

석사학위논문

인터넷게임 중독이  
고교생의 학교적응에 미치는 영향

지도교수 고명규



제주대학교 교육대학원

상담심리전공

육원희

2003년 8월

# 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응에 미치는 영향

지도교수 고 명 규

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2003년 4월 일

제주대학교 교육대학원 상담심리전공



육원회의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

2003년 7월 일

심 사 위 원 장 \_\_\_\_\_ 인

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 인

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 인

<국문초록>

## 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응에 미치는 영향

육 원 회

제주대학교 교육대학원 상담심리 전공

지도교수 고 명 규

본 연구는 고교생의 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보는데 그 목적이 있다.

이러한 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 성별, 계열별에 따른 인터넷게임 중독의 차이는 어떠한가?

둘째, 이용시간·목적에 따른 인터넷게임 중독의 차이는 어떠한가?

셋째, 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응 하위요인(학교교사, 학교생활, 학교수업, 학교친구, 학교환경)에 어떠한 영향을 미치는가?

연구의 대상은 제주시내 소재하고 있는 고등학교 2학년 학생 1,000명의 남·여 학생을 대상으로 인터넷게임 중독과 학교적응에 대해 설문 조사를 실시하였고 회수된 설문지 조사를 실시하였다.

이 연구에 사용된 측정도구 중 첫째, 인터넷 중독검사는 인터넷 중독

---

\* 본 논문은 2003년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

여부를 측정하기 위한 검사로, Young의 온라인 중독센터(The Center for On-Line Addiction)에서 제작한 5점 척도로 된 인터넷 중독 검사(Internet Addiction Test)를 윤재희(1998)가 번안하여 이를 청소년들에게 적합하도록 이선희(2000)가 사용한 검사를 본 연구에서 사용하였다.

둘째, 김용래(1993)는 학교적응 측정을 위하여 개발한 「학교적응척도」에서 하위요인으로 학교교사 적응, 학교생활 적응, 학교수업 적응, 학교친구 적응, 학교환경 적응으로 구성하였다. 본 연구에서는 인터넷 사용 학생들의 학교적응 측정도구로 김용래의 「학교적응척도」를 사용하였다.

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS/WIN 전산프로그램을 이용하여 처리하였고,  $\chi^2$ 검증을 실시하여 성별, 계열별, 인터넷 이용시간·목적 등에 따른 인터넷 중독의 유의한 차이가 있는지를 검증하였고, 인터넷게임 중독에 따른 학교적응의 차이를 알아보기 위해 t검증을 실시하였으며 또한 인터넷게임 중독과 학교적응과 상관관계를 살펴보았다.

이와 같은 과정을 통하여 얻은 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 성별에 따른 인터넷게임 중독집단은 남학생이 높고 계열별에 따르면 실업고가 높다.

둘째, 인터넷게임 중독집단은 비중독 집단에 비해 인터넷 이용시간이 길수록 인터넷게임 중독이 높아지며, 목적에서는 게임의 빈도가 높다

셋째, 인터넷게임 중독 집단은 학교생활 적응이 낮다.

넷째, 인터넷게임 중독 집단은 학교수업 적응이 낮다.

다섯째, 인터넷게임 중독 집단은 학교친구 적응이 낮다.

여섯째, 인터넷게임 중독은 학교적응과 상관관계가 있다.

집단에서 학교생활, 학교친구, 학교수업에 인터넷게임 중독 집단일수록 학교적응이 떨어지고 낮아진다.

결국 인터넷게임 중독과의 관계에서 성별로는 남학생이 인터넷게임 중독이 심하고 인터넷 비중독 집단에 비해 중독 집단의 학교적응이 어렵고 전체적인 학교적응은 낮다.

본 결론을 통해 얻을 수 있는 교육적 시사는 요즘 청소년들이 인터넷의 무절제한 사용으로 학교구성원으로서 살아가는데 필요한 학교적응을 약화시키게 될 가능성이 높는데, 이에 학교적응을 강화시킬 수 있도록 청소년들에게 올바른 인터넷 사용에 대한 교육과 청소년 인터넷게임 중독 예방 및 치료 프로그램을 개발할 필요성이 절실하다는 것이다.



# 목 차

I. 서 론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구문제 및 가설 .....	3
3. 연구의 제한점 .....	4
II. 이론적 배경 .....	5
1. 인터넷게임의 종류와 영향 .....	5
2. 인터넷게임 중독의 원인과 특성 .....	9
3. 학교적응·부적응 행동의 특징 .....	16
4. 인터넷게임 중독과 학교적응과의 관계 .....	22
III. 연구 방법 .....	24
1. 연구 대상 .....	24
2. 측정 도구 .....	25
3. 자료 처리 .....	26
IV. 결과 및 해석 .....	27
V. 요약·결론 및 제언 .....	41
1. 요약 .....	41
2. 결론 .....	43
3. 제언 .....	44
참고문헌 .....	45
Abstract .....	50
부    록 .....	53

## 표 목차

<표Ⅲ-1> 성별, 계열별 연구대상 .....	24
<표Ⅲ-2> 인터넷게임 중독 점수 비교 집단의 구성 .....	24
<표Ⅲ-3> 인터넷게임 중독의 하위요인 .....	25
<표Ⅲ-4> 학교적응의 하위요인 .....	26
<표Ⅳ-1> 성별, 계열별에 따른 인터넷게임 중독의 차이 .....	27
<표Ⅳ-2> 이용시간에 따른 인터넷게임 중독의 차이 .....	29
<표Ⅳ-3> 이용목적에 따른 인터넷게임 중독의 차이 .....	30
<표Ⅳ-4> 학교교사 문제의 차이검증 .....	32
<표Ⅳ-5> 학교생활 문제의 차이검증 .....	33
<표Ⅳ-6> 학교수업 문제의 차이검증 .....	35
<표Ⅳ-7> 학교친구 문제의 차이검증 .....	36
<표Ⅳ-8> 학교환경 문제의 차이검증 .....	37
<표Ⅳ-9> 전체 학교적응의 차이검증 .....	38
<표Ⅳ-10> 인터넷게임 중독과 학교적응의 상관관계 검증 .....	39

## 부록 목차

<부록 1> 인터넷게임 사용 실태 .....	55
<부록 2> 인터넷게임 중독 진단 척도 .....	56
<부록 3> 학교적응 검사 .....	57

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

청소년들 중에는 아동기 때부터 습관적으로 온라인 게임을 해오고 있으며 온라인 게임에 지나치게 중독되었다고 호소하는 청소년들을 살펴보면 뜻밖의 사실을 발견하게 된다. 마치 알코올 중독자가 오랜 세월을 통해 중독성이 진행된 것처럼 청소년들의 게임이용도 긴 역사를 가지고 있다. 유치원 때부터 아이들은 컴퓨터를 이용한 게임을 즐겨하였으며 게임습관은 매우 중요한 생활의 일부이자 때로는 놀이의 핵심이 되어 있다는 것이다

청소년들은 길을 가다가도 언제든지 온라인 게임을 접속할 수 있다. 이 PC방의 존재는 가정내 통제의 한계를 가져온다. 한국 청소년들은 늦은 밤에야 놀이가 가능하기 때문에 컴퓨터와 인터넷을 선택한다. 한국 청소년들의 일과는 대부분 늦은 밤 시간에 마쳐진다. 학교가 끝나도 학원을 다니게 되며 때로 자율수업을 하는 청소년들은 밤이 깊은 시간에 집에 들어오게 된다. 밤에는 공원에서 놀 수도 없으며, 극장을 갈 수도 없고, 청소년 동아리활동을 할 수도 없다. 운동을 하기도 늦었으며, 사람을 만날 수도 없다. 밤에 할 수 있는 놀이 중 가장 가능한 것은 공간적 이동이 없고 시간적 제약이 적은 놀이여야 한다.

인터넷을 포함한 pc통신의 등장은 현대사회에서 경제, 사회, 정치뿐만 아니라 개인의 생활과 문화에 깊은 영향을 미치며, 점차 생활의 일부로 자리를 잡아가고 있다(Goldberg, 1996; Young, 1998).

결국 컴퓨터와 인터넷 활동이 이런 요건들을 모두 충족시켜준다. 대부분의 청소년들은 집에 컴퓨터가 있으며 어떠한 이유에서든지 초고속 통신망이 연결되어 있다. 쪽지와 이메일을 확인하고, 친구들과 채팅을 하며, 인터넷 사용을 목적으로 부과된 과제를 하기도 한다. 게임을 하며 사이트들



을 검색하며 시간을 보낸다. 또 다음날 친구들과의 대화를 인터넷에서 구하기도 한다. 지나친 학업 중심의 생활과 입시 스트레스는 청소년들을 게임으로 인도하는 환경 중 하나이다. 한국에서의 입시경쟁에 대한 문제는 이미 수 차례 교육현실을 왜곡한다는 지적이 있어온 바 있다. 게임 중독이라 불리는 사회적 현상 뒤에도 이런 교육현실의 영향이 있다. 다시 말해 입시위주의 학업을 유지하는 학생들에게는 학교가 의미가 있지만, 상당수 학생들이 이를 포기 할 때 학교가 의미를 갖지 못하게 된다. 이때 필요하며 마련되어야 할 대안적 가치나 대안적 교육이 없다. 인터넷의 과도한 사용으로 일어나는 자제력 부족, 사이버상의 언어 및 성폭력, 또래 관계 빈곤, 학업문제, 학업기능 손상, 사회적 고립등의 부정적인 현상은 오늘날 해결해야 할 중요한 과제로 되었다(민경배, 2001; 송원영, 1998). 학교에서 상담하는 청소년들 중 상당수는 학업을 포기하거나 대학진학을 포기하게 된 청소년들이다. 학업부진상태의 청소년들을 보호하고 지도해 줄 수 있는 가치관과 다양한 교육이 외면됨으로 인해, 지도가 부재한 상태에서 청소년들은 그 스트레스를 다루는 방법으로 지금 컴퓨터와 인터넷으로 접속하고 있다.

한편으로 우리 한국의 문화상 가족들이 함께 모여서 놀만한 여가생활의 내용이 너무 빈곤하다는 것 역시 인터넷 중독을 부추기는, 또 인터넷에 중독 된 청소년들을 치료하는 과정에서의 난관이다. 인터넷 중독 치료지침서들은 인터넷에서 벗어나는 중요한 치료방법으로 가족활동을 증가시키도록 제안하고 있다. 대화도 할 수 있고 가족간의 이해와 정서적 교류가 확대됨으로 인하여 자녀들이 인터넷에서 해소할 수 있는 문제들을 가족을 통해서 해결하도록 하자는 것이다. 청소년들은 인터넷 공간에서 색다른 방식으로 친구들을 만나고, 자신의 취미생활을 자유롭게 영위하면서 입시위주의 학교교육에서 벗어나 그들의 휴식 및 정보습득의 공간이 되어 새로운 경험을 쌓을 수 있는 공간을 제공하고 있다.

그러나 이러한 긍정적인 면이 있는 반면, 무절제하고 과도한 인터넷 사

용은 청소년들에게 신체적 및 심리적, 정서적으로 영향을 미치고 있다.

Goldberg(1996)가 인터넷 중독 장애라는 용어를 처음으로 사용함으로써 인터넷 중독에 대한 연구가 시작되었으며, 그 후 현재까지 여러 학자들이 인터넷 중독과 관련하여 여러 연구들이 이루어지고 있는데 그 연구들은 공통적으로 과도한 인터넷 사용이 학업적·직업적·관계적·신체적·정신적으로 부정적인 영향을 주고 있는 것으로 보고하고 있다.

따라서 인터넷 사용은 현대인들에게 유용성도 있지만 과도하게 몰입하게 되면 적절한 사회적 기능을 학습할 수 없게 되고 이에 따라 일상생활에서 부딪치게 되는 다양한 문제 상황을 해결할 수 있는 기술과 능력이 부족하게 된다(윤재희, 1998; 송원영, 1998; Young; 1996b, 1996c).

이렇듯 점차 인터넷 이용자의 연령이 초·중·고등학생으로 확산되어감에 따라 인터넷 중독 또한 연령이 낮아지고 있으며 그리고 인터넷게임 중독의 영향이 청소년의 학교적응에 심각한 문제로 대두되고 있다.

이에 본 연구에서는 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보는 데 그 목적이 있다.

## 2. 연구문제 및 가설

본 연구는 인터넷게임 중독이 고교생들의 학교적응에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 성별, 계열별에 따른 인터넷게임 중독의 차이는 어떠한가?

둘째, 이용시간·목적에 따른 인터넷게임 중독의 차이는 어떠한가?

셋째, 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응 하위요인(학교교사, 학교생활, 학교수업, 학교친구, 학교환경)에 어떠한 영향을 미치는가?

넷째, 인터넷게임 중독과 고교생의 학교적응과는 어떠한 관계가 있는가?

이상과 같은 연구문제를 구명하기 위해서 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

가설 1. 성별, 계열별에 따라 인터넷게임 중독에는 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 2. 이용시간과 목적에 따라 인터넷게임 중독에는 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 3. 인터넷게임 중독이 고교생들의 학교적응에 영향을 미칠 것이다.

3-1. 학교교사 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

3-2. 학교생활 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

3-3. 학교수업 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

3-4. 학교친구 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

3-5. 학교환경 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

가설 4. 인터넷게임 중독과 학교적응과는 상관관계가 있을 것이다.

### 3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 제주시 지역 고등학교를 대상으로 조사하였으므로 일반 고교생까지 확대하여 일반화하기에는 어려움이 있다.

둘째, 조사 방법에 있어 학교 선생님들이 직접 교실에 입장하여 조사하였기 때문에 익명성이 완전하게 보장되지 못하였다.

셋째, 인터넷게임 중독에 대해 관찰법, 면접법 등 다양한 방법으로 조사를 실시하여야 하나 설문지 조사에 국한하였다.

## II. 이론적 배경

이 장에서는 인터넷게임의 종류와 영향, 인터넷게임 중독의 원인과 특성, 학교적응·부적응 행동의 특징, 그리고 인터넷게임 중독과 학교적응 관계에 대해서 살펴보고자 한다.

### 1. 인터넷게임의 종류와 영향

인터넷에 지나치게 몰입하여 심리적·사회적·직업적 문제를 일으키는 인터넷 중독을 Young, Pistner, O'Mara 및 Buchanan (1999)은 다음과 같은 하위 유형으로 분류하였다.

사이버 섹스 중독(Cyber Sexual Addiction)은 사이버 섹스나 사이버 포르노를 위해 성인 사이트나 대화방을 충동적으로 사용한다. 그리고 사이버 관계 중독(Cyber-relationship Addiction)은 온라인 관계에 과도하게 개입을 하는 것으로 대화방, 머드게임, 뉴스 집단에서 만든 온라인 우정이 실제생활에서의 친구와 가족을 대치하는 형태이다. 또한 네트워크 강박증(Net Compulsions)은 충동적으로 온라인 도박, 온라인 쇼핑, 온라인 경매를 하거나, 강박적으로 온라인 매매를 하는 경우이다. 그리고 정보 과몰입(Information Overload)은 충동적으로 웹서핑(Web Surfing)을 하거나 자료검색을 한다. 마지막으로 컴퓨터 중독(Computer Addiction)은 강박적인 컴퓨터 게임이나 컴퓨터 프로그램 짜기 등에 몰입한다.

인터넷 중독의 여러 하위 유형 중 컴퓨터 중독은 인터넷 게임에 몰입하는 우리나라의 청소년들에게서 가장 심각하게 나타나고 있으며 최근 우리나라에서는 인터넷 중독의 하위요인 중 게임 중독에 관한 연구가 늘고 있는 추세이며, 본 연구도 인터넷게임 중독에 한정해서 진행하고자 한다.

컴퓨터게임은 크게 온라인 게임과 오프라인 게임으로 나눌 수 있다. 본

연구가 다루는 게임중독에서 ‘게임’이라는 말은 넓은 의미의 컴퓨터 게임을 뜻하며 오프라인 게임(예; 오락실게임, CD를 이용한 스타그래프트, 인터넷에서 혼자하는 테트리스, 등)과 온라인게임(네트워크 게임 혹은 인터넷 게임; 예; 베틀넷, 포트리스, 각종머드게임, 인터넷에서 다른 사람과 하는 테트리스 등)을 통칭한다. 오프라인 게임은 CD-ROM 혹은 내장된 컴퓨터 프로그램을 이용하여 컴퓨터를 상대방으로 하여 즐기는 게임을 말하며 온라인 게임은 인터넷이나 PC통신을 이용하여 온라인에 연결된다는 사람을 상대방으로 하여 즐기는 게임을 뜻한다.

컴퓨터게임은 오랜 역사를 지니고 있고, 게임 자체가 다양한 유형의 역사와 장르를 가지고 있다. 우리나라 게임은 대체적으로 1960년대 실험단계에서 1970년대에 아케이드 단계, 1980년대 비디오게임 시대를 지나 1990년대 PC게임 시대, 최근에 와서는 모든 게임이 네트워크를 통해 온라인으로 이루어지는 네트워크 게임시대로 발전해 왔다. 게임의 종류가 다양하며, 액션(Action)·아케이드(Arcade)게임 시뮬레이션(Simulation)게임, 롤플레이(Role playing)게임, 스포츠 경주(Sport Racing)게임 등으로 분류하였다(옥성일, 2000).

이러한 게임 장르 중 특히 중독적인 것으로 알려진 것은 롤플레이 게임이다. 롤플레이 게임은 현실과는 다른 또 하나의 세계를 구성함으로써 재미를 준다(라도삼, 2000b). 게임에서 제공하는 새로운 공간에서 자신의 캐릭터를 키워 나가면서 게임이용자는 현실의 세계에서처럼 다른 사람과 관계를 맺고 경쟁하면서 살아간다. 게임 캐릭터는 자신의 분신과도 같아진다. 그리고 게임이용자는 사이버공간 속의 자신인 캐릭터의 능력을 향상시켜 게임공간에서 보다 우월한 위치를 차지하기 위하여 게임에 많은 시간을 보내게 된다.

이외에도 컴퓨터가 제시하는 문장이나 장면에 대해 생각을 하고 숨겨진 보물을 발견하는 어드벤처 게임이나, 테트리스, 헥사와 같이 도형을 맞추는 퍼즐게임, 퀴즈를 풀어나가는 퀴즈 게임 등이 있다.

종류에는 채팅, 머드게임, 정보서핑, 사이버 트레이딩, 도박, 쇼핑 등이 있고 원인으로서는 통신을 함으로써 마음이 편해지기 때문에 무작정 빠지게 된다. 통신상에서는 익명성을 보장받을 수 있어 자신의 감정이나 욕망을 솔직히 드러낼 수 있을 뿐만 아니라, 매번 새로운 상대를 만날 수 있다는 기대감으로 인하여 채팅에 빠지게 된다. 채팅을 이용한 이성간의 만남을 낭만적으로 묘사하는 영화, TV 드라마 등으로 인하여 채팅에 대한 환상을 가지게 된다.

과도한 통신중독으로 인한 증상으로는 자기 통제력의 상실, 통신을 통한 행복감의 추구, 사용량의 증가, 일상생활의 부적응, 감정조절 능력의 감소, 대인관계 장애 등의 현상이 나타난다. 문제점으로는 단어의 압축화, 은어 사용으로 인한 언어과괴로 올바른 언어생활에 악영향을 미칠 수 있으며, 또한 채팅을 통하여 모르는 사람과 만나는 것은 매우 위험할 수도 있다.

또 다른 게임중독이 있다. 게임은 스트레스를 해소시켜주는 유익한 면이 있지만 지나친 게임은 중독증을 유발하는 심각한 부작용을 낳고 있다. 종류에는 아케이드 게임, 액션 게임, 어드벤처 게임, 롤플레이팅게임, 시뮬레이션 게임, 머드게임 등이 있고, 원인으로서는 점차 어려워지는 게임의 특성상 아쉽게 끝이 난 게임에 대하여 끝까지 도전하게 된다.

폭력게임의 경우, 인간에게 잠재되어 있는 파괴본능을 만족시킨다. 가상 공간에서는 강력한 파워맨으로 자신을 인식하며 성취 욕구를 느낄 수 있다. 컴퓨터를 대상으로 하는 게임과 달리, 네트워크 게임의 경우 매번 다른 상대에 의한 새로운 게임 환경 조성으로 참여자로 하여금 게임에 빠지게 한다 현실공간은 재미가 없고 지루한 반면 가상공간에서의 게임은 현실을 잊고 강력하게 표현되는 또 다른 자신의 캐릭터를 통하여 대리 만족을 얻을 수 있다.

인터넷 게임은 사이버 공간에서 또 다른 누군가와 적대적 또는 연합의 관계를 이루어 하는 게임의 형태로, 1990년대 중반 이후 급속히 청소년 문화의 중요한 형태로 자리를 잡았으며, 더불어 청소년의 인터넷게임 중독

문제가 사회적 이슈로 떠오르기 시작했다. 이러한 인터넷게임 중독은 인터넷을 통해서 이루어지는 게임에 지나치게 몰입하여 많은 시간을 할애하는 경우로, 갈망과 내성 증상을 보이는 경우라 할 수 있다.

인터넷게임의 영향을 긍정적인 부분과 부정적인 부분으로 나누어 보면 다음과 같다.

인터넷게임의 긍정성을 지지하는 정화이론(Catharsis theory)은 게임을 통해 간접적으로 폭력과 공격적인 행동을 행하게 되므로, 일상생활에서 공격적인 행동을 행하게 되므로, 일상생활에서 공격적인 행동을 할 가능성이 더 감소하게 된다고 본다(이소영, 2000). 또한 Greenfield(1984)는 게임을 통해 아동들이 테크놀러지에 친숙하게 되며, Fisher 와 Pulos(1983)은 손과 눈의 협응 능력을 발달시켜 준다고 보았다. 게임이 사람들을 테크놀러지에 친숙하도록 만든다고 주장한다. 한 사회 내에서 장난감이 아동들에게 성인의 역할을 준비시키듯이 게임은 컴퓨터의 세계로 준비시키는 역할을 한다는 것이다. 이 외에도 컴퓨터 게임은 스스로 문제를 해결하는 과정을 제공하여 사고력, 직관력, 통찰력을 키울 수 있는 점에서 인지 발달에 도움이 되고(박예원·곽금주, 1997) 눈과 손의 협응를 증가시킬 수 있다.

게임이 미치는 영향은 전달 과정에서 수반되는 여러 영향과 사용자의 복합적인 특징으로 인하여 그 영향의 정도와 종류를 명확하게 한마디로 설명하기는 매우 어렵다. 그렇지만 아직 정체감이 제대로 확립되지 않은 청소년일 경우 그 영향력은 더욱 증가될 것으로 여겨진다. 따라서 명확한 영향을 설명하기 위해서는 환경 변인과 청소년들의 심리적 변인들을 복합적으로 고려해야 하는데, 아직은 매우 한정된 영역에서만 연구가 진행되고 있는 실정이다.

컴퓨터게임이 부정적이라 주장하는 Marion(1983)은 습관적으로 게임을 하는 사람은 실제상황에서 폭력을 행사할 가능성이 많아진다고 보고하며, Toles(1985)는 유행하고 있는 100여 개의 게임을 분석한 결과 92% 게임

에 여성이 등장하지 않고 있으며, 그 나머지 8%에서는 전통적인 소극적 역할만을 그리고 있기 때문에 성 역할 고정관념을 증가시키고 있다고 이야기하였다. 또한 시력이 떨어지거나 어깨와 손목 등이 빠근해지는 증상, 광 과민성 발작과 같은 신체적 건강에 악영향을 주고 있으며, 사회 심리적 측면에서도 가상의 인물과 자신을 동일시하는 경향 등을 그 부정적 경향으로 꼽고 있다. 그리고 게임에 많은 시간을 소비하게 되면 다른 긍정적이거나 교육적인 활동을 할 시간을 빼앗기게 되며, 또래들과 어울릴 수 있는 시간이 줄어들게 되고, 다양한 문제들을 해결할 수 있는 사회적 기술의 습득 기회를 놓칠 소지가 있게 된다(정경아 2002). 무엇보다도 가장 심각한 게임의 부정적인 영향은 중독성이다. 게임에 중독되면, 충동적인 행동을 하는 경우가 많고, 다른 사람에 대한 흥미를 상실하며, 게임을 그만 두려고 하는 경우 신체적·심리적 이상 증상을 보이게 된다.

인터넷게임의 가장 부정적인 영향의 모습으로 나타나게 되는 인터넷 게임 중독 원인에 대해 여러 각도에서 설명하고자 하는 노력이 이루어지고 있다.

따라서 게임은 게임이용자가 몰입이라는 최적의 심리적 경험을 하게 하고 현실에서 충족하지 못한 욕구를 충족시켜 줌으로써 대리만족을 할 수 있게 하며, 현실로부터 도피할 수 있는 가상의 공간을 제공한다. 또한 승부욕과 호기심을 자극하여 게임을 거듭 사용하게끔 한다. 그리고 게임은 접근이 용이하며 통제감을 느끼게 하고 흥분감이나 고조감을 경험할 수 있게 한다.

## 2. 인터넷게임 중독의 원인과 특성

정보통신부 산하의 ‘사이버중독 정보센터(www.cyadic.or.kr)에 인터넷 중독관련 자료를 보면 사이버 중독 (Cyber Addiction)이란 “정보이용자가



지나치게 컴퓨터에 접속하여 일상생활에 심각한 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 「지장」을 받고 있는 상태”라고 정의할 수 있다.

여기서 “중독”의 의미는 지나친 컴퓨터 사용으로 인하여 의존성, 내성 및 금단증상이 발현됨을 전제 조건으로 한다. 즉, 사이버 중독증상을 보이는 사람들은 마음이 복잡하거나 허전할 때 자기도 모르게 컴퓨터에 접속하여 시간을 보내며 마음의 위안을 얻는 의존성과, 웹에 매달려 컴퓨터를 끄고 빠져 나오기가 점점 힘들어 지며 오래 있어도 작업효율은 떨어지는 내성현상, 그리고 인터넷을 떠나 있으면 왠지 불안하고 인터넷상에 무슨 중요한 일이 일어났을 것 같은 생각이 들며 어떤 E-Mail이 와 있을지 몹시 궁금해하는 금단증상의 특성을 지녔다. 인터넷 중독 원인은 사이버 중독에 대한 분류는 학자에 따라 이견이 있을 수 있지만 일반적으로 받아들여 질 수 있는 범주로 나누어 보면 통신중독, 게임중독 및 음란물중독으로 나눌 수 있다.

통신중독은 정보이용자가 대화방, 머드게임, 동화화 등의 순서로 인터넷을 과도하게 즐겨 전자우편이나 정보검색을 주로 이용하는 일반인들과 달리 현실도피의 수단으로 사이버 공간에 빠져드는 것을 말한다.

인터넷게임 중독 원인에 대해 Young(1999)은 다음과 같이 나타내고 또한 익명성을 추가하였다. 인터넷게임 중독의 원인은 접근가능성(Accessibility)이다. 즉 다양한 게임을 하기 위해 모든 게임기를 구입할 필요 없이 컴퓨터 하나만 있으면 된다. 통제감(Control)이다. 이것은 자신과 경쟁하는 사람이 어떤 사람인지 미리 상대방의 전적을 조회해서 원하는 상대를 골라 게임 할 수 있다. 흥미감(Excitement)이다. 인터넷 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. 익명성은 Young(1999)에 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 행사하거나, 게임이 끝나기 전에 일방적으로 게임 방을 나와 버리는 무례한 행동들을 한다.

인터넷 중독의 또 다른 원인은 다음과 같다. 인터넷 중독은 근본적으로 의사소통의 장애이다(Walther, 2000). 인터넷 중독의 원인을 바라보는 가장 설득력 있는 이론중의 하나이다. 인터넷은 현실세계에서의 의사소통에서 비효율성, 혹은 실패의 경험을 하는 사람들에게 중요한 보상수단의 하나가 될 수 있다. 이메일, 채팅, 게시판 글 올리기와 같은 인터넷 사용은 의사소통의 한 방법이고 이에 중독되는 것은 비현실적 의사소통 방법에 의존하는 것이라고 할 수 있다.

인터넷은 사람이 가질 수 있는 관계의 폭을 넓혀주고, 다양한 관계를 가능하게 한다. 인터넷은 이런 관계를 통해 과잉된 개인적 효과를 갖게 된다. 사회적으로 억압되고 관계의 폭이 좁은 사람들이 인터넷을 통해 관계를 유지하고 과잉된 개인적 상태로 지내게 된다. 아울러 인터넷은 자기 자신에 대한 지각과 타인에 대한 지각을 근대화시키는 요소가 있는데 이를 통해 자기와 타인의 관계가 이전보다 잘 유지되고 있는 것으로 믿게 된다. 이런 과잉된 개인적 상태의 추구가 인터넷 중독의 원인이 된다.

증상은 밤새워 게임을 하고 낮에 졸거나, 업무에 집중을 하지 못하며 특히, 게임중독증을 보이는 청소년의 경우에는 대인기피증, 강박감, 편집증, 체력저하 현상이 발생한다고 한다. 문제점으로는 지나친 승부욕으로 인하여 건전한 사회생활에 지장을 받게 된다. 또한, 현실과 가상을 혼동하게 되어 현실에서 폭력적인 행동 등을 보이는 경우도 발생하고 있다.

노래방이 청소년을 상대로 영업을 하기 위해서는 연소자실을 설치하도록 한 것처럼 PC방에 ‘청소년실’을 두어 일정한 밝기 이상의 조명을 설치하도록 한다거나 ‘게임실’과 ‘워드작업실’을 분리하여 설치하도록 하는 방법

을 생각해 보았는데, 소관 부처의 구체적인 방안 마련이 필요한 부분이다. 검색어로는 ‘섹스’, ‘몰카’ 등을 입력하면 성인 인증을 거치도록 인터넷 서비스업체가 자발적으로 실시하는 방안이다. 이는 일부 업체에서 이미 시행하고 있는데 다른 업체로도 확산이 되었으면 하는 바람이다. 온라인 게임업계의 노력 게임회사에서 홈페이지 주 화면에 아이টে를 거래하였을 경우 약관위반에 따라 불이익을 받을 수 있다는 배너광고를 띄워 아이টে 현금거래가 불법임을 주지시켜야 한다. 또 게임 접속 시 해킹 방지 프로그램 설치 및 확인을 유도하여야 하고, 회원가입 시 확실한 실명 인증을 하여야 하며, 미성년자의 경우 보호자의 동의가 있어야만 게임을 즐길 수 있는 장치를 마련하여야 할 것이다. 그 외에 게임 중독 예방 프로그램을 마련하고 전문요원을 확보하여 게임 중독 관련 상담을 하는 등 건전한 게임 문화 정착을 위해 노력해야 한다. 청소년 윤리교육 강화 청소년을 비롯하여 네티즌들을 사이버공간의 무한한 자유의 공간으로 생각하는 경향이 있다. 그러나 사이버공간도 사람과 사람이 부딪히는 엄연한 사회이며, 도덕과 예절이 필요한 공간이다.

따라서 인터넷에 대한 청소년들의 인식을 변화시켜 건전한 인터넷 문화가 정착될 수 있도록 노력하여야 할 것이다. 청소년 윤리교육을 통해 가상 세계에서도 도덕과 예절이 필요함으로 인식시키고, 범죄에는 처벌이 따른다는 점을 주지시켜야 한다. 아울러 부모들이 인터넷에 대한 자녀들의 입장을 이해하고, 자녀들이 탈선하지 않도록 지속적인 관심을 가지고 교육을 시키는 등 적극적으로 노력하여야 할 것이다.

어떤 사람들이 인터넷 중독에 잘 빠져들게 되는가? Young(1996)은 인터넷에 잘 빠져드는 사람들의 특성에 대해서 다음과 같은 요소들을 지적하였다. 이미 심각한 정서적 문제나 낮은 자존감 상태에 있던 사람들이 중독된다. 이전에 중독경험이 있었던 사람들에게서 더 잘 일어난다. 인터넷 중독에 남녀의 차이는 없지만 중독양상은 남녀의 차이가 있다. 인터넷 중독자들은 자신의 정체감에 불만이 있는 사람들이다. 내성적인 사람만이

인터넷 중독되는 것은 아니다. 실제로 인터넷 중독에 빠져들기 쉬운 사람들은 10대이면서, 남자가 더 많고 사회생활에서 자신감이 결핍된 사람들이 많다고 한다(Griffiths, 1997). 주로 인터넷 채팅이 가장 많은 유형이고 역할게임 (Role play)도 중독적 성격이 높은 편이다.

술러는 역할게임을 모델로 하여 심리학자 매슬로우(Maslow)의 이론을 적용시켜서 설명하고 있다(Suler, 1996). 가장 기본적인 단계인 생식과 출산은 역할게임들의 성적인 희롱과 역할 전환 등에서 관찰할 수 있다고 했으며 다음 단계의 욕구인 대인관계, 사회적 인지, 소속감등도 게임의 집단에 소속됨으로써 얻을 수 있다고 하였다. 다음 단계의 욕구인 학습과 성취를 통한 자기존중감 또한 역할게임을 통해 얻게 된다고 하였는데 이는 게임 안에서 지위를 얻는 것과 유사하다고 하였다. 술러는 현대 사회가 인간육구의 기본적인 욕구, 진화된 욕구를 충족 시켜 주는데 실패하고 있고 이러한 실제 현실에서의 좌절이 인터넷을 통한 허위-자기실현을 가능하게 한다고 하였다. 술러는 자기실현의 좌절을 겪는 사람들이 곧 인터넷 게임중독에 잘 빠지게 된다고 설명하고 있는 것이다.

또한 일부 학자들은 인터넷 중독자들에게서 정상인에 비해 훨씬 더 많은 정신병리가 존재한다고 주장하고 있다. 인터넷 중독에 잘 빠지는 사람들 중에는 특히 환상적 사고에 취약한 사람들이 많다는 보고에 의거한 주장이다(Rauschenberger, 1995).

게임에 빠져들게 하는 요인은 게임자체가 가지는 특성, 게임을 하는 사람들의 심리적인 특성과 사회적인 분위기를 들 수 있으며, 어기준(2000)에 의하면 다음과 같이 정의할 수 있다.

게임이 점차 어려워지는 것이다. 어려운 단계에서 아쉽게 게임이 끝나 버리면, 그 게임을 정복하고 끝까지 도전하게 된다. 그리고 파괴본능을 만족시킨다. 게임의 상대를 자신을 괴롭히는 사람으로 생각한다면 상대방을 강하게 제압할수록 만족감도 커지기 때문이다. 또한 가상공간의 파워 맨이 된다. 가상공간을 통해 캐릭터에게 부여된 힘을 소유함으로써 자신이

파워 맨이 될 수 있다는 착각에 빠지게 된다. 그리고 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. 또한 현실도피의 낙원이다. 학교와 학원을 왔다 갔다하며 공부만 해야 하는 청소년에게 현실을 잊게 해 주는 흥미 요인이 게임에는 많이 있다. 그리고 가상공간에 또 다른 자신을 표현한다. 청소년들은 게임 속에 또 다른 자신인 캐릭터에 강한 집착을 가지고 무의식적으로 빠져들며, 캐릭터의 능력을 키우기 위해 상대방과 연합하거나 배신을 하면서 사이버상의 지위를 높여간다. 마지막으로 프로 게이머가 신종 직업으로 등장하고, 이들이 언론의 조명을 받는 사회적 분위기를 들 수 있다(한국청소년상담원, 2000).

인터넷게임 중독은 우리나라 청소년들에게 나타나는 가장 심각한 인터넷 중독의 한 유형으로 인터넷게임 자체는 중립적인 것이지만, 그 게임을 사용하는 사람이 어떻게 사용하느냐에 따라 긍정적·부정적 영향을 줄 수 있다. 인터넷게임에 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 사이버상의 또 다른 나(캐릭터)를 통해 표출하는 과정에서 대리만족을 가질 수 있기 때문이다. 즉 인터넷게임 중독 원인은 어느 한 가지만이 있는 것이 아니라 여러 부분이 상호 작용하여 중독된다고 보아야 한다.

인터넷게임 중독 증상을 통해 청소년들의 인터넷 중독증상을 정리하여 보면 우선적으로 과도한 인터넷 사용으로 인해 수면 시간이 부족하게 되면서 학업에 소홀하며 자신의 역할에 대한 책임감이 결여되며, 친구들이나 모임의 참여를 등한시하게 되며 그 결과 학교생활에 적응하지 못하게 된다. 사회적 문제해결에 대해 부정적인 자기 평가를 하고 실제문제 해결 상황에서 유능성이 떨어질 것으로 예상되며 대인관계 문제 상황에서 협상

할 수 있는 능력이 낮은 것으로 나타났다고 보고하였다(이소영, 2000).

이상의 연구를 종합하면 현실에서 제공되지 못하는 욕구를 충족시킬 수 있다는 점이 게임에 빠져들게 되는 주요한 원인으로 작용하고 있다. 이러한 대리 만족의 가능성은 인터넷이 제공하는 익명성에서 비롯되는 것으로서 사람들은 익명을 기반으로 현실에서 하지 못하는 적극적 자아표출의 기회를 가지게 되고 현실보다 게임에 더욱 집착하게 되어 결국은 중독에 이르는 것이다.

일반적으로 게임중독은 아래와 같은 특성을 나타낼 때 ‘게임중독이다’라고 평가할 수 있다(김유정, 2002; 김정선, 2001).

첫째, 인터넷게임 중독은 학교생활 적응에 문제가 있다. 이는 게임에 몰입하다보면 현실과 가상을 혼돈하게 되어 사회적인 관계형성에 문제가 야기된다. 둘째, 인터넷게임 중독은 학교수업에 문제가 있다. 수업시간에 지나친 피로감으로 상실하여 학교수업에 결석과 지각을 하게 되고 성적이 떨어지게 되고 반항과 불복종이 일어나므로 학교수업에 부적응의 문제가 나타나게 된다. 셋째, 인터넷게임 중독은 학교친구와의 관계에 문제가 있다. 인터넷게임의 익명적인 상황에서 몰개성화의 심리상태가 나타나게 되므로 정서적인 교류가 어렵고 친밀감, 신뢰감 형성이 어려워 학교친구 관계의 어려움이 있다.

이상의 여러 특성들을 볼 때, 인터넷게임 중독이란 심한 인터넷게임 집착으로 내성과 자기 통제력을 잃고 그 결과 학교적응에 영향을 주고 현실과 가상을 구분하지 못하게 되는 상태라고 말할 수 있다.

인터넷 중독 예방을 위하여 필요한 것들은 다음과 같다. 인터넷 환경의 제도적 개선 즉, 청소년 인터넷 중독을 예방하기 위한 제도적 개선책으로 온라인게임의 중독성을 낮추는 방안, PC방에서의 청소년 탈선을 방지하는 방안 등을 생각할 수 있다.

### 3. 학교적응 · 부적응 행동의 특징

우리 인간은 매일같이 우리의 신체적, 사회적 및 개인적인 욕구를 충족시키면서 살아가고 있다. 흔히 청소년들은 항상 무엇을 원하고 있고, 청소년이나 어른이 되면, 그들의 욕구에 의하여 생긴 긴장을 줄이기 위하여 어떤 목표를 달성하려고 한다. 이러한 과정에서 우리는 욕구충족을 맛볼 때도 있고, 또한 우리의 욕구가 좌절되는 경우도 생긴다. 그러나 인간은 끊임없이 주어진 환경에 적응하는 방법을 배우면서 살아가게 된다. 어렸을 때에는 친구나 가족, 그리고 학교 등 좁은 환경에 적응하면서 살아가지만, 점차로 성장하면서 적응하여야 할 환경이 확대되어 간다. 이와 같이 적응이란 환경의 요청에 부응하여 스스로의 욕망을 조절함으로써 균형을 이루어 나가는 것, 즉 욕구의 가능성간에 균형을 이루려는 노력의 일환이라고 볼 수 있는데 이에 대한 견해는 다양하게 나타나고 있다.

변화하는 사회의 환경 속에서 바르게 적응할 수 있는 힘을 길러 나가는 중요한 역할을 의도적으로 수행해온 기관이 학교라고 할 때 학생들의 학교적응이 무엇보다 선결되어야 하는 것이다.

Lazarus(1974)는 적응을 주어진 환경이나 여건에 자기 자신을 맞추어 가는 과정과 자기의 욕구를 충족시키기 위해서 주변의 환경적 요인을 변화시키는 과정으로 보았다. 이러한 점에서 훌륭한 적응이란 환경과의 수동적인 관계 이상의 것을 의미한다고 볼 수 있다. 즉 자발적으로 행동하고 위험을 감수하며 환경에 의지하기보다는 환경을 최대한으로 활용하는 것을 의미한다.

Piaget에 의하면 적응이란 사람이 현재 자기가 지각하고 있고, 알고 있으며, 이해하고 있는 것과 그에게 새로운 것으로 여겨지는 어떤 상황, 경험 또는 문제 사이에 균형을 가져오는 과정이다. 즉, 청소년들은 자신의 세계에 대처하기 위해 놀이 혹은 기타 다른 활동을 하는 중에 환경과의



상호작용과정을 통해 일련의 정서적 도식(mental schemes)을 형성해 나아가는데, 이와 같은 과정을 적응이라고 했다. 적응은 두 가지 상호보완적인 과정을 통해 이루어지는데, 그 하나는 동화(assimilation)의 과정이고, 다른 하나는 조절(accommodation)의 과정이라고 하였다. 즉, 청소년들은 새로운 것 (현재의 경험이나 정보)을 오래된 것(현재 가지고 있는 인지구조)에 동화하는 과정을 거치던가, 아니면 오래된 것을 새로운 것에 알맞게 맞추는 조절의 과정을 거치면서 인지적 성장을 하게 된다고 보았다(이선희, 1992).

또 다른 견해로 Weiten 와 Lloyd(1994)는 적응이란 원래 생물학에서 사용하기 시작한 용어로서 생물의 종(한자)이 환경변화에 순응하도록 애쓰는 과정이라고 하였다. 이러한 적응의 개념이 사람에게 적용되면서 환경에 일방적으로 순응하는 것 이상의 의미를 지니게 되었다. 이와 같이 다양하게 정의하고 있는 적응의 의미를 종합하면 적응이란 생활체가 환경에 대해 만족한 관계를 갖는 것을 뜻한다. 적응에는 주변의 환경에 수동적으로 순응하는 소극적인 측면과 개체의 요구에 맞추어 환경을 변화시키는 적극적인 측면이 있다. 이 두 가지 측면은 별개의 것이 아니고 서로 병행되어 상호 보완적인 관계를 유지하는 것이 바람직한 적응을 위한 방법일 것이다.

한 개인이 사회생활을 영위해 나가는 데에는 타인과의 관계에서나 그 사회의 규범과 질서에 대해서나 조화된 행동을 하며 원만한 관계를 유지해야 한다. 이 같은 적응을 한 개의 과정으로서 생각하면, 생활체가 자기 자신과 그 환경 사이에 조화된 관계를 갖도록 자기 자신의 행동을 변화시키든지 또는 환경을 변화시키는 과정이다. 따라서 살고 있다는 것이 곧 적응의 과정이라고 할 수 있다.

Maslow 와 Rogers 같은 성격이론가들은 성공적인 적응을 자아실현의 성취로 보았다. 즉 인간이 가능한 최고의 잠재능력을 성공적으로 구현하는 것이라고 보는 것이다. 이들은 개개의 인간은 그를 덮어 누르고 있는



사회적인 압력에 수동적으로 순응하는 존재가 아니라 이러한 사회적 압력을 정복하고 자기 자신이 최고의 지적, 심미적 가능성의 표현을 능동적으로 추구하는 존재라고 생각하였다(천영옥, 1996).

성장기의 청소년들에게 학교는 생활의 중심환경으로 자리 잡으면서 그들의 자아개념, 사회관, 가치관 등 인생의 목표를 형성하는데 중요한 일익을 담당하고 있다. 또한 학생들은 학교라는 생활 장면에서 거의 대부분의 시간을 보내며 폭넓은 경쟁에 참여하게 되며, 이를 통해 학생들은 일반적인 자유와 공적인 정체감을 형성하게 된다.

학교 교육이 단순히 지적기능의 발달이나 기술의 습득에만 목적을 두고 있는 것이 아니라, 사회적으로 동화하고 적응성을 지닌 인격의 형성에도 목적이 있다. 즉, 학교는 적응하는 인성으로서의 개체와 환경과의 근접이 적절히 이루어지고, 양자의 사이에 간장이나 감정적 대립이 없이 자신을 위하고 사회를 위하여 사회적 역할을 보다 효과적이고 능률적으로 할 수 있는 능력과 태도, 감정과 가치관 등을 가진 역동적인 체제로 적응할 수 있는 인성을 길러줌에 역점을 두어야 한다(정인석, 1972).

교육의 장을 크게 세 가지로 나누어 가정, 학교, 사회로 볼 수 있다. 그 중에 급속히 변화하는 사회적 환경 속에서 바르게 적응할 수 있는 능력을 길러 나가 중요한 역할을 의도적으로 행하고 있는 기관이 학교라고 할 때, 학생들의 학교적응은 무엇보다도 선결되어야 할 것이다. 학교에서 받는 교육적 영역을 통틀어 학교생활이라고 하는데 넓은 뜻에서 학교에서의 비교육적 영역도 학교생활에 포함된다. 학교생활은 가정생활, 사회생활과 밀접한 관련이 있으며, 학생들은 교과활동, 특별활동, 기타활동(체육대회, 소풍, 학생회 활동 등)을 통하여 학교생활을 누릴 수 있다.

학교적응에 대해 논할 때 학교생활에 대해 어떤 것의 적응수준이 높고 낮은 것으로 보느냐가 핵심이 된다. 이에 대해 학교생활의 조화와 만족에 초점을 맞추어 설명한 민영순(1978)은 학교생활에서 학생이 대인관계나 학교의 규범·질서 등에 있어서 적절하고 조화 있는 행동을 하여 정상적

인 학교생활을 하고 자기 자신도 만족하는 경우를 학교적응으로 그렇지 않는 경우를 부적응으로 보았다.

안영복(1984)은 학교적응이란 학교생활을 하면서 접하게 되는 여러 가지 교육적 환경을 자신의 욕구에 맞게 변화시키거나, 자신이 학교생활의 모든 상황과 환경에 바람직하게 수용되는 것이라고 하고 학교생활에 잘 적응하는 학생은 학교에 대한 감정이나 태도, 동기가 긍정적이기 때문에 대인관계가 원만하여 학업성적이 향상되고 행동특성이 바람직하게 형성되어 개인의 성장을 물론 학교와 사회발전에도 큰 도움을 주게 된다고 하였다.

Ladd, Kochenderfer 와 Coleman(1996)은 학교적응을 학교환경에 대한 학생의 지각과 감정으로 정의하였다. 특히 학교적응은 학생이 학교환경에 관심을 가지고 참여하고, 편안해하고, 성공하게 되는 정도로서 이런 적응의 각 영역은 학생의 차후 교육적 진보의 중요한 전조(前兆)가 된다고 하였다. 예를 들면, 학교를 좋아하고 학급활동에 참여하는 학생은 교육경험에서 더 많이 배우고, 더 많은 이익을 얻을 것이며, 학교에 대해 부정적 태도를 가진 학생은 특별한 적응문제나 불필요한 정보를 갖게 될 것이라고 했다.

학교적응에 대한 장호성(1987), 이상필(1990), 민병수(1991), 이선혜(1992) 등의 견해를 보면 지적, 정의적, 도덕적 발달을 위해 학교 학습의 과정과 상황에서 학습자가 능동적으로 참여하는 것으로 설명하고 있다. 이것은 학습자가 학교생활에서 접하게 되는 제반 교육적 여건을 학습자 자신의 요구에 알맞게 변화시키거나 학습자가 학교의 주어진 모든 여건을 바르게 수용하는 것을 의미한다.

김용래(1993)는 위의 견해를 종합하여 학교적응을 학습자가 학교상황 즉, 학교수업, 학교생활, 학교 내에서의 친구와의 관계, 교사와의 관계, 학교의 환경 등에서 유발되는 스트레스에 대처하는 일련의 노력으로써, 학습자의 요구를 학교상황 내의 제반 요구에 맞추어 균형 있게 조절하고, 학습자 자신의 요구를 학교 내에서 현실적인 가능성에 비추어 신중하게 고려하여

학교상황에서 할 수 있는 것과 없는 것에 따라 대처하려고 하는 학습자의 시도의 정도 라고 했다.

본 연구에서 학교적응이란 학교생활을 해나가면서 접하게 되는 여러 가지 교육적 환경을 자신의 욕구에 맞게 변화시키거나 자신의 학교생활의 환경에 바람직하게 수용하고 적응해 나가는 것이라고 말할 수 있다.

이러한 학교생활에의 적응이 항상 만족스러울 수는 없다. 적응의 문제는 성인에게도 일생의 과제이며, 자아실현의 척도가 될 만큼 어렵고 중대한 관건이라 할 수 있다. 학생들은 자신들의 행동이나 요구, 감정, 사상 등이 사회의 요구나 규범에 비추어 갈등이나 긴장이 일어날 때, 그리고 신체적·정신적인 문제를 지니고 적응력이 결핍된 상태에서 적절한 적응의 형식을 발견하지 못할 때 부적응 행동을 나타낸다고 하였다. 타인과의 관계에서 원만한 관계를 유지하지 못할 경우 사회적 부적응을 나타내며, 집단이 설정한 규율에 적응하지 못하고 집단으로부터 배척되고 무시당하는 학생을 이상적 문제행동을 소유한 학생으로 보고 이런 학생들이 학교생활에 흥미를 상실하고 무단결석이 잦으며 가정, 학교, 사회에서 부적응 행동을 일으키는 경향이 있다고 하였다.

문희옥(1987)은 학교생활 부적응 학생은 교사의 요구와 지시를 거부하고 순종하지 않는 방어적 태도와 계속되는 실패 경험으로 학업성적이 낮아지는데 이러한 학교생활의 지속으로 학교에 대한 적대감, 공포감, 경쟁의식, 실패감이 누적되고, 엄한 규율로부터 벗어나기 위해 또 다른 부적응 행동을 일으킨다고 하였다.

이처럼 아동 개인이 학교생활에서 자기의 욕구를 만족시키지 못했을 때 생리적 긴장이 발생되고 마음의 균형이 상실되어 적응상태와는 반대로 불안, 절망, 무능력, 자포자기, 소극적·부정적 감정을 갖게 된다. 이에 따라 학교는 물론 자기 자신에게도 유해한 결과를 가져오게 된다 박준수(1987).

그러므로 학생의 학교적응은 정상적 성장과 발달 원만한 생활 유지를 위해서도 매우 중요한 문제라 할 것이다.

학교적응의 영역은 연구자에 따라 다양한 영역으로 분류되고 있다. 문선모(1997)는 교사가 지각한 아동의 학교적응 영역을 교사관계, 교우관계, 인지기술, 수업참여, 자기통제로 구분하였고, 학교에 대한 선호, 학교에서 느끼는 감정 및 영향력, 친구관계 지각으로 구분하였고, 민병수(1991)는 공통적으로 아동-교사와의 관계, 교우관계, 학교-학습적응, 학교규칙 준수, 학교행사 참여를 학교적응 영역으로 설정하였다. 배제현(1994)은 학과 활동에 대한 흥미, 학교환경에 대한 지각, 교사·교우 등 인간관계의 세 영역으로 분류하였다.

그리고 (정혜영, 1993)은 학습자들의 학교생활 적응 시 불만의 영역에서는 학교환경(시설·주위환경), 학업(시험·성적), 교사(교사의 차별·교사 태도), 친구에 대한 불만(개인의 친구와의 관계·친구와의 상호적 관계)으로 4대 영역을 구성하였고, 이를 다시 8개의 하위 영역으로 세분하였다.

Berndt 와 Hawkins(1985)는 학급활동 참여, 교사로부터의 지원, 다른 학생과의 교제 등 세 영역을 포함하는 학교에 대한 태도 질문지와 학교전반에 대한 태도를 파악하기 위한 개방식 질문지로 아동의 학교적응을 측정하였다.

Ladd(1990)는 학교를 좋아하고 학급활동에 참여하는 학생들은 교육적 경험에서 더 많은 이익을 얻을 것이고, 반대의 경우는 학생의 진보가 방해받을 것이라는 가정 하에 잠재적인 적응결과를 측정했다. 학교환경에 대한 다양한 견해와 학교에 대한 지각(학교선호 및 교사와 학습활동에 대한 태도), 학교활동 참여(드러난 긴장과 학교 기피), 학업관련 실천결과(학업관련 행동과 학업적 준비)를 그 하위요인으로 하여 학교적응에 관한 연구를 하였다. 학교에 대한 지각은 학생 면접으로, 학교활동 참여는 교사와 부모의 학생행동 점검표 및 결석회수 등으로, 학업관련 태도는 교사의 아동 학업행동 평정과 학업성적 등으로 측정하였다.

학교적응 문제는 학생의 교육에 관심을 갖는 학부모나 교사들의 거대한 관심사이며 학생이 학교생활에서 부적응으로 교육기회를 낭비하기보다 최

대함으로써 활용하여 잘 적응된 생활을 영위하기를 기대한다. 그러므로 학교에서 실제 학생들을 지도하는 교사로서 학생의 심리적, 환경적 특성에 대한 이해가 무엇보다 중요하고 필요할 것이다.

#### 4. 인터넷게임 중독과 학교적응과의 관계

천동렬(1999)은 ‘컴퓨터과다사용 고교생의 정신의학적 특성’ 연구에서 조사대상 학생의 48.3%가 학업활동의 감소를 가져왔으며, 컴퓨터에 대한 집착이 중증인 군에서 학교성적과 교우관계에서 장애가 있음을 보고하고 있고, 장시간 컴퓨터 앞에 앉게 되어 운동량 부족, 긴장성 두통, 및 어깨 결림, 요통, 안구 등의 위험증가, 밤늦은 게임이나 통신으로 인하여 아침에 일어나기 어려운 경우가 발생하고, 수업 시간에 졸 가능성이 높아진다고 하였다.

또한 이론적 배경에서 살펴본 바와 같이 Shotton 와 Turkle(1995)에 의하면 컴퓨터를 과도하게 사용하는 사람들은 사회적으로 미숙하고 사람들을 직접 만나고 관계를 맺는 능력이 떨어지는 십대의 남자아이들이 많다고 하며, 이들은 집안에서 컴퓨터만 매만지면서 또래의 십대와 어울리지 않는데 그 이유는 이들의 자존감이 낮기 때문이라고 했는데 하지현(2000)은 학교적응의 하위요인인 학교 친구적응에서 낮은 적응 수준을 보이 수 있음을 암시한다고 볼 수 있다.

통신을 이용하면서 실제 생활의 대인관계나 학교생활, 경제생활, 직장생활에 부정적인 영향을 끼치고 있다고 말할 수 있다.

Goldberg(1996)는 인터넷 중독은 일정한 수준의 만족감을 얻기 위해서 더 많은 시간을 온라인상에서 보내기를 원하게 되고 접속이 되지 않을 때는 불안을 느끼게 되는데, 중독자는 인터넷게임에 너무 몰입하고 있는 자신의 상황을 깨닫지만 사용을 중지하지 못하게 됨으로써, 사회적이거나

직업적인 사교활동 혹은 여가나 취미 활동이 줄어들게 되고, 심각하게 발전될 경우 수면시간의 박탈, 결혼생활의 어려움, 친구나 학교, 직장 등에서 배척되는 경험을 하게 된다고 하였는데(김옥순·홍혜영, 1998), 이점도 또한 학생들이 인터넷에 중독 되게 되면 학교에서의 적응 수준이 낮아질 수 있다는 것을 암시한다.

이세용(2000)의 조사에 따르면 인터넷 사용으로 인하여 나타난 개인 생활의 변화로서 독서시간이나 학교과제나 공부시간이 줄었거나 나빠졌다는 응답이 전체학생의 26%가 되는 것으로 나타났으며, 자기 통제력에 있어서도 중독집단이 보통 집단보다 낮은 것으로 나타났는데 이점도 인터넷 사용이 학교적응에 좋지 않은 영향을 주 수 있음을 나타낸다.

인터넷 중독 치료센터(2001)에서는 인터넷 중독의 징후로 학교생활에서 나타날 수 있는 양상을 다음과 같이 보고하고 있는데 즉, 지나친 피로, 성적하락, 취미생활의 감소, 가까운 친구와 멀어지는 일, 반항과 불복종 등이 그것이다.

성주은(1999)의 PC중독자의 성격특성에 관한 연구결과에 따르면 PC통신에 중독된 사람의 경우 간이정신검사(SLC-90)에서의 병리적인 성격척도들이 중독되지 않은 사람보다 의미 있게 높은 점수를 받았으며, 우울증에 있어서도 비중독자들보다 높게 나타났음이 보고되었다.

이상의 연구 결과들을 종합해 볼 때, 인터넷게임 사용에 대한 지나친 집착은 신체적 장애와 수면시간 부족을 유발하게 되고, 학교활동, 학습활동의 감소를 가져오는 등, 긍정적이기보다는 다소 부정적인 영향을 가져올 수 있다고 볼 수 있다.

### Ⅲ. 연구 방법

이 장에서는 연구대상, 측정도구, 자료처리에 대해 살펴보고자 한다.

#### 1. 연구 대상

본 연구의 조사대상은 제주시에 소재하고 있는 고등학교 중 4개 학교에서 2학년 남·여 학생 각각 250명씩 전체 1,000명이며, 이들을 대상으로 인터넷게임 중독과 학교적응에 대해 설문 조사를 실시하였다. 회수된 설문지 중 불완전한 122부를 제외한 878부를 본 연구대상으로 하였다. 성별, 계열별에 따른 조사대상자는 다음 <표Ⅲ-1>과 같다.

<표Ⅲ-1> 성별, 계열별 연구대상

구분	인문계	실업계	전체
남	200	210	410
여	230	238	468
전체	430	448	878

본 연구에서 사용되는 두 집단의 구성은 다음의 <표Ⅲ-2>와 같다.

<표Ⅲ-2> 인터넷게임 중독 점수 비교 집단의 구성

구분	점수	인원	계
인터넷게임 비중독	20-49	378	43.1
인터넷게임 중독	50-100	500	56.9
전체	100	878	100.0

## 2. 측정도구

본 연구에서 사용된 측정도구는 인터넷 중독 검사지와 학교적응 측정 검사지를 사용하였다.

### 1) 인터넷 중독 검사

인터넷 중독 검사는 인터넷 중독 여부를 측정하기 위한 검사로, Young의 온라인 중독센터(The Center for On-Line Addiction)에서 제작한 5점 척도로 된 인터넷 중독 검사(Internet Addiction Test)를 윤재희(1998)가 번안하여 이를 청소년들에게 적합하도록 이선희(2000)가 사용한 검사를 본 연구에서 사용하였다.

이 검사는 총 20문항으로 구성되어 있으며, 문항의 내용은 인터넷이나 통신사용으로 인한 일상생활에서의 부적응적인 측면, 조절능력의 상실, 인터넷이나 통신에 대한 강박적인 생각이나 기대감등을 포함하고 있다.

본 연구에서는 온라인 중독 센터에서 실시하고 있는 기준에 따라 20점에서 49점 사이에 있는 집단을 비중독 집단으로, 50점 이상인 집단을 중독 집단으로 분류하였다.

<표Ⅲ-3> 인터넷게임 중독의 하위요인

구 분	문항번호	문항수	신뢰도
인터넷이나 통신사용으로 인한 일상생활에서의 부적응적인 측면	3, 6, 8, 9, 10, 13, 15, 18, 19, 20	10	.88
인터넷이나 통신사용의 조절능력의 상실	1, 2, 4, 5, 14, 16, 17	7	
인터넷이나 통신에 대한 강박적인 생각이나 기대감	7, 11, 12	3	
전 체		20	.88



## 2) 학교적응 척도

학교적응 척도 검사: 학교적응의 측정도구로 김용래의 「학교적응척도」를 사용하였으며, 하위 요인별 문항 구성과 신뢰도는 다음과 같다.

<표Ⅲ-4>.각 문항은 4단계 척도로서 총 41문항으로 5개 영역에 최하 41점에서 최고 164점의 범위에 분포한다. 따라서 학습자에게 「학교적응척도」를 실시해서 각 문항에 반응 점수가 높으면 높을수록 학교적응을 잘하는 것으로 해석한다.

<표Ⅲ-4> 학교적응의 하위요인

학교적응 하위요인	문항번호	문항수	신뢰도
학교교사	4, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	10	.91
학교생활	1, 2, 3, 6, 8, 36	6	.69
학교수업	33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41	8	.82
학교친구	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	7	.76
학교환경	5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	10	.87
	계	41	.93

## 3. 자료 처리

본 연구는 연구 자료의 통계처리는 SPSS/WIN 프로그램을 사용하였다.  $\chi^2$ 검증을 실시하여 성별, 계열별 인터넷게임 이용시간, 목적 등에 따른 인터넷게임 중독의 유의미한 차이가 있는지를 검증하였고, 인터넷게임 중독에 따른 학교적응의 차이를 알아보기 위해 t검증을 실시하여  $p < .01$ 과  $p < .05$  수준에서 의미 있는 차이가 있는지를 검증하였다. 그리고 인터넷게임중독과 학교적응과의 상관관계를 살펴보았다.

## IV. 결과 및 해석

이 장에서는 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응에 미치는 영향을 알아보기 위하여 성별, 계열별 인터넷게임 중독의 차이, 인터넷게임 이용시간, 목적에 따른 중독의 차이와 중독·비중독 집단간에 학교적응의 하위요인의 차이 및 인터넷게임 중독과 학교적응의 상관관계를 알아보았다. 그 결과와 해석은 다음과 같다.

### 1. 성별, 계열별에 따른 인터넷게임 중독의 차이검증

가설 1. 성별, 계열별에 따라 인터넷게임 중독에는 차이가 있을 것이다.

다음 <표IV-1>는 성별, 계열별로 인터넷게임 중독의 차이에 대한 가설을 검증하기 위한 것으로, 중독집단과 비중독 집단의 분포가 어떤 차이를 보이는지 알아보기 위하여  $\chi^2$  검증을 실시한 결과이다.

<표IV-1> 성별, 계열별 인터넷게임 중독의 차이 ( % )

구 분		비중독	중독	합계	$\chi^2$
성 별	남	152(37.1)	258(62.9)	410(100.0)	11.22 **
	여	226(48.3)	242(51.7)	468(100.0)	
계열별	일반고	210(48.8)	220(51.2)	430(100.0)	11.50 **
	실업고	168(37.5)	280(62.5)	448(100.0)	
전 체		378(43.1)	500(56.9)	878(100.0)	

\*\* : p<.01

위의 <표IV-1>에 의하면 전체 인터넷게임 중독집단의 분포는 56.9%로 그 정도가 높으며 청소년인 경우에 과반수 이상의 학생들이 인터넷게임의 지나친 사용으로 인하여 학교적응에 어려움을 겪고 있음을 보여주고 있다. 성별에 따른 중독집단에 대하여 남학생의 분포가 62.9%로 가장 많았고 여학생 51.7%로 나타나고 있고, 성별로 본 인터넷게임 중독의 차이 남학생과 여학생간에 유의한 차이를 보이고 있다( $p<.01$ ). 즉 남학생과 여학생 모두 중독 상태가 많은데 남학생은 비중독보다 중독이 25% 이상 더 많다. 서주현(2001)에 의하면 남학생들이 여학생보다 통계적으로 유의미하게 중독경향이 강하며, 성별에 따라 인터넷 게임중독의 차이가 존재한다고 할 수 있으며 여학생보다 남학생이 더 중독적으로 나타났다.

계열별에 따른 인터넷게임 중독의 차이에서 빈도 분포는 실업계 학생의 분포가 62.5%, 인문고 학생의 분포는 51.2%로 나타났으며 실업고 학생이 높은 이유는 학교 교육으로부터의 소외로 학생들이 인터넷게임 중독 성향이 높다고 해석할 수 있다. 일반고와 실업고 학생간에도 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있는 것으로 나타났다( $p<.01$ ). 일반고와 실업고 모두 중독 상태가 많지만 실업고의 경우 비중독보다 중독이 25% 정도 더 많이 나타났다.

## 2. 이용시간 · 목적에 따른 인터넷게임 중독의 차이검증

가설 2. 이용시간 · 목적에 따라 인터넷게임 중독에는 차이가 있을 것이다.

### (1) 이용시간에 따른 인터넷게임 중독의 차이

다음 <표IV-2>은 가설2를 검증하기 위한 것으로 인터넷게임 이용시간·목적에 따른 중독집단과 비중독 집단 간에 분포가 어떤 차이를 보이는지 알아보기 위하여  $\chi^2$ 검증을 실시한 결과이다.

<표IV-2> 이용시간에 따른 인터넷게임 중독의 차이 (%)

	구 분	비중독집단	중독집단	전체	$\chi^2$
주당 평균 사용 시간	3시간	208(55.0)	150(30.0)	358(40.8)	82.08**
	3-5시간	76(20.1)	87(17.4)	163(18.6)	
	5-10시간	49(13.0)	94(18.8)	143(16.3)	
	10-15시간	13(3.4)	68(13.6)	81(9.2)	
	15시간 이상	32(8.5)	101(20.2)	133(15.1)	
	전체	378(100.0)	500(100.0)	878(100.0)	



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

\* \* :  $p < .01$

<표IV-2>를 보면 인터넷게임 시간에 따른 인터넷 중독의 빈도 분포 차이가 뚜렷이 나타나고 있다. 비중독 집단이 경우 3시간미만이 55.0% 가장 높고 5시간 미만이 20.1%로 나타났으며 중독집단은 3시간미만 30.0%, 15시간이상이 20.2로 나타나고 있으며 두 집단간의 인터넷 게임 이용시간 차이를 보였으며 유의한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

이는 비중독집단은 인터넷 이용시간이 감소하고 중독집단은 인터넷 이용시간이 증가함을 보여주며, 인터넷 이용시간이 길수록 인터넷게임 중독경향이 높다는 선행연구 강지선(1999)들과 동일한 결과이다. 인터넷 중독 판단기준이 이용시간만은 아니지만 이용시간이 중독여부에 비중 있는 영향을 미치고 있는 것은 사실이다. 따라서 이용시간이 길수록 인터넷 중독이 높아지는 것을 알 수 있다.

이는 ‘인터넷 이용경력이 길수록 인터넷 중독수준도 높아지는 경향이 있었다’ 라고 하는 김옥순·홍혜영(1998)의 연구결과와도 일치된다. 인터넷 이용시간이 길수록 김세영(1999) 인터넷 접근성이 높을수록, 인터넷 이용 능력이 높을수록 그리고 게임을 많이 할수록 서주현(2001) 인터넷 중독정도가 높았다고 보고 되었다. 인터넷게임 중독이 높을수록 이용시간이 많은 것으로 나타났다.

## (2) 이용목적에 따른 인터넷게임 중독의 차이

<표IV-3> 이용목적에 따른 인터넷게임 중독의 차이 ( % )

	구 분	비중독집단	중독집단	전체	$\chi^2$
이용 목적	게임	91(24.1)	205(41.0)	296(33.7)	64.74**
	성인사이트	4(1.1)	6(1.2)	10(1.1)	
	대화방(채팅)	54(14.3)	111(22.2)	165(18.8)	
	정보검색	63(16.7)	72(14.4)	135(15.4)	
	메일확인전송	119(31.5)	68(13.6)	187(21.3)	
	기타	47(12.4)	38(7.6)	85(9.7)	
	전체	378(100.0)	500(100.0)	878(100.0)	

\*\* :  $p < .01$

<표IV-3>에 따르면 이용목적에 따른 인터넷 중독의 빈도 분포는 비중독 집단인 경우는 메일 확인이 31.5%, 게임 24.1%, 정보검색 16.7%의 순으로 나타났고 중독집단인 경우에는 인터넷 게임41.1%이 가장 높았으며, 대화방(채팅)이 22.2%로 높게 나타났다.

인터넷게임 중독과 인터넷 이용 목적간에 유의한 차이를 보이고 있다. ( $p < .01$ ). 게임을 주도하는 게임집단이 유의하게 높았으며 인터넷 게임 중독집단은 실용적인 정보를 제공하는 사이트보다는 게임 등의 인터넷 사이트에 많이 접속한 것으로 나타났다.

따라서 중독집단이 비중독집단보다 많은 시간동안 게임을 하며 온라인 게임을 많이 즐기는 것으로 나타났다. 이는 온라인 게임을 많이 즐기는 중독집단이 더욱 게임에 빠지게 된다는 것을 보여준다. 그리고 인터넷을 주로 이용하는 목적인 성인 사이트(음란물)를 접속하기 위한다는 학생이 중독집단에서 6명, 비중독 집단에서 4명이 나타난 것도 유념해 보아야 할 문제다. 그리고 기타 목적으로는 음악듣기(가요, 팝송), 연예인 홈페이지 검색이 주를 이루고 있는 것으로 나타났다.

### 3. 인터넷게임 중독정도에 따른 학교적응의 차이검증



인터넷게임 중독정도에 따라 학교적응의 차이가 있는지를 알아보기 위해 비중독 집단과 중독 집단 간에 학교적응의 하위요인에서의 차이를 검증을 실시한 결과 다음과 같다.

가설 3. 인터넷게임 중독이 고교생들의 학교적응(학교교사, 학교생활, 학교수업, 학교친구, 학교환경)에 영향을 미칠 것이다.

#### (1) 학교교사 문제에서의 차이검증

3-1. 학교교사 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

다음의 <표IV-4>는 학교적응 중 학교교사와의 적응이 비중독집단과 중독 집단간의 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-4> 학교교사 문제의 차이검증

구 분		N	M	SD	t	
성 별	남	비중독	152	20.10	6.57	-.19
		중독	258	20.22	6.20	
	여	비중독	226	20.48	6.01	2.66 **
		중독	242	19.09	5.24	
계열별	일반고	비중독	210	20.30	6.08	.41
		중독	220	20.05	6.38	
	실업고	비중독	168	20.37	6.44	1.69
		중독	280	19.38	5.26	
계	비중독	378	20.33	6.23	1.61	
	중독	500	19.67	5.78		

\*\* :  $p < .01$

위의 <표IV-4>에서 보면 남학생의 경우 비중독 집단과 중독 집단 간에 학교교사와의 적응에 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났지만, 여학생의 경우는 비중독 집단과 중독집단간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $p < .01$ ). 즉 여학생의 경우 중독집단( $M=19.09$ )이 비중독 집단( $M=20.48$ )에 비해 학교교사와의 적응이 떨어지고 있다. 위의<표IV-4>를 성별로 보면 학교교사와의 적응의 차이는 여학생( $t=2.66$ ), 남학생( $t=-.19$ )으로 유의한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

계열별로 이를 보면, 일반고와 실업고 모두 비중독 집단과 중독집단간에 학교교사와의 적응에 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났

다. 인터넷게임 중독이 학교 안에서의 질서, 학교활동 등에 직접적인 영향을 주지 않는 것으로 보이며 학교교사에서는 차이가 나타나지 않는 것으로 생각되어진다.

## (2) 학교생활 문제에서의 차이검증

3-2. 학교생활 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

다음 <표IV-5>은 학교적응 중 학교생활과의 적응이 비중독집단과 중독 집단간의 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-5> 학교생활 문제의 차이검증

구 분			N	M	SD	t
성 별	남	비중독	152	14.56	3.09	1.69
		중독	258	14.02	3.18	
	여	비중독	226	14.79	2.85	3.23 **
		중독	242	13.95	2.78	
계열별	일반고	비중독	210	15.16	2.74	1.56
		중독	220	14.71	3.20	
	실업고	비중독	168	14.13	3.11	2.55 *
		중독	280	13.41	2.69	
계	비중독	378	14.70	2.95	3.53 **	
	중독	500	13.98	2.99		

\* : p<.05, \*\* : p<.01



위의 <표Ⅳ-5>에서 전체적인 학교적응을 보면 비중독 집단과 중독 집단 간에 학교적응에 통계적으로 유의한 차이가 있다( $t=3.53$ ). 성별에서 보면 남학생의 경우 비중독과 중독 집단 간에 학교적응에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났지만, 여학생의 경우는 비중독 집단과 중독집단에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $p<.01$ ). 즉, 여학생의 경우 중독집단 ( $M=13.95$ )이 비중독 집단 ( $M=14.79$ )에 비해 학교적응이 떨어지고 있다.

계열별로 이를 보면, 일반고는 학교적응에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났지만, 실업고의 경우는 비중독 집단과 중독집단간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $p<.05$ ). 즉, 실업계인 경우 중독집단( $M=13.41$ )이 비중독 집단( $M=14.13$ )에 비해 학교적응이 떨어지고 있다. 실업고는 비중독 집단과 중독 집단 간에 학교적응에 유의한 차이가 있다.

인터넷게임 중독집단의 학교적응이 낮은 것은 인터넷에 중독된 청소년의 지나친 피로감으로, 자기 통제력을 상실하여 학교수업에 결석과 지각이 많아지고 성적이 떨어지며, 반항과 불복종이 일어나므로 학교생활에서 부적응의 문제가 나타나는 것으로 보인다. 이러한 결과로 볼 때 학교적응이 제대로 이루어지지 않을 때는 일탈된 행동이 발생하므로 인터넷게임 중독이 낮을수록 바람직한 학교적응을 한다고 볼 수 있다.

### (3) 학교수업 문제에서의 차이검증

3-3. 학교수업 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

다음의 <표Ⅳ-6>는 학교적응 중 학교수업 적응이 비중독 집단과 중독 집단 간에 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-6> 학교수업 문제의 차이검증

구 분		N	M	SD	t	
성 별	남	비중독	152	15.85	4.66	.50
		중독	258	15.60	5.02	
	여	비중독	226	16.18	4.40	2.34 *
		중독	242	15.24	4.24	
계열별	일반고	비중독	210	16.58	4.27	.84
		중독	220	16.22	4.70	
	실업고	비중독	168	15.38	4.70	1.27
		중독	280	14.81	4.53	
계	비중독	378	16.04	4.50	1.97 *	
	중독	500	15.43	4.65		

\* :  $p < .05$

위의 <표IV-6>를 보면 비중독 집단과 중독집단간의 유의한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ). 성별에 따른 적응의 차이는 남학생( $t = .50$ ), 여학생( $t = 2.34$ )에서 여학생들에게 유의한 차이가 있었고 계열별에 따른 적응의 차이는 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다( $p < .05$ ).

인터넷게임 중독현상을 보이는 경우 학교수업에서 무기력한 증세와 눈의 충혈을 자주 보이고, 두통과 어지럼증을 호소하고 있으며 공부시간에 얽드려 있거나 자는 학생도 있으며, 심지어는 지각과 조퇴, 결석까지 하는 등으로 학습활동과 학교수업에 부적응을 보이고 있다(한국인터넷 정보센터, 2001).

#### (4) 학교친구 문제에서의 차이검증

### 3-4. 학교친구 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

다음의 <표IV-7>는 학교적응 중 학교친구 적응이 비중독 집단과 중독 집단 간에 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-7> 학교친구 문제의 차이검증

구 분			N	M	SD	t
성 별	남	비중독	152	17.16	3.49	1.03
		중독	258	16.78	3.69	
	여	비중독	226	17.50	3.22	1.56
		중독	242	17.04	3.07	
계열별	일반고	비중독	210	17.73	3.17	1.54
		중독	220	17.23	3.56	
	실업고	비중독	168	16.90	3.47	0.75
		중독	280	16.65	3.26	
계		비중독	378	17.36	3.33	1.98 *
		중독	500	16.91	3.41	

\* :  $p < .05$

위의 <표IV-7>를 보면 성별인 경우와 계열별인 경우, 비중독 집단과 중독 집단 간에는 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않고 있지만 전체적으로는 비중독 집단과 중독집단간에 유의한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ). 인터넷게임의 익명적인 상황에서 몰개성화의 심리상태가 나타나게 됨으로 정서적인 교류가 어렵고 친밀감, 신뢰감 형성이 어려워 학교친구관계의 차이를 나타낸 것으로 보인다.

따라서 무작정 게임 속에 빠져들어 많은 시간을 게임 속에서 살다보면 학업에 흥미를 잃게 된다. 또한 학교생활에서는 피곤과 무기력함을 드러내어 다른 친구와의 교우관계도 원만하지 못하게 되는 것이다.

(5) 학교환경 문제에서의 차이검증

3-5. 학교환경 문제에서 유의한 차이가 있을 것이다.

다음의 <표IV-8>는 학교적응 중 학교환경 적응이 비중독 집단과 중독 집단 간에 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-8> 학교환경 문제의 차이검증

구 분			N	M	SD	t
성 별	남	비중독	152	20.10	6.57	-.19
		중독	258	20.22	6.20	
	여	비중독	226	20.48	6.01	2.66 **
		중독	242	19.09	5.24	
계열별	일반고	비중독	210	20.30	6.08	.41
		중독	220	20.05	6.38	
	실업고	비중독	168	20.37	6.44	1.69
		중독	280	19.38	5.26	
계	비중독	378	20.33	6.23	1.61	
	중독	500	19.67	5.78		

\*\* :  $p < .01$

<표IV-8>를 보면 비중독집단과 중독집단간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 다만 성별로 학교환경 적응의 차이는 여학생이 유의한 차이를 보이고 있으며( $p < .01$ ). 남학생은 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

계열별로 보아도 일반고와 실업고 학생간의 차이는 유의한 차이를 보이

지 않고 있다. 고교생들의 인터넷게임 중독이 학생들의 학교환경에서는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 인터넷게임 중독이 학교환경 등에 직접적인 영향을 주지 않는 것으로 보이며 인터넷게임 중독과 학교환경에서는 차이가 나타나지 않은 것으로 생각되어진다.

### (6) 인터넷중독에 따른 전체학교적응의 차이검증

다음의 <표IV-9>는 학교적응이 비중독 집단과 중독집단 간에 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-9> 전체 학교적응의 차이검증

구 분			N	M	SD	t
성 별	남	비중독	152	91.13	19.38	1.13
		중독	258	88.86	19.74	
	여	비중독	226	92.06	18.34	3.24 **
		중독	242	86.91	16.08	
계 열 별	일반고	비중독	210	95.30	17.27	1.86
		중독	220	92.06	18.92	
	실업고	비중독	168	87.17	19.56	1.44
		중독	280	84.66	16.70	
계	비중독	378	91.69	18.74	3.01 **	
	중독	500	87.92	18.07		

\*\* :  $p < .01$

위의 <표IV-9>는 인터넷 중독에 따른 학교적응의 차이를 살펴 본 것으로서 학교적응에 비중독 집단과 중독집단 간에는 유의한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

성별에 따르면 여학생의 경우 비중독 집단(M=92.06)이 중독집단(M=86.91)보다 학교적응이 높고 여학생의 중독집단이 학교적응에 비중독 집단보다 학교적응에 문제가 있는 것으로 나타났다.

여학생들의 중독집단이 학교적응이 대체로 낮다. 학업에 흥미를 잃게 되어 학교적응에 많은 영향을 미칠 수 있고 또한 미래를 맡을 소중한 여학생들에게 개개인이 건강하게 성장하고 바람직한 사회 구성원이 되도록 하기 위해 게임중독에서 야기되는 일들을 예방할 수 있도록 학교, 가정, 사회 구성원들이 컴퓨터이용에 대한 지도에 보다 많은 관심을 가지고 적절한 지도가 이루어져야 할 필요가 있다고 생각한다.

계열별에 따르면 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

#### 4. 인터넷게임 중독과 학교적응과의 상관관계 검증

가설 4. 인터넷게임 중독과 학교적응과는 상관관계가 있을 것이다.

다음<표IV-10>은 인터넷게임 중독과 학교적응과의 관계를 살펴보기 위하여 피어슨의 적률상관 계수를 산출한 결과는 다음과 같다.

<표IV-10> 인터넷게임 중독정도와 학교적응의 상관관계

구 분	학교 교사	학교 생활	학교 수업	학교 친구	학교 환경	전 체
인터넷 게임중독	-.055	-.156**	-.081*	-.114**	-.055	-.133**

\*\* : p<.01

위의 <표IV-10>는 인터넷게임 중독과 학교적응과의 관계를 살펴본 것으로서 전체적으로 중독정도는 학교환경과 학교교사와는 유의한 상관이 없는 것으로 나타났지만, 학교생활은 유의한 부적 상관을 보이고 있고 ( $r=-.156, p<.01$ ), 학교수업에서는 다소 낮은 부적 상관관계를 보이고 있다( $r=-.081, p<.01$ ). 한편 학교친구와는 유의한 부적상관을 보이고 있다 ( $r=-.114, p<.01$ ).

따라서 인터넷게임 중독이 심할수록 학교수업, 학교친구, 학교생활은 떨어지고 인터넷게임 중독과 학교적응 전체와의 상관관계가 ( $r=-.133$ )로 부적 상관관계를 보임으로써 인터넷게임에 중독 될수록 학교적응이 낮아진다.

따라서 이 세 가지 요인으로 인하여 학교적응이 어려운 것으로 볼 수 있으며 건전한 학교적응이 이루어지지 않는 것으로 나타나고 있다.



## V. 요약 · 결론 및 제언

### 1. 요약

본 연구는 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응에 미치는 영향을 알아보고자 하는데 그 목적이 있다.

이러한 목적에 따른 이론적 배경을 근거로 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 성별, 계열별에 따른 인터넷게임 중독의 차이는 어떠한가?

둘째, 이용시간 · 목적에 따른 인터넷게임 중독의 차이는 어떠한가?

셋째, 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응(학교교사, 학교생활, 학교수업, 학교친구, 학교환경)에 어떠한 영향을 미치는가?

넷째, 인터넷게임 중독과 고교생의 학교적응과는 어떠한 관계가 있는가?

이러한 연구문제를 살펴보기 위하여 선정된 대상은 제주시내 소재하고 있는 고등학교 2학년 학생 1,000명을 대상으로 인터넷게임 중독과 학교적응에 대해 설문 조사를 실시하였다. 회수된 설문지 중 불완전한 122부를 제외한 878부를 본 연구대상으로 하였다.

본 연구를 위해 사용된 도구로는 인터넷 중독 검사지와 학교적응 척도, 그리고 인터넷 사용실태를 알아보기 위한 설문지이다.

인터넷 중독 검사는 인터넷 중독 여부를 측정하기 위한 검사로, Young의 온라인 중독센터(The Center for On-Line Addiction)에서 제작한 5점 척도로 된 인터넷 중독 검사(Internet Addiction Test)를 윤재희(1998)가 번안하여 이를 청소년들에게 적합하도록 이선희(2000)가 사용한 검사를 본 연구에서 사용하였다.

학교적응 척도는 김용래(1993)는 학교적응 측정을 위하여 개발한 「학



교적응척도」에서 하위요인으로 학교교사 적응, 학교생활 적응, 학교수업 적응, 학교친구 적응, 학교환경 적응으로 구성하였다. 본 연구에서는 인터넷 사용 학생들의 학교적응 측정도구로 김용래의 「학교적응척도」를 사용하였다.

인터넷게임 중독 설문지는 본 연구에 알맞게 이용시간·목적, 등에 대한 질문으로 이루어진 설문지이다.

본 연구의 자료 분석은 SPSS/WIN를 이용하여 성별, 계열별 인터넷 이용시간·목적 등은  $\chi^2$ 검사를 통해 알아보았고, 인터넷게임 중독에 따른 학교적응의 차이는 학교적응의 하위요인별 평균과 표준편차를 구한 후 t 검증을 통해 알아보았다. 인터넷게임 중독과 학교적응과의 관계를 살펴보기 위하여 Pearson의 적률 상관 계수를 산출하였다.

이에 따른 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 성별, 계열별에 있어서 유의한 차이를 보였다. 성별에서는 인터넷 게임 중독에 있어서 남학생이 여학생보다 높게 나타났으며 계열별에서는 실업고 학생들이 인문고 학생보다 높게 나타났다. 전체학생들의 과반수 이상의 학생들이(비중독 43.1%, 중독 56.9%) 인터넷의 지나친 사용으로 인해 학교생활에 어려움을 겪고 있음을 보여주고 있다( $p < .01$ ).

둘째, 인터넷게임 중독에 따라 이용시간·목적에 따른 인터넷게임 중독의 차이는 유의한 차이를 보였으며, 목적에 따른 중독의 차이도 유의한 차이를 보였다( $p < .01$ ).

셋째, 인터넷게임 중독 정도에 따라 학교적응에 유의한 차이를 보였다 ( $p < .01$ ).

넷째, 인터넷게임 중독이 학교적응에 있어 학교생활, 학교수업, 학교친구, 등에 있어 상관관계가 있는 것으로 나타났다( $r = -.133, p < .01$ ).

## 2. 결론

이와 같은 연구결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 성별에 따른 인터넷게임 중독자의 빈도는 남학생이 높고 계열별에 따르면 실업고가 높다.

둘째, 인터넷게임 중독 집단은 비중독 집단에 비해 주당 인터넷게임 이용시간이 길며, 이용목적에서는 게임의 빈도가 높다

셋째, 인터넷게임 중독 집단은 학교생활 적응이 낮다.

넷째, 인터넷게임 중독 집단은 학교수업 적응이 낮다.

다섯째, 인터넷게임 중독 집단은 학교친구 적응이 낮다.

여섯째, 인터넷게임 중독은 학교적응과 상관관계가 있다.

이상의 결론을 종합하면 집단에서 학교생활, 학교친구, 학교수업에 중독 집단일수록 인터넷게임에 중독된 학생들이 인터넷게임의 과도한 이용으로 인해 늦잠을 자거나, 밤을 새워 학교에 등교하게 될 때 학교에서 수업을 정상적으로 받는다는 것은 거의 불가능하다. 수업에 들어가지 않거나, 수업시간에 잠을 자는 행동, 과제물을 해오지 않는다거나, 학업성적이 떨어지는 등, 실제로 학교적응에 어려움이 예측되어지기 때문에 학교생활, 학교친구, 학교수업에 차이를 나타낸 것으로 보인다. 결국 인터넷게임 중독에서 성별로는 남학생이 인터넷게임 중독이 심하고 계열별로는 실업계가 심하다. 비중독 집단에 비해 중독 집단의 학교적응이 어렵고 전체적인 학교적응은 낮다.

본 결론을 통해 얻을 수 있는 교육적 시사는 요즘 청소년들이 인터넷의 무절제한 사용으로 학교구성원으로서 살아가는데 필요한 학교적응을 약화시키게 될 가능성이 높은바, 이에 학교적응을 강화시킬 수 있도록 청소년들에게 올바른 인터넷 이용에 대한 교육과 아울러 청소년 인터넷게임 중독 예방 및 치료 프로그램을 개발할 필요성이 절실하다는 것이다.

### 3. 제언

본 연구에서는 얻어진 결과를 토대로 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 인터넷은 그 사용영역이 대단히 광범위하고 다양하므로 인터넷 이용집단을 여러 가지 다양한 영역의 집단으로 세분화 해보는 것이 필요하다.

둘째, 많은 부작용이 있음에도 불구하고 인터넷의 이용은 시간과 공간의 제약을 뛰어넘는 우수한 도구로서의 역할을 수행하고 있으며, 앞으로도 그 활용범위는 끊임없이 확산될 것으로 예상되므로 인터넷의 부작용을 줄이고 긍정적인 요소들을 증대시킬 수 있는 방안들이 강구되어야 할 것이다.

셋째, 앞으로 인터넷 환경의 제도적 개선과, 온라인 게임업체의 노력, 청소년윤리교육 강화 등과 아울러 교사들은 인터넷게임에 대한 학생들의 입장을 이해하고 학생들이 탈선하지 않도록 지속적인 관심을 가지고 교육을 시키는 등 인터넷게임 중독예방을 위한 적극적인 대책을 강구할 필요가 있다.

## 참 고 문 헌

- 김세영(1999). **통신 중독이 청소년의 자아정체감에 미치는 영향**, 석사학위논문, 경기대학교 교육대학원.
- 김영화(1995). **PC통신의 이용형태와 이용자 특성에 관한 연구**, 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 김옥순·홍혜영 (1998). **정보사회와 청소년: 통신 중독증**, 한국청소년문화연구소.
- 김용래(1993). **학업성취에 대한 기여 변인의 영향력 분석**, 박사학위논문, 동국대학교 교육대학원.
- 김유정(2002). **청소년 인터넷 게임중독 척도개발 및 심리 사회적 취약성요인** 석사학위논문, 아주대학교, 교육대학원.
- 김은진(2001). **시설보호 아동의 사회적 관계망과 사회 적응력과의 관계에 관한 연구**, 석사학위논문, 한일장로회 신학대학원.
- 김현주(2002). **중학생의 인터넷사용과 학교생활 태도의 관계연구**, 석사학위논문, 전북대학교 교육대학원.
- 김희경(2001). **인터넷중독 수준에 따른 자아존중감과 학교적응비교**, 석사학위논문, 명지대학교 교육대학원.
- 김현수(2003). **청년의사인터넷중독치료센터 인터넷 중독 상담**.
- 라도삼(2000a). **가상공간의 전경과 삶의 단편들: '리니지를 중심으로'**, 한국언론 정보학회 추계학술대회.
- 라도삼(2000b). **현대적 게임과 게임문화**, 인터넷 몰입과 중독 - 지식문화 제 창립기념 심포지움.
- 문희옥(1987). **정서 부적응 학생의 자아개념과 학업성취에 관한연구**, 석사학위논문, 성신여자대학교 교육대학원.
- 민병수(1991). **학교생활 적응과 자아개념이 학업성적에 미치는 영향**, 석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원.

- 박준수(1987). 자아정체감과 적응력 및 자아실현성에 관한 연구. 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.
- 배제현(1994). 개체화와 자아정체감, 학교 및 가정생활에 대한 적응간의 관계, 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원.
- 배철희(2002). 청소년들의 인터넷 중독과 학교생활 적응과의 관계, 석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원.
- 백대준(2002). 중·고등학교 학생들의 인터넷 중독수준과 학교적응과의 관계, 석사학위논문, 공주대학교 교육대학원.
- 서주현(2001). 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감 석사학위논문, 서울대학교 교육대학원.
- 성주은(1999). pc통신 중독자의 성격 특성에 관한 연구. 석사학위논문 서울여자대학교 교육대학원.
- 송명준(2000). 인터넷 중독자의 온라인 및 면대면 커뮤니케이션 만족도 연구, 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.
- 송명준, 권정혜(2000). 대학생의 인터넷 중독이 대학생활적응에 미치는 영향, 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.
- 송명준, 구훈정, 권정혜(2001). 인터넷중독이 일상생활에 미치는 영향, 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.
- 송원영(1999). 자기효능감과 자기 통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향, 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.
- 송인덕(1999). 온라인 중독증 개념의 타당성 검증 연구, 석사학위논문 경희대학교 교육대학원.
- 안영복(1984). 적응 및 부적응 행동의 특징과 관계변인, 석사학위논문 서강대학교 교육대학원.
- 어기준(2000). 청소년의 컴퓨터 중독 유형과 제반문제점, 한국청소년상담원.
- 윤재희(1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관

- 계의 연관성, 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.
- 이병국(1999). PC통신유형과 청소년의 대인관계 형성에 관한 연구, 석사학위논문, 경기대학교 교육대학원.
- 이선경(2001). 청소년의 인터넷 사용 현황과 우울 및 자기 통제력과 의 관계, 석사학위논문, 서강대학교 교육대학원.
- 이선혜(1993). 귀인성향과 학교적응이 학업성취에 미치는 영향, 석사학위논문, 홍익대학교 교육대학원.
- 이선희(2000). 청소년들의 PC통신 이용실태 및 청소년들에게 미치는 향에 관한 연구, 석사학위논문, 영남대학교 교육대학원.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 의사소통에 미치는 영향, 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.
- 이송선(1999). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계, 석사학위논문. 서울여자대학교 교육대학원.
- 임효정(1999). 사이버 의존 집단과 비의존 집단의 심리 특성 분석, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 장호성(1987). 자아개념이 학교적응에 미치는 효과, 석사학위논문, 경상대학교 교육대학원.
- 정경아(2001). 게임 중독 청소년의 특성분석, 석사학위논문, 전남대학교 교육대학원,
- 전미향(1997). 집단미술치료가 청소년의 자기존중감과 사회적응력에 미치는 영향, 석사학위논문, 영남대학교 교육대학원.
- 천동렬(1999). 컴퓨터 과다 사용 고교생의 정신 의학적 특성, 석사학위논문, 동아대학교 교육대학원.
- 천영옥(1996). 아동의 이기심과 이타심 정도에 따른 정신건강 및 적응과의 관계, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 하지현(2000). 청소년 pc중독의 이해, 청소년의 pc중독, 한국청소년상담원.

- Maslow, A. H.(1954). Motivation and Personality, New York: Harper and Row Publishers,, M
- Fisher & Pulos(1983). Adolescent attitude toward computer and video games. lawrence hall of Science,37,2307-2317.
- Greenfield, D(1994). Mind and media: The effects df television, vidio games, and computers, cambridge, Ma: Marvard University.
- Lazarus R.S.(1974). Pattern of Adjustment and Human Effectiveness. N:Y:McGraw Hill Book Co.
- Turkle(1995). Virtuality and its discontents: Searching for communnity in cyberspace. The American Prospect, 24, 50-57. Shotttn,
- O'Reilly,M(1996). Internet addiction:A new disorder enters the medicallexicon. Canadian Medical Association Journal, 154(12),1882-1883.
- Brenner, V.(1997). Pstchology of Computer Wse: XLV II. Parameters of Internet Use, Abuse and Addiction: the First 90Days of the InternetUsage Survey. Psychological Report,80. 879-882
- Bronfenvrenner.(1997). Two worlds of childhood. New York: Russel Sage Foundation
- Goldberg, I(1996). Internet Addition. Electronic message posted to research discussion list.
- Griffiths, M(1997). Does internet and computer addiction exist? some case evidence. Paper preseneted at the 105th APA annual comvention, Chicago.
- Murray, J. P.(1972). "Television in inner-city homes: Viewing behavior of young boy", Rubinstein, E. A. G. A.

- Suler, J.(1996a). Internet Addiction.
- \_\_\_\_\_ (1996b). Why This Thing Eating My Life? Computer and  
Cyberspace Addiction at the "Palace" World Wide Web
- \_\_\_\_\_ (1999c). Internet Addiction :in a nutshell.
- Young, K, S.(1996a). Internet can be as addicting as alcohol, drugs  
and gambiling. An APA new release.
- \_\_\_\_\_ (1996b). Psychology of computer use XL. Addictive use of  
the Internet: A case that breaks the  
stereotype. Psychological Reports, 79, 889-902
- \_\_\_\_\_ (1996c). Internet addiction: The emergence of a new  
clinical disorder. Paper presented at the 104th  
annual meeting of the American Psycho-logical  
Association, Toronto
- \_\_\_\_\_ (1997). what makes the Internet Addictive:Potential  
explanations for pathological internet use. Paper  
presented at the 105th annual conference of the  
American Psychological Asociation, Chicago,IL
- Ladd,G.W.(1981). Effectiveness of a social Learning Method for  
Enhancing children's Social Interaction and peer  
Acceptance.

<참고 사이트>

- 한국인터넷 정보센터 [http://www.nic.co.kr/index\\_kr.html](http://www.nic.co.kr/index_kr.html)
- 인터넷중독 온라인센터 <http://www.psyber119.com/>
- 사이버중독정보센터 <http://www.cyadic.or.kr>
- 한국컴퓨터생활연구소 <http://www.computerlife.org>



<Abstract>

## The Effects of Addiction to Internet Games on High School Students' Adaptation of School

Won-Hee Yook

Majoring in Counseling Psychology

Graduate School of Education

Cheju National University

Jeju, Korea

Supervised by Professor Ko Myoung-Kyou

The objective of the present study is to identify the effects of high school students' addiction to Internet games on their adaptation to school.

For this purpose, this study set up research questions as follows.

First, how different is students' addiction to Internet games according to gender and academic department?

Second, how different is students' addiction to Internet games according to the time and the purpose of Internet use?

Third, what influences do students' addiction to Internet games have on their adaptation to school (school teachers, school life, school classes, school friends and school environment)?

The subjects of this study were 1,000 male and female 2<sup>nd</sup>-year

students at high schools in Cheju City. A questionnaire survey was conducted on students' addiction to Internet games and their adaptation to school, and the returned questionnaires were analyzed.

The measuring tool for this study was, first, Internet Addiction Test on a scale of 5 points, which was developed by Young's Center for On-Line Addiction, translated by Yun Jae-hee (1998), and adapted by Lee Seon-hee (2000) for juveniles.

Second, Kim Yong-rae (1993) defined the sub-factors of School Adaptation Scale, which had been developed to measure students' adaptation to school, as adaptation to school teachers, adaptation to school life, adaptation to school friends and adaptation to school environment. This study used Kim Yong-rae's School Adaptation Scale as a tool to measure Internet-using students' adaptation to school.

Data collected in this study were processed using SPSS for Windows. X-test was conducted to determine if there would be significant differences in students' addiction to Internet according to gender, academic department, the time and the purpose of Internet use, and t-test was conducted to find differences in students' adaptation to school caused by addiction to Internet games. Furthermore, the correlation between students' addiction to Internet games and their adaptation to school was examined.

From these processes, this study drew the following conclusions.

First, addiction to Internet games was more frequent in male students by gender, and in students at industrial high schools by

academic department.

Second, the group of students addicted to Internet games used the Internet for a longer time and played Internet games more frequently than the group of students not addicted to Internet games.

Third, the group of students addicted to Internet games adapted themselves poorly to school life.

Fourth, the group of students addicted to Internet games adapted themselves poorly to school classes.

Fifth, the group of students addicted to Internet games adapted themselves poorly to school friends

Sixth, students' addiction to Internet games is correlated with their adaptation to school.

The group of students addicted to Internet games showed poor adaptation to school, particularly to school life, to school friends and to school classes.

In conclusion, by gender, a larger number of male students were addicted to Internet games, and compared to those who are not addicted to the Internet, students addicted to the Internet have difficulties in adapting themselves to school.

These conclusions imply that the uncontrolled use of the Internet by young people of today is highly likely to weaken their ability of adaptation to live as a member of the school. To improve students' adaptation to school, therefore, it is urgently necessary to educate students for the right use of the Internet and to develop programs for preventing and treating addiction to Internet games.

///.

# 부 록

<부록1> 인터넷게임 사용 실태

<부록2> 인터넷게임 중독 진단 척도

<부록3> 학교적응 검사



안녕하십니까?

본 연구에 참여해 주신 여러분께 감사드립니다.

이 질문지는 청소년기의 인터넷 사용에 대한 내용으로 되어 있습니다. 인터넷게임 사용이 청소년 여러분의 학교 적응에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보기 위하여 만들어졌습니다.

그러므로 이 설문지는 여러분이 인터넷 사용으로 인하여 학교적응을 알아볼 수 있는 중요한 자료가 될 것입니다.

이 설문에 대한 개인적인 정보는 절대로 비밀 보장할 것과 연구목적 외에는 사용하지 않을 것을 약속드립니다.

질문지를 차례로 읽고 각 질문에 솔직하고 성실하게 응답하여 주시기를 바랍니다.



2002년 12월

제주대학교 교육대학원 상담심리 전공 육원희

※ 여러분의 인적사항에 관한 기초조사입니다.

1. 성별은?

① 남자 \_\_\_\_      ② 여자 \_\_\_\_

2. 현재 다니고 있는 학교는?

① 일반고 \_\_\_\_      ② 실업고 \_\_\_\_

3. 현재 학년은?

① 1학년 \_\_\_\_      ② 2학년 \_\_\_\_      ③ 3학년 \_\_\_\_

## <부록 1>인터넷 게임 사용 실태

※ 다음 글을 읽고 나에게 해당되는 부분에 √표를 하세요.

- 인터넷 게임을 하는 이유는 무엇인가?
  - ① 스트레스가 해소 된다
  - ② 마음대로 할 수 있는 자유가 있어서이다.
  - ③ 내가 대단한(멋진, 힘이 센)사람이 된 기분이 들어서이다.
  - ④ 게임을 해야 친구들끼리 이야기가 통하기 때문이다.
  - ⑤ 재미있기 때문
- 내가 게임을 하는 정도에 대해 어떻게 생각하는가?
  - ① 시간을 적절히 나누어서 쓰는 편이다.
  - ② 지나치지는 않지만, 게임하는 시간을 줄일 필요가 있다.
  - ③ 게임에 지나치게 시간을 많이 쓴다
- 인터넷을 시작한 지는 얼마나 되었는가?
  - ① 6개월    ② 1년    ③ 2년    ④ 3년    ⑤ 4년 이상
- 일주일에 인터넷게임을 얼마나 하는가?
  - ① 3시간    ② 3-5시간    ③ 5-10시간    ④ 10-15시간    ⑤ 15시간 이상
- 인터넷에 접속해서 내가 주로 하는 것은 무엇인가?
  - ① 게임    ② 성인 사이트    ③ 대화방(채팅)    ④ 정보 검색    ⑤ 메일 확인하고 보내기    ⑥ 기타
- 우리 집에는 인터넷이 연결되어 있는가?
  - ① 예    ② 아니오
- 게임을 주로 즐기는 장소는?
  - ① 내 방    ② 친구 집    ③ 게임방(PC방)    ④ 학교    ⑤ 컴퓨터 학원    ⑥ 거실이나 다른 방
- 인터넷게임에 대하여 부모님은 어떻게 생각하시나요?
  - ① 무조건 하지 말라고 하신다    ② 인터넷게임 시간을 정해 주신다
  - ③ 부모님과 같이 할 때도 있다    ④ 간섭하지 않는다
- 다음 중에서 내가 즐겨하는 게임은 무엇인가요?
  - ① 스타크래프트, 브루드워, 심시티3000, 로그스피어, 타이베리안 선 등 시뮬레이션게임
  - ② 리니지, 파이널 판타지, 포켓몬, 디아블로, 바람의 나라, 영웅문 등 롤 플레이게임
  - ③ 텔타포스, 에이지 오브 엠파이어, 배틀존, 포트리스 등 액션게임
  - ④ 피파 2000, NHL2000, NBA Live 99 등 스포츠 게임
  - ⑤ 테트리스, 넷마블, 퍼즐, 카드 등 기타 게임
- 게임에서 사용하는 무기나 장비를 실제로 구입하거나 사이버 머니 등을 거래한 경험이 있는가?
  - ① 있다    ② 없다    ③ 그런 것이 있는 줄도 모른다

## <부록 2>인터넷게임 중독 진단 척도

※ 다음은 컴퓨터게임 사용에 관한 문항들입니다. 각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 해당 번호에 ○표 하시면 됩니다. 정답은 없습니다. 한 문제도 빠짐없이 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그런 편이다	매우 그렇다
1	처음에 마음먹었던 것보다 더 오래 인터넷 게임을 하게 된다.					
2	컴퓨터 게임으로 시간을 보내느라 다른 해야 할 일을 소홀히 한다.					
3	가장 친한 친구와 노는 것보다 인터넷 게임 하는 것을 더 좋아한다.					
4	인터넷 게임을 통해 새로운 사람을 사귈다.					
5	인터넷 게임으로 많은 시간을 보내는 것에 대해 가까운 사람들이 불평한다.					
6	인터넷 게임으로 많은 시간을 보내기 때문에 성적이나 학교 일에 지장을 받는다.					
7	공부나 해야 할 일을 하기 전에 이메일부터 먼저 확인 한다					
8	인터넷 게임 때문에 학습 능력이 떨어진다.					
9	모든 사람이 인터넷 게임으로 무엇을 하느냐고 물어 볼 때 숨긴다.					
10	현실의 골치 아픈 생각을 잊기 위해 인터넷 게임을 하게 된다.					
11	다시 인터넷 게임하기를 기대하는 자신을 발견한다.					
12	인터넷 게임이 없다면 생활이 지루하고, 허전하며, 기쁨이 없을 것이라고 생각한다.					
13	인터넷 게임 접속 중에 다른 사람이 방해하면 소리 지르고 고함 치거나 막 화를 낸다.					
14	밤늦게까지 인터넷 게임을 하느라 잠을 못 자는 때가 있다.					
15	인터넷 게임을 하지 않을 때에도, 인터넷에 대한 생각으로 꽂차 있거나 접속하는 것을 상상한다.					
16	인터넷 게임을 할 때 조금만 더 하고 그만 두어야지 라고 생각하면서도 계속한다.					
17	인터넷 게임하는 시간을 줄이려고 노력하지만 실패한다.					
18	인터넷 게임을 얼마나 오래 했는지 숨기려고 한다.					
19	남들과 밖에서 놀기보다는 인터넷 게임으로 시간을 보내는 걸 택한다.					
20	인터넷 게임을 하지 않을 때는 우울하고 울적해지거나 신경이 날카롭다가도, 인터넷게임을 하게 되면 그런 기분이 사라진다.					

### <부록3> 학교적응 검사

※ 다음은 여러분의 학교에서의 일상적인 감정, 태도, 행동에 관한 질문입니다. 다음의 각 문항을 주의 깊게 읽고 동의하는 정도를 해당란 번호에 ○표하시기 바랍니다. 응답은 솔직하고 정확하게 하여 주시고 너무 오랫동안 생각하지 마시기 바랍니다.

번호	질문 내용	전혀 그렇지 않다	가끔 그렇다	대체로 그렇다	항상 그렇다
1	나는 학교생활에 필요한 규칙과 질서를 지키고 있다.				
2	나는 우리 학교의 모든 행사에 적극적으로 참여하고 있다.				
3	나는 학교에 있는 물건이나 시설을 내 것처럼 아껴 쓴다.				
4	나는 학교에서 맡기는 일을 즐거운 마음으로 한다.				
5	나는 학교에서의 생활이 즐겁고 재미있다.				
6	나는 학교에서 요구하는 준비물을 반드시 준비해 간다.				
7	나는 우리 학교에서 공부하고 있는 것을 만족한다.				
8	나는 학교내의 각종 게시물이나 안내방송에 주의를 기울인다.				
9	나는 우리 학교 교내 환경이 마음에 든다.				
10	나는 우리학교 주변 환경이 마음에 든다.				
11	나는 우리 학교 내의 구석구석이 잘 정돈되어 있어 안정감을 느낀다.				
12	나는 우리 학교 환경을 다른 학교 학생들에게 자랑하고 싶다.				
13	쾌적한 우리 학교 환경은 나의 정서안정에 도움을 준다.				
14	우리 학교내의 모든 공간은 나를 편안하게 해준다.				
15	나는 학교에 오면 공부하는 환경이라는 생각에 마음이 차분해진다.				
16	나는 좋은 환경에서 공부하고 있는 것을 자부한다.				
17	나는 학교에서 어떤 학생이든 친절하고 겸손하게 대한다.				
18	학교에는 나를 이해하는 친구들이 많다.				
19	우리 학교에는 모범적인 친구들이 많아 나에게 많은 도움이 된다.				
20	나는 우리 반 친구가 어려운 일을 당하면 위로하고 도와준다.				



번호	질 문 내 용	전혀 그렇지 않다	가끔 그렇다	대체로 그렇다	항상 그렇다
21	나는 학교에서 친구와 다투는 경우에 내가 먼저 사과를 한다.				
22	나는 우리 학교 친구들을 믿고 의지한다.				
23	나는 고민거리가 있을 때 학교 친구와 먼저 의논한다.				
24	나는 학교에서 선생님들과 편안하게 이야기한다.				
25	나는 학교 선생님을 길에서 만나면 반갑게 인사를 한다.				
26	나는 학생들에게 공평하고 친절한 우리 학교의 선생님들을 존경한다.				
27	나는 다정한 우리 학교 선생님들을 친구처럼 느끼는 때가 많다.				
28	우리 학교에는 나를 이해하고 인정해 주시는 선생님이 있다.				
29	우리 학교에는 내가 마음을 터놓고 이야기 할 수 있는 선생님이 있다.				
30	나는 열심히 지도해 주시는 우리 학교 선생님들에게 감사하고 있다.				
31	우리 학교 선생님들은 자상하고 원만하며 가까이 대하기가 편하다.				
32	우리를 아끼고 사랑하는 선생님들이 내게는 마치 부모님처럼 느껴진다.				
33	나는 학교 수업시간 중에는 한 눈을 팔지 않는다.				
34	나는 학교 수업시간 중 선생님의 질문에 편안하게 대답한다.				
35	나는 학교 수업시간에 배운 내용을 대부분 이해하고 지나간다.				
36	나는 학교 수업시간에 필요한 준비물을 반드시 준비한다.				
37	나는 어느 교과목의 시간에도 마음에 부담을 느끼지 않는다.				
38	나는 학교 수업내용을 매일 연습과 복습을 한다.				
39	나는 수업시간에 배운 내용을 깨끗하게 정리한다.				
40	나는 이런 학기 모든 교과목의 수업에 최선을 다하고 있다.				
41	나는 학교에서 가장 중요한 것은 수업활동이라고 생각한다.				

♣ 수고 하셨습니다. 빠뜨린 문항이 없는지 다시 한번 살펴보아 주십시오.