

## 정보매체

Information Media

안선희(Sun Hee Ahn)<sup>1)</sup>이경옥(Kyung Ok Lee)<sup>2)</sup>안효진(Hyo Jin Ahn)<sup>3)</sup>

## ABSTRACT

The importance of information media in personal lives has increased rapidly, indicating the average ages of users are becoming younger. School-age children, despite the inconsequential differences, are reported to have used the internet for their free time, information search, communications, and education. Recent researches are focused on various variables affecting internet-addictions since these problems have become a major issue in education due to prolonged use of the internet or mobile. The regulations as a preventative measure and the setting of standard are also considered as major issues of research. In terms of policy, there should be revisions on laws and regulations about the internet and mobile in order to protect school-age children from vicious environments. For the education's part, there should be appropriate amount of education, for children and their parents, on how to use computers and the internet properly and how to prevent internet-addiction.

**Key Words** : 정보매체(information media), 인터넷(internet), 인터넷 중독(internet-addictions).

다양한 정보매체의 보급으로 인해 컴퓨터와 인터넷과 같은 정보매체는 현대사회를 살아가는 아동의 삶의 일부가 되었으며 아동발달에 있어 매우 중요한 자리를 차지하게 되었다. 본 연

구는 아동들의 정보매체 사용 현황 및 이와 관련된 연구들을 통해 아동발달에 있어 정보매체의 현 위치를 파악하고, 앞으로의 연구방향과 실제

<sup>1)</sup> 경희대학교 아동가족전공 부교수

<sup>2)</sup> 덕성여자대학교 유아교육과 부교수

<sup>3)</sup> 시립인천전문대학 유아교육과 조교수

**Corresponding Author** : Hyo Jin Ahn, Department of Early Childhood Education, Incheon City College, 319 Incheondaegil, Nam-gu, Incheon Metropolitan City 402-750, Korea  
E-mail : jnnywwjd@paran.com

적이고 정책적으로 요구되는 사항에 대해 제언하고자 한다.

## I. 현 황

### 1. 연령에 따른 정보 매체 사용 현황

2008년 7월 기준, 만 3세 이상 인터넷 사용률은 76.5%, 이용자 수는 3,619만 명으로 2007년(만 3세 이상 인터넷 사용률은 75.6%, 이용자 수는 3,559만 명)과 비교했을 때 각각 1.0%, 60만 명 증가하였다(한국인터넷진흥원, 2007, 2008). 인터넷 사용자의 비율을 연령별로 살펴보면 만 3~5세 유아의 58.7%, 만 6세 이상인 경우 77.1%, 그리고 10대 아동의 99.9%가 인터넷을 사용하고 있었다(한국인터넷진흥원, 2008). 이러한 조사 결과는 과거에 비해 인터넷을 이용하는 인구는 증가하고 있으며, 인터넷을 이용하는 연령은 점차 낮아지고 있음을 단적으로 보여주고 있다.

아동들이 인터넷을 사용하는 목적을 살펴보면, 주로 여가 활동, 자료 및 정보 획득, 커뮤니케이션, 교육 및 학습을 위해 사용하고 있으나 이는 연령에 따라 조금씩 차이가 있다. 유아인 경우 주로 교육·학습(87.7%)과 게임·오락(86.6%)을 목적으로 사용하는 것으로 나타났다(한국인터넷진흥원, 2007). 유아들은 주로 ‘야후 꾸러기’와 ‘주니어 네이버’ 등과 같은 포털사이트를 즐겨 사용하고 있는 것으로 조사되었으며(김승옥·이경옥, 2005), 유아들이 선호하는 인터넷 콘텐츠로는 ‘부키의 동화나라(9.0%)’와 ‘동화마을(8.3%)’ 등이 있으며, 그 밖에 ‘크레이지 아케이드’, ‘메이플 스토리’, ‘카트라이더’, ‘스타크래프트’ 등에 이르기까지 다양하게 나타났다.

초등학생인 경우, 주로 커뮤니케이션과 여가를 목적으로 인터넷을 이용하고 있으며 다음으

로 교육이나 학습과 자료나 정보획득 등의 순으로 나타났다. 특히 10대의 경우에는 여가 활동, 자료 및 정보 획득, 커뮤니케이션을 위해 주로 이용을 하며, 그 다음으로 교육 및 학습이나 홈페이지를 운영하는 것으로 나타났다. 초등학생들은 주로 호기심 혹은 재미 때문에(60.4%), 학교과제를 위해(24.8%), 주위사람의 권유로 인해(9.4%) 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다. 인터넷을 이용하는 초등학생 10명 중 9명 이상이 메일 계정을 보유하고 있는 것으로 나타났으며, 인터넷을 이용하는 초등학생의 3분의 1정도가 메신저를 이용하고 있었다. 특히 초등학교 고학년 인터넷 이용자의 경우, 절반이상인 50.8%가 메신저를 이용하고 있었으며 54.0%가 블로그 방문경험이 있고 39.1%는 직접 운영해 본 것으로 나타났다.

인터넷 평균 이용기간을 조사한 결과, 유아는 16.6개월, 초등학생 저학년은 33.4개월, 고학년은 54.7개월로 조사되었다. 중고등학생의 경우도 7년 이상이 38.6%를 차지하고 있으며, 1년 미만의 경우는 0.3%로 나타났다. 인터넷 사용시간은 유아들의 경우, 주당 평균 4.4시간이었고, 40% 이상이 평일 15~17시, 주말/휴일 14~15시에 주로 인터넷을 이용하였다(한국인터넷진흥원, 2007). 하루에 인터넷을 사용하는 시간은 2~4시간(27.8%)으로 가장 많고, 4~10시간(26.1%), 1시간 미만(25.7%) 순으로 많았다(김승옥, 2008). 초등학교 저학년의 주 평균 인터넷 이용시간은 8.7시간인 것에 반해, 고학년은 9.5시간으로 나타났다. 20대 미만의 중고등학생인 경우 인터넷을 사용하는 시간은 주 평균 10.4시간으로, 주로 평일의 저녁 시간대에(20~21시 41.1%, 21~22시 41.4%) 많이 사용하고 주말이나 휴일에는 낮 시간대에 이용하였다(한국인터넷진흥원, 2007). 이러한 결과를 통해 대체로 유아기부터 인터넷을

이용하기 시작하였고 고학년으로 갈수록 인터넷을 사용하는 시간이 늘어남을 알 수 있다. 뿐만 아니라 우리나라 유아의 인터넷 사용시간은 일본 또래 유아들에 비해 10배 가까이 많은 점에 주목해야 한다. 베네세코리아(www.benesse.co.kr) 주최로 동아시아 4개국 5개 도시(서울, 도쿄, 베이징, 상하이, 타이페이)에 거주하는 만 3~6세 유아의 부모 6,134명을 대상으로 자녀의 컴퓨터 사용시간에 대해 설문 조사를 한 결과, 우리나라 유아들의 컴퓨터 사용 빈도가 가장 높은 것으로 나타났다. 3~6세의 유아들 중 컴퓨터를 ‘거의 매일’ 혹은 ‘주 3~4회’ 사용하는 비율이 서울은 40%에 달한 반면 도쿄는 4.3%에 불과했다(www.benesse.co.kr, 2006).

## 2. 교육현장에서 사용되는 정보매체의 긍정적 효과

인터넷 등의 정보매체는 영상 매체, 음악, 그림, 이미지 등 다양한 형태의 콘텐츠를 갖고 있기 때문에 모든 연령의 아동의 교육과 학습에 활용되고 있다. 인터넷은 학습자에게 교실 밖 실세계의 경험과 정보를 다양하게 제공함으로써 교과 영역의 학습 효과를 높일 수 있다. 이러한 이유로 유아교육기관에는 유아 10명당 1대의 컴퓨터를 사용하고 있으며, 교사들은 인터넷을 통해 얻은 정보를 수업의 참고자료로 사용하고 있었다. 즉 유아교사들은 인터넷을 수업 활용을 위한 자료검색으로 활용하고 있었으며 필요할 때마다 수시로 인터넷 수업을 하는 것으로 나타났다(정영은, 2003). 많은 유아교육기관이 한 번에 약 15분정도로 일주일에 1~2회 가량 컴퓨터 활동을 실시하고 있었으며 컴퓨터를 이용하는 수업은 대개 만 4세부터 시작하는 것으로 보고되었다(김승옥 · 이정수 · 이경옥, 2007). 유아교육기관

의 인터넷 활용실태를 살펴보면 인터넷 활용교육을 하는 기관이 43.4%였고 인터넷 사이트 중 교육 사이트(83.3%)를 가장 많이 활용하는 것으로 조사되었다. 이처럼 유아교육기관에서 교사들이나 유아들이 컴퓨터와 인터넷을 교육적인 목적으로 사용하는 비율이 점차 높아가고 있고 컴퓨터에 노출되는 시기도 그만큼 빨라지는 것을 볼 수 있다.

컴퓨터를 이용한 교육적 접근 방법은 학습자의 교육적 효과를 증진시키는 것으로 보고되었다. 예를 들어, 초등학생을 대상으로 컴퓨터를 이용한 읽기 수업과 교사 중심의 읽기 수업을 실행한 두 집단의 읽기 이해력을 살펴본 Schwartz (1988)의 연구에서는 두 집단 모두 읽기 이해력의 점수가 증진되었으나 컴퓨터를 이용한 읽기 수업을 한 집단의 최하위 집단의 점수의 증진 폭이 가장 큰 것으로 나타나 컴퓨터를 이용한 읽기 수업이 효과적임을 제시하였다. 유사하게, 인터넷을 활용한 아동문학 창작교육 효과를 분석한 연구에 참여한 아동들도 창작능력과 흥미가 향상되었고, 창작 의욕이 전혀 없던 아동들도 컴퓨터에서 글을 쓰는 것에 흥미를 보였다. 또한 인터넷을 통한 언어 교육은 아동의 언어 및 사고 발달에 효과적이었고(손경희, 2000), 인터넷 수학교육은 수학개념 발달 및 수학적 태도를 향상시켰다(김민경, 2002).

뿐만 아니라 인터넷 등의 정보매체는 가상공간 속에서, 시간과 공간의 제약을 극복하고, 다양한 정보 및 아이디어를 공유하고, 소통할 수 있는 기회를 제공하면서, 능동적인 학습이 일어나도록 한다. 뿐만 아니라 학습자 스스로 지식을 구성하기 위해 적극적으로 참여할 수 있도록 한다(이병천, 2000). 인터넷을 활용하는 경우 다양한 형태의 수업진행(일대일, 일대다, 다대다 등)을 가능하게 하고, 면대면 활동에서 부족한 부분

을 보충해주고 사용자의 편의에 따라 진행될 수 있는 장점을 가진다. 또한 인터넷은 컴퓨터를 기반으로 하기 때문에 다양한 형태의 멀티미디어 정보를 활용할 수 있다(유정아, 2005). Leu(2002)의 연구에서도 인터넷 학습활동이 학습자들의 동기 및 흥미와 관련이 있다고 밝히고 있다. 정보 매체는 학습자 스스로 지식을 구성할 수 있도록 도와주며, 이를 통해 또래 간 의사소통, 친목도모 및 정보교류, 취미나 여가 활동 향유 등 다양한 경험을 통해 자기 만족감을 높일 수 있는 기능을 갖고 있기 때문에 교육기관에서 다양한 정보매체가 사용되고 있다. Becker(2005)는 Gagne의 언어적 정보, 지적인 기술, 인지적 전략, 운동 기술, 태도 등 5가지 학습범주와 Gardner의 다중지능 이론을 게임에 적용하였다. 이와 같이 인터넷 게임은 주의력 획득, 학습 기대, 기억 회상, 선택적 지각, 정보저장, 기호화, 수행에 대한 동기유발, 자극에 대한 회상, 일반화 등 학습공간으로서 기능과 가치를 지니며 다중지능을 촉진시키기 때문에 아동에게 있어 필요한 매체라고 주장하고 있다.

### 3. 정보매체의 과도한 사용으로 인한 부정적 영향

연령별에 따른 아동들의 인터넷 사용시간에서 이미 살펴본바와 같이, 아동의 연령이 증가할수록 인터넷을 이용하는 시간이 증가하여, 심지어는 '중독' 현상으로 까지 나타나고 있다. 게임이나 인터넷, 혹은 모바일에 지나치게 몰입되면서 중독으로 연결되어 아동들은 신체적, 심리적, 학습적인 어려움 등을 나타내고 있다. 많은 연구자들은 게임, 인터넷 및 모바일 중독 증상에 대한 실태 조사, 중독에 영향을 주는 개인적, 환경적 변인에 대한 많은 연구를 수행하고 있다.

한국정보문화진흥원에서는 현재 컴퓨터를 사

용하는 유아 중 3~5%가 컴퓨터 중독의 위험이 있는 것으로 추정되며 이는 청소년의 컴퓨터 중독률(14.4%)보다는 아직 낮지만, 유아라는 점에서 문제가 더욱 심각하다고 지적하였다(레이디경향, 2007. 1. 22). 특히, 유아의 컴퓨터 관련 질환 발병현황을 연구한 강신영(2006)의 연구에 따르면, 눈물이 날 때까지 그리고 먹는 것을 거르면서까지 컴퓨터를 하며, 밥을 먹다가도 컴퓨터를 하려고 밥을 거의 마시는 수준으로 먹고, 화장실 가는 것도 잊어버리고 손이 얼음처럼 차가워지기도 하는 정도임을 보고하였다.

유아 및 초등학교 저학년들의 인터넷 경향을 살펴본 또 다른 연구에서는 인터넷 중독은 환경적인 문제와의 관련성을 강조하였다(김승옥 · 김혜수 · 이경옥, 2007). 한국정보문화진흥원(2006)의 '유아 및 초등 저학년을 위한 부모용 인터넷 게임중독 경향성 척도'를 통해 유아의 게임 중독성 경향을 살펴본 결과, 게임중독 행동이 강하게 나타나며 게임중독 환경도 열악한 유 · 아동은 '게임중독 경향 위험군'이 조금 나타나지만, 게임중독 행동특성 점수가 높으나 게임중독 환경특성 점수가 낮은 유 · 아동은 '게임중독 경향 잠재군'이 높게 나타났고, 게임중독 행동특성 점수는 낮으나 게임중독 환경특성 점수가 높으면 '게임중독 경향 환경 개선군'이 두드러지게 나타났다. 그리고 게임중독 행동특성과 환경특성 점수가 모두 낮으면 '게임중독 경향 일반군'이 가장 두드러지게 나타났다. 또한 인터넷 게임 중독 점수가 높을수록 아동의 게임 시작시기가 빨랐으며, 게임 사용주기, 게임 사용시간, PC방 이용주기가 높았다. 게임 중독점수가 높을수록, 공격성, 부정적 자아존중감, 부모의 과보호적 양육태도 점수가 높았고, 자기통제력, 긍정적 자아 존중감, 학교생활, 부모의 수용적 양육태도 점수는 낮았다(김승옥 · 김혜수 ·

이경옥, 2007).

초등학생 이상 중·고등학생을 대상으로는 인터넷이나 모바일 정보매체에 대한 중독을 다룬 연구가 많이 수행되어 왔는데 인터넷이나 모바일 중독에 쉽게 빠지는 아동들의 심리적, 사회적, 행동적 특성을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 인터넷 중독경향이 있는 아동들은 심리적으로 감정조절이 잘 안되고, 상황에 대해 비판적으로 생각하는 경향을 보이고 상호감정을 공감하는 능력이 떨어졌다(김병성 외, 2008). 인터넷 중독에 쉽게 빠지는 아동들은 우울하거나, 사회적 위축되는 것으로 나타났다(강관혜, 2008; 김남숙, 2002; 김수정 외, 2007; 김종원·조옥귀, 2002; 심란희, 2004; 문영임·구현영·박호란, 2005). 그리고 아동이 자기 효능감이 낮을수록, 자기 통제력이 낮을수록 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높다고 하였다(이해경, 2003; 주세진, 2008).

인터넷 중독에 빠진 아동들의 사회적 관계의 특성을 보면, 담임교사나 학교친구와의 관계가 점점 더 멀어지고 학교 공부에 대한 적응 수준 역시 낮아졌으며(김지영·류현숙, 2008; 김희영·전미순·함미영, 2005), 학교규칙을 준수하거나 학교행사에 참여하는 자세 또한 낮았다. 인터넷 몰입 정도가 높은 초등학교 아동들은 몰입 정도가 낮은 아동들에 비해 상대적으로 친구의 수가 적고 친구들과 어울리는 정도도 낮았다(박명순·박성은, 2004). 인터넷 중독인 남학생들이 인터넷 중독인 여학생보다 사회적으로 더 위축되어 있고, 공격적이며 비행과 과잉행동의 모습을 더 많이 보여주었다(홍승표·이희주, 2007). 스트레스 대처행동 또한 인터넷 게임 중독 위험성에 영향을 준다. 즉 남녀 아동 모두 소극/회피적 대처행동, 공격적 대처를 할수록 중독에 대한 위험성이 높아지며, 적극적인 대처를 할수록 그

위험성이 낮아지는 것으로 나타났다. 이러한 연구들은 아동들이 급격한 생리적 변화와 함께 인지, 정서의 변화에서 초래되는 스트레스 속에서 자신의 자존감을 높이거나 현재 자신의 모습과는 다르게 되고 싶은 변화욕구가 높을 때, 혹은 현실생활에서 경험한 소외감이나 외로움에 대한 회피적 대처 수단 역할이 요구될 때, 쉽게 중독현상이 나타난다고 강조하였다(장미경 외, 2004).

둘째, 연령, 성별 등의 변인에 따라 중독의 특성이 다르게 나타났다. 예를 들어, 5, 6학년이 1~4학년 아동보다 인터넷 과다사용이나 중독의 비율이 높게 나타난다(문영임·구현영·박호란, 2005; 윤영미·박효미, 2006). 학년이 올라갈수록 인터넷 사용시간이 많아지는 것은 과중한 학업 스트레스를 받고 사춘기의 도입으로 신체적, 심리적 문제를 경험하기 시작하면서 이를 해소하기 위한 돌파구로 인터넷에 의존도가 높아지기 때문으로 보고 있다. 또한 성별에 따라 중독이 나타나는 현상들이 다른데, 남아들은 같은 활동을 하면서 또래와의 우정을 형성하는 것이 중요하기 때문에 이들은 또래의 지지가 낮으면, 인터넷을 통해 대리만족을 하는 경향을 보인다. 반면 여아들은 또래와 자신의 감정을 이야기하고 나눔으로써 관계가 유지하는 특성이 있기 때문에 이들은 친구와의 관계 속에서 거부와 배신에 대한 두려움, 긴장과 갈등을 경험을 경험하면, 인터넷을 통해 대리 만족을 하는 경향이 보인다(김연화·정영숙, 2005). 또한 남아는 여아보다 게임사용 목적(흥미위주)이 더 크며(권민균·최명숙, 2003), 인터넷 게임을 하는 시간과 게임중독 정도가 더 높게 나타났다(김연화·정영숙, 2005; 유미 외 2008; 윤영미·박효미, 2006; 이현주, 2006; 주세진, 2008). 그러나 Leung(2004)은 인터넷 접근이나 중독에 있어서 연령차가 줄어들고 있는 실정을 논의하며, 인터넷 중독을 설

명하는 인구학적 변수의 의미가 상실되고 있다고 강조하였다.

셋째, 부모의 양육 태도, 의사소통 방식, 인터넷 게임에 대한 부모의 인식과 태도, 대화시간 등의 변인이 자녀의 게임 중독이나 모바일 중독에 영향을 미치고 있었다. 부모의 인터넷 사용 통제가 클수록(문영임 · 구현영 · 박호란, 2005), 부모가 자녀를 감독하고 부모의 학업기대가 높을수록(김기숙 · 김정희, 2009) 인터넷 중독경향은 낮았다. 반면에 부모-자녀 애착정도가 낮을수록, 가족 간의 대화시간이 짧을수록(김병성 외, 2008), 어머니로부터 수용되고 이해 받는 기회가 적다고 인식 할수록, 어머니와 지지를 받지 못하는 의사소통방식을 사용한다고 생각할수록(이경님, 2002; 조아미, 2002), 아버지보다 어머니와의 애착정도가 클수록(김영혜 외, 2007; 김기숙 · 김정희, 2009), 아버지와 어머니의 학력이 낮을수록, 아버지의 직업이 생산직 및 단순 노무직인 아동일수록 인터넷 중독경향이 높았다. 또한 집이나 기타의 장소에서 인터넷을 이용하는 아동보다 PC방에서 인터넷을 이용하는 아동이 인터넷 중독경향이 높았다(김연화 · 정영숙, 2005). 부모와 관련된 결과를 살펴보면, 부모의 따뜻한 관심과 수용적이고, 애정적 태도가 자녀들의 게임중독 경향을 예방할 수 있는 것을 알 수 있다(김기숙 · 김정희, 2009).

#### 4. 중독 치료 및 예방을 위한 프로그램

아동들의 인터넷이나 모바일 중독에 대한 치료 및 예방을 위한 연구들이 진행되고 있다. 우선 다양한 기관에서 인터넷 중독을 예방하기 위한 프로그램들이 개발되었다. 구체적으로 살펴보면 한국게임산업개발원에서는 ‘청소년 게임중독 예방 프로그램 효과연구(2005)’, ‘맞춤형 게임

과 몰입 상담 프로그램 개발을 통한 전문 클리닉 모형 개발(2006)’, ‘게임과 몰입 상담/치료 프로그램 개발’, ‘게임과 몰입 시범클리닉 운영모형 개발(2006)’, ‘게임과 몰입에 관한 통합예술심리치료 프로그램 개발 및 효과검증(2006)’ 등의 다양한 연구를 통해 프로그램개발 및 효과에 대한 검증을 실행하였다. 한국정보문화진흥원에서는 ‘초등학교 게임중독 예방 프로그램(2006)’, ‘인터넷 사용조절 프로그램(2006)’, ‘인터넷 중독 미술치료 프로그램 개발’ 등을 개발하였고, 그 밖에 한국정보문화진흥원의 ‘인터넷 중독 예방 상담센터’와 놀이 미디어 센터(2005)의 ‘YP(Youth Program)’ 등이 있다. 특히 유아를 대상으로 한 프로그램으로는 정보문화진흥원(2007)의 ‘net 친구’ 프로그램이 있으며 이는 덕성여대 아동게임 연구센터에서 개발한 프로그램으로, 유아들이 인터넷을 안전하고 올바르게 사용할 수 있는 능력을 기르며 유아들이 스스로 인터넷 사용을 조절할 수 있고 인터넷 중독 및 역기능에 대처할 수 있는 능력을 기르기 위한 목표를 가지고 4단계(도입단계, 자기이해단계, 올바른 인터넷 활용 단계, 마음 다지기 단계), 6회기로 구성되어 있다(이정수 · 김승옥 · 류진순 · 이경옥, 2008). 정아란(2006)의 ‘컴퓨터게임 과몰입 예방교육 프로그램’은 유아의 컴퓨터 게임 및 과몰입을 예방하기 위한 목적으로 5단계(교사와 유아 간 친밀감 형성, 나의 컴퓨터 습관 파악, 컴퓨터의 순기능과 역기능 알기, 게임시간표 작성, 대안활동 찾기), 12회로 구성되어 있다.

중독 치료를 위해 개발된 프로그램의 효과를 다룬 연구들은 다양한 결과를 보이고 있다. 예를 들어, 놀이중심의 인지행동치료 프로그램은 게임중독 정도를 낮추고 게임사용 시간 감소에 긍정적인 효과가 있었다고 밝혔고(김현주, 2007), 이상석과 이양희(2006)는 기존의

면대면 상담에서 직접 아동에게 문제해결기술을 학습할 수 있도록 한 결과, 인터넷 중독된 아동의 공격성이 감소되었다고 보고하였다. 뿐만 아니라 Yang(2004)이 개발한 EP-IGAP를 적용한 프로그램을 통해 게임 중독된 아동들이 인터넷 게임사용에 대한 자기통제성을 증가시키는데 효과를 보였다.

자녀의 정보매체 중독을 예방하고 치료하기 위해, 아동 뿐 아니라 부모와 함께 하는 프로그램이 개발되었다. 전세경과 김유정(2007)은 초등학교생들이 올바른 미디어 사용을 위해서 가정에서 이를 지도하고 있는 학부모들로 하여금 미디어 교육의 중요성을 알게 하고 실제로 지도할 수 있는 능력을 길러 주고자 학부모들을 위한 미디어 교육을 위한 목표와 내용체계를 개발하였다.

다음으로, 중독 치료와 예방을 위해서 아동의 중독 정도를 판별하는 적절한 척도를 개발하는 연구가 이루어지고 있다. 청소년을 대상으로 여러 개의 게임 중독 척도가 개발되어 있으며(강만철·오익수, 2001; 김청택·김동일·박중규·이수진, 2002; 문성원·김성식, 2005; 이순목·반재천·이형초·최윤경·이순영, 2006), 현장에서는 K척도(김청택 외, 2002)와 Young(1996)의 척도가 많이 이용되고 있다. 그러나 그동안 청소년이나 성인을 위한 게임 중독 척도가 주로 개발되었기 때문에 유아들에게 적합한 게임 중독 척도 개발의 필요성이 강조됨에 따라 ‘유아 및 초등 저학년을 위한 부모용 인터넷 게임중독 경향성 척도’(한국정보문화진흥원, 2006)가 개발되었다. 이 척도는 18문항으로 구성된 부모평정척도로 ‘게임중독 환경특성, 게임중독 행동특성’의 두 차원으로 구성되어 있으며, 집중 조기 중재 프로그램들을 통하여 앞으로 더 심각한 게임중독의 위험에 빠질 수 있는

가능성을 줄여나가는데 기여하는 것을 목적으로 한다.

## II. 연구쟁점

### 1. 콘텐츠 분석 및 개발방향에 관한 연구 쟁점

현재 아동에게 제공되고 있는 대부분의 게임 콘텐츠들은 폭력성, 선정성이 강조되거나 질이 보장되지 않고 인터넷 사용 연령 제한이 모호하기 때문에 아동의 발달에 적합하지 않을 뿐 아니라 안전성과 교육성이 미흡하다. 이와 같은 상황에도 불구하고 아직 프로그램의 특성을 체계적으로 분석한 연구는 거의 이루어지지 않고 있다. 그러므로 기존에 개발되어진 유아나 청소년이 주로 접근하는 인터넷과 프로그램의 사이트 특성 및 역할을 분석하는 연구가 요구된다. 제공된 게임의 내용, 진행 방법 등 프로그램의 특성과 유아와 청소년을 몰입시키는 요소들을 찾아 그 특성을 살펴본 후, 이러한 요소를 추후 교육적 콘텐츠를 개발할 때 교육적으로, 발달적으로 적절하게 응용되어야 한다. 또한 이러한 특성을 고려해서 콘텐츠, 교육성과 오락성이 결합된 에듀테인먼트 콘텐츠, 온라인과 오프라인이 결합된 콘텐츠, 교육·치료·명상 등 다양한 장르의 기능성 콘텐츠, 가족 및 또래와 함께 즐길 수 있는 관계 친화적 콘텐츠 등 긍정적 몰입을 요구하는 콘텐츠의 개발을 위한 연구가 진행되어야 할 것이다.

### 2. 중독에 관한 연구 쟁점

#### 1) 중독과 과몰입 개념의 구분

인터넷 게임 중독과 관련된 선행 연구들을 살펴보면, ‘게임 중독(노운정·곽현·김범수, 2005; 박영호·김미경, 2003; 오경자 외, 2005; 이형초,

2001; 인터넷중독예방센터, 2006)’과 ‘게임 과몰입(곽미숙 외 2005; 오수성 외, 2006; 채유경, 2006; 한국게임산업개발원, 2004; 현명호 외, 2006)’이라는 용어가 혼용하여 사용되고 있다. 그러나 게임중독이라는 용어는 엄격한 의미에서 병리학적 중독을 의미하는 것은 아니며, 자칫 인터넷 중독의 부정적 측면만을 부각시킨다는 점에서 ‘게임 중독’이라는 용어를 사용하는 것이 부적절하다는 주장이 제기되고 있다(한국게임산업개발원, 2004). 그러므로 게임 중독 대신 보다 유연한 ‘게임 과몰입’이란 용어를 사용하는 적절하다고 보는 견해가 있다.

인터넷 게임 중독은 게임사용으로 인해 조절 능력이 상실하거나, 내성으로 인해 게임을 지속적으로 사용하고 게임을 하지 않을 경우의 금단 증상, 게임에 강박적으로 집착 또는 의존하는 등의 문제적 징후가 심하게 나타나 신체적, 사회적, 정서적 문제를 일으키는 상태를 의미하는 것으로(박성혜, 2001; 이경남, 2004; 이경옥 외, 2007; 이송선, 2000), 일반적인 병리적 차원에서 이해하기 보다는 특정 목적으로 인한 행동적 문제의 차원에서 이해해야 한다. 반면 게임 몰입은 Seligman과 Csikszentmihalyi(2000)가 긍정의 심리학(positive psychology)에서 온라인 게임에 대한 긍정적 측면을 밝힌 연구에 의해 소개된 개념으로 온라인 게임을 즐기며 하며, 그 순간에 게임 이용자가 게임에 총체적으로 관여되어 플레이하며 느끼는 폭 빠져있는 감정(holistic sensation)인 최적의 경험(optimal experience)을 느끼는 상태를 의미한다. 이때, 시간이 빨리 지나가는 것처럼 느껴지고, 주의 집중이 잘되며, 게임 행위에 몰입되어 잡념과 함께 자신을 잊어버리는 경향이 있지만, 현실세계와 가상세계를 구분하지 못하는 상태를 의미하는 것은 아니다. 또한 게임 몰입자는 자신이 한 플레이에 대해 성취감과 행

복을 느끼는 경지에 이르나, 스스로가 게임을 조절한다고 믿는 것이 게임 중독과 뚜렷한 차이점으로 볼 수 있으며, 게임에 몰입하기 위해서는 높은 자기 통제력이 요구된다. ‘게임 중독’과 ‘게임 과몰입’을 구분해야 한다고 하나 실제 과몰입 측정도구가 없음으로 인해 과몰입의 측정이 중독 척도에 의존하고 있는 등 게임 과몰입에 대한 이론적, 현실적 기반이 미흡한 실정이다. 게다가 게임 과몰입과 게임몰입의 경계가 모호하기 때문에 인터넷 게임의 역기능적 문제에 적절히 대응하는데 많은 어려움이 있다.

그럼에도 불구하고, 아동의 인터넷 게임으로 인한 문제에 적절히 대응하기 위해 아동의 게임 중독 특성이 명확히 제시되어야 할 필요가 있으며, 이러한 작업을 위해서는 게임행동 및 문제행동 특성을 고려하여 게임 중독과 게임 과몰입을 명확히 구별 할 수 있는 준거참조 방식에 의한 기준이 설정되어야 할 것이다. 즉, 아동 발달 및 게임행동 전문가들이 아동의 게임행동 특성을 분석하여 게임중독 위험이 있는 집단의 아동의 게임이용습관, 자기관리 및 조절의 문제, 현실생활 적응문제, 정서문제 등에 있어 어떤 구체적인 특징을 보이는지를 명확히 제시할 필요가 있다.

## 2) 중독 예방 교육 프로그램 개발 및 효과에 관한 연구

인터넷 중독 실태조사에서 나타난 결과를 토대로 차별화된 중독 예방 교육 프로그램 개발이 요구된다. 예를 들어, 게임이 내용에서는 공격적이고 폭력적인 내용이외에 친사회적 행동을 증진시키고 인지적 자극을 촉진할 수 있는 건전한 내용의 게임이 개발되어야 한다. 감성지능이 낮은 아동들이 인터넷에 빠져든다고 한다면 감성지능을 향상시킬 수 있는 프로그램을 개발하여



적극적인 교육을 실시하고, 충동성을 조절하고 게임시간을 조절하는 자기조절력, 자기효능감을 증진시키는 교육이 필요하다.

인터넷 중독을 예방하기 위한 교육은 유아기나 초등학교 초기부터 실시되어야 한다. 그리고 중독 예방을 위해서는 가족중재와 부모교육 및 가족참여 등 아동 뿐 아니라 가족과 함께 하는 프로그램이 마련되어야 한다. 인터넷과 게임사용에 대한 관심 및 지도, 양육태도가 자녀의 인터넷 및 게임중독과 관련이 있다는 연구결과를 토대로 부모대상 게임중독 예방프로그램을 개발해야 한다. 예를 들어, 학력수준과 직업지위가 낮은 저소득층 부모를 대상으로, 혹은 자녀의 발달 단계에 따라 게임 중독 예방 교육 및 미디어 교육을 실시 할 수 있다. 특히, 초등학교 자녀를 둔 부모에게는 보다 적극적으로 자녀의 게임사용에 대해 개입하는 방법 등을 알려주어서 자녀들이 게임 중독에 빠지지 않도록 도와주어야 한다.

그리고 개발된 다양한 중재 프로그램의 효과 검증 연구가 필요하다. 효과검증을 하는 방법 또한 단순히 아동들 스스로 보고하는 방식이 아닌 대상 아동이 개별적인 일지기록방법(diary keeping method)을 통해 스스로 변화되는 내용을 기록하는 것이 바람직할 수 있다. 뿐만 아니라 사례연구를 통해 인터넷 중독 아동들의 특성을 심층적으로 분석하는 연구가 필요하다.

### 3) 중독에 영향을 주는 변인간의 인과 관계 연구

지금까지 아동의 인터넷 중독에 관련되는 변인들을 조사하는 연구들이 활발히 진행되고 있으나 앞으로는 변인들의 상관관계가 아니라 인과관계를 검증하는 연구가 필요하다. 예를 들어, 부모-자녀관계에서 부모의 역할이 서로 다른 양

상을 보일 수 있으므로 이들 변인을 각각 연구할

필요가 있다. 가족 간의 대화시간과 인터넷 중독과의 연관성이 있는 것으로 보이지만, 가족 간 대화가 적어서 인터넷에 몰입하였는지 아니면 인터넷에 중독되어 대화가 적어졌는지 알 수 없다. 같은 맥락에서 인터넷 중독으로 인해 학교생활 부적응이 발생하는 것으로 보는 연구가 있으나 학교생활 부적응이 인터넷 중독에 얼마나 영향을 미치는지를 규명하는 연구가 필요하다. 그러므로 인터넷 중독과 관련된 변인들은 인과관계가 쌍방 간에 이루어지는 순환성을 가지고 있으므로 이에 대한 체계적인 이해를 위해 종단 연구를 통해 보다 확실한 인과관계를 검증할 필요가 있다.

### 3. 인터넷 윤리에 관한 연구

인터넷상에서의 아동의 프라이버시 보호를 위한 인터넷 윤리에 대한 연구들이 필요하다. 최근 아동의 프라이버시 보호를 위한 부모의 역할이 매우 중요하다고 김소라(2008)는 지적하고 있다. 아동을 대상으로 한 인터넷 사이트가 증가함에 따라 아동의 프라이버시 문제 역시 심각해지고 있다. 프라이버시 침해 신고 접수된 사례 중 1위는 법정대리인의 동의 없는 아동대상 개인정보 수집으로 나타났다(정보통신부, 2006). 아동들은 개인정보의 중요성에 관한 인식이 충분하지 않고 정보를 평가하거나 서비스의 진위를 판단하는 능력이 부족한 상태에서 서비스제공자에게 개인정보를 제공하여 아동이나 부모가 자신도 모르게 불이익을 당할 위험이 많다. 아동들은 성인과 같은 이성적인 행동을 기대할 수 없기 때문에 각종 정보 역기능과 범죄와 역기능으로부터 보호하기 위한 장치를 마련해야 한다.

## III 실제적, 정책적 이슈

### 1. 정보화 교육 전문가 양성 교육 요구

인터넷 사용에 대한 적절한 교육시스템의 부재를 들 수 있다. 체계적인 정보화 교육 시스템이 없이 가정과 학교에서 개별적으로 인터넷 중독에 대한 대처를 감당하는 현재의 상황은 인터넷 중독을 심화시키는 중요한 요소이다(이형초, 2007). 따라서 아동을 위한 인터넷 안전 교육 활동을 보급하고 실천하기 위하여 아동의 발달에 대한 이해를 갖춘 아동전담 정보화 교육전문가를 육성하여야 한다. 아동전담 정보화 교육전문가는 유아교사 및 학부모를 대상으로 전문적인 상담 및 지원을 제공하는데 중요한 역할을 할 수 있다. 뿐만 아니라 교사를 대상으로 하는 직무연수 프로그램을 개발하여 아동을 위한 인터넷 안전교육 프로그램이 현장에서 효율적으로 활용될 수 있는 기회를 확충하여야 한다.

인터넷 안전 교육을 실시하기 위한 교육현장의 요구와 아동의 인터넷 사용 문제점에 대한 현실을 반영한 체계적인 인터넷 안전교육 프로그램의 개발이 요구된다. 또한 현장에서 아동의 인터넷 안전교육이 활성화되기 위해 교사들이 활용하기 편리하도록 구체적 교수계획안을 제공하고 교사의 지도 능력을 향상 시킬 수 있는 아동의 인터넷 안전 교육을 위한 교원 연수 기회를 마련하고 이를 확대해 나갈 필요가 있다(김승옥 · 이정수 · 이경옥, 2007). 인터넷 중독 아동을 지원하기 위해 다양한 방식으로 상담을 실시할 수 있도록 채널을 여는 것이 필요하다. 예를 들어, 가상공간에 치료 센터를 설치하여 운영하는 것도 필요하다(강란혜, 2008).

## 2. 프라이버시 보호를 위한 국가적인 측면에서 지원

부모와 교사는 아동이 올바르게 인터넷을 이용하고 바람직한 인터넷 윤리가 받아들여지도록 지속적인 관심을 가져야 한다. 청소년 및 학령기 아동들의 중독을 예방할 수 있도록 법적인 규제 및 기준의 강화가 요구된다. 정책적인 측면에서 인터넷상에서의 아동의 프라이버시 보호는 인터넷 사업자, 정부, 학교, 그리고 가정 내에서 부모가 함께 역할을 함께 수행함으로써 이루어질 수 있다. 아동대상 인터넷 사이트에서 회원 가입 시 제공하는 개인정보가 부모의 승인이 동반되는지에 대한 확인절차가 반드시 수반되어야 한다. 형식적인 부모동의 절차에서 좀 더 엄격한 방법으로 이메일뿐만 아니라 전화통화, 팩스 등 두 가지 이상의 복합적인 방법을 사용함으로써 선택의 폭을 넓혀주어야 한다. 아동과 부모에게 효과적인 소비자 교육을 제공하는 것이 필요하다. 급속하게 증가한 아동의 인터넷 이용과 함께 정보화 교육 뿐 만 아니라 정보 프라이버시 보호를 위한 교육이 절실하게 요구된다(김소라, 2008).

## 3. 다양한 놀이 문화 공간 및 내용 제공

사회적인 측면에서 청소년 및 학령기 아동들이 중독에서 벗어날 수 있도록 다양한 놀이 문화를 제공하여 이들의 에너지를 긍정적으로 이용할 수 있도록 해주어야 한다. 지금까지의 연구를 토대로 보면, 현재 청소년 게임중독이 마땅히 여가생활을 즐길만한 놀이가 없는 것과 연관이 있는 것으로 나타나므로 아동의 욕구를 만족시킬 수 있는 활동프로그램이나 취미활동 등이 필요한 것을 알 수 있다. 또한 유아나 초등학생들에게도 자기관리를 할 수 있는 다양한 놀이

활동에 대한 교육이 필요하고, 기능성 게임, 보드게임, 신체놀이, 체험활동 등 다양한 대안적 놀이 문화를 개발하여 보급해야 할 것이다(이경옥 외, 2007).

## 참 고 문 헌

- 강란혜(2008). 아동의 인터넷 중독에 영향을 미치는 부모와의 의사소통 및 아동의 심리적 변인. *한국가족복지학*, 13(3), 129-148.
- 강만철 · 오익수(2001). 인터넷 중독 척도 개발을 위한 기초 연구. *청소년상담연구*, 9, 114-135.
- 강신영(2006). 정보화 교육. 부산시 보육교사 1급 승급 교육 자료집, 281-296.
- 곽미숙 외(2005). 동 · 서양의 심리치료 : 인터넷 게임 과다몰입 청소년을 위한 인지행동적 프로그램이 고등학생의 우울과 불안에 미치는 효과. *한국동서정신과학회지*, 8(1), 61-72.
- 권민균 · 최명숙(2004). 아동의 인터넷 활동 및 선호에 대한 조사 : 연령과 성 차이를 중심으로. *아동교육*, 13(2), 137-150.
- 김기숙 · 김경희(2009). 초등학생의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 부모관련 변인. *아동간호학회지*, 15(1), 24-33.
- 김남숙(2002). 중학생의 인터넷 중독에 관한 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위청구논문.
- 김민경(2003). 인터넷 수학교육활동이 유아의 수 개념 발달과 수학접근 태도에 미치는 영향. 광주대학교 산업대학원 석사학위청구논문.
- 김병성 외(2008). 초등 및 중학생의 인터넷중독 실태와 관련요인. *경희의학*, 24(1), 30-40.
- 김소라(2008). 인터넷에서의 아동의 프라이버시 보호와 어머니의 역할. *대한가정학회지*, 46(2), 59-71.
- 김수정 외(2007). 초등학교 고학년의 인터넷 중독 관련 변인연구. *한국심리학회지 : 학교*, 4(2), 193-211.
- 김승욱(2008). 유아의 인터넷 안전의식 측정도구 개발. 덕성여자대학교 대학원 박사학위청구논문.
- 김승욱 · 김혜수 · 이경옥(2007). 아동용 인터넷 게임

- 중독 척도 개발. 아동학회지, 28(6), 37-52.
- 김승옥 · 이경옥(2005). 유아교육기관의 온라인 콘텐츠 사용실태 및 요구. 어린이미디어 연구, 4, 223-241.
- 김승옥 · 이정수 · 이경옥(2007). 인터넷 안전교육에 대한 유아교사의 인식 및 인터넷 안전교육 실태. 한국교원교육연구, 25(1), 191-208.
- 김연화 · 정영숙(2005). 부모자녀간의 의사소통 및 또래관계와 아동의 인터넷 중독경향. 대한가정학회지, 43(10), 103-114.
- 김영혜 · 손현미 · 양영옥 · 조영란 · 이내영(2007). 초등학교생의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계. 아동간호학회지, 13(4), 383-389.
- 김종원 · 조옥귀(2002). 중 · 고등학생의 자기통제력, 사회환경적 요인 및 인터넷게임 중독과의 관계. 경남대학교 교육문제연구소, 12(2), 477-500.
- 김지영 · 류현숙(2003). 학령기 아동의 인터넷 중독과 가정환경 및 학교생활 적응과의 관계 -초등학교 5, 6학년 아동들을 중심으로. 아동간호학회지, 9(2), 198-205.
- 김희영 · 전미순 · 함미영(2005). 초등학교생의 인터넷 중독이 학교생활적응에 미치는 영향. 청소년연구, 12(4), 441-456.
- 노운정 · 곽 현 · 김범수(2005). 온라인게임 중독에 영향을 미치는 요인. 한국경영정보학회 춘계학술대회 자료집, 567-574.
- 놀이미디어센터(2005). YP프로그램. <http://www.gamemedia.or.kr>.
- 레이디경향(2007. 1. 22) 어린이와 유아의 컴퓨터 중독, 그 해결방안은?
- 문성원 · 김성식(2005). 아동을 위한 다차원형 병리적 인터넷 이용 척도의 개발 및 타당화. 한국심리학회지 : 발달, 17(3), 125-141.
- 문영임 · 구현영 · 박호란(2005). 초등학교 저학년 아동의 인터넷 중독 실태와 영향 요인. 아동간호학회지, 11(3), 263-272.
- 박명순 · 박성은(2004). 초등학교 아동의 인터넷 몰입과 사회능력 및 행동 발달의 관계. 교육심리연구, 18(1), 313-327.
- 박영호 · 김미경(2003). 초등학교생의 컴퓨터 게임중독과 심리적 특성과의 관계. 경남대학교 교육문제연구소, 13(1), 335-359.
- 베네세코리아(2006). [www.benesse.co.kr](http://www.benesse.co.kr).
- 손경희(2000). The effects of dietary fatty acids and non-steroidal anti-inflammatory drugs on cyclooxygenase-2 expression. Louisiana State University.
- 심란희(2004). 인터넷 중독과 자기효능감, 자기통제력, 부모자녀관계, 친구관계의 관련성. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위청구논문.
- 오경자 외(2005). 빈곤가정 청소년의 심리사회적 적응 : 위험요인과 보호요인의 탐색. 한국심리학회지 : 임상, 24(1), 53-71.
- 오수성 외(2006). 5 · 18 피해자들의 만성 외상 후 스트레스와 정신건강. 한국심리학회지 : 일반, 25(2), 59-75.
- 유정아(2005). 인터넷 활용 아동문학 창작 교육. 한국문학교육학회지, 17, 209-246.
- 윤영미 · 박효미(2006). 초등학교 고학년 학생의 인터넷 중독에 영향을 미치는 개인적, 환경적 요인에 대한 탐구. 아동간호학회지, 12(1), 33-43.
- 이경남(2002). 청소년의 우울에 대한 애착과 자아존중감의 인과모형. 생활과학연구 논문집, 10, 41-56.
- 이경남(2004). 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독 경향에 미치는 영향. 대한가정학회지, 42(4), 99-118.
- 이병천(2000). 인터넷 실시간 문자통신을 통한 초등학교생의 영어 읽기와 쓰기 능력 향상 방안. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위청구논문.
- 이상석 · 이양희(2006). 초등학교생의 공격성 감소 및 문제해결 기술 향상 프로그램의 웹을 통한 구현. 한국심리학회지 : 상담 및 심리치료, 18(1), 93-115.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위청구논문.
- 이인숙(2003). 초등학교생들의 인터넷 중독과 인터넷 기대 및 자기효능감. 아동간호학회지, 9(4), 376-

- 383.
- 이정수 · 김승옥 · 류진순 · 이경옥(2008). 유아의 인터넷 안전교육 프로그램 개발. *덕성여자대학교 사회과학연구*, 14, 1-20.
- 이현주(2006). 초등학교의 심리사회적 특성과 하루 인터넷 게임시간 및 인터넷 게임중독. *교육방법연구*, 18(2), 119-137.
- 이형초(2001). 인터넷 게임중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. *고려대학교 대학원 박사학위 청구논문*.
- 이형초(2007). 우리나라 중독의 현황과 심리학자의 역할 : 한국의 인터넷 중독 현황과 과제. *한국심리학회 연차학술발표대회 논문집*, 32-33.
- 이형초 · 최윤경 · 이순목 · 반재천 · 이순영(2006). 성인 인터넷 중독 진단척도 개발 및 타당화 연구. *한국심리학회지 : 임상*, 16(3), 594-595.
- 전세경 · 김유정(2008). 초등학교 학부모를 위한 미디어 교육의 목표 및 내용체계 개발 연구. *한국실과교육학회지*, 21(2), 265-285.
- 정아란(2006). 유아의 컴퓨터게임 과몰입 예방교육프로그램 개발 및 적용 연구. *공주대학교 대학원 박사학위청구논문*.
- 정영은(2003). 유아교육기관에서의 인터넷 활용에 대한 연구-교사를 중심으로. *한성대학교 교육대학원 석사학위청구논문*.
- 장미경 · 이은경 · 장재홍 · 이자영 · 김은영 · 이문희(2004). 게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용 욕구 및 심리사회 변인간의 관계. *한국심리학회지*, 16(4), 705-722.
- 조아미(2002). 청소년의 학교중퇴 의도 결정요인. *청소년학연구*, 9(2), 1-22.
- 주세진(2008). 초등 청소년들의 인터넷 중독과 심리적 영향 요인. *정신간호학회지*, 17(1), 46-54.
- 한국게임산업개발원(2005). 청소년 게임중독 예방프로그램 효과검증 연구. 서울 : 한국 게임산업개발원.
- 한국게임산업개발원(2006). 청소년 게임과몰입 상담, 치료 프로그램 개발. 서울 : 한국 게임산업개발원.
- 한국인터넷진흥원(2008). 2008 인터넷 이용실태 조사.
- 한국인터넷진흥원(2007). 유아 및 초등학교생의 인터넷 이용실태 분석.
- 한국정보문화진흥원. 인터넷예방상담센터. <https://www.kado.or.kr/IAPC>.
- 한국정보문화진흥원(2006a). 초등학교 게임중독 예방 프로그램. 서울 : 한국정보문화진흥원.
- 한국정보문화진흥원(2006b). 청소년 인터넷 사용조절 프로그램-멋진 나, e주인공. 서울 : 한국정보문화진흥원.
- 한국정보문화진흥원(2006c). 유 · 아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발 연구. 연구보고서 06-15.

- 한국정보문화진흥원(2007). 취학 전 아동 인터넷 중독 예방 프로그램 개발 연구. 연구보고서 07-12.
- 홍승표 · 이희주(2007). 인터넷 중독에 따른 초등학생의 비사회 행동 연구. 아동학회지, 28(1), 205-216.
- Becker, K. (2005). How are games educational? Learning theories embodied in games. Proceedings of DIGRA 2005 Changing views : Worlds in play International Conference, Vancouver, Canada.
- Young, K. S. (1996). Internet can be as addicting as alcohol, drugs and gambling. An APA news releases, [http : // www.apa.org/releases/internet](http://www.apa.org/releases/internet)

---

2009년 8월 15일 투고, 2009년 10월 24일 수정  
2009년 11월 11일 채택