

# 초등학생 온라인 게임 중독 검사를 위한 정보 윤리학 기반의 개선된 척도 개발과 적용

한지혜<sup>0</sup>, 전우천<sup>0</sup>  
서울상봉초등학교<sup>0</sup>, 서울교육대학교 컴퓨터교육과  
mistee@daum.net<sup>0</sup>, wocjun@snue.ac.kr

## Development and Application of the Improved Standard based on Ethics of Information for Online Game Addiction Test of Elementary School Students

Ji-Hye Han<sup>0</sup>, Woo-Chun Jun<sup>0</sup>  
Seoul Sangbong Elementary School<sup>0</sup>  
Dept. of Computer Education, Seoul National University of Education

### 요 약

시대의 흐름에 따라 온라인 게임 중독 증상을 보이는 초등학생의 수가 증가하고 있다. 또한 온라인 게임 과몰입 청소년은 학교 및 일상생활에 많은 문제를 보이고 있으므로, 적절한 검사를 통해 가려내어 교육 및 치료를 꼭 해야 할 것이다. 이에 따라 본 연구에서는 본 논문에서는 정보 윤리학을 기반으로 온라인 게임 중독 초등학생을 유형별로 가려내기 위해, 보다 개선된 척도의 개발과 적용을 다루고 있다. 본 모형의 장점은 다음과 같다. 첫째, 기존 척도에 비해 검사 문항별 관련 도덕 항목을 구체적으로 제시하여 검사 후 교육에 도움을 줄 수 있다. 둘째, 기존 척도에 비해 항목을 보다 구체적으로 제시하여 정확한 검사가 이루어질 수 있도록 하였다. 개선된 검사도구로 실제로 측정해 본 결과, 서울 S초등학교 5학년 학생 중 고위험 사용자는 12%이며, 대부분의 학생들이 일반 또는 저위험 사용자에 속하는 결과를 알 수 있다.

### 1. 서 론

시대의 흐름에 따라 사람들의 일상생활은 크게 변한다. 요즘은 인터넷 관련 서비스가 일상으로 자리 잡으면서 생활의 편리뿐만 아니라, 그 역기능이 대두되고 있다. 평범한 10대 청소년부터 30대 성인들까지 인터넷이 없는 생활을 상상하기 힘들 정도로 그 편리성과 신속성에 의존하고 있다. 인터넷 중독은 어느새 인터넷을 사용하는 대부분의 사람들에게 공통적인 현상이 되어버렸다. 하지만 자기 통제력이 발달하지 않은 초등학생들에게는 역기능이 심각하게 나타나고 있다. 인터넷 중독을 넘어 온라인 게임 중독에 빠져버린 초등학생들은 학교생활 부적응, 또래관계의 서투름, 현실과 가상세계를 잘 구분하지 못하는 부작용이 나타났다.

한국정보문화진흥원에서는 한국형 인터넷 중독 자가진단 척도 프로그램(K-척도)과 게임 중

독 진단 척도(G-척도)를 개발하여 진단하고 있다. 하지만 게임 중독 진단 척도는 문항수가 적고 질문이 구체적이 않아 진단에 다소 어려움이 있다고 판단되었다. 그리하여 본 논문에서는 G-척도를 기반으로 초등학생의 온라인 게임 중독 검사를 위한 개선된 척도 개발을 목적으로 두고 연구하였다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 이와 관련해서 용어의 정의와 선행연구를 살펴보고, 3장에서는 정보 윤리학의 기본원칙에 따라 온라인 게임 중독 검사 척도를 개발한다. 4장에서는 검사 척도의 적용 및 검증, 5장에서는 결론과 향후 연구 과제를 제시하였다.

### 2. 관련 연구

#### 2.1 용어 정의

##### 1) 온라인 게임

온라인게임은 컴퓨터 등의 클라이언트를 이

용해 게임 서버에 접속하여 함께 접속된 또 다른 게이머들과 온라인상에서 게임을 즐기는 것으로 네트워크 게임과 인터넷 게임 등을 말한다[1].

#### 2) 온라인 게임 중독

온라인게임 중독은 인터넷 중독과 마찬가지로 부정적인 결과가 초래되는데도 불구하고 게임이용을 지속하게 되고, 현실과 가상세계의 구분이 모호하며, 결과적으로 심리적·사회적·기능상의 부적응을 초래하는 것이다[2]. 또한 게임중독이란 게임에 몰입, 탐닉하며 만족하기 위해서 게임시간을 더 늘리는 내성현상이 있으며, 학업에 소홀하고 일상생활에 흥미를 잃어 현실의 인간관계보다 게임에 몰두하고 게임을 하지 않으면 불안, 초조, 환상 등의 금단현상을 경험하는 것이다[3].

#### 3) 인터넷 게임중독 청소년

인터넷을 지나치게 사용하여 방과 후 대부분의 시간을 게임을 하는 데 보내며, 밤늦은 시간까지 지속하는 등 사용시간이 점점 길어지고, 인터넷 게임을 하지 못하면 불안하고 초조해지는 증상이 나타나 집이나 학교 등 일상생활에서 어려움을 겪는 청소년으로 정의한다. 또한 G-척도 검사를 실시하여 잠재적 사용자군과 고위험사용자군에 해당하는 청소년을 말한다[4].

#### 4) 자기 통제력

자기 통제력이 높은 사람은 온라인 게임에서 제공하는 보상이나 대리 만족으로부터 벗어나 현실에서 요구하는 일들을 수행하지만, 자기 통제력이 낮은 사람은 게임을 시작하면 해야 할 일이 남아 있어도 게임만 계속한다. 결국 자기 통제력이 높은 학생들은 온라인 게임을 하더라도 자기 조절을 통해 학업이나 일상생활을 원활히 해 나갈 수 있지만 자기 통제력이 낮은 학생들은 온라인 게임을 하면서 자기조절을 못해 학교생활이나 사회생활에 부적응을 보이고 온라인 게임에 중독되기도 한

다[5].

## 2.2 선행 연구의 분석

### 1) 온라인 게임 과몰입 청소년의 특징

온라인 게임 과몰입 청소년의 특징은 다음과 같이 요약할 수 있다[6].

첫째, 게임에 과몰입하는 청소년들은 자존감이 매우 낮다. 게임 과몰입 청소년은 일상생활에서 자기 자신과 자신의 행동에 대한 자신감이 없고 이러한 현실생활에서 부족한 자존감을 보상하기 위해 게임에 더욱 더 빠져들게 된다. 인터넷 공간에서 자존감을 더 크게 느끼는 사람은 현실에서 자존감이 높은 사람에 비해 인터넷 사용시간이 길다. 즉 게임 안에서는 현실과 다르게 자기 마음대로 행동할 수 있기 때문에 게임을 멈추고 싶지 않다. 게임에서의 높은 레벨은 일시적인 자신감을 심어 주기 때문이다.

둘째, 게임 과몰입 청소년들은 공격성이 높다. 연구에 따르면 폭력적인 가상현실 게임을 한 학생들은 그 게임을 옆에서 보기만 한 집단에 비해 생리적 흥분 수준이 높아졌으며 더욱 적대적인 태도를 드러냈고 공격적인 생각도 많았다. 게임 후 흥분은 자신이 느끼는 것보다 훨씬 오래 지속되었다.

셋째, 게임 과몰입 청소년들은 낮은 자기 통제력을 보인다. 지나치게 게임에 몰두하여 이것이 자신의 미래에 어떤 영향을 미칠지 생각하는 능력이 부족하다.

넷째, 게임 과몰입 청소년들은 대인관계 효능감이 떨어지고 다른 사람들과 관계를 잘 맺지 못하는 경향이 있다. 가상공간에서는 익명과 가명, 게임의 캐릭터로 자신을 숨기고 타인과 관계를 맺는 경우가 많기 때문에 현실 대인관계에서처럼 다른 사람의 입장을 이해할 필요가 없다. 따라서 게임이나 온라인 채팅과 같은 가상공간에서의 활동 경험이 지나치게 많으면 다른 사람을 배려하는 사회적 능력이 떨어질 수 있다. 또한 현실에서 대인관계를 잘 맺지 못해서 생긴 외로움을 충족하기 위해 게임에 빠져들기도 한다. 사교성이 부족한 게임

사용자일수록 새로운 사람을 사귀거나 이미 알고 있는 사람과의 관계를 두텁게 하기 위해서 컴퓨터 커뮤니케이션을 더욱 적극적으로 활용하는 경향이 있다.

다섯째, 게임 과몰입 청소년들은 일반 청소년보다 일상생활에서 스트레스가 많거나 대처 방식이 소극적이며 게임을 통해 스트레스를 해결하려는 경향이 있다. 게임 과몰입 집단은 일반 집단보다 친구와의 불화, 따돌림을 많이 겪었고 수면 습관의 변화, 성적 부진에 대한 고민, 지각과 결석 등으로 인한 스트레스를 더 많이 경험한다.

### 2) 청소년 인터넷 중독의 과정

다음은 질적 연구방법인 문화 기술적 방법을 사용하여 청소년 인터넷 게임중독의 과정을 탐색하여 나타난 의미 있는 결과이다.

첫째, 또래의 압력이 청소년들이 게임방에 가도록 하는 데 중요한 역할을 한다.

둘째, 청소년들은 지존과 대박의 욕구, 인간관계의 욕구, 소비욕구를 충족시키기 위해서 온라인 게임을 한다.

셋째, 게임에 대한 욕구와 동기는 게임의 장르에 따라 달라질 수 있다.

넷째, 게임 시나리오와 게임 메커니즘은 청소년 게임 몰입에 중요한 역할을 한다.

다섯째, 여기에 게임을 하는 친구들끼리의 자극이 게임을 하고자 하는 동기를 더 촉진시켜, 결국 밑 빠진 독에 물 붓기 식으로 점점 더 빠져들게 되고, 개중에는 아예 폐인이 되다시피 하는 생활로 가게 된다[7].

### 3) 게임 중독 진단 척도 (G-척도)

한국정보문화진흥원 인터넷중독예방상담센터 (<http://www.nia.or.kr/IAPC>)에서 아래 <표 1>와 같은 게임 중독 진단 척도 (이하 G-척도)는 자가진단용 20가지 항목을 만들었다[8]. 하지만 이 척도는 진단에만 목적을 두어 예방이나 치료의 효과를 기대하기는 어려우며, 문항이 적고 포괄적인 단점이 있다.

<표 1> 게임 중독 척도 (G-척도)

예번	내 용
1	게임 활동 때문에 가족들과 싸운 적이 있다.
2	게임을 하다가 계획한 것을 제대로 못한 적이 있다.
3	게임을 하느라고 피곤해서 수업시간에 자기도 한다.
4	다른 할 일이 많을 때에도 게임을 하게 된다.
5	게임에서 사람을 사귀는 것이 더 편하고 자신 있다.
6	밤늦게까지 게임을 하느라 시간 가는 줄 모른다.
7	게임을 하느라 해야 할 일을 못한다.
8	갈수록 게임을 하는 시간이 길어진다.
9	점점 더 오랜 시간 게임을 해야 만족하게 된다.
10	게임을 그만두어야 하는 경우에도 게임을 그만두는 것이 어렵다.
11	게임 하는 시간을 줄이려고 노력하지만 실패한다.
12	게임을 안 하겠다고 마음먹고도 다시 게임을 하게 된다.
13	게임 생각 때문에 공부에 집중하기 어렵다.
14	게임을 못한다는 것은 건디기 힘든 일이다.
15	게임을 하지 않을 때에도 게임 생각을 하게 된다.
16	게임으로 인해 생활에 문제가 생기더라도 게임을 해야 한다.
17	게임을 하지 못하면 불안하고 초조하다.
18	다음 일 때문에 게임을 못하게 될까봐 걱정된다.
19	누가 게임을 못 하게하면 신경질이 난다.
20	게임을 못하게 되면 화가 난다.

위의 자가진단 척도에 따른 진단 결과는 다음과 <표 2>와 같다.

<표 2> G-척도 채점기준

유형	분류기준	특성	비고
고위험사	49점 이상	현실세계보다는 가상의 게임세계에 몰입하여 게임 공간과 현실 생활을 혼돈하거나 게임으로 인하여 현실세계의 대인관계나 일	전문 치료 지원 및

용자		<p>상생활에 부적응 문제를 보이며, 부정적 정서를 나타낸다.</p> <p>하루 2시간 30분 이상 매일 게임을 하는 경우가 많으며, 게임을 하느라 친구와 어울리지 못하는 등 게임행동을 적절하게 조절할 수 없는 상태이다.</p> <p>일반적으로 자기 통제력이 낮아 일시적인 충동이나 즉각적인 만족을 추구하며 인내력과 효율적인 문제 해결 능력이 부족한 경향을 보인다. 또한 공격적 성향이 높으며 자신에 대해 부정적으로 생각하는 경향이 강하다.</p>	상담요망
잠재적 위험 사용자	38 ~ 48 점	<p>고위험사용자에 비해 낮은 수준이나 가상세계에 대해 더 많은 관심을 보이며 게임에 몰입하여 게임과 현실생활을 혼동하거나 게임으로 인하여 현실세계의 대인관계, 일상생활에 문제를 나타내기도 한다.</p> <p>하루 2시간 이상, 주 5~6회 정도 게임을 한다.</p> <p>공격적 성향을 보이며 자기 통제력이 낮고 충동적이며 자기 위주로 생각하고 말보다는 행동이 앞서는 경향이 있다. 자신에 대해 부정적으로 생각하는 경향을 보인다.</p>	게임 중독 행동 주의 및 예방 프로그램요망
일반 사용자	37 점 이하	<p>게임 습관을 스스로 조절할 수 있으며, 게임과 현실세계에 대한 구분이 명확하고 게임으로 인한 정서적인 변화를 경험하지 않는다.</p> <p>하루 1시간 30분 이하, 주 1~2회 이하 게임을 하는 등 인터넷 게임사용을 적절하게 조절할 수 있다.</p> <p>자신의 욕구를 적절히 조절할 수 있으며 효율적으로 문제를 해결하는 경향을 보인다. 일시적인 충동에 의하거나 즉각적인 만족을 주는 문제행동을 회피하고 인내할 수 있는 능력이 높다. 자신에 대해 긍정적으로 생각하는 경향이 강하다.</p>	지속적 자기 점검요망

#### 4) 시사점

본 주제와 관련하여 선행연구를 고찰한 결과 다음과 같은 시사점을 얻었다. 첫째, 온라인 게임 과몰입 청소년은 학교 및 일상생활에 많은 문제를 보이고 있으므로, 적절한 검사를 통해 가려내어 교육 및 치료를 꼭 해야 할 것

이다. 둘째, 기존의 지표들은 관련 도덕 항목을 구체적으로 제시하지 않아서 검사 후 어느 측면에서 교육이 이루어져야 하는지 알기 어려웠다. 그래서 기존의 지표를 도덕적 항목별로 구분 및 개선하여 측정 도구를 만들 필요가 있다.

### 3. 연구의 방법 및 절차

#### 3.1 정보 윤리학의 기본 원칙

정보 사회에서 인간 완성에 기여할 수 있는 네 가지 도덕적 원칙은 존중 (Respect), 책임 (Responsibility), 정의 (Justice), 해악금지 (Non-maleficence)이다[9]. 이러한 네 가지 원칙이 왜 정보 통신 윤리학의 기본 원칙이 되어야 하는지에 대해 살펴보기로 한다.

첫째, 존중은 사람이나 사물이 지닌 고귀한 가치에 대해서 경의를 표하는 것을 의미한다. 사이버 공간을 익명적 의사소통과 타자의 상실로 인해 상대방에 대한 존중심이 쉽게 약해질 수 있으므로, 비록 눈에 보이지는 않더라도 상대방의 실체나 견해를 적극적으로 존중하는 자세가 더욱 필요한 공간이다. 정보 통신 윤리의 원칙으로서의 존중은 먼저 자신에 대한 존중을 의미하는 것이며, 자신에 대한 존중은 우리 자신의 생명과 몸을 본래적 가치를 지닌 것으로 대우할 것을 요구하는 것이다. 따라서 사이버 공간에 탐닉하여 자신의 몸을 돌보지 않는 것은 바로 육체와 정신의 합체로서의 자기 자신에 대한 존중에 위배되는 것이라고 할 수 있다. 또한 타인에 대한 존중은 타인의 지적 재산권, 프라이버시, 다양성을 존중하는 것을 의미한다.

둘째, 책임은 서로를 보살피고 배려해야 할 우리의 적극적인 책무를 강조하는 것이다. 정보 윤리의 기본 원칙으로서의 도덕적 책임은 예상적 책임과 소급적 책임으로 구별할 수 있다. 예상적 책임이란 나의 행동으로 인해 일어날 수 있는 미래에 일어날 일에 대해 책임을 진다는 것을 의미한다. 소급적 책임이란 행위의 결과들에 대해 지는 책임이다.

셋째, 정의는 ‘공정’과 ‘옳음’의 두 가지 형태로 나타난다. 모든 인간은 각 개인의 기본적인 자유를 최대한으로 펼칠 동등한 권리를 갖고 있으며, 공정하고 동등한 기회와 자유로운 분위기의 보장에도 불구하고 능력의 차이 때문에 생기는 결과에 대해서는 오히려 차등의 원리에 따라 능력과 결과에 적합한 보상을 하여야 한다는 것이다. 그러므로 사이버 공간에서 자신이 제공하는 정보의 진실성, 비편향성, 완전성, 공정한 표현을 추구하여야 하며, 타인의 기본적인 자유와 권리를 침해하지 않아야 한다.

넷째, 해악 금지란 남에게 피해를 주지 않으며, 타인의 복지에 대해 배려하는 것을 뜻한다. ‘남에게 해로움을 주지 말라’는 소극적 의미는 ‘최소한의 도덕’이며, 적극적 개념으로서의 해악 금지란 다른 사람의 복지를 증진시키는 방식으로 행동해야 함을 뜻한다. 정보 기술의 특성상, 사이버 공간에서의 비도덕적 행동은 헤아릴 수 없는 불특정 다수에게 엄청난 피해를 주므로 사이버 성폭력, 크래킹, 바이러스 유포 등과 같은 명백하게 해로움을 주는 행위는 지양해야 한다. 또한 사이버 공간이 인간의 모습을 한 따뜻하고 정감있는 공간이 되기 위해서는 각자가 나르시시즘에서 탈피하여 타인의 복지를 증진시키는 방향으로 행동해야 한다.

### 3.2 온라인 게임 중독 검사 지표 선정

척도 개발에 앞서 게임 중독 검사의 상위 지표와 하위지표를 선정하였다. 정보 윤리학을 기준으로 핵심 지표 ‘존중’, ‘책임’, ‘정의’, ‘해악 금지’를 선정하였다. 선정된 온라인 게임 중독 검사 지표와 내용은 아래 <표 3>과 같다[9].

<표 3> 온라인 게임 중독 검사 지표 및 내용

온라인 게임 중독 검사 지표		내용
존중	자신에 대한 존중	자신의 생명과 몸을 존중
	타인에 대한 존중	타인의 지적 재산권, 프라이버시, 다양성 존중

책임	예상적 책임	미래에 일어날 일에 대한 책임
	소급적 책임	행위의 결과에 대한 책임
정의	공정	공평하고 동등한 기회와 권리 부여
	옳음	제공하는 정보의 진실성, 비편향성
해악 금지	최소한의 도덕	타인에게 해로움을 주지 않는 소극적 의미
	타인의 복지증진	타인에게 이로움을 주는 적극적 의미

### 3.3 온라인 게임 중독 검사 척도 개발과 해석

[8], [9], [10]와 [11]을 기준으로 검사 항목과 결과 해석을 아래 <표 4>, <표 5>과 같이 만들었다. 각 항목별로 ‘매우 그렇다 (5점)’, ‘그렇다 (4점)’, ‘보통이다 (3점)’, ‘아니다 (2점)’, ‘매우 아니다 (1점)’ 중에서 하나를 선택하게 하여 총점은 100점이 나오도록 하였다.

<표 4> 온라인 게임 중독 검사 척도

존중	자신에 대한 존중	1. 게임을 하면서 두통을 느낀적이 있다.
		2. 게임을 하면서 손목이 아픈 경험 (터널 증후군)이 있다.
		3. 게임을 하지 않으면 불안하고 초조하다.
		4. 수업 시간 중에도 게임 생각을 자주 한다.
	타인에 대한 존중	5. 게임하는 시간이 갈수록 길어진다.
		6. 밤늦게까지 게임을 하느라 잠을 못 잔다.
책임	예상적 책임	7. 게임에서 만난 상대방에게 욕설이나 비난을 한 적이 있다.
		8. 타인의 게임 아이디로 접속해서 부정행동을 한 적이 있다.
		9. 게임 길드 구성원에게 현실의 친구들보다 더 친절하게 대한다.
		10. 게임을 하느라 꼭 해야 할 일을 못한다.
		11. 게임을 많이 해서 시험을 망친 적이 있다.
		12. 게임하는 시간을 줄이려고 노력하지만 잘 안 된다.

	소급적 책임	13. 게임 아이템을 사느라 용돈을 다 써버린다. 14. 게임방을 가느라 용돈을 다 써버린다.
	정의	15. 부정적인 방법을 써서라도 게임에서 꼭 이겨야 한다. 16. 게임하는 상대방에게 거짓 정보를 말해서 이긴 적이 있다.
해약 금지	최소한의 도덕	17. 게임을 하느라 가족들이 컴퓨터 사용을 못한다. 18. 게임에서 계속 지면 가족들에게 화를 낸다. 19. 게임에서 본 폭력적인 장난을 친구에게 자주 한다.
		타인의 복지증진

	서적인 변화를 경험하지 않는다. 타인과 자신에 대한 존중감, 책임감과 정의감이 있으며, 충동성과 공격성이 없고 자아 개념이 긍정적이다.	
--	---	--

#### 4. 적용 및 검증

##### 4.1 연구의 대상

본 척도의 적용 대상은 초등학교 고학년이며, 검사는 서울특별시 중랑구의 S초등학교 100명(5학년, 남자 53명, 여자 47명)을 선정하여 충분한 시간을 주며 솔직하게 응답할 수 있도록 했다. 검사시간은 5-10분 정도가 소요되었다.

##### 4.2 결과 해석

검사 결과는 아래 <표 6>, <표 7>과 같다.

<표 6> 온라인 게임 중독 검사 항목별 점수

검사 항목	평균 점수
1. 게임을 하면서 두통을 느낀 적이 있다.	1.62
2. 게임을 하면서 손목이 아픈 경험(터널 증후군)이 있다.	1.14
3. 게임을 하지 않으면 불안하고 초조하다.	3.84
4. 수업 시간 중에도 게임 생각을 자주 한다.	2.71
5. 게임하는 시간이 갈수록 길어진다.	3.31
6. 밤늦게까지 게임을 하느라 잠을 못 잔다.	1.32
7. 게임에서 만난 상대방에게 욕설이나 비난을 한 적이 있다.	3.91
8. 타인의 게임 아이디로 접속해서 부정행동을 한 적이 있다.	1.22
9. 게임 길드 구성원에게 현실의 친구들보다 더 친절하게 대한다.	1.37
10. 게임을 하느라 꼭 해야 할 일을 못한다.	3.95
11. 게임을 많이 해서 시험을 망친 적이 있다.	3.46
12. 게임하는 시간을 줄이려고 노력하지만 잘 안 된다.	2.99
13. 게임 아이템을 사느라 용돈을 다 써버린다.	2.21
14. 게임방을 가느라 용돈을 다 써버린다.	2.47
15. 부정적인 방법을 써서라도 게임에서 꼭 이겨야 한다.	1.98
16. 게임하는 상대방에게 거짓 정보를 말해서 이긴 적이 있다.	2.25
17. 게임을 하느라 가족들이 컴퓨터 사용을	1.71

<표 5> 온라인 게임 중독 검사 점수 해석

유형	분류 기준	특성	비고
고위험 사용자	80점 이상	매일 2시간 이상 게임을 하는 경우가 많으며, 게임 공간과 현실 생활을 혼돈하고, 자신과 타인에 대한 존중이 부족하다. 현실세계에서 책임감과 정의감이 부족하며 대인관계의 원만한 유지에 문제를 보이며, 부정적 성향이 나타난다.	전문 치료 지원 및 상담 요망
잠재적 위험 사용자	60 ~ 79점	하루 1시간 30분 이상, 주 4~5회 정도 게임을 하는 경우가 많으며, 고위험사용자에 비해 낮은 수준이지만 게임과 현실 생활을 혼돈하여 일상생활에 문제가 있다. 다소 공격적 성향을 보이며 자기 통제력과 책임감, 정의감이 낮고 타인을 존중하기보다는 자기 위주로 생각하고 행동하는 경향이 있다.	게임 중독 행동 주회 및 예방 프로그램 요망
일반 사용자	40 ~ 59점	보통 하루 1시간 이하, 주 3~4회 이하로 게임을 하면서 게임 습관을 적절히 조절할 수 있으며, 게임과 현실세계에 대한 구분을 할 수 있다. 충동성과 공격성이 거의 없으며 긍정적인 성향을 보인다.	지속적 자기 점검 요망
저위험 사용자	39점 이하	하루 1시간 이하, 주 1~2회 이하로 게임을 하는 경우가 많으며, 게임 습관을 스스로 조절할 수 있다. 게임과 현실세계에 대한 구분이 명확하고 게임으로 인한 정	지속적 습관 유지

못한다.	
18. 게임에서 계속 지면 가족들에게 화를 낸다.	2.98
19. 게임에서 본 폭력적인 장난을 친구에게 자주 한다.	3.94
20. 게임을 하느라 친구들과 좋은 관계를 유지하기 어렵다.	1.52
<b>합계</b>	<b>49.90</b>

<표 7> 온라인 게임 중독 검사 유형별 비율

유형	분류기준	비율(%)
고위험 사용자	80점 이상	12
잠재적 위험 사용자	60~79점	22
일반 사용자	40~59점	35
저위험 사용자	39점 이하	31
<b>합계</b>		<b>100</b>

## 5. 결론 및 제언

본 논문에서는 정보 윤리학을 기반으로 온라인 게임 중독 초등학생을 유형별로 가려내기 위한 보다 개선된 척도의 개발과 적용을 다루고 있다. 온라인 게임 과몰입 청소년은 학교 및 일상생활에 많은 문제를 보이고 있으므로, 적절한 검사를 통해 가려내어 교육 및 치료를 꼭 해야 할 것이다.

G-척도는 관련 도덕 항목을 구체적으로 제시하지 않아 검사 후 어떤 도덕적인 측면에서 교육이 이루어져야 하는지 알기 어려우며, 검사 문항이 대체적으로 포괄적이라는 단점이 있다. 이에 기존의 지표를 도덕적 항목별로 구분 및 개선하여 측정 도구를 만들고 학교 현장에 적용해 보았다.

개선된 검사도구로 실제로 측정해 본 결과, 서울 S초등학교 5학년 학생 중 고위험 사용자 12%, 잠재적 위험 사용자 22%, 일반 사용자 35%, 저위험 사용자는 31%이다. 고위험군이 아직 높게 나타나지 않은 것은 나이의 특성으로 추측이 되며, 대부분의 학생들이 아직까지는 부모님의 관심과 통제로 일반 또는 저위험 사용자에 속하는 결과를 알 수 있다.

본 논문의 향후 연구 과제는 다음과 같다.

첫째, 검사 도구를 여러 지역과 학년에 적용하여 비교할 수 있도록 해야 한다. 본 논문에서는 한정된 지역의 동 학년을 대상으로 검사를 적용하였으므로 측정 결과를 일반화하기 어렵다. 둘째, 검사 문항을 더 구체적으로 제시하고. 셋째, 검사 문항 수를 늘려 정확한 검사가 될 수 있도록 해야 한다. 넷째, 문항 타당도와 문항 내적 일치도, 구인 타당도를 검증하여 검사의 신뢰도를 높여야 한다.

## 6. 참고문헌

- [1] 권준모, “온라인게임의 문제점 및 대응방안”, 한국정보문화센터, 2001.
- [2] 이형초, 안창일, “인터넷 게임중독의 인지 행동지표 프로그램 개발 및 효과 검증”, 한국심리학회지, 2002.
- [3] 이경님, “아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임 중독에 미치는 영향”, 대한가정 학회지, 2002.
- [4] 이미정, “인터넷 게임중독 청소년의 정서 자아개념을 위한 노래만들기”, 이화여대 교육대학원 음악치료교육전공, 2009.
- [5] 안세근, 조정희, “중학생의 인터넷 중독과 자기통제력과의 관계 연구”, 2007.
- [6] 감소영, “온라인게임 과몰입 예방 프로그램이 지적장애 청소년의 온라인게임 과몰입과 자기통제력에 미치는 영향”, 단국대학교, 2009.
- [7] 성윤숙, “청소년의 온라인 게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구”, 청소년상담연구, 2003.
- [8] 정보통신부, 한국정보문화진흥원, “게임 중독 진단 척도(G-척도)”, 2009.
- [9] 추병완, “정보 윤리 교육론”, 울력, 2001.
- [10] 서울시교육청, “초·중등학교 정보 통신 기술 교육 운영 지침(개정안)”, 2005.
- [11] 정보통신부, 한국정보문화진흥원, “한국형 인터넷중독 자가진단 척도 프로그램 (K-척도)”, 2003.