

청소년 컴퓨터게임중독에 관한연구

제 1 절 연구목적

청소년이 대중 문화의 거대한 주체로 등장하기 시작한 것은 1990년대 초반이다. 그 당시를 풍미했던 신세대 담론은 부모 세대가 추앙해왔던 권위와 논리, 이성 등의 가치관들을 거부하는 것으로부터 자신을 정의하기 시작했다. 이 신세대 담론은 그 후 X세대, Y세대 등의 담론을 거쳐 현재 N세대, 즉 Net Generation이란 말로 표현되면서 현재 청소년을 정의하는 핵심 키워드로 등장했다. 그러면 N세대의 문화적 특징은 무엇일까? 가장 대표적인 특징이 바로 인터넷과 함께 성장한 첫 세대라는 점이다. 따라서 이들은 인터넷을 통한 자유로운 소통이 가능한 사이버 공간을 삶의 주요한 공간이자 활동 무대로 인식한다. N세대가 인터넷이나 영상을 통해 일상적으로 접하는 가상 세계 자체는 그들에게 새로운 문화적 경험과 삶의 기반을 제공하고 있는 것이다.

이렇게 지금의 청소년을 N세대라고 특징짓는 것은 현대 사회의 변화를 추동하고 있는 정보통신 기술의 발달을 통한 멀티미디어 문화를, 가장 유행이 민감한 청소년이란 세대가 아무 거리낌없이 온몸으로 체화하고 스스로 만들어 가고 있기 때문이다. 언제나 주변부 문화로 평가되어 왔던 여느 청소년 문화와 마찬가지로, N세대가 공유하고 있는 멀티미디어 문화에 대한 기성 세대들의 반응은 엇갈리고 있다. N세대가 독점·권위·논리·이성이라는 기존 세대가 추앙하던 가치를, 공유·자유·상상력·감성으로 대체해나가면서 개인의 자율성을 터득해나가고 있다는 긍정의 목소리와, 반면에 컴퓨터 중독증과 사회성 결핍, 그리고 유행에 따라 천편일률적으로 변해가는 몰(沒)개성이 가져온 정체성 상실이 N세대의 미래를 불투명하게 만들고 있다는 우려의 목소리가 그것이다.

최근 등장한 청소년들의 컴퓨터 게임 문화에서도 예외는 아닌데, 특히 이러한 우려의 목소리는 IMF를 전후로 급속하게 생겨난 PC방이라는 청소년 놀이문화 공간이 N세대에게 가상 공간과의 접속을 가능하게 하는 현실 공간을 제공해주는 핵심적 역할을 하고 있다는 면에서 더욱 논란거리를 제공해주고 있다. 더불어 이 논란은 청소년들이 PC방에서 주로 이용하는 것이 바로 게임이라는 점과 무관하지 않을 것이다.

이러한 컴퓨터 게임이 과연 청소년들에게 어떠한 부정적 측면을 가지고 있으며 또한 긍정적 측면은 어떤 것이 있는지를 조사하기 위해 청소년들이 컴퓨터게임 사용시간을 평일과 주말을 구분하여 조사하고 청소년들이 컴퓨터게임을 하는 동기를 조사, 청소년들의 컴퓨터게임 중독현황을 파악, 부모들의 학력수준과 직업의 유-무, 그리고 가정에 컴퓨터 및 인터넷 전용선 유-무등에 항목으로 설문조사후 그 결과를 토대로 사회사업가로서 청소년들의 올바른 놀이문화로서의 정착과 정신적, 육체적으로 올바르게 성장할 수 있도록 방향을 제시 하고자 한다.

제 2 절 연구 문제

세계적인 추세와는 다르게, 현재 우리나라에서는 컴퓨터 게임의 인기가 기타 비디오 게임이나 아케이드 게임을 능가하고 있는 추세이다.

90년대 퍼스널 컴퓨터의 보급과 함께 청소년들은 컴퓨터를 통해 가장 쉽게 접할 수 있는

게임을 통해 자연스럽게 컴퓨터의 단순 조작이 아닌 전반적인 운용 능력을 기르게 되었으며, 이것은 N세대의 탄생을 예고하는 계기가 됐다.

물론 예전부터 오락실이라고 부르던 □아케이드 게임장□은 청소년들이 드나드는 놀이 공간의 대명사였지만, 아케이드 게임장에서 하던 오락은 조이스틱을 통한 단순한 기계 조작과 반복성이란 한계를 가져, 컴퓨터 게임이 인터넷을 비롯한 정보통신 기술의 발전으로 네트워크를 통한 멀티플레이어를 지원하기 시작하자 사양 산업의 길을 걷기 시작했다.

흔히들 게임을 멀티미디어의 첨병이라고 부르는 것도 그래픽과 영상 관련 기술, 음향 등의 멀티미디어적 요소뿐만이 아니라, 인터넷의 확산과 더불어 가능하게 된 컴퓨터 프로그램 및 네트워크 기술까지를 아우르게 됐기 때문이다. 게다가 우리나라만의 독특한 정보통신 인프라라고 부르는 PC방이 IMF를 전후해 급속도로 확산되기 시작하자 청소년들이 컴퓨터 게임을 접할 수 있는 기회는 곳곳에 존재할 수 있게 되어, 최근 PC방은 청소년들을 주 이용층으로 하여 전국적으로 1만 6천여개가 성업 중에 있다.

우리 생활의 일부가 되어버린 컴퓨터의 사용에 있어서 새로이 문제시되고 있는 컴퓨터 게임 중독, 정신의학적인 "중독증" 의 진단은 단순히 어떤 대상을 탐닉하는 것만으로는 부족하며, 의존성, 내성, 및 금단증상의 발현을 필요조건으로 한다.

게임에 몰입하는 배경에는 자기자신의 신격화나 자아실현과 같은 심리적 요소가 자리잡고 있다.

또한 게임이후 가상세계와 현실과 구분이 혼돈 되며 절제력 과 자제력 이 부족한 청소년들에게는 게임중독으로 인해 폭력성노출, 언어의 파괴, 성 충동증가, 등이 우려된다.

따라서 이에 컴퓨터중독에 대한 예방과 올바른 컴퓨터 사용을 하기 위한 사회 사업가의 역할이 무엇인지를 살펴보고자 한다.

제 2 장 컴퓨터 게임 중독의 이론적 배경

제 1 절 인터넷 중독의 정의

"Goldberg" 는 컴퓨터 사용시 더 많은 사용을 해야 만족을 느끼게 되는 '내성', 컴퓨터 게임을 중단하거나 감소하면 정신 운동성 초조나 불안, 혹은 인터넷에 대한 강박적 사고나 환상(또는 백일몽)과 같은 증상이 일어나는 '금단', 이와 함께 인터넷 사용을 위해서 중요한 사회적, 직업적, 활동을 포기하는 현상이 12개월 중에 발생할 시에 이를 '인터넷중독장애' 또는 컴퓨터 게임중독장애 라고 일컫는다.

한양대 의대 안동현교수(정신과)는 『아이가 컴퓨터게임을 한 뒤 그저 그런 기분을 느끼면 서도 일주일에 3, 4회 이상 게임에 빠질 경우 「게임중독」이 아닌지 의심해봐야 한다』고 말했다.

제 2 절 인터넷 / 컴퓨터게임 중독의 원인

인터넷 중독을 연구하는 사람마다 인터넷 중독의 원인에 대하여 각기 자신의 이론을 밝히고 있다. 아동심리학자들은 『전자오락이나 컴퓨터게임은 과거에는 상상할 수 없었던 일을 가능하게 해주기 때문에 아이들이 쉽게 그 마력에 빠져든다』고 분석한다.

1. "Griffiths"는 인터넷 자체의 속성이 인터넷 중독을 야기한다는 것이다. 이는 마약이나 도박이 주는 쾌락이 중독의 원인이듯이, 인터넷중독 역시 인터넷이 제공하는 강화(보상)가 있어, 이것이 이들 개인으로 하여금 욕구의 충족을 일으킴으로써 인터넷에 중독되게 한다는 관점이다. 이에 비해 다른 쪽에서는 모든 사람이 인터넷에 중독적으로 빠지는 것이 아니기 때문에, 인터넷에 중독되는 사람들은 어떤 특정한 성격특성을 가지고 있는 것으로 간주된다고 볼 수 있다.

2. "King"는 인터넷의 중독적 특성으로 두가지, 즉 대인관계에 있어서 의사소통과 가상세계의 잠복성을 들었다. 전자는 인터넷이 전자메일, 뉴스그룹, 채팅룸, 게시판 등 수많은 종류의 대인관계의 장을 제공하는 것에 초점을 맞추고 있다. 인터넷 사용자들은 이전의 전화나 편지와는 달리 자신이 이전에 알지 못했던 새로운 사람과의 접촉을 쉽게 할 수 있고, 자신의 비언어적인 반응이 보여지지 않기 때문에 제한없이 자유롭게 자신을 표현할 수 있게 되는 것이다. 뿐만 아니라 개인이 접촉할 수 있는 사회망의 범위를 확장시켜주어 다양한 사람들을 만날 수 있게 해주는 강력한 특성이 있다. 후자인 가상세계의 잠복성은 가상세계에서는 채팅룸이나 이메일그룹을 통해서 타인의 활발한 상호작용, 감정, 그리고 생각들을 아무런 위험 없이 몰래 훑어볼 수 있는 것을 말한다. 이는 학술적인 내용의 포럼보다는 개인이 겪고 있는 문제에 대한 정서적인 지지를 제공하는 포럼에서 두드러지는 경향이 있다. 개인은 이를 통해서 현실에서는 얻을 수 없는 극히 개인적인 정보를 위험없이 얻을 수 있으며, 이것이 매우 긍정적인 강화물이 되어, 인터넷에 빠져들게 된다.

3. "Young" 는 ① 성적인 만족- 온라인 상에서의 성은 안전한 것으로 인식되는 경향이 있다. 따라서 신체 접촉의 위험부담없이 자유롭게 성을 표현할 수 있다.

② 새로운 인격창출- 온라인에서 개인은 자신을 새로운 사람으로 변형시킬 수 있다.

③ 숨은 성격의 발현- 현실에서 수줍음을 타는 사람들은 가상공간에서 적극적으로 될 수 있으며, 공격적이지 않았던 개인은 온라인게임을 통하여 강력한 힘을 얻어 마음껏 공격성을 발휘할 수도 있다. ④ 인정과 영향력- 온라인 게임을 통해서 개인은 사람들의 인식과 영향력을 획득할 수 있다.

4. "Wellman"은 인터넷 중독은 과각성 상태를 추구하는 장애이다.

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

제 3 절 컴퓨터게임 중독의 폐해

첨단문명 중후군으로 분류되는 컴퓨터로서 발생하는 문제들은 여러 가지가 있다. 작게는 청소년들의 통신비의 과다 지출에서부터 정신적 불안감 신체적 결함 발생 등 실제 사용자가 겪게 되는 문제점들만을 간추려 본다면 다음과 같다.

1. VDU

(Video Display Unit, 혹은 Video Display Terminal Syndrome)

시각표시 단말기 증후군 정도로 해석되는 이것은 컴퓨터(=모니터)의 사용에서 유발되는 전반적 문제들을 뜻하는 것으로서 주로 화면의 시각적 환경과 연관된 안과성 장애, 바르지 않고 정적인 자세의 지속에서 오는 관절 등 근골격계의 장애, 업무적 특성에서 오는 스트레스(매일 새로운 것을 배워야 하고(update) 최신의 정보와 체제로 바뀌어야 하는 작업)가 있으며 아직까지는 논란이 있는 전자파(EMI) 관련 장애가 있다.

각종 전자제품에서 방출될 수 있는 유해전자파 요인 역시 다른 증후군과 달리 항상 우리의 일상주변에 널려 있을 뿐 아니라 자신이 알지 못하는 사이 그 위험지역에 노출돼 있을 수 있다는 특징을 갖는다.

유해전자파에 대한 사례보고는 적지 않다. 또 유해전자파를 규제하려는 세계 각국의 노력도 부단히 지속되고 있다. 그러나 이와 같은 규제노력은 인체의 해독성에 기준을 두고 출발했다기보다는 국가간 무역전쟁을 의식한 산업적 목적이 강한 측면이 없지 않다.

2. 광과민성발작 (Light Hyper Sensitiveness Syndrome)

국내에서도 그 사례가 보고된 바 있는 광과민성발작은 초기 닌텐도증후군으로도 불려졌을 정도로 단순히 컴퓨터와 연결된 모니터에서만 발생하는 것은 아니며 플레이스테이션이나 게임 보이 등 게임기와 연결된 수상기에서도 발생한다.

화면의 과도한 광점멸 현상, 강렬하고 빠른 화면전환, 긴박한 게임스토리 등의 요소가 주로 면역성이 약한 어린이들의 뇌를 자극함으로써 발작을 일으킨다는 보고다. 야간운전자가 마주오는 차의 헤드라이트 빛을 보았을 때 나타나는 순간 증발현상과도 같은 원리다.

학자들마다 의견은 분분하지만 본래 유전적으로 간질소자를 타고나지 않은 사람이 사용 중 간질발작을 일으켰다면 이는 광과민성 때문이기보다는 게임기 등 전자제품에서 발산되는 유해전자파와 관계 있을 것이라는 주장이 최근 설득력을 더해가고 있다.

3. 테크노증후군(Techno Syndrome)

PC등 최첨단 정보기기 사용자들에서 가장 많이 발생하는 테크노증후군은 고립감, 무기력증, 의욕상실 등 정신적 증상으로부터 식욕부진 등 신체적 증상으로 번지는 것이 특징이다.

컴퓨터 사용자들의 경우 지나친 맹신이 빚어내는 컴퓨터 의존증과 반대로 기피증에서 비롯되는 테크노스트레스 등이 있는 것으로 역학조사, 보고되어 있다.

예를들어 PC를 애인이나 친구처럼 생각하는것은 정보화사회에 적응키 위해 바람직할 것이나 PC를 마치 자신의 분신처럼 여겨 항상 곁에 두고 싶어하는 것은 심리적으로 매우 불안하다는 징조이다.

테크노증후군의 또 다른 형태는 자신의 컴퓨터실력을 과신한 나머지 남의 컴퓨터를 파괴시키는 바이러스를 제작, 전파시킴으로써 희열을 느끼는 광적인 해커들의 등장을 들 수 있다.

4. 정신과적 증상

1) 컴퓨터와 있는 동안은 기분 좋은 느낌이나 행복한 감정을 가진다.

- 2) 컴퓨터로 인한 활동을 그만두지 못한다.
- 3) 컴퓨터 앞에서 더 많은 시간을 보내고 싶어진다.
- 4) 가족이나 친구들을 무시하게 된다.
- 5) 컴퓨터가 없을 때는 우울해지며, 초조하며, 공허감을 느낀다.
- 6) 컴퓨터의 활동에 대해 가족이나 고용인에게 거짓말을 한다.
- 7) 컴퓨터로 인해 학교일 이나 취미에 문제가 생긴다.

5. 일상적 증상 (게임중독으로 잃어버리는 것들)

- 1) 가족과의 시간
- 2) 일상잡일
- 3) 수면
- 4) 독서
- 5) TV 시청
- 6) 우정어린 친구
- 7) 취미활동 및 문화생활

제 4 절 청소년이 컴퓨터 게임에 빠지는 이유

청소년들이 사실 게임에 빠져드는 이유를 설명하는 이론은 지금 많지 않다. 라이더 대학의 슬러 교수가 말하는 욕구실현이론이 가장 많이 인용되는 이론 중의 하나이다. 아이들처럼 현실에서 획득하기 어려운 욕구를 게임을 통해 실현하고 공부로서는 도달할 수 없는 자신의 지위가 게임을 통해 세워진다. 슬러교수는 이를 가상실현, 한마디로 가짜 자기실현이라고 했다. 게임에서의 지위는 현실에서 동료집단내부의 지위는 되겠지만 실제로는 가상의 지위일 수 있다. 청소년 기간동안에만 유효한 지위일 수 있다는 것이다. 한번 마법사가 되는 꿈을 꾸기 시작한 게임 사용자들은 그 길을 마치 고행과 수도의 길인양 많은 고통을 감수하면서도 전진해나간다. 이 길을 중도에서 가로 막는 자들은 모두 적이 된다. 마치 게임에 등장하는 적들과 마찬가지로 취급이 되는 것이다.

또 다른 이론으로 ADHD(주의력 결핍/과잉행동장애) 아동 및 청소년들이 게임에 흔히 중독 되기 쉽다고 한다. 이는 게임이 가지고 있는 끊임없는 각성과 주의력 이동(Attention shift)이라는 현상을 게임이 만족시켜주기 때문이다. 주의력을 유지하기 어려운 사람들에게는 지속적으로 자극적인 신호와 메시지가 전달이 되어야만 한다. 게임은 무수한 장면과 시도때도 알 수 없는 공격, 그리고 적들의 출현으로 인해 과각성된 상태를 장기간 유지해야만 재미있게 진행될 수 있다. 다른 어떤 매체나 미디어도 이런 지속적인 자극을 전달할 수 없기 때문에 게임은 이런 ADHD 아동들을 컴퓨터와 인터넷 앞에 묶어두게할 수 있는 힘이 있는 것이다. 이에 비해 단조로운 학교수업은 이 아이들을 선생님에게 집중시키게 하기란 매우 어려운 것이다.

제 5 절 컴퓨터 게임의 부정적 측면과 긍정적 측면

1. 컴퓨터 게임의 부정적 측면

게임을 통해 아이들은 단지 중독될 뿐 아니라 폭력적으로 변하게 되며 한 게임을 마치면서 수만명을 죽이게 된다. 그 수만명이 죽는 전투를 치르는 아이들의 머리속에는 온갖 폭력적 계획들이 난무하게 되고 아주 심각한 게임중독자들 중에는 꿈속에서도 게임이 지속되어 "죽여, 살려" 하는 용어들이 잠꼬대를 통해서도 계속된다. 더군다나 인터랙티브한 게임은 정말 상대방을 죽이는 듯한 스타일이 있었어 게임을 통해 죽이는 것이 화면위의 병사들이 아니라 현실에서의 병사처럼 적의를 느끼게 된다고 한다. 심지어 게임 패밀리들간에는 패싸움도 일어나고 있어 무서운 일이 아닐 수 없다.

이러한 게임중독으로 인해 아이들이 학교도 그만두게 되고, 부모와도 대립하게 되며, 현실에서의 자기를 부정하고 게임속에서의 자기를 곧추세우게 되는 현실은 이제 아주 희귀한 현상이 아니게 되었다. 그리고 그렇게 게임을 부추키게 된 이면에는 우리 사회의 컴퓨터와 관련된 오래된 패러다임이 있다. '컴퓨터에 친숙해지려면 게임을 해라' 깊이 뿌리내린 이 패러다임은 오늘도 컴퓨터를 구입하는 아동들에게 마치 선심인양 각종 게임 CD가 제공되고 있다.

2. 컴퓨터 게임의 긍정적 측면

인기 게임 □스타크래프트□를 예로 들어볼 수 있다. 스타크래프트에서는 플레이어가 프로토스, 저그, 테란의 3가지 종족 중 한가지 종족을 선택하여 게임을 진행한다. 플레이어는 각각 나름의 특성을 지닌 종족을 선택해서 상대 게이머의 진영을 파괴하기 위해 각종 유닛과 건물을 건설하여 자신의 기지를 운영하면서 나름대로의 전략과 전술을 터득해 나가게 된다.

게임 내에서 게이머는 자신의 자율성을 최대한 보장받을 수 있을 뿐만 아니라, 상대 게이머의 전략과 전술을 자신의 그것과 비교해 보면서 더 나은 전략과 전술을 만들 수도 있는 상호 교류의 과정도 거칠 수 있다.

온라인 게임 서버에는 아예 수천 수만명이 각자의 캐릭터를 키워가면서 하나의 세계에서 공존한다. 서로가 필요로 하는 아이템들을 받기도 하고 주기도 하면서 협력적인 관계를 유지할 수도 있다.

게임이 가진 다양한 엔터테인먼트적 요소들과 더불어 사람과 사람 사이의 멀티플레이를 통한 상호작용은 점차 확대·응집되어 온라인 상에서만만이 아니라 오프라인에서도 친밀한 관계를 유지할 수 있는 동호회 성격의 길드나 클랜(게이머들이 만든 모임)으로 발전하게 되고, 이것은 현실 생활에서의 지리적·문화적 차이를 극복하고 다양한 사람들을 접할 수 있는 경험을 넓혀나갈 수 있는 기회를 마련해주기도 한다.

현재 자라나는 청소년들이 게임을 즐기면서 자신의 꿈을 키워나갈 수 있는 관련 직종들도 많이 생겨났다. 게임 디자이너, 게임 시나리오 작가, 게임 그래픽 디자이너, 캐릭터 디자이너, 컴퓨터 그래픽 디자이너, 애니메이션 디자이너, 멀티미디어 디자이너, 게임 잡지 기자 등의 직업이 그것이다.

제 3 장 가설 설정 및 연구 방법

제 1 절 가설 설정

가설 1 : 청소년들의 1/3 이상이 컴퓨터 게임에 많은 시간을 보낼 것이며 남학생이 여학생보

다 더 많은 컴퓨터 게임중독군에 포함될 것이다.

청소년들이 요즘 컴퓨터를 접하면서 컴퓨터 게임에 몰두하여 평일보다 주말, 공휴일에 컴퓨터 게임을 위해 하루 일과중에 얼마나 시간을 소요하고 있으며 남학생과 여학생의 게임중독군을 조사하고자 설정하였다.

가설 2 : 청소년들은 여가시간 활용 및 스트레스 해소를 위하여 컴퓨터 게임을 즐길 것이다. 청소년들이 컴퓨터 게임을 하는 동기를 알아보려 설정했다.

가설 3 : 부모의 저 학력 및 맞벌이 부모가정의 청소년이 컴퓨터 게임중독이 많을 것이다. 부모의 학력과 부모의 직업여부에 따라 청소년들의 컴퓨터게임중독 현황과의 관련성을 알아보려 설정했다.

가설 4 : 컴퓨터 게임중독으로 인하여 청소년들의 정신건강 및 신체에 악영향을 미칠 것이다.

컴퓨터 게임중독으로 인해 청소년들의 정신적, 육체적으로 어떠한 영향을 미치는지를 알고자 설정했다.

가설 5 : 청소년들은 컴퓨터 게임을 통해 정보화 시대에 대한 적응력을 키울 것이다.

청소년들이 컴퓨터 게임을 통해 긍정적인 측면을 스스로가 알고 있는지를 알고자 설정했다.

가설 6 : 청소년들이 컴퓨터 게임을 하면서부터 유흥가 출입이 낮아져 사회질서에 도움을 줄 것이다.

청소년들이 컴퓨터 게임이후 올바른 놀이 문화로 정착시킬 수 있는 긍정적인 측면이 있는지를 알고자 설정했다.

제 2 절 연구방법

1. 연구설계

본 연구는 청소년들을 대상으로 컴퓨터 게임이 청소년들에게 미치는 영향들중 부정적인 측면과 긍정적인 측면을 연구하여 청소년들의 올바른 정서적, 육체적 발달을 위한 방법을 찾고자 연구하는데 주안점을 두었다. 이를 위해 고등학생 126명을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

2. 연구대상

조사대상은 남-여 고등학생을 선정하였다.

조사대상의 표본은 조사상의 제약으로 대전시로 한정하였으며 대전여상 1개학급, 대전기계공고에서 2개학급을 무작위로 선정하여 학급 전체를 표집하였다.

구체적인 조사 대상은 총126명으로 남학생 85명 여학생 41명이다. 전체 조사 대상자의 분포는 <표-1>과 같다.

<표-1> 성별에 따른 조사 대상자의 분포

3. 조사도구 및 조작적 정의

조사 도구인 설문지는 팀 구성원이 토의를 통해 작성하였고 본 설문조사에 들어가기전에 연 무 기계공고 1개 학급을 대상으로 사전예비 조사를 실시 한 후 문항의 난이도, 이해도, 응답 시간을 고려해 설문 내용의 미비점을 보완 수정한 설문지를 사용하였다.

설문지 구성은 총 6개 항목에 53개의 문항으로 이루어져 있다.

팀 구성원들이 발표할 연구에 사용된 조작적 정의는 다음과 같다.

1) 컴퓨터 게임 시간량

컴퓨터 게임에 대한 사용시간 을 조사하기 위하여 컴퓨터 게임 사용시간 을 평일 과 주말 및 휴일로 나누어 조사하였다.

2) 컴퓨터 게임 동기

청소년들이 컴퓨터 게임을 하는 목적이 무엇인지를 알아보는 것으로 총 10개의 문항으로 구성하였다.

3) 컴퓨터 게임 중독 자가테스트방법을 통한 중독경향군 과 비중독경향군 비교 분석

설문지내의 자가테스트법 을 실시 컴퓨터게임 중독경향군 과 비중독경향군을 조사 하는것으로 총30개 문항으로 구성, 문항별로 매우 그렇다-5점, 대체로 그렇다-4점, 약간 그렇다-3점, 별로 안그렇다-2점, 절대 안그렇다-1점,을 부여, 61점 중독경향군으로 분류하고 31~60점 과 30점 이하를 비중독경향군으로 분류 비교하였다.

4) 부모들의 학력수준 정도에 따른 청소년 자녀들의 컴퓨터게임중독경향

부모들의 학력수준을 파악하여 청소년 자녀들의 컴퓨터게임중독경향군 과 비중독경향군에 대한 관련성을 조사하기 위해 부모들의 학력수준별로 조사하였다.

5) 부모들의 직업유무에 따른 청소년 자녀들의 컴퓨터게임중독경향

부모들의 직업유무를 먼저 파악하여 청소년 자녀들의 컴퓨터 게임중독경향군 과 비중독경향군을 조사하였다.

6) 컴퓨터 및 인터넷전용선 설치에 따른 컴퓨터게임중독 경향

청소년들의 가정에 인터넷전용선이 설치 여부를 조사 한 후 컴퓨터게임중독경향군 과 비중독경향군을 비교 분석하였다.

제 4 장 연구결과 및 논의

났다. 특히 남성이 여성보다 컴퓨터게임에 중독된 비율이 높게 나타났다.

<표-5> 컴퓨터 게임 중독경향군과 비중독경향군분석
명 / %

5. 문항별 중독경향군 과 비중독경향군 분석

청소년 컴퓨터 자가테스트 결과 앞에서 설명한바와 같이 중독경향군과 비중독경향군으로 구분하여 비교분석한결과각 문항별 결과를 <표-6>과 같이 나타났다. 중독경향군 중에서도 게임을 하느라 밤을 세운적이 많다가 86.3%, 게임을 하는 도중에 근심걱정을 잇는다가 80%, 현실보다 게임속에서 나 자신이 더 유능한것 같다가 73.8%, 게임을 한번 시작하면 끝을 볼 때까지 한다가 73.8%, 게임을 거의 매일 한다가 72.5%, 게임도중 방해하면 심하게 화를 낸다가 71.3%, 게임을 하다가 고함을 치는 경우가 많다가 70%, 컴퓨터를 보면 손이 저절로 간다가 68.8%, 게임을 통해 불가능한일을 할수 있다고 느낀다가 67.5%, 게임을 하지 못할 때면 짜증이 나거나 화가 난다가 66.3%로 나타났다. 비중독경향군중에서도 32.2%가 컴퓨터 게임 이후 외출을 거의 하지 않는다는 결과가 나왔다.

<표-6> 문항별 중독경향군 과 비중독경향군 분석

6. 부모들의 학력수준정도에 따른 청소년들의 컴퓨터 게임중독경향군

부모들의 학력수준을 파악하여 자녀들의 컴퓨터 게임중독현황을 파악하고자 부모의 학력수준은 <표-7>와 같다

부친의 학력수준정도에 따른 청소년들의 컴퓨터 게임중독경향군을 조사한 결과 <표-8>와 같이 나타났다. 중독경향군중에서 중졸이 60% 고졸이 61% 대졸이 82.6% 대학원졸이 75%로 나타났으며 비중독 경향군 중에서 중졸이 40% 고졸이 39.2% 대졸이 17.4% 대학원졸이 25%로 나타났다. 중졸 고졸 대졸순으로 자녀들의 컴퓨터게임 중독이 높아 졌고 대학원을 졸업한 부친의 자녀들은 고졸보다는 낮았다.

모친의 학력수준정도에 따른 청소년들의 컴퓨터 게임중독경향군을 조사한 결과 <표-9>와 같이 나타났다. 중독경향군중에서 중졸이 44.4% 고졸이 65.5% 대졸이 79% 대학원졸이 100%로 나타났으며 비중독 경향군 중에서 중졸이 55.5% 고졸이 34.4% 대졸이 21.1% 대학원졸이 0%로 나타났다. 중졸, 고졸, 대졸, 대학원졸순으로 자녀들의 컴퓨터게임 중독이 높아 졌다.

<표-7> 부모들의 학력수준
명

<표-8> 부친들의 학력수준정도에 따른 청소년들의 컴퓨터 게임중독경향군
명 / %

<표-9> 모친의 학력수준정도에 따른 청소년들의 컴퓨터 게임중독경향군 명 / %

7. 모친의 직업여부에 따른 청소년들의 컴퓨터게임 중독경향군 과 비중독경향군 분석
부모들의 직업여부를 파악하여 자녀들의 컴퓨터게임 중독현황을 파악하고자 부모의 직업을 조사한결과 <표-10>와 같다. 부친의 직업은 모두 가지고 계셨고 모친의 79명이 주부로 나타났다.

모친의 직업여부에 따른 청소년들의 컴퓨터게임 중독경향군을 조사한 결과 <표-11>와 같이 나타났다. 중독경향군중에서 모친이 직업을 가지고 있는 청소년자녀들은 62%인 반면에 모친이 주부일 경우에는 64.6%로 모친이 직업을 가지고 있지 않을 경우 청소년 자녀들의 컴퓨터게임 중독경향군이 높았다.

<표-10> 부모들의 직업 현황
명

<표-11> 모친의 직업여부에 따른 청소년들의 컴퓨터게임 중독경향군 과 비중독경향군 분석 명 / %

8.가정에 컴퓨터 및 인터넷 설치 현황
가정에 컴퓨터 유무 및 인터넷 전용선 설치여부를 조사한결과 <표-12>와 같다.
가정에 110명이 컴퓨터가 있다라고 했으며 85명이 인터넷 전용선이 설치되어있다고 조사 되었다.

<표-12> 가정에 컴퓨터 및 인터넷 설치 현황
명

9. 가정에 인터넷 전용선 설치에따른 중독경향군 과 비중독경향군 비교
컴퓨터가 있는 청소년들 중에서도 인터넷 전용선이 설치되어있는 청소년 85명중에서 중독경향군과 비중독경향군을 비교 조사한 결과 <표-13>와 같다.
중독경향군은 68.2%, 비중독경향군은 31.8%로 나타났다.

<표-13> 가정에 인터넷 전용선 설치에따른 중독경향군 과 비중독경향군 분석 명 / %

10. 청소년들의 컴퓨터 게임을 통한 긍정적 측면

청소년들이 컴퓨터 게임을 통해 긍정적 측면에 대한 인식결과를 확인한결과 <표-14>와 같다. 친구들 사귄수 있었다가 71.4%, 진학선택을 위한 정보를 가질 수 있었다가 61.9%, 직업관을 가질 수 있었다가 55.5%, 창의력 및 상상력 표현이 넓어졌다가 70.6%, 플레이어들과 협력관계가 형성되었다가 58.7%, 유흥업소출입이 줄었다가 54.0%로 나타났다.

<표-14> 청소년들의 컴퓨터 게임을 통한 긍정적 측면

제 2 절 가설 검증 및 결과

가설 1 : 청소년들의 1/3 이상이 컴퓨터 게임에 많은 시간을 보낼 것이며 남학생이 여학생보다 더 많은 컴퓨터 게임중독군에 포함될 것이다.

청소년들의 평일 컴퓨터게임 사용시간을 조사 한 결과 <표-2> 에서와 같이 설문인원 126명중 30분미만이 23%, 1시간미만이 14.3%, 2시간 미만이 16.6%, 3시간 미만이 19%, 3시간 이상이 27%로 평일에도 청소년들의 컴퓨터게임 사용시간이 높은 것으로 나타났으며 청소년들의 주말 및 공휴일 컴퓨터게임 사용시간을 조사 한 결과 <표-3> 에서와 같이 설문인원 126명중 1시간 미만이 22.2%, 2시간 미만이 16.6%, 4시간 미만이 17.5%, 6시간 미만이 19%, 6시간이상이 23.8%으로 주말이 되면 청소년들의 컴퓨터 게임 시간이 평일보다 증가하는 것으로 나타났다. 또한 <표-5>에서도 알수있듯이 남학생이 77.6%중독경향군을 보인반면에 여학생은 34.1%의 중독경향군에 속해있어 남학생 이 여학생보다 중독경향군에 많이 포함되어 있다는 것이 입증되었다.

가설 2 : 청소년들은 여가시간 활용 및 스트레스 해소를 위하여 컴퓨터 게임을 즐길 것이다.

청소년들의 컴퓨터 게임동기를 설문한결과 인 <표-4>의 결과와 같이 시간보내기위해 컴퓨터 게임을 한다가 74.6%, 편안하고 부담이 없기때문인가 84.9%, 스트레스를 해소 하기위해 한다가 74.6%, 자신을 즐겁게 해주기 때문에 한다가 76.9%로 청소년들의 여가시간 활용 및 스트레스 해소를 위해 컴퓨터 게임을 한다가 입증되었다.

가설 3 : 부모의 저 학력 및 맞벌이 부모가정의 청소년이 컴퓨터 게임중독이 많을 것이다.

부친의 학력수준정도에 따른 청소년들의 컴퓨터 게임중독경향군을 조사한 결과 <표-8>와 같이 중독경향군중에서 중졸이 60% 고졸이 61% 대졸이 82.6% 대학원졸이 75%로 나타났으며 비중독 경향군 중에서 중졸이 40% 고졸이 39.2% 대졸이 17.4% 대학원졸이 25%로 나타

났다. 중졸 고졸 대졸순으로 자녀들의 컴퓨터게임 중독이 높아 졌고 대학원을 졸업한 부친의 자녀들은 고졸보다는 낮았다.

모친의 학력수준정도에 따른 청소년들의 컴퓨터 게임중독경향군을 조사한 결과 <표-9>와 같이 나타났다. 중독경향군중에서 중졸이 44.4% 고졸이 65.5% 대졸이 79% 대학원졸이 100%로 나타났으며 비중독 경향군 중에서 중졸이 55.5% 고졸이 34.4% 대졸이 21.1% 대학원졸이 0%로 나타났다. 중졸, 고졸, 대졸, 대학원졸순으로 자녀들의 컴퓨터게임 중독이 높아 졌다. 여기서 조사한 결과로는 오히려 부모들의 고학력 일수록 청소년 자녀들의 컴퓨터 게임중독이 많았고 부모들의 저학력 일수록 비중독경향이 높았음을 알 수 있다.

가설에 대한 입증은 할 수는 없었으나 본 연구를 한 팀원들은 부모들의 학력수준과는 무관하게 자녀들의 컴퓨터 게임중독이 확산되어간다는 것을 느낄 수 있었다.

모친의 직업여부에 따른 청소년들의 컴퓨터게임 중독경향군을 조사한 결과 <표-11>와 같이 나타났다. 중독경향군중에서 모친이 직업을 가지고 있는 청소년자녀들은 62%인 반면에 모친이 주부일 경우에는 64.6%로 모친이 직업을 가지고 있지 않을 경우 청소년 자녀들의 컴퓨터게임 중독경향군이 높았다.

가설 4 : 컴퓨터 게임중독으로 인하여 청소년들의 정신건강 및 신체에 악영향을 미칠 것이다.

컴퓨터 게임중독 자가테스트를 이용하여 중독경향군 과 비중독경향군을 분류 후 문항별 비교분석한 <표-6>에서 와 같이 현실보다 게임속에서 자신이 유능하다고 73.8%가 답변하였고 게임에 관한 꿈을 꾸다가 65%, 게임을 통해 불가능한 일을 할 수 있다고 느끼는 것이 67.5%, 게임의 캐릭터가 죽으면 자신도 죽는 것 같다가 45%, 화를 낸다가 71.3%, 고함을 친다가 70%, 게임을 못하면 짜증 및 화가 난다가 66.3%, 로 나타났으며 또한 게임을 하느라 밥을 세운 적이 있다가 86.3%, 식사를 거른적이 있다가 65%, 건망증이 늘었다가 58.8%, 게임을 한 후로 어깨와 손가락이 절이면 눈이 피로하다가 55%로 나타났다.

이 결과에서 본바와 같이 청소년들에 정신건강 및 신체에 악영향을 미친다는 것이 입증되었다.

가설 5 : 청소년들은 컴퓨터 게임을 통해 정보화 시대에 대한 적응력을 키울 것이다.

긍정적 측면을 조사한 <표-14>와 같이 청소년들은 진학선택 및 다양한 정보를 얻는다가 61.9%, 자신의 직업관을 형성 할 수 가있었다가 55.5%,로 나타났다.

이 결과를 통해서 청소년 스스로가 컴퓨터 게임의 장점을 살려서 스스로 발전 할려는 경향을 살펴볼 수가 있었다.

가설 6 : 청소년들이 컴퓨터 게임을 하면서부터 유흥가출입이 낮아져 사회질서에 도움을 줄 것이다.

긍정적 측면을 조사한 <표-14>와 같이 설문에 답변한 54%가 컴퓨터 게임이후 유흥업소의 출입이 적었다라고 답변하였다. 따라서 가설 6 또한 입증이 가능하였다. 컴퓨터 게임을 올바르게 활용한다면 청소년들의 놀이문화로서 올바르게 정착할 수 있으리라 본다.

제 5 장 결론

본 팀 구성원들의 연구 결과를 요약해 보면 다음과 같다.

청소년들의 평일 컴퓨터게임 사용시간을 조사 한 결과 <표-2>에서와 같이 설문인원 126명중 30분미만 이 23%, 1시간미만이 14.3%, 2시간 미만이 16.6%, 3시간 미만이 19%, 3시간 이상이 27%로 평일에도 청소년들의 컴퓨터게임 사용시간이 높은 것으로 나타났으며 청소년들의 주말 및 공휴일 컴퓨터게임 사용시간을 조사 한 결과 <표-3>에서와 같이 설문인원 126명중 1시간 미만이 22.2%, 2시간 미만이 16.6%, 4시간 미만이 17.5%, 6시간 미만이 19%, 6시간이상이 23.8%으로 주말이 되면 청소년들의 컴퓨터 게임 시간이 평일보다 증가하는 것으로 나타났다. 또한 <표-5>에서도 알수있듯이 남학생이 77.6%중독경향군을 보인반면에 여학생은 34.1%의 중독경향군에 속해 있었고 청소년들의 컴퓨터 게임동기를 설문한결과 인 <표-4>의 결과와 같이 시간보내기위해 컴퓨터 게임을 한다가 74.6%, 편안하고 부담이 없기 때문애가 84.9%, 스트레스를 해소 하기위해 한다가 74.6%, 자신을 즐겁게 해주기 때문에 한다가 76.9% 였고 컴퓨터 게임중독 자가테스트를 이용하여 중독경향군 과 비중독경향군을 분류 후 문항별 비교 분석한 <표-6>에서 와 같이 현실보다 게임속에서 자신이 유능하다고 73.8%가 답변하였고 게임에 관한 꿈을 꾸다가 65%, 게임을 통해 불가능한 일을 할 수 있다고 느끼는 것이 67.5%, 게임의 캐릭터가 죽으면 자신도 죽는 것 같다가 45%, 화를 낸다가 71.3%, 고함을 친다가 70%, 게임을 못하면 짜증 및 화가 난다가 66.3%, 로 나타났으며 또한 게임을 하느라 밤을 세운 적이 있다가 86.3%, 식사를 거른적이 있다가 65%, 건망증이 늘었다가 58.8%, 게임을 한 후로 어깨와 손가락이 절이면 눈이 피로하다가 55%로 나타났다.

이러한 결과를 통해 우리가 현재 사회사업가로서의 역할이 중요하다고 볼 수 있다.

아플레드 아틀러는 교사들을 사회적 진보에 도움이 되는 사람으로 훈련시킬수 있다. 우리는 교사들을 훈련하여 아이들이 가정에서 범하는 과실을 시정하고 다른사람에 대한 그들의 관심을 넓혀줄 수 있다라고 하였다. 그러나 현재 우리나라의 교육실태는 학습위주 암기위주 명문대학을 가기위한 수단으로 활용되고 있다라는 느낌이다. 과연 청소년들이 학습에 뒤떨어지고 놀이문화가 제대로 형성되지 못하면 청소년들은 그들의 갈곳은 어디일까?

오늘날 청소년들은 어린 초등학교 입학 할 때 에 그들은 일반적으로 협동을 위해서라기보다는 경쟁을 위하여 보다 잘 준비되어 있다. 더구나 경쟁을 위한 훈련을 그들의 학창시절을 통하여 계속되어지고 있다. 부모와 동료친구들과의 협력관계가 형성되지 못한다면 지금의 청소년들은 협력관계로 누구를 찾을수 있겠는가 바로 손쉽게 자신이 원한다면 언제든지 할 수 있는 컴퓨터게임속에서 찾지 않겠는가?

청소년시기는 사춘기에 접어들었다는 것으로 이때 이들은 어린아이가 아니라는 것을 증명하고자 하는 시기로서 겉보기에는 순종적이지만 반항하고자 하는경향이 있다. 즉 이제는 자신이 보다 많은 자유와 힘을 갖고 있다고 생각하는 것이다. 이런 시기에 컴퓨터 게임을 접하면서 컴퓨터 게임에 중독되 부모와 갈등을 초래하여 청소년 가출문제 에 한부분으로

작용할 우려가 있다. .

이렇듯 지금까지 예를 든 몇 가지만 보더라도 컴퓨터 게임의 영향이 엄청난 것만은 사실이다. 그렇지만 컴퓨터게임의 순기능을 더욱 발전시키고 부정적인 부분들을 보완한다면 청소년들의 중요한 문화로서 자리잡게 될 것이다. 컴퓨터게임에 중독되지 않도록 게임을 하는 시간이나 횟수를 주변에서 적절하게 조절해 주거나 폭력적이거나 음란성이 의심되는 게임은 만들지도 말고 또 청소년들이 접하지 않도록 제도적인 강한제제나 사회적인식이 필요할 것이며 게임을 즐기는 청소년 자신들도 게임을 선별해서 할 줄 아는 성숙한 모습이 필요하다고 생각한다. 몇가지 문제점만 잘 보완한다면 게임을 통해 새로운 청소년문화가 형성되리라 본다. 이미 형성된 청소년들의 게임문화는 팀원들이 생각할 때 문제가 많이 있고 고쳐야 할 부분들이 많은 것 같다. 우리 사회의 구성원 모두가 컴퓨터게임의 영향력이 크다는 점을 인식하고 각자 대비를 해야할 것이다. 아무튼 컴퓨터게임은 아직 긍정적인 부분이 더 크다고 본다. 아마 그렇지 않았다면 이미 우리사회에서 잊혀졌을 것이다.

<자녀들의 컴퓨터 게임중독 예방법>

① 엄마가 먼저 컴퓨터 앞에 앉는다

아이들 사이에는 알게 모르게 '컴퓨터는 곧 게임기' 라는 등식이 성립되어 있다. 다양한 컴퓨터 활용법을 모르기 때문에 가장 쉬운 게임에 빠져들게 되는 것. 아이에게 컴퓨터의 다양한 기능을 가르칠 필요가 있다. 가장 좋은 방법은 부모가 몸소 보여주는것. 대부분의 부모들은 "공부하라고 컴퓨터 사줬더니 매일 게임만 할거야?", "게임하라고 너한테 비싼 컴퓨터 사줬어?", "계속 게임만 하면 컴퓨터 없애버린다"하며 야단치고 헐박하기 쉬운데 전혀 도움되지 않는다. 부모가 먼저 컴퓨터 앞에 앉아 배우고 활용하는 노력을 보여주는 것이 바람직하다.

② 컴퓨터의 다양한 활용법을 가르친다

아이의 연령과 흥미 등을 고려하여 쉽고 재미있게 컴퓨터를 익힐수 있도록 가르친다. 부모가 하기 힘들면 주변 사람이나 여러 사회 교육 매체를 이용해 봄직하며, 필요에 따라 학원에 보내거나 컴퓨터 방문 교사를 부르는 것도 좋다. 혼자서 충분히 활용할 수 있을 만큼 충분한 연습을 시켜야 한다는 점. 이렇게 철저한 컴퓨터 교육을 시키고 나면 아이 스스로 게임하는 시간을 줄여갈 수 있다.

③ 아이가 좋아하는 게임이 무엇인지 알아둔다

요즘 게임도 천차만별. 웬만큼 안다고 아이 앞에서 아는 척했다가는 금세 우스운 꼴 되기 십상이다. 가장 인기를 끌었던 스타크래프트는 전략 시뮬레이션 게임으로 고지를 점령하고 나면 끝나지만 리니지같은 롤 플레이 게임은 끝이 없다. 가상세계에서 또 하나의 삶이 전개되는 셈. 게임 중독이 심하게 나타나는 것이 바로 롤 플레이 게임이다. 롤 플레이 게임은 게임에 필요한 무기나 마법 종류 등을 돈을 주고 사게 됨으로써 다른 게임에 비해 돈도 많이

들고, 실제 폭력적인 사건도 야기시키고 있어 문제가 크다. '스트리트 파이터' 같은 액션 게임 역시 일방적으로 치고받는 게임으로 성격상 아이를 폭력적으로 만들 수 있다. 따라서 아이들이 하는 게임이 어떤 성격인지 알아둘 필요가 있다. 그러기 위해 아이와 함께 게임을 해보는 것이 좋으나 그렇지 않다면 게임을 구입할 때 설명서를 꼭 읽어보고 구입한다.

④ 컴퓨터는 공개된 장소에 둔다

컴퓨터를 거실과 같은 공개된 장소로 옮기면 좋은 효과가 나타난다. 조절이 쉬워져 아이가 게임에 깊이 빠져들지 않는다. 일단 게임을 시작하고 나면 중도에 그만두기가 쉽지 않은데, 가족들이 왔다갔다 하고 시끄러운 분위기라면 그것에만 몰두하기도 쉽지 않다. 또한 부모가 아이를 관찰하기도 쉬워진다. 만일 게임을 하다가 소리를 지르거나 안절부절 못하는 증상이 나타나면 컴퓨터 게임 중독의 적신호, 이때는 전문의와 상담을 받아야 한다.

⑤ PC방을 갈 때 숙제를 내준다

사실 가정이나 학교 컴퓨터가 PC방 컴퓨터 수준을 따라가지 못하므로 아이들을 PC방에 보내야 할 경우가 생긴다. 요즘은 게임도 인터넷으로 하기 때문에 아이들은 속도 문제로 PC방을 선호하기도 한다. 하지만 아이들이 PC방을 마구 들락거리는 것이 부모들은 별로 달갑지 않다. 'PC방 가서 원없이 게임만 하는 것이 아닌가' 하는 걱정 때문. 그렇다면 아이가 PC방에 갈 때 숙제를 내주는 방법을 이용해 보자. 인터넷을 통해 어떤 정보를 찾아오도록 시키는 것이 좋은 방법. 조금 흥미로운 과제라면 아이는 게임만 하는 것이 아닌 교육적인 것에 몰두할 수도 있다.

⑥ 시간을 정하여 게임을 시킨다

어른들도 게임을 하다보면 중도에 그만두기가 힘들다. 하물며 아이들은 더 말할 나위 없는 일. 따라서 일정한 시간을 정해두고 하게 하는 것이 좋다. 시간을 정할 때에는 부모가 일방적으로 정해서는 안되며, 아이와 적당히 타협하여 정해야 한다. 하지만 처음에는 시간이 잘 지켜지지 않을 수 있다. 그렇다고 화를 내는 것은 좋지 못하며 꾸준히 대화하여 그 시간을 엄두에 두도록 반복해야 한다. 어느 순간부터 아이는 그 시간을 넘기지 않으려고 노력을 보이게 된다.

⑦ 아이 생활을 자주 체크한다

요즘은 맞벌이 하는 부모들이 많아 아이들이 혼자 집에 있는 경우가 많다. 이런 경우의 아이들은 컴퓨터 게임 중독에 빠지기 쉽다. 전혀 감시없는 해방 상태에서 몇 시간이고 원없이 게임을 즐긴다 해도 누구 하나 뭐라 할 사람이 없기 때문이다. 따라서 맞벌이 부모들은 아이에게 더 관심을 갖고 지켜봐야 한다. 부모의 간섭이 너무 지나치면 문제가 되지만 아이가 집에 있는지, 또 숙제는 다 마치고 놀았는지, 성적은 어떤지 잘 체크해야 한다. 그리고 아이와 함께 규율을 세워서 어느 정도는 허용하고, 안 되는 것은 안 된다고 못을 박아야 한다. 게임으로 인해서 성적이 많이 떨어진다면 게임을 못하게 하는 규율도 필요하다.

팀 구성원들이 연구를 하면서 사회사업가로서의 몇가지 대안을 제시한다면

첫째 : 중 고등학교에 청소년 사회복지사를 채용하도록 하여 청소년들의 전반적인 문제를

과악 분석하여 청소년들이 고민해결을 위해 찾아오도록 하는 것이 아닌 청소년 사회복지사가 찾아가서 해결하여 학교로서의 역할을 할 수 있도록 하는방법

둘째 : 부모들의 역할이 중요시되는 만큼 주부 교양강좌를 통해 청소년들의 컴퓨터 게임중독에 대한 심각성 외에 자녀들의 올바른 발달을 위한 교육을 지속적으로 실시하는 방법

셋째 : 컴퓨터 패러다임 변화유도 (각종 게임용CD가 아닌 컴퓨터 자격증 획득을 위한 프로그램의 유익한 CD를 제공)