

# 초등학생의 PC 중독에 대한 질적 사례연구

김창규<sup>0</sup>, 설문규  
창원 동산초등학교<sup>0</sup>, 진주교육대학교  
changq42@naver.com<sup>0</sup>, mgseol@cue.ac.kr

## A Qualitative Case Study for PC-Addiction of Elementary Students.

Chang-Gyu Kim<sup>0</sup>, Moon-Gyu Seol  
Changwon Dongsan Elementary School, Chinju National University of Education

### 요 약

매체의 소유와 이용이 특정 계층의 전유물이던 예전과는 달리, 요즘의 어린이들은 태어남과 동시에 자연스럽게 여러 종류의 매체들에 접하게 된다. 그 중 컴퓨터가 보급되면서 정보시대가 열리게 되었고, 인터넷이 급속도로 확산되면서 인터넷은 생활 속에서 커다란 자리를 차지하게 되었다.

인터넷은 전 세계를 동일한 공간과 시간으로 연결하면서 이전의 매체가 제공하지 못했던 즉각적 정보의 확산, 인간관계의 확장, 의사소통 속도가 증가, 새로운 범세계적 커뮤니티의 형성을 가능하게 하는 등 긍정적인 영향뿐만 아니라 부정적인 영향에 대한 우려의 목소리가 높아지고 있는 가운데 'PC중독' 그리고 최근 들어 'PC방 중독' 현상에 대한 관심이 또한 고조되고 있다. 이에 중·고등 학생들을 대상으로 한 컴퓨터 중독 관련 연구는 상당수 이루어졌으나, 초등학생을 대상으로 한 질적 연구는 미흡한 실정이다. 본 연구는 초등학생들 대상으로 PC중독에 대한 질적 사례연구로 아동들의 PC중독의 문제와 상담방법을 질적 사례 연구방법으로 접근 하였다.

### 1. 서 론

정보화 사회의 도래에 따라 상호작용의 증대, 탈 대중성과 비 동시성에 따른 개별화와 개인화, 멀티미디어로 인한 경험의 확장, 시간의 제약의 극복 등과 같은 급속한 사회 환경의 변화가 나타나게 되었다. 이러한 정보화 사회가 급속도로 발전함에 따라 인터넷의 보급으로 사이버 세계가 만들어 졌으며 다양한 문화와 지식이 사이버 공간으로 새 문화를 창출하기에 이르렀다. 그리고 멀티미디어 기술의 발달로 인한 다양하고 화려한 컴퓨터 세계는 스크린과 함께 자란 난 영상세대며 감수성이 예민하고 호기심이 많은 초등학생들에게는 새로운 놀이문화를 자리 잡고 있는 긍정적인 측면도 있다. 하지만 자제력이 약한 초등학생들은 급속도로 컴퓨터에 빠져들고 있으며 또한 다중인격체험이 가능하고 제 뜻대로 되지 않은 현실세계를 잊고 대리 만족을 얻으면서 이에 따른 문제점도 드러나고 있다.[1]

정보관련 업무를 맡은지 7년째. 아이들에게 홈페이지 사용, 정보 찾기 등을 위해 공개 장

소 및 2층 컴퓨터실을 개방했다. 충분히 잘 활용하라고 준 개방시간을 아이들은 주로 게임을 하는데 사용했다. 물론 선생님이 있거나 관리하는 아이들이 옆에 서 있어도 몰래 게임을 하는 것이었다. 하드웨어 쪽으로도 파손이 잦고 소프트웨어 쪽으로도 문제가 끊임없이 발생하여 컴퓨터실 출입을 막았다. 그런데도 문을 파손하여 몰래 컴퓨터실에 들어가는 경우도 자주 생겼다. 아이들은 문서작성, 파워포인트 작성, 정보검색등 유용한 곳에 컴퓨터를 주로 사용하는 것이 아니라 틈만 나면 게임을 하려했다. 플래시로 만든 낮은 단계의 게임에서부터 높은 단계에 까지 다양한 게임을 한다.

중·고등학생들보다 중독률이 더 높은[2] 초등학교 아이들은 어떠한 생각을 가지고 PC방을 다니며 그들에게 있어 PC방의 존재는 무엇인지? 어떤 과정으로 게임에 입문하며 게임에 빠져 드는 과정이 어떠한지? PC 중독과 관련하여 알아보고 그 과정에서 아이들의 PC 사용에 따른 윤리실태도 파악하고자 한다.

최근 초등학생들의 인터넷 사용 급증하고

있음에도 불구하고 초등학생의 인터넷 중독 실태에 초점을 둔 연구가 부족하며[2] 더 나아가 판단력이 부족한 초등학교 중학년의 PC 중독 관련된 질적 연구는 더욱 그렇다.

그래서 기존의 문헌 연구를 바탕으로 초등학교 4학년 중 연구 참여자를 선정하여 5학년 때까지 변화 과정을 심층면담, 참여관찰들을 통한 질적 연구를 시작하게 되었다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 PC방 중독

PC방 중독에 관련된 정확한 개념이 정리되어 있는 것은 없으나 2007년 6월 23일자 조선일보에 보면 우리나라 중·고등학생들이 PC방에 중독돼가고 있다는 기사에서 PC방 중독이 언급되었다. 그리고 한국게임산업진흥원에 따르면 PC방의 수도 1998년도에 3000여개였던 것이 2006년 2만986개로 늘어났다. 그 중 23.6%인 4944곳이 서울에 있으며 중고생들은 도심이나 유흥가보다 아파트 밀집지역 이나 학교 인근에 분포되어 있는 PC방에 주로 몰린다고 한다.

<그림 1> 전국 PC방수



### 2.2 PC 게임의 역사와 게임 유형

라도삼에 의하면 게임은 오랜 역사를 지니고 있고, 게임 자체가 다양한 유형의 역사와 장르를 갖고 있다. 우리나라 게임은 대체적으로 1960년대 실험단계에서 1970년대 아케이드 단계, 1980년대 비디오 게임 시대를 지나 1990년대 PC게임시대, 최근에 와서는 모든 게임이 네트워크를 통해 온라인으로 이루어지는 네트워크 게임 시대로 발전해 왔다.[3]

게임의 종류도 매우 다양하며 액션·아케이드 게임, 시뮬레이션 게임, 롤플레이밍 게임, 스포츠 경주게임 등으로 분류하였다.[4]

### 2.3 컴퓨터 중독의 특성과 원인

컴퓨터 중독이란 자기도 모르게 컴퓨터에 접속하여 시간을 보내며 마음의 위안을 얻는 '집착', 컴퓨터를 사용하지 않으면 불안하여 무슨 중요한 일이 일어났을 것으로 생각하는 '급단', 컴퓨터를 끄기가 힘들어 지며 오래 사용해도 작업 효율이 떨어지는 '내성' 등 다양한 현상을 야기하며, 이로 인해 일상생활의 장애가 유발되는 증상을 의미한다.[3][4] 컴퓨터 중독은 게임 중독, 채팅 중독, 음란물 중독, 가상과 현실 세계의 혼동, 자료 중독(게임, 유틸리티, 음란물, 영화 등)등과 같이 다양한 형태로 나타난다.[5]

이러한 컴퓨터 중독 역시 다면적인 특성을 갖기에 다양한 요인을 정리하면 <표1>과 같다.[2]

<표1> 컴퓨터 중독 원인

항목	영향 요인
인터넷 사용자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 여러 사람을 쉽게 만나고 사귄 수 있는 기회 제공</li> <li>· 쌍방향 커뮤니케이션 강화</li> <li>· 비언어적 반응이 보이지 않기에 자신을 쉽게 표현</li> <li>· 타인의 감정과 생각들을 몰래 훑쳐보기</li> <li>· 지속성이 있는 개별 전자 기록 남기기 등</li> </ul>
개인적	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 현실 세계의 실패, 불안 등에 대한 보상 수단</li> <li>· 개인의 정체성 기반과 은폐의 수단</li> <li>· 사회적지지 기반 습득</li> <li>· 자신의 숨은 성격 발현 등</li> </ul>
가정·사회적	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 부모와 자녀간의 대화 감소</li> <li>· 자녀들이 독자적인 방을 갖는 등 주거형태의 변화</li> <li>· 자녀의 학업 수강 등 부모들의 인터넷 가치관 문제</li> <li>· 건전한 놀이 부족</li> <li>· 인터넷에 대한 올바른 교육의 부재 등</li> </ul>

컴퓨터 중독 하위 영역으로 Young(1999)은 사이버 섹스 중독, 사이버 관계중독, 네트워크 강박증, 정보 과몰입, 기계중독과 같은 다섯가지로 구분하여 제시하였는데 청소년들이 보이는 중독현상을 보이는 대표적인 것은 게임중독, 통신 중독, 음란물 중독이다.[6] 최근 들어서는 PC방 중독 현상도 제기되고 있다.

### 2.4 PC 윤리의 개념

PC 윤리를 한마디로 정의하는 것은 쉽지 않지만 잠정적으로 '정보사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범 체계

로 단순히 PC기기를 다루는 데 있어서서 뿐만 아니라 정보사회를 살아가는 데 있어서 옳고 그름, 좋고 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행동하는데 필요한 규범적인 기준 체계로 정의 할 수 있다.[7]

### 3. 선행연구고찰

4, 5, 6학년 대상으로 조사한 내용으로 PC방 이용이 많고, 주말 인터넷 이용횟수가 많고, 주말 인터넷 이용 시간이 많을수록 인터넷 중독 수준이 높은 것으로 나타났다.[8]

PC 게임 이용 경험에서는 성인게임은 적은 수의 학생들이 즐겨하고 게임을 하는 목적으로는 스트레스 해소의 의미를 두고 한다는 의견이 많아서 많은 시간을 할애하여 게임을 하지 않는다면 그리 문제가 될 일이 없다고 한다.[9]

그러나 놀이미디어교육센터가 지난해 초교 4~6학생 2000여명을 대상으로 실시한 조사 결과에 따르면 초등학교학생이 많이 이용하는 상위 20개 PC 게임 중 상대방을 주먹 도검류 총기류 등으로 죽이는 거시 14개나 됐다. 소장은 '상대방을 배려하고 존중하며 신체의 귀중함을 배워야할 나이에 우리 아이들은 상대를 칼로 찌르고 총으로 쏘 죽이면서 희열을 느끼는 게임에 열중하고 있다.'며 '부모들은 단지 게임을 많이 한다고 우려하지만 아이들이 폭력적인 게임에 무방비 상태로 노출돼 있다는 게 더 우려할 일'이라고 했다.

### 4. 연구방법

본 연구는 초등학생들의 PC 사용의 급증으로 일어나는 여러 일들 중 게임입문시기의 아이들과 심층면담을 통해 그들에게 PC는 어떠한 의미를 가지며 어떠한 생각을 가지고 PC방을 다니는지? 게임에 어떻게 입문하여 게임에 빠져 드는 과정이 어떠한지? 그들에게 있어 PC방의 존재는 무엇인지? 구체적으로 살펴보고, 게임과 PC방 관련하여 게임에 입문하게 되는 초등학생들의 삶에 관한 연관 관계를

질적 연구를 통해 연구하고자 한다.

연구 참여자와의 심층면담, 참여 관찰, 내용분석 방법을 통해 수집된 자료들을 전사하고 메모작업, 주제별 약호화와 분석, 주제의 생성의 단계를 거쳐 보다 깨끗하게 정리하고 아동의 PC방 이용 경험에 따른 게임중독과 PC 윤리 의식도 파악하고자 한다.

연구의 타당도 작업(트라이앵귤레이션, 심층 기술, Member check, 반성적 주관성)을 통해 연구결과가 객관적으로 기술될 수 있도록 노력할 것이다.

#### 4.1 연구참여자

연구 참여자로 PC방을 다닌 경험이 있거나 자주 다니는 학생을 탐문하여 초등학교 4학년 남 아동 네명과 5학년 한명 이다.

<표2> 연구 참여자의 정보

사례 구분	학생 A 송수0	학생 B 박설0	학생 C 박주0	학생 D 신용0	학생 E 조경0
연령	11	11	11	11	12
성별	남	남	남	남	남
반	A	A	A	B	C

<표3> 연구 참여자의 특성

<b>1</b>	<b>송수0</b>
보통체격으로 성격 발랄하고 일주일에 4-5번, 숙제가 많을 때나 심심할 때 PC방을 감.	
<b>2</b>	<b>박설0</b>
체격 크고 운동을 좋아하며 일주일에 6-7번, 엄마에게 혼났을 때나 심심할 때 PC방을 가며 용돈을 거의 PC방 이용하는데 사용함.	
<b>3</b>	<b>박주0</b>
공부시간 때 제일 게임을 하고 싶고 게임방 운영자가 꿈. 일주일에 3-4번 PC방을 가며 게임은 하기 싫을 때까지 함	
<b>4</b>	<b>신용0</b>
학원을 여러 곳을 다녀 일주일에 1-2 번 정도 PC방을 감. 하지만 집에서 게임을 자주하는 편임	
<b>5</b>	<b>조경0</b>
유일한 5학년, 스카우트활동을 하는 적극적인 성격, 시험이 끝나고 난 후와 같이 시간이 남을 때 PC방을 이용. PC방은 꼭 존재해야 한다고 주장함	

## 4.2 연구방법

본 연구를 진행하는 연구방법으로 연구 참여자와의 면담과 참여관찰, 내용분석 등의 질적 탐구방법을 이용해 PC방에서의 아이들의 경험을 탐구하고자 한다.

### 4.2.1 심층면담 (in-depth interview)

본 연구의 가장 주된 연구방법은 연구 참여자인 PC방을 다니는 아이들과의 심층면담이다. PC방에서 아이들이 경험에 대한 진솔한 이야기야말로 연구 참여자들의 게임입문시기에서의 일상세계와 감정을 이해하기 위한 가장 자연스러우며 동시에 목적적인 연구방법이며 나아가 이를 통해 PC방 삶에 대한 그들의 의식과 실천적 의지를 알아 볼 수 있는 적절한 방법일 것이다. 본 연구의 초기에는 자연스러운 대화로서의 면담을 우선 고려하였다. 이러한 래포(rapport)의 형성으로 PC방에서 직면하는 경험과 딜레마에 대한 솔직한 이야기를 들을 수 있었다.

<표4> 면담 일정 및 주제

날짜 및 시간	장소	참여자	주요 면담 주제 및 방법
2006. 09. ~2007.11 (점심시간)	D초등학교 정보자료실	솔수0 외 4명	• 표 5 참고 1:1면담 또는 1:5 면담

<표5> 초기 면담 가이드의 핵심질문 영역 예

A 연구 참여자의 기초 정보	D PC방의 경험과 딜레마
A-1 연구 참여자의 기초정보	D-1 PC방의 좋은점-나쁜점
A-2 개인적인 시간적 여유	D-2 PC방에서의 좋은-나쁜지역
B 주변환경	D-3 좋은 PC방의 조건
B-1 컴퓨터의 위치 및 사양	D-4 PC방이 없어진다면
B-2 부모님과의 대화 시간의 양	
C PC관리	E 중독과의 관계
C-1 12세 이하 게임 불가 게임	E-1 PC방 출입 회수 통제 가능
C-2 불법 복제나 주민번호 도용	E-2 게임시간 통제 및 조절
C-3 게임-체팅시 불건전한 대화.....	실천적 요구.....

### 4.2.2 참여관찰

체육 전담 시간에 아이들의 행동을 관찰하고 실제 PC방 동행하거나 혼자 PC방에서 아이들의 행동이나 생활 모습을 관찰한다.

<표III-5> 참여관찰 일정 및 주제 예

날짜 및 시간	장소	참여관찰 주제	비고
2006. 11.11. PM 2:00-3:30	00계 입장	• PC방의 환경, 일어나는 일반적 현상 및 상황 등	현장노트, 무비 카메라

### 4.2.3 내용분석

연구 참여자와의 심층면담과 참여관찰로 얻어진 자료를 뒷받침 해주고 그 내용을 보다 더 생동감 있고 신뢰롭게 할 수 있는 자료를 수집하여 분석하였다.

연구 참여자의 PC방 경험과 관련하여 자전적 기술(일기), 면담과 참여관찰에 대한 개인적인 느낌을 담은 편지나 이메일, 답임이나 학부모와 주고받은 편지나 상담내용 기록 등을 배경자료로 수집하였다. 이러한 자료는 자체의 내용보다 연구 참여자의 경험을 이해하기 위해서다.

### 4.3 자료분석

질적 분석의 첫 번째 단계로 수집된 자료를 정리, 기록하고 저장하는 전사와 메모작업을 실행한다. 전사(Transcription)는 현장작업에서 수집하거나 기록한 자료들(손으로 쓴 면담 내용, 녹음 및 녹화 파일의 내용, 현장자료들)을 후속적 분석을 위하여 깨끗하게 그리고 체계적으로 기록하는 것[10]을 말한다.

### 4.4 연구의 타당도

질적 연구에서 신뢰도를 확보하는 것은 이 연구가 잘 쓰인 수필이나 에세이와 구별될 수 있는 바탕을 마련하는 것으로 매우 중요한 작업이다. 질적 연구가 과학적인 활동임을 평가할 방법적 절차로서 본 연구에서는 (1) 트라이앵글레이션(triangulation), (2) 심층기술(thick description), (3) 연구 참여자에 의한 연구결과의 검토와 평가(member checks), (4) 동료간의 협의와 비평(peer debriefing)의 네 가지 타당도 작업을 통해 연구과정과 결과의 타당도를 확보하려고 하였다.

### 4.5 연구 윤리

본 연구에서는 연구 현장을 제공해주고 연구 결과를 생산하는데 기여하는 연구 참여자

를 위하여 연구의 시작부터 끝까지 윤리의식을 가지고 작업에 임할 수 있도록 다음을 고려하였다.

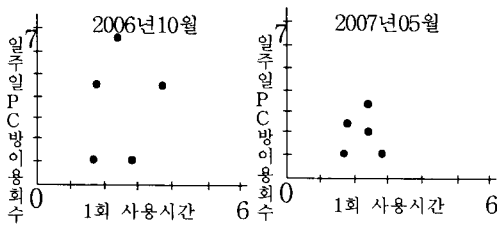
첫째, 연구의 전 과정은 연구 참여자의 자발적인 동의(informed consent)에 의한다

둘째, 연구 참여자의 사생활 보호를 위하여 기밀 유지에 힘쓴다.

셋째, 연구와 관련하여 연구 참여자의 잠재적 피해 가능성을 최소화하는 방식으로 연구를 수행하도록 한다.

## 5. 연구결과

### 5.1 PC방 이용횟수와 사용시간



<그림2> PC방 이용횟수와 사용시간 분포

연구 참여자들에게 특별한 프로그램을 적용한 것은 아니었다. 상담이 진행 되는 동안 원래 PC방의 이용이 적었던 아이들은 변화가 거의 없었으나 일주일 6-7번 아이외 2명의 연구 참여자는 PC방 이용횟수와 시간이 줄어들었다. 연구가 진행되는 동안 담임이 아닌 체육전담 선생님이지만 선생님의 관심의 대상이 되고 아이들과 대화가 이루어지면서 그들의 잠재적 의식에 변화가 있었던 것 같다.

### 5.2 게임 입문시기 및 PC방 의미

생: 제일 처음 게임을 시작 한 나이는 언제며 어떻게 배우게 되었죠?

박: 3학년때 본격적으로 게임을 시작 한 것 같아요. 컴퓨터 시작은 어 어렸을 적인 유치원이나 1학년 때이고요. 처음 시작한 게임이 스타크래프트고요 친구들에게서 게임을 배웠어요.

조: 7살 때 쯤 아빠가 사오셨는데 텔레비전에 연결하는 조이스틱을 통해서 배웠어요. 인터넷은 초등학교 1학년 때 쯤 접해봤지만 인터넷을 이용한 게임은 2학년 때 메이플 스토리가 처음 있었어요.

생: 아빠도 같이 게임을 했었니?

조: 아뇨. 아빠는 게임을 하시지 않으시고 텔레비전 보세

요.

- 중략 -

- 2006.12.13 면담내용 중 -

지금 시대의 어린이들은 스크린 세대이다. 누군가에게 배우지 않아도 주위 환경에 의해 자연스럽게 익숙해진다. 컴퓨터에 자연스럽게 가까워지고 주위에 누군가에 의해 온-오프라인 게임에 한발 짝 다가가게 된다.

아빠가 사 오신 게임을 아이만 한다. 아빠와 함께하면서 대화도 나누고 절제 할 수 있는 힘을 길러주는 것이 아니라 내 맡기면서 대화 부족으로 이어지고 아이들은 점점 더 게임에 심취해 간다. 방임하면 자칫 중독으로 가게 되는 것이다. 또한 맞벌이 때문에 어쩔 수 없이 학원을 가는 아이들 역시 학원시간이 없는 빈 시간에 함께 할 친구들이 없다. 혼자 있는 시간이 많아지고 심심하고 지루할 때 주위에 있는 매체의 유혹을 뿌리치지 못한다. 집에 있는 컴퓨터로 온라인 게임을 즐기게 되지만 비오는 날씨나 흐린 날씨의 경우 혼자 집에서 게임을 하기에는 무섭기도 하다.

스트레스를 풀 수 있는 대상으로 선택하는 것도 게임을 할 수 있는 매체들이다. 집에서도 하는 경우도 많지만 친구들과 함께 게임을 하는 것이 재미가 더 있고 집에 있는 컴퓨터보다 사양도 훨씬 좋기 때문에 아이들은 집 가까이 있는 PC방을 찾게 된다.

1967년부터 학교보건법에서 학교환경 위생정화 구역제도로정한 200미터는 벗어났지만 아파트 중앙상가에 PC방이 자리 잡고 학교와 학원학습을 마치고 시간적 여유가 있는 아이들을 유혹하는 것이다.

어쩌면 친구들도 만날 수 있고 게임을 할 수 있는 곳! 그래서 만남의 약속 장소로도 이용되는 그곳이 바로 PC방이다.

### 5.3 PC 윤리

생: 서든 어택은 18세 이상 게임인 것으로 알고 있는데~  
 송: 맞아요. 피 같은 것 등 잔인한 장면이나 음향 효과를 나오지 않게 설정하면 우리도 할 수 어요. 그런데 그렇게 하면 재미가 없어요. 그래서 저는 친구 엄마, 아빠의 주민 등록번호를 빌려서 가입했어요.

박: 저는 주민번호를 만들어서 가입 했어요. 지금은 어렵

지만 처음 갖 시작 할 때는 가능 했어요.  
 주: 저는 누나에게 부탁을 해서 가입 했어요.  
 신: 저는 친구 아이디를 빌려서 사용하고 해요.

- 중 략 -

- 2006.12.18 면담내용 중 -

서든 어택은 아이들이 좋아하는 게임 중의 하나이다. 버지니아 공대 사건의 조승희도 즐겨했다던 서든 어택! 하지만 18세 이상이 사용하는 게임이지만 자기 정체성과 판단력이 확립되지 않은 혼돈시기의 아이들은 저마다 자기의 방식으로 가입하여 게임을 즐기는 것을 보고 놀랐다. 이는 아이들의 윤리의식은 확실하게 자리 잡고 있지 못하다는 사실이다. 학교에서 네티켓을 이야기하고 홈페이지나 인쇄물로 홍보하고 수업시간에도 정보통신 윤리 교육을 하지만 아이들은 피부로 느끼지 못했던 것이다. 교육이 주는 자극보다 주위의 매체들이 주는 자극들이 훨씬 양도 많고 강하기에 좀 더 적극적인 PC 윤리 교육이 필요하다.

## 6. 결론 및 제언

PC방은 청소년들이 PC 게임을 즐길 수 있을 뿐만 아니라, 청소년들의 모임장소로 발전하고 있다. 과거에 전자오락실, 만화가게 혹은 빵집 등이 청소년들의 사랑방 역할을 하였다면 최근에는 PC방이 그 역할을 차지하고 있다. PC방에서 청소년들은 음식과 음료수를 주문하여 먹을 수 있을 뿐만 아니라 밤을 새거나, 잠을 자는 경우도 있다.[11]

본 연구의 참여자들 역시 그랬다. 성능 좋은 PC로 게임을 하기위해 PC방을 가는 경우도 있지만 그들의 만남의 장소로 이용되는 곳이 바로 PC방이었다. 혼자가기보다 친구와 함께 어울려 시간을 볼 수 있는 그들만의 공간으로 자리 잡고 있는 것이다.

하루라도 PC방에 가지 않으면 허전 하다고 느끼는 사람은 아무도 없어 PC방 중독단계까지는 아니었으며 오히려 면담을 하는 동안 아이들의 PC방 출입횟수가 줄어들었다.

행동을 수정하기 위한 프로그램을 따로 적용한 것은 없었으나 중독의 정도가 나아지는 것을 보면 연구과정에서 연구자와의 만남으로

인한 관심 집중으로 잠재적으로 행동이 수정이 된 것 같다. 연구 참여자의 자세도 많이 달라졌다. 아이들에게 진정으로 필요한 것은 바로 관심과 사랑, 마음을 여는 대화인 것이다. 아이들은 게임에 빠져 PC방을 가고 시간이 많이 빼앗기지만 결코 그들은 버려진 것이 아니며 버려서도 안 된다.

이상의 연구결과와 논의를 근거로 추후 연구를 위한 제언을 한다면 초등학교생뿐 아니라 담임선생님과 부모님 상담도 병행한 연구가 필요하다.

## 7. 참고문헌

- [1]박성근, "가정에서의 컴퓨터 활용실태 및 개선방안에 대한 연구", 인천교대 교육대학원 석사학위논문, 2002.
- [2] 조미현, "중·고등학생과 비교한 초 등학생의 인터넷 중독 실태와 영향 요인", 학술발표논문집. 제10권 제1호, 한국정보교육학회, 2006.
- [3] 라도삼, 현대적 게임과 게임문화 : 몰입 조건과 세계에 대한 고찰. 지식문화 재단창립심포지엄, 서울:지식문화재단, 2000.
- [4]옥성일, 게임왕국 Korea의 투사들, 교사캠프심포지엄, 서울:기도교사연합, 2000.
- [5]어기준, 청소년 PC 중독의 유형과 문제점, 한국청소년상담원편, 청소년 PC중독, 2000.
- [6] 김일숙, 컴퓨터 게임과 초등학교폭력에 관한 연구, 인제대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001.
- [7] 김종백, 중학교 정보통신윤리 교육의 실태분석 및 개선방안, 경기대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- [8] 김용직, 아동의 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인 연구, 석사학위 논문, 목원대학교 산업정보대학원, 2006.
- [9] 류화수, 초등학교생 정보통신 윤리의식 실태 조사 및 분석, 석사학위논문, 공주교육대학교 교육대학원, 2001.
- [10] 김영천, 질적연구방법론 I, 서울 문음사. pp 439. 2006.

- 중 략 -