

발간등록번호	11-1383000-000304-01
연구보고	2012-27

# 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램 개발연구



연구보고 2012-27

## 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램 개발연구

2012. 12.

연구 기관 : 한국청소년상담복지개발원

책임 연구자 : 배주미(한국청소년상담복지개발원 상담조교수)

공동 연구자 : 조영미(한국청소년상담복지개발원 상담연구원)

정혜연(한국청소년상담복지개발원 상담연구원)

연구 보조원 : 김누리, 이아람, 이지선



본 보고서는 한국청소년상담복지개발원이 여성가족부의 연구용역 의뢰를 받아 수행한 연구의 결과입니다. 보고서의 내용은 연구진의 의견이며, 여성가족부의 공식적인 입장이 아님을 밝혀드립니다.

## I. 서 론 | 5

- 1. 연구 필요성 및 목적 .....5
- 2. 연구과제 .....7

## II. 이론적 배경 | 8

- 1. 초등학생의 인터넷중독 .....8
  - 가. 개인적 원인 .....9
  - 나. 가정 환경적 원인 .....11
  - 다. 사회 환경적 원인 .....12
- 2. 인터넷중독 청소년에 대한 개입방안 .....13
  - 가. 인터넷중독 관련 기존 집단상담프로그램 .....13
  - 나. 인터넷중독 관련 기존 캠프 프로그램 .....15
  - 다. 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 .....19
- 3. 선행연구의 시사점 .....20

## III. 연구방법 | 22

- 1. 프로그램의 개발 .....22
  - 가. 기획단계 .....22
  - 나. 구성단계 .....43
  - 다. 실시 및 평가단계 .....52

## IV. 프로그램 시범운영 및 평가 | 54

- 1. 시범운영의 개요 .....54
  - 가. 연구설계 .....54
  - 나. 참여대상 .....54
  - 다. 측정도구 .....55

라. 분석방법 .....57

2. 연구결과 .....57

3. 프로그램 만족도 평가 및 의견 .....61

가. 지도자 만족도 평가 및 의견 .....61

나. 부모 및 청소년의 캠프 프로그램 만족도 평가 및 의견 .....76

4. 프로그램의 수정 및 보완 .....80

**VI. 요약 및 제언 | 81**

1. 연구의 요약 .....81

2. 연구의 의의 및 제언 .....83

참고문헌 .....86

부 록 .....93

## 표

표 1. 인터넷중독 관련 기존 집단상담프로그램	13
표 2. 인터넷중독 관련 기존 캠프 프로그램	16
표 3. 인터뷰 참가자의 인구학적 배경	23
표 4. 인터뷰 문항	23
표 5. 인터넷중독 청소년에 대한 부모의 인식과 프로그램에 대한 요구	24
표 6. 부모 대상 요구조사 설문 내용	26
표 7. 설문응답자 기본정보	27
표 8. 인터넷중독 관련 변인과 관련성 검증 연구	32
표 9. 연구 대상자의 인구학적 특성	32
표 10. 연구 대상자의 특성	36
표 11. 인터넷 사용자군별 비교	38
표 12. 인터넷중독 위험군 군집별 특성	40
표 13. 군집별 특성(요약)	41
표 14. 전체 프로그램 일정	47
표 15. 청소년 프로그램 세부구성	48
표 16. 부모 프로그램 세부구성	49
표 17. 가족 프로그램 세부구성	50
표 18. 캠프 프로그램 교육내용의 도움정도 설문 결과	51
표 19. 캠프 프로그램 현장 활용 정도 설문결과	51
표 20. 'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램별 만족도	52
표 21. 'e-세상 가족행복단 캠프' 시범운영 인구 설계	54
표 22. 청소년 사전사후 검사의 평균 차 검증 결과	57

## C·o·n·t·e·n·t·s

표 23. 청소년 사전추후 검사의 평균 차 검증 결과 .....	58
표 24. 부모 사전사후 검사의 평균 차 검증 결과 .....	58
표 25. 부모 사전추후 검사의 평균 차 검증 결과 .....	59
표 26. 지도자의 일반적 특성 .....	61
표 27. 청소년 프로그램 내용 만족도 .....	62
표 28. 청소년 프로그램 적절성 평가 .....	63
표 29. 청소년 프로그램 주요활동 관련 의견 .....	64
표 30. 청소년 프로그램에 대한 지도자 의견 .....	65
표 31. 부모 프로그램 내용 만족도 .....	66
표 32. 부모 프로그램 주요활동 적절성 평가 .....	67
표 33. 부모 프로그램 주요 활동 관련 의견 .....	68
표 34. 부모 프로그램에 대한 지도자 의견 .....	70
표 35. 가족 프로그램 내용 만족도 .....	71
표 36. 가족 프로그램 주요활동 적절성 평가 .....	72
표 37. 가족 프로그램 주요활동 관련 의견 .....	73
표 38. 가족 프로그램에 대한 지도자 의견 .....	75
표 39. 캠프 참가자 일반적 특성 .....	76
표 40. 프로그램 만족도 .....	77
표 41. 캠프에 대한 부모 종합의견 .....	78



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

현대사회에서 없어서는 안 될 중요한 도구인 인터넷은 현대인의 생활공간이자 놀이공간의 하나로 자리매김하고 있다. 인터넷을 통해 게임, 쇼핑, 주식, 인터넷 강의 수강, 은행업무는 물론 SNS, 메신저, 이메일 등을 통한 타인과의 소통까지 시간과 장소를 가리지 않고 가능한 시대가 되었다. 특히 청소년들은 충분한 여가활동을 누릴 수 있는 여유있는 시간, 공간, 비용 등 모든 면에서 제한되어 있으므로, 적은 비용과 노력으로 흥미롭고 다양한 세계를 제공해주는 사이버공간은 청소년들에게 매우 매력적인 활동과 놀이의 장이 될 수 있다(조남근, 양동규, 2001). 이렇듯 인터넷은 자기표현과 상호 교류라는 청소년 문화의 중요한 부분을 담당하고 있지만, 사용 정도가 지나치면 일상생활상의 심각한 장애를 초래할 위험성도 안고 있는 매체이다(나은영, 2006; 황상민, 2004).

한국정보화진흥원(2012)의 인터넷중독 실태조사에 따르면, 만10세부터 19세까지의 청소년 인터넷중독률은 10.4%로 전체 연령대 중 가장 높다. 청소년기는 자신에 대한 정체성이 충분히 확립되지 못하고 가상과 현실의 공간을 충분히 구분하지 못하는 혼란의 시기로 인터넷(게임)에 중독된 청소년은 가정에서 심각한 가족갈등을 유발하고 지각, 잦은 결석 및 학업중단과 같은 학교부적응과 더불어 심한 경우 폭력과 비행으로까지 발전하는 등 점점 심각한 문제원인으로 떠오르고 있다. 청소년 중에서 초등학생은 아직 신체적, 심리적으로 성숙되지 않아 현실세계와 다른 온라인의 가상 세계에서 일어나는 일들에 대한 판단력이 미숙하기 때문에 인터넷 게임에 의한 부작용으로 인한 영향을 가장 크게 받을 수 있는 위험요인을 안고 있다. Brenner(1997)는 인터넷 사용자의 연령이 어릴수록 더 많은 문제를 경험하는 경향이 있다고 보고하였고, 아동들은 인터넷에 장기간 몰입함으로써 수면시간 부족이나 불규칙적인 생활 습관으로 인한 체력 저하 등의 신체적 손상은 물론, 집중력 저하로 인한 학업의 손실, 대인관계, 가족관계 문제 등의 사회경제적 부작용과 불안감, 우울증 등의 심리적 부작용을 경험하게 된다(강란혜, 2008). 특히, 초등학교 시기에 형성된 인터넷 사용 습관과 가치관은 성인기까지 영향을 미칠 수 있어 초등학생의 인터넷중독의 조기발

결과 치료적 개입은 매우 중요하다.

인터넷 중독은 Young(1996)이 인터넷 이용자가 약물이나 도박에 중독되는 것과 유사한 방식으로 인터넷에 중독되는 심리적 장애로서 인터넷 의존성, 내성 및 금단 증상과 같은 증상을 보이는 중독상태라는 정의를 내리면서 학계에 공식적으로 알려지게 되었다. ‘인터넷 중독’이라는 진단의 정의는 학자들마다 견해의 차이가 있지만, ‘인터넷의 지나친 사용으로 인하여 일상생활장애, 내성, 금단, 일탈행동, 인터넷에 대해 자동화된 중독적 사고, 가상적 대인관계 지향성, 현실구분 장애가 나타나는 상태(김청택, 김동일, 박중규, 이수진, 2002)’라고 합의하고 있다. 초등학생의 인터넷중독에 영향을 미치는 요인들에 대한 연구를 살펴보면, 우울(김주연, 2002; 조희숙, 2008) 자기통제력(이경님, 2002; 강란혜, 2008) 낮은 자아존중감(김혜원, 2001; 박선아, 2011), 충동성(류길순, 2003; 조희숙, 2008; 강란혜, 2008), 공격성 등의 개인변인 이외에도 부모의 양육태도(조한익, 2011; 박화자, 2006), 부모 자녀간 의사소통(방희정, 조아미, 2003; 이경님, 2002; 김연화, 정영숙, 2005; 김수정 외, 2007), 가족기능(박선아, 2011)과 같은 변인이 인터넷중독의 유발요인으로 작용하는 것으로 나타났다. 가정은 자녀와 부모가 처음으로 접하는 환경으로, 가정 생활 속에서의 부모의 태도는 자녀의 행동에 일차적으로 영향을 주고 개인의 행동양식의 형성과정에 중요한 작용을 하게된다(김기숙, 김경희, 2009). 특히 초등학생은 아직 심리적, 경제적으로 부모에 의존되어 있어 부모의 영향을 쉽게 받는 위치에 있으며 부모가 자녀의 행동전반에 영향을 주는 중요한 환경이다(장미경, 이은경, 2007). 최영희(2004)의 연구결과에 의하면 아동은 학교와 사춘기의 방황, 가족생활에서 오는 스트레스를 피하기 위한 수단으로 인터넷에 몰입하게 되며 인터넷에 쉽게 빠질 수 있다고 하였다. 이처럼 부모변인은 초등학생의 인터넷중독에 영향을 미치는 중요한 변인으로 초등학생의 인터넷중독 치료와 재발방지를 위해서는 부모변인의 체계적인 개입이 꼭 필요하다.

점차 저연령화 되어가고 있는 인터넷중독 문제를 예방하고 해소하기 위해 여성가족부를 비롯한 행정안전부, 문화관광부 등의 부처에서는 다양한 예방 및 상담 사업을 제안하여 시행하고 있다. 그 중 여성가족부에서는 한국청소년상담복지개발원과 청소년상담복지센터를 중심으로 2011년부터 인터넷 과다사용 초등생과 그 보호자를 대상으로 하는 ‘인터넷중독 청소년 가족치유캠프’를 실시하고 있다. ‘인터넷중독 청소년 가족치유캠프’는 가족변인을 고려한 치료 프로그램으로 청소년 또는 부모 한쪽만 변

하는 것이 아닌 가족이 함께하는 프로그램을 경험하면서 부모자녀관계 및 의사소통 능력을 향상시켜 인터넷 사용으로 인해 발생할 수 있는 갈등에 대처할 수 있도록 한다. 가족치유캠프는 공모사업을 통해 선정되며, 시군구 청소년상담복지센터 특색에 맞게 센터별로 캠프 프로그램을 구성하여 운영된다. 2박3일간의 전체 프로그램에는 집단상담 뿐만 아니라 부모교육, 대안활동 등의 다양한 활동이 포함되어 있지만 센터별로 각각의 프로그램을 구성하여 캠프가 운영되다보니 체계적인 연구에 따른 구조화된 프로그램이 실시되지 않아 그 효과를 검증하기에는 한계가 있었다. 따라서 본 연구에서는 인터넷중독 청소년 건강한 인터넷 사용을 위한 구조화된 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램을 개발하고, 시범운영을 통해 효과성을 검증함으로써, 인터넷 중독 청소년들의 건강한 인터넷 사용과 가족관계 개선을 돕고자 한다. 또한 본 연구는 “인터넷중독 청소년 가족치유캠프”사업의 효율적인 진행을 위해 수행된 연구로 초등학생(4~6학년)과 그 보호자를 주대상으로 개발하였다. 따라서 본 연구에서 언급된 청소년은 초등생으로 정의하여 사용하고자 한다.

## 2. 연구과제

인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램 개발은 인터넷 사용조절에 어려움이 있는 초등생(4~6학년)과 보호자를 대상으로 실시되는 여성가족부의 ‘인터넷중독 청소년 가족치유캠프 사업’의 일환으로 표준화된 캠프 프로그램을 개발하여 적용함으로써 치료효과를 높이고자 한다. 앞에서 제시한 연구의 필요 및 목적에 따라 설정한 연구과제는 다음과 같다.

첫째, 인터넷중독 초등생과 보호자를 대상으로 한 인터넷중독 청소년 가족치유캠프의 표준화된 프로그램을 개발한다.

둘째, 현장에서 활용할 수 있는 캠프 매뉴얼과 워크북을 개발한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 청소년의 인터넷중독

인터넷중독은 물질중독과 달리 인터넷 자체로 인한 신체적 손상은 없지만 인터넷 사용을 본인 스스로 통제할 수 없고 시간이 지날수록 더 많이 인터넷을 사용해야 동일한 심리적 만족을 느끼는 내성이 형성된다는 점에서 중독이라고 볼 수 있으며, 도박중독과 유사한 증상을 갖는다. 사람들이 약물이나 알코올에 중독되는 것처럼 인터넷에도 중독되어 학업과 일, 가정 등에서 문제를 일으킬 수 있으며, 지나치게 인터넷 사용에 집착하게 됨으로써 통제력을 잃고 일상생활을 영위해 가는데 문제가 발생하게 되는 것이다(김청택 외, 2001). 최근 한국정보화진흥원(2012)의 인터넷중독 실태조사에 따르면, 만10세부터 19세까지의 청소년 인터넷중독률은 10.4%로 전체 연령대 중 가장 높았고, 초등학생의 인터넷중독률이 10.0%로 중학생의 인터넷중독률(8.6%)보다 높은 것으로 나타났으며, 여성가족부(2012)의 인터넷 이용습관 조사에 의하면, 초등학교 4학년의 위험사용자군이 위험사용군이 6,441명으로 중·고등학생(5,996명/4,277명)에 비해 더 많은 것으로 나타났다. 초등학생은 아동기에 속하는 연령대로, 이러한 아동기에 해결되지 않은 문제들이 아동의 성장과 더불어 더 큰 사회적 부적응 행동이나 문제행동 등을 유발할 수 있어 초등학생의 인터넷중독이 주요 관심사가 되고 있다.

김선우(2001)는 초등학생의 컴퓨터 게임행동은 학습능력을 저해하여 장기적으로 학습능력의 발전을 방해하며 또한 과도한 게임사용으로 인해 자기통제력이 감소되면서 결과적으로 공동체 생활을 견뎌야 하는 학교생활에서 어려움을 야기시킬 수 있다고 보고하였다. 또한 정호선과 박경(2009)은 초등학생의 인터넷 중독 특성을 연구한 결과, 현실과 다른 가상의 세계가 인지적, 정서적으로 성숙하지 못한 아동의 경우 우울, 불안, 충동, 공격성 등 역기능적 문제를 더 많이 경험하게 된다고 보고하고 있다. 특히 여자보다 남자가, 고학년보다는 저학년이, 맞벌이 가정의 아동들이 중독이 더 심하며 이로 인해 사회적, 심리적, 인지적, 감성적 영향을 받고 우울경향, 낮은 자존감, 중독경험이 있는 경우는 더 쉽게 인터넷중독으로 빠지는 경향이 있음을 보고하였다. 아동기의 인터넷 게임중독 등의 문제행동은 초기에는 그 정도가 비교적 가벼워

적절한 치료가 가능하지만 지속적으로 유지되는 특성이 있어 발생초기에 그 문제가 해결되지 않고 방치되는 경우 만성화되어 정도가 심각한 수준으로 발전해나가며 결국 청소년 비행이나 성인범죄로 이어질 수 있다(남소현, 김영희, 2000). 이와 같이 초등학생의 인터넷 문제 역시 시급한 개입이 필요한 실정이다.

인터넷중독과 관련된 연구는 이제까지 크게 인터넷중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구, 개인의 특성연구, 인터넷 중독으로 인한 부적응과 관련된 연구, 프로그램의 효과성 연구 등이 이루어져 왔다. 초등학교 시기가 아동의 심리적, 정신적 측면에서 중요함에도 불구하고, 초등학생을 대상으로 하는 인터넷중독연구는 상대적으로 미흡한 편이므로 본 연구에서는 연구목적에 맞추어 청소년의 인터넷중독에 영향을 미치는 요인에 대해 살펴보고, 인터넷중독 집단상담 프로그램 연구 및 캠프 프로그램을 살펴봄으로써 프로그램 구성에서 다루어야 할 주요소들을 탐색해보고자 하였다.

## 가. 개인적 원인

### 1) 우울

인터넷중독 척도를 개발한 Young(1998)은 일찍이 인터넷중독과 우울의 공존성에 대해서 발표했으며, 국내 청소년을 대상으로 조사한 여러 연구에서도 우울과 인터넷중독이 정적 상관관계가 있다고 보고하고 있다(김주연, 2002; 조희숙, 2008; 김용익, 이동훈, 박원모, 2010; 류은정 외, 2004; 위지희, 채규만, 2004). 장재홍 등(2003)은 우울이나 불안과 같은 고통스러운 정서를 인터넷을 사용함으로써 회피할 수 있고, 이러한 경험이 보상으로 인식되면서 인터넷 사용이 강화되고 인터넷 중독에 이르게 된다고 보고하였다. 초등학생 4-6학년을 대상으로 연구를 실시한 결과 인터넷중독 위험성이 높은 집단은 중독 위험성이 낮은 집단에 비해 우울을 많이 느끼는 것으로 나타났다(서승연, 이영호, 2007). 하지만, 현실에서 우울한 사용자가 인터넷을 과다사용하게 되는 것인지, 아니면 인터넷을 과다 사용한 결과로 우울한 상황에 놓이게 되는 것인지, 그 방향성은 아직까지 확실하지 않다(김병구, 김동일, 김동민, 고영삼, 엄나래, 2008).

### 2) 충동성과 자기통제력

충동성은 사고나 행동이 단순하고 감정적이며 어디에 속박되거나 제약받기 싫어하는

인성 특징으로, 자제력이 약하며 기분 나는 대로 행동하려는 것을 말한다(국가청소년위원회, 2006). 초등학생의 충동성과 인터넷중독과 관련한 연구결과를 살펴보면, 인터넷중독 집단의 아동이 일반집단의 아동보다 충동성이 높은 것으로 나타났다. 김효선(2002)은 초등학교 고학년을 대상으로 연구를 실시한 결과, 아동의 충동성에 있어서 인터넷 중독 집단의 아동이 일반집단의 아동보다 인지충동성, 운동충동성, 무계획충동성 점수가 높게 나타났다고 보고하였으며, 류길순(2003)의 연구에서도 인터넷 게임중독이 심할수록 충동성과 공격성이 높아진다는 연구결과를 발표하였다. 이와 같이 충동성 수준이 높으면 자신의 생각이나 욕구를 조절하기 어려우며, 자신의 생활에 대해서도 구체적인 계획을 세우기 어려운 성격이기 때문에 인터넷사용으로 인해 어려움이 발생하더라도 상황에 민감하게 반응하지 않으며, 또한 자신의 인터넷사용시간 조절이 힘들어지고 결국 인터넷중독에 빠지기 쉽다(이수진, 홍세희, 박중규, 2005).

자기통제력은 충동성과 반대되는 개념으로 목표 달성을 위하여 일시적인 충동이나 즉각적인 만족을 지연할 수 있는 능력이라고 정의된다. 송원영(1998)과 김선영(2005)은 자기 통제력이 낮은 사람은 한 번 인터넷에 접속을 하면 현실생활에서 자신이 해야 할 일이 있음에도 불구하고 스스로 조절하지 못하고 계속해서 인터넷을 한다고 하였다. 초등학생을 대상으로 한 선행연구에 따르면, 자기통제가 낮을수록 게임·인터넷 중독 경향이 높고(이경남, 2003; 강란혜, 2008), 자기만족 통제력이든 즉각 만족 통제력이든 자기통제력이 낮은 아동일수록 컴퓨터 게임중독에 빠질 경향이 높으며, 특히 즉각 만족 통제력이 낮은 아동일수록 컴퓨터 게임중독에 더 잘 빠지는 경향이 있다고 하였다(진영희, 2002). 또한 초등학교 5,6학년을 대상으로 한 김하나(2011)의 연구에서는 아동의 자기통제력은 부모-자녀의사소통과 인터넷 게임중독 사이를 완전 매개함을 밝혔으며, 조한익(2011)의 연구에서도 자기통제력은 부모의 양육태도의 하위요인 중 부모애정과 인터넷 중독 사이를 완전 매개함을 밝혔다. 이는 인터넷중독이 부모의 양육태도나 의사소통유형에 직접적인 영향보다는 자기통제력을 매개로 간접적으로 영향을 미친다는 것으로 초등학생의 자기통제력은 인터넷 게임중독과 관련된 매우 중요한 변인이라고 할 수 있다.

### 3) 낮은 자아존중감

자아존중감은 자신의 가치를 존중하는 태도를 의미하는데 실생활에서 자아존중감이 낮은 사람들이 인터넷에서는 자신의 모습을 숨기고 자신이 되고자 하는 이상적인 모습을 표명할 수 있기에 인터넷은 이들에게 매우 매력적인 공간으로 작용한다(이수진, 박중

규, 홍세희, 2005). 현실세계에서 성공경험이 부족하거나 성취경험이 없는 사용자의 경우, 사이버공간에서의 성취를 통해 대리보상을 통하여 자신의 자아존중감을 회복하고자 한다(이형초, 2001). 초등학생의 인터넷중독과 자아존중감과 관련한 선행연구에 따르면 자아존중감 수준이 높을수록 인터넷중독 경향이 낮고(박선아, 2011), 부정적 자아존중감은 인터넷 중독을 설명하는 예측변인이며(강란혜, 2008), 아동의 자아존중감이 높을수록 인터넷게임을 유의하게 덜 한다고 보고하였다(이주현, 2011).

## 나. 가정 환경적 원인

초등학생은 아직 심리적, 경제적으로 부모에 의존되어 있어 부모의 영향을 쉽게 받는 위치에 있으며 부모가 자녀의 행동전반에 영향을 주는 중요한 환경이기 때문에 초등학생의 행동문제에 영향을 주는 변인으로 고려해야 할 중요한 것이 부모와의 관계이다(장미경, 이은경, 2007). 가정은 자녀와 부모가 처음으로 접하는 환경이며, 가정 생활 속에서 부모의 태도는 자녀의 행동에 일차적으로 영향을 주게 된다. 특히, 부모-자녀 간의 의사소통은 자녀가 최초로 경험하게 되는 것으로서, 의사소통을 배우는 본보기가 될 수 있다. 하지만 친밀하다는 이유로 의사소통의 중요성이 간과되거나, 자녀가 성장하면서 점점 커지는 문화차이로 인해 갈등이 발생하기도 한다(김하나, 2011). 초등학생을 대상으로 한 선행연구에 따르면, 인터넷중독에 영향을 미치는 가정 환경적 원인으로는 부모의 양육태도, 부모 자녀간 문제형 의사소통, 가족의 응집성과 적응성 등으로 나타났다(조한익, 2011; 박화자, 2006; 방희정, 조아미, 2003; 이경님, 2003; 김연화, 정영숙, 2005; 김수정 외, 2007; 박선아, 2011).

초등학생의 인터넷중독과 부모-자녀간 의사소통과 관련한 선행연구를 살펴보면, 부모와의 개방적 의사소통이 적을수록, 역기능적 의사소통이 많을수록 인터넷 및 게임중독 수준이 높았다(이경님, 2003; 장영애, 박정희, 2007; 방희정, 조아미, 2003). 부모-자녀간 의사소통과 관련된 연구결과는 의사소통이 부정적이고 원활하지 않을수록 자녀가 어떤 게임을 하는지, 왜 하는지 즉, 자신의 게임행동에 대해 부모와 대화를 한다거나 이해를 구하는데 어려움을 느끼고 있음을 말하는 것으로, 부모도 아동의 게임행동에 대해 잘 알지 못하게 되면, 단순히 간섭과 통제를 하는 의사소통을 하게 되고 이런 환경은 아동이 인터넷 게임중독에 더 노출될 수 있음을 의미한다(김하나, 2011). 또한 부모가 개방적인 의사소통을 할수록 자녀의 자기통제력이 증가되며, 역기능적 의사소통을 하면 자기통제력이 감소되기 쉽고 이 자기통제력은 인터넷 사용조절에 영향을 준다고 밝혔다

(이경남, 2003). 이는 부모와 자녀 간의 개방적 의사소통이 인터넷 중독의 정도를 낮추는데 기여할 수 있음을 시사한다.

초등학생을 대상으로 한 부모양육태도와 관련한 연구를 살펴보면, 양명숙과 조은주(2011)의 연구에서는 아동이 지각한 부모의 부부갈등에서 빈도, 강도, 부모의 부정적 양육태도는 인터넷 중독 고위험군이 많이 지각하고 있는 것으로 나타났으며, 조한익(2011)의 연구에서는 부모양육태도가 초등학생의 인터넷 중독에 큰 영향을 주는 중요한 요인으로 부모애정을 많이 느낄수록 인터넷중독이 낮아지나 거부나 과잉보호를 많이 지각하는 경우 인터넷 중독은 높아지는 것으로 보고하였으며, 장영애와 박정희(2007)의 연구에서는 온정·수용형일 때 보다는 거부·제재적이거나 허용·방임적인 양육행동은 인터넷 사용을 더 증가시키는 것으로 보고하였다. 또한 아동이 부모의 감독과 통제를 많이 지각할수록 인터넷 사용을 통제하고 있는 것으로 나타났다(양명숙, 조은주, 2011). 이는 초등학생의 경우 부모가 인터넷에 관심을 가지고 적절히 통제하는 것이 필요하며, 부적절한 부모양육태도는 인터넷중독을 높이는 요인으로 부모양육태도에 대한 개입이 초등학생의 인터넷중독 상담에 중요한 부분임을 시사한다.

#### 다. 사회 환경적 원인

초등학생이 인터넷에 몰입하게 되는 사회 환경적 요인으로는 또래관계가 있다. 초등학생 시기는 부모 등 가족과의 유대관계가 중요하나 고학년이 될수록 점차 부모로부터 독립 요구 및 자율성이 강해지며 또래관계를 형성해 나가는 과도기적 단계이므로 가족뿐만 아니라 친구관계도 초등학생의 행동양식을 결정하는데 중요한 역할을 한다(한국정보화진흥원, 2011). 때문에 현실세계에서 사회적 기술이 부족하거나 자신감이 부족하여 친구관계를 잘 맺지 못하는 청소년들은 자기를 실제로 들어낼 필요도 없고 다르게 나타낼 수 있는 사이버공간에서의 만남에 빠질 수 있다(이시형, 2000). 초등학생의 친구관계와 인터넷 중독과의 관계에 관한 선행연구를 살펴보면 조희숙(2008)의 연구에서는 친구 지지가 낮을수록 인터넷중독 성향이 강해진다고 보고하였고, 박영희(2002)는 인터넷 중독경향이 있는 학생일수록 친구관계가 원만하지 않은 것으로 보고하였다. 김연화와 정영숙(2005)의 연구결과 남학생은 또래의 지지가, 여학생은 또래와 다투거나 논쟁하는 대립이 인터넷 중독경향에 관련이 있는 것으로 나타났다.



## 2. 인터넷중독 청소년에 대한 개입방안

### 가. 인터넷중독 관련 기존 집단상담프로그램

국내에서 개발된 선행 인터넷 중독 집단상담프로그램은 인지행동, 해결중심, 동기강화적 접근의 다양한 이론적 접근 중심으로 제안되고 있으며, 초등학생을 대상으로 개발된 프로그램의 내용을 정리하면 표 1과 같다.

표1. 인터넷중독 관련 기존 집단상담프로그램

구분	연구자	발표연도	이론	프로그램 구성요소
1	김혜은, 김성혜	2006	현실치료	기본욕구와 바람 이해하기, 욕구를 충족시키기 위한 계획 세우기, 전 행동 요소 분석하기, 원하는 세계와 현실세계 비교, 계획세우기, 자신의 만족 상태 인식, 갈등해결을 위한 방법 찾기
2	김명철, 정태근	2007	통합접근	인터넷 사용습관 알아보기, 인터넷 과다사용 인식, 장단점 평가하기, 스트레스 대처방법 습득, 대안활동 찾기, 목표설정, 자신의 장점 찾기, 의사소통 배우기, 재발방지 전략세우기
3	정민	2012	격려치료	인터넷 사용의 장단점 알기, 사회적 관심기르기(역할극, 감정표현 연습), 격려기르기(인터넷 이용한 다양한 방법들과 문제점 나누기, 자기격려연습), 인터넷 윤리 목표설정
4	고정화, 유형근, 조용선	2009	통합접근	게임인식, 자기존중감, 자기통제력, 의사소통방식, 대체활동, 부모연계
5	한국 청소년상담원	2008	가족상담	자기통제, 행동평가, 가족상담, 부모교육
6	한국 청소년상담원	2011	예방	인터넷중독 피해인식, 스트레스 대처 연습, 대안활동 탐색, 부모회기, 인터넷중독 예방 지도를 위한 교사지침제공
7	한국 정보화진흥원	2011	인지행동	인터넷중독 피해 교육, 자기조절력 향상, 왜곡된 인지 수정, 이완요법과 호흡법 연습, 대안활동 탐색, 부모연계과제 부여

김혜은과 김성혜(2011)은 초등학교 6학년 고위험 사용자과 잠재적 사용자군을 대상으로 현실치료집단상담을 개발하여 실시하였다. 프로그램의 목적은 인터넷중독 초등학생의

자아존중감과 내적통제성 향상을 통해 인터넷 중독 상태의 개선에 미치는 효과를 검증하는데 있었으며, 총8회기로 자신의 욕구 이해, 계획 세우기, 원하는 세계와 현실 비교하기, 인터넷 사용조절 계획세우기, 갈등해결을 위한 방법찾기 등의 내용으로 구성되었다. 프로그램을 실시한 결과 통제집단에 비해 자아존중감, 내적통제성이 유의미하게 높아졌으며, 인터넷중독 현상 개선에 긍정적으로 영향을 미쳤다.

김명철과 정태근(2007)은 초등학교 6학년을 대상으로 인터넷 사용조절 집단상담 프로그램을 개발하였다. 프로그램은 총8회기로 인터넷 사용습관 알아보기, 인터넷 과다사용 인식, 장단점 평가하기, 스트레스 대처방법 습득, 대안활동 찾기, 목표설정, 자신의 장점 찾기, 의사소통 배우기, 재발방지 전략세우기 등의 내용으로 구성되었으며 그 결과 통제집단에 비해 자기통제력이 향상되었으며, 인터넷중독 정도는 감소되었다.

정민(2012)은 초등학교 5,6학년을 대상으로 아들의 사회적관심과 격려기법에 근거하여 인터넷중독과 사이버비행 아동 집단상담 프로그램을 개발하여 실시하였다. 프로그램의 목적은 개인심리학을 활용하여 초등학생의 인터넷 사용과 사이버 비행을 줄이고 프로그램 효과를 지속시키기 위한 것에 있으며, 인터넷 사용의 장단점 알기, 사회적 관심 기르기, 격려기르기, 인터넷 윤리 목표설정의 내용으로 구성되었다. 그 결과 집단상담에 참여한 청소년이 참여하지 않은 청소년에 비해 인터넷중독 수준과 사이버 비행행동이 유의미하게 감소하였으며, 사회적 관심, 자기격려는 증가하였다.

고정화, 유형근과 조용선(2009)는 초등학생의 게임중독 예방을 위한 부모연계 집단상담 프로그램을 개발하여 실시하였다. 프로그램은 게임중독 예방의 효과를 극대화 하고자 부모와 연계한 프로그램을 운영하였으며, 총 10회기 중 부모참여회기를 4회기로 구성하여 실시하였다. 프로그램은 의사소통 방법, 게임 인식, 나의 강점 찾기, 게임조절을 위한 긍정적인 사고 전환하기, 실천 의지 다지기, 대체활동 체험하기, 스트레스 해소법 나누기 등의 내용으로 구성되었으며 부모는 부모역할의 중요성 인식, 올바른 대화법 익히기, 자녀의 게임이용실태를 파악하여 개별적 접근방법 모색하기, 대체활동 특징 알기, 게임조절을 위한 환경 구성 및 재발시 대처방법 습득 등의 내용으로 구성되었다. 그 결과 게임중독 잠재적 위험 사용자군 초등학생의 게임중독 경향성 감소에 효과가 있었다.

한국청소년상담원(2008)은 청소년 인터넷중독 유형별 개입프로그램을 개발하였다. 프로그램은 총10회기(부모 및 청소년 개인상담 5회, 가족상담 5회)로 인터넷 사용조절 신포동 프로그램을 제작하여 청소년의 사용조절 능력을 자율적이고 능동적인 방식으로 향상시키도록 조력하고, 가족상담에서 의사소통이나 부모의 통제방식에 대한 교육의 매개

체로 활용하였다. 부모-자녀 프로그램을 진행하는 데에는 내담자의 선정과 가족의 상황에 의해 현실적인 어려움이 있어 프로그램 초안에 따른 3회 시범 가족상담을 운영하여 질적평가를 실시하였다.

한국정보화진흥원(2011)에서는 초등학교 고학년 학생의 인터넷 중독 정도를 감소시키기 위해 프로그램을 개발하여 학교에서 적용하였다. 프로그램은 인지행동 모델을 기초로 인터넷 중독으로 인한 문제점 인식, 자신의 인터넷 중독 정도 및 이용습관을 파악하고 인터넷 사용을 조절하기 위한 방법을 배우고 대안활동을 경험하도록 구성되어 있다. 인터넷 중독의 경우 부모 참여가 중요하므로 부모 연계과제 2회를 포함하였다. 그 결과 실험집단의 인터넷 중독 정도가 통제집단보다 낮았고, 부모가 작성한 자녀의 인터넷 이용습관 설문결과, 실험집단의 인터넷 중독 정도가 감소되었다.

## 나. 인터넷중독 관련 기존 캠프 프로그램

대체적으로 인터넷중독을 겪고 있는 청소년들은 자신의 문제를 부정하고, 내성적인 성격으로 인터넷 이용 외의 현실적인 대인관계가 적으며, 집중력 부족, 분노 등의 충동성 조절에 어려움을 겪는 경향을 나타낸다. 그리고 무엇보다 인터넷을 대체할 수 있는 놀이나 여가를 발견하지 못하는 점이 문제이다(한국청소년상담원, 2007). 인터넷중독과 관련한 캠프 프로그램들은 예방차원의 프로그램과 인터넷중독 청소년의 치료를 목적으로 하는 개입적인 프로그램의 두 가지 큰 맥락에 따라 운영되고 있는 것으로 보인다. 초등학생을 대상으로 운영된 인터넷중독 관련 캠프 프로그램 내용을 살펴보면 표 2와 같다.

표2. 인터넷중독 관련 기존 캠프 프로그램

구분	캠프명	실시 년도	대상	기간	프로그램 구성요소									진행방식	
					청소년 집단상담	부모 집단상담	체험 활동	가족 프로그램	심리 극	음악· 미술· 웃음치 료	의사 소통교 육	인터넷 사용교 육▼청 소년	인터넷 사용교 육▼부 모	예방	치료 적개 입
1	가족과함께하는 게임캠프	2004	만7세 이상 청소년 및 부모 100가족	2박 3일			√	√						√	√
2	인터넷중독 숄치유 가족캠프	2010	초등생및 부모 40가족	2박 3일	√	√	√	√	√	√					√
3	인터넷중독 예방과 치유를 위한 "log in forest camp"	2011	아동 청소년	2박 3일			√			√		√			
4	Good-Bye 게임중독 "신나는 인터넷 쉼터캠프"	2011	초등생 (3~6) 및 부모 30가족	1박 2일 (1차)/ 2박 3일 (2차)	√		√							√	
5	건강한 인터넷 사용과 가족기능 향상을 위한 가족치유캠프	2011	초등생 (4~6) 및 보호자 10가족	2박 3일			√	√			√ (부모)	√			√
6	신나go!즐겁go! 함께하go!	2012	초등생 (4~6) 및 보호자 12가족	2박 3일	√	√	√	√		√		√			√
7	인터넷 어린이 수비대 숲캠프	2012	취약계층 초등생3 0명	3박 4일	√		√					√			√

게임문화진흥협회의회(2004)에서 실시된 『가족과 함께 하는 게임캠프』는 만7세 이상의 청소년과 학부모 100명을 대상으로 2박3일간 운영되었다. 캠프 프로그램의 목적은 게임을 통한 가족간의 유대 증진 및 세대차 해소, 학부모의 게임에 대한 올바른 이해와 체험을 통해 자녀의 게임이용에 대한 효과적인 지도 방법 모색, 게임을 온가족이 함께 즐기는 건전한 여가문화로 자리매김 하고자 하였으며, 가족게임대전, 가족 보드게임, 레크레이션, 청소년 게임대전, 프로그래머와의 대화, 자녀 게임이용지도 방법, 게임체험, 우리가족만의 게임 만들어보기의 프로그램 내용으로 구성되었다.

한국녹색문화재단(2011)에 실시된 『인터넷중독 청소년을 위한 가족 숲 치유 캠프』는 인터넷중독 문제를 가진 초등학생을 대상으로 2박3일씩 각각 2회에 걸쳐 진행되었으며, 캠프는 부모교육 프로그램, 인지행동치유 프로그램, 숲치유 프로그램으로 구성되었다. 캠프의 목적은 가족과 함께하는 숲체험의 긍정적인 대안경험을 통해 인터넷 중독을 해결할 수 있는 계기를 마련하고 가족과 또래 치유를 통해 가족갈등을 해소하고 또래관계를 향상하고자 하였다. 1회차에는 청소년 집단상담, 부모상담 및 연극놀이와 웃음치료, 숲과 친해지기, 세족식 등이 구성되었으며 2회차에는 인터넷 과다사용 특강, 인터넷중독 극복 체험기, 가족상담, Sociodrama, 숲에서 배우기 등으로 구성되어 운영되었다. 캠프의 효과성은 사전평가, 중간평가, 사후평가의 형태로 3회평가가 시행되었으며, 효과성 평가 결과 Young척도, K-척도, 사회불안척도는 캠프전에 비해 2번의 캠프 시행 후 통계적으로 유의하게 감소하였고, ADHD 평가척도, 행동장애평가척도, 아동행동평가척도는 유의하지 않으나 감소되는 경향을 보였고 가족관계척도 및 부모-자녀간 의사소통척도는 유의하지는 않았으나 개선되는 경향을 보였다(한국녹색문화재단, 2011).

『log in forest camp』는 한국녹색문화재단에서 여성가족부와 함께 인터넷 과다사용으로 인하여 학업지장이나 건강약화 등의 어려움을 겪는 아동청소년을 대상으로 운영되었다. 프로그램의 목적은 아웃도어 리더십 교육을 통해 스스로 인터넷 과다사용문제를 극복할 수 있도록 지원하고, 가족교육을 통해 가족관계증진과 인터넷 중독에 대한 치료와 예방을 지원하고자 하였다. Log in Forest 캠프는 2007년부터 2011년까지 진행되었으며, 참가아동을 위한 2박3일형 캠프와 부모님이 함께 참여하는 당일형 교육으로 구성되어 있다. 참가아동들은 2박3일동안 겨울 숲에서 진행되는 아웃도어 리더십 교육(Outdoor Leadership Camp)을 통해 스스로 인터넷과다사용문제를 극복할 수 있도록 지원하며, 숲속트래킹, 숲속 미션수행, 목재 카프라 만들기 등 체험과 관련한 활동이 주를 이룬다(연합뉴스, 2011.01.06).

대구광역시 교육청에서 실시한 Good-Bye 게임중독 『신나는 인터넷 쉼터캠프』(2011)는 캠프를 통해 다양한 문화활동, 체험활동 등을 통해 인터넷 이외의 대안활동을 경험하고 참여한 청소년들과 관계향상 프로그램을 통해 사회성을 발달시켜 스스로 인터넷 사용 조절 능력을 향상시키는 것을 목적으로 한다. 캠프 내용으로는 행전안전부의 집단상담 프로그램 중 2~3회기를 활용하여 실시되었으며, 감정조절·시간활용 능력·인터넷 활용에 대한 문제점 및 대처방안 습득의 내용으로 구성되어 있다. 또한 인터넷 사용과 관련한 특강과 함께 눈썰매타기, 오리엔티어링, 요리경연대회, 담력훈련 등의 체험활동으로 구성되어 운영되었다.

충청남도광역시정신보건센터에서 실시한 건전한 인터넷 사용과 가족기능 향상을 위한 가족치유캠프(2011), 신나go!즐겁go!함께하go!(2012) 캠프는 인터넷 중독 청소년 가족을 대상으로 사회와 소통의 발판 마련 및 인터넷 중독을 예방하고 올바른 컴퓨터 사용습관을 형성할 수 있도록 하는 것을 목적으로 하였다. 2011년에는 생애주기별 가족 집단상담과 음악치료, 댄스테라피, MBTI의 가족프로그램과 갯벌 생태체험, 도미노 등의 체험프로그램, 부모교육으로는 십대와 통하는 대화법, 청소년교육으로는 건강한 인터넷 사용 교육으로 구성되었으며, 2012년에는 청소년/부모 집단상담, 음악치료와 가족놀이 프로그램의 가족프로그램, 포크댄스, 서바이벌, 도미노 등의 체험활동 및 건강한 인터넷 사용법 교육으로 구성되어 운영되었다.

인터넷 어린이 수비대 숲캠프(2012)는 여성가족부, 행전안전부, 교육과학기술부, 산림청, 문화체육관광부, SK 커뮤니케이션즈 각 부처의 특성화된 프로그램을 통합한 민관협업 형태로 추진된 취약계층 초등학생을 위한 캠프 프로그램으로 한국청소년상담복지개발원과 청소년상담복지센터에서 총 6회 운영되었다. 인터넷 어린이 수비대 숲캠프의 목적은 인터넷 중독에 위험성이 높은 취약계층 청소년들을 대상으로 캠프를 통해 자신의 문제를 예방·치료할 뿐만 아니라 '인터넷수비대'(인터넷 문제로부터 청소년을 지키는 사람)로서의 자부심을 갖도록 하는데 있으며, 인터넷 사용습관 파악, 숲에서 나를 찾기, 인터넷 중독 폐해 인식, 스트레스 조절 및 대안활동 모색, 체험활동, 인터넷 게임관련 비합리적 사고 확인, 인터넷 게임 사용 조절 활동 경험, 진로프로그램을 통한 인터넷 사용 조절 결심, 나의 목표 발표하기 등으로 구성되어 있다. 캠프의 효과성은 사전·사후평가로 실시되었으며, 그 결과 역기능적 인터넷 사용신념이 유의미하게 감소한 것으로 나타났으며, 우울, 게임조절 자기효능감, 자아개념은 통계적으로 유의한 차이가 나타나지는 않았으나 평균에서 우울은 감소하였으며, 게임조절 자기효능감과 자아개념은 증가한 것으로 나타났다.

지금까지 살펴본 인터넷중독 관련 기존 집단상담 프로그램은 초등학생 혹은 가족의 심리정서적인 문제에 초점을 두고 주로 개입을 하였다. 가족관련 변인이 인터넷중독에 미치는 주요변인 중 하나임에 불구하고 청소년과 부모가 함께 개입하는 프로그램은 거의 없는 실정이며, 대안활동 모색, 가족과 개인의 상호작용 등의 접근에 있어 미흡한 점이 있었다. 또한 부모가 개입하는 프로그램의 경우, 게임중독 수준감소의 효과만을 확인함으로써 부모 자녀가 함께 하는 프로그램의 효과성을 평가하는데는 미흡한 점이 있었다. 인터넷중독 관련 기존 캠프 프로그램의 경우, 청소년을 대상으로 인터넷 사용관련 교육과 체험활동 프로그램을 중심으로 이루어진 프로그램이 대다수였으며, 초등학생 대상 캠프의 경우 연구를 통해 구성되고 그 효과성을 측정할 캠프는 거의 없었다. 또한 부모가 함께 참여하는 가족캠프의 경우, 부모에 대한 개입보다 가족이 함께하는 시간을 통해 부모-자녀관계를 회복할 수 있는 기회를 마련 및 인터넷중독과 관련한 정보를 제공하는 부모교육으로 구성된 캠프가 주를 이루었으며 부모 양육태도 및 의사소통이 인터넷중독 치료를 유지하는데 중요한 요인임에 불구하고, 프로그램 효과를 검증한 인터넷중독 캠프 프로그램은 거의 개발되어 오지 못하였다.

## 다. 인터넷중독 청소년 가족치유캠프

여성가족부에서는 2011년부터 한국청소년상담복지개발원과 청소년상담복지센터를 중심으로 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 사업을 운영하고 있다. 가족치유캠프는 인터넷 위험군 초등생(4~6학년)과 보호자를 대상으로 2박3일간 진행된다. 2011년에는 5회, 2012년에는 16회의 가족치유캠프가 운영되었으며, 총514명의 청소년이 수료하였다. 인터넷중독 청소년 가족치유캠프는 청소년 또는 부모 한쪽만 변화하는 것이 아닌 가족중심의 프로그램을 경험하면서 부모-자녀관계를 향상시키고 의사소통능력을 향상시켜 인터넷 사용조절을 도울 수 있도록 한다. 가족치유캠프는 운영기관인 시군구 청소년상담복지센터의 특색에 맞게 센터별로 캠프 프로그램을 구성하여 운영되며, 부모교육, 체험활동, 부모교육 등의 다양한 활동이 포함되어 있지만 센터별로 각각의 프로그램을 구성하여 캠프가 운영되다보니 체계적인 연구에 따른 구조화된 프로그램이 실시되는 것이 아니기에 그 효과를 검증하기에는 한계가 있었다. 따라서 본 연구를 통해 표준화된 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램을 개발하여 치료효과를 높이고자 한다.

### 3. 선행연구의 시사점

본 연구는 표준화된 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램을 개발하는데 목적이 있다. 가족치유캠프 콘텐츠 개발을 위한 선행연구의 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 인터넷중독 청소년의 경우 변화동기가 부족한 경우가 많다. 인터넷 이용자들은 현실에서 충족할 수 없는 다양한 욕구들을 인터넷을 통해 충족하고 있으며, 그래서 욕구충족의 매체가 되는 인터넷 게임을 포기하고 싶어하지 않는다(장재홍, 2011). 이를 위한 상담전략으로 참가자의 변화동기를 증진시키는 작업이 매우 중요하다. 청소년이 상담에 적극적으로 참여하고 필요한 역할과 과제를 수행하는 등 노력해야만 좋은 성과를 낼 수 있기 때문이다. Christensen, Orzack, Patsdaughter 및 Babington(2001)은 인터넷중독 상담에서 Prochaska의 변화단계를 활용할 것을 제안하였는데, 내담자에게는 변화의 필요성을 인식시키며, 준비단계인 경우에는 인터넷 조절에 대한 계획수립을 돕고, 유지단계의 내담자에게는 그 변화가 지속되게 하고 재발을 방지하는데 초점을 두어야 한다고 하였다. 변화동기는 흡연 문제, 음주, 비행과 같은 '잘 정의된 문제행동 변화에 대한 동기'로 정의된다(Miller & Tonigan, 1996). 인터넷중독 청소년들은 이러한 변화동기가 낮으므로, 자신의 인터넷 사용에 문제가 있다고 인정하는 문제인식 과정과 인터넷 사용조절의 긍정적 결과기대, 자신의 미래모습 찾기를 통한 인터넷 사용조절 행동변화 동기를 마련하는 과정이 필요하다.

둘째, 초등학생의 인터넷 사용조절 관련 행동변화 유지를 위해서는 부모개입이 반드시 함께 진행되어야 한다. 인터넷중독에 영향을 미치는 요인들에 대한 연구를 살펴보면, 우울, 자기통제력, 문제해결력 등의 개인변인 이외에도 부모의 양육태도, 의사소통유형, 가족응집력과 같은 가족변인이 인터넷중독의 유발요인으로 작용하는 것으로 나타났다(박경애 외, 2009). 부모가 인터넷 사용에 대한 이해없이 지나치게 통제하거나 방관하는 경우 자녀의 인터넷 중독성향이 더 높게 나타나고, 온라인 게임과다사용 청소년들 중 상당수가 각성의 계기가 된 요인이 부모의 개입이었다는 박승민(2005)의 연구결과를 보더라도 부모의 영향이 청소년의 인터넷중독에 크게 영향을 미친다. 특히, 초등학생의 경우 중고등학생과는 다르게 부모와의 관계나 지시가 영향력을 발휘할 수 있는 시기임을 감안할 때 적극적인 부모개입이 필요하다.

셋째, 자기통제력 증진 개입이 필요하다. 자기통제력은 인터넷중독과의 관계에서 부모의 양육태도와 부모 자녀간 의사소통을 매개하는 변인으로 나타났다(조한익, 2011; 김하



나, 2011). 즉, 부모의 양육태도로 인해 인터넷중독 경향성이 높아진다 하더라도 청소년의 자기통제력을 높일 수 있다면 인터넷이 주는 즉각적인 보상에 대해 인내하는 능력이 생길 수 있는 것이다. 따라서 인터넷 사용조절을 위한 자기통제력 증진 개입이 필요하다.

넷째, 인터넷 게임사용 아동들은 재미를 추구하는 흥미오락 동기가 높을수록 게임에 반복 접속한다는 연구결과(이경남, 2004)에서 알 수 있듯이 요즘 청소년들은 놀거리가 다양하지 못하고 충분한 여가활동을 누릴 수 있는 여유있는 시간, 공간, 비용 등 모든 면에서 제한되어 있으므로, 적은 비용과 노력으로 흥미롭고 다양한 세계를 제공해주는 사이버공간이 놀이의 장이 되는 경우가 많다. 이렇듯 캠프 프로그램에서 흥미요소는 청소년의 프로그램 참여에 대한 동기부여를 위해 중요하다. 일상생활에서 쉽게 경험할 수 있는 인터넷이나 스마트폰, TV와 같은 매체를 통한 즐거움이 아닌 친구·부모와의 소통을 통한 즐거움을 얻을 수 있도록 함으로써 사이버공간에서가 아닌 현실과의 관계속에서 즐거움을 경험하도록한다. 이와 같이 또래, 부모와 함께 소통의 즐거움을 느끼면서 문제해결을 해나갈 수 있도록 돕는 것이 필요하다.

다섯 째, 청소년들이 인터넷을 대신할 대안활동을 찾지 못한다면 인터넷으로부터 벗어나기는 대단히 어려울 것이다. 일반적으로 대안활동은 평소 해보고 싶었던 활동, 과거에는 잘 했지만 현재 시간이 없어서 못했던 활동, 내담자의 주요욕구와 관련이 높은 활동, 현실적으로 수행할 수 있는 활동을 선택하게 된다(한국청소년상담원, 2010). 그런데 부모의 지원이나 승인없이는 불가능하므로, 대안활동의 탐색과정에서 부모와 자녀가 함께 할 수 있는 시간을 마련하는 것이 필요하다.

여섯 째, 인터넷중독 문제와 관련성을 나타내고 있는 가족응집력, 가족갈등에 대한 개입을 실시하는 것이 필요하다. 가족이 함께하는 신체적인 활동을 통하여 자신감 및 도전정신을 함양하고, 가족간 친밀감을 높이고, 인터넷중독 문제로 악화된 가족갈등 상황에 대한 변화의지를 다질 수 있는 기회를 마련하는 것이 필요하다.

### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 프로그램의 개발

본 연구의 목적은 인터넷을 과다사용하는 초등생 4~6학년을 대상으로 하는 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램 개발이다. 즉, 현장에서 활용할 수 있는 효과적인 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램과 이에 따른 매뉴얼 및 워크북을 개발하고자 하였다. 이를 위해 김창대(2002)의 프로그램 개발 및 평가모형을 바탕으로 프로그램을 기획하고 구성하며 시범운영을 통해 실행 후 평가하여 프로그램을 수정·보완하는 개발과정을 따라 프로그램을 개발하였으며, 구체적인 개발과정은 다음과 같다.

##### 가. 기획단계

###### 1) 문헌연구

인터넷중독에 관한 기존 이론과 경험연구들, 인터넷 중독에 영향을 미치는 개인적 요소 및 가정환경적 요소, 기존 인터넷중독 청소년 집단상담 및 캠프 프로그램 분석 등의 문헌연구를 수행하여 프로그램 구성원리를 도출하였다.

###### 2) 예비조사 실시

###### (1) 조사대상 및 조사방법

인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램 개발을 위한 경험적 기초자료 및 요구조사 질문지 구성을 위한 예비조사를 실시하였다. 예비조사는 인터뷰 형식으로 실시되었으며, 대상은 2011년 인터넷중독 청소년 가족치유캠프에 참가한 모 3명이었다. 청소년의 경우 인터넷중독과 관련하여 여러 연구가 진행되었으나 인터넷중독 청소년의 부모가 인식하는 어려움 및 사용지도와 관련한 연구는 거의 없어 인터뷰를 통해 자녀의 인터넷 과다사용과 관련하여 일상에서 경험하게 되는 주관적인 생각과 느낌, 인식들을 탐색하고 인터넷 과다사용의 원인 및 인터넷 사용지도의 어려운 점 등을 좀 더 면밀하게 탐색하여 의미있는 정보수집을 통해 요구조사 질문지 구성에 반영하

고자 하였다. 참여자 선정시 2011년 인터넷중독 청소년 가족치유캠프를 운영한 청소년상담복지센터 운영담당자의 협조하에 캠프 참가 당시 자녀의 인터넷 사용지도에 어려움이 있었던 참가자를 추천 받았다. 인터뷰는 6월, 한국청소년상담복지개발원 회의실에서 연구진 3명(심리학 박사 1인, 상담학 박사1인, 심리학 석사1인)과 참여자 3명이 참여하여 약 90분 동안 진행되었으며 사회자는 주제에 적합한 토론이 되도록 목적에 맞는 단서를 제시하면서 토의를 이끌었다. 본 인터뷰 참여자들의 인구학적 배경은 표 3과 같다.

표3. 인터뷰 참가자의 인구학적 배경

참여자	성별	연령	거주지	가정 형태	자녀 학년/성별	자녀의 첫 인터넷 사용연령	인터넷평균사용시간
1	여	41	경기도	일반 가정	5학년/남	첫 돌 5세	캠프전:평일4~5시간/주말2~3시간 캠프후:평일1~2시간/주말1시간내외
2	여	44	경기도	한부모 가정	5학년/남	5세	캠프전:평일1시간/주말4시간 캠프후:평일이틀에한번/주말2시간
3	여	43	경기도	한부모 가정	5학년/여	9세	캠프전:평일1시간/주말4시간 캠프후:평일1시간/주말4시간

인터뷰 질문지는 다수의 인터넷중독 질적연구 및 면접경험을 가지고 있는 심리학 박사 1인, 상담학 박사1인, 심리학 석사1인의 논의를 통해 가족치유캠프 프로그램 개발에 필요한 질문들이 도출되었다. 도출된 질문들은 Krueger(1998)의 제안대로 도입 질문, 소개 질문, 전환 질문, 주요 질문, 마무리 질문의 형태로 구조화 되었다.(표 4)

표4. 인터뷰 문항

형태	인터뷰 문항
도입	자녀의 인터넷 사용은 언제부터였나요?
소개	2011년 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 참가 동기, 자녀학년 및 성별소개와 함께 간략한 자기소개를 해주십시오.
전환	인터넷중독에 대해서 캠프 참여 전 어느정도 알고 있으셨습니까?
주요	부모님께서 생각하시기에 자녀의 어떤 특성(성격)이 인터넷 과다사용에 영향을 미친다고 생각하십니까? (ex. 자녀의 내향적인 성격, 승부욕 등)
주요	부모님께서 생각하시기에 가족의 어떤 특성이 인터넷 과다사용에 영향을 미친다고 생각하십니까?

형태	인터뷰 문항
주요	그 외 어떤 기타 환경이 인터넷 과다사용에 영향을 미친다고 생각하십니까?
주요	자녀의 인터넷사용 지도를 위해 어떤 방법을 사용해보셨습니까? -캠프 참가 이전과 이후 지도 방법이 달라진 점이 있으십니까? -자녀지도시 그 방법은 효과적이었습니까?
주요	자녀의 인터넷 과다사용 지도를 하는데 있어 특히 어려우셨던 점은 무엇입니까?
마무리	인터넷 과다사용 자녀지도와 관련하여 필요한 교육은 어떤 것이 있다고 생각하십니까?

## (2) 조사결과

인터뷰 결과 ‘부모가 인식하는 인터넷 과다사용 요인’, ‘부모가 가정에서 하고 있는 인터넷 사용지도방법’, ‘자녀의 인터넷 사용지도에 있어서 어려운 점’, ‘인터넷 사용지도와 관련하여 도움 받고 싶은 점’의 4가지 범주가 도출되었다. 각 범주별로 내용을 살펴보면 표 5와 같다.

표5. 인터넷중독 청소년에 대한 부모의 인식과 프로그램에 대한 요구

범주	하위범주	내용	
부모가 인식하고 있는 인터넷 과다사용의 원인	개인적 특성	심심함	- 할 것이 없어서 인터넷을 함
		스트레스 취약	- 스트레스 지수가 높음
		외로움	- 외로움, 허전한 마음이 심화되고 사춘기가 와서 그러함
		소심함	- 소심함. 못하게 하면 욕하는 성격이 나옴.
		자신감 부족	- 과감히 나서지는 못하고 자신감이 부족함.
	가족 환경적 특성	자기효능감 부족	- 잘할 수 있는게 컴퓨터 밖에 없음
		자극추구	- 문제집 팔다가도 공부를 하다가도 생각이 나서 그림을 그림.
		부모간 일치되지 않은 양육방식	- 부는 컴퓨터 사용에 대해 허용적임. 남자 애들은 게임도 할 줄 알아야 된다고 생각함
		가족의 인터넷 사용에 영향을 받음	- 주말에 형과 같이 게임함. 형의 영향이 있음. - 아빠가 집에서 게임을 많이 한 것이 영향이 있다고 생각됨
		사회 환경적 특성	또래관계 유지

범주	하위범주	내용
부모가 가정에서 하고 있는 자녀의 인터넷 사용 지도 방법	사용시간 관리 및 규칙정하기	- 사용시간이 많아진다고 느꼈을 때부터 통제함, 심각성 인식 후 약속을 정함 - 컴퓨터 사용내용 관련하여 체크
	타이르거나 혼을 냄	- 좋은말로 그만하지를 시작했다 언성을 높이고 그만두지 않으면 회초리를 들게 됨.
	인터넷 사용 환경개선	- pc방 보다는 집에서 하도록 허락함 - 어렸을 때는 컴퓨터를 많이 보여주었고, PC방이 아닌 집에서는 허용적으로 하게함
	유해차단 프로그램 사용	- 유해차단 프로그램 사용
	대안활동 제시	- 대안활동으로 태권도를 지속적으로 함.
자녀의 인터넷 사용지도에 있어 어려운 점	관리감독의 현실적 어려움	- 부모가 집에 없을 때 스스로 조절하지 못함 - 일일이 자녀의 인터넷 사용을 감독하지 못함
	자녀의 인터넷 사용제지의 어려움	- 인터넷 사용시간 약속을 지키지 않음 - 자녀와 부모의 사용시간 인식 차이
	부모간 일치된 자녀양육의 어려움	- 부는 인터넷 사용에 대해 너무 허용적임
	스마트폰 사용지도의 어려움	- 컴퓨터 게임 대신 스마트폰 사용으로 인한 어려움이 있음
도움된 점	자녀와 함께하는 기회가 되고 자녀가 즐거워 함	- 여러명과 어울리는 모습이 좋았음 - 아이가 즐거움 - 아이와 화합하는 시간을 가진 것
	인터넷 사용지도 관련 방법 습득	- 좋은 점, 나쁜 점 쓰고 타협하기
	설문결과에 대한 피드백 제공	- 설문지 결과를 듣지 못한 아쉬움
도움 받고 싶은 점	인터넷 관련한 지도방법 교육	- 인터넷 심각성에 대한 해답을 주기 바람. 설문의 결과해석을 통한 효과적인 지도 방법을 알려주었으면 좋겠음
	자녀이해 및 친밀감 형성 프로그램	- 자녀와 상호작용이 적어 즐기고 와도 좋음 - 자녀를 이해할 수 있는 프로그램
	인터넷 사용관련 변화동기 마련	- 자신감 부족을 키워주는 프로그램 - 스스로 조절을 해야되겠다는 계기를 마련 해주었으면 좋겠음 - 아이들의 인터넷 사용관련 생각 인식변화를 상호 확인할 수 있는 기회가 되었으면 좋겠음

### 3) 부모 대상 사전요구조사

#### (1) 조사대상

인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램을 개발하는데 필요한 기초자료를 제공 받기 위하여 『2012 인터넷중독 청소년 가족치유캠프』에 참가한 부모를 대상으로 설문을 실시하였다. 설문은 5월~10월동안 총 5회에 걸쳐 60명을 대상으로 연구진에 의해 실시되었다.

#### (2) 설문 내용

요구조사 설문은 본 연구의 연구진 2인이 진행하였다. 설문은 개방적 질문으로 구성되었으며, 연구진이 응답내용 중 내용확인이 필요하다고 판단될 경우, 추가 질문을 통해 응답내용을 구체화하였다. 총 작성된 설문은 16문항이며, 인적사항 7문항, 공통질문 9문항으로 구성되었다. 설문영역은 부모가 지각하는 인터넷 과다사용 요인(개인적, 가족적, 환경적), 자녀의 인터넷 사용지도방법, 인터넷 사용지도와 관련한 어려움과 도움 받고 싶은 점을 중심으로 구성되었다. 이러한 설문 내용 구성은 기존 선행연구에서 인터넷중독에 중요한 영향을 미치는 부모와 관련된 요인 및 사전 인터뷰 내용을 중심으로 연구자들의 논의를 거쳐서 구성하였으며, 구체적인 설문의 내용은 표 6과 같다.

표6. 부모 대상 요구조사 설문 내용

구분	질문내용
응답자 인적사항	자녀이름
	자녀학년
	자녀성별
	본인성별
	생년월
	동거가족
	맞벌이여부
부모가 지각하는 인터넷 과다사용 관련 요인	인터넷 과다사용에 영향을 미치는 자녀의 특성
	인터넷 과다사용에 영향을 미치는 가족의 특성
	인터넷 과다사용에 영향을 미치는 기타환경
자녀의 인터넷 사용지도	실시해본 인터넷사용 지도방법
	인터넷 사용지도의 어려운 점
도움 받고 싶은 점	인터넷 사용지도와 관련한 도움 받고 싶은 점

### (3) 결과

#### ① 설문응답자 기본정보

설문응답자(60명)는 조모 1명, 모 50명, 부 9명이었으며, 자녀 학년은 1학년이 2명(3.3%), 3학년이 9명(15.0%), 4학년 23명(38.3%), 5학년 15명(25.0%), 6학년 11명(18.3%)로 나타났고, 양부모 가정의 맞벌이인 경우가 33명(55.0%), 양부모 가정의 외벌이인 경우가 14명(23.3%), 한부모가정의 외벌이가 8명(13.3%)으로 나타났다. 지역별로 살펴보면 부산 11명(18.3%), 수원 12명(20.0%), 순천 11명(18.3%), 충주 10명(16.7%), 홍성 16명(26.7%)이었다.

표7. 설문응답자 기본정보

	구분	인원수(%)
자녀 학년	1학년	2(3.3%)
	3학년	9(15.0%)
	4학년	23(38.3%)
	5학년	15(25.0%)
	6학년	11(18.3%)
성별	남	9(15.0%)
	여	51(85.0%)
맞벌이 여부	양부모 가정 맞벌이	33(55.0%)
	양부모 가정 외벌이	14(23.3%)
	한부모가정 외벌이	8(13.3%)
	결측값	5(8.3%)
지 역	부산	11(18.3%)
	수원	12(20.0%)
	순천	11(18.3%)
	충주	10(16.7%)
	홍성	16(26.7%)
총계		60(100%)

## ② 부모가 지각하는 인터넷 과다사용 관련 요인

부모가 지각하는 인터넷중독 청소년의 특성을 알아본 결과, 크게 개인적 특성과 가족적 특성, 환경적 특성으로 나눌 수 있었다.

### a. 개인적 특성

부모가 지각하는 자녀의 인터넷 과다사용과 관련한 개인적 특성으로는 ㉔ 자극추구적 기질, ㉕ 충동적이고 자기통제가 어려움, ㉖ 강한 승부욕, ㉗ 내향성 ㉘ 사회적 관계 부족 ㉙ 자신감 부족 ㉚ 인터넷 이용 동기-좌절된 대인관계욕구 충족, 또래관계 유지, 무료함 해소/시간보내기, 스트레스 해소를 보고하였고, 개인의 성격은 영향을 미치지 않고 환경이 문제라고 지각하는 부모도 있었다.

### b. 가족 특성

부모가 지각하는 자녀의 인터넷 과다사용과 관련한 가족 특성은 ㉛ 부와의 관계 문제, ㉜ 자녀 관리감독의 부족, ㉝ 부모 자녀간 교류 시간 및 활동 부족, ㉞ 부모 자녀간 원활한 의사소통의 어려움, ㉟ 빈번한 자녀 제재, ㊱ 가족으로부터의 부정적 영향, ㊲ 부모간 양육태도 불일치 등이 나타났다. 또한 가족구조적 특성으로 ㉠ 한 부모, ㉡ 맞벌이 가정, ㉢ 이혼가정이 자녀의 인터넷 과다사용과 관련이 있다고 하였다.

### c. 환경적 특성

부모가 지각하는 자녀의 인터넷 과다사용과 관련한 환경적 특성으로는 ㉣ 인터넷 문화의 접근용이성, ㉤ 스마트폰과 컴퓨터 사용의 접근용이성, ㉥ 대안활동의 부재 등이 나타났다.

## ③ 자녀의 인터넷 사용지도

### a. 부모가 실시해본 자녀의 인터넷 사용지도

부모가 자녀에게 실시해본 자녀의 인터넷 사용지도 방법으로는 ㉦ 일방적인 사용시간 제한, ㉧ 자녀와 타협하여 사용시간을 정함, ㉨ 인터넷 사용일지 작성을 이용한 사용시간 관리, ㉩ 할 일을 끝낸 이후에 인터넷을 사용하도록 허용함, ㉪ 상이나 별을 활용함, ㉫ 회유하여 게임을 줄이도록 함, ㉬ 대안활동 활용, ㉭ 인터넷 차단 프로그램 및 비밀번호 설정, ㉮ 인터넷중독 관련 정보제공을 통한 경각심 부여 등을 시도



해본 것으로 나타났다.

b. 자녀의 인터넷 사용지도의 어려움

부모가 자녀의 인터넷 사용지도를 하면서 어려운 점은 인터넷 사용시간 관리의 어려움, 인터넷 사용지도 방법과 관련한 어려움, 대안활동 활용의 어려움과 인터넷 과다사용 관련 교육의 어려움으로 나눌 수 있었다. 이를 구체적으로 살펴보면 인터넷 사용시간 관리의 어려움으로는 ㉠ 부모의 직업 활동으로 인한 관리감독의 현실적 어려움, ㉡ 지속적이고 일관된 규칙 적용의 어려움, ㉢ 자녀의 인터넷 사용 제지의 어려움, ㉣ PC방과 같은 외부환경 이용통제의 어려움 등이 나타났다. 인터넷 사용지도 방법과 관련한 어려움으로는 ㉠ 부모-자녀 간 타협의 어려움, ㉡ 부모 간 일치된 자녀양육의 어려움 ㉢ 다자녀 사용지도의 어려움 ㉣ 자극적인 콘텐츠 통제의 어려움 ㉤ 자녀의 인터넷 사용관련 거짓말에 대한 지도의 어려움이 나타났으며, 컴퓨터를 대신한 대안활동 제시의 어려움과 인터넷 과다사용에 대한 문제인식 부여의 어려움이 있었다.

c. 자녀의 인터넷 사용지도관련 도움받고 싶은 점

자녀의 인터넷 사용지도와 관련하여 부모가 도움받고 싶은 점은 대안활동 정보 제공, 인터넷 사용조절을 위한 효과적인 지도방법, 인터넷 관련 정보, 가족관계 증진, 기타로 나눌 수 있었다. 이를 구체적으로 살펴보면 인터넷 사용조절을 위한 효과적인 지도방법은 ㉠ 스스로 인터넷을 조절할 수 있는 습관을 기르는 법, ㉡ 적절한 인터넷 사용시간 기준, ㉢ 자녀의 인터넷 사용조절을 위한 효과적인 타협방법, ㉣ 올바른 인터넷 사용법 등이 나타났고, 인터넷 관련 정보로는 ㉠ 인터넷중독의 폐해, ㉡ 인터넷 과다사용의 장/단점, ㉢ 컴퓨터 및 게임에 대한 정보 등이 나타났다. 대안활동 정보 제공으로는 ㉠ 근교의 청소년 활동 프로그램 정보, ㉡ 컴퓨터를 대신할 수 있는 대안활동 정보, ㉢ 가족이 함께 할 수 있는 대안활동 정보 등이 도움을 받고 싶다고 하였으며, 가족관계 증진으로는 ㉠ 함께하는 시간을 통한 상호 이해, ㉡ 부모-자녀 간 원활한 의사소통방법, ㉢ 효과적인 양육법 등이 나타났고, 기타로는 ㉠ 스마트폰 사용지도 방법, ㉡ 새로운 미디어 기기 제공 판단의 기준, ㉢ 전문적인 상담 프로그램 및 교육, ㉣ 감정조절훈련, ㉤ 자녀 맞춤형 지도방법 등이 나타났다.

d. 전문가의 도움을 받았을 때 도움된 점

부모가 전문가의 도움을 받은 경험이 있었을 때 도움이 된 점은 게임 사용과 관련된 부모자녀간 타협방법 습득, 구체적인 인터넷중독 지식 습득 및 적용, 자녀이해가 도움이 되었다고 하였다.

(4) 사전요구조사 분석결과의 시사점

60명의 부모를 대상으로 요구조사를 실시한 결과 다음과 같은 시사점이 도출되었다.

첫째, 부모가 인식하는 인터넷 과다사용 관련 요인을 살펴본 결과, 개인적 특성으로는 충동성, 자기통제 어려움, 자신감 부족, 또래관계 유지 등으로 인식하고 있었고, 가족특성으로는 부모와 자녀 간 교류 시간 및 활동 부족, 원활한 의사소통의 어려움, 부모간 양육태도 불일치, 맞벌이 가정, 한부모가정, 이혼가정 등의 특성이 영향을 미친다고 인식하고 있었다. 마지막으로 환경적 특성으로는 스마트폰과 컴퓨터 사용의 접근 용이성, 대안활동 부재 등이 인터넷 과다사용과 관련한 요인으로 인식하였다. 이는 부모들이 자녀가 인터넷을 과다하게 사용하는 원인에 대해 어느정도 인식하고 있지만, 자녀 스스로 인터넷 사용을 조절해야한다고 인식하는 등의 개인적 특성이 영향을 미친다고만 생각하거나 환경적 특성으로만 인식하는 경우도 있었다. 즉, 부모는 자녀의 인터넷 사용 유형별로 인터넷 과다사용의 원인에 대한 인식이 필요함을 시사한다.

둘째, 자녀의 인터넷 사용지도의 어려움과 도움 받고 싶은 점에 대해 조사한 결과, 부모는 자녀의 인터넷 사용시간 관리의 어려움에 대한 호소가 많았고 인터넷 사용 규칙적용의 어려움에 대한 호소가 주를 이루었다. 현대사회는 점점 핵가족화 되어가고 있고 맞벌이 가정 또한 증가하고 있다. 초등학생의 인터넷 중독 특성을 연구한 결과, 맞벌이 가정의 아동들이 중독이 더 심하다는 연구결과(정호선, 박경, 2009)에서 알 수 있듯이 부모의 직업활동으로 인한 자녀의 인터넷 사용 관리감독의 현실적 어려움에 대해 대처할 수 있는 방법에 대한 요구가 높음을 알 수 있었다.

셋째, 자녀의 인터넷 사용지도에 도움 받고 싶은 점에 대해 조사한 결과, 인터넷 사용조절을 위한 효과적인 지도방법, 자녀 스스로 인터넷 사용을 조절하는 법에 대한 요구가 가장 높았고 인터넷 관련 정보(인터넷 중독의 폐해, 장/단점, 게임정보)에 대한 요구가 있었다. 이러한 결과는 부모가 자녀의 인터넷 사용지도와 관련하여 자녀 스스로 해결하는 것이 아닌 부모의 개입이 필요하다는 인식과 함께 문제해결방법에

대해 구체적으로 다루어져야한다는 점을 시사한다. 또한 청소년 프로그램에 있어서는 인터넷 사용조절을 위한 자기통제력 증진과 같은 프로그램에 대한 현실적 요구가 높음을 알 수 있었다.

넷째, 인터넷을 대신한 대안활동 제시에 대한 요구가 있었다. 초등학교의 경우, 부모가 지원 및 승인한 대안활동이 가능한데, 부모도 공부 외에 자녀와 어떤 것을 하면서 인터넷을 하지 않는 시간을 보낼지에 대한 막막함이 있었다. 이에 부모와 자녀가 함께 대안활동을 탐색할 수 있는 다양한 대안활동에 대한 정보제공 및 체험(보드게임)의 필요성을 알 수 있었다.

### 3) 인터넷중독 위험군 유형분석

#### (1) 조사대상 및 방법

본 프로그램 개발을 위해 인터넷중독 위험성이 높은 초등학교 집단의 심리적 특성(기질적 특성, 정서적 특성, 심리사회적 적응)을 측정하고 측정자료를 바탕으로 인터넷중독 위험군을 유형화할 수 있는 적합한 분류기준을 확인하고 유형의 내용을 명료화시키고자 하였다. 우선 문헌조사를 통해 인터넷중독과 관련성이 높은 것으로 보고된 심리적 변인들을 선정하였다. 최종 선정된 변인들은 행동활성화/행동억제체계, 자기통제력, 우울, 또래관계의 질, 인터넷사용 역기능적 신념, 부모자녀 의사소통, 부모양육태도, 인터넷사용환경이었다. 인터넷중독 위험군을 설명하고 분류하는 데 타당할 것으로 파악되어 선정된 변인들과 변인과의 관련성을 검증한 연구들을 정리하면 다음 표 8와 같다.

설문조사는 2012년 9월에서 10월까지 이루어졌다. 서울 경기 지역 8개 초등학교 4, 5, 6학년층을 대상으로 총 909부의 설문지가 배포되었으며 총 865부가 회수되었다. 회수된 설문지 중 응답이 불성실한 설문지를 제외한 총 835부의 설문지가 최종 분석에 활용되었다. 성별로는 남자 427명, 여자 397명(무응답=11명)이었으며, 학년별로 4학년 112명, 5학년 364명, 6학년 357명(무응답=2명)이었다. 자세한 연구대상자의 인구학적 특성은 표 9에 제시하였다.

표8. 인터넷중독 관련 변인과 관련성 검증 연구

변인	변인과 인터넷중독 관련성 검증 연구
행동활성화/행동억제체계	전혜연 외(2011), 정경용 외(2011), Khajhmougah & Alasvand(2011), 류진아, 김광웅(2004), 조민자(2010), 박승민, 송수민(2010)
우울	노석준 외(2011), 노안영, 정민 (2011), 신성만 외(2011), 조민자(2010), 박승민, 송수민 (2010), 안순영 외(2009), 김진희, 김경신(2006), 김종범, 한중철(2001)
자기통제력	도금혜, 이지민(2011), 최혜진 외(2011), 노안영, 정민 (2011), 신준섭, 이충환(2010), 조민자(2010), 표현정, 이민규(2009), 박경애 외(2009), 김진희, 김경신(2006)
인터넷사용 역기능적 신념	전혜연 외(2011), Yen et al.(2011), 조민자 (2010), 안순영 외(2009), 류진아, 김광웅(2004)
또래관계의 질	노안영, 정민(2011), 최현석, 하정철(2011), 이종하(2011), 장덕희, 송순인(2010), 신준섭, 이충환(2010), 박승민, 송수민 (2010), 유평수(2010), 장성화, 박영진(2010), 조민자(2010), 권미란, 윤치웅(2010), 이경민, 장성숙(2004), 하정희, 조한익(2003)
부모양육태도	소선숙 외(2011), 노안영, 정민(2011), 양명숙, 조은주(2011), 김지현, 한준아(2010), 조민자(2010), 장성화, 박영진(2010), 김영혜(2010), 박경애 외 (2009), 김진희, 김경신(2006), 장재홍 (2004), 류진아,
부모자녀 의사소통	김광웅(2004)정경란(2001), 소선숙, 명재신, 김청송(2011), 박영희(2002), 심란희(2004), 김하나(2011), 이경님( 2003)
인터넷사용환경	최현석, 하정철(2011), 정경용 외(2011), 신준섭, 이충환(2010), 아영아 외(2010), 조민자(2010), 류진아, 김광웅(2004)

표9. 연구대상자의 인구학적 특성

변인	구분	인원수	백분율(%)
성별	남	427	51.1
	여	397	47.5
	무응답	11	1.3
학년	초4	112	13.4
	초5	364	43.6
	초6	357	42.8
	무응답	2	0.2
	합계	844	100

## (2) 측정도구

### 간략형 청소년 인터넷중독 자가진단척도(KS척도)

청소년의 인터넷중독의 정도를 측정하기 위해 개발된 KS척도(김동일, 정여주, 이은아, 김동민, 조영미, 2008)를 사용하였다. 본 척도는 김청택 등(2002)이 인터넷중독을 위해 개발한 40문항의 인터넷중독 자가진단척도(K-척도)가 현장에서 실시하기에는 시간이 많이 걸리며 진술문이 어렵다는 이유로 20문항의 간략형으로 개발된 것이다. KS척도는 일상생활장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동 및 내성의 여섯 가지 하위 척도로 구성되어 있으며, 인터넷 사용과 관련한 각 문항에 대해 4점 Likert식 척도로 자가 평정하게 되어 있다. 김동일 등(2008)의 연구에 의하면 53점 이상을 고위험 사용자군, 48~52점을 잠재적 위험 사용자군, 47점 이하를 일반 사용자군으로 구분할 수 있다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .91이었다.

### 한국판 행동활성화/행동억제체계 척도

청소년의 기질적 특성을 측정하기 위하여 Carver와 White(1994)가 제작하고, 김교현, 김원식(2001)이 번안한 한국판 행동활성화/행동억제체계 척도를 사용하였다. Gray(1981)는 기존의 성격과 생리적 연구 성과를 바탕으로 인간에게 독립적인 두 가지의 동기체계인 행동활성화 체계(Behavioral Activation System; BAS)와 행동억제 체계(Behavioral Inhibition System; BIS)의 존재를 주장한 바 있으며, 이 이론을 바탕으로 Carver와 White(1994)는 이런 두 체계 측정을 위한 척도를 개발하였다. 우리말로 번안, 타당화는 김교현과 김원식(2001)에 의해 이루어졌으며, 원 척도와 우리말로 번안된 척도 모두 BAS-보상민감성, BAS-추동, BAS-재미추구, BIS-행동억제체계의 네 개 하위 요인으로 구성되어 있다고 보고되었다. 이 척도는 자기보고식 4점 Likert식 척도로 구성되어 있으며, 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .82이었다.

### 자기통제력 척도

Gottfredson과 Hirschi(1990)가 사용한 자기통제력 척도와 김현숙(1998)의 자기통제 평정척도를 참고로 남현미와 옥선화(2001)가 개발한 청소년의 자기통제력 척도를 사용하였다. 이 척도는 즉각적인 만족과 장기적인 만족을 추구하는 정도를 측정하는 문항이 각각 10개 문항씩 총 20개 문항의 5점 Likert식 척도로 구성되어 있다. 즉각적인 만족과

관련된 문항을 역채점하고 전체 점수를 합산하여 점수가 높을수록 장기적인 만족 추구의 정도가 높음을 의미한다. 즉, 일시적이고 즉각적인 만족보다는 인내하고 장기적인 만족을 추구하는 높은 통제력을 반영한다고 하겠다(남현미, 옥선화, 2001). 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .71였다.

#### **한국어판 역학연구 우울척도(The Center for Epidemiologic Depression Scale; CESD)**

일반인을 대상으로 우울수준을 측정하기 위해 미국 정신보건연구원(1971)에서 제작한 도구로 현재의 우울 증상 중 주로 정서적인 측면을 측정하는 4점 Likert식 척도의 20문항으로 구성되어 있다. 우울감정, 긍정감정, 신체 및 행동 둔화, 대인관계의 4개 하위 척도로 나뉘어진다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .79이었다.

#### **인터넷사용 역기능적 신념 척도**

인터넷과 관련된 역기능적 신념을 측정하기 위해 Wright(1993)가 개발한 '물질사용에 대한 신념' 척도를 채규만, 박중규(2002)가 인터넷 상황에 맞게 수정한 인터넷사용신념 척도를 사용하였다. 5점 Likert척도로 구성되어 있으며 20점에서 100점의 점수범위로 점수가 높을수록 인터넷 사용에 대한 비합리적이고 역기능적 기대와 신념을 갖고 있음을 반영한다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .93였다.

#### **또래관계의 질 척도**

또래관계의 질은 김진경, 유안진(2002)이 Furman과 Buhrmester(1985)의 NRI (Network of Relationships Inventory) 중 또래관계와 관련한 문항들을 추출한 것을 사용하였다. 본 척도는 또래관계와 관련하여 긍정적 요인 20문항과 부정적 요인 20문항으로 구성된 5점 Likert 자기보고식 척도이다. 부정적 요인은 역채점을 하여 두 요인의 합으로 총점을 구하며, 따라서 점수가 높을수록 또래관계의 질이 긍정적임을 반영한다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .88이었다.

#### **부모양육태도 척도**

청소년이 지각하고 있는 부모의 양육태도는 Buri(1991)가 개발하고 이현주, 강민희(2008)가 우리말로 타당화한 청소년용 부모양육태도 척도(PAQ)를 사용하였다. 본 척도는 Baumrind(1971)의 부모양육태도 이론에 근거하여 청소년이 30문항의 5점 Likert 척

도로 평정하도록 만든 것으로서 허용적, 권위적, 민주적 양육 태도의 세 가지 하위 척도로 구성되어 있다(이현주, 강민희, 2008). 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .76이었다.

### 부모자녀 의사소통척도

청소년이 지각한 부모자녀간의 기능적인 의사소통 정도를 알아보기 위해 Barnes와 Olsen(1982)이 개발한 부모-청소년 의사소통 척도(Parent-Adolescent Communication)를 우리나라 실정에 맞추어 수정한 민하영(1991)의 척도를 사용하였다. 본 척도는 개방형 의사소통과 문제형 의사소통의 하위요인으로 구성되어 있다. 5점 Likert 자기보고식 척도로 점수가 높을수록 의사소통이 보다 기능적으로 긍정적인 의사소통을 하고 있음을 의미한다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 부와의 의사소통 .45, 모와의 의사소통 .47이었다.

### 인터넷 사용환경

연구 대상자의 인터넷 사용 환경을 측정하는 척도는 본 연구진이 개발하여 사용하였다. 이 척도는 '우리 집에 내 개인 컴퓨터가 있다', '우리 집 컴퓨터에는 잠금 장치가 되어 있어 내가 쉽게 켜지를 못 한다', '나는 내 개인 스마트폰을 가지고 있다'와 같이 인터넷에 대한 접근 용이성을 측정하는 10개 문항으로 구성되어 있다. 각 문항에 대해 연구 참여자들은 '예/아니오'로 응답을 하도록 하였으며, 점수가 높을수록 인터넷에 접근 가능한 환경임을 의미한다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .48이었다.

### (3) 분석결과

우선 본 연구에 참여한 전체 청소년 835명을 대상으로 실시한 설문 의 척도별 측정치의 평균과 표준편차는 아래의 표 10에 제시하였다.

표10 . 연구 대상자의 특성

		전체 (N=835)	남 (N=427)	여 (N=397)
K척도		25.39(7.08)	27.08(7.65)	23.61(5.97)
BASBIS	BAS보상민감	15.84(3.06)	15.62(3.48)	16.06(2.54)
	BAS추동	10.73(2.57)	10.65(2.63)	10.80(2.52)
	BAS재미추구	10.08(2.42)	9.94(2.53)	10.23(2.30)
	BIS행동억제	19.65(2.36)	19.23(2.41)	20.09(2.23)
자기통제력		67.98(9.69)	66.80(9.37)	69.26(9.95)
우울(CESD)		13.41(9.92)	13.04(9.69)	13.74(10.18)
또래관계의질		149.55(21.25)	144.27(20.67)	155.36(20.23)
부와의 기능적 의사소통		64.17(5.05)	64.10(5.20)	64.24(4.90)
모와의 기능적 의사소통		64.95(5.44)	64.58(6.06)	65.36(4.64)
부모양육태도 (PAQ)	권위	2.31(0.59)	2.39(0.58)	2.21(0.59)
	민주	3.08(0.57)	3.00(0.59)	3.18(0.53)
	허용	2.27(0.65)	2.26(0.60)	2.28(0.71)
인터넷 사용 역기능적 신념		31.39(13.60)	34.78(15.09)	27.80(10.72)
인터넷 사용 환경		14.91(2.20)	15.16(2.37)	14.64(1.97)

KS척도 점수에 근거하여 인터넷 일반사용자군과 잠재적위험군 및 고위험군의 세 집단으로 나누었다. 초등학교의 경우, 김동일 등(2008a)은 KS척도의 총점 점수가 45점 초과이거나 1요인이 13점 초과이고 3요인이 9점 초과이고 6요인이 11점 초과일 경우 고위험군으로, 총점이 41~45점이거나 1요인이 12점 초과이거나 3요인이 8점 초과이거나 6요인이 9점 초과라면 잠재적위험 사용자군으로, 그 이외는 일반사용자군으로 분류할 것을 제안하였다. 이 기준에 따라 본 자료를 분석한 결과, 15명(1.8%)은 고위험군, 65명(7.8%)이 잠재적위험 사용자군, 755명(90.4%)가 일반사용자군에 속하는 것으로 나타났다. 학년별로 살펴보았을 때, 고위험 사용자군 14명은 4학년 2명, 5학년 5명, 6학년 8명이었으며, 잠재적 위험 사용자군 65명은 4학년 6명, 5학년 20명, 6학년 39명이었다. 세 집단 간 학년은 통계적으로 유의한 차이가 있었으며( $F=8.055, p<.001$ ), 사후검증 결과 4, 5학년이 6학년에 비해 상대적으로 낮은 중독 수준을 보이는 것으로 나타났다. 성별로 살펴보았을 때, 고위험 사용자군은 남자 10명, 여자 5명이었고, 잠재적 위험 사용자



군은 남자 49명, 여자 16명이었다. 세 집단 간 성별은 통계적으로 유의한 차이가 있었으며( $t=7.113$ ,  $p<.001$ ), 남자( $M=27.08$ ,  $SD=7.65$ )가 여자( $M=23.61$ ,  $SD=5.97$ )보다 높은 경향을 보이는 것으로 나타났다.

세 집단 간 특성에서 차이가 있는지를 확인하기 위해 일원변량 분석을 실시하였으며, 사후검증(Scheffe 방식)을 실시하였다. 그 결과는 아래의 표 8에 제시하였다. 집단 간 차이를 확인한 결과를 자세히 살펴보면, 우선 인터넷중독 역기능적 신념은 고위험군, 잠재적위험군이 일반사용자군보다 통계적으로 유의하게 높은 것으로 나타났다( $F=89.061$ ,  $P<.01$ ). 충동성 기질을 측정한 BASBIS에서는 사용자군 간 유의한 차이를 보이지 않았다. 하지만 자기통제력은 일반사용자군이 두 위험군 집단보다 상대적으로 더 높은 경향을 나타냈다( $F=29.847$ ,  $p<.001$ ). 더욱이 우울은 인터넷 사용 위험 정도가 심할수록 높아지는 경향을 나타냈다( $F=31.570$ ,  $P<.001$ ). 하지만 청소년이 지각하는 또래관계의 질은 인터넷 사용 위험 정도가 심할수록 더 낮아지는 경향을 보였다( $F=21.605$ ,  $P<.001$ ). 부와의 기능적 의사소통, 모와의 기능적 의사소통 모두 일반사용자군과 잠재적위험군이 고위험군보다 잘 이루어지고 있다고 지각하고 있었다. 청소년이 지각한 부모양육태도는 특히 권위형과 민주형의 양육태도에서 집단 간 유의한 차이가 있었다. 즉, 고위험군은 일반사용자군보다 부모가 권위적인 양육태도를 가지고 있다고 지각하고 있었으며( $F=5.006$ ,  $p<.01$ ), 일반사용자군 집단은 잠재적위험군보다 부모가 민주적인 양육태도를 가지고 있다고 지각하는 것으로 나타났다( $F=4.800$ ,  $p<.01$ ).

표11. 인터넷 사용자군별 비교

		일반 사용자군 <sup>a</sup> (N=755)	잠재적 위험사용자군 <sup>b</sup> (N=65)	고위험군 <sup>c</sup> (N=15)	F	post-hoc
KS척도		23.75 (4.40)	38.68 (3.83)	54.93 (7.17)	629.284***	c)b)a
BASBIS	BAS	15.82 (3.11)	15.92 (2.80)	16.47 (1.77)	.359	
	BAS추동	10.68 (2.60)	11.36 (2.28)	10.87 (2.17)	2.090	
	BAS	10.08 (2.44)	10.18 (2.21)	9.67 (2.80)	.278	
	재미추구	19.59 (2.36)	20.02 (2.43)	20.87 (2.13)	2.984	
	BIS행동억제	47.11 (6.12)	47.47 (5.40)	46.13 (6.06)	.301	
	전체	24.96 (6.04)	29.16 (5.95)	28.57 (6.00)		
자기통제력	즉각적 만족	33.76 (6.34)	29.45 (6.45)	27.46 (6.40)		
	장기적 만족	68.82 (9.47)	60.13 (7.60)	59.08 (9.92)	29.847***	a)b,c
	전체	12.62 (9.42)	18.86 (10.28)	29.62 (12.80)	31.570***	c)b)a
우울(CESD)	150.95 (20.89)	138.56 (17.70)	118.45 (21.05)	21.605***	a)b)c	
부와의 의사소통	개방형 의사소통	31.85 (4.33)	31.32 (5.28)	31.42 (4.85)	.442	
	문제형 의사소통	27.54 (4.24)	27.07 (4.41)	31.92 (3.73)	.786**	c)a,b
	전체 (기능적 의사소통)	64.21 (5.04)	64.37 (4.98)	59.50 (4.19)	5.245*	a,b)c
	모와의 의사소통	33.08 (4.59)	31.85 (4.92)	30.86 (4.99)	3.433*	
모와의 의사소통	문제형 의사소통	27.95 (4.61)	27.93 (4.07)	30.14 (4.99)		
	전체 (기능적 의사소통)	65.06 (5.37)	64.33 (5.63)	60.71 (6.51)	4.763**	a,b)c
	권위	2.29 (0.59)	2.45 (0.53)	2.66 (0.63)	5.006**	c)a
	부모양육 태도 (PAQ)	3.10 (0.56)	2.90 (0.61)	2.83 (0.61)	4.800**	a)b
	허용	2.27 (0.66)	2.29 (0.59)	2.37 (0.65)	.219	
인터넷 사용 역기능적 신념		29.54 (11.75)	46.43 (16.45)	57.93 (16.85)	89.061**	b,c)a
인터넷 사용 환경		14.81 (2.21)	15.55 (2.08)	15.75 (1.66)	3.227*	

이상의 절차로 인터넷 사용자군별 차이를 살펴보았을 때 대부분의 변인들에서 고위험군, 잠재적위험군, 일반사용자군의 순으로 문제의 심각성이 낮아지는 경향이 있는 것으로 나타났다. 특히 인터넷중독과 관련된 중요한 변인들(인터넷사용 역기능적 신념, 자기통제력)에서는 고위험군과 잠재적위험군 간에 유의한 차이가 없는 반면, 일반사용자군과는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이렇듯 고위험군과 잠재적위험군은 인터넷중독과 관련된 핵심적인 특성에 있어서는 일반사용자군과는 차별되는 동질적인 속성이 많은 집단인 것으로 나타났다. 따라서 인터넷중독 상담과정에서는 잠재적 위험군과 고위험군을 동일한 위험군 수준으로 간주하여 개입하여도 큰 무리가 없을 것으로 판단된다.

기존의 인터넷중독 관련 프로그램은 대체로 인터넷중독이라는 증상을 공유하고 있는 동일한 집단으로 가정하고 개입해 온 것으로 보인다. 인터넷중독 집단의 외현화된 문제와 증상은 인터넷에 몰입하고 있는 차원에서는 동일할 수 있겠지만 문제 원인 및 관련된 변인들에는 차이가 있을 것이라고 가정할 수 있다. 이의 확인을 위해 835명의 청소년을 대상으로 인터넷중독 문제의 정도를 측정하였고, 측정결과를 바탕으로 80명의 인터넷중독 위험 사용자군(고위험군, 잠재적위험군)을 선별해 냈다. 다음으로 군집분석을 통해 인터넷중독 위험군 청소년 유형을 확인하였다. 군집분석을 위한 자료로 인터넷중독과 관련된 개인적 변인(BASBIS, 자기통제력, 우울, 인터넷사용 역기능적 신념), 또래 관련 변인(또래관계의 질) 및 부모양육 관련 변인(부모자녀 의사소통, 부모양육태도, 인터넷 사용환경)을 활용하였다. 구체적으로 계층적 군집분석(군집간 평균연결법) 결과에 따라 최적으로 판단되는 군집 수(2개)를 정한 후 k-평균 군집분석(k-means cluster analysis)을 실시하였다. 군집분석 결과로 확인된 두 개 집단 간 차이는 아래의 표 9에 제시하였다. 통계적으로 유의한 차이가 있는 결과를 중심으로 집단 간 특징을 비교해보면 다음과 같다. 우선, 군집 b가 군집 a에 비해 인터넷중독 수준이 높았으며( $t=-4.468, p<.001$ ), 인터넷 사용과 관련된 역기능적 신념이 높은 것으로 나타났다( $t=-4.431, p<.001$ ). BAS 재미추구의 기질적 차원에서는 군집 a가 군집 b에 비해 상대적으로 그 경향이 더 컸다( $t=2.524, p<.05$ ). 하지만 군집 b가 군집 a에 비해 상대적으로 높은 우울 수준을 나타냈다( $t=-5.132, p<.001$ ). 관계관련 변인에서는 군집 a가 군집 b에 비해 높은 또래관계의 질을 보고하였으며( $t=7.918, p<.001$ ) 모와의 의사소통이 기능적이라고 지각하는 경향이 있었다( $t=2.654, p<.01$ ).

표12. 인터넷중독 위험군 군집별 특성

		군집1 <sup>a</sup> (N=48)	군집2 <sup>b</sup> (N=32)	<i>t</i>
KS척도		38.48(4.29)	46.83(9.44)	-4.468***
BASBIS	BAS 보상민감	16.15(2.68)	15.84(2.59)	.504
	BAS추동	11.51(2.35)	10.91(2.09)	1.174
	BAS 재미추구	10.60(2.02)	9.31(2.55)	2.524*
	BIS행동억제	20.19(2.47)	20.16(2.30)	.047
	전체	48.17(5.06)	45.77(5.94)	1.903
자기통제력	즉각적 만족	28.68(6.06)	29.58(5.78)	-.645
	장기적 만족	30.82(6.12)	26.53(6.13)	2.971**
	전체	62.00(8.41)	57.00(6.42)	2.745**
우울(CESD)		16.06(9.14)	27.90(10.93)	-5.132***
또래관계의질		146.76(13.74)	118.81(14.42)	7.918***
부와의 의사소통	개방형 의사소통	31.56(4.82)	31.00(5.73)	.446
	문제형 의사소통	27.35(4.00)	28.71(5.48)	-1.213
	전체 (기능적 의사소통)	64.27(4.43)	62.43(6.01)	1.464
모와의 의사소통	개방형 의사소통	32.09(4.92)	31.03(4.91)	.908
	문제형 의사소통	27.21(3.50)	30.07(4.89)	-2.895**
	전체 (기능적 의사소통)	65.13(5.34)	61.39(6.20)	2.654**
부모양육 태도 (PAQ)	권위	2.42(.52)	2.60(.58)	-1.378
	민주	2.99(.64)	2.74(.53)	1.784
	허용	2.30(.66)	2.32(.51)	-.155
인터넷 사용 역기능적 신념		42.43(14.69)	58.30(16.10)	-4.431***
인터넷 사용 환경		15.69(2.11)	15.43(1.80)	.465

이와 같은 결과를 바탕으로 군집별 특성에 따라 군집명을 설정하여 보면 다음 표 13과 같다. 군집 a는 기질적 특성, 특히 행동활성화(재미추구 행동활성화체계) 문제를 다소 강하게 보였지만 다른 문제수준은 비교적 낮은 집단이었다. 더욱이 청소년이 지각하는 또래관계의 질은 높은 편이었고 특별한 부모관계 문제가 두드러지지 않아 관계적 문제가 낮은 집단으로 파악되었다. 따라서 군집 a는 기질적 문제를 특징으로 하는 ‘자극추구기질형’으로 명명할 수 있을 것이다. 한편, 군집 b는 우울정서의 문제(높은 우울)를 특징적으로 나타내고 있었다. 군집 b는 군집 a보다 심각한 인터넷중독 문제를 나타냈다. 이와 관련하여 군집 b는 군집 a보다 자기통제력이 낮았으며 인터넷사용 역기능적 신념이 높았다. 특히 군집 b의 청소년들은 낮은 또래관계의 질과 부모와의 의사소통 어려움을 호소하고 있었다. 군집 b의 특별한 기질적 문제는 보고되지 않았다. 따라서 군집 b는 우울정서를 특징으로 하는 ‘우울정서형’이라 할 수 있을 것이다.

표13 . 군집별 특성(요약)

	개인적 특성		또래관계 특성	부모관계 특성
	기질	정서		
군집 a (자극추구기질형)	높은 기질 문제 (특히 높은 BAS 재미추구)	중간 정도 우울	또래관계 문제 없음	·부모와의 의사소통 문제 없음
군집 b (우울정서형)	기질 문제 없음	높은 우울감 매우 낮은 자기 통제력	또래관계 문제 보고됨	·부모와의 의사소통 문제 있음

#### (4) 초등학교 인터넷중독 가족캠프 프로그램 개발을 위한 본 분석결과의 시사점

본 연구에서는 835명의 초등학교를 대상으로 인터넷중독 문제의 정도를 측정하였고, 측정결과를 바탕으로 80명의 인터넷중독 위험사용자군(고위험군, 잠재적위험군)을 선별해 냈다. 그리고 청소년 인터넷중독과 관련있는 것으로 알려진 개인(기질, 정서)변인, 또래관계 및 부모관계 변인을 투입하여 군집분석을 실시하였다. 그 결과, 인터넷사용 위험군 내에 두 개의 군집이 있음을 확인하였고, 각각의 군집 특징에 따라 자극추구기질형, 우울정서형으로 명명하였다. 본 결과를 바탕으로 초등학교를 대상으로 하는 인터넷중독 가족캠프 프로그램 개발을 위한 제안을 하면 다음과 같다.

첫째, 인터넷중독 위험군의 두 군집은 일반사용자군과 비교할 때 다음과 같은 특징을 공유하고 있었다: 낮은 자기통제력, 인터넷에 대한 역기능적 사용 신념. 따라서 청소년 프로그램 전반에 걸쳐 자신의 인터넷 과다사용 문제를 객관적으로 인식할 수 있도록 돕고, 행동목표 수립을 통해 인터넷 사용행동을 효과적으로 조절할 수 있도록 돕는 개입이 필요할 것이다. 또한 인터넷을 대신할 수 있는 대안활동을 발굴하고, 캠프라는 장점을 활용해 즐거운 대안활동들을 함께 시작해 보는 활동경험을 제공하는 것이 행동조절 동기를 높이는 데 도움이 될 것이다.

둘째, 본 분석결과 우울정서형은 부모와의 관계문제를 호소하는 경향이 두드러졌다. 또한 우울정서형의 청소년들은 또래관계 문제도 심각하게 호소하고 있었다. 즉, 부모와의 관계문제는 청소년의 다른 관계문제들에도 영향을 미치고 있으며 나아가 인터넷 과다사용으로 이끌 가능성이 있는 것으로 파악된다. 따라서 캠프 청소년 프로그램을 통해 청소년 스스로 관계적 변화를 시작할 수 있는 역량을 높여주는 개입을 제공할 필요가 있다. 즉, 자신의 관계 태도를 점검해 볼 수 있도록 촉진하고, 나아가 부모, 또래와 효과적으로 의사소통할 수 있는 구체적인 방법을 배울 수 있도록 돕는 것이 필요할 것이다. 또한 자녀의 관계문제를 도와주기 위해 부모 프로그램을 통해 부모가 자녀를 대하는 태도를 점검하고 이를 효율적으로 조정할 수 있는 동기와 방법을 마련해 주는 것이 필요할 것이다. 이를 위한 주요 방법의 하나로 자녀와의 기능적인 의사소통방법을 습득하고 이를 실제로 적용해 보는 연습을 실시하는 것이 도움이 될 것이다.

셋째, 인터넷사용 위험군 내의 두 군집은 각기 나름의 독특성을 가지고 있었다. 따라서 청소년 및 부모 프로그램 내에 본 결과에서 밝혀진 군집의 특성을 반영시킨 인터넷 사용유형을 제시하는 것이 도움이 될 것이다. 청소년은 자기 유형을 알아보는 과정을 통해 자기 상태에 대해 공감받는 경험을 할 것이고, 나아가 인터넷 사용과 관련된 자신의 행동, 동기, 정서, 관계적인 특성과 관련된 이해를 높일 수 있을 것이다. 부모 역시 자녀의 유형을 알아보는 과정을 통해 자녀에 대한 공감 및 이해 수준을 높이고 자녀의 인터넷 사용을 지도할 수 있는 효율적인 방법을 강구할 수 있을 것이다.

## 나. 구성단계

프로그램 구성단계에서는 캠프 프로그램에서 구현해야 할 구성요소를 추출하고 인터넷중독 청소년의 특성 및 치료 개입요인, 부모 개입요인, 가족 개입요인, 프로그램 운영 환경 등을 고려하여 효과적인 프로그램을 구성할 필요가 있다. 이를 위해 선행연구와 요구분석 결과에 따라 프로그램 구성요소들을 조직하고 그에 적합한 활동내용을 구성하여 인터넷중독 청소년 가족치유캠프(이하 ‘e-세상 가족행복단 캠프’)프로그램 초안을 개발하였다.

### 1) 프로그램의 구성원리

선행연구와 청소년 및 부모대상 요구조사 결과 분석에 따라 프로그램을 구성하기 위한 구성원리를 살펴보면 다음과 같다.

청소년	부모
인터넷중독 청소년 유형 파악 → 인터넷 이용동기 인식	인터넷중독 청소년 유형 파악 → 자녀의 인터넷 이용동기 이해 및 연령별 자녀의 특성 이해
인터넷의 긍정적 기대 → 인터넷 과다사용 문제 인식	인터넷 사용에 대한 이해 부족 → 인터넷 과다사용 문제 인식
변화동기의 부재 → 자신의 미래모습 찾기를 통한 인터넷 사용조절 행동변화 동기 마련	부정적 양육 방식 → 자녀의 인터넷 이용동기에 따른 적절한 양육태도 습득 및 조정
자기통제력의 부족, 흥미유구성향 → 인터넷 사용조절을 위한 행동목표 수립	부모-자녀간 역기능적 의사소통 사용 → 기능적 의사소통훈련을 통한 부모-자녀 관계 개선 인터넷 사용규칙 합의 및 대안활동 탐색
대인활동의 부재 → 대인활동 경험 및 발굴	가족적 변인
부모-자녀간 역기능적 의사소통 사용 → 기능적 의사소통훈련을 통한 부모-자녀관계 개선 인터넷 사용 규칙 합의	가족구성원의 낮은 화합도 → 가족 활동을 통한 가족간 친밀감 및 응집력 향상

(1) ‘e-세상 가족행복단 캠프’의 대상은 잠재적 위험군 이상의 청소년과 보호자 1인으로, 초등생 대상 캠프이다. 분석 결과, 잠재적 위험군과 고위험군은 유사한 수준의 정서, 행동, 신념, 관계상의 문제를 드러내고 있었으므로 잠재적 위험군과 고위험군을 동일한 위험군 수준으로 간주하여 개입하여도 큰 무리가 없을 것으로 판단된다.

(2) ‘e-세상 가족행복단 캠프’ 프로그램은 청소년 프로그램, 부모 프로그램, 가족 프로

그램, 지역별 특색활동으로 구성한다. 선행연구와 포커스그룹 인터뷰, 부모대상 설문조사 결과에서 의견을 바탕으로 청소년상담복지센터에서 운영할 수 있는 현실적인 여건을 고려하여 청소년 4회기, 부모 4회기, 가족 4회기, 지역별 특색활동으로 구성되는 것이 적절할 것으로 판단된다. 청소년, 부모, 가족 프로그램의 연계성을 고려하여 청소년과 부모회기 중에 기능적 의사소통에 대한 훈련을 청소년과 부모 각각 실시하고, 가족프로그램을 통해 부모와 자녀간 현장에서 적용하여 연습할 수 있도록 구성한다.

- (3) 인터넷사용 위험군 내에 두 개의 군집의 특징에 따라 자극추구 기질형, 우울정서형으로 구분되었으나, 중학생의 경우 또래관계 취약형을 포함한 세 개의 군집 특징이 나타나는 것으로 확인되었다(한국청소년상담복지개발원, 2012). 또래관계의 경우 인터넷중독에 영향을 미치는 사회환경적 변인의 하나로, 초등학교 역시 고학년이 될수록 사회적 관계가 중요해지는 시기이므로 부모가 자녀의 인터넷 사용동기를 이해하기 위해 필요한 요소로 판단되었다. 이에 인터넷 이용동기 유형을 자극추구 기질형, 우울정서형, 또래관계 취약형으로 나누어 특징을 설명하고, 3가지 유형으로 나누어 내용으로 구성한다.
- (4) 다양한 대안활동을 통해 인터넷 이외의 활동을 경험하고 발굴한다. 인터넷 사용 환경에서 벗어나 가족과 함께 다양한 체험활동을 통해 가족간 친밀감 및 응집력을 증진시키고, 아웃도어 활동을 통해 자신감과 또래와의 친밀감 향상을 돕는다. 대안활동은 운영기관인 청소년상담복지센터의 지역별 특색에 맞게 인터넷을 대신할 수 있고, 가족이 함께 할 수 있는 활동으로 구성한다.
- (5) 청소년 프로그램을 통해 인터넷 과다사용에 대한 문제를 인식하고, 인터넷 사용 조절을 위한 행동변화 동기를 마련한다. 캠프에 참가한 위험군 청소년 자신의 인터넷 이용동기 및 인터넷 과다사용 문제 인식, 인터넷 사용조절 변화동기 유발을 위한 미래 꿈 찾기, 부모-자녀 간 원활한 의사소통 방법 습득 등을 목표로 프로그램을 구성한다.
- (6) 부모 프로그램을 통해 자녀의 인터넷 사용에 대한 이해를 돕고, 자녀의 인터넷 사용 지도를 위한 부모-자녀 간 효과적인 의사소통 및 양육태도를 익힌다. 인터넷중독에는 다양한 원인이 존재하지만, 부모와의 갈등이나 가족문제가 중요한 요인 중 하나이며, 부모-자녀간 의사소통, 부모의 양육태도는 청소년의 인터넷중독과 자기통



제력에도 영향을 미친다. 부모가 함께 참여하는 캠프 특성을 살려 캠프 참여를 통한 청소년과 가족간 친밀감 향상 뿐만이 아닌 인터넷중독과 관련한 부모의 인식변화, 자녀이해, 의사소통방법, 양육태도에 대한 교육을 실시하고, 부모-자녀관계에서의 긍정적 변화를 통해 자녀의 변화를 유도한다.

- (7) 부모-자녀간 의사소통훈련을 통해 캠프 이후 일상생활에서도 적용할 수 있도록 한다. 기능적 의사소통방법을 부모와 청소년 모두 습득함으로써, 부모-자녀관계 개선 및 인터넷 사용규칙을 합의할 수 있도록 구성한다. 또한 대인활동을 부모와 함께 탐색해봄으로써 캠프 이후 가정 내에서 인터넷을 대신할 수 있는 활동을 선택할 수 있도록 한다.
- (8) 청소년 프로그램 내용은 청소년의 참여동기를 유발할 수 있도록 흥미있게 구성한다. 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램에서 흥미요소는 청소년의 프로그램 참여에 대한 동기부여를 위해 중요하다. 일상생활에서 쉽게 경험할 수 있는 인터넷이나 스마트폰, TV와 같은 매체를 통한 즐거움이 아닌 친구·부모와의 소통을 통한 즐거움을 얻을 수 있도록 함으로써 사이버공간에서가 아닌 현실과의 관계속에서 즐거움을 경험하여 부모와 함께 인터넷 사용의 문제를 해결해나갈 수 있도록 한다.

## 2) 'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램 구성

'e-세상 가족행복단 캠프'는 초등학교 4~6학년과 그 보호자 30가족을 대상으로 운영된다. 위의 구성원리에 의하여 본 프로그램에서는 다음의 세 가지 목표를 설정하였다.

### (1) 프로그램의 목표

'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램을 통해 달성하고자 하는 목표는 가족관계 개선을 통해 청소년의 인터넷 중독을 치료하는 것으로 구체적인 목표는 다음과 같다.

■ 청소년

첫째, 인터넷 과다사용에 대한 문제를 인식하고, 미래 꿈 찾기를 통해 인터넷 사용조절을 위한 변화동기를 마련한다.

둘째, 스스로 인터넷 사용조절을 할 수 있다.

셋째, 부모와 효과적으로 의사소통 할 수 있다.

넷째, 인터넷을 대신할 수 있는 대안활동을 경험하고 개발한다.

■ 부모

첫째, 자녀의 인터넷 이용동기를 이해하여 인터넷 사용에 따른 문제해결 방법을 강구할 수 있다.

둘째, 자신의 양육태도 특징을 이해하여 효과적인 인터넷 사용 지도를 할 수 있다.

셋째, 자녀와 효과적으로 의사소통 할 수 있다.

## (2) 프로그램의 구성

본 프로그램의 내용은 기존의 선행연구, 선행 프로그램, 부모 및 청소년 요구조사, 부모 포커스그룹 결과를 바탕으로 청소년 개입, 부모개입, 가족개입, 체험활동 영역으로 구성하였다. 이 중 흥미유발을 주요한 과정요소로 채택하였고, 청소년의 인터넷 사용 조절에 변화동기를 마련하고 유지할 수 있도록, 동영상 활용, 직업스피드 퀴즈, 마법의 토크비법 등 흥미로운 활동을 포함하였다.

## (3) 프로그램 세부 내용

### (가) 프로그램 일정

2박3일간의 'e-세상 가족행복단 캠프'에 대한 일정은 아래 표 14의 내용과 같다.



(나) 청소년 프로그램

청소년 프로그램은 4회 60분~120분씩 진행한다. 프로그램의 세부 구성은 표 15의 내용과 같다.

표15 . 청소년 프로그램 세부구성

	프로그램명	목 표	활동내용
e i 세 상 들 어 가 기	<b>[청소년]</b> e-세상의 나는? (2시간)	1. 집단 구성원간 서로에 대해 알고 친밀감을 형성한다. 2. 인터넷이 자신에게 어떠한 영향을 미치고 있는지 인식한다. 3. 자신의 인터넷 사용동기에 대해 인식한다.	1. 프로그램 진행자 소개 2. Ice-Breaking 3. 집단규칙 설명 4. e-세상에 나는 000입니다. 5. 인터넷을 하면~♪ 6. 인터넷 이용동기 알아보기 7. 소감나누기
행 복 다 가 가 기	<b>[청소년]</b> e-세상 슈퍼스타 되기 (1시간)	1. 직업에 대한 이해를 높인다. 2. 나에게 맞는 직업을 탐색한다. 3. 꿈을 정하는 것을 통해 인터넷 사용조절을 위한 행동변화 동기를 마련한다.	1. 프로그램 소개 2. 이세상 슈퍼스타의 종류 3. 내일을 꿈꾸는 당신은 슈퍼스타! 4. 소감나누기
	<b>[청소년]</b> 슈퍼스타 Training 1. 나는야 만능예능인 (1시간)	1. 자신의 감정과 요청사항을 부모님께 기능적 의사소통을 통해 표현할 수 있다.	1. 프로그램 소개 2. 만능예능인의 마법의 토크비법 1 : I-message 3. 만능예능인의 마법의 토크비법 2 : 요청하기 4. 만능예능인의 마법의 토크비법 3 : 통하지 않을때는 잠깐 기다려라! 5. 소감나누기
	<b>[청소년]</b> 슈퍼스타 Training 2. 인터넷! 너는 나를 막을 수 없어! (1시간)	1. 자기조절의 중요성과 의미를 인식한다. 2. 인터넷 사용 조절을 위한 행동목표를 세운다.	1. 프로그램 소개 2. 인터넷, 내 친구? 혹은 원수? 3. 다짐의 말 정하기 4. 소감나누기

(다) 부모 프로그램

부모 프로그램은 4회 60분~120분씩 진행한다. 세부 구성은 표 16의 내용과 같다.

표16 . 부모 프로그램 세부구성

	프로그램명	목 표	활동내용
e i 세 상 들 어 가 기	<b>[부모]</b> e-세상의 우리가족은? (2시간)	1. 인터넷 사용과 관련한 자녀양육의 어려움을 나누며 부모의 감정을 표현한다. 2. 부모 자신의 어려움에 대한 공감을 통해 감정을 추스르고 자녀이해를 위한 준비를 한다.	1. 프로그램 소개 2. 소개합니다! 3. 자녀의 인터넷 사용지도와 관련한 어려운 점은? 4. 자녀의 인터넷 사용지도 이것이 어렵다! 맞아맞아 TOP5! 5. 소감나누기
행 복 다 가 가 기	<b>[부모]</b> 나는 부모다 I -자녀알기편- (1시간)	1. 초등학교 자녀의 발달적 특징을 이해한다. 2. 자녀의 인터넷 이용동기를 이해한다. 3. 인터넷 이용동기별 자녀 조력 방법을 이해한다.	1. 프로그램 소개 2. 연령에 따른 뇌 발달과정 알아보기 3. 우리 아이는 왜 인터넷에 빠져들까? 4. 인터넷을 하는 우리 아이 마음은? 5. 소감나누기
	<b>[부모]</b> 나는 부모다 II -아이와 궁합, 그것이 문제다- (1시간)	1. 부모 자신의 양육태도를 이해한다. 2. 자녀의 인터넷 이용동기를 고려할 때 자신의 양육태도를 어떤 방식으로 활용, 조정해야 할지 알 수 있다.	1. 프로그램 소개 2. 나의 양육태도 점검해보기 3. 나의 양육태도 알아보기 4. 아이와 궁합, 그것이 문제다. 5. 소감나누기
	<b>[부모]</b> 나는 부모다 III -소통편- (1시간)	1. 자녀에 대한 이해를 넓히고 효과적으로 소통할 수 있는 방법을 습득한다.	1. 프로그램 소개 2. 무엇으로 보이나요? 3. 자녀와 효과적으로 소통하기 1) 마법의 토크비법 1. 경청과 공감 활용하기 2) 마법의 토크비법 2. I-message 활용하기 3) 마법의 토크비법 3. 타협하기

(라) 가족 프로그램

가족 프로그램은 4회 60분~120분씩 진행한다. 세부 구성은 표 17의 내용과 같다.

표17 . 가족 프로그램 세부구성

	프로그램명	목 표	활동내용
e i 세 상 열 어 보 기	<b>[가족]</b> 단원을 소개합니다 (2시간)	1. 참가자들 간에 친밀감을 형성한다. 2. 집단의 구성원을 소개한다.	1. 프로그램과 진행자 소개 2. 서로 알아보기 3. 이웃들의 이름찾기 4. 우리 가족 소개하기 5. 가족 신문 만들기
e i 세 상 살 펴 보 기	<b>[가족]</b> e-세상 바로알기 (2시간)	1. 부모 자녀가 상대방의 입장에서 생각해봄으로써 상대방의 행동에 대해 이해할 수 있다.	1. Ice Breaking 2. 캐릭캐릭 체인지 3. 중독에 노출된 우리는? 4. 그래! 결심했어! 5. 소감나누기
행 복	<b>[가족]</b> 지역별 특색활동 (3시간)	1. 공동체 활동을 통한 가족간 친밀 감/응집력을 향상시킨다. 2. 인터넷 외에 다른 대안활동의 즐 거움을 안다.	지역별 특색 활동 프로그램
	<b>[가족]</b> 보드게임 (2시간)		코리더(멘토)를 활용한 보드게임 실시
만 들 기	<b>[가족]</b> 톡(Talk)! 톡(Talk)! 톡(Talk)! (2시간)	1. 부모는 의사소통 훈련을 자녀에게 적 용해봄으로써 자녀와의 관계 회복 및 기능적 의사소통을 할 수 있다. 2. 청소년은 토크비법 훈련을 적용해 봄으로써 자신의 감정과 요청사항 을 부모님께 잘 전달할 수 있다. 3. 집단시간에 배운 의사소통을 연습 하여 캠프 이후 가정내에서도 적 용할 수 있다.	1. 경청 연습하기 2. 마법의 토크비법 Review 3. 이런 상황일 때 마법의 토크비 법을 써라! 4. 역할극 정하기 5. 역할극 발표 6. 소감나누기

#### (4) 'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램 평가

구안된 프로그램 초안의 내용 타당성과 현장적용 가능성을 검토하고자 시범운영자 8인을 대상으로 시범운영을 위한 사전교육을 실시하고 캠프 프로그램 항목별 도움정도, 현장활용 정도를 5점 척도로 질문하였다. 또한 교육내용 중 가장 효과적인 것 같은 프로그램, 운영하는데 예상되는 어려움, 수정/보완 의견을 개방형 질문으로 제시하여 자유롭게 의견을 기록할 수 있도록 하였다. 설문에 응한 시범운영자들은 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 사업을 실시하는 3개 청소년상담복지센터 팀장 및 상담원과 인터넷중독 집단상담의 전문가 강사 2인이었다. 설문은 시범운영 교육 후 무기명으로 이루어졌다. 구체적인 설문 내용과 결과는 다음 표 18, 표 19, 표 20과 같다.

표 18. 캠프 프로그램 교육내용의 도움정도 설문 결과(n=8)

항 목	평균 (5점만점)
1. 교육내용이 인터넷 중독 청소년 가족치유캠프 목적에 부합하다고 생각하십니까?	4.75
2. 교육내용이 인터넷 중독 청소년과 부모의 특성을 고려하여 구성되었다고 생각하십니까?	4.63
3. 교육내용이 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 시범운영에 도움이 된다고 생각하십니까?	4.88
4. 교육내용이 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 시범운영에 필요한 요소로 구성되었다고 생각하십니까?	4.63
5. 교육내용이 인터넷중독 청소년과 부모의 관심과 동기를 끌어낼 수 있을 만큼 매력적이라고 생각하십니까?	4.50
6. 전체 내용 구성이 인터넷중독 청소년과 부모에 도움이 될 것이라고 생각하십니까?	4.88
총계	4.71

표 19. 캠프 프로그램 현장 활용 정도 설문결과(n=8)

항목	평균 (5점 만점)
1. 본 프로그램의 개발은 시의적절하다고 생각하십니까?	4.50
2. 본 프로그램이 목적에 맞게 개발되었다고 생각하십니까?	4.63
3. 본 프로그램은 현장 실무자의 편이에 맞게 개발되었다고 생각하십니까?	4.63
4. 본 프로그램을 인터넷 과다사용 청소년과 부모에게 실시할 경우, 효과적이라고 생각하십니까?	4.75
5. 본 캠프 프로그램이 현장에서 활용된다면 기여도가 높다고 생각하십니까?	4.88
총계	4.68

표 20. 'e-세상 가족행복단' 프로그램별 만족도(n=8)

프로그램명	만족도 (5점 만점)
[가족] 단원을 소개합니다.	4,25
[청소년] e-세상의 나는?	4,38
[부모] e-세상의 우리가족은?	4,38
[가족] e-세상 바로알기	4,50
[청소년] e-세상 슈퍼스타되기	4,50
[청소년] 슈퍼스타 Training1. - 나는야, 만능연예인-	4,75
[청소년] 슈퍼스타 Training2. - 인터넷, 너는 나를 막을 수 없어-	4,88
[부모] 나는 부모대 - 자녀알기-	4,88
[부모] 나는 부모대II - 아이와 공합, 그것이 문제다-	5,00
[부모] 나는 부모대III - 소통편 -	4,88
[가족] 툃!툃!툃!	4,88
[가족] 가족행복단 행복 다지기	4,75
총계	4,67

또한 개방형 설문 결과, 가장 효과가 있을 것 같은 의사소통 훈련, 부모-자녀 프로그램이 별개로 진행되지만 같은 주제로 진행되는 점이 효과가 있을 것으로 보고하였다. 한편, 프로그램 내용이 많아 강사가 압박을 느끼는 점, 의사소통훈련 내용 전달 및 부모의 습득의 어려움이 예상된다는 의견이 있었으며, 수업-교육 위주보다 흥미중심의 프로그램으로 구성되었으면 하는 의견이 있었다.

## 다. 실시 및 평가단계

### 1) 시범운영단계

2012년 '인터넷중독 청소년 가족치유캠프'사업을 하는 청소년상담복지센터 중 시범운영기관으로 선정된 3개 기관의 운영진과 외부강사를 대상으로 'e-세상 가족행복단 캠프'프로그램 초안에 대한 사전교육을 9월 5일 개최하고, 프로그램 전 과정에 대한 강의, 시연, 논의 등을 통해 프로그램을 익힌 후 9월~10월 프로그램에 대한 시범운영을 실시하였다. 본 연구자 2인은 시범운영 캠프 프로그램을 직접 참관하며 프로그램이 매뉴얼에 근거해 충실히 진행되고 있는지를 점검하였다. 그리고 매 프로그램 종료 후 프



로그램 진행자에게 참관내용에 대한 피드백을 제공하여 다음 프로그램 진행시 반영할 수 있도록 하였다. 또한 프로그램 진행자들은 프로그램에서 이해하기 어렵거나 적용하기 어려운 점을 본 연구진과 상의하며 진행하였으며, 이에 대해 본 연구진은 현장에서 가능한 빨리 조언 또는 해결방안을 제공하였다.

## 2) 평가 및 수정보완

‘e-세상 가족행복단 캠프’시범운영 지도자(프로그램 진행 강사와 운영진)의 종합평가, 참여 청소년과 부모의 사전-사후-추후 검사 결과, 참여 청소년과 부모에 대한 참여 관찰의 내용을 토대로 초안프로그램에 대해 1차 수정을 실시하고, 1차 수정된 내용으로 전문가 평가를 거친 후 수정·보완하여 최종적으로 캠프 프로그램을 개발하였다. 완성된 프로그램과 메뉴얼은 2013년부터 여성가족부의 ‘인터넷중독 청소년 가족치유캠프’ 공모 사업에 선정된 청소년상담복지센터 운영진을 대상으로 교육을 통해 보급될 예정이다.

## IV. 프로그램 시범운영 및 평가

### 1. 시범운영의 개요

#### 가. 연구설계

본 프로그램의 효과성을 검증하기 위해 본 프로그램을 적용한 집단의 사전검사와 사후검사의 평균을 비교하였고, 사전검사와 캠프 종료 후 1개월 후의 추후검사의 평균을 비교하였다. 구체적인 연구설계는 표 21과 같다.

표 21. 'e-세상 가족행복단 캠프' 시범운영 연구 설계

집단 구분	사전검사	실험처치	사후검사	추후검사
실험집단	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>	O <sub>3</sub>

O1: 사전 검사

청소년: 인터넷중독 수준, 인터넷사용 역기능적 신념, 자기통제력, 우울, 부모자녀 의사소통, 가족기능  
 부모: 자녀 인터넷 중독수준 관찰, 가족기능, 부모자녀 의사소통

O2: 사후 검사

청소년: 인터넷사용 역기능적 신념, 자기통제력, 우울, 부모자녀 의사소통, 가족기능  
 부모: 자녀 인터넷 중독수준 관찰, 가족기능, 부모자녀 의사소통

O3: 추후검사: 사전검사와 동일

X 처치: e-세상 가족행복단 캠프 프로그램

#### 나. 참여대상

e-세상 가족 행복단 캠프는 전국 세 지역 청소년상담복지센터의 운영으로 2012년 9월 7일~2012년 9월 9일, 2012년 10월 5일~2012년 10월 7일, 2012년 10월 12일~2012년 10월 14일 총 3회 실시되었다. 캠프에 참여했던 청소년들 중 부모와 함께 참여한 청소년 33명과 부모 25명(두 명 이상의 자녀 참여 부모 포함)이 본 분석의 대상이 되었다.

## 다. 측정도구

### 간략형 청소년 인터넷중독 자가진단척도(KS척도)

청소년의 인터넷중독의 정도의 변화를 측정하기 위해 개발된 KS척도(김동일, 정여주, 이은아, 김동민, 조영미, 2008a)를 사용하였다. 본 척도는 김청택 등(2002)이 인터넷중독을 위해 개발한 40문항의 인터넷중독 자가진단척도(K-척도)가 현장에서 실시하기에는 시간이 많이 걸리며 진술문이 어렵다는 이유로 20문항의 간략형으로 개발된 것이다. KS척도는 일상생활장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동 및 내성의 여섯 가지 하위 척도로 구성되어 있으며, 인터넷 사용과 관련한 각 문장에 대해 4점 Likert식 척도로 자가 평정하게 되어 있다. 김동일 등(2008a)의 연구에 의하면 53점 이상을 고위험 사용자군, 48-52점을 잠재적 위험 사용자군, 47점 이하를 일반 사용자군으로 구분할 수 있다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .84이었다.

### 인터넷사용 역기능적 신념 척도

인터넷과 관련된 역기능적 신념의 변화를 측정하기 위해 Wright(1993)가 개발한 '물질 사용에 대한 신념' 척도를 채규만, 박중규(2002)가 인터넷 상황에 맞게 수정한 인터넷사용신념 척도를 사용하였다. 5점 Likert 척도로 구성되어 있으며 20점에서 100점의 점수 범위로 점수가 높을수록 인터넷 사용에 대한 비합리적이고 역기능적 기대와 신념을 갖고 있음을 반영한다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .94이었다.

### 자기통제력 척도

프로그램 적용 전후의 우울의 변화를 측정하기 위하여 자기통제력 변화를 측정하기 위하여 Gottfredson과 Hirschi(1990)가 사용한 자기통제력 척도와 김현숙(1998)의 자기통제평정척도를 참고로 남현미와 옥선화(2001)가 개발한 청소년의 자기통제력 척도를 사용하였다. 이 척도는 즉각적 만족과 장기적인 만족을 추구하는 정도를 측정하는 문항이 각각 10개 문항씩 총 20개 문항의 5점 Likert식 척도로 구성되어 있다. 즉각적인 만족과 관련된 문항을 역채점하고 전체 점수를 합산하여 점수가 높을수록 장기적인 만족 추구의 정도가 높음을 의미한다. 즉, 일시적이고 즉각적인 만족보다는 인내하고 장기적인 만족을 추구하는 높은 통제력을 반영한다고 하겠다(남현미, 옥선화, 2001). 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .81이었다.

### **한국어판 역학연구 우울척도(The Center for Epidemiologic Depression Scale; CESD)**

프로그램 적용 전후의 우울의 변화를 측정하기 위하여 미국 정신보건연구원(1971)에서 제작한 한국어판 역학연구 우울척도를 사용하였다. 본 척도는 현재의 우울 증상 중 주로 정서적인 측면을 측정하는 4점 Likert식 척도의 20문항으로 구성되어 있다. 우울감정, 긍정감정, 신체 및 행동 둔화, 대인관계의 4개 하위 척도로 나뉘어진다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .84이었다.

### **부모자녀 의사소통**

부모자녀 기능적인 의사소통 변화를 알아보기 위해 Barnes와 Olsen(1982)이 개발한 부모-청소년 의사소통 척도(Parent-Adolescent Communication)를 우리나라 실정에 맞추어 수정한 민하영(1991)의 척도를 사용하였다. 부모용과 자녀용 설문지로 나누어지며 부모와 자녀가 동일한 내용의 문항에 대하여 응답하도록 되어 있다. 본 척도는 개방형 의사소통과 문제형 의사소통의 하위요인으로 구성되어 있다. 5점 Likert 자기보고식 척도로 점수가 높을수록 의사소통이 보다 기능적으로 긍정적인 의사소통을 하고 있음을 의미한다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .86(청소년), .92(부모)이었다.

### **가족기능**

가족체계의 상호작용 변화를 측정하기 위해 Olson, Portner, Lavee(1985)가 개발한 “가족의 응집성 및 적응성 평가 척도(Family Adaptability and Cohesion Evaluation ScaleIII: FACESIII)를 한상분(1992)이 번안한 것을 사용하였다. 본 척도는 Circumplex Model의 두 차원에 해당하는 가족응집성과 적응성을 측정하고 동시에 가족체계의 유형을 분류하기 위해 가족 각자가 반응할 수 있도록 개발한 검사이다. 총 20문항으로 홀수 문항은 가족 응집성을 측정하며 짝수 문항은 가족 적응성을 측정한다. 5점 Likert 자기보고식 척도로 점수가 높을수록 가족 응집성(정서적 유대)과 적응성(관계의 융통성)을 높게 지각함을 의미한다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 .97(청소년), .87(부모)이었다.

### **청소년 인터넷중독 관찰자용 척도**

프로그램 적용 전후의 청소년의 인터넷사용 행동의 변화를 관찰자 관점을 적용시켜 보다 정확히 파악하고자 본 척도를 사용하였다. 본 척도는 김동일 등(2008b)이 개발하

였으며 인터넷 사용자를 잘 아는 주변인(상담자, 친구, 가족, 교사)이 인터넷 사용자의 행동을 나타내는 20문항 각각을 '예, 아니오' 중 하나로 보고하도록 되어 있다. 본 척도는 필수, 일상생활장애, 현실구분장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계지향성, 일탈행동, 내성의 8개 하위척도로 이루어져 있다. 척도의 총점 점수를 기준으로 일반사용자군, 잠재적위험군, 고위험군을 구분해 낼 수 있다. 본 연구에서의 내적 일관성 계수 (Cronbach's  $\alpha$ )는 .91이었다.

## 라. 분석방법

프로그램 참여 전후의 청소년과 부모의 인터넷중독 정도 및 관련 변인들의 변화를 살펴보기 위해 사전검사와 사후검사의 평균 차 t 검증을 실시하였고, 사전검사와 캠프 종료 후 1개월 후의 추후검사의 평균 차 t 검증을 실시하였다.

## 2. 연구결과

프로그램 참여 전후의 청소년의 인터넷중독 정도 및 관련 변인들(인터넷사용 역기능적 신념, 자기통제력, 우울, 부모자녀 기능적 의사소통, 가족기능)의 변화를 살펴보기 위해 사전검사와 사후검사 간 평균 차 검증 및 사전검사와 추후검사 간 평균 차 검증을 실시하였으며 그 결과는 다음 표 22, 표 23에 제시하였다.

표22. 청소년 사전사후 검사의 평균 차 검증 결과(n=33)

	사전검사 M(SD)	사후검사 M(SD)	t
인터넷사용 역기능적 신념	25.64(7.88)	22.28(4.24)	1.920
자기통제력	65.81(11.51)	69.06(12.72)	-1.496
우울(CESD)	11.03(8.40)	11.73(8.00)	-.572
부모자녀 기능적 의사소통	74.03(12.71)	72.84(15.87)	.481
가족응집성	34.33(12.57)	35.09(12.08)	-.290
가족기능	32.18(12.07)	34.09(11.81)	-.716
전체	66.52(24.14)	69.18(23.67)	-.515

표23. 청소년 사전추후 검사의 평균 차 검증 결과(n=25)

	사전검사 M(SD)	추후검사 M(SD)	t	
K척도	24.88(5.97)	24.28(5.95)	.349	
인터넷사용 역기능적 신념	24.93(7.61)	32.44(12.46)	-2.519	
자기통제력	65.96(11.36)	60.26(13.97)	1.892	
우울(CESD)	10.60(9.11)	8.32(5.06)	1.427	
부모자녀 기능적 의사소통	74.78(13.23)	68.96(12.64)	1.985	
	가족응집성	36.15(12.37)	35.44(11.77)	.258
가족기능	가족적응성	33.63(12.22)	30.85(10.16)	1.055
	전체	69.78(24.03)	66.30(21.51)	.670

표22과 표23에 제시된 바와 같이 캠프 참여 전 청소년의 K 척도 검사점수는 평균 일반 사용자군 수준(M=24.88)이었으며 캠프 참여 후 추후검사에서도 일반사용자군 수준(M=24.28)으로 유지되고 있는 것으로 나타났다. 캠프 참여 직후 인터넷사용관련 역기능적 신념은 다소 감소하였고 자기통제력은 증가하였다. 하지만 추후검사는 사전검사보다 역기능적 신념이 증가하고 자기통제력은 감소하는 양상을 나타냈으나 통계적으로 유의한 수준은 아니었다. 부모자녀 기능적인 의사소통은 사후검사, 추후검사 모두 사전검사보다 약간 낮아진 양상을 나타냈으나 역시 유의한 수준은 아니었다. 가족기능 점수는 캠프 참여 후 캠프 참여 전보다 다소 증가하였다. 하지만 추후검사에서는 약간 하락하는 양상을 나타냈다.

프로그램 참여 전후의 부모가 관찰한 자녀 인터넷중독 정도 및 관련 변인들(부모자녀 기능적 의사소통, 가족기능)의 변화를 살펴보기 위해 사전검사와 사후검사 간 평균 차 검증 및 사전검사와 추후검사 간 평균 차 검증을 실시한 결과는 다음 표 24과 같다.

표24. 부모 사전사후 검사의 평균 차 검증 결과(n=33)

	사전검사 M(SD)	사후검사 M(SD)	t	
부모자녀 기능적 의사소통	70.97(14.69)	77.63(13.66)	-2.092 <sup>*</sup>	
	가족응집성	34.44(8.30)	39.13(6.98)	-2.955 <sup>**</sup>
가족기능	가족적응성	31.13(4.76)	34.72(5.79)	-2.861 <sup>**</sup>
	전체	65.56(11.65)	73.84(11.81)	-3.137 <sup>**</sup>

<sup>\*</sup>p<.05, <sup>\*\*</sup>p<.01, <sup>\*\*\*</sup>p<.001

표 25에 제시된 바와 같이 부모가 관찰한 자녀의 인터넷중독 수준은 사전검사보다 추후검사에서 유의하게 낮아졌다( $t=4.007, p<.001$ ). 즉, 캠프 참여 전 부모들은 자녀의 인터넷 사용이 평균 잠재적 위험군 수준이라고 지각하고 있었으나 캠프 참여 후 실시한 추후검사에서는 자녀의 인터넷 사용이 일반사용자군 수준으로 낮아졌다고 지각하는 경향이 있었다. 부모자녀간의 기능적인 의사소통 점수는 캠프 참여 전보다 참여 후 유의하게 증가하였으며( $t=-2.092, p<.05$ ), 추후검사에서도 그 효과가 지속되고 있는 것으로 나타났다( $t=-3.515, p<.01$ ). 또한 가족 응집성, 적응성을 포함한 전반적인 가족기능 점수 역시 캠프 참여 전보다 참여 후 유의하게 증가하였으며( $t=-3.137, p<.01$ ), 추후검사에서도 그 효과가 지속되고 있는 것으로 나타났다( $t=-4.385, p<.001$ ).

표25. 부모 사전추후 검사의 평균 차 검증 결과( $n=25$ )

	사전검사 M(SD)	추후검사 M(SD)	t	
K척도(관찰자)	6.24(5.41)	2.84(3.29)	4.007***	
부모자녀 기능적 의사소통	70.28(15.12)	81.52(10.65)	-3.515**	
가족기능	가족응집성	34.60(9.17)	40.92(5.52)	-3.374**
	가족적응성	31.08(4.77)	36.88(5.04)	-4.311***
	전체	65.68(12.42)	77.80(9.64)	-4.385***

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

본 결과의 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 캠프 참여 전보다 캠프 참여 후 자녀 인터넷 사용수준과 관련해 부모자녀간 보다 일치된 결과가 나타났다. 캠프 참여 당시 청소년의 인터넷 사용수준은 부모 관찰자 척도 상에서는 평균 잠재적 위험군 이상, 자가진단 상에서는 평균 일반사용자군으로 나타나 서로 차이를 드러냈다. 하지만 부모는 캠프 참여 후 자녀의 인터넷 사용수준이 일반사용자군 수준으로 저하되었다고 보고하였다( $t=4.007, p<.001$ ). 청소년 역시 캠프 참여 후 일반사용자군 수준의 인터넷 사용을 유지하고 있다고 보고하여 부모와 일치된 관점을 나타냈다. 본 캠프 당시, 많은 참여 부모들은 자녀의 인터넷 사용수준 자체가 심각하다기보다는 자녀 인터넷 사용과 관련된 가족 갈등 문제가 일어나기 시작한 상황에 처해 있다고 호소하였다. 이러한 갈등 요인이 자녀의 인터넷 사용 문제를 보다 심각하게 평정하는 데 영향을 미쳤을 가능성이 있다. 하지만 추후검사에서 나타난 부모자녀간 일치된 결과는 캠프 프로그램을 통해 자녀의 인터넷 사용과 관련해 부모자녀 간의 보다

개방적인 소통이 시작되면서 인터넷 문제와 관련된 갈등이 줄어들었을 가능성을 시사한다.

둘째, 사후평가에서는 인터넷중독과 관련된 개인적 변인들(우울, 자기통제력)이 통계적으로 유의한 수준은 아니었으나 긍정적인 방향으로 변하였다. 하지만 추후평가에서는 그 효과가 지속되지 못한 것으로 나타났다. 추후평가 참여인원 저조로 본 추후평가 결과가 참여 청소년 전체를 반영하는 경향이라고 보기에는 다소 무리가 있을 것이다. 또한 본 캠프 참여 청소년들의 사전, 사후, 추후 검사의 우울과 자기통제력 점수는 본 연구를 통해 파악된 일반사용자군 편차 범위(우울:  $M=12.62$ ,  $SD=9.42$ , 자기통제력:  $M=68.82$ ,  $SD=9.47$ )에 속하는 것으로 나타났다. 따라서 사전, 사후, 추후검사 점수의 변화는 프로그램의 영향이라기보다는 청소년의 심리적, 상황적 변화에 따라 자연스럽게 일어날 수 있는 변화 수준인 것으로 파악된다. 실제로 2박 3일의 캠프 프로그램만으로 자기통제력과 우울 문제를 적극적으로 개선하기에는 무리가 있을 것이다. 따라서 자기통제력과 우울 문제가 있는 청소년에게는 추후 개별적인 집중치료를 제공할 필요가 있을 것이다.

셋째, 부모자녀 간의 의사소통 및 가족기능은 청소년보다 부모가 캠프 참여 후 긍정적으로 변화하였다고 보고하였다. 부모가 보고하는 가족관련 변화양상은 추후에도 지속적으로 유지되고 있는 것으로 나타났다. 이는 애초에 부모자녀 관계문제의 어려움을 적극적으로 호소했던 대상이 부모였으므로 청소년보다 부모가 캠프 참여 후의 관계적 변화를 민감하게 지각하게 된 결과로 파악된다. 본 캠프의 주요 프로그램 중 하나는 부모자녀 간의 기능적인 의사소통을 습득할 수 있도록 돕고 이를 적극적으로 활용할 수 있는 장을 수시로 마련하는 것이었다. 부모점수 변화를 중심으로 부모자녀 의사소통 사전 추후 점수 차이의 유의한 변화( $t=-3.515$ ,  $p<.01$ )를 해석해 보면, 본 결과는 프로그램 참여 후 일상으로 돌아가서도 부모가 자녀의 의사를 공감적으로 듣고 자신의 바람을 자녀에게 효과적으로 전달하는 기회가 늘어났을 가능성을 시사한다. 또한 부모 사전추후 검사에서 나타난 가족기능 점수의 증가( $t=4.385$ ,  $p<.001$ )는 부모가 지각하는 전반적인 가족기능(가족 간의 정서적 유대 및 관계적 융통성)이 캠프 종료 후에도 지속적으로 개선되고 있음을 시사한다.



### 3. 프로그램 만족도 평가 및 의견

#### 가. 지도자 만족도 평가 및 의견

##### 1) 'e-세상 가족행복단 캠프' 지도자 일반적 특성

'e-세상 가족행복단 캠프' 시범운영에 참여한 지도자의 특성은 표 26과 같다. 시범 운영에 참여한 기관은 3지역 청소년상담복지센터로 가족치유캠프 시범운영에 참여한 강사는 모두 상담관련 전공자들로 석사 재학중 2명, 석사수료 1명, 석사 7명, 박사 재학 7명, 박사 수료 1명, 박사 졸업 1명으로 총19명이었다.

표26. 지도자의 일반적 특성(n=19)

번호	운영기관	학력	성별	집단구분
1	A	청소년지도학 박사재학	여	청소년
2	A	청소년지도학 박사재학	여	청소년
3	B	가족소비자학과 석사재학	여	청소년
4	B	기독교상담 석사졸업	여	청소년
5	B	교육학과 석사졸업	여	청소년
6	C	상담 및 생활지도 전공 박사 재학	여	청소년
7	C	임상 및 상담심리 석사졸업	남	청소년
8	A	아동학과 박사재학	여	부모
9	A	상담학과 석사졸업	여	부모
10	B	교육학과 상담심리 박사재학	여	부모
11	B	기독교상담학과 석사졸업	여	부모
12	B	기독교상담학과 석사졸업	여	부모
13	B	교육학과 교육사회복지과 석사 재학	여	부모
14	C	상담심리 박사수료	여	부모
15	A	아동학과 박사재학	여	가족
16	A	상담학과 석사졸업	여	가족
17	B	청소년학과 석사 수료	남	가족
18	C	사회복지학과 박사 졸업	여	가족
19	C	박사 재학	여	가족

## 2) 지도자 만족도 평가 및 의견

총 19명의 강사가 가족치유캠프 프로그램에 대한 평가를 실시하고, 평가에 대한 내용을 기관별 사업담당자가 수합하였다. 평가는 운영관련 평가, 청소년/부모/가족 프로그램 평가로 나누어 이루어졌고, 해당 프로그램을 실시한 강사가 직접 평가하였다.

### (1) 청소년 프로그램

#### ① 청소년 프로그램 내용 만족도(n=7)

청소년 프로그램의 내용 만족도는 4.3점(5점 만점), 프로그램 평가 점수는 4.2점(5점 만점)으로 나타났다. 평가자들은 프로그램에 대하여 대체로 긍정적인 평가를 하였으며, 2번 문항이 가장 점수가 높았고, 3번문항의 점수가 가장 낮았다. 이는 시범운영 교육시에는 수업/교육 위주로 인식되던 내용이 실제 청소년이 접했을 때는 재미있게 참여했음을 알 수 있다. 인터넷 사용조절과 관련한 인터넷의 폐해 인식, 가족 간 규칙합의, 대안 활동 탐색 및 부모-자녀 간 의사소통향상을 통한 인터넷 사용관련 갈등 중재 및 합의는 가족 집단상담 프로그램 내에서 이루어지기 때문에, 자신의 인터넷 사용동기를 인식하고 진로탐색 및 의사소통훈련에 대한 내용으로 구성되어 있기 때문에 청소년 집단상담 강사가 느끼기에 인터넷 사용조절까지 프로그램 내용이 미치지 못했다고 생각할 수 있다.(표27)

표 27. 청소년 프로그램 내용 만족도

항목	점수
1. 청소년은 집단상담에 충분히 집중(몰입) 하였다.	4
2. 청소년은 집단상담을 즐겁고 재미있게 하였다.	4.5
3. 청소년 집단상담은 청소년이 인터넷 사용을 조절하는데 도움이 되었다고 생각한다.	3.9
4. 청소년은 프로그램 내용을 어려움없이 잘 이해하였다.	4.3
5. 파워포인트, 동영상은 내용 전달에 도움이 되었다.	4.2
6. 나는 교육내용을 매뉴얼에 충실히 운영하였다.	4.3
7. 프로그램 시간은 적당했다.	4
<b>총 평점</b>	<b>4.2</b>

### ② 청소년 집단상담 주요활동 적절성 평가

청소년 집단상담의 주요활동에 대한 적절성은 4.0점(5점 만점)으로 나타났다. '인터넷을 하면~', '마법의 토크비법'이 4.3점으로 가장 적절한 활동으로 평가하였고, '이 세상 슈퍼스타의 종류'가 3.6점으로 가장 낮았다.(표 28) 이는 인터넷 사용조절을 위한 부모-자녀 의사소통의 중요성과 다른 인터넷중독 프로그램과의 차별성이 긍정적으로 평가한 것으로 보이며, 이 세상 슈퍼스타 슈퍼스타의 종류는 골든벨 형태로 진행된 직업탐색 활동으로 참가자들이 재미있게 참여하였으나 1시간이라는 제한된 시간 내에 골든벨을 통한 직업탐색과 청소년의 진로에 대해서 생각해보고 직업군별로 나누어 작업하는 것이 현실적으로 어려움이 많아 낮은 점수로 평가한 것으로 보인다.

표 28. 청소년 프로그램 적절성 평가

항목		점수
e-세상의 나는?	e-세상의 나는 000입니다.	3.9
	인터넷을 하면~♪	4.3
	인터넷 이용동기 알아보기	4.2
e-세상 슈퍼스타 되기	이 세상 슈퍼스타의 종류(골든벨)	3.6
	내일을 꿈꾸는 당신은 슈퍼스타!	3.9
슈퍼스타Training1. (토크비법)	마법의 토크비법1. 1-메세지	4.3
	마법의 토크비법2. 요청하기	4.3
슈퍼스타Training2. (인터넷!너는 나를 막을 수 없어)	인터넷, 내 친구? 혹은 원수?	4
	다짐의 말 정하기	3.8
<b>총 평점</b>		<b>4.0</b>

### ③ 청소년 프로그램에 대한 의견

프로그램에 대한 주요활동별 의견을 살펴보면, 아쉬운 점으로는 진행해야할 프로그램 내용이 많았다는 의견과 함께 흥미요소가 보다 필요할 것으로 보인다는 의견이 있었다. 또한 의사소통훈련의 경우 내용 난이도 조절필요 및 충분한 연습시간이 필요하다는 등

의 의견이 있었다. 캠프 프로그램의 효과로는 부모 자녀간 대화를 촉진시키는 역할의 프로그램으로 인터넷중독 프로그램과 차별성이 있어서 좋았다는 의견과 함께, 실제 생활과 관련하여 활용할 수 있는 콘텐츠여서 좋았다는 의견 등이 있었다. (표 29)

표 29. 청소년 프로그램 주요활동 관련 의견

구분	유목	의견
e-세상의 나는?	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시간에 맞는 프로그램 내용 구성</li> <li>· 인터넷 이용동기 알아보기의 강의보조자료의 적절성 부족</li> <li>· 흥미유발을 통한 인터넷 장/단점 습득 용이</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· e-세상의 나는 000입니다.</li> <li>-프로그램을 2가지 정도로 줄여서 진행하면 적당할 듯</li> <li>· 인터넷을 하면~♬</li> <li>-원활한 활동을 위해 6명 미만으로 모둠을 정하고 배치</li> <li>-긍정적· 부정적인 면을 게임을 통해 재미있게 배울 수 있었음</li> <li>· 인터넷 이용동기 알아보기</li> <li>-ppt 내용이 전달하고자 하는 취지와 맞지 않았음</li> <li>-강점· 약점을 통해 자기이해를 할 수 있는 좋은 프로그램이었으나 시간부족으로 개인적인 이야기, 발표를 하지 못한 점</li> </ul>
e-세상 슈퍼스타 되기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다양한 직업종류의 추가</li> <li>· 하고 싶은 직업의 유무에 따라 프로그램을 진행하는 것이 어려움</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이세상 슈퍼스타의 종류(골든벨)</li> <li>-아이들이 흥미로워 했으나, 전반적인 흐름에 맞지 않는 듯함</li> <li>-흥미롭고 활기차게 진행되었으며 상품이 꼭 필요함</li> <li>-좀 더 다양한 직업 종류의 추가</li> <li>· 내일을 꿈꾸는 당신은 슈퍼스타!</li> <li>-직업에 대한 흥미를 갖은 후, 미래에 대한 꿈을 갖게 한다는 취지는 좋았으나 시간 부족으로 충분히 다루지 못함</li> <li>-시작 전, 10대에 꿈을 정하고 미래에 이룬 사람들 알아보는 시간 추가</li> <li>-구체적인 직업을 생각한 아이와 생각이 없는 아이가 섞여 적당한 수준을 정하는 것이 어려움</li> </ul>
슈퍼스타 Training 1. (토크비법)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 의사소통훈련 내용 난이도 조절</li> <li>· 시간에 맞는 프로그램 내용 구성(연습시간 포함)</li> <li>· 흥미요소 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 마법의 토크비법 1. 1-메세지</li> <li>-의사소통 방식의 한 부분을 배울 수 있는 기회가 되나 잘못하면 지루해질 수 있음</li> <li>-내용이 어려워 연습할 시간이 필요</li> <li>-내용이 어려워 대화법과 관련된 동기부여 필요함 ex) 동영상</li> <li>· 마법의 토크비법 2. 요청하기</li> <li>-의사소통 방식의 한 부분을 배울 수 있는 기회가 되나 잘못하면 지루해질 수 있음</li> <li>-주어진 시간에 비해 할당량이 많음</li> <li>-개개인의 연습시간이 필요함</li> </ul>
슈퍼스타 Training 2. (인터넷너는 나를 막을 수 없어)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시간에 맞는 프로그램 내용 구성</li> <li>· 추후 내용연계가 잘 이루어지지 못함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷, 내 친구? 혹은 원수?</li> <li>-시간이 부족해 충분히 다루지 못함</li> <li>-시간이 부족해 피드백을 주는 시간이 없었음</li> <li>· 다짐의 말 정하기</li> <li>-시간 부족으로 충분히 다루지 못함</li> <li>-의견이 없는 아이들의 발표를 유도할 수 있는 리더의 세심함 필요함</li> <li>-부모님 스티커 붙이는 작업과 연계가 잘 되지 않음</li> </ul>

표 30. 청소년 프로그램에 대한 지도자 의견

구분	유목	의견
효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 부모자녀간 대화 촉진</li> <li>· 실제 생활 적용 가능</li> <li>· 게임을 통한 프로그램 구성이 효과적임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-감정표현을 반복적으로 연습한 후, 나 전달법과 요청하기 등의 표현을 통해 집단구성원 간 긍정적인 감정표현을 하는 모습을 볼 수 있었음.</li> <li>-초반 도입부 게임 형식의 진행 방식을 통해, 인터넷 사용에 대한 장·단점을 스스로 찾아보고 알아가도록 하는 과정이 긍정적이었음.</li> <li>-아이들이 즐거워하며 적극적인 참여를 함</li> <li>-아이들이 다소 어려워하는 면이 있었으나, 대화를 시연하며 실질적으로 적용할 수 있는 사례와 친구들이 하는 내용을 볼 수 있는 점이 좋았음.</li> <li>-부모-자녀간의 대화를 촉진시키는 역할을 하는 프로그램이 주를 이루어 통상적인 인터넷중독 프로그램과 차별성이 있어 만족도가 높았음.</li> </ul>
아쉬운 점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 활동 위주의 프로그램 추가</li> <li>· 인터넷 중독의 유형 인식 및 특징파악의 어려움</li> <li>· 교육적 프로그램 내용에 따른 흥미요소 필요</li> <li>· 시간제한에 따른 프로그램 양 조절 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-골든벨과 같은 퀴즈프로그램을 넣어서 활동위주의 프로그램을 추가하면 좋을 것 같음.</li> <li>-인터넷 중독의 유형을 설명하는 데 있어, 유형별 특징이 명확하게 구분되지 않음.</li> <li>-대상자 스스로가 자신을 평가하고 어떤 유형인지 파악하는데 다소 시간이 부족함.</li> <li>-의사소통 방식에 대해 배우는 것은 좋으나, 짧은 기간 동안 너무 교육적 형태로 운영되는 듯하여 참여 학생들이 힘들어 함.</li> <li>-중요한 내용이지만 어려워해서 충분히 이해하고 연습할 시간이 필요함.</li> <li>-양이 많아서 주어진 시간이 부족.</li> <li>-초등학생들에게 한 가지 포인트로 반복하는 것이 효과적일 듯</li> <li>-‘인터넷을 하면~’과 ‘인터넷, 내 친구? 혹은 원수?’의 내용이 비슷한 맥락으로 느껴져 아이들이 형식적으로 나누는 경우가 있었음.</li> </ul>
어려웠던 점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 집단 인원수 조정필요</li> <li>· 회기별 시간/내용 조절</li> <li>· 충동적, 공격적인 대상자 관리</li> <li>· 프로그램의 활동성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-초등학생 15명씩 한 집단으로 운영하는 것이 어려움. 집중도가 떨어지며 서로 나눔 작업을 충분히 할 수 있는 여건이 안 됨.</li> <li>-고학년과 저학년 1,2명이 섞여 있어 운영이 어려움.</li> <li>-집단상담 회기별 시간 조정이 필요함/청소년 집단에 내용이 많았음.</li> <li>-많은 프로그램 내용을 진행하느라 깊이 있게 진행하지 못함.</li> <li>-구성원 중 행동이 과격하고 충동적인 성향을 보이는 대상자를 가까이서 관리해줄 멘토가 필요함.</li> <li>-충동, 분노조절이 어려운 초등학생을 대상으로 매뉴얼대로 운영하는 것과 시간배분이 어려움.</li> <li>-제한된 시간 내에 집단 구성원 간 충분한 피드백을 나누지 못함.</li> <li>-토크비법 및 꿈에 대한 이야기를 나누는 것에 시간이 많이 소요되어야 하지만 직업에 대해 나누는 것도 짧게 나누고 넘어갈 수밖에 없어서 깊이 나눌 수 있었으면 함.</li> <li>-오전 내내 앉아서 집단활동이 이루어지기 때문에 초등학생 집단원들에게는 힘들게 느껴짐.</li> <li>-강사가 1박 2일만 참여하여 각각의 프로그램 연계성을 높일 수 없었던 점.</li> </ul>

지도자들의 종합적인 의견을 살펴보면, 게임을 통한 프로그램 구성이 효과적이었고, 부모자녀간 대화를 촉진시키는 역할과 함께 실제 적용할 수 있는 사례로 구성되어 있는 점이 좋았으며, 의사소통 프로그램을 통해 통상적인 인터넷중독 프로그램과 차별성이 있어서 좋았다는 의견이 있었다. 아쉬운 점으로는 제한된 시간에 비해 프로그램 내용이 많아 시간이 부족했다는 의견과 중요한 내용이지만 짧은 기간 동안 너무 교육적 형태로 운영되어 흥미요소가 필요하다는 의견, 활동 위주의 프로그램 추가, 청소년 스스로 자신을 평가하고 어떤 유형인지 파악하는데 어려움이 있다는 의견이 있었다. 운영 시 어려웠던 점으로는 프로그램 내용으로 보았을 때 집단 인원수 조정이 필요하며, 회기별 시간과 내용조절이 필요하다는 의견과 함께 충동성과 공격적인 대상자 관리의 어려움 등의 의견이 있었다.(표 30)

## (2) 부모 프로그램 평가

### ① 부모 프로그램 내용 만족도

부모 프로그램의 내용 만족도는 4.3점(5점 만점), 프로그램 평가 점수는 4.4점(5점 만점)으로 나타났다. 평가자들은 프로그램에 대하여 대체로 긍정적인 평가를 하였으며, 1,2 번 문항이 가장 점수가 높았고, 7번문항의 점수가 가장 낮았다. 이는 유사한 어려움을 가지고 있는 부모가 자녀양육의 어려움에 대해 이야기를 나누며 공감대를 형성을 통해 부모가 집중하고 흥미있게 참여하여 만족도가 높을 수 있었다고 예상되며, 제한된 시간 내에 모든 프로그램 내용을 진행하기에 어려움이 있어서 만족도가 낮은 것으로 예상된다.(표 31)

표 31. 부모 프로그램 내용 만족도

항목	점수
1. 부모는 프로그램에 충분히 집중(몰입) 하였다.	4.8
2. 부모는 프로그램을 즐겁고 재미있게 하였다.	4.8
3. 부모 프로그램은 자녀의 인터넷 사용지도를 하는데 도움이 되었다고 생각한다.	4.5
4. 부모는 활동내용을 어려움없이 잘 이해하였다.	4.5
5. 파워포인트, 동영상은 내용 전달에 도움이 되었다.	4.4
6. 나는 교육내용을 매뉴얼에 충실히 운영하였다.	4.1
7. 프로그램 시간은 적당했다.	3.4
<b>총 평점</b>	<b>4.4</b>

② 부모 프로그램 주요활동 적절성 평가

부모 프로그램의 주요활동에 대한 적절성은 4.5점(5점 만점)으로 나타났다. ‘연령별 자녀의 특징’, ‘우리아이는 왜 인터넷에 빠져들까?’, ‘인터넷을 하는 우리 아이의 마음은?’, ‘나의 양육태도 알아보기’가 4.9점으로 가장 적절한 활동으로 평가하였고, ‘자녀의 인터넷 사용문제 해결하기’가 4.2점으로 가장 낮았다.(표 32) 이는 부모가 주요 활동을 통해 자녀를 이해하고 부모 자신의 양육태도를 알아보면서 부모와 자녀간의 차이를 인식함으로써 부모님들의 양육효능감에 도움이 된 것이 긍정적으로 평가된 것으로 보이며, 자녀의 인터넷 사용문제 해결하기의 교육내용이 제한된 시간인 1시간에 비해 많아 진행에 있어 다소 무리가 있었던 것으로 보인다.

표 32. 부모 프로그램 주요활동 적절성 평가

항목		점수
e-세상의 우리가족은?	소개합니다.	4.8
	자녀의 인터넷 사용지도와 관련한 어려운 점은?	4.8
	자녀의 인터넷 사용지도 이것이 어렵다! 맞아맞아 TOP 5!	4.8
나는 부모다 -자녀알기-	연령에 따른 뇌 발달과정 알아보기	4.4
	연령별 자녀의 특징	4.9
	우리 아이는 왜 인터넷에 빠져들까?	4.9
	인터넷을 하는 우리 아이의 마음은?	4.9
	자녀의 인터넷 사용 문제 해결하기	4.2
나는부모다II -아이와 공합, 그것이 문제다-	나의 양육태도 점검해보기/ 나의 양육태도 알아보기	4.9
	아이와 공합, 그것이 문제다.	4.8
나는 부모다III -소통편-	무엇으로 보이나요?(ice-breaking)	4.9
	마법의 토크비법 1. 경청과 공감하기	5
	마법의 토크비법 2. I-message활용하기	5
	마법의 토크비법 3. 타협하기	4.8
총 평점		4.5

### ③ 부모 프로그램에 대한 의견

프로그램에 대한 주요활동별 의견을 살펴보면, 프로그램 내용은 적절하다고 평가되나 제한된 시간에 맞는 프로그램의 구성이 필요하다는 의견이 있었고, 자기소개시 참여동기가 보다 강조되고, 다양한 촉진활동 프로그램이 필요하다는 의견이 있었다. 또한 전두엽과 관련한 자료제공, 게임자체가 가지고 있는 중독성 정보제공, 자녀가 생각하는 인터넷 사용 유형을 확인해보는 기회제공, 시청각 자료 활용 등의 의견이 있었다.(표 33)

부모 프로그램에 대한 지도자들의 종합적인 의견을 살펴보면, 청소년과 부모 집단상담의 연계성 있는 프로그램 구성과 부모의 양육태도를 인식하고 자녀를 이해하는데 효과적인 프로그램이었다는 의견이 있었다. 또한 양육태도 변화동기를 마련하는 기회가 되었다는 의견이 있었다. 아쉬운 점으로는 청소년 집단상담 프로그램과 마찬가지로 제한된 시간에 비해 프로그램 내용이 많아 시간이 부족했다는 의견과 의사소통훈련 단계의 간략화의 필요성에 대한 의견, 시간제함에 따른 운영을 위해 회기별 프로그램의 핵심 주제를 제시하고 그에 따른 세부 프로그램 제시하여 융통성 있는 프로그램 구성에 대한 의견을 제시하였다. 운영 시 어려웠던 점으로는 시범운영에 대한 심리적 부담감과 시간의 부족함 등의 의견이 있었다.(표 34)

표 33. 부모 프로그램 주요활동 관련 의견

프로그램명	유목	수정/보완 사항(의견)
e-세상의 우리 가족은?	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자기소개시 참여동기 구체화 및 생활환경 소개</li> <li>· 자녀양육의 어려움을 나누기 위한 충분한 시간 필요</li> <li>· 시간에 맞게 중복된 프로그램 내용 생략 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소개합니다               <ul style="list-style-type: none"> <li>-별칭 짓고 소개하는 시간이 부족하여 가볍게 소개하는 것이 도움이 됨. 그러나 참여하게 된 동기 부분은 조금 더 명확해야 함.</li> <li>-친밀감 형성과 구조화를 통해 신뢰감을 가질 수 있는 좀 더 다양한 촉진활동 프로그램이 필요함.</li> <li>-직업이나 생활환경에 따라 양육방식에 현저한 차이가 있으므로 자신에 대한 소개뿐 아니라 주변 환경도 소개할 것.</li> </ul> </li> <li>• 자녀의 인터넷 사용지도와 관련한 어려운 점은?               <ul style="list-style-type: none"> <li>-소개합니다.' 와 이어져서 나오기 때문에 생략 가능함.</li> <li>-각자 어려움을 호소하고 거기에 대한 대안을 얻기 위해 참여한 만큼 충분한 시간을 통해 어려움을 나누고 좋은 대안들을 공유할 수 있다면 더 좋은 효과를 기대할 수 있을 듯.</li> <li>-서로의 어려움을 공감할 수 있어서 좋은 것 같음.</li> </ul> </li> <li>• 자녀의 인터넷 사용지도 이것이 어렵다 맞아맞아 TOP5               <ul style="list-style-type: none"> <li>-퀴즈 형태로 집중력을 강화시켰으나 내용이 비슷함.</li> <li>-매뉴얼대로 진행하기에 시간이 부족함.</li> <li>-앞의 활동들의 주제와 연결해서 같이 정리해 볼 수 있도록 진행하는 것이 회기의 마무리 작업으로 좋을 듯.</li> </ul> </li> </ul>



프로그램명	유목	수정/보완 사항(의견)
나는 부모다 1 -자녀알기-	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전두엽 자료 필요</li> <li>· 게임자체가 가지고 있는 중독성 정보제공 필요</li> <li>· 시간에 맞는 프로그램 내용 구성 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>연령에 따른 뇌 발달과정 알아보기</b> -같은 날 저녁 프로그램에서 나오는 내용과 이어져있어 설명과 이해가 용이함. -전두엽에 관한 자료가 너무 부족함. 동영상 자료 등 더 추가하면 좋을 것 같음.</li> <li>· <b>연령별 자녀의 특징</b> -자녀의 독립성에 대한 부분이 자녀 이해에 도움이 됨.</li> <li>· <b>우리 아이는 왜 인터넷에 빠져들까?</b> -깊이 다루지 않고 생각할 수 있는 수준으로 진행하는 것이 도움이 됨. -게임 자체가 가지고 있는 중독성에 대한 설명 첨부</li> <li>· <b>인터넷을 하는 우리 아이의 마음은?</b> -동영상이 큰 도움이 됨. 또래관계취약형 대한 동영상 제작 바람. -강의안 이용 동기에 각각의 기질형 이름을 넣으면 좋을 것 같음. -글씨가 작고 내용이 너무 많은 것 같아 ppt 내용을 간단하게 정리하면 더 좋을 듯.</li> <li>· <b>우리아이는 왜 인터넷에 빠져들까?</b> -내용과 의도는 좋으나 직접 계획하고 나누어 볼 시간이 부족. -강의안대로 하면 시간 내 끝내는 것은 무리 -시간이 부족할 경우 호랑이에 대한 내용보다는 실제 문제해결을 다루는 게 좋을 듯.</li> </ul>
나는 부모다 2 -아이와 공합, 그것이 문제다-	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자녀와 부모가 함께 인터넷 사용 유형을 확인할 수 있으면 좋겠음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>나의 양육태도 알아보기</b> -자신을 점검하는 것은 적극적인 참여와 집중을 요함.</li> <li>· <b>아이와 공합, 그것이 문제다.</b> -자녀들도 자신의 유형을 파악했으므로 부모들도 자녀들이 말한 유형을 확인 할 수 있는 방법을 만들었으면 함. 부모 워크북에도 기재된다면 도움이 될 듯.</li> </ul>
나는 부모다 3 -소통편-	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시청각 자료를 활용할 경우 보다 더 효과적일 것으로 보임</li> <li>· 타협하기에 대한 부가 설명필요</li> <li>· 의사소통 연습을 하기 위한 시간 부족</li> <li>· 의사소통 연습문제 간략화 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>마법의 토크비법 1. 경청과 공감하기</b> -경청과 공감은 꼭 필요한 부분이며 또래 상담 동영상이나 가출청소년 부모교육 프로그램처럼 대화동영상이 있다면 훨씬 이해가 빠를 듯. -시간이 부족하여 충분한 연습을 할 수 없었음.</li> <li>· <b>마법의 토크비법 2. I-message활용하기</b> -또래상담 동영상이나 가출청소년 부모교육 프로그램처럼 대화동영상이 있다면 훨씬 이해가 빠를 듯. -부모님들이 조금 더 시간을 가지고 연습하기 원함. -상황-내용이 너무 김.</li> <li>· <b>마법의 토크비법 3. 타협하기</b> -자칫 부모의 결정대로 타협하는 방향으로 흐를 수 있음. 이에, 조금 더 설명이 부가되었으면 함. -내용을 조금 간결하게 다듬으면 더 좋을 것 같음</li> </ul>

표 34. 부모 프로그램에 대한 지도자 의견

구분	유목	의견
효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년과 부모 집단상담의 연계성있는 운영방식</li> <li>· 자신의 양육태도를 인식하고 자녀를 이해하는데 효과적임</li> <li>· 양육태도 변화 동기를 마련함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-청소년과 부모 집단상담이 동시에 이루어지면서 저녁에 확인 작업이 가능했던 점.</li> <li>-부모 자신의 양육태도를 알아보고 부모와 아이의 기질에 따라 서로의 생각과 행동에 차이가 있음을 인식하고 자녀의 행동과 마음을 이해하는데 효과적인 프로그램이었음.</li> <li>-부모의 양육태도와 아이와의 공할 프로그램은 부모가 자신의 양육태도를 체크하고 돌아 볼 수 있는 좋은 기회가 됨.</li> <li>-자녀를 이해하고 인터넷을 하는 이유에 대해 내용을 다룬 세션이 특히 유익했던 것 같음.</li> <li>-부모님들이 자신의 자녀를 이해하는 것에서 도움을 줄 수 있다는 자신감을 가지게 된 듯.</li> <li>-아동 발달상의 이해, 특히, 뇌에 대한 이해와 연령별 이해에서 부모들이 '우리아이가 문제가 있기보다는 당연한 문제구나,' 하시면서 안심을 했고, 양육태도 또한 달라져야 함을 스스로 깨우치는 피드백을 해줌.</li> </ul>
아쉬운 점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 프로그램 내용에 비해 시간이 너무 부족함</li> <li>· 의사소통훈련 단계의 간략화가 필요함</li> <li>· 핵심 포인트 제시를 통한 지도자의 융통성있는 운영필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-시간분배에서 나는 부모다 1,2,3 은 최소한 1시간 반 이상이 소요 됨.</li> <li>-프로그램 내용은 짜임새 있게 구성되었으나 실제 가정에서 활용 하도록 익히기 위해서는 진행시간이 매우 부족함.</li> <li>-의사소통 부분에서 단계가 너무 많아 어렵다는 인식이 드므로 3 단계로 간단하게 먼저, 아이의 마음을 알아주기로 시작하면 좋을 듯. 그리고 나서 내 마음 알리기, 대안 찾기 순으로 하면 기억하고 이해하기 좋을 것 같음.</li> <li>-어떤 프로그램이든 그 주제가 있으면 거기에 따른 여러 가지 세부 프로그램을 제시해서 진행자가 상황에 맞게 진행 할 수 있도록 도울 수 있었다면 더 큰 효과를 기대할 수 있을 듯.</li> </ul>
어려웠던 점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시범운영에 대한 심리적 부담감</li> <li>· 시간의 부족함</li> <li>· 캠프에 참가한 모의 양육 부담을 가중시키는 부분에 대한 우려</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-매뉴얼을 늦게 받아 숙지하기에 시간이 너무 촉박했음.</li> <li>-시범운영을 해야 하는 심리적인 부담감이 큼.</li> <li>-부모가 함께 참여하는 것이 가장 바람직하나, 사정상 조모의 참여나 부의 부재는 모의 부담을 가중시키는 것으로 보여짐.</li> <li>-나는 부모다 I, II, III이 연속으로 진행이 되면서 각 프로그램에 대해 제대로 숙지할 시간도 없이, 다음 프로그램이 진행되므로 내용이 우수함에도 불구하고 효과성이 제대로 발휘되기에는 시간이 부족한 것 같음.</li> <li>-각 프로그램의 연계성을 염두에 두어야 하나, 프로그램 시간 배정에 있어서 충분히 내용을 전달하고 공감할 수 있는 시간배정이 필요함.</li> <li>-뒤에 갈수록 시간이 줄어드는 것은 좋지만, 1시간 정도 더 주어진다면 충분히 프로그램을 소화할 수 있을 것 같음.</li> </ul>

### (3) 가족 프로그램 평가

#### ① 가족 프로그램 내용 만족도

가족 프로그램의 내용 만족도는 4.2점(5점 만점), 프로그램 평가 점수는 4.5점(5점 만점)으로 나타났다. 평가자들은 프로그램에 대하여 대체로 긍정적인 평가를 하였으며, 3번 문항이 가장 점수가 높았고, 7번문항의 점수가 가장 낮았다. 이는 의사소통에 대한 교육뿐만이 아닌 가족프로그램을 통한 부모-자녀간 적용할 수 있는 기회제공 및 캠프 이후 실생활에서 사용가능하다는 점에서 만족도가 높았다고 예상되며, 제한된 시간내에 모든 프로그램 내용을 진행하기에 어려움이 있어서 만족도가 낮은 것으로 보인다.(표 35)

표 35. 가족 프로그램 내용 만족도

항목	점수
1. 청소년과 부모는 집단상담에 충분히 집중(몰입) 하였다.	4.2
2. 청소년과 부모는 집단상담을 즐겁고 재미있게 하였다.	4.7
3. 가족의 의사소통훈련(마법의 토크비법, 마법의 결정비법, 인터넷 사용규칙정하기)은 청소년과 부모에게 (인터넷 사용조절 및 사용지도와 관련하여) 도움이 되었다고 생각한다.	5
4. 청소년과 부모는 활동내용을 어려움없이 잘 이해하였다.	4.7
5. 파워포인트, 동영상은 내용 전달에 도움이 되었다.	4.6
6. 나는 교육내용을 매뉴얼에 충실히 운영하였다.	4.4
7. 프로그램 시간은 적당했다.	3.7
<b>총 평점</b>	<b>4.5</b>

#### ② 가족 프로그램 주요활동 적절성 평가

가족 프로그램의 주요활동에 대한 적절성은 4.4점(5점 만점)으로 나타났다. ‘캐릭캐릭 체인지’, ‘그래! 결심했어!’, ‘이런 상황일 때 마법의 토크비법을 써라’, ‘역할극’이 4.8점으로 가장 적절한 활동으로 평가하였고, 가족행복단 행복다지기가 4.3점으로 낮았다. 이는 인터넷 사용조절을 위한 부모-자녀 의사소통의 중요성과 다른 인터넷중독 프로그램과의 차별성이 긍정적으로 평가한 것으로 보이며, 마지막 날 마법의 결정비법을 습득하고 연습하기에는 시간적으로 부족하여 참가자들이 적용하기에 어려웠을 것으로 예상된다.(표 36)

표 36. 가족 프로그램 주요활동 적절성 평가

세부항목		점수
단원을 소개합니다.	이웃들의 이름찾기	4
	우리가족 소개하기	4
	가족신문 만들기	4
e-세상 바로알기	캐릭캐릭 체인지	4.8
	중독에 노출된 우리는?	4.4
	그래! 결심했어!	4.8
톡톡톡	경청 연습하기	4.5
	이런 상황일 때 마법의 토크비법을 써라	4.8
	역할극	4.8
가족행복단 행복다지기	마법의 결정비법	4.3
	인터넷 사용 가족규칙 정하기	4.3
	가족과 함께하는 대안활동 다짐하기	4.3
총 평점		4.4

### ③ 가족 프로그램에 대한 의견

프로그램에 대한 주요활동별 의견을 살펴보면, 첫째날 '단원을 소개합니다'의 경우 라포형성 및 점수, 사전설문 실시에 따라 실시 시간의 어려움이 있었으며, 동영상 내용이 초등생에 맞는 사례로 구성되었으면 하는 의견이 있었다. 가족 프로그램의 경우 흥미있는 프로그램 진행을 위해서는 지도자의 역량이 크게 작용한다고 평가하였으며, 효과적인 마법의 토크비법 활용을 위해서는 적절한 시간을 주어 반복학습이 필요하다는 의견이 있었다. 가족 프로그램의 경우 부모와 청소년이 함께 참여하는 내용으로 구성되어 있는데 반해, 참가자 중 부모가 참여하지 못했을 경우, 대안책 제시에 대한 의견 또한 있었다.(표 37)

표 37. 가족 프로그램 주요활동 관련 의견

프로그램명	유목	수정/보완 사항(의견)
단원을 소개합니다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실시 시간의 부족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-캠프 시작과 함께 참가자들이 들어오면서 접수, 사전설문지 작성, 인원파악 등으로 지연됨에 따라 매뉴얼을 그대로 수행하기에는 한계가 있었음.</li> <li>-라포형성을 위한다면 첫날 저녁 전까지 충분히 다루어져야 한다고 생각함.</li> </ul>
e-세상 바로알기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전두엽 자료 추가 필요</li> <li>· 초등생에 맞는 동영상 내용 추가 필요</li> <li>· 흥미있는 프로그램 진행을 위해 지도자의 역량이 크게 작용함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>캐릭캐릭 체인지</b></li> <li>-매뉴얼의 내용을 응용하여 실제적이고 흥미진진하게 진행되길 바람.</li> <li>-프로그램을 위한 사전준비(프로그램 대상자가 프로그램 시작 전에 한번 생각해 볼 수 있는 여건조성)가 부족</li> <li>-역할극에 적극적으로 참여하여 재미있고 좋았음.</li> <li>· <b>중독에 노출된 우리는?</b></li> <li>-동영상 내용이 조각조각으로 나뉘어 전체적인 연결이 부드럽지 못해 아쉬움.</li> <li>-동영상은 프로그램의 의도에 맞게 간결하고 핵심적으로 구성되어 있었지만, 이왕이면 좀 더 몸에 와 닿을 수 있는 같은 또래의 사례추가 바람.</li> <li>-전두엽에 관한 자료보충 필요(이해력, 주의력, 기억력, 판단력 등에 관한 내용 등등)</li> <li>· <b>그래!결심했어!</b></li> <li>-모든 참가자가 선서하고 서로 격려와 지지할 수 있는 분위기를 만들어 줄 수 있는 지도자의 역량이 매우 중요한 활동임</li> <li>-첫날 프로그램을 정리하는 면에서는 적절함.</li> <li>-새로운 다짐을 하는 점에서 좋은 것 같고 반응이 좋았음.</li> </ul>
톡톡톡	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 마법의 토크비법을 효과적으로 활용하기 위해, 마법의 토크비법 반복학습 필요</li> <li>· 소규모로 나누어 진행되는 것이 필요</li> <li>· 효능감 향상에 도움이 되는 것으로 보임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>경청 연습하기</b></li> <li>-또래들과 해도 가족들과 함께 해도 관촬을 것 같음. 도입 부분에서 짧게 하면서 우리가 잘 들어주는 것이 얼마나 좋은지를 연습하게 하는 효과가 있음.</li> <li>-아이들은 안 듣는 것을 할 때는 평소에 부모의 모습을 보는 듯 했지만, 잘 들어주는 부모의 모습을 보면서 좋아하는 반응을 보이기도 함.</li> <li>-전체가 한 장소에 모여 약간은 소란스러운 분위기에서 진행되었으며, 소규모로 나누어 진행할 필요가 있음.</li> <li>-자기 소리를 내다가 서로의 소리에 집중하려고 노력하는 모습이 좋음.</li> <li>· <b>이런 상황일 때 마법의 토크비법을 써라</b></li> <li>- 부모님들은 이 과정을 통해서 아이들 앞에서 자신이 잘하는 모습을 보여서 스스로를 자랑스럽게 여길 기회를 얻으시는 것으로 보임.</li> <li>- 아이들도 부모님이 많은 사람 앞에서 자신을 자랑스러워하고 대견해 하는 것을 느끼며 자존감 향상에 도움이 되는 것으로 보임.</li> <li>- 수업에서 한 것을 정확하게 잘 외울 수 있게 해주는 것이 무엇보다 중요하게 다루어져야 할 것으로 보임.</li> <li>-이 시간을 잘 활용하면 캠프에 배운 것을 생활에 녹일 수</li> </ul>

프로그램명	유목	수정/보완 사항(의견)
		<p>있는 밑거름이 될 것으로 보임.</p> <p>-마법의 토크비법을 각각의 단위프로그램에 시작 전에 한 번씩 해봄으로써 익숙하게 하여 실제 일상생활에 자연스럽게 활용할 수 있도록 했으면 함.</p> <p>• <b>역할극</b></p> <p>-아이들의 창의력이 두드러지는 프로그램. 총주에서는 역할극을 할 수 있는 세 가지 상황설정을 카드 뽑기로 주고 진행함</p> <p>-조손가정의 청소년의 경우, 대화를 하는데 어려움을 보였으며, 적극적으로 참여하지 못함</p> <p>-짧은 시간이지만 재미를 가미하여 역할극에 몰입하였음.</p> <p>-적극적으로 역할극에 몰입함.</p>
가족행복단 행복다지기	<p>• 마법의 토크비법과 연관된 원활한 의사소통을 할 수 있는 계기를 마련하는 프로그램임</p> <p>• 대안활동 탐색활동이 사후모임과 연계시킬 수 있을 것으로 보임</p>	<p>• <b>마법의 결정비법</b></p> <p>-4모둠으로 만들어 엄마와 아이가 실습할 수 있도록 함. 엄마가 자연스럽게 주도해 주니 아이들의 이해를 도울 수 있었음.</p> <p>-마법의 토크비법과 연관되어 부모-자녀 간에 원활한 의사소통을 할 수 있는 계기를 마련하는 프로그램임.</p> <p>-100% 잘 이루어지지는 않았지만 나름 노력하려고 함.</p> <p>• <b>인터넷 사용 가족규칙 정하기</b></p> <p>-자연스럽게 사후모임과 연결하는 고리가 되는 것이라 생각함.</p> <p>-부모를 동반하지 않은 청소년들이 있어 아쉬웠음. 부모를 동반한 청소년과 그렇지 않은 청소년들을 동시에 고려하는 프로그램 운영이 필요함.</p> <p>-가족들이 서로의견을 존중하면서 규칙을 잘 정함.</p> <p>• <b>가족과 함께하는 대안활동 다짐하기</b></p> <p>-대안활동 또한 사후모임에서 얼마나 이루어졌는지 함께 나누어 보면 생활 속에서 이러한 대안 교육들을 연결시킬 수 있을 것으로 보임.</p> <p>-가정에서 실시 가능한 대안활동을 적극적으로 제시하는 모습이 좋았음.</p>

가족 프로그램에 대한 지도자들의 종합적인 의견을 살펴보면, 행복사탕미션으로 인한 긍정적 가족관계 유발, 마법의 토크비법을 통한 상호이해 및 교육목표 달성을 효과적인 측면으로 평가하였다. 아쉬운 점으로는 지도자의 매뉴얼 숙지 시간 부족, 의사소통기술 훈련의 반복적인 내용의 조정필요, 부모를 동반하지 않은 청소년을 고려한 프로그램 필요에 대한 의견이 있었다. 운영 시 어려웠던 점으로는 기자재(빔, 노트북)활용의 어려움, 대상자 특성에 따른 관리의 어려움 등의 의견이 있었다.(표 38)

표 38. 가족 프로그램에 대한 지도자 의견

구분	유목	의견
효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 행복 사탕 미션으로 인한 긍정적 가족관계 유발</li> <li>· 마법의 토크비법을 통해 상호이해 및 교육목표달성에 도움이 되었음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-행복 사탕 미션도 많은 도움이 되었고 이 부분을 가족활동 마지막에 확인하면서 서로가 서로의 잘 한 것을 칭찬할 수 있는 장이 된 점.</li> <li>-계속적인 마법토크에 대한 실습과 발표, 옆에 사람과의 연습, 사람들 앞에서 이야기하는 부분으로 생활에서도 쓸 수 있도록 익숙하게 만드는 것이 도움이 됨.</li> <li>-서로 역할을 바꿔봄으로써 상대방을 잘 이해하게 되고 재미있었음.</li> <li>-부모와 청소년이 어색하지만 구조화된 대화방법에 맞춰 연습하도록 하여 흥미와 교육목표 달성에 도움이 되었다고 생각함.</li> </ul>
아쉬운 점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 부모교육시 청소년의 인터넷 사용문화에 대한 이해 및 게임정보 제공의 부족</li> <li>· 매뉴얼 숙지 시간 부족</li> <li>· 캠프 종료 시간 조정필요</li> <li>· 의사소통기술 훈련의 반복적인 내용의 조정필요</li> <li>· 부모를 동반하지 않은 청소년들을 고려한 프로그램 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-학부모가 동반하지 않은 청소년들은 부모자녀가 함께 다짐하지 못했던 점.</li> <li>-부모님께 인터넷 게임과 컨텐츠에 대한 정보를 더 알려주어 인터넷에 대한 이해를 돕는 것이 필요함.</li> <li>-청소년의 인터넷 사용문화에 대한 이해 없이 인터넷 사용을 막기 위해 효과적인 방법만을 생각하게 되는 것은 아닌가 하는 아쉬움이 있음.</li> <li>-매뉴얼을 충분히 숙지 할 수 있는 시간 부족, 진행이 원만하지 못함.</li> <li>-전반적으로 아쉬움보다 저녁 시간에 9시에 마치는 것에 대해 부모마다 의견이 달랐음. 실제 캠프 진행 시 부모들의 욕구와 아이들의 체력상태를 잘 파악하여 실제 현장에서 시간 배분을 잘 해야 함.</li> <li>-대화방법에서 새로운 것을 알아가거나 숙련된다는 느낌보다는 반복하는 듯한 생각이 듦. 예를 들어 캐릭캐릭 체인지와 역할극의 차이를 정확하게 나타낼 수 있는 방법이 있었으면 함.</li> </ul>
어려웠던 점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 조손가정을 고려한 프로그램 필요</li> <li>· 시간관리의 어려움</li> <li>· 기자재 활용의 어려움</li> <li>· 대상자 특성에 따른 관리의 어려움</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-성공경험이 없거나 사춘기가 빨리 와서 반항적으로 보이는 아이들을 잘 다룰 수 있는 멘토를 좀 더 섭외하는 것이 필요함.</li> <li>-저녁 식사 후 집단 프로그램 진행시 아이들이 피곤해서 집중도가 떨어짐.</li> <li>-조모, 손자로 구성된 가정의 경우 어느 쪽도 소외되지 않으면서 함께 진행될 수 있는 프로그램이 필요함.</li> <li>-부모를 동반하지 않았던 청소년들이 있었다는 것과 첫날 입소가 늦어져 프로그램 진행이 조금 급박하게 이루어진 점.</li> <li>-빔을 동시에 여러 공간에서 동시에 사용해야 해서 기자제가 부족하여 동영상 및 ppt 자료를 보여주지 못하는 상황이 생김.</li> </ul>

## 나. 부모 및 청소년의 캠프 프로그램 만족도 평가 및 의견

### 1) 'e-세상 가족행복단 캠프' 참가자 일반적 특성

가족치유캠프 시범운영에 참가한 참가자의 특성을 살펴보면 표 39과 같다.

표39. 캠프 참가자 일반적 특성

번호	운영기관	운영일시	운영장소	청소년 인원		부모 인원	
				남	여	부	모
1	A	9/7~9/9	강화	21	10	3	21
2	B	10/5~10/7	부산	12	7	1	11
3	C	10/12~10/14	충주	15	16	0	13
총인원				81		49	

시범운영 캠프에 참여한 청소년은 1학년~6학년까지였으며, 남학생 48명, 여학생 33명이었다. 이 중 설문 이해가 어려운 1~2학년 14명을 배제한, 총67명의 참가자가 만족도 평가에 응답하였으며, K-척도를 실시한 결과 고위험군 2명, 잠재적위험군 6명, 일반사용자군이 63명이었다. 총49명의 부모가 실시한 K-관찰자척도 고위험군 11명, 잠재적 위험군 11명, 일반사용자군이 20명이었다. 이와 같은 차이는 사전설문이 캠프 입소식 때 실시됨에 따라 비자발적으로 참여한 청소년이 부모에 비해 방어적으로 질문에 응답한 것으로 예상된다.

### 2) 프로그램 만족도 평가

프로그램 만족도 평가는 2박3일 캠프기간 동안 진행된 프로그램에 대한 만족도 평가가 캠프 기간 중 매일 마지막 시간에 실시되었으며 운영기관별 담당자가 수합하였다. 캠프 프로그램 만족도는 청소년이 4.1점(5점 만점), 부모가 4.4점(5점 만점)으로 높게 나타났다. 청소년 프로그램에서는 '슈퍼스타 Training1.'이 4.2점, 부모 프로그램에서는 'e-세상의 우리가족은?'이 4.3점, 가족 프로그램에서 '가족행복단 행복다지기'의 만족도 점수가 가장 높았다. 청소년은 친구들과 함께 의사소통방법을 단계별로 습득하고 발표하면서 효능감을 느꼈을 것이라 예상된다. 부모의 경우 자녀양육의 어려움을 나눔으로써 공감대를 형성함으로써 만족스러움을 느낀 것으로 예상되며, 가족행복단 행복다지기는 부모-자녀간 의사소통을 활용해 인터넷 사용규칙을 정하고 대안활동을 탐색해보는 시간으로 일상생활에서 적용가능한 내용으로 구성된 점이 도움이 되었다고 평가된다.(표 40)



표 40. 프로그램 만족도

세부항목		점수	
		청소년	부모
청소년 프로그램	e-세상의 나는?	3.7	-
	e-세상 슈퍼스타 되기	4.1	-
	슈퍼스타Training1.(토크비법)	4.2	-
	슈퍼스타Training2.(인터넷!너는 나를 막을 수 없어)	4.1	-
부모 프로그램	e-세상의 우리가족은?	-	4.3
	나는 부모대 (자녀알기)	-	4.1
	나는부모대II (아이와 공합, 그것이 문제다)	-	4.2
	나는 부모대III (소통편)	-	4.2
가족 프로그램	단원을 소개합니다.	3.9	4.4
	e-세상 바로알기	3.8	4.3
	톡톡톡	4.3	4.7
	가족행복단 행복다지기	4.4	4.8
<b>총 평점</b>		<b>4.1</b>	<b>3.77</b>

### 3) 캠프에 대한 종합의견

캠프에 대한 부모의 의견을 살펴보면, 제일 많았던 의견은 자녀와 함께 할 수 있는 시간이 된 점이 가장 좋았다고 평가하였다. 또한 부모와 자녀가 서로의 입장에 대해 이해할 수 있는 계기가 된 점, 부모끼리 서로의 공감대를 느낄 수 있었던 점, 자녀와 대화 및 타협할 수 있는 계기가 된 점, 인터넷중독의 폐해에 대해 인식하게 된 점 등이 도움된 점으로 평가하였다. 아쉬운 점으로는 쉬는 시간이 많지 않았던 점, 의사소통훈련을 충분히 연습할 시간이 부족했던 점, 캠프에 부가 함께 참여할 수 있으면 하는 점, 강사의 역량에 따라 좀 더 몰입될 수는 분위기 조성이 되지 않은 점 등의 의견이 제시되었다.(표 41)

표 41. 캠프에 대한 부모 종합의견

	유목	의견
도 움 된 점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 부모와 자녀가 서로 이해할 수 있는 계기가 됨</li> <li>· 가족과 함께하는 시간</li> <li>· 부모끼리 서로의 공감대를 느낄 수 있었던 점</li> <li>· 인터넷중독의 폐해 인식</li> <li>· I-Message를 통해 가족이 좋은 대화를 노력할 기회가 됨</li> <li>· 자녀와 대화 및 타협할 수 있는 계기가 됨</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 서로의 입장에서 생각해볼수 있는 계기, 서로를 이해할수 있는 계기가 되었음</li> <li>- 여러 사람과 같이 소통하는 점이 좋았고, 아이를 좀더 이해할수 있었음/ 같은 고민을 나누며 도움을 받기도, 주기도 하며 아이들을 조금 더 이해하는 계기가 되었음</li> <li>- 역할극을 통해 인터넷 사용에 대한 부모와 자녀간의 이해</li> <li>- 모둠활동을 통해서 서로의 공감대를 느낄 수 있어서 좋았음</li> <li>- 가족간 추억이 되어서 좋았음, 오랜만에 아이들과 함께할 수 있어 좋았음</li> <li>- 인터넷 게임에 대해서 다시 알게되고 아이들 입장에서 생각해보는 시간이 되어서 좋았음</li> <li>- 인터넷을 할 때 뇌에 나쁜영향이 있다는 것을 확실히 알수 있었음</li> <li>- I-메세지를 배우며 다시 가족과 좋은 대화를 노력할 기회가 되었음</li> <li>- 아이들과 활동을 하면서 대화를 더 많이 하게되고 아이들 이 왜 컴퓨터를 하는지에 대해 생각하기 계기가 되었음. 서로 더 많이 알수 있는 계기가 됨</li> <li>- 나는 부모다 소통편에서 아이와 대화하는 법, 경청,공감, 아이메세지, 타협을 꼭 기억해서 실천하도록 노력해야겠음. 그동안은 자녀들과 머리속으로 생각한것들을 말로 실천하는 것이 습득이 안되서 힘이 들었는데 지금은 공부를 많이 해서 그런지 머리속이 확찬 기분임</li> <li>- 아이와 부모가 역할 바꾸어 하는 것이 재미있었음</li> <li>- 게임할때 협동심으로 함께해서 좋았음</li> <li>- 대화법을 배울수 있어서 많은 도움이 되었음</li> <li>- 자녀들의 장점을 많이 보고 많이 게임도 하고 놀아줘야겠음</li> <li>- 아이들이 인터넷 중독에 대해서 바로 알고 부모로서 아이들에게 어떻게 해야 하는지를 배울수있어 좋았음</li> <li>-대안활동 했던것이 좋았음.</li> <li>- 자녀와 함께 절충하며 계획표를 짜보니 서로의 생각이 많이 다르구나 느꼈고, 대화로 타협할 수 있어서 좋았음</li> </ul>
아 쉬 운	<ul style="list-style-type: none"> <li>· I-Message를 충분히 연습할 수 있는 시간의 부족</li> <li>· 시간대로 진행되지 못함의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마이크의 예코 문에 무엇을 말하는지 잘 알아들을수 없었고 시간대로 진행이 안되서 아쉬웠음</li> <li>- 시간이 좀 부족했음. / I-Message를 충분히 연습할수 있</li> </ul>

	유목	의견
점	<p>아쉬움/ 쉬는시간의 부족</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 부의 참여 필요성</li> <li>· 부모와 함께 참여하지 못한 청소년들의 비자발적 참여</li> <li>· 좀 더 몰입될 수 있는 분위기 조성이 되지 않아 아쉬움</li> </ul>	<p>는 시간의 부족</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일부분의 아이들이 같이 활동하기 싫어해서 전체 분위기에 영향이 있어 어려웠음</li> <li>- 아빠들도 꼭 같이 참여해서 뜻 은 체험을 공유했으면 하는 아쉬움이 남음</li> <li>- e-세상 우리가족은에서 시간에 비해 내용이 미흡하였고, e-세상 바로알기에서 조금 더 몰입될 수 있는 분위기가 조성되었으면 하는 아쉬움이 남음</li> <li>- 전문가들의 조언을 많이 듣고 싶음.</li> <li>- 쉬는 시간이 부족함</li> <li>- 너무 늦게까지 해서 많이 힘들었고, 자연을 이용할 수 있는 시간이 없어서 아쉬움</li> </ul>

#### 4. 프로그램의 수정 및 보완

‘e-세상 가족행복단 캠프’시범운영 1차 실시 후, 지도자 피드백을 중심으로 초기 개발된 프로그램을 1차 수정하여 2, 3차 시범운영이 실시되었다. 시범운영 실시에 따른 효과성 검증 및 만족도 조사, 지도자 및 참가자 의견 수렴, 전문가 평가를 바탕으로 수정방향을 수립하고 다음과 같이 수정작업을 실시하였다.

첫째, 청소년 개입 프로그램을 강화할 수 있도록 내용을 수정하였다. 시범운영결과, 청소년의 프로그램 만족도는 높았으나, 효과성에 있어서는 부모에 비해 유의미한 감소를 보이지는 못했다. 청소년이 2박3일이라는 짧은 시간 내에 인터넷 사용조절, 의사소통 습득, 타협하기를 훈련하기에는 다소 무리가 있으므로 초등학교의 수준에 맞추어 중복되는 내용을 간략화 하고, 시청각 자료를 최대한 활용할 수 있도록 하였다.

둘째, 내용을 전달하기에 시간이 부족하여 제한적으로 운영될 수 밖에 없었다는 점이 한계로 지적되었다. 이에 따라 부모와 청소년 프로그램 모두 회기별 핵심포인트 활동을 제공하여 지도자가 참가자 특성에 맞추어 융통성 있게 선택하고 활용할 수 있도록 수정하고, 중복되는 내용을 최대한 간략화 하였다.

셋째, 초등학교의 수준에 맞추어 프로그램을 수정하였다. 마법의 토크비법의 경우, 연습사례가 길거나 복잡하여 1차 시범운영시 부모와 자녀가 적용하는데 어려움이 있었다. 이에 초등학교의 수준에 맞는 간단하고 공감가능한 연습사례를 제시하였으며, 마법의 토크비법이 강사의 역량에 따라 다소 교육위주로 진행될 수 있는 점을 감안해 청소년이 쉽게 이해할 수 있고 흥미를 유발할 수 있도록 수정하였다.

넷째, ‘단원을 소개합니다’의 경우 구조화된 프로그램의 활동보다 캠프 운영기관의 청소년지도자를 활용한 다양한 아이스브레이킹 프로그램 및 가족소개 프로그램으로 진행하는 것으로 수정하였다. 구조화된 프로그램의 경우, 강사가 해당 활동에 대한 이해여부에 따라 다소 흥미있게 진행되지 못하였으며, 현실적으로 모든 프로그램을 운영기관 담당자가 진행하기에 어려움이 있으므로 외부강사를 활용할 수 있음을 안내하였다.

다섯째, 프로그램 매뉴얼에 있어 다양한 지도자 팁이 추가될 필요가 제기되었다. 부모와 청소년 프로그램 지도자와 가족 프로그램 지도자가 다를 경우, 프로그램이 연계되지 못하고 진행되는 경우들이 생길 수 있다. 이에 따라 지도자가 다르더라도 프로그램의 핵심내용이 연결될 수 있는 구체적인 지도자 팁을 추가하였다.

## IV. 요약 및 논의

## IV

### 1. 연구의 요약

우리나라에는 만10세~19세의 청소년 인터넷중독이 전체의 10.4%에 달하여 약 67만 명에 이른다(한국정보화진흥원, 2012). 특히 여성가족부와 교육과학기술부간의 협력으로 초등학교 4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년을 대상으로 인터넷 이용습관 진단 전수 조사를 실시결과에 따르면 초등 4학년의 경우 6,441명으로 중등 1학년(5,996명)과 고등 1학년 (4,277명)에 비해 인터넷중독 위험사용군이 더 많은 것으로 나타났다. 최근 인터넷관련 연구를 보면 인터넷 사용자의 연령이 어릴수록 더 많은 문제를 경험할 수 있으며(Brenner, 1997), 초등학생은 아동기에 속하는 연령대로 아동기의 인터넷중독으로 인한 문제행동은 처음에는 그 정도가 비교적 가벼워 적절한 치료가 가능하지만, 지속적으로 유지되는 특성이 있어 발생초기에 방치되는 경우 정도가 심각한 수준으로 발전해나 가며 결국 청소년 비행이나 성인범죄로 이어질 수 있어(남소현, 김영희, 2000) 초등학생의 인터넷 문제는 시급한 개입이 필요한 실정이다. 최근 인터넷관련 연구를 보면 초등 학생의 우울, 자기통제력, 충동성 등의 개인적 특성 이외에도 부모의 양육태도, 부모와 자녀간 의사소통 유형, 가족기능, 가정환경과 같은 가족변인이 초등학생의 인터넷중독 유발요인으로 작용하는 것으로 나타났다. 특히 초등학생은 아직 심리적, 경제적으로 부모에 의존되어 있어 부모의 영향을 쉽게 받는 위치에 있으며 부모가 자녀의 행동전반에 영향을 주는 중요한 환경이기 때문에 초등학생의 행동문제에 영향을 주는 변인으로 고려해야 할 중요한 것이 부모와의 관계이다(장미경, 이은경, 2007). 이에 여성가족부와 한국청소년상담복지개발원은 2010년부터 인터넷 사용 위험군 초등생과 그 보호자를 대상으로 하는 인터넷중독 청소년 가족치유캠프를 운영을 통해 청소년 또는 부모 한쪽만 변하는 것이 아니라 가족중심의 프로그램을 함께 경험하면서 인터넷사용으로 인해 발생할 수 있는 갈등에 대처할 수 있도록 하였다. 2박3일간 청소년 집단상담, 부모교육, 체험활동 등의 다양한 활동이 포함되어 운영하였으나, 센터별로 각각의 프로그램을 구성하여 운영되다보니 체계적인 연구에 따른 구조화된 프로그램은 실시되지 않아 그 효과를 검증하기에는 한계가 있었다. 따라서 본 연구에서는 체계적인 연구를 통해 표준화된 '인터넷중독 청소년 가족치유캠프' 프로그램을 개발하고자 하였다.

본 프로그램의 개발과정은 기획, 구성, 실시 및 평가단계를 거쳐 문헌연구, 부모대상 요구조사, 청소년 대상 설문, 프로그램 초안 개발, 시범운영 평가와 1차 수정/보완을 거쳐 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 'e-세상 가족행복단 캠프'프로그램을 개발하였고, 전문가 평가를 통해 최종 수정/보완하여 최종 캠프 프로그램을 개발하였다.

기획단계에서는 청소년의 인터넷중독 관련 요인 중 초등학생과 관련한 개인적 요인, 가정 환경적 요인, 사회 환경적 요인과 인터넷중독 청소년에 대한 개입방안으로 기존 집단상담프로그램 및 캠프 프로그램에 대한 문헌 및 선행연구들을 살펴보았고, 프로그램 구성요소를 확인하기 위해 부모를 대상으로 사전 요구조사 및 청소년대상 설문을 실시하였다. 그 결과 다음의 시사점을 얻었다. 첫째, 자신의 인터넷 과다사용 문제를 객관적으로 인식할 수 있도록 돕고, 행동목표 수립을 통해 인터넷 사용행동을 효과적으로 조절할 수 있도록 돕는 개입이 필요하다. 둘째, 청소년의 행동변화 유지를 위해서는 부모개입이 반드시 함께 진행되어야 한다. 부모는 부모 프로그램을 통해 자신의 양육태도를 점검하고 효율적으로 조정할 수 있는 동기와 방법을 마련해주는 것이 필요하다. 셋째, 관계문제는 상호적인 것이므로 청소년과 부모 모두 관계 변화를 시작할 수 있는 역량을 높여주는 개입을 제공하는 것이 필요하다. 넷째, 청소년의 심리적 특성별로 인터넷 사용욕구가 다르므로 이를 반영시킨 인터넷 사용유형을 제시하는 것이 필요하다. 다섯째, 인터넷을 대신할 대안활동 탐색이 부모와 자녀가 함께 탐색할 수 있는 기회가 마련되어야 한다. 여섯째, 부모와 함께 소통을 통한 즐거움을 경험함으로써 매체를 통한 즐거움이 아닌 현실과의 관계속에서 즐거움을 높이고, 부모와 함께 타협을 통해 문제해결을 하는 과정이 필요하다.

위와 같은 시사점을 토대로 8가지 프로그램의 구성원리를 도출하였고, 이를 토대로 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램 초안을 개발하였다. 본 프로그램에는 청소년 프로그램, 부모 프로그램, 가족 프로그램 등의 상담치료적 요소와 대안활동, 수련활동 등의 활동영역으로 구성하였다. 이 중 흥미유발을 주요한 과정요소로 채택하여 동영상 활용, 캐릭캐릭 체인지, 직업스피드 퀴즈, 마법의 토크비법 등의 활동을 포함하였다. 개발된 프로그램의 시범운영을 위해 시범운영기관을 대상으로 9월 5일 프로그램 전 과정에 대한 강의, 시연, 토론 등의 사전교육을 실시하였고, 개최이후 9월7일~9일, 10월5일~7일, 10월12일~14일 2박3일 동안 총 3회의 가족치유캠프가 운영되었다. 시범운영에서 K-척도, K-관찰자용 척도는 사전, 2주~1개월 후의 변화정도를 살펴보았고, 인터넷 사용 역기능적 신념 척도, 자기통제력 척도, 우울척도, 부모자녀 의사소통 척도, 가족기

능 척도의 사전, 사후, 2주~1개월 추후의 변화정도를 살펴보았다. 청소년의 사전, 사후, 추후검사를 비교한 결과 청소년의 K척도 점수평균은 일반사용자군에서 추후 일반사용자군 수준으로 유지되고 있는 것으로 나타났으며, 사후 인터넷사용관련 역기능적 신념은 유의미하지는 않지만 다소 감소하였고 자기통제력, 가족기능은 증가하였다. 추후는 사전 검사보다 역기능적 신념이 증가하고 자기통제력은 감소하는 양상을 나타냈으나 통계적으로 유의한 수준은 아니었으며, 부모자녀간 기능적인 의사소통 역시 사전, 사후, 추후 약간 낮아진 양상을 나타냈으나 유의한 수준은 아니었다. 부모의 사전, 사후, 추후검사를 비교한 결과 부모가 관찰한 자녀의 인터넷중독 수준은 사전검사보다 추후검사에서 유의하게 낮아졌으며, 부모 자녀 간 기능적 의사소통, 가족기능이 캠프 참여전보다 유의하게 증가하고 추후검사에서도 그 효과가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 효과성 검증과 더불어 프로그램 만족도 평가와 수정사항에 대한 의견수렴이 진행되었다. 청소년과 부모, 지도자 모두 대체적으로 높은 만족도를 나타내었다.

## 2. 연구의 의의 및 제언

본 연구는 인터넷중독 위험군 초등생(4~6학년)과 그 보호자를 대상으로 청소년 프로그램, 부모 프로그램, 가족 프로그램, 다양한 체험활동과 대안활동 등으로 구성된 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램을 개발하여 적용함으로써, 표준화된 가족치유캠프 프로그램을 보급하고 부모자녀 간 상호 이해 및 기능적인 의사소통 습득을 통해 청소년의 인터넷 사용조절 및 심리, 정서, 가족환경적인 문제를 극복하고 건강한 청소년으로 성장하도록 돕는 것에 목적을 두었다.

본 연구에서 개발된 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 ‘e-세상 가족행복단 캠프’ 프로그램은 다음과 같은 점에서 의의를 찾아볼 수 있다.

첫째, 문헌연구와 부모 대상 요구조사, 청소년 대상 설문조사를 통해 2박3일간 진행되는 인터넷중독 청소년 가족치유캠프를 운영하는데 따른 이론적 근거를 마련하였다.

둘째, 본 연구에서는 인터넷중독 청소년을 자극추구 기질형, 우울정서형, 또래관계 취약형의 세 유형으로 구분하여 청소년과 부모에게 각각 적용하여 특성에 맞는 문제해결 방법을 제시하였다는데 의의가 있다. 청소년은 자기 유형을 알아보는 과정을 통해 자기 상태에 대해 공감받는 경험이 되고, 나아가 인터넷 사용과 관련된 자신의 행동, 동기, 정서, 관계적인 특성과 관련된 이해를 높일 수 있을 것이다. 부모 역시 자녀의 유형을

알아보는 과정을 통해 자녀에 대한 공감 및 이해수준을 높이고 자녀의 인터넷 사용을 지도할 수 있는 효율적인 방법을 습득하는데 도움을 준 것으로 나타났다. 이는 자녀의 발달적인 이해와 더불어 구체적인 인터넷 사용 유형별 지도방법은 부모의 자녀양육효능감을 향상시키고 결과적으로 부모가 청소년에게 효과적인 개입을 하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

셋째, 부모와 자녀가 함께 기능적인 의사소통을 습득하고 함께 연습하는 것을 통해 캠프 이후 가정에서 기능적인 의사소통을 하고 청소년의 인터넷 사용조절에 대한 변화를 유지시키고자 한데 의의가 있다. 현재까지 프로그램은 청소년과 부모가 각각 기능적인 의사소통에 대해서 배우는 내용은 많이 있었으나, 청소년과 부모가 기능적 의사소통에 대해 배우고, 이를 부모와 자녀가 연습하여 인터넷 사용과 관련한 요청, 타협, 사용규칙정하기 등의 가족프로그램으로 연계하여 구성된 프로그램은 거의 없다. 캠프 기간 동안 부모자녀간 기능적인 대화를 촉진시킴으로써 청소년은 부모에게 효과적인 방법으로 자신을 표현하고, 부모 역시 구체적인 방법을 배우고 활용하여 효율적인 자녀의 인터넷 사용지도를 할 수 있도록 하였다. 즉, 캠프 이후에도 가정 내에서 적용가능한 프로그램으로 자녀의 변화를 유지시킬 수 있는데 그 의의가 있다.

넷째, 청소년 프로그램, 부모 프로그램, 가족 프로그램, 체험 및 수련활동 등으로 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 전반적인 프로그램과 그에 따른 매뉴얼, 워크북이 개발되었다. 개발된 매뉴얼은 앞으로 지역의 청소년상담복지센터에서 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 프로그램을 운영하는데 상세한 지침이 될 것이다.

마지막으로 본 연구의 제한점과 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 시범운영의 효과성 평가는 통제집단과 비교집단 설정의 어려움으로 인해 효과성 검증의 한계를 가지고 있다. 따라서 이를 감안하여 본 결과를 해석할 필요가 있다.

둘째, 시범운영시 참가자들 중 자가진단으로 인한 위험군은 8명, 일반사용자군은 63명, 부모의 관찰자척도로 인한 위험군은 22명, 일반사용자군은 20명으로 위험군 참가자가 적어 프로그램의 효과가 미비하게 나타났는데 한계가 있다. 따라서 이를 감안하여 본 결과를 해석할 필요가 있으며 이후 위험군을 대상으로 추가적인 효과성 평가도 필요할 것이다.

셋째, 인터넷중독 청소년 가족치유캠프는 인터넷중독 위험군 초등생과 그 보호자 30가족(60명)을 대상으로 실시되는 캠프 프로그램인데 비해, 인터넷중독 위험군의 치료를 목



적으로 하기 때문에 보다 심층적인 개입이 요구된다. 이에 따라 청소년 프로그램 지도자 3명, 부모 프로그램 지도자 1~2명, 가족 프로그램 지도자 3명 및 보조진행자 3명 정도의 인력이 필요하다. 하지만 운영기관의 제한된 예산에 따른 장소 및 강사섭외에 대한 현실적인 어려움이 있으므로 가족치유캠프 참가대상자의 전체 인원 조정이나 예산증액 등의 현실적인 방안이 필요하다.

넷째, 본 프로그램을 실시하기 위해서는 프로그램을 실시할 수 있는 전문인력양성이 우선적으로 이루어져야 한다. 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 사업을 실시하는 시군구 청소년상담복지센터의 담당자가 운영과 프로그램 진행을 모두 하기에는 현실적인 어려움이 있다. 이를 위해 가족치유캠프 운영기관을 대상으로 인터넷중독 및 프로그램에 대한 상세한 내용의 교육이 실시되어야 한다.

다섯째, 본 프로그램은 부모가 함께 참여하는 캠프 프로그램으로, 맞벌이가정이나 한 부모가정, 조손가정의 경우 2박3일동안 계속해서 부모가 참석하는데 어려움이 있다. 취약계층의 아동일수록 인터넷중독률은 더 높는데 비해 현실적인 여건으로 인해 부모의 참석이 어려운 경우, 본 프로그램의 특성상 부모없이 청소년만 참여하기에는 어려움이 있으므로 이에 대한 대책마련이 필요하다.

여섯째, 캠프 프로그램 내용과 연계한 사후모임이 필요하다. 2박3일이라는 짧은 기간 동안 인터넷중독에 대한 치료는 어렵다. 이에 위험군인 청소년의 경우, 개인상담으로 연계되는 과정이 필요하며, 프로그램 내용과 연계된 내용으로 사후모임이 운영되어 변화를 유지시켜나가는 것이 필요하다.

## 참고문헌

- 강란혜(2008). 아동의 인터넷 중독에 영향을 미치는 부모와의 의사소통 및 아동의 심리적 변인. **한국가족복지학**, 13(3), 129-148.
- 강희양, 손정락(2007). 인터넷 및 게임 중독 관련 변인에 대한 메타분석. **한국심리학회지:건강**, 12(4), 733-744.
- 고정화, 유형근, 조용선(2009). 초등학교생의 게임 중독 예방을 위한 부모연계 집단상담 프로그램 개발. **상담학연구**, 10(3), 1663-1681.
- 국가청소년위원회(2006). **청소년 인터넷 중독 상담**. 서울: 국가청소년위원회.
- 권영길, 이영선(2009). 청소년이 지각하는 부모-자녀간 의사소통이 인터넷게임중독에 미치는 영향. **한국컴퓨터게임학회논문지**, 17, 127-135.
- 김교현, 김원식 (2001). 한국판 행동활성화 및 행동억제 체계(BAS/BIS) 척도. **한국심리학회지: 건강**, 6(2), 19-37.
- 김기숙, 김정희(2009). 초등학교생의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 부모관련 변인. **아동간호학회지**, 15(1), 24-33.
- 김동일, 이은아, 정여주, 김동민, 조영미 (2008a). 간략형 청소년 인터넷중독 자가진단 척도 개발과 타당화. **상담학연구**, 9(4), 1703-1722.
- 김동일, 이은아, 정여주, 김동민, 조영미 (2008b). 청소년 인터넷중독 관찰자용 척도 개발. **상담학연구**, 9(3), 1201-1214.
- 김명철, 정태근 (2004). 초등학교생의 인터넷중독이 학업성취에 미치는 영향. **학생생활연구**, 24. 부산교육대학교 학생생활연구소.
- 김병구, 김동일, 김동민, 고영삼, 엄나래 (2008). **청소년 인터넷중독 자가진단 척도 고도화 연구**. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 김봉년, 조수철, 홍강의(2006). **청소년 인터넷중독의 가족치료와 입원치료**. 대한의사협회지 3월호, 231-236.
- 김선영(2005). **초등학교생의 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구**. 한양대학교 행정대학원 석사학위논문.
- 김선우(2001). **인터넷중독의 실태와 영향 요인에 관한 연구**. 석사학위논문, 서울대학교.
- 김수정, 박원모, 박상복(2007). 초등학교 고학년의 인터넷 중독 관련변인연구. **한국심리학회지:학교**, 4(2), 193-211.

- 김연화, 정영숙(2005). 부모자녀간의 의사소통 및 또래관계와 아동의 인터넷 중독경향. **대한가정학회지**, 43(10), 103-114.
- 김용익, 이동훈, 박원모 (2010). 고등학생의 ADHD 증상과 인터넷 과다사용 및 우울과의 관계. **상담학연구**, 11(1), 245-264.
- 김주연(2002). **초등학생의 인터넷 중독 경향과 관련 요인 연구**. 서울대학교 보건대학원 석사학위논문.
- 김진희, 김경선(2003). 청소년의 심리적 변인과 인터넷중독, 사이버관련 비행의 관계. **청소년복지연구**, 5(1), 85-97.
- 김창대(2002). 몰입(Flow)이론을 적용한 진로상담 모형. **청소년상담연구**, 10, 5-30.
- 김청택, 김동일, 박중규, 이수진 (2002). **인터넷중독 예방상담 및 예방 프로그램 개발 연구**. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 김하나(2011). **초등학교 고학년 아동의 부모-자녀 의사소통 유형과 인터넷 게임중독 간의 관계: 자기통제력의 매개효과**. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김혜은, 김성혜(2006). 현실 치료 집단 상담 프로그램이 인터넷 중독 초등학생의 자아존중감, 내적통제성 및 인터넷 중독 개선에 미치는 효과, **교육연구**, 18(1), 11-22.
- 김혜원(2001). 청소년들의 인터넷중독현상: 인터넷중독의 현황과악과 관련변인분석. **청소년학연구**, 8(2), 91-117.
- 김효선(2002). **인터넷 게임중독이 아동의 공격성 및 충동성에 미치는 영향**. 제주대학교 대학원 석사학위논문.
- 나은영 (2006). **뉴미디어 시대의 청소년과 인터넷 문화**. 국가청소년위원회 편저, 청소년 인터넷중독 상담(pp. 13-58). 서울: 소아.
- 남소현, 김영희(2000). 어머니의 심리적 환경요인과 아동의 외면적 내면적 부적응행동, **대한가정학회지**, 38(10), 199-213.
- 남현미, 옥선화 (2001). 가족의 심리적 환경과 청소년의 자기통제력 및 친구특성이 청소년의 문제행동에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 39(7), 37-58.
- 도금혜, 이지민 (2011). 청소년의 인터넷중독, 자아존중감, 자기통제, 공격성 간의 관계 구조. **한국가정관리학회지**, 29(3), 59-69.
- 류길순(2003). **인터넷 게임중독이 초등학생의 심리적 특성에 미치는 영향**. 수원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 류은정, 최귀순, 서정석, 남범우 (2004). 청소년의 인터넷중독과 우울, 자살사고와의 관

- 계 연구. **대한간호학회지**, 34(1), 102-110.
- 민하영 (1991). **청소년 비행정도와 부모-자녀간 의사소통, 가족의 응집 및 적응과의 관계**. 서울대학교 석사학위논문.
- 박경애, 김희수, 이화자, 김옥희 (2009). 가족관계 변인이 청소년의 인터넷중독에 미치는 영향. **한국심리학회지: 건강**, 14(1), 41-51.
- 박선아(2011). **가족기능이 초등학생 인터넷중독 경향에 미치는 영향-자아존중감과 자기통제력의 매개효과를 중심으로-**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박승민(2005). **온라인 게임 과다사용 청소년의 게임행동 조절과정 분석**. 서울대학교 박사학위논문.
- 박승민, 송수민(2010). 청소년의 인터넷 과다사용에 미치는 개인적, 환경적 영향요인 연구. **인간이해**, 31(2), 251-266.
- 박영희(2002). **초등학교 고학년 학생의 인터넷 사용과 대인관계 특성**. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박화자(2006). **부모의 양육태도가 초등학생의 인터넷 중독에 미치는 영향에 관한 연구**. 대구가톨릭대학교 석사학위논문.
- 방희정, 조아미(2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. **한국심리학회지: 발달**, 16(1), 1-22.
- 백지은(2009). 부모의 양육태도, 아동의 자기통제 및 문제행동이 초등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향. **한국놀이치료학회지**, 12(2), 111-127.
- 서승연, 이영호(2007). 인터넷중독 위험성이 높은 어린이들의 심리적 특성 연구, **아시아 교육연구**, 4(1), 93-104
- 소선숙, 명재신, 김청송 (2011). 청소년의 인터넷중독에 영향을 미치는 예측변인의 탐색적 연구. **한국심리학회지: 건강**, 16(3), 521-535.
- 송원영 (1998). **자기 효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향**. 연세대학교 석사학위 논문.
- 안순영, 김희진, 윤성혜, 천성문 (2009). 중학생이 지각한 역기능 가정이 인터넷중독에 미치는 영향 -우울과 자아존중감을 매개로. **한국동서정신과학협회**, 12(2), 33-46.
- 양명숙, 조은주(2011). 아동이 지각한 부모의 부부갈등, 양육태도, 감독과 통제와 인터넷 중독에 대한 연구, **한국생활과학회지**, 20(2), 339-351.
- 연합뉴스 보도자료, 2011.01.06 인터넷중독 예방과 치유를 위한 log in forest camp'

- 위지희, 채규만 (2004). 주의력결핍 과잉행동 청소년의 인터넷중독성향과 심리·사회적 특성. **한국심리학회지**, 23(2), 397-416.
- 이경남 (2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기 통제가 게임중독에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 41(1), 77-91.
- 이경남(2004). 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독 경향에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 42(4), 99-118.
- 이계원(2001). **청소년의 인터넷 중독에 관한 연구**. 이화여자대학교, 박사학위논문.
- 이수진, 홍세희, 박중규(2005). 청소년의 인터넷중독과 개인적, 가족적 변인간의 연구: 시간에 따른 변화와 상호 연관성. **교육심리연구**, 19(4), 1179-1197.
- 이시형, 이세용, 김은정, 오승근 (2000). **청소년 인터넷중독과 자녀교육**. 서울: 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.
- 이주현(2011). **아동의 인터넷게임과 공격성에 관한 종단적 구조모형**. 중앙대학교 대학원 간호학과 박사학위논문
- 이현주, 강민희 (2008). 청소년용 부모양육태도 척도(PAQ) 타당화 및 부모양육태도와 가족 기능과의 관계. **한국청소년연구**, 19(3), 5-31.
- 이형초(2001). **인터넷 게임중독의 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과 검증**, 고려대학교 박사학위논문.
- 장미경(2010). 부모의 양육태도, 의사소통방식 및 우울과 부모가 지각한 청소년 자녀의 게임중독의 관계. **청소년학연구**, 17(4), 47-66.
- 장미경, 이은경(2007). 초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모관련변인이 게임중독에 미치는 영향. **한국심리학회지:상담 및 심리치료**, 19(4), 1125-1138
- 장영애, 박정희(2007). 아동의 인터넷 사용정도에 영향을 미치는 부모의 양육행동 및 부모-자녀간 의사소통. **한국생활과학회지**, 16(6), 1131-1140.
- 장재홍(2004). 부모의 자녀양육태도가 중학생의 인터넷중독에 미치는 영향: 인터넷 사용욕구를 매개로. **상담학연구**, 5(1), 113-128.
- 장재홍(2011). 청소년 내담자의 게임조절 변화동기와 게임중독 집단상담 성과간의 관계. **청소년학연구**, 18(12), 483-512.
- 장재홍, 유정이, 권혜수, 최한나(2003). 중학생의 인터넷중독 및 인터넷 보상경험에 영향을 주는 심리, 환경적 요인. **상담학연구**. 4(2), 237-252.
- 정경용, 김용수, 이약희 (2011). 청소년 인터넷중독이 문제행동에 미치는 영향과 원인변

- 인 탐색. **소년보호연구**, 16(1), 219-251.
- 정민(2012). 아들의 사회적 관심과 격려 기법에 근거한 인터넷 중독과 사이버 비행 아동 집단상담 프로그램의 효과, **한국심리학회지:상담 및 심리치료**, 24(3), 533-553.
- 정호선, 박경(2009). 인터넷중독 초등학생의 특성에 관한 선행연구 고찰. **심리치료**, 9(1), 27-45.
- 조남근, 양동규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷 관련 비행과의 관계. **한국심리학회지: 발달**, 14, 91-111.
- 조준범(2001). 청소년의 인터넷중독과 가정 및 사회환경과의 관계에 관한 연구: 서울 지역 인문계 고등학생들을 중심으로. 경희대학교 석사학위논문.
- 조한익(2011). 초등학생이 지각하는 부모양육태도와 인터넷 이용동기가 인터넷 중독에 미치는 영향: 자기통제력의 매개효과. **청소년복지연구**, 13(4), 269-287.
- 조희숙(2008). **초등학생의 인터넷중독 정도와 유발요인에 관한 연구**. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 진영희 (2002). **부모-자녀 애착 및 부모의 컴퓨터 게임에 대한 태도, 자기통제력이 게임 중독에 미치는 영향**. 한양대학교 석사학위 논문.
- 채규만, 박중규 (2002). **인터넷중독 상담 전략**. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 최영희(2004). **초등학생의 컴퓨터 게임 중독에 관한 요인분석**. 동아대학교 석사학위논문.
- 한국녹색문화재단(2011). **녹색체험사업자료집**. 서울: 한국녹색문화재단.
- 한국정보문화진흥원 (2012). **2011년 인터넷중독 실태조사**. 서울: 한국정보문화진흥원
- 한국정보문화진흥원(2011). **초등생 인터넷중독 상담프로그램 고도화 연구**. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 한국청소년상담복지개발원(2012). **인터넷중독 청소년 개인상담 프로토콜 연구**. 서울: 한국청소년상담복지개발원.
- 한국청소년상담원(2008). **인터넷중독 유형별 개입 프로그램 개발연구**. 서울: 한국청소년상담원.
- 한국청소년상담원(2010). **인터넷중독 지속형 치료학교 프로그램 개발연구**. 서울: 한국청소년상담원.
- 한국청소년상담원(2011). **초등학생의 인터넷중독 예방교육 프로그램 개발 연구**. 서울: 한국청소년상담원.
- 황상민 (2004). **대한민국 사이버 신인류**. 서울: 21세기 북스.

- 황상민, 한규석 (1999). **사이버 공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서**. 서울: 학지사.
- Brenner, V(1997). *Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey*. Psychological Reports
- Christensen, M., Orzack, M., Patsdaughter, C., & Babington, L.(2001). When the monitor becomes the control center: Computer addiction. *Journal of Psychosocial Nursing, 39*(3), 40-47.
- Miller, W. R., & Tonigan, J. S.(1996). Assessing drinkers' motivaton for change: The Stages of Change Readiness and Treatment Eagerness Scale(SOCRATES). *Psychology of Addictive Behaviors, 10*, 81-89.
- <http://media.daum.net/press/newsview?newsid=20110106173425616>





## 부 록

1. 사전 예비조사 부모 인터뷰 질문지
2. 부모대상 사전 요구조사 설문지
3. 청소년 대상 설문지
4. 'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램 평가 결과
5. 'e-세상 가족행복단 캠프' 시범운영 효과성 설문지
6. 'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램 만족도 평가지



부록 1. 사전 예비조사 부모 인터뷰 질문지

포커스집단 인터뷰 질문지

1. 부모님의 소개를 간단히 해 주십시오. 2011년 가족치유캠프 참가 동기, 자녀학년 및 성별을 중심으로 말씀해주시면 좋겠습니다.
2. 2011년 캠프 참여시 자녀의 인터넷중독 진단검사 결과는 어떠하셨습니까? (일반 사용자군, 잠재적 위험사용자군, 고위험 사용자군)
3. 인터넷중독에 대해서 캠프 참여 전 어느정도 알고 있으셨습니까?
- 4-1. 부모님께서 생각하시기에 **자녀의 어떤 특성(성격)**이 인터넷 과다사용에 영향을 미친다고 생각하십니까? (ex. 자녀의 내향적인 성격, 승부욕 등)
- 4-2. 부모님께서 생각하시기에 **가족의 어떤 특성**이 인터넷 과다사용에 영향을 미친다고 생각하십니까?
- 4-3. 그 외 어떤 **기타 환경**이 인터넷 과다사용에 영향을 미친다고 생각하십니까?
5. **자녀의 인터넷사용 지도**를 위해 어떤 방법을 사용해보셨습니까?
  - 5-1. 캠프 참가 이전과 이후 **지도 방법이 달라진 점**이 있으십니까?
  - 5-2. 자녀지도시 그 방법은 **효과적**이었습니까?
6. 자녀의 인터넷 과다사용 지도를 하는데 있어 특히 **어려우셨던 점**은 무엇입니까?
7. 인터넷 과다사용 자녀지도와 관련하여 **필요한 교육**은 어떤 것이 있다고 생각하십니까?
8. 캠프를 통한 도움을 받아보신 경험은 어떠셨습니까? 도움이 되시거나 도움이 되지 않으셨다면 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까?

부록 2. 부모대상 사전 요구조사 설문지

## 가족치유캠프 프로그램 개발 요구조사 설문지

안녕하세요. 저희는 한국청소년상담복지개발원 연구원입니다.

본 설문은 자녀의 올바른 인터넷 사용지도와 관련한 어려움과 필요한 교육내용을 파악하여 보다 발전된 캠프 프로그램을 개발하기 위한 것입니다. 여러분이 자녀의 인터넷 사용지도 시 경험한 어려움과 들었던 생각을 편안하게 적어 주시기 바랍니다.

여러분이 하는 응답은 연구의 기초자료로 절대 공개되지 않을 것이며, 반드시 비밀이 지켜질 것입니다. 만약 설문의 내용이 스스로 불편하다고 생각되는 경우에는 언제든지 중단할 수 있으며, 이에 대해서는 어떠한 불이익도 주어지지 않을 것입니다. 이 설문과 관련하여 궁금한 것이 있는 경우에는 진행자에게 문의하면 성심껏 도와줄 것입니다.

솔직하고 성실한 참여를 부탁드립니다, 설문 참여에 깊이 감사드립니다.

2012년 5, 6월

한국청소년상담복지개발원

문의전화 02-2250-3196

1. 자녀이름	
2. 자녀학년	초등학교                  학년
3. 자녀성별	① 남                  ② 여
4. 본인성별	① 남                  ② 여
5. 생년월	년                  월생
6. 동거가족	· 현재 자녀는 누구와 함께 살고 있습니까? (해당되는 곳에 모두 표시해주세요) ① 할아버지 ② 할머니 ③ 친아버지 ④ 친어머니 ⑤ 새어머니 ⑥ 새아버지 ⑦ 형제자매 ⑧ 친척 ⑨ 혼자살고 있다 ⑩ 기타(구체적으로 누구와?                  )
7. 맞벌이 여부	① 부                  ② 모 (직업을 가지고 계신분에 체크해주시기 바랍니다.)

1. 자녀의 인터넷중독 진단 검사(K-척도, K-관찰자척도)를 받아본 적이 있습니까?

- ① 예(1-1번으로)                      ② 아니오(2-1번으로)

1-1. 받으신 적이 있다면 그 결과는 어떠하였습니까?

- ① 일반사용자군   ② 잠재적위험사용자군(주의사용자군)   ③ 고위험사용자군

2-1. 부모님께서 생각하시기에 자녀의 어떤 특성(성격)이 인터넷 과다사용에 영향을 미친다고 생각하십니까?

2-2. 부모님께서 생각하시기에 가족의 어떤 특성이 인터넷 과다사용에 영향을 미친다고 생각하십니까?

2-3. 그 외 어떤 기타 환경이 인터넷 과다사용에 영향을 미친다고 생각하십니까?

3. 캠프 참가 이전에 자녀의 인터넷사용 지도를 위해 어떤 방법을 사용해보셨습니까?

3-1. 위의 방법은 효과적이었습니까?

- ① 매우 그렇지 않다    ② 그렇지 않다    ③ 보통이다  
④ 그렇다                ⑤ 매우 그렇다

4. 자녀의 인터넷 과다사용 지도를 하는데 있어 특히 어려우셨던 점은 무엇입니까?(구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.)

5. 인터넷 과다사용 자녀지도와 관련하여 어떤 도움을 받고 싶으십니까?  
(구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.)



부록 3. 청소년 대상 설문지

자신과 친구, 가족에 대해 생각해 보세요.

안녕하세요?

이 설문은 여러분이 자신과 친구들, 그리고 가족에 대해 어떻게 생각하는지 알아보려고 하는 것입니다. 다음 장부터 이와 관련된 문항들이 제시될 것입니다. 글을 잘 읽고 자신의 생각과 가장 비슷한 칸에 표시하면 됩니다.

여러분이 하는 응답은 절대로 공개되지 않을 것이며, 반드시 비밀이 지켜질 것입니다. 솔직하고 성실한 참여를 부탁드립니다.

2012년 9, 10월

한국청소년상담복지개발원

현재: \_\_\_\_\_ 초등학교 \_\_\_\_\_ 학년 \_\_\_\_\_ 반

성별: 남 / 여 (자신의 성별에 동그라미 하세요)

생년월: \_\_\_\_\_ 년 \_\_\_\_\_ 월생

이름: \_\_\_\_\_



• 다음의 글을 잘 읽고 각 문장에 대해 본인에게 해당되는 번호에 V 표시해 주세요.

문 항	전혀	약간	약간	매우
	아니 다	아니 다	그렇 다	그렇 다
1. 나쁜 일이 일어날지도 모르겠다는 생각이 들면 나는 보통 크게 열 받게 된다.	1	2	3	4
2. 내게 좋은 일이어난다면, 나는 보통 그 일로 인해 크게 영향을 받곤 한다.	1	2	3	4
3. 나는 실수할까 봐 걱정을 많이 한다.	1	2	3	4
4. 내가 무언가를 원하게 되면 나는 흔히 그것을 얻기 위해 전력을 다한다.	1	2	3	4
5. 새로운 일이 재미있을 것으로 생각되면, 나는 언제나 그것을 시도한다.	1	2	3	4
6. 비판을 받거나 꾸중을 듣게 되면 나는 마음이 많이 상한다.	1	2	3	4
7. 내가 무언가를 잘해 냈을 때, 나는 그 상태를 계속 유지하고 싶어 한다.	1	2	3	4
8. 내가 좋아하는 어떤 것을 볼 기회를 갖게 되면 나는 곧장 매우 신이 난다.	1	2	3	4
9. 누군가가 나에게 화를 내고 있다는 것을 알게 되면, 나는 많이 근심하거나 속상해 한다.	1	2	3	4
10. 내가 원하는 것을 얻을 수 있는 기회가 생기면 나는 즉시 움직이는 편이다.	1	2	3	4
11. 나는 보통 '기분파' 라는 말을 자주 듣는 편이다.	1	2	3	4
12. 나에게 어떤 나쁜 일이 일어날 것 같은 상황에서도 나는 좀처럼 예민해 지거나 걱정하지 않는 편이다.	1	2	3	4
13. 나는 재미있다는 이유 하나만으로 이런저런 일들을 종종 할 것이다.	1	2	3	4
14. 나는 흔히 원하는 것을 얻기 위해 나의 방식에 전력을 다 한다.	1	2	3	4
15. 나는 어떤 일을 제대로 하지 못했다는 생각이 들면 걱정을 많이 한다.	1	2	3	4
16. 나는 흥분과 새로움을 매우 좋아한다.	1	2	3	4
17. 내가 원하는 어떤 것을 얻게 되면 나는 흔히 흥분하고 기운이 넘친다.	1	2	3	4
18. 나는 친구들에 비해서 별로 걱정을 하지 않는 편이다.	1	2	3	4
19. 내가 무언가를 추구하려 할 때 나는 흔히 '아무것도 나를 방해할 수 없어' 라는 식으로 접근한다.	1	2	3	4
20. 나는 경기에서 이기면 보통 매우 신난다.	1	2	3	4

• 다음의 글을 잘 읽고 각 문장에 대해 본인에게 해당되는 번호에 표시하세요.

문 항	전혀 아니다		보통이다		매우 그렇다	
	1	2	3	4	5	5
1. 나는 누가 지켜보지 않아도 정해진 규칙이나 지시를 잘 따른다.	1	2	3	4	5	5
2. 나는 흐트러지지 않은 자세로 있어야 할 때 차분히 앉아 있을 수 있다.	1	2	3	4	5	5
3. 나는 다른 친구들이 하는 놀이나 활동에 불쑥 끼어들기도 한다.	1	2	3	4	5	5
4. 나는 수업시간이나 어떤 일을 할 때 잘 집중한다.	1	2	3	4	5	5
5. 나는 친구들이 수업시간에 발표하거나 다른 친구들이 대화하는 도중에 순서 없이 끼어든다.	1	2	3	4	5	5
6. 나는 급하게 일을 하다가 실수를 많이 한다.	1	2	3	4	5	5
7. 나는 하고 싶은 일이나 갖고 싶은 물건이 있으면 즉시 하거나 가지려 한다.	1	2	3	4	5	5
8. 나는 일을 하기 전에 항상 생각을 먼저하고 행동한다.	1	2	3	4	5	5
9. 나는 친구들과 같이 놀거나 공동 작업을 할 때 다투거나 잘 싸운다.	1	2	3	4	5	5
10. 나는 지루하고 재미없는 일이라도 끝날 때까지 그 일에 집중한다.	1	2	3	4	5	5
11. 나는 기쁜 일로 흥분 했을 때나 꾸지람을 들어 감정이 상했을 때 감정을 자제하려고 노력한다.	1	2	3	4	5	5
12. 나는 주어진 과제가 어려워도 쉽게 포기하지 않는다.	1	2	3	4	5	5
13. 나는 생각을 깊이 하는 편이다.	1	2	3	4	5	5
14. 나는 말보다 행동이 앞선다.	1	2	3	4	5	5
15. 나는 지금 당장 즐거운 일이라도 나중에 손해되는 일이라면 하지 않는다.	1	2	3	4	5	5
16. 나는 다른 사람에게 피해가 되는 일이라도 내게 이익이 되면 한다.	1	2	3	4	5	5
17. 나는 하고 싶은 말을 참을 수가 없다.	1	2	3	4	5	5
18. 나는 새로 일을 시작할 때는 열심히 하지만 곧 하기 싫어진다.	1	2	3	4	5	5
19. 나는 작은 일에도 쉽게 흥분한다.	1	2	3	4	5	5
20. 나는 욕을 하고 싶거나 화가 나도 잘 참는다.	1	2	3	4	5	5

- 아래에 적혀 있는 문항을 잘 읽으신 후 지난 1주 동안 여러분이 느끼시고 행동하신 것을 가장 잘 나타낸다고 생각되는 숫자에 ○표시하여 주시기 바랍니다.

항 목	극히 드물게 (1일이하)	가끔 (1-2일)	자주 (3-4일)	거의 대부분 (5-7일)
1. 평소에는 아무렇지도 않던 일들이 귀찮게 느껴졌다.	0	1	2	3
2. 먹고 싶지 않았다. 입맛이 없었다.	0	1	2	3
3. 가족이나 친구가 도와주더라도 울적한 기분을 떨쳐버릴 수 없었다.	0	1	2	3
4. 다른 사람들만큼 능력이 있다고 느꼈다.	0	1	2	3
5. 무슨 일을 하던 정신을 집중하기가 힘들었다.	0	1	2	3
6. 우울했다.	0	1	2	3
7. 하는 일마다 힘들게 느껴졌다.	0	1	2	3
8. 미래에 대하여 희망적으로 느꼈다.	0	1	2	3
9. 내 인생은 실패작이라는 생각이 들었다.	0	1	2	3
10. 두려움을 느꼈다.	0	1	2	3
11. 잠을 설쳤다. 잠을 잘 이루지 못했다.	0	1	2	3
12. 행복했다.	0	1	2	3
13. 평소보다 말을 적게 했다. 말수가 줄었다.	0	1	2	3
14. 세상에 홀로 있는 듯한 외로움을 느꼈다.	0	1	2	3
15. 사람들이 나에게 차갑게 대하는 것 같았다.	0	1	2	3
16. 생활이 즐거웠다.	0	1	2	3
17. 갑자기 울음이 나왔다.	0	1	2	3
18. 슬픔을 느꼈다.	0	1	2	3
19. 사람들이 나를 싫어하는 것 같았다.	0	1	2	3
20. 도무지 무엇을 시작할 기운이 나지 않았다.	0	1	2	3

• 다음의 글을 잘 읽고 각 문장에 대해 본인에게 해당되는 번호에 표시하세요.

항 목	전혀 그렇 지 않다	때때 로 그렇 다	자주 그렇 다	항상 그렇 다
1. 인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	1	2	3	4
2. 인터넷을 너무 사용해서 머리가 아프다.	1	2	3	4
3. 인터넷을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있다.	1	2	3	4
4. 인터넷을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 한다.	1	2	3	4
5. 인터넷을 너무 사용해서 시력 등에 문제가 생겼다.	1	2	3	4
6. 다른 할 일이 많을 때에도 인터넷을 사용하게 된다.	1	2	3	4
7. 인터넷을 하는 동안 나는 더욱 자신감이 생긴다.	1	2	3	4
8. 인터넷을 하지 못하면 생활이 지루하고 재미가 없다.	1	2	3	4
9. 인터넷을 하지 못하면 안절부절못하고 초조해진다.	1	2	3	4
10. 인터넷을 하고 있지 않을 때에도 인터넷에 대한 생각이 자꾸 떠오른다.	1	2	3	4
11. 인터넷을 할 때 누군가 방해를 하면 짜증스럽고 화가 난다.	1	2	3	4
12. 인터넷에서 알게 된 사람들이 현실에서 아는 사람들보다 나에게 더 잘 해 준다.	1	2	3	4
13. 오프라인에서보다 온라인에서 나를 인정해 주는 사람이 더 많다.	1	2	3	4
14. 실재에서 보다 인터넷에서 만난 사람들을 더 잘 이해하게 된다.	1	2	3	4
15. 인터넷 사용시간을 속이려고 한 적이 있다.	1	2	3	4
16. 인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓰게 된다.	1	2	3	4
17. 인터넷을 하다가 그만 두면 또 하고 싶다.	1	2	3	4
18. 인터넷 사용 시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	1	2	3	4
19. 인터넷 사용을 줄여야 한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다.	1	2	3	4
20. 주위 사람들이 내가 인터넷을 너무 많이 한다고 지적한다.	1	2	3	4

•다음의 문항들은 여러분의 친구관계에 대한 내용입니다. 내용을 잘 읽고 본인에게 해당되는 번호에 표시하세요.

항 목	아주 적게 그렇다	작게 그렇다	보통 그렇다	많이 그렇다	아주 많이 그렇다
1. 나는 친구들과 함께 시간을 보낸다.	1	2	3	4	5
2. 친구들은 나에게 '이래라 저래라' 하고 말한다.	1	2	3	4	5
3. 나는 친구들과의 관계에 대해 만족한다.	1	2	3	4	5
4. 나는 친구들과 의견이 다를 때, 말다툼을 하거나 싸운다.	1	2	3	4	5
5. 친구들은 나를 좋아하고 잘 따른다.	1	2	3	4	5
6. 친구들은 내가 말할 때, 비웃는다.	1	2	3	4	5
7. 내가 친구들 말에 따르지 않으면 친구들은 나에게 화를 낸다.	1	2	3	4	5
8. 친구들은 속상하고 힘들 때, 나에게 와서 털어놓는다	1	2	3	4	5
9. 나는 친구들과의 관계에서 무슨 일이 생겨도, 관계가 지속될 것이라고 확신하다	1	2	3	4	5
10. 친구들은 내가 곤란한 일을 겪을 때, 나를 보호하고 지켜준다.	1	2	3	4	5
11. 내가 의견을 제시했을 때, 친구들은 나를 무시한다.	1	2	3	4	5
12. 나는 친구들과 갈등이 있을 때, 대화를 통해 금방 해결한다.	1	2	3	4	5
13. 나는 친구들과 생각이 통한다.	1	2	3	4	5
14. 내가 무슨 일을 할 때, 친구들은 나를 잘 도와준다.	1	2	3	4	5
15. 나는 나와 다른 부류의 아이들과는 친해질 생각이 없다.	1	2	3	4	5
16. 나는 친구와 싸우면 화해하지 않는다.	1	2	3	4	5
17. 내가 해선 안 될 일을 했을 때, 친구들은 나를 꾸짖는다.	1	2	3	4	5
18. 나는 친구들이 힘들 때, 돌봐주고 위로한다.	1	2	3	4	5
19. 친구들과의 관계에서 나보다 친구들의 주장이 더 세다.	1	2	3	4	5
20. 나는 친구들과 돌아다니며 재미있게 논다.	1	2	3	4	5

항 목	아주 적게 그렇다	적게 그렇다	보통 그렇다	많이 그렇다	아주 많이 그렇다
21. 나는 친구들과 자주 싸운다.	1	2	3	4	5
22. 내가 힘들 때, 친구들은 나를 도와주고 격려해준다.	1	2	3	4	5
23. 나는 친구와 심하게 다투면 절교한다.	1	2	3	4	5
24. 친구들과 무엇을 할지 결정할 때, 내가 일방적으로 의견을 낸다.	1	2	3	4	5
25. 친구들은 내가 하는 일에 찬성해준다.	1	2	3	4	5
26. 친구들은 내가 모르는 상황을 이해하도록 친절히 도와준다.	1	2	3	4	5
27. 나는 친구들에게 내 이야기를 잘 한다.	1	2	3	4	5
28. 나는 친구들과 함께 활동할 때, 행복하지 않다.	1	2	3	4	5
29. 나는 친구가 내 뜻과 다르게 행동하면, 화가 나서 짜증낸다.	1	2	3	4	5
30. 나는 친구들과 있을 때 재미있고 신난다.	1	2	3	4	5
31. 나는 친구들과 의견이 엇갈리면, 내 마음대로 하려고 우긴다.	1	2	3	4	5
32. 친구들은 나에 대해 관심이 있다.	1	2	3	4	5
33. 나는 친구들이 슬퍼할 때, 나와는 상관없다고 느껴진다.	1	2	3	4	5
34. 나는 친구들과 의견충돌이 잦다.	1	2	3	4	5
35. 나는 다른 사람에게 알리고 싶지 않은 내 비밀을 친구에게 이야기한다.	1	2	3	4	5
36. 친구들은 내가 여러 가지 일을 잘한다고 인정해준다.	1	2	3	4	5
37. 내가 어렵고 힘들 때, 친구들은 나에게 관심이 없다.	1	2	3	4	5
38. 나는 친구들과 이야기하다가 기분이 나쁘면 대화를 중단한다.	1	2	3	4	5
39. 나와 친구들과의 관계가 좋다.	1	2	3	4	5
40. 나는 친구들이 결정한대로 묵묵히 따른다.	1	2	3	4	5

- 다음은 부모와의 의사소통에 대한 내용입니다. 각 문항을 잘 읽고 현재 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 ✓표를 하면 됩니다. 정답은 없습니다. 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

아버지					문 항	어머니				
전혀 그렇지 아니다	그렇지 않다	잘 모르 겠다	대부분 매우 그렇다	매우 그렇다		전혀 그렇지 아니다	그렇지 않다	잘 모르 겠다	대부분 매우 그렇다	매우 그렇다
1	2	3	4	5	1. 나의 소신을 부모님과 거리낌 없이 의논할 수 있다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	2. 부모님이 나에게 하시는 말씀은 가끔 믿기가 어렵다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	3. 부모님은 늘 내 말을 귀담아 들어주신다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	4. 내가 원하는 비를 부모님께 부탁드리려면 겁이 난다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	5. 부모님은 내가 말하지 않아도 나의 감정이 어떤지 잘 아신다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6. 부모님은 나보고 어떤 말을 하느니 차라리 입 다물고 가만히 있으라고 하신다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	7. 나는 부모님과 대화하면 만족스럽다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	8. 우리에게 어떤 문제가 생기면 나는 부모님께 차라리 아무 말씀 말고 가만히 계시라고 한다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	9. 나에게 무슨 일이 있더라도 나는 부모님께 모두 말씀드릴 수 있다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	10. 부모님께 말씀드리려면 조심스럽고 어렵다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	11. 마음 놓고 부모님께 어리광을 부린다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	12. 부모님과 대화를 나눌 땐 차라리 말을 안 하는 것이 더욱 마음 편하다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	13. 내 질문에 부모님은 솔직하게 대답을 해 주신다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	14. 나에게서 부모님과 의논할 수 없는 비밀이 많다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	15. 부모님은 내 의견을 이해해 주시려고 애쓰신다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	16. 나는 부모님의 잔소리 때문에 귀찮다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	17. 나는 부모님과 여러 가지 문제에 관해 의논을 잘 한다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	18. 부모님은 나로 인해 화가 나시면 창피를 주신다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	19. 나의 느낌을 부모님께 솔직하게 잘 털어 놓는다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	20. 무슨 일에 대한 내 진심을 부모님께 그대로 말씀드릴 수 없다.	1	2	3	4	5

•다음은 여러분의 부모님께서 평소 여러분에게 어떻게 대해주고 있는지 알아보기 위한 것입니다. 질문들에는 옳고 틀린 답이 없으니 현재 여러분이 느끼는 상태를 솔직하게 표시하시면 됩니다.

우리 부모님께서	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	보통이다	그런 편이다
1. 나에게 무엇을 하라고 할 때 내가 이의를 제기하지 않고 즉시 그것을 하기를 원하신다.	1	2	3	4
2. 가족 내에서 규칙이 정해지면, 나와 그 이유를 의논하신다.	1	2	3	4
3. 내가 가족 내의 규칙과 규제가 부당하다고 느끼면 대화로 풀어가려고 하신다.	1	2	3	4
4. 내 의견이 당신과 맞지 않더라도 내가 스스로 결정하고 원하는 일을 할 수 있다고 생각하신다.	1	2	3	4
5. 내가 당신의 결정에 이의를 제기하는 것을 용납하지 않으신다.	1	2	3	4
6. 합리적인 이유나 설명을 통해 나의 행동과 의사결정을 지도하신다.	1	2	3	4
7. 내가 당신의 기대대로 행동하도록 하기 위해서는 더 많은 통제가 필요하다고 생각하신다.	1	2	3	4
8. 나에게 기대하는 것이 부당하다고 느껴지면 나는 언제라도 부모님과 그 부분을 이야기할 수 있다고 느낀다.	1	2	3	4
9. 현명한 부모는 가족 중에 누가 결정권을 가졌는지 자녀들에게 일찍 가르쳐야 한다고 생각하신다.	1	2	3	4
10. 나의 행동에 대해 어떤 기대나 지침을 거의 제시하지 않으신다.	1	2	3	4
11. 가족의 일을 결정하실 때 대부분 내가 원하는 방향으로 정하신다.	1	2	3	4
12. 나에게 합리적이고 객관적인 방식으로 행동방향이나 지침을 일관성 있게 제시하신다.	1	2	3	4



우리 부모님께서서는	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	보통 이다	그런 편이다
13. 내가 당신의 뜻에 따르지 않으면 매우 화를 내신다.	1	2	3	4
14. 어떤 행동을 기대하시는지 나에게 알려주었는데도 내가 그 기대에 못 미칠 때에는 벌을 주신다.	1	2	3	4
15. 나 스스로 대부분의 일을 결정하도록 별 개입 없이 내버려 두신다.	1	2	3	4
16. 당신이 나의 행동에 방향을 제시하고 이끌어줄 책임이 있다고 여기지 않으신다.	1	2	3	4
17. 집안에서 자녀의 행동에 대한 분명한 기준을 가지고 계시지만, 아이들 각자의 요구와 필요에 따라 기꺼이 그 기준을 조절해 주신다.	1	2	3	4
18. 나에게 행동방향과 활동을 제시해 주시기는 하지만, 항상 나의 관심사에 귀를 기울이고 어떻게 해야 할 지 함께 의논하신다.	1	2	3	4
19. 가족 문제에 대한 내 의견을 말하도록 해 주시고, 무엇을 할 것인지 스스로 결정하도록 허용해 주신다.	1	2	3	4
20. 자녀들이 해야 할 일을 하지 않을 때, 엄격하고 강하게 다룬다면 대부분의 사회문제들이 해결될 것이라고 믿으신다.	1	2	3	4
21. 나의 행동과 활동에 대한 분명한 방향을 제시하시지만, 내가 그것에 동의하지 않더라도 이해해 주신다.	1	2	3	4
22. 가족 내에서 나의 행동이나 활동 욕구들에 관여하거나 직접적인 방향을 제시하지는 않으신다.	1	2	3	4
23. 단지 자신의 권위를 세우기 위해서 나에게 당신의 기대를 따르라고 하신다.	1	2	3	4
24. 가족 내에서 나에게 상처를 입히는 결정을 하게 된 경우, 그것에 대해 나와 이야기하시고 당신의 실수를 인정하신다.	1	2	3	4

※ 다음은 인터넷 사용과 관련된 생각을 알아보려고 하는 질문입니다. 각 문항을 잘 읽고 본인에게 해당되는 번호에 V 표시해 주세요.

문 항	전혀 아니다	그저 그렇다	중간 이다	대부분 그렇다	매우 그렇다
1. 인터넷을 사용하지 않으면 따분하고 지루할 것 같다.	1	2	3	4	5
2. 나는 인터넷을 사용하고 나면 일을 훨씬 더 잘 할 수 있다.	1	2	3	4	5
3. 나는 인터넷 없이 살 수 없다.	1	2	3	4	5
4. 인터넷은 내 현실문제와 스트레스를 풀어주는 유일한 수단이다.	1	2	3	4	5
5. 나는 아직 인터넷 사용을 그만 둘 준비가 되어 있지 않다.	1	2	3	4	5
6. 나는 인터넷을 사용하고 싶은 마음을 결코 참을 수 없다.	1	2	3	4	5
7. 내가 인터넷을 그만 둔다 해도 내 삶이 더 나아질 것은 없다.	1	2	3	4	5
8. 인터넷(게임, 채팅 등)을 사용하면 스트레스와 분노에서 벗어날 수 있다.	1	2	3	4	5
9. 인터넷을 그만 둔다면 나는 우울할 것이다.	1	2	3	4	5
10. 나는 인터넷 중독에서 회복될 가치가 없다.	1	2	3	4	5
11. 나는 인터넷을 그만 둘 만큼 충분히 강한 사람이 아니다.	1	2	3	4	5
12. 나는 인터넷을 통해서만이 다른 친구를 사귄다.	1	2	3	4	5
13. 인터넷 사용은 나에게 문제가 되지 않는다.	1	2	3	4	5
14. 인터넷을 사용하고 싶은 마음은 사라지지 않고 계속될 것이다.	1	2	3	4	5
15. 내가 인터넷을 사용하는 이유는 부모님 때문이다.	1	2	3	4	5
16. 인터넷 중독은 유전적인 것이기 때문에 고치기 힘들다.	1	2	3	4	5
17. 인터넷을 사용하고 나면 피곤과 긴장이 풀릴 것이다.	1	2	3	4	5
18. 내가 인터넷 사용을 조절하지 못하는 것은 기본적으로 문제 있는 사람이기 때문이다.	1	2	3	4	5
19. 인터넷을 사용하면 불안함이 사라질 것이다.	1	2	3	4	5
20. 인터넷을 사용하지 않는다면 사는 재미가 없을 것이다.	1	2	3	4	5

컴퓨터 및 인터넷 사용과 관련하여 다음의 질문에 솔직히 응답해 주세요.

	예	아니오
1. 우리 집에 내 개인 컴퓨터가 있다.	1	2
2. 내 방에 컴퓨터가 있다.	1	2
3. 우리 집(혹은 내) 컴퓨터는 인터넷 게임을 할 정도로 속도가 빠르다.	1	2
4. 우리 집에는 초고속인터넷이 설치되어 있다.	1	2
5. 우리 집(혹은 내) 컴퓨터에는 잠금장치가 되어 있어 내가 쉽게 켜지를 못 한다.	1	2
6. 우리 집(혹은 내) 컴퓨터에는 키즈락 기능(미성년자 접속 차단 기능)이 설정되어 있어 내가 접속하지 못하는 사이트가 있다.	1	2
7. 내 개인 태블릿 PC(아이패드, 갤럭시탭 등)가 있다.	1	2
8. 나는 내 개인 스마트폰을 가지고 있다.	1	2
9. 내가 사용하는 스마트폰 요금 체계로 인터넷 접속이 항상 가능하다. (스마트폰이 없으면 응답하지 마세요.)	1	2
10. 내 주변에 쉽게 갈 만 한 PC방이 있다.	1	2

	1	2	3	4	5
11. 평일 컴퓨터 및 인터넷 평균 사용 시간은	1시간 미만	1-2시간	2-4시간	4-6시간	6시간 이상
12. 주말 컴퓨터 및 인터넷 평균 사용 시간은	1시간 미만	1-2시간	2-4시간	4-6시간	6시간 이상
13. 컴퓨터 및 인터넷을 주로 사용하는 장소는	자기 집	학교	PC방	친구 집	기타
14. 내가 친하다고 생각하는 친구의 수는	0명	1-2명	3-4명	5-6명	7명 이상
15. 친한 친구들 중 컴퓨터 및 인터넷 사용을 지나치게 많이 하는 친구의 수는	0명	1-2명	3-4명	5-6명	7명 이상

수고하셨습니다. 마지막으로 다음 질문에 응답해 주세요. 감사합니다.

1. 현재 누구와 같이 살고 있습니까? (해당하는 곳에 모두 동그라미 하세요)

- ① 친아버지    ② 친어머니    ③ 새어머니    ④ 새아버지    ⑤ 할머니나 할아버지  
 ⑥ 친척    ⑦ 형제자매    ⑧ 친구 또는 선후배  
 ⑨ 청소년보호시설(쉼터, 그룹홈, 일시보호시설, 소년원 등)    ⑩ 혼자 살고 있다  
 ⑪ 기타(구체적으로 누구와? )

2. 맞벌이 여부: 부 / 모 (부모님 중 직업을 가지고 계신 분에게 동그라미 하세요)

부록 4. 'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램 평가 결과

## 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 평가지

본 설문지는 '인터넷중독 청소년 가족치유캠프'에 대한 교육내용을 바탕으로 선생님들의 의견을 묻기 위해 만들어진 것입니다. 응답해 주신 결과는 인터넷중독 청소년 가족치유캠프를 수정, 보완하는 데 기초자료로 활용될 것입니다. 감사합니다.

1. 오늘 **교육내용**과 관련한 질문입니다.

'e-세상 가족행복단'의 교육내용이 어느 정도 도움이 되었는지 표시해 주십시오.

항 목	평균(5점 만점)
1. 교육내용이 인터넷 중독 청소년 가족치유캠프 목적에 부합하다고 생각하십니까?	4.75
2. 교육내용이 인터넷 중독 청소년과 부모의 특성을 고려하여 구성되었다고 생각하십니까?	4.625
3. 교육내용이 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 시범운영에 도움이 된다고 생각하십니까?	4.875
4. 교육내용이 인터넷중독 청소년 가족치유캠프 시범운영에 필요한 요소로 구성되었다고 생각하십니까?	4.625
5. 교육내용이 인터넷중독 청소년과 부모의 관심과 동기를 끌어낼 수 있을 만큼 매력적이라고 생각하십니까?	4.5
6. 전체 내용 구성이 인터넷중독 청소년과 부모에 도움이 될 것이라고 생각하십니까?	4.875
총계	4.71

2. 'e-세상 가족행복단' 의 **현장 활용도**와 관련한 질문입니다. 아래 질문을 읽고 해당하는 영역에 표시해 주십시오.

항목	평균 (5점 만점)
1. 본 프로그램의 개발은 <b>시의적절</b> 하다고 생각하십니까?	4.5
2. 본 프로그램이 <b>목적에 맞게 개발</b> 되었다고 생각하십니까?	4.625
3. 본 프로그램은 <b>현장 실무자의 편의</b> 에 맞게 개발되었다고 생각하십니까?	4.625
4. 본 프로그램을 인터넷 과다사용 청소년과 부모에게 실시할 경우, <b>효과적</b> 이라고 생각하십니까?	4.75
5. 본 캠프 프로그램이 현장에서 활용된다면 <b>기여도</b> 가 높다고 생각하십니까?	4.875
총계	4.67

3. 'e-세상 가족행복단' 프로그램별 만족도와 의견을 주시기 바랍니다.

프로그램명	만족도	기타의견
	불만족-----만족도	
[가족] 단원을 소개합니다.	4.25	리포 형성에 매우 도움이 되겠습니다.
[청소년] e-세상의 나는?	4.38	
[부모] e-세상의 우리가족은?	4.38	
[가족] e-세상 바로알기	4.50	
[청소년] e-세상 슈퍼스타되기	4.50	
[청소년] 슈퍼스타 Training1. - 나는야, 만능연예인-	4.75	
[청소년] 슈퍼스타 Training2. - 인터넷, 너는 나를 막을 수 없어!	4.88	
[부모] 나는 부모대 - 자녀알기-	4.88	인터넷 세상에서 아이들이 어떤 것을 하는지 예시가 있다면...
[부모] 나는 부모대 - 아이와 공합, 그것이 문제다-	5.00	제목이 좋습니다.
[부모] 나는 부모대 - 소통편 -	4.88	
[가족] 톡!톡!톡!	4.88	
[가족] 가족행복단 행복 다지기	4.75	의미부여가 되기 때문에 좋은 것 같습니다.
총계	4.67	

4. 'e-세상 가족행복단' 프로그램에 대한 의견을 적어주십시오.

1) 교육 내용 중 가족치유캠프를 운영하는데 어려움이 예상되는 프로그램이 있다면, 그 이유는 무엇인가요?
1. 지도자 역량, 프로그램속지 2. 자녀와 효과적으로 소통하기, 실제 생활에서 잘하지 않는 대화법으로 처음 대하는 부모님들이 이해하기가 조금 어려울 것 같습니다 3. 프로그램 내용이 너무 많아서 다 소화할 수 있을까 부담이 된다. 4. "의사소통 기술" 전달을 어떻게 해야 쉽게 전달할 수 있을 지.. 걱정이 되네요. 좀 어려운 내용이지 않을까 생각합니다.
2) 교육 내용 중 가장 효과가 있을 것 같은 프로그램과 그 이유는 무엇인가요?
1. 의사소통 훈련 2. 부모-자녀 프로그램이 동일시되는 부분이 좋았다. 가정으로 복귀되어도 활용 가능할 것 같다. 3. 자녀와, 부모가 별개로 교육을 받지만 같은 주제로 공통점이 있어서 좋네요. 집에 가서도 사용할 수 있을 것 같습니다. 4. 모두 다 효과가 있겠습니다. 5. 의사 소통법-잘 안되니까
3) 수정 및 보완하였으면 하는 사항이 있다면, 적어주시기 바랍니다.
1. 정적인 수업-교육이 되지 않도록, 놀이식 프로그램 2. 다른 해에 했던 캠프 등 이미 실시되었던 캠프 영상을 보여주면 이해력을 도울 수 있을 것 같다. 직접 가서 참관하기가 어려우므로... 3. 동영상 자료가 더 많았으면 좋겠다.

5. 기타 의견을 아래에 적어주시면 감사하겠습니다.

프로그램 기획해보는 시간을 주면 더 좋겠다. (소속 기관별) 현장에서 피드백이 서로 큰 도움이 될 것 같다

♣ 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다.

부록 5. 'e-세상 가족행복단 캠프' 시범운영 효과성 설문지

○ 부모용                      자녀이름\_\_\_\_    날짜 \_\_\_\_\_

1. 다음은 자녀의 인터넷사용정도에 대한 내용입니다. 각 문항을 잘 읽고 현재 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 V표를 하면 됩니다. 정답은 없습니다. 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

번호	항목	예	아니오
1	누가 봐도 인터넷 사용시간이 과다한 것을 단번에 알 수 있다.		
2	인터넷 문제로 가족들과 자주 싸운다.		
3	식사나 휴식없이 화장실도 가지 않고 인터넷을 한다.		
4	인터넷 사용으로 학교 성적이 떨어졌다		
5	인터넷 사용 때문에 피곤해서 수업시간에 잔다(혹은 잔다고 한다).		
6	인터넷을 하면서 혼자 욕을 하거나 소리를 지른다.		
7	인터넷을 하고 있지 않을 때에도, 인터넷에서 나오는 소리가 들리고 인터넷을 하는 꿈을 꾸다고 말한다(혹은 그렇게 보인다).		
8	인터넷을 하고 있을 때만, 흥미진진해 보이고 생생해 보인다.		
9	평소와는 달리, 인터넷을 할 때만, 할 말을 다하고 자신감이 있어 보인다.		
10	인터넷만 재미있어하는 것 같다.		
11	인터넷에 빠진 이후로, 폭력(언어적, 신체적)적으로 변했다.		
12	인터넷 하는데 건드리면 화내거나 짜증을 낸다.		
13	인터넷을 안할 때, 다른 것에 집중하지 못하고, 불안해 보인다.		
14	주변 사람들의 시선이나 반응에 무관심하다.		
15	약속을 지키지 않고 거짓말을 자주 한다.		
16	인터넷을 하느라 상당한 용돈을 쓰고 빚을 지기도 한다.		
17	인터넷을 몰래 하다가 들켰다.		
18	하루에 4시간 이상 움직이지 않고 한 곳에서 인터넷을 한다.		
19	인터넷을 하느라 학교를 무단으로 빠지거나 지각한다.		
20	하루 이상을 밤을 새우면서 인터넷을 한다.		

2. 다음은 여러분이 평소에 **가족들과 생활**을 하면서 느끼는 점에 관한 내용입니다. 현재 여러분 가족의 모습에 가장 가깝다고 생각되는 곳에 표 해주세요.

문 항	전혀 아니다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
1. 우리 가족은 서로서로 도움을 청한다.	1	2	3	4	5
2. 우리 가족은 문제를 해결할 때 자녀의 의견을 받아들인다.	1	2	3	4	5
3. 우리 가족은 서로의 친구들을 인정해준다.	1	2	3	4	5
4. 우리 가족은 자녀들이 자신의 교육문제에 대해 의사표현을 한다.	1	2	3	4	5
5. 우리 가족은 가족들끼리 함께 뭉쳐 일을 하기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
6. 우리 가족은 어느 한 사람이 아니라 식구 중 누구라도 상황에 따라 가족 내에서 지도자 역할을 할 수 있다.	1	2	3	4	5
7. 우리 가족은 다른 사람들보다는 우리 가족끼리 더 친하다.	1	2	3	4	5
8. 우리 가족이 일을 처리하는 방식은 그때그때 형편에 따라 변한다.	1	2	3	4	5
9. 우리 가족은 함께 여가를 보내기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
10. 벌을 받을 때 부모와 자녀가 함께 그 벌에 관해 의논한다.	1	2	3	4	5
11. 우리 가족은 서로서로 매우 친하다.	1	2	3	4	5
12. 우리 가족은 자녀에게도 어떤 일을 결정할 권리를 준다.	1	2	3	4	5
13. 우리 가족은 행사가 있을 때 모두 참가한다.	1	2	3	4	5
14. 우리 가족의 규칙은 사정에 따라 바꿀 수 있다.	1	2	3	4	5
15. 우리 가족은 한 가족으로서 해야 할 일을 서로 잘 알고 있다.	1	2	3	4	5
16. 우리 가족은 가사 일을 나누어 한다.	1	2	3	4	5
17. 우리 가족은 각자의 일을 결정할 때 가족들과 상의한다.	1	2	3	4	5
18. 우리 가족을 이끌어가는 사람은 꼭 정해져 있지 않다.	1	2	3	4	5
19. 가족의 단결은 매우 중요하다.	1	2	3	4	5
20. 우리 집안의 사소한 일(쓰레기 버리기, 화초물주기 등)은 꼭 누가 한다고 정해져 있지 않다.	1	2	3	4	5



3. 다음은 자녀와의 의사소통에 대한 내용입니다. 각 문항을 잘 읽고 현재 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 ✓표를 하면 됩니다. 정답은 없습니다. 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

문 항	의 어머니 / 아버지				
	전혀 아니다	그렇지 않다	잘 모르 겠다	대부분 그렇다	매우 그렇다
1. 나의 소신을 아이와 거리낌 없이 의논할 수 있다.	1	2	3	4	5
2. 내 아이가 나에게 하시는 말은 가끔 믿기가 어렵다.	5	4	3	2	1
3. 내 아이는 늘 내 말을 귀담아 듣는다.	1	2	3	4	5
4. 내가 원하는 바를 아이에게 부탁하는 것이 마음 내키지 않는다.	5	4	3	2	1
5. 내 아이는 내가 말하지 않아도 나의 감정이 어떤지 잘 안다.	1	2	3	4	5
6. 내 아이는 나에게 어떤 말을 하느니 차라리 입을 다물고 가만히 있다.	5	4	3	2	1
7. 내 아이와 대화하면 만족스럽다.	1	2	3	4	5
8. 우리에게 어떤 문제가 생기면 나는 아이에게 말을 하지 못하도록 한다.	5	4	3	2	1
9. 나에게 무슨 일이 있더라도 나는 내 아이에게 모두 말할 수 있다.	1	2	3	4	5
10. 내 아이에게 말을 할 땐 조심스럽고 꺼려진다.	5	4	3	2	1
11. 마음 놓고 내 아이에게 애정을 표시한다.	1	2	3	4	5
12. 내 아이와 대화를 나눌 땐 차라리 말을 안 하는 것이 더욱 마음 편하다.	5	4	3	2	1
13. 내 질문에 내 아이는 솔직하게 대답을 해 준다.	1	2	3	4	5
14. 나에게서 내 아이와 의논할 수 없는 비밀이 많다.	5	4	3	2	1
15. 내 아이는 내 의견을 이해해 주려고 애쓴다.	1	2	3	4	5
16. 내 아이는 나의 속을 썩인다.	5	4	3	2	1
17. 나는 내 아이와 여러 가지 문제에 관해 의논을 잘 한다.	1	2	3	4	5
18. 내 아이는 나 때문에 화가 나면 나에게 모욕을 준다.	5	4	3	2	1
19. 나의 느낌을 내 아이에게 솔직하게 잘 털어놓는다.	1	2	3	4	5
20. 무슨 일에 대한 내 진심을 내 아이에게 그대로 말할 수 없다.	5	4	3	2	1

4. 다음은 부모로서 자신을 어떻게 생각하는지에 대한 질문입니다. 각 문항을 잘 읽고 자신의 상태를 가장 잘 나타내는 곳에 V표 하세요.

항 목	전혀 그렇지 않다.	별로 그렇지 않다	그저 그렇다	약간 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 나의 행동이 아이에게 어떻게 영향을 미치는지 잘 알고 있다.					
2. 나는 아이를 돌보는 데 있어 유능하다고 생각한다.					
3. 나는 아이가 무엇을 힘들어하는지 누구보다도 잘 알고 있다.					
4. 나는 아이가 현재 보이고 있는 수준이 그 나이에는 그럴 수밖에 없다는 것을 알면서도 짜증이 난다.					
5. 내가 아이를 가르치고 이끌어 주려고 해도, 아이가 내 뜻대로 잘 따라오지 않아 좌절감을 느낀다.					
6. 나는 좋은 부모가 될 수 없을 것 같아 걱정이다.					
7. 나는 다른 사람들이 나로부터 좋은 부모역할을 배울 수 있는 관찰은 모델이라고 생각한다.					
8. 나는 아이와의 관계에서 생기는 문제를 잘 다룬다.					
9. 나는 아이가 나를 좋은 부모라고 보는지에 대해 자신이 없다.					
10. 나는 부모로서 아무 것도 이룬 것이 없다고 느낀다.					
11. 나는 아이가 잘못했을 때 아이 자신이 잘못된 점을 깨달을 수 있도록 잘 설명하고 지도한다.					
12. 나는 부모로서 해야 할 일을 잘 하고 있다.					
13. 나의 흥미와 관심은 부모역할이 아닌 다른 분야에 있다.					
14. 내가 부모가 되는 것에 조금이라도 흥미가 있다면 나는 지금보다 좀 더 나은 부모가 될 수 있을 것이다.					
15. 나는 좋은 부모가 되는 데 필요한 지식과 방법을 잘 알고 있다.					
16. 부모로서 나는 긴장하고 있으며 불안하다.					

## 가족치유캠프 사전 효과성 설문 (부모용)

▶ 날짜 \_\_\_\_\_ ▶ 캠프운영기관 \_\_\_\_\_

▶ 인적사항 1. 자녀이름 \_\_\_\_\_ 2. 관계 \_\_\_\_\_

구분	문항	전혀 아니다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
학업 및 진로관련	1. 자녀가 학교생활을 성실히 잘하고 있다	1	2	3	4	5
	2. 자녀가 학업 및 진로관련 활동을 성실히 잘하고 있다.	1	2	3	4	5
대인관계	3. 자녀가 친구와 사이좋게 잘 어울린다.	1	2	3	4	5
	4. 자녀가 부모 및 가족과 갈등 없이 가깝게 지낸다	1	2	3	4	5
건강 및 생활태도	5. 자녀가 인터넷사용과 관련된 신체증상(두통, 시력저하, 어깨, 허리 등 관절염 등)을 자주 호소한다	5	4	3	2	1
	6. 1일 평균 인터넷(게임) 사용시간?	평일 _____ 시간 주말 _____ 시간				
	7. 1일 평균 수면시간?	평일 _____ 시간 주말 _____ 시간				

## 가족치유캠프 추후 효과성 설문 (부모용)

▶ 날짜 \_\_\_\_\_ ▶ 캠프운영기관 \_\_\_\_\_

▶ 인적사항 1. 자녀이름 \_\_\_\_\_ 2. 관계 \_\_\_\_\_

구분	문 항	전혀 아니다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	지주 그렇다	항상 그렇다
학업 및 진로관련	1. 자녀가 학교생활을 성실히 잘하고 있다	1	2	3	4	5
	2. 자녀가 학업 및 진로관련 활동을 성실히 잘하고 있다.	1	2	3	4	5
대인관계	3. 자녀가 친구와 사이좋게 잘 어울린다	1	2	3	4	5
	4. 자녀가 부모 및 가족과 갈등 없이 가깝게 지낸다	1	2	3	4	5
건강 및 생활태도	5. 자녀가 인터넷사용과 관련된 신체증상(두통, 시력저하, 어깨, 허리 등 관절염 등)을 자주 호소한다	5	4	3	2	1
	6. 1일 평균 인터넷(게임) 사용시간?	평일 _____ 시간 주말 _____ 시간				
	7. 1일 평균 수면시간?	평일 _____ 시간 주말 _____ 시간				
구분	문 항	전혀 아니다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
캠프 참여결과	8. 가족치유캠프 참여는 청소년에게 도움이 되었다.	1	2	3	4	5
	9. 가족치유캠프 참여는 부모 및 가족에게 도움이 되었다.	1	2	3	4	5
	10. 가족치유캠프 참여를 통해 인터넷중독 문제가 해결되었다.	1	2	3	4	5

○ 청소년용

이름 \_\_\_\_\_ 날짜 \_\_\_\_\_

1. 다음은 여러분이 인터넷 사용에 대해 어떻게 생각하는지 관한 내용입니다. 잘 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 ✓표 해주세요.

번호	내용	전혀 그렇지 않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
1	인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	1	2	3	4
2	인터넷을 너무 사용해서 머리가 아프다.	1	2	3	4
3	인터넷을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있다.	1	2	3	4
4	인터넷을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 한다.	1	2	3	4
5	인터넷을 너무 사용해서 시력 등에 문제가 생겼다.	1	2	3	4
6	다른 할 일이 많을 때에도 인터넷을 사용하게 된다.	1	2	3	4
7	인터넷을 하지 못하면 생활이 지루하고 재미가 없다.	1	2	3	4
8	인터넷을 하지 못하면 안절부절못하고 초조해진다.	1	2	3	4
9	인터넷을 하고 있지 않을 때에도 인터넷에 대한 생각이 자꾸 떠오른다.	1	2	3	4
10	인터넷을 할 때 누군가 방해를 하면 짜증스럽고 화가 난다.	1	2	3	4
11	인터넷에서 알게 된 사람들이 현실에서 아는 사람들보다 나에게 더 잘해준다.	1	2	3	4
12	오프라인에서보다 온라인에서 나를 인정해 주는 사람이 더 많다.	1	2	3	4
13	실제에서 보다 인터넷에서 만난 사람들을 더 잘 이해하게 된다.	1	2	3	4
14	인터넷을 하는 동안 나는 더욱 자신감이 생긴다.	1	2	3	4
15	인터넷 사용시간을 속이려고 한 적이 있다.	1	2	3	4
16	인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓰게 된다.	1	2	3	4
17	인터넷을 하다가 그만 두면 또 하고 싶다.	1	2	3	4
18	인터넷 사용 시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	1	2	3	4
19	인터넷 사용을 줄여야 한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다.	1	2	3	4
20	주위 사람들이 내가 인터넷을 너무 많이 한다고 지적한다.	1	2	3	4
전체 합계					

2. 다음은 여러분이 인터넷 사용에 대해 어떻게 생각하는지 관한 내용입니다. 잘 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 ✓표 해주세요.

문 항	전혀 아니다	그저 그렇다	중간 이다	대부분 그렇다	매우 그렇다
1. 인터넷을 사용하지 않으면 따분하고 지루할 것 같다.	1	2	3	4	5
2. 나는 인터넷을 사용하고 나면 일을 훨씬 더 잘 할 수 있다.	1	2	3	4	5
3. 나는 인터넷 없이 살 수 없다.	1	2	3	4	5
4. 인터넷은 내 현실문제와 스트레스를 풀어주는 유일한 수단이다.	1	2	3	4	5
5. 나는 아직 인터넷 사용을 그만 둘 준비가 되어 있지 않다.	1	2	3	4	5
6. 나는 인터넷을 사용하고 싶은 마음을 결코 참을 수 없다.	1	2	3	4	5
7. 내가 인터넷을 그만 둔다 해도 내 삶이 더 나아질 것은 없다.	1	2	3	4	5
8. 인터넷(게임, 채팅 등)을 사용하면 스트레스와 분노에서 벗어날 수 있다.	1	2	3	4	5
9. 인터넷을 그만 둔다면 나는 우울할 것이다.	1	2	3	4	5
10. 나는 인터넷 중독에서 회복될 가치가 없다.	1	2	3	4	5
11. 나는 인터넷을 그만 둘 만큼 충분히 강한 사람이 아니다.	1	2	3	4	5
12. 나는 인터넷을 통해서만이 다른 친구를 사귄다.	1	2	3	4	5
13. 인터넷 사용은 나에게 문제가 되지 않는다.	1	2	3	4	5
14. 인터넷을 사용하고 싶은 마음은 사라지지 않고 계속될 것이다.	1	2	3	4	5
15. 내가 인터넷을 사용하는 이유는 부모님 때문이다.	1	2	3	4	5
16. 인터넷 중독은 유전적인 것이기 때문에 고치기 힘들다.	1	2	3	4	5
17. 인터넷을 사용하고 나면 피곤과 긴장이 풀릴 것이다.	1	2	3	4	5
18. 내가 인터넷 사용을 조절하지 못하는 것은 기본적으로 문제 있는 사람이기 때문이다.	1	2	3	4	5
19. 인터넷을 사용하면 불안함이 사라질 것이다.	1	2	3	4	5
20. 인터넷을 사용하지 않는다면 사는 재미가 없을 것이다.	1	2	3	4	5

3. 다음은 여러분이 평소에 **가족들과 생활**을 하면서 느끼는 점에 관한 내용입니다. 현재 여러분 가족의 모습에 가장 가깝다고 생각되는 곳에  표 해주세요.

문 항	전혀 아니다	대체로 그렇지 않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
1. 우리 가족은 서로서로 도움을 청한다.	1	2	3	4	5
2. 우리 가족은 문제를 해결할 때 자녀의 의견을 받아들인다.	1	2	3	4	5
3. 우리 가족은 서로의 친구들을 인정해준다.	1	2	3	4	5
4. 우리 가족은 자녀들이 자신의 교육문제에 대해 의사표현을 한다.	1	2	3	4	5
5. 우리 가족은 가족들끼리 함께 뭉쳐 일을 하기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
6. 우리 가족은 어느 한 사람이 아니라 식구 중 누구라도 상황에 따라 가족 내에서 지도자 역할을 할 수 있다.	1	2	3	4	5
7. 우리 가족은 다른 사람들보다는 우리 가족끼리 더 친하다.	1	2	3	4	5
8. 우리 가족이 일을 처리하는 방식은 그때그때 형편에 따라 변한다.	1	2	3	4	5
9. 우리 가족은 함께 여가를 보내기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
10. 벌을 받을 때 부모와 자녀가 함께 그 벌에 관해 의논한다.	1	2	3	4	5
11. 우리 가족은 서로서로 매우 친하다.	1	2	3	4	5
12. 우리 가족은 자녀에게도 어떤 일을 결정할 권리를 준다.	1	2	3	4	5
13. 우리 가족은 행사가 있을 때 모두 참가한다.	1	2	3	4	5
14. 우리 가족의 규칙은 사정에 따라 바꿀 수 있다.	1	2	3	4	5
15. 우리 가족은 한 가족으로서 해야 할 일을 서로 잘 알고 있다.	1	2	3	4	5
16. 우리 가족은 가사 일을 나누어 한다.	1	2	3	4	5
17. 우리 가족은 각자의 일을 결정할 때 가족들과 상의한다.	1	2	3	4	5
18. 우리 가족을 이끌어가는 사람은 꼭 정해져 있지 않다.	1	2	3	4	5
19. 가족의 단결은 매우 중요하다.	1	2	3	4	5
20. 우리 집안의 사소한 일(쓰레기 버리기, 화초물주기 등)은 꼭 누가 한다고 정해져 있지 않다.	1	2	3	4	5

4. 다음은 지난 1주일간 아래의 문항에 대한 상황을 얼마나 자주 느꼈는지  
 ✓표를 하면 됩니다. 정답은 없습니다. 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

문 항	거의 안느낌 (주1회이하)	약간느낌 (주1-2회)	가끔느낌 (주3-4일)	자주느낌 (주5-7일)
1. 평소에는 거슬리지 않던 일이 힘들게 느껴졌다.	1	2	3	4
2. 식욕이 없었다.	1	2	3	4
3. 몸치장에 관심이 없었다.	1	2	3	4
4. 이전에 타인과 마찬가지로 나도 훌륭하다고 느꼈다.	1	2	3	4
5. 내가 해왔던 모든 일들로 마음이 괴로웠다.	1	2	3	4
6. 우울했다.	1	2	3	4
7. 내가 하는 모든 일들이 힘들다고 느꼈다.	1	2	3	4
8. 미래에 대해 희망차게 느꼈다.	1	2	3	4
9. 내 인생은 실패했다고 느꼈다.	1	2	3	4
10. 나는 두려움을 느꼈다.	1	2	3	4
11. 잠을 잘 못 잤다.	1	2	3	4
12. 나는 행복했다.	1	2	3	4
13. 평소보다 말하기가 싫었다.	1	2	3	4
14. 나는 외롭다고 느꼈다.	1	2	3	4
15. 사람들이 불친절했다.	1	2	3	4
16. 나는 삶을 즐겼다.	1	2	3	4
17. 나는 울고 싶은 충동을 느꼈다.	1	2	3	4
18. 나는 슬펐다.	1	2	3	4
19. 사람들이 나를 싫어하는 느낌이 들었다.	1	2	3	4
20. 어떤 일을 새로 시도할 수 없었다	1	2	3	4



5. 다음은 여러분이 스스로에 대해 어떻게 생각하는지에 관한 내용입니다.  
 잘 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 ✓표 해주세요.

문 항	전혀 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 나는 누가 지켜보지 않아도 정해진 규칙이나 지시를 잘 따른다	1	2	3	4	5
2. 나는 흐트러지지 않은 자세로 있어야 할 때 차분히 앉아 있을 수 있다	1	2	3	4	5
3. 나는 다른 친구들이 하는 놀이나 활동에 불쑥 끼어들기도 한다	1	2	3	4	5
4. 나는 수업시간이나 어떤 일을 할 때 잘 집중한다	1	2	3	4	5
5. 나는 친구들이 수업시간에 발표하거나 다른 친구들이 대화하는 도중에 순서 없이 끼어든다	1	2	3	4	5
6. 나는 급하게 일을 하다가 실수를 많이 한다	1	2	3	4	5
7. 나는 하고 싶은 일이나 갖고 싶은 물건이 있으면 즉시 하거나 가지러 한다	1	2	3	4	5
8. 나는 일을 하기 전에 항상 생각을 먼저하고 행동한다	1	2	3	4	5
9. 나는 친구들과 같이 놀거나 공동 작업을 할 때 다투거나 잘 싸운다	1	2	3	4	5
10. 나는 지루하고 재미없는 일이라도 끝날 때까지 그 일에 집중한다	1	2	3	4	5
11. 나는 기쁜 일로 흥분했을 때나 꾸지람을 들어 감정이 상했을 때 감정을 자제하려고 노력한다.	1	2	3	4	5
12. 나는 주어진 과제가 어려워도 쉽게 포기하지 않는다	1	2	3	4	5
13. 나는 생각을 깊이 하는 편이다.	1	2	3	4	5
14. 나는 말보다 행동이 앞선다.	1	2	3	4	5
15. 나는 지금 당장 즐거운 일이라도 나중에 손해 되는 일이라면 하지 않는다	1	2	3	4	5
16. 나는 다른 사람에게 피해가 되는 일이라도 내게 이익이 되면 한다	1	2	3	4	5
17. 나는 하고 싶은 말을 참을 수가 없다.	1	2	3	4	5
18. 나는 새로 일을 시작할 때는 열심히 하지만 곧 하기 싫어진다	1	2	3	4	5
19. 나는 작은 일에도 쉽게 흥분한다.	1	2	3	4	5
20. 나는 욕을 하고 싶거나 화가 나도 잘 참는다.	1	2	3	4	5

6. 다음은 부모와의 의사소통에 대한 내용입니다. 각 문항을 잘 읽고 현재 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 ✓표를 하면 됩니다. 정답은 없습니다. 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

아버지					문 항	어머니				
전혀 아니다	그렇지 않다	잘모르 겠다	대부분 그렇다	매우 그렇다		전혀 아니다	그렇지 않다	잘모르 겠다	대부분 그렇다	매우 그렇다
1	2	3	4	5	1.나의 소신을 부모님과 거리낌 없이 의논할 수 있다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	2.부모님이 나에게 하시는 말씀은 가끔 믿기가 어렵다	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	3.부모님은 늘 내 말을 귀담아 들어 주신다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	4.내가 원하는 바를 부모님께 부탁드리려면 겁이 난다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	5.부모님은 내가 말하지 않아도 나의 감정이 어떤지 잘 아신다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6.부모님은 나보고 어떤 말을 하느니 차라리 입 다물고 가만히 있으라고 하신다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	7.나는 부모님과 대화하면 만족스럽다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	8.우리에게 어떤 문제가 생기면 나는 부모님께 차라리 아무 말씀 말고 가만히 계시라고 한다	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	9.나에게 무슨 일이 있더라도 나는 부모님께 모두 말씀드릴 수 있다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	10.부모님께 말씀드리려면 조심스럽고 어렵다	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	11.마음 놓고 부모님께 아리광을 부린다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	12.부모님과 대화를 나눌 땐 차라리 말을 안 하는 것이 더욱 마음 편하다	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	13.내 질문에 부모님은 솔직하게 대답을 해 주신다	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	14.나에게는 부모님과 의논할 수 없는 비밀이 많다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	15.부모님은 내 의견을 이해해 주시려고 애쓰신다	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	16.나는 부모님의 잔소리 때문에 귀찮다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	17.나는 부모님과 여러 가지 문제에 관해 의논을 잘 한다.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	18.부모님은 나로 인해 화가 나시면 창피를 주신다	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	19.나의 느낌을 부모님께 솔직하게 잘 털어 놓는다	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	20.무슨 일에 대한 내 진심을 부모님께 그대로 말씀드릴 수 없다.	1	2	3	4	5

부록 6. 'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램 만족도 평가지

[평가지1]. 운영관련 평가(운영담당자 및 팀장)

1. 'e-세상 가족행복단 캠프' 는 시군구 청소년상담지원센터에서 운영하는데 어느정도 적절하다고 생각합니까?

매우 적절하지 않다.	적절하지 않다.	보통이다.	적절하다.	매우 적절하다.

- 1-1) “매우 적절하지 않다~보통이다” 에 체크하셨다면, 어떤 점이 보완되면 운영하는데 적절하다고 생각합니까?

※ e-세상 가족행복단 프로그램으로 운영시 어려운점 및 보완점 기술

- 1-2) “적절하다~매우적절하다” 에 체크하셨다면, 그 이유는 무엇입니까?

2. 'e-세상 가족행복단 캠프' 1일 미션(행복사탕)의 참가자 반응과 행복사탕 미션에 대한 의견을 적어주시기 바랍니다.

3. 'e-세상 가족행복단 캠프' 의 현장 활용도와 관련한 질문입니다.

아래 질문을 읽고 해당하는 영역에 표시해 주십시오.

항목	전혀 아니다	조금 아니다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1. 시범운영결과 본 프로그램은 현장 실무자의 편의에 맞게 개발 되었다고 생각하십니까?					
2. 본 프로그램을 인터넷 과다사용 청소년과 부모에게 실시할 경우, 효과적이라고 생각하십니까?					
3. 본 캠프 프로그램이 현장에서 활용된다면 기여도가 높다고 생각하십니까?					
4. 시범운영결과 본 프로그램이 인터넷중독 청소년과 부모의 관심과 동기를 끌어낼 수 있을 만큼 매력적이었다고 생각하십니까?					
5. 전체 내용 구성이 인터넷중독 청소년과 부모에 도움이 되었다고 생각하십니까?					

4. 기타 캠프 프로그램 운영방식과 관련하여 수정/보완 되었으면 하는 의견이 있을 경우, 적어주시기 바랍니다.

※ 'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램의 운영방식과 관련한 수정/보완사항 기술

## [평가지2]. 청소년 집단상담 평가(강사용)

[강사명 : \_\_\_\_\_ ]

### 1. 청소년 집단상담 프로그램 내용에 대해 전반적으로 얼마나 만족하나요?

매우 불만족	불만족	보통	만족	매우만족

### 2. 청소년의 집단상담에 대한 의견과 일치하는 곳에 체크해주시기 바랍니다.

항목	전혀 아니다	조금 아니다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1. 청소년은 집단상담에 충분히 집중(몰입) 하였다.					
2. 청소년은 집단상담을 즐겁고 재미있게 하였다.					
3. 청소년 집단상담은 청소년이 인터넷 사용을 조절하는데 도움이 되었다고 생각한다.					
4. 청소년은 프로그램 내용을 어려움없이 잘 이해하였다.					
5. 파워포인트, 동영상은 내용 전달에 도움이 되었다.					
6. 나는 교육내용을 매뉴얼에 충실히 운영하였다.					
7. 프로그램 시간은 적당했다.					

3. 청소년 집단상담의 주요활동을 나열한 것입니다. 각 활동들에 대한 적절성 (청소년의 수준 및 목적에 맞게 구성되었다) 정도를 체크해주시고, 해당 활동에 수정/보완과 관련한 의견이 있으실 경우 적어주시기 바랍니다.

회기명	주요활동	전혀	조금	보통	조금	매우
		아니다	아니다	이다	그렇다	그렇다
e-세상의 나는?	e-세상에 나는 000입니다					
	의견 :					
	인터넷을 하면~♪					
	의견 :					
	인터넷 이용동기 알아보기					
	의견 :					
e-세상 슈퍼스타 되기	이세상 슈퍼스타의 종류(골든벨)					
	의견 :					
	내일을 꿈꾸는 당신은 슈퍼스타!					
	의견 :					
슈퍼스타 Training1 (토크비법)	마법의 토크비법1. 1-메세지					
	의견 :					
	마법의 토크비법2. 요청하기					
	의견 :					
슈퍼스타 Training2 (인터넷너는 나를 막을 수 없어)	인터넷, 내 친구? 혹은 원수?					
	의견 :					
	다짐의 말 정하기					
	의견 :					

4. 집단상담을 진행하면서 가장 효과적인 프로그램 내용은 무엇이었습니까?

5. 가장 아쉬웠던 프로그램 내용과 그 이유는 무엇입니까?

6. 프로그램을 실시할 때 가장 어려웠던 점과 그 이유는 무엇입니까?

7. 기타 프로그램 운영방식 및 내용과 관련하여 수정/보완했으면 하는 사항이 있을 경우, 의견을 적어주시기 바랍니다.

### [평가지3]. 부모 집단상담 평가(강사용)

[강사명 : \_\_\_\_\_ ]

1. 부모 집단상담 프로그램 내용에 대해 전반적으로 얼마나 만족하나요?

매우 불만족	불만족	보통	만족	매우만족

2. 부모 집단상담에 대한 의견과 일치하는 곳에 체크해주시기 바랍니다.

항목	전혀 아니다	조금 아니다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1. 부모는 집단상담에 충분히 집중(몰입) 하였다.					
2. 부모는 집단상담을 즐겁고 재미있게 하였다.					
3. 부모 집단상담은 자녀의 인터넷 사용지도를 하는데 도움이 되었다고 생각한다.					
4. 부모는 활동내용을 어려움없이 잘 이해하였다.					
5. 파워포인트, 동영상은 내용 전달에 도움이 되었다.					
6. 나는 교육내용을 매뉴얼에 충실히 운영하였다.					
7. 프로그램 시간은 적당했다.					



3. 부모 집단상담의 주요활동을 나열한 것입니다. 각 활동들에 대한 적절성(부모의 수준 및 목적에 맞게 구성되었다) 정도를 체크해주시고, 해당 활동에 대한 의견이 있으실 경우 적어주시기 바랍니다.

회기명	주요활동	전혀	조금	보통	조금	매우
		아니다	아니다	이다	그렇다	그렇다
e-세상의 우리가족은?	소개합니다.					
	의견 :					
	자녀의 인터넷 사용지도와 관련한 어려운 점은?					
	의견 :					
	자녀의 인터넷 사용지도 이것이 어렵다! 맞아맞아 TOP 5!					
나는 부모대 -자녀알기-	연령에 따른 뇌 발달과정 알아보기					
	의견 :					
	연령별 자녀의 특징					
	의견 :					
	우리 아이는 왜 인터넷에 빠져들까?					
	의견 :					
	인터넷을 하는 우리 아이의 마음은?					
	의견 :					
나는부모대 -아이와 공합, 그것이 문제다-	나의 양육태도 점검해보기/ 나의 양육태도 알아보기					
	의견 :					
	아이와 공합, 그것이 문제다.					
	의견 :					
나는 부모대III -소통편-	무엇으로 보이나요?					
	의견 :					
	마법의 토크비법 1. 경청과 공감하기					
	의견 :					
	마법의 토크비법 2. I-message활용하기					
	의견 :					
	마법의 토크비법 3. 타협하기					
	의견 :					

4. 집단상담을 진행하면서 가장 효과적인 프로그램 내용은 무엇이었습니까?

5. 가장 아쉬웠던 프로그램 내용과 그 이유는 무엇입니까?

6. 프로그램을 실시할 때 가장 어려웠던 점과 그 이유는 무엇입니까?

7. 기타 프로그램 운영방식 및 내용과 관련하여 수정/보완했으면 하는 사항이 있을 경우, 의견을 적어주시기 바랍니다.

#### [평가서4]. 가족 활동 평가(강사용)

[강사명 : \_\_\_\_\_ ]

1. 가족 집단상담 프로그램 내용에 대해 전반적으로 얼마나 만족하나요?

매우 불만족	불만족	보통	만족	매우만족

2. 가족 집단상담에 대한 의견과 일치하는 곳에 체크해주시기 바랍니다.

항목	전혀	조금	보통	조금	매우
	아니다	아니다	이다	그렇다	그렇다
1. 청소년과 부모는 집단상담에 충분히 집중(몰입) 하였다.					
2. 청소년과 부모는 집단상담을 즐겁고 재미있게 하였다.					
3. 가족의 의사소통훈련(마법의 토크비법, 마법의 결정비법, 인터넷 사용규칙정하기)은 청소년과 부모에게 (인터넷 사용조절 및 사용지도와 관련하여) 도움이 되었다고 생각한다.					
4. 청소년과 부모는 활동내용을 어려움없이 잘 이해하였다.					
5. 파워포인트, 동영상은 내용 전달에 도움이 되었다.					
6. 나는 교육내용을 매뉴얼에 충실히 운영하였다.					
7. 프로그램 시간은 적당했다.					

3. 가족 활동의 주요활동을 나열한 것입니다. 각 활동들에 대한 적절성(청소년과 부모의 수준 및 목적에 맞게 구성되었다) 정도를 체크해주세요. 해당 활동에 수정/보완과 관련한 의견이 있으실 경우 적어주시기 바랍니다.

회기명	주요활동	전혀	조금	보통	조금	매우
		아니다	아니다	이다	그렇다	그렇다
e-세상 바로알기	캐릭캐릭 체인지					
	의견 :					
	중독에 노출된 우리는?					
	의견 :					
	그래! 결심했어					
	의견 :					
톡톡톡	경청 연습하기					
	의견 :					
	이런 상황일 때 마법의 토크비법을 써라					
	의견 :					
	역할극					
	의견 :					
가족행복단 행복다지기	마법의 결정비법					
	의견 :					
	인터넷 사용 가족규칙 정하기					
	의견 :					
	가족과 함께하는 대안활동 다짐하기					
	의견 :					

4. 가족 활동을 진행하면서 가장 효과적인 프로그램 내용은 무엇이었습니까?

5. 가장 아쉬웠던 프로그램 내용과 그 이유는 무엇입니까?

6. 프로그램을 실시할 때 가장 어려웠던 점과 그 이유는 무엇입니까?

7. 기타 프로그램 운영방식 및 내용과 관련하여 수정/보완했으면 하는 사항이 있을 경우, 의견을 적어주시기 바랍니다.

부록 6. 'e-세상 가족행복단 캠프' 프로그램 만족도 평가지

## 오늘 하루 평가하기(부모용)

	프로그램 명	만족도 불만족 ←-----→ 만족
첫째날	단원을 소개합니다.	① - ② - ③ - ④ - ⑤
	e-세상의 우리가족은?	① - ② - ③ - ④ - ⑤
	e-세상 바로알기	① - ② - ③ - ④ - ⑤
둘째날	나는 부모다 I - 자녀알기-	① - ② - ③ - ④ - ⑤
	나는 부모다 II - 아이와 공합, 그것이 문제다-	① - ② - ③ - ④ - ⑤
	나는 부모다 I - 소통편-	① - ② - ③ - ④ - ⑤
	지역별 특색활동	① - ② - ③ - ④ - ⑤
	보드게임	① - ② - ③ - ④ - ⑤
	톡! 톡! 톡!	① - ② - ③ - ④ - ⑤
	셋째날	e-세상 가족행복단 행복다지기

★ 좋았던 점은?

★ 도움이 되었던 점은?

★ 아쉬웠던 점은?

## 오늘 하루 평가하기(청소년용)

	프로그램 명	만족도		평가
		불만족 ←-----→	만족	
첫째날	단원을 소개합니다	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지
	e-세상의 나는?	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지
	e-세상 바로알기	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지
둘째날	e-세상 슈퍼스타 되기	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지
	슈퍼스타 Training1. -나는야 만능예능인-	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지
	슈퍼스타 Training2. -인터넷, 너는 나를 막을 수 없어!	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지
	지역별 특색활동 프로그램	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지
	지역별 특색활동 프로그램	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지
	톡 톡 톡	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지
셋째날	e-세상 가족행복단 행복다지기	① - ② - ③ - ④ - ⑤		①잘했음 ②그럭저럭 ③내일은 조금 더 잘해야지

★ 오늘 나는 \_\_\_\_\_을(를) 배웠습니다.

★ 오늘 나는 \_\_\_\_\_이 가장 좋았습니다.

★ 오늘 나는 \_\_\_\_\_때문에 속상합니다.

★ 오늘 나는 \_\_\_\_\_때문에 기분이 좋습니다.





연구보고 2012-27

**인터넷중독 청소년 가족치유캠프  
프로그램 개발연구**

---

2012년 12월 인쇄

2012년 12월 발행

발행인 : 김금래

발행처 : 여성가족부 청소년매체환경과

서울시 중구 청계천로8

전화 / 02-2075-4500(代)

인쇄처 : 신생용사촌인쇄정보(주)

전화 / 02-426-4415

---

사전 승인없이 보고서 내용의 무단복제를 금함.

행정간행물등록번호 11-1383000-000304-01