

---

# 대학생 인터넷게임 중독 집단의 의사소통유형 및 문제해결능력

## Communication Pattern and Problem-solving Ability of the Internet Game Addicts in College Students

---

이만제  
한국콘텐츠진흥원 수석연구원

Man-Je Lee(man2@koccca.kr)

---

### 요약

본 연구는 인터넷 게임 중독수준에 따라 대학생의 의사소통유형 및 문제해결능력에 어떠한 차이가 있는가를 밝혀내기 위해 진행되었다. 이를 위해 경상도, 전라도, 서울지역 대학생 295명을 연구대상으로 삼았다. 일원변량분석을 통해 분석한 결과 첫째, 대학생의 인터넷게임 중독 수준에 따라 의사소통유형에 차이가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로 인터넷게임에 중독되어 있는 대학생들이 중독되지 않은 대학생에 비해 일치형의 기능적 의사소통은 적게 사용하는 반면 비난형, 회유형, 산만형의 역기능적 의사소통을 많이 사용하는 것으로 나타났다. 둘째, 대학생의 인터넷게임 중독 수준에 따라 문제해결능력에 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉 인터넷게임에 중독된 대학생들은 문제가 발생했을 때 합리적 문제해결 스타일은 적게 사용하는 반면 부정적 문제지향, 충동-부주의적, 회피적 스타일을 더 많이 사용하여 해결하는 것으로 나타났다.

■ 중심어 : | 인터넷게임 중독 | 의사소통유형 | 문제해결능력 |

### Abstract

The purpose of this study is to verify differences between the college students communication pattern and problem-solving ability according to the degree of their internet game addiction. Data were obtained through 295 respondents from the college students in Seoul, Kyungsang and Junra Provinces and analyzed by one-way ANOVA. The findings are as follow: First, respondents has some significant differences in communication pattern according to the degrees of the internet game addiction. Second, the high level of addiction group shows the less functional communication pattern such as placating, blaming, irrelevant stance. Third, faced with the problem, the high level of addiction group has a tendency to use more negative problem-oriented, impulsive and careless-style, avoidance-style than rational problem solving style.

■ keyword : | Internet Game Addiction | Communication Pattern | Problem Solving Ability |

---

## I. 서론

인터넷게임은 컴퓨터와 인터넷의 보편화, 게임 프로

그램 자체의 발전, 대안놀이의 부재로 인하여 현재 단  
순히 학생들의 놀이감 이상으로 대중문화적인 현상으  
로 부상하고 있다. 이렇듯 인터넷게임은 보편화된 놀이

문화의 하나로 대학생들에게 여가활동의 차원을 넘어서 일상의 주요한 일부분으로 되고 있다[1]. 그러나 지나치게 게임에 몰입하는 중독으로 인해서 다양한 신체 증상이 나타날 뿐만 아니라 가족 간의 갈등, 대인관계 부적응, 학교생활의 어려움, 성적 하락, 심리적 불안정 등의 부정적 문제들이 야기되고 있다[2][3]. 더욱이 성인 도박 중독자 중 60%가 청소년 시절 인터넷게임에 중독된 것으로 나타났고[4] 최근 카이스트(KAIST)가 대학생들의 게임중독에 따른 건강상의 문제와 학업부진 때문에 인터넷 접속차단이라는 매우 강력한 조치를 취한 사실[5]만 보아도 게임중독으로 인한 폐해가 얼마나 지속적이고 심각한가를 보여주고 있다.

특히 조사결과에 따르면 우리나라 대학생들은 오직 대학에 가야 한다는 생각으로 입시시절을 견뎠지만 대학생활을 접하면서 대학에 대한 환상과 기대가 무너지고, 자신의 적성과는 상관없이 합격가능성, 취업전망, 학교명성만을 고려한 학과 선택, 피상적이고 일시적인 대인관계, 자신의 능력을 제대로 평가해 주지 않는 심각한 취업난 등의 문제 때문에 허무하고 무력감을 느끼며 외로움, 불안, 우울, 분노 등과 같은 부정적 정서들 거의 대부분 경험한 것으로 나타나[6] 게임이나 인터넷 등 미디어에 중독될 가능성이 높아지고 있다. 따라서 대학생들의 인터넷게임 중독에 대한 다각적인 학문적 접근이 필요하다. 그럼에도 불구하고 지금까지 인터넷 게임 중독과 관련한 연구들은 주로 아동이나 청소년을 대상으로 이루어지고 있어 대학생들을 대상으로 하여 연구할 필요성이 제기된다.

의사소통은 인간이 사회적 존재로서 정체성을 획득해 나가고 타인을 비롯한 유기체와 효율적으로 상호작용해 나가기 위한 기본적인 수단이자 조건이다. 의사소통은 인간관계에서 뿐만 아니라 자신의 정체성을 확립하고 사회적 능력을 개발하기 위해서도 필요한 것이다. 인간관계에서 어떠한 방식으로 상대방에게 말을 하고, 또 상대방의 말을 어떠한 방식으로 인식하고 해석하는냐 하는 점은 그 관계를 생산적으로 형성하는데 매우 중요하다. 왜냐하면 의사소통유형이나 방식에 따라 대인간의 커뮤니케이션이 원활할 수도 있고 어려움을 겪을 수도 있기 때문이다. 또한 의사소통유형은 갈등관리

[7], 학습동기나 학습효과[8][9], 업무성이나 만족도[10]와 관련이 있는 것으로 나타났다. 대체로 자신의 감정이나 생각을 잘 표현하고 반응적이고 따뜻하며 상황에 적절하게 의사소통을 하는 사람들은 효과적으로 갈등을 관리하며 학습동기가 높고 학습효과나 업무성이나 만족감을 주는 것으로 밝혀졌다. 반면에 역기능적 의사소통은 불분명하게 말하고 비효율적으로 말하며 협상기술이 부족하고 계획한 목적이나 결과에 도달하기 어렵게 만든다[11].

또한 문제해결능력은 중요한 사회적 능력으로서 인간의 심리적 행복, 정신건강, 적응에 중요한 영향을 끼칠 수 있는 대처전략이다. 특히 대학생들은 고등학교 때와는 완전히 차원이 다른 대학이라는 새로운 환경변화에서 발생하는 수많은 문제들을 긍정적, 효과적, 합리적으로 해결하기 위해서 문제해결능력이 필요하다. 문제해결능력이 뛰어난 사람들은 개인적 느낌에 대해 비교적 긍정적이며 좌절하지 않고 당면한 문제들을 해결하고 극복하며 사회적으로도 책임 있는 행동을 취한다. 또한 사고에서도 유연성을 보일 뿐만 아니라 타인의 가치에 대해서도 관대한 태도를 취한다[12]. 반면에 비효율적이고 부정적인 문제해결기술은 스트레스와 심리적 부적응, 부적절한 관계 형성 등을 가져온다. 실제로 문제해결능력이 부족한 대학생들은 생활사건 스트레스에 심리적 고통을 많이 경험하며, 대학생활에 잘 적응하지 못하고 주관적 안녕감이나 행복감이 낮은 것으로 나타났다[13][14]. 심지어 문제해결능력이 부족할 때 개인은 의기상황에 대처하기 위한 다양한 해결책들을 찾지 못하고 도피가능성이 없다고 판단하며 이는 자살의 위험을 증가시킨다고 한다[12].

이처럼 의사소통유형과 문제해결능력은 인간이 정서적, 심리적으로 안정감 있고 행복한 생활을 하고 주어진 환경에 적절하고 효과적으로 적응하면서 삶을 영위하게 해주는 기본적인 생존조건이라고 볼 수 있다. 그러나 인터넷게임 중독은 사람들에게 심리적, 정서적으로 부정적 폐해를 끼쳐 의사소통을 원활하게 할 수 없도록 하며 어려운 문제가 발생했을 때 그것을 생산적으로 해결할 수 없게 할 가능성이 크다. 따라서 본 연구에서는 대학생들의 인터넷게임 중독 정도에 따라 의사소

통유형 및 문제해결능력에 어떠한 차이가 있는가를 밝혀내고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 인터넷게임 중독

중독은 특정 물질의 섭취나 습관 혹은 행위에 통제 불가능할 정도로 의존하여 발생하는 남용, 금단, 내성 등의 증상이 있는 경우에 사용된다. 중독에 빠지면 특정 행위나 섭취가 중단되는 경우 심한 감정적, 정신적, 심리적 반응을 초래한다[15]. 중독은 원래 의학적 개념이지만 도박, 과식, 성, 운동, 컴퓨터 게임, 텔레비전 시청 등과 같은 특정 행동의 과도한 몰입과 의존도 중독 유형에 포함된다[16]. Marie는 중독이란 어떤 특정한 활동에 지나치게 몰입을 함으로써 스스로 쾌락적 만족감을 얻기 위해 반복하는 행위를 말하며 정상적 생활이 제공해 주지 못하는 과도한 쾌락의 추구로써 중독 물질 없이는 가능할 수 없는 어떤 특별한 경험에의 의존이라고 하였다[17]. 따라서 어떤 활동에 중독이 된 것으로 판단할 수 있는 것은 한 개인에게 있어, 자신의 직업, 건강, 경제 등의 다양한 차원들과 관계를 맺으면서, 그 안에서 부정적인 영향들이 나타나야 하는 것이다[18].

인터넷게임 중독이란 정상적인 생활을 영위하는데 지장을 초래할 정도로 게임을 강박적으로 의존하고 내성이 생기고 조절능력을 상실하여 금단증상까지 나타나서 이로 인하여 일상생활에 부적응을 초래하는 현상을 말한다[19]. Young은 인터넷 중독 하위유형을 인터넷 게임중독, 채팅중독, 사이버섹스, 사이버거래, 정보검색 중독과 같이 다섯가지 하위유형으로 분류하였다[20]. 이중 인터넷게임 중독은 다른 하위유형들에 비해 더 높은 중독성을 가지고 있으며 인터넷 중독과 마찬가지로 부정적인 결과가 초래되는데도 불구하고 게임이용을 지속하게 되고 현실과 가상세계의 구분이 모호하며 결과적으로 심리적, 사회적 기능상의 부적응을 초래하는 것을 지칭한다[21].

인터넷게임 중독과 관련해서는 주로 아동과 청소년을 대상으로 연구되어 왔으며 특히 인터넷게임 중독에

영향을 미치는 심리적, 가족 관련 변인들을 밝혀내는데 치중되어 왔다. 인터넷게임 중독에 빠지기 쉬운 개인의 심리적, 가족관련 특성으로서 외로움, 대인불안, 충동성, 우울, 부모와의 역기능적 의사소통 등이 규명되었다[22-25].

### 2. 의사소통유형

의사소통유형이란 문자적 의미가 어떻게 받아들여지고, 해석되고, 여과되고, 이해되는지 표현하기 위하여 개인이 언어적으로 혹은 비언어적으로 상호작용하는 방식[26]으로 무엇을 말하느냐 하는 메시지 그 자체가 아닌 어떻게 말하느냐와 관련이 있다. Satir는 모든 의사소통은 학습되어지는 것이기 때문에 의사소통유형은 변화될 수 있다고 언급하면서 기능적 의사소통유형과 역기능적 의사소통유형으로 구분하여 설명하였다. 기능적 의사소통유형은 일치형으로 명명하였으며, 역기능적 의사소통유형은 스트레스를 받거나 자아존중감이 위협받는 상황에서 자기를 보호하고 긴장을 처리하는 대처방법으로 자신, 타인, 상황을 고려하는 수준에 따라 4가지 하위유형, 즉 회유형, 비난형, 산만형, 초이성형으로 범주화하였다. 5가지 의사소통유형을 자세하게 설명해 보면 다음과 같다[11][27][28].

기능적 의사소통유형인 일치형은 자신에게 자유로우며 다른 사람을 수용하는데 있어 자유롭고 자신과 다른 사람을 사랑하며 변화에 대하여 융통성이 있고 개방적이다. 또한 기능적이며 원만하고 책임감 있고 정직하며 친근감과 능력, 창의성이 있고 현실적인 방법으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 가진 사람들의 의사소통을 말한다. 일치형의 의사소통은 자신의 감정, 사고, 기대를 솔직하게 표현하는 것을 중요가치로 여긴다. 상대방의 메시지를 경청하며 명확하게 질문하고 질문에 대해 적절하게 대답하여 자신의 의견을 명확하게 전달한다. 이들은 모든 것을 공유하며 자신의 말과 행동에 책임을 지며, 매우 생동적이고 창조적이며 독특하고 유능한 의사소통을 한다. Satir는 일치적 의사소통을 하기 위해서는 정확하게 보고 듣고 정확하게 자신의 내면에서 발생하는 것을 자각하고 표현하는 것이 매우 중요하다고 보았다.

역기능적 의사소통의 첫 번째 유형인 비난형 (blaming stance)은 자기와 상황만 중요하게 여기고 타인에 대한 배려가 없고 무시한다. 회유형과 정반대의 유형으로 자신이 틀리거나 약해서는 안 된다는 굳은 신념을 가지고 다른 사람이나 상황을 비난한다. 비판적이고 독선적이며 자신을 보호하기 위해 남의 잘못을 찾아내 질책하기를 즐겨하고 우월하게 행동한다. 대체로 다른 사람의 요구를 거절하며 좋은 제안에도 반대하는 경향이 있다. 심지어 모든 잘못을 남의 탓으로 돌리고 참을성이 없으며 자신이 제일이라고 생각한다. 비난형의 사람들은 다른 사람들의 말이나 행동을 비난하고 통제하며 명령한다. 이러한 비난과 통제, 명령은 대개 자신의 약한 내면을 보호하고자 하는 목적에서 나온 것이다. 자기주장이 강하고 명령적이며 지시적이다. 비난형 사람들의 감정은 경직되어 있고 융통성이 없다. 주로 느끼는 감정은 분노로서 쉽게 자신의 감정을 폭발시키는 유형이다.

두 번째 유형인 회유형(placating stance)은 자기는 중요하게 여기지 않고 타인과 상황만 중요하게 여긴다. 이들 유형은 주위 사람들이 곤란을 겪을 때 시간과 돈을 아낌없이 투자하며 자신의 삶을 희생하기도 한다. 그러나 상대방이 이들의 희생에 대해 인정해 주지 않거나 어떤 보상을 해주지 않으면 매우 분노한다. 모든 것을 자기 책임으로 돌리고 상대방이 원하는 대로 행동하며 타인을 즐겁게 해주려 하고 화나지 않게 하려고 노력한다. 이들은 자신의 가치나 감정은 무시한 채 다른 사람의 감정을 건드리지 않기 위해 비위를 맞추려 하고 반대하는 말을 하지 않는다. 상대방에게 동의하는 말을 하고 남이 요구하는 대부분의 것에 동의한다. 회유형은 자신이 살아남고 안정을 유지하려는 방법으로 자신이 느끼는 감정보다 상대방에게 긍정적으로 대답하는 것이 중요하다고 생각하면서 자신의 스트레스를 다루려고 하는 것이다.

세 번째 유형인 산만형(irrelevant stance)은 초이성형과 정반대의 유형으로 자기 자신, 타인, 상황 모두를 고려하지 않는다. 이 유형은 부정절형이라고도 하며 상황에서 벗어나는 것, 딴 생각을 하는 것, 행동적으로 산만하게 움직이는 것이 특징이다. 이들은 긴장감을 견디

기 힘들어하기 때문에 산만한 행동을 함으로써 스트레스 상황을 회피하려 한다. 산만형의 사람들은 생각이 자주 바뀌고 혼란스럽고도 많은 행동을 보여서 어떤 하나의 주제에 집중하지 못한다. 다른 사람들의 질문을 무시하고 다른 사람의 행동이나 말과는 무관한 말과 행동을 하기 때문에 질문의 핵심과 맥락에서 동떨어진 이야기, 아무런 목적과 주제가 없는 이야기, 요점이 없는 이야기를 한다. 난처할 때는 농담하고 판전을 피우며 헛설수설하고 적절하게 반응하지 못한다. 또한 생각이 책임 없는 말을 하거나 상황에 맞지 않고 부적절한 말들을 하며 일관성이 없는 말들을 나열한다. 이들의 목소리는 높낮이가 심하고 언행이 일치되지 않는다.

네 번째 유형인 초이성형(super-reasonable stance)은 자신이나 다른 사람을 과소평가하고 주로 객관적인 상황에 대한 판단만 중요하게 여긴다. 이 유형은 매우 정확하고 완벽을 추구하며 권위적, 원칙 중심적, 논리적이기 때문에 경직되어 있다. 이들은 인정이 없고 지나치게 합리적이고 강한 자존심과 지나친 책임감으로 남의 장점을 인정하지 않는 경향이 있다. 이들은 대인관계에서도 융통성이 없고 지나치게 원칙중심적인 성향을 보인다. 이들의 모든 의사소통의 초점은 사람이나 그들의 감정이 아닌 상황 그 자체에 있다. 어떤 상황에서도 초연한 태도를 취하며 자신과 다른 사람의 감정을 중요하게 생각하거나 인정하지 않는다. 그래서 항상 어떤 감정도 드러내지 않은 채 이성적으로 차분하고 정확하게 자기 생각만 피력한다. 냉정하고 침착하게 의사소통하며 차가운 목소리로 추상적으로 이야기한다. 사람들의 의견이나 감정은 모두 무시하고 객관적인 규칙과 합리적으로 옳은 것만을 중요하게 여기기 때문에 자료의 객관성과 논리에 근거한 의사소통을 한다.

인터넷게임 중독과 의사소통유형간의 연구는 주로 아동과 청소년을 대상으로 부모-자녀 의사소통유형과 관련하여 진행되어 왔다. 이들 연구에서 부모와의 의사소통이 역기능적, 부정적일 경우 게임중독 가능성이 높아지는 것으로 나타났다[24][25]. 이소영은 청소년을 대상으로 한 게임을 중독적으로 사용하는 집단일수록 비난적이며 지나치게 상황만을 중요시하였으며 산만한 의사소통을 한다고 보고하였다[29].

### 3. 문제해결능력

사람들은 매일매일 일상생활에서 해결해야 할 곤란한 상황에 처했으나 즉각 사용가능한 효율적인 대안이 없을 때 문제에 직면하게 되고 이 상황에서 가장 효율적으로 대처할 수 있는 방법을 찾게 되는데 이것을 문제해결과정이라고 한다. 여기에서 문제해결능력이란 개인이 일상생활에서 마주치는 문제 상황에 대처할 수 있는 가장 효과적이고 적응적인 방법을 발견하기 위하여 시도하는 인지적, 정서적, 행동적 과정을 말한다[14]. 이러한 문제해결능력에 대해 여러 학자들은 인지적, 과정적 차원에서 설명하고 있다. 특히 D'Zurilla와 Nezu가 제시한 모델은 문제해결과정을 문제지향(problem orientation)과 문제해결기술(problem solving skill)로 구분하고 있다. 문제지향은 긍정적 문제지향(positive problem orientation), 부정적 문제지향(negative problem orientation)으로, 문제해결기술은 합리적 문제해결(rational problem solving), 충동/부주의적 스타일(impulsive/careless style), 회피적 스타일(avoidance style)로 구분하였다. 구성요소들을 설명해 보면 다음과 같다[12][30][31].

문제지향은 문제해결과 관련된 전반적인 동기요소로서 한 개인이 문제 상황에 처음 직면했을 때 보이게 되는 즉각적인 인지적, 정서적, 행동적 반응들로 이루어진다. 여기에는 개인이 문제 상황에서 보이는 태도, 문제에 대한 민감도, 자신의 일반적인 문제해결능력에 관한 일련의 신념, 가정, 평가 및 기대 등이 포함된다. 문제해결의 인지적 요소들에는 문제가 발생했을 때 문제를 인식하려는 주의 깊은 자세, 문제의 원인에 대한 신념, 중요도에 대한 평가, 개인적 통제신념과 기대, 문제해결에 드는 시간과 노력의 관여 등이 포함된다. 정서적 요소는 문제 상황에 대한 즉각적인 정서 상태를 측정하는 것으로 불안, 화, 우울과 같은 부정적 정서와 흥분, 희망과 같은 긍정적 정서, 또는 이들의 혼합 상태를 포함한다. 행동적 요소는 어떤 문제에 직면했을 때 문제를 해결하려고 접근하거나 회피하는 행동 경향성에 초점을 맞추고 있다.

두 가지 하부요인 중 첫째, 긍정적인 문제지향은 건설적인 문제해결을 위한 것으로서 문제를 위협으로 보

기보다는 하나의 도전으로 인식하여 문제를 해결할 수 있다고 가정하고 있다. 즉 긍정적 정서, 접근 경향성, 건설적 문제해결 활동, 불확실성이나 좌절에 대한 인내심, 지속적인 노력 등이 포함된다. 둘째, 부정적인 문제지향은 역기능적인 인지, 정서와 관련된다. 문제를 행복에 대한 위협으로 보고 스스로가 문제를 성공적으로 해결할 수 있는 능력이 없다고 생각하는 것이다. 따라서 부정적 정서와 회피경향을 보이고 건설적이지 못한 걱정이 증가되고 불확실성이나 좌절에 대한 인내나 노력을 적게 하는 것으로 정서적인 요인이 큰 작용을 한다.

문제해결기술은 문제를 효율적으로 해결할 수 있게 해주는 일련의 기술과 목표 지향적 과제들로 구성되어 있다. 즉 문제를 명확하게 규정하고 구성하며, 대안적인 해결책을 산출하고, 의사결정을 하고, 해결책을 수행하고 난 뒤의 결과를 평가하는 것으로 구성되어 있다. 이것은 대처기술의 정도를 파악하는 것이라 할 수 있다. 세 가지 하부요인 중 첫째, 합리적인 문제해결은 건설적인 문제해결 패턴으로서 효과적인 문제해결을 위해 합리적이고 신중하고 체계적이며 기술적인 작용을 한다. 여기에는 문제정의와 공식화, 해결책 생성, 의사결정, 실행과 확인 기술이 있다. 즉 당면한 문제의 속성을 분명히 이해하여 문제와 관련된 정보를 수집하고 문제 상황을 구체적이고 조작적인 용어로 정의내리고 주된 목적을 파악하며 하위목표들을 구체화함으로써 문제들을 다루기 쉽도록 세분화한다. 또한 가장 좋은 해결책을 찾을 수 있는 가능성을 최대화하기 위해서 유용한 해결책들을 가능한 많이 만들어낸다. 또한 실제적 문제 상황에서 이용 가능한 대안들을 평가, 판단, 비교하고 그 중에서 실행하기에 가장 적합한 것을 선택한다. 그런 다음 선택한 대안을 문제 상황에 적용하고 그 결과를 검증하는 것으로 실제 생활에서 자신이 선택한 전략의 효율성을 평가한다. 전략을 실행한 후에는 원하는 결과가 달성되었는지를 살핀다.

둘째, 충동-부주의 스타일은 역기능적인 문제해결 패턴이며 문제해결 전략과 기법을 적용하기 위해 적극적인 시도를 한다. 하지만 사용방법이 깊이가 없고 한정적이며 충동적이고 신중하지 못하고 서두르고 대충 적용하는 불완전한 시도가 된다. 예를 들어 문제발생시

해결책을 다양하게 생각하지 못하고 대충 조사하고 체계가 없이 적용한다. 해결책을 평가하는데도 신중하지 못하고 불완전하게 한다. 셋째, 회피 스타일은 역기능적 문제해결 패턴으로 해결을 미루고 수동적이고 의존적인 특성을 가지며 문제가 생기면 직면하기보다는 문제를 피하고 가능한 한 오랫동안 문제해결을 미룬다. 문제가 저절로 해결되기를 기다리고 타인에게 의존하며 책임을 돌리는 행동반응을 언급한다.

중독과 문제해결능력을 연결시킨 연구들은 그다지 많지 않은 실정이다. 청소년의 인터넷 중독연구에서 문제해결능력의 하위차원 중 개인적 통제와 문제해결 자신감이 인터넷 중독에 유의미한 영향력을 가지고 있는 것으로 분석되었다[32]. 인터넷게임 중독과 문제해결능력을 연결시킨 연구에서도 게임 중독 청소년들이 비중독 청소년들보다 문제해결기술에 대해 자신들을 더 낮게 평가하는 것으로 나타났다[29].

### III. 연구방법

#### 1. 연구문제

본 연구는 대학생의 인터넷게임 중독적 사용에 따라 의사소통유형과 문제해결능력의 차이를 밝혀내는데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- <연구문제 1> 인터넷게임 중독 정도에 따라 대학생의 의사소통유형에는 어떠한 차이를 보이는가?
- <연구문제 2> 인터넷게임 중독 정도에 따라 대학생의 문제해결능력에는 어떠한 차이를 보이는가?

#### 2. 주요 용어의 조작적 정의

##### 2.1 인터넷 게임 중독

인터넷게임 중독 척도는 Young의 인터넷 중독 척도를 이소영이 게임의 상황에 맞도록 수정한 것을 사용하였다[20][29]. 초창기 인터넷게임 중독과 관련한 많은 논문들은 Young의 척도를 사용하였다. 이 척도는 총 20문항으로 되어 있으며 자기보고식 5점 척도를 사용

하였다. 총 문항 점수는 100점으로 1~50점은 일반 사용자, 51-70점은 문제 사용자, 71점 이상은 중독적 사용자로 분류하였다. 이소영의 연구에서 신뢰도계수가 .87이었으나 본 연구에서 신뢰도분석을 행한 결과 알파값이 .96으로 나타났다.

#### 2.2 의사소통유형

의사소통유형은 Satir의 의사소통이론, 손연주의 의사소통유형 체크리스트, 송성자의 의사소통유형 검사와 문헌조사를 바탕으로 이상순이 제작한 척도를 사용하였다[33]. 이 척도는 전체 73문항으로 일치형 19문항, 회유형 17문항, 비난형 13문항, 산만형 13문항, 초이성형 11문항으로 되어 있으며 5점척도로 측정하였다. 신뢰도분석을 행한 결과 이 척도의 알파값은 .72로 나타났다.

#### 2.3 문제해결능력

문제해결능력은 Maydeu-Olivares와 D'Zurilla가 D'Zurilla와 Nezu의 척도를 개정한 Social Problem Solving Inventory-Revised(SPSI-R)를 최이순이 번안한 것을 사용하였다[30][31]. 전체 52개 문항으로 자기보고형 5점 척도를 사용하여 측정하였다. 이 척도는 크게 문제지향과 문제해결기술로 구분된다. 문제지향은 긍정적 문제지향(5문항)과 부정적 문제지향(10문항)으로 나뉘며, 문제해결기술은 합리적 문제해결 기술(20문항), 충동-부주의적 스타일(10문항), 회피적 스타일(7문항)의 하부요인으로 되어 있다. 신뢰도분석을 행한 결과 이 척도의 알파값은 .72로 나타났다.

### 3. 자료수집 및 분석방법

본 연구는 서울지역과 경상지역의 대학생을 대상으로 2009년 5월 25일부터 6월 8일까지 총 2주간에 걸쳐 설문조사를 실시하였다. 총 317부가 수거되었으나 응답이 부실한 22부를 제외하고 실제적으로 295부가 통계분석에 이용되었다. 조사된 설문은 SPSS 15.0 통계 프로그램을 사용하여 처리하였으며 응답자의 속성을 파악하기 위해 빈도분석(Frequency Analysis)을, 변인의 신뢰도 검증을 위해 신뢰도 분석(Reliability Analysis)

을 실시하였다. 또한 인터넷 게임 중독수준에 따른 의사소통유형과 문제해결능력의 차이를 알아보기 위해 일원변량분석(one-way ANOVA)을 실시하였다. 인터넷게임 중독 하위집단간의 차이를 밝히기 위해 Schaffe 사후 검정방법을 활용하였다. 모든 통계적 유의도는  $p < .05$  수준에서 검증하였다.

본 연구의 조사대상자의 특성을 기술해 보면 다음과 같다. 성별 분포를 보면 남자가 52.2%(206명), 여자가 47.8%(189명)의 비율을 보였다. 학년별로는 1학년이 53.4%(211명)로 거의 절반 이상을 차지하고 있었으며, 2학년 18.5%(73명), 3학년 15.7%(62명), 4학년 12.4%(49명)로 나타났다. 연령별 분포를 보면 조사대상자가 대학생이므로 90% 이상이 20대에 속해 있었는데 18세부터 30세까지의 분포를 보여주었다. 인터넷게임 중독 하위집단의 분포를 보면 일반 사용자가 65.6%(259명), 문제 사용자가 26.3%(104명), 중독적 사용자 8.1%(32명)로 나타났다.

#### IV. 연구결과 및 해석

##### 1. 인터넷게임 중독수준에 따른 의사소통유형

연구문제 1에서 설정한 인터넷게임 중독수준에 따른 의사소통유형의 차이를 분석한 결과 인터넷게임 문제사용자와 중독적 사용자들이 일반 사용자들보다 기능적 의사소통은 적게 하는 반면 역기능적 의사소통은 많이 하는 것으로 나타났다.

세부적으로 기능적 의사소통유형인 일치형의 경우 중독적 사용자(M=3.23)가 문제사용자(M=3.39), 일반사용자(M=3.46)보다 낮은 평균을 보였다(F=4.597,  $p < .01$ ). 특히 Schaffe 사후검증 방법을 통해 세집단간의 차이를 살펴본 결과 중독적 사용자가 일반사용자보다 유의미하게 일치형의 의사소통을 적게 하는 것으로 나타났다(평균차=.236,  $p < .05$ ).

역기능적 의사소통유형 중에서 비난형의 경우 인터넷게임을 중독적으로 사용하는 대학생(M=2.65)과 문제사용자(M=2.59)들이 일반사용자(M=2.36)보다 높은 평균을 보여주었다(F=10.000,  $p < .01$ ). 세집단간의 차이를

살펴본 결과 중독적 사용자와 일반사용자간에 유의한 평균 차이를 보였다(평균차=.297,  $p < .01$ ). 회유형의 경우 인터넷게임의 중독적 사용자가 평균 3.41로 나타나 문제사용자 평균 3.08, 일반사용자 평균 3.00보다 높게 나타났다(F=5.782,  $p < .01$ ). 세집단간의 차이를 보면 인터넷게임에 중독된 대학생들은 게임에 중독되지 않은 일반사용자(평균차=.411,  $p < .01$ )뿐만 아니라 게임중독 가능성이 있는 문제사용자(평균차=.335,  $p < .05$ )와도 유의한 평균 차이를 보여주었다.

산만형의 경우 게임을 중독적으로 사용하는 대학생들의 평균이 3.27이고, 문제사용자 평균이 2.91로 나타나 게임에 중독되지 않은 일반사용자의 평균 2.66보다 높게 나타났다(F=19.721,  $p < .01$ ). 집단 간의 차이를 살펴보면 산만형의 경우 다른 의사소통유형과는 달리 세집단간의 분명한 평균 차이를 보이고 있다. 게임의 중독적 사용자들은 일반사용자(평균차=.602,  $p < .01$ )와도 유의한 평균 차이를 보였지만 문제사용자(평균차=.352,  $p < .01$ )와도 집단 간의 차이를 나타냈다. 또한 인터넷게임에 중독 가능성이 있는 문제사용자들은 일반사용자와 유의한 평균차이를 보였다(평균차=.249,  $p < .01$ ).

표 1. 인터넷게임 중독수준에 따른 의사소통유형

의사소통 유형	인터넷게임 중독 수준	빈도	평균	표준 편차	F값	유의도	사후 검증
일치형	일반 사용자	259	3.46	.423	4.597	.01	1)3
	문제 사용자	104	3.39	.459			
	중독적 사용자	32	3.23	.451			
비난형	일반 사용자	259	2.36	.5891	10.000	.01	1<3
	문제 사용자	104	2.59	.605			
	중독적 사용자	32	2.65	.634			
회유형	일반 사용자	259	3.00	.670	5.782	.01	1<3 2<3
	문제 사용자	104	3.08	.614			
	중독적 사용자	32	3.41	.598			
산만형	일반 사용자	259	2.66	.575	19.721	.01	1<2 1<3 2<3
	문제 사용자	104	2.91	.542			
	중독적 사용자	32	3.27	.626			
초이성형	일반 사용자	259	2.95	.655	1.002	.36	
	문제 사용자	104	3.04	.575			
	중독적 사용자	32	3.07	.662			

그러나 역기능적 의사소통유형 중 초이성형에서는 인터넷게임 중독수준에 따른 유의한 평균 차이를 나타내지 않았다. 중독적 사용자(M=3.07), 문제사용자(M=3.04), 일반사용자(M=2.95) 순으로 초이성형의 평균이 낮아지고 있으나 통계적으로 유의하지는 않았다. 지금까지의 결과를 통해 볼 때 인터넷게임에 중독되었거나 중독될 가능성이 있는 문제사용자들이 중독되지 않은 대학생들보다 기능적, 긍정적 의사소통유형인 일치형은 적게 사용하는 반면 역기능적 의사소통유형인 비난형, 회유형, 산만형은 많이 사용하는 것으로 밝혀졌다.

2. 인터넷게임 중독수준에 따른 문제해결능력

연구문제 2에서 설정한 인터넷게임 중독수준에 따른 문제해결능력의 차이를 분석한 결과 인터넷게임 문제사용자, 중독적 사용자, 일반 사용자간에 문제지향, 문제해결기술 차원에 유의한 차이를 보여주었다. 즉 인터넷게임에 중독된 대학생들이 중독되지 않은 대학생들보다 문제해결능력이 낮은 것으로 나타났다.

세부적으로 문제지향 중에서 부정적 문제지향의 경우 중독적 사용자(M=3.29)가 문제사용자(M=2.85), 일반사용자(M=2.71)보다 유의하게 낮은 평균점수를 나타냈다(F=10.442, p<.01). 특히 세집단간의 차이를 살펴본 결과 중독적 사용자는 일반사용자(평균차=.575, p<.01) 뿐만 아니라 문제사용자(평균차=.432, p<.01)보다 유의미하게 부정적 문제지향을 많이 하는 것으로 나타났다.

문제해결기술 측면 중에서 합리적 해결 기술의 경우 인터넷게임의 중독적 사용자가 평균 3.34로 나타나 문제사용자 평균 3.49, 일반사용자 평균 3.56보다 낮게 나타났다(F=3.187, p<.05). 세집단간의 차이를 살펴본 결과 중독적 사용자와 일반사용자간에 유의한 평균 차이를 보였다(평균차=.243, p<.05). 충동-부주의적 스타일의 경우 인터넷게임을 중독적으로 사용하는 대학생(M=2.95)이 문제사용자(M=2.68), 일반사용자(M=2.55)보다 높은 평균을 보여주었다(F=14.501, p<.01). 집단간의 차이를 보면 인터넷게임에 중독된 대학생들은 게임에 중독되지 않은 일반사용자(평균차=.400, p<.01)뿐만 아니라 게임중독 가능성이 있는 문제사용자(평균차=.271, p<.01)와도 유의한 평균 차이를 보여주었다. 또한

인터넷게임에 중독 가능성이 있는 문제사용자들은 일반사용자와 충동-부주의의 스타일에 있어 유의한 평균차이를 보였다(평균차=129, p<.05). 다음으로 회피적 스타일을 살펴보면 게임을 중독적으로 사용하는 대학생들의 평균이 3.12로 나타나 문제사용자의 평균 2.78, 일반사용자의 평균 2.52보다 높게 나타났다(F=17.397, p<.01). 집단 간의 차이를 살펴보면 게임의 중독적 사용자들은 일반사용자(평균차=.595, p<.01)와도 유의한 평균 차이를 보였지만 문제사용자(평균차=.337, p<.01)와도 집단 간의 차이를 나타냈다. 또한 인터넷게임에 중독 가능성이 있는 문제사용자들은 일반사용자와 유의한 평균차이를 보였다(평균차=258, p<.01).

표 2. 인터넷게임 중독수준에 따른 문제해결능력

문제해결능력	게임 중독 수준	빈도	평균	표준 편차	F값	유의도	사후검증
긍정적 문제지향	일반 사용자	259	3.82	.562	1.952	.14	
	문제 사용자	104	3.72	.602			
	중독적 사용자	32	3.66	.543			
부정적 문제지향	일반 사용자	259	2.71	.716	10.442	.01	1<3 2<3
	문제 사용자	104	2.85	.617			
	중독적 사용자	32	3.29	.660			
합리적 해결기술	일반 사용자	259	3.56	.546	3.187	.05	1>3
	문제 사용자	104	3.49	.484			
	중독적 사용자	32	3.34	.564			
충동-부주의 스타일	일반 사용자	259	2.55	.431	14.501	.01	1<2 1<3 2<3
	문제 사용자	104	2.68	.376			
	중독적 사용자	32	2.95	.454			
회피적 스타일	일반 사용자	259	2.52	.633	17.397	.01	1<2 1<3 2<3
	문제 사용자	104	2.78	.546			
	중독적 사용자	32	3.12	.597			

그러나 문제지향 중에서 긍정적 문제지향에서는 인터넷게임 중독수준에 따라 세집단간에 유의한 차이를 드러내지 않았다. 중독적 사용자(M=3.66), 문제사용자(M=3.72), 일반사용자(M=3.82) 순으로 긍정적 문제지향의 평균이 높아지고 있으나 통계적으로 유의하지는 않았다. 지금까지의 결과를 통해 볼 때 인터넷게임에 중독되었거나 중독될 가능성이 있는 대학생들이 중독되지 않은 대학생들보다 어떠한 문제가 발생했을 때 그



것을 합리적으로 해결하는 기술은 적게 사용하는 반면 부정적, 회피적 감정과 정서를 가지고 문제에 접근하는 경향이 강하고, 실제 문제를 해결하는데 있어서도 충동-부주의적 스타일과 회피적 스타일을 많이 사용하는 것으로 나타났다.

## V. 요약 및 논의

본 연구는 대학생들의 인터넷게임 중독 수준에 따라 의사소통유형과 문제해결능력에 어떠한 차이가 나는가를 밝히고자 하였다. 본 연구에서 얻어진 결과를 요약해 보면 다음과 같다.

첫째, 대학생들의 인터넷게임 중독 수준에 따라 의사소통유형에 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉 인터넷게임 중독 수준이 높은 대학생들은 그렇지 않은 대학생들보다 기능적 의사소통유형인 일치형은 적게 사용하는 반면 역기능적 의사소통유형인 비난형, 회유형, 산만형은 많이 사용하는 것으로 밝혀졌다. 이는 인터넷게임 중독자들이 자신의 감정, 의견을 솔직하고 명확하게 표현하고 상대방의 말을 잘 경청하고 효과적으로 질문하고 적절하게 반응하는 능력이 부족하다는 것을 말해준다. 반면 인터넷게임 중독 대학생들은 중독되지 않은 대학생들에 비해 스트레스를 받거나 자아존중감이 위협받는 상황에서 자신의 생각과 감정을 잘 표현하지 못하고 다른 사람의 말에 적절하고 효과적으로 반응하지 못해 의사소통을 어려움을 겪을 가능성이 크다.

구체적으로 게임 중독 대학생들은 다른 사람을 비난하고 자기주장만 내세우면서 명령적이며 지시적인 형태로 대화를 하며 자신의 감정을 다스리지 못하고 쉽게 자신의 감정을 폭발시켜 분노와 화를 표현하는 경향이 강하다고 볼 수 있다. 또한 중독자들은 자신이 살아남고 안정을 유지하기 위해 자신의 감정을 무시한 채 다른 사람의 감정을 건드리지 않으려고 비위를 맞추며 긍정적으로 동의하는 형태의 의사소통을 많이 한다. 이들은 스트레스나 긴장된 상황을 견디지 못해 주제와 상황에 벗어나는 말을 하며 행동이 산만하고 요점과 일관성이 없게 이야기를 하는 경향이 강하다. 난처할 때는 그

상황을 효과적으로 해결하기 위해 자신의 감정과 의견을 적절하고 솔직하게 표현하기 보다는 농담하고 떠전을 피우며 횡설수설하고 적절하게 반응하지도 못한다.

인터넷게임 일반 사용자와 중독자 집단 간에 초이성형에서만 유일하게 차이가 없었다는 것은 흥미로운 결과이다. 인터넷게임 중독여부와 관계없이 대학생들은 대체로 개인적인 문화, 불확실성을 수용하는 문화이고 아직은 인생의 경험이 적은 젊은 층에 있기 때문에 자신의 감정을 드러내지 않은 채 이성적이고 차분하고 정확하게 자기 생각을 피력하거나 객관적인 규칙이나 자료를 가지고 객관적, 논리적, 합리적으로 이야기하는 것이 어려울 수 있다. 따라서 초이성형에서는 인터넷게임 중독수준에 따라 차이가 없게 나타난 것이라 파악된다.

이 같은 결과는 청소년을 대상으로 한 연구에서 게임을 중독적으로 사용하는 집단일수록 비난적이고 산만한 의사소통을 하는 것으로 나타난 기존의 연구결과를 재확인시켜 주고 있다[29]. 따라서 인터넷이나 인터넷 게임, 휴대폰과 같은 미디어에 중독된 아동, 청소년, 대학생들의 경우 중독으로 인해 다른 사람과의 관계에서 원활하고 효과적으로 의사소통할 수 없게 될 가능성이 있다. 따라서 인터넷게임 중독의 예방과 치료과정에서 의사소통에 대한 교육이 필요할 것으로 보인다. 특히 Satir 의사소통 프로그램 훈련을 받은 후에 자아존중감이 높아지고 역기능적 의사소통유형이 감소했다는 기존의 연구결과를 볼 때 중독 치료과정에서 의사소통 프로그램 교육이 이루어져야 할 필요성이 제기된다[34].

둘째, 인터넷게임 중독 수준에 따라 문제해결방식에서 차이가 있는 것으로 나타났다. 문제해결의 5가지 과정 요소 중에서 긍정적 문제지향을 제외한 나머지 요소들에서 인터넷게임 일반사용자에 비해 중독적 사용자들이 결함을 보였다. 인터넷게임 중독 수준이 높은 대학생들이 중독되지 않은 대학생에 비해 부정적으로 문제에 접근하고 문제를 해결하는 과정에서도 합리적으로 해결하는 기술은 부족하고 회피적이고 충동적이며 신중하지 못하게 해결할 가능성이 높은 것으로 분석되었다.

구체적으로 인터넷게임에 중독되었거나 중독될 가능성이 있는 대학생들은 중독되지 않은 대학생들보다 당

면한 문제에 대해 부정적인 정서나 태도를 가지고 있으며 문제를 해결할 수 있다는 자신감이 부족하고 문제를 위협적인 요소로 평가하고 문제를 회피하거나 미루어두는 특징을 가진 것으로 해석할 수 있다. 또한 문제 상황에 직면에서 합리적 해결기술이 부족해 전략적 대처 방법을 적용하지 못한다. 인터넷에 게임에 중독된 대학생들은 당면한 문제의 속성을 이해하여 정보를 수집하고 목표를 구체화함은 물론 유용한 해결책을 가능한 한 많이 찾아내 이용 가능한 대안들을 평가, 판단, 비교하여 문제를 해결하는데 적합한 해결책을 결정하여 그것을 전략적으로 실행하고 평가할 수 있는 기술이 부족하다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라 인터넷게임 중독자들은 문제를 해결하기 위해 적극적으로 시도하기는 하지만 해결책을 다양하게 생각하지 못하고 대충 조사하고 체계가 없이 그것을 적용한다. 충동적이며 신중하지 못하므로 체계적인 대안이나 해결책을 모색하지 못하고 결정할 때에도 신중하지 못한 부주의한 스타일을 보인다. 그리고 문제를 위협적인 요소로 평가하고 적극적으로 해결하려고 하기보다는 회피하는 행동을 보인다. 문제 해결을 미뤄들 뿐만 아니라 문제가 저절로 해결되기를 기다리고 타인에게 의존하며 책임을 돌리는 경향을 보인다. 인터넷게임 중독자들의 문제해결능력이 부족하다는 것을 확인함으로써 인터넷게임 중독자들이 정상적인 이용자에 비해 문제해결능력이 떨어진다는 선행 연구를 재확인하였다[29].

우리는 매일매일 일상생활에서 여러 가지 문제에 직면하게 되고 이러한 상황에서 가장 효율적으로 대처해야만 보다 행복하고 안정적으로 살아갈 수 있다. 또한 우리는 사회적 동물이기 때문에 다른 사람과 끊임없이 상호작용을 한다. 이러한 대인관계에서 우리는 여러 가지 어려운 문제를 경험하게 되는데 이 문제를 효과적으로 해결하지 못하면 대인관계에 심각한 폐해가 발생하게 된다. 대학생들은 수동적으로 살아왔던 고등학교 때와는 달리 이제 부모나 선생님의 도움 없이 혼자서 스스로 여러 가지 당면한 문제를 해결해야 할 시기에 들어서 있다. 대학에서 경험하는 여러 가지 문제들을 어떻게 해결하느냐 하는 문제는 미래에 성숙한 사회인으로 살아가는데 지대한 영향을 미친다. 결국 문제해결능

력은 대학생들이 한 인간으로서 살아가는데 필요한 생존수단임과 동시에 삶의 질을 높여주는 능력인 것이다. 따라서 인터넷게임 중독 대학생들의 문제해결능력을 향상시킬 수 있는 방안이 강구되어야 할 것으로 보인다.

이러한 결과를 토대로 본 연구가 지닌 함의를 논의해 보면 다음과 같다. 첫째, 인터넷게임 중독 연구는 그동안 아동과 청소년에 집중되어 왔었는데 본 연구는 대학생을 대상으로 하였다는 점에서 연구대상과 범위를 확장을 가져왔다는 점이다. 둘째, 지금까지 인터넷게임 중독과 관련된 연구는 중독에 영향을 미치는 심리적 변인, 가족관련 변인, 인터넷게임 이용 동기 등에 치중되어 왔다. 반면 본 연구는 인터넷게임 중독으로 인한 의사소통유형과 문제해결방식에 초점을 맞추었기 때문에 실용적 차원에서 연구영역을 확장시키고 있다. 이로써 대학생들의 인터넷게임 중독으로 인한 폐해를 구체적으로 밝힘은 물론 게임 중독 예방과 치료과정에서의 행할 수 있는 구체적인 정보를 제공해 주고 있다.

본 연구의 제한점은 다음과 같다. 첫째, 의사소통유형, 문제해결능력을 평가할 때 자기보고식 평가만을 하였다는 것이다. 실제로 가상적인 상황들을 통해 실제로 의사소통을 하거나 문제를 해결하는 행동을 평가할 필요가 있으나 그렇게 하지 못했다. 둘째, 대학생 집단을 전국 단위로 표집하지 못하고 서울, 경상, 전라지역 대학생들을 대상으로 하였으며, 대학의 수도 5학교 한정되었다는 점이다. 추후의 연구에서는 지역이나 대학의 고른 표집으로 지역 간, 대학 간의 특성을 상쇄시킨다면 연구결과를 좀 더 일반화시킬 수 있을 것으로 판단된다.

#### 참 고 문 헌

- [1] 유수경, *초등학생의 부모애착과 컴퓨터 게임중독, 학교생활적응과의 관계*, 인천대학교 석사학위논문, 2006.
- [2] I. Goldberg, *Internet Addiction Electronic Message Posted to Research Discussion List*. <http://www.cmhc.com>, 1996.

- [3] 김양은·박상호, “온라인게임 이용이 게임 몰입 및 중독에 미치는 영향에 관한 연구,” 한국언론학보, 제51권, 제1호, pp.355-377, 2007.
- [4] 내일신문, 2009년 4월 22일자
- [5] 한겨레, 2009년 9월 26일자
- [6] 국민일보, 2009년 6월 25일자
- [7] 장혜순, 한주리, 강태완, “말하기, 듣기 스타일과 갈등관리유형간의 관계”, 한국방송학보, 제21권, 제1호, pp.276-310, 2007.
- [8] A. B. Frymier, “Students’ Classroom Communication Effectiveness,” *Communication Quarterly*, Vol.53, pp.197-212, 2005.
- [9] S. A. Meyers and T. A. Avtgis, “The Association of Socio-Communicative Style and Relational Type on Perceptions of Nonverbal Immediacy,” *Communication Research Reports*, Vol.14, pp.339-349, 1997.
- [10] C. Webster, “Service Providers’ Communication Style and Customer Satisfaction,” *The Business Review*, Vol.3, No.2, pp.291-297, 2005.
- [11] V. Satir, *People Making*, Science and Behavior, 1972. 성문선 역, 사람 만들기, 홍익제, 2004.
- [12] T. J. D’Zurilla and A. M. Nezu, “Development and Preliminary Evaluation of the Social Problem-Solving Inventory Psychological Assessment,” *Journal of Counseling and Clinical Psychology*, Vol.2, pp.156-163, 1990.
- [13] 유상미, 이승연, “대학생의 스트레스, 부적응적 완벽주의, 자살사고의 관계: 사회적 문제해결 능력과 애착유형의 조절효과를 중심으로”, 한국심리학회지: 학교, 제5권, 제2호, pp.119-136, 2008.
- [14] 김희숙, “정서조절양식, 사회적 문제해결 능력 및 대학생활 적응의 관계”, 상명대 학생생활연구, pp.176-200, 2006.
- [15] 김은주, 김민규, 김주환, “학업효능감과 의사소통 불안이 사회적 실재감과 삶의 만족도를 매개로 중학생들의 온라인 게임 중독성향에 미치는 영향”, *교육심리연구*, 제21권, 제1호, pp.209-231, 2007.
- [16] 김동욱, *인터넷 이용충족, 플로우 및 개인적 성향이 인터넷 중독에 미치는 영향*, 한양대학교 박사학위논문, 2001.
- [17] 조일주, “중학생의 인터넷 중독과 휴대폰 중독이 학업성취에 미치는 영향”, *학습자중심교과교육연구*, 제9권, 제1호, pp.185-204, 2009.
- [18] 송원영, 오경자, “자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향”, 한국임상심리학회 '99년 하계학술대회 발표논문, 1999.
- [19] 권재환, *심리적, 환경적 변인과 인터넷 게임 중독간의 관계: 대인관계 기술의 매개효과 검증*, 전남대학교 박사학위논문, 2005.
- [20] K. S. Young. *Caught in the Net : How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. John Wiley & Sons, 1998.
- [21] 이형초, *인터넷 게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과*. 고려대학교 박사학위논문, 2001.
- [22] 이형초, 안창일, “인터넷게임 중독의 진단척도 개발,” *한국심리학회지: 건강*, 제7권, 제2호, pp.211-239, 2002.
- [23] 김정호, 박성혜, “컴퓨터 게임 몰입과 정서적 특성의 관계: 서울시내 초등학교 6학년 아동을 중심으로”, *교육과학연구*, 제32집, 제2호, pp.119-139, 2001.
- [24] 최나야, 한유진, “충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임 중독에 미치는 영향”, *한국가정관리학회지*, 제24권, 제2호, pp.209-219, 2006.
- [25] 방희정, 조아미, “가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계”, *한국심리학회지: 발달*, 제16권, 제1호, pp.1-22, 2003.
- [26] R. Norton, “Foundation of a Communicator Style Construct,” *Human Communication Research*, Vol.4, pp.99-112, 1978.

- [27] V. Satir, J. Banmen, J. Gerber, and M. Gomori, *The Satir Model*, Science and Behavior, 1983.  
한국버지니아사타이어연구회 역, *사타이어 모델: 가족치료의 지평을 넘어서*, 김영애가족치료연구소, 2000.
- [28] 김영애, *의사소통방법론*, 김영애가족치료연구소, 2008.
- [29] S. Y. Lee and J. H. Kwon, "Impulsivity, Social-Solving Abilities, and Communication Style of Adolescent Internet Game Addicts," *The Korean Journal of Clinical Psychology*, Vol.20, No.1, 67-80, 2001.
- [30] A. Maydeu-Olivares and T. J. D'Zurilla, "A Factor-Analytic Study of the Social Problem Solving Inventory: An Integration of Theory and Data," *Cognitive Therapy and Research*, Vol.20, pp.115-133, 1996.
- [31] 최이순, "사회적 문제 해결 도구의 신뢰도 및 타당도 연구", *한국심리학회지: 임상*, 제21권, 제2호, pp.413-428, 2002.
- [32] 조춘범, 송아영, 이순호, "청소년의 인터넷 중독에 관한 연구: 우울의 매개효과와 문제해결능력의 조절효과를 중심으로", *한국사회복지조사연구*, 제16권, pp.73-103, 2007.
- [33] 이상순, *심리경향에 따른 의사소통유형 분석: Jung과 Satir의 이론을 중심으로*, 부산대학교 석사학위논문, 1998.
- [34] 강성희, 김정택, "MBTI를 활용한 Satir집단프로그램이 부모의 자아존중감과 의사소통유형에 미치는 효과", *한국심리유형학회지*, 제14권, pp.53-67, 2007.

저 자 소개

이 만 제(Man-Je Lee)

정회원



- 1989년 2월 : 경희대학교 신문방송학과(신문방송학사)
- 1992년 8월 : 경희대학교 신문방송학과 대학원(신문방송학석사)
- 1997년 8월 : 경희대학교 신문방송학과 대학원(신문방송학박사)
- 2001년 8월 ~ 2002년 7월 : Missouri University 교환학자
- 1992년 ~ 현재 : 한국콘텐츠진흥원 수석연구원  
<관심분야> 문화콘텐츠, 웹 멀티미디어, 방송영상, 문화정책, 커뮤니케이션