

온라인 게임 과몰입 전문상담사 교육과정개발에 관한 연구

윤희섭, 이대웅

상명대학교 컴퓨터과학과 박사과정, 상명대학교 디지털미디어학부 교수
quesera21@paran.com, rhee219@smu.ac.kr

A Study on the Curriculum Development for Professional Counselors who Engaged in Juveniles' Addiction to Computer Game

Hyungsup Yoon, Daewoong Rhee

Candidate for Ph.D., Dept. of Computer Science, Prof. of Division of Digital Media Sangmyung Univ.

요 약

한국 청소년의 95.6%가 인터넷을 이용하고 있고, 이 중 온라인 게임을 경험한 적이 있는 청소년은 82.5%이다. 인터넷 이용의 주 목적이 온라인 게임이라는 비율도 47%에 달한다. 심지어 10.6%가 심각한 게임 과몰입 증상을 보이고 있다. 이러한 상황에서 학생과 학부모들은 온라인 게임과몰입 문제를 인식하고 있으면서도, 대부분의 학생과 학부모들은 전문상담사가 부족하여 제대로 상담을 받지 못하고 있는 실정이다. 현장에서 게임 과몰입 상담의 대부분을 담당하고 있는 청소년 상담사들도 게임과몰입 전문 교육과정이 절실히 필요하고 참여할 의향이 있다는 조사결과가 나왔다. 본 연구는 이러한 문제를 해결하기 위해 학생, 학부모, 그리고 현장의 상담사들을 대상으로 상담 중 필요한 교육과정을 조사하여 효과적인 교육과정을 개발하여 제안하는데 있다. 본 연구 결과는 게임과몰입 전문상담사 양성을 가능하게 하여 게임 과몰입으로 고통 받고 있는 청소년들에게 도움을 줄 것이며, 궁극적으로는 청소년들이 건전하게 게임을 이용하게 될 것이다.

ABSTRACT

Approximately 95.6% of Korean young people use internet and 82.5% among them experienced online games. 47% of internet users is aim to access online games. Even more 10.6% of students suffer from online game addiction. Even though they are aware of online game addiction problem, most of students and their parents is unable to receive proper help from counselors by lack of professional counselors for game addiction. Moreover, most of the on-site counselors for game addiction needs professional training courses and want to participates in that courses. To solve the problem, this paper found out the needs of them through the survey of students, parents, and on-site counselor's needs and will propose new training curriculum for professional counselors. The results of this study would be available to train professionals for game addiction counseling and could help students who suffer from game addiction. Ultimately korean young people will play online games healthy.

Keyword : Game Addiction, Prevention, Counseling, Curriculum Development, Online Game

접수일자 : 2008년 4월 2일

일차수정 : 2008년 7월 21일

심사완료 : 2008년 8월 7일

1. 서 론

한국의 온라인 게임은 세계 최고 수준이지만 역기능 면에서도 많은 문제점은 노출시키고 있다. 청소년의 95.7% 이상이 인터넷을 이용하고 있으며, 이 중 온라인 게임을 경험한 적이 있다는 응답이 82.5%에 달했고, 인터넷의 주 이용목적이 게임이라는 비율도 47.0%에 달했다.[1] 청소년들은 학업 부담으로 인해 스트레스는 많아지고, 문화 여가시설의 부족으로 인해 야외활동은 부족해지고 있다. 이러한 상황에서 온라인 게임의 접근 용이성, 전파성, 재미 요소 등의 특징은 청소년들을 점점 더 온라인 게임과몰입에 빠지게 하고 있다. 한편 온라인 게임개발사들이 과열 경쟁에서 살아남기 위해 보다 중독성 높은 게임을 개발함에 따라 청소년들의 게임 과몰입 증상은 점차 증가하고 있으며, 게임 이용 청소년 중 10.6%가 심각한 과몰입 증상을 보이고 있다.[2]

이에 대한 대책으로는 면접상담과 전화상담의 필요성이 제기되고 있으나, 정신과 전문의들은 온라인 게임에 대한 이해가 부족하여 상담 이상의 치료 역할을 제대로 수행하지 못하고 있는 실정이다. 또한 청소년들의 인터넷 과몰입 상담이 2002년 2,599건에서 2007년 51,777건으로 무려 20배나 급증하고 있고, 이 중의 약 80.3%가 온라인 게임 과몰입과 관련된 상담임을 고려할 때[3], 게임 과몰입 전문 상담인력을 양성하는 것은 시급한 문제가 아닐 수 없다. 게임 과몰입을 예방, 또는 치료하기 위한 전문 클리닉과 전문 상담인력이 절대적으로 부족한 상태이다. 현재까지는 청소년 상담사들이 게임 과몰입에 대한 상담까지 대신 수행하고 있지만, 온라인 게임과 게임 과몰입에 대한 이해의 부족으로 충실한 상담이 이루어지지 않고 있다. 따라서 본 연구는 청소년 게임 과몰입을 예방 또는 치료를 위한 상담인력 양성을 위해 보다 효과적인 커리큘럼을 개발하여 제시하고자 한다.

2. 연구방법 및 기대효과

본 연구의 목표는 현재 게임 과몰입 상담자의 역할과 능력을 정확히 파악하여 청소년 게임 과몰입 전문인력 양성을 위한 교육과정을 개발하고, 게임 인력 양성방안을 제안하는데 있다. 연구방법으로는 국내외 인터넷 및 게임 과몰입에 관련된 문헌 연구를 실시하였고, 국내의 모든 청소년 인터넷 과몰입 상담 관련 교육과정 등을 조사하여 분석하였다. 또한 청소년, 학부모, 상담기관을 대상으로 온라인 게임 이용과 관련하여 발생하는 문제점과 교육 수요와 필요성에 대해 설문조사를 실시하였다. 전문 인력에 대한 심층 인터뷰와 학부모와 청소년들에 대한 설문조사를 통해 현재 국내 게임 과몰입 상담 관련 인력의 특성과 직무, 역할과 학습능력 등을 분석하였다. 현장에서 게임 과몰입 상담을 하면서 부족하다고 느끼거나 절실히 필요한 게임관련 지식과 카운슬링 지식 분야를 탐색하여 효과적인 청소년 게임 과몰입 상담인력 양성을 위한 인재상을 도출해 내어 교육과정을 개발하여 제안하였다.

본 연구는 청소년 게임 과몰입 전문상담사의 양성과정을 제안함으로써, 청소년 게임 과몰입 상담의 내실을 기하며, 궁극적으로 청소년들이 건전하게 게임을 이용할 수 있고, 학부모의 자녀들의 게임 과몰입현상에 대한 걱정을 감소시키며, 나아가 한국의 건전한 게임문화의 정착에 기여할 수 있을 것이다.

3. 선행연구 및 게임 과몰입 상담인력양성 현황 분석

본 연구에서는 한국청소년개발원과 한국정보문화진흥원이 인터넷 중독의 정의에 포함된 게임 과몰입의 정의를 준용하여 다음과 같이 정의하였다. 온라인 게임 과몰입이란 온라인 게임 이용과 관련하여 금단과 내성을 보이며, 온라인 게임 이용으로 인해 일상생활의 장애(수면 부족, 현실과 게임공간

의 구분 혼돈, 학업 장애, 대인관계 소홀, 건강을 해침 등)를 경험하는 상태를 말한다. 선행 연구에서는 다음과 같이 정의하고 있다.[4]

〈표 1〉 게임 과몰입의 정의에 대한 선행 연구

| | |
|--------------|--|
| Young (1999) | Young이 나눈 인터넷 중독 하부 영역 중 네트워크 게임 과몰입은 온라인상에서 게임 등에 지나치게 탐닉하는 것을 말하는데, 이러한 행위들로 많은 돈을 잃게 되고 직업과 관련된 문제를 일으키며 의미 있는 관계를 상실한다고 함 |
| 여기준 (2000) | 컴퓨터 게임이 자신의 일상생활에 큰 비중을 차지하고 있으며, 목적에 의한 행위로서의 작용이 아니라 그 자체가 하나의 습관으로 자리 잡고 있는 상태이며 컴퓨터게임에 대한 통제력을 상실하여 게임에 대한 자제를 인정하면서도 자신의 의지대로 통제하지 못하는 상태 |
| 이송선 (2000) | 컴퓨터게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져들어 중독적인 증상이 나타나는 것으로, 게임에 중독될 경우 게임을 통해 해소를 하려는 심리적인 의존과 중단했을 때 나타나는 급단, 내성 증상과 학업, 사회적인 기능상의 심각한 변화와 부적응을 보이는 것 |
| 한경아 (2002) | 인터넷 중독은 내성과 급단현상 및 심각한 심리·사회적 문제를 야기 시키는 인터넷의 과도한 사용이며, 인터넷 중독의 하위 유형 중의 하나인 컴퓨터 게임 과몰입은 컴퓨터 게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져들어 중독적인 증상이 나타나는 것 |
| 이경남 (2004) | 게임에 몰입하고 만족하기 위해 게임시간을 더 늘이는 내성현상이 있으며, 반복적인 접속으로 인해 학업에 소홀하고 현실의 일상생활에 흥미를 잃어 인간관계보다 게임에 몰두하고 게임을 하지 않으면 불안, 초조, 황상 등의 급단현상을 경험하는 것 |
| 노운정 (2004) | 온라인게임에 몰두하는 시간이 많고 이로 인해 일상생활에 지장을 초래하는 상태 |
| 우경근 (2004) | 충동적인 행동 타인에 대한 흥미 상실, 다른 중독과 관련되며, 신체적·심리적 급단현상이 나타나는 또 다른 형태의 행동적 중독, (Griffiths, 1991. 이소영, 2000 재인용) |

그렇다면 왜 많은 청소년들이 심각한 과몰입에 빠지는 것일까? 많은 사람들이 온라인 게임에 재미를 느끼고 일시적으로 몰입한 경험을 갖고 있지만, 게임을 즐기는 사람들이 모두 과몰입에 빠지는 것은 아니다. 유독 과몰입에 잘 빠지는 사람들이 있는데, 이는 온라인 게임에 과도하게 몰입하고 집착하는 이용자와 그렇지 않은 이용자간의 차이가 있기 때문이다. 게임 과몰입에 영향을 주는 요인에 관한 연구로는 상호작용(Young, 1995), 가상공간에서의 자기효능감(송원영, 1998), 심리적 우울감, 고독감, 충동성(황상민, 2001), 친구관계의 영향(오익수 2004), 공동체에 대한 소속감이 높음(이수진 2004) 등 다양한 변인들이 연구되고 있지만 통합적인 연구결과는 아직까지 나오지 않았다.

온라인 게임에 몰입하는 청소년들은 가상공간에서의 개방성, 익명성, 쌍방향성 등에 쉽게 영향을 받고, 끝없이 만들어가는 이야기 형식에 새로운 자신을 만들어 나가면서 경쟁하여 이길 수 있다고 생각하기 쉽고, 게임의 승부를 통해 청소년들이 현실에서 갖지 못한 힘을 느끼고 자신감을 갖게 되면, 실제로 자신에게 유능한 힘이 있다고 지각하게 되어 더욱 게임에 빠져들게 된다고 보는 연구들도 있다. 이러한 게임 과몰입의 결과로 인해 수면 부족, 현실과 게임공간이 구분 혼돈, 학업 장애, 대인관계 소홀, 건강을 해치는 것 등의 증상이 나타나고 있다.

온라인 게임과몰입에 영향을 주는 위험 요인은 주로 주변 환경요인, 개인 관련 요인, 게임 콘텐츠 자체의 매력 등으로 나누어볼 수 있는데, 주변 환경 요인으로는 고위험상황, 접근의 용이성, 또래 문화 등을 들 수 있고, 개인 관련 요인으로는 정신병리, 게임을 통한 보상 경험, 대인관계의 특성 등을 들 수 있고, 콘텐츠 자체의 매력도 또한 영향을 줄 수 있다는 선행연구가 있다.[5]

게임 과몰입 조절에 도움이 되는 요인으로는 개인의 내적 변인으로서 강한 의지, 목표의식 등이 제기되고 있으며, 온라인 게임이 아닌 다른 대안활동을 찾아보기, 부모의 모니터링 등이 필요한 것으

로 파악되고 있다.[6]

이러한 다양한 연구를 바탕으로 인터넷 및 온라인 게임 과몰입의 심각성을 인식하여, 다양한 상담서비스가 국가기관이나 시민단체를 중심으로 이루어지고 있는데, 주로 홈페이지를 통한 무료 진단 검사 및 사이버 상담이 대부분을 차지하고 있다. 온라인상의 접촉 외에 오프라인에서 직접 상담을 받을 수 있는 기관은 한국청소년상담원(www.kyci.or.kr), 개인미소(www.cleanmiso.org)와 인터넷중독예방상담센터(www.iapc.or.kr)가 대표적이다. 위 기관은 상담 외에 학생, 학부모, 교사를 대상으로 올바른 게임이용을 위한 예방교육을 실시하고 있으며, 인터넷 중독, 온라인 게임 과몰입에 관한 자료를 제공하고 있다.

〈표 2〉 인터넷 및 게임 과몰입 상담기관 및 서비스 현황

| 기관명 | 진단검사 | 교육 | | | 상담프로그램 | | | 기타워크샵 | 면담 | 약물치료 |
|---|------|----|----|-----|--------|----|-----|-------|----|------|
| | | 교사 | 학생 | 학부모 | 개인 | 집단 | 사이버 | | | |
| 한국 청소년 상담원 www.kyci.or.kr/youth/ | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| 1318서포터즈 www.1318.or.kr/index.asp | ○ | × | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ |
| 광주시 청소년 지원센터 http://www.gjl388.or.kr | × | × | × | × | × | × | ○ | × | × | × |
| 개인미소 www.cleanmiso.org | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × |
| 인터넷 중독 예방상담센터 www.iapc.or.kr | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × |
| 한국컴퓨터생활연구소 www.computerlife.org | × | ○ | × | ○ | × | × | ○ | ○ | × | × |

현재까지 개발되어 교육중인 국내외 게임 과몰입 및 인터넷 중독 상담 전문인력 양성과정이 전혀 없었던 것은 아니다. 대표적인 교육과정은 한국 정보문화진흥원이 2002년부터 ‘인터넷중독전문상담사 교육과정’을 정기적으로 실시하고 있으며 1년 2회(최근에는 3회), 총교육시간은 40시간이다. 교육의 목적은 상담이나 청소년관련분야의 종사자들에게 인터넷중독에 관한 이론과 실제에 대한 전문성을 제공하며, 교육대상은 상담경력 2년 이상자, 상담관련 자격증 소지자, 상담관련 전공 대학원 3학기 이상 수료자이다. 현재까지 500여명의 인터넷중

독전문상담사가 전국에서 활동하고 있다. 교육의 주요 내용은 인터넷이용 및 청소년에 대한 심리적 이해, 인터넷중독의 이해 및 상담을 통한 인터넷중독 대응, 인터넷중독 상담의 실제 등이다. 교육과정을 이수한 교육생에게는 인터넷 중독 집단상담 프로그램을 진행할 수 있는 자격이 주어지며, 한국 정보문화진흥원에서 실시하는 상담사업에 참가할 수 있다.

또한 서초 YMCA 청소년 약물 및 인터넷 중독 예방상담실에서는 ‘인터넷중독예방워크숍’을 진행하였다. 교육과정의 주요 대상은 관련기관 실무자 및 대학원생과 교사, 혹은 관심 있는 부모님 등으로 전문 인력 뿐 아니라 참여대상을 확대하였다. 프로그램은 총 3일 과정이며 주요 내용은 디지털문화와 청소년의 문화 심리 및 인터넷 중독에 대한 전반적 이해를 바탕으로 실제 사례를 분석하는 과정으로 구성되어 있다.

한국교총 원격교육연수원에서는 상담전문가와 실무자 및 현직 교사를 대상으로 ‘학생지도를 위한 인터넷 중독 상담 과정’이라는 교육 프로그램을 운영하였다. 프로그램의 특성으로는 이론보다는 실제 사례 및 상담내용을 중심으로 교사가 학교현장에서 학생들을 효과적으로 지도할 수 있도록 전문성을 함양하는 것이며, 또한 직무연수 접수로 인정받을 수 있다는 장점이 있다.

한국청소년상담원에서는 ‘청소년 온라인게임 과몰입 예방 프로그램 지도자 양성교육’을 2004년 실시하였다. 교육의 참여 대상은 각급 학교 교사로서 인터넷 중독과 온라인게임 과몰입의 요인, 온라인 게임의 유형에 대한 강의와 실습을 통해 학교 현장에서 효과적으로 지도할 수 있는 방안을 제시하였다. 위와 같이 다양한 인터넷 및 게임 과몰입 상담사 인력양성 프로그램이 있기는 하지만 비정기적인 경우가 많다. 현장의 설문조사 결과와 종합해 분석해보면 부족한 부분이 많다는 것을 쉽게 알 수 있다. 현재까지 진행된 게임 과몰입 상담인력 양성과정 현황을 요약하면 다음과 같다.

〈표 3〉 인터넷 및 게임 과몰입 상담인력 양성과정 현황

| | 기관 | 대상 | 교육내용 |
|----------------------------|------------------------------|--|---|
| 인터넷 중독·게임중독·전문상담사 과정 | 한국청년원 화진출판 | 상담경력 2년 이상자, 상담관련 자격증 소지자, 상담관련 전문대학원 3학기 이상 수료자 | <1차> 인터넷과 청소년의 디지털 문화, 인터넷 중독과 신체 건강 <2차> 게임 중독과 음란물 중독, 인터넷 중독과 아동 상담 및 개인상담 |
| 청소년계인 중독예방프로그램 개발 지도자 양성교육 | 한국청소년상담원 | 각급 학교 교사 | 인터넷 중독과 게임 중독의 요인, 컴퓨터 게임의 유형, 중독의 유형 등에 대한 강의와 실습 |
| 인터넷 중독 예방 교육 | 서초YMCA 청소년 약애 및 인터넷 중독예방 상담실 | 관련기관 실무자, 대학원생, 초, 중, 고교사 및 관심 부모 등 | <1월차> 청소년의 디지털 문화 심리, 인터넷 중독의 전이적 이해, 병리적 사용자 상담 사례, <2월차> 연령에 따른 인터넷 중독 상담 전략, 인터넷 중독 집단 상담 프로그램, <3월차> 인터넷 중독과 부모교육 (실제 사례), 인터넷 중독의 예방적 접근 |
| 학생 지도를 위한 인터넷 중독 상담과정 | 한국교육진흥원 교육연수원 KFTA | 상담전문가, 실무자, 현직 교사 | 인터넷 중독의 다양한 유형들을 실제 사례와 상담 내용, 청소년의 인터넷 사용 실태와 문화, 인터넷의 특징을 이해 예방 방안, 학교에서의 실질적 상담 기법, ※직무연수 4학점 |
| 카운터파트 학생 상담 | 카운터파트 | 상담관련자 대학원생 | 인터넷 사용자의 심리적 변화, 게임 중독 취약성 및 중독률, 정신적 반응, 인터넷이 갖는 상담적 의미의 변화, 인터넷 중독 학생을 위한 기본적인 방법, 인터넷 중독 사례 |

4. 설문조사 결과 분석

온라인게임 이용이 청소년의 현실 생활에 미치는 영향을 알아보기 위하여 청소년, 학부모, 상담기관 종사자를 대상으로 설문조사 및 인터뷰를 실시하였다. 설문대상에 따라 설문문항 구성을 다소 다르게 구성하였다. 청소년을 대상으로 한 설문에서는 전체적인 인터넷이용 행태와 온라인게임 이용시간을 묻고, 게임을 이용하게 되는 주된 원인이 무엇인지, 온라인게임을 과도하게 이용하여 경험하는 불편함이나 지장 여부를 물었으며, 게임이용 조절을 위해 도움을 받고 싶은 대상에 대한 조사를 하였다. 학부모의 경우 자녀의 온라인게임 이용 실태와 온라인게임 이용으로 인해 발생하는 장애 부분과, 현재의 이용 패턴에서 변화시키고 싶은 부분은 어떤 것인지에 대한 조사를 하였다. 청소년 상담기관 종사자를 대상으로 실시한 설문에서는 상담기관의 실적과 온라인게임 과몰입으로 인한 상담 의뢰 비율과 청소년들과 상담을 진행하면서 경험하는 어려움의 내용과 개인적으로 어떠한 노력을 하

고 있으며 온라인게임 전문 상담 교육과정을 개발할 경우 필요하다고 판단되는 교육내용에 대한 조사를 진행하였다.

설문조사방법은 청소년과 학부모의 경우 집단설문조사방법을 이용하였으며, 상담기관 및 단체의 경우 설문지를 우편으로 발송하고 우편으로 회신을 요청하였다. 설문조사기간은 2005년 10월 1일부터 10월 30일까지였다.

4.1. 설문참여대상

(1) 청소년

서울, 경기지역에 소재하고 있는 초등학교, 중학교 고등학교에 재학 중인 학생들이 설문조사에 참여하였다. 총 445명으로 학년별로 보면, 초등학생이 134명으로 전체의 30.1%를 차지하고 있으며, 중학생은 147명으로 전체의 33.0%, 고등학생은 164명으로 전체의 36.9%에 이르렀다. 성별 구성 비율을 살펴보면 남학생인 258명으로 전체의 58%이며, 여학생은 187명으로 42%에 이른다.

(2) 학부모

경기지역 상담기관에서 진행되는 교육에 참가한 학부모 48명에게 설문조사를 실시하였다. 응답자의 대부분이 여성으로 전체의 93.8%였으며, 남성은 6.3%를 차지하였다. 연령의 분포를 보면, 30세에서 40세 이하가 전체의 50%로 가장 많았으며, 그 다음이 40세-50세 이하가 33.3%였으며, 35세 이하인 대상은 16.7%였다. 자녀의 학년을 살펴보면, 초등학교 재학이라는 응답이 77.1%로 가장 많았고, 그 다음으로는 중학교 재학이 18.8%였으며, 고등학생 재학이라는 응답은 4.2%였다.

(3) 상담기관

전국에 소재하는 청소년 상담기관 및 청소년 관련 기관을 대상으로 설문지를 발송하고, 회신을 우편으로 접수하였으나, 본 연구 설문조사에 응답한 기관은 28개소에 불과하다. 설문에 참여한 기관의 지역적 분포를 살펴보면 다음과 같다. 서울이

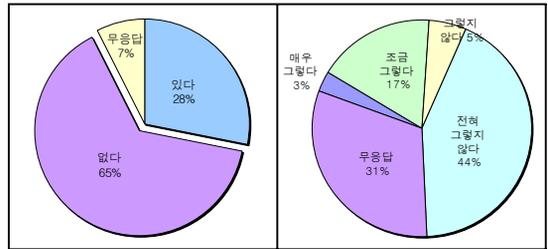
11.1%, 부산 3.7%, 대구 3.7%, 광주 3.7%, 경기도 7.4%, 충청남도 7.4%, 경상북도 11.1%, 경상남도 14.8%, 전라남도 3.7%, 제주도 7.4%로 지역적으로 골고루 분포되어 있었다.

4.2 설문조사 결과

1) 청소년 및 부모

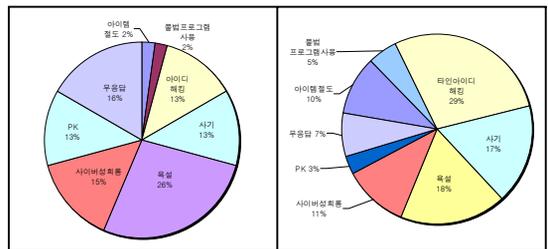
청소년들에 대한 설문조사와 심층 인터뷰 결과 일일 평균이용시간은 100분정도(1시간 40분)이며, 주간 평균 이용시간은 539분정도(약 9시간)였다. 청소년 본인의 온라인게임 이용에 대해 부모님이 희망하는 게임 이용시간을 묻는 질문에 일주일에 '2시간 이내' 이용하기를 원한다는 응답이 전체의 40.1%로 가장 많았으며, 그 다음이 '30분 이내'라는 응답이 18.9%였다. 그러나 이는 현재 청소년들이 주간 평균 9시간정도 온라인게임을 플레이한다는 응답과 비교해볼 때 부모님께서 희망하는 시간과는 상당히 차이가 크다는 것을 알 수 있다. 온라인 게임의 재미에 대해서는 '목표 성취에 따른 만족'(24.3%) > '판타지 세계를 경험'(22.0%) 순이었다. 집단별로 보면, 초등학생의 경우 '친구들과 어울리기 위해서'라는 이유가 높은 반면, 고등학생은 '현실고민으로부터 탈피'라는 이유나 '시간보내기'라는 응답이 다른 집단에 비해 많았다. 온라인게임을 이용함으로써 자신의 생활에 미치는 영향을 묻는 질문에는 시력이 나빠지고, 머리가 아프다(27.9%) > 공부할 시간이 부족하다(18.9%) 순이었다. 학교별로는 고등학생은 공부할 시간을 빼앗긴다(29.5%), 초등학생은 '친구들과 노는 시간이 부족하다'(16.7%)가 가장 많았다. 또한 '욕설을 사용한다'는 응답도 10.8%로 중학생(8.5%)이나 고등학생(3.6%)에 비해 높게 나타났다. 온라인 게임으로 인한 학교 공부 지장 여부에 대해서는 조금 지장이 있다(31.7%)가 가장 높았고, 상당히 지장이 있다(9.5%), 매우 지장이 있다(6.2%)로 높았다. 학생들은 게임 과몰입 예방과 게임이용 조절 교육을 받았는가에 대해 있다(28.0%), 없다(65%)로 받지 않은 학생이 다수를 차지하였다. 만약 받았다면, 그 교육이 게임이용 조절에 도움이

되었는가에 대해서는 받은 경우도 이후 게임이용 조절에 도움이 되지 않은 경우가 다수(44%)를 차지하고 있어, 좀더 좀 더 효율적이고 정확한 게임이용 조절교육이 필요함을 확인할 수 있었다.



〈그림 1〉 게임이용조절 교육을 받은 적이 있는가(좌)와 받았다면 실제 게임이용 조절에 도움이 되었는가

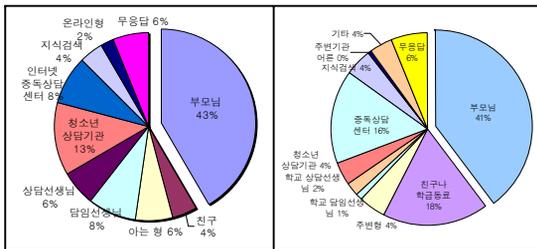
부모와 자녀가 생각하는 게임에서의 나쁜 행동에 대한 질문에서는 부모의 경우 욕설(27.1%) > 사이버 성희롱(14.6%) > 해킹, 사기, PK(Player Kill) 순으로 나타나 부모는 자녀가 게임 속에서 나쁜 말이나 성희롱을 하는 것을 제일 경계하는 것으로 나타난 반면, 학생들이 생각하는 게임에서의 나쁜 행동은 타인 아이디 해킹(28.3%) > 욕설(17.9%) > 사기(17.0%) 순으로 나타나 부모의 입장과는 달리 타인의 계정을 해킹하는 등 금전적 피해를 주는 행위를 더 나쁘게 생각하고 있었다.



〈그림 2〉 부모와 자녀가 생각하는 게임에서의 나쁜 행동

한편 자녀의 온라인 게임 이용을 조절해줄 수 있는 사람에 대한 답변을 보면, 부모들은 부모님 자신(41.7%)이 압도적으로 높았고, 그 다음은 청소년 상담기관(12.5%)의 순으로 나타나 자녀의 게임 관리와 상담의 일차적 책임은 부모에게 있다고 생

각하고 있었고, 실질적이고 효율적인 게임 과몰입 예방과 치료의 교육은 부모가 받는 것이 좋은 것으로 나타났다. 학생들의 대답도 부모님(39.7%)이 압도적으로 높았고, 그 다음은 친구나 학급동료(17.9%)와 중독상담센터(15.7%)로 나타났다. 수준이 비슷한 친구들로부터 받을 수 있는 도움은 제한적이라고 볼 때 전문상담원의 양성이 필요함을 알 수 있다.

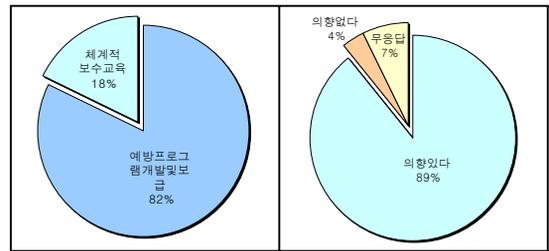


〈그림 3〉 자녀의 온라인 게임이용을 조절해줄 수 있는 사람

또한 부모들이 생각하는 자녀의 게임 이용 조절 방법은 여가활동 개발이 25.5%로 가장 높아서 중독적 게임 플레이를 예방할 수 있는 최선의 방법은 효과적인 여가생활의 개발임을 알 수 있다. 위에서 나타난 시사점을 분석하여 게임 과몰입 전문상담인력 양성과정에 반영해야 한다.

2) 청소년 상담기관

게임 과몰입 전문 상담을 위해 필요한 부분과 참여의사를 묻는 질문에 전문가 강연이나 세미나, 네트워크 구축보다도 예방 프로그램의 개발보급(82.1%)과 체계적인 보수교육(17.9%)이 시급하다고 나타나 효과적인 상담을 소화할 수 있는 게임 과몰입 상담 전문 교육 프로그램의 개발과 훈련이 시급한 상황임을 알 수 있다. 또한 게임 과몰입 청소년 상담 교육과정이 개설되면 참여하시겠습니까라는 질문에 효과적인 교육 프로그램의 부족으로 인해 대다수(89.3%)의 상담자들이 참여의사를 밝혔다.



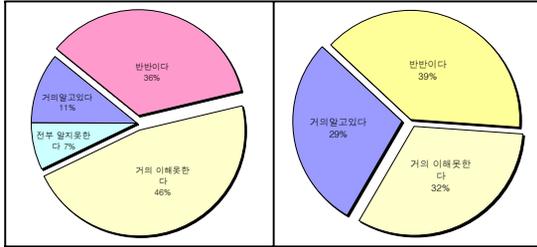
〈그림 4〉 게임 전문 상담 교육과정 참여 여부 및 필요한 부분

전문상담인력 교육대상으로는 청소년지도사(71.4%)와 정보화교사(14.3%)가 거의 다수를 차지했다. 그들은 1차적 요건으로 상담 기술을 가진 사람이 적합하다고 판단한 것으로 보여지며, 학생과 가까이 있으면서 컴퓨터와 관련을 가진 교사도 적합하다고 판단하고 있었다. 그러나 향후 확대 교육에는 위의 조사결과를 반영하여 부모의 참여도 가능하게 해야 할 것이다.

선호하는 교육과정의 교육일정으로는 한 번에 집중적으로 교육하는 것이 좋다가 53.6%로 가장 높았고, 한 달 이내에 실시하는 것이 좋다가 32.1%로 대다수가 단기간에 집중적인 교육을 받는 것을 선호하였다. 선호하는 교육시간은 20시간 보다는 60시간대를 원하고 있어서 충분한 시간을 갖고 체계화된 교육 프로그램을 원하고 있다는 것을 알 수 있다.

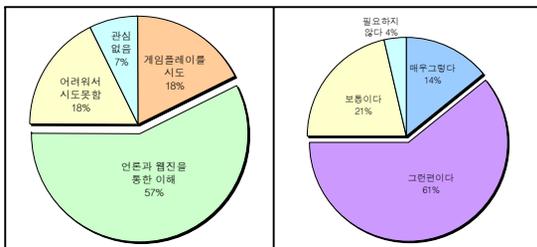
한편 현재 게임 과몰입 관련 상담 중 내담자가 제시한 게임이 어떤 것인지 알 수 있는가라는 질문에 대해서는 전부 모르는 경우가 53.5%로 가장 높았고, 반 정도 모르는 경우가 35.7%로 내담자와의 공유감 형성과 원활한 상담을 위해 교육과정에 게임의 상식적 부분을 도입할 필요가 있음을 알 수 있다. 또한 내담자가 제시한 게임 용어 또는 신조어에 대해 알고 있는가에 대한 질문에는 반 정도는 모르는 경우(39.3%)와 거의 모르는 경우(32.1%)가 다수였으며, 거의 아는 경우도 (28.6%)에 달하고 있었다. 이러한 결과는 내담자와의 원활한 상담을 위해 용어 이해에 노력하고 있는 상담사도 있는 반면, 아직도 다수의 상담자는 청소년의 게임 관련 용어 이해가 곤란하므로, 교육과정에서 청소년 게임

문화와 용어의 이해가 필요할 것으로 분석된다.



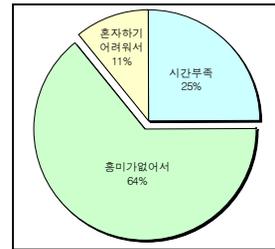
〈그림 5〉 게임 과몰입 상담 중 내담자가 제시한 게임에 대한 알고 있는 정도(좌)와 게임 용어 및 신조어에 대해 이해하고 있는 정도

또한 내담자가 언급한 게임을 직접 플레이해본 적이 있는가라는 질문에 대해 언론과 웹진 등을 통해 알아보았다가 57%로 가장 많고, 게임 플레이를 시도(18%), 어려워서 시도 못함(18%) 또는 관심 없음(7%) 순으로 나타나 상담 중 내담자가 언급한 게임을 숙지하려는 경향이 있으나, 그렇지 않은 경우도 많으며 아예 관심을 갖지 않는 경우도 있었다. 이런 부족한 점을 보완하기 위해서는 장르별 게임에 대한 소개, 중독되기 쉬운 게임에 대한 이해와 플레이에 대한 소개도 필요할 것으로 분석된다. 또한 상담을 위해 게임에 대한 플레이가 필요한가라는 질문에는 원활한 상담을 위해서는 게임 플레이를 해야 한다고 75% 이상을 차지하고 있어서 게임 플레이를 일부 교육과정에 포함시키는 것도 고려해보아야 한다.



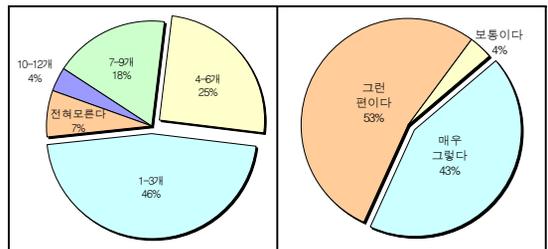
〈그림 6〉 상담 내담자가 언급한 게임을 직접 플레이해본 적이 있는가(좌)와 원활한 상담을 위해 게임 플레이가 필요한가

또한 상담자가 게임을 하지 못하는 이유로 시간이 없거나(25%) 혼자 하기 어려워서(11%) 라는 문제보다는 흥미가 없어서(64%)로 나타나 내담자와의 상담 중 은연중에 게임에 대한 거부감을 표출할 수도 있는 위험을 보여주고 있다.



〈그림 7〉 원활한 상담을 위해 게임에 대한 지식이 필요한가

마지막으로 게임에 대해 얼마나 이해하고 있는지를 알아보기 위해 대표적인 게임장르 12가지 중 알고 있는 것과, 원활한 상담을 위해 게임에 대한 지식이 필요한가에 대한 질문에 대해서는 매우 그렇다가 43%, 그런 편이다가 53%로 상담현장에서 게임 지식을 필요로 하고 있다는 것을 확인할 수 있었다.



〈그림 8〉 알고 있는 게임 장르(좌)와 원활한 상담을 위해 게임 지식이 필요한가

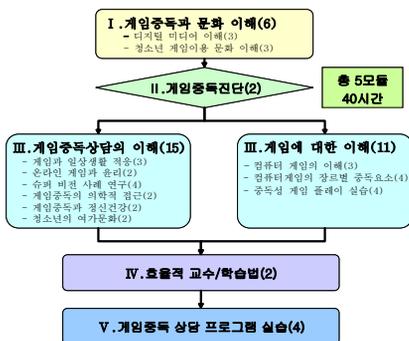
5. 게임 과몰입 상담 인력 양성 표준교육과정안

위와 같은 설문조사 결과와 기존 인터넷중독 전문인력 양성과정에서의 만족도, 그리고 학부모 및 학생들에 대한 실태조사를 종합해 본 결과, 기존에

구성된 커리큘럼 외에도 게임 과몰입 전문 상담사는 다음과 같은 인재상을 갖추어야 함을 확인할 수 있었다.

- ① 청소년기의 발달적, 사회적, 문화성 특수성을 이해한다.
- ② 청소년의 온라인게임이용에 대한 긍정적, 부정적인 면을 설명할 수 있다.
- ③ 온라인게임 과몰입의 원인, 과정, 결과를 이해한다.
- ④ 과도한 온라인게임 이용하는 청소년의 특성을 파악하고, 청소년의 상황에 적합한 상담 전략을 구사할 수 있다.
- ⑤ 과도한 온라인게임 이용으로 어려움을 겪고 있는 청소년들을 개인적 수준에서 개입할 뿐 아니라, 청소년을 둘러싼 환경 (가족, 학교, 기관)에 개입함으로써, 청소년의 바람직한 게임이용을 유도할 수 있는 방법을 고안한다.
- ⑥ 청소년들이 주로 이용하는 온라인게임에 대해 바로 알고, 필요한 경우 청소년들에게 게임과 관련한 올바른 진로지도를 실시할 수 있다.
- ⑦ 온라인게임에 과도하게 몰입하고 있는 청소년들에게 현실 생활의 중요성을 인식시켜 온라인과 오프라인 여가활동의 균형 있는 생활을 권장한다.

위와 같은 목표를 갖고 총 40시간 총 5개 모듈로 청소년 게임 과몰입 전문 상담사 교육과정을 아래와 같이 개발하여 제안한다.



〈그림 9〉 청소년 게임과몰입 전문상담사 교육과정(안)

교육과정은 집중 교육을 실시할 수 있도록 총 40시간으로 구성하고, 하루 8시간씩 5일간 운영하는 방식을 제안한다. 강의실은 실습시간에는 컴퓨터 게임을 플레이할 수 있는 컴퓨팅 환경을 갖추어야 한다. 담당 교수진은 게임 과몰입과 관련하여 연구경험이 있거나 현장경험이 풍부한 전문가들을 섭외하여 자문단을 구성, 프로그램의 취지 및 내용에 대한 오리엔테이션을 통해 개별적인 교과에 대한 구체적인 강의안과 교재를 집필해야 한다. 자문단의 추천을 받은 사람과 자문단에 포함된 전문가들을 포함, 교과목당 2인 정도의 강사를 확보하여 교육실시 전에 강사진을 대상으로 교육과정에 대한 전반적인 오리엔테이션을 실시하여야 한다. 뿐만 아니라 아래의 과정에 대한 효과적인 교육을 위해 필요한 교재를 교육시간에 맞추어 사전에 개발하여야 한다. 또한 아래의 교과과정을 검증하기 위해 2~3차례의 파일럿 테스트도 병행하여 보다 효과적인 교육과정이 되도록 노력하여야 한다.

| 시간 | 09:00~10:00 | 10:00~11:00 | 11:00~12:00 | 12:00~13:00 | 13:00~14:00 | 14:00~15:00 | 15:00~16:00 | 16:00~17:00 | 17:00~18:00 |
|-----|--------------|-------------|-------------|-------------|--------------------|-------------|------------------|-------------|-------------|
| 1주차 | 디지털 미디어 교육 | | | 중 심 | 게임중독과 정신건강 | | 청소년 게임이용문화 이해 | | |
| 2주차 | 게임과 일상생활 적응 | | | | 디지털 미디어 이해 | | 컴퓨터 게임의 이해 | | |
| 3주차 | 슈퍼비전 사례연구 | | | | 슈퍼비전 | | 컴퓨터게임의 장르별 중독 요소 | | |
| 4주차 | 게임중독의 의학적 접근 | | 게임실습 | | 게임 실습 | | 청소년의 여가문화 | | 효율적 교수/학습법 |
| 5주차 | 온라인게임과 윤리 | | 게임실습 | | 게임중독 상담 프로그램 실습(4) | | | | |

〈그림 10〉 청소년 게임과몰입 전문상담사 교육프로그램(안)

* 상담사례 및 슈퍼비전이란 개인의 상담사례에 대한 동료의 의견과 전문상담사의 조언을 통해 상담에 대한 자신감과 상담 기법의 숙련도를 높이는 과정을 의미한다.

6. 결 론

본 연구는 청소년의 온라인 게임 이용이 증가하여, 청소년 문화로 자리잡은 온라인 게임을 건전하게 이용하고 청소년들이 생활의 질적 향상을 도울 수 있는 청소년 게임 과몰입 전문 상담인력을

양성할 필요에 시작되었다. 현재까지 인터넷 중독 상담사 양성과정에 포함되어 온 과정을 보다 구체적으로 세분화하고, 현장에서 실용적으로 운영될 수 있도록 학생, 학부모, 그리고 상담기관의 상담사들의 의견과 기존 교육과정의 장점만을 채택하여 새롭게 커리큘럼을 구성하여 제안하였다.

또한 청소년의 놀이문화로 자리잡아가고 있는 만큼 ‘게임은 부정적이지 하지 말자’ 보다는 재미를 추구하는 인간의 본질을 다시 한번 깨닫게 하고, 스트레스를 해소하고 즐거움을 주며, 궁극적으로 즐거움과 행복감을 줄 수 있도록 해주자는 취지를 반영하고자 노력하였다.

본 교육과정은 상담과 청소년에 관한 전문지식과 상담 경험을 갖추고 있는 전문가들을 게임 과몰입 상담에 대해 특화시키는 교육과정으로 현장에서 직접 활용할 수 있는 지식을 중심으로 구성하여 현장 적용성을 높이고자 노력하였다.

한편 기존의 상담자들을 현장에서 온라인게임 과몰입 상담 청소년들을 지도하기 위해서는 온라인 게임에 관한 이해가 중요하다고 응답한 반면, 상담자 본인은 온라인게임에 대한 개인적 선호도와 이해는 부족한 것으로 밝혀졌다. 따라서 현재까지 교육되어온 인터넷 중독 상담교육과정에 이번 조사에서 요구되거나 필요하다고 판단되는 게임의 이해 및 실습 등의 내용을 보완하여 게임 과몰입 전문상담인력을 양성할 경우 보다 효과적일 것이라 판단된다.

언론도 온라인 게임의 많은 이용으로 인한 사망, 사고, 중독 현상 등 부정적인 측면만 너무 부각시킬 것이 아니라, 게임에 과몰입하여 생활상의 장애를 겪고 있는 청소년과 그 청소년들의 지도에 어려움을 겪고 있는 그들의 학부모를 대신하여 전문상담인력을 양성한다면 게임의 긍정적인 면도 바라볼 수 있는 안목을 기를 수 있을 것이고, 게임이 하나의 건전한 문화로서 자리 잡아 나갈 수 있을 것이다.

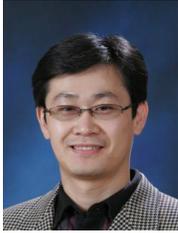
끝으로 온라인 게임의 재미와 재미의 본질을 추구하는 인간의 특수성을 이해하여 청소년들이 보다

긍정적인 방향으로 나아갈 수 있도록 지도할 수 있는 방안을 모색해 보았다. 본 연구의 결과는 추후 청소년을 위한 게임의 양성화 정책에 도움을 줄 것이다.

제시된 교육과정은 우선 시범운영을 통하여 효과성을 검증할 필요가 있으며, 필요에 따라 내용의 수정 및 보완이 이루어지는 것이 타당하나, 본 연구에서는 교육과정을 위한 교과개발 및 실습 및 파일럿 테스트를 통한 검증은 연구 여건상 생략되었다. 이러한 점은 본 논문의 한계로 남는다. 차후 연구에서는 본 연구에서 제안된 커리큘럼으로 파일럿 테스트를 두세 차례 실시하여 수정 및 보완이 이루어진다면 보다 효율적인 청소년 게임 과몰입 전문상담사 과정이 될 것이다.

참고문헌

- [1] 한국정보문화진흥원, 인터넷중독실태조사, 2007. p.28.
- [2] 연합뉴스, 게임산업진흥법 개정안 청소년 보호에 역행, 2006.9.7.
- [3] 조선일보, 게임 중독' 아이에게 '다른 세계' 보여 줘라, 2007.6.25
- [4] 한국게임산업진흥원, 온라인게임 전문상담사 양성 프로그램 개발, 2005. p.lii.
- [5] 박성길, 김창대, 청소년 인터넷 과다사용의 위험요소 분석, 청소년상담연구, Vol.11, No.1, 2003
- [6] 박승민, 김창대, 온라인게임 과다사용 청소년의 게임행동 조절 유형 분석, 교육심리연구, 19권 4호, 2005



윤형섭 (Hyungsup Yoon)

한국외국어대학교 문학사
한국외국어대학교 정치학석사
한국게임산업개발원 게임아카데미팀장
네오리진 개발이사/프로듀서
부록소 연구소장/부사장
상명대 컴퓨터과학과(게임) 박사수료
광운대학교 정보통신대학원 겸임교수

관심분야 : 게임 디자인, 게임 분석, 기능성 게임



이대웅 (Daewoong Rhee)

서울대학교 계산통계학과 학사
서울대 대학원 컴퓨터과학과 석사
서울대 대학원 컴퓨터과학과 이학박사
상명대학교 디지털미디어학부 교수
상명대학교 문화콘텐츠기술연구소 소장
상명대학교 디지털미디어 대학원장
상명대학교 대학원장

관심분야 : 게임 디자인, 기능성 게임
