

## 청소년들의 자아증진동기로서 인터넷공간에의 관여, 정체성형성과 인터넷중독: 정체성이론의 적용

이 성 식\* · 전 신 현\*\*

이 연구는 정체성이론을 통해 인터넷중독을 설명하려고 한다. 이 연구에서는 인터넷중독이 가정, 학교, 친구문제 등 현실에서의 역할관계의 문제를 극복하고 자아증진동기에 의해 인터넷이라는 세계에서 새로운 자아를 형성하려는 적극적인 행동으로 이해하려고 한다. 가정, 학교, 친구관계에 문제가 있는 청소년들이 자긍심이 낮을 것으로 기대하고, 그러한 아이들이 자긍심을 증진시키려는 동기를 갖는다고 본다. 그리고 그러한 동기가 현실세계대신에 인터넷세계에서 새로운 자아를 실현해 나가게 하고 그러한 연유로 인터넷중독이 발생하는 것으로 설명한다. 이 연구는 자아확증과정에서 인터넷공간에 더 많은 관여를 하게 되고, 인터넷공간의 한 일원으로서 새로운 정체성이 형성되면서 인터넷중독이 일어나는 것이라는 가설을 제시한다. 2003년 서울시 남녀 중고등학생 1113명을 대상으로 조사한 결과에 따르면 가정, 학교, 친구관계에 문제가 있는 아이들이 자긍심이 낮고, 그러한 아이들이 인터넷 공간에 더 관여하면서 인터넷에 중독되는 것으로 나타났다. 그러나 인터넷의 일원으로서의 정체성의 매개역할은 발견되지 않았다.

주제어: 인터넷중독, 자긍심, 인터넷관여, 정체성

---

\* 숭실대학교 정보사회학과 부교수

\*\* 한국디지털대학교 청소년학과 조교수

## I. 서론

정보화시대를 맞이하여 인터넷공간은 우리생활에서 주요 공간이 되었다. 특히 그것은 청소년들에게 없어서는 안될 중요한 생활의 장이 되고 있다. 인터넷을 통해 청소년들은 새로운 정보나 지식을 얻고, 또 사이버공간은 청소년들이 새로운 경험을 할 수 있는 환경이 되어 호기심과 욕구를 충족시켜준다. 그러나 인터넷의 비중이 커짐에 따라 정보화의 역기능의 하나로 사이버공간상의 청소년일탈, 문제행동이 심각한 수준으로 증가되고 있고, 아울러 청소년들의 무분별한 과도한 인터넷사용이 사회문제로 대두되고 있다. 인터넷중독은 청소년들의 학업이나 대인관계에 지장을 주는 등 정상적인 사회생활을 저해할 수 있고, 또 그것이 지나칠 경우 현실과 가상을 구분하지 못하여 여러 부작용을 낳을 수 있다는 우려도 높다. 폭력게임에 중독된 아이가 동생을 살해한 경우가 그 대표적인 예가 될 것이다.

이처럼 인터넷중독이 사회문제로 대두되면서 주로 청소년을 대상으로 최근까지 국내외에서는 어떤 아이들이 인터넷에 중독되고, 어떤 이유로 인터넷에 몰입하게 되는지, 그리고 인터넷에 중독되면 그 부정적 결과는 어떠한지에 많은 관심을 갖고, 경험연구 등을 통해 그 원인과 결과를 연구하게 되었다(Brenner, 1997; Young, 1998; Davis, 2001; Charlton, 2002; 어기준, 2000; 김혜원, 2001; 이해경, 2002). 기존의 연구를 보면 개인성향으로는 우울, 고독감, 충동성, 낮은 자긍심이, 그리고 사회환경을 고려한 사회심리요인으로는 부모의 무관심, 학업성적 등에서 오는 일상생활에서의 스트레스나 주위 사람들(부모나 친구)의 지지 부족과 같은 요인들이 중요한 원인으로 제시되어 왔다.

그렇지만 기존 연구들은 인터넷중독의 원인을 밝히는데 크게 기여를 하여 왔음에도, 인터넷중독을 지나치게 부정적이고 병리적인 현상으로 다루어왔다. 따라서 개인의 충동적인 성향이나 우울증세를 그 원인으로 다루었

는가하면, 마약중독에 마약이 기피 대상이 되듯, 인터넷공간을 현실에 지장을 주고 혼란을 가져오는 부정적인 가상공간으로 간주하는 경향이 있었다. 따라서 사이버공간이 청소년들에게 현실의 큰 일부분을 차지하며, 현실의 돌파구이자 마음의 위안처가 될 수 있다는 점을 다소 간과하게 된다.

또한 인터넷에 과도하게 몰입하게 되면 학업에 지장을 가져오고, 사회적응 및 가정생활, 대인관계, 개인정서에 상당한 지장을 초래한다고 하여 그 위험성을 염려하지만, 사실 그것은 인터넷중독의 결과가 아니라 인터넷에 몰입하게 하는 원인이라고 볼 수 있다. 즉 오히려 인터넷의존과 중독은 학업실패로 주위 사람들로부터 인정을 못 받고, 좌절을 겪으며, 친구로부터 소외되고, 부모, 형제의 이해부족과 무관심 속에 현실사회와의 유대가 깨져버린 아이들이 사이버공간에서 새롭게 자아를 형성하고자 하는 적극적인 현실극복의 행동으로 볼 수 있다는 것이다.

이 연구는 인터넷중독을 단순히 충동적이고 병리적인 아이들의 행동이라기보다는 현실을 극복하고 사회관계를 확대해 나가면서 미지의 세계에서 새로운 자아를 형성하려는 적극적인 행동인지에 주목하여 그것을 자아와 관련하여 논의하려고 한다. 즉 현실의 역할에서 실패한 아이들이 자아증진동기에 의해 인터넷에 몰입하게 되며, 인터넷공간의 생활에서 새로운 역할과 인간관계를 형성하고 마음의 위로를 받는 가운데 인터넷공간의 일원으로서의 새로운 정체성이 형성되면서 그러한 과정이 인터넷중독에 영향력을 미치는 것은 아닌가 하는 것을 살펴보려고 한다.

기존 연구들에서는 인터넷중독에 관한 이론적 모델이 없이 기존의 일탈, 병리문제 연구에서 제시되었던 요인들을 인터넷중독과 연관지음으로써 요인별로 그 관계를 살펴보려고 하였다. 그대신 이 연구는 인터넷중독을 정체성이론에 근거하여 자아와 연관지어 설명하려고 하며, 그것이 현실생활에서 손상된 자아를 회복하고, 사이버공간에서 새로운 정체성을 형성하려는 데서 비롯되는 행동인지에 주목하려고 한다. 이처럼 이 연구는 정체성이론에 근거하여 자아관련 요인을 주요 요인으로 연구모델을 구성

하고, 그 모델의 적합성을 경험연구를 통해 살펴보려는 것에 목적을 두고 있다.

## II. 이론적 배경

### 1. 자아확증과정에서의 자아증진동기와 인터넷중독

자아는 사회심리학 분야에서 가장 많이 언급되어지는 주요 개념 중 하나이다. 자아는 사회적 산물이며, 또한 개인의 행동에 있어 주요 요인으로 간주되어 왔다. 자아는 크게 자아평가와 자아정의로 구분할 수 있다.

자긍심(self-esteem)은 자신에 대해 종합적으로 갖는 자아평가이다 (Gecas, 1982; Rosenberg, 1990). 즉 자기 자신에 대해 긍정적인지, 아니면 부정적인지의 자신에 대한 태도이자 평가이다. 자긍심은 우울, 비행 등 청소년들의 제반 행동에 주요 원인이 된다는 것이 강조되어 왔다 (Rosenberg et al., 1989; Owens, 1994).

한편 자아정의는 “나는 누구인가”에 대한 답으로, 흔히 “나는 누구의 아들/딸이다”, “나는 학생이다”와 같이 자신의 사회지위/역할과 관련하여 자신을 규정하는 역할정체성(role-identity)이 그 대표적이라 할 수 있다.

자긍심의 형성은 역할정체성과 밀접한 관련이 있다. 사람들은 자신의 지위에서의 역할과 관련하여 자신을 긍정적 혹은 부정적으로 평가하기 때문이다. 정체성이론(identity theory), 그리고 자아확증이론 (self-verification theory)(Swann, 1983; Cast & Burke, 2002)에서는 청소년들이 자신의 일상 역할에서 성공적으로 자아정체성을 확증하게 되면 높은 자긍심을 형성하지만, 자아확증이 실패하게 될 때 사람들은 자신을 부정적으로 평가하게 된다고 보았다. 아이들에게 가정, 학교, 친구관계에서의 역할은 중요한데,

부모와의 관계가 부적절하거나, 부모로부터 인정을 받지 못하며, 학업성적이 낮고, 친구로부터 소외를 당하는 등 친구관계에 문제가 있는 경우 아이들의 자긍심은 낮다.

자아확증의 실패로 자긍심이 낮게 되면 사람들은 그러한 문제를 해결하려고 한다. 자아증진이론에 따르면 사람들은 대개 자아를 보호하고 증진하려는 동기를 갖고 있다고 본다. 따라서 자아확증에 실패할 경우 자아를 확증하기 위해 노력하거나, 또는 자아확증에 문제를 일으켰던 상황을 회피함으로써 자신의 자긍심을 조절한다. 자아확증을 용이하게 하기 위해 사람들은 다른 사람과의 상호작용에서 여러 전략을 선택한다. 예컨대 자신을 인정해주지 않는 사람과의 관계의 중요성을 낮게 평가하거나 그들과의 접촉을 줄이고, 그 대신 자신을 인정해주는 사람과 보다 접촉하는 등의 선택적 상호작용을 한다(Swann et al., 1989).

일상생활에서의 문제로 자긍심이 낮아지면 우울을 느끼게 되는 등의 부정적 감정을 경험하게 되는데(Burke & Stets, 1999), 이렇게 될 때 사람들은 기존 정체성에서 벗어나 자아를 바꾸려고 시도한다(Kiecolt, 1994). 부모와 갈등을 겪거나 학업에 실패하여, 부모, 선생으로부터 인정을 받지 못하는 아이들이 자신을 인정해 주는 자신과 똑 같은 처지의 비행친구들과 어울려 서로 지지가 되어 주는 것이나, 또 힘이나 용감성에서만큼은 자신이 최고라고 자부하면서 비행을 통해 새로운 영역에서 인정을 받으려는 것도 자아증진을 위한 동기에서 비롯되는 것이라고 볼 수 있다(Kaplan, 1980; Owens, 1994; Jang & Thornberry, 1998).

인터넷중독은 여러 요인들 중에서도 특히 낮은 자긍심과 밀접한 관련이 있음이 주장되어 왔다. 즉 자신에 대해 부정적으로 평가하고, 자신의 능력에 자신감이 없어 하는 아이들이 인터넷에 몰입하게 되고 인터넷에 많은 시간을 보내며, 인터넷공간에 도피하려는 경향이 높다는 것이 그 동안의 연구에서 강조되어 왔다(Armstrong et al., 2000; Davis, 2001; 윤영민, 2000; 정기선, 2000; 송수민·이희경, 2002).

현실세계에서 적응하지 못하고, 주위로부터 인정을 받지 못하는 아이들은 현실세계 기준에서 볼 때에는 자긍심이 낮을 수밖에 없다. 따라서 그들은 자아증진동기에 의해 누군가로부터 인정을 받고 마음의 위안을 받기를 원하는데, 그러한 이유로 자긍심이 낮은 아이들은 사이버공간에 의존할 가능성이 높다.

사이버공간은 탈육체의 텍스트만이 존재하기 때문에 성, 연령, 계층 등에 구속됨이 없는 자유의 공간이자 사회적 위치에 따르는 현실의 역할과 규범에 얽매일 필요가 없이 새로운 나를 추구할 수 있는 탈규범과 욕구충족의 공간이다. 또한 네트워크를 통해 다양한 인간관계를 형성하여 정서적 유대와 마음의 위안을 받을 수 있는 공간이 되기도 한다. 이처럼 사이버공간에서는 탈구조적인 새로운 자아를 경험할 수 있고 세상의 중심이 아닌 자유로운 존재로서 주체적 자아를 누리게 된다(Turkle, 1995). 또한 현실에서의 자아와는 다른 원하는 나의 모습을 실현할 수 있다. 또한 무한히 새로운 인간관계를 누리므로써 확장적 자아로서 새로운 정체성을 갖는다(황상민, 2000). 현실에서 낮은 자긍심을 갖고 존재가치를 상실한 청소년들이 사이버공간에 빠지기 쉬운 것도 이 때문이다.

사회적응에 실패하여 자긍심이 낮은 아이들은 채팅의 공간에서 같은 처지에 있는 사람과 서로 위로가 되고, 또 자신을 인정해 주는 사람과 만나 자긍심을 높인다. 인터넷공간에서는 새로운 인간관계에서 위로와 지지가 되고, 자신감이 생기고 자신이 유능하다는 느낌을 받는다는 것이 인터넷에 빠지게 만들 수 있다. 학교성적 등 일상생활로는 인정받지 못하는 아이가 자아증진의 동기로 '게임만큼은 최고'라는 소리를 듣고 싶어서 게임에 몰두할 수도 있다. 또 게임속의 캐릭터를 통해 세계를 지배하는 것 같은 일상에서는 경험하지 못한 자신감을 느끼기도 하고, 지위의 상승을 경험하기도 하는 이유가 게임에 몰두하게 만든다(어기준, 2000; 이해경, 2002). 이석범과 동료들의 연구(2001)에서는 가상공간에서의 자기효능감과 인터넷중독과의 관계가 높음을 제시하면서, 가상공간에서 자신감을 향상

시킬 수 있다는 자기효능감이 인터넷에 몰두하도록 하는 원인이 된다는 연구결과를 밝히고 있다. 즉 인터넷중독은 현실 역할에서 낮은 자긍심을 경험하는 아이가 자긍심을 증진시키려는 동기에서 인터넷공간을 통해 그 욕구를 충족하고 새로운 자아를 실현하려는 것으로 이해할 수 있다.

## 2. 역할정체성이론에서 본 인터넷중독

자아이론에 따르면 자아는 사회의 속성을 반영하며, 따라서 개인의 사회적 위치, 역할과 연관된 속성들로 조직화되어 구성되어 있다고 본다. 역할정체성이론가들에 따르면 사람들은 사회구조 속에서 다수의 역할에 참여하기 때문에 다수의 역할정체성을 갖는다고 보았다. 예컨대 부모로서, 자식으로서, 학생으로서, 직장인으로서, 누구의 친구로서, 종교인으로, 어떤 모임의 일원으로서, 지역주민으로서 등의 역할정체성들이 자아를 구성하고 있다고 하였다.

그런데 사람들마다 어떤 역할이 다른 역할보다 더 중요하게 되고, 따라서 자아를 구성하는 역할정체성들도 중요도에 따라 순위지워져 있다고 한다. 정체성순위(identity salience)(Stryker, 1980), 정체성탁월(identity prominence)(McCall & Simmons, 1978), 심리적 중심성(psychological centrality)(Rosenberg, 1979), 역할개인통합(role-person merger) (Turner, 1978)등 학자들마다 용어가 서로 다르지만, 이들 주장에서는 자아구성에 있어 어떤 정체성이 다른 정체성보다 우위에 있고, 서열화되어 있다는 것을 강조했다.

그러면 역할정체성의 순위는 무엇에 의해 결정되는가? 자아이론에서는 역할정체성은 ‘관여(commitment)’에 의해 결정된다고 했다. 어떤 역할에 대한 관여는 그 역할을 수행하지 않았을 때의 사회, 개인적 손실로, 즉 통상 사회연결망에서 다른 사람들과 맺는 상호작용상의 혹은 정서적 유대를 말한다. 예컨대 어떤 사람이 어떤 모임에 관여하고 있다고 한다면 그 사

람은 그 모임을 통해 새로운 친구를 얻게 되거나, 사람들과 유대를 형성하게 되고, 또 정서적으로 친밀감을 느끼지만, 그 모임에 안나갈 경우 사람들과의 관계를 형성하지 못하고 또 심적으로도 불편하게 되는 등의 손실을 경험하게 된다는 것을 말한다. 관여는 이처럼 하지 않으면 손실이 있을 정도로 그 역할로부터 얻는 사회적, 정신적 이득의 정도를 말하기도 한다(Burke & Reitzes, 1991). 즉 일정 역할에 관여한다고 할 때 그 역할로부터 사회관계, 연결망의 형성이나 사회지위, 혹은 심정적으로 보상을 받을 수 있다는 것을 의미한다.

정체성이론에 따르면 관여과정을 통해 사람들은 정체성을 형성하고 지속해나간다고 볼 수 있다. 즉 역할정체성의 순위는 역할관계에서의 관여로부터 정해진다고 할 수 있는데, 어떤 사람이 특정 역할에 높은 정도로 관여하게 된다면 그 사람은 그 역할과 관련한 역할정체성이 여러 역할정체성들의 순위에서 높게 자리를 잡게 될 것이라고 볼 수 있다. 그렇지만 어떤 역할에서 사회관계적으로나 심적으로 얻는 것이 없고 만족하지 않는다고 한다면 그 사람은 그 역할에 더 이상 투자, 관여하지 않게 되고, 따라서 그 역할과 관련한 역할정체성의 순위도 낮게 된다.

관여를 통해 일정 역할정체성의 순위를 형성하게 되면 사람들은 자아를 구성하는 여러 역할정체성들 중 순위가 높은 역할정체성과 일치하게 행동할 가능성이 높다(Stryker & Serpe, 1982, 1994). 예컨대 Stryker와 Serpe(1982), 그리고 Wimberly(1989)는 교회에서 다른 사람과 맺는 관계나 연결망(관여도)이 종교인으로서 역할정체성의 순위를 결정하며, 종교인으로서의 역할정체성이 높은 사람들은 아무리 바쁜 일이 있어도 주일에 교회에 출석하고, 종교활동에 많은 시간을 보낸다는 결과를 제시했다. 헌혈에 관한 연구에서 Callero(1985)는 헌혈행위로부터 주위 사람들과 친밀관계와 연결망을 형성하게 됨으로써 그 역할에 더욱 관여하게 되어, 헌혈자로서의 역할정체성이 높은 순위를 갖는 사람들은 헌혈을 보다 많이 한다고 주장했다. 마찬가지로 Nuttbrock과 Freudiger(1991)는 어머니로서의

역할정체성이 높은 사람이 어머니로서의 역할부담이 많음에도(특히 직장 여성의 경우) 자녀에게 헌신한다고 했으며, Stryker와 Serpe(1994)는 대학생들이 공부하는 학생으로서의 정체성을 가지면 공부에 많은 시간을 보내고, 교과과정 이외의 분야(서클, 모임 등)에서의 활동인으로서의 정체성이 높으면 그 활동에 많은 시간을 투자한다는 것을 밝히고 있다.

이와 같은 정체성이론을 인터넷중독의 경우에 적용시켜 본다면 현실공간에서의 가정의 일원이나 학생으로서의 정체성보다 새로운 역할로서 인터넷공간의 한 사람으로서의 정체성이 높은 순위를 차지하는 아이들이 인터넷에 더욱 몰두하게 된다고 볼 수 있다. 즉 채팅하는 일원으로서, 혹은 머드게임의 게임파트너로서의 정체성이 현실에서의 정체성보다 높게 형성된 아이들은 가족, 친구와 보내는 시간이나, 또 학교공부나 여가활동에 보내는 시간보다 인터넷에서 보내는 시간이 많을 것이며, 또 그 활동에 탐닉할 가능성이 높다.

인터넷공간의 일원으로서의 정체성이 높은 순위를 차지하는 것은 현실의 공간보다 인터넷공간에서 더 많은 사람과 교제를 나누고 다른 사람들과의 관계의 망을 형성하며, 새로운 사람과 만나고, 그 공간에서 인정을 받고, 보상을 받게 되기 때문이다. 인터넷공간은 가상공간이 아니라 청소년들에게 현실공간의 하나로 크게 자리 잡고 있으며, 또 현실에 실패한 청소년들에게 큰 위안이 되고 있는 공간이 되고 있다. 인터넷공간은 청소년들에게 다양한 여가활동과 인간관계, 교제의 기회를 제공해준다. 청소년들에게 인터넷공간은 하나의 돌파구이자 마음의 위로의 공간이 될 수 있다. 청소년들은 인터넷에 몰입하게 되면서 스트레스가 해소되고 새로운 자신을 발견하게 되는 등 긍정적 결과를 얻게 될 수도 있다. 즉 사이버공간은 청소년들에게 있어 현실 대안의 중요한 사회공간이자 생활의 장이 되며, 그 공간에 관여를 하게 되는 청소년들이 인터넷공간의 일원으로서 정체성을 형성하고, 또 그러한 정체성이 다른 정체성보다 높은 순위를 차지하게 될 때 인터넷에 중독될 가능성이 높은 것으로 이해할 수 있다.

청소년들이 인터넷공간에 관여를 하게 되는 것은 현실공간의 역할에서는 자아확증이 실패되고, 자긍심이 낮아지며, 따라서 자긍심의 회복과 증진을 위해 현실의 역할에 관여하기보다는 대안의 역할을 찾고 인터넷공간에 관여하게 되는 것으로 이해할 수 있다. 학업성적의 부진 등 학교생활에 적응하지 못하거나 주위 사람과의 관계에서의 역할상의 문제가 있는 아이들이 더 이상 그 역할에 관여하지 않게 되고 새로운 역할에서 삶의 의미를 찾는 과정에서 인터넷중독이 발생한다는 것이다. 즉 현실공간보다는 인터넷공간에 더욱 관여하고, 인터넷공간의 일원으로서 새로운 정체성이 확립되게 되어 그러한 자아정체성대로 행동하는 과정에서 인터넷에 중독되게 된다고 볼 수 있을 것이다.

### III. 연구모델과 방법

#### 1. 연구모델

이 연구는 인터넷중독을 설명하기 위해 정체성이론에 기반하여 자아와 관련하여 연구모델과 가설을 구성하기로 한다. 여기서는 청소년들의 가정, 학교, 친구관계 등 주요 역할 영역에서 문제가 있을 때 그러한 역할상의 문제가 인터넷중독의 초기 발단을 제공할 것이라고 본다. 그 동안의 연구는 부모와의 갈등, 학업성적의 부진 등 일상생활에서 스트레스에 노출되어 있는 아이들이 인터넷에 중독될 가능성이 높다고 주장하여 왔는데 (Young, 1997; Kraut et al., 1998; 이명수외, 2001; 이석범외, 2001), 그 중 학업문제는 중요한 요인이 되어 학업부진과 학교부적응으로 인해 생기는 스트레스를 해소하기 위해 현실도피적인 이유로 인터넷에 빠져들게 되는 것이라고 주장된다(정경아·한규석, 2001; 이해경, 2002). 또한 인터넷중독

자는 부모와의 관계가 문제가 있거나, 또는 대인관계가 원만치 못하며 의지할만한 친구가 없이 외롭게 지내는 아이들인 경우가 많다는 주장이 그동안의 연구에서 제시되듯이(Brenner, 1997; Morahan-Martin & Schumacher, 2000; 윤영민, 2000; 김혜원, 2001; 이명수의, 2001), 이처럼 가정에서 부모와의 관계에서 유대가 약하고 긴장, 갈등을 경험하거나, 학교생활에 잘 적응하지 못하고, 학업에 부진하며, 그리고 친구관계가 원만치 못하고 친한 친구가 없는 외로운 아이들이 인터넷에 중독될 가능성이 높을 것이라고 예측한다.

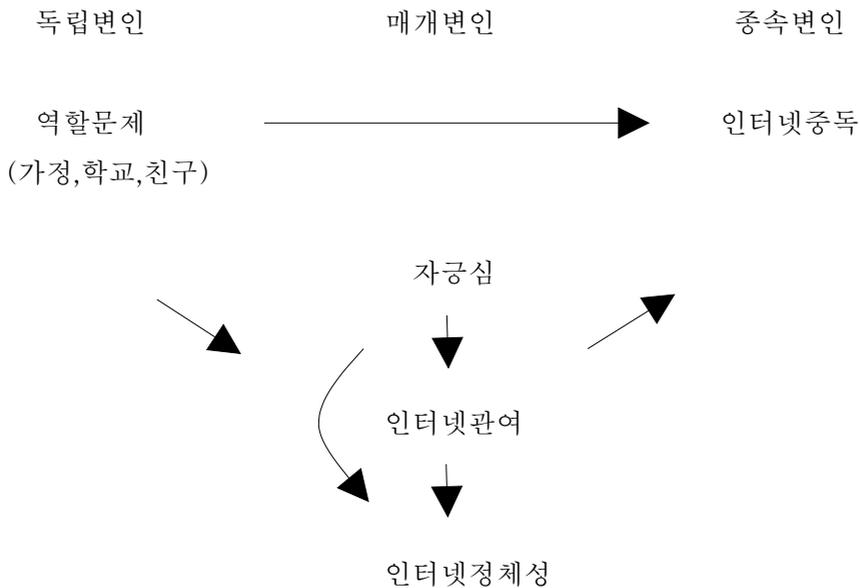
그렇지만 자아확증이론에서 보면 역할상의 문제가 있는 아이들은 자아확증의 실패로 낮은 자긍심이 형성될 가능성이 높으며, 자긍심이 낮은 아이들이 인터넷에 중독되는 경향이 높다는 연구결과들에서 보듯이 그러한 아이들은 자아증진동기에 의해 인터넷에 빠져들 가능성이 높을 것이라고도 볼 수 있다. 즉 가정, 학교생활, 친구관계에서의 역할상의 문제가 있는 청소년들이 인터넷중독의 가능성이 높을 것인데, 그 영향력은 자긍심에 의해 어느 정도 매개될 것이라고 예측한다.

또 한편으로 인터넷중독은 현실에서 낮은 자긍심이 해결되지 못한 채, 인터넷상에 다른 사람으로부터 정서적 지지나 위로를 받고 외로움을 달래기 위해 일어난다고 볼 수 있다(김옥순, 홍혜영, 1998; 조남근, 양돈규, 2001). 현실공간에서 실패한 자긍심이 낮은 아이들은 인터넷공간에서 마음의 안식처와, 돌파구를 발견하고, 그곳에서 다른 사람으로부터 인정을 받고, 편안함을 느끼게 됨으로써 인터넷공간에 관여할 수 있다. 즉 현실공간의 역할영역에서의 실패로 자긍심이 낮은 사람들은 현실영역의 역할에 더 이상 관여를 하지 않고, 반대로 새로운 사이버공간에서 삶의 의미를 찾고, 만족을 하게 되며, 그 곳에 관여하게 될 가능성이 높고, 그러한 이유로 인터넷중독에 빠져들 가능성이 높을 것이라고 볼 수 있다.

아울러 정체성이론에 따르면 인터넷공간에 관여하게 되는 아이들은 인터넷공간의 일원으로서의 새로운 정체성이 형성되고 그 정체성이 현실에

서의 다른 역할정체성들보다 자아를 구성함에 있어 높은 순위를 나타내게 될 때 자신의 정체성대로 행동하는 과정에서 더욱 인터넷에 중독될 가능성이 높을 것이라고 볼 수 있다.

본 연구의 연구모델은 다음과 같다.



[그림 1] 인터넷중독에 관한 정체성이론 기반의 연구모델

## 2. 연구방법

이 연구를 위해 연구대상자는 서울에 학교를 다니는 남녀 중, 고등학생으로 한다. 중학교의 경우 1개의 남자학교, 1개의 여자학교, 4개의 남녀공학학교를 선정하고, 고등학교의 경우 남학교 3개교와 여학교 3개교를 무작위 추출방식으로 선정하였다. 선정된 12개 학교에서는 각각 1,2,3학년

한 학급씩을 무작위로 선정하여 선정된 학급 학생 전원에게 설문에 응답하도록 하는 방식을 취하였는데, 조사는 2003년도 6월에 실시했으며, 부적절한 응답을 제외하고 총 1113명이 최종 조사분석 대상으로 선정되었다.

### 3. 측정

본 연구에서 종속변인으로 사용할 인터넷중독을 위해서는 Young(1998)이 고안한 인터넷중독 척도 20문항을 사용하기로 하며, 각 문항에 5점 척도에 응답하도록 했다. 인터넷중독 문항들은 인터넷사용에 있어서 우선성, 의존성, 내성, 금단증상이외에 인터넷으로 인해 대인관계, 성적 등 가정, 학교활동에 문제가 있었는지를 포함한다.

청소년들의 역할문제로, 가정문제의 경우는 부모와의 관계를 중심으로 질문을 하였는데, “부모님은 나를 사랑하신다(역부호화)”, “부모님은 나에게 무관심하다”, “나는 부모님에 만족한다(역부호화)”, 그리고 “나는 부모님이 좋다(역부호화)”를 “전혀 그렇지 않다”에서 “매우 그렇다”에 이르는 5점 척도에 응답하도록 했다(alpha=.769).

학교생활의 문제는 학교에서의 부적응과 학교생활의 불만족을 중심으로 다루기로 하며, “나는 학교에 잘 적응하지 못한다”, “학교가기가 싫다”, “나는 공부에 흥미가 없다”, “나는 학교생활에 만족한다(역부호화)”, “나는 선생님이 좋다(역부호화)”, “나는 학교가 좋다(역부호화)”를 5점 척도에 응답하도록 했다(alpha=.797).

친구관계에서의 문제는 “나는 친구들과 잘 지내지 못한다”, “나는 마음에 맞는 친구가 없다”, “나는 친구들과 잘 다룬다”, “나는 내 친구들이 좋다(역부호화)”, “나는 내 친구들에 만족한다(역부호화)”등의 질문을 사용하였다(alpha=.757).

자긍심을 위해서는 “나는 내자신에 긍정적인 태도를 갖고 있다”, “나는 내 자신에 만족한다” 등 Rosenberg의 10개 문항을 사용하였다(alpha=.889).

인터넷공간에의 관여를 위해서는 “인터넷공간은 나에게 중요하다”, “인터넷에서 나는 많은 사람을 만날 수 있어서 좋다”, “인터넷에서 나는 친한 사람을 알게 되었다”, “인터넷공간에서 나는 나의 지위가 올라가는 느낌이 든다” 등 인터넷공간에서의 사회연결망이나 인터넷에서 얻는 정서적, 심정적 보상감 등을 나타내는 17개의 문항을 사용하였다(alpha=.931).

인터넷공간의 일원으로서의 정체성을 위해서는 다른 현실에서의 정체성과 비교하여 그 순위를 통해 알아보기로 하였는데, 부모님의 자녀(가정의 일원)로서의 나, 학교학생으로서의 나, 친구의 한 사람으로서의 나, 인터넷공간의 한 사람으로서의 나 등 네 분야에 있어서 1부터 4순위까지를 적도록 하여, 응답자들의 인터넷공간의 일원의 순위(1점부터 4점까지)는 어떤가를 알아보았다.

본 연구에서는 통제변인으로 성, 연령, 가족수입을 사용하기로 하는데, 성은 여성(0점), 남성(1점)의 더미변인으로, 연령은 응답자의 태어난 년도를 묻고 나이로 재부호화했으며, 가족수입은 50만원 이하에서부터 50만원 간격으로 401만원 이상에 이르는 아홉 항목에 응답하도록 하였다.

## IV. 분석결과

### 1. 조사대상자특성

본 연구의 <표 1>의 조사대상자의 사회배경적 특성을 살펴보면 총 대상자 1113명 중 남학생이 559명으로 50.2%를, 여학생이 554명으로 49.8%를 차지해 거의 동일하게 조사되었다. 조사대상자의 연령은 13세부터 20세까지 분포된 것으로 조사되었는데, 중학교 1학년부터 고등학교 3학년까지 비슷한 수로 조사했기 때문에 대부분의 청소년들은 14세에서 19세에

각 연령별로 유사하게 분포된 것으로 나타났다. 응답자들의 가족의 수입을 통해 경제수준이 어느 정도인가를 살펴보면 가족의 월수입이 200만원대가 245명(22.0%)으로 가장 많았고, 100만원 이하인 저소득층의 가정은 65명으로 전체 응답자의 5.8%를 차지한 것으로 나타났다.

<표 1> 조사대상자의 특성

		빈도	%
성	남자	559	50.2
	여자	554	49.8
연령	13세	28	2.5
	14세	168	15.1
	15세	178	16.0
	16세	183	16.4
	17세	195	17.5
	18세	185	16.6
	19세	169	15.2
	20세	2	.2
	무응답	5	.4
	가족수입	50만원 이하	18
50-100만원		47	4.2
101-150만원		86	7.7
151-200만원		125	11.2
201-250만원		123	11.1
251-300만원		122	11.0
301-350만원		108	9.7
351-400만원		92	8.3
401만원 이상		179	16.1
무응답		213	19.1
총	1113	100.0	

## 2. 주요변인에 대한 기술통계

<표 2>의 주요 변인들에 대한 기술적 분석의 결과를 보면 가정, 학교, 친구관계상의 문제가 있는 청소년들은 평균점수로 볼 때 적었으나 상대적으로 학교생활에 문제가 많은 것으로 나타났으며, 자긍심의 경우는 평균적으로 그 점수가 높은 것으로 나타났다. 인터넷공간에 관여하는 정도를 보면 평균점수가 50.758로 17부터 85범위에서 중간점수에 가깝게 제시되었다.

인터넷공간의 일원으로 정체성의 평균점수를 보면 나머지 정체성들보다 순위에서 낮은 4순위에 가까운 점수를 보였으며, 1순위라고 응답한 청소년은 14명(1.3%), 2순위는 45명(4.0%), 3순위는 126명(11.3%), 그리고 나머지 대다수인 915명(82.2%)이 4순위로 응답한 것으로 나타났다. 인터넷중독의 경우는 20부터 100까지의 범위에서 평균점수가 57.193으로 다소 중독의 경향은 평균적으로 낮았다.

<표 2> 주요 변인들에 대한 기술적 분석결과

변인	평균	표준편차	범위
가정문제	7.295	2.682	4-20
학교문제	14.898	4.312	6-30
친구문제	9.613	3.192	5-25
자긍심	35.026	6.901	10-50
인터넷관여	50.758	12.775	17-85
인터넷정체성	3.765	.581	1-4
인터넷중독	57.193	14.614	20-100

한편 인터넷중독을 비중독, 과다사용, 중독군으로 나누어 보면 <표 3>에서 알 수 있듯이 통상 비중독군이라 할 수 있는 20점에서 39점까지는 123명(11.1%)이, 과다사용군이라 할 수 있는 40점부터 69점까지는 746명

(67.0%)이, 그리고 인터넷중독군이라 할 수 있는 70점 이상인 청소년은 203명으로 전체의 18.2%를 차지하는 것으로 나타났다.

<표 3> 인터넷중독의 분포

	빈도	%
비중독군 (20-39)	123	11.1
과다사용군(40-69)	746	67.0
중독군 (70-100)	203	18.2
무응답	41	3.7
총	1113	100.0

응답자들의 하루 인터넷사용시간을 보면 2시간 정도한다는 응답이 전체 응답자의 31.9%로 가장 많았고, 그 다음으로 1시간(25.4%), 3-4시간 (18.1%) 순으로 나타났고, 5시간 이상 한다는 응답도 78명(7.0%)이었다.

<표 4> 인터넷사용시간

	빈도	%
30분정도	163	14.6
1시간	283	25.4
2시간	355	31.9
3-4시간	201	18.1
5시간이상	78	7.0
무응답	33	3.0
총	1113	100.0

### 3. 주요 변인들간의 상관관계

본 연구모델의 분석에 앞서 본 연구에서 다루고 있는 주요 변인들간의 단순상관관계 분석의 결과를 보면 <표 5>에 제시되고 있다. 그 결과를

보면 성과 가정, 학교, 친구문제에 유의미한 관계가 없지만 남성이 자긍심이 높고, 아울러 인터넷공간에 더 관여하는 것으로 나타났고,  $p < .05$ 수준에서 다소 인터넷공간의 일원으로서 정체성을 갖고, 인터넷중독의 경향도 높은 것으로 나타났다. 연령과 관련해서는 연령이 많을수록 학교문제가 더 있으나, 연령이 어릴수록 인터넷공간에 더 관여하고, 또 인터넷공간의 일원으로서 정체성을 갖는 것으로 나타났다. 그러나 연령과 인터넷중독과는 유의미한 상관관계는 없었다. 가족수입이 높은 청소년이 가정, 학교, 친구문제를 덜 겪고, 또 자긍심도 높은 것으로 나타났으나 인터넷관여, 정체성, 그리고 인터넷중독과는 유의미한 관계가 없었다.

가정문제, 학교문제, 그리고 친구관계문제간의 상관관계는  $p < .001$ 수준에서 높았고, 그러한 역할상의 문제가 많을수록 자긍심이 낮고, 인터넷공간에 더 관여하며, 인터넷공간의 일원으로서 정체성을 갖고, 인터넷중독의 가능성도 높은 것으로 나타났다. 아울러 자긍심이 낮을수록 인터넷공간에 더 관여하고, 인터넷공간의 일원으로서 정체성을 갖고, 인터넷중독의 가능성이 높은 것으로 나타났으며, 인터넷관여, 인터넷일원으로서 정체성, 인터넷중독 간에도  $p < .001$ 수준에서 매우 높은 상관관계를 갖는 것으로 제시되고 있다.

<표 5> 주요 변인들간의 상관관계 분석결과

	남성	연령	가족수입	가정문제	학교문제	친구문제	자긍심	관여	정체성	중독
남성	1.000									
연령	-.019	1.000								
가족수입	.079*	.044	1.000							
가정문제	-.017	.040	-.093**	1.000						
학교문제	-.052	.121***	-.107**	.319***	1.000					
친구문제	.018	-.069*	-.080*	.279***	.425***	1.000				
자긍심	.080**	.057	.178***	-.373***	-.442***	-.319***	1.000			
인터넷관여	.164***	-.128***	.024	.096**	.088**	.053	-.118***	1.000		
인터넷정체성	.067*	-.087**	-.010	.161***	.213***	.178***	-.189***	.367***	1.000	
인터넷중독	.071*	.045	.030	.150***	.230***	.171***	-.253***	.609***	.222***	1.000

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

#### 4. 인터넷중독 원인에 대한 연구모델의 검증

본 연구모델의 검증을 위한 분석결과에서 먼저 <표 6>에 제시되듯이 그 첫 번째 모델결과를 보면 청소년들의 역할문제 중 학교생활에서의 문제가  $p < .001$ 수준에서 인터넷중독에 영향을 주는 것으로 나타났고, 친구문제는  $p < .05$ 수준에서 유의미한 영향력을 갖는 것으로 제시되었다. 그러나 본 연구의 예측과는 달리 가정에서 부모와의 관계에서의 문제는 인터넷중독과 유의미한 관련이 없는 것으로 나타났다.

<표 6> 인터넷중독에 관한 연구모델의 분석 결과

독립변인	종속변인							
	인터넷중독 (1)		인터넷중독 (2)		인터넷중독 (3)		인터넷중독 (4)	
	b	$\beta$	b	$\beta$	b	$\beta$	b	$\beta$
남성	2.423*	.082	2.714**	.091	.435	.015	-.488	-.016
연령	.434	.051	.576*	.067	1.189**	.139	1.181***	.139
가족수입	.314	.048	.453*	.070	.323*	.050	.320	.049
가정문제	.254	.045	.034	.006	-.065	.012	-.031	-.006
학교문제	.522***	.155	.298*	.088	.225	.050	.221	.045
친구문제	.347*	.075	.245	.053	.200	.050	.319	.049
자긍심								
인터넷관여			-.432***	-.201	-.298***	-.138	-.316***	-.146
인터넷정체성					.699***	.608	.709***	.616
							-.910	-.037
R-square	.058***		.087***		.433***		.434***	

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

청소년들의 역할상의 문제가 인터넷중독에 영향을 미치는데 있어 그 영향력이 자긍심에 의해 매개되는지를 알기 위해 두 번째 모델의 결과를 보면 첫 번째 모델결과와 달리 학교생활에서의 문제의 인터넷중독에의 영향력은 비록 직접적이지만 유의미 정도가  $p < .05$ 수준으로 줄어들었으며, 친

구관계의 문제의 영향력은 그 유의미도가 사라져 결국 그 영향력이 자긍심에 의해 어느 정도 매개되는 것을 제시하고 있다. 아래 의 경로분석의 결과에서도 가정에서 부모와의 관계에 문제가 있고, 학교생활에 잘 적응하지 못하며, 친구관계에 문제가 있는 청소년들이 자긍심이 낮았고, 그 중 학교생활의 문제가 자긍심에 가장 큰 영향력을 갖는 것으로 보여지듯이( $\beta = -.324$ ), 그리고 <표 7>에서 그 간접영향력이 유의미하듯이 그것은 자긍심에 의해 매개되는 것을 알 수 있다.

<표 7> 주요 변인들의 직접, 간접, 총효과

	직접효과	간접효과	총효과
남성	-.016	.098*	.082*
연령	.139***	-.088*	.051
가족수입	.049	-.001	.048
가정문제	-.006	.051	.045
학교문제	.045	.110**	.155***
친구문제	.049	.026	.075
자긍심	-.146***	-.055*	-.201***
인터넷관여	.616***	-.008	.608***
인터넷정체성	-.037		-.037

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

세 번째 모델의 분석결과를 살펴보면 인터넷공간에의 관여가 인터넷중독에 상당한 설명력을 갖는 것으로 나타났고( $\beta=.608$ ), 학교생활에서의 문제의 직접적인 영향력은 사라지는 것으로 나타나 그 영향력은 앞서 결과에서 보듯이 자긍심에 의해서 뿐만 아니라 인터넷관여에 의해서도 다소 매개된다는 것을 알 수 있다. 그러나 자긍심의 영향력은 경로분석 결과에서 보듯이 자긍심이 낮은 아이들이 현실에서 탈피하여 인터넷공간에 더 관여하는 것으로 나타났고( $\beta=-.107$ ) 인터넷관여를 통해 간접적 영향도 가

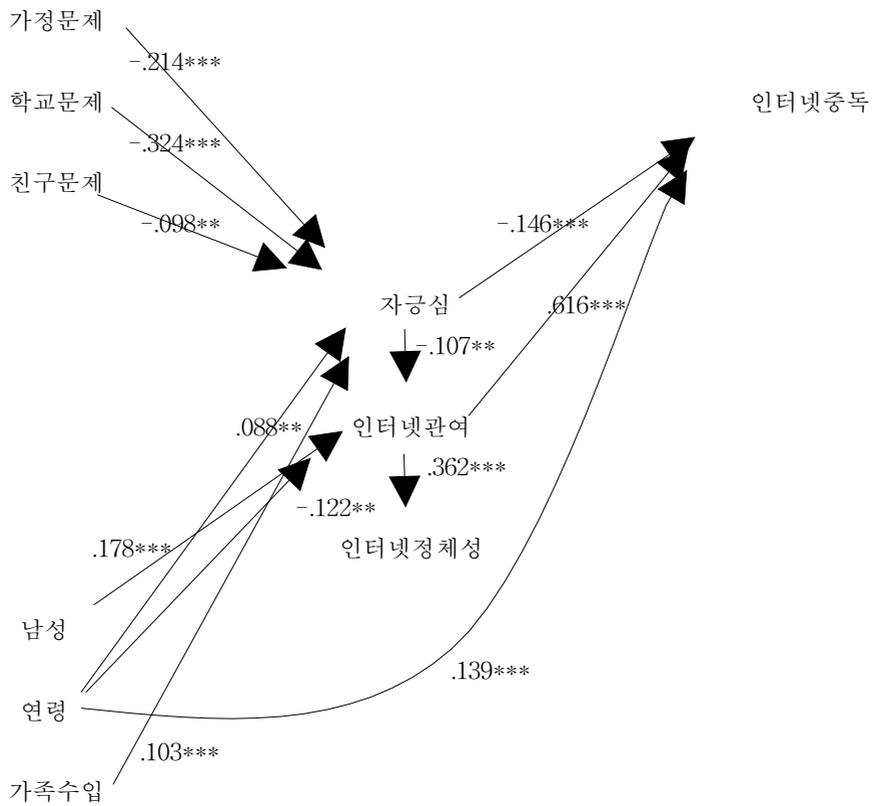
지지만 인터넷관여에 매개되지 않고 직접적으로도 크게 유의미하게 인터넷중독에 영향을 갖는 것으로( $\beta=-.138$ ) 조사되었다.

경로분석의 결과를 보면 인터넷공간에 관여하면 할수록 청소년들은 여러 정체성들 중에서 인터넷공간의 일원으로서의 정체성을 더 갖게 되는 것으로 나타났지만( $\beta=.362$ ) <표 6>의 네 번째 모델의 결과에서 보면 인터넷일원으로서의 정체성이 인터넷중독에 유의미한 영향력을 갖지 못했고, 자긍심이 낮은 청소년( $\beta=-.146$ ), 그리고 인터넷공간에 더 많이 관여하는 청소년들이( $\beta=.616$ ) 인터넷에 중독되는 경향이 있는 것으로 나타났는데, 이러한 결과는 인터넷관여의 영향력이 인터넷공간의 일원으로서의 정체성에 의해 매개될 것이라는 본 연구의 예측과는 다른 결과이다.

<표 6>의 결과와 경로분석의 결과를 볼 때 가정문제, 학교문제, 친구관계의 역할상의 문제는 인터넷중독에 유의미한 직접적인 영향력이 없었고, 앞서 <표 6>에서 제시되었고 <표 7>에서 제시되듯이 학교부적응의 문제가 있는 청소년은 총효과에서 볼 때  $p<.001$ 수준에서 인터넷에 중독되는 경향이 있었으나 자긍심과 또한 부분적으로 인터넷관여에 의해 그 영향력이 매개되는 것으로 조사되었으며(학교문제→자긍심→인터넷중독=.047; 학교문제→관여→인터넷중독=.026; 학교문제→자긍심→관여→인터넷중독=.035), 친구관계에 문제가 있는 아이들도 총효과에서  $p<.05$ 수준에서 유의미하게 인터넷중독의 경향이 높은 것으로 나타났으나 자긍심 등의 변인들에 의해 매개되는 것을 알 수 있었다. 그러나 자긍심의 영향력은 경로분석의 결과에서도 보듯이 인터넷공간에의 관여를 통해 간접적으로 인터넷중독에 영향을 주기도 하지만 주로 직접적인 영향력을 갖는 것으로 제시되고 있다.

사회배경변인들의 영향력을 살펴보면 직접적으로는 연령이 많을수록 인터넷중독의 경향이 높은 것으로 나타났지만, <표 7>에서 보듯이 연령의 총효과는 유의미하지 않은데, 그것은 연령이 많을수록 자긍심이 높아 한편으로 인터넷중독의 경향이 낮지만, 또 다른 한편으로는 인터넷에 더 많

이 관여함으로써 인터넷중독의 가능성이 높은 것으로 제시되기 때문인 것으로 볼 수 있다. 남성은 직접적으로 유의미하진 않았지만 총효과에서 남성이 더 인터넷중독 가능성이 높았고, 또 간접적으로도 인터넷관여를 통해 유의미하게 영향력을 갖는 것으로 나타났다. 하지만 가족수입의 영향력은 전체적으로 유의미하지 않았다.



[그림 2] 인터넷중독에 관한 연구모델의 경로분석

## V. 결론

본 연구는 정체성이론에 근거하여 인터넷중독을 자아와 관련하여 설명하려고 했으며, 현실공간의 여러 역할영역에서 실패한 청소년들이 자궁심회복의 동기로 인터넷공간에 더 관여하면서 인터넷공간의 일원으로서 정체성을 갖게 되는 과정에서 인터넷에 몰입하는 것은 아닌가하는 가설을 검증하려는 것에 주목했었다.

본 연구결과는 어느 정도 본 연구에서 제시한 연구모델을 지지하였다. 즉 비록 가정문제의 영향력은 미약했지만, 학교에 잘 적응하지 못하고 친구관계에서 문제가 있는 청소년들이 자궁심이 낮고, 그러한 아이들은 인터넷공간에 더 관여하면서 인터넷공간에서 마음의 안식과 인정을 얻고, 새로운 유대를 형성하고 편안함을 느끼게 됨으로 인해 인터넷에 몰입하는 것으로 나타났다. 그러나 자궁심이 낮은 아이들은 인터넷공간에의 관여 없이도 인터넷중독의 경향이 높다는 결과를 나타내기도 했다. 즉 자아증진동기가 직접적으로도 중독에 작용하는 것을 알 수 있었다. 아울러 인터넷공간에 관여하게 되는 아이들이 인터넷공간의 새로운 일원으로서 정체성을 형성하는 것으로는 나타났지만 본 연구의 예측과는 달리 인터넷관여의 인터넷중독에 대한 영향력은 직접적이었고, 인터넷공간의 일원으로서의 정체성은 인터넷중독에 유의미한 영향을 주지는 못하는 결과를 얻었다.

이 연구에서는 인터넷중독이 인터넷공간에서 새로운 정체성을 형성하는 과정에서 비롯된다는 것을 입증하지는 못했다. 본 연구에서 추가로 분석하지는 않았지만 아마도 인터넷공간의 일원으로서의 정체성은 인터넷중독의 원인이라기보다는 인터넷중독의 결과가 아닌가 생각된다. 즉 인터넷에 관여하여 중독되는 아이들이 현실에서의 역할관계가 더 이상 회복되지 못하고 더 악화되어 일상생활의 정체성의 순위가 낮아지면서 인터넷공간의 일원으로서의 정체성 순위가 높아지는 것이라고 볼 수 있는 것이다.

이 연구에서는 낮은 자궁심의 청소년들이 인터넷중독에 빠질 가능성이 높

다는 것을 밝히고 있으며, 그것은 자아증진동기 때문일 것이라고 논의했지만 그럼에도 엄밀히 말하면 그러한 주장은 추론에 불과하다. 사실 그것이 자아증진동기 때문임을 직접적으로 밝히기 위해서는 종단적 방법을 통해 인터넷중독후 과연 자긍심이 높아지는지를 살펴볼 필요가 있을 것이기 때문이다. 아울러 인터넷중독후 현실에서의 역할상의 문제가 더 악화되는지, 그리고 인터넷 일원으로서의 정체성이 형성되는지도 파악하기 위해서는 앞으로의 연구에서는 종단적 연구자료를 통해 명확한 인과경로의 제시가 필요할 것으로 본다.

어쨌든 본 연구에서는 낮은 자긍심이 인터넷중독의 중요한 원인임을 제시했다. 이러한 결과는 사후적으로나 사전적으로 청소년들을 위한 자긍심증진 프로그램의 실시가 필요하다는 것을 말해주고 있다. 그러나 자긍심의 원인이 사회역할요인에 있듯이 인터넷중독의 근원이 학업문제 등 현실역할의 문제에서 비롯된다는 점에서 그 문제를 해결하기 위해 청소년들 자신 이외에 주위의 관심과 제도적 개선(대학입시관련)도 필요하다고 할 수 있겠다.

아울러 인터넷중독은 그러한 아이들이 현실에서 위로받지 못하고 마음의 위안처로 인터넷에 의존하듯이 현실문제에 있는 아이들에 대해 현실에서의 부모, 선생 등 주위 사람들의 위로와 지지가 인터넷중독을 막는 주요 예방책이라는 것을 말해준다. 즉 비록 본 연구에서 가정요인은 인터넷중독에의 영향에 유의미한 영향이 없었으나 가정에서의 부모와의 관계로 나타나는 부모의 적절한 사회지지는 학업부적응의 청소년들에게 중요한 역할을 할 것이라 보는 것이다.

그렇지만 또 다른 한편으로 생각하면 인터넷중독은 자긍심 고양의 동기에서 현실을 극복하고 새로운 세계를 탐색하는 적극적인 행동일 수 있다는 점에서 인터넷중독을 병리적인 중독이 아니라 적극적인 몰입의 과정으로 이해하는 것도 중요하다고 할 수 있다. 이는 인터넷사용을 단순히 금할 것이 아니라 인터넷을 통해 오히려 현실에서 소외된 청소년들의 마음을 위로하고 건전한 인간관계를 형성할 수 있는 위안처의 장으로 전환하려는 노력도 함께 모색할 필요가 있다는 것을 말하기도 한다.

## 참 고 문 헌

- 김옥순, 홍혜영 (1998). 정보사회와 청소년: 통신중독증. 한국청소년문화연구  
구소.
- 김혜원 (2001). 청소년들의 인터넷이용현황과 그에 대한 원인분석: 인터넷  
중독 증세와 음란행위를 중심으로. 제37회 청소년문제연구 세미나  
자료집, pp.19-66. 한국청소년단체협의회.
- 송수민, 이희경 (2002). 청소년의 의존성향 및 사회적응력이 인터넷중독에  
미치는 영향. 한국청소년연구, 제13권 제1호, pp.107-31.
- 양돈규 (2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷중독 경향 및 인터넷관련  
비행간의 상관성. 청소년학연구, 제7권 제2호, pp.117-36.
- 여기준 (2000). 청소년 PC중독의 유형과 문제점. 청소년의 PC중독. 청소년  
상담원.
- 윤영민 (2000). 청소년의 인터넷 사용: 분석모형의 개발. 정보와 사회, 제2  
호, pp.133-53.
- 윤재희 (1998). 인터넷중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의  
연관성. 고려대학교 석사학위 논문.
- 이석범, 이경규, 백기청, 김현우, 신수경 (2001). 중,고교 학생들의 인터넷  
중독과 불안, 우울, 자기 효능감의 연관성. 신경정신의학, 제40호,  
pp.1174-84.
- 이명수, 오은영, 조선미, 홍만제, 문재석 (2001). 청소년 인터넷 중독증과  
우울, 사회적 불안, 또래관계 문제와의 연관성 조사. 신경정신의학,  
제 40호, pp.616-26.
- 이해경 (2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회  
심리적 변인들. 한국심리학회지: 발달, 제14권 제4호, pp.55-79.
- 정경아, 한규석 (2001). 게임중독 청소년의 특성분석. 2001년 한국심리학회  
연차학술대회논문집, pp.223-8.

- 정기선 (2000). 청소년의 인터넷 사용의 사회심리적 영향. *정보와 사회*, 제 2호, pp.183-207.
- 조남근, 양돈규 (2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷관련 비행간의 관계. *한국심리학회지: 발달*, 제14권 제1호, pp. 91-111.
- 황상민 (2000). 사이버공간에 또 다른 내가 있다. 서울: 김영사.
- Armstrong, L., Phillips, J. & Saling, L. (2000). Potential Determinants of Heavier Internet Usage, *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 53, pp. 537-50.
- Brenner, V. (1997). Psychology of Computer Use. Parameters of Internet Use, Abuse and Addiction, *Psychological Reports*, Vol. 80, pp. 879-82.
- Burke, P.J. & Reitzes, D. (1991). An Identity Theory Approach to Commitment, *Social Psychological Quarterly*, Vol. 54, pp. 239-51.
- Callero, P.L. (1985). Role-Identity Salience, *Social Psychology Quarterly*, Vol 48, pp. 203-14.
- Cast, A.D. & Burke, P.J. (2002). A Theory of Self-Esteem, *Social Forces*, Vol. 80, pp. 1041-68.
- Charlton, J.P. (2002). A Factor-Analytic Investigation of Computer Addiction and Engagement, *British Journal of Psychology*, Vol. 93, pp. 329-44.
- Davis, R.A. (2001). A Cognitive-Behavioral Model of Pathological Internet Use, *Computers in Human Behavior*, Vol. 17, pp. 187-95.
- Gecas, V. (1982). The Self-Concept, *Annual Review of Sociology*, Vol. 8, pp. 1-33.
- Jang, S.J. & Thornberry, T.P. (1998). Self-Esteem, Delinquent Peers, and Delinquency: A Test of the Self-Enhancement Thesis,

- American Sociological Review*, Vol. 63, pp. 586-98.
- Kaplan, H.B. (1980). *Deviant Behavior in Defense of Self* New York: Academic Press.
- Kiecolt, K.J. (1994). Stress and the Decision to Change Oneself: A Theoretical Model, *Social Psychology Quarterly*, Vol. 57, pp. 49-63.
- Kraut, R., Patterson, M, Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T. & Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A Social Technology that reduces Social Movement and Psychological Well-being? *American Psychologists*, Vol. 53, pp. 1017-31.
- McCall, G.J. & Simmons, J.L. (1978). *Identities and Interaction*. Free Press.
- Morahan-Martin, J. & Schumacher, P. (2000). Incidence and Correlates of Pathological Internet Use among College Students, *Computers in Human Behavior*, Vol. 16, pp. 13-29.
- Nuttbrock, L. & Freudiger, P. (1991). Identity Theory and Motherhood: A Test of Stryker's Theory, *Social Psychology Quarterly*, Vol. 54, pp. 146-57.
- Owen, T.J. (1994). Two Dimensions of Self-Esteem: Reciprocal Effects of Positive Self-Worth and Self-Deprication on Adolescent Problems, *American Sociological Review*, Vol. 59, pp. 391-407.
- Rosenberg, M. (1979). *Conceiving the Self*. Basic Books.
- Rosenberg, M. (1990). The Self-Concept: Social Products and Social Forces. In M. Rosenberg and R.H. Turner(Eds.), *Social Psychology: Sociological Perspectives*(pp.593-624). Transaction.
- Rosenberg, M., Schooler, C., Schoenbach, C. & Rosenberg, F. (1989). Self-Esteem and Adolescent Problems: Modeling Reciprocal

- Effects, *American Sociological Review*, Vol. 54, pp. 1004-18.
- Stryker, S. (1980). *Symbolic Interactionism: A Social Structural Version*. Benjamin/Cummings.
- Stryker, S. & Serpe, R.T. (1982). Commitment, Identity Salience, and Role Behavior. In W. Ickes and E. Knowles(Eds.), *Personality, Roles and Social Behavior*(pp.199-218). New York: Springer-Verlag.
- Stryker, S. & Serpe, R.T. (1994). Identity Salience and Psychological Centrality: Equivalent, Overlapping, or Complementary Concepts? *Social Psychological Quarterly*, Vol. 57, pp. 16-35.
- Swann, W.B. (1983). Self-Verification: Bridging Social Reality into Harmony with the Self. In J. Suls & A.G. Greenwald(Eds.), *Psychological Perspectives on the Self*(pp.33-66). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Swann, W.B., Pelham, B.W. & Krull, D.S. (1989). Agreeable Fancy or Disagreeable Truth? Reconciling Self-Enhancement and Self-Verification, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 57, pp. 782-91.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turner, R. (1978). The Role and the Person, *American Journal of Sociology*, Vol. 84, pp. 1-23.
- Young, K.S. (1997). The Relationship between Depression and Internet Addiction, *Cyberpsychology and Behavior*, Vol. 1, pp. 25-28.
- Young, K.S. (1998). *Caught in the Net*. New York: John Wiley.
- Wimberly, D.W. (1989). Religion and Role-Identity: A Structural Symbolic Interactionist Conceptualization of Religiosity, *Sociological Quarterly*, Vol. 30, pp. 125-42.

## ABSTRACT

# Self-Enhancement Motive, Commitment to Internet Space, Formation of Role-Identity, and Internet Addiction: A Test of Identity Theory

Lee, Seong-Sik\* · Jun, Shin-Hyun\*\*

This article introduces a identity model of internet addiction. This study emphasizes internet addiction as a consequence of overcoming role failure in family, school, and peer relationships and making the formation of new identity in internet space by self-enhancement motive. We suggest that the lack of self-verification in main role areas(family, school, and peer relation) decreases youths' self-esteem, which motivates youths to enhance self-esteem. It is also argued that this motive leads to replace real-world with online activities, which may engage in new relationships and result in a form of internet addictive activities.

This research examines whether the process of self-verification leads to the development of commitment to internet space, thereby making the formation of new identity as a member in internet space, and it influences internet addiction.

---

\* Soongsil University

\*\* Korea Digital University

This study surveyed 1113 both male and female middle/high school students in Seoul and tests a model. Results show that youths who have some problems in family, school, and peer relationships have a lower self-esteem. In addition, they are more likely to have a commitment to the alternative roles in internet spaces. Those who have lower self-esteem and higher commitment to internet space are more likely to use more time on the internet and identify themselves as a member of internet space.

**Key Words:** internet addiction, self-esteem, commitment, identity

투고일 : 10월 22일, 심사일 : 12월 9일, 심사완료일 : 12월 23일