

초등학교 고학년 학생의 컴퓨터 게임 사용 실태와 중독 예방 교육 요구

오원옥

동국대학교 의과대학 간호학과

〈목 차〉

I. 서론	V. 결론
II. 연구방법	참고문헌
III. 연구결과	Abstract
IV. 논의	

I. 서론

1. 연구의 필요성

현대사회에서 컴퓨터는 '생활 자체'라고 해도 과언이 아닐 것이다. 컴퓨터를 통한 정보사회는 우리가 일하는 방식, 공부하는 방식, 노는 방식, 그리고 친구나 아이들과 커뮤니케이션하는 삶의 방식을 변화시키고 있기 때문이다(송원임, 2001).

특히 우리나라는 1990년대 이후 컴퓨터가 보편화되면서 정부에서 정책적으로 컴퓨터 게임을 고부가가치를 창출하는 문화 사업으로 육성하였다는 점, 그리고 외국과는 달리 PC방의 활성화로 컴퓨터 게임에 쉽게 접근할 수 있다는 우리나라의 사회적 요인은 컴퓨터 게임이 성인뿐만

아니라 아동에게까지 빼놓을 수 없는 놀이 문화를 창출하는데 기여하고 있다(송원임, 2001; 김미경, 2002).

현재 우리나라는 OECD 국가 중 초고속 인터넷 보급 1위의 자리를 2001년부터 4년 연속 지키고 있을 뿐만 아니라, OECD 국가의 평균 초고속 인터넷 보급률 10.2명보다 2배 이상 높은 수치로 당연 인터넷 강국으로 자리매김하고 있다(정보통신부 뉴스, 2005.5.29). 최근 조사에 따르면 2004년 12월 현재 우리나라 가구의 컴퓨터 보급률은 77.8%에 이르고 있으며, 연령별 컴퓨터 이용률은 6-19세가 97.1%, 20대가 96.9%, 30대가 90.3%로, 그 중 아동과 청소년의 컴퓨터 이용률이 단연 가장 높다(한국인터넷진흥원, 2005). 이 중 초등학생의 컴퓨터 이용률은

교신저자 : 오원옥

경상북도 경주시 석장동 707 동국대학교 의과대학 간호학과 (우: 780-714)

전화번호: 054-770-2619, E-mail: ohwo@dongguk.ac.kr

99.8%에 이르러 100%에 육박하고 있다. 그러나 대부분 초등학교 학생들의 컴퓨터 이용목적은 학습이나 정보탐색이라기 보다는 주로 게임과 오락을 위해 컴퓨터를 이용하는 것으로 나타나 컴퓨터 게임이 초등학교 아동의 주요 놀이 활동 수단임을 알 수 있다(한국인터넷진흥원, 2005). 그러나 학업부담은 높은 반면 아동들을 위한 건전한 놀이 시설 및 문화가 부재되어 있는 우리나라의 열악한 사회적 환경은 아동의 지나친 컴퓨터 게임의 사용을 간접적으로 조장하는 요인이 되고 있기도 하다.

컴퓨터 게임은 현실세계에서 만족할 수 없는 욕구에 대해 대리만족을 경험하게 해주고, 스트레스를 풀어주며, 지적능력, 창의적 사고, 문제해결능력 및 사회성 발달을 촉진시켜 준다는 점에서 긍정적인 평가를 받기도 한다(송원임, 2001; 한국청소년 상담원, 2000; Fisher와 Pulus, 1983; Provenzo, 1991). 그러나 최근 언론을 통해 보도 되고 있는 어린 학생들의 컴퓨터 게임의 중독적 사용과 관련된 일련의 사건들은 컴퓨터 게임 중독을 더 이상 방치할 수만은 없는 사회적이고 국가적인 문제로 대두시키고 있다. 즉 게임의 지나친 사용과 관련된 부모-자녀 관계의 갈등이나 심지어 어린 학생이 상상할 수 없을 정도의 폭력적인 살인 및 자살과 같은 사건들의 배후에는 컴퓨터 게임의 중독적 사용이 있었다는 것이다(한국 청소년 상담원, 2000). 최근에는 컴퓨터 게임 중독이 청소년에서 초등학교 아동으로 저연령화 되고 있는 추세여서 컴퓨터 게임 중독으로 인한 심리적, 사회적 부적응 등의 사례가 초등학교 학생에서도 적지 않게 보고되고 있다(이경남, 2004).

초등학생은 아직 인지, 사회적 발달이 완성되지 않아 온 라인의 가상세계에서 일어나는 일들

에 대한 판단력이 미숙하기 때문에 그 어느 연령층 보다 컴퓨터 게임으로 인한 부작용에 크게 노출되어 있다. 또한 초등학생의 컴퓨터 게임 행동은 향후 성장과정 속에 지속될 연속성을 지니고 있기 때문에 컴퓨터 게임을 본격적으로 시작하는 초등학교 학생들의 컴퓨터 게임 행동과 실태에 대해 관심을 가지고 청소년기 이전인 초등학교 때부터 적극적인 조기 예방교육이 절실한 시점이다(김효선, 2002; 김지현, 2003; 오원욱, 2004; Marion, 1983).

이에 사회적으로 컴퓨터 게임 중독에 대한 관심이 높아져 국가적인 문제로도 부각되면서 컴퓨터 또는 인터넷 중독과 관련된 연구나 치료 및 예방을 위한 프로그램 개발이 활발히 이루어지고 있다. 그러나 최근까지 발표된 컴퓨터 게임 중독과 관련된 프로그램은 대부분 청소년들에게 초점이 맞추어져 있을 뿐 아니라, 그 프로그램의 내용에 있어서도 중독군을 선별한 후 이들을 위한 재활 프로그램을 적용하고 그 효과를 규명한 연구들이 주를 이루어져 있어 예방적 차원에서 접근을 시도한 연구는 소수에 불과하다. 그러나 약물 또는 알코올 중독과는 달리 컴퓨터의 사용은 일상생활 유지를 위해 필수적이기 때문에 컴퓨터 게임 중독 예방을 위해서는 게임사용의 부정적 측면에 대한 경계와 치료적 활동 보다는 그것에 대한 올바른 사용과 중독적 사용의 예방에 초점을 맞추는 프로그램 개발이 우선적이라고 하겠다(이시형 등, 2000; 김성천, 2002; 박영숙, 2002; 오원욱, 2003). 따라서 아직 중독에 이르지 않은 다수의 학생들을 위한 올바른 컴퓨터 게임의 사용과 중독 예방을 위한 프로그램을 개발하고 적용하는 것이 더욱 현실적인 과제라고 할 수 있다.

그러므로 초등학교 학생을 위한 컴퓨터 게임

중독 예방 프로그램을 개발하기 위해서는 일차적으로 교육 수혜 당사자인 초등학교 학생의 요구가 어떠한지를 파악하는 것이 우선일 것이다. 그러나 이제까지 초등학생의 컴퓨터 게임 중독과 관련되어 수행된 연구의 대부분은 초등학교 학생들의 게임 중독 실태 또는 관련 요인들의 탐구가 주를 이루고 있어 이들의 교육적 요구를 규명한 연구는 없다. 따라서 본 연구에서는 초등학교 학생의 컴퓨터 게임 중독 예방 프로그램 개발을 위한 일차적 단계로 초등학교 학생들의 컴퓨터 게임 사용 실태와 이들이 컴퓨터 게임 중독 예방에 대해 알고 싶어 하는 교육적 요구 내용을 심층적으로 분석해 보고자 한다. 이에 따른 본 연구의 결과는 궁극적으로 초등학교 학생의 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 프로그램의 내용 개발을 위한 실질적인 기초자료를 제공할 수 있을 것이다.

또한 선행연구에서 컴퓨터 게임 중독 정도에 영향을 미치는 유의한 변수로 비교적 일관성 있게 제시되고 있는 것이 성별이다(김미경, 2002; 정승수, 2002; 조운섭, 2002; 김형란, 2003; 오원옥, 2004). 즉 여학생 보다는 남학생이 컴퓨터의 부정적 영향에 더욱 많이 노출되어 있으며, 그에 따른 중독의 정도도 남학생이 높다는 지적이다(조운섭, 2002). 이것은 남녀의 근본적인 성역할의 차이가 컴퓨터에 대한 태도에 영향을 미친 것과 관련된 것으로(한국청소년개발원, 1997), 남학생의 경우는 어릴 때부터 기계적인 장난감에 익숙해져 있어 '기계'로서의 컴퓨터를 여학생보다 거부감 없이 받아들이고 심지어 의존적이기까지 하다(이계원, 2000; Shotton, 1991). 상대적으로 여학생은, 사회에서 인정하는 여아의 행동유형이 컴퓨터나 컴퓨터 게임에서 요구되는 능동적 유도와 추구능력을 따라가기에는 수동적 경향이

높기 때문에, 남학생 보다는 컴퓨터 게임의 부정적 영향에 덜 노출되게 된다(이송선, 2002)는 지적이다. 따라서 컴퓨터와 컴퓨터 게임에 대한 태도는 성별에 따라 근본적인 차이를 보이기 때문에, 초등학생의 컴퓨터 게임 중독에 대한 깊이 있는 이해를 위해서는 성별에 따른 컴퓨터 게임 중독과 관련된 세밀한 연구의 필요성(엄미경, 2002)이 제안되고 있다.

그러므로 초등학생의 컴퓨터 게임 중독 예방을 위한 접근 시 컴퓨터 게임의 사용 실태를 성별에 따라 탐구해 보는 것은 더욱 효과적이고 전략적인 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 프로그램 개발에 기여할 수 있을 것으로 생각된다.

2. 연구목적

본 연구의 목적은 초등학교 고학년 학생을 대상으로 컴퓨터 게임 사용 실태와 컴퓨터 게임 중독 예방과 관련되어 그들이 알고 싶은 교육적 요구를 규명함으로써 초등학교 학생을 위한 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 프로그램의 기초자료를 제공하는데 있다. 이를 위한 구체적인 목적은 다음과 같다.

- 1) 초등학교 고학년 학생의 인구사회학적 특성을 파악한다.
- 2) 초등학교 고학년 학생의 성별에 따른 컴퓨터 게임 사용 특성을 파악한다.
- 3) 초등학교 고학년 학생의 컴퓨터 게임 중독 예방에 대한 교육 요구의 내용을 규명한다.

II. 연구방법

1. 연구설계

본 연구는 초등학교 고학년 학생의 컴퓨터 게임 사용 실태와 컴퓨터 게임 중독 예방에 대한 교육 요구 내용을 규명하기 위한 서술적 조사연구이다.

2. 연구대상

본 연구의 표적 모집단은 초등학교 고학년 학생이며, 근접모집단은 대구, 경북 지역에 소재한 5개 초등학교의 4, 5, 6학년 학생을 임의 표출하여 본 연구의 대상으로 선정하였다. 이들 초등학교 중 연구의 목적을 이해하고 참여를 수락한 초등학교 고학년 학생 493명에게 질문지를 배부한 것 중, 462부를 회수하여 94%의 응답율을 보였고, 그 중 불성실한 응답지를 제외한 455명을 최종적인 자료 처리의 대상으로 하였다.

3. 연구도구

1) 인구사회학적 특성 조사 질문지

초등학교 고학년 학생의 인구사회학적 특성을 조사하기 위해서 성별, 학년, 학교 성적 인지, 부모 맞벌이, 경제수준 인지, 여가 시간 동료에 대한 6문항의 구조화된 질문지를 문헌고찰을 근거로 개발하여 이용하였다.

2) 컴퓨터 게임 사용 특성 조사 질문지

초등학교 고학년 학생의 컴퓨터 게임 사용 특

성을 알아보기 위해 문헌고찰을 근거로 문항을 작성한 후 인터넷 중독 전문 상담자 2인과 초등학교 학생의 컴퓨터 게임 중독 관련 연구 경험이 있는 전문가 2인으로부터 내용타당도 검증을 받은 후 사용하였다. 이 조사지는 컴퓨터 게임 기간, 주 컴퓨터 게임 장소, 일평균 컴퓨터 사용 시간, 일평균 컴퓨터 게임 시간, 주 평균 PC방 이용 일수, 컴퓨터 게임 동기 및 컴퓨터 게임 동료에 대한 7문항의 구조화된 질문지이다.

3) 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구 내용 분석 검사

초등학교 고학년 학생의 컴퓨터 게임 중독 예방과 관련된 교육 요구 내용을 파악하기 위해 Wingate와 Lackey(1989)가 제안한 대상 내용 분석 검사(Object Content Test, OCT) 방법을 이용하였다. 이는 비구조적이고 자가 보고식 개방형 질문지로 개인이나 단체를 대상으로 “~는 무엇입니까”라는 질문에 대해 가능한 응답의 암시를 주지 않고 기술하도록 하는 방식이다. 본 연구에서도 이를 위해 A4 용지를 한 장씩 나누어주고 ‘컴퓨터 게임 중독 예방과 관련하여 평소 알고 싶었거나 궁금했던 점은 무엇입니까’라는 질문에 대해 익명으로 개방적 기술을 하도록 하였다.

4. 자료수집 기간 및 방법

본 연구의 자료 수집 기간은 2004년 9월부터 12월까지였으며 자료 수집을 위해 연구자가 초등학교 기관장을 직접 방문하여 연구의 목적을 설명하고 허락을 받은 후, 연구에 참여하기를 동의하는 학생들에게 자료를 수집하였다. 인구사회학적 특성, 컴퓨터 게임 사용 특성에 관한 질

문지 그리고 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구에 대한 개방형 질문지 작성 시 소요된 시간은 약 20-30분 정도였다.

5. 자료 분석 방법

대상자의 인구사회학적 특성과 성별에 따른 컴퓨터 게임 사용 특성은 기술적 통계방법과 카이검정을 이용하여 분석하였다. 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구를 규명하기 위해서 개방적 질문지를 통해 수집된 자료는 내용 분석방법을 이용하여 분석하였다. 즉, 대상자가 진술한 진술문을 반복하여 읽으면서 컴퓨터 게임 중독 예방과 관련된 개념을 추출하였고, 그 다음 추출한 개념의 유사성과 공통 속성에 따라 주제별로 범주화 한 후, 이를 다시 추상성 수준이 높은 상위 영역으로 분류하였다. 개념에 따른 주제별 범주화와 영역별 분류과정에서 유목화된 자료의 내용 타당도 검증을 위해 컴퓨터 게임 및 인터넷 중독 전문 상담자 2인과 질적 자료의 내용분석 경험이 있는 전문가 2인으로부터 내용 타당도 검증을 받았다. 이때 도출된 개념의 명명과 유목화된 범주 및 영역에 대한 내용타당도 지수(Index of Content Validity)를 산출하여 내용 타당도 지수가 90% 이상이 될 때까지 전문가의 자문을 받아 수정하였다. 도출된 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구의 개념, 주제 및 영역은 빈도와 백분율을 이용하여 분석하였다.

대상자 중 남학생이 56.0%(255명)였고, 여학생은 44.0%(200명)였다. 학년은 4학년이 8.8%(40명), 5학년이 44.6%(203명), 6학년이 46.6%(212명)였다. 학교성적 인지 수준은 '중상'이 58.9%(268명)로 가장 많았고, 그 다음으로 중하가 23.3%(106명)로 많았다. 부모의 맞벌이 여부는 그렇다가 53.4%(243명)로 다소 많았다. 가정 경제수준 인지 정도는 중상이 61.3%(279명)로 가장 많았고, 그 다음으로 중하가 18.9%(86명)였다. 여가시간을 누구와 함께 보내는지에 대한 여가시간 동료에 대해서는 '혼자서'보냄이 34.1%(155명)로 다소 높게 나타났고, 그 다음으로 '친구'와 보냄이 33.4%(152명), '가족'과 보냄이 32.5%(148명)로 나타났다(표 1).

표 1. 대상자의 인구사회학적 특성

특성	구분	(N=455)	
		실수	(%)
성별	남	255	(56.0)
	여	200	(44.0)
학년	4 학년	40	(8.8)
	5 학년	203	(44.6)
	6 학년	212	(46.6)
학교 성적 인지	상	63	(13.8)
	중상	268	(58.9)
	중하	106	(23.3)
부모 맞벌이	그렇다	18	(4.0)
	아니다	243	(53.4)
경제수준 인지	상	212	(46.6)
	중상	75	(16.5)
	중하	279	(61.3)
여가시간동료	하	86	(18.9)
	혼자서	15	(3.3)
	가족	155	(34.1)
친구	가족	148	(32.5)
	친구	152	(33.4)

Ⅲ. 연구결과

1. 대상자의 인구사회학적 특성

2. 성별에 따른 컴퓨터 게임 사용 특성

컴퓨터 게임을 해온 기간은 남학생은 3년 이상(39.2%)이 가장 높은 빈도를 보인 반면 여학생은 1-2년(30.5%)이 가장 높은 빈도를 보여 통계적으로 유의한 차이가 있었다(p=0.024). 주 컴퓨터 게임 이용 장소는 PC방에서의 이용이

남학생(7.1%)이 여학생(1.5%)보다 높은 이용 빈도를 보였고, 이는 통계적으로도 유의한 차이를 나타냈다(p=0.015). 일평균 컴퓨터 사용 시간은 4시간 이상의 사용 빈도가 남학생(9.8%)이 여학생(2.0%)보다 높은 빈도를 나타냈고 이는 통계적으로도 유의한 차이가 있었다(p=0.001). 일평균 컴퓨터 게임 사용 시간은 남학생

표 2. 성별에 따른 컴퓨터 게임 사용 특성

특성	구분	실수	(%)	남학생	여학생	χ^2	p
				실수(%)	실수(%)		
컴퓨터게임 기간	<6개월	45	(9.9)	15 (5.9)	30 (15.0)	38.37	0.001*
	6개월-1년 미만	33	(7.3)	12 (4.7)	21 (10.5)		
	1-2 년 미만	108	(23.7)	47 (18.4)	61 (30.5)		
	2-3 년 미만	131	(28.8)	81 (31.8)	50 (25.0)		
	≥3년	138	(30.3)	100 (39.2)	40 (19.0)		
주 컴퓨터게임 장소	집	355	(78.0)	200 (78.4)	155 (77.5)	11.27**	0.015*
	친구집	5	(1.1)	3 (1.2)	2 (1.0)		
	PC 방	21	(4.6)	18 (7.1)	3 (1.5)		
	학교/학원	9	(2.0)	3 (1.2)	6 (3.0)		
기타	65	(14.3)	31 (12.1)	34 (17.0)			
일 평균 컴퓨터 사용시간(시 간)	>2	322	(70.8)	159 (62.4)	163 (81.5)	21.92	0.001*
	2-4 미만	104	(22.9)	71 (27.8)	33 (16.5)		
	4-6 미만	19	(4.2)	16 (6.3)	3 (1.5)		
	≥6	10	(2.1)	9 (3.5)	1 (0.5)		
일 평균 컴퓨터게임 시간(시간)	>1	209	(45.9)	77 (30.2)	132 (66.0)	73.86	0.001*
	1-2 미만	166	(36.5)	106 (41.6)	60 (30.0)		
	2-3 미만	48	(10.6)	41 (16.1)	7 (3.5)		
	≥3	32	(7.0)	31 (12.1)	1 (0.5)		
주 평균 PC방 이용일(일)	가지않음	284	(62.4)	113 (44.3)	171 (85.5)	81.31	0.001*
	1-3 미만	146	(32.1)	121 (47.5)	25 (12.5)		
	3-6 미만	15	(3.3)	12 (4.7)	3 (1.5)		
	≥6	10	(2.2)	9 (3.5)	1 (0.5)		
컴퓨터 게임 동기	재미있어서	308	(67.7)	178 (69.8)	132 (66.0)	11.01	0.003*
	스트레스 해소	102	(22.4)	61 (23.9)	50 (25.0)		
	친구가 없어서	36	(7.9)	12 (4.7)	13 (6.5)		
	성취감 충족	9	(2.0)	4 (1.6)	5 (2.5)		
컴퓨터게임 동료	혼자	229	(50.3)	131 (51.4)	98 (49.0)	16.02	0.003*
	친구	76	(16.7)	55 (21.6)	21 (10.5)		
	형제	121	(26.6)	55 (21.6)	66 (33.0)		
	부모	7	(1.5)	2 (0.7)	5 (2.5)		
	기타	22	(4.8)	12 (4.7)	10 (5.0)		

* : p<.05

** : Fisher's exact test

은 1-2시간(42.0%)이 가장 많았고, 여학생은 1시간 미만(63.0%)이 가장 많아, 이는 통계적으로 유의한 차이가 있었다($p=0.001$). 주당 평균 PC방 이용일 수에 대해서 남학생은 1-3일 미만 이용자(47.5%)가 가장 높은 빈도를 보인 반면, 여학생은 '가지 않음(85.5%)'이 가장 높은 빈도를 보여, 이는 통계적으로도 유의한 차이가 있었다($p=0.001$). 컴퓨터 게임 동기는 남학생(93.7%)과 여학생(91.0%) 모두 '재미있어서' 또는 '스트레스 해소'를 위해 사용하는 빈도가 가장 높았다. 재미로 하는 경우는 남학생(69.8%)이 여학생(66.0%)보다, 스트레스 해소를 위해서는 여학생(25.0%)이 남학생(23.9%)보다 다소 높은 빈도를 보였고, 이는 통계적으로 유의한 차이가 있었다($p=0.038$). 컴퓨터 게임 동료로는 전체적으로 '혼자서' 하는 빈도가 가장 높았다. 그 다음으로 남학생은 '친구(21.6%)' 또는 '형제(21.6%)'였고, 여학생은 '형제(33.0%)'와 함께 하는 경우가 높게 나타나 이는 통계적으로도 유의한 차이가 있었다($p=0.003$)(표 2).

3. 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구의 내용

1) 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구의 주제 및 영역

초등학교 고학년 학생들이 컴퓨터 게임 중독 예방과 관련하여 알고 싶고 교육 받기를 원하는 내용의 진술문은 총 714개로 나타났다. 이 진술들을 유사한 내용들을 통합하여 41개의 내용으로 개념화 하였다. 이 개념들의 유사성에 따라 다시 19개의 주제로 범주화 하였고, 이를 다시 통합하여 6개의 상위 영역, 즉 '컴퓨터 게임 중독 정의 및 실태', '컴퓨터 게임 중독 원인 및 과정', '컴퓨터 게임 중독 영향', '컴퓨터 게임 중독

예방', '컴퓨터 게임 중독 진단 및 대처', '컴퓨터 및 게임 상식'의 영역으로 도출하였다. 각 영역별 하위 주제의 구성 내용은 표 3과 같다.

2) 영역별 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구 내용 및 빈도 분석

전체 714개의 교육 요구 진술문 중 '컴퓨터 게임 중독 영향' 영역에 대한 교육적 요구가 전체의 41.7%로 가장 높게 나타났다. 그 다음으로는 '컴퓨터 게임 중독 원인 및 과정(26.6%)', '컴퓨터 게임 중독 정의 및 실태(14.6%)', '컴퓨터 게임 중독 진단 및 대처(10.1%)', '컴퓨터 게임 중독 예방(4.6%)', '컴퓨터 및 게임 상식(2.4%)'의 순으로 나타났다.

컴퓨터 게임 중독 예방 관련 교육 요구의 내용을 영역에 따라 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

'컴퓨터 게임 중독의 정의 및 실태' 영역에서는 중독의 개념적 정의에 대한 질문이 가장 많았는데, 즉 '컴퓨터 게임 중독이 무엇인지, 중독에 걸리면 왜 안 되는 것인지'에 대한 중독의 일반적인 정의(4.5%)와 중독의 의미(1.7%)에 대해 주로 알고 싶어 했다. 다음으로는 중독의 특성으로, '컴퓨터 게임에 중독되면 왜 빠져나오지 못하는지'와 같은 중독의 속성(3.4%)에 대한 질문과, '게임을 못하게 하면 짜증이 나는데 이것도 중독에 속하는지' 등과 같은 중독의 양상(2.0%)과 관련되어서도 알고 싶어 했다. 게임의 특성에 대한 질문으로는 '게임을 하면 어떤 점이 좋고 어떤 점이 나쁜지'에 대한 게임 자체의 특성에 관한 질문(2.0%)이 있었다. 다음으로는 '우리나라에서 컴퓨터 게임에 중독된 사람은 얼마나 되는지' 등과 같은 중독자 비율(1.1%)에 대해서도 알고 싶어 했다.

표 3. 컴퓨터 게임 중독 관련 교육 요구 영역 및 내용

(N=714)

개 념		주 제		영 역			
내용	실수(%)	내용	실수(%)	내용	실수(%)		
일반적 정의	32 (4.5)	중독의 개념 정의	44 (6.2)	컴퓨터 게임 중독 정의 및 실태	104 (14.6)		
중독의 의미	12 (1.7)	중독의 특성	38 (5.4)				
중독의 속성	24 (3.4)		14 (2.0)				
중독의 양상	14 (2.0)		8 (1.1)				
게임 자체의 특성	14 (2.0)	중독자 비율	8 (1.1)				
중독자 발생 건수	8 (1.1)	중독의 발생이유	48 (6.7)	컴퓨터 게임 중독 원인 및 과정	190 (26.6)		
중독의 발생 이유	48 (6.7)	게임 이용 양상과 중독	106 (14.9)				
컴퓨터 사용과 중독	38 (5.3)		6 (0.8)				
게임 시간과 중독	52 (7.3)		30 (4.2)				
게임의 종류와 중독	12 (1.7)		30 (4.2)				
PC방 이용과 중독	4 (0.6)	중독 진행과정	30 (4.2)	컴퓨터 게임 중독 영향	298 (41.7)		
인구학적 특성과 중독	6 (0.8)	일반적 증상	133 (18.6)				
중독의 진행과정	30 (4.2)	신체증상	40 (5.5)				
일반적 증상	110 (15.4)		일상생활 변화			23 (3.2)	
초기증상	3 (0.4)					정신 심리적 증상	99 (13.9)
악영향	20 (2.8)	금단증상					3 (0.4)
전반적 신체기능저하	18 (2.5)						일반적 예방전략
시각능력저하	8 (1.1)	컴퓨터 게임 중독 예방	13 (1.8)				
두통, 어지러움증 발생	8 (1.1)		자기통제방법			7 (1.0)	
뇌기능의 변화	6 (0.8)	일반적 대응 지침				7 (1.0)	
대인관계 변화	8 (1.1)		진단기준	3 (0.4)			
학업성적 저하	10 (1.4)	유형별 진단방법		3 (0.4)			
수면장애	5 (0.7)		자가진단방법	4 (0.6)			
죽음발생 가능성	52 (7.3)	치료가능성		25 (3.5)			
정신병적 증상발생	22 (3.1)		중독해소방법	30 (4.2)			
지능변화	10 (1.4)	컴퓨터 사용 용어		8 (1.1)			
불안, 행동양상 변화	12 (1.7)		게임 규칙	5 (0.7)			
성격변화	3 (0.4)	게임의 역사		4 (0.6)			
금단 반응	3 (0.4)		컴퓨터 및 게임 상식	17 (2.4)			
일반적 예방지침	20 (2.8)	컴퓨터 및 게임 상식		17 (2.4)			
예방을 위한 컴퓨터 사용시간	8 (1.1)						
자기조절 방법	5 (0.7)						
일반적 대응 지침	7 (1.0)						
진단기준	3 (0.4)						
유형별 진단방법	3 (0.4)						
자가진단방법	4 (0.6)						
치료가능성	25 (3.5)						
중독해소방법	30 (4.2)						
컴퓨터 사용 용어	8 (1.1)						
게임 규칙	5 (0.7)						
게임의 역사	4 (0.6)						

‘컴퓨터 게임 중독의 원인 및 과정’영역에서는 게임의 이용양상과 중독(14.9%)에 관한 질문이 가장 많았는데, ‘컴퓨터를 많이 하면 왜 중독이 되는지’와 같은 컴퓨터 사용과 중독에 관한 질문(5.3%), ‘하루에 몇 시간을 하면 중독이 되는지’ 등과 같은 게임사용 시간과 중독(7.3%), ‘주로 어떤 게임이 중독을 일으키는지’에 대한 게임의 종류와 중독(1.7%), ‘PC방에 자주 가면 중독이 되는지’와 같은 PC방 이용과 중독(0.6%)에 대해 알고 싶어 했다.

가장 높은 교육적 요구를 보인 ‘컴퓨터 게임 중독 영향’ 영역에서는 주로 컴퓨터 게임 중독에 따라 나타나는 증상에 대해 알고 싶어 했다. 초등학교 학생들은 컴퓨터 게임중독으로 인한 전반적 증상 즉, ‘컴퓨터 게임에 중독되면 어떤 증상을 보이는지, 처음 증상은 무엇인지, 게임 중독에 걸리면 어떤 피해를 주는지’ 등과 관련된 일반적 증상(18.6%)을 가장 알고 싶어 했다. 다음으로 ‘게임 중독이 되면 정말 죽을 수도 있는지’ 등과 같은 죽음 발생가능성(7.3%), ‘게임 중독이 되면 자폐증이나 정신병자가 되는지’와 같은 정신병적 증상발생(3.1%), ‘중독자는 머리가 나빠지는지’와 같은 지능 변화(1.4%), ‘중독이 되면 왜 불안해지거나 안절부절 하는지’ 등과 같은 불안 및 행동 양상의 변화(1.7%), ‘중독이 되면 성격도 달라질 수 있는지’와 같은 성격변화(0.4%)의 정신 심리적 증상(13.9%)들에 대해 알고 싶어 했다. 다음으로 신체증상 발생에 대해서는 ‘컴퓨터 중독에 빠지면 몸에 어떤 이상이 생기는지(2.5%)’에 대한 질문이 가장 많았고 그 외, 시력에 미치는 영향, 두통, 어지러움의 발생 가능성, 뇌기능의 변화 등에 대해 알고 싶어 했다. 일상생활 변화(3.2%) 유무에 대해서도 알고 싶어 했는데, ‘중독이 되면 성적이 얼마나 떨어

지는지(1.4%)’, ‘정말 친구들과 멀어지는지(1.1%)’, ‘게임 중독이 되면 밤을 새야만 하는지(0.7%)’ 등에 관해 알고 싶어 했다. 그 외, 소수 이기는 하나 중독에 따른 금단 증상(0.4%)에 대해 궁금해 하는 경우도 있었다.

‘컴퓨터 게임 중독 예방’영역에서는 ‘게임 중독을 예방하기 위해서는 어떻게 해야 하는지’에 대한 일반적인 예방법(2.8%)과, 구체적으로 ‘게임 중독 예방을 위해 하루 몇 시간을 하는 것이 바람직한지’에 대한 예방을 위한 컴퓨터 게임 시간(1.1%)과 ‘컴퓨터 게임을 절제할 수 있는 좋은 방법은 무엇인지’ 등과 같은 게임에 대한 자기조절방법(0.7%)에 대해 알고 싶어 했다.

‘컴퓨터 게임 중독 진단 및 대처’ 영역에서는 ‘일단 중독이 되었다면 다음엔 어떻게 해야 하는지, 고칠 수 있는 방법은 무엇인지’에 대한 치료 방법(7.7%)에 대한 질문이 가장 많았다. 다음으로 ‘컴퓨터 게임 중독에 걸린 것을 어떻게 알 수 있는지’ 등과 같은 구체적인 진단방법(1.4%)도 알고 싶어 했다.

마지막으로 ‘컴퓨터 및 게임 상식’영역에 대해서는 ‘컴퓨터 게임은 언제부터 생긴 것인지, 온라인 가입 또는 캐시(Cash)충전 등은 어떻게 하는 것인지’ 등 컴퓨터 및 게임과 관련된 일반적 상식(2.4%)에 대한 교육 요구 내용이 있었다.

IV. 논의

우리나라가 IT 강국으로 자리매김 하는 동안 자라나는 아동들은 보호받지 못한 채 컴퓨터와 온라인의 역기능에 그대로 노출되고 있는 실정이다. 특히 어린 학생들은 다양한 온라인 중독

유형 중 게임 중독의 위험성이 가장 높은 것으로 알려져 있다. 이에 본 연구에서는 아동을 위한 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 프로그램 구축을 위한 기초조사로 초등학교 고학년 학생들의 컴퓨터 게임 사용 실태와 컴퓨터 게임 중독 예방과 관련된 교육 요구조사를 실시하였다.

컴퓨터 게임 사용 특성의 차이를 성별에 따라 분석한 결과 컴퓨터 게임의 경력, 일평균 컴퓨터 및 게임의 사용 시간, PC방 이용 등에서 남학생이 여학생보다 적극적인 컴퓨터 게임 이용 양상을 나타냈다. 이는 남학생이 여학생보다 컴퓨터 사용 시간이 길며 게임이나 오락을 더 많이 하는 것으로 나타난 선행 연구(조운섭, 2002)와 일치되는 결과로, 이를 통해 남학생이 여학생보다 컴퓨터 게임의 부정적 영향에 더 많이 노출되어 있음을 알 수 있다. 따라서 컴퓨터 게임 중독의 예방을 위한 일차적 집단을 고려한다면 컴퓨터 또는 컴퓨터 게임 사용 시간이 많은 남학생을 우선적으로 생각할 수 있을 것이다.

성별에 따른 컴퓨터 게임 동기는 남학생과 여학생 모두 재미와 스트레스 해소를 위해 사용한다는 응답이 가장 많았다. 이런 결과는 아동들의 컴퓨터 게임의 중독적 사용을 예방하기 위해서는 컴퓨터 게임 이외의 오락 활동이나 스트레스 해소를 위한 대안 활동을 제시해주는 프로그램의 내용구성이 요구됨을 시사해 주는 결과이다. 컴퓨터 게임 동료에서도 남학생과 여학생 모두 혼자 하는 경우가 많았다. 이는 초등학교의 컴퓨터 사용 실태를 성별에 따라 분석한 정유연(2001)과 송원임(2002)의 연구결과와 일치하는 결과로 본 연구결과를 지지한다. 이에 대해 정유연(2001)은 초등학교생들이 유독 컴퓨터 게임을 하면서 친구와 단절된다고 언급한바 있다. 주로 혼자서 컴퓨터 게임을 즐기는 경우에 가족이나

다른 친구와 게임을 즐기는 경우보다 컴퓨터 게임 중독에 빠질 가능성이 높는데, 이는 현실세계의 친구보다는 게임속의 가상 친구와 더욱 긍정적인 유대관계를 맺어 현실세계의 긍정적 교우관계는 상대적으로 떨어질 수 있다(오원옥, 2004). 따라서 초등학교생의 컴퓨터 게임 중독 예방을 위한 교육 시 현실 속에서의 친구사귀기를 권장하여 컴퓨터 게임 중독으로 인해 대인관계가 왜곡되는 것을 예방해 줄 필요가 있겠다. 아직 본 연구 대상자들은 초등학교생의 어린 아동들로 단지 재미 수준에서 컴퓨터 게임을 즐기고 있었으나 청소년으로 올라갈수록 학업성적이나 대인관계와 같은 현실에서의 갈등상황을 벗어나려는 욕구와 관련되어 컴퓨터 게임을 사용하는 경향이 있다(이시형 등, 2000; 심경섭, 2003). 그러므로 적극적인 컴퓨터 게임 중독 예방을 위해서는 초등학교 때부터 현실에서 벗어날 수 있는 스트레스 관리 방법을 교육 프로그램의 내용 구성에 포함하는 것도 바람직할 것으로 생각된다.

본 연구에서는 초등학교생의 컴퓨터 게임 사용 실태를 선행연구 결과에 근거해 인구학적 특성 중 성별에 따라서만 분석을 수행하였다. 그러나 좀 더 체계적인 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 프로그램의 내용 개발을 위해 추후 연구에서는 다른 인구학적 특성과 컴퓨터 게임 사용 특성이 어떤 관련성이 있는지를 분석해보는 연구를 제안한다.

초등학교 학생의 컴퓨터 게임 중독 예방과 관련된 교육적 요구를 살펴본 결과 컴퓨터 게임 중독의 정의 및 실태, 원인 및 과정, 영향, 예방, 진단 및 대처 그리고 기타 컴퓨터 및 게임 관련 상식 등 컴퓨터 게임 중독 전반에 걸친 모든 내용에 대해 궁금해 하고 있었다. 따라서 초등학교생을 위한 컴퓨터 게임 중독 예방프로그램의 구성

시 위의 영역을 기본 틀로 교육 내용을 구성한다면 그 교육적 효과가 높을 것으로 기대된다.

컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구를 주요 영역별로 살펴보면, 우선 초등학생들이 가장 많이 알고 싶어 하는 내용은 '컴퓨터 게임 중독 영향'과 관련된 영역이었다. 초등학생들은 컴퓨터 게임 중독의 일반적인 영향에서부터 구체적인 영향, 즉 신체적, 정신 심리적 그리고 금단증상에 이르기 까지 컴퓨터 게임 중독이 자신에게 어떤 영향을 미치는지에 대해 비교적 자세히 알고 싶어 했다. 특히 초등학생들은 컴퓨터 게임 중독으로 인한 죽음이나 정신병적 증상발생 가능성에 대한 질문 빈도가 높아 이에 대한 막연한 불안감을 가지고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 초등학생이 아직 인지적으로 성숙되지 않은 상태에서 매스컴 등을 통해 살인이나 자살 등과 같은 컴퓨터 게임의 부정적인 결과를 접한 것과 연관된 것으로 생각된다. 그러므로 초등학생에게 컴퓨터 게임 중독이 미치는 영향을 교육할 때는 본 연구결과에서 도출된 하위 소주체에 따른 구체적인 설명과 함께, 왜 이런 결과가 나타나는지에 대한 과정에 대한 설명도 반드시 포함하여 설명해주는 것이 바람직할 것이다. 게임이 도움이 되거나 해가 되는 것은 게임 자체의 문제이기 보다는 게임을 하는 수용자들의 심리상태와 관련이 있다(하지현, 2000; 엄미경, 2002; Kiesler 등, 1994; Suler, 1998; Orzack, 1999). 따라서 게임 자체가 무조건 나쁘다는 접근 보다는 게임의 장단점과 함께 우울이나 스트레스, 불안과 같은 게임 이용자의 심리상태와 중독과의 관련성 및 그에 대한 대처방안도 예방 교육 시 함께 제시해 주는 것이 바람직할 것이다.

다음으로는 '컴퓨터 게임 중독의 발생원인 및 과정'에 대한 교육적 요구가 높게 나타났다. 특

히 초등학생들은 게임 시간과 중독과의 관련성에 대해 높은 질문 빈도를 나타냈는데, 이는 본 연구결과 중 컴퓨터 게임 중독의 예방 영역에서 예방을 위한 적절한 컴퓨터 게임 시간을 알고 싶어 한 것과 일맥상통하고 있다. 실제 선행연구 결과에서도 컴퓨터 또는 컴퓨터 게임 시간의 증가와 중독의 정도가 순 상관관계를 보인 연구들이 많다는 점을 감안해 볼 때(김미경, 2002; 오현화, 2002; 김형란, 2003; 오원옥, 2004), 초등학생의 컴퓨터 게임 중독 예방을 위해서는 우선적으로 컴퓨터 게임 시간의 개인적 통제 능력과 관련된 내용을 필수적으로 포함해야 할 것이다. 인터넷 중독의 대가인 Young(1998)도 컴퓨터나 인터넷 중독을 정의하기 위한 핵심적 개념은 게임이나 인터넷의 사용을 통제하거나 조절할 수 없는 상태를 언급한 바 있다. 그러므로 초등학생의 컴퓨터 게임 중독 예방을 위한 프로그램의 개발에서는 하루 또는 주 단위의 컴퓨터 게임 시간 일지 등을 스스로 작성해 보도록 하여 자신이 실제 컴퓨터 게임을 하는 시간을 인식하고 변화시켜 나가도록하는 인지 행동적 전략도 유용할 것으로 생각된다.

'컴퓨터 게임 중독 정의 및 실태 영역'에 대해서는 중독의 정의에 대한 구체적인 질문 보다는 막연히 어떤 상태를 중독이라고 하는지, 어떤 속성을 지니는지, 중독자의 비율은 어떤지와 같은 일반적인 질문이 많았다. 이는 아직 우리 사회에서 컴퓨터 게임 중독에 대해서 그 결과적인 피해와 관련된 내용만이 부각되었을 뿐, 정확히 어떤 상태를 중독 상태라고 하는지에 대한 명확한 정의가 홍보되지 않은 점과 관련된다고 생각된다. 따라서 초등학생을 대상으로 예방 교육을 수행할 때는 컴퓨터 중독으로 인한 피해 사례의 제시뿐만 아니라 게임 중독에 대한 개념적 정의

도 명확히 인식시켜 줄 필요가 있겠다.

본 연구에서 초등학교 학생들은 컴퓨터 게임 중독의 진단, 대처 및 예방 영역에 대해서는 위의 영역들에 비해 상대적으로 낮은 교육적 요구를 보였다. 그러나 컴퓨터 게임 중독도 알코올이나 약물중독과 마찬가지로 우선은 자신이 중독 또는 중독의 위험에 처해 있다는 스스로의 인식과 인정이 치료적 변화를 위한 첫 번째 단계이다(김현수, 2003). 그러므로 초등학교 때부터 스스로 자신의 컴퓨터 게임 사용 실태를 자가진단해 볼 수 있는 정보를 제공하는 것도 의미 있을 것으로 생각된다. 현재 정보통신부 산하 한국정보문화진흥원(2003)에서는 컴퓨터 게임 중독을 포함한 인터넷 중독 진단 척도로 한국형 자가진단검사도구(K-척도)를 개발하여 보급하고 있으므로 이러한 웹 사이트 등의 소개를 통해서 자가진단 및 대처할 수 있는 기회를 주는 것도 바람직할 것이다.

본 연구에서 초등학교 학생들은 최근 사회적으로 이슈화 되고 있는 아이템 해킹이나 통신 윤리인 네티켓 등과 같은 부분에 대한 교육적 요구 내용은 전혀 나타나지 않았다. 그러나 아직 인지적으로 성숙되지 않은 어린 아동은 특별한 지침이 주어지지 않을 경우 판단의 미숙으로 온라인상에서의 익명성을 활용하여 아무런 도덕적 각성 없이 비윤리적인 사이버 범죄에 노출될 가능성이 높다. 즉 사이버상의 윤리 부재는 현실세계로의 범죄로 이어지는 악순환이 되풀이되어 아동들의 건강한 성장 발달을 저해할 뿐만 아니라 더나가 사회적, 경제적 손실이 초래될 수 있다(오원이, 2005). 따라서 컴퓨터나 정보화 소양 교육뿐만이 아닌 올바른 네티켓을 교육하여 정보윤리의식을 정립할 수 있도록 하는 교육 프로그램의 내용도 아동을 위한 컴퓨터 게임 중독

예방 교육 내용에 반드시 포함되어져야 할 것으로 생각된다.

본 연구에서는 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구에 대한 내용 분석을 성별을 고려하지 않고 분석하였다. 그러나 본 연구결과 성별에 따라 컴퓨터 게임 사용 특성에 유의한 차이가 나타났다는 점, 그리고 선행 연구결과 컴퓨터의 사용과 인터넷 접속 목적이 성별에 따라 차이가 있다는 점(김영희, 2002)을 고려해 볼 때, 추후 연구에서는 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구를 성별에 따라 분석한다면, 성별을 고려한 차별화된 교육 프로그램 구성에 기여할 수 있을 것으로 생각된다.

모든 중독이 그렇듯이 가장 좋은 치료방법은 예방일 것이다. 이에 본 연구에서 수행한 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 요구에 대한 심층적 분석은 초등학교 학생을 위한 컴퓨터 게임 중독 예방 교육 프로그램 개발 시 실질적인 근거 자료로 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구의 대상자가 일부지역 초등학교 고학년 학생에 한하여 편의표출에 의해 선정되었다는 점과, 인구사회학적 특성 중 일부 변수만을 가지고 컴퓨터 게임 사용 실태와의 관계를 분석하였다는 것을 본 연구의 제한점으로 밝히며, 따라서 본 연구의 결과를 전체 초등학교 학생에게 일반화하는 데는 신중을 기해야 한다.

V. 결론

본 연구는 초등학교 고학년 학생을 대상으로 컴퓨터 게임 사용 특성과 컴퓨터 게임 중독 예방과 관련되어 알고 싶은 내용이 무엇인지를 조

사함으로써 초등학생을 위한 컴퓨터 게임 중독 예방교육프로그램 개발의 근거자료를 제공하고 자 시도되었다.

본 연구에서 성별에 따라 컴퓨터 게임 사용 특성을 분석한 결과, 남학생과 여학생의 컴퓨터 게임 사용 특성은 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉 남학생이 컴퓨터 게임 기간, 일평균 컴퓨터 사용 시간, 일평균 컴퓨터 게임 사용 시간, 주 평균 PC방 이용일수가 높아 여학생 보다 적극적인 컴퓨터 게임 활동 양상을 나타났다. 또한 여학생 보다 남학생이 재미를 위해 게임을 이용하는 빈도가 다소 높았고 친구나 형제보다는 혼자서 게임을 하는 경우가 높았다. 이러한 결과를 통해 볼 때 컴퓨터 게임 중독 예방을 위한 일차적 집단으로는 컴퓨터 게임 시간이 많고 혼자서 게임을 즐기는 남학생을 우선적으로 고려해 볼 수 있겠다.

초등학교 고학년 학생들의 컴퓨터 게임 중독 예방과 관련된 교육적 요구 진술은 총 714개로 나타났고, 이 진술들로부터 이끌어낸 유사한 개념을 통합하여 19개의 주제 그리고 6개의 상위 영역을 도출하였다. 도출된 6개의 상위영역은 '컴퓨터 게임 중독 정의 및 실태', '컴퓨터 게임 중독 원인 및 과정', '컴퓨터 게임 중독 영향', '컴퓨터 게임 중독 예방', '컴퓨터 게임 중독 진단 및 대처', '컴퓨터 및 게임 상식'영역이었다. 따라서 향후 초등학생을 위한 컴퓨터 게임 중독 예방을 위한 교육 프로그램의 개발 시 본 연구에서 도출된 범주와 영역을 중심으로 개발할 것을 제언하며 이는 교육 수혜자의 요구에 적합한 내용의 구성이 될 수 있기 때문에 교육의 효과가 높을 것으로 기대된다. 특히 초등학교 고학년 학생들은 '컴퓨터 게임 중독 영향'과 '컴퓨터 게임 중독 원인 및 과정'에 대한 교육적 요구빈도

가 높게 나타났다. 따라서 컴퓨터 게임 중독이 발생하는 원인, 게임 이용양상과 중독과의 관계, 중독의 진행과정 그리고 컴퓨터 게임 중독에 따른 일반적 증상, 신체증상, 일산생활변화, 정신 심리증상, 금단증상에 대한 구체적인 정보제공이 반드시 포함되어야 할 것이다.

또한 본 연구에서 남학생과 여학생의 성별에 따른 컴퓨터 게임의 사용 특성이 통계적으로 유의한 차이가 있었던 바, 중독 예방을 위한 교육적 요구 내용도 성별에 따른 차이를 보일 수 있으므로 향후 연구에서는 중독 예방에 대한 교육적 요구가 성별에 따라 어떤 차이가 있는 지를 연구하는 것도 의의 있을 것으로 생각된다. 또한 학생을 대상으로 하는 건강교육의 대부분이 학생 당사자뿐만이 아닌 부모를 포함한 교육이 더욱 효과적임을 고려할 때, 향후 연구에서는 초등학교 학생들의 부모가 자녀들의 컴퓨터 게임 중독 예방과 관련되어 어떤 교육적 요구를 가지고 있는지를 규명하는 연구도 필요할 것으로 생각된다.<접수일자: 2005.8.12, 게재확정일자: 2005.11.29>

참고문헌

- 김미경. 초등학교 고학년의 공격성, 충동성, 대인불안과 컴퓨터 게임 중독과의 관계[석사학위논문]. 경남: 경남대학교 대학원, 2002.
- 김성천. 청소년의 인터넷 중독 증후군에 관한 연구 [석사학위논문]. 서울: 성균관대학교 대학원, 2002.
- 김영희. 청소년의 인터넷 중독 실태와 대응 방안에 관한 연구 -도시지역 청소년을 중심으로- [석사학위논문]. 대전: 대전대학교 대학원, 2002.
- 김지현. 청소년의 인터넷 중독 경향에 따른 부모

- 양육 태도 및 사회적 지지에 대한 지각 비교 [석사학위논문]. 경기: 아주대학교 대학원, 2002.
- 김현수. 청소년 상담사례. 인터넷 중독 전문 상담사 과정 자료집. 한국정보문화센터, 2003년 8월.
- 김형란. 초등학교생의 게임중독이 대인관계 및 가족 관계에 미치는 영향[석사학위논문]. 충남: 한서대학교 교육대학원, 2003.
- 김효선. 인터넷 게임 중독이 아동의 충동성 및 공격성에 미치는 영향[석사학위논문]. 제주: 제주대학교 대학원, 2002.
- 박영숙. 청소년의 인터넷 중독과 관련된 심리적 특성 탐색[석사학위논문]. 전남: 여수대학교 대학원, 2002.
- 송원임. 컴퓨터게임 문화가 초등학교생의 생활양식에 미치는 영향[석사학위논문]. 충북: 한국교원대학교 대학원, 2001.
- 심경섭. 학교현장에서의 인터넷 중독. 인터넷 중독 전문 상담사 자료집. 한국정보문화센터, 2003년 8월.
- 엄미경. 초등학교생의 컴퓨터게임이용실태 및 게임중독정도와 정신건강과의 관계[석사학위논문]. 대전: 충남대학교 대학원, 2002.
- 오원옥. 중학교 청소년의 인터넷 중독 실태 및 영향요인. 대한간호학회 '과학의 날 기념' 춘계 학술대회 자료집. 대한간호학회, 2003년 4월.
- 오원옥. 고학년 초등학교생의 컴퓨터 게임 중독 실태 및 영향요인. 아동간호학회지 2004; 10(3):282-290.
- 오원이. 인터넷 중독과 대응방안. 2005 인터넷 중독의 문제점과 대처방안 세미나 자료집. 한국정보문화진흥원, 2005년 3월.
- 오현화. 청소년 인터넷 중독에 미치는 영향요인[석사학위논문]. 강원: 한림대학교 대학원, 2002.
- 이경남. 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임 중독경향에 미치는 영향. 대한가정학회지 2004;42(4):99-118.
- 이계원. 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구[박사학위논문]. 서울: 이화여자대학교 대학원, 2000.
- 이송선. 청소년의 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계. 초등학교 5, 6학년과 중학교 2학년을 중심으로[석사학위논문]. 서울: 서울여자대학교 대학원, 2000.
- 이시형, 이세용, 김은정, 오승근. 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 삼성생명 공익재단 사회정신 건강 연구소, 2000.
- 정승수. 컴퓨터게임 중독에 대한 아동과 부모의 지각차이 분석[석사학위논문]. 대구: 계명대학교 대학원, 2002.
- 정유연. 중학생의 컴퓨터게임과 정서적 특성과의 관계[석사학위논문]. 부산: 동아대학교 대학원, 2001.
- 정보통신부 뉴스. 한국, 초고속인터넷 보급 OECD 국 중 1위. 정보통신부뉴스 2005년 5월 29일자.
- 조운섭. 컴퓨터 게임 중독이 초등학교생의 인성형성에 미치는 영향[석사학위논문]. 충북: 충북대학교 대학원, 2002.
- 하지현. 청소년 PC 중독의 이해. <http://www/kyci.or.kr>. 2000.
- 한국인터넷진흥원. 2004년 하반기 정보화실태조사 최종보고서. 서울: 한국인터넷진흥원, 2005.
- 한국정보문화진흥원. 인터넷 중독자가 진단검사(K-척도)와 예방교육프로그램. 서울: 인터넷 중독예방상담센터, 2003.
- 한국청소년개발원. 청소년 컴퓨터게임실태 조사보고. 서울: 한국컴퓨터인쇄정보주식회사, 2000.
- 한국청소년상담원. 청소년의 PC중독. 청소년상담 문제 연구보고서. 서울: 한국청소년상담원, 2003.
- Fisher S, Pulos S. Adolescents attitude toward computer and video games. Lawrence Hall of Science: 37:2307-2317.
- Kiesler S, Siegal I, McGuire TW. Social psychological aspects of computer-mediated communication. *Am Psychot* 1994;39(10):1123-1134.
- Marion L. True confession of a Pac man Junkie. *Family Weekly* 1983;2:6-10.
- Orzack MH. The computer addiction sevice at McLean Hospital. World Wide Web.

1999.

Provenzo EF. Video Kids: Making sense of Nintendo. Cambridge. Havard University Press. 1991.

Shotton M. The costs and benefits of computer addiction. *Behavior and Inform Tech* 1991;10:219-230.

Suler J. Computer and cyber space addiction. Rider University. <http://rider.edu/~suler/psycyber/cybaddict.html>. 1996.

Wingate AL, Lackey NR. A description of the needs of non-institutionalized cancer patients and their primary care gives. *Cancer Nurs* 1989;12(4);216-225.

Young KS. Caught in the net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery. New York, John Wiley & Sons, Inc. 1998.

<ABSTRACT>

Computer Game Usage and Needs for Education on the Prevention of Computer Game Addiction among Elementary School Children

Won Oak Oh

Dept. of Nursing, College of Medicine, Dongguk University

Objectives: This study was conducted to identify the computer game usage of elementary school children and their needs for education on the prevention of computer game addiction.

Methods: The subjects of this study were 455 elementary school children. The data were collected from an open and structured questionnaire on the subjects' computer game usage and their needs for education on the prevention of computer game addiction.

Results: The boys played computer games more than the girls. There were statistical differences in the durations of the computer game use, the main locations of the computer games they played, the times of the day when they used computers, the times of the day when they played computer games, the number of times in a week they visited Internet cafes, what motivated them to play computer games, and their partners in playing computer games according to gender. From an analysis of 714 statements of the subjects with respect to their need to be educated on computer game addiction prevention, six domains and 19 themes were drawn. The six main domains identified were Definition & Status, Etiology & Process, Influences, Prevention, Diagnosis & Coping with Computer Game Addiction, and General Information on Computer Games. This study results revealed that elementary school children have to be comprehensively educated on how to prevent computer game addiction.

Conclusion: A computer game addiction prevention program concerning these themes and domains must be developed. A study should also be conducted to identify the educational needs of parents of elementary school children on computer game addiction prevention.

Key words : Children, Computer Game Addiction, Educational Needs