한국청소년연구
Studies on Korean Youth
2005. Vol. 16. No.1. pp. 317-344

청소년의 인터넷 이용 시간이 일상적 시간에 미치는 영향 : 인터넷 이용유형을 기준으로

유 승 호* · 정 의 준**

초 록

본 연구는 청소년들의 인터넷 이용유형별로 이용시간이 일상시간에 미치는 영향을 파악하고자 하였다. 먼저, 청소년들이 주로 이용하는 인터넷 서비스에 따라 이용유형을 정보형, 관계형, 여가형으로 나누고, 인터넷 이용시간에 따라 시간유형을 Light, Middle, Heavy user로 구분하였다. 이를 토대로, 인터넷 이용유형별로 시간유형 변화에 따라 대인관계와 일상생활 시간, 미디어 이용시간, 그리고 온라인 커뮤니티 참여 시간의 변화 정도를 살펴보았다.

분석결과 이용유형별로 상이한 결과를 나타냈는데, 정보형의 경우 미디어 이용과 대인관계 시간은 Heavy user에서 크게 감소한 반면, 온라인 커뮤니티 참여시간은 1일 2시간 이상 이용자들에서 급격히 증가하고 있다. 여가형의 경우는 대인관계와 온라인커뮤니티 참여시간은 정보형과 비슷한 양상이나, 미디어 사용시간은 Light user에서부터 큰 폭으로 떨어지고 있다. 한편, 관계형의 경우 온라인커뮤니티 참여와 미디어 이용시간은 초기부터 차이가 두드러지나, 대인관계와 일상생활 시간은 시간유형별 차이가 크지 않는 것으로 나타났다.

주제어 : 인터넷 이용유형, 온라인 커뮤니티, 대인관계, 미디어 영향

* 강원대 영상문화학과 교수
** 강원대 누리사업 참여 연구원

Ⅰ. 서론

정보통신부(2005)는 2004년 12월 기준으로 한국사회의 초고속인터넷 가입가구수가 공식적으로 1,292만 가구를 넘어선 것으로 보고하고 있다. 이는 전체 가구 중 2/3가 넘는 가구가 초고속인터넷을 사용하고 있다는 것으로 그 비율에서 세계 최고수준에 이르고 있다. 한편, 한국인터넷정보센터(2004)에 의하면 국내 중학생 및 고등학생 중에서 한달 평균 1회 이상 인터넷을 이용하는 비율이 99%를 넘고 있다. 이러한 비율은 국내 전체 이용률인 65.5%, 그리고 인터넷 선도층으로 분류되는 20대의 94.5%보다 높은 것으로, 인터넷 이용은 국내 청소년들에게는 이미 생활의 일부분으로 자리잡고 있다는 사실을 보여주고 있다.

그러나, 청소년들에게 이러한 인터넷 사용은 중독적 사용에 따른 학교성적 저하, 인간관계 단절, 건강 악화 등을 통해 일상생활 부적응이라는 면에서 우려를 낳고 있는 것이 사실이다. 그래서, 지금까지 청소년 인터넷 관련 연구는 인터넷 중독을 중심으로 청소년 일탈현상에 관심을 기울여 왔으며(서우석, 2004), 중독의 원인과 영향, 중독지수 측정 도구 개발 등에 관한 연구가 진행되어 왔다(Brenner, 1997; Young, 1999; Griffiths, 1999; 이형초, 2001; 김청택 외, 2002; 영상물등급위원회,2002; 김민, 2003; 김영민, 2003; 이은희, 2004; 문화관광부, 2004)

한편, 인터넷 이용자들을 적극적인 참여자로(Bauman, 1996), 인터넷의 영향을 대체효과(Mcvey, 2001)로 보는 시각과 함께, 청소년의 문화로서 인터넷을 바라보려는 시도도 진행되고 있다. 이는 현실공간과 마찬가지로 청소년 집단의 새로운 생활공간으로서 인터넷 가상공간이 부각됨에 따라 청소년들의 특성, 문화에 대한 논의도 가상공간으로 확장시켜야 한다는 논의(황상민, 1999)와 함께, 인터넷 이용을 사회화와 연계시키거나(서우석, 2004), 인터넷 커뮤니티와 사회적 존중감을 결부시키는(김정숙, 2004) 등 일상생활에 미치는 영향에 대한 다양한 시도로 확장되고 있다. 이러한 연

구들의 주제는 인터넷 이용시간의 증가가 일상생활에 미치는 영향에 대한 연구로 요약할 수 있는데, 청소년들의 인터넷 이용이 일상생활과 개인적 심리, 그리고 사회화에 미치는 영향이 그 주요한 관심사이다.

인터넷 이용은 인터넷에서 제공하는 서비스가 다양화 되면서 유형화되고 있다. 이에 따라 인터넷 이용자를 그 이용 서비스 범주로 구분하여 유형으로써 구분하여 연구에 적용하기도 하였는데, Shah D.V.(2001)는 오락적 목적형과 정보 지향적 목적형으로, 김성수 외(2004)는 정보 관련형, 오락 관련형, 의사소통 관련형으로 구분하였으며, 유승호 외(2004)는 정보형, 과업형, 관계형, 경제형, 여가형 등으로 구분하여 이용실태를 분석하였다. 이러한 연구를 응용하여 청소년과 관련한 연구에서도 청소년의 인터넷 이용 유형을 기준으로 연구를 진행하기도 하였는데, 청소년정보위원회(2000)는 정보형과 오락형, 통신형으로, 서주현 외(2001)는 오락형, 대인관계 추구형, 정보 탐색형 등으로, 그리고 김성수 외(2004)는 오락형, 의사소통형, 정보형 등으로 구분하여 사용하였다.

그러나, 이러한 청소년들의 인터넷 이용유형 구분은 청소년 일탈 중심의 연구에 주로 이용되어, 게임과 오락 중심의 이용행태가 인터넷 중독으로 이어지거나, 일상생활 장애, 일탈행동 등과의 상관이 높다는 등의 결론을 유도하는데 한정되었다. 즉, 인터넷 이용유형에 따라 일상에 구체적으로 어떠한 유형이, 어떠한 시간대에서 영향을 주는 지에 대한 연구가 미미하였다. 특히 이용시간대를 구분하여 시간유형 구분을 통해 일상에 미치는 영향을 살펴본 연구는 전무한 실정이다.

따라서, 본 연구는 청소년들의 인터넷 이용유형을 기준으로 하여, 청소년들의 인터넷 사용이 일상에 미치는 영향을 살펴보고자 한다. 이를 위하여 인터넷 이용시간을 시간유형으로 구분하고, 일상을 미디어와 일상생활, 그리고 대인관계로 나눠 이용유형별로 시간유형에 따라 세부적으로 그 영향의 차이가 어떠한지를 살펴본다.

Ⅱ. 기존 연구 및 연구문제

1. 인터넷 이용 유형에 관한 기존 연구

인터넷 이용자들의 이용 행태를 분석하기 위해, 그들이 이용하는 인터넷 서비스에 따라 유형을 분류하여 연구하는 것이 시도되었다. 이러한 연구는 인터넷 이전 PC통신 연구에서부터 이어졌는데, 대표적으로 이병국(1995)은 'PC통신 유형에 따른 청소년의 대인관계에 대한 연구'에서 지식정보 추구형과 사교 대화형, 그리고 게임 오락형으로 그 이용유형을 구분하였다. 여기서 지식정보추구형은 PC통신 이용시 주로 지식정보와 관련된 정보나 관련 대화를 선호하는 유형으로 대인관계에서 일방향적으로 비상호적인 패턴을 이어가는 경향이 있다고 한다. 또한, 게임오락형은 게임과 오락 등 엔터테인먼트와 관련된 소통을 원하는 유형으로 이러한 청소년들 역시 지식정보추구형과 마찬가지로 비상호적인 대인관계 형태를 나타낸다. 그러나, PC통신에서 주제와 상관없이 대화소통을 즐기는 사교 대화형의 경우 인격적 상호추구형으로 원만한 대인관계를 이어가면 사회성에서도 적극적인 것으로 보고하고 있다. 이러한 유형 구분의 틀은 컴퓨터 용도를 통해 이용유형을 구분한 이석재(1997)에도 이어지는데, 그는 정보 지향형과 활동 지향형, 그리고 인간관계 지향형으로 행동목표를 기준으로 이용유형을 구분하고 있다.

청소년들의 인터넷 사용을 일탈과 관련해 그 실태를 조사한 청소년보호위원회(2000)는 인터넷 콘텐츠의 이용형태에 따라 정보형과 오락형, 통신형으로 구분하였다. 여기서 정보형은 소프트웨어 다운로드나 과업 달성을 위한 정보나 자료 검색을 위해 주로 인터넷을 이용하는 유형을 말하며, 오락형은 연예나 스포츠 정보, 음악이나 게임 관련 파일 다운로드 등을 주로 이용하는 유형을, 그리고 통신형은 게시판, 채팅, 이메일 등을 주로

이용하는 유형을 말한다.

인터넷 사용에 관해, 지식격차 가설을 토대로 그 유형구분을 시도한 연구로는 Shah D.V.(2001)가 대표적이다. 그는 인터넷 사용을 오락적 목적자, 정보 지향자로 구분하였는데, 주로 사회적으로 지위가 높은 사람들은 정보 지향자 축에 속한다고 보고하였다. 한편, 사회계층과 연관시켜 지식격차 가설을 토대로 인터넷 이용성향을 연구한 Bonfadelli(2002)는 인터넷 이용자를 정보/서비스 지향적(Informational & Service-oriented)인 이용자와 여흥 지향적(Entertainment-oriented)인 이용자로 구분하였는데, 교육수준이 높은 사람들은 정보 지향적인데 반해, 교육 수준이 낮은 사람들은 여흥 지향적으로 사용해 인터넷 사용이 교육적 수준의 정도를 심화시키는 작용을 한다고 지적하였다. 한편, 비슷한 맥락에서 Kaye & Johnson(2002)은 인터넷 이용을 지도(Guidance), 정보추구 및 감시(Information seeking /surveillance), 여흥(Entertainment), 사회적 유용성(Social utility)으로 구분하여, 정보추구를 여흥과 대비시켜 계층간의 격차를 심화시키는 기제로 작용하고 있음을 밝히고자 하였다.

서주현과 유안진(2001)의 연구에서는 청소년보호위원회의 구분 틀과 일치하는데, 게임을 주로 이용하는 행태인 게임 오락형과, 채팅 및 이메일을 주로 이용하는 대인관계 추구형, 그리고 정보 검색을 주로 하는 정보탐색형으로 구분하고 있다.

인터넷 서비스에 대한 요인분석을 통해 유형을 구분하는 시도로는 Hill & Argyle(2003)의 경우 인터넷 서비스에 대한 요인분석을 통해 일과 관련 한 서비스, 사회적 관계 서비스, 가정생활 서비스, 오락 및 레저 서비스 등으로 구분하고 있다. 이러한 방법을 활용하여, 김성수 외(2004)는 공공생활 정보, 뉴스, 토론실/게시판, 자료다운, 채팅, 동호회 활동, 이메일 등 16개 서비스에 대한 요인분석을 통해 정보관련 서비스, 오락 관련 서비스, 의사소통 관련 서비스로 구분하였다. 김성수 외(2004)의 연구는 인터넷 서비스의 유형 구분을 통해 이러한 범주로 구분되는 이용이 인터넷

중독에 미치는 영향에 대해 밝히고 있다.

박수호(2004)는 '인터넷 이용과 종교의식'에서 정보형, 과업형, 관계형, 경제형, 여가형 등으로 인터넷 이용유형을 구분하고 있다. 이것은 자료/정보검색 중심의 검색형과 학습 서비스, 전자민원 등의 과업형, 전자우편, 채팅, 동호회 등의 관계형, 쇼핑/금융거래 등의 경제형, 게임/오락 등의 여가형 등으로 서비스 특성에 따라 분류한 것으로, 그는 이를 통해 종교인들이 인터넷에서 주로 사용하는 서비스 형태를 구분하고 있다.

인터넷 서비스에 따라 유형을 구분한 유승호 외(2004)의 연구에서는 박수호(2004)의 연구 개념과 같이 정보형, 과업형, 관계형, 경제형, 여가형으로 구분하여 진행하였는데, 이러한 구분을 통해 이용자 유형을 인터넷 이용 특성과 연결시켜 설명하고 있다.

요컨대, 인터넷 이용유형에 대한 구분은 인터넷에서 제공하는 서비스 내용에 따라 구분하여, 그것을 사용하는 이용자들을 각각의 유형으로 분류한 것이다. 이에 따라 기존의 연구는 크게 정보검색 중심의 정보형, 동회회, 채팅 중심의 관계형, 게임 중심의 여가형 등으로 크게 구분하고 있다.

2. 청소년 인터넷 이용과 일상과의 영향 연구

청소년 인터넷 이용과 관련한 상당수의 연구는 인터넷 중독과 관련되어 있다. 이러한 연구들은 부정적 행태를 야기 시키는 심리적 영향요인에 초점을 맞추고 있는데, 개인의 특수한 심리적 원인에서 그 해답을 찾고 있다. 오랜 시간 인터넷을 이용함으로써 뚜렷한 이유 없이 계속 이용하지 않을 수 없는 강박적 갈구, 인터넷 이용을 중단하였을 때 나타나는 금단, 지나친 몰두, 통제 불가능한 의존, 감정의 격발(rush) 등과 같은 중독 특성의 발현으로 사회생활에 있어 장애를 초래한다고 보는 것이다.(Greenfield, 1983; Lacey, 1993; Mobilia, 1993; Griffiths, 1996; Young, 1996; 1998).

The HomeNet Project에서 인터넷이 어떻게 자아형성과정에 영향을 미치는지를 고찰한 크라우트(Kraut, 1998)는 인터넷을 장시간 이용하는 집단('rich get richer' model)의 경우 가족과의 유대 및 사회적 관계가 약해지고, 외로움과 억압이 증가되고 현실세계와의 유리(isolation)현상이 일어나는 것으로 보았다. 그리피스(Griffiths, 1997)도 사회적으로 고립되고 위축된 사람일수록 인터넷에 더욱 중독 된다고 보았는데 특히 사회생활에서 자신감이 결여된 10대 남성이 이러한 경향을 많이 띤다는 연구 결과를 제시하였다. 장시간 인터넷 게임 이용자의 경우를 연구했던 그리피스와 헌트(Griffiths & Hunt, 1998) 역시 인터넷 게임에 의존적인 사람들은 게임을 하는 동안 공격적 감정을 갖게 된다고 밝히고 있다. 이와 같은 기존 연구들의 공통된 특성을 보면 인터넷 이용의 문제적 양상을 일으키는 중요한 변수로 '장시간 이용'이라는 시간적 요소를 꼽고 있는데, 장시간 이용은 건강 악화, 사회성 저하, 폭력성 증가, 일상생활 곤란 등과 같은 양상을 야기하는 중요한 요인으로 평가되고 있다.

한편, 인터넷 이용유형을 통해 청소년들의 인터넷 중독 성향을 살펴본 기존 연구에서는 정보와 통신보다는 오락 용도로 사용하는 유형이 중독적 경향이 높은 것으로 보고되고 있다.(윤영민, 2000; 김청택 외; 2002, Young, 1997)

이렇듯 대부분의 청소년 인터넷 이용과 관련된 연구에서, 인터넷 이용시간의 증가가 기존의 인간관계를 줄이고, 일상생활 시간을 단축시켜 학교와 가정에서의 정상적인 생활에 지장을 주고 있다는 것이다.

3. 연구문제

최근의 청소년 인터넷 이용과 관련하여 유의할 점은 최근의 인터넷 이용환경과 인식이 크게 변하였다는 것이다(김민규 외, 2004) 즉, 인터넷 구동 환경의 변화로 '그래픽과 사운드의 고도화'와 '이용자간 온라인 상호작

용의 증대', 그리고 '시뮬레이션 알고리즘의 정교화' 등의 경향이 나타나고 있는 것이다(Friedman, 2001) 특히 인터넷이 보편화되면서 네트워크화 환경을 기반으로 모든 콘텐츠들이 개발되고 있다(유승호 외, 2001) 이러한 추세 속에서 인터넷 서비스는 다양화되고, 기존의 단순한 서비스도 정교화, 고급화 되고 있다(Tremel, 2001)

이러한 추세 속에서 인터넷 산업은 팽창적으로 성장하였는데, 최근 유비쿼터스(Ubiquitous) 문화는 그러한 영향을 단적으로 말해주고 있다. 청소년들에게 가장 인기가 높은 서비스인 게임(게임산업개발원, 2004)의 경우 인터넷 PC방이 2만개가 넘어섰고, 서비스되는 게임도 1천개가 넘어서고 있으며, 새로운 문화로서 e-Sports라는 개념도 등장하고 있다. 즉, 인터넷의 급속한 발전은 관련 산업의 급속한 성장을 유도하였고, 그에 따른 사회문화적 인식도 변화시키고 있는 것이다.

특히, 인터넷을 통한 상호작용과 가상공동체의 형성은 가상공간을 통한 생활에 대한 근본적 의미를 야기하고 있으며, 공동체를 통한 일상영역의 확대가 사회적 대인관계에 미치는 영향에 대한 관심을 집중시키고 있다.

이러한 상황에서 인터넷 이용률이 가장 높은 세대인 청소년층에서 그들의 인터넷 이용시간이 일상에 미치는 영향을 다른 세대와 단순 비교를 통해 평가하는 것은 문제가 있어 보인다. 왜냐하면, 인터넷 비이용자를 일반인으로 놓고 이용자의 영향을 파악하는 것은 이미 99% 이상이 인터넷 이용자로 분류되는 청소년들 사이에 그런 기준을 적용하는 것은 무리가 있기 때문이다.

따라서, 청소년들 사이에서 인터넷 이용시간의 증가에 대한 일상의 영향은 그들의 이용유형을 구분하여서 세부적으로 파악할 필요가 있는 것이다. 특히 성이나 연령, 교급 등으로 확연히 구분되는 청소년들의 이용유형에 따라 이용시간 증가가 일상에 미치는 영향을 비교하는 것은 그들 속에서 다각화되고 있는 청소년들의 인터넷 이용문화를 살피는데도 향후에 중요한 단서를 제공할 수 있다.

이에 따라, 본 논문에서는 아래의 사항을 살펴보고자 한다.

① 인터넷 이용유형에 따라 청소년들의 분포 상황은 어떠한가?
② 인터넷 이용이 미디어, 일상생활, 대인관계에 미치는 영향은 어떠한가?
③ 인터넷 이용유형별로 인터넷 이용의 시간적 영향에는 차이가 있는가?
④ 인터넷 이용유형별로 인터넷 이용시간이 일상에 영향을 주는 시간적 임계치가 존재하는가?

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구에 사용된 기본자료는 한국인터넷진흥원에서 2004년 5월에 실시한 '정보화 실태조사' 데이터를 활용하였다. 위 조사는 전국 모든 지역, 모든 연령층을 인구비례 할당을 통해 17,000여명을 조사한 것으로, 인터넷 이용과 관련하여 이용현황과 이용환경, 정보화 인식과 영향에 대한 조사를 실시한 것이다[1].

본 연구의 기초자료는 위의 자료에서 청소년 연령에 해당하는 것을 추출한 것으로, 만9세부터 만17세까지의 총 2,312명을 대상으로 하였다. 이 중 남학생은 1,183명(51.2%) 여학생은 1,129명(48.8%)이고, 교급으로는 초등학생 951명(41.1%), 중학생 749명(32.4%), 고등학생 598명(25.9%), 대학생 10명(0.4%)이다.

1) '정보화 실태조사'에 대한 자세한 것은 한국인터넷 진흥원(www.nida.or.kr)에서 확인할 수 있다.

<표 1> 연구대상자의 성별/고급별 비율

(단위 : 명)

			학력				Total
			초등학교	중학교	고등학교	대학교	
성별	여자	Count	472	350	303	3	1129
		%within 성별	41.8%	31.0%	26.8%	.3%	100.0%
		%within 학력	49.6%	46.7%	50.7%	30.0%	48.8%
		%of Total	20.4%	15.1%	13.1%	.1%	48.8%
	남자	Count	479	399	295	7	1183
		%within 성별	40.5%	33.7%	24.9%	.6%	100.0%
		%within 학력	50.4%	53.3%	49.3%	70.0%	51.2%
		%of Total	20.7%	17.3%	12.8%	.3%	51.2%
Total		Count	951	749	598	10	2312
		%within 성별	41.1%	32.4%	25.9%	.4%	100.0%
		%within 학력	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		%of Total	41.1%	32.4%	25.9%	.4%	100.0%

2. 조사내용과 분석방법

먼저 본 연구에서는 청소년 인터넷 이용 유형을, 기존의 연구결과에서 수렴되는 정보형, 관계형, 여가형으로 분류하기로 한다. 한편, 일상에 대한 개념도 기존의 논문들이 초점을 두었던 가정과 사회에서의 대인관계, 공부, 수면, 취미, 운동 등의 일상생활의 영향을 살펴본다. 그리고 더불어서 영화, TV, 라디오, 신문 등의 기존 미디어 이용에의 영향과, 온라인 커뮤니티 활동을 추가해 일상이라는 면을 4가지로 구분해 그 영향의 정도를 분석해 본다.

또한, 인터넷 이용시간에 따른 양상을 세밀하게 살펴보기 위해, 이용시간을 세가지 시간유형으로 구분하였다. 인터넷 이용시간 유형은 Light user(경 사용자), Middle user(중 사용자), Heavy user(고 사용자)로 구

<표 2> 주요 변수에 대한 세부 항목

구분 기준변수	세부 항목
대인관계	가정에서 가족들과의 대화 시간 변화 학교에서의 친구들과의 대화 시간 변화
일상생활[2]	공부, 운동, 수면, 취미 시간의 변화
미디어	TV, 영화, 라디오, 신문 이용시간의 변화
온라인 커뮤니티	온라인 커뮤니티 참여, 개설 정도

분[3]하였는데, 이는 인터넷 사용자들을 시간에 따라 하위에서부터 30%, 40%, 30%로 구분한 것으로, 각각 '하루평균 50분 미만 사용자', '하루평균 50분에서 2시간 미만 사용자', '하루평균 2시간 이상 사용자'로 나뉜다.

각각의 응답치는 세부 항목별로 인터넷 이용시간이 증가함에 따라 어떠한 변화가 있었는지를 3점 척도로 각각 감소(-1), 변화없음(0), 증가(+1)로 응답한 결과로 사용하였다. 각 구분 기준변수에 속하는 세부항목은 전체 응답치를 더한 값을 기준변수의 값으로 사용하였다. 즉 일상생활의 경우 공부, 운동, 수면, 취미 시간의 변화에 대한 응답치를 모두 합한 값을 일상생활 변수의 값으로 사용한 것이다. 응답한 데이터 분석은 SPSS 12.0을 사용하였으며, 각 유형별 상관관계는 피어슨의 적률상관을, 평균값의 차이는 ANOVA를 통해 분석하였다.

2) 일상생활에서 공부와 운동 및 취미 시간은 청소년 일상 생활에서 다소 이질적으로, 각 시간의 변화가 나타내는 의미가 다르게 해석될 수도 있다. 본 연구는 인터넷 이용과 대비되는 기타 일상생활 전체에 초점을 두고 있으므로, 이러한 논의는 차후 과제로 남기기로 한다.

3) 기존의 연구에서 이용자 구분은 인터넷 중독 척도에 따라 상위 15%는 '고위험자', 중위 70%는 '잠재적 중독자' 등으로 구분하기도 했다(김청택 외, 2002). 그러나, 본 연구에서는 중독지수를 적용한 것이 아니므로, 단순히 이용시간 위주로 구분하여 상위 30%, 하위 30%를 구분하여 사용한다. 이러한 방법은 유승호 외(2004)에서 적용한 사례가 있다.

Ⅳ. 연구결과 및 해석

1. 인터넷 이용 유형별 분포

청소년들의 이용자 유형을 비율별로 살펴보면, 여가형이 43.1%로 가장 많고, 다음이 정보형으로 38.9%, 관계형이 18.0%로 나타났다. 즉, 한국 청소년들에게 가장 많은 인터넷 이용유형은 여가형으로 많은 청소년들이 게임과 오락 위주로 인터넷을 이용하고 있다.

<표 3> 청소년 인터넷 이용유형별 비중

구분	인원(명)	비중	서비스 내용
정보형	880	38.9%	자료/정보검색, 신문/뉴스/잡지
관계형	406	18.0%	전자우편, 채팅/메신저, 동호회
여가형	974	43.1%	게임, 오락, 홈페이지 운영

연령별로 살펴보면, 10대 미만과 10대층에서 여가형이 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 20대 이후 50% 이상대를 차지하고 있는 '정보형'의 경우, 10대에서는 35% 정도로 상대적으로 적은 비중을 나타냈다. 10대에서 여가형은 38.2%로 가장 큰 비율을 나타내고 있으며, 10대 미만의 경우 65.4%로 10대 미만에서는 여가형에 몰려 있음을 보여주고 있다. 한편, 다른 연령층과 달리 10대에서의 관계형의 비율이 높은 편으로 나타나고 있다. 이는 여가형이 가장 많은 10대 미만과 달리 20대의 특성과 비슷한 양상을 보이고 있다.

청소년들을 성별 기준으로 이용유형을 비교해 보면, 여자 청소년의 경우, 정보형(41.2%), 여가형(34.8%), 관계형(24.0%)의 순으로 나타나고 있으나, 남자 청소년의 경우는 여가형이 51.0%로 가장 큰 비중을 차지하고 있고, 이어서 정보형(36.8%)과 관계형(12.2%)이 뒤를 잇고 있다.

청소년의 학력별로 이용자 유형을 살펴보면, 초등학생의 경우 여가형(54.7%)이 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 이는 중학생과 고등학생과도 월등히 높은 수치로 나이가 어릴수록 여가형에 속하는 청소년이 높음을 보여주고 있다. 한편, 정보형은 고등학생(49.7%)에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는데, 대체적으로 나이가 높아질수록 정보형의 비율이 높아지는 모습을 보이고 있다. 관계형의 경우는 고등학생 내부의 비율(22.6%)이 가장 크게 나타나고 있는데, 관계형 역시 연령이 높을수록 그 비율도 높아지는 모습을 나타내고 있다.

<표 4> 청소년 성별/학력별 이용자 유형 비중(단위: 명)

교급	성별	이용 유형			합
		정보형	관계형	여가형	
초등학교	남자	139	44	286	469
		29.6%	9.4%	61.0%	100.0%
	여자	164	74	223	461
		35.6%	16.1%	48.4%	100.0%
중학교	남자	149	45	197	391
		38.1%	11.5%	50.4%	100.0%
	여자	134	109	99	342
		39.2%	31.9%	38.9%	100.0%
고등학교	남자	133	52	107	292
		45.5%	17.8%	36.6%	100.0%
	여자	151	80	60	291
		51.9%	27.5%	20.6%	100.0%
기타	남자	6	1	2	9
	여자	3	1	0	3
총합		880	406	974	2,260

성별과 학력 모두를 기준으로 하여 이용자 유형을 살펴보면, 여가형의 경우 초등학교 남자 청소년들 사이에서 61.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 여가형은 연령이 높아질수록 낮아지고 있는데, 남자 청소년들

사이에서 그 비중이 높게 나타나고 있다.

정보형의 경우 고등학교 여자 사이에서 51.9%, 남자 고교생 사이에서 45.5%로 나타나고 있다. 정보형은 다른 유형에 비해 성별에 크게 영향을 받지 않고 있는데, 연령이 높을수록 그 비중도 증가하고 있음을 말해주고 있다.

관계형은 중학교 여자 청소년들 사이에서 31.9%로 가장 높게 나타나고 있다. 관계형도 연령이 높을수록 그 비중이 증가하고 있는데, 대체적으로 여자 청소년들 사이에서 높게 나타나고 있다.

2. 유형별 인터넷 이용시간과의 상관관계

1) 이용시간과 일상과의 상관

인터넷 이용시간과 주요 변수와의 상관을 Pearson의 상관관계를 통해 살펴보았다. 청소년들 사이에서 인터넷 이용시간의 증가는 미디어, 일상생활, 대인관계에서 모두 부적 상관을 보이고 있다. 단, 인터넷 이용시간은 온라인 커뮤니티 참여정도와는 정적 상관을 나타내고 있다. 이러한 결과는 기존 연구결과에서 이미 증명된 것으로, 인터넷 이용시간 증가가 취미시간, 수면시간, 공부시간, 운동시간 등 오프라인의 일상적 시간을 감소시키는 가능성을 보여주고 있다. 한편, 인터넷 이용시간이 증가할수록 가정과 사회에서의 대인관계도 감소할 수 있음을 보여주고 있다. 특히 인터넷 이용시간은 미디어와 부적관계를 나타내고 있는데, 이는 인터넷 이용이 증가함에 따라 TV, 라디오, 신문, 영화 등 기존 미디어 이용시간이 감소될 수 있다는 것을 보여주고 있다.

<표 5> 인터넷 이용시간과 주요 일상 변수와의 상관도

		이용시간	대인관계	미디어	일상생활
이용시간	Pearson Correlation Sig.(2-tailed)	1.000	**	**	**
대인관계	Pearson Correlation Sig.(2-tailed)	-.101** .000	1.000	**	**
미디어	Pearson Correlation Sig.(2-tailed)	-.068** .001	.288** .000	1.000	**
일상생활	Pearson Correlation Sig.(2-tailed)	-.176** .000	.495** .000	.324** .000	1.000

**. Correlation is significant at the 0.01 level(2-tailed).

2) 이용유형별 이용시간과 일상과의 상관

구체적으로 이용유형별로 인터넷 이용시간이 일상에 미치는 영향을 살펴보면, 먼저 정보형의 경우 커뮤니티 참여도는 정적인 상관을 보이지만, 일상생활과 대인관계에서 모두 부적인 상관을 보이고 있다.

<표 6> 인터넷 이용시간과 일상 주요변수와의 상관도

교급	미디어	일상생활	대인관계	커뮤니티 참여정도
정보형	-.066	-.217*	-.127*	.279*
관계형	-.020	-.082	.004	.152*
여가형	-.099*	-.176*	-.126*	.191*

* : p<.01

관계형은 다른 유형과 다른 점이 두드러지는데, 이는 커뮤니티 참여정도는 정적인 상관관계를 보이지만, 다른 변수들에서는 유의미한 변화가 나타나지 않고 있다. 즉, 관계형 청소년들에게서 인터넷 이용시간의 증가는 미디어 시간과 일상생활, 특히 대인관계에서도 유의미한 변화가 나타나고 있지 않는다는 것이다.

여가형의 경우는 전체 청소년을 대상으로 한 결과와 동일한 양상을 보

여주고 있다. 즉, 인터넷 이용시간의 증가에 따라 미디어, 일상생활, 대인관계에서 모두 부적인 상관을 보여주는 반면, 온라인 커뮤니티 참여도는 정적인 관계를 나타내고 있다.

이러한 결과를 토대로 볼 때, 몇 가지 가능성이 논의될 수 있다. 우선, 정보형과 관계형에서는 인터넷 이용시간 증가에 따라 미디어 시간에 영향을 미치지 않을 수 있다는 것이다. 그러나, 여기에는 애초에 상당한 영향, 즉 인터넷 이용을 조금만 하더라도 미디어에 미치는 영향은 상당히 커서 이후에 인터넷 이용시간이 증가하더라도 그 변화가 미미해 상관에 무의미하게 나타났을 가능성도 존재하고 있다. 한편, 여가형의 경우는 초반에는 영향이 미미하다가 시간이 증가하면서 어느 시점부터 크게 미디어 이용시간이 줄어드는 임계상황이 있을 것으로 예상된다.

둘째, 정보형과 여가형의 경우 일상생활과 유의미한 부적 상관관계에 있다. 이 역시 어느 시간대에 그 영향이 눈에 띄는 임계상황이 있을 것이다. 한편, 관계형의 경우 일상생활과 유의미한 상관관계가 나타나고 있지 않아, 실지로 이용시간이 영향을 미치지 않는지, 아니면 이용 초기부터 영향이 크게 나타나 이후의 이용시간 증가가 큰 의미가 없을 수도 있다.

셋째, 대인관계에서도 관계형의 경우 유의미한 상관관계가 없는 것으로 나타나고 있어, 이 또한 실지로 영향성이 없을 수도 있고, 이용 시초에 큰 영향을 미쳐서 이후 이용시간 증가가 큰 의미가 없어졌을 가능성도 있다.

넷째, 여가형의 경우 모든 변수와 유의미한 상관관계가 나타나고 있어, 모든 상황에서 그 영향이 급증하는 임계 상황이 존재할 가능성이 있다. 이는 온라인 커뮤니티에서 이용유형 모두가 유의미한 상관관계를 보인다는 점에서 비슷한 상황이 나타날 수 있다.

이러한 가능성을 타진하기 위해, 이용시간대를 시간유형별로 구분하여, 각각의 시간대에서 나타나는 유형별 평균치를 비교하여 살펴보기로 한다.

3. 시간유형과 이용유형에 따른 일상에의 영향

1) 시간유형 구분에 따른 일상에의 영향

청소년들의 인터넷 이용시간의 증가에 따른 일상에의 영향을 살펴보기 위해 이용시간에 따라 구분된 시간유형을 기준으로 하여 각 집단별 평균 차이를 ANOVA를 통해 살펴보았다.

<표 7> 시간유형에 따른 이용유형별 일상 변수 평균비교

구분		Light user	Middle user	Heavy user	F-value
미디어	평균	-.5749	-.6573	-.7783^	4.502*
	S.D	1.1512	1.1650	1.3257	
일상생활	평균	-.6296^	-.9274^	-1.2648^	29.785**
	S.D	1.3361	1.4385	1.5887	
대인관계	평균	-.3237	-.3998	-.5439^	10.068**
	S.D	.8346	.8682	.9605	
온라인 커뮤니티	평균	1.5443	1.5996	1.9266^	52.358**
	S.D	.0291	.0228	.0321	

* : p<.01, **: p<.001

^ : 다중비교시, 다른 유형과 평균차가 유의미(p<.01)한 값

인터넷 이용시간이 증가할수록 미디어, 일상생활, 대인관계가 모두 줄어드는 정도가 심화되고 있다. 한편, 온라인 커뮤니티는 그 정도가 증가하고 있다. 다중비교를 통해, 각각의 값을 상호 비교를 통해 살펴보면, 미디어와 대인관계의 경우 Heavy user가 다른 시간유형과 유의미한 차이를 나타내고 있어, Heavy user에서 그 시간의 감소폭이 급격히 증가하고 있음을 보여주고 있다. 한편, 일상생활의 경우는 모든 값이 서로간에 유의미한 차이를 나타내고 있어, Middle user에서부터 이미 유의미하게 감소하고 있다. 커뮤니티 참여도는 Heavy user에서 그 정도가 급격히 증가하고 있

음을 알 수 있다.

시간유형의 구분을 통해 살펴본 결과, 시간적 임계치가 발견되고 있다. 따라서 이러한 경향을 살펴보기 위해 이용유형별로 세부적으로 살펴보기로 한다.

2) 이용유형별로 시간유형에 따른 일상에의 영향

<표 8> 정보형의 시간유형에 따른 이용유형별 일상 변수 평균비교

구분		Light user	Middle user	Heavy user	F-value
미디어	평균	-.6691	-.7704	-.8390	1.190
	S.D	1.2423	1.1975	1.2793	
일상생활	평균	-.6140	-.9949^	-1.3519^	16.003**
	S.D	1.3398	1.3997	1.6330	
대인관계	평균	-.3797	-.4031	-.6481^	6.612**
	S.D	.9903	.9527	1.0001	
온라인 커뮤니티	평균	1.4559	1.5409	2.0046^	40.810**
	S.D	.6471	.6922	.9270	

* : p<.01, **: p<.001

^ : 다중비교시, 다른 유형과 평균차가 유의미(p<.01)한 값

이용유형 중에서 정보형의 경우, 미디어 이용시간은 Light user에서 Heavy user에 이르기까지 유의미한 변화가 없는 것으로 나타났다. 그러나 Light user의 수치는 여가형(-.3976)보다 훨씬 낮게 나타나고 있어, 정보형에서는 인터넷 이용 초기부터 TV, 라디오, 신문, 영화 등 다른 미디어의 이용시간 감소에 큰 영향을 주고 있음을 보여주고 있다. 한편, 정보형의 일상생활 시간은 이용시간 증가에 따라 지속적으로 유의미한 수치로 줄어들고 있어, 인터넷 이용시간이 청소년의 일상에서 공부, 수면, 운동, 취미 등의 시간을 크게 감소시키는 것을 보여주고 있다. 한편, 대인관계의 경우에서는 Heavy user 단계에서 다른 시간유형과 유의미한 차이를 나타

내고 있어, Heavy user의 기준점인 하루 평균 2시간 이상에서 학교나 가정에서의 대인관계 시간이 급격히 감소함을 보여주고 있다. 온라인 커뮤니티의 경우에서도 하루 평균 2시간 이상 사용시 온라인 커뮤니티 활동이 급격히 증가함을 나타내고 있다.

<표 9> 관계형의 시간유형에 따른 이용유형별 일상 변수 평균비교

구분		Light user	Middle user	Heavy user	F-value
미디어	평균	-.7959	-.7209	-.8162	.190
	S.D	1.3920	1.2533	1.6294	
일상생활	평균	-.5612	-.9419^	-1.0735	2.952*
	S.D	1.4220	1.6640	1.7154	
대인관계	평균	-.2041	-.4302	-.3235	1.881
	S.D	.9412	.9999	.9575	
온라인 커뮤니티	평균	1.9296	2.0591	2.1324^	2.143
	S.D	.7071	.7777	.7294	

* : p<.01, **: p<.001

^ : 다중비교시, 다른 유형과 평균차가 유의미(p<.05)한 값

관계형의 경우는 미디어에서는 정보형과 마찬가지로 인터넷 이용 초기부터 강력한 영향을 미치고 있어서 이후 이용시간 증가에 따라 그 변화폭이 유의미하게 나타나고 있지 않다. 그러나, 일상생활 시간에서는 다소 다른 양상이 나타나고 있는데, Heavy와 Middle 사이에서 큰 차이가 나타나고 있지 않는다는 것이다. 물론 Middle에 해당하는 하루평균 50분 이상대인 '중사용자'에서 일상생활 시간이 줄어드는 폭이 크지만, 이후에는 다른 유형에 비해서 상대적으로 그 영향폭이 적게 나타나고 있다.

관계형이 다른 유형과 특히 다른 점은 대인관계에의 영향에 있다. 인터넷 이용시간이 증가하면서 정보형과 여가형의 경우 대인관계가 줄어드는 폭이 크고, 특히 Heavy user 단계에서는 급격히 줄어드는 모습이 보이고 있다. 그러나, 관계형의 경우 전체적으로 인터넷 이용시간이 증가하더라도

대인관계는 유의미하게 줄어들지 않고, 일정 수치를 유지하고 있다. 이는 다른 유형과 달리 관계형의 온라인 참여가 오프라인의 만남으로 이어지거나, '만남'이라는 관계형적인 특성에 기인하여 미디어와 일상생활의 시간은 줄이더라도 기존의 오프라인 대인관계는 지속하는 경향이 반영된 것으로 보인다. 이러한 관계형의 특성은 온라인 커뮤니티에서도 그대로 반영되고 있는데, 다른 유형과 달리 인터넷 이용시간 증대에 따른 온라인 커뮤니티 참여도가 월등하다는 것이다.

<표 10> 여가형의 시간유형에 따른 이용유형별 일상 변수 평균비교

구분		Light user	Middle user	Heavy user	F-value
미디어	평균	-.3976	-.5407	-.7148^	5.723**
	S.D	.8463	1.1017	1.1995	
일상생활	평균	-.6747	-.8691	-1.2704^	12.665**
	S.D	1.3055	1.3907	1.4776	
대인관계	평균	-.3133	-.3912	-.5667^	6.238**
	S.D	.7340	.9660	.9213	
온라인 커뮤니티	평균	1.4780	1.4593	1.7444^	14.859**
	S.D	.6960	.6917	.7941	

* : p<.01, **: p<.001

^ : 다중비교시, 다른 유형과 평균차가 유의미(p<.01)한 값

여가형은 Light 및 Middle user 단계에서는 다른 유형에 비해 상대적으로 미디어 감소 시간이 크지 않다. 그러나, Heavy user에서는 다른 시간 유형에 비해 유의미하게 그 수치가 떨어지고 있으며, 다른 이용유형의 수치에도 근접하고 있어, 1일 평균 2시간 이상 사용대에서 다른 미디어 시간에 크게 영향을 주고 있음을 보여주고 있다. 한편 일상생활에는 정보형과 비슷한 모형이지만, Middle user까지는 상대적으로 적은 영향을 주다가 Heavy user 단계에서 급격히 그 수치가 줄어들고 있다. 대인관계 또한 이용시간 증가에 따라 감소하는 모습이지만, Heavy user 단계에서 급속히 그 감소가 증폭되고 있으며, 온라인 커뮤니티 또한 Heavy user 단

계에서 그 증가폭이 두드러지고 있다. 곧, 여가형은 하루 평균 2시간 이상을 사용하는 단계에서 일상에 미치는 영향이 확연해지고 있다.

<표 11> 인터넷 이용시간 증가에 따른 이용유형별 일상시간에의 영향

구분	정보형	관계형	여가형
미디어	초기에는 영향 없음 Heavy(1일 2시간 이상 사용자)부터 급속히 감소	초기부터 급속히 감소	초기부터 급속히 감소
일상생활	초기에는 영향 미미 Middle(1일 50분에서 2시간)부터 감소폭이 두드러짐	Middle(1일 50분 사용)부터 감소폭이 두드러지나, 이후 더 이상 감소 없음	Heavy(1일 2시간 이상 사용)부터 급속히 감소
대인관계	Heavy(1일 2시간 이상 사용)부터 급속히 감소	이용시간과 관계없이 일정선 유지	Heavy(1일 2시간 이상 사용)부터 급속히 감소
온라인 커뮤니티	Heavy(1일 2시간 이상 사용)부터 급속히 증가	초기부터 참여 활발	Heavy(1일 2시간 이상 사용)부터 급속히 증가

Ⅴ. 요약 및 결론

본 연구는 인터넷 사용시간의 증대가 청소년들의 일상시간에 미치는 영향을 이용유형을 기준으로 하여 살펴보고자 하였다. 이를 위해 이용 유형을 정보형과 관계형, 여가형으로, 일상을 미디어와 일상생활, 대인관계, 그리고 온라인 커뮤니티로 구분하여 인터넷 이용시간의 증가에 따른 일상시간의 증감 정도를 살펴보았다. 그리고, 인터넷 이용시간이 일상시간 증감에 영향을 미치는 임계점을 찾고자, 이용시간을 Light, Middle, Heavy로 나누어 각 시간대별 평균을 비교하였다.

먼저, 청소년들 사이에서 가장 많은 비중은 여가형으로 나이가 어릴수

록, 교급이 낮을수록, 남성일수록 많은 비율을 차지하고 있었다. 또한 다음으로 정보형의 비중이 높았는데, 정보형의 경우 교급이 높을수록 그 내부의 비율이 높게 나타났다. 그러나, 정보형은 여가형과 달리 성별 차이는 두드러지지 않았다. 마지막으로 관계형은 청소년들 사이에 다른 유형에 비해 상대적으로 낮은 비중을 차지하고 있으나, 중학교 학생에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 특히 관계형은 여성이 남성보다 비중이 높게 나타나고 있어 다른 유형과 차이를 나타내고 있었다.

청소년 전체로 보았을 때, 인터넷 이용시간 증가는 미디어 이용시간과 일상생활, 그리고 대인관계까지 모든 오프라인의 일상과 부적 상관이, 온라인 커뮤니티와는 정적 상관이 있는 것으로 나타났다. 즉, 청소년들이 인터넷 이용을 많이 할수록 온라인 활동은 증가하지만, 오프라인의 일상적 시간들은 그만큼 감소할 가능성이 높다는 것이다.

이러한 결과를 좀더 자세히 살펴보기 위해, 인터넷 이용시간에 따른 일상의 시간 변화를 구체적으로 유형별로 살펴보았다. 그 결과, 여가형의 경우 전체 결과와 가장 유사하게 모든 면에서 부적 상관이 유의미하게 나타났다. 그러나, 정보형의 경우 일상생활과 대인관계에서만 부적 관계가 발견되었고, 관계형의 경우는 유의미한 상관이 전혀 나타나지 않았다. 이러한 결과는 인터넷 이용시간의 증가가 이용 유형에 따라 다른 결과를 나타낸다는 사실을 뒷받침하고 있는데, 관계형의 경우 이용시간이 아무리 늘어나도 일상생활과 대인관계, 그리고 다른 미디어 이용시간에까지 전혀 줄어들지 않을 수도 있다는 것이며, 정보형과 관계형도 미디어에서 큰 영향을 주지 않을 가능성도 보여주고 있기 때문이다.

이에 따라 각각의 유형별로 그 영향을 살펴보았으며, 특별히 이용시간대의 영향을 나누어 구분하기 위해 Light, Middle, Heavy user로 나누어 시간대별 평균 비교를 통해 유의미한 차이가 나는 시점을 찾아 보았다. 인터넷 이용유형별로 그 평균치를 비교한 결과, 정보형과 여가형은 인터넷을 처음 사용하는 순간부터 다른 미디어의 사용시간이 급감한다는 사실

을 발견하였고, 정보형은 초기에는 큰 영향은 없으나, Heavy user 단계, 즉 1일 평균 2시간 이상 사용하는 단계에서부터 다른 미디어 이용시간의 감소가 두드러졌다. 한편, 일상생활에서는 모든 유형에서 이용시간에 따른 부적 상관이 발견되었는데, 정보형에서는 Middle user(1일 50분 이용) 시점에서부터, 여가형은 Heavy user(1일 2시간 이상)의 시점에서부터 급속히 일상생활 시간이 감소되는 것이 발견되었다. 그러나, 관계형의 경우 Middle user(1일 50분 이용) 시점에서 유의미한 감소폭이 발견되나, 이후에는 이용시간과 무관하게 일상생활의 감소는 특별히 심화되진 않았다.

대인관계에서는 정보형과 여가형 모두 Heavy user(1일 2시간 이상) 시점에서 그 감소폭이 두드러졌으나, 관계형은 초기부터 감소폭이 미미하며, 이용시간 증가에도 감소가 더 이상 나타나지 않고 일정선을 유지하는 양상을 나타냈다. 온라인 커뮤니티의 경우에서도 정보형과 여가형은 Heavy user(1일 2시간 이상) 시점에서 그 증가폭이 두드러졌으나, 관계형은 초기부터 온라인 참여가 활발하여, 그러한 참여시간이 시간이 증가함에 따라 증가하나 유의미한 수치를 보이진 않았다.

본 연구는 기존의 청소년 인터넷 이용시간과 일상시간의 관계를 유형별로 세분화하여 살펴보고, 청소년들의 인터넷 이용과 시간유형에 따라 그들의 일상에의 영향을 살펴보는 단초를 제공하였다는데 의의가 있다. 이는 온라인 서비스가 다양화 하면서, 그것을 이용하는 청소년들이 성별, 연령별로 특성화, 다변화 되고 있는 추세에서 향후에는 이용 유형 구분을 통한 세부적인 연구 진행이 필요함을 밝혀주고 있다.

그러나, 본 연구는 여전히 청소년들 사이에 유형분류가 애매하고, 유형간에 상호 중첩되는 부분의 청소년들을 확연히 구분하여 정리하지 못했고, 시간유형 구분에서 논란의 여지를 지니고 있다. 또한 다른 유형과 특별히 구별되는 관계형에서 그들이 사용하는 인터넷 커뮤니티의 특성을 구분하여 커뮤니티 성격에 따른 영향을 파악하지 못했다는 점에서 차후의 연구과제로 남기고 있다.

참 고 문 헌

김 민(2003). 청소년들의 인터넷 중독과 사이버섹스 중독실태 연구. 청소년복지연구, 제5권 제1호. pp 53-83

김민규・정의준(2004). 게임환경 변화에 따른 게임몰입(중독)의 추세와 의미. 서울: 한국게임산업개발원

김성수・조도근(2004). 청소년의 인터넷 서비스 유형별 사용 정도와 인터넷 중독 하위 요인간의 관계. 한국청소년연구, 제15권 제2호, pp 355-384

김정숙(2002). 청소년의 인터넷 커뮤니티 활동과 사회적 자아존중감과의 관계. 카톨릭대학교 석사학위논문.

김청택(2002). 인터넷 중독 예방상담 및 예방 프로그램 개발 연구. 서울: 한국정보문화진흥원

문태준(2003). 사회경제적 요인이 청소년의 인터넷 관련 지식정보자원 및 지식획득에 미치는 영향. 서울대학교 석사학위논문

문화관광부(2004). 온라인게임 역기능 실태조사 및 대처방안. 서울: 문화관광부

문화관광부・한국게임산업개발원(2004). 2004 대한민국 게임백서. 서울: 한국게임산업개발원

박수호(2004). 인터넷 이용과 종교의식- 한국 인터넷 종교 사이트 이용자를 대상으로. 고려대학교 박사학위논문

서우석(2004). 청소년의 인터넷 사용과 사회화. 정보와 사회, 제6호, pp 51-81

서주현・유안진(2001). 청소년의 인터넷 중독과 친구 관계의 특성. 아동학회지. 제22호, pp 149-166

영상물등급위원회(2002). 온라인게임의 캐릭터간 폭력행위에 대한 연구. 서울: 영상물등급위원회

유승호・장원상(2001). 온라인게임의 현황과 등급분류제도. 서울: 한국게임산업개발원

유승호・조주은(2004). 정보화실태조사 심층분석. 서울: 한국인터넷진흥원

윤영민(2000). 청소년 인터넷 사용: 분석모형의 개발. 정보와 사회, 제2호, pp 133-153

이병국(1995). PC통신유형과 청소년의 대인관계형성에 관한 연구: 고등학생을 중심으로. 경기대학교 석사학위논문

이은희(2004). 청소년들의 가정, 학교, 지역의 심리사회적 환경과 학교폭력과의 관계: 분노 조절과 비행친구 접촉의 매개효과. 한국심리학회지. 제16권 제1호. pp 123-145

이형초(2001). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. 고려대 박사학위 논문

정보통신부・한국인터넷진흥원(2005). 2004년 하반기 정보화실태조사. 서울: 한국인터넷진흥원

청소년보호위원회(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 한국청소년연구 제11호. 서울: 청소년보호위원회

한국인터넷진흥원(2004). 2003년 하반기 정보화실태조사. 서울: 한국인터넷진흥원

황상민・안규석(1999). 사이버공간의 심리. 서울: 박영사

Bonfadelli, H. (2002). The Internet and knowledge gaps: A theoretical and empirical investigation. *European Journal of Communication*, Vol. 17(1). pp 65-84

Brenner, V., (1997). Psychology of computer use: Parameters of internet use, abuse and addiction: the first 90 days of the internet usage survey. *Psychology Report*. Vol 80(3). pp 879-882

Friedman T. (2001). Making sense of software: Computer games and interactive textuality. Steven G. Jones(Ed.)

Greenfield, P. M. (1983). Pac Man is a gabbling of nourishing our kid. TV guide, Feb. Vol. 19, pp 11-12

Griffiths, M. (1997). Does Internet and computer addiction exist? some case evidence. ANA annual convention. Chicago

Griffiths, M. & Hunt, N. (1998) Dependence on computer games by adolescences. Psychological Report. Vol. 82, No. 2. pp 475-480

Griffiths, M. (1999). Internet addiction. *The Psychologist*, Vol. 12 No. 5, pp 246-250

Hills, P. & Argyle, M. (2003). Uses of the Internet and their relationshipa with individual differences in personality. *Computers in Human Behavior*. Vol. 19. pp 59-70

Kaye, B. K. & Johnson, T. J. (2002) Online and in the know: Uses and gratifications of the web for political information. *Journal of Broadcating & Electronic Media*, Vol. 46. pp 57-71

Kraut, R., Lundmark, V., Patterson, M., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A social technlolgy that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, Vol. 53, No. 9, pp 1017-1031

Mcvey. G. C. (1997). The child's experience of video play. MA: The University of Texas Austin

Shah, D. V., Kwak, N., Holbert, R. L. (2001). Connecting and Disconnecting with civic life: Patterns of Internet use and the production of social capital. *Political Communication*, Vol 18, pp 141-162

Swickert, R. J., & Others. (2002). Relationships among Internet use, personality, and social support. *Computers in Human Behavior*. Vol. 18. pp 437-451

Young, K. S.(1996). Psychology of computer use XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the streotype. *Psychological Report*. Vol. 79. pp 899-902

Young, K. S.(1997). What makes the Internet addictive: Potential explanations for pathological Internet use. 105th Annual conference of the American Psychological Association

Young, K. S.(1998). Caught in the net. John Wiley & Sons Inc.

Young, K. S.(1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment. Innovations in Clinical Practice. http://netaddiction.com/articles/symptoms.htm

ABSTRACT

Effects of Internet Use on the Daily Lives of the Youth : Based on Three Types of User Modality

Ryu, Seoung-Ho* · Jeong, Eui-Jun**

This research seeks to identify the effects of Internet use on the daily lives of the youth. Internet users were grouped based on three types of "user modality"- information, relationship, and entertainment modes- in terms of the main services used by youth. Users were also classified based on "time modality" and into light, middle, and heavy users, taking into account their average Internet usage per day. With such basic groupings, the changes in time spent for personal relations, daily routines, media use, and participation in online communities were analysed as Internet usage increased based on user modality.

Results showed differences in the changes at each user modality. For the information type, media and private relations time decreased among heavy users compared to the other types, but time spent in participating in online communities increased among who use the Internet for over two hours a day. With the entertainment type, findings similar those of the information type in

* Professor, Dep.of Visual Culture, Kangwon National Univ.
** Researcher in NURI project, Kangwon National Univ.

personal relations and online communities were noted. However, the time spent in media usage diminished sharply among heavy users. Lastly, for the relations type, both online communities and media time showed significant differences among light users, but the time spent in personal relations and daily routines did not differ significantly based on time modality.

Key words : user modailty, tim modality, online community, media effects

투고일 : 5월 2일, 심사일 : 6월 10일, 심사완료일 : 6월 22일