



2021 게임 과몰입 종합 실태조사

안녕하십니까?

학부모님 가정에 행복이 가득하시길 바랍니다.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 한국교육개발원과 협력하여 2012년부터 매년 약 12~19만명의 학생을 대상으로 ‘게임 과몰입 종합 실태조사’를 실시하고 있습니다.

실태조사는 게임행동 종합진단척도 수정판(CSG-β)과 게임이용종합척도를 이용하여 자녀들의 온라인, 모바일 게임 이용 실태를 측정합니다. 실태조사를 실시하는 것만으로도 자녀들의 주의를 환기시켜 스스로 게임 이용을 조절할 수 있습니다. 설문 결과는 청소년의 게임 이용 실태를 파악하여, 건강하고 바람직한 게임행동 습관을 형성하기 위한 기초 교육자료로 활용됩니다.

올해 우리 학교가 실태조사 대상으로 선정되어 1~3학년 학생들을 대상으로 실태 조사를 실시할 예정임을 알려드립니다. 검사 결과 및 개인 정보는 철저히 비밀로 관리되며 응답 내용은 연구목적으로만 사용됩니다. 감사합니다.

<참고> 게임 과몰입 및 인터넷 중독 상담기관 안내

※ 학생이 게임에 과몰입한다고 느껴지는 경우, 다음과 같은 기관에 문의 바랍니다.

1. 상담기관

가. 위(Wee)클래스, 위(Wee)센터 : www.wee.go.kr

- 학교 내, 지역교육청 상담센터에서 개별상담 및 집단상담, 심리검사 가능
- 전화접수 후 예약

나. 한국정보화진흥원 스마트쉼센터 : 1599-0075 / www.iapc.or.kr

- 홈페이지 내 센터소개 → ‘상담기관 안내’ 탭에서 지역별 기관 정보 제공
- 인터넷 과다사용과 관련된 상담, 예방교육 제공

다. 청소년상담복지센터 : 1388 / www.kyci.or.kr

- 각 지역 청소년상담복지센터를 통해 전문적 진단과 개별상담, 집단상담, 청소년동반자 지원
- 한국청소년상담복지개발원 인터넷·스마트폰 치유패프 운영

라. 서울 시립청소년미디어센터 스스로넷 : 02-795-8000 / www.ssro.net

- 미디어중독예방교육, 미디어중독상담 제공

마. 서울시 인터넷중독예방 상담센터(아이윌센터)

- 인터넷중독예방교육, 상담 및 치료 등의 서비스 제공

1) 강서 인터넷중독예방 상담센터(아이윌센터) : 02-2698-8275 / <http://www.gsiwill.or.kr/contents/main>

2) 광진 인터넷중독예방 상담센터(아이윌센터) : 02-2204-3180 / <http://www.gjiwill.or.kr>

- 3) 보라매 인터넷중독예방 상담센터(아이윌센터) : 02-836-1385~8 / <http://www.brmiwill.or.kr>
- 4) 창동 인터넷중독예방 상담센터(아이윌센터) : 02-6953-4070~9 / <http://www.cdiwill.or.kr>
- 5) 서대문 인터넷중독예방 상담센터(아이윌센터) : 02-300-3962~3970 / <http://www.sdmiwill.or.kr>
- 6) 강북 인터넷중독예방 상담센터(아이윌센터) : 02-912-6410~7 / <http://www.gbiwill.or.kr>

2. 게임과몰입 전문 치유 기관: 게임과몰입힐링센터

- 게임문화재단 후원으로 전국 5개소의 게임과몰입힐링센터 운영. 심리검사, 상담 및 치유 가능
- 게임과몰입힐링센터는 3차 의료기관이므로 내방 시 1차 의료기관의 진료의뢰서(또는 진료소견서) 필요
- 저소득층의 경우 검사, 진료, 치료 및 입원 지원비 50% 지원. 단, 기관에 따라 차등 지급될 수 있음

가. 중앙대학교병원 게임과몰입힐링센터 : 02-6299-3877 / <http://www.game-clinic.org>

나. 대구가톨릭대학교병원 게임과몰입힐링센터(대구가톨릭 위(Wee)센터 내) : 053-654-1388
/ <http://www.dcwee.co.kr> 접속→ 사업안내→게임과몰입힐링센터

다. 국립나주병원 게임과몰입힐링센터 : 061-330-7742

라. 건국대학교 충주병원 게임과몰입힐링센터 : 043-840-8997

마. 푸르메재단 넥슨어린이재활병원 게임과몰입힐링센터 : 02-6070-9000 / <http://www.purmehospital.org>

3. 한국콘텐츠진흥원 게임 관련 사이트 안내

가. 게임 이용 자가진단 : <http://www.kocca.kr> → '콘텐츠광장'에서 '게임' 클릭 → '게임습관자가진단'

- 자신의 게임 습관을 자가 진단할 수 있으며, 건전한 게임 이용 팁 등이 수록되어 있음

나. 게임 리터러시 교육 사이트 : <https://edu.kocca.kr/edu/main/main.do>

- 홈페이지 내 오프라인교육→게임리터러시교육
- 청소년 대상 : 게임 문화와 진로탐색, 학교 연계 코딩교육
- 교사 및 학부모 대상 : 게임의 올바른 이해와 지도를 위한 게임 리터러시 교육

다. 게임문화 가족 캠프

- 청소년 자녀와 보호자 간 게임을 주제로 한 소통 증진 캠프
- 초, 중학생과 보호자로 구성된 가족 단위 대상 참가 모집을 받아 진행(연 3~5회 예정)
- 문의 : 한국콘텐츠진흥원 1566-1114

2021. 9. 7.

전북과학고등학교장