

# 학교 밖 청소년의 인터넷게임중독 경험 연구: 성경적 상담의 함의

황성신\* 손철우\*\*

## 국문초록

본 연구의 목적은 학교 밖 청소년 인터넷게임중독 경험의 본질적 의미를 밝히는 것이다. 인터넷게임 중독 청소년에 대한 심층적 이해를 바탕으로 성경적 상담의 관점을 제공함으로써, 학교 밖 청소년의 인터넷게임중독 예방을 위한 성경적 상담에서의 실천방안을 마련하기 위함이다. 이를 위해 본 연구에서는 학교 밖 청소년 중 인터넷게임 중독경험이 있는 네 명을 연구대상자로 선정하였고 면담자료를 Giorgi의 현상학적 방법으로 분석하였다. 분석결과 다섯 개의 구성요소와 열일곱 개의 하위구성요소가 도출되었다. 다섯 개의 구성요소는 ‘떨쳐버릴 수 없는 압박감’, ‘마음껏 놀며 성취함’, ‘게임에 지배당하는 공허함’, ‘바닥을 친 중독현실의 비참함’, ‘변화를 희망함’이었다. 청소년들의 인터넷게임중독 경험은 ‘암울한 현실에서 게임의 즐거움이 지배력을 발휘하는 중독의 파괴적인 힘 앞에 무기력한 자기인식과 변화 노력’이다. 이를 바탕으로 학교 밖 인터넷게임중독 청소년의 지원에 미치는 성경적 상담의 함의에 대해 논의하였다. 본 연구결과에 대한 성경적 상담의 함의는 어디에도 소속되지 못한 학교 밖 청소년들이 내면의 공허함을 벗어나기 위해 선택한 게임에 생활을 지배당하는 게임중독은 끝이 아니라 복음 안에서 새로운 삶을 찾을 기회로 활용될 수 있다는 것이다.

**주제어:** 인터넷게임, 중독, 학교중단, 청소년, 성경적 상담

- 
- 논문 투고일: 2020년 9월 29일
  - 논문 수정일: 2020년 11월 1일
  - 게재 확정일: 2020년 11월 6일
  - \* 백석대학교 상담대학원 외래교수
  - \*\* 백석대학교 상담대학원 부교수
  - 본 연구는 백석대학교 기독교전문대학원 황성신의 박사학위 논문(2017년 2월, 지도교수: 손철우)을 요약·재구성한 논문임.

## I. 여는 글

오늘날 정보화시대는 한국 사회의 전반에 많은 변화를 일으키고 있다. 2019년에 만3세 이상 국민의 91% 이상이 인터넷을 사용하게 되었고 (과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원, 2020) 전국적으로 확충된 초고속 인터넷망을 통해 청소년들의 놀이문화를 바꾸어 놓았다. 그중에서도 인터넷게임은 현실의 한계를 뛰어넘어 다양한 역할이 가능한 가상공간의 삶을 제공함으로써, 청소년들의 과도한 인터넷사용 문제를 일으키고 있다. ‘2019년 게임 과몰입 종합실태조사’에 따르면, 청소년 게임 과몰입군 비율은 중학생 2.5%, 고등학생 0.4%인 것으로 나타났다. 성별에 따라서는 남학생이 여학생보다 높았고 인터넷 과의존 위험군 비율이 10.8%로 나타나 전년도 9.2%보다 1.6% 높게 나타났다(여성가족부, 2019). 인터넷 과의존 위험군의 주된 인터넷사용 목적은 35.6%가 인터넷게임이용이다. 인터넷 이용인구의 증가에 따른 소비 대중문화의 확산은 전통적 가치관이 사라진 빈자리를 새로운 상품사용과 다양한 경험으로 채우라고 부추긴다(Goheen, 2015: 14). 청소년들에게 인터넷게임(이하에서는 ‘인터넷게임’을 ‘게임’이라는 용어와 혼용하여 사용하기로 한다)은 새로운 경험과 독특한 재취득의 기회를 제공하는 인기 있는 상품이다.

청소년들은 게임 활동을 통해 학교 교육이 제공하지 못하는 최적의 몰입상태를 경험한다. 게임에 몰입하는 동안 그들은 자신의 감정, 기대, 생각이 하나로 어우러져서 총체적으로 관여하는 자연스러운 흘러감의 상태를 즐기게 된다(Csikszentmihalyi, 1998/1999). 게임은 청소년들에게 즐거움과 자극을 제공하고 학업 및 대인관계에서 받는 스트레스를 회피할 수 있는 탈출구 역할을 한다(이효정, 2009). 청소년들은 게임 공간에서 일상의 권태로움과 학업 스트레스를 벗어나서 기대 이상의 만족감

을 느끼게 된다. 그러나 과도한 게임몰입은 수면 부족을 불러일으키고 집중력을 저하하는 등 다양한 이상 증상을 일으키기도 한다. 청소년들의 스트레스에 대한 가족의 몰이해는 음성적 게임이용이라는 왜곡된 결과를 초래하는 경우가 많다(조민식, 2015). 사실상 음성적 게임 행동추구는 학교생활부적응과 각종 일탈 행위를 동반하는 게임중독문제로 악화하기 쉽다.

학교 밖 청소년들은 일반 청소년들보다 게임중독에 매우 취약한 환경에 놓여있다. 청소년들의 과도한 게임사용이 문제 되는 가운데 특히 학교 밖 청소년의 게임중독 위험성은 매우 높다. 일부 청소년들은 학교에 가지 않는 시간 대부분을 게임이용으로 보내기도 하는데 그로 인한 역기능 문제는 심각하다. IMF 이후 우리나라 학업중단 청소년의 수는 꾸준히 증가하였고 2012년 한해에 약 6.8만 명의 학업중단 청소년이 발생하였다(교육부, 여성가족부, 2013). 그 후에도 해마다 학업을 중단하는 청소년들이 꾸준히 발생하고 있지만, 그 비율은 점차 감소하는 추세이다. 학업중단 청소년 중 17.1% 이상은 뚜렷한 목표 없이 어려움을 겪고 있는 것으로 나타났다(한효정, 2019). 청소년들의 학업중단과 게임중독이 긴밀히 관련된다는 사실은 그들 문제가 비슷한 시기에 나타나고 있다는 점에서 찾을 수 있다. 국가는 정부 차원에서 청소년들의 게임중독을 예방하기 위하여 게임이용을 제재하고 강화하는 방향으로 정책을 수립하여왔다. 정부가 추진하는 중독예방사업은 유아부터 성인에 이르기까지 전 생애주기를 포함하는 종합적 예방 활동으로 확장되고 있다(이상욱, 2016). 한편 정부는 학교 밖 청소년을 위해 국가 차원의 실효성 있는 대책을 마련하기 위하여 2018년 「학교 밖 청소년지원에 관한 법률」을 제정하여 학교 밖 청소년이 학업을 계속 수행하고 진로를 개척해 나갈 수 있도록 다양한 지원책을 마련하여 추진하고 있다. 그러나 학교 밖 청소년들을 위한 국가 주도의 강제적 규제정책이나 지

원칙은 돌봄 사각지대에 놓여있는 그들이 자발적으로 참여하지 않는 한 그 실효성을 거두기 어려운 한계가 있다. 그러므로 정책의 보편적인 효과를 기대할 수 없는 학교 밖 청소년들의 특수한 상황에 맞는 대책을 마련하기 위해서는 그들에 대하여 심층적으로 밝혀줄 연구가 필요하다.

청소년들의 게임중독과 관련한 기존 연구들을 살펴보면, 게임중독의 영향평가연구, 관련 변인연구, 예방과 치료프로그램 개발 및 효과성 평가연구, 중독 현상연구, 중독조절과정 연구로 나타난다. 1990년대 초기의 연구는 게임중독의 영향력 평가에 집중되었고 2000년대를 전후하여서는 관련 변인을 밝혀내는 데에 치중되었다(류진아, 2008). 이와 같은 일련의 연구들은 인터넷중독에 대하여 사회적 관심을 불러일으켰고 인터넷중독의 예방과 치료대책을 마련하는 데 근거자료로 활용되었다(김봉섭, 2013). 그 후 실효성 있는 예방대책 마련의 필요성이 제기되면서 게임중독예방 및 치료프로그램개발 연구와 함께 질적 연구가 나타나기 시작하였다. 그러나 청소년 게임중독 관련 기존 연구의 대부분이 양적 연구에 치우쳐 있어서 청소년의 게임중독 경험을 깊이 있게 밝혀내지 못하는 한계가 있고 특히 학교 밖 청소년의 게임중독에 관한 연구는 거의 이루어진 바가 없다. 본 연구는 학교 밖 청소년이 경험하는 게임중독의 의미를 심층적으로 밝혀내고 성경적 상담의 관점을 제공함으로써, 게임중독으로 인해 고통당하는 학교 밖 청소년을 위한 대책 마련에 필요한 기초자료를 제공하기 위해 이루어졌다.

## II. 펴는 글

### 1. 이론적 배경

#### 1) 인터넷 게임중독의 이해

##### (1) 인터넷 게임중독의 개념과 특성

인터넷 게임중독이란 과도한 게임이용으로 인해 타인에 대한 무관심, 충동성, 게임을 중단하면 나타나는 신체적·심리적 증상을 보이는 행위 중독이다(Griffiths, 1991). 게임중독 개념은 게임이용으로 인한 부정적인 결과가 나타남에도 불구하고 반복하여 게임을 이용함으로써 모든 생활 영역에서 부정적 영향을 받는 상태를 의미한다(전대양, 신현주, 2014). 게임중독은 과도한 게임이용으로 인해서 내성, 금단, 통제력 상실, 강박적 사고, 일상생활 장애와 같은 다양한 증상을 겪는 상태이다. 게임중독자들은 실생활에서 발생하는 문제에 대처하는 방법으로 즉각적인 만족을 주는 게임을 선택하고 그로 인해 가중되는 스트레스를 다시 게임을 함으로써 잊어버리는 행동을 습관화한다(황성신, 2017). 그들은 학업 태만, 협상 능력 부족으로 인한 대인관계 갈등, 가상적 대인관계 지향으로 인한 현실적 어려움을 겪으면서도 즉각적인 보상을 선택하는 경향이 있다(김신희, 안창일, 2005; 조민식, 2015). 또한, 내현적 자기가 강하고 공격적이며 권위에 대한 강한 욕구가 있어서 게임상의 승부에 집착하고 인정받으려 한다(임지영, 2014). 그들은 자신의 기대와 다른 결과를 잘 받아들이지 못하고 타인에게 무시당할까 봐 과민하게 반응하는 비합리적 사고 경향을 보인다.

##### (2) 인터넷 게임중독의 치료적 접근

청소년의 게임중독과 관련된 치료적 접근은 다양한데, 대표적인 이론들을 다음과 같다. 도덕적 모델은 중독자를 비도덕적인 행위를 선택하여

고통의 결과를 초래하는 규율과 통제가 부족한 사람이라고 본다. 인터넷 중독은 기계에 대한 종속으로 자신의 욕구충족을 제대로 억제하지 못하고 윤리적 자기완성이라는 궁극적인 삶의 목적에 위반하는 비윤리적 행위이다(추병완, 2012). 이 모델은 청소년의 게임중독 역시 윤리의식 부족과 비양심적인 도덕적 문제가 있다고 보고 올바른 선택과 책임을 강조함으로써, 중독에서 벗어나도록 개입한다. 질병 모델은 인터넷중독이 전통적 의미의 신체질환은 아니지만, 정신과 행동의 이상 증세를 동반하는 행위중독이라는 점에 주목한다. 정신사회상담치료기법은 우울증이나 ADHD와 같은 동반 장애를 치료함으로써, 인터넷중독 증상 감소 효과를 얻고자 한다(이해국, 2012). 한편 게임중독이 질병코드로 등재되는 것과 관련하여서는 게임의 과도한 사용이 등재의 충분조건이 아님에도 불구하고 건강한 사용자에게 부당한 낙인을 찍어버릴 위험이 있다는 주장이 제기된다(송두현, 2019). 뇌 생리학에서 볼 때, 게임중독은 변연계의 이상에 의한 것이고 고통과 쾌락을 담당하는 '쾌락 시스템'의 문제이다. 보상결핍 증후군 이론 역시 중독을 두뇌 쾌감 기제의 감각적 박탈로 인한 생물화학적, 신경학적 무능력의 결과로 인한 도파민과 세로토닌 부족에서 그 원인을 찾는다(John & Fleming, 2006). 질병 모델은 게임중독의 원인을 뇌의 기능 저하나 기능 상실에서 비롯되는 것으로 파악함으로써, 의학적으로 대처한다.

영적 모델인 AA의 12단계 모델은 기독교에 뿌리를 둔 것으로 원망대 수용, 자만심 대 수치심이라는 주제를 강조한다. 이 입장은 중독자가 영적 공허감과 무의미함을 채우려는 시도 끝에 중독에 이른다고 이해한다(Miller, 2007). 그러나 12단계 모델은 일반적 치료모델로 세속화하면서 하나님이나 중독에서 벗어나는 것을 주된 목적으로 삼는 것으로 우선순위가 바뀌었다(김준, 백소진, 박훈정, 2013). 영적 모델은 중독의 원인보다 영적 회복의 중요성을 강조함으로써, 중독자의 영적 회복을 통

해 변화하도록 개입한다. 심리학적 모델은 중독이 잘못된 학습, 중독사고, 정서적 역기능, 정신병리와 같은 문제로 인해 발생하는 것으로 이해한다. Freud는 중독자의 방어기제로 부인, 투사, 합리화 개념을 제시하였고 무의식과 관련된 초기 유년 시절의 경험이 발생원인이라고 한다. 현대 정신분석 입장에서 중독은 취약한 자아를 보상하려는 시도이며 내적인 세계를 현실에 맞는 행동으로 조절하는 능력 부족으로 인해 생기는 적응 장애이다(Khantzian, Halliday, & McAuliffe, 1990). 대상관계 이론가인 Winnicott의 관점에서 볼 때, 게임중독은 청소년이 관계 안에서 충족하지 못한 사랑의 욕구나, 공격성의 욕구와 무의식적으로 씨름하면서 그러한 욕구를 중간대상인 ‘게임’을 통해 충족하려고 탐닉하지만, ‘게임’이라는 중간대상은 실제 엄마처럼 안아주는 환경을 제공하지 못하기 때문에 자기 조절력이 상실되는 것이다(박승민, 2012). 애착 이론은 애착 욕구가 발달 단계에서 적절하게 충족되지 못할 경우, 중독문제가 발생하는 것으로 이해한다. 정동조절이론은 중독자 안의 근원적인 결함들이 회복되어야 정동을 조절할 수 있으므로, 특정 중독은 다른 중독으로 대체될 가능성이 있다고 본다(Flores, 2004). 게임중독 청소년의 경우, 초기 발달 단계에서 충족하지 못한 욕구 불만으로 인해 응집성이 약한 취약한 자아 구조를 갖기 때문에 게임이용에 강박적으로 집착하는 것이다. 청소년이 취약한 자아 구조의 근원적 결함들을 회복하지 못하는 한, 게임중독에서 벗어나기는 어렵다.

행동주의 이론은 중독이 어떤 행동에 대해 반복해서 주어진 보상에 따라 학습된 결과라고 본다. 청소년은 게임을 통해 무엇인가를 보상받기 때문에 반복적으로 게임을 이용하는 것이다(Boghossian, 2006). 게임이용자는 게임 상대방과 즉각적으로 피드백을 주고받으면서 그들을 통해 소속감을 느끼고 애정 욕구를 충족한다(Suler, 2000). 청소년은 또래에게 인정받기 위해, 또는 또래의 압력으로부터 자유롭기 위해 게임에 몰입하기도

한다(장하림, 2015). 이 입장에 따르면, 게임중독은 청소년의 보상체계를 적절하게 활용하여 게임이용에 뒤따르는 보상을 소거함으로써 벗어날 수 있다. 인지이론은 중독자의 인지적 사고과정에 대한 역할을 강조한다. 이 입장은 왜곡된 신념과 거기에서 파생된 사고들이 중독을 일으킨다고 이해한다. 중독을 일으키는 부정적 정서의 배후에는 투사, 합리화, 부인의 방어기제와 관련된 중독자의 사고가 중심을 차지하고 있다. 인지 치료모델은 게임중독자가 게임에 매달림으로써 자신의 병리적 불안을 잊으려 한다는 점에 착안하여 중독의 기저에 있는 병리적 신념과 사고를 교정하는 데 집중한다(Richard & Alexander, 2007/ 2013). 최근의 인지행동치료 모델은 행동과 인지의 변화에 초점을 두는 적극적이고 직접적인 교육적 치료방법이다. 이 모델은 게임중독자의 자동적 사고를 파악하여 그가 갖는 인지적 왜곡을 탐색함으로써 바람직한 사고로 재구조화한다(Abraham & Twerski, 1997/2009). 동기면담은 다이론적 변화단계모델을 활용하고 있다. 이 모델은 생물학, 심리학, 사회학 등을 구성하는 요소들을 포함하여 변화가 일어나는 과정을 설명한다(IOM, 1990). 변화단계모델은 중독자의 회복을 위하여 치료자에게 일련의 과제를 제시한다. 동기면담은 중독자가 변화과정의 어느 단계에 있든지 간에, 그의 변화단계에 맞는 동기면담 기법을 사용함으로써, 중독자의 변화 동기를 높이기 위해 계획된 임상 전략이다. 변화단계에 따른 동기면담 개입전략은 중독자의 변화 동기를 높이기 위해 계획된 임상 전략이다(Miller, 2007). 이 모델은 게임중독 청소년이 자발적 동기에 따라 변화를 준비하고 계획하며 실천함으로써, 중독습관에서 벗어나도록 전략적으로 개입한다.

## 2) 학교 밖 청소년의 인터넷 게임중독 이해

### (1) 학교 밖 청소년에 대한 이해

청소년이라는 용어는 ‘adolescere’ 라는 라틴어에서 파생된 것으로 미

성숙함에서 벗어나 ‘성숙한 사람이 되어간다’라는 의미가 있다. 청소년기는 일반적으로 신체 변화가 시작되는 12~13세에 시작하여 자아 정체감이 형성되는 시기인 24~25세 무렵에 끝나는 것으로 본다(신명희 외, 2013). 청소년의 90% 이상은 학생이기 때문에 청소년 대부분은 청소년기를 학교에서 보내고 있다(정옥분, 2015). 가정교육이 약화된 오늘날의 학교는 청소년의 사회화 과정을 위해 중요한 역할을 담당하고 있다. 그러나 일부 청소년들은 가족해체, 취약한 기질적 특성, 고질적인 건강 문제 등으로 인해 중도에 학교를 벗어난다. 그동안 학교를 중단한 청소년은 ‘학교 밖 청소년’이라는 명칭과 함께 ‘학업중단 청소년’, ‘중도탈락 청소년’, ‘중퇴 청소년’, ‘등교 거부 청소년’ 등으로도 불려왔다. 학업을 중단한 청소년과 그 이외의 청소년을 어느 범위까지 해당 용어에 포함할 것인가에 대해서는 다소 혼란이 있었다. 2015년 제정된 「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」에서는 ‘학교 밖 청소년’의 의미를 명문으로 규정함으로써, 그동안 발생했던 용어사용의 혼란은 사라지게 되었다. 위 법률상 ‘학교 밖 청소년’은 정규교육과정에 편입되었다가 중도에 학교를 그만둔 ‘학교중단 청소년’은 물론이고 처음부터 정규교육과정에 편입된 적이 없는 청소년을 포함하는 넓은 개념이다.

학교 밖 청소년은 그들이 발달과정에서 습득해야 할 필요한 지식이나 기술을 배울 기회를 상실하고 ‘학교 중퇴자’라는 사회적 낙인으로 인해 어려움을 겪는다(한상철 외, 2014). 청소년의 학교 이탈은 자신의 삶뿐만 아니라 가족의 삶에도 위기 요인이 되고 개인적인 손실과 함께 국가·사회적 위험 발생 확률을 높인다(김영희, 최보영, 이인희, 2015). 청소년의 학교중단 사유가 무엇이든지 간에 그들이 학교 밖으로 나와서 선택할 수 있는 교육과 직업 분야에서 선택할 수 있는 폭은 제한적이다. 국가는 학교 밖 청소년지원 서비스를 제공하는 지원센터 운영을 시행하고 있으나, 사회 내 연결망 부족, 종사자에 대한 열악한 처우, 시설과 기자

재의 열악성 등으로 인한 문제점이 많다(백혜정, 송미경, 신정민, 2015). 2018년에는 「학교 밖 청소년지원에 관한 법률」의 제정으로 국가와 지방자치 단체가 의무적으로 학교 밖 청소년을 위한 계획을 수립하고 상담과 교육을 포함한 다양한 지원체계를 마련하여 운영하고 있다. 그러나 청소년이 학교요인이 아닌 게임중독과 같은 개인 요인이거나 가정환경의 어려움으로 인해 학교를 그만둔 경우는 그(녀)의 자발적인 동기가 작동하지 않는 한, 향후 부적응적인 생활을 하게 될 개연성이 크다.

## (2) 학교 밖 청소년의 인터넷 게임중독

학교 밖 청소년의 실태조사에 따르면 2015년 12월 말을 기준으로 하여 학교 밖 청소년 규모는 약 32만 명(해당 연령의 6.3%)에 달하는 것으로 추정된다(윤철경 외, 2015). 학교를 중단한 이후 청소년들의 경로를 살펴보면, 김정고시나 대안학교 입학 후 공부를 지속하는 학업형, 아르바이트나 취업을 통해 경제적 수입을 얻고자 하는 직업형, 보호관찰을 받거나 무기력에 빠져있는 무력형으로 구분할 수 있다(윤철경 외, 2018). 2015년 당시 학교를 벗어난 청소년 대다수가 사회에서 보호받지 못하고 범죄 피해자가 되는 경우가 많았던 것으로 조사되었으나(윤철경 외, 2015), 「학교 밖 청소년지원에 관한 법률」 시행에 따른 다양하고 꾸준한 지원정책실시 이후, 그들이 사회에서 받는 처우는 상당히 개선된 것으로 보인다. 그러나 학교를 중단한 청소년의 절반 이상이 자신의 선택을 후회하고 있었고 학교 밖 청소년 대부분이 자신의 미래를 준비하기 위해 학업과 직업수행을 병행하고 있었다(여성가족부, 2015). 학교 밖 청소년의 경우, 그(녀)의 높은 스트레스를 게임사용으로 해소하는 경우가 많고 중독 위험성이 그만큼 높다. 게임중독은 부모 자녀 간의 긍정적 의사소통과 부적인 상관관계를 갖는다(김재업 외, 2015). 가족 내 원활한 의사소통은 청소년의 스트레스를 낮출 수 있는 안전장치가 되어 청소년의 게임을 통한 스트레스 해소 방법을 차단할 수 있다. 청소년에게 계

임이 심리적 압박감을 벗어나는 수단이 될 때는 게임중독 가능성이 있다(박소영, 문혁준, 2012). 학교 밖 청소년에게 게임은 다양한 성격, 배경, 가치관을 갖는 사람들과 자유롭게 상호작용할 수 있는 장이다(Suler, 2000). 그(녀)가 실생활에서 무기력할 때 게임 공간은 현실의 피로감을 해결해주는 좋은 도피처로 작용할 수 있다. 게임 의존과 같은 개인 요인에 의해 학교를 중단한 청소년의 경우, 향후 부적응적인 생활을 할 가능성이 있는 것으로 나타난다(김영희, 최보영, 이인희, 2015). 과도한 게임 이용이 문제가 되어 학교를 그만둔 청소년의 경우, 향후 생활에 있어서 그 위험성은 심화한다는 것이다.

청소년 게임중독과 비행과의 관련성을 살펴보면, 게임중독이 비행과 정적인 상관관계가 있다는 연구(오창규, 김진희, 2009)와 정반대의 연구(이성식, 전신현, 2012)로 상반되는 결과가 나타나기도 한다. 게임중독 청소년의 게임이용시간이 많을수록 현실비행은 줄었지만, 어울리는 친구 중에 게임중독자가 있고 게임 이용경력이 오래이며 우울감이나 불안이 높은 청소년의 경우, 비행이 높게 나타나기도 하였다(김도우, 2012). 이러한 결과는 게임중독 청소년이 혼자 게임을 하는 경우와 달리 게임하는 친구를 만나 어울리다가 현실비행에 가담하는 현실을 보여준다. 폭력적인 게임에 장시간 노출되는 게임중독자의 경우, 모방범죄 확률이 높을 뿐만 아니라 현실에서도 폭력을 문제해결 방법으로 선호함으로써 폭력 행동을 일으키기 쉽다(한상암, 이효민, 2006). 학교 밖 청소년의 경우 그들이 게임을 하는 동안 만나는 사람들이 누구인지, 그들이 즐기는 게임이 어떤 종류의 것인지는 그들의 향후 생활적응과 긴밀히 연결된다. 그(녀)가 학교를 벗어나서 폭력적인 게임에 빠지거나, 게임 공간에서 게임중독자들과 만나고 게임을 즐긴다면 그들의 향후 생활은 심각한 일탈을 동반하는 중독상태에 이를 가능성이 있다.

### 3) 청소년의 인터넷 게임중독에 관한 성경적 상담의 관점

성경적 상담은 인간이 ‘하나님의 형상으로 창조되었다(창 1:27)는 상담관’에 기초하고 있다. 인간을 하나님 형상으로 이해하는 상담관은 청소년기에 본격적으로 발현하는 자아에 대해 깊은 통찰을 제공한다. ‘자아’가 발달하는 청소년기는 자신의 의견, 관점, 의지가 본격적으로 발현하는 시기이다. 청소년기는 신체와 인지의 급격한 발달로 인해 스스로 생활이 가능하게 되면서 인간의 타락으로 깨어진 본성(창 3:6,7)으로 말미암는 문제영역들이 드러나기 시작한다. 일반적으로 인간은 청소년기를 지나면서 자아 정체성을 형성하고 하나님, 자신, 타인, 그리고 세상에 대해 성경적으로 이해할 수 있는 지적 능력을 구비 한다. 인지적 발달은 자신이 아무리 노력해도 내면의 충돌하는 욕구들을 다스릴 수 없는 인간이라는 존재 상태에 대해 진지하게 생각하고, 의에 도달하려는 율법적인 노력의 한계에서 벗어나서 예수 그리스도를 진정한 구주로 영접하는 회심을 가능하게 한다(정정숙, 2007). 청소년기에는 자신이 주체가 되어 하나님과 타인과의 관계를 새롭게 조망하고 재정립함으로써, 의미 있는 삶의 목표를 위해 필요한 지식과 경험을 넓혀간다.

청소년기에 나타나는 학교중단이나 게임중독 같은 이탈 행동은 궁극적으로 인간이 하나님이 아닌 어떤 것을 의지하려는 마음의 문제와 관련된다. 어른이나 어린아이의 어느 한 세계에 속할 수 없는 청소년기의 과도기적 불안정감은 또래에 소속되고자 하는 강한 욕구를 일으킨다(신명희 외, 2013). 학교를 벗어난 청소년에게 소속감은 신앙 공동체와 같이 강한 유대감을 주는 관계 안에서 형성될 수 있다. 청소년은 학교라는 울타리를 벗어나는 순간부터 소속감 없는 불안정한 상황에 놓인다. 청소년이 고민 끝에 학교를 벗어나게 되면 소속감을 줄 수 있는 무엇인가에 이끌리기 쉽다. 인터넷의 과도한 탐닉은 마약 같은 ‘환각 상태’를 경험하게 하고 현실의 우울함이나 불안감이 사라지고 기분을 좋게 하는 강력한

힘이 있다(곽호환, 2017). 청소년기에 나타나는 음주, 흡연, 학업중단, 가출, 따돌림, 우울, 자살, 중독 등의 일탈은 통제되지 않는 욕구와 무관하지 않다(황규명, 2008; Tripp, 2002/2007). 인간의 죄성은 하나님 대신 제도, 사상, 사람, 소유물 같은 피조물에서 소망을 찾게 하는 것이며 마음의 문제이다(Tripp, 2002/2007). 중독은 ‘인간이 하나님의 영으로 충만할 때에 만족할 수 있는 마음을 육체적 욕구충족으로 채워보려는 시도 가운데 발생한다(May, 2002)’. 우리는 성경에서 명시적으로 청소년의 게임중독에 대해 언급하고 있는 구절을 찾아볼 수 없다. 그러나 성경 곳곳에서 발견되는 쾌락을 추구하며 절제하지 못하고 과도한 욕망에 사로잡힌 마음에 대해 경고하시는 말씀들(딤후 3:1-4; 요일 2:15)은 청소년 게임중독의 본질적인 문제에 대해 풍부한 내용을 제공하고 있다.

게임중독에 있어서 마음의 문제는 게임사용에 집착하는 강박적 행동과 사고로 나타난다. 중독적 사고는 자신의 행동을 정당화하기 위해 거짓말하고 변명하며 타인이나 환경을 탓하면서 책임을 전가하는 특성이 다(Abraham & Twerski, 1997/2009). 중독사고의 이러한 특성은 죄의 반역적 특성과 긴밀히 연결되어 있다. 인간의 깨어진 본성이 갖는 반역적 특성은 자기사랑에서 나오는 것으로서 하나님께서 금지하신 것을 갈망하는 속성이며 그 내용은 자율성, 자기 충족성, 자기 초점이라는 요소로 구성된다(Tripp, 2001/2004). 자율성은 자기가 원하는 것을, 원하는 때에, 원하는 방법으로 누릴 권리가 있다고 주장하는 것이다. 자기 충족성은 하나님 없이도 자신에게 필요한 모든 것을 스스로 공급할 능력이 있다고 믿는 자기 확신이다. 자기 초점은 자신이야말로 모든 상황과 관계의 중심이며 항상 주인공이라는 착각에 빠진 상태이다. 이러한 자기 중심성은 인간 자신이 세상의 주인공이 되기를 위하여 모든 상황과 관계, 고통과 축복, 역사와 만물을 다스리시는 하나님의 주권을 부인하는 마음의 태도이다. 자신이 원하는 게임을 원하는 때마다 마음껏 할 권리

가 있다고 주장하는 게임중독 청소년의 태도는 마음의 문제와 관련되어 있다.

우상숭배는 하나님을 우리의 유익을 위해 이용하고자 하는 마음에서 나온다. 즉 하나님의 능력마저 자신의 목적을 위해 통제함으로써 자기만족을 누리려는 반역적 동기에서 비롯되는 것이다(Welch, 1998/2003). 구약의 에스겔서에 나타나는 말씀을 살펴보면, 하나님께서는 그에게 나와 묻기 원하는 이스라엘 장로들을 향하여 그들 마음속에 감추어진 많은 우상을 제거하는 것 외에는 그 어떤 것에도 관심이 없다고 말씀하신다(겔 14:1-5). 그들이 마음의 우상을 제거하지 않는 한, 하나님이 어떤 말씀을 하신다고 할지라도 그 우상으로 인하여 그들은 하나님의 뜻을 왜곡할 것을 아시기 때문이다. 마음의 우상은 자신을 지배하는 하나님이 아닌 어떤 것이며 보이는 우상에 대한 의식적인 종교 행위보다 더 개인적이고 근본적인 형태의 우상숭배 문제이다(Tripp, 2002/2007). 그것은 좋은 감각적 느낌, 정서적 충족감, 더 나은 자아 이미지, 육체의 편안함 일 수도 있다. Tripp은 만일 하나님이 인간의 마음을 통치하지 않으신다면, 하나님 이외의 어떤 사람, 혹은 어떤 것이 그 마음을 지배할 것이라고 말한다. 사람은 피조물로서 하나님을 예배하는 자로 창조되었으나, 사탄의 유혹으로 죄를 범한 후에는 하나님이 아닌 다른 어떤 것을 예배하는 자가 되어 창조의 본성에 어긋난 상태가 되었기 때문이다. 인간은 우상을 통제하고 지배하여 자신의 유익을 위해 사용하려고 하지만, 우상은 통제당하기보다 점차 인간을 노예화하여 그 배후에 있는 어두움의 권세에 종속시킨다(Welch, 1998/2003).

청소년기에는 자신의 존재가치와 의미에 대해 진지하게 대화할 누군가를 필요로 하며 다양한 역할 실험을 통해 정체성을 확립해야 한다. 열악한 환경에 장기간 노출되어 학교를 벗어난 청소년은 자기의 존재가치를 말해 줄 누군가를 절실히 필요로 하지만, 그러한 대상을 찾기가 어렵

다. 청소년들이 집착하는 게임은 그들에게 성취감, 인정받음, 즐거움 등 다양한 보상을 줌으로써, 자신의 존재가치를 확인받게 하는 조건들과 긴밀히 연결되어 있다. 자신에 대한 가치를 평가하면서 그들 스스로 “나는 사랑받을 만한 존재인가”에 대한 답을 찾고 있다고 볼 수 있다. 청소년들은 현실에서 받지 못한 사랑을 가상공간에서 끊임없이 추구하다가 게임중독에 이른다. 그러나 일시적으로 주어지는 가상공간에서의 피상적인 짧은 만남은 사랑받음에 대한 확신을 제공하지 못한다. 그 결과 그들은 좌절과 무력감을 경험하면서 다시 다른 사랑을 찾기 위해 익명의 게이머들과 접촉을 시도하게 된다. 그들이 찾는 영원한 사랑의 대상은 ‘그 자신을 있는 모습 그대로 받아주시는 예수 그리스도와의 관계 안에서’ 찾을 수 있다. 그들이 필요로 하는 것은 모든 것을 받아주되 그냥 눈감아 주는 비현실적인 사랑이 아니라, 자신의 부족함을 다 아시면서도 가장 현실적으로 받아주시는 무조건적 용서와 수용의 사랑이다(손철우, 2016). 소속감이 없는 학교 밖 청소년에게는 예수 그리스도의 사랑을 실제 관계 안에서 경험할 수 있는 상담 관계가 필요하다. 성경적 상담자가 그러한 관계의 대상이 되어줄 때, 청소년들은 성경적 정체성을 확립하고 존재론적 차원에서 자기 존재의 진정한 가치를 알고 중독에서 벗어나게 될 것이다.

## 2. 연구방법

### 1) 연구 참여자

본 연구의 참여자들은 게임중독을 경험한 학교 밖 남자 청소년들이다. 연구 참여자들은 게임 문제로 상담한 경험이 있는 학교 밖 청소년 중에서 K 척도 실시결과, 인터넷중독 위험군을 벗어난 자들로 선별하였다. 면담 당시 참여자들의 나이는 만16세에서 20세 미만으로 10대 4명

이었다. 종교적 배경은 기독교 2명, 무교 2명이었다. 거주지역은 서울 거주 2명, 경기 1명, 충남 1명으로 서로 다른 생활권역에 속해 있었다. 거주형태는 월세 2명, 자택 2명으로 경제 환경은 비슷하거나 매우 달랐다. 게임중독 문제로 학교를 중단한 시기는 중학교 1학년으로, 모두 상급학교 진학 초기인 점이 비슷하였다. 동거가족 형태와 관련하여서는 가족과 떨어져 혼자 거주하는 자 2명, 가족과 함께 거주하는 자 2명이었다. K 척도 검사결과 일반사용자군 2명, 주의 사용자군 2명이었다. 직업은 3명 무직, 1명 일용직 노동자였고 무직인 참여자 2인은 게임으로 용돈을 벌고 있었다. 주로 이용하는 인터넷게임은 LOL이 3명, 마인크래프트 등이 1명이었다.

〈표 1〉 연구 참여자들의 인적사항

참여자	성별	나이	종교	거주 지역	거주 형태	학교중단 시기	학력	동거 가족	K 척도	직업	주된 게임
1	남	19	기독교	대전	원룸	중1	중학교 중퇴	무	일반	무	LOL
2	남	18	무	경기	고시텔	중1	중학교 중퇴	무	일반	노동	LOL
3	남	18	기독교	서울	자택	중1	중학교 중퇴	모	주의	무	LOL
4	남	16	무	서울	자택	중1	중학교 중퇴	부모	주의	무	마인크래프트

※ K 척도는 2003년도에 서울대연구팀, 정보통신부, 한국정보문화진흥원이 함께 개발한 한국형 인터넷중독 자가진단 척도이다.

## 2) 연구절차

연구 자료는 선정된 연구 참여자들과 심층 면담을 통해 수집하였다. 심층 면담은 2015년 2월부터 2015년 8월까지 7개월 사이에 이루어졌다. 면담은 60분에서 90분 정도 소요 되었으며 참여자 1명은 두 차례의

면담을 진행하였다. 참여자가 편안하게 느낄 수 있는 조용한 장소를 면담실로 선택했으며 대부분 청소년기관의 상담실을 이용하였다. 면담을 시작할 때에는 연구 목적과 면담 내용을 다시 소개하였고 면담 내용이 연구 목적 외에는 사용되지 않을 것이라는 점과 연구 진행 과정에서 언제든지 연구 동의를 취소할 수 있다는 점을 알렸다. 면담 내용에 대해 청소년 참여자와 보호자의 동의를 구하였고 면접 이후 추가적인 정보 수집과 정보의 정확성 확인을 위하여 전화통화나 추가 면접이 있을 수 있음을 미리 설명하였다. 비구조화된 심층 면담은 “게임에 의존하면서 겪었던 다양한 어려움에 대하여 자유롭게 말해주시기 바랍니다.”라는 질문을 시작으로, 참여자의 진술 흐름에 따라 촉진 질문을 덧붙이는 방법으로 진행하였다. 참여자가 충분히 진술할 수 있도록 편안하게 응대했으며 미흡하거나 애매한 언어표현은 그 의미를 다시 확인하였다. 연구자는 참여자들의 언어적·비언어적 표현을 놓치지 않기 위하여 메모하였으며 녹음 후 필사한 면접 내용과 함께 문서화 하였다.

### 3) 분석방법

본 연구에서는 학교 밖 청소년이 경험하는 게임중독의 의미를 참여자들의 관점에서 그들의 목소리를 통하여 심층적으로 이해하기 위하여 질적 연구의 전통 가운데 하나인 현상학적 연구방법을 활용하였다. 현상학적 연구방법은 연구대상인 현상의 본질에 집중하고 참여자의 경험세계에서 의식의 본질적 구조를 파악하는 데 초점을 두는 방법이다(신경림 외, 2004). 본 연구의 현상학적 분석방법은 학교 밖 청소년 개인의 게임중독경험이라는 상황적 특수성 및 개별적 구조를 드러낼 수 있는 Giorgi 방법을 사용하였다.

본 연구에서 문서화 한 자료는 Giorgi(1985/2004)가 제안하는 ‘과학적 현상학 연구’의 네 가지 필수적인 단계를 통해 분석하였다. 첫째, ‘전

체적인 인식' 단계에서, 게임중독을 경험한 학교 밖 청소년들이 면담을 통해 진술한 내용을 이해하기 위하여 가능한 선입관을 '괄호 치기' 하였고 필수된 자료를 개방적인 자세로 여러 차례 읽고 녹음한 내용을 들면서 전체에 대한 느낌을 파악하였다. 둘째, '의미 있는 진술을 의미 단위로 구분하는' 단계에서, 참여자 각각의 원 진술로 다시 돌아가 상담학적 입장에서 학교 밖 청소년이 경험하는 게임중독 현상에 초점을 맞추어 의미 있는 문장, 또는 문구를 추출하여 의미 단위를 구분하였고 각 의미 단위마다 고유번호를 부여하여 총 104개의 의미 단위를 도출하였다. 셋째, '참여자의 일상적 진술을 학문적 진술로 변형하는' 단계에서, 학교 밖 청소년의 게임중독 현상에서 직접적이고 본질적인 것에 초점을 두고 참여자 진술의 추출한 의미 단위들을 비교해가며 참여자들의 표현을 여러 번의 전형으로 상식적인, 혹은 학문적인 언어로 바꾸어 기술하였다(표 2). 넷째, '도출된 중심의미를 구조로 통합하는' 단계에 이르러 전형한 의미 단위를 구조상 일관성 있게 진술하며 통합하기 위하여 먼저, 각 참여자의 상황적 구조를 기술하였고 상황적 구조를 기술하는 과정에서 참여자들의 사례에 일관되게 나타나는 필수 구성요소들을 결정한 다음, 일반적 구조를 기술하였다. 이 과정에서 일반적 구조에 대한 타당성을 확보하기 위하여 참여자들의 원자료를 반복적으로 읽으면서 점검하였다. 그 결과 학교 밖 청소년의 인터넷 게임중독경험을 하위구성요소 17개와 구성요소 5개의 구조로 정리하였다(표 3).

본 연구에서는 신뢰성과 관련하여 Lincoln과 Guba(1981)가 제시한 4가지 평가 기준으로 다음과 같은 과정을 거쳐 사실적 가치, 적합성, 일관성, 중립성을 확보하였다. 첫째, 연구결과에 대한 정확성을 반영하는 '사실적 가치'를 확보하기 위하여 본 연구 참여자 1인을 만나서 분석결과를 확인하였다. 둘째, 연구 상황 외의 맥락에서도 연구 자료가 적용될 수 있는 '적합성'을 높이기 위하여 연구 참여자들과 계속하여 접촉하면

서 분석한 내용을 제시하고 새로운 의미의 추가 진술들이 나오지 않을 때까지 자료수집을 포화시켰다. 셋째, 자료수집, 자료 분석, 분석결과와 ‘일관성’을 높이기 위하여 연구의 중심의미와 경험구조가 어느 정도 도출되었을 때에 구성요소 도출과 관련하여 연구자 2인(상담학과 지도교수 1인, 상담학박사 1인)의 자문을 구하였다. 그들은 모두 질적 연구를 수행한 경험이 있는 자들이다. 넷째, 연구 과정과 결과 도출의 ‘중립성’을 확보하기 위하여 연구 시작 전 단계에서, 연구와 관련된 연구자의 선 이해와 선행 경험에서 비롯되는 편견을 기록하였고 자문 교수와 인터넷 게임중독 분야 실무자와의 만남을 통해 분석과정에서의 중립성을 유지하고자 노력하였다.

〈표 2〉 구성요소의 의미 단위와 학문적 용어로의 전형 예

전행된 의미	참여자의 의미 단위
사람들과 어울리지 못하고 눈치 보는 생활을 감수하며 견뎌야 함	이도 아니고 저도 아니고 그냥 떠 가지고 작은 엄마네 갔을 때가 한 2학년 우리 집이 아니라 (중략) 눈치를 많이 봤고 제가 사랑받을 수는 없잖아요. 많이 불편했어요.
외적 환경으로 판단하는 사람들의 시선을 느껴야 하는 만남이 불편함	사람들은 만나면 경제력 외모 이런 걸로 판단하잖아요. 배경 뺀이 없으면 안 좋게 보기도 하고 아무리 그 사람이 괜찮아도 그것만 갖고는 부족하잖아요. (중략) 내 환경이 드러나는 만남이 싫었어요.
공부로 통제하는 냉정한 엄마와 함께 있는 집보다 친구 집에 있는 것이 더 편함	게임 좀 하려고 하면 막 못하게 해요 (중략) 나는 나가서 놀고 싶은데 나가게 해달라고 사정을 해도 안 보내줬어요. 공부하라고 (중략) 친구 집이 더 편했어요. 집은 뭔가 추운 느낌이예요 차갑고
억눌림에서 벗어나 마음껏 놀아보고 싶은 기대감이 있었음	그때는 정말 억눌림에서 벗어나서 실컷 놀고 싶었어요. 정말 답답했어요. 게임 하다가도 사촌 누나들이 오면 자리를 내줘야 하고, 하고 싶어도 시켜달라는 말을 못했어요.

〈표 3〉 영역별 구성요소

구성요소	하위구성요소
떨쳐버릴 수 없는 압박감	압박한 현실에 절망함 우울감이 내면화함 의욕상실로 무기력함
마음껏 놀며 성취함	게임으로 임울함을 벗어남 게임공동체의 유대감 실력으로 경쟁하며 정당함 환호 속에 쟁취한 성공
게임에 지배당하는 공허함	강렬한 승리의 쾌감이 각인됨 게임의 허상에 집착함 열정 뒤에 감추어진 공허함 허세로 가장한 무책임
바닥을 친 중독현실의 비참함	위험에 무감각함 현실을 직면하며 좌절함
변화를 희망함	후회 속에서 느끼는 죄책감 다른 관점에서 생각함 시행착오를 겪으며 노력함

### 3. 연구결과

자료를 분석한 결과, 총 5개의 구성요소와 17개의 하위구성요소가 도출되었다. 이러한 요소들은 학교 밖 청소년의 게임중독 경험의 본질이다. 이에 본 연구에서는 시간적 흐름과 맥락에 따라 게임중독경험의 일반적 구조를 제시하였다.

#### 1) 학교 밖 청소년 인터넷게임중독 경험의 상황적 구조

##### (1) 떨쳐버릴 수 없는 압박감

##### ① 압박한 현실에 절망함. 갑작스럽게 부모와 사별하거나 이별을 경험

한 참여자들은 시간이 지나도 해결되지 않는 외로움을 벗어나지 못한다. “나는 자고 있었는데 아빠가 새벽에 옷을 입고 있는 거예요. (중략) 제가 “집에 있기 싫으니 같이 가자”고 했는데 아빠가 “잠깐 나갔다 오겠다”라고 했어요. 그 후로 집에 안 왔어요. 전화했는데 안 받아요. 아빠가 바꾼 걸로 알아요. (중략) 아빠를 기다리지는 않았어요.”(참여자 2) 참여자들의 불안정한 가정생활과 낯선 학교생활은 또래 친구들과 다른 어려운 환경에서 비롯되는 깊은 실망감을 위로하지 못한다.

② 내면화된 우울함. 참여자들은 열악한 경제 환경이나 개인적 핸디캡이 고스란히 노출되는 현실에서 긴장하며 위축된다. 누군가로부터 비난받을 것 같은 불확실성은 타인의 시선을 민감하게 느끼며 관계의 즐거움을 누리지 못한다. “이도 아니고 저도 아니고 그냥 떠 가지고 작은 엄마네 갔을 때가 한 2학년 (중략) 남의 집이라는 기분에 좀 눈치를 많이 보게 되었죠. 눈치를 많이 봤고 제가 사랑받을 수는 없잖아요.”(참여자 1)

③ 의욕상실로 무기력함. 무조건 따라야만 하는 양육자들의 일방적인 기대는 참여자들의 심리적 압박감을 가중한다. 학업에 대한 평가적 태도와 정서적 방치는 그들의 무력감을 심화한다. 일부 참여자들은 자신의 처지를 비판하며 희망을 잃은 채 대상 없는 짜증을 친구들에게 토해낸다. “아현동 고모 집으로 이사 오니까 억압이 심해졌어요. 그때 이사 온 게 4학년. 학교에서 굉장히 많이 싸웠어요. (중략) 누가 건드리기만 하면 짜증이 났어요. 거의 매일 싸운 것 같아요. 그때는 그냥 짜증만 났다고 해야 하나?”(참여자 1) 일부 참여자들은 또래로부터 ‘왕따’를 당하거나 ‘놀림을 받는 상황’에서 무기력하다. 어떤 학습활동에도 의욕을 보이지 못하는 무기력함은 그들이 타인의 관심을 벗어나 고립되어가는 요인이 된다. “초등학교 ‘오학년인가? 육학년인가?’ 그때는 머리카락 곱슬이 안 좋았어요. 거기다가 피부까지 까매가지고(웃음)... 딱 놀려먹기 쉬운 애였잖아요. 그런 애 중 하나였는데. (중략) 애들이 놀리니까” (참여자 3)

## (2) 마음껏 놀며 성취함

① 게임으로 암울함을 벗어남. 부정적 자의식으로 또래와 어울리지 못한 참여자들은 게임에서 즐거움을 찾는다. 외모를 보여주지 않는 익명의 만남은 대인관계에서 느끼는 긴장감과 불안감을 낮추어준다. 그들은 욕설을 망설이지 않는 게이머들을 흉내 내며 마음속에 억누르고 있던 응어리를 마음껏 발산한다. “친구들과 같이 있으면 웃잖아요. 그런데 집에 가면 웃지 않아요. 항상 어둡고 차갑고 그런 느낌 있잖아요. 말도 안 해요. 그런데 친구들과 게임 하고 놀 때는 웃고 떠들고 하는 분위기가 좋아요. 그리고 친구는 내가 무슨 헛소리를 해도 맞짱 쳐주니까. 피시방이 집보다 훨씬 따뜻하게 느껴졌어요. 친구들이 다 웃고 있으니까 분위기가 밝아요.”(참여자 2) 게임 공간에서 게이머와의 만남은 언제든 끝낼 수 있는 구속받지 않는 관계이다. 어떤 조건 없이 오로지 실력만으로 평가하는 게임 규칙은 현실에서 누리지 못하는 안정감을 준다. “수십 개 수백 개의 만날 사람이 있으니까. 마음에 들면 들어갔다가 마음에 안 들면 나오고 (중략) 실제로 만나면 기분 맞춰줘야 하고 표정 보면서 눈치도 보고 그래야 하지만, 그런 거 없이 (중략) 깊이 있는 이야기는 해도 깊이 있는 관계는 없어요. 그냥 귀찮으면 버리고 또 다른 친구를 만나고... 원래는 내가 그런 걸 되게 싫어하는데, 이런 공간 그런 환경인 거니까 저도 그렇게 돼요.”(참여자 3)

② 게임공동체의 유대감. 게임에서 참여자들의 역할분담은 게임공동체에 대한 자발적인 충성심을 불러일으킨다. 그들은 익명의 타인과 게임을 주제로 끊임없이 대화하거나 서로에 대한 사적인 이야기까지 나누게 되면서 깊은 동질감을 느낀다. 가상공간이지만 같은 팀원으로서 동료에 대해 느끼는 책임의식은 일시적으로나마 생사고락을 넘나드는 전장에서나 가능한 끈끈한 전우애마저 느끼게 한다. “팀 간의 협동이 절실한데 현실에서도 동료를 쓰면 다치잖아요. 그 게임에서도 그런 게 있어요. 동

료가 충을 맞고 데미지를 입는다든지 할 때 치료 피트로 상대방이 치료 해주거나 아니면 특수 정비대들이 온다든지 하면... 그때 느껴지는 게 정말 끈끈해요.” (참여자 2)

③ 실력으로 경쟁하며 당당함. 일상에서 무기력한 참여자들은 게임에서 능력을 발휘하며 실력자들과 대등하게 겨루는 자신에 대해 뿌듯함을 느낀다. 공정한 게임 규칙이 작동하는 게임 환경은 실력으로 정정당당하게 겨루어 승리할 가능성을 보여준다. 나아가 노력하여 성취하는 뿌듯함은 자신이 당당한 사회 구성원이라는 자부심마저 느끼게 한다. 참여자들은 화면 창으로 자신이 노력하여 성취해내는 게임장면을 실시간으로 바라보면서 자부심을 극대화한다.

④ 환호 속에 쟁취한 성공. 게임 안에서 주어진 목표에 도달하기 위하여 실력을 쌓고 달성해 나가는 성취감은 참여자들이 현실에서 느끼지 못한 기쁨이다. 게임 공간에서 실력에 따라 분류되는 등급평가와 적절히 제시되는 다음 단계의 목표는 새로운 모험심을 자극하며 성취 의욕을 북돋운다. “그때는 진짜 폐인처럼 했어요. 하루 네 시간 자고 20시간씩 계속 방송했거든요. 새벽 네 시부터 시작해서 밤 열두 시까지 그런 식으로 했었는데 (중략) 사람들이 많이 봐주니까. 그래서 사실 했는데”(참여자 1)

### (3) 게임에 지배당하는 공허함

① 강렬한 승리의 쾌감이 각인됨. 게임에서 성취 경험이 일상화된 참여자들은 또 한 번의 짜릿한 쾌감을 얻기 위하여 더 많은 시간을 게임에 투자한다. 강렬한 성취의 쾌감은 잊을 수 없는 기억으로 남아서 일상의 작은 성취에 별다른 감흥을 느끼지 못하는 정서적 고갈 상태를 불러온다. “최종 목적은 전쟁이죠. 캐릭터를 키워서 개가 세지면, 전쟁하러 가는 거예요. 그래서 이기면 ‘나는 그만큼 세구나.’ 하는 그런 성취감. 이기고 지는 것밖에 없잖아요. 이제 뭐 내가 개보다 잘하는구나 그런”(참

여자 3)

② 게임의 허상에 집착함. 그들은 과거보다 더 많은 인정과 더 나은 성취를 이루기 위한 열망에 사로잡혀 있다. 게임의 승패에 따라 극단으로 치닫는 감정을 참여자들 스스로 통제하지 못하는 가운데 내적인 불안정감이 깊어간다. “그게 자존심도 걸려있는 문제라서 ‘누가 제일 잘한다’ 라는 게 그때는 가장 많이 신경 쓰였어요. 뭐 내가 다 이겨서 ‘내가 잘한다’ 라는 소리를 들으면 기쁘고 자신감이 들고 그 느낌을 많이 받으니까 그런 걸 계속 느끼기 위해서 많이 했었죠. (중략) 게임에 지니까 너무 화가 나서 그때는 너무 화가 나서 눈물이 다 나는 거예요. 극단적으로 그냥 화가 나거나 기쁘거나 둘 중 하나예요.”(참여자 1)

③ 허세 뒤에 감추어진 공허함. 게임사용 욕구를 통제하지 못하게 된 참여자들은 게임사용을 위해 거짓말과 변명을 일상화한다. 책망하는 양육자에 대한 강한 거부감은 게임사용 강화로 드러낸다. 게임사용 조절실패의 반복은 그들 내면에 죄책감을 일으킨다. 게임에 집착하는 불안정한 심리 상태는 일상생활에서 일으키는 크고 작은 일탈 행위와 관련된다. 거짓말, 학업 태만, 지각, 결석, 가출 같은 참여자들의 행동은 가족 안에서 심각한 갈등을 일으키는 요인이 된다. “게임 한판이 끝나면 ‘아~ 내가 뭐 하고 있지?’ 게임 시작하면 또 열심히 하고 그다음에 게임이 끝나고 나면 ‘아~ 이러면 안 되는데’ 그런데 어차피 그래도 안됐거든요.”(참여자 4) 게임이 생활의 중심이 된 참여자들은 하루 생활의 대부분을 게임이용으로 보내면서 급격히 중독상태에 빠져든다.

(4) 바닥을 친 중독현실의 비참함

① 위협에 무감각함. 참여자들이 화면 창에 나타나는 자신의 캐릭터에 정신을 빼앗겨 보내는 동안 자신조차 만족의 수단으로 삼는 자기소외가 심화한다. 게임 안에서 그들은 인기 있고 성공한 모습이지만 실상은 외부와 차단된 채 한 번의 외출조차 감당하기 힘든 피폐한 상태이다.

“밖에는 안 나가니까. 이제 게임 외의 생활은 완전히 잊어버리고 현실에서 밖에서의 생활은 적응하기 힘들어요. (중략) 지하철 타는 데도 너무 안정이 안 되고 불안하고 아직도 새로운 장소에 가면 뭔가 좀 불안해져요.”(참여자 4) 참여자들은 범법행위에 따른 처벌이나 심각한 생활상의 어려움이 발생할 때까지 그 위험성을 감지하지 못하고 게임 생활을 유지한다. “아빠가 또 술 심부름시키니까 (중략) 게임 하면서 친해진 아는 형네 집에서 반년을 지냈어요. 가출해서 그 형 만나고 절도 사건에 연루되어 경찰서에서 조사받고”(참여자 1)

② 현실을 직면하며 좌절함. 계속 게임을 할 수 없는 환경의 변화는 참여자들이 현실을 직시하는 계기가 된다. 사실상 그들의 게임을 통한 성공에 대한 환상은 피폐한 현실과 부딪치는 한계 상황에 이르러서 깨어진다. 참여자들은 신체적 건강이나 생계를 위협받는 심각한 상황에서 비참한 중독현실을 마주한다. “아빠 말하는 건 내가 진짜지 아닌지 모르잖아요. 슈퍼 아줌마, 아저씨가 “이제 더 이상 줄 수 없다. 이것까지만 주고 다음엔 외상값 갚아야만 준다.” 이렇게 말할 때 느꼈죠. 삼사일 굶어 보니까 정말 힘들어요. 처음 하루 정도 굶을 때는 대충 뭐 그냥 괜찮았어요. 그런데 이틀째 넘어갈 때부터는 굉장히 힘들더라고요. ‘아~ 굶는 게 이런 거구나.’ (중략) 컴퓨터만 할 수 없더라고요. 내가 당장 굶어 죽을 수도 있는데”(참여자 1)

#### (5) 변화를 위한 희망

① 후회 속에서 느끼는 죄책감. 뒤늦게 직면한 게임중독의 비참한 상황은 시간을 낭비하였다는 후회감을 남긴다. 그들은 ‘게임에 투자했던 시간과 열정을 미래를 위해 사용했어야 했다’ 라고 자책한다. 그들은 게임을 다른 활동으로 전환해보려고 시도하지만, 기대처럼 쉽지 않다는 것을 깨닫는다. “뭔가? 지금 이 나이 되도록 하는 게 지금 맞는 건가? 이런 생각이 들고 ‘내가 뭔가 안 해서 나중에 (중략) 후회하지 않을까?’ 이

런 생각도 많이 했어요.”(참여자 4)

② 다른 관점에서 생각함. 참여자들은 바닥을 친 피폐한 현실의 자신을 그대로 수용할 수밖에 없다. 자신의 장래를 걱정하며 게임에 대한 집중력을 다른 활동으로 전환해보려 노력한다. 변화를 희망하는 그들에게 아직도 놓고 있는 친구들이 한심하게 느껴진다. 그들은 약해지는 변화 의지를 다잡기 위해 타인의 도움을 기꺼이 받아들인다. “옛날에 같이 놀던 친구들이 (중략) 아무 생각 없이 웃고 떠들며 게임 하는 모습을 보니까 갑자기 한심해 보이는 거예요. ‘저렇게 되면 안 되겠구나’ 그런 생각도 들고”(참여자 2)

③ 시행착오를 겪으며 노력함. 변화를 희망하는 참여자들의 결심은 많은 실패를 동반하는 순탄치 않은 여정이다. 그들의 변화 의지는 녹녹지 않은 현실에 부딪힐 때마다 꺾이고 약해진다. 그러나 준비하지 못했던 미래는 살아내야 할 현실이 되어 있다. 일반인들보다 뒤떨어지는 학력, 관계의 빈약함, 경험 부족, 일탈 경험은 그들이 변화의 과정을 가는데 어려움을 작용한다.

## 2) 인터넷게임중독 경험의 일반적 구조

학교 밖 참여자들의 게임중독배경은 희망할 수 없는 암울한 현실에서 느끼는 절망감이다. 일부 참여자에게 부모의 이혼은 커다란 상실의 아픔이다. 마음 놓고 기댈 곳이 없는 그들은 현실을 미래에 대한 두려움과 혼자라는 외로움으로 경험한다. 일부 참여자의 경우, 보호자의 폭력적인 양육 태도가 주는 긴장감은 학교에서 만나는 새로운 관계 안에서 재현되고 관계 불안으로 심화한다. 낯선 학교상황에서 열악한 환경의 그들이 경험하는 사건들은 또래의 따돌림, 놀림, 왕따와 같은 부정적인 것이 대부분이다. 그러한 관계 경험은 그들에게 타인을 불신하고 사회관계로부터 철수해야 하는 합리적 이유가 되었다. 참여자들은 학교생활에서 흥미

를 잃고 학업 수행 과정에서 어려움을 겪는다. 만성적인 불안과 우울은 학업 흥미 저하, 무력감, 주의력 부족, 둔감함, 무망함, 짜증, 분노와 같은 반응으로 드러난다. 그들의 문제는 상급학교 진학 시, 낯선 환경에 대처하지 못하는 부적응 문제로 심화한다. 참여자들은 좋은 평가를 받기 어려운 학습환경에 어쩔 수 없이 참여하며 나쁘게 평가받는 압박감을 견뎌내고 있었다.

게임 공간에서 그들은 할 일을 찾았고 사람들과 어울리면서 모험하는 즐거움도 누린다. 오감을 자극하며 잠시도 쉴 틈을 주지 않는 게임구조는 참여자들의 꽁 막힌 마음에 환기창이 되어주었다. 게임의 허구 세계 속에서 펼쳐지는 익명의 만남과 상호작용은 타인을 의식하지 않고 집중할 수 있는 환경으로 작용한다. 게임에 몰입하는 동안 참여자들은 부정적 정서와 생각에서 벗어나서 마치 모든 문제가 해결된 것 같은 기분으로 해방감을 누렸다. 익명의 만남은 타인으로부터 보복당할지 모른다는 두려움에서 벗어나서 자신의 내면을 마음껏 표출하는 기회로 작용한다. 자신이 가상공간에서 최강자가 될 수 있다는 성공의 환상은 게임이용 행동을 강화하는 동기로 작용하였다. 그러나 게임이 주는 몰입의 즐거움은 참여자들 마음의 깊은 외로움을 잊어버리게 하지만 해결해주지 못한다. 그들은 게임에서 만나는 익명의 게이머와 대등하게 실력을 겨루어보기도 하고, 환호하며 지켜보는 타인들을 통해 자부심을 키우기도 하였다. 참여자들의 무기력한 현실과는 달리 수없이 도전할 수 있는 게임 공간에서 그들은 생기가 넘쳐난다. 익명의 사람들과 나누는 관심사는 게임으로 충분하고 일시적인 진지함만으로도 공감대는 형성될 수 있는 것이다. 현실에서 거절에 대한 두려움은 지속적인 만남에 부담을 주었지만, 가상공간에서 필요에 따르는 소비적인 만남은 오히려 심리적 안정감을 준다.

게임중독경험의 본질은 강렬한 열망 뒤에 감추어진 공허함이다. 참여자들에게 게임은 답답한 현실의 울분을 쏟아내며 마음껏 자기를 표출할

수 있는 자유로운 공간이다. 그들은 꼭 막혔던 정서를 방출한 후의 공허한 마음을 타인의 인정, 칭찬, 실력 향상의 성취감으로 채우고자 한다. 누군가의 탄성과 환호를 받으리라는 기대감은 강하고 유능한 게이머로 준비될 것을 요구한다. 참여자들은 경쟁에 강한 거대한 캐릭터를 구현해 내기 위해 필사적으로 게임에 매달린다. 변화무쌍한 게임 상황은 그들에게서 자신에 대해 생각하고 돌아볼 마음의 여유를 빼앗아간다. 그들은 충동적으로 크고 작은 일탈 행위에 가담하면서 마음의 숨겨진 공허함을 드러내기 시작한다. 무책임함에 대한 타인의 질책과 염려가 그들에게는 불필요한 간섭처럼 들리지만, 이해받지 못하는 자신들의 억울함은 계속 쌓여서 더 많은 시간을 게임으로 보내야 하는 이유가 된다. 그들은 밤낮으로 게임에 매달리면서 모든 열정과 에너지를 게임에 쏟아붓는다. 최고라는 찬사를 받아야만 풀리는 기분에 대한 집착은 단 한 번의 실패도 용납하지 못하는 극단적인 경쟁심으로 나타난다. 쾌감과 분노의 극단으로 치달아 통제할 수 없는 감정은 참여자들의 삶을 지배한다. 게임의 허상에 대한 기대감은 참여자들이 상황을 오판하고 그릇된 대처로 나아가게 한다. 그들이 게임으로 꿈꾸던 미래는 성공이었고 판타지적 자아도취였다. 게임 공간 안에서 만난 타인들은 그들에게 지대한 영향을 미쳤다. 익명의 타인들은 연령대가 다양하고 탈 윤리적 가치관을 자기 과시용으로 행동화하기도 하였다. 흥미 위주의 일시적인 대화 참여는 그들의 정체성에 심각한 영향을 미친다. 가상공간의 만남이 사회관계의 전부였던 참여자들이 보인 책임회피와 언행 불일치는 실생활에서 자주 발생하는 불화의 요인이 된다. 참여자들의 혼란스러운 정체성은 다양한 형태의 일상적인 일탈로 드러나게 된다. 일부 참여자는 등교를 핑계 삼아 집을 나선 후, 피시방에서 온종일 시간을 보내면서도 미안함이 없다. 그들은 밤새도록 게임에서 유능한 자아로 활약하다가 아침이 되면 무기력한 모습으로 등교조차 힘겨워하는 이중적인 모습을 보이기도 한다.

참여자들은 바다를 치는 현실의 한계에 부딪혀서야 게임이 불리일으킨 환상이 거짓이었음을 깨닫는다. 일부 참여자는 생존이 문제가 되는 막다른 현실에 다다라서 피폐한 현실 앞에 홀로 서 있는 자신의 실상을 마주한다. 게임의 판타지에 취해 준비하지 못한 미래는 감당할 수 없는 현실이 되어 다가와 있다. 범법 소년으로 분류되어 이송된 낯선 환경, 당장 먹을 끼니조차 구하기 힘든 현실은 그들 자신의 지난날을 돌아보아야 하는 계기가 된다. 그들은 자신에게 도움이 되는 타인은 철없는 행동에 찬사를 보내며 무조건 동조하는 들뜬 또래들이 아니라, 미래의 청사진을 보여주며 충고하는 타인이라는 사실을 진지하게 받아들인다. 그들의 현실 인식은 게임으로 어울리던 친구들에 대한 관점을 비판적으로 바꾸고 함께 어울리는 것을 망설이게 한다. 그들은 준비하지 못한 현실의 하루 하루가 버겁고 앞으로 살아갈 걱정과 마음이 초조하다. 게임중독의 남아 있는 습관은 때때로 그 위력을 발휘하며 변화 의지를 꺾어버린다. 삶의 바다를 치고 나서야 다시 시작하는 그들의 변화과정은 누군가의 도움이 절실히 필요한 계속되는 어려움이다. 참여자들은 행동 변화를 시도하는 과정에서 기꺼이 돕는 타인을 필요로 한다. 조절과 실패를 오가는 혼란 속에서 그들은 일의 우선순위를 확보하기 위해 여전히 자신의 게임사용 욕구와 싸우고 있다. 그들의 낮은 학력과 경험 부족은 안정된 일자리를 구하기 힘든 조건이 되어 여유 없는 경제생활이 계속된다. 참여자들에게 게임은 저비용으로 즐길 수 있는 여가활동이고 고단한 일상의 스트레스를 한 번에 해소할 수 있는 좋은 해결책이다.

#### 4. 논의

본 연구는 현상학적 방법을 활용하여 학교 밖 청소년 게임중독경험의 본질을 파악하고자 하였다. 학교 밖 청소년의 게임중독 경험구조를

형성하는 구성요소들은 ‘떨쳐버릴 수 없는 압박감’, ‘마음껏 놀며 성공함’, ‘게임에 지배당하는 공허함’, ‘바닥을 친 중독현실의 비참함’, ‘변화를 희망함’으로 나타났다. 학교 밖 청소년이 경험하는 게임중독의 의미는 ‘게임에 집착하는 비참한 중독현실을 직면하며 변화를 희망함’으로 확인되었다. 학교 밖 청소년들의 게임중독경험과 관련하여 구성요소와 주요 시사점을 중심으로 성경적 상담의 관점에서 논의하기로 한다.

연구결과 참여자들의 게임중독은 스스로 극복하기 힘든 환경의 압박감을 견디는 과정에서 발생한 것으로 밝혀졌다. 연구 참여 청소년들은 자신들이 열악한 환경으로 인해 고통받는 상황을 올바르게 이해하지 못하였다(창 3장). 참여자 대부분은 부모의 이혼, 별거, 폭력, 방임 등 ‘거부’와 ‘통제’라는 심리적 외상사건을 경험한 자들이다. 본 연구결과는 어린 시절 부모의 이혼, 이별, 유기 등 정신적 외상을 입히는 사건으로 인해 만성적인 불안, 우울 등 부정적 정서를 갖게 된 아동들이(Wright, 2003/2010) 청소년기에 게임중독에 이르게 되는 사실을 보여준다. 참여자들의 게임중독은 부모의 이혼, 폭력적인 양육환경, 정서적 방임, 비난하는 또래, 평가적인 학교환경과 같이 그들의 힘으로 극복하기 어려운 상황에서 발생하였다. 참여자들은 고통스러운 현실을 뒤로 한 채 게임의 즐거움에 심취함으로써, 고통스러운 현실을 견딜 수 있었다. 게임 공간에서 게임사용자가 레벨을 높이거나 아이템을 획득하고, 복잡하게 짜인 사회적 상호작용 활동에 참여하는 집단 간의 경쟁 유발 특성은 게임의 중독장치이다(APA, 2013). 즉 게임의 속성인 경쟁심 유발과 상호작용 활동에의 참여 자극은 게임중독을 유발한다는 것이다. 본 연구 참여자들에게 있어서 게임의 경쟁적 구조와 상호작용이라는 참여 자극은 그들의 잠재되어 있던 과시욕을 활성화하며 표출하는 자극 장치로 작용한 것으로 발견되었다. 즉 게임 중독장치가 참여자들의 중독성을 유발하는 것이

아니라, 그들 내면의 중독요소(Tripp, 2002/2007)가 게임 자극으로 활성화되었다는 점은 새로 발견된 사실이다.

본 연구는 자녀의 인격을 훼손하는 양육자의 태도와 고통스러운 외상 사건의 의미를 바로 이해하지 못한 아동이 청소년기를 지나면서 중독에 이르게 되었다는 점을 발견하였다. 참여자 대부분은 초등학교 5학년에서 중학교 1학년 사이의 초기 청소년기에 게임 의존 문제를 갖게 되었다. 본 연구결과는 청소년기 게임중독이 ‘자아’가 본격적으로 발현하는 청소년기의 ‘자기 중심성’과 관련되어 있음을 시사한다. ‘자기 중심성’은 타인의 필요, 관점, 입장을 고려하지 않고 자신의 필요, 관점, 입장에서 사고하고 행동하는 특성이다(한국교육심리학회, 2000). 연구결과는 청소년의 미성숙한 인격적 특성인 ‘자기 중심성’이 성장기 불균형적 발달로 인해 잠시 나타났다가 사라진다는 발달심리학적 이해(정옥분, 2015; 신명희 외, 2013)와 달리 청소년기에 두드러지게 나타나는 ‘자아 중심성’은 나이가 들어감에 따라 사라지지 않는다는 점을 보여준다. 청소년기에 나타나는 무절제하고 비판적이며 자기중심적인 경향은 인간의 깨어진 본성에서 나오는 결과물이다(마 12:33-37). 참여자들이 가상공간에서 접한 ‘자율적인 인간상’의 다양한 모델들은 하나님 형상으로서 자기에 대한 이해가 없는 그들에게 자율적이고 독립적인 자아를 구축하라는 강력한 메시지로 작용한다. 자율성은 외부의 어떤 권위나 제재 없이 자기의 결정에 따라서 생각하거나 행동하는 것이다(고려대학교민족문화연구원, 2009). 그것은 하나님 없이 자기가 원하는 것을, 원하는 때에, 원하는 대로 마음껏 누리고자 하는 인간 본성의 반역적 특성에서 나온다(Tripp, 2002/2007). 연구 참여자들이 경험한 게임 세계는 자율적인 인간상을 추구하였고 더 큰 성취를 이루어 내는 강력한 자를 환대하였다. 그들은 고통스러운 현실을 회피하고 게임에서 만나는 타인들의 찬사 속에 자기 존재를 과시하면서 점점 더 많은 성취를 원하게 되었다.

본 연구결과는 게임중독자들이 거절당함에 대한 공포와 창피당할 것 같은 두려움으로 인해 게임 활동으로 많은 시간을 보내지만(김현수, 2010), 인정, 성취, 애정 욕구의 충족 동기에서 게임에 집착하는 특성(장하림, 2015; Suler, 2005)을 밝히 보여준다.

본 연구는 자기만족 수단이었던 게임이 생활을 지배하면서 참여자들을 강박적인 집착이라는 고통 속에 몰아넣는다는 점을 발견하였다. 연구결과는 게임중독자의 판타지적 체험에 대한 탐닉이 자기 섬김의 방향으로 기울어진 죄성에 기인하는 것으로서 그(녀)의 삶을 파괴하는 방향으로 치닫게 한다는 사실을 밝혀준다. 이상승배는 하나님을 자신의 유익을 위해 사용하려는 시도이며 하나님의 영역마저 자신의 목적을 위해 통제하려는 반역적 동기에서 나온다(Welch, 1998/2003). 연구 참여자들은 게임이용 없이 못 견디는 불안과 초조함을 더 많은 시간의 게임이용으로 대처하면서 끊임없이 경쟁하거나, 충동적으로 크고 작은 일탈에 가담함으로써 파국적인 결과에 이를 때까지 멈추지 못하였다. 그러한 연구결과는 장시간 폭력성 게임에 몰입하는 게임중독자들은 모방범죄를 저지를 확률이 높고 현실에서도 폭력적인 태도를 문제해결 수단으로 삼는데 도덕적 판단력이 둔하여져 폭력을 일으키게 된다는 연구(한상암, 이효민, 2006)와 같은 맥락 안에 있다. 참여자들이 외부와 단절한 채, 가족과 갈등하며 게임에 매달리는 동안 그들의 마음은 짜증과 분노로 차 있었고 그들의 일탈 행동은 그 마음이 외부로 표출된 것이다.

본 연구는 게임중독 청소년의 경우, 한계 상황이라는 환경변화를 통해 자기인식에 이르게 되고 타자의 도움을 수용하게 된다는 점을 발견하였다. 중독과 관련된 사람, 장소, 상황과 같이 익숙한 중독 환경은 중독자가 중독을 벗어나는데 어려움으로 작용한다(Urschel, III, 2012). 연구 참여자들은 생계유지, 강제송치 등과 같은 한계 상황에 내몰리면서 게임을 멈추고 변화를 모색하게 되었던 것으로 나타난다. 본 연구결과는 미

성숙한 청소년들이 자신의 게임중독 상황을 인식할 수 있는 계기를 마련하기 위해서는 환경변화와 같은 거시적 개입이 필요함을 시사한다. 또한, 중독자가 자신의 고통을 직면하고(May, 1988/2002) 인식의 변화를 이루어야 변화할 수 있다는 것(Abraham & Twerski, 1997/2009; Richard & Alexander, 2007/2013)을 보여준다. 그러한 결과들은 중독자가 손상된 자아 기능으로 인해 치료적이고 건강한 관계 안에서만 회복될 수 있다고 주장하는 정신분석이론가들의 주장(Khantzian, Halliday & McAuliffe, 1990)과 달리 게임중독 청소년들의 경우, 중독 환경의 변화가 함께 모색되어야 자기인식변화 계기가 마련됨을 시사한다. 그러나 본 연구 참여자들이 지지적인 타자와의 관계를 유지하면서 자신의 변화를 모색해나간다는 발견은 중독에서 벗어나는 과정에서 타자의 역할이 중요함을 보여준다. 그러한 발견은 중독으로부터 회복을 도와주는 타자는 중독자의 내적 자원을 활성화하는 데 도움을 줌으로써, 중독자 스스로 건강한 삶을 위한 행동을 실천하고 유지하게 한다는 연구(Miller, 2007)와 같은 맥락 안에 있다.

본 연구 참여자들을 추적 조사한 결과, 타자들의 지속적인 도움은 참여자들과 인격적인 관계로 발전하는 데 한계가 있음을 드러낸다. 게임중독의 강박적 집착, 욕구에 지배받는 삶, 충동적 일탈 행동 등 일련의 증상은 부패한 마음의 문제가 있음을 보여주는 명확한 증거들이다. 본 연구의 발견은 게임중독 청소년들이 마음의 문제, 즉 죄성을 다스릴 능력을 얻지 못한 상태에서 맺는 타자와의 관계는 그 한계가 있음을 보여준다. 교회는 청소년의 영혼 구원에 관심을 기울이고 게임에 적극적으로 대처하되 교회 차원의 회복 프로그램을 마련하여 청소년들의 게임문화를 선도해나가야 한다(김희자, 2007). 참여자들의 변화 노력은 그들의 낮은 학력과 빈약한 관계로 인해 발생하는 어려움 앞에 쉽게 좌절되고 있었다. 본 연구는 게임중독의 심각한 상태를 벗어났으나, 마음의 근본

적인 변화를 이루지 못한 참여자들이 인격적인 관계를 유지하는 데 어려움을 겪고 있음을 발견하였다.

## 5. 성경적 상담에서의 함의

본 연구의 목적은 학교 밖 청소년들의 인터넷게임중독 경험에 대한 심층 깊은 이해를 바탕으로 그것에 대한 성경적 상담의 관점을 제시하고자 함이다. 일반적으로 청소년들의 게임중독 원인은 결핍된 환경, 욕구 불만, 잘못된 학습, 대상관계, 중독사고 등에 있다고 본다. 이러한 입장은 청소년의 게임중독에 대해 충분히 보호하는 환경제공, 적절한 욕구 충족, 행동수정, 중독사고의 교정 등 심리적 기능의 회복으로 중독에서 벗어날 수 있다고 주장한다. 성경적 상담은 일반상담 이론이 제시하는 해결 방안들이 부분적이고 일시적인 효과로 끝나게 되는 측면에 대해 다음과 같이 비판한다. 첫째, 일반상담이론은 인간의 영적인 측면을 무시하고 죄의 문제를 간과하고 있다. 둘째, 문제의 원인을 잘못된 환경이나 사회학습의 결과라고 이해함으로써 인간 개인의 책임을 부정한다. 그 결과 인간의 인격 책임을 묻지 않게 되고 사회책임, 환경 책임으로 돌림으로써 문제는 일어났으나 책임질 주체가 사라지는 결과를 낳는다(황규명, 2008). 셋째, 총체적 인격으로서의 인간을 부정하고 부분의 함이 전체를 이룬다는 가정하에 인지, 행동, 감정, 신체기능의 회복으로 전체를 치료할 수 있다는 기계론적 인간관에 기초한다. 넷째, 인간에 대한 무한한 낙관주의, 또는 비판주의에 치우쳐 있어서 인간의 전인격적인 변화를 염두에 두지 않는다. 이러한 비판을 기초로 성경적 상담의 관점에서 학교 밖 청소년들의 인터넷 게임중독 현상을 살펴볼 때, 다음과 같은 시사점을 얻게 된다.

중요한 성경적 상담의 함의 첫 번째는 청소년 게임중독의 근본적인

원인에는 인간의 죄성으로 인해 부패한 마음의 문제가 있다는 점이다. 참여자들이 게임중독에 이르게 된 배경에는 자신의 죄, 타인의 죄, 고통스러운 환경이라는 다양한 요인들이 작용한다. 그러나 게임중독의 핵심에는 청소년 개인의 게임이용에 대한 의지적 선택의 문제가 있다. 참여자들이 처한 열악한 환경과 보호자의 어리석은 양육 태도가 그들 자신의 책임은 아니다. 그러나 그들이 양육자를 원망하고 환경을 탓하면서 책임을 회피하고 정당한 훈계를 거부하며 게임을 고집하는 태도는 그들 속에서 작동하고 있는 죄의 역동에서 나온다. 죄는 축복의 상황이든 고통의 상황이든 그것에 대한 바른 해석을 뒤엎어버리는 기만적인 속성이 있기 때문이다(Tripp, 2002/2007). 학교 밖 청소년들의 게임중독을 바라볼 때, 청소년들이 처한 학교 밖이라는 상황에서 죄에 대한 개념이 무엇이고, 죄의 역할이 무엇인지 살펴보아야 한다(Howard, 1996). 또한, 그들이 처한 공동체와 사회 안에서 행해지고 있는 죄악을 보아야 한다. 게임중독은 인간이 마음으로 섬기는 우상과 깊이 관련된 문제이다. 중독은 어떤 물질이나, 활동, 또는 특정 기분에 매여있는 상태이고, 그것을 삶의 중심으로 삼아 회계에 이르지 못한 상태라고 한다(May, 2002). 인간이 섬김의 대상을 하나님이나 아닌 자기나 다른 피조물로 바꾸게 될 때 중독 문제가 발생하는 것이다. 게임중독으로부터의 치유는 복음 안에서 자신의 마음을 지배하는 우상이 무엇인지를 깨닫고 그것을 제거함으로써 가능하다.

두 번째는 참여자들의 게임중독은 무가치하다고 느끼는 자신의 존재 가치를 스스로 높여보려는 시도 끝에 도달한 결과라는 점이다. 인간은 하나님과의 관계에서 하나님을 전적으로 의존하는 존재로 창조되었고 인간관계 안에서 서로 사랑하며 상호의존하는 존재로 창조되었다. 즉 인간의 존재가치는 하나님과 이웃과의 관계 안에서 발견하는 것이다. 중독은 인간이 하나님으로만 충족할 수 있는 영적 빈자리를 하나님 이외의

다른 것으로 채워보려고 할 때 발생하는 문제이다(May, 2002, 119). 양육자들이 참여자들과 관계하는 방식은 비인격적이고 일방적인 것으로서 그들의 존재가치를 훼손하는 것이었다. 참여자들은 자신의 존재의미를 깨닫지 못한 채, 취약한 자기를 지탱하기 위한 수단으로 게임에 의존하였다. 개혁주의 신학에서 인간론의 핵심은 하나님 형상으로서의 인간 이해이다(Hoekema, 1994/2012). 성경적 상담에서 볼 때 영원한 의존 대상이신 하나님과의 관계가 회복되기까지 게임중독자들의 영적인 갈망은 해소될 수 없는 것이다. 게임중독자는 중요한 타자를 통해 중독사고나 잘못된 중독 행동을 자각하고 회복할 수 있다(Miller, 2007)는 점에 주목하지만, 반드시 하나님과의 관계 회복이 이루어져야 근본적인 해결이 이루어진다고 본다. 참여자들은 지속적인 관심을 보이는 타인들과 원만한 관계를 형성함으로써, 크고 작은 실패로 인해 다시 예전 상태로 되돌아가려는 유혹을 이겨내고 있었다. 본 연구결과는 청소년이 게임중독에서 벗어나기 위해서 지지적인 타자와의 지속적인 관계가 유지되어야 함을 보여줌으로써, 학교 밖 청소년들이 지지적인 타자와의 지속적인 관계를 유지할 수 있는 대책 마련의 필요성을 밝혀준다.

세 번째는 상담자들이 학교 밖 청소년들이 속한 지지그룹과 그들이 맺고 있는 관계들을 살펴볼 필요가 있다는 점이다. 청소년들이 가족이나 공동체로부터 어떤 지원도 받지 못하고 있다면 그들의 문제는 심화할 가능성이 있다. 학교를 벗어나 소속감 없이 지내는 청소년들은 어떤 곳에 지나치게 의존할 위험성이 있다. 그들은 유일한 후원그룹으로 인식되는 가상의 공간(아마도 게임이나 인터넷)에서 인정받기 위해 진정한 자신의 모습을 숨기고 허구적인 모습으로 살아갈 수도 있다. 학교 밖 청소년들에게는 그들이 지닌 아픔과 어려움을 들어주고 후원해 줄 믿음의 공동체가 필요하다(전 4:10-12). 교회는 게임중독 청소년들을 지원하기 위해 구체적인 지원을 체계적으로 마련해야 한다. 청소년의 성경적 정체성 형

성을 위한 교육이나 가족지원 상담서비스를 통해 게임중독 청소년 가족들에 대해 가족 간의 소통과 화해, 가족체계 유연성의 향상을 도울 수 있는 성경적 상담프로그램을 교회 차원에서 제공하여야 한다. 교회라는 공적인 장을 통해서 게임중독 청소년 가족이 겪는 경험을 이야기하는 것 자체가 중독의 파괴적인 힘에서 벗어나는 기회가 될 수 있다. 게임중독의 파괴적인 힘은 자신의 힘으로 벗어나기 힘든 사단의 역사이고 주변의 지원이 필요한 마음의 문제이므로 교회공동체의 지지기반을 활용할 수 있는 다양한 관계망을 구축하는 것이 필요하다.

네 번째는 하나님께서 게임중독 청소년의 고통스러운 상황을 다스리시고 은혜 베풀기를 원하신다는 것이다. 참여자들은 타인(양육자 또는 친구들)의 죄(양육자의 폭력, 정서적 학대나, 또래의 놀림, 따돌림 등)에 다른 형태의 죄(원망, 불평, 탓 등)로 동참하는 가운데 게임중독에 이르게 되었다. 그러나 하나님께서는 청소년의 잘못된 선택에 대해 은혜로 응답하기 원하시며 그들의 고통에 깊이 관여하시고 친히 그들의 고통을 담당해주시기를 원하시는 분이시다(요 3:16). 성경적 상담의 관점에서 볼 때, 인간의 고통은 이 세상의 것을 소망하지 말고 영원한 하나님을 소망하라는 강력한 메시지이다. 하나님에 대한 믿음 없이는 사탄의 개입으로 고통당하는 존재가 된 인간의 실상을 이해할 수 없기 때문이다(Jones & Butman, 1991/2009). 참여자들은 자신의 힘으로 벗어날 수 없는 중독의 파괴적인 힘을 고통을 통해 깨닫게 된 자들이다. 그들은 게임중독으로 한계 상황에 내몰리면서 게임의 성공이 환상에 불과했음을 깨닫는다. 중독으로부터의 치유는 무언가에 사로잡혀 있는 자기 실체에 대한 자각을 통해 복음의 능력으로 가능하다(Welch, 1998/2003). 인간의 깨어진 본성에 대한 게임중독 청소년의 자각이 전인격적인 변화로 나가는 계기가 되기 위해서는 하나님의 은혜를 제시해주는 누군가의 도움이 필요하다.

### Ⅲ. 닫는 글

본 연구의 목적은 학교 밖 청소년들을 대상으로 게임중독 경험의 의미를 드러내어 성경적 상담의 관점에서 심층적으로 이해하려는 것이다. 본 연구결과를 요약하면 첫째, 학교 밖 청소년의 인터넷게임중독 배경 현상의 의미는 '떨쳐버릴 수 없는 압박감'과 '마음껏 놀며 성취함'인 것으로 나타났다. 참여자들은 암울한 현실에 절망하며 현실의 자기를 수용하지 못하고 거부하였다. 현실에 적응하지 못하는 불안과 내면화된 우울함은 학교생활에서의 의욕상실로 나타난다. 그와 달리 참여자들이 경험한 게임 공간은 마음껏 놀며 성취하는 기쁨이 충만한 곳이다. 그들은 게임 공간에서 암울한 현실을 벗어날 수 있었고 게임공동체 안에서 짙은 유대감과 동지애를 느낀다. 움츠러들었던 마음이 실력으로 당당해졌고 팬들의 환호 속에 놀라운 성공을 거두기도 하였다. 둘째, 학교 밖 청소년들의 인터넷게임중독 경험 특성은 '게임에 지배당하는 공허함' '바닥을 친 중독현실의 비참함'인 것으로 나타났다. 참여자들은 게임에서 쉽게 성취하고 자주 인정을 받으며 강렬했던 승리의 쾌감을 더욱 갈망한다. 그들은 강박적으로 게임성공의 허상에 집착하면서 충동적으로 일탈 행동에 가담하기도 하였다. 참여자들이 게임 공간에서 검증되지 않은 비현실적 목표를 향해 열정을 쏟아붓는 동안 현실의 책임은 쌓여만 갔다. 고통에 무감각한 피폐한 생활 속에서 그들은 게임을 지속할 수 없는 한계 상황에 이르러서야 게임과 다른 현실을 직면하며 받아들인다. 셋째, 학교 밖 청소년의 인터넷게임중독 대처의 의미는 '변화를 위한 희망'인 것으로 나타났다. 참여자들의 현실 인식은 후회와 죄책감을 동반하는 고통이다. 그들은 주어진 현실과 게임으로 맺어진 관계를 비판적인 관점에서 조망하기 시작하였다. 그들은 주변의 지지에 힘입어 생활의 변화를 희망하며 변화를 위해 노력하지만, 시행착오 속에 고군분투하는 삶은 고단하

기만 하다.

마지막으로 본 연구결과에 대한 성경적 상담의 관점에서 두 가지 시사점을 제시하고자 한다. 첫째, 청소년은 가상공간에서 ‘자율적인 인간상’을 추구하면서 중독에 이르게 된다는 것이다. 둘째, 게임중독 청소년이 중독 배후의 파괴적인 힘에 지배받는 현실은 하나님으로부터의 구원을 소망하는 기회가 된다는 것이다.

【 참고문헌 】

- 곽호환 (2017). *사이버 심리와 인터넷·스마트폰 중독*. 서울: 시그마프레스.
- 김도우 (2012). 온라인 게임중독 청소년의 비행요인. 동국대학교 대학원 박사 학위논문.
- 김봉섭 (2013). 윤리적 관점에서의 인터넷중독에 대한 시론적 연구. *한국컴퓨터학회논문집*, 16 (6), 1-10.
- 김신희, 안창일 (2005). 인터넷 게임중독자의 성격 및 의사결정 방식. *한국심리학회지*, 10(4), 415-430.
- 김영희, 최보영, 이인희 (2015). 학교 밖 청소년의 생활실태 및 욕구분석. *청소년복지연구*, 77, 145-175.
- 김재엽, 이 현, 김지민 (2015). 청소년의 학업 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향과 부모-자녀 긍정적 의사소통의 조절효과: 남자 청소년 게임중독 집단을 중심으로. *가족과 문화*, 27(3), 126-152.
- 김 준, 백소진, 박훈정 (2015). *알코올중독 상담과 재활*. 서울: 총신대학교출판부.
- 김현수 (2010). 인터넷중독의 정신의학적 이해 및 치료체계의 개발. *한국청소년시설환경학회 학술대회 자료집*, 171-190.
- 김희자 (2007). 청소년 사역을 위한 온라인 게임중독의 새로운 패러다임 연구. *기독교교육정보*, 18, 201-229.
- 류진아 (2008). 청소년의 인터넷게임중독 연구 동향. *한국놀이치료학회지*, 11(1), 87-99.
- 박소영, 문혁준 (2012). 아동의 가족건강성 및 일상생활 스트레스에 따른 인터넷 게임중독 경향. *인간발달연구*, 19(1), 143-162.
- 백해정, 송미경, 신정민 (2015). *학교 밖 청소년 지원정책 체계화 방안 연구*. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 손철우 (2016). *자기희생이란 무엇인가*. 서울: 학지사.
- 신명희, 서은희, 송수지, 김은경, 원영실, 노원경, 김정민, 강소연, 임호용 (2013). *발달심리학*. 서울: 학지사.
- 오창규, 김진희 (2009). 생태학에서 본 청소년의 인터넷 게임중독과 문제행동에 관한 연구. *인터넷전자상거래연구*, 9(1), 1-26.
- 윤명숙, 송행숙 (2011). 중학생의 충동성과 인터넷게임중독관계에서 부모, 친

- 구, 교사 애착변인들의 매개효과검증. **사회과학연구**, 27(1), 227-253.
- 윤철경, 최인재, 김강호, 유성렬, 김태화, 손희정 (2015). **학업중단 청소년 폐널 조사 및 지원방안 연구 II**. 파주: 한국청소년정책연구원.
- 이성식, 전신현 (2012). 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계. **형사정책연구**, 91, 293-318.
- 이해국 (2012). 인터넷 질병코드 생성방안에 관한 연구. 가톨릭대학교 산학협력단.
- 이효정 (2009). 청소년 인터넷 중독의 요인과 그 과정에 관한 연구: 메타분석과 심층면접에 의한 혼합연구를 중심으로. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 임지영 (2016). 남자 중학생의 게임중독과 공격성의 관계-내현적 자기애의 매개효과를 중심으로. **한국콘텐츠학회논문지**, 16(1), 688-698.
- 전대양, 신현주 (2014). 온라인게임 중독 규제에 대한 이슈와 자율규제방안에 관한 연구. **경찰학논총**, 9(2), 151-175.
- 정옥분 (2015). **청년발달의 이해**. 서울: 학지사.
- 정정숙 (2007). **인간발달과 상담(II)**. 서울: 베다니.
- 조민식 (2015). 한국 청소년의 온라인 게임문화에 관한 Q 분석. **인문사회21**, 6(2), 1-18.
- 추병완 (2012). 인터넷중독과 자기 배려: 덕 윤리학적 관점을 중심으로. **KISA\_학술지**, 3(4), 44-61.
- 한국교육심리학회 (2000). **교육심리학용어사전**. 서울: 학지사.
- 한국정보문화진흥원 (2015). **2014년 인터넷중독 실태조사**. 서울: 한국정보화진흥원.
- 한상암, 이효민 (2006). 온라인 게임중독과 청소년범죄의 관계. **한국범죄심리연구**, 2(1), 229-244.
- 한상철, 김혜원, 설인자, 임영식, 조아미. **청소년심리학**. 경기: 교육과학사, 2014.
- 한효정 (2019). 학업중단청소년 통계. **교육정책포럼**, 2019년 308호, 1739-4325.
- 황규명 (2008). **성경적 상담의 원리와 방법**. 서울: 바이블리더스.
- 황성신 (2017). 학교중단 청소년의 인터넷 게임중독 경험 연구, 백석대학교 기독교전문대학원 박사학위논문.
- 교육부 · 여성가족부(2013. 11). '학업중단 예방 및 학교 밖 청소년지원 방안' 보고서. <http://www.moe.go.kr>에 2020년 11월 4일 인출.

- 과학기술정보통신부 한국정보화진흥원(2020. 4). '2019 인터넷이용실태조사' 요약보고서. <http://www.nia.or.kr>에 2020년 7월 15일 인출.
- 여성가족부(2019. 12). '2019 청소년백서' 보고서. <http://www.mogef.go.kr>에 2020년 3월 18일 인출.
- 윤철경, 최인재, 김승경, 김성은(2018. 12). '2018 학교 밖 청소년 실태조사' 보고서. <http://www.prism.go.kr>에 2020년 10월 31일 인출.
- 이상욱 (2016. 6월). '스마트폰 · 인터넷 과의존 바른 사용 지원 종합계획' 연구보고서. <http://www.nia.or.kr>에 2020년 7월 15일 인출.
- 한국정보화진흥원 (2015. 12) '2015 국가정보화백서' 보고서. <http://www.nia.or.kr>에 2020년 3월 18일 인출.
- Abraham J. & Twerski, M. D. (2009). *중독성 사고(이호영, 이종섭, 김석산, 이무형, 채숙희 공역, Addictive Thinking)*. 서울: 하나의학사. (원전 1997에 출판)
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders 5th edition text revision (DSM-V-TR)*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Boghossian, P. (2006). Behaviorism, constructivism, and Socratic pedagogy. *Educational philosophy and theory*, 38(6), 713-722.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). *몰입의 즐거움(이희재 역, Finding Flow)*. 서울: 해냄. (원전 1998년에 출판).
- Flores, P. (2010). *애착장애로서의 중독(김갑중 역, Addiction as an attachment disorder)*. 서울: NUN. (원전 2004년에 출판).
- Giorgi, A. (2004). *현상학과 심리학 연구(신경림, 장연집, 박인숙, 김미경, 정승은 공역, Phenomenological and psychological research)*. 서울: 현문사. (원전 1985년에 출판).
- Goheen, M. "What time is it?". *월드뷰*. 2015, 6, 7-17.
- Griffiths, M. D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: a comparative analysis of video games and fruit machine. *Journal of Adolescence*, 14, 53-73.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1981). *The Jossey-Bass higher and adult education series and the Jossey-Bass social and behavioral science series. Effective evaluation: Improving the usefulness of evaluation results through responsive and naturalistic*

*approaches*. Jossey-Bass.

- Howard W. S. (1996). *Theological Context for pastoral counseling: Word in Deed*. NY: The Haworth Pastoral Press.
- Institute of Medicine (1990). *Treating Drug Problems*. Washington, DC: National Academy Press.
- Jones, S. L. & Butman, R. E. (2009). 현대 심리치료와 기독교적 평가(이관직 역, *Modern psychotherapies*). 서울: 대서. (원전은 1991 출판).
- Khantzian, E. J., Halliday, K. S. & McAuliffe, W. E. (1990). *Addiction and vulnerable self: Modified dynamic group therapy for substance abusers*. NY: Guilford Press.
- May, G. G. (2002). 중독과 은혜(이지영 역, *Addiction And Grace*). 서울: IVP. (원전 1988에 출판).
- Miller, W. R. (2007). 중독과 동기면담(조성희, 신수경 공역, *Enhancing motivation for change in substance abuse treatment*). 서울: 시그마프레스. (원전 2007년에 출판).
- Richard, F. F. & Alexander, L. C. (2013). 인지행동치료에서의 행동개입(하은혜, 박중규, 송현주 역, *Behavioral Interventions in Cognitive Behavior Therapy*). 서울: 학지사. (원전 2007년에 출판)
- Suler, J. R. (2000). Case studies and the development of digital life forms. *Cyberpsychology & Behavior*, 3(2), 219-220.
- Tripp, P. (2004). 위기의 십대 기회의 십대(황규명 역, *Age of opportunity*). 서울: 디모데. (원전 2001 출판).
- Tripp, P. (2007). 치유와 회복의 동반자(황규명 역, *Instruments in the Redeemer's Hands*). 서울: 디모데. (원전 2002년에 출판).
- Welch, E. T. (2003). 뇌 책임인가? 내 책임인가?(한성진 역, *Addictive: A banquet in the grave*). 서울: CLC. (원전 1998년 출판).
- Wright, H. N. (2010). 트라우마 상담법(금병달, 구혜선 역, *New guide to crisis & trauma counseling*). 서울: 두란노. (원전 2003년에 출판).
- 고려대학교민족문화연구원 (2009). 고려대 한국어대사전(전3권). 2020년 11. 06. 검색 [https://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000216444&q=%EC%9E%90%EC%9C%A8%EC%84%B1&suptype=KOREA\\_KK](https://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000216444&q=%EC%9E%90%EC%9C%A8%EC%84%B1&suptype=KOREA_KK)

【 Abstract 】

## A Research on the Experience of School Dropout Youths' Internet Game Addiction: Implications of Biblical Counseling

**Hwang, Seong Shin & Son, Chul Woo**

Baekseok University & Baekseok University

The purpose of this research was to deeply understand the experiences of youth school dropouts who are addicted to internet games. By result of this study, we hope counselors, teachers, church leaders and parents would understand these youth and gain basic information on how to intervene. For proper analysis, the researchers interviewed 4 male youth school dropouts, who were addicted to internet games, collected data, and further analyzed it by using Giorgi's phenomenological method. Through this analysis, the researchers were able to find 17 themes, then narrowed it down to five core elements.

The five core components that the researchers discovered were 'Inevitable pressure from reality', 'Enjoying the freedom to the full', 'Emptiness controlled by desire', 'Misery of addiction reality', and 'Struggling for change.' The implications for Biblical counseling in regard to Internet game addiction for school dropouts youth were 'Facing their false ego revealed in the fantasy of a self-fulfilling life'. This results of this study gave opportunities those who care for youths in counseling field or church to recognize their limited capability and hope for salvation from God. Conclusively, researchers discussed the meanings behind the internet game addiction experiences of youth school dropouts and implications that can further help youth who are addicted to Internet games.

**Key words:** internet game, addiction, school dropout, youth, Biblical counseling