, 2차년도 시점에 부모의 부정적 양육태도와 청소년의 컴퓨터 게임 이용빈도 간의 상호작용 효과를 검증하기 위한 함수를 기호로 표현하면 다음과 같다.

$$\pi_{0i} = \beta_{00} + \beta_{01}(\text{부모의 부정적 양육태도}_{0i}) + \beta_{02}(\text{컴퓨터 게임 이용빈도}_{0i}) + \beta_{03}(\text{부모의 부정적 양육태도}_{0i} * \text{컴퓨터 게임 이용빈도}_{0i}) + r_{0i}$$

IV. 연구결과

1. 기술통계 분석

본 연구에서 분석된 연구대상자의 인구사회학적 특성은 다음과 같다. 남자와 여자 청소년의 구성비율은 각 50%, 형제자매를 가진 청소년은 전체 청소년 중 85.8%(2,017명)였다. 청소년 아버지의 최종학력은 36.3%(853명)가 대졸, 35.3%(829명)가 고졸이었고, 어머니의 최종학력은 27%(634명)가 대졸, 47.7%(1,121명)가 고졸이었다. 연간 가구 소득은 평균 4514만원(표준편차 2481만원)이었으며, 최소 0원에서 최대 3억까지 분포되어 있다. 부모(아버지와 어머니)와 청소년 자녀로 구성되어 있는 가족이 77.2%(1,814명), 한부모 가족은 7.4%(173명), 그리고 조부모 가족은 1.1%(25명)를 차지하였다.

2. 선형혼합효과 모형의 분석

2.1 부모의 학대, 방임, 과잉간섭의 수준에 따른 청소년 공격성

위계적인 순서에 따라 총 3개의 선형혼합효과 모형을 통해 연구 질문을 검증하였다([표 1] 참조). 각 모형의 초기치와 변화율을 살펴보면, 먼저 독립변인인 부모의 부정적 양육태도와 통제변인인 청소년의 성별과 부모님의 보호 부재정도를 투입한 모형 1에서 청소년 공격성의 초기치(π_{0i})는 2.14($p < .001$)로 정적으로 유의했고, 청소년 공격성의 시간에 따른 변화율(π_{1i})은 -0.05 ($p < .001$)로 부적으로 유의하게 감소하였다. 독립변인과 통제변인에 더해 컴퓨터 게임의 이용 빈도를 투입한 모형 2에서 청소년 공격성의 초기치는 2.02($p < .001$), 공격성 변화율은 -0.04 ($p < .05$)로 여전히 유의하였으나 변화율의 유의도 수준은 다소 감소하였다. 부모의 각 양육태도와 컴퓨터 게임의 이용빈도 간의 상호작용 항들을 투입한 모형 3에서 청소년 공격성의 초기치(π_{0i})는 2.01($p < .001$), 청소년 공격성의 시간에 따른 변화율(π_{1i})은 -0.04 ($p < .05$)로 모형 2와 큰 차이가 없었다. 이러한 결과는 중2 청소년의 공격성이 시간의 흐름에 따라 점차 감소하고 있음을 나타낸다.

독립변인과 통제변인을 투입한 모형 1에서는 부모의 학대, 방임, 과잉간섭의 수준에 따른 청소년 공격성의 초기치 및 변화율을 검증하기 위해 두 개의 수준(Low, High)으로 구성된 학대, 방임, 과잉간섭 변인들을 투입하였으며, 각 양육태도 유형에서 낮은 수준(Low)을 참조집단으로 사용하여 초기치와 변화율을 검증하였다. 먼저 부모학대 및 과잉간섭 수준이 낮은 집단, 즉 참조집단과 비교할 때, 부모의 학대와 과잉간섭이 높은 집단의 초기치가 각각 0.31($p < .001$)과 0.22($p < .001$)로 참조집단의 초기치에 비해 정적으로 유의미하게 높았다. 이는 부모의 학대 수준이 높은 중2 청소년 집단이 학대 수준이 낮은 집단에 비해 공격성의 수준이 더 높고, 또한 부모의 과잉간섭 수준이 높은 중2 청소년 집단이 과잉간섭 수준이 낮은 집단에 비해 공격성의 수준이 더 높은 결과를 나타낸다. 반면, 부모의 방임 수준이 높은 중2 청소년 집단이 낮은 집단에 비해 공격성의 수준이 유의미하게 더 높은 초기치를 나타내지는 않았다(0.12, ns).

모형 1에서 청소년 공격성의 시간에 따른 변화율에 있어서도 초기치와 유사한 결과를 나타냈다. 부모 학대

표 1. 부모의 학대, 방임, 과잉간섭이 청소년 자녀의 공격성에 미치는 영향에서 컴퓨터 게임 이용빈도의 조절효과에 관한 선형혼합 효과 회귀계수(N=2,351)

	모형 1		모형 2		모형 3	
	초기치(π_0)	변화율(π_1)	초기치(π_0)	변화율(π_1)	초기치(π_0)	변화율(π_1)
초기치	2.14*** (0.04)		2.02*** (0.06)		2.01*** (0.06)	
변화율		-0.05*** (0.01)		-0.04* (0.02)		-0.04* (0.02)
부모의 부정적 양육태도						
학대(High)	0.31*** (0.06)	-0.04* (0.02)	0.30*** (0.06)	-0.04* (0.02)	0.45*** (0.08)	-0.04* (0.02)
방임(High)	0.12 (0.08)	0.00 (0.02)	0.11 (0.08)	0.00 (0.02)	0.15 (0.10)	0.00 (0.02)
과잉간섭(High)	0.22*** (0.05)	-0.04** (0.01)	0.22*** (0.05)	-0.04** (0.01)	0.17** (0.06)	-0.04** (0.01)
컴퓨터 게임 이용빈도(High)			0.14* (0.05)	-0.01 (0.02)	0.14* (0.06)	-0.01 (0.02)
상호작용항						
학대 x 게임 이용빈도					-0.18** (0.07)	
방임 x 게임 이용빈도					-0.04 (0.08)	
과잉간섭 x 게임 이용빈도					0.06 (0.04)	
통제변인						
청소년 성별(여자)	0.12** (0.04)	-0.01 (0.01)	0.16*** (0.05)	-0.01 (0.01)	0.17*** (0.05)	-0.01 (0.01)
방과 후 보호자 부재일 수						
1-2일 정도	0.03 (0.07)	-0.01 (0.02)	0.03 (0.07)	-0.01 (0.02)	0.03 (0.07)	-0.01 (0.02)
3-4일 정도	0.03 (0.07)	-0.01 (0.02)	0.02 (0.07)	-0.01 (0.02)	0.02 (0.07)	-0.01 (0.02)
거의 매일	0.03 (0.05)	-0.01 (0.02)	0.03 (0.05)	-0.01 (0.02)	0.03 (0.05)	-0.01 (0.02)
무선효과(random effects)						
초기치 변량	0.16(0.40)		0.16(0.40)		0.16(0.40)	
변화율 변량	0.00(0.02)		0.00(0.02)		0.00(0.02)	
잔차	0.20(0.44)		0.19(0.44)		0.19(0.44)	

참고. †p < .10. *p < .05. **p < .01. ***p < .001. 괄호 안은 표준오차를 나타냄.

와 과잉간섭이 높은 집단의 종단적 변화율이 두 변인 모두 $-0.04(p < .05, p < .01)$ 로 부적으로 유의미한 수치를 나타냈다. 이는 참조집단과 비교할 때, 부모학대 및 과잉간섭 수준이 높은 집단의 청소년 공격성 수준이 중학교 2학년에서 고등학교 1학년 시기까지 지속적으로 더 급격하게 하강하는 경향이 있음을 의미한다. 반면에 부모의 방임 수준에 따른 청소년 공격성의 변화율은 유의미하지 않았다. 부모 양육태도 수준에 따른 공

격성의 초기치 및 변화율은 모형 2와 모형 3에서도 모형 1과 유사한 경향을 나타냈다.

2.2 청소년의 컴퓨터 게임 이용빈도의 주효과와 조절효과

모형 2에서는 부모의 부정적 양육태도와 청소년 자녀의 공격성 간의 관계에서 청소년의 컴퓨터 게임 이용빈도가 조절효과를 가지는지의 여부를 검증하기 위해 컴

퓨터 게임 이용빈도 변인을 투입하였다. 컴퓨터 게임 이용빈도는 독립변인과 마찬가지로 두 개의 수준(Low, High)으로 구성하였으며, 낮은 수준(Low)을 참조집단으로 사용하여 초기치와 변화율을 검증하였다. 먼저 컴퓨터 게임 이용빈도에 따른 공격성의 초기치는 정적인 방향으로 유의미하게 나타났다(0.14, $p < .05$). 이는 컴퓨터 게임의 이용빈도가 높은 중학교 2학년 청소년 집단이 컴퓨터 게임의 이용빈도가 낮은 청소년 집단에 비해 공격성의 초기치가 유의미하게 더 높음을 의미한다. 반면에 컴퓨터 게임의 이용빈도에 따른 청소년 공격성의 변화율은 유의미하지 않았으며, 이는 모형 3에서도 유사한 경향을 나타냈다.

모형 3에서는 부모의 학대, 방임, 과잉간섭 수준과 청소년 자녀의 공격성 간의 관계에서 컴퓨터 게임 이용빈도의 조절효과를 검증하기 위해 각 양육태도 유형과 컴퓨터 게임 이용빈도 간의 상호작용 항을 투입하였다. 그 결과, 부모의 학대 수준이 높은 집단의 상호작용항의 공격성 초기치가 참조집단에 비해 부적으로 유의미($-0.18, p < .01$)한 반면, 부모의 방임 수준이나 과잉간섭의 수준이 높은 집단의 상호작용항들의 공격성 초기치는 유의미하지 않았다. 즉, 컴퓨터 게임의 이용빈도는 부모의 학대와 청소년의 공격성 수준과의 관계에서 유의미한 조절효과를 나타낸 반면, 부모의 방임과 청소년 공격성 수준과의 관계에서, 그리고 부모의 과잉간섭과 청소년 공격성 수준과의 관계에서 컴퓨터 게임의 이용빈도는 유의미한 조절효과를 나타내지 않았다. 이러한 결과는 부모의 학대 수준이 높은 청소년 집단의 경우 학대 수준이 낮은 청소년 집단에 비해 공격성이 유의미하게 높은 경향이 있지만, 컴퓨터 게임의 이용빈도에 따라 부모의 학대가 공격성에 미치는 영향력이 감소될 수 있음을 의미한다. 마지막으로 통제변인들의 초기치와 변화율을 살펴보면, 청소년 성별에 따른 공격성의 초기치가 정적으로 유의미하게 나타난 반면에 방과 후 보호자의 부재일 수는 유의미하지 않았다. 이는 여자청소년 집단의 공격성 수준이 남자청소년 집단의 공격성 수준에 비해 더 높은 경향이 있음을 나타낸다.

V. 논의 및 결론

본 연구에서는 부모의 학대, 방임, 과잉간섭의 양육태도 수준에 따른 청소년 자녀의 공격성이 중단적 맥락에서 그 발달 궤적상 어떤 특성을 나타내는지 검증하고, 부모의 부정적인 양육태도와 청소년 자녀의 공격성과의 관계에 있어서 컴퓨터 게임의 이용빈도가 조절효과를 나타내는지를 검증하고자 하였다. 본 연구에서 도출된 주요 결과 및 논의사항은 다음과 같다.

첫째, 청소년들이 부모로부터 높은 수준의 학대나 과잉간섭을 경험할수록 더 높은 수준의 공격성을 나타냈다. 반면에 부모로부터 높은 수준의 방임을 경험한 청소년들은 높은 수준의 공격성을 나타내지 않았다. 부모의 학대와 청소년 공격성 간의 관계에 관한 본 연구의 결과는 최근의 선행연구에서도 지속적으로 확인되어 왔다. 국내외 연구들에 따르면, 부모의 높은 학대 수준이 청소년의 공격성을 증가시킨다고 보고하고 있다[2][4][8][21]. 부모의 학대로 인해 청소년 자녀의 공격성이 영향을 받는 것은 일종의 학습 효과를 나타내는 것으로 부모의 공격적인 태도나 행동을 청소년 자녀가 그대로 내면화하여 학습한 결과라 볼 수 있다[8]. 특히 김현진과 김민[4]에 따르면, 부모의 학대는 청소년의 공격성 증가에 영향을 줄 뿐 아니라 비행경험의 증가에도 영향을 미치는 것으로 밝혀진 때문에 부모의 학대로 인한 공격성의 증가가, 단지 심리내적인 차원의 변화뿐만 아니라 공격적인 행동으로도 드러날 수 있는 가능성이 있음을 염두에 둘 필요가 있다. 부모의 학대뿐 아니라 높은 수준의 과잉간섭이 청소년 공격성을 증가시킨다는 연구결과 역시 선행연구의 결과와 일치한다[1][25]. 부모의 지나친 간섭은 학대와 같이 청소년 자녀의 자율성을 인정하지 않고, 자녀를 있는 그대로 존중하지 않는 특성을 가지기 때문에 이러한 해로운 특성이 청소년의 적개심과 공격성을 증가시키는 것으로 분석된다. 반면 본 연구에서는 부모로부터 높은 수준의 방임을 경험한 청소년들은 높은 공격성을 나타내지 않았는데, 이는 부모의 방임이 자녀의 공격성에 직접적인 영향을 준다고 밝힌 국내외 선행연구 결과와 일치하지 않았다[3][8][23][24]. 본 연구에서는 독립변인으로서 부모의

방임뿐만 아니라 부모의 학대와 과잉간섭도 함께 투입했기 때문에 이러한 분석 과정의 영향으로 인해 선행연구와는 다른 결과가 도출되었을 가능성이 있다. 즉, 부모의 학대와 과잉간섭이 동시에 고려되었을 경우, 부모의 방임은 청소년 자녀의 공격성에 직접적인 영향을 주지 않는 것으로 해석할 수 있다.

둘째, 부모의 부정적인 양육태도에 따른 청소년 공격성의 시간에 따른 변화율에 있어서는, 부모의 학대 및 과잉간섭의 수준이 높은 집단의 청소년 공격성 수준이 중학교 2학년에서 고등학교 1학년 시기까지 지속적으로 급격하게 하강하는 경향이 있는 반면에 부모의 방임 수준에 따른 청소년 공격성의 변화율은 유의미하지 않았다. 휴대전화 의존도에 따른 공격성이 시간의 흐름에 따라 감소하는 경향을 규명한 연구[29]는 있지만, 부모의 부정적인 양육태도, 특히 높은 수준의 학대나 과잉간섭을 경험한 청소년의 공격성과 관련한 종단적 변화는 규명되지 않았다. 본 연구의 결과는 부모의 학대나 과잉간섭이 청소년의 공격성에 정적인 영향을 미친다고 할지라도 시간의 흐름에 따라 그 공격성의 정도는 유의미하게 약화될 수 있음을 보여준다.

셋째, 중학교 2학년 청소년의 경우 컴퓨터 게임의 이용빈도가 높을수록 공격성의 수준도 높았다. 반면에 컴퓨터 게임의 이용빈도에 따른 청소년 공격성의 변화율은 유의미하지 않았다. 청소년의 컴퓨터 게임의 이용빈도와 공격성 간의 정적인 관계는 많은 선행연구에서도 검증을 통해 밝혀왔다[9-11][26]. 특히 오윤선[9]과 조춘범[11]은 인터넷 게임 중독의 수준이 높은 청소년들의 경우 공격성과 폭력비행의 수준이 다른 집단에 비해 가장 높게 나타났음을 규명하였다. 이러한 결과에 대해 연구자들은 인터넷 게임의 폭력적인 내용에 청소년이 지나치게 몰입함으로써 공격적인 태도와 행동을 스스로 내면화하여 학습하기 때문인 것으로 보고 있다.

넷째, 컴퓨터 게임의 이용빈도는 부모의 학대와 청소년의 공격성 수준과의 관계에서 유의미한 조절효과를 나타낸 반면, 부모의 방임과 청소년 공격성 수준과의 관계에서, 그리고 부모의 과잉간섭과 청소년 공격성 수준과의 관계에서 유의미한 조절효과를 나타내지 않았다. 즉, 부모의 학대 수준이 높은 청소년 집단의 경우

학대 수준이 낮은 청소년 집단에 비해 공격성이 유의미하게 높았지만, 컴퓨터 게임의 이용빈도에 따라 부모의 학대가 공격성에 미치는 영향력이 유의미하게 감소되는 경향이 있었다. 이러한 결과는 인터넷 게임의 긍정적인 측면에 관심을 두고 연구를 수행한 몇몇 연구자들의 결과와 일맥상통한다. Tahiroglu et al.[15]은 컴퓨터 게임이 주의집중 및 인지기능에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다고 하였고, Jansz[14]은 컴퓨터 게임이 여러가지 긍정적, 부정적 유형의 정서를 안전하게 경험할 수 있는 환경을 제공해주기 때문에 청소년에게 있어서 자신의 정체성을 탐색할 수 있는 기회가 된다고 주장하였다. 인지적, 정서적 차원에서 컴퓨터 게임이 가지는 긍정적인 영향력은 앞에서 소개한 플로우(flow)라는 이론적 개념[16]을 통해서도 설명할 수 있다. 즉, 청소년들이 컴퓨터 게임에 몰입하는 동안 자기 자신이나 시간에 대한 감각에서 벗어나 온전히 주의집중된 상태에서 경험하게 되는 즐거운 느낌, 즉 플로우 상태를 경험할 수 있고[12][26] 이러한 심리적 상태는 학대와 같은 정서적 상처가 공격성으로 발전되는 통로를 차단하는 역할을 할 수도 있다. Ferguson[13]이 주장한 것처럼, 컴퓨터 게임이 청소년의 공격성에 일관된 방향으로 언제나 부정적인 영향을 준다고 할 수 없다면, 컴퓨터 게임의 부정적인 측면을 ‘게임 중독’이란 개념 하에 과도하게 강조하고 청소년으로 하여금 게임 중독자라는 부정적인 이름표를 붙이면서 게임을 하지 못하게 하는 방향은 오히려 게임 중독의 문제를 심화시킬 수 있다. ‘어떻게 하면 컴퓨터 게임의 긍정적인 영향력을 청소년의 정신건강 증진에 활용할 수 있는가’에 관한 고민 또한 필요한 시점이라 본다.

본 연구의 한계점은 다음과 같다. 컴퓨터 게임의 이용빈도를 측정된 문항은 청소년들이 주관적인 관점에서 자신의 이용빈도를 표시하도록 되어있어서 객관적인 수준의 게임 이용빈도를 나타내지 않을 수 있다. 그리고, 청소년들이 어떤 컴퓨터 게임을 주로 하는지 컴퓨터 게임의 유형에 관해서는 알 수 없기 때문에 본 연구의 결과가 어떤 유형의 컴퓨터 게임과 관련한 결과인지 알 수 없는 한계가 있다. 따라서 후속 연구에서는 객관적인 차원의 게임 이용빈도와 게임의 유형에 관한 정

보를 반영할 수 있는 척도를 활용하여 본 연구의 결과와 어떻게 다른지 재검증할 필요가 있다. 또한, 부모의 과잉간섭을 측정하는 문항들의 신뢰도가 0.70 이하 수준으로 다른 도구들에 비해 낮은 편인데, 이는 도구의 문항들이 '과잉간섭' 뿐만 아니라 '과잉보호'에 가까운 문항들도 포함되어 있기 때문인 것으로 추측된다. 후속 연구에서는 과잉간섭에 관한 명확한 개념 정의를 바탕으로 하여 더 높은 신뢰도 수준을 확보하기 위한 노력이 필요하다.

몇몇 한계점에도 불구하고 본 연구는 주로 부정적인 방향으로 협소하게 논의되어 왔던 컴퓨터 게임의 영향에 관한 논의를 긍정적인 방향으로 확장하는데 기여한다. 또한 그간 주로 횡단적 차원에서 연구되어 온 부모 학대 및 방임의 청소년 공격성에 미치는 영향에 관한 이해를 종단적인 맥락으로 확장하는 데에 기여한다.

참 고 문 헌

- [1] 임지희, “부모의 과잉간섭이 청소년 우울에 미치는 영향,” 한국심리학회 학술대회 자료집, 제1호, pp.334-334, 2013.
- [2] 장여옥, “부모의 양육행동이 청소년의 외현적 공격성과 우울에 미치는 영향,” 청소년학연구, 제22권, 제2호, pp.199-221, 2015.
- [3] J. F. Knutson, D. DeGarmo, G. Koepl, and J. B. Reid, “Care Neglect, Supervisory Neglect, and Harsh Parenting in the Development of Children’s Aggression: A Replication and Extension,” *Child Maltreatment*, Vol.10, No.2, pp.92-107, 2005.
- [4] 김현진, 김민, “부모의 학대가 청소년 공격성과 비행경험에 미치는 영향,” 청소년학연구, 제23권, 제5호, pp.97-122, 2016.
- [5] 김형모, 이숙진, 서해정, 최은정, 김은정, 문순희, “가정폭력 노출이 청소년의 내재화 및 외현화 문제에 미치는 영향,” 한국청소년연구, 제18권, 제1호, pp.53-77, 2007.
- [6] 이명진, 조주연, 최문경, “부모의 아동학대가 청소년 비행에 미치는 영향,” *사회연구*, 제14권, 제2호, pp.9-42, 2007.
- [7] E. L. Zurbriggen, R. L. Gobin, and J. J. Freyd, “Childhood Emotional Abuse Predicts Late Adolescent Sexual Aggression Perpetration and Victimization,” *J. of Aggression, Maltreatment & Trauma*, Vol.19, No.2, pp.204-223, 2010.
- [8] 이형진, 황동진, “부모의 학대와 방임이 청소년의 공격성에 미치는 영향,” *정신보건과 사회사업*, 제43권, 제1호, pp.5-31, 2015.
- [9] 오윤선, “청소년의 인터넷 게임중독이 우울, 공격성, 자아존중감에 미치는 영향,” *청소년시설환경*, 제6권, 제4호, pp.3-15, 2008.
- [10] 임지영, “남자 청소년의 게임중독이 공격성에 미치는 영향,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제14권, 제2호, pp.122-130, 2014.
- [11] 조준범, “청소년의 인터넷 게임중독이 폭력비행에 미치는 영향과 현실지각의 조절효과 검증,” *청소년학연구*, 제17권, 제8호, pp.129-155, 2010.
- [12] E. Boyle, T. M. Connolly, and T. Hainey, “The Role of Psychology in Understanding the Impact of Computer Games,” *Entertainment Computing*, Vol.2, No.2, pp.69-74, 2011.
- [13] C. J. Ferguson, “The Good, the Bad and the Ugly: A Meta-Analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games,” *Psychiatric Quarterly*, Vol.78, No.4, pp.309-316, 2007.
- [14] J. Jansz, “The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males,” *Communication Theory*, Vol.15, No.3, pp.219-241, 2005.
- [15] A. Y. Tahiroglu, G. G. Celik, A. Avci, G. Seydaoglu, M. Uzel, and H. Altunbas, “Short-Term Effects of Playing Computer Games on Attention,” *J. of Attention Disorders*, Vol.13, No.6, pp.668-676, 2010.

- [16] M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Performance*, NY: Cambridge University Press, 40, 1990.
- [17] J. D. Long, *Longitudinal Data Analysis for the Behavioral Sciences using R*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2012.
- [18] 조정아, “선형모형을 적용한 청소년의 우울 변화에 관한 종단연구: 변화경향과 개인차에 대한 성별, 부모, 또래, 교사 요인 검증,” 한국청소년연구, 제20권, 제3호, pp.167-192, 2009.
- [19] S. Holt, H. Buckley, and S. Whelan, “The Impact of Exposure to Domestic Violence on Children and Young People: A Review of the Literature,” *Child Abuse & Neglect*, Vol.32, pp.797-810, 2008.
- [20] A. A. Levendosky, A. Huth-Bocks, and M. A. Semel, “Adolescent Peer Relationships and Mental Health Functioning in Families with Domestic Violence,” *Journal of Clinical Child Psychology*, Vol.31, No.2, pp.206-218, 2002.
- [21] C. Sousa, T. I. Herrenkohl, C. A. Moylan, E. A. Tajima, J. B. Klika, R. C. Herrenkohl, and M. J. Russo, “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*, Vol.26, No.1, pp.111-136, 2011.
- [22] M. L. Sturge-Apple, M. A. Skibo, and P. T. Davies, “Impact of Parental Conflict and Emotional Abuse on Children and Families,” *Partner Abuse*, Vol.3, No.3, pp.379-400, 2012.
- [23] 김서현, 임혜림, 정익중, “중학생이 경험한 학대와 방임이 학교 내 대인관계에 미치는 영향 경로,” 한국청소년연구, 제25권, 제4호, pp.5-33, 2014.
- [24] M. A. Straus and S. A. Savage, “Neglectful Behavior by Parents in the Life History of University Students in 17 Countries and Its Relation to Violence against Dating Partners,” *Child Maltreatment*, Vol.10, No.2, pp.124-135, 2005.
- [25] 신현숙, 박유미, 김선미, “청소년이 지각한 통제적 양육행동과 공격성의 관계: 우울과 역기능적 충동성의 중다매개효과,” 한국심리학회지: 학교, 제9권, 제2호, pp.347-366, 2012.
- [26] D. J. Kuss, and M. D. Griffiths, “Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research,” *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.10, No.2, pp.278-296, 2012.
- [27] <http://archive.nypi.re.kr/contents/siteMain.do>, 2018.1.15.
- [28] J. P. Wanous, A. E. Reichers, and M. J. Hudy, “Overall Job Satisfaction: How Good Are Single-Item Measures?,” *J. of Applied Psychology*, Vol.82, pp.247-252, 1997.
- [29] 이진희, “휴대전화 의존도가 남녀청소년의 공격성에 미치는 영향: 건강상태와 애정적 양육태도의 조절효과,” 미래청소년학회지, 제14권, 제3호, pp.135-157, 2017.
- [30] R Core Team, *R: A language and environment for statistical computing*, R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria, URL <http://www.R-project.org/>, 2014.
- [31] D. Bates, M. Maechler, B. Bolker, and S. Walker, *lme4: Linear Mixed-Effects Models using Eigen and S4*, R package version 1.1-7, 2014.
- [32] A. Wu and B. Zumbo, “Understanding and Using Mediators and Moderators,” *Social Indicators Research*, Vol.87, No.3, pp.367-392, 2008.
- [33] J. L. Schafer, *NORM Users’ Guide (Version 2)*, University Park: The Methodology Center, Penn State University, Retrieved from

<http://methodology.psu.edu>, 1999.

- [34] D. B. Rubin, *Multiple Imputation for Nonresponse in Surveys*, New York: J. Wiley & Sons, 1987.

저 자 소 개

이 진 희(Jinhee Lee)

정회원



- 현재 : 신라대학교 사회복지학부 조교수

<관심분야> : 청소년 공격성, 종단연구, 부부 및 가족 상담