인터넷 중독 유형에 따른 청소년의 온-오프라인 친구관계 : 게임, 채팅, 음란물을 중심으로*

유은희** · 하은혜***

초 록

본 연구는 청소년의 인터넷 중독 유형을 게임, 채팅, 음란물 등 세 유형으로 구분하고 이에 따른 온라인과 오프라인 친구관계 기능 및 만족감의 차이를 규명하였다. 연구대상은 서울·경기지역의 중·고등학교 1, 2학년 675명 중 선별된 게임중독자(41명), 채팅중독자(49명), 음란물중독자(20명)로 총 110명이었다. 사용된 척도는 인터넷게임중독 진단척도, 인터넷채팅중독 진단척도, 사이버섹스중독 검사항목, 친구관계 척도였다. 첫째, 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계는 기능에서만 차이를 보였고, 만족감에서는 차이를 보이지 않았다. 오프라인 친구관계의 기능의 경우 채팅중독집단이 게임중독집단보다 '정서적 안정'의 긍정적 기능을 높게 지각하였고, 음란물중독집단은 게임중독집단보다 '신뢰'와 '교제의 즐거움' 등 2개의 긍정적 기능을 높게 지각하였다. 그리고 채팅중독집단과 음란물중독집단은 게임중독집단보다 '친밀감'의 긍정적 기능을 높게 지각하였다. 둘째, 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계는 기능 및 만족감에서 모두 차이를 보이지 않았다.

주제어 : 인터넷 중독 유형, 게임, 채팅, 음란물, 온라인 친구, 오프라인 친구

* 본 논문은 2007학년도 숙명여자대학교 석사학위 청구논문의 일부임.

** 숙명여자대학교 사회교육대학원 놀이치료전공

*** 숙명여자대학교 아동복지학과 부교수

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대사회를 일컬어 정보화 사회라고 한다. 컴퓨터·인터넷의 영향력이 막강해진 이 정보화 사회에서는 인터넷 중독(internet addiction)의 위험성이 커지고 있다. 인터넷 중독이란 인터넷의 과도한 이용으로 학업적·경제적·직업적 일상생활을 유지하기 힘든 상태를 말한다(Shotton, 1991; Young, 1996; Young, 1999)

2007년도 하반기 조사에 따르면 인터넷의 주 이용대상은 3,482만명으로 전년 대비 1.5%인 70만명이 증가하여 전체 인구의 76.3%에 이르고 있으며, 특히 6~19세의 아동·청소년이 99.8%로 가장 많은 이용률을 나타내었다(한국인터넷진흥원, 2007). 이에 따라 아동·청소년기의 인터넷 중독에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있다. 중·고등학생·성인을 모두 대상으로 실시한 한국정보문화진흥원(2007)의 연구에서는 전체 대상의 14.4%가 인터넷 중독으로 나타났는데, 이는 2006년 조사결과인(한국정보문화진흥원, 2006) 12.8%보다 전년 대비 1.6%가 더 증가한 결과이다. 이같이 청소년들이 인터넷에 상당히 몰입되어 있고 그중에는 병리적인 현상을 드러내는 인터넷 중독자들이 상당수 존재한다는 점에서 이들에 대한 관심과 개입이 요구된다. 특히 전반적인 인터넷 중독도 중요하지만 하위유형에 속하는 게임, 채팅, 음란물 중독 등 특정영역에 몰입하는 청소년이 적응에 매우 심각한 어려움을 보인다(권재환, 이은희, 2005; 류은미, 2004).

인터넷의 주 이용층을 형성하고 있는 청소년은 발달단계상 신체적, 환경적, 심리적 으로 많은 변화를 경험하고 이에 따른 도전과 위기를 경험하게 되는 시기이다. 이 시기는 아동기까지 부모, 형제 등 가족과의 관계가 주된 사회적 관계였던 것과는 달리, 가족으로부터의 독립욕구가 강해지면서 평등한 관계를 유지할 수 있는 또래집단에 상대적으로 몰입하려는 발달적 특성을 갖고 있다. Hartup(1993)에 따르면 친구관계는 애정이나 관심, 흥미 및 정보 등을 공유하면서 타인과 접촉을 유지하는 이원 관계이며, 독특한 애착, 친밀 관계를 유지하는 상호작용을 하는 관계이다. 이러한 친구관계

는 사회적 기술을 습득하고 발달시킬 수 있는 환경을 제공하고, 정서적, 인지적 자원을 제공하며 자기 인식과 자아개념 형성에 있어서 중요한 정보의 원천이 된다고 한다.

따라서 청소년기는 상대적으로 친구관계의 영향력이 강해지고 사회적 동조행동이 많이 증가하며, 친구들로부터 얻는 지원과 이해 및 인정이 매우 중요하기 때문에 인터넷 중독과 같은 심리적 문제를 예방하고 해결하는데 있어서도 친구관계의 만족도와 기능이 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다. 더욱이 우리나라 청소년들의 경우 과도한 교육열과 입시경쟁으로 인해서 학업 중심으로 학교생활과 여가 시간이 싸여지는 실정이다. 이러한 현실은 청소년들이 또래 친구들과 자연스럽게 친구관계를 형성하고 가족들과의 관계를 증진시킬 수 있는 시간을 제한하고 있다(이희연, 1994). 이러한 상황으로 인해서 청소년들은 답답하고 통제되어 있는 현실에서 탈피하고 자신의 욕구를 분출하기 위해서 인터넷을 이용하게 되는 경우가 많다. 즉, 인터넷이 인간관계의 매개체 역할을 하게 된다는 것이다(서주현, 2001). 따라서 최근 청소년들은 기성세대와 달리 인터넷 통신상의 친구와 친밀한 교제를 나누며 일상생활에서의 친구관계 못지않은 인간관계를 형성하는 경향이 있다. 청소년들의 인터넷 사용이 보편화됨에 따라 인터넷 중독과 같은 심각한 문제들이 야기되는 반면에 청소년의 친구관계와 같은 주요한 인간관계 역시 인터넷을 통해 상당수 이루어진다는 것은 시사하는 바가 크다고 하겠다.

그런데 기존의 연구들은 인터넷이라는 매체 자체의 기술적 속성만을 강조하고, 인터넷 중독의 각 하위유형을 측정함에 있어 인터넷 중독척도 하나만을 사용하였으며, 조사대상자 자신이 가장 많이 사용하는 유형을 선택하도록 하여 하위유형을 분류하거나, 사용유형별 사용시간을 측정하여 하위유형을 구분하고 있다. 이는 이미 선행연구들에서 각 유형에 따른 도구가 개발되어 있는 상황에서 각 하위유형에 적합한 도구를 사용하지 못했다는 점에서 타당성을 확보하지 못한 커다란 한계가 있다. 그러므로 인터넷 중독은 다양한 하위유형으로 이루어진 복합적인 현상으로 볼 수 있으며, 이러한 이유로 인터넷 중독의 하위유형에 대한 연구의 필요성이 제기되고 있다(Shaffer, Hall & Vander Bilt, 2000; Beard & Wolf, 2001).

또한 새로운 의사소통 형태인 인터넷 이용자들의 개인특성이나 그들이 형성하는 인간관계에서의 변화에 대해서는 간과하는 경향이 많았다. 종합해보면, 이런 현실 속에서 기존의 연구들은 인터넷이라는 자체의 기술적 속성만 강조하거나 인터넷을 사용하

는 청소년의 문화적 특성, 아니면 인터넷 과다사용과 중독 현상에 대해서만 연구들이 진행되었다. 인터넷의 주이용 계층인 청소년들은 신체적·심리적으로 발달상의 중요한 위치에 있고, 청소년기 삶에서 친구관계가 차지하는 비중이 크고 영향력도 매우 높은 시기이다. 그동안의 친구관계에 대한 연구는 개인의 전반적 친구관계에 대한 포괄적인 정보로, 친구관계가 원만한지, 친구관계의 친밀도가 어찌지에 대한 연구들만 계속되어 왔다(이숙, 남윤주, 2004).

최근 인터넷과 관련하여 대인관계에 대한 연구들이 나오고 있으나 우리나라 청소년의 인터넷 중독과 그에 따른 친구관계는 어떠한지 컴퓨터를 매개로 나타나는 온라인 친구관계가 어떠한 지에 대한 연구는 불분명한 상태이다. 인터넷과 친구관계를 다루는 연구들이 차차 늘어나고 있지만, 이들의 대부분은 친구관계를 여러 가지의 변인들 중에서 하나로 어느 한 측면만을 다루고 있을 뿐 친구관계의 여러 측면을 포괄적으로 고려하여 인터넷 사용 및 중독 위험성과의 관계를 다루고 있는 연구들은 드문 실정이다. 즉, 청소년의 친구관계는 인터넷 중독 연구에서 대부분 하나의 독립된 주체로 연구되기보다는 청소년의 학교 생활변인이나, 대인 관계 변수들 중의 하나로 이들이 인터넷 중독에 미치는 영향을 분석하는 연구들이 대부분이었다.

그동안 보고된 선행연구들을 고찰해 보면, 실제 생활에서의 친구관계가 인터넷 중독에 영향을 미친다는 연구(황수정, 2000; 송원영, 1998; 조준범, 2001; 한복희, 2001)가 있는 반면에 유의한 영향을 미치지 않는다는 연구(안석, 2000; 조남근·양돈규, 2001)도 있었다. 또한 고등학교 1학년을 대상으로 한 서주현(2001)의 연구는 청소년의 친구관계를 일상생활의 친구와 통신상의 친구로 나누어 인터넷 중독을 연구하였는데, 그 결과 일상생활에서의 친구관계의 기능은 인터넷 중독 집단 간에 차이를 보이지 않았으나 통신상의 친구관계는 친구 집단 크기, 친밀도, 만족도, 기능에 따라 인터넷 중독에서의 차이를 나타냈다고 보고하였다.

본 연구에서는 서울·경기지역의 중·고등학교 1, 2학년 675명중 중독자로 선별된 게임중독자(41명), 채팅중독자(49명), 음란물중독자(20명)등 세유형을 중심으로 온라인과 오프라인 친구관계의 기능 및 만족감을 비교하였다.

2. 연구문제

1) 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계에 차이가 있는가?

- (1) 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계의 기능에 차이가 있는가?
- (2) 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계의 만족감에 차이가 있는가?

2) 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계에 차이가 있는가?

- (1) 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계의 기능에 차이가 있는가?
- (2) 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계의 만족감에 차이가 있는가?

II. 이론적 배경

1. 청소년의 인터넷 중독 특성

인터넷 중독에 대한 관심과 연구는 Goldberg(1996)가 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder)라는 용어를 처음 사용함으로써 본격적으로 시작되었으며, 이후 여러 연구자들이 인터넷 중독의 위험성과 원인을 설명하고자 하였다. 그 중 인터넷 중독을 인터넷 이용자가 의도한 것 이상으로 과도하게 인터넷에 접속함으로써 알코올 중독이나 약물 중독과 마찬가지로 일상생활에서 심각한 사회적·정신적·육체적 지장을 받는 상태로 의존성, 내성 및 금단증상이 나타나며 이러한 증상들의 반복적이고 만성적인 활동장애로 정의한 Young(1996)의 연구는 많은 시사점을 주었다. 인터넷 사용이 알코올이나 약물과 같이 중독 수준을 보인다는 결과는 그 위험이 아동·청소년에게서 더 크게 나타날 수밖에 없다는 문제로 이어진다. 이는 다른 연령보다 10대 학생의 인터넷 이용률이 가장 높고, 아동·청소년의 경우는 성인보다 정보화나 기술 분야에 대한 적응력이 빠르면서도 자기 통제력이 부족해 인터넷 중독에 매우 취약하기 때문이다(김은정, 이세용, 오승근, 2003).

어기준(2000)은 우리나라 청소년들이 인터넷상에서 가장 많이 사용하는 유형을 고려하여 다음과 같은 세가지 하위유형으로 구분하였다. 첫째, 게임 중독 유형은 각종 인터넷 게임, 즉 아케이드게임, 액션게임, 어드벤처게임, 롤플레이팅게임, 시뮬레이션게임등을 주로 사용하는 것이고, 둘째 채팅 중독 유형은 대화방, 채팅, 동호회 등의 사이버활동에 몰입하는 것이며, 마지막으로 음란물 중독 유형은 특히 청소년에게서 많이 찾아볼 수 있는 유형으로서 인터넷을 통해 야한 사진, 야한 동영상 등을 보거나 음란화상채팅을 하는 경우가 이에 해당한다. 본 연구에서는 우리나라 청소년에게서 가장 많이 나타나는 중독의 유형으로서 게임, 채팅, 음란물을 제시한 어기준(2000)의 연구에 근거하여, 이 세가지 유형을 차이를 비교하였다. 세가지 유형별로 심리적, 성격적 특성을 규명한 선행연구 결과를 살펴보면 다음과 같다.

게임에 중독된 청소년은 충동적이고, 사회적 문제해결능력에 대해 부정적인 자기평가를 하였으며, 실제 문제해결상황에서 유능성이 떨어지고 협상능력이 낮았다(이소영, 권정혜, 2001). 또한 그들은 자기효능감과 자기통제감이 낮았고(조한익, 조해연, 2001), 게임공간에서의 자기모습과 현실공간에서의 자기모습을 일치하는 것으로 지각하는 정도(가상-현실 자기개념)가 높은 반면, 이상적으로 바라는 자신의 모습과 실제 자신의 모습이 일치한다고 지각하는 정도(이상-실제 자기개념)가 매우 낮았다(김유정, 2002). 또한 게임중독을 가장 잘 설명하고 예측해주는 변인을 살펴본 결과, 심리적 변인으로는 우울과 공격성, 자기효능감, 충동성, 그리고 자기개념 불일치 요인이었으며, 환경적 변인으로는 부모의 태도와 학생의 성적으로 나타났다(김유정, 2002; 조한익, 조해연, 2001).

채팅에 중독된 청소년은 자존감, 공격성, 외로움, 우울, 가상세계에서 자기효능감, 대인관계 효능감이 모두 높았고(김종범, 한종철, 2001). 채팅 중독을 가장 잘 설명하고 예측해주는 변인은 가상세계에서의 자기효능감인 것으로 나타났다(이정윤, 이상희, 2004a).

음란물에 중독된 청소년은 우울, 충동성, 공격성, 경험추구성향, 탈억제성향과 권태감이 높으며, 현실세계에서의 자기효능감이 낮는데 비해 가상세계에서의 자기효능감은 높았다(이정윤, 이상희, 2004b; 이해경, 2002). 또한 음란물 중독을 가장 잘 설명하고 예측해주는 변인은 탈억제성향인 것으로 나타났다(이정윤, 이상희, 2004b). 또한 대학생을 대상으로 한 음란물 중독 연구에서는 남녀 대학생 모두 인터넷 음란물을 자주 접촉할수록 성적사고의 빈도가 높았고, 성적자극에 대한 태도가 긍정적이었으며,

외향적인 사람들이 인터넷 음란물을 자주 접촉한다고 하였지만 죄책감은 음란물접촉과 아무런 상관이 없었다(주리에, 하승수, 권석만, 2002)

2. 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계 특성

게임, 채팅 음란물 등 세유형 중에서 사회적 문제 및 관계적 문제를 가장 많이 유발한다고 평가받는 것이 바로 게임 중독이다(이형초, 2001). 게임에 중독된 청소년은 대인관계 속에서 경험할 수 있는 다양한 사회적 기술을 습득할 기회를 놓칠 소지가 있다고 우려하였다(이소영, 2000). 즉 게임 중독과 사회적 관계(가족관계, 친구관계)에 대해 언급한 연구들은 대부분 부정적인 입장을 취하고 있다(이유경, 2002). 게임에 중독된 청소년은 친구와의 불화나 따돌림을 경험하여 고독감, 외톨이 성향 및 사회적 소외감을 많이 느끼고 있는 반면 만족감은 적다고 하였다(정경아, 2001; 2002). 컴퓨터 게임을 하기위해 학교를 빠지거나 심지어는 학교를 그만 두는 등의 사회적 부적응 증상을 보이며, 게임에 지나치게 몰입할 경우에는 현실에서 지나가는 사람을 게임속의 악상과 잘 구분하지 못하는 등의 현실과리 현상을 보이기도 한다 이와 같이 게임에 중독된 청소년은 친구관계에 대한 지각이 부정적이고, 사회적 적응과 관련된 일반적인 적응력이라 할 수 있는 충동통제력과 대처능력, 전반적인 학교생활에 대한 적응수준이 낮아 친밀한 대인관계를 형성하지 못하고 사회적 유대가 약한 것으로 나타났다(김현수, 2001; 이유경, 채규만, 2006).

채팅에 중독된 청소년은 현실의 대인관계에서 과도하게 주도적이거나 상대방을 지나치게 배려하거나, 지나치게 참견하는 식의 부적응적인 대인관계의 어려움을 가지고 있고, 이들은 타인에게 인정받고 싶은 강한 욕구가 있다는 것으로 나타났다. 또한 채팅에 중독된 청소년은 대인관계에 있어 더욱 지배적이고 우월적이며 독립적인 역할을 하고자 하는 성향이 증가하고 있었으며, 경쟁적이고 공격적이고 과시적일 뿐만 아니라 자기도취적이며 반항적이며 불신적인 표현성향이 증가하는 것으로 나타났다. 이와 같이 채팅에 중독된 청소년은 대인관계를 형성함에 있어 우월적, 경쟁적, 공격적, 과시적, 반항적, 불신적인 태도를 보이는 개인이 원만한 대인관계를 형성, 유지하는데 어려움을 가지게 된다(김옥순, 홍혜연, 1998; 김수정, 2002)

음란물에 중독된 청소년은 또래관계의 질적인 측면이 낮은 편으로, 비행친구들의 영향을 가장 쉽게 받아 비행 경향성이 높은 편이다. 반면, 학교 만족도는 낮아 음주, 흡연, 절도, 패싸움 등 각종의 일반적인 일탈경험이 더 많은 것으로 나타났다(한국성폭력상담소, 1997; 남영옥, 2005). 이처럼 음란물 중독 청소년은 친구관계, 부모의 부부관계등 다른 환경적 요인들과 결합하여 사회적 일탈행위 조장에 기여한다는 점이고, 특히 성비행과 밀접한 관련이 있다(한국형사정책연구소, 1994; 김수정, 2002).

3. 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계 특성

게임에 중독된 청소년은 비사회적 형태에 속하는데, 개인적인 게임만을 위해 컴퓨터를 사용할 뿐, 대인관계를 위해서는 컴퓨터를 사용하지 않는 점이 특징이다. 일상생활의 오프라인 친구로부터 소외되어 받는 스트레스가 게임 중독에 큰 영향을 미치는데, 오프라인 친구로부터 따돌림을 당했던 정서적인 어려움을 해소하고 이를 보상하고자 하는 목적을 가진다(이유경, 2002). 이같이 게임에 중독된 청소년은 다른 온라인 참가자들 내에서 강력자의 대상으로 인정을 받기 위해 게임속 등장인물의 더욱더 강력한 힘을 열망한다. 또한 그들은 등장인물들과 동일시됨으로써 개인적으로 인정받고 있다고 느끼고 경험하고, 모든 가상의 교전을 통해 자존심을 얻는다(김수정, 2002). 장기간 게임을 하다보면, 단순한 게임참가자에서 온라인 게임친구를 발전하게 되는데, 이러한 친구를 통해 마음의 위로와 정서적 안정을 경험하지만, 그들의 대화주제는 주로 게임에만 관련된 권력, 성취욕과 관련되어 있는 것이기 때문에 일상경험과 관련된 감정적인 교류는 적게 경험하게 된다(박선영, 김광웅, 2008).

채팅에 중독된 청소년은 사회적인 형태에 속하는데, 채팅, 전자우편 등을 통해 타인과 의사소통하고 사회적 생활을 영위하는 데에만 몰입하며 그 외의 컴퓨터 이용에는 관심이 없는 점이 특징이다. 채팅 중독 청소년은 오프라인 친구관계에 의해 발생한 일상생활에서의 자신감 약화, 낮은 자존감, 그로 인한 위축이나 고립으로부터 익명성을 제공하고 있는 온라인 공간에서 이들을 자유롭게 할뿐만 아니라 일상생활에서와는 전혀 다른 새로운 성격의 소유자로 새롭게 태어나는 것, 즉 새로운 자아정체감(identity)의 창조를 가능케 하여 정체성을 전환하거나 정체성 놀이를 하게 된다. 따라

서 일상생활에서 부적응적인 대인관계를 형성하고 있는 청소년이 채팅친구를 사귀게 되면서 정서적 유대감을 형성하여 정서적인 지지나 위로 등의 보상을 받게 된다. 즉, 일상생활에서 오프라인 친구와 나누고 싶었지만 나누지 못했던 여러 가지의 감정들을 경험하거나 자신의 어려움을 공감할 수 있는 상대를 만남으로써 정서적 지지 및 인정을 경험하게 되고 해소하게 한다(Morahan-Martin & Schumacher, 1997). 이는 가상공간에서는 자신과 비슷한 관심사나 고민을 가진 사람을 쉽게 찾을 수 있고, 그들과 대화함으로써 사회적 지지를 좀 더 쉽게 받을 수 있기 때문이다(한규석, 황상민, 1999). 한편, 가상공간에서는 실제공간에서 표현하지 못하는 친밀감이 실제보다 더 과장되게 표현되는 경향이 많다(강지선, 1999). 또한 채팅에 중독된 청소년은 있는 그대로의 모습이나 감정을 교환하기보다 인상조작을 통하여 서로 상대방이 이상적으로 생각하는 모습으로 자기를 표현하려는 경향도 있다(김수정, 2002). 이와 같이 채팅에 중독된 청소년의 대인관계는 피상적인 관계가 두드러지게 나타나고, 대인관계에 대한 자신의 욕구가 채워지지 않을 경우, 관계 자체를 포기하거나 또 다른 관계를 찾는 특성이 나타나기도 한다. 그렇지만 이런 대인관계의 지나친 추구로 인해 오히려 외로움은 더 많이 느끼게 된다고 할 수 있다(성영신, 1999; Krout, 1998).

음란물에 중독된 청소년은 발각될 위험이 없이 익명의 상태에서 성적인 선호도에 따른 그들 특유의 경험과 관심사 및 생각들을 공유한다는 점이 특징이다. 이는 주로 사이버 성비행 및 성적 호소와 관련되며, 음란물을 통해 얻어지는 유쾌함, 흥분 등의 정서적인 즐거움을 추구함으로써 친밀감을 경험한다. 또한 내면에 숨겨져 있던 성적 충동을 만족시킬 수 있다는 점에서 해방감을 느끼고 있다(이해경, 2002).

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 전체 연구대상은 서울 및 경기지역에 위치한 중·고등학교 1, 2학년이었다. 질문지는 총 800부를 배포하여 790부가 회수되었고, 그 중에서 응답이 충실하지

못한 설문지를 제외하고, 총 675부를 본 연구의 분석자료로 사용하였다. 전체 대상자의 성별 구성은 전체 675명의 학생 중, 남학생 326명(48.3%), 여학생 349명(51.7%)이었다. 학년별 구성은 중학교 1학년 154명(22.8%), 중학교 2학년 183명(27.1%), 고등학교 1학년 176명(26.1%), 고등학교 2학년 162명(24.0%)이었다. 성적수준은 상, 중상, 중, 중하, 하의 5개의 수준으로 기록하도록 했을 때, 중이 236명(35.0%)으로 가장 많았고, 중상 221명(32.7%), 중하 111명(16.4%), 상 73명(10.8%), 하 26명(3.9%) 순으로 나타났다. 전체 연구대상자의 인구통계학적 특성은 표 1과 같다.

<표 1> 전체 연구대상자의 인구통계학적 특성(N=675)

변 인	구 분	N	%
성별	남	326	48.3
	여	349	51.7
학교	중학교	337	49.9
	고등학교	338	50.1
학년	중 1	154	22.8
	중 2	183	27.1
	고 1	176	26.1
	고 2	162	24.0
성적수준	상	73	10.8
	중상	221	32.7
	중	236	35.0
	중하	111	16.4
	하	26	3.9

* 무응답 수에 따라 변인마다 사례 수(N)에 차이가 있음.

또한 본연구는 전체 연구대상자 675명중 110명의 중독자를 선별하였는데, 측정도구에 제시된 바와 같이, 그 기준은 다음과 같다. 게임중독자는 41명(6.1%)으로 72점 이상의 고위험 중독상태뿐 아니라 58-71점 이하의 저위험 중독상태까지 포함시켰다. 채팅중독자는 49명(7.3%)으로 집착-2문항 이상, 강박적 사용-2문항이상, 재발-1문항이상, 내성/의존성-2문항이상, 생활장애-3문항이상 모두 포함시켰다. 음란물중독자는 20명(3.0%)으로 31점이상의 경미한 중독부터 중중 중독의 상태까지 포함시켰다. 선별된

연구대상자는 총 110명으로 게임중독자 41명(6.1%), 채팅중독자 49명(7.3%), 음란물중독자 20명(3.0%)으로 나타났다. 연구의 제한점에 언급한 바와 같이, 중독자를 선별하는 과정에서 세 유형중 두 개의 유형에서 중복되는 사례가 4명이 있었는데, 연구자가 중복된 유형의 중독점수를 고려하여 가장 심각한 상태인 고위험에 속하는 각 집단에 포함시켰다. 선별된 연구대상자의 인터넷 중독 유형은 표 2와 같다.

<표 2> 선별된 연구대상자의 인터넷 중독 유형(N=110)

변 인	구 분	N	%	
인터넷 중독 유형	게임 중독	41	6.1	16.4%
	채팅 중독	49	7.3	
	음란물 중독	20	3.0	

2. 측정도구

1) 인터넷 이용경향 설문지

청소년의 인터넷 이용경향을 알아보기 위해 인터넷 이용횟수, 하루 평균 인터넷 이용시간 등에 관한 질문을 한국청소년상담원(2000)의 연구를 참고하여 본 연구자가 총 15문항의 설문지를 작성하였다.

2) 인터넷 게임중독 진단척도

청소년의 인터넷 게임중독을 측정하기 위해, 이형초(2001)가 개발한 한국판 인터넷 게임중독 진단척도(Internet Game Addiction Scale)를 사용하였다. 하위요인으로는 학업태도의 저하, 부적응 행동, 부정적인 정서경험, 심리적 몰입 및 집착, 대인관계 문제 등 5개로 구성되어 있으며 총 25문항이었다. 중독점수는 총점의 합으로 중독정도를 평가하도록 되어있는데, 이형초(2001)의 연구에서 점수의 합계가 72점 이상이면 고위험 중독상태로 구분하였다. 본 연구에서는 72점 이상의 고위험 중독상태뿐 아니라 상위 7%(93.0%ile)인 58점(M 37.19, SD 11.74)을 기준으로 58-71점 이하의 저위험

중독상태까지 포함시켜 게임중독자로 분류하였다. 이형초(2001)의 연구에서는 Cronbach α =.93이었고, 본 연구에서는 Cronbach α =.91이었다.

3) 인터넷 채팅중독 진단척도

청소년의 인터넷 채팅중독을 측정하기 위해, 정보통신부에서 국내 현실에 맞는 인터넷(게임, 채팅, 정보검색 등) 척도개발을 목적으로 제작된 척도(박경호 외, 2001)를 사용하였다. 하위요인은 집착, 강박적 사용, 재발, 내성/의존성, 생활장애 5개로 구성되어 있으며, 총 25문항이다. 각문항은 “그렇다”, “아니다”의 이분문항으로 되어 있으며, 학교 급별, 연령별 중독 판단 기준을 제시하고 있다. 본 연구에서는 집착-2문항 이상, 강박적 사용-2문항 이상, 재발-1문항 이상, 내성/의존성-2문항이상, 생활장애-3문항 이상을 모두 충족했을 때 채팅중독자로 분류하였다. 박경호외(2001)의 연구에서는 Cronbach α =.87이었고, 본 연구에서는 Cronbach α =.88이었다.

4) 인터넷 음란물 중독 : 사이버섹스 중독 검사지

청소년의 인터넷 음란물중독을 측정하기 위해, Young(2001)이 제작하고 김민(2003)이 수정·번안한 사이버섹스중독 검사지(The Cybersexual Addiction Index : CAD)를 사용하였다. 문항내용은 사이버섹스를 하는 시간과 사이버섹스에 대한 인식, 사이버섹스를 함으로 인한 일상적 생활의 장애 여부, 온라인 상황에서의 성적 강박행동과 인터넷에 대한 의존적 특성 등을 포함하고 있으며 총 20문항이다. 중독점수는 0-30점이면 비중독, 31-49점이면 경미한 중독, 50-79점이면 중등도 중독, 80-100점이면 중증 중독의 상태로 구분하였다. 본 연구에서는 경미한 중독, 중등도 중독, 중증 중독의 상태를 모두 포함시켜 음란물중독자로 분류하였다. 김민(2003)의 연구에서는 Cronbach α =.91이었고, 본 연구에서는 Cronbach α =.92였다.

5) 친구관계 척도

친구관계를 측정하기 위해, 이은해, 고윤주(1999)의 친구관계 질 척도를 기초로 하여 중·고등학생에 맞도록 문항 내용을 수정한 남윤주(2003)의 척도를 사용하였다.

하위요인은 정서적 안정, 신뢰, 도움, 친밀감, 인정, 교제의 즐거움 등 6개의 긍정적 기능과 갈등, 경쟁 등 2개의 부정적 기능 및 만족감으로 구성되어 있으며 총 36문항이다. 남윤주(2003)의 연구에서도 Cronbach $\alpha = .91$ 로 신뢰할 만한 수준이었고, 서주현(2001)연구에서도 오프라인 친구관계를 측정하는 데에 있어서 Cronbach $\alpha = .85$, 온라인 친구관계를 측정하는 데에 있어서 Cronbach $\alpha = .94$ 로 역시 신뢰할 만한 수준이었다. 이에 따라 본 연구자는 온라인과 오프라인 친구관계를 측정하기 위해서 동일한 척도를 사용하였다. 본 연구에서는 오프라인 친구관계 척도의 Cronbach $\alpha = .94$ 였고 온라인 친구관계 척도의 Cronbach $\alpha = .98$ 이었다.

3. 자료분석

전체 연구대상자(675명)의 인구통계학적 특성을 알아보기 위하여, 빈도분석과 백분위를 산출하였다. 다음으로 선별된 게임중독자(41명), 채팅중독자(49명), 음란물중독자(20명)등의 인터넷 중독 유형을 독립변인으로 하고 온-오프라인 친구관계의 기능 및 만족감을 종속변인으로 하여 일원변량분석(one-way ANOVA)과 Scheffé 방식의 사후검정을 실시하였다.

IV. 결과분석

1. 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계

표 3에 제시한 바와 같이, 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계는 채팅중독 집단이 게임중독집단보다 정서적 안정($F=4.427, p<.05$)의 긍정적 기능에서 높았다. 음란물중독집단이 게임중독집단보다 신뢰($F=3.660, p<.05$)와 교제의 즐거움($F=3.543, p<.05$) 등 2개의 긍정적 기능에서 높았다. 채팅중독집단과 음란물중독집단이 게임중독집단보다 친밀감($F=5.141, p<.01$)의 긍정적 기능에서 높았다. 반면 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계는 만족감에서 차이가 없었다.

<표 3> 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계(N=110)

하위 요인	게임중독(n=41)	채팅중독(n=49)	음란물중독(n=20)	F	Scheffé
정서적 안정	11.88(4.61)	14.62(3.97)	13.95(5.11)	4.427*	a<b
신뢰	14.24(4.53)	15.90(4.31)	17.30(3.94)	3.660*	a<c
긍정적 도움	12.72(3.94)	13.61(3.77)	13.65(3.86)	.706	
가능 친밀감	12.00(5.18)	14.53(4.14)	15.55(4.57)	5.141**	a<b, c
인정	10.07(3.42)	11.22(4.37)	10.50(3.76)	.978	
교제의 즐거움	14.56(4.14)	16.02(3.63)	16.85(3.23)	3.543*	a<c
부정적 갈등	9.26(3.00)	10.55(4.35)	9.65(3.96)	1.329	
가능 경쟁	10.10(4.84)	10.08(5.07)	9.50(4.80)	.118	
만족감	15.17(4.16)	16.69(3.78)	16.85(4.04)	2.013	

Note: ()는 표준편차, *p<.05 **p<.01

2. 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계

표 4에 제시한 바와 같이, 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계는 기능 및 만족감에서 차이가 없었다.

<표 4> 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계(N=110)

하위 요인	게임중독(n=41)	채팅중독(n=49)	음란물중독(n=20)	F
정서적 안정	8.73(4.90)	10.45(6.28)	10.80(5.64)	1.342
신뢰	9.39(5.25)	9.27(5.54)	9.90(5.84)	.096
긍정적 도움	8.99(4.85)	9.46(5.68)	9.35(5.04)	.094
가능 친밀감	8.24(5.18)	8.83(5.47)	9.23(5.08)	.265
인정	7.56(4.14)	9.39(5.33)	9.10(4.49)	1.743
교제의 즐거움	9.68(5.27)	9.12(5.56)	10.50(5.24)	.474
부정적 갈등	8.24(4.52)	7.06(3.75)	8.25(3.97)	1.140
가능 경쟁	8.12(4.88)	6.87(4.53)	7.90(4.19)	.901
만족감	10.10(5.70)	9.92(6.10)	10.80(5.66)	.162

Note: ()는 표준편차

V. 논의 및 결론

본 연구는 서울·경기지역의 중·고등학교 1, 2학년 675명중 중독자로 선별된 게임중독자(41명), 채팅중독자(49명), 음란물중독자(20명)등 세유형을 중심으로 온라인과 오프라인 친구관계의 기능 및 만족감을 비교하였다. 먼저 선별된 연구대상자에 대해 살펴보면, 게임중독자 41명(6.1%), 채팅중독자 49명(7.3%), 음란물중독자 20명(3.0%)으로 중·고등학생의 16.4%가 인터넷 중독으로 나타났다. 이는 중학생, 고등학생, 성인의 전체 14.4%가 인터넷 중독으로 나타났다는 결과(한국정보문화진흥원, 2007)와 중학생의 12.5%, 고등학생 11.4%가 인터넷 중독 증세가 보인다는 결과(박영순, 2002)와 비교해볼 때, 본 연구결과의 16.4% 중독율은 다소 높은 수치였다. 또한 그동안 국내에서 분석된 인터넷 중독 비율을 보면 최저 3.7%에서 최고 29.0%까지 나타나고 있어서 그 편차가 상당히 크다는 것을 알 수 있다(강만철, 오익수, 2001). 선행연구들에서 조사마다 중독율에서 큰 차이를 보이는 이유는 주로 조사대상자의 선정범위, 측정 도구 및 중독판정 기준의 문제등이 관련된 것으로 생각된다.

선별된 중독자에 따른 온라인과 오프라인 친구관계에 대한 밝혀진 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다. 첫째, 인터넷 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계는 기능에서만 차이를 보였고, 만족감에서는 차이를 보이지 않았다. 오프라인 친구관계는 채팅 중독집단이 게임중독집단보다 '정서적 안정', '친밀감'등 2개의 긍정적 기능을 높게 지각하고 있었고, 음란물중독집단은 게임중독집단보다 '신뢰', '교제의 즐거움', '친밀감' 등 3개의 긍정적 기능을 높게 지각하고 있었다.

특히 세유형중 비사회적 형태인(Suler, 1996) 게임중독집단은 오프라인 친구관계의 '정서적 안정', '신뢰', '친밀감', '교제의 즐거움'등 4개의 긍정적 기능을 가장 낮게 지각하고 있다는 점은 주목할 만하다. 이와 같은 연구결과는 게임중독수준에 따른 교우관계에 유의한 차이를 발견하지 못한 결과(이은주, 2004)와는 일관되지 않는다. 하지만 게임오락형의 학생들이 대인관계추구형의 학생들보다 도움제공, 정서적 안정, 교제의 즐거움, 신뢰감형성, 친밀감, 자아개념증진등 친구관계의 기능을 가장 낮게 나타낸다고 보고한 결과(서주현, 2001)와 일관된다. 또한 게임중독 정도가 심할수록 친구관계가 좋지 않다고 보고한 결과(구지은, 2002)와 다른 사람과의 친밀성과 강한 유대가

없을 때 게임중독에 빠지게 된다는 Peel(1991)의 연구결과와 일관된다. 청소년의 경우 사회적 지지가 낮을수록 게임중독경향이 높아지고, 게임중독으로 인해서 현실인식능력 및 사회성이 저하될 수 있다는 결과(조아미, 방희정, 2003)를 지지한다. 친구로부터 소외되어 받는 스트레스가 온라인 게임중독의 큰 영향요인이라는 결과(김경화, 2002)를 토대로, 일상생활의 친구관계가 좋지 못한 청소년일수록 현실에서 도피하고 게임을 통해 새로운 관계를 형성하기 위해 게임을 중독적으로 사용하는 것으로 시사된다. 이로 미뤄볼 때 컴퓨터게임은 친구나 가족간의 교류시간을 줄어뜨리게 하고, 친구들과 밖에서 함께 놀 시간에 혼자 컴퓨터게임으로 시간을 보내게 만들기 때문에 사회성 발달을 저해할 것이라는 기존의 우려들과 같은 맥락에 있다고 볼 수 있다. 그들의 대화에서 게임에 대한 내용이 대부분을 차지하고 있으며, 이것이 진정한 우정을 키워나가기 위한 지지나 친밀감 형성, 또는 서로 칭찬하고 존중하며 부족한 점을 수용하는 참우정을 만들어가기 어렵게 보여진다. 더욱이 그럴수록 현실의 친구관계는 소홀해지고 고립될 가능성이 많을 것으로 보여지는데, 이는 점차 사회적인 고립을 증가시켜서 개인적인 성향을 키우게 되고, 사회성을 저해시킬 밖에 없다고 유추할 수 있다. 따라서 인터넷 중독 유형중에서 비사회적 형태인 게임중독집단은 오프라인 친구관계의 긍정적 기능을 가장 낮게 지각하며, 기능적인 면에서 세유형중 가장 취약하다고 할 수 있다. 즉 일상생활의 오프라인 친구관계의 긍정적 기능을 받지 못한 사람들이 인터넷 중독 유형중에서도 특히 게임중독에 걸릴 가능성이 높다고 해석할 수 있다.

반면 사회적 형태인(Suler, 1996) 채팅중독집단은 게임중독집단보다 오프라인 친구관계의 기능중 '정서적 안정'과 '친밀감'등 2개의 긍정적 기능을 높게 지각하였다. 이와 같은 연구결과는 채팅중독집단의 경우 일상생활의 대인관계가 원만하게 유지하는 편이나 사회적 기술등 부족으로 일상생활의 관계에서 부적응적인 모습들이 나타난다고 보고(Brenner, 1996; Garth, 1996)한 결과와 다소 다르게 나타났다. 본 연구의 오프라인 친구관계에서 긍정적 기능은 차이가 있었지만 부정적 기능은 차이가 나타나지 않아 채팅중독집단이 다른 중독유형보다 일상생활의 오프라인 친구관계를 부정적으로 지각하는지 여부는 본 연구를 통해서도 확인할 수 없었다. 하지만 본 연구결과는 현실에서 관계에 대한 효능감이 높은 사람들이 사이버관계유형에도 많이 빠지게 된다는 연구결과(이정운, 2005)와 채팅을 주로 이용하는 교제형집단의 친구관계가 게임을 주로 이용하는 개인형집단의 친구관계보다 더 긍정적일 것이라는 연구결과(장재홍,

2004)과 일치한다. 따라서 인터넷 중독 유형중에서 사회적 형태인 채팅중독집단은 게임중독집단보다 '정서적 안정'과 '친밀감'의 긍정적 기능을 높게 지각하기 때문에 오프라인 친구관계에서 더 기능적이라고 할 수 있다.

또한 음란물중독집단은 게임중독집단보다 '신뢰', '친밀감', '교제의 즐거움'등 3개의 긍정적 기능을 높게 지각하고 있었다. 이와 같은 연구결과는 음란물을 자주 접촉하는 학생들의 경우 사회적 유능감이 높다는 연구(이정운, 이명화, 2003)결과와 일관된다. 인터넷 중독의 세유형중에서 음란물중독집단은 오프라인 친구관계에서 가장 많은 긍정적 기능을 보고하였다. 음란물관련 선행연구(한국형사정책연구원, 1994)를 토대로, 음란물 접촉에 가장 크게 영향을 미치는 배경 변인이 성장기에서의 성적 호기심등의 개인내적인 특성보다 성과 관련된 타인과의 관계에서 더 성충동을 처리하는 방식이 크게 영향을 주는 것으로 보여진다. 즉 음란물중독집단은 중독 유형에 따른 오프라인 친구관계의 기능 및 만족감의 문제보다는 또래 친구집단의 성격과 또래 집단의 분위기과 관련된다고 볼 수 있다. 이는 음란물 접촉과 관련해서 친구의 영향력을 보여주는 결과라 해석할 수 있다.

따라서 인터넷 중독 유형간에는 오프라인 친구관계의 특성에 대한 유사점과 차이점이 존재하는 것으로 보인다. 즉 유사점은 채팅중독집단과 음란물중독집단이 게임중독집단보다 친밀감이 높다는 점을 알 수 있었다. 친구관계에서 가장 부정적인 입장을 취하고 있는 게임중독집단의 경우 친밀감을 낮게 보고한 본 연구결과는 인터넷에 중독되는 원인으로 강한 친밀감 보고한 결과(Greenfield, 1999)와 일관된다. 이로 미뤄볼 때 친밀감은 중독 여부나 수준에 따른 비중독집단과의 비교뿐 아니라 중독 유형에 따른 중독집단과의 비교에서도 중요한 변인임을 본 연구를 통해서 확인할 수 있었다.

반면 차이점으로는 채팅중독집단의 경우 정서적 안정이 높다는 점, 음란물중독집단의 경우 교제의 즐거움과 신뢰가 높다는 점과 게임중독집단의 경우 다른 유형과 달리 어느 하나라도 하위요인을 높게 보고하지 않았다는 점을 알 수 있다. 이와 같은 연구결과는 친구관계에서 가족원들로부터 제공받는 정서적 지지와는 다른 성질의 사회적 지지가 중요한 지지원으로 청소년들은 또래집단에 소속됨으로써 외로움에서 벗어날 수 있다는 결과(황수정, 2000)를 일부 지지한다. 선행연구(Griffiths, 1999; Rheingold, 1993)에서 사회성 기술이 부족하고 사회생활에서 자신감이 부족한 사람들이 인터넷 중독에 빠지기 쉽다는 것을 토대로, 중독자로 분류된 사람들의 인터넷 중

독 유형에 따라 오프라인 친구관계가 다른 양상이 나타난다는 것을 알 수 있었다. 이처럼 인터넷 중독 유형별로 오프라인 친구관계의 특성이 차이가 있다는 본 연구결과는 인터넷 중독 예방과 치료방안을 적용하는데도 유형별로 다르게 접근해야 할 필요성이 있음을 시사한다.

둘째, 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계는 기능 및 만족감에서 모두 차이를 보이지 않았다. 이와 같은 연구결과는 인터넷상의 친구관계에서 대인관계추구형이 기능적 친구관계를 형성하고 있다는 결과(서주현, 2001)와 일치하지 않는다. 이로 미뤄볼 때 대인관계욕구가 많은 채팅중독집단들이 사이버 공간에 더 몰두하여 온라인 친구관계를 높게 지각할 것이라는 우려와 다르게 나타난 것으로 보인다. 인터넷 중독의 여부와 수준에 따른 선행연구를 살펴보면, 인터넷 중독 여부에 따른 온라인 친구관계에는 차이가 없다는 결과(김은지, 2003)도 있었다. 하지만 인터넷 중독 수준에 따른 온라인상의 친구관계는 중독 수준이 높은 집단에서 더 기능적이라는 결과(서주현, 2001)와 인터넷상에서 대인관계 효능감이 높을수록 인터넷 중독 정도가 높다는 결과(1998; 윤영민, 2000)도 있었다. 기존의 선행연구들을 토대로 온라인 친구관계가 인터넷 중독 여부와 수준에 따라서 차이가 나타나는 것임을 알 수 있었지만, 본 연구에서 비중독집단을 제외한 인터넷 중독 유형에 따른 온라인 친구관계에 차이가 없다는 것을 확인할 수 있었다. 이로 미뤄볼 때 인터넷 중독 유형에 따라 가상의 온라인 친구관계의 특성이 다르지 않음을 시사한다.

또한 온라인과 오프라인 친구관계를 함께 살펴보면, 온라인 친구관계의 기능에 대한 긍정적 평가가 오프라인 친구관계에 대한 평가보다 낮은 것으로 나타났다. 이는 사회적 상호작용의 욕구를 충분히 충족되지 못하고 있는 인터넷(게임, 채팅, 음란물)에 중독된 청소년에게 온라인 친구관계가 오프라인 친구관계에서의 부족한 상호작용에 대한 분출구로서 긍정적인 기능을 하지 못하는 것으로 보여진다. 온라인 친구관계가 피상적인 관계의 형성으로 국한되어 있음을 나타낸다. 오히려 인터넷 중독과 같은 심리적 문제를 예방하고 해결하는데 있어서 일상생활 오프라인 친구관계의 긍정적인 기능이 인터넷 중독의 보호요인으로 작용할 수 있다는 연구결과(이숙, 남윤주, 2004)를 지지해준다.

본 연구에서는 최근 인터넷 중독 유형중에서 청소년들에게 가장 심각하고도 대표적인 중독 유형으로 알려진 게임중독, 채팅중독, 음란물중독의 대상자를 선별하여 온라

인과 오프라인 친구관계의 기능 및 만족감을 비교하였다. 세 유형간의 친구관계를 직접 비교함으로써, 그동안 간과되어 왔던 인터넷 중독 유형별 특성에 대한 세부적 이해를 제공하고, 각 유형이 지닌 특수성을 파악하는 기초자료를 제공하였다는데 의의가 있다. 이처럼 친구관계 특성의 유사점과 차이점을 파악하는 것은 인터넷 중독 유형에 따라 어떻게 접근해야 할지에 대한 근거를 마련한다는 점에서 유용할 것이다.

연구에서 얻어진 결과를 바탕으로 앞으로의 연구방향에 대한 제언을 하면 다음과 같다 .

첫째, 본 연구는 서울·경기 지역의 중학교 1, 2학년과 인문계 고등학교 1, 2학년을 대상으로 했기 때문에 결과의 일반화에 제한점이 있다. 또한 컴퓨터를 많이 접하는 실업계 고등학생과 학교에 다니지 않는 청소년 및 모든 청소년을 연구대상자에 포함한다면 다른 결과도 나올 수 있으리라 생각된다. 따라서 후속연구에서는 다양한 지역 및 대상을 표집하여 연구대상의 대표성과 일반화 가능성을 높여야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 온라인 조사를 하지 않았다. 온라인 조사의 경우 연구대상자의 인터넷 몰입 수준이 다른 표본 집단에 비해 높을 것이라 예상되었기 때문이다. 그 결과 인터넷 중독자 표본이 작아서 심각한 중독집단의 친구관계 양상을 일반화할 수 없다는 문제점이 제기되었다. 이에 따라 심각한 인터넷 중독자를 대상으로 한 후속연구가 필요하다.

셋째, 본 연구에서는 친구관계를 동성의 친구관계에만 국한시켜 조사하였다. 인터넷 이용으로 인한 성비행과 관련이 크다는 점을 고려해볼 때, 친구관계 양상을 동성과 이성친구로 구분해서 조사해본다면, 온라인과 오프라인 친구관계의 양상이 다르게 나올 것으로 생각된다.

넷째, 게임중독, 채팅중독, 음란물중독 세 유형 중 두개의 유형에서 중복되는 경우가 있었다. 본 연구에서 전체 응답자 중 4명이 중복된 유형으로 나타났는데, 본 연구자는 중복된 유형의 집단대상자 수가 적어 비교의 어려움이 있었다. 그래서 연구자가 중복된 유형의 중독점수를 고려하여 가장 심각한 상태를 포함하는 각 집단에 포함시켰다. 인터넷 중독에 대한 연구의 역사가 짧기 때문에 중독에 대한 현상 자체에 대한 체계적인 연구도 부족하다. 따라서 기존의 보고된 자료에서도 중복 중독의 경험을 보고한 경우는 드물다. 앞으로의 연구에서는 이와 관련된 체계적인 준거가 마련되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강만철·오익수(2001). 인터넷 중독 척도 개발을 위한 기초 연구. 청소년상담연구, 제 9권, pp. 114-135.
- 강지선(1999). PC통신 이용자들의 고독, 사회불안 및 대처방식과 통신중독과의 관계. 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 권재환·이은희(2005). 판별분석을 이용한 게임중독 청소년들의 심리적 사회환경적 특성예측. 한국심리학회지: 건강, 제10권 제1호, pp. 95-112.
- 구지은(2002). 아동의 컴퓨터 게임중독과 또래관계의 기능에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김경화(2002). 온라인게임의 중독적 사용에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 경상대학교 대학원 석사학위논문.
- 김민(2003). 청소년들의 인터넷 중독과 사이버섹스 중독실태 연구. 청소년 복지연구, 제5권 제1호, pp. 53-83.
- 김수정(2002). 청소년 사이버 중독에 관한연구-게임중독, 채팅중독, 음란물중독을 중심으로. 단국대학교 정책경영대학원 석사학위논문.
- 김옥순·홍혜연(1998). 통신중독증. 청소년보호위원회.
- 김유정(2002). 청소년 인터넷 게임중독 척도개발 및 심리사회적 취약성 요인. 아주대학교 대학원 석사학위논문.
- 김은정·이세용·오승근(2003). 한국판 청소년 인터넷 중독 척도의 타당화. 한국심리학회지: 임상, 제22권 제1호, pp. 125-139.
- 김은지(2003). 청소년의 온라인 친구관계 분석. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김종범·한종철(2001). 인터넷 하위집단 특성 연구: 자존감, 공격성, 외로움, 우울을 중심으로. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 제13권 제2호, pp. 207-219.
- 김현수(2001). 컴퓨터 게임과 휴대폰이 청소년에게 미치는 영향 토론회. 청소년보호위원회.
- 남영옥(2005). 중학생의 인터넷 중독, 게임중독, 음란물중독의 심리사회적 특성 비교. 청소년학연구 제12권 제3호, pp. 363-388.
- 남윤주(2003). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용 및 인터넷 중독. 전남대학교 대학원 석사학위논문.

- 류은미(2004). 중학생의 인터넷 중독 유형에 따른 컴퓨터교과 학업성취도 연구. 이화여자대학교 정보과학대학원 석사학위논문.
- 박경호 · 강만철 · 오익수 · 김형근 · 김건웅(2001). KIAS: 한국형 인터넷 중독 척도와 이를 이용한 국내 실태 조사. 한국통신학회논문집, 제26권, pp. 92-304.
- 박선영, 김광웅(2008). 아동의 외톨이 성향과 게임중독 위험성과의 관계. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 제20권 제3호, pp. 839-861.
- 박영순(2002). 인터넷 중독의 실태와 영향요인에 관한 연구-부모의 통제를 기준으로. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 서주현(2001). 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 성영신(1999). 컴퓨터 사용의 심리적 욕구와 충족과정, 사이버 공간의 심리. 서울: 박영사.
- 송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 안석(2000). 인터넷의 중독적 사용에 관한 연구 - 서울 소재 중학생 대상으로. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 어기준(2000). 청소년 PC중독의 유형과 문제점. 한국청소년상담원.
- 윤영민(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 청소년보호위원회 제 2차 정책포럼 인터넷시대에 있어 청소년문제와 대책 : <http://www.youth.go.kr>에서 발췌.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이소영 · 권정혜(2001). 인터넷 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 한국심리학회지: 임상, 제20권 제1호, pp. 67-80.
- 이 숙 · 남윤주(2004). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용에 따른 인터넷 중독. 대한가정학회지, 제42권 제3호, pp. 1-16.
- 이유경(2002). 컴퓨터 게임 중독 청소년의 사회적 관계 및 적응에 관한 연구. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이유경 · 채규만(2006). 컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계, 한국심리학회지: 임상, 제25권 제3호, pp. 711-726.
- 이은주(2004). 초등학생의 인터넷 게임중독이 감성지능 및 교우관계에 미치는 영향.

- 경운대학교 산업정보대학원 석사학위논문.
- 이은혜·고윤주(1999). 학령기 아동을 위한 친구관계의 질 척도 개발에 관한 연구. 아동학회지, 제20권 제2호, pp. 225-242.
- 이정윤(2005). 인터넷 중독 하위유형에 따른 심리적 특성의 차이. 청소년학연구, 제12권 제1호, pp. 43-61.
- 이정윤·이명화(2003). 음란물을 자주 접촉하는 청소년의 성 및 심리사회적 특성. 청소년상담연구, 제11권 제1호, pp. 32-41.
- 이정윤·이상희(2004a). 사이버관계중독 청소년의 심리적 특성. 상담학연구, 제5권 제4호, pp. 1191-1202.
- 이정윤·이상희(2004b). 청소년의 음란물 중독과 우울, 외로움, 충동성, 감각추구 및 자기효능감과의 관계. 청소년 상담연구, 제12권 제2호, pp. 145-155.
- 이해경(2002). 청소년들의 음란물, 음란채팅, 폭력게임 중독 경험에 대한 비교분석. 청소년학연구, 제9권 제1호, pp. 91-114.
- 이형초(2001). 인터넷 게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동 치료 효과. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이희연(1994). 청소년 또래 문화 조사연구. 한국청소년연구, 제17권, pp. 155-173.
- 장재홍(2004). 부모의 자녀양육태도가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향. 인터넷 사용욕구를 매개로. 상담학연구, 제5권 제1호, pp. 113-128.
- 정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 개입의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 조남근·양돈규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷 관련 비행간의 관계. 세명논총, 제8권 제1호, pp. 111-133.
- 조아미·방희정(2003). 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 제10권 제1호, pp. 249-275.
- 조춘범(2001). 청소년의 인터넷 중독과 가정 및 학교환경과의 관계에 관한 연구 - 서울 지역 인문계 고등학생들을 중심으로. 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 조한익·조해연(2001). 청소년의 인터넷 게임중독과 성격특성변인간의 관계. 한양대학교 교육논총, 제17권, pp. 109-133.
- 주리아·하승수·권석만(2002). 인터넷 음란물을 자주 찾는 남녀대학생의 심리적 특성과

- 성행동. 한국심리학회지: 임상, 제21권 제4호, pp. 965-982.
- 한국성폭력상담소(1997). 성폭력 전문 상담 교육자료집. 한국성폭력상담소.
- 한국인터넷진흥원(2007). 2007년 하반기 정보화실태조사. 한국인터넷진흥원.
- 한국정보문화진흥원(2006). 인터넷 중독 해소를 위한 포럼. 한국정보문화진흥원.
- 한국정보문화진흥원(2007). 청소년 인터넷 중독 특성분석. 한국정보문화진흥원.
- 한국청소년상담원(2000). 청소년의 PC중독. 한국청소년상담원.
- 한국형사정책연구원(1994). 음란물과 청소년의 비행에 관한 연구. 한국형사정책연구원.
- 한규석·황상민(1999). 사이버공간 속의 인간관계와 심리적 특성. 서울: 박영사.
- 한복희(2001). 인터넷 중독 정도가 청소년에게 미치는 심리·사회적 역기능에 관한 연구.
한남대학교 대학원 석사학위논문.
- 황수정(2000). 청소년의 인터넷 중독과 사회적지지 지각 및 사회적응력 간의 관계. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Beard, K. W., & Wolf, E. M.(2001) Modification in the proposed diagnostic criteria for Internet addiction. *Cyberpsychology and Behavior, Vol. 4*, pp. 377-383.
- Brenner, V.(1997). Pathology of computer use; XLVII parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of internet usage survey. *Psychological Report, Vol. 80*, pp. 879-882.
- Garth Friedrich(1996). Technology addiction : A new relationship between man and machine. *Networker, March/April Vol. 6 No. 4*.
- Goldberg, I.(1996). Internet addiction. Electronic message posted to research discussion list. <http://www.cmhc.com/mlists/research.html>.
- Greenfield, D. N.(1999). Psychological characteristics of compulsive internet use: A preliminary analysis. *Cyberpsychology and Behavior, Vol. 2 No. 5*, pp. 403-412.
- Griffiths, M.(1999). Internet addiction : Fact or fiction. *Psychologist, Vol. 12*, pp. 245-250.
- Hartup, W. W. (1993). Adolescents and their friendships. in B. Laursen (Eds), *New directions for child development : Close friendships in adolescence*

- (pp. 3-22). SanFrancisco :Jossey-Bass.
- Kraut, R., Patterson, Michael., Lundmark, V., Kiesler, Sara., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W.(1998). Internet paradox; A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American psychologist*, Vol. 53 No. 9, pp. 1017-1031.
- Morahan-Martin, J. M., & Schumacher, p.(1997). *Incidence and correlates of pathological internet use*. Paper presented at the 105th annual covention of the American psychological association, Chicago, IL, August.
- Peel, S. & Brodsky, A.(1991). *The truth about addiction and recovery: The life process program for outgrowing destructive habits*, New York, N. Y. 10110.
- Rheingold, H.(1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA: Addison Wesley.
- Shaffer. L. J., Hall, M. N. & Vander B. J.(2000). Computer addiction: A critical consideration. *American Journal of Orthopsychiatry*, Vol. 70, pp. 162~168.
- Shotton, M.(1991). The coast and benefit of “computer addiction.” *Behavior and Information Technology*, Vol. 10 No. 3, pp. 219-230.
- Suler, J.(1996) An Interview by Morris Jones from internet Australasia magazine. URL: www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html
- Young, K. S.(1996). Internet addiction: The emergence of A new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 1, pp. 237-244.
- Young, K. S.(1999). Internet addiction : Symptoms, evaluation and treatment. *Innovations in Clinical Practice : A Source Book*, Vol. 17, pp. 19-31.
- Young, K. S.(2001). Tangled in the Web: Understanding CYBERSEX from Fantasy to Addiction.

ABSTRACT

On-Off Line Friendships among Adolescents with Different Types of Internet Addiction

Ryu, Eun-Hee* · Ha, Eun-Hye**

This study sought to investigate both the differences of functions as well as the levels of satisfaction of off-line and on-line friendships within different types of internet addiction. The internet addiction types were divided into three categories; on-line gaming, chatting, and cybersex addiction. The subjects were 110 students (game addicts: 41, chatting addicts: 49, cybersex addicts:20) in the 1st and 2nd grades of middle school and high school, located in the Seoul and Gyeong-gi areas.

The results were as follows. First, there were significant differences in off-line friendship functions as well as satisfaction levels among adolescent groups amongst the three different types of internet addiction. Chatting addicts had higher levels of the positive function of 'emotional security' than game addicts. And cybersex addicts had higher levels of two positive function of 'trust', 'associate pleasure' than gaming addicts. Additionally, chatting and cybersex addicts had higher levels of the positive function of 'intimacy' than gaming addicts.

Second, there were no significant differences in the on-line friendship functions or satisfaction among adolescent groups with different types of internet addiction.

Key Words : different types of internet addiction, gaming, chatting, cybersex,
on-line friendships, off-line friendships

투고일 : 12월 15일, 심사일 : 3월 18일, 심사완료일 : 3월 18일

* Major in Play therapy, Graduate School of Social Education Sookmyung Women's University

** Corresponding Author, Department of Child Welfare, Sookmyung Women's University