

중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 사회적 문제해결능력*

유 명 회¹⁾

최 인 화²⁾

명지대학교 사회복지학과

본 연구는 중·고등학생의 온라인게임 이용실태와 이들의 온라인게임 이용 빈도에 따라 현실상황과 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 간에 차이가 있는지, 온라인 게임 이용 빈도 범주별로 살펴보았다. 연구 대상은 서울과 경기, 경상도에 있는 중·고등학생 765명으로 구조화된 설문지를 이용하였다. 사회적 문제해결능력은 Maydeu-Olivares 등(2000)의 사회적 문제해결능력 척도를 수정하여 측정하였다. 자료 분석을 위해 카이스퀘어 검증, t 검증, 이원변량분석을 실시하였으며 주요 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 중·고등학생의 80% 이상이 온라인 게임을 이용하며, ‘주 1-2회’, ‘평균 1시간미만’ 하는 비율이 높았으나 게임을 ‘매일’하거나 ‘2시간 이상’을 하는 비율이 중학생에 비해 고등학생이 훨씬 높았다. 둘째, 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 현실상황과 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 각각은 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 셋째, 중·고등학생의 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력이 현실상황에서의 사회적 문제해결능력보다 유의하게 높게 나타났다. 이러한 결과는 중학생과 고등학생의 온라인게임 이용특성에 따른 올바른 온라인게임 지도방안을 마련하는데 기초자료가 될 수 있을 것이다.

주요어 : 온라인게임이용빈도, 온라인게임, 게임상황문제해결능력, 현실상황문제해결능력, 사회적 문제해결능력

* 본 논문은 명지대학교 석사학위논문의 일부로, 2014년 한국인간발달학회 추계학술대회 포스터 발표를 수정한 것임.

1) 명지대학교 사회복지학과 학과간협동과정, 박사과정

2) 교신저자 : 명지대학교 사회과학대학 사회복지학과, 부교수 (E-mail: ichoi@mju.ac.kr)

I. 서론

급변하는 사회 속에서 우리나라 청소년들은 입시 지향적이고 출세일변도의 고단한 삶을 살고 있다. 과도한 경쟁의식과 바쁜 하루 일과는 휴식의 부족과 대면적 관계형성의 장을 좁게 만드는 결과를 초래하고 있다. 또한 부족한 놀이 공간으로 인해 여가활동의 장이 인터넷 게임 환경으로 옮겨가고 있는 것이 현실이다(김양은, 2008). 청소년에게 있어 온라인 게임은 이미 보편화된 놀이 문화로 자리매김하고 있다. 특히 온라인 게임이 가지고 있는 상호작용성, 익명성, 용이한 접근 가능성의 특성(변현민, 2007)으로 인해 청소년들은 자신이 원하는 재미와 흥미를 손쉽게 경험하게 되어 최적의 만족을 느끼며 게임에 몰입하게 된다. 그러나 온라인 게임은 논리적 문제해결 능력을 증가(고선주, 백혜정, 2001)시키는 등의 긍정적인 면이 있음에도 불구하고 청소년의 경우 온라인 게임으로 인해 학업 성적 저하(김혜정, 조복희, 2003), 교우관계 결여, 수면 부족과 우울감(김민경, 2012) 등으로 인한 신체적 문제, 외톨이 현상 등의 부정적인 문제를 야기할 수 있다. 또한 온라인 게임에 지나치게 몰입하는 청소년은 온라인의 가상 세상과 현실 세계를 구분하는데 어려움을 겪을 수 있으며, 가상공간 속에서 자신만의 세계를 만들어 안주하기도 한다.

통계개발원(2008)에 의하면, 우리나라 청소년의 하루 평균 컴퓨터 이용시간은 2시간이 넘으며, 컴퓨터 게임과 인터넷으로 가장 많은 여가활동을 하는 것으로 조사되었다. 김혜수, 김미화, 김상준(2006)이 개발한 청소년용 게임

중독 척도에 의하면 일반 사용자군에 속하는 청소년의 경우 하루 약 1시간 30분 이하, 주 1-2회 정도의 빈도로 온라인 게임을 이용하며, 잠재적 위험 사용자군은 하루 약 2시간 이상, 주 5-6회의 빈도 그리고 고위험 사용자군은 약 2시간 30분 이상씩 매일 온라인 게임을 사용하는 것으로 알려지고 있는데, 인터넷을 사용하는 우리나라 청소년 중 16% 정도는 상담이나 전문가의 개입이 필요할 정도의 인터넷 중독에 빠져있는 것으로 나타났다. 전국규모의 조사(최훈석, 김교현, 김금미, 권선중, 2008)에서도 초등학생의 6.8%, 중·고등학생의 12.2%가 본인이 인터넷 게임에 중독되었다고 인식하는 것으로 나타났다. 또한 심각한 것은 과거에 비해 게임중독 현상이 점점 낮은 연령대로 확산되어 가는 추세이다(김은정, 오승근, 이세용, 2003; 최나야, 한유진, 2006; 최명선, 최태산, 안재영, 2007). 신광우, 김동일 및 정여주(2011)의 자료에 의하면 10대 청소년의 인터넷 이용률은 99.9%에 달하고 있다. 또한 유홍식, 정재민, 정동홍, 남은영(2009) 등의 연구에서 청소년의 온라인 게임 이용률은 67.9%로 나타났다. 이처럼 중·고등학생의 삶에서 인터넷 사용은 무시할 수 없는 일부분임을 고려할 때 중·고등학생의 인터넷 사용에 많은 시간을 투자하는 온라인게임 이용 실태, 그리고 온라인 게임 이용과 관련된 청소년의 발달상의 문제점과 개선점 등을 살펴보는 것은 매우 중요한 일이라 하겠다.

인터넷의 과다한 사용으로 인해 청소년이 경험할 수 있는 어려움에는 일상생활장애나 금단현상, 내성뿐만 아니라 현실세계에서의 대면 관계보다는 온라인 가상공간에서의 만남

을 더 편하게 생각하는 가상적 대인관계지향성이 포함된다(이기봉, 설수영, 원형중, 설민신, 2009). 청소년기는 가족, 친구, 교사 등 주변 사람들과의 다양한 인간관계를 통해 사회적 문제해결능력을 발전시켜야 할 중요한 시기이다. 그러나 온라인 게임을 자주 하는 청소년의 경우 현실세계에서 타인과의 직접적인 경험을 통해 사회적 문제를 해결하는 방법을 배울 수 있는 기회는 점점 줄어들고 오히려 게임 상황에서, 서로의 익명성이 보장된 상태에서 만나는 사람들과 대인관계를 쉽게 맺는 경우가 많아진다. 따라서 온라인 게임 이용 빈도에 따라 청소년의 사회적 문제해결능력에 차이가 나타나는지 살펴볼 필요가 있다. 또한, 온라인 게임을 자주 하는 청소년의 경우 가상 공간인 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력이 온라인 게임을 가끔 하는 청소년과 비교할 때 어떠한지, 즉 온라인 게임 이용 빈도에 따라 현실상황에서의 사회적 문제해결능력과 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력은 각각 어떠한지 알아볼 필요가 있다. 덧붙여, 온라인 게임 이용 빈도 범주별로 현실상황에서의 사회적 문제해결능력과 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 간에는 어떤 차이가 나는지도 알아볼 필요가 있다. 지금까지 인터넷 게임과 청소년의 사회적 문제해결능력을 살펴본 선행연구는 주로 그 대상이 고등학생 이상으로(김성벽, 2009; 이만제, 2009; 이소영, 권정혜, 2001) 게임 중독의 위험에 가장 많이 노출되었다고 할 수 있는 중학생을 대상으로 한 연구는 부족하다. 따라서 고등학생은 물론 중학생을 대상으로 게임 이용과 사회적 문제해결능력을 살펴보고 두 집단 간에 차이가 있는지

살펴보고자 한다. 또한 기존의 대부분의 연구들은 인터넷 게임의 사용시간을 중요 변수로 사용하여 연구한 것으로써 과도한 게임사용이 사회적 문제해결능력에 부정적임을 밝히고 있다. 따라서 본 연구에서는 인터넷 게임 중에서도 온라인 게임 이용 빈도에 따라 사회적 문제해결능력에 어떠한 차이가 나타나는지 살펴보고자 한다.

여러 선행연구를 종합하면, 온라인 게임은 중·고등학생의 일상생활에 여러 가지 부정적인 영향을 미치고 있는 것으로 보인다. 하지만 온라인 게임은 이미 현실적으로 중·고등학생의 일상과 여가생활의 많은 부분을 차지하고 있는 상황이고, 중·고등학생에게 온라인 게임이 주는 다양한 성공을 통한 성취감 및 만족감은 그들의 스트레스를 줄여주는 큰 역할을 하고 있어서, 무조건적으로 온라인 게임의 이용을 막는 것은 오히려 또 다른 심각한 문제를 야기할 수도 있다. 그러므로 중학생과 고등학생의 온라인 게임에 대한 연구를 바탕으로 적절한 온라인 게임 사용에 대해 교육하고 지도할 필요가 있다. 본 연구에서는 먼저 중·고등학생의 온라인 게임 이용여부와 온라인 게임 이용 양상이 중독적인지의 여부를 판단할 때 중요하게 고려되는 게임 이용 빈도와 하루 평균게임시간을 중심으로 중·고등학생 간에 온라인 게임 이용실태에 차이가 있는지 살펴보고자 한다. 또한 온라인 게임 이용 빈도에 따라 중·고등학생 간에 현실상황과 게임 상황 각각에서의 사회적 문제해결능력에 차이가 있는지, 또한 중학생과 고등학생의 온라인 게임 이용 빈도 범주별로 현실상황에서의 사회적 문제해결능력과 게임 상황에

서의 사회적 문제해결능력 간에 차이가 있는지 살펴보고자 한다. 본 연구의 결과는 중·고등학생의 온라인 게임 이용 실태에 대해 올바르게 이해하고 가정과 학교에서 청소년의 건전한 온라인 게임 이용을 지도하는 데 필요한 기초자료로 활용될 수 있을 것이다. 이러한 연구목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 중·고등학생의 온라인게임 이용실태에 차이가 있는가?

연구문제 2. 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따라서 현실상황에서의 사회적 문제해결능력에 차이가 있는가?

연구문제 3. 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따라 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력에 차이가 있는가?

연구문제 4. 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도 범주별 현실상황에서의 사회적 문제해결능력과 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 간에 차이가 있는가?

본 연구를 위한 이론적 배경 및 선행연구를 정리하면 다음과 같다.

1. 사회적 문제해결능력

Wilson(1993)에 따르면, 사회적 문제 상황이란 개인이 원하는 것과 현실 상황 사이에 놓인 장애라고 정의할 수 있다. 또한 사회적 문제해결이란 장애를 극복하기위한 해결 방법과 수단을 찾아가는 과정을 뜻하며 개인의 욕구에 대한 현실적인 실현가능한 행위를 의미한다고 하였다. 따라서 사회적 문제해결능력은 사회적·실제적 문제해결을 말하는데, 개인이

일상생활에서 부딪히는 문제 상황에 대처하는 효과적이고 효율적인 방법들을 확인하거나 발견하여 문제 상황을 해결하기 위한 수단이나 기술을 만들어가는 과정을 말한다(D'Zurilla & Nezu, 1982). 즉 자신이 처한 사회적 문제 상황에 대해 정확하게 인식하고 적절하게 대처하여 해결할 수 있는 능력이라 하겠다(김성벽, 2009). D'Zurilla와 Nezu(1982)는 개인이 일상의 사회생활 속에서 직면하게 되는 문제 상황에 대한 인지적, 정서적, 행동적 과정을 사회적 문제로 확장함으로써 개인, 개인과 개인, 개인과 사회 간에 발생하는 모든 문제는 사회적인 문제 안에서 모두 포함될 수 있다는 개념으로 확대발전시켰다. 따라서 사회적 문제해결능력을 형성하는 것은 모든 사회적 문제들을 해결할 수 있는 전제가 되며 바탕이 된다고 할 수 있다. 하지만 사회적 문제에 대한 대처는 개인마다 많은 차이를 보이며 또한 개인은 사회적 문제에 대해 서로 다르게 인지, 정서, 행동적인 지향성을 지니고 있어 사회적 문제를 해결하기 위한 자신만의 해결기술을 이용하여 사회적 문제를 해결해 나간다. 또한 사회적 문제의 동기적 요소인 사회문제에 대한 귀인, 평가, 기대 등은 현실적으로 실현가능한 사회적 문제해결 기술과 관련된 능력을 필요로 한다. 다시 말하면 사회적 문제에 대해 수용 또는 배타, 긍정 또는 부정, 자신감 또는 불안감, 적극 또는 소극 등의 차이는 서로 다른 인지, 정서, 행동적인 사회적 문제지향성으로 나타나게 되고, 이것은 사회적 문제해결능력으로 표출된다. 따라서 구체적인 사회적 문제해결 기술들이 있어야 실제적으로 현존하는 사회적 문제를 해결할 수 있다. 사회적 문제해결

과정 이론에서 D'Zurilla와 Nezu(1982)는 사회적 문제해결 기술을 다음과 같이 주장하고 있다.

첫째, 문제의 정의 및 형성(social problem definition and formulation)으로 사회적 문제를 해결하기 위해 복잡한 사회적 문제 상황을 구체화하고 문제의 요지를 정확하게 파악하고 이해할 수 있어야 한다. 이를 위해서 사회적 문제와 관련된 사실적 정보를 수집하여 서로 비교하여 사회적 문제해결의 목적을 명확히 한다. 사회적 문제 상황의 핵심들을 세분화하고 구조화하는 것이 사회적 문제에 대한 규정과 형성에 도움이 될 수 있다.

둘째, 대안적 해결방법 찾기(generation of alternatives solution)이다. 이것은 어떤 구체적인 방법으로 문제 상황을 해결할 것인지 대안을 찾아가는 과정이다. 다양하고 폭넓은 대안들을 모색하여야 한다.

셋째, 해결방법의 실행 및 확인(solution implementation&verification)과정이다. 문제해결을 위해 도출된 다양한 대안들을 분석하고 평가하여 사회적 문제해결의 목적을 달성할 수 있는 최선의 대안을 선택하고 실행한다. 긍정적인 결과를 최대화하고 부정적인 결과를 최소화하는 대안을 선택하여 실행한 후 결과를 평가해 본다. 객관적인 관찰 활동을 바탕으로 스스로를 평가하고 반성하는 것은 중요한 사회적 문제해결 기술에 해당한다.

D'Zurilla와 Nezu(1990)는 이러한 사회적 문제 해결 과정을 문제지향과 문제해결 기술 두 영역으로 구분하여 70문항으로 구성된 자기보고 평가식 측정도구인 SPSI(Social Problem Solving Inventory)를 개발하였다. 문제지향은 문제해결

의 동기요소로서 문제의 상황에 직면 시에 즉각적인 인지-정서-행동 반응으로 이루어진다. 문제해결기술은 문제를 명확하게 규정하여 대안적인 해결책을 만들어 의사결정을 하고 의사결정의 과정을 평가하는 것으로 구성된다. 이는 Maydeu-Olivares와 D 'Zurilla(1996)에 의해 긍정적인 문제지향, 부정적인 문제지향, 합리적인 문제해결기술, 충동/부주의적 반응양식, 회피적 반응양식의 5요인 모델(SPSI-R)로 수정되었으며, 청소년을 대상으로 한 연구에서도 타당함이 지지되었다(Sadodwski, Moore, & Kelly, 1994; 최이순, 2002에서 재인용).

끊임없이 환경과 상호작용하면서 살아가는 인간에게 사회적 문제해결능력은 필수적이며 이것을 제대로 형성하고 발전시키기 위해 역동적인 경험은 중요하다(이정춘, 2004). 대부분의 여가시간을 인터넷 게임에 집중하는 중·고등학생의 경우 현실상황에서 다른 사람과의 직접적인 상호작용을 하는 경험은 점차 줄어들고 있으며 온라인 게임 상황에서 한 명 혹은 다수의 사람과 상호작용을 하는 경험은 증가하고 있는 것을 고려할 때 이들의 사회적 문제해결능력은 어떠한지 살펴볼 필요가 있다.

2. 온라인 게임과 사회적 문제해결능력간의 관계

온라인 게임은 인터넷 및 LAN(local area network) 등의 네트워크를 통해 진행되는 게임을 말하며, 타인과 1 대 1, 또는 1 대 다수(multiplayer), 또는 다수 대 다수로 게임을 하는데 레벨 업(level up), 아이템 획득, 캐릭터의 임무역할수행 등의 내용을 담고 있다. 스토리

가 다양화 되어 청소년들에게 재미와 흥미를 유발시켜 인기를 얻고 있다(강경석, 2000).

유홍식과 동료들(2009)의 청소년 디지털문화 이용실태 조사연구에 의하면 청소년의 온라인 게임 이용률은 거의 70%에 달하고 남학생의 이용률이 여학생보다 훨씬 높은 것으로 나타났다. 중학생 이상 청소년들의 일상생활에서 온라인 게임에 할애하는 비중이 큼에도 불구하고 온라인 게임 이용과 사회적 문제해결능력에 관한 연구는 거의 이루어지고 있지 않으며, 더구나 청소년의 인터넷 게임과 사회적 문제해결능력간의 관계를 살펴 본 선행연구도 대부분 고등학생이나 대학생을 대상으로 이루어 졌다(고유진, 2001; 김성벽, 2009). 또한 온라인 게임보다는 인터넷 게임과 사회적 문제해결능력간의 관계 그리고 일반적인 청소년의 인터넷 게임 이용보다는 중독적인 사용이 사회적 문제해결능력에 미치는 영향에 집중되었다. 인터넷 중독검사 점수와 주 평균 사용시간을 중요변수로 사용하여, 고등학생을 인터넷 게임의 중독적 사용집단과 비중독적 사용집단으로 분류한 선행연구(고유진, 2001)에서, 인터넷 게임을 중독적으로 사용하는 집단이 문제해결 유능성은 낮은 것으로 보고되었다. PC방을 이용하는 고등학생과 대학생을 대상으로 인터넷의 중독적 이용경험과 사회적 문제해결능력의 관계를 살펴 본 김성벽(2009)의 연구에서도 인터넷의 중독적 몰입정도가 높은 집단이 사회적 문제해결능력의 하위요인인 문제지향의 모든 영역에서 중독적 몰입정도가 낮은 집단에 비해 유의하게 낮은 점수를 보이는 것으로 나타났다. 이것은 어떤 문제상황을 올바르게 인지하여 규정하고 그 대안 및 해결

책을 모색해보아 최선의 해결책을 결정하고, 그 방법을 실행해 본 후 평가하는 일련의 과정에서 중독적 몰입 정도가 높은 청소년이 낮은 집단의 경우 보다 그 능력이 떨어지는 것을 의미한다. 문제해결에 대한 태도에서도 중독 집단이 비중독 집단에 비해 유의미하게 낮은 점수를 받았는데, 이는 중독 집단이 전반적으로 문제해결 능력에 대한 자기평가에 부정적인 것으로 해석될 수 있다. 그러나 이러한 차이는 문제해결 기술에 대한 태도라기보다는 문제해결 지향에서의 부정적인 평가에 기인하는 것으로 보이며, 중독 집단이 문제해결 상황을 부정적으로 지각하고, 인지적인 왜곡을 갖거나, 문제해결 상황에서 부정적인 감정을 가짐으로써 전반적인 문제해결에 대해 부정적인 평가를 하게 된 것으로 해석할 수도 있다(송원영, 1998).

또한 Young(1999)에 의하면 인터넷 중독자들은 과잉 일반화 및 문제를 과장시키며 낮은 자존감 때문에 부정적 사건에 대한 인지적 오류를 경험하여 비효과적인 대처행동을 유발하는데 이것이 사회적 문제해결능력을 저하시키는 원인으로 작용할 수 있다는 것이다. 박정화(2005)의 연구에서 청소년을 인터넷 중독경향이 높은 위험군과 비위험군으로 분류하여 사회적 문제해결능력의 하위요인인 문제지향과 문제해결에 차이가 있는지 살펴본 결과 중독집단의 청소년이 비중독집단 청소년보다 유의하게 낮은 것으로 나타났다. 또한 중독집단 청소년은 비중독집단에 비해 대인관계가 원만하지 못하며 자신의 미래직업 준비 인식도 낮아 사회 적응 능력이 저조하다고 인식하는 것으로 나타났다.

우리나라에서 게임중독 성향이 중학교, 초등학교, 고등학교 학생 순으로 높게 나타나고(최명선 외, 2007; 조아미, 방희정, 2003a; 조아미, 방희정, 2003b), 연령이 낮아질수록 자신을 통제할 수 있는 힘이 약하여 무절제하게 게임을 하는 높은 위험성을 고려할 때 중학생과 고등학생을 대상으로 온라인 게임 이용과 사회적 문제해결능력 간에 어떠한 차이가 있는지 살펴볼 필요가 있다.

청소년을 대상으로 한 선행연구(안정임, 김동규, 2000)에서 조사대상 청소년의 49.1%가 인터넷을 친구보다 선호하며, 63.9%가 인터넷을 통해 친구를 사귀고, 30.3%는 가족이나 친구와 시간을 보내기보다는 인터넷을 하겠다고 응답한 것으로 나타났다. 자신의 실제 모습이 아닌 이상적인 모습을 표명할 수 있는 온라인 게임 상의 가상공간이 사회적 관계 형성의 장으로 기능하고 있음을 볼 수 있다. 온라인 게임에 많은 시간을 보내는 청소년은 혼자 보내는 시간이 늘고, 결국 현실상황에서 직접적인 대인관계를 통한 사회적 문제해결능력을 배울 수 있는 기회는 점차 줄어들 것이다. 따라서 온라인 게임 이용 빈도에 따라 중·고등학생의 사회적 문제해결능력에 차이가 있는지를 살펴보하고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 온라인 게임 경험이 있는 중·고등학생의 사회적 문제해결능력을 알아보고자 하였다. 이를 위해 서울 강북, 서울 강남, 경기도, 경상도에 소재한 중·고등학교에 설문지를 배포하여 이중 온라인게임을 해 본 경험이 있는 616명의 설문지를 분석에 사용하였다. 연구대상의 일반적 특성은 표 1과 같다.

2. 연구도구

온라인게임 이용실태

중·고등학생의 온라인게임 이용실태를 알아보기 위한 질문지는 이기봉과 동료들(2009)이 발표한 ‘청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램 활성화 방안’에서 사용된 ‘청소년 게임중독과 가족여가활동 실태 조사(만 13세 이상 청소년용)’를 수정·보완하여 사용하였다. 온라인 게임 이용 빈도는 일주일 동안 하는 온라인 게임의 횟수로 조작적으로 정의하였다. 빈도의 구간 설정은 온라인 게임을 ‘한 달에 3번 이하’로 하는 경우, 즉

표 1. 연구대상자의 일반적 특성

(N = 616)

변수	구분	중학생 빈도(%)	고등학생 빈도(%)	전체 빈도(%)
성별	남자	143(91.1)	404(88.0)	547(88.8)
	여자	14(8.9)	55(12.0)	69(11.2)
학년	1학년	102(25.0)	228(36.2)	330(53.6)
	2학년	46(30.4)	216(75.6)	262(42.5)
	3학년	9(8.2)	15(24.6)	24(3.9)

일주일에 1회가 안 되는 경우, ‘일주일에 1-2회’를 하는 경우, ‘일주일에 3-4회’를 하는 경우, ‘일주일에 5-6회’ 하는 경우, ‘매일’ 하는 경우로 모두 5개의 범주로 나누어 조사하였다. 하루 평균 게임시간은 ‘1시간 미만’, ‘1시간-2시간 미만’, ‘2시간-3시간 미만’, ‘3시간 이상’의 4개 범주로 나누어 조사하였다.

사회적 문제해결능력 척도

중·고생의 현실상황에서의 사회적 문제해결능력 측정을 위해서 D'Zurilla와 Nezu(1990)가 개발하고 Maydeu-Olivares, Rodriguez-Fornells, Gomez-Benito와 D'Zurilla(2000)가 탐색적 요인

분석을 통해 재개정 한 ‘사회적 문제해결능력 척도(Social Problem Solving Inventory Revised: SPSI-R, 2000)’를 사용하였다. 본 연구에서는 최이순(2002)이 번안한 것을 수정 한 후 중·고등학생 50명을 대상으로 한 예비조사와 임상심리 전문가 2인, 아동학 박사 1인의 내용 타당도 검증을 시행한 후 사용하였다. 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 척도는 ‘사회적 문제해결능력 척도’의 문항을 게임 상황에 맞게 수정한 후 예비조사와 전문가의 내용 타당도 검증 실시 후 사용하였다. 현실상황과 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 척도는 각기 20문항으로, 두 척도 모두 긍정적인 문

표 2. 현실상황과 게임 상황에서의 사회적 문제해결 능력 척도 문항별 내용과 내적 일치도

구분	하위요인	주요내용	문항	현실상황 문제해결능력 Cronbach α	게임상황 문제해결능력 Cronbach α
문제 지향	긍정적 문제지향 (positive problem orientation: PPO), 3문항	- 건설적인 문제해결 - 문제를 도전으로 인식	9, 13, 14	.72	.82
	부정적 문제지향 (negative problem orientation: NPO), 4문항	- 역기능적인 인지-정서 - 문제를 위협으로 보고 해결능력불신	1, 8, 15, 19	.72	.77
문제 해결 기술	합리적문제해결기술 (rational problem solving: RPS), 4문항	- 건설적인 문제해결 - 합리적, 체계적 방법으로 문제해결	12, 16, 17, 18	.69	.86
	충동/부주의적 반응양식 (impulsive/careless style: ICS), 6문항	- 역기능적인 문제해결 - 시도는 적극적이지만 일시적, 충동적, 신중하지 못한 불완전한 시도	2, 3, 4, 6, 10, 20	.66	.82
	회피적 반응양식 (avoidance style: AS), 3문항	- 역기능적인 문제해결 - 해결을 미루고 수동적, 의존적 태도	5, 7, 11	.69	.80
계	20문항		1~20	.79	.91

제지향 3문항(예: ‘나는 가능하면 빨리 문제를 해결하고 싶어한다.’, ‘게임 속에서의 나는 가능하면 빨리 문제를 해결하고 싶어한다.’), 부정적인 문제지향 4문항(예: ‘나는 문제를 해결하기보다는 걱정을 많이 한다.’, ‘게임 속에서의 나는 문제를 해결하기보다는 걱정을 많이 한다.’), 합리적인 문제해결기술 4문항(예: ‘나는 결정을 할 때, 최상의 해결책을 찾아낼 수 있는 체계적인 방법을 사용한다.’, ‘게임 속에서의 나는 결정을 할 때, 최상의 해결책을 찾아낼 수 있는 체계적인 방법을 사용한다.’), 충동/부주의적 반응양식 6문항(예: ‘나는 뭔가 결정을 할 때, 내가 할 수 있는 모든 해결책에 대해 꼼꼼히 확인하지 않는다.’, ‘게임 속에서의 나는 뭔가 결정을 할 때, 내가 할 수 있는 모든 해결책에 대해 꼼꼼히 확인하지 않는다.’), 회피적 반응양식 3문항(예: ‘나는 문제 해결은 가능한 한 뒤로 미룬다.’, ‘게임 속에서의 나는 문제 해결은 가능한 한 뒤로 미룬다.’)으로 구성되어 있다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다’의 1점에서 ‘매우 그렇다’의 5점까지 5점 척도이고, 측정도구의 신뢰도는 표 2에 제시하였다. 선행연구(박옥희, 2008; 우민정, 2006; 이영미, 2007; 전진옥, 2007)에서 사용한 문제해결지수식을 참고하여 사회적 문제해결능력 점수를 계산하였으며 점수범위는 52-72로 점수가 높을수록 사회적 문제해결능력이 높은 것으로 보았다.

* 문제해결지수

$$= \text{PPO의 합/3} + \text{RPS의 합/4} \\ + (20\text{-NPO의 합/4}) \\ + (30\text{-ICS의 합/6}) + (15\text{-AS의 합/3})$$

3. 연구의 절차

본 연구의 예비 자료조사는 2011년 3월 18일부터 2011년 3월 25일까지 50명을 대상으로 진행되었다. 질문지 답안 작성 시간은 중학생의 경우 30분 정도, 고등학생의 경우는 25분 정도 소요되었다. 본 조사를 위한 질문지를 2011년 4월 1일부터 4월 8일까지 배포하여 각 중·고등학교의 중간고사가 진행되기 전인 4월 25일까지 수거하였다. 서울, 경기지방의 조사는 연구자가 직접 중·고등학교를 방문하여 학교 측의 협조를 받아 연구자의 감독을 받으며 일정부분의 수업시간에 이루어졌으며 경상도 진주의 경우는 연구자의 방문 설명과 유선으로 도움을 받아 학교 측에서 질문지를 배포하여 수거한 후 우편으로 보내주어 받았다.

총 780부의 질문지를 각 대도시에 소재한 중·고등학교에 배포하여 765부가 수집되었으며, 이중 불성실한 답변으로 인해 자료로 부적격한 것을 제외한 후, 729부를 온라인 게임 이용실태를 알아보기 위한 분석 자료로 활용하였다. 이중 온라인 게임 경험이 있는 616명을 중·고등학생의 사회적 문제해결능력을 알아보기 위한 최종 연구대상으로 선정하여 분석하였다.

4. 자료의 분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 20.0 프로그램을 이용하여 다음과 같은 방법으로 분석하였다. 첫째, 연구대상자의 일반적 특성을 알아보기 위해 빈도와 백분율을, 측정도구의 신

뢰도 수준을 알아보기 위해 Cronbach's α 값을 산출하였다. 둘째, 중학생과 고등학생간의 온라인 게임 이용실태(온라인 게임 이용 여부, 이용 빈도, 하루 평균게임시간) 차이를 알아보기 위해 카이검증을 시행하였다. 셋째, 중학생과 고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 현실상황과 게임 상황에서의 사회적 문제해결 능력에 차이가 있는가를 알아보기 위해 이원변량 분석을 실시하였다. 마지막으로 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도 범주별로 현실상황에서의 사회적 문제해결능력과 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 간에 차이가 있는지 알아보기 위해 대응표본 t 검증을 시행하였다.

III. 결과 및 해석

1. 중·고등학생의 온라인게임 이용실태

중·고등학생의 온라인게임 이용여부 차이

중·고등학생의 온라인게임 이용여부를 살펴본 결과는 표 3에 제시하였다. 중학생의 경우 81.8%, 고등학생의 경우 84.5%가 온라인 게임을 이용하는 것으로 나타났다. 중학생과 고등학생 간에 온라인 게임 이용 여부에 차이

가 있는지를 알아보기 위해 카이검증을 실시한 결과 유의한 차이가 나타나지 않았다. 즉 중학생과 고등학생 모두 온라인 게임을 이용하는 경우가 이용하지 않는 경우 보다 훨씬 높은 것으로 나타났다.

중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도와 평일 평균게임시간 차이

온라인 게임을 이용한다고 응답한 중·고등학생 616명을 대상으로 온라인 게임 이용 빈도와 평일 평균게임시간을 살펴본 결과는 표 4에 제시하였다. 먼저, 온라인 게임 이용 빈도의 경우 중학생은 ‘주 1-2회’한다는 응답이 35.0%로 가장 높았고, 다음은 ‘주 3-4회’ 29.9%, ‘월 3회 이하’ 16.5%, ‘주 5-6회’ 14.6% 순으로 나타났으며 ‘매일’ 한다는 경우가 가장 적은 3.8%로 나타났다. 고등학생은 ‘주 1-2회’한다는 응답이 36.8%로 가장 높았고, 다음은 ‘주 3-4회’ 21.6%, ‘월 3회 이하’ 15.5%, ‘매일’ 13.9% 순으로 나타났고 ‘주 5-6회’ 한다는 경우가 가장 적은 12.2%로 나타났다. 중학생과 고등학생 간에 온라인 게임 이용 빈도에 차이가 있는지를 알아보기 위해 카이검증을 실시한 결과 유의한 차이가 나타났다($\chi^2 = 16.7$, $p < .01$). 즉 중학생과 고등학생 모두 온라인 게임을 ‘주 1-2회’ 하는 경우가 가장 많

표 3. 중·고등학생의 온라인게임 이용여부

($N = 729$)

		중학생 빈도(%)	고등학생 빈도(%)	전체 빈도(%)	χ^2
온라인 게임	한다	157(81.8)	459(85.5)	616(84.5)	1.48
	전혀 안 한다	35(18.2)	78(14.5)	113(15.5)	($df = 1$)
전체		192(26.3)	537(73.7)	729(100.0)	

표 4. 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도와 평일 평균게임시간 ($N = 616$)

변수	구분	중학생 빈도(%)	고등학생 빈도(%)	전체 빈도(%)	χ^2
온라인 게임 이용빈도	월 3회 이하	26(16.5)	71(15.5)	97(15.8)	16.7** ($df = 4$)
	주 1~2회	55(35.0)	169(36.8)	224(36.4)	
	주 3~4회	47(29.9)	99(21.6)	146(23.7)	
	주 5~6회	23(14.6)	56(12.2)	79(12.8)	
	매일	6(3.8)	64(13.9)	70(11.4)	
평일 평균 게임 시간	1시간미만	93(59.2)	220(47.9)	313(50.8)	9.7* ($df = 3$)
	1시간~2시간미만	45(28.7)	136(29.6)	181(29.4)	
	2시간~3시간미만	10(6.4)	64(13.9)	74(12.4)	
	3시간 이상	9(5.7)	39(8.5)	48(7.8)	
합계		157	459	616	

* $p < .05$. ** $p < .01$.

았으나 ‘매일’하는 비율이 중학생의 경우는 3.8%인 반면 고등학생의 경우는 13.9%에 달했다.

중·고등학생의 평일 평균게임시간을 네 범주로 나누어 살펴본 결과 중학생의 경우 ‘1시간 미만’이 가장 많아 59.2%로 나타났고, 다음은 ‘1시간-2시간 미만’ 28.7%, ‘2시간-3시간 미만’ 6.4%, ‘3시간 이상’ 5.7%로 나타났다. 고등학생 역시 ‘1시간 미만’이 가장 많아 47.9%로 나타났고, 다음은 ‘1시간-2시간 미만’ 29.6%, ‘2시간-3시간 미만’ 13.9%, ‘3시간 이상’ 8.5%로 나타났다. 중학생과 고등학생 간에 평일 평균게임시간에 차이가 있는지를 알아보기 위해 카이검증을 실시한 결과 유의한 차이가 나타났다($\chi^2 = 9.7, p < .05$). 즉 중학생과 고등학생 모두 평일 평균게임시간이 1시간 미만인 경우가 가장 많았으나 2시간 이상을 하는 비

율이 중학생의 경우는 12.1%인 반면 고등학생의 경우는 22.4%에 달했다.

2. 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 현실상황에서의 사회적 문제해결능력의 차이

중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 현실상황에서의 사회적 문제해결능력 차이를 알아보기 위해 이원변량 분산분석을 시행한 결과는 표 5에 제시하였다. 일상적인 현실 상황에서의 사회적 문제해결능력은 온라인게임 이용 빈도에 따라 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났고, 중·고등학생의 분류에 따른 차이도 없는 것으로 나타났다. 또한 게임 이용 빈도와 중·고등학생 분류간의 상호작용 효과도 없는 것으로 나타났다.

표 5. 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 현실상황에서의 사회적 문제해결능력 차이 ($N = 616$)

변산원	제곱합	자유도	평균제곱	F
게임 이용 빈도	6.85	3	2.28	.55
중·고생분류	14.49	1	14.49	3.47
게임 이용빈도 $\times$ 중·고생분류	15.87	3	5.29	1.27
오차	2541.09	609	4.18	
수정 합계	2592.96	616		

3. 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력의 차이

중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력의 차이를 알아보기 위해 이원변량 분산분석을 시행한 결과는 표 6에 제시하였다. 온라인게임 상황에서의 사회적 문제해결능력은 온라인게임 이용 빈도에 따라 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났고, 중·고등학생의 분류에 따른 차이도 없는 것으로 나타났다. 또한 게임 이용 빈도와 중·고등학생 분류간의 상호작용 효과도 없는 것으로 나타났다.

4. 중·고등학생의 온라인 게임이용 빈도범주별 현실상황과 온라인 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 차이

중·고등학생의 온라인 게임 이용 빈도 범주별로 현실상황에서의 사회적 문제해결능력과 온라인게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 간에 차이가 있는지 알아보기 위해 대응표본 t 검증을 실행하여 표 7과 같은 결과를 얻었다. 중학생은 게임 이용 빈도가 ‘월 3회 이하’($t = 2.76, p < .05$), ‘주 1-2회’($t = 6.65, p < .001$), ‘주 3-4회’($t = 2.76, p < .05$), ‘주 5회 이상’($t = 5.07, p < .001$)인 모든 경우에서 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력이 현실상황에서의 사회적 문제해결능력보다 유의하게 높게 나타났다. 고등학생 역시 게임 이용 빈도

표 6. 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 게임상황에서의 사회적 문제해결능력 차이 ($N = 616$)

변산원	제곱합	자유도	평균제곱	F
게임이용빈도	10.22	3	3.41	.74
중·고생분류	.23	1	.23	.05
게임이용빈도범위 $\times$ 중·고생분류	19.14	3	6.39	1.40
오차	2774.60	609	4.58	
수정 합계	2802.08	616		

표 7. 중·고등학생의 온라인 게임이용 빈도 범주별 현실상황과 온라인 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력에 대한 t 검증 ($N1 = 157, N2 = 459$)

게임이용 빈도	변수	중학생			고등학생		
		평균	표준 편차	t	평균	표준 편차	t
월 3회 이하 $N1=26$ $N2=71$	현실상황 문제해결능력	61.75	3.25	2.76*	61.90	2.19	5.07***
	게임상황문제해결능력	63.76	1.59		64.59	2.47	
주 1-2회 $N1=55$ $N2=169$	현실상황 문제해결능력	61.17	2.35	6.65***	62.12	1.78	9.46***
	게임상황 문제해결능력	64.27	2.07		64.22	1.95	
주 3-4회 $N1=47$ $N2=99$	현실상황 문제해결능력	61.69	3.25	2.76*	61.88	2.07	7.49***
	게임상황 문제해결능력	64.60	1.59		64.50	2.44	
주 5회 이상 $N1=29$ $N2=120$	현실상황 문제해결능력	61.39	2.19	5.07***	61.58	2.15	8.42***
	게임상황 문제해결능력	64.69	2.47		64.20	2.25	
합계 $N1=157$ $N2=459$	현실상황 문제해결능력	61.50	2.06	10.67***	61.87	1.92	16.70***
	게임상황 문제해결능력	64.33	2.06		64.38	2.17	

* $p < .05$. *** $p < .001$.

가 ‘월 3회 이하’($t = 5.07, p < .001$), ‘주 1-2회’($t = 9.46, p < .001$), ‘주 3-4회’($t = 7.49, p < .001$), ‘주 5회 이상’($t = 8.42, p < .001$)인 모든 경우에서 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력이 현실상황에서의 사회적 문제해결능력보다, 유의하게 높게 나타났다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 서울과 경기, 경상도에 있는 중·고등학생 765명을 대상으로 온라인 게임 이용여부를 살펴본 후 온라인게임을 이용하는

중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도와 평일 평균 게임이용시간을 알아보았다. 또한 이들의 온라인게임 이용 빈도에 따라 현실상황과 게임상황에서의 사회적 문제해결능력에 차이가 있는지, 온라인 게임 이용 빈도 범주별로 현실상황과 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 간에 차이가 있는지 살펴보았다. 본 연구에서 밝혀진 결과를 바탕으로 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 연구대상 중학생의 81.8% 그리고 고등학생의 경우 84.5%가 온라인 게임을 이용한다고 응답하였는데 이는 중·고등학생의 온라인 게임 이용률이 모두 80%를 넘는 것으

로 유홍식 등(2009)이 연구한 ‘청소년의 디지털문화 이용실태 연구’에서 밝힌 청소년의 온라인 게임 이용률 67.9%를 훨씬 상회하는 결과다. 최근의 급속한 온라인 게임 시장의 성장과 인터넷 환경의 변화 그리고 청소년에게 적절한 놀이 공간의 부족으로 인해 청소년의 여가 활동의 장이 인터넷 게임 환경으로 옮겨가고 있다는 선행연구(김양은, 2008)의 결과를 지지하는 것으로 이제 온라인 게임은 더 이상 일부 청소년에게만 국한된 사항이 아님을 시사한다. 따라서 중·고등학생에게 무조건 온라인 게임을 못 하도록 제지하기보다는 온라인 게임이 청소년기의 발달에 미치는 영향에 대한 체계적인 연구를 바탕으로 한 적절한 온라인 게임 이용 교육과 지도 방안에 대한 모색이 필요하다.

온라인 게임을 이용하는 중·고등학생의 게임 이용 빈도를 살펴본 결과 중학생과 고등학생 모두 온라인 게임을 ‘주 1-2회’ 이용하는 일반 사용자 수준의 빈도가 중학생 35.0%, 고등학생 36.8%로 가장 높았으나 ‘매일’ 온라인 게임을 하는 고위험 사용자군의 비율이 중학생의 경우는 3.8%인 반면 고등학생의 경우는 13.9%에 달해 중학생과 고등학생 간에 온라인 게임 이용 빈도에 있어 차이가 나타났다. 김혜수 등(2006)의 연구에서 인터넷을 사용하는 우리나라 청소년 중 16% 정도는 상담이나 전문가의 개입이 필요할 정도의 인터넷 중독에 빠져있다고 했는데 이들의 게임 이용 빈도가 ‘주 5-6회’ 이상임을 고려할 때 본 연구대상 중·고등학생 중에 고등학생이 중학생에 비해 게임중독의 위험에 빠질 가능성이 높아 보인다. 이는 게임중독 성향이 중학교, 초등학교,

고등학교 학생 순으로 높게 나타난다고 밝힌 선행연구(최명선 외, 2007; 조아미, 방희정, 2003a; 조아미, 방희정, 2003b)와는 일치하지 않는 것으로 보이나 본 연구에서는 게임 중독 점수를 고려하지 않았기에 후속연구에서는 게임 이용 빈도와 함께 게임 중독 점수를 함께 고려하여 중학생과 고등학생 간의 온라인 게임 중독 성향에 차이가 있는지 살펴보는 것도 의의가 있을 것으로 보인다.

중·고등학생의 평일 온라인 게임 시간을 살펴본 결과 중학생과 고등학생 모두 온라인 게임을 평균 ‘1시간 미만’ 이용하는 경우가 가장 많아, 중학생의 경우 59.2%에 달했고 고등학생은 47.9%로 나타났다. 우리나라 청소년의 하루 평균 컴퓨터 이용시간이 2시간 이상(통계개발원, 2008)임을 고려할 때 조사대상 중·고등학생의 과반수 정도는 컴퓨터 이용 시간 중의 절반 이하만을 온라인 게임에 사용하는 것으로 볼 수 있다. 중·고등학생의 일상생활에서 인터넷을 통한 학습 자료 검색이나 인터넷 강의 수강 등을 위한 컴퓨터 사용은 자연스런 일부가 된 만큼 온라인 게임으로 인한 부정적인 영향을 막기 위해 컴퓨터 사용 자체를 금하거나 제한하기는 어렵다. 따라서 일상적인 컴퓨터 사용 시간 중에 너무 지나치게 온라인 게임에 몰입하지 않을 수 있는 적절한 지도방안의 마련이 필요하다. 중학생과 고등학생 간에 평일 온라인 게임시간에 유의한 차이가 나타났는데 이는 평균 2시간 이상을 하는 비율이 중학생의 경우는 12.1%인 반면 고등학생의 경우는 22.4%에 달한데서 기인한 것으로 보인다. 게임 중독의 잠재적 위험 사용자군에 속하는 청소년의 하루 게임 이용시간

이 2시간 이상(김혜수 등, 2006)이라는 사실을 고려할 때 중학생보다 고등학생 중에 온라인 게임 중독에 빠질 가능성이 높은 학생의 비율이 높음을 알 수 있다. 학업이나 진로에 대한 스트레스가 높을수록 인터넷 중독 수준이 높아진다는 선행연구(아영아, 정원철, 2011; 김민경, 2012)에 비추어 볼 때 중학생에 비해 진학과 앞날에 대한 스트레스가 높은 고등학생이 더 많은 시간을 온라인 게임 이용에 보내고 이는 적절한 개입이 없을 경우 온라인 게임 중독으로 이어질 가능성을 시사한다.

둘째, 중·고등학생의 온라인게임 이용 빈도에 따른 사회적 문제해결능력은 현실상황은 물론 게임 상황에서도 유의한 차이가 나타나지 않았다. 이는 온라인 게임을 매일하는 중·고등학생이나 한 달에 세 번 이하로 하는 중·고등학생 간에도 사회적 문제해결능력에는 차이가 없음을 의미하는 것으로 온라인 게임의 빈번한 이용은 청소년의 발달에 부정적 영향을 미칠 것이라는 인식과는 불일치하는 결과이다. 그러나 지금까지 인터넷 게임이 고등학생이나 대학생의 사회적 문제해결능력에 부정적 영향을 미친다고 보고한 선행연구에서는 주로 인터넷 게임 중독 집단과 일반집단을 비교대상(이만제, 2009; 이소영, 권정혜, 2001)으로 하였거나 인터넷의 중독적 몰입정도가 서로 다른 집단을 대상(김성벽, 2009)으로 하였다는 점을 고려할 때 본 연구의 결과는 온라인 게임 이용 빈도가 높다는 사실만을 가지고 청소년의 사회적 문제해결능력에 부정적인 영향을 미칠 것이라고 해석하는 데는 주의가 필요하다는 점을 시사한다. 중·고등학생의 사회적 문제해결능력은 인터넷의 이용시간

이나 하루 평균 접속 빈도 등의 인터넷 이용량에 의해서만 영향을 받는 것이 아님(김성벽, 2009)을 고려할 때 올바른 온라인 게임 이용을 지도하기 위해서는 단순히 게임의 이용 빈도만이 아닌 인터넷 몰입정도나 중독정도를 고려할 필요가 있다. 따라서 온라인 게임이 삶의 일부가 된 오늘날의 중·고등학생들에게 적절하다고 생각되는 온라인 게임 빈도를 획일적으로 적용하기 보다는 ‘청소년 인터넷 중독 관찰자 척도’(신광우 등, 2011) 등을 활용하여 학생 개인의 인터넷 중독 정도를 파악한 후 그에 적합한 게임 이용을 지도할 것을 제안한다.

셋째, 중·고등학생의 온라인 게임 이용 빈도를 ‘월 3회 이하’, ‘주 1-2회’, ‘주 3-4회’, ‘주 5회 이상’의 네 범주로 나누어 각 범주별로 중학생과 고등학생 각 집단의 현실상황에서의 사회적 문제해결능력과 온라인게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 간에 차이가 있는지 알아본 결과 중학생과 고등학생 모두 모든 범주에서 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력이 현실상황에서의 사회적 문제해결능력보다 유의하게 높게 나타났다. 사회적 문제에 대한 대처는 개인마다 차이가 있고 이는 결국 사회적 문제해결능력으로 표출된다(D’Zurilla & Nezu, 1982)는 사실을 감안할 때 본 연구의 결과는 중·고등학생이 현실 상황보다 게임 상황에서 자신이 사회적 문제에 더 유능하게 대처한다고 인식하고 있음을 시사한다. 이는 온라인 게임이 가진 익명성이라는 특성(변현민, 2007)으로 인해 중·고등학생이 게임 상황에서는 자신의 실제 모습이 아닌 이상적인 모습을 드러낼 수 있어(황상민, 한규석, 1999) 보

다 적극적으로 자신감을 가지고 사회적 문제에 대처하는 것으로 유추해 볼 수 있을 것이다. 그러나 청소년의 게임 상황에서의 사회적 문제해결력을 살펴 본 선행연구가 미흡하여 중·고등학생의 현실상황과 게임 상황에서의 사회적 문제해결력 간의 관계를 밝히기 위해서는 후속 연구가 필요하다.

본 연구는 중·고등학생의 일상생활에서 중요한 여가활동의 일부일 뿐만 아니라 중요한 대인관계 형성의 통로로 자리 잡은 온라인게임 이용실태에 차이가 있음을 밝힘으로써 중학생과 고등학생의 올바른 온라인게임 지도와 온라인게임 중독을 예방하기 위해 차별화된 접근이 필요함을 보여주었다는 점에서 의의를 찾을 수 있다. 또한 중·고등학생의 온라인 게임 이용 빈도에 따라 현실상황은 물론 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력에도 차이가 있음을 밝힘으로써 사회적 문제해결에 어려움을 겪는 중·고등학생을 위한 교육이나 상담 과정에서 단순히 온라인게임 이용 빈도만이 아니라 게임에 대한 몰입도 등도 고려할 필요가 있음을 제안하였다. 본 연구에서는 기존의 사회적 문제해결능력 척도를 기반으로 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 척도를 새로이 개발하여 중·고등학생의 현실상황과 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력에 차이가 있음을 밝혔다는 의의가 있으나 게임 상황에서의 사회적 문제해결능력 척도의 신뢰성과 타당성을 확보하기 위해 더 많은 중·고등학생을 대상으로 한 후속연구가 이루어질 필요가 있다. 또한 본 연구에서는 여학생의 비율이 낮아 성별에 따른 차이를 살펴볼지 못한 한계가 있는데 이는 온라인 게임을 이용하는

비율이 남학생에 비해 현저히 낮은 데서 기인한 것으로 후속연구에서는 온라인 게임을 이용하는 남학생과 여학생의 비율을 같이 하여 살펴볼 수 있었으면 한다.

참고문헌

- 강경석 (2000). 컴퓨터게임의 몰입기제에 관한 연구-대학생 게임방 이용자를 중심으로. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 고선주, 백혜정 (2001). 컴퓨터게임에서의 문제해결 분석. 한국교육심리학 학술대회 발표집, 14(2), 29-42.
- 고유진 (2001). 인터넷중독집단의 성격특성 및 자기개념연구: 대학생 집단중심으로. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김민경 (2012). 청소년의 심리적요인 부모애착이 인터넷게임중독과 휴대폰중독에 미치는 영향. 인간발달연구, 19(4), 1-22.
- 김성벽 (2009). 청소년의 인터넷 중독적 이용경험이 사회적 문제해결능력에 미치는 영향. 한국교육문제연구, 26(1), 123-139.
- 김양은 (2008). 청소년의 사이버문화의 이해. 미디어중독예방교육.
- 김은정, 오승근, 이세용 (2003). 한국판 청소년 인터넷중독 척도의 타당화. 한국심리학회지: 임상, 22(1), 125-139.
- 김혜수, 김미화, 김상준 (2006). 2006 인터넷중독 실태조사. 서울: 한국정보문화진흥원 연구보고서.
- 김혜정, 조복희 (2003). 초등학교 5-6학년 학생의 인터넷 중독과 정신건강과의 관계. 한

- 국교육보건학회, 16(2), 97-110.
- 박옥희 (2008). 육성시뮬레이션 게임에서 학습자 게임 몰입 변인의 사회적 문제 해결력에 대한 경로분석. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 박정화 (2005). 청소년의 인터넷 중독경향이 사회적응력에 미치는 영향. 중앙대학교 행정대학원 석사학위논문.
- 변현민 (2007). 온라인 게임에서의 가상 공동체 활동이 몰입 및 고객 충성도에 미치는 영향에 관한 연구. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 송원영 (1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 이용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 신광우, 김동일, 정여주 (2011). 인터넷중독 진단척도 고도화(3차) 연구. 서울: 한국정보화진흥원 연구보고서.
- 이영아, 정원철 (2011). 청소년의 학업스트레스와 학교부적응 관계에서 인터넷 중독의 매개효과 검증. 청소년학 연구, 18(2), 27-50.
- 안정임, 김동규 (2000). 청소년 인터넷중독증후군 및 음란물 접촉 행위에 관한 연구. 한국여성 민우회 미디어 운동본부.
- 우민정 (2006). 요보호시설 청소년의 부정적 정서와 자동적 사고에 따른 정서조절양식과 문제해결능력. 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문.
- 유홍식, 정재민, 정동홍, 남은영 (2009). 2008년도 청소년 디지털문화 이용실태조사연구. 서울: 보건복지가족부.
- 이기봉, 설수영, 원형중, 설민신 (2009). 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단 위 여가 프로그램 활성화 방안. 한국 청소년정책연구원 연구보고서.
- 이만제 (2009). 대학생 인터넷게임 중독집단의 의사소통유형 및 문제해결능력. 한국콘텐츠진흥원 연구보고서.
- 이소영, 권정혜 (2001). 인터넷게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향. 한국심리학회지: 임상, 20(1), 67-80.
- 이영미 (2007). 사회적 지지 지각과 자아탄력성이 문제해결능력에 미치는 영향. 가톨릭대학교 상담심리대학원 석사학위논문.
- 이정춘 (2004). 미디어교육론. 서울: 집문당.
- 전진옥 (2007). 온라인게임에서 과제수행방식이 학습자의 사회성수준에 따라 사회적문제해결력에 미치는 효과. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 조아미, 방희정 (2003a). 가족기능과 청소년 인터넷 게임행동간의 관계. 한국심리학회지: 발달, 16(1), 1-22.
- 조아미, 방희정 (2003b). 부모, 교사, 친구의 사회적지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 10(1), 249-275.
- 최나야, 한유진 (2006). 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임 중독에 미치는 영향. 한국가정관리학회지, 24(2), 209-219.
- 최명선, 최태산, 안재영 (2007). 가정의 사회적, 물리적, 심리적 환경 변인과 청소년 인터넷 게임중독성향간의 관계. 한국가족복지학, 12(2), 5-27.
- 최이순 (2002). 사회적 문제 해결 도구의 신뢰

- 도 및 타당도 연구. 한국심리학회: 임상, 21(2), 413-428.
- 최훈석, 김교현, 김금미, 권선중 (2008). 게임 이용에 대한 인식 및 행동 진단 모델 연구. 한국게임산업진흥원 연구 보고서.
- 통계개발원 (2008). 2008 청소년통계. 통계개발원. http://kostat.go.kr/edu/sri_kor_new에 서인출.
- 황상민, 한규석 (1999). 사이버공간의 심리. 서울: 박영사
- D'Zurilla, T. J., & Nezu, A. M. (1982). Social problem - solving in adults. In P. C. Kendall (Ed.), *Advances in cognitive behavioral research and therapy 1* (pp.201-274). New York: Academic Press.
- D'Zurilla, T. J., & Nezu, A. M. (1990). Development and preliminary evaluation of the social problem solving inventory: Psychological assessment. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 2, 156-163.
- Maydeu-Olivares, A., & D'Zurilla, T. J. (1996). A factor-analytic study of the social problem solving inventory: An integration of theory and data. *Cognitive Therapy and Research*, 20, 115-133.
- Maydeu-Olivares, A., Rodriguez-Fornells, A., Gomez-Benito, J., & D'Zurilla, T. (2000). Psychometric properties of the spanish adaptation of the social problem-solving inventory revised (SPSI-R). *Personality and Individual Differences*, 29, 699-708.
- Wilson, S. K. (1993). The impact of maltreatment on school problem-solving abilities. *Dissertation Abstracts International*. 5509-B.
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: Symptom, evaluation, and treatment. In L. van de Creek, & T. Jackson (eds.), *Innovation in clinical practice: A source book* Vol.VII, (pp. 19-31). Sarasota, FL: Professional Resource press.

1 차원고접수 : 2015. 07. 15.

수정원고접수 : 2015. 08. 10.

최종게재결정 : 2015. 09. 01.

The Ability of Middle and High School Students to Solve Social Problems according to the Frequency of Using Online Games

Yu, Myeong-Hee

Interdisciplinary Graduate Program in Social Welfare
Myongji University

Choi, In-Hwa

Department of Social Welfare
Myongji University

In this study, we examined online game utilization by middle and high school students and what differences existed in the ability to solve social problems between real versus game situations according to the frequency of using online games. We surveyed 765 students in Seoul, Gyeonggi Province, and Gyeongsang Province, South Korea. Collected data were processed statistically for frequency analysis, reliability analysis, χ^2 tests, t-tests, and ANOVAs using SPSS WIN v. 20.0. Firstly, results of the study suggested that more than 80% of the middle and high school students played online games and most of them played for less than an hour average once or twice a week. However, proportion of students who played online games 'daily' and 'more than 2 hours per day' category was higher in high school than in middle school. Secondly, there were no significant differences between the ability to solve real social problems and the one for virtual social problems regarding the frequency of using online games. Thirdly, middle and high school students showed that their problem solving ability in virtual situation is significantly higher than that in real life situation. The results of this study can be used as basic data for introducing proper instructions for online game play regarding utilization characteristics of middle school and high school students.

Keywords: frequency to use online games, online game, ability to solve the problem in the game situation, ability to solve the problem in the real situation, Ability to solve the social problems