

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적
2. 연구 내용과 방법

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적

인터넷은 우리의 일상생활에서 없어서는 안 될 중요한 역할을 담당하고 있다. 특히, 우리나라는 전 세계에서 유례를 찾아보기 어려울 정도로 급속한 인터넷의 확산과 사회의 변화를 경험했다. 1994년 13만 명이던 우리나라의 인터넷 사용자수는 2004년 현재 3천 만 명을 넘어 섰으며, 이는 국내 전체 인구의 65.5%에 해당하는 수치이다(정보통신부, 2004. 6). 연령별로 살펴보면 10대 이하와 20대의 인터넷 이용률이 계속 증가하여 95% 수준을 넘어서 대략 900만 명이 인터넷을 사용하고 있는 것으로 예상된다. 한국정보문화진흥원이 실시한 2004년 인터넷사용실태조사에 따르면 청소년 중에서 10명 중 7명이 온라인 게임을 하기 위하여 인터넷을 사용한다고 응답하였으며 설문에 참가한 청소년 54.7%가 게임을 ‘자주 사용한다’ 라고 응답하였다. 응답한 청소년의 31.8%가 ‘자신의 인터넷사용이 지나치다’ 라고 인식하고 있는 것으로 밝혀졌다.

인터넷사용 중 특히 온라인게임은 국내에서 90년대 이후 PC 방을 중심으로 보급되면서 단순히 청소년의 놀이수단뿐만이 아니라, 온라인게임대회나 리그 창설, 게임 전용 케이블 TV, 게임 캐릭터를 이용한 각종 상품의 유행 등 사회영역 전반에 걸쳐 광범위한 파급효과를 생산함으로써 한국 사회 청소년문화를 특징짓는 주요한 구성요소로 자리 잡아가고 있다(이종원, 2003). 이처럼 온라인게임이 청소년들 사이에서 놀라운 속도로 자리를 잡게 된 이유는 한국의 청소년들이 학업부담으로 인한 높은 스트레스를 해소할 문화적, 여가시설이나 활동 프로그램이 부재한 현

실의 상황에서 인터넷 인프라의 보급으로 시간과 장소의 구애를 받지 않고 손쉽게 접근할 수 있었기 때문이다. PC방의 보급은 저렴한 비용으로 친구들과 모여 온라인게임을 즐기면서 부모와 교사의 간섭과 통제에서 벗어나 자유로운 세계를 경험할 수 있기 때문에 청소년들에게 더욱 더 급속도로 보급된 것으로 여겨진다.

인터넷사용이 보편화되면서 과도한 인터넷사용으로 인하여 일상생활을 유지하는데 어려움을 호소하거나 장애를 경험하는 사례들이 늘고 있다. 예컨대, 밤늦게까지 게임을 하기 때문에 생활의 리듬이 깨질 뿐 아니라, 수면시간이 줄어들어 늘 피곤함을 느끼게 되고 학교에서 졸거나 잠을 자는 경우가 발생하기도 한다. 또한 두통이나 시력장애와 같이 건강이 나빠지기도 하고, 인터넷을 사용하는 시간이 길어지면서 자신이 해야 할 일을 제 시간에 마무리하지 못하거나 미루게 되어 학업성적이나 직장업무에 지장을 주기도 하고 가정에서 부모님이나 배우자로부터 저지를 당하거나 심한 잔소리를 듣기도 하며 갈등을 경험하기도 한다. 정도가 심한 경우에는 과도하게 인터넷에 매달리게 되면서 주변의 일상사에 흥미를 상실하고 실생활에서 무력감을 느끼게 되어, 현실 인간관계에서 얻을 수 있는 만족과 즐거움을 급속히 상실하는 경우가 있다. 이들은 오직 가상공간에서만 즐거움을 느끼고 인터넷을 사용하지 않을 때에는 금단현상까지 나타내며, 급기야 현실감을 잃고 인터넷 교제에 흠뻑 빠져들어 실생활의 인간관계에 무심해지고 대인 기피증을 보이기도 한다(Young, 1999). 과도한 인터넷사용으로 인해 일상생활에 문제가 발생함에도 불구하고 자신의 인터넷사용을 조절하지 못하고 병적 증세를 나타내는 현상들을 일반적으로 인터넷중독이라고 부른다. 그러나 학자에 따라서는 인터넷중후군(Internet Syndrome), 웨바홀리즘

(Webaholism) 혹은 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder; IAD)라는 용어를 사용하는 등 인터넷중독에 대하여 학술적으로 합의된 정의가 내려져있지 않다.

김창택 등(2002)은 한국형 인터넷중독 자가진단척도를 개발하면서, 인터넷중독을 설명하는 7개 요인을 소개하고, 이 중 금단, 내성, 일상생활의 장애가 중독의 핵심요인이라고 규정짓고 이 요인의 점수에 따라 고위험, 잠재적위험, 일반사용자군으로 구분하였다. 전문가의 상담이나 도움이 필요한 청소년은 초등학교생이 5%, 중고등학생이 4.2% 정도였으며, 아직 중독에 빠진 것은 아니지만 인터넷 중독에 빠질 위험이 있어 예방교육이 필요한 청소년은 초등학교생이 17%, 중고등학생이 18%로 나타났다. 최근 통계자료에서는 10명 중 2명은 본인 스스로 중독이라고 시인하는 것으로 나타났다(2004. 5. 한국통신재단). 또한 온라인 게임에 빠져서 학교를 빠지는 학생 사례, 온라인게임의 아이템 사기, 며칠 씩 게임을 하다가 쓰러져 병원에 실려 가는 등의 상담사례가 증가하고 있다. 김창택 등(2002)의 연구와 2003년 황상민의 연구에서 초등학교생들에게서 중독자의 비율이 높게 나타났는데 이는 청소년들의 게임의 이용도가 높으며, 또한 인터넷을 시작하는 연령이 점차적으로 낮아지고 있기 때문으로 보인다. 초등학교생들은 아직 자기통제력을 충분히 습득하지 못한 상태에서 인터넷에 익숙해지지만 아무런 대책 없이 인터넷과다사용의 위험과 폐해에 노출되는 경우가 많으므로, 스스로 과도한 게임사용을 조절하고 올바르게 인터넷을 사용할 수 있도록 지도 감독이 필요하다.

장재홍 등(2002)은 인터넷 보상경험이 인터넷중독과정을 중재하는 중요 요인이라고 주장하였다. 즉, 인터넷보상경험은 인터넷을 통해 우울 불안과 같은 부정적 정서를 회피한 경험, 스트레

스 등을 잊었던 경험, 심심할 때 즐거움을 얻었던 경험들을 연결되어 더 인터넷사용으로 빠져든다는 것이다. 이는 칙센트미하이(2004)의 TV 중독인 사람들이 텔레비전 화면을 켜올 때 현실의 걱정이나 어려움을 잊을 수 있었던 상황이 학습되어 정적 강화가 형성되고, 텔레비전을 켜올 때는 다시 현실을 직시해야 한다는 사실에서 경험하는 부정적인 감정이 연상되어 계속 TV를 끄지 못하고 켜두고자 한다는 설명과 유사하다.

청소년의 과도한 온라인게임 사용이 사회문제로 대두되면서 교육, 상담프로그램 개발을 위한 연구가 활발히 진행되어왔으나 아직 충분하지는 못한 실정이다. 국내에서 발표된 청소년을 대상으로 한 연구를 살펴보면 인터넷중독과 게임중독이 동일한 개념으로 정의되어 사용된 경우가 많다. ‘온라인게임’은 기성세대가 경험하지 못했던 생활과 문화이기 때문에 청소년들을 지도하는데 정확한 사실을 파악하기에 앞서 부정적인 선입견이 반영되기 쉬우며, 이러한 부정적인 입장이 청소년 지도에 걸림돌이 되기도 한다. 게임중독을 효과적으로 치료하고 예방하기 위해서는 게임에 몰두하는 학생들의 특성을 정확하게 파악하고, 온라인 게임에 몰두하게 하는 원인이 무엇인가에 대한 종합적인 탐색이 필요하다. 프로그램을 개발할 때에도 사용자의 심리적, 발달적 특성을 고려하여야 한다. 동일한 청소년이라 하더라도, 초등학생은 중고등학생에 비해 인지능력이 덜 발달된 상태이므로 추상적이고 논리적인 논박을 통하여 인식을 바꾸기보다는, 일상생활의 습관을 변화시킬 수 있도록 구체적이고 지시적인 방법이 필요하다. 또한 초등학생 이하에서는 부모님과의 상호작용이 강조되며, 중등학생이상에서는 또래 친구와의 관계가 강조되는 등 연령에 따라 영향을 주고받는 대상도 차이가 있기 때문에 이러한 측면도 고려되어야만 한다.

청소년의 게임중독에 대한 프로그램들을 살펴보면 대부분 중·고등학교 학생들을 대상으로 개발되어있다. 이는 많은 연구에서 보고된 것처럼 이 중·고등학교 시절 청소년들의 게임사용이 심각하기 때문이다. 그러나 중·고등학교시절에 게임중독의 문제를 호소하게 된다면, 문제는 이미 그 이전부터 잠재되어 온 경우가 많을 것이다. 최근 게임을 사용하고 있는 사용자의 연령이 낮아지는 추세이므로, 어린 나이에 주위로부터 아무런 지도를 받지 못한 채 무절제하게 게임을 사용하게 되면 나중에 게임중독으로 빠질 위험성이 높아지는 것은 너무나 당연한 사실이다. 문제에 대한 대처 방법에 있어서도, 문제가 발생하기 전에 미리 예방하고, 경미한 상태에 있을 때 적극적으로 대처하는 것이 더욱 효과적일 것이다. 최근 실태조사에서 보고 되었듯이, 인터넷을 본격적으로 시작하는 연령이 초등학교 4-6학년이라는 결과에서 암시하듯이 인터넷을 사용하는 인구는 지속적으로 증가할 것이며 따라서 온라인게임 사용으로 인하여 일상생활에서 문제를 경험하는 사용자의 수도 늘어날 전망이다(한국통신재단, 2004). 그러므로 과도한 게임사용으로 인해 발생할 수 있는 위험성을 미리 인식하고, 문제가 발생하였을 때 효과적으로 대처할 수 있는 방안 모색이 필요하다.

2. 연구 내용과 방법

본 연구의 진행에 앞서 국내외에 발표된 게임중독과 인터넷중독에 관한 연구 자료들을 검토하여 인터넷중독, 게임중독에 대한 현황을 파악하여 이론적인 틀을 마련하였다. 또한 프로그램을 개발하기 위하여, 국내에서 개발되고 보급되어진 인터넷중독 또는 온라인게임중독 예방 및 치료 프로그램들을 검토하여 프로그

램의 핵심내용과 주요 접근 방법을 이해하여 본 연구에서 제시된 프로그램에서 보완해야 할 내용들을 파악하였다.

문헌연구 작업을 통하여 온라인게임 사용자들의 특성을 파악하고 사용자의 차이를 검토하였다. 많은 청소년들이 온라인게임을 사용하지만 모든 청소년들이 온라인게임중독에 빠져드는 것은 아니고, 온라인게임에 빠져든다 하더라도, 게임에 빠져들게 되는 상황이 모두 동일한 것은 아니다. 그러므로 일반적인 게임사용자와 게임중독자의 특성을 비교하기 위하여 온라인게임중독에 빠져들게 되는 심리적, 사회적, 문화적 특성들을 비교 분석하고, 게임 내에서의 활동을 살펴보고, 온라인게임을 사용함으로써 발생하는 결과에 대해 살펴보았다. 이러한 내용을 바탕으로 ‘청소년의 온라인게임사용’에 관한 설문지를 구성하여(총 133문항), 서울 시내 초등학교를 임의로 선정하여 설문조사를 실시하였다. 설문 조사에서는 학생 본인들의 상황뿐 아니라, 가정에서의 상황을 살펴보기 위하여 설문에 응한 학생들의 부모들에게도 설문을 실시하였다.

본 연구에서 실시한 인터넷과 온라인게임 사용에 관한 실태조사와 기존의 연구들을 바탕으로 게임중독의 과정을 살펴보고, 게임중독과 관련이 있는 요인들과 게임중독에 빠지지 않도록 하거나, 게임중독에서 벗어날 수 있게 도와주는 요인들을 연구진이 토론하여 온라인게임중독 예방교육 프로그램의 목적과 내용을 구성하였다. 무엇보다 중요한 것은 사회의 변화에 따른 인터넷, 게임이라는 것이 청소년들에게 가지고 있는 의미를 이해하고, 단순히 ‘온라인게임을 하지 말자’라는 금지형의 접근 방식이 아니라, 게임을 놀이문화로 활용하면서도 오프라인에서의 생활과의 균형을 잃지 않도록 하는 방안을 모색하려고 노력하였다. 또한 게임에 빠져있는 학생들을 오프라인 생활의 비중을 높일 수

있도록 유도하며, 청소년 자신이 올바르게 게임과 인터넷을 사용할 수 있도록 조절 능력을 키워주는 방향으로 내용을 구성하였다. 이러한 취지를 바탕으로 본 프로그램에서 포함된 중요한 요인을 정리하면 다음과 같다.

가. 게임 과다사용의 위험성, 문제점 인식

나. 반복적인 자기지시를 통한 일상생활의 자기 조절감 향상

다. 부모님과의 계약을 통한 협력체계 강화

라. 온라인게임 이외의 대안활동 모색

마. 스트레스 대처 훈련을 통한 문제해결

또한 초등학교 학생들이 가정에서 게임사용에 대한 부모와의 갈등을 최소화 또는 해결할 수 있도록 부모님들의 적극적인 협조를 끌어내어 프로그램의 효과성을 높이하고자 하였다. 구성된 프로그램의 효과성을 알아보기 위하여 인터넷중독 관련 상담을 전공하고 현 초등학교에 근무하고 있는 교사에게 프로그램의 적합성과 효과성에 대하여 서면자문을 받았다. 또한 프로그램의 실제적인 효과를 검토하기 위하여, 초등학생들을 대상으로 프로그램을 진행하였다.

마지막으로 온라인게임사용실태에 관한 조사 결과와 프로그램 효과성 검증 결과를 요약하고 향후 관련 연구의 방향과 정책 대안 등을 제시하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

Ⅱ

1. 온라인 게임중독 개념과 증상
2. 온라인 게임중독의 원인
3. 청소년의 심리사회적 특성과 온라인게임
4. 온라인게임중독에 관한 기존 프로그램 연구

II. 이론적 배경

1. 온라인 게임중독 개념과 증상

Goldberg(1996)는 DSM-IV의 물질중독의 기준을 준거로 하여 최초로 인터넷중독장애라는 용어와 개념적인 진단준거를 만들었고, 최근에는 ‘병리적 컴퓨터 사용(pathological computer use)’이라는 용어로 이를 대체하였다. 인터넷 사용을 하나의 독립된 중독 장애로 간주하는 것에서 과도한 컴퓨터 사용의 일종이라고 부분적으로 견해를 수정한 것이다. Young(1996)은 DSM-IV의 ‘병적도박’의 진단기준에서 원용하여 인터넷에 대한 강박적인 사고, 내성과 금단, 의도한 것 이상의 과도한 인터넷 사용, 지속적인 욕구, 다른 활동에서의 흥미감소, 과도한 인터넷 사용으로 인한 부정적인 결과에 대한 무시 등을 중독의 진단 기준으로 삼았다. 중독 상태에 이르면 과도하게 인터넷에 매달려 주변의 일상사에 흥미를 상실하고 실생활에서 무력감을 느끼게 된다. 현실 인간관계에서 얻을 수 있는 만족과 즐거움을 급속히 상실하게 되며, 심할 경우 오직 가상공간에서만 즐거움을 느끼고 인터넷을 사용하지 않으면 금단현상을 나타내고, 급기야는 현실감을 잃고 인터넷 교제에 흠뻑 빠져들어 실생활의 인간관계에 무심해지고 대인기피증을 보인다(Young, 1999).

이렇듯 인터넷에 탐닉해 병적증세를 나타내는 현상들을 일반적으로는 ‘인터넷중독’이라 부르며 학자에 따라서는 인터넷중후군(Internet Syndrome), 웹바홀리즘(Webaholism), 인터넷중독 장애(Internet Addiction Disorder; IAD)등으로 부른다. 김청택, 김동일, 박중규, 이수진(2002)은 사용자가 기존의 사용으로 충분히 만족감을 얻지 못하고 더 많은 사용시간과 더 자극

적인 내용을 통해서만 만족하게 되거나(내성), 인터넷을 몇 시간이라도 사용하지 않으면 불안하고 초조해지는 금단 증상, 인터넷 사용으로 인하여 학업 성적이 떨어지거나 가정 내의 불화가 발생하는 등의 일상생활의 장애가 발생하는 경우를 인터넷 중독의 주요 증상으로 정의하고 그 정도에 따라 사용자 집단을 구분하기도 하였다.

인터넷 발달이 가속화되면서 더 많은 사람들이 인터넷을 이용하게 될 것이고, 문제를 보이는 사람들도 늘어날 것이 확실하다. 학자들마다 인터넷 중독에 대한 정의는 다소 다르지만, 인터넷 중독자들은 강박적 사용과 집착, 내성, 금단, 조절불능, 일상생활의 부적응과 같은 다양한 문제행동을 나타내게 된다는 데는 대부분의 연구자들이 동의하고 있다(김청택 등, 2002). Orzack(2000)은 인터넷 중독은 우울증이나 대인불안, 통제력 상실, 혹은 집중력 상실 등을 악화시킬 수 있다고 지적한다. 어떤 이들은 온라인상의 새로운 자아에 대한 흥분이나 새로운 느낌 때문에, 또 다른 이들은 긴장을 완화하거나 친구가 필요하기 때문이라고 하며, 이들은 전형적으로 외로운 사람들이라고 설명한다.

국내에서는 특히 게임 중독이 심각한 문제로 등장하고 있다(현대원과 김명준, 2001). 게임 중독도 인터넷 중독의 한 형태로서, 일반적으로 인터넷 중독이 나타내는 증상들을 상당부분 공유하고 있다. 사용시간의 증가와 수면부족, 게임에 대한 집착적 사고, 학업 또는 업무의 태만 등이 주요한 증상이라 할 수 있다. 게임은 현실에 대한 시뮬레이션이라는 게임만의 특징을 가지고 있으며, 이러한 특징으로 인해 중독자들은 게임과 현실을 구별하지 못하는 정신병의 단계에까지 이를 수 있다고 지적되기도 한다. 아울러 게임은 그 성질상 성인에 비해서는 아동 및 청소년층에서 더욱 흔하게 사용될 것으로 추측된다. 인터넷 중독에 대한

학술적 정의가 명확하지 않은 것처럼, 온라인게임중독에 대한 정의 역시 명확하지 않다. 많은 학자들이 인터넷중독을 정의할 때 인용하는 것처럼 온라인게임에 대한 지나친 몰입과 의존성, 온라인게임의 강박적인 사용행동으로 인해 부정적인 결과가 초래됨에도 불구하고 지속적으로 사용하여 결과적으로 사회적, 심리적, 기타 기능상에 부적응을 초래하는 상태라는 사실에 동의하는 것으로 보인다(이종원, 2003; 이형초, 2001).

본 연구에서는 온라인게임중독을 다음과 같이 정의하였다.

온라인게임중독이란 온라인게임 사용과 관련하여 금단과 내성을 보이며, 온라인게임 사용으로 인해 일상생활의 장애를 경험하는 상태를 말한다.

예컨대, 학생이 이전에는 한 시간의 온라인게임 사용으로 충분히 만족감을 얻었으나, 점점 더 사용시간이 증가하고 더 자극적인 게임내용을 통해서만 만족감을 느낄 수 있는 상태(내성)가 되며, 게임사용에 대한 제지나 일정시간 사용하지 못하면 불안해지고 짜증을 내는 양상(금단)을 보이면서 가족 간의 갈등이 증가하거나 학업성적이 저하되는 식으로 일상생활에서 장애가 발생하는 경우, 온라인게임중독으로 분류될 수 있다.

2. 온라인 게임중독의 원인

온라인게임의 중독을 이해하기 위해서는 온라인게임이 가지고 있는 매체의 특성과 사용자의 심리적인 특성이 어떻게 상호 작용하는 가를 파악해야 한다. 많은 사람들이 온라인게임에 재미를 느끼고 일시적으로 몰입한 경험을 가지고 있다. 이러한 점은 온

라인게임 자체적으로 사람을 끌어들이는 매력이 있기 때문이다. 그러나 게임을 즐기는 사람이 모두 중독에 빠지는 것은 아니며, 유독 게임중독에 잘 빠지는 사람이 있다. 이는 중독에 빠진 사람들이 가지고 있는 심리적인 욕구나 외부적인 상황들이 온라인게임이 가지고 있는 특성과 상호 작용하여 더욱 게임에 빠져들게 하기 때문이다. 이러한 관계를 이해하는 것이 효과적인 대처 프로그램을 제안하는 데 중요하다.

1) 온라인게임의 특성

(1) 온라인게임의 분류

게임의 종류를 구분하는데, 네트워크의 접속여부에 따라 오프라인 온라인 게임으로 분류가 된다. 오프라인 게임은 게이머가 혼자서 게임기나 컴퓨터를 상대로 즐기는 게임으로서 아케이드 게임, 비디오게임, PC게임 등이 있다(이종원, 2003). 반면 온라인 게임은 컴퓨터나 모바일 기기를 활용하여 인터넷이나 네트워크에 접속하여 즐기는 게임을 총칭한다. 또한 사용자의 인터페이스의 관점에서 구분한다면, 게이머 혼자서 즐기는 싱글 플레이게임(Single play Game)으로 게이머가 혼자서 게임 개발자가 설정한 스토리를 따라가는 형식으로 만들어져있다. 국내에서는 ‘프린세스메이커’ 같은 육성 시뮬레이션 게임이나, ‘삼국지’ 같은 전략 시뮬레이션 게임, 그리고 ‘하프 라이프’ 와 같은 액션게임이 이 분류에 속한다.

싱글플레이 게임의 변형으로 2인 이상의 게이머가 서로 경쟁하거나 협력하여 즐기는 멀티플레이 게임이 있다. 기존의 싱글플레이 게임은 컴퓨터에 저장된 프로그램을 상대로 했기 때문에

게임이 익숙해질수록 예측이 가능했던 반면, 실제 인간들을 대상으로 하는 멀티플레이 게임은 언제나 새로운 반응과 결과를 기대할 수 있다는 면에서 게이머가 더욱 오랫동안 게임에 몰입할 수 있게 만든다. 대표적인 멀티플레이 게임으로는 ‘스타크래프트’ 나 ‘파이널판타지’ 등이 있다. 마지막으로 온라인롤플레이 게임은 다중사용자온라인 롤플레이게임(Massive Multiplayer Online Role Playing Game: MMORPG)이다. 이는 멀티플레이 게임과는 또 다른 형태의 게임이다. 게임개발자가 제공한 게임의 스토리와 환경을 사용하여 다수의 게이머가 게임을 재구성하는 특성이 있다. 즉, 동일한 게임설정이라 하더라도 게이머들의 집단역동에 따라 처음의 설정과 전혀 다른 게임이 만들어진다. 또한 게임이 게이머들에 의해 진행되므로 특정한 게이머가 게임을 하지 않더라도 상관없이 이야기는 계속 진행되며 변화한다. 게임 속의 세상은 한번의 승부로 결정되는 것이 아니라, 끊임없이 새로운 사건이 생기고 계속 적응해나가야 하는 지속적인 환경인 것이다.

최근 무선 인터넷망의 발달에 따라 게임이 다양화되고, 또한 게임사용에 있어서도 온·오프라인 간의 명확한 구분이 힘들다. 이종원과 연구진(2003)은 온라인 게임을 1) 인터넷 또는 네트워크에 접속을 전제로 하고, 2) 게임기나 PC와 같은 기계가 아닌 인간(단수, 혹은 복수)을 상대로 하는 게임에 한정하여 정의하였다.

(2) 온라인게임의 특징

온라인게임이 전통적인 게임과 대비되는 것은 첫째, 가상현실을 바탕으로 게임이 수행된다는 점이다. 즉 게임을 위해서 특정한 서버에 접속하여 게임개발자가 구축한 게임 속 가상현실의

세계에 참여하게 된다. 게임 속에서 캐릭터는 게이머의 분신이 되어 가상현실 속에서 새로운 인생을 살아가게 된다. “사람들은 멜로드라마를 꾸며 나가고, 그 안에서 세계와 객체들을 만들며 퍼즐을 풀고, 오락과 도구를 고안해 내고 위신과 권력을 놓고 경쟁하며 지혜를 얻고 복수를 하며 탐욕과 폭력의 충동에 빠진다”(Rheingold, 1994). 게임을 통해 가장 먼저 할 수 있는 일은 자신의 정체성을 변화시키는 것이다. 본인의 직업, 나이, 성까지도 변화시켜 현실세계와 전혀 다른 사람으로 행동할 수 있다. 또한 현실에서 이루지 못했던 일들을 게임 속에서 높은 레벨을 성취한다거나, 게임 속 돈을 많이 버는 방식으로 대리만족이 가능하다. 또한 현실에서 가보지 못했던 곳, 상상만으로 그치던 경험들을 실제로 해 볼 수 있다.

둘째로 상호작용성이다. 게임 안에서 게이머와 다른 게이머들과의 상호작용을 한다. 게임에 참여한 사람들과의 관계를 통해 더 큰 재미를 느낄 수 있다. 특히 게임 속 공동체 활동은 현실세계의 공동체와 유사한 속성을 가지고 있는데, 자기가 활동하는 서버를 근거로 공동체를 형성하고, 각기 공동체마다 규칙과 특성을 형성하여 공동체 구성원끼리 아이템과 정보를 공유하기도 한다. 심지어 온라인에서 자신의 캐릭터를 키워 다른 캐릭터와 사이버결혼을 하기도 한다(황상민, 2003).

셋째, 게임이 가지고 있는 개방성이다. 개방성이란 게임의 전개방식에 있어서 시간, 공간의 현실성이 주어지지만 게임의 수행과 진행의 과정이 미리 정해져 있는 것이 아니라 게이머의 참여와 수행에 따라 달라지며 변화한다는 의미이다(이종원, 2003).

넷째, 다기능성이다. 온라인게임을 하면서 단순히 게임뿐만 아니라 다양한 형태의 행위 등이 게임을 매개로 이루어진다. 게임을 하면서 다른 게이머와 채팅을 하거나 이메일을 주고받으면서

상호간의 커뮤니케이션이 가능해진다.

온라인게임의 중독성에 관한 논의는 지속되어 왔다. 위에서 설명한 온라인게임이 가지고 있는 특성을 바탕으로 셰리터클(1994)은 “지배력”이라는 속성이 사람들로 하여금 게임에 몰입하게 한다고 설명한다. 즉, 지배력(sense of control)이라는 것은 개인의 발달에 있어 중요한 역할을 수행한다. 자신이 주변의 환경을 통제, 지배할 수 있다는 인식이 있어 자신을 긍정적으로 평가할 수 있게 하며, 자신 있는 태도로 생활을 꾸려나갈 수 있도록 도와준다. 그러나 시기적으로 환경에 의해 위협을 당하여, 자신의 지배력이 위축되는 경우에는 사람들은 자신이 구축해둔 세계(예, 사이버공간, 게임)로 숨어든다는 것이다. 그런데 자신의 지배력을 고양하고자 만들었던 공간에 갇히게 되는데, 온라인게임중독이 그 대표적인 경우라고 볼 수 있다.

2) 온라인게임중독과 심리적 요인의 영향

인터넷중독에 대한 관심은 미국의 임상심리학자 Kimberly Young이 인터넷채팅에 빠져 가정생활, 부부관계에 문제가 있는 내담자들을 상담하면서 기본 개념에 대한탐색을 시작했으며, Young자신도 인터넷중독이라는 용어를 사용하기보다는 인터넷의존이라는 용어를 사용했다. Young(1995)의 연구에 따르면 채팅이나 머드게임과 같은 대인간 상호작용 위주의 서비스를 사용하는 사용자들이 중독적인 인터넷사용에 빠져드는 것으로 나타났다. 이 연구의 결과가 암시하는 것은 인터넷이라는 매체 그 자체가 중독을 유발하기보다는, 대인간의 상호작용을 주로 하게 되는 인터넷의 특정 서비스에 몰입하게 될 때 중독적인 이용을 하게 된다는 사실이다.

우리나라에서도 인터넷 중독자들에 대해 연구가 진행되고 있

으며, 이에 대해 심리학적인 개입이 이루어지고 있다. 심리학 분야에서의 인터넷 중독에 대한 접근은 처음 송원영 연구(1998)에 의해서 이루어졌는데, 그 연구 결과 가상공간과 현실생활에서의 개인적 자기 효능감이 인터넷의 사용시간을 예측하는 유의미한 변인으로 설명하였다. 이는 현실과 가상공간에서의 자기효능감의 차이가 인터넷 사용의 증가를 가져오고 그 결과 인터넷 중독에 빠지게 된다고 보았다. 같은 시기에 윤재희(1998)는 인터넷 중독에 대해 인터넷 몰입자들과 비몰입자들 간에 각 척도 간에 변별되는 특성을 알아보려 하였다. 그 결과, 인터넷에 몰입하는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 더 우울하고 충동적이었는데 이는 인터넷에 몰입하는 집단이 그 특성에 있어서 그렇지 않은 집단과 구별되는 심리적인 특성이 존재하는 것을 시사한다. 황상민(2001)의 연구에서는 인터넷 중독으로 간주할 수 있는 집단이 표본 집단의 36%에 이르렀으며, 인터넷 비중독 집단에 비해 일상생활에서의 인터넷 의존성이 높게 나타났으며 기존의 연구에서 보여진 결과와 같이 인터넷 중독자라고 간주되어질 수 있는 사람들이 그렇지 않은 사람들에 비해 우울감, 고독감, 충동성이 높게 나타났다. 이는 미국의 Krout 등(1998)이 실시한 종단적 연구의 결과와 일치하는 것으로 일상생활에서 경험하는 고독이나 스트레스는 우울 수준에 별다른 영향을 미치지 않는으나 인터넷사용이 많은 사람들에게서 우울 수준이 증가하는 경향이 있다. 또한 인터넷중독자들은 과잉 일반화나, 개인적 문제를 과장시키거나 낮은 자아 존중감 때문에 생긴 부정적 사건에 대한 선택적 추론과 같은 인지의 오류를 경험한다(Young, 2000). 즉, 대부분 부정적인 상황에 대한 귀인을 실패하거나 실제 생활에서 높은 자기 처벌 및 낮은 자아 존중감을 가지고 있으며, 이러한 문제들로부터 도피하기 위하여 가상세계를 만들고 빠져든다는

것이다. 또한 인터넷중독자들은 문제해결 능력이 비 중독자들보다 더 낮다(고유진, 2001). 게임을 중독적으로 사용하는 집단의 경우 비 중독집단에 비해 문제지향과 문제해결 기술과 같은 전반적인 사회적 문제해결에 대해 더 부정적인 자기평가를 하고 있고, 실제 문제해결 상황에서 유능성이 떨어지는 것으로 드러났다 (이소영, 2000). 이러한 특성들이 인터넷중독자들이 실제생활에 잘 적응하지 못하고, 인터넷세계에 더욱 몰입할 수 있게 한다.

다른 사람과의 친밀성과 강한 유대가 없을 때 중독에 빠진다(Peel, 1997). 인터넷중독의 정도가 부모의 학력, 직업, 소득과는 별다른 관련을 나타내고 있지 않지만, 인터넷사용에 대한 부모의 태도와 인터넷중독 성향 점수와 관련이 있는 것으로 나타났다. 부모가 자녀의 인터넷사용에 부정적인 태도를 갖는 경우가 상관하지 않거나 긍정적인 태도를 갖는 경우에 비해 자녀들의 인터넷중독 성향 점수가 높게 나타났다(김청택 등, 2002). 또한 오익수(2003)의 연구에 따르면 초등학생이 인터넷중독에 빠지는 주된 원인은 일차적으로 인터넷을 중심으로 한 친구 관계의 영향이 가장 크다고 주장하였다. 즉 주위에 인터넷에 빠져 있는 친구가 많고, 친구 간에 인터넷에 대한 이야기를 많이 나눌수록 인터넷에 빠질 가능성이 높다는 것을 발견하였다.

온라인게임에 대한 연구를 살펴보면, 게임에 빠져드는 이유를 게임을 통한 대리만족과 중독에 빠지기 쉬운 개인의 특수한 심리적 특성에 기인한다고 본다(Young, 1998; Greenfield, 1999). 2001년 문화관광부에서 발표한 연구 결과를 보면, 청소년들이 게임이용을 통해 자신감과 집중력이 향상되고, 인터넷과 어학실력이 향상되는 긍정적인 경험을 하는 반면, 부모의 게임에 대해 부정적일수록 청소년들의 게임 사용 시간이 증가하고, 병리

적인 게임중독 증세가 증가하는 것으로 나타났다. 2003년 황상민이 진행한 연구에 따르면 게임중독을 보이는 사용자는 비중독자에 비해 반사회적 성향을 보이며, 게임지상주의적 가치관을 가지고 있으며 게임 내에서 더 많은 일탈하는 경향이 높은 것으로 나타났다. 또한 게임중독 수준이 높을수록 게임 속 공동체에 대한 소속감이 높은 것으로 나타났으며, 대부분의 인터넷 일반 사용자들은 온라인의 활동으로 인하여 오프라인의 활동에 지장을 받지 않는다는 보고를 한 반면 중독의 성향이 높은 사람일수록 온라인에서의 대인관계에 더 많은 의미를 부여하는 것으로 나타났다(이수진, 2004). 그러나 게임 중독 수준과 현실 대인관계와의 상호 영향에 대해서는 구체적인 연구가 필요하다.

3. 청소년의 심리사회적 특성과 온라인게임

1) 초등학교 4~6학년(11~13세)의 심리적, 발달기적 특성

초등학교 4~6학년(11~13세) 시절은 아동 후기에서 초기 청소년기로 이행하는 과도기적 시기에 속해 있다. 청소년 백서(1999)에 의하면 한국 남자들은 13세, 여자는 11세가 급성장 시기라고 한다. 이 시기에 급성장에 의해 신체 성장 및 생식 기능의 발달을 이루어 제 2차 성징이라고 하는 변화를 겪게 된다. 이성에 대한 호기심이 높아지고, 흥분이 잘 되며, 정서적으로는 불안한 마음과 동요가 쉽게 일어나며 수치심을 강하게 느낀다. 이 때의 아동들은 부모, 교사, 일반 사회에 대한 반항심을 나타내기 시작한다(정하성, 1995).

이 시기는 또한 인지능력이 최대로 발달하고 총력을 발휘하는 시기로, Piaget의 인지이론에 따르면 이들은 구체적 조작 사고에

서 형식적 조작 사고가 가능해진다. 이전에는 구체적 사고에 한정되어 있으나 점차 여러 가능성들을 생각하고, 논리적, 추상적 사고가 가능해 지며, 전제적 사고가 가능해져 가설을 통해 문제를 해결할 수 있게 된다.

사회성 측면에서 살펴보면, 이 시기에 아동이 경험하는 사회적 관계는 극적으로 넓어진다. Freud에 따르면 이 시기에 아동들은 친구에 대한 관심이 증가하며, Erikson 역시 이 시기에 인지적 사회적인 기술을 숙달하게 된다고 하였다. 친구 사귀기, 규칙에 따른 행동, 학교생활의 성과가 아동의 근면성과 열등감 발달시키는데 중요한 역할을 한다는 것이다. 또한 6학년에 해당되는 시기에는 새로운 자아정체감을 확립하는 것이 과제인데, 이 시기의 발달 양상에 따라 정체감 혹은 역할 혼미를 경험한다고 하였다 그러므로 이 시기 아동들의 과제는 또래집단을 형성하고 우정을 만들어 가며, 상대적으로 부모가 일방적 권위를 지니는 아동기의 애착관계에서 벗어나 상호성을 향상시키고 관계의 재협상이 이루어진다(Grotevant & Cooper, 1985). 또래 관계가 점차 중요해지면서 또래로부터 많은 영향을 받으며 성장하며, 또래 관계는 정서적 지지를 제공해 줄 수 있다. 이러한 관계를 통하여 자기 자신에 대해 새롭게 지각하고 타인과 상호 소통하는 방식을 획득하며, 집단에 대한 소속감 혹은 소외감을 발달시키게 된다. 학교에서 여러 활동을 통하여 자신의 능력에 대한 자아개념을 획득하게 되는데, 어떤 평가를 하게 되느냐에 따라 긍정적 혹은 부정적 성격을 형성하기도 한다(이학수, 2001). 마지막으로 이 시기부터 도덕성에서 내적 통제가 가능해지면서 특정 행동의 제지뿐 아니라 원칙적 추구 방식으로 발달하게 된다. 스스로 자신의 행동을 통제할 수 있는 능력을 기르게 되며, 자기 개념을 형성하는데 중요한 발달 단계에 놓이게 된다.

후기 학령기(초등학교 4~6학년) 발달 과정이 매우 복합적인 인지적 정서적 발달특성을 가짐에도 불구하고 아동의 온라인게임 중독에 대한 연구는 미진한 상황이다. 더욱이 이 연령대에 조기 개입하여 온라인게임 중독을 예방하기 위한 노력은 턱없이 부족하다. 후기 학령기 아동의 심리 발달적 특징을 이해하는 것은 이들의 인터넷게임 사용 행태를 다루는데 있어 필요한 부모 혹은 교사의 교육 지침을 제공하고, 온라인게임중독 예방 프로그램을 개발하는데 있어 좋은 아이디어를 제공할 수 있다. 즉, 후기 학령기의 아동-부모 관계의 양상은 아동의 온라인게임 사용 습관을 교육하는데 있어 일방적 지시보다는 아동과의 계약 및 협의가 무엇보다 중요하며, 보다 어린 아동에 비해 온라인게임 사용을 통제할 수 있도록 자기 강화 및 자기 통제를 훈련시키는 것 역시 온라인게임 중독 예방에 중요한 요인이 될 수 있음을 시사한다.

2) 청소년과 온라인게임에 관한 연구

청소년들은 인터넷 게임 속에서 ‘가상공간’을 갖는다. 이 가상공간 내의 개방성, 익명성, 쌍방향성 특성은 인터넷게임을 통해 청소년이 경험할 수 있는 환경이 무한하며, 점수 또한 무한정적이고 가상 세계에서 부작용 없이 위험한 일들을 마음껏 할 수 있도록 해준다. 나아가 어린 아동도 나이 많고 힘센 상대와 경쟁하고 이길 수 있게 되는 것이다(윤재희, 1999). 박영호와 김미경(2003)은 게임의 승부를 통해 아동이 현실에서 갖지 못한 힘을 느끼고 자신감을 갖게 되며, 실제로 자신에게 유능한 힘이 있다고 지각하게 되어 더욱 게임에 빠져들게 된다고 보았다.

가상공간에서 익명 혹은 가명으로 자신의 정체성을 숨긴 채 상

호작용이 이루어질 수 있기 때문에 실제공간에서는 대인관계에서 필수적인 타인의 입장을 이해하려고 노력할 필요가 없다. 따라서 오랜 시간 동안 가상공간을 통해 생활하게 되면, 타인을 배려하는 사회적 능력을 감소시킬 수 있고, 타인의 입장에 대한 감정이입을 바탕으로 해서 생기는 친사회적 행동성향을 약화시킬 가능성이 있다.

또한 가상공간에서 자신의 신분을 의도적으로 숨기거나(익명성), 자신이 원하는 대로 변형시킨 다수의 나를 만들어 상호작용하는 것이 가능하기 때문에 복합적 정체성이 생길 수 있다(황상민, 한규석, 1999). 이러한 복합적 정체성은 안정된 자아정체감을 형성하는데 방해요인이 될 수 있다.

온라인상에서는 친구를 사귀기도 쉽지만, 큰 부담 없이 관계를 쉽게 끊어 버릴 수 있기 때문에, 현실세계에서처럼 친구간의 강한 유대감과 신뢰를 형성하기 어렵다. 그로 인해 사회적 고립을 초래할 수 있게 된다. 또한 인터넷상에서는 모든 활동이 즉각적인 반응을 보인다. 이런 경우 성격이 기다리지 못하고 성급하고 충동적으로 변화할 가능성이 있고, 욕구 만족 지연이나, 자신의 욕구를 절제할 필요가 없는 상황이 되어 충동성을 조장할 수 있다. 또한 가상공간에 대한 지나친 몰입은 현실세계에서의 가족, 친구 및 다른 사람들과의 대인접촉이 줄어들게 하는 원인이 될 수 있다. 이렇게 인터넷 사용은 타인의 배려하는 사회적 능력을 감소시킬 수 있고, 사회적 고립과 충동성, 나아가 인터넷 중독 등에 빠질 수 있다는 단점이 있다.

최근 초등학교 고학년(5, 6학년)의 온라인게임중독과 심리적 특성간의 관계를 살펴본 연구에서도 이러한 특성들이 검증되었다. 친구관계에서의 대인불안이 높을수록 중독정도가 높은 경향이 나타났고, 직접적 공격성과 운동 충동성이 높을수록 중독정도

가 높게 나타났다. 특히 공격성과 충동성, 대인불안 중 공격성이 온라인게임중독에 가장 중요하게 영향을 주는 요인으로 나타났다(박영호, 김미경, 2003). 유사한 연구로 초등학교 4학년 아동을 대상으로 한 김춘경(1991)의 연구에서, 게임시간이 긴 아동이 활동성과 지배성, 충동성 점수가 높게 나타났다. 이춘재 등(1996)은 게임을 많이 하는 집단일수록 '화를 잘 내게 되고, 참을성이 없어지고, 게임을 안 할 때 불안감을 느끼게 된다' 고 하였으며, 이는 온라인게임이 정서에 미치는 영향을 암시한다.

반면 인터넷 사용을 통해 자신감이나 자기 효능감, 개방적이고 평등한 인간관계 등을 유지시킬 수 있는 가능성을 높일 수 있다는 장점이 있다. 현실에서 위축되고 실패경험으로 인해 좌절을 겪는 사람들이 온라인게임에서 승자가 되면서 성취감을 느끼고 자존감을 지킬 수 있다는 것이다. 하지만, 이러한 점 또한 사용자가 게임 혹은 가상공간에 더욱 몰입하게 되는 원인이 될 수 있어 악순환의 고리가 될 위험 소지가 있다.

최근 부모의 게임에 대한 인식이 자녀의 게임중독에 미치는 영향을 살펴본 연구결과 부모가 게임에 대한 이해가 높을수록 긍정적 영향이 크고, 부모의 PC이용능력이 떨어지고 게임에 대해 부정적으로 대할수록 게임사용의 부정적 영향이 강조되는 것으로 나타났다. 이는 청소년 게임사용에 있어서 부모와의 커뮤니케이션과 관계가 중요한 요인으로 작용한다는 사실을 보여주고 있으며 따라서 청소년의 게임사용에 있어 부모님의 지속적인 관심이 매우 중요하며, 이를 온라인게임중독 예방 및 치료에서 적극 활용되어야 함을 시사한다.

2004년 한국게임산업개발원에서 초중생을 대상으로 게임중독과 관련하여 심층면접을 실시한 결과, 게임중독을 예언하는 변인으로 현실회피욕구, 자아변화욕구, 감각추구 및 정보획득 욕구들

이 유의미하게 나타났다(장재홍 등, 2004). 이 연구에서 중학생의 경우 공격성, 가족간 부적응적 의사소통방식, 무망감등이 게임중독의 위험성을 가중시키는 것으로 설명하고 있다. 특이할만한 점은 게임에 대한 부모의 태도에 있어서 초등학생의 경우 중학생보다 좀 더 허용적이고, 자녀의 게임사용에 대해 별다른 위험을 감지하지 않고 있다는 것이다. 아동이 부모의 이러한 면을 잘 이용하고 있는 것으로 보이며 따라서 자녀의 게임사용시간이나 양에 대한 부모님의 지속적인 관심이 필요하다고 제안하였다.

3) 청소년의 온라인게임중독과 가족, 사회, 문화적 영향

20세기 후반부터 정보화 사회가 도래하면서 정부차원에서 정보 커뮤니케이션을 육성하기 시작하였고, 컴퓨터게임은 고부가가치를 창출하는 문화산업으로 정책적으로 장려되었으며, 21세기 수출 전략의 하나로 꼽히고 있다(송원임, 2001). 이렇듯 인터넷 게임은 컴퓨터의 보편화, 게임 프로그램 자체의 발전, 대안놀이의 부재 등으로 현재 단순히 아동의 놀이감 이상으로 대중 문화적인 현상으로 부상하고 있으며(엄미경, 2002). 과거 전자오락과는 다른 양상으로 청소년 문화에 큰 영향을 미치고 있다. 정부의 정책과 더불어, PC 방의 등장은 청소년의 인터넷게임문화를 급진적으로 확장, 형성시키는 하나의 큰 계기가 되었다고 할 수 있다. 실제로 서울지역 30여 개의 PC방 이용 청소년을 대상으로, 이용목적을 조사한 결과 단연 게임(74.6%)이나 채팅(11.4%)이 많은 것으로 보고 되었다(정순자, 2001). 소프트웨어의 발전과 기술의 발달로 인해 컴퓨터 게임은 다양하고 화려해졌으며, 감수성이 예민하고 호기심이 많은 청소년들에게 새로운 놀이문화로 자리 잡고 있음이 분명하다.

오늘날의 가족 구조 및 생활문화의 변화 역시 온라인게임중독에 중대한 영향을 미친 것으로 보인다. 오늘날 대부분의 가족은 핵가족으로 구성되어 있어 자녀들이 혼자 생활하는 시간이 많아졌다. 특히 산업화, 정보화 사회에 들어서면서 여성의 취업률이 증가하였고, 기혼여성의 취업을 지원하는 정책이 잇달아 발표되면서 기혼 여성의 취업률도 차츰 증가하면서 어머니가 직장생활을 하게 될 경우는 더욱 더 그러하다. 이로 인해 청소년들은 혼자 있게 되는 시간이 많게 되며, 가족간의 정서적 유대를 형성하기란 쉽지 않다. 더욱이 일반적인 경제적 여유로 인하여 주거환경이 개선됨으로서 자녀들은 대부분 그들 독자적인 방을 사용하고 있으며 나아가서는 그 방에서 자기 컴퓨터를 사용하면서 생활하고 있는 것이 오늘날 우리 사회의 청소년들이라 할 수 있다. 이와 같은 생활 패턴에서 오늘의 청소년들의 사고와 행동은 남을 배려하기보다는 이기적이며 자기중심적으로 변할 수밖에 없다. 이기적이며 자기중심적인 사고와 행동은 자기도취, 자기 희열에 빠질 수 있고, 이는 다시 인터넷 중독증 등에 빠질 수 있는 가능성이 커질 수 있다(장일순, 2000).

마지막으로, 입시위주의 교육 역시 인터넷 중독을 만들어내는 중요 요인이라 할 수 있다. 우리나라에서 입시전쟁은 이제 더 이상 중·고등학생들에게만 해당되는 일이 아니다. 조기입학, 조기 영어 학습, 해외연수 등 유치원, 초등학교 때부터 이미 입시를 위한 전초전을 치루고 있는 셈이다. 이러한 학습 분위기는 청소년들에게 심리적 압력 및 스트레스가 될 수밖에 없고, 학교에서조차 성적이 떨어지는 청소년들은 소외되기 마련이다. 그리고 오늘날 많은 학교에서 확산되고 있는 왕따 및 학교 폭력은 청소년들을 더욱 불안하고 초조하게 만들며, 심리적으로 합력과 좌절을 주게 된다. 따라서 이런 청소년들은 실제 학교생활에 적응하지

못하고, 게임이나 채팅 등에 몰입하여 인터넷 중독에 빠질 가능성이 그만큼 커진다.

그밖에 사회 문화적 요인으로서는 건전한 놀이 문화 및 가족과의 여가활동의 부족을 들 수 있다. 가족과의 교류가 작고, 학원 수강으로 늦게 귀가하는 등 일상에서 쉬이 지쳐 있으며, 스트레스를 해소하고 위로를 얻기 위한 가족간의 유대나 여가, 놀이 문화가 부족한 실정이다. 따라서 청소년들은 대안적 활동으로 인터넷에 빠져들게 되는 것이다. 또한 우리 사회는 적절한 통제력을 키워주는 양육 문화가 아니고, 외부적으로도 적절한 통제를 하지 못한다. 더욱이 통제력이 결핍되어 있는 청소년에게 이런 사회적 분위기는 인터넷의 자극적인 내용에 쉬이 노출할 기회를 주고, 중독의 문제로 발전할 가능성을 초래한다.

앞서 살펴본 가족, 사회, 문화적 이유로 인해 컴퓨터게임은 어린이들과 10대들이 좋아하는 대중오락으로 부상하고 있으며, 필수품이 되어 가고 있다. 따라서 우리는 아동의 인터넷게임 사용을 전면 금하는 것이 아니라 올바르게 사용할 수 있도록 유도하는 것이 아동의 지도에 있어 중요한 관건이라고 할 수 있다.

4. 온라인게임중독에 관한 기존 프로그램 연구

최근에 대두된 온라인게임중독은 아직 학술적인 연구가 미비하다. 기존에 인터넷 과다 사용을 위한 치료 프로그램들은 온라인과 오프라인에서 모두 이루어졌다. Young(2000)은 인터넷 사용에는 부정적인 요소 뿐 아니라 긍정적인 요소도 포함하고 있기 때문에 중독치료에서 전통적으로 사용되는 기법을 인터넷 중독치료에서는 사용할 수 없다고 보았다. 그가 고안한 인터넷중독 치료 프로그램은 인지행동적인 기술을 습득하고 사회적인 지지

체제를 갖도록 돕는데 초점을 두고 있다. 또한 그는 인터넷에 중독된 아이를 다루는 방법으로 1) 어머니와 아버지가 함께 통일된 입장을 견지해야한다. 2) 애정을 보여준다. 3) 인터넷 사용시간을 정한다. 4) 합리적인 규칙을 정한다. 5) 인터넷 이외의 다른 취미활동을 더 권장하도록 한다 등을 소개하였다. 그러나 이 프로그램이 비자발적인 청소년들을 대상으로 적합한지에 대한 효과가 검증되지 않았다.

Greenfield(1999)는 인터넷 중독 예방을 위한 청소년 지도 지침을 제안하였다. 여기서 그는 인터넷 사용목적을 구체화시키고 사용시간을 엄격히 제한하는 방법을 제시하고 있다. 이를 위해 사용목적을 종이에 적고, 컴퓨터 모니터 옆에 시계를 놓고 시간을 확인하며, 다른 누군가로 하여금 자신의 컴퓨터 사용을 지켜보게 하거나 또는 아예 컴퓨터를 다른 사람들이 볼 수 있는 거실 등에 위치시키는 방법 등을 들고 있다. 만약에 사용을 통제할 수 없다면 그냥 컴퓨터를 끄도록 권유하고 있다.

국내에서 장재홍, 유정이, 권해수 (2002)가 개발한 연구를 보면 인터넷중독을 미리 예견하고 방지하고자 하는 취지를 가지고, 중독과 관련 있는 핵심적인 요소와 위험에 빠질 수 있는 선행요소를 찾으려고 노력했다. 또한 인터넷중독의 보호요소(예-외부, 가족의 인터넷에 대한 긍정적지지, 자신의 목표나 희망감)를 중요한 부분으로 고려하여 포함시켰다. 결과적으로 인터넷과다사용 예방 프로그램을 개발 시에는 사용자의 대인관계 능력이나 부정적인 인지를 지적하면서, 인터넷과다사용의 위험성을 인식하고, 자신의 대처행동에 대한 이해를 높이고, 자신의 행동에 대한 통제감을 고양시키는 방향으로 내용을 구성하였다.

권희경과 권정혜(2002)는 인지행동치료 접근방식으로 인터넷 사용조절 프로그램을 개발하였다. 이 프로그램은 소집단을 대상

으로 총 6회기가 실시되며, 주요 내용은 인터넷중독에 대한 심리적교육, 인터넷사용에 대한 자기감찰, 자극통제법과 시간관리 기술의 훈련, 대안활동의 실행 및 긍정적 자기상 확립으로 되어 있다. 프로그램에 참가한 학생들과 통제집단에 속한 학생들을 비교해 보았을 때, 게임사용시간이 현저히 감소하였고 자아통제감은 통계적으로 유의하게 증가하였다. 또한 사후 관리를 통해 인터넷사용시간조절이 장시간 지속되었던 것으로 보고 되었다.

이형초(2001)는 게임중독경향성이 있는 청소년들을 위한 인지행동치료 프로그램을 개발하였다. 프로그램은 학생들을 대상으로 한 9회기와 부모교육 2회기를 포함하여 총 11회기로 구성되어 있으며, 주요 내용으로는 1) 게임행동에 대한 인식 및 인지적인 왜곡 수정하기, 2) 적절한 대안활동 찾기, 3) 자기통제력 증진하기, 4) 게임과 관련된 대인갈등해소하기, 5) 재발방지-위험상황에 대처하기가 포함되어 있다. 프로그램실시 결과 학생들의 게임사요시간이 현저히 줄어들었고, 교사와 학부모의 학생들의 평가도 긍정적으로 나타났다.

신현명(2001)은 인터넷(게임)중독이 자아존중감, 내적통제성, 자기효능감과 상관있음을 검토하여, 현실요법을 근간으로 삼아 자신의 장점과 내면세계를 살핌으로써 내적통제감과 만족감을 높일 수 있는 프로그램을 개발하였다. 프로그램의 내용은 인간의 기본욕구를 탐색하고, 자신의 문제점을 파악하여 해결점을 모색하고, 부정적인 선택을 긍정적으로 바꾸는 활동, 행동과 계획에 대한 자기 평가표를 작성하여 자신의 변화를 관찰할 수 있도록 하였다. 총8회기 프로그램 실시 이후, 고교생의 자아 존중감을 향상시키는 데 도움이 되었음을 발견하였다. 그러나 학생들의 인터넷(게임)사용시간 조절에 직접적으로 도움이 되었는가에 대해서는 보고하지 않았다.

복지와 사람들(2001)이 개발한 프로그램은 게임중독자들의 회복을 위한 재활 프로그램으로 중학생을 대상으로 위험집단에 있는 청소년들이 사회학습이론의 인지행동접근과 재발현상을 중점적으로 다루는 단기집단 프로그램이다. 청소년들의 참여를 유도하기 위한 집단 활동과 역할극 등을 통해 인터넷 사용에 따른 긍정적, 부정적 요소를 이해하고 올바른 사용을 유도하였다.

<표 II-1> 기존의 인터넷 과다사용 관련 프로그램 분석

구 분	프로그램 제작자	제작 연도	이론적 배경	충동성 조절	인터넷 기능 이해	자기 이해	인지 왜곡 수정	대인 관계 능력 개선	행동 평가	대처 행동/ 대안 행동
1	Young-Suler	2000	인지행동	O	O			O		
2	신현명	2000	현실요법	O		O	O		O	O
3	복지와 사람들	2001	인지행동		O			O	O	O
4	이형초	2001	인지행동	O			O	O		

한국정보문화진흥원(2003)이 발표한 프로그램은 중학생의 주요 문제로 부각하고 있는 인터넷중독예방 프로그램을 실시하여 과도한 인터넷사용행동에 대한 인식 및 인지적인 왜곡을 수정하고, 적절한 대안활동을 찾으며 재발방지를 위하여 위험상황에 효과적으로 대처하는 방법을 10회기에 걸쳐 교육하였다. 또한 학부모대상 교육을 2회기 포함하였다. (표 II-2, II-3 참조)

오익수와 김현희(2004)가 실시한 초등학교생을 대상으로 한 인터넷중독모형 개발 연구에 따르면 초등학교생의 인터넷중독 상담을 위해서는 인터넷사용 수준의 인식과 교사나 상담자와의 친

밀감을 형성하는 것이 중요하고 또래와의 지지체계를 형성하도록 대인관계 기술을 훈련하고, 자신의 행동을 목록으로 작성하여 자기관리법을 적용하도록 하는 방법이 효과적으로 증명되었다. (표 II-4 참조)

장재홍 등(2004)에 의해 개발된 초·중학생 게임중독예방프로그램은 게임중독위험성이 높은 학생들을 대상으로 학교현장에서 짧은 시간 내에 학생들의 적극적인 참여를 유도할 수 있는 활동과 학생들의 자발적인 참여를 촉진하는 활동 과제 중심으로 프로그램을 개발하였다. 초등학생을 대상으로 한 프로그램은 총 4회기로 구성되어 있으며, 주요 내용은 1) 시청각자료를 활용하여 게임중독의 위험성을 자각하고, 2) 자신의 게임사용 습관표를 작성하여 자신의 게임사용정도를 파악하고 사용시간을 조절하는 약속을 다지기, 3) 합리적인 자기대화방법을 익혀 자신의 게임사용을 적절히 조절하고, 과도하게 사용할 수 있는 유혹상황에서 효율적으로 대처방법 익히기, 4) 건강한 게임사용을 위해 해야 할 일과 자신의 목표를 확인하기 등이다.

<표 II - 2> 인터넷중독예방프로그램(한국정보문화진흥원)

단계	회기	주제	프로그램 내용
1단계 인터넷 바로 알고 유용하게 사용하기	1회기	인터넷 중독 및 나의 습관 확인하기	인터넷 중독에 대한 정보를 제공하고 자신의 인터넷 이용 습관 확인하기
	2회기	인터넷 사용의 장, 단점 확인하기	인터넷 사용시 문제점과 장점 확인하고 스스로 조절하기 어려운 상황 알아보기
	3회기	올바른 인터넷 사용법 토론하기	유용한 인터넷 사이트 확인하고 건전한 이용방법 토론하기, 친구를 도와주는 방법 논의하기
	4회기	네티켓에 대해 학습하고 올바른 사용현장 만들기	인터넷 사용 영역에 따른 네티켓과 대처방안 학습하고 모둠별 활동을 통하여 종합적인 사용현장 만들기
	5회기	인터넷 사용과 관련된 생각 수정하기	인터넷을 조절하는 방법과 유혹에 빠지도록 하는 생각과 대안생각 확인하기
2단계 인터넷과 관련된 심리적인 문제	6회기	온라인, 오프라인 대인관계 증진하기	온라인 오프라인 대인관계 특성 비교하고, 원만한 대인관계를 유지할 수 있는 방법 학습하기
	7회기	인터넷과 더불어 유익한 시간관리 방법을 알아보기	인터넷을 생활에 적절하게 사용하고 전반적인 시간사용에 대해 확인하고 효과적인 시간사용에 대해 배운다
	8회기	스트레스 관리하기	인터넷 사용과 관련된 스트레스에 대한 이해와 대처방안을 시연하기
3단계 즐거운 활동과 꿈 찾기	9회기	인터넷을 대체할 수 있는 즐거운 활동을 찾기	인터넷 이외에 즐거움을 줄 수 있는 대안활동에 대해 구체적으로 찾아보고 실행방안에 대해 토론하기
	10회기	자신의 긍정적인 모습과 꿈 실현화하기	각자 자신의 꿈을 확인하고 실현하기 위해 인생계획을 설정하여 각자의 미래를 분명하게 계획하도록 한다.

<표 II-3> 학부모를 위한 인터넷 중독 예방 교육 프로그램

회 기	목차	프로그램 내용
1 회 기	자녀와 인터넷 이해하기	프로그램에 대한 전반적인 안내 및 청소년 자녀를 이해하고 인터넷 중독에 대한 정보를 제공
2 회 기	인터넷 중독 유형별 대처 방법	인터넷 중독 유형에 관한 소개 및 가정에서의 적절한 대처 방법 안내

<표 II-4> 인터넷중독상담 모형개발(오익수와 김현희, 2004)

회 기	주 제	내 용
1 회 기	관계 형성 및 동기유발	자기소개-별명짓기, 'I am ground' 게임하기 (상대편 별명을 호칭하는 게임, 친근감 형성, 관심을 갖게함), 인터넷 장단점 알기, 인터넷 중독 소개하기, 인터넷 사용 실태 알아보기 자기 행동 관찰표 기록 요령 설명하기(한 주간 컴퓨터 사용에 관한 사항(사용시간, 사용내용, 부모님 태도 등)을 표에 기록함).
2 회 기	가족 지지체제 형성하기	부모교육, 행동 목록표 작성하기, 행동 목록표 작성 요령 설명하기, 숙제제시
3 회 기	스트레스 해결하기	자극 통제하기, 스트레스 '빙고' 게임하기, 인터넷보다 즐거운 활동, 숙제 안내
4 회 기	소중한 나	격려 및 지지하기, 나도 CF 모델 자랑 주사위 던지기 게임
5 회 기	나의 인생 설계하기	나의 명함 만들기, 나의 꿈 실현 프로젝트
6 회 기	행동계약 및 자기관리하기	종합 평가하기, 행동 계약하기, 수료증 전달하기

Ⅲ. 온라인게임중독에 관한 실태조사

Ⅲ

1. 조사 개요
2. 결과

III. 온라인게임중독에 관한 실태조사

1. 조사 개요

1) 조사대상 및 내용

본 조사는 초등학교 학생의 온라인게임사용 양태와 중독실태를 알아보기 위한 목적으로 실시되었다. 조사의 대상은 서울의 2개 초등학교를 임의로 선정하여 4, 5, 6학년 학생들을 대상으로 자기보고식 설문을 집단으로 실시하였다. 또한 학생들의 자기보고식 응답의 한계를 극복하기 위하여, 응답한 학생의 부모님들에게 자녀들의 온라인게임사용 패턴, 온라인게임사용에 대한 태도와 과도한 게임사용이 일상생활에 미치는 영향에 대하여 조사하였다.

설문의 내용은 크게 네 가지 영역으로 구성되었다.

1) 일반적인 인터넷사용과 관련된 컴퓨터의 소유 여부, 인터넷 사용시간, 인터넷접속횟수, 주로 사용하는 인터넷활동 등 기초적인 문항들로 구성되었다. 2) 인터넷사용 중 온라인게임사용과 관련된 질문으로 게임사용시간, 주로 사용하는 게임, 게임의 매력, 게임을 통해서 배운 것, 레벨업의 목적 등 게임 내에서의 주된 활동과 청소년들의 생활에 있어서 게임이 가지는 의미를 파악하려는 문항들이었다. 3) 과도한 게임사용으로 인해 발생하는 중독문제에 대한 주관적인 자기 평가와 온라인게임중독 성향을 객관적으로 알아보기 위하여 인터넷 중독과 게임중독진단평가를 제공하였으며, 과도한 게임사용으로 인하여 일상생활에서 발생하는 부정적인 측면을 탐색하였다. 4) 현실생활과 초등학교 학생들의 온라인게임사용과의 관계성을 탐색하기 위하여, 일상생활의 구체

적인 영역(학교성적, 외모, 형제와의 관계, 부모와의 관계 등)과 자신의 생활 전반에 대해 느끼는 만족감을 측정하고, 부모님의 양육태도에 대한 질문으로 구성하였다.

이밖에 설문대상자의 인구학적 특성과 관련된 문항(부모의 직업, 학력, 결혼상태 등)들도 포함되었다.

2) 표본수집 및 조사방법

설문조사에 참가한 대상은 서울시내에 있는 초등학교 2개교를 임의로 선정하여 2004년 7월에 초등학교 4, 5, 6학년 학생을 대상으로 학급단위의 집단조사를 실시하였으며, 유사한 설문지를 설문조사에 응한 학생의 부모님에게 발송하여 작성한 후 수집하였다. 수거된 설문지는 학생 535명, 학부모 450명 총 985명이었다. 그러나 조사결과의 통계처리를 위하여 자료 정리 후 최종 분석에 사용된 응답은 학생 497명, 학부모 419명으로 총 897명으로 남자가 254명이고, 여자가 242명이며 성별 유의미한 차이가 없었다. 학년별로는 4학년 182명, 5학년 194명, 6학년이 120명이었다.

조사결과의 통계처리는 윈도우 SPSS 프로그램을 활용하여 기초적인 빈도분석, 교차분석, 일원변량분석 등으로 분석하였다.

3) 조사도구

(1) 인터넷중독진단척도 (40문항)

인터넷중독정도를 측정하기 위하여 김청택 외 (2002)가 개발한 한국형인터넷중독진단척도를 사용하였다. 본 척도는 게임, 채

팅 등 인터넷사용 전반에 대하여 총40문항으로 구성되어 있으며, 중독을 설명하는 금단, 내성, 일상생활장애, 가상관계지향성, 긍정적기대, 일탈행동, 현실구분장애 등 총 7개 요인으로 구분되어 있다. 특히 ‘인터넷을 한번 시작하면 생각했던 것보다 오래 사용한다’, ‘인터넷을 하다가 그만 두면 또 하고 싶다’ 등의 내성, ‘인터넷을 할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다’, ‘인터넷을 하고 있지 않을 때에도 인터넷에 대한 생각이 자꾸 떠오른다’ 등의 금단 그리고 ‘인터넷사용으로 인하여 생활이 불규칙해졌다’, ‘인터넷사용으로 학교 성적이 떨어졌다’ 등의 일상생활에서의 지장여부가 인터넷중독에 이르는 핵심적인 요인으로 간주되었다. 각 문항은 “1 = 전혀 그렇지 않다”에서 “4 = 항상 그렇다”에 이르는 4점 척도로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 중독의 경향성이 높음을 의미한다. 중독의 성향에 따른 집단 구분을 보면 총점 또는 금단, 내성, 일상생활장애요인의 점수에 따라 전문가의 도움을 필요로 하는 1) 게임중독사용자군, 아직 중독에 빠진 것은 아니지만 중독의 위험이 있는 2) 중독위험사용자군, 그리고 현재 바람직한 인터넷사용을 하고 있는 3) 일반사용자군 등 3개의 집단으로 구분된다. 2002년도 저자들이 보고한 척도의 신뢰도는 중고등학생, 초등학생 각각 .96이었으며, 사회적지지척도, 충동성척도, 외로움 척도를 이용한 타당성이 보고 되었다.

(2) 게임중독진단척도 (20문항)

인터넷사용 중 게임사용과 관련하여 이형초(2001)가 개발한 게임중독진단척도를 사용하였다. 게임중독진단척도는 게임사용으로 인해 발생하는 문제들에 대하여 총 25문항이며, “1 = 전혀 그렇지 않다”에서 “5 = 매우 그렇다”의 5점 척도로 구성되

어있다. 문제유형에 따라 ‘학업태도의 저하 및 부적응 행동’, ‘심리적인 몰입 및 집착’, ‘부정적인 정서경험 및 신체적 영향’, 그리고 ‘성격변화 및 대인관계 문제’ 등 4개의 하위 요인으로 분류된다. 저자가 보고한 문항의 내적타당도는 .93이며, 충동성, 자기통제력 척도, 외로움 척도와 상관을 통한 타당성을 보고하였다.

(3) K-CBCL 아동 청소년 행동평가 척도

부모가 4~17세 자녀들을 대상으로 다양한 적응 및 부적응 행동, 정서적 문제에 대해 평가하는 것으로, Achenbach가 개발한 것을 오경자, 이해련, 홍강의, 하은혜(1997)가 표준화하였다. 크게 사회능력 척도(사회성, 학업수행, 총 사회능력)와 문제행동 증후군 척도(위축, 신체증상, 우울/불안, 사회적미성숙, 사고의 문제, 주의집중문제, 비행, 공격성)로 구성되어 있으며, “1 = 최근에 전혀 해당되지 않음”에서 “3 = 정도가 심하다”의 3점 척도로 평가된다. 우리나라 실정에 맞게 번안하여 표준화작업을 한 내적 신뢰도(Cronbach's α)는 .62~.85로 나타났고, 평가자간 일치도(Pearson r)는 총 사회능력이 .52, 총 문제 행동이 .75로 나타났다. 본 연구에서는 문제행동 증후군 척도에 해당되는 문항들만 사용하였다.

(4) 아동이 지각한 부모 양육행동 척도

본 척도는 허묘연(2000)이 개발한 청소년이 지각한 부모양육 행동 척도 중 “감독” 하위척도와 이숙(1988)이 번안한 Schaefer의 부모의 양육행동 척도의 문항들로 구성하였으며,

부모양육행동척도는 온정적 양육행동과 거부-권위적 양육행동으로 나누었다. 각 문항의 응답은 “1 = 전혀 그렇지 않다”에서 “5 = 매우 그렇다”의 5점 척도로 평가되며, 점수가 높을수록 문항에 대한 긍정적인 반응을 의미한다.

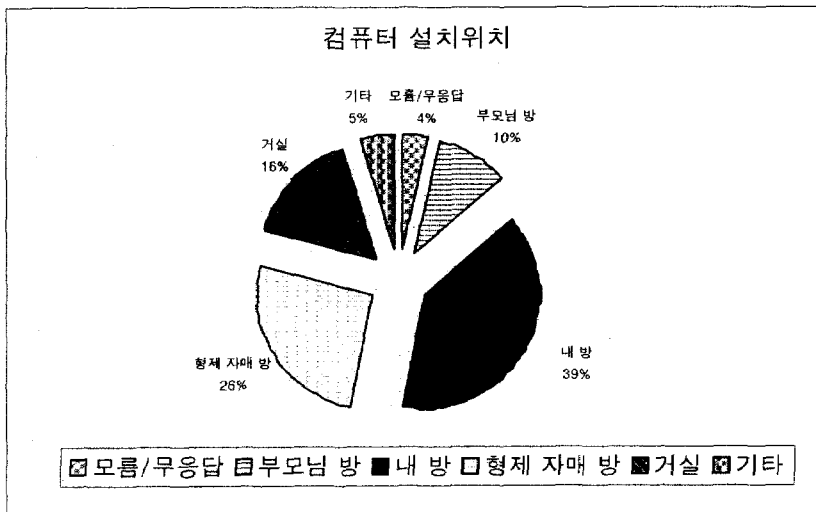
전현진(1997)의 연구에서 이 척도의 신뢰도는 온정적 양육행동의 경우 .85, 거부-권위주의적 양육행동의 경우 .87로 나타났다.

허묘연의 연구에서 신뢰도는 .73~.84 수준으로 나타났다

2. 결과

1) 인터넷일반 사용자사용 실태

온라인게임사용을 위한 기본 환경조건으로 컴퓨터를 포함한 제반 환경에 대하여 조사하였다. 우선 컴퓨터소유에 관한 질문에 97.2%가 소유하고 있다고 응답하였다. 또한 컴퓨터의 설치위치에 대한 질문에는 본인의 방에 설치되어 있다는 응답이 39.2%로 가장 많았으며, 형제자매 방이라는 응답은 26.2%, 거실이라는 응답은 16.3%이었다. 이는 청소년들이 언제든지 쉽게 컴퓨터 게임을 사용할 수 있는 환경임을 보여준다.



[그림 III-1] 컴퓨터 설치 위치

일일 평균 인터넷사용시간과 접속횟수를 묻는 질문에 '하루 1-2회'라는 응답이 64.2%로 가장 많았으며, '3-5회'라는 응답은 19.7%, '매일 접속하지 않는다'는 응답도 8.2%로 나타났다. 또한 남학생

이 여학생에 비해 인터넷에 더 자주 접속하는 것으로 나타났다. 하루에 ‘3-5회’ 라는 응답이 여학생은 15.3%인 반면, 남학생은 24%이었으며, ‘6회 이상’ 접속한다는 응답도 여학생이 2.1%인 반면 남학생은 5.9%로 나타났다. 학년에 따른 차이를 비교해보니, 4학년이 다른 학년에 비해 더 많이 접속하는 것으로 나타났다. (6회 이상 접속 : 4학년 4.9%, 5학년 3.6%, 6학년 3.3%).

인터넷 1회 접속 시 평균 사용하는 시간이 ‘2시간미만’ 이라는 응답이 전체의 70.4%로 가장 많았으며, ‘3시간이상’ 사용한다는 응답도 10.9%에 달했다. 남학생이 여학생에 비해 하루 3시간 이상 사용한다는 응답자가 더 많았으며(남 : 22.8%, 여 : 9.9%), 학년별 비교를 해보면 학년이 올라갈수록 사용시간이 증가하는 것으로 나타났다. (4학년 : 8.2%, 5학년 : 9.3%, 6학년 : 17.5%). 전문가들이 초등학생들에게 2시간 내외의 인터넷 사용시간을 권장하고 있는 현실에 비추어 볼 때, 24%정도의 학생들은 인터넷사용 시간 조절이 필요한 것으로 보인다.

<표 III-1> 일일 인터넷접속 횟수

단위 : 백분율(빈도)

구 분	성 별		전 체
	남자	여자	
0회	4.3(11)	12.0(29)	8.2(41)
1-2회	61.4(156)	67.4(163)	64.2(319)
3-5회	24.0(61)	15.3(37)	19.7(98)
6회 이상	5.9(15)	2.1(5)	4.0(20)
모름/무응답	4.3(11)	3.3(8)	3.8(19)
전 체	100.0(254)	100.0(242)	100.0(497)

<표 III-2> 하루 1회 평균 인터넷사용시간

단위 : 백분율(빈도)

구 분	성 별		전 체
	남자	여자	
30분미만	2.8(7)	6.2(15)	4.6(23)
30분-1시간미만	13.0(33)	28.5(69)	20.5(102)
1시간-2시간미만	48.4(123)	42.1(102)	45.3(225)
2시간-3시간미만	13.0(33)	13.2(32)	13.1(65)
3시간 이상	17.3(44)	4.1(10)	10.9(54)
모름/무응답	5.5(14)	5.8(14)	5.6(28)
전 체	100.0(254)	100.0(242)	100.0(497)

<표III-3> 게임 과다 사용

단위 : 백분율(빈도)

구 분	게임 과다 사용			전 체
	아니다	그렇다	모름/무응답	
게임중독	36.0(9)	60.0(15)	4.0(1)	100.0(25)
중독위험	50.8(32)	42.9(27)	6.3(4)	100.0(63)
일반 사용자	79.7(326)	14.9(61)	5.4(22)	100.0(409)
전 체	73.8(367)	20.7(103)	5.4(27)	100.0(497)

초등학생들이 어떤 용도로 인터넷을 사용하고 있는가를 묻는 질문에 ‘게임’이라는 응답이 90.9%(중복응답)으로 가장 많았으며, 그 다음이 ‘정보검색’으로 53.3%, ‘채팅’ 45%, ‘아바타

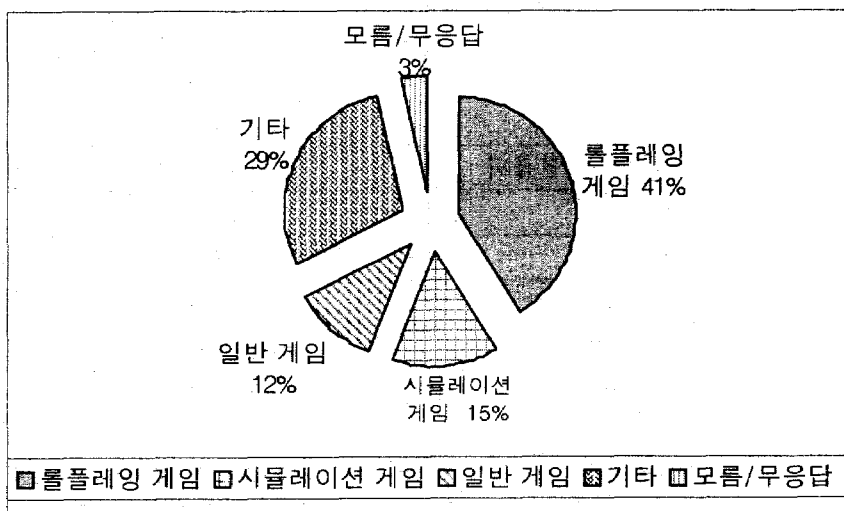
치장' 40%, '동호회나 홈페이지관리' 33.8%로 나타났다. 인터넷활동 1순위로 게임을 사용한다는 남학생이 여학생에 비해 2배 이상 많이 나타났으며 (남 : 80.7%, 여 : 34.7%), 여학생은 게임 외에 '채팅' 이나 '메신저' 사용이 많았고, '영화나 음악감상을 한다' 는 응답은 남학생의 4배에 가까웠다 (남 : 4.7%, 여 : 18.2%). 학년별 인터넷사용행동을 살펴보면, 학년이 낮을수록 게임을 사용한다는 응답이 많았으며 (4학년 : 61.7%, 5학년 : 58.2%, 6학년 : 53.3%), 6학년이 다른 학년에 비해 '동호회나 커뮤니티' (4학년 : 2.2%, 5학년 : 3.6%, 6학년 : 6.7%), '채팅' (4학년 : 3.3%, 5학년 : 2.6%, 6학년 : 11.7%), '메신저' (4학년 : 2.2%, 5학년 : 2.1%, 6학년 : 9.2%) 등의 관계지향적인 활동을 주로 하는 것으로 나타났다.

<표 III-4> 주로 사용하는 인터넷활동

자주 사용하는 인터넷 활동 (중복응답)	
웹서핑	3.6%
성인물사이트	1.6%
정보검색	53.3%
게임	90.9%
온라인쇼핑	5.0%
동호회 커뮤니티, 개인홈피	33.8%
채팅	45.1%
메신저	31.0%
MP3, 영화 다운로드	23.1%
아바타 치장	40.0%
이메일, 카드	54.1%
영화, 음악, 동영상 즐기기	72.6%
모름/무응답	45.7%

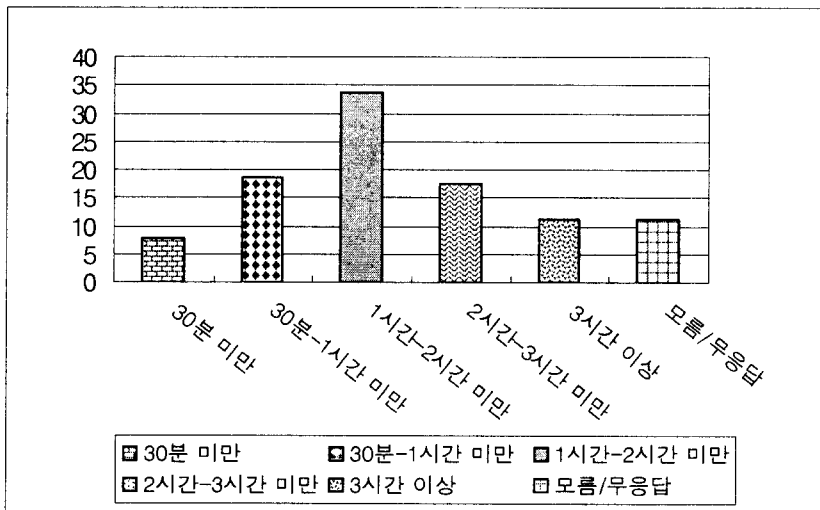
2) 온라인게임사용실태

자주 사용하는 온라인 게임의 종류를 묻는 질문에 게임 속에서 자신의 분신인 캐릭터를 만들어 스스로 이야기를 만들어 가는 롤플레이게임이 41.2%로 가장 많았으며, 그 다음으로 시뮬레이션 게임이 14.5%였고, 일반 사용자 캐주얼게임이 11.9%이었다. 응답 중에 '기타' 라는 응답이 29%에 달하였는데, 이는 제시된 게임의 명칭 외에 사용하는 게임에 대해서는 기타라고 응답한 경우가 많은 것으로 추측할 수 있다. 학년이 낮을수록 롤플레이 게임을 한다는 응답이 많았으며(4학년 : 44.3%, 5학년 : 42.8%, 6학년 : 34.2%), 6학년은 다른 학년에 비해 일반 캐주얼 게임을 많이 한다고 응답하였다(4학년 : 10.9%, 5학년 : 10.3%, 6학년 : 15.8%). 또한 한 달에 일정액을 지불하는 유료게임 사용여부를 묻는 질문에 '사용하지 않는다' 라는 응답이 전체의 92.4%이었다. 이처럼 대부분의 초·중학생들은 가정에서 유료 게임을 허락하지 않고 있으며, 대형 포털 사이트를 이용하거나 무료 게임을 주로 이용하고 있는 것을 알 수 있다.

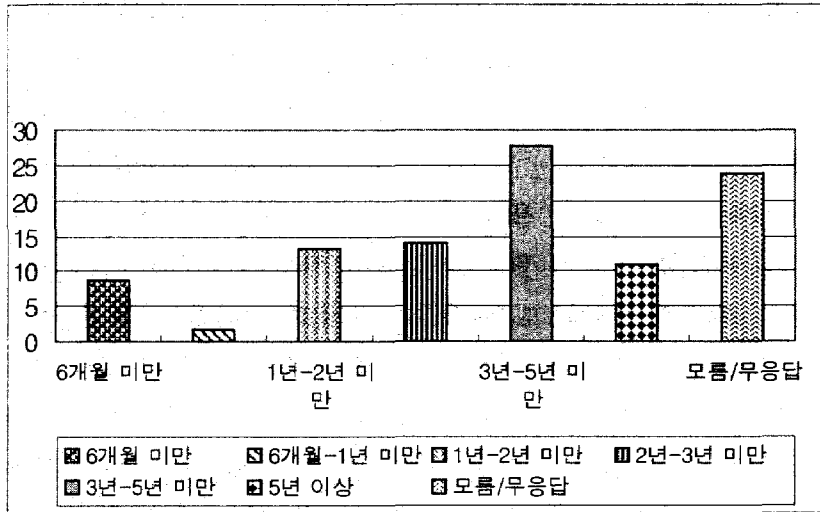


[그림 III-2] 사용하는 게임의 종류

가장 오래 게임을 한 시간에 대한 질문에 ‘3-5시간’이라는 응답이 전체의 25.2%로 가장 많았으며, ‘2-3시간’은 20.9%, ‘1-2시간’은 18.5% 그리고 ‘5-10시간’이라는 응답이 14.95이었고, ‘10시간 이상’ 게임을 사용했다는 응답은 4.6%에 이르렀다. 또한 학년이 높아질수록 ‘5시간 이상’ 게임을 사용한 경험이 있다는 응답이 많았다(4학년 : 11.5%, 5학년 : 20.1%, 6학년 : 29.2%). 그리고 게임을 사용한 기간을 묻는 질문에 ‘3-5년 미만’이라는 응답이 27.8%로 가장 많았으며, ‘1-2년 미만’과 ‘2-3년 미만’이라는 응답이 각각 13.3%였다. 본 결과에서 의미하는 것처럼, 학생들의 게임사용경험이 길어지고, 학년이 올라갈수록 사용시간도 늘어나는 추세를 보여주므로, 과도한 온라인게임으로 인한 문제가 심각해지기 전에 온라인게임중독에 관한 예방교육을 실시할 필요가 있다.

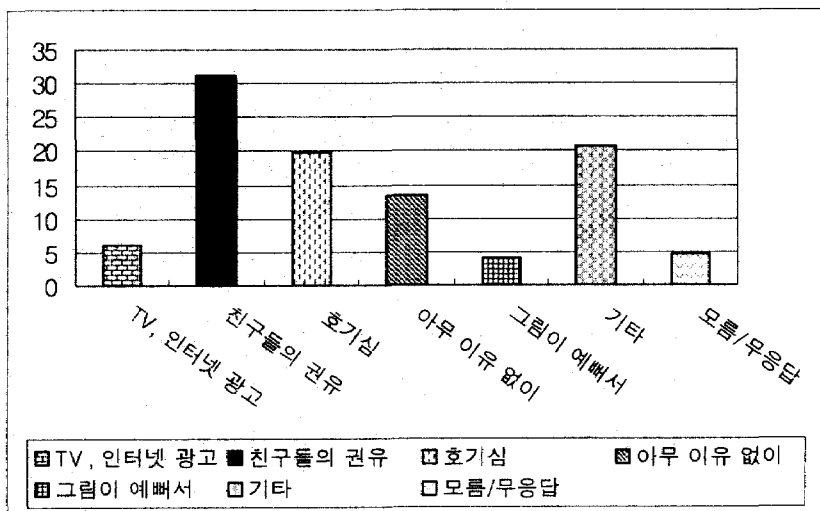


[그림 III-3] 가장 오래 게임 사용한 시간



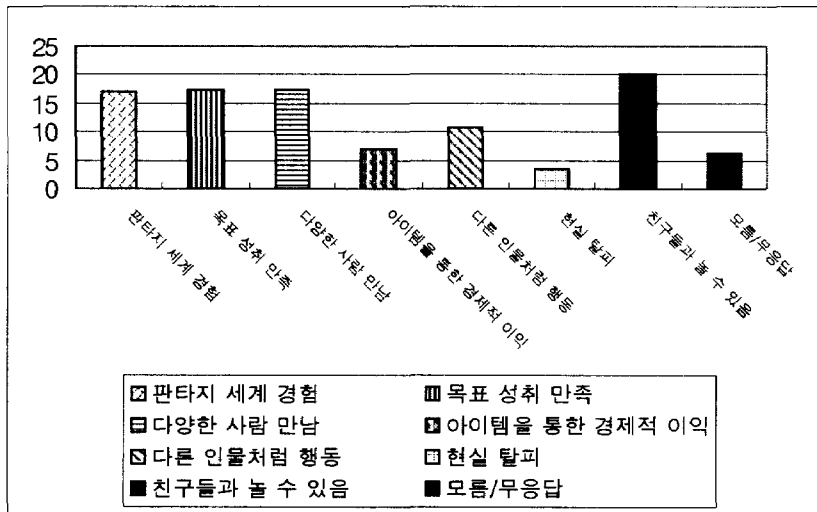
[그림 III-4] 게임사용기간

게임을 시작하게 된 계기를 묻는 질문에 '친구들의 권유'라는 응답이 31.2%로 가장 많았으며 '호기심'이라는 응답은 19.7%, '아무 이유 없이'라는 응답은 13.3%이었다. 게임의 선택에 있어서도 또래집단의 영향이 가장 큰 것으로 보인다.



[그림 III-5] 게임시작계기

학생들이 게임에 몰두하는 이유를 파악하기 위하여, 온라인 게임의 매력을 묻는 질문에 ‘친구들과 놀 수 있다’라는 응답이 전체의 20.3%, ‘목표성취만족’은 17.5%, ‘다양한 사람 만남’은 17.5%, ‘판타지세계경험’은 17.1%로 나타났다. 또한 게임 속에서 자신의 캐릭터를 이용하여 현재의 본인과 ‘다른 사람으로 행동할 수 있다’는 응답도 10.9%에 이르렀다. 그러나 학년에 따른 차이도 발견되었다. 학년이 올라갈수록 게임을 통한 목표성취가 중요하다는 응답이 많았다 (4학년 : 15.3%, 5학년 : 18.0%, 6학년 : 20.0%).

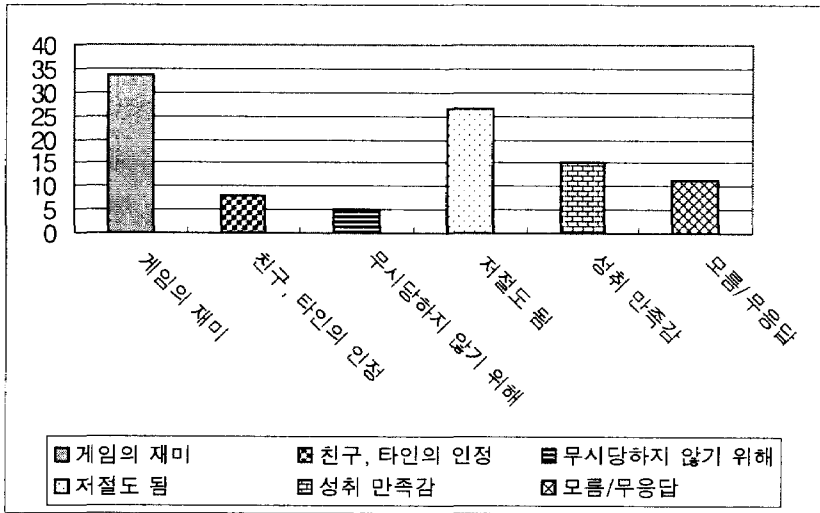


[그림 III-6] 온라인게임의 매력

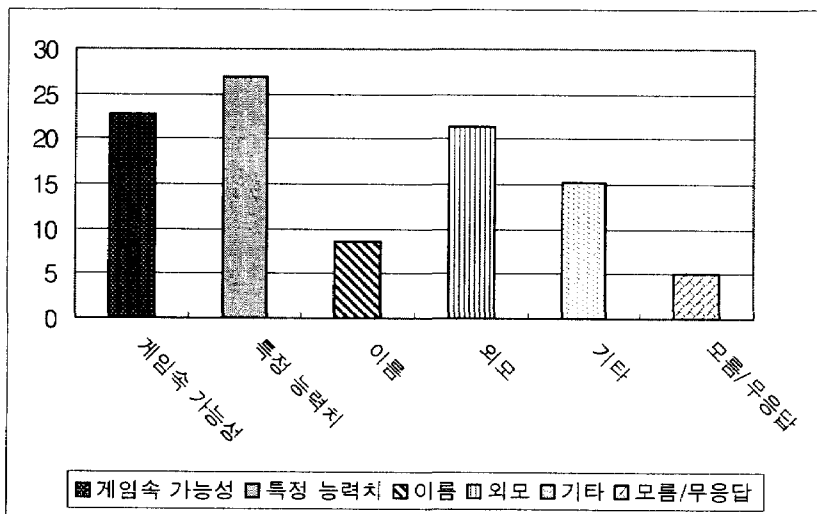
온라인게임에 청소년들이 몰두하게 되는 주요 원인이 레벨업이라고 한다. 그러나 어떤 목적을 가지고 게임을 사용하는가에 따라 레벨업을 하는 이유나 의미에 차이가 있을 수 있다. 게임에서 레벨업을 하는 목적을 묻는 질문에 ‘게임의 재미’라는 응답이 33.8%로 가장 많았고, 그 다음이 ‘게임을 하다보면 저절로 된다’라는 응답이 26.4%이었으며, ‘친구,

타인의 인정'이라는 응답은 8.2%, '다른 이들에게 무시당하지 않기 위해서'라는 이유는 5.2%이었다. 그리고 학년이 올라갈수록, 게임의 레벨업을 통한 '성취만족감' (4학년 : 14.8%, 5학년 : 14.9%, 6학년 : 15.8%)과 '친구와 다른 사람들의 인정' (4학년 : 5.5%, 5학년 : 9.3%, 6학년 : 10.8%)이 중요하다고 응답하였다.

또한 온라인게임에서 중요한 부분이 캐릭터이다. 즉 캐릭터가 현실의 분신이 되어 게임 내에서 활동하게 된다. 게임을 즐기기 위하여 캐릭터를 선정하는데 가장 신경 쓰는 부분이 무엇인냐는 질문에 '각자 캐릭터가 가질 수 있는 특정능력치'라는 응답이 27%로 가장 많았으며, 그 다음이 '게임 속에서 전투를 잘하거나, 마법을 잘 쓰거나 쉽게 회복을 할 수 있는 등의 가능성'이라는 응답이 22.7%, 그리고 '외모'라는 응답도 21.5%이었으며 '이름'이라는 응답도 8.5%로, 이 두 가지 특성은 캐릭터가 게임 내에서 활동을 하는데 직접적인 도움을 주는 요인이 아님에도 불구하고 사용자가 중요하게 생각하고 있는 부분이다. 이처럼 청소년들에게 게임이 단순한 놀이의 차원으로 그치는 것이 아니라, 다른 사람들과의 관계 속에서 발생하는 활동에 의미를 부여하고 있음을 알 수 있다.



[그림 III-7] 레벨업의 목적



[그림 III-8] 캐릭터에서 가장 신경 쓰는 부분

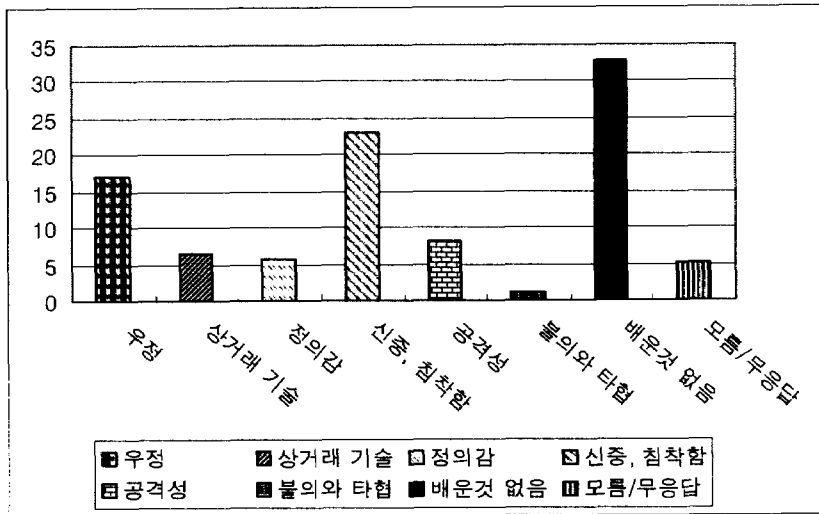
현실과 게임 속에서 구현되는 세계와의 상관성을 알아보기 위하여, 우선 현실과 게임 속의 윤리에 대하여 질문하였다. 현실과 게임

속에서 가장 나쁜 행동이라고 일컬어지는 행동이 무엇인지는 질문에 현실에서는 ‘살인’이라는 응답이 전체의 69%로 가장 많았으며, 그 다음이 ‘성희롱’이라는 응답이 14.9%, 법 위반, 욕설 등이 2.6% 정도였다. 반면 게임 속에서 가장 나쁜 행동으로는 ‘사이버성희롱’이 29.6%로 가장 많았으며, 그 다음이 ‘타인 아이디 해킹’ 27%, ‘불법프로그램 사용’ 12.7%, ‘사기’ 10%순서였다. 현실에서의 살인과 비슷한 개념으로 상대 캐릭터를 죽이는 ‘PK’가 가장 나쁜 행동이라는 응답은 1.8%에 불과하였다. 흥미로운 사실은 학년이 높을수록 ‘타인 아이디 해킹’이 나쁘다는 응답이 가장 많았으며 (4학년 : 23.0%, 5학년 : 24.7%, 6학년 : 36.7%), 반대로 ‘욕설’ (4학년 : 11.5%, 5학년 : 6.7%, 6학년 : 2.5%), ‘아이템절도’ (4학년 : 9.3%, 5학년 : 6.7%, 6학년 : 5.0%)가 나쁘다는 응답은 줄었다. 이러한 결과는 동일한 행동이라 하더라도 게임 속 공간과 현실에서는 다소 다르게 해석이 된다고 이해할 수 있으며, 학년이 올라갈수록 부당한 방법을 사용하여 타인에게 직접적으로 피해를 발생시킬 수 있는 문제 (예 - 타인 아이디 해킹, 불법프로그램 사용 등)를 더욱 비윤리적이라고 인식하고 있음을 알 수 있다.

<표 III-5> 현실과 게임 속에서의 가장 나쁜 행동

현실 속에서 가장 나쁜 행동		게임 속에서 가장 나쁜 행동	
절도	2.6%	아이템절도	7.2%
법 위반	3.6%	불법프로그램사용	12.7%
살인	69%	PK	1.8%
사기	2.2%	사기	10.7%
욕설	3.6%	욕설	7.4%
성희롱	14.9%	사이버성희롱	29.6%
		타인아이디해킹	27%
모름 / 무응답	4.0%	모름 / 무응답	3.6%

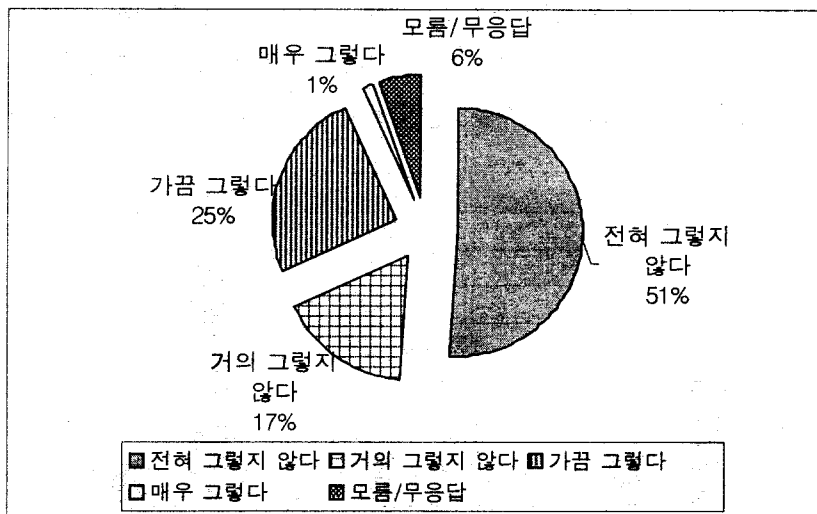
게임을 통해 배운 것이 무엇이라는 질문에 ‘배운 것이 없다’ 라는 응답이 32.8%로 가장 많았으며, 그 다음이 ‘신중함과 침착함’ 23.1%, ‘우정’ 이 17.1% 순서였다. 게임에 많은 시간을 몰입하고 있으며, 청소년들의 중요한 문화로 자리 잡고 있음에도 불구하고 ‘게임을 통해 배운 것이 없다’ 라는 응답은 앞으로 온라인게임을 개발 할 때 게임을 통한 재미만을 추구할 것이 아니라 게임내의 활동과 현실생활이 보다 생산적으로 연계성을 가질 수 있도록 고려하여야 하며, 또한 게임을 통해 학생들이 얻을 수 있는 긍정적인 효과를 높일 수 있는 체계적인 접근이 필요하다.



[그림 III-9] 게임을 통해 배운 것

또한 앞선 응답에서 보여 진 것처럼 게임을 통해 배운 것 중 ‘공격성’이라는 응답이 있었으며, 사회에서도 과도하게 게임을 사용함으로 발생하는 폭력사건들이 가끔 보도되고 있다. 이러한 측면을 알아보기 위하여, 게이머가 ‘게임 내에서처럼 현실에서도 해보고 싶은 욕구를 느끼는 가’ 라는 질문에 대해 응답자의 68%가

‘그렇지 않다’ 라고 응답하였고, 26.1%가 ‘가끔 혹은 매우 그렇다’ 라는 응답을 하였다. 게임과 현실공간에서의 상호 관계를 보다 잘 이해하기 위해서는 게임에서처럼 현실에서 재현욕구를 느끼는 사용자의 특성을 보다 잘 이해하고 이에 대응할 수 있는 방안을 모색해야 한다.



[그림 III-10] 현실재현욕구경험

3) 게임중독집단 비교

인터넷 사용 중에 과도하게 게임사용으로 인하여 게임에 대한 집착이 강해지고 일상생활에 지장이 있는 경우를 게임중독이라고 조작적으로 정의할 수 있다. 게임중독성향에 따른 게임사용자의 특성을 살펴보고, 게임사용과 일상생활과의 관계를 살펴보기 위하여 게임중독의 경향에 따라 집단을 구분하였다. 본 연구에서는 3가지 기준을 적용하여 게임중독집단을 구분하였다. 첫 번째 기준은 인터넷을 사용하는 1순위가 게임이라고 응답하였으며,

두 번째 본 설문에서 사용한 게임중독진단척도에서 상위 30% 내의 점수(29점 이상)에 해당하는 학생들을 대상으로 인터넷중독진단척도를 최종 적용하여 인터넷중독 경향성에 따라 게임중독, 중독위험집단으로 구분하였고, 위의 기준에 해당하지 않는 사용자들은 모두 일반 사용자집단에 포함하였다. 인터넷중독진단척도의 집단구분을 적용한 것은 진단척도가 국내 표준화를 통하여 통계적 안정성과 타당성을 확보하고 있기 때문이다(김청택 등, 2002). 게임중독척도와 인터넷중독진단척도간의 상관지수는 .78정도로 상당히 높은 관계성을 보이므로 두 척도가 유사한 내용을 측정하고 있다고 간주할 수 있다. 또한 게임중독척도의 경우 현재의 게임사용과 관련된 문항들로만 구성되어있는 반면, 인터넷중독진단척도를 적용할 경우 중독에 빠지게 되는 전구요인과 과도한 게임사용으로 인하여 중독에 빠진 사용자를 다각적으로 이해하는데 도움을 줄 수 있는 장점이 있기 때문이다.

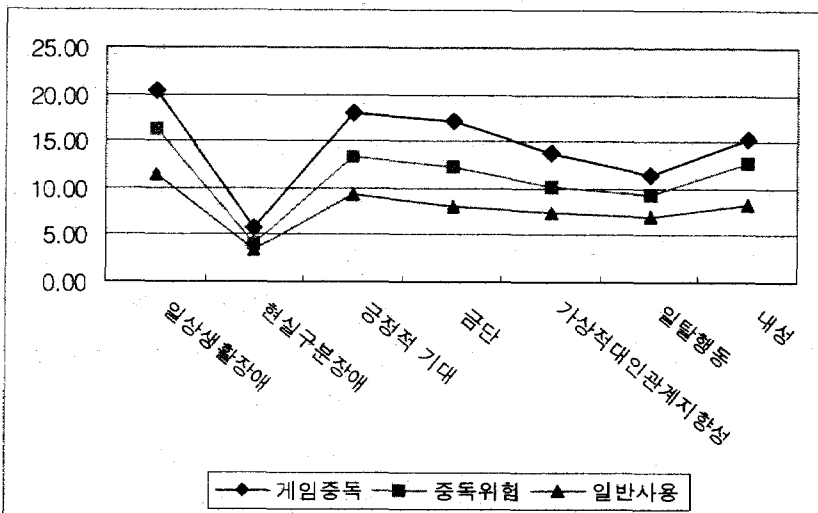
위의 기준을 따라 구분된 온라인게임사용자집단의 분포를 살펴보면, 중독집단으로 분류되는 사용자가 응답자의 5.0%, 중독의 위험성이 있는 위험사용자군이 12.7%, 그리고 일반 사용자가 83.3%에 달했다. 이러한 수치는 기존의 연구에서 보고된 수치보다 낮게 나타났는데, 이는 본 연구에서 엄격한 분류기준을 적용하였기 때문이다. 게임중독집단 구분에 관하여 엄격한 분류기준이 필요한 것은 온라인 게임이 청소년들의 문화와 놀이의 주요부분으로 자리를 잡고 있는 현 상황에서 게임사용 그 자체를 문제 삼기보다는 과도한 게임사용으로 발생하는 사회적, 심리적 상태를 보다 정확하게 이해할 필요가 있으며, 대상이 초등학생이므로 설문지 작성 시 주변의 부모님이나 교사의 태도에 영향을 받아 자신의 게임사용에 대한 응답이 왜곡되었을 가능성을 배제하고자 노력하였다.

표에서 보여주듯이 중독성향이 높은 집단이 인터넷중독진단척도와 게임중독진단척도의 모든 하위 요인에서 다른 집단보다 높은 점수를 보여주었다.

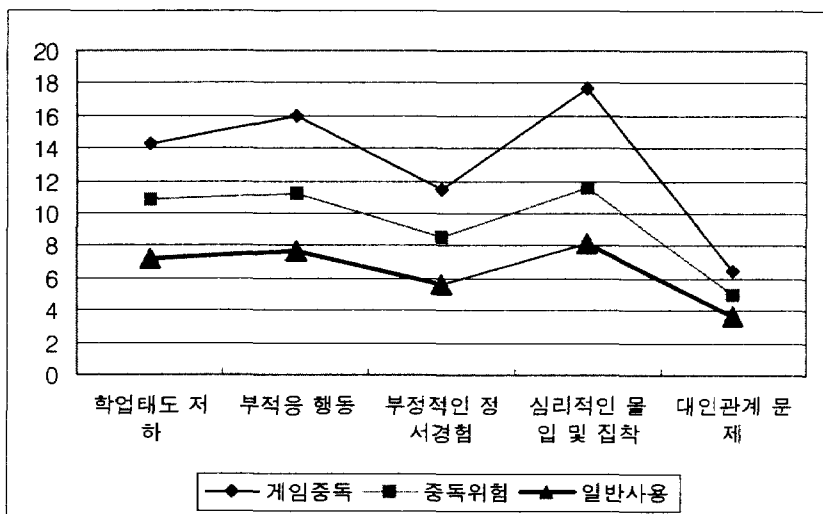
<표 III-6> 게임중독사용자집단 구분

단위 : 백분율

사용자군	남	여	전체
게임중독	8.7	1.2	5.0
중독위험	20.1	5.0	12.7
일반사용	71.3	93.8	83.3

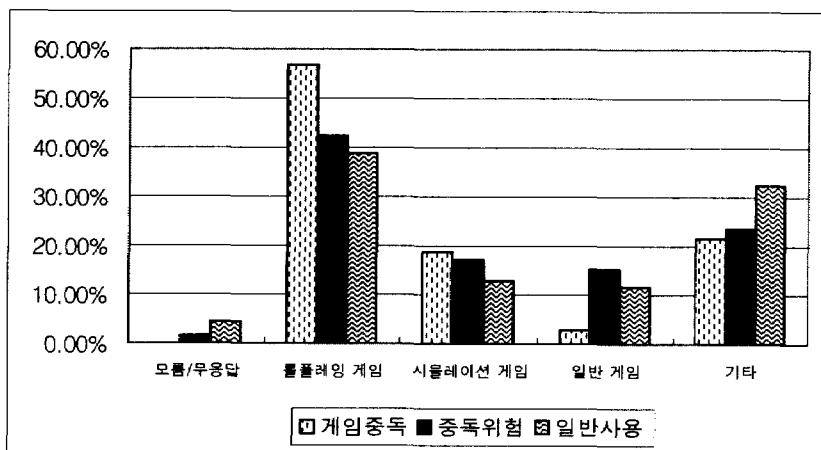


[그림 III-11] 중독집단별 인터넷중독 척도 요인별 점수



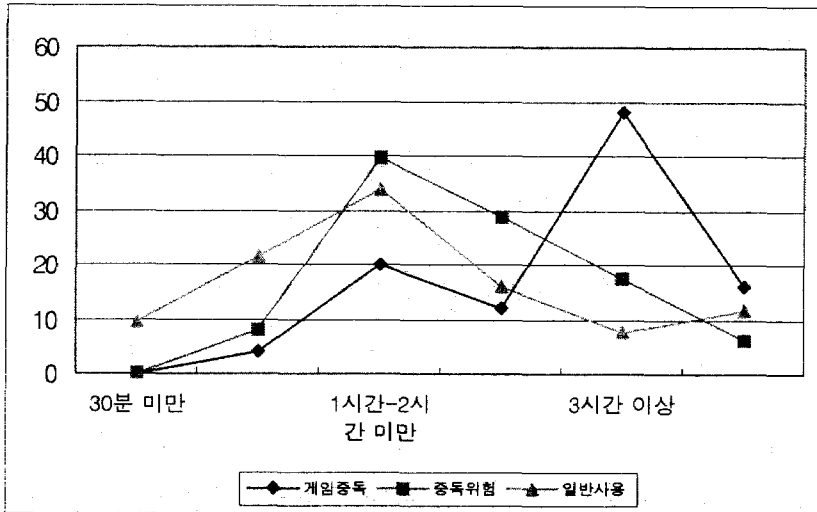
[그림 III-12] 중독집단별 게임중독 척도 요인별 점수

주로 사용하는 게임의 종류를 살펴보면, 게임중독집단과 중독위험 집단에서 롤플레이팅 게임이나 시뮬레이션게임을 한다는 응답이 일반 사용집단에 비해 많았다. 이러한 사실은 롤플레이팅게임이나 시뮬레이션게임을 다른 캐주얼게임에 비해 중독성향이 높은 것을 암시한다. 이러한 결과는 선행연구에서도 확인된 바 있다(장재홍 등, 2004).

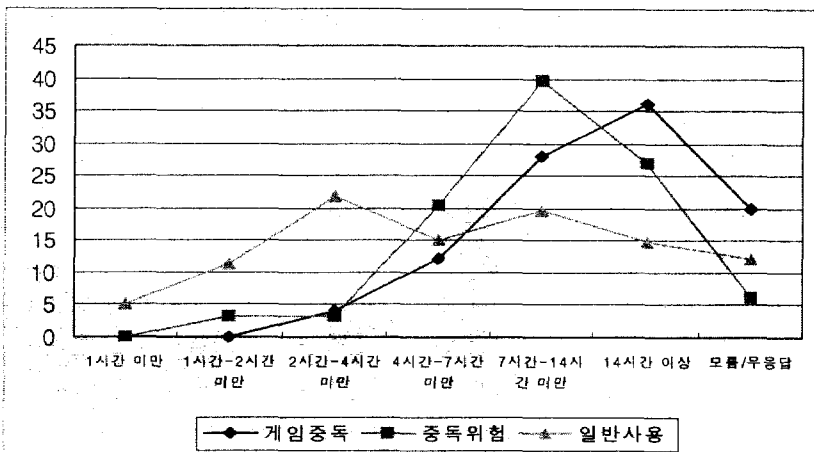


[그림 III-13] 중독 집단별 사용하는 게임 종류

게임사용행태를 살펴보면 하루 평균 게임사용시간이나, 일주일 사용시간에서 집단간 차이가 발생하였다. 즉 게임중독성향이 높을수록 더 많은 시간을 사용하는 것으로 나타났다 (하루 평균사용시간 : $\chi^2 = 62.698, p < .000$ / 일주일평균사용시간 : $\chi^2 = 48.160, p < .000$).

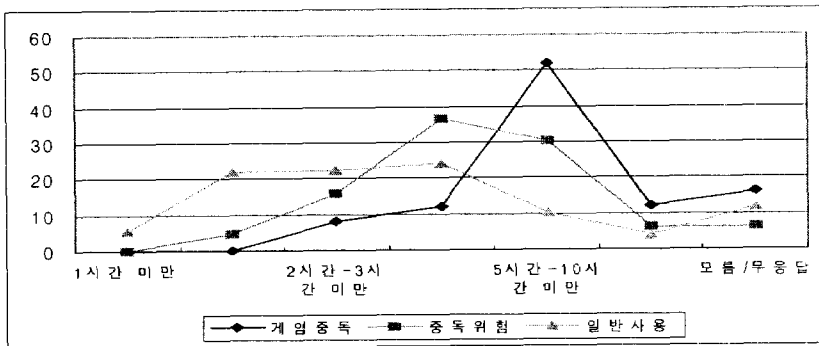


[그림 III-14] 하루 평균 사용시간



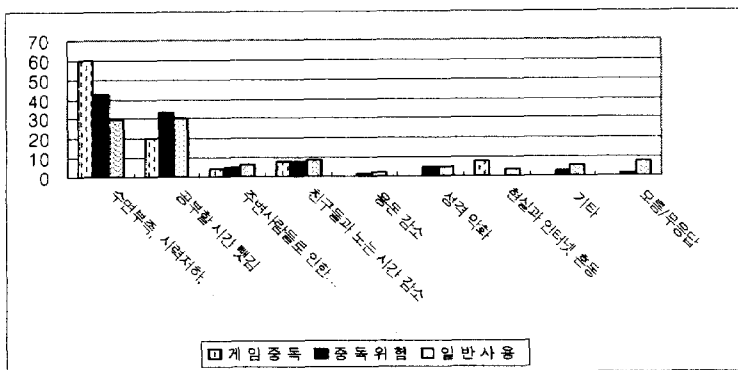
[그림 III-15] 일주일 평균 사용시간

또한 게임을 사용한 경험 중 가장 오래 사용한 시간에 대한 비교를 보면 게임중독성향이 높을수록 게임을 오래 사용하는 것으로 나타났는데, 5시간 이상 사용한 경험이 있다는 응답이 게임중독의 경우 64%로 위험집단(36.5%)나, 일반 사용자(14.2%)에 비해 상당히 높은 것으로 나타났다($\chi^2 = 71.258, p < .000$).



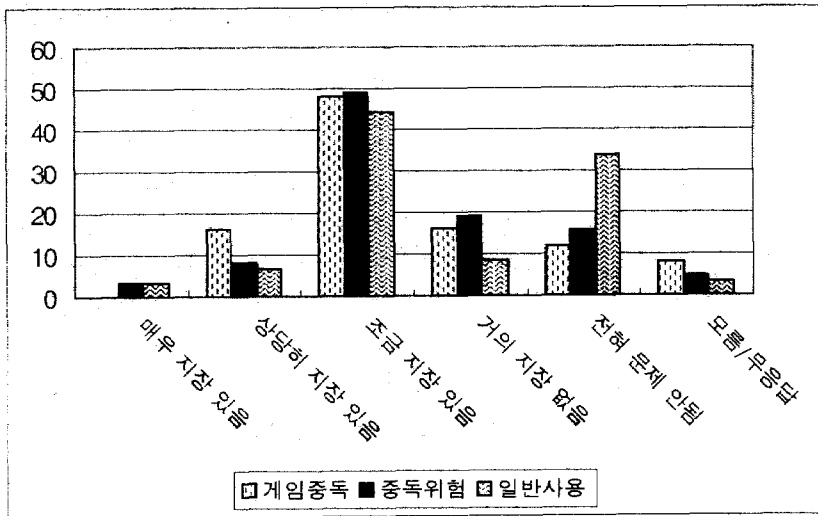
[그림 III-16] 가장 오래 게임을 한 시간

온라인게임으로 인해 발생하는 피해를 살펴보면 게임사용으로 인한 수면부족을 호소한 게임중독집단의 사용자가 60%인 반면, 중독위험 집단은 42.9%, 일반 사용자는 29.3%에 불과했다. 그 다음으로 많은 것은 '공부할 시간을 빼앗긴다'라는 응답은 일반 사용자가 30.6%, 중독위험사용자는 33.3%, 게임중독집단은 20.0%에 불과했다.



[그림 III-17] 과도한 게임사용으로 인한 지장

특히 게임사용으로 인하여 공부에 지장을 받느냐는 질문에 ‘지장이 있다’는 응답이 게임중독집단의 경우 64.0%인 반면, 중독위험사용자집단은 60.3%, 일반 사용자집단은 54.3%로 차이를 보였다($\chi^2 = 20.847$, $p < .02$).

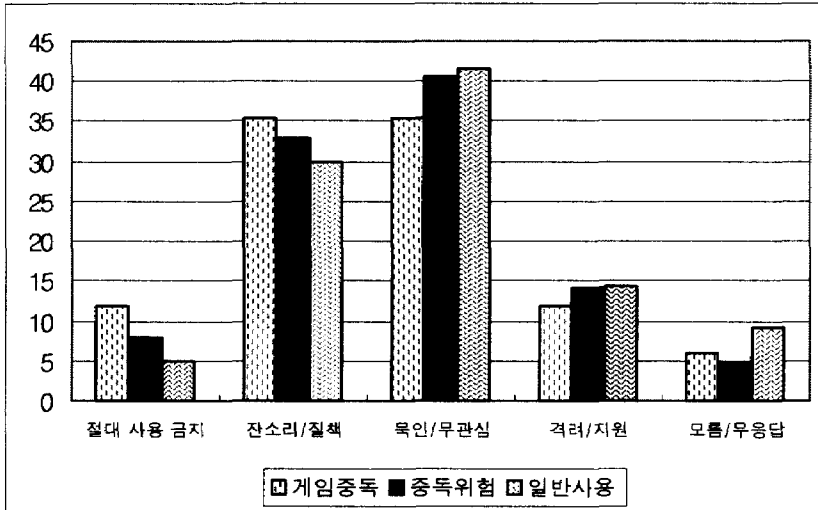


[그림 III-18] 과도한 게임 사용으로 인한 공부지장여부

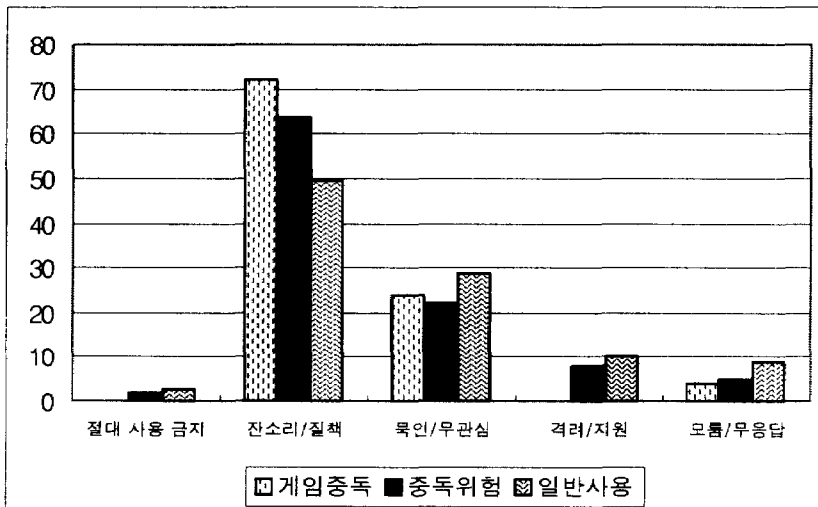
게임사용에 대한 부모님의 태도를 살펴보면, 아버지의 경우 ‘목인이나 무관심하다’는 응답이 가장 많았는데 게임중독집단은 36%, 중독위험집단은 36.5%, 일반사용집단은 42.3%이었다. ‘절대 사용 금지한다’는 응답이 게임중독의 경우 16%, 중독위험은 6.3%, 일반 사용자는 4.9%이었으며, 심한 잔소리나 질책을 한다는 응답은 게임중독집단의 경우 32%, 중독위험집단의 경우 41.3%, 일반사용집단은 28.6%이었다. 그러므로 게임중독자들의 아버지가 자녀의 게임사용에 대해 더욱 부정적인 태도를 가지고 있는 것으로 보인다.

어머니의 태도를 살펴보면, 아버지의 경우보다 더욱 부정적인 태도를 보여주는 것으로 나타났다. ‘잔소리나 질책’을 한다는 경우 게임

중독집단의 경우 72%이었으며, 중독위험집단은 63.5%, 일반 사용자는 49.4%였다. 그리고 인터넷사용에 대하여 '격려하고 지원 한다' 라는 응답은 일반사용집단의 경우 10%, 중독위험집단의 경우 7.9%이었다.

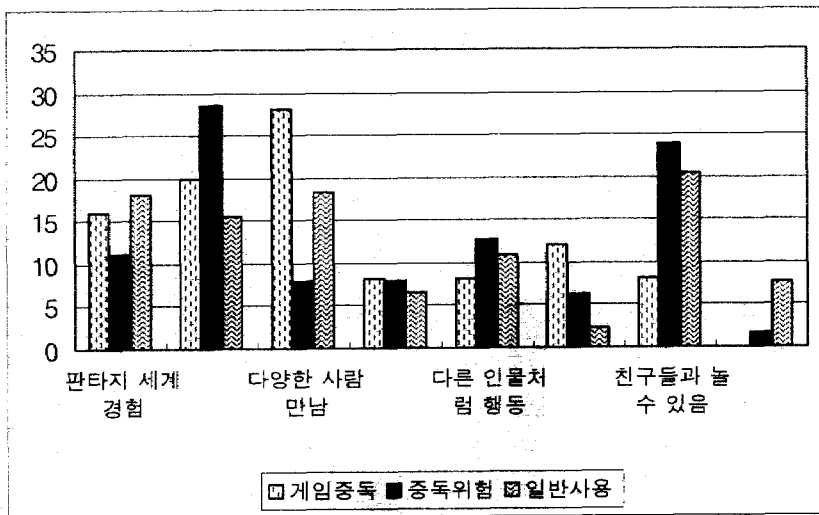


[그림 III-19] 인터넷사용에 대한 아버지의 태도



[그림 III-20] 인터넷사용에 대한 어머니의 태도

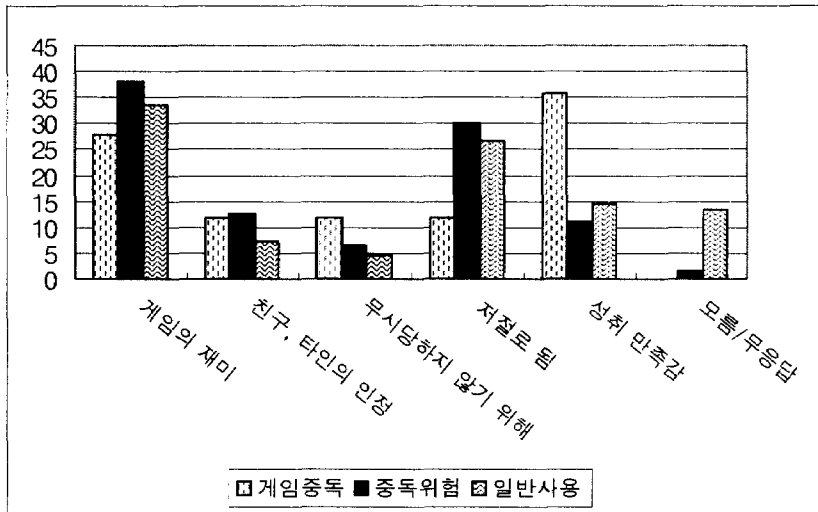
온라인게임에 빠져들게 되는 이유를 묻는 질문에 ‘다양한 사람과의 만남’이라는 응답이 게임중독집단의 경우 28%로 가장 많았으며, 중독위험집단의 경우 7.9%, 일반사용집단의 경우 18.3%였다. 또한 게임을 통한 목표성취를 통한 만족이라는 응답이 게임중독사용집단의 경우 20.0%, 중독위험집단은 28.6%, 일반사용집단은 15.6%였다. 반면 게임을 통해 판타지세계를 경험한다는 응답은 일반사용집단이 18.1%인 반면 게임중독사용집단이나 중독위험사용집단의 경우 각각 16%, 11.1%였다. 이러한 결과는 사용자에게 따라 게임을 통해 만족되는 욕구가 다르다는 사실을 알 수 있다($\chi^2 = 27.580, p < .016$).



[그림 III-21] 온라인게임의 매력

게임 내 레벨업을 하는 목적이 무엇인가를 묻는 질문에 세 집단 모두 ‘게임의 재미’라고 응답하였으며 (게임중독: 28%, 중독위험: 38.1%, 일반 사용: 33.5%), 레벨업을 통해 성취만족감을 느

긴다는 응답은 게임중독의 경우 36.1%로 중독위험이의 11.1%나 일반 사용집단의 14.4%보다 높았다 ($\chi^2 = 25.684, p < .004$).



[그림 III-22] 레벨업의 목적

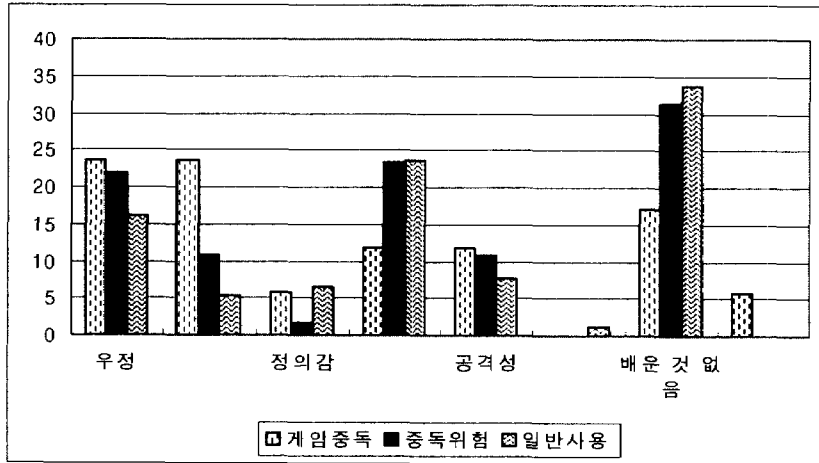
현실공간과 게임공간과의 상호관련성을 탐색하기 위하여, 게임 속에서 가장 나쁜 행위가 무엇인가를 묻는 질문에, 게임중독집단은 ‘아이템절도’라는 응답이 28.0%로 가장 많았는데, 이는 중독위험집단 6.3%, 일반사용집단 6.1%와 커다란 차이를 보였다. 중독위험사용집단의 경우 ‘타인 아이디 해킹’이라는 응답이 39.7%로 가장 많았고, 일반 사용자군의 경우 ‘사이버성희롱’이라는 응답이 32.5%에 이르렀다 ($\chi^2 = 33.245, p < .003$). 이러한 결과는 사용자집단에 따라 추구하는 이익이 다르고, 행동을 판단하는 윤리적 근거에 다소 차이가 있음을 보여준다. 또한 이러한 인식의 차이에 따라 직접적인 행동에서도 차이가 발생할 가능성이 높다.

<표 III-7> 게임에서 가장 나쁜 행동

단위 : 백분율

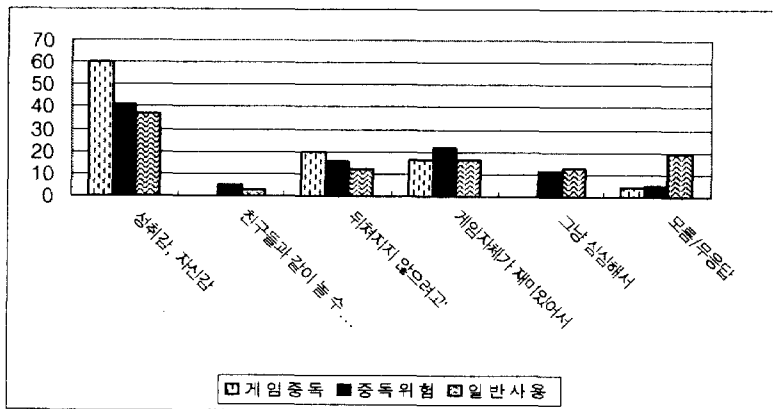
구 분	게임중독	중독위험	일반 사용
아이템절도	28.0	6.3	6.1
불법프로그램 이용	8.0	15.9	12.5
타인아이디 해킹	32.0	39.7	24.7
사기	16.0	11.1	10.3
욕설	0.0	6.3	8.1
성희롱	12.0	17.5	32.5
PK	0.0	0.0	2.2

게임을 통해 배운 것이 무엇이나 라고 묻는 질문에 대해, 중독집단의 경우 ‘우정’ 이 24%로 가장 많았으며, 그 다음이 ‘상거래’ 로 20.0%였다. 이는 중독위험집단이나 일반 사용집단과 차이를 보였다. 반면 일반 사용자집단의 경우 게임을 통해 신중함과 침착성을 배웠다는 응답이 24.4%로 게임중독집단의 16%나 중독위험집단의 17.5%보다 높았다. 그리고 ‘게임을 통해 배운 것이 없다’ 라는 응답도 게임중독집단은 16.0%으로 중독위험집단은 30.2%, 일반사용집단은 34.2%와 큰 차이를 보였다. 이렇듯 온라인게임을 하더라도 집단에 따라 게임사용 경험을 다르게 해석하는 것으로 나타났다.



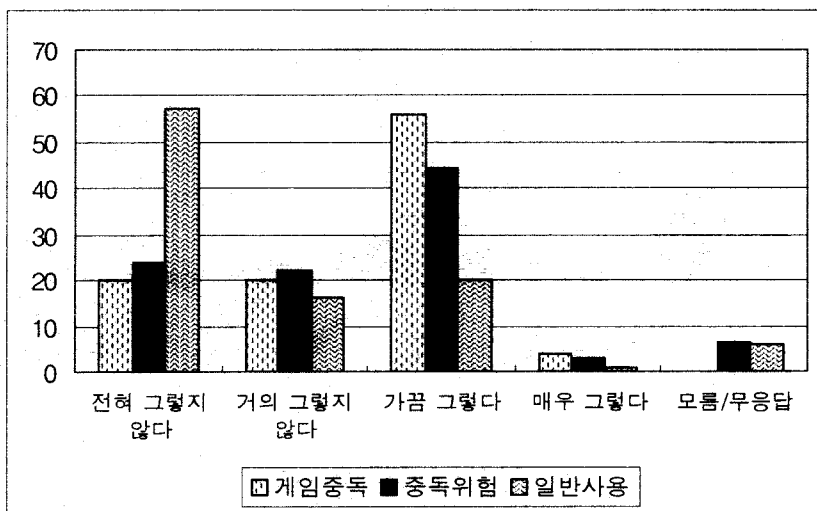
[그림 III-23] 게임을 통해 배운 것

게임을 하면서 아이템거래를 하게 되는 이유를 묻는 질문에 게임중독집단의 사용자는 아이템구입을 통해 본인의 성취감이나 자신감을 얻는다는 응답이 60%로 가장 많았으며 (중독위험: 41.3%, 일반 사용 36.7%), 다른 게이머에 뒤처지지 않으려고 한다는 응답이 20%로 중독위험(15.9%), 일반 사용(12.2%)에 비해 많았다 ($\chi^2 = 19.731, p < .032$).



[그림 III-24] 아이템구입 이유

게임 내에서의 활동처럼 현실에서 재현하고 싶은 욕구에 대해 게임중독집단의 경우 60%정도가 긍정적인 입장을 보였으며 이는 다른 집단과 커다란 차이를 보였다(중독위험 : 47.6%, 일반사용 : 20%) ($\chi^2 = 47.309, p < .000$). 즉, 게임중독성향이 높을수록 게임에서 하는 것처럼 현실에서 재현하고자 하는 욕구가 증가하는 것으로 보인다. 이는 게임중독성향이 높은 사용자들은 게임공간과 현실 공간 간에 심리적으로 더 긴밀하게 연결되어 있는 것으로 보이며, 심한 병리적인 경우에는 게임공간과 현실공간간의 혼동이 발생할 수 있음을 암시한다. 그러나 본 분석자료 만으로 게임중독성향이 현실재현욕구간의 일방적인 관계를 정의하기에는 한계가 있다. 과도한 게임사용으로 인하여 현실과의 구분이 흐려진다는 설명이 가능하기도 하며, 또한 게임과 현실공간을 혼동하는 성향을 가진 사용자가 게임중독에 더 쉽게 빠질 수 있다는 가설도 가능하므로 보다 세부적인 연구가 필요하다.



[그림 III-25] 현실재현욕구경험

게임중독성향과 일상생활에서 만족하는 정도를 살펴보면, 전반적으로 게임중독집단의 평균이 다른 집단에 비해 낮은 것으로 나타났다.

<표 III-8> 집단별 평균 및 표준편차

구 분		집 단 구 분			전 체
		게임중독	중독위험	일반사용	
선생님관계	평균	67.83	76.33	78.82	77.99
	표준편차	26.10	23.43	22.22	22.65
성적	평균	40.87	63.67	62.51	61.62
	표준편차	25.39	23.72	25.75	25.87
외모	평균	49.57	53.00	58.63	57.49
	표준편차	33.50	25.13	27.76	27.81
친구관계	평균	76.04	78.83	86.86	85.20
	표준편차	26.36	25.45	18.55	20.26
부모님관계	평균	83.18	92.00	93.01	92.43
	표준편차	15.85	15.38	15.55	15.65
형제관계	평균	65.50	81.72	84.66	83.46
	표준편차	29.64	21.29	23.08	23.46
생활전반	평균	69.09	71.50	79.09	77.68
	표준편차	24.09	22.76	21.27	21.77

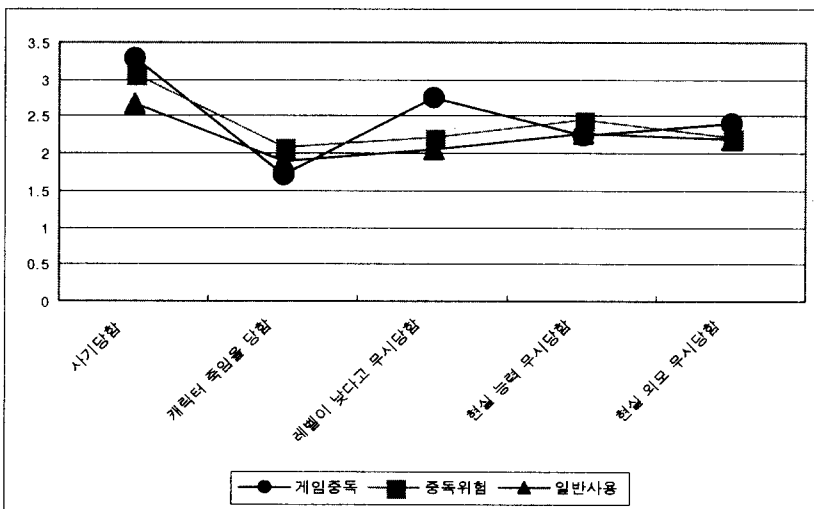
<표 III-9> 게임중독성향에 따른 생활만족도 변량분석표

구분	변산원	SS	df	MS	F	p
선생님관계	집단간	2816.92	2	1408.46	2.77	.064
	집단내	243931.00	479	509.25		
성적	집단간	10471.756	2	5253.88	8.06	.000
	집단내	310663.40	478	649.92		
외모	집단간	3170.02	2	1585.01	2.06	.129
	집단내	365617.40	475	769.72		
친구관계	집단간	6926.83	2	3463.41	8.71	.000
	집단내	190079.40	478	397.66		
부모님관계	집단간	2026.83	2	1013.41	4.19	.016
	집단내	114552.20	474	241.67		
형제관계	집단간	7175.79	2	3587.89	6.68	.001
	집단내	245428.30	457	537.04		
생활전반	집단간	4702.84	2	2351.42	5.04	.007
	집단내	221419.50	475	466.15		

게임을 하면서 경험하는 다양한 상황에서 느끼는 스트레스 정도에 대한 조사에 의하면, 게임 내에서 사기를 당했을 때 느끼는 스트레스에 대해 게임중독집단의 평균이 다른 집단에 비해 높았다. 또한 게임 내에서 다른 게이머에 의해 레벨이 낮다고 무시당했을 경우에 경험하는 스트레스에 대한 평균도 다른 집단에 비해 높았다.

<표 III-10> 스트레스 상황 집단별 평균 및 표준편차

구 분		집단구분			전체
		게임중독	중독위험	일반사용	
사기 당함	평균	3.38	3.16	2.63	2.74
	표준편차	0.92	0.97	1.11	1.11
캐릭터 죽임을 당함	평균	1.92	2.16	1.89	1.92
	표준편차	1.06	0.90	0.99	0.99
레벨이 낮다고 무시당함	평균	2.83	2.37	2.02	2.11
	표준편차	1.27	1.05	1.07	1.10
현실 능력 무시당함	평균	2.38	2.53	2.27	2.30
	표준편차	1.06	1.20	1.11	1.12
현실 외모 무시당함	평균	2.25	2.26	2.20	2.21
	표준편차	1.15	1.09	1.16	1.15



[그림 III-26] 집단별 평균

<표 III-11> 스트레스 상황에 대한 변량분석표

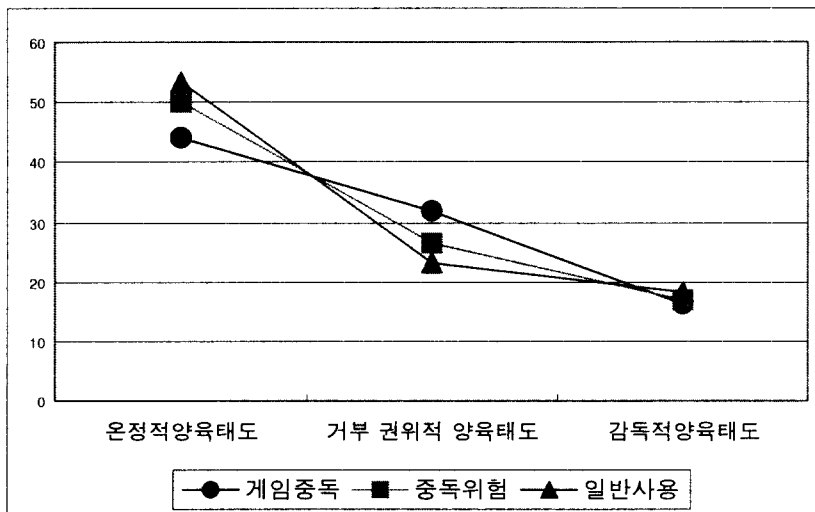
구 분	변산원	SS	df	MS	F	p
사기 당함	집단간	24.31	2	12.15	10.30	.000
	집단내	527.23	447	1.18		
캐릭터 죽임을 당함	집단간	3.65	2	1.83	1.88	.153
	집단내	432.62	446	0.97		
레벨이 낮다고 무시당함	집단간	19.16	2	9.58	8.23	.000
	집단내	512.42	440	1.17		
현실 능력 무시당함	집단간	3.48	2	1.74	1.40	.250
	집단내	550.38	440	1.25		
현실 외모 무시당함	집단간	.29	2	0.145	0.11	.896
	집단내	586.82	445	1.32		

게임중독성향과 가정에서 부모의 양육태도를 비교해 본 결과 게임중독집단에서 부모의 온정적 양육태도에 대한 평균 점수가 다른 집단에 비해 낮았으며, 중독성향이 낮을수록 부모님이 더욱 온정적인 양육태도를 가지고 있는 것으로 나타났다.

부모님의 거부, 권위적인 양육태도 점수를 비교해보았을 때, 게임중독성향이 높을수록 부모님이 더욱 거부적이거나 권위적인 것으로 나타났다. 또한 부모의 태도가 얼마나 자녀들의 생활을 잘 관리, 감독하는가를 살펴보았을 때, 게임중독집단의 부모님이 위험집단이나 일반 사용집단의 부모님에 비해 덜 감독적인 것으로 드러났다.

〈표 III-12〉 부모양육태도에 대한 집단별 평균 및 표준편차

구 분		집단구분			전체
		게임중독	중독위험	일반사용	
온정적 양육태도	평균	44.12	49.90	53.44	52.52
	표준편차	13.75	9.27	11.16	11.29
거부 권위적 양육태도	평균	31.92	26.68	23.37	24.22
	표준편차	13.28	9.56	9.58	9.99
감독	평균	16.32	17.01	18.24	17.98
	표준편차	4.34	4.19	4.65	4.61



[그림 III-27] 집단별 평균 : 부모양육태도

IV. 온라인게임중독 예방교육 프로그램 개발 및 효과성 검증

IV

1. 프로그램 개요
2. 프로그램 개발
3. 프로그램 효과성 검증

IV. 온라인게임중독 예방교육 프로그램 개발 및 효과성 검증

1. 프로그램 개요

과도한 온라인게임사용을 조절하고, 건전한 게임사용을 권장하기 위한 목적으로 프로그램을 개발하였다. 우선 많은 선행연구에서 보여준 것처럼 게임중독이 심각해지기 전에 초등학생을 대상으로 한 예방교육 프로그램 개발이 필요하며, 상황에 따라 과도한 게임사용으로 어려움을 겪고 있는 학생들을 소규모 집단으로 구성하여 보다 긴밀하고 심도 있게 운영할 수 있도록 내용으로 구성하였다. 학급을 단위로 프로그램이 진행될 경우에는 학급을 모둠으로 나누고, 프로그램의 지도자가 학급 전체를 총괄할 수 있도록 하였다. 과도한 게임사용자를 대상으로 할 경우에는 상담이나 청소년관련분야의 지식과 경험이 있는 전문 상담사가 소규모 학생들을 대상으로 필요에 따라 프로그램의 회기를 추가하여 진행할 수 있을 것이다. 프로그램은 참가한 학생들이 자신의 게임사용으로 인한 장단점을 인식하고, 자신의 기준에 따라 게임사용시간을 조절하려는 동기를 심어주는 것을 기본적인 목표로 설정하였다. 또한 게임사용조절에 대한 동기를 높이고, 온오프라인의 균형 있는 생활관리를 위하여 학생의 생활 일상생활에서의 대인관계를 향상할 수 있는 방법이나, 자신의 생활을 보다 효과적으로 관리할 수 있는 내용들을 추가하였다. 또한 프로그램 종결 시에는 과도한 게임사용에 빠질 수 있는 위험을 줄일 수 있는 방안을 모색하도록 하였다. 선행 연구를 바탕으로 연구진이 협의하여 프로그램의 내용을 구성하고, 구성된 내용은 온라인게임중독에 대한 지식이 있는 일선 초등학교 교사에서 서면 자문

을 받았다. 그리고 프로그램의 실제적인 효과성을 검증하기 위하여, 초등학생을 대상으로 프로그램을 실제로 진행하였다.

2. 프로그램 개발

1) 프로그램의 목표

본 연구진들은 국내외에 발표된 선행연구들을 바탕으로 과도한 게임사용과 관련 있는 특성과 요인들을 탐색하여, 게임중독에 빠질 수 있는 위험을 줄이고, 사용자 자신이 올바르게 게임을 사용할 수 있도록 조절 능력을 키워주는 방향으로 내용을 구성하였다. 그러므로 본 프로그램에서 추구하는 주요 목표는 1) 게임 과다사용으로 인해 발생하는 문제점과 게임중독의 위험성을 인식하고, 2) 반복적인 자기 동기화를 통하여 게임사용시간을 조절하고자 하였다. 이러한 목표를 성취하기 위하여 가정에서 부모와의 갈등을 효과적으로 해결할 수 있는 대인기술을 개발하고, 오프라인에서의 자신의 생활을 효과적으로 관리할 수 있는 기술을 학습하도록 하였다.

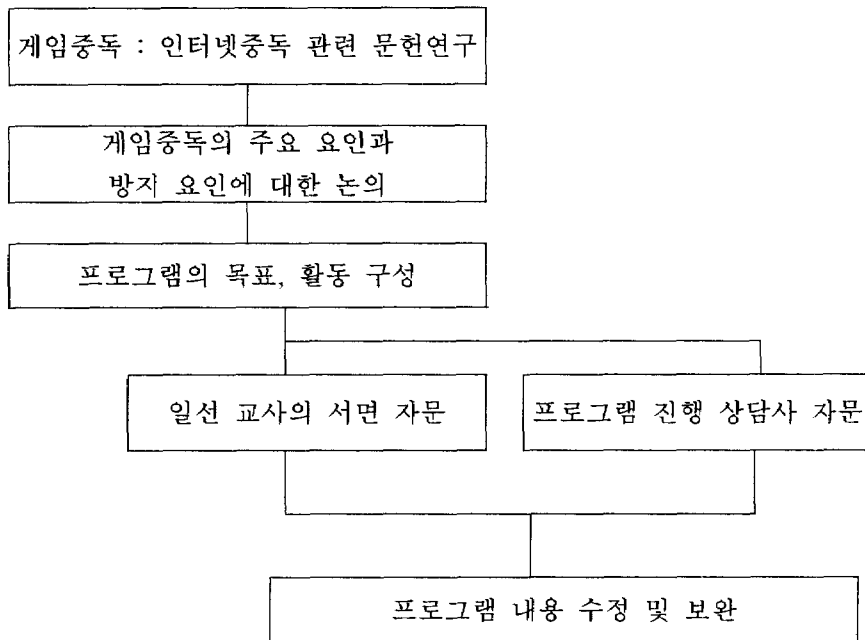
2) 프로그램의 대상

본 프로그램은 과도한 게임사용으로 문제가 심각해지기 이전에 중독을 예방하고 경미한 문제를 보이는 학생들을 지도할 수 있는 예방교육 프로그램이다. 일반적으로 학급 전체를 대상으로 프로그램을 진행할 수 있으며, 경우에 따라 게임사용으로 인해 어려움을 겪고 있는 학생들을 소규모 집단으로 구성하여 심층적

인 지도 자료로 활용이 가능하다. 그러나 게임사용으로 인해 어려움을 호소하는 학생들을 지도할 경우에는 적어도 심리상담의 원리 및 시행능력을 갖춘 일정자격 소지자에 의해 시행되어야 하며, 상담사의 필요에 따라 회기를 증가하여 진행할 수 있을 것이다. 최근 게임을 사용하는 연령층이 낮아지고, 문제가 심각해지기 전에 예방교육이 절실하다고 판단되는 초등학교 4-6학년을 대상으로 정하였다. 또한 서면 과제확인이나 참여 활동을 통하여 학부모의 참여도를 높이려고 노력하였다.

3) 프로그램의 개발 과정

프로그램 개발 진행과정은 아래의 그림과 같다.



[그림 IV-1] 프로그램 개발 과정

4) 프로그램의 주요 내용

프로그램은 총 6회기로 구성하였고, 초등학교 현장에 적합하도록 한 회기를 수업시간 40분을 기준으로 40 - 60분 안에 마무리할 수 있도록 시간을 배분하였다. 프로그램에 참여하는 학생들의 참여 동기를 높이기 위하여, 모듈별 활동을 주 내용으로 구성하여 모듈내의 구성원간의 협력을 높이고 흥미를 이끌어낼 수 있도록 하였으며, 지속적인 자기 관리를 습관화 하기위하여 매회기마다 과제를 제시하였다. 모든 회기는 1) 도입활동과 2) 지난회기의 과제확인을 하고, 3) 종료 시에 과제제시와 마무리를 공통적으로 구성하였다. 회기별 주요 내용을 살펴보면, 1회기에서는 프로그램 참여를 위한 동기유발과 프로그램의 목표 인식이 중요한 목표이며, 이를 성취하기 위한 활동으로는 1) 사전검사를 통하여 자신의 게임사용 행동을 진단해보고, 2) 게임을 사용하면서 경험한 장, 단점을 이야기해보고, 3) 프로그램 참여하는 동안 참여자가 성취하고 싶은 기대에 대한 목록을 작성하도록 하였다.

2회기에서는 게임중독에 대한 인식과 자기 지시를 강화하는 것을 주된 목표로 삼았으며, 이를 위한 활동으로는 1) 게임사용으로 인한 부정적인 영향 탐색하고 2) 자신에게 편지쓰기를 통하여 스스로 게임사용을 조절하는데 약속하기를 했다.

3회기에서는 자신의 감정에 대한 인식을 높이고, 자신의 감정을 주장적으로 표현하는 방법을 배우며, 또한 게임 외에 활용할 수 있는 대안활동을 탐색하였다. 주요 활동은 1) 일상생활에서 느끼는 감정파악하기, 2) 게임하고 싶은 마음을 극복할 수 있는 대안 찾아내기, 3) 부모님과 게임사용에 대한 계약 맺기, 4) 자기지시로서의 '나만의 마법주문 만들기' 으로 구성되었다.

4회기에서는 자신의 효능감을 높이기 위해서 자신의 긍정적인 측면을 인식하고, 게임사용관련 갈등 상황에서 문제해결력을 높일 수 있도록 하였다. 주요활동은 1) 자신의 장점을 발견하여 다른 사람에게 알릴 수 있는 개인 프로필 만들기, 2) 성공하기 위해서 자신의 욕구를 참을 수 있기 위한 갈등상황에서의 대안적인 방법 모색하기 등으로 구성하였다.

5회기에서는 게임을 과도하게 사용하는 초등학생들이 미숙한 시간관리 주제에 초점을 맞추어 시간관리의 중요성을 인식하고, 자신의 일상생활을 계획하는 법을 배우는 것을 주요한 목표로 세웠다. 주요활동은 1) 시간관리의 필요성을 인식하고, 2) 시간관리 방법을 학습하며, 3) 자신의 생활에 응용하도록 구성하였다.

6회기에서는 프로그램을 마친 후 생활을 하면서 게임을 하고 싶은 유혹을 견디지 못하고, 과도하게 사용하는 경험을 방지하기 위한 위기상황을 효과적으로 대처할 수 있는 방안을 모색하기로 하였다. 주요 활동으로는 1) 게임을 하고 싶은 마음을 참기 힘들었을 때 개인이 활용한 대안행동의 순위를 정하고, 2) 자신에게 가장 효과 있었던 대안활동을 중심으로 행동계약서를 작성하고, 3) 보드게임을 통해서 위기상황에 효과적으로 대처할 수 있는 방법들을 상기하도록 유도하였다. 전체 프로그램의 구성은 <표 IV-1> 와 같다.

<표Ⅳ-1> 프로그램

회 기	목 적	내 용
1회기 반갑습니다! 반갑습니다!	○ 프로그램 참여를 위한 동기유발 ○ 프로그램 목표 인식	- 프로그램소개 - 나의 소개 및 집단규칙 정하기 - 자신의 게임사용습관 알아보기 - 게임사용관련 문제이야기하기 - 게임관련 '나의 기대' 작성하기 - 부모님께 편지 쓰기 - 숙제 및 마무리
2회기 게임아닐자! 친구아닐자!	○ 게임중독에 대한 인식 ○ 자기지시 강화	- 숙제 및 게임시간 기록지 점검 - 게임사용으로 인한 부정적인 영향탐색 (X맨을 찾아라, 맞아! 맞아!, 도전 골든벨) - 컴맹에 대비되는 명칭 짓기 - 나에게 편지 쓰기 - 부모님 답장 낭독 - 숙제 및 마무리
3회기 가슴을 열어라!!	○ 자신의 감정 인식 ○ 자신의 감정 표현 방법 ○ 대안활동 탐색	- 빨래풀기게임 - 일상생활 감정표현하기 - 대안활동 생각하기 (빙고게임) - "나만의 마법주문" 정하기 - 숙제 및 마무리
4회기 이젠 나도 스타!	○ 자신의 효능감을 높이기 위한 자신의 긍정적인 측면 인식 ○ 게임사용관련 갈등상황의 문제 해결력 높이기	- 이젠 나도 스타! 나의 장점 발견하기 - 갈등상황의 대안방법 모색 - 숙제 및 마무리
5회기 시간을 잡아라!!!	○ 시간관리의 중요성 인식 ○ 일상생활 계획	- 해야할 일 정하기(준이의 하루) - 우선순위 정하기 - 나의 생활계획표 짜기 - 숙제 및 마무리
6회기 레벨 업! کم ڤ!	○ 위기상황에 대한 효과적 대처 방안 모색	- 위기관리 - 행동계약서 - 프로그램 회기 정리 - 수료증전달 및 마무리

3. 프로그램 효과성 검증

프로그램의 실제적인 효과성을 알아보기 위하여 소규모 집단을 대상으로 프로그램을 시범적으로 진행하였다.

1) 참여 대상

2004년 8월 서울시내의 복지관의 협조를 얻어 방과 후 프로그램에 참여하고 있는 초등학생 7명 (4학년 : 2명, 5학년 : 3명, 6학년 : 2명 / 남 : 6명, 여 1명)을 대상으로 집단을 구성하였다.

2) 프로그램 진행방법

프로그램이 여름 방학 내에 완료되어야 했으므로, 1회기 당 1시간 30분씩 총 6회기를 2주 동안 진행하였다. 인터넷중독예방상담센터에 소속되어 있는 전문상담사가 프로그램 진행을 담당하였다.

3) 프로그램의 효과성 검증방법

프로그램이 초등학생들에게 게임사용 조절과 건전한 게임이용에 대한 인식을 높이는데 어느 정도 효과적이었는가를 알아보기 위하여 프로그램 진행하기 전과, 프로그램을 완료한 시점에 검사를 실시하였다. 사전 검사에서는 게임중독실태조사에 사용한 동일한 설문지를 작성하게 하였다. 그리고 프로그램을 완료한 시점에서는 처음에 사용한 설문지를 간소화하여 아래와 같은 항목을 중심으로 변화 정도를 측정하였다.

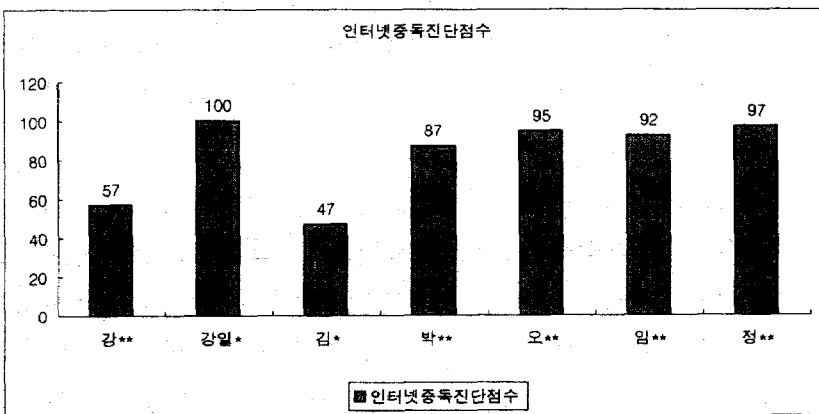
- ① 프로그램에서 게임사용 시간을 조절하는데 도움이 되는 정도 (4점에서 평균계산)
- ② 게임중독진단척도의 점수 변화 (사전/사후)

- ③ 게임사용시간변화 (매일, 일주일, 가장 오래 한 시간)
- ④ 상담사의 개인별 행동관찰 및 전체적인 평가

4) 결과

(1) 사전검사결과

프로그램에 참가한 학생 7명 중 6명이 인터넷의 주요 활동으로 '게임'이라고 응답을 했으며, 사전검사에서 실시한 인터넷 중독진단척도의 점수 분포를 보면 강일*와, 정**는 총점 94점 이상으로 '게임중독사용자' 집단에 속하며, 오**, 임**, 박**는 총점 85점 이상으로 '중독위험' 집단에 속하며, 나머지 2명의 학생은 '일반사용자' 집단으로 구분되었다.



[그림 IV-2] 인터넷중독 진단점수

집단에 참가한 학생들이 지각하는 부모님의 태도를 알아보기 위하여 부모 양육태도를 비교해보았다. 본 집단상담에 앞서 실시한 실태조사의 결과에서는 온정적인 부모의 양육태도의 평균이 52.5에 비해 본 프로그램에 참가한 학생들의 점수는 38.8로 월

씬 낮았다. 거부, 권위적인 부모의 태도에 대한 점수도 32.6점으로 실태조사에서 관찰된 전체평균 24.2에 비해 높게 나타났으며, 감독적인 양육태도는 전체 17.9로 비슷하게 나타났다.

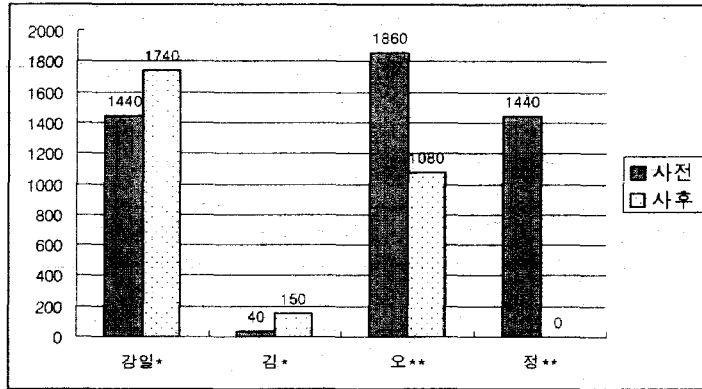
<표 IV-2> 부모 양육태도

참가학생	온정적	거부, 권위	감독적
강**	40	27	13
강일*	43	38	13
김*	44	36	25
박**	43	39	15
오**	37	19	14
임**	*	37	16
정**	26	32	7
전체 평균	38.8	32.6	14.7

(2) 사후검사 결과

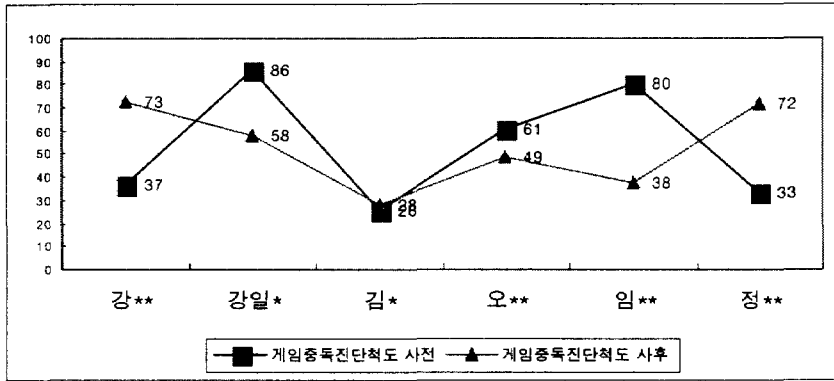
일주일 평균 게임사용시간을 조사해 본 결과, 강일*와 정**는 일주일에 1,440분(24시간)이라는 응답하였으며, 오**는 1,860분(31시간)이라고 응답하였다. 김**는 게임을 거의 사용하지 않으므로 일주일 평균 사용시간이 40분에 불과했다. 그리고 다른 학생들은 불성실하게 응답하였다. 사후 검사 결과 게임사용시간은 줄어들지 않은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 프로그램을 진행한 기간이 짧아서 습관을 고치기에 부족한 점이 있었으며, 환경적으로 여름방학이라 평소보다 시간의 여유가 있음에도 불구하고 게임을 대치할만한 대안방법을 찾지 못해 시간 조절이

힘들었던 것으로 판단된다.



[그림 IV-3] 일주일 평균 게임사용시간

프로그램의 효과성을 알아보기 위하여, 프로그램전후의 게임중독진단척도(총점 : 25 - 120점)의 점수를 비교해 보았다. 상담에 참가한 학생들 간에 커다란 차이가 발견되었다. 강일*은 사전 86점에서 사후 58점으로, 오**는 사전 61점에서 사후 49점으로, 임**는 사전 80점에서 사후 38점으로 감소하였다. 게임사용을 하지 않는 김**의 경우 사전, 사후 검사에서 별다른 점수 변화를 보이지 않았다. 반면 강**는 사전 37점에서 사후 73점으로, 임**도 사전 38점에서 사후 80점으로 증가하였다. 강일*와 오**는 프로그램을 통하여 게임사용에 대한 심리적 의존성과 강박적인 사고를 전환하는데 다소 도움이 된 것으로 보인다. 그러나 게임을 별로 사용하지 않는 김**나 다른 사용자에게 본 프로그램이 그들의 인식을 변화시키는 데 별다른 도움을 주지 못한 것으로 보이지만, 그들의 점수 변화 범위를 고려해볼 경우 이러한 결과는 설문 작성에 있어 불성실하게 작성했을 가능성도 배제할 수 없다.



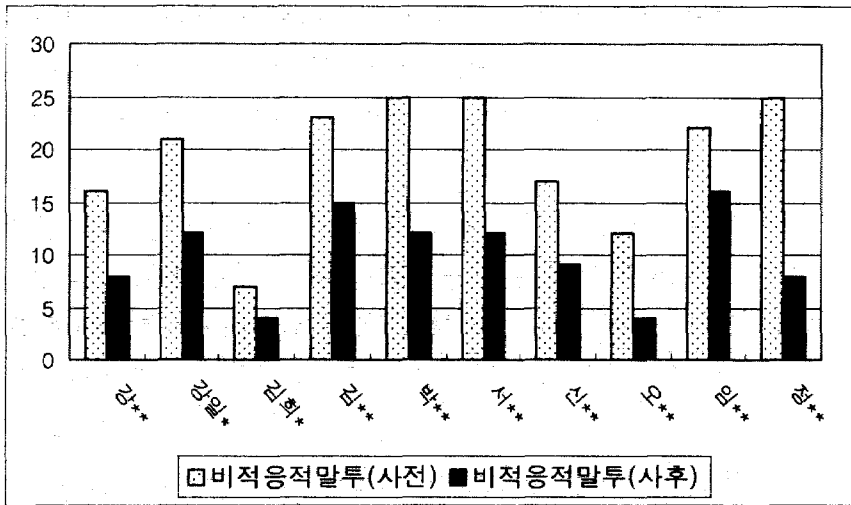
[그림 IV-4] 사전, 사후 게임중독진단척도 점수 비교

프로그램을 진행한 상담사에게 참여자들의 프로그램 참여 전과 참여 후의 태도에 대하여 보고하도록 하였다. 가장 눈에 띄는 변화는 말투와 태도이다. 말투는 주로 비적응적인 말투로서 1) 소리가 너무 크거나 작게 말하고, 2) 과시적이며, 3) 상대 공격적인 말투를 사용하는 가, 4) 너무 비관적이거나 자신이 없다는 측면에 대하여 5점 척도로 측정하였다. 즉 점수가 높을수록 비적응적인 말투를 많이 사용하는 것을 의미한다. 태도는 원활한 대인관계를 위해 필요한 사회적인 태도를 측정하였다. 총 5문항으로 1) 눈을 잘 마주친다거나, 2) 상대의 말을 잘 경청한다거나, 3) 자신의 의사를 분명히 말하거나, 4) 자신의 감정을 구체적으로 표현한다, 5) 먼저 말을 건넨다에 대하여 5점 척도로 측정하였다.

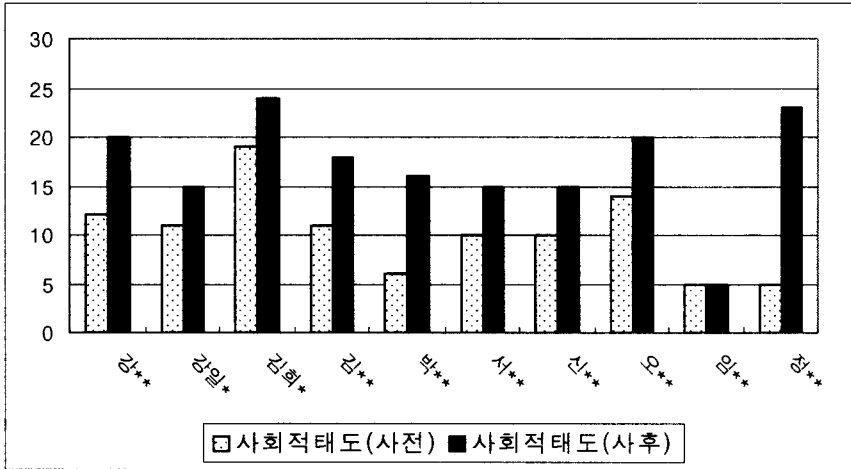
사전 / 사후 점수 결과는 다음과 같다.

비적응적인 말투의 점수가 사전에는 평균 19점이었으나, 사후에는 평균 10점으로 전체적으로 9점이나 줄어들었다. 프로그램 진행이후 비적응적인 말투가 많이 줄어들었음을 알 수 있다. 개인적으로는 정**가 17점이나 줄어들었으며, 박**와 서**도 13점

이 줄어들었다. 사회적 태도에 대한 평가에서는 프로그램 전에 비해 프로그램을 마친 후 전체적으로 평균 7점이나 높게 평가되었다. 프로그램을 진행하면서 참여자들의 사회적인 태도가 많이 향상되었음을 보여준다. 특히 정**는 18점이나 향상된 것으로 나타났다. 상담자의 종합적 의견을 살펴보면 정**는 승부욕이 강하고 승부를 위해서 무엇이든 하려는 적극적인 태도를 보였는데, 이러한 그의 태도가 처음에는 집단원들과의 활동을 진행하는데 다소 폭력적으로 행사하였으나 나중에는 집단의 리더로서 협조적으로 변화하였으며 다른 사람에 대한 공감수준이나 친밀성이 향상된 것으로 보고 되었다.

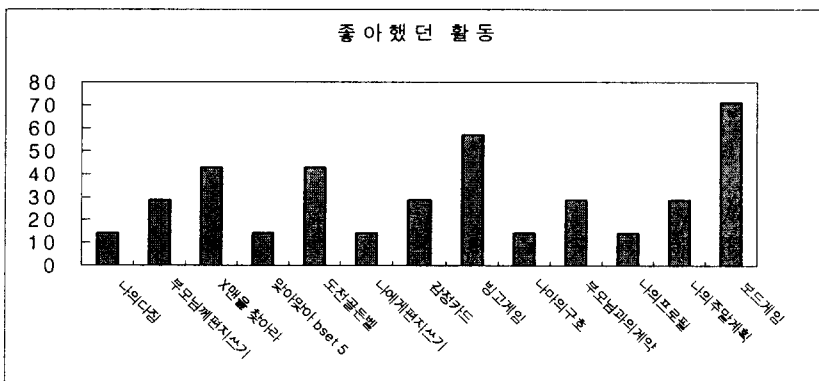


[그림 IV-5] 적응적 말투 사전, 사후 비교



[그림 IV-6] 사회적 태도 사전, 사후 비교

게임사용 조절과 관계없이 자신이 프로그램에 참여하면서 가장 좋아했던 활동을 탐색해 본 결과 ‘보드게임’이 중복응답 71.4%로 가장 높았고, 그 다음으로 ‘빙고게임’이 57.1%, ‘X맨을 찾아라’와 ‘도전 골든벨’이 42.9%이었다. 조사 결과에서 보여주는 것처럼, 대상이 초등학교생이다 보니 놀이와 가까운 활동을 재미있어하는 것으로 나타났다.



[그림 IV-7] 좋아했던 활동

<표 IV-3> 게임사용조절시 도움정도

회기별 목표	세부활동내용	도움정도 (4점척도)
1회기 : 프로그램목표인식	나의 기대	2.50
	부모님께 편지쓰기	2.50
2회기 : 게임중독에 대한 인식	X맨을 찾아라	2.00
	맞아맞아 bset 5	2.75
	도전 골든벨	2.00
	나에게 편지쓰기	2.00
3회기 : 감정파악, 대안활동탐색	감정카드	3.25
	빙고게임	2.75
	나만의 마법주문	3.00
	부모님과의 계약	3.00
4회기 : 긍정적 자신발견 문제해결력높이기	나의프로필	2.80
	네글자 해결법	2.75
5회기 : 시간관리	준이의하루계획	3.00
	나의주말계획	3.20
6회기 : 위기상황 대처	보드게임	2.83
전 체		2.69

V. 결론 및 제언

1. 조사결과 요약
2. 기대효과 및 제언

V. 결론 및 제언

1. 조사결과 요약

본 연구의 기본 목적은 청소년의 온라인게임사용실태를 파악하고, 과도하게 게임을 사용하는 학생들을 지도할 수 있는 프로그램을 제시하는 데 있다. 본 조사연구에 의하면 초등학교 고학년들은 게임을 인터넷사용의 주요 활동으로 보고하였으며, 많이 즐기는 게임은 롤플레이팅 게임이며, 1회 평균 사용시간은 2시간 미만 사용이 전체 70%에 해당하였다. 이러한 결과에서 보여지듯이 인터넷과 온라인게임은 현대 청소년들의 놀이 공간일 뿐 자신의 정체성을 탐색하고, 대인관계기술을 습득하고 연습하는 중요한 사회적 맥락으로 이해될 수 있다(황상민, 2004). 현대 사회의 고민은 인터넷이나 온라인게임 그자체가 유해하다고 단정 지을 수 없으나, 과도한 사용으로 인해 발생하는 심리적 의존의 증가나, 현실에서 대인관계가 소홀해지거나, 자신이 맡은 일을 적절하게 수행하지 못하는 등의 사회적 손실을 최소화하고 이러한 역기능을 효과적으로 대처하는 것이다.

과도한 게임사용으로 발생하는 현상에 대해 일반적으로 게임중독이라고 부른다. 그러나 인터넷 중독과 마찬가지로 게임중독에 대한 구체적인 연구가 부족하며, 학술적 정의가 부재한 상황이다. 일반적인 게임사용과 게임중독이라 불릴 수 있는 문제행동을 구체적으로 이해하기 위하여 선행 연구를 바탕으로 게임중독에 대한 조작적 정의를 내렸다. 게임중독이란 게임사용과 관련하여 게임사용시간이 증가하거나 자극적인 게임 내용을 추구하는 내성과 게임사용에 대한 제지나 일정시간 사용하지 못했을 때 불안해지고 짜증을 내는 양상을 보이거나 과도한 게임사용으로

학교성적이 하락한다거나, 가족간의 불화가 잦아지는 등의 일상 생활에서의 장애를 유발하는 상태라고 정의할 수 있다.

이러한 정의를 바탕으로 게임중독정도에 따른 집단 구분을 위한 기준을 설정하였다. 1) 자주 사용하는 인터넷활동 1순위가 게임이며, 2) 게임중독진단검사의 총점이 상위 30%(본 연구 29점)이내에 속하고, 마지막으로 3) 인터넷중독진단검사가 제시하는 게임중독, 중독위험, 일반사용자집단의 구분을 따랐다. 위의 기준을 따라 ‘게임중독’, ‘중독위험’, ‘일반 사용’ 3개의 집단으로 구분하였다. 집단을 구분하는 데 인터넷중독진단검사의 집단구분기준을 적용하게 된 것은 본 검사에 포함된 게임중독진단검사는 게임중독이라는 세부적인 측면을 직접적으로 측정하기 위하여 개발되었으나, 표준화된 검사가 아니므로 통계적인 안정성도 확보되지 않은 상황이며, 척도 개발자 역시 척도 문항의 하위요인만을 제시했을 뿐 구체적인 사용자집단의 구분은 제시하지 않았다(이형초, 2001). 반면에 인터넷중독진단검사는 게임중독진단검사와 높은 정적 상관관계를 보이며 또한 통계적인 안정성을 확보하였기 때문이다. 이처럼 다소 엄격한 기준을 채택하게 된 것은 본 연구에 참여한 대상이 초등학생이므로 설문 작성 시 가정에서 부모가 자녀들에게 보이는 게임사용에 대한 부정적인 태도 영향을 받았을 가능성을 배제하기 위함이었다.

게임중독의 정도에 따라 게임의 사용에 관한 태도에 차이를 보였으며, 일상생활에서 본인과 주위의 환경에 대해 만족하는 정도에 차이를 보였다. 또한 부모의 양육태도에도 커다란 차이가 발견되었는데, 학생이 인식한 부모의 온정적이고, 자녀의 일상생활을 관리, 감독하는 태도와 게임성향과는 부적 상관을 가지고 있었으며, 반면 부모의 거부적이거나 권위적인 부모의 태도는 게임중독성향과 정적상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 이러한

결과는 게임사용에 대한 부모의 인식이 어떠한가에 따라 자녀의 인터넷/게임사용에 긍정적 혹은 부정적 영향을 미친다는 선행연구와 일치한다.

본 연구에서 게임중독의 경향성을 지닌 청소년들을 지도할 수 있는 집단 교육프로그램을 개발하였다. 우선 건전한 게임사용을 권장하기 위하여 게임중독의 위험성을 인식하고, 반복적인 자기지시를 통하여 자기조절감을 향상시키도록 하였다. 부모와의 계약을 통해, 부모의 적극적 관리 및 외적강화를 공고히 하였으며, 부모와 효과적인 의사소통기술을 훈련하여 가정에서 부모와의 관계개선을 도모하였다.

개발된 프로그램이 실제 현장에서 학생들에게 얼마나 효과적으로 도움을 줄 수 있는가를 알아보기 위하여 집단을 구성하여 프로그램을 진행하였다. 그러나 프로그램의 진행결과는 연구진의 기대에 미치지 못했다. 이는 프로그램을 진행하면서 직면해야했던 시간적, 환경적 요인이 크다고 말할 수 있다. 우선 프로그램에 참가한 학생들은 자발적으로 온라인 게임사용을 조절하겠다는 의지를 가지고 프로그램에 참가한 것이 아니라 복지관 프로그램의 연장으로 본 프로그램에 참여하게 되어 학생들의 참여도와 자발성이 떨어졌으며, 사전 사후 검사를 실시하는데 불성실한 응답이 많아 학생들의 수준과 변화를 측정하는데 어려움이 많았다. 프로그램을 진행하면서 어려웠던 점은 시간적인 제약이었다. 일반적으로 게임사용조절프로그램은 일주일에 한 회기씩 진행하면서 참여자가 자신의 게임사용행동 패턴을 관찰하고 수정하며 서서히 습관을 변화시켜나가는 전략이 필요한데, 본 연구에서는 일주일에 3회기씩 2주간 진행했었기 때문에, 각 회기마다의 간격이 너무 짧아 학생들의 생각이나 행동의 변화를 유발하기에 충분하지 못한 기간이었다. 비록 게임사용시간을 줄이고 조절하

고자 하는 동기를 부여할 수는 있었으나 실질적인 습관을 변화시키고 관찰하기에는 충분하지 못한 기간이었다. 또한 프로그램을 진행한 시기가 여름방학기간 중이라 참여자들은 학기 중보다 시간적, 정서적으로 여유를 가질 수 있는 시기인 반면, 온라인게임 외에 대안활동을 개발할 현실적인 여건이 제공되지 않은 상황이므로 기존의 습관을 벗어나 게임사용시간을 조절하는 일이 불가능하였다. 그러므로 향후 연구에서는 구체적인 대안활동의 탐색은 물론, 지역적, 사회적 자원을 연결하여 실제적으로 대안활동을 개발할 수 있는 기회를 모색하는 일이 필요하다. 본 프로그램에서는 서면과제를 통하여 부모님들의 간접적인 참여를 유도하여 프로그램의 효과를 높이하고자 하였다. 그러나 이러한 목표를 성취하기 위해서는 현실적인 한계가 있었다. 본 프로그램의 참여자들은 가정형편이 넉넉하지 못하고, 부모님이 밤늦게까지 밖에서 일을 하시는 경우가 많아 집에 혼자 있는 시간이 많았고, 부모님 역시 자녀를 돌볼 여유가 없는 상황이었다. 그러다보니, 연구진이 프로그램에서 의도하던 부모님의 협조를 전혀 이끌어 낼 수 없었다. 그러므로 참여자 자신이 프로그램에 참여하면서 게임사용을 조절해보겠다는 동기를 가지게 된다면더라도 가정에서 아무런 지지를 얻을 수 없으므로 자신의 동기와 의지를 유지하기에 어려움이 많았을 것으로 판단된다. 비록 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 시범적으로 진행하였으나 여러 가지 제약과 한계를 가지고 있으므로, 앞에서 제시한 결과를 해석하는데 주의를 기울일 필요가 있으며, 프로그램의 효과성과 안정성을 확보하기 위해서는 향후 지속적이며 다각적인 현장 적용이 요구된다.

2. 기대효과 및 제언

본 프로그램은 온라인게임중독의 예방과 조기개입을 목적으로 초등학교 4~6학년을 대상으로 내용을 구성하였다. 이전까지 인터넷중독의 개입 프로그램에 관한 연구는 많이 있었으나, 최근에 대두된 온라인게임중독에 관한 학술적 연구 및 프로그램 개발은 미비하다. 온라인게임이용 실태조사에서, 초등학생은 인터넷 활동 중 게임이 90.9% 으로 가장 자주 사용하는 것으로 나타났듯이, 초등학생의 온라인게임 사용은 그들의 주요한 취미 및 여가 활동으로 자리매김 하고 있으며, 생활의 필수품이 된 듯 하다. 이러한 사실은 초등학생들에게 온라인 게임의 중독적인 사용에 이르지 않도록 도와줄 수 있는 프로그램이 매우 중요함을 시사한다.

본 연구에서 개발한 프로그램은 초등학생이 온라인게임 과다 사용의 해악을 인식하고, 다양한 집단 활동을 통해서 본인 스스로 온라인게임 사용을 감찰(monitring)할 수 있도록 고안되었다. 또한 참여 학생의 부모와 온라인게임 사용에 대한 계약서 작성을 통해 부모님의 적극적인 협력과 지지를 프로그램의 필수요소로서 구성하였다. 초등학교 고학년은 이전에 부모와의 일방적이고 지시 받는 상호작용보다는 좀더 협상 가능한 상호작용을 추구한다. 따라서 부모와의 계약 체결은 학생에게 자신의 행동에 대한 책임감과 주도성을 향상시키고, 계약 내용의 이행과 그에 따른 보상 및 처벌은 온라인게임사용 행동에 대한 강화물이 될 것으로 보인다.

본 프로그램에서는 외부의 지지와 협력 체계를 공고히 함과 동시에 자기 스스로에 대한 강화 및 자기 관리를 키우도록 하고 있다. 자기 감찰(self-monitoring)과 자기 지시 기법(self-instructional

training)을 응용한 기법들 - 일일행동 관찰지 작성, 나만의 마법 주문 만들기, 나에게 편지쓰기 등-은 학생 스스로 자신의 온라인게임 사용 양상과 문제점을 인식하고, 교정할 수 있도록 자기 관리 능력을 키우도록 돕는다.

그 외에도 자신의 장점을 발견하고, 스트레스 상황에서 문제를 해결할 수 있도록 기술들을 훈련하며, 온라인게임 사용에 대안적인 활동들을 탐색함으로써 자기 효능감을 증진시키고, 다른 일상 생활 활동에 즐거움을 얻을 수 있도록 하였다.

이러한 활동들을 통해 학생들은 가족과 좀더 친밀하고 적극적인 상호작용을 할 수 있고, 온라인게임을 적절하게 사용할 수 있도록 하여 균형 있는 일상생활을 누릴 수 있으리라 기대된다.

본 프로그램은 온라인게임 중독 위험집단뿐 만 아니라 정상적인 온라인게임 사용자에게도 적용될 수 있으며, 프로그램을 통해 건강하고 올바른 인터넷게임 사용을 적극 권장한다. 일반 초등학교 전체를 대상으로 할 때에는 현재 제시된 회기를 기준으로 상황에 따라 회기 수를 줄이거나 회기를 선별하여 사용할 수 있다. 프로그램의 성격도 '교육'에 초점을 두어 게임사용의 해악을 미리 예방하는 예방교육 프로그램으로의 활용은 단기 교육을 통해 일선 교사도 쉽게 시행될 수 있을 것이다. 또한 프로그램 진행자가 개인적인 재단을 통해 보다 심각한 사용현황을 보이는 집단에게는 회수를 늘이고 집단 치료적인 성격을 좀 더 덧붙일 수 있을 것이다. 좀 더 문제행동 교정을 위한 개입프로그램이 될 경우에는 적어도 심리상담의 원리 및 시행능력을 갖춘 일정자격 소지자에 의해 시행되어야 할 것이다. 또한 일회적인 실시로 그치는 것이 아니라 정기적으로 실시함으로써 학생들이 게임중독의 문제가 심각하기 전에 예방할 수 있을 것이다. 본 연구에서 제시한 프로그램은 학교 및 상담 현장에 보급하여 실시함으로써

향후 보안 수정될 것이다.

1) 관련 연구를 위한 제언

여기서는 관련 선행연구에 대한 검토와 더불어 이번 조사 연구의 결과를 토대로 청소년의 게임중독 관련 연구가 지향해야 할 점에 대하여 제언하고자 한다.

첫째 청소년의 게임중독에 관한 논의를 할 경우, 장기적인 연구가 필요하다. 중독이라는 현상도 갑자기 발생하기보다, 전구요인이 있으면서 진행되고 있는 과정이라고 할 수 있다. 많은 연구에서 사용하고 있는 한 기점을 중심으로 한 실태조사로는 게임중독의 진행과정을 모형화 하는데 한계가 있을 수 있다. 특히 온라인게임이 흥미롭고 재미있기 때문에 쉽게 몰입하게 만드는 성격이 있으므로, 단기적으로 게임에 몰입하는 사용자도 중독집단으로 왜곡될 수도 있으며, 또한 순간의 몰입에서 벗어나는 사용자도 있을 수 있으므로 이에 대한 정확한 구분이 요청된다. 특히 청소년들은 위험성을 모른 채 쉽게 빠질 수 있다는 특성도 있지만, 또한 순간에 엄청난 에너지를 몰입하는 특성도 가지고 있으므로 청소년들이 가지고 있는 장점을 왜곡하지 않도록 해야 한다. 미국의 경우 임상심리에서 해당 항목의 증상들이 12개월 이상 지속되는 경우 중독이라는 진단을 내릴 수 있다는 사실을 미루어 보건데, 증상의 지속기간이 중독을 진단하는 데 있어서 중요한 부분이다. 또한 장기적인 연구는 아직 명확하게 구분이 어려운 ‘몰입’과 ‘중독’의 개념화와 개념구분이 가능할 것으로 보인다.

둘째, 게임중독이라는 측면에서도 사용자에게 따라 어떠한 게임을 하고 있는가에 대한 면밀히 살펴볼 필요가 있다. 현재까지는 게임의 종류를 간과한 채 사용자가 몰입하는 상황만을 고려하였

으나, 게임의 종류에 따라 사용자를 만족시킬 수 있는 내용이 다르므로, 이 부분에 대하여 면접조사나 설문문항을 정교화하여 구분한다면 게임중독을 예방하고 경미한 중독증상을 가진 청소년을 지도하는 데 효과적일 것이다. 또한 게임 내에서 어떤 활동에 몰두하고 흥미를 느끼는가에 대한 분석을 통하여 현실생활에서의 적응력을 높일 수 있는 다양한 프로그램의 내용을 개발하고 필요에 따라 내용을 선택할 수 있는 맞춤형 프로그램 개발도 필요하다.

2) 관련정책을 위한 제언

청소년들의 문화 속에서 인터넷이 중요한 역할을 차지하고 있음은 말할 필요가 없다. 그리고 게임의 성격을 보았을 때에도, 청소년 사용자는 게임에 의해 결정되고 조정되는 것이 아니라, 게임내의 활동을 변형시키고, 새로운 의미를 부여함으로써 게임의 재미를 만들어 내는 생산자의 역할도 수행한다. 이러한 사실에도 불구하고, 아직까지 온라인게임에 대한 인식은 부정적이고, 청소년들의 유해환경으로만 이해되고 있기 때문에 접근 방법 역시 금지라던가 지시적인 지도방식을 채택하는 경우가 많다. 그러나 현재 청소년들에게서 온라인게임을 하지 말라고 했을 경우, 대안적인 활동을 할 수 있는 환경이나 여건이 조성되지 않는다. 이러한 상황에서는 현재 보여지고 있는 문제들이 음성화되고, 그 강도에 있어서 커질 위험이 있다. 그러므로 사회에서 정보화에 대한 바른 인식을 청소년들에게 심어줄 수 있는 정책적인 접근이 요구된다. 게임중독, 인터넷중독은 정보화의 역기능으로 발생하는 문제들이지만, 이런 문제들을 해결하는데 역기능을 없애기 위해 애를 쓰는 방법과 정보화, 인터넷의 순기능을 증진시켜

역기능의 피해를 줄이는 방법이 있을 수 있다. 현재 90%가 넘는 청소년이 게임을 하기 위해 인터넷에 접속하고, 일주일에 14 시간 정도 사용하고 있음에도 불구하고, 게임을 통해 배운 것이 없다고 보고하고 있다면, 게임을 하지 못하게 막는 방법보다는 게임 속에서 무엇인가 배우고, 느끼고, 활용할 수 있도록 지도하는 편이 훨씬 더 효과적일 것이다. 이러한 목적을 달성하기 위해서는 민, 관, 업계의 협조가 필수적이며 청소년들에게 긍정적이고 다양한 경험을 할 수 있는 기회를 확대할 필요가 있다.

또한 올바른 인터넷사용, 게임사용을 권장하기 위해서는 특정 기관만의 노력으로 부족하고, 전문 인력들과 기관과의 연계를 통한 시너지효과를 가져올 수 있는 정책마련이 시급하다.

교육프로그램을 확대 실시하기 위해서는 프로그램을 전문적으로 실시할 수 있는 전문 인력양성이 확보되어야 하며, 이러한 인력을 양성할 수 있는 교육의 기회를 확대해야 한다. 또한 현장전문가, 게임업계관계자, 학계전문가를 중심으로 자문단을 구성하여 급변하는 사회에 대처할 수 있는 지속적인 전문 인력 관리가 요구된다.

가정에서 부모와의 관계, 부모의 양육태도가 청소년들의 게임사용과 밀접한 관계가 있으므로 부모와 자녀의 관계 개선을 위한 프로그램의 개발과 보급이 필요하다. 그리고 전 국민대상 캠페인 전개를 통하여 어릴 때부터 장시간 혹은 심야에 게임을 사용하지 않도록 권장하는 분위기 조성이 필요하다.

아울러 청소년들이 게임 외에 몰입할 수 있는 대안활동들을 체계적으로 개발할 수 있도록 구체적이고 실제적인 지원체계 구축이 필요하다. 놀이에 대한 인식이 부족하고, 또한 놀이 개발을 위한 자원이 부족한 청소년들을 위하여 현재 운영되고 있는 문화센터, 구민회관 등을 통한 프로그램이 병행하는 것도 좋은 방

법이 될 수 있다.

업계에서는 건전한 게임문화를 형성하기 위한 자정적인 노력이 필요하며, 청소년의 게임사용조절을 돕기 위하여 일정 시간 게임을 사용한 후에는 의무적으로 쉴 수 있는 대책 마련이 필요하다. 게임의 개발에 있어서도 순간적인 인기나 경제적 이익을 목적으로 하기보다, 청소년들이 게임을 통해 배우고 성장할 수 있도록 다양한 소재와 형식을 개발하는데 노력해야 할 것이다. 그리고 게임관련 실무자들에게 게임중독으로 인한 문제와 심각성에 대한 교육을 필수적으로 받게 하여 게임 사용자(특히 청소년)에 대한 책임 의식을 높이는 일도 중요하다고 생각된다.

현재 일회적으로 진행되는 게임중독에 관한 예방교육을 정기적으로 실시하도록 하여, 중독증상이 심각하기 전에 발견하여 조치를 취할 수 있도록 하며 또한 경미하거나 일반 사용자들을 대상으로 자신의 게임사용 행태를 주기적으로 관찰하고 건전하게 사용할 수 있는 분위기 조성도 필요하다.

■ 참고 문헌

- 고유진 (2001). 인터넷중독집단의 성격특성 및 자기개념 연구 : 대학생 집단을 중심으로. 성신여대 석사학위 청구논문.
- 권희경, 권정혜 (2002). 인터넷 사용조절 프로그램의 개발 및 검증 을 위한 연구. 한국심리학회지: 임상, 21(3), 503-514.
- 김청택, 김동일, 박중규, 이수진 (2002). 인터넷중독 예방상담 및 프로그램 개발 연구. 정보통신연구진흥원
- 문화관광부 청소년부 (1999). 청소년백서. 문화관광부
- 박영호, 김미경 (2003). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 심리적 특성과의 관계. 경남대학교 교육문제연구소
- 복지와 사람들 (2001). Net-free program. 복지과 사람들 약 물상담센터
- 송원영 (1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사 용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위논문
- 송원임 (2001). 컴퓨터게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치 는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문
- 신현명 (2001). 고교생의 인터넷 게임중독 해소를 위한 현실기 법 프로그램의 효과. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학 위논문
- 엄미경 (2002). 초등학생의 컴퓨터게임 이용실태 및 게임중독정도 와 정신건강과의 관계. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문
- 오경자, 하은혜, 이해련, 홍강의 (1997). K-CBCL 아동 청소년 행동 평가척도. 중앙적성 출판사. 서울
- 오경자, 하은혜, 이해련, 홍강의 (2001). K-YSR 청소년 자기행 동평가 척도. 중앙적성 출판사, 서울
- 오익수, 김현희 (2004). 초등학생 인터넷 중독 상담 모형 개발.

- 상담학연구(5)1. 177 - 189.
- 유승호, 신영철 (2001). 게임몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안. 문화관광부.
- 윤재희 (1998). 인터넷중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 석사학위논문.
- 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용에 따른 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이수진 (2004). 가상현실 체험과 현실경험과의 상호성. 정보통신정책연구원
- 이종원 (2003). 청소년의 온라인게임 이용실태 연구. 한국청소년 개발원
- 이춘재 (1996). 자기상으로 본 청소년의 심리사회적발달. 한국심리학회지: 발달, 9(1), 154-167.
- 이학수 (2001). 초등학교 상담 실태 및 요구에 관한 연구. 건국대학교 교육대학원 석사 학위 논문
- 이형초 (2001). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. 고려대학교 박사 학위논문
- 이형초, 심경섭 (2003). 인터넷중독자가진단검사(K-척도)와 예방교육프로그램. 한국정보문화진흥원
- 장재홍, 유정이, 권해수, 김형수, 최한나 (2002) 청소년 인터넷과다사용 예방 프로그램 개발. 한국청소년상담원
- 장재홍, 이은경, 장미경 (2004) 청소년 게임중독 예방프로그램, 개발연구. 한국게임산업개발원
- 정순자 (2001). 아동의 컴퓨터게임 중독정도와 부적절한 행동과의 관계. 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 정하성 (1995). 청소년 그들은 누구인가. 서울: 백산 출판사

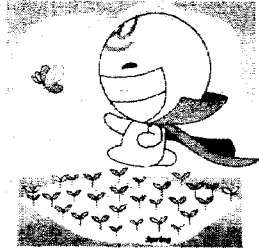
- 즐넷 매거진 편집실 (2004. 5~6). 즐넷(아날로그와 디지털).
한국통신 문화재단
- 현대원, 김명준 (2001). 인터넷 중독의 사회적 중요성 연구.
사이버 커뮤니케이션 화보, Vol 8.
- 황상민, 한규석 (1999). 사이버 공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서. 박영사
- 황상민, 황희영, 이수진 (2001). 인터넷 중독 현황 및 실태조사.
한국정보문화센터
- 황상민 (2003). 인터넷 게임 중독 현황 및 발달과정과 심리적
개입방안 연구. 한국정보문화진흥원
- 황상민 (2004) 대한민국사이버선인류. 21세기북스.

- Grotevant H, D., Cooper C, R. (1985), Patterns of
interaction in family relationships and the
development of identity exploration in adolescence.
Child Development, 56, P415~428
- Greenfield, D. (Feb. 7, 2000), Surf's Up: Dr. David
Greenfield Says Millions of Americans are Hooked
on the Internet, and for Some of Them, It's an
Addiction. *People Weekly*, 53 (5), p.87.
- Greenfield, D. (1999). The nature of Internet addiction :
Psychological factors in compulsive Internet use.
Presentation at the 1999 meeting of the American
Psychological Association, Boston, Massachusetts.
- Krout, R. & Patterson, M. (1998). Internet paradox : A
social Technology that reduces social involvement
and psychological well-being. *American Psychologist*,

- vol. 53 (9), 1017 - 1031.
- Orzack(2000). Computer addiction services.
<http://www.computeraddiction.com/>
- Peel, S. & Brodsky, A. (1991). The truth about addiction and recovery : The life process program for outgrowing destructive habits. New York, N. Y. 10110.
- Rheingold, H. (1994). The virtual community: finding connection in a computerized world. London
- Turkle, Sherry (1995). Life on the screen. 스크린위의 삶, 최유식 옮김, 민음사
- Young, K. (1995). Psychology of computer use : addictive use of the Internet : A case that breaks the stereotype. Psychological Reports, 79. 899-902.
- Young(1998). Caught in the net. John Wiley & Sons press.
- Young(1999). Internet addiction: Syndroms, evaluation, and treatment. <http://netaddiction.com/articles/symptoms.htm>
- Young(2000). Tangled in the web. Understanding cybersex from fantasy to addiction

VI. 부 록

1 회기: 반갑습니다, 반갑습니다	
목 표	프로그램 참여를 위한 동기유발과 프로그램 목표 인식 ◦ 모둠 구성원 간의 친밀감 형성하기 ◦ 자신이 게임에 얼마나 몰두하는지 인식하고 게임 조절의 중요성을 인식하기 ◦ 프로그램의 목표가 게임사용을 조절하여 적당하게 하는 것임을 파악하기 ◦ 부모님의 적극적인 협력 유도하기
준비물	개인 명찰, 칼라펜, 스케치북, 전지 2장, 숙제장, 일일행동관찰지, 편지지, 사전평가 설문지, 나의기대용지
주요내용	◦ 프로그램 소개 (5분) ◦ 나의 소개 및 모둠 규칙 정하기 (10분) ◦ 자신의 게임사용 습관 알아보기 (5분) ◦ 게임에 몰두하면서 생겼던 문제에 대해 이야기하기 (10분) ◦ 게임사용과 관련된 '나의 기대' 작성하기 (10분) ◦ 부모님께 편지쓰기 (10분) ◦ 숙제 및 마무리
기대효과	◦ 현재 온라인 게임사용으로 발생하는 장단점 인식하기 ◦ 부모와의 협력 시도 : 부모님께 현실적으로 게임을 허용해줄 것을 요청하고, 아이의 노력에 관심을 기울이시도록 유도하기 ◦ 자기지시기법을 이용하여 게임사용 조절에 대한 동기를 높이기



**1회기 : 반갑습니다,
반갑습니다.**

1. 도입

◎ 간단한 프로그램 소개와 진행자 소개

◎ 나의 소개

- 각자 나누어준 이름표에 자신의 이름과 좋아하는 게임 캐릭터, 아이디 등을 적도록 하고, 간단히 소개하도록 한다. (어떤 게임을 얼마나 사용하였고, 왜 좋아하는지, 레벨이 어느 정도인지, 아이디에 담긴 의미 등)
- 도입 활동으로 이름외우기를 이용한 게임을 한다.
“ (네 박자에 맞춰) 정민 넷” → “정민 정민 정민 정민” → ...
- “당신은 누구십니까?”라는 노래에 맞춰서,
“나는~○○○ 식으로 이름을 말하고 난 어떤 게임을 좋아해요.”

◎ 모두의 명칭을 정하기

◎ 모두 규칙 정하기 (모두 함께 만들어서 앞에 붙인다)

- ☞ 학생의 동기유발을 위해 도입부에 게임을 활용하여 학생의 참여 동기를 높이고, 또한 처음 만나 서먹서먹한 느낌을 줄이고 서로간의 친밀감을 높일 수 있다. 또한 학생이 즐겨하는 게임을 대화의 소재로 삼아 서로의 공감대를 형성하도록 해야 한다.

2. 주요 활동

◎ 자신의 게임 습관 알아보기

- 일일행동관찰지 작성 및 인터넷 사용에 대한 간단한 검사 시행, 모둠원간의 점수 비교
- 메인보드에 시간대별 표를 만들고, 게임 사용하는 시간대에 각

자 스티커를 붙이도록 하여, 전체적으로 게임사용시간에 대한 비교를 해본다.

◎ 게임에 몰두하면서 생겼던 문제에 대해 이야기하기

- ☞ 다음의 주제에 대해서 이야기 하도록 한다.
- ☞ 개인의 활동보다는 모둠을 정해 모둠원들이 자신의 경험들을 이야기하고, 전지에 정리하여 모둠별 발표를 하면 참가자들의 흥미를 유발할 수 있다.
 - 1) 게임에 몰두하면서 어떤 일들이 있었는지 이야기해보기
 - 2) 부모님은 내가 게임에 몰두해 있을 때 어떻게 하시는가?
(모둠별로 역할놀이)
 - 3) 내가 지금처럼 게임을 한다면,
내가 지금보다 더 게임사용 시간을 잘 조절하여 사용한다면
앞으로 어떤 좋은 점과 나쁜 점이 있을 지에 대하여 미래를 예측하여 정리하기

- ♫ 1. ‘넷물아 흘러흘러 어디로 가니? 강물 따라 가고 싶어~’ 라는 노래에 맞춰서 ‘게임을 마구하면 어떻게 될까? 정해놓고 하지 않으면 000케 된다.’ (돌아가면서)
- ♫ 2. ‘개울물 모여서 도랑물, 도랑물 모여서 시냇물, 시냇물 모여서 큰 강물~’ 노래에 따라 ‘하루 습관 모여서 한달 습관, 한달 습관 모여서 일년 습관, 일년 습관 모여서 십년 습관, 십년 습관 모여서 평생 습관, 랄라랄라 랄랄라 랄라랄라 랄랄라’

◎ 게임사용과 관련된 ‘나의 기대’ 작성하기

프로그램에 참여하면서 개인이 성취하고 싶은 기대 사항을 종합하여 모둠의 대표적 기대사항을 결정하여 발표한다. -> ‘우리의 기대’ 로 통합시켜서 앞에 붙인다.

◎ 부모님께 편지쓰기

부모님께 바라는 소원, 그리고 게임사용에 대한 자신의 다짐 등.

예) “엄마, 게임을 너무 많이 해서 죄송해요. 그런데 엄마 제게 이렇게 해 주세요”

“부모님, 이렇게 해주세요!”

“엄마, 아빠 우리가 컴퓨터를 잘 쓰는 아이가 된다면 / 내가 게임을 정해진 대로만 한다면 칭찬해주세요(역할연기) / 맛있는 것 사주세요. /(제가 원하는 놀이하며) 함께 놀아주세요.”

3. 마무리

◎ 오늘의 모둠(인물) 뽑기 (답례로 인사하기, 매 시간 돌아가면서 할 수 있도록 배려)

◎ 숙제 : 자기 게임시간(일일행동 관찰표) 등 현황을 적어오기
& 부모님께 드리는 편지 드리고 검사 맡아오기

☞ 부모님께 협력 공문을 작성하여 학생의 편지에 답장 써주도록 협조를 구한다.

◎ 간단한 다과 나누며 인사하기

지금의 나는????

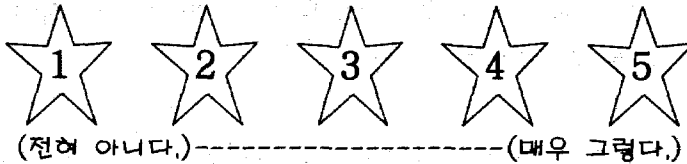
내가 게임하는 시간은? _____ 시간 _____ 분

만일 내가 하루 종일 게임을 할 수 있다면 나는 _____ 시간을 하고 싶다.

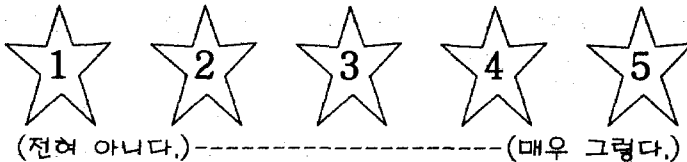
게임을 하고 싶은 마음을 잘 참을 수 있다.



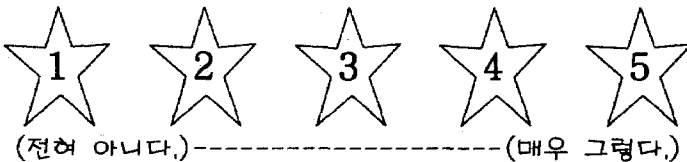
게임 때문에 엄마에게 잔소리를 듣는다.



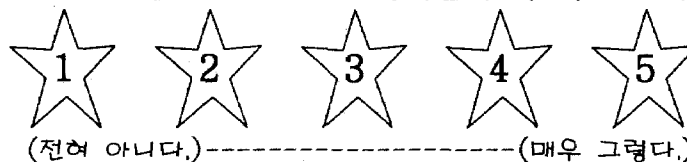
게임을 하다가 엄마에게 짜증을 냈다.



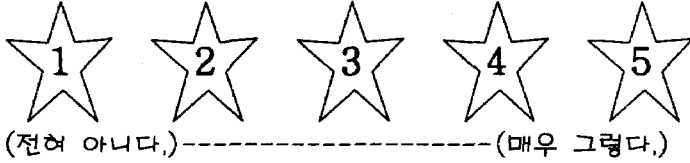
게임 때문에 숙제를 못한 적이 있다.



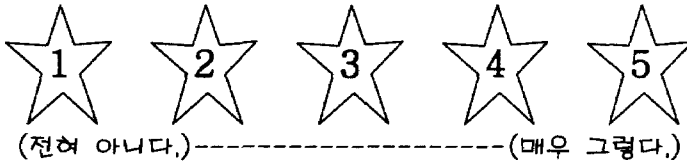
게임하고 싶은 마음이 들었지만 꼭참고 해야 할 일을 했다.(숙제, 학원가기)



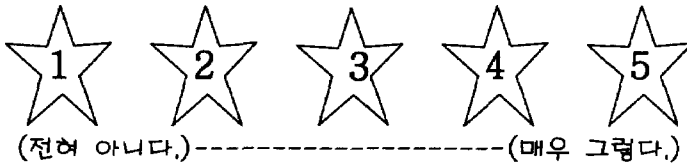
서로 게임을 하겠다고 동생이나 친구와 다툼 적이 있다,



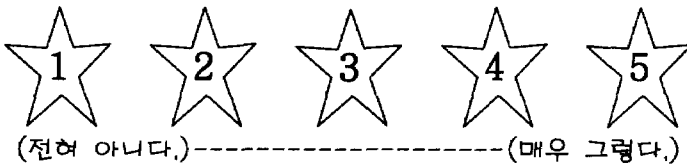
게임을 하려고 부모님께 거짓말을 한다,



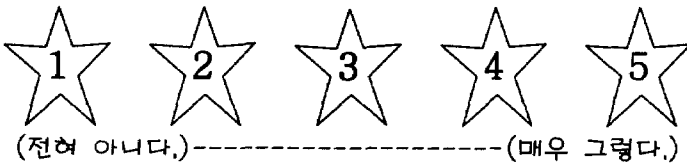
잠자는 시간을 반드시 지킨다,



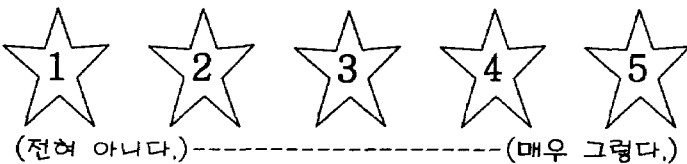
일주일에 3번은 운동을 한다,



생활계획표를 작성한다,



중요한 일을 적어두고 잊지 않으려고 노력한다,

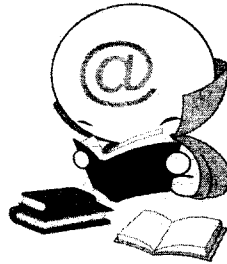


나의 기대 !!

-게임사용과 관련하여 나의 새로운 기대를 작성해 보아요!!!-

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

2 회기 : 게임아 놀자! 친구아 놀자!	
목 표	온라인 게임 중독에 대한 교육과 자기지시 강화 ◦ 자신의 온라인 게임 사용 습관 인식하고 Self-monitoring 강화 하기 ◦ 온라인 게임사용과 관련하여 좋은 점과 문제점 교육하기 ◦ 부모님의 참여 유도하기
준비물	명찰, 칼라펜, 스케치북, 전지 2장, 숙제장, 일일행동관찰지, 편지지, OX판, 포스트일
주요내용	◦ 자기소개 및 모둠 규칙과 나의 기대 큰소리로 읽기 (5분) ◦ 숙제 및 일일행동관찰표 점검 (5분) ◦ 게임사용으로 인한 부정적인 영향 탐색 (택1, 10분) - “X 맨을 찾아라” : 게임사용에 따른 문제점 파악하기 - “맞아, 맞아” : 게임을 하고 싶은 자신의 욕구 파악하기 - “도전 골든벨” : 게임 중독 및 올바른 컴퓨터 사용에 대한 지식 전달 ◦ 컴맹에 대비되는 명칭 짓기 (5분) ◦ 나에게 편지 쓰기를 통해 스스로 게임사용에 대한 약속하기 (10분) ◦ 부모님 답장 낭독하기 (10분) ◦ 숙제 및 마무리 (5분)
기대효과	◦ 자신의 게임사용 행동을 검토하고, 자신의 욕구를 파악하기 ◦ 반복적인 자기-지시기법을 이용하여 자신의 통제감을 증가시키기



2회기 : 게임아 놀자!

친구아 놀자!

1. 도입

◎ 그림 이어 그리기

- 진행자가 각 모둠에게 주제어를 준다.
- 모둠원들이 돌아가면서 주제단어의 끝 글자에 맞는 그림을 계속 해서 이어 그리도록 한다.
예) 주제어 : 사과 → 과수원 → 원숭이
- 그림이 완성되면, 각 모둠이 함께 스토리를 만들어 설명하도록 한다.
- 멋진 스토리를 전개한 모둠원들에게 시상한다.

◎ 지난 시간에 정한 모둠의 규칙과 '나의 기대' 큰소리로 읽어보기

◎ 지난 회기 이후 일일행동 관찰표 점검하기

- 나의 기대를 지키려고 노력한 학생에게 스티커를 상품으로 준다.

◎ 지난 시간에 작성한 '부모님께 쓴 편지'를 드린 후 부모님의 반응이 어땠는지, 기분이 어땠는지 이야기하는 시간을 갖는다.

2. 활동

1) 게임사용으로 인한 부정적인 영향 탐색 (모둠별로 진행)

진행자가 주어진 시간 안에 수행할 수 있는 게임을 한 가지 선택하여 실행

◎ “맞아, 맞아 베스트 5”

- 각자 자신이 게임을 하고 싶은 상황, 게임을 계속하고 싶은 상

황이 언제인지에 대해 주어진 포스트일에 각자 자신의 이야기를 적도록 한다.

- 자기가 쓴 내용들을 모두 모아, 동일한 분류끼리 묶어서 큰종이에 붙이도록 한다.
- 각각의 의견에 대해서 “맞아, 맞아”를 외치도록 하여 가장 많이 득표를 얻은 상황부터 순위를 정하여 “맞아, 맞아 베스트 5”만 듣기

◎ (내 안의) X맨 찾기

- 인터넷, 게임 등과 관련된 생각, 행동, 습관들에 대한 주어진 이야기를 보면서 (예, 광수의 일기) 인터넷이나 게임사용으로 인해 발생하는 문제점이라는 생각을 하면 “X맨 ~”이라고 외친다. 주어진 사례에 대한 진행이 끝난 뒤 각자 자신의 이야기를 돌아가면서 발표하면서 똑같은 방법을 사용하도록 한다.

“기, 기그부터는 이제 시작하는 광수의 일기를 읽어보면서, 광수가 게이머나 인터넷으로 하는 일을 보면서 기그부터는 복수를 베풀어야겠다. X맨~”이라고 외치는 거예요. 기그부터, 기그부터, 기그부터~”을 외치기 시작해서 스티커를 주기로 하죠.”

(광수의 일기를 끝난 후)

“이번에는 광수의 이야기에서 빠진 기그의 경험을 읽어보게 하도록 하죠. 여학생이 평소 인터넷이나 게임을 할 때의 행동이나 습관, 생각들을 얘기해보는 거예요. 상대방은 그 이야기를 듣고 좋지 못한 행동이 있는 게 아니냐고 생각하면서 “X맨~”을 외치는 거예요. 예를 들면, 기그는 X맨~”이라고 외치기 시작했어요. 그리고 했을 때, 기그 사람들은 “X맨~”이라고 외치기 시작했어요. 이 게임에서는 X맨~”을 많이 베풀기 시작했어요.”

- ☞ 활동의 효과를 높이기 위해, 솔직한 자기 개방과 자신의 컴 습관을 탐색할 수 있도록 모둠원들의 일방적이고 발표자를 무시하는 발언을 하지 않도록 주의시킨다.

◎ 도전! 골든벨

퀴즈를 통하여 올바른 인터넷, 온라인게임 사용에 대한 문제점을 정리하고, 지식전달.

“우리는 가끔 인터넷과 게임이 하고 싶을 때 우리가 편한대로 생각하고, 고집을 피울 때가 있지요. 정말 우리가 알고 있는 것들이 모두 사실이었지요? 이번에는 우리의 행동을 바탕으로 올바른 컴퓨터 사용 습관에 대해 알아보려고 해요. 게임사용에 대한 단계를 내며 주어진 O X 판을 준비하고 있다가, 단계가 맞다고 생각되면 O판을, 틀리다고 생각되면 X판을 들며 되지요. 자, 준비되었지요?”

- ☞ 1. 컴퓨터 게임은 아이들만 하는 것이다. X
2. 게임을 하면 컴퓨터를 잘하게 된다. X
3. 컴퓨터를 잘하면 성적이 올라간다. X
4. 컴퓨터를 지나치게 많이 하면 중독이 될 수 있다. O
5. 채팅은 중독될 위험성이 없다. X
6. 인터넷 중독이 되면 인터넷을 안 할 때 불안감이 생길 수 있다. O
7. 인터넷이나 게임은 하면 할수록 사용 시간이 는다. O
8. 아무나 게임중독이 되는 것은 아니다. X
9. 인터넷, 게임중독과 건강과는 관계가 없다. X
10. 인터넷 중독도 하나의 질병이다. O

2) 올바른 게임 이용 유도

◎ 컴퓨터 게임 사용으로 인해 얻을 수 있는 좋은 점

◎ 컴맹에 대비되는 명칭 짓기

게임의 올바른 사용을 권장하기 위하여, ‘컴맹/폐인’ 등에 대비되는 컴퓨터를 잘 쓰는 사람을 호칭할 수 있는 용어를 만들도록 한다. 결정된 다음 모듈의 ‘오늘의 인물’ 대신 사용하도록 한다.

예) 컴도사, 컴짱, 컴맨 등

♪ 노래 (‘텔레비전에 내가 나온다면’을 각색)로 “우리 모두가 컴

도사/컴박사/컴천재/컴박(컴맹의 반대)이 된다면 정말 좋겠네.
정말 좋겠네. 의젓하고 놀기도 잘하는 멋진 내 모습. 우리 모두가 컴○○○가 된다면 정말 좋겠네. 정말 좋겠네.”

◎ 나에게 편지쓰기

“지난 시간에 썼던 나의 기대를 기억하죠. 이번 시간에는 오늘 했던 내용을 바탕으로 나에게 편지를 써보도록 해요. 이번 시간을 통해 자기 자신의 인터넷 사용습관이 어떤지, 어떤 점이 나쁜지 알게 됐을 겁니다. 종이에 온라인 게임을 좋아하는 나에게, 앞으로 어떻게 해보자, 어떤 점을 고치는 것이 좋겠다는 내용의 편지를 써보도록 해요.”

- ☞ 다 쓴 편지는 진행자가 걷어서 보관하고, 마지막 회기 때 나누어 주어 다시 읽어보도록 한다.

◎ 1회기의 과제였던 부모님의 답장을 돌아가면서 읽기

- ☞ 부모님께 쓰는 편지 드린 후 부모님의 반응이 어땠는지, 답장을 읽고 기분이 어떤지 이야기 하도록 유도한다.

3. 마무리

- ◎ 오늘의 모둠(인물) 뽑기 (답례로 인사하기, 매 시간 돌아가면서 할 수 있도록 배려)

- ◎ 숙제 일일행동관찰지 적고 부모님께 검사 말아오기

- ◎ 간단한 다과 나누며 인사하기

“광수의 일기”

오늘도 어김없이 하루가 시작된다.

새벽에 잠자리에 들었다.

엄마가 깨우는 소리가 들린다.

“광수야! 학교 가야지! 너 뭐가 되려고 학교를 안가니? 오늘도 학교에서 쫓겨오고 오면 그냥 안 되.”

“에이씨! 알았어. 일어나면 되잖아!” 지겹다. 또 학교로 가야지.

학교에 가면 잠잠게 뻘한데... 아휴~잔소리, 소리....

참! 어제밤 얻은 무기가 안전하게 잘 있나 봐야지. 그런 장난감은 학교를 나가 제일 좋아. 근데 머리가 왜 이리 아프지?-. -o

아침에 학교에 갈 생각을 하면 기운도 없고 힘이 빠진다. 지겨운 공부, 숙제 그리고 너무 졸립다. 오늘도 학교 가면 선생님께 혼날 텐데....

숙제는 안했고, 책하고 노트는 어디에 있는지 모르겠다. 우울한 하루...

게임을 할 때는 진짜 신이 난다. 게임에서는 사람들이 나를 인정해 준다.

내가 진짜 파워맨이 된 것 같다. 게임에서 빠져 나오면 지겹다.

학교성적은 점점 떨어진다. 고등학교 진학도 어렵다고 한다. 이런 걸 잊을 수 있는 방법은 게임밖에 없다. 게임 할 때만 살아있고, 신이 난다.

오늘도 어김없이 수업시간 내내 졸다가 혼이 났다. 한심하다는 생각도 든다. 맨 날 게임 때문에 엄마한테 혼이 난다. 게임 안했는데 거짓말 하지 말라고 귀찮아신다. 억울하다.

점점 게임을 하고 나면 더 기운이 빠지는 것 같다. 집에 가면 숙제부터 해야지 다짐을 했다. 컴퓨터를 보는 순간 나의 다짐은 물거품이 된다. 1시간만 해야지. 벌써 3시간째다.

엄마가 왔다. 잠시 컴퓨터를 끈다. 밥을 먹고 다시 컴퓨터를 켜다.

메일만 확인하고 숙제 해야지. 메일을 보고, 답장을 보내고 다시 게임을 한다.

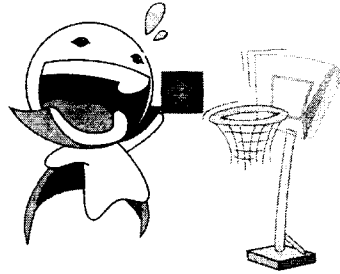
밤을 새웠다. 오늘도 새벽 4시에 잠들었다.

머리가 아프다. 나는 왜 약속을 못 지키는 걸까?-. -o



<출처 : 인터넷중독예방프로그램, 한국정보문화진흥원, 2003>

제 3 회기 : 가슴을 열어라!	
목 표	◦ 실제 생활에서 경험하는 감정에 대한 인식을 높이기 ◦ 자신의 감정을 자기 주장적으로 표현하기 ◦ 자신의 게임 조절행동에 대해 부모님에게 적극적인 지지를 요구하기 ◦ 자신의 게임 사용 행동에 대해 자기지시 및 자기강화 공고히 하기 ◦ 게임사용 외에 다른 대안활동을 탐색하기 ◦ 대안활동의 실현가능성과 장단점을 평가하기
준비물	명찰, 칼라펜, 스케치북, 전지 2장, 숙제장, 빙고판, 감정카드, 생활 경험상황, 일일행동관찰지, 부모님과의 계약서
주요내용	◦ 집단 규칙과 나의 기대 읽기 및 지난 회기 과제 점검 (5분) ◦ 도입활동- 빨래 풀기 게임 (5분) ◦ 일상생활(게임이나 인터넷사용)에서 느끼는 감정표현하기 (10분) ◦ 인터넷이나 게임을 계속하고 싶은 마음이 들 때, 극복할 수 있는 방법이나 대안활동 생각해 보기 -빙고게임 (10분) ◦ “나만의 마법주문” 정하기 (5분) ◦ 숙제 및 마무리 (5분)
기대효과	◦ 일상생활에서 경험하는 자신의 감정을 민감하게 파악하기 ◦ 자신의 감정을 공격적이지 않고, 자기 주장적으로 표현하는 방법 훈련하기 ◦ 게임 외에 즐겨할 수 있는 대안활동을 탐색하기 ◦ 나만의 마법주문을 통해 자기지시를 강화하기



3회기 : 가슴을 열어라

1. 도입

◎ 모둠 규칙과 “나의 기대” 큰소리로 읽어보기

◎ 지난 주 일일행동 관찰표를 보면서 자신의 생활을 평가

- ☞ 가장 잘 지킨 학생이나, 지난주에 비해 향상을 보이는 학생에게 스티커를 준다.

2. 활동

◎ 도입활동- 빨래 풀기 게임

게임 방법 : 동그랗게 모여 오른손은 위로, 왼손은 아래로 향하도록 하여 모두 함께 손을 잡는다. 자신의 왼쪽과 오른쪽 사람을 확인시킨 뒤, 손을 놓는다. 세탁기가 약-중-강으로 돌 듯, 자신이 세탁물이 되어 빙글빙글 돌며 사람들과 섞인다. “그만” 소리와 함께 그 자리에 멈춘다. 그리고 선 자리에서 자신의 오른쪽, 왼쪽 사람을 찾아 처음과 똑같이 손을 잡도록 한다. 손을 잡은 상태에서 원래의 원형이 되도록 꼬인 빨래를 푼다. 이때 잡은 손은 놓지 않도록 한다.

- ☞ 문제를 해결하고자 하는 의지가 있으면 어려운 문제도 해결할 수 있음을 느낄 수 있게 된다.

◎ 감정 파악하기

- 일상생활에서 경험하는 다양한 감정에 대해 표현하도록 한다.
- 각자 10개의 감정 카드를 나누어 갖도록 한다. 그리고 일상생활에서 흔히 경험할 수 있는 상황들을(긍정적 상황, 부정적 상황) 전지에 적어 하나씩 공개하며, 그러한 상황에 어떤 감정을 느끼게 되는가에 대해 카드를 제시하도록 한다. 그리고 개인의 감정

에 대해 설명하도록 한다.

예) 게임이 너무너무 하고 싶을 때는 언제인가?

긍정적 상황 : 게임에서 레벨업이나 좋은 아이템을 얻었을 때,
친구에게 칭찬을 들었을 때

부정적 상황 : 게임을 하는데 옆에서 방해 했을 때

◎ 감정 표현, 전달하기

- 자신이 느낀 감정을 주위 사람들에게 공격적이지 않고, 자기 주장적으로 표현하는 방법을 이야기한다.

공격적 표현 : 나의 입장만 고집하며, 상대방의 입장을 무시하고
화를 내거나, 폭력으로 표현하는 것

수동적 표현 : 나의 입장을 무시하고 상대방의 입장만 생각해 주
는 표현 나의 의견이 있는데도 밝히지 않음

자기 주장적 표현 : 상대방의 입장을 들으면서 나의 입장을 설명하는 것.
내가 원하는 것과 필요한 것을 가질 수 있으며,
원하지 않는 것을 거절하는 것, 다른 사람을
모욕하거나 위협하지 않으며, 존중하는 표현

○ 주장적 표현 방법: I-message화법 활용

“우리가 어떤 감정을 느끼는지 이야기해봤어요. 그런데 나의 감정을 어떻
게 상대방에게 전달했었나요? 그냥 짜증을 내거나 소리를 지르는 것만 있
었죠? 그런 반응을 하게 되면 상대방도 기분이 상하게 되어, 더욱 감정이
상하게 되지요. 그래서 이번에는 상대방의 감정을 상하게 안으면서
자신의 감정을 정확하게 전달하는 방법을 이야기하도록 하겠습니다. 자
신의 의견이나 감정을 자기 주장적으로 표현하는 방법을 ‘나-전달법
(I-message)’이라고 해요.

“나는 내가 _____ 하니, 나는 _____ 해” 라고 이야기하는
방법으로 나의 의견에는 상대방의 행동이나 사실을 넣고, 두어는

내가 느낀 감정을 넣어 말하는 방법입니다. 예를 들어 게임을 하는 데 옆에서 자꾸 방해할 하면 짜증이 나죠. 그럴 때 우리 친구는 “아, 너 뭐야 바보, 짜증나게”라고 말한다면, 들던 상대방도 화를 내서 싸움이 일어나게 되기도 하죠. 그럴 때 이렇게 말해 보는 거예요, “나는 네가 게임하는 데 자꾸 막아서니까, 짜증이 나잖아, 좀 비켜줄래?” 혹은 집에서 컴퓨터를 켜기만 하면 엄마가 간소리를 하신 경험이나 있지요. 그럴 때도 엄마에게 바보 소리만 지르기 말고, 엄마에게 “나는 엄마가 컴퓨터에 손만 가면 게임한다고 소리 지르니까, 억울해서 화가 나요. 소리 지르기 전에 뭐 할까하고 한번 물어봐주세요.” 라고 말한다면 더 명확하게 자신의 감정을 전달할 수 있게 되죠. 한번 여하한 연습을 해볼까요?”

연습상황

◎ 게임 하고 싶은 마음이 들 때 극복방법(대안활동) 생각해보기

- 자신이 생각하는 극복방법이나, 게임이외에 좋아하는 활동을 4X4 칸에 적게 하여 빙고게임을 한다.

☞ 대안활동을 소개할 때에는 실현가능한 것, 재미를 가질 수 있는 활동들을 발표하도록 장려한다.

(대안활동 목록 : 줄넘기, 한자쓰기, 보드게임, 자전거타기, 친구와 놀기, 도서관가기 등)

◎ “나만의 마법 주문” 정하기

- 게임을 계속 하고 싶을 때 ‘5분만 더, 10분만 더’ 라고 하지 않고, 다른 생각을 할 수 있도록 하며, 자신의 통제력을 증가할 수 있는 주문을 만들도록 한다.
- 종이에 작성하여 컴퓨터 앞에 붙여두고, 게임하다가 그만 두어야 할 때 자기 지시방법으로 사용할 수 있도록 한다.

☞ 기존에 많이 쓰이던 주문이나, 자기 나름대로의 주문을 만들도록 장려한다. 그러나 욕설이나 부정적인 단어가 많이 섞이지 않도록 주의를 준다.

3. 마무리

◎ **오늘의 인물 뽑기 (답례로 인사하기, 매 시간 돌아가면서 할 수 있도록 배려)**

◎ **숙제 일일행동관찰지 적고 부모님께 검사 맡아오기,**

- 부모님과 계약서 함께 작성해 오기
- 자기 주문을 외치고 게임사용조절을 성공한 횟수 적어오기

◎ **간단한 다과 나누며 인사하기**

<숙제내용>

◎ **부모님께 보내는 내용**

사전 검사에 포함되어 있던 ‘부모양육태도’ 설문지를 분석하고, 부모 양육태도에 대한 내용을 첨가하여 프로화일 형식으로 내용구성

- 우리 부모님은 이렇게 도와주고 있어요/방해하고 있어요
- 부모님들은 얼마나 철저히 모니터링하고 있는지, 가정 내에서 무조건 못하게 한다거나, 자녀와 잦은 싸움이 되고 있지는 않는지, 너무 허용적이지 않은가에 대한 지침제공.
(양육방식, 게임사용통제방법에 대한 지침제공)

◎ **부모님의 관심과 도움 적극적으로 요구하기**

- 부모님과 맺을 계약서 작성하기

나와 부모님의 맹세!!!

나는 게임 및 인터넷을

평일에는_____시 부터_____시 까지,

주말에는_____시 부터_____시 까지 하겠습니다.

이 약속을 어겼을 경우, 벌칙으로 다음 날 사용 시간의
_____분을 줄이는 것에 동의합니다.

약속을 총_____번 이상 어겼을 경우,_____일간 사용을 금지하
도록 하겠습니다.

만일, 이 약속이_____번 지켰을 경우,

부모님은 나에게_____해주겠습니다.

_____번 이상 연속하여 지켰을 경우, _____을
하기로 하겠습니다.

나 _____와

어머니 혹은 아버지_____는

이 약속을 지키도록 노력하겠습니다.

년 월 일

자녀 : (서명)

부모님 : (서명)

대안 활동 찾기(빙고게임)

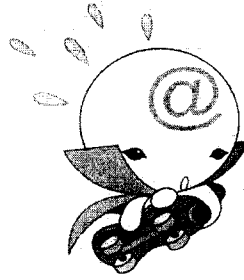
줄넘기 100번	 책읽기	 심부름 하기
잠자기	노래 부르기	박물관 가기
 친구와 놀기	종이접기	 도서관 가기
보드 게임	자전거 타기	모형 만들기
한자쓰기 (천자문)	TV보기	그림 그리기
 청소하기		

Bingo(빙고)~!! Bingo(빙고)~!!

- ◇ 게임이 하고 싶을 때 할 수 있는 다른 활동을 붙여 주세요.
- ◇ 돌아가면서 한가지씩 이야기합니다.
- ◇ 친구가 이야기 한 것이 나에게 해당되면 검정색으로 칠해 주세요.
- ◇ 가장 먼저 검정색을 다 칠한 사람이 이기는 게임입니다.

나는 게임이 하고 싶을 때 무엇을 하면 게임을 잊을 수 있을까?

4 회기: 이젠 나도 스타!	
목 표	◦ 자신의 긍정적인 측면을 인식하기 ◦ 자신의 장점을 개발할 수 있는 구체적인 방법을 모색하기 ◦ 게임 사용관련 갈등 상황에서 문제해결력을 높이기
준비물	명찰, 칼라펜, 스케치북, 전지 2장, 숙제장, 일일행동기록지, 가위, 풀, 크레파스 혹은 색연필, 잡지책, 자기사진 1장
주요내용	◦ 인사나누기, 숙제 점검 및 이번 회기에 대한 소개(5분) ◦ 이젠 나도 스타! 나의 장점 발견하기 (20분) ◦ 스타가 되기 위한 하드 트레이닝: 갈등 상황에서의 대안적인 방법 모색 (20분) ◦ 숙제 및 마무리 (5분)
기대효과	◦ 자신이 할 수 있는 일, 자신의 장점을 이야기하면서 자신에 대한 긍정적인 평가를 높이기 ◦ 자신의 긍정적인 평가를 증가하여 생활전반에 자신을 조절할 수 있는 효능감을 키우기 ◦ 자기지시 기법을 강화하여, 게임을 사용하다가 발생하는 갈등 상황에서 문제 해결력을 높이기



4회기 : 이젠 나도 스타!

1. 도입

- ◎ 간단한 프로그램 소개와 안부인사
- ◎ “나만의 마법주문”을 이용한 게임사용조절의 성공경험 발표
- ◎ 부모님의 반응에 대한 의견과 계약서작성에서 어려웠던 점을 이야기하고 스스로를 칭찬하기

2. 활동

- ◎ 이제 나도 스타! 나의 장점 발견하기

“내가 매니저가 되어서, 000(자신)이러는 시킴을 스타로 만드는 거예요. 꼭 연예인이 아니더라도 어떤 일을 하든지 그 분야에서 최고가 되기 위해서 먼저 그 사람의 강점을 찾아내서 발전시키는 게 중요하겠죠. 그리고 남들에게 자신의 강점을 알려야 멋진 홍보가 되겠지요. 지금부터 나눠드릴 중이에 자신의 프로필을 만드는 거예요. 나를 그리고 거기에 강점을 설명해 넣는 거예요. 여기 주어진 감지를 보면서 자신의 원하는 그림이나, 자신과 비슷한 그림이나 문구를 찾아서, 자신에게 맞는 경우로 변형시켜 붙여보세요.”

- 다양하게 자신을 표현할 수 있도록 장려한다.
(내용: 이름, 성별, 혈액형, 취미, 특기, 장점, 가장 즐거웠던 경험 자기 소원, 그리고 자신을 가장 잘 나타낼 수 있는 그림)
- 한명씩 돌아가면서 매니저의 입장에서 자신의 스타를 사람들에게 알리는 시간을 갖는다.

- 집단원은 청중이 되어 매니저가 발견하지 못한 장점을 이야기하도록 유도한다.
- 발표가 모두 끝난 후, 각자 기분이 어떤지 이야기하도록 한다.

◎ 힘들지만 참자: “그만해”게임

- 갈등 상황에 대한 대처방법을 기른다.

“앞의 활동을 통해서 자신이 갖고 있는 강점을 확인하고, 내가 모르는 나의 강점도 발견했지요. 자, 이제 정말로 스티가 되어 볼까요? 여러분들도 TV를 통해서 많은 스티들이 어떻게 성장하였고, 데뷔를 준비했는지 봤을 거예요. 자신의 목표를 위해서 다른 유혹들은 참아가며 스스로를 혹독하게 훈련받았다는 얘기가 많이 들어보셨죠? 우리가 목표한 것을 이기기 위해서는 무엇보다 나의 의지가 중요해요. 우리가 생활하다보면 할 일이 많은데도 게임하고 싶어지고, 게임을 더 하고 싶은 유혹들을 많이 느낄텐데, 그럴 때마다 어떻게 해결하면 좋을지 좀 더 구체적으로 생각해보기로 해요.”

“모 TV프로그램에서 나온 세 글자 퀴즈 아시죠? 특정상황에 대해 대답을 딱 세 글자에 맞춰서 대답하는 거예요. 예를 들면 “그.만.해.” 이런 식으로 대답하니까, 잘 아시겠지요? 지금부터 상황을 임의대로 그 상황에 맞는 대답을 모두들 별로 생각해 보는 거예요. 많이 많을수록 이길 확률이 많겠죠. 다른 모둠에서 생각하기 못한 방법들을 생각해 보세요. (각 경우마다 길한 모듬에게 스티커를 상으로 준다.)

상황 1 : 시험이 내일이라 집에 일찍 와서 시험공부를 하려고 책상에 앉았다. 그런데 며칠간 메이플스토리를 하지 못해서 너무 하고 싶었다. 딱 한 시간만 하고 공부해야지 하고 컴 앞에 앉았는데 눈 깜짝할 사이에 한 시간이 후딱 지나버렸다. 어찌지? 공부해야하는데 여기서 멈출 수가 없을 것 같다.

상황 2 : 방학 내내 컴퓨터 앞에만 앉아 있었더니, 엄마께서 앞으로 하루에 1시간이상 컴퓨터를 쓰지 말라고 하셨다. 나는 약속을 했고 잘 지키고 싶었다. 하루는 컴퓨터 게임을 1시간 하고 나오려는데 친구에게서 한판만 더하고 나가라는 쪽지가 날아 왔다. 엄마는 마침 불일이 있어서 집에 안 계시고 적어도 한두 시간은 있어야 오실 것 같다. 좀 더 게임을 하고 싶은데, 엄마와의 약속이 생각나고, 친구에게 대답을 안하자니 친구가 빼질 것 같다. 이럴 때 어떻게 하지?

상황 3 : 게임 안에서 만난 형이 있다. 그 형은 나보다 레벨이 높는데 나에게 좋은 아템도 주고 사냥을 나갈 때도 파티해서 몸을 잡기도 했다. 너무나 친절하고 자상한 형이다. 그런데 형이 내가 학교 간 사이에 렵업을 해주겠다면서 나의 아뒤와 비번을 알려달라고 했다. 이럴 때 어떻게 해야 하나? 그동안 형이 나를 신경 써준 마음을 생각하면 당연히 믿을 수 있을 것 같기도 한데……. 어찌나?

① 상담자가 하나의 갈등상황을 읽어주고, 모둠별로 그 상황에 적절한 해결방법을 생각할 시간을 준다.

② 이때 지난 시간에 작성한 대안행동 목록표를 적극적으로 활용

할 수 있도록 돕는다.

- ③ 어둠별로 돌아가면 해결방법을 대답한다. 다른 모둠에서 이미 대답한 내용이나 건전한 방법이 아닌 경우 (예를 들어 욕설이나 적절치 않은 대답) 탈락하게 된다. 더 이상 대답할 내용이 없는 모둠도 탈락한다.
- ④ 마지막으로 남은 모둠이 승리한다.
- ⑤ 가장 인상 깊은 대답을 다같이 정한다.
- ⑥ 서로의 느낌을 나눈다.

- ☞ - 장난식의 대답이나, 건전하지 못한 대답 (예를 들어 인터넷사용을 그냥 한다든지, 거짓말을 한다든지)을 하지 않도록 초반에 프로그램의 의도를 잘 설명한다.
- 일찍 탈락한 모둠의 경우 흥미가 떨어져 소란할 수 있으므로 다른 모둠의 대답이 적절한지 심판 할 수 있는 역할을 주는 것이 좋다.
- 세 글자의 대답이 제한적이면 4글자나 5글자로 늘릴 수 있다. 혹은 3, 4, 5의 순서로 여러 가지 대답을 정하게 하고 차례대로 이야기 할 수도 있다.

3. 마무리

- ◎ 오늘의 모둠(인물) 뽑기 (답례로 인사하기, 매 시간 돌아가면서 할 수 있도록 배려)
- ◎ 숙제 일일행동관찰지를 적고 부모님께 검사 말아오기. 부모님께 자신이 만든 프로필 보여드리고, 부족한 부분 채워오기
- ◎ 간단한 다과 나누며 인사하기

나도 스타~~~~~★

사진 붙이는 곳

☆ 이 름:

☆ 별 명:

☆ 성 별:

☆ 혈액형 :

☆ 좌우명 :

☆ 취미 :

☆ 특기 :

☆ 장점 : 1.

2.

3.

☆ 가장 좋았던 기억

☆ 세 가지 소원

상황 1

시험이 내일이라 집에 일찍 와서 시험공부를 하려고 책상에 앉았다. 그런데 며칠 간 메이플 스토리를 하지 못해서 너무 하고 싶었다. 딱 한시간만 하고 공부해야지 하고 컴앞에 앉았는데 눈 깜짝할 사이에 한 시간이 후딱 지나버렸다. 어쩌지? 공부해야 하는데... 여기서 멈출수가 없을 것 같다.

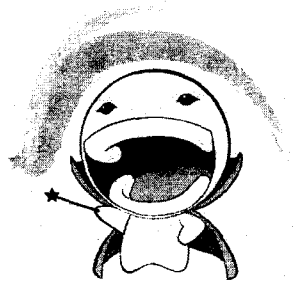
상황2

방학 내내 컴앞에만 앉아 있었더니, 엄마께서 앞으로 하루에 1시간 이상 컴퓨터를 쓰지 말라고 하셨다. 나는 약속을 했고 잘 지키고 싶었다. 하루는 컴터 게임을 1시간하고 나오려는데 친구에게서 한판을 더하고 나가라는 쪽지가 날라왔다. 엄마는 마침 볼일이 있어서 집에 안 계시고 한두시간은 있어야 오실 것 같다. 좀 더 게임을 하고 싶는데 엄마와의 약속이 생각나고, 친구에게 대답을 안하자니 친구가 배질 것 같다. 이럴 때는 어떻게 하지?

상황3

게임 안에서 만난 형이 있다. 그 형은 나보다 레벨이 높는데 나에게 좋은 아템도 주고 사냥을 나갈때도 파티해서 몹을 잡기도 했다. 너무나 친절하고 자상한 형이다. 그런데 형이 내가 학교 간 사이에 램업을 해주겠다면서 나의 아뒤와 비번을 알려 달라고 했다. 이럴때는 어떻게 해야 하나?
그동안 형이 나를 신경 써준 마음을 생각하면 당연히 믿을 수 있을 것 같기도 한데, 어쩌나?

5회기 : 시간을 잡아라!!!	
목 표	◦ 시간 관리의 중요성을 배우기 ◦ 일의 중요도와 급한 정도에 따라 일의 우선순위 파악하기 ◦ 자신의 일상 활동들을 점검하여 우선순위를 매기고 실천하기 ◦ 자신의 효능감을 증가시키고 게임사용시간을 줄이도록 노력하기
준비물	명찰, 칼라펜, 스케치북, 전지 2장, 숙제장, 일일행동관찰지, 가위, 풀, 크레파스 혹은 색연필
주요내용	◦ 인사나누기, 숙제 및 게임시간 기록지 점검 (5분) ◦ 회기 목표(시간관리) 설명하기 (5분) - 시간관리란, 일상생활에서 시간 관리의 중요성, 시간 관리를 못해서 어려웠던 경험 등 ◦ 해야 할일 정하기 (10분) - '준이의 하루'를 통해 해야 할 일의 목록 정해보기 ◦ 우선순위 정하기 (10분) - 우선순위에 따라 활동 계획표 작성해보기 ◦ 나의 생활계획표 짜기 (10분) - 하고 싶은 일, 해야 할 일을 나열한 후 우선순위를 정해보기 ◦ 숙제 및 마무리
기대효과	◦ 시간 관리 능력의 향상으로 자신의 효능감을 높이기 ◦ 효율적인 시간 사용의 중요성을 인식하기 ◦ 게임을 지나치게 사용하는 습관을 교정하기 ◦ 게임 사용에 대해 스스로 통제할 수 있는 조절력을 향상시키기



5회기 : 시간을 잡아라!!!

1. 도입

◎ 안부를 묻고 인사를 하면서 프로그램 시작한다.

◎ 일일행동관찰지와 과제 점검

- 지난 시간에 비해 게임사용 시간이 줄었거나 향상을 보인 학생에게 칭찬을 하고 상을 준다.

2. 활동

◎ 시간관리에 대해 이야기 나누기 : 시간관리의 중요성

◎ 시간 관리를 위한 사례 소개 : ‘준이의 일기’를 읽고 해야 할 일 정리하기

“모든 사용시간을 조절하려고 노력했지요. 그리고 각자 자신이 시간을 조절하면서 경험한 어려운 점들을 이야기해주었어요. 우리가 온라인게임을 하다보면, 그 날 해야 할 일(숙제)을 다 못하는 경우가 있고, 일을 다 못 하면 부모님의 잔소리를 듣게 되기도 하죠. 부모님의 잔소리가 아니더라도, 가끔은 내 자신이 해야 할 일을 하지 못한다는 사실과 후회가 생기기도 하죠. 그렇기때문에 게임을 더 하고 싶은 욕심이 생기고 내 자신의 욕심을 참지 못해서 약속 시간보다 더 길게 게임을 사용하는 경우가 있어요. 게임을 하지 않더라도, 우리가 해야 할 일이 여러 가지 일 때 어떤 일을 먼저 해야 할지 정하지 못해 어려움을 겪기도 하지요. 해야 할 여러 가지 일이 많으면 시간이 부족하고 일의 순위를 효과적으로 정하지 못해 허둥지둥 무계획적이고 비효율적으로 보내는 경우가 있어요. 그러니 우리가 학교생활을 하고, 다른 사람들과 사이가 되는 데에는 주어진 일에 대해 순위를 정하고 시간을 효과적으로 사용하는 법이 필요하지요. 이것을 ‘시간관리’라고 하니까, 오늘은 시간 관리에 대한 연습을 해보도록 하죠.

시간 관리란 일상생활에서 주어진 일에 대해 우선순위를 정하고 시간을 효과적으로 사용하는 방법

◇ 다음에 주어지는 ‘준이의 하루’를 읽어봅시다.” (활동지 1)

(1) 해야 할 일 정리하기

- ‘준이의 하루’를 읽으면서 ‘준이가 토요일에 해야 할 일’들을 찾아보게 한다.
- 해야 할 일들의 목록을 활동지에 적어보고, 주어진 하루 계획표에 채워 넣어본다. 가위를 사용하여 오린 후에 왼쪽 계획표에 배열해 보게 한다. (활동지 2)
- 일의 우선순위에 대한 설명 없이 학생 스스로 자신의 가치기준에 따라 해야 할 일들을 계획표에 배치해 보게 한다.
- 참가자들을 여러 모듬으로 나누어 활동하게 하여 모듬별 비교를 하는 것도 좋다.

(2) 우선순위 정하기

- 해야 할 일들의 목록을 작성하여 계획표에 배치하면 시간이 모자라게 된다. 결국 일의 우선순위를 정하여 우선순위가 낮은 일들은 하지 않고, 중요한 일부터 해야 한다는 필요성을 깨닫도록 돕는다.

“우리가 해야 할 것처럼 생각할 시간이 내에 모든 일을 다 할 수 없을 때가 있어요. 이럴 때는 어떤 방법을 이용하여 일을 분류하면 좋을까요? 이번 것으로 우선 얼마나 중요한 일이 가지는 중요도와 얼마나 급한지 급한 정도의 기준에 따라 일의 우선순위를 정하게 되어요. 그중 중에 해야 할 일들을 다시 중요도와 급한 정도에 따라 분류해 보도록 하세요.” (활동지 3)

- 주어진 활동지 3의 4개의 영역에 각각의 일의 목록을 배치하게

한 후 급함과 중요도의 순서대로 일의 우선순위가 됨을 깨닫게 한다.

- 각각의 영역에 쓴 일의 목록을 '중요도'와 '급한 정도'의 기준에 맞춰 설명을 함으로써 어떤 일들을 우선적으로 해야 하는지 이해하게 한다.
- 모둠별 발표를 통해 서로의 의견과 가치기준에 차이가 있음을 확인하는 것이 도움이 된다.

☞ 개인에 따라 활동을 서로 다른 영역에 배치하는 경우가 있다. 이처럼 동일한 일이라도 조건에 따라 다른 영역에 들어갈 수 있음을 알려준다. 이처럼 우선순위라는 것이 절대적인 것이 아니라 상대적이란 것을 설명해 주는 것도 효과적이다.

(3) 나의 생활계획표 짜기

“그럼 이번에는 우리 자신의 생활계획표를 한번 살펴해보도록 하겠어요. 우리가 해야 할 일, 하고 싶은 일을 적어볼 후 우선순위를 정해보도록 하지요.”

- 활동지 4를 통해 자신의 하루 생활을 점검해 보고 우선순위를 생각하여 하루의 일들을 다시 재배치함으로써 우선순위의 개념을 실생활에 적용해보도록 한다.
- 일일행동관찰지 작성 시 이번 회기에서 배운 기술을 적용하여 작성하도록 과제를 제시한다.

3. 마무리

- ◎ 오늘의 모둠(인물) 뽑기 (답례로 인사하기, 매 시간 돌아가면서 할 수 있도록 배려)
- ◎ 숙제 일일행동관찰지를 적고 부모님께 검사 말아오기
- ◎ 간단한 다과 나누며 인사하기

<활동지1>

준이의 주말

오늘은 금요일이고 내일은 토요일이라 4교시까지만 있는 날이다.
일주일 내내 4교시만 있는 나라에 태어났으면 좋겠다. 미국으로 이민 간 태
우가 정말 부럽다. 미국은 토요일에 학교를 안 간다고 하니까, 난 요즘
할 일이 너무 많아서 도대체 뭘 먼저 해야 할지 몰라 머리가 뒤죽박죽 되어
버린다. ㅠ,ㅠ

난 내일 수업이 끝난 후(12:50), 곧바로 보습학원에 가야 한다(1시
간). 영어 선생님은 정말 오랑이시다. 아니 그러고 보니 영어숙제가 있었
네?? 一,一; 지난번에도 숙제를 안해서 혼났는데... 내일 또 숙제를 안
하면 난 완전히 찍어버리게 되지?

학교 끝나고 학원에 갈 시간이 10분도 남아 있지 않는다. 시간이 없지
만 그래도 학원을 같이 가는 친구가 있어 심심하지 않다. 사실 요즘은
명품이와 군것질(30분)하는 버릇이 생겼다. 우리분식에서 떡볶이와 오
뎡을 사먹기 시작했는데 요즘은 거의 매일 먹는다. 학원에 조금 늦지
만, 학교에서 청소하느라 늦게 끝났다고 말씀드리면 학원 선생님이 그
냥 넘어가신다.

학원이 끝나고 나서, 내일 막내 이모 결혼식(3시간)이라 가야한다. 친
하게 지냈는데 결혼이라니, 섭섭하다. ㅠ,ㅠ 앗차!! 그런데 영석이와
인라인을 타러 가기로 약속을 했다. 오래 간만에 여의도에 가서 로드런
(2시간)을 하면 어떻겠냐고 해서 좋다고 했다. 강바람도 쐬고

그리고 주말이니까 집에 와서 게임을 죽어라 하려고 한다. 열렘 해야지
ㅋㅋ(3시간) 엄마가 저녁 반상회 갔다가 오신다고 했으니, 엄마가 들
어오시는 시간까지가 나의 유일한 자유시간. 엄마가 오시면 저녁을 차
려 주셔서 동생과 저녁을 먹고 TV를 보면 되겠지(1시간).

내일은 마침 한국과 일본의 축구경기 중계방송(3시간)이 있는 날이다!
와~~!!신난다~~!!

아니! 그리고 보니 숙제가 한두가지가 아니다. 매일 영어 태왁도 들어야 하고(30분), 다음 주 월요일에 수학경시대회가 있어 수학공부(2시간)도 해야 하고, 일요일날 피아노 선생님이 보충 레슨을 해주신다고 하니, 피아노 연습(1시간)을 해야 한다. 아이쿠, 머리가 터져 버릴 것 같다. 우리 집은 모두 10시면 잠자리에 들어야 하는데...

<활동지2>

준이의 토요일 오후!!

시간	준이가 할 일
12시-1시	학교 끝!
1시-2시	
2시-3시	
3시-4시	
4시-5시	
5시-6시	
6시-7시	
7시-8시	
8시-9시	
9시-10시	
10시-11시	잠자기!!!!

<활동지3>

준이가 해야 할 일!!

보습학원
(1시간)저녁먹기
(1시간)

영어숙제

축구경기
중계방송
(3시간)

명훈이와군것질(30분)

막내이모
결혼식
(3시간)열렘
(3시간)영석이와의
로드런
(2시간)

영어테잎(30분)

피아노 연습
(1시간)수학공부
(2시간)

<활동지4>

중요한 일?? 급한 일??

◎ 준이가 해야 할 일 중, 중요한 일과 급한 일을 정해 주세요.

<중요 x, 급함 o>	<중요 o, 급함 o>
<중요 x, 급함 x>	<중요 o, 급함 x>

<활동지5>

_____가 주말동안 해야 할 일 우선순위 정하기!!!

해야할 일 목록	중요 함	급 함	시간 \ 요일	토요일	일요일
			요일		
			오전 6시 - 7시		
			7시 - 8시		
			8시 - 9시		
			9시 - 10시		
			10시 - 11시		
			11시 - 12시		
			오후 12시 - 1시		
			1시 - 2시		
			2시 - 3시		
			3시 - 4시		
			4시 - 5시		
			5시 - 6시		
			6시 - 7시		
			7시 - 8시		
			8시 - 9시		
			9시 - 10시		
			10시 - 11시		
			11시 - 12시		

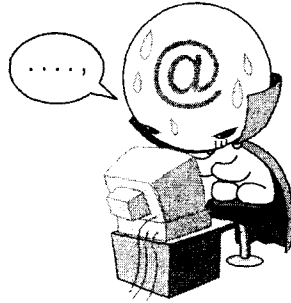
중요 O, 급함 O : 노란색

중요 O, 급함 X : 분홍색

중요 X, 급함 O : 초록색

중요 X, 급함 X : 빨간색

제 6회기 : 레벨 업! 컴짱!!	
목 표	◦ 위기관리: 프로그램 종결 이후, 생길 수 있는 위기 상황을 효율적으로 다룰 수 있도록 연습하기 ◦ 행동계약을 통해서 자기관리를 공고히 하기
준비물	명찰, 칼라펜, 스케치북, 전지 2장, 일일행동관찰지, 게임판, 말, 게임에 필요한 쿠폰, 수료증
주요내용	◦ 인사나누기 및 숙제 점검, 이번 회기 활동 소개 (5분) ◦ 위기관리 : 게임대신 활용할 수 있는 대안행동 점검 (10분) ◦ 행동계약서 : 대안행동 목록에 따라 위기상황에서 대안행동을 실행할 것을 서약 (5분) ◦ 프로그램 회기 정리 게임 (15분) ◦ 수료증 전달 및 프로그램 마무리 (10분)
기대효과	◦ 게임에 몰두하게 되는 상황을 극복할 수 있는 구체적인 대안행동을 마련하기 ◦ 스트레스는 극복하는 것이 중요한 것임을 인식하기 ◦ 지속적인 자기 관리를 통한 적절한 게임사용 시간을 조절할 수 있도록 유도하기



6회기 : 레벨업! 컴짱!!

1. 도입

◎ **지난 시간 이후 동안의 안부를 묻고 인사를 하면서 프로그램**
램을 시작한다.

- 지난 회기 이후 게임 사용시간조절에 대한 점검
- 사용시간 준수에 유의했던 사항들을 논의하기
- 자신이 잘하지 못했다고 생각하는 사항들을 발표하기
- 일일행동관찰지를 다시 점검하기
- 스스로를 칭찬하기

2. 활동

◎ **S.O.S! 이럴 때는 정말 참기 힘들어요~**

- 지난 6주 동안 프로그램 참여하면서 게임을 하고 싶어 참기 힘들었던 경우를 적어보도록 한다. (빙고게임 활용)
- 그 스트레스를 어떻게 풀었는지 이야기 해본다.
- 대안행동 중 자신에게 가장 효과가 있었던 것은 무엇인지 순위를 정하도록 한다.
- 6주간 자신이 게임에 몰두 할 때, 부모님의 행동은 어떠했는지 이야기하도록 한다.

◎ **행동계약서 작성하기**

- 자유 포맷으로 하되, 자신에게 가장 효과 있었던 대안행동을 적도록 한다.
- 행동계약서가 완성되면, 집단원들 앞에서 큰소리로 선서하도록 한다.

◎ 위기상황 대처 게임

- 프로그램 다친 후, 일상생활에서 위기상황이 생기면 어떻게 할까? 게임을 통해 이해시킨다.
- 모둠별 대항전을 한다.
- 기본 게임은 윷놀이와 비슷하다. 윷 대신 주사위를 던져서 나온 숫자만큼 말을 옮긴다.
- 숫자에 해당하는 쿠폰을 얻는다.
- 말을 놓았을 때, 위기상황에 걸린 친구들은 한판을 쓴다.
- 뒷사람에게 잡혔을 때는 쿠폰을 1장 빼앗기고 말은 처음부터 다시 놓기 시작한다.
- 제일 먼저 도착한 모듬이 우승
- 각자 획득한 쿠폰들의 내용을 읽으면서 다시 한 번 게임 과다사용을 방지하기 위한 글들을 읽어본다.
- 정리하고 마친다.

☞ ※ 주 의

- 게임은 어떤 곳에 말이 놓게 될 때 그 말판에 적혀있는 번호의 쿠폰을 받을 수 있다. 그 내용이 위기 상황일 경우는 한번 설 수 있게 한다.
- 소정의 상품을 정하면 회원들의 호응을 더욱 유도할 수 있다.
- 게임을 진행하면서 게임에만 너무 집중시키기보다는 게임을 통하여 획득하는 쿠폰의 내용을 확인하고 결심을 다시금 다지게 하는데 그 의의가 있다. 진행자는 그 사실을 잊지 않고 내용을 확인시킨다. 그리고 그 내용과 관련하여 어려운 점이나 실행해 본 친구들의 좋은 노하우를 서로 이야기를 나눌 수 있게 하는 것도 좋다.

3. 마무리

- ◎ 6회기에 걸친 게임시간 변화를 살펴보면서 학생의 변화에 대해 칭찬하는 시간을 갖는다.
- ◎ 2회기에 나에게 쓴 편지를 돌려주고, 읽어보도록 한다.
- ◎ 사후 평가
- ◎ 수료증 전달
- ◎ 간단한 다과 나누며 인사하기

〈활동지1〉 보드게임판



게임 사용시간을 조절하게 되었어요!!^^

	7			13			22		10
					24	3		27	
	11			한 칸 뒤로					
19			6						14
21번 으로						10번 으로			
25						8			23
5									
	28						26		2
18		4	한번 더		16		9		
	12								
29			17						15
	20	30		21			1		

<활동지2> (쿠폰) 게임 사용시간을 조절하고 싶어요...ㅠ,ㅠ



시간은 금이다 시간의 주인이 되자,	게임은 게임이다, 1시간만
내가 할 일부터 하고 컴퓨터를 켜자,	내 인생은 나의 것
나는 할 수 있다,	내가 생활의 기적을 만들 수 있다,
나는 정말 괜찮은 사람이다,	솔직한 내가 되자,

나의 고민을 가족들과 나누자.	이번 딱 한번만 하고 그만 둘거야 위기상황
친구에게 먼저 다가가기.	꿈★은 이루어진다!
건강한 몸, 건전한 정신!	남들도 이 정도는 다 해!! 위기상황
적당한 운동을 하자!	스트레스 받는데 게임이나 하면서 풀까? 위기상황

긍정적인 생각을 하자	내 하루는 그 누구의 하루와 바꿀 수 없이 소중한다.
이 세상에서 나는 둘도 없이 소중한 존재이다.	이런 나를 사람들은 무시한다.
될대로 되라지 위기상황	둘러대면 되, 엄마는 모를거야 위기상황
게임하다가, 공부하는 척 하면 되지 뭐~ 위기상황	나는 항상 재수가 없어 위기상황

매일 매일 생활 계획표를 작성한다.	책을 읽자, 책은 마음의 양식
노력한 만큼 결실이 있다.	나부터 나를 인정하자.
부모님의 마음을 이해하기	도착!! 나는 할 수 있다니깐!

청소년의 온라인 게임이용 실태 조사(학생용)

본 설문 조사는 정보통신부와 한국정보문화진흥원에서 청소년의 온라인 게임이용 실태를 알아보기 위한 목적으로 실시하는 설문 조사입니다. 설문지의 응답자의 이름을 기재하지 않으므로 개인비밀이 보장되며, 실태파악을 위한 통계자료로만 이용되므로 한 문항도 빠짐없이 솔직한 답변을 부탁드립니다.

정보통신부 한국정보문화진흥원

※ 다음 질문들은 통계 처리를 위하여 필요한 질문들입니다.
빠짐없이 응답해 주십시오.

1. 성별: 남자 () / 여자 ()
2. 생년월일: (년 월)
3. 현주소: (시/도 구 동)
4. 현재 어디에 재학 중입니까?
초등학교 (), 반 (), 번호()
5. 부모님의 결혼 상태는 다음 중 어디에 해당합니까?
① 결혼 ② 이혼 ③ 별거 ④ 사별 ⑤ 기타 ()

6. 부모님의 최종 학력은 다음 중 어디에 해당됩니까?

아버지 () / 어머니 ()

- ① 초등학교 졸업 ② 중등학교 중퇴 ③ 중등학교졸업
 ④ 고등학교중퇴 ⑤ 고등학교졸업 ⑥ 전문대중퇴
 ⑦ 전문대 졸업 ⑧ 대학(4년제)중퇴 ⑨ 대학 (4년제) 졸업
 ⑩ 석사학위 보유 ⑪ 박사학위 보유

7. 부모님의 직업은 다음 중 어디에 해당됩니까?

아버지 () / 어머니 ()

- ① 전문직(의사, 변호사, 교수) ② 경영/관리직 ③ 사무직
 ④ 판매직 ⑤ 서비스직 ⑥ 생산직
 ⑦ 농어민 ⑧ 군인 ⑨ 무직
 ⑩ 가사 (주부) ⑪ 기타 ()

8. 집에 컴퓨터가 있나요?

- ① 예 ② 아니오

8-1. '있다'면 어디에 설치되어 있나요?

- ① 부모님 방 ② 내 방 ③ 형제, 자매 방 ④ 거실 ⑤ 기타

9. 인터넷이나 온라인게임을 얼마나 자주 이용하나요? (일주일 단위)

- ① 1회 미만 ② 1-3회 ③ 4-6회 ④ 7-13회 ⑤ 14회 이상

9-1. 하루에 접속하는 횟수를 적어주세요 (하루에 회)

9-2. 1회 접속하면 평균 얼마나 사용합니까? (시간 분 정도)

- ③ 조금 지장이 있다 ④ 거의 지장이 있다
 ⑤ 전혀 문제 안된다

15. '나는 게임을 과도하게 사용하고 있다'라고 생각한다?

- ① 전혀 아니다 ② 아니다 ③ 그렇다 ④ 정말 그렇다

16. 다음 항목 중에서 자주 사용하는 인터넷 활동 5개를 골라 주세요.

(1순위 :) (2순위:) (3순위:) (4순위:) (5순위:)

①웹서핑,	②성인물사이트,	③정보검색,	④게임,
⑤온라인쇼핑,	⑥동호회나 커뮤니티,	개인홈피(싸이등 미니홈피),	
⑦채팅,	⑧메신저,	⑨(MP3, 영화사진)다운로드,	
⑩아바타치장,	⑪이메일/카드,	⑫(영화, 음악, 동영상) 즐기기	

17. 요즘 '나의 기분'은 어떠한가요?

(점수가 높을수록 높은 만족정도를 말합니다)

대단히 불만족

대단히 만족

	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
학교선생님과의 관계											
현재 나의 성적에 대해서											
나의 외모에 대해서											
친구와의 관계											
부모님과의 관계											
형제와의 관계											
내 생활 전반적으로											

18. 자주 사용하는 온라인 게임은 무엇입니까?

- ① 롤플레이팅게임(디아블로, 바람의 나라, 메이플스토리 등)
- ② 시뮬레이션게임(스타크래프트, 로그스피어, 포트리스)
- ③ 일반게임(퀴즈퀴즈, 한게임, 바둑, 고스톱 등)
- ④ 기타

19. 현재 즐겨 사용하고 있는 게임의 이름은? ()

20. 캐릭터의 이름과 레벨은? (), ()

21. 현재의 레벨까지 올리는 데 걸린 시간은?

()년 ()월 ()일

22. 지금 하고 있는 게임은 어떻게 시작하게 되었나요?

- ① TV나 인터넷광고를 보고
- ② 친구들의 권유에 따라
- ③ 호기심에 이끌려서
- ④ 아무 이유 없이
- ⑤ 그림이 예뻐서
- ⑥ 기타 ()

23. 캐릭터를 만들 때 제일 신경쓰는 것은 무엇입니까?

- ① 게임속에서의 가능성 (전투하기 좋은지)
- ② 특정능력치 (가능한 힘이나 지혜)
- ③ 이름 (예: 멋진 이름)
- ④ 외모 (예: 얼마나 그 캐릭터가 장비가 멋져보이나)
- ⑤ 기타

24. 온라인 게임의 가장 큰 매력은 무엇이라고 생각하나요?

- ① 판타지 세계를 경험할 수 있다.
- ② 목표를 성취함으로써 만족을 느낀다.
- ③ 다양한 사람들을 만날 수 있다.
- ④ 아이템을 팔아 경제적 이익을 얻을 수 있다.
- ⑤ 내가 아닌 다른 인물처럼 행동할 수 있다.
- ⑥ 현실로부터 벗어날 수 있다.
- ⑦ 친구들과 어울려 놀 수 있다.

25. 게임 레벨업의 목적은 무엇인가요?

- ① 게임을 재미있게 하기 위해서
- ② 친구나 다른 사람들의 인정을 받을 수 있어서
- ③ 친구들에게 무시당하지 않기 위해서
- ④ 게임을 하다보면 저절로 된다
- ⑤ 무엇인가 성취했다는 만족감 때문에

26. 현실생활에서 가장 나쁜 행동은 무엇이라고 생각합니까? (1-6위)

(1위) (2위) (3위) (4위) (5위) (6위)

① 절도	② 법을 어기는 것	③ 살인
④ 사기	⑤ 욕설	⑥ 성희롱

27. 게임 내에서 가장 나쁜 행동은 무엇이라고 생각합니까? (1-7위)

(1위) (2위) (3위) (4위) (5위) (6위) (7위)

① 아이템 절도	② 불법 프로그램 사용	
③ 타인 아이디 해킹	④ 사기	
⑤ 욕설	⑥ 사이버성희롱	⑦ PK

28. 다음과 같은 상황에서 얼마나 스트레스를 받나요?

- | | 낮음 | 높음 |
|-------------------------|-----------------------|----|
| 1) 사기를 당한 경우 | <1-----2-----3-----4> | |
| 2) 내 캐릭터가 죽음을 당한 경우 | <1-----2-----3-----4> | |
| 3) 레벨이 낮다고 무시를 당한 경우 | <1-----2-----3-----4> | |
| 4) 현실에서 내 능력을 무시를 당한 경우 | <1-----2-----3-----4> | |
| 5) 현실에서 외모 때문에 무시당했을 때 | <1-----2-----3-----4> | |

29. 온라인 게임에서 만난 친구와 현실 친구를 비교하면?

- ① 몇몇 게임에서 만난 친구와의 우정은 현실친구와의 우정보다 더 중요하다.
- ② 몇몇 게임에서 만난 친구와의 우정은 현실친구와의 우정과 비슷하게 중요하다.
- ③ 게임에서 사귀는 친구와의 우정은 현실친구와의 우정에 비하면 아무것도 아니다.

30. 온라인 게임을 통해 무엇을 배웠거나 얻었다고 생각하나요?

- | | | |
|-------------|-----------|----------|
| ① 우정 (인간관계) | ② 상거래의 기술 | ③ 정의감 |
| ④ 신중/침착함 | ⑤ 공격성 | ⑥ 불의와 타협 |
| ⑦ 배운 것이 없다. | | |

31. 온라인 게임을 하면서 현금거래에 대해 다음 중 어디에 속하나요?

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| ① 한달에 한번정도 | ② 한달에 두 번 이상 |
| ③ 특별히 사고 싶은 아이템이 있을 때 | ④ 모은 아이템을 정리할 때 |
| ⑤ 서버를 옮길 때 | ⑥ 새로 게임을 시작할 때 |
| ⑦ 하지 않는다. | |

32. 온라인게임을 하기 위하여 돈을 내고 회원으로 가입한 적이 있나요?

- ① 있다 ② 없다 ③ 현재는 없지만 가입할 예정이다.

33. 아이템 현금거래를 위하여 돈을 어떻게 마련했습니까?

- ① 평소 용돈을 모아서
② 여러 경로로 모은 마일리지를 사이버머니로 전환
③ 부모님에게 이야기해서
④ 부모님을 속여서
⑤ 기타

34. 아이템을 구입하는 이유는 무엇인가요?

- ① 본인의 캐릭터가 능력이 뛰어나 성장을 하면서 성취감이나
 자신감을 얻으니까
② 친구들과 같이 놀 수가 있어서
③ 친구들의 아이템이나 아바타에 뒤처지지 않으려고
④ 게임자체가 재미있어서
⑤ 그냥 심심해서

35. 게임에서 한 것처럼 현실에서 똑같이 해보고 싶은 욕구를
느낀 적이 있나요?

- ① 전혀 그렇지 않다 ② 거의 그렇지 않다
③ 가끔 그렇다 ④ 매우 그렇다

(1-40) 다음은 여러분의 인터넷 사용정도를 알아보는 문항입니다. 해당하는 내용에 맞게 하나의 번호에 표시해 주세요.

(O표 또는 V표) 인터넷 사용은 게임, 채팅, 정보검색 등을 모두 포함합니다.

문항 번호	내용	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다
1	인터넷을 한번 시작하면 생각했던 것보다 오랜 시간을 인터넷에서 보내게 된다.	①	②	③	④
2	인터넷을 하다가 그만 두면 또 하고 싶다.	①	②	③	④
3	인터넷 사용 시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	①	②	③	④
4	만약 인터넷을 다시 할 수 없게 된다면 건디가 힘들 것이다.	①	②	③	④
5	인터넷을 하고 있지 않을 때에도 인터넷에 대한 생각이 자꾸 떠오른다.	①	②	③	④
6	인터넷에 빠져 있다가 다른 사람과의 약속을 어긴 적이 있다.	①	②	③	④
7	인터넷을 하면 스트레스가 모두 해소되는 것 같다.	①	②	③	④
8	주위 사람들이 내가 인터넷을 너무 많이 한다고 지적하다.	①	②	③	④
9	인터넷을 하지 못하면 안절부절못하고 초조해진다.	①	②	③	④
10	인터넷을 하지 못하면 생활이 지루하고 재미가 없다.	①	②	③	④
11	실제에서 보다 인터넷에서 만난 사람들을 더 잘 이해하게 된다.	①	②	③	④
12	인터넷 사용 때문에 실생활에서 문제가 생기더라도 인터넷 사용을 그만두지 못한다.	①	②	③	④

문항 번호	내용	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다
13	인터넷 사용을 줄여야한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다.	①	②	③	④
14	인터넷에서 무엇을 했는지 숨기려고 한 적이 있다.	①	②	③	④
15	인터넷 사용시간을 속이려고 한 적이 있다.	①	②	③	④
16	인터넷을 너무 사용해서 시력 등에 문제가 생겼다.	①	②	③	④
17	인터넷을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 한다.	①	②	③	④
18	인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	①	②	③	④
19	인터넷 사용으로 인해서 생활이 불규칙해졌다.	①	②	③	④
20	인터넷을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있다.	①	②	③	④
21	인터넷 사용으로 학교 성적이 떨어졌다.	①	②	③	④
22	인터넷을 하느라고 수업에 빠진 적이 있다.	①	②	③	④
23	다른 할 일이 많을 때에도 인터넷을 사용하게 된다.	①	②	③	④
24	인터넷을 할 때 누군가 방해를 하면 짜증스럽고 화가난다.	①	②	③	④
25	인터넷이 없다면 내 인생에 재미있는 일이란 없다.	①	②	③	④
26	인터넷을 하고 있을 때 마음이 제일 편하다.	①	②	③	④
27	인터넷을 하고 있으면, 기분이 좋아지고 흥미진진해진다.	①	②	③	④
28	인터넷을 하는 동안 나는 더욱 자신감이 생긴다.	①	②	③	④
29	인터넷을 하는 동안 나는 가장 자유롭다.	①	②	③	④

문항 번호	내용	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다
30	오프라인에서보다 온라인에서 나를 인정해 주는 사람이 더 많다.	①	②	③	④
31	인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓰게 된다.	①	②	③	④
32	부모님 몰래 인터넷을 한다.	①	②	③	④
33	인터넷을 너무 사용해서 머리가 아프다.	①	②	③	④
34	인터넷 사용으로 인해 가족들과 마찰이 있다.	①	②	③	④
35	인터넷에서 알게 된 사람들이 현실에서 아는 사람들보다 나에게 더 잘해 준다.	①	②	③	④
36	실제 생활에서도 인터넷에서 하는 것처럼 해보고 싶다.	①	②	③	④
37	인터넷을 하고 있지 않을 때에도, 인터넷에서 나오는 소리가 들리고 인터넷을 하는 꿈을 꾸다.	①	②	③	④
38	인터넷을 하지 않을 때에도 하고 있는 듯한 환상을 느낀 적이 있다.	①	②	③	④
39	인터넷 사용 때문에 비도덕적인 행위를 저지르게 된다.	①	②	③	④
40	온라인에서 친구를 만들어 본 적이 있다.	①	②	③	④

(41-65) 다음은 게임사용에 관한 문항들입니다. 각 문항을 잘 읽고 현재 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 V표를 하면 됩니다. 정답은 없습니다. 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

문항 번호	내용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
41	게임을 하기 전 보다 성적이 떨어졌다.	①	②	③	④	⑤
42	공부를 하려고 하면 게임 생각이 나서 집중하기 어렵다.	①	②	③	④	⑤
43	게임하기 전보다 모든 학업에 불성실해졌다.	①	②	③	④	⑤
44	게임 때문에 부모님으로부터 자주 혼난다.	①	②	③	④	⑤
45	하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기가 어렵다.	①	②	③	④	⑤
46	게임을 그만두고 싶지만 마음대로 되지 않는다.	①	②	③	④	⑤
47	게임을 하는 동안 원하는 만큼 되지 않으면 짜증이 난다.	①	②	③	④	⑤
48	게임을 하느라 밤을 새우거나 잠자는 시간이 줄어들었다.	①	②	③	④	⑤
49	게임을 하고 나면 여기저기가 아프거나 쑤신다(예. 머리, 허리 등).	①	②	③	④	⑤
50	내가 왜 게임에 빠져있는지 후회가 된다.	①	②	③	④	⑤
51	게임을 하는 동안 잘 되지 않을까봐 불안하고 조마조마하다.	①	②	③	④	⑤
52	게임을 하고 난 후로 성격이 거칠어졌다.	①	②	③	④	⑤
53	게임으로 인해 친구들과 싸우거나 다투게 된다.	①	②	③	④	⑤
54	게임을 하는 중에 방해를 받으면 짜증이 나서 참기가 어렵다.	①	②	③	④	⑤
55	게임 이외에 다른 활동은 눈에 띄게 줄어들었다.	①	②	③	④	⑤
56	하루 종일 게임 생각만 한다.	①	②	③	④	⑤

문항 번호	내용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
57	대부분의 이야기는 게임과 관련되어 있다.	①	②	③	④	⑤
58	게임에 관련된 꿈을 꾼다.	①	②	③	④	⑤
59	게임을 하느라 예전보다 돈을 많이 쓰게 된다.	①	②	③	④	⑤
60	게임과 현실이 구분되지 않을 때가 있다.	①	②	③	④	⑤
61	게임에서 사용되는 용어를 현실에서도 그대로 쓰게 된다.	①	②	③	④	⑤
62	게임을 하기 전보다 말투가 거칠어졌다.	①	②	③	④	⑤
63	게임으로 인해 친구와 관계가 멀어졌다.	①	②	③	④	⑤
64	게임을 하기 위해 거짓말을 하게 되는 경우가 있다.	①	②	③	④	⑤
65	게임을 하기 위해서라면 어떤 어려움도 감수할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

하루 게임 이용시간	총	시간,	분
일주일 게임 이용시간	총	시간,	분
가장 오랫동안 게임을 한 시간	총	시간,	분
게임을 사용한 기간	총	년,	개월

(66-98)다음 질문들은 우리 어머니께서 평소 나한테 어떻게 행동하시는지에 관한 내용들을 묻는 것입니다.

※ 해당하는 내용에 맞는 번호에 표시해 주세요.

우리 어머니는	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	그런 편이다	매우 그렇다
66. 우리 어머니는 집에 친구들을 데려 오면 잘 대해 주신다.	①	②	③	④	⑤
67. 우리 어머니는 칭찬을 잘 해 주신다.	①	②	③	④	⑤
68. 우리 어머니는 늘 다정하고 친절하 목소리로 말한다.	①	②	③	④	⑤
69. 우리 어머니는 무슨 일이든 내 생각을 물어 보신다.	①	②	③	④	⑤
70. 우리 어머니는 날이 어두워 질 때 내가 어디에 있는지 잘 아신다.	①	②	③	④	⑤
71. 우리 어머니는 나를 자랑스럽게 생각하신다.	①	②	③	④	⑤
72. 우리 어머니는 나와 함께 외출하거나 놀이주는 일을 좋아하신다.	①	②	③	④	⑤
73. 우리 어머니는 자주 나를 안아주거나, 등을 가볍게 두드려 주거나, 머리를 쓰다듬어 주신다.	①	②	③	④	⑤
74. 우리 어머니는 내 생각이나 의견에 늘 관심을 갖고 들어주신다.	①	②	③	④	⑤
75. 우리 어머니는 내가 어떻게 시간을 보내는지 잘 아신다.	①	②	③	④	⑤
76. 우리 어머니는 내가 집밖에서 너무 오랫동안 놀지 못하게 하신다.	①	②	③	④	⑤

※ 해당하는 내용에 맞는 번호에 표시해 주세요.

우리 어머니는	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그저 그렇 다	그런 편이 다	매우 그렇 다
77. 우리 어머니는 내가 어려움을 당했을 때 따뜻하게 위로해 주신다.	①	②	③	④	⑤
78. 내가 무섭거나 슬픈 일이 있어도 우리 어머니만 있으면 마음이 든든해진다.	①	②	③	④	⑤
79. 나를 위해 어머니가 하고 싶은 일을 못하시는 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
80. 우리 어머니는 내가 학교가 끝나고 어디에 가는지 잘 알고 계신다.	①	②	③	④	⑤
81. 우리 어머니는 우리 가족이 식당에 가거나 놀러 가려고 할 때 나한테도 의견을 물으신다.	①	②	③	④	⑤
82. 우리 어머니는 내가 모르는 것에 대해 물으면, 알 때까지 몇 번이라도 다시 설명해 주신다.	①	②	③	④	⑤
83. 우리 어머니는 보통 내 행동을 못마땅하게 생각하신다.	①	②	③	④	⑤
84. 우리 어머니는 내가 공부도 못하고 쓸모없는 아이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
85. 우리 어머니는 내가 어떤 친구들과 친한지 잘 알고 있다	①	②	③	④	⑤
86. 우리 어머니는 내가 집안일을 돕지 않으면 화를 내신다.	①	②	③	④	⑤
87. 우리 어머니는 나를 귀찮게 생각하시는 것 같다.	①	②	③	④	⑤
88. 우리 어머니는 내가 필요해서 부탁한 것을 잘 잊어버리고, 주지 않는다.	①	②	③	④	⑤

우리 어머니는	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	그런 편이다	매우 그렇다
89. 우리 어머니는 보통 나한테 의견을 물어보지 않는다.	①	②	③	④	⑤
90. 우리 어머니는 내가 집에서 시끄럽게 하면 짜증을 낸다.	①	②	③	④	⑤
91. 우리 어머니는 때때로 나와 함께 있는 것을 좋아하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
92. 우리 어머니는 나하고는 무슨 일이든지 하지 않으시려고 한다.	①	②	③	④	⑤
93. 우리 어머니는 내가 조금만 잘못해도 속상해 하신다.	①	②	③	④	⑤
94. 우리 어머니는 별로 잘못하지 않았는데도 이유 없이도 야단을 치신다.	①	②	③	④	⑤
95. 우리 어머니는 나한테 거의 신경을 쓰지 않으며, 무관심하다.	①	②	③	④	⑤
96. 우리 어머니는 내 말을 아주 무시해 버리는 경우가 있다.	①	②	③	④	⑤
97. 우리 어머니는 내가 질문할 때 귀찮아하고 대답을 잘 안 해주는 편이다.	①	②	③	④	⑤
98. 우리 어머니는 내가 언제 집에 들어올 지 잘 알고 있다.	①	②	③	④	⑤

※ 성실히 응답해 주셔서 감사합니다...^ ^

자녀의 온라인 게임이용 실태연구(학부모용)

본 설문 조사는 정보통신부와 한국정보문화진흥원에서 청소년의 온라인 게임이용 실태를 알아보기 위한 목적으로 실시하는 설문 조사입니다. 설문지의 응답자의 이름을 기재하지 않으므로 개인비밀이 보장되며, 실태파악을 위한 통계자료로만 이용되므로 한 문항도 빠짐없이 솔직한 답변을 부탁드립니다.

정보통신부 한국정보문화진흥원

※ 다음 질문들은 통계 처리를 위하여 필요한 질문들입니다.
빠짐없이 응답해 주십시오.

1. 자녀의 성별 : 남자 () / 여자 () 자녀의 생년월일: (년 월)
2. 부모의 성별 : 아버지 () 나이 () / 어머니 () 나이 ()
3. 현주소: (시/도 구 동)
4. 현재 자녀가 어디에 재학 중입니까?
초등학교 () 반 () 번호 ()
5. 한달 평균 가족의 수입은 얼마입니까?
 ① 100만원 미만 ② 100-200만원미만 ③ 200-300만원미만
 ④ 300-400만원미만 ⑤ 400-500만원미만 ⑥ 500만원 이상

6. 부모님의 결혼 상태는 다음 중 어디에 해당합니까?

- ① 결혼 ② 이혼 ③ 별거 ④ 사별 ⑤ 기타 ()

7. 부모님의 최종 학력은 다음 중 어디에 해당됩니까?

아버지 () / 어머니 ()

- | | |
|---------------|--------------|
| ① 초등학교 졸업 | ② 중등학교 중퇴 |
| ③ 중등학교졸업 | ④ 고등학교중퇴 |
| ⑤ 고등학교졸업 | ⑥ 전문대중퇴 |
| ⑦ 전문대 졸업 | ⑧ 대학(4년제) 중퇴 |
| ⑨ 대학 (4년제) 졸업 | ⑩ 석사학위 보유 |
| ⑪ 박사학위 보유 | |

8. 부모님의 직업은 다음 중 어디에 해당됩니까?

아버지 () / 어머니 ()

- | | | |
|--------------------|---------------|-------|
| ① 전문직(의사, 변호사, 교수) | ② 경영/관리직 | ③ 사무직 |
| ④ 판매직 | ⑤ 서비스직 | ⑥ 생산직 |
| ⑦ 농어민 | ⑧ 군인 | ⑨ 무직 |
| ⑩ 가사 (주부) | ⑪ 기타 () | |

9. 자녀의 인터넷 접속장소는 어디입니까?

- ① 집 ② 학교 ③ PC방 ④ 학원
 ⑤ 공공기관(도서관, 청소년상담실, 시군구청, 도서관, 우체국 등)
 ⑥ 기타 ()

10. 집에 컴퓨터가 있습니까?

- ① 예 ② 아니오

10-1. '있다'면 어디에 설치되어 있습니까?

- ① 부모님 방 ② 자녀의 방 ③ 거실 ④ 기타

11. 자녀가 PC통신이나 인터넷을 얼마나 자주 이용합니까? (일주일 단위)

- ① 1회 미만 ② 1-3회 ③ 4-6회
④ 7-13회 ⑤ 14회 이상

11-1. 하루에 접속하는 횟수를 적어주세요. (하루에 회)

11-2. 1회 접속하면 평균 얼마나 사용합니까? (시간 분 정도)

12. 자녀의 하루 수면 시간은 얼마입니까? (평균 시간)

- ① 4시간미만 ② 4-6시간미만
③ 6-8시간미만 ④ 8시간이상

13. 온라인게임 사용이 자녀의 생활에 미치는 나쁜 영향은 무엇이라 생각하십니까?

(1순위:) (2순위:) (3순위:)

- ① 수면부족, 시력저하, 몸의 피로
② 공부할 시간을 빼앗긴다
③ 주변사람들로 인해 스트레스를 받는다
④ 친구들과 어울려 노는 시간이 줄었다
⑤ 인터넷 사용으로 용돈이 준다
⑥ 성격이 나빠진다
⑦ 현실과 인터넷을 혼동한다
⑧ 기타 ()

14. 온라인게임 이용에 대해 부모님의 태도를 크게 나눈다면 어디에 해당이 된다고 생각하십니까?

아버지 () / 어머니 ()

- ① 절대 사용하지 못하게 한다 ② 심한 잔소리나 질책을 한다
 ③ 잔소리를 한다 ④ 싫어하지만 묵인한다
 ⑤ 무관심하다 ⑥ 격려하고 지원한다

15. 부모님께서 인터넷을 이용하십니까?

- ① 두 분 모두 사용 ② 아버지만 사용
 ③ 어머니만 사용 ④ 모두 사용하지 않음

16. 온라인게임 사용이 자녀의 학교공부에 얼마나 지장을 줍니까?

- ① 매우 지장이 있다 ② 상당히 지장이 있다
 ③ 조금 지장이 있다 ④ 거의 지장이 있다
 ⑤ 전혀 문제 안 된다

17. '자녀가 온라인게임을 과도하게 사용하고 있다'라고 생각하십니까?

- ① 전혀 아니다 () ② 아니다 ()
 ③ 그렇다 () ④ 정말 그렇다 ()

18. 다음 항목 중에서 자녀가 자주 사용하는 인터넷 활동 5개를 골라 주십시오.

(1순위:) (2순위:) (3순위:) (4순위:) (5순위:)

- | | | | |
|---------|-------------|-------------------|------|
| ①웹서핑, | ②성인물사이트, | ③정보검색, | ④게임, |
| ⑤온라인쇼핑, | ⑥동호회나 커뮤니티, | ⑦개인홈피(싸이등 미니홈피), | |
| ⑧채팅, | ⑨메신저, | ⑩(MP3, 영화사진)다운로드, | |
| ⑪아바타치장, | ⑫이메일/카드, | ⑬(영화, 음악, 동영상)즐거기 | |

19. 게임사용 조절에 관한 학교 선생님의 조언이나 예방 지침을 받은 적이 있으십니까?

① 예

② 아니오

19-1. 만일 선생님의 조언이나 예방지침을 받은 적이 있다면, 자녀의 컴퓨터 사용조절에 어느 정도 도움이 되었습니까? (19번 문항에서 '아니오'라고 응답한 분은 '전혀 그렇지 않다'로 표기해 주세요.)

① 매우 그렇다

②조금 그렇다

③ 그렇지 않다

④전혀 그렇지 않다

20. 요즘 '자녀의 기분'은 어떠합니까? (점수가 높을수록 높은 만족정도를 말합니다)

대단히 불만족

대단히 만족

	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
학교선생님과의 관계											
현재 자녀의 성적에 대해서											
자녀의 외모에 대해서											
친구와의 관계											
부모님과의 관계											
형제와의 관계											
자녀의 생활 전반적으로											

※ “자녀의 온라인 게임이용 실태연구” 관련 설문 결과에 관심이 있거나 정보를 얻고 싶은 부모님께서서는 다음을 꼭 기입해 주십시오.

- 연락 가능한 번호(핸드폰, 집전화 등 ex. 011-111-1111)

--	--	--

- 이메일주소

	@
--	---

(1-40) 다음은 자녀의 인터넷 사용정도를 알아보는 문항입니다. 해당하는 내용에 맞게 하나의 번호에 표시해 주세요. (O표 또는 V표)
인터넷 사용은 게임, 채팅, 정보검색 등을 모두 포함합니다.

문항 번호	내 용	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다
1	인터넷을 한번 시작하면 생각했던 것보다 오랜 시간을 인터넷에서 보내게 된다.	①	②	③	④
2	인터넷을 하다가 그만 두면 또 하고 싶어한다.	①	②	③	④
3	인터넷 사용 시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	①	②	③	④
4	만약 인터넷을 다시 할 수 없게 된다면 건디기 힘들어 할 것이다.	①	②	③	④
5	인터넷을 하고 있지 않을 때에도 인터넷에 대한 생각을 자주 떠올린다.	①	②	③	④
6	인터넷에 빠져 있다가 다른 사람과의 약속을 어긴 적이 있다.	①	②	③	④
7	인터넷을 하면 스트레스가 모두 해소되는 것 같다.	①	②	③	④
8	자녀한테 인터넷을 너무 많이 한다고 지적한다.	①	②	③	④
9	인터넷을 하지 못하면 안절부절못하고 초조해 한다.	①	②	③	④
10	인터넷을 하지 못하면 생활이 지루하고 재미 없어한다.	①	②	③	④
11	실제에서 보다 인터넷에서 만난 사람들을 더 잘 이해한다.	①	②	③	④
12	인터넷 사용 때문에 실생활에서 문제가 생기더라도 인터넷 사용을 그만두지 못한다.	①	②	③	④

문항 번호	내 용	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다
13	자녀가 인터넷 사용을 줄여야한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다.	①	②	③	④
14	인터넷에서 무엇을 했는지 숨기려고 한 적이 있다.	①	②	③	④
15	인터넷 사용시간을 속이려고 한 적이 있다.	①	②	③	④
16	인터넷을 너무 사용해서 시력 등에 문제가 생겼다.	①	②	③	④
17	인터넷을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 한다.	①	②	③	④
18	인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	①	②	③	④
19	인터넷 사용으로 인해서 생활이 불규칙해졌다.	①	②	③	④
20	인터넷을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있다.	①	②	③	④
21	인터넷 사용으로 학교 성적이 떨어졌다.	①	②	③	④
22	인터넷을 하느라고 수업에 빠진 적이 있다.	①	②	③	④
23	다른 할 일이 많을 때에도 인터넷을 사용하게 된다.	①	②	③	④
24	인터넷을 할 때 누군가 방해로 하면 짜증스럽고 화를 낸다.	①	②	③	④
25	인터넷이 없다면 자녀의 인생에 재미있는 일이란 없는 것 같다.	①	②	③	④
26	인터넷을 하고 있을 때 마음을 제일 편하게 느낀다.	①	②	③	④

문항 번호	내 용	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다
27	인터넷을 하고 있으면, 기분이 좋아지고 흥미진진해 한다.	①	②	③	④
28	인터넷을 하는 동안 자녀가 더욱 자신감이 생긴다.	①	②	③	④
29	인터넷을 하는 동안 자녀가 가장 자유로워 보인다.	①	②	③	④
30	오프라인에서보다 온라인에서 자녀를 인정해 주는 사람이 더 많은 것 같다.	①	②	③	④
31	인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓰게 된다.	①	②	③	④
32	부모님 몰래 인터넷을 한다.	①	②	③	④
33	인터넷을 너무 사용해서 머리가 아프다.	①	②	③	④
34	인터넷 사용으로 인해 가족들과 마찰이 있다.	①	②	③	④
35	인터넷에서 알게 된 사람들이 현실에서 아는 사람들보다 자녀에게 더 잘해주는 것 같다.	①	②	③	④
36	실제 생활에서도 인터넷에서 하는 것처럼 해보고 싶어 한다.	①	②	③	④
37	인터넷을 하고 있지 않을 때에도, 인터넷에서 나오는 소리가 들리고 인터넷 하는 꿈을 꾸다.	①	②	③	④
38	인터넷을 하지 않을 때에도 하고 있는 듯한 환상을 느낀 적이 있다.	①	②	③	④
39	인터넷 사용 때문에 비도덕적인 행위를 저지르게 된다.	①	②	③	④
40	온라인에서 친구를 만들어 본 적이 있다.	①	②	③	④

(1-25) 다음은 자녀의 게임사용에 관한 문항들입니다. 각 문항을 잘 읽으시고 귀하 자녀의 게임사용과 가장 가깝다고 생각되시는 곳에 V표를 하시면 됩니다. 정답은 없습니다. 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

문항 번호	내 용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1	게임을 하기 전 보다 성적이 떨어졌다.	①	②	③	④	⑤
2	공부를 하려고 하면 게임 생각이 나서 집중하기 어려워한다.	①	②	③	④	⑤
3	게임하기 전보다 모든 학업에 불성실해졌다.	①	②	③	④	⑤
4	게임 때문에 자주 꾸중을 하게 된다.	①	②	③	④	⑤
5	하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기 어려워한다.	①	②	③	④	⑤
6	게임을 그만두려고 애쓰지만 마음대로 되지 않는다.	①	②	③	④	⑤
7	게임을 하는 동안 원하는 만큼 되지 않으면 짜증을 낸다.	①	②	③	④	⑤
8	게임을 하느라 밤을 새우거나 잠자는 시간이 줄어들었다.	①	②	③	④	⑤
9	게임을 하고 나면 여기저기가 쑤시거나 아파한다(예. 머리, 허리 등).	①	②	③	④	⑤
10	게임에 빠진 것을 후회한다.	①	②	③	④	⑤
11	게임을 하는 동안 잘 되지 않을까봐 불안하고 조마조마해한다.	①	②	③	④	⑤
12	게임을 하고 난 후로 성격이 거칠어졌다.	①	②	③	④	⑤
13	게임으로 인해 친구들과 싸우거나 다툰다.	①	②	③	④	⑤
14	게임을 하는 중에 방해를 받으면 짜증을 낸다.	①	②	③	④	⑤
15	게임 이외에 다른 활동은 눈에 띄게 줄어들었다.	①	②	③	④	⑤

문항 번호	내 용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
16	하루 종일 게임 생각만 한다.	①	②	③	④	⑤
17	대부분의 이야기는 게임과 관련되어 있다.	①	②	③	④	⑤
18	게임에 관련된 꿈을 꾸다.	①	②	③	④	⑤
19	게임을 하느라 예전보다 돈을 많이 쓴다.	①	②	③	④	⑤
20	게임과 현실이 구분하지 못할 때가 있다.	①	②	③	④	⑤
21	게임에서 사용되는 용어를 집에서도 그대로 쓴다.	①	②	③	④	⑤
22	게임을 하기 전보다 말투가 거칠어졌다.	①	②	③	④	⑤
23	게임으로 인해 친구와 관계가 멀어진 것 같다.	①	②	③	④	⑤
24	게임을 하기 위해 거짓말을 하는 경우가 있다.	①	②	③	④	⑤
25	게임을 하기 위해서라면 어떤 어려움도 감수하는 것 같다.	①	②	③	④	⑤

※ 온라인 게임이 자녀에게 부정적인 영향을 끼치고 있다고 생각하십니까?

- ① 매우 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다
④ 별로 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다

※ 다음 문항들은 어머니께서 평소 자녀에게 어떻게 행동하시는지에 관한 내용들로 구성되어 있습니다. 주의하실 점은, 어머니의 자녀양육에 대한 견해가 아니라 어머니께서 실제로 귀하의 자녀와 어떻게 지내시는지를 표시해야 한다는 것입니다. 이 점을 기억하시고, 어머니께서 실제로 자녀에게 행하시는 대로 V표 해주십시오.

나는 우리 아이에게.....	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	그런 편이다	매우 그렇다
1. 나는 아이가 친구들을 집에 데리고 와서 놀려고 할 때 잘 대해준다.	①	②	③	④	⑤
2. 나는 아이에게 칭찬을 자주 해준다.	①	②	③	④	⑤
3. 나는 아이에게 늘 다정하고 친절한 목소리로 말한다.	①	②	③	④	⑤
4. 나는 아이에 관한 일에 대해서는 반드시 아이의 생각이 어떤지를 묻는다.	①	②	③	④	⑤
5. 나는 우리 아이가 어두워 질 때 어디에 있는지 잘 안다.	①	②	③	④	⑤
6. 나는 아이를 자랑스럽게 생각한다.	①	②	③	④	⑤
7. 나는 아이와 함께 외출하거나 놀아주는 일을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
8. 나는 종종 아이를 안아주거나, 등을 가볍게 두드려 주거나, 머리를 쓰다듬어 준다.	①	②	③	④	⑤
9. 나는 아이의 생각이나 의견에 늘 관심을 갖고 들어준다.	①	②	③	④	⑤
10. 나는 우리 아이가 어떻게 시간을 보내는지 잘 안다.	①	②	③	④	⑤

나는 우리 아이에게.....	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	그런 편이다	매우 그렇다
11. 나는 아이가 집밖에 오랫동안 놀러 나 가지 못하게 한다.	①	②	③	④	⑤
12. 나는 아이가 어려움을 당했을 때 따뜻하게 위로해 준다.	①	②	③	④	⑤
13. 아이에게 무섭거나 슬픈 일이 있어도 내가 옆에 있으면 마음을 튼튼해한다.	①	②	③	④	⑤
14. 나는 아이를 위해 내 자신의 일을 포기할 때가 있다.	①	②	③	④	⑤
15. 나는 우리 아이가 방과 후에 어디에 가는지 잘 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
16. 나는 가족이 무엇을 계획하거나 결정할 때에 아이에게도 발언권을 준다.	①	②	③	④	⑤
17. 나는 아이가 모르는 것에 대해 물으면, 알 때까지 몇 번이라도 다시 설명해 준다.	①	②	③	④	⑤
18. 나는 아이의 행동을 언제나 못마땅하게 생각한다.	①	②	③	④	⑤
19. 나는 우리 아이가 다른 아이들에 비해 뒤지고 쓸모없는 아이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
20. 나는 우리 아이가 어떤 친구들과 친한 지 잘 알고 있다	①	②	③	④	⑤
21. 나는 아이가 집안일을 돕지 않으면 화를 낸다.	①	②	③	④	⑤
22. 나는 아이가 방해가 되는 존재인 것 같이 생각된다.	①	②	③	④	⑤
23. 나는 아이가 필요해서 부탁한 것을 잘 잊어버리고, 주지 않는다.	①	②	③	④	⑤

나는 우리 아이에게.....	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	그런 편이다	매우 그렇다
24. 나는 좀처럼 아이와 의견을 나누려고 하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
25. 나는 아이가 집에서 시끄럽게 하면 짜증을 낸다.	①	②	③	④	⑤
26. 나는 때때로 아이와 함께 있는 것을 좋아하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
27. 나는 어떤 일도 아이와 함께 하려고 하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
28. 나는 아이가 조금만 잘못해도 속상하다.	①	②	③	④	⑤
29. 나는 큰 잘못이나 이유 없이도 아이를 꾸짖는 경우가 있다.	①	②	③	④	⑤
30. 나는 아이의 일에 거의 신경을 쓰지 않으며, 무관심하다.	①	②	③	④	⑤
31. 나는 아이의 말을 아주 무시해 버리는 경우가 있다.	①	②	③	④	⑤
32. 나는 아이가 질문할 때 귀찮아하고 대답을 잘 안 해주는 편이다.	①	②	③	④	⑤
33. 나는 우리 아이가 언제 집에 들어올지 잘 알고 있다.	①	②	③	④	⑤

* 뒷면에 설문이 계속됩니다.

다음은 아동들이 흔히 보일 수 있는 여러 가지 행동입니다. 각 항목을 하나씩 읽어가면서 최근을 기준으로 자녀에 대해 답해 주십시오. 각 문항에 대해 **전혀 해당되지 않으면** '①' 에, **가끔 보였거나 그런 편이면** '②' 에, 그 정도가 **심하면** '③' 에 동그라미 (○)로 표시하여 주십시오.

문항 번호	내 용	최근 전혀 해당되지 않음	가끔 보였거나 그런 편	정도가 심함
1	나이에 비해 너무 어리게 행동한다.	①	②	③
2	알레르기가 있다. (구체적 내용:)	①	②	③
3	말다툼을 자주 한다.	①	②	③
4	천식이 있다	①	②	③
5	(남자인 경우) 여자처럼 행동한다. (여자인 경우) 남자처럼 행동한다.	①	②	③
6	대변을 아무 데서나 본다.	①	②	③
7	허풍치고 자랑을 많이 한다.	①	②	③
8	집중력이 없고 어떤 일에 오래 주의를 기울이지 못한다.	①	②	③
9	강박사고: 계속 같은 생각들이 되풀이되어서 떨쳐버리려고 해도 못한다. (구체적 내용:)	①	②	③
10	가만히 앉아있지 못하고 안절부절하며 지나치게 많이 움직인다.	①	②	③
11	너무 어른들에게 의지하고 매달리는 경향이 있다.	①	②	③
12	외롭다고 불평한다.	①	②	③
13	정신이 헛갈리거나 혼미할 때가 있다.	①	②	③
14	잘 운다.	①	②	③
15	동물을 잔인하게 다룬다.	①	②	③

문 항 번 호	내 용	최근에 전혀 해당되지 않음	가끔 보였거나 그런 편	정도가 심함
16	남에게 잔인한 짓을 하거나 괴롭히고 못살게 군다.	①	②	③
17	공상을 하거나 멍하게 자기 생각에 빠지곤 한다.	①	②	③
18	고의로 자해행위를 하거나 자살기도를 한다.	①	②	③
19	자기에게 관심을 많이 가져주기를 요구한다.	①	②	③
20	자기 물건을 부순다.	①	②	③
21	가족이나 다른 아이의 물건을 부순다.	①	②	③
22	집에서 말을 안 듣는다.	①	②	③
23	학교에서 말을 안 듣는다.	①	②	③
24	잘 안 먹는다.	①	②	③
25	다른 아이들과 잘 어울려 지내지 못한다.	①	②	③
26	나쁜 일을 저지르려고도 아무렇지 않게 생각한다.	①	②	③
27	샘을 잘 낸다.	①	②	③
28	먹어서 안될 것(흙, 종이 등)을 먹거나 마신다.	①	②	③
29	어떤 동물이나 상황, 장소 (학교는 제외)를 두려워한다. (구체적인 내용:)	①	②	③
30	학교에 가는 것을 겁낸다.	①	②	③
31	나쁜 생각이나 나쁜 행동을 할까 두려워한다.	①	②	③
32	스스로 완벽해야 된다고 생각한다.	①	②	③
33	아무도 자기를 사랑하지 않는다고 불평하거나 그렇게 생각하는 듯하다.	①	②	③

문 항 번 호	내 용	최근 전혀 해당되 지 않음	가끔 보였거나 그런 편	정도가 심함
34	남들이 자기를 해치려한다고 생각한다.	①	②	③
35	자기가 가치가 없거나 남보다 못하다고 생각한다.	①	②	③
36	잘 다치거나 사고를 잘 낸다.	①	②	③
37	자주 싸운다.	①	②	③
38	놀림을 많이 받는다.	①	②	③
39	나쁜 친구들과 어울려 다닌다.	①	②	③
40	환청: 헛소리를 듣는다. (구체적 내용:)	①	②	③
41	충동적이고 생각 없이 행동한다.	①	②	③
42	혼자 있는 것을 좋아한다.	①	②	③
43	거짓말을 하거나 남들을 속인다.	①	②	③
44	손톱을 깨문다.	①	②	③
45	신경이 날카롭고 신경질적이거나 긴장되어 있다.	①	②	③
46	불안으로 인해 몸을 갑작스럽게 움직이거나 움찔거린다. (눈 깜박임, 안면 싹룩거림 포함)	①	②	③
47	밤에 무서운 꿈을 꾸다.	①	②	③
48	다른 아이들이 좋아하지 않는다.	①	②	③
49	변비가 되거나 변을 못 본다.	①	②	③
50	지나치게 겁이 많거나 불안해한다.	①	②	③
51	어지러워한다.	①	②	③

문항 번호	내 용	최근에 전혀 해당되 지 않음	가끔 보였거나 그런 편	정도가 심함
52	지나치게 죄책감을 느낀다.	①	②	③
53	음식을 지나치게 많이 먹는다.	①	②	③
54	매우 피곤해 한다.	①	②	③
55	체중이 너무 나간다.	①	②	③
56	의학적으로 밝혀진 원인 없이 나타나는 신체적 문제가 있다.	①	②	③
56-1	몸이 쭈시고 아프다.	①	②	③
56-2	두통.	①	②	③
56-3	메스꺼움.	①	②	③
56-4	눈의 이상 (구체적인 내용:)	①	②	③
56-5	발진 혹은 기타 피부 이상	①	②	③
56-6	배앓이 혹은 복통	①	②	③
56-7	구토 (구체적인 내용:)	①	②	③
56-8	기타 (구체적인 내용:)	①	②	③
57	신체적으로 남을 공격한다	①	②	③
58	코를 후비거나 피부 또는 다른 신체 부위를 뜯는다. (구체적 내용:)	①	②	③
59	사람들 앞에서 자신의 성기를 만지며 논다.	①	②	③
60	지나치게 자신의 성기를 가지고 논다.	①	②	③
61	학교 공부가 시원치 않다.	①	②	③

문 항 번 호	내 용	최근에 전혀 해당되 지 않음	가끔 보였거 나 그런 편	정도가 심함
62	운동 신경이 둔하고 움직임이 어색하다.	①	②	③
63	자기보다 나이가 많은 아이들과 노는 것을 더 좋아한다.	①	②	③
64	자기보다 나이가 어린 아이들과 노는 것을 더 좋아한다.	①	②	③
65	말을 하지 않으려 한다.	①	②	③
66	강박행동: 어떤 특정한 행동을 계속 되풀이한다.	①	②	③
67	가출한다.	①	②	③
68	고함을 지른다.	①	②	③
69	숨기는 것이 많고 남에게 속을 털어놓지 않는다.	①	②	③
70	헛것을 본다. (구체적 내용:)	①	②	③
71	자의식이 지나치고 쉽게 무안해 한다.	①	②	③
72	불을 지른다.	①	②	③
73	성 문제 (구체적 내용:)	①	②	③
74	으스대거나 남을 웃기려고 싱거운 짓을 한다.	①	②	③
75	수줍거나 소심하다.	①	②	③
76	보통 아이들보다 잠을 적게 잔다.	①	②	③
77	보통 아이들보다 잠을 많이 잔다.	①	②	③
78	대변을 가지고 뭉개거나 장난친다.	①	②	③
79	발음이나 언어의 문제. (구체적인 내용:)	①	②	③

문 항 번 호	내 용	최근 전혀 해당되 지 않음	가끔 보였거 나 그런 편	정도가 심함
80	멍하니 허공을 응시하곤 한다.	①	②	③
81	집 안에서 도벽이 있다.	①	②	③
82	집 밖에서 도벽이 있다.	①	②	③
83	필요 없는 물건을 모아 둔다. (구체적인 내용:)	①	②	③
84	비정상적인 이상한 행동을 한다. (구체적인 내용:)	①	②	③
85	비정상적인 이상한 생각을 한다. (구체적인 내용:)	①	②	③
86	고집이 세고 시무룩해지거나 성질을 부린다.	①	②	③
87	감정이나 기분이 갑자기 변하곤 한다.	①	②	③
88	자주 뽀루통해진다.	①	②	③
89	의심이 많다.	①	②	③
90	욕을 하거나 상스러운 말을 쓴다.	①	②	③
91	자살에 대한 이야기를 한다. (구체적인 내용:)	①	②	③
92	잠자면서 걸어다니거나 이야기한다.	①	②	③
93	지나치게 수다스럽다.	①	②	③
94	남을 잘 놀린다.	①	②	③
95	성미가 급하고 제 뜻대로 안되면 데굴데굴 구른다.	①	②	③
96	성에 대해 너무 많이 생각한다.	①	②	③

문 항 번 호	내 용	최근 전혀 해당되 지 않음	가끔 보였거 나 그런 편	정도가 심함
97	남을 위협한다.	①	②	③
98	손가락을 뺀다.	①	②	③
99	칭걸, 정돈에 대해서 지나치게 신경을 쓴다.	①	②	③
100	수면에 문제가 있다.	①	②	③
101	학교를 빼먹는다: 무단결석	①	②	③
102	활동적이고 행동이 느리며 기운이 없다.	①	②	③
103	불행하다고 생각하거나 슬퍼하고 우울해 한다.	①	②	③
104	유난히 소란스럽다.	①	②	③
105	술을 마시거나 약물을 사용한다. (구체적인 내용:)	①	②	③
106	기물이나 시설을 부순다.	①	②	③
107	낮에 오줌을 옷에 싣는다.	①	②	③
108	밤에 오줌을 옷에 싣는다.	①	②	③
109	징징 우는 소리를 한다.	①	②	③
110	(남자인 경우) 여자가 되고 싶어한다. (여자인 경우) 남자가 되고 싶어한다.	①	②	③
111	위축 되서 남들과 어울리지 않으려고 한다.	①	②	③
112	걱정이 많다.	①	②	③
113	다른 문제는? (적어주세요:)	①	②	③

※ 성실히 응답해 주셔서 감사합니다...^^

< 학생용 교차표 >

【표1】컴퓨터 소유 여부

구 분		모름/무응답	예	아니오	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	100.0	.0	(1)
	남자	.4	97.2	2.4	(254)
	여자	.0	97.1	2.9	(242)
학년	4학년	.0	98.9	1.1	(183)
	5학년	.5	95.4	4.1	(194)
	6학년	.0	97.5	2.5	(120)
게임중독 집단	게임중독	4.0	96.0	.0	(25)
	중독위험	.0	98.4	1.6	(63)
	일반사용	.0	97.1	2.9	(409)
전 체		.2	97.2	2.6	(497)

【표4】하루 접속 횟수

구 분		0회	1-2회	3-5회	6회 이상	모름/ 무응답	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	4.3	61.4	24.0	5.9	4.3	(254)
	여자	12.0	67.4	15.3	2.1	3.3	(242)
학년	4학년	9.8	63.4	16.9	4.9	4.9	(183)
	5학년	11.3	64.4	17.5	3.6	3.1	(194)
	6학년	.8	65.0	27.5	3.3	3.3	(120)
게임중독 집단	게임중독	.0	40.0	48.0	8.0	4.0	(25)
	중독위험	3.2	52.4	33.3	4.8	6.3	(63)
	일반사용	9.5	67.5	15.9	3.7	3.4	(409)
전 체		8.2	64.2	19.7	4.0	3.8	(497)

【표5】 1회 평균 접속 시간

구 분		30분 미만	30분-1 시간 미만	1시간- 2시간 미만	2시간- 3시간 미만	3시간 이상	모름/ 무응답	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	2.8	13.0	48.4	13.0	17.3	5.5	(254)
	여자	6.2	28.5	42.1	13.2	4.1	5.8	(242)
학년	4학년	7.1	27.9	41.5	8.7	8.2	6.6	(183)
	5학년	4.1	18.6	46.9	14.4	9.3	6.7	(194)
	6학년	1.7	12.5	48.3	17.5	17.5	2.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	8.0	44.0	16.0	28.0	4.0	(25)
	중독위험	.0	6.3	55.6	19.0	17.5	1.6	(63)
	일반사용	5.6	23.5	43.8	12.0	8.8	6.4	(409)
전 체		4.6	20.5	45.3	13.1	10.9	5.6	(497)

【표6】 하루 수면 시간

구 분		모름/ 무응답	4시간 미만	4-6시간 미만	6-8시간 미만	8시간 이상	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	100.0	.0	(1)
	남자	6.3	8.3	5.1	26.0	54.3	(254)
	여자	5.4	6.2	2.5	26.9	59.1	(242)
학년	4학년	4.9	11.5	3.8	27.3	52.5	(183)
	5학년	6.2	4.6	2.6	27.8	58.8	(194)
	6학년	6.7	5.0	5.8	23.3	59.2	(120)
게임중독 집단	게임중독	8.0	4.0	4.0	32.0	52.0	(25)
	중독위험	1.6	4.8	.0	28.6	65.1	(63)
	일반사용	6.4	7.8	4.4	25.9	55.5	(409)
전 체		5.8	7.2	3.8	26.6	56.5	(497)

【표7】 온라인 게임의 나쁜 영향(1순위)

구 분		모름/ 무응답	수면 부족, 시력 저하, 몸의 피로	공부 할 시간 뺏김	주변 사람 들로 인한 스트 레스	친구 들과 노는 시간 감소	용돈 감소	성격 악화	현실 과 인터넷 혼동	기타	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	7.1	29.1	31.5	5.9	11.0	3.1	4.3	3.1	4.7	(254)
	여자	6.2	36.0	29.3	7.0	6.2	.4	5.0	3.7	6.2	(242)
학년	4학년	6.0	29.5	30.6	5.5	12.0	3.8	3.8	2.7	6.0	(183)
	5학년	8.8	34.5	26.8	7.2	5.7	.5	6.2	5.2	5.2	(194)
	6학년	4.2	34.2	35.8	6.7	8.3	.8	3.3	1.7	5.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	60.0	20.0	4.0	8.0	.0	.0	8.0	.0	(25)
	중독위험	1.6	42.9	33.3	4.8	7.9	1.6	4.8	.0	3.2	(63)
	일반사용	7.8	29.3	30.6	6.8	8.8	2.0	4.9	3.7	6.1	(409)
전 체		6.6	32.6	30.4	6.4	8.7	1.8	4.6	3.4	5.4	(497)

【표8】 온라인 게임의 나쁜 영향(중복응답)

구 분		모름/ 무응답	수면 부족, 시력 저하, 몸의 피로	공부 할 시간 뺏김	주변 사람 들로 인한 스트 레스	친구 들과 노는 시간 감소	용돈 감소	성격 악화	현실과 인터넷 혼동	기타	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	100.0	.0	.0	100.0	.0	100.0	.0	.0	(1)
	남자	31.1	48.4	67.3	29.1	51.6	9.1	35.4	13.4	14.6	(254)
	여자	29.3	65.7	73.6	26.0	38.8	2.5	34.7	14.0	15.3	(242)
학년	4학년	28.4	61.2	65.6	24.6	44.3	9.3	37.7	13.1	15.8	(183)
	5학년	37.6	49.0	67.0	28.9	43.8	4.6	38.1	17.0	13.9	(194)
	6학년	20.8	63.3	82.5	30.0	50.0	2.5	26.7	9.2	15.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	72.0	48.0	40.0	60.0	8.0	44.0	20.0	8.0	(25)
	중독위험	9.5	55.6	81.0	22.2	52.4	4.8	46.0	14.3	14.3	(63)
	일반사용	35.2	56.2	69.9	27.6	43.5	5.9	33.0	13.2	15.4	(409)
전 체		30.2	56.9	70.2	27.6	45.5	5.8	35.2	13.7	14.9	(497)

【표9】 인터넷 이용에 대한 부모님의 태도_아버지

구 분		절대 사용 금지	잔소리/ 질책	목인/무 관심	격려/지 원	모름/무 응답	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	100.0	.0	.0	(1)
	남자	5.9	33.5	36.6	12.6	11.4	(254)
	여자	5.4	27.3	45.9	16.1	5.4	(242)
학년	4학년	7.1	29.0	37.2	15.8	10.9	(183)
	5학년	5.7	28.9	41.2	14.9	9.3	(194)
	6학년	3.3	35.0	47.5	10.8	3.3	(120)
게임 중독 집단	게임중독	16.0	32.0	36.0	8.0	8.0	(25)
	중독위험	6.3	41.3	36.5	14.3	1.6	(63)
	일반사용	4.9	28.6	42.3	14.7	9.5	(409)
전 체		5.6	30.4	41.2	14.3	8.5	(497)

【표10】 인터넷 이용에 대한 부모님의 태도_어머니

구 분		절대 사용 금지	잔소리/ 질책	목인/ 무관심	격려/지 원	모름/ 무응답	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	100.0	.0	.0	(1)
	남자	3.5	52.4	25.2	8.3	10.6	(254)
	여자	1.2	52.5	30.2	10.3	5.8	(242)
학년	4학년	3.3	43.7	30.1	12.0	10.9	(183)
	5학년	2.1	53.6	27.3	8.8	8.2	(194)
	6학년	1.7	63.3	25.0	5.8	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	72.0	24.0	.0	4.0	(25)
	중독위험	1.6	63.5	22.2	7.9	4.8	(63)
	일반사용	2.7	49.4	28.9	10.0	9.0	(409)
전 체		2.4	52.3	27.8	9.3	8.2	(497)

【표11】 부모 인터넷 이용 여부

구 분		모름/ 무응답	두분 모두 사용	아버지 만 사용	어머니 만 사용	모두 사용하 지 않음	사례수
성별	모름/무응답	.0	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	3.5	37.8	24.0	11.4	23.2	(254)
	여자	2.5	47.1	19.8	11.6	19.0	(242)
학년	4학년	4.9	48.6	19.7	11.5	15.3	(183)
	5학년	1.5	39.7	24.2	11.3	23.2	(194)
	6학년	2.5	36.7	21.7	11.7	27.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	32.0	16.0	12.0	32.0	(25)
	중독위험	1.6	31.7	25.4	11.1	30.2	(63)
	일반사용	2.9	44.5	21.8	11.5	19.3	(409)
전 체		3.0	42.3	21.9	11.5	21.3	(497)

【표12】 온라인 게임 사용이 학교 공부에 지장을 주는 정도

구 분		모름/ 무응답	매우 지장 있음	상당히 지장 있음	조금 지장 있음	거의 지장 없음	전혀 문제 안됨	사례수
성별	모름/무응답	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	4.7	3.1	7.9	44.9	11.8	27.6	(254)
	여자	2.9	2.9	6.6	45.9	8.7	33.1	(242)
학년	4학년	3.8	3.8	7.1	44.3	13.7	27.3	(183)
	5학년	4.6	3.1	7.2	42.8	7.7	34.5	(194)
	6학년	2.5	1.7	7.5	50.8	9.2	28.3	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	.0	16.0	48.0	16.0	12.0	(25)
	중독위험	4.8	3.2	7.9	49.2	19.0	15.9	(63)
	일반사용	3.4	3.2	6.6	44.5	8.6	33.7	(409)
전 체		3.8	3.0	7.2	45.3	10.3	30.4	(497)

【표13】 게임 과도 사용에 대한 본인의 생각

구 분		아니다	그렇다	모름/ 무응답	사례수
성별	모름/무응답	.0	.0	100.0	(1)
	남자	61.4	31.5	7.1	(254)
	여자	87.2	9.5	3.3	(242)
학년	4학년	77.0	16.9	6.0	(183)
	5학년	72.2	21.6	6.2	(194)
	6학년	71.7	25.0	3.3	(120)
게임중독 집단	게임중독	36.0	60.0	4.0	(25)
	중독위험	50.8	42.9	6.3	(63)
	일반사용	79.7	14.9	5.4	(409)
전 체		73.8	20.7	5.4	(497)

【표14】 자주 사용하는 인터넷 활동

구 분		모름/ 무응답	웹서 핑	성인 물사 이트	정보 검색	게임	온라 인소 핑	동호 회 커뮤 니티, 개인 홈피	채팅	메 신 저	MP3, 영화 다운 로드	아바 타 차장	이메 일, 카드	영화, 음악, 동영 상 즐거 기	사례 수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	100.0	100.0	.0	.0	100.0	.0	.0	100.0	.0	100.0	(1)
	남자	66.9	1.2	1.6	55.9	96.5	5.9	22.8	50.0	24.8	28.0	27.6	48.4	70.5	(254)
	여자	23.6	6.2	1.7	50.4	85.1	4.1	45.5	39.7	37.6	18.2	52.9	60.3	74.8	(242)
학년	4학년	59.6	3.3	1.6	51.9	94.5	4.4	26.8	41.5	27.3	20.2	49.2	47.0	72.7	(183)
	5학년	52.1	2.6	1.5	56.2	88.7	5.2	34.5	42.8	30.4	20.6	42.3	52.1	71.1	(194)
	6학년	14.2	5.8	1.7	50.8	89.2	5.8	43.3	54.2	37.5	31.7	22.5	68.3	75.0	(120)
게임중독 집단	게임 중독	12.0	4.0	4.0	64.0	100.0	.0	28.0	52.0	36.0	32.0	36.0	64.0	68.0	(25)
	중독 위험	47.6	.0	1.6	58.7	103.2	11.1	27.0	47.6	20.6	22.2	34.9	46.0	79.4	(63)
	일반 사용	47.4	4.2	1.5	51.8	88.5	4.4	35.2	44.3	32.3	22.7	41.1	54.8	71.9	(409)
전 체		45.7	3.6	1.6	53.3	90.9	5.0	33.8	45.1	31.0	23.1	40.0	54.1	72.6	(497)

【표15】 요즘 기분_선생님과의 관계

구 분		0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	1.2	1.2	1.6	2.5	3.3	9.0	6.6	11.1	20.5	13.1	29.9	(244)
	여자	.8	.4	1.3	2.1	.8	11.0	8.0	10.1	12.2	23.6	29.5	(237)
학년	4학년	.0	.6	1.7	2.8	2.8	8.4	10.1	8.4	17.4	21.3	26.4	(178)
	5학년	1.1	1.1	2.1	1.1	1.6	8.5	6.4	13.8	14.9	18.1	31.4	(188)
	6학년	2.6	.9	.0	3.4	1.7	14.7	4.3	9.5	17.2	13.8	31.9	(116)
게임 중독 집단	게임 중독	.0	4.3	4.3	8.7	.0	8.7	8.7	21.7	17.4	8.7	17.4	(23)
	중독 위험	1.7	1.7	1.7	1.7	1.7	10.0	8.3	5.0	25.0	21.7	21.7	(60)
	일반 사용	1.0	.5	1.3	2.0	2.3	10.0	7.0	11.0	15.0	18.3	31.6	(399)
전 체		1.0	.8	1.5	2.3	2.1	10.0	7.3	10.8	16.4	18.3	29.7	(482)

【표16】 요즘 기분_성적

구 분		0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	1.6	4.5	2.5	4.5	5.8	18.9	10.3	13.6	13.2	13.6	11.5	(243)
	여자	3.0	4.6	4.6	6.3	6.3	19.8	10.1	12.7	13.9	12.7	5.9	(237)
학년	4학년	2.2	3.4	3.4	3.4	5.6	15.7	9.0	15.2	14.6	15.7	11.8	(178)
	5학년	2.1	4.8	3.2	5.9	6.4	23.5	10.7	7.5	12.3	14.4	9.1	(187)
	6학년	2.6	6.0	4.3	7.8	6.0	18.1	11.2	19.8	13.8	6.9	3.4	(116)
게임 중독 집단	게임 중독	4.3	13.0	8.7	21.7	13.0	13.0	8.7	4.3	4.3	8.7	.0	(23)
	중독 위험	.0	1.7	8.3	1.7	8.3	20.0	6.7	15.0	16.7	15.0	6.7	(60)
	일반 사용	2.5	4.5	2.5	5.0	5.3	19.6	10.8	13.6	13.6	13.1	9.5	(398)
전 체		2.3	4.6	3.5	5.4	6.0	19.3	10.2	13.3	13.5	13.1	8.7	(481)

【표17】 요즘 기분_외모

구 분		0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	5.8	3.7	3.3	4.6	7.1	24.1	7.9	10.0	10.8	9.1	13.7	(241)
	여자	6.8	3.4	4.7	6.8	7.2	21.2	11.9	11.4	10.6	10.2	5.9	(236)
학년	4학년	6.8	5.1	2.3	6.2	4.5	18.6	10.2	12.4	13.0	8.5	12.4	(177)
	5학년	3.8	3.2	4.9	5.4	6.5	23.8	10.8	10.3	9.2	12.4	9.7	(185)
	6학년	9.5	1.7	5.2	5.2	12.1	27.6	7.8	8.6	9.5	6.9	6.0	(116)
게임중독 집단	게임중독	13.0	8.7	4.3	8.7	4.3	21.7	8.7	4.3	4.3	8.7	13.0	(23)
	중독위험	5.0	6.7	5.0	1.7	6.7	31.7	11.7	15.0	8.3	1.7	6.7	(60)
	일반사용	6.1	2.8	3.8	6.1	7.3	21.5	9.6	10.4	11.4	10.9	10.1	(395)
전 체		6.3	3.6	4.0	5.6	7.1	22.8	9.8	10.7	10.7	9.6	9.8	(478)

【표18】 요즘 기분_친구와의 관계

구 분		0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	1.2	1.2	.8	.4	1.6	4.5	4.1	8.6	8.2	18.9	50.2	(243)
	여자	.0	.4	.8	1.3	2.1	6.3	3.8	7.2	16.0	21.1	40.9	(237)
학년	4학년	.6	.6	1.7	.6	1.1	4.5	1.7	8.4	11.8	20.2	48.9	(178)
	5학년	1.1	.5	.0	1.6	2.7	5.3	5.9	8.6	11.8	18.2	44.4	(187)
	6학년	.0	1.7	.9	.0	1.7	6.9	4.3	6.0	12.9	22.4	43.1	(116)
게임중독 집단	게임중독	.0	4.3	4.3	.0	4.3	8.7	13.0	13.0	13.0	8.7	30.4	(23)
	중독위험	1.7	1.7	1.7	3.3	1.7	10.0	5.0	6.7	10.0	23.3	35.0	(60)
	일반사용	.5	.5	.5	.5	1.8	4.5	3.3	7.8	12.3	20.1	48.2	(398)
전 체		.6	.8	.8	.8	1.9	5.4	4.0	7.9	12.1	20.0	45.7	(481)

【표19】 요즘 기분_부모님과과의 관계

구 분		0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	100. 0	(1)
	남자	.4	.4	.0	.8	.4	4.2	1.7	3.8	4.6	15.9	67.8	(239)
	여자	.4	.0	.4	.0	1.3	2.1	2.5	2.5	7.2	13.5	70.0	(237)
학년	4학년	.0	.0	.0	.6	1.7	2.3	2.8	2.3	2.8	8.5	79.0	(176)
	5학년	.0	.5	.0	.5	.5	3.8	1.1	4.3	7.5	15.6	66.1	(186)
	6학년	1.7	.0	.9	.0	.0	3.5	2.6	2.6	7.8	22.6	58.3	(115)
게임 중독 집단	게임중 독	.0	.0	.0	.0	.0	9.1	4.5	13.6	18.2	27.3	27.3	(22)
	중독 위험	.0	.0	.0	1.7	1.7	1.7	3.3	1.7	6.7	18.3	65.0	(60)
	일반 사용	.5	.3	.3	.3	.8	3.0	1.8	2.8	5.1	13.4	71.9	(395)
전 체		.4	.2	.2	.4	.8	3.1	2.1	3.1	5.9	14.7	69.0	(477)

【표20】 요즘 기분_형제와의 관계

구 분		0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	100. 0	.0	(1)
	남자	1.3	1.3	2.1	1.3	1.7	4.7	4.3	7.7	10.7	17.1	47.9	(234)
	여자	1.3	1.8	.4	2.2	5.8	1.8	4.0	4.0	12.9	22.7	43.1	(225)
학년	4학년	.6	1.8	1.8	2.9	3.5	2.9	4.1	4.7	10.0	18.2	49.4	(170)
	5학년	1.7	.6	.6	1.1	3.4	2.3	4.5	7.4	13.6	23.3	41.5	(176)
	6학년	1.8	2.6	1.8	.9	4.4	5.3	3.5	5.3	11.4	17.5	45.6	(114)
게임 중독 집단	게임중 독	5.0	.0	5.0	5.0	10.0	10.0	15.0	5.0	15.0	5.0	25.0	(20)
	중독 위험	.0	.0	1.7	1.7	6.9	3.4	5.2	10.3	13.8	19.0	37.9	(58)
	일반 사용	1.3	1.8	1.0	1.6	2.9	2.9	3.4	5.2	11.3	20.9	47.6	(382)
전 체		1.3	1.5	1.3	1.7	3.7	3.3	4.1	5.9	11.7	20.0	45.4	(460)

【표21】 요즘 기분_생활 전반

구 분		0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	.4	.8	.4	3.3	4.1	14.5	5.8	9.5	16.5	16.1	28.5	(242)
	여자	.4	.9	1.3	1.7	1.7	8.9	7.2	11.5	17.4	22.6	26.4	(235)
학년	4학년	.6	1.1	1.1	2.3	4.0	10.7	6.2	7.9	17.5	20.3	28.2	(177)
	5학년	.5	.5	.5	2.7	2.2	11.9	7.0	10.3	14.6	20.5	29.2	(185)
	6학년	.0	.9	.9	2.6	2.6	12.9	6.0	15.5	19.8	15.5	23.3	(116)
게임 중독 집단	게임 중독	.0	.0	.0	9.1	9.1	9.1	22.7	13.6	4.5	4.5	27.3	(22)
	중독 위험	1.7	.0	.0	6.7	3.3	13.3	8.3	18.3	15.0	16.7	16.7	(60)
	일반 사용	.3	1.0	1.0	1.5	2.5	11.6	5.3	9.3	17.9	20.5	29.0	(396)
전 체		.4	.8	.8	2.5	2.9	11.7	6.5	10.7	16.9	19.2	27.4	(478)

【표22】 게임 시작 계기

구 분		모름/ 무응답	TV, 인터넷 광고	친구들 의 권유	호기심	아무 이유 없이	그림이 예뻐서	기타	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	1.2	9.4	33.9	21.7	13.8	2.0	18.1	(254)
	여자	8.7	2.9	28.5	17.8	12.8	6.2	23.1	(242)
학년	4학년	3.8	8.2	26.8	20.8	15.3	1.6	23.5	(183)
	5학년	6.2	6.2	29.9	19.1	15.5	5.2	18.0	(194)
	6학년	4.2	3.3	40.0	19.2	6.7	5.8	20.8	(120)
게임중 독집단	게임중독	.0	12.0	28.0	28.0	12.0	4.0	16.0	(25)
	중독위험	.0	4.8	46.0	20.6	6.3	3.2	19.0	(63)
	일반사용	5.9	6.1	29.1	19.1	14.4	4.2	21.3	(409)
전 체		4.8	6.2	31.2	19.7	13.3	4.0	20.7	(497)

【표23】 온라인 게임의 매력

구 분		모름/ 무응답	판타 지 세계 경험	목표 성취 만족	다양한 사람 만남	아이템 을 통한 경제적 이익	다른 인물 처럼 행동	현실 탈피	친구 들과 놀이 있음	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	.0	.0	(1)
	남자	3.5	15.4	19.3	20.1	6.7	7.9	4.3	22.8	(254)
	여자	9.5	19.0	15.7	14.9	7.0	13.6	2.5	17.8	(242)
학년	4학년	3.8	17.5	15.3	17.5	6.6	12.6	4.4	22.4	(183)
	5학년	8.2	14.4	18.0	18.0	6.2	11.9	2.6	20.6	(194)
	6학년	7.5	20.8	20.0	16.7	8.3	6.7	3.3	16.7	(120)
게임 중독 집단	게임 중독	.0	16.0	20.0	28.0	8.0	8.0	12.0	8.0	(25)
	중독 위험	1.6	11.1	28.6	7.9	7.9	12.7	6.3	23.8	(63)
	일반 사용	7.6	18.1	15.6	18.3	6.6	10.8	2.4	20.5	(409)
전 체		6.4	17.1	17.5	17.5	6.8	10.9	3.4	20.3	(497)

【표24】 게임 레벨업의 목적

구 분		모름/ 무응답	게임의 재미	친구, 타인의 인정	무시당 하지 않기 위해	저절로 됨	성취 만족감	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	7.1	42.5	9.1	3.9	22.4	15.0	(254)
	여자	15.7	24.8	7.4	6.6	30.6	14.9	(242)
학년	4학년	9.3	37.2	5.5	4.4	29.0	14.8	(183)
	5학년	13.4	30.4	9.3	6.7	25.3	14.9	(194)
	6학년	10.8	34.2	10.8	4.2	24.2	15.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	28.0	12.0	12.0	12.0	36.0	(25)
	중독 위험	1.6	38.1	12.7	6.3	30.2	11.1	(63)
	일반 사용	13.4	33.5	7.3	4.6	26.7	14.4	(409)
전 체		11.3	33.8	8.2	5.2	26.4	15.1	(497)

【표25】 현실에서의 가장 나쁜 행동(1순위)

구 분		모름/ 무응답	절도	법위반	살인	사기	욕설	성희롱	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	3.5	3.5	4.3	67.7	3.9	3.9	13.0	(254)
	여자	4.1	1.7	2.9	70.7	.4	3.3	16.9	(242)
학년	4학년	4.9	2.2	4.4	68.9	1.6	5.5	12.6	(183)
	5학년	2.6	4.1	2.6	70.1	3.1	3.1	14.4	(194)
	6학년	5.0	.8	4.2	67.5	1.7	1.7	19.2	(120)
게임 중독 집단	게임중 독	.0	4.0	.0	76.0	4.0	8.0	8.0	(25)
	중독위 험	6.3	1.6	4.8	74.6	1.6	1.6	9.5	(63)
	일반 사용	3.9	2.7	3.7	67.7	2.2	3.7	16.1	(409)
전 체		4.0	2.6	3.6	69.0	2.2	3.6	14.9	(497)

【표26】 게임에서의 가장 나쁜 행동(1순위)

구 분		모름/ 무응답	아이템 절도	불법 프로 그램 사용	타인 아이디 해킹	사기	욕설	사이 버성 희롱	PK	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	3.1	10.6	11.4	33.1	13.4	9.8	16.1	2.4	(254)
	여자	4.1	3.7	13.6	20.7	7.9	5.0	43.8	1.2	(242)
학년	4학년	4.9	9.3	11.5	23.0	9.8	11.5	26.8	3.3	(183)
	5학년	3.1	6.7	12.9	24.7	9.8	6.7	35.6	.5	(194)
	6학년	2.5	5.0	14.2	36.7	13.3	2.5	24.2	1.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	4.0	28.0	8.0	32.0	16.0	.0	12.0	.0	(25)
	중독위 험	3.2	6.3	15.9	39.7	11.1	6.3	17.5	.0	(63)
	일반 사용	3.7	6.1	12.5	24.7	10.3	8.1	32.5	2.2	(409)
전 체		3.6	7.2	12.7	27.0	10.7	7.4	29.6	1.8	(497)

【표27】 게임에서의 가장 나쁜 행동(중복응답)

구 분		모름/ 무응답	아이템 절도	불법 프로 그램 사용	타인 아이디 해킹	사기	욕설	사이 버성 희롱	PK	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	(1)
	남자	43.3	93.7	92.1	96.9	97.6	96.5	89.0	90.9	(254)
	여자	32.6	94.6	95.9	96.3	95.5	96.3	95.5	93.4	(242)
학년	4학년	49.7	90.7	92.3	95.6	94.0	96.7	88.5	92.3	(183)
	5학년	38.1	95.4	94.8	95.9	96.9	95.4	93.3	90.2	(194)
	6학년	20.0	97.5	95.0	99.2	100.0	97.5	95.8	95.0	(120)
게임 중독 집단	게임 중독	28.0	96.0	92.0	92.0	100.0	112.0	88.0	92.0	(25)
	중독 위험	44.4	93.7	92.1	98.4	92.1	95.2	92.1	92.1	(63)
	일반 사용	37.7	94.1	94.4	96.6	97.1	95.6	92.4	92.2	(409)
전 체		38.0	94.2	94.0	96.6	96.6	96.4	92.2	92.2	(497)

【표28】 스트레스 정도_사기 당함

구 분		1	2	3	4	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	17.4	19.1	26.5	37.0	(230)
	여자	21.0	22.4	29.2	27.4	(219)
학년	4학년	20.8	19.0	29.2	31.0	(168)
	5학년	18.5	23.2	26.2	32.1	(168)
	6학년	17.5	19.3	28.1	35.1	(114)
게임 중독 집단	게임 중독	4.2	16.7	16.7	62.5	(24)
	중독 위험	10.3	8.6	36.2	44.8	(58)
	일반 사용	21.5	22.8	27.2	28.5	(368)
전 체		19.1	20.7	27.8	32.4	(450)

【표29】 스트레스 정도_캐릭터 죽임 당함

구 분		1	2	3	4	사례수
성별	모름/무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	45.2	31.7	14.3	8.7	(230)
	여자	40.4	31.7	17.0	11.0	(218)
학년	4학년	47.9	25.4	14.8	11.8	(169)
	5학년	39.2	36.1	18.7	6.0	(166)
	6학년	41.2	34.2	12.3	12.3	(114)
게임 중독 집단	게임중독	45.8	29.2	12.5	12.5	(24)
	중독위험	24.6	43.9	22.8	8.8	(57)
	일반사용	45.7	29.9	14.7	9.8	(368)
전 체		43.0	31.6	15.6	9.8	(449)

【표30】 스트레스 정도_레벨 낮다고 무시당함

구 분		1	2	3	4	사례수
성별	모름/무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	41.6	25.7	15.9	16.8	(226)
	여자	36.1	28.2	20.4	15.3	(216)
학년	4학년	38.2	26.7	19.4	15.8	(165)
	5학년	42.1	20.7	19.5	17.7	(164)
	6학년	36.0	36.0	14.0	14.0	(114)
게임 중독 집단	게임중독	25.0	12.5	16.7	45.8	(24)
	중독위험	24.6	31.6	26.3	17.5	(57)
	일반사용	42.3	27.1	16.9	13.8	(362)
전 체		39.1	26.9	18.1	16.0	(443)

【표31】 스트레스 정도_현실에서 능력 무시당함

구 분		1	2	3	4	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	36.9	26.2	20.0	16.9	(225)
	여자	27.6	23.0	27.2	22.1	(217)
학년	4학년	32.7	21.8	26.1	19.4	(165)
	5학년	34.5	22.4	23.6	19.4	(165)
	6학년	28.3	31.9	19.5	20.4	(113)
게임 중독 집단	게임중독	20.8	41.7	16.7	20.8	(24)
	중독위험	29.8	15.8	26.3	28.1	(57)
	일반사용	33.4	24.9	23.5	18.2	(362)
전 체		32.3	24.6	23.5	19.6	(443)

【표32】 스트레스 정도_현실에서 외모 무시당함

구 분		1	2	3	4	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	43.2	29.1	14.1	13.7	(227)
	여자	30.5	23.6	18.6	27.3	(220)
학년	4학년	38.9	25.7	17.4	18.0	(167)
	5학년	34.3	24.1	19.3	22.3	(166)
	6학년	37.4	30.4	10.4	21.7	(115)
게임 중독 집단	게임중독	33.3	29.2	16.7	20.8	(24)
	중독위험	28.1	38.6	12.3	21.1	(57)
	일반사용	38.4	24.3	16.9	20.4	(367)
전 체		36.8	26.3	16.3	20.5	(448)

【표33】 게임 친구와 현실 친구 비교

구 분		모름/ 무응답	게임 친구 더 중요	비슷함	현실 친구 더 중요	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	3.9	13.4	31.9	50.8	(254)
	여자	7.0	7.4	28.5	57.0	(242)
학년	4학년	5.5	15.3	27.9	51.4	(183)
	5학년	6.7	7.7	33.5	52.1	(194)
	6학년	3.3	7.5	28.3	60.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	12.0	52.0	28.0	(25)
	중독위험	.0	3.2	42.9	54.0	(63)
	일반사용	6.1	11.5	26.9	55.5	(409)
전 체		5.4	10.5	30.2	53.9	(497)

【표34】 게임을 통해 배운 것

구 분		모름/ 무응답	우정	상거래 기술	정의감	신중, 침착함	공격성	불의와 타협	배운 것 없음	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	3.1	16.5	8.7	7.1	21.3	11.8	.8	30.7	(254)
	여자	7.4	17.8	4.5	4.5	25.2	4.5	1.2	34.7	(242)
학년	4학년	4.9	14.2	7.1	9.8	21.3	10.4	1.1	31.1	(183)
	5학년	5.2	21.1	2.6	3.1	25.8	6.2	1.0	35.1	(194)
	6학년	5.8	15.0	12.5	4.2	21.7	8.3	.8	31.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	24.0	20.0	8.0	16.0	8.0	.0	16.0	(25)
	중독위험	.0	28.6	11.1	3.2	17.5	6.3	3.2	30.2	(63)
	일반사용	5.9	14.9	5.1	6.1	24.4	8.6	.7	34.2	(409)
전 체		5.2	17.1	6.6	5.8	23.1	8.2	1.0	32.8	(497)

【표35】 게임에서의 현금 거래 유형

구 분		모름/ 무응답	한달에 한번	한달에 두번 이상	특별히 사고 싶은 아이템 있을 때	모은 아이템 을 정리할 때	서버를 옮길 때	새로 게임을 시작할 때	하지 않는다	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	5.1	2.4	2.4	14.6	7.1	1.2	3.1	64.2	(254)
	여자	7.9	4.5	1.7	12.0	3.3	.8	.8	69.0	(242)
학년	4학년	7.1	2.2	4.4	10.4	3.8	1.6	3.3	67.2	(183)
	5학년	6.7	4.6	.5	13.4	5.2	.5	1.5	67.5	(194)
	6학년	5.0	3.3	.8	17.5	7.5	.8	.8	64.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	.0	4.0	24.0	8.0	4.0	.0	52.0	(25)
	중독위험	7.9	7.9	.0	14.3	7.9	1.6	3.2	57.1	(63)
	일반사용	6.1	2.9	2.2	12.5	4.6	.7	2.0	68.9	(409)
전 체		6.4	3.4	2.0	13.3	5.2	1.0	2.0	66.6	(497)

【표36】 유료 회원 가입 경험

구 분		모름/ 무응답	있다	없다	현재 없지만 가입 예정	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	100.0	.0	(1)
	남자	3.5	3.9	90.9	1.6	(254)
	여자	3.7	1.7	93.8	.8	(242)
학년	4학년	5.5	2.2	89.6	2.7	(183)
	5학년	3.1	2.6	94.3	.0	(194)
	6학년	1.7	4.2	93.3	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	8.0	88.0	4.0	(25)
	중독위험	4.8	6.3	88.9	.0	(63)
	일반사용	3.7	2.0	93.2	1.2	(409)
전 체		3.6	2.8	92.4	1.2	(497)

【표37】 돈 마련 방법

구 분		모름/ 무응답	평소 용돈을 모아서	마일리 지를 사이버 머니로 전환	부모님 에게 이야기 해서	부모님을 속여서	기타	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	25.6	9.1	7.5	20.9	2.0	35.0	(254)
	여자	34.7	5.0	7.9	12.8	1.2	38.4	(242)
학년	4학년	23.5	7.7	6.0	18.6	1.6	42.6	(183)
	5학년	36.6	5.2	6.7	16.5	1.0	34.0	(194)
	6학년	29.2	9.2	11.7	15.0	2.5	32.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	16.0	8.0	.0	28.0	8.0	40.0	(25)
	중독위험	23.8	4.8	11.1	25.4	3.2	31.7	(63)
	일반사용	31.8	7.3	7.6	14.9	1.0	37.4	(409)
전 체		30.0	7.0	7.6	16.9	1.6	36.8	(497)

【표38】 아이템 구입 이유

구 분		모름/ 무응답	성취감, 자신감	친구들과 같이 놀 수 있으니까	뒤쳐지지 않으려고	게임자 체가 재미있 어서	그냥 심심해서	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	12.2	45.3	3.5	8.3	19.7	11.0	(254)
	여자	20.7	31.4	2.5	18.2	14.9	12.4	(242)
학년	4학년	12.0	42.6	2.7	12.0	17.5	13.1	(183)
	5학년	19.6	32.0	2.6	14.9	20.1	10.8	(194)
	6학년	17.5	42.5	4.2	11.7	12.5	11.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	4.0	60.0	.0	20.0	16.0	.0	(25)
	중독위험	4.8	41.3	4.8	15.9	22.2	11.1	(63)
	일반사용	18.8	36.7	2.9	12.2	16.6	12.7	(409)
전 체		16.3	38.4	3.0	13.1	17.3	11.9	(497)

【표39】 현실 재현 욕구 경험

구 분		모름/ 무응답	전혀 그렇지 않다	거의 그렇지 않다	가끔 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	.0	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	5.9	44.1	18.1	30.7	1.2	(254)
	여자	5.4	58.3	16.1	19.0	1.2	(242)
학년	4학년	3.8	49.2	15.8	30.1	1.1	(183)
	5학년	5.7	52.6	17.0	22.7	2.1	(194)
	6학년	8.3	51.7	19.2	20.8	.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	20.0	20.0	56.0	4.0	(25)
	중독위험	6.3	23.8	22.2	44.4	3.2	(63)
	일반사용	5.9	57.2	16.1	20.0	.7	(409)
전 체		5.6	51.1	17.1	24.9	1.2	(497)

【표40】 하루 게임 이용시간

구 분		30분 미만	30분-1 시간 미만	1시간-2 시간 미만	2시간-3 시간 미만	3시간 이상	모름/무 응답	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	3.1	11.4	32.7	19.7	18.1	15.0	(254)
	여자	12.0	26.4	35.1	15.3	3.7	7.4	(242)
학년	4학년	8.7	23.0	34.4	12.6	8.2	13.1	(183)
	5학년	9.8	17.0	33.0	17.5	11.3	11.3	(194)
	6학년	2.5	15.0	34.2	25.0	15.0	8.3	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	4.0	20.0	12.0	48.0	16.0	(25)
	중독위험	.0	7.9	39.7	28.6	17.5	6.3	(63)
	일반사용	9.3	21.3	33.7	16.1	7.8	11.7	(409)
전 체		7.6	18.7	33.8	17.5	11.1	11.3	(497)

【표41】 일주일 게임 이용시간

구 분		1시간 미만	1시간- 2시간 미만	2시간- 4시간 미만	4시간- 7시간 미만	7시간- 14시간 미만	14시 간 이상	모름/ 무응답	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	1.2	6.3	11.0	15.4	26.8	24.4	15.0	(254)
	여자	7.0	13.2	26.4	16.1	18.6	9.9	8.7	(242)
학년	4학년	4.9	13.1	21.9	15.8	22.4	9.3	12.6	(183)
	5학년	4.1	9.3	20.1	16.0	20.6	18.0	11.9	(194)
	6학년	3.3	5.0	10.8	15.0	26.7	28.3	10.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	.0	4.0	12.0	28.0	36.0	20.0	(25)
	중독위험	.0	3.2	3.2	20.6	39.7	27.0	6.3	(63)
	일반사용	5.1	11.2	21.8	15.2	19.8	14.7	12.2	(409)
전 체		4.2	9.7	18.5	15.7	22.7	17.3	11.9	(497)

【표42】 가장 오랫동안 게임한 시간

구 분		1시간 미만	1시간- 2시간 미만	2시간- 3시간 미만	3시간- 5시간 미만	5시간- 10시간 미만	10시간 이상	모름/ 무응답	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	2.0	11.8	16.9	27.2	23.2	5.9	13.0	(254)
	여자	7.0	25.6	25.2	23.1	6.2	3.3	9.5	(242)
학년	4학년	7.7	26.8	18.6	21.9	9.8	2.7	12.6	(183)
	5학년	2.6	16.5	24.2	25.8	17.0	3.1	10.8	(194)
	6학년	3.3	9.2	19.2	29.2	19.2	10.0	10.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	.0	8.0	12.0	52.0	12.0	16.0	(25)
	중독위험	.0	4.8	15.9	36.5	30.2	6.3	6.3	(63)
	일반사용	5.6	21.8	22.5	24.2	10.3	3.9	11.7	(409)
전 체		4.6	18.5	20.9	25.2	14.9	4.6	11.3	(497)

【표43】 게임 사용 기간

구 분		6개월 미만	6개월 -1년 미만	1년- 2년 미만	2년- 3년 미만	3년- 5년 미만	5년 이상	모름/ 무응답	사례수
성별	모름/무 응답	100.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	8.3	.8	9.8	15.0	29.1	14.2	22.8	(254)
	여자	8.7	2.9	16.9	12.8	26.4	7.4	24.8	(242)
학년	4학년	10.4	1.6	19.1	12.6	23.5	9.3	23.5	(183)
	5학년	6.7	2.6	12.4	15.5	26.8	10.8	25.3	(194)
	6학년	9.2	.8	5.8	13.3	35.8	13.3	21.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	4.0	.0	4.0	12.0	32.0	28.0	20.0	(25)
	중독위험	7.9	1.6	11.1	20.6	33.3	9.5	15.9	(63)
	일반사용	9.0	2.0	14.2	13.0	26.7	10.0	25.2	(409)
전 체		8.7	1.8	13.3	13.9	27.8	10.9	23.7	(497)

【표44】 생각했던 것보다 오래 인터넷 이용

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	23.6	29.1	37.4	9.8	(254)
	여자	32.2	23.6	37.2	7.0	(242)
학년	4학년	32.8	30.6	30.6	6.0	(183)
	5학년	30.9	22.7	37.1	9.3	(194)
	6학년	15.8	25.8	47.5	10.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	12.0	44.0	44.0	(25)
	중독위험	1.6	23.8	65.1	9.5	(63)
	일반사용	33.7	27.6	32.5	6.4	(409)
전 체		28.0	26.4	37.2	8.5	(497)

【표45】 인터넷을 하다 그만두면 또 하고 싶음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	32.3	20.5	35.0	12.2	(254)
	여자	39.7	33.5	21.1	5.8	(242)
학년	4학년	41.0	19.1	26.8	13.1	(183)
	5학년	38.1	29.4	27.3	5.2	(194)
	6학년	25.0	34.2	31.7	9.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	4.0	4.0	36.0	56.0	(25)
	중독위험	11.1	33.3	42.9	12.7	(63)
	일반사용	41.8	27.1	25.4	5.6	(409)
전 체		36.0	26.8	28.2	9.1	(497)

【표46】 인터넷 사용시간 줄이려고 해봤지만 실패

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	42.5	20.5	26.4	10.6	(254)
	여자	58.7	22.7	13.6	5.0	(242)
학년	4학년	56.3	15.8	19.1	8.7	(183)
	5학년	54.1	19.6	20.1	6.2	(194)
	6학년	35.8	33.3	21.7	9.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	12.0	48.0	32.0	(25)
	중독위험	20.6	23.8	36.5	19.0	(63)
	일반사용	57.7	21.8	15.9	4.6	(409)
전 체		50.5	21.5	20.1	7.8	(497)

【표47】 인터넷을 할 수 없게 된다면 견디기 힘들

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	40.9	24.4	24.0	10.6	(254)
	여자	57.4	23.6	14.5	4.5	(242)
학년	4학년	55.2	19.1	16.4	9.3	(183)
	5학년	46.9	28.9	17.0	7.2	(194)
	6학년	43.3	23.3	27.5	5.8	(120)
게임중 독집단	게임중독	8.0	20.0	24.0	48.0	(25)
	중독위험	19.0	31.7	34.9	14.3	(63)
	일반사용	56.2	23.0	16.6	4.2	(409)
전 체		49.1	23.9	19.3	7.6	(497)

【표48】 인터넷을 하고 있지 않을 때도 생각이 자주 떠오름

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	46.9	26.8	16.9	9.4	(254)
	여자	66.5	22.7	9.1	1.7	(242)
학년	4학년	57.9	25.1	8.7	8.2	(183)
	5학년	58.8	23.2	14.4	3.6	(194)
	6학년	50.8	26.7	17.5	5.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	12.0	20.0	36.0	32.0	(25)
	중독위험	17.5	39.7	36.5	6.3	(63)
	일반사용	65.3	22.7	8.1	3.9	(409)
전 체		56.5	24.7	13.1	5.6	(497)

【표49】 인터넷에 빠져 있다가 다른 사람과의 약속 어긴 적 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	62.2	19.7	14.2	3.9	(254)
	여자	70.7	18.2	9.9	1.2	(242)
학년	4학년	71.6	15.8	9.8	2.7	(183)
	5학년	66.5	20.1	11.3	2.1	(194)
	6학년	58.3	21.7	16.7	3.3	(120)
게임 중독 집단	게임중독	32.0	20.0	36.0	12.0	(25)
	중독위험	39.7	31.7	25.4	3.2	(63)
	일반사용	72.6	16.9	8.6	2.0	(409)
전 체		66.4	18.9	12.1	2.6	(497)

【표50】 인터넷을 하면 스트레스가 해소되는 것 같음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	35.0	22.8	26.8	15.4	(254)
	여자	46.7	27.7	20.2	5.4	(242)
학년	4학년	45.4	21.3	21.9	11.5	(183)
	5학년	39.7	22.2	27.3	10.8	(194)
	6학년	35.8	35.8	20.0	8.3	(120)
게임 중독 집단	게임중독	12.0	28.0	28.0	32.0	(25)
	중독위험	20.6	25.4	39.7	14.3	(63)
	일반사용	45.7	24.9	20.8	8.6	(409)
전 체		40.8	25.2	23.5	10.5	(497)

【표51】 주위에서 인터넷이용 시간을 줄이라고 충고

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	48.8	27.6	18.9	4.7	(254)
	여자	74.8	18.6	4.5	2.1	(242)
학년	4학년	71.6	18.0	8.7	1.6	(183)
	5학년	62.4	24.2	11.3	2.1	(194)
	6학년	45.0	29.2	17.5	8.3	(120)
게임 중독 집단	게임중독	12.0	24.0	32.0	32.0	(25)
	중독위험	23.8	38.1	28.6	9.5	(63)
	일반사용	70.4	20.8	8.1	0.7	(409)
전 체		61.6	23.1	11.9	3.4	(497)

【표52】 인터넷 못하면 안절부절하고 초조해짐

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	72.8	18.5	7.9	.8	(254)
	여자	85.1	10.3	4.1	.4	(242)
학년	4학년	78.7	13.7	7.1	.5	(183)
	5학년	77.8	14.9	6.7	.5	(194)
	6학년	80.8	15.0	3.3	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	32.0	24.0	36.0	8.0	(25)
	중독위험	50.8	39.7	7.9	1.6	(63)
	일반사용	86.1	10.0	3.9	.0	(409)
전 체		78.9	14.5	6.0	.6	(497)

【표53】 인터넷 못하면 생활이 지루하고 재미없음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	50.4	24.0	18.9	6.7	(254)
	여자	61.2	25.6	12.0	1.2	(242)
학년	4학년	59.6	23.0	12.6	4.9	(183)
	5학년	53.6	26.3	17.0	3.1	(194)
	6학년	53.3	25.0	17.5	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	12.0	24.0	32.0	32.0	(25)
	중독위험	23.8	38.1	34.9	3.2	(63)
	일반사용	63.3	22.7	11.5	2.4	(409)
전 체		55.7	24.7	15.5	4.0	(497)

【표54】 실제에서 보다 인터넷에서 만난 사람들을 더 잘 이해함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	62.6	18.9	12.6	5.9	(254)
	여자	71.5	16.5	9.5	2.5	(242)
학년	4학년	67.2	19.1	8.7	4.9	(183)
	5학년	67.0	13.9	15.5	3.6	(194)
	6학년	66.7	21.7	7.5	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	24.0	16.0	36.0	24.0	(25)
	중독위험	44.4	30.2	20.6	4.8	(63)
	일반사용	73.1	15.9	8.1	2.9	(409)
전 체		67.0	17.7	11.1	4.2	(497)

【표55】 인터넷 사용 때문에 실생활에서 문제 생겨도 그만두지 못함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성 별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	58.3	22.8	13.8	5.1	(254)
	여자	74.4	17.8	5.8	2.1	(242)
학 년	4학년	71.0	15.8	9.3	3.8	(183)
	5학년	65.5	21.6	8.8	4.1	(194)
	6학년	60.0	25.0	12.5	2.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	48.0	28.0	24.0	(25)
	중독위험	27.0	39.7	30.2	3.2	(63)
	일반사용	76.3	15.6	5.6	2.4	(409)
전 체		66.2	20.3	9.9	3.6	(497)

【표56】 인터넷 사용을 줄여야한다는 생각이 끊임없이 들

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성 별	모름/ 무응답	.0	.0	.0	100.0	(1)
	남자	36.2	26.8	22.4	14.6	(254)
	여자	44.6	19.8	24.0	11.6	(242)
학 년	4학년	39.3	21.9	24.0	14.8	(183)
	5학년	43.8	21.1	21.6	13.4	(194)
	6학년	35.8	29.2	24.2	10.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	16.0	12.0	32.0	40.0	(25)
	중독위험	7.9	31.7	38.1	22.2	(63)
	일반사용	46.7	22.7	20.3	10.3	(409)
전 체		40.2	23.3	23.1	13.3	(497)

【표57】 인터넷에서 무엇을 했는지 숨기려고 한 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	70.9	21.3	6.3	1.6	(254)
	여자	73.1	16.9	9.1	.8	(242)
학년	4학년	76.0	17.5	5.5	1.1	(183)
	5학년	71.1	15.5	11.9	1.5	(194)
	6학년	67.5	27.5	4.2	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	44.0	28.0	20.0	8.0	(25)
	중독위험	54.0	33.3	12.7	.0	(63)
	일반사용	76.5	16.4	6.1	1.0	(409)
전 체		72.0	19.1	7.6	1.2	(497)

【표58】 인터넷 사용시간 숨기려고 한 적 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	59.8	21.7	16.5	2.0	(254)
	여자	74.8	15.3	8.7	1.2	(242)
학년	4학년	73.8	15.3	9.3	1.6	(183)
	5학년	68.0	16.0	14.4	1.5	(194)
	6학년	55.8	27.5	15.0	1.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	20.0	28.0	36.0	16.0	(25)
	중독위험	30.2	34.9	34.9	.0	(63)
	일반사용	75.8	15.4	7.8	1.0	(409)
전 체		67.2	18.5	12.7	1.6	(497)

【표59】 인터넷을 너무 사용해서 시력 등에 문제가 생겼음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성 별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	58.7	18.9	14.6	7.9	(254)
	여자	61.2	20.2	14.5	4.1	(242)
학 년	4학년	67.8	16.4	11.5	4.4	(183)
	5학년	61.3	21.1	11.9	5.7	(194)
	6학년	45.8	21.7	23.3	9.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	40.0	28.0	12.0	20.0	(25)
	중독위험	44.4	19.0	23.8	12.7	(63)
	일반사용	63.6	19.1	13.2	4.2	(409)
전 체		60.0	19.5	14.5	6.0	(497)

【표60】 인터넷을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성 별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	87.0	7.9	4.3	.8	(254)
	여자	94.2	3.7	1.2	.8	(242)
학 년	4학년	90.7	6.0	2.7	.5	(183)
	5학년	92.3	4.1	2.6	1.0	(194)
	6학년	87.5	8.3	3.3	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	76.0	16.0	.0	8.0	(25)
	중독위험	84.1	12.7	3.2	.0	(63)
	일반사용	92.4	4.2	2.9	.5	(409)
전 체		90.5	5.8	2.8	.8	(497)

【표61】 인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	68.9	18.9	10.6	1.6	(254)
	여자	76.0	18.2	5.0	.8	(242)
학년	4학년	74.3	19.1	6.0	.5	(183)
	5학년	74.2	16.0	7.7	2.1	(194)
	6학년	66.7	21.7	10.8	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	32.0	28.0	28.0	12.0	(25)
	중독위험	50.8	31.7	17.5	.0	(63)
	일반사용	78.2	15.9	5.1	.7	(409)
전 체		72.4	18.5	7.8	1.2	(497)

【표62】 인터넷 사용으로 인해서 생활이 불규칙해졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	66.1	21.7	10.2	2.0	(254)
	여자	72.3	17.8	9.5	.4	(242)
학년	4학년	71.6	20.2	7.7	.5	(183)
	5학년	72.7	18.6	7.2	1.5	(194)
	6학년	60.0	20.8	17.5	1.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	28.0	32.0	24.0	16.0	(25)
	중독위험	33.3	38.1	28.6	.0	(63)
	일반사용	77.3	16.1	6.1	.5	(409)
전 체		69.2	19.7	9.9	1.2	(497)

【표63】 인터넷을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	44.1	26.8	24.8	4.3	(254)
	여자	56.6	27.3	14.5	1.7	(242)
학년	4학년	53.0	25.1	18.6	3.3	(183)
	5학년	51.0	29.9	16.5	2.6	(194)
	6학년	45.0	25.0	26.7	3.3	(120)
게임 중독 집단	게임중독	12.0	12.0	56.0	20.0	(25)
	중독위험	14.3	38.1	41.3	6.3	(63)
	일반사용	58.2	26.2	14.2	1.5	(409)
전 체		50.3	27.0	19.7	3.0	(497)

【표64】 인터넷 사용으로 학교 성적이 떨어졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	50.8	26.0	18.1	5.1	(254)
	여자	61.6	25.2	11.6	1.7	(242)
학년	4학년	68.3	18.6	10.9	2.2	(183)
	5학년	57.7	25.8	12.9	3.6	(194)
	6학년	35.0	35.8	24.2	5.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	24.0	20.0	36.0	20.0	(25)
	중독위험	20.6	33.3	36.5	9.5	(63)
	일반사용	63.6	24.7	10.3	1.5	(409)
전 체		56.1	25.6	14.9	3.4	(497)

【표65】 인터넷을 하느라고 수업에 빠진 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	90.6	5.1	3.9	.4	(254)
	여자	95.0	2.5	1.7	.8	(242)
학년	4학년	95.6	1.6	2.7	.0	(183)
	5학년	91.8	4.6	2.6	1.0	(194)
	6학년	90.0	5.8	3.3	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	80.0	16.0	4.0	.0	(25)
	중독위험	84.1	4.8	9.5	1.6	(63)
	일반사용	94.9	2.9	1.7	.5	(409)
전 체		92.8	3.8	2.8	.6	(497)

【표66】 다른 할 일이 많을 때에도 인터넷을 사용하게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	58.7	18.5	16.9	5.9	(254)
	여자	63.2	23.1	10.3	3.3	(242)
학년	4학년	63.4	17.5	13.7	5.5	(183)
	5학년	63.4	19.6	12.9	4.1	(194)
	6학년	53.3	27.5	15.0	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	20.0	16.0	24.0	40.0	(25)
	중독위험	33.3	22.2	38.1	6.3	(63)
	일반사용	67.7	20.8	9.3	2.2	(409)
전 체		61.0	20.7	13.7	4.6	(497)

【표67】 인터넷을 할 때 누군가 방해를 하면 짜증스럽고 화가 남

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	43.7	27.2	18.1	11.0	(254)
	여자	43.8	31.4	18.2	6.6	(242)
학년	4학년	49.7	26.8	14.2	9.3	(183)
	5학년	45.4	28.4	18.6	7.7	(194)
	6학년	32.5	34.2	23.3	10.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	4.0	8.0	36.0	52.0	(25)
	중독위험	19.0	33.3	34.9	12.7	(63)
	일반사용	50.1	29.8	14.4	5.6	(409)
전 체		43.9	29.2	18.1	8.9	(497)

【표68】 인터넷이 없다면 내 인생에 재미있는 일이 없음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	69.7	18.1	7.9	4.3	(254)
	여자	76.0	16.5	7.0	.4	(242)
학년	4학년	76.0	14.8	6.0	3.3	(183)
	5학년	71.1	18.6	8.2	2.1	(194)
	6학년	70.8	19.2	8.3	1.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	12.0	28.0	28.0	32.0	(25)
	중독위험	55.6	30.2	14.3	.0	(63)
	일반사용	79.2	14.7	5.1	1.0	(409)
전 체		72.8	17.3	7.4	2.4	(497)

【표69】 인터넷을 하고 있을 때 마음이 제일 편함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	47.2	26.0	17.7	9.1	(254)
	여자	59.1	26.4	10.7	3.7	(242)
학년	4학년	53.0	26.2	14.8	6.0	(183)
	5학년	53.1	23.7	14.9	8.2	(194)
	6학년	53.3	30.0	12.5	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	16.0	20.0	56.0	(25)
	중독위험	23.8	34.9	36.5	4.8	(63)
	일반사용	60.4	25.4	10.5	3.7	(409)
전 체		53.1	26.2	14.3	6.4	(497)

【표70】 인터넷을 하고 있으면, 기분이 좋아지고 흥미진진해짐

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	31.1	22.0	30.7	16.1	(254)
	여자	48.8	28.1	19.4	3.7	(242)
학년	4학년	37.7	24.0	25.1	13.1	(183)
	5학년	41.8	23.7	25.8	8.8	(194)
	6학년	40.0	28.3	24.2	7.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	12.0	32.0	56.0	(25)
	중독위험	11.1	15.9	58.7	14.3	(63)
	일반사용	46.7	27.1	19.6	6.6	(409)
전 체		39.8	24.9	25.2	10.1	(497)

【표71】 인터넷을 하는 동안 나는 더욱 자신감이 생김

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	42.9	29.5	17.7	9.8	(254)
	여자	58.3	28.1	8.7	5.0	(242)
학년	4학년	50.3	29.5	12.0	8.2	(183)
	5학년	49.0	28.4	14.4	8.2	(194)
	6학년	53.3	28.3	13.3	5.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	28.0	20.0	44.0	(25)
	중독위험	27.0	49.2	17.5	6.3	(63)
	일반사용	56.7	25.7	12.2	5.4	(409)
전 체		50.5	28.8	13.3	7.4	(497)

【표72】 인터넷을 하는 동안 나는 가장 자유로움

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	35.8	26.8	23.6	13.8	(254)
	여자	51.2	24.4	18.6	5.8	(242)
학년	4학년	41.5	28.4	20.2	9.8	(183)
	5학년	46.9	20.6	21.1	11.3	(194)
	6학년	40.8	29.2	22.5	7.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	28.0	16.0	48.0	(25)
	중독위험	12.7	31.7	41.3	14.3	(63)
	일반사용	50.4	24.4	18.3	6.8	(409)
전 체		43.5	25.6	21.1	9.9	(497)

【표73】 오프라인에서보다 온라인에서 나를 인정해 주는 사람이 더 많음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성 별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	48.4	22.4	16.5	12.6	(254)
	여자	62.8	22.3	10.3	4.5	(242)
학 년	4학년	55.2	25.7	10.9	8.2	(183)
	5학년	60.8	19.6	11.3	8.2	(194)
	6학년	47.5	21.7	20.8	10.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	12.0	24.0	24.0	40.0	(25)
	중독위험	27.0	39.7	22.2	11.1	(63)
	일반사용	62.6	19.6	11.5	6.4	(409)
전 체		55.5	22.3	13.5	8.7	(497)

【표74】 인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓰게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성 별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	82.3	8.7	6.7	2.4	(254)
	여자	87.6	7.4	3.7	1.2	(242)
학 년	4학년	85.2	7.1	4.9	2.7	(183)
	5학년	85.1	8.2	5.2	1.5	(194)
	6학년	84.2	9.2	5.8	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	64.0	8.0	24.0	4.0	(25)
	중독위험	65.1	22.2	12.7	.0	(63)
	일반사용	89.2	5.9	2.9	2.0	(409)
전 체		84.9	8.0	5.2	1.8	(497)

【표75】 부모님 몰래 인터넷을 함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	78.0	13.4	7.5	1.2	(254)
	여자	85.5	7.9	5.8	.8	(242)
학년	4학년	86.3	9.3	4.4	.0	(183)
	5학년	81.4	11.3	6.2	1.0	(194)
	6학년	75.0	11.7	10.8	2.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	56.0	20.0	16.0	8.0	(25)
	중독위험	61.9	22.2	15.9	.0	(63)
	일반사용	86.3	8.3	4.6	.7	(409)
전 체		81.7	10.7	6.6	1.0	(497)

【표76】 인터넷을 너무 사용해서 머리가 아픔

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	66.1	18.9	11.4	3.5	(254)
	여자	75.2	13.2	8.3	3.3	(242)
학년	4학년	71.0	17.5	9.3	2.2	(183)
	5학년	70.1	17.0	8.2	4.6	(194)
	6학년	70.8	12.5	13.3	3.3	(120)
게임 중독 집단	게임중독	40.0	24.0	16.0	20.0	(25)
	중독위험	55.6	25.4	19.0	.0	(63)
	일반사용	74.8	14.2	8.1	2.9	(409)
전 체		70.6	16.1	9.9	3.4	(497)

【표77】 인터넷 사용으로 인해 가족들과 마찰이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	72.4	19.3	5.9	2.4	(254)
	여자	85.5	10.3	3.3	.8	(242)
학년	4학년	82.0	13.1	2.2	2.7	(183)
	5학년	83.5	13.4	2.6	.5	(194)
	6학년	66.7	20.0	11.7	1.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	36.0	40.0	12.0	12.0	(25)
	중독위험	52.4	34.9	11.1	1.6	(63)
	일반사용	85.6	10.3	3.2	1.0	(409)
전 체		78.9	14.9	4.6	1.6	(497)

【표78】 인터넷에서 알게 된 사람들이 현실에서 아는 사람들보다
나에게 더 잘해줌

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	70.1	15.4	8.7	5.9	(254)
	여자	72.7	12.4	12.0	2.9	(242)
학년	4학년	79.2	10.9	5.5	4.4	(183)
	5학년	68.6	13.4	13.4	4.6	(194)
	6학년	64.2	19.2	12.5	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	24.0	20.0	20.0	36.0	(25)
	중독위험	52.4	25.4	12.7	9.5	(63)
	일반사용	77.3	11.7	9.3	1.7	(409)
전 체		71.4	13.9	10.3	4.4	(497)

【표79】 실제 생활에서도 인터넷에서 하는 것처럼 해보고 싶음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	60.2	14.2	17.7	7.9	(254)
	여자	69.0	16.1	12.4	2.5	(242)
학년	4학년	64.5	16.9	14.2	4.4	(183)
	5학년	66.0	9.8	17.5	6.7	(194)
	6학년	62.5	20.8	12.5	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	20.0	20.0	28.0	32.0	(25)
	중독위험	39.7	25.4	31.7	3.2	(63)
	일반사용	71.1	13.2	11.7	3.9	(409)
전 체		64.6	15.1	15.1	5.2	(497)

【표80】 인터넷을 하고 있지 않을 때에도, 인터넷에서 나오는 소리가
들리고 인터넷을 하는 꿈을 꾸

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	77.2	15.0	5.5	2.4	(254)
	여자	86.0	8.7	4.5	.8	(242)
학년	4학년	83.1	10.4	5.5	1.1	(183)
	5학년	80.9	11.3	5.2	2.6	(194)
	6학년	80.0	15.0	4.2	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	44.0	12.0	24.0	20.0	(25)
	중독위험	60.3	27.0	12.7	.0	(63)
	일반사용	87.0	9.5	2.7	.7	(409)
전 체		81.5	11.9	5.0	1.6	(497)

【표81】 인터넷을 하지 않을 때에도 하고 있는 듯한 환상을 느낀 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	73.2	16.5	7.1	3.1	(254)
	여자	85.1	11.6	3.3	.0	(242)
학년	4학년	80.3	12.0	4.9	2.7	(183)
	5학년	77.3	16.0	5.7	1.0	(194)
	6학년	80.0	14.2	5.0	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	48.0	16.0	24.0	12.0	(25)
	중독위험	58.7	23.8	14.3	3.2	(63)
	일반사용	84.1	12.5	2.7	.7	(409)
전 체		79.1	14.1	5.2	1.6	(497)

【표82】 인터넷 사용 때문에 비도덕적인 행위를 저지르게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	83.5	11.8	3.9	.8	(254)
	여자	92.1	7.0	.8	.0	(242)
학년	4학년	89.6	7.1	2.2	1.1	(183)
	5학년	87.6	9.3	3.1	.0	(194)
	6학년	85.0	13.3	1.7	.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	72.0	20.0	8.0	.0	(25)
	중독위험	69.8	22.2	7.9	.0	(63)
	일반사용	91.4	6.8	1.2	.5	(409)
전 체		87.7	9.5	2.4	.4	(497)

【표83】 온라인에서 친구를 만들어 본 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	35.8	15.4	29.9	18.9	(254)
	여자	38.4	13.6	35.1	12.8	(242)
학년	4학년	46.4	11.5	27.9	14.2	(183)
	5학년	37.6	17.5	27.3	17.5	(194)
	6학년	22.5	14.2	47.5	15.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	12.0	32.0	48.0	(25)
	중독위험	23.8	7.9	36.5	31.7	(63)
	일반사용	41.1	15.6	31.8	11.5	(409)
전 체		37.2	14.5	32.4	15.9	(497)

【표84】 게임을 하기 전 보다 성적이 떨어졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	56.7	17.3	15.7	6.7	3.5	(254)
	여자	57.9	23.1	12.4	5.4	1.2	(242)
학년	4학년	66.7	14.2	14.2	3.8	1.1	(183)
	5학년	58.2	23.2	11.3	4.6	2.6	(194)
	6학년	41.7	24.2	18.3	11.7	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	32.0	12.0	32.0	16.0	8.0	(25)
	중독위험	23.8	23.8	36.5	12.7	3.2	(63)
	일반사용	64.1	20.0	9.5	4.4	2.0	(409)
전 체		57.3	20.1	14.1	6.0	2.4	(497)

【표85】 게임하기 전보다 모든 학업에 불성실해졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	65.0	16.5	13.4	3.1	2.0	(254)
	여자	73.6	14.0	9.1	2.5	.8	(242)
학년	4학년	78.1	10.4	8.2	2.7	.5	(183)
	5학년	68.6	16.5	10.3	2.1	2.6	(194)
	6학년	56.7	20.8	17.5	4.2	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	40.0	12.0	24.0	24.0	.0	(25)
	중독위험	33.3	28.6	31.7	3.2	3.2	(63)
	일반사용	76.5	13.4	7.3	1.5	1.2	(409)
전 체		69.2	15.3	11.3	2.8	1.4	(497)

【표86】 게임 때문에 부모님으로부터 자주 혼남

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	49.2	18.5	20.5	6.3	5.5	(254)
	여자	66.5	18.2	9.9	4.1	1.2	(242)
학년	4학년	66.7	16.9	9.8	4.4	2.2	(183)
	5학년	54.1	20.1	18.0	5.2	2.6	(194)
	6학년	50.0	17.5	19.2	6.7	6.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	12.0	8.0	28.0	24.0	28.0	(25)
	중독위험	11.1	38.1	30.2	15.9	4.8	(63)
	일반사용	67.7	15.9	12.2	2.4	1.7	(409)
전 체		57.7	18.3	15.3	5.2	3.4	(497)

【표87】 하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기 어려움

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	63.0	17.3	13.8	3.1	2.8	(254)
	여자	80.2	12.0	5.0	2.1	.8	(242)
학년	4학년	77.6	12.0	7.1	1.6	1.6	(183)
	5학년	71.1	13.9	9.3	3.6	2.1	(194)
	6학년	62.5	20.0	13.3	2.5	1.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	16.0	28.0	28.0	16.0	12.0	(25)
	중독위험	36.5	30.2	28.6	3.2	1.6	(63)
	일반사용	80.2	11.5	5.4	1.7	1.2	(409)
전 체		71.4	14.7	9.5	2.6	1.8	(497)

【표88】 게임을 그만두고 싶지만 마음대로 되지 않음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	48.4	13.4	17.7	9.4	11.0	(254)
	여자	66.1	18.2	9.5	4.5	1.7	(242)
학년	4학년	65.6	10.9	7.7	6.6	9.3	(183)
	5학년	54.6	18.6	16.0	5.2	5.7	(194)
	6학년	48.3	18.3	19.2	10.8	3.3	(120)
게임 중독 집단	게임중독	4.0	12.0	32.0	20.0	32.0	(25)
	중독위험	12.7	17.5	31.7	25.4	12.7	(63)
	일반사용	67.2	15.6	9.8	3.4	3.9	(409)
전 체		57.1	15.7	13.7	7.0	6.4	(497)

【표89】 게임을 하는 동안 원하는 만큼 되지 않으면 짜증이 남

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	48.8	16.1	18.5	8.3	8.3	(254)
	여자	59.5	19.8	9.5	7.0	4.1	(242)
학년	4학년	57.4	20.2	11.5	5.5	5.5	(183)
	5학년	55.7	13.9	16.0	7.7	6.7	(194)
	6학년	46.7	20.8	15.0	10.8	6.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	.0	12.0	32.0	24.0	32.0	(25)
	중독위험	19.0	17.5	31.7	20.6	11.1	(63)
	일반사용	62.8	18.3	10.3	4.6	3.9	(409)
전 체		54.1	17.9	14.1	7.6	6.2	(497)

【표90】 게임을 하느라 밤을 새우거나 잠자는 시간이 줄어들었음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	76.0	11.0	7.9	2.4	2.8	(254)
	여자	85.5	8.7	4.1	.8	.8	(242)
학년	4학년	83.6	10.4	3.8	1.1	1.1	(183)
	5학년	77.8	9.8	8.2	1.0	3.1	(194)
	6학년	80.8	9.2	5.8	3.3	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	52.0	16.0	16.0	4.0	12.0	(25)
	중독위험	60.3	20.6	9.5	6.3	3.2	(63)
	일반사용	85.6	7.8	4.9	.7	1.0	(409)
전 체		80.7	9.9	6.0	1.6	1.8	(497)

【표91】 게임을 하고 나면 여기저기가 아프거나 쑤심(머리, 허리 등)

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	61.4	14.6	12.2	8.3	3.5	(254)
	여자	65.7	17.4	7.9	6.2	2.9	(242)
학년	4학년	67.2	18.6	6.0	4.9	3.3	(183)
	5학년	61.9	13.9	12.9	7.2	4.1	(194)
	6학년	60.8	15.0	11.7	10.8	1.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	44.0	8.0	12.0	24.0	12.0	(25)
	중독위험	39.7	19.0	23.8	15.9	1.6	(63)
	일반사용	68.5	15.9	7.8	4.9	2.9	(409)
전 체		63.6	15.9	10.1	7.2	3.2	(497)

【표92】 내가 왜 게임에 빠져있는지 후회가 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	53.1	15.7	13.8	9.4	7.9	(254)
	여자	60.7	13.2	15.3	7.0	3.7	(242)
학년	4학년	57.4	9.8	15.8	10.9	6.0	(183)
	5학년	57.2	16.5	16.5	4.1	5.7	(194)
	6학년	55.8	18.3	9.2	10.8	5.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	24.0	16.0	12.0	16.0	32.0	(25)
	중독위험	25.4	25.4	22.2	14.3	12.7	(63)
	일반사용	63.8	12.7	13.4	6.8	3.2	(409)
전 체		56.9	14.5	14.5	8.2	5.8	(497)

【표93】 게임을 하는 동안 잘 되지 않을까봐 불안하고 조마조마함

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	66.5	13.8	14.6	2.4	2.8	(254)
	여자	72.3	16.1	7.0	4.1	.4	(242)
학년	4학년	66.1	15.3	12.6	3.8	2.2	(183)
	5학년	73.2	11.3	10.3	3.6	1.5	(194)
	6학년	68.3	20.0	9.2	1.7	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	40.0	20.0	16.0	8.0	16.0	(25)
	중독위험	38.1	27.0	23.8	7.9	3.2	(63)
	일반사용	76.0	12.7	8.6	2.2	.5	(409)
전 체		69.4	14.9	10.9	3.2	1.6	(497)

【표94】 게임을 하고 난 후로 성격이 거칠어졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	68.9	13.0	12.6	3.1	2.4	(254)
	여자	72.7	16.1	7.4	2.5	1.2	(242)
학년	4학년	74.9	13.7	8.7	2.2	.5	(183)
	5학년	72.7	10.8	11.3	2.6	2.6	(194)
	6학년	61.7	21.7	10.0	4.2	2.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	32.0	24.0	24.0	12.0	8.0	(25)
	중독위험	41.3	23.8	19.0	9.5	6.3	(63)
	일반사용	77.8	12.5	7.8	1.2	.7	(409)
전 체		70.8	14.5	10.1	2.8	1.8	(497)

【표95】 게임으로 인해 친구들과 싸우거나 다투게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	67.3	15.0	11.4	4.3	2.0	(254)
	여자	81.0	13.2	4.5	.8	.4	(242)
학년	4학년	80.3	10.9	6.6	1.6	.5	(183)
	5학년	70.6	14.4	9.3	4.6	1.0	(194)
	6학년	70.0	18.3	8.3	.8	2.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	36.0	28.0	24.0	4.0	8.0	(25)
	중독위험	47.6	25.4	15.9	7.9	3.2	(63)
	일반사용	80.4	11.5	5.9	1.7	.5	(409)
전 체		74.0	14.1	8.0	2.6	1.2	(497)

【표96】 게임을 하는 중에 방해를 받으면 짜증이 나서 참기가 어려움

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	57.1	18.9	13.8	5.9	4.3	(254)
	여자	65.7	21.5	7.0	3.3	2.5	(242)
학년	4학년	67.8	18.0	8.2	4.9	1.1	(183)
	5학년	59.3	19.1	11.3	5.2	5.2	(194)
	6학년	55.0	25.0	12.5	3.3	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	20.0	12.0	24.0	24.0	20.0	(25)
	중독위험	17.5	36.5	25.4	14.3	6.3	(63)
	일반사용	70.7	18.1	7.3	2.0	2.0	(409)
전 체		61.4	20.1	10.5	4.6	3.4	(497)

【표97】 게임 이외에 다른 활동은 눈에 띄게 줄어들었음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	67.7	15.0	13.4	2.0	2.0	(254)
	여자	81.4	10.7	5.4	2.1	.4	(242)
학년	4학년	79.2	10.9	8.7	.5	.5	(183)
	5학년	74.2	10.8	10.3	2.6	2.1	(194)
	6학년	67.5	19.2	9.2	3.3	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	36.0	16.0	28.0	8.0	12.0	(25)
	중독위험	34.9	27.0	30.2	6.3	1.6	(63)
	일반사용	82.9	10.5	5.1	1.0	.5	(409)
전 체		74.4	12.9	9.5	2.0	1.2	(497)

【표98】 하루 종일 게임 생각만 함

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	73.2	13.4	8.7	2.4	2.4	(254)
	여자	89.7	7.4	2.5	.4	.0	(242)
학년	4학년	82.0	11.5	4.9	.5	1.1	(183)
	5학년	82.0	9.8	5.7	1.5	1.0	(194)
	6학년	79.2	10.0	6.7	2.5	1.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	36.0	16.0	12.0	20.0	16.0	(25)
	중독위험	49.2	23.8	22.2	3.2	1.6	(63)
	일반사용	89.0	8.1	2.7	.0	.2	(409)
전 체		81.3	10.5	5.6	1.4	1.2	(497)

【표99】 대부분의 이야기는 게임과 관련되어 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	48.0	13.4	20.1	11.4	7.1	(254)
	여자	78.5	15.3	4.5	1.2	.4	(242)
학년	4학년	65.6	13.1	14.8	4.9	1.6	(183)
	5학년	63.9	15.5	11.9	5.2	3.6	(194)
	6학년	57.5	14.2	10.0	10.8	7.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	8.0	4.0	40.0	16.0	32.0	(25)
	중독위험	17.5	28.6	31.7	17.5	4.8	(63)
	일반사용	73.3	12.7	7.8	4.2	2.0	(409)
전 체		63.0	14.3	12.5	6.4	3.8	(497)

【표100】 게임에 관련된 꿈을 꿈

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	75.2	9.1	9.1	3.9	2.8	(254)
	여자	86.8	6.6	5.4	1.2	.0	(242)
학년	4학년	81.4	6.6	8.2	2.7	1.1	(183)
	5학년	80.9	8.8	5.7	3.1	1.5	(194)
	6학년	80.0	8.3	8.3	1.7	1.7	(120)
게임 중독 집단	게임중독	24.0	8.0	28.0	16.0	24.0	(25)
	중독위험	66.7	12.7	15.9	4.8	.0	(63)
	일반사용	86.6	7.1	4.6	1.5	.2	(409)
전 체		80.9	7.8	7.2	2.6	1.4	(497)

【표101】 게임을 하느라 예전보다 돈을 많이 쓰게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	77.2	10.2	7.9	2.8	2.0	(254)
	여자	92.1	5.4	1.2	.8	.4	(242)
학년	4학년	86.9	7.7	4.4	.5	.5	(183)
	5학년	81.4	9.3	5.7	2.6	1.0	(194)
	6학년	85.8	5.8	3.3	2.5	2.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	52.0	12.0	12.0	16.0	8.0	(25)
	중독위험	61.9	19.0	14.3	3.2	1.6	(63)
	일반사용	90.0	5.9	2.7	.7	.7	(409)
전 체		84.5	7.8	4.6	1.8	1.2	(497)

【표102】 게임과 현실이 구분되지 않을 때가 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무 응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	84.3	8.3	5.1	1.2	1.2	(254)
	여자	92.6	5.0	1.7	.8	.0	(242)
학년	4학년	89.6	6.0	2.7	1.1	.5	(183)
	5학년	86.6	6.2	5.2	1.0	1.0	(194)
	6학년	89.2	8.3	1.7	.8	.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	56.0	12.0	16.0	8.0	8.0	(25)
	중독위험	79.4	12.7	6.3	1.6	.0	(63)
	일반사용	91.7	5.4	2.2	.5	.2	(409)
전 체		88.3	6.6	3.4	1.0	.6	(497)

【표103】 게임에서 사용되는 용어를 현실에서도 그대로 쓰게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/무 응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	57.9	15.7	14.6	7.1	4.7	(254)
	여자	58.7	20.2	14.0	4.5	2.5	(242)
학년	4학년	72.7	13.7	6.0	4.4	3.3	(183)
	5학년	53.6	20.1	17.0	5.7	3.6	(194)
	6학년	44.2	20.8	22.5	8.3	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	24.0	16.0	20.0	28.0	12.0	(25)
	중독위험	30.2	19.0	33.3	11.1	6.3	(63)
	일반사용	64.8	17.8	11.0	3.7	2.7	(409)
전 체		58.4	17.9	14.3	5.8	3.6	(497)

【표104】 게임을 하기 전보다 말투가 거칠어졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	60.2	18.5	14.2	3.5	3.5	(254)
	여자	74.4	12.0	7.9	5.0	.8	(242)
학년	4학년	77.0	10.4	6.0	4.9	1.6	(183)
	5학년	63.9	18.0	14.4	2.1	1.5	(194)
	6학년	57.5	18.3	13.3	6.7	4.2	(120)
게임 중독 집단	게임중독	20.0	12.0	28.0	12.0	28.0	(25)
	중독위험	28.6	34.9	30.2	3.2	3.2	(63)
	일반사용	76.0	12.5	7.1	3.9	.5	(409)
전 체		67.2	15.3	11.1	4.2	2.2	(497)

【표105】 게임으로 인해 친구와 관계가 멀어졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	77.6	10.2	9.4	2.4	.4	(254)
	여자	91.3	4.5	2.1	1.2	.8	(242)
학년	4학년	87.4	5.5	6.0	1.1	.0	(183)
	5학년	79.4	9.3	7.7	2.1	1.5	(194)
	6학년	87.5	7.5	2.5	2.5	.0	(120)
게임 중독 집단	게임중독	52.0	12.0	20.0	12.0	4.0	(25)
	중독위험	60.3	15.9	19.0	3.2	1.6	(63)
	일반사용	90.0	5.9	2.9	1.0	.2	(409)
전 체		84.3	7.4	5.8	1.8	.6	(497)

【표106】 게임을 하기 위해 거짓말을 하게 되는 경우가 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	66.1	17.3	10.2	3.5	2.8	(254)
	여자	78.1	12.4	7.0	2.1	.4	(242)
학년	4학년	78.7	14.2	5.5	1.1	.5	(183)
	5학년	73.2	11.9	10.8	2.1	2.1	(194)
	6학년	60.0	20.8	10.0	6.7	2.5	(120)
게임 중독 집단	게임중독	40.0	8.0	20.0	16.0	16.0	(25)
	중독위험	38.1	34.9	20.6	4.8	1.6	(63)
	일반사용	79.2	12.2	6.1	1.7	.7	(409)
전 체		72.0	14.9	8.7	2.8	1.6	(497)

【표107】 게임을 하기 위해서라면 어떤 어려움도 감수할 수 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(1)
	남자	81.5	8.7	6.3	1.6	2.0	(254)
	여자	90.1	6.2	1.7	1.2	.8	(242)
학년	4학년	86.9	6.0	4.9	1.6	.5	(183)
	5학년	84.0	9.3	2.6	1.5	2.6	(194)
	6학년	86.7	6.7	5.0	.8	.8	(120)
게임 중독 집단	게임중독	48.0	16.0	24.0	4.0	8.0	(25)
	중독위험	66.7	17.5	9.5	1.6	4.8	(63)
	일반사용	91.0	5.4	2.0	1.2	.5	(409)
전 체		85.7	7.4	4.0	1.4	1.4	(497)

< 학부모용 교차표 >

【표108】 생각했던 것보다 오래 인터넷 이용

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	33.3	66.7	.0	(3)
	남자	12.6	20.9	45.0	21.5	(191)
	여자	22.9	26.9	45.3	4.9	(223)
학년	4학년	19.8	21.6	47.5	11.1	(162)
	5학년	20.5	28.8	40.4	10.3	(156)
	6학년	11.1	21.2	49.5	18.2	(99)
중독 집단 구분	게임중독	.0	5.7	34.3	60.0	(35)
	중독위험	1.8	5.4	62.5	30.4	(56)
	일반사용	22.7	29.4	43.6	4.3	(326)
전 체		18.0	24.2	45.3	12.5	(417)

【표109】 인터넷을 하다 그만두면 또 하고 싶음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	(3)
	남자	15.2	19.9	46.1	18.8	(191)
	여자	33.2	31.4	30.5	4.9	(223)
학년	4학년	23.5	27.2	37.7	11.7	(162)
	5학년	28.8	30.1	30.1	10.9	(156)
	6학년	20.2	19.2	49.5	11.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	.0	2.9	45.7	51.4	(35)
	중독위험	.0	14.3	58.9	26.8	(56)
	일반사용	31.6	31.0	33.1	4.3	(326)
전 체		24.7	26.4	37.6	11.3	(417)

【표110】 인터넷 사용시간 줄이려고 해봤지만 실패

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	66.7	.0	.0	(3)
	남자	33.0	25.1	29.8	12.0	(191)
	여자	57.8	26.5	13.5	2.2	(223)
학년	4학년	46.9	29.6	16.7	6.8	(162)
	5학년	53.2	22.4	20.5	3.8	(156)
	6학년	34.3	26.3	28.3	11.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	2.9	14.3	40.0	42.9	(35)
	중독위험	5.4	33.9	51.8	8.9	(56)
	일반사용	58.0	26.1	13.5	2.5	(326)
전 체		46.3	26.1	20.9	6.7	(417)

【표111】 인터넷을 할 수 없게 된다면 견디기 힘들

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	(3)
	남자	34.6	26.7	31.9	6.8	(191)
	여자	57.0	23.3	17.9	1.8	(223)
학년	4학년	45.7	28.4	21.6	4.3	(162)
	5학년	50.0	23.1	23.7	3.2	(156)
	6학년	41.4	23.2	30.3	5.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	.0	14.3	60.0	25.7	(35)
	중독위험	12.5	39.3	42.9	5.4	(56)
	일반사용	57.1	23.9	17.5	1.5	(326)
전 체		46.3	25.2	24.5	4.1	(417)

【표112】 인터넷을 하고 있지 않을 때도 생각이 자꾸 떠오름

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	66.7	.0	.0	(3)
	남자	38.7	26.7	28.8	5.8	(191)
	여자	65.5	24.7	9.4	.4	(223)
학년	4학년	54.3	28.4	14.2	3.1	(162)
	5학년	56.4	22.4	19.2	1.9	(156)
	6학년	45.5	27.3	23.2	4.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	.0	14.3	60.0	25.7	(35)
	중독위험	16.1	44.6	39.3	.0	(56)
	일반사용	65.0	23.9	10.1	.9	(326)
전 체		53.0	25.9	18.2	2.9	(417)

【표113】 인터넷에 빠져 있다가 다른 사람과의 약속 어긴 적 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	(3)
	남자	55.5	24.6	18.8	1.0	(191)
	여자	74.0	19.7	6.3	.0	(223)
학년	4학년	66.7	21.6	11.1	.6	(162)
	5학년	66.0	23.7	10.3	.0	(156)
	6학년	62.6	20.2	16.2	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	14.3	25.7	54.3	5.7	(35)
	중독위험	32.1	41.1	26.8	.0	(56)
	일반사용	76.7	18.4	4.9	.0	(326)
전 체		65.5	22.1	12.0	.5	(417)

【표114】 인터넷을 하면 스트레스가 해소되는 것 같음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	(3)
	남자	33.0	27.7	32.5	6.8	(191)
	여자	43.0	28.3	27.4	1.3	(223)
학년	4학년	35.2	32.1	27.2	5.6	(162)
	5학년	42.9	27.6	26.9	2.6	(156)
	6학년	35.4	23.2	38.4	3.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	2.9	34.3	37.1	25.7	(35)
	중독위험	17.9	35.7	41.1	5.4	(56)
	일반사용	45.4	26.4	27.0	1.2	(326)
전 체		38.1	28.3	29.7	3.8	(417)

【표115】 주위에서 인터넷이용 시간을 줄이라고 충고

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	33.3	66.7	.0	(3)
	남자	22.5	18.3	41.9	17.3	(191)
	여자	43.9	28.7	26.0	1.3	(223)
학년	4학년	31.5	29.0	30.2	9.3	(162)
	5학년	39.7	23.1	33.3	3.8	(156)
	6학년	28.3	17.2	39.4	15.2	(99)
중독 집단 구분	게임 중독	.0	.0	54.3	45.7	(35)
	중독 위험	.0	14.3	67.9	17.9	(56)
	일반 사용	43.3	28.2	25.5	3.1	(326)
전 체		33.8	24.0	33.6	8.6	(417)

【표116】 인터넷 못하면 안절부절하고 초조해짐

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	66.7	.0	.0	(3)
	남자	53.9	23.0	20.4	2.6	(191)
	여자	82.5	13.0	4.5	.0	(223)
학년	4학년	69.1	19.1	10.5	1.2	(162)
	5학년	75.0	14.1	9.0	1.9	(156)
	6학년	59.6	22.2	18.2	.0	(99)
중독 집단 구분	게임 중독	5.7	11.4	74.3	8.6	(35)
	중독 위험	32.1	44.6	23.2	.0	(56)
	일반 사용	82.2	14.1	3.1	.6	(326)
전 체		69.1	18.0	11.8	1.2	(417)

【표117】 인터넷 못하면 생활이 지루하고 재미없음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	(3)
	남자	37.2	23.6	29.8	9.4	(191)
	여자	67.7	20.6	11.2	.4	(223)
학년	4학년	57.4	21.6	16.7	4.3	(162)
	5학년	55.1	22.4	17.9	4.5	(156)
	6학년	43.4	23.2	28.3	5.1	(99)
중독 집단 구분	게임 중독	.0	11.4	62.9	25.7	(35)
	중독 위험	19.6	32.1	41.1	7.1	(56)
	일반 사용	64.7	21.8	11.7	1.8	(326)
전 체		53.2	22.3	19.9	4.6	(417)

【표118】 실제에서 보다 인터넷에서 만난 사람들을 더 잘 이해함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	(3)
	남자	63.9	24.6	8.9	2.6	(191)
	여자	74.4	18.8	6.7	.0	(223)
학년	4학년	69.8	23.5	4.9	1.9	(162)
	5학년	73.7	18.6	7.1	.6	(156)
	6학년	62.6	23.2	13.1	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	25.7	37.1	28.6	8.6	(35)
	중독위험	53.6	35.7	7.1	3.6	(56)
	일반사용	77.0	17.5	5.5	.0	(326)
전 체		69.5	21.6	7.7	1.2	(417)

【표119】 인터넷 사용 때문에 실생활에서 문제 생겨도 그만두지 못함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	(3)
	남자	62.3	21.5	14.7	1.6	(191)
	여자	77.1	17.9	4.5	.4	(223)
학년	4학년	74.7	16.0	8.0	1.2	(162)
	5학년	71.8	20.5	7.7	.0	(156)
	6학년	60.6	24.2	13.1	2.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	14.3	17.1	57.1	11.4	(35)
	중독위험	46.4	46.4	7.1	.0	(56)
	일반사용	80.4	15.3	4.3	.0	(326)
전 체		70.3	19.7	9.1	1.0	(417)

【표120】 인터넷 사용을 줄여야한다는 생각이 끊임없이 들

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	33.3	66.7	.0	(3)
	남자	30.4	22.5	26.7	20.4	(191)
	여자	59.2	21.5	16.1	3.1	(223)
학년	4학년	46.9	22.8	22.8	7.4	(162)
	5학년	51.3	21.2	16.7	10.9	(156)
	6학년	34.3	22.2	26.3	17.2	(99)
중독 집단 구분	게임중독	2.9	11.4	17.1	68.6	(35)
	중독위험	3.6	32.1	48.2	16.1	(56)
	일반사용	57.4	21.5	17.2	4.0	(326)
전 체		45.6	22.1	21.3	11.0	(417)

【표121】 인터넷에서 무엇을 했는지 숨기려고 한 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	(3)
	남자	62.8	23.6	13.1	.5	(191)
	여자	74.4	18.8	6.7	.0	(223)
학년	4학년	72.8	19.1	7.4	.6	(162)
	5학년	66.0	25.6	8.3	.0	(156)
	6학년	65.7	18.2	16.2	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	22.9	34.3	42.9	.0	(35)
	중독위험	60.7	26.8	12.5	.0	(56)
	일반사용	74.8	19.0	5.8	.3	(326)
전 체		68.6	21.3	9.8	.2	(417)

【표122】 인터넷 사용시간 숨기려고 한 적 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	(3)
	남자	53.4	24.6	20.4	1.6	(191)
	여자	73.5	17.0	9.4	.0	(223)
학년	4학년	64.8	24.1	10.5	.6	(162)
	5학년	67.3	19.9	12.2	.6	(156)
	6학년	56.6	17.2	25.3	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	11.4	25.7	57.1	5.7	(35)
	중독위험	32.1	37.5	30.4	.0	(56)
	일반사용	74.8	17.5	7.4	.3	(326)
전 체		63.8	20.9	14.6	.7	(417)

【표123】 인터넷을 너무 사용해서 시력 등에 문제가 생겼음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	66.7	.0	.0	(3)
	남자	44.0	27.2	22.5	6.3	(191)
	여자	59.6	22.9	15.7	1.8	(223)
학년	4학년	58.6	20.4	17.9	3.1	(162)
	5학년	53.2	27.6	14.1	5.1	(156)
	6학년	40.4	29.3	27.3	3.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	8.6	28.6	42.9	20.0	(35)
	중독위험	35.7	28.6	30.4	5.4	(56)
	일반사용	59.8	24.2	14.1	1.8	(326)
전 체		52.3	25.2	18.7	3.8	(417)

【표124】 인터넷을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	73.3	24.1	2.6	.0	(191)
	여자	85.2	10.8	3.6	.4	(223)
학년	4학년	81.5	15.4	3.1	.0	(162)
	5학년	81.4	16.7	1.9	.0	(156)
	6학년	74.7	19.2	5.1	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	25.7	54.3	17.1	2.9	(35)
	중독위험	64.3	32.1	3.6	.0	(56)
	일반사용	88.3	10.1	1.5	.0	(326)
전 체		79.9	16.8	3.1	.2	(417)

【표125】 인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	73.8	18.8	6.8	.5	(191)
	여자	83.9	13.0	2.7	.4	(223)
학년	4학년	82.7	13.6	3.1	.6	(162)
	5학년	84.6	11.5	3.8	.0	(156)
	6학년	65.7	25.3	8.1	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	17.1	45.7	37.1	.0	(35)
	중독위험	73.2	25.0	.0	1.8	(56)
	일반사용	87.1	10.7	1.8	.3	(326)
전 체		79.4	15.6	4.6	.5	(417)

【표126】 인터넷 사용으로 인해서 생활이 불규칙해졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	61.3	25.7	11.0	2.1	(191)
	여자	75.3	18.4	5.8	.4	(223)
학년	4학년	72.8	19.1	7.4	.6	(162)
	5학년	75.0	18.6	5.8	.6	(156)
	6학년	53.5	30.3	13.1	3.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	5.7	40.0	40.0	14.3	(35)
	중독위험	57.1	35.7	7.1	.0	(56)
	일반사용	77.9	17.2	4.9	.0	(326)
전 체		69.1	21.6	8.2	1.2	(417)

【표127】 인터넷을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	(3)
	남자	42.4	30.4	22.0	5.2	(191)
	여자	69.5	20.6	9.9	.0	(223)
학년	4학년	56.2	27.2	14.2	2.5	(162)
	5학년	63.5	23.1	11.5	1.9	(156)
	6학년	48.5	25.3	23.2	3.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	.0	14.3	65.7	20.0	(35)
	중독위험	21.4	48.2	30.4	.0	(56)
	일반사용	69.3	22.4	7.4	.9	(326)
전 체		57.1	25.2	15.3	2.4	(417)

【표128】 인터넷 사용으로 학교 성적이 떨어졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	45.5	31.4	18.8	4.2	(191)
	여자	67.7	24.7	7.2	.4	(223)
학년	4학년	59.9	28.4	9.9	1.9	(162)
	5학년	66.7	21.8	10.3	1.3	(156)
	6학년	40.4	35.4	20.2	4.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	5.7	34.3	42.9	17.1	(35)
	중독위험	28.6	50.0	17.9	3.6	(56)
	일반사용	68.4	23.0	8.3	.3	(326)
전 체		57.8	27.6	12.5	2.2	(417)

【표129】 인터넷을 하느라고 수업에 빠진 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	(3)
	남자	91.6	7.3	1.0	(191)
	여자	91.9	7.6	.4	(223)
학년	4학년	90.7	7.4	1.9	(162)
	5학년	94.9	5.1	.0	(156)
	6학년	88.9	11.1	.0	(99)
중독 집단 구분	게임 중독	68.6	25.7	5.7	(35)
	중독 위험	82.1	16.1	1.8	(56)
	일반 사용	96.0	4.0	.0	(326)
전 체		91.8	7.4	.7	(417)

【표130】 다른 할 일이 많을 때에도 인터넷을 사용하게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	66.7	.0	.0	(3)
	남자	49.2	21.5	24.6	4.7	(191)
	여자	65.9	19.7	13.9	.4	(223)
학년	4학년	62.3	21.6	13.6	2.5	(162)
	5학년	61.5	20.5	15.4	2.6	(156)
	6학년	45.5	20.2	32.3	2.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	5.7	14.3	60.0	20.0	(35)
	중독위험	33.9	33.9	32.1	.0	(56)
	일반사용	67.8	19.3	12.0	.9	(326)
전 체		58.0	20.9	18.7	2.4	(417)

【표131】 인터넷을 할 때 누군가 방해할 하면 짜증스럽고 화가 남

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	66.7	.0	.0	(3)
	남자	29.8	28.8	31.9	9.4	(191)
	여자	38.6	32.3	28.7	.4	(223)
학년	4학년	33.3	36.4	27.8	2.5	(162)
	5학년	40.4	25.6	28.2	5.8	(156)
	6학년	27.3	30.3	36.4	6.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	.0	5.7	57.1	37.1	(35)
	중독위험	8.9	32.1	51.8	7.1	(56)
	일반사용	42.6	33.4	23.3	.6	(326)
전 체		34.5	30.9	30.0	4.6	(417)

【표132】 인터넷이 없다면 내 인생에 재미있는 일이 없음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	(3)
	남자	53.9	26.2	15.7	4.2	(191)
	여자	68.2	24.7	6.7	.4	(223)
학년	4학년	59.3	29.0	9.9	1.9	(162)
	5학년	68.6	21.8	9.0	.6	(156)
	6학년	54.5	25.3	15.2	5.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	8.6	14.3	62.9	14.3	(35)
	중독위험	35.7	50.0	12.5	1.8	(56)
	일반사용	71.8	22.4	4.9	.9	(326)
전 체		61.6	25.4	10.8	2.2	(417)

【표133】 인터넷을 하고 있을 때 마음이 제일 편함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	(3)
	남자	39.8	32.5	23.0	4.7	(191)
	여자	59.2	25.1	15.7	.0	(223)
학년	4학년	47.5	34.6	15.4	2.5	(162)
	5학년	56.4	22.4	19.9	1.3	(156)
	6학년	43.4	29.3	24.2	3.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	2.9	17.1	60.0	20.0	(35)
	중독위험	19.6	42.9	37.5	.0	(56)
	일반사용	60.1	27.6	11.7	.6	(326)
전 체		49.9	28.8	19.2	2.2	(417)

【표134】 인터넷을 하고 있으면, 기분이 좋아지고 흥미진진해짐

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	(3)
	남자	28.8	19.9	41.9	9.4	(191)
	여자	35.0	24.2	39.5	1.3	(223)
학년	4학년	34.6	21.6	39.5	4.3	(162)
	5학년	30.1	24.4	40.4	5.1	(156)
	6학년	30.3	21.2	42.4	6.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	.0	.0	65.7	34.3	(35)
	중독위험	8.9	30.4	55.4	5.4	(56)
	일반사용	39.3	23.6	35.3	1.8	(326)
전 체		31.9	22.5	40.5	5.0	(417)

【표135】 인터넷을 하는 동안 나는 더욱 자신감이 생김

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	100.0	.0	.0	(3)
	남자	35.1	27.2	33.5	4.2	(191)
	여자	40.8	33.2	25.1	.9	(223)
학년	4학년	36.4	32.7	29.0	1.9	(162)
	5학년	41.7	28.8	26.3	3.2	(156)
	6학년	34.3	31.3	32.3	2.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	11.4	14.3	54.3	20.0	(35)
	중독위험	19.6	37.5	42.9	.0	(56)
	일반사용	43.9	31.6	23.6	.9	(326)
전 체		37.9	30.9	28.8	2.4	(417)

【표136】 인터넷을 하는 동안 나는 가장 자유로움

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	100.0	.0	.0	(3)
	남자	30.9	31.9	29.3	7.9	(191)
	여자	40.8	34.1	24.7	.4	(223)
학년	4학년	37.0	35.2	25.9	1.9	(162)
	5학년	37.8	33.3	26.3	2.6	(156)
	6학년	31.3	31.3	28.3	9.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	2.9	22.9	45.7	28.6	(35)
	중독위험	14.3	46.4	35.7	3.6	(56)
	일반사용	43.3	32.5	23.0	1.2	(326)
전 체		36.0	33.6	26.6	3.8	(417)

【표137】 오프라인에서보다 온라인에서 나를 인정해 주는 사람이 더 많음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	(3)
	남자	57.1	31.4	9.4	2.1	(191)
	여자	67.7	27.4	4.5	.4	(223)
학년	4학년	63.0	29.6	6.2	1.2	(162)
	5학년	69.2	25.0	3.8	1.9	(156)
	6학년	52.5	35.4	12.1	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	20.0	45.7	28.6	5.7	(35)
	중독위험	50.0	41.1	8.9	.0	(56)
	일반사용	69.6	25.5	4.0	.9	(326)
전 체		62.8	29.3	6.7	1.2	(417)

【표138】 인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓰게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	73.8	17.8	6.3	2.1	(191)
	여자	81.6	13.9	4.5	.0	(223)
학년	4학년	80.2	15.4	3.1	1.2	(162)
	5학년	79.5	13.5	5.8	1.3	(156)
	6학년	72.7	19.2	8.1	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	37.1	34.3	17.1	11.4	(35)
	중독위험	69.6	21.4	8.9	.0	(56)
	일반사용	84.0	12.6	3.4	.0	(326)
전 체		78.2	15.6	5.3	1.0	(417)

【표139】 부모님 몰래 인터넷을 함

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	33.3	33.3	.0	(3)
	남자	64.9	19.4	12.6	3.1	(191)
	여자	78.0	17.9	4.0	.0	(223)
학년	4학년	78.4	16.7	4.3	.6	(162)
	5학년	72.4	17.9	7.7	1.9	(156)
	6학년	59.6	23.2	15.2	2.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	17.1	34.3	34.3	14.3	(35)
	중독위험	51.8	32.1	14.3	1.8	(56)
	일반사용	81.0	14.7	4.3	.0	(326)
전 체		71.7	18.7	8.2	1.4	(417)

【표140】 인터넷 사용으로 인해 가족들과 마찰이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	(3)
	남자	50.8	20.9	25.7	2.6	(191)
	여자	65.9	21.1	13.0	.0	(223)
학년	4학년	61.7	22.8	14.8	.6	(162)
	5학년	61.5	21.2	16.7	.6	(156)
	6학년	48.5	19.2	29.3	3.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	5.7	8.6	74.3	11.4	(35)
	중독위험	26.8	32.1	39.3	1.8	(56)
	일반사용	69.6	20.9	9.5	.0	(326)
전 체		58.5	21.3	18.9	1.2	(417)

【표141】 인터넷에서 알게 된 사람들이 현실에서 아는 사람들보다 나
에 게 더 잘해줌

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	79.6	15.7	3.7	1.0	(191)
	여자	80.7	15.7	3.1	.4	(223)
학년	4학년	83.3	13.0	3.1	.6	(162)
	5학년	84.0	11.5	3.2	1.3	(156)
	6학년	69.7	26.3	4.0	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	42.9	37.1	14.3	5.7	(35)
	중독위험	66.1	32.1	1.8	.0	(56)
	일반사용	86.8	10.4	2.5	.3	(326)
전 체		80.3	15.6	3.4	.7	(417)

【표142】 실제 생활에서도 인터넷에서 하는 것처럼 해보고 싶음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	(3)
	남자	77.5	14.7	6.8	1.0	(191)
	여자	74.9	18.8	6.3	.0	(223)
학년	4학년	79.6	14.2	5.6	.6	(162)
	5학년	79.5	14.1	5.8	.6	(156)
	6학년	64.6	26.3	9.1	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	42.9	37.1	17.1	2.9	(35)
	중독위험	67.9	26.8	5.4	.0	(56)
	일반사용	81.0	13.2	5.5	.3	(326)
전 체		76.0	17.0	6.5	.5	(417)

【표143】 인터넷을 하고 있지 않을 때에도, 인터넷에서 나오는 소리가
들리고 인터넷을 하는 꿈을 꿈

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	80.6	12.0	5.8	1.6	(191)
	여자	85.2	14.8	.0	.0	(223)
학년	4학년	87.7	10.5	1.9	.0	(162)
	5학년	84.0	12.2	1.9	1.9	(156)
	6학년	74.7	20.2	5.1	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	40.0	31.4	20.0	8.6	(35)
	중독위험	71.4	25.0	3.6	.0	(56)
	일반사용	89.9	9.5	.6	.0	(326)
전 체		83.2	13.4	2.6	.7	(417)

【표144】 인터넷을 하지 않을 때에도 하고 있는 듯한 환상을 느낀 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	79.6	15.2	3.7	1.6	(191)
	여자	88.3	11.2	.4	.0	(223)
학년	4학년	87.0	11.7	.6	.6	(162)
	5학년	87.2	10.3	1.3	1.3	(156)
	6학년	75.8	19.2	5.1	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	40.0	37.1	17.1	5.7	(35)
	중독위험	71.4	28.6	.0	.0	(56)
	일반사용	91.4	7.7	.6	.3	(326)
전 체		84.4	12.9	1.9	.7	(417)

【표145】 인터넷 사용 때문에 비도덕적인 행위를 저지르게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	(3)
	남자	84.8	10.5	4.7	(191)
	여자	90.6	8.5	.9	(223)
학년	4학년	89.5	8.0	2.5	(162)
	5학년	88.5	8.3	3.2	(156)
	6학년	84.8	13.1	2.0	(99)
중독집 단구분	게임중독	51.4	34.3	14.3	(35)
	중독위험	85.7	10.7	3.6	(56)
	일반사용	92.3	6.4	1.2	(326)
전 체		88.0	9.4	2.6	(417)

【표146】 온라인에서 친구를 만들어 본 적이 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	항상 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	33.3	66.7	.0	(3)
	남자	53.9	17.8	25.1	3.1	(191)
	여자	53.4	21.1	23.8	1.8	(223)
학년	4학년	56.2	17.3	25.3	1.2	(162)
	5학년	55.1	20.5	21.8	2.6	(156)
	6학년	45.5	22.2	28.3	4.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	28.6	14.3	42.9	14.3	(35)
	중독위험	44.6	21.4	32.1	1.8	(56)
	일반사용	57.4	19.9	21.5	1.2	(326)
전 체		53.2	19.7	24.7	2.4	(417)

【표147】 게임을 하기 전 보다 성적이 떨어졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	.0	(3)
	남자	40.8	25.1	16.2	14.1	3.7	(191)
	여자	54.3	30.5	8.5	6.3	.4	(223)
학년	4학년	52.5	23.5	15.4	7.4	1.2	(162)
	5학년	49.4	30.8	9.6	7.7	2.6	(156)
	6학년	39.4	31.3	10.1	17.2	2.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	5.7	22.9	20.0	37.1	14.3	(35)
	중독위험	19.6	28.6	23.2	25.0	3.6	(56)
	일반사용	57.7	28.5	9.2	4.3	.3	(326)
전 체		48.2	28.1	12.0	9.8	1.9	(417)

【표148】 공부를 하려고 하면 게임 생각이 나서 집중하기 어려움

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	39.3	31.9	14.1	12.0	2.6	(191)
	여자	65.9	24.7	4.5	4.9	.0	(223)
학년	4학년	59.3	25.9	7.4	6.2	1.2	(162)
	5학년	56.4	26.9	7.1	8.3	1.3	(156)
	6학년	41.4	32.3	14.1	11.1	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	2.9	14.3	22.9	45.7	14.3	(35)
	중독위험	8.9	51.8	19.6	19.6	.0	(56)
	일반사용	67.2	25.2	5.5	2.1	.0	(326)
전 체		54.0	27.8	8.9	8.2	1.2	(417)

【표149】 게임하기 전보다 모든 학업에 불성실해졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	.0	.0	33.3	.0	(3)
	남자	45.5	23.6	15.2	13.1	2.6	(191)
	여자	71.3	19.3	4.5	4.5	.4	(223)
학년	4학년	60.5	22.2	8.6	8.0	.6	(162)
	5학년	62.8	17.9	10.3	7.1	1.9	(156)
	6학년	52.5	24.2	9.1	12.1	2.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	.0	17.1	22.9	42.9	17.1	(35)
	중독위험	23.2	26.8	28.6	21.4	.0	(56)
	일반사용	72.1	20.6	4.6	2.8	.0	(326)
전 체		59.5	21.1	9.4	8.6	1.4	(417)

【표150】 게임 때문에 자주 꾸중을 하게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	28.8	23.0	19.9	22.0	6.3	(191)
	여자	52.5	27.4	11.7	7.6	.9	(223)
학년	4학년	43.2	28.4	16.7	9.9	1.9	(162)
	5학년	44.2	25.0	12.8	16.0	1.9	(156)
	6학년	33.3	23.2	17.2	18.2	8.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	.0	5.7	8.6	57.1	28.6	(35)
	중독위험	3.6	17.9	35.7	37.5	5.4	(56)
	일반사용	52.1	29.4	12.6	5.5	.3	(326)
전 체		41.2	25.9	15.3	14.1	3.4	(417)

【표151】 게임을 그만두려고 애쓰지만 마음대로 되지 않음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	.0	(3)
	남자	39.8	20.9	19.9	16.2	3.1	(191)
	여자	69.5	19.7	6.3	3.6	.9	(223)
학년	4학년	58.6	19.8	13.6	8.0	.0	(162)
	5학년	59.0	19.9	10.9	7.7	2.6	(156)
	6학년	46.5	22.2	13.1	14.1	4.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	2.9	5.7	31.4	40.0	20.0	(35)
	중독위험	8.9	30.4	32.1	26.8	1.8	(56)
	일반사용	69.6	20.2	7.1	3.1	.0	(326)
전 체		55.9	20.4	12.5	9.4	1.9	(417)

【표152】 게임을 하는 동안 원하는 만큼 되지 않으면 짜증이 남

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	33.3	.0	33.3	.0	(3)
	남자	35.6	22.0	17.8	17.8	6.8	(191)
	여자	56.1	25.6	9.4	8.1	.9	(223)
학년	4학년	49.4	25.9	13.0	10.5	1.2	(162)
	5학년	48.7	21.8	12.8	11.5	5.1	(156)
	6학년	38.4	24.2	14.1	18.2	5.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	2.9	17.1	22.9	31.4	25.7	(35)
	중독위험	5.4	23.2	26.8	35.7	8.9	(56)
	일반사용	58.3	24.8	9.8	6.7	.3	(326)
전 체		46.5	24.0	13.2	12.7	3.6	(417)

【표153】 게임을 하느라 밤을 새우거나 잠자는 시간이 줄어들었음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	.0	(3)
	남자	66.0	16.2	8.9	7.3	1.6	(191)
	여자	85.7	9.0	3.6	1.8	.0	(223)
학년	4학년	80.2	10.5	5.6	3.1	.6	(162)
	5학년	76.3	12.8	5.8	4.5	.6	(156)
	6학년	70.7	15.2	7.1	6.1	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	20.0	22.9	14.3	34.3	8.6	(35)
	중독위험	46.4	25.0	21.4	7.1	.0	(56)
	일반사용	87.7	9.2	2.5	.6	.0	(326)
전 체		76.5	12.5	6.0	4.3	.7	(417)

【표154】 게임을 하고 나면 여기저기가 아프거나 쑤심(머리, 허리 등)

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	61.3	24.1	7.9	5.2	1.6	(191)
	여자	76.7	13.9	6.3	3.1	.0	(223)
학년	4학년	74.7	16.0	6.8	2.5	.0	(162)
	5학년	74.4	15.4	5.8	3.2	1.3	(156)
	6학년	54.5	27.3	9.1	8.1	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	14.3	22.9	31.4	22.9	8.6	(35)
	중독위험	42.9	51.8	5.4	.0	.0	(56)
	일반사용	80.4	12.3	4.6	2.8	.0	(326)
전 체		69.8	18.5	7.0	4.1	.7	(417)

【표155】 게임에 빠진 것을 후회

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	.0	(3)
	남자	60.2	25.7	6.8	3.7	3.7	(191)
	여자	74.0	15.2	8.1	1.8	.9	(223)
학년	4학년	72.8	16.0	6.8	2.5	1.9	(162)
	5학년	68.6	20.5	7.1	1.3	2.6	(156)
	6학년	57.6	26.3	9.1	5.1	2.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	14.3	48.6	8.6	14.3	14.3	(35)
	중독위험	42.9	33.9	16.1	7.1	.0	(56)
	일반사용	77.6	14.7	5.8	.6	1.2	(326)
전 체		67.6	20.1	7.4	2.6	2.2	(417)

【표156】 게임을 하는 동안 잘 되지 않을까봐 불안하고 조마조마함

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	.0	(3)
	남자	51.8	28.3	8.9	7.3	3.7	(191)
	여자	63.7	24.2	8.1	4.0	.0	(223)
학년	4학년	61.7	26.5	6.8	3.7	1.2	(162)
	5학년	55.8	26.3	8.3	7.1	2.6	(156)
	6학년	56.6	25.3	11.1	6.1	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	22.9	31.4	14.3	14.3	17.1	(35)
	중독위험	25.0	37.5	17.9	17.9	1.8	(56)
	일반사용	67.8	23.6	6.1	2.5	.0	(326)
전 체		58.3	26.1	8.4	5.5	1.7	(417)

【표157】 게임을 하고 난 후로 성격이 거칠어졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	.0	33.3	.0	.0	(3)
	남자	51.3	25.1	7.9	11.5	4.2	(191)
	여자	69.1	17.9	8.5	4.5	.0	(223)
학년	4학년	63.6	22.2	9.3	4.3	.6	(162)
	5학년	64.1	16.0	7.1	10.3	2.6	(156)
	6학년	51.5	27.3	9.1	9.1	3.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	5.7	22.9	14.3	37.1	20.0	(35)
	중독위험	17.9	41.1	21.4	17.9	1.8	(56)
	일반사용	74.2	17.5	5.5	2.8	.0	(326)
전 체		60.9	21.1	8.4	7.7	1.9	(417)

【표158】 게임으로 인해 친구들과 싸우거나 다투게 됨

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	.0	(3)
	남자	62.8	18.3	11.5	5.8	1.6	(191)
	여자	75.8	17.0	5.4	1.8	.0	(223)
학년	4학년	74.1	15.4	5.6	4.3	.6	(162)
	5학년	68.6	17.3	11.5	1.9	.6	(156)
	6학년	64.6	22.2	7.1	5.1	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	25.7	22.9	28.6	14.3	8.6	(35)
	중독위험	37.5	39.3	14.3	8.9	.0	(56)
	일반사용	80.1	13.5	4.9	1.5	.0	(326)
전 체		69.8	17.7	8.2	3.6	.7	(417)

【표159】 게임 도중에 방해를 받으면 짜증을 냄

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	66.7	33.3	.0	.0	(3)
	남자	31.9	26.7	14.7	18.8	7.9	(191)
	여자	45.7	27.4	11.7	14.3	.9	(223)
학년	4학년	44.4	27.2	12.3	13.6	2.5	(162)
	5학년	38.5	26.9	12.8	17.3	4.5	(156)
	6학년	31.3	28.3	15.2	19.2	6.1	(99)
중독 집단 구분	게임중독	2.9	14.3	14.3	40.0	28.6	(35)
	중독위험	5.4	21.4	28.6	37.5	7.1	(56)
	일반사용	48.8	29.8	10.4	10.1	.9	(326)
전 체		39.1	27.3	13.2	16.3	4.1	(417)

【표160】 게임 이외에 다른 활동은 눈에 띄게 줄어듦

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	66.7	.0	.0	.0	(3)
	남자	43.5	25.7	15.2	10.5	5.2	(191)
	여자	69.1	20.2	6.7	4.0	.0	(223)
학년	4학년	59.3	24.1	8.6	7.4	.6	(162)
	5학년	60.3	23.1	8.3	5.1	3.2	(156)
	6학년	48.5	21.2	17.2	9.1	4.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	8.6	14.3	22.9	31.4	22.9	(35)
	중독위험	7.1	39.3	33.9	17.9	1.8	(56)
	일반사용	70.9	21.2	5.2	2.5	.3	(326)
전 체		57.1	23.0	10.6	7.0	2.4	(417)

【표161】 하루 종일 게임 생각만 함

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	33.3	66.7	.0	.0	.0	(3)
	남자	58.1	22.0	14.1	4.2	1.6	(191)
	여자	82.1	14.3	2.2	1.3	.0	(223)
학년	4학년	75.9	16.0	6.2	1.9	.0	(162)
	5학년	71.8	15.4	8.3	2.6	1.9	(156)
	6학년	60.6	26.3	9.1	4.0	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	11.4	20.0	40.0	20.0	8.6	(35)
	중독위험	26.8	50.0	17.9	5.4	.0	(56)
	일반사용	84.7	12.6	2.5	.3	.0	(326)
전 체		70.7	18.2	7.7	2.6	.7	(417)

【표162】 대부분의 이야기는 게임과 관련되어 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	.0	(3)
	남자	47.1	25.1	16.2	8.4	3.1	(191)
	여자	75.3	17.0	5.8	1.8	.0	(223)
학년	4학년	67.3	18.5	9.3	3.7	1.2	(162)
	5학년	63.5	20.5	9.0	5.1	1.9	(156)
	6학년	52.5	25.3	15.2	6.1	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	14.3	20.0	25.7	25.7	14.3	(35)
	중독위험	19.6	44.6	23.2	10.7	1.8	(56)
	일반사용	74.8	16.9	6.7	1.5	.0	(326)
전 체		62.4	20.9	10.6	4.8	1.4	(417)

【표163】 게임에 관련된 꿈을 꿈

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	67.5	21.5	6.8	3.1	1.0	(191)
	여자	84.3	11.2	4.0	.4	.0	(223)
학년	4학년	81.5	12.3	4.3	1.9	.0	(162)
	5학년	76.9	14.7	5.1	1.9	1.3	(156)
	6학년	68.7	23.2	7.1	1.0	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	22.9	40.0	25.7	5.7	5.7	(35)
	중독위험	42.9	41.1	7.1	8.9	.0	(56)
	일반사용	88.3	8.9	2.8	.0	.0	(326)
전 체		76.7	15.8	5.3	1.7	.5	(417)

【표164】 게임을 하느라 예전보다 돈을 많이 씀

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	71.7	17.8	6.3	3.1	1.0	(191)
	여자	83.4	11.7	3.6	.9	.4	(223)
학년	4학년	84.0	10.5	3.7	1.2	.6	(162)
	5학년	76.3	13.5	5.8	3.2	1.3	(156)
	6학년	71.7	22.2	5.1	1.0	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	40.0	28.6	11.4	14.3	5.7	(35)
	중독위험	46.4	39.3	10.7	3.6	.0	(56)
	일반사용	87.7	8.6	3.1	.3	.3	(326)
전 체		78.2	14.4	4.8	1.9	.7	(417)

【표165】 게임과 현실을 구분하지 못할 때가 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	79.6	15.2	4.7	.5	.0	(191)
	여자	85.2	11.2	2.2	.9	.4	(223)
학년	4학년	85.8	8.6	4.9	.6	.0	(162)
	5학년	83.3	12.2	3.2	1.3	.0	(156)
	6학년	76.8	21.2	1.0	.0	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	48.6	28.6	17.1	2.9	2.9	(35)
	중독위험	60.7	32.1	5.4	1.8	.0	(56)
	일반사용	90.2	8.0	1.5	.3	.0	(326)
전 체		82.7	12.9	3.4	.7	.2	(417)

【표166】 게임과 현실을 구분하지 못할 때가 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	79.6	15.2	4.7	.5	.0	(191)
	여자	85.2	11.2	2.2	.9	.4	(223)
학년	4학년	85.8	8.6	4.9	.6	.0	(162)
	5학년	83.3	12.2	3.2	1.3	.0	(156)
	6학년	76.8	21.2	1.0	.0	1.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	48.6	28.6	17.1	2.9	2.9	(35)
	중독위험	60.7	32.1	5.4	1.8	.0	(56)
	일반사용	90.2	8.0	1.5	.3	.0	(326)
전 체		82.7	12.9	3.4	.7	.2	(417)

【표167】 게임을 하기 전보다 말투가 거칠어졌음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	50.3	23.0	13.1	10.5	3.1	(191)
	여자	70.4	15.7	6.7	6.7	.4	(223)
학년	4학년	65.4	19.1	9.3	4.9	1.2	(162)
	5학년	61.5	19.9	7.7	9.0	1.9	(156)
	6학년	54.5	17.2	13.1	13.1	2.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	8.6	22.9	17.1	31.4	20.0	(35)
	중독위험	19.6	33.9	23.2	23.2	.0	(56)
	일반사용	74.2	16.0	6.4	3.4	.0	(326)
전 체		61.4	18.9	9.6	8.4	1.7	(417)

【표168】 게임으로 인해 친구와 관계가 떨어진 것 같음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	66.7	33.3	.0	.0	(3)
	남자	68.1	20.9	8.9	2.1	(191)
	여자	82.5	14.3	1.8	1.3	(223)
학년	4학년	76.5	19.1	3.1	1.2	(162)
	5학년	76.9	16.7	5.1	1.3	(156)
	6학년	72.7	16.2	8.1	3.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	34.3	25.7	28.6	11.4	(35)
	중독위험	42.9	48.2	3.6	5.4	(56)
	일반사용	85.9	11.3	2.8	.0	(326)
전 체		75.8	17.5	5.0	1.7	(417)

【표169】 게임을 하기 위해 거짓말을 하는 경우가 있음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	.0	100.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	55.0	21.5	11.5	9.4	2.6	(191)
	여자	82.1	13.0	2.7	2.2	.0	(223)
학년	4학년	71.6	19.1	6.8	1.2	1.2	(162)
	5학년	69.9	16.7	3.2	8.3	1.9	(156)
	6학년	63.6	16.2	12.1	8.1	.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	5.7	17.1	25.7	40.0	11.4	(35)
	중독위험	35.7	37.5	16.1	10.7	.0	(56)
	일반사용	81.6	14.1	3.1	.9	.3	(326)
전 체		69.1	17.5	6.7	5.5	1.2	(417)

【표170】 게임을 하기 위해서라면 어떤 어려움도 감수하는 것 같음

구 분		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	사례수
자녀 성별	모름/ 무응답	100.0	.0	.0	.0	.0	(3)
	남자	61.8	20.9	7.9	6.8	2.6	(191)
	여자	82.5	11.2	4.5	1.3	.4	(223)
학년	4학년	76.5	15.4	6.8	.6	.6	(162)
	5학년	74.4	14.7	3.8	5.1	1.9	(156)
	6학년	65.7	17.2	8.1	7.1	2.0	(99)
중독 집단 구분	게임중독	5.7	28.6	17.1	31.4	17.1	(35)
	중독위험	41.1	39.3	17.9	1.8	.0	(56)
	일반사용	85.9	10.1	2.8	1.2	.0	(326)
전 체		73.1	15.6	6.0	3.8	1.4	(417)

【표171】 K-척도 요인1 : 일상생활장애

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
9.00	.0	18.8	33.6	27.8	30.1	19.2	.0	1.8	33.7	26.6
10.00	.0	5.8	15.7	11.7	12.8	7.1	.0	1.8	13.8	11.0
11.00	33.3	7.9	11.2	11.1	9.0	9.1	.0	3.6	12.0	9.8
12.00	33.3	4.7	5.4	6.2	5.8	3.0	.0	5.4	5.8	5.3
13.00	33.3	8.9	6.7	7.4	9.6	6.1	.0	12.5	8.0	7.9
14.00	.0	9.4	2.7	8.0	3.8	5.1	.0	10.7	5.5	5.8
15.00	.0	4.7	4.5	3.1	7.1	3.0	.0	5.4	4.9	4.6
16.00	.0	5.2	2.7	3.1	2.6	7.1	2.9	10.7	2.8	3.8
17.00	.0	6.8	1.8	2.5	4.5	6.1	.0	8.9	3.7	4.1
18.00	.0	4.7	4.0	4.3	5.1	3.0	2.9	14.3	2.8	4.3
19.00	.0	3.1	2.2	3.7	1.3	3.0	2.9	8.9	1.5	2.6
20.00	.0	3.1	4.0	3.1	1.3	8.1	5.7	7.1	2.8	3.6
21.00	.0	3.7	1.8	3.1	1.3	4.0	11.4	5.4	1.2	2.6
22.00	.0	4.2	.9	1.9	.6	6.1	14.3	3.6	.9	2.4
23.00	.0	1.0	.9	.6	.0	3.0	8.6	.0	.3	1.0
24.00	.0	1.6	.0	.0	.6	2.0	8.6	.0	.0	.7
25.00	.0	2.6	.9	1.9	2.6	.0	17.1	.0	.3	1.7
26.00	.0	.5	.4	.0	.6	1.0	5.7	.0	.0	.5
27.00	.0	1.0	.4	.6	.6	1.0	8.6	.0	.0	.7
28.00	.0	1.0	.0	.0	.0	2.0	5.7	.0	.0	.5
29.00	.0	.5	.0	.0	.0	1.0	2.9	.0	.0	.2
32.00	.0	.5	.0	.0	.6	.0	2.9	.0	.0	.2
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표172】 K-척도 요인2 : 현실구분장애

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
3.00	100.0	70.2	81.2	80.9	78.2	65.7	25.7	58.9	84.7	76.3
4.00	.0	9.9	6.7	4.9	8.3	13.1	11.4	14.3	6.7	8.2
5.00	.0	9.4	6.3	8.6	6.4	8.1	17.1	17.9	4.9	7.7
6.00	.0	5.2	5.4	4.3	3.8	9.1	25.7	7.1	2.8	5.3
7.00	.0	.5	.4	.0	.6	1.0	.0	1.8	.3	.5
8.00	.0	1.6	.0	.6	.0	2.0	5.7	.0	.3	.7
9.00	.0	2.1	.0	.6	1.3	1.0	8.6	.0	.3	1.0
11.00	.0	1.0	.0	.0	1.3	.0	5.7	.0	.0	.5
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표173】 K-척도 요인3 : 긍정적 기대

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
6.00	.0	14.1	18.8	18.5	17.3	12.1	.0	.0	21.2	16.5
7.00	.0	5.2	9.9	6.2	7.1	11.1	.0	3.6	9.2	7.7
8.00	.0	6.8	6.7	5.6	7.1	8.1	.0	3.6	8.0	6.7
9.00	.0	4.2	6.3	6.2	5.1	4.0	.0	8.9	5.2	5.3
10.00	.0	8.4	7.2	8.6	9.0	4.0	.0	1.8	9.5	7.7
11.00	.0	4.7	7.6	2.5	11.5	4.0	.0	3.6	7.4	6.2
12.00	66.7	8.9	12.1	12.3	10.3	10.1	2.9	16.1	11.0	11.0
13.00	33.3	6.3	8.1	9.9	5.8	6.1	2.9	5.4	8.3	7.4
14.00	.0	7.3	9.0	8.6	9.0	6.1	2.9	19.6	6.7	8.2
15.00	.0	8.4	4.0	6.8	3.8	8.1	11.4	8.9	4.9	6.0
16.00	.0	7.9	3.6	4.3	3.8	10.1	11.4	16.1	3.1	5.5
17.00	.0	6.8	3.6	3.1	5.8	7.1	22.9	7.1	2.8	5.0
18.00	.0	3.7	2.7	4.9	.6	4.0	14.3	1.8	2.1	3.1
19.00	.0	2.1	.0	.6	1.9	.0	5.7	3.6	.0	1.0
20.00	.0	1.0	.0	.0	.6	1.0	5.7	.0	.0	.5
21.00	.0	1.0	.0	.0	.6	1.0	5.7	.0	.0	.5
22.00	.0	.5	.4	.0	.6	1.0	5.7	.0	.0	.5
23.00	.0	1.6	.0	1.2	.0	1.0	2.9	.0	.6	.7
24.00	.0	1.0	.0	.6	.0	1.0	5.7	.0	.0	.5
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표174】 K-척도 요인4 : 금단

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
6.00	.0	14.7	23.8	22.2	19.9	14.1	.0	.0	24.8	19.4
7.00	.0	9.4	17.0	13.0	14.7	12.1	.0	1.8	16.9	13.4
8.00	.0	4.7	16.1	8.6	12.2	12.1	.0	1.8	13.5	10.8
9.00	.0	8.9	9.0	9.3	10.3	6.1	.0	10.7	9.5	8.9
10.00	33.3	7.3	8.1	9.3	9.0	4.0	.0	8.9	8.6	7.9
11.00	33.3	8.4	6.7	8.6	6.4	8.1	.0	7.1	8.6	7.7
12.00	33.3	7.9	5.8	6.8	5.1	10.1	.0	12.5	6.7	7.0
13.00	.0	4.7	6.3	5.6	6.4	4.0	2.9	7.1	5.5	5.5
14.00	.0	5.2	.9	3.7	1.9	3.0	.0	14.3	1.2	2.9
15.00	.0	4.7	2.2	1.9	3.2	6.1	2.9	16.1	1.2	3.4
16.00	.0	6.8	1.3	4.3	1.3	7.1	20.0	7.1	1.5	3.8
17.00	.0	4.2	1.3	1.2	2.6	5.1	17.1	5.4	.6	2.6
18.00	.0	5.8	.0	1.9	3.8	2.0	17.1	7.1	.3	2.6
19.00	.0	1.6	.4	1.2	.6	1.0	8.6	.0	.3	1.0
20.00	.0	1.0	.9	.0	1.3	2.0	11.4	.0	.0	1.0
21.00	.0	2.6	.0	1.2	.0	3.0	11.4	.0	.3	1.2
22.00	.0	2.1	.0	1.2	1.3	.0	8.6	.0	.3	1.0
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표175】 K-척도 요인5 : 가상적대인관계지향성

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
5.00	.0	30.4	39.5	37.7	37.8	26.3	2.9	19.6	41.1	35.0
6.00	.0	18.3	13.0	14.2	17.3	14.1	5.7	12.5	16.9	15.3
7.00	66.7	13.6	12.1	14.2	14.1	10.1	5.7	17.9	13.2	13.2
8.00	.0	12.6	9.4	11.1	10.3	11.1	20.0	14.3	9.2	10.8
9.00	33.3	5.2	9.4	6.2	7.1	11.1	8.6	7.1	7.7	7.7
10.00	.0	5.8	9.4	6.8	5.8	12.1	8.6	16.1	6.1	7.7
11.00	.0	4.2	4.0	3.7	3.2	6.1	11.4	5.4	3.1	4.1
12.00	.0	3.7	1.8	2.5	1.3	5.1	14.3	5.4	.9	2.6
13.00	.0	3.1	.4	3.1	.6	1.0	8.6	1.8	.9	1.7
14.00	.0	1.0	.9	.6	1.3	1.0	2.9	.0	.9	1.0
15.00	.0	1.6	.0	.0	.6	2.0	8.6	.0	.0	.7
20.00	.0	.5	.0	.0	.6	.0	2.9	.0	.0	.2
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표176】 K-척도 요인6 : 일탈행동

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
6.00	.0	32.5	49.8	46.9	39.7	35.4	.0	10.7	51.2	41.5
7.00	.0	9.4	14.3	8.0	14.7	14.1	2.9	7.1	13.8	12.0
8.00	33.3	14.1	11.2	17.3	11.5	7.1	.0	16.1	13.5	12.7
9.00	.0	6.3	8.1	5.6	11.5	3.0	.0	5.4	8.3	7.2
10.00	33.3	10.5	3.6	5.6	7.1	9.1	5.7	21.4	4.6	7.0
11.00	.0	7.9	2.7	7.4	3.8	3.0	14.3	17.9	1.8	5.0
12.00	33.3	7.3	5.8	3.7	4.5	15.2	22.9	16.1	3.4	6.7
13.00	.0	2.6	2.2	.6	2.6	5.1	11.4	1.8	1.5	2.4
14.00	.0	2.6	1.8	.6	1.3	6.1	11.4	1.8	1.2	2.2
15.00	.0	3.1	.4	1.9	1.9	1.0	11.4	1.8	.6	1.7
16.00	.0	2.6	.0	1.9	.6	1.0	14.3	.0	.0	1.2
17.00	.0	1.0	.0	.6	.6	.0	5.7	.0	.0	.5
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표177】 K-척도 요인7 : 내성

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
5.00	.0	5.2	13.0	8.6	10.9	8.1	.0	.0	12.0	9.4
6.00	.0	5.2	8.5	6.8	9.0	4.0	.0	.0	8.9	7.0
7.00	.0	5.8	9.9	8.6	8.3	6.1	.0	.0	10.1	7.9
8.00	.0	3.1	11.2	6.8	10.3	4.0	.0	.0	9.5	7.4
9.00	33.3	6.8	8.1	8.0	9.0	5.1	.0	1.8	9.5	7.7
10.00	.0	6.3	11.2	9.3	9.0	8.1	.0	1.8	11.0	8.9
11.00	.0	7.9	12.1	10.5	9.6	10.1	2.9	5.4	11.7	10.1
12.00	.0	6.3	9.9	11.7	7.7	3.0	.0	1.8	10.1	8.2
13.00	33.3	7.3	5.4	6.2	4.5	10.1	8.6	12.5	5.2	6.5
14.00	33.3	13.6	3.6	6.8	7.1	13.1	2.9	28.6	5.5	8.4
15.00	.0	5.8	3.1	4.9	1.9	7.1	2.9	10.7	3.4	4.3
16.00	.0	6.8	2.2	4.3	3.8	5.1	20.0	12.5	1.2	4.3
17.00	.0	6.3	.4	1.2	3.8	5.1	14.3	14.3	.0	3.1
18.00	.0	3.7	.4	.6	1.9	4.0	8.6	7.1	.3	1.9
19.00	.0	5.8	.4	2.5	1.9	5.1	20.0	1.8	1.2	2.9
20.00	.0	4.2	.4	3.1	1.3	2.0	20.0	1.8	.3	2.2
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표178】 게임중독척도 요인1 : 학업태도 저하

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 채
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
5.00	.0	18.8	36.8	32.1	27.6	23.2	.0	.0	36.2	28.3
6.00	66.7	8.9	12.1	10.5	12.8	9.1	.0	3.6	13.5	11.0
7.00	.0	8.4	11.7	9.9	11.5	8.1	.0	.0	12.9	10.1
8.00	.0	5.2	7.2	6.2	7.7	4.0	.0	7.1	6.7	6.2
9.00	.0	6.8	8.1	8.0	6.4	8.1	.0	8.9	8.0	7.4
10.00	.0	8.9	8.1	6.8	9.6	9.1	2.9	10.7	8.6	8.4
11.00	33.3	5.8	4.0	2.5	5.8	8.1	.0	12.5	4.3	5.0
12.00	.0	6.8	1.8	6.8	1.3	4.0	5.7	7.1	3.4	4.1
13.00	.0	2.1	1.3	1.9	1.3	2.0	2.9	7.1	.6	1.7
14.00	.0	4.7	1.3	4.9	2.6	.0	.0	10.7	1.8	2.9
15.00	.0	7.3	2.2	6.8	3.8	2.0	14.3	10.7	2.5	4.6
16.00	.0	5.2	2.7	.6	2.6	11.1	25.7	7.1	.9	3.8
17.00	.0	2.1	.4	.0	1.9	2.0	5.7	1.8	.6	1.2
18.00	.0	2.6	1.3	1.9	1.3	3.0	11.4	7.1	.0	1.9
19.00	.0	1.6	.0	.0	.6	2.0	5.7	1.8	.0	.7
20.00	.0	.5	.9	.6	.6	1.0	5.7	1.8	.0	.7
21.00	.0	2.6	.0	.0	1.9	2.0	11.4	1.8	.0	1.2
22.00	.0	.5	.0	.6	.0	.0	2.9	.0	.0	.2
23.00	.0	1.0	.0	.0	.6	1.0	5.7	.0	.0	.5
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표179】 게임중독척도 요인2 : 부적응 행동

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
6.00	.0	22.0	48.9	42.0	35.9	27.3	.0	.0	46.3	36.2
7.00	33.3	11.0	12.6	12.3	12.8	10.1	.0	.0	15.3	12.0
8.00	33.3	5.2	5.8	5.6	5.1	7.1	.0	1.8	7.1	5.8
9.00	.0	6.8	7.2	6.8	8.3	5.1	.0	5.4	8.0	7.0
10.00	33.3	6.8	3.6	4.9	7.1	3.0	.0	7.1	5.5	5.3
11.00	.0	7.9	4.5	5.6	5.1	8.1	2.9	10.7	5.5	6.0
12.00	.0	6.8	3.6	4.3	3.2	9.1	11.4	14.3	2.8	5.0
13.00	.0	8.4	4.0	6.8	4.5	7.1	2.9	23.2	3.4	6.0
14.00	.0	1.6	3.6	1.2	2.6	5.1	2.9	7.1	1.8	2.6
15.00	.0	4.2	.9	1.9	2.6	3.0	11.4	7.1	.6	2.4
16.00	.0	6.8	.4	3.1	2.6	5.1	11.4	7.1	1.8	3.4
17.00	.0	2.1	1.8	1.2	2.6	2.0	8.6	7.1	.3	1.9
18.00	.0	2.6	1.8	2.5	1.9	2.0	5.7	5.4	1.2	2.2
19.00	.0	2.6	.9	.0	1.3	5.1	14.3	1.8	.3	1.7
20.00	.0	1.6	.0	.6	.6	1.0	8.6	.0	.0	.7
21.00	.0	.0	.4	.6	.0	.0	2.9	.0	.0	.2
22.00	.0	2.1	.0	.0	2.6	.0	8.6	1.8	.0	1.0
26.00	.0	.5	.0	.0	.6	.0	2.9	.0	.0	.2
27.00	.0	.5	.0	.0	.6	.0	2.9	.0	.0	.2
29.00	.0	.5	.0	.6	.0	.0	2.9	.0	.0	.2
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표180】 게임중독척도 요인3 : 부정적인 정서경험

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
4.00	.0	20.9	37.7	32.7	31.4	22.2	2.9	.0	37.7	29.7
5.00	33.3	12.0	10.3	11.1	12.2	10.1	.0	5.4	13.5	11.3
6.00	33.3	8.4	11.7	12.3	9.0	9.1	.0	3.6	12.6	10.3
7.00	.0	8.4	9.4	9.9	9.6	6.1	2.9	5.4	10.1	8.9
8.00	.0	5.8	6.3	5.6	4.5	9.1	5.7	3.6	6.4	6.0
9.00	.0	9.4	7.2	8.0	8.3	8.1	5.7	21.4	6.1	8.2
10.00	33.3	7.9	3.6	6.2	3.8	8.1	5.7	14.3	4.3	5.8
11.00	.0	6.8	4.5	4.9	4.5	8.1	8.6	16.1	3.4	5.5
12.00	.0	5.8	6.3	4.3	6.4	8.1	14.3	8.9	4.6	6.0
13.00	.0	3.7	.4	1.9	1.3	3.0	11.4	5.4	.3	1.9
14.00	.0	3.7	2.2	1.9	3.2	4.0	8.6	10.7	.9	2.9
15.00	.0	2.1	.0	.0	2.6	.0	5.7	3.6	.0	1.0
16.00	.0	2.6	.4	1.2	.6	3.0	14.3	1.8	.0	1.4
17.00	.0	.5	.0	.0	.6	.0	2.9	.0	.0	.2
18.00	.0	.5	.0	.0	.0	1.0	2.9	.0	.0	.2
19.00	.0	1.6	.0	.0	1.9	.0	8.6	.0	.0	.7
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표181】 게임중독척도 요인4 : 심리적인 몰입 및 집착

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
7.00	33.3	26.7	57.4	46.9	45.5	33.3	.0	3.6	54.6	43.2
8.00	.0	7.9	7.6	8.0	6.4	9.1	.0	3.6	9.2	7.7
9.00	33.3	8.9	9.4	10.5	9.6	7.1	.0	3.6	11.3	9.4
10.00	.0	5.8	7.6	6.2	7.7	6.1	.0	3.6	8.0	6.7
11.00	33.3	6.8	4.9	5.6	6.4	6.1	.0	8.9	6.1	6.0
12.00	.0	5.2	2.2	3.1	3.2	5.1	.0	14.3	2.1	3.6
13.00	.0	4.7	.9	3.1	2.6	2.0	.0	3.6	2.8	2.6
14.00	.0	4.7	2.7	4.3	1.9	5.1	2.9	8.9	2.8	3.6
15.00	.0	3.7	.9	1.2	1.3	5.1	5.7	8.9	.6	2.2
16.00	.0	7.3	.9	3.1	3.8	5.1	8.6	19.6	.6	3.8
17.00	.0	3.1	.4	.0	1.3	5.1	11.4	3.6	.3	1.7
18.00	.0	2.6	.0	1.9	.6	1.0	11.4	1.8	.0	1.2
19.00	.0	1.0	.9	1.2	.6	1.0	5.7	1.8	.3	1.0
20.00	.0	2.6	1.3	1.2	2.6	2.0	8.6	7.1	.3	1.9
21.00	.0	2.6	1.3	2.5	2.6	.0	5.7	5.4	.9	1.9
22.00	.0	2.1	.4	1.2	.0	3.0	14.3	.0	.0	1.2
23.00	.0	.5	.4	.0	.6	1.0	5.7	.0	.0	.5
24.00	.0	1.6	.0	.0	.6	2.0	8.6	.0	.0	.7
25.00	.0	1.0	.0	.0	1.3	.0	5.7	.0	.0	.5
26.00	.0	.0	.4	.0	.6	.0	.0	1.8	.0	.2
28.00	.0	.5	.0	.0	.0	1.0	2.9	.0	.0	.2
33.00	.0	.5	.0	.0	.6	.0	2.9	.0	.0	.2
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【표182】 게임중독척도 요인5 : 대인관계 문제

구 분	자녀 성별			학년			중독집단구분			전 체
	모름/ 무응답	남자	여자	4학년	5학년	6학년	게임 중독	중독 위험	일반 사용자	
3.00	66.7	42.4	62.3	59.9	53.2	42.4	2.9	10.7	66.0	53.2
4.00	.0	11.5	9.0	9.3	12.2	8.1	5.7	5.4	11.3	10.1
5.00	.0	11.0	10.8	7.4	9.0	19.2	8.6	19.6	9.5	10.8
6.00	.0	9.9	10.3	10.5	9.0	11.1	8.6	25.0	7.7	10.1
7.00	33.3	9.4	2.7	3.1	6.4	10.1	17.1	21.4	2.1	6.0
8.00	.0	4.7	.9	3.1	1.9	3.0	11.4	7.1	.9	2.6
9.00	.0	4.7	3.1	5.6	3.8	1.0	11.4	8.9	2.1	3.8
10.00	.0	3.1	.0	.0	2.6	2.0	14.3	.0	.3	1.4
11.00	.0	1.6	.0	.6	.6	1.0	8.6	.0	.0	.7
12.00	.0	1.0	.9	.6	.6	2.0	8.6	1.8	.0	1.0
13.00	.0	.5	.0	.0	.6	.0	2.9	.0	.0	.2
사례수	(3)	(191)	(223)	(162)	(156)	(99)	(35)	(56)	(326)	(417)

【연 구 요 약】

1994년 13만 명이던 우리나라의 인터넷 사용자수는 2004년 현재 3천만 명을 넘어섰으며, 이는 국내 전체 인구의 65.5%에 해당하는 수치이다(정보통신부, 2004. 6). 연령별로 살펴보면 10대 이하와 20대의 인터넷 이용률이 계속 증가하여 95% 수준을 넘어서 대략 900 만 명이 인터넷을 사용하고 있는 것으로 예상된다.

인터넷사용이 보편화되면서 과도한 인터넷사용으로 인하여 어려움을 호소하거나 일상생활에서 장애를 경험하는 사례들이 늘고 있다. 예컨대, 밤늦게까지 게임을 하기 때문에 생활의 리듬이 깨질 뿐 아니라, 수면시간이 줄어들어 늘 피곤함을 느끼게 되고 학교에서 졸거나 잠을 자는 경우가 발생한다. 또한 두통이나 시력장애와 같이 건강이 나빠지기도 하고, 인터넷을 사용하는 시간이 길어지면서 자신이 해야 할 일을 제 시간에 마무리하지 못하거나 미루게 되어 학업성적이나 직장업무에 지장을 주기도 한다. 또한 온라인게임에 빠져서 학교를 빠지는 학생 사례, 온라인게임의 아이템 사기, 며칠 씩 게임을 하다가 쓰러져 병원에 실려 가는 등의 상담사례가 증가 하고 있다. 그러므로 이러한 시점에서 온라인게임이라는 사이버 공간에서의 청소년들의 문화와 행동에 대한 이해가 필요하며, 아울러 과도한 온라인게임 사용을 조절하고 건전하게 사용할 수 있도록 지도할 필요가 있다. 청소년들의 인터넷사용에서 게임의 이용도가 높으며, 또한 인터넷을 사용하는 연령이 낮아지고 있다. 특히 김청택 등(2002)의 연구와 2003년 황상민의 연구에서 초등학생들에게서 중독자의 비율이 높게 나타났는데, 이는 초등학생들이 아직 자기통제력을 충분히 습득하지 못한 상태에서 인터넷에 익숙해지기 때문에 인터넷과

다사용의 위험과 폐해를 알지 못하며, 이를 줄이기 위해 어떤 노력을 할 수 있는가에 대해 알지 못하기 때문이다. 그러므로, 인터넷과다사용의 위험에서 자신을 보호할 수 있는 지도가 필요하다.

게임 중독도 인터넷 중독의 한 형태로써, 일반적으로 인터넷 중독이 나타내는 증상들을 상당부분 공유하고 있다. 사용시간의 증가와 수면부족, 게임에 대한 집착적 사고, 학업 또는 업무의 태만 등이 주요한 증상이라 할 수 있다. 게임은 현실에 대한 시뮬레이션이라는 게임만의 특징을 가지고 있으며, 이러한 특징으로 인해 중독자들은 게임과 현실을 구별하지 못하는 단계에까지 이를 수 있다고 지적되기도 한다. 아울러 게임은 그 성질 상 성인에 비해서는 아동 및 청소년층에서 더욱 흔하게 사용될 것으로 추측된다. 인터넷 중독에 대한 학술적 정의가 모호한 것처럼, 온라인게임중독에 대한 정의 역시 명확하지 않다. 많은 학자들이 인터넷중독을 정의할 때 인용하는 것처럼 온라인게임에 대한 지나친 몰입과 의존성(이종원, 2003), 온라인게임의 강박적인 사용행동으로 인해 부정적인 결과가 초래됨에도 불구하고 지속적으로 사용하여 결과적으로 사회적, 심리적, 기타 기능상에 부적응을 초래하는 상태라는 사실에 동의하는 것으로 보인다(이형초, 2001). 그러므로 본 연구에서는 온라인게임중독을 다음과 같이 정의하였다.

온라인게임중독이란 온라인게임 사용과 관련하여 금단과 내성을 보이며, 온라인게임 사용으로 인해 일상생활의 장애를 경험하는 상태를 말한다.

예컨대, 학생이 이전에는 한 시간의 온라인게임 사용으로 충분히 만족감을 얻었으나, 점점 더 사용시간이 증가하고 더 자극적인 게임내용을 통해서만 만족감을 느낄 수 있는 상태(내성)가 되며, 게임사용에 대한 제지나 일정시간 사용하지 못하면 불안해지고 짜증을 내는 양상(금단)을 보이면서 가족간의 갈등이 증가하거나 학업성적이 저하되는 식으로 일생생활에서 장애가 발생하는 경우, 온라인게임중독으로 분류된다.

청소년의 과도한 온라인게임 사용이 사회문제로 대두되면서 이에 대한 교육, 상담프로그램이 개발되고 있으나 아직도 충분하지 못하다. 우선 인터넷중독과 게임중독에 대한 명확한 구분이 되지 않고 있다. 국내에서 발표된 청소년을 대상으로 한 연구를 살펴보면 인터넷중독과 게임중독이 동일한 개념으로 정의되어 사용된 경우가 많다. 물론 기존의 조사에서 보고된 것처럼 대부분의 청소년들의 인터넷사용목적이 온라인게임이라는 사실을 감안한다면 이러한 활용은 큰 무리는 없겠으나, 청소년층의 광범위한 발달적 특성이 충분히 고려되지 못한 일률적인 연구 결과로는 예방이나 대처를 위해 프로그램을 개발할 경우 많은 한계점을 가질 수 있다.

본 연구에서 실시한 인터넷과 온라인게임 사용에 관한 실태조사와 기존의 연구들을 바탕으로 온라인게임 대처 교육프로그램을 구성하였다. 무엇보다 단순히 온라인게임을 하지말자라는 금지형의 접근 방식이 아니라, 게임을 놀이문화로 활용하면서도 오프라인에서의 생활과의 균형을 잃지 않도록 하는 방안을 모색하고, 게임에 빠져있는 학생들을 오프라인 생활의 비중을 높일 수 있도록 유도하여 청소년 자신이 올바르게 게임과 인터넷을 사용할 수 있도록 조절 능력을 키워주는 방향의 프로그램을 개발하고자 하였다. 이러한 취지를 바탕으로 본 프로그램에서 포함된

중요한 요인을 정리하면 다음과 같다.

- 가. 게임 과다사용의 위험성, 문제점 인식
- 나. 반복적인 자기지시를 통한 일상생활의 자기 조절감 향상
- 다. 부모님과 의 계약을 통한 협력체계 강화
- 라. 온라인게임 이외의 대안활동 모색
- 마. 스트레스 대처 훈련을 통한 문제해결

본 프로그램은 온라인게임 중독위험군 뿐만 아니라 정상적인 온라인게임 사용자에게도 적용될 수 있겠으며, 프로그램을 통해 건강하고 올바른 인터넷게임 사용을 적극 권장해야 한다. 또한 학교 및 상담 현장에 보급하여 실시함으로써 지속적인 수정과 보완작업이 필요하다. 특히 전체 프로그램은 개인적인 재단을 통해 보다 심각한 사용현황을 보이는 집단에게는 회수를 늘리고 집단치료적인 성격을 좀 더 덧붙일 수 있을 것이다. 좀 더 문제행동 교정을 위한 개입프로그램이 될 경우에는 적어도 심리상담의 원리 및 시행능력을 갖춘 일정자격 소지자에 의해 시행되어야 할 것이다.

그리고 학교에서 게임중독에 관한 예방교육을 정기적으로 실시하고, 경미하거나 일반 사용자들을 대상으로 자신의 게임사용행태를 주기적으로 관찰하고 건전하게 사용할 수 있는 분위기 조성도 필요하다.