

연구보고 09-R11

청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램 활성화 방안

책임연구원 : 이기봉(한국청소년정책연구원 · 연구위원)

공동연구원 : 설수영(한국청소년정책연구원 · 초빙연구원)

원형중(이화여자대학교 · 교수)

설민신(한경대학교 · 교수)

연구 요약

□ 연구목적

- 청소년의 게임사용 및 게임중독과 가족요인, 가족여가활동 관련 내용을 고찰하고, 청소년의 게임사용과 게임중독, 가족여가활동 실태를 조사하며, 가족단위 여가프로그램 우수 사례를 조사하여, 조사한 결과를 토대로 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램의 내용을 구성하고 활성화 방안을 제안하고자 함

□ 연구내용

- 청소년 게임사용과 게임중독의 실태, 청소년 게임중독의 원인 및 영향, 청소년 게임중독 예방프로그램 및 정책, 청소년 가족여가활동 현황 및 정책에 대한 문헌연구 실시
- 청소년의 게임사용과 가족여가활동 실태 조사
- 가족단위 여가프로그램 우수사례 조사
- 문헌고찰, 실태조사, 사례조사의 결과를 토대로 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램의 내용을 구성하고 활성화 방안을 제안함

□ 연구방법

- 문헌연구: 청소년 게임중독과 가족여가활동 관련 선행연구 고찰
- 설문조사: 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지 전국의 청소년을 대상으로 청소년의 게임사용 및 게임중독과 가족요인, 가족여가활동 실태를 조사함
- 심층면접: 잠재적위험군에 속하는 초등학교 및 중학교와 학부모를 대상으로 청소년의 게임사용 원인, 가족여가활동 실태 및 문제점 등에 대해 조사함

- 사례조사: 가족단위 여가프로그램 우수사례를 조사함
- 전문가자문회의 및 워크숍: 연구방향 설정, 설문지 검토, 사례조사 대상, 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램의 내용 구성 및 활성화 방안 마련 등을 위한 전문가자문회의와 워크숍을 개최함

□ 연구결과

- 청소년의 게임사용관련 설문조사 결과, 게임중독의 위험이 있는 잠재적 위험군과 고위험군 청소년은 9.0%로 남자(13.4%)가 여자(4.0%)보다 많았고, 중학생(9.8%), 고등학생(9.3%), 초등학생(7.4%)의 순으로 많았음. 하루평균 2시간 이상 게임하는 비율은 평일 11.9%, 일요일 및 공휴일 29.9%, 주당 5회 이상 게임하는 비율은 23.0%로 나타났음. 청소년의 하루평균 게임하는 시간, 한 번 게임을 하여 지속하는 시간, 게임을 처음 접한 시기는 게임중독수준이 높을수록 많았음. 청소년이 주로 게임하는 장소는 우리집(85.6%)이었고, 게임중독수준이 높을수록 PC방이 많았음. 주당 PC방을 적어도 한 번 이상 이용하는 비율은 28.6%였으며, 게임중독수준이 높을수록 이용 빈도가 많았음. 집에 컴퓨터가 있는 장소는 내방(37.3%)과 거실(35.1%)이 많았고, 게임중독수준이 높을수록 내방이 많았음.
- 청소년의 여가활동 현황을 설문조사한 결과, 가장 많이 참여하는 활동은 취미오락활동과 휴식활동이었고, 가장 희망하는 여가활동 유형은 취미오락활동과 문화예술관람활동이었으며, 게임중독수준이 높을수록 취미오락활동을 희망하였음. 희망하는 가족여가활동은 문화예술관람활동과 관광활동이었고, 게임중독수준이 높을수록 취미오락활동이 많았음. 하루 중 청소년의 여가시간은 평일 2.82시간, 토요일 5.46시간, 일요일 7.91시간이었으며, 중학생, 고등학생, 초등학생 순으로 많았고, 게임중독수준이 높을수록 많았음. 여가활동을 함께 하는 사람은 친구(46.6%), 가족(27.6%)순이었고, 잠재위험군과 고위험군이 일반군보다 가족과 함께 여가활동을 하는 비율이 적었음. 여

가활동장소 중 사이버공간을 이용하는 비율은 15.0%로 남자가 여자보다, 게임중독수준이 높을수록 많았음. 여가활동을 함께 하고 싶은 사람은 친구(47.2%), 가족(38.9%)의 순으로 나타났고, 게임중독수준이 높을수록 혼자서 보내기를 희망했음. 가족여가프로그램이 있다면 참가할 의사는 65.3%였고, 게임중독수준이 높을수록 적었음. 여가활동 장애요인은 시설부족(2.49점), 가족생활주기(2.48점)의 순으로 나타났고, 게임중독수준이 높을수록 장애요인 점수가 높았음. 여가활동에 대한 만족도에서 남자는 흥미, 성취감, 능력발휘 등에서 높았고, 환경적 만족은 여자가 더 높았으며, 잠재적위험군과 고위험군 청소년이 일반군보다 만족도가 낮았음

- 가족관련 요인의 설문조사 결과에 의하면, 가족기능(가족응집력, 가족적응력)에 대한 점수는 여자가 남자보다 더 높았고, 잠재적위험군과 고위험군 청소년이 일반군에 비해 낮았음. 부모와 의사소통 중 아버지와 의사소통이 남자가 여자보다 원활하였으며, 어머니와 의사소통은 여자가 남자보다 원활하였음. 일반군 청소년이 잠재적위험군과 고위험군보다 부모와 의사소통이 원활하였음. 가정환경별로는 부모의 학력이 대학원졸 이상일 때 고위험군 자녀가 많았고, 어머니가 중졸이하일 경우에 잠재적위험군과 고위험군이 일반군에 비해 많았으며, 맞벌이인 부모의 자녀가 일반군보다 잠재적위험군과 고위험군이 많았음. 가정형편이 ‘매우 못 산다’와 ‘매우 잘 산다’의 경우에 고위험군 청소년이 많았음.
- 부모의 여가활동에 대한 인식을 설문조사한 결과, 대부분(81.7%)의 부모가 가족여가활동을 ‘가족들이 함께 모여서 여가시간을 보내는 활동’으로 인식하였고, 가족여가활동의 필요성을 매우 높게 인식하였으며, 가족여가활동의 동기는 ‘가정의 화목을 위해’라고 대부분(64.0%) 인식하였음. 부모의 가족여가활동 장애요인으로서는 시간부족, 육체적피로, 가족의 취향차이, 정보부족 및 시설부족의 순으로 인식하였고, 가족여가활동의 의미에 대해 가족간의 친밀감, 가족의 즐거움, 가정생활

의 활력소 순으로 인식하였음. 가족여가활동이 자녀의 정서(52.6%)에 영향을 미친다고 대부분 인식하였고, 가족여가활동을 위해 필요한 프로그램은 주말여행, 캠프, 자원봉사 순으로 인식하였으며, 가족여가활동을 위한 상담이나 교육프로그램에 61.6%가 참가할 의사가 있는 것으로 나타났음.

- 심층면접 조사결과에 의하면, 게임에 중독되었거나 중독될 가능성이 높은 청소년들이 게임에 몰입하게 되는 원인으로 개인의 심리적 특성 중 자기통제력, 집중력, 자존감 등이 낮기 때문이었고, 가족요인으로 부모의 맞벌이 등으로 청소년 자녀가 혼자 집에 있는 시간이 많아 자녀의 게임통제가 어려운 점과 아버지의 가족여가활동에 대한 인식 부재로 부모가 자녀와 함께 할 수 있는 시간이 부족한 점으로 나타났음. 이외에도 게임의 대안활동으로 여가를 활용할 수 있는 놀이문화 부족, 여가시설이나 여가활동프로그램 등 건전하게 여가를 즐길 수 있는 여건이 부족한 점이 확인되었음.
- 문헌연구, 설문조사, 심층면접, 국내 가족여가프로그램 및 정책 사례 조사의 결과를 토대로 확인된 청소년의 게임중독 원인은 개인차원 요인과 환경적 요인으로 구분되었음. 개인차원 요인은 청소년의 자기통제력 부족, 자아존중감 부족, 부정적 스트레스, 대인관계 능력(자기중심적 성격이 강하게 나타남) 부재, 폭력에 대한 호의적 태도 등이었고, 환경적 요인은 부모·자녀 간 소통부재, 가족응집력과 적응력이 낮은 문제, 부모의 게임중독 이해부족, 온라인 게임에 용이한 접근성, 온라인 게임에서 제공하는 선정성과 폭력성, 게임업체의 경제적 유인책, 그리고 게임을 대체할 수 있는 여가프로그램 부족 등이었음.
- 청소년의 게임중독 원인을 해결하기 위한 가족단위 여가프로그램의 내용을 각 원인별로 설정하였음. 그 내용은 부모, 교사, 친구와 함께 만드는 인터넷 정보이용계획표 수립(다이어리), 인터넷 사용관련 자기행동규제목표 설정, 부모와 함께 생활시간 계획표 수립, 학교 내에서 온라인·오프라인으로 이루어지는 장기, 바둑, 체스 리그를 조직화하여

운영하는 방법, 가족과 함께 문화예술 관람활동을 하는 방법, 가족여행, 월단위, 주단위로 가족단위 여가프로그램을 기획하게 하여 기획자로서 책임감 부여 및 자신의 존재에 대한 자긍심을 높일 수 있는 기회 제공, 가족 및 또래집단 스포츠활동을 통한 부모 및 친구와 개방적 소통강화, 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작, 낚시, 가족여행, 전문상담을 통한 폭력에 대한 태도변화 유도, 게임중독 예방을 위한 부모교육과 가족 관계 증진을 위한 교육 강화, 교사, 친구들과 산행, 캠프 등 여가활동을 통한 관계증진 도모, 가정 내 컴퓨터 설치장소 전환, 가족 인터넷 시간 종량제 등 집안의 환경변화를 통해 컴퓨터와 인터넷을 제한할 수 있는 자율적 규제 실시, 신체적 여가활동 시간을 컴퓨터 사용시간과 연동하여 현실 삶에서의 신체활동시간을 증가시킴과 동시에 컴퓨터 이용 등 비활동 시간 줄이기, 특정 심야시간대 아동·청소년 게임사용 제한, 1일 게임사용 시간제한, 1주일 게임사용 총량 제한, 게임지속 시간 제한, 부모에게 자녀의 인터넷 사용 정보 공지와 같은 정부규제 정책 실시, 정부와 지자체에서 제공하는 여가선용프로그램의 데이터베이스화 등으로 설정하였음.

□ 정책 제언

- 게임사용과 가족여가에 대한 교육 강화 - 게임의 특성 및 종류, 자녀들이 게임에 중독되는 원인, 자녀와 원활하게 의사소통하는 방법, 부모·자녀 관계를 돈독히 할 수 있는 전략 등에 대한 부모 교육이 주기적으로 실시하도록 함. 구체적으로, 아동의 최초 교육기관인 유치원이나 놀이방에서부터 여가교육을 담당하고, 청소년기에는 학교에서 여가교육을 지속적으로 시키는 것이 필요하며, 여가, 레크리에이션, 체육, 사회복지사 등 기존 관련 전문가를 가족여가에 특화 시킬 수 있는 과정으로 전문가 교육을 강화하고, 여가와 삶, 그리고 가족의 중요성을 내용으로 하는 텍스트와 동영상 등을 다양한 형태로 재활용 할 수 있는 사이버

공간에서 청소년과 부모의 여가교육을 통해 가족관계 향상과 올바른 여가로의 지도가 이루어 질 수 있도록 해야 함.

- 가족여가프로그램 개발 - 청소년의 게임중독 예방을 위해서는 목표 대상에 적절한 프로그램을 개발하여 운영하는 것이 중요함. 학습프로그램 이외의 다양한 내용의 여가프로그램을 개발하고 맞벌이부부를 위한 대학생 등의 자원봉사자를 활용하며, 가정의 특수한 상황에 맞추어 가족이 함께 하는 여가프로그램을 기획하고 참여를 돕는 1대1 맞춤형 프로그램을 개발하고 지원하는 사업이 필요함. 중학교 이상의 시기에는 가족여가프로그램에 친구가 함께 참여할 수 있도록 하여 참여율을 향상시킬 필요가 있음. 청소년들이 게임을 많이 하게 되는 주말과 공휴일에 가족여가프로그램을 편성하여 운영하고, 관광활동, 문화예술평람활동, 스포츠활동 등 다양한 내용을 구성하도록 해야 함.
- 가족여가프로그램 참여율 향상 방안 - 스포츠 활동이나 캠프 활동 등을 프로그램의 내용으로 포함시키고, 기존의 프로그램(예; 아버지학교)에 여가교육과 가족여가프로그램의 내용을 포함시키거나 아버지 대상의 여가교육을 개별적으로 실시하는 방법 등을 통해서 가족여가 프로그램에 아버지의 참여를 유도하고, 소규모 단위의 단계별 장기적인 프로그램의 개발, 가족단위 동호회 활동 활성화, 밤 시간대나 주말에 공공 생활권 여가공간의 개방 등, 지역사회의 대학 및 지방자치단체의 공공 기관, 지역사회의 청소년 관련기관들을 통해 멘토 역할 대상을 지원해주거나, 친구들과 함께 프로그램에 참가시켜 가족여가 프로그램의 재참여율과 신규참여율을 향상시키고, 비참여 지역민과의 가족여가 나눔 프로그램을 활용함. 인터넷과 밀접한 청소년을 대상으로 하는 온·오프라인 연계 서비스를 강화하고, 전문화된 콘텐츠를 지니고 쌍방향의 커뮤니케이션 공간으로서 여가참여정보의 습득과 피드백 공유가 동시에 일어날 수 있는 청소년과 가족여가 프로그램의 통합 검색 시스템을 구축하며, 지역주민들이 자주 다니는 주민센터나 은행, 공공기관에 가족여가활동을 홍보하는 책자나 홍보물을 배치하는 등 홍보

방안을 강화해야 함.

- 정부 및 지자체의 역할 강화 - 정부는 특정 심야시간대에 아동·청소년의 게임 사용을 통제하는 방법(셧다운제), 장시간 게임을 사용하는 경우 게임 경험치를 줄이거나 박탈함으로써 적정시간의 사용을 유도하는 방법(피로도 시스템), 하루에 사용 가능한 게임시간을 정해 놓는 방법, 부모에게 자녀의 게임 및 인터넷 이용관련 정보를 정기적으로 제공하는 방법, 아동·청소년 대상 게임사용 시 게임업체의 경제적 유인책(예; 게임머니 등) 규제 등과 게임으로 인해 나타나는 부작용에 대한 게임업체의 자정 노력을 요구하고, 건전한 게임문화를 만들 수 있는 사업과 지원을 하도록 유도해야 함. 신체활동이 부족한 게임 중독 수준의 청소년들에게도 신체활동 중심의 여가프로그램을 적용하고, 게임중독의 원인인 청소년의 충동성과 공격성 등을 해소하는데 효과적인 신체활동 위주의 프로그램을 개발하고 운영하도록 지원해야 함. 여가관련 전문가를 양성하여 지방자치단체나 건강가정지원센터와 같은 관련 기관에 배치시키고, 가족여가 프로그램 개발, 청소년과 부모 대상 가족여가 교육, 지역사회 시설을 연계한 가족여가활동 활성화 등의 역할을 하도록 함. 기존의 청소년지원센터, 청소년수련관, 청소년문화의집, 지역사회의 학교, 문화체육센터, 박물관, 미술관 등의 기관을 연계하여 가족여가프로그램이 원활하게 진행되도록 함.

목 차

I. 서 론	3
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구내용	6
1) 청소년 게임중독과 가족여가활동 관련 내용 고찰	6
2) 청소년 게임사용과 가족여가활동 실태 분석	6
3) 국내 가족단위 여가프로그램 우수 사례조사	6
4) 가족단위 여가프로그램 내용 구성 및 활성화 방안 마련	7
3. 연구방법 및 절차	7
1) 문헌연구	7
2) 실태조사	7
3) 사례조사	8
4) 전문가 자문 및 워크숍 개최	8
4. 연구의 제한점	9
II. 이론적 논의	13
1. 청소년의 게임중독	13
1) 게임중독의 개념	13
2) 온라인 게임이 청소년에게 미치는 영향	18
3) 청소년의 게임중독 진단방법	19
4) 청소년의 온라인 게임사용 현황	28
5) 청소년 온라인 게임중독의 원인	33
6) 청소년 온라인 게임중독 예방 프로그램	36
7) 청소년 게임중독 예방을 위한 정부 정책	39

2. 청소년과 가족여가활동	42
1) 청소년기 가족의 역할과 기능	42
2) 청소년기 가족여가의 의미	43
3) 가족여가활동 현황	47
4) 국내·외 가족여가정책	50
3. 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램	59
 III. 청소년의 게임사용 및 여가활동 현황	65
1. 설문조사	65
1) 조사대상	65
2) 조사절차 및 내용	68
3) 분석 결과	74
2. 심층면접	118
1) 조사대상	118
2) 조사내용 및 절차	120
3) 결과 분석	121
3. 소결	125
 IV. 가족단위 여가프로그램 사례	131
1. 국내 가족단위 여가프로그램의 구분	131
1) 주체별 접근	131
2) 유형별 접근	135
2. 운영기관별 가족단위 여가프로그램 사례	138
1) 탐방기관 현황	139
2) 탐방기관별 가족단위 여가프로그램 특성	141

V. 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램 내용 ... 155

1. 프로그램 이론 155

1) 프로그램변화이론 156

2) 프로그램 개발 가이드라인 157

2. 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램 158

1) 가족여가프로그램의 구성 158

2) 가족여가프로그램의 방법과 전략 162

VI. 결론 및 정책 방안 169

1. 주요결과 169

2. 정책 방안 173

1) 게임중독과 가족여가에 대한 교육 강화 174

2) 가족여가프로그램 개발 176

3) 가족여가프로그램 참여율 향상 방안 178

4) 정부 및 지자체의 역할 강화 183

VII. 참고문헌 186

부 록(청소년 게임중독과 가족여가활동 실태 조사) 199

표 목차

<표 II-1> Young의 인터넷 중독 척도	19
<표 II-2> 게임중독 유형별 아동 및 청소년의 특성	24
<표 II-3> 국내 청소년의 게임중독 진단 척도 비교	27
<표 II-4> 인구 특성별 하루 평균 인터넷 이용 시간	28
<표 II-5> 인구 특성별 인터넷 용도	28
<표 III-1> 설문조사 대상자의 일반적 특성	67
<표 III-2> 설문조사 내용(초등용, 중고용)	69
<표 III-3> 설문조사 내용(부모용)	70
<표 III-4> 게임중독 수준의 비율 - 성별, 교급, 권역	75
<표 III-5> 게임중독 진단 점수의 차이 - 성별 · 교급 · 권역	76
<표 III-6> 평일에 게임하는 시간 - 성별 · 교급	77
<표 III-7> 일요일 및 공휴일에 게임하는 시간 - 성별 · 교급	78
<표 III-8> 주당 게임빈도 - 성별 · 교급	80
<표 III-9> 게임 시작하여 지금까지 년수 - 성별 · 교급 · 게임중독	82
<표 III-10> 게임 지속 시간 - 성별 · 교급	82
<표 III-11> 주로 게임하는 장소 - 성별 · 교급	84
<표 III-12> 주당 PC방 이용 빈도 - 성별 · 교급	85
<표 III-13> 집에 컴퓨터가 설치되어 있는 장소 - 성별 · 교급 · 게임중독수준	86
<표 III-14> 여가활동 유형(참여 빈도순) - 성별 · 교급 · 게임중독수준	87
<표 III-15> 희망 여가활동 유형 - 성별 · 교급 · 게임중독수준	88
<표 III-16> 희망하는 가족여가활동 유형 - 성별 · 교급 · 게임중독수준	90
<표 III-17> 평일, 토요일, 일요일 및 공휴일의 하루 여가시간 - 성별	92

〈표 III-18〉	평일, 토요일, 일요일 및 공휴일의 하루 여가시간	
	－ 교급 · 게임중독수준	92
〈표 III-19〉	여가활동을 함께 하는 사람	－ 성별 · 교급 93
〈표 III-20〉	여가활동 장소	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준 94
〈표 III-21〉	여가활동 선택 요인	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준 96
〈표 III-22〉	여가활동을 함께 하고 싶은 사람	
	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준	96
〈표 III-23〉	가족여가프로그램 참여 의사	
	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준	98
〈표 III-24〉	여가활동의 장애 요인	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준별 99
〈표 III-25〉	여가활동의 만족 요인	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준별 100
〈표 III-26〉	가족기능 요인	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준별 102
〈표 III-27〉	부모-자녀 의사소통 요인(아버지)	
	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준별	103
〈표 III-28〉	부모-자녀 의사소통 요인(어머니)	
	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준별	103
〈표 III-29〉	게임중독 수준의 비율	－ 부모의 학력 105
〈표 III-30〉	게임중독 수준의 비율	－ 가정형편(경제적 수준) 106
〈표 III-31〉	부모의 양육태도 요인별 대표문항	107
〈표 III-32〉	부모의 양육태도	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준 108
〈표 III-33〉	학부모 설문조사 대상자의 일반적 특성	109
〈표 III-34〉	부모의 가족여가활동에 대한 인식	
	－ 성별 · 교급 · 게임중독수	110
〈표 III-35〉	가족여가활동 필요성에 대한 인식	
	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준	111
〈표 III-36〉	부모의 가족여가활동의 동기	
	－ 성별 · 교급 · 게임중독수준	111

〈표 III-37〉 부모의 가족여가활동 장애 요인 인식	
- 성별 · 교급 · 게임중독수준	112
〈표 III-38〉 부모의 가족여가활동 의미 인식	
- 성별 · 교급 · 게임중독수준	114
〈표 III-39〉 가족여가활동 참여가 자녀에게 미치는 영향에 대한 인식	
- 성별 · 교급 · 게임중독수준	115
〈표 III-40〉 가족여가활동 필요 시설 인식	
- 성별 · 교급 · 게임중독수준	115
〈표 III-41〉 가족여가활동 필요 프로그램 인식	
- 성별 · 교급 · 게임중독수준	116
〈표 III-42〉 가족여가활동을 위한 개선점 인식	
- 성별 · 교급 · 게임중독수준	117
〈표 III-43〉 상담 및 교육프로그램 참가 의사에 대한 인식	
- 성별 · 교급 · 게임중독수준	118
〈표 III-44〉 학생 및 학부모 집단 심층면접 대상자	119
〈표 III-45〉 게임중독 치료프로그램 지도자 심층면접 대상자	119
〈표 III-46〉 대상별 심층면접 내용	120
〈표 IV-1〉 국내 가족단위 여가프로그램 사례 - 주체별 분류	132
〈표 IV-2〉 국내 가족단위 국내 여가프로그램 사례 - 유형별 분류	135
〈표 V-1〉 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램	
구성 방법과 전략 - 개인차원 요인	165
〈표 V-2〉 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램	
구성 방법과 전략 - 환경적 요인	166

그림 목차

[그림 I-1] 연구절차	9
[그림 II-1] 아동과 청소년의 게임중독자 비율	32
[그림 III-1] 평일에 게임하는 시간 - 게임중독수준	78
[그림 III-2] 일요일 및 공휴일에 게임하는 시간 - 게임중독수준	79
[그림 III-3] 주당 게임빈도 - 게임중독수준	81
[그림 III-4] 게임지속시간 - 게임중독수준	83
[그림 III-5] 주로 게임하는 장소 - 게임중독수준	84
[그림 III-6] 주당 PC방 이용빈도 - 게임중독수준	85
[그림 III-7] 희망 여가활동 유형 - 게임중독수준	89
[그림 III-8] 희망하는 가족여가활동 유형 - 게임중독수준	91
[그림 III-9] 여가활동을 함께 하는 사람 - 게임중독수준	93
[그림 III-10] 여가활동 장소 - 게임중독수준	95
[그림 III-11] 여가활동을 함께 하고 싶은 사람 - 게임중독수준	97
[그림 IV-1] 건강가정지원센터의 업무 흐름과 지역사회 네트워크	140
[그림 V-1] 프로그램변화이론	157

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구내용
3. 연구방법 및 절차
4. 연구의 제한점

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

국내 청소년들은 혼자 또는 친구들과 어울리는 시간 외에 부모나 교사가 함께 하는 가정이나 학교에서도 인터넷이나 컴퓨터 게임 또는 그 외에 다양한 게임매체들에게 노출되어 있다. 통계개발원(2008)에 의하면, 청소년의 하루 평균 컴퓨터 이용시간은 2시간이 넘었으며, 가장 많이 하는 여가활동도 컴퓨터 게임과 인터넷으로 조사되었다. 전국규모의 최근 조사(최훈석, 김교현, 김금미, 권선중, 2008)에 의하면, 초등학생의 6.8%, 중·고등학생의 12.2%가 본인이 인터넷 게임에서 중독 수준의 폐해를 보이고 있다고 인식하였으며, 학부모들은 11.6%가 자신의 자녀를 게임중독으로 인식하고 있었다.

인터넷중독 실태조사(김병구, 고영삼, 김상준, 2007)에 의하면, 청소년의 경우 인터넷 주이용 목적 중 첫 번째가 게임(67.4%)이며, 청소년의 82.5%가 온라인 게임을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 특히, 인터넷 중독 정도를 분류한 결과에 의하면, 고위험사용자군에서 청소년이 성인보다 더 많은 것으로 나타났다. 몇몇 연구에 의하면, 우리나라에서 게임중독 성향은 중학교, 초등학교, 고등학교 학생 순으로 높게 나타난다(최명선, 최태산, 안재영, 2007; 조아미, 방희정, 2003). 하지만, 이러한 차이는 초등학교 고학년이 되면서 큰 차이를 나타내지 않아 과거에 비해 게임중독 현상이 저연령화 되어가고 있음을 의미한다(김은정, 오승근, 이세용, 2003; 최명선, 최태산, 안재영, 2007; 최나야, 한유진, 2006). 이러한 결과에서 청소년 게임중독의 문제가 더욱 심각해지고 있음을 알 수 있다.

국내 청소년들이 인터넷·PC 게임에 중독되거나 문제가 발생하는 것은 좁은 영토와 인구의 밀집으로 인터넷이 발달하기 쉬운 환경적인 여건과 함께 가족구조가 핵가족화 되면서 가족과 함께 하는 시간보다는 청소년들이 혼자 보내는 시간이 많아진 것이 한 원인이다. 이에 더하여 정신적으로 미성숙한 청소년들의 심리적 특성은 청소년들이 게임의 중독적 성향에 쉽게

빠져들게 한다(Young, 1997; Greenfield, 1999). 청소년의 인터넷 게임중독의 원인을 분석한 국내 연구들에 의하면, 청소년들은 게임자체가 가지는 요인 이외에 개인의 심리적 특성과 사회·환경적 요인에 의해 영향을 받는다(김교정, 서상현, 2006; 이수진, 2004; 최명선, 최태산, 안재영, 2007).

개인의 심리적 특성 중에서는 우울, 충동성, 공격성, 고독감, 자기통제력 부족 등이 게임중독에 빠지기 쉬운 원인이었으며(김순태, 2001; 김혜정, 2003; 최나야, 한유진, 2006), 사회·환경적 요인은 가정과 학교의 환경이 청소년의 게임중독에 영향을 주는 것으로 보고되었다(이형초, 2001; 이희경, 2003; 조아미, 방희정, 2003; 최나야, 한유진, 2006). 몇몇 연구에서 부모의 지지, 부모와의 의사소통 등이 게임중독과 부적상관을 보여 부모의 지지가 낮고 부모와의 의사소통이 안 될수록 게임중독의 가능성이 높아지는 것으로 보고하였다(조아미, 방희정, 2003; 최나야, 한유진, 2006). 김교정과 서상현(2006)은 부모의 양육태도, 친구의 지지 및 태도, 교사의 지지 및 태도가 자기통제력과 자아존중감에 영향을 미쳤고, 자기통제력과 자아존중감이 인터넷중독성향에 영향을 미친다고 하였다. 즉, 자녀의 인터넷 사용에 대한 부모의 태도가 부정적이고 통제가 높을수록 자녀의 자아존중감과 자기통제력을 감소시켜 인터넷 사용을 증가시킨다는 것이다.

상기한 결과들을 통해서 볼 때, 청소년의 게임중독을 예방하고 치유하기 위해서는 게임중독의 원인으로 밝혀진 개인의 심리적인 특성과 사회·환경적 요인을 통제하거나 개선하려는 노력이 필요하다. 특히, 게임중독을 치유하기 위해서는 개인의 노력과 함께 사회와 가정의 노력이 필요하다(김경우, 2008). 개인의 심리적인 특성은 개인마다 다른 것으로 진단이 어렵고 특성에 따른 치유 방법도 달라져야 하는 어려움이 있다. 반면, 사회·환경적 요인 중 가족의 지지나 가족과의 관계는 가족기능을 회복시키려는 프로그램으로 개선될 수 있다. 실제로 가족기능을 회복시켜 게임중독을 치료하는 프로그램들이 정부와 의료기관, 청소년 및 게임중독 관련 연구소 등의 협력으로 진행되고 있다.

정부에서는 게임중독 청소년에 대한 문제를 심각하게 인식하고 2002년

부터 한국정보문화진흥원 내 인터넷중독예방상담센터와 2005년부터 한국 청소년상담원을 활용하여 상담 서비스를 실시하고 있다. 2006년에는 국가 청소년위원회의 주최와 서울대학교병원 소아정신과와 서울시 소아청소년광역정신보건센터 주관으로 인터넷중독 청소년을 위한 가족캠프를 실시하였다. 2007년부터는 한국녹색문화재단과 함께 잠재적 인터넷중독 위험 청소년들을 대상으로 자연치유프로그램을 실시하고 있다. 이 프로그램은 인터넷게임에 중독되어 가족 간 대화와 시간이 부족한 청소년들과 그 가족들을 위해 ‘숲치유’와 ‘가족’ 개념을 도입한 숲체험 활동으로, 지금까지 그 효과도 매우 높은 것으로 보고되었다(중앙일보, 2008. 10. 25일자).

정부 및 다양한 기관들의 노력에서도 알 수 있듯이 청소년의 게임중독은 가족기능의 개선을 통해서 치료뿐만 아니라 예방이 가능할 것으로 사료된다. 주40시간 근무제가 실시된 이후로 청소년들이 가족과 함께 할 수 있는 시간이 늘어나면서 가족이 함께 즐기는 여가활동이 다양한 가정의 문제를 해결하는 대안으로 제시되고 있다. 최근 많은 청소년들이 인터넷게임으로 여가를 보내고 있는데, 이를 해결할 수 있는 방법으로 이호열과 김준희(2008)는 가족여가에 대한 부모와 학교에서의 교육, 그리고 다양한 여가환경의 인프라 구축을 제시하였다. 가족이 함께하는 여가활동은 가족 구성원 간 친밀감을 높이고 가족의 의사소통에 긍정적인 효과가 있을 뿐만 아니라 청소년의 일탈을 방지하는 기능도 한다(남재화, 최미란, 2007; 문숙재, 윤소영, 차경옥, 천혜정, 2005; 최길례, 2003).

상기한 청소년 게임중독의 원인과 치료 방법 및 프로그램 사례들을 볼 때, 청소년의 게임중독을 예방하기 위해서 가족기능을 강화할 수 있는 여가 프로그램을 개발하고, 이러한 프로그램이 활성화될 수 있도록 정책 방안을 마련하는 것이 필요하다. 이에 본 연구에서는 청소년의 게임중독과 가족여가활동 관련 내용을 고찰하고, 청소년의 게임사용 및 게임중독 실태와 가족여가활동 실태 및 문제점을 조사하며, 가족단위 여가프로그램 우수 사례를 조사하여, 조사한 결과를 토대로 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램의 내용을 구성하고 활성화 방안을 마련하여 제안하고자 한다.

2. 연구내용

본 연구의 내용은 크게 네 부분으로 구성된다. 첫 번째는 청소년의 게임중독 원인 및 기존의 실태, 예방프로그램 및 정책, 가족여가활동 현황 및 정책에 대해 조사하고, 두 번째는 청소년의 게임사용과 가족여가활동의 실태를 파악하며, 세 번째는 국내 가족단위 여가프로그램 우수 사례를 조사하고, 마지막으로, 상기한 세 부분의 분석 결과를 토대로 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램의 내용을 구성하고, 활성화 방안을 마련하는 것이다.

1) 청소년 게임중독과 가족여가활동 관련 내용 고찰

청소년의 게임사용과 게임중독의 기존 실태와 가족여가활동 실태, 기존의 게임중독 예방프로그램 및 정책, 가족여가 정책 등을 고찰하였다.

2) 청소년 게임사용과 가족여가활동 실태 분석

청소년의 게임사용(시간, 빈도, 장소, 시작시기 등) 및 게임중독 실태와 가족여가활동(유형, 시간, 장소, 제약요인, 희망요인 등)의 실태를 파악하고, 부모의 가족여가활동에 대한 인식, 제약 및 희망요인 등을 파악하였다.

3) 국내 가족단위 여가프로그램 우수 사례 조사

가족관계를 증진시키는데 도움을 주는 가족단위 여가프로그램 우수 사례를 조사하였다.

4) 가족단위 여가프로그램 내용 구성 및 활성화 방안 마련

청소년의 게임사용과 가족여가활동 관련 내용 고찰, 청소년의 게임사용과 가족여가활동 실태 분석, 가족단위 여가프로그램 우수 사례조사 결과들을 토대로 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램 내용을 구성하고, 가족여가프로그램의 활성화 방안을 마련하였다. 이 방안은 청소년활동관련기관, 학교, 청소년기관 및 단체 등을 유기적으로 연계하여, 학교의 방과후활동이나 청소년 수련 기관의 활동으로도 활용 가능하도록 하였다.

3. 연구방법 및 절차

본 연구를 위해 문헌연구, 설문조사, 심층면접조사, 사례조사, 전문가 자문 및 워크숍을 개최하였다([그림 I-1] 연구절차 참조).

1) 문헌연구

청소년이 온라인 게임중독에 빠지는 원인 및 영향, 청소년의 게임사용 및 중독 현황, 청소년의 게임중독 예방프로그램과 정책, 청소년기에 가족의 중요성, 가족여가의 의미, 가족단위 여가활동 현황, 국내·외 가족여가 정책 등에 관한 선행연구를 고찰하였다.

2) 실태조사

청소년의 게임사용 실태와 원인 및 영향, 가족여가활동 실태, 가족기능, 부모의 양육태도와 가족여가활동 관련 인식을 파악하기 위해서 설문조사와 심층면접 조사를 실시하였다. 설문조사는 전국의 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지 학생과 학부모를 대상으로 실시하였다. 설문조사 대상자는 9,180명이었으며, 조사 기간은 2009년 6월 29일부터 8월 31일까지였다.

심층면접 조사는 게임에 중독된 청소년을 치료하는 프로그램의 지도자, 게임중독에 빠질 가능성이 높은 청소년과 학부모를 대상으로 실시하였다. 심층 면접을 통해 게임중독 잠재적위험사용자와 고위험사용자 청소년의 게임이용 정도와 게임에 몰입하게 되는 원인, 가족기능, 가족단위 여가활동 실태 등을 파악하였다.

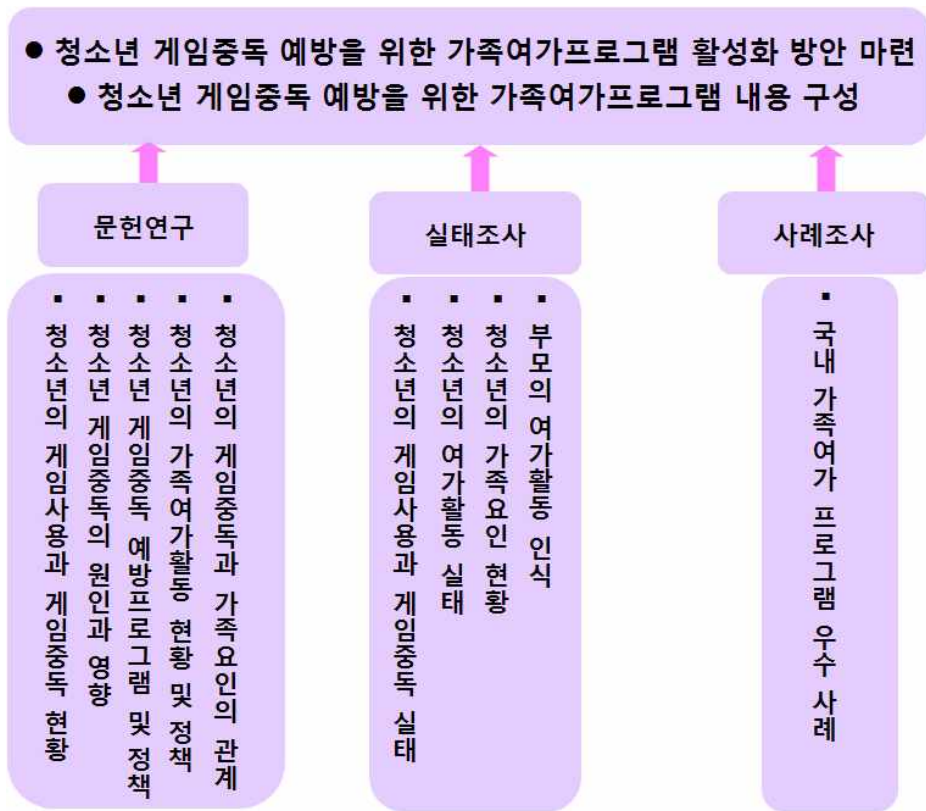
3) 사례조사

게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램 내용 구성과 활성화 방안 마련을 위해 지역의 건강가정지원센터, 생활체육협의회, 청소년문화의집에서 실시하는 가족단위 여가프로그램 사례를 조사하였다.

4) 전문가 자문 및 워크숍 개최

청소년 게임중독 관련 전문가와 가족여가활동 관련 전문가를 대상으로 설문지 검토, 우수 가족여가 프로그램 소개, 조사방법 자문, 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램의 내용 및 활성화를 위한 방안에 대해 전문가 자문회의와 워크숍을 실시하였다.

1차 전문가회의는 한국청소년정책연구원 내부와 외부 심의 위원회를 통해 수정·보완된 설문지에 대한 최종 검토와 설문조사, 심층면접 및 사례조사 대상, 우수한 가족여가 프로그램, 가족여가 프로그램 정책 방안을 위한 방법 및 내용 등에 대한 자문 등이 주요 내용이었다. 2차 전문가회의는 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램 내용 및 활성화 방안에 대한 자문이 주요 내용이었다. 워크숍은 심층면접 결과, 게임중독 청소년 치료프로그램 사례, 국내 가족단위 여가프로그램 사례, 정부의 청소년 게임중독 예방 정책 등의 내용으로 진행되었다.



[그림 1-1] 연구절차

4. 연구의 제한점

이 연구는 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램의 내용과 활성화 방안을 위한 전반적인 방안에 대해 다루기는 하였으나, 청소년 게임중독의 원인 중 가족기능을 개선할 수 있는 프로그램의 내용 구성과 가족여가프로그램이 활성화 될 수 있는 방안을 위주로 다루었다. 즉, 청소년들이 게임에 중독되는 다양한 원인들 중 가족기능, 부모-자녀 간 의사소통, 부모의 여가에 대한 인식 등을 해결할 수 있는 방안을 중심으로 연구가 진행되었다.

Ⅱ. 이론적 논의

1. 청소년의 게임중독
2. 청소년과 가족여가활동
3. 청소년의 게임중독 예방을 위한
가족여가프로그램

II. 이론적 논의

1. 청소년의 게임중독

1) 게임중독의 개념

‘인터넷 게임중독’의 역기능 문제가 심각하게 고려되면서 ‘인터넷 중독’과 구분되는 ‘게임중독’에 대한 연구의 필요성이 제기되고 있다. 그러나 기존의 연구들에서는 인터넷 중독과 인터넷 게임중독을 구분하는데 있어 명쾌한 기준이 부재할 뿐만 아니라, 게임중독을 어떻게 정의하고 개념화할 것인가에 대해서 충분한 합의가 이루어지지 않고 있다. 대부분의 선행연구들은 인터넷 중독의 정의에 근거하여 게임중독을 설명하고 있으며(김유정, 2002; 문성원, 김성식, 2004; 이소영, 2000; 이송선, 2000; 정유정, 2001), 온라인 게임 중독에 관한 기존의 연구들은 대부분 게임 중독을 인터넷 중독의 하위 개념으로 다루고 있다(권정혜, 2005; 남영옥, 2005; 조아미, 방희정, 2003; 이형초, 2001).

인터넷 게임중독 진단 척도를 개발한 이형초(2001)는 인터넷 게임중독을 진단할 수 있는 준거변인으로 게임시간(양), 지속시간, 사용기간과 더불어 Young(1996) 척도의 인터넷 중독 진단기준을 사용하였지만, 게임을 하는 시간요인 외의 인터넷 게임 고유의 특성을 인터넷 중독과는 구분하여 정의하지 않았다. 따라서 인터넷 게임중독을 정의하는데 앞서 인터넷 중독에 관한 개념적 정의를 살펴볼 필요가 있다.

Goldberg(1996)는 최초로 인터넷중독장애라는 용어와 개념적인 진단기준을 만들었다. 인터넷 중독의 판단기준을 제시한 Young(1999)은 인터넷 중독이 흡연, 알코올, 약물과 강박적 도박, 쇼핑 등의 중독적 문제 행동과 유사함을 언급하면서 인터넷 중독도 그러한 중독적인 행동 양상을 보이며, 인터넷의 중독적 사용이 병리적 도박이나 섭식장애와 알코올 중독 등과 같이 중독자의 학문적, 사회적, 재정적, 직업적 생활을 명백하게 방해할 수 있다고

하였다. Young(1999)은 인터넷 중독의 기준으로 강박적 집착과 사용, 통제력의 상실 등을 제시하였고, 그러한 특성을 감안하여 다음과 같이 8개 기준을 제시하였다. 8개 기준 중 5개 항목 이상에 해당하는 사람들을 인터넷 중독자로 분류하였다(홍찬숙, 2006; 한국정보문화진흥원, 2006, 재인용).

- 점점 오랜 시간을 온라인에 접속해야 만족하게 된다.
- off-line시에 금단 증상을 호소한다. 즉 우울증의 증가, 침울감, 초조함, 짜증남, 안절부절못함, 불안, 강박적 사고, 환상이나 꿈, 타이핑, 손놀림 등이 학교와 사회생활에 지장을 줄 정도이며, 이러한 증상 때문에 다시 통신에 접속하게 된다. 흔한 예는 접속을 끊고 나오면 점점 우울해지는 것이다.
- 의도했던 것보다 자주 또는 오랫동안 접속, 인터넷상에서 장시간을 소모한다.
- 통신 접속을 줄이려 했으나 실패한다.
- 온라인 접속시간을 늘리기 위한 시도(수업을 빼먹는다거나, 인터넷 접속을 위해서 잠자리에 늦게 들거나 일찍 일어남)를 한다.
- 사회생활, 직장생활 또는 여가 활동(취미, 남들과 어울리는 것, 친구와 전화 연락하는 것 등)에 흥미를 상실한다.
- 인터넷 사용 때문에 여러 가지 문제(직장, 학교, 재정 또는 가족 문제 등)가 생겼거나 더 나빠졌어도 인터넷을 계속 사용한다.
- 인터넷을 사용하지 않은 때에도 빨리 접속해 보고 싶은 마음에 사로잡힌다.

앞서 살펴본 바와 같이 인터넷 중독의 보편적 개념에 기초하고 있는 게임 중독의 개념에 대한 선행 연구들은 다음과 같다. 어기준(2000)은 게임중독을 ‘컴퓨터 게임이 자신의 일상생활에 큰 비중을 차지하고 있으며, 목적에 의한 행위로서의 작용이 아니라 그 자체가 하나의 습관으로 자리 잡고 있는 상태이며, 컴퓨터 게임에 대한 통제력을 상실하여 게임에 대한 자제를 인정하면서도 자신의 의지대로 통제하지 못하는 상태’라고 보았다. 이송선(2000)

은 ‘컴퓨터 게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져들어 중독적인 증상이 나타나는 것으로, 게임에 중독될 경우 게임을 통해 해소를 하려는 심리적인 의존과 중단했을 때 나타나는 금단 및 내성 증상과 학업이나 사회적인 기능상의 심각한 변화와 부적응을 보이는 것’이라고 정의하였다.

이경님(2004)은 ‘게임에 몰입하고 만족하기 위해 게임시간을 더 늘이는 내성현상이 있으며, 반복적인 접속으로 인해 학업에 소홀하고 현실의 일상생활에 흥미를 잃어 인간관계보다 게임에 몰두하고 게임을 하지 않으면 불안, 초조, 환상 등의 금단현상을 경험하는 것’이라고 정의하였다. 박성혜(2001)는 ‘과도한 게임사용으로 인해 학업과 가정 및 대인관계에 지대한 영향을 끼치고 현실과 가상공간을 구분하지 못하게 되는 등의 심각한 문제를 야기하는 증상이 나타나는 것’으로 제시하였다.

한편 청소년의 온라인게임중독 실태와 중독 예방교육 프로그램을 연구한 이수진(2004)의 연구보고서에서는 ‘온라인게임중독이란 온라인게임 사용과 관련하여 금단과 내성을 보이며, 온라인게임 사용으로 인해 일상생활의 장애를 경험하는 상태’라고 정의하였다. 이수진(2004)은 김청택 등(2002)이 인터넷 사용으로 인한 일상생활 장애, 현실구분 장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향, 일탈행동, 내성 등 7가지 요인과 정신병리 성향을 기준으로 게임중독을 개념화하여, 게임중독을 ‘게임에 대해 금단과 내성을 보이며, 이로 인하여 일상생활의 장애를 경험하는 상태’라고 정의하고 있다.

한국게임산업개발원(2004)은 게임중독을 ‘게임 때문에 조절능력 상실, 내성에 의한 게임의 지속적 사용, 금단 증상, 게임에 집착 또는 의존하는 징후가 나타나 신체적, 사회적, 심리적 문제를 일으키는 상태’라고 정의하였다. 한국정보문화진흥원(2006)에 의하면, 인터넷 중독에는 게임중독, 채팅·메신저 중독, 음란물 중독, 커뮤니티 중독, 정보검색 중독 등이 있으며, 이중에서도 특히 게임중독이 가장 심각한 문제로 대두되고 있을 뿐만 아니라 가장 많은 비중을 차지하고 있었다. 한국정보문화진흥원(2006)은 아동 및 청소년의 인터넷 게임중독을 ‘아동 및 청소년의 게임 사용시간 증가로 인하여 신체적, 정신적으로 불안감을 초래하거나 일상생활에 부정적 영향

을 유발하는 것으로, 현실세계보다는 게임 속의 가상세계를 지향하며 스스로 자신의 게임행동을 통제하기 힘들거나 습관적으로 게임을 지속하게 되는 특성'으로 정의하면서, 다음과 같이 네 가지로 개념화하였다.

○ 집착·의존성

게임중독에 있어 일반적인 행위중독의 행동특성과 마찬가지로 인터넷 게임에 대한 집착과 의존성을 보여 개인의 삶에 있어서 온라인 게임행위가 상당히 중요한 위치를 차지한다. 게임중독이란 이러한 온라인 게임 행위를 계속하기 위해 노력하며, 그 행위를 하지 않을 때에는 그 행위에 대해 생각하는 등 온라인 게임에 대한 집착과 의존성을 보이는 행동 특성을 의미한다. 이러한 행동특성에 대해 이형초(2001)는 심리적인 몰입 및 집착, 김유정(2002)은 강박적 집착 등으로 명명하였다.

○ 내성

내성이란 같은 정도의 만족감을 얻기 위해서 온라인게임에 더 많은 시간을 사용하거나 더욱더 자극적이거나 공격적인 게임을 통해서만 만족감을 느끼는 특성을 의미한다. 내성은 중독의 고유한 특성으로 모든 중독 진단 척도를 구성하는 요인이며, 김유정(2002)은 내성과 통제력상실로 다루고 있다.

○ 금단

금단이란 온라인 게임행위를 중단하거나 게임 행위에 대해 제지하거나 일정시간 사용하지 못하게 되면 불안, 초조, 우울, 짜증, 불면 등의 증상을 유발하게 되는 특성을 의미한다. 김유정(2002)의 척도에는 금단을 의미하는 문항이 일부 포함되어 있다.

○ 기타

이 외에 온라인 중독을 의미하는 특징으로는 일상생활장애가 있는데, 이는 학업문제, 대인관계문제, 부적응행동, 부정적 정서경험 등과 같이 신체

적, 정서적 사회적 기능 손상으로 인해 일상생활 장애를 유발하는 특징을 포함한다. 이형초(2001)에서는 학업태도 저하, 부적응 행동, 부정적 정서 경험, 대인관계 문제의 하위요인에서, 김유정(2002)의 척도에서도 신체적 문제, 대인관계 문제, 학업문제의 하위요인에서 일상생활 장애에 관한 문항을 포함하고 있다.

상기한 것처럼 인터넷 중독과 관련된 연구가 다수 이루어지고 있음에도 불구하고 게임과 관련한 중독 증상에 대해서는 명확한 개념적 정의를 찾아보기 힘들다고 할 수 있다. 김유정(2002)의 연구에서는 게임중독이 인터넷 중독과 중복되는 특성을 가지고 있으나 ‘현실과 게임공간을 구분하지 못할 때가 있다’라는 문항이 게임중독만이 가지고 있는 고유의 특성을 잘 드러낸다고 하였다. 이러한 요인은 이순목 등(2005)의 연구에서도 고려된 바 있으며, 문성원과 김성식(2004)의 연구에서도 게임중독의 주요 요인으로 포함되었다. 이들의 연구에서 언급되고 있는 요인들은 더 큰 의미에서 ‘가상세계 지향’으로 묶일 수 있으므로, 게임중독을 측정하는 구성요소로 게임의 가상적인 세계를 지향하고 현실세계와의 구분이 모호해지는 게임지향적 생활을 인터넷 게임중독 고유의 구성요인으로 고려할 수 있다. 이에 한국정보문화진흥원(2006)의 게임중독 진단 척도 개발 연구에서는 가상세계 지향 요인을 포함하였고, 김주환 등(2008)도 게임중독은 도박중독이나 인터넷중독의 병리적 관점인 도박적인 요소를 지니고 있지만, 게임을 통해서 인간관계를 형성한다는 점에서 가상현실 지향이나 현실도피의 요소를 포함하는 것으로 보았다.

상기한 선행연구들을 종합해 볼 때, 청소년의 게임중독 연구는 대부분 인터넷이나 온라인 게임을 대상으로 하였다. 또한, 게임중독은 ‘게임이 생활습관이 되어 게임을 자제하는 통제력을 상실하고, 금단이나 내성 등의 중독 증상을 보이며, 일상생활 장애를 일으키고, 낮은 학업성취나 사회적 기능 약화와 같은 문제가 발생하며, 현실과 가상공간을 구분하지 못하고 가상세계를 지향하는 상태’라고 정의할 수 있을 것이다.

2) 온라인 게임이 청소년에게 미치는 영향

청소년들에게 게임이 미치는 영향은 긍정적인 측면과 부정적인 측면으로 구분될 수 있다(조아미, 방희정, 2003). 긍정적인 측면으로 유승호(2001)는 게임을 이용하는 시간이 길수록 게임제작 경험 증가, 자신감 향상, 집중력 향상, 인터넷실력 향상, 외국어실력 향상과 같은 영향이 있음을 주장하였다. 게임의 긍정적 영향에 대한 논의로 이해경(2001)은 폭력게임의 경우, 통쾌감, 흥분, 스트레스 및 긴장을 해소하며, 게임을 자주함으로써 스트레스 해소와 자존감 혹은 자신감의 고양, 타인과의 사회적 관계 형성이라는 긍정적인 측면이 있다고 했다.

게임이 청소년에게 미치는 부정적인 영향과 관련한 연구들을 살펴보면, 게임을 이용하는 시간이 길수록 부모와의 갈등이 증가하고, 신체 건강도 악화되는 것으로 나타났다(유승호, 2001; 임은미, 이숙영, 2002). 전지환(2005)의 연구에 의하면 청소년의 인터넷 사용정도의 증가는 우울을 증가시키고 자아존중감을 감소시키며, 권준모 등(2001)은 중독성향이 높을수록 이용시간, 한 달 용돈 지출, 용돈부족, 수면부족, 시력 및 건강, 개인생활장애, 사회생활장애 등에서 부정적 결과가 나타나고 가족과의 대화도 적어지는 것으로 보고하였다. 정경아(2001)에 의하면 게임 비중독 집단의 청소년이 중독집단의 청소년보다 스트레스가 적고, 고독감도 적고, 게임이외의 일상생활(학교, 공부, 음악, 일반 놀이, 보람 있는 일)에 대한 흥미가 높았다. 또한 비중독 집단의 청소년들이 부모-자녀간 신뢰감이 높고, 부모가 게임하는 것에 대해 하지 말라거나 덜 하라고 잔소리를 덜 하고, 부모가 게임을 나쁘게 생각하지 않는 경향이 있는 것으로 조사되었다.

상기한 내용을 종합해 볼 때, 게임에 중독되는 것은 긍정적인 측면보다는 부정적인 측면이 많고 심각하여 이를 예방하는 대책이 필요하며, 어느 정도 수준으로 게임을 이용하는 것이 중독에 빠지지 않는 것인지에 대한 기준도 필요한 것으로 사료된다.

3) 청소년의 게임중독 진단방법

(1) Young의 인터넷 중독 진단 척도

기존의 인터넷 또는 컴퓨터 중독과 관련한 연구들은 대부분 Young (1996)이 개발한 척도를 사용하였다(안석, 2000; 윤재희, 1998; 이소영, 2000; 최민정, 2000). Young이 개발한 인터넷 중독 진단 척도는 5점 척도 20문항으로 구성되어 있다. 다음 <표 II-1>은 Young의 인터넷 중독 척도를 나타낸 것이다.

<표 II-1> Young의 인터넷 중독 척도

1.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하다보면 현실의 골치 아픈 생각이 잊혀지는 경우가 있습니까?
2.	다시 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)에 접속할 때를 기다리는 경우가 있습니까?
3.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하지 않으면, 생활이 지루하고 공허하며 재미없을 거라는 생각을 한 적이 있습니까?
4.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하고 있는데 누가 방해하면 짜증이 나고 화를 내는 경우가 있습니까?
5.	밤늦게 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하느라 잠을 안자는 경우가 있습니까?
6.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하지 않을 때에도 컴퓨터에서 보았던 것에 대해서 생각하는 경우가 있습니까?
7.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 하면서 “조금만 더, 몇만 더” 라고 생각하는 경우가 있습니까?
8.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용시간을 부모님이나 다른 사람에게 감추거나 거짓말을 하는 경우가 있습니까?
9.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용시간을 줄이려고 시도했지만 실패한 때가 있나요?
10.	친구나 가족들과 어울리기보다는 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용을 선택하는 경우가 있습니까?

11.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 하지 않으면 기분이 우울하거나 불안하다가도 사용하기 시작하면 그런 기분이 사라지는 경우가 있습니까?
12.	예상했던 시간보다 더 오랜 시간 동안 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하는 경우가 있습니까?
13.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용으로 인해 다른 해야할 일들을 소홀히 한 경우가 있습니까?
14.	친구들을 만나는 것보다 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하는 것이 더 즐거운 경우가 있습니까?
15.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 통해 새로운 친구를 만나는 경우가 있습니까?
16.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 오랫동안 사용하는 것 때문에 부모님이나 선생님께서 꾸중을 들은 적이 있습니까?
17.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용 시간 때문에 성적이 떨어진 경우가 있습니까?
18.	공부나 할 일을 시작하기 전에 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 먼저 사용하는 경우가 있습니까?
19.	컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용 때문에 공부하는데 집중력이나 효율성이 떨어지는 경우가 있습니까?
20.	자신이 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)에서 이용하는 것들의 내용을 다른 사람에게 숨길 때가 있습니까?

출처: 한국게임산업개발원(2004)

Young(1999)은 자신이 개발한 인터넷 중독 진단 척도를 이용하여 인터넷 중독의 판정기준을 설정하였다. Young의 인터넷 중독 진단 척도는 5점 척도 20문항이므로 총점이 20점에서 100점으로 검사되는데, Young(1999)은 20-49점 정상, 50-79점 중독 초기, 80-100점을 중독 중증으로 판정기준을 설정하였다. 즉, 50점 이상이면 인터넷 중독경향군으로 판정하였다.

Young의 척도를 사용한 국내 연구들에서도 Young이 설정한 기준을 그대로 사용하거나 유사한 진단 기준을 적용하였다. 중학생을 대상으로 인터넷

의 중독적인 사용에 따른 개인적, 사회적, 그리고 가족의 체계내에서의 영향을 연구한 안석(2000)의 논문에서는 Young의 척도를 사용하여 20-39점은 평균, 40-69점은 중독적 사용, 70-100점은 심한 중독적 사용으로 구분하였고, 40점 이상인 피험자들은 인터넷으로 인한 문제가 있는 것으로 설정하였다.

인터넷의 중독적 사용과 우울감, 자기효능감과의 상관을 연구한 최민정(2000)의 연구에서도 Young의 20문항 검사를 사용하여 50점이 넘을 경우 경미한 중독 수준으로 보고, 80점 이상은 심각한 중독 수준으로 규정하였다. 김교현(2001)은 중학교 3학년을 대상으로 컴퓨터 이용실태를 조사한 연구에서 Young의 인터넷 중독 척도를 ‘컴퓨터’라는 용어로 바꾸어 사용하였다. 5점 척도를 양분 척도로 바꾸어 사용한 결과, 10점 이상은 고 위험 집단에 해당되며, 16점 이상은 중독 장애로 구분할 수 있다고 설명하고 있다.

(2) 이형초의 인터넷 게임중독 진단 척도

기존의 게임중독 관련 국내 연구들은 대부분 Young의 척도에서 ‘인터넷’을 ‘게임’이라는 용어로 사용함으로써, 우리나라의 문화와 사회적 환경을 고려하여 게임중독을 진단하지 못하였다. 하지만, 이형초(2001)는 대부분의 기존 연구들이 Young의 척도를 사용해 왔던 것과는 달리, 청소년의 게임 이용이 우리나라의 다양한 사회, 문화적인 상황에 의한 결과라고 판단하여 청소년(중학생)을 대상으로 한 한국판 인터넷게임 중독척도와 기준을 개발하였다.

이형초(2001)는 국내 게임사이트 상담실에 올라온 내용을 분석하고 기존의 인터넷 중독 척도 문항을 검토하여 최초 30문항을 선별한 후 수정하여 5점 척도 25문항을 구성하였다. 이형초가 개발한 게임중독 진단척도(이하 ‘이형초의 척도’)는 ‘학업태도의 저하’, ‘부적응 행동’, ‘부정적인 정서경험’, ‘심리적 몰입 및 집착’, 그리고 ‘대인관계문제’로 구성되어있다. 게임중독을 가장 많이 설명하는 요인은 학업의 문제를 나타내는 ‘학업태도의 저하’이

며, 그 다음으로는 게임으로 인해 일상적 행동이 줄고 행동의 문제를 나타내는 ‘부적응 행동’이었다. 금단 증상에서 나타나는 정서적 현상을 보이는 ‘부정적인 정서경험’, 현실과 가상세계를 구분하지 못하는 ‘심리적 몰입 및 집착’, ‘대인관계문제’ 등의 순서로 게임중독을 설명하였다.

이형초의 척도는 설문지 문항의 전체 신뢰도(α)가 .93으로 높게 나타나 신뢰도를 입증하였다. 게임지속시간, 하루평균게임시간 등과 .40 이상의 상관을 나타냈으며, Young의 인터넷중독 척도와 .79의 상관을 나타내 타당성을 입증하였다. 또한, 이 연구에서 게임중독 경향성은 청소년의 자기통제력, 가족관계, 외로움, 충동성 등 심리적 변인에 유의한 영향력이 있는 것으로 밝혀져 타당성의 증거로 제시되었다.

이형초(2001)는 연구대상자의 게임중독 척도 점수의 상위 10%에 해당하는 점수를 게임중독 고위험 집단의 준거로 설정하였다. 이 연구에서 나타난 고위험 집단의 준거 점수는 남학생 80점, 여학생 62점이었으며, 성별에 구분없이 전체 학생으로는 72점이었다. 상위 10%에 해당하는 학생의 일일평균게임 시간은 2시간 39분으로 나타났다.

(3) 한국정보문화진흥원의 인터넷 게임중독 진단 척도

이형초(2001)의 연구 이후 한국정보문화진흥원(2006)에서는 유·아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도를 개발하였다. 자신의 게임 행동을 스스로 판단할 수 있는 초등 고학년 아동(만 9~12세)과 중·고등학교 청소년(만 13~18세)을 대상으로 자기보고형 척도를 개발하였고, 유아 및 초등학교 저학년 아동(만 5~8세)은 자신의 게임행동이나 경향성을 스스로 판단하여 진술하는데 어려움이 있어 부모가 자녀의 게임 행동에 대해 응답하는 관찰자용 척도를 개발하였다.

한국정보문화진흥원(2006)에서 개발한 인터넷 게임중독 척도는 자신의 게임행동의 현재 상태에 대한 서술문으로 구성되어 있으며, 4점 척도 20문항으로 구성되어 있어 짧은 시간에 간편하게 진단될 수 있다. 이 척도의 하위요인

은 ‘게임 지향적 생활’, ‘내성과 통제력 상실’, ‘금단과 정서경험’으로 구성되어 있으며, 하위요인별 신뢰도는 .688~.904로 나타났고, 하위요인 간 상관은 .436~.685로 나타나 변별 및 수렴 타당성이 있음을 보였다.

한국정보문화진흥원의 게임중독 진단척도 하위요인과 이형초의 척도 간에는 ‘내성과 통제력 상실’ .412~.663, ‘금단과 정서경험’ .477~.614로 비교적 높은 상관을 나타냈지만, ‘게임지향적 생활’과는 .321~.464로 상대적으로 낮은 상관을 보였다. 한국정보문화진흥원(2006)은 ‘게임지향적 생활’이 아동 및 청소년의 게임중독에서 나타나는 중요한 특성인 반면, ‘내성과 통제력 상실’과 ‘금단과 정서경험’은 상대적으로 일반적인 인터넷 중독에서 나타나는 특성으로 설명하였다. 이러한 이유 때문에 한국정보문화진흥원(2006)에서 개발한 척도의 하위요인과 일반적인 인터넷 척도를 기초로 하여 이형초가 개발한 척도의 하위요인 간 상관의 상이한 것처럼 나타난 것으로 판단하였다.

한국정보문화진흥원(2006)에서 개발한 아동용과 청소년용 인터넷 게임 중독 척도의 분류기준 점수는 다음과 같다. 아동의 경우 총점이 35점 이하는 ‘일반사용자’로, 36-45점은 ‘잠재적 위험사용자’로, 46점 이상은 ‘고위험사용자’로 설정하였다. 청소년은 37점 이하를 ‘일반사용자’로, 38-48점은 ‘잠재적 위험사용자’로, 49점 이상은 ‘고위험사용자’로 설정하였다. 이 연구에서 ‘잠재적 위험사용자’는 아동이 17.9%, 청소년이 16.3%로 나타났고, ‘고위험사용자’는 아동이 4.5%, 청소년이 5.0%로 나타났다. 한국정보문화진흥원에서는 게임중독 수준에 따른 아동과 청소년의 구체적인 특성을 <표 II-2>와 같이 설명하였다.

<표 11-2> 게임중독 유형별 아동 및 청소년의 특성

중독 유형	특성	
	아동용	청소년용
고위험 사용자 군	- 현실세계보다 가상의 게임세계에 몰입 - 게임공간과 현실생활을 혼동 - 대인관계나 일상생활에서 부적응 문제와 부정적 정서를 가짐 - 혼자 하루 2시간, 주 5-6회 이상 게임 - 게임행동 조절이 어려움 - 자기통제력이 낮음 - 일시적 충동이나 즉각적인 만족 추구 - 인내력과 효율적인 문제해결 능력부족 - 공격성향이 높음 - 자신에 대해 부정적인 생각이 강함	- 현실세계보다 가상의 게임세계에 몰입 - 게임공간과 현실생활을 혼동 - 대인관계나 일상생활에서 부적응 문제와 부정적 정서 - 하루 2시간 30분 이상 매일 게임 - 적절한 게임행동 조절할 수 없는 상태 - 자기통제력이 낮음 - 일시적인 충동이나 즉각적인 만족 추구 - 인내력과 효율적인 문제해결 능력부족 - 공격성향이 높음 - 자신에 대해 부정적인 생각이 강함
잠재적 위험 사용자 군	- 고위험 사용자에 비해 낮은 수준 - 가상세계에 더 많은 관심 - 게임에 몰입하는 경향 - 게임과 현실생활을 혼동 - 대인관계, 일상생활에 문제를 나타냄 - 하루 1시간 30분, 주 3-4회 정도 혼자 게임 - 공격적인 성향과 자기통제력이 낮음 - 충동적이며 자기위주의 생각 - 말보다 행동이 앞서는 경향 - 자신에 대해 부정적으로 생각하는 경향	- 고위험 사용자에 비해 낮은 수준 - 가상세계에 더 많은 관심 - 게임에 몰입하는 경향 - 게임과 현실생활을 혼동 - 대인관계, 일상생활에 문제를 나타냄 - 하루 2시간 이상, 주 5-6회 정도 게임 - 공격적인 성향과 자기통제력이 낮음 - 충동적이며 자기위주의 생각 - 말보다 행동이 앞서는 경향 - 자신에 대해 부정적으로 생각하는 경향
일반 사용자 군	- 게임습관을 스스로 조절 - 게임과 현실세계에 대한 구분이 명확 - 게임으로 정서적인 영향을 받지 않음 - 하루 1시간 이하, 주 1-2회 이하 게임 - 친구와 형제 주변 사람들과 함께 게임 - 인터넷 게임 사용을 적절하게 조절 - 자신의 욕구 조절과 효율적인 문제해결 - 문제행동(일시적 충동, 즉각적 만족)의 회피와 인내할 수 있는 능력이 높음 - 자신에 대해 긍정적인 생각이 강함	- 게임습관을 스스로 조절 - 게임과 현실세계에 대한 구분이 명확 - 게임으로 정서적인 영향을 받지 않음 - 하루 1시간 30분 이하, 주 1-2회 이하 게임 - 인터넷 게임 사용을 적절하게 조절 - 자신의 욕구 조절과 효율적인 문제해결 - 문제행동(일시적 충동, 즉각적 만족)의 회피와 인내할 수 있는 능력이 높음 - 자신에 대해 긍정적인 생각이 강함

출처: 한국정보문화진흥원(2006)

(4) 김주환의 온라인 게임중독 진단 척도

김주환 등(2008)은 기존의 연구들이 온라인 게임 중독을 인터넷 중독이나 비디오 게임과 구분하지 못한 문제점을 제기하면서, 온라인 게임중독의 개념적 구인과 측정모형을 근거로 19문항으로 이루어진 온라인 게임중독 진단 척도를 개발하였다. 김주환 등(2008)은 온라인 게임중독과 관련한 연구들이 대부분 병리적 도박을 진단하기 위한 기준(DSM-IV-TR; APA, 2000) 혹은 Young(1996)의 인터넷 척도를 수정하여 사용하였기 때문에 온라인 게임중독 연구들은 주로 병리적 관점에서 접근하였다고 지적하고 있다. 이에 김주환 등(2008)은 온라인 게임중독의 측정을 기존의 인터넷 중독 관련 척도를 그대로 가져다 사용하는 것이 부적절함을 지적하였다.

김주환 등(2008)은 Charlton과 Danforth(2007)가 설정한 6가지 온라인 게임중독 유형에 기초하여 온라인 게임중독의 하위요인을 설정하였다. 김주환 등(2008)은 온라인 게임의 중독 성향에는 기존의 인터넷 중독이 가지고 있는 온라인에서의 가상관계 중독과 병리적 도박 요소로 구분하면서, 온라인 게임 중독의 하위 요인을 ‘가상관계선호’, ‘도취감’, ‘신체증상’, ‘통제실패’, ‘일상생활방해’로 설정하였다. 김주환 등(2008)은 Charlton과 Danforth(2007)가 제시한 요인 중 금단증상(withdrawal symptom)과 재발(relapse)이 약물남용과 같은 의학적 개념으로 보고 온라인 게임중독의 하위요인에서 제외하였다. 김주환 등(2008)이 금단증상과 재발을 온라인 게임중독의 하위 요인에서 제외한 것은 기존의 인터넷 또는 온라인 게임중독 진단 척도를 개발한 연구와 다른 점이다.

김주환 등(2008)이 확인적 요인분석을 통해 자신들이 개발한 온라인 게임중독 진단 척도의 타당성을 확인한 결과, 초등학교(5, 6학년)와 중학생(2학년 남학생)을 대상으로 했을 때, 5개의 하위요인으로 구성된 5요인 모형과 5개의 요인들이 온라인 게임중독을 설명하는 위계적 2차 요인 모형이 적합한 것으로 나타났다. 즉, 초등학교와 중학생의 온라인 게임중독은 가상관계선호 외 4개 요인 즉, 5개 요인으로 측정되는 것이 적절함을 밝혔다. 또한,

그들이 개발한 초등학생과 중학생의 온라인 게임중독 진단 척도는 생활만족도, 학업효능감, 청소년문제행동, 정신의학문제, 게임시간 등과 .214~.750 등으로 모두 유의한 상관을 나타내, 타당도의 증거가 되었다. 이외에도 그들이 개발한 척도가 상기한 개인적 특성 요인들을 중복하여 측정하는지를 구조 모형 검증을 통해 확인한 결과, 판별타당성이 있음을 검증하였다. 즉, 김주환 등(2008)이 개발한 온라인 게임중독 진단 척도는 생활만족도나 학업효능감 등의 개인적인 특성을 측정하는 척도와 동일하지 않다는 것이다.

김주환 등(2008)은 온라인 게임중독 잠재군을 분류할 수 있는 ‘중독 진단 기준 점수’를 제시하였다. 그들은 검사 점수의 평균과 표준편차를 이용하여 표준점수를 산출하고, 평균으로부터 표준편차의 1.5배(+1.5SD) 벗어난 정도를 온라인 게임중독 진단의 기준점으로 설정하였다. 그 결과 중학생의 경우 표준점수 62.20점, 원점수 75점, 초등학생은 표준점수 63.50점, 원점수 64점으로 나타났다. 김주환 등(2008)이 중독 진단의 기준점을 평균+1.5SD에 해당하는 점수로 설정한 것은 잠재적인 온라인 게임중독자를 선별하는데 전체 대상의 상위 10% 정도에 해당한다면 무난한 것으로 판단하였기 때문이다. 그들은 또한 엄격한 기준(+2SD)로 중학생 표준점수 67.17점, 원점수 82점, 초등학생 표준점수 68.47점, 원점수 72점을 제시하였고, 완화된 기준(+1.0SD)로 중학생 표준점수 54.50점, 원점수 62점, 초등학생 표준점수 53.59점, 원점수 47점을 제시하였다.

상기한 네 개 척도 외에도 이송선(2000)은 컴퓨터 게임중독과 정서적인 특징 간 관계 연구에서 국내 인터넷 사이트에서 자체 개발한 15문항 게임중독 척도를 4점척도로 바꾸어 사용하였다. 이 연구에서 중독의 기준은 ‘평균+1표준편차’ 이상인 40점 이상을 게임중독 가능성이 높은 집단, ‘평균-1표준편차’ 이하인 21점 이하를 게임중독 가능성이 낮은 집단으로 구분하였다.

(5) 국내 게임중독 진단 척도 비교

상기한 인터넷 또는 온라인 게임중독 진단 척도 중 국내에서 우리나라 청소년들에게 적합하도록 개발한 이형초(2001), 한국정보문화진흥원(2006), 김주환 등(2008)의 척도를 비교하면 <표 II-3>과 같다.

<표 II-3> 국내 청소년의 게임중독 진단 척도 비교

개발자 (연도)	문항수(척도) 및 대상	구성 요인	중독진단 기준 (고위험군)
이형초 (2001)	25문항(5점) 중학생	• 학업태도의 저하 • 부적응 행동 • 부정적인 정서경험 • 심리적 몰입 및 집착 • 대인관계문제	• 80점(남), 62점(여), 72점(전체) • 하루 게임시간 2시간 39분
한국 정보문화 진흥원 (2006)	20문항(4점) 아동용(만9~12세) 청소년용(만13~18세)	• 게임 지향적 생활 • 내성과 통제력 상실 • 금단과 정서경험	• 46점(아동), 49점(청소년)
김주환 등 (2008)	19문항(5점) 중학생, 초등학생 (5, 6학년)	• 가상관계선호 • 도취감 • 신체증상 • 통제실패 • 일상생활방해	• 75점(중학생), 64점(초등학생)

상기한 국내 게임중독 진단 척도들은 구성 요인의 명칭이 다르지만, 그 내용은 서로 중복되어 유사하였다. 특히, 한국정보문화진흥원(2006)에서 개발한 진단 척도는 현재 한국정보문화진흥원의 인터넷중독예방상담센터 홈페이지에 제시되어 게임중독을 스스로 진단해 볼 수 있고, 대단위 표본에서 조사된 결과를 토대로 아동용과 청소년용으로 구분하여 대상별로 수준에 맞는 문항을 제시하고 있다.

4) 청소년의 온라인 게임사용 현황

우리나라 청소년들은 1980년 중반 보급된 개인용 컴퓨터, 1990년대 후반 인터넷의 보편적인 이용, 그리고 게임 산업의 성장 등으로 인터넷에 매우 용이하게 접근할 수 있고, 온라인으로 게임을 즐기는 것 역시 일상적인 일이 되었다. 하지만, 상기한 것처럼 청소년들이 게임에 중독되어 일상생활을 하는데 문제가 생기는 것은 바람직하지 않다. 본 절에서는 최근 대단위 표본을 통해 조사된 청소년의 온라인 게임 실태를 파악하였다.

(1) 청소년의 온라인 게임시간

과거 연구들에서 청소년들의 평균적인 게임 시간은 주로 인터넷 이용 시간 중에서 게임하는 시간이 차지하는 비중을 조사하였다. 청소년보호위원회(2004)에서 조사한 청소년들의 인터넷 이용시간과 그 용도는 <표 II-4>, <표 II-5>와 같다.

<표 II-4> 인구 특성별 하루 평균 인터넷 이용 시간(%)

	전체	성별		학년별		
		남	여	초	중	고
응답자	1821	928	893	821	476	524
1시간이하	37.6	36.6	38.5	57.1	26.9	16.6
1시간 30분 이하	11.5	11.5	11.5	17.3	8.4	5.3
2시간 이하	15.4	16.2	14.6	10.1	20.8	18.7
3시간 이하	17.5	16.7	18.3	10.2	21.2	25.4
4시간 이하	18.1	19.0	17.1	5.2	22.7	34.0
평균(분)	132.02	136.06	127.82	81.86	150.22	194.07

<표 II-5> 인구 특성별 인터넷 용도(중복응답, %)

	전체	성별		학년별		
		남	여	초	중	고
응답자	1865	953	912	865	476	524
게임용	75.4	89.8	60.4	79.0	75.8	69.3

상기한 표에 의하면, 청소년들(초·중·고등학생)의 하루 평균 인터넷 이용 시간은 평균 2시간 12분인 것으로 나타났고, 인터넷게임을 하기 위한 용도로 활용하는 비율은 75.4%(남자 89.8%, 여자 60.4%)로 나타났다. 즉, 남자 청소년들은 하루에 평균 약 2시간(118분) 정도를 온라인 게임을 하는데 할애하였다. 보통 많은 연구들에서 2시간 이상을 중독의 위험이 있는 것으로 분류하는 것을 볼 때, 이러한 결과는 우리나라 청소년들의 게임 중독 위험이 높다는 것을 시사하고 있다.

상기한 결과는 최근 연구에서도 유사하게 나타나고 있다. 통계개발원(2008)의 조사에 의하면, 15~19세, 20~24세 청소년의 주 평균 컴퓨터 이용시간은 각각 13.8시간(1일 평균 약 2시간), 19.1시간(1일 평균 약 2.7시간)으로 나타났다. 한국정보문화진흥원(2007)의 ‘2007 인터넷중독 실태조사’에 의하면, 청소년들이 인터넷을 이용하는 주된 목적의 1순위로 게임에 응답한 비율이 2006년 41.7%, 2007년 48.3%로 나타나 청소년들이 게임중독에 빠질 가능성을 높게 시사하고 있다.

청소년들의 게임사용 시간에 대한 개인의 연구들에서도 상기한 대단위 표본을 조사한 연구들과 유사한 결과를 나타내고 있다. 유승호(2001)에 의하면, 하루 평균 2시간 이상 게임을 하는 비율이 9~14세 29%, 15~19세 24%로 보고하였다. 권준모 등(2001)에 의하면, 청소년들의 약 60%가 게임을 시작하면 약 2시간 이내로 게임을 하고, 한 번 시작하면 4시간 이상 계속 하는 경우도 11%나 되었다.

온라인 게임에 접속했을 때 게임을 지속하는 시간은 청소년들이 게임에 얼마나 몰입하는지 판단할 수 있는 척도라 할 수 있다. 청소년보호위원회(2004)의 ‘청소년 인터넷 이용 실태조사’에 의하면, 청소년들이 온라인 게임에 1회 접속했을 때 게임하는 평균 시간은 1시간 46분으로 나타났다. 특히, 남자는 2시간 2분으로 여자의 1시간 26분에 비해 평균 30분 이상 많았다. 또한, 학년이 높아질수록 온라인 게임에 1회 접속 시 게임을 지속하는 시간이 늘어나는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 연령 수준에 따라 즐겨하는 게임의 유형이 다른 것도 하나의 원인이라 사료된다. 즉, 온라인

게임은 한 번 시작하면 일정 시간 이상 지속해야 게임이 종료되는 특성이 있다는 것이다. 최근 개발되는 게임은 오랜 시간 동안 지속해야 하는 유형으로 변화하고 있어서, 상기한 측면으로 볼 때 청소년들의 게임 지속 시간은 점점 더 증가할 것으로 사료된다.

청소년보호위원회(2004)에 의하면, 평소 온라인 게임을 하는 빈도에서는 ‘매일 한다’는 응답이 25.4%였고 ‘매일 한다’고 응답한 사람 중 중학생이 30.1%로 가장 많았다. ‘일주일에 1번 이상 한다’는 응답이 전체적으로 84.8%로 나타나 초등학생과 청소년층의 온라인 게임 이용의 빈번함을 잘 보여주고 있다. 성별에 따라 온라인 게임을 이용하는 빈도는 ‘매일 한다’는 응답이 남자에서 35.5%로 여자보다 훨씬 높았고, 일주일에 1번 이상 하는 경우도 남자가 총 91.2%로 여자 76.9%보다 높게 나타났다.

청소년들이 여가 시간 중에 온라인 게임을 하는 비율을 파악하는 것도 청소년의 온라인 게임의 실태를 파악하는데 의미가 있다. 한국게임산업진흥원(2008)에 의하면, 우리나라 국민이 여가 시간을 보내는 문화콘텐츠 중 게임이 26%의 비중으로 가장 많이 나타났다. 상기한 결과에서 알 수 있듯이 여가 시간에 청소년들의 게임 이용 시간과 그 비율은 점점 증가하고 있어, 여가 시간을 정신적, 신체적으로 건강을 유지하는 활동으로 전환하는 개인, 가정, 지역사회 등의 노력이 요구된다 하겠다.

(2) 청소년의 온라인 게임 경험 여부

한국게임산업진흥원과 일본컴퓨터엔터테인먼트(2008)가 2008년 1~2월, 만 9세~만49세 이하의 일반인(총 1,700명)을 대상으로 게임이용자의 성향을 분석한 결과에 의하면, 게임에 대한 경험 여부를 조사한 결과, ‘현재 이용하고 있다’고 응답한 비율이 가장 높은 연령대는 만 9~14세로 91%가 응답하였으며, 만 16~19세는 84.7%로 두 번째로 많았다. 반면, ‘해본적 없고 앞으로도 안할 것 같다’고 응답한 비율은 만 9~14세가 0.5%로 가장 적었고, 만 16~19세가 8%로 두 번째로 적게 나타났다.

한국게임산업진흥원(2007)의 ‘2007 게임백서’에 의하면, 하루 평균 2시

간 이상 게임을 하는 사람은 남성의 경우, 만 15~19세의 비중이 24.4%로 가장 많았고, 2시간 미만 이용자는 만 9~14세의 비중이 가장 많은 것으로 나타났다. t4%로 가장 2006년도 조사 결과에 비해 10대의 비중이 14.8%나 증가한 것이었다. 여성의 경우에도 만 9~14세의 비중이 18.9%로 20대 여성의 20.0%와 유사하게 나타났다. 상기한 결과를 종합해 기한, 전체 많았고중 청소년층의 게임 이용 비율이 매우 높음을 알 수 있다. 청소년보호위원회(2004)의 청소년 인터넷 이용 실태조사 보고서에 의하면, 온라인 게임을 해 본 경험한 것인지에 대해서 초등학교의 84.4%, 중학교의 88.0%, 고등학교의 87.6%가 해 본 적이 있다고 응답하여 연령에 상관없이 대부분 온라인 게임을 해 본 것으로 나타났다.

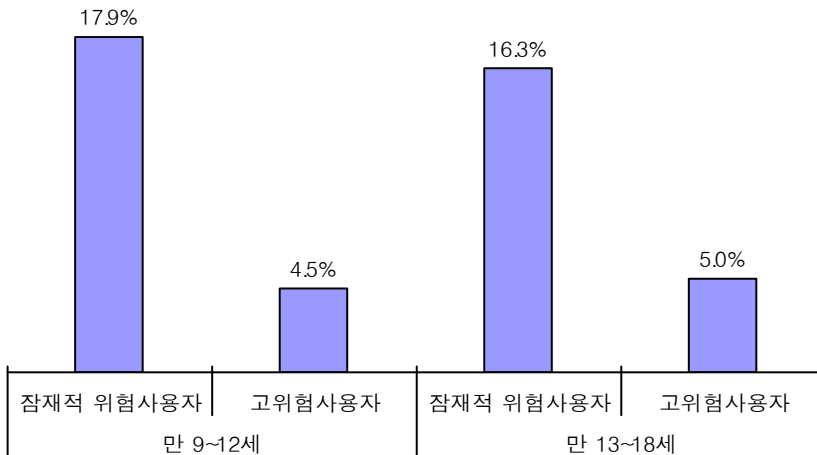
게임을 처음 접한 시기는 최근으로 올수록 그 연령대가 낮아지고 있는 추세를 보였다. 한국게임산업진흥원(2008)에 의하면, 7~10세에 조사대상자의 약 39%가 게임을 처음 접하는 것으로 보고되어, 우리나라에서는 대부분 유·소년기에 게임을 접하기 시작하는 것으로 판단된다. 특히, 이 연구 결과를 1년 전과 비교한 결과, 6세 이하에 게임을 접했다는 응답이 약 1% 포인트 증가하였고, 7~8세에 게임을 접했다는 응답도 약 2% 포인트 증가하였다. 이러한 결과들을 종합해 볼 때, 우리나라 청소년들이 게임을 접하게 되는 시기는 점진적으로 어려워지고 있으며, 이러한 현상은 더 어린 나이에 게임에 중독될 수 있음을 시사하고 있다.

(3) 청소년의 게임중독 현황

청소년의 인터넷 이용 실태 조사(청소년보호위원회, 2004)에 의하면, 청소년들 중 46.5%가 ‘접속하고 나면 시간이 가는 줄 모른다’고 응답했고, 44.8%는 ‘거의 매일 빠짐없이 인터넷에 접속한다’고 답해 인터넷 중독의 위험을 시사하고 있다. 청소년의 게임중독자 비율에 대해서 살펴보면, 이해경(2002)의 연구에서는 청소년의 폭력게임 중독 비율이 남자는 9.6%, 여자는 0.5%인 것으로 나타났다. 이정화(2001)의 연구에서는 전체의 51.1%가 게임중독 수준으로 조사되었으며, 정경아(2001)의 연구에서는 게임중독자 비율이 전체 5.6%, 남자 6.7%, 여자 0.6%였고, 중독위험자의 비율은

전체 47.3%였다. 유승호(2001)에 의하면 두 시간 이상 게임이용자 중 중독증세의 청소년 비율은 49.3%, 고등학생의 경우 2시간 이상 사용자는 24%로 나타났다. 상기한 연구들에서 나타난 아동과 청소년의 게임중독자의 비율이 다르게 나타난 것은 각 연구에서 적용한 중독의 기준이 달랐기 때문이다. 하지만, 상기한 연구 결과들에 의하면, 우리나라 청소년들의 약 5~10%가 게임에 중독되어 있는 것으로 판단된다.

국내 청소년의 약 5% 이상이 게임중독자에 속하는 것으로 판단할 수 있는 근거는 최근의 대단위 연구에서도 확인할 수 있다. 한국정보문화진흥원(2006)의 연구에서는 자체 개발한 인터넷 게임중독 척도를 이용하여 게임중독자를 조사하였는데, 그 결과는 다음 <그림 II-1>과 같다.



[그림 II-1] 아동과 청소년의 게임중독자 비율

[그림 II-1]에서 초등 3학년~6학년(만 9~12세) 아동의 17.9%가 ‘잠재적 위험사용자’로, 4.5%가 ‘고위험사용자’로 나타났고, 중1~고3(만 13~18세) 청소년의 16.3%가 ‘잠재적 위험사용자’로, 5.0%가 ‘고위험사용자’로 나타났다.

5) 청소년 온라인 게임중독의 원인

청소년의 온라인 게임중독 원인으로는 크게 개인의 심리적 특성, 사회·환경적 요인, 게임 자체의 특성 등 세 가지로 구분된다. 세 가지 원인에 대해 살펴보면 다음과 같다.

(1) 개인의 심리적 특성

Griffiths(1997)는 사회적으로 고립되고, 위축되어 있는 사람일수록 다른 사람보다 인터넷이 주는 매력에 강하게 빨려들어 이에서 헤어 나오지 못할 가능성이 높다고 지적하였다. Young(1998) 역시 인터넷 중독자가 자기의존적이고(self-reliant), 독립된 활동을 선호하며 과도한 경계심과 자기 방어적 성격으로 자신의 사회적 활동을 제한하는 지극히 개인적인 성향을 가지고 있다고 하였다.

컴퓨터 게임중독과 충동성의 관계에 대해, 컴퓨터 게임 몰입을 충동 조절의 장애로 보는 견해(박성혜, 2001 재인용)와 ADHD(주의력 결핍/과잉 행동장애) 아동 및 청소년들이 컴퓨터 게임에 몰입되기 쉽다는 주장이 있으나, 박성혜(2001)는 컴퓨터 게임 몰입 때문에 충동성이 생기는 것인지, 게임 사용자들의 내재된 충동성이 게임 몰입을 일으키는 것인지에 대한 인과관계를 아직까지 밝히기 어렵다고 하였다. 윤재희(1998)와 황상민 등(2001)에 의하면, 온라인게임 중독과 유사한 인터넷중독 집단이 우울감, 고독감, 충동성이 일반 집단에 비해 더 높게 나타났다. 인터넷 중독자들의 이러한 현상은 낮은 자아존중감과 관계가 있으며, 실제 문제해결 상황에서도 유능성이 낮은 것으로 확인되었다(이소영, 2000). 자아존중감이 낮다는 것은 일상생활에서 학업, 사회적 관계 등에서 부정적인 평가를 받음으로 인해 스스로 부정적인 평가를 하는 것인데, 자아존중감이 낮은 청소년들은 게임을 통해 이를 회복하려는 경향이 있다.

이송선(2000)은 공격성이 청소년의 컴퓨터중독현상과 상관이 높은 특성을 가지고 있으며, 게임중독 가능성이 높은 청소년들이 자신의 공격성을 게임을

통해 표출하고 만족시키며 일종의 카타르시스를 느낀다고 하였다. 정경아(2001)는 고독감을 중독 관련 변수로 보고, 혼자 아무 때나 손쉽게 할 수 있는 온라인 게임이 얼굴을 맞대지 않고도 타인과의 교류가 가능하기 때문에 현실생활에서의 대인관계에 어려움을 겪는 사람들이 게임에 중독될 가능성이 높은 것으로 보았다. 이수진(2004)에 의하면, 청소년의 경우, 학교에서 교사, 친구와의 관계, 가정에서 부모, 형제와의 관계가 원만하지 않을 경우 온라인게임에서의 대인관계에 더 많은 의미를 부여하는 것으로 나타났다.

상기한 내용을 종합해 볼 때, 청소년의 게임중독의 원인 중 개인의 심리적 특성으로는 높은 충동성, 공격성, 우울, 고독감 등과 낮은 자아존중감, 대인관계의 문제 등이다. 청소년의 게임중독을 예방하려면 이러한 심리적 원인을 차단하는 것이 필요할 것으로 사료된다.

(2) 사회·환경적 요인

사회·환경적 요인은 크게 가정과 학교로 나눌 수 있다. 우선 가정은 1차적으로 개인의 심리적 특성을 형성하는 환경이며 청소년의 행동과 심리적 특성에 깊이 관여하고 다양한 파급효과를 가져온다(Gardner, 1992). 가정의 환경 중에서 부모·자녀 관계는 청소년의 문제행동과 게임중독에 많은 영향을 가져온다. 가족의 기능과 역할이 심리적 가정환경에도 영향을 미친다. 최근 김정은(2008)은 초등학생을 대상으로 한 연구에서 인터넷 중독이 고위험 집단으로 갈수록 가족기능(가족응집력과 가족적응력)이 낮아지는 것으로 보고하였다. 이러한 연구 결과는 과거 이형초(2001)의 연구에서 가족관계가 긍정적일수록 청소년의 게임행동에 긍정적인 영향을 미친다는 결과와 유사한 것이다.

상기한 연구 외에도 다양한 연구들에서 청소년과 부모 간 의사소통의 정도가 청소년의 게임중독에 영향을 미치는 것으로 보고하였다. 이인선(2004)은 부모와의 의사소통이 개방형과 역기능형의 유형에 따라 청소년의 게임중독이 유의한 차이를 보인다고 하였다. 최나야와 한유진(2006)은 부모와의 의사소통은 게임중독과 부적 상관관계를 보여 부모와의 의사소통수준이

부정적일 경우 게임중독 가능성이 높아짐을 시사하였다. 이희경(2003)은 부모의 태도에서 부모의 금지통제가 게임몰입에 유의한 영향을 미친 것으로 보고하였으며, 조아미와 방희정(2003)의 연구에서는 부모의 지지가 청소년의 게임중독과 부적인 상관을 보이는 것으로 나타났다.

상기한 연구 결과들은 가족기능과 자녀·부모 간 의사소통이 청소년의 게임중독을 예방하는데 많은 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 이에 게임중독의 위험에 처해 있는 청소년들에게 가족기능과 의사소통을 긍정적인 방향으로 전환시킬 수 있는 방안을 마련하는 것이 시급한 과제라 하겠다.

사회·환경적 요인 중 두 번째는 학교로, 청소년들이 하루 중 많은 시간을 학교에서 보내고 생활하고 있으며 생활위주의 학교교육에 대한 소외감이나 스트레스, 심리적 압박감과 긴장감의 해소를 위해서 게임에 몰입하거나 집착하게 되는 경우가 많다. 학교 환경에서 교사와의 관계는 청소년들의 적응에 상당한 영향을 미치며, 학교에서의 교사의 태도나 또래집단의 태도는 청소년의 게임중독에 영향을 미친다(김종원, 조옥귀, 2002). 사회적지지와 청소년의 게임 중독의 관계에 관한 연구는 제한적이지만, 이해경(2002)은 게임중독자들이 교사와 또래로부터 사회적지지를 적게 받고 있음을 밝혔고, 이계원(2001)과 양돈규(2001)는 교사, 친구로부터 사회적지지를 받지 못할수록 인터넷중독 경향성이 더 크다고 하였다. 조아미와 방희정(2003)은 사회적지지와 게임중독(인터넷중독 포함)의 관계에 대한 연구들이 일치하지 않고 있어 이에 대한 후속연구의 필요성을 강조하였다.

(3) 게임 자체의 특성

개인의 심리적 특성과 사회·환경적 요인 외에도 청소년의 게임 중독에 영향을 미치는 요인으로서는 온라인 게임 자체의 특성이 있다. 청소년들이 게임에 중독될 수 있는 게임 자체의 특성으로는 욕구충족, 도피처, 새롭고 재미있음 등이 지적된다(조아미 외, 2003). Young(1997)은 온라인중독의 원인을 사회적 지지, 성적 만족, 새로운 인격창출, 숨은 성격의 발현, 인정과 영향력을 들고 있는데 이것으로 현실이 충족시켜주지 못하는 욕구를 인

터넷이 충족시켜주기 때문에 사람들이 온라인에 빠진다고 하였다. 또한, 청소년에게 인터넷 게임은 학교생활이나 가정생활과는 무관하게 성취감이나 자신감을 가지게도 하고, 흥미와 쾌감을 얻으며 만족감과 자만감을 가지게 하기 때문에 많은 기대와 호기심, 그리고 충동성을 느끼게 하기에 충분한 것이다(최명선 외, 2007).

최근 게임산업의 발전으로 인해 청소년들이 흥미를 느낄 수 있는 다양한 게임들이 개발되고 있다. 특히, 청소년들이 쉽게 폭력적이고 선정적인 장면들이 연출되는 게임에 접할 수 있어 그 심각성이 더해 가고 있다. 이러한 현실에서 게임 자체의 특성으로 인한 청소년의 게임중독을 예방하기 위해서는 우선 법적인 장치가 마련되어야 할 것이다. 최근에는 이에 대한 정부의 노력도 다각적으로 이루어지고 있지만, 지속적인 법적 제어장치와 함께 게임업체들의 사회적 책임을 강조하는 정책의 개발과 시행이 요구된다 하겠다.

상기한 내용을 종합해 보면, 청소년의 게임중독을 예방하기 위해서는 게임에 쉽게 흥미를 느끼고 중독될 가능성이 높은 개인의 심리적 특성과 가정과 학교에서의 구성원 간 관계를 개선하는 것이 중요하다. 개인의 심리적 특성은 가정이나 학교에서 또래 집단과의 관계 형성에서 많은 영향을 받을 수 있다. 결국 청소년의 게임중독 예방은 가정과 학교에서 대인관계를 긍정적으로 변화시키는 것이 큰 몫을 할 것이라 판단된다. 특히, 가족과의 긍정적이고 친화적인 관계 유지 및 개선은 청소년의 게임중독 예방을 위해 필수적인 요소라 하겠다.

6) 청소년 온라인 게임중독 예방 프로그램

국내에서 청소년의 게임중독을 예방하는 프로그램들은 주로 인지행동적 접근에서 개발되었다.

장재홍 등(2002)은 중학생을 대상으로 자신의 인터넷 과다사용이 주는 위험을 자각하고, 과다사용의 원인을 이해하며, 그 대처방법을 익힐 수 있도록 예방 프로그램을 개발하였다. 이 프로그램은 총 4회, 전체 4시간으로

구성되어 있으며, 주요 내용은 위험성 자각, 인터넷 습관 이해하기, 문제다루기로 스트레스 대처 방법 익히기, 건강한 인터넷 사용을 위해 자신의 목표 확인하기 등이다. 연구결과에 의하면, 인터넷 사용시간, 인터넷 중독지수, 인터넷 보상경험이 감소하였고, 자기통제력이 증가하였다.

권희경과 권정혜(2002)는 소집단을 대상으로 주 1회 실시되는 인지행동치료 접근의 프로그램을 실시하여 게임시간, 자기통제력, 자기효능감, 게임중독정도, 대안활동 등의 효과를 검증하였다. 프로그램의 주된 내용은 인터넷 중독에 대한 심리적 교육, 인터넷 사용에 대한 자기감찰, 자극통제법과 시간관리기술의 훈련, 대안활동의 실행 및 긍정적 자기상 확립이었다. 연구결과 게임시간과 자기통제력의 효과가 있었고, 사후관리를 통해 인터넷 사용시간조절이 장시간 지속되었지만, 자기효능감과 인터넷중독 정도에서는 프로그램 실시 전, 후에 차이가 없었다.

이형초와 안창일(2002)은 하루 게임 이용시간이 2시간 30분 이상인 중학생을 대상으로 인지행동프로그램을 개발하고 효과를 검증하였다. 프로그램의 내용은 게임 행동에 대한 인식 및 인지적 왜곡 수정하기, 적절한 대안활동 찾기, 자기통제력 증진하기, 게임과 관련된 대인갈등 해소하기, 재발방지-위험상황에서의 대처 등이다. 또한, 이 프로그램에는 보호자 교육이 2회 포함되었다. 연구결과 게임이용시간의 감소, 게임중독진단점수의 감소, 충동성과 우울감의 감소, 가족관계, 자기통제감, 불안감, 외로움의 긍정적 변화 등을 확인하였다.

이형초와 심경섭(2003)은 중학생을 대상으로 인터넷에 대한 올바른 인식과 사용습관을 형성하기 위하여 학교현장에 기반을 둔 예방프로그램을 개발하였다. 이 프로그램은 중·고등학교 교사들이 특별활동, 재량활동, 특별심화보충학습 시간에 교재로 활용할 수 있도록 강의안과 보충자료 및 학생용 활동지를 제공하고 있다. 이 프로그램은 총 10회기로 구성되며, 1단계 인터넷 바로알고 유용하게 사용하기, 2단계 인터넷과 관련된 심리적인 문제 관리하기, 3단계 즐거운 활동과 꿈 찾기로 구성되어 있으며, 2회기의 부모교육이 포함되었다.

장재홍 등(2004)은 게임중독의 위험성이 높은 초·중학생을 대상으로 학교에서 짧은 시간 내에 학생들의 적극적인 참여를 유도할 수 있는 활동과 자발적 참여를 촉진하는 활동과제 중심으로 게임중독 예방프로그램을 개발하였다. 이 프로그램의 주요내용은 시청각자료를 활용한 게임중독 위험성 자각, 게임사용습관표 작성을 통한 게임사용정도 파악 및 사용시간 조절 약속하기, 합리적인 자기대화방법을 익혀 게임사용을 조절하고 유혹 상황에서 효율적으로 대처하는 방법 익히기, 건강한 게임사용을 위해 해야 할 일과 자신의 목표 확인하기 등이다.

이수진(2004)은 초등학생을 대상으로 게임과다사용으로 인해 발생하는 문제점과 게임중독의 위험성을 인식하고, 반복적인 자기 동기화를 통하여 게임사용시간을 조절하기 위해 온라인게임중독 예방교육 프로그램을 개발하였다. 이 프로그램은 총 6회기로 초등학교에서 활용될 수 있도록 한 회기를 40-60분으로 구성하였다. 프로그램의 주된 내용은 프로그램 참여를 위한 동기유발과 목표 인식, 게임중독에 대한 인식과 자기지시 강화, 자신의 감정 인식 증진과 자신의 감정표현 방법 배우기, 게임 외의 대안활동 탐색, 자기효능감 증진을 위한 자신의 긍정적 측면 인식, 문제해결력 증진, 시간관리의 중요성 인식, 일상생활 계획하는 방법 배우기, 위기상황 효과적으로 대처하는 방법 모색 등이다.

곽미숙 등(2005)은 고등학생을 대상으로 인지행동적 집단상담 프로그램을 실시하여 우울과 불안을 긍정적, 합리적 정서 경험으로 바꾸어 온라인 게임중독을 예방하는 프로그램의 효과를 검증하였다. 이 프로그램은 매주 1회씩 총 9회를 회기 당 100분간 실시하였다. 연구 결과 우울과 불안의 정도는 감소하였지만, 중독 정도의 감소 여부는 밝혀지지 않았다.

지금까지 개발된 청소년의 게임중독 예방프로그램은 청소년들이 게임의 위험과 심각성을 인지하고, 청소년 자신의 심리적인 특성을 조절하는 방법을 배워 행동의 변화를 가져오도록 하는 내용으로 구성되었다. 하지만, 이러한 프로그램은 대부분 일시적으로 진행되어 프로그램의 지속 효과가 의문시 된다. 이에 청소년의 일상생활 패턴을 게임중심에서 벗어나게 할 수

있는 대안적인 여가활동을 개발하고, 그러한 활동이 활성화될 수 있는 방안을 모색해야 할 것이다.

7) 청소년 게임중독 예방을 위한 정부 정책

관련기관의 통계에 따르면, 9-19세 미만 학령기 청소년의 2%가 게임중독 수준 중 고위험에 처해 있으며, 13%정도가 잠재적인 위험에 노출되어 있는 형편으로, 이를 경제적으로 환산했을 때 우리사회는 매년 최대 약 2조2천억원의 사회적 기회비용의 손실을 초래하고 있는 것으로 추정되고 있다.¹⁾

더욱이 청소년의 온라인 게임중독자들을 사회구성원으로 유지하기 위한 막대한 사회복지비용을 요구한다고 할 때, 게임중독은 우리사회의 지속적이고 건전한 성장에 커다란 위협요인으로 작용할 것이라는데 이견이 있을 수 없다. 이러한 문제인식을 바탕으로 청소년정책 주무부처인 보건복지가족부에서는 청소년의 건강한 성장에 부정적 영향을 미치는 매체환경의 역기능으로서 온라인 게임중독의 예방 및 해소를 위한 다양한 정책을 수립 시행하고 있다.

2005년 1월 보건복지가족부(당시 국가청소년위원회)는 ‘사이버상 청소년보호 종합대책’을 마련하고 사이버 건전 문화 조성을 위한 정부 부처 간 협력 체제를 마련하여, 청소년 사이버 관련 역기능 예방·치료·재활 지원·건전 사이버문화 형성 및 보급을 위한 노력을 전개하였다. 또한, 인터넷 중독 예방·해소와 관련된 정책과 사업의 종합·조정·평가기능을 수행하기 위하여 2006년 국무조정실 주관으로 청소년 인터넷 중독 대응정책을 특정업무 평가 대상으로 선정하여 인터넷 중독 등 정보화 역기능 해소를 위한 기반 구축, 인터넷 중독 예방을 위한 교육·홍보·상담기능 강화, 인터넷 중독 치료·재활 체계 구축, 인터넷 게임중독 예방을 위한 제도적 장치 마련 및 업계의 자율 규제 유도 등이 개선과제로 추진되었다.

청소년의 게임중독 관련 정책은 대상에 따라 규제 및 지원정책으로 나뉘

1) 보건복지가족부(2009), “아동청소년 매체환경의 유해요인에 따른 사회적 비용”

수 있으며, 지원정책은 다시 중독자들에 대한 개입과정 및 단계에 따라 ‘예방 및 발굴-상담-치료지원’ 사업으로 구분될 수 있다.

지원정책으로서 모든 온라인 게임이용자들을 대상으로 하는 온라인 게임 중독의 예방사업이 있다. 이 사업은 다양한 캠페인과 교육, 홍보 등을 통해 인터넷중독과 게임중독의 심각성에 대한 사회적 공감대 및 아동청소년 및 보호자에 대해 내적경계의식을 형성하게 함으로써, 게임중독의 피해를 예방하는데 목적을 둔다. 현재 보건복지가족부에서는 각급 학교에 청소년스스로지킴이(YP) 연구학교 및 동아리 운영을 지원함으로써 아동청소년의 인터넷이용 조절능력 및 유해환경에 대한 대응능력 함양을 위해 노력하고 있으며, 자녀의 건전한 매체이용을 지도할 수 있도록 시민사회단체와 함께 학부모들에 대한 직접교육을 실시하고 있다.²⁾ 지역의 청소년상담사 및 정신보건인력을 통해 학교별 게임중독 예방교육도 실시하고 있다.

또한, 게임중독 청소년에 대한 효과적인 해소서비스를 지원하기 위한 중독자 발굴을 체계적으로 수행하고 있다. 기존에는 주로 외부에서 자발적으로 상담 및 지원을 의뢰하는 경우에만 서비스를 제공하여 왔다. 그러나 중독의 특성상 자발적인 의뢰에만 의존하기에는 중독자 발굴이 원활하지 않고, 중독의 심각성에 대한 사회적 우려가 크다는 판단에 따라 2011년부터 매년 초등4년, 중등1년, 고등1년 등 3개 학년을 대상으로 진단을 실시³⁾하기로 하였다. 첫 단계로 금년에는 초등4년 약 60만 명에 대해서 진단을 실시하였다. 이 결과를 바탕으로 현재 각급 지원기관에서 관련서비스를 제공하고 있다.

각급 학교에서 실시한 기초 진단결과는 시·도교육청이 취합하여 시·도 청소년상담지원센터로 보내져 통합·관리되며, 그 진단결과에 따라 상담 및 치료지원 서비스가 제공된다. 먼저 잠재위험군으로 판명된 아동청소년에 대해서는 청소년(상담)지원센터에서 직접 개인상담 및 집단상담을 실시하고, 고위험군에 대해서는 지역 정신보건센터로 연결하여 심층진단 실시 및 그 결과에 따라 협력병원을 통해 치료지원 서비스를 제공하고 있다.⁴⁾

2) 2009년 YP연구학교 40개, 동아리 200개 지원, 학부모교육 5만명 이상 실시목표

3) 인터넷중독 여부에 대해 아동·청소년기에 기본 3회의 진단이 이루어진다.

4) 청소년상담지원센터는 148개, 정신보건센터는 153개, 치료협력병원은 179개가 운영중에 있다.

고위험군에 대해서는 치료재활효과를 제고하기위한 특화 프로그램의 운영을 확대하고 있다. 게임중독 아동청소년의 자존감을 회복하고 자기효능감을 제고함으로써 중독에서 벗어날 수 있도록 지원하는 프로그램으로서 초·중학생 대상의 ‘숲치유 캠프’와 중·고등학생을 대상으로 하는 기숙치료프로그램인 ‘인터넷 RESCUE스쿨’의 운영을 지원하고 있다.⁵⁾

특화프로그램 참가자는 지역의 상담센터 및 정신보건센터에서 정밀진단과 추천을 거쳐 확정되며, 프로그램 참가 후 극복정도에 따라 3-6개월간 청소년상담사로 구성된 동반자(YC; Youth Companion)에 의해 상담 등의 사후관리가 이루어진다.

하지만, 상기한 지원서비스는 게임중독의 원인에 대한 접근보다는 중독의 발생을 기정사실로 받아들이면서 단순히 온라인 게임이용자 개인의 피해를 최소화 하겠다는 소극적 접근이라는 한계를 가진다. 현재의 온라인 게임중독정책, 즉 상담과 치료지원 중심의 정책은 어느 정도 피해를 입은 잠재위험군과 고위험군 청소년을 주요대상으로 함으로써 일반 이용 청소년들의 잠재위험군과 고위험군으로의 전이를 막기에는 역부족이다. 일반군과 잠재위험군 청소년의 게임중독을 예방하고, 고위험군 청소년이 중독에서 벗어나게 하려면, 치료보다는 예방에 더 중점을 두는 정책이 필요하다. 이를 위해서는 현재와 같이 중독된 청소년의 즉각적인 치료 사업과 동시에 장기적으로 진행되는 청소년 게임중독 예방 방안이 마련되어 시행되어야 할 것이다.

5) 숲치유캠프는 반드시 부모중 1인이 동반 참여하여 1차 2박3일의 프로그램 후 1개월 뒤 2차 2박3일의 프로그램을 추가 제공함으로써 그 효과를 제고하고 있다. ‘인터넷레스큐스쿨’은 11박12일의 장기 프로그램으로서 청소년상담사, 청소년지도사, 정신과 전문의가 공동 참여하여 인터넷단절 및 다양한 대안적 수련활동 등을 통해 인터넷중독을 극복할 수 있는 힘을 불어 넣어주고 있다.

2. 청소년과 가족여가활동

1) 청소년기 가족의 역할과 기능

가족의 근본기능은 개인구성원과 사회의 요구를 충족시켜주는 것이다. 가족 구성원들 간의 관계에서 개개인의 자주성이 존중되고 개성과 독립성이 인정되며, 서로간의 관계가 친밀하고, 가족 구성원들에게 발생하는 여러 변화들에 적응할 줄 알고 유머와 애정, 희망들을 자유롭게 직접적으로 표현할 수 있을 때 그 가족의 기능이 잘 이루어진 것이라 할 수 있다(이문행, 1994). 가족의 기능성이란 구성원간의 관계나 가족과 환경과의 관계가 반영된 것을 말하며 최근에는 가족의 기능성을 하나의 역동적 개방체계로 보면서 환경과의 상호작용에 역점을 두고 있다(성영혜, 신귀순, 2001).

가족은 사회조직의 가장 원초적인 집단인 동시에 한 인간이 사회의 구성원으로서 살아가기 위한 사회화 과정의 기본 조건이 된다. 가족은 청소년의 다양한 욕구를 충족시켜줄 뿐만 아니라 인격 형성을 돕는다. 또한 제1차적인 집단으로 정상적 기능을 하는 가족은 청소년 가출 및 비행 예방에 가장 효율적인 체계가 될 수 있는 반면, 역기능적인 가족은 가족 구성원들에게 역기능을 부과하여 청소년을 가출 또는 비행으로 몰아내는 역할을 할 수도 있다(엄명용, 1997). 인간의 기본적 인성은 가족관계를 통하여 형성되고 발달해 가기 때문에 가족이 기능을 잘 할수록 청소년이 바람직한 인간으로 성장해 가는데 기여하는 바가 크다(윤찬정, 1995).

각종 청소년 비행 및 범죄는 부모의 통제를 벗어난 청소년에 의해 발생한다(김준호, 1992). 우리나라는 급속한 산업화, 도시화와 함께 바쁜 스케줄의 소화, 소규모화된 가족구조 등으로 인해 가족의 분산현상이 커지고 있으며 이에 따라 가족원간의 대화시간이 감소하고 구성원 간의 이해가 부족해지면서 심리적 소외를 가져오고 있다. 이러한 가족의 유대감 약화가 가정폭력과 청소년 비행 등 많은 문제를 야기하는데, 그 중 청소년 문제는 날로 심각해지고 있는 실정이다. 그러나 이러한 심각성에도 불구하고 대부

분의 부모들이 경제적, 시간적 이유 등으로 가정 내에서 적절하게 청소년을 교육·지도하지 못하며, 결국 가정이 청소년의 건전한 성장을 저해하고 청소년 비행 및 탈선의 원인이 되기도 한다는 것이다. Daddys(1987)도 청소년 개인의 부적응 행동이 가족 구성원간의 상호작용 형태의 영향을 받아 나타나는 증세일 수 있으며, 전체 가족의 상호작용 형태에 따라 부적응 행동이 청소년 문제로 발전되지 않도록 예방할 수 있다고 주장하고 있다.

이러한 선행 연구들은 가족의 기능이 상실되어감에 따라, 가정불화와 함께 청소년의 건전한 성장을 저해하고 청소년 비행 및 탈선의 원인이 되는 다양한 요인들을 밝혀내고 이를 해결할 수 있는 방안들에 대한 관심을 제고하고 있다. 또한 가족기능 중 어떠한 부분이 청소년의 행동에 영향을 미칠 것인지, 가족단위의 활동을 어떻게 촉진시킬 것인지에 관한 문제들을 제기하고 있다.

2) 청소년기 가족여가의 의미

인간은 혼자서도 여가를 즐길 수 있으나, 사회적 존재로서 여가생활을 통해 생활의 질을 향상시키기 위해서는 타인이 필요하다. 오늘날의 사회에서는 가족이 특히 중요한 여가집단으로 기능하고 있으며 실제로 많은 여가 활동이 가족단위로 이루어지고 있다(장윤희, 1991). 즉 여가참여에 있어서 가장 공통적인 사회적 단위가 ‘가족’인 것이다. 본래 가족이라는 공동체는 구성원의 공간 공유와 빈번한 상호작용 속에서 ‘우리’라는 느낌을 키우고 이타적 헌신감정을 발전시키는 가운데 가족 고유의 역할을 수행함으로써 개인적으로는 구성원의 성장을 도우며, 사회적으로는 건전한 복지 단위가 되는 이차적 생활체이다(지영숙, 이태진, 최보아, 2002).

가족 관계란 가족 간의 인간관계에서 나타나는 권력 구조, 역할 구조 등과 같은 사회적 관계와 개인 간의 심리적, 정서적 구조인 개인적, 심리적 관계를 포괄하는 것이고 넓은 의미로 가족 행동의 총체이며 가족 상호작용의 역동 과정이다(유영주, 김경신, 김순옥, 1996). 가족 구성원과 함께 즐

기는 여가활동이 바로 가족여가이며 부모와 자녀가 함께 참여하는 가족여가를 즐기므로 가족의 이해와 신뢰감이 형성되는 것이다. 이러한 의미를 생각해 볼 때, 가족여가는 자신 뿐 아니라 가족 구성원의 삶에 필요한 여러 경험을 제공해 주고 삶의 질 향상과 자아실현 및 행복 추구하고 더불어 건강 유지, 증진 등의 역할을 담당하고 있는 생활의 중요한 요소라고 해도 과언이 아니다.

가족단위의 여가활동은 신체적·정신적 건강 유지, 능력 개발, 자아실현 등 참여자가 향유할 수 있는 여가활동 본래의 기능 이외에 가족이라는 참여단위로부터 유발되는 특유의 기능을 갖는다. 가족이 함께 여가를 계획하고 즐기는 가운데 가족 구성원들 간의 원활한 의사소통, 타인에 대한 배려, 그리고 책임감의 습득 등이 가능하게 된다. 이러한 가족여가는 가족의 심리적 만족, 가정의 안정성, 그리고 결속력과도 깊은 관련이 있으며(Orthner & Manaeni, 1990), 가족의 이해와 신뢰감의 배경이 되고, 개인적으로 추구하는 여가활동에 비해 더욱 다양한 경험을 제공할 수 있다. 즉, 가족여가를 즐기으로써 가족의 이해와 행복을 가족 공동의 것으로 경험하며, 혼자서는 얻을 수 없는 경험을 얻게 되는 것이다.

가족여가는 또한 가족 구성원들의 소속감을 양성하여 구성원들이 안심하는 마음과 신뢰를 갖게 하는 배경을 형성한다(장명옥, 1991). 가족이 한자리에 모이게 되므로 부모와 자녀사이의 교육적인 의미도 수반되며, 가족관계가 건전한 방향으로 나갈 수 있도록 돕는다. 양영아(1996)는 이들을 종합하여 가족여가활동의 의의를 가족 간의 친밀감 제고, 자녀의 교육 강화, 가족의 즐거움 및 가정생활의 활력소 제공, 휴식, 가족의 건강 및 체력증진, 문화적 경험 등에 두고 있다.

가족이 함께 모여 참여하는 여가활동은 모든 여가활동의 기본으로서 매우 중요하다. 호화롭고 값비싼 관광이나 여가 행위가 아니어도 식사시간의 대화, 가족이 함께하는 휴가, 집과 정원 꾸미기, 서로 돌보아주기, 게으름 피우기 그리고 매일의 사소한 일로 구성되는 가족 여가가 가족 모두에게 중요한 진정한 삶의 필요 요소인 것이다(최길례, 강봉화, 2003).

이길홍(1982)의 연구에서는 가족의 심리풍토에 영향을 주는 것은 부모의 양육태도보다 가족관계에서의 만족도와 안정성이며, 가족기능과 가족관계에 대한 아동의 만족도가 아동의 정서적, 행동적 양상에 중요한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다. 또한 가족여가활동은 구성원 각각의 정신적, 신체적 건강을 유지하고 능력을 개발시키며, 자아실현을 도모하는 여가활동의 본질적 기능을 수행하는 동시에 사회적 책임에서 오는 스트레스를 해소시키고, 가족이 함께 함으로써 혼자서는 맛볼 수 없는 기쁨과 즐거움을 주는 오락적 기능도 수행한다(김광득, 1988).

노용구(2005)도 가족여가의 기능을 적시하며 그 필요성을 주장하였다. 가족여가는 가정이라는 생활공동체에서 이루어지며 가족이 함께 여가를 계획하고 즐기는 가운데 상호간의 의사소통이 가능해짐으로써 가정유대감을 강화시켜 준다는 데에서 시너지 효과가 있다. 특히 가족여가는 청소년들에게 여가에서 나타나는 일탈현상을 줄일 수 있는 예방책이 될 수 있고, 가정교육을 위한 사회적 공간으로 새롭게 재정립될 수 있어 현대사회가 겪고 있는 가정문제를 해결할 단초를 제공해 준다는 것이다. 최근 발생하는 가족 및 청소년 관련 다양한 문제점들을 고려한다면 현대사회의 가족이 지닌 이러한 정신적, 문화적 결핍과 다양한 문제들을 해결하는 방안으로 건전한 가족여가의 의미를 새롭게 인식하고 여가기능을 사회적 차원으로 변화시키는 노력이 필요한 때이다.

청소년기는 신체적 변화와 생리적 성장이 이루어지는 시기일 뿐만 아니라 정신적, 정서적, 지적, 사회적 성숙 등 다양한 변화와 발달이 일어나는 시기이다. 청소년기에는 발달 과정에서 발생하는 급격한 변화에 대한 적응이 필요할 뿐 아니라 사회적 변화에도 적절하게 대처할 수 있는 능력이 필요하다(한상금, 2006). 이 시기는 또한 아동에서 성인으로 옮겨가는 과도기적, 사회적 위치로 인하여 역할 갈등, 장래에 대한 부담과 불안, 과중한 학업 부담 등 일상생활에서 정서적, 사회적, 신체적 부적응을 많이 경험하는 시기이기도 하다(오재연, 최정혜, 김행자 2003). Iso-Ahola(1980)는 사춘기나 성인기 초기에 여가에 대한 긍정적인 태도를 습득하지 못하면, 이후의

삶에서도 여가를 즐기지 못한다고 하였다. 또한 Mannell과 Kleiber(1997)는 가족단위의 여가활동이 가족 구성원의 경험에 긍정적인 영향을 미친다고 주장하였다.

선행연구들은 청소년과 여가, 특히 가족여가의 긍정적 기능에 관해 다음과 같이 정리하고 있다. 첫째, 가족여가는 가족 구성원 간의 유대를 증진시키며, 가족 구성원들이 여가활동에 함께 참여함으로써 상호이해와 친밀감을 증진시켜 가족결속의 바탕이 된다. 천혜정(2004)은 우리나라 가족이 가족의 유대를 위하여 가족여가에 참여하고 있으며, 이러한 동기에 의한 가족여가 참여로 인해 가족여가의 긍정적인 효과는 높아진다고 밝혔고, 가족과의 유대를 더욱 강화할 수 있는 다양한 가족여가활동들이 개발되어져야 할 것이라고 주장하였다. 또한 가족여가활동이 부모, 자녀관계에 미치는 영향을 연구한 결과 가족여가유형은 부모와 자녀사이의 정서적 역동성 및 관계의 질에 영향을 미친다고 하였다(최길레, 2003; 최길레, 강봉화, 2003).

둘째, 능동적이고 적극적인 여가 활동에의 참여는 삶의 질적인 향상을 가져다줌으로써 가족구성원의 심리적 안정에 영향을 미치게 된다. 가족의 여가활동은 가족의 이해와 행복을 가족공동의 것으로 만들 뿐만 아니라 구성원들에게 혼자서는 맛볼 수 없는 기쁨을 주게 된다. 가족은 여가생활의 단위로서 매우 중요하다는 인식 때문에 오늘날 가정이 직면하고 있는 많은 문제 발생에 대한 예방과 건전한 사회 풍토를 조성하기 위한 가족 중심의 여가생활과 건전한 여가문화의 정착이 필수적 과제라고 강조하였다(최길레, 2003). 또한 박세혁(2002)은 가족이 함께 여가 시간을 많이 보낼 수 있을 때 가족 간의 이해를 높이고 결국 가정의 행복지수를 높일 수 있다는 연구결과를 제시하였다.

셋째, 가족이 여가 시간을 함께 보내 청소년들의 비행을 줄일 수 있다는 점도 제기되고 있다. Robertson(1999)은 여가와 가족에 관한 연구를 통하여 가족이 여가 시간을 함께 보내지 않을 때 청소년들의 비행이 발생하는 경향이 있음을 발견하고, 부모가 비행 청소년들과 여가 시간을 공유하기를 권장하며 자녀들의 여가 역할 모델로서 부모 역할의 중요함을 강조하였다.

또한 가족 구성원간의 정서적 유대 즉, 가족 구성원 간의 친밀감을 지각하는 정도와 시간을 함께 보내는 정도가 가족체계의 구조보다 청소년의 자아 존중감, 우울감, 이탈, 문제행동 및 심리적 부적응과 관련하여 중요한 역할을 담당하는 것으로 검증되고 있다(Harris & Molock, 2000; Unger, McLeod, Brown & Tressell, 2000).

마지막으로 가족여가는 가족이 함께 여가를 계획하고 즐기는 가운데 상호작용과 의사소통을 도와주며, 여가에 관한 가족 구성원간의 의사소통은 다른 주제에 관한 의사소통보다 더 개방적이고 덜 위협적인 것으로 인식되어 의사소통 기술을 강화하는 기회가 될 수 있다(문숙재 외 3인, 2005). 이에 관해 이한규(2002)는 실제 가족과 보내는 시간이 많아짐에 따라 가정 내의 의사소통이 원활해지는 효과를 거두고 있다고 밝히고 있다. 이와 같이 가족여가활동은 부모 자녀간의 이해를 돕고 의사소통이 원활해지는 결과를 가져오며, 따라서 가족여가에 대한 부모교육이 이루어진다면 부모와 청소년 자녀사이의 의사소통이 좀 더 원활해지는 긍정적인 효과(한상금, 2006)가 있다는 연구결과는 시사하는 바가 크다.

상기한 선행연구 고찰 내용을 종합해 보면 가족여가의 긍정적인 효과와 함께 가족여가프로그램이 청소년에게 미치는 영향은 긍정적인 것으로 판단된다. 현재 존재하는 가족여가 프로그램의 적절한 개선과 새롭고 합리적인 가족여가 프로그램의 개발은 심리적 부적응 등으로 어려움을 겪는 청소년들에게 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다. 즉, 청소년 시기에 어떤 가족여가를 체험하느냐 하는 문제가 매우 중요하며, 이것은 최근 심각한 양상을 보이고 있는 청소년 게임 중독에 관한 예방적 측면에서도 그 활용도가 높을 것으로 기대된다.

3) 가족여가활동 현황

2004년 7월 1일부터 근로자 1000명 이상 사업장에 ‘주 5일 근무제’가 도입되었고, 2011년까지 단계적으로 모든 근로자에게 확대될 예정이다. 또한

2005년 3월부터 학교에도 월 1회 ‘주 5일 수업제’가 도입되었고 2006년 3월부터 월 2회로 확대 되었다. 이러한 제도들의 실시로 가족들이 함께 보낼 수 있는 시간이 증가한 것으로 판단된다. 2000년 민주노총에서 ‘주 5일 근무제 실시이후 휴일 사용을 어떻게 보낼 것인가’에 대한 조사에서 가장 많은 대답(30.0%)이 ‘가족과 함께 하는 시간을 갖겠다’이었다. 이와 같이 점차 가족여가에 대한 사람들의 관심과 필요성이 증가하고 있으며, 이제 가족여가는 가족생활의 질을 판단하는 중요한 척도가 되고 있다(이민아, 김순옥, 2007).

우리나라에 ‘주5일 근무제’가 도입되면서 가족단위의 여가활동에 대한 필요성을 전반적으로 인식하고 있지만 그 문제점 또는 장애요인들도 상당하다. 2006년 국민 여가조사의 결과에 따르면 응답자의 92.9%가 여가를 통해 자신의 삶의 질이 향상 될 수 있다고 응답하였고, 여가 자체가 자신의 전체적인 삶, 또는 생활의 일부분에서 긍정적 영향을 준다고 인식하였다. 또한 주 40시간 근무제의 도입 후 여가생활 만족도의 변화에서 65.4%가 긍정적 평가를 하였으며 생활에 나타는 가장 긍정적인 변화로 ‘가족과 함께 하는 시간의 증가’라는 대답이 39%로 가장 높은 비율을 차지했다. 여가관련 문제점으로는 저렴하게 이용할 수 있는 여가시설이나 프로그램의 부족으로 나타났다. 청소년의 경우에도 마찬가지로 주5일제 수업 실시 후 휴일 여가활동이 증가하였으며, 부모와 함께 다양한 여가활동을 희망함에도 불구하고 현실적으로 경험한 가족여가 활동은 TV보기, 외식, 쇼핑 등 한정적인 범위로만 나타나고 있었다(한국문화관광연구원, 2006).

이호경(1994)의 가족여가활동에 관한연구에서도 가족여가 활동의 장애요인으로 ‘시간의 부족’(50.7%) 다음으로 ‘가족여가프로그램의 부족’(13.6%)로 나타나 가족여가프로그램의 필요성에 대해 다시 한 번 재고해 보아야 할 필요성을 제시한다. 결국 가족과 함께 할 수 있는 여가문화프로그램의 필요성이 제기 될 수 있을 것이며 저렴하고 다양한 여가 요구와 수요를 반영하는 공공기관에 의한 여가 프로그램의 개발이 절실하다는 의견도 있다.

가족여가활동에 대한 차이를 검증하기 위한 여러 선행연구들 중 중학생을

대상으로 한 이정석(2003)의 연구에서는 학년이 낮을수록 부모님과 같이 하는 가족단위의 여가활동을 많이 하고 있는 것으로 밝혀졌다. 임영수와 안득수(1997)에 의하면, 과거의 야외 여가활동이 주로 방학 중에 이루어졌으나 현재는 주말이나, 휴일(50.3%)에 이루어지고 있으며 대상지는 산이나 계곡(45.8%)이고, 야외 여가활동의 장애요인으로 부모들의 여가시간 부족(27.5%), 자녀들의 여가시간 부족(21.4%) 등으로 나타났다. 또한 가족단위 야외 여가활동으로 인해 상당수의 청소년들은 스트레스가 해소(39.7%)되며, 가족 간의 사랑이 증대(21.7)된다고 답하였다.

가족여가문화와 관련한 프로그램들을 실시하고 있는 지역의 공공기관으로는 ‘문화의 집’, ‘문화원’, ‘문화예술회관’, ‘사회복지관’ 등을 들 수 있다(조현성, 박현경, 전효관 외, 2002). 그 중 중앙 건강가정지원센터에서는 2006년 ‘제1차 건강가정기본계획’을 제시하고, 각 지역권별 센터를 설립하고 프로그램을 운영하고 있다. 건강가정지원센터에서는 가족문화라는 독립된 사업영역 안에서 가족여가문화프로그램을 운영하고 있다.

‘함께하는 가족 2010’을 주제로 사이버 유해환경으로부터 가족생활을 보호한다는 측면에서 인터넷 중독 치유 지원을 주요 정책과제로 제시하고 있다. 구체적으로 게임중독 청소년 치유 프로그램 개발 및 시설 지원이 제시되었다. 한편 건강한 가족문화 조성 측면에서 가족 여가문화 활성화에 관한 프로그램 개발지원과 보급이 포함되어 있지만, 주로 문화체험과 관광기반에 중점을 두고 있다는 점이 아쉽다. 가족단위 프로그램에 대한 적극적인 정책마련의 필요성은 대두되고 있으나 게임중독 청소년의 치유나 예방프로그램으로써 가족단위 여가프로그램에 대한 고민은 아직 미흡한 상황이다.

석영미 등(2009)은 가족여가문화 프로그램이 활성화 되지 못한 원인으로 프로그램 담당자의 교육 및 전문성 부재와 전담인력 부족, 예산부족, 참여자 인식의 부족 등을 제시했다. 석영미 등(2009)에 의하면, 프로그램 내용은 여러 특성과 대상의 다양한 요구를 반영하지 못하며 지속적인 제공이 아닌 일회성에 그치고 있었다. 또한 저소득층이 밀집한 지역에서는 참여자 확보의 어려움과 일차적 생활고의 해결, 인식부족 등으로 프로그램 활성화

가 더딘 반면 중산층 지역은 학령기 아동 층의 부모들을 중심으로 프로그램 활성화가 진척되고 있어 지역적 불균형이 나타나고 있었다.

그 외 비영리 사회단체, 여성단체 등에서도 가족여가문화에 대한 인식도가 점점 높아지면서 관련 활동 범위를 확대해 나가고 있는 추세이다. 그러나 앞서 밝힌 바와 같이 가족단위 여가프로그램에 대한 인식과 청소년의 게임중독에 관한 문제의식이 같은 맥락에서 진행되기보다는 각각의 개별적인 형태로 진행되고 있는 것이 현실이다. 예를들면, 실제 여가정책은 그 영역과 기준이 매우 모호하며 여가프로그램이 다양한 기관에서 개별적으로 이루어지고 있다. 청소년, 여가, 그리고 가족의 문제 또한 고유한 여가정책 영역에서의 개발이 이루어지기보다는 기존의 정책을 강화하는 방향이나 관련정책의 일부로 인식하여 기존정책과의 일관성을 유지하는 등 부분적 접근(윤소영, 윤주, 2008)만이 이루어지고 있어, 청소년의 게임중독을 예방하는 차원에서 가족단위 여가프로그램이 양적으로 또는 질적으로 부족하다고 할 수 있다.

4) 국내·외 가족여가정책

(1) 국내 가족여가정책

가족 여가의 중요성은 사회문제 측면과 행정적 측면에서 고려될 수 있다. 사회문제 측면으로는 가족 간 공동체성 부족에 따른 관심이며, 행정적 측면은 주5일 근무제 시행이후 지원서비스와 관련된 것이라고 봐야 한다.

행정적 측면에서 주5일 근무제 시행은 함께 여가를 즐기고자 하는 가족들에게 보다 실질적인 지원과 서비스를 필요로 한다. 여가 시간의 증가로 인해 가족 여가활동 콘텐츠의 양적, 그리고 질적 부분의 구체적인 구성에 대한 관심이 높다고 할 수 있다. 개인에게는 가족이 함께 보내야하는 시간이 늘어나면서 가족구성원이 하고자 하는 활동의 유형과 접근성, 경제성, 효과 등 활동 내용에 대한 구체적인 정보가 필요하게 되었으며, 민·관차원에서는 이러한 요구에 맞는 가족단위 여가활동에 대한 적절한 지원을 고려하지 않을 수 없게 되었다.

현재 실행되고 있는 가족단위 여가활동 프로그램들의 대부분은 정부의 지원을 받는 기관에서 진행되고 있다. 지자체에서 센터 내에 가족여가프로그램을 마련하여 진행하고 있으며 청소년 수련관이나 청소년 문화의 집 등에서도 개별적으로 가족을 대상으로 하는 여가 프로그램을 진행하고 있다. 또한 시설관리공단, 건강가정지원센터, 복지관 등의 시설에서도 지자체의 지원을 받아 가족여가프로그램을 진행하고 있다. 하지만 진행되고 있는 프로그램의 수는 현저히 부족한 것이 사실이다. 대부분의 프로그램이 지속적이지 않으며 일회성 캠프가 다수이고 그 내용 또한 단순히 가족이 함께 시간을 보내는 것에만 초점을 두고 있다. 국민들의 가족여가프로그램에 대한 요구와 관심은 나날이 증가하고 있지만 체계적이고 세분화된 프로그램의 부재로 인해 주 5일 근무제의 시행으로 늘어난 여가시간을 활용하지 못하는 부작용이 일어나고 있는 실정이다.

이러한 가족 구성원의 요구와 이에 따른 적절한 지원 문제는 학문적 연구의 역할을 필요로 한다. 실제로 여가활동이 가정의 정신적·신체적 건강을 유지시키고 삶의 질을 향상시켜 가정의 행복을 결정짓는 변수로 작용하는 것을 인지하고 이에 대한 학문적 연구가 활발하게 이루어지고 있다(남재화, 최미란, 2007; 최길례, 2003).

대부분의 연구들에서 가족단위 여가활동이 가족기능강화 측면에서 긍정적이라는 결과들을 나타내 가족여가활동이 더욱 주목받고 있으며 청소년 문제 특히 게임중독에도 예방과 치료차원에서 활용되고 있다. 따라서 청소년 문제 해결을 위한 가족여가 프로그램이 확충되어야 할 것이다. 질 높은 가족여가로 청소년의 역량을 강화시키는 물론 청소년세대의 행복요인에 초점을 두는 가족여가가 필요하다.

국내 주요 부처에서 수행하는 전반적인 여가관련 정책은 가족여가 프로그램이 활성화될 수 있는 기반을 조성하는 역할을 담당한다고 할 수 있다. 2008년 정부부서 개편이 이루어지기 전까지 대부분의 여가관련 정책은 문화관광부에서 가장 활발하게 시행되고 있었다. 따라서 전반적인 여가 영역이 다루어지기 보다는 문화, 관광, 체육 등에 집중된 정책들이 시행되었는

데, 이들이 전체 영역의 50%를 차지했다. 새 정부 출범 이후, 여러 정부부서가 개편되면서 각 부처별라서 전반여가관련 정책이 다양하게 추진되고 있지만 여가관련 정책을 시행하는 주무부처는 없는 실정이며, 현재에도 문화체육관광부(전 문화관광부)에서 여가관련 정책이 시행되고 있다.

2008년 여가관련 부서별 추진사업을 살펴보면, 독립적인 정책영역으로서 특정 부서의 경계를 넘어서는 조율과 조정이 없는 상황에서, 각 부처별로 개별적으로 추진되고 있는 것을 알 수 있다. 또한 각 정부부처에서 시행되는 여가관련 추진사업 내용에는 시설확충, 프로그램 운영 제도 개선, 인력양성, 정보제공 등이 다양하게 포함되어 있는 것을 알 수 있다.

문화체육관광부에서는 여가와 관련하여 다양한 프로그램의 운영과 시설확충, 인력양성, 제도개선 등의 사업이 이루어지고 있다. 자체 기관평가에 의하면 우수한 과제는 ‘문화콘텐츠 투자 활성화’, ‘다문화사회 문화권 신장’, ‘공연예술 인프라 개선 및 이용 활성화’, ‘관광산업 경쟁력 강화를 위한 제도적 개선’, ‘스포츠 도핑 방지를 통한 선수 권익 보호’ 등이며, 미흡한 과제는 ‘시민주체·시민참여 활동 지원’, ‘관광진흥기능 민간 주도 개편’, ‘태안 관광레저도시 개발 지원’, ‘공공체육시설 확충 및 이용 활성화’ 등인 것으로 평가되었다.

교육과학기술부는 평생교육사 양성기관 운영 매뉴얼, 평생학습 문화 확산, 온라인 자료실(평생교육진흥원 평생교육정보망) 등을 마련하고 있다. 평생학습이라는 이름으로 여가관련 프로그램이 시행되고 있으며, 학교와 연계하여 문화·예술·체육활동 참여 활성화를 위한 프로그램이 운영되고 있다.

보건복지가족부에서는 사회의 여러 소외계층을 대상으로 하는 사업이 운영되고 있다. 가족친화적 기업인증제 도입 및 직장문화 개선, 드림스타트 센터(문화체험, 부모참여 등 가족지원), 장애인 일자리 확대를 위한 일자리 아이템공모 등이 있다. 가족단위로 향유할 수 있는 여가프로그램의 개발과 확대 등도 추진하고 있는 것으로 보고된다.

환경부와 농림수산식품부, 국토해양국에서 시행하고 있는 추진사업은 여

가환경을 조성하기 위한 사업이 대부분이다. 실질적으로 여가생활을 위한 구체적인 사업은 진행되고 있지 않지만 그 배경이 되는 환경을 마련하는 사업을 진행함으로 추후 여가활동을 위한 발판을 마련한다는데 그 의의가 있다고 할 수 있다.

여성부의 경우 ‘여성인력활용을 통한 선진일류국가 건설’이라는 정책목표 아래 2008년 시행하기로 한 정책들이 2009년에도 유지·추진되고 있었지만 여가관련 하기로라기보다 여성의 경제활동 참가 유도를 위한 취업지원 관련 정책들이 다수임을 알 수 있다. 노동부는 고용과 관련하여 일자리 증진, 평등과 인재육성 등에 초점이 맞추어진 사업을 진행하고 있다.

이와 같이 각 부처의 특성을 살린 프로그램이 시행되고 있지만 이러한 프로그램들은 통합되어 있지 않고 프로그램 내용이 산발적이며 단선적인 상황이다. 정부의 중점 정책이 변화함에 따라 각 부처의 사업이 지속적인 프로그램으로 추진되지 못하고 단기적인 프로젝트가 주를 이루며 이벤트성 프로그램으로 끝나는 경우도 허다하다.

이러한 면에서 본다면 각 부처가 개별적으로 진행하는 프로그램들이 여가의 특성을 살려 체계적으로 정비되어 있지도 못하고 지속적인 추진 역시 어려움을 알 수 있다. 현실적으로 여가 관련 정책이 워낙 다양하고 성격이 다를 수 있어 특정 부처가 전적으로 책임지고 수행하는 것도 쉽지 않은 것이 사실이다. 현재로서는 각 부처들이 협력하여 프로그램을 개발·보급하는 것이 필요하다. 부처별로 특화되어있는 프로그램도 물론 중요하지만 독립적인 여가정책을 시행하는 단일 기관이 없는 현 상태에서는, 각 부처 간 상호 보완적이며 유기적인 협력 하에 진행되는 프로그램이 개발될 필요가 있다. 하지만, 가장 바람직한 것은 여가활동 특히 가족여가를 전담하는 부서가 설치되어 이와 관련된 모든 사항을 담당하고 관리하는 것이다.

(2) 외국의 가족여가정책

선진국의 여가활동은 대부분 가족과 함께 하는 것을 기본 전제로 하기 때문에 특별히 가족만을 위한 여가정책이라고 하기보다는 여가 전반적인

정책을 살펴보았다. 각 나라마다 여가정책은 처해 있는 사회·문화 환경과 정책의 방향에 따라 특색을 갖고 있다. 미국의 경우 건강추구형, 캐나다는 정부주도 여가공급, 프랑스는 자기개발형, 호주는 가족과 클럽중심형 등으로 나타난다.

미국에서의 여가활성화 정책은 주 5일 근무제와 매우 밀접한 관련이 있는데, 이 제도의 정착은 전 국민의 적극적인 여가참여의 기회로 작용된다(윤소영, 윤주, 2008). 적극적인 여가 참여는 미국인들의 일상생활의 중심으로, 그 결과 여가에 대한 적극적이고 긍정적인 참여, 향유, 삶의 질로 연계되었다(김오중, 2000). 미국의 여가활성화 정책은 수없이 많으나, 그 중심적 여가활성화 정책은 크게 3가지로 말할 수 있다. 첫째, 아동을 위한 놀이센터 지원 정책, 근린 및 지역 레크리에이션 공원 활성화 정책, 학교시설 개방 정책 등으로 이러한 정책은 미국인들의 여가가치관, 관심, 참여, 만족 등에 매우 중요한 역할과 기능을 하였다(김오중, 2000).

캐나다 국민의 여가활동의 대부분은 자연 속에서 행해지는 것이 일반적이다. 1990년대 말 21세기를 준비하며, 캐나다 정부는 ‘캐나다의 미래’라는 조사에서 정부는 여가시설 제공자로서의 역할을 하며, 또한 서적, 미술은행 등을 무료로 제공하는 공급자로서의 기능을 수행하다는 것을 강조하기도 하였다. 특히, 발레, 오페라, 스키 팀 등에 대한 후원자로서 퍼레이드, 개국기념 축제 등의 주최자로서의 기능을 수행하는 등 조성자로서 정부는 역할을 하는 것이 특징이다. 캐나다의 여가 활성화 정책은 캐나다 공원 레크리에이션 협회(Parks and Recreation Association of Canada), 캐나다 보건체육·레크리에이션협회(Canada Association for Health, Physical Education and Recreation) 등을 통해 이루어진다. 시의 공공적 성격으로 공원 및 레크리에이션의 상호보완과 특화가 캐나다 여가 활성화 정책의 특징으로(김오중, 2000), 캐나다의 여가 정책은 가족이 함께 여가활동을 즐길 수 있는 토대를 제공하고 있다.

프랑스인의 삶에는 여가가 상당한 비중을 차지하고 있는데, 이는 프랑스 정부의 노력으로 이루어졌다. 프랑스 정부의 여가정책은 저렴하고 다양한

숙박시설 및 휴가촌 개발을 통한 복지관광의 확대를 들 수 있다(김오중, 2000). 프랑스는 일찍이 유급휴가제도를 채택함으로써 노동시간의 단축과 아울러 자유시간인 여가시간의 증가를 초래하였다. 이에 따라 늘어가는 여가시간을 어떻게 국민 교육·문화의 향상에 이바지할 수 있도록 활용할 것인가 하는 문제에 깊은 관심을 가졌다. 프랑스의 여가정책이념은 증가된 여가시간을 국민교육과 문화 향상에 기여할 수 있도록 활용하는 것이다. 이에, 프랑스 정부는 과거의 청소년 서비스·여가부를 개편하여 자유시간성을 설치하였고, 여가에 대한 권리를 노동·교육의 권리 다음으로 비중을 두어 국민의 여가생활에 깊은 관심을 보여주고 있다. 이 여가정책의 기본이념은 다섯 가지이다. 첫째, 국민 정신교육, 특히 대중교육을 강화하며 사회·경제·정치적 구조에 관한 지식과 교양을 통하여 국민 자신의 권리를 충분히 행사하고, 국민 개개인의 의지와 능력에 따라 사회의 민주적인 운영에 공헌토록 한다. 둘째, 청소년에게 각종 정보를 제공하며, 사회·경제적인 생활에 진출을 돕고, 만남의 장소를 발전시켜 자신의 자유시간을 스스로 창조하는 책임을 고취시킨다. 셋째, 사회적 여가활동과 대인 여가활동을 통해서 소극성과 소외감을 제거시킨다. 넷째, 스포츠를 대중화하며 이를 여가생활의 주요활동으로 유도한다. 다섯째, 관광활동을 강화하는 것이다. 이러한 프랑스의 여가정책은 상업관광과 회사나 클럽을 통한 관광기회를 확장시키며 민간예술과 전통예술의 재발견, 기존 지방문화의 활용을 그 바탕으로 삼는다(김오중, 2000).

호주인의 여가활동은 영국의 영향을 받아 가정과 클럽을 중심으로 전개된다. 호주인의 30%는 각종 클럽활동을 통하여 친구를 사귀는 사교활동이 호주인의 여가활동의 중요한 부분이 되고 있다. 호주는 바다가 근접해 있고 기후가 좋아 물과 관련된 여가활동을 쉽게 할 수 있으므로 수영, 요트, 수상스키, 낚시 등의 활동이 인기가 있다. 호주는 레크리에이션 진흥을 위해 연방정부 및 주정부가 레크리에이션 전담기구를 설치하고, 레크리에이션 시설, 프로그램을 담당하는 직원을 채용하여 운영함으로써 민간부문을 지원하고 있다(김오중, 2000).

독일의 여가정책의 대표성은 ‘황금계획(Golden Plan)’ 및 ‘제2의 방법(Second Way of Sports)’으로, 국민의 여가생활에 대한 장기계획으로 서독의 올림픽위원회가 수립한 정책방안이다(송형석, 2008). ‘황금계획’은 1953년부터 당시 서독 올림픽위원회가 중심이 되고 스포츠단체와 노동단체, 종교단체, 도시계획학자 등의 협력을 얻어 ‘모든 사람에게 기회를’이라고 하는 슬로건 아래 지역사회에 있어 여가활동을 위한 시설과 자금 확보를 추진하고, 계속 증대하는 문명의 피해에 대처하고자 하는 목적에서 기획된 것이다.

황금계획은 그 필요성 및 실천방안이 상당히 명료하고, 구체적으로 제시되어 있어 서독뿐만 아니라, 세계 각국 정부·단체들의 스포츠 및 여가시설 계획 수립에 좋은 영향을 주었다. 이 계획은 민간 스포츠 단체가 중심이 되어 작성한 것으로 법적 강제가 아닌 연방정부·의회, 각 주정부·의회 및 지방자치단체에 호소하는 형식을 취하고 있다. 그러나 국가와 주는 여기에 적극적인 지원을 했을 뿐만 아니라, 지방자치단체도 진지하게 협력을 아끼지 않았다. 처음에는 꿈에 불과하다고 하며 그 실현을 걱정하는 사람도 많았지만, 훌륭한 협조정신을 바탕으로 노력한 결과 전국적으로 크나큰 성과를 거두게 되었다(송형석, 2008).

‘제2의 방법’은 황금계획에 의해 확충된 스포츠 및 여가시설을 이용해서 남녀노소를 불문하고 모두가 스포츠를 즐기며, 스포츠를 통해 건강한 몸과 마음을 갖도록 하자는 국민운동으로, 그 슬로건은 ‘스포츠를 생애의 반력으로’라고 하는 것이다. 이 슬로건을 실현하기 위해서, ‘보다 빨리 시작하자’, ‘보다 오래 계속하자’, ‘보다 많은 부녀자를 참여시키자’라고 하는 3개의 목표를 설정하였다. 이러한 목표를 통해서 가족이 모두 스포츠나 여가시설을 이용한 여가활동을 할 수 있도록 하였다.

일본은 1987년부터 순차적으로 주 5일제를 도입한 이후 노동시간의 단축으로 자유시간이 증가하고, 국내여행자의 증가와 함께 여가에 대한 관심이 높아지고 있는 가운데 일보다는 여가를 중시하는 경향이 나타나고 있다(이혜숙, 황의룡, 2008). 지난 80년대부터 일본은 경제기획청 내에 국민생활국이 설치되어 국민여가생활 등 국민생활의 전반적인 정책을 관장하고

있었다(이혜숙, 황의룡, 2008). 주요 지원 정책으로는 지도자 육성과 여가 정보 제공 등이다. 따라서 여가 정책은 대도시와 소규모 도시에 여가시설을 늘리고 주민들에게 다양한 여가 정보를 제공하는 한편, 건전한 여가 활동지도를 위한 전문가를 양성하고 여가에 대한 예산의 증액을 위한 노력을 들 수 있다. 이러한 여가 지원정책에 의해 대규모 여가시설의 건설은 관주도형, 소규모 시설은 민간 주도형으로 이루어졌다. 또한, 일부 경축일을 월요일로 지정함으로써 연휴를 제도적으로 창출하고 부모의 휴일에 맞추어 학생들이 휴일을 선택할 수 있도록 하는 방안을 도입하여 휴가의 양적·질적 개선을 도모하고 있다(김오중, 2000).

상기한 내용을 종합해 볼 때, 해외의 가족여가는 자연친화적, 가족 공동체, 가족 커뮤니케이션, 가족 문화와 교양 체험적, 가족의 민주나 평등 여가문화를 주요 내용으로 담고 있으며, 정부나 중앙 부처가 복지적 차원과 교육적 차원으로 가족을 지속적으로 지원하는 성격을 갖는다. 특히, 선진외국은 가족과 함께 여가활동을 할 수 있는 시설과 공간 마련에 정부가 적극적으로 나서고 있으며, 스포츠 활동을 주된 여가활동으로 장려하고 있다. 가까운 일본의 경우에도 가족 구성원의 생애주기별로 제공하는 프로그램이 매우 다양하게 있으며, 청소년을 대상으로 문화교육 프로그램이나 스포츠 활동이 여가 프로그램으로 매우 다양하게 진행되고 있다.

선진사회에서의 청소년 여가 지원정책은 복잡하고 자극적인 현대산업 사회로부터 보호와 지도를 통해 사회적 일탈이나 범죄행위 예방을 위한 다양한 프로그램이 지원되고 운영되어야 한다. 이러한 지원 내용으로는 놀이 및 여가 공간 조성, 스포츠활동 지원을 통해 건강과 복지, 그리고 교육적 기능을 담당하는 것이 포함되는데(전병태, 2008), 우리 정부에서도 이러한 내용의 여가정책을 고려하는 것이 필요하다.

선진외국의 가족여가 정책을 통해 제언할 수 있는 가족여가 프로그램의 활성화 방안은 다음과 같다.

첫째, 가족단위의 여가는 가족들의 요구와 참여 목적에 맞는 프로그램이 제공되어야 한다. 따라서 가족단위의 여가활동을 지원해줄 수 있는 여가

시설, 여가프로그램, 여가정보, 여가홍보, 여가지도자 등을 체계적으로 구축해야 한다.

둘째, 가족단위의 여가참여 활성화를 위한 단위 구성과 지원이 필요하다. 가족 단위 여가 활동을 지원하기 위한 일정한 공간과 기술 그리고 정보와 홍보의 지원이 반드시 선행되어야 한다. 우리 주변에 있는 다양한 여가공간과 교육 공간에서 가족 단위 동호회 활동을 지속할 수 있도록 프로그램을 설치하고 운영하는 것도 매우 효과적인 방안일 것이다.

셋째, 가족단위 여가활동의 지원을 위해서는 가족에 대한 새로운 가치인식과 기능에 대한 체험과 학습이 필요하다. 즉, 새로운 가족상, 가족기능, 가족 역할, 가족의 시간 분배, 가족의 의사결정과 같은 영역들이 학습되어야 할 것이다.

넷째, 선진 사회의 가족단위 여가정책은 정부중심의 지원과 민간중심의 활동으로 이루어진다. 정부중심의 재정, 프로그램 운영, 공간 및 시설 확보 지원 등과 같은 문제는 복지나 교육적 차원에서 사회구성원 등의 평등성 철학에 입각하여 해결해야 하며, 민간중심의 활동은 가족단위여가에 대한 지원 및 사업화를 통해 보다 많은 기회와 양질의 서비스를 제공 받을 수 있도록 해야 한다. 이러한 활성화를 위해서는 반드시 정부의 친 여가정책 지원 정책과 인허가의 문제를 해결해야 할 것으로 사료된다.

마지막으로, 가족단위 여가정책은 사회적 통합과 각종 현대적 질병과 병리 그리고 범죄 등과 같은 영역에서의 예방적, 재활적 차원에서 이루어져야 한다. 다양한 사회적 교류와 지원을 통해 보다 수준 높은 가족 단위의 삶의 질이 이루어져야 한다. 이를 위해서는 장기적이고 체계적인 물적, 인적 자원의 지원이 중앙과 지방자치제 그리고 산업체의 연계된 노력으로 이루어져야 할 것이다.

3. 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램

청소년의 게임중독을 예방하기 위해서 가족단위 여가프로그램은 맞춤형 프로그램으로 개발될 수 있다. 한 부모 가정이나 맞벌이 가정의 청소년이 외벌이나 두 부모 가정의 청소년보다 게임의 중독성이 심한 것으로 나타나고 있는 만큼 가족의 기능과 의사소통에 관한 문제는 청소년 게임중독 예방의 주요 키워드임에 틀림없다. 따라서, 가족여가프로그램을 통해서 가족 기능과 부모·자녀 간 의사소통을 긍정적인 방향으로 증진시키는 것은 청소년의 게임중독 예방과도 무관하지 않다.

하지만, 청소년의 게임중독 예방과 치료를 위해 가족이 함께 하는 활동을 포함한 프로그램은 많지 않다. 구창모와 신선미(1995)의 가족캠프활동 개발보고서는 가족과 캠프의 기능에서 치료레크리에이션의 기능을 주장한다. 캠프를 치료의 측면에서 보는 견해는 국내에서는 잘 알려져 있지 않지만, 특별한 프로그램으로 구성된 캠프를 개최하여 문제 청소년의 교정이나 치료를 위해 활용하고 있다. 특히 이 보고서에서는 가족 구성원 가운데 문제청소년이 있는 경우, 가족캠프의 중요성을 강조하고 있다. 그 이유는 이러한 캠프 치청소년의 일탈문제와 교육문제 그리고 가족약화에 대한 교정캠프 치될 수 있기 때문강조하고이러한 현상은 가족캠프 치청소년 게임 중독에 관한 예방프로그램의 족캠성을 지니고 있음을 보여준다.

이와 같은 예방프로그램에 대한 요구증가는 구체적인 프로그램 개발로 이어질 것으로 기대되는데, 이와 관련하여 다음과 같은 고려사항들이 제시되고 있다. 송인자와 김경혜(1999)의 한국 가족문화교육 프로그램의 방향 탐색 연구에서 실제 프로그램을 제작 실시할 때 유의해야 할 사항을 다음과 같이 설명하였다.

첫째, 가족공동체와 지역사회공동체적 의식 형성을 위해 가족구성원이 함께 참여하는 활동이어야 한다는 점이다.

둘째, 다른 가족과의 유대를 가질 수 있는 놀이적 요소가 포함되어야 하

는데 이는 가족이기주의를 극복하는 한편, 다른 가족과의 상호작용을 통해 다양한 사회화의 모델을 만날 수 있기 때문이다.

셋째, 가족발달에 따른 과업을 해결하는데 도움이 되는 프로그램이 되어야 한다. 청소년기 자녀를 둔 부모와 자녀는 모두 혼란과 변화를 경험하는 발달단계이므로 상호이해와 의사소통 기회를 갖게 하는 것이 매우 중요하다.

넷째, 성평등주의에 입각한 행동양식을 습득케 하는 활동 프로그램이 담겨 있어야 한다.

다섯째, 자녀들에게는 학교교육 보완의 기능을 하는 활동이 프로그램에 포함되어야 하는데 이는 인지적 영역의 발달뿐만 아니라 이외의 영역 향상을 위한 프로그램이 요구된다.

여섯째, 참가자의 자발성에 의해 운영되어 가족구성원이 흥미롭고 유쾌하게 보낼 수 있는 모두가 즐거워하는 활동이어야 한다.

일곱째, 동기유발이 원활하게 이루어져야 하며, 개념적인 것보다는 일상 생활에 직접 활용할 수 있는 실제적인 내용의 프로그램이어야 한다.

여덟째, 지역사회를 중심으로 한 공동체 의식을 강화하는 활동, 친환경적인 활동으로 프로그램이 구성되어야 한다.

또한, 치료적 접근의 중요성이 강조되면서 게임을 대체할 여가활동을 찾을 수 있도록 가족이 도와주는 것이 한 가지 방법으로 제시되고 있다. 여가 활동 참여가 가지고 있는 교육적 효과는 생애주기에 근거한 평생교육과정을 통해 학교교과과정과 여가관련 정책에 영향을 주기에 충분하다.

최근 들어, 문화 혹은 여가적인 측면에서 ‘가족’이라는 주제가 점점 중요해 지고 있다는 점은 부인하기 어렵다. 특히 청소년관련 문제에 있어 가족단위의 활동은 그 일상적 교육효과는 물론 청소년문제 해결 또는 예방적 차원에서 적절한 대안으로 제시되고 있다. 청소년을 위한 다양한 캠프 프로그램은 효과적인 의사 전달 교육, 협동성, 신뢰성, 팀워크 등에 관련된 대인 기술을 향상시키고, 지도력 배양, 자아상, 자신감 그리고 위기관리 능력 배양을 주된 목표로 한다는 점에서 청소년 게임중독의 문제해결 또는

예방을 위한 대안으로써의 활용도가 높다.

이러한 필요성에도 불구하고 질적으로나 양적으로 또는 다양성면에서 한계점이 지적되고 있는 것이 현실이다. 이벤트 성의 가족캠프나 뚜렷한 목표 설정 없이 진행되는 캠프는 그 효과를 기대하기 어렵다. 특히 게임 중독에 있어 고위험군과 잠재적위험군으로 분류되는 청소년을 대상으로 하는 경우, 대부분의 프로그램이 치료를 위한 프로그램에 그치고 있어 사전 예방적 차원에서의 고려가 부족하다는 것이 가장 큰 문제점으로 지적되고 있다. 이러한 측면에서 볼 때, 청소년의 게임중독을 예방하기 위한 체계적이고 효과적인 가족 여가프로그램의 개발과 활성화 방안이 절실히 필요하다.

Ⅲ. 청소년의 게임사용 및 여가활동 현황

1. 설문조사
2. 심층면접
3. 소결

III. 청소년의 게임사용 및 여가활동 현황

본 연구에서는 설문조사와 심층면접 조사를 통해서 청소년의 게임사용과 여가활동의 현황을 파악하였다.

1. 설문조사

본 연구의 설문조사는 크게 네 가지 목적을 위해 수행되었다. 첫째는 청소년의 게임사용 및 중독 정도를 파악하는 것이고, 둘째는 청소년의 여가활동 실태를 파악하는 것이며, 셋째는 청소년들의 가족요인 현황을 파악하고, 넷째는 부모의 가족여가활동에 대한 인식을 파악하였다.

1) 조사대상

설문조사의 대상은 전국의 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지 학생과 학부모들이었다. 최근 온라인 게임 이용의 연령대가 낮아지고 있는 실정이지만, 청소년의 게임중독은 초등학교 고학년부터 중·고등학교 시기에 주로 나타나므로, 본 연구에서는 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지로 조사대상을 국한시켰다.

설문조사를 위해 2008 교육통계연보를 표집틀로 하여 확률표집(층화다단계집락표집) 방법으로 제주도를 제외한 전국의 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지 남녀 학생을 표집하였고, 그 학생들의 학부모 중 한 명을 동시에 조사하였다. 구체적으로 설문조사 대상자(초·중·고등학생)의 표집 방법은 다음의 절차에 따라 이루어졌다. 학부모는 다음과 같은 방법으로 표집된 학생들의 학부모 중 한 명을 설문조사 대상자로 하였다.

- ① 12개(서울시/인천시/대전시/광주시/대구시/울산시/부산시/경기도/충청도/전라도/강원도/경상도) 지역별 증화
- ② 증화지역별 학생수 비례 목표표본수 할당
- ③ 할당표본수에 따른 추출학교수 결정
 - ☞ 1개 학교에서 1개 학년 추출 후 1개 학급(최종 표집단위) 전원조사 원칙이므로, 증화지역별 학급당 평균학생수를 기준으로 추출학교수 결정
- ④ 증화지역별 할당된 학교추출
 - ☞ 학교별 학생수를 반영한 규모비례확률표집법(PPS) 적용(12개 지역별로 학교 리스트 정렬 → 12개 지역별 학교 학생수 누적 → 12개 지역별 전체 학교 학생수를 정해진 학교수로 나눠 추출간격 결정 → 난수를 발생시켜 starting point를 정한 후 추출간격에 해당하는 학교 추출)
 - ☞ 단, 실사가 불가능한 도서지역 학교, 학급수가 2개 이하인 학교, 학급당 평균 학생수가 20명 미만인 학교 제외
- ⑤ 추출된 학교에서 1개 학년 추출
 - ☞ 학교추출순으로 첫 번째는 4학년(중·고: 1학년) → 두 번째는 5학년(중·고: 2학년) → 세 번째는 6학년(중·고: 3학년) → 네 번째는 다시 4학년(중·고: 1학년)을 뽑는 방식으로 추출
- ⑥ 추출된 1개 학년의 학급수에서 난수를 발생시켜 1개 학급 무작위 추출
 - ※ 사전 학교 섭외과정에서 우열반, 특수반 등 특별편성이 되어 있는 학급은 제외
 - ※ 사전 학교 섭외과정에서 증화지역별 성별 구성비율도 고려(중·고 등학교의 경우)

☞ 추출된 학교 측의 조사협조 거절로 조사가 불가능할 경우, 학교 리스트에서 추출된 학교의 아래, 위, 아래, 위 학교 순으로 대체

상기한 것처럼 본 연구의 설문조사에서는 표집된 학교에서 1개 학년의 1개 학급을 표집하였다. 한 학급당 평균 학생수가 35명임을 가정하여 추출된 학급의 전체 학생을 조사한다는 원칙 하에서 예상되는 최종 표본크기는 10,815명이었지만, 실제 한 학급의 학생수가 35명보다 적은 학급이 있었고, 응답자의 신뢰성에 문제가 있다고 판단되거나 기타 여러 가지 이유 등으로 최종 분석에 이용된 조사대상자는 9,180명이었다.

설문조사 대상자의 일반적 특성은 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 설문조사 대상자의 일반적 특성

구 분		N	%
전체		9,180	100.0
성별	남자	4,849	52.8
	여자	4,331	47.2
학교별	초등학교	2,681	29.2
	중학교	3,201	34.9
	고등학교	3,298	35.9
권역별	특별시	1,546	16.8
	광역시	2,995	32.6
	시군	4,639	50.5
게임중독 수준	일반사용자	8,185	89.2
	잠재적위험 사용자	594	6.5
	고위험사용자	226	2.5
	무응답	175	1.9

본 연구의 설문조사 대상은 남자 4,849명(52.8%), 여자 4,331명(47.2%)으로 약 1:1비율을 이루었다. 학제 구분으로 초등학생은 29.2%, 중학생은

34.9%, 고등학생은 35.9%로 구성되었고, 권역별로는 서울특별시 16.8%, 광역시 32.6%, 시·군 50.5%로 이루어졌다.

2) 조사절차 및 내용

(1) 조사절차

본 연구의 조사 대상은 제주도를 제외한 초등학교 4학년 이상 전국의 초·중·고등학생 및 학부모로 구조화된 설문지를 이용하여 방문면접조사를 실시하였다. 조사 기간은 2009년 6월 30일부터 7월 24일까지이며, 학교 시험, 신종플루 및 폭우 등으로 조기 방학을 실시한 학교 등으로 조사를 하지 못한 학교에 대해 추가보완조사가 8월 17일부터 8월 28일까지 실시되었다.

조사원은 학교 조사 경험자 위주로 선발하였고, 비표본오차를 최소화하기 위해 사전 컨택원, 방문조사원, 코딩 및 에디팅 담당자 등을 대상으로 조사 목적, 조사 내용, 학교 접촉 방법 등에 대한 집체 교육을 실시하였다. 실제 조사는 사전 컨택원과 방문 조사원을 이원화하여 진행하였으며, 사전 컨택원은 방문 조사원이 직접 방문하기 전 해당 학교에 조사 목적 및 취지를 설명하고 방문 약속을 잡으며, 방문 조사원은 약속된 시간에 방문하여 직접 학생들을 통솔하여 조사를 실시하였다.

학부모 조사의 경우 유치조사를 병행하였으며, 안내문 및 가정통신문 등을 활용하여 회수율을 높이도록 노력하였다. 표본으로 선정된 학교의 거절이 있을 경우 대체 표본 리스트를 활용하여 조사를 진행하였다.

(2) 설문지 개발 과정

본 설문조사의 설문지는 연구진이 청소년을 대상으로 한 게임중독 진단 방법, 가족관계, 여가활동, 가족여가활동 관련 선행연구 고찰을 통해서 초·중·고용, 부모용으로 개발하였다. 개발된 설문지는 연구진 회의, 예비조사, 전문가회의를 통해서 수정·보완하여 완성하였다.

(3) 조사내용 및 이론적 근거

본 설문조사지는 초등용과 중·고용은 8개, 부모용은 3개의 영역으로 구분되어 있다. 초등용과 중·고용에는 게임관련배경질문과 게임중독 진단 영역, 가족관계를 파악하기 위한 가족기능과 부모-자녀 간 의사소통 영역, 가족여가활동을 파악하기 위한 여가활동 배경, 여가장애, 여가만족 영역, 그리고 일반적 특성으로 구성하였다. 부모용에는 가족여가활동 관련 영역과 양육태도 영역, 일반적 특성으로 구성하였다.

구체적인 설문조사의 내용은 다음과 같다.

<표 III-2> 설문조사 내용(초등용, 중고용)

대분류	조사영역	문항수
① 게임관련 배경질문	하루 평균 게임 시간, 게임 빈도 등	8
② 게임중독 진단	게임지향적 생활	초등용(6) 중고용(5)
	내성과 통제력 상실	초등용(7) 중고용(8)
	금단과 정서 경험	7
③ 여가활동 배경질문	여가 유형, 희망 여가활동, 여가 시간, 선택 요인 등	9
④ 여가 장애	주관적 장애	6
	여가 선호와 참여 관계에 따른 장애	7
⑤ 여가 만족	심리적 만족	4
	교육적 만족	4
	사회적 만족	3
	휴식적 만족	4
	생리적 만족	3
	환경적 만족	2
⑥ 가족 기능	가족 응집력	10
	가족 적응력	10
⑦ 부모-자녀 의사소통	개방형 의사소통	10
	문제형 의사소통	10
⑧ 일반적 특성	성별, 교급, 부모학력, 맞벌이여부, 가정형편(경제적 수준) 등	13

<표 III-3> 설문조사 내용(부모용)

대분류	조사영역	문항수
① 가족여가활동	가족여가활동 인식, 필요성, 동기, 요구 등	11
② 부모 양육태도	애정적 태도	4
	거부적 태도	4
	자율적 태도	6
	통제적 태도	5
③ 일반적 특성	성별, 수입, 직업	3

① 게임관련 배경질문

‘게임관련 배경질문’에는 게임중독과 관련이 깊은 하루평균 게임시간, 주당 게임빈도, 게임지속시간 등의 내용을 포함하였다.

② 게임중독 진단

‘게임중독 진단’ 영역은 조사대상자들의 게임중독 정도를 진단하기 위해서 한국정보문화진흥원(2006)에서 개발하여 현재 한국정보문화진흥원의 인터넷 중독상담센터의 홈페이지에서 활용하고 있는 척도를 사용하였다.

한국정보문화진흥원(2006)은 게임중독의 하위요인을 ‘게임지향적 생활’, ‘내성과 통제력 상실’, ‘금단과 정서 경험’으로 구분하였다. ‘게임지향적 생활’은 온라인 게임 행위를 계속하기 위해 노력하며, 그 행위를 하지 않을 때에는 그 행위에 대해 생각하는 등 온라인 게임에 대한 집착과 의존성을 보이는 것을 의미한다. ‘내성과 통제력 상실’은 같은 정도의 만족감을 얻기 위해서 온라인게임에 점점 더 많은 시간을 사용하거나 더욱더 자극적이거나 공격적인 게임을 통해서만 만족감을 느끼는 특성을 의미한다. ‘금단과 정서경험’은 온라인 게임행위를 중단하거나 게임 행위에 대해 제지하거나 일정시간 사용하지 못하게 되면 불안, 초조, 우울, 짜증, 불면 등의 증상을 유발하게 되는 특성을 의미한다.

한국정보문화진흥원(2006)에 의하면, 게임중독 진단 척도의 하위요인별 신뢰도는 .688-.904로 비교적 높게 나타났고, 이형초의 인터넷 중독 척도와

.412-.663의 타당도 계수를 나타냈다. 본 연구에서 교급별로 분석한 게임중독 진단 척도의 하위요인별 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 '게임지향적 생활' 요인 .71-.82, '내성과 통제력 상실' 요인 .85-.89, '금단과 정서 경험' 요인 .83-.88로 나타났다.

③ 여가활동 배경질문

여가활동의 배경 질문으로 여가활동 유형, 희망하는 활동, 여가 시간, 선택 요인 등을 포함하였다.

④ 여가장애

'여가장애' 영역은 '여가장애'에 대한 인식을 측정하기 위한 문항으로 Crawford와 Godbey(1987)의 여가참여에 대한 장애의 개념적 모델과 Iso-Ahola와 Mannell(1985)의 여가장애 출처에 대한 개념을 참조하였다.

여가장애 영역은 주관적·심리적 장애와 여가선호와 참여관계에 따른 장애의 세부 영역으로 구분하였다. 주관적·심리적 장애 요인은 개인적 장애, 사회문화적 장애, 물리적 장애 등으로 다시 구분하였고, 여가선호와 참여관계에 따른 장애는 내적 장애, 대인적 장애, 구조적 장애로 구분하였다.

이는 박상호(1999)의 청소년 여가문화 활동 참여 실태 및 장애요인 연구에서 사용된 문항으로 신뢰도 산출결과 주관적·심리적 장애 영역에 대한 신뢰도 계수는 $\alpha=.81$ 로 나타났으며, 여가선호와 참여관계에 따른 장애 영역에 대한 신뢰도 계수는 $\alpha=.75$ 로 나타났다. 본 연구에서 학교급별로 분석한 '여가장애'의 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 주관적·심리적 장애 요인 .69-.82, 여가선호와 참여관계에 따른 장애 요인 .73-.85로 나타났다.

⑤ 여가만족

청소년의 여가활동에 대한 만족도를 측정하기 위한 '여가만족' 요인은 Beard와 Ragheb(1980)에 의해 개발된 여가만족 척도(Leisure Satisfaction Scale ; LSS)를 원형중(1994)이 변안한 것을 사용하였다. <표 I-4>의 ⑦

여가만족 영역은 다시 심리, 교육, 사회, 휴식, 생리, 환경 등 6개 하위 요인으로 구분하였고, 전문가회의를 통해서 사회적 만족 1문항, 생리적 만족 1문항, 환경적 만족 2문항을 제외하여 총 20문항으로 구성하였다.

원형중(1994)에 의하면, 하위 요인의 신뢰도 계수(α)는 .63-.79로 나타났다, 전체 여가만족 요인의 신뢰도 계수는 .93으로 나타났다. 본 연구에서 학교급별로 분석한 ‘여가만족’의 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 심리적 만족 요인 .81-.84, 교육적 만족 요인 .80-.85, 사회적 만족 요인 .74-.78, 휴식적 만족 요인 .78-.83, 생리적 만족 요인 .81-.83, 환경적 만족 요인 .77-.78로 나타났다.

⑥ 가족기능

본 연구에서는 청소년 게임중독의 원인 중 하나인 가족관계를 파악하기 위해 가족기능과 부모-자녀 의사소통 요인을 설문조사에 포함하였다. ‘가족기능’ 영역은 Olson, Portner, & Lavee(1985)가 개발한 것을 국내 연구자들이 번안하고 수정·보완하여 사용한 질문지를 이용하였다. 김정은(2008)에 의하면, ‘가족기능’은 Olson 등(1985)이 정의한 ‘가족응집력’과 ‘가족적응력’으로 설명된다. ‘가족응집력’은 ‘가족 구성원들이 서로에게 가지는 정서적 유대와 한 개인이 가족체계 내에서 경험하는 개인적인 자율성의 정도’이고, ‘가족적응력’은 ‘상황적·발달적 스트레스에 대응하여 권력구조, 역할관계, 그리고 관계규칙을 융통적으로 변화시킬 수 있는 능력’이다(김정은, 2008, 재인용).

김정은(2008)의 연구에서 ‘가족응집력’의 신뢰도는 .80, ‘가족적응력’의 신뢰도는 .71로 나타났다. 본 연구에서 학교급별로 분석한 가족기능의 두 요인의 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 ‘가족응집력’.87-.88, ‘가족적응력’은 .83-.84로 나타났다.

⑦ 부모-자녀 의사소통

‘부모-자녀 의사소통’ 영역은 Barnes & Olson(1982)이 개발한 것을

국내 연구자들이 번안하고 수정·보완하여 사용했던 질문지를 이용하였다. 부모-자녀 의사소통 요인은 개방적인 의사소통과 문제형 의사소통으로 구성되며, 개방형 의사소통은 ‘부모와의 상호작용에서 억압을 느끼지 않고 자유로운 감정 하에서 자신의 의사를 사실적으로 표현하는 것’을 의미하고, 문제형 의사소통은 ‘부모와의 의사소통에 위축되거나 제한된 면을 측정하는 것’이다(김정은, 2008, 재인용).

본 연구에서 학교급별로 분석한 ‘부모-자녀 의사소통’의 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 아버지의 경우 개방형 의사소통 요인 .92-.93, 문제형 의사소통 요인 .84-.86으로 나타났고, 어머니의 경우 개방형 의사소통 요인 .93-.94, 문제형 의사소통 요인 .85-.87로 나타났다.

⑧ 일반적 특성

일반적 특성으로는 성별, 교급, 권역 외에도 청소년의 게임중독 수준과 관련이 있는 부모학력, 맞벌이여부, 가정형편 등을 포함하였다.

⑨ 가족여가활동 관련 질문(부모용)

가족여가활동은 부모의 여가활동에 대한 태도와 인식, 그리고 자녀의 양육태도에 따라 달라질 수 있어, 본 연구에서는 부모용 설문지에 가족여가활동에 대한 부모의 인식과 필요성, 동기, 요구 등의 배경 질문과 부모의 양육태도를 묻는 문항을 포함하였다.

본 연구에서 ‘부모의 양육태도’를 측정하기 위해 Schaefer(1959)의 Maternal Behavior Research Instrument(MBRI)를 이원영(1983)이 번안하고 이영주(2007)가 수정·보완하여 사용한 척도를 이용하였다. MBRI는 Becker(1964)에 의해 타당성이 입증된 바 있으며, 국내 연구로는 이원영(1983)이 타당성을 확인하였다. 부모의 양육태도는 자녀의 성격이나 행동 뿐 아니라, 부모-자녀 관계의 질을 결정해주고, 유아의 행동 및 사회적 적응과 밀접한 관련이 있기 때문에 자녀의 인지적, 정서적 특성에 중요한 영향을 미친다(Becker, 1964). 이러한 결과는 청소년의 게임중독을 예방하는데 인지적, 정서적 영역

의 발달에 부모의 양육태도가 영향을 줄 수 있음을 시사한다.

이영주(2007)의 연구에서 부모의 양육태도의 신뢰도 계수(α)는 .61-.82로 나타났다. 본 연구에서 학교급별로 분석한 ‘부모의 양육태도’의 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 애정적 태도 요인 .64-.72, 거부적 태도 요인 .56-.63, 자율적 태도 요인 .40-.59, 통제적 태도 요인 .48-.64로 나타났다.

3) 분석 결과

본 연구에서 분석한 결과는 청소년의 게임중독 수준 및 게임이용 현황, 청소년의 여가활동 현황, 가족요인(가족기능, 부모의 양육태도) 현황, 부모의 가족여가활동에 대한 인식의 순서로 제시하였다.

(1) 청소년의 게임사용 실태

청소년의 게임사용 실태를 파악하기 위해 게임중독수준, 게임시간, 게임빈도, 처음시작시기, 게임지속시간, 게임장소, PC방이용빈도, 컴퓨터설치장소 등에 대해 조사하였다. 각 문항의 결과에 대해 성별·교급·게임중독수준별 차이를 검정하기 위해 χ^2 검정, 독립 t-검정, 일원변량분석(사후검정: Tukey)을 이용하였다.

○ 게임중독 수준

본 연구에서는 한국정보문화진흥원(2006)에서 개발한 아동용과 청소년용 인터넷 게임중독 척도를 이용하여 게임중독 수준을 구분하였다. 이 척도는 모두 20문항 4점 척도로 구성되어 있어 0점부터 80점까지 측정될 수 있다. 한국정보문화진흥원(2006)의 게임중독 수준 구분에 의하면, 초등학교생의 경우 총점이 35점 이하는 ‘일반사용자’로, 36-45점은 ‘잠재적 위험사용자’로, 46점 이상은 ‘고위험사용자’로 구분되고, 중·고등학교생은 37점 이하를 ‘일반사용자’로, 38-48점은 ‘잠재적 위험사용자’로, 49점 이상은 ‘고위험사용자’로 구분한다.

성별, 교급, 권역별 게임중독 수준의 비율은 다음과 같다.

<표 III-4> 게임중독 수준의 비율 - 성별, 교급, 권역

단위: 빈도(백분율)

구분		일반군	잠재적위험군	고위험군	무응답	계
전체		8,185(89.2)	594(6.5)	226(2.5)	175(1.9)	9,180
성별	남	4,083(84.2)	470(9.7)	177(3.7)	119(2.5)	4,849
	여	4,102(94.7)	124(2.9)	49(1.1)	56(1.3)	4,331
교급	초등학교	2,427(90.5)	138(5.1)	61(2.3)	55(2.1)	2,681
	중학교	2,823(88.2)	228(7.1)	87(2.7)	63(2.0)	3,201
	고등학교	2,935(89.0)	228(6.9)	78(2.4)	57(1.7)	3,298
권역	특별시	1,381(89.3)	93(6.0)	38(2.5)	34(2.2)	1,546
	광역시	2,656(88.7)	205(6.8)	38(1.3)	62(2.1)	2,995
	시·군	4,148(89.4)	296(6.4)	116(2.5)	79(1.7)	4,639

본 연구에서 조사한 결과에 의하면, 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지 게임중독 고위험군으로 구분된 학생은 226명(2.5%), 잠재적위험군은 594명(6.5%), 일반사용자는 8,185명(89.2%)로 나타났다. 성별로는 잠재적위험군이 남자 9.7%, 여자 2.9%, 고위험군이 남자 3.7%, 여자 1.1%로 남자가 여자보다 많았다. 교급별로는 잠재적위험군이 초등학생 5.1%, 중학생 7.1%, 고등학생 6.9%, 고위험군이 초등학생 2.3%, 중학생 2.7%, 고등학생 2.4%로 나타나 중학생이 가장 많았다. 권역별로는 고위험군이 특별시 2.5%, 광역시 1.3%, 시·군 1.7%으로 나타나 특별시가 가장 많았고, 잠재적위험군은 특별시 6.0%, 광역시 6.8%, 시·군 6.4%로 나타나 광역시가 가장 많았다.

본 연구에서 사용한 게임중독 진단 척도 점수의 성별, 교급, 권역별 차이를 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 III-5> 게임중독 진단 점수의 차이 - 성별 · 교급 · 권역

전체	성별		교급			권역		
	남	여	a)초	b)중	c)고	a)서울시	b)광역시	c)시·군
26.56 (8.64)	29.04 (9.03)	23.78 (7.22)	25.64 (7.82)	27.33 (8.91)	26.56 (8.92)	26.38 (8.87)	26.93 (9.32)	26.39 (8.07)
	t=30.93**		F=27.97**		b>c>a	F=4.031*		b>c

* $p<.05$, ** $p<.01$, () 안은 표준편차

게임중독 진단 총점은 남자의 경우 29.04점으로 여자의 23.78점보다 높게 나타났고, 성별 간 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 이러한 결과는 예상되었던 것으로 남자가 여자보다 게임중독의 수준에서 더 심하다는 것이 확인된 것이다. 교급에 따라서 게임중독 진단 총점의 평균은 중학교 27.33점으로 가장 높았고, 초등학교가 25.64점으로 가장 낮았다. 교급에 따른 집단 수준 간 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었고, 사후검증 결과 중학교, 고등학교, 초등학교 순으로 그 차이가 확인되었다.

권역에 따라서 게임중독 진단 총점은 26.38 ~ 26.93점으로 거의 비슷하게 나타났다. 권역에 따른 집단 수준 간에는 광역시와 시·군에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었으나, 실제 평균점수의 차이는 0.54점으로 크지 않았다. 이러한 결과를 종합해 보면, 잠재적위험군과 고위험군의 경우 남자 중학생, 남자 고등학생, 남자 초등학생 순으로 많이 나타나 남자 청소년들이 게임 이외에 여가를 활용할 수 있는 대책이 시급한 것으로 판단된다.

○ 평일에 게임하는 시간

성별, 교급별 평일에 게임하는 시간은 다음과 같다.

<표 III-6> 평일에 게임하는 시간 - 성별 · 교급

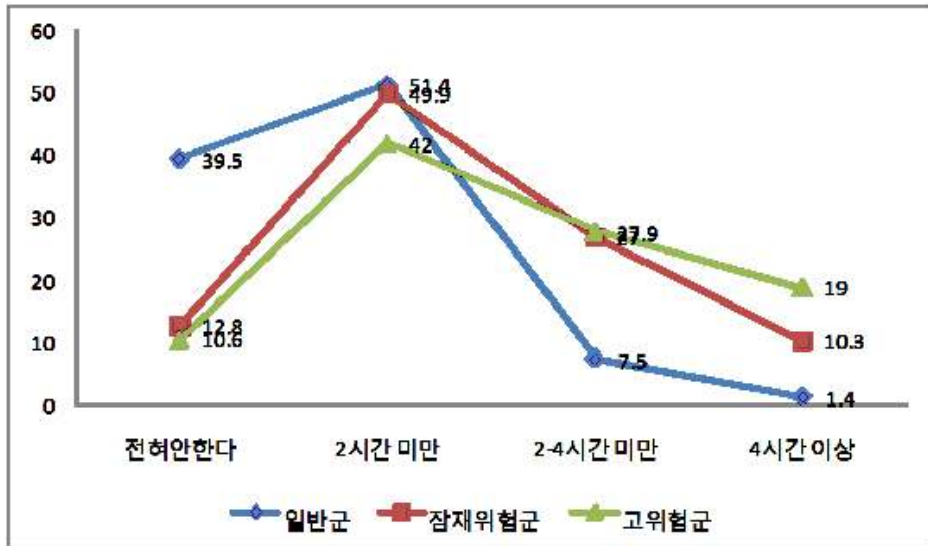
단위: 백분율

구분		전혀 안 한다	2시간 미만	2시간 - 4시간 미만	4시간 이상	무응답
전체		36.8	50.9	9.3	2.6	0.2
1) 성별	남	26.0	65.8	8.1	1.6	0.6
	여	35.8	59.7	3.4	0.5	0.1
2) 교급	초	30.8	62.1	5.7	1.0	0.3
	중	30.1	54.6	12.1	2.9	0.2
	고	48.2	38.6	9.6	3.5	0.1

1) $\chi^2 = 668.54, p < .001$ 2) $\chi^2 = 452.89, p < .001$

청소년들이 평일에 게임하는 시간은 ‘전혀 안 한다’와 ‘2시간 미만’이 87.7%로 대부분이었으며, ‘2시간-4시간 미만’은 9.3%였고, ‘4시간 이상’은 2.6%로 나타났다. 평일에 게임을 하지 않는 경우는 여자가 35.8%로 남자 26.0%보다 약 10% 더 많았고, 고등학생이 48.2%로 초등학생(30.8%)와 중학생(30.1%)에 비해 약 18%나 더 많았다. 반면, 게임하는 시간이 많아질수록 남자의 비율이 여자의 비율보다 더 많게 나타났고, 2시간 이상의 경우에는 중·고등학생이 초등학생보다 더 많았다. 특히, 4시간 이상의 경우에는 초등학생 1.0%, 중학생 2.9%, 고등학생 3.5%로 연령이 높을수록 많았다.

게임중독 수준별로는 게임을 하지 않거나 ‘2시간 미만’이 일반군 90.9%, 잠재적위험군 62.7%, 고위험군 52.6%인 반면, 평일에 4시간 이상 게임하는 비율은 일반군 1.4%, 잠재적위험군 10.3%, 고위험군 19.0%로 나타났다. 이러한 결과는 예상했던 것으로 중독 수준이 심할수록 게임하는 시간이 많아지므로, 잠재적위험군과 고위험군 청소년들이 게임 외에 바람직한 여가활동을 즐길 수 있는 방안이 모색되어야 한다.



$$\chi^2 = 905.81, p < .001$$

[그림 III-1] 평일에 게임하는 시간 - 게임중독수준

○ 일요일 및 공휴일에 게임하는 시간

성별, 교급별 일요일 및 공휴일에 게임하는 시간은 다음과 같다.

<표 III-7> 일요일 및 공휴일에 게임하는 시간 - 성별 · 교급

단위: 백분율

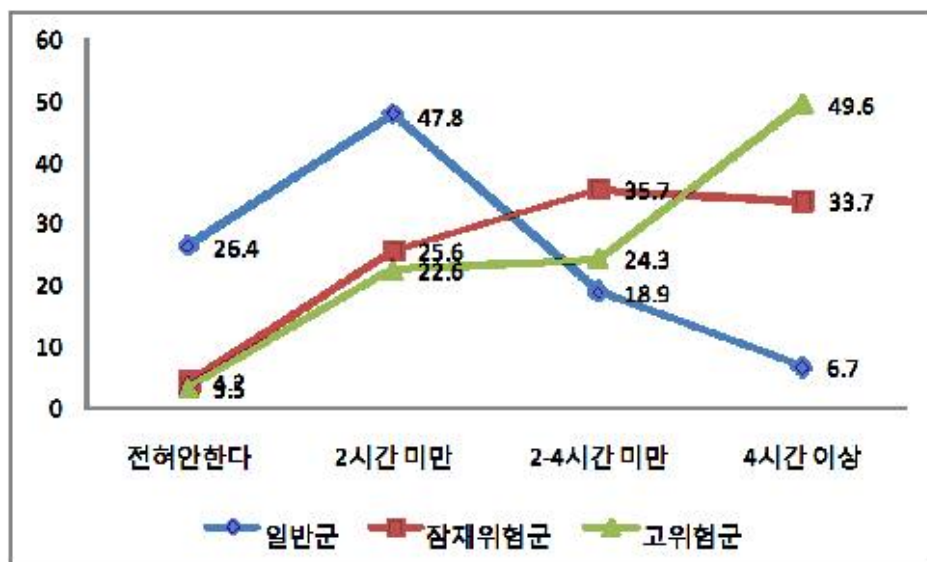
구분		전혀 안 한다	2시간 미만	2시간 - 4시간 미만	4시간 이상	무응답
전체		24.1	45.7	20.2	9.7	0.3
1) 성별	남	9.6	45.4	29.4	15.2	0.5
	여	40.2	46.1	9.8	3.6	0.2
2) 교급	초	17.6	65.6	12.7	3.6	0.5
	중	19.1	42.7	26.4	11.7	0.3
	고	34.2	32.6	20.2	12.7	0.3

1) $\chi^2 = 1636.54, p < .001$ 2) $\chi^2 = 863.42, p < .001$

일요일 및 공휴일에 게임하는 시간은 ‘전혀 안 한다’와 ‘2시간 미만’이 69.8%, ‘2시간-4시간 미만’이 20.2%, ‘4시간 이상’이 9.7%로 평일보다 더 많은 것으로 나타났다.

여자는 ‘전혀 안 한다’의 비율이 40.2%인 반면, 남자는 9.6%로 큰 차이를 나타냈고, ‘2시간-4시간 미만’은 남자가 29.4%, 여자가 9.8%, ‘4시간 이상’ 게임하는 경우는 남자가 15.2%, 여자가 3.6%로 게임시간이 많아질수록 남자가 여자보다 많았다. 교급별 결과에 의하면, ‘전혀 안 한다’의 경우 초등학생과 중학생이 각각 17.6%, 19.1%를 나타낸 반면 고등학생은 34.2%로 나타났다, ‘2시간 미만’인 경우는 초등학생 65.6%로 가장 많았지만 ‘4시간 이상’은 초등학생 3.6%, 중학생 11.7%, 고등학생 12.7%로 나타나 고등학생이 중학생과 유사한 수준으로 초등학생보다 많았다.

게임중독수준별 일요일 및 공휴일에 게임하는 시간은 다음과 같다.



$$\chi^2 = 1132.91, p < .001$$

[그림 III-2] 일요일 및 공휴일에 게임하는 시간 - 게임중독수준

게임중독 수준별로 일요일 및 공휴일에 게임을 하지 않는 비율은 일반군

26.4%, 잠재적위험군 4.2%, 고위험군 3.5%였다. 일반군은 ‘2시간 미만’인 비율이 47.8%로 가장 많았고, 잠재적위험군은 ‘2시간-4시간 미만’이 35.7%로 가장 많았으며, ‘4시간 이상’ 하는 비율도 33.7%로 비교적 많았다. 고위험군은 ‘4시간 이상’이 49.6%로 가장 많은 반면, 일반군은 6.7%만 4시간 이상 게임을 하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 일요일 및 공휴일에 잠재적위험군과 고위험군의 청소년들이 주로 게임에 매달려 여가를 즐기고 있음을 시사하고 있다.

○ 주당 게임 빈도

성별, 교급별 일주일에 게임하는 빈도는 다음과 같다.

<표 III-8> 주당 게임빈도 - 성별 · 교급

단위: 백분율

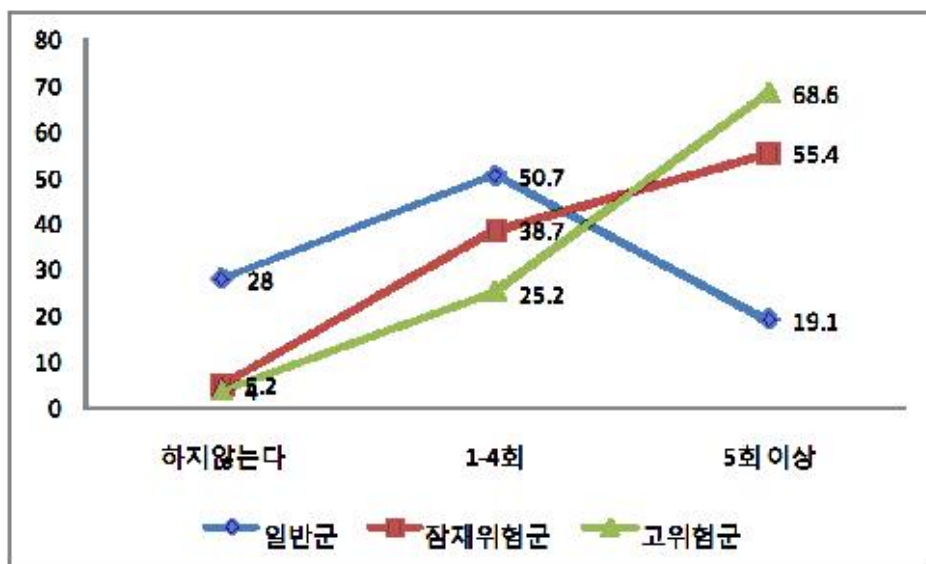
구분		하지 않는다	1-4회	5회 이상	기타(무응답)
전체		25.6	49.2	23.0	1.7
1) 성별	남	10.4	54.3	33.6	1.2
	여	42.7	43.6	11.0	1.0
2) 교급	초	13.8	62.4	20.9	1.1
	중	22.6	46.6	28.8	0.8
	고	38.2	41.0	19.0	0.6

1) $\chi^2 = 1501.30, p < .001$ 2) $\chi^2 = 585.37, p < .001$

청소년들의 주당 게임빈도는 ‘1-4회’가 49.2%로 가장 많았고, ‘하지 않는다’ 25.6%, ‘5회 이상’ 23.0%의 순으로 나타났다.

남자는 ‘5회 이상’이 33.6%로, 여자 11.0%보다 더 많았고, 중학생이 28.8%로 약 20%의 비율을 나타낸 초등학교와 고등학교보다 많은 반면, ‘하지 않는다’의 경우 여자가 42.7%로 남자 10.4%보다 많았고, 연령이 높을수록 많았다.

게임중독수준별로는 ‘5회 이상’이 고위험군 68.6%, 잠재적위험군 55.4%로 일반군 19.1%에 비해 큰 차이를 보였고, 일반군의 28.7%는 하지 않는 것으로 나타났다.



$$\chi^2 = 737.63, p < .001$$

[그림 III-3] 주당 게임빈도 - 게임중독수준

○ 게임 시작 시기

성별, 교급, 게임중독수준별로 게임시작시기의 차이를 분석한 결과, 청소년들이 게임을 처음 시작한 시기는 평균 5.48년 전으로 나타났고, 성별로는 남자가 평균 6.02년 전, 여자가 4.49년 전이었으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 나타냈다. 교급 및 게임중독수준별 분석에 의하면, 예상했던대로 연령이 높을수록 게임을 처음 시작한 시기가 오래 되었고, 고위험군으로 갈수록 어린 나이에 게임을 시작했던 것으로 나타났고, 게임중독수준별 게임시작시기는 통계적으로도 유의미하였다.

<표 III-9> 게임 시작하여 지금까지 년수 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

구분	전체	성별		교급			게임중독수준		
		남	여	a)초	b)중	c)고	a)일반	b)잠재위험	c)고위험
게임 시작 시기	5.48 (2.75)	6.02 (2.67)	4.49 (2.60)	3.90 (1.89)	5.77 (2.43)	6.95 (3.00)	5.32 (2.71)	6.50 (2.71)	7.11 (2.83)
		t=21.91**		F=809.07**		a<b<c	F=84.68**		a<b<c

** $p<.01$, ()안은 표준편차

○ 게임 지속 시간

성별, 교급별 게임을 한 번 하여 지속하는 시간은 다음과 같다.

<표 III-10> 게임 지속 시간 - 성별 · 교급

단위: 백분율

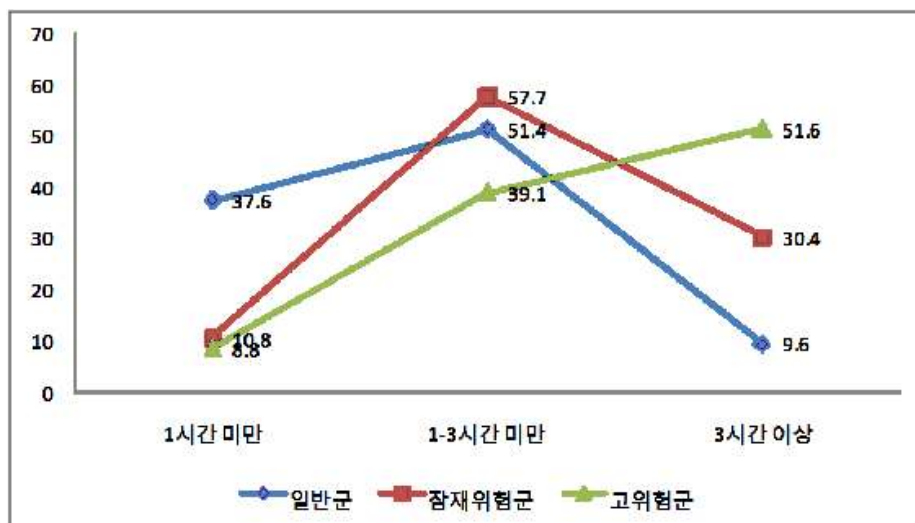
구분		1시간 미만	1시간 - 3시간 미만	3시간 이상	무응답
전체		34.2	51.6	12.8	1.3
1) 성별	남	23.8	59.4	16.0	0.9
	여	52.3	38.2	7.5	2.0
2) 교급	초	48.1	45.3	4.7	1.9
	중	27.7	55.7	15.1	1.5
	고	26.1	53.9	19.5	0.5

1) $\chi^2 = 456.64$, $p<.001$ 2) $\chi^2 = 324.56$, $p<.001$

청소년들이 한 번 게임을 할 때 지속하는 시간은 ‘1시간-3시간 미만’과 ‘3시간 이상’이 각각 51.6%, 12.8%로 나타나 대부분의 청소년들이 게임을 한 번 할 때 적어도 1시간 이상 하는 것으로 나타났다.

남자는 ‘1시간 미만’이 23.8%인 것에 비해 1시간 이상 지속하는 비율은 75.4%로 많았으며, 여자는 ‘1시간 미만’하는 경우가 52.3%로 1시간 이상 게임을 지속하는 비율보다 더 많았다. 교급별로는 1시간 이상 지속하는 비율이 초등학생에 비해 중 · 고등학생이 더 많았다.

게임중독수준별로는 ‘3시간 이상’ 게임을 지속하는 비율이 고위험군 51.6%, 잠재적위험군 30.4%, 일반군 9.6%로 큰 차이를 보였고, ‘1시간 미만’은 일반군이 37.6%로 잠재적위험군 10.8%, 고위험군 8.8%에 비해 많았다.



$$\chi^2 = 545.34, p < .001$$

[그림 III-4] 게임지속시간 - 게임중독수준

○ 주로 게임하는 장소

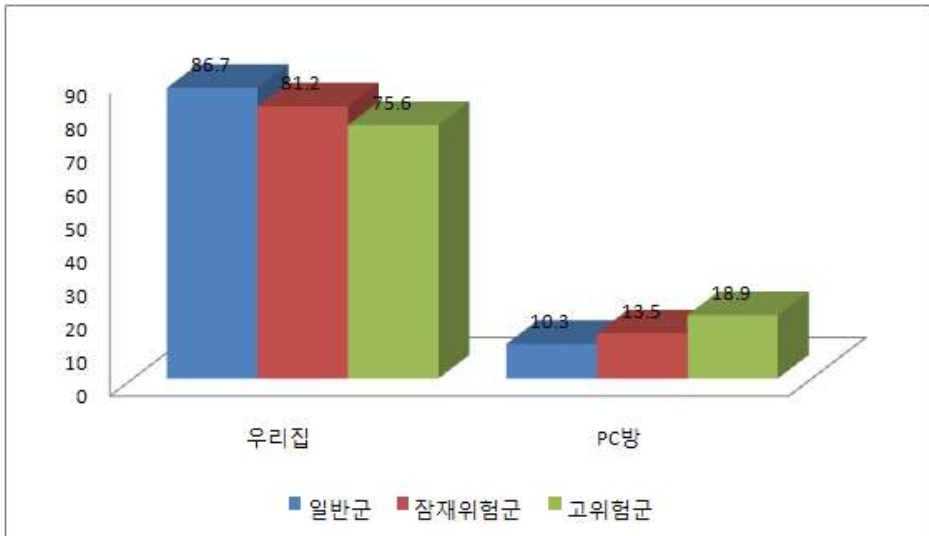
성별, 교급별로 주로 게임하는 장소를 분석한 결과, 청소년들이 주로 게임하는 장소는 ‘우리집’ 85.6%, ‘PC방’ 11.0%로 나타났다. 성별로는 ‘우리집’의 경우 남자가 82.3%로 여자 91.3%보다 적었지만, ‘PC방’의 경우 남자가 14.8%로 여자 4.4%보다 많았다. 교급별 결과에 의하면, ‘PC방’의 경우 초등학생 3.8%, 중학생 10.9%, 고등학생 19.3%로 나타나 연령이 높아질수록 ‘우리집’보다는 ‘PC방’이 많았다.

게임중독수준별로는 주로 게임하는 장소로 ‘PC방’을 이용하는 경우가 고위험군이 18.9%로 일반군(10.3%)와 잠재적위험군(13.5%)에 비해 더 많았다.

<표 III-11> 주로 게임하는 장소 - 성별 · 교급

단위: 백분율

구분		우리집	PC방	다른사람집, 학교, 기타교육장소	기타/무응답
전체		85.6	11.0	1.2	0.2
성별	남	82.3	14.8	1.2	0.2
	여	91.3	4.4	1.2	0.3
교급	초	92.9	3.8	1.4	0.4
	중	85.3	10.9	0.7	0.2
	고	77.7	19.3	1.3	0.1



[그림 III-5] 주로 게임하는 장소 - 게임중독수준

○ 주당 PC방 이용 빈도

성별, 교급별 일주일에 PC방을 이용하는 빈도를 분석한 결과, 청소년들의 58.5%는 PC방을 일주일에 한 번도 가지 않는 것으로 나타났고, 3회 이상 PC방을 이용하는 비율은 7.4%였다. 성별로는 3회 이상과 1-2회 이용하는 경우는 남자가 11.7%와 33.8%로 2.5%와 7.3%인 여자보다 많았고, 여자의 80.6%는 PC방을

이용하지 않았다. 교급별로는 초등학생에 비해 중·고등학생이 PC방을 이용하는 횟수가 약 두 배 이상 많게 나타났다.

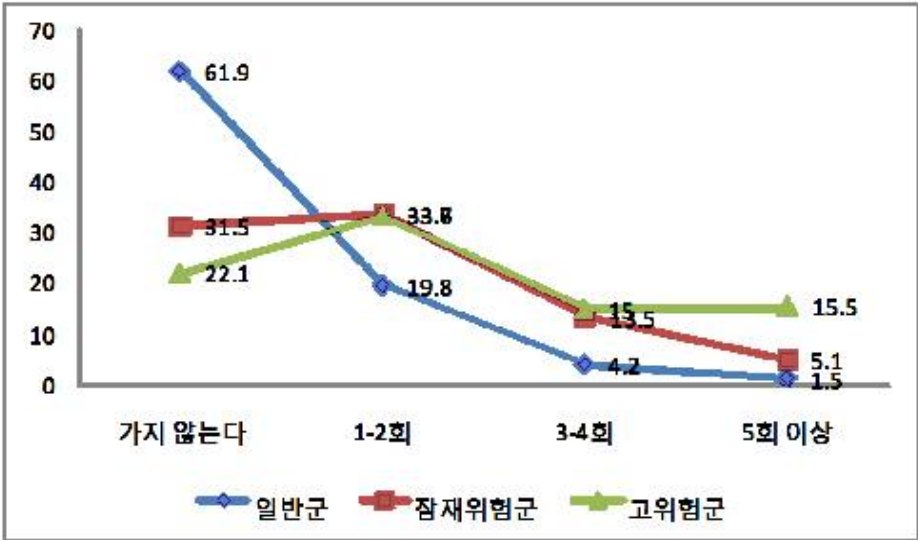
<표 III-12> 주당 PC방 이용 빈도 - 성별 · 교급

단위: 백분율

구분		가지 않는다	1-2회	3-4회	5회 이상	무응답
전체		58.5	21.2	5.2	2.2	6.1
1) 성별	남	38.8	33.7	8.2	3.5	7.2
	여	80.6	7.3	1.8	0.7	4.9
2) 교급	초	71.8	12.8	2.9	1.1	6.6
	중	50.9	25.6	6.5	2.6	6.3
	고	55.2	23.9	5.7	2.5	5.5

1) $\chi^2 = 1768.42, p<.001$ 2) $\chi^2 = 319.03, p<.001$

게임중독수준별 주당 PC방 이용 빈도를 분석한 결과는 다음과 같다.



$\chi^2 = 590.40, p<.001$

[그림 III-6] 주당 PC방 이용빈도 - 게임중독수준

분석결과에 의하면, 잠재적위험군과 고위험군이 각각 ‘1-2회’ 33.7%, 33.6%, ‘3-4회’ 13.5%, 15.0%로 유사하였고, ‘5회 이상’은 고위험군 15.5%로 잠재적위험군 5.5%와 일반군 1.5%에 비해 큰 차이를 보였다. 잠재적위험군의 경우 PC방을 이용하는 빈도가 고위험군과 큰 차이가 없는 것은 청소년들이 게임중독에 빠질 수 있는 환경에 쉽게 노출되어 있음을 시사한다. 이에 청소년들이 게임중독에 빠지는 것을 예방하기 위해서는 환경적인 문제에 대한 대책이 필요할 것이다.

○ 컴퓨터 설치 장소

성별, 교급, 게임중독수준별 컴퓨터 설치 장소는 다음과 같다.

<표 III-13> 집에 컴퓨터가 설치되어 있는 장소 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		없다	거실	내 방	부모님방	형제및 자매방	기타	무응답
전체		1.8	35.1	37.3	13.8	23.0	3.1	0.4
성별	남	1.9	36.2	38.4	13.7	20.4	2.8	0.5
	여	1.6	34.0	36.0	14.0	26.0	3.3	0.4
교급	초	1.7	32.9	33.4	18.5	25.0	3.7	0.3
	중	1.6	36.4	37.6	14.1	23.4	3.4	0.3
	고	2.0	35.7	40.1	9.7	21.1	2.1	0.7
게임 중독 수준	일반	1.7	35.2	37.0	13.9	23.0	3.2	0.4
	잠재위험	1.9	33.5	40.6	12.1	23.4	1.2	0.8
	고위험	2.7	38.9	42.9	14.6	19.5	1.7	0.4

컴퓨터가 설치되어 있는 장소는 ‘거실’, ‘내방’, ‘형제 및 자매의 방’이 35.1%, 37.3%, 23.0%로 나타났다. 성별로는 큰 차이를 나타내지 않았고, 연령이 높아질수록 ‘내방’에 설치되어 있는 비율이 높았다(초등학생: 33.4%, 중학생: 37.6%, 고등학생 40.1%). 게임중독수준별로 ‘내방’에 컴퓨터가 있는 비율은 고위험군이 42.9%, 잠재적위험군 40.6%로 매우 많았고, 일반군이

37.0%로 가장 적었다.

(2) 청소년의 여가활동 실태

본 연구에서 청소년의 여가활동 실태를 파악하기 위해, 여가활동 유형, 여가시간, 함께하는 사람, 여가장소, 동기, 함께하기를 희망하는 사람, 가족 여가프로그램 참가의사에 대해 조사하였다. 각 문항의 결과에 대해 성별 · 교급 · 게임중독수준별 차이를 검정하기 위해 독립 t-검정과 일원변량분석(사후검정: Tukey)을 이용하였다.

○ 여가활동 유형(참여 빈도순)

성별, 교급, 게임중독수준에 따라 지난 1년 동안 가장 많이 참여한 여가활동 유형은 다음과 같다.

<표 III-14> 여가활동 유형(참여 빈도순) - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		문화 예술 관람 활동	문화 예술 참여 활동	관광 활동	스포츠 관람 활동	스포츠 참여 활동	휴식 활동	취미 오락 활동	기타 사회 활동	무 응 답
전체		40.3	15.5	18.5	18.2	32.5	72.9	78.0	13.8	1.3
성별	남	33.1	11.0	16.0	25.6	49.4	67.0	75.3	10.2	1.5
	여	48.3	20.6	21.3	10.0	13.5	79.5	81.1	17.8	0.9
교급	초	33.2	16.0	31.9	21.6	38.4	67.8	71.1	11.3	0.9
	중	39.4	15.0	16.0	16.7	31.8	74.9	80.3	13.4	1.4
	고	46.9	15.6	10.1	17.0	28.3	75.1	81.4	16.2	1.4
게임 중독 수준	일반	41.5	15.9	18.6	17.8	32.0	73.1	78.0	14.0	1.1
	잠재위험	29.3	12.1	16.7	21.5	36.2	74.9	81.5	11.4	2.0
	고위험	30.1	8.8	17.7	26.1	35.8	69.5	77.9	11.9	4.4

이 문항은 응답자가 세 개까지 중복 선택하도록 하여 전체 응답 비율이 100%가 넘는다. 청소년의 여가활동유형은 ‘취미오락활동’, ‘휴식활동’, ‘문화예술관람활동’, ‘스포츠참여활동’ 순으로 나타났다. 신체활동량이 적은 휴식과 문화예술관람활동은 여자가 각각 79.5%, 49.3%, 남자가 67.0%, 33.1%로 여자가 남자보다 많은 반면, 신체활동량이 많은 스포츠참여활동은 남자가 49.4%, 여자가 13.5%로 큰 차이를 나타냈다. 게임중독수준별로 여가활동 참여유형은 큰 차이가 없는 것으로 나타났다.

○ 희망하는 여가활동 유형

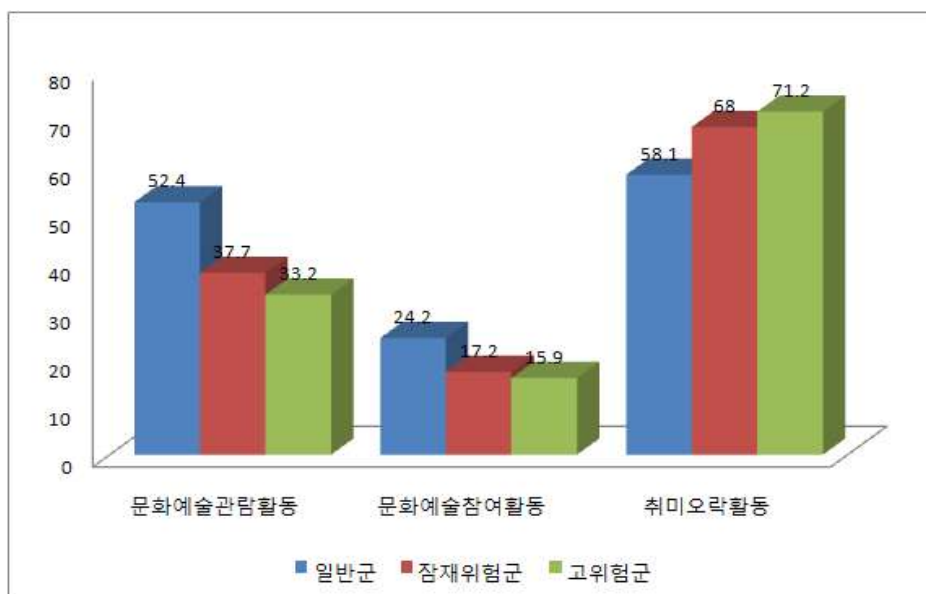
성별, 교급, 게임중독수준에 따라 여가시간에 하고 싶은 여가활동 유형은 다음과 같다.

<표 III-15> 희망 여가활동 유형 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		문화 예술 관람 활동	문화 예술 참여 활동	관광 활동	스포츠 관람 활동	스포츠 참여 활동	휴식 활동	취미 오락 활동	기타 사회 활동	무 응 답
전체		50.7	23.5	45.9	17.9	34.0	48.0	59.3	11.5	1.3
성별	남	41.2	16.0	37.5	25.0	47.5	49.7	62.2	9.8	1.6
	여	61.3	31.9	55.3	10.0	18.9	46.1	56.0	13.4	1.0
교급	초	44.1	25.9	50.2	22.1	41.3	42.2	55.9	10.9	0.7
	중	49.7	21.6	43.2	15.4	32.0	51.6	64.6	10.7	1.7
	고	57.0	23.3	45.1	17.0	30.0	49.2	56.8	12.8	1.4
게임 중독 수준	일반	52.4	24.2	46.9	17.5	33.6	47.5	58.1	11.7	1.1
	잠재위험	37.7	17.2	38.2	22.1	37.9	52.5	68.0	9.4	2.5
	고위험	33.2	15.9	35.0	23.0	36.3	54.4	71.2	9.7	4.9

이 문항은 응답자가 세 개까지 중복 선택하도록 하여 전체 응답 비율이 100%가 넘는다. 청소년이 희망하는 여가활동유형도 참여하고 있는 여가활동 유형과 유사하게 ‘취미오락활동’, ‘휴식활동’, ‘문화예술관람활동’, ‘스포츠참여활동’ 순으로 나타났다. 신체활동량이 적은 ‘문화예술관람활동’은 여자가 61.3%로 나타나 41.2%인 남자와 큰 차이를 보였다. 하지만, ‘휴식활동’은 남자가 62.2%, 여자가 56.0%로 나타나 참여하고 있는 여가활동에서 큰 차이를 나타낸 것과는 대조를 이루었다. 남자가 희망하는 ‘스포츠참여활동’과 ‘스포츠관람활동’ 비율은 각각 47.5%, 25.0%로 18.9%, 10.0%를 나타낸 여자보다 많았다. 교급별로는 ‘스포츠참여활동’에서 초등학생이 41.3%로 중학생(32.0%)과 고등학생(30.0%)과 큰 차이를 나타냈고, ‘문화예술관람활동’은 초등학생 44.1%, 중학생 49.7%, 고등학생 57.0%로 연령이 많아 질수록 많게 나타났다.



[그림 III-7] 희망 여가활동 유형 - 게임중독수준

게임중독수준별로 희망하는 여가활동유형은 ‘문화예술관람활동’과 ‘문화예술참여활동’이 각각 일반군은 52.4%, 24.2%, 잠재적위험군이 37.7%,

17.2%, 고위험군이 33.2%, 15.9%로 나타나 고위험군으로 갈수록 적게 나타났고, ‘취미오락활동’은 일반군, 잠재적위험군, 고위험군이 각각 58.1%, 68.0%, 71.2%로 게임중독수준이 높을수록 많았다.

○ 희망하는 가족여가활동 유형

성별, 교급, 게임중독수준에 따라 가족과 함께 하고 싶은 여가활동 유형은 다음과 같다.

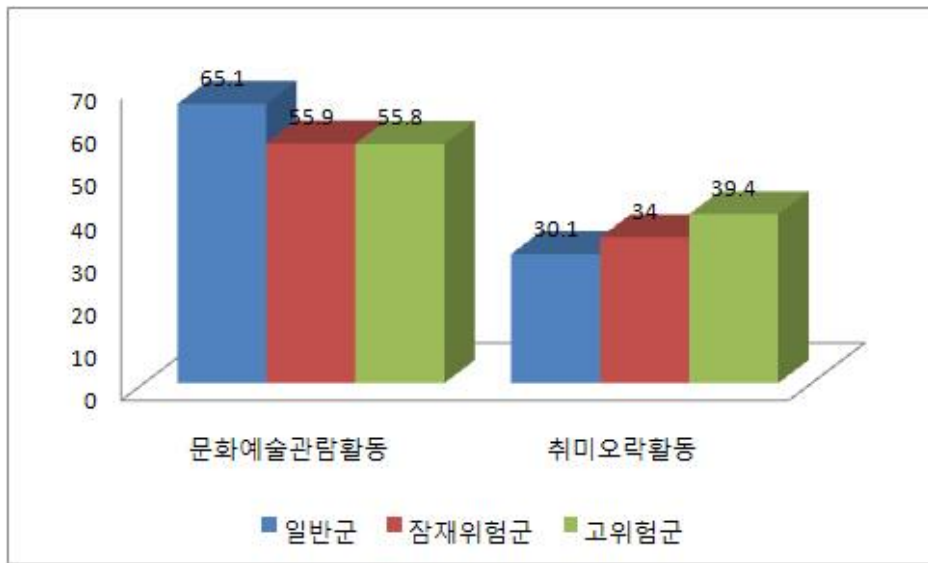
<표 III-16> 희망하는 가족여가활동 유형 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		문화 예술 관람 활동	문화 예술 참여 활동	관광 활동	스포츠 관람 활동	스포츠 참여 활동	휴식 활동	취미 오락 활동	기타 사회 활동	무 응 답
전체		64.1	25.7	74.0	27.8	30.4	24.3	30.6	12.1	1.7
성별	남	60.2	23.4	68.7	31.3	35.4	27.1	30.3	10.2	2.1
	여	68.5	28.2	79.9	23.9	24.8	21.1	30.9	14.2	1.3
교급	초	63.4	31.6	74.0	27.3	37.7	18.9	27.3	11.9	0.7
	중	63.2	23.6	73.3	27.9	30.0	25.1	32.7	11.2	2.1
	고	65.6	22.8	74.7	28.2	25.0	27.9	31.3	13.2	2.2
게임 중독 수준	일반	65.1	25.8	74.9	27.8	30.5	23.8	30.1	12.1	1.5
	잠재 위험	55.9	23.4	66.2	30.8	28.3	30.0	34.0	12.5	3.4
	고위험	55.8	25.7	62.8	23.5	31.4	28.3	39.4	10.2	5.3

이 문항은 응답자가 세 개까지 중복 선택할 수 있어 하도록 구성되어 있어 전체 응답 비율이 100%가 넘는다. 청소년들이 희망하는 가족여가활동은 ‘관광활동’, ‘문화예술관람활동’, ‘취미오락활동’, ‘스포츠참여활동’ 순으로

나타났다. 성별에 따른 결과에 의하면, 문화예술관람 및 참여활동은 여자가 많았고, 스포츠참여 및 관람활동은 남자가 여자보다 많았다. 교급별 결과에 따르면, ‘스포츠참여활동’과 ‘문화예술참여활동’은 연령이 낮을수록 많았고, ‘휴식활동’은 연령이 높을수록 많았다. 게임중독수준별 결과에 의하면, ‘취미 오락활동’이 일반군 30.1%, 잠재적위험군 34.0%, 고위험군 39.4%로 나타나 게임중독수준이 높을수록 많았다.



[그림 III-8] 희망하는 가족여가활동 유형 - 게임중독수준

○ 하루 여가시간

성별, 교급, 게임중독수준별 평일, 토요일, 일요일 및 공휴일의 하루 여가시간의 차이를 독립 t-검정과 일원변량분석(사후검정: Tukey)을 이용하여 분석하였다.

분석 결과, 청소년의 여가시간은 평일에는 2.82시간, 토요일 5.46시간, 일요일 7.91시간으로 나타났다. 성별로 여가시간은 큰 차이가 없었고, 일요일만 남자가 여자보다 통계적으로 유의미하게 더 많은 것으로 나타났다. 교급별로는 중학생이 초등학생과 고등학생보다 통계적으로 유의미하게 여

가시간이 더 많았고, 게임중독수준별로는 일반군에 비해 잠재적위험군과 고위험군이 통계적으로 유의미하게 더 많았다.

<표 III-17> 평일, 토요일, 일요일 및 공휴일의 하루 여가시간 - 성별

구분		1)평일	2)토요일	3)일요일
전체		2.82(1.86)	5.46(2.97)	7.91(4.73)
성별	남자	2.82(1.87)	5.50(3.01)	8.05(4.82)
	여자	2.82(1.83)	5.42(2.94)	7.76(4.64)

1) $t = .103$ 2) $t = 1.14$ 3) $t = 2.87^{**}$

** $p < .01$, ()안은 표준편차

<표 III-18> 평일, 토요일, 일요일 및 공휴일의 하루 여가시간 -
교급 · 게임중독수준

구분		교급			게임중독수준		
		a)초	b)중	c)고	a)일반	b)잠재위험	c)고위험
여 가 시 간	평일	2.72 (1.90)	3.09 (1.88)	2.63 (1.77)	2.76 (1.83)	3.34 (2.01)	3.31 (2.02)
		F=52.86**		a,c<b	F=33.60**		a<b,c
	토요일	4.79 (2.91)	5.88 (2.91)	5.61 (3.00)	5.39 (2.95)	6.20 (3.03)	6.29 (3.23)
		F=101.56**		a<c<b	F=27.72**		a<b,c
	일요일 및 공휴일	6.87 (4.57)	8.65 (4.72)	8.04 (4.73)	7.80 (4.70)	8.90 (4.71)	9.46 (5.48)
		F=103.22**		a<c<b	F=25.94**		a<b,c

** $p < .01$, ()안은 표준편차

○ 여가활동을 함께 하는 사람

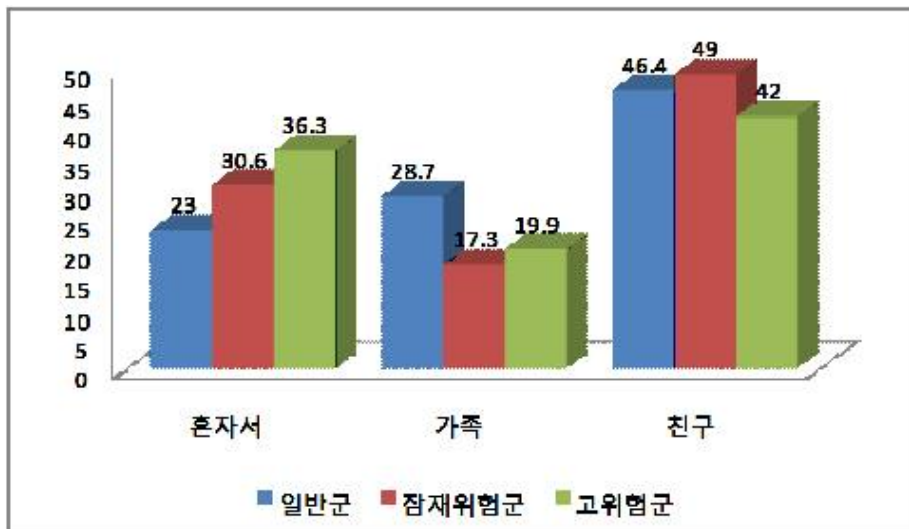
성별, 교급, 게임중독수준에 따라 청소년들이 여가활동을 함께 하는 사람을 분석하였다. 분석 결과, 청소년이 여가활동을 함께하는 사람은 ‘친구’, ‘가족’, ‘혼자서’의 순서로 나타났다. ‘가족’과 함께 여가활동을 하는 경우는 여자 31.8%로 남자 23.8%보다 많았고, ‘친구’는 남자가 52.2%로 여자

40.3%보다 많았다. 교급별 결과에 의하면, ‘가족’은 초등학교 49.3%로 중학교(24.1%)와 고등학교(13.3%)보다 많았고, ‘친구’ 또는 ‘혼자서’라고 답한 비율은 연령이 높을수록 많았다.

<표 III-19> 여가활동을 함께 하는 사람 - 성별 · 교급

단위: 백분율

구분		혼자서	가족(친척포함)	친구	기타
전체		23.9	27.6	46.6	2
성별	남	21.9	23.8	52.2	2.1
	여	26.0	31.8	40.3	1.8
교급	초	15.5	49.3	33.4	1.7
	중	25.7	24.1	48.4	1.8
	고	28.9	13.3	55.5	2.2



[그림 III-9] 여가활동을 함께 하는 사람 - 게임중독수준

게임중독수준별 결과에 따르면, ‘혼자서’는 고위험군이 36.3%, 잠재적위험군이 30.6%로 일반군(23.0%)에 비해 높게 나타났고, ‘가족’은 일반군(28.7%)에 비해 잠재적위험군(17.3%)과 고위험군(19.9%)이 작았으며,

‘친구’는 고위험군(42.0%)이 일반군(46.4%)과 잠재적위험군(49.0%)에 비해 작았다. 이러한 결과에서 고위험군과 잠재적위험군 청소년들이 주로 혼자서 여가활동을 하는 것으로 판단되며, 이러한 현상이 지속된다면 게임중독으로 이어질 가능성이 높을 것으로 사료된다. 따라서, 잠재적위험군과 고위험군 청소년들이 게임중독에 빠지는 것을 예방하는 노력으로 친구나 가족 등 다른 사람과 함께 여가활동을 즐길 수 있는 여건을 마련하는 것도 필요할 것이다.

○ 여가활동 장소

성별, 교급, 게임중독수준별 여가활동을 주로 하는 장소는 다음과 같다.

<표 III-20> 여가활동 장소 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

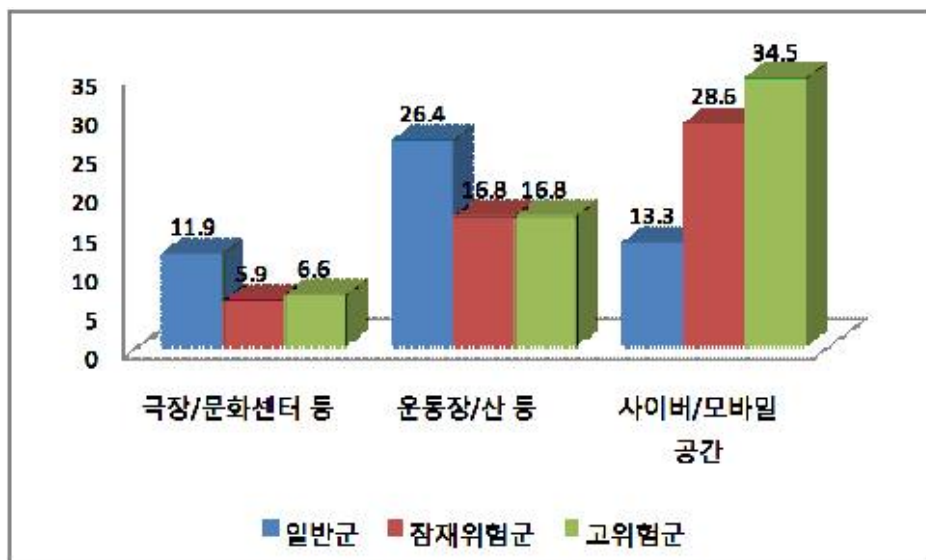
단위: 백분율

구분		집	실내(극장, 문화회관, 박물관 등)	야외(운동장, 산, 유적지 등)	사이버/모바일 공간(인터넷, DMB폰 등)	무응답
전체		47.3	11.3	25.4	15.0	0.9
성별	남	41.7	7.8	30.8	18.8	0.9
	여	53.7	15.2	19.4	10.7	1.0
교급	초	46.7	11.0	35.0	6.2	1.1
	중	47.6	9.6	22.5	19.4	0.9
	고	47.7	13.2	20.5	17.9	0.8
게임중독수준	일반	47.5	11.9	26.4	13.3	0.9
	잠재위험	47.1	5.9	16.8	28.6	1.5
	고위험	41.2	6.6	16.8	34.5	0.9

청소년의 여가활동 장소는 ‘집’, ‘야외’, ‘사이버공간’, ‘실내(극장 등)’의 순서로 나타났다. 성별로는 ‘야외’, ‘사이버공간’에서 남자가 여자보다 더 많았고, ‘집’과 ‘실내’에서 여자가 더 많았다. 교급별 결과에 의하면, ‘사이버공간’은 중학생과 고등학생이 초등학생에 비해 약 10% 이상 많았고, 연

령이 높아질수록 ‘야외’의 비율은 낮아졌다.

게임중독수준별 결과에 의하면, 고위험군으로 갈수록 ‘사이버공간’의 비율이 높았고, 일반군이 나머지 집단에 비해 ‘야외’가 약 10% 정도 많았고, 문화예술참관활동이 주로 이루어지는 ‘실내(극장, 박물관 등)’도 일반군보다 잠재적위험군과 고위험군이 절반 정도로 적게 나타났다.



[그림 III-10] 여가활동 장소 - 게임중독수준

○ 여가활동 선택 요인

성별, 교급, 게임중독수준별 여가활동을 선택하는 요인을 분석하였다. 분석한 결과, 청소년들의 여가활동 선택 요인은 ‘스스로 원해서’ 76.9%, ‘가족의 권유로’ 12.2%, ‘친구의 권유로’ 9.6% 순으로 나타났다. 성별에 따른 결과에 의하면, ‘스스로 원해서’는 여자(80.0%)가 남자(74.2%)보다 많았으며, ‘친구의 권유로’는 남자(12.4%)가 여자(6.3%)보다 많았다. 교급별 결과에 의하면, ‘스스로 원해서’와 ‘친구의 권유로’는 연령이 높아질수록 많았고, 반대로 ‘가족의 권유로’는 연령이 높아질수록 적게 나타났다. 게임중독수준별 결과에 의하면, 게임중독수준이 높을수록 ‘친구의 권유로’가 많았

고, ‘스스로 원해서’는 적었다.

<표 III-21> 여가활동 선택 요인 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		스스로 원해서	가족의 권유로	친구의 권유로	기타	무응답
전체		76.9	12.2	9.6	.2	1.1
성별	남	74.2	12.0	12.4	.2	1.2
	여	80.0	12.5	6.3	.2	.9
교급	초	65.5	27.4	5.7	.4	1.0
	중	80.1	8.1	10.7	.1	1.1
	고	83.2	4.0	11.6	.1	1.1
게임 중독 수준	일반	77.4	12.3	9.1	.2	.9
	잠재위험	75.4	9.1	13.3	.2	2.0
	고위험	68.6	15.0	14.2		2.2

○ 여가활동을 함께 하고 싶은 사람

성별, 교급별 여가활동을 함께 하고 싶은 사람은 다음과 같다.

<표 III-22> 여가활동을 함께 하고 싶은 사람 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

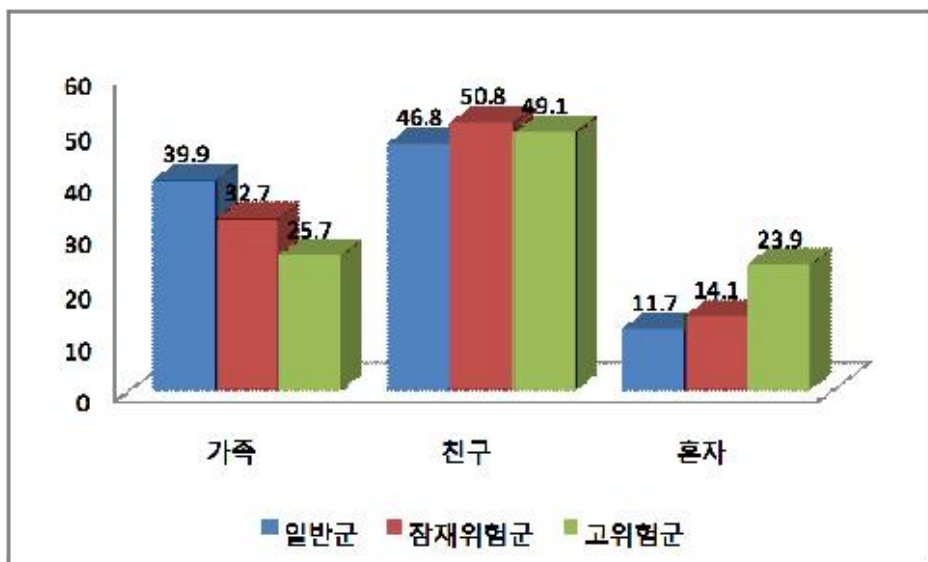
단위: 백분율

구분		가족	친구	혼자	기타
전체		38.9	47.2	12.2	1.8
성별	남	36.5	50.4	11.5	1.4
	여	41.5	43.7	12.9	1.8
교급	초	62.5	29.5	6.4	1.5
	중	32.4	52.1	13.7	1.9
	고	25.9	57.0	15.4	1.8

청소년이 여가활동을 함께 하고 싶은 사람은 ‘친구’ 47.2%, ‘가족’ 38.9%, ‘혼자’ 12.2%의 순으로 나타났다. 여자가 남자보다 ‘가족’과 함께 여가활동 하기를 바라는 비율이 많았고, ‘친구’와 함께 하고 싶은 비율은

남자가 여자보다 많았다. 교급별로는 연령이 높아질수록 ‘가족’보다는 ‘친구’나 ‘혼자서’ 여가활동을 희망하였다.

게임중독수준별로는 고위험군으로 갈수록 ‘가족’과 여가활동을 희망하는 비율은 적었지만, ‘혼자서’ 여가활동 하기를 희망하는 비율이 높았다. 청소년의 게임중독 예방을 위한 방법으로 청소년들이 친구, 가족 등 다른 사람과 함께 즐길 수 있는 여가활동을 제공하려는 노력이 제고되어야 할 것이다.



[그림 III-11] 여가활동을 함께 하고 싶은 사람 - 게임중독수준

○ 가족여가프로그램 참여 의사

성별, 교급, 권역, 게임중독수준에 따라 가족여가프로그램 참여 의사를 분석하였다.

<표 III-23> 가족여가프로그램 참여 의사 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		예	아니오	무응답
전체		65.3	34.0	0.7
성별	남	63.5	35.7	0.9
	여	67.2	32.2	0.6
교급	초	75.7	23.1	1.2
	중	58.9	40.4	0.7
	고	62.9	36.7	0.4
게임 중독 수준	일반	64.1	34.9	1.0
	잠재위험	58.0	41.2	0.9
	고위험	55.0	44.8	0.2

가족여가활동 프로그램이 있다면 참여할 의사를 묻는 질문에 65.3%의 청소년들이 참여하겠다고 답했다. 성별로는 여자가 67.2%로 남자(63.5%)보다 참여할 의사가 많았고, 교급별로는 초등학교생 75.7%, 고등학교생 62.9%, 중학교생 58.9% 순으로 나타났다. 게임중독수준별로는 일반군 64.1%, 잠재적 위험군 58.0%, 고위험군 55.0%로 게임중독수준이 높을수록 참여 의사가 적게 나타났다.

○ 여가활동 장애 요인

본 연구에서는 청소년 여가활동의 6개 장애 요인을 파악하기 위해 총 13문항으로 구성된 질문지 중 각 요인의 대표적인 문항 9개에 대해 분석하였다. 성별, 교급, 게임중독수준별 여가장애 요인의 차이를 독립 t-검정과 일원변량분석(사후검정: Tukey)로 분석하였다.

분석 결과에 의하면, 청소년들의 여가활동 장애의 원인은 ‘시설부족’(2.49), ‘가족생활주기’(2.48), ‘상호규범불편’(2.44), ‘기회접근부족’(2.36), ‘돈부족’(2.36)의 순으로 나타났다. 모든 항목에서 여자가 남자보다 더 높은 점수를 나타냈고, 연령이 많고 게임중독수준이 높을수록 장애 요인에 대한 점수가 높게 나타났다.

모든 하위 요인에서 게임중독수준이 심할수록 높은 점수를 나타낸 것은 청소년의 게임중독을 예방하기위해 여가활동의 장애 요인들을 제거하도록 노력해야 함을 시사한다. 이 중 ‘시설부족’과 ‘기회접근부족’은 정부와 지방자치단체 등 유관기관의 노력이 요구된다.

<표 III-24> 여가활동의 장애 요인 - 성별·교급·게임중독수준별

구분	전체	성별		교급			게임중독수준		
		남	여	a) 초	b) 중	c) 고	a) 일반	b) 잠재위험	c) 고위험
공부 걱정	2.22 (1.19)	2.19 (1.18)	2.26 (1.19)	1.90 (1.13)	2.24 (1.13)	2.46 (1.22)	2.20 (1.18)	2.35 (1.18)	2.47 (1.37)
		t=-2.86**		F=166.48**		a<b<c	F=9.10**		a<b,c
상호 규범 불편	2.44 (1.27)	2.43 (1.28)	2.44 (1.25)	1.94 (1.19)	2.56 (1.27)	2.72 (1.21)	2.39 (1.26)	2.85 (1.25)	3.07 (1.28)
		t=-.41		F=320.48**		a<b<c	F=65.25**		a<b,c
돈 부족	2.36 (1.34)	2.26 (1.31)	2.47 (1.36)	1.60 (1.01)	2.35 (1.29)	2.97 (1.30)	2.31 (1.32)	2.67 (1.36)	3.01 (1.47)
		t=-7.50**		F=928.22**		a<b<c	F=48.45**		a<b<c
시설 부족	2.49 (1.33)	2.40 (1.31)	2.60 (1.35)	1.72 (1.05)	2.54 (1.28)	3.08 (1.26)	2.47 (1.33)	2.71 (1.25)	3.04 (1.32)
		t=-7.19**		F=928.22**		a<b<c	F=28.17**		a<b<c
심리 상태 원인	2.07 (1.16)	2.03 (1.15)	2.11 (1.16)	1.73 (1.11)	2.11 (1.16)	2.30 (1.13)	2.02 (1.13)	2.40 (1.21)	2.75 (1.42)
		t=-3.50**		F=189.75**		a<b<c	F=72.15**		a<b<c
대인 관계	2.23 (1.23)	2.20 (1.22)	2.28 (1.24)	1.78 (1.11)	2.29 (1.21)	2.55 (1.23)	2.18 (1.21)	2.64 (1.24)	3.01 (1.36)
		t=-3.22**		F=314.43**		a<b<c	F=85.84**		a<b<c
가족 생활 주기	2.48 (1.34)	2.45 (1.33)	2.51 (1.35)	1.95 (1.27)	2.49 (1.30)	2.89 (1.29)	2.43 (1.33)	2.90 (1.28)	3.09 (1.36)
		t=-2.04*		F=393.44**		a<b<c	F=60.34**		a<b,c
시간 부족	2.25 (1.26)	2.19 (1.25)	2.33 (1.27)	1.73 (1.06)	2.23 (1.20)	2.70 (1.29)	2.23 (1.25)	2.39 (1.21)	2.75 (1.39)
		t=-5.49**		F=486.86**		a<b<c	F=22.97**		a<b<c
기회 접근 부족	2.36 (1.21)	2.33 (1.22)	2.40 (1.20)	1.96 (1.16)	2.36 (1.19)	2.69 (1.17)	2.32 (1.20)	2.76 (1.22)	3.01 (1.31)
		t=-2.85**		F=287.86**		a<b<c	F=70.94**		a<b<c

○ 여가활동 만족 요인

본 연구에서 교급별로 분석한 여가만족 하위 요인들의 신뢰도 계수 (Cronbach's α)는 .74-.85로 비교적 높게 나타났다. 각 하위요인을 구성하는 문항수가 달라 측정문항들의 평균점수를 분석하였다.

성별, 교급, 게임중독수준에 따른 여가만족 요인의 차이를 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 III-25> 여가활동의 만족 요인 - 성별 · 교급 · 게임중독수준별

구분	전체	성별		교급			게임중독수준		
		남	여	a)초	b)중	c)고	a)일반	b)잠재위험	c)고위험
심리적 만족	3.37 (.96)	3.40 (.98)	3.33 (.94)	3.65 (1.05)	3.31 (.90)	3.19 (.89)	3.39 (.96)	3.12 (.84)	3.27 (.90)
		t=3.45**		F=180.99**		a>b>c	F=22.60**		a>b
교육적 만족	3.14 (.95)	3.14 (.96)	3.14 (.93)	3.48 (1.07)	3.05 (.86)	2.96 (.84)	3.17 (.95)	2.79 (.80)	2.91 (.91)
		t=.45		F=253.93**		a>b>c	F=50.13**		a>b,c
사회적 만족	3.23 (.95)	3.25 (.97)	3.22 (.93)	3.42 (1.07)	3.15 (.91)	3.16 (.87)	3.26 (.96)	2.99 (.84)	3.10 (.96)
		t=1.57		F=73.58**		a>b,c	F=23.82**		a>b,c
휴식적 만족	3.63 (.90)	3.57 (.93)	3.69 (.86)	3.79 (1.01)	3.59 (.86)	3.53 (.81)	3.66 (.90)	3.34 (.84)	3.39 (.91)
		t=-6.18**		F=65.32**		a>b>c	F=42.83**		a>b,c
생리적 만족	3.15 (1.10)	3.23 (1.15)	3.05 (1.04)	3.51 (1.17)	3.05 (1.05)	2.95 (1.02)	3.18 (1.11)	2.83 (1.00)	2.96 (1.09)
		t=7.70**		F=218.69**		a>b>c	F=31.8**		a>b,c
환경적 만족	3.36 (1.01)	3.29 (1.03)	3.43 (.98)	3.69 (1.09)	3.30 (.96)	3.16 (.92)	3.40 (1.01)	3.00 (.93)	2.93 (1.07)
		t=-6.66**		F=217.62**		a>b>c	F=65.68**		a>b,c

분석결과에 의하면, 청소년들이 하고 있는 여가활동에 대한 만족도는 ‘휴식적 만족’(3.63), ‘심리적 만족’(3.37), ‘환경적 만족’(3.36)의 순으로 나타났다. ‘생리적 만족’(3.15)과 ‘교육적 만족’(3.14)은 비교적 낮은 것으로 나타났다. 성별로는 ‘심리적 만족’ 요인에서 남자가 여자보다 통계적으로

유의미하게 높게 나타나 흥미, 성취감, 능력 발휘, 여가에 대한 자부심 등에서 남자가 여자보다 더 높은 만족감을 나타냈다.

반면, ‘환경적 만족’은 여자가 남자보다 통계적으로 유의미하게 높게 나타나 여가시설과 장소의 청결 및 보기 좋음에 여자가 남자보다 더 만족감을 나타내었다. 교급별로는 연령이 낮을수록 여가활동에 대한 만족도가 모든 하위요인에서 통계적으로 유의미하게 높게 나타났다. 게임중독수준별로는 일반군이 잠재적위험군과 고위험군에 비해 여가활동에 대한 만족도가 통계적으로 유의미하게 높게 나타나 고위험군과 잠재적위험군에 속한 청소년들이 여가활동에 대한 만족도가 낮음을 알 수 있다.

(3) 청소년의 가족관련 요인 현황

본 연구에서 청소년들의 가족관련 요인의 현황을 파악하기 위해, 가족기능(가족응집력, 가족적응력), 부모-자녀 의사소통(개방형 의사소통, 문제형 의사소통) 요인을 조사하였고, 이외에도 부모학력, 부모의 맞벌이여부, 가정형편(경제적 수준) 등 가정환경을 조사하였다.

각 요인에 대해 성별·교급·게임중독수준별 차이를 검정하기 위해 χ^2 검정, 독립 t-검정, 일원변량분석(사후검정: Tukey)을 이용하였다.

○ 가족기능 요인

본 연구에서 가족기능 요인은 가족응집력 10문항, 가족적응력 10문항으로 구성되었다. 가족응집력과 가족적응력 요인의 신뢰도 계수(Cronbach's α)를 분석한 결과 가족응집력 .87-.88, 가족적응력은 .83-.84로 비교적 높게 나타나, 본 장에서는 두 요인의 하위문항의 합점수를 분석하였다.

성별, 교급, 게임중독수준별 가족기능 요인의 차이를 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 III-26> 가족기능 요인 - 성별 · 교급 · 게임중독수준별

구분	전체	성별		교급			게임중독수준		
		남	여	a)초	b)중	c)고	a)일반	b)잠재위험	c)고위험
가족 응집력	34.33 (8.11)	33.93 (8.19)	34.78 (8.00)	37.70 (8.14)	33.47 (7.75)	32.47 (7.60)	34.73 (8.11)	31.07 (6.99)	30.40 (7.87)
		t=-4.93**		F=351.97**		a>b>c	F=83.48**		a>b,c
가족 적응력	31.96 (7.69)	31.27 (7.93)	32.64 (7.35)	33.75 (8.34)	31.37 (7.34)	30.98 (7.23)	32.22 (7.73)	29.36 (6.54)	29.35 (7.26)
		t=-8.45**		F=107.57**		a>b,c	F=50.81**		a>b,c

조사 자료를 분석한 결과, 청소년들이 자신의 가족응집력과 가족적응력을 50점 만점 기준에서 34.33점과 31.96점으로 인식하였다. 가족응집력의 경우 성별로는 여자가 34.78점으로 남자(33.93)보다 통계적으로 유의미하게 더 높게 인식하였다. 연령별로는 초등학생이 37.70점으로 중학생(33.47)과 고등학생(32.47)보다 가족응집력을 통계적으로 유의미하게 높게 인식하였다. 게임중독수준별로는 일반군이 34.73점으로 잠재적위험군(31.07)과 고위험군(30.40)에 비해 가족응집력을 통계적으로 유의미하게 높게 인식하였다.

가족적응력의 경우에도 가족응집력과 동일한 결과가 나타났다. 성별로는 여자가 32.64점으로 남자(31.96)보다 가족적응력을 더 높게 인식하였으며, 초등학생이 33.75점으로 중학생(31.37)과 고등학생(30.98)보다 가족적응력을 통계적으로 유의미하게 높게 인식하였다. 게임중독수준별로는 일반군이 32.22점으로 잠재적위험군(29.36)과 고위험군(29.35)에 비해 가족적응력을 통계적으로 유의미하게 높게 인식하였다.

가족응집력과 가족적응력 모두에서 잠재적위험군과 고위험군에는 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않고 일반군과 통계적으로 유의미한 차이를 나타낸 결과는 고위험군 뿐만아니라 잠재적위험군의 청소년들도 게임중독에 빠지지 않도록 예방하는 것이 중요함을 시사하고 있다.

○ 부모-자녀 의사소통 요인

본 연구에서 부모-자녀 의사소통 요인은 개방형 의사소통 10문항, 문제형 의사소통 10문항으로 구성하였다. 본 연구에서 학교급별로 분석한 부모-자녀 의사소통의 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 아버지의 경우 개방형 의사소통 .92-.93, 문제형 의사소통 .84-.86으로 나타났고, 어머니의 경우 개방형 의사소통 .93-.94, 문제형 의사소통 .85-.87로 비교적 높게 나타나, 본 장에서는 두 요인의 하위문항의 합점수를 분석하였다.

성별, 교급, 게임중독수준별 부모-자녀 의사소통 요인의 차이를 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 III-27> 부모-자녀 의사소통 요인(아버지) - 성별 · 교급 · 게임중독수준별

구분	전체	성별		교급			게임중독수준		
		남	여	a)초	b)중	c)고	a)일반	b)잠재위험	c)고위험
개방형 의사소통	31.48 (6.99)	31.39 (6.71)	31.58 (7.29)	34.35 (7.24)	30.75 (6.57)	29.89 (6.48)	31.75 (7.03)	29.14 (6.02)	29.28 (6.60)
		t=-1.274		F=344.87**		a>b>c	F=49.69**		a>b,c
문제형 의사소통	30.92 (5.02)	31.05 (4.86)	30.77 (5.19)	32.61 (5.00)	30.54 (4.85)	29.92 (4.86)	31.06 (5.04)	29.71 (4.54)	29.51 (4.95)
		t=2.681**		F=231.96**		a>b>c	F=28.95**		a>b,c

<표 III-28> 부모-자녀 의사소통 요인(어머니) - 성별 · 교급 · 게임중독수준별

구분	전체	성별		교급			게임중독수준		
		남	여	a)초	b)중	c)고	a)일반	b)잠재위험	c)고위험
개방형 의사소통	34.67 (6.75)	34.17 (6.59)	35.23 (6.87)	36.81 (7.05)	33.82 (6.47)	33.79 (6.37)	35.00 (6.73)	32.01 (5.99)	31.29 (6.74)
		t=-7.41**		F=191.29**		a>b,c	F=83.66		a>b,c
문제형 의사소통	32.90 (4.95)	32.51 (4.86)	33.33 (5.01)	33.96 (4.80)	32.54 (4.92)	32.39 (4.97)	33.11 (4.91)	31.21 (4.70)	30.63 (5.22)
		t=-7.87		F=86.88**		a>b,c	F=65.07		a>b,c

조사 자료를 분석한 결과, 청소년들과 아버지의 의사소통 요인 중 개방형 의사소통과 문제형 의사소통에 대해 50점 만점 기준에서 각각 31.48점과 30.92점으로 인식하였다. 성별로는 아버지와 문제형 의사소통 요인에서 남자가 31.05점으로 여자(30.77)보다 통계적으로 유의미하게 높았고, 개방형 의사소통 요인에서는 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 교급별로는 아버지와 의사소통에서 두 요인 모두 연령이 낮을수록 통계적으로 유의미하게 더 높은 점수를 나타냈다. 게임중독수준별로는 두 요인 모두 일반군이 잠재적위험군과 고위험군보다 통계적으로 유의미하게 높은 점수를 나타냈다. 가족기능 요인의 결과와 동일하게 아버지와 의사소통에서도 잠재적위험군과 고위험군이 일반군에 비해 낮은 점수를 나타낸 것은 청소년의 게임중독을 예방하는데 아버지와 원활한 의사소통을 형성하는 노력이 필요함을 시사하고 있다.

청소년들은 어머니와 의사소통 요인 중 개방형 의사소통과 문제형 의사소통에 대해 50점 만점 기준에서 각각 34.67점과 32.90점으로 인식하였다. 성별로는 개방형과 문제형 의사소통 요인 두 개 모두 여자가 각각 35.23점, 33.33점으로 남자(34.17, 32.51)보다 통계적으로 유의미하게 높게 나타났다. 교급별로는 어머니와 의사소통에서 두 요인 모두 연령이 낮을수록 더 높은 점수를 나타냈고 초등학생과 중·고등학생 간 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈다. 게임중독수준별로는 두 요인 모두 고위험군으로 갈수록 낮은 점수를 나타냈고, 일반군이 개방형과 문제형 의사소통 요인에서 각각 35.00점과 33.11점으로 잠재적위험군(32.01, 31.21)과 고위험군(31.29, 30.63)에 비해 통계적으로 유의미하게 높았다.

아버지와 의사소통 결과와 동일하게, 어머니와 의사소통 요인에서도 잠재적위험군과 고위험군의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았고, 일반군보다 통계적으로 유의미하게 낮은 점수를 나타냈다. 이러한 결과는 부모가 청소년 자녀들과 대화를 할 때 원활한 의사소통을 가능하게 하는 기법이 있어야 하며, 이외에 부모-자녀 간 원활한 의사소통을 저해하는 다양한 요소를 제거하는 노력이 전개되어야 함을 시사한다.

○ 가정환경에 따른 게임중독수준

본 연구에서는 청소년의 게임중독에 영향을 미칠 수 있는 가정환경 요인으로 부모의 학력, 맞벌이 여부, 가정형편(경제적 수준)을 조사하였다. 부모학력과 맞벌이 여부에 따른 게임중독수준의 비율은 다음과 같다.

<표 III-29> 게임중독 수준의 비율 - 부모의 학력

단위: 백분율

구분		일반군	잠재적위험군	고위험군
1) 부학력	중졸이하	4.3	6.6	4.0
	고졸이하	39.2	40.6	33.2
	대학교졸	43.7	39.9	44.7
	대학원졸	7.9	6.7	13.7
	무응답	4.9	6.2	4.4
2) 모학력	중졸이하	4.5	7.1	6.6
	고졸이하	49.8	52.4	41.2
	대학교졸	35.9	28.8	36.3
	대학원졸	4.2	4.5	10.2
	무응답	5.5	7.2	5.8
3) 맞벌이여부	부모무직	0.7	0.8	1.3
	외벌이	30.5	25.4	25.2
	맞벌이	65.8	68.7	69.0
	무응답	3.1	5.1	4.4

1) $\chi^2 = 21.60$, $p < .01$ 2) $\chi^2 = 39.26$, $p < .001$ 3) $\chi^2 = 8.86$, $p > .05$

부모학력별 게임중독 수준은 아버지와 어머니가 ‘대학원졸’인 경우 고위험군 자녀가 각각 13.7%, 10.2%로 일반군(7.9%, 4.2%)과 잠재적위험군(6.7%, 4.5%)보다 많았고, 어머니의 학력이 ‘중졸이하’일 경우 자녀의 게임중독수준이 일반군(4.5%)에 비해 잠재적위험군(7.1%)과 고위험군(6.6%)이 더 많았다. 부모학력별 자녀의 게임중독수준은 통계적으로 유의미한 차

이를 보였다. 부모의 맞벌이 여부에 따른 자녀의 게임중독 수준은 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지는 않았지만, 맞벌이인 부모의 경우 자녀의 게임중독수준이 잠재적위험군 68.7%, 고위험군 69.0%로 일반군(65.8%)에 비해 많았고, 부모가 무직인 경우에는 고위험군(1.3%)이 일반군(0.7%)과 잠재적위험군(0.8%)보다 많았다.

가정형편(경제적 수준)에 따른 청소년의 게임중독 수준은 다음과 같다.

<표 III-30> 게임중독 수준의 비율 - 가정형편(경제적 수준)

단위: 백분율

구분		매우못 산다			보통수 준			매우잘 산다
		1	2	3	4	5	6	7
게임 중독 수준	일반	1.0	4.0	11.8	45.1	24.5	8.5	3.2
	잠재위험	1.9	5.6	15.7	46.1	18.7	7.4	3.2
	고위험	5.3	3.1	11.1	37.6	24.3	7.1	8.0
	무응답	2.3	3.4	10.9	34.9	30.3	9.1	4.6

$$\chi^2 = 73.93, p < .01$$

가정형편(경제적 수준)에 따른 게임중독 수준은 ‘매우못산다’와 ‘매우잘 산다’의 경우에 고위험군이 각각 5.3%, 8.0%로 일반군(1.0%, 3.2%)과 잠재적위험군(1.9%, 3.2%)에 비해 많았다.

가정환경에 따른 청소년의 게임중독수준의 결과를 종합하면, 부모의 학력이 매우 높거나 낮을 경우, 부모가 맞벌이를 하거나 모두 무직일 경우, 가정의 경제적 수준이 매우 좋거나 나쁠 때 청소년의 게임중독수준은 일반군보다 잠재적위험군과 고위험군이 많았다. 이러한 결과는 청소년의 게임중독수준에 가정의 구조적 문제라 할 수 있는 가정환경이 영향을 준다는 것을 시사한다.

○ 부모의 양육태도

본 연구에서는 부모의 양육태도를 묻는 문항은 총 19개 문항으로 애정적, 거부적, 자율적, 통제적 태도 등 4개의 하위요인으로 구성되어 있다. 교급별로 분석한 부모의 양육태도의 하위요인별 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 애정적 태도 .64-.72, 거부적 태도 .56-.63, 자율적 태도 .40-.59, 통제적 태도 .48-.64로 비교적 낮게 나타났다. 따라서, 다음과 같이 각 하위요인별로 대표적인 문항을 선정하여 분석하였다.

<표 III-31> 부모의 양육태도 요인별 대표문항

요인		대표문항
부 모 양 육 태 도	애정적 태도	3. 어린 자녀들과 놀고 있을 때 자녀들이 노는 방식으로 허물없이 놀아주십니까?
	거부적 태도	16. 자녀가 클 때까지 다른 사람이 좀 키워주었으면 좋겠다는 생각을 하실 때가 있습니까?
	통제적 태도	1. 자녀들은 부모의 말에 절대적으로 순종해야 한다고 생각하십니까?
	자율적 태도	18. 자녀가 할 수 있다면 비록 힘든 일이라도 혼자서 하도록 하십니까?

성별, 교급, 게임중독수준별로 부모의 양육태도(애정적, 거부적, 자율적, 통제적 태도)의 차이를 분석한 결과, 애정적, 거부적, 통제적 태도는 5점 만점에서 각각 3.23, 3.54, 3.09점으로 중간 정도 수준에서 약간 높게 나타났다지만, 거부적 태도는 1.73점으로 낮게 나타났다. 양육태도의 4개 하위요인에서 성별의 차이는 거의 나타나지 않았으며, 애정적 태도에서만 남자 자녀보다 여자 자녀에서 통계적으로 유의미하게 더 높은 것으로 나타났다. 교급별로는 애정적 태도에서 자녀가 초등학생인 부모가 중·고등학생인 부모보다 통계적으로 유의미하게 높게 나타났으며, 자율적, 통제적 태도에서는 연령이 낮을수록 통계적으로 유의미하게 더 높은 점수를 보였다. 반면,

거부적 태도는 연령이 높을수록 통계적으로 유의미하게 더 높았다. 게임중독 수준별로는 거부적 태도에서만 일반군 자녀의 부모가 잠재적위험군 자녀의 부모보다 통계적으로 유의미하게 높은 점수를 나타냈고, 애정적, 자율적, 통제적 요인에서는 게임중독수준별로 통계적으로 유의미한 차이가 없었다.

<표 III-32> 부모의 양육태도 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

구분	전체	성별		교급			게임중독수준		
	n	남	여	a)초	b)중	c)고	a)일반	b)잠재 위험	c)고위험
애정 적태 도	3.23 (.95)	3.21 (.95)	3.25 (.95)	3.33 (.94)	3.21 (.97)	3.17 (.94)	3.23 (.95)	3.18 (.95)	3.20 (1.02)
	8,043	t=-2.04*		F=18.94**		a>b,c	F=.91		
거부 적태 도	1.73 (1.01)	1.75 (1.03)	1.71 (.99)	1.53 (.91)	1.72 (1.01)	1.91 (1.06)	1.72 (1.00)	1.84 (1.10)	1.72 (1.03)
	8,063	t=1.88		F=92.60**		a<b<c	F=3.33*		a<b
자율 적태 도	3.54 (.89)	3.54 (.89)	3.53 (.90)	3.69 (.85)	3.53 (.91)	3.41 (.90)	3.54 (.89)	3.48 (.91)	3.53 (.88)
	8,063	t=.59		F=65.33**		a>b>c	F=.97		
통제 적태 도	3.09 (1.05)	3.08 (1.05)	3.09 (1.04)	3.24 (1.01)	3.11 (1.05)	2.94 (1.04)	3.09 (1.05)	3.08 (1.05)	3.05 (1.00)
	8,061	t=-.37		F=58.62**		a>b>c	F=.13		

(4) 부모의 여가활동에 대한 인식

본 연구에서는 여가활동에 대한 부모의 인식을 파악하기 위해 표집된 학생들의 학부모를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 학생들을 통해서 학부모의 설문조사를 실시하고 회수되는 과정에서 회수되지 못한 설문지가 있어 분석에 이용된 설문지는 8,091부로 본 연구의 청소년 조사대상자인 9,180명과 차이가 있다. 설문조사를 실시한 학부모를 기준으로 한 조사대상자의 일반적 특성은 다음과 같다.

<표 III-33> 학부모 설문조사 대상자의 일반적 특성

구 분		N	%
전체(학부모)		8,091	100.0
자녀의 성별	남자	4,291	53.0
	여자	3,800	47.0
자녀의 교급	초등학교	2,392	29.6
	중학교	2,738	33.8
	고등학교	2,961	36.6
권역	특별시	1,325	16.4
	광역시	2,732	33.7
	시군	4,034	49.9
자녀의 게임중독 수준	일반사용자	7,206	89.1
	잠재적위험사용자	526	6.5
	고위험사용자	203	2.5
	무응답	156	1.9

상기한 표에 의하면, 설문에 참여한 학부모의 자녀들 중 남자는 4,291명, 여자는 3,800명으로 1:1의 비율에 가까워 청소년 설문조사 대상자와 비슷하였고, 교급, 권역, 게임중독 수준별 인원 비율도 청소년 설문조사 대상자와 유사하였다.

학부모의 여가활동인식에 대한 조사결과에 대해 청소년 자녀의 성별·교급·게임중독수준별 차이를 검정하기 위해 독립 t-검정과 일원변량분석(사후검정: Tukey)을 이용하였다.

○ 가족여가활동에 대한 인식

성별, 교급, 게임중독수준에 따른 부모의 가족여가활동에 대한 인식은 다음과 같다.

<표 III-34> 부모의 가족여가활동에 대한 인식 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		가족들이 각자 알아서 여가시간을 보내는 활동	두 명 이상 가족이 함께하는 여가활동	가족들이 함께 모여서 여가시간을 보내는 활동	기타/무응 답
전체		6.8	10.7	81.7	0.8
성별	남	6.8	11.6	80.8	0.8
	여	6.8	9.7	82.7	0.8
교급	초	2.8	8.3	88.4	0.6
	중	7.0	10.3	81.8	0.8
	고	9.9	13.1	76.1	1.0
게임중독 수준	일반	6.7	10.6	81.9	0.9
	잠재위험	8.2	12.2	79.1	0.6
	고위험	6.9	10.8	81.8	0.5

청소년의 부모들이 인식하는 가족여가활동은 가족들이 함께 모여서 여가시간을 보내는 활동(81.7%), 두 명 이상 가족이 함께하는 여가활동(10.7%), 가족들이 각자 알아서 여가시간을 보내는 활동(6.8%) 순으로 나타났다. 성별과 게임중독수준별로는 큰 차이를 나타내지 않았고, 교급별로는 자녀의 연령이 많을수록 가족여가활동을 가족들이 함께 모여서 여가시간을 보내는 활동으로 인식한 부모가 적었고, 가족들이 각자 알아서 여가시간을 보내는 활동으로 인식한 부모가 많았다. 자녀의 게임중독수준에 따른 부모의 인식에는 큰 차이가 없었다.

○ 부모의 가족여가활동 필요성에 대한 인식

성별, 교급, 게임중독수준에 따라 부모의 가족여가활동의 필요성에 대한 인식은 다음과 같다.

<표 III-35> 가족여가활동 필요성에 대한 인식 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

전체	성별		교급			게임중독수준		
	남	여	a)초	b)중	c)고	a)일반	b)잠재위험	c)고위험
4.31 (.75)	4.30 (.75)	4.31 (.74)	4.53 (.58)	4.31 (.75)	4.12 (.81)	4.31 (.74)	4.25 (.82)	4.34 (.80)
	t=-.29		F=197.29**		a>b>c	F=1.879		

부모의 가족여가활동 필요성에 대한 인식은 5점 만점에서 4.31점을 나타내 전반적으로 부모들은 가족여가활동이 매우 필요한 것으로 인식하고 있었다. 성별과 게임중독수준별로는 통계적으로 유의미한 차이가 없었으며, 교급별로는 초등학교, 중학교, 고등학교의 부모순으로 가족여가활동을 중요하게 인식하는 것으로 나타났다.

○ 부모의 가족여가활동 동기

성별, 교급, 게임중독수준별 부모의 가족여가활동 동기는 다음과 같다.

<표 III-36> 부모의 가족여가활동의 동기 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		심신의 휴식을 위해	학습능률 을 높이기 위해	가정의 화목을 위해	가족원의 기분전환 을 위해	가족원이 원해서	기타	무응답
전체		10.3	2.1	64.0	18.9	3.3	0.0	1.4
성별	남	10.5	2.2	65.0	17.9	3.1	0.0	1.2
	여	10.1	1.9	62.9	20.0	3.5	0.1	1.6
교급	초	7.8	1.6	68.6	18.3	2.8	0.0	0.8
	중	10.5	2.0	64.4	18.4	3.2	0.0	1.5
	고	12.2	2.5	60.0	19.7	3.7	0.1	1.7
게임 중독 수준	일반	10.3	2.1	63.8	19.1	3.3	0.0	1.3
	잠재 위험	10.1	1.9	66.2	17.5	3.2	0.0	1.1
	고위험	13.3	1.5	69.0	12.3	1.5	0.0	2.5

가족여가활동을 하는 동기에 대해 부모들은 가정의 화목을 위해(64.0%), 가족원의 기분전환을 위해(18.9%), 심신의 휴식(10.3%)을 위해 순으로 응답하여 부모들은 가정의 화목과 기분전환을 위해 가족여가활동을 하는 것으로 나타났다. 성별, 교급, 게임중독수준별 각 응답의 비율은 큰 차이를 나타내지 않았다.

○ 부모의 가족여가활동 장애 요인에 대한 인식

성별, 교급, 게임중독수준별로 부모의 가족여가활동 장애 요인에 대한 인식의 차이를 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 III-37> 부모의 가족여가활동 장애 요인 인식 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

구분	전체	성별		교급			게임중독수준		
		남	여	a) 초등학교	b) 중학교	c) 고등학교	a) 일반군	b) 잠재적 위험군	c) 고위험군
시간 부족	3.35 (1.05)	3.36 (1.05)	3.34 (1.06)	3.22 (1.07)	3.34 (1.06)	3.47 (1.03)	3.35 (1.05)	3.39 (1.05)	3.36 (1.16)
		t=1.13		F=36.62**		a<b<c	F=.48		
가족의 무관심	2.38 (1.01)	2.38 (1.00)	2.38 (1.02)	2.18 (.96)	2.35 (1.00)	2.56 (1.02)	2.37 (1.00)	2.49 (1.03)	2.31 (1.02)
		t=-.24		F=96.48**		a<b<c	F=3.53*		b>c
경제적 여유	2.82 (1.01)	2.81 (1.01)	2.83 (1.01)	2.76 (.99)	2.77 (1.01)	2.91 (1.02)	2.82 (1.01)	2.86 (1.02)	2.79 (1.05)
		t=-.99		F=20.45**		a,b<c	F=.42		
시설 부족	2.89 (1.03)	2.88 (1.02)	2.90 (1.03)	2.92 (1.04)	2.84 (1.05)	2.91 (1.00)	2.89 (1.02)	2.89 (1.04)	2.79 (1.04)
		t=-.59		F=4.23*		a>b	F=1.06		
정보 부족	2.89 (1.01)	2.88 (1.02)	2.89 (1.00)	2.88 (1.03)	2.84 (1.01)	2.93 (.99)	2.89 (1.01)	2.96 (1.05)	2.81 (1.06)
		t=-.68		F=5.98**		b<c	F=1.86		
가족의 취향 차이	2.92 (.98)	2.96 (.99)	2.88 (.97)	2.74 (.96)	2.95 (.97)	3.04 (.98)	2.91 (.98)	3.02 (.98)	2.88 (.99)
		t=3.33**		F=62.51**		a<b<c	F=3.11*		a<b
마음의 여유	2.78 (1.03)	2.77 (1.04)	2.79 (1.03)	2.68 (1.04)	2.75 (1.04)	2.89 (1.01)	2.77 (1.03)	2.88 (1.05)	2.82 (1.06)
		t=-.77		F=27.03**		a,b<c	F=2.86		
육체적 피로	2.98 (1.04)	2.97 (1.03)	2.99 (1.04)	2.83 (1.04)	2.94 (1.02)	3.14 (1.02)	2.98 (1.03)	3.06 (1.10)	2.98 (1.12)
		t=-1.10		F=59.43**		a<b<c	F=1.56		

분석 결과에 의하면, 가족여가활동을 하지 못하는 이유에 대해서 부모들은 ‘시간부족’(3.35), ‘육체적 피로’(2.98), ‘가족의 취향차이’(2.92), ‘정보부족 및 시설부족’(2.89), ‘경제적 여유부족’(2.82), ‘마음의 여유부족’(2.78), ‘가족의 무관심’(2.38) 순으로 응답하였다. 성별로 분석한 결과에 의하면, ‘가족의 취향차이’에서만 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈고 나머지 항목은 차이가 없었다. 교급별 분석에 의하면, ‘시설부족’은 초등학교 부모가 중학교 부모보다 통계적으로 유의미하게 높게 장애요인으로 인식하였고, 나머지 7개 요인에서는 자녀의 연령이 높을수록 통계적으로 유의미하게 높게 장애요인으로 인식하였다. 게임중독수준별 장애요인에 대한 부모의 인식은 ‘가족의 무관심’에서만 잠재적위험군이 고위험군보다 통계적으로 유의미하게 높았으며, 나머지 하위 요인에서는 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지 않았다.

○ 가족여가활동 의미에 대한 부모의 인식

성별, 교급, 권역, 게임중독수준에 따라 부모의 가족여가활동 의미에 대한 인식을 분석한 결과, 부모들은 가족여가활동의 의미를 가족간의 친밀감(43.4%), 가족의 즐거움(20.7%), 가정생활의 활력소(19.9%)순으로 인식하였다. 자녀의 성별에 따른 부모들의 인식은 큰 차이를 나타내지 않았고, 교급별로 가족간의 친밀감에 대한 의미는 초등학교가 41.3%, 중학교 43.8%, 고등학교 44.5%로 자녀의 연령이 높은 부모일수록 더 높은 의미를 두었다. 반면, 가정생활의 활력소에 대한 의미는 초등학교 23.4%, 중학교 19.9%, 고등학교 17.0%로 자녀의 연령이 낮은 부모일수록 가족여가활동을 가정생활의 활력소에 더 많은 의미를 두었다. 게임중독수준별로 가족간의 친밀감에 대한 의미는 고위험군 47.8%, 잠재적위험군 42.2%, 일반군 43.3%로 나타나 고위험군의 부모가 일반군과 잠재적위험군의 부모에 비해 가족여가활동을 가족간의 친밀감에 더 많은 의미를 두었다.

<표 III-38> 부모의 가족여가활동 의미 인식 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		가족 간의 친밀감	자녀 의 교육	가족의 즐거움	가정생활 의 활력소	휴식	가족의 건강 유지 및 체력증진	문화적 경험	기 타	무 응 답
전체		43.4	4.1	20.7	19.9	4.3	5.3	1.3	0.0	1.0
성별	남	43.2	4.3	21.0	19.8	4.1	5.2	1.4	0.1	0.9
	여	43.5	4.0	20.3	20.0	4.5	5.5	1.2	0.0	1.0
교급	초	41.3	4.3	22.2	23.4	1.7	4.9	1.2	0.0	1.0
	중	43.8	4.2	19.6	19.9	4.5	5.7	1.3	0.0	0.9
	고	44.5	4.0	20.5	17.0	6.3	5.3	1.4	0.1	0.9
게임 중독 수준	일반	43.3	4.1	20.7	20.1	4.4	5.2	1.2	0.0	0.9
	잠재 위험	42.2	4.4	20.3	18.3	3.8	7.0	1.7	0.2	2.1
	고위험	47.8	4.4	21.2	17.7	3.9	3.9	1.0	0.0	0.0

○ 부모의 가족여가활동 참여가 자녀에게 미치는 영향에 대한 인식

성별, 교급, 게임중독수준에 따라 부모의 가족여가활동 참여가 자녀에게 미치는 영향에 대한 인식을 분석한 결과, 자녀의 정서(52.6%), 자녀의 사회성(21.8%), 자녀의 신체발달 및 건강(11.0%)순으로 나타났다. 성별로는 큰 차이를 나타내지 않았고, 교급별로는 자녀의 사회성에 영향을 미친다는 부모의 의견이 초등학생 부모 15.2%, 중학생 부모 21.7%, 고등학생 부모 27.3%로 나타나 자녀의 연령이 높을수록 가족여가활동에 부모가 함께 참여하는 것이 자녀의 사회성에 영향을 미친다고 생각하였다. 반면, 자녀의 정서에 영향을 미친다는 의견은 초등학생 부모 57.9%, 중학생 부모 52.6%, 고등학생 부모 48.5%로 나타나 자녀의 연령이 낮은 부모일수록 부모가 가족여가활동에 함께 참여하는 것이 자녀의 정서에 영향을 준다고 생각하였다. 자녀의 게임중독수준별로는 큰 차이를 나타내지 않았다.

<표 III-39> 가족여가활동 참여가 자녀에게 미치는 영향에 대한 인식 -
성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		자녀의 신체발달 및 건강	자녀의 사회성	자녀의 학습능력 향상	자녀의 정서	자녀의 전인발달	기타	무응답
전체		11.0	21.8	4.1	52.6	9.0	0.0	1.5
성별	남	11.2	21.2	4.5	51.8	9.8	0.0	1.5
	여	10.7	22.6	3.5	53.6	8.2	0.0	1.5
교급	초	10.9	15.2	2.7	57.9	11.8	0.0	1.5
	중	11.2	21.7	3.7	52.6	9.4	0.0	1.5
	고	10.8	27.3	5.5	48.5	6.4	0.0	1.5
게임 중독 수준	일반	11.0	22.1	4.0	52.7	8.9	0.0	1.4
	잠재위험	10.6	19.0	4.8	53.6	9.3	0.0	2.7
	고위험	10.3	19.7	3.4	53.2	11.3	0.0	2.0

○ 부모의 가족여가활동 필요 시설에 대한 인식

성별, 교급, 권역, 게임중독수준에 따라 부모의 가족여가활동 필요 시설에 대한 인식은 다음과 같다.

<표 III-40> 가족여가활동 필요 시설 인식 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		체육관	미술관	박물관	극장	운동장	숙박 시설	공원	기타
전체		24.3	14.4	25.5	30.0	20.1	20.7	27.3	12.5
성별	남	24.8	13.9	25.2	28.8	22.1	20.4	24.7	11.6
	여	23.7	15.1	25.9	31.3	17.9	21.1	30.2	13.5
교급	초	26.7	14.9	30.9	24.9	21.5	17.6	66.8	9.2
	중	24.6	14.6	25.8	31.8	20.3	22.6	11.5	13.0
	고	22.0	14.0	20.9	32.5	18.8	21.5	9.9	14.6
게임 중독 수준	일반	24.4	14.4	25.6	29.9	20.1	20.7	27.7	12.6
	잠재위험	22.8	15.2	23.6	29.8	19.6	20.0	21.7	10.7
	고위험	24.1	15.3	28.6	29.6	19.2	25.6	26.1	10.3

이 문항은 응답자가 2개 이상 선택 가능하도록 하였다. 가족여가활동을 위해 필요한 시설에 대해서 부모들이 응답한 결과, 공원(27.3%), 박물관(25.5%), 체육관(24.3%), 숙박시설(20.7%), 운동장(20.1%), 미술관(14.4%)의 순으로 나타났다. 성별, 교급, 게임중독수준별 응답의 차이는 크지 않았다.

○ 부모의 가족여가활동 필요 프로그램에 대한 인식

성별, 교급, 권역, 게임중독수준에 따라 부모의 가족여가활동 필요 프로그램에 대한 인식은 다음과 같다.

<표 III-41> 가족여가활동 필요 프로그램 인식 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		캠프	자원 봉사	취미 모임	유적 답사	주말 여행	가족 영화제	가족 관계 교육	숲체험	기 타
전체		28.1	24.0	18.0	14.4	65.2	16.8	13.7	19.5	1.1
성별	남	28.0	23.2	18.1	14.8	64.5	16.5	13.5	19.4	0.9
	여	28.2	24.9	17.9	14.0	65.9	17.2	13.8	19.7	1.2
교급	초	29.1	26.8	16.8	19.3	67.0	13.8	14.6	22.2	0.7
	중	28.6	23.7	19.6	14.7	63.4	18.3	14.9	19.1	1.0
	고	26.8	22.1	17.7	10.2	65.3	18.0	11.8	17.8	1.2
게임 중독 수준	일반	28.4	23.9	18.1	14.6	65.3	16.9	13.7	19.5	1.0
	잠재 위험	25.9	25.7	16.3	13.7	63.5	16.5	12.4	16.7	1.4
	고위험	27.1	25.6	20.2	10.8	67.0	17.2	13.3	26.6	2.0

이 문항은 응답자가 2개 이상 선택 가능하도록 하였다. 부모의 가족여가활동을 위해 필요한 프로그램에 대한 인식을 조사한 결과 주말여행(65.2%), 캠프(28.1%), 자원봉사(24.0%), 숲체험(19.5%), 취미모임(18.0%), 가족영화제(16.8%), 유적답사(14.4%), 가족관계교육(13.7%) 순으로 나타났다. 성별, 교급별 차이는 크지 않았고, 게임중독수준별 부모의 숲체험에 대한 인식에서 고위험군이 26.6%로 일반군(19.5%)과 잠재적위험군(16.7%)에

비해 큰 차이를 나타냈다.

○ 부모의 가족여가활동을 위한 개선점에 대한 인식

성별, 교급, 게임중독수준에 따라 부모의 가족여가활동을 위한 개선점에 대한 인식은 다음과 같다.

<표 III-42> 가족여가활동을 위한 개선점 인식 - 성별 · 교급 · 게임중독수준

단위: 백분율

구분		경제적 여유	프로그램	정부지원	여가정보 제공	여유로운 마음	기타
전체		53.2	25.5	23.1	35.8	49.8	4.2
성별	남	52.2	25.4	22.7	35.9	50.1	4.3
	여	54.3	25.7	23.5	35.7	49.5	4.1
교급	초	53.9	27.5	27.2	41.2	47.2	3.9
	중	52.1	26.6	21.7	36.7	50.8	3.8
	고	53.5	22.9	21.0	30.6	51.0	5.0
게임 중독 수준	일반	53.3	25.5	23.1	36.2	49.8	4.2
	잠재위험	51.5	23.8	23.2	31.7	50.0	5.0
	고위험	52.2	27.1	20.2	35.0	52.7	4.9

이 문항은 응답자가 2개 이상 선택 가능하도록 하였다. 활발한 가족여가 활동을 유지해 나가기 위해 개선되어야 할 점에 대한 부모의 인식을 조사한 결과, 경제적 여유(53.2%), 여유로운 마음(49.8%), 여가정보제공(35.8%), 프로그램(25.5%), 정부지원(23.1%)의 순으로 나타났다. 성별, 교급, 게임 중독수준별로 부모의 인식은 큰 차이를 나타내지 않았다.

○ 부모의 가족여가활동 상담 및 교육프로그램 참가 의사에 대한 인식

성별, 교급, 게임중독수준에 따라 부모의 가족여가활동을 위한 상담 및 교육프로그램 참가 의사에 대한 인식은 다음과 같다.

**<표 III-43> 상담 및 교육프로그램 참가 의사에 대한 인식 -
성별 · 교급 · 게임중독수준**

단위: 백분율

구분		예	아니오	무응답
전체		61.6	37.4	1.0
성별	남자	61.2	37.9	1.0
	여자	62.1	36.9	1.1
교급	초등학교	70.5	28.6	0.9
	중학교	61.7	37.4	1.0
	고등학교	54.3	44.5	1.1
게임중독 수준	일반군	61.9	37.0	1.1
	잠재적위험군	58.6	40.7	0.8
	고위험군	59.1	40.9	0.0

가족여가활동을 위한 상담이나 교육프로그램이 있다면 참가할 의사가 있는 부모의 비율은 61.6%로 나타났고, 자녀의 성별, 교급, 게임중독수준에 따라 큰 차이는 없었다.

2. 심층면접

본 연구에서는 심층면접 조사를 통해 게임에 이미 중독되었거나 게임중독에 빠질 가능성이 높은 청소년의 게임이용 정도와 게임에 몰입하게 되는 원인, 가족요인, 가족단위 여가활동 실태 등을 파악하였다.

1) 조사대상

본 연구의 목적은 청소년의 게임중독 예방을 위한 프로그램 활성화 방안이므로, 심층면접 조사의 대상을 초등학생과 중학생으로 한정하였다. 조사대상을 구체적으로 살펴보면, 게임중독 잠재적위험사용자인 초등학교 5학년

3명과 중학교 1학년 6명 및 그들의 학부모 9명이며, 게임중독 청소년의 특성에 정통하고 있는 게임중독 청소년의 치료프로그램의 지도자 2명과도 심층면접을 실시하였다.

심층면접 조사대상자들 중 청소년과 학부모는 서울시내 1개 초등학교와 2개 중학교에서 잠재적위험사용자로 분류된 학생을 담임교사로부터 추천받아 선정하였고, 게임중독 치료프로그램 지도자는 한국청소년상담원에서 주관하는 인터넷레स्क스쿨에서 게임중독 청소년을 치료하기 위한 상담사와 멘토를 각 1명씩 추천받아 선정하였다.

심층면접 조사 대상자는 다음과 같다.

<표 III-44> 학생 및 학부모 집단 심층면접 대상자

학교급	학생	학교	이름	학부모	이름
초등학교	학생 1	석관초등학교	신○○	학부모 1	안○○
	학생 2	석관초등학교	성○○	학부모 2	박○○
	학생 3	석관초등학교	배○○	학부모 3	정○○
중학교	학생 4	경인중학교	김○○	학부모 4	이○○
	학생 5	경인중학교	이○○	학부모 5	김○○
	학생 6	경인중학교	탁○○	학부모 6	이○○
	학생 7	문정중학교	김○○	학부모 7	권○○
	학생 8	문정중학교	문○○	학부모 8	지○○
	학생 9	문정중학교	최○○	학부모 9	김○○

<표 III-45> 게임중독 치료프로그램 지도자 심층면접 대상자

구분	일련번호	이름
상 담 사	지도자 1	김○○
멘토	지도자 2	장○○

2) 조사내용 및 절차

심층면접 조사를 위해 여가활동 관련 전공 대학원 박사과정 3명을 면접자로 선정하여, 심층면접 조사 전 조사내용에 대해 2시간의 사전 교육을 실시하였고, 조사대상자들에게 개별적으로 사전 연락을 취하여 조사에 대해 허락을 받은 후 직접 찾아가 심층면접을 실시하였다. 처음에 면접의 목적과 면접할 내용에 대해 간단히 설명하고 면접 조사를 하는 동안 말한 내용은 모두 익명으로 처리될 것임을 밝혔으며, 편안하고 자유롭게 말할 수 있도록 분위기를 조성하였다. 심층면접의 목적을 효율적으로 달성하기 위하여 부모님과의 면접은 자녀들과 면접을 실시한 이후에 이루어졌다.

심층면접 방식은 반구조화된 면접으로 1대1 면접을 실시하였고, 약 30분 정도로 1회 면접을 실시하였다. 피면접자의 동의하에 면접 내용을 녹음하였고, 녹음된 자료는 전사하여 내용을 분석하였다.

대상별 심층면접 조사내용은 다음과 같다.

<표 III-46> 대상별 심층면접 내용

면접 대상자	조사 내용
게임중독 잠재적위험군 및 고위험군 청소년	· 게임 관련 내용(게임이용정도, 게임몰입원인, 부모님 통제 등) · 개인적 특성(심리적 특성, 친구관계 등) · 가족관계(부모직업, 부모와 의사소통 정도) · 부모의 양육태도(자율적 또는 통제적 태도) · 가족여가활동(실태, 부족한 원인, 만족 및 희망 요인 등)
부모	· 자녀의 게임 관련 내용(게임이용정도, 게임몰입원인, 부모님 통제 등) · 자녀의 개인적 특성(심리적 특성, 친구관계 등) · 가족관계(부모직업, 부모와 의사소통 정도) · 양육태도(자율적 또는 통제적 태도) · 가족여가활동(부모의 인식, 실태, 부족한 원인, 만족 요인, 희망 요인 등)
지도자	· 청소년의 게임 관련 내용(이용정도, 중독정도, 중독원인, 게임 중독 예방 방안) · 청소년의 개인적 특성(심리적 특성, 친구관계 등) · 청소년의 가족관계(부모직업, 부모와 의사소통 정도) · 부모의 양육태도(자율적 또는 통제적) · 가족관계 증진을 위한 가족여가활동 활성화 방안

3) 결과 분석

분석 결과는 면접 대상별로 제시하였다. 먼저 게임중독 청소년 프로그램 지도자와 면접한 결과를 제시하였고, 게임중독수준이 잠재적위험군에 속하는 청소년과 학부모의 면접 결과를 제시하였다.

(1) 게임중독 치료프로그램 지도자와 면접한 결과

게임중독 청소년들의 기숙형 치료 프로그램인 ‘인터넷 RESCUE 스쿨’에서 상담사, 멘토 선생님과 심층면접을 하였다. 심층면접한 결과, 게임에 중독된 청소년들은 개인차가 있지만, 하루 평균 기본 3-4시간은 게임을 하고, 대부분 7-8시간 이상 게임을 하고 있었고, 일반 학생들과 비교했을 때, 자기 통제력과 집중력이 현저하게 낮고 자존감이 상당히 낮았다. 게임중독 청소년들은 학업유지가 어렵고 학교생활에 부적응 상태에 있으며 자존감을 보호할 수 없기 때문에 단체 생활에 적응하는 것이 어려운 상태였다. 특히, 남자들은 폭력적인 게임을 선호하는데 게임의 폭력성이 너무 심하고, 스트레스 해소를 위해 점점 더 폭력적인 게임을 원하였다.

게임에 중독된 청소년은 부모가 모두 일을 하는 경우 아이들이 집에 혼자 있는 시간이 많아 게임을 하게 되고, 부부관계에 문제가 있거나 결손가정인 경우에도 게임에 중독되기 쉬운 것으로 확인되었다. 또한, 여가를 건전하게 즐길 수 있는 놀이거리가 부족하여 게임에 의존하게 되었고, 시골 지역의 경우 상황은 더욱 심각하였다. 실제로 치료프로그램에 참가한 청소년들은 대부분 게임이 재미있어서 하기 보다는 대안적인 놀이거리가 없어서 하는 경우가 대부분이었다.

또 다른 원인으로는 학교, 가정, 지역사회의 연계 시스템 부재로 인한 구조적인 문제가 있으며, 게임 업체들의 사회적 책임 회피도 한 원인이라 할 수 있겠다. 게임업체들은 이윤만을 추구하는 경향이 있어 게임이 청소년에게 미치는 악영향에 대한 고려가 부족하므로, 이에 대한 규제의 필요성을 확인하였다.

게임에 중독된 청소년을 게임중독에서 빠져나오게 하는 방안으로는 게임 중독 청소년의 자존감을 보호하면서 치료해 줄 수 있는 학교나 지역사회의 적극적인 지원이 필요하며, 치료프로그램도 중요하지만 프로그램 실시 후 지속적인 관심을 줄 수 있는 연계시스템이 더욱 중요하다. 선정적이고 폭력적인 장면 등이 나오는 게임은 법적으로 제재를 가하는 등 법적인 차단책을 만들어 제도화시키는 것도 필요한 조치이다.

게임에 중독된 청소년들의 가족관계는 부모와의 대화가 정서적인 내용보다 사실적인 내용이 많고, 부모님의 여가 시간 부족으로 가족이 함께 하는 활동이 거의 없어 부모-자녀 간 의사소통의 기회가 적었고, 이에 따라 원만한 가족관계를 형성하지 못하고 있었다. 이러한 가족관계를 개선할 수 있는 방법으로 대화의 기술, 여가 인식 및 여가를 보내는 기술 등에 대한 부모 교육이 필요하며, 학교와 지방자치단체의 지속적인 가족활동 행사, 게임에 중독된 수준에 따라 적절한 상담활동이 포함된 가족여가프로그램이 필요하다.

(2) 게임중독 잠재적위험군 청소년 및 학부모의 면접 결과

게임에 중독될 위험이 있는 잠재적위험군 수준의 초등학교(5-6학년) 3명, 중학생(1학년) 6명, 그리고 그들의 어머니들과 심층면담을 실시하였다. 면담 대상자 중 남학생이 8명, 여학생이 1명이었다. 심층면접 결과, 대상자들은 거의 매일 게임을 하고 있었고, 평일 평균 약 2시간, 주말에는 평균 4-5시간 게임을 하였다. 집에서도 게임을 하지만, PC방을 자주 이용하며, PC방을 이용하지 않는 학생은 돈만 있다면 가고 싶어했다. 남학생은 대부분 폭력적인 게임을 하고 여학생은 캐릭터키우기 등 비폭력적이면서 다양한 유형의 게임을 하였다. 게임을 하는 동안 편안함을 느끼며 부모님이 못하게 하면 짜증이 나고 동생을 괴롭히는 등의 반응을 보이지만, 대부분 부모님의 통제에 따르고 있었다. 하지만, 부모님의 통제가 없을 경우에는 장시간 게임을 하였고, 게임 때문에 학업에 영향을 주거나 해야 할 일을 못하기도 하였으며, 게임을 못하게 되면 불안해 진다고 하였다.

“게임을 못하게 하면 어때요? 아주 몸부림을 치죠. 아무래도 조금 날카로워지는 것 같아요. 동생하고 싸우기도 하고.”

“부모님이 안 계시는 날 20시간도 게임을 한 적이 있어요.”

게임을 하는 이유로는 게임이 재미있고, 친구들과 사이버 공간에서 어울릴 수 있으며, 부모의 맞벌이, 경제적인 이유로 방과후에 학원을 가지 못하고 집에 있는 시간이 많기 때문으로 나타났다. 심층면접 대상자 9명 중 5명의 부모가 맞벌이를 하고 있었고, 부모가 맞벌이를 한 청소년들의 게임중독 성향이 더욱 강한 것으로 확인되었다. 아버지가 게임을 좋아해서 자녀에게 게임을 가르쳐 주었고 게임관련 직업을 갖고 있어 자녀에게 영향을 미치기도 하였다.

“저는 주로 주말에만 게임을 해요. 부모님이 주말에만 일을 함께 나가 시거든요. 그래서 집에 아무도 없으니까 주말에 게임을 몰아서 해요.”

부모의 양육태도는 대부분 어머니의 양육태도가 통제적이었고, 아버지는 자녀와 함께 하는 시간이 많지 않아 통제를 할 시간이 적어 대부분 자율적인 양육태도를 취하지만, 게임하기와 만화보기 등에는 대체적으로 통제적인 태도를 취하였다. 대부분의 부모들은 자녀가 스스로 알아서 게임하는 것을 통제하도록 바라고 있었으며, 통제적인 태도보다는 자율적인 양육태도를 취하고 있었다.

가족관계 및 가족여가활동은 대부분 양육을 어머니가 맡아서 하며, 아버지는 바빠서 자녀와 함께 할 시간이 많지 않지만, 주말에 자녀와 함께 여가활동을 하는 가족도 있었다. 가족이 함께 하는 여가활동은 대부분 아버지의 의지가 중요한 것으로 확인되었다. 맞벌이임에도 불구하고 가족이 함께 여가활동을 보내려는 아버지의 의지가 강한 경우에는 틈을 내서 가족이 함께 여가활동을 하고 있었다.

“우리 부부가 함께 호프집을 경영하기 때문에 ○○는 집에서 누나랑 거의 지내요. 그래도 주말에는 애들하고 함께 시간을 보내려고 노

력해요. 그래서인지 ○○도 아빠를 존경해요.”

하지만, 가족이 함께 여가활동을 보내려는 아버지의 의지가 적은 경우에는 가족여가활동이 거의 없었으며, 아버지와 자녀 간 의사소통의 기회가 없어 가족관계가 부정적이었다.

“엄마 아빠 모두 하루 종일 일을 하시기 때문에 부모님과 대화도 거의 안해요. 아빠는 주말에도 낮에는 운동을 하시고 밤에는 일하러 나가세요.”

“아빠가 가족들하고 함께 하는 것을 귀찮아해요. 아빠가 바빠서 주말엔 피곤해서 거의 주무세요.”

맞벌이인 경우 부모가 여가활동을 자녀와 함께 하는 경우가 거의 없어, 자녀가 친구들과 어울리거나 혼자 집에서 게임을 하는 경우가 대부분이었다. 맞벌이 부부가 아닌 경우와 가족여가에 대한 필요성을 느끼는 부모의 경우에는 주말을 중심으로 가족여가활동을 많이 하는 것으로 확인되었다. 많이 하는 가족여가활동으로는 TV 시청, 외식, 쇼핑, 운동 등이었고, 초등학교 고학년이 되면서부터 자녀들은 가족과 어울리기 싫어하는 성향들이 나타나 가족이 함께 여가활동을 하지 못한 원인이 되었다. 심층면접에 참여한 부모들은 대부분 가족여가활동 부족의 주된 원인이 부모의 시간 부족, 가족단위 여가프로그램의 부재, 가족여가프로그램 정보의 홍보 부족이라고 응답하였다.

(3) 심층면접의 시사점

심층면접 결과, 청소년의 게임중독을 예방하기 위한 가족요인 해결 방안으로는 가족의 구조적 문제를 해결해야 하는데 이는 현실적으로 쉽지 않은 일이므로, 가족이 함께 하는 활동을 증가시키기 위한 다양한 노력이 필요하다. 예를 들면, 가족여가에 대한 인식 전환을 위한 부모교육, 다양한 여

가프로그램 개발과 보급 및 원활한 운영을 위한 행·재정적 지원, 학교, 지방자치단체, 청소년 활동시설 등의 연계 등이 필요하다. 이외에 제도적인 장치가 도입되어야 하는데, 하루 또는 일주일 동안 일정 시간 동안만 게임을 할 수 있도록 하거나 일정 시간(예; 오후 10시)이 되면 컴퓨터 전원이 자동으로 차단되는 방법 등도 고려되어야 할 것이다.

3. 소결

본 연구의 궁극적인 목적은 청소년의 게임중독을 예방하는 프로그램의 내용을 구성하고 활성화 방안을 마련하는 것이다. 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족프로그램의 내용을 구성하기 위해서는 청소년의 게임중독의 원인을 파악해야 하는데, 본 연구의 설문조사와 심층면접 조사를 통해서 파악된 원인은 다음과 같다.

첫째, 가정에서 부모와의 원만하지 못한 관계가 게임중독의 원인이 될 수 있다. 부모와의 관계에 영향을 줄 수 있는 요인들로는 가족기능, 부모와의 의사소통, 부모의 양육태도 등이 있다. 기존 연구에서도 가족기능, 부모와의 의사소통, 부모의 양육태도 등과 청소년의 게임중독 간에는 부적인 상관을 보고하고 있다(이인선, 2004; 이형초, 2001; 이희경, 2003; 김정은, 2008). 본 연구의 설문조사 결과에서도 게임중독수준이 잠재적위험군 이상인 청소년의 가족기능(가족응집력, 가족적응력)과 부모·자녀 간 의사소통이 일반 청소년에 비해 낮게 나타났다.

본 연구의 설문조사 결과에 의하면, 청소년이 온라인게임사용을 조절하는데 있어 부모의 역할은 기대 이상으로 크다. 청소년의 과도한 게임사용과 부모와의 부정적인 관계에 대해 원인 및 결과가 기존 연구들에서 명확하게 밝혀지지는 않았지만, 청소년의 게임중독을 예방하는데 부모의 역할을 강조하는 것은 당연한 것이다. 이에 청소년의 게임중독을 예방하기 위해서는 가족기능을 강화하고 부모·자녀 간 의사소통을 긍정적인 방향으로 변화시킬 수 있는 방안이 모색되어야 할 것이다.

이외에도 청소년의 게임중독에 영향을 주는 가족 요인으로 부모의 게임에 대한 인식과 태도가 있다. 본 연구의 심층면접 조사에서도 부모가 게임에 대한 이해가 높을수록 청소년의 게임사용에는 긍정적인 영향을 준 것으로 나타났다. 따라서, 게임의 특성 및 자녀의 게임사용과 가족기능의 관계에 대한 부모교육을 통해 청소년의 게임중독을 예방하는데 도움을 얻을 수 있다.

본 연구에서 실시했던 심층면접 조사 결과에 의하면, 게임중독에 빠진 청소년들의 가족은 맞벌이가 많았다. 본 연구의 설문조사 결과에서도 부모가 맞벌이를 하거나 무직인 경향거나고위험군 청소년이 많았으며, 가정의 경났들의수준이 매우 나쁘거나 매우 좋은 경향거나고위험군 청소년이 잠재적 위험군과 일반군 청소년보다 많았다. 또한, 일반군 청소년에 비해 잠재적 위험군과 고위험군 청소년이 가족과 함께 여가 설을 하는 경향도 적게 나타났다, 가족과 함께 희망하는 경우도 적게 나타났다.

이러한 결과를 종합해 볼 때, 부모가 모두 맞벌이를 하거나 결손가정 등의 경우 가족과 함께 하는 시간이 부족하고, 집에서 혼자 보내거나 부모의 게임사용 통제가 부족하여 게임사용을 많이 하게 되는 것으로 사료된다. 또한 이러한 경우에는 가족 간의 정서적인 유대를 형성하기가 쉽지 않아 부모와 자녀 간 관계를 부정적으로 만들게 되고, 이러한 관계는 청소년이 게임에 빠지게 되는 원인이 될 것이다. 즉, 청소년의 게임중독은 가족의 구조적인 문제가 하나의 원인이 되고 있다. 하지만, 이러한 구조적 문제를 의도적으로 해결하기는 쉽지 않으므로, 다양한 방법을 통해서 가족의 유대관계를 강화하는 방안을 모색해야 청소년의 게임중독을 예방하는데 도움을 얻을 수 있을 것이다.

둘째, 학교는 청소년이 하루 중 가장 많은 시간을 보내는 장소 중 하나로 학교생활에서 이루어지는 대인관계는 청소년의 게임중독에도 영향을 미칠 수 있다(김종원, 조옥귀, 2002). 평소 학교에서 교사와 친구들로부터 사회적 지지를 받지 못하는 청소년은 인터넷중독이나 게임중독이 될 가능성이 높다. 그 이유는 교사나 친구로부터 지지를 받지 못하면 자아존중감이 낮아지게 되고 이러한 영향은 게임으로 현실을 도피하는 현상이 나타날

수 있기 때문이다. 또한, 주위에 게임에 빠져 있는 친구가 많을 경우에도 게임에 빠질 가능성이 높아진다. 게임 속에서 친구들과 만나고 온라인에서 친구관계를 지속하려는 경향이 있기 때문이다. 이에 청소년의 게임중독을 예방하는 프로그램에서는 게임에 중독될 가능성이 높은 청소년들을 또래 집단으로 형성하여 프로그램에 참여시키는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

셋째, 가정과 학교 외에도 청소년의 게임중독에 영향을 미치는 환경적 요인으로서는 게임에 쉽게 접할 수 있는 환경, 건전한 놀이 문화 및 가족과 함께하는 여가활동 부족 등이 있다. 이미 우리나라는 온라인게임 산업이 세계 최고 수준으로 발달해 있으며 PC방은 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있어 청소년들이 쉽게 게임에 접할 수 있는 환경이 갖추어져 있다. 이러한 환경에 더하여 가족의 구조가 핵가족화 되었고 여성의 사회진출 증가로 맞벌이 부부가 많아졌으며, 경제적인 성장으로 인한 주거환경 개선은 청소년들이 혼자 방을 사용할 수 있게 되어 청소년들이 게임에 빠질 가능성을 높여주고 있다. 즉, 이러한 사회구조적인 문제를 해결하기 위해서는 청소년들이 게임에 쉽게 접할 수 있는 환경을 변경해 주는 것이 필요하다.

청소년들이 게임에 쉽게 접할 수 있는 환경에 더하여 청소년들이 여가를 건전하게 즐길 수 있는 놀이 문화 부족과 가족들이 함께 즐길 수 있는 여가프로그램과 시설 부족이 청소년의 게임사용을 증가시키는 한 원인이 될 수 있다. 최근에 다양한 여가활동 프로그램들이 증가하고 있지만, 이러한 프로그램들에 가족이 함께 자발적으로 참여 문화 부문화적다문화주장이 본 연구의 심층면접 조사와 전문가 자문을 통해 확인되었다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 게임을 대체할 수 있는 다양한 활동프로그램을 개발하고, 이러한 프로그램에 주말이나 공휴일과 같이 가족이 함께 할 수 있는 시간대에 참여할 수 있도록 여건을 마련하는 대책이 필요하다.

마지막으로 게임산업체에 대한 법적, 제도적 규제 미비와 경제적 유인책 등도 청소년 게임중독의 원인이다. 최근 게임산업의 발달로 다양한 게임이 개발되어 청소년의 욕구를 충족시켜 주고 있는데, 이 중에는 청소년들에게 부정적인 영향을 미칠 수 있는 선정적이고 폭력적인 게임들이 많다. 청소년

년들은 폭력적이고 선정적인 게임을 하게 되면 점점 더 폭력적이고 선정적인 게임을 원한다. 또한, 게임업체에서는 청소년들에게 일정시간 게임을 하거나 일정 수준 이상이 되면 게임머니 지급 등의 경제적 유인책으로 청소년들의 게임중독을 가속화시키고 있다. 이에 청소년의 게임중독을 예방하기 위해서 게임업체에 대한 규제와 함께 게임산업체의 지속적이고 추가적인 청소년 게임중독 예방 노력 등이 촉구되어야 할 것이다.

IV. 가족단위 여가프로그램 사례

1. 국내 가족단위 여가프로그램의 구분
2. 운영기관별 가족단위 여가프로그램 사례

IV. 가족단위 여가프로그램 사례

가족단위 여가활동은 가족기능강화 측면에서 긍정적이며, 청소년 문제 특히 게임중독의 예방과 치료차원에서 활용도가 높다. 이러한 의미에서 청소년 게임중독과 같은 문제를 해결하기 위한 가족여가 프로그램의 확보가 필요한 시점이다. 청소년의 역량을 강화시키는 물론 청소년세대의 행복요인에 초점을 두는 가족여가 프로그램이 필요하다.

본 연구에서는 이러한 문제의식을 바탕으로, 가족여가 프로그램의 내용 구성과 활성화에 대한 정책적 제언을 위한 가족단위 여가프로그램 사례를 조사하였다. 사례조사 방법은 문헌조사, 전문가 및 프로그램 참여자 인터뷰, 인터넷 검색 등이다.

1. 국내 가족단위 여가프로그램의 구분

1) 주체별 접근

지난 1년간(2008년 9월~2009년 8월) 진행된 가족여가프로그램을 조사한 결과 총 59건의 프로그램이 검색되었다. 각 주체별로 분류해 본 결과, 이 중 국가기관(한국 청소년 상담원, 국악원, 박물관, 수련원, 지자체, 시설관리공단)에서 시행된 프로그램이 33건, 국가위탁기관(복지관, 건강가정지원센터)에서 시행된 프로그램이 17건, 민간 기업에서 시행된 프로그램은 9건으로 나타났다. 국가기관에서 실시한 프로그램은 주로 학습 위주의 프로그램이 주를 이루었고 반면, 국가위탁기관에서 실시한 프로그램은 가족의 기능을 강화시켜주는 데에 초점이 맞추어진 캠프 및 상담 프로그램이 주를 이루고 있다. 민간 기업에서 시행한 프로그램을 살펴보면 학습보다는 일회성 캠프, 가족의 화합을 위한 캠프활동이 주를 이루고 있었다. 자세한 내용은 다음과 같다.

<표 IV-1> 국내 가족단위 여가프로그램 사례 - 주체별 분류

주 체		프로그램 명		유 형	건 수
국가 기관	한국 청소년 상담원	경기도 포천시 드림스타트	가족화합 프로그램	기능 강화	1
	국악원	국립 남도국악원	"가족사랑 참살이 우리문화 체험"	학습 활동	2
			남도전통문화체험	학습 활동	
	박물관	국립 민속 박물관	한 여름밤의 박물관 나들이	학습 활동	3
			얼씨구~좋다~신나는 우리 품물	학습 활동	
			가족과 함께 우리 문화재 가꾸기	학습 활동	
		국립 제주박물관	엄마,아빠와 함께하는 박물관 나들이	학습 활동	1
		종이나라박물관	가족종이문화 체험 '탈 만들기'	체험 활동	1
	수련원	국립 평창청소년수련 원	2009년 청량열 가족사랑 가족캠프	체험 활동	2
			국립평창청소년수련원 메밀꽃 가족캠프	체험 활동	
	지자체	김제시	가족과 함께 떠나는 마음 여행	기능 강화	1
		음성군	음성군생활체육 가족캠프	스포츠	1
		서울특별시 생활체육회	가족사랑 생활체육캠프	스포츠	1
		서울시 푸른도시국 녹지사업소	숲속가족캠프 운영	체험 활동	1
		강남구 센터	다문화 & 한국인 가족 멘토링 연계 '더불어 함께 살아가는 지구촌 한가족'	체험 활동	3
			아버지학교 해피패밀리	기능 강화	
			가족학습교육	기능 강화	
		동대문구	가족과 함께 fun!fun!fun!	기능 강화	1

33

	시설관 리공단	도봉구 센터	가족봉사단 정기봉사	봉사 활동	1	17	
		중랑구 센터	세계 속으로 go go	학습 활동	1		
		동대문구 생활체육협의회	동대문구 가족캠프	스포츠	1		
		영통 청소년 문화의 집	맹부모 삼천지교	학습 활동	3		
			도시가족의 주말농장 이야기	체험 활동			
			가족테마기행	기능 강화			
		김해시 시설관리공단 (청소년 수련관)	여름가족캠프	체험 활동	1		
			인천광역시 시설관리공단 (청소년 수련관)	수련관내-놀토 일일 체험학습	학습 활동		2
				가족캠프-동근세상 만들기	체험 활동		
	대구광역시 시설관리공단(청 소년 문화의 집)		역사기행	학습 활동	5		
			세계문화유산	학습 활동			
			절기체험(설,추석등 명절)	체험 활동			
			갯벌탐방/ 철새탐조	체험 활동			
			레프팅/ 스키	스포츠			
		서울대학교 체육영재센터	서울대학교 체육영재프로그램	스포츠	1		
	국가 위탁 기관	과천 종합사회복지관	건강한 가정만들기	기능 강화	2		
			가족여가증진프로그램	기능 강화			
		동신대 종합사회복지관	한부모 가족문화나들이	기능 강화	2		
			한부모 가족캠프	기능 강화			

		중촌 사회복지관	가족캠프	기능 강화	1			
		우리집 사회복지관	‘가족과 떠나는 마음 여행’	기능 강화	1			
	건강가 정지원 센터	성동구 건강가정지원센터	뽀 (Fun) 뽀 (Fun) 한 가족 이야기	기능 강화	1			
		수성구 건강가정지원센터	천연 모기약 만들기	체험 활동	1			
		안성시 건강가정지원센터	우리가족 하나되기 축제	기능 강화	1			
		연제구 건강가정지원센터	한마음 가족캠프	기능 강화	1			
		영등포구 건강가정지원센터	가족자원봉사캠프	봉사 활동	1			
		화성시 건강가정지원센터	우리가족 LOVE-T	사랑샘샘 행복풍풍 요리만들기	체험 활동			6
				부자 요리사	체험 활동			
				가족과 함께 가을여행 해군본부 안보공원	기능 강화			
				온가족이 함께하는 서바이벌 게임	스포츠			
				아빠와 함께하는 서바이벌 게임	스포츠			

민간 기업	비영리 단체	홀트 아동복지회	홀트 한사랑회 전국 가족 캠프	기능 강화	1	9
		한국스카우트전 남연맹	가족야영	기능 강화	1	
		청소년과 놀이문화연구소	메아리 여름가족캠프	기능 강화	1	
		푸른마을 아동센터	해피하우스	기능 강화	2	
			"희망날개"	기능 강화		

	이랜드 복지재단	리프레쉬투어 (Refresh Tour)	기능 강화	1
	경기도 양평 전통놀이학교	모꼬지 캠프	체험 활동	1
	비전 차일드	연인산 자연캠프	체험 활동	1
	안면도 청소년 수련원	가족여행 및 캠프	기능 강화	1

2) 유형별 접근

지난 1년간(2008년 9월~2009년 8월) 진행된 가족여가프로그램을 각 유형별로 분류해 본 결과, 가장 많은 유형은 가족기능강화활동으로 23건, 그 다음으로 체험활동이 16건, 학습활동은 11건, 스포츠 활동 7건, 봉사활동 2건으로 나타났다. 학습활동을 살펴보면 박물관, 국악원 등에서 어린이들을 대상으로 제공하는 프로그램과 청소년 문화원에서의 프로그램이 주를 이루었고, 체험활동으로는 캠프와 가족 구성원들이 함께 만들면서 즐길 수 있는 프로그램이 주를 이루었다. 가족기능강화활동으로는 캠프와 축제, 나들이, 여행이 주를 이루었으며 스포츠 활동으로는 생활체육회에서 주관하는 프로그램과 서바이벌게임이 포함되어 있고 봉사활동 프로그램은 많지 않았다.

<표 IV-2> 국내 가족단위 국내 여가프로그램 사례 - 유형별 분류

유 형	프로그램 명	주 체	건 수
학 습 활 동	"가족사랑 참살이 우리문화 체험"	국립 남도 국악원	2
	남도전통문화체험		
	한 여름밤의 박물관 나들이	국립 민속 박물관	3
	얼씨구~좋다~신나는 우리 풍물		
	가족과 함께 우리 문화재 가꾸기		
	엄마, 아빠와 함께하는 박물관 나들이	국립 제주 박물관	1
	세계 속으로 go go	중랑구 센터	1
	맹부모 삼천지교	영통 청소년 문화의 집	1

	수련관내-놀토 일일 체험학습	인천광역시 시설관리공단 (청소년 수련관)	1	
	역사기행	대구광역시		
	세계문화유산	시설관리공단(청소년 문화의 집)	2	
체험 활동	2009년 청량얼 가족사랑 가족캠프	국립평창청소년수련원	2	16
	국립평창청소년수련원 메밀꽃 가족캠프			
	숲속가족캠프 운영	서울시 푸른도시국 녹지사업소	1	
	가족종이문화 체험 '탈 만들기'	종이나라박물관	1	
	다문화 & 한국인 가족 멘토링 연계 '더불어 함께 살아가는 지구촌 한가족'	강남구 센터	1	
	도시가족의 주말농장 이야기	영통 청소년 문화의 집	1	
	여름가족캠프	김해시 시설관리공단(청소년수련관)	1	
	가족캠프-둥근세상 만들기	인천광역시 시설관리공단 (청소년 수련관)	1	
	절기체험(설,추석등 명절)	대구광역시 시설관리공단(청소년 문화의 집)	2	
	갯벌탐방/ 철새탐조			
	천연 모기약 만들기	수성구 건강가정지원센터	1	
	우리가족 LOVE-T	화성시 건강가정지원센터	3	
	사랑샘샘 행복풍풍 요리만들기			
	부자 요리사			
	모꼬지 캠프	경기도 양평 전통놀이학교	1	
	연인산 자연캠프	비전 차일드	1	
가족 기능 강화	가족화합 프로그램	경기도 포천시 드림스타트	1	23
	가족과 함께 떠나는 마음 여행	김제시	1	
	아버지학교 해피패밀리	강남구 센터	2	
	가족학습교육			

	가족과 함께 fun!fun!fun	동대문구 센터	1
	가족테마기행	영통 청소년 문화의 집	1
	건강한 가정만들기	과천 종합사회복지관	2
	가족여가증진프로그램		
	한부모 가족문화나들이	동신대 종합사회복지관	2
	한부모 가족캠프		
	가족캠프	중촌 사회복지관	1
	‘가족과 떠나는 마음 여행’	우리집 사회복지관	1
	뽀(Fun)뽀(Fun)한 가족 이야기	성동구 건강가정지원센터	1
	우리가족 하나되기 축제	안성시 건강가정지원센터	1
	한마음 가족캠프	연제구 건강가정지원센터	1
	가족과 함께 가을여행 해군본부 안보공원	화성시 건강가정지원센터	1
	홀트 한사랑회 전국 가족 캠프	홀트 아동복지회	1
	가족야영	한국스카우트전남 연맹	1
	메아리 여름가족캠프	청소년과 놀이문화연구소	1
	해피하우스	푸른마을 아동센터	2
	“희망날개”		
	Refresh Tour	이랜드 복지재단	1
	가족여행 및 캠프	안면도 청소년 수련원	1
스포츠	온가족이 함께하는 서바이벌 게임	화성시 건강가정지원센터	2
	아빠와 함께하는 서바이벌 게임		
	음성군생활체육 가족캠프	음성군	1
	가족사랑 생활체육캠프	서울특별시 생활체육회	1
	동대문구 가족캠프	동대문구 생활체육협의회	1

7

봉사 활동	레프팅/ 스키	대구광역시 시설관리공단(청소 년 문화의 집)	1	2
	서울대학교 체육영재프로그램	서울대학교 체육영재센터	1	
	가족봉사단 정기봉사	도봉구 센터	1	
	가족자원봉사캠프	영등포구 건강가정지원센터	1	

2. 운영기관별 가족단위 여가프로그램 사례

가족단위 여가프로그램에 대한 사례분석의 일환으로 담당자와 참여자의 인터뷰를 실시하였다. 최근 가족단위 여가프로그램을 실시하고 있는 공공기관, 사회단체 및 지자체를 중심으로 4곳을 선정한 후 직접 방문하여 인터뷰를 실시하였는데, 그 자세한 과정은 다음과 같다.

우선 서울 근교에 있는 시설을 중심으로 7월과 8월에 걸쳐 진행하고 있는 가족여가와 관련된 프로그램을 위주로 결정하였으며, 콘텐츠가 겹치지 않도록 취미활동, 영화감상, 체육활동, 체험활동 등 프로그램의 다양성을 고려하여 선택하였다. 또한 주체기관도 정부, 체육회, 사회단체 등을 고려하여 선정하였다. 2004년 건강가정기본법 제정으로 2005년부터 설치된 92개소 건강가정지원센터 중 2곳을 선정하였고, 16회째 가족캠프를 진행하고 있는 서울시 생활체육회를 방문하였다. 그리고 우리나라 대표적인 사회단체인 YMCA 위탁기관인 청소년 문화의 집을 찾아 전문가 인터뷰를 실시하였다. 담당자와의 면담은 모두 이루어졌으나 프로그램의 특성이나 사생활 침해 문제로 인하여 참여자의 면담을 꺼려했던 사례도 있었다.

1) 탐방기관 현황

(1) 건강가정지원센터

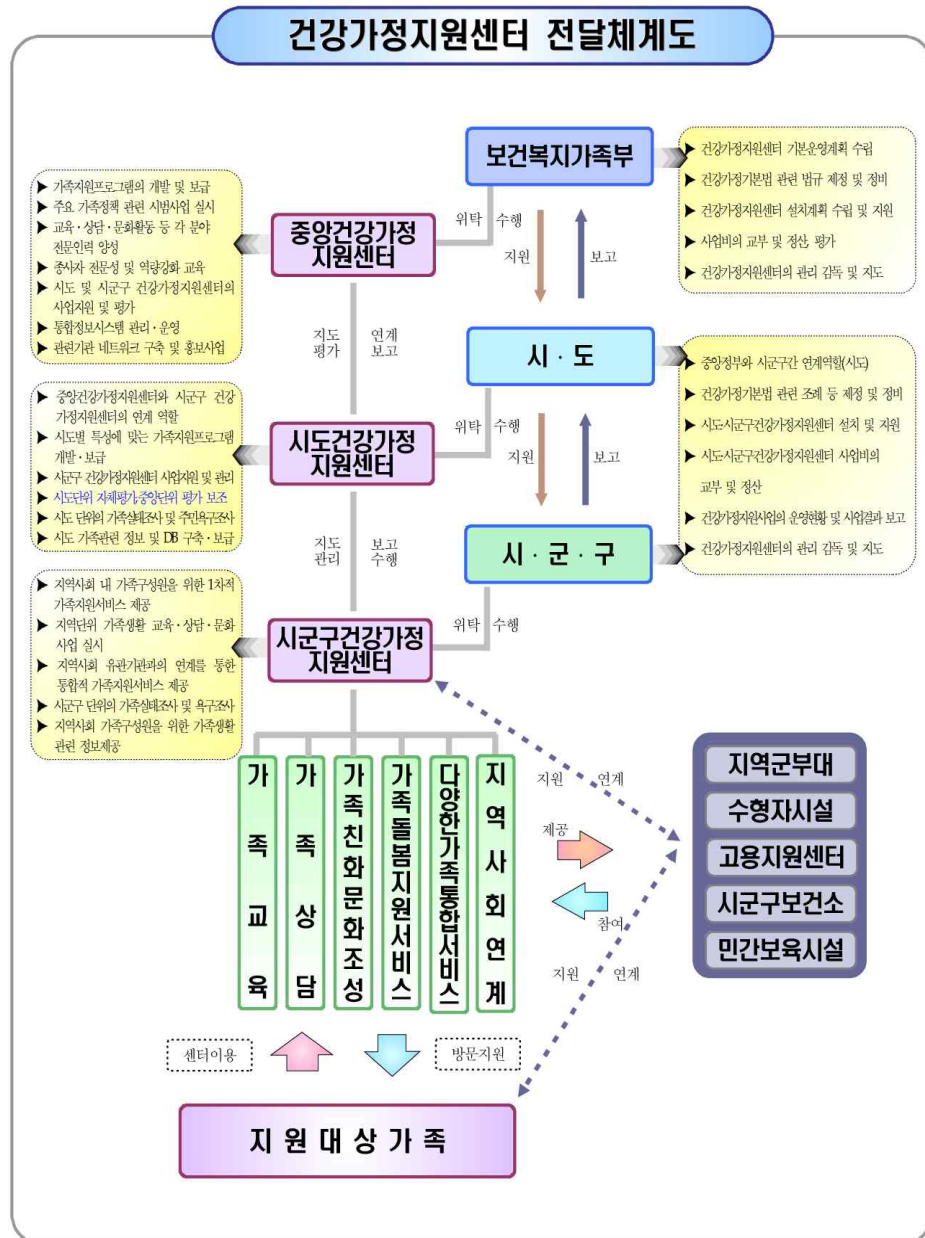
가족친화적 문화사업이 국가정책의 중요한 영역으로 지정되고 이를 최일선에서 실행하고 있는 것이 건강가정지원센터이다. 전국의 건강가정지원센터에서는 건강가정기본법과 국가정책 방향에 근거하여 지역과 소득계층에 따른 여가 취약집단의 가족여가 프로그램 개발, 다양한 가족 유형을 고려한 가족여가 프로그램 개발 및 지원, 가정 내 및 가정 간 소통증진을 위한 가족공동체 여가 프로그램 개발, 지역 특성을 살린 가족문화활동 프로그램 발굴 및 보급, 가족여가문화 활성화를 위한 정보망 구축 등을 다루고 있다. 모든 건강가정지원센터들은 정책 전달체계로서의 역할과 기능을 수행하기 위하여 각 센터의 가족문화 사업에 기본법과 정책과제 및 프로그램의 내용을 일관되게 적용하여 운영 방향을 정할 뿐 아니라 담당부처(과거 보건복지부, 여성가족부, 현재는 보건복지가족부)의 업무 방향도 준수하고 있다(그림 IV-1 참고).

(2) 생활체육협의회

생활체육협의회는 생활체육 진흥을 통한 시민건강과 체력증진, 시민의 건전한 여가선용과 선진 체육문화 창달이라는 설립목적을 가지고 시민건강 증진 및 삶의 질 향상에 기여하는데 목표를 두고 있다. 이 중 서울시 생활체육회는 산하 자치구생활체육회 25개소, 국민생활체육 서울시 종목별연합회 48개소로 구성되어 있으며, 국민생활체육종목별연합회(70종목 568개 연합회 6,994개 클럽)를 보유하고 있어, 서울시민들의 여가선용과 스포츠 활동을 지원하고 있다.

가족과 관련된 프로그램의 진행은 지역진흥팀에서 이루어지고 있으며 주로 자녀들의 방학과 휴가기간을 이용한 가족단위 여가선용 기회 제공을 목적으로 한다. 이를 통해 가족구성원 모두가 참여할 수 있는 생활체육프로그램을 보급하고, 야외 활동을 통해 가족 간의 사랑과 화합을 다짐하는 동시에 자녀들의 자연 학습 기회를 마련하는 목적으로 업무 방향을 진행 중이다. 가족에 대한 중요성

이 커지면서 가족단위 여가활동 프로그램 개발에 대한 관심이 높아지고 있다.



[그림 IV-1] 건강가정지원센터의 업무 흐름과 지역사회 네트워크)

(3) 청소년 문화의 집

읍면동 단위의 청소년 문화의 집 설립은 청소년기본법에 기초한다. 이 중 영통청소년문화의 집은 청소년들에게 건전한 문화 공간, 만남과 휴식의 공간, 정보의 공간으로서 청소년들의 자율적인 참여를 제고하고, 체험활동의 장, 참여와 나눔의 장을 만들어 청소년들의 정보의욕구를 충족시켜주고자 설립된 시설이다. 건전한 청소년 문화 정착을 만들어전문 청소년시설로써의 만상을 정립하고 주체적인 청소년 활동에 힘쓰며 동아리 활동 및 체험활동을 통해 청소년 건전 문화를 조성하여 청소년들이 윤택한 삶을 영위하도록 돕는데 목적이 있다.

이와 관련된 프로그램 중 가족단위 프로그램은 ‘놀토’ 기행프로그램인 ‘가족테마기행’, 환경가족활동인 ‘도시가족의 주말농장 이야기’, 세대공감프로그램인 ‘맹부모삼천지교’ 등이 있으며, 이를 통해 통합적 가족서비스 구축 및 세대 간 통합을 이루는데 목표를 두고 있다. 이외에도 청소년 자체적인 동아리활동지원, 자치적인 청소년활동 지원과 연계, 건전한 문화 공간 및 컴퓨터 조성 등이 주요 사업이다.

2) 탐방기관별 가족단위 여가프로그램 특성

(1) 구리시 건강가정지원센터

○ 다양한 계층을 위한 여가프로그램 기획의 어려움

담당자의 프로그램에 대한 의지가 강했던 본 센터는 정부의 지원이 많이 부족한 것을 가장 큰 문제점으로 지적하고 있다. 대부분의 프로그램을 무료로 진행하고 있는 만큼 중앙정부의 지원만으로는 한계가 있다는 의견이 지배적이다. 결국 지역기반 사회단체나 지역주민의 관심과 지원이 절실하다. 이를 위해서는 지역특성이 강화된 프로그램이 관심과 홍보에 유리할

6) 보건복지가족부 가족정책과(2008)에서 발간한 ‘2009년도 건강가정지원센터 세부운영지침’에서 발췌하였음.

것으로 기대된다. 하지만 현실적으로 저소득층과 차상위 계층만을 위한 프로그램을 주로 실시하다보니, 실제로 가족여가에 관심이 있는 일반가정의 참여나 특정한 문제를 가진 가족, 예를 들면 게임중독 등의 예방과 치료차원의 참여는 이루어지기 어려운 현실이다. 또한 대부분의 프로그램에서 아버지들의 참여가 저조하다. 이는 프로그램 진행 사정상 시간배정의 문제가 있기 때문이긴 하지만, 토요 프로그램 등 아버지들의 참여가 가능한 시간 대라 하더라도 가족이 함께 하는 활동에 대한 아버지의 참여 의지가 약한 것으로 나타났다.

○ 센터 구성

전국의 건강가정지원센터가 동일하게 각 센터 당 팀을 구성하여 가족프로그램을 실시하고 있다. 팀은 상담·문화팀, 가족교육팀, 운영팀, 아이돌보기팀 등으로 구성되며, 가족을 상대로 진행되는 프로그램은 크게 문화프로그램과 교육프로그램으로 나뉘게 된다.

○ 프로그램 내용

교육프로그램은 주로 신혼부부와 어머니 학교 및 자녀 동반 프로그램으로 이루어져 있으며, 가정생활에 있어 전반적으로 발생할 수 있는 문제들이나 부부관계, 자녀관계 등을 교육하는 프로그램으로 이루어져 있다. 자녀와 함께할 수 있는 프로그램의 경우 비즈공예, 사진으로 만드는 우리가족 미니북 만들기, 문패 만들기 등을 진행하고 있다.

문화프로그램의 경우 가족단위로 이루어지는 경우가 대다수이며, 에버랜드나 천문대 등 도시를 벗어나 즐길 수 있는 체험 프로그램위주로 구성된다. 각 프로그램은 선착순으로 이루어지고 있지만 체험프로그램의 경우는 저소득층 자녀, 다자녀가구의 자녀, 장애아동, 취약가정자녀 등을 신청자 중 우선 선발하는 방법으로 이루어지고 있다.

○ 프로그램 운영상 어려운 점

예산상의 어려움이 가장 크다. 정부에서 배정한 예산으로는 다양한 프로그램을 진행하기 어렵다. 놀토 프로그램 같은 경우 1년에 5회만을 진행하고 있는데, 예산 부족으로 더 많은 횟수의 진행은 불가능한 실정이다.

특히 체험프로그램의 경우 1박 2일로 진행하고 있는데 모든 프로그램을 무료로 실시하고 있기 때문에 운영상 한계점이 있으며 다양하게 진행하지 못하는 경우가 많다. 교육프로그램의 경우도 강사료, 인건비, 재료비 등 예산이 많이 필요한 실정이다.

○ 가족 프로그램의 참여자 만족도

만족도 조사는 매번 프로그램이 끝날 때 마다 진행되며, 참가자의 만족도는 대체적으로 높다고 할 수 있다. 어머니학교의 부모교육 등은 아이를 대하는 자세 및 본인에게도 변화가 많으며 참가자의 반응이 좋았다. 또한 교육프로그램이나 체험프로그램의 경우 가족이 같이 참여하고, 끝난 후 성과물을 집으로 가져간다는 점에서 참가자들이 만족하고 재 참가의지를 보이는 경우가 많다.

예를 들면, 송암 천문대에 1박 2일 캠프를 다녀온 프로그램에 대해, 처음 시작할 때는 가족끼리 상당히 서먹하였는데 많이 좋아졌다는 평가가 있었고, 2009 외갓집 체험프로그램에서는 자연을 만끽하고 가족이 함께 하며 많은 대화를 나눠서 좋았다는 의견이 많았다. 밤에 진행된 촛불의식에서 서로에게 하고 싶었던 이야기들을 진심으로 나눌 수 있어서 좋았다고 이야기하는 가족들도 많았다.

○ 향후 프로그램 전망 또는 지향점

좀 더 많은 재정 지원으로 다양한 프로그램이 진행되어야 할 것이며, 활동적 요소가 가미된 프로그램의 진행이 필요할 것으로 생각된다. 또한 전문인력의 증원도 절실하다. 복지, 가족, 여성학 등 관련 전공자들이 다수 배출되어야 현재 진행되고 있는 가족프로그램이 활성화 될 것으로 판단된다. 또한

현재 진행되는 프로그램에 아버지의 참여가 부족하여, 아버지들의 참여를 유도할 수 있는 프로그램 개발이 절실하다.

○ 프로그램 참가자의 평가

프로그램 참가자들은 프로그램에 참여하면서 아이와 함께 하고 아이를 칭찬할 수 있는 좋은 기회가 주어졌다는 점에 가장 만족하였고, 다시 프로그램에 참여하고 싶으며, 자녀와 함께 할 수 있는 프로그램이 더욱 많아지기를 희망하였다. 홍보부족에 대해 지적하였고, 이번 프로그램이 1가족 2인 참여라서 아이와 엄마밖에 참여할 수 없었지만, 아빠와 함께 하는 프로그램이 있기를 희망하였다.

(2) 중랑구 건강가정지원센터의 특성

○ 다문화 가정 복지프로그램 중점 운영의 한계

지역의 특성 상 소득수준 및 교육수준이 낮은 편이라 프로그램에 참여하는 참가자들의 유형 또한 다른 지역과 차이가 있었다. 참가자들의 상당부분이 다문화 가정 출신이었고, 참가자들의 소득수준이 낮아 프로그램 자체에 대한 관심보다는 프로그램 진행 시 제공되는 간식에 더 관심이 많다는 지적이 있었다. 담당자의 말에 의하면, 부임하여 첫 프로그램 준비 중 과자와 음료수 정도를 준비하려고 했으나 선임자에게 김밥 등을 준비하는 것이 좋겠다는 조언을 들었다고 한다. 프로그램 참여자들이 여분의 김밥을 챙기는 모습도 실제로 볼 수 있었다. 프로그램 자체의 질적인 부분을 강화하는 것은 어려운 실정이었다.

○ 프로그램 내용

중랑구의 대표적인 가족여가 프로그램으로는 ‘중랑 가족 영화제’가 있다. 매주 한편의 영화를 감상하며 전문 강사선생님과 토론의 시간을 가지는 것이 프로그램의 주요 내용이다. 영화의 줄거리는 물론이고 작품의 의미와

다른 영화와 비교 등 다양한 주제로 토론이 이루어졌다.

이외의 프로그램으로는 가족여가활동, 가정의례교실, 내 고장 중랑 사랑, 오! 해피 가족봉사단, 찾아가는 가족친화교육과 아버지교육 등이다. 특히 가족봉사 프로그램의 경우에는 집안에서만 보던 가족의 모습을 집밖에서의 새로운 모습으로 접하면서 서로에게 대화를 시도하는 것이 자연스러웠고, 야외에 나오기 어려운데 나올 수 있는 기회가 되어 좋았다는 평이 많았다. 의도적으로 계획 계획 계획 진행에 따라야 하기 때문에 가족 간 의사소통의 기회가 많이 주어지는 장점이 있었다. 다문화 가정이 많은 지역의 특성상, 부부, 자녀 간 언어 장벽에 따른 갈등과 가족문제 발생을 예방하기 위한 한국어 교육 프로그램이 잘 이루어져있다.

○ 프로그램 운영상 어려운 점

‘가족 영화제’는 영화감상을 통해 자녀와의 소통 및 가정 친화를 목표로 한 프로그램이었지만 참가자의 대다수가 다문화 가정 가구원이었다. 따라서 한국어 능력이 부족한 부모와의 대화는 자연스럽지 못하였다. 함께 생각해 볼 문제에 대한 질문의 내용이 ‘작품을 보면 땅과 바다의 경계가 모호할 정도로 딱 붙어있다는 느낌이 듭니다. 작가는 어떤 의미로 땅과 바다의 경계를 구분하지 않고 가깝게 둔 것일까요? 언덕 위에 있는 소스케의 집은 어떤 의미일까요? 함께 생각해 봅시다.’등으로 다문화 가정의 부모·자녀 간의 토론 내용으로는 난해할 수 있었고, 실제로 호응도 적었다.

중랑구 건강가정지원센터는 인력부족이 가장 시급한 문제이며, 이전한 지 얼마 되지 않아 주민들의 이용이 저조한 편이다. 예를 들면, 보건소 정도로 생각하는 주민도 있었다. 아직 주민에게 전달되는 건강가정지원센터에 대한 자세한 정보가 부족하며, 정보의 접근성이 낮아 주민의 이용도가 낮은 것으로 해석된다.

또한 전술한 바와 같이 중랑구의 경우 소득수준이 낮은 지역에 속하며, 다문화 가정이 많은 것이 특징이다. 이런 이유로, 프로그램을 기획할 때 지속적인 연계 프로그램이나 이동거리가 먼 장기 체험 프로그램을 구성하기

는 어렵다. 아버지들의 참여가 저조한 점도 같은 맥락에서 볼 수 있다. 지역주민의 근로시간이 자영업, 단순노무직 등 주5일 근무제의 영향권 밖에 있는 직종이 많아 아버지들을 고려한 프로그램 시간배정에 어려움이 있었다.

(3) 서울시 생활체육협회의 특성

○ 홍보부족으로 인한 참여 유도의 어려움

스포츠는 활동적인 프로그램인 만큼 온 가족이 모두 참여하는 경우가 대부분이었다. 특히, 아버지들의 참여도가 매우 높다는 점이 주목해야 할 점이다. 서울시청의 지원이 적극적이어서 예산상의 어려움은 없었으나, 홍보의 미흡으로 인해 계획한 규모만큼의 참가인원을 모집하지 못했다는 점에서 향후 홍보에 더 주력해야 할 것으로 보인다. 특히, 참가 가족의 재참가가 활발했다는 점에서 프로그램 자체에 대한 참가자들의 만족은 높다고 볼 수 있다. 아이들의 호응이 부모보다 더 좋았다는 점을 고려한다면 다양한 청소년 문제 특히 게임중독 예방 등과 같은 가족여가프로그램 개발에의 활용도가 크다고 볼 수 있다.

○ 프로그램 내용

가족단위 여가선용 기회를 제공하는 가족생활체육캠프는 서울시 생활체육협회의 핵심 가족여가 프로그램이라 할 수 있다. 자녀들의 방학기간 및 직장인의 휴가기간에 유아 및 어린이를 포함한 가족구성원 모두 참여할 수 있는 생활체육프로그램을 보급하는 것과 야외캠핑을 통해 가족 간의 사랑과 화합을 다지고 자녀들에게 자연학습 기회를 마련하는 것이 기획의도라고 하겠다. 7월 중 2차에 걸쳐 진행되는 본 캠프는 가족협동의 날, 가족사랑의 날, 가족희망의 날로 테마를 잡고 가족물놀이, 가족편지쓰기, 가족영화상영, 생활체육체험한마당, 물놀이, 송어잡기체험, 메기잡기, 감자캐기, 가족장기자랑, 댄스스포츠 등의 활동을 하였다. 메기잡기, 감자캐기 등 체험에 중점을 두었던 프로그램들이 아이들과 부모 모두에게 많은 호응을 얻었다.

서울시 생활체육협회에서 현재 진행하고 있는 또다른 가족단위 프로그램으로는 “뉴스포츠 체험교실”이 있다. 새롭게 선보이는 스포츠(예, 팀볼, 축구볼, 블링고, 셔플보드, 플라잉 디스크 등)를 온가족이 즐길 수 있도록 소개하고 보급하는 것이 주목적이라 할 수 있다. 가족 모두에게 새로운 종목이라 흥미유발은 물론 가족이 서로 도우며 배울 수 있어 가족친화에 긍정적이며, 궁극적으로는 신체활동에 친숙해지고 프로그램 참가 후에도 지속할 수 있는 계기를 마련할 수 있다.

○ 프로그램 운영상 어려운 점

다른 기관에 비해 서울시의 지원이 적절한 수준인 것으로 나타났다. 이것은 시청과의 활발한 연계에 기인한 것이다. 프로그램 진행 시 어려운 점은 참가인원의 부족으로 나타났다. 기존에 참가했던 가족들의 호응이 좋고 재참가 의사가 높은 만큼 프로그램 자체에 대한 참가자들의 만족도는 높다. 하지만 홍보 시기가 지체되었고 방법 또한 단순하여 1차로 모집된 참가자수가 계획된 인원 미달되었다는 점에서 서울시와 생활체육협회의 적극적이고 체계적인 홍보 전략이 필요할 것으로 판단된다.

현재 캠프 동호회 블로그와 주요일간지 등을 통해 홍보에 더욱 집중할 계획이고, 더 많은 가족들이 참가할 수 있도록 노력하고 있다. 또한 서울시와의 협력이 매우 긴밀해야 하는데 서울시 담당자의 잦은 전직으로 인해 가족단위 여가프로그램에 대한 관심과 지원이 유동적이라는 점이 지속적인 프로그램 발전에 부정적인 영향을 미칠 가능성이 있다.

○ 향후 프로그램 전망 또는 지향점

좀 더 적극적인 홍보를 통해 많은 사람들에게 프로그램을 소개하고 많은 사람이 참가할 수 있도록 해야 할 것이다. 현재 진행하고 있는 프로그램은 그 횟수가 적고, 참가자들의 적극성이 보이는 캠프 프로그램의 경우 방학, 휴가철 기간에만 진행되고 있어서 향후 학기 중 프로그램이 개발되어야 한다.

프로그램 중 스포츠 종목 위주의 신체활동 프로그램에서 아버지들의 참여

율이 높았다는 점에서 다른 기관들의 가족단위 프로그램에 비해 가족전원 참가 유도가 용이했을 것이다. 청소년들 또한 가족 간 대화가 부족하다고 느끼고 있었는데, 부모님들과 함께하는 신체활동을 함으로써 대화를 하며 같이 시간을 보낼 수 있다는 것이 가장 좋았다고 응답한 점을 고려해 볼 때, 가족이 함께 모여서 할 수 있는 신체활동을 단계별로 실행하는 방안을 검토해야 할 것이다.

(4) 수원시 영통 청소년 문화의 집

○ 소규모 가족단위 단계별 장기적인 프로그램 운영

수원 영통의 아파트단지 중심에 위치한 영통 청소년 문화의 집은 다양한 가족단위 여가프로그램을 제공하고 있다. 이는 기본적으로 가족여가에 대한 주민의 관심이 매우 높은 것에서 기인한다. 가족여가에 대한 인식이 높은 데다가, 실무자의 체계적인 프로그램 기획이 더해져 타 지역에서의 참여와 문의가 있을 정도이다. 인터넷 선착순 신청의 높은 호응도, 높은 재참여율, 가족전원이 참가하는 모습 등은 다른 시설에서와는 다른 적극적인 모습이다.

청소년 문화의 집은 보건복지가족부와 수원시와의 법적, 재정적 연계 속에서 청소년관련 문화 사업을 수행한다. 그 중 가정 기능 약화에 따른 사회적 문제를 인식하고 이를 치유하기 위한 가족관련 프로그램을 개발하여 실행하고 있다. 청소년 관련 프로그램 가운데 가족단위 여가 프로그램은 모두 3가지이다. 놀토 기행프로그램인 ‘가족테마기행’, 환경가족활동인 ‘도시가족의 주말농장 이야기’, 세대공감프로그램인 ‘맹부모삼천지교’ 등으로 그 테마와 의미가 다양하다. 모든 프로그램은 소규모 가족단위로 이루어지며, 자녀의 연령대별로 대상을 특화하여 단계별 장기적인 프로그램을 기획하여 시행하고 있다.

○ 프로그램 내용

놀토 기행프로그램인 ‘가족테마기행’은 주5일제를 맞이하여 청소년들이 가족과 함께 자연 속에서 다양한 체험활동을 함으로써 가족 간의 끈끈한 유대관계를 증진할 수 있도록 하는 것이 목적이다. 5월에서 10월 사이 넷째 주 토요일마다 장소를 다양하게 선정하고 체험하는 프로그램이다. 가족이 함께 곤충생태 관람체험, 초식동물 먹이, 신기한 식물관찰, 흰누에, 칼라누에 고치체험 등을 하는 것이 주요 활동내용이다. 이러한 활동들을 하면서 즐거운 추억을 만드는 것은 물론, 도심에선 느낄 수 없는 자연의 소중함을 하루의 기행으로 만족스럽게 얻어갈 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 추후의 가족여가활동 증진에도 기여한다.

환경가족활동인 ‘도시가족의 주말농장 이야기’는 도시가족들이 느껴보지 못했던 자연과 환경을 누리고 보존함으로써 친환경적인 삶의 방법을 몸으로 익히고 실천할 수 있도록 돕기 위한 프로그램으로, 보건복지가족부 상반기 지원 사업이다. 가족 간의 유대감 형성과 친밀성 회복은 물론, 다른 가족과의 교체 및 단합을 통해 가족 개인주의적 성향이 짙어지는 현대에, 더불어 사는 지역공동체를 형성하고자 하는 것이 목적이다. 늘어난 여가시간동안 청소년과 가족이 함께 하는 환경 체험 활동을 하는 것은 건전한 가족활동을 보급하는데 유용하다. 초등학교 4학년에서 6학년 사이의 자녀를 둔 가족을 대상으로 한 본 프로그램은 4월에서 11월 사이에 총7차에 걸쳐 실시되었다. 가족공동체 워크숍을 필두로 환경의 재발견, 주말농장 일일체험 그리고 가족공동체훈련과 유산양체험 등을 할 수 있는 도시가족캠프가 실시된다. 마지막으로 환경오픈마켓을 열어 참여한 가족이 준비한 물건과 먹거리들을 지역주민과 나눌 수 있는 시간을 가진다.

세대공감프로그램인 ‘맹부모삼천지교’는 가족구성원들 사이에서 세대 간에 서로 다른 문화를 체험하고 교류함으로써 서로 간의 문화를 이해하고 공감하며 유대감을 갖게 하는 것이 프로그램의 목적이다. 이러한 가족문화 환경 조성을 통해 가족이 함께 역동적인 활동을 함으로써 심신을 단련하고 건강하게 성장하도록 도우며 가족의 역량을 강화한다. 1월과 2월에 제공되는 1박 2일

캠프로, 가족 공동체 훈련, 가족 세대 간 먹거리·놀거리·불거리 비교체험, 가족레크리에이션 및 발표회 등 다양한 콘텐츠를 보유하고 있다.

○ 프로그램 운영상 어려운 점

프로그램 참여자의 평가설문지 결과에 의하면, 프로그램의 질적 수준과 종류 그리고 지도자 및 보조지도자에 관한 만족도가 매우 높은 것으로 나타났다. 체험과 학습의 기회에 대한 도움보다 가족 간의 친밀감과 유대감 강화에 높은 점수를 주었다. 다음은 한 참가자의 평가이다.

“가족들과 소중한 추억을 만들 계기가 되었습니다. 우리 아이들의 어린 시절 기억 한 쪽에 정말 따뜻하고 소중한 순간들을 만들어 주어서 감사드립니다. 소달구지를 처음 타보면서 무섭고도 흥미로웠던 기억과 냇가에서 물총놀이... 도롱뇽과 개구리잡이, 가을 걷이까지 순간순간이 너무나 소중한데요. 오늘 오픈마켓도 참 유익하고 재미있는 시간이었는데 이렇게 마지막 시간이 오네요. 수익금이 좀 적은 것이 걱정이지만 수고하신 간사님과 다른 모든 가족들에게 고마움을 전합니다. 소중한 추억과 시간을 만들어주어서 감사해요.”

유익하고 재미있는 시간, 아이들의 어린 시절 기억에 따뜻하고 소중한 순간을 만들어준 것, 간사에 대한 감사 등 소감문의 내용에서도 참여자의 만족도가 매우 높았음을 알 수 있다.

가족단위 여가프로그램에 대한 지역민의 호응이 높은 센터의 특성상 운영상의 어려움보다는 지자체의 지원과 타 지역 담당자들에게 조언하는 바가 더 많다. 다른 단체에서 하고 있는 가족여가 프로그램의 경우 참여도가 중요한 문제점으로 지적된 바 있는데, 이에 대한 담당자의 조언을 들 수 있었다. 대부분의 단체에서 프로그램을 실행할 때, 특히 장기적인 프로그램이나 캠프의 경우 용역을 쓰게 되는데 이를 자체할 필요가 있다는 지적이다. 담당자가 직접 진행하는 것을 권장하며 이동시간을 활용한 레크리에이션 진행 등 담당자와 참여자 간, 가족 간의 친밀도를 우선 높이는 것이 전

체 프로그램 만족도를 높이는데 효과적이다. 그리고 프로그램 첫 회의 인상이 매우 중요한데 이는 가족 특히 어머니들의 입소문이 중요한 마케팅 전략이기 때문이다. 기본적으로 담당자의 열정이 필요하며 열정에 맞는 역량강화가 뒤따라야 한다는 지적이다.

V. 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램 내용

1. 프로그램 이론
2. 청소년 게임중독 예방을 위한
가족여가프로그램

V. 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램 내용

본 연구에서는, 청소년의 게임중독 문제를 해결할 수 있는 중요한 원리와 전략들을 제안하는 데 있어 가족관계의 긍정적 기능회복을 중심으로 여타의 다양한 중재전략들(학교에서의 전략, 정부에서의 전략)도 함께 제안하였다. 이러한 중재전략은 소위 다중중재프로그램(multiple intervention program)에서 제안하고 있는 중재프로그램의 개발 원리와 전략들에 기초하고 있는 것이다. 즉, 청소년들의 게임중독에 영향을 미치는 다양한 위험요인들(risk factors)을 분석하고 위험요인이자 보호요인으로서 작용할 수 있는 가족관계(family bonding)의 긍정적 강화에 일차적인 관심을 두지만, 거시적으로는 주요한 위험요인들을 해결하기 위한 다양한 중재전략들을 함께 모색한다는 것이다. 즉, 본 프로그램은 단일중재프로그램으로서 가족단위 여가프로그램(예: 프로그램 주체와 집행이 가족에 의해서만 진행됨)이 아닌 다중중재프로그램으로서 가족단위 기능강화와 여타 중요한 환경적 요인들에 대한 다층적 해결전략(예: 프로그램 주체와 집행이 가족 외에도 다양한 환경적 요인들이 고려될 수 있음)을 포함하는 가족여가프로그램임을 분명히 하고자 한다.

1. 프로그램 이론

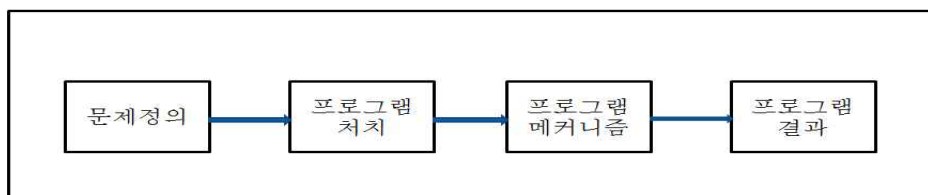
청소년 게임중독을 예방하기 위한 여가프로그램의 개발 시 우선적으로 고려해야 하는 사항은 청소년 게임중독의 원인과 결과에 대한 가설(assumption)을 분명히 하여 체계적인 프로그램으로서 개념적 틀(conceptual framework)을 구축하는 것이다(Bickman, 1990; Chen, 1990; Chen & Rossi, 1987; Lipsey, 1993; Weiss, 1995, 1997). 여가프로그램 개발에 있어서는 표면적으로는 실제 프로그램의 내용들(contents)과 속성들(attributes)을 도출해 내는 것이지만 본질적으로는 이러한 프로그램 내용들과 속성들이 매개체로 작용하여 목표집단에 만연되어 있는 문제들을 해결하고 프로그램으

로 기대하는 긍정적 효과를 산출하는 것이다. 따라서 본 연구에서는 청소년 게임중독을 위한 가족단위 여가프로그램의 체계적인 개발을 위해 프로그램변화이론(Lipsey, 1993)을 통해 개념적 틀을 구성하고 이를 바탕으로 청소년 게임중독 예방 방안으로 제안할 수 있는 여가프로그램을 도출하고자 한다. 더하여 여가프로그램 외에도 게임중독의 문제를 해결할 수 있는 중요한 처치 내용들도 함께 제안하고자 한다.

1) 프로그램변화이론

Lipsey(1993)가 제안한 프로그램변화이론은 사회중재 프로그램을 개발할 때 체계적으로 프로그램을 구성하고 평가할 수 있는 프로그램 이론화의 한 방법으로서 크게 네 가지 단계로 프로그램구성 원리를 설명하고 있다(그림 V-1. 참고).

첫째, 문제정의(problem definition)의 단계로서 프로그램의 대상이 되는 목표집단들에 대한 특징, 문제행동의 기원, 양, 결과, 그리고 처치 가능하고 중요한 요인들에 대해 정의하는 것이다. 둘째, 프로그램 처치(program treatment)는 프로그램 활동들의 목표, 속성, 정도 등을 정의하는 것을 의미하며 이 단계에서는 수행하고자 하는 프로그램 내용들이 최초단계에서 정의된 문제들을 효과적으로 처치할 수 있는가에 대한 규명을 필요로 한다. 셋째, 프로그램 메커니즘(program mechanism)의 단계에서는 프로그램 수행 시 목표집단에서 나타날 수 있는 초기효과를 정의하고 대상들의 변화 과정을 설명할 수 있는 단계를 규명하는 데 목적이 있다. 이 단계에서는 예기치 않게 나타날 수 있는 부정적 효과들에 대해서도 지속적인 모니터링이 필요하다. 마지막으로 프로그램 결과(program result)는 프로그램 처치로 인해 기대할 수 있는 효과를 의미한다.



[그림 V-1] 프로그램변화이론

2) 프로그램 개발 가이드라인

본 프로그램의 이론적 방법론과 전략을 개발하는데 있어 고려해야 하는 점은 다음과 같다.

(1) 대상학생들의 개인요인과 이에 영향을 미치는 환경요인을 검토한다.

- ① 대상학생들의 행동적 특성들(behavioral characteristics)과 심리사회적 특성들(psycho-social characteristics)을 검토한다.
- ② 대상학생들의 문제행동에 영향을 미치는 환경적 요인들을 검토한다.
- ③ 중요하고 해결 가능한 개인적-환경적 요인들을 결정하고 이러한 요인들을 처치하기 위해 여가활동들이 유의미할지 검토한다.
- ④ 대상 스스로 문제를 느끼고 개인적인 목표설정을 할 수 있는 프로그램의 내용이 담보되어야 한다.

(2) 프로그램 처치활동들을 선택한다.

- ① 중요하고 해결 가능한 개인적-환경적 요인을 해결할 수 있는 처치 목표들을 결정한다.
 - 대상학생들의 프로그램 참여를 막는 장애요인들을 고려한다.
 - 목표를 결정함에 있어서 위험요인들(risk factors)을 줄이고 방어요인들(protective factors)을 증진시킬 방안들을 고려한다.
- ② ①에서 정의된 처치목표들을 달성하기 위한 여가활동들을 구체화한다.
- ③ 여가활동들과 다른 프로그램 활동들의 연관관계를 고려한다.
- ④ 프로그램 활동의 정도와 강도(intensity)들이 충분한지 검토한다.

일시적이고 간헐적인 프로그램 운영 시 프로그램 효과를 기대하기 어려우므로, 프로그램의 지속성이 반드시 담보되어야 한다. 예를 들어 여가프로그램에서 체스와 바둑과 같은 활동들을 계획하고자 할 때 이러한 프로그램은 리그제 형식으로 운영하여 대상과 가족의 지속적인 참여가 이루어질 수 있도록 유도해야 한다.

(3) 매개변인들(예: 프로그램 초기효과)과 프로그램에서 발생할 수 있는 부정적 효과들을 검토한다.

① 매개변인들을 예측한다.

② 부정적인 효과(예: 의사효과(iatrogenic effect) - 프로그램 처치 방법이 게임중독을 강화시키는 경우)들을 예측한다.

(4) 여가관련 활동과 기타 프로그램 활동에서 나타날 수 있는 결과들을 각각의 단계에서 기대했던 결과나 실제 결과들을 비교하여 평가한다.

2. 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램

위에서 제시된 프로그램변화이론을 근거로 하여 다음과 같은 가족단위 여가프로그램의 이론과 전략을 제안하고자 한다.

1) 가족여가프로그램의 구성

위에서 언급하였듯이, 본 연구에서 제안하는 여가프로그램은 청소년 게임중독 현상에 대한 주요원인들의 정의, 원인들에 대한 프로그램 활동들의 처치방안, 처치를 통해 설명할 수 있는 초기효과에 대한 규명, 그리고 궁극적으로 기대되는 프로그램 결과들의 단계로 구성된다. 본 연구에서는 여가프로그램을 구성하기 위해서 청소년들의 인터넷 중독에 대한 선행연구, 대상학생들에 대한 심층면접, 전문가 회의, 그리고 사례조사를 통해 밝혀진

결과들을 참고하였다. 이러한 결과들을 기초로 설정된 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램 구성 방법과 전략을 네 단계로 제안하면 다음과 같다.

(1) 문제정의(problem identification)

청소년 게임중독의 원인들은 다양하게 설명될 수 있겠지만, 본 연구에서는 이러한 원인들 가운데 가장 중요하고 시급하게 해결되어야 하는 요인들에 대해 주목하였다. 게임중독의 원인들은 전술한 것처럼 개인차원과 환경적 차원의 두 가지로 구분하였다.

먼저 목표집단에서 나타나는 개인차원의 요인들로서 자기통제능력의 부재, 일상생활에서 무력감, 우울감, 낮은 자아존중감, 높은 스트레스, 낮은 대인관계능력, 폭력에 대한 호의적 태도(공격성)가 도출되었다. 환경적 요인으로는 부모·자녀 간 소통부재, 낮은 가족기능, 게임에 대한 부모의 이해부족, 교사나 친구의 사회적지지 부족, 온라인 게임을 하는 친구들의 부정적 영향, 온라인게임의 접근성 용이, 온라인 게임의 폭력성과 선정성 규제방안 미비, 게임업체의 경제적 유인책, 게임을 대체할 수 있는 활동프로그램 부재가 도출되었다.

위와 같이 도출된 문제점들이 함의하는 바는 청소년 게임중독의 문제는 목표집단의 개인 내에 존재하는 문제점들과 사회적 환경에서 나타나는 위험요인들을 동시에 처치해야 프로그램이 효과를 얻을 수 있다.

(2) 프로그램 처치(program treatment)

청소년들의 게임중독에 관한 연구들은 최근부터 이루어지기 시작했기 때문에 ‘블루프린트’(미국 내에 검증된 폭력방지 사회중재프로그램) 같은 이론과 현장에서 검증된 프로그램들을 발견하는 것은 쉽지 않다. 본 연구에서는 기존 인터넷 중독이나 약물중독 등과 같은 문제점들을 해결하기 위해 시도되었던 프로그램들의 처치 원리들과 국내외에 존재하는 가족단위 여가 프로그램들의 처치원리들에 대한 검토를 통해 프로그램 처치내용들을 결정

하였다. 먼저 온라인 게임중독 문제에 대한 부모의 역할과 관련하여 아래와 같은 처치를 제안한다.

- 게임시간의 제한을 분명하게 한다.
- 피곤해진 눈과 근육을 쉬게 한다(예; 20분 사용 후 휴식)
- 게임대신 다른 교육관련 프로그램을 제공한다.
- 아이들과 함께 할 수 있는 스포츠 활동, 악기, 보드게임 등에 참여하여 만족을 준다.
- 학교와 연계하여 문제를 해결한다.
- 형식적 가족관계와 억압적인 양육태도를 벗어날 수 있는 건강한 가족 관계를 구축한다.

상기한 내용 외에도 온라인 게임중독 문제해결을 위한 기존의 중재프로그램에서 사용한 가족상담과 또래지지그룹에서 채택한 프로그램 처치내용으로는 건전하고 통제 가능한 인터넷 사용의 강조, 인터넷 중독행동의 단계별 변화전략에 대한 관심, 인터넷 중독 해결을 위한 대상자들의 책임감과 변화를 주도할 수 있는 능력강화, 부정적 가족관계의 극복, 복합적 상담 처치의 이용, 그룹 내 존재하는 영향력과 사회적 지지를 이용한 프로그램 처치가 있다(Shek, Tang, & Lo, 2009).

국내에서는 인터넷 중독을 예방하는 프로그램 개발 연구들이 많았고, 온라인 게임중독 청소년을 예방하는 프로그램 관련 연구는 비교적 적은 편이었다. 기존 연구들에서 청소년의 게임중독을 예방하기 위해 처치한 내용들은 인지-행동적 접근으로 게임중독의 위험성 강조, 자신의 게임행동 인지, 게임사용조절력 증진, 부모와의 갈등 해결을 위한 대인관계 방법 교육 등이다(이수진, 2004; 이형초, 2001; 장재홍 등, 2004).

국내외적으로 청소년들의 게임중독에 대한 원인들에 대한 연구는 지속되고 있으며, 그 원인들에 대한 효과적인 처치에 대한 검증연구도 증가하고 있다. 최근 연구들에서는 청소년들의 인터넷 중독과 게임중독에서 벗어날 수 있는 프로그램의 내용들을 제시하고 있으며 특히 건전한 가족관계의 중요성에 대해 강조하고 있다.

(3) 프로그램 메카니즘(program mechanism)

프로그램변화이론의 첫 단계에서 제시된 개인차원의 요인들(자기통제능력의 부재, 일상생활에서 무력감, 우울감, 낮은 자아존중감, 높은 스트레스, 낮은 대인관계능력, 폭력에 대한 호의적 태도)과 환경적 요인들(부모/자녀 간 소통부재, 낮은가족응집력, 부모의 게임중독 이해부족, 교사나 친구의 사회지지부족, 온라인 게임을 하는 친구들의 부정적 영향, 온라인게임의 접근성 용이, 온라인 게임의 폭력성과 선정성 규제방안미비, 게임업체의 경제적 유인책, 게임을 대체할 수 있는 활동프로그램부재)을 해결하기 위해서는 프로그램 처치 단계의 내용들이 대상자들에게 효과적으로 전달되어야 한다. 만약, 두 번째 단계인 프로그램 처치 단계에서 실시하는 프로그램의 내용들이 효과적으로 대상자들에게 전달된다면 다음과 같은 프로그램 중재 효과(intermediate results of program)가 도출될 수 있을 것이다.

- 자기통제능력의 강화
- 일상생활에서의 자신감
- 높은 자아존중감
- 스트레스의 해소
- 대인관계능력 증진
- 폭력에 대한 부정적 태도강화
- 부모 자녀 간 소통강화
- 높은 가족기능
- 부모의 게임중독 현상에 대한 이해
- 교사나 친구의 사회적지지 증대
- 온라인 게임을 하는 친구들의 부정적 영향감소
- 온라인게임의 접근성 어려움
- 온라인 게임의 폭력성과 선정성 규제
- 게임업체의 경제적 유인책 제거
- 게임을 대체할 수 있는 활동프로그램 증가

(4) 프로그램 효과(program outcomes)

마지막으로 청소년 게임중독 예방을 위해 제안된 가족여가프로그램의 긍정적인 결과로서 다음의 기대효과들이 예상된다.

첫째, 대상학생들의 향상된 학업능력이 기대된다.

둘째, 대상학생들의 교사나 또래와의 증진된 사회관계가 기대된다.

셋째, 대상학생들의 건강한 가족관계가 확립될 수 있다.

넷째, 대상학생들의 건강(신체적, 정신적 측면)이 증진될 것이다.

2) 가족여가프로그램의 방법과 전략

위와 같은 전제들을 반영하여 제안된 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램의 방법과 전략은 다음과 같다(표 V-1, 표 V-2 참고).

<표 V-1>에 제시한 청소년 게임중독의 원인 중 개인차원의 요인에 대한 방법과 전략을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 게임중독에 노출된 청소년들에게 나타나는 주요원인으로서 자기통제력의 부재는 목표설정, 사회적 영향력 확대, 대체행동의 처치방법을 통해 부모, 교사, 친구와 함께 인터넷 정보이용계획표의 수립(다이어리), 인터넷 사용관련 자기행동규제목표 설정, 부모와 함께 생활시간 계획표 수립의 전략을 통해 해결하고자 한다.

둘째, 일상생활에서 무력감(boredom) 및 우울감의 문제들은 Shifting Focus (중독이나 학습화된 행동을 교정하기 위하여 전혀 새로운 행동을 경험하게 하는 방법), 대체행동, 강화 등의 방법을 채택하여 학교 내에서 온라인·오프라인으로 이루어지는 장기, 바둑, 체스 리그를 조직화하여 운영하는 방법, 가족과 함께 문화예술관람활동, 가족여행, 누구나 쉽게 할 수 있는 스포츠 활동(예, 뉴스포츠 프로그램) 등의 전략을 수행한다.

셋째, 자아존중감 부족은 책임감 증진과 긍정적 피드백의 이론적 방법을 통해, 월단위, 주단위로 가족단위 여가프로그램을 기획하게 하여 기획자로서 책임감을 부여해주고, 자신의 존재에 대한 자긍심을 높일 수 있는 기회

를 제공한다.

넷째, 대상자들에게 존재하는 부정적 스트레스는 Shifting Focus, 대체 행동 방법론을 통해, 구체적 전략으로는 가족 및 또래집단 스포츠활동을 통한 부모 및 친구와 개방적 소통강화, 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작, 일회적 활동으로 낚시, 가족여행 등을 제공한다.

다섯째, 대인관계 능력(자기중심적 성격이 강하게 나타남) 부재의 문제는 대인사회기술을 증진시키고자 가족 및 또래집단 스포츠활동을 통한 부모 및 친구와 개방적 소통강화, 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작, 일회적 활동으로 낚시 등을 기획한다.

여섯째, 폭력에 대한 호의적 태도가 존재하는 대상들에게는 폭력결과에 대한 위험지각을 높이기 위해 전문상담을 통한 폭력에 대한 태도변화를 유도할 필요가 있다.

<표 V-2>에 제시한 청소년 게임중독의 원인 중 환경차원의 요인에 대한 방법과 전략을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 부모-자녀 간 소통부재는 부모-자녀 간 개방적 소통강화 프레임을 형성하여 서로간의 속마음을 이해할 수 있는 계기로 삼기 위하여 가족 스포츠활동을 통한 부모와 개방적 소통강화, 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작, 일회적 활동으로 낚시, 가족여행 등을 제공한다.

둘째, 가족기능이 낮은 문제는 가족스포츠활동을 통한 부모-자녀 간 개방적 소통강화, 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작, 일회적 활동으로 낚시, 가족여행 등을 이용한다.

셋째, 부모의 게임중독 이해부족은 게임중독에 대한 정보제공과 위험지각을 높이기 위해 게임중독 예방을 위한 부모교육과 가족관계 증진을 위한 교육을 강화한다.

넷째, 교사나 친구의 사회지지 부족은 교사, 친구들과 산행, 캠프 등 여가활동을 통한 관계증진을 도모한다.

다섯째, 온라인 게임을 하는 친구들의 영향을 극복하기 위해 새로운 건전한 친구관계를 구축하는 데 있어 교사, 친구들과 산행, 캠프 등 여가활동을 통한 관계증진 프로그램을 제공한다.

여섯째, 컴퓨터/온라인게임에 용이한 접근성은 가정 내 컴퓨터 설치장소 전환, 가족 인터넷 시간 종량제 등 집안의 환경변화를 통해 컴퓨터와 인터넷을 제한할 수 있는 자율적 규제가 이루어 져야 한다. 또한, 신체적 여가활동 시간을 컴퓨터 사용시간과 연동하여 현실 삶에서의 신체활동시간을 증가함과 동시에 컴퓨터 등의 비활동 시간을 줄이는 것을 목표로 해야 한다.

일곱째, 온라인 게임에서 제공하는 선정성과 폭력성의 문제와 게임업체의 게임머니에 대한 경제적 유인책 등은 특정 심야시간대 아동·청소년 게임사용 제한, 1일 게임사용 시간제한, 1주일 게임사용 총량 제한, 게임지속시간 제한, 부모에게 자녀의 인터넷 사용 정보 공지와 같은 정부규제정책이 필요하다.

여덟째, 게임을 대체할 수 있는 여가프로그램 부족현상은 체험적 여가선용 활동을 촉진할 수 있는 정부와 지자체에서 제공하는 여가선용프로그램의 데이터베이스화가 필요하다.

위와 같은 프로그램이론을 적용한 청소년 게임중독 예방프로그램으로서 ‘TIE 프로그램’을 제안할 수 있을 것이다. 프로그램 명칭에서 확인할 수 있듯이 가족단위프로그램으로서 여가프로그램은 대상고객들의 가족과 새로운 관계의 질을 확립하는 프로그램으로서 의의를 가진다(T: Tighten family bonding). 또한 이 프로그램은 게임에 몰입되어 자신의 현실처지를 직시하지 못한 청소년들에게 자신의 존재가치에 대한 중요성과 자긍심을 일깨워 주는 자아정체성을 확립하게 해 줄 수 있는 프로그램이어야 한다(I: Identify your identity). 마지막으로 청소년들은 본 프로그램을 통하여 현실에서 중요한 자신의 목표를 설정하고 추진할 수 있는 기회가 마련되어야 한다(E: Establish your goals in real life).

<표 V-1> 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램 구성 방법과 전략 -
개인차원 요인

개인차원 요인	처치 방법	전략
자기통제력의 부재	목표설정 사회적 영향력 확대 대체 행동	부모, 교사, 친구와 합의하는 인터넷 정 보이용계획표 수립(다이어리) 부모와 함께 생활시간 계획표 수립 인터넷 사용관련 자기행동규제목표 설정
일상생활에서 무력감 우울감	Shifting Focus 대체행동 강화	학교 내 온라인-오프라인 장기, 바둑, 체스 리그 조직화 운영 문화예술관람활동 가족여행 누구나 쉽게 할 수 있는 스포츠활동 (예, 뉴스포츠 프로그램)
자아존중감 부족	책임감 증진 긍정적 피드백	월단위, 주단위로 가족단위 여가프로그 램 기획; 기획자로서 책임감을 부여하 고, 자존감을 강화시킴
부정적 스트레스	Shifting Focus 대체행동	가족 및 또래집단 스포츠활동을 통한 부모 및 친구와 개방적 소통강화 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁 구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가 족 블로그 등 제작 일회적 활동으로 낚시, 가족여행 등
낮은 대인관계 능력(자기중심 적 성격이 강하게 나타남)	대인사회기술 증진	가족 및 또래집단 스포츠활동을 통한 부모 및 친구와 개방적 소통강화 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁 구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작 일회적 활동으로 낚시 등
폭력에 대한 호의적 태도	폭력결과에 대한 위험지각 높임	전문상담을 통한 폭력에 대한 태도변화 유도

**<표 V-2> 청소년 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램 구성 방법과 전략 -
환경적 요인**

환경적 요인	처치 방법	전략
부모-자녀 간 소통부재	부모-자녀 간 개방적 소통강화 프레임(자기침투이 론, 다 보여주기, 속마음을 이해할 수 있는 계기)	가족스포츠활동을 통한 부모와 개방적 소통강화 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구 (실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블 로그 등 제작 일회적 활동으로 낚시, 가족여행 등
가족기능 낮음	부모-자녀 간 개방적 소통강화	가족스포츠활동을 통한 부모와 개방적 소통강화 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구 (실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블 로그 등 제작 일회적 활동으로 낚시, 가족여행 등
부모의 게임중독 이해부족	게임중독에 대한 정보제공과 위험지각 높임	게임중독 탈피를 위한 부모교육과 가족관 계증진을 위한 교육 강화
교사나 친구의 사회지지부족	교사와 친구들과의 관계증진	교사, 친구들과 산행, 캠프 등 여가활동을 통한 관계증진
온라인 게임을 하는 친구들의 영향	새로운 건전한 친구 관계 구축	교사, 친구들과 산행, 캠프 등 여가활동을 통한 관계증진
컴퓨터/온라 인게임에 용이한 접근성	환경의 변화 조건강화	가정 내 컴퓨터 설치장소 전환 가족 인터넷 시간 종량제 여가활동 시간과 게임사용 시간의 연동(예, 1시간 신체활동 후 게임 30분)
온라인 게임의 선정성과 폭력성 규제적용	청소년들에게 제공하는 게임 등의 정부규제정책필요	특정심야시간대 아동청소년 게임사용 제한 1일 게임사용 시간 제한 1주일 게임사용 총량 제한 게임지속시간 제한 부모에게 자녀의 인터넷 사용 정보 공지
게임업체의 경제적 유인책 (게임머니 제공 등)	청소년들에게 제공하는 게임 등의 정부규제정책필요	아동청소년 대상 게임사용 시 경제적 유인 책 규제
게임을 대체할 수 있는 여가 프로그램 부재	체험적 여가선용 프로그램 정보제공	정부와 지자체에서 제공하는 여가선용프로 그램의 데이터베이스화를 통한 정보제공

VI. 결론 및 정책 방안

1. 주요결과
2. 정책방안

VI. 결론 및 정책 방안

1. 주요결과

본 연구는 청소년의 게임중독과 가족요인 및 여가활동 현황을 알아보고 청소년의 게임중독 원인을 파악하여 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램의 내용을 구성하고 활성화 방안을 제시하는데 목적이 있었다. 이를 위해 전국의 청소년 9,180명과 그들의 부모 8,091명을 대상으로 설문조사를 실시하였고, 서울 지역의 청소년 9명과 그들의 부모, 청소년 게임중독 치료프로그램의 상담사 및 멘토를 대상으로 심층면접 조사를 실시하였으며, 국내·외 가족여가프로그램과 정책 사례를 조사하였다.

본 연구의 설문조사 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 게임사용관련 조사결과에 의하면, 게임중독의 위험이 있는 잠재적위험군과 고위험군은 전체 청소년 중 9.0%로 남자(13.4%)가 여자(4.0%)보다 많았고, 중학생(9.8%), 고등학생(9.3%), 초등학생(7.4%)의 순으로 많았다. 하루평균 2시간 이상 게임하는 비율은 평일 11.9%, 일요일 및 공휴일 29.9%, 주당 5회 이상 게임하는 비율은 23.0%로 나타났다. 하루평균 게임하는 시간, 한 번 게임을 하여 지속하는 시간, 게임시작시기는 남자가 여자보다, 게임중독수준이 높을수록 많고 빨랐다. 주로 게임하는 장소는 ‘우리집’이 85.6%로 가장 많았고, 남자가 여자보다, 연령이 많고 게임중독수준이 높을수록 ‘PC방’이 많았다. 주당 PC방을 적어도 한 번 이상 이용하는 비율은 28.6%였으며, 남자가 여자보다 게임중독수준이 높을수록 이용 빈도가 많았다. 집에 컴퓨터가 있는 장소는 ‘내방’이 37.3%, ‘거실’ 35.1%였으며, 남자가 여자보다, 게임중독수준이 높을수록 ‘내방’이 많았다.

둘째, 청소년의 여가활동 현황을 조사한 결과, 가장 많이 참여하는 활동은 취미오락활동과 휴식활동이었고, 가장 희망하는 여가활동 유형은 취미오락활동과 문화예술관람활동이었으며 게임중독수준이 높을수록 취미오락활동을 희망하였다. 희망하는 가족여가활동은 문화예술관람활동과 관광활

동으로 나타났고, 게임중독수준이 높을수록 취미오락활동이 많았다. 하루 중 청소년의 여가시간은 평일 2.82시간, 토요일 5.46시간, 일요일 7.91시간이었으며, 중학생, 고등학생, 초등학생 순으로 많았고, 게임중독수준이 높을수록 많았다. 여가활동을 함께 하는 사람은 친구(46.6%), 가족(27.6%) 순이었고, 남자가 여자보다, 잠재위험군과 고위험군이 일반군보다 가족과 함께 여가활동을 하는 비율이 적었다. 여가활동장소 중 사이버공간을 이용하는 비율은 15.0%로 남자가 여자보다, 게임중독수준이 높을수록 많았다. 여가활동을 함께 하고 싶은 사람은 친구(47.2%), 가족(38.9%)의 순으로 나타났고, 게임중독수준이 높을수록 가족과 함께 하기보다는 혼자서 보내기를 희망했다. 가족여가프로그램이 있다면 참가할 의사는 65.3%였고, 여자가 남자보다 많았으며, 게임중독수준이 높을수록 적었다. 여가활동 장애요인은 시설부족(2.49점), 가족생활주기(2.48점)의 순으로 나타났고, 여자가 남자보다, 게임중독수준이 높을수록 장애요인 점수가 높게 나타났다. 여가활동에 대한 만족도에서 남자는 흥미, 성취감, 능력발휘 등에서 높았고, 환경적 만족은 여자가 더 높았으며, 잠재적위험군과 고위험군 청소년이 일반군보다 만족도가 낮았다.

셋째, 가족관련 요인 현황에 의하면, 가족기능(가족응집력, 가족적응력)에 대한 점수는 여자가 남자보다 더 높았고, 잠재적위험군과 고위험군 청소년이 일반군에 비해 낮았다. 부모와 의사소통 중 아버지와 의사소통이 남자가 여자보다 원활하였으며, 어머니와 의사소통은 여자가 남자보다 원활하였다. 연령이 높을수록 부모와 의사소통이 낮았으며, 일반군 청소년이 잠재적위험군과 고위험군보다 부모와 의사소통이 원활하였다. 가정환경별로는 부모의 학력이 대학원졸 이상일 때 고위험군 자녀가 많았고, 어머니가 중졸이하일 경우에 잠재적위험군과 고위험군이 일반군에 비해 많았으며, 맞벌이인 부모의 자녀가 잠재적위험군과 고위험군이 많았다. 가정형편이 ‘매우 못 산다’와 ‘매우 잘 산다’의 경우에 고위험군 청소년이 많았다.

넷째, 부모의 여가활동에 대한 인식에 의하면, 대부분(81.7%)의 부모가 가족여가활동을 ‘가족들이 함께 모여서 여가시간을 보내는 활동’으로 인식

하였고, 가족여가활동의 필요성을 매우 높게 인식하였으며, 가족여가활동의 동기는 ‘가정의 화목을 위해’라고 대부분(64.0%) 인식하였다. 부모의 가족여가활동 장애 요인으로서는 시간부족, 육체적피로, 가족의 취향차이, 정보부족 및 시설부족의 순으로 나타났고, 가족여가활동의 의미에 대해 가족간의 친밀감, 가족의 즐거움, 가정생활의 활력소 순으로 인식하였다. 가족여가활동이 자녀의 정서(52.6%)에 영향을 미친다고 대부분 인식하였고, 가족여가활동을 위해 필요한 프로그램으로는 주말여행, 캠프, 자원봉사 순으로 인식하였으며, 가족여가활동을 위한 상담이나 교육프로그램에 61.6%가 참가할 의사가 있었다.

심층면접 결과를 요약하면, 본 연구에서 실시한 심층면접 대상자 중 게임중독에 빠질 위험이 있는 잠재적위험군의 청소년들은 평일 평균 2시간, 주말 평균 4시간 정도의 게임을 하고 있었고 중독 수준은 아니었다. 게임중독 치료프로그램의 지도자와 청소년 면접대상자들의 면접 결과, 게임에 중독되었거나 중독될 가능성이 높은 청소년들이 게임에 몰입하게 되는 원인은 개인의 심리적 특성 중 낮은 자기통제력, 집중력, 자존감 등이었고, 가족요인으로는 부모의 맞벌이 등으로 청소년 자녀가 혼자 집에 있는 시간이 많아 자녀의 게임통제가 어려운 점과 아버지의 가족여가활동에 대한 인식 부재로 부모가 자녀와 함께 할 수 있는 시간이 부족한 점 등이었다. 이외에도 게임의 대안활동으로 여가를 활용할 수 있는 놀이문화 부족, 여가시설이나 여가활동프로그램 등 건전하게 여가를 즐길 수 있는 여건이 부족한 점이 확인되었다. 그 외에도 게임의 재미와 온라인상에서 친구관계 형성 등의 게임 자체의 특성과 게임업체의 사회적 책임 회피 등이 청소년이 게임에 빠지게 되는 원인으로 확인되었다.

문헌연구, 설문조사, 심층면접 조사, 국내 가족여가프로그램 및 정책 사례조사의 결과를 토대로 청소년의 게임중독 원인을 파악하고, 이를 토대로 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족여가프로그램의 내용을 구성하였다. 이 프로그램은 프로그램 대상자인 청소년의 게임중독 원인에 대한 처치 내용을 제안하는 것으로, 구성된 프로그램의 원인별 처치 내용은 다음과 같다.

먼저, 개인차원의 요인에 대한 처치 내용이다.

청소년의 자기통제력 부족은 부모, 교사, 친구와 합의하는 인터넷 정보이용계획표 수립(다이어리), 인터넷 사용관련 자기행동규제목표 설정, 부모와 함께 생활시간 계획표 수립의 전략으로 해결한다.

일상생활에서 무력감(boredom), 우울감의 문제들은 학교 내에서 온라인·오프라인으로 이루어지는 장기, 바둑, 체스 리그를 조직화하여 운영하는 방법, 가족과 함께 문화예술 관람활동을 하는 방법, 가족여행 등으로 해결한다.

자아존중감 부족은 월단위, 주단위로 가족단위 여가프로그램을 기획하게 하여 기획자로서 책임감을 부여해주고, 자신의 존재에 대한 자긍심을 높일 수 있는 기회를 제공한다.

부정적 스트레스는 가족 및 또래집단 스포츠활동을 통한 부모 및 친구와 개방적 소통강화, 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작, 일회적 활동으로 낚시, 가족여행 등을 제공한다.

대인관계 능력(자기중심적 성격이 강하게 나타남) 부재의 문제는 가족 및 또래집단 스포츠활동을 통한 부모 및 친구와 개방적 소통강화, 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작, 일회적 활동으로 낚시 등을 기획하여 해결한다.

폭력에 대한 호의적 태도가 존재하는 대상들에게는 전문상담을 통한 폭력에 대한 태도변화를 유도한다.

사회·환경적 요인에 대한 처치 내용이다.

부모·자녀 간 소통부재는 가족스포츠활동을 통한 부모와 개방적 소통강화, 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작, 일회적 활동으로 낚시, 가족여행 등을 제공한다.

가족기능이 낮은 문제는 가족스포츠활동을 통한 부모-자녀 간 개방적 소통강화, 일상적 활동으로 줄넘기, 배드민턴, 탁구(실내), 가족신문, 가족 홈페이지, 가족 블로그 등 제작, 일회적 활동으로 낚시, 가족여행 등을 이용한다.

부모의 게임중독 이해부족은 게임중독 예방을 위한 부모교육과 가족관계

증진을 위한 교육을 강화한다.

교사나 친구의 사회지지부족은 교사, 친구들과 산행, 캠프 등 여가활동을 통한 관계증진을 도모한다.

온라인 게임을 하는 친구들의 영향을 극복하기 위해서는 교사, 친구들과 산행, 캠프 등 여가활동을 통한 관계증진 프로그램을 제공한다.

컴퓨터/온라인게임에 용이한 접근성은 가정 내 컴퓨터 설치장소 전환, 가족 인터넷 시간 종량제 등 집안의 환경변화를 통해 컴퓨터와 인터넷을 제한할 수 있는 자율적 규제가 이루어 져야 한다. 또한, 신체적 여가활동 시간을 컴퓨터 사용시간과 연동하여 현실 삶에서의 신체활동시간을 증가함과 동시에 컴퓨터 등의 비활동 시간을 줄이는 것을 목표로 해야 한다.

온라인 게임에서 제공하는 선정성과 폭력성의 문제와 게임업체의 게임머니에 대한 경제적 유인책 등은 특정 심야시간대 아동·청소년 게임사용 제한, 1일 게임사용 시간제한, 1주일 게임사용 총량 제한, 게임지속시간 제한, 부모에게 자녀의 인터넷 사용 정보 공지와 같은 정부규제정책이 필요하다.

게임을 대체할 수 있는 여가프로그램 부족현상은 체험적 여가선용 활동을 촉진할 수 있도록 정부와 지자체에서 제공하는 여가선용프로그램의 데이터베이스화가 필요하다.

2. 정책 방안

아동·청소년기에 온라인 게임을 과다하게 사용하면 공격성과 공격적 행위가 증가하게 되고 가족관계와 학교생활에도 부정적인 영향을 미치게 된다. 최근 게임을 모방한 폭력사건이나 성추행 사건, 온라인게임에 빠져 있던 자녀를 살해한 사건 등을 통해 청소년 게임중독의 심각성을 알 수 있다.

이에 청소년 게임중독 예방책으로서 긍정적인 가족관계를 형성할 수 있는 여가프로그램 활성화를 위한 정책 방안을 제시하고자 한다.

1) 게임중독과 가족여가에 대한 교육 강화

(1) 부모교육

자녀와 함께하는 가족여가시간을 효과적으로 활용하기 위해서는 가족여가에 대한 여가교육이 필수적인데, 그 중 부모에 대한 여가교육이 중요하다. 부모의 여가인식은 자녀들에게 어린 시절 경험의 질적 차이에 영향을 주고, 다시 자녀가 성인기에 여가활동을 하는데 깊이 관여하게 된다. 따라서 부모의 여가교육은 가족여가 문화 정착에 있어 매우 중요하다 할 수 있다. 부모교육은 부모 상담과는 구분되는 것으로, 부모교육 프로그램에서는 부모와 자녀의 부정적인 측면보다는 개인과 가족이 지닌 장점과 잠재력을 개발하여 부모와 자녀관계를 향상시키고 그들의 문제를 해결하고 예방하는데 도움이 되는 내용을 다루는 의도적인 교육활동이다. 특히 부모교육 프로그램에는 사회인구학적 변인에 따른 요구와 전문가의 의견이 반영되어야 한다.

청소년의 게임중독 문제도 본 연구의 조사 결과에서 나타난 것처럼 부모와 자녀의 긍정적인 관계를 도모함으로써 해결될 수 있다. 이를 위해서는 게임의 특성 및 종류, 자녀들이 게임에 중독되는 원인, 자녀와 원활하게 의사소통하는 방법, 부모·자녀 관계를 돈독히 할 수 있는 전략 등에 대한 부모 교육이 필수적인 것이다. 본 연구의 설문조사 결과에서도 게임중독 수준이 높을수록 부모의 거부적 태도를 높게 인식하였고, 심층면접에서 상담사는 자녀와의 원활한 의사소통을 위해서는 부모가 대화의 기술을 습득해야 한다고 지적하였다. 이에 자녀에게 부모가 부정적인 표현을 하지 않도록 하는 교육과 대화의 기술을 습득하는 내용의 교육이 필요하다.

(2) 아동 및 청소년 교육

청소년의 게임중독 문제는 청소년들이 여가에 대한 이해 부족과 여가를 선용하는 방법과 전략에 대한 이해 부족에서 출발한다고 할 수 있다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 어릴 때부터 여가교육을 실시하는 것이 효과적이다. 게임중독 예방을 위해 게임도 다양한 여가 중에 하나라는 인식을

아동기부터 시키는 것이 중요하다. 시간이 있을 때, 심심할 때 자신의 몸과 마음을 즐겁게 할 수 있는 활동이 다양하다면 온라인 게임만을 하려는 태도를 예방하는데 효과적일 것이다. 따라서, 아동의 최초 교육기관인 유치원이나 놀이방에서부터 여가교육을 담당하고, 청소년기에는 학교에서 여가교육을 지속적으로 시키는 것이 필요하다. 이를 위해서는 아동 교육기관은 물론 공교육 기관인 학교의 교사들에게도 여가에 대한 교육이 전제되어야 한다.

(3) 전문가 교육

가족여가에 대한 부모교육과 아동·청소년교육을 통해 개인적, 사회적 관심과 인식을 고조시키는 데는 전문가 그룹이 필요하다. 특히 프로그램 개발 및 보급이 가능한 인재를 육성하는 것이 매우 시급하다고 하겠다. 지역사회나 가족의 특성에 맞는 맞춤형 프로그램의 개발과 보급을 위해서는 가족여가 전문가 양성과 함께 현재의 청소년 또는 가족여가, 문화 관련 종사자의 재교육이 필요하다. 실제로 한 번의 프로그램에 참여한 후 만족도가 높은 가족일수록 재참여율이 높아지게 되는데, 이는 지속적이고 주체적인 가족여가로 발전할 수 있는 밑거름이 될 수 있다. 따라서 가족여가 전문가는 성공적인 가족여가 프로그램의 특성을 분석하고 적절한 프로그램을 개발하여 홍보하고 보급하는 것이 실질적 업무에서 매우 중요하다. 그러기 위해서는 가족 및 청소년 뿐만 아니라 성인의 여가활동과 관련된 종사자까지 포함하여 개인 여가만족과 더불어 가족여가의 중요성과 정보를 숙지할 수 있도록 재교육되어야 한다. 가족여가 전문가를 위한 재교육은 여가, 레크리에이션, 체육, 사회복지사 등 기존 관련 전문가를 가족여가에 특화시킬 수 있는 과정이 되어야 하며, 주요 교육 내용으로 여가 서비스 분야와 치료레크리에이션 분야 등이 포함되어야 할 것이다.

(4) 인터넷을 통한 가족여가교육

청소년, 특히 게임중독 청소년들은 인터넷과 친밀한 환경에서 생활하고 있다. 달리 말하면 실생활에서보다 인터넷환경속의 생활이 더 친숙하며 인

터넷의 세상 속에서 살고 있다 해도 과언이 아니다. 이러한 관점에서 보았을 때, 인터넷을 통한 가족여가교육은 그 어떠한 매개체로 접근하는 것 보다 활용도나 효율성면에서 우월할 것이라 추정된다.

청소년의 게임중독 문제를 해결할 방안을 가족여가에서 찾는다면, 여가와 삶, 그리고 가족의 중요성을 내용으로 구성하여 텍스트와 동영상 등 다양한 형태로 재생산 할 수 있는 사이버 공간을 이용하면 된다. 사이버 공간 상에서 청소년과 부모의 여가교육을 통해 가족관계 향상과 올바른 여가로의 지도가 이루어 질 수 있도록 한다. 캐나다 공중건강부(Public Health Agency)의 아동과 청소년을 위한 신체활동 가이드⁷⁾는 좋은 모델이 된다. 이 가이드는 교육이라기보다는 바람직한 가족여가활동으로서 규칙적인 신체활동을 실천하도록 돕는 지침으로서, 부모와 자녀가 함께 신체활동을 공유함으로써 가족기능을 강화하고 건강을 증진하며, 게임중독과 같은 문제를 자생적으로 해결할 수 있도록 돕는다.

사이버 공간은 가족여가 능력을 자가진단 할 수 있는 도구 설치가 용이하여 쉽게 가족의 여가를 진단할 수 있어 흥미유발이 가능할 것으로 기대된다. 사이버 공간을 통한 가족여가 진단을 통해 간헐적인 여가활동 정보를 제공받음으로써 가족여가 참여를 촉진할 수 있을 것이다. 인터넷을 통해 상담과 문의 및 대답이 가능한 쌍방향 커뮤니케이션의 장을 마련하여 보다 친밀한 서비스를 제공하도록 구성하면 가족여가 활성화에 효과적일 것이다.

2) 가족여가프로그램 개발

(1) 목표대상에 적절한 프로그램 개발 및 운영

본 연구의 설문조사 결과에 의하면, 경제적 수준과 학력이 매우 높거나 낮은 경우, 부모가 맞벌이이거나 무직인 경우에 청소년의 게임중독 성향이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 특정 환경에 처해 있는 청소년들에게 맞춤형 프로그램을 개발하여 지원할 필요가 있음을 시사한다. 또한, 본

7) http://www.phac-aspc.gc.ca/pau-uap/paguide/child_youth/index.html

연구의 설문조사 결과 부모가 인식한 가족여가활동의 장애요인으로 시간부족이 가장 많이 나타났다. 따라서, 부모를 대신하여 청소년들의 여가시간에 체험적 여가활동을 함께 할 수 있는 대학생 등의 자원봉사자를 활용하여 여가프로그램을 운영하는 방안을 고려해 볼 수 있다. 저소득층과 차상위계층 청소년을 위한 방과후아카데미가 운영되고 있지만, 이는 학습프로그램 위주로 편성되어 있어 다양한 여가프로그램이 개발되어야 할 것이다. 이외에도 가정의 특수한 상황에 맞추어 가족이 함께 하는 여가프로그램을 기획하고 참여를 돕는 1대1 맞춤형 프로그램을 개발하고 지원하는 사업이 요구된다. 이는 정부 및 지자체의 관련 기관에 소속된 가족여가 전문가의 도움으로 실현될 수 있다.

본 연구의 설문조사 결과, 연령대에 따라서 희망하는 여가활동 종류 및 그 특성이 다르게 나타났다. 따라서, 각 연령대에 적절한 여가프로그램을 개발하여 지원할 필요가 있다. 또한, 본 연구의 조사 결과에서 청소년들은 연령이 높아질수록 가족보다는 친구와 함께 여가활동을 희망하는 경우가 많았으므로, 중·고등학생의 경우에는 가족여가프로그램에 친구가 함께 참여하도록 유도하는 것이 효과적일 것이다.

(2) 프로그램의 내용 및 실시 시기

본 연구의 설문조사 결과에 의하면, 청소년들은 취미오락활동과 휴식활동을 가장 많이 하는 여가활동이라고 응답한 반면, 가족여가활동으로 관광활동과 문화예술관람활동을 가장 많이 희망하였다. 이러한 결과에 따라 가족여가프로그램으로 관광활동과 문화예술관람활동을 포함시킬 필요가 있다. 이외에도 청소년의 게임중독을 예방하기 위해서는 상담, 문화활동, 스포츠활동 등 다양한 영역이 포함되어야 효과적일 것이다.

본 연구의 조사 결과, 청소년들이 평일보다는 주말과 공휴일에 게임을 하는 시간이 많이 나타났고, 부모는 가족여가프로그램으로 주말여행이 가장 필요하다고 응답하였다. 이에 가족여가프로그램을 주말이나 공휴일에 편성·운영한다면, 청소년 게임중독 예방에 효과가 있을 것으로 사료된다.

3) 가족여가프로그램 참여율 향상 방안

(1) 아버지 참여 프로그램 개발

실제로 게임중독 수준이 높은 남자 청소년들의 가족기능을 향상시키기 위해서는 가족여가활동에 아버지의 참여가 필수적인데, 현 가족여가프로그램의 대다수는 아이들의 학업일정에 맞추어 실시되고 있어 상대적으로 아버지의 참여가 어려운 것이 사실이다. 본 연구의 조사에서도 게임중독 수준이 높은 청소년들이 아버지와 함께 하는 여가활동이 부족한 것으로 나타났다. 아버지가 일정하게 휴가를 사용할 수 없는 직종이거나 예상되는 휴일 일수를 결정하기 어려운 경우 아버지가 함께하는 가족단위 여가활동은 큰 제약이 따른다. 이는 아버지의 휴가와 관련된 법적인 개선 조치가 함께 병행되지 않고서는 극복되기 어렵다. 이러한 개선이 어렵다면, 기존의 프로그램(예; 아버지 학교)에 여가교육과 가족여가프로그램의 내용을 포함시키는 방법과 직장에서 아버지 대상의 여가교육을 개별적으로 실시하는 방법도 효과적일 것이다.

또한 아버지의 참여를 유도하기 위해서는 스포츠 활동이나 캠프 활동 등을 프로그램의 내용으로 포함시키는 것이 중요하다. 실제로 현재 가족단위 여가프로그램은 자녀의 학습이나 취미 그리고 경험에 치중하여 만들어진 프로그램이 대다수이기 때문에 프로그램에 갈 수 있는 시간적 여유가 있더라도 프로그램에 관심이 없어 참여하지 않는 아버지도 있을 것으로 추정된다. 따라서 가족단위 여가활동 내에서 아버지의 역할을 제고시키는 물론 아버지의 여가활동 관심사에 주목하여 프로그램을 개발할 필요가 있다.

(2) 재참여율과 신규참여율 향상 전략

사례조사에 의하면, 실제로 가족여가 프로그램에 참가한 사람들의 만족도는 대체로 높은 편이었다. 접근성이 용이하지 않아 최초의 참여는 쉽지 않은 경향이 있지만 한번 참여하고 난 후에는 프로그램의 호응도가 높다고 할 수 있다. 높은 호응도는 자연스럽게 재참여율을 높이게 되지만, 다른 대

안적 프로그램이 없는 경우 이러한 호응도가 실제적인 재참여로 이어지는 데에는 어려움이 많다. 이런 의미에서 프로그램의 절대적인 수적 부족은 재참여와 신규참여를 높이는데 제약요인이라고 할 수 있다.

이러한 면에서 볼 때 소규모 단위의 단계별 장기적인 프로그램의 개발이 중요하다. 장기적인 프로그램에 참여하는 경험은 가족 주체적인 여가활동 창조에 중요한 밑거름이 될 수 있고, 다양한 소규모 단위의 단계별 프로그램은 신규참여자에게 원하는 단계에 참여할 수 있는 기회를 줄 수 있다.

재참여율과 신규참여율 향상 전략의 또 다른 방법으로는 가족단위 동호회 활동을 활성화 하는 것이다. 예를 들어 가족단위로 댄스를 배웠을 때 이 가족의 경우 일정기간이 지나면 동일한 관심과 활동을 하고 있는 다른 사람들과 교류하기를 희망하게 되므로, 동호회 활동에 참여하게 된다. 현재 대부분의 동호회 활동은 민간 여가공간을 중심으로 구성되는 경우가 많은데, 이는 동호회 활동을 하기 위해 일정한 공간과 교육 훈련과정이 요구되기 때문이다. 따라서 동호회 활동을 지원하기 위한 일정한 공간과 기술 지원이 요구되며, 이는 지자체의 주민자치센터, 구민체육센터, 문화체육센터, 박물관 및 미술관 등 공공 생활권 여가시설의 동호회 활동 지원 프로그램으로 가능할 수 있다. 이러한 생활권 여가공간은 가족단위의 여가활동을 프로그램 제공을 통해 지원하는 것 뿐 만 아니라 공간이나 기술적 훈련 제공을 통해 지원이 가능하다.

특히 청소년 자녀와 부모가 함께 활동에 참가하기 위해서 밤 시간대나 주말 등을 중심으로 공공 생활권 여가공간을 개방하여 지역사회 주민들이 적극 참여하고 자발적으로 관리할 수 있는 시스템을 만들 필요가 있다. 공공생활권 여가공간은 여가관리사나 건강가정사 등의 전문가를 두어 가족단위 동호회 활동을 관리하고 지도하는 역할을 담당할 수도 있다.

게임중독 성향이 높은 청소년의 경우 가족여가프로그램에 부모님이 적극적으로 참여하기 어려운 것이 현실이므로, 전적으로 부모의 참여에 의지하기 보다는 보완적인 기제를 마련해 두는 것이 필요하다. 예를 들어, 지역사회의 대학이나 지방자치단체의 공공 기관, 지역사회의 청소년 관련 기관들을

통해 청소년들에게 인생을 준비하고 모델링할 수 있는 대상을 지원해주고, 역할모델이 될 수 있는 사람이 부모·자녀 관계를 증대하는 것이다. 실제로 지역건강가정센터의 경우 인근 대학과 연계하여 운영되고 있는데, 이러한 기관을 활용하는 것이 좋은 방법이 될 것이다. 또 다른 보완적 기제로는 또래들로 구성된 집단을 중심으로 프로그램을 실시하는 것이다. 게임중독 성향이 높은 학생들은 주위에 게임을 사용하는 친구들이 많기 때문에 친구들과 함께 프로그램에 참가시키는 것이 효과적이다. 가족관계가 부정적인 청소년의 경우 부모와 함께 프로그램에 참여하는 것 자체가 큰 부담이 될 수 있기 때문이다.

(3) 비참여 지역민과의 가족여가 나눔 프로그램 활용

프로그램 참여 가족의 만족도와 지속적인 관심을 비참여 지역민과 교감할 수 있는 프로그램으로 개발하는 것도 가족여가프로그램의 참여율을 높이는 방법이다. 이는 가족단위 여가프로그램의 직접적인 세부 프로그램이기도 하지만, 참여 가족들이 경험한 활동들을 다양한 행사로 꾸며 지역주민과 함께 나눌 수 있는 기회를 가지는 것이기 때문에 간접적으로는 비참여 가족의 흥미를 유발시킬 수 있는 중요한 홍보효과가 있을 것이다. 또한 참여 가족의 경험담을 알리는 뽐내기 기회와, 정기적이고 수동적인 프로그램 이후에 다시 한 번 가족이 공동으로 주체적인 행사를 준비함으로써 가족친화 기능강화와 의사소통의 기회를 제공할 수 있는 대안으로서의 가치를 동시에 지닐 수 있다.

(4) 가족여가프로그램 홍보 방안 강화

여가정보의 접근성은 여가활동의 참여도와 만족도에 영향을 미치는 중요한 요인이기 때문에 현대사회에서 그 중요성이 커지고 있다. 본 연구의 설문조사와 심층면접 조사에서도 나타났듯이 가족여가프로그램의 경우 관련 정보에의 접근성이 좋지 않은 것이 잠재적 참여자의 참여를 저해하는 장애요인 중의 하나이다.

현재 여가업무 전담 팀을 구축하고 있는 지자체의 수는 매우 적고, 그나마도 평생교육팀이나 청소년지원팀 등 다른 부서와 업무가 중복 진행되어 어려움을 겪고 있다. 이러한 업무의 중복은 기관별로 프로그램이 흩어지는 결과를 가져오며 수혜자가 원하는 여가 프로그램 정보를 찾지 못하는 경우가 많을 것이다. 또한 성인 여가와 비교할 때 청소년 여가의 경우 온라인을 활용한 여가의 비중이 높으므로, 오프라인 여가 콘텐츠가 갖는 약점을 보완하는 수단으로써 온라인 문화의 긍정적인 측면인 자발성, 적극성, 창조성, 커뮤니티 지향성 등을 적극 활용해야 할 필요가 있다.

가족여가프로그램의 홍보를 위해서는 다양한 전달매체가 활용될 수 있는데, 신문, TV, 라디오, 잡지, 팜플렛 등 전통적인 홍보가 가능하며, 인터넷이나 디지털 공간을 오프라인과 연계한 서비스와 청소년·가족여가 프로그램 통합 시스템 구축을 통한 홍보가 있다.

온라인과 오프라인을 연계하기 위한 서비스는 우선 온라인 공간을 이용하여 홍보한 후에 직접 참여를 유도하는 것이다. 현재 한국의 IT환경에 비추어 여가의 적극적인 홍보를 위해 온라인, 디지털 공간, 모바일 서비스를 활용하는 것은 매우 효율적이고 그 효과성 또한 높을 것으로 판단된다.

온라인, 디지털 공간, 모바일 서비스는 홍보효과와 콘텐츠 활용이라는 두 가지 측면에서 긍정적인 효과를 줄 수 있어 활용가능성이 높다. 온라인에서 각종 동호회 위주의 블로그는 실제로 여가참여를 위한 정보 수집에 용이한 수단이기도 하며, 그 속에서 직접 참여하고 있는 동호인의 활동 내용들이 주요 콘텐츠로써 활용되고 있고, 포털 사이트들의 회원가입에 많은 영향을 미친다. 또한 케이블 TV나 IPTV의 다채널 디지털 공간에서 방송인이 아닌 일반인들의 여가활동 콘텐츠는 시청자의 흥미도와 관여도를 높일 수 있고, 모바일 서비스를 활용하는 것은 상시 홍보가 가능하다는 장점이 있다.

이러한 온라인, 디지털 공간 활용, 모바일 서비스는 여가정보전달 기능과 더불어 오프라인 참여를 유도하는 수단으로 기능하고 있다. 이것은 청소년과 가족여가의 정보와 직접 참여를 촉진하는데 기초가 될 것이며, 특히 인터넷과 밀접한 청소년을 대상으로 하는 온·오프라인 연계 서비스는 큰 시

너지 효과가 있을 것으로 예상된다.

둘째, 가족여가활동을 홍보하는데 효과적인 방법은 청소년·가족여가 프로그램 통합 시스템 구축이다. 현재 청소년들에게 가장 좋은 여가정보 수단은 인터넷으로, 개인 블로그와 각 기관별 홈페이지의 활발한 운영은 좋은 예라고 할 수 있다. 하지만 모든 개인 블로그와 기관 홈페이지를 일일이 찾아 여가정보를 검색하기란 무리가 따른다. 개인 블로그의 정보 공개 제한성이나 기관 홈페이지 프로그램 게시의 산발성 등으로 개인이 원하는 여가정보를 검색하는 것은 쉽지 않다. 이러한 여가정보의 접근성 문제를 고려해 볼 때 통합검색 시스템을 구축하는 것은 접근성을 획기적으로 강화하는 방안이 될 수 있을 것이다. 여가관련 프로그램을 진행하는 민관 사이트 정보를 통합할 수 있는 시스템이 필요하며, 이러한 시스템에 가족여가 정보와 청소년 계층을 위한 카테고리를 별도로 지정하여 검색을 통한 접근의 편의성을 높이는 방안을 모색하여야 한다. 사용자 편의 위주의 설계, 청소년의 눈길을 끌 수 있는 감각적인 디자인, 그리고 무엇보다 체험적 여가선용프로그램의 데이터베이스를 갖추는 것이 필수적이다. 이러한 통합검색 시스템은 전문화된 콘텐츠를 지니고 쌍방향의 커뮤니케이션 공간으로서 여가참여정보의 습득과 피드백 공유가 동시에 일어나는 거점으로 활용되도록 해야 한다.

온·오프라인의 연계 방안이나 통합시스템 구축 등의 방안이 정부나 지방자치단체에서 활용하기에 좋은 방법이라면, 근린시설을 이용한 홍보는 실제로 가족여가활동이 실행되는 지역에서 활용하기에 효과적이다. 지역주민들이 자주 다니는 주민센터나 은행, 공공기관에 가족여가활동을 홍보하는 책자나 홍보물을 배치하는 것은 지역사회에서 홍보력이 강한 방법이다. 청소년들에게는 학교와의 연계를 통해 홍보하는 것이 강력한 홍보 방법이 될 것이며, 초등학교나 중등학교에서 개발된 프로그램을 시범·운영하는 것도 효과적인 홍보 방안이 될 수 있다.

4) 정부 및 지자체의 역할

(1) 게임산업 규제와 게임산업체의 사회적 책임 부여

현재 다양한 방법을 통해 청소년의 게임중독을 예방하는 노력이 정부에 의해 전개되고 있지만, 상담과 치료 중심의 현재의 정책은 고위험군을 중심으로 한 것으로 일반군과 잠재적위험군 청소년들이 중독으로 전이되는 것을 막기에는 역부족이다. 하지만, 게임업체에서 제공하는 게임의 공급을 적정하게 조절함으로써 게임중독을 예방할 수 있다. 예를 들어, 태국에서 실시하고 있는 특정 심야시간대에 아동·청소년의 게임 이용을 통제하는 방법(셧다운제), 중국에서 실행하고 있는 장시간 게임을 이용하는 경우 게임 경험치를 줄이거나 박탈함으로써 적정시간의 이용을 유도하는 방법(피로도 시스템), 하루에 이용 가능한 게임시간을 정해 놓는 방법, 부모에게 자녀의 게임 및 인터넷 이용관련 정보를 정기적으로 제공하는 방법, 아동·청소년 대상 게임사용 시 게임업체의 경제적 유인책(예; 게임머니 등) 규제 등이 있다. 일반 청소년들이 게임중독에 이르지 않고 현재의 게임중독 청소년은 일반군으로 회귀할 수 있도록 ‘공급량 조절정책’에 대해 사회적으로 논의를 거쳐 실시되어야 할 것이다.

정부의 규제와 함께 추진되어야 할 내용으로 게임산업체에 대한 사회적 책임을 부여하는 것이다. 게임산업의 발달로 게임관련업체들의 이익은 커지는 반면, 게임으로 인해 나타나는 부작용에 대한 게임업체의 자정 노력은 부족한 실정이다. 오히려 게임업체들은 게임머니지급, 테스트 프로그램 무료 사용 등 다양한 마케팅을 도입하여 청소년들의 게임과다사용을 유발하고 있다. 따라서, 게임업체들이 건전한 게임문화를 만들 수 있는 사업과 지원을 하도록 유도해야 한다. 최근 게임관련 행사에 가족을 참여하게 하는 등의 게임업체의 노력이 있지만 양적으로 부족한 실정이며, 내용적으로도 부모교육, 게임중독 예방프로그램 개발 및 운영 등에 대한 지원 노력도 촉진시킬 필요가 있다.

(2) 활동지향적 프로그램 지원

외국의 경우 여가활동 중 신체활동 위주의 프로그램을 적극적으로 권장하며 지원하고 있다. 본 연구에서 조사했던 미국, 캐나다, 프랑스, 독일, 일본 등의 선진 외국의 여가활동 정책은 스포츠활동과 직·간접적으로 연계되어 실시되고 있다. 신체활동이 부족한 게임중독 수준의 청소년들에게도 신체활동 중심의 여가프로그램을 적용하는 것은 효과적인 예방책이 될 수 있다. 또한, 현재 게임중독 청소년들의 예방 및 치료를 위한 주된 방법이 상담활동을 통한 청소년의 심리 치료에 집중되어 있어 신체활동이 중심이 되는 프로그램 개발이 많이 요구되고 있다. 국내 청소년의 경우 여자보다 신체활동에 참여하는 것을 선호하는 남자가 고위험군이나 잠재위험군의 게임중독 수준이 많고, 게임중독의 원인인 청소년의 충동성과 공격성 등을 해소하는데 효과적인 신체활동 위주의 프로그램을 개발하고 운영하는데 지원이 필요하다. 정부 차원에서 가족과 함께 하는 신체활동의 안내를 하고 장려하는 캐나다, 사회체육의 활성화를 통해 여가를 클럽스포츠 활동으로 대부분 할애하는 일본과 독일, 매년 지속적으로 가족스포츠활동을 운영하는 프랑스와 미국 등의 사례는 좋은 모델이 된다. 개인의 특성에 따라서는 음악이나 미술활동으로 게임중독을 예방할 수 있는 프로그램이 개발되도록 지원하는 것도 필요하다.

(3) 전문가 양성 및 관리

본 연구의 설문조사와 심층면접 조사에서도 확인된 것처럼 많은 부모들이 청소년 자녀와 소통을 위해 가족여가활동을 희망하지만, 시설이나 프로그램은 부족한 형편이다. 이러한 문제를 해결하려면, 여가관련 전문가를 양성하여 지방자치단체나 건강가정지원센터와 같은 관련 기관에 배치시키고, 가족여가 프로그램 개발, 청소년과 부모 대상 가족여가 교육, 지역사회 시설을 연계한 가족여가활동 활성화 등의 역할을 하도록 해야 할 것이다.

(4) 기존 시설의 연계

가족여가프로그램은 청소년지원센터, 청소년수련관, 청소년문화의집 등을 연계한다면 원활하게 진행될 수 있을 것이다. 현재 청소년수련관의 스포츠 시설이나 프로그램은 청소년은 이용하지 않고 시간적인 여유가 있는 주부들이나 지역주민들이 활용하고 있어 본래의 의도와는 다르게 활용되고 있는 실정이다. 따라서, 가족여가프로그램의 활성화를 위해서는 청소년들이 이용 가능한 시간대에 청소년들의 요구와 필요에 맞는 프로그램을 접근이 용이한 시설에서 할 수 있도록 연계하는 것이 중요하다. 특히, 청소년의 게임중독 예방을 위해서는 상담과 활동 프로그램을 연계할 필요가 있으므로, 청소년(상담)지원센터와 지역의 건강가정지원센터, 청소년수련관, 청소년문화의집 등을 효율적으로 연계하는 노력이 필요하다.

VII. 참고문헌

- 경향닷컴(2007.6.26) 8월, 11월 무료로 인터넷중독 극복 ‘치유의 숲’ 캠프.
- 곽미숙, 김정남, 천성문(2005). 인터넷 게임 과다몰입 청소년을 위한 인지행동적 프로그램이 고등학생의 우울과 불안에 미치는 효과. 한국동서정신과학회지, 8(1), 61-72.
- 권정혜(2005). 청소년의 인터넷 게임 중독: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들. 한국심리학회지: 임상, 24(2), 267-280.
- 권준모, 곽금주, 김범준(2001). 컴퓨터게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구. 청소년보호위원회.
- 권희경, 권정혜(2002). 인터넷 사용조절 프로그램의 개발 및 효과검증을 위한 연구. 한국심리학회: 임상, 21(3), 503-514.
- 구창모, 신선미(1995). 가족캠프활동 개발보고서. 한국청소년개발원.
- 김경우(2008). 청소년 인터넷 중독의 실태와 문제에 관한 연구. 한국컴퓨터정보학회 제 37차 동계학술발표논문집, 15(2), 187-197.
- 김교정, 서상현(2006). 심리적 가정환경 변인이 청소년 인터넷 게임중독성향에 미치는 영향. 한국놀이치료학회지, 10권 2호, 45-58.
- 김교현(2001). 청소년들의 컴퓨터 사용 실태와 컴퓨터 중독. 학생생활연구, 28(1), 41-62. 충남대학교학생생활연구소. <http://www.cyadic.or.kr>
- 김교현(2002). 심리학적 관점에서 본 중독. 한국심리학회지. 7(1). 159-179.
- 김광득(1988). 한국의 여가시설 개발에 관한 연구. 한양대학교대학원 박사학위논문.
- 김병구, 고영삼, 김상준(2007). 2007 인터넷 중독 실태조사. 한국정보문화진흥원 연구보고서 07-06.
- 김순태(2001). 고교생의인터넷 중독과 자기 존중감, 우울, 감각추구성향과의 관계. 경남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김오중(2000), 여가·레크리에이션 총론. 서울: 대경 북스.
- 김유정(2002). 청소년 인터넷 게임중독 척도 개발 및 심리사회적 취약성 요인. 아주대학교 대학원 석사학위 청구논문.

- 김은정, 오승근, 이세용(2003). 한국판 청소년 인터넷중독 척도의 타당화. 한국심리학회지 : 임상, 22권 1호, 125-139.
- 김정은(2008). 초등학교의 인터넷 중독, 가족기능, 부모-자녀간 의사소통 및 가정의 사회적·물리적 환경간의 관계 연구. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김종원, 조옥귀(2002). 중·고등학교의 자기통제력, 사회환경적 요인 및 인터넷·게임 중독과의 관계. 교육이론과 실천, 12권 2호, 477-500.
- 김주환, 김민규, 김은주, 신의진(2008). 온라인 게임 중독 검사 개발과 타당화 분석. 한국청소년연구, 19(1), 385-415.
- 김준호(1992). 청소년의 가출원인과 대책. 청협, 11(4), pp.18-23
- 김청택, 김동일, 박중규, 이수진(2002). 한국형 인터넷 중독진단 척도 개발 연구. 정보통신연구진흥원.
- 김혜정(2003). 성적과 자기통제감 및 자기효능감이 청소년들의 인터넷 게임 중독에 미치는 영향. 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 남재화, 최미란 (2007). 가족의 여가스포츠활동 참가와 세대간 커뮤니케이션 및 가족건강성의 관계. 한국스포츠리서치, 18(5), 3-16.
- 노용구(2005) 건강한 가족문화를 위한 여가정책. 한국여가레크레이션학회지, 28, 5-15.
- 문성원, 김성식(2004). 아동을 위한 다차원형 병리적 인터넷 이용 척도의 개발 및 타당화. 발달심리학회지 발달, 17(3), 61-77.
- 문숙재, 윤소영, 차경옥, 천혜정(2005). 여가문화와 가족. 서울: 신정.
- 박상호(1999). 청소년 여가문화 활동 참여 실태 및 장애요인 연구. 한국교원대학교 대학원. 석사학위논문.
- 박성혜(2001). 컴퓨터 게임 몰입과 정서적 특성의 관계-서울 시내 초등학교 6학년 아동을 중심으로-. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박세혁(2002). 주5일제 근무제에 따른 가족여가 살리기. 제1회 여가문화포럼, 여가문화학회, 15~22.
- 보건복지가족부(2009). 아동청소년 매체환경의 유해요인에 따른 사회적 비용.
- 보건복지가족부 가족정책과(2008). 2009년 건강가정지원센터 세부운영지침.

- 석영미, 공미혜, 이기숙(2009). 가족여가 프로그램 개발과정 분석 -부산지역 기관을 중심으로. 한국가족관계학회지.
- 성영혜, 신귀순(2001). 가족의 기능과 아동의 자기역량지각 및 대인관계성향과의 관계. 한국가족복지학, 6(2), pp.45-63.
- 송인자, 김경혜(1999). 한국 가족문화교육 프로그램의 방향 탐색 연구. 대한가정학회지, 37(10), 11-25.
- 송형석(2008). 체육 스포츠 이야기. 대구: 계명대학교출판부.
- 안석(2000). 인터넷의 중독적 사용에 관한 연구. 연세대학교 석사학위논문.
- 양영아(1996). 중산층의 가족여가활동 실태와 요구조사 연구. 숙명여자대학교 교육대학원.
- 어기준(2000). 청소년 PC중독의 유형과 문제점, 청소년 PC중독. 청소년대화의 광장, 9-29.
- 엄명용(1997). 청소년 가출 및 가족 기능과 가족 체계 유형과의 상호관계
- 오재영, 최정혜, 김행자(2003). 가족의 심리적 환경이 청소년의 학교생활 적응에 미치는 영향. 한국가정교육학회지, 15(4), 55~66
- 원형중(1994). 여가활동 참여가 수도권 거주 노인의 고독감, 여가만족, 생활만족에 미치는 영향. 한국노년학회지, 14(2), 90-104.
- 유승호(2001). 게임중독의 현황과 대처방안. 게임종합지원센터.
- 유영주, 김정신, 김순옥(1996). 가족관계학. 서울 : 교문사.
- 윤소영, 윤주(2008). 가족여가 활성화를 위한 정책방안 연구. 한국문화관광연구원.
- 윤재희(1998). 인터넷중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 석사학위논문.
- 윤찬정(1995). 가족의 기능성과 개인의 인성특성과의 관계. 이화여자대학교 석사학위논문
- 이경님(2004). 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독경향에 미치는 영향. 대한가정학회지, 42(4), 99-118.
- 이경석(2003). 중학생의 여가의식 및 활동참여 실태 : 고양시 소재 중학교를 중심으로. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 이길홍(1982). 학생 청소년의 문제행동과 가정의 심리풍토특성과의 관계에 관한 상관분석, 신경정신의학, 21(4).
- 이문행(1994). 가족기능성이 자녀의 대인관계에 미치는 영향, 이화여대 석사학위논문.
- 이민아, 김순옥(2007). 청소년의 가족여가활동과 가족건강성 연구: 중학교 2,3학년을 대상으로. 성균관대학교 생활과학연구소, 10(0), 1-17.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 석사학위 청구논문.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이수진(2004). 청소년 온라인게임중독 실태와 중독 예방교육 프로그램. 한국청소년개발원. 한국정보문화진흥원.
- 이순목, 반재천, 이형초, 최윤경, 이순영(2005). 성인 인터넷 중독 진단척도 개발 연구. 한국정보문화진흥원 연구보고 05-21. 한국정보문화진흥원.
- 이영주(2007). 부모의 하나님 개념과 신앙생활 및 양육태도가 유아의 하나님 개념에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원. 박사학위논문.
- 이원영(1983). 어머니의 자녀교육관 및 양육태도와 유아발달과의 관련성 연구. 이화여자대학교 대학원. 박사학위논문.
- 이인선(2004). 부모-자녀간 의사소통유형 및 학교생활만족도가 청소년의 게임 중독 정도에 미치는 영향. 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정화(2001). 청소년의 컴퓨터 게임 중독이 가족관계에 미치는 영향, 한국외국어대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 이한규(2002). 주5일제와 생활체육의 변화 및 전망. 한국스포츠사회학회, 동계야외 세미나, 1~11.
- 이혜경(2001). 청소년들의 사이버 공간 이용에 있어서 창조적 행위와 일탈적 행위에 대한 심층 인터뷰. 제37회 청소년문제연구 세미나 자료집, 19-66. 한국청소년단체협의회.
- 이형초(2001). 인터넷게임 중독의 진단척도개발과 인지행동치료효과. 고려

대학교 대학원 박사학위논문.

- 이형초, 심경섭(2003). 인터넷중독 자가진단검사와 예방교육프로그램. 한국 정보문화진흥원.
- 이형초, 안창일(2002). 인터넷게임 중독의 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과 검증. 한국심리학회지: 건강, 7(3), 463-486.
- 이호경(1994). 가족여가활동에 관한 연구 : 서울 YMCA 성인회원을 중심으로. 동국대학교 대학원 석사학위논문.
- 이호열, 김준희(2008). 청소년 사이버일탈행동에 대한 여가교육의 방향 모색. 한국여가레크리에이션학회지, 32권 2호, 177-191.
- 이희경(2003). 청소년의 게임이용요인과 개인·사회적 요인이 게임몰입과 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 10권 4호, 355-380.
- 임영수, 안득수(1997). 청소년의 가족단위 옥외 여가활동에 관한 연구 - 전주시 중학생을 대상으로. 전북대학교 농대논문집, 28, 87-96.
- 임은미, 이숙영(2002). 청소년의 컴퓨터/인터넷 사용과 부모-자녀 갈등, 2002년 교육심리학회 춘계학술대회 발표논문.
- 이혜숙, 황의룡 (2008). 스포츠 사회학. 성신여자대학교출판부.
- 장명옥(1991). 가정관리학. 교문사
- 장윤희(1991). 도시주부의 여가활동 동기에 관한 연구. 서울대학교 석사학위 논문.
- 장재홍, 유정이, 권해수, 김형수, 최한나(2002). 청소년 인터넷 과다사용 예방프로그램 개발. 한국청소년상담원.
- 장재홍, 이은경, 장미경(2004). 청소년 게임중독 예방프로그램 개발연구. 한국게임산업개발원.
- 전병태(2008) 문화정책 백서. 문화체육관광부.
- 전지환(2005). 청소년의 인터넷 사용정도가 우울과 자아존중감에 미치는 영향: 사회적 지원의 조절효과를 중심으로. 연세대학교 석사학위논문.
- 정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 개입의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 정유정(2001). 남자청소년의 컴퓨터 게임이용과 게임 중독성 및 공격성. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.

- 조아미, 방희정(2003). 부모, 교사, 친구의 사회적지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 10권 1호, 249-275.
- 중앙일보(2008). “여기서 노니 컴 게임 생각 안 나 . . . 희한해요”. 2008. 10. 25.
- 지영숙, 이태진, 최보아(2002). 가족여가 유형이 가족체계 역동성에 미치는 영향 연구 -자녀교육기의 도시가정을 중심으로-. 한국가정관리학회지, 20(4), 189-196.
- 천혜정(2004). 가족여가 참여 동기 및 가족여가 활동의 효과. 한국가족자원경영학회지, 8(2), 1-13.
- 청소년보호위원회(2004). 청소년 인터넷 이용 실태조사 보고서.
- 최길레(2003). 가족의 여가활동이 정서적 역동성과 가족관계의 질에 미치는 영향. 동덕여자대학교 대학원. 박사학위 논문.
- 최길레, 강봉화(2003). 가족의 여가활동이 가족관계의 질에 미치는 영향. 한국사회체육학회지, 19호, 1023-1034.
- 최나야, 한유진(2006). 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 한국가정관리학회지, 24권 2호, 209-219.
- 최명선, 최태산, 안재영(2007). 청소년 인터넷 중독성향에 영향을 미치는 심리적·환경변인의 경로모형 연구. 한국청소년연구, 17권 1호, 149-179.
- 최민정(2000). 인터넷 중독적 사용과 우울감, 자기효능감 및 감각추구성향의 관계. 중앙대학교 석사학위 논문.
- 최훈석, 김교현, 김금미, 권선중 등 (2008). 게임이용에 대한 인식 및 행동 진단 모델 연구. 한국게임산업진흥원 연구보고서 08-001.
- 통계개발원(2008). 2008 청소년통계.
- 한국게임산업개발원(2004). 게임환경 변화에 따른 게임몰입(중독)의 추세와 의미. KGDI 연구보고서 04-001.
- 한국게임산업진흥원(2007). 2007 게임백서.
- 한국게임산업진흥원(2008). 2008 게임백서.

- 한국게임산업진흥원, 일본컴퓨터엔터테인먼트(2008). 2008 한일 게임이용자 조사 보고서.
- 한국문화관광연구원(2008). 2008 여가백서.
- 한국정보문화진흥원(2006). 유·아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발 연구.
- 한국정보문화진흥원(2007). 2007 인터넷중독 실태조사.
- 한상금(2006). 가족여가부모교육 프로그램 개발. 성균관대학교 대학원. 박사학위논문.
- 홍찬숙(2006). 어머니의 양육태도 및 아동의 대인불안에 따른 컴퓨터 게임 중독. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 황상민, 황희영, 이수진(2001). 인터넷 중독 현황 및 실태조사. 한국정보문화센터.
- Barnes, L. H., & Olson, D. H. (1982). *Parent-adolescent communication, Family Inventories*. St. Paul: Family Social Science. University of Minnesota.
- Beard, J. G., & Ragheb, M. G.(1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Research*, 12(1), 20-33.
- Becker, W. C.(1964). *Consequence of different kinds of parental discipline. Review of child development research, vol 1, (eds.)*. New York : Russell Sage.
- Bickman, L. (1990). *New directions for program evaluation: A publication of the American Evaluation Association, advances in program theory*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior, Vol. 23*, 1531-1548.
- Chen, H. (1990). *Issues in constructing program theory*. In L. Bickman (Ed.), *New directions for program evaluation (pp. 7-18)*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Chen, H., & Rossi, P. H. (1987). The theory-driven approach to validity. *Evaluation and Program Planning, 10*, 95-103.

- Crawford, D. W. and Godbey, G.,(1987). Re-conceptualizing barriers to family. *Leisure Sciences* 9, 119-127
- Daddys, M. R.(1987). "Families and the origins of child behavior problems", *Family Process*, 26, 341-357.
- Gardner, F. E. M. (1992). Parent-child interaction and conduct disorder. *Educational Psychology Review*, 4, 135-163.
- Goldberg, I. (1996). Internet addiction disorder. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportgp.html>.
- Greenfield, D. (1999). The nature of internet addiction: Psychological factor in compulsive internet use. *Presentation at 1999 meeting of Americal Psychological Association*, MA: Boston.
- Griffiths, M. D. (1997). Psychology of computer use: XLI II. Some comments of 'addictive use of the internet' by Young. *Psychological Reports*, 80, 81-82.
- Harris, T., & Molock, S.(2000). Cultural orientations, family cohesion and family support in suicide ideation and depression among African American college students. *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 30, 341-353.
- Iso-Ahola, S. and Mannell, R.(1985). *Social and psychological constraints on leisure*. In M. G. Wade. (Ed.), *Constraints on leisure*. Springfield, III: Charles C. Thomas.
- Iso-Ahola, S. E.(1980). *The Social psychology of leisure and recreation*. Dubuque, IA: W. C. Brown.
- Lipsey. M. W. (1993). Theory as method: Small theories of treatments. *New Directions for Program Evaluation*, 57, 5-38.
- Mannell, Roger & Douglas Kleiber(1997). *A Social Psychology of Leisure*. Venture.
- Olson, D. H., Portner, J., & Lavee, Y. (1985). *Family Adaptability*

- and Cohesion Evaluation Scales III*. In D. H. Olson, J. I. McCubbin, H. Barnes, A. Larsen, M. Muzen, & M. Wilson, *Family Inventories*(p. 41). University of Minnesota Press.
- Orthner & Manaeini(1990). Leisure Activity Patterns and Marital Satisfaction over the Marital Carrer, *Journal of Marriage and the Family*, 37, 91-102.
- Robertson, B. J.(1999). Leisure and family : Perspectives of male adolescents engage in delinquent activity as leisure, *Journal of Leisure Research*, 31(4), 335~358.
- Shek, D. T. L. Tang, V. M. Y., & Lo, C. Y. (2009). Evaluation of an Internet Addiction Treatment Program for Chinese Adolescents in Hong Kong. *Adolescence*, 44(174), 359-373.
- Unger, D., McLeod, L., Brown, N., Tressell, P.(2000). The role of family support in interparental conflict and adolescent academic achievement. *Journal of Child and Family Studies*, 9, 191~202.
- Weiss, C. H. (1995). *Nothing as practical as a good theory: Exploring theory-based evaluation for comprehensive community initiatives for children and families*. In J. P. Connell, A. C. Kubich, L. Schorr, & C. H. Weiss (Eds.), *New approaches to evaluating community initiatives: Concepts, methods & contexts* (pp. 65-92). Washington, DC: Aspen Institute.
- Weiss, C. H. (1997). How can theory-based evaluations make greater headway? *Evaluation Review*, 21, 501-524.
- Young, K. S. (1996). Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (1997). What makes the internet addictive: Potential explanations for pathological internet use. *Paper presented at 105th annual conference of the APA, Chicago, Illinois*.

<http://netaddiction.com/articles/habitforming.htm>
Young, K. S. (1998). Are you a compulsive online gambler? World Wide Web. http://netaddiction.com/resources/online_gambling.htm
Young, K. S. (1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, And Treatment. Innovations in Clinical Practice. <http://netaddiction.com/articles/symptoms.htm>
게임중독치료 www.gameclinic.com
김연심리상담센터 kimyon.co.kr
놀이미디어교육센터 www.gamemedia.or.kr
한국정보문화진흥원 인터넷중독예방센터 www.kado.or.kr/IAPC/index.asp
캐나다 공중건강부 아동과 청소년을 위한 신체활동 가이드
www.phac-aspc.gc.ca/pau-uap/paguide/child_youth/index.html

부 록

1. 아동용 설문지
2. 청소년용 설문지
3. 부모용 설문지



이 설문에서 얻어진 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대로 사용할 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조 및 제14조)에 규정되어 있습니다.

ID

—

청소년 게임중독과 가족여가활동 실태 조사

[만 10~12세 아동용]

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 정책연구기관으로 아동·청소년관련 각종 조사 연구와 정책개발 업무를 담당·수행하고 있습니다.

이 조사는 한국 아동·청소년들의 게임중독과 가족여가활동의 실태를 파악하고 그 결과를 토대로 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족여가활동 활성화 방안을 만들기 위한 목적으로 실시됩니다.

또한 여러분께서 응답해 주신 조사내용을 선생님이나 학교에서 절대로 볼 수 없습니다. 여러분의 자유롭고 성의 있는 의견은 여러분을 위한 실질적인 아동·청소년 정책 수립에 중요한 자료로 활용될 것입니다. 따라서 여러분의 의견이 정확하게 정책에 반영될 수 있도록 솔직하고 성실한 응답을 부탁드립니다. 바쁘신데 본 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2009. 6.

조사주관기관: 국무총리산하
한국청소년정책연구원
담당연구자: 이기봉 박사

실사진행기관: (주)메트릭스코퍼레이션
(조사 문의처) (02-6244-0700)

한국청소년정책연구원
(137-715) 서울특별시 서초구 태봉로 114
<http://www.nypi.re.kr>

1. 다음은 컴퓨터나 게임기 등을 이용한 게임과 관련된 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 번호에 √ 표를 하거나 직접 써주세요.

1. 평일에 게임을 몇 시간 정도 하나요?

- ___ ① 전혀 안 한다 ___ ② 30분 미만 ___ ③ 30분~1시간 미만
 ___ ④ 1시간~1시간 30분 미만 ___ ⑤ 1시간 30분~2시간 미만 ___ ⑥ 2시간~3시간 미만
 ___ ⑦ 3시간~4시간 미만 ___ ⑧ 4시간 이상

2. 일요일 또는 공휴일에 게임을 몇 시간 정도 하나요?

- ___ ① 전혀 안 한다 ___ ② 30분 미만 ___ ③ 30분~1시간 미만
 ___ ④ 1시간~1시간 30분 미만 ___ ⑤ 1시간 30분~2시간 미만 ___ ⑥ 2시간~3시간 미만
 ___ ⑦ 3시간~4시간 미만 ___ ⑧ 4시간 이상

3. 게임은 얼마나 자주 합니까?

- ___ ① 매일 ___ ② 일주일에 5~6회 ___ ③ 일주일에 3~4회
 ___ ④ 일주일에 1~2회 ___ ⑤ 하지 않는다 (7번으로 이동) ___ ⑥ 기타(_____)

4. 게임을 시작한지 몇 년이나 되었나요? _____ 년

5. 게임을 한 번 하면 얼마나 오랫동안 하나요?

- ___ ① 전혀 안 한다 ___ ② 30분 미만 ___ ③ 30분~1시간 미만
 ___ ④ 1시간~1시간 30분 미만 ___ ⑤ 1시간 30분~2시간 미만 ___ ⑥ 2시간~3시간 미만
 ___ ⑦ 3시간~4시간 미만 ___ ⑧ 4시간 이상

6. 게임은 주로 어디서 합니까?

- ___ ① 우리집 ___ ② 다른사람(친구) 집 ___ ③ 학교
 ___ ④ 학교외 기타 교육장소 ___ ⑤ PC방 ___ ⑥ 기타(_____)

7. PC방은 얼마나 자주 이용합니까?

- __① 매일 __② 일주일에 5~6회 __③ 일주일에 3~4회
 __④ 일주일에 1~2회 __⑤ 하지 않는다 (7번으로 이동) __⑥ 기타(_____)

8. 집에서 컴퓨터는 어디에 설치되어 있나요? (2개 이상 선택할 수 있습니다.)

- __① 없다 __② 거실 __③ 내 방
 __④ 부모님 방 __⑤ 형제 및 자매의 방 __⑥ 기타(_____)

II. 다음은 게임중독과 관련된 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 정도에 √표를 해주세요.

문항	전혀 그렇지 않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
1. 게임으로 인해 학교생활이 재미없게 느껴진다.	1	2	3	4
2. 게임을 하는 것이 친한 친구와 노는 것보다 더 좋다.	1	2	3	4
3. 게임 속의 내가 실제의 나보다 더 좋다.	1	2	3	4
4. 게임에서 사귀 친구들이 나를 더 알아준다.	1	2	3	4
5. 게임에서 사람을 사귀는 것이 더 편하다.	1	2	3	4
6. 내 캐릭터가 다치거나 죽으면 실제로 내가 그렇게 된 것 같다.	1	2	3	4
7. 게임을 하느라 학교 숙제를 할 시간이 없다.	1	2	3	4
8. 게임을 하느라 해야 할 일을 못한다.	1	2	3	4
9. 게임하는 시간이 점점 길어진다.	1	2	3	4
10. 처음에 계획했던 게임시간을 지키기 어렵다.	1	2	3	4
11. 게임을 그만하라는 말을 듣고도 그만두기가 어렵다.	1	2	3	4
12. 게임 하는 시간을 줄이려고 하지만 잘 안 된다.	1	2	3	4
13. 게임을 안 하겠다고 마음먹고도 다시 게임을 하게 된다.	1	2	3	4
14. 게임을 하면서 전보다 짜증이 늘었다.	1	2	3	4
15. 다른 할 일이 많아도 게임을 먼저 한다.	1	2	3	4
16. 게임을 못하면 하루가 지루하고 재미없다.	1	2	3	4
17. 게임을 안 할 때도 게임 생각이 난다.	1	2	3	4
18. 야단을 맞더라도 게임을 하고 싶다.	1	2	3	4
19. 게임을 하지 못하면 불안하다.	1	2	3	4
20. 누가 게임을 못하게 하면 화가 난다.	1	2	3	4

III. 다음은 여러분이 참여하고 있는 여가활동에 대한 일반적인 사항을 묻는 질문입니다.
 각 문항별로 생각하는 번호에 √ 표를 하거나 직접 써주세요.

□ 1번부터 3번까지는 다음 표의 여가활동 유형을 보고, 문항별로 생각하는 번호를 직접 써주세요.

- | |
|---|
| ① 문화예술관람활동(영화, 쇼, 콘서트, 연극, 무용공연, 예술공연, 전시회, 음악회 관람 등) |
| ② 문화예술참여활동(음악/미술활동, 문예창작, 전통예술/무용배우기, 사진촬영, 서예 등) |
| ③ 관광활동(국내/해외여행, 축제참여, 놀이공원가기, 문화유적방문 등) |
| ④ 스포츠관람활동(TV 또는 경기장에서 스포츠 경기를 관람하는 활동) |
| ⑤ 스포츠참여활동(농구, 축구, 태권도, 유도, 스포츠댄스, 등산, 낚시 등) |
| ⑥ 휴식활동(낮잠, TV시청, 산책, 목욕 등) |
| ⑦ 취미·오락활동(독서, 음악감상, 애완동물보기, 노래방가기, 게임, 인터넷, 외식, 쇼핑 등) |
| ⑧ 기타 사회활동(사회봉사, 친지방문, 종교활동, 이성교제, 모임 등) |

1. 지난 1년(2008년 7월~2009년 6월) 동안 가장 많이 참여한 여가활동의 번호를 세 개만 써주세요.

1) _____ 2) _____ 3) _____

2. 여가시간에 가장 하고 싶은 활동의 번호를 세 개만 적어주세요.

1) _____ 2) _____ 3) _____

3. 가족과 함께 하고 싶은 여가활동의 번호를 세 개만 적어 주세요.

1) _____ 2) _____ 3) _____

4. 하루 여가시간(하루 중 먹고, 자고, 공부하는 등의 시간을 제외한 시간, 즉 아무 일 없이 쉬거나, 놀이를 하는 시간 등)은 평균 얼마나 됩니까?

1) 평일 _____ 시간 2) 학교 가는 토요일 _____ 시간 3) 휴일 _____ 시간

5. 주로 누구와 함께 여가활동을 하십니까?

___ ① 혼자서 ___ ② 가족(친척포함) ___ ③ 친구
 ___ ④ 동호회(동아리)회원 ___ ⑤ 기타(_____)

6. 여가활동은 주로 어디에서 하십니까?

- ___ ① 집에서 한다
 ___ ② 실내 여가공간(극장, 문화회관, 박물관 등)에서 한다.
 ___ ③ 야외공간(운동장, 산, 유적지 등)에서 한다.
 ___ ④ 사이버나 모바일 공간(인터넷, DMB폰, 차량용 TV등)에서 한다.
 * 단 집이나, PC방에서 인터넷이나 모바일 매체를 이용할 경우 ④에 해당.

7. 여가활동은 주로 어떻게 선택하십니까?

- ___ ① 스스로 원해서 선택한다. ___ ② 가족의 권유로 선택한다.
 ___ ③ 친구의 권유로 선택한다. ___ ④ 기타(_____)

8. 여가시간을 누구와 함께 보내고 싶습니까?

- ___ ① 가족 ___ ② 친구 ___ ③ 혼자 ___ ④ 기타(_____)

9. 가족여가 프로그램이 생긴다면 참여할 의사가 있으십니까?

- ___ ① 예 ___ ② 아니오

IV. 다음은 여가활동을 하지 못하는 것과 관련된 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 정도에 √/표를 해주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 내가 잘 모르며 잘 할 수 없다고 생각하는 여가활동에는 별로 흥미가 없다.	1	2	3	4	5
2. 나는 공부 걱정 때문에 여가생활을 하기 어렵다.	1	2	3	4	5
3. 나는 규칙을 지켜야 하는 단체활동에 참여하는 것이 불편하다.	1	2	3	4	5
4. 나는 청소년 여가활동이 비생산적이며 자유롭지 못하게 이루어지고 있다고 생각한다.	1	2	3	4	5
5. 나는 돈이 부족하여 만족한 여가활동을 하지 못한다고 생각한다.	1	2	3	4	5
6. 나는 청소년이 쉽게 이용할 수 있는 시설이 부족하여 다양한 여가활동에 참여하지 못한다고 생각한다.	1	2	3	4	5

7.	나는 화가 나거나 스트레스를 받아 마음이 혼란스러울 때에는 여가활동을 안하게 된다.	1	2	3	4	5
8.	나는 여가활동이 나에게 도움이 되지 않아 새로운 활동에 별로 관심이 없다.	1	2	3	4	5
9.	나는 나와 성격이나 흥미가 다른 사람들과는 여가활동에 같이 참여하기가 어렵다고 생각한다.	1	2	3	4	5
10.	나는 여가활동 중에 다른 사람과 성격이나 의견이 달라 다투거나 상대방에게 말을 하지 않는 경우가 있다.	1	2	3	4	5
11.	나는 가족의 생활시간이 서로 달라서 가족과 같이 여가활동을 하기가 어렵다고 생각한다.	1	2	3	4	5
12.	나는 시간이 부족하여 여가활동을 하기가 어렵다고 생각한다.	1	2	3	4	5
13.	나는 청소년을 위한 여가활동이나 프로그램을 잘 몰라 참여가 어렵다.	1	2	3	4	5

V. 다음은 여가활동의 만족도와 관련된 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 정도에 √ 표를 해주세요.

구 분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 내가 하고 있는 여가활동은 매우 흥미롭다.	1	2	3	4	5
2. 내가 하고 있는 여가활동은 내 주변에 관련된 지식들을 많이 얻게 된다.	1	2	3	4	5
3. 나는 나의 여가활동을 통해 다른 사람들과 사회적 교류를 한다.	1	2	3	4	5
4. 내가 하고 있는 여가활동은 휴식을 취할 수 있게끔 해준다.	1	2	3	4	5
5. 나는 여가활동을 통해 나의 신체적 능력을 시험해 볼 수 있다.	1	2	3	4	5
6. 내가 하고 있는 여가활동의 시설 및 장소는 신선하고 깨끗하다.	1	2	3	4	5
7. 내가 하고 있는 여가활동은 새로운 것을 시도해 볼 수 있는 기회를 제공해 준다.	1	2	3	4	5
8. 내가 하고 있는 여가활동은 스트레스 해소에 도움을 준다.	1	2	3	4	5
9. 내가 하고 있는 여가활동은 체력을 증진시킬 수 있다.	1	2	3	4	5
10. 내가 하고 있는 여가활동은 나에게 성취감을 느끼게 한다.	1	2	3	4	5

11.	내가 하고 있는 여가활동을 통해 만난 사람들은 친절하다.	1	2	3	4	5
12.	내가 하고 있는 여가활동은 정서적 안정을 갖게 한다.	1	2	3	4	5
13.	내가 하고 있는 여가활동은 신체적인 활력을 되찾게 해준다.	1	2	3	4	5
14.	내가 여가활동을 하는 시설 및 장소는 보기가 좋다.	1	2	3	4	5
15.	내가 하고 있는 여가활동은 내 자신을 알게 해준다.	1	2	3	4	5
16.	나는 여가활동을 할 때 다양한 재주와 능력을 발휘한다.	1	2	3	4	5
17.	내가 하고 있는 여가활동은 다른 사람을 이해할 수 있게 해 준다.	1	2	3	4	5
18.	나는 여가활동을 할 때 적극적으로 참여하는 사람들과 친하게 지낸다.	1	2	3	4	5
19.	나는 여가활동을 하는 것 자체가 좋기 때문에 여가활동을 한다.	1	2	3	4	5
20.	내가 하고 있는 여가활동은 나로 하여금 자부심을 갖게 한다.	1	2	3	4	5

VI. 다음은 평소에 여러분이 가족들과의 생활에서 느끼고 있는 점들에 관한 질문입니다. 문항별로 자신이 생각하는 정도에 √ 표를 해주세요.

구 분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 우리 가족은 어려울 때 서로 도와준다.	1	2	3	4	5
2. 우리 가족은 문제를 해결할 때 자녀의 제안을 받아들인다.	1	2	3	4	5
3. 우리 가족은 각자의 친구들을 알고 있고 그들을 인정해준다.	1	2	3	4	5
4. 우리 집에서는 자녀들도 자기들의 벌칙에 관해 의견을 제시할 수 있다.	1	2	3	4	5
5. 우리는 무슨 일이든 우리 가족끼리만 하려 한다.	1	2	3	4	5
6. 우리 집은 일의 성질에 따라 지도자가 바뀐다.	1	2	3	4	5
7. 우리는 어느 누구보다도 우리 가족끼리 제일 가깝다.	1	2	3	4	5
8. 우리 집의 일 처리방법은 상황에 따라 다르다.	1	2	3	4	5

9.	우리 가족은 자유시간을 되도록 함께 보내려 한다.	1	2	3	4	5
10.	우리 집의 벌칙에 관해서는 부모와 자녀가 함께 의논한다.	1	2	3	4	5
11.	우리 가족들은 서로간에 매우 친근감을 느낀다.	1	2	3	4	5
12.	우리 집에서는 자녀들도 여러 가지 일의 결정에 참여한다.	1	2	3	4	5
13.	우리 가족은 가족이 함께 해야 할 일(예: 명절, 제사 등)이 있을 때는 가족 모두가 참석한다.	1	2	3	4	5
14.	우리 집의 규칙은 일단 정해졌더라도 변경이 가능하다.	1	2	3	4	5
15.	우리는 가족이 함께 할 수 있는 일들(예: 취미, 오락활동, 여가활동 등)을 잘 생각해낸다.	1	2	3	4	5
16.	우리 가족은 집안일에 대해 책임을 서로 돌아가며 맡는다.	1	2	3	4	5
17.	우리 가족은 자신이 어떤 결정을 내려야 할 일이 있을 경우 가족과 상의한다.	1	2	3	4	5
18.	우리 집에서는 누가 지도자인지 분간하기가 힘들다.	1	2	3	4	5
19.	우리 집에서는 가족의 단합을 중요시한다.	1	2	3	4	5
20.	우리 집의 허드렛일(쓰레기 버리기, 화초에 물 주기 등)은 꼭 누가 한다고 정해져 있지 않다.	1	2	3	4	5

Ⅶ. 다음은 아버지와 여러분의 의사소통에 관한 질문입니다. 아버지와 여러분의 대화에 대해 잘 나타내 주는 번호에 √ 표를 해주세요.

구 분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 주저함 없이 아버지께 내 주장을 이야기한다.	1	2	3	4	5
2. 나는 때때로 아버지께서 나에게 말씀하시는 모든 것을 믿지 못할 때가 있다.	1	2	3	4	5
3. 아버지는 항상 나의 말에 귀 기울여 주신다.	1	2	3	4	5
4. 나는 때때로 내가 원하는 것을 아버지께 요구하기가 두렵다.	1	2	3	4	5
5. 아버지는 내게 말씀하시지 않아도 될 것을 말씀하시는 경향이 있다.	1	2	3	4	5
6. 아버지는 나에게 묻지 않고도 내 느낌이 어떤지를 아신다.	1	2	3	4	5

7. 나는 아버지와 대화하는 방식에 매우 만족한다.	1	2	3	4	5
8. 나에게 문제가 생긴다면 나는 아버지께 말씀드릴 수 있다.	1	2	3	4	5
9. 나는 아버지께 숨김없이 애정을 표시한다.	1	2	3	4	5
10. 아버지와 나 사이에 문제가 생겼을 때 나는 종종 아버지와 말을 하지 않는다.	1	2	3	4	5
11. 아버지께 이야기 하는 것이 조심스럽다.	1	2	3	4	5
12. 아버지와 대화할 때 나는 말하지 않아도 될 것을 이야기 하는 경향이 있다.	1	2	3	4	5
13. 나의 질문에 대해 아버지는 정직하게 대답해 주신다.	1	2	3	4	5
14. 아버지는 나의 입장을 이해하려고 노력하신다.	1	2	3	4	5
15. 아버지와 함께 이야기하기를 꺼리는 내용들이 있다.	1	2	3	4	5
16. 아버지와 함께 문제를 의논하기가 쉽다.	1	2	3	4	5
17. 아버지께 나의 모든 진실한 감정을 표현하기가 쉽다.	1	2	3	4	5
18. 아버지는 나에게 성가시도록 잔소리를 하신다.	1	2	3	4	5
19. 아버지는 나에게 화가 나셨을 때 나에게 욕을 하거나 창피를 준다.	1	2	3	4	5
20. 어떤 것에 관하여 내가 실제로 느끼는 바를 아버지께 말씀드리기가 쉽지 않다.	1	2	3	4	5

Ⅷ. 다음은 어머니와 여러분의 의사소통에 관한 질문입니다. 어머니와 여러분의 대화에 대해 잘 나타내 주는 번호에 √ 표를 해주세요.

구 분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 주저함 없이 어머니께 내 주장을 이야기한다.	1	2	3	4	5
2. 나는 때때로 어머니께서 나에게 말씀하시는 모든 것을 믿지 못할 때가 있다.	1	2	3	4	5
3. 어머니는 항상 나의 말에 귀 기울여 주신다.	1	2	3	4	5
4. 나는 때때로 내가 원하는 것을 어머니께 요구하기가 두렵다.	1	2	3	4	5
5. 어머니는 내게 말씀하시지 않아도 될 것을 말씀하시는 경향이 있다.	1	2	3	4	5

6.	어머니는 나에게 묻지 않고도 내 느낌이 어떤 지를 아신다.	1	2	3	4	5
7.	나는 어머니와 대화하는 방식에 매우 만족한다.	1	2	3	4	5
8.	나에게 문제가 생긴다면 나는 어머니께 말씀 드릴 수 있다.	1	2	3	4	5
9.	나는 어머니께 숨김없이 애정을 표시한다.	1	2	3	4	5
10.	어머니와 나 사이에 문제가 생겼을 때 나는 종종 어머니와 말을 하지 않는다.	1	2	3	4	5
11.	어머니께 이야기 하는 것이 조심스럽다.	1	2	3	4	5
12.	어머니와 대화할 때 나는 말하지 않아도 될 것을 이야기 하는 경향이 있다.	1	2	3	4	5
13.	나의 질문에 대해 어머니는 정직하게 대답해 주신다.	1	2	3	4	5
14.	어머니는 나의 입장을 이해하려고 노력하신다.	1	2	3	4	5
15.	어머니와 함께 이야기하기를 꺼리는 내용들이 있다.	1	2	3	4	5
16.	어머니와 함께 문제를 의논하기가 쉽다.	1	2	3	4	5
17.	어머니께 나의 모든 진실한 감정을 표현하기 가 쉽다.	1	2	3	4	5
18.	어머니는 나에게 성가시도록 잔소리를 하신다.	1	2	3	4	5
19.	어머니는 나에게 화가 나셨을 때 나에게 욕을 하거나 창피를 준다.	1	2	3	4	5
20.	어떤 것에 관하여 내가 실제로 느끼는 바를 어머니께 말씀드리기가 쉽지 않다.	1	2	3	4	5

IX. 마지막으로 통계 처리를 위하여 몇 가지만 더 여쭙어 보겠습니다. 해당 번호에 √ 표를 하거나 직접 써주세요.

1. 성별은? 1) 남자 2) 여자

2. 현재 함께 살고 있는 사람들을 모두 표시하여 주십시오.

※ 같이 살고 있진 않지만, 다른 지방의 직장·학교에 다니는 등의 이유로 같이 살지 않는 가족은 포함. 단, 결혼해서 같이 살고 있지 않은 형제자매는 제외.

1) (외)할아버지 2) (외)할머니 3) 아버지 4) 어머니
5) 형제 또는 자매 6) 기타 친척 7) 기타_____ 8) 없음

2-1. 위에서 표기한 사람들은 귀하를 포함해서 모두 몇 명입니까?

총 _____명(응답자 본인 포함)

3. 부모님은 학교를 어디까지 다니셨나요? 부모님 각각에 대하여 응답해 주십시오.
(단, 중퇴도 졸업으로 간주함)

구분	중학교 졸업 이하	고등학교 졸업	대학교 졸업	대학원 졸업 (석사 및 박사)
1) 아버지	1	2	3	4
2) 어머니	1	2	3	4

4. 부모님께서는 현재 직업을 갖고 계신가요? 부모님 각각에 대하여 응답해 주십시오.

구분	현재 직업을 갖고 있는지 여부	
	없음	있음
1) 아버지	1	2
2) 어머니	1	2

5. 여러분의 가정형편(경제수준)은 다음 중 어디에 해당됩니까?

매우 못 산다		<----- 보통 수준 ----->			매우 잘 산다	
1	2	3	4	5	6	7

6. 현재 살고 있는 집은 어디인가요?

()시/도 ()시/군/구 ()구 ()동/읍/면

7. 반에서 학업성적(2009년 1학기)은 다음 중 대략 어디에 해당된다고 생각하십니까?

※ 다른 사람에게 알려지지 않으므로 솔직하게 응답하여 주시기 바랍니다

※ 영어를 배우지 않았다면 '배우지 않음'에 ○표 하세요.

성 적	매우 못하는 수준	못하는 수준	중간	잘하는 수준	매우 잘하는 수준	배우지 않음
국어	1	2	3	4	5	
영어	1	2	3	4	5	0
수학	1	2	3	4	5	
사회영역	1	2	3	4	5	
과학영역	1	2	3	4	5	

8. 형제자매 관계는 어떻게 되나요?

_____남 _____녀 중 _____째

예) 1남 1녀 중 첫째

9. 부모님의 연령은 다음 어디에 해당되니까? 부모님 각각에 대하여 응답해 주십시오
(부모님이 없을 경우 해당사항 없음에 표기)

	35세 이하	36-40세	41-45세	46-50세	51-55세	56-60세	61-65세	66세 이상	해당사항 없음
1) 아버지	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2) 어머니	1	2	3	4	5	6	7	8	9

☆ 빠진 문항이 없는지 살펴봐 주십시오. 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다 ☆

※ 아래의 내용은 기입하지 마세요.

조사원 성명		면접일시	_____년 ____월 ____일 ____시
--------	--	------	--------------------------

1. 현재 재학중인 학교의 유형은?

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1) 초등학교 | 2) 일반 중학교 |
| 3) 특성화중 | 4) 예체능중 |
| 5) 일반계/인문계 고등학교(종합고 일반계 포함) | 6) 전문계/실업계 고등학교(종합고 실업계 특성화고 포함) |
| 7) 특수목적고(외고, 과학고) | 8) 자립형 사립고 |
| 9) 예체능고 | 10) 기타 _____ |

2. 현재 재학중인 학교는 다음 중 어디에 해당되십니까?

- | | | |
|---------|--------|--------|
| 1) 남녀공학 | 2) 남학교 | 3) 여학교 |
|---------|--------|--------|

3. 현재 재학중인 학교의 설립유형은 다음 중 어디에 해당되십니까?

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1) 사립 | 2) 국립 | 3) 공립 |
|-------|-------|-------|

4. 현재 재학중인 학교의 학년은?

- | | | |
|--------|--------|--------|
| 1) 1학년 | 2) 2학년 | 3) 3학년 |
| 4) 4학년 | 5) 5학년 | 6) 6학년 |

5. 현재 재학중인 학년의 총 학급 수는? ()학급

6. 학교위치 주소

()시/도 ()시/군/구 ()구 ()동/읍/면



이 설문에서 얻어진 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대로 사용할 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조 및 제14조)에 규정되어 있습니다.

ID

—

청소년 게임중독과 가족여가활동 실태 조사

[만 13세 이상 청소년용]

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 정책연구기관으로 아동·청소년관련 각종 조사 연구와 정책개발 업무를 담당·수행하고 있습니다.

이 조사는 한국 아동·청소년들의 게임중독과 가족여가활동의 실태를 파악하고 그 결과를 토대로 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족여가활동 활성화 방안을 만들기 위한 목적으로 실시됩니다.

또한 여러분께서 응답해 주신 조사내용을 선생님이나 학교에서 절대로 볼 수 없습니다. 여러분의 자유롭고 성의 있는 의견은 여러분을 위한 실질적인 아동·청소년 정책 수립에 중요한 자료로 활용될 것입니다. 따라서 여러분의 의견이 정확하게 정책에 반영될 수 있도록 솔직하고 성실한 응답을 부탁드립니다. 바쁘신데 본 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2009. 6.

조사주관기관: 국무총리산하
한국청소년정책연구원
담당연구자: 이기봉 박사

실사진행기관: (주)메트릭스코퍼레이션
(조사 문의처) (02-6244-0700)

한국청소년정책연구원

(137-715) 서울특별시 서초구 태봉로 114

<http://www.nypi.re.kr>

1. 다음은 컴퓨터나 게임기 등을 이용한 게임과 관련된 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 번호에 √ 표를 하거나 직접 써주세요.

1. 평일에 게임을 몇 시간 정도 하나요?

- ___① 전혀 안 한다 ___② 30분 미만 ___③ 30분~1시간 미만
 ___④ 1시간~1시간 30분 미만 ___⑤ 1시간 30분~2시간 미만 ___⑥ 2시간~3시간 미만
 ___⑦ 3시간~4시간 미만 ___⑧ 4시간 이상

2. 일요일 또는 공휴일에 게임을 몇 시간 정도 하나요?

- ___① 전혀 안 한다 ___② 30분 미만 ___③ 30분~1시간 미만
 ___④ 1시간~1시간 30분 미만 ___⑤ 1시간 30분~2시간 미만 ___⑥ 2시간~3시간 미만
 ___⑦ 3시간~4시간 미만 ___⑧ 4시간 이상

3. 게임은 얼마나 자주 합니까?

- ___① 매일 ___② 일주일에 5~6회 ___③ 일주일에 3~4회
 ___④ 일주일에 1~2회 ___⑤ 하지 않는다 (7번으로 이동) ___⑥ 기타(_____)

4. 게임을 시작한지 몇 년이나 되었나요? _____ 년

5. 게임을 한 번 하면 얼마나 오랫동안 하나요?

- ___① 전혀 안 한다 ___② 30분 미만 ___③ 30분~1시간 미만
 ___④ 1시간~1시간 30분 미만 ___⑤ 1시간 30분~2시간 미만 ___⑥ 2시간~3시간 미만
 ___⑦ 3시간~4시간 미만 ___⑧ 4시간 이상

6. 게임은 주로 어디서 합니까?

- ___① 우리집 ___② 다른사람(친구) 집 ___③ 학교
 ___④ 학교외 기타 교육장소 ___⑤ PC방 ___⑥ 기타(_____)

7. PC방은 얼마나 자주 이용합니까?

- ___① 매일 ___② 일주일에 5~6회 ___③ 일주일에 3~4회
 ___④ 일주일에 1~2회 ___⑤ 하지 않는다 (7번으로 이동) ___⑥ 기타(_____)

8. 집에서 컴퓨터는 어디에 설치되어 있나요? (2개 이상 선택할 수 있습니다.)

- __① 없다 __② 거실 __③ 내 방
__④ 부모님 방 __⑤ 형제 및 자매의 방 __⑥ 기타(_____)

II. 다음은 게임중독과 관련된 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 정도에 √표를 해주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
1. 게임을 하는 것이 친한 친구들과 어울리는 것보다 더 좋다.	1	2	3	4
2. 게임공간에서의 생활이 실제생활보다 더 좋다.	1	2	3	4
3. 게임 속의 내가 실제의 나보다 더 좋다.	1	2	3	4
4. 게임에서 사귀 친구들이 실제 친구들보다 나를 더 알아준다.	1	2	3	4
5. 게임에서 사람을 사귀는 것이 더 편하고 자신 있다.	1	2	3	4
6. 밤 늦게까지 게임을 하느라 시간 가는 줄 모른다.	1	2	3	4
7. 게임을 하느라 해야 할 일을 못한다.	1	2	3	4
8. 갈수록 게임을 하는 시간이 길어진다.	1	2	3	4
9. 점점 더 오랜 시간 게임을 해야 만족하게 된다.	1	2	3	4
10. 게임을 그만두어야 하는 경우에도 게임을 그만두는 것이 어렵다.	1	2	3	4
11. 게임 하는 시간을 줄이려고 노력하지만 실패한다.	1	2	3	4
12. 게임을 안 하겠다고 마음먹고도 다시 게임을 하게 된다.	1	2	3	4
13. 게임 생각 때문에 공부에 집중하기 어렵다.	1	2	3	4
14. 게임을 못한다는 것은 건지기 힘든 일이다.	1	2	3	4
15. 게임을 하지 않을 때에도 게임 생각을 하게 된다.	1	2	3	4
16. 게임으로 인해 생활에 문제가 생기더라도 게임을 해야 한다.	1	2	3	4
17. 게임을 하지 못하면 불안하고 초조하다.	1	2	3	4
18. 다른 일 때문에 게임을 못하게 될까봐 걱정된다.	1	2	3	4
19. 누가 게임을 못 하게하면 신경질이 난다.	1	2	3	4
20. 게임을 못하게 되면 화가 난다.	1	2	3	4

III. 다음은 여러분이 참여하고 있는 여가활동에 대한 일반적인 사항을 묻는 질문입니다.
 각 문항별로 생각하는 번호에 √ 표를 하거나 직접 써주세요.

□ 1번부터 3번까지는 다음 표의 여가활동 유형을 보고, 문항별로 생각하는 번호를 직접 써주세요.

- | |
|---|
| ① 문화예술관람활동(영화, 쇼, 콘서트, 연극, 무용공연, 예술공연, 전시회, 음악회 관람 등) |
| ② 문화예술참여활동(음악/미술활동, 문예창작, 전통예술/무용배우기, 사진촬영, 서예 등) |
| ③ 관광활동(국내/해외여행, 축제참여, 놀이공원가기, 문화유적방문 등) |
| ④ 스포츠관람활동(TV 또는 경기장에서 스포츠 경기를 관람하는 활동) |
| ⑤ 스포츠참여활동(농구, 축구, 태권도, 유도, 스포츠댄스, 등산, 낚시 등) |
| ⑥ 휴식활동(낮잠, TV시청, 산책, 목욕 등) |
| ⑦ 취미·오락활동(독서, 음악감상, 애완동물보기, 노래방가기, 게임, 인터넷, 외식, 쇼핑 등) |
| ⑧ 기타 사회활동(사회봉사, 친지방문, 종교활동, 이성교제, 모임 등) |

1. 지난 1년(2008년 7월~2009년 6월) 동안 가장 많이 참여한 여가활동의 번호를 세 개만 써주세요.

1) _____ 2) _____ 3) _____

2. 여가시간에 가장 하고 싶은 활동의 번호를 세 개만 적어주세요.

1) _____ 2) _____ 3) _____

3. 가족과 함께 하고 싶은 여가활동의 번호를 세 개만 적어 주세요.

1) _____ 2) _____ 3) _____

4. 하루 여가시간(하루 중 먹고, 자고, 공부하는 등의 시간을 제외한 시간, 즉 아무 일 없이 쉬거나, 놀이를 하는 시간 등)은 평균 얼마나 됩니까?

1) 평일 시간 2) 학교 가는 토요일 시간 3) 휴일 시간

5. 주로 누구와 함께 여가활동을 하십니까?

___ ① 혼자서 ___ ② 가족(친척포함) ___ ③ 친구
 ___ ④ 동호회(동아리)회원 ___ ⑤ 기타(_____)

6. 여가활동은 주로 어디에서 하십니까?

- ___ ① 집에서 한다
 ___ ② 실내 여가공간(극장, 문화회관, 박물관 등)에서 한다.
 ___ ③ 야외공간(운동장, 산, 유적지 등)에서 한다.
 ___ ④ 사이버나 모바일 공간(인터넷, DMB폰, 차량용 TV등)에서 한다.
 * 단 집이나, PC방에서 인터넷이나 모바일 매체를 이용할 경우 ④에 해당.

7. 여가활동은 주로 어떻게 선택하십니까?

- ___ ① 스스로 원해서 선택한다. ___ ② 가족의 권유로 선택한다.
 ___ ③ 친구의 권유로 선택한다. ___ ④ 기타(_____)

8. 여가시간을 누구와 함께 보내고 싶습니까?

- ___ ① 가족 ___ ② 친구
 ___ ③ 혼자 ___ ④ 기타(_____)

9. 가족여가 프로그램이 생긴다면 참여할 의사가 있으십니까?

- ___ ① 예 ___ ② 아니오

IV. 다음은 여가활동을 하지 못하는 것과 관련된 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 정도에 √표를 해주세요.

	내 용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1.	나는 내가 잘 모르며 잘 할 수 없다고 생각하는 여가활동에는 별로 흥미가 없다.	1	2	3	4	5
2.	나는 공부 걱정 때문에 여가생활을 하기 어렵다.	1	2	3	4	5
3.	나는 규칙을 지켜야 하는 단체활동에 참여하는 것이 불편하다.	1	2	3	4	5
4.	나는 청소년 여가활동의 많은 부분이 비생산적이며 자유롭지 못하게 이루어지고 있다고 생각한다.	1	2	3	4	5
5.	나는 돈이 부족하여 만족한 여가활동을 하지 못한다고 생각한다.	1	2	3	4	5

6.	나는 청소년이 쉽게 이용할 수 있는 시설이 부족하여 다양한 여가활동에 참여하지 못한다고 생각한다.	1	2	3	4	5
7.	나는 화가 나거나 스트레스를 받아 마음이 혼란스러울 때에는 여가활동을 안하게 된다.	1	2	3	4	5
8.	나는 여가활동이 나에게 도움이 되지 않아 새로운 활동에 별로 관심이 없다.	1	2	3	4	5
9.	나는 나와 성격이나 흥미가 다른 사람들과는 여가활동에 같이 참여하기가 어렵다고 생각한다.	1	2	3	4	5
10.	나는 여가활동 중에 다른 사람과 성격이나 의견이 달라 다투거나 상대방에게 말을 하지 않는 경우가 있다.	1	2	3	4	5
11.	나는 가족의 생활시간이 서로 달라서 가족과 같이 여가활동을 하기가 어렵다고 생각한다.	1	2	3	4	5
12.	나는 시간이 부족하여 여가활동을 하기가 어렵다고 생각한다.	1	2	3	4	5
13.	나는 청소년을 위한 여가활동이나 프로그램을 잘 몰라 참여가 어렵다.	1	2	3	4	5

V. 다음은 여가활동의 만족도와 관련된 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 정도에 √/표를 해주세요.

구 분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 내가 하고 있는 여가활동은 매우 흥미롭다.	1	2	3	4	5
2. 내가 하고 있는 여가활동은 내 주변에 관련된 지식들을 많이 얻게 된다.	1	2	3	4	5
3. 나는 나의 여가활동을 통해 다른 사람들과 사회적 교류를 한다.	1	2	3	4	5
4. 내가 하고 있는 여가활동은 휴식을 취할 수 있게끔 해준다.	1	2	3	4	5
5. 나는 여가활동을 통해 나의 신체적 능력을 시험해 볼 수 있다.	1	2	3	4	5
6. 내가 하고 있는 여가활동의 시설 및 장소는 신선하고 깨끗하다.	1	2	3	4	5
7. 내가 하고 있는 여가활동은 새로운 것을 시도해 볼 수 있는 기회를 제공해 준다.	1	2	3	4	5
8. 내가 하고 있는 여가활동은 스트레스 해소에 도움을 준다.	1	2	3	4	5

9.	내가 하고 있는 여가활동은 체력을 증진시킬 수 있다.	1	2	3	4	5
10.	내가 하고 있는 여가활동은 나에게 성취감을 느끼게 한다.	1	2	3	4	5
11.	내가 하고 있는 여가활동을 통해 만난 사람들은 친절하다.	1	2	3	4	5
12.	내가 하고 있는 여가활동은 정서적 안정을 갖게 한다.	1	2	3	4	5
13.	내가 하고 있는 여가활동은 신체적인 활력을 되찾게 해준다.	1	2	3	4	5
14.	내가 여가활동을 하는 시설 및 장소는 보기가 좋다.	1	2	3	4	5
15.	내가 하고 있는 여가활동은 내 자신을 알게 해준다.	1	2	3	4	5
16.	나는 여가활동을 할 때 다양한 재주와 능력을 발휘한다.	1	2	3	4	5
17.	내가 하고 있는 여가활동은 다른 사람을 이해할 수 있게 해 준다.	1	2	3	4	5
18.	나는 여가활동을 할 때 적극적으로 참여하는 사람들과 친하게 지낸다.	1	2	3	4	5
19.	나는 여가활동을 하는 것 자체가 좋기 때문에 여가활동을 한다.	1	2	3	4	5
20.	내가 하고 있는 여가활동은 나로 하여금 자부심을 갖게 한다.	1	2	3	4	5

VI. 다음은 평소에 여러분이 가족들과의 생활에서 느끼고 있는 점들에 관한 질문입니다. 문항별로 자신이 생각하는 정도에 √ 표를 해주세요.

구 분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 우리 가족은 어려울 때 서로 도와준다.	1	2	3	4	5
2. 우리 가족은 문제를 해결할 때 자녀의 제안을 받아들인다.	1	2	3	4	5
3. 우리 가족은 각자의 친구들을 알고 있고 그들을 인정해준다.	1	2	3	4	5
4. 우리 집에서는 자녀들도 자기들의 별칭에 관해 의견을 제시할 수 있다.	1	2	3	4	5
5. 우리는 무슨 일이든 우리 가족끼리만 하려 한다.	1	2	3	4	5
6. 우리 집은 일의 성질에 따라 지도자가 바뀐다.	1	2	3	4	5

7. 우리는 어느 누구보다도 우리 가족끼리 제일 가깝다.	1	2	3	4	5
8. 우리 집의 일 처리방법은 상황에 따라 다르다.	1	2	3	4	5
9. 우리 가족은 자유시간을 되도록 함께 보내려 한다.	1	2	3	4	5
10. 우리 집의 벌칙에 관해서는 부모와 자녀가 함께 의논한다.	1	2	3	4	5
11. 우리 가족들은 서로간에 매우 친근감을 느낀다.	1	2	3	4	5
12. 우리 집에서는 자녀들도 여러 가지 일의 결정에 참여한다.	1	2	3	4	5
13. 우리 가족은 가족이 함께 해야 할 일(예: 명절, 제사 등)이 있을 때는 가족 모두가 참석한다.	1	2	3	4	5
14. 우리 집의 규칙은 일단 정해졌더라도 변경이 가능하다.	1	2	3	4	5
15. 우리는 가족이 함께 할 수 있는 일들(예: 취미, 오락활동, 여가활동 등)을 잘 생각해낸다.	1	2	3	4	5
16. 우리 가족은 집안일에 대해 책임을 서로 돌아가며 맡는다.	1	2	3	4	5
17. 우리 가족은 자신이 어떤 결정을 내려야 할 일이 있을 경우 가족과 상의한다.	1	2	3	4	5
18. 우리 집에서는 누가 지도자인지 분간하기가 힘들다.	1	2	3	4	5
19. 우리 집에서는 가족의 단합을 중요시한다.	1	2	3	4	5
20. 우리 집의 허드렛일(쓰레기 버리기, 화초에 물 주기 등)은 꼭 누가 한다고 정해져 있지 않다.	1	2	3	4	5

Ⅶ. 다음은 아버지와 여러분의 의사소통에 관한 질문입니다. 아버지와 여러분의 대화에 대해 잘 나타내 주는 번호에 √표를 해주세요.

구 분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 주저함 없이 아버지께 내 주장을 이야기한다.	1	2	3	4	5
2. 나는 때때로 아버지께서 나에게 말씀하시는 모든 것을 믿지 못할 때가 있다.	1	2	3	4	5
3. 아버지는 항상 나의 말에 귀 기울여 주신다.	1	2	3	4	5
4. 나는 때때로 내가 원하는 것을 아버지께 요구하기가 두렵다.	1	2	3	4	5
5. 아버지는 내게 말씀하시지 않아도 될 것을 말씀하시는 경향이 있다.	1	2	3	4	5

6.	아버지는 나에게 묻지 않고도 내 느낌이 어떤지를 아신다.	1	2	3	4	5
7.	나는 아버지와 대화하는 방식에 매우 만족한다.	1	2	3	4	5
8.	나에게 문제가 생긴다면 나는 아버지께 말씀드릴 수 있다.	1	2	3	4	5
9.	나는 아버지께 숨김없이 애정을 표시한다.	1	2	3	4	5
10.	아버지와 나 사이에 문제가 생겼을 때 나는 종종 아버지와 말을 하지 않는다.	1	2	3	4	5
11.	아버지께 이야기 하는 것이 조심스럽다.	1	2	3	4	5
12.	아버지와 대화할 때 나는 말하지 않아도 될 것을 이야기 하는 경향이 있다.	1	2	3	4	5
13.	나의 질문에 대해 아버지는 정직하게 대답해 주신다.	1	2	3	4	5
14.	아버지는 나의 입장을 이해하려고 노력하신다.	1	2	3	4	5
15.	아버지와 함께 이야기하기를 꺼리는 내용들이 있다.	1	2	3	4	5
16.	아버지와 함께 문제를 의논하기가 쉽다.	1	2	3	4	5
17.	아버지께 나의 모든 진실한 감정을 표현하기가 쉽다.	1	2	3	4	5
18.	아버지는 나에게 성가시도록 잔소리를 하신다.	1	2	3	4	5
19.	아버지는 나에게 화가 나셨을 때 나에게 욕을 하거나 창피를 준다.	1	2	3	4	5
20.	어떤 것에 관하여 내가 실제로 느끼는 바를 아버지께 말씀드리기가 쉽지 않다.	1	2	3	4	5

Ⅷ. 다음은 어머니와 여러분의 의사소통에 관한 질문입니다. 어머니와 여러분의 대화에 대해 잘 나타내 주는 번호에 √ 표를 해주세요.

구 분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 주저함 없이 어머니께 내 주장을 이야기한다.	1	2	3	4	5
2. 나는 때때로 어머니께서 나에게 말씀하시는 모든 것을 받지 못할 때가 있다.	1	2	3	4	5
3. 어머니는 항상 나의 말에 귀 기울여 주신다.	1	2	3	4	5
4. 나는 때때로 내가 원하는 것을 어머니께 요구하기가 두렵다.	1	2	3	4	5

5.	어머니는 내게 말씀하시지 않아도 될 것을 말씀하시는 경향이 있다.	1	2	3	4	5
6.	어머니는 나에게 묻지 않고도 내 느낌이 어떤지를 아신다.	1	2	3	4	5
7.	나는 어머니와 대화하는 방식에 매우 만족한다.	1	2	3	4	5
8.	나에게 문제가 생긴다면 나는 어머니께 말씀드릴 수 있다.	1	2	3	4	5
9.	나는 어머니께 숨김없이 애정을 표시한다.	1	2	3	4	5
10.	어머니와 나 사이에 문제가 생겼을 때 나는 종종 어머니와 말을 하지 않는다.	1	2	3	4	5
11.	어머니께 이야기 하는 것이 조심스럽다.	1	2	3	4	5
12.	어머니와 대화할 때 나는 말하지 않아도 될 것을 이야기 하는 경향이 있다.	1	2	3	4	5
13.	나의 질문에 대해 어머니는 정직하게 대답해 주신다.	1	2	3	4	5
14.	어머니는 나의 입장을 이해하려고 노력하신다.	1	2	3	4	5
15.	어머니와 함께 이야기하기를 꺼리는 내용들이 있다.	1	2	3	4	5
16.	어머니와 함께 문제를 의논하기가 쉽다.	1	2	3	4	5
17.	어머니께 나의 모든 진실한 감정을 표현하기가 쉽다.	1	2	3	4	5
18.	어머니는 나에게 성가시도록 잔소리를 하신다.	1	2	3	4	5
19.	어머니는 나에게 화가 나셨을 때 나에게 욕을 하거나 창피를 준다.	1	2	3	4	5
20.	어떤 것에 관하여 내가 실제로 느끼는 바를 어머니께 말씀드리기가 쉽지 않다.	1	2	3	4	5

IX. 마지막으로 통계 처리를 위하여 몇 가지만 더 여쭙어 보겠습니다. 해당 번호에 √표를 하거나 직접 써주세요.

1. 성별은? 1) 남자 2) 여자

2. 현재 함께 살고 있는 사람들을 모두 표시하여 주십시오.

※ 같이 살고 있진 않지만, 다른 지방의 직장·학교에 다니는 등의 이유로 같이 살지 않는 가족은 포함. 단, 결혼해서 같이 살고 있지 않은 형제자매는 제외.

- 1) (외)할아버지 2) (외)할머니 3) 아버지 4) 어머니
5) 형제 또는 자매 6) 기타 친척 7) 기타_____ 8) 없음

2-1. 위에서 표기한 사람들은 귀하를 포함해서 모두 몇 명입니까?

총 _____명(응답자 본인 포함)

3. 부모님은 학교를 어디까지 다니셨나요? 부모님 각각에 대하여 응답해 주십시오.
(단, 중퇴도 졸업으로 간주함)

구분	중학교 졸업 이하	고등학교 졸업	대학교 졸업	대학원 졸업 (석사 및 박사)
1) 아버지	1	2	3	4
2) 어머니	1	2	3	4

4. 부모님께서 현재 직업을 갖고 계신가요? 부모님 각각에 대하여 응답해 주십시오.

구분	현재 직업을 갖고 있는지 여부	
	없음	있음
1) 아버지	1	2
2) 어머니	1	2

5. 여러분의 가정형편(경제수준)은 다음 중 어디에 해당됩니까?

매우 못 산다		<----- 보통 수준 ----->			매우 잘 산다	
1	2	3	4	5	6	7

6. 현재 살고 있는 집은 어디인가요?

(_____)시/도 (_____)시/군/구 (_____)구 (_____)동/읍/면

7. 반에서 학업성적(2009년 1학기)은 다음 중 대략 어디에 해당된다고 생각하십니까?

※ 다른 사람에게 알려지지 않으므로 솔직하게 응답하여 주시기 바랍니다

※ 영어를 배우지 않았다면 '배우지 않음'에 ○표 하세요.

성 적	매우 못하는 수준	못 하는 수준	중 간	잘 하는 수준	매우 잘 하는 수준	배우지 않음
국어	1	2	3	4	5	
영어	1	2	3	4	5	
수학	1	2	3	4	5	
사회영역	1	2	3	4	5	
과학영역	1	2	3	4	5	

8. 형제자매 관계는 어떻게 되나요?

_____남 _____녀 중 _____째

예) 1 남 1 녀 중 첫 째

9. 부모님의 연령은 다음 어디에 해당됩니까? 부모님 각각에 대하여 응답해 주십시오
(부모님이 없을 경우 해당사항 없음에 표기)

	35세 이하	36-40세	41-45세	46-50세	51-55세	56-60세	61-65세	66세 이상	해당사항 없음
1) 아버지	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2) 어머니	1	2	3	4	5	6	7	8	9

☆ 빠진 문항이 없는지 살펴봐 주십시오. 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다 ☆

※ 아래의 내용은 기입하지 마세요.

조사원 성명		면접일시	_____년 _____월 _____일 _____시
--------	--	------	-----------------------------

1. 현재 재학중인 학교의 유형은?

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1) 초등학교 | 2) 일반 중학교 |
| 3) 특성화중 | 4) 예체능중 |
| 5) 일반계/인문계 고등학교(종합고 일반계 포함) | 6) 전문계/실업계 고등학교(종합고 실업계 특성화고 포함) |
| 7) 특수목적고(외고, 과학고) | 8) 자립형 사립고 |
| 9) 예체능고 | 10) 기타 _____ |

2. 현재 재학중인 학교는 다음 중 어디에 해당되십니까?

- | | | |
|---------|--------|--------|
| 1) 남녀공학 | 2) 남학교 | 3) 여학교 |
|---------|--------|--------|

3. 현재 재학중인 학교의 설립유형은 다음 중 어디에 해당되십니까?

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1) 사립 | 2) 국립 | 3) 공립 |
|-------|-------|-------|

4. 현재 재학중인 학교의 학년은?

- | | | |
|--------|--------|--------|
| 1) 1학년 | 2) 2학년 | 3) 3학년 |
| 4) 4학년 | 5) 5학년 | 6) 6학년 |

5. 현재 재학중인 학년의 총 학급 수는? ()학급

6. 학교위치 주소

()시/도 ()시/군/구 ()구 ()동/읍/면



이 설문에서 얻어진 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대로 사용할 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조 및 제14조)에 규정되어 있습니다.

ID

—

청소년 게임중독과 가족여가활동 실태 조사

[부모용]

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 국책연구기관으로 아동·청소년관련 각종 조사 연구와 정책개발 업무를 담당·수행하고 있습니다.

이 조사는 한국 아동·청소년들의 게임중독과 가족여가활동의 실태를 파악하고 그 결과를 토대로 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족여가활동 활성화 방안을 만들기 위한 목적으로 실시됩니다.

마지막으로 본 조사에 응답하신 내용은 무기명으로 처리되어 비밀이 절대 보장될 뿐 아니라 본 연구의 목적 이외에는 그 어떤 곳에도 사용되지 않을 것임을 약속드립니다.

2009. 6.

조사주관기관: 국무총리산하
한국청소년정책연구원
담당연구자: 이기봉 박사

실사진행기관: (주)메트릭스코퍼레이션
(조사 문의처) (02-6244-0700)

한국청소년정책연구원
(137-715) 서울특별시 서초구 태봉로 114
<http://www.nypi.re.kr>

1. 다음은 가족여가활동과 관련된 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 번호에 √표를 하거나 직접 써주세요.

1. 가정에서 가족여가활동은 주로 누구와 함께 하십니까?

- ___ ① 부부 ___ ② 부모와 자녀 ___ ③ 아버지와 자녀
___ ④ 어머니와 자녀 ___ ⑤ 기타(_____)

2. 가족여가활동을 무엇이라고 생각하십니까?

- ___ ① 가족들이 각자 알아서 여가시간을 보내는 활동이다.
___ ② 두 명 이상 가족이 함께하는 여가활동이다
___ ③ 가족들이 함께 모여서 여가시간을 보내는 활동이다.
___ ④ 기타(_____)

3. 일상생활에서 가족이 함께하는 여가활동이 어느 정도 필요하다고 생각하십니까?

- ___ ① 전혀 필요하지 않다 ___ ② 별로 필요하지 않다 ___ ③ 그저 그렇다
___ ④ 필요하다 ___ ⑤ 꼭 필요하다

4. 가족과 함께 여가활동을 하게 된 가장 큰 동기는 무엇입니까?

- ___ ① 심신의 휴식을 위해 ___ ② 학습능률을 높이기 위해 ___ ③ 가정의 화목을 위해
___ ④ 가족원의 기분전환을 위해 ___ ⑤ 가족원이 원해서 ___ ⑥ 기타(_____)

5. 가족여가활동을 하려고 할 때 느끼는 어려움의 정도에 대하여 생각과 일치하는 칸에 √표를 해주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 가족원이 함께 하는 시간이 부족하다.	1	2	3	4	5
2. 가족원의 무관심과 이해가 부족하다.	1	2	3	4	5
3. 경제적 여유가 없다.	1	2	3	4	5
4. 이용시설이 부족하다.	1	2	3	4	5
5. 여가에 대한 정보가 부족하다.	1	2	3	4	5
6. 가족원 서로가 취향이 다르다.	1	2	3	4	5
7. 마음의 여유가 없다.	1	2	3	4	5
8. 몸이 피곤하다.	1	2	3	4	5

6. 가족여가활동의 가장 큰 의미는 무엇이라고 생각하십니까?

- ___① 가족 간의 친밀감 ___② 자녀의 교육 ___③ 가족의 즐거움
___④ 가정생활의 활력소 ___⑤ 휴식 ___⑥ 가족의 건강 유지 및 체력 증진
___⑦ 문화적 경험 ___⑧ 기타(_____)

7. 가족여가활동에 참여하는 것이 자녀의 발달 중 어느 면에 가장 큰 영향을 미친다고 생각하십니까?

- ___① 자녀의 신체발달 및 건강 ___② 자녀의 사회성 ___③ 자녀의 학습능력 향상
___④ 자녀의 정서 ___⑤ 자녀의 전인 발달 ___⑥ 기타(_____)

8. 가족여가활동을 위해 꼭 필요하다고 생각하는 시설은 무엇입니까? (2개이상 선택가능)

- ___① 체육관 ___② 미술관 ___③ 박물관 ___④ 극장
___⑤ 운동장 ___⑥ 숙박시설 ___⑦ 스키장 ___⑧ 스케이트장
___⑨ 공원 ___⑩ 기타 (_____)

9. 가족여가활동을 위해 꼭 필요하다고 생각하는 프로그램은 무엇입니까?(2개이상 선택가능)

- ___① 캠프 ___② 자원봉사 ___③ 취미모임
___④ 유적답사 ___⑤ 주말여행 ___⑥ 가족영화제
___⑦ 가족관계교육 ___⑧ 숲체험 ___⑨ 기타 (_____)

10. 활발한 가족여가활동을 유지해 나가기 위해 개선되어야 할 점은 무엇입니까? (2개이상 선택가능)

- ___① 경제적 여유 ___② 프로그램 ___③ 정부 지원 ___④ 여가활동에 대한 정보제공
___⑤ 여유로운 마음 ___⑥ 시설 전담자 ___⑦ 기타 (_____)

11. 가족여가활동을 위한 상담이나 교육프로그램이 있다면 참여하시겠습니까?

- ___① 예 ___② 아니오

**II. 다음은 자녀의 양육에 대한 부모님의 견해에 관한 질문입니다. 각 문항별로 생각하는 정도에
√표를 해주세요.**

내 용		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
부모님께서...						
1.	자녀들은 부모의 말에 절대적으로 순종해야 한다고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
2.	자녀의 요구를 무시하시는 편입니까?	1	2	3	4	5
3.	어린 자녀들과 놀고 있을 때 자녀들이 노는 방식으로 허물없이 놀아주십니까?	1	2	3	4	5
4.	자녀가 버릇없이 굴 때 벌을 주겠다고 엄포를 놓으신 적이 있으십니까?	1	2	3	4	5
5.	자녀 스스로 행동하는 것을 관대하게 봐주시는 편이십니까?	1	2	3	4	5
6.	자녀로 인해 속상하고 화나는 일이 많으십니까?	1	2	3	4	5
7.	자녀가 속을 썩이는 행동을 보일 때 참으려하다가 버럭 화를 내거나 큰 소리를 치는 때가 있습니까?	1	2	3	4	5
8.	자녀와 함께 보내는 시간을 즐겨워하시는 편입니까?	1	2	3	4	5
9.	자녀와 보내는 시간을 많이 갖는 편이라고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
10.	자녀 양육에 대한 지식을 넓히기 위하여 독서, 강연회, 인터넷 검색 등을 통해서 정보를 얻는 노력을 하십니까?	1	2	3	4	5
11.	자녀가 다른 아이들이나 어른과 잘 사귀다고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
12.	가정 내의 질서를 유지하기 위해 규칙과 규율을 많이 설정해야 한다고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
13.	자녀의 학교생활에 관심을 갖고 자주 살피시는 편입니까?	1	2	3	4	5
14.	자녀가 보이는 흥미, 관심거리에 대해서 자녀와 이야기를 자주 하여 도움을 주십니까?	1	2	3	4	5
15.	자녀들이 사귀는 친구와 자녀가 하는 말을 잘 보살펴서 나쁜 친구나 나쁜 일에 빠지지 않도록 적극 도와주시는 편입니까?	1	2	3	4	5
16.	자녀가 클 때 까지 다른 사람이 좀 키워주었으면 좋겠다는 생각을 하실 때 가 있습니까?	1	2	3	4	5
17.	자녀를 일일이 돌봐주지 않고 자기 혼자서 자리를 찾아 놀게 하는 편입니까?	1	2	3	4	5
18.	자녀가 할 수 있다면 비록 힘든 일이라도 혼자서 하도록 하십니까?	1	2	3	4	5
19.	자녀의 잘못된 행동을 끄집어 내지 않으시는 편입니까?	1	2	3	4	5

III. 마지막으로 통계 처리를 위하여 한 가지만 더 여쭙어 보겠습니다. 해당 번호에
√표를 하거나 직접 써주세요.

1. 귀하의 성별은? 1) 남자 2) 여자

※ 아래의 내용은 기입하지 마세요.

조사원 성명		면접일시	_____년 ____월 ____일 ____시
--------	--	------	--------------------------

☆ 빠진 문항이 없는지 살펴봐 주십시오. 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다 ☆

연구에 도움을 주신 분들

◆ 자 문 진 ◆

권순용 서울대학교 교수
김남수 한국외국어대학교 교수
김성벽 보건복지가족부 아동·청소년보호과
김용길 강남구청소년쉼터 소장
박일혁 서울대학교 교수
오혜영 한국청소년상담원 상담사업팀장
윤소영 한국문화관광연구원 책임연구원
이수진 국민대학교 교수
이형초 이형초심리상담센터 소장
조성은 중앙건강가정지원센터 사업기획팀장
조아미 명지대학교 교수

가나다순

◆ 연구보조원 ◆

안한주 한국청소년정책연구원 연구보조원

2009년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

■ 기관고유과제

- 09-R01 한국 청소년 패널조사(KYPS) VII : 1-6차년도 조사개요 보고서/ 이경상·안선영
- 09-R01-1 한국 청소년 패널조사(KYPS) VII : 생활긴장과 청소년 비행과의 관계에 관한 연구 / 이경상·이순래
- 09-R01-2 한국 청소년 패널조사(KYPS) VII : 고등학교 졸업 후 진로유형에 영향을 미치는 요인 / 안선영·장원섭
- 09-R01-3 한국 청소년 패널조사(KYPS) VII : 아동·청소년패널조사 2010 기초연구 / 김지경·안선영·이계오·이미리·김성식·김명희·박일혁
- 09-R02 아동·청소년 정책평가모형 개발 연구 : 고객지향 평가모형을 중심으로 / 김형주·김영애·조선하
- 09-R03 비행청소년 멘토링 운영을 위한 다기관 협력체제 구축방안 연구 / 김지연·김성연
- 09-R03-1 비행청소년 멘토링 운영을 위한 다기관 협력체제 구축방안 연구 : 비행청소년 멘토링 운영지침 개발 / 김지연
- 09-R04 지역사회 아동·청소년인프라 활용방안 연구 : 학교와의 연계를 중심으로 / 최창욱·송병국·김혁진
- 09-R05 여성청소년의 인터넷성매매 실태와 대응방안 연구 / 성운숙·박병식
- 09-R06 아동청소년안전실태와 대응방안 연구 : 물리적 위해를 중심으로 / 김영한·최은실
- 09-R07 위기가정 아동·청소년의 문제와 복지지원방안 연구 : 빈곤한 한부모·조손가정 아동·청소년을 중심으로 / 이해연·이용교·이향란
- 09-R08 청소년 가출 현황과 문제점 및 대책 연구 / 백혜정·방은령
- 09-R09 세대간 의식구조 비교를 통한 미래사회변동 전망II / 이종원·김영인
- 09-R10 아동·청소년 비만 실태 및 정책방안 연구 / 임희진·박형란
- 09-R11 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램 활성화 방안 / 이기봉·설수영·원형중·설민신
- 09-R12 한국 청소년 지표조사Ⅳ : 청소년 진로·직업 지표 / 최인재·김봉환·황매향·허은영
- 09-R12-1 한국 청소년 지표조사Ⅳ : 아동·청소년 활동·문화 지표 / 임지연·김정주·김신영·김민
- 09-R13 국제기준 대비 한국아동청소년 인권수준 연구Ⅳ : 생존·보호권 인권실태조사 / 모상현·김희진
- 09-R13-1 국제기준 대비 한국아동청소년 인권수준 연구Ⅳ : 생존·보호권 정량지표 / 모상현·전정웅·신승배·이중섭
- 09-R14 미래 한국사회 다문화 역량강화를 위한 아동·청소년 중장기 정책방안 연구 I / 양계민·조혜영·이수정
- 09-R15-1 조기유학청소년의 심리사회적 발달과 정책방안 연구 I : 귀국 청소년의 정체성에 대한 질적 연구 / 문경숙·윤철경·임재훈
- 09-R15-2 조기유학청소년의 심리사회적 발달과 정책방안 연구 I : 청소년 조기유학의 결과와 정책방안 / 윤철경·문경숙·송민경

- 09-R16 아동·청소년 역량개발을 위한 능동적 복지정책 추진방안 : 총괄보고서 / 황진구 · 김진호 · 임성택 · 주동범
- 09-R16-1 아동·청소년 역량개발을 위한 능동적 복지정책 추진방안 : 저소득가정 아동·청소년의 역량개발 / 문성호 · 임영식 · 문호영 · 김남정 · 한지연
- 09-R16-2 아동·청소년 역량개발을 위한 능동적 복지정책 추진방안 : 장애아동·청소년의 역량개발 / 박영균 · 김동일 · 김성희
- 09-R16-3 아동·청소년 역량개발을 위한 능동적 복지정책 추진방안 : 청소년기관 위탁 대안학교 청소년의 역량개발 / 이민희 · 강병로
- 09-R16-4 아동·청소년의 역량개발을 위한 능동적 복지정책 추진방안 연구 : 범죄청소년의 자립지원 방안 / 최순종 · 윤옥경 · 조남익
- 09-R17 글로벌 환경변화에 대비한 청소년인재개발전략에 관한 국제학술회의 / 이창호 · 오해섭

■ 협동연구과제

- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-31-01** 장애아동·청소년의 삶의 질 향상을 위한 지원 방안 연구 I : 총괄보고서 / 박영균 · 박은혜 · 이상훈 · 최은영 · Elmar Lange (자체번호 09-R18)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-31-02** 장애아동·청소년의 삶의 질 향상을 위한 지원 방안 연구 I : 장애아동·청소년 가족 지원방안 / 서정아 · 조홍식 · 김진우 (자체번호 09-R18-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-31-03** 장애아동·청소년의 삶의 질 향상을 위한 지원 방안 연구 I : 교수·학습활동 지원정책 / 박재국 · 정대영 · 황순영 · 김영미 · 김혜리 (자체번호 09-R18-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-31-04** 장애아동·청소년의 삶의 질 향상을 위한 지원 방안 연구 I : 장애아동·청소년의 심리사회, 정서, 신체적 발달 지원방안 / 현주 · 박현옥 · 이경숙 · 김민 (자체번호 09-R18-3)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-31-05** 장애아동·청소년의 삶의 질 향상을 위한 지원 방안 연구 I : 문화예술·체육활동 지원방안 / 김종인 · 김원경 · 고정욱 · 오이표 (자체번호 09-R18-4)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-31-06** 장애아동·청소년의 삶의 질 향상을 위한 지원 방안 연구 I : 재활복지서비스 제고방안 / 권선진 · 이근매 · 조용태 (자체번호 09-R18-5)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-32-01** 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구II : 총괄보고서 / 김기현 · 맹영임 · 장근영 · 구정화 · 강영배 · 조문흠 (자체번호 09-R19)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-32-02** 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구II : 지적 도구 활용 영역 / 최동선 · 김나라 · 김성남 (자체번호 09-R19-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-32-03** 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구II : 사회적 상호작용 영역 / 김태준 · 김남향 (자체번호 09-R19-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-32-04** 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구II : 자율적 행동 영역 / 김기현 · 맹영임 · 장근영 · 구정화 · 강영배 · 조문흠 (자체번호 09-R19-3)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-32-05** 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구II : 사고력 영역 / 조아미 · 김정희 · 설현수 · 정재천 (자체번호 09-R19-4)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 **09-32-06** 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구II : 총괄보고서 부록 / 김기현 · 맹영임 · 장근영 · 구정화 · 강영배 · 조문흠 (자체번호 09-R19-5)

■ 수시과제

- 09-R20 경제 위기에서 빈곤 아동·청소년의 생활실태 / 모상현·김영지·김희진·정익중
- 09-R21 한국 청소년정책 20년사 : 한국 청소년정책의 성과와 전망 /
김광웅·이종원·천정웅·이용교·길은배·전명기·정효진
- 09-R22 청소년지도 전문인력 국가자격검정 제도 개선에 관한 연구 / 한상철·서정아·길은배·
김진호·김혜원·문성호·박철웅·방은령·송민경·송병국·오승근·유진이·조아미
- 09-R23 아동청소년 국가기초통계생성을 위한 기초 연구 /
김기현·홍세희·설현수·유성렬·정익중
- 09-R24 청소년쉼터 운영 모형개발을 위한 연구 / 백혜정·정익중·박현선·천창암·박현동
- 09-R25 녹색성장정책에 대한 청소년의 인지도 조사 / 김승경·김지경·성운숙
- 09-R26 한·중·일 고교생의 학습환경 및 학업태도에 관한 국제비교조사 /
김진숙·임희진·김현철 (2010년 발간)
- 09-R27 서머타임제 시행에 따른 아동·청소년 생활시간 연구 / 김희진·진미정 (2010년 발간)
- 09-R28 교육봉사를 통한 저소득층 아동·청소년 정책 시범연구 /
모상현·김성희·박영숙·이명균 (2010년 발간)

■ 용역과제

- 09-R29 2009 취약위기 아동청소년 보호자립 실태조사 /
이경상·임희진·안선영·김지연·강현철·김광혁·김기남·박창남
- 09-R30 2009 소외계층 아동·청소년 문화예술교육 지원사업 만족도조사 / 백혜정
- 09-R31 2009년 아동보호전문기관 평가 결과보고서 / 김영지·성운숙
- 09-R32 2009 청소년 방과 후 아카데미 효과·만족도 조사연구 / 양계민·조혜영
- 09-R33 청소년 양성평등 인식조사 / 장근영·이종원
- 09-R34 대중매체를 통한 다문화사회 시민교육 활성화 방안 / 이창호
- 09-R35 청소년수련활동인증제도 중장기발전방안 연구 / 오해섭·박진규·박정배
- 09-R36 2009년 지역아동센터 평가편람 개발연구 / 황진구·김미숙
- 09-R37 아동청소년의 생활패턴에 관한 국제비교연구 / 김기현·안선영·장상수·김미란·최동선
- 09-R38 통합 아동·청소년정책 추진전략연구 /
윤철경·박영균·성운숙·문경숙·국립중앙청소년수련원 등 30개 기관
- 09-R39 형사조정실무가 교육 및 훈련프로그램 개발 / 최창욱·박수선
- 09-R40 2009 아동·청소년백서 / 김기현·김지경·임희진
- 09-R41 열린장학금 효과성 및 발전방안 연구 / 최창욱·이기봉·최인재
- 09-R42 청소년관련학과 현장실습 교육과정 표준 매뉴얼 개발 / 맹영임·전명기
- 09-R43 2009 서울시 청소년 문화·수련활동 프로그램 운영평가 / 임지연·김형주 (2010년 발간)
- 09-R44 시립청소년수련관 운영체계 효율적 개선 방안 연구 /
김영한·이혜연·서정아·홍연균·유진이·김영호·김광남·황성수(2010년 발간)
- 09-R45 청소년 사이버멘토링 효과성 연구 / 조혜영·양계민 (2010년 발간)
- 09-R46 공공-민간협력 비행청소년 멘토링 시범사업 / 김지연 (2010년 발간)

■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 09-s01 지역아동청소년권리센터 시범사업지원단 4차 워크숍 (1/21)
- 09-s02 경제위기가 아동과 청소년에게 주는 고통 (2/27)
- 09-s03 청소년 지도 인력의 전문성 강화 방안 (3/12)
- 09-s04 아동·청소년 권리지표 및 지수개발을 위한 워크숍 (4/11)
- 09-s05 녹색성장 강화와 글로벌 인재개발 전략 (4/16)
- 09-s06 독일의 장애아동·청소년 지원 정책 (5/25)
- 09-s07 글로벌 환경변화에 대비한 청소년 인재개발전략 (6/25)
- 09-s08 2009년 한국청소년패널 콜로키움 자료집 (7/8)
- 09-s09 비행청소년 멘토링 운영지침 및 운영체계 개발 (6/26)
- 09-s10 한국의 다문화주의와 아시안 아메리칸의 인종적 경험 (7/14)
- 09-s11 2009 서울시 청소년활동 프로그램 평가위원 워크숍 (7/20)
- 09-s12 아동청소년조기 유학 적응과 글로벌 역량개발 (7/21)
- 09-s13 아동청소년 생활 패턴과 역량강화 세미나 (7/22)
- 09-s14 선진국의 장애아동·청소년 지원정책 국제세미나 (8/28)
- 09-s15 2009년 한국청소년 패널 데이터 분석 방법론세미나 자료집 (8/26)
- 09-s16 다문화 청소년 역량강화 프로그램 개발을 위한 국제 심포지엄 (8/25)
- 09-s17 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램 활성화 방안 워크숍 (9/18)
- 09-s18 형사화해 조종실무가(조정위원)연수 자료집 (10/7)
- 09-s19 아동·청소년 활동문화 현황 과제 (10/15)
- 09-s20 한·일 청소년 연구포럼: 노동·교육 그리고 가족에 대한 한일 비교 (10/27)
- 09-s21 아동·청소년 인권실태 현황과 정책방향성 제고를 위한 전문가 워크숍 (10/29)
- 09-s22 한국 청소년 진로·직업 실태 및 향후 전망과 정책적 과제 (11/6)
- 09-s23 여성 청소년의 인터넷 성매매 방지를 위한 정책 방안 (11/10)
- 09-s24 2009년 한국청소년패널 제2차 콜로키움 자료집 (11/18)
- 09-s25 청소년 관련학과 현장실습 매뉴얼(안) 개발 및 효율성 제고 방안 (11/18)
- 09-s26 청소년 가출 예방 및 지원방향과 과제 (11/19)
- 09-s27 제6회 한국청소년패널 학술 대회 (11/27)
- 09-s28 2009년 한국청소년패널 제3차 콜로키움 자료집 (11/22)

■ 학술지

- 「한국청소년연구」 제20권 제1호(통권 제52호)
- 「한국청소년연구」 제20권 제2호(통권 제53호)
- 「한국청소년연구」 제20권 제3호(통권 제54호)

■ 청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」, 교육과학사
청소년지도총서② 「청소년수련활동론」, 교육과학사
청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」, 교육과학사
청소년지도총서④ 「청소년문제론」, 교육과학사
청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」, 교육과학사
청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」, 교육과학사
청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」, 교육과학사
청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」, 교육과학사
청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」, 교육과학사
청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」, 교육과학사
청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」, 교육과학사
청소년지도총서⑫ 「청소년 프로그램개발 및 평가론」, 교육과학사
청소년지도총서⑬ 「청소년 자원봉사 및 동아리활동론」, 교육과학사
청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」, 교육과학사
청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」, 교육과학사
청소년지도총서 「청소년학 연구방법론」, 교육과학사
청소년지도총서 「청소년학 개론」, 교육과학사

■ 한국청소년정책연구원 문고

- 한국청소년정책연구원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」, 교육과학사
한국청소년정책연구원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」, 교육과학사
한국청소년정책연구원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」, 교육과학사
한국청소년정책연구원 문고 04 「청소년학 용어집」, 교육과학사

■ 기타 발간물

한국청소년정책연구원 기타 발간물 01 「자녀의 성공을 위해 부모가 함께 읽어아할 73가지 이야기」, 다솔
NYPI YOUTH REPORT 창간호 : 경제위기와 빈곤 (4월)

NYPI YOUTH REPORT 2호 : 다문화와 탈북청소년 (6월)

NYPI YOUTH REPORT 3호 : 글로벌 환경변화 청소년 (8월)

NYPI YOUTH REPORT 4호 : 글로벌 인재와 청소년 (10월)

NYPI YOUTH REPORT 5호 : 청소년 인권 (11월)

NYPI YOUTH REPORT 6호 : 청소년들의 정보이용 현황 (12월)

연구보고 09-R11

청소년기 사회화과정의 국제비교연구III

인 쇄 2009년 12월 28일

발 행 2009년 12월 28일

발행처 **한국청소년정책연구원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 이 명 숙

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 예림피앤디(주) 전화 (02)2263-0483 대표 한필연

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 978-89-7816-786-4(93330)

