

초등학생의 스마트폰 게임중독이 학교폭력인식에 미치는 영향

Effects of Smartphone Game Addiction by Elementary Schoolers on School Violence Awareness

임동호

한려대학교 사회복지학과

Dong-Ho Im(cwelfare@naver.com)

요약

본 연구는 초등학생의 스마트폰 게임중독이 학교폭력인식에 미치는 영향 관계를 분석하여 스마트폰 게임중독과 학교폭력 예방을 위한 실천적 방안을 제시하고자 하였다. 이를 위해 전라남도 K시 소재 초등학교에 재학 중인 6학년 학생을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 총 258부를 최종 분석 자료로 활용하였다. 분석결과를 살펴보면, 첫째, 조사대상 초등학생의 성별, 게임 시간에 따라 스마트폰 게임중독에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 여학생보다는 남학생이, 하루 중 게임 이용시간이 많은 학생일수록 스마트폰 게임중독 수준이 높아지는 것으로 나타났다. 둘째, 스마트폰 게임중독과 학교폭력인식 간에는 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났으며, 셋째, 스마트폰 게임중독의 각 하위변인 중 학교폭력인식에 영향을 미치는 변인은 통제력의 상실과 현실검증력의 문제로 나타났고, 각 변인의 중독수준이 높을수록 학교폭력인식의 부정적 경향이 높아지는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과를 바탕으로 초등학생의 스마트폰 게임중독과 학교폭력인식 개선을 위한 정책적, 실천적 제언과 후속연구의 방향을 제시하였다.

■ 중심어 : | 초등학생 | 스마트폰 게임중독 | 학교폭력인식 |

Abstract

In the present study, practical measures were to be presented for prevention of smartphone game addiction and school violence by analysis of the effects aspect of the smartphone game addition by elementary school students on school violence awareness. For this purpose, a questionnaire survey was conducted for the subject of 6th graders attending an elementary school located in K city of Jeollanam-do, and a total of 258 copies were utilized as the final analysis data. Considering the analysis results, significant differences in the smartphone game addiction were observed first as a function of the elementary school students' sex and game use time. The level of smartphone game addiction was observed to become higher for male students than female students, and the higher the longer the game use time during a day. Secondly, a positive (+) correlation was observed to exist between the smartphone game addiction and the school violence awareness. Thirdly, the variable affecting the school violence awareness among individual sub-variables for the smartphone game addiction was shown to be a problem with loss of control and power of reality test. The higher the addiction level of each variable, the negative tendency for school violence awareness was shown to be increased. Based on such analysis results, policy-wise, practical suggestions as well as directions for the follow-up studies have been presented for the improvement of smartphone game addiction and school violence awareness.

■ keyword : | Elementary School Students | Smartphone Game Addiction | School Violence Awareness |

접수일자 : 2020년 10월 05일

수정일자 : 2020년 11월 23일

심사완료일 : 2020년 12월 04일

교신저자 : 임동호, e-mail : cwelfare@naver.com

I. 서론

스마트폰의 등장은 시간과 공간의 제약 없이 불특정 다수와 자유로운 소통이 가능한 새로운 소통문화를 만들어냈으며, 사회·경제·문화적 측면에서 다양한 변화를 불러일으키고 있다. 스마트폰의 대중화는 사람들의 일상생활과 여가시간의 급격한 변화를 가져오게 했는데, 이는 스마트폰이 기존 컴퓨터와 핸드폰의 성능을 뛰어넘는 편리성, 이동성, 즉시성 등의 기기적 특징과 오락성, 사회성, 문화성 등의 내용적 특징[1][2]을 갖고 있기 때문이다. 그 결과 우리는 스마트폰을 이용하여 일정관리·쇼핑·인터넷·여가·사회관계망 등 삶 전반에 사용하게 되면서 스마트폰에 대한 의존도가 점점 높아지고 있다[3].

특히 청소년 계층의 스마트폰 보급률이 증가함에 따라 청소년의 스마트폰 중독에 관한 사회적 우려도 날로 높아지고 있는데, 이는 성인들보다 스마트폰을 능숙하게 사용하는 청소년들의 경우 의사소통, 게임, 학습 등 삶의 모든 영역에서 스마트폰에 의존하는 성향이 높게 나타나기 때문이다[4]. 스마트폰 과의존 실태조사(2019)[5]에 따르면, 10대 청소년 셋 중 하나는 스마트폰 중독으로 분류되고 있으며, 10~19세 청소년 중독 위험군 비율은 30.2%로 2017년 30.3%에서 2018년 29.3%로 감소했다가, 2019년 30.2%로 0.9% 상승하여 증가 추세로 전환된 것으로 나타났다. 그 중 초등학생의 경우 스마트폰으로 이용하는 콘텐츠 중 게임 이용률이 92.8%로 단일 유형의 콘텐츠로는 가장 높게 나타났으며, 게임 이용자의 주 이용기기는 스마트폰(89.1%)인 것으로 조사되었다.

스마트폰 게임은 인터넷 환경을 기반으로 운영되기 때문에 다양한 이용자와의 상호작용이 높다는 점과 이용자가 능동적으로 참여할 수 있다는 점에서 흥미로운 매체인 것은 분명한 사실이다. 또한, 게임 과정에서 자기 스스로 전략을 세워 참여할 수 있으며, 자신의 가상 캐릭터를 스스로 성장·발전시키므로써 자신과 캐릭터를 동일시하여 게임 속에서 강력하게 빠져들 수 있다는 장점을 갖고 있다[6]. 이에 스마트폰 게임은 스마트폰을 이용한다는 점에서 스마트폰 중독의 주요 영향요인으로 볼 수 있으며, 기존 게임중독의 특성을 반영하

고 있음을 알 수 있다.

스마트폰 중독에 대한 개념 정의는 명확하게 이루어지지 않았으나, 스마트폰 중독 징후에 관한 연구는 활발히 이루어지고 있다. 일반적으로 스마트폰의 장기간 사용은 눈의 피로, 안구건조증 및 시력저하[7], 근육통이나 신경계 장애 등 다양한 신체적 손상과 우울 및 불안 증상을 나타내고[8], 공격성의 증가[9], 자기통제력 저하[10] 등의 심리·정서적 문제를 유발하는 것으로 보고되고 있다. 특히 청소년들에게 있어 정신건강에 대한 문제는 학교생활, 대인관계 등에서 어려움을 갖게 되며, 사이버 범죄와도 밀접한 관련이 있다[11-13]. 또한, 또래 간 소통의 단절로 인한 소외감과 소속감이 떨어지게 되는데, 이는 학령기 청소년들의 학교생활 부적응이나 낮은 자존감 형성 등에 관한 심리적 부적응과 학업중단, 행동장애 등의 문제행동 등으로 나타난다[14].

스마트폰 중독 수준에 따라서는 상위 25%의 학생들은 하위 25%의 학생에 비해 높은 수면 부족 현상을 보이며, 높은 공격성과 분노, 우울, 피로, 좌절 등이 나타났는데[15], 이러한 중독 현상은 자기조절 능력이 부족한 청소년 초기에 해당하는 초등학생들의 경우 타 연령대보다 심각하게 나타나 건전한 성장환경을 유지하는 저해요인이 되기도 한다[16]. 더불어 최근 연구에서는 스마트폰 중독이 주의력결핍, 과잉행동, 충동성을 주요 증상으로 나타내는 대표적인 외현성 정저행동장애인 주의력결핍 과잉행동장애(ADHD : attention deficit hyperactivity disorder) 증상을 유발할 가능성이 있다는 연구들이[17] 이루어지면서 그 심각성에 대한 논의가 활발히 나타나고 있다.

한편, 초등학교 시기에는 신체 발달뿐만 아니라 인지 발달, 타인과의 사회적 교류에 있어 이전의 시기에 비해 급속도로 빨라지며, 고학년이 될수록 또래 집단의 크기가 확장되고 적극적인 사회적 행동을 하게 된다. 뿐만 아니라 초등학교 고학년 시기는 청소년기의 모든 발달이 절정에 이르는 시기이므로 이때 재구성된 사회화는 이후 청년기를 거치며 형성해야 할 자아정체성과 밀접한 관계가 있어 이 부분에 실패를 겪게 되면 역할 혼미나 아노미 현상, 다양한 중독 등 사회부적응 상태에 빠지게 될 가능성이 높으며[18], 또래에 관한 수용성, 타인의 판단과 일치하려는 사회적 행동인 사회성

발달에 악영향을 미치게 된다[19]. 무엇보다 초기 청소년기인 초등학교 고학년의 경우 중학교 입학 준비 등을 위하여 저학년 때와 달리 가정에서 생활하는 시간에 비해 학교보다 많은 시간을 보내기 시작하는 시기로 스마트폰 게임중독으로 나타나는 다양한 증독문제가 청소년들의 학교생활에 영향을 미칠 수 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

그 중 날로 심각성이 높아지는 학교폭력 문제는 이미 우리 사회 전반에 심각한 사회문제로 인식되고 있으며, 청소년 개인의 문제를 넘어서 가정, 학교, 사회 전체가 협력해서 해결해야 할 이슈로 봐야 한다는 주장은 이미 공론화된 지 오래이다[20]. 이에 정부와 사회, 학교에서는 다양한 예방 노력을 하고 있으나 뚜렷한 성과는 내지 못하고 있는 실정이다. 학교폭력에 관한 실태조사에서 보면, 학교폭력 피해와 가해는 2012년 최고치 이후 2016년까지 소폭 감소세를 보이다가 2018년부터 다시 증가추세에 있으며, 2019년 실태조사에서도 학교폭력 피해와 가해가 소폭 증가한 것으로 나타났다[21]. 이러한 상황에서 자기통제력의 저하와 폭력적 태도 형성에 주요 영향요인으로 대두되는 스마트폰 게임중독은 학교폭력의 발생 가능성을 높이는 주요요인으로 볼 수 있다.

인터넷 게임중독에 관한 김재엽 외(2010)[22]의 연구 결과를 보면, 인터넷 게임중독의 정도가 높을수록 학교폭력 가해행동의 발생빈도가 높아지는 것으로 나타났다는데, 이는 폭력적인 미디어 매체에의 빈번한 노출로 인해 실제 폭력 상황에서의 생리적 각성 감소, 피해자의 상황에 대한 심각성 저하, 피해자를 향한 도움 행동 및 동정심의 약화 등이 초래될 수 있음을 뒷받침하는 결과이다.

일반적으로 미디어 속의 폭력을 처음 접하게 되면 민감한 반응이 일어나 폭력에 대하여 두려움을 불러일으키지만, 반복적인 노출은 부정적인 감정의 정도가 낮아지고, 폭력에 대한 민감성이 무더지게 되어 상황을 덜 공격적인 것으로 인식하게 되며, 타인의 고통에 대한 동정심이 낮아짐으로써 실제 폭력적인 사건이 현실에서 발생하더라도 이에 대해 묵인하거나 허용하는 반응을 보일 수 있다[23][24]. 이에 스마트폰 게임중독의 수준이 높아짐에 따라 학교폭력에 관한 초등학생들의 인식 변화에 영향이 있을 것으로 보인다.

이에 본 연구에서는 선행연구들에 기초해 초등학생의 스마트폰 게임중독이 학교폭력인식에 미치는 영향 관계를 분석하여 스마트폰 게임중독과 학교폭력 예방을 위한 실천적 방안을 제시하고자 하였다.

본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

〈연구문제 1〉 초등학생의 일반적 특성에 따른 스마트폰 게임중독은 어떠한가?

〈연구문제 2〉 초등학생의 스마트폰 게임중독과 학교폭력인식 간의 관계는 어떠한가?

〈연구문제 3〉 초등학생의 스마트폰 게임중독이 학교폭력인식과 각 하위요인에 미치는 영향은 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구모형

본 연구는 초등학생을 대상으로 스마트폰 게임중독과 학교폭력인식간의 관계를 알아보고, 이러한 관계에서 스마트폰 게임중독이 학교폭력인식에 어떠한 영향을 주고 있는지 알아보고자 한다. 이를 위해 초등학생의 스마트폰 게임중독을 독립변인으로, 학교폭력인식을 종속변인으로 설정하였다.

연구모형은 [그림 1과 같다.

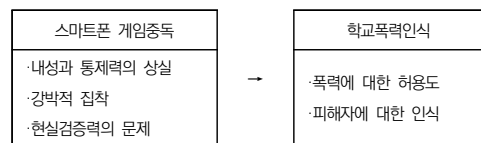


그림 1. 연구모형

2. 연구대상 및 자료수집

본 연구의 대상은 전라남도 K시에 소재하고 있는 초등학교 중 연구목적에 이해하고 설문조사의 협조를 수락한 6개 초등학교에 재학 중인 6학년 학생으로 하였다. 설문조사에 앞서 각 학급별 담임교사의 협조를 얻어 담임교사가 학생들에게 설문지를 배포하고, 연구목적에 대한 설명과 설문조사 과정의 익명성, 비밀보장, 제출 자유성에 대해 설명한 후 설문조사를 실시하였다. 조사 기간은 2019년 11월 15일부터 25일까지 10일간 총 300부를 배포하여 290부를 회수하였으며, 응답 내

용 중 '하루 중 스마트폰 게임을 하지 않는다'고 응답한 25명과 불성실 응답 7명을 제외한 258명의 자료를 최종 분석자료로 활용하였다.

3. 조사도구

3.1 스마트폰 게임중독

스마트폰 게임중독은 인터넷 사용환경이 기존 컴퓨터에서 스마트폰으로 옮겨가면서 새롭게 만들어진 개념이기 때문에 기존 인터넷 중독의 개념을 바탕으로 스마트폰을 이용하여 게임을 병리적이고 강박적으로 사용함으로써 의존, 금단, 내성을 동반하며, 자기통제력의 상실과 현실검증의 오류를 나타내는 것으로 정의하고자 한다.

스마트폰 게임중독 척도는 김유정(2002)[25], 김교현외(2009)[26]의 인터넷 게임중독 척도를 수정·보완하여 사용하였으며, 내성과 통제력의 상실 4문항, 강박적 집착 5문항, 현실검증력의 문제 4문항으로 총 3개 하위변인에 13문항으로 구성하였다. 각 응답문항은 Likert 4점 척도로 점수가 높을수록 스마트폰 게임중독 수준이 높음을 의미한다. 스마트폰 게임중독 척도의 신뢰도 Cronbah's alpha값은 .84로 나타났다.

3.2 학교폭력인식

학교폭력은 학교 내외에서 청소년들이 당하는 폭행, 금품갈취 등을 뜻하며, 이외에도 협박, 따돌림과 같은 심리적 폭력, 심부름시키기와 성적인 폭행들까지도 포함한다[27]. 이에 학교폭력인식은 학교폭력에 대해 어떻게 대응하고 반응하는지에 관한 태도로 정의하고자 한다.

학교폭력인식 척도는 양주연(2004)[28], 윤자영·채규만(2014)[29]의 척도를 사용하였으며, 폭력에 대한 허용도와 피해자에 대한 인식의 2개 하위변인 13문항으로 구성하였다. 각 하위변인은 학교폭력에 관한 문제발생시 학교폭력을 어떻게 인식하고 있는지에 관한 '폭력에 대한 허용도' 7문항, 학교폭력 피해자에 대해서 얼마나 지지적이고 방관적인 태도를 취하는지에 관한 '피해자에 대한 인식' 6문항으로 구성하였다. 각 응답문항은 Likert 4점 척도로 점수가 높을수록 학교폭력에 대해 수용적이고 피해자에 대한 부정적 인식의 경향이 높음

을 의미한다. 본 연구에서 사용한 학교폭력인식 척도의 신뢰도 Cronbah's alpha값은 .65로 나타났다.

본 연구에서 사용된 조사도구의 구성과 신뢰도는 [표 1]과 같다.

표 1. 조사도구의 구성과 신뢰도

변수	하위변인	문항수	신뢰도
스마트폰 게임중독	통제력의 상실	4	.66
	강박적 집착	5	.84
	현실검증력의 문제	4	.77
학교폭력인식	폭력에 대한 허용도	7	.67
	피해자에 대한 인식	6	.62

4. 분석방법

본 연구의 자료 분석 도구는 SPSS 18.0을 사용하였으며, 구체적인 분석방법은 다음과 같다.

첫째, 연구대상자의 일반적 특성을 알아보기 위해 빈도분석을, 둘째, 조사도구의 신뢰도 검증을 위해 신뢰도 분석을, 셋째, 연구대상자의 일반적 특성에 따른 스마트폰 중독 차이를 알아보기 위해 t-검증과 일원변량분석(one-way ANOVA)을, 넷째, 스마트폰 게임중독과 학교폭력인식 간의 상관관계를 알아보기 위해 Pearson 상관관계 분석을, 넷째, 스마트폰 게임중독이 학교폭력 인식에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중회귀분석을 실시하였다.

III. 연구결과

1. 연구대상자의 일반적 특성

연구대상 초등학생의 일반적 특성은 [표 2]와 같다.

분석결과, 성별은 남학생 124명(48.1%), 여학생 134명(51.9%)으로 남학생이 상대적으로 높게 나타났으며, 하루 중 스마트폰 게임시간은 '1시간 미만' 75명(29.1%), '1-2시간 미만' 112명(43.4%), '2시간 이상' 71명(27.5%)으로 '1-2시간 미만'이 가장 높게 나타났다.

표 2. 연구대상자의 일반적 특성

변인	구분	N	%
성별	남학생	124	48.1
	여학생	134	51.9
스마트폰 게임시간 (하루 중)	1시간 미만	75	29.1
	1-2시간 미만	112	43.4
	2시간 이상	71	27.5
합계		258	100

2. 일반적 특성에 따른 스마트폰 게임중독

연구대상 초등학생의 일반적 특성에 따른 스마트폰 게임중독 차이를 분석한 결과는 [표 3]과 같다.

일반적 특성에 따른 스마트폰 게임중독은 성별 ($t=6.991, p<.001$), 스마트폰 게임 시간($F=3.213, p<.001$)에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로, 성별은 '남학생($M=1.53, SD=.34$)'이 '여학생($M=1.25, SD=.31$)' 보다 높게 나타났다. 스마트폰 게임중독의 각 하위변인에 따라서는 통제력의 상실($t=6.402, p<.001$), 강박적 집착($t=5.547, p<.001$), 현실검증력의 문제($t=3.232, p<.001$)에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 하위변인 모두 남학생이 여학생보다 높게 나타났다.

다음으로 스마트폰 게임 시간의 경우 '1시간 미만 ($M=1.34, SD=.36$)', '1-2시간 미만($M=1.38, SD=.34$)', '2시간 이상($M=1.42, SD=.34$)' 순으로 나타나 스마트폰 사용 시간이 많을수록 스마트폰 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 스마트폰 게임중독의 각 하위변인 중에서는 통제력의 상실($F=3.296, p<.01$)에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 3. 일반적 특성에 따른 스마트폰 게임중독

구분		스마트폰 게임중독			통제력의 상실			강박적 집착			현실검증력의 문제		
		M(SD)	t/F	p	M(SD)	t/F	p	M(SD)	t/F	p	M(SD)	t/F	p
성별	남학생	1.53 (.34)	6.991***	.000	1.91 (.54)	6.402***	.000	1.47 (.48)	5.547***	.000	1.21 (.33)	3.232***	.001
	여학생	1.25 (.310)			1.47 (.57)			1.18 (.36)			1.10 (.22)		
스마트폰 게임 시간	1시간 미만	1.34 (.36)	3.213***	.000	1.57 (.62)	3.296**	.009	1.30 (.44)	.113	.893	1.15 (.30)	.024	.976
	1-2시간 미만	1.38 (.34)			1.68 (.48)			1.31 (.47)			1.16 (.29)		
	2시간 이상	1.42 (.34)			1.82 (.70)			1.33 (.41)			1.16 (.27)		

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

세부적으로, '2시간 이상($M=1.82, SD=.70$)', '1-2시간 미만($M=1.68, SD=.48$)', '1시간 미만($M=1.57, SD=.62$)' 순으로 나타났으며, 강박적 집착과 현실검증의 문제는 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

3. 주요변수의 상관관계

스마트폰 게임중독과 학교폭력인식 간의 상관관계 분석결과는 [표 4]와 같다.

분석결과, 스마트폰 게임중독과 학교폭력인식 간에는 통계적으로 유의미한 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났으며($r=.297, p<.001$), 학교폭력인식의 각 하위변인인 폭력에 대한 허용도($r=.286, p<.001$)와 피해자에 대한 인식($r=.147, p<.05$)간에도 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 4. 주요변수의 상관관계

구분	1	2	3	4	5	6	7
1	1						
2	.856 (.000)	1					
3	.845 (.000)	.532 (.000)	1				
4	.609 (.000)	.256 (.000)	.466 (.000)	1			
5	.297 (.000)	.307 (.000)	.176 (.005)	.187 (.002)	1		
6	.286 (.000)	.211 (.001)	.258 (.000)	.218 (.000)	.829 (.000)	1	
7	.147 (.017)	.263 (.000)	.030 (.632)	.043 (.492)	.674 (.000)	.145 (.019)	1

1. 스마트폰 게임중독(전체), 2. 통제력의 상실, 3. 강박적 집착, 4. 현실검증의 문제, 5. 학교폭력인식(전체), 6. 폭력에 대한 허용도, 7. 피해자에 대한 인식

4. 스마트폰 게임중독이 학교폭력인식에 미치는 영향

스마트폰 게임중독이 학교폭력인식에 미치는 영향을 분석하기 위하여 스마트폰 게임중독의 각 하위변인을 독립변수로 하고 학교폭력인식과 각 하위변인을 종속 변수로 설정하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석결과는 [표 5]와 같다.

첫째, 스마트폰 게임중독의 각 하위변인이 학교폭력 인식에 미치는 영향에 대한 회귀모델은 통계적으로 적합하였고($F=10.516$, $p<.001$), 설명력은 11.0%($R^2=.110$)로 나타났다. 구체적으로, 스마트폰 게임중독의 각 하위변인 중 학교폭력인식에 영향을 미치는 변인은 통제력의 상실($\beta=.313$, $p<.001$)과 현실검증력의 문제($\beta=.123$, $p<.05$)로 나타났으며, 각 변인의 중독수준이 높을수록 학교폭력인식의 부정적 경향이 높아지는 것으로 나타났다.

둘째, 스마트폰 게임중독의 각 하위변인이 학교폭력 인식의 하위변인인 폭력에 대한 허용도와 피해자에 대한 인식에 미치는 영향에 대한 분석결과는 다음과 같다.

스마트폰 게임중독의 각 하위변인이 학교폭력인식의 하위변인인 폭력에 대한 허용도에 미치는 영향에 대한 회귀모델은 통계적으로 적합하였고($F=8.275$, $p<.001$), 설명력은 8.9%($R^2=.089$)로 나타났다. 구체적으로, 스마트폰 게임중독의 각 하위변인 중 학교폭력인식의 하위변인인 폭력에 대한 허용도에 영향을 미치는 변인은 통제력의 상실($\beta=.318$, $p<.001$)로 나타났으며, 각 변인의 중독수준이 높을수록 학교폭력에 대한 허용도가 높아지는 것으로 나타났다.

다음으로 스마트폰 게임중독의 각 하위변인이 학교폭력인식의 하위변인인 피해자에 대한 인식에 미치는 영향에 대한 회귀모델은 통계적으로 적합하였고($F=10.893$, $p<.001$), 설명력은 11.3%($R^2=.113$)로 나타났다. 구체적으로, 스마트폰 게임중독의 각 하위변인 중 학교폭력인식의 하위변인인 피해자에 대한 인식에 영향을 미치는 변인은 통제력의 상실($\beta=.389$, $p<.001$)과 강박적 집착($\beta=.269$, $p<.001$)로 나타났으며, 각 변인의 중독수준이 높을수록 학교폭력 피해자에 대한 인식의 부정적 경향이 높아지는 것으로 나타났다.

IV. 논의 및 제언

본 연구는 초등학생의 스마트폰 게임중독이 학교폭력인식에 미치는 영향을 실증적으로 분석하여 스마트폰 게임중독 및 학교폭력 예방을 위한 실천적 방안을 제시함에 있다.

본 연구의 주요 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 조사대상자의 일반적 특성은 성별과 스마트폰 게임 시간을 조사하였는데, 이는 스마트폰 중독에 관한 선행연구[25][26][30-33]의 결과에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이는 대표적인 변인이다. 분석결과 초등학생의 성별과 스마트폰 게임 시간에 따른 스마트폰 게임중독은 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 이는 인터넷 게임중독과 관련된 선행연구[30-33]의 결과와 같은 것으로 스마트폰 게임이 인터넷을 기반으로 운영되고 있다는 것을 감안할 때 인터넷 게임중독의 경향과 같다고 볼 수 있다.

표 5. 스마트폰 게임중독이 학교폭력인식에 미치는 영향

구분	학교폭력인식				폭력에 대한 허용도				피해자에 대한 인식				
	B	β	t	P	B	β	t	P	B	β	t	P	
(상수)	1.894	-	18.233***	.000	1.884	-	15.030***	.000	6.905	-	11.709***	.000	
스마트폰 게임 중독	통제력의 상실	.202	.313	4.481***	.000	.245	.318	4.509***	.000	.357	.389	5.589***	.000
	강박적 집착	.049	.057	.743	.458	.124	.121	1.563	.119	.332	.269	3.536***	.000
	현실검증력의 문제	.166	.123	1.848*	.046	.153	.096	1.412	.159	.132	.069	1.030	.304
F	10.516***				8.275***				10.893***				
R ²	.110				.089				.113				
Durbin-Watson	2.152				2.022				2.019				

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

반면, 스마트폰 중독에 관한 선행연구[34-35]에서 남학생보다는 여학생의 스마트폰 중독이 높게 나타난 결과와는 상반된 결과로 나타났는데, 이는 일반적인 스마트폰 사용과 스마트폰 게임사용에 있어 성별의 차이가 있는 것으로 해석된다. 또한, 스마트폰 게임중독의 하위변인에 따라서도 통제력의 상실, 강박적 집착, 현실검증력의 문제에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났는데, 모두 남학생이 높은 것으로 나타났다. 따라서 남학생에 대한 스마트폰 게임중독에 대한 지도가 여학생보다 더 필요함을 확인할 수 있다. 다음으로 스마트폰 게임 시간의 경우 '1시간 미만', '1-2시간 미만', '2시간 이상'으로 나타나 스마트폰 사용 시간이 많을수록 스마트폰 게임중독 수준이 높게 나타났는데, 이러한 결과는 이경희, 이경숙(2017)[33]의 결과와 같은 것으로 스마트폰 게임 시간의 적절한 통제와 교육의 필요성을 확인할 수 있었다.

둘째, 스마트폰 게임중독과 학교폭력인식 간에는 통계적으로 유의미한 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났는데, 이는 스마트폰 게임중독 경향이 높을수록 학교폭력에 대한 부정적 인식이 높은 것으로 해석될 수 있다. 즉 스마트폰 게임에 중독될수록 학교폭력에 대해 수용적이며, 피해자에 대한 인식도 부정적임을 의미한다.

셋째, 스마트폰 게임중독의 각 하위변인이 학교폭력 인식에 미치는 영향은 통제력의 상실과 현실검증력의 문제로 나타났으며, 각 변인의 중독수준이 높을수록 학교폭력에 관한 부정적 인식 경향에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 하위변인에 따라서는 폭력에 대한 허용도에 영향을 미치는 변인은 통제력의 상실로 나타났으며, 피해자에 대한 인식에 영향을 미치는 변인은 통제력의 상실과 강박적 집착으로 나타났다.

이상과 같은 연구결과를 바탕으로 스마트폰 게임중독 및 학교폭력 예방을 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 스마트폰 게임중독 예방과 관련된 통합적 대응체계 구축이 필요하다. 2016년 스마트폰·인터넷 바른사용 지원 종합계획을 관계부처가 합동으로 발표하였다. 이에 총괄부처인 과학기술정보통신부는 스마트폰과 인터넷 중독 예방교육 매뉴얼 개발, 인터넷 중독 전문상담사 자격제도 신설, 부처별 상담센터 운영 등을 통

하여 청소년들의 스마트폰 중독 예방을 위한 기반을 마련하고 있으나, 예방교육 매뉴얼 개발 및 보급은 교육부, 전문상담의 운영은 과학기술정보통신부, 스마트폰 중독 고위험군의 치료 및 연계는 여성가족부, 중독 관련 통합지원은 보건복지부에서 추진하고 있어 정책 추진의 분절 현상이 나타나고 있다. 이러한 상황에서 청소년들의 스마트폰 중독률은 매년 증가추세에 있는 만큼 체계적 대응체계의 구축이 시급한 상황이다. 뿐만 아니라 스마트폰 게임중독과 관련된 상담과 치료기관의 시설 인프라 구축도 함께 이루어져야 할 것이다. 2020년 현재 전국적으로 스마트쉼센터 18개소, 국립청소년인터넷드림마을 1개소, 게임과몰입힐링센터 6개소 등이 운영 중에 있으나, 접근성 및 서비스 제공 대상 수의 증가에는 못 미치는 수준이다.

둘째, 청소년의 스마트폰 게임이용에 관한 통제와 교육에 관한 프로그램의 정기적 시행이 필요하다. 연구결과에서 보듯이, 하루평균 스마트폰 게임 시간의 증가는 스마트폰 게임중독의 수준을 높이 결과를 초래하며, 학교폭력에 관한 부정적 인식을 높인다는 결과를 보인 만큼 이에 관한 체계적인 교육의 필요성이 대두된다. 즉 스마트폰 게임중독은 다양한 폭력 상황에 대한 대처능력을 떨어뜨리는 결과를 초래하기 때문에 청소년들이 많은 시간을 보내는 학교에서 발생하는 학교폭력의 주요요인으로 볼 수 있다. 특히 청소년들의 자기통제력은 학교폭력인식과 폭력에 대한 태도, 피해자에 대한 인식의 수준에 부정적 관계가 있는 것으로 규명된 만큼 프로그램의 개발에서 청소년들이 스스로 스마트폰 게임 이용시간을 제한 할 수 있는 전문적인 프로그램의 개발과 제공이 필요하다.

셋째, 학교사회복지 프로그램의 확대 적용이 필요하다. 대부분의 청소년들은 가정보다는 학교에서 많은 시간을 보내고 있으며, 특히 초등학교 저학년의 경우에도 돌봄서비스 확대와 방과후 활동 등으로 학교에서 보내는 시간이 증가하고 있다. 스마트폰 게임중독은 추후 사회적 고립, 스마트폰을 통한 또 다른 중독으로의 발전, 가정 및 학교체계에서의 대인관계 저하, 부정적 정서 상태의 야기 등 심각한 문제 상황을 초래할 수 있다는 점에서 실천적 함의점을 고려해 보아야 할 것이다. 또한, 학교폭력 예방에 관한 프로그램 진행에 있어 학

교 내 교사가 자신의 교육시간 이외의 시간에 학교폭력에 대한 전문적인 교육을 함께 진행하는 것이 현실적으로 어려운 상황이다. 이에 교사 이외의 전문가를 통한 학교폭력에 대한 예방 교육이 필요하며, 이때 학교사회복지사에 의한 체계적인 교육과 상담이 효과적일 것이다. 실제로 김상곤 외(2009)[36]의 연구결과에서는 학교사회복지사업의 일환으로 학교사회복지사가 고등학교에 파견되었을 때, 이들이 학교폭력을 감소시킬 수 있는 것으로 나타났는데, 이는 학교사회복지사를 통한 체계적인 학교폭력 예방 및 치료 교육의 진행이 학교폭력의 감소에 효과를 보인 결과이다. 스마트폰 게임중독이 학교폭력인식에 부정적 결과를 초래한다는 본 연구 결과에 비추어볼 때 전문가에 의한 다양한 학교사회복지프로그램의 확대가 필요하다.

끝으로 본 연구의 한계점은 다음과 같다. 첫째, 스마트폰 게임중독의 측정에 있어 다양한 변인들을 통제하지 못하였다. 특히 조사대상자들의 심리·사회적 차원의 영향력에 대하여 다양한 상황을 고려하지 못했다는 점에서 한계점이 있다. 둘째, 스마트폰 게임중독의 속성인 게임의 유형을 구분하지 않았다. 즉 스마트폰 게임의 유형에 따라 중독의 차이가 발생할 것으로 보인다. 예를 들어 스마트폰 게임 중에는 폭력적 게임이 있는 반면에 그렇지 않은 게임도 있다. 이에 연구대상자가 이용하는 게임 유형에 따라 스마트폰 게임 중독수준의 차이가 있을 수 있다. 셋째, 본 연구의 조사자료는 횡단적 자료이기 때문에 시간적 우선성의 문제가 발생할 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] 김동일, 이윤희, 이주영, 김명찬, 금창민, 남지은, 강은비, “미디어 이용대체·보완과 중독: 청소년과 성인의 인터넷 및 스마트폰 사용 형태를 중심으로,” 청소년상담연구, 제20권, 제1호, pp.71-88, 2012.
- [2] 한국정보문화진흥원, 휴대전화중독원인분석, 2006.
- [3] 윤자영, 채구만, “청소년의 인터넷 게임중독 경향과 학교폭력인식의 관계-현실지각수준을 매개변인으로-,” 인지행동치료, 제14권, 제3호, pp.455-476, 2014.
- [4] 김애경, 김성봉, “청소년의 부모애착, 또래애착, 교사애착, 자아탄력성이 학교생활적응에 미치는 영향,” 청소년학연구, 제25권, 제10호, pp.273-297, 2018.
- [5] 과학기술정보통신부·한국정보화진흥원, 2019 스마트폰 과의존 실태조사, 2019.
- [6] 최은정, 한정혜, 장근영, “초등학생의 온라인게임 라이프스타일과 오프라인에서의 교유관계의 연관성 분석: ‘리니지’ 이용자를 중심으로,” 정보교육학회논문지, 제9권, 제3호, pp.387-396, 2005.
- [7] 이승훈, *스마트폰 사용이 사용자의 생·심리학적 상태에 미치는 영향 평가*, 건국대학교 대학원 석사학위논문, 2011.
- [8] 유승숙, 최진오, “대학생의 스마트폰 중독과 우울, 불안, 공격성의 관계: 자기통제의 조절효과,” 청소년시설환경, 제13권, 제1호, pp.131-144, 2015
- [9] 신성철, 백석기, “청소년의 스마트폰 중독이 공격성에 미치는 영향,” 한국위기관리논집, 제9권, 제1호, pp.345-362, 2013.
- [10] 김재엽, 황현주, “청소년의 스마트폰 중독이 자살생각에 미치는 영향,” 한국청소년연구, 제26권, 제4호, pp.59-84, 2015.
- [11] 김학범, “스마트폰 중독과 사이버 범죄의 관계에 관한 연구,” 한국중독범죄학회보, 제3권, 제2호, pp.1-21, 2013.
- [12] 윤주영, 문지숙, 김민지, 김예지, 김현아, 허보름, 김재연, 정선이, 정지은, 정현지, 이은하, 최정혜, 홍서영, 배정미, 박현주, 홍희정, “대학생의 스마트폰 중독과 건강문제,” 국가위기관리학회보, 제3권, 제2호, pp.92-104, 2011.
- [13] 최현석, 이현경, 하정철, “스마트폰 중독이 정신건강, 학교생활, 대인관계에 미치는 영향-K대 대학생을 중심으로,” 한국데이터정보과학회지, 제23권, 제5호, pp.1,005-1,015, 2012.
- [14] 이은숙, *청소년의 소외감, 우울과 자살생각에 관한 구조모형*, 경희대학교 대학원, 박사학위논문, 2002.
- [15] 김보연, *고등학생의 인터넷게임중독 및 스마트폰 중독과 수면부족 및 스트레스와의 관계*, 삼육대학교 대학원, 석사학위논문, 2012.
- [16] 한국정보화진흥원, *2012년 인터넷 중독 실태조사*, 2013.
- [17] 오은정 최삼옥, 이해국, 박장호, 안준호, 최지은,

