

TIP.

| 미디어 노출과 게임중독 어떻게 할까요?

불러오는 중 미디어와 게임 세상,



아이에게 필요한 어른 되기

제가 아는 사람의 아이가 **게임중독**으로 고생하고 있어요

게임중독으로 고생했던 나의 이야기

그 때 내 이야기를 들어주는 어른이 있었다면 얼마나 좋을까?

내가 이야기를 들어주는 어른이 **되고 싶다**

아이를 도울 수 있는 어른

그랜드체이스

중학교 2학년, 친구들과 취미로 즐기던 게임에 중독됩니다.

킥복싱

운이 좋게도 킥복싱을 시작합니다. 이 과정에서 결핍의 원인을 찾아 해소합니다.

오버워치

대학교 3학년, 취미라고 위안하며 게임을 20시간 동안 합니다.

들여다보고 찾기

‘게임’이 나에게 어떤 의미인지 찾고 다르게 접근합니다.



어떻게 고쳐요?

이해하고 들여다보고 찾기

- 게임과 미디어 중독 바로보기
- 세 가지 질문 던지기
- 미디어 사용 사례로 아이들 성향 찾기

온라인 세계와 현실 세계의 차이점

도움

어른

**아이들의 생각과 선택에 개입하는 사람이 아닌,
잘 달릴 수 있도록 조력하는 사람**

“ 어떻게 고쳤어요? ”

돕다

아이가 어떤 상황을 겪든,
다시 자신에게 가장 올바른 선택을 할 수 있게

이해하고 생각하게 하기

어떻게 고쳐요?

이해하고 들여다보고 찾기

- 게임과 미디어 중독, 어떻게 보느냐가 중요하다
- 세 가지 질문 던지기
- 미디어 사용 사례로 아이들 성향 찾기

온라인 세계와 현실 세계의 차이점

우리 세대들에게 온라인 세상은 또 하나의 세상이다

무조건적인 금지 → **아이들 세상을 부수는 것** → **폭력적**

메타버스

온라인 세계에서 노는 것 + 가상을 현실화 시켜주는 과학 기술

온라인과 현실의 경계를 허무는 것

|

시대의 흐름

어떻게 못하게 하지? 어떻게 덜 하게 하지?



어떻게 이용하게 하지?

Chapter2. 이해하고, 들어다보고, 찾기
- 게임과 미디어 중독, 어떻게 보느냐가 중요하다

중독

고쳐야 하는 것

무작정 중독을 나쁘게, 고쳐야하는 것으로만 바라보면
해결책을 찾을 수가 없다.

미디어 중독, 어떻게 봐야 할까요?

1. 게임에 빠지는 것 역시 **'몰입'**이다

➔ 이 몰입을 어떻게 **현실과 연결**시킬 것인가?

미디어 중독 바로보기

1. 게임에 빠지는 것 역시 **'몰입'**이다

➔ 이 몰입을 어떻게 **현실과 연결**시킬 것인가?

2. 또 하나의 세계가 된 온라인 세상

➔ 오로지 아이의 관점, 선택으로 만든 **자기만의 세상**

미디어 중독 바로보기

1. 게임에 빠지는 것 역시 **'몰입'**이다

➡ 이 몰입을 어떻게 **현실과 연결**시킬 것인가?

2. 또 하나의 세계가 된 온라인 세상

➡ 오로지 아이의 관점, 선택으로 만든 **자기만의 세상**

3. 1+2의 관점에서 본 **미디어 중독이란?**

➡ 자기가 만든 세상에 **자신을 스스로 가두는 것**

Chapter2. 이해하고, 들어다보고, 찾기
- 게임과 미디어 중독, 어떻게 보느냐가 중요하다



면

Chapter2. 이해하고, 들어다보고, 찾기 - 세 가지 질문하기

온라인



현실

게임

현실



세 가지 질문

게임

현실



세 가지 질문

1. 나는 그 게임, 캐릭터, 포지션을 왜 좋아하는가?
2. 게임을 하면서 내가 느끼는 감정은 무엇인가?
3. 그 게임 안에서 찾고 있는 것이 무엇인가?

게임

현실

게임에서 느끼는, 게임에 빠지게 하는 감정을 찾아내어 현실로 돌리기

1. 나는 그 게임, 캐릭터, 포지션을 왜 좋아하는가?
2. 게임을 하면서 내가 느끼는 감정은 무엇인가?
3. 그 게임 안에서 찾고 있는 것이 무엇인가?

중독



결핍과 욕망

나는 그 게임을 왜 좋아하는가?

욕구와 결핍 찾기

게임을 하면서 내가 느끼는 감정은 무엇인가?

욕구와 결핍을 현실에

게임 안에서 찾고 있는 것이 무엇인가?

연결시키기

질문이 너무 어렵다

자연스럽게 콘텐츠에 대해 이야기 해보기

너가 하는 게임 제목이 뭐야? / 이 게임에서 재밌는게 뭔데? / 이 게임도 스토리가 있다던데?

너가 하는 게임 팀원은 몇 명이야? / 너는 팀에서 무슨 역할인데? / 이 캐릭터 옷 이쁘대!

너네 팀원 상태는 좀 어때? / 잘하는 애는 있어? / 개는 왜 그런데?

왜 이 캐릭터를 선택했어? / 다른 캐릭터는 별로야?

질문의 포인트

1. 질문하고 단서찾기

➔ **탐정의 마음으로** 아이의 이야기 듣기

질문의 포인트

1. 질문하고 단서찾기

➔ **탐정의 마음으로** 아이의 이야기 듣기

2. 당장 말 하지 않더라도 **마음에 심어두기**

➔ 결국 **생각하고 답 내리는 것은 아이**

질문의 포인트

1. 질문하고 단서찾기

➡ **탐정의 마음으로** 아이의 이야기 듣기

2. 당장 말 하지 않더라도 **마음에 심어두기**

➡ 결국 **생각하고 답 내리는 것은 아이**

3. **어른의 잣대**로 판단하지 않기

➡ **선택은 아이가**, 부모는 도움을!

**갑자기 질문하고 화내기
/ 그럼에도 늦지 않았다**

미디어를 오래 활용하는 것, 못하게 하는 것

|

중독의 원인

중독



원인 찾기 (실전 연습)

실제 사례로 연습하기 (1)

1. 이 게임을 왜 좋아하는가?

→ 이 게임을 왜 좋아하는지 잘 모르겠다. 그냥 **심심한데 놀 것이 없어서** 게임을 한다. 게임을 하면 **복잡한 생각을 하지 않아도** 돼서 좋다.

2. 게임을 하면서 내가 얻는 감정은?

→ **속 시원함?** 왜냐하면 게임하는 중에는 **현실을 신경 쓰지 않아도 되고,** 게임의 **타격감이 스트레스를 풀게** 한다. 또 게임에선 **같이 놀 친구**가 있어서 좋다

3. 게임에서 찾고 있는 것이 있는지?

→ 나랑 놀아줄 사람?

실제 사례로 연습하기 (1)

(1) 관계 단절에서 오는 우울감

이 게임을 왜 좋아하는지 잘 모르겠다. 그냥 **심심한데 놀 것이 없어서** 게임을 한다. 게임을 하면 **복잡한 생각을 하지 않아도 돼서** 좋다.

(2) 현실에서 도피하고 싶음

속 시원함? 왜냐하면 게임하는 중에는 **현실을 신경 쓰지 않아도 되고,** 게임의 **타격감이 스트레스를 풀게 한다.** 또 게임에선 **같이 놀 친구**가 있어서 좋다

(3) 화를 풀 방법

나랑 놀아줄 사람?

실제 사례로 연습하기 (2)

패작 (유저들을 방해해 일부러 점수를 떨어트림) 하는 친구

“나는 일부러 점수를 떨어트린다. 그래서 나보다 못하는 애들 사이에 들어가서
개네를 이기는 것이 좋다. 점수 낮은 애들이 나를 잘한다고 추켜세우고,
왜 높은 티어 애가 내려와서 양학하냐고 발악하는 것이 재미있다.”

- 패작: 일부러 점수를 떨어트리기 위해 유저들을 방해하는 유저
- PVP (Player Vs Player) : 플레이어의 캐릭터가 다른 플레이어가 조작하는 캐릭터와 대적하는 콘텐츠의 종류
- 티어: 수준, 단계
- 양학: 양민학살의 준말, 게임에서 평범한 유저들을 높은 실력으로 찍어누르는 것을 의미함

실제 사례로 연습하기 (2)

‘컨베이어 벨트’ 같은 일상

“나는 일부러 **점수를 떨어트린다**. 그래서 나보다 못하는 애들 사이에 들어가서
개네를 **이기는 것이 좋다**. 점수 낮은 애들이 나를 잘한다고 **추켜세우고**,
왜 높은 티어 애가 내려와서 양학하냐고 발악하는 것이 **재미있다**.”

성취감과 칭찬

실제 사례로 연습하기 (3)

종잡을 수 없는 플레이 유형

많은 종류의 게임을 한다 ▶ 성향 파악이 힘들었다

게임 자체에 대한 **이해도나 애정이 떨어진다** ▶ 왜 게임을 하지?

그런데 온갖 게임의 **길드 장**을 맡는다 ▶ 도대체 왜?

대형 게임 팻 **디스코드 운영** ▶ ()

- 길드: 온라인 게임에서 형성되는 유저들의 모임, 혹은 집단.
- 디스코드: 음성 기반의 채팅 앱, 초창기 게임유저들을 위해 만들어졌으나 지금은 다양한 회의 톨로 사용

실제 사례로 연습하기

잘못됨을 인지 한 상태 / 인지하지 않은 상태

1. 첫 번째 사례

➡ 친구를 사귀고 싶음, 아무 생각도 하기 싫음, 화를 풀고 싶음: **킥복싱**

2. 두 번째 사례

➡ 성취감을 느끼고 싶음, 칭찬이 따라와야함: **여자친구와의 크로스핏**

실제 사례로 연습하기 (4)

웹소설에 푹 빠진 중학생

“언니. **그냥** 이유 없어. **그냥** 재밌어서 읽는 거야.”

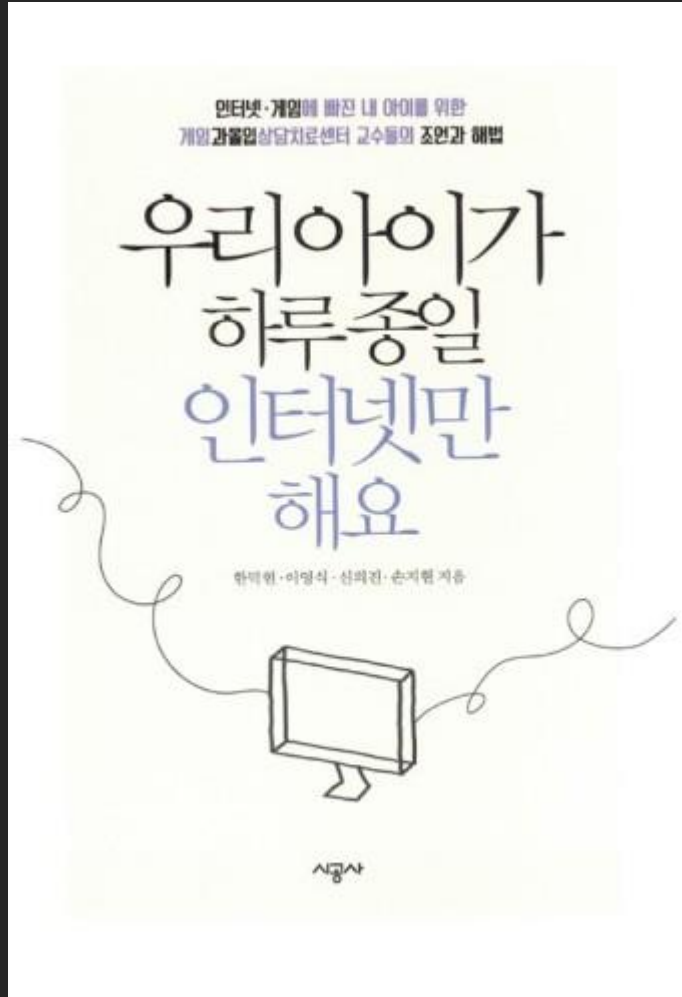
웹소설의 장르

- ➔ **환상 세계로** 떨어져서... **왕녀**가 되는 이야기...
- ➔ 현실세계에서의 **도피, 치유**
- ➔ **애니메이션** 고등학교, **드레스**

어떤 콘텐츠를 이용하는가?

|

성향, 취향



게임 MBTI?

- 슈팅게임 : 경쟁적이고 모험적인 성향
- 전략게임 : 자존감이 높은 사람
- 단순하고 즉각적 반응이 오는 게임 : 우울감

돌격 (탱커)

- 맨 앞에서 상대 공격을 흡수
- 상대 탱과 자리 싸움을 통해 공격기회를 열어줌

공격 (딜러)

- 근접전, 저격전을 통해 상대 진영을 공격
- 진영을 무너트리고 킬을 내는 포지션

지원 (서포트, 힐러)

- 팀원들을 케어하고 진영을 유지함
- 상대방의 위치, 궁 타임 등을 파악해 브리핑 하는 포지션

돌격 (탱커)

무던함, 우직함, 희생정신, 인내심

공격 (딜러)

순발력, 머리 잘 돌아감, 성취지향, 공격적 성향

지원 (서포트, 힐러)

사람 챙기는 것을 좋아함, 관계 유지에 강함, 공격적인 편

어떤 콘텐츠를 좋아하는지

콘텐츠의 어떤 인물을 좋아하는지

그 콘텐츠의 인물이 가진 서사

고민 상담하기 사교육 고민을 나누는 온라인 상담소

전체		교육 및 학습 상담	생활 및 심리 상담		
No	제목	글쓴이	작성시간	조회수	



어떻게 고쳐요?

이해하고 들여다보고 찾기

- 게임과 미디어 중독, 어떻게 보느냐가 중요하다
- 세 가지 질문 던지기
- 미디어 사용 사례로 아이들 성향 찾기

온라인 세계와 현실 세계의 차이점

유독 미디어 이용이 많은 우리나라 아이들

게임하지 말고 공부해, 게임하는 대신 공부해

온라인

내가 나를 규정하고

내가 나를 판단하고

내가 하고 싶은 경쟁을 즐김

온라인

모두가 레벨 1에서부터 시작하는
공정한 공간

온라인

철저하게 **계산된 보상체계**
심리적 만족감을 증폭시키는 설계

온라인

내가 나를 규정하고

내가 나를 판단하고

내가 하고 싶은 경쟁을 즐김

현실

남이 나를 규정하고

남이 나를 판단하고

타의로 경쟁에 내몰림

온라인

모두가 레벨 1에서부터 시작하는
공정한 공간

현실

부모의 소득, 부모의 직업,
사는 곳, 학교 성적

온라인

철저하게 **계산된 보상체계**
심리적 만족감을 증폭시키는 설계

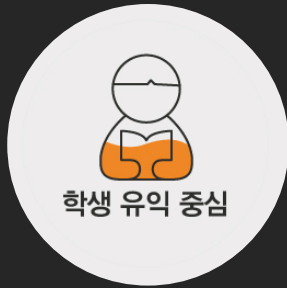
현실

보상이 아닌 **강요**

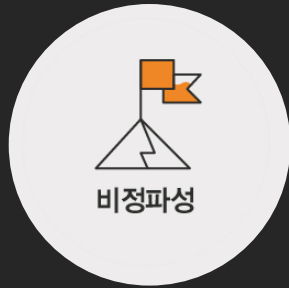
어른에게도 현실에서부터 도망치고 싶은 순간이 있다

온라인 세상으로 도망치는 대신,
()

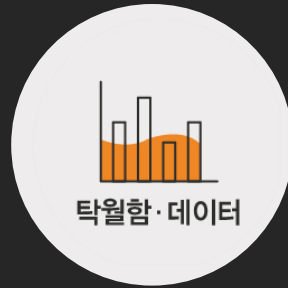
우리 세대가 남겨야 할 유산



학생 유익 중심



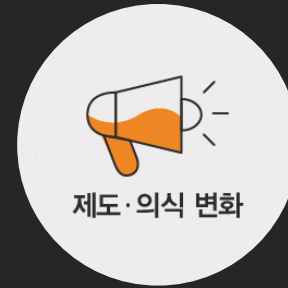
비경파성



탁월함·데이터



팀워크



제도·의식 변화

정책

- 영유아사교육
- 사교육시장
- 고교체제
- 대입전형
- 수학교육혁신센터
- 학교 교육과정·평가
- 대학체제
- 채용시장·직업 간 임금격차

- 부모·시민강좌
- 전국 지역등대모임 (47개)
- 도서출판
- 소책자배포 (영유아·사교육·수학·진로)
- 시민참여 캠페인
- 노워리상담넷
- 노워리기자단

시민

사교육걱정없는세상이 만들어온 길

2008.

- 대한민국 최초로 '사교육' 문제 푸는 시민단체 출범
- 사교육 관련 종합 강좌, 국내 최초로 개발

2009.

- 외교 입시 듣기 시험 문제 폐지에 결정적 기여
- 불필요한 사교육비 줄일 <아깝다 학원비> 소책자, 100만 시민 배포

2011.

- 사교육 걱정 없는 대학 체제 개편 운동 출범
- <아깝다 영어 헛고생> 소책자 출간
- 학원법 개정으로 온라인 학원도 학원 등록,
모든 학원이 카드 결제를 허용하도록 변화 유도

2012.

- 입시 사교육 제로 7대 특별 공약 운동 출범
- 선행학습 규제법 제정 국민 운동 출범

2014.

- 선행교육 규제법 제정
- <찾았다 진로> 소책자 출간
- 다중지능 세계적 권위자 '하워드 가드너' 박사와 편지 왕래로
다중지능이론을 악용한 영유아 사교육 바로잡을 기반 확보

2016.

- <웃어라 수포자> 소책자 출간
- 출신학교 차별 금지법 국회 발의

2017.

- 초등 1학년 한글수업 시수를 26시간에서 68시간으로 늘려, 취학 전 한글 사교육 부담 해소
- 수포자 없는 입시 플랜 캠페인 결과 '2015 개정 수학교육과정'에서 약 8.7% 감소
- 3년 간 언론사 교육 섹션지 분석결과 조선일보 교육 섹션 '맛있는 공부' 폐간 유도
- 출신학교 차별 철폐를 문재인 정부가 공약으로 수용, 공공기관 블라인드 채용 의무화

2018.

- 외교, 자사고 등이 2025년부터 일반고로 전환하는 시행령 개정 유도
- 대입 학생 지원서에 출신학교를 블라인드 처리하는 정책으로 고교 간 차별시비 차단
- 대학 1, 2학년을 학원 강사로 허용하는 시행령 저지

2019.

- 수학 대안교과서 '수학의 발견' 출간
- 사교육절감경험 연구 결과, 6단계 절감 과정을 밝히고 고민 유형 진단 도구 개발
- 2018년 한국가이드스타, 공익법인 정보공개 투명성, 재무안정성 부문 만점

2020~

- 국내 최초로 수학 대안 교과서 중학교 3년 과정을 완간
- '아깝다 학원비' 등 불필요한 사교육 정보를 알리는 소책자 5종 200만부 배포
- 코로나 19 학력격차 심화 실태를 최초로 전국 단위 실증 조사하여 정부 대책 마련 촉구

www.noworry.kr

시민참여 우리는 이미 변화의 길 위에 서 있습니다.



다양한 캠페인을 한 눈에
캠페인



자녀와 함께 성장하는 부모들의 건강한 수다
지역 등대 모임



사교육 고민을 나누는 온라인 상담소
노워리 상담넷



사교육 걱정을 확 줄이는
소책자 시리즈



사교육걱정없는세상만의 특별한 강좌!
노워리 부모특강



사교육걱정없는세상을 살아가는 생생한 이야기
노워리 기자단



바른 정보로 찾는 건강한 대안!
교육 강좌

우리는 이미 **변화의 길** 위에 서 있습니다

#2030 #인사17경쟁 #사교육고등 #미래경 #대중운동

아이들의 고통에 응답하는 길
사교육걱정없는세상



“정부 지원금 0원, 오직 시민들의 후원만으로! 사교육걱정없는세상의 회원이 되어주세요.”

공부불안 폭풍우 앞에 선 당신에게
학부모 맑음 워크숍



“아이를 키우며 생기는 다양한 갈등과 고민, 학부모 맑음 워크숍에서 나누어봐요”

MZ세대가 들려주는 게임 중독 극복기
-미디어노출과 게임중독, 어떻게 할까요?

감사합니다