

문학치료 프로그램이 정서·행동장애학생의 인터넷 중독 감소에 미치는 영향 - League of Legends를 중심으로 -

김성범*

대구대학교 특수교육과 BK21 플러스

《요약》

본 연구는 정서·행동장애학생의 인터넷 중독의 문제를 문학치료학적으로 이해하고 해결하기 위한 방안으로 정서·행동장애학생이 LOL(League of Legends)이라는 인터넷 게임에 빠져드는 요인을 탐색하면서 그러한 요인을 문학치료의 활동에서도 경험할 수 있다는 점을 논증하며 인터넷 중독에 대한 연구방향과 시사점을 제공하는 데 그 의의가 있다.

정서·행동장애학생의 인터넷 중독 감소를 위한 문학치료 프로그램의 효과를 검증하였다. 본 조사연구의 대상은 대구시 소재 A 중학교의 정서·행동장애 위험학생이 포함된 6개 일반학급, 총 24명의 학생들이다. 프로그램참여집단과 통제집단에 각각 12명씩 무선배치하였고, 프로그램참여집단은 총 5주에 걸쳐 주 2회, 회기당 45분의 문학치료 프로그램을 실시하였다. 통제집단에게는 아무런 처치도 가하지 않았다. 프로그램의 효과를 분석하기 위해 사전, 사후, 추후 3번에 걸쳐 측정을 실시하여 사회과학통계꾸러미를 변화량에 대해 분산분석을 실시하였으며 그 결과는 다음과 같다. 문학치료 프로그램이 정서·행동장애학생의 인터넷 중독을 감소시켰으며, 이 감소효과는 5주 후에도 지속되는 것으로 나타났다.

주제어 : 인터넷 중독, 문학치료, 정서·행동장애, 긍정적 강화, 공감하기

* 교신저자 (sbkim4753@naver.com). 대구대학교 특수교육과 BK21 플러스 연구교수

1. 서론

1. 연구의 의의 및 목적

사전적 의미의 중독(addiction)은 음식이나, 내용, 외용 약물의 독성에 치여서 기능 장애를 일으키는 일로 정의되고 있다(이희승, 1995). 그리고 이상심리에서의 중독은 알코올이나 아편유사제의 진정제와, 코카인, 암페타민 등의 각성제, 그리고 대마초, 혼합물질 등의 환각제 등과 같은 각종 중독성 물질의 사용으로 인하여 생리적 의존성과 내성, 금단증상 및 동반되는 사회적·직업적 손상이 나타날 때 진단되는 개념이다(Comer, 2014). 또한 약물이나 습관, 행위에의 통제 불가능한 의존까지도 중독의 범위로 본다. 물질이 개입되지 않은 상태에서 개인이나 다른 사람에게 해가 될 수 있는 행위를 수행하려는 충동이나 욕구도 중독의 범주에 포함(Comer, 2014)하며, 물질사용과 관련된 중독과 마찬가지로 금단과 내성, 사회적·직업적 손상이 뒤따르는 것으로 기술되고 있다(Comer, 2014). 즉, 중독은 어떤 물질이나 행동을 멈추는 것을 저항할 수 없게 빠져드는 것이라고 볼 수 있고, 그것이 강박적으로 그 중독자의 일상의 삶속에서 작용하는 것을 일컫는다. 중독현상의 치료나 중재 활동이 성공한 후에도 재발로 이끄는 강한 경향성 때문에, 매일의 생활 패턴이나 일과는 또다시 중독물질의 사용으로 인해 중단될 수 있다. 이처럼 중독이란 단순히 쾌락적인 경험을 추구하는 것이 아니라 정상적으로 기능하기 위하여 그것을 경험해야만 하는 것이며, 그러한 중독적 경험이 중단되는 상황 아래에서 정서·행동장애학생의 생활은 왜곡되어진다. 중독자는 그러한 경험을 열망하지만 결코 진정으로 만족하지는 않으며 일시적으로 만족할지라도 또 다시 열망하기 시작한다(Winn, 1977). 그러나 단순히 어떤 행동을 자주 반복한다고 해서 중독이라고 보기는 어렵다. 오히려 우리는 자신에게나 주변 사회에 피해를 주어 중독을 조절하고 싶은데도 불구하고 조절하기 어렵거나, 조절 실패의 결과로 개인이나 사회적 폐해가 적지 않은, 과도하게 빠지고 조절하지 못해서 생활의 균형이 깨진 상태로 볼 수 있다(김교현, 2002).

인터넷 중독(Internet Addiction)은 인터넷 등 컴퓨터를 사용하는 하는 행동이 건강과 사회생활에 해가 될 것임을 알면서도 반복적으로 하고 싶은 욕구가 생기는 집착적 강박 행동으로 지나친 인터넷 접속으로 인하여 의존성과 금단증상 등이 나타나 일상생활에 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 지장을 받고 있는 상태로 정의된다(한국심리학회, 2014). 다시 말해, 인터넷의 과도한 사용으로 인해 의존성과 금단증상 등이 나타나 사회적, 정신적, 육체적 및 경제적인 문제를 유발하는 상태를 의미한다. Young(1997)은 DSM-5의 병적도박(미국정신의학회, 2015)의 진단기준을 원용하여 인터넷에 대한 강박적인 사고, 내성과 금단, 의도한 것 이상의 과도한 인터넷

사용, 지속적인 욕구, 다른 활동에서의 흥미감소, 과도한 인터넷 사용으로 인한 부정적인 결과에 대한 무시를 보이는 것을 인터넷 중독으로 정의하였다. Young(1997)은 또한 다른 물질 의존적인 중독들과 마찬가지로 인터넷 중독의 경우에도 학업이나 사회적, 직업적, 경제적 생활이 명백히 방해를 받는다고 주장하였다.

인터넷 중독의 주요한 원인으로 현실세계에서의 대인 관계의 실패, 좌절, 우울감 등을 꼽을 수 있다. 이로 인해 강박적으로 인터넷 사용이나 게임 등에 집착하게 되는 것이다. 인터넷 중독은 근본적으로 의사소통의 장애이며 인터넷은 현실 세계에서의 의사소통의 비효율성, 혹은 실패를 경험하는 사람들에게 가장 강력한 보상수단이라고 볼 수 있다(김성범, 2006).

Young(1997)은 인터넷 중독자들이 온라인상에서 얻게 되는 강한 유대감에 의한 사회적 지지, 성적인 만족, 새로운 인격창출을 통해서 자신을 새로운 사람으로 변형시키고 이를 통해서 현실에서 충족되지 않은 욕구를 해소하려 한다고 하였다. 또한 숨은 성격의 발현, 인식과 영향력 등이 중독의 원인이라고 말한다. 여기서 말하는 인식과 영향력이란 게임 등을 통해 약자는 강자가 될 수 있고, 겁쟁이는 용감한 사람이 될 수 있는 사람들의 인식과 영향력을 획득할 수 있다는 것을 말한다.

인터넷이 가진 특성 중 중독으로 이끄는 특성으로는 접근용이성, 시·공간적 한계를 극복할 수 있다는 점, 그리고 의사소통이 주로 문자에 기반하고 있다는 점을 들 수 있다. 온라인을 통하여 사람들은 이전에 알고 지내던 사람뿐만 아니라, 자신이 알지 못하던 사람들과도 만날 수 있게 되었다(추병완, 2003). 또한 인터넷 공간은 현실의 잣대인 성별, 연령, 나이 등 인구통계학적 변인이 사라진 평등한 공간, 더 나아가서는 자신을 위조할 수 있는 공간이다(추병완, 2003). 특히 게임 공간에서의 새롭게 창출된 자신의 캐릭터나 새로운 인물을 통해, 현실에서는 만족시킬 수 없었던 자신의 욕구를 표현하고 획득하게 됨으로써 현실과의 경계를 허물어뜨리게 되고, 병리적으로 인터넷에 집착하게 되는 것으로 볼 수 있다(추병완, 2003). 중독대상에 접한 사람들이 모두 중독자가 되지는 않는다. 중독증은 이미 중독욕구를 보유하고 있는 행위자가 중독대상과 만날 때 성립된다(Hart, 1997). 따라서 단지 중독자들에게 인터넷을 대체할 수 있는 것으로 교체하는 것은 진정한 의미에서의 치료라고 할 수 없다. 관련 선행연구들을 고찰하면 거의 모든 연구가 일관되게 사이버세계에서의 중독증도 그 원인은 오프라인 세계에서 찾을 수 있다고 주장함을 발견할 수 있다(신영철, 2001).

미래창조과학부가 2015년 4월 발표한 2014 인터넷 중독 실태조사에 따르면, 만 10세부터 19세까지 청소년 10명 중에서 3명이 인터넷 중독 위험군에 속한 것으로 나타났다. 특히 청소년의 발달과 성장에 치명적이고 악 영향을 미쳐 성적저하, 학습결손, 가족 간 불화, 또래친구간 갈등, 생활패턴의 불규칙성, 가상과 현실 혼란 등을 초래한다(박승민, 2005).

청소년의 인터넷 중독에 대한 선행연구를 살펴보면 크게 청소년의 개인심리적 특성, 사회 환경적 특성으로 구분된다(Brus, 2013; Lee, 2011; Huang, 2006; 배주미 등, 2012). 개인심리적 특성은 우울(김용익, 이동훈, 박원모, 2010), 외로움(이현덕, 홍혜영, 2011), 자기통제력 부족(Xu 등, 2012; 신준섭, 이충환, 2010; 박승민, 송수민, 2010), 사회적 고립감(Caplan, Williams, Yee, 2009) 등이 인터넷 중독으로 이끌게 하는 요소로 분석되어 보고되었다. 사회 환경적인 배경에 따른 특성으로는 주로 가족 간 관계, 특히 부모와의 관계에서 나타나는 특성이 보고되었다. 자세히 분류해보면, 부모의 무관심한 양육태도(장재홍, 2004), 부모와의 의사소통 문제(김진희, 김경신, 2006), 부모와 자녀간 애착정도의 낮음(김영혜 등, 2007) 등이 그 특성으로 보고되었다. 선행연구들을 통해 공통적으로 추측할 수 있는 것은 개인심리적인 특성과 사회 환경적인 특성의 상호적으로 작용하여 정서·행동장애학생들의 인터넷 중독에 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

그리고 이러한 특성을 가진 청소년의 인터넷 중독의 치료적 접근의 선행연구를 살펴보면, 인지행동치료(김현주, 2007; 이형초, 2002), 동기강화적 치료(현명호, 2006), 현실치료(김성혜, 2006; 이정미, 2007; 양은진, 2012), 해결중심치료(문현실, 고영삼, 이은경, 2011), NLP(Neuro-Linguistic Programming; 신경 언어학 프로그래밍) 등의 프로그램들이 개발(손우현, 홍혜영, 2009)되어 그 효과를 검증하였다.

인터넷 중독과 게임중독에 대한 사회적 의미를 살펴보면, 인터넷의 발달로 온라인 네트워크가 형성되면서 온라인 공간은 사람들의 생활에서 많은 비중을 차지하게 되었고, 실제 사회에서 갖게 되는 사회적인 규범이나 가치들이 인터넷을 통한 온라인 공간에서도 통용(通用)되게 되었다. 인터넷으로 연결되는 온라인 게임은 게임 시스템과 플레이어 그리고 플레이어와 플레이어들 간의 상호작용을 통해 스트레스 해소 및 현실에 대한 대리만족 등을 가져다주었다. 현대 사회에서 놀이 문화의 한 부분이 된 온라인게임은 그 영향력으로 인해 게임에 대한 다양한 연구들이 진행되고 있고, 사회적으로 항상 이슈가 되고 있다. 이러한 연구들을 살펴보면 온라인 게임이 이미 많은 플레이어들의 상호작용을 통해 현실 세계의 사회적인 규범과 가치관이 도입된 또 다른 사회라는 것과 그 영향력이 크다는 것을 확인할 수 있다. 온라인 게임은 주로 정서·행동장애학생의 생존권을 위협하는 위험한 매체로 연구가 진행되고 있으며, 게임을 즐기지 않는 사람들은 물론 게임을 즐기고 있는 사람들마저도 부정적으로 인식하고 있는 실정이다.

Juul Jesper(2012)는 그의 저서 <캐주얼 게임>에서 멀티플레이 게임은 사회적 환경에서 플레이되기 때문에, 사회적인 고려 역시 플레이어가 생각해야 할 부분이 된다고 말하고 있다. 그는 게임 내의 모든 선택에는 반드시 심사숙고해야 할 세 가지 고려사항이 있는데 첫 번째는 이기고자 하는 목표 중심적인 고려(The goal orientation consideration)이고, 두 번째는 게임의 불확실성에서 오는 재미를 위한

게임 경험에 관한 고려(The game experience consideration)이며, 세 번째로 다른 사람과 플레이할 때, 사회적 관계를 관리 하고 싶어 하는 사회적인 관계에 대한 고려(The social management consideration)라고 밝히고 있다. 플레이어는 게임의 결과가 특정 플레이어를 슬프거나 행복하게 만들 수 있고, 사회적인 위치와 단체 내의 사회적인 상황에 영향을 미칠 수 있다는 사실을 알고 있다. 플레이어들은 보통 게임을 이기고자 하는 것에 목표를 두지만 재미를 위한 경험과 함께 플레이하는 다른 사람들과의 관계도 무시할 수 없는 것이다. 플레이어는 게임을 통해 사회적으로 의미 있는 게임 행동을 의도적으로 만드는 이해관계를 공유하는 것이다.

온라인 게임의 사회적인 규범이나 가치관은 게임 안에서 자연스럽게 생성되거나 시스템적으로 도입되었고, 이러한 규범이나 가치관에 의해 플레이어는 더 이상 온라인 게임 공간이 익명성 뒤에서 아무렇게나 행동해도 되는 곳이 아닌 사회적 규칙과 가치관에 따라 행동해야하고, 실제 사회와 같은 사회적인 평가가 작동하고 있는 곳이라는 것을 인지하게 되었다.

현재 RPG(Role-Playing Game)와 RTS(Real-Time Strategy)가 조합된 공성전 게임으로 대표적인 AOS(Aeon Of Strife) 장르 게임 중 하나인 LOL(League of Legends)는 이용자 7천만, 월간 접속자 3200만, 그리고 방송의 동시 시청자가 800만을 넘는 게임이다. 이 게임의 개발사인 라이엇 게임즈(Riot Games)는 긍정적 강화(positive reinforcement)가 긍정적인 측면에 힘을 더해 플레이어의 행동을 변화시키고, 좋은 방향으로 이끌어 내기에 좋은 방법이라는 사실을 심리 연구를 통해 알게 되었고, ‘명예로운 소환사’라고 불리는 긍정적 강화 시스템을 구축하기로 결정하게 되었다. ‘명예로운 소환사’ 시스템은 플레이어들 간에 건전하고 즐거운 게임 문화를 서로 장려하고 칭찬하는 구조이기 때문에 중립적이고 착한 플레이어들에게 더 긍정적이고 건전한 게임을 경험할 수 있도록 평판을 통해 강화(Reinforcement)하는 시스템이다. 반복되는 사회적 딜레마 상황에서 사람들 사이에서는 상호작용이 발생하고, 상황이 반복됨에 따라 행동이 변화한다. 바람직한 행동을 하게 하는데 보상 효과가 처벌효과보다 더 크다는 연구(김나영, 2010) 결과가 있다. 심리학적인 측면에서 강화는 플레이어 행동을 구체화하는데 있어 가장 효과적인 방법으로 밝혀져 있듯이 ‘명예로운 소환사’시스템은 긍정적 평판으로 바람직한 행동을 강화시키고, 부정적 평판으로 가장 악의적인 플레이어를 개선시키고자 개발되었다(홍영신, 2013). 이러한 시스템으로 인해 단순히 게임상 캐릭터의 레벨을 높이려는 것뿐만 아니라, 협동하고 그리고 소통하며 플레이하는 방향으로 플레이어들을 유도하였고, 이러한 함께 플레이하는 구성원들의 태도까지 염두에 두는 시스템이 보다 더 게임에 의존하고 더 빠져드는 요인으로 파악되고 있다.

문학치료는 글쓰기 활동을 통하여 개인의 심리적 안정과 정서적 향상을 도모할 수 있으며, 글쓰기와 자신의 생활 전반에서 일어나는 저널 등의 글쓰기 활동 속에서

이루어지는 자신의 마음의 안정은 개인의 정서적 안정감과 개인의 인성발달에 영향을 미친다고 보고되었다(서기자, 2009; 이봉희, 2014; 전미정, 2013).

문학치료에서는 중독자가 가지고 있는 과거 화해되지 못한 거절의 기억이나 억압의 기억을 찾아내어 그 때의 밀쳐놓았던(Verdrängen) 감정들을 꺼내어 조정, 통합하는 과정을 통해 중독을 치료한다. John Bradshaw(2004)는 과거에 무시당하고 상처받은 내면아이(neglected, wounded inner child of the past)가 사람들이 겪는 모든 불행의 가장 큰 원인이라고 주장하며, 그 아이를 발견해서 상처 난 부분을 회복시켜주고 돌보아주는 것을 치료의 한 과정으로 설명하였다.

성장초기에 받아야 할 무조건적인 사랑이 제대로 충족되지 않은 어린 아이는 자기중심적으로 손상이 되고 사랑에 대해 만족할 줄 모르는 탐욕 때문에 주위사람들과의 관계를 파괴해 버리게 된다. 이러한 자기중심적인 성인아이의 욕구는 무엇인가에 중독되는 형태로 나타난다. 중독은 마음의 공허한 빈틈을 채우려는 시도로 볼 수 있다. 따라서 아이였을 때 제대로 채워지지 못한 욕구들의 상실을 슬피하는 것이야말로 치유의 시작이다. 어린 시절 충족되지 못한 감정이나 금지된 욕구들은 분노, 두려움, 슬픔 등으로 나타난다. 이러한 분노, 두려움, 슬픔의 근본적인 힘은 해결되지 못한 감정이다. 그 감정을 해결해야한다(김성범, 2006).

인터넷 중독을 주증상으로 하는 정서·행동장애학생을 치료한다는 것은 인터넷을 통해 해소되지 못했던 욕구를 해소하려는 내면아이를 찾아내서 그 아이의 해소되지 못한 욕구가 발생한 그 당시의 발달단계로 되돌아가서 미해결된 과제들을 끝내는 작업이다. 그 작업을 달성하기 위한 도구와 수단으로 글쓰기와 언어를 사용하여 정서·행동장애학생이 자신의 감정을 표출하게 하는 것이 문학치료의 방법이다.

2. 연구 문제

본 연구에서는 정서·행동장애학생을 인터넷 중독으로 이끄는 요인을 LOL의 게임분석을 통하여 중독을 성공적으로 해결하기 위해 문학치료 프로그램의 효과성을 검증하는 데 그 목적이 있다. 이러한 연구 목적에 따라 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 문학치료 프로그램은 정서·행동장애학생의 인터넷 중독을 감소시키는가?

II. 이론적 배경

1. League of Legends (LOL) 게임의 개념

LOL(League of Legends)은 RPG(Role-Playing Game)와 RTS(Real-Time Strategy)가 조합된 공성전 게임으로 대표적인 AOS(Aeon Of Strife) 장르 게임 중 하나이다. AOS게임은 장르 자체의 특성인 빠른 게임시간, 개인의 역량과 팀플레이 양쪽을 만족시키고 있다. 현재 리그 오브 레전드는 이용자 7천만, 월간 접속자 3200만, 그리고 방송의 동시 시청자가 800만을 넘는 게임이다(천관호, 2012).

LOL에서 플레이어는 ‘소환사’라 불리며, 113개의 챔피언들 중 하나를 선택하고, 동시에 다른 팀원 4명과 협동하여 상대방 진영의 핵심 건물인 넥서스(Nexus)를 먼저 파괴하여 승리하는 것이 목적이다. 5대5의 대결구도를 기본으로 하며, 플레이어는 챔피언을 조종해서 상대방 미니언이나 건물 또는 소환사를 공격해 경험치를 획득할 수 있다. 경험치가 일정량에 도달하면 챔피언의 레벨이 오르고 챔피언의 기본 능력치와 스킬의 성능을 향상시킬 수 있다. LOL에서는 금전적 자원인 게임 통화로 골드가 존재한다. 골드는 경험치와 마찬가지로 상대방 플레이어를 처치하거나 상대방 건물파괴, 상대방 NPC처치 등 제한적인 경로를 통해서만 획득이 가능하다. 플레이어는 골드를 이용해 자신의 챔피언을 강화하거나 캐릭터를 돕는 아이템을 구매할 수 있다(정돈욱, 2013).

LOL(League of Legends)은 ‘명예로운 소환사’시스템을 갖추고 있어, 다른 AOS 장르의 게임과 차별성을 가지고 있다. LOL(League of Legends)의 ‘명예로운 소환사’시스템은 2012년에 라이엇 게임즈(Riot Games)의 PB(Player Behavior)팀과 팀 수석 총괄인 톰 캐드웰(Tom Cadwell), 스티브 메스콘(Steve Mescon)에 의해 독자적으로 개발되었다. ‘명예로운 소환사’시스템은 기존 온라인 게임들의 평판시스템과는 차별화된 시스템으로 플레이어들이 게임 플레이 후에 서로를 평가하여 점수를 부여할 수 있다. 같은 팀으로 플레이 한 경우 같은 팀원들에게 ‘도와줌’, ‘친절함’, ‘팀워크’ 중 하나를 골라 1점(평가)을 부여할 수 있다. 그리고 상대방 팀으로 플레이 한 경우 ‘명예로운 적’이라는 평가에 1점을 부여할 수 있다. 이를 통해 많은 점수를 부여받은 플레이어는 게임플레이시 사회적으로 좋은 평가를 얻었음을 증명하는 ‘명예로운 소환사’로서의 자격을 부여 받을 수 있다. ‘명예로운 소환사’는 게임 안에서 능력치의 상승을 가져오거나 게임 플레이를 위한 필요조건이 아니다. 함께 게임을 하는 플레이어들이 부여한 평가로 게임 안에서 부여되는 가시적인 평판인 것이다(홍영신, 2013).

라이엇 게임즈(Riot Games)는 2013년 디스이즈게임과의 인터뷰에서 긍정적 강화가 긍정적인 측면에 힘을 더해 플레이어의 행동을 변화시키고, 좋은 방향으로

이끌어 내기에 좋은 방법이라는 사실을 심리 연구를 통해 알게 되었고, ‘명예로운 소환사’라고 불리는 긍정적 강화시스템을 구축하기로 결정 하게 되었다고 밝히고 있다. ‘명예로운 소환사’시스템은 플레이어들 간에 건전하고 즐거운 게임 문화를 서로 장려하고 칭찬하는 구조이기 때문에 중립적이고 착한 플레이어들에게 더 긍정적이고 건전한 게임을 경험할 수 있도록 평판을 통해 강화하는 시스템이다(홍영신, 2013).

LOL(League of Legends) 게임속의 ‘명예로운 소환사’시스템에서 유도한 긍정적 강화는 문학치료장에서의 피드백(feedback)과 공감하기(sharing) 기법이 가지는 효과와 그 의미를 함께한다고 볼 수 있다. 문학을 이용한 읽기, 글쓰기, 연행하기 이후에 그것에 대한 감정과 느낌, 나의 경험을 긍정적인 정서로 되돌려 줌을 통해 참여자들에게 긍정적으로 존중받고 있음과 존재자체에 대한 가치상승, 자아존중감 증가를 가져오게 한다. 피드백이란 참여자가 글을 읽을 때 치료사 혹은 또 다른 참여자가(LOL 게임속의 같은 팀원) ‘나는 당신이 ...한 것처럼 느껴지네요’와 같은 긍정적인 정서를 되돌려주는 기술이다. 그러면 참여자는 자신이 말한 것에 대한 다른 사람의 반응에 또 다른 느낌을 가지고 자신의 상황에 대한 다른 느낌을 가지게 된다. 공감하기는 ‘당신의 이야기를 들으니 내 어릴 적의 이야기가 생각나네요’ 등의 반응을 보임으로서 참여자로 하여금 자신의 이야기나 시, 글이 상대방에게 어떤 영향을 미치게 되는지를 듣게 되면서 또 다른 자신의 이야기를 꺼내게 만드는 기술을 의미한다(김성범, 2006).

2. 정서·행동장애학생 인터넷 중독에 대한 문학치료

인터넷 중독에 대한 선행연구들을 살펴보면, 대부분의 연구들이 인지 행동적 접근 방식을 취하고 있다(김지현, 2003; 구은정, 2003; 성미나, 2003; 김경환, 2003; 이혜진, 2004). 인지행동 치료 이론에서는 감정과 행동이 인지에서 출발한다고 보고 있다. 따라서 증상의 치료를 위해서는 잘못된 인지를 수정하고 난 후 잘못된 인지로 인해 발생한 행동과 정서를 수정해야 한다고 여긴다. 중독을 인지 행동적 접근방식으로 이해할 때는 우선 정서·행동장애학생이 중독에 빠지도록 만든 잘못된 인지를 탐색한 후 이를 수정하는 것이 선행되어야 한다. 예를 들어 ‘인터넷은 나를 숨길 수 있다는 매력을 가지고 있다’거나, ‘오프라인과 온라인에서의 나는 다른 사람이다’라고 생각하는 정서·행동장애학생의 경우는 ‘나를 숨겨야 한다’, ‘나는 수용 받지 못한다’라는 잘못된 인지를 가지고 있다. 따라서 잘못된 인지를 수정한 후에 새로운 인지에 맞도록 기존의 행동을 수정하기 위한 행동적 접근이 뒤따른다. 이 이론에 따르면 선천적인 정신 병리의 문제가 아닌 인터넷 중독의 경우는 자기 인식과 그에 따른 행동 통제를 하는 인지 행동적 접근이 유효하다고 보고 있다(김성범, 2006).

상처받은 내면아이는 강박적이고 중독적인 모든 행동들(compulsive/addictive behaviors)의 만족할 줄 모르는 뿌리이다(Bradshaw, 2004). 중독은 삶에 위협한 결과를 가져오는 또는 기분전환을 가져오는 감정적 대체물에 대한 병리적 관계이다. 인터넷 중독은 기분변화를 가져오는 중독의 형태 중 하나이다. 이 내면아이는 만족할 줄 모르는 욕구와 욕망의 상태 속에 있다. 이것은 히스테리 신경증을 가진 정서·행동장애학생도 자주 드러내는 것으로서, 욕망의 대상은 중요치 않고 그 원인자만이 존재한다고 볼 수 있다. 즉, 히스테리 신경증은 욕망을 채워지지 않은 상태로 유지시키려는 노력이라고 볼 수 있다. 라캉은 이것을 ‘충족되지 않는 욕망에 대한 욕망’이라고 말한다. 이런 구조에서처럼 중독 증세를 보이는 정서·행동장애학생들도 그 욕망을 다른 대체물로 채워서 자신의 억압받은 원인에 대한 방어물로 인터넷, 일, 섹스 등으로 설정하는 것이다. 이런 정서·행동장애학생들은 인터넷 중독증세가 자신의 삶을 피폐하게 만든다는 것을 알고 있으며 하루빨리 증상에서 벗어나고 싶어 하지만, 그와 동시에 그것을 포기하려고하지 않는다. 그 이유는 그것이 정서·행동장애학생에게 쾌감을 주기 때문이다. 여기에서 쾌감이란 비정상적인 쾌감(Jouissance)이다. 그런 이유로 하여 프로이트와 라캉은 정서·행동장애학생의 치료 의지를 믿을 수 없다고 주장한다. 이런 점에서 볼 때 문학치료는 몇 가지 장점을 지니고 있다. 우선 문학적 매체를 이용함으로써 치료에 대한 정서·행동장애학생의 저항을 최소화할 수 있으며, 문학을 통해 정서·행동장애학생의 리비도의 정체를 문학으로 옮겨갈 수 있으며 자유 연상으로 이끌어 갈 수 있기 때문이다(변학수, 채연숙, 김춘경, 2005).

정서·행동장애학생의 인터넷 중독을 치료를 위한 접근은 인터넷을 통해 해소하려는 내면아이의 욕구를 찾아내어 그 욕구가 발생한 그 당시의 발달단계로 되돌아가서 미해결된 과제들을 정리하거나 끝내는 작업이다. 그 작업을 달성하기 위한 도구와 수단으로 글쓰기와 언어를 사용하여 정서·행동장애학생이 자신의 감정을 표출하게 하는 것이 문학치료의 방법이다.

Jung은 “신경증적 고통은 우리가 합법적으로 고통당하는 것을 거부함으로써 지불하는 대가(Ulanov 등, 1996)”라고 증상의 발병원인을 설명한다. 정서·행동장애학생이 어린 시절의 고통스러운 기억을 드러낸다면 정서·행동장애학생은 그 고통의 경험에 압도당할 위험이 있다. 따라서 이것을 피하기 위해 정서·행동장애학생은 문학작품을 통하여 자신의 이야기가 아닌 듯 자연스럽게 자신의 기억을 불러오게 할 수 있고, 또 자신의 기억을 은유적 표현이나, 시를 쓰는 것으로 자신의 감정과 원활한 대화를 나눌 수 있다. 문학은 정서·행동장애학생에게 안전한 장소를 제공한다. 이때 통합적 문학치료의 차원에서 그림을 그리고 그에 대해 이야기하게 하거나, 몸동작을 하며 자신의 감정을 표출하게 하거나 또는 연극연행을 통해 우회적으로 자신의 감정을 해소하게 하는 것도 문학치료의 한 방법이다(김성범, 2006).

이때 정서·행동장애학생의 감정이 머리에만 머무르는 것, 즉 인지로 끝나서는 안 된다. 감정이 머리에 머무른다는 것은 일종의 자아방어기제로 볼 수 있다. 따라서 자신의 감정을 표현하기 위한 실제적인 작업이 필요하다. 모든 감정은 에너지이므로 표출되려는 성질을 가지고 있다. 하지만 감정을 표출하는데 어려움을 가지는 정서·행동장애학생들이 많이 있다. 전통적인 프로이트학파는 이들의 정서를 Verdrängen, 즉 억압이라고 보았다. 그러나 이와는 달리 McWilliams(2005)는 강박적 성격의 소유자들이 정서와 인식을 가로막는 어떤 내적인 것 때문이 아니라 감정을 표현하고 상세하게 설명하는 방법을 몰라서 어려움을 겪는다고 말한다. 그러므로 치료사는 정서·행동장애학생들에게 자신의 경험을 표현하는 방법을 차근차근 가르치는 일을 해야 한다.

문학치료적 접근의 내심적 목적은 정서·행동장애학생에게 나중에 심각하게 나타날 중독행동을 사전에 대비해서 그 방향을 돌리는 데 있다. 이는 정서·행동장애학생 스스로 비판력 있고 자립적인 인간으로 성장시키고, 자신감, 의사소통능력을 발달 및 강화시키는 것이다. 정서·행동장애학생들은 인터넷으로부터 자유로워진 시간 이후에 정서·행동장애학생상호간에 빈번히 의사소통을 하게 되며, 다양한 아이디어와 상상력을 가지고 창의적인 놀이를 하게 된다.

문학치료의 장에서는 “인터넷 없는 놀이의 장”을 인위적으로 조성할 필요가 없다. 왜냐하면 이미 자연스럽게 문학치료 집단치료 장 속에는 이 놀이의 목적이 완성되어 있기 때문이다. 그림책이나 글쓰기를 통한 문학적 놀이소재가 풍족하게 준비되어 있기에, 매 회기의 창의적인 자유놀이와 연행활동을 통하여 정서·행동장애학생의 상상력과 창의력이 발달되고 촉진된다. 이와 같이 다양한 문학적 체험들은 다양한 경험을 할 수 있는 가능성이 주어진다. 즉 문학치료 장에서의 정서·행동장애학생들은 그들의 손과 무한한 판타지로 글쓰기, 그림그리기, 동작취하기, 연행하기 활동을 하기에 인터넷으로 게임들을 하며 노는 것보다 매우 창의적이고 스틸 있는 모험활동을 경험하게 되는 것이다.

결국 텍스트는 그 텍스트의 저자인 참여자 자신의 자신에 대한 자신을 위한 메시지인 동시에 다른 사람에게 보내는 메시지이기도 한다. 그 텍스트는 일종의 매개체로서 자신을 파악하고 더불어 의미에 대한 감정을 불러일으키고 자신의 심층에 놓여있는 무의식적 자아를 이해하게 하고 다른 사람들의 관계, 세계 속의 자신의 삶에 대해 깊은 이해를 가능(변학수, 채연숙, 김춘경, 2007)하게 한다. 읽기, 말하기, 쓰기 등의 언어적 수단으로 잠재력을 창의적으로 계발하는 과정에서 치유의 힘을 얻는 것이다(변학수, 채연숙, 김춘경, 2007). 문학치료는 이런 언어적 치유력을 토대로 정서·행동장애학생의 학교생활의 적응, 개인의 성숙과 성장, 사회적 소통능력 등을 강화하는 데 활용될 수 있다.

인터넷 중독을 유발하는 주요한 원인인 현실세계의 대인관계의 실패, 좌절, 우울감의 상처는 결핍, 외상, 장애, 갈등 등의 양태로 나타난다. 그러므로 문학적 요소와

구성이 충동 혹은 개인의 고통스러운 정서를 다루는 것처럼 우리 역시도 과거와 서로 다른 수단을 통해서 만난다(변학수, 채연숙, 김춘경, 2007). 그 과거는 살아서 지금의 나를 형성하게 된다. 그러한 과정과 반복의 패턴들이 우리의 행동과 정서를 이끌고 있다. 인터넷 중독의 정서·행동장애학생이 이런 과정을 통해 스스로의 정동을 표현 및 발산할 수 있다면 그것은 자신의 과거를 추체험(追體驗)하고(기단 겐 등, 2011), 그것을 통하여 내면의 카타르시스를 경험하게 된다. 그 이유는 자신의 과거 감정이 자신으로부터 유발된 문제가 아니라는 것을 알고 자신의 감정을 이해할 수 있기 때문이다(변학수, 채연숙, 김춘경, 2007). 다시 말해 말할 수 없고 경험할 수 없는 것에 이름을 붙이고 그것을 서술할 수 있을 때 정서·행동장애학생은 자기 스스로의 체험에서 주체가 될 수 있다(김춘경, 채연숙, 변학수, 2007). 이러한 과정을 문학치료에서는 몸과 마음, 몸과 정신 혹은 상처받은 과거와 회복 가능한 현재의 통합이라고 하며 그러한 과정이 문학이라는 매체를 통해 이루어질 때 그것을 문학치료라고 할 수 있다(변학수, 채연숙, 김춘경, 2007).

LOL을 통해 살펴본 긍정적 강화 시스템의 대인관계와 의사소통, 그리고 사회구성원으로서의 관계 회복은 Rogers의 무조건적인 긍정적 존중이 주는 인정받음과 존재가치에 대한 수긍의 원리와도 일맥상통하다고 볼 수 있다. Rogers의 인간중심 이론은 무의식적 결정론에 근거한 정신분석이론과 환경결정론에 근거한 행동주의 이론의 입장에 반대하는 제3세력의 심리학에 속한다. 인간중심 이론은 실존주의 이론, 형태치료와 같이 실존주의 철학에 그 기원을 두고 있으며 치료사와 참여자의 '관계'를 중시한다는 공통점이 있다. 그러나 실존주의 이론이 소외, 무의미, 불안 등과 같은 인간 존재의 제한성과 비극적 측면에 초점을 두는 반면 인간중심 이론에서는 사랑, 선택, 창조성, 의미, 가치, 자아실현과 같은 인간의 자아실현 경향과 긍정적 측면에 초점을 둔다는 점에 차이가 있다.

인간중심 이론에서는 소위 정상이든 비정상이든 모든 인간은 각자의 지속적인 성장에 궁극적 관심을 갖고 있으며, 인간은 누구나 이와 같은 지속적인 성장을 위한 잠재능력을 갖고 있다는 인간관을 가정하고 있다. 따라서 치료적 접근 및 상담이란 이처럼 개인 속에 이미 존재하고 있는 잠재능력을 제약되고 왜곡된 상태에서부터 해방 시킴으로서 충분히 기능을 발휘할 수 있는 인간으로서의 성장을 조력하는 것으로 보고 있다. 인간중심 이론에서 모든 인간은 각자의 지속적인 성장을 위한 잠재능력을 갖고 있다는 이른바 인본주의를 그 사상적 바탕으로 하고 있다. 이 인본주의를 근간으로 하여 LOL를 통해 사회적 관계에서의 성취감을 경험하는 인터넷 중독의 정서·행동장애학생들에게도 지속적인 성장을 위한 잠재 능력을 가지고 있고, 그것을 이루고자 하는 자아실현의 목표의식을 가지고 있는 것을 착안하여, 치료사는 문학치료의 장에서 정서·행동장애학생들이 더 많은 존중을 경험하고 잠재력을 인정받는 존재의 가치를 몸소 체험하게 이끌어야 한다.

인간중심적 방법의 치료관계에 포함된 치료사의 3가지 조건 중 두 번째는 무조건적 관심 또는 존중이다. Rogers(1967)는 무조건적 존중을 참여자에게 결론을 강요하려는 시도를 하지 않고, 참여자에게 완전한 감정표현의 기회를 제공하는 것이라고 하였다. 치료사는 참여자를 하나의 인격체로서 온화하고 진실하게 보호하는 것이다. 보호한다는 것이 참여자의 감정이나 행동의 좋고 나쁨에 대한 판단에 의해 영향을 받지 않는다는 점에서 무조건적이다(Rogers, 2007). 이에 치료사는 참여자를 수용함에 있어서 특별한 규정을 하지 않고 무조건적으로 존중하고 있는 그대로의 모습을 따뜻하게 수용하여야 한다. 이러한 수용적 분위기가 형성되었을 때 참여자는 자신의 감정이나 경험 등을 자유롭게 표현할 수 있고, 치료사와 공유할 수 있게 된다. 그리고 치료사의 보호는 비소유적이어야 한다. 만약 보호를 하는 치료사가 자신이 인정받고 사랑 받으려 한다면 참여자의 건설적인 변화는 기대하기 어렵다. Rogers(1977)에 의하면 비소유적 온화함으로 참여자를 돌보고, 칭찬하고, 수용하며 그리고 가치를 인정해줄수록 치료가 성공할 가능성이 높다고 한다(Rogers, 2007). 이처럼 LOL 등의 인터넷 중독에 처한 정서·행동장애학생들에게 온화함과 존중으로 그들의 존재를 돌보고, 칭찬과 수용으로 그들의 가치를 인정해 주는 것이 인터넷 중독의 정서·행동장애학생에게 타인과의 관계에서 상대방과 자신을 성장시키는 것을 알게 해주는 것이 문학치료적 접근으로 볼 수 있다.

III. 연구 방법

1. 연구대상

본 조사연구의 대상은 대구시 소재 A 중학교의 정서·행동장애 위험학생이 포함된 6개 일반학급, 총 24명의 학생들이다. 그 세부내용은 <표 1>에 제시되어있다. 본 연구에는 교사추천에 의한 대상 학생 선별 과정을 거친 후, 아동·청소년 행동평가 척도(Korea-Child Behavior Checklist: K-CBCL)를 실시하여 대상을 선정하였다. 먼저, 비슷한 외현적 문제 행동을 보이는 학생들을 선별하여 집단을 구성하기 위하여, 일반 학급(총 6개 학급)담임교사를 통해 교사의 교육철학과 교내지침에 따른 인성이나 생활에 대한 훈육과 상담 후에도 인터넷 중독과 관련된 외현적 행동 문제를 보이는 학생을 4명씩 추천받았다. 그 결과 6개 학급에서 총 24명을 추천받았으며, 이들의 K-CBCL 검사에서 외현적 행동 영역 점수가 63T(90% tile)점 이상 70T(98% tile)점 이하인 아동을 최종대상으로 선정하였다. 선정된 학생들을 대상으로 각각 12명씩 프로그램참여집단과 통제집단으로 무선 배치하였다.

2. 연구기간 및 장소

본 연구에서는 프로그램참여집단은 2014년 10월 15일부터 11월 14일, 총 5주에 걸쳐 문학치료 프로그램을 실시하였다. 매 주 2회기를 실시하였으며 한 회기 당 45분 동안 학교 학사일정과 프로그램의 연결성을 고려하여 진행하였다. 프로그램 진행 과정 중에 실험집단 구성원 1명이 4회기부터 2번 이상 참석하지 못해 탈락처리하였다(참여학생 9). 문학치료 프로그램은 연구자가 직접 제작하였으며 총 10회기 동안 진행하였다. 그리고 통제집단에게는 아무런 처치도 가하지 않았다. 5주 후, 마지막 10회기에 프로그램참여집단의 학생들에게 사후검사를 실시하였고, 통제집단의 학생에게도 같은 검사를 실시하였다. 사후검사 후 한 달 뒤, 두 집단의 참가자들에게 추후검사를 실시하였다.

〈표 1〉 연구 대상의 집단 구성 및 특성

집단	학생 순번	성 별	학 년	K- CBCL	K- 척도	정서 및 행동 특성
프로그 램참 여집 단	학생1	남	2	65T	130	집중력이 없고 수업시간에 산만하며, 자신보다 약한 학생들을 자주 괴롭히고 친구들과 잘 다툰다.
	학생2	남	2	64T	137	교사나 친구에게 자기를 보살피지 않는다고 불평을 자주하고, 고성을 지름.
	학생3	남	2	63T	131	친구들에게 화가 돋우는 행동을 자주하며, 언쟁이 많음.
	학생4	남	2	66T	126	수업시간에 불안해 할 때가 많으며, 친구들과 말다툼이 잦고, 스스로 피해자라고 주장이 잦음.
	학생5	남	2	66T	127	자주 화를 내거나 신경질을 내어 친구와 많이 다툰다.
	학생6	남	2	68T	134	수업시간에 집중하지 못하거나, 고성을 잘 지르며, 교우 간에 마찰이 많음.
	학생7	남	2	70T	129	거친 말을 자주하는 등의 폭력적 행동으로 친구와 많이 다툰다.
	학생8	남	2	63T	132	친구와 자주 다투고, 본인이 억울한 일을 당하는 경우가 많다고 생각함.
	학생9	남	2	64T	132	게임에서 패배하거나 불리해지면 화를 급격하게 내고, 게임이 후에도 화나 짜증의 조절이 불가함.
	학생10	남	2	65T	118	수업시간에 싸우는 행동이 많고, 게임에서 지거나 불리한 상황이 되면 화를 과격하게 냄.
	학생11	남	2	68T	118	수업에 집중을 하지 못하고, 친구와 자주 다툰다.
	학생12	남	2	63T	108	수업시간에 집중을 잘 안하고, 수업중인 친구들을 방해함.

〈표 1〉 연구 대상의 집단 구성 및 특성(계속)

집단	학생 순번	성 별	학 년	K- CBCL	K- 척도	정서 및 행동 특성
통계 집단	학생1	남	2	63T	145	자신이 원하는 대로 일이 안되었을 경우 짜증과 화를 과도하게 냄.
	학생2	남	2	64T	128	친구를 약 올리거나 놀리는 말을 자주하고, 말다툼을 잦음.
	학생3	남	2	68T	137	개인의 잘못을 남에게 전가하고, 자주 화를 내거나 신경질을 냄.
	학생4	남	2	66T	128	친구와 많이 다투며, 수업내용과 관련 없는 말로 수업에 산만함을 보임.
	학생5	남	2	69T	118	수업시간에 주의집중이 부족하고 산만하며, 불평이 잦고, 친구와 싸움이 잦음.
	학생6	남	2	65T	113	자주 빠지거나, 억울해하며, 화를 잘 냄.
	학생7	남	2	63T	115	자신의 의견과 다른 친구에게 의도적으로 싸움을 일으키고, 폭력적 행동이 잦음.
	학생8	남	2	65T	127	어떤 일을 오래 주의를 기울여 하는 것에 힘들고, 짜증스러워하며, 친구들과 잘 다툼.
	학생9	남	2	63T	132	수업이나 게임시 자기에게 관심을 보이지 않으면 신경질과 짜증을 내는 경우가 잦음.
	학생10	남	2	64T	134	말다툼을 자주하고 매사에 화를 내고 다음 상황을 판단함.
	학생11	남	2	68T	132	수업시간에 산만하며, 친구와 자주 다툼.
	학생12	남	2	68T	141	수업과 평소생활에도 불안해 할 때가 많고, 말다툼을 많이 함.

3. 문학치료 프로그램

총 10회기로 이루어진 본 프로그램의 매 회기별 활동내용은 <표 2>에 제시되어 있으며, 매 회기는 45분씩 진행되었다. 인터넷 중독을 치료하기 위한 문학치료를 실시한 김성범(2006), 김성삼, 박정혜(2011)의 문학치료 및 시치료의 구성을 근거로 본 연구자가 대상에 맞게 구성하였다.

(1) 문학치료 프로그램 내용

<표 2>

문학치료 프로그램 활동 내용

단계	회기별 주제와 목표	활동내용
1회기 신뢰감 형성하기	친밀감과 신뢰감을 형성한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램의 목표와 내용 소개하기 • 별칭 만들기 • 인터넷 사용 경험 나누기
2회기 목표설정과 나누기	목표 설정 및 해결방안을 함께 고민한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 기대와 두려움 이야기하기 • 목표 설정하기 • 여기-지금 감정인식하기와 표현하기
3회기 현재상황 인지하기	현재 자신의 모습 들어다보기	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 사용 습관 나누기 • 인터넷으로 인해 불안 경험나누기 • 피드백, 공감하기 기술 습득하기
4회기 한계 및 의지확인	목표에 따른 한계와 극복의지 확인한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 목표의 한계와 두려움 이야기하기 • 수동적 시 쓰기 활동 ‘나는 내가 두렵다’ • 소집단구성과 집단별 자작4행시 나누기 • 피드백, 공감하기
5회기 억압된 감정 확인하기	모방시 쓰기를 통해 자신의 억압된 감정을 확인 및 표현한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷으로 이끄는 내용 탐색하기 • 모방적 시 쓰기 활동 ‘너에게 묻는다’ • 자작 모방시 나누기 • 피드백, 공감하기
6회기 감정 소산과 공감받기	상황극 쓰기를 통해 자신의 감정 발산하고 타인의 인정과 공감받기	<ul style="list-style-type: none"> • ‘I just wanna’ 텍스트 듣고 상황극 쓰기 • 상황극 연행하기 및 역할 바꾸어 연행하기 • 여기-지금 감정인식하기와 표현하기 • 피드백, 공감하기
7회기 나의 이야기 만들기	인터넷 게임 속 나의 모습으로 이야기 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 게임속 자신의 모습 묘사하기 • 인터넷속 자신의 모습으로 이야기 만들기 • 소집단구성으로 자작이야기 나누기 • 피드백, 공감하기
8회기 목표 명료화 구체화하기	인터넷 중독 감소 위한 구체적 노력진행 상황과 정서 나누기	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 중독 감소 위한 노력 나누기 • 스스로 노력과정에서의 정서 나누기 • 주변 자원과 지원체계의 노력과 정서 나누기 • 피드백, 공감하기
9회기 내가 바라는 나	자신이 바라는 나를 표현하고, 미래의 자신 모습을 이루기 위해 다짐한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 능동적 글쓰기 ‘내가 바라는 나’ • 자신이 바라는 미래의 나의 모습 나누기 • 자신의 강점 스스로 칭찬하기와 수용하기 • 피드백, 공감하기
10회기 새로운 용기와 출발	지난 회기의 과정을 함께 돌아보며 자신과 집단의 활동을 정리한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 능동적 글쓰기 ‘새로운 용기와 새롭게 발견한 나’ • 지난 회기과정과 활동에 대한 긍정적 정서와 격려, 새로운 용기 서로 나누기 • 피드백, 공감하기 • 감사와 수고의 말 나누기 • 사후검사 실시

(2) 문학치료 프로그램 내용의 타당도 검증

문학치료 프로그램의 내용타당도 검증을 위하여, 각 회기의 목표에 맞게 내용과 활동이 적합하게 구성되었는가를 문학치료 및 특수교육 관련 전문가에게 평정을 의뢰하였다. 평정에 참여한 전문가들은 특수교육 및 심리치료 종사자로서 특수교육 및 치료관련 자격증을 소지한 5명이었다. 연령은 32세에서 48세였고, 평균연령은 40.4세였으며, 평균상담경력은 7.2년이였다. 평정점수는 각 활동 내용에 대해 5점 척도로 평정하도록 하였다. 5점은 '매우 적합하다'를 1점은 '거의 적합하지 않다'를 의미한다. 평정결과는 Haxbleton 등(Guilford & Fruchter, 1973)의 내용타당도 평정법(Content Validity Index: CVI)에 의해 산출하였다. 각 회기별 목표에 맞게 구성된 38개의 각 단위활동에 대해 적합성을 평가하도록 했다. '적합하다'와 '매우 적합하다'의 4점과 5점에 평정한 점수의 합은 829이고, 1-5점까지에 평정한 총 전체 합계점수는 950점이어서 내용타당도 CVI= 829/950= .87였다.

4. 연구설계

사전-사후-추후 통제집단 설계방법으로 실험처치와 효과를 검증하였다. 프로그램참여집단과 통제집단에 각각 사전-사후-추후검사를 실시하고 프로그램참여집단에게는 문학치료 프로그램을 실시하고, 통제집단에는 처치를 제공하지 않았다.

<표 3> 프로그램 효과 검증을 위한 실험설계

문학치료 프로그램	사전측정	프로그램	사후측정	추후측정
참여집단	사전측정 1	실시	사후측정 3	추후측정 5
통제집단	사전측정 2	비실시	사후측정 4	추후측정 6

5. 측정도구 - 인터넷 중독 척도

인터넷 중독 측정도구는 한국정보문화진흥원(2003)에서 개발한 K-척도(한국형 인터넷 중독 진단척도, 청소년 자가진단용)를 사용하였다. 이 척도는 일상생활장애, 현실구분 장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성 등의 전체 7개의 하위요인, 총 40개 문항으로 구성되어 있다. 4점 Likert 척도로 인터넷 중독 학생의 총점이 108점 이상인 경우 고위험 사용자군으로, 그리고 95-107점을 총점

으로 획득하면 잠재위험 사용자군으로 분류한다. 본 연구에서 사용된 K-척도의 하위요인에 대한 신뢰도(Cronbach's α)는 일상생활장애 .889, 현실구분장애 .742, 긍정적 기대 .896, 금단 .840, 가상적대인관계지향성 .745, 일탈행동 .822, 내성.820 로 나타났다.

6. 자료분석

본 연구의 가설을 검증하기 위하여, 자료 분석은 사회과학조사꾸러미 20.0(SPSS 20.0 for windows)을 사용하였다. 문학치료 프로그램의 효과가 유의한지 알아보기 위해 문학치료 프로그램 참여여부를 독립변수로 하고, 인터넷 중독 변화량, 인터넷 중독 하위요인 변화량을 종속변수로 하여 일원배치 분산분석(One-way ANOVA)을 실시하였다(조현춘 등, 2011).

IV. 연구 결과

정서·행동장애 학생의 인터넷 중독 감소를 위한 문학치료 중재활동에 대한 분석에 대한 결과는 다음과 같다.

1. 프로그램 참여집단과 통제집단의 동질성 분석

먼저 프로그램 참여집단, 통제집단의 동질성 여부를 확인하였다. 각 집단별 사전 인터넷 중독의 평균과 표준편차를 각각 산출하고 독립 t-검증(Independent t-test)을 실시하였다. 그 결과는 <표 4>와 같다.

<표 4> 프로그램 참여집단, 통제집단의 동질성 검증

	프로그램 참여(n=11)	프로그램 미참여(n=12)	t
	M(SD)	M(SD)	
인터넷 중독	127.6(8.2)	129.2(9.9)	.427

<표 III-1>에 제시된 바와 같이 프로그램 참여 전 집단 간의 인터넷 중독에서 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다($t=.427$, n.s.). 즉, 프로그램 참여집단과 통제집단은 프로그램 이전에 동질 집단이 것으로 확인되었다.

2. 인터넷 중독 분석

1) 사전-사후 인터넷 중독 변화량

문학치료 참여집단과 비참여집단의 사전-사후 인터넷 중독 변화량의 평균과 표준편차는 <표 5>와 같다. 문학치료 프로그램 참여집단의 사전-사후 인터넷 중독 변화량의 평균값은 25.73(1.27)이었다. 통제집단의 사전-사후 인터넷 중독 변화량의 평균값은 1.33(-1.35)이었다.

사전-사후 인터넷 중독 변화량에 대한 분산분석의 결과는 <표 5>와 같다. 문학치료 프로그램 참여여부에 따른 사전-사후 인터넷 중독 변화량 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 119.362, 확률값(p) < .001]. 즉, '문학치료 프로그램은 정서·행동장애학생의 인터넷 중독을 감소시킬 것이다'라는 가설은 지지되었다. 다시 말해, 문학치료 프로그램은 인터넷 중독을 감소시킬 수 있다.

<표 5> 사전-사후 인터넷 중독 변화량에 대한 분산 분석

	평균(표준편차)			제곱합	자유도	제곱 평균	F	p
	사전	사후	변화량					
프로그램 참여집단	127.6 (8.2)	101.9 (6.9)	25.7 (1.3)					
프로그램 통제집단	129.2 (9.9)	127.8 (11.3)	1.3 (-1.3)					
프로그램 참여여부				3415.2	1	3415.2	119.4	.000***
오차				600.8	21	28.6		
전체				4016.0	22			

*** $p < .001$

2) 사전-추후 인터넷 중독 변화량

문학치료 프로그램 참여집단과 비참여집단의 사전-추후 인터넷 중독 변화량의 평균과 표준편차는 <표 6>과 같다. 문학치료 프로그램 참여집단의 사전-추후 인터넷 중독 변화량의 평균값은 14.55(0.37)이었다. 통제집단의 사전-추후 인터넷 중독 변화량의 평균값은 2.42(-1.88)이었다. 사전-추후 인터넷 중독 변화량에 대한 분산분석의 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 사전-사후 인터넷 중독 변화량에 대한 분산 분석

	평균(표준편차)			제곱합	자유도	제곱 평균	F	p
	사전	사후	변화량					
프로그램 참여집단	127.6 (8.2)	113.1 (7.8)	14.6 (.4)					
프로그램 통제집단	129.2 (9.9)	126.8 (11.8)	2.42 (-1.9)					
프로그램 참여여부				844.3	1	844.3	31.6	.000***
오차				561.6	21	26.7		
전체				1405.9	22			

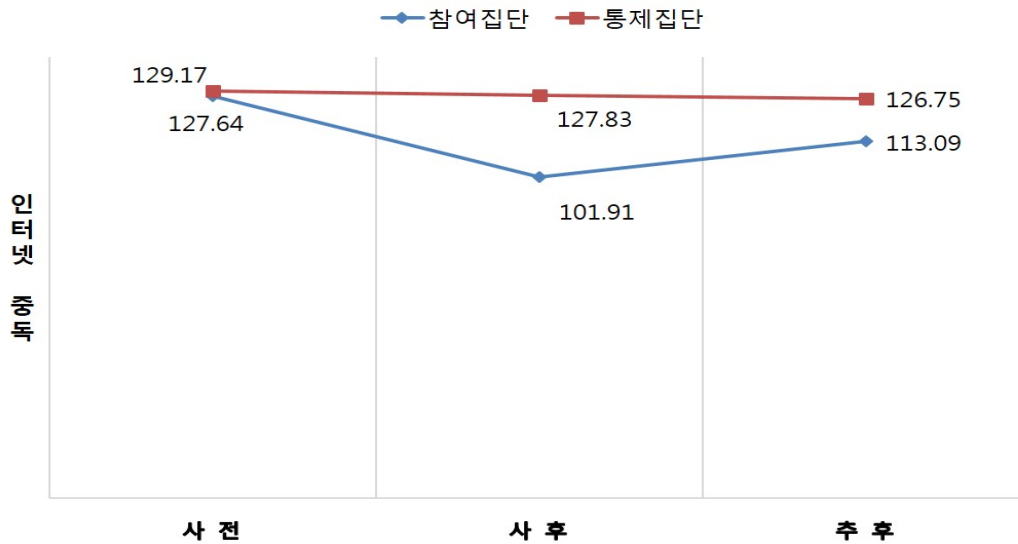
*** $p < .001$

문학치료 프로그램 참여여부에 따른 사전-추후 인터넷 중독 변화량 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 31.567, 확률값(p) < .001]. 즉, 문학치료 프로그램에 의한 인터넷 중독 감소 효과는 추후에도 계속해서 지속된다고 할 수 있다.

<표 7> 인터넷 중독에 대한 집단별 검사 시기에 따른 사후검증

영역	집단(N=23)	사전-사후	사전-추후	사후-추후
		평균차	평균차	평균차
인터넷중독	참여	25.7***	14.6***	-11.2***
	통제	1.3	2.4	1.1

*** $p < .001$



<그림 1> 사전-사후-추후 인터넷 중독의 변화량

3) 사전-사후 인터넷 중독 하위요인 변화량

문학치료 참여집단과 비참여집단의 사전-사후 인터넷 중독 하위요인의 변화량의 평균과 표준편차는 <표 8>과 같다.

<표 8> 사전-사후 인터넷 중독 하위요인 변화량의 평균과 표준편차

	프로그램 참여집단			통제집단		
	사전측정	사후측정	변화량	사전측정	사후측정	변화량
일상생활장애	30.4 (2.6)	23.4 (3.5)	7.0 (-1.0)	30.7 (2.4)	29.4 (2.5)	1.3 (-1.2)
현실구분장애	6.4 (1.8)	5.4 (1.0)	1.0 (.8)	6.0 (1.9)	6.2 (2.2)	-.2 (-.2)
긍정적 기대	20.0 (2.1)	16.8 (2.6)	3.2 (-.6)	20.8 (2.3)	20.8 (2.2)	.0 (.0)
금 단	20.0 (1.5)	13.6 (1.7)	6.4 (-.2)	20.7 (2.3)	20.3 (2.4)	.4 (-.2)
가상적 대인관계 지향성	17.3 (1.8)	12.4 (1.2)	4.9 (.6)	17.4 (1.7)	17.5 (1.8)	-.1 (-.1)
일탈행동	18.4 (3.9)	16.5 (3.1)	1.9 (.7)	18.2 (2.3)	18.0 (2.7)	.2 (-.4)
내 성	15.3 (2.0)	13.9 (2.3)	1.4 (-.4)	15.5 (1.8)	15.8 (1.8)	-.3 (.1)

문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 일상생활장애의 사전-사후 변화량의 평균값은 7.00(-.95)이었다. 통제집단의 사전-사후 일상생활장애의 변화량의 평균값은 1.25(-1.19)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 현실구분장애의 사전-사후 변화량의 평균값은 1.00(.78)였고, 통제집단의 사전-사후 수행상의 어려움의 변화량의 평균값은 -.02(-.22)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 긍정적 기대의 사전-사후 변화량의 평균값은 3.18(-.55)였고, 통제집단의 사전-사후 변화량의 평균값은 .00(.04)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 금단의 사전-사후 변화량의 평균값은 6.36(-.21)였고, 통제집단의 사전-사후 변화량의 평균값은 .42(-.15)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 가상적 대인관계 지향성의 사전-사후 변화량의 평균값은 4.91(.59)이었고, 통제집단의 사전-사후 변화량의 평균값은 -.08(-.11)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 일탈행동의 사전-사후 변화량의 평균값은 1.91(.71)이었고, 통제집단의 사전-사후 변화량의 평균값은 .17(-.40)이었다. 그리고 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 내성의 사전-사후 변화량의 평균값은 1.36(-.35)이었으며, 통제집단의 사전-사후 내성의 변화량의 평균값은 -.25(.07)이었다.

사전-사후 인터넷 중독 하위요인의 변화량에 대한 분산분석의 결과는 <표 9>와 같다.

<표 9> 사전-사후 인터넷 중독 하위요인 변화량에 대한 분산 분석

	제공합	자유도	제공평균	F	p
일상생활장애	189.8	1	189.8	33.1	.000***
현실구분장애	7.8	1	7.8	10.5	.004**
긍정적 기대	58.1	1	58.1	19.8	.000***
금 단	203.0	1	203.0	79.7	.000***
가상적 대인관계 지향성	143.0	1	143.0	68.5	.000***
일탈행동	17.4	1	17.4	8.6	.008**
내 성	14.9	1	14.9	8.1	.010**

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

문학치료 프로그램이 인터넷 중독의 각 하위요인에 미치는 영향을 구체적으로 살펴보면 일상생활장애 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다 [분산비 (1, 21) = 33.137, 확률값(p) < .001]. 이는 문학치료 프로그램이 일상생활

장애를 감소시킨다고 할 수 있다. 현실구분장애 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 10.471, 확률값(p) < .01]. 이 유의한 차이는 문학치료 프로그램이 현실구분장애를 낮춘다고 할 수 있다. 긍정적 기대 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 19.796, 확률값(p) < .001]. 이 유의한 차이는 문학치료 프로그램이 인터넷에 대한 긍정적 기대를 감소시킨다고 할 수 있다. 금단 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 79.728, 확률값(p) < .001]. 이 유의한 차이는 문학치료 프로그램이 금단을 감소시킨다고 할 수 있다. 가상적 대인관계 지향성 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 68.542, 확률값(p) < .001]. 이 유의한 차이는 문학치료 프로그램이 가상적 대인관계 지향성을 낮춘다고 할 수 있다. 일탈행동 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 8.594, 확률값(p) < .01]. 이 유의한 차이는 문학치료 프로그램이 인터넷 중독으로 인한 일탈행동을 감소시킨다고 할 수 있다. 마지막으로 내성 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 26) = 8.089, 확률값(p) < .01]. 즉, 문학치료 프로그램이 인터넷 중독의 내성을 감소시킨다고 할 수 있다.

4) 사전-추후 인터넷 중독 하위요인 변화량

문학치료 참여집단과 비참여집단의 사전-추후 인터넷 중독 하위요인의 변화량의 평균과 표준편차는 <표 10>과 같다.

<표 10> 사전-추후 인터넷 중독 하위요인 변화량의 평균과 표준편차

	프로그램 참여집단			통제집단		
	사전측정	추후측정	변화량	사전측정	추후측정	변화량
일상생활장애	30.4 (2.6)	27.0 (3.7)	3.4 (-1.1)	30.7 (2.4)	30.0 (2.8)	.7 (-.5)
현실구분장애	6.4 (1.8)	5.7 (1.6)	.6 (.3)	6.0 (1.9)	6.0 (2.0)	.00 (-.1)
긍정적 기대	20.0 (2.1)	17.2 (2.5)	2.8 (-.5)	20.8 (2.3)	20.4 (2.5)	.3 (-.3)
금 단	20.0 (1.5)	17.4 (2.1)	2.6 (-.6)	20.7 (2.3)	20.1 (2.6)	.6 (-.3)
가상적 대인관계 지향성	17.3 (1.8)	14.9 (1.2)	2.4 (.6)	17.4 (1.7)	17.4 (1.9)	.0 (-.3)
일탈행동	18.4 (3.8)	16.6 (3.0)	1.7 (.9)	18.2 (2.3)	18.0 (1.7)	.2 (.6)
내 성	15.3 (2.0)	14.3 (2.2)	1.0 (-.2)	15.5 (1.8)	14.8 (2.2)	.7 (-.4)

문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 일상생활장애의 사전-추후 변화량의 평균값은 3.36(-1.11)이었다. 통제집단의 사전-추후 일상생활장애의 변화량의 평균값은 .67(-.48)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 현실구분장애의 사전-추후 변화량의 평균값은 .64(.25)였고, 통제집단의 사전-추후 수행상의 어려움의 변화량의 평균값은 .00(-.05)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 긍정적 기대의 사전-추후 변화량의 평균값은 2.82(-.47)였고, 통제집단의 사전-추후 변화량의 평균값은 .33(-.28)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 금단의 사전-추후 변화량의 평균값은 2.64(-.63)였고, 통제집단의 사전-추후 변화량의 평균값은 .58(-.34)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 가상적 대인관계 지향성의 사전-추후 변화량의 평균값은 2.36(.57)이었고, 통제집단의 사전-추후 변화량의 평균값은 .00(-.25)이었다. 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 일탈행동의 사전-추후 변화량의 평균값은 1.73(.88)이었고, 통제집단의 사전-추후 변화량의 평균값은 .17(.62)이었다. 그리고 문학치료 프로그램 참여집단의 인터넷 중독 하위요인인 내성의 사전-추후 변화량의 평균값은 1.00(-.19)이었으며, 통제집단의 사전-추후 내성의 변화량의 평균값은 .67(-.37)이었다.

사전-추후 인터넷 중독의 하위요인의 변화량에 대한 분산분석의 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 사전-추후 인터넷 중독 하위요인 변화량에 대한 분산 분석

	제공합	자유도	제공평균	F	p
일상생활장애	41.7	1	41.7	8.7	.008**
현실구분장애	2.3	1	2.3	3.4	.081
긍정적 기대	35.4	1	35.4	13.2	.002**
금 단	24.2	1	24.2	12.9	.002**
가상적 대인관계 지향성	32.1	1	32.1	32.8	.000***
일탈행동	14.0	1	14.0	5.7	.027*
내 성	0.6	1	0.6	0.7	.407

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

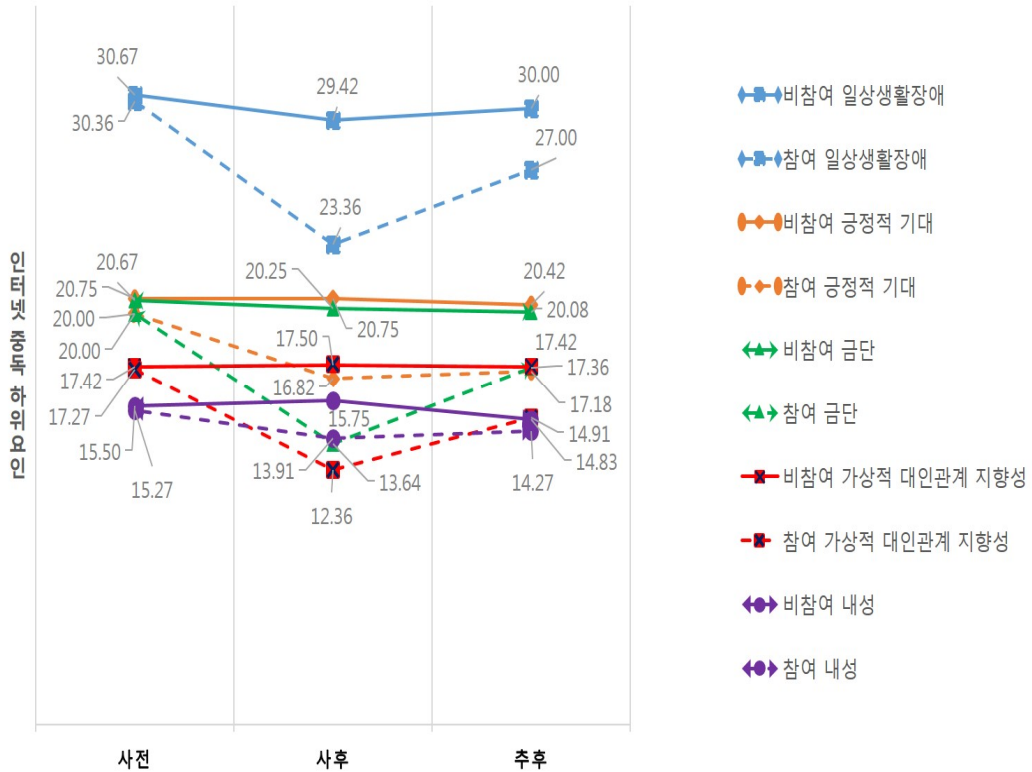
문학치료 프로그램이 인터넷 중독의 각 하위요인에 미치는 영향을 구체적으로 살펴보면 일상생활장애 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다 [분산비 (1, 21) = 8.661, 확률값(p) < .01]. 이는 문학치료 프로그램이 일상생활장애 감소 효과는 추후에도 지속된다고 할 수 있다. 현실구분장애 하위요인의 변화량 집단 간의

차이는 통계적으로 유의하지 않았다[분산비 (1, 21) = 2.324, 확률값(p) > .05]. 긍정적 기대 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 35.436, 확률값(p) < .01]. 이 유의한 차이는 문학치료 프로그램이 인터넷에 대한 긍정적 기대를 감소 효과가 추후에도 지속된다고 할 수 있다. 금단 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 24.190 확률값(p) < .01]. 이 유의한 차이는 문학치료 프로그램이 금단을 감소시키는 효과는 추후에도 지속된다고 할 수 있다. 가상적 대인관계 지향성 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 32.773, 확률값(p) < .001]. 이 유의한 차이는 문학치료 프로그램이 가상적 대인관계 지향성을 낮추는 효과가 추후에도 지속된다고 할 수 있다. 일탈행동 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하였다[분산비 (1, 21) = 5.661, 확률값(p) < .05]. 이 유의한 차이는 문학치료 프로그램이 인터넷 중독으로 인한 일탈행동을 감소시키는 효과가 추후에도 지속 유지된다고 할 수 있다. 마지막으로 내성 하위요인의 변화량 집단 간의 차이는 통계적으로 유의하지 않았다[분산비 (1, 21) = .638, 확률값(p) > .05].

〈표 12〉 인터넷 중독에 대한 집단별 검사 시기에 따른 사후검증

하위영역	집단(N=23)	사전-사후 평균차	사전-추후 평균차	사후-추후 평균차
일상생활장애	참 여	7.0***	3.4**	-3.6**
	통 제	1.3	0.7	-0.6
현실구분장애	참 여	1.0**	0.6	-0.4
	통 제	-0.2	0.0	0.2
긍정적 기대	참 여	3.2***	2.8**	-0.4
	통 제	0.0	0.3	0.3
금 단	참 여	6.4***	2.6**	-3.7***
	통 제	0.4	0.6	0.2
가상적 대인관계 지향성	참 여	4.9***	2.4***	-2.5***
	통 제	-0.1	0.0	0.1
일탈행동	참 여	1.9**	1.7*	-0.2
	통 제	0.2	0.2	0.0
내 성	참 여	1.4**	1.0	-0.4**
	통 제	-0.3	0.7	0.9
전 체	참 여	25.7***	14.6***	-11.2***
	통 제	1.3	2.4	1.1

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$



<그림 2>. 사전-사후-추후 인터넷 중독의 하위요인의 변화량

V. 논의 및 결론

본 연구에서 문학치료 프로그램을 제공받은 실험집단의 정서·행동장애학생은 이를 제공받지 않은 통제집단의 정서·행동장애학생에 비해 인터넷 중독의 변화정도가 통계적으로 유의하게 달랐다. 또한 일상생활장애, 현실구분장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성 등 총 7개의 하위영역 모두에서 두 집단 간 변화정도가 유의한 차이를 보였다. 따라서 문학치료 프로그램을 실시한 집단은 실시하지 않은 집단에 비하여 인터넷 중독 감소에 있어 유의한 효과가 나타났다. 본 연구결과를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 실험집단의 정서·행동장애학생이 통제집단에 비해 유의하게 큰 폭의 인터넷 중독 감소를 보였던 점을 고려할 때, 문학치료 프로그램이 외현화 된 문제행동을

보이는 정서·행동장애학생을 위한 중재적 접근으로 효과적임을 알 수 있었다. 이러한 결과는 김성범(2006)의 대학생을 대상으로 실시한 인터넷중독 중재를 위한 문학치료의 결과를 지지하였다. 또한 시쓰기를 활용하여 청소년을 대상으로 실시한 김성삼, 박정혜(2011)의 보고를 지지하였다. 즉, 문학치료 프로그램은 정서 및 장애학생을 포함한 문제아동에게 있어 자신에게 억압된 정서를 표출하기 위해 발생하는 인터넷 중독의 행동문제를 예방 및 중재할 수 있는 프로그램의 일환으로 이용될 수 있을 것으로 사료된다.

둘째, 통제집단의 경우 정서·행동장애학생은 사전검사에 비하여 사후검사 결과 인터넷 중독이 거의 변화가 없는 반면, 실험집단은 사전검사에 비하여 사후검사 결과 인터넷 중독이 감소되었다. 이는 일반교육현장에서 정서·행동장애학생이 보이는 인터넷 중독이나 문제행동을 감소시킬 수 있는 교수방법이 제한점을 가지고 있을 가능성이 있음을 나타낸다. 하지만 문학치료 프로그램에 참여하는 시간이 그들의 타인과의 소통에의 욕구를 표출하는 장이 되었음을 추정해볼 때, 인터넷 중독을 나타내는 학생을 지도하기 위한 방법으로서 교사의 적극적인 관심과 지원과 소통, 학생실천을 위한 정기적 프로그램 지원 등의 시스템적이고 포괄적인 중재가 요구된다. 특히 정서·행동장애학생에게는 문제 행동에 대한 적절한 예방적 차원의 지원이나 의뢰 전 중재가 제공되어야 하므로(유나리, 박지연, 2006), 문학치료 프로그램이 일반교육현장에서 인터넷 중독을 예방할 수 있는 전략의 일환으로서 정서·행동장애학생에게 유의한 효과를 가지고 오는지를 지속적으로 살펴볼 필요가 있다. 이를 위해 추후검사를 통해 문학치료 프로그램이 정서·행동장애학생의 인터넷 중독에 미치는 효과의 지속력을 검증한 결과, 정서·행동장애학생의 인터넷 중독 감소에 지속적인 효과가 있는 것으로 나타났다. 프로그램의 지속력에 대한 효과는 김성범(2006)의 대학생을 대상으로 실시한 인터넷중독 중재를 위한 문학치료의 효과에 대한 보고와 김성삼, 박정혜(2011)의 청소년의 대상으로 한 시를 활용한 문학치료의 결과를 지지하였다. 또한 일상생활장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 내성 등 총 5개의 하위영역 모두에서 두 집단 간의 지속력 변화정도가 유의한 차이를 보였다. 즉 정서·행동장애학생들이 문학치료 과정을 통해, 그동안 인터넷 중독으로 자신의 억압된 정서를 표출해내던 문제를 인식하고, 문학치료 프로그램 참여를 통해 정서적 이완과 타인과의 공감을 통해 안정감을 느끼고, 자신의 가치관에 대한 새로운 시각을 제시하여 인터넷 중독을 감소시키는 계기가 되었다.

참고문헌

- 구은정 (2003). **초등학교 청소년의 자기통제, 자기노출, 사회적 지지 지각과 인터넷 중독과의 관계**. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 기다겐, 노에 게이이치, 무라타 준이치, 와시다 기요카즈 (2011). **현상학사전**(이신철 역). 도서출판 b.
- 김경환 (2003). **인지행동 집단상담이 중학생의 인터넷게임 중독에 미치는 효과**. 제주대학교 석사학위논문.
- 김교현 (2002). 심리학적 관점에서 본 중독. **한국심리학회지: 건강**, 7(2), 159-179.
- 김나영 (2010). **연령대별 사회적 선호 및 상호작용 분석; 공공재 게임을 중심으로**. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 김성삼, 박정혜 (2011). 인터넷 중독 예방 및 치료를 위한 온치료와 심상 시치료. **예술심리치료연구**, 7(4), 149-174.
- 김성범 (2006). **인터넷 중독의 문학치료적 중재**. 경북대학교 석사학위논문.
- 김성혜 (2006). **현실치료집단상담 프로그램이 인터넷 중독 초등학생의 자아존중감, 내적통제성, 인터넷 중독 개선에 미치는 효과**. 목포대학교 석사학위논문.
- 김영혜, 손현미, 양영옥 조영란, 이내영 (2007). 초등학생의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모자녀 애착과의 관계. **아동간호학회지**, 13(4), 383-389.
- 김용익, 이동훈, 박원모 (2010). 고등학생의 ADHD증상과 인터넷 과다사용 및 우울과의 관계. **상담학연구**, 11(1), 245-264.
- 김지현 (2003). **인지행동치료 프로그램이 초등학생의 인터넷 게임 중독 감소에 미치는 효과**. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 김진희, 김경신 (2006). 대학생의 인터넷 중독 모형분석. **청소년학연구**, 13(1), 235-268.
- 김춘경, 채연숙, 변학수 (2007). 기억회상의 치료적 효과를 활용한 문학치료. **정서·행동장애연구**, 23(3), 447-476.
- 김현주 (2007). 놀이중심의 인지행동치료를 통한 아동의 인터넷 게임중독행동 및 자기효능감 개선효과에 관한 사례연구. **再活科學研究**, 25(2) 11-26.
- 문현실, 고영삼, 이은경 (2011). 인터넷 중독 청소년을 위한 해결중심 집단상담 프로그램 효과. **청소년 문화포럼**, 28, 58-80.
- 문현실, 김옥희, 고영삼, 배성만 (2011). 인터넷 중독 청소년에 대한 해결중심 상담프로그램의 치료효과 연구. **한국 가족치료학회지**, 19(3), 123-140.
- 미국정신의학회 (2015). **DSM-5 정신질환의 진단 및 통계편람 제5판**(권준수 등 역), 서울: 학지사.
- 박승민 (2005). **온라인게임 과다사용 청소년의 게임행동 조절과정 분석**. 서울대학교 박사학위논문.
- 박승민, 송수민 (2010). 청소년의 인터넷 과다사용에 미치는 개인적, 환경적 영향요인 연구. **인간이해**, 31(2), 251-266.

624 특수교육 저널: 이론과 실천(제16권 2호)

- 배주미, 조영미, 김경은 (2012). 상담자들이 인식하는 인터넷 중독 청소년 상담의 특성 분석. **상담학연구**, 13(6), 2733-2761.
- 변학수 (2005). **문학치료**. 서울: 학지사.
- 변학수, 채연숙, 김춘경 (2007). 문학치료와 현대인의 정신병리 - 인격장애의 문학치료적 중재. **뫼히너와 현대문학**, 28, 275-303.
- 서기자 (2009). 글쓰기치료가 대학생의 불안 및 자존감에 미치는 영향. **인문학연구**, 36(2), 167-188.
- 성미나 (2003). **인지행동적 집단상담이 청소년의 인터넷 중독행동에 미치는 효과**. 영남대학교 석사학위논문.
- 손우현, 홍혜영 (2009). 인터넷 중독 청소년 NLP집단상담 프로그램의 효과 : 우울, 자기통제력, 스트레스대처를 중심으로. **미래청소년학회지**, 6(3), 45-66.
- 신영철 (2001). Cyber addition의 진단 및 병리. **2001 한국중독정신의학회 춘계학술대회 초록집**.
- 신준섭, 이충환 (2010). 청소년 인터넷 중독에 대한 자기통제력과 사회적 지지의 영향력 분석. **청소년학연구**, 17(8), 105-128.
- 양은진 (2012). 현실치료의 선택이론 단어자극이 인터넷 중독 청소년의 사건유발전위에 미치는 영향. **현실치료연구**, 1(1), 57-73.
- 유나리, 박지연 (2006). 국어과 학급차원의 또래교수가 정서 및 행동장애 위험아동과 일반 아동의 받아쓰기 과제성취도 및 사회성에 미치는 영향. **정서·행동장애연구**, 22(3), 35-54.
- 이봉희 (2014). 문학치료에서 활용되는 글쓰기의 치유적 힘에 대한 고찰과 문학치료사례. **교양교육연구**, 8(1), 281-310.
- 이정미 (2007). **청소년의 인터넷게임 중독예방을 위한 집단프로그램의 효과성 연구: 현실치료 이론을 중심으로**. 위덕대학교 석사학위논문.
- 이현덕, 홍혜영 (2011). 중학생의 애착과 인터넷 중독 성향간의 관계: 외로움의 매개효과. **청소년학연구**, 18(10), 271-294.
- 이형초 (2002). **인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과**. 고려대학교 박사학위 논문.
- 이혜진 (2004). **인터넷 중독 청소년들을 위한 집단상담 프로그램**. 성신여자대학교 석사학위 논문.
- 이희승 (1995). **국어사전**. 서울: 민중서림.
- 장재홍 (2004). 부모의 자녀양육태도가 중학생의 인터넷 중독에 미치는 영향: 인터넷 사용 욕구를 매개로. **상담학연구**, 5(1), 113-128.
- 전미정 (2013). 대학생의 자아성찰을 위한 '변형시' 쓰기의 치료적 효능. **문학치료연구**, 26, 135-159.
- 정돈욱 (2013). **온라인 게임 트롤링: 발생과정과 유형에 관한 연구**. 성균관대학교 석사학위논문.
- 조현준, 조현재, 문지혜, 이근배, 홍영근, 왕가년, 백미숙, 안정현, 조현아 (2011). **쉽고 재미 있는 논문연구법**. 서울: 아카데미프레스.
- 천관호 (2012). **e스포츠에서 팀성공에 대한 영향요인에 관한 연구 - 리그 오브 레전드의 4개 팀 사례를 중심으로**. 한양대학교 석사학위논문.

- 추병완 (2003). 사이버 공간에서 행위자의 도덕 심리에 관한 연구. *도덕윤리과교육*, 17, 103-117.
- 한국심리학회 (2014). *심리학 용어사전*. 네이버 지식백과.
- 현명호 (2006). *청소년 게임과 몰입 상담치료 프로그램개발*. 서울: 한국게임산업개발원.
- 홍영신 (2013). *게임 내 평판시스템이 플레이어의 친사회적 태도에 미치는 영향 -AOS장르 게임을 중심으로-*. 홍익대학교 석사학위논문.
- Bradshaw, J. (2004). *상처받은 내면아이 치유*(오제은 역). 서울: 학지사.
- Brus, A. (2013). A Young People's Perspective On Computer Game Addiction. *ADDICTION RESEARCH AND THEORY*, 21(5), 365-375.
- Caplan, Williams & Yee (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312-1319.
- Comer, J., R. (2014). *이상심리학, 제7판*(오경자 등 역). 서울: 시그마프레스.
- Guilford, J. P., & Fruchter, B. (1973). *Fundamental statistics in psychology and education*. New York: McGraw-Hill.
- Hart, A. (1997). *숨겨진 중독*(윤귀남 역). 서울: 참미디어.
- Huang, Z. (2006). Correlated Factors Comparison: The Trends of Computer Game Addiction and Internet Relationship Addiction. *CHINESE JOURNAL OF CLINICAL PSYCHOLOGY*, 14(3), 244-247.
- Jesper J. (2012). *캐주얼 게임*(이정엽 역). 서울: 커뮤니케이션스북스.
- Lee, E. J. (2011). A Case Study of Internet Game Addiction. *JOURNAL OF ADDICTIONS NURSING*, 22(4), 208-213.
- McWilliams N. (2005). *정신분석적 사례이해*(권석만 등 역). 서울: 학지사.
- Rogers. C. (2007). *칼 로저스의 카운슬링의 이론과 실제*(등 역). 서울: 학지사.
- Ulanov, A., & Ulanov B. (1996). *종교와 무의식*(이재훈 역). 서울: 한국심리치료연구소.
- Winn, M. (1977). *The Plug-In Drug*. New York: Viking press.(재인용 김순태 (2001). *고교생의 인터넷 중독과 자아존중감, 우울, 감각추구성향과의 관계*. 경남대학교 석사학위 논문.
- Xu, Z., Turel, O., Yuan, Y. (2012). Online Game Addiction among Adolescents: Motivation and Prevention Factors. *European journal of information systems*, 21(3), 321-340.
- Young, K. S. (1997). *Between Depression and Pathological Internet Use*. Paper presented at the Annual Meeting of the American Psychological Association.

The Effects of Literary Therapy Program
on the Internet Addiction of Children for EBD
- with a Focus on League of Legends -

Kim, Sungbum

Daegu University

<Abstract>

The internet addiction students with emotional and behavioral disorder grind a person down using a obsessive thinking, tolerance and withdrawal, excessive internet use than intended, persistent desire, decreased interest in other activities, due to the excessive use of the internet to show disregard for the negative. internet addiction is the leading cause of failure of interpersonal relationships, frustration, and depression in the real world. On this research, I tried to do a preliminary review to treat the internet addiction students with emotional and behavioral disorder.

This study was to examine the effectiveness of using literary therapy program to decrease internet addiction of children for EBD. The participants of 24 students was drawn of second grade of a middle school located in Daegu. 12 students who agreed to participate were the experiment group, the other students were the control group.

The result of this study showed that literary therapy program was an effective delivery technique for students with at emotional and behavior problems. The study provided empirical data of how to apply and utilize literary therapy program as a tool of integrated education with emotional and behavior disabled children based upon the results, and the value of the study can be found in the empirical data. In conclusion, this study showed that the literary therapy program was effective to decrease the internet addiction of children for EBD.

Key Words : emotional and behavioral disorder, internet addiction, literary therapy, positive reinforcement, sharing.

논문 접수: 2015. 04. 30 심사 시작: 2015. 05. 15 게재 확정: 2015. 06. 29