

청소년 인터넷 게임 중독의 현황과 이의 해결방안에 관한 연구

이세희*, 이정아**

*조선대학교 교육대학원 정보·컴퓨터교육전공

**조선대학교 전자·정보공과대학 컴퓨터공학과

e-mail:sehee_lee@hotmail.com

A Study On The Current Condition About Internet Addiction For Juvenile And On The Direction To Solve The Suggested Problem

Se-Hee Lee*, Jeong-A Lee**

*Department of Education in Computer Science, Graduate
School of Education, Chosun University

**Department of Computer Engineering, College Of Electronics
and Information Engineering, Chosun University

요 약

본 논문에서는 우리사회에 심각하게 퍼져 있는 인터넷 게임중독을 청소년 환경을 중심으로 고찰하고 우리 사회의 인터넷 게임중독을 진단하고 문제점을 제기하여 해결할 수 있는 방안을 모색 해 보고자 한다. 본 논문에서는 이의 해결책의 일환으로 가정환경, 학교환경, 교우관계를 고려한 개선방법을 제시 하였고 더불어 지역사회와 대중매체에서 행해져야 할 개선점을 제시하였다.

1. 서론

인터넷이용 실태 조사 결과에 따르면, 10대 청소년 및 20대의 인터넷이용률은 97% 이상에 달했다. 이러한 이용률을 반영하듯이 사이버범죄 비율 또한 10대와 20대에서 가장 높게 나타난다. 특히 온라인 게임으로 인한 범죄가 사이버범죄의 45%를 차지하고 있다. 청소년 사이버범죄의 절반 이상은 온라인 게임에 의해 저질러지는 것이다(해럴드 경제) 청소년의 인터넷 게임중독이 현실에서 얼마나 심각하며 많은 문제를 야기 시키고 있는지 단적으로 알 수 있다. 이제는 인터넷 게임 중독을 방관한 자세로 바라볼 문제가 아니라 사회적인 문제로 우리가 적극 관심을 가져야 하며 인터넷 게임중독에 대한 많은 연구가 이루어져야 할 때이다. 그래서 본 연구에서는 청소년의 개념과 청소년환경에 대해서 알아보고 인터넷 게임의 개념, 게임중독의 개념에 대해서 이론적 배경을 알아본 후, 2006년 현재 인천지역의 초등학교 및 중학생 청소년의 설문조사를 통하여 청소년

년환경과 인터넷 게임중독의 연관관계를 살펴보고 인터넷 게임중독의 실태와 그에 대한 문제점, 더 나아가 해결방안까지 고찰해 보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 청소년의 개념

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

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

2.2. 청소년과 환경

청소년은 다양한 사회적 환경에 의해 영향을 받는다. 일차적으로 청소년들에게 영향을 주었던 사회적 환경은 가정, 학교, 그리고 동료집단이다. 또한 과학기술의 발달로 인해 일차적 사회 환경들과 더불어 등장한 대중매체는 정보사회에서 청소년에게 가장 밀접하게 영향을 주고 있다.

① 가정환경 - 가정은 부부·자식·부모 등 가족이 공동생활하는 조직체를 말한다. 청소년의 삶은 제1차 사회화기관인 가정의 영향을 가장 크게 받는다. 따라서 가족 구성원, 가정환경, 가정 분위기 등과 부모의 교육과 부모가 자녀를 대하는 태도 등은 청소년에게 크게 영향을 준다.

② 학교환경 - 학교는 가정으로부터 교육기능의 전담을 부여받은 유일한 형식화된 곳으로 청소년들은 학교생활을 통해서 자신의 장래를 설계하고 진로를 결정하게 된다. 하루 중 거의 대부분의 시간을 학교에서 보내고 있다. 그 만큼 청소년들에 있어서 학교가 차지하는 비중이 크며 많은 영향을 미치고 있다.

③ 교우관계 - 청소년들은 비슷한 과정을 경험하고 있는 또래집단을 통해 심리적 안정과 지지를 얻을 뿐 아니라 또래집단과의 지지, 격려, 상호작용을 통해 자신이 가치 있는 사람이라는 긍정적인 자아존중감을 갖게 하며, 가정 외 세계에 대한 다양한 정보 제공과 지식, 기술 습득의 기회를 제공한다.

④ 지역사회 - 지역사회는 청소년들에게 있어 구체적인 생활의 원천적 거점이다. 즉 지역사회에 존재하는 모든 물질적·문화적·인간적 자원은 청소년을 위한 교육적 자원이다. 청소년문제의 확산은 지역사회의 유해한 사회문화적 환경과 분위기와 밀접한 관계를 갖고 있으므로 지역사회의 책임이 더 강조되고 있으며 지역사회와의 연계와 협력의 필요성이 더 한층 대두되고 있다.

⑤ 대중매체 - 매스컴은 청소년의 문화를 창조하고 변화시키는데 상당한 긍정적인 작용을 하기도 하지만 여러 가지 악조건과 연결되기 쉽고 비행의 준비 상태에 놓인 자에게는 비행수단이나 기술을 시사하거나 비행화를 촉진하는 작용을 할 수도 있다.

2.3. 인터넷게임

컴퓨터 게임의 정의를 살펴보면 '기억능력이 있는 실리콘 칩 컴퓨터 회로에 의해 작동하는 모든 놀이의 총칭'으로 정의되어 있으며 전자오락게임, 비디오 게임, 멀티미디어 게임 등 다양한 용어들과 함께 사용된다고 정의한다.

2.4. 인터넷 게임중독

인터넷 중독에 대해 학자마다 다른 준거들을 제시하고 있는데, 준거들을 살펴보면 Goldberg(1996)는 인터넷 중독을 개념화 하기 위하여 약물중독을 준거로 하여 약물이라는 용어대신에 '인터넷'이라는 말로 대치되어 사용하였다. 인터넷 게임으로 인한 증상들을 학자들의 조사를 통해 밝혀진 게임중독의 증상들을 항목별로 살펴보면 다음과 같다. 우울증은 집중의 어려움, 의사결정과 문제해결의 어려움, 자신과 미래와 환경에 대한 비관적이고 부정적인 생각, 대인접촉의 회피, 의존, 비활동성, 외모를 소홀히 함, 반응속도, 움직임, 말 등이 느려짐의 증상을 보이거나 경험한다.

3. 조사방법

3.1. 조사대상

본 조사는 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 310명의 설문조사를 실시하였으나 잘못된 설문조사지 4부를 제외한 초등학생 68명, 중학생 188명 총 256명을 조사하여 통계자료로 삼았다

3.2. 조사도구

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

3.3. 자료분석

자료의 분석은 SPSS for Windows ver 10.0 프로그램을 사용하였다.

첫째, 예비조사에서 사용된 측정도구를 검정하기 위해 신뢰도 분석을 실시하였다.

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

셋째, 20문항 점수의 총합(중독점수)에 따라 중독 여부를 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.

4. 조사결과

본 논문의 조사결과는 청소년의 환경이 게임을 이용하는 청소년들에게 미치는 영향과 청소년들을 위한 복지의 발전에도 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 조사문제는 다음과 같다

아래 <표 1>에서와 같이 첫째, 부모와 함께 하는 시간이 부족하고 대화시간이 짧을수록 게임 중독이 심하는것을 알 수 있다. 둘째, 입시위주의 수업으로 인하여 수업보다는 게임에 더 많은 즐거움을 찾고 있다. 셋째, 친구를 사귀거나 대화하기 위해서 게임을 한다는 청소년이 많았다 게임이 교우관계를 맺기 위한 도구로 사용되고 있다. 넷째, 지역사회에서 이루어지고있는 프로그램들이 부재하거나 홍보 부족으로 활용되지 못하고 있다. 다섯째, 중독 경향이 높을 수록 게임관련 프로그램을 보는 것을 알 수 있고, 예방 교육을 받아본 청소년이 거의 없다는 것을 알 수 있다.

5. 조사 고찰

5.1. 문제점

<표 1>의 조사결과를 토대로 문제점을 도출시켜 보았다. 첫째, 인터넷 게임중독에 대한 심각성을 인지하지 못하고 있다. 그렇기 때문에 인터넷 게임 중독에 대한 문제점을 인식하지 못하고 해결방안조차도 마련하지 못하고 있다. 둘째, 현재 인터넷 게임 중독 예방 프로그램이 부재하다. 셋째, 가정에서 부모님과 대화시간이 적고 함께하는 놀이문화가 없다. 가정에서 부모님과 대화시간과 함께하는 시간이 부족한 청소년 일수록 중독경향이 심하다. 이런 청소년들은 가정에서의 소외의 탈출구로 인터넷 게임을 선택하고 학교생활이나 교우관계에서도 원만하지 못한 것으로 나타났다. 넷째, 청소년들이 교우집단에서 자기의 정체성을 찾지 못하고 있다. 인터넷 게임 공간속의 팀동료 관계에서 정체성을 찾으려고 하여 현실과 비현실을 구분하지 못하고 혼동하고 있다. 다섯째, 대중매체로 인해 수많은 청소년들이 인터넷 게임에 무방비로 노출되어 있다.

<표 1 청소년 환경이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향>

청소년 환경	질 의	구 분	빈도	평균
가정환경 (부모관계)	부모의 경제활동	아버지어머니	136	39.29
		아버지만	105	36.26
		어머니만	12	43.00
		없다	4	30.50
	부모와 대화시간	전혀없다	11	40.55

부모와있는것보다 인터넷게임이 더 좋다	전혀그렇지않다	1시간이하	77	42.31	
		1시간이상	91	38.36	
		2시간이상	41	35.98	
		3시간이상	37	30.24	
	조금 그렇다	조금 그렇다	91	43.34	
		자주 그렇다	18	49.22	
		항상 그렇다	9	48.56	
		항상 그렇다	9	48.56	
	부모와대화하는것보다 게임친구가 더 좋다	전혀그렇지않다	전혀그렇지않다	145	34.01
			조금 그렇다	84	40.48
			자주 그렇다	21	51.10
			항상 그렇다	7	55.00
학교 환경	수업시간보다 인터넷 게임하는것이 더 즐거은적이 있다.	전혀그렇지않다	51	29.24	
		조금 그렇다	121	34.60	
		자주 그렇다	44	46.34	
		항상 그렇다	41	50.54	
	학교에 가기 싫은 적이 있다	전혀그렇지않다	219	35.73	
		조금 그렇다	27	44.70	
		자주 그렇다	5	59.20	
		항상 그렇다	6	76.83	
교우 환경	친구간의 대화에서 게임 때문에 꺼지 못한 적이 있다	전혀그렇지않다	23	30.17	
		조금 그렇다	95	33.53	
		자주 그렇다	73	39.10	
		항상 그렇다	66	46.30	
	주위에 인터넷 게임을 좋아하는 친구가 많다	전혀그렇지않다	145	34.01	
		조금 그렇다	84	40.48	
		자주 그렇다	21	51.10	
		항상 그렇다	7	55.00	
학교 환경	지역사회에서 시행하는 청소년 게임 중독 예방 교육을 참여해본적이 있다	전혀그렇지않다	246	37.73	
		조금 그렇다	9	43.56	
		항상 그렇다	2	57.50	
		항상 그렇다	2	57.50	
	지역사회에서 시행하는 청소년 관련 프로그램(길거리농구 시험, 음악캠프등)을 참여해본 적이 있다.	전혀그렇지않다	218	37.68	
		조금 그렇다	27	39.59	
		자주 그렇다	6	43.33	
		항상 그렇다	6	40.83	
대중매체 환경	TV를 켜면 게임관련 프로그램만 본다.	전혀그렇지않다	186	35.91	
		조금 그렇다	52	42.65	
		자주 그렇다	17	45.65	
		항상 그렇다	2	57.50	
	TV에서 게임 예방 교육이나 경고 메시지를 본적이 있다.	전혀그렇지않다	169	36.75	
		조금 그렇다	76	39.26	
		자주 그렇다	9	46.67	
		항상 그렇다	3	58.00	
	프로게이머가 되고 싶다.	전혀그렇지않다	195	35.24	
		조금 그렇다	43	47.60	
		자주 그렇다	12	46.67	
		항상 그렇다	7	44.43	
합 계			256		

5.2. 해결방안

가. 가정환경의 개선점

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. 둘째, 가정에서 부모, 자녀가 함께 할 수 있는 놀이문화가 중요하다. 컴퓨터에만 몰두하는 아이들은 보통 가족에서 소외받기 쉬우며, 마땅한 여가 선용할 프로그

램이 부재하기 때문이다. 그래서 부모와 함께 할 수 있는 건전한 놀이문화 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.

나. 학교환경의 개선점

첫째, 교과서에 인터넷 게임 중독과 관련된 내용을 포함시켜 정규 교과과정 속에서 교육이 이루어지도록 해야 한다. 둘째, 교육을 위한 전문 인력 즉 상담교사 및 컴퓨터 전공 선생님이 없는 학교는 전문 인력을 확충하여 정기적으로 교육을 수행할 수 있도록 해야 할 것이다. 즉, 인터넷 게임중독에 대한 전문적인 상담을 받을 수 있는 여건을 마련하고, 사전 예방 프로그램을 전문적으로 시행, 지도, 감독할 수 있도록 시스템을 마련해야 한다. 셋째, 건전한 컴퓨터활용문화를 확산시켜야 할 것이다. 예를 들면 컴퓨터를 활용하여 메일을 주고 받으며, 학교 과제에 이용하거나 선후배가 함께 할 수 있는 장을 온라인 상에서 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. 다섯째, 교사는 성적향상에만 중점을 둘 것이 아니라 꾸준한 청소년에 대한 관심과 상담과 게임문화에 대한 이해가 필요하다.

다. 지역사회의 개선점

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.

라. 교우관계의 개선점

올바른 교우문화가 정립되어야 한다. 실제로 친구가 전혀 없어 중독에 빠진 경우도 있다. 즉, 친구들의 단점을 감싸줄 수 있으며 고민을 들어줄 수 있는 참다운 교우관계가 정립되어야 많은 친구들이 온라

인보다 오프라인에서 친구를 사귀며 즐겁게 교우관계를 유지하여 게임중독으로부터 벗어나게 할 수 있을 것이다.

마. 대중매체의 개선점

첫째, 사회적 차원에서, 게임 등급제를 실시하고, 게임 아이템이 몇백, 몇천만 원한다는 등 대박을 부추기는 언론보도를 자제해야 한다. 관련 채널에서는 항상 게임중독에 관한 경고 메시지를 내보내도록 해야 한다. 둘째, 대중매체는 가정, 학교, 지역사회와 연계하여 올바른 인터넷문화와 게임문화를 형성시키고 확산시켜 나가야 한다.

6. 결론

이제까지 설문지조사를 통한 실증주의적 관점에서 청소년환경과 인터넷 게임중독과의 연관관계에 대하여 고찰해 보았다. 청소년환경이 인터넷 게임중독에 어떤 영향을 미치고 있으며 그에 따른 문제점을 제기하고 해결점을 제시하였다. 결론적으로 모든 문제의 해결점은 가정, 학교, 지역사회, 대중매체 모두 유기적으로 연계하여 사전예방 프로그램을 개발하고 동참하여 우리 사회의 청소년들이 인터넷 게임중독에 빠지지 않게 사전예방 해야 한다는 것이다. 그리하여 인터넷 게임중독으로 인한 사회문제를 방지해야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 오원이 "정보화 역기능 방치땀 국가손실", 헤럴드경제 기고문, 2006.
- [2] 임병근, "청소년 복지정책과 공적서비스 전달체계에 관한 연구", 한양대학교 행정대학원 석사학위논문, p.8, 1999.
- [3] 임영식·한상철, "청소년 심리의 이해", 서울: 학문사, p.16, 2006.
- [4] 브리태리커 백과사전
- [5] 양미경 "초등학교 고학년 학생을 위한 인터넷 게임 중독 예방 교육 프로그램의 효과", 동국대학교 대학원 석사학위 논문, 2004.
- 6) 성윤숙 "청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구", 청소년상담연구, 2003.
- 7) 서대현 "인터넷 게임의 중독이 청소년의 생활에 미치는 영향", 군산대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003.
- 8) 나 현 "일반계 남고생의 인터넷게임중독 경향성과 욕구와의 상관", 경북대학교 교육대학원, 2004.