[UCI]I804:24011-200000231882

2006년 8월
교육학석사(정보·컴퓨터교육전공)학위논문

청소년 환경과 인터넷 게임 중독간의 관계 연구

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

이 세 희

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY
100354179 2006-08-17

청소년 환경과 인터넷 게임 중독간의 관계 연구

A study on the relationship between juvenile environment and internet game addiction

2006년 8월

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

이 세 희

청소년 환경과 인터넷 게임 중독간의 관계 연구

지도교수 이 정 아

이 논문을 교육학석사(정보·컴퓨터교육전공)학위 청구논문으로 제출합니다.

2006년 4월

조선대학교 교육대학원

정보·컴퓨터교육전공

이 세 희

이세희의 교육학 석사학위 논문을 인준합니다.

심사위원장 조선대학교 교수 李 俊 (인)

심사위원 조선대학교 교수 李潤培 (인)

심사위원 조선대학교 교수 李禎姬 (인)

2006년 6월

조선대학교 교육대학원

<목차>

표 목차 ····· iii
ABSTRACT ····· v
I. 서론 ····· 1
1. 연구목적 및 필요성 ····· 1
2. 연구문제 ····· 3
II. 이론적 배경과 선행연구 ····· 5
1. 청소년의 개념 ····· 5
2. 청소년과 환경 ····· 6
1) 가정 ····· 7
2) 학교 ····· 8
3) 교우관계 ····· 8
4) 지역사회 ····· 9
5) 대중매체 ····· 10
3. 인터넷 게임 ····· 10
1) 인터넷 게임의 정의 ····· 10
2) 게임의 분류 ····· 11
4. 인터넷 게임 중독 ····· 15
1) 중독의 개념 ····· 15
2) 게임 중독의 개념 ····· 16
3) 컴퓨터게임 중독의 원인 ····· 17
4) 게임 중독의 증상 ····· 19
5. 선행연구 ····· 21
III. 조사 방법 및 절차 ····· 25
1. 조사대상 ····· 25
2. 조사도구 ····· 25
3. 자료분석 ····· 25

Ⅳ. 조사 결과 분석 및 개선 방안 ····· 26
1. 조사대상자의 중독 경향 분석 ····· 26
2. 청소년 환경과 인터넷 게임 중독내용 분석 ····· 26
1) 가정환경이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향 ····· 26
2) 학교환경이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향 ····· 32
3) 사회 환경이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향 ····· 35
4) 교우관계가 인터넷 게임 중독에 미치는 영향 ····· 37
5) 대중매체가 인터넷 게임 중독에 미치는 영향 ····· 40
3. 개선 방안 ····· 41
1) 현행 예방과 상담 치료 사이트의 분석 ····· 41
2) 가정환경의 개선방안 ····· 42
3) 학교환경의 개선방안 ····· 43
4) 지역사회의 개선방안 ····· 44
5) 교우관계의 개선방안 ····· 44
6) 대중매체의 개선방안 ····· 45
Ⅴ. 결론 ····· 46
참고 문헌 ····· 48

<표 목차>

(표 1-1) 집단통계량 ····· 26
(표 1-2) 독립표본 검정 ····· 26
(표 2-1) 부모님의 경제활동 참여 ····· 27
(표 2-2) 부모님의 경제활동 참여 ····· 27
(표 3-1) 하루에 부모와의 대화시간 ····· 27
(표 3-2) 하루에 부모님와의 대화시간 ····· 28
(표 4-1) 부모님의 대화참여 태도 ····· 28
(표 4-2) 부모님의 대화참여 태도 ····· 28
(표 5-1) 부모님과 함께 있는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다 ····· 29
(표 5-2) 부모님과 함께 있는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다 ····· 29
(표 6-1) 부모님과 대화하는 것보다 인터넷 게임친구와 대화하는 게 더 좋다 29
(표 6-2) 부모님과 대화하는 것보다 인터넷 게임친구와 대화하는게 더 좋다 ···· 30
(표 7-1) 인터넷 게임 할때는 부모님이 말씀하셔도 귀에 잘 들어오지 않는다 ·· 30
(표 7-2) 인터넷 게임 할 때는 부모님이 말씀하셔도 귀에 잘 들어오지 않는다 30
(표 8-1) 친척들과 만나는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다 ····· 31
(표 8-2) 친척들과 만나는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다. ····· 31
(표 9-1) 수업시간보다 인터넷 게임 하는 게 더 즐겁다 ····· 32
(표 9-2) 수업시간보다 인터넷 게임 하는 게 더 즐겁다 ····· 32
(표 10-1) 수업시간에 인터넷 게임을 생각한다 ····· 32
(표 10-2) 수업시간에 인터넷 게임을 생각한다 ····· 33
(표 11-1) 인터넷 게임 때문에 학교에 가기 싫다 ····· 33
(표 11-2) 인터넷 게임 때문에 학교에 가기 싫다 ····· 33
(표 12-1) 학교에서의 게임 중독 예방 교육 참여 ····· 34
(표 12-2) 학교에서의 게임 중독 예방 교육 참여 ····· 34
(표 13-1) 학교에서의 게임 중독 전문상담 경험 ····· 34
(표 13-2) 학교에서의 게임 중독 전문상담 경험 ····· 34

(표 14-1) 지역사회에서 시행하는 청소년 게임 중독 예방교육 참여 ····· 35
(표 14-2) 지역사회에서 시행하는 청소년 게임 중독 예방교육 참여 ····· 35
(표 15-1) 지역사회에서 시행하는 청소년관련 프로그램 참여 ····· 36
(표 15-2) 지역사회에서 시행하는 청소년관련 프로그램 참여 ····· 36
(표 16-1) 참여해보았다면 어떻게 그런 프로그램을 접하게 되었습니까 ····· 36
(표 16-2) 참여해보았다면 어떻게 그런 프로그램을 접하게 되었습니까 ····· 37
(표 17-1) 인터넷 게임 상의 친구에게 개인적인 고민을 이야기한다. ····· 37
(표 17-2) 인터넷 게임 상의 친구에게 개인적인 고민을 이야기한다. ····· 37
(표 18-1) 학교친구보다 인터넷 게임 상에서 친구가 더 많다 ····· 38
(표 18-2) 학교친구보다 인터넷 게임 상에서 친구가 더 많다 더 많다 ····· 38
(표 19-1) 친구들 간 대화에서 게임 때문에 끼지 못한다. ····· 38
(표 19-2) 친구들 간 대화에서 게임 때문에 끼지 못한다. ····· 38
(표 20-1) 주위에 인터넷 게임을 좋아하는 친구들이 많다 ····· 39
(표 20-2) 주위에 인터넷 게임을 좋아하는 친구들이 많다 ····· 39
(표 21-1) TV에서 중계하는 게임을 본다 ····· 40
(표 21-2) TV에서 중계하는 게임을 본다 ····· 40
(표 22-1) TV를 켜면 게임관련 프로그램만 본다 ····· 40
(표 22-2) TV를 켜면 게임관련 프로그램만 본다 ····· 40
(표 23-1) TV에서의 게임 예방 교육, 경고 메시지 시청 유무 ····· 41
(표 23-2) TV에서의 게임 예방 교육, 경고 메시지 시청 유무 ····· 41

ABSTRACT

A study on the relationship between juvenile environment and internet game addiction.

Se-Hee Lee
Advisor : Prof. Jeong-A Lee, Ph.D.
Major in Information and Computer Science Education
Graduate School of Education, Chosun University

Skinner addressed that the behavior is followed by the environmental force and the environmental force should be operated appropriately in order to resolve the problem brought by society and human being. Previous research provided statistically meaningful difference in the adaptability to school life depending on home environment and its social class, and insisted that computer game affects significantly to daily life. This research analyzes how juvenile environment affects internet addiction, comes up with problems related to this matter, and suggests the solutions to the problems.

The survey was composed of questions to evaluate the extent of internet game addiction with respect to juvenile environment. Internet game addiction for juvenile was investigated by categorizing juvenile environment such as home environment, school environment, peer environment, and local community environment. Students from elementary school and middle school were targeted to obtain statistical data set.

The results are summarized with the following five standing points. The first one is addiction tendency affected by the relationship with parents. The second point is the effect of the counseling experience with teachers through the preventive program for internet game addiction. The third point is addiction

tendency affected by making friends through game. The fourth one is how addiction tendency is affected depending on the experience of local community program. The fifth one is the impact of campaign or waning message through mass communication about game addiction. Through these points, we show that juveniles can be easily addicted to the internet game when they are exposed to harmful environment.

The suggested solutions are as follows; one solution is creating a recreation for family members using computer. The second solution is a provision of the professional preventive program for internet game addiction in regular curriculum. The third one is a campaign against the internet game addiction with the help of mass media as well as local community and school. The fourth one is encouraging a sound friendship and the fifth one is enforcing a grading system for internet game by controlling the advertisement for the jackpot.

In Conclusion, we need to consider five aspects of students' environment such as family, school, friends. local community and mass communication as a whole to develop a preventive program and we need to make a campaign to call juvenile's attention and encourage their participations.

I. 서론

1. 연구목적 및 필요성

현대사회는 정보가 생활의 중심을 차지하고 있으며, 우리는 이를 정보화 사회라 부른다. 정보전달을 위한 다양한 매체들이 등장하고 있으며 새로운 매체 중에서도 대표적인 컴퓨터는 빠른 속도로 보급되고 있다. 더불어 정보는 물리적인 세상보다 무한한 공간과 정보를 제공해 주면서 강력한 영향을 끼치고 있으며 통신 기술의 발달이 가져온 인터넷은 우리의 삶에 커다란 변화를 가져왔다. 이러한 인터넷의 편리함으로 인터넷 사용이 급격하게 증가하게 되었다.

특히 우리나라에서는 1990년대 이후 정부 주도로 정보화 사업이 본격적으로 이루어져 94년 6월 KT가 코넷을 서비스한 이후 11년 만에 세계 1위의 초고속 국가 통신망을 구축했다. 인터넷 이용인구만 3257만 명으로 전 국민의 72%에 달하며 이는 아이슬란드, 스웨덴 다음으로 많은 규모다. 이렇듯 우리나라는 급속도로 정보화 사회로 접어들었다.

한국통신문화재단이 발표한 '청소년 인터넷 이용 실태 조사' 보고서에 따르면 우리 청소년들이 인터넷 접속 시 가장 많이 이용하는 서비스는 게임과 오락으로 응답자의 70% 상회하고, 40% 전후에 머물고 있는 채팅 정보 검색 등에 비해 월등히 높은 응답률을 보였다. 이는 대부분의 청소년이 온라인게임을 이용하기 위해 인터넷을 사용하고 인터넷의 학습이나 교육 또는 정보 검색 효과가 예상보다 높지 않음을 보여준다.

인터넷이용 실태 조사 결과에 따르면, 10대 청소년 및 20대의 인터넷 이용률은 97% 이상에 달했다. 이러한 이용률을 반영하듯이 사이버 범죄 비율 또한 10대와 20대에서 가장 높게 나타났다. 특히 온라인 게임으로 인한 범죄가 사이버 범죄의 45%를 차지하고 있다. 청소년 사이버 범죄의 절반 이상은 온라인 게임에 의해 저질러지는 것이다. [20]

2003년 11월 중앙일보 기사에 따르면 초등학생 6학년 남학생이 인터넷 게임을

즐기기 위해 집에서 현금과 수표 등 1천 9백 여 만원을 훔쳐 가출했다가 사흘 만에 집으로 돌아온 사건이 발생했다. 이 남학생은 집을 나간 뒤 부산시 금정구의 한 PC방으로 직행해 사흘 동안 인터넷 게임을 해왔던 것으로 드러났다. 그 돈들은 PC 방비와 인터넷 게임의 아이템 구입비로 지출하였다. 뿐만 아니라 2005년 10일 오후 서귀포시 서귀동 소재 주택에서 인터넷 온라인 게임을 하던 고모씨가 컴퓨터를 켜 놓은 상태에서 의자에 앉아 숨진 채 발견됐다. 숨진 고씨는 수 년 전부터 인터넷 게임인 '리니지'를 하면서 게임머니를 팔아 생활비를 마련하는 등 셋방에서 혼자 게임에만 몰두하며 외출도 거의 하지 않았던 것으로 알려졌다. 이에 경찰은 정신적. 육체적 피로가 누적돼 돌연사한 것으로 추정하고 있다고 한다. 이에 앞서 2004년 12월에는 리니지 게임 아이템 판매업자에 고용돼 매일 20시간씩 식사도 거른 채 인터넷 게임을 하던 유모씨가 쓰러져 병원에서 치료를 받다가 끝내 숨졌다. 이렇듯 게임을 단순 여가시간 활용이 아닌 생명까지도 담보로 하는 사람들도 늘어나고 있다. 이 뿐만 아니라 가상세계와 현신세계를 혼돈하여 살해까지 저지르는 일이 종종 일어나고 있다. 이러한 병폐들은 우리의 무관심속에서 놀라운 기사로만 아닌 주위에 일어나는 사건으로만 여기도 있다. 하지만 우리의 자녀들이 인터넷 게임의 중독에서 빠져 많은 사회문제를 야기하고 있다.

화학적인 중독으로는 마약, 알코올, 니코틴 중독 등이 있다. 이들은 일단 눈으로 보기에도 표시가 나서 물리적으로 제지를 가하면 중단을 할 수 있지만 게임 중독은 정신에 관계 된 문제라서 물리적 방법으로도 제지 할 수 없는 것이 게임 중독이다. 중독 위험도로서는 육체와 정신이 피폐되어 가고 있음에도 어느 법적인 등급이나 인식이 없이 방치되어 있는 환경 속에서 자신을 추스르기란 여간 힘든 일이 아니다. 또한 그들은 그 자체를 그리 심각하게 생각하지도 않는다. 중독 수준에 이르면 모든 생각이 게임의 관계된 생각으로 뇌리를 사로잡아 실생활의 행동은 예전에 내가 아님을 스스로 느끼면서도 빠져 나올 수가 없는 올무가 되어 버린다. 생활 자체가 게임의 연속이므로 정신적 혼란과 정신적 고갈로 점점 더 황폐화되는 것이다.

정보화 시대에서 인터넷의 발전은 상대적으로 호기심이 왕성한 청소년들에게도

지대한 영향을 끼쳤고, 이들은 인터넷을 통한 컴퓨터 게임, PC통신, 동호회 등 다양한 사이트의 정보탐색과 교류를 통하여 이전의 세대들이 전혀 예상치도 못하였던 그들만의 문화를 만들어 가고 있다. 즉 인터넷 문화의 창출은 누구나 부담 없이 컴퓨터 게임을 가까이 할 수 있는 PC 방의 등장으로 더욱 손쉬운 접속을 가질 수 있게 되었고 이는 또 다른 세계에 대한 호기심의 충족감과 함께 현실세계에서 오는 중압감을 벗어나기 위한 수단으로서의 역할을 하게 되었다. 또한 컴퓨터 기술의 발달로 인한 다양하고 화려한 컴퓨터 게임의 세계는 감수성이 예민하고 호기심이 많은 청소년들에게는 새로운 놀이 문화로 자리 잡고 있다. 그러나 이런 긍정적인 측면을 지니고 있는 컴퓨터 게임의 세계는 그 다양함과 긍정적인 면 못지않게 위에서 보여 주듯이 많은 문제점을 함께 지니고 있다. 인터넷을 통한 컴퓨터 게임에 지나치게 몰두함으로서 심리적으로나 정서적인 문제뿐만이 아니라 학업, 진로, 직업 등에도 부정적인 영향을 미친다는 점에서 심각한 사회적·교육적 반성과 그에 대한 대책 마련이 필요성이 제기되는 것이다.

이제는 우리도 인터넷 게임 중독을 방관한 자세로 바라볼 문제가 아니라 사회적인 문제로 우리가 적극 관심을 가져야 하며 인터넷 게임 중독에 대한 많은 연구가 이루어져야 할 때이다. 따라서 본 논문에서는 청소년의 환경을 가정·학교·교우·지역사회·대중매체로 나누어 청소년의 인터넷 게임 중독의 현황을 조사·분석하고 개선방안을 제시하고자 한다.

2. 연구문제

본 연구에서는 청소년들의 환경과 인터넷 게임 중독관계를 알아보고자 청소년 이론에서 제시한 환경별로 알아보기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 부모님의 경제활동 참여, 대화 시간, 대화 공감적 경청 등이 인터넷 게임 중독에 영향을 미치고 있는가?

2. 수업에 대한 흥미와 수업의 참여도, 예방 교육의 부재여부 등이 인터넷 게임 중독에 영향을 미치고 있는가?

3. 지역사회에서 시행하는 청소년 게임중독 예방 교육의 참여와 홍보 부재여부 등이 인터넷 게임 중독에 영향을 미치고 있는가?

4. 주변 친구들의 환경과 개인 고민 해결 방법 등이 인터넷 게임 중독에 영향을 미치고 있는가?

5. 대중매체에서의 프로그램이나 예방 교육의 부재 여부 등이 인터넷 게임 중독에 영향을 미치고 있는가?

II. 이론적 배경과 선행연구

1. 청소년의 개념

청소년의 개념은 사회, 문화, 시대적 상황과 학자마다 다양하게 표현하고 있다. 청소년이라는 용어는 1940년 스탠리 홀(Stanley Hall)이 '청소년기'라는 책을 내면서 처음 학문적으로 사용하였다. 사회적으로는 1차 대전 후 전쟁에서 돌아온 젊은 이들이 새 세대(new generation)로 출현해 대중의 관심을 끌게 되었다.[28]

청소년기는 성장의 시기로 아동의 미성숙에서 성인의 성숙으로 옮겨가는 시기를 말한다. 즉, 청소년기는 생물학적, 심리적, 사회적, 경제적인 측면에서 변화가 일어나는 시기를 의미한다.

심리학에서는 청소년을 14세~15세경부터 22세~23세까지로 규정하고 있다. 버거스(Bergius)와 로스(Roth)의 심리학적 견해에 따르면 사춘기와 청소년 개념은 서로 밀접한 의미를 내포하고 있으며, 이를 보면 12~20세까지의 급성장 기간이 청소년 시기임을 알 수 있다. 심리학자 오즈벨(D. P. Ausubel)은 청소년 개념을 완성 상황으로 보지 않고 계속적인 성장 과정으로 보았다. [29]

독일 사회학자 셀스키(H. Schelsky)는 '청소년은 인간의 행동발달 단계로서 아동의 역할 행동은 더 이상 수행하지 않으나 성인의 역할과 행동을 수행하기에는 아직 이른 단계에 있는 자이다'라고 정의 했다. 청소년기의 연령을 14~25세로 규정하고 있다.[2] 청소년기에는 대체적으로 아동기에서 성인기로 이행하는 미성숙한 조재의 시기로 보고 있으며, 정신적으로는 미성숙 된 자아를 완성하기 위해 지속적인 노력을 기울이며 육체적으로는 최고의 발달을 이루는 시기에 있다. 이 시기에는 자아정체성이 형성되는 가장 결정적인 시기이기도 하다. 청소년은 자립할 수 있는 연령층으로 보기보다는 부모와 주변 사람의 도움을 필요로 하는 연령층이다. 청소년 스스로 성인기에 대한 준비와 학습이 이루어져야 하고, 무엇보다 주변의 관심과 지원, 바람직한 환경의 배려가 전제되어야 하는 연령층이라 할 수 있다.[21]

우리나라의 청소년기본법에 명시되어 있는 청소년은 '9세 이상 24세 미만의 자'

로 청소년보호법에서는 '19세 미만'으로, 민법에서는 '만 20세'로 규정하고 있다. 청소년의 연령 규정은 각 개별법령과 입법취지의 목적에 따라 다르게 규정하고 있다. 본 연구에서는 청소년기본법이 정하고 있는 연령으로 한정하여 고찰하고자 한다.

2. 청소년과 환경

청소년은 아동과 성인의 중간단계에서 신체적·정신적·사회적으로 과도기적 과정에 있다고 볼 수 있다. 즉 신체적·정신적·사회적인 변화를 통하여 사회의 한 구성원이 되기 위한 사회화의 과정에 있다고 볼 수 있다. 빠른 변화로 인해 불안하고 아직 완성되지 않은 단계에 있으며 자신들의 가치관과 정체성에 대하여 불명확한 과정에 있다고 볼 수 있다. 그렇기 때문에 청소년들이 신체적·정신적·사회적으로 한 사회의 성숙된 인격체로 자리 잡기 위해서는 청소년기에 어떤 경험을 하느냐가 중요하다. 이러한 경험은 사회적 환경 안에서 이루어지는 것이므로 청소년들을 둘러싸고 있는 사회 환경의 영향은 무엇보다도 청소년의 성숙한 인격형성에 중요한 매개체로서 역할을 한다.

청소년들은 다양한 사회적 환경에 의해 영향을 받는다. 일차적으로 청소년들에게 영향을 주었던 사회적 환경은 가정, 학교, 그리고 동료 집단이다. 그러나 과학기술의 발달로 인해 일차적 사회 환경들과 더불어 등장한 대중매체는 정보사회에서 청소년에게 가장 밀접하게 영향을 주고 있다. 얼마 전 까지만 해도 라디오, 신문, TV, 영화와 같은 매체가 사회적 환경으로써 청소년들에게 중요한 영향을 미쳤다. 특히 TV는 다른 매체들 보다 청소년에게 더욱 더 큰 영향을 주었다.

그러므로 청소년을 이해하는데 있어서 그들의 현재의 행동에 영향을 미치고 있는 환경에 대한 이해가 필수적이다. 청소년 환경의 영역은 자연적 환경과 사회적 환경을 대상으로 하여 도덕적 능력의 함양에 좋은 영향을 미치는 청소년 환경을 보존하거나 조성하는 기능과 유해한 영향을 미치는 청소년 환경을 순화 · 제거하는 역할을 수행한다. 따라서 청소년 환경은 도덕적 능력 함양에 큰 영향을 미치고 21세기에는 청소년 환경이 청소년 육성의 가장 중요한 쟁점이 될 것으로 전망된다.

왓슨은 환경이 아동의 발달을 형성하는 거대한 힘을 갖고 있다고 믿고, 인간성격

에 대한 초기의 훈련은 한 아동을 여러 종류의 성인으로라도 만들 수 있다고 주장했다. "나에게 12명의 건강한 아기들과 내 자신이 그들을 키울 수 있는 세계를 제공해 준다면, 나는 그들 중 한 아기를 택하여 내가 원하는 유형의 인간, 즉 의사, 변호사, 미술가, 상인, 우두머리 혹은 거지나 도둑으로까지도 훈련시킬 수 있다." 라고 했다. 그리고 스키너(Skinner)는 인간의 행동은 그 사람의 환경에서 부과되는 힘의 결과라고 믿으며, 사회문제와 인간문제를 해결하기 위해서는 이 환경의 힘을 적절히 조작해야 한다고 했다.[31] 즉, 환경은 청소년들이 건강하게 성장할 필수적인 에너지를 공급해주기도 하지만 건강하지 못한 환경은 청소년에게 치명적인 해를 끼침으로써 삶의 질에 부정적인 영향을 미치기도 한다.

청소년 이론에서 청소년에게 미치는 환경을 5가지 환경으로 분류한다. 그것은 다음과 같다.[34]

1) 가정

모든 인간은 가정에서 태어나고 가정에서 자라나며 가정생활에서 가장 큰 영향을 받으면서 성정하게 된다. 그러므로 청소년의 삶은 제1차 사회화 기관인 가정의 영향을 가장 크게 받는다. 따라서 가족 구성원, 가정환경, 가정 분위기 등과 부모의 교육과 부모가 자녀를 대하는 태도 등은 청소년에게 크게 영향을 준다.

청소년들은 사회화하여 그들을 사회적 인간으로 형성한다는 점에서 가정의 기능을 요약해 보면 다음과 같다. 첫째, 가정은 청소년에게 만족을 주어 안정성의 기반이 된다. 둘째, 가정은 청소년의 능력을 계발하고 발달시키는 장소이다. 셋째, 가정은 청소년의 인격대우를 충족시켜 줌으로써 사회적 인격의 기반을 만들어 준다. 넷째, 가족과의 인간관계에서 청소년은 자기중심적인 행동만을 해서 안 된다는 것을 알고 언제나 나 아닌 다른 사람과의 관계 안에서 행동해야 한다는 사실을 학습한다. 다섯째, 청소년은 가족 내의 상호작용을 통해서 교육받을 수 있는 편리한 수단, 즉 언어 같은 것을 학습하여 획득한다. 여섯째, 가정 내에서 청소년은 지배, 복종, 협동, 대립, 경쟁 등 사회에서의 인간관계를 체험하고 보다 광범위한 사회생활에 대한 준비를 하게 되는 것이다. 일곱째, 청소년은 가정에서의 경험을 통해서 사회

생활에 필요한 습관, 예의, 태도 등을 학습한다.

2) 학교

학교는 가정으로부터 교육기능의 전담을 부여받은 유일한 형식화된 곳으로 청소년들은 학교생활을 통해서 자신의 장래를 설계하고 진로를 결정하게 된다. 그리고 수면 시간을 제외한 하루 중 거의 대부분의 시간을 학교에서 보내고 있다. 그 만큼 청소년들에 있어서 학교가 차지하는 비중이 크며 많은 영향을 미치고 있다. 최근 학교의 현실들은 여러 가지 문제점을 제기하기도 하는데 그 내용은 다음과 같다.

첫째, 성적 제일주의의 가치가 지배하고 있으며 입시중심의 주입식 교육으로 청소년들에 대한 전인적인 교육은 뒷전이 될 수밖에 없으며 건전한 인간육성을 위한 생활교육과 인격완성과는 거리가 멀다는 점이다.

둘째, 성적 중심의 경쟁은 이기주의의 사고를 불러일으켰을 뿐만 아니라 경쟁에서 뒤진 청소년들은 좌절감과 패배감을 경험함으로써 부정적 자아개념 형성으로 인해 비행의 가능성을 높여 학교 교육이 오히려 청소년 문제를 제기하는 결과를 초래한 면도 없지 않았다는 점이다.

셋째, 교사와의 상호작용에서의 문제로 인간은 기계가 아니므로 성실과 신념, 경험을 바탕으로 학생과 접촉하면서 각종 교육방법과 교육기술을 가미할 때 더욱 큰 성과를 얻을 수 있는 점이다. 교육은 결국 인격과 인격의 만남이다.

3) 교우관계

아동기나 청소년기에 있어 교우관계가 미치는 영향은 매우 크지만 특히 청소년기는 가족과의 상호작용이 급격히 줄어드는 반면에 친구가 차지하는 영향이 양적·질적으로 증가할 뿐 아니라 청소년기의 적응과 사회적 발달에 절대적이라는 점에서 아동기와는 구별된다. 청소년기에 교우관계가 미치는 중요성과 의의는 다음과 같다.

첫째, 정서적 지지를 제공한다. 청소년들은 비슷한 과정을 경험하고 있는 또래집단을 통해 심리적 안정과 지지를 얻을 뿐 아니라 또래집단과의 지지, 격려, 상호

작용을 통해 자신이 가치 있는 사람이라는 긍정적인 자아 존중감을 갖게 한다.

둘째. 가정 외 세계에 대한 다양한 정보 제공과 지식, 기술 습득의 기회를 제공한다. 또래 집단은 가정에서 얻지 못하는 여러 가지 지식과 정보를 제공하고 성인기로 발전 해 가는 과정에서 필요한 사회적 기술과 전략을 습득하게 함으로써 가족으로부터 독립하도록 돕는데 이바지한다.

셋째, 물리적 지원을 한다. 친구관계는 기꺼이 시간을 같이 보내고 필요한 자원과 도움을 제공하는 등의 물리적 지원의 기능을 갖는다. 이렇듯 또래의 영향은 직·간접적으로 뿐 아니라 긍정적 또는 부정적 부분 등 다차원적으로 작용한다.

4) 지역사회

청소년의 인격형성은 청소년이 일상생활을 영위하고 있는 가정, 학교 및 사회의 장에서 행해지지만, 가정이나 학교가 충분히 그 역할을 수행하기 위해서는 지역사회와의 제휴, 협력이 필요하다. 특히 청소년 복지에 있어 지역사회는 다음과 같은 이유에서 중요하다.

첫째, 지역사회는 청소년들에게 있어 구체적인 생활의 원천적 거점이다. 청소년 문제의 확산은 지역사회의 유해한 사회문화적 환경과 분위기와 밀접한 관계를 갖고 있으므로 지역사회의 책임이 더 강조되고 있으며 지역사회와의 연계와 협력의 필요성이 더 한층 대두되고 있다.

둘째, 지역사회는 청소년의 교육의 장이 될 뿐 아니라 지역사회에 존재하는 모든 물질적·문화적·인간적 자원은 청소년을 위한 교육적 자원이다. 지역사회는 청소년들의 관습과 태도 가치의식을 길러 주는 교사의 역할을 하고 있으며 지역사회의 형태 및 문화가 학교교육의 성격을 결정한다.

셋째, 지역사회에는 청소년에게 유용한 자원들이 잠재되어 있다. 지역사회에 있는 인적·물적 자원을 동원해 지역 주민들의 자발적인 참여를 이끌어 냄으로써 청소년에 대한 주민의 관심과 책임을 고양시키고 청소년과 기성세대와의 갭을 메울 수 있다.

넷째, 지역사회는 중앙정부가 작성한 정책의 효과가 구체적으로 발생하는 전선이

다. 그러므로 청소년과 관련된 국가의 정책 의지가 그 실효성을 거둘 수 있는 현장도 바로 지역사회이다. 이처럼 청소년복지는 지역의 상황과 특수성을 고려하고 지역 청소년에게 적합한 청소년 정책을 수립, 집행하고, 또한 지역 사회로부터의 피드백을 통해 개선된다. 따라서 지역사회는 각종복지시책이나 서비스 등이 실현되는 곳일 뿐 아니라 현재 사회 구성원인 청소년의 참여가 발휘되는 곳이기도 하여 청소년의 삶의 질에 중요한 영향을 미친다.

5) 대중매체

오늘날 대중매체가 청소년의 생활 속에 깊이 잠식해 있다는 사실을 감안할 때 대중매체는 특히 가치교육에 관한 한 가정이나 학교보다 더 큰 영향을 미치고 있다는 것을 부인하기 어렵다. 매스컴은 청소년 문화를 창조하고 변화시키는 데 상당한 긍정적인 작용을 하기도 하지만 여러 가지 악조건과 연결되기 쉽고 비행의 준비 상태에 놓인 자에게는 비행수단이나 기술을 시사하거나 비행 화를 촉진하는 작용을 할 수도 있다. 매스미디어간의 과열 경쟁 속에서 광고 수입의 증대, 판로 확장을 노린 나머지 극단적인 상업주의에 빠지고 그 결과 선정적 자극은 감수성이 예민한 청소년들에게 나쁜 영향을 끼치고 있다. 매스미디어속의 범죄적·폭력적 내용들이 이른바 범죄학교일 수 있고 또한 방아쇠 효과를 가져 올 수 있다는 것이다.

3. 인터넷 게임

1) 인터넷 게임의 정의

일반적으로 게임이라고 하면 오락, 유희, 즐거움, 재미라는 단어들이 연상될 정도로 이러한 단어들과 긴밀한 관련을 맺고 있다. 게임은 그 사회의 문화를 형성하는데 영향을 미칠 뿐만 아니라 현대인의 인지적, 사회적, 심리적 발달에 중요한 영향을 미친다. 게임의 어원은 인도 유러피언 계통의 'ghem'에서 유래했으며 '흥겹게 뛰다'라는 뜻을 가지고 있고, 재미를 느낄 수 있는 '놀이' 혹은 ' 오락'으로 표현하고 있다.

컴퓨터 게임은 '기억능력이 있는 실리콘 칩 컴퓨터 회로에 의해 작동하는 모든 놀이의 총칭' 으로 정의하고 있으며 전자오락게임, 비디오 게임, 멀티미디어 게임 등 다양한 용어들과 함께 사용되고 있다. 또, 현행 법률상의 정의는 '음반, 비디오물 및 게임물에 관한 법률' 에서는 게임이라 함은 컴퓨터 프로그램에 의하여 오락을 할 수 있도록 제작된 영상물과 오락을 위하여 게임 제공업소 내에 설치, 운영하는 기타 게임기구'라고 되어 있다. 이는 게임의 특성을 반영한다기 보다는 법률의 적용범위를 정하기 위하여 사용되는 정의로 해석되고 있다.

국내의 학계나 업계는 게임에 대하여 '전자적 기술에 의해 놀이적 재미로써 오락이라는 문화적 기능을 담당하는 게임이라는 상품' '전자적 기술'과 '오락'이라는 '놀이적 재미성' 을 결합한 게임 컨텐츠와 컴퓨터 기술을 접목한 멀티미디어 기술을 표현한 영상세계'라고 정의하고 있다.

한편, 게임의 다우이성으로서의 재미, 규칙, 참여, 목적 추구성을 들어 광의로서의 게임을 '특정 목적을 추구하기 위하여 만들어진 규칙에 의거하여 직접 참여하고 진행하여 나가도록 흥미롭게 구성된 놀이'로 정의한다. 컴퓨터 게임은 '컴퓨터라는 하드웨어 상에서 흥미를 유발하는 내용물이 어떤 규칙에 의거한 선택과정을 통해 진행되어 나가도록 컴퓨터 프로그램에 의하여 제작된 것'으로 정의 한다

또한, 컴퓨터 게임을 다음과 같이 정의한다. 첫째, 인간의 게임을 컴퓨터로 흉내내어 컴퓨터가 인간 또는 다른 컴퓨터와 게임을 할 수 있게 한 것이다. 이는 컴퓨터 대 인간의 게임형태로 단순히 컴퓨터가 인간을 대상으로 하는 입장이다. 둘째, 컴퓨터를 이용하여 이루어지는 오락행위를 말한다. 특히, 컴퓨터의 그래픽 기능을 이용하여 화면에 움직이는 그림을 주로 한 게임을 말한다. 이 정의는 컴퓨터가 제공하는 도구적 입장에서의 게임이다. 즉, 어떤 형태의 게임이건 컴퓨터 게임이란 오락적인 요소를 지닌 어떤 규칙이나 행위를 컴퓨터에 이입시켜 컴퓨터와 인간 사이에 이루어지는 놀이인 것이다.

2) 게임의 분류

게임의 분류는 다양하며 여러 각도에서 시도될 수 있다. 오락용과 교육용으로 구

분하고 오락용은 다시 보더 게임, 액션게임, 롤 플레잉, 어드벤처게임, 시뮬레이션, 퍼즐 및 도형 게임등으로 구분한다. 또한 형식적인 것, 내용적인 것, 신체적인 것, 교육적인 것으로 분류하며, 하드웨어적 측면과 소프트웨어적 측면으로 분류한다. 그중에도 게임이 이루어지는 게임기기인 하드웨어와 게임 구현방법, 사용방법, 게임 매체, 게임 제작기술, 게임 목적, 게임내용, 게임형식 등의 기준이 가장 많이 사용되고 있는 분류방법이며, 유통방식에 따라 분류하기도 한다.

본 논문에서는 하드웨어적 형식으로 분류한다. 하드웨어와 형식에 따라 게임을 분류하는 것이 가장 일반적이고 이해하기가 쉽다고 한다. 이 분류방법을 상세하게 기술하면 다음과 같다.

(1) 하드웨어에 의한 분류

① 아케이드 게임

아케이드게임 혹은 업소용 게임 등으로 불리며, 사용자들이 업소로 찾아가 동전을 투입하고 사용하는 방식의 게임을 말한다. 가정용비디오게임의 보급과 컴퓨터 게임 사용자가 증가하면서 점차 사용빈도가 낮아지고 있는 추세이다. 하지만 대형화면을 통하여 스펙터클을 강조하거나 게이머에게 실제 동작을 요구하는 기법 등 차별화 전략을 구사하고 있다. 또 테마파트나 가상현실 기술을 응용하는 등 새로운 영역을 개척하고 있는 중이다.

② 비디오 게임

콘솔게임으로도 불리며, TV모니터에 연결하는 게임을 위한 전용 컴퓨터 장치인 콘솔을 사용한 게임으로써 1980년대 중반부터 닌텐도 패미컴 시리즈를 시작으로 널리 보급되었다. 컨텐츠를 담는 미디어 카트리지는 처음에는 롬팩으로 나왔으나, 소니사에 의해 CD-ROM 형태로 보급되기 시작하였다. 그래픽이나 사운드, 처리속도 및 게임 내용면에서도 아케이드 게임에 뒤지지 않으며 가격경쟁력을 바탕으로 전 세계적인 시장을 확보하고 있다.

③ 오프라인 컴퓨터 게임

개인용 컴퓨터를 통하여 구현되는 게임으로 처음에는 플로피디스크의 형태로 공

급되었으나 현재는 CD-ROM으로 주로 판매되고 있으며, 최근 고용량의 DVD로도 출시되고 있다. 현재 CPU와 컴퓨터 메모리 분야의 고속화와 그래픽카드 등 주변기기의 비약적인 발전에 힘입어 시장을 계속 확대하고 있다.

④ 온라인 컴퓨터 게임

가장 최근에 등장하여 매니아 층을 중심으로 붐을 일으키고 있다. 온라인 게임중 TCP/IP를 기반으로 하는 게임은 유닉스 서버를 사용한다. 유닉스는 다중 사용자를 지원하는 운영체제인 동시에 내장된 TCT/IP를 통해 대규모 사용자의 접속이 가능하므로 머드게임의 서버로 적합하다. 그러나 전 세계의 인터넷을 대상으로 하므로 네트워크 회선의 과부하로 인한 혼잡이 문제가 된다. 현재는 주로 전용선을 활용하여 이런 문제를 해결하고 있다.

한편, LAN 등을 통해 비교적 적은 사용자들을 대상으로 하기 때문에 네트워크 속도에 대한 부담이 없어 구현에 따른 어려움은 크지 않다. 이러한 온라인 게임은 경쟁과 사교 욕구를 동시에 만족함으로써 그 중독성이 사회적인 문제로 대두되고 있다.

(2) 형식에 의한 분류

① 시뮬레이션 게임

시뮬레이션 게임은 사용자가 직접 현실감을 느낄 수 있도록 현실과 동일한 여건이나 유사한 모의 환경을 제공해 주는 게임을 말한다. 모든 게임은 기본적으로 시뮬레이션적 모의 환경을 제공해 주는 게임을 말한다. 모든 게임은 기본적으로 시뮬레이션적 성격을 조금씩은 갖고 있다고 할 수 있으나, 주로 현실과 닮은 세계를 다룬다는 측면에서 구분이 된다. 시뮬레이션은 직접적인 실험이나 참여에 따르는 위험부담을 줄이기 위하여 컴퓨터 프로그램을 통하여 훈련할 목적으로 개발되었다. 비행 시뮬레이션 게임은 공군 조종사들을 훈련시키기 위하여 개발된 것이다. 시뮬레이션은 전략 시뮬레이션과 육성 시뮬레이션으로 나눌 수 있다.

전략 시뮬레이션은 "삼국지"와 같이 다양한 전략과 전술을 바탕으로 게임을 전개해 나가는 것으로 이기기 위해서는 자원을 관리하고 전략적 사고력이 요구된다. 육

성 시뮬레이션은 전략 시뮬레이션에 롤플레잉 게임의 성격을 결합하여 만들어진 게임이다. 이용자가 선택한 캐릭터를 어떤 목적으로 가지고 성장시켜 나가며 대부분 주인이나 부모의 입장에서 게임을 진행한다. '프린세스 메이커' ' 졸업' '신혼일기' 등이 있다.

② RPG(Role Playing Game) 게임

롤플레잉 게임은 이용자가 게임에서 주어진 하나의 역할을 맡아서 진행하는 류의 게임으로써 주어진 임무를 완성하여 어떤 목적을 달성하거나 비밀이 벗겨지는 형식을 취한다. 스토리의 배경은 대부분 게임 능력을 일정 수준으로 향상시키지 않으면 특정 단계이상 진행이 어렵도록 되어 있어 초보자들에게는 어려운 게임이다.

③ 머드(MUD) 게임

장르상으로는 일종의 롤플레잉이라고 할 수 있지만 변수가 다양하고 시나리오가 정형화 되어 있지 않다는 점에서 시뮬레이션의 성격도 강하다. 따라서 독립된 장르로 보지 않고 롤플레잉 게임이 변화 발전된 것으로 볼 수도 있다.

하지만 머드게임만이 갖는 가상공동체적 성격 때문에 따로 구분할 필요가 있다. 머드 게임은 컴퓨터 네트워크를 통해 여러 사람들이 동시에 접속하여 하나의 가상사회를 만들어 생활하게 된다. 초기에는 텍스트 기반으로 채팅 위주의 진행방식을 취했지만 근래에는 영상과 채팅을 함께 사용한다.

또한 머드게임은 게이밍 존(Gamming Zone)이 되는 서버에서 세계의 수백, 수천명의 사람들이 함께 게임을 즐기게 된다. 또한 시나리오의 완성 또한 이용자들에 의하여 이루어지는 것이 중요한 특징이라 할 수 있다. 수만 명이 이용하는 게임 특성상 이야기의 전개는 복잡하고 환경구조 또한 예측하기 어려워 한편의 머드게임의 완성은 수개월 또는 수년이 걸리기도 한다.

④ 어드벤처 게임

어드벤처 게임은 퍼즐을 풀거나 일정한 지역을 돌아다니며 위험에서 탈출하는 등의 모험을 하는 게임이다. 최근에는 격투 롤플레잉 등과 결합하여 격투 어드벤처, 롤플레잉 어드벤처 등의 새로운 장르가 나타나고 있다. 그 외에도 슈팅게임, 보드게임, 스포츠게임 등이 있다.

4. 인터넷 게임 중독

1) 중독의 개념

중독의 백과사전적 정의를 보면 중독은 '생체가 어떤 독물의 작용에 의해 예기치 않은 반응을 일으켜 가끔 생명에 위험을 미치는 일이다'라고 되어 있다. 즉, 중독이란 말은 원래 의학적 용어로서 그 중독의 대상이 알코올이나 독극물 등 약물을 복용하는 사례에 적용되어 사용되어 왔다.

그러나 이제 중독이라는 개념은 어떠한 물질이 신체에 일으키는 위험증상 뿐 아니라 문제 행동을 야기하는 대상 모두에 확대 사용되기 시작한 것이다. Egger와 Rauterberg(1996)가 제시한 세 가지 중독 모델을 통해 오늘날 '중독'을 바라보는 대체적인 시각을 추측해 볼 수 있다. 이들은 중독을 크게 질병, 대처방식, 삶의 방식의 세 가지 모델로 분석했는데 다음과 같다.

첫째, 질병 모델은 병으로서의 중독에 초점을 둔 것으로 대부분의 중독 개념이 이에 해당된다.

둘째 적응 모델은 삶에 적응하기 위한 대처방식으로서 중독을 바라보는 시각이다.

셋째 삶의 방식 모델은 생활양식 또는 역할이라는 측면에서 중독을 정의한다.

또한 이들은 중독 대상에 관계없이 중독에 보편적으로 적용되는 네 가지 징후를 제시하고 있다. 즉 중독은 위의 세 가지 중 어떤 모델을 따르던지 ① 특정물질, 관계 또는 행동에 몰두하며 ② 특정 물질의 이용 또는 행동유형에 대해 통제력을 상실하고 ③ 이러한 통제력의 상실과 그 결과들로 인해 주위 사람들의 염려를 초래하며 ④ 부정적인 결과들에도 불구하고 특정 물질의 이용 또는 관련 행동이 지속된다는 특징적 징후들을 보인다는 것이다.

즉, 중독이란 일반적으로 특정 물질 또는 관계에 지나치게 몰두 또는 의존해 사회적, 심리적, 직업적인 면에서 치명적인 손실을 가져오는 상태라고 정의할 수 있다. 의학적 시각에서 보는 특징으로 중독은 '중단하면 심한 감정적, 정신적, 심리적 반응을 초래할 정도로 어떤 물질이나 습관, 행위에의 통제 불가능한 의존'이라고 정의할 수 있다.

정신의학적 입장에서 중독은 '술이나 마약, 담배, 또는 기타물질에 대한 심리적 의존이나 생리적 의존을 의미한다. 이것은 곧 계속 사용하지 않을 수 없는 강박적인 갈구와 내성의 증가에 따르는 용량증가의 필요성, 그리고 그들 약물의 공급이 갑자기 단절되거나 양이 감소되었을 때 나타나는 금단증상의 세 가지를 기준으로 하여 발현되는 증상을 '중독'이라고 정의하는 것과 같다.

모든 중독은 재미와 호기심으로 시작되다가 '감정 변화' 과정을 거쳐서 '의존'과 '습관'이 되는 '진행성 질병'으로서 이로 인해 가족 모두가 고통을 받게 되는 '가족 전체의 병'이라고 할 수 있다.

2) 게임 중독의 개념

컴퓨터게임 중독은 컴퓨터게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져들어 중독적인 증상이 나타나는 것이다. 즉 컴퓨터게임 중독 청소년들은 게임을 통해 스트레스를 해소하려는 심리적인 의존과 중단했을 때 나타나는 금단, 내성증상과 학업·사회적인 기능상의 심각한 변화와 부적응을 보이며, 2차적으로 심각한 사회 문제를 유발한 가능성이 높다.[15]

20여년 전부터 중독의학을 하는 학자들에 의하여 중독 증상이 약물이나 화학물질이 아니라 특정행동에 대한 집착이나 이 행위를 하고자 하는 충동 조절의 문제에 의해서도 생길 수 있다는 주장이 나오며 그 개념이 확장되었다. 즉, 병적인 도박이나 방화광, 도벽광 등의 충동 조절 장애를 포함하여 운동, 쇼핑, 음식, 섹스, 일 등의 의존적인 행동 장애도 행동상의 중독으로 개념화 되었다. 행동 중독의 경우 영상매체, 기술의 발달로 기술 중독의 부류도 생겨났다. 즉, TV,테크놀로지, 루빅스 큐브, 인터넷, 그리고 컴퓨터 게임이 여기에 속한다. 인터넷 중독에 대해 학자마다 다른 준거들을 제시하고 있는데, 준거들을 살펴보면 인터넷 중독을 개념화 하기 위하여 약물중독을 준거로 하여 약물이라는 용어 대신에 '인터넷'이라는 말로 대치되어 사용하였다. 따라서 진단준거에는 내성, 금단증상, 갈망, 사회적, 직업적 또는 다른 기능상의 중요한 영역에서 장애 또는 고통을 유발하는 경우를 포함한다고 정의하고 있다.[36]

또 다른 정의로는 컴퓨터 게임은 자신의 생활에 큰 비중을 차지하고 있으며, 목적에 의한 행위로서의 사용이 아니라 그 자체가 하나의 습관으로 자리 잡고 있으며, 게임에 대한 통제력을 상실하여 게임에 대한 자제를 인식하면서도 자신의 의지대로 통제하지 못하는 상태[19], 부정적인 결과가 초래되는 데도 불구하고 게임 이용을 지속하게 되고, 현실과 가상세계의 구분이 모호하며, 결과적으로 심리적, 사회적, 기타 기능상의 부적응을 초래하는 것[4], 게임을 함으로써 게임에 강박적으로 의존하게 되고, 해로운 것을 자각함에도 불구하고 내성이 생겨 지속적으로 이용시간이 늘어나며, 게임을 그만두었을 때는 금단증상까지도 나타나고 이로 인해 일상적 생활, 학업 및 직장생활, 사회적 관계 형성 및 인간관계에 있어 정상적 상태를 유지하지 못하는 상태[9] 등으로 정의되고 있다.

이와같은 중독이론은 청소년들이 욕구충족을 위하여 게임에 몰입하다가 중독에 이르는 과정을 설명하기 위해 사용하였다. 1990년대 들어 인터넷 또는 온라인 게임이 등장하면서 쌍방향 상호작용이 강화되고 컴퓨터와 사람 사이의 게임이 아니라, 사람과 사람사이의 게임이 등장하면서 게임 중독의 가능성과 심각성이 증대되었다. 그 결과 게임 중독 특히 청소년들 사이의 게임 중독은 심각한 사회문제로 부상하기에 이르렀다

3) 컴퓨터게임 중독의 원인

컴퓨터게임에 몰두하게 되는 원인을 찾는 연구의 대부분은 개인의 욕구충족이라는 측면에 초점을 두고 있다. 마약이나 도박과 같은 다른 중독적 증상과 마찬가지로 중독의 대상을 통해 현실에서는 만족시키지 못하는 욕구를 충족시킬 수 있기 때문에 사람들이 게임에 중독된다는 입장이다.

이러한 관점에서 Suler(1996)는 매슬로우(Maslow)의 5단계 욕구 위계 이론을 응용해 게임의 어떠한 특성들이 인간의 욕구를 충족시키는지를 설명하고 있다. 그의 설명에 따르면 '생리적 욕구와 안전 욕구'는 온라인 상에서의 성적 희롱, 성별의 전환, 익명성에 의해서 충족되며, '소속과 애정 욕구'는 게임상에서 만나는 사람들과의 관계 형성을 통해서 얻을 수 있다. 또한 게임 상에서 개인은 모든 게임행위에

즉각적으로 피드백을 받게 됨으로써 자신의 행동이 타인에게 미치는 영향력을 빠르게 확인할 수 있게 된다. 따라서 이러한 인정과 영향력 행사는 '존경 욕구'를 충족시키게 된다. 나아가 게임을 통해 자신의 전체성에 대한 고민을 하게 됨으로써 자신의 내적 관심과 태도, 그리고 자신도 모르던 자신의 성격을 깨닫게 됨으로써 마지막 단계의 욕구인 '자이실현 욕구'를 충족시킬 수 있게 된다는 것이다. [43]

이와 비슷하게 King(1996) 역시 욕구 충족의 시각에서 게임 중독의 특성을 설명하고 있다. 그는 게임이 인간의 의사소통 욕구와 관음증적 욕구를 해결해 줄 수 있다고 보았으며[42] Young(1997)은 인터넷중독에 관해 연구를 하면서 게임을 인터넷 서비스의 하나로 보고 이와 관련시켜 사회적지지, 성적 만족, 새로운 인격 창출, 숨은 성격의 발현, 인정과 영향력을 인터넷과 게임에 중독되는 다섯 가지 원인으로 제시했다.

황상민과 장근영은 레벨과 아이템이라는 게임의 도구를 통한 욕구충족 과정을 통해 MMORPG의 중독 성향을 설명하였다. 즉, 중독집단의 게이머는 게임 내의 아이템 취득과 레벨 향상을 통해 다른 사람으로부터 인정과 관심을 받을 수 있고, 자신의 능력과 재력을 다른 사람들에게 과시할 수 있는 보상 경험을 학습한다. 그러나 좋은 아이템이 일정한 비율이나 계획적으로 주어지는 것이 아니며, 높은 레벨로 올라갈수록 레벨을 향상시키기 위해 필요한 게이머의 경험치가 낮은 레벨보다 훨씬 많이 필요하기 때문에 아이템 취득과 레벨 향상을 위해 게임에 더 많은 시간을 투자해야 한다. 게이머는 보상 경험을 증가시키기 위해 게임에 더 몰두하게 되는 것이다. 다시 말해 게임 중독은 게이머의 심리적 욕구가 게임 내의 경험을 통해 보상을 받음으로써 게임에 몰두하도록 조건화 된다는 것이다.[33]

Csikszentmihalyi(1990)는 사람들이 게임을 하는 중요한 이유는 게임을 통해 몰입(flow)을 경험하기 때문이라고 하였다. 이 개념을 처음 소개한 그는 몰입이란 '사람이 전체적으로 관여되어 행동할 때, 느끼는 푹 빠진 감정'이라고 정의하고, 어떤 활동을 할 때 경험하는 '최적 경험의 과정'이라고 하였다. Lutz와 Guiry(1994)는 몰입이란 어떤 사건이나 물건, 행동에 깊이 관여된 사람들에 의해 종종 경험되어지는 마음의 상태라고 하면서 이때 시간은 정지되어 있는 것처럼 느껴지며, 다른 것들은

신경 쓸 만한 문제가 되지 않는다고 하였다. Hoffman과 Novak(1996)은 몰입을 높은 수준의 기술과 통제, 높은 수준의 도전과 환기, 집중된 관심에 의해 결정되며, 상호작용성과 원격 존재감(tele-presence)에 의해 증가되는 것이라고 하였다. 몰입상태에 있는 경우 무의미한 사고와 지각은 제외되고 상호작용하는 것에만 집중된다. 몰입은 행위(action)와 인식(awareness)을 통합하는 것과 관련되며, 집중되는 강도가 매우 높아 다른 것에 대한 관심을 두지 않게 된다. 몰입상태에서의 사람들의 행위는 자신의 행위를 통제하는 상태에 있게 되고, 자신과 환경, 자극과 반응, 또는 과거와 현재와 미래의 차이가 거의 없는 한 순간으로부터 다음 단계로의 통일된 흐름으로 경험된다. 즉 몰입이란 어떤 활동에 집중했을 때 일어나는 최적의 심리상태라고 할 수 있으며, 게임을 통하여 몰입을 경험하게 되면 다시 그런 경험을 하고 싶게 되고 점점 게임에 빠져들게 된다.

우리나라 청소년들의 게임 중독 원인을 다음의 일곱 가지로 제시하고 있다. 첫째, 대부분의 게임은 진행될수록 점점 더 어려워지므로 게임을 끝까지 정복하고자 한다. 둘째, 게임을 통해 파괴본능을 충족 시킨다. 셋째, 현실에서의 나약한 모습을 게임속의 막강함을 통해 대리만족할 수 있다. 넷째, 컴퓨터를 상대로 게임할 수도 있고 네트워크 상에서 여러 사람과 동시에 게임할 수도 있으며 불확실성이 주는 새로움이 존재 한다. 자기효능감이란 어떤 목적이나 결과를 성취하기 위해 요구되는 행동을 조직하고 행동에 옮길 수 있는 개인적 능력에 대한 판단이며 개인적 신념을 지칭한다. 다섯째, 공부와 스트레스로 가득 찬 현실로부터의 도피처가 된다. 여섯째, 가상공간속의 캐릭터를 통해 자신을 표출할 수 있다. 일곱째, 프로 게이머라는 화려한 직업은 게임만 잘해도 사회적으로 인정받고 성공할 수 있다는 생각을 심어준다. 이러한 요인들로 인해 우리 청소년들은 인터넷 게임 중독에 빠져들고 있다.[19]

4) 게임 중독의 증상

컴퓨터게임 중독이 과거 전자오락보다도 훨씬 재미의 강도가 높아서 매우 중독성이 높을 뿐만 아니라 보편적인 청소년들이 즐기고 있으므로 청소년들 사이에 중

독의 위험성의 범위가 넓다. 컴퓨터게임에 중독된 아동들은 거의 일상의 모든 생각이 게임에 집중되어 있고 심지어 수업시간에까지 게임에 정신이 팔려있는 경우도 있다. PC방에서 밤을 새는 경우가 있는가 하면 학교수업까지 빠지면서 게임에 매달리는 경우, 급기야 학업을 포기하는 경우도 발생하고 있다.

컴퓨터게임에 중독된 아동은 컴퓨터게임에 모든 시간과 생각을 빼앗기면서 자연히 학교 수업에 등한시 하게 되고 교우관계가 원만해지지 못하고 쉽게 예민해지며 자기조절 능력을 잃게 되는 특징이 있다. 전문가의 조언에 따르면 청소년이 전에 비해 피곤하다거나 성적이 떨어지고 취미활동에 관심이 멀이지고 친구를 만나지 않고 화를 잘 낸다면 일단 컴퓨터게임이나 컴퓨터와 관련된 중독증을 의심해 보아야 한다고 지적한다. 특히 어린이들의 게임 중독을 매우 조심해야 하는데 게임이 너무 재미있어 새로운 것에 호기심이 강하고 자기 조절이 잘 안되어서 시간 가는 줄 모르고 게임에 몰두하게 된다. 특히 내성적이고 머리가 좋으며 고집이 강한 어린이들이 중독에 걸리기 쉬운 성격 유형으로 꼽는다. 청소년의 게임 중독은 절제하지 못하고 과도하게 게임에 빠져들어 중독 증세가 나타나는 것이다. 즉 컴퓨터 게임 중독 청소년들은 게임을 통해 해소하려고 하는 심리적인 의존과 중단할 때 나타나는 금단, 내성 증상과 함께 학업, 사회적인 기능상의 심각한 변화나 부적응을 보이며 2차적으로 심각한 사회적인 문제를 유발할 가능성이 있다

인터넷 게임으로 인한 증상들을 학자들의 연구를 통해 밝혀진 게임 중독의 증상들을 항목별로 살펴보면 다음과 같다. 우울증은 집중의 어려움, 의사결정과 문제해결의 어려움, 자신과 미래와 환경에 대한 비관적이고 부정적인 생각, 대인접촉의 회피, 의존, 비 활동성, 외모를 소홀히 함, 반응속도, 움직임, 말 등이 느려짐의 증상을 보이거나 경험한다.

가상공간에 대한 통제력의 상실은 중독적인 사용을 이미 보이는 사람들이 가상공간에 대해서 그 사용량이나 정도를 제어하지 못함을 의미한다. 자신활동과 관련된 정보에 대한 주의 집중력이 낮고, 만족을 연기할만한 능력, 침착성, 자제력이 결여되며, 계획에 의한 활동보다는 즉각적인 선택을 하는 판단이나 행동이 기분에 좌우되는 것과 관계있는 충동적인 성격도 나타난다.

컴퓨터 게임 중독자들은 수면 시간의 부족으로 인해서 신체적으로 고통 받고 있으며 눈의 피로와 두통, 목이나 어깨의 통증을 호소하다. 또한 만성적으로 피로감을 느끼며 무기력하다고 생각하게 하고 손목 관절의 통증, 눈의 건조증, 요통, 불규칙한 식사, 수면 패턴의 변화로 인한 수면 장애들이 컴퓨터 중독의 증상이다.

경제적인 문제로는 컴퓨터 게임 소프트웨어 구입비 및 통신 요금과 게임방 출입비용 등의 증가로 인해서 부담이 크며 요금을 지불할 능력이 되지 않음에도 불구하고 계속해서 게임에 매달리는 경향이 있다.

가족과의 문제는 우선 가족과의 대화량이 점점 줄어들게 되고, 가족 단위의 외식이나 여행에 자주 참여하지 않으므로 가족 구성원과 잘 어울리지 못하며 적응도 어려워진다. 또한 통신, 게임 등 컴퓨터 이용 시간에 대해서도 부모와의 갈등이 점차 심각해진다

학업과 관련된 무제는 성적이나 학업 능력이 자꾸 떨어지는 것과 공부에 몰두하는 시간이 줄어들고 흥미마저 상실하게 되며, 학교에서는 선생님의 눈을 피해 졸기도 하고 게임을 하기 위해서 의도적인 조퇴와 지각 및 결석이 자주 발생한다. 컴퓨터 게임은 가성 공간에서 이루어짐으로 타인과 얼굴을 직접 맞대고 만나는 또래 활동을 기피하는 사회적 병리 현상이 일어난다. 이로 인한 결과는 성인이 되어서도 대인 관계에 적응하지 못하게 되고 사회 활동이나 지역사회활동에는 자연히 흥미를 잃게 된다.

5. 선행연구

국내에서도 최근에 인터넷 중독에 관한 연구가 이루어지고 있지만, 국외의 연구들과 비교해 볼 때 아직은 미흡한 실정이다. 특히 최근에 대두된 컴퓨터 게임 중독은 아직 학술적인 연구가 미비하지만 지금까지 이루어진 인터넷 게임 중독에 과난 선행 연구를 고찰하면 다음과 같다.

1996년 APA Monitor(Bridget Murray)에서는 컴퓨터 중독이 학생들을 혼란시킨다고 하였다. On-line을 통해서 MUD 게임을 위해 밤을 새는 등 하루에 몇 시간씩 소요하게 되므로, 학업수업 중에 잠을 자거나, 숙제를 못해 오고, 지각이나 태만 등

중독현상이 나타나게 된다. 학생들이 주당 40~60시간을 MUD 게임, e-mail, 대화실에서 보내기 때문에 학교생활에서 심각한 문제를 겪고 있다는 것으로 나타났다.[23]

청소년 컴퓨터게임 중독과 정서적 특성과의 관계에서 청소년 초기의 초, 중학생이 컴퓨터게임에 빠지는 이유는 모두 성취감, 자신감의 획득과 친구들 사이에서 인정받기 위함이고, 공격성 해소, 현실문제의 도피의 원인이 된다고 했으며, 컴퓨터게임에 빠져 있는 청소년이 게임의 주인공과 자신을 동일시하여 현실과 가상을 구별하지 못하고 현실의 범죄로 이어질 가능성을 보여 청소년의 정신과 건강을 해칠 요소가 있다고 시사하였다. 그러나 컴퓨터게임에는 스트레스 해소, 자신감 획득, 자기 개발 등 기능적인 면이 존재하여 청소년들이 게임을 게임으로서 다룰 수 있다면 이런 긍정적인 면을 살려 청소년의 바람직한 놀이 문화로 컴퓨터게임을 활용, 정착시킬 수 있는 있을 것이라 했다.[25]

학생의 컴퓨터게임 중독정도와 부적절한 행동과의 관계에서 컴퓨터게임 중독에 관한 부모나 교사의 관심도는 컴퓨터 중독 정도에 차이가 없었으나 컴퓨터게임 중독 정도가 높을수록 학생들의 신체와 행동 장애와 부적 정서가 더 심하게 나타났고, 학생들의 사회성 및 대인관계가 부정적으로 나타났으며 학생들의 학업부진도 높게 나타났다고 했다.[14]

초등학생 317명을 대상으로 컴퓨터게임과 초등학교 폭력에 관하여 연구를 하였다. 그 결과 탐닉 집단이 비 탐닉 집단보다 PC방을 더 많이 이용 하는 것으로 나타났으며 탐닉 집단과 비 탐닉 집단도 낮12시와 저녁 6시 사이에 게임을 더 많이 하는 것으로 나타났다.(38.8%). 모든 집단이 주로 방과 후에 게임을 하며 탐닉집단은 비 탐닉 집단보다 저녁시간에 게임을 하는 아동이 많은 것으로 나타났다. 컴퓨터게임 탐닉과 공격성에 대해 게임탐닉 효과는 공격성에 영향을 주는 것으로 나타났다. 게임탐닉과 성별의 상호작용 효과는 학교폭력 가해정도에 영향을 주는 것으로 나타났다.[5]

중학교 1학년(남, 여)학생과 고등학교 1학년(남, 여)학생을 대상으로 하여 컴퓨터게임 중독이 일상생활에 미치는 영향에 대해서 조사한 결과 남학생이 여학생보다,

도시지역 학생들보다 농촌 지역 학생들이 중독 가능성이 높은 경향이 있다고 하였다. 또한 농촌 지역 학생들이 도시 지역 학생들보다 인터넷과 게임을 함으로써 만족감을 얻고 있고 있으며, 여학생들의 성격이 남학생에 비해서 내성적이고 수줍어하는 경향으로 혼자 즐기기를 좋아하는 측면이 있다고 하였다.[12]

초등학생의 인터넷 게임 중독과 감성지능 및 학교 생활적응간의 관계에서 비 중독 집단은 정서 인식, 정서 표현, 감정 이입, 정서 조절 등이 감성지능이 더 높은 것ㅇ 조사됐다. 또한 담임교사와의 관계, 교우 관계, 학습활동, 규칙준수 등 학교생활적응의 하위요인의 수준이 높다고 하며 행동양식이 고착되기 전인 초등학교에서의 EQ교육이 중요하며, 인터넷 게임을 좀 더 교육적으로 활용할 수 있도록 하는 교사나 학부모의 지도가 필요하다고 지적하였다[16].

인터넷 게임에 몰입으로는 첫째, 청소년들은 현실세계 속에서 채워지지 않은 욕구를 충족시키기 위한 특정한 욕구를 바탕으로 게임방에서 친구들과 함께 게임을 즐기며 지나치게 게임방을 이용할 경우에 게임에 몰입하거나 중독되는 증세를 보인다. 기존의 연구들은 인터넷 게임을 이용자는 오락, 시간 때우기, 대리만족, 현실도피, 외로움 달래기, 프로그램 속의 등장인물과의 상호작용 및 동일시한다는 주장에 '소비', '대박', '지존'이라는 새로운 욕구와 동기를 발견하였다. 이 세 가지 욕구와 동기는 상호밀접하게 관련이 되어있다. 소비욕구는 청소년들이 게임을 통하여 아이템을 얻도록 부추기고, 아이템을 얻게 되면 소비를 위하여 아이템을 팔아 큰돈을 마련하려는 대박을 꿈꾸도록 만들고, 또 게임을 통하여 친구들보다 앞서 나아감으로써 존경과 선망의 대상이 되려는 지존의 욕구를 추구하도록 만드는 것으로 나타났다.

둘째, 자기 통제력이 부족한 기질적 특성도 있지만 게임 시나리오에 내재된 메커니즘이 게임을 끊지 못하도록 막는 강화요인이 된다. 또한 게임에서 좋은 아이템이 나오지 않거나 레벨업이 되지 않으면 게임이 지루해지는데 친구나 게임방에 있는 사람 중에 좋은 아이템을 획득한 사람이 있으면 자신도 희귀한 아이템을 얻을 수 있다는 기대감과 동기를 부여받는다. 이러한 과정에서 청소년들의 일상생활에 변화를 가져오고 지나치게 되면 게임 중독에 빠지게 된다고 하였다.[13]

초등학교 4개 학교 5·6학년의 남·여학생 460명을 대상으로 연구하였다. 초등학교 학생들의 컴퓨터게임 중독 정도에 따른 학교생활적응 양상은 가정환경 수준별로 차이가 있는가를 비교·분석한 연구결과, 초등학교 학생들의 컴퓨터게임 중독성 정도에 따른 학교생활적응 양상은 가정환경 수준별로 학교수업 측면에서 통계적으로 매우 의미 있는 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고, 교사-학생관계측면에서도 통계적으로 의미 있는 차이가 있는 것으로 나타났으나, 교우관계와 규칙준수 측면에서는 그다지 큰 차이가 나타나지 않았다. 또한 초등학교 학생들의 컴퓨터게임 중독과 학교생활적응과의 상관관계를 분석한 결과, 초등학교 학생의 컴퓨터게임 중독정도와 학교생활적응 요인과의 상관관계는 몇 가지 측면에서 의미 있는 상관관계가 나타났다. 이를 종합해 보면 컴퓨터게임 중독정도와 학교생활적응과는 관계가 있으며, 컴퓨터게임의 비 중독집단이 중독집단에 비해 학교생활전반에 걸쳐 잘 적응함을 시사한다 하겠다.[6]

개인의 심리적 특성, 가정의 심리적 한경특성, 학교의 심리적 환경특성과 게임 중독간의 관계에서 대인관계기술의 매개효과를 검증한 결과, 충동성, 자아존중감, 공격성, 게임에 대한 교사의 태도, 게임에 대한 친구의 태도는 게임 중독간 관계에서 대인관계기술이 매개변수로 작용하는 것으로 나타났다.[3]

선행연구 사례들의 내용을 보면 개인욕구 충족과 환경적인 요인으로 인하여 인터넷 게임에 지나치게 몰입하게 되면 인터넷 게임 중독에 빠지게 되며 일상생활, 학업, 교우관계 등에 악영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 따라서 본 연구에서는 청소년의 환경이 인터넷 게임 중독에 어떤 영향을 미치고 있는지와 그에 따른 문제점을 도출하고 개선방안을 제시하고자 한다.

III. 조사 방법 및 절차

1. 조사대상

본 연구는 2006. 3. 2.~ 3. 10. 동안 설문지 조사 방식으로 이루어졌다. 그 대상으로는 인천광역시내에 소재하고 있는 B초등학교, 남녀공학인 C중학교와 광주광역시내에 소재하고 있는 남자 중학교 학생들을 대상으로 하였다. 초등학생 72명과 중학생 188명 총 260명의 설문조사를 실시하였으나 잘못된 설문 조사지 4부를 제외한 초등학생 68명, 중학생 188명 총 256명을 조사하여 통계자료로 삼았다

2. 조사도구

본 조사에서는 청소년의 인터넷 중독 여부를 진단하고 그에 따른 청소년 환경과 중독과의 연관관계를 분석하기 위해 구조화된 설문지를 작성하여 활용하였다.

3. 자료분석

자료의 분석은 SPSS for Windows ver 10.0 프로그램을 사용하였다.

첫째, 예비조사에서 사용된 측정도구를 검정하기 위해 신뢰도 분석을 실시하였다.

둘째, 인터넷 게임 중독에 따른 청소년 환경 상태를 파악하기 위해 빈도분석을 통해 빈도, 평균을 산출하는 기술적인 통계방법을 사용하였다.

셋째, 20문항 점수의 총합(중독점수)에 따라 중독여부를 나누는데 20~39점은 비중독, 40~69점은 중독 경향, 70~100점은 중독으로 세 부류로 나누었다. 여기에서는 중독경향 또한 중독가능성을 내포하고 있으므로 비중독과 중독, 중독경향 두 부류로 나누어 분석하여 청소년의 생활이 중독에 미치는 영향을 분석하였다.

IV. 조사 결과 분석 및 개선 방안

1. 조사대상자의 중독 경향 분석

초등학생 68명, 중학생 188명 총 256명의 조사대상자에게 중독진단 20문항을 설문한 결과 비 중독 학생이 160명(62.26%), 중독경향 학생이 97명(37.74%)으로 나타났다.

(표 1-1) 집단통계량

	중독유무	N	백분율(%)	평균	표준편차	평균의 표준오차
중독점수	비중독	160	62.26	30.25	5.50	.43
	중독경향	97	37.74	51.02	10.82	1.10

(표 1-2) 독립표본 검정

		Levene의 등분산 검정		평균의 동일성에 대한 t-검정						
		F	유의 확률	t	자유도	유의 확률 (양쪽)	평균차	차이의 표준 오차	차이의 95% 신뢰구간 하한	차이의 95% 신뢰구간 상한
중독 점수	등분산이 가정됨	40.424	.000	-20.350	255	.000	-20.77	1.02	-22.78	-18.76
	등분산이 가정되지 않음			-17.582	126.541	.000	-20.77	1.18	-23.11	-18.43

2. 청소년 환경과 인터넷 게임 중독내용 분석

1) 가정환경이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향

(1) 부모님의 경제활동(직업) 참여는?

(표 2-1) 부모님의 경제활동 참여

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
아버지 어머니	136	39.29	13.12	1.12	37.07	41.52	20	80
아버지만	105	36.26	12.31	1.20	33.87	38.64	20	84
어머니만	12	43.00	11.65	3.36	35.60	50.40	26	63
없다	4	30.50	13.23	6.61	9.45	51.55	20	49
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 2-2) 부모님의 경제활동 참여

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	1069.649	3	356.550	2.199	.089
집단-내	41025.292	253	162.155		
합계	42094.942	256			

이 설문에 대한 유의확률이(.089 > 0.05) 이므로 기각되었다.

부모님의 경제활동(직업) 참여는 인터넷 게임 중독경향에 영향을 미치고 있다고 볼 수 없다.

(2) 하루에 부모와의 대화시간

(표 3-1) 하루에 부모와의 대화시간

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀없다	11	40.55	14.38	4.33	30.89	50.20	22	76
1시간 이하	77	42.31	12.04	1.37	39.58	45.05	23	77
1시간 이상	91	38.36	14.15	1.48	35.42	41.31	21	84
2시간 이상	41	35.98	10.77	1.68	32.57	39.38	20	62
3시간 이상	37	30.24	8.22	1.35	27.50	32.98	20	51
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 3-2) 하루에 부모님와의 대화시간

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	3906.875	4	976.719	6.445	.000
집단-내	38188.066	252	151.540		
합계	42094.942	256			

게임 중독경향이 부모님과 대화시간이 적을수록 중독의 경향이 높다.

(3) 부모님의 대화참여 태도

(표 4-1) 부모님의 대화참여 태도

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	12	47.50	16.83	4.86	36.81	58.19	27	84
조금그렇다	63	39.89	11.60	1.46	36.97	42.81	21	77
자주그렇다	79	38.72	13.66	1.54	35.66	41.78	20	80
항상그렇다	103	35.41	11.73	1.16	33.11	37.70	20	76
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 4-2) 부모님의 대화참여 태도

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	2038.972	3	679.657	4.293	.006
집단-내	40055.969	253	158.324		
합계	42094.942	256			

부모님이 자녀의 이야기를 잘 들어주지 않을수록 게임 중독경향이 높다.

(4) 부모님과 함께 있는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다

(표 5-1) 부모님과 함께 있는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	139	32.53	8.67	.74	31.08	33.99	20	62
조금그렇다	91	43.34	12.93	1.36	40.65	46.03	23	80
자주그렇다	18	49.22	13.14	3.10	42.69	55.76	32	84
항상그렇다	9	48.56	21.57	7.19	31.98	65.14	21	76
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 5-2) 부모님과 함께 있는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	10018.564	3	3339.521	26.340	.000
집단-내	32076.377	253	126.784		
합계	42094.942	256			

부모님과 함께하는 시간보다 게임하는 것이 더 좋을수록 게임 중독경향이 높다는 것을 알 수 있다.

(5) 부모님과 대화하는 것보다 인터넷 게임친구와 대화하는 게 더 좋다

(표 6-1) 부모님과 대화하는 것보다 인터넷 게임친구와 대화하는 게 더 좋다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	145	34.01	10.11	.84	32.35	35.67	20	77
조금그렇다	84	40.48	12.68	1.38	37.73	43.23	20	84
자주그렇다	21	51.10	12.82	2.80	45.26	56.93	23	72
항상그렇다	7	55.00	19.56	7.39	36.91	73.09	21	76
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 6-2) 부모님과 대화하는 것보다 인터넷 게임친구와 대화하는게 더 좋다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	8449.187	3	2816.396	21.178	.000
집단-내	33645.755	253	132.987		
합계	42094.942	256			

부모님과 대화하는 것보다 인터넷 게임친구와 대화하는 게 더 좋을수록 게임 중독 경향이 높다.

(6) 인터넷 게임 할 때는 부모님이 말씀하셔도 귀에 잘 들어오지 않는 적이 있다.

(표 7-1) 인터넷 게임 할때는 부모님이 말씀하셔도 귀에 잘 들어오지 않는다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	103	33.07	9.79	.96	31.15	34.98	20	69
조금그렇다	127	38.91	11.47	1.02	36.90	40.93	21	84
자주그렇다	21	49.62	12.00	2.62	44.16	55.08	32	77
항상그렇다	6	66.50	22.52	9.19	42.87	90.13	21	80
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 7-2) 인터넷 게임 할 때는 부모님이 말씀하셔도 귀에 잘 들어오지 않는다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	10317.918	3	3439.306	27.383	.000
집단-내	31777.024	253	125.601		
합계	42094.942	256			

인터넷 게임할 때는 부모님이 말씀하셔도 귀에 잘 들어오지 않을수록 게임 중독 경향이 강하다

(7) 친척들과 만나는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다

(표 8-1) 친척들과 만나는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간			최소값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	161	34.68	10.28	.81	33.08	36.28	20	77
조금그렇다	70	40.77	12.35	1.48	37.83	43.72	20	78
자주그렇다	16	46.69	12.67	3.17	39.93	53.44	28	68
항상그렇다	10	60.40	20.31	6.42	45.87	74.93	21	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 8-2) 친척들과 만나는 것보다 인터넷 게임하는 게 더 좋다.

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	8531.917	3	2843.972	21.438	.000
집단-내	33563.025	253	132.660		
합계	42094.942	256			

핵가족화로 인해 아이들이 친척들과의 접촉보다는 인터넷 게임이라는 것에 더욱 친숙해져 있다는 것을 알 수 있다.

가정환경에 관련된 설문을 통해서 학생들은 부모님과의 대화의 시간과, 부모님과 청소년 대화에서 부모님의 공감적 경청의 정도에 따라 인터넷 게임 중독경향에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

2) 학교환경이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향

(1) 수업시간보다 인터넷 게임 하는 게 더 즐겁다

(표 9-1) 수업시간보다 인터넷 게임 하는 게 더 즐겁다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	51	29.24	6.47	.91	27.41	31.06	20	45
조금그렇다	121	34.60	8.27	.75	33.12	36.09	20	69
자주그렇다	44	46.34	11.42	1.72	42.87	49.81	21	76
항상그렇다	41	50.54	16.86	2.63	45.21	55.86	21	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 9-2) 수업시간보다 인터넷 게임 하는 게 더 즐겁다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	14816.725	3	4938.908	45.807	.000
집단-내	27278.217	253	107.819		
합계	42094.942	256			

수업시간보다 인터넷 게임이 더 즐겁다는 학생일수록 중독경향이 두드러지고 있다.

(2) 수업시간에 인터넷 게임을 생각한다

(표 10-1) 수업시간에 인터넷 게임을 생각한다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	89	30.46	7.57	.80	28.87	32.05	20	54
조금그렇다	131	38.49	9.69	.85	36.81	40.16	20	78
자주그렇다	28	52.79	12.63	2.39	47.89	57.68	26	77
항상그렇다	9	62.00	22.78	7.59	44.49	79.51	21	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 10-2) 수업시간에 인터넷 게임을 생각한다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	16393.382	3	5464.461	53.791	.000
집단-내	25701.559	253	101.587		
합계	42094.942	256			

수업시간에 인터넷 게임을 생각해 본 적이 있는지에 대한 문항에 대해 항상 그렇다라고 대답한 학생들의 빈도는 작지만 중독경향이 높다.

(3) 인터넷 게임 때문에 학교에 가기 싫다

(표 11-1) 인터넷 게임 때문에 학교에 가기 싫다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	219	35.73	10.81	.73	34.29	37.17	20	78
조금그렇다	27	44.70	10.00	1.92	40.75	48.66	27	69
자주그렇다	5	59.20	8.29	3.71	48.91	69.49	49	68
항상그렇다	6	76.83	4.67	1.90	71.94	81.73	72	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 11-2) 인터넷 게임 때문에 학교에 가기 싫다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	13634.574	3	4544.858	40.402	.000
집단-내	28460.368	253	112.492		
합계	42094.942	256			

인터넷 게임 때문에 학교에 가기 싫다는 생각하는 학생일수록 중독경향이 두드러졌으면 중독이 심각한 학생들이 항상 그렇다라는 대답을 많이 해주었다.

(4) 학교에서의 게임 중독 예방 교육 참여

(표 12-1) 학교에서의 게임 중독 예방 교육 참여

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀없다	244	37.70	12.47	.80	36.13	39.27	20	80
1번있다	8	40.50	12.67	4.48	29.91	51.09	23	62
2번이상있다	3	38.00	7.55	4.36	19.25	56.75	31	46
자주참여한다	2	76.00	11.31	8.00	-25.65	177.65	68	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 12-2) 학교에서의 게임 중독 예방 교육 참여

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	2957.782	3	985.927	6.373	.000
집단-내	39137.160	253	154.692		
합계	42094.942	256			

학교에서 게임 중독 예방 교육을 참여해 본 학생들이 빈도수는 작았지만 중독경향은 높았다.

(5) 학교에서의 게임 중독 전문상담 경험

(표 13-1) 학교에서의 게임 중독 전문상담 경험

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀없다	253	37.68	12.35	.78	36.15	39.21	20	80
1번있다	2	52.50	13.44	9.50	-68.21	173.21	43	62
자주참여한다	2	76.00	11.31	8.00	-25.65	177.65	68	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 13-2) 학교에서의 게임 중독 전문상담 경험

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	3333.019	2	1666.509	10.920	.000
집단-내	38761.923	254	152.606		
합계	42094.942	256			

학교에서 게임 중독 전문상담을 받아 본 적이 있는 학생일수록 중독경향이 높았으며 중독경향이 높은 학생이 답해주었다.

학교환경이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향에서 학교 활동보다 인터넷 게임을 더 좋아하는 학생일수록 중독경향이 높았고 인터넷 게임 예방 프로그램이나 전문상담 교사에게 상담을 받아 본 적이 있는가에 대한 질문인 경우, 최대값에 가까운 중독점수가 "80"인 학생이 상담을 받아 본 적이 없다고 대답하였다.

3) 사회 환경이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향

(1) 지역사회에서 시행하는 청소년 게임 중독 예방교육 참여

(표 14-1) 지역사회에서 시행하는 청소년 게임 중독 예방교육 참여

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	246	37.73	12.46	.79	36.17	39.30	20	80
조금그렇다	9	43.56	14.18	4.73	32.66	54.45	24	68
항상그렇다	2	57.50	37.48	26.50	-279.21	394.21	31	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 14-2) 지역사회에서 시행하는 청소년 게임 중독 예방교육 참여

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	1053.927	2	526.963	3.261	.040
집단-내	41041.015	254	161.579		
합계	42094.942	256			

청소년 게임 중독 예방교육을 참여한 학생은 "전혀 참여해 본 적이 없다"라고 대답한 학생의 빈도수가 246명으로 많았다. 하지만 "항상 그렇다"라고 대답한 학생의 빈도수는 2명으로 작았지만 중독 경향성은 높았다.

(2) 지역사회에서 시행하는 청소년관련 프로그램 참여

(표 15-1) 지역사회에서 시행하는 청소년관련 프로그램 참여

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	218	37.68	12.70	.86	35.99	39.38	20	80
조금그렇다	27	39.59	9.60	1.85	35.80	43.39	25	62
자주그렇다	6	43.33	20.18	8.24	22.16	64.51	24	69
항상그렇다	6	40.83	21.70	8.86	18.06	63.61	25	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 15-2) 지역사회에서 시행하는 청소년관련 프로그램 참여

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	307.096	3	102.365	.620	.603
집단-내	41787.846	253	165.169		
합계	42094.942	256			

(표 3-2)은 유의확률이 .603 > 0.05보다 크므로 기각한다.

(3) 참여해보았다면 어떻게 그런 프로그램을 접하게 되었습니까?(38번 참여 경험이 있는 사람만 답하세요)

○학교에서 홍보해서 ○지나가다가 포스터를 보고 ○친구들의 권유로 ○관공서를 갔다가 우연히 ○기타

(표 16-1) 참여해보았다면 어떻게 그런 프로그램을 접하게 되었습니까

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
학교에서홍보해서	13	38.38	10.91	3.03	31.79	44.98	27	69
지나가다가포스터보고	8	37.25	13.11	4.64	26.29	48.21	23	62
친구들의권유	10	38.40	7.57	2.40	32.98	43.82	27	51
관공서우연히	1	25.00	.	.	.	.	25	25
기타	8	39.25	14.76	5.22	26.91	51.59	24	68
합계	40	38.00	11.17	1.77	34.43	41.57	23	69

(표 16-2) 참여해보았다면 어떻게 그런 프로그램을 접하게 되었습니까

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	189.523	4	47.381	.355	.839
집단-내	4674.477	35	133.556		
합계	4864.000	39			

(표 3-2) 또한 유의확률이 .839 > 0.05이므로 기각한다.

청소년 게임 중독 예방교육을 참여한 학생의 빈도수가 246명으로 전혀 참여해 본 적이 없는 학생이 많았다.

4) 교우관계가 인터넷 게임 중독에 미치는 영향

(1) 인터넷 게임 상의 친구에게 개인적인 고민을 이야기한다.

(표 17-1) 인터넷 게임 상의 친구에게 개인적인 고민을 이야기한다.

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	198	36.13	11.75	.84	34.48	37.78	20	80
조금그렇다	46	41.70	11.47	1.69	38.29	45.10	21	66
자주그렇다	12	52.75	16.28	4.70	42.41	63.09	25	72
항상그렇다	1	84.00	.	.	.	.	84	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 17-2) 인터넷 게임 상의 친구에게 개인적인 고민을 이야기한다.

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	6044.367	3	2014.789	14.140	.000
집단-내	36050.575	253	142.492		
합계	42094.942	256			

인터넷 게임 상의 친구에게 고민을 이야기를 해본 학생일수록 중독경향이 높았다.

(2) 학교친구보다 인터넷 게임 상에서 친구가 더 많다

(표 18-1) 학교친구보다 인터넷 게임 상에서 친구가 더 많다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	229	36.90	12.20	.81	35.31	38.48	20	84
조금그렇다	19	48.16	14.79	3.39	41.03	55.29	25	76
자주그렇다	7	51.57	9.68	3.66	42.62	60.52	41	68
항상그렇다	2	32.00	7.07	5.00	-31.53	95.53	27	37
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 18-2) 학교친구보다 인터넷 게임 상에서 친구가 더 많다

더 많다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	3599.216	3	1199.739	7.885	.000
집단-내	38495.725	253	152.157		
합계	42094.942	256			

인터넷 게임 상에서 친구가 더 많다라는 질문은 항상 그렇다라는 대답에는 중독경향성이 낮았지만 자주 그렇다라고 대답한 학생들의 중독경향성은 높았다.

(3) 친구들 간 대화에서 게임 때문에 끼지 못한다.

(표 19-1) 친구들 간 대화에서 게임 때문에 끼지 못한다.

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	157	34.55	10.12	.81	32.96	36.15	20	76
조금그렇다	75	43.20	14.45	1.67	39.88	46.52	20	84
자주그렇다	20	46.75	12.87	2.88	40.73	52.77	25	77
항상그렇다	5	37.80	22.90	10.24	9.37	66.23	20	76
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 19-2) 친구들 간 대화에서 게임 때문에 끼지 못한다.

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	5421.602	3	1807.201	12.467	.000
집단-내	36673.340	253	144.954		
합계	42094.942	256			

친구들 간 대화에서 기지 못한 적이 있다라는 질문에 전혀 그렇지 않다라는 대답에 빈도수는 157명으로 많았지만 중독경향을 보였으나 낮았고, 조금 그렇다와 자주 그렇다라는 답에 중독 경향이 높았다.

(4) 주위에 인터넷 게임을 좋아하는 친구들이 많다.

(표 20-1) 주위에 인터넷 게임을 좋아하는 친구들이 많다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	23	30.17	8.50	1.77	26.50	33.85	21	54
조금그렇다	95	33.53	9.13	.94	31.67	35.39	20	68
자주그렇다	73	39.10	11.50	1.35	36.41	41.78	20	77
항상그렇다	66	46.30	15.30	1.88	42.54	50.06	21	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 20-2) 주위에 인터넷 게임을 좋아하는 친구들이 많다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	7945.685	3	2648.562	19.622	.000
집단-내	34149.257	253	134.977		
합계	42094.942	256			

인터넷 게임을 좋아하는 친구들이 많다 에는 항상 그렇다 의 중독경향이 높았다.

교우환경이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향에서는 친구들 간의 대화에서 게임을 모르면 대화에 참여할 수 없었던 경우도 있었다고 대답한 학생이 전혀 없다 빈도수에 작았지만 많은 빈도수를 차지했으며 또한 중독경향도 높았다. 또한 인터넷 게임을 좋아하는 친구가 많은 학생일수록 중독경향이 높았다.

5) 대중매체가 인터넷 게임 중독에 미치는 영향

(1) TV에서 중계하는 게임을 본다

(표 21-1) TV에서 중계하는 게임을 본다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	63	30.25	7.67	.97	28.32	32.19	20	52
조금그렇다	111	37.16	11.02	1.05	35.09	39.23	20	76
자주그렇다	58	43.71	11.89	1.56	40.58	46.83	23	69
항상그렇다	25	48.92	18.62	3.72	41.23	56.61	21	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 21-2) TV에서 중계하는 게임을 본다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	8726.067	3	2908.689	22.053	.000
집단-내	33368.875	253	131.893		
합계	42094.942	256			

TV에서 중계하는 게임을 본다라는 질문에 항상 그렇다의 중독경향이 높았다.

(2) TV를 켜면 게임관련 프로그램만 본다.

(표 22-1) TV를 켜면 게임관련 프로그램만 본다

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	186	35.91	11.36	.83	34.27	37.56	20	76
조금그렇다	52	42.65	13.28	1.84	38.96	46.35	21	78
자주그렇다	17	45.65	16.08	3.90	37.38	53.92	27	80
항상그렇다	2	57.50	37.48	26.50	-279.21	394.21	31	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 22-2) TV를 켜면 게임관련 프로그램만 본다

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	3688.166	3	1229.389	8.098	.000
집단-내	38406.775	253	151.805		
합계	42094.942	256			

게임관련 프로그램만 본다에서는 전혀 그렇지 않다 중독경향은 가장 낮았다.

(3) TV에서의 게임 예방 교육, 경고 메시지 시청 유무

(표 23-1) TV에서의 게임 예방 교육, 경고 메시지 시청 유무

	N	평균	표준편차	표준오차	평균에 대한 95% 신뢰구간		최소값	최대값
					하한값	상한값		
전혀그렇지않다	169	36.75	12.13	.93	34.91	38.59	20	80
조금그렇다	76	39.26	13.00	1.49	36.29	42.23	22	72
자주그렇다	9	46.67	11.37	3.79	37.93	55.41	35	68
항상그렇다	3	58.00	26.51	15.31	-7.86	123.86	31	84
합계	257	38.09	12.82	.80	36.51	39.66	20	84

(표 23-2) TV에서의 게임 예방 교육, 경고 메시지 시청 유무

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
집단-간	2258.643	3	752.881	4.782	.003
집단-내	39836.299	253	157.456		
합계	42094.942	256			

TV에서 게임 예방 교육이나 경고 메시지를 본 적이 있다 라는 질문에는 전혀 없다가 169명으로 가장 많았다.

3. 개선 방안

1) 현행 예방과 상담 치료 사이트의 분석

2002년부터 정부는 인터넷 게임 중독 치료센터를 운용하기 시작했다. 센터에서는 사이버 상담실, 사이버 치료센터, 전문상담사 양성 교육, 학교 파견 집단상담, 상담 협력기관, 자료실로 이루어져있으며, 5월 달엔 '게임중독 핫라인'을 가동하기 시작했고, 수백 개의 개인 병원과 정신과 클리닉에서는 이 문제를 전문으로 치유하고 있다. 또한 2006년 6월부터 정보통신부는 인터넷 중독 상담 전국 대표전화 시스템을 구축하고 7월 1일부터 상담 서비스를 시작한다. 그리고 시 단위의 청소년 상담실을 운영하여 인터넷 중독예방 활동을 하고 있다. 하지만 이러한 활동들은 홍보의

부족으로 학부모나 청소년들이 참여 하지 못하고 있다.

특히, 고위험 중독자 집단 이전상태인 중독경향이 보이기 시작하는 집단에 많은 학생들이 분포되어 있기 때문에, 이러한 학생들이 고위험 중독으로 진입하는 것을 막는 예방법이 필요하다. 예를 들어, 인터넷 중독 예방상담센터에서 학생들의 올바른 여가활동을 장려하며, 많은 활동들을 안내하거나, 청소년들에게 필요한 활동을 안내해주는 사이트와 연결이 되도록 하고, 부모들의 올바른 자녀교육 방침이나 자료들을 안내하여 부모가 인터넷 게임 중독을 예방할 수 있도록 하는 것이 필요하다.

2) 가정환경의 개선방안

첫째, 가정에서의 컴퓨터 사용에 대한 올바른 자녀교육이다. 가정에서 무조건 '컴퓨터를 하지 말라'가 아니라 청소년들의 컴퓨터 문화에 대해 대화의 시간을 갖고 장·단점에 대해 이야기하도록 하며, 올바른 컴퓨터 사용을 위한 에티켓 교육이나 유용한 정보 활용에 대한 교육을 하도록 한다. 초등학생 시기는 부모들의 보살핌과 관심이 더욱 요구되는 시기이므로 부모교육을 동시 실시할 때 그 효과가 증진 될 것으로 본다.[30]

둘째, 가정에서 부모, 자녀가 함께 할 수 있는 놀이 문화가 중요하다. 컴퓨터에만 몰두하는 아이들은 보통 가족에서 소외받기 쉬우며, 마땅한 여가 선용할 프로그램이 부재하기 때문이다. 그래서 부모와 함께 할 수 있는 건전한 놀이 문화 정착이 중요하다.

셋째, 가정에서 건전한 컴퓨터 활용에 대하여 고민하여야 한다. 가족과 함께할 수 있는 가족 홈페이지 만들기, 함께 건전한 오락(장기·바둑 등)을 즐기기, 퀴즈를 풀고 유익한 정보를 검색 등 컴퓨터를 활용하는 방안이 모색되어야 한다. 가정적 차원에서, 자녀의 욕구를 적절히 통제 조절할 수 있는 부모의 양육태도가 필요하다. 권위주의적이거나 방임적이기보다는 민주적이고 허용적인 태도로 자녀를 양육할 필요가 있다.

3) 학교환경의 개선방안

첫째, 교과서에 인터넷 게임 중독과 관련된 내용을 포함시켜 정규 교과과정 속에서 교육이 이루어지도록 해야 한다. 또한 중학교의 교과 내용에도 포함시켜서 반복적이고 지속적인 강화교육을 해야 할 것이다.[18] 인터넷 게임 중독 예방 교육의 구조적 측면에서 보면 인터넷 게임 중독 예방 교육의 궁극적인 목적은 바람직한 행위 변화에 있는데, 인터넷 게임에 대한 올바른 지식과 의도는 바람직한 의사 결정과 행위에 영향을 미치기 때문에 지식수준을 높이고 바람직한 태도형성을 위한 체계적인 교육이 필요하다. 또한 인터넷 게임 중독 예방 교육 내용으로 인터넷 중독 영향, 심리적 증상, 일반적 증상, 인터넷 중독 예방법 등과 갈등 상황 대처 방법뿐 아니라 인터넷 게임 이용자의 심리적 특성 등의 내용을 포함시켜야 할 것이다.[27]

둘째, 교육을 위한 전문 인력 즉 상담교사 및 컴퓨터 전공 선생님이 없는 학교는 전문 인력을 확충하여 정규적으로 교육을 수행할 수 있도록 해야 할 것이다. 즉, 인터넷 게임 중독에 대한 전문적인 상담을 받을 수 있는 여건을 마련하고, 사전 예방 프로그램을 전문적으로 시행, 지도, 감독할 수 있도록 시스템을 마련해야 한다. 상담을 통해 게임 중독에 대한 정보와 극복사례 소개, 게임사용 자기 관찰 표 점검, 조절목표 실천을 통한 게임시간 줄이기, 모의재판 역할극 등을 통하여 게임이라는 가상공간에서의 자기 모습과 현실공간에서 자기모습을 동일시해 온 정신 병리적인 문제를 해소하고 정신에너지가 현실생활을 통하여 다양하게 발산되도록 하는데 해야 한다.

셋째, 건전한 컴퓨터 활용 문화를 확산시켜야 할 것이다. 예를 들면 컴퓨터를 활용하여 메일을 주고받으며, 학교 과제에 이용하거나 선후배가 함께 할 수 있는 장을 온라인상에서 만들어 건전한 사이버문화를 만들어야 한다.

넷째, 사전 예방 프로그램의 개발하고 학부모에게 게임 중독의 심각성을 홍보해야 한다. 학부모에게 인터넷 게임 중독의 심각성을 전달하며 문제점을 파악하고 해결하기 위해 교육을 실시하여야 한다. 확충하여 정규적으로 교육을 수행할 수 있도록 해야 할 것이다. 또한 인터넷 게임 중독 예방 프로그램의 홍보로 단순한 교육이

아닌 가정에서 직접적으로 활용할 수 있도록 하여야 한다.

다섯째, 교사는 성적향상에만 중점을 둘 것이 아니라 꾸준한 청소년에 대한 관심과 상담과 게임문화에 대한 이해가 필요하다 .

4) 지역사회의 개선방안

첫째, 현재 인터넷 게임 중독에 대하여 심각한 상태임에도 불구하고 지역사회차원에서 인식하지 못하고 있다. 먼저 심각성 정도를 인지해야 한다.

둘째, 게임 중독 예방정책을 고려하고 사전 예방 프로그램을 개발해야 한다.

셋째, 각 사회단체에서 이루어지고 있는 청소년을 위한 사전예방 프로그램이나 청소년 참여프로그램을 학교와 연계하여 대중매체, 기타 등을 이용하여 홍보하도록 하여야 한다.

넷째, 사회적 지지망을 활용하여 건전한 청소년 사이버 문화를 구축해야 한다.

태국의 경우 제도적으로 미성년자의 온라인게임 이용을 제한하는 이른바 ,셧 다운 제도를 도입하여 시행하고 있다 오후 10시가 넘으면 모든 온라인게임에 셧 다운(Shut down) 경고메시지가 뜨게 되고 성인인증을 받지 않은 미성년자의 계정은 모두 자동적으로 접속이 거부된다. 또한 중국 정부가 온라인 게임 중독을 막기 위해 이용자들이 연속 3시 간 이상 게임을 계속하는 것을 제한하는 조치를 취하기로 했다 온라인 게임을 제한하는 새로운 시스템을 2005년 10월부터 도입할 예정이다. 새로운 제한 시스템은 한 게임을 3시간 이상 사용할 경우 추가 요금이 부과되고 5시간 이상 사용할 경우 쌓아올린 점수가 0으로 돌아가는 등 페널티가 적용된다. 또 게임을 일단 마친 이용자는 5시간이 지나야 게임을 다시 할 수 있도록 하고 있다.[37] 우리나라는 밤 10시 이후 PC방에서 청소년의 출입을 금지하는 것에 그치고 있는 이러한 소극적인 정책이 아닌 강력한 정책이 등장하여야 하다.

5) 교우관계의 개선방안

건전한 교우관계 정립이 시급하다. 문제점에서 도출되었듯 현 청소년들의 많은 교우들이 게임을 좋아하고 즐겨하며 그 게임을 주제로 대화하여 다른 친구들이 게

임을 알지 못하면 소외받고 같이 어울리지 못하게 되어 게임에 빠진 친구들이 더욱더 늘어나게 되는 것이다. 또한 OFF-LINE상에서 친구가 전혀 없어 중독에 빠진 경우도 있다. 그러므로 올바른 교우문화가 정립되어야 한다. 친구들의 단점을 감싸줄 수 있으며 고민을 들어줄 수 있는 참다운 교우관계가 정립되어야 많은 친구들이 온라인보다 오프라인에서 친구를 사귀며 즐겁게 교우관계를 유지하여 게임 중독으로부터 벗어나게 할 수 있을 것이다.

사회복지 실천적 개입을 살펴보면 욕구단계의 개입은 개인적 차원에서, 청소년들이 인성교육을 통하여 자아 통제력을 기르고 친구를 가려 사귀는 것을 어릴 때부터 내면화한다면 지존, 관계, 대박이라는 게임 욕구를 키우지 않거나 억제할 수 있을 것이다.

6) 대중매체의 개선방안

첫째, 사회적 차원에서, 게임 등급제를 실시하고, 게임 아이템이 몇 백, 몇 천만원한다는 등 대박을 부추기는 언론보도를 자제해야 한다. 관련 채널에서는 항상 게임 중독에 관한 경고 메시지를 내보내도록 해야 한다. 프로 게이머를 대중적 스타로 탄생시켜 청소년의 관심을 유발하고 게임에 몰두하게 하는 대중매체의 자제가 필요하다.

둘째, 대중매체는 가정, 학교, 지역사회와 연계하여 올바른 인터넷문화와 게임문화를 형성시키고 확산시켜 나가야 한다. 게임관련 채널에서는 항상 게임 중독에 관한 경고 메시지를 내보내도록 해야 한다.

대중매체는 가정, 학교, 지역사회와 연계하여 올바른 인터넷문화와 게임문화를 형성시키고 확산시켜 나가야 한다.

V. 결론

본 연구는 청소년 환경 인터넷 게임 중독간의 관계를 살펴보고자 하였다. 이를 위해 청소년을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 연구 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 부모님의 경제활동(직업) 참여는 중독에 영향을 미치지 않았으나, 대화 시간, 대화 공감적 경청, 부모님과 관계가 인터넷 게임 중독의 경향이 높다.

둘째, 수업에 대한 흥미와 인터넷 게임 중독 예방 교육의 부재 여부, 전문 상담을 받아보았는지에 대한 여부가 인터넷 게임 중독에 영향을 미치고 있다.

셋째, 지역사회에서 시행하는 청소년 게임 중독 예방 교육의 참여와 청소년을 위한 프로그램 참여 여부 등이 인터넷 게임 중독경향에 영향을 미치고 있다.

넷째. 주변 친구들의 환경과 개인 고민 해결 방법, 대화 주제가 인터넷 게임 중독에 영향을 미치고 있다.

다섯째, 대중매체에서의 프로그램이나 예방 교육의 부재 여부 등이 인터넷 게임 중독에 영향을 미치고 있다.

가정에서의 소외의 탈출구로 인터넷 게임을 선택하고, 교우 집단에서 자기의 정체성을 찾지 못해 학교생활이나 교우관계에서도 원만하지 못한 것으로 나타났으며. 인터넷 게임공간속의 팀 동료 관계에서 정체성을 찾으려고 하여 현실과 비현실을 구분하지 못하고 혼동하고 있다

이렇듯 청소년에게 미치는 환경들을 인터넷 게임에 중독되지 않게 환경들을 개선해야 한다. 하나의 환경에서의 개선이 아닌 가정, 학교, 지역사회, 대중매체 모두 유기적으로 연계하여 이루어져야 한다. 이를 위해서는 사전 예방 프로그램을 개발하고 청소년들이 참여도를 높이기 위해서 다양한 홍보, 대책 안 등이 제시 되어야 하겠다. 현재 인천지역에서는 학교에서 이루어지고 있는 방과 후 활동이나 C·A활동 등이 청소년 수련관에서 이루어지고 있다. 이런 활동들이 학교에서 이루어지는 단순한 수업의 연장이 아닌 학생들의 여가활용을 위한 활동으로 계속적으로 이루

어져야하며, 더 나아가 부모와 함께 활동 할 수 있는 프로그램을 개설하여 함께 할 수 있도록 해야 할 것이다. 이렇듯 가정, 학교, 지역사회, 대중매체가 연계하여 이루어지면 인터넷 게임중독을 예방할 뿐 아니라 그로 인한 사회적 문제를 해결 할 수 있을 것이라 본다.

이상에서와 같이 조사 결과가 주는 시사점에도 불구하고, 이 조사는 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

첫째, 이 조사는 인천 시내 일부 초등학교 고 학년생, 중학생 광주 지역 중학생을 대상으로 하였으므로 전국에 있는 청소년에게 일반화 시키는데는 한계가 있다.

둘째, '인터넷 게임 중독'이라는 개념이 공인되지 않았고, 정신장애로서 절대성이 확립이 되지 않았으므로 개념 정의에 따라 검사의 타당도와 신뢰도가 달라질 수 있다.

셋째, 면담을 통한 설문 조사가 아닌 자기 진단 평가로서 검사 당시의 상황과 감정에 따라 결과가 달라질 수 있으므로 객관적이 수치 비교에는 한계가 있다.

참고 문헌

[1] 강경석. "컴퓨터게임이 몰입기제에 관한 연구:대학생 게임방 이용자를 중심으로." 석사학위논문, 연세대학교 대학원, 2000.

[2] 권이종. 『청소년학개론』, 교육과학사, 1996, p.71~7.

[3] 권재환. "심리적·환경적 변인과 인터넷 게임 중독간 관계 : 대인관계기술의 매개효과 검증" 석사학위논문, 전남대 대학원, 2005.

[4] 김신희. "인터넷 게임중독자의 성격 및 의사결정 방식" 석사학위 논문, 고려대학교 대학원 심리학과, 2002.

[5] 김일숙. "컴퓨터 게임과 초등학교 폭력에 관한 연구." 석사학위논문, 인제대 교육대학원, 2001

[6] 김정숙. "초등학생의 컴퓨터게임 중독과 학교생활적응과의 관계", 석사학위논문, 관동대학교 교육대학원, 2004.

[7] 김창배. "21C 게임 페러다임", 『지원미디어』, 1999.

[8] 김형란. "초등학생의 게임 중독이 대인관계 및 가족관계에 미치는 영향" 석사학위논문, 한서대 교육대학원, 2003.

[9] 김홍천. "온라인게임 이용자의 중독적 이용에 관한 연구 - 온라인 게임 '리니지' 이용자의 이용 유형에 따른 욕구충족을 중심으로" 석사학위논문, 연세대학교 대학원 신문방송학과, 2003)

[10] 박혜원, 곽금주. 『청소년을 위한 전자게임 프로그램의 규제 및 평가체계 개발』, 아산재단 연구총서, 제27집. 성문당, 1996.

[11] 『브리태리커 백과사전』.

[12] 서대현. "인터넷 게임의 중독이 청소년의 생활에 미치는 영향." 석사학위논문, 군산대 교육대학원, 2003

[13] 성윤숙. "청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구" 청소년상담 연구, 2003.

[14] 송순자. "학생의 컴퓨터게임 중독정도와 부적절한 행동과의 관계.", 석사학위

논문, 창원대학교 교육대학원, 2001.
[15] 송원임. "컴퓨터게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향" 석사학위 논문, 한국교원대 대학원, 2001.
[16] 안혜영. "초등학생의 인터넷 게임 중독과 감성지능 및 학교생활 적응간의 관계" 석사학위논문, 단국대 교육대학원, 2003.
[17] 안희숙. "컴퓨터 전략시뮬레이션 게임이 초등학생의 창의성 신장에 미치는 효과", 석사학위논문, 인천교육대 교육대학원, 2002.
[18] 양미경. "초등학교 고학년 학생을 위한 인터넷 게임 중독 예방 교육 프로그램의 효과" 석사학위논문, 동국대학교 대학원, 2004.
[19] 어기준. "청소년 PC 중독의 유형과 문제점" 서울 : 한국청소년 상담원, 2000.
[20] 오원이. "정보화 역기능 방치땐 국가손실" 『헤럴드 경제』, (2006. 3).
[21] 오영재 외. 『청소년복지론』, 도서출판양지, 2001, p3.
[22] 유종열. "아동의 컴퓨터 게임 활용 실태 연구." 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, 1993
[23] 윤재희. "인터넷 중독과 우울·충동성·감각추구 성향 및 대인관계의 연관성" 석사학위 논문, 고려대학교 대학원, 1999.
[24] 이상주. "영어 어휘력 향상을 위한 게임방식의 멀티미디어 코스웨어의 설계 및 구현", 석사학위논문, 한국교원대학교, 2000.
[25] 이송선. "청소년의 컴퓨터게임 중독과 정서적 특성과의 관계" 석사학위논문, 서울여자대학교, 2000.
[26] 이은주. "초등학생의 인터넷 게임 중독이 감성지능 및 교우관계에 미치는 영향", 석사학위논문, 경운대학교 산업정보대학원, 2005.
[27] 이시형등. "청소년의 인터넷 중독과 자녀교육", 『삼성생명공익재단 사회정신건강연구소』, 2000.
[28] 임병근. "청소년 복지정책과 공적서비스 전달체계에 관한 연구" 석사학위논문, 한양대학교, 1999.
[29] 임영식, 한상철. 『청소년 심리의 이해』, 학문사, 2000.

[30] 진영희. "부모 자녀 애착 및 부모의 컴퓨터 게임에 대한 태도, 자기 통제력이 게임 중독에 미치는 영향" 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 2002.

[31] 최순남. 전게서, p260~261.

[32] 표갑수. 『사회복지개론』, 나남출판사, 2002.

[33] 황상민, 장근영. "한국인의 온라인 라이프스타일과 게임행동" 『HCI 2003 학술대회 논문집』, 2, 한국정보과학회 인간과 컴퓨터 상호작용 연구회, 2003. p15-21

[34] 홍봉선, 남미애. 전게서, p38~44.

[35] 『한국컴퓨터게임개발사 연합회』, 1997, p19

[36] 『한국 첨담 게임 산업협회』, 1999, p23.

[37] "中 온라인게임 오래 하지마" 『문화일보』, 2005.

[38] "죽음 부른 게임 중독, 남의 일 아니다." 『제주일보』, 2004.

[39] "청소년 인터넷 실태 조사 보고서 재구성" 『한국통신문화재단』, 2004.

[40] APA. "Internet can be as addiction as alcohol, drugs, and gambling, says New Research" APA Public Communication, 1996.

[41] Goldberg, I. "Internet addiction. electronic message posted to research discussion list(on-line)", 1996

[42] king, S. A. "Is the internet addictive, or are addicts using the internet?". http//rtz.stjohns.edu/~storm/iad.html, 1996.

[43] Suler, J. "Computer and cyberspace addiction" http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/cybaddict.html,.1996.

[44] Suler, J. "Why is this thing eating my life? computer and cyberspace addiction at the "palace" " http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/eatlife.html, 1996.