

온라인 게임중독의 실태조사와 이에 따른 영향 분석

-청소년을 중심으로-

-목 차-

I. 서 론	
1. 연구의 배경 -----	1
II. 이론적 배경	
1. 인터넷 중독 -----	1
2. 온라인 게임중독 -----	2
3. 온라인 게임중독의 원인 -----	3
III. 온라인 게임이용 실태	
1. 온라인 게임 이용 여부 -----	5
2. 평소 온라인 게임을 하는 빈도 -----	5
3. 온라인 게임에 1회 접속시 평균 게임 시간 -----	6
4. 온라인 게임 현실화 욕구 및 게임 세계 소속감 -----	6
5. 돈을 내고 회원으로 가입한 경험 여부 -----	7
6. 오프라인으로 아이템 현금거래를 해 본 경험 여부 및 횟수 -----	7
IV. 게임의 영향	
1. 게임의 부정적 영향 -----	8
2. 게임의 긍정적 영향 -----	9
V. 게임중독의 문제점	
1. 가정 내에서의 문제점 -----	9
2. 학교에서 문제점 -----	10
3. 직장에서의 문제점 -----	11
VI. 온라인 게임중독의 해결방안	
1. 정부 차원에서의 대처방안 -----	12
2. 개인적 대처 방안 -----	13
3. 인터넷 사용시간을 줄이기 위한 현실적이고 구체적인 계획을 -----	14
4. 자기개발을 위한 노력과 취미생활 향유 -----	14
5. 부모들의 적절한 관심과 애정 -----	14
VII. 결 론 -----	16
[참고문헌] -----	17

I. 서론

1. 연구의 배경

인터넷의 발달로 온라인 게임은 과거의 전자오락과는 다른 양상으로 청소년 문화에 큰 영향을 미치고 있다. 또한 국내 PC방의 등장은 청소년들에게 컴퓨터 게임문화를 급진적으로 확장, 형성시키는 하나의 큰 계기가 되었다고 말할 수 있다. 게임은 컴퓨터를 친근하게 만들고 재미있게 하며 스트레스를 해소시켜준다는 유익한 면이 있다. 그러나 지나친 컴퓨터 몰입은 ‘중독’이라는 심각한 부작용을 유발하게 된다. 청소년들이 보이는 대표적인 인터넷 중독은 게임중독·음란물 중독이다. 이 중에서 온라인 게임중독은 과거 전자오락이라는 청소년의 놀이가 다양하고 발전된 형태의 컴퓨터 게임이라는 보편적인 청소년 놀이에 따르는 부작용이라는 측면에서 그 위험성의 범위가 넓다고 할 수 있다. 실제로 인터넷 게임은 과거 전자오락보다 중독성이 강하여 청소년들을 비롯하여 대학생, 젊은 성인들에게 까지 빠져들고 있는 것이 현실이다.

게임에 빠진 청소년들은 정상적인 일상생활을 하지 못하고 매일 몇 시간 동안 게임을 하고 심한 경우에는 밤새워 게임을 하기도 한다. 따라서 수면부족으로 낮에 졸거나 수업시간에 집중하지 못하기도 한다. 자연히 학업에 예전과 같이 충실할 수 없어 성적이 떨어지고 전보다 많이 피곤해하고 이전에 재미있어 하던 모든 취미활동에서 흥미를 잃고 게임에만 몰두하게 된다. 게임사용을 제한하는 것으로 인해 반항하고 화를 잘 내는 등 자기조절능력도 잃게 되어 부모와의 갈등상황도 빈번해지게 된다. 그리고 온라인 게임에 중독된 청소년들은 게임의 가상현실과 실제 현실을 혼동하게 되는 경우가 많아진다. 일상생활에서의 언어사용에 게임의 용어사용이 빈번해지고 대화내용이 대부분 게임에 관한 것이 되며, 게임의 환영이나 환상이 자주 떠올라 괴롭힘을 당하기도 한다. 또한 게임 속의 유닛이나 아이템 등을 실제 현금으로 매매하여 돈을 벌고 이를 또 게임비로 사용한다. 이런 현상은 심각한 사회적인 문제에 까지 확산되어 나타나고 있다. 예를 들어 폭력적인 시뮬레이션 게임을 모방하여 총기 난사 등의 무분별한 폭력행동을 하거나 게임 상의 아이템이나 무기를 폭력·해킹·사기를 통해 획득하는 등 실제의 청소년 비행, 범죄로까지 이어지고 있다. 또한 30대 남성이 PC방에서 5일간 온라인게임을 즐기다 사망하기도 하고 젊은 부부가 생후 3개월 된 딸을 방치하고 게임을 하다 굶어 죽게 만든 사건이 발생해 날로 게임중독의 폐해가 심각한 사회 문제로 대두되고 있다.

종합하여 보면 치료를 요하는 알코올 중독, 담배 중독, 마약 중독 등과 마찬가지로 온라인 게임중독 역시 치료를 요하는 병적인 현상이다. 게임이 하나의 문화적 현상으로 등장한 것은 긍정적인 요인이지만 이러한 문화가 사회에 문제를 일으키는 상황까지 번지게 된 것에 대해서는 심도 있는 고찰이 필요하다.

II. 이론적 배경

1. 인터넷 중독

중독이란 중단하면 심한 감정적, 정신적, 심리적 반응을 초래할 정도로 어떤 물질이나 습

관, 행위에의 통제 불가능한 의존을 말한다. 알코올 중독이나 마약 중독과 같은 약물중독이 그 대표적인 예이다. 이러한 질병들은 물질 의존이나 물질 남용과 연관이 있으며, 지각장애, 각성장애, 주의력장애, 사고력장애, 판단력 장애, 정신운동성 행동장애, 대인장애 등을 유발한다. 중독은 기본적으로 의학적인 개념이지만, 약물이나 알코올과 같은 특정물질에의 중독이 아닌 도박, 소비, 텔레비전 시청과 같은 특정행동에 대한 과도한 의존도 충동조절장애의 하나로 넓은 의미의 중독 유형으로 포함되어 있다(권준수, 1999). 이러한 행동적 측면의 중독은 어떤 즐거운 활동에 지나치게 몰두하는 경향을 의미하며 정상적 생활이 제공해주지 못하는 과도한 쾌락의 추구로서 쾌락을 주는 중독의 대상이 없이는 기능할 수 없는 어떤 특별한 경험에의 의존을 의미한다(Winn, 2002).

인터넷 중독 장애라는 용어를 제안한 골드버그(Goldberg, 1996)는 인터넷 중독을 병리적이고 강박적인 인터넷 사용으로 규정하고 진단 기준으로서 기존의 약물중독기준에서 원용한 내성, 금단, 집착 및 의존성, 기분의 변화, 갈등, 그리고 재발 등의 요소를 기준으로 인터넷 중독을 파악하였다. 또한 영(Young, 1999)은 인터넷 중독을 사이버섹스 중독, 사이버관계 중독, 게임 중독, 정보검색 중독 등으로 구분하면서 이를 충동 조절 장애의 하나로 규정하였으며, 인터넷에 과도하게 의존하는 이용자들에게 대한 사례연구를 통해 인터넷 중독이 불면, 초조, 금단 증상 등의 병적인 도박증세와 유사한 부정적 영향을 동반하는 진정한 의미의 중독이라고 주장하였다. 데이비스(Davis, 2001)는 병리적 인터넷 사용을 인지행동모델을 통해 설명하면서, 사회적으로 고립되거나 지지가 부족한 개인이 자기와 세상에 대한 부정적 생각, 자기의심, 부정적인 자기평가와 관련된 인지적 왜곡이 있으며 인터넷 중독에 빠지기 쉽다고 하였다.¹⁾

하지만 인터넷 중독이라는 개념은 이제 더 이상 유지되기 어려운 개념이라고 생각한다. 인터넷은 이제 모든 것이 되어 버렸다. 이러한 상황에서 사람들이 인터넷을 통해 게임, 도박이나 쇼핑 혹은 음란물에 중독되었을 경우, 우리는 과연 이것을 인터넷 중독인지 게임, 도박 또는 쇼핑 중독인지에 대한 명확한 정의를 내릴 수가 없을 것이다.

2. 온라인 게임중독²⁾

온라인 게임중독의 개념은 다음과 같이 정의 할 수 있다.

1) 집착·의존성

게임중독에 있어 일반적인 행위중독의 행동특성과 마찬가지로 온라인 게임에 대해서도 집착과 의존성을 보여 개인의 삶에 있어서 온라인 게임행위가 상당히 중요한 위치를 차지한다. 게임중독이란 이러한 온라인 게임 행위를 계속하기 위해 노력하며, 그 행위를 하지 않을 때에는 그 행위에 대해 생각하는 등 온라인 게임에 대한 집착과 의존성을 보이는 행동특성을 의미한다. 이러한 행동특성에 대해 이형초(2001)는 심리적 몰입 및 집착, 김유정(2002)은 강박적 집착 등으로 명명하였다.

2) 내성

1) 김주환, 이윤미, 김민규, 김은주 「온라인 게임 중독의 유형과 원인에 관한 연구」
2) 한국정보화진흥원 「유아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발 연구」

내성이란 같은 정도의 만족감을 얻기 위해서 온라인 게임에 더 많은 시간을 사용하거나 더욱더 자극적이거나 공격적인 게임을 통해서만 만족감을 느끼는 특성을 의미한다. 내성은 중독의 고유한 특성으로 모든 중독 진단 척도를 구성하는 요인이며, 김유정(2002)은 내성과 통찰력상실로 다루고 있다.

3) 금단

금단이란 온라인 게임행위를 중단하거나 게임 행위에 대해 제지하거나 일정시간 사용하지 못하게 되면 불안, 초조, 우울, 짜증, 불면 등의 증상을 유발하게 되는 특성을 의미한다.

4) 기타

이 외에 온라인 게임중독을 의미하는 특징으로는 일상생활장애가 있는데 이는 학업문제, 대인관계문제, 부적응행동, 부정적 정서경험 등과 같이 신체적, 정서적 사회적 기능 손상으로 인해 일상생활 장애를 유발하는 특징을 포함한다. 이형초(2001)에서는 학업태도 저하, 부적응 행동, 부정적 정서경험, 대인관계 문제의 하위요인에서, 김유정(2002)의 척도에서도 신체적 문제, 대인관계 문제, 학업 문제의 하위요인에서 일상생활 장애에 관한 문항을 포함하고 있다.

이렇듯 온라인 게임중독과 관련한 연구가 다수 이루어지고 있음에도 게임의 특징적인 중독증상에 대한 명확한 개념적 정의를 찾아보기 힘든 실정이다. 김유정(2002)의 연구에서는 온라인 게임중독이 인터넷 중독과 중복되는 특성을 가지고 있으나 ‘현실과 게임공간을 구분하지 못할 때가 있다’라는 문항이 게임중독 만이 가지고 있는 고유의 특성을 잘 드러낸다고 하였다. 이러한 요인은 이순목 등(2005)의 연구에서도 고려된 바 있으며, 문성원과 김성식(2004)의 연구에서도 게임중독의 중요한 요인으로 포함되었다. 이들의 연구에서는 ‘가상의 정체성 추구’, ‘가상 대인관계 추구’ 혹은 ‘현실 검증력 문제’로 구분하여 명명하고 있으나 더 큰 의미에서는 ‘가상세계 지향’으로 묶일 수 있다. 따라서 게임중독을 측정하는 구성요소로 집착, 의존성, 금단, 강박적인 사용, 내성과 통제력 상실, 부정적 인식과 같은 인터넷 중독과 중복된 특성 외에 게임의 가상적인 세계를 지향하고 현실세계와의 구분이 모호해지는 게임 지향적 생활을 온라인 게임중독 고유의 구성요인으로 고려할 수 있다.

3. 온라인 게임중독의 원인

온라인 게임중독의 원인에 대해 여러 각도에서 설명하고자 하는 노력이 이루어지고 있다. 여기에서는 Young과 한국청소년상담원이 제시한 것을 바탕으로 그 원인을 살펴보도록 하자.

온라인 게임중독 원인에 대해 Young은 3가지 원인으로 ACE 모델을 제시한 후에 다시 네 번째로 익명성을 추가하였다.³⁾

첫째, 온라인 게임중독의 원인은 접근가능성(Accessibility)이다. 즉 다양한 게임을 하기 위해 모든 게임기를 구입할 필요 없이 컴퓨터 하나만 있으면 된다.

둘째, 통제감(Control)이다. 이것은 자신과 경쟁하는 사람이 어떤 사람인지 미리 상대방의 전적을 조회해서 원하는 상대를 골라 게임할 수 있다.

3) 이기봉 「청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램 활성화 방안」

셋째, 흥미감(Excitement)이다. 온라인 게임은 컴퓨터간의 네트워크를 통해서 게임이 이루어지기 때문에 결국 사람과 사람이 게임을 하게 된다. 게이머는 게임을 할 때마다 매번 새롭고, 그 게임 자체에는 일정한 규칙이 존재하지 않게 되며, 점차 어려워지는 단계 속에서 사람들은 아쉬움과 정복 욕구를 함께 자극 받게 되며, 이것들은 게임의 강력한 흥미요인이 된다.

넷째, 익명성은 ACE 모델이후에 Young에 의해 다시 제시된 요인이다. 이것은 현실사회에서는 사회적인 자신의 위치 때문에 하지 못하는 여러 가지 일들을 인터넷이라는 가상공간에서 드러낼 수 있음을 말한다. 현실세계에서 내성적인 성격을 가진 사람들도 가상공간에서의 게임을 통해 상대방에게 욕을 하거나 폭력을 행사하고, 게임이 끝나기 전에 일방적으로 게임방을 나오는 무례한 행동들을 한다.

다음으로 온라인 게임중독의 원인에 대해 한국청소년상담원은 게임 자체의 특성, 게이머의 심리적인 부분과 사회적 분위기로 나누어 설명하고 있다.⁴⁾

첫째, 게임이 점차 어려워지는 것이다. 어려운 단계에서 아쉽게 게임이 끝나버리면, 그 게임을 정복하고자 끝까지 도전하게 된다.

둘째, 파괴본능을 만족시킨다. 게임의 상대를 자신을 괴롭히는 사람으로 생각한다면 상대방을 강하게 제압할수록 만족감도 커지기 때문이다.

셋째, 가상공간의 파워맨이 된다. 가상공간을 통해 캐릭터에게 부여된 힘을 소유함으로써 자신이 파워맨이 될 수 있다는 착각에 빠지게 된다.

넷째, 일정한 규칙이 없다. 인터넷 게임은 네트워크를 이용해서 게임이 이루어지는 것으로 결국 사람과 사람의 게임이 되기 때문에 게임을 할 때마다 매번 새로운 게임을 접하게 되는 것이다.

다섯째, 현실도피의 낙원이다. 학교와 학원을 오가며 공부만 해야 하는 청소년에게 현실을 잊게 해 주는 흥미 요인이 게임에는 많이 있다.

여섯째, 가상공간에 또 다른 자신을 표현한다. 청소년들은 게임 속에서 또 다른 자신인 캐릭터에 강한 집착을 가지고 무의식적으로 빠져들며, 캐릭터의 능력을 키우기 위해 상대방과 연합하거나 배신을 하면서 사이버상의 지위를 높여간다.

일곱째, 프로게이머가 신종 직업으로 등장하고, 이들이 언론의 조명을 받는 사회적 분위기를 들 수 있다.

이상을 정리하면 온라인 게임중독은 우리나라 청소년들에게 나타나는 가장 심각한 인터넷 중독의 한 유형으로 인터넷 게임 자체는 중립적인 것이지만 그 게임을 사용하는 사람이 어떻게 사용하느냐에 따라 긍정적 혹은 부정적 영향을 끼칠 수 있다. 온라인 게임에 중독되는 원인은 접근이 쉽고, 상대방을 선택할 수 있는 등 통제가능하고, 게임이 늘 새롭고 재미가 있으며, 자신을 밝히지 않은 상태에서 진행할 수 있으며, 또 가상공간에서 강력한 힘을 가진 다른 사람으로 표현되거나 현실에서 충족되지 못한 여러 가지 문제들을 사이버 상의 또 다른 나(캐릭터)를 통해 표출하는 과정에서 대리만족을 가질 수 있기 때문이다. 즉 온라인 게임중독 원인은 어느 한 가지만 있는 것이 아니라 여러 부분이 상호 작용하여 중독된다고 보아야 한다.

4) 한국청소년상담원

전체 19페이지 중 5페이지까지의 내용입니다.
전체 내용은 아래 '다운로드'를 통해 확인하실 수 있습니다.

다운로드

온라인 게임중독의 실태조사와 이에 따른 영향 분석

저작시기 : 2010-05

등록시기 : 2010-05-05

자료형태 : hwp, pdf

분 류 : 사회과학

출 처 : <https://www.happycampus.com/report-doc/10909400/>

--- 주의 사항 ---

위 정보 및 게시물 내용의 불법적 이용, 무단 전재 및 재배포는 금지되어 있으며
이를 어길 시에는 저작권침해, 명예훼손 등의 법적 책임이 발생할 수 있습니다.