

지역사회 장애학생의 게임세계 경험과 또래상호작용 탐구 : Giorgi의 현상학적 연구방법을 활용하여

유두한*, 전병진**, 홍덕기***

*전북대학교병원 작업치료실

**강원대학교 작업치료학과

***원광대학교 전주한방병원 작업치료실

국문초록

목적 : 본 연구는 지역사회 장애학생의 게임세계에 대한 경험을 통해 또래상호작용을 탐구하여 그들이 겪는 여가활동의 경험에 대한 보다 풍부한 이해를 하고자 하였다.

연구방법 : 본 연구를 위해 2명의 지역사회 장애학생을 대상으로 그들의 게임세계에 대한 경험과 또래상호작용을 탐구하기 위해 Giorgi의 현상학적 연구방법을 사용하였다. 자료수집방법은 심층면담으로 연구 참여자의 상황과 맥락에 대한 이해를 돕기 위해 3회 이상 면담횟수를 설정하였고, 가급적 새로운 자료가 나오지 않을 때까지 자료를 수집하였다. 분석과정은 Giorgi가 제시한 과학적 현상학에서 따라야 하는 4가지 구체적 단계들을 통해 전체적 인식을 바탕으로 의미단위를 구분하였고, 이를 바탕으로 구성요소를 도출하였다.

결과 : 지역사회 장애학생은 신체적 제한과 소외감으로 집에서 대부분 시간을 보내고 있었다. 시간적이며 공간적인 접근성의 제한은 편중된 여가활동의 원인이 되었다. 장애학생은 컴퓨터를 이용한 게임에 재미를 느끼며 소외감을 극복하고 있었지만 게임으로 인한 신체적 고통도 느끼고 있었다. 게임을 통한 또래와의 상호작용은 나타나지 않았고, 대화는 주로 가족과 이루어졌다. 장애학생은 재미에 이끌려 무분별적으로 게임을 하고 있어, 시간 사용에 대한 올바른 사고가 필요하였다.

결론 : 지역사회 장애학생은 신체적이고 심리적인 제한점들로 인해 게임을 접하게 되었고, 몰입을 통한 재미로 즐거움을 느끼고 있었다. 지역사회 장애학생은 게임의 시간 사용에 대한 올바른 교육과 사고가 필요하며, 무분별한 게임 이용과 같은 문제점에 대한 대안이 필요할 것으로 생각된다.

주제어 : 게임, 또래상호작용, 장애 학생, 현상학적 연구

I. 서론

1. 연구의 필요성

여가 활동은 시대의 변화에 발맞춰 변화하고 있는데, 특히 현대 사회에서는 정보통신기술의 발달이 급속도

로 이루어지면서 인터넷과 같은 놀이 문화의 비중이 크게 증가하고 있다. 인터넷의 활용은 점차 보편화되고 있으며, 인터넷을 이용한 컴퓨터 게임은 성인과 청소년뿐만 아니라 아동들에게 있어서도 일상생활의 주요한 놀이문화로 자리 잡고 있다(정유정과 이숙, 2001). 24세 이하의 학생들을 대상으로 한 연구 자료에 따르면 70% 이상의 학생들이 게임을 즐기고 있었고, 온라인게임은 가장 자주 즐기는 게임으로 나타났다(이종원과 유승호, 2003).

지역사회 장애학생에게 여가활동은 신체적, 감정적, 사회적 변화뿐만 아니라 재화와 역할 수행을 위한 중요한 사회적 활동이다(김수연과 박승희, 2000; 류현주, 2003). 장애학생이 지역사회의 독립적인 구성원으로 그 역할을 수행하며, 지역사회의 활동에 참여할 수 있도록 기회를 제공하고 역할을 부여하는 일은 작업치료사의 과제라고 할 수 있다. 지역사회를 중심으로 한 사회활동의 참여는 학교생활과 또래놀이집단의 참여, 치료 활동과 가정생활, 자기 관리 등이 포함되며, 예외 없이 다루어지고 있는 영역이 여가 및 오락이다(오유정, 강혜정, 이장주, 박춘희와 김진석, 2008).

여가활동은 장애인이 지역사회에 통합되었을 때 물리적으로 실재하는 것뿐만 아니라, 비장애인과 함께 교육, 직업 및 다양한 환경과 활동에 참여하는 구성원이 되어 중요한 역할을 수행하는 것이다(오유정 등, 2008). 여가활동은 특히 장애인과 비장애인이 서로에 대해 차이를 느끼지 않고 서로 쉽게 수용하며 상호작용을 할 수 있는 기회를 제공하는 영역이다. 이러한 공감을 만들어 낼 수 있는 여가의 매개체로 게임 문화가 장애학생에게 상당히 많은 부분을 차지하고 있다. 장애학생이 지식정보화 사회 속에서 소외되지 않고 온라인 게임 속에서 즐거움을 얻음과 동시에 비장애 학생과의 상호작용을 할 수 있다면, 이러한 온라인 게임은 장애학생을 위한 여가활동 영역 중 하나로 그 역할을 할 수 있을 것이다(유은희, 2007). 그러나 인터넷 중독과 가상공간에서의 현실 지각 등의 문제점도 우려할 수 있으므로 온라인게임이 장애학생의 여가활동으로 자리매김할 수 있도록 관련된 연구가 지속적으로 필요하다(이춘호, 2008).

신체적으로 제한을 가진 장애학생이 휴식시간에 게임을 수행하고 있는 모습을 지켜보며, 본 연구자는 아이들이 어떠한 이유로 게임세계 속에서 행복한 미소를

지으며 좋아하는지를 알고 싶었다. 지역사회 장애학생은 또래상호작용의 부족으로 대화가 적고 우울한 모습을 보이지만, 게임을 할 때에는 얼굴에 행복이 가득한 모습들을 보였다. 이러한 학생들의 게임세계를 경험해보고, 또래상호작용을 탐구해보면 어떨까하는 생각이 들었다. 사실 양적 연구에서는 지역사회 장애학생의 일반적인 양상과 통계적인 상황에 대한 이해를 가능하게 하지만, 그들이 체험하고 행복해하는 게임 세상에 대한 질적인 경험을 이해하는 것은 한계가 있고, 개인적인 다양한 요소들을 일반화시키기에는 무리가 있다.

따라서 본 연구에서는 지역사회 장애학생의 게임세계에 대한 경험과 또래상호작용을 탐구하여 그들이 겪는 여가활동의 경험에 대한 보다 풍부한 이해를 하고자 한다. 이를 통하여 지역사회 장애학생의 게임에 대한 관심과 또래상호작용의 양상을 이해하고 지나친 이용과 같은 문제점들에 대해 같이 이야기 나누고 해결 방안을 모색해보고자 하였다.

2. 연구문제 및 내용

1) 연구문제

- (1) 장애학생은 어떠한 형태의 여가활동을 하는가?
 - 지역사회 장애학생의 일상생활 중 주요 여가활동은 무엇인가?
 - 지역사회 장애학생의 여가활동 중에 주로 하는 게임과 그 동기는 무엇인가?
- (2) 지역사회 장애학생이 생각하는 여가활동에서 게임의 의미는 무엇인가?
 - 지역사회 장애학생의 여가활동에서 게임을 하게 되는 동기와 이유는?
 - 지역사회 장애학생의 여가활동에서 게임은 어떠한 영향을 준다고 생각하는가?
 - 지역사회 장애학생의 여가활동에서 게임은 어떠한 의미가 있는가?
- (3) 지역사회 장애학생의 또래상호작용 속에서 게임은 어떠한 역할을 하는가?
 - 지역사회 장애학생의 여가활동에서 게임을 여러 다른 사람은 어떻게 생각할까?

- 지역사회 장애학생의 여가활동에서 게임에 관한 생각이 학교에서도 이어지는가?
- 지역사회 장애학생의 여가활동에서 게임을 다른 친구들과 함께 할 때 어떠한 생각이 드는가?

(4) 올바른 여가선용을 위해 게임은 어떻게 이용되어야 하는가?

- 지역사회 장애학생의 여가활동에서 게임이 미치는 긍정적인 영향과 부정적인 영향은 무엇인가?
- 지역사회 장애학생의 여가 선용을 위한 대체방법이나 올바른 길은 무엇인가?

II. 이론적 배경

1. 장애학생의 여가활동

여가의 개념에 대해 다양한 논의가 진행되고 있지만, 주로 인정되는 개념은 자유로운 시간으로 정의되고 있다. 의무적으로 해야 하는 일로부터 자유로운 시간은 여유를 느끼며 긴장을 푸는 것으로, 신체와 마음에 원기를 회복하는 것을 여가활동으로 정의하고 있다(김수연과 박승희, 2000).

최근의 여가생활의 추세는 일과 휴식이 조화를 이루는 삶을 추구하는 것이며, 장애학생에 있어서도 마찬가지로 여가생활은 삶의 질과 연관된다고 할 수 있다. 장애인의 삶의 질은 한 개인이 자신의 삶에 대해 주관적으로 지각하는 경험의 질과 그가 생활하는 사회적, 정책적, 문화적 및 환경적 조건들의 질 모두를 포함하는 것으로 규정할 수 있다(조인수와 류현주, 2004).

우리나라의 경우 최근 5년 동안 특수학교와 학급 졸업자 1,334명 중 취업상태는 35.2%에 불과할 뿐 아니라 미취업 졸업생의 경우 전공과 진학이 7%, 가정으로 돌아간 경우가 45.9%, 가족과 분리되어 시설에 맡겨진 경우가 38.3%에 달하고 있다(김정효와 이정은, 2008). 이처럼 장애학생의 경우 본인의 의사와 관계없이 통합된 지역사회 안에서 생활하는 경우가 많다. 이러한 지역사회 내의 생활영역으로는 보통 가정생활과 자기관리, 여가 및 오락생활, 직업 등이 포함된다. 여기서 여가 및 오락생활은 장애와 비장애의 구분 없이 질적인 삶을 위해 누리는 모든 인간의 특권이다. 장애학생의

경우 별다른 취미생활 없이 주로 TV시청을 하며 여가를 보내고 있다(김도연, 2004). 지역사회 내에서 장애학생은 제한된 사회생활로 관련된 정보를 접할 기회도 부족하며, 사회적 참여에 대한 기회마저 박탈당한다고 느끼고 있다(김정효와 이정은, 2008).

2. 장애학생의 여가활동과 게임

장애학생의 여가활동으로 게임에 관련된 연구는 찾아보기 힘들다(오유정 등, 2008). 하지만 사회의 변화에 따른 디지털 문화 속에서 장애학생이 예외가 될 수 없으며, 여가활동으로 게임은 일반 학생들과 마찬가지로 장애학생의 삶에 미치는 영향이 크다고 할 수 있다.

한국정보문화진흥원(2008)은 2007년을 기준으로 장애인 거주 가구의 컴퓨터 보유율을 69.9%로 보고하며 우리나라 전체 가구 컴퓨터 보유율인 80.4%보다 낮은 수준을 보이고 있다고 하였다. 또한 우리나라 등록 장애인이(만 7세~69세)의 인터넷 이용률은 49.9%로 전체 국민 76.3%보다 낮은 수준이지만 장애인의 인터넷 이용은 지속적으로 증가하는 것으로 보고되고 있다. 장애인의 경우 여성보다 남성, 군지역보다 도시지역, 저연령, 고학력, 고소득, 장애등급이 낮을수록 상대적으로 인터넷 이용률이 높게 나타났다. 그리고 인터넷 용도는 업무 관련 정보검색(36.9%)이 가장 높게 나타났고, 온라인 게임(20.8%)과 개인용구 관련 정보검색(15.9%)으로 나타났다. 온라인 게임을 주로 이용하는 연령은 7~19세(43.2%)로 직업별에서 학생이 35.9%로 저연령일수록 높게 나타났다. 일반인은 일상생활에서 인터넷 평균 비중은 41.8%이며 장애인은 29.6%로 낮게 나타났지만, 인터넷을 활용한 여가활동은 타영역에 비해 활발하게 나타났다.

김도연(2004)은 목포지역 장애인을 대상으로 여가실태 및 태도조사에서 장애인들의 주된 여가 활동을 신체적인 여가, 지적인 여가, 예술적인 여가, 사회적인 여가, 오락적인 여가로 나누어 설명하였다. 그리고 장애인의 주된 여가활동으로는 TV시청과 컴퓨터 활용이 75.8%로 편중되어 높게 나타났는데, 이러한 여가 활동은 일반인에 비해 활동성이 적고 집에서 손쉽게 할 수 있기 때문이라고 분석하며 개인적, 사회적 제약 등을 보고하였다.

III. 연구방법

1. 현상학적 연구방법

지역사회 장애학생의 게임세계에 대한 경험을 통해 또래상호작용을 탐구하여 그들이 겪는 여가활동의 경험에 대한 보다 풍부한 이해를 하고자 질적 연구방법 중 현상학적 연구방법을 활용하였다. 그 이유는 이 연구에서 게임이 지역사회 장애학생에게 어떤 의미를 갖는지 분석하기 위해 ‘괄호치기’ 방법으로 장애학생의 인식 영역을 공감함으로써 그들을 이해하고자 함이다. 이렇게 지역사회 장애학생이 갖는 게임세계의 본질적인 의미해석과 또래상호작용을 탐구하여 본질적인 구조를 기술할 때에는 현상학적 연구방법이 가장 적절하다(조홍식, 정선옥, 김진숙과 권지성, 2009).

현상학적 연구방법은 연구 참여자의 관점에서 경험적 사건들을 주로 이해하고자 사용된다(신경림, 장연집, 박인숙, 김미영과 정승은, 2003). 연구자는 지역사회 장애학생에게 게임이라는 의미가 실제 삶에서 어떠한 현상으로 어떻게 그 형태를 드러내는지 심층면담과 관찰을 통해 살펴보았다. Giorgi(2000)는 구조의 가치 중의 하나는 현상적 수준에서 사람들이 반응하는 정확한 구조, 즉 실제(reality)에 있다고 말하면서 현상학적 기술의 중요성에 대해 언급했다. 이처럼 다양한 상황에서의 동일한 현상은 오랫동안 인식될 때 반복적이고 다양한 상황에서 변하지 않고 지속적인 구조 속에서 드러나게 된다.

연구자는 지역사회 장애학생의 여가활동에서 게임세계의 본질적 의미를 경험하고 그 결과 어떠한 또래상호작용을 통해 여가 선택이 이루어지고 있으며, 앞으로 게임의 올바른 사용을 위한 방안을 모색하고자 하였다. 이를 위해 지역사회 장애학생의 여가활동에서 게임의 의미에 대해 ‘괄호치기’를 통해 선입견을 가급적 보류하고자 하였다.

2) 연구 참여자

질적 연구에서 주로 사용되는 눈덩이 표집을 이용하여, 2명의 지역사회 장애학생을 대상으로 연구를 진행하였다. 지역사회 장애학생은 장애의 정도에 따라 신체와 지적 장애의 차이가 다양하다. 이러한 지역사회 장애학생 중 ‘적절성’과 ‘충분성’이라는 두 가지 기준을 충족시키기 위해 게임을 좋아하며, 게임을 직접 할 수 있고, 다른 또래 아동들과 게임에 관심사를 표현할 수 있는 학생을 대상으로 참여자를 선정하였다. 또한 연구에 대한 이해를 높이고 학생들의 풍부한 경험을 이해하기 위해 의사소통에 문제가 없는 참여자를 선정하였다.

3) 자료수집과 자료 분석, 글쓰기

본 연구에서는 심층면담을 통해 참여자의 기술을 녹취하였다. 녹취된 자료는 전사하여 반복적 읽기를 통해 전체를 인식하고 의미단위를 구분하여 분석하였다(신경림, 1998). 또한 작업치료학 관점에 맞추어 연구를 진행하기 위해 학문적 용어로 의미단위를 변형하고, 하나의 구조로 통합하여 분석하였다. 장애학생의 기술을 녹취하는 과정에서는 게임의 의미에 관해 느끼는 본인의 생각을 자유롭게 이야기 하도록 하였고, 간단한 질문에 답하는 형식으로 심층면담을 진행하였다. 학생임을 고려하여 몰입을 위한 시간을 회당 35분으로 정하였고, 총 3회에 걸쳐 심층면담을 실시하였다.

자료 분석은 녹음된 모든 내용을 필사하여 반복적 읽기를 통해 게임과 관련된 각 진술의 구나 문장으로 부터 의미단위를 추출하였다. 진술들 가운데 동일한 진술들은 삭제하였다. 그리고 각 주요 진술의 의미를 판독하고 맥락적 요소를 고려하여, 그 의미를 학문적 용어로 변형하였다. 이렇게 형성된 의미를 종합하여 전체를 하나의 구조로 통합하였다. 현상에 대한 분석은 철저한 기술을 바탕으로 본질적인 구조를 가능한 애매하지 않도록 하였고, 분석결과를 하나의 구조로 통합하여 만들었다(그림 1).

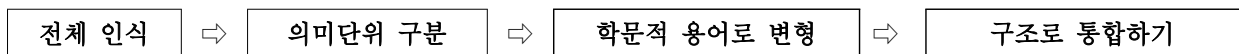


그림 1. Giorgi(2000)의 과학적 현상학에서의 분석을 위한 구체적 단계

4) 연구의 질 검증과 윤리적 이슈

본 연구의 질을 확보하기 위한 검증방법은 다음과 같다. 첫째, 연구자 스스로 자유 변경법(imaginative variation)을 사용하여 끊임없는 창조적 사고와 질문을 통해 연구의 사실적 가치를 높이려고 노력하였고, 연구결과를 연구 참여자들의 본래 진술로 돌아가 그 내용의 일치 여부를 반복적으로 확인하는 작업을 거쳤다. 둘째, 연구 참여자의 진술이 반복적으로 나타나 포화상태에 이를 때까지 충분한 기술을 확보하기 위해 비교적 많은 만남을 통해 심층면담을 수행하였다. 셋째, Giorgi의 현상학적 연구방법에 대한 이해를 높이기 위해 질적 연구 수업과 병행하여 석·박사과정 중의 학생들과 연구과정 전반에 관하여 평가를 받은 후 이를 바탕으로 연구결과를 수정하여 연구의 일관성을 높이고자 하였다. 넷째, ‘괄호치기’ 방법을 적용하여 과거 연구자의 임상 경험과 지식이 연구에 끼어들거나 개입하지 않도록 지속적으로 생각을 열어두고 지속적인 메모를 통해 이러한 것들로부터 영향을 받지 않도록 의식적인 노력을 하였다.

본 연구에서 고려한 윤리적 이슈들은 다음과 같다. 연구자는 자료수집이 시작되기 이전에 잠재적인 연구 참여자들에게 연구에 대해 간략히 소개하고, 연구 참여에 대해 장애학생과 부모가 동의하는 경우에만 자발적으로 참여하도록 하였다. 연구 참여자들에게는 마지막 심층면담 시간에 만원 상당의 상품권을 제공하였다. 연구자는 자료 수집과 분석과정에서 연구 참여자의 정보가 외부에 노출되지 않도록 유의하였으며, 본 연구결과에서도 연구 참여자들의 정보 공개를 최소화하였다.

IV. 연구결과

본 연구에서는 여가활동에서 게임의 의미와 또래 상호작용에 관해 지역사회 장애학생의 기술로부터 도출된 구성요소와 구조를 제시하여 경험들을 이해하고자 하였다. 본 연구자는 다음과 같은 과정을 통해 구성요소를 도출하였다.

연구자는 연구 참여자들의 진술을 여러 번 읽으면서 작업치료학적 관점에서 의미 전환이 일어나는 부분을

중심으로 의미단위를 나누고 이를 전문적 용어로 전환하였다. 기술된 내용에 대해 작업치료학적 용어가 없는 경우에는 Giorgi(2000)가 제안한 상식의 언어를 사용하였다. 두 명의 참여자들로부터 나온 의미단위들 중에서 동일한 의미를 나타내는 것들로 묶어서 10개의 의미요약을 도출하였다. 다음 단계로 연구자는 도출된 의미요약들을 포함하는 보다 상위단계의 개념인 4개의 하위 구성요소들을 도출하였다. 이러한 의미단위의 요약은 주로 시간적 개념으로 게임을 시작하게 된 순간부터 최근까지 시간적 단위로 맥락을 구성하여 제시하였으며, 의미단위로 형성된 구성요소들에 대해 긍정적인 요소와 부정적인 요소로 나누어 역동적 관계를 표현하여 제시하였다.

1. 신체적 제한과 심리적 소외감으로 게임 경험 (표 1)

연구 참여자들은 주로 집에서 활동하는 시간이 많았으며, 특별한 경우를 제외하고는 집안에서 TV와 컴퓨터를 이용하며 시간을 보내고 있었다. 신체적인 제한과 심리적인 소외감으로 인해 주로 집안에서 시간을 보내고 있었으며, 가족들과 주로 의사소통이 이루어지고 있었다. 특히, 형제나 남매간에 나타나는 의사소통의 과정 중에 게임을 접하거나 학교를 다니면서 또래 친구들에게 게임에 대한 이야기를 듣고 게임을 접하게 되었다. 게임을 시작하면서 재미를 느끼게 되었고, 몸이 불편한 이유로 단순한 게임을 통해 나름대로의 삶의 즐거움을 만들어 가고 있었다. 이처럼 연구 참여자들은 공간적인 접근성의 제한과 신체적 제한 그리고 심리적인 소외감을 가지고 있었으며, 게임을 접하게 되면서 재미를 느끼고 흥미를 갖게 되었다.

2. 게임에 대한 재미를 느끼고 몰입하게 되지만 신체적 고통이 따름(표 2)

연구 참여자는 게임을 하면서 승부욕과 재미를 느끼게 되었다. 특히 게임에 몰입하면서 게임세계에 더 깊숙이 들어갈 수 있었다. 하지만 오랜 시간의 몰입은 신체적으로 해롭다는 생각을 하였고, 손이 떨리는 것과 같은 신체적인 고통을 느끼게 되었다. 그러나 연구 참여자는 게임이 삶의 즐거움이자 중요한 의미를 지닌

표 1. 신체적 제한과 심리적인 소외감으로 게임 경험에 대한 의미단위 요약

의미단위	의미단위 요약	구성요소	긍정/부정 요소
<ul style="list-style-type: none"> •아파서 밖에 나가서 놀 수 없어서 주로 집안에서 일과를 보냄 •사회적 관계망이 적어 주로 집안일을 하거나 집안에서 TV나 컴퓨터를 하며 지냄 	신체적 제한과 소외감으로 집안에서 시간을 보냄		흥미
<ul style="list-style-type: none"> •집안 일상생활 중에서 주된 여가활동으로 TV나 컴퓨터를 이용 •컴퓨터를 정말 좋아하며 취미활동으로 하고 있음 	여가활동으로 컴퓨터 이용과 TV보기	접근성의 제한과 소외감으로 게임을 접하여 재미를 느낌	접근성 /
<ul style="list-style-type: none"> •형이 하는 것을 보고 게임을 시작하게 되어 재미를 느낌 •집에서 할 수 있는 다른 것들이 없어 게임을 하게 되고 점차 재미를 느낌 •몸이 불편하여 게임수행이 어려워 단순한 게임부터 시작하게 됨 •친구들이 재미있다는 게임을 접하게 되어 지금까지 계속해서 게임을 하고 있음 •다른 사람들과 함께 게임을 할 수 있어서 즐겁고 재미를 느낌 	주변에서 게임에 대한 정보를 듣고 시작하면서 재미를 느낌	접하여 재미를 느낌	신체적 제한 소외감

다고 진술하였다. 게임에 몰입을 하면서 자신만의 게임세계 속에 몰입하여 즐거움을 만끽하고, 자신이 이루어놓은 결과에 대해 돌아보고 뿌듯함을 느꼈다. 이러한 몰입을 통한 재미를 느끼기 때문에 지역사회 장애학생의 경우 다른 여가활동보다 게임이 일상에서 주된 시간을 차지하고 있었다.

3. 또래상호작용보다는 가족을 통한 공감대 형성(표 3)

연구 참여자들의 온라인 게임을 통해 나타나는 또래 상호작용은 연구자의 초기 가정과는 다르게 활발하게 나타나지 않았다. 게임을 통한 또래상호작용이 오프라인의 정규모임이나 온라인상의 대화로 활발하게 나타날 것이라고 예상했던 가정과는 다르게 나타났다. 연구 참여자들은 모임에 대한 비판적인 생각을 가지고 있었고, 건강했어도 나가지 않을 것이라고 진술하였다. 연구 참여자들의 주변 친구들과의 관계에서 게임을 좋아하는 친구들은 많았지만 그들과의 관계 형성이 나타나지 않았고, 또래상호작용이 극히 적거나 잘 이루어

표 2. 게임의 몰입과 신체적인 고통에 대한 의미단위 요약

의미단위	의미단위 요약	구성요소	긍정/부정 요소
<ul style="list-style-type: none"> • 게임을 통해 성취욕과 재미를 느끼며 몰입하게 됨 • 게임에 몰입을 하다보면 신체적으로 해롭다는 생각을 하게 됨 • 게임에 몰입을 하다보면 손이 떨리거나 몸이 굳는 것 같은 느낌을 받는 경우가 많음 • 오랫동안 앉아서 게임을 하게 되면서 몸이 힘들어지고 고통을 호소함 	게임을 성취욕과 즐거움을 느끼지만 신체적인 고통이 뒤따름	게임의 몰입으로 신체적 고통이 따르지만	즐거움 /
<ul style="list-style-type: none"> • 게임은 삶의 즐거움이자 자신에게 중요한 의미를 가짐 • 게임에 몰입을 하면서 자신이 만들어 놓은 게임의 세계에 대해 돌아보며 뿌듯해 함 	게임은 삶의 즐거움이자 성취욕을 느낄 수 있는 통로	삶의 즐거움이 됨	신체적 고통

표 3. 또래 상호작용이 가족을 통한 대화와 공감대 형성으로 나타남

의미단위	의미단위 요약	구성요소	긍정/부정 요소
<ul style="list-style-type: none"> • 오프라인모임이 있지만 참석한 경우는 없음 • 모임에 참석할 수도 없지만 건강해도 참석하지 않는다고 함 • 주변 친구들이 게임을 좋아하지만 관계를 형성할 수 있는 또래 관계가 적거나 또래상호관계가 없음 • 건강한 또래 친구들과 관심 게임이 다르고, 단순한 게임을 위주로 하여 또래상호작용이 적게 나타남 	<p>또래상호작용은</p> <p>관심게임이 다르거나 관계 형성의 기회가 적어 나타나지 않음</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • 주로 혼자서 게임을 하며, 가족에게 게임에 대해 이야기 하고 즐겁고 재밌던 일들에 공감하고 있음 • 아프기 전에는 형과 매일 싸웠지만 게임을 하면서 참여자에게 잘 해 주고 있다고 생각함 • 또래 친구들보다는 형제나 남매간에 게임을 하며 이야기를 나눔 • 아빠 차 소리가 들리면 게임을 끄고 방으로 돌아왔지만 아버지는 게임을 한 것을 알면서도 모른 척 해주고 있음 • 아빠는 게임을 하지 말라고 하고, 오빠는 게임을 적당히 하라고 이야기 함 • 오빠가 하는 게임은 재미는 있는데 어려워서 하기 힘들다고 함 	<p>주로 가족 내에서 대화가 이루어지고, 특히 형제나 남매간에 게임을 통한 상호작용이 나타남</p>	<p>또래상호 작용보다는 가족을 통해 공감대 형성이 나타남</p>	<p>긍정적 가족관계</p> <p>/</p> <p>또래활동 감소</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 잠깐 잠깐 말하고 게임에 집중하여 게임을 진행함 • 2명 이상이 함께 온라인에서 게임을 할 수 있지만 대화보다는 게임에 집중하고 간단한 대화만 오고감 	<p>게임에 몰입하여 게임이 끝나고 난 후 가족을 중심으로 대화가 이루어짐</p>		

지지 않고 있었다. 또래 친구들도 게임을 많이 하고 있었지만 관심게임이 많이 다르고, 지역사회 장애학생의 경우 주로 단순한 게임을 위주로 하기 때문에 게임에 대한 상호작용도 나타나지 않았다.

게임에 대한 대화는 주로 가족과 이루어졌다. 인상적이었거나 정말 재미있었던 게임의 경우 가족 구성원에게 게임을 다 끝낸 후에 자신의 느낌을 이야기하거나 즐거웠던 경험을 이야기 하는 경우가 많았다. 또한 가족 구성원 중에는 또래가 아닌 형제나 남매간에 게임을 같이 하면서 공감대를 형성해 나가고 있었다. 특히, 연구 참여자의 형제나 자매는 가족 구성원 중에 장애인이 있다는 사실을 인정하고 챙겨주지 못한 미안한 마음에 게임을 함께 하는 모습을 보였다. 아프기 전에는 싸움이 자주 있었지만 장애를 갖게 된 후 게임을 함께 하게 되면서 연구 참여자들이 자신에게 형제나 남매가 잘 해주고 있다는 생각을 표현하였다. 또한 부모나 조부모는 주로 게임에 대해 반대하는 입장을

표명하고 있지만 행동으로 나타난 반대는 보이지 않고 있는 반면, 형제나 남매는 게임을 함께 하면서 약간의 상호작용을 하고 있었다. 하지만 연구 참여자들이 하는 게임과 다르게 형제나 남매는 어려운 게임을 수행하는 경우가 많이 있었다.

게임을 수행하면서 이루어지는 온라인상의 대화도 간단한 형식의 상호작용만 이루어질 뿐 친분관계를 형성하거나 서로 알아가기 위한 대화는 보이지 않았다. 또한 기회가 닿아 자주 게임을 하게 되는 관계를 형성하게 되더라도 대화보다는 게임을 위한 간단한 대화에 지나지 않았다. 게임에 대한 경험의 공감과 표현은 주로 가족과 많이 이루어지고 있었다.

4. 시간 사용에 대한 올바른 사고와 대안 필요 (표 4)

연구 참여자들은 게임을 하는 동안 완전한 몰입으로

표 4. 시간 사용에 대한 올바른 사고와 게임을 위한 대안에 대한 의미단위 요약

의미단위	의미단위 요약	구성요소	긍정/부정 요소
<ul style="list-style-type: none"> • 게임을 하면서 밥을 먹을 때가 있고, 가끔씩 식사시간을 잊어버리기도 함 • 게임을 할 때는 재미로 인해 시간 사용을 통제할 수 없음 • 게임을 하다보면 만나질 이상 할 때가 많음 • 가족이나 주변 사람들의 통제보다는 게임을 하도록 그냥 자신을 놔뒀으면 좋겠다고 생각함 • 게임에 집중을 하면서 정해진 시간만 게임을 하려고 노력하고 있지만 잘 되지 않음 	절제와 시간사용에 대한 올바른 사고의 필요	게임에 대한 올바른 사고와 대안적 요소의 필요	올바른 사고 / 후회
<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 게임 중독이라는 생각을 해 보았으며 자신의 처지가 게임을 할 수 밖에 없다고 생각함 • 일단 게임을 하고보자는 생각을 하고 있으며, 나쁜 영향을 줄 수 있다는 사실을 알면서도 게임을 하게 됨 • 오랜 시간 게임을 하고 난 후 후회를 한 적이 많음 • 다시 몸 상태가 좋아진다면 밖에 나가서 직접 축구나 다른 체육활동을 하고 싶다고 함 • 게임보다는 친구들도 만나고 밖에서 노는 것이 더 좋을 것 같다고 함 • 게임을 오래하거나 시간이 많이 흐르면 게임의 유행이 바뀌게 되고 그때마다 다른 게임을 즐기게 됨 	게임을 대체할 수 있는 대안적 요소의 필요		

식사시간을 잊어버리기도 하였다. 특히, 게임을 할 때에는 몰입으로 인해 시간에 대한 통제가 이루어지지 않았다. 그래서 게임을 하다보면 만나질 이상 지나 있을 때가 많았다. 가족의 통제에 대해 이해를 하면서도 게임을 하도록 자신을 그냥 놔뒀으면 좋겠다고 생각하고 있었다. 게임에 몰입을 하다보면 시간 사용에 대한 통제가 잘 안될 때도 있었지만, 정해진 시간만 게임을 하려고 노력하고 있었다.

연구 참여자는 게임에 대한 중독을 생각해 본 적이 있었으며, 자신의 처지가 게임을 할 수 밖에 없다는 생각을 하고 있었다. 게임이 자신에게 악영향을 줄 수 있다는 것을 알고 있지만, 연구 참여자는 우선 게임을 하고 보자는 생각을 하고 있었다. 하지만 게임을 하고 난 후 신체적인 고통을 느끼며 후회를 하는 경우가 많았다고 진술했다. 만약 몸 상태가 다시 좋아진다면 오히려 밖에 나가서 축구나 다른 게임세계에서 이루어진 활동을 직접 하고 싶다고 하였다. 또한 게임을 하는 것보다 친구들도 만나고 밖에서 노는 것이 더 좋을 것이라고 하였다.

5. 구성요소간의 역동적인 관계구조(그림 2)

게임의 의미와 또래상호작용을 이루는 구성요소의 도출을 통해 구성요소간의 관계로 이루어진 역동적 관계를 종적인 시간적 맥락과 횡적인 긍정과 부정 요소로 도식화하여 제시하였다.

연구 참여자들은 신체적인 제한과 심리적인 소외감으로 여가시간을 주로 집에서 보내고 있었다. 집안에서 보내는 대부분 시간동안의 여가활동은 컴퓨터 이용과 TV 시청이었다. 여가활동에 대한 긍정적인 요소로는 흥미와 접근성이었으며, 부정적인 요소로는 신체적 제한과 소외감이었다. 이러한 접근성의 제한으로 편중된 여가활동을 수행하고 있었으며, 그 중 컴퓨터를 이용한 게임은 주요 여가활동이 되었다. 시간적으로는 컴퓨터와 TV 시청이 주된 여가활동으로의 접근성을 보였고, 공간적으로는 주로 집안에서의 생활이 참여자들에게 공통적으로 나타났다.

연구 참여자는 게임을 통해 몰입하여 재미를 느끼게 되었지만, 오랜 시간 게임을 하게 되면서 신체적인 고통을 느끼게 되었다. 하지만 게임세계에 몰입으로 삶에 대한 즐거움과 성취욕을 느꼈다. 주로 게임의 몰입

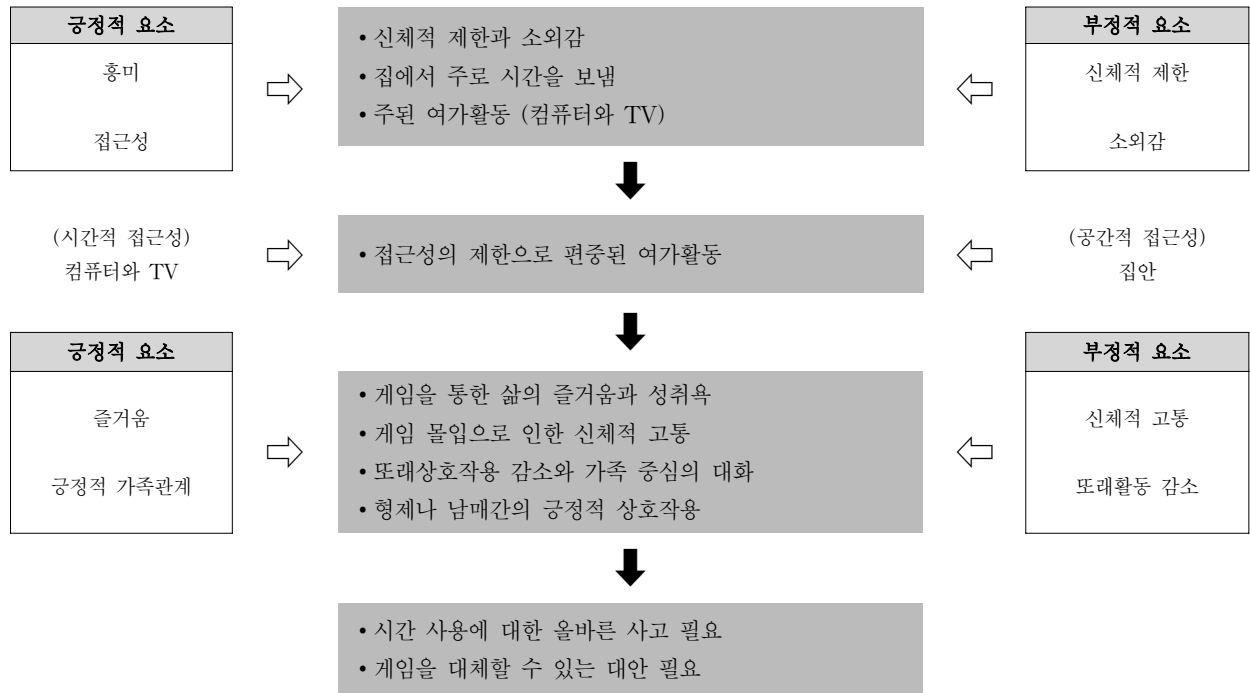


그림 2. 맥락적 요소를 고려한 게임의 의미와 또래상호작용

으로 즐거움을 느끼고 있지만 게임을 수행하는 사람들과의 대화보다는 게임 자체에 대한 집중이 이루어졌고, 게임 중에 또래상호작용은 나타나지 않았다. 또한 게임을 끝마치고 난 후에 게임세계에서 느꼈던 즐거움을 주로 가족 구성원과의 대화 속에서 이야기하였다. 또래상호작용은 게임 중에 친분 관계를 형성해 나가는 모습으로 나타나지 않았으며, 단순한 게임 상에 필요한 대화만을 위주로 하였다. 또한 가족 구성원 중에 형제나 남매의 경우에는 연구 참여자와 함께 게임을 하면서 긍정적인 상호관계를 보였다. 이는 연구 참여자가 과거에 건강했을 때와는 다르게 자신에게 신경을 써 주는 모습에 고맙다는 표현을 나타내기도 하였다.

본 연구에 참여한 연구 참여자들은 재미와 즐거움이 주로 게임을 하게 되는 주요 이유라고 하였다. 반면 게임 중독과 신체적 고통 등과 같은 게임 수행에 대한 악영향을 말하기도 하였다. 게임을 수행하면서 가장 중요한 것은 자신에 대한 절제와 시간 사용에 대한 올바른 사고가 필요하다고 말하였다. 그러면서도 연구 참여자는 재미와 즐거움을 얻기 위해 악영향에 대한 걱정을 게임을 한 후에 생각하고자 하였다. 연구 참여자들이 다시 이전의 상태로 회복하거나 밖에 나가서 스포츠 활동을 할 수 있는 몸 상태가 된다면 오히려

친구들과 어울리는 활동을 할 것이라고 희망하였다. 이는 게임이 지금 현재 자신이 누릴 수 있는 여가활동으로 삶의 즐거움을 줄 수 있는 유일한 수단이 되지만, 다른 대안적인 요소가 나타난다면 그러한 활동을 하고 싶다는 내용의 표현으로 이해할 수 있다.

V. 고 찰

본 연구는 지역사회 장애학생의 게임세계에 대한 경험을 통해 또래상호작용을 탐구하여 그들이 겪는 여가활동의 경험에 대한 보다 풍부한 이해를 하고자 하였다. 이를 통하여 지역사회 장애학생의 게임에 대한 관심과 또래상호작용의 양상을 이해하고 지나친 이용과 같은 문제점들에 대해 같이 이야기 나누고 해결방안을 모색해보고자 하였다. 아동과 청소년은 놀이와 여가의 참여를 통해서 어른이 되어 가며, 문화에 맞는 역할 수행과 사회의 한 구성원으로 살아가는 방법을 배운다(Bergen, 1988). 놀이와 여가는 기분 전환이나 한가한 시간을 보내기 위해서만이 아니라 인간이 할 수 있는 신성한 의무이며 인간에게는 목적 있는 활동이며 정신적이고 정서적인 경험의 산물이다(Alessandrini, 1949).

청소년의 여가활동은 타인과의 관계를 통해 협동성과 지도력을 함양시켜주는 것은 물론, 삶의 의미를 발견하고 자아를 형성하는데 중요한 기능을 담당하여 다양한 상호작용 안에서 사회 속에서 존재하는 유기체로 인식하게 하여 능동적 인간으로 전환을 꾀하게 한다(김현동, 2009; Greenfield, 1999).

인터넷의 대중화로 온라인 게임이 등장하였고 게임 속의 공간, 즉 가상공간의 형태로 사회적 공간을 확장하고 있다(Charlton & Danforth, 2005). 게임 공간에서 정체성을 만들어냄으로 가상의 세계를 만들 수 있고, 청소년 생활의 교류와 공감을 위한 한 형태로 많은 청소년들이 온라인 게임을 통해서 사이버 상의 또래관계를 맺고 있다(이춘호, 2008). 장애아동의 자아특성은 대응력이 약하고 자기를 수용하지 못하고, 우울한 편이며 소극적이고 자신이 없다. 또한 전망과 기대감이 낮은 편이기 때문에, 게임을 통해 긍정적인 변화를 만들어 낼 수 있다. 2000년 이후에 많은 장르의 게임이 온라인화 된 후, 가장 큰 특징은 게임을 수행하는 사람 간의 교류와 협력이 나타나게 되었다. 이러한 커뮤니티가 오프모임까지 이어지면서 다른 공동체문화를 나타내고 있다. 온라인 게임에서 채팅은 현재 단순히 키보드를 통해 이루어지고 있고, 채팅이 느리거나 이모티콘, 축약어 등의 채팅 용어에 익숙하지 않으면 온라인 커뮤니티 활동에서 많은 어려움을 겪는 것이 현실이다. 이러한 장애 아동들이 오프라인 생활에서 이러한 의사소통에 대한 제약 때문에 많은 어려움이 있어 최근에는 채팅을 용이하게 하기 위한 다양한 게임 개발이 이루어지고 있다. 최근에는 다양한 입력장치의 등장과 영상 기술의 발달로 이용 가능한 게임에 충분한 적용이 가능하다.

게임에 대한 사회의 부정적 이미지 제고의 기여로 게임의 긍정적 효과에 대한 사회 각 계의 관심이 증가하고 있다. 또한 교육, 의료 등과 결합된 신규 게임시장 형성이 확대되고 있다(이춘호, 2008). 게임은 의무적인 활동이 아니며, 자유롭게 참가하는 활동이다. Gasserm과 Waldman(1979)은 게임에서 흥미의 중요성을 강조한다. 아동은 이와 같은 놀이적 활동을 통해 사회적 역할을 시험하고, 주변 사물이나 사람들을 받아들이는 수단으로 활용한다(성영혜, 1998). 게임은 혼자서 즐길 수 있는 활동이 아니며, 두 명 이상의 사람들이 상호작용하는 것이기 때문에 사회적 기술을 필요

로 하게 된다. 특히 게임은 상호개입이 활발히 이루어지는 과정 속에서 아동은 사회구성원과 함께 어울릴 수 있는 협동심을 배우고, 상호 기대되는 역할을 수행함으로써 자기중심적인 언행에서 탈피하여 자기 통제력을 기를 수 있으며 바람직한 사회성을 학습할 수도 있다(이복희, 2001; Egli & Meyers, 1984).

기능성 게임의 특성은 목적과 재미를 동시에 추구하여야 하기 때문에 일상에서 만나게 되는 여러 가지의 상황의 게임으로 문제해결력을 키울 수 있다. 또한 비장애인들과의 접촉의 기회를 확장하여 이질감과 갈등 구조를 극복하고 자연스럽게 장애에 대한 인식을 개선해 나갈 수 있다(윤만수, 최창식과 강진홍, 2003). 본 연구에서는 게임에 대한 목적과 재미를 추구하는 참여자들에게서 자신의 게임세계에서 승부욕을 가지고 점차적으로 몰입하는 모습을 볼 수 있었다. 하지만 온라인상에서 나타나는 접촉의 기회가 또래상호작용의 증가를 나타내지는 않았다. 이는 장애학생들의 경우 대부분 어려운 게임보다는 쉽고 단순한 게임을 위주로 하였다. 그리고 또래들은 보통 다른 게임을 하였고, 그들이 갖는 관심 영역이 달랐기 때문으로 생각된다. 또한 또래와의 상호작용이 증가되는 모습을 보이지 않는 대신에 오히려 가족 구성원과의 대화를 통해 게임에 대한 자신의 즐거움을 나누는 모습을 확인하였다. 특히 형제나 남매의 경우 게임을 함께 하면서 연구 참여자와의 긍정적 상호작용이 나타났다.

장애학생들이 현재 서비스 되고 있는 게임을 즐기기에 많은 제약이 있다. 게임을 즐기기 위해서는 시각적인 요소와 명령입력장치에 대한 개선이 필요하다(이춘호, 2008). 본 연구에서도 게임 중에 채팅은 연구 참여자들의 신체적 제한으로 또래상호작용에 대한 방해요소가 되었다. 그리고 복잡한 게임에서 나타나는 어려운 시각적인 배치는 게임에 대한 접근성을 낮추는 원인이 되었다. 따라서 일반학생이 아닌 장애인을 대상으로 적용한 게임이 이들의 자아존중감과 성취감에 어떠한 영향을 미치는지에 관한 후속연구도 필요하다(박경목과 김동훈, 2008).

게임 중독의 기질을 가지고 있는 사람의 경우 새로운 경험에 대한 추구가 더 많은 것으로 나타났다(조남재, 백승익과 류경문, 2001). 이는 장기적으로는 부정적인 결과가 초래하더라도 즉각적인 보상을 선호하는 방식의 의사결정을 하는 것으로 보인다(김신희와 안창일,

2005). 본 연구에서도 지역사회 장애학생이 게임에 대한 몰입으로 중독적 성향을 보인 경우도 있었다. ‘식사 시간을 거르더라도 게임을 하고 싶다’는 언급과 ‘시간이 가는 줄 모르고 반나절 이상 게임에 몰입 하였다’는 언급이 있었다. 이는 게임 중독에 대한 신호점이 될 수 있고, 향후 의사결정 방식의 변화로도 이어질 수 있다(Shotton, 1991). 따라서 게임 중독 성향의 문제를 보이는 장애학생들에게도 새로운 경험추구에 대한 성향을 장점으로 사용되도록 도와주면서도 충동적인 성향을 자제할 수 있도록 적극적인 작업치료사의 중재가 필요하다. 또한 생활환경 속에서 효율적인 의사결정을 내릴 수 있도록 시간 사용에 대한 교육이 필요하다.

본 연구는 연구 참여자의 게임에 대한 내면세계를 경험하기 위해 질적 연구를 사용하였다. 하지만 연구 참여자의 수가 적고, 연구의 일반화에 대한 한계점을 보일 수밖에 없다. 이러한 한계점을 극복하기 위해 3회 이상의 인터뷰를 실시하였고, 많은 라포형성을 위한 시간과 대화를 나누며 연구 참여자의 이야기 듣기를 반복하였다. 또한 연구 참여자의 생활세계에 대해 관심을 표하고 지속적인 대화로 연구에 대한 신뢰성을 높이고자 노력하였다.

VI. 결 론

본 연구는 지역사회 장애학생의 게임세계에 대한 경험을 통해 또래상호작용을 탐구하여 그들이 겪는 여가활동의 경험에 대한 보다 풍부한 이해를 하고자 하였다. 지역사회 장애학생은 신체적이고 심리적인 제한점으로 인해 게임을 접하게 되었고, 몰입을 통한 재미로 즐거움을 느끼고 있었다. 오랜 시간의 게임은 신체적인 고통을 따르게 하였지만 재미를 위해 다소 충동적으로 게임을 수행하는 모습을 확인할 수 있었다. 자신의 게임세계를 통해 삶의 즐거움과 성취욕을 느끼고 있었다. 하지만 게임을 하면서 나타나는 또래상호작용은 보이지 않았다. 오히려 게임의 즐거움에 대한 공감을 가족 구성원과 함께 나누는 특성을 보였으며, 특히 연구 참여자의 형제나 남매의 경우에 게임을 함께 수행하며 긍정적인 상호작용을 보이고 있었다. 지역사회 장애학생을 위해 게임에 대한 절제와 시간 사용에 대

한 올바른 교육과 사고가 필요하며, 게임에 대한 대안이 필요할 것으로 생각된다.

참 고 문 헌

- 김도연. (2004). **장애인의 여가활동 참여실태와 여가태도에 관한 연구**. 석사학위논문, 목포대학교, 목포.
- 김수연, 박승희. (2000). 장애학생을 위한 여가교육의 개념화와 지역사회중심의 여가 교수. **특수교육학 연구**, 35(3), 169-193.
- 김신희, 안창일. (2005). 인터넷 게임 중독자의 성격 및 의사결정 방식. **한국심리학회지 건강**, 10(4), 415-430.
- 김정효, 이정은. (2008). 한 정신지체 특수학교 고등부 졸업생들의 삶에 관한 어머니들의 보고. **특수교육학 연구**, 42(4), 245-276.
- 김현동. (2009). 고등학생의 주말 여가 활동과 활용방안에 관한 연구. **청소년 문화포럼**, 20, 10-35.
- 류현주. (2003). 장애학생의 지역 사회 여가 교육에 대한 이론적 탐색. **중복·지체부자유아교육**, 41, 87-102.
- 박경목, 김동훈. (2008). 게임을 통한 장애체험이 장애 학생에 대한 일반학생의 인식 및 태도에 미치는 영향. **초등교육학 연구**, 15(1), 1-18.
- 성영혜. (1998). 아동의 문제행동과 모성을 중심으로 한 치료적 놀이. **아시아여성연구**, 37, 101-125.
- 신경림. (1998). **인터뷰**. 서울: 하나의학사.
- 신경림, 장연집, 박인숙, 김미영, 정승은. (역) (2004). **현상학과 심리학 연구**. 서울: 현문사.
- 오유정, 강혜정, 이장주, 박춘희, 김진석. (2008). 장애학생의 여가활동으로써 게임 이용 실태 및 요구 조사. **국립특수교육원**, 11-163.
- 유은희. (2007). **인터넷 중독 유형에 따른 청소년의 온-오프라인 친구관계**. 석사학위논문, 숙명여자대학교, 서울.
- 윤만수, 최창식, 강진홍. (2003). PC게임 몰입 청소년의 스포츠 참가와 사회적지지 및 사회성의 관계. **한국스포츠사회학회지**, 16(2), 327-343.
- 이복희. (2001). 신체활동중심의 치료 레크리에이션 활동이 정신지체아동의 적응행동 및 정서적 행동에

- 미치는 효과. **한국특수체육학회지**, 9(2), 73-87.
- 이종원, 유승호. (2003). 청소년들의 온라인게임 이용실태 연구. **한국청소년개발원 연구보고서**, 1, 1-232.
- 이춘호. (2008). 형식장애청소년과 비장애청소년의 또래 관계 확대: 기능성게임의 활용. **한국컴퓨터게임학회논문지**, 13(1), 43-52.
- 정유정, 이숙. (2001). 남자청소년의 컴퓨터 게임이용과 게임 중독성 및 공격성. **대한가정학회지**, 39(8), 67-80.
- 조남재, 백승익, 류경문. (2001). 온라인게임 충성도에 미치는 영향요인에 관한 연구. **한국경영과학회지**, 26(2), 85-97.
- 조인수, 류현주. (2004). 여가활동 중심의 전환교육이 정신지체학생의 사회적 기술에 미치는 효과. **특수교육학연구**, 39(1), 257-286.
- 조흥식, 정선옥, 김진숙, 권지성. (역) (2009). **질적연구 방법론: 다섯가지 전통**. 서울: 학지사.
- 한국정보문화진흥원. (2008. 3. 18). **2007 장애인 정보격차 실태조사**. 2008년 4월 16일 출력. http://www.nia.or.kr/bbs/board_view.asp?BoardID=201111281321074458&id=273&Order=010200&search_target=&keyword=&Flag=010000
- Alessandrini, N. A. (1949). Play-A child's world. *American Journal of Occupational Therapy*, 3, 9-12.
- Bergen, D. (1988). *Play as a medium for learning and development*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2005). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531-1548.
- Egli, E. A., & Meyers, L. S. (1984). The role of video game playing in adolescent life: Is there reason to be concerned? *Bulletin of the Psychonomic Society*, 22(4), 309-312.
- Gasserm, M., & Waldman, E. (1979). "Using Songs and Games in The ELS Classroom". *Teaching English as a Second or Foreign Language*. Mass: Newbury.
- Giorgi, A. (2000). Concerning the application of phenomenology to caring research. *Scandinavian Journal of Caring Sciences*, 14(1), 11-15.
- Greenfield, D. N. (1999). Psychological Characteristics of compulsive Internet Use: A preliminary analysis. *Cyberpsychology and Behavior*, 2(5), 403-412.
- Shotton, M. A. (1991). The cost and benefits of 'computer addiction'. *Behaviour & Information Technology*, 10, 219-230.

Abstract

The Study on the Game World Experience and Peer Interaction of Students with Disabilities in the Community : With Giorgi's Phenomenological Research Method

Yoo, Doo-Han*, M.P.H., O.T., Jeon, Byoung-Jin**, Ph.D., O.T.,
Hong, Deok-Gi***, B.H.Sc., O.T.

*Dept. Of Occupational Therapy, Chonbuk National University Hospital

**Dept. Of Occupational Therapy, Kangwon University

***Dept. of Occupational Therapy, Wonkwang University Jeonju Oriental medical Hospital

Objective : The purpose of this study was to understand the game world experience and peer interaction of students with disabilities in the community.

Method : In this study, Giorgi's phenomenological method was used to understand the game world experience and peer interaction of two students with disabilities in the community. The data collection about the situation and the context of the subjects was conducted over three times of interviews, until no new data. Meaning units through the four steps for Giorgi's scientific phenomenology were analyzed in the context of the overall data.

Result : Two students with disabilities in the community had to spend time at home with physical limitation and alienation, and their leisure activities was mainly using the computer and television. Restrictions of leisure activities was the cause of difficulties of social accessibility, and they need the correct thinking and self-control in the use of the time. Due to the game for fun, they have no interact with peers. On the other hand, most of conversation about the game were with families.

Conclusion : Students with disabilities had a physical and psychological difficulties were feeling pleasure through the game. They need the correct thinking and self-control in the use of the time, and need an alternative solution for a reckless game use.

Key Words : Game, Peer interaction, Phenomenology, Students with disabilities