

초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 피해경험이 또래폭력 행위가능성에 미치는 영향

Effects of Internet Game Addiction, Family Functioning, Offense Experience, Victimization Experience on Possibility of Peer Violence in Elementary School Students

이경희*, 이경숙**

울산과학기술대학교 간호학과*, 울산대학교 간호학과**

Kyung Hee Lee(khlee@uc.ac.kr)*, Kyoung Sook Lee(gslee1@ulsan.ac.kr)**

요약

본 연구에서는 초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성의 관계를 파악하고 또래폭력 행위가능성의 영향요인을 규명하고자 하였다. 부산과 울산의 초등학생 3, 4, 5, 6학년을 대상으로 설문조사를 하였으며 789명으로부터 자료를 수집하였고 SPSS/WIN(20.0 version)을 사용하여 분석하였다. 인터넷게임 중독이 높을수록 가족기능성이 낮았고, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성이 높았다. 또래폭력 행위가능성의 영향요인으로 교사와의 관계와 또래폭력 가해경험이 63.1%의 설명력으로 나타났다. 인터넷게임 중독을 예방하고 또래폭력 가해경험을 차단하는 보건교육 프로그램을 마련하고, 아동과 교사와의 관계를 활성화 하는 것이 또래폭력 행위가능성을 막는 대안이 될 것이다.

■ **중심어** : | 인터넷게임 중독 | 가족기능성 | 또래폭력 가해경험 | 또래폭력 피해경험 | 또래폭력 행위가능성 |

Abstract

This study was done to explore the correlation among internet game addiction, family functioning, offense experience, victimization experience, possibility of peer violence and to identify factors related the possibility of peer violence. Participants were 789 elementary school students with survey. SPSS/WIN(20.0 version) were used to analyze the collected data. Internet game addiction was negatively correlated family functioning and was positively correlated the offense experience, victimization experience, possibility of peer violence. Multiple regression analysis showed the factors as offense experience of peer violence and relationship with teacher significantly accounted for 63.1% of the possibility of peer violence. In conclusion, it is need to health education for prevention of internet game addiction and breaking offense experience. The activating relationship with teachers are alternative plan that prevent to possibility of peer violence.

■ **keyword** : | Internet Game Addiction | Family Functioning | Offense Experience | Victimization Experience | Possibility of Peer Violence |

I. 서론

1. 연구의 필요성

컴퓨터 기술의 발달로 인터넷컴퓨터 게임은 초등학교 생에게 훌륭한 학습도구로 사용되고 있으나[1], 이들은 인터넷게임 중독으로 현실공간을 혼동하여 폭력적인 행동을 보이거나 정체성 혼란을 경험하게 되고 일상생활에서 부적응 문제와 이탈행동을 일으킨다. 또한 학교생활의 낮은 적응력, 공격성, 충동성, 폭력성, 가족 및 친구관계 악화, 고립감 및 우울감 유발, 자아정체성의 상실 등과 같은 문제점을 나타내고 있다[2]. 또래관계 형성과 우정의 질이 중요한 아동기에 대인관계 뿐 아니라 정신적 문제, 정서 장애 등 복합적이고 연쇄적인 문제를 유발할 수 있다는 잠재적 위험성을 내포하고 있다[3]. 이들 사이에서 인터넷게임이 많은 인기를 얻고 있는 이유는 게임 본래의 재미와 함께 온라인에서의 만남이 현실에서의 만남보다 익숙한 청소년들의 특징이 인터넷게임의 특성과 잘 부합되고 환상세계에서 실생활에서 할 수 없는 경험을 하기 때문이다[4][5]. 그러나 기존의 폭력적 인터넷게임이 인기를 끌면서 새로이 출시되는 게임내용의 폭력성이 점점 더 높아지고 있으며 인터넷게임의 폭력성이 게임중독과 상관관계를 보이고, 더구나 폭력적 인터넷게임 중독의 가장 심각한 문제는 게임 상의 폭력이 실제적인 공격적 행동, 즉 폭력가해 행동에 미친다는 사실이다[5][6]. 이는 초등학교생은 외부 자극상태에 민감한 반응을 보이고, 태도나 행동의 준거가 되는 가치를 외부 자극으로부터 쉽게 내면화하거나 가상과 현실세계의 경계를 혼동할 가능성이 있다. 따라서 어린 아동들에게 나타나는 인터넷 중독의 역기능은 일반 청소년들이나 어른들에게서 보여 지는 역기능 현상보다 성장과 발달에 미치는 위험요소가 더욱 크다고 할 수 있다[3]. 인터넷 중독은 약물, 알코올에 중독되는 것과 유사하게 탐닉되는 의존성을 가지게 되며[7], 유아시기부터의 컴퓨터 중독은 초등학교생이 되면서 학업, 신체, 정신건강을 저해하는 등의 부작용을 일으키고 중고생으로 성장한 후에도 학교생활에서 부정적인 행동을 유발하고 집단 괴롭힘이라는 가해행동을 유발한

다[1].

가족기능성은 환경적 변인으로 청소년의 행동과 사고에 영향을 줄 수 있으며, 특히 아동의 인터넷 중독은 가족의 기능이 낮거나 역기능적일 때 아동의 인터넷 사용이 증가하는 경향이 있다[8]. 정승민, 박영주[6]의 연구에서 가정환경요인으로 부모로부터 학대경험이 있는 학생일수록 인터넷 중독 정도가 높아져 폭력비행을 많이 저지른다고 하였고, 장성화, 박영진[9]도 가족건강성이 낮을수록 인터넷 중독이 심하다고 하였다. 따라서 가족의 순기능적 작용을 통하여 아동의 인터넷게임 중독의 위험을 예방할 수 있을 것이다.

학교폭력이란 가해학생과 피해학생이 모두 학생의 신분으로서 학교 안이나 학교 근처에서 발생하는 개인이나 집단에 의한 신체적 폭행, 금품갈취, 위협이나 협박, 욕설이나 폭언, 괴롭힘, 집단 따돌림을 모두 포함한다[10]. 학교라는 아동의 삶의 중요한 공간에서 아동이 폭력에 의해 위협을 받는다는 것[10]은 인격적 존재인 아동의 삶이 부정될 뿐만 아니라, 건강한 성장을 저해하고 왜곡된 가치관을 지니게 할 수 있다[11]. 이러한 학교폭력은 피해학생에게는 쉽게 폭력을 피할 수 없는 상황으로 가해자가 피해자에게 위협과 상해를 포함한 심리적 고통을 줄 수 있어 매우 부정적인 경험이 된다[10]. 따라서 학교폭력 문제는 그 발생 빈도와 강도가 점점 심각해져서 아동과 청소년기에 있을 수 있는 단순한 이탈이나 일시적 혼란에 의해 유발되는 것으로 간주하기 어려운 실정에 이르고 있다[12]. 또래폭력에 있어서 아동은 가해를 한번이라도 경험한 적이 있으면 그들의 경험에 의해 이후의 폭력행위 있어서 보다 관대해져 별다른 죄책감 없이 또 다른 가해행동을 저지르게 하는 결과를 가져오게 하고 이러한 가해경험은 또래폭력에 대한 허용도와 행위가능성에 역시 영향을 미치며, 피해경험만 주로 하는 아동들 역시 행위가능성에 있어서는 무경험 아동들에 비해 상대적으로 높은 행위가능성을 보인다[13]. 이서원[14]은 학교폭력 피해경험을 한 경우에 우울, 인터넷게임 중독, 학교 부적응에 영향을 미친다고 하였다. 특히 초등학교 시기에 폭력에 피해를 당해 온 학생은 자존감이 낮고 사회적으로 위축되고 자살을 시도하기도 하지만 시간이 가면서 분노, 공격성, 폭

력의 학습으로 자기보다 약한 학생들을 폭력하는 또 다른 가해자가 될 수도 있다[10].

이와 관련하여 선행연구를 보면, 인터넷게임 중독 폭력에 대한 연구는 많지만, 이들 간의 관계성에 대한 연구는 부족한 실정으로 학교폭력 행위가능성에 대하여 좀 더 복합적인 연구결과의 도출이 필요하다. 따라서 본 연구에서는 학교폭력이 사회적으로 큰 쟁점으로 부각되는 현 시점에서 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험이 또래폭력 행위가능성에 미치는 영향을 파악하여 아동들이 학교생활에 긍정적으로 적응하여 폭력이 없는 건강한 생활을 할 수 있기 위한 기초자료로 제공하고자 한다.

2. 연구목적

본 연구의 목적은 초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성의 관계와 또래폭력행위가능성의 영향요인을 파악함으로써 초등학생의 또래폭력 행위가능성을 낮추기 위한 기초자료를 제공하기 위함이며 구체적 목적은 다음과 같다.

- 1) 초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성 정도를 파악한다.
- 2) 초등학생의 일반적 특성에 따른 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성 차이를 설명한다.
- 3) 초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성과의 상관관계를 파악한다.
- 4) 초등학생의 또래폭력 행위가능성에 영향을 미치는 요인을 규명한다.

II. 연구방법

1. 연구 설계

본 연구는 초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위

가능성간의 관계를 파악하고, 또래폭력 행위가능성에 미치는 영향을 파악하기 위해 실시한 조사연구이다.

2. 연구대상 및 자료수집

본 연구의 자료수집 기간은 2016년 5월 10일부터 6월 23일까지 약 50일간 3, 4, 5, 6학년년을 대상으로 진행되었으며, 학교장, 해당 담임교사에게 연구의 목적을 설명하고, 담임교사의 수업시간을 이용하여 구조화된 설문지를 배부하였다. 연구자가 연구목적을 설명하고 익명성과 비밀보장에 대해 알리고 연구에 동의하는 사전 동의서를 받아 연구에 동의한 학생들에게만 설문지를 배부하도록 하고 설문을 시행하였다. 설문 응답시간은 20~25분 정도 소요되었다. 연구표본수의 크기 결정은 G*power 3.1.3 프로그램을 사용하였다. 회귀분석에 필요한 효과크기 .04, 유의수준 .05, 검정력 .95, 예측변수 15개로 하였을 때 709명으로 나타나 15%의 탈락률을 고려하여 총 815부를 배부하여 자료 수집하였으며 회수된 설문지 중 무응답이 많거나 자료처리에 부적절한 설문지 26부를 제외한 789부가 최종 자료 분석에 사용되어 표본 수는 적절하였다.

3. 연구도구

1) 인터넷게임 중독

인터넷게임 중독이란 과도한 게임사용으로 학업, 직장, 가정, 대인관계에 지대한 영향을 끼치고 현실과 가상공간을 구분하지 못하는 등의 심각한 문제를 야기하는 현상을 말한다[15]. 인터넷게임 중독의 측정은 이경옥, 김민화, 김승욱, 김혜수[16] 개발한 아동용 게임중독 척도를 사용하였다. 총 20문항으로 각 문항은 4점 Likert식 척도로 ‘그렇지 않다’ 1점에서 ‘그렇다’ 4점으로 점수가 높을수록 인터넷게임 중독 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 도구의 신뢰도는 .90, 이었다.

2) 가족기능성

가족기능성이란 정서적으로 적당하게 연결 또는 분리되어 있으며 변화가 요구되어질 때 적절하게 반응할 수 있음을 의미한다[17]. 본 연구에서는 이정송[18]이 사용한 연구도구로 측정하였다. 가족기능성의 문항은

총 20문항으로, 1점 '전혀 그렇지 않다'에서 5점 '매우 그렇다'의 5점 척도로 점수가 높을수록 가족기능성이 높은 것을 의미한다. 본 연구도구의 신뢰도는 Cronbach's alpha .92 이었다.

3) 또래폭력 가해경험

또래폭력의 가해경험이란 자신의 가해행위에 별다른 죄책감을 느끼지 않으며 다른 아동을 통제할 수 있다는 것에 쾌감을 느끼는 것을 말한다[13]. 본 연구에서는 또래폭력의 가해경험을 측정하기 위해 조수현[13]이 사용한 초등학생 학교폭력척도를 사용하였다. 총 8문항이며, Likert식 4점 척도로 '한번도 없다' 1점에서 '자주 있다' 4점으로 점수범위는 점수가 높을수록 가해경험 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 도구의 신뢰도는 Cronbach's alpha .77이었다.

4) 또래폭력 피해경험

또래폭력의 피해경험은 가해자의 투사를 동일시하고 실제로 가해자에 분노와 증오를 느끼는 되는 것을 말한다[13]. 또래폭력의 피해경험 측정은 조수현[13]이 사용한 초등학생 학교폭력척도를 사용하였다. 총 8문항이며, Likert식 4점 척도로 '한번도 없다' 1점에서 '자주 있다' 4점으로 점수가 높을수록 피해경험 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 Cronbach's alpha .85이었다.

5) 또래폭력 행위가능성

또래폭력 행위가능성을 측정하기 위해 조수현[13]이 사용한 척도를 사용하였다. 측정방법은 구체적이고 실제적인 상황을 제시하고 실제 자신의 행동가능성을 선택하도록 하였다. 각 문항은 1점 '절대 그러지 않는다'에서 4점 '당연히 그럴 수 있다'의 Likert식 4점 척도로 점수가 높을수록 또래폭력 행위가능성이 높음을 의미한다. 본 연구에서 신뢰도는 Cronbach's alpha .85이었다.

4. 자료 분석

수집된 자료의 통계분석은 SPSS 24.0 프로그램을 이용하여 분석하였으며, 분석방법은 다음과 같다.

- 1) 대상자의 일반적 특성은 빈도와 백분율, 초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해 경험, 또래폭력 행위가능성 정도는 평균과 표준편차를 구하였다.
- 2) 대상자의 특성에 따른 초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해 경험, 또래폭력 행위가능성은 t-test, ANOVA로 분석하였고, 사후 검정을 위해 scheffe' test로 분석하였다.
- 3) 초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성 간의 상관관계를 파악하기 위해 Pearson's correlation coefficient를 구하였다.
- 4) 초등학생의 또래폭력 행위가능성을 유의하게 설명하는 변수를 확인하기 위해 다중회귀분석을 실시하였으며 검증을 위한 유의도 수준은 .05로 하였다.

5. 연구의 제한

본 연구결과를 일반화하는데 있어 본 연구 대상자의 거주지는 초등학교 주변의 2,000세대 이상의 대단지 아파트가 대부분으로 경제적으로 여유가 있고 부모와 가족이 자녀에 대한 관심이 높은 편이라는 점과 일 개 지역의 3~6학년으로 이들의 자기 기입식 측정에 대한 정확성을 고려하여 신중하게 확대 해석해야 할 것이다.

III. 연구결과와 논의

1. 대상자의 일반적인 특성

본 연구대상자의 일반적 특성을 보면, 성별은 남학생이 48.8%, 여학생이 51.2%이었고, 학년으로는 3학년 21.3%, 4학년 26.8%, 5학년 25.9%, 6학년 26.0% 이었다. 교우관계에서 좋다 이상이 80.5%, 교사와의 관계는 좋다 이상이 72.3%이었으며, 학업성적은 70.5%가 보통이라고 하였고, 경제 상태에 대하여 중간 수준으로 응답한 경우가 71.0%이었다. 게임횟수는 1주에 2회~3회인 경우가 29.0%, 게임시간은 1회에 1시간미만 50.1%, 인

터넷게임에 대한 부모의 태도는 규칙을 정해 둔 경우가 64%이었다[표 1].

표 1. 대상자의 일반적 특성 (N=789)

일반적 특성		n	%
성별	남	385	48.8
	여	404	51.2
학년	3학년	168	21.3
	4학년	212	26.8
	5학년	204	25.9
	6학년	205	26.0
교우관계	매우 좋음	350	44.4
	좋음	285	36.1
	보통	135	17.1
	나쁨	11	1.4
교사와의 관계	매우 나쁨	8	1.0
	매우 좋음	250	31.7
	좋음	320	40.6
	보통	199	25.2
학업성적	나쁨	12	1.5
	매우 나쁨	8	1.0
	상	195	24.7
	중	556	70.5
경제상태	하	38	4.8
	상	218	27.6
	중	560	71.0
게임횟수/주	하	11	1.4
	7회 이상	33	4.2
	4~5회	48	6.1
	2~3회	229	29.0
게임시간/1회	1회	103	13.1
	0회	376	47.6
	1시간 미만	396	50.1
	1시간	272	34.5
	2시간	92	11.7
부모태도	3시간	20	2.5
	4시간 이상	9	1.2
	규칙 정함	505	64.0
	무조건 못하게 함	59	7.5
관심 없음	특별한 경우만 허용	151	19.1
	관심 없음	74	9.4

2. 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 피해경험, 또래폭력 행위가능성 정도

초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험과 또래폭력 행위가능성의 정도는 [표 2]와 같다. 인터넷게임 중독 정도는 23.0±5.02점으로 연구대상자들은 평균적으로 일반사용자에 속하였다. 본 연구 대상자는 인터넷게임에 대한 부모의 태도 응답 중 9.4%에서만 관심이 없는 것으로 나타나 대상자들이 부모에 의해 통제를 받고 있음을 알 수 있다. 배영권, 안선훈, 김규석, 고대근[19]은 인터넷 중독의 원인으로 인터넷 중독에 대한 부모의 부적절한

대응과 무관심, 맞벌이로 인한 문제와 가정에서의 대화 부족이라고 하여 부모의 통제가 필요함을 확인할 수 있었다.

가족기능성의 평균 점수는 75.69±14.49점(3.78점)이었고, 본 연구와 동일한 도구로 측정된 진복의 4, 5, 6학년 초등학생을 대상으로 한 홍달아기, 이남주[20]의 연구결과보다 가족기능성의 점수가 더 높았다.

표 2. 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성 정도 (N=789)

변수	평균± 표준편차	최대값	최소값
인터넷게임 중독	23.0±5.02	62	20
가족기능성	75.69±14.49	100	200
또래폭력 가해경험	10.48±2.74	24	8
또래폭력 피해경험	10.90±4.09	32	8
또래폭력 행위가능성	13.86±4.12	36	10

또래폭력 가해경험은 10.48±2.74점(1.31점)으로 남학생 1.41점, 여학생 1.20점이었다. 여학생의 또래폭력 점수가 남학생보다 낮은 것은 여학생이 남학생처럼 신체적으로 위협을 가하거나 물건을 빼앗지는 않는 경향이 더 있기 때문이다[21], 허승희, 이희영, 최태진, 박성미[22]는 또래폭력 가해경험 점수가 낮은 지라도 학교폭력의 가해행동 실행은 보이지 않은 심각성이 잠재되어 있다고 하였으며, 조수현[13]의 연구에서도 초등학생이 경험하고 있는 또래폭력 수준은 75%로 상당히 높게 나타났다. 또한 허승희, 이희영, 최태진, 박성미[22]는 초등 아동들의 폭력가해의 심리적 기제는 '사회적 기술의 결여'이고, 언어협박, 강요, 언어희롱과 같은 언어폭력은 '과도한 분노'의 행사라고 하였다. 따라서 겉으로 드러나지 않고 숨겨져 있는 또래폭력의 가해경험을 보다 면밀하게 주시하여야 하고, 아동의 사회적 관계를 더 성숙시키고 신체적 폭력뿐 만 아니라 언어적 폭력도 가해폭력을 주지시키는 것이 필요하다.

또래폭력 피해경험은 10.90±4.09점(1.36점)이었으며 남학생 1.46점, 여학생 1.25점이었고, 또래폭력가해경험보다 약간 높았다. 이아름, 이윤주, 양현일[21]은 폭력의 피해자는 긴장과 부정적 감정을 경험하고, 그것을 해소

하기 위해 부모 다른 피해자를 만들면서 폭력의 피해와 가해경험이 반복되기도 하고, 그 역할이 역전되기도 하는 악순환이 일어난다고 하였다. 또한 친구들이 자신을 부정적으로 생각한다고 지각하여 자신을 부정적으로 평가하고 자신의 능력과 노력을 불신하고 폭력이 자신에 의해 일어났다고 생각한다[11] 따라서 또래폭력 피해경험 아동에 대한 관심과 그들의 부정적 감정을 긍정적으로 드러낼 수 있는 피해경험 아동 중심의 프로그램을 운영하여 피해자가 가해자가 되는 악순환을 차단시켜야 한다. 본 연구에서 또래폭력 행위가능성은 13.86 ± 4.12 점(1.38점)으로 조수현[13]의 1.81점보다 낮았다. 이는 본 연구대상자의 가족기능성이 높으며, 또래폭력 가해경험과 또래폭력 피해경험이 낮은 집단이기 때문으로 사료된다.

3. 일반적 특성에 따른 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성 정도의 차이

대상자의 일반적 특성에 따른 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성 정도의 차이는 [표 3]과 같다.

일반적 특성에 따른 인터넷게임 중독은 성별($t=5.80$, $p<.001$), 교우관계($F=1.86$, $p=.004$), 교사와의 관계($F=1.77$, $p=.008$), 학업성적($F=1.55$, $p=.032$), 경제상태($F=1.79$, $p=.007$), 게임횟수($F=9.84$, $p<.001$), 게임시간($F=9.25$, $p<.001$), 부모태도($F=1.67$, $p=.015$)에서 차이가 있었다. 남학생의 경우, 교우관계가 좋음인 경우, 교사와의 관계가 매우 좋음인 경우, 학업성적이 하인 경우, 경제적 상태가 하인 경우, 게임횟수가 일주에 7회 이상인 경우, 게임 시간이 1회에 4시간 이상인 경우에서 인터넷게임 중독 정도가 더 높은 것으로 나타났다. 그러나 부모태도에서 규칙을 정한 경우가 다른 집단에 비해 인터넷게임 중독정도가 더 높게 나타났으나 집단 간 유의한 차이를 확인하기 위해 Schffe 검정한 결과, 유의한 차이는 없었다.

남학생이 여학생보다 인터넷 중독경향 수준이 높은 결과는 박선아[8], 김정은[17]의 연구와 일치하였다. 따라서 남학생에 대한 인터넷게임 중독에 대한 지도가 여

학생보다 더 필요함을 확인할 수 있었다. 김봉정[7]은 인터넷 중독은 친구지지와 교사지지가 높을수록 낮아진다고 하였고, 정승민, 박영주[6]의 연구에서도 교사 및 친구들과 어울리지 못하는 경우에 인터넷으로 외로움을 달래고 점차 중독되어 간다고 하여 본 연구 결과와 차이가 있었다. 또한 본 연구에서 경제수준이 하인 경우에 인터넷 중독 정도가 높게 나타난 결과는 박선아[8], 김정은[17]의 연구결과와 일치하였다. 본 연구에서 인터넷게임 중독은 부모의 인터넷게임에 대한 태도에 따라 차이가 없었다.

일반적 특성에 따른 가족기능성은 교우관계($F=1.49$, $p=.008$), 교사와의 관계($F=2.02$, $p<.001$), 학업성적($F=2.00$, $p<.001$), 경제상태($F=1.41$, $p=.020$), 게임횟수($F=1.83$, $p<.001$), 게임시간($F=1.56$, $p=.004$), 부모태도($F=1.42$, $p=.018$)에서 유의한 차이가 있었다. 집단 간 유의한 차이를 확인하기 위해 Schffe 검정한 결과, 교우관계가 매우 좋은 경우, 교사와의 관계가 좋음 이상인 경우, 학업성적이 상인 경우, 경제상태가 상인 경우, 게임횟수가 주 1회, 2~3회인 경우, 게임시간이 1회에 2시간 이하인 경우, 인터넷게임의 규칙을 정해 놓거나 특별한 경우에만 허락하는 경우에 가족기능성이 더 좋은 것으로 나타났다. 전북의 초등학교 4, 5, 6학년 대상자로 한 박현철, 김성봉, 홍달아기[23]는 학업성적이 좋다고 생각하는 아동은 가족응집성을 많이 느끼는 것이고, 경제수준을 높게 자각할수록 가족 간의 정서적 유대감과 결속 정도는 높게 지각한다고 하였다.

대상자의 일반적 특성에 따른 또래폭력 가해경험은 성별($t=9.09$, $p<.001$), 학년($F=1.98$, $p=.012$), 교사와의 관계($F=4.50$, $p<.001$), 게임횟수($F=2.63$, $p<.001$), 게임시간($F=6.30$, $p<.001$)에서 차이가 있었다. 집단 간 유의한 차이를 확인하기 위해 Schffe 검정한 결과, 남학생의 경우, 교사와의 관계가 보통 이상인 경우, 게임횟수가 1주에 2~3회 이상인 경우, 게임시간이 1회에 4시간 이상인 경우에 더 높은 것으로 나타났다. 본 연구에서 남학생의 경우에 또래폭력 가해경험이 높았다는 결과는 정규석[24], 허승희, 이희영, 최태진, 박성미[22]의 연구결과와 일치하였다. 본 연구에서 또래폭력 가해경험은 6학년이 다소 많이 경험하는 것으로 나타났으나 집단

표 3. 일반적 특성에 따른 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력행위 가능성의 차이 (N=789)

일반적 특성	인터넷게임 중독		가족기능성		또래폭력 가해경험		또래폭력 피해경험		또래폭력 행위가능성	
	M±SD	t/F (p)	M±SD	t/F (p)	M±SD	t/F (p)	M±SD	t/F (p)	M±SD	t/F (p)
성별		5.80		-1.0		9.09		5.86		4.36
남	24.0±5.59	(.001)	75.1±15.52	(.304)	11.3±2.94	(.001)	11.7±4.58	(.000)	14.5±4.44	(.001)
여	22.0±4.18		76.2±13.43		9.6±2.26		10.0±3.38		13.2±3.69	
학년										
3학년	23.0±5.43		75.2±14.32		10.3±2.51		11.3±3.79	1.88	12.6±3.10 ^b	2.96
4학년	22.4±4.29	1.22	77.6±14.84	.94	10.1±2.81	(.012)	10.5±3.93	(.010)	13.3±3.83 ^b	(.001)
5학년	22.5±3.96	(.193)	75.9±13.36	(.592)	10.1±2.31		10.0±3.00		13.6±3.72 ^b	a)b
6학년	23.9±6.10		73.6±15.05		11.2±3.06		11.7±5.13		15.5±4.97 ^a	
교우관계										
매우좋음	22.1±2.74 ^b		83.8±11.35 ^a		9.6±2.32		16.0±9.25 ^a	4.38	12.0±1.77	
좋음	25.5±7.10 ^a	1.86	65.9±21.77 ^c	1.49	9.9±1.64	.54	17.5±5.87 ^a	(.001)	14.4±3.93	1.73
보통	23.9±5.40 ^b	(.004)	70.0±15.97 ^c	(.008)	10.6±2.83	(.704)	12.6±4.86 ^b		14.0±3.57	(.140)
나쁨	23.2±4.97 ^b	a)b	75.1±13.1 ^b	a)b)c	10.5±2.64		10.6±3.47 ^b	a)b	14.2±4.00	
매우나쁨	22.4±4.80 ^b		78.3±13.94 ^b		10.4±2.82		10.1±3.51 ^b		13.5±4.43	
교사관계										
매우좋음	27.0±13.85 ^a		74.7±13.92 ^a		13.2±6.29 ^a		13.3±5.78 ^a	1.60	18.1±8.67 ^a	3.82
좋음	22.8±3.78 ^b	1.77	76.7±14.54 ^a	2.02	12.3±3.93 ^a	4.50	12.6±7.02 ^a	(.042)	16.0±4.02 ^b	(.001)
보통	24.1±5.71 ^b	(.008)	69.5±15.57 ^b	(.001)	11.3±2.96 ^a	(.001)	11.5±4.44 ^b	a)b	14.6±4.18 ^b	a)b)c
나쁨	23.0±4.71 ^b	a)b	75.5±12.8 ^a	a)b	10.3±2.54 ^b	a)b	10.7±4.39 ^b	a)b	14.6±4.12 ^b	
매우나쁨	22.0±4.10 ^b		80.7±13.80 ^a		9.7±2.29 ^b		10.9±4.09 ^b		12.5±3.48 ^c	
학업성적										
상	22.2±4.79 ^b	1.55	80.3±12.92 ^a	2.00	10.1±2.51	1.26	10.6±3.82	.87	13.7±3.85	.99
중	23.1±4.82 ^b	(.032)	74.4±14.31 ^b	(.001)	10.5±2.76	(.212)	10.9±4.14	(.624)	13.8±4.08	(.473)
하	24.5±7.86 ^a	a)b	66.7±16.74 ^c		10.8±3.33		11.2±4.73		14.8±5.70	
경제상태										
상	22.1±4.57 ^b	1.79	79.8±14.09 ^a	1.41	10.3±2.65	.92	11.1±4.72	1.12	13.6±3.99	.88
중	23.2±5.03 ^b	(.007)	74.3±14.11 ^b	(.020)	10.5±2.77	(.535)	10.7±3.84	(.314)	13.9±4.18	(.615)
하	28.5±8.12 ^a	a)b	66.0±18.87 ^b	a)b	11.4±2.54		11.0±2.87		13.1±3.91	
게임횟수										
7회이상	30.0±9.47 ^a		64.8±19.77 ^c		10.9±3.54 ^a		12.2±6.36 ^a	1.16	16.2±6.68 ^a	1.97
4~5회	25.7±6.16 ^b	9.84	69.9±17.15 ^b	1.83	11.4±2.57 ^a	2.63	11.3±4.12 ^b	(.027)	14.9±4.10 ^b	(.006)
2~3회	24.7±5.44 ^b	(.001)	74.0±12.64 ^a	(.001)	10.7±2.69 ^a	(.001)	10.9±3.98 ^b	a)b	14.1±4.15 ^c	(a)b)c
1회	22.3±3.65 ^c	a)b)c	75.6±12.62 ^a	a)b)c	10.4±2.58 ^b	a)b	10.9±3.95 ^b		13.2±3.59 ^c	
0회	21.2±2.90 ^c		78.4±14.38 ^a		10.1±2.71 ^b		10.6±3.94 ^b		13.4±3.85 ^c	
게임시간										
1시간미만	21.3±3.10 ^c	9.25	78.2±13.90 ^a	1.56	10.0±2.53 ^b	6.30	10.7±3.98 ^b	1.77	13.2±3.56 ^c	5.72
1시간	23.8±4.52 ^c	(.001)	73.8±14.45 ^a	(.004)	10.6±2.58 ^b	(.001)	11.0±4.12 ^b	(.017)	13.9±3.76 ^c	(.001)
2시간	25.0±5.48 ^c		76.4±14.98 ^a	a)b	11.0±2.97 ^b	a)b	11.0±4.51 ^b	a)b	15.5±5.23 ^b	a)b)c
3시간	30.7±12.15 ^b	a)b)c	66.3±14.05 ^b		12.9±3.61 ^b		11.4±3.74 ^b		16.7±5.68 ^b	
4시간이상	41.6±19.03 ^a		70.6±13.57 ^b		16.0±7.00 ^a		16.0±6.55 ^a		24.0±11.53 ^a	
부모태도										
규칙정함	23.3±4.94		76.2±14.05 ^a		10.4±2.79		10.8±4.17		13.8±4.17	
무조건못함	22.6±5.91	1.67	71.9±18.19 ^b	1.42	10.7±2.70	.84	12.1±4.90	.83	15.3±5.25	1.28
특별한경우	22.3±5.21	(.015)	76.4±12.58 ^a	(.018)	10.3±2.44	(.640)	10.5±3.47	(.682)	13.3±3.26	(.177)
관심없음	2.3±4.15		73.4±17.35 ^b	a)b	10.6±3.00		11.0±3.94		14.0±4.18	

Scheffe Test(a)b)c)

간에 유의하지는 않았으며, 교사와의 관계가 보통 이상인 경우에 또래폭력 가해경험이 높았다는 결과에 대하여 김윤경, 정문재[25]의 연구에서 교사의 지지를 높게 지각한 아동은 그만큼 교사의 신뢰와 지지에 위배되지 않기 위해 공격적 대처를 하지 않는 반면, 교사의 지지를 낮게 지각한 아동은 교사의 인정이나 지지를 염두에 두지 않고 더 공격적으로 대처할 수도 있을 것이라고 하여 본 연구와 다른 결과를 주장하였다. 이에 대한 또래폭력 가해경험에 대한 반복연구가 있어야 할 것이다.

대상자의 일반적 특성에 따른 또래폭력 피해경험은 성별($t=5.86, p=.000$), 학년($F=1.88, p=.010$), 교우관계($F=4.38, p<.001$), 교사와의 관계($F=1.60, p=.042$), 게임횟수($F=1.16, p=.027$), 게임시간($F=1.77, p=.017$)에서 차이가 있었다. 집단 간 유의한 차이를 확인하기 위해 Schffe 검정한 결과, 남학생의 경우, 교우관계가 좋음 이상인 경우, 교사와 관계가 좋음인 경우, 게임횟수 7회 이상인 경우, 게임시간이 4시간 이상인 경우에 더 높은 높은 것으로 나타났다. 이는 남학생의 경우 여학생보다 강한 위협이나 신체적으로 심각성이 높은 피해를 경험하기 때문이라고 하였다[22].

대상자의 일반적 특성에 따른 또래폭력 행위가능성은 성별($t=4.36, p<.001$), 학년($F=2.96, p<.001$), 교사와의 관계($F=3.82, p<.001$), 게임횟수($F=1.97, p=.006$), 게임시간($F=5.72, p<.001$)에서 차이가 있었다. 집단 간 유의한 차이를 확인하기 위해 Schffe 검정한 결과, 남학생의 경우, 6학년의 경우, 교사와의 관계가 좋음 이상인 경우, 게임횟수가 1주일에 7회 이상인 경우, 게임시간이 1회에 4시간 이상인 경우에 더 높은 것으로 나타났다. 이현주[26]의 연구에서도 남학생, 6학년의 경우에 높았다고 하였으나 교사와의 관계가 낮을수록 또래폭력 행위가능성이 높았다고 한 결과는 본 연구결과와 차이가 있었다.

4. 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성의 상관관계

초등학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성 간

의 상관관계는 [표 4]와 같다. 인터넷게임 중독과 가족기능성은 유의한 역상관관계($r=-.295, p=.042$), 인터넷게임 중독과 또래폭력 가해경험은 유의한 순상관관계($r=.302, p<.001$), 인터넷게임 중독과 또래폭력 피해경험은 유의한 순상관관계($r=.203, p<.001$), 인터넷게임 중독과 또래폭력 행위가능성과도 유의한 순상관관계($r=.287, p=.006$)를 나타내었다. 가족기능성과 또래폭력 가해경험은 유의한 역상관관계($r=-.164, p<.001$), 가족기능성과 또래폭력 피해경험은 유의한 역상관관계($r=-.098, p<.001$), 가족기능성과 또래폭력 행위가능성은 유의한 역상관관계($r=-.164, p<.001$)를 보였으나 상관관계가 매우 낮았다. 또래폭력 가해경험과 또래폭력 피해경험은 순상관관계($r=.314, p<.001$), 또래폭력 가해경험과 또래폭력 행위가능성은 높은 순상관관계($r=.508, p<.001$)를 나타내었으며, 또래폭력 피해경험과 또래폭력 행위가능성은 유의한 순상관관계($r=.166, p<.001$)로 나타났으나 상관관계가 매우 낮았다.

본 연구에서 초등학생들의 인터넷게임 중독이 심할수록 가족기능성이 낮았다는 연구결과는 박선아[8]의 연구와 일치하였다. 본 연구에서도 대상자들이 인터넷게임 일반사용자로 나타났고 가족기능성이 높았다는 결과를 통하여 초등학생이 인터넷게임 중독에 빠지지 않도록 하는데 가족의 관심과 지지가 필요함을 알 수 있다.

표 4. 변수 간의 상관관계 (N=789)

변수	인터넷 게임 중독 r(p)	가족 기능성 r(p)	또래 폭력 가해 경험 r(p)	또래 폭력 피해 경험 r(p)	또래 폭력 행위 가능성 r(p)
인터넷 게임중독	1				
가족 기능성	-.295** (.042)	1			
또래폭력 가해경험	.302** <.001	-.164** <.001	1		
또래폭력 피해경험	.203** <.001	-.098* .006	.314** <.001	1	
또래폭력 행위가능성	.287** <.001	-.164** <.001	.508** <.001	.166** <.001	1

또한 인터넷게임 중독이 심할수록 또래폭력 가해경험이 높았다. 김재엽, 이진석, 이선우[4]는 인터넷게임 중독성향이 높을수록 폭력생각을 더욱 많이 하게 되고, 폭력생각의 수준이 높을수록 학교폭력 가해를 더 많이 한다고 하였다. 최은정, 김형모[27]는 인터넷게임에 중독될수록 학교 문제 상황에 폭력으로 해결해도 된다는 생각을 하거나, 폭력으로 해결하려는 친구를 볼 때 당연하게 받아들일 경향이 높으며, 학교폭력을 당하는 피해자를 볼 때 가해자가 아니라 피해자 때문으로 느끼고, 약하고 대항할 수 없는 피해자의 피해정도를 당연시하게 생각할 경향이 높다고 해석하였다. 따라서 아동들이 폭력적인 인터넷게임 접근하는데 주의를 기울여야 함을 알 수 있다. 특히 초등학교 저학년 시기는 자기 통제력이 약한 시기이므로 인터넷을 통해 쉽게 폭력적인 게임에 접하게 될 경우 많은 반사회적 행동을 표출하게 될 것이라고 한 주장[1]을 심각하게 받아 들여야 할 것이다.

또한 본 연구에서 인터넷게임 중독이 높을수록 또래폭력 피해경험이 높다고 하였다. 최진오[28], 이서원[14]은 학교폭력에 피해를 입은 학생은 증가된 스트레스와 공격성 해소를 위해 인터넷게임을 선택하게 되고 이러한 과정이 반복되다 보면 인터넷게임 중독으로 이어질 가능성 높아진다고 하였다.

또래폭력 가해경험과 또래폭력 피해경험의 순상관관계에서 이웅택, 유난영, 주현주, 임승희[29]에 의하면, 학교폭력 피해자는 심리적 불안이나 우울과 같은 내현적 문제 뿐 아니라 분노나 공격성과 같은 외현적 문제로 인해 가해자로 연결될 수 있음을 나타내는 것이라고 하였다. 이는 또래폭력 피해학생에 대한 보살핌도 필요함을 시사하고 있다.

또래폭력 가해경험과 또래폭력 행위가능성에서 높은 순상관관계를 나타내었다. 이웅택, 유난영, 주현주, 임승희[29]의 연구결과와 일치하였다. 조수현[13]도 가해·피해를 동시에 경험하는 아동이든 가해경험만 하는 학생이든 모두 폭력행위가능성이 높았다는 결과가 본 연구의 결과를 설명하고 있다. 따라서 또래폭력 가해경험을 감소시키는 것이 또래폭력 행위가능성을 줄일 수 있으므로 또래폭력 가해경험에 대한 대책이 필요하며

그 방안의 하나로 인터넷 게임에 대한 지도가 필요함을 알 수 있다. 구체적으로는 인터넷 게임횟수, 게임시간의 조절을 강조해야 한다.

5. 또래폭력 행위가능성에 대한 영향요인

대상자의 또래폭력 폭력행위가능성에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위하여 통계적으로 유의한 결과를 나타낸 일반적 특성 중 성별, 학년, 교우관계, 교사와의 관계, 게임횟수, 게임시간과 인터넷게임 중독, 또래폭력 가해경험을 독립변수로 하여 또래폭력 행위가능성에 영향을 미치는 요인을 파악하였다[표 5]. 가족기능성과 또래폭력피해경험은 상관관계가 낮아 회귀분석에서 제외하였다. 또래폭력 행위가능성에 영향을 주는 요인은 또래폭력 가해경험 ($\beta=.630, p<.001$)과 교사와의 관계 ($\beta=-.358, p=.001$)가 63.1%의 설명력을 나타내었다.

또한 일반적 특성 중 학년($\beta=.105, p=.258$)과 게임시간($\beta=.039, p=.701$)과 인터넷게임 중독($\beta=-.175, p=.066$)은 유의하지 않았다.

표 5. 또래폭력 행위가능성의 영향요인 (N=789)

변수	B	β	t	p
상수	14.614		2.792	.002
학년	.874	.105	1.145	.258
교사 관계	-.204	-.358	-3.468	.001
게임시간	.243	.039	.386	.701
또래폭력 가해경험	1.049	.630	6.769	<.001
인터넷게임중독	-.220	-.175	-1.881	.066

F=18.804, p<.001, R²=.667, Adj-R²=.631

†Dummy variables(School grade:3rd=0, 4th =1, 5th=2, 6th=3)

또래폭력 행위가능성에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 또래폭력 가해경험으로, 조수현[13]은 자신이 타인에게 가해를 행할지라도 자신과 상호작용하는 또래들 사이에서 고립되지 않고 적응하기 위하여 피해를 동시에 경험하는 또래폭력에 허용적인 태도와 또래폭력 행위가능성을 가지게 하며 아동들이 행한 가해경험은 피해경험을 한 다른 아동이 또 다시 폭력을 가할 수 있는

근본적인 원인이 된다고 그 심각성을 주장하였다.

또래폭력 행위가능성의 영향요인인 교사와의 관계가 좋을수록 또래폭력 행위가능성이 낮다는 결과에서 교사의 중요성을 언급하기 않을 수 없으며 학생과 교사 간의 관계를 더욱 활성화하여야 함을 알 수 있다. 따라서 교사 자신이 학교폭력에 대하여 인간존중과 도덕교육을 갖추어 인간사랑, 생명존중, 약자 배려 등에 대한 확고한 가치를 가져야[11] 학교폭력 예방의 중요한 역할을 할 수 있을 것이다.

IV. 결론

본 연구에서는 초등학교 학생의 인터넷게임 중독, 가족기능성, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험이 또래폭력 행위가능성에 미치는 영향을 파악하고 변인을 밝히고자 시도하였다. 본 연구결과에서 초등학생들은 인터넷게임 중독에 빠질수록 또래폭력 가해경험을 하게 되고, 또래폭력 피해경험을 하는 경우에는 인터넷게임 중독에 빠져 그 역시 또래폭력 가해경험자가 되며 이러한 반복으로 초등학생 간에 또래폭력 행위가능성이 높아지게 됨을 설명하고 있다. 이러한 또래폭력 행위가능성에는 또래폭력 가해경험과 교사와의 관계가 영향요인으로 나타났다. 학교폭력을 예방하기 위해서는 또래폭력 가해경험에 주목하고 교사와 학생 간의 관계를 더욱 친밀하게 해야 함을 알 수 있었다. 또한 교사와의 관계가 좋은 경우, 좋음 이상 인 경우에 인터넷게임 중독, 또래폭력 가해경험, 또래폭력 피해경험, 또래폭력 행위가능성이 높다는 본 연구결과가 선행연구들[6][7][11][25]과 차이가 있었다. 이러한 차이는 대상자들이 인터넷 일반사용자이기 때문인지 혹은 대상자가 교사와의 관계를 힘으로 인지하고 과시하는 것인지, 어린 학생들의 또 다른 이면의 모습인지 후속연구를 통하여 파악해야 할 것이다. 인터넷 게임횟수와 시간이 제 변수들에 유의한 차이를 나타낸 사실에 주목해야 한다. 학교뿐 아니라 가정에서 초등학생들에게 실제적으로 인터넷게임 접속에 대한 구체적인 지도 내용으로 강조해야 할 것이다.

본 연구결과를 토대로 다음과 같이 제언하고자 한다. 첫째, 초등학생을 대상의 인터넷게임 중독 보건교육 프로그램에 또래폭력 가해경험, 게임횟수, 게임시간 등을 구체적으로 제시하고 강조함으로써 이를 또래폭력 행위가능성을 예방하는 대책으로 활용할 수 있을 것이다. 둘째, 교사 대상의 인터넷게임과 관련 또래폭력에 심도 있는 교육을 통하여 이들이 돌보는 학생 개인 혹은 집단에게 정신건강으로 접근할 수 있도록 하여 초등학생의 또래폭력 행위가능성을 예방하도록 해야 할 것이다.

참고 문헌

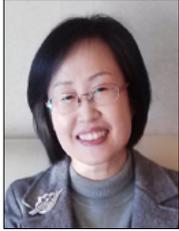
- [1] 주이창, 박대근, “저학년 아동의 폭력적인 인터넷 게임이 반사회적 행동에 미치는 영향,” 홀리스틱 교육연구, 제11권, 제2호, pp.31-50, 2007.
- [2] 김봉섭, “디지털기기의 의존증가능성에 대한 탐색적 연구,” 한국정보문화진흥원 이슈리포트, 제3권, 제6호, pp.1-47, 2007.
- [3] 이기영, 최성열, 신성철 장성화, “초등학생의 인터넷 중독이 초등학생의 학교적응 및 또래관계와 공격성에 미치는 영향에 대한 자아존중감의 조절효과,” 미래청소년학회지, 제5권, 제4호, pp.111-133, 2008.
- [4] 김재엽, 이진석, 이선우, “인터넷 게임의 폭력성이 청소년의 학교폭력 가해행동에 미치는 영향과 폭력생각의 매개효과,” 청소년학연구, 제17권, 제1호, pp.249-278, 2010.
- [5] 민소담, 이한나, 송인환, “고등학생의 인터넷 게임 피몰입이 폭력적 비행에 미치는 영향: 정서조절 능력의 조절효과 분석,” 청소년학연구, 제22권, 제1호, pp.57-80, 2015.
- [6] 정승민, 박영주, “가정 및 학교환경과 인터넷중독이 폭력비행에 미치는 효과분석: 인터넷중독의 매개효과 검증,” 한국공안행정학회보, 제21권, 제3호, pp.273-300, 2012.
- [7] 김봉정, “초등학생의 음주 및 흡연 경험, 인터넷 중독 영향 요인,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권,

- 제6호, pp.358-369, 2015.
- [8] 박선아, *가족기능이 초등학생 인터넷 중독 경향에 미치는 영향 : 자아존중감과 자기통제력의 매개효과를 중심으로*, 한국교원대학교, 석사학위논문, 2011.
- [9] 장성화, 박영진, “초등학생의 가족건강성과 인터넷 중독 간의 관계 : 학교적응을 매개변인으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제7호, pp.463-472, 2013.
- [10] 성지희, 정문자, “학교폭력 피해아동의 학교적응과 보호요인,” 아동학회지, 제28권, 제5호, pp.1-18, 2007.
- [11] 조기제, “아동인권과 학교폭력,” 초등도덕교육, 제20권, pp.163-189, 2006.
- [12] 황석규, “학교폭력에 영향을 미치는 사회구조적 요인분석 연구 -서귀포시 초,중,고 학생을 중심으로-,” 제주도연구, 제29권, pp.253-281, 2006.
- [13] 조수현, *초등학생 또래폭력 가해·피해 집단의 학교적응과 또래폭력에 대한 태도*, 숙명여자대학교, 석사학위논문, 2004.
- [14] 이서원, “학교폭력피해경험이 게임중독과 학교적응에 미치는 영향-우울의 매개효과를 중심으로-,” 한국아동복지학, 제40권, pp.109-137, 2012.
- [15] 현성숙, “인터넷게임 중독 아동의 치료: 디지털 이미지를 활용한 미술치료,” 월례학술발표회, 제44권, pp.1-32, 2006.
- [16] 이경옥, 김민화, 김승옥, 김혜수, *유·아동 청소년의 인터넷게임 중독 척도 개발 연구*, 한국정보문화진흥, 2006.
- [17] 김정은, *초등학생의 인터넷 중독, 가족기능, 부모-자녀 간 의사소통 및 가정의 사회·물리적 환경간의 관계 연구*, 성균관대학교, 석사학위논문, 2008.
- [18] 이정송, *가족기능성과 자기효능감이 초등학생의 학교생활적응에 미치는 영향*, 고려대학교, 석사학위논문, 2011.
- [19] 배영권, 안성훈, 김규석, 고대곤, “초등학생의 인터넷 중독에 대한 실태와 교사들의 인식에 관한 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제4호, pp.285-293, 2008.
- [20] 홍달아기, 이남주, “사회인구학적 배경에 따른 초등학생이 인지한 가족기능연구,” 부모교육연구, 제8권, 제1호, pp.5-23, 2011.
- [21] 이아름, 이윤주, 양현일, “고학년 초등학생의 공격성과 언어폭력성이 사이버 불링 피해 및 가해경험에 미치는 영향,” 상담연구, 제15권, 제6호, pp.2437-2450, 2014.
- [22] 허승희, 이희영, 최태진, 박성미, “초등학교 폭력 유형별 가해 및 피해자의 가해, 피해 이유에 대한 지각 분석,” 아동교육, 제16권, 제1호, pp.259-280, 2006.
- [23] 박현철, 김성봉, 홍달아기, “아동이 지각한 가족기능과 사회적 지지가 행복감에 미치는 영향,” 한국가족관계학회지, 제16권, 제3호, pp.167-193, 2011.
- [24] 정규석, “초등학생과 중학생의 학교폭력 영향요인 비교,” 사회과학연구, 제24권, 제4호, pp.323-338, 2008.
- [25] 김윤경, 정문자, “학교폭력 피해아동의 내외통제성과 사회적 지지에 따른 스트레스 대처행동,” Family and Environment Research, 제47권, 제8호, pp.1-11, 2009.
- [26] 이현주, *아동이 지각하는 학급풍토와 또래괴롭힘에 대한 태도와의 관계*, 숙명여자대학교, 석사학위논문, 2005.
- [27] 최은정, 김형모, “청소년의 인터넷 게임중독이 학교폭력인식에 미치는 영향,” 청소년복지연구, 제8권, 제1호, pp.33-50, 2006.
- [28] 최진오, “초등학생의 학교폭력, 사이버불링이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향,” 한국지식정보기술학회 논문지, 제8권, 제6호, pp.175-184, 2014.
- [29] 이웅택, 유난영, 주현주, 임승희, “학교폭력 피해경험과 가해경험의 관계에서 사회적 관계의 조절효과,” 한국청소년연구, 제25권, 제3호, pp.148-165, 2014.

저 자 소 개

이 경 희(Kyung Hee Lee)

정회원



- 1984년 2월 : 경희대학교 간호학
과(간호학사)
- 1990년 2월 : 경희대학교 간호학
과(간호학석사)
- 1997년 2월 : 경희대학교 간호학
과(간호학박사)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 울산과학대학교 간호학과 교수
<관심분야> : 건강증진, 보건교육

이 경 숙(Kyoung Sook Lee)

정회원



- 1992년 2월 : 경상대학교 간호학
과(간호학사)
- 2002년 8월 : 경상대학교 간호학
과(간호학석사)
- 2007년 2월 : 경상대학교 간호학
과(간호학박사)
- 2015년 3월 ~ 현재 : 울산대학교 간호학과 교수
<관심분야> : 정신간호, 스트레스