

청소년의 인터넷 서비스 유형별 사용 정도와 인터넷 중독 하위 요인간의 관계*

김 성 수** · 조 도 근***

본 연구는 청소년들의 인터넷 서비스 사용 패턴과 인터넷 중독 하위 요인간에 어떤 관계가 있는지를 밝히는데 그 목적이 있다. 분석을 위한 자료는 인천광역시 소재 중·고등학교 972명(남자 474명, 여자 498명) 으로부터 수집되었다. 연구 결과 7개 인터넷 중독 하위 요인별 평균치에서 모두 남학생들이 높았으며, 중학생들이 긍정적 기대, 금단, 내성 하위요인에서 고등학생에 비해 통계적으로 유의미하게 높았다. 인터넷 서비스 유형별 사용 정도와 인터넷 중독 하위요인간의 상관관계 분석에서는 오락 및 의사소통 관련 서비스 사용이 많을수록 인터넷 중독의 모든 하위 요인 점수에서 높았다. 또한 인터넷 서비스 유형 중 오락 관련 서비스의 사용은 7개의 인터넷 중독 하위요인 모두에, 의사소통 관련 서비스의 사용은 금단, 가상적 대인관계, 그리고 내성에, 정보관련 서비스는 일상생활 장애에만 영향을 미치는 것으로 나타났다. 인터넷 중독위험 집단과 일반 사용자 집단을 예측하기 위한 판별 함수분석에서도 오락과 의사소통 관련 서비스가 유의미한 예측 변인으로 나타났다.

주제어 : 인터넷 중독, 인터넷 서비스 유형

* 본 논문은 2003학년도 인하대학교 학술연구지원으로 연구된 것임.

** 인하대학교 부설 교육연구소 전임연구원

*** 인하대학교 부설 교육연구소장, 사회교육과 교수

I. 서론

인터넷으로 대표되는 사이버 공간은 청소년들에게 여가 활동과 오락, 인간 관계 및 교제, 그리고 상대방과의 대화와 토론 등 다양한 기회를 제공해 주고 있다(조남규·양돈규, 2001). 하지만 이미 여러 연구들을 통해 밝혀진 바와 같이 청소년의 인터넷 과다 사용으로 인한 문제는 우리 사회가 풀어야 할 주요 과제로 남게 되었다.

긍정적인 측면에서 볼 때, 인터넷은 청소년들의 학습활동을 돕고, 취미 또는 여가활동의 장이며, 인간관계를 확장할 수 있는 도구이나, 부정적으로는 인터넷이 지니고 있는 유희성, 익명성, 강박성, 친밀성 등과 같은 특징으로(송인덕, 1999) 인해 지나친 의존과 몰입으로 이어질 수 있다. 인터넷에 대한 지나친 의존으로 인한 인터넷 중독은 청소년의 신체적, 정신적 면에서 정상적인 발달에 적지 않은 부정적 영향을 미치는 것으로 나타났다(양돈규, 2003). 또한 이명수 외(2001)는 인터넷 중독 경향은 나이가 어릴수록 더 많은 문제를 경험하는 경향이 있어, 성장 단계에 놓인 청소년들의 경우 정신적, 정서적 발달과 정체성 확립에 문제를 초래하는 등 성인보다 훨씬 큰 후유증을 앓을 수 있다고 지적하고 있다. 그리고 나아가서 대인관계의 제한, 학업 및 학교 생활에서의 부정적인 영향, 가정내의 갈등, 사회적 일탈행위 및 비행행동에 영향을 줄 수 있다(Brenner, 1997; Young, 1999).

인터넷 과다사용의 원인에 관한 연구들을(Young, 1999; Griffiths, 1999, Davis, 2001; 채규만 외, 2001) 살펴보면 개인의 심리적 특성, 환경적 특성과 함께 인터넷 자체의 매력을 중요한 요소로 구분하고 있다. 인터넷 관련 위험요소에 대한 질적 분석을 시도한 박성길과 김창대(2003)의 연구에서도 관련 위험요소의 하나로 콘텐츠 자체의 매력을 꼽았다. 그들에 따르면 인터넷이라는 매체는 지금까지의 모든 매체가 보여주었던 장점들을 다 포함할 만큼 강력하며, 항상 새로운 것을 보여주거나, 다양한 재미와 볼거리 등을 제공함으로써 인터넷 과다사용에 이르게 된다는 것이다.

인터넷 중독에 관한 대부분의 연구들은 인터넷 중독을 가져오는 요인을 밝히고 어떤 심리적,환경적 요인들이 인터넷 중독에 영향을 미치는지에 관심을 기

올려 왔다. 그러나 인터넷에서 제공되는 서비스 유형은 점차 다양화되어 가고 있다. 사용자들의 인터넷 사용 패턴을 이해하고 어떤 유형의 서비스가 인터넷 중독의 어떤 부분과 관련되는지를 가려낼 필요가 있다.

그간 인터넷 중독의 정도를 측정하기 위해 사용되어온 도구는 단일 요인으로 구성되어 있어 중독 경향에 대해 보다 면밀한 분석을 하는데 제한되었다. 인터넷 중독을 구성하는 하위 요인들을 정확히 측정할 수 있다면 중독을 위한 예방과 치료 방법도 대상에 따라 다르게 주어질 수 있을 것이다. 인터넷 중독은 여러 진단 준거의 결합에 의해 진단되는데 각 준거들은 서로 어느 정도 독립적으로 이해될 수 있기 때문에 이러한 각 진단 준거들이 인터넷 사용 형태와 어떤 관련을 갖는지를 분석하고자 하는 노력은 인터넷 중독의 예방과 치료에 중요한 정보를 제공할 수 있다고 판단된다(김정택 외, 2002).

본 연구는 인터넷 중독의 하위 요인을 측정할 수 있는 도구를 사용하여 인터넷 중독의 하위요인과 인터넷 서비스 유형간의 관계를 알아보는데 초점을 두고자 한다. 이에 본 연구의 결과를 통해 청소년의 건전한 인터넷 문화 조성을 위해 인터넷 중독 예방프로그램의 개발과 상담 및 임상 장면에서의 치료 프로그램 개발을 위한 기초 자료를 제공할 수 있을 것으로 기대된다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 설정된 연구문제는 첫째, 성별에 따라 인터넷 중독 하위요인별로 어떤 차이가 있는가? 둘째, 학교급에 따라 인터넷 중독 하위요인별로 어떤 차이가 있는가? 셋째, 인터넷 서비스 유형과 인터넷 중독 경향성 간에 관련이 있는가? 넷째, 어떤 종류의 인터넷 서비스가 청소년의 인터넷 중독 경향성 정도에 유의미하게 영향을 주는가? 그리고 인터넷 서비스별 사용 정도가 인터넷 중독적 사용자와 일반적 사용자 집단을 유의미하게 구분 짓는 요인은 어떤 것들인가? 이다.

II. 이론적 배경

1. 인터넷 서비스 유형

인터넷에서 제공하는 서비스의 유형은 점점 다양화 되어가고 있다. 온라인 게임에서부터 쇼핑과 정보검색에 이르기 까지 소비자를 끌어들이기 위한 새롭고 다양한 기법과 콘텐츠들이 끊임없이 개발되고 있다. 인터넷 서비스의

다양성은 사용자들의 기호에 따라 다양한 사용패턴을 만든다. 따라서 어떤 유형의 서비스를 사용하느냐에 따라 인터넷의 유인가는 달라진다고 할 수 있다.

김용장(2002)에 따르면 인터넷은 게임, 이메일, 채팅, 쇼핑, 섹스, 정보 등 다양한 것을 제공하고 있기 때문에 사용자들이 사용하는 인터넷 서비스 종류에는 개인차가 클 수 있다고 지적하였다. 김혜원(2001)이 청소년을 대상으로 인터넷 서비스 사용 실태에 관해 조사한 결과를 보면, 학생들이 가장 많이 이용하는 서비스는 이메일이고, 그 다음으로 자료 다운로드와 정보검색, 인터넷 게임 순으로 나타났다. 이와 유사하게 박성익(2000)은 청소년들이 사이버 공간에서 주로 이용하는 서비스로 정보검색과 다운로드를 들었다. 이석범 외(2001)의 연구에서 청소년들이 주로 사용하는 분야는 이메일, 다운로드, 채팅, 동호회 등으로 나타났다. 한편 김정택 외(2002)의 연구에서는 청소년들이 게임, 이메일·카드, 영화·음악·동영상, 정보검색, MP3·영화·사진, 동호회, 웹서핑, 채팅, 성인물 사이트, 온라인 쇼핑 등의 순으로 자주 사용하는 것으로 보고하였다. 인터넷 서비스의 종류를 어떻게 나누느냐에 따라 그 결과는 다소 달라질 수 있을 지라도, 검토 결과를 종합해 볼 때, 청소년들이 주로 이용하는 서비스는 이메일이나 채팅, 게임, 그리고 정보검색 등으로 요약 해 볼 수 있다.

한편 여러 연구들은 청소년들의 인터넷 행동을 체계적으로 분석하기 위해 다양한 인터넷 서비스의 종류를 공통된 속성에 따라 유형으로 분류하고 있다. 청소년보호위원회(2000)는 정보형(숙제나 공부를 위한 검색, 소프트웨어 다운로드), 오락형(MP3 다운로드, 연예·스포츠 정보), 그리고 통신형(채팅, 전자우편이용, 전자게시판토론, 동호회 활동)으로 구분하였다. 이석재(1997)는 다양한 컴퓨터의 용도를 행동 목표에 따라 크게 정보 지향적 행동과 활동 지향적 그리고 인간관계 지향적 행동 등 세 가지로 나누었다. 이와 유사하게, 서주현과 유안진(2001)과 남윤주(2003)의 연구에서는 게임 및 오락형, 대인관계 추구형, 그리고 정보탐색형으로 구분하였다.

이 같이 인터넷 서비스의 종류를 유목화하는 경향은 외국의 연구도 마찬가지이다. Swickert 외(2002)는 9개의 인터넷 서비스를 기초로 요인분석을 통해 게시판, 채팅, 웹페이지 등의 기술적(technical) 유형, 검색과 이메일, 정보검색을 포함하는 정보 교환 유형 그리고 인스턴트 메시지와 게임 등을 포함하는 레저 유형 등 세 가지 유형으로 구분하였다. Hill & Argyle(2003)

도 이메일, 정보검색, 주소찾기 등 16가지 서비스 종류를 요인분석을 통해 일과 관련된 서비스, 사회적 관계 서비스, 가정생활(뱅킹과 쇼핑) 서비스, 그리고 오락 및 레저와 관련된 서비스 등 4개 요인으로 명명하였다. Hamburger & Ben-Artzi, (2000)는 인터넷 서비스 척도 (Internet-Services Scale)를 개발하는 과정에서 12가지의 인터넷 서비스 영역에 대한 요인분석을 통해 채팅, 디스커션 그룹, 주소검색 등의 사회적 서비스, 일이나 학업과 관련된 정보검색 등을 포함하는 정보 서비스 그리고 성인사이트나 임의 검색 등과의 레저 서비스로 구분하였다. 이상의 국내·외 연구를 종합해 볼 때 인터넷 서비스 유형은 오락 관련 서비스와 의사소통 또는 인간관계 관련 서비스, 그리고 정보검색 서비스 등으로 나누어 볼 수 있다.

인터넷에서 제공되는 각종 서비스는 사용자 집단에 따라 선호하는 서비스 종류가 다양하며 서비스 유형에 따라 인터넷 중독과도 관련이 있는 것으로 여러 연구들은 밝히고 있다. 인터넷 서비스 사용이 성별에 따라 차이가 있는 지를 밝힌 대부분의 연구에서 남녀간의 차이가 있는 것으로 보고하고 있다. 예를 들어, 서주현·유안진(2001)의 연구결과를 보면 청소년의 인터넷 사용유형에서 남학생과 여학생의 성차가 매우 뚜렷하게 나타났다. 남학생의 경우 인터넷 사용유형이 게임·오락형에 집중되어 있는 것과 상반되게 여학생들 중 게임·오락형은 가장 적은 비율을 차지했으며 여학생의 인터넷 사용 유형은 대인관계 추구형에 집중되어 있다고 보고하였다. 이러한 결과는 김효미(2003), 안혜숙(2002)의 연구에서도 동일한 결과를 보였다. Young(1997)과 Hills & Argyle(2003)의 연구에서도 남자들은 게임에 더 집착하는데 비해 여자들은 채팅을 더 많이 하는 경향이 있다고 보고하였다. 인터넷 서비스의 사용 패턴은 학교급별로 차이가 있다는 보고도 있다. 청소년들의 인터넷 활용실태를 조사한 김화경(2002)의 연구결과를 보면, 중학생들은 온라인 게임을 주로 사용하는 반면, 고등학생은 정보검색이나 채팅을 주로 사용하는 것으로 나타났으며, 이러한 차이는 통계적으로도 유의미한 것으로 보고하였다. 이러한 차이는 남윤주(2003)와 이경미(2003)의 연구에서도 동일하게 나타났다.

2. 인터넷 서비스 유형과 인터넷 중독 경향성

Turkle(1995)은 인터넷 그 자체로는 중독적이지 않고 다만 어떤 용도로 쓰느냐가 중독 여부를 좌우한다고 하였다. 청소년의 인터넷 서비스 사용유형과 관련된 연구는 대부분 인터넷 중독과의 관계를 밝히는데 그 초점을 두고 있다. 여러 연구 결과들은 인터넷 중독자와 비중독자 간에는 주로 사용하는 서비스의 종류에 따라 차이가 있다고 보고하고 있다. 예를 들어, 송인덕(1999)은 상호작용성이 높은 유형의 서비스를 주로 이용할수록 온라인 중독증의 정도가 높아진다고 밝혔으며, 윤영민(2000)은 청소년들이 인터넷을 정보보다는 통신 용도로, 통신보다는 오락적인 용도로 쓸수록 중독 증세를 보인다고 지적하였다.

서주현, 유안진(2001)은 청소년의 인터넷 중독수준에 대한 인터넷 사용유형별 비교분석을 통해, 오락형의 경우에는 정상적인 사용자의 비율보다 인터넷 중독자의 비율이 더 높았으며, 대인 관계 추구형의 경우에는 오락형보다는 중독 경향이 낮은 것으로 보고하였다. 한편, 정보탐색형은 정상적인 인터넷 사용자의 비율이 가장 높은 유형이었으나 반면에 심각한 인터넷 중독자의 비율도 네 유형 중 가장 높았다. 이러한 결과는 중독자들은 인터넷을 주로 오락을 목적으로 사용하나, 정보검색을 주로 이용하는 청소년의 경우에도 심각한 수준의 인터넷 중독을 보일 가능성이 있다는 점을 시사하고 있다. 김혜원(2001)의 연구에서는 인터넷 중독집단은 사이버 상담과 티켓예매 서비스를 제외한 모든 서비스(게임, 정보검색, 채팅, 이메일, 동호회, 전자상거래, 다운로드 등)에서 비중독집단에 비해 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 김정택 외(2002)의 연구에서는 중독 성향점수 총점이 성인물 사이트, 온라인 쇼핑, 게임, 채팅, 웹서핑, 동호회, 영화·음악·동영상, MP3·영화 사진, 정보검색, 이메일·카드의 순으로 높게 나타나 오락관련 서비스를 많이 사용할수록 중독수준이 높았다. 김진숙 외(2000)와 김수연(2002)의 연구에서도 중독경향군에서 컴퓨터 게임에 집착하는 경향이 많은 것으로 나타났다. 이진영(2002)의 조사 결과 또한 평균사용자와 의존적 사용자간에 온라인 게임, 성인사이트에서 유의미한 차이를 보고하였다. 이상의 연구결과들과는 다르게, 이명수 외(2001)의 연구에서는 중독경향군에서는 채팅과 전자우편을 정상대조군에서는 정보검색을 상대적으로 많이 이용하는 것으로 나타났으며 게임에서는 두 집단간에 차이가 없었다.

Young(1996)은 중독자와 비중독자간에 이용하는 온라인 서비스 유형에 있어서 분명한 차이가 존재한다고 하였다. 비중독자들은 주로 정보를 수집하

거나 이미 형성된 인간관계를 유지할 수 있게 해주는 온라인의 영역을 주로 사용하나, 중독자들은 고도로 상호작용적인 서비스를 통해 새로운 인간관계 및 의사소통을 가능케 하는 온라인 서비스를 주로 이용한다고 지적하였다. 그는 후속 연구에서 인터넷 중독자의 경우 게임이나 채팅을 더 많이 하는 경향이 있다고 하였다(Young, 1997). Mitchell(2000)의 연구에서도 주로 이용하는 서비스를 비교해 보았을 때 중독군과 과다사용군은 게임에 할애하는 시간이 유의하게 더 긴 것으로 나타났다.

3. 인터넷 중독의 하위 요인

그동안 대부분의 연구들은 인터넷 중독을 하위 요인 없이 단일 요인으로 다루어 왔으나 인터넷 중독의 형태가 다양화됨에 따라 하위 요인에 대한 연구의 필요성이 대두되고 있다. 인터넷 중독을 구성하는 요인들에 관련된 연구물이 현재로써는 부족한 실정이나 인터넷 중독에 대한 학자들의 정의에 포함된 요소를 가려내거나, 이미 개발된 척도를 통해 그 척도가 측정하고 있는 요소를 분석함으로써 인터넷 중독의 하위요인에 대한 검토가 가능하다고 할 수 있다.

인터넷 중독에 대한 정의 속에 담겨있는 요소들도 학자들마다 다소 차이를 보이고 있다. Goldberg(1996)는 내성, 금단 등의 요소를, Young(1996)은 내성이나 금단증상, 사회적 및 직업적 역할 기능의 손상을, 그리고 Griffiths(1996)는 인터넷 사용에 대한 집착, 내성, 금단, 사용 시의 긍정적 감정, 일상생활의 지장 등을 들었다. 한편 송인덕(1999)은 여러 학자들의 정의와 진단기준을 종합하여, 강박적 집착, 조절불능, 강박적 사용, 그리고 이러한 증상들에 대한 자각 및 주위의 염려 등이 인터넷 중독의 개념에 공통적으로 포함되어 있다고 하였다. 이들의 견해를 정리해 보면, 인터넷 중독 개념에는 내성, 금단증상, 조절 불능, 일상생활 부적응 등의 요소가 포함되어 있음을 알 수 있다.

인터넷 중독 척도 개발과정에서 또는 기존의 인터넷 척도의 분석을 통해 인터넷 중독을 구성하는 요인을 탐색한 연구도 있다. 송인덕(1999)은 온라인 중독자들을 대상으로 사전 조사를 거쳐 예비문항을 구성하고 요인분석을 통해 강박적 사용, 조절불능, 강박적 집착 등 3개 요인을 추출하였다. 강지선(1999)은 요인분석에 의해 생활상 부적응, 조절 능력 상실, 강박적 생각이

나 기대감 등 3개 요인을 추출하였으며, 김교헌(2001)은 중학생을 대상으로 하여 통제력 부족, 심리적 의존, 사회적 고립, 강박적 집착, 사용 은폐 등 5개 요인을 추출하였다. 안정임과 김동규(2000)는 중·고등 학생들을 대상으로 가상현실지향, 절제 실패 그리고 피해경험 등 3개 요인을 추출하였다. 강만철·오익수(2001)는 요인분석 과정을 통해 집착, 강박적 사용, 재발, 내성·의존성, 그리고 생활장애의 5개 요인을 추출하였다. 김정택 외(2002)는 일상생활 장애, 현실구분 장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계, 일탈행동, 그리고 내성 등을 인터넷 중독 하위 요인으로 구성하였다.

이 같은 결과로 볼 때 인터넷 중독의 정의에 포함되어있는 요소와 척도를 구성하는 하위요인과 별 차이가 없음을 알 수 있다. 즉, 인터넷 중독의 하위 구성 요인은 공통적으로 일상생활 장애, 내성, 금단증상, 조절불능 등을 포함한다고 볼 수 있다.

이상의 검토 내용을 요약해 볼 때, 그동안 인터넷 중독에 관한 많은 연구들이 중독과 관련된 다양한 변인들과의 관련성을 밝히고자 시도되어 왔으며, 특히 인터넷 사용 패턴이 중독과 어떤 관련성을 갖고 있는지, 그리고 어떤 변인이 인터넷 사용에 영향을 미치는지에 대해 중점을 두어왔다. 반면 인터넷 사용패턴과 인터넷 중독의 하위요인간의 관계에 대한 연구는 상대적으로 부족하다. 인터넷 중독을 보다 깊이 있게 이해하기 위해서는 인터넷 중독을 하위요인별로 분석할 필요가 있다. 따라서 본 연구는 인터넷 중독 하위 척도를 포함하고 있으며 국내 청소년을 대상으로 표준화된 척도를 사용하여 인터넷 중독 하위요인이 인터넷 사용과 어떤 관계가 있는 지를 살펴보고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상 및 자료수집방법

본 연구에서는 인천광역시에 위치한 10개 중·고등학교에 재학 중인 남·여학생 1,100명(중학교 1, 2, 3학년생, 고등학교 1, 2 학년생)에게 질문지를 배포하였다. 배포한 설문지 중 총 1,024부가 회수되었다. 이 중 응답에 누락이 있거나 불성실하게 응답한 52부를 제외한 972부(남학생 474명, 여학생 498명)의 자료가 분석되었다. 연구대상자의 성별 및 학교급별 분포는 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상자의 성별 · 학교급별 분포

	중학교	고등학교	합 계
남	245 (51.7%)	229 (48.3%)	474 (48.8%)
녀	258 (51.8%)	240 (48.2%)	498(51.2%)
합 계	503 (51.7%)	469 (48.3%)	972(100.0%)

설문조사는 연구자가 조사의 목적 및 방법을 설명하고 이해와 협조를 구한 다음, 각 학급의 담임교사 및 교과 담당 교사에 의해 이루어졌다. 조사는 방과 후 시간에 이루어 졌으며 응답에 소요된 시간은 10-15분 정도였다.

2. 측정 도구

본 연구에서는 인터넷 중독성을 측정하는 검사도구와 인터넷 서비스 이용 정도를 측정하는 검사도구가 사용되었다.

1) 인터넷 중독의 측정

연구대상들의 인터넷 중독 수준을 측정하기 위해 사용된 척도는 김정택 외(2002)가 개발한 한국형 인터넷 중독 자기보고검사였다. 이 검사는 현재 연

구목적으로 사용되는 여러 인터넷 중독검사 중 국내에서 자체 개발된 표준화 검사이며, 하위요인이 인터넷 중독 경향성의 대표적인 증상들을 하위척도로 포함하고 있어 본 연구목적에 적합하다고 판단되어 선택하였다. 이 척도는 중독의 핵심적 측면을 측정하는 하위 척도와 중독에 이르게 하는 간접요인들을 측정하는 하위 척도를 모두 포괄하는 내용으로 구성되어 있다(김정택 외, 2002). 척도의 문항수는 총 40개이며 7개 하위요인(일상생활장애, 현실구분장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성)을 포함하고 있다. 응답방식은 Likert의 4등 평정척도로 ‘전혀 그렇지 않다’는 1점 ‘아주 그렇다’는 4점으로 채점하도록 되어있다. 따라서 점수가 높을수록 인터넷 중독 가능성이 높은 것으로 해석된다.

본 연구에서 계산된 전체문항의 신뢰도계수(Cronbach's alpha 계수)는 .95였으며 하위 요인 별 신뢰도 계수는 .70 ~ .88에 걸쳐 나타나 비교적 양호한 수준으로 나타났다. 또한 각 하위요인의 요인타당도를 확인하기 위해 본 연구대상으로부터 수집된 자료를 통해 요인분석을 실시한 결과 원칙도에서 설정된 7개 하위요인이 비교적 뚜렷하게 나타나 각 하위요인 점수를 독립적으로 사용해도 무리가 없는 것으로 판단되었다.

2) 인터넷 서비스 사용 정도의 측정

연구대상들이 인터넷 서비스 종류에 따라 사용하는 정도를 측정하기 위해 기존 연구에서 사용된 척도들을 (이만제, 1997 ; 김현진, 2002; 청소년보호위원회, 2000 ; Lin, S.S.J. & Tsai, C., 2002 ; Hamburger & Ben-Artzi, 2000; Hills, Peter & Argyle, M., 2003 ; Swickert, R. J., & Others, 2002) 참고로 하여 연구자가 제작하였다. 이 척도는 서비스 종류를 모두 16개로 나누어 사용빈도에 따라 Likert식 5등 평정척도 상에 응답하도록 되어 있으며, ‘전혀 안한다’는 1점, ‘매번 한다’는 5점으로 채점하였다. 한편, 16개 서비스 종류로부터 인터넷 서비스 유형을 분류하기 위해 요인분석한 결과 <표 2>와 같이 3개 요인이 추출되었다.

<표 2> 인터넷 서비스 사용 척도에 대한 회전 후 요인행렬*

청소년의 인터넷 서비스 유형별 사용 정도와 인터넷 중독 하위 요인간의 관계

	요인 1	요인 2	요인 3
공공생활 정보	.785		
뉴스	.729		
방송연예 정보	.705		
문화레저 취미활동	.608		
홈쇼핑 · बैं킹	.512		
학습관련자료검색	.492		
온라인 학습	.450		
토론실 · 게시판	.449		.393
함께하는 게임		.752	
혼자하는 게임		.713	
성인물		.537	
공개자료다운	.338	.405	.312
낯선사람과의 채팅			.658
아는사람과의 채팅			.651
동호회 활동	.400		.568
이메일		-.369	.544
아이젠값	3.752	2.078	1.249
변량비율	23.451	12.989	7.804
누가변량	23.451	36.440	44.244
요인명명	정보 관련 서비스	오락 관련 서비스	의사소통관련 서비스

* 요인 부하량 .30이상만 표기하였음.

동일 요인에 부하된 문항들에 대한 논리적 검토 결과, 요인 1은 공공생활정보 검색, 뉴스, 방송연예정보 등 정보검색과 관련이 있어 ‘정보관련 서비스’로, 요인 2는 게임과 성인물, 공개자료 다운 등 오락과 관련된 서비스들로써 ‘오락 관련 서비스’로, 그리고 요인 3은 채팅, 동호회활동, 이메일 등 의사소통이나 인간관계와 관련된 서비스들로써 ‘의사소통 관련 서비스’로 명명하였다. 한편, 토론실과 게시판 사용은 요인 1에 .449로 요인2에 .393으로 부하되었으나 서비스 내용의 성격 상 ‘의사소통 서비스’로 분류하였다.

3. 자료처리 방법

수집된 자료의 통계적 분석을 위해 SPSS for Windows(ver. 11.5)를 사용하였으며, 적용된 통계분석 방법은 다음과 같다.

우선, 척도의 신뢰도 분석을 위해 Cronbach의 alpha 계수를 산출하였으며, 척도의 요인타당도를 확인하기 위해 Varimax 회전방식에 의한 요인분석을 적용하였다.

각 연구문제에 대한 답을 구하기 위해 사용된 통계분석 방법으로는 첫째, 남학생과 여학생 집단간 그리고 중학생과 고등학생간 인터넷 중독 하위요인별 평균치 차이검증을 위해 독립표본 t-검증(independent t-test)을 사용하였다. 둘째, 인터넷 서비스 유형과 인터넷 중독 경향성 간의 상관관계를 알아보기 위해 Pearson의 적률상관계수를, 셋째, 어떤 유형의 인터넷 서비스가 청소년의 인터넷 중독 경향성 정도에 유의미하게 영향을 주는가를 분석하기 위해 단계적 중다회귀분석(stepwise multiple regression analysis)을 그리고 마지막으로 인터넷 중독적 사용자와 일반적 사용자 집단을 유의미하게 구분 짓는 변수를 가려내고 예측의 정확도를 알아보기 위해 판별함수분석(discriminant function analysis)을 적용하였다.

IV. 결과 및 해석

1. 남녀간 인터넷 중독 하위요인별 평균치 차

남녀간에 인터넷 중독의 형태가 어떻게 다른지를 알아보려고 인터넷 중독 하위 요인을 7개로 나누어 분석하였다. <표 3>에서 보는 바와 같이 인터넷 중독 전체 점수가 남녀학생간에 통계적으로 유의한 차이를 보였다($t=4.52$, $p<.01$). 그리고 현실구분장애를 제외한 6개 하위척도에서도 남녀간에 통계적으로 유의미 차이가 나타났다. 즉, 남학생이 여학생에 비해 인터넷 중독 경향이 높았으며, 하위 척도별로 현실구분장애를 제외하고는 모두가 남학생이 여학생에 비해 높은 중독 경향을 보이는 것으로 나타났다.

<표 3> 인터넷 중독 하위 요인별 남녀간의 평균치 차이 검증 결과

하위 요인	남학생(n=474)		여학생(n=498)		$t_{(970)}$
	M	SD	M	SD	
일상생활장애	18.77	5.61	17.57	5.64	3.33**
현실구분장애	4.00	1.61	3.86	1.44	1.40
긍정적 기대	11.83	4.45	10.88	4.35	3.38**
금단	10.89	4.35	10.13	3.70	3.05**
가상적 대인관계	9.86	3.54	9.00	3.66	3.74***
일탈행동	9.21	3.06	8.27	2.56	5.20***
내성	10.48	3.84	9.60	3.52	3.72***
총점	75.03	20.01	69.31	19.46	4.52***

** $p<.01$; *** $p<.001$

2. 중·고등학생간 인터넷 중독 하위요인별 평균치 차

인터넷 중독 하위 요인별로 중·고등학생간의 차이가 존재하는 지를 검증한 결과는 <표 4>와 같다. 표에서 보는 바와 같이 긍정적 기대, 금단현상, 내성에서 중·고등학생 집단간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 평균치

만을 비교해 보면, 일상생활장애를 제외하고 모두 중학생이 고등학생보다 높은 점수를 보였다. 이 가운데 긍정적 기대($t=3.68, p<.001$), 금단($t=2.20, p<.05$), 그리고 내성($t=2.25, p<.05$)에서는 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 즉, 7개 하위요인 중 긍정적 기대와 금단, 내성에서 중학생들이 고등학생보다 높은 수준의 중독 경향을 보였다.

<표 4> 인터넷 중독 하위 요소 별 중·고등학생 간의 평균치 차이

하위 요인	중학생(n=503)		고등학생(n=469)		t (970)
	M	SD	M	SD	
일상생활장애	18.01	5.66	18.31	5.64	-.84
현실구분장애	4.00	1.59	3.85	1.44	1.57
긍정적 기대	11.84	4.65	10.81	4.10	3.68***
금단	10.76	4.00	10.22	3.68	2.20*
가상적 대인관계	9.63	3.81	9.19	3.41	1.91
일탈행동	8.78	2.90	8.66	2.80	.66
내성	10.29	3.87	9.75	3.50	2.25*
총점	73.32	20.82	70.79	18.85	1.98

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

3. 인터넷 서비스 유형과 인터넷 중독 경향성 간의 상관관계

청소년의 인터넷 중독성향이 그들이 주로 사용하는 인터넷 서비스 유형과 어떤 관련이 있는가를 알아보기 위해 상관관계 분석을 실행하였다. 그 결과는 <표 5>와 같다.

우선, 정보관련 서비스를 이용하는 정도와 인터넷 중독 경향성의 7개 하위 척도와와의 상관에서는 일상생활 장애에서만 상관계수가 .099 ($p<.01$)로 매우 낮은 정적 상관관계를 보였으며, 나머지 모두 에서는 통계적으로 유의미하지 않았다. 즉, 정보관련 서비스를 많이 이용할수록 인터넷 사용으로 인한 일상생활장애 가능성이 높아지기는 하나 그 정도는 매우 약한 것으로 나타

났다. 오락 관련 서비스의 경우에는 7개 하위척도에서 모두 통계적으로 유의미한 정적 상관관계를 보였으며 상관계수들의 범위는 .248 ~ .336에 걸쳐 나타났다. 즉 오락 관련 서비스를 많이 이용할수록 모든 인터넷 중독 하위척도 점수가 높았으나 관련성의 정도는 비교적 낮은 편이었다. 의사소통 관련 서비스 사용 정도와의 상관에서도 7개 하위척도 모두에서 통계적으로 유의미한 정적 상관관계가 나타났으나, 상관계수값에서는 가상적 대인관계($r=.317, p<.01$)를 제외하고는 .081 ~ .143에 걸쳐 나타나 오락 관련 서비스에 비해 그 상관의 정도가 낮았다. 이 결과에서 알 수 있듯이 이메일이나 채팅 등 사이버 의사소통을 많이 하는 경우는 가상적 대인관계와 관련된 중독 성향이 다른 하위요인에 비해 상대적으로 높게 나타났다.

<표 5> 인터넷 서비스 유형과 인터넷 중독 경향성 간의 상관관계

	일상생활 장애	현실구분 장애	긍정적 기대	금단	가상적 대인관계	일탈행동	내성	총점
정보 관련	.099**	.022	.011	.024	.050	.040	.058	.062
오락 관련	.332**	.248**	.330**	.309**	.330**	.336**	.310**	.412**
의사소통 관련	.141**	.081*	.120**	.141**	.317**	.105**	.143**	.199**

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

한편, 인터넷 중독 경향성 총점과의 상관에서는 오락관련 서비스와의 상관이 .412($p<.01$)로 가장 높았으며, 그 다음으로 의사소통 관련이 .199($p<.01$), 반면 정보관련 서비스와의 상관은 통계적으로 유의미 하지 않은 것으로 나타났다.

4. 인터넷 서비스 유형별 사용정도가 인터넷 중독에 미치는 영향

인터넷 서비스 유형별 사용정도가 인터넷 중독 경향성 하위척도에 미치는 영향을 알아보기 위해 단계적(stepwise) 중다회귀분석을 실시한 결과는 <표 6>과 같다. 우선 일상생활장애를 종속변수로 하였을 때 유의미하게 영향을 미치는 변수는 오락관련 서비스($\beta=.33; t=10.77; p<.001$)와 정보관련 서비스($\beta=.08; t=2.47;$

p<.05)로 나타났다. 현실 구분 장애, 긍정적 기대 그리고 일탈행동에 영향을 미치는 변수로는 오락관련 서비스가 유일 하였으며, 금단과 내성에 영향을 미치는 변수들로는 오락관련 서비스와 의사소통 관련 서비스였다. 가상적 대인관계에서는 유일하게 관계($\beta=.31$; $t=9.20$; $p<.001$)와 오락($\beta=.27$; $t=9.20$; $p<.001$), 그리고 정보 관련 서비스($\beta=-.10$; $t=-3.21$; $p<.01$) 순으로 모두 영향을 미치는 것으로 나타나, 오락 및 의사소통 관련 서비스를 많이 사용할수록 그리고 정보관련 서비스를 적게 사용할수록 가상적 대인관계에서의 중독 점수가 높은 것으로 나타났다.

<표 6 > 단계적 회귀분석 결과 요약

	예측변수	B	β	t	R	R ²
일상생활장애	오락	.58	.33	10.77***	.33	.110
	정보	.09	.08	2.47*	.34	.116
현실구분 장애	오락	.12	.25	7.97***	.25	.062
긍정적 기대	오락	.46	.33	10.90***	.33	.109
금단	오락	.35	.29	9.39***	.31	.096
	의사소통	.09	.08	2.55*	.32	.102
가상적 대인관계	오락	.31	.27	9.20***	.33	.109
	의사소통	.31	.31	9.23***	.42	.176
	정보	-.08	-.10	-3.21**	.43	.182
일탈행동	오락	.30	.34	11.12***	.34	.113
내성	오락	.34	.29	9.39***	.31	.096
	의사소통	.09	.08	2.63**	.32	.102
총점	오락	2.41	.39	13.03***	.41	.170
	의사소통	.66	.12	3.97***	.43	.183

*p<.05; **p<.01; ***p<.001

5. 인터넷 중독 수준 판별에 영향을 미치는 인터넷 서비스 유형

어떤 유형의 인터넷 서비스 사용이 인터넷에 대한 중독적 사용자와 일반적 사용자 집단을 유의미하게 구분 짓는 지를 알아보기 위해 판별함수 분석이 시도되었다. 분석에 앞서 본 연구에서 사용된 인터넷 중독 척도의 채점 기준(김정택 외, 2002)에 따라 고위험 사용자군, 잠재적 사용자군, 그리고 일반 사용자군으로 분류한 다음 고위험 사용자군과 일반 사용자군 만을 종속 변수로 선정하고 정보 관련, 오락 관련, 그리고 의사소통 관련 서비스 등 3

가지 인터넷 사용유형별 점수를 독립변수로 하여 단계적 판별함수분석을 실시하였다. 그러나 <표 7>에서 보는 바와 같이 집단 평균동등성 검증 결과 정보관련 서비스 사용 총점에 대한 고위험 사용자 군과 일반 사용자군간의 평균치 차이가 통계적으로 유의미 하지 않아 오락 관련 서비스 점수와 의사소통 관련 서비스 점수만 판별식에 투입되었다. 한편 판별분석을 위한 기본가정을 충족시키는지 확인한 결과 예측변인간의 상관이 .073 ~ .439 에 걸쳐 나타나 다중공선성의 문제가 없었으며, Box's M값이 9.765($F=1.606(6, 120431.02)$, $p>.05$)로써 두 집단의 공변량 행렬이 동질적인 것으로 확인되어 판별분석을 수행하는데 문제가 없었다.

<표 7> 인터넷 서비스 유형별 일반사용자 집단과 고위험사용자 집단의 평균 동등성 검증결과

	일반사용자(n=475)		고위험사용자(n=279)		$F_{(1, 653)}$
	M	S.D	M	S.D	
정보	17.21	4.86	17.29	5.13	.018
오락	10.75	3.09	13.96	2.59	82.498***
의사소통	13.44	3.59	15.14	3.76	16.228***

*** $p<.001$

최종 판별식의 유의성을 알아보기 위한 준거로서 Eigen value는 .144로 낮은 수준이었으며, Wilks' $\lambda(\chi^2=87.42, p<.001)$ 값 역시 통계적으로 유의미한 것으로 나타나 판별함수가 비교적 양호한 것으로 나타났다. 한편 판별함수와 집단간의 정준상관계수(canonical correlation coefficient)가 .354로써 이 값을 자승한 η^2 이 12.5%임을 감안할 때 판별함수식의 설명력이 그리 높지는 않은 것으로 나타났다.

판별함수분석을 실시한 결과, <표 8>에서 보는 바와 같이 인터넷 중독 위험 집단과 일반사용자 집단을 예측하는 데 있어서 오락관련 서비스와 의사소통 관련 서비스 모두 유의미 하였다. 또한 표준화 판별계수에서 알 수 있듯이 두 서비스 중 판별을 위한 상대적 기여도는 오락관련 서비스 점수가 의사소통 관련 서비스 점수 보다 높았다. 즉, 오락관련 및 의사소통 관련 서비스 사용정도가 많을수록 인터넷 중독 고위험 사용자 집단으로 분류될 가능성이 높다고 할 수 있다.

<표 8> 판별함수분석 결과 요약

예측변수	Wilks' Lamda	표준화 판별계수	비표준화 판별계수	판별 부하량
오락	.888	.920	.304	.968
의사소통	.976	.254	.070	.430

위에서 확인된 판별함수식에 따라 연구대상의 집단을 예측한 결과는 다음 <표 9>와 같다. 표에서 보면 일반사용자집단의 경우 571명 중 397명 (69.5%)이 정확히 분류되었고 174(30.5%)가 잘못 분류되었다. 반면, 중독 위험집단의 경우는 84명 중 64명(76.2%)가 정확히 분류되었고 20명 (23.8%)가 잘못 분류되었다. 이는 전체 사례의 70.4%가 정확히 분류된 것으로 판별함수식이 비교적 유의미 하다고 할 수 있다. 따라서 예측변수를 통해 일반집단보다는 중독위험집단을 보다 정확하게 분류할 수 있음을 알 수 있다.

<표 9> 판별함수분석결과에 따른 정확분류 비율

실제집단	n	예측 집단	
		일반 사용자	중독 위험자
일반사용자	571		
n		397	174
%		69.5	30.5
중독위험자	84		
n		20	64
%		23.8	76.2

V. 결론 및 논의

이 연구는 청소년들의 인터넷 서비스 사용 패턴과 인터넷 중독 하위 요인간에 어떤 관계가 있는지를 밝히고자 시도되었다. 그 결과, 다음과 같은 결론

을 얻을 수 있었다.

첫째, 인터넷 중독 하위 요소별로 남녀 학생 간의 차이를 알아본 결과 현실 구분 장애를 제외한 6개 하위요인 모두에서 남학생의 평균이 여학생보다 통계적으로 유의미하게 높게 나타났다. 이는 기존의 많은 선행연구결과(김진숙, 2000; 안정임·김동규, 2000; 윤영민, 2000; 김혜원, 2001; 이명수외, 2001; 서주현·유안진, 2001; 양돈규, 2000; 유지현, 2003; Brenner, 1997; Greenfield, 1999; Griffiths, 1997; Shotton, 1989 등)와 일치하는 것이다. 남녀간의 차이가 인터넷 중독 총점에서 만이 아니라 대부분의 하위 요인에서도 전반적으로 남학생이 여학생에 비해 중독 경향성이 높다고 할 수 있다. 한편, 현실 구분 장애는 인터넷을 과도하게 사용하거나 인터넷 사용에 집착하게 되면 마치 인터넷 속의 가상세계를 실제 인 것 처럼 착각하게 되는 것을 일컫는데 남녀 공통적으로 동일한 수준의 장애를 경험하고 있다고 할 수 있다. 이 같은 남녀간의 차이는 남자가 여자에 비해 컴퓨터 사용면에서 자기효용감이 더 높고(신동미, 1999; 김수연, 2002) 컴퓨터 사용 시 충동 조절이 어렵기 때문으로(Busch, 1995) 판단된다.

둘째, 인터넷 중독 하위 요소 별 중·고교생간의 차이에서는 긍정적 기대와 금단 그리고 내성에서 중학생들이 고등학생보다 높게 나타났다. 긍정적 기대는 인터넷에 대한 긍정적이고 친밀한 감정을 느끼는 수준을 의미하고, 금단은 인터넷을 사용하지 않을 때 웬지 허전하고 안절부절 못하는 정도를 말하며, 내성은 이전과 똑 같은 만족을 얻기 위해서는 인터넷에 몰두하는 시간이 점차 늘어나고 내용도 더욱 자극적인 것을 찾는 정도를 일컫는다. 금단과 내성은 중독 개념의 가장 핵심 요소인 점을 볼 때 중학생들의 중독 정도는 고등학생들에 비해 상대적으로 심한 것으로 볼 수 있다. 이러한 결과는 상대적으로 입시에 대한 부담이 적고 자기통제력이 아직 부족한 중학생들의 발달상의 특성에 기인한 것이라고 할 수 있다. 한편 본 연구의 결과는 김정택 외(2002)가 본 연구에서 사용된 인터넷 중독척도 타당화 과정에서 밝힌 중·고등학생의 중독점수 평균치와도 유사하였다(본 연구에서 중·고등학생의 평균이 각각 73.32와 70.79였고 김정택 외의 연구에서는 73.3과 69.5였다).

셋째, 인터넷 서비스 유형과 인터넷 중독 경향성 간의 상관관계분석 결과에서는 청소년들이 오락관련 서비스를 사용하는 경향이 높을수록 인터넷 중독경향이 가장 높게 나타났으며 7개의 인터넷 중독 하위요소와의 관련성

의 정도도 정보관련 및 의사소통 관련 서비스에 비해 상대적으로 높은 수준을 나타냈다. 특히 오락관련 서비스 사용이 많을 수록 일탈행동, 일상생활 장애가 높게 나타난 것은 여러 선행연구(이송선, 2000; 임춘희, 2003; 정유정, 2000; 김경화, 2002; 이소영, 2000; 이혜경, 2002 등)와 일치하는 것으로써, 온라인 게임과 성인물에 대한 지나친 몰입에 따른 문제점을 확인시켜주는 결과라 할 수 있다. 한편, 의사소통 관련 서비스 사용 정도와 인터넷 중독 하위척도 점수들간에 비교적 낮은 정적 상관관계를 나타냈는데 그 중에서 가상적 대인관계 하위척도와의 상관이 가장 높게 나타났다. 이는 가상적 대인관계에의 몰입은 인터넷 사용 영역 중에서 특히 채팅이나 이메일 등 대인간의 의사소통에 대한 지나친 몰입으로 인해 야기된 문제로 설명 될 수 있을 것이다. 한편 정보관련 서비스 사용 정도가 많을수록 일상생활 장애 하위 요인에서만 그 상관정도가 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 따라서, 방송연예 정보나 취미활동, 쇼핑 등에 지나치게 몰입하는 것은 적어도 일상생활에 지장을 초래하는 것으로 보여진다.

넷째, 어떤 인터넷 서비스의 종류가 인터넷 중독 경향성에 영향을 미치는가에 대한 중다회귀분석 결과에서는 7개 하위척도 모두에서 오락관련 서비스의 사용이 유의미한 독립변인으로 밝혀졌다. 본 연구에서 오락관련서비스는 인터넷 게임과 성인물 그리고 공개자료 다운로드 서비스를 포함하고 있다. 따라서 인터넷을 통해 게임이나 성인물 검색, 그리고 다운로드 서비스 등의 오락적 목적으로 인터넷을 사용하는 성향은 인터넷 중독 하위요인에 골고루 영향을 미치고 있다고 볼 수 있다. 특히, 인터넷 오락게임은 그 형태가 중독적 요소를 포함하고 있는데, 예를 들어 머드게임과 같이 의사소통 채널을 제공하고 게임을 이길 경우 주어지는 보상물, 경품, 그리고 그 내부에 존재하는 경쟁의식 등 보다 복잡한 요소들은 청소년들이 쉽게 빠질 수 있는 특성들이라고 할 수 있다. 따라서 본 연구결과를 비추어 볼 때 인터넷 중독에 영향을 미치는 가장 강력한 요소는 오락관련 서비스라고 할 수 있다. 한편 의사소통 관련 서비스는 금단과 가상적 대인관계, 그리고 내성 하위 요인에 대해 유의미한 예측변인으로 나타났다. 이는 의사소통 및 인간관계를 위한 인터넷 서비스 사용은 사용자들에게 금단과 내성을 갖게 하며 사이버 세계의 또 다른 대인관계에 빠지도록 만든다고 할 수 있다.

이러한 결과를 종합하면 사용자의 인터넷 사용형태에 따라 인터넷 중독에 각기 다른 영향을 미치나 공통적으로 오락 관련 서비스를 주로 사용하는 경

우가 가장 심각한 중독에 빠지게 될 가능성이 있음을 시사하고 있다. 이러한 결과는 중독적 사용자가 온라인게임과 성인사이트에서만 통계적으로 유의미하게 사용빈도가 높았다는 이진영(2002)의 연구결과와 인터넷 중독에 영향을 미치는 인터넷 서비스로 온라인 게임을 보고한 어기준(2000) 그리고 이소영(2001)의 연구결과와도 일치한다.

마지막으로 어떤 유형의 인터넷 서비스가 인터넷 중독적 사용자와 일반적 사용자 집단을 유의미하게 구분 짓는가에 관한 판별함수분석 결과 오락관련 서비스, 의사소통 관련 서비스 순으로 상대적 기여도가 높은 것으로 나타났다. 반면 정보 관련 서비스의 사용은 중독집단을 판별하는데 유의미 하지 않은 것으로 밝혀졌다. 판별분석의 결과는 오락과 의사소통 관련서비스가 각 인터넷 하위영역과 보다 밀접한 관련을 갖는다는 앞의 연구결과를 종합해서 설명하고 있다고 볼 수 있다.

본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 본 연구의 표집대상은 인천광역시 소재 중·고등학교 남녀학생들로 우리나라 전체 청소년을 대표하는데 무리가 있다고 볼 수 있다. 또한 대상으로 선정된 고등학생 역시 인문계 학생들로서 실업계 학생들을 포함하지 못했다.

둘째, 본 연구에서 사용된 인터넷 서비스 사용 척도가 현재 청소년들이 인터넷에서 사용 중인 모든 영역을 빠짐없이 포함하고 있다고 할 수 없다는 점이다. 또한 16개의 인터넷 서비스 종류를 선정하여 요인분석 후 정보관련, 오락관련, 그리고 의사소통관련 서비스로 유형을 분류하였으나, 각 서비스 종류가 복합적인 요소를 가지고 있기 때문에 정확히 구분하는 것이 현실적으로 불가능하다는 점이다. 예를 들어 현재 많은 온라인 게임들이 게임과 함께 채팅을 동시에 즐길 수 있어 오락기능 뿐 만 아니라 의사소통 기능도 함께 제공되고 있다. 이러한 문제와 함께 인터넷 서비스를 유형화한 연구마다 유형의 구분이 서로 달라 연구결과간의 직접적인 비교에도 한계가 있다는 점이다.

인터넷 서비스 유형 분류와 관련된 또 다른 문제는 본 연구에서는 요인분석 결과에 따라 게임과 성인물을 오락관련 서비스로 묶어 설명하고 있다는 점이다. 근래 게임 중독과 사이버 섹스 중독은 별개의 중독 유형으로 구분되어 연구되고 있는 경향에 비추어 볼 때 결과 해석 시 이러한 점을 고려해야 한다.

셋째, 국내 연구에 널리 사용되고 있는 Young의 인터넷 중독 척도와는 달리 본 연구에 사용된 인터넷 중독 척도는 최근 개발된 국내용 표준화 검사 도구이다. 때문에 이 척도를 사용한 선행 연구물이 없어 본 연구결과와 직접적인 비교가 불가능 하다는 점이다.

이 연구는 지금까지의 대부분의 인터넷 중독 관련 연구들이 인터넷 중독을 단일 요인으로 보고 다른 변인간의 관련성을 분석함으로써 인터넷 중독을 이해하는데 있어서 중요한 부분을 간과할 수도 있다는 문제의식을 가지고 수행되었다. 본 연구 결과를 통해 많은 새로운 사실들이 발견되지는 않았을 지라도 상담이나 임상 장면에서 개인별 인터넷 중독의 상태를 보다 정확하게 진단하고 그에 적합한 치료방안을 마련하기 위해 내담자의 인터넷 중독 요인을 면밀하게 분석해야 할 필요성을 제안하는데 이 연구의 의미를 둘 수 있다. 또한 청소년의 건전한 인터넷 문화 조성을 위한 인터넷 중독 예방 프로그램의 개발과 상담과 임상 과정에서의 인터넷 중독자에 대한 이해를 위한 기초 자료가 될 수 있을 것으로 기대한다.

마지막으로, 후속 연구에서는 인터넷 중독 하위요인들이 개인의 인성적 특성이나 환경적 요인과 어떻게 관련되며, 일반 사용자에서 중독자로 진행되는 과정에서 각 하위 요인들이 어떤 작용을 하는지에 대한 연구가 보다 심도있게 진행되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강만철·오익수(2001). 인터넷 중독 척도 개발을 위한 기초 연구. 청소년 상담연구. 제 9 권. pp. 114-135.
- 강지선(1999). PC 통신 사용자들의 고독, 사회불안 및 대처양식과 통신중독과의 관계. 가톨릭대학교 석사학위논문.
- 김경화(2002). 온라인 게임의 중독적 사용에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 경상대학교 석사학위논문.
- 김교현(2001). 청소년들의 컴퓨터 사용실태와 컴퓨터 중독. 충남대 학생생활연구소. 제 38 집. pp. 41-61.
- 김수연(2002). 중고교 남학생들의 인터넷 사용과 자아존중감, 감정표현 능력, 가족 내 적응력 및 결속력, 인격성향과의 연관성. 이화여자대학교 석사학위 논문.
- 김웅장(2002). 청소년의 인터넷 중독 성향과 자아존중감 및 정신증상 차원의 관계. 전남대학교 석사학위논문.
- 김정택·김동일·박중규·이수진외(2002). 인터넷 중독 예방상담 및 예방 프로그램 개발 연구. 한국 정보문화진흥원 정보통신 일반정책연구 02-GP-11.
- 김진숙 외(2000). 설문조사결과: 청소년의 컴퓨터 활용실태. 청소년의 PC 중독. 청소년상담문제 연구보고서 39. 한국 청소년상담원.
- 김현진(2002). 인터넷 중독적 사용에 영향을 미치는 관련요인 연구. 대구대학교 석사학위논문.
- 김혜원(2001). 청소년들의 인터넷 중독현상: 인터넷 중독의 현황과악과 관련변인 분석. 청소년학 연구. 제 8 권 제 2 호. pp. 91-117.
- 김화경(2002). 청소년들의 인터넷 활용실태: 경기도 군포시 중고등학생을 대상으로. 연세대학교 석사학위 논문,
- 김효미(2003). 초등학생의 인터넷 게임실태와 인터넷 게임행동의 설명 모

- 형 탐색, 충남대 석사학위논문
- 남윤주(2003). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용 및 인터넷 중독. 전남대학교 석사학위논문.
- 박성길·김창대(2003). 청소년 인터넷 과다사용의 위험요소 분석. 청소년 상담연구. 제 11권 제 1호. pp. 84-95.
- 박성익(2000). 사이버공간에서의 청소년 특성연구. 한국간행물윤리위원회.
- 서주현·유안진(2001). 청소년의 인터넷 중독과 친구관계의 특성. 아동학회지. 제 22 권 제 4 호. pp. 149-166.
- 송인덕(1999). 온라인 중독증 개념의 타당성 검증 연구. 경희대학교 석사학위논문.
- 신동미(1999). 대학생의 진로자아효능감에 대한 성별 비교-컴퓨터 자아효능감을 중심으로. 서울대학교 석사학위논문.
- 안정임·김동규(2000). 청소년의 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구. 한국여성민우회 미디어운동본부.
- 안혜숙(2002). 아동의 컴퓨터 게임 몰입정도와 인성특성과의 관계. 충남대학교 석사학위논문.
- 양돈규(2003). 청소년의 인터넷 중독경향에 따른 대인관계활동 및 만족도의 차이. 청소년학 연구. 제 10권 제 3호. pp. 481-500.
- 어기준(2000). 청소년 PC중독의 유형과 문제점. 청소년의 PC중독. 서울: 청소년 상담원.
- 윤영민(2000) 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 청소년보호위원회.
- 이경미(2003). 청소년의 인터넷 사용실태와 사회화에 미치는 영향 연구. 군산대학교 석사학위 논문.
- 이만제(1997). 한국 통신 문화에 관한 연구. 경희대학교 석사학위논문.
- 이명수·오은영·조선미·홍만제·문재석(2001). 청소년 인터넷 중독증과 우울, 사회적 불안, 또래관계 문제와의 연관성 조사. 신경정신의학.

- 제 40권 제 4호. pp. 616-626.
- 이석범 · 이경규 · 백기청 · 김현우 · 신수경(2001). 중고교 학생들의 인터넷 중독과 불안, 우울, 자기효능감의 연관성. *신경정신의학*. 제 40권 제 6호. pp. 1174-1184.
- 이석재(1997). 정보화와 삶의 질. 한국정보통신연구소.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 석사학위 논문.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 석사학위 논문.
- 이진영(2002). 청소년의 인터넷 의존적 사용과 일상적 스트레스 및 대처방식, 충동성의 관계 연구. 서울여자대학교 석사학위논문.
- 이혜경(2002). 청소년들의 음란물, 음란채팅 중독 경험에 있어서 사회심리적 예측변인들의 비교. *청소년학연구*. 제 9 권 제2호. pp. 165-190.
- 임춘희(2003) 인터넷 게임 중독 남자 고등학생의 심리사회적 특성 -폭력 게임중독 경향성과 게임 양태를 중심으로. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 정유정(2000). 남자청소년의 컴퓨터 게임이용과 게임 중독성 및 공격성. 전남대학교 석사학위논문.
- 조남근 · 양돈규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷 관련 비행간의 관계. *한국심리학회지: 발달*, 제14권 제 1호. pp. 91-111.
- 채규만 외(2001). 인터넷 중독 상담사 양성 프로그램 개발. 서울: 한국 정보문화센터.
- 청소년보호위원회(2000). 인터넷 환경이 청소년 사회화에 미치는 영향. *한국청소년연구* 제 11호. 서울 : 청소년 보호위원회.
- Brenner, V. (1997). Pathology of computer use; XLVII parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the

- internet usage survey. *Pathological Reports*, Vol. 80. pp. 879-882.
- Busch, T.(1995). Gender differences in self-efficacy and attitudes toward computers. *Journal of Educational Computing Research*. Vol. 12. pp. 147-158.
- Davis, R. A.(2001). A cognitive-behavior model of pathological internet use(PIU). *Computer in Human Behavior*. 17 (2). pp. 187-195..
- Goldberg, L(1996). Internet addiction. Electronic message posed to research discussion list. www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportgp.html.
- Greenfield, D. N.(1999). *The net effect: Internet addiction and compulsive Internet use*. The Center for Internet Studies. <http://www.virtual-addiction.com/neteffect.htm>(2004. 3. 28).
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction. *The Psychologist*, Vol. 12 No. 5, pp. 246-250.
- Hamburger, Y. & Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and Internet use. *Computers in Human Behavior*, Vol. 19, pp. 71-80.
- Hills, P. & Argyle, M. (2003). Uses of the Internet and their relationships with individual differences in personality. *Computers in Human Behavior*. Vol. 19. pp. 59-70.
- Lin, S. J. & Tsai, C.(2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*. Vol. 18. pp. 411-426.
- Mitchell, P(2000). Internet addiction: genuine diagnosis or not? *Lancet* 2000 Feb. 19. 355 (9263):1204.
- Shotton, M. A. (1989). *Computer addiction?* New York: Taylor & Frances.
- Swickert, R. J., & Others. (2002). Relationships among Internet use, personality, and social support. *Computers in Human Behavior*. Vol. 18. pp. 437-451.

- Turkle, S.(1995). *Life behind the screen: identity in the age of the Internet*. N.Y: Simon & Schuster.
- Young K. S(1997). *What makes the internet addictive : Potential explanations for pathological internet use*. Proceedings of the 105th annual conference of the American Psychological Association. 1997 Aug 15. Chicago, IL.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: the emergency of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*. 3. pp. 237-244.
- Young, K. S.(1999). Cyber-Disorders: The mental health concern for the new millennium. Paper presented at 107th APA convention, August 20. 1999. <http://www.netaddiction.com/articles/cyberdisorders.htm> (2003. 12. 5).

ABSTRACT

Relationship between Internet Use Patterns and Subfactors of Internet Addiction in Adolescents

Kim, Sung-Soo* · Cho, Do-Geun*

This study aimed to find out the relationship between adolescents' Internet use and subfactors of Internet addiction. The data were collected from 972 middle- and high-school students in Incheon City. The findings were as follows : 1) Significant gender effect was found with male tending to report greater internet addiction in all seven subfactors. 2) Middle school students were more addictive than high school students in three subfactors - addictive automatic thought, withdrawal, and tolerance. 3) The amount of recreational and communicational use of Internet correlated positively with Internet addiction, whereas informational use was no relevant. 4) Recreational use was the most powerful variable affecting all seven subfactors of Internet addiction. 5) Recreational and communicational use discriminated significantly between general user group and addictive user group.

Key Words: internet use, internet addiction

투고일 : 10월 31일, 심사일 : 12월 9일, 심사완료일 : 12월 23일

* Inha University