

청소년 정보화 현황과 대응방안 II

- 청소년의 온라인 생활과 학업적응 현황 -

책임연구원 : 장근영(한국청소년개발원 · 부연구위원)

공동연구원 : 남주희(한국청소년개발원 · 위촉연구원)

한국청소년개발원

1. 연구목적

- 청소년들의 정보화 현황과 온라인 생활실태 및 정보화에 따른 청소년 적응수준의 차이를 조사·분석 함.
- 청소년 정보화에 대응하기 위한 정책 수립 기초자료를 제공함.
- 사이버 공간과 오프라인 생활에서의 위기 청소년(사이버 일탈, 학업 부진, 또래부적응, 우울증 집단)들을 보다 효과적으로 진단하고 개입하기 위한 개념적 실제적 기준을 탐색함.

2. 주요 연구내용

- 청소년들은 교과서나 단행본, 혹은 잡지를 읽는 시간보다도 인터넷을 이용하는 시간이 더 많았음. 특히 컴퓨터 게임을 하는 데 쓰는 시간도 계속 증가하고 있었음. 청소년들은 전반적으로 인터넷이 학교 과제와 또래관계에 도움이 된다고 평가했음. 사이버 공간에서 운영진 등의 중요한 역할을 맡는 청소년들도 많아지고 있었음.
- 남자 청소년들이 여자 청소년들에 비해서 사이버 공간에서 보다 공격적이고 일탈하려는 경향을 많이 보였음. 남자 청소년들은 음란물 노출, 언어폭력 피해와 가해 경험이 많은 반면에 여자 청소년들은 언어폭력 가해 경험만 뚜렷하게 나타났음.
- 청소년들이 제일 자주 즐기는 게임은 온라인 멀티플레이 게임으로 나타났다으며 그 다음으로는 모바일 인터넷 게임이 인기가 있었음. 대인관계에 있어서는 컴퓨터게임을 자주 하는 청소년들이 친구 숫자도 더 많고, 친구관계에 대한 만족도도 높았음. 학업성적에 있어서는 하루 평균 2시간 이내의 범위에서는 차이가 없거나 오히려 높았음.

- 가장 학업에 부정적인 효과를 미치는 게임유형은 싱글플레이 게임으로 나타났다. 그러나 싱글플레이 게임을 즐기는 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해서 친구숫자가 많았고 친구관계에 대해 더 만족하는 것으로 나타났다. 나머지 게임 유형에서도 적응과 게임 간의 일관적인 차이는 나타나지 않음.
- 청소년들의 온라인 라이프스타일을 분석한 결과 다음 3가지 라이프스타일이 추출되었음. 1) 친사회적 이용자 2) 개인주의적 이용자 3) 자기중심적 이용자.
- 온라인 라이프스타일은 인터넷 중독척도에 비해서 인터넷에서의 문제행동을 예측하는데 더 효과적인 것으로 확인되었음. 특히 ‘자기중심적 이용자’들은 음란물을 가장 많이 보냈고, 악성 댓글도 가장 많이 달았으며, 타인의 사생활 정보를 쉽게 누설하고, 사이버 스토킹을 저지르며, 심지어 온라인에서 사기를 저지르거나 당한 경험도 가장 많았음.

3. 정책제언

- 청소년들이 이용하는 게임 중에서 모바일 게임의 비중이 증가하고 있음. 시간과 장소에 구애받지 않고 이용할 수 있는 모바일 게임이 청소년의 일상생활에 미치는 영향력은 일반 PC 게임보다 더 크고, 모바일 콘텐츠의 복잡한 과금 체계로 인해 경제적인 부작용도 더 많으며 앞으로도 계속 증가할 것으로 예측됨. 따라서 모바일 게임을 겨냥한 정책적 개입이 시급함. 단기적으로는 모바일 콘텐츠 과금체계의 투명화, 과금규모 제약과 같은 청소년들의 경제적 피해를 방지하는 규정이 필요하며 장기적으로는 모바일게임의 특성에 대한 연구와 대응이 필요함.
- 부모의 학력과 인터넷이용수준에 따라 청소년들의 게임이용 빈도와

사이버일탈수준이 차이가 있었음. 따라서 청소년들의 정보화 대응정책에 부모를 위한 인터넷 교육이 필요함.

- 컴퓨터 게임 이용 시간을 규제하는 정책의 문제점을 지적할 수 있음. 연구결과 게임 이용시간, 인터넷 접속시간 자체가 적응상의 문제와 직결되는 것은 아니었음. 양적인 측면 보다는 질적인 측면 즉 사이버 공간에서 보여주는 행동패턴을 통해 일탈행동이나 적응상의 문제를 예측할 수 있음.
- 이미 인터넷과 컴퓨터게임은 청소년들에게 다양한 경험과 학습 기회를 제공하는 일상적인 생활의 일부가 되었음. 따라서 게임이용 시간을 제한하거나 구체적인 행동을 금지하는 개입 정책보다는 청소년들의 가치관과 생활태도에 대한 개입이 필요함.
- 본 연구결과는 인터넷 중독 중심의 청소년 정보화 대응 정책의 보완 필요성을 시사. 정보화가 확산될수록 사이버 공간에서의 일탈 문제가 부각되지만, 인터넷 중독자들 대부분은 사이버 공간에서 문제행동을 일으키는 청소년들이 아니었음. 반면 온라인 라이프스타일 유형은 사이버 공간 내에서 문제를 일으키는 사이버 ‘위기청소년’ 집단을 적절히 구분할 수 있었음. 오프라인 생활영역에서의 문제점을 진단하는 데 유용하지만, 사이버 공간에서 발생하는 문제행동을 진단하기 위해서는 인터넷 중독 이외의 척도가 필요함.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 배경	3
2. 선행연구와 이론적 배경	9
1) 정보화의 정의	9
2) 정보화와 청소년	10
3) 정보화와 학습 커뮤니티의 주도권 변화	12
4) 정보화로 인한 세대격차와 뉴미디어 세대론	14
5) 컴퓨터 게임의 다양성과 심리적 특성	15
6) 인터넷·게임 이용과 적응	23
7) 온라인 라이프스타일과 적응	29
3. 연구의 목적	33
4. 연구방법	34
II. 조사 결과	43
1. 청소년 정보화 현황	45
2. 청소년들의 전반적 적응 현황	52
1) 인터넷 중독 청소년 현황	52
2) 학업적응현황	54
3) 사회적 적응현황	56
3. 온라인 공간에서의 활동 현황	57
1) 청소년들의 온라인 활동 공간 특성	57
2) 온라인 커뮤니티 활동 현황	59
3) 인터넷의 효용에 대한 평가	63
4) 정보화 역기능 경험	64
5) 인터넷 이용수준과 적응	66
4. 컴퓨터 게임과 적응	70
1) 전반적인 게임 이용 빈도의 분포	70
2) 게임 이용시간의 분포	74

3) 게임 유형별 이용현황	77
4) 게임이용과 청소년의 적응	80
5. 부모 요인과 정보화 적응	107
1) 부모의 학력 분포	107
2) 부모의 학력과 자녀의 인터넷/게임 이용경향간의 관계	108
3) 부모의 인터넷 사용수준의 분포	113
4) 부모의 인터넷 사용수준과 자녀의 인터넷/게임 이용경향의 관계	114
6. 청소년의 온라인 라이프스타일과 적응	116
1) 온라인 라이프스타일 요인의 추출	116
2) 라이프스타일 유형 분석	117
3) 온라인 라이프스타일 유형과 문제행동 수준	121
7. 온라인 라이프스타일과 위기청소년 감별	123
1) 위기청소년의 정의	123
2) 인터넷 중독과 위기청소년 집단의 분포	124
3) 온라인 라이프스타일과 위기청소년 집단의 분포	128
4) 위기청소년 집단에 대한 판별분석 결과	129
 Ⅲ. 논의 및 정책적 제언	131
1. 결과 요약	135
1) 청소년들의 생활 속에 완전히 자리 잡은 사이버 공간	135
2) 게임 이용과 적응	136
3) 부모의 학력 및 컴퓨터 숙련도와 청소년들의 정보화	138
4) 온라인 라이프스타일과 적응	139
5) 청소년 적응 예측 도구로서 온라인 라이프스타일 제안	140
2. 정책적 제언	143
1) 모바일 게임의 부각에 주목	143
2) 게임 이용의 가이드라인 제시	143
3) 부모 역할의 중요성	143
4) 인터넷 중독 진단 기준의 문제와 대안의 필요성	144
5) 질적 판별기준으로서 온라인 라이프스타일 척도의 가능성 제안	145

참고문헌	149
부 록	159
[부록 1] 1차 설문조사지	161
[부록 2] 2차 온라인 설문조사지	174
[부록 3] 인터넷 및 게임 이용과 청소년 적응에 관한 선행연구 요약 ..	193
[부록 4] 조사 결과표	213

표 목차

<표 I-1> 게임 유형별 특성과 심리적 동기, 관련 문제 요약	27
<표 I-2> 커뮤니티 사용자 행동 요인분석 결과	32
<표 I-3> 조사대상자의 학년별 / 성별 분포	34
<표 I-4> 지역별, 도시규모별, 교급별 조사 학교수	35
<표 I-5> 1차 설문조사 문항 구성표	36
<표 I-6> 인터넷 중독척도의 하위 범주별 신뢰도 계수	38
<표 I-7> 온라인 설문응답자의 성별, 연령 분포	40
<표 I-8> 온라인 설문 응답자의 지역별 분포	40
<표 I-9> 학업적응 척도의 신뢰도	42
<표 I-10> 2차 설문조사 문항 구성표	42
<표 II-1> 가정 내 인터넷 연결 PC 소유여부	45
<표 II-2> 인터넷을 이용한 기간의 평균	45
<표 II-3> 일일 평균 인터넷 사용 시간	46
<표 II-4> 하루 평균 발송 이메일 숫자	47
<표 II-5> 핸드폰 소유여부	48
<표 II-6> 주로 인터넷에 접속하는 장소	48
<표 II-7> 유료사이트 가입 개수 분포	49
<표 II-8> 생활시간 대비 각 매체 이용시간의 비율	50
<표 II-9> 인터넷 중독 척도에 따른 인터넷 중독 유형 분포	53
<표 II-10> 학년과 성별에 따른 학업적응 수준 평균	54
<표 II-11> 또래관계 만족도 점수의 평균	56
<표 II-12> 사이트 유형별 접속 현황	58
<표 II-13> 인터넷 접속의 이유 분포	59
<표 II-14> 주활동사이트의 유형	60
<표 II-15> 주활동사이트의 콘텐츠 유형	60
<표 II-16> 주요 활동사이트에서 맡은 역할	61
<표 II-17> 주 활동사이트 가입기간	61
<표 II-18> 업로드 콘텐츠 유형	62
<표 II-19> 주된 콘텐츠 생산 방법	63
<표 II-20> 과제 하는데 인터넷이 도움 되는 정도	63
<표 II-21> 친구들과의 활동에 있어 인터넷이나 게임이 차지하는 비중	64

<표 II-22> 부정적 경험의 빈도	65
<표 II-23> 게임 유형과 학교구분에 따른 이용 빈도의 분포 ..	71
<표 II-24> 성별과 학교급에 따른 게임 이용빈도의 분포	73
<표 II-25> 하루 평균 컴퓨터게임이용시간 분포	75
<표 II-26> 게임 유형별 이용 빈도	78
<표 II-27> 성별과 연령에 따른 게임 유형별 비중의 차이	79
<표 II-28> 컴퓨터 게임 이용빈도에 따른 적응지표의 차이 ..	83
<표 II-29> 싱글플레이게임 이용빈도에 따른 적응지표의 차이 ..	86
<표 II-30> 멀티플레이 게임 빈도에 따른 적응지표의 차이 ..	92
<표 II-31> MMOG의 이용수준에 따른 적응지표의 차이	98
<표 II-32> 모바일 게임 이용 빈도에 따른 적응지표의 차이 ..	102
<표 II-33> 조사대상 청소년들의 부모학력 분포	107
<표 II-34> 아버지 학력과 인터넷/게임 이용경향	108
<표 II-35> 어머니 학력과 인터넷/게임 이용경향	109
<표 II-36> 아버지 인터넷 사용수준과 인터넷/게임 이용경향 ..	114
<표 II-37> 어머니 인터넷 사용수준과 인터넷 게임 이용경향 ..	114
<표 II-38> 온라인 라이프스타일 척도의 7가지 요인	116
<표 II-39> 온라인 라이프스타일 유형별 특성	119
<표 II-40> 학년에 따른 온라인 라이프스타일 유형의 분포 ..	120
<표 II-41> 라이프스타일 유형에 따른 온라인 일탈행위의 빈도 차이	121
<표 II-42> 라이프스타일 유형에 따른 적응지표의 차이	122
<표 II-43> 인터넷 중독수준에 따른 학업 위기집단의 분포 ..	123
<표 II-44> 인터넷 중독수준에 따른 또래관계 위기집단의 분포 ..	125
<표 II-45> 인터넷 중독수준에 따른 우울증 집단의 분포	126
<표 II-46> 인터넷 중독수준에 따른 사이버 일탈 집단의 분포 ..	127
<표 II-47> 인터넷 중독수준에 따른 정보인권의식 결여 집단의 분포	127
<표 II-48> 온라인 라이프스타일에 따른 영역별 위기청소년들의 분포	128
<표 II-49> 사이버 일탈 집단에 대한 판별분석 결과	130
<표 II-50> 학업성적 위기집단에 대한 판별분석 결과	131

그림 목차

[그림 I-1] 2000년 이후 청소년들의 주평균 인터넷 이용시간의 변화	5
[그림 I-2] 학습 커뮤니티 구조의 변화	13
[그림 II-1] 중학생의 하루 평균 인터넷 접속시간의 분포	46
[그림 II-2] 고등학생의 하루 평균 인터넷 접속시간 분포	47
[그림 II-3] 생활시간 대비 각 매체 이용시간 비중의 변화(남)	51
[그림 II-4] 생활시간 대비 각 매체 이용시간 비중의 변화(여)	51
[그림 II-5] 남학생들의 인터넷 중독 분포	52
[그림 II-6] 여학생들의 인터넷 중독 분포	53
[그림 II-7] 남자 청소년들의 학교적응 척도점수 분포	55
[그림 II-8] 여자 청소년들의 학업적응 척도점수 분포	55
[그림 II-9] 또래관계 만족도 점수평균의 분포	56
[그림 II-10] 초등6학년의 인터넷 이용시간과 학교적응점수 분포	66
[그림 II-11] 중학생의 인터넷 이용시간과 학교적응 점수분포	67
[그림 II-12] 고등학생의 인터넷 이용시간과 학교적응 점수분포	67
[그림 II-13] 초등학생의 인터넷 이용시간과 학업성적 수준	68
[그림 II-14] 중학생의 인터넷 이용시간과 학업성적 수준	68
[그림 II-15] 고등학생의 인터넷 이용시간과 학업성적 수준	69
[그림 II-16] 한 달 평균 게임이용 빈도	72
[그림 II-17] 성별에 따른 게임빈도의 분포	73
[그림 II-18] 중학생의 하루 평균 게임이용시간의 분포	76
[그림 II-19] 고등학생의 하루 평균 게임이용 시간의 분포	76
[그림 II-20] 연령에 따른 게임유형 비중의 변화(남자)	80
[그림 II-21] 연령에 따른 게임유형 비중의 변화(여자)	80
[그림 II-22] 게임 이용빈도에 따른 인터넷중독점수의 분포	81
[그림 II-23] 게임 이용빈도에 따른 친구숫자의 분포	82
[그림 II-24] 게임 이용빈도에 따른 학업성적의 분포	82
[그림 II-25] 하루 게임 시간에 따른 초등학생의 학업적응 점수 분포	84

[그림 II-26]	하루 게임 시간에 따른 중학생의 학업적응 점수 분포	84
[그림 II-27]	하루 게임시간에 따른 고등학생의 학업적응 점수 분포	85
[그림 II-28]	싱글플레이게임 빈도에 따른 학업성적의 차이 ..	87
[그림 II-29]	싱글플레이 게임이용빈도에 따른 인터넷중독점수의 차이	88
[그림 II-30]	싱글플레이게임 빈도에 따른 우울성향 점수의 차이 ..	88
[그림 II-31]	싱글플레이게임 빈도에 따른 친구숫자의 차이 ..	89
[그림 II-32]	싱글플레이게임 빈도에 따른 친구관계만족도점수의 차이	90
[그림 II-33]	초등학생의 싱글플레이 게임 이용시간과 학업적응 ..	90
[그림 II-34]	중학생의 싱글플레이 게임 이용시간과 학업적응 ..	91
[그림 II-35]	고등학생의 싱글플레이 게임 이용시간과 학업적응 ..	91
[그림 II-36]	멀티플레이 게임 이용빈도에 따른 학업성적의 차이 ..	93
[그림 II-37]	멀티플레이게임 이용빈도에 따른 친구숫자의 차이 ..	94
[그림 II-38]	멀티플레이게임 이용빈도별 친구관계만족도의 차이 ..	94
[그림 II-39]	멀티플레이게임 이용빈도에 따른 우울성향의 차이 ..	95
[그림 II-40]	멀티플레이게임 이용빈도별 인터넷중독 점수의 차이 ..	95
[그림 II-41]	초등학생의 멀티플레이게임 이용시간과 학교 적응 ..	96
[그림 II-42]	중학생의 멀티플레이 게임 이용시간과 학교 적응 ..	97
[그림 II-43]	고등학생의 멀티플레이 게임 이용시간과 학교 적응 ..	97
[그림 II-44]	MMOG 이용빈도에 따른 학업성적의 차이	99
[그림 II-45]	MMOG 이용빈도에 따른 우울성향점수의 차이 ..	100
[그림 II-46]	MMOG 이용빈도에 따른 친구숫자의 차이	100
[그림 II-47]	MMOG 이용빈도에 따른 친구관계만족도의 차이 ..	101
[그림 II-48]	MMOG 이용 빈도에 따른 인터넷 중독점수의 차이 ..	101
[그림 II-49]	모바일 게임 이용 빈도에 따른 학업성적의 분포 ..	103
[그림 II-50]	모바일 게임이용 빈도에 따른 우울증 성향의 분포 ..	103
[그림 II-51]	모바일 게임 이용빈도에 따른 인터넷중독점수의 차이 ..	104
[그림 II-52]	초등학생의 테이블 게임 이용시간과 학교적응 점수 ..	105
[그림 II-53]	중학생의 테이블게임 이용시간과 학교적응 점수 ..	106
[그림 II-54]	고등학생의 테이블게임 이용시간과 학교적응 점수 ..	106

[그림 II-55]	부모 학력 분포 그래프	108
[그림 II-56]	부모학력에 따른 청소년 자녀의 인터넷 사용시간 차이 ..	109
[그림 II-57]	부모 학력에 따른 자녀의 인터넷 중독점수 차이 ..	110
[그림 II-58]	부모 학력에 따른 자녀의 게임이용빈도 차이 ..	111
[그림 II-59]	부모의 학력에 따른 청소년 자녀의 사이버 일탈빈도 ..	112
[그림 II-60]	부모의 인터넷 사용수준 분포	113
[그림 II-61]	부모의 인터넷 이용빈도에 따른 자녀의 사이버일탈 빈도 분포	115
[그림 II-62]	청소년들의 온라인 라이프스타일 프로파일	118
[그림 II-63]	학년에 따른 온라인 라이프스타일 유형 분포의 변화 ..	121

I. 서론

1. 연구의 배경
2. 선행연구와 이론적 배경
3. 연구의 목적
4. 연구방법

I. 서론

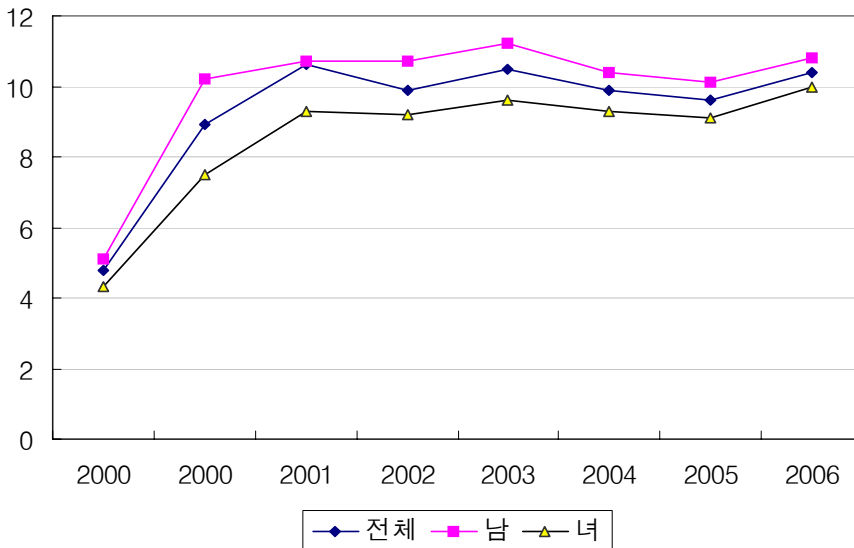
1. 연구의 배경

정보화 인프라의 수용 측면에서 우리나라 청소년들은 가장 선도적인 역할을 해 왔으며, 그 결과 가장 유리한 위치에 있다. 컴퓨터 이용율, 인터넷 사용율에 있어서 청소년들은 다른 연령대에 비해서 가장 높은 위치를 점해왔으며 현재도 그렇다. 정보화, 특히 유선 고속인터넷통신망이라는 인프라에 대한 이용가능성에 있어서 우리나라 청소년들은 거의 세계 최고수준이라고 할 수 있다. 이전 연구 결과에 의하면 조사 대상 중고등학생 중 98.3%가 가정에서 컴퓨터가 있다고 응답했고, 96.0%는 집에서 인터넷을 이용하고 있다고 응답했다(박영균, 성윤숙, 권기창, 2005). 2005년 교육정보화 백서에 따르면 컴퓨터 1대당 초·중·고등학생 숫자는 1991년 각각 컴퓨터 1대당 초·중·고등학생 54.8명, 중학생 65.7명, 고등학생 103.5명에서 2005년 기준으로 컴퓨터 1대당 초·중·고등학생 7.2명, 중학생 6.1명, 고등학생 5.6명으로 감소했다(교육인적자원부, 2006). 이는 정보통신부와 교육인적자원부의 체계적인 정보화 확산 계획의 성과라고 할 수 있다.

교육인적자원부는 1996년부터 2단계에 걸쳐 교육정보화종합발전방안을 시행하여 모든 학교에 PC와 인터넷을 설치하고, 에듀넷(EduNet) 등을 통해 ICT(Information Communication Technology) 활용 교수-학습 자료와 방법론을 보급함으로써 우리나라가 세계 5위(아시아 1위) 수준의 e-러닝 준비도를 갖추는 데 성공하였다. 교육인적자원부의 계획은 단순한 ICT 활용 교육을 넘어서 본격적인 e-러닝의 구현을 통해 ‘개인별 자기맞춤·자기주도적 학습’을 달성하는 데에 있다. 이에 따라 2004년 4월부터는 전국 고·중·고등학생을 대상으로 인터넷을 통한 원격강의인 <EBS 수능강의>가 실시되고 있고, 2005년 3월부터는 방과후 온라인 자율학습시스템인 ‘사이버 가정학습 지원체제’를 출범시키는 등 청소년들을 대상으로 한 정보화는 계속 진행 중이다(교육인적자원부, 2006).

또한 정보통신부는 2004년에 차세대 정보통신기술개발을 선도, 지원하기 위해 IT839 정책을 제안한 바 있다(정보통신정책연구원, 2005). 그 내용은 광역무선통신(Wibro), 디지털멀티미디어방송(DMB), 홈네트워크 서비스, 텔레매틱스, 주파수 기반 인식(RFID), 광대역 코드분할다중접속(W-CDMA), 지상파 DTV, 인터넷전화(VoIP)의 8개 신기술 서비스와 광대역통합망(BcN), U-센서 네트워크(USN), 차세대인터넷프로토콜(IPv6)의 3대 첨단 인프라, 그리고 차세대이동통신기기, 디지털 방송기기, 홈네트워크 기기, IT SoC, 차세대 PC, 임베디드 소프트웨어, 디지털 콘텐츠와 소프트웨어 솔루션, 텔레매틱스 기기, 지능형 로봇이라는 9가지 성장동력 기술에 국가적 투자집중으로 발전을 촉진한다는 계획이다. 청소년 정보화에는 국내기업들의 마케팅 전략도 한몫을 담당했다(이각범 외, 2005). 1990년대 들어 국내 기업들의 내수시장 확충을 위한 전략적 마케팅의 일환으로 청소년은 새로운 소비계층으로 발굴되었고, 그 결과 청소년들은 첨단 제품의 소비주체로 부각되게 되었다.

이와 같은 과정의 결과, 2006년 현재 청소년들에게 광대역통신망의 이용은 일상적인 활동이 되었고, 이제는 무선데이터 통신에 의한 소위 유비쿼터스 컴퓨팅 영역으로 자신들의 활동범위를 확장하고 있다. 한국인터넷 진흥원의 청소년인구 인터넷 이용시간 통계자료에 따르면, 2000년 3월 조사에서 청소년들의 인터넷 사용시간은 주당 평균 4.77시간이었으나 같은 해 11월 통계에서는 주당 평균 8.9시간으로 거의 두배 가까이 증가했으며, 2006년 현재는 주당 평균 10.4 시간을 인터넷 사용에 할애하게 되었다[그림 I-1] (한국인터넷 진흥원, 2006).



(자료출처: 한국인터넷 진흥원)

[그림 I-1> 2000년 이후 청소년들의 주평균 인터넷 이용시간의 변화

그러나 이러한 청소년 정보화는 역설적으로 청소년 정책의 입안과 시행을 담당하는 주체들에게 딜레마이기도 하다. 청소년 정보화에 따라 제기된 부작용이 주된 원인이었다. 우선 우리나라 청소년들은 정보화 인프라를 정보 검색이나 창출, 비판적인 수용과 종합능력을 키우는 데 사용하는 것으로 보이지 않는다. 그보다는 게임이나 오락을 위한 멀티미디어 자료의 검색과 공유에 더 많은 시간을 할애한다. 2000년 한국청소년상담원의 조사에 의하면 청소년들의 컴퓨터와 인터넷 이용목적은 주로 게임 및 오락(41.1%), 정보 획득(25.4%), 채팅(16.7%) 순이었으며, 응답 청소년의 30%정도가 일주일에 10-30시간씩 게임이나 오락을 하며 30시간 이상을 하는 경우도 6%나 되었다. 2004년 한국게임산업개발원의 조사에서도 청소년 중 인터넷 게임 사용자들은 하루 평균 4.5시간을 게임을 하는데 사용하고 있었다. 이러한 결과는 청소년들이 정보화 인프라를 통해서 뭔가를 학습한다고 하더라도, 그 학습의 결과가 과연 긍정적인 것이냐는 질문에 대해서 부정적인 대답을 하게 만든다. ‘자기주도적 학습’을 구현할 것으로 기대되었던 ICT는 오

히려 청소년들에게 음란·폭력물에 노출되게 만들고, 중독위험에 빠지게 하며, 결과적으로 청소년들의 학업성취의 장애물이자 청소년 정신건강을 위협하는 유해매체로 간주되었다. 그 결과 정보통신부와 교육인적자원부에서 청소년정보화를 추진하는 한편으로 국가청소년위원회에서는 청소년들의 인터넷 중독을 예방하고 대응하기 위한 연구와 정책을 시행하기에 이른다. 다시 말해, 정보화는 21세기를 준비하는 우리나라의 주요 성장엔진으로서 새로운 세대의 국제 경쟁력을 키우기 위해서 중점을 두어야 하는 사업이자 동시에 그에 따르는 부작용을 막기 위해서 적절한 규제와 개입을 필요로 하는 사업이다. 이는 청소년들의 정보화가 가진 양가적 측면으로 인한 필연적인 현상이다.

뿐만 아니라, ICT의 급속한 발전 속도로 인해서 청소년 정보화 영역에서는 이전에 없었던 새로운 현상들이 끊임없이 나타나고 있다. 특히 2000년 이후 들어 상용화가 급진전되고 있는 무선인터넷과 유비쿼터스 기술은 정보화의 새로운 지평을 열어줌과 동시에 이전에는 상상하지 못했던 다양한 현상과 문제들을 쏟아내는 계기가 될 것이다. ‘유비쿼터스(Ubiquitous)’는 원래 라틴어로 '편재하다'라는 뜻을 가지고 있다. 이 단어가 차세대 정보화 기술을 대표하는 용어로 사용되기 시작한 계기는 1988년 제록스 팔로알토 연구소(XEROX PARC)의 마크 와이저(Mark Weiser)가 "유비쿼터스 컴퓨팅" 개념을 제시하면서부터였다. 그에 의하면 유비쿼터스 환경은 수많은 환경과 대상물에 보이지 않게 컴퓨터 기술이 심어지고 이들이 전자공간으로 연결돼 상호간에 정보를 주고받는 공간을 의미한다. 유비쿼터스 컴퓨팅 환경은 교육 및 학습환경에 새로운 가능성을 제시하고 있다. 와이저에 의하면 유비쿼터스 컴퓨팅은 다음과 같은 네 가지 특징을 갖고 있다.

- 1) 연결성(Connection) : 다양한 다수의 모바일 컴퓨팅 기기들과 임베디드 기기들이 네트워크로 연결된 환경이다.
- 2) 조용한 기술(Calm technology) : 인간화된 인터페이스로서 눈에 보이지 않아야 한다.
- 3) 구현된 가상성(Embodied virtuality) : 가상공간이 아닌 현실 세계

의 어디서나 컴퓨터의 사용이 가능해야 한다.

- 4) 적응적인 서비스(Adapted Service) : 유비쿼터스 컴퓨팅 애플리케이션은 사용자의 동적인 상황과 환경에 대해서 적응적으로 서비스를 제공할 수 있어야 한다. 그에 의하면 유비쿼터스 컴퓨팅의 궁극적인 목적은 사용자가 컴퓨팅 자체에 신경 쓰기보다는 보이지 않는 컴퓨팅 기술을 이용하여 원하는 작업 자체에 몰두할 수 있게 하는 것이다. 마치 연장에 익숙한 목수가 연장에 신경 쓰지 않고 물건 제작에 몰두하듯이 유비쿼터스 컴퓨팅 환경은 우리가 컴퓨터를 사용하고 있다는 느낌 없이 자연스럽게 일에 몰두하게 되는 환경을 의미한다. (조광수 외, 2005)

미국, 유럽, 일본 등을 포함한 세계 각국은 90년대 중반부터 국가, 기업, 대학의 주도하에, 유비쿼터스 컴퓨팅 환경의 토대가 되는 원천기술들을 개발하기 위해 노력해 왔다. 미국의 경우는 93년부터 사물에 지능형 소형 칩을 탑재하여 영리한 사물(Smart Things)을 구현하는 연구를 진행하여 왔고, 유럽은 99년부터 사람이 의식하지 않는 상태에서 필요로 하는 각종 서비스를 제공 받을 수 있는 컴퓨팅 환경인 '사라지는 컴퓨팅' 또는 '보이지 않는 컴퓨팅' 환경에 대한 연구를 진행하고 있으며, 일본은 99년부터 기존의 발달된 네트워크 환경을 기반으로 언제나 네트워크에 접속하여 원하는 서비스를 제공 받을 수 있는 유비쿼터스 네트워킹 환경에 관한 연구를 진행하고 있다. 각국에서 연구되고 있는 유비쿼터스 분야는 아주 다양해서 u-물류, u-마케팅, u-금융, u-자동차, u-Lease, u-전시관, u-수퍼마켓, u-환경오염관리, u-캠퍼스, u-농축산물 관리, u-유치원, u-자판기, u-애프터 서비스, u-관광, u-Edutainment, u-스마트홈, u-건강홈, u-공항, u-병원, u-홈엔터테인먼트, u-오피스 등이 있다 (삼성경제연구소, 2003). 아울러 최근 산업자원부에서 발표한 바에 따르면, 2012년 이후에는 손톱 크기의 컴퓨터로 어디에서든지 400Mbps의 무선랜을 사용할 것으로 예측된다 (조광수 외, 2005).

이와 같은 유비쿼터스 환경은 청소년들이 말 그대로 시간과 공간에 구애

받지 않고 사이버 공간에 접속할 수 있음을 의미하며, 그만큼 청소년들의 통제나 보호 정책의 범위가 넓어지게 됨을 의미하기도 한다.

이와 같이 급변하는 정보화 환경 속에서 청소년 육성을 위한 정보화정책을 수립하고 정보화에 따르는 부작용을 최소화 하기 위해서는 정보화와 청소년의 적응에 대한 지속적인 연구와 조율이 필수적이다.

2. 선행연구와 이론적 배경

1) 정보화의 정의

산업사회의 사회구조와 시스템을 정보사회에 맞게 변화시켜 나가는 총체적 개혁이라 할 수 있는 정보화는 일상생활이나 여가활동, 정치, 교육 등 제도영역에서 효율성의 증대와 아울러 획기적인 변화를 초래하고 있다. 궁극적으로 사회 모든 제도 영역에서 정보화에 적합한 새로운 문화가 형성되고, 산업사회와는 질적으로 다른 새로운 패러다임을 지닌 정보사회가 전개되고 있다. 여기서 ‘정보화’가 중요한 문제로 부각된다.

정보화란, 정보통신 기술을 사회생활의 각 부문에 응용하는 과정을 의미한다. 즉, 사회적인 관점에서 정보화란 “정보기술을 활용해서 의사소통이 증가하고 조직운영의 효율성이 높아지는 현상, 혹은 그와 같은 상태에 도달하는 과정”(윤영민, 1998)이다. 정보의 가치와 사회 기반 시스템의 변화를 기준으로 정보사회를 정의한 경우도 있다. 배규한(1995)은 정보사회를 ‘농경사회나 산업사회와 비교되는 개념으로서, 노동방식이나 사람들의 생활양식, 가치체계, 관습, 사회제도 등이 정보와 지식 그리고 컴퓨터와 통신망을 바탕으로 하는 정보기술에 의하여 새롭게 형성된 사회’라고 정의한다. 이와 같은 정의를 개인적인 관점에 적용하자면 정보화는 “정보기술을 활용해서 일상적인 문제를 효과적으로 해결하고 개인의 적응력과 경쟁력을 향상시키는 것”이라고 할 수 있다. 정보화는 단순한 정보기술의 숙달만을 의미하지 않는다. 그보다는 정보화 사회의 기본 원칙 혹은 패러다임에 얼마나 익숙해지고 이를 적절하게 활용하느냐에 달려있다.

정보사회 패러다임의 주요한 특징은 무엇보다도 이 새로운 기술이 네트워킹 논리를 가지고 있다는 것에 있다. 네트워킹은 상호작용의 복잡성이 증가하고, 그러한 상호작용 덕분에 창조력이 증가하지만 동시에 정형화된 발전을 예측하기 어려운 측면이 있다. 둘째, 정보화 패러다임은 유연성에 기초하고 있다. 과정이 역전될 수 있는 것은 물론이고 구성요소를 재배열함으로써, 즉 재구성함으로써 조직이나 제도도 조정될 수 있고, 심지어 근본적으로 바뀔 수도 있다. 셋째, 정보화 패러다임은 이전의 기술혁명과는 달리 정보자체

가 패러다임의 원재료이고, 따라서 앞에서 언급한 네트워킹과 결합하여 대단히 높은 수준의 과급력을 갖는다. 넷째, 정보화 패러다임은 카오스적 복잡성과 다양성을 기초로 하고 있으며 동시에 다면적인 네트워크로 개방되는 방향으로 발전하는 경향을 갖고 있다(조정관, 2005).

2) 정보화와 청소년

이러한 정보화가 사회구성원들 특히 청소년에게 미치는 영향에 대해서는 우려와 기대가 공존한다. 영국의 미디어교육학자 Buckingham(2003)은 Postman(1983)의 미디어와 아동발달에 대한 논의를 정보화에 적용하면서 정보화의 결과 전통적인 개념으로서의 아동기가 사라지고 있다고 지적했다. Postman에 따르면 전통적인 아동기(childhood)라는 개념은 인쇄매체를 중심으로 구성된 산업사회의 창조물이다. 인쇄매체는 고유한 언어와 논리, 그리고 유통시스템으로 구성되어 있어서 아동과 청소년들이 단계적으로 기성세대의 통제 하에 접근할 수밖에 없었다. 예를 들어, 전문 기술영역에 대한 정보는 반드시 도서관이나 대학에서만 접할 수 있었고, 성인문화에 대한 정보는 특정한 서점이나 클럽에서만 접할 수 있었다. 덕분에 어른들의 세계는 아동과 청소년들로부터 구분될 수 있었고 청소년기라는 고유한 유예기가 유지되었다. 하지만 TV로 대표되는 매스미디어가 확산되면서 이러한 구분은 점차 약화되었다. 아동이나 청소년들은 이전에는 몰랐던 어른들의 세계와 정보를 공중파를 통해서 아주 쉽게 접할 수 있게 되었다. 그리고 인터넷의 확산으로 이러한 영역과괴는 더 극적으로 일어났다. 이제 아동과 청소년들은 단순히 성인들만의 문화 콘텐츠 뿐만 아니라 전문가만이 접할 수 있었던 고급 전문지식까지도 인터넷을 통해서 얼마든지 접할 수 있게 된 것이다. 그 결과 정보의 접근 위계나 단계별 가치가 사라지고 모든 정보가 평등한 가치를 부여받기 시작했다. 그리고 아동이나 청소년은 성인과 구분되지 않는 세계에서 생활하게 되었다. 즉 미디어의 발달로 인해 현대인은 아동기를 잃어버리고 새로운 형태의 성장과정을 거치게 되었다는 것이다.

그러나 Buckingham이 아동기의 상실이라고 받아들인 정보홍수예의 노출 현상을 Tapscott(1998)은 청소년을 기존의 규제시스템으로부터 해방시키

는 힘으로 해석한다. 그는 이 해방으로 인해 아동 청소년기가 사라질지는 몰라도, 그 결과 이들은 기성세대에 비해 더 개방적이고, 민주적이며, 사회적으로 더 의식이 있는 새로운 전자 세대가 되어가고 있다고 주장한다. 인터넷이라는 매체 자체의 속성에 대해서도 (중독을 유발하는 매체라기보다는) 탭스콧은 인터넷이 텔레비전에 비해서 더 능동적이며, 수용자의 지적 수준을 높이고, 민주적이며 공동체적인 매체라고 지적한다. 따라서 이런 인터넷을 생활의 일부로 받아들인 이 네트워크 세대는 인터넷 속에서 자신을 표현하고 발견하고, 다양한 것들을 배워나가면서 기성세대가 생각하지 못한 차원으로 자신을 발전시키고 기존 시스템을 변화시킬 수 있는 힘까지 부여 받는다는 것이다. 이런 맥락에서 보자면 정보화가 청소년들에게 미치는 영향을 부정적으로 해석하고 개입하려는 입장은 그 기저에 새로운 매체가 가져올 사회구조의 변화에 대한 거부감이 자리하고 있다고 해석할 수도 있다. 즉, 우리나라에서 청소년 정보화에 관련된 문제제기는 실제 정보화가 가져오는 부정적인 효과 때문이라기보다는 새로운 매체로 인한 사회의 변화와 그에 따르는 급격한 세대격차와 그에 따르는 기성세대의 반발 현상이라는 것이다. 이에 관해 김신동(2006)은 세대 범주는 기술의 발전 속도와 복잡성에 의해 더욱 중요한 디지털 디바이드의 기준이 된다고 지적한다. 그에 따르면 기술은 이용자를 차별하는 속성이 있고, 뉴미디어의 경우 이용자의 학습 능력에 따른 차별이 가장 중요한 요인으로 작용하기 때문에, 결국 세대에 따른 기술 격차가 중요한 요인으로 부상한다. 이러한 문제는 세대에 따른 가치관의 형성과 정치적 태도, 문화적 감수성 등에도 모두 영향을 미치게 된다. 결국 우리나라 청소년들은 정보화가 가져다준 새로운 매체들을 통해서 기성세대로부터의 심리적 문화적 독립을 이루어가고 있다는 것이다. 이러한 관점에 따르면 정보화의 부작용에 대한 우려와 청소년 보호를 위한 접근규제 보다는 정보화의 긍정적인 측면에 주목하고 이를 극대화시키는 적극적 정책이 더 필요하다고 할 수 있다.

황진구 등(2002)이 지적한, 청소년 정보화에 대한 지나친 경고론과 지나친 낙관론의 극단적 대립은 이와 같은 정보화의 양면성에 기인한 것이다. 그러나 최근의 변화는 정보화에 대한 긍정적인 접근의 필요성을 더욱 크게

부각시킨다. 최근 교육부의 e-러닝, U-러닝 발전계획 등이 보여주듯, 정보화는 우리나라 청소년들의 역량을 강화하고 국제적인 경쟁력을 향상시킬 수 있는 최적의 방안이다. 정보화 사회에서는 지식의 양과 다양성이 급속도로 팽창하여 한 개인이나 어떤 제도가 이를 저장하고 관리하는 것이 불가능해진다. 책과 같은 매체로는 미처 담지 못할 만큼 정보는 빠르게 진화한다. 이미 정보화 사회의 초입부인 90년대 중반부터 과학적 지식의 양은 8년마다 두 배로 늘어나며, 사람들이 중요하게 여기는 주제들이 갈수록 다양해지고 예전보다 더 빠르게 바뀌고 있다는 지적이 제시되었다(윤영민, 1998). 따라서 현대 정보화 사회에서는 단순히 어떤 지식을 자기의 머릿속에 저장하는 것이 중요한 게 아니라 자신에게 주어진 문제를 해결하는데 필요한 정보가 무엇인지 판단하고, 그 정보를 찾아내어 활용하는 능력이 필요하다. 이는 모두 정보 인프라의 활용능력이다. 즉, 21세기 국제사회에 필요한 핵심능력은 바로 정보인프라의 활용능력에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 특히나, 우리나라의 풍부한 정보 인프라를 고려한다면 정보화의 문제점에 대해서 소극적으로 대응하는 방안이 아니라 정보화를 어떻게 더 잘 활용할 것이냐에 주목하는 적극적인 전략이 필요할 때이다.

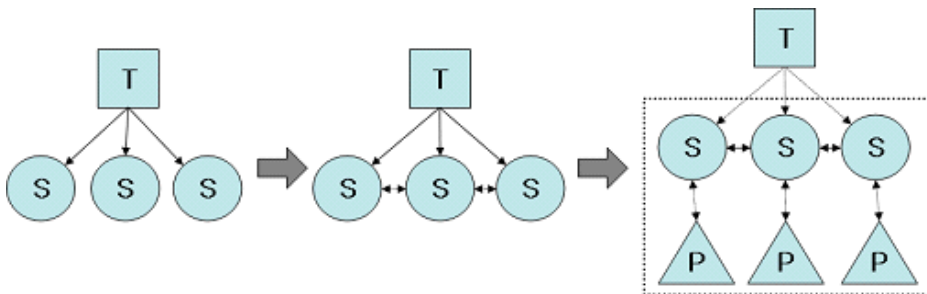
3) 정보화와 학습 커뮤니티의 주도권 변화

전통적인 학습 환경에서 학습 커뮤니티는 교사를 중심으로 위계적으로 구성된 가부장적인 구조로 만들어졌다. 이 커뮤니티에서 학생은 교사보다 낮은 지위를 가졌으며, 학부모의 역할은 특별히 규정되지 않았다. 비록 비형식적인 학습에서 학부모들은 필요한 사교육 서비스를 비교하고 선정하여 이용하는 등의 능동적인 역할을 했을 수도 있으나, 이런 역할은 형식적인 학습 영역에서 인정되지 않았다. 그러나 정보화 사회의 도래와 함께 이러한 가부장적인 학습 커뮤니티에도 급격한 변화가 찾아왔다. 우선 90년대 이후 급속히 확장된 초고속 통신망 환경 덕분에 학습자와 학습자간 의사소통이 학습 과정에서 중요한 요소로 부각되기 시작했다. 이전에 학습자가 의사소통 할 수 있는 대상은 같은 교실, 혹은 같은 학교의 학습자로 제한되어 있었다. 그러나 시공간의 제약이 없는 인터넷을 통해서 학습자들은 같은 언어와 조건

을 공유하는 모든 학습자와 정보를 공유할 수 있게 되었다. 또한 디지털화 될 수 있는 모든 정보는 인터넷으로 교류할 수 있다는 점을 활용하여 학습자들은 텍스트, 문서, 동영상, 음악에 이르는 거의 모든 정보를 정보교류의 장에 올려놓았다. 이렇게 정보교류의 대상(pool)이 확장되고 교환할 수 있는 정보의 범위가 거의 무한대로 늘어난 결과, 학습자끼리 교류할 수 있는 정보의 질과 양이 급속히 향상되면서 학습자-학습자 정보교류의 영향력이 크게 강화되었다.

학교에서 제시된 정보는 인터넷을 통해서 실시간으로 비교되고 수많은 이용자에 의해서 평가되면서 그 절대적 권위를 상실했다. 학생들은 이제 학교에서 제공하는 정보와 네이버 지식In에서 얻는 정보를 비교할 수 있으며 학교에서 요구한 과제를 인터넷에서 쉽게 얻어낼 수 있다. 따라서 수 십 년간 학습 커뮤니티 내에서 절대적인 위치를 점했던 학교와 교사의 통제력은 붕괴될 수밖에 없었다. 교사 중심의 가부장적 학습커뮤니티는 이제 교사-학생 커뮤니티와 학생-학생 커뮤니티로 분화되었으며, 교사-학생 커뮤니티의 영향력이나 기능은 점차 약화되면서 학생-학생 커뮤니티에 그 자리를 내어주게 되었다. 형식적인 학교 교육이 보유했던 학습 주도권이 비형식적 학습으로 넘어가기 시작한 것이다(조광수 외, 2005).

학습커뮤니티는 전통적인 교사에 의한 일방적 전달 체계(맨 왼쪽)에서 학생과 학생간의 의사소통이 강화되고(중간), 부모로부터의 영향력이 강화되면서 오히려 교사의 영향력이 감소하는 형태(오른쪽)로 변화하고 있다 (출처: 조광수 외, 2005)



[그림 I-2> 학습 커뮤니티 구조의 변화 (T: 교사, S: 학생, P: 부모)

4) 정보화로 인한 세대격차와 뉴미디어 세대론

위와 같은 커뮤니티 구조와 구성원간의 의사소통 주도권의 변화는 이전과는 다른 문화지형의 탄생을 가져온다. 그 대표적인 결과가 N-세대론 등의 뉴미디어 세대론들이다. 예를 들어, 김문조(2001)는 양방향성·유통성·자율성을 보장하는 새로운 정보매체를 습득하고 생활화 하는 신세대는 전통적 학습방법이나 통제양식을 내면화한 이전 세대와는 전혀 다른 의식과 행동방식을 보여줄 것이라고 예상했다. 또 젊은 세대는 정보화에 따른 효과에 가장 민감하게 반응할 것이며 더욱이 가치관이 정립되는 청소년들에게는 인터넷과 사이버 공간에서 얻은 경험이 가치관을 형성하고 조정하는 데에 핵심적인 영향력을 발휘할 것이라는 예측도 제기된 바 있다(김규원, 박경, 2004). 이러한 예측들은 모두 정보화로 인해 새로운 세대와 새로운 문화가 탄생될 것임을 말한다. 이는 현재 한국에서 실제로 나타나고 있는 사실이기도 하다. 그 정체가 무엇이든, 이 새로운 문화는 앞으로 우리나라의 미래를 결정짓는 중요한 변수가 될 것임은 분명하다. 새로운 문화의 탄생은 새로운 매체의 확산에 따르는 필연적인 현상이다. 기술이 세대를 구성하게 되는 이유는 세대에 따른 기술 숙련 속도와 정도가 근본적으로 다르기 때문이다(김신동, 2006). 기술과 사회 사이의 관계에 대해서는 크게 두 가지 입장이 존재한다. 첫 번째 관점은 기술 자체는 사회적인 과정을 통해 구성된다는 입장, 즉 기술의 사회적 구성론(social construction of technology)이며, 두 번째는 기술에 의해 사회적 과정이 지배된다고 보는 기술결정론(technological determinism)이다. 일반적으로 사회적 구성론이 기술결정론보다 널리 받아들여지는 추세이지만, 기술사회로의 급격하고 광범위한 진행은 기술의 영향을 점점 더 강하게 인정하는 추세를 보이고 있다(김신동, 2006, p36).

그렇다면 이 새로이 만들어지고 있는 정보화 세대는 어떤 특성을 가지고 있을까? 경영학자인 Beck 과 Wade(2005)의 연구에 따르면 정보화와 게임 세대의 등장은 이미 거스를 수 없는 대세이다. 그들에 따르면 미국에서 2살에서 17살 사이 어린이 청소년인구 중 92퍼센트가 정기적으로 비디오게임을 즐기며, 전체 미국인구의 50%가 비디오게임을 즐기고 있다. 34세 이하

직장인들 중에서 81%가 디지털게임(PC로 하는 게임과 PS2 같은 콘솔로 하는 게임을 포함)을 자주 혹은 어느 정도 즐긴다고 대답했다. 또한 인터넷과 컴퓨터게임은 전통적인 매체에 익숙한 청소년에게도 일상화된 활동이다. 2003년 미국에서 전국의 중고등학생을 대상으로 하는 맞춤법 대회에서 우승한 13살의 학생은 우승한 상금으로 받은 1만 2천 달러로 뭘 하겠느냐는 질문을 받았을 때 이렇게 대답했다고 한다. “비디오 게임을 살 거예요. 많이, 아주 많이” (Beck & Wade, 2005). 저자들은 이들 게임 세대의 사고방식을 다음과 같이 정리했다.

- 1) 먼저 도착하는 사람이 이긴다. 2) 여기 몇 가지 도구와 아이템이 있다. 알맞은 조합을 찾으면 상을 받고 다음 단계로 나갈 수 있다.
 - 3) 시행착오가 최선의 전략이고 요령을 터득하는 지름길이다. 4) 윗세대와 그들의 지혜는 도움이 안 된다. 그들은 새로운 이 세계의 기본조차 이해하지 못한다. 5) 예상하지 못했던 놀라운 일과 어려움이 닥칠 것이다. 하지만 이와 같은 위기 상황과 위험 요소 때문에 모험은 의미가 있다. 6) 일단 알맞은 아이템(사업계획, 모델, 소비자, 이윤)만 모두 갖추면 때돈을 벌 수 있다. 7) 잠시 주춤하는 경우가 생기더라도 걱정할 필요 없다. 2보 전진을 위한 1보 후퇴일 뿐이다.
- p.54-55

결론적으로 이들의 문제해결과 접근방식은 기성세대와 차이가 있지만, 낙관적이고 모험과 실패를 두려워하지 않으며, 적절한 동기만 부여된다면 충분한 집중력과 추진력을 발휘할 수 있다는 것이다. 과연 우리나라의 정보화 세대에게서도 비슷한 문화가 발견될 수 있을지는 살펴볼 문제이다. 하지만, 정보화 세대의 가치관과 사고방식을 이해하는 기본적인 틀로서는 유용하다.

5) 컴퓨터 게임의 다양성과 심리적 특징

인터넷은 사이버 공간(Cyber space)이라 불리는 새로운 가상공간을 제공함으로써 우리의 생활방식과 사고방식을 영구히 바꾸어 놓았다. 이것은

단순히 우리의 업무환경이나 정보이용에만 국한된 것이 아니다. MP3의 확산과 소리바다 같은 P2P 사이트의 등장으로 기존의 음반업계가 변화하는 것처럼 변화는 우리의 생활 전반에 걸쳐서 나타나고 있다. 이것은 멀티미디어 산업의 최정점이라 할 수 있는 컴퓨터 게임 역시 마찬가지이다. 컴퓨터 게임도 그 형태와 속성이 인터넷의 등장과 함께 극적인 변화를 겪었다. 이것은 특히 온라인 롤플레이ング게임의 등장으로 나타난 변화이다. 온라인 롤플레이ング게임의 등장과 함께 이제 컴퓨터 게임은 게임 프로그래머와 디자이너가 고안하고 제작하는 것이며, 게임은 현실의 일이나 생활과는 구분된 상상의 놀이일 뿐이라는 단순한 이분법 역시 무의미해지게 되었다. 1996년 우리나라에서 세계 최초의 그래픽 머드(graphic MUD: Multi User Dungeon의 약자)인 <바람의 나라>가 개발되어 서비스된 이후, 이 분야는 MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game: 다중사용자 온라인 롤플레이ング게임)이라는 이름으로 불리면서 짧은 기간 만에 엄청난 규모로 성장했다. 예를 들어, 2002년 10월 현재 우리나라의 대표적인 다중사용자 온라인 게임인 <리니지>의 유료사용자 수는 최소 300만 명 이상으로 추정되고 있으며, 같은 시간에 한 온라인 공간에 접속하는 동시접속자의 숫자는 대략 7-8만 명에 이른다(황상민, 장근영, 2003). 그 외 다른 회사에서 서비스되는 게임들을 포함한다면, 현재 우리나라에서 다중사용자 온라인 게임을 즐기는 이용자들의 숫자는 상당한 규모로 추산된다. 현재 전세계적으로 이 유형 게임의 사용자 규모는 우리나라가 가장 많고 그 다음으로 대만과 중국으로 추산되고 있으며, 특히 대만과 중국, 일본에서 가장 인기 있는 MMOG는 모두 우리나라에서 개발된 것으로 온라인 게임분야에서는 우리나라가 가장 주도적인 역할을 하고 있는 상황이다.

다중사용자온라인 게임은 서비스가 시작된 이후 게임 공간이 끊어지지 않고 계속 유지·발전하는 특성이 있다. 그 결과, 게임세계 자체마다 고유한 역사와 문화를 만들어가고 있으며 게이머들의 아바타(avatar) 역시 성장과 변화를 경험한다. 이런 의미에서 온라인 게임은 이전의 사이버 공동체와 가상 정체성 연구자들(Turkle, 1995)이 이론적으로 제시해왔던 가상사회의 모델에 가장 가까운 가상현실이다. 기존 연구의 결과, 게이머들은 온라인 게

임 속에서 다양한 경제활동을 보일 뿐 아니라, 게임 기획자가 의도하지 않았던 아이템의 생산과 소유와 교환을 통해 새로운 경제시스템을 만들어내고, 고유한 라이프 스타일을 유지하고 있었다(Yee, 2001; 황상민, 장근영, 2003; 장근영, 2003). 이러한 결과는 사이버 세상이 그냥 일시적인 놀이 공간이 아니라 현실과 유사한 안정적인 삶이 만들어지는 생활공간이라는 것을 시사한다. 게이머들이 이 새로운 생활공간에서 어떤 새로운 자아를 만들어내고 있는지, 그들이 만들어내고 인식하는 자아는 그들의 공동체 인식과 어떻게 연결되어 있는지를 살펴보는 것은 21세기의 새로운 생활공간인 사이버 공간에서 인간 생활과 문화가 어떻게 만들어지고 발전할 것인지를 예측하는 데 도움이 될 것이다.

가. 게임 유형에 따른 인간행동

학계와 컴퓨터 게임 산업계에서 사용하는 컴퓨터 게임의 분류기준은 다양하다. 게임에서 제시하는 과제의 유형에 따라서 전략시뮬레이션·액션·육성시뮬레이션·롤플레이·퍼즐 게임 등으로 분류하기도 하고, 게임 프로그램이 작동되는 플랫폼을 기준으로 PC게임·콘솔게임·네트워크 게임 등으로 분류하기도 한다. 그 외에도 게임 속에서 사용자에게 주어지는 시점에 따라서 횡스크롤게임·평면스크롤 게임·일인칭시점 게임·3인칭 시점 게임 등으로 분류하거나, 게임에 사용된 기술을 기준으로 2D 게임·3D 게임으로 나누기도 한다. 그러나 본 연구에서는 온라인 게임과 기존 게임의 차이를 보여줄 수 있는 기준을 필요로 했기 때문에 사용자 인터페이스의 관점에서 특히 게임에 참여하는 주체의 유형에 따라 분류를 하였다. 이렇게 보았을 때 게임은 크게 싱글플레이 게임(Stand alone game)과 멀티 플레이어 게임(Multi-player Game), 그리고 온라인 다중 사용자 롤플레이 게임(Online Multiplayer RPG)으로 구분할 수 있다. 이 분류 방법은 Griffiths 등()이 사용한 것과도 일치한다.

(1) 싱글 플레이 게임 (Stand alone game): 싱글플레이 게임 혹은 스탠드 얼론 게임(stand alone game)은 게이머가 혼자서 컴퓨터에 짜여진 프

로그를 운영하는 게임을 말한다. 즉, ‘슈퍼마리오’ 나 ‘젤라그’ 같은 고전적인 아케이드게임에서부터 ‘프린세스 메이커’ 같은 육성시물레이션 게임이나 ‘삼국지’ 같은 전략시물레이션 게임, 그리고 ‘하프 라이프’ 같은 액션게임에 이르기까지 그 장르에 상관없이 게이머가 혼자서 게임을 운영하는 모든 게임은 스탠드 얼론 게임이라고 할 수 있다. 이런 게임은 기본적으로 게임 개발자가 설정한 스토리를 게이머가 따라가는 형식으로 만들어져 있다. 따라서 스탠드 얼론 게임에 있어서 게임 개발자(프로그래머, 디자이너)의 역할은 그 무엇보다도 중요하다. 개발자는 게임의 난이도와 게임의 보상체계, 그리고 게임 방법의 다양성에 이르는 게임의 모든 요소를 전부 고려하고 만들어내야 한다. 싱글플레이 게임에 있어서 게이머는 개발자가 만들어놓은 새로운 우주에 들어와서 주인공인 게임 개발자가 만들어준 이벤트와 진수성찬을 맛보고 떠나는 방문객에 불과하다. 스탠드 얼론 게임에는 전통적인 행동주의 심리학의 강화계획이 적용될 수 있다. 적절한 난이도와 적절한 보상 체계가 이 형식 게임의 성패를 가름하는 요소라 할 수 있기 때문이다.

(2) 멀티플레이 게임 (Multi-play Game): 2인 이상의 게이머가 서로 경쟁하거나 협력하도록 만들어진 게임을 말한다. 그리고 최근에는 직접 회선으로 다른 컴퓨터와 연결시키거나, 인터넷 서버의 중개를 통해서 다른 다수의 게이머들과 함께 게임을 즐기는 형태의 게임도 등장했다. 이것을 멀티플레이게임(Multi-play Game)이라고 부른다. 기존의 싱글플레이 게임은 컴퓨터의 인공지능만을 상대로 하기 때문에 익숙해질수록 쉽게 예측이 가능해지는 반면, 실제 인간 사용자들을 상대로 하는 멀티플레이 게임은 언제나 새로운 반응과 결과를 기대할 수 있다는 점에서 사용자들을 훨씬 오랫동안 깊이 몰입하게 만든다. 이런 이유로, 현재 출시되는 대부분의 PC게임들은 거의 필수적으로 온라인 게임기능이 부여되어 있다. 대표적인 멀티플레이 게임으로는 ‘스타크래프트’ 나 ‘파이널 판타지’ 같은 롤플레이 게임이나 ‘카운터 스트라이크’ 같은 액션 게임 등이 있다. 현재 소니사의 PlayStation2 나 마이크로소프트사의 X Box에 온라인 게임 기능을 부여하

는 방향으로 개발을 한다고 할때 말하는 온라인 게임 기능은 바로 이 멀티플레이 게임의 기능을 의미한다. 멀티플레이 게임은 게임이론(game-theory)과 같은 1 대 1 상황을 단위로한 심리학적 분석틀의 대상이다. 예를 들어, 멀티플레이 게임의 중요한 요소는 각 캐릭터(혹은 그룹)간의 균형(Balance)이다. ‘스타크래프트’를 예로 들자면, 저그, 프로토스, 테란이라는 세 종족은 장점과 함께 단점을 갖고 있으며 자신의 약점을 장점으로 상쇄하도록 설계되어 있다. 만약 셋 중 특정 종족이 더 유리하다면, 모든 게이머들이 그 종족만으로 게임을 하려고 할 것이며, 따라서 서로 다른 세 종족을 통해 게임전개의 다양성을 추구하려는 의도는 충족되지 못할 것이다.

(3) 다중사용자 온라인 게임 (MMOG): 다중사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG : Massive Multiplayer Online Role Playing Game) 혹은 다중사용자 온라인 게임(MMOG: Massive Multiplayer Game)은 앞서의 멀티플레이 게임과는 또 다른 형태의 게임이다. 멀티플레이 게임의 원형은 바둑이나 체스 혹은 여럿이 참여하는 포커게임에 비유할 수 있다. 즉, 정해진 무대에서 승부를 가리며 일단 승부가 가려지면 게임은 끝나게 된다. 그러나 MMOG(혹은 MMORPG)는 그렇지 않다. 여기서 게임은 사용자가 계속하든 그렇지 않든 상관없이 계속 진행되며 계속 변화한다. 따라서 MMOG 속에 만들어놓은 캐릭터는 한판의 승부가 끝나면 떠나는 일회성 존재가 아니다. 끊임없이 새로운 사건이 생기고 계속 적응해야 하는 지속성을 지닌 존재이다. 또한 MMOG는 다수의 게이머들이 게임 개발자가 제공한 환경을 사용하고 변형함으로써 게임의 스토리와 구조를 창조해내는 특수한 형태의 게임이다. MMOG에서 게임 개발자가 설정한 환경들은 몬스터 같은 NPC(Non Playable Character)로 존재한다. 그러나 실제 게임이 진행되는 과정에서 NPC 보다 더 중요한 역할을 하는 것은 사용자들이 조종하는 PC(Playable Character)들이다. 즉, 동일한 게임설정이라 할지라도 게이머들 내의 집단역동에 의해 결과적으로 처음의 설정과는 전혀 다른 게임이 만들어진다. 이것은 마치 안전한 교통법규를 만들어 놓아도 운전자들이 그것

을 지키지 않으면 위험한 교통환경이 구성되는 것과 유사한 과정이다. 이런 경우, 게임의 난이도나 보상체계, 혹은 게임캐릭터간의 균형조정만을 고려하는 기존의 게임 기획/제작 방식으로는 게임의 결과를 예측하거나 게임을 통제할 수도 없는 상황이 된다. 지금까지 게임 개발자들이 MMOG에 개입하는 방법은 패치(patch)라 불리는 부분적인 프로그램의 조정뿐이었다. 그러나 게임 개발자들의 패치는 언제나 그 의도와는 다른 방향으로 이용됨으로써 새로운 패치를 하게 만드는 과정을 겪는다. 이런 면에서 MMOG는 프로그램으로서의 게임이라는 개념보다는 가상 사회로 간주하고 접근할 때 더 잘 이해하고 개입할 수 있다.

나. 컴퓨터 게임 이용의 심리적 특성

이러한 온라인 게임 속에서 형성되는 공동체는 특정 온라인 게임에 함께 참여하는 사용자(주로 청소년)들로 구성된, 가상공동체 중의 특수한 사례이다. 대부분의 가상 공동체들이 비록 사이버 공간에서 만나서 공동체 활동을 하지만, 공동체 활동의 목표나 의미는 오프라인의 현실공간에 두고 있다. 그러나, 온라인 게임 공동체는 공동체의 존재의미마저도 가상공간 속의 실체(온라인 게임 속 가상사회)에 근거를 두고 있다는 특징이 있다. 우리나라의 <리니지>와 미국의 대표적 온라인 게임인 <Everquest>에 대한 이전 연구의 결과, 온라인 게임 속에서 일어나는 활동의 목록은 매우 다양하며 구체적임이 확인되었다. 게이머들은 단순히 게임 속에서 몬스터를 사냥하거나 전투만 하는 것이 아니라 연애도 하고, 친구들도 사귀며, 공동체를 구성해서 소속감과 충성심을 발휘하고, 다양한 경제활동도 영위하고 있다(황상민, 장근영, 2003; Yee, 2001, 이인화, 2005). 이렇듯 온라인 게임 사용자들의 공동체는 그 어떤 가상공동체보다도 현실사회의 공동체와 유사한 속성을 지닌다. 이들은 현실세계의 공동체가 자신의 지역성에 기반하는 것과 마찬가지로, 자기가 활동하는 서버를 근거로 공동체를 형성하며, 자기 공동체만의 규칙과 특성을 형성한다. 또한 공동체 구성원끼리 아이템과 정보를 공유하기도 하고, 함께 집단전투 같은 활동을 진행하기도 한다. 이들은 또한 이 온라인 공간에서 열심히 자기 아바타의 능력을 키우고, 아이템을 거래하며, 다

른 사용자들도 사귀고 사이버 결혼 생활도 한다. 이들 중 많은 수는 자신이 생활하는 온라인 공간에서 아이템의 시세나 새로운 이벤트의 출현과 같은 사소한 변화에도 언제나 촉각을 곤두세우며, 자기 아바타의 성공과 성장을 오프라인 세계의 그 어떤 사건만큼이나 중요하게 받아들인다.

공동체는 정체성(identity)의 형성에 있어서 중요한 의미를 지닌다. Sherif와 그의 동료연구자들은 1954년에 이루어진 현장실험(The Cave Experiment)을 통해서 인간은 다양한 상황에서 그 상황에 적절한 공동체를 형성하고 그 공동체에 대해 소속감을 경험하면서 집단 정체감을 형성하며, 이렇게 형성된 집단정체감은 다른 집단 구성원에 대한 배타성을 통해서 더욱 공고화되는 과정을 보여주었다(Sherif, Harvey, White, Hood, & Sherif, 1961). 또한 인간은 아주 짧은 시간 안에 최소한의 차이만으로도 자신이 속한 집단과 그렇지 않은 집단을 구분하고, 자신이 속한 집단 성원들에게는 우호적이고 자신이 속하지 않은 집단 성원들에게는 배타적인 태도를 보여줄 수 있음이 확인된 바 있다(Tajfel, 1981). Tajfel은 내/외집단 편파성에 대한 실험을 통해 인간은 아무런 이해관계도 없이 단순히 그룹을 나누는 것만으로도 배타적인 집단성을 형성하고 상대 집단에 대해 차별적인 행동을 한다는 사실을 보여주었다(황상민, 2000: p. 229).

모든 공동체는 공동체 고유의 규범을 형성하며, 구성원들에게 각각 서로 다른 역할을 부여하게 된다. Zimbardo(1973)는 비록 그것이 가상에 불과할지라도, 구체적인 상황 규정과 그에 따른 역할 부여가 개개인의 행동에 얼마나 강력한 영향을 미치는지를 가상 감옥 실험을 통해 보여준 바 있다. 이는 공동체가 개개인에게 부여한 역할은 그 공동체가 존재하는 상황맥락과 결합함으로써 새로운 개인정체성을 형성할 수 있음을 의미한다. 즉, 집단 정체성을 형성하기 위한 기반인 공동체는 개인정체성 발현의 전제조건이라는 것이다. 그러므로 새로운 환경에서 새로운 집단정체성이 형성될 수 있다면 이를 바탕으로 새로운 개인정체성이 형성될 수도 있다. 이는 온라인 게임 공간의 공동체에서 게이머들이 현실에서와는 다른 새로운 정체성을 형성할 수 있음을 의미한다. 따라서 Turkle(1995) 등이 말하는 새로운 세계에서의 새로운 자아(second self)라는 개념은 게이머들이 온라인 게임 공동체에

몰입하는 현상을 적절히 설명하는 이론이라고 할 수 있다. 이는 인간에게는 고정되고 변함 없는 자아를 유지하려는 욕구와 함께 다양한 자기 정체성을 표현하고 실험하고자 하는 심리적 욕구가 있다는 설명과도 연결된다(황상민, 2000). 결과적으로 온라인 게임 공동체에 몰입하는 현상이 단순히 게임 업체의 상업적 기획의 산물이 아니라, 인간의 보편적인 심리가 보다 잘 드러날 수 있는 사이버 공간 자체의 특성이 온라인 게임을 통해 표현되었기 때문임을 의미한다.

특히 MMORPG와 같은 게임에서는 게임 개발자가 정해놓은 스토리를 따라가는 것이 아니라 게임 이용자들이 스스로 스토리를 생성해낸다. 이를 우발적인 스토리(random story)라고 부르는데, 우발적 스토리는 게임 디자이너의 제한 영역을 넘어서서 발생하는 스토리로 게임의 온라인화가 전제된 상황에서 플레이어 대 플레이어의 차원에서 생성되는 스토리다(한혜원, 2005: p.38). 사람과 사람이 만나서 만들어내는 스토리는 무궁무진하며 게이머들은 집단적인 의사소통을 통해서 커뮤니티를 만들어내고 커뮤니티가 자체적인 문화를 생성하는 사회문화적 진화과정이 MMOG의 세계 속에서 경험한다. 이러한 경험은 이 세계의 역사와 문화에 자신이 직접 기여했다는 의식을 일깨워주고 그 결과 게임 세계에 대해 헌신하고 몰입하려는 경향이 자연스럽게 나타난다. 이인화(2005)는 2005년까지 국내 최대의 MMORPG였던 <리니지2>의 게임 세계에서 일어난 일종의 계급혁명과정을 자세히 묘사한 바 있다. 민중에 해당하는 하급 게이머들이 게임 세계의 지배계급에 해당하는 상급 게이머들의 폭정, 즉 무리한 세율 인상과 생활터전의 사유화에 맞서 항거를 일으켰고, 이에 호응하는 다른 게임 세계의 게이머들이 함께 모여 집단적인 쟁기를 했다. 여러 번의 좌절 끝에 결국 기존의 지배 구조에 변화를 일으키고 승리하는 듯 했으나 혁명세력 내에서 다시 새로운 권력 다툼이 일어나고 그 틈을 이용해서 기존 권력집단이 재집권을 하는 과정을 게이머들은 1년 남짓한 기간 동안 모두 경험했다. <리니지2> 게이머들에게는 ‘바츠해방전쟁’이라고 불리는 이 사건은 현실세계에서의 역사적인 사건들, 즉 프랑스 대혁명이나 스페인 해방전쟁과 거의 유사한 희망과 좌절과 새로운 사회구조의 출현 과정이라 할 수 있다.

6) 인터넷 · 게임 이용과 적응

2004년부터 정보화의 대표적인 부작용으로 인터넷 중독 및 게임중독이 제시되면서 적극적인 게임중독 대응정책이 요구된 바 있다. 이에 따라 인터넷 중독에 해당하는 청소년들의 비율에 대한 조사와 함께 해당 청소년들의 적응수준에 관한 연구들이 활발하게 진행되어 왔다. 구체적으로는 다음과 같은 연구결과들이 있다.

가. 인터넷 게임 이용과 학업적응

정보화가 시작된 이후부터 인터넷과 게임은 청소년들의 학업시간을 빼앗는 문제요인으로 지적되어 왔다. 최정애(2003)는 경기도 지역 남녀고등학생을 대상으로 인터넷 중독척도와 학교적응 척도를 측정한 결과, 인터넷에 중독된 학생들은 교사관계 · 교우관계 · 학교수업 · 학교적응에 더 부정적인 결과를 보였다고 보고했다. 강성혜(2003)는 한국형 인터넷 중독 진단척도와 학교적응척도, 그리고 학업성적을 측정한 결과, 학업 성적이 안 좋을수록 인터넷에 중독될 가능성이 높다고 결론지었다. 송명준과 권정혜(2000)의 연구에 의하면 인터넷 중독으로 진단된 대학생들은 학업에 어려움을 느끼고 있는데, 시험이나 과제에 과도한 부담을 느끼고, 공부시간을 효율적으로 사용하지 못하며, 또한 자신의 학점에 만족하지 못하는 경향이 있었다. 반면에 학업의 내용에 따라서 인터넷과 게임이용의 효과가 다르게 나타났다는 연구 결과도 있다. 울산지역 중학생 278명을 대상으로 인터넷 · 게임중독과 학업성적을 측정한 류은미(2003)의 연구에 따르면, 인터넷 중독점수가 높다고 해도 컴퓨터과목의 성적에서는 차이가 없었던 반면에 지필평가 과목에서는 인터넷 · 게임중독 집단의 성적이 더 낮았다. 반면에 수행평가의 경우에는 게임과 채팅을 적당히 사용하는 집단이 가장 좋은 성적을 거두었다. 또한 대전지역 중학생을 대상으로 한 강병희(2003)의 연구에서는 컴퓨터게임 중독과 그렇지 않은 집단 간의 학업성취도 차이가 발견되지 않았다.

나. 인터넷 게임 이용과 대인관계 적응

인터넷 중독이 심해질수록 이용자는 현실세계 속에서의 대인관계 형성의

기회가 자연히 감소될 수밖에 없고, 그 결과 가상공간 속에서의 대인관계 형성이 증가할 수 있다(김옥순·홍혜영, 1998). 이유경(2002)의 연구에서는 게임중독 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해서 가족관계와 친구관계에 대해 부정적인 지각을 하는 것으로 나타났다. 송명준과 권정혜(2000)의 연구에서 인터넷 중독자는 비중독자에 비하여 대학에서 친밀한 대인관계를 형성하지 못하고 있기 때문에 사회적 유대관계가 약하고 동아리 등 친목 활동에도 잘 참여하지 않는 편으로 나타났다. 대부분의 연구자들은 인터넷 중독이 심해질수록 대인관계에서 발생하는 갈등을 직접 해결하고자 하는 노력을 보이기보다는 사이버공간으로 도피하고자 하는 성향이 증가하기 때문에 사회적인 고립이 더욱 심각해질 것이라고 예상한다(김광수 외, 2001).

다. 인터넷 게임 이용과 정신건강

예전부터 정신건강 수준이 낮을수록 인터넷에 더 많이 의존할 것이라는 기대가 있어왔다. 이는 우울증과 외로움, 불안, 강박증상과 인터넷 중독간의 일관적인 관계가 발견되었기 때문이다. Gunn(1998: 김정기·최명식, 2000 재인용)은 인터넷 중독자들이 중등도의 우울을 보인다는 것을 확인하였다. 이유경의 연구(2002)에서는 게임중독 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해서 사회적 소외감을 많이 느끼는 것으로 나타났다. 이형초(2002)는 게임 중독 상담사이트의 내담자 248명과 중학생 2천여 명을 대상으로 인터넷 중독, 게임중독, 가족관계 및 우울, 충동성, 외로움, 불안수준을 측정한 결과 자기통제력, 외로움, 충동성이 게임중독점수와 유의한 상관관계가 있으며, 게임의 효과를 부정적으로 인식하고 게임을 더 오래 하는 것으로 나타났다. 부산광역시 소재 초등학교 595명을 대상으로 실시된 엄순명(2002)의 연구에 따르면, 인터넷 중독집단은 자기 자신에 대한 자기효능감이 낮았고, 타인과의 관계, 그리고 학업에 대한 자기효능감도 낮았다. 서울지역 초등학교 180명을 대상으로 했던 정철수(2004)의 연구에서도 비중독집단에 비해 컴퓨터게임중독집단이 더 공격적이었고 학교생활에도 충분히 적응하지 못하는 것으로 나타났다. 송명준과 권정혜(2000)의 연구에서도 인터넷 중독자는 비중독자에 비하여 스트레스에 취약하여 머리가 아픈 등의 신체적 증상을

호소하며, 자신의 기분을 잘 조절하지 못하고 있는 것으로 나타났다.

교우관계는 사회적 관계를 통해 역할취득이나 자기에 대한 이해, 사회적 규칙에 대한 이해 등이 촉진되기 때문에 인지적 발달의 측면뿐만 아니라 사회적 행동발달 측면에서도 매우 중요하다. 교우관계를 게임과 관련하여 연구한 연구들에 따르면 컴퓨터게임은 청소년들의 사회성 습득의 공간으로 볼 수 있다. 김경선(2003)의 연구에 따르면 디지털 게임에 몰입한 아동은 친구를 도와주거나 도움을 받고 있으며 비밀을 주고받는다든가 이야기 상대가 되는 등 이용량이 많기만 한 아동보다 교우관계가 좋은 것으로 나타났다. 또한 초등학교 남학생을 대상으로 컴퓨터 이용과 또래관계를 조사한 어옥자(2003)에 따르면 단순히 컴퓨터 게임을 잘 하는 것뿐만 아니라 다른 지적 능력 또한 우수해야 또래집단에서 인기가 높았다. 이런 선행연구들의 결과 온라인게임에서 얻는 자신감이나 충족감 그리고 자신과 친구 사이에서의 평가 등은 자아 존중감 형성과 교우관계에 큰 영향을 끼칠 것이라는 가정을 할 수 있다.

위에 언급한 게임과 적응간의 관계에 대한 연구들의 공통점은 일반적인 인터넷사용이 아니라 인터넷 중독을 변인으로 삼고 있다는 점이다. 인터넷 중독증은 Goldberg(1996)에 의해 '병리적이고 강박적인 인터넷 사용'이라는 의미로 소개된 이래 그 개념에 있어서 많은 논란을 불러일으키고 있지만, 대체적으로 정신의학적인 입장에서 충동조절장애의 하나로 규정된다. 집착, 내성 및 금단, 일상생활에의 지장 등이 인터넷 중독의 핵심 준거나 진단 기준이다(Goldberg, 1996; Young, 1996; Griffiths, 1996). 즉 인터넷 중독증은 인터넷 사용으로 인해 유발되는 문제라기보다는 충동조절 장애가 인터넷을 통해서 표현된 것으로 봐야 한다. 인터넷 중독자들은 인터넷 이용에 있어서 뿐만 아니라 삶의 전반적인 영역에서 충동조절장애로 인한 문제를 경험할 수 있으며 따라서 이들이 학교장면이나 일상생활에서 다른 이들에 비해 적응을 잘 하지 못하는 것은 어떤 면에서는 당연하다. 실제로 김정기와 최명식(2000)은 학업을 위해서 인터넷을 활발히 사용할 것으로 추측되는 포항공대생의 인터넷 사용 내용과 중독간의 관계를 연구하였다. 연구

결과, 포항공대생들의 인터넷 평균 사용시간은 주당 18.28시간으로 일반인의 평균 15.1시간보다 약 3시간 많았으나 중독척도점수는 일반인들보다 낮았다.

청소년들의 인터넷 이용에 관해서 학부모나 교사들이 알고 싶어 하는 정보는 ‘인터넷을 오래 이용하는 것이 학업성적을 저하시키는지’, 혹은 ‘인터넷을 어느 정도까지 이용하는 것이 적절한 수준인지’와 같은 비임상적인 조사결과이다. 이는 청소년정보화에 관련된 정책을 수립하거나 수행하는 데에 있어서도 마찬가지로 중요한 정보이다. 따라서 정상적인 청소년들의 인터넷 이용과 적응수준간의 관계를 이해하기 위해서는 인터넷 중독증이 아니라 인터넷 사용량, 게임 이용패턴과 같은 정상적인 행동을 연구 변인으로 하여 적응수준을 측정해야 할 필요가 있다.

라. 게임의 유형에 따른 적응문제의 차이

싱글플레이게임의 주된 동기는 자폐적인 자기만족으로서 이런 유형의 게임에 지나치게 몰입했을 경우 사회적 부적응이나 고립과 같은 문제가 부각되는 반면에, 멀티플레이게임은 타인과의 비교를 통한 우열감이 주된 동기로서 이런 유형의 게임에 지나치게 몰입하는 경우 규칙 위반, 공격성, 인터넷 예절 무시 등의 문제가 부각될 것으로 예측되었다. 그리고 <리니지>와 같은 다중사용자온라인게임(MMOG)은 새로운 공동체와 정체감을 형성하려는 동기가 중요하므로 이런 게임에 지나치게 몰입하는 경우 온-오프라인 세계의 중첩으로 인한 문제가 부각될 수 있다. 특히 게임 이용에 필요한 시간으로 봤을 때 싱글플레이 게임은 게이머가 이용시간을 스스로 통제할 수 있는 반면, 멀티플레이 게임은 상대방과의 게임이 끝날 때까지 게임을 계속해야 하고 MMOG는 정확한 종료시간이 정해져 있지 않으면서 동료 게이머들과 행동을 같이 해야 하므로 게이머가 마음대로 접속을 끊기가 어렵다. 따라서 싱글플레이 게임보다는 MMOG에서 지나친 게임이용 시간으로 인한 문제가 더 부각될 가능성이 높다.

위와 같은 근거로 청소년들이 즐기는 게임의 유형에 따라 서로 다른 적응적 특징을 발견하려는 연구들이 시도된 바 있다. 장근영과 김영아 등

(2005)은 실제로 얼마나 많은 청소년들이 얼마나 많은 시간을 게임에 할애하고 있는지, 게임에 얼마나 몰입하며 어떤 게임사용 패턴이 나타나는지, 게임이 청소년들의 생활과 적응과 어떤 관계가 있는지를 조사하였다. 연구자들은 특히 청소년들이 주로 하는 게임의 유형을 중요한 변인으로 삼았다. 그 이유는 게임의 유형에 따라서 서로 다른 동기와 행동패턴이 나타날 것으로 예측되었기 때문이다.

<표 I-1> 게임 유형별 특성과 심리적 동기, 관련 문제 요약

	Single Play Game	Multi Play Game	MMOG
Interface	User vs Program	User vs User	User vs Social World
예	테트리스, 미쓰 등 혼자 하는 카드 놀이	스타크래프트 배틀넷, 맞고 당구, 포커, 바둑, 장기 등	리니지, RFOonline, 테일즈 위버 등
특징	무한 반복 가능 승패 개념 없음 오래 하지 않음	반복 불가능 승패가 판가름 남 짧지만 반복할 수 있음	반복 불가능 승패 보다는 성공과 실패 지속적인 참여를 필요로 함
활동의 내용	게임의 시나리오를 파악하여 다양한 변주를 찾는 탐색활동	상대의 의도와 계획을 파악하여 대응하는 전략적인 활동	스스로 게임의 목표를 정의하고 자기 만의 삶의 방식을 구성
심리적 동기	자폐적인 자기만족	타인과의 비교를 통한 우월감	공동체 참여 새로운 정체감 형성 새로운 삶을 창조
공통적 문제	지나친 시간 투여로 인한 현실사회 활동(업무, 학업, 가족관계 등)의 문제		
특징적 문제	사회적 부적응과 고립	게임 룰 위반(cheating)	사이버 사회관계에 지나친 몰입, 게임 세계에서의 부적응, 온라인과 오프라인 세계의 중첩
	리셋 증후군	매너 무시, 모욕, 폭력	

조사 결과, 다음과 같은 사실이 확인되었다. 우선 전체 응답자중에서 컴퓨터게임을 하지 않는다는 응답은 중학생 중에서 2.2%, 고등학생 중에서는 0.6%로 나타나 거의 모든 학생들이 컴퓨터게임을 접해본 바 있음이 확인되었다. 그리고 일반적인 컴퓨터 게임 이용시간을 조사한 결과, 중학생들은 하루평균 1-2시간 정도를 게임을 플레이하는 데에 할애 한다는 응답이 48.2%로 가장 많았다. 그 다음이 하루 평균 3-4시간으로 37.9% 였으며, 하루에 5시간 이상 게임을 한다는 응답도 3.2%나 있었다. 고등학생도 이와 비슷한 분포를 보였다. 그러나 편차는 더 커져서 하루 평균 5시간 이상 게임을 한다는 응답은 5.5%로 높아진 반면에, 1-2시간 한다는 응답은 42.2%로 줄어들었다. 주로 하는 컴퓨터게임의 유형을 조사한 결과, 모든 학년에서 멀티플레이게임을 가장 많이 하고 있었으며(중학생 평균 44.8%, 고등학생 평균 59.9%), 그 비중은 학년이 높아질수록 함께 높아졌다. 반면에 다중사용자게임(MMOG)은 오히려 학년이 높아질수록 줄어들었다(중학생평균 35.5%, 고등학생평균 21.2%). 그리고 싱글플레이 게임의 비율은 전반적으로 낮은 수준이었다(중학생 평균 17.5%, 고등학생 평균 18.3%). 실제로 이들 게임 유형에 따라서 문제행동 패턴의 차이가 발견되었다. 싱글플레이 게임을 주로 이용한다고 응답한 청소년들은 우울/불안 수준과 내재화된 문제수준이 상대적으로 높았으며, 멀티플레이게임을 주로 이용하는 청소년들은 신체증상과 공격성, 그리고 외현화 증상이 두드러졌다. 반면에 다중사용자게임을 주로 이용하는 청소년들은 사회적 위축, 비행 문제가 높게 나타났다. 이는 주로 즐기는 게임 유형에 따라서 관련된 임상적 문제들이 다를 것이라는 본 연구의 가설과 일치했다. 특히 싱글플레이 게임 이용자들의 문제는 우울/불안과 같은 겉으로 잘 드러나지 않는 내재화된 문제 중심이고, 멀티플레이 게임 이용자들의 문제는 지나친 공격성일 것이라는 가설이 임상적으로 확인되었다. 반면에 다중사용자게임 이용자들에게서 높게 나타나는 비행과 사회적 위축 증상은 이들이 온라인 게임세계 속의 사회관계에 지나치게 몰입한 결과이거나, 비행성향을 온라인 게임 속에서 익명의 상대방에게 해소하려는 경향을 가지고 있음을 시사했다.

그러나 이렇게 인터넷이나 게임의 이용시간이나 이용패턴을 중심으로 학

업적응수준을 측정한 연구는 이외에는 별로 많지 않다. 박영균(2005)은 학업성적을 상중하로 나누어 학업수준별로 인터넷 이용현황을 조사한 바 있다. 그러나 인터넷에 담긴 다양한 콘텐츠와 활용방법을 고려할 때 단순히 인터넷 사용시간과 성적을 비교하는 것 보다는 인터넷 사용패턴에 따른 차이를 살펴볼 필요가 있다. 또한 학업연령에 따라서 학업시간에 대한 요구수준이 크게 달라질 수 있음을 고려할 때 정보통신 이용패턴과 학업성적의 관계를 중학교와 고등학교로 나누어 비교하는 것 보다는 각 학년단위로 조사될 필요가 있다. 덧붙여 학업성적도 단순히 상중하가 아니라 보다 자세한 정보를 반영할 필요도 있다. 이를 통해서 청소년들의 인터넷 이용패턴에 따라서 학업성적에 긍정적인 영향을 미치는 경우와 부정적인 영향을 미치는 경우를 찾아내고 긍정적인 이용패턴을 목표로 하는 대응전략을 수립하고자 한다.

7) 온라인 라이프스타일과 적응

사이버 공간에서의 학습활동은 다른 모든 활동과 마찬가지로 단순히 일반적인 학교교실에서 이루어지는 교과지식의 전달과 습득과정이 아니다. 그보다는 특정한 사이버공간에서 청소년들이 적절하게 적응하기 위해 필요한 지식과 기술을 습득하는 포괄적인 활동이다. 사이버 공간에서의 문제해결 활동패턴에 대한 연구는 일부 연구자들에 의해 이미 시작되고 있다. Jakobsson과 Taylor(2003)는 미국등지에서 인기를 얻고 있던 <에버퀘스트EverQuest>라는 온라인 게임 세계 속에서 겪은 다양한 문제, 특히 대인관계에서 벌어지는 문제에 대해서 게임 이용자들이 이를 어떻게 정의하고 해결해나가는지를 인류학적인 방법으로 탐색하고 이를 ‘소프라노스’라는 인기 TV미니시리즈에 빗대어 설명하였다. Becker(2005)는 기존의 학습이론에 큰 영향을 미친 Gagne와 Gardner의 이론을 게임에 적용하여 설명하였다. 그는 Gagne의 5가지 학습범주 (verbal information, intellectual skills, cognitive strategies, motor skills, attitudes)와 9가지 수업상황 (주의력 획득, 학습 기대, 기억 회상, 선택적 지각, 정보저장, 수행유발, 강화, 회상, 일반화)을 게임에 적용하여 학습공간으로서의 게임의 기능과 가치

에 대해 설명했다.

청소년들의 인터넷 이용유형을 어떻게 분류할 수 있으며, 그러한 분류가 실제로 의미 있는 분석틀로 작동할 것인가? 이 질문에 대해서는 온라인 라이프스타일의 틀로 청소년들의 인터넷 이용유형을 분류하려는 이전 연구결과를 일별하는 것이 대답이 될 것이다. 라이프스타일(Lifestyle)이란 사회 전체 또는 사회의 일부 구성원들이 공통적으로 가지고 있는 생활양식이라고 정의된다(Lazer, 1963; 박성연, 1996에서 재인용). 1960년대 초반부터 마케팅과 소비자행동 분야에서 라이프스타일 분석방법이 본격적으로 사용되기 시작했으며, 시장 세분화(market segmentation)의 기준으로서 마케팅관리에 활발히 이용되고 있다. 라이프스타일의 연구는 효과적인 시장세분화의 기준이 될 뿐만 아니라, 사회인구학적 변인들만으로는 충분히 설명되지 못하는 소비자들의 구매 행동을 입체적으로 설명할 수 있으며, 소비자들의 생활상이 어떻게 변화하고 있는지를 보여줌으로써 사회적 동향을 예측하는데 도움이 된다고 알려져 있다(Solomon, 1994; 채서일, 1993; 박성연, 1996). 현재 가장 많이 사용되는 라이프스타일 분석의 틀은 VALS(가치와 라이프스타일: Values and Lifestyles) 분석법과 AIO(활동·관심·의견: Activities, Interest, Opinions) 분석법 그리고 사이코그래픽(Psychographics) 분석법 등이 있다(Solomon, 1994; 박성연, 1996; 장근영, 2003에서 재인용). 이와 같은 라이프스타일 분석법은 인터넷 사용자들의 행동 유형을 분류하는 유용한 도구로 사용된 바 있다.

한상만, 김윤식, 연민홍 (2001)은 N 세대의 라이프스타일과 게임이용 실태 및 성향에 관한 연구를 통해 우리나라의 청소년과 청년세대의 라이프스타일을 미시적으로 분류하고, 각 라이프스타일 유형이 선호하는 게임 유형을 살펴본 바 있다. 그 결과 ‘관계 중심 생활 추구형’과 ‘합리적 현실생활 추구형’, ‘현재 개인행복 추구형’, ‘과시적 생활추구형’, ‘편의생활 추구형’의 라이프스타일 유형이 분류되었으며, 각 유형마다 선호하는 게임 유형(콘솔게임, PC 게임, 온라인 게임)과 게임 선호도 및 인터넷 중독 성향에서 차이가 있었다.

온라인 게이머들을 대상으로 온라인 게임 이용행동 패턴을 라이프스타일

로 분류한 이전 연구(장근영, 2003; 황상민, 2003)에서는 온라인라이프스타일 요인구조를 기초로 군집분석(K-means Cluster Analysis)을 실시해 전반적인 게임이용 유형을 비교하는데 중점을 둔 3가지 라이프스타일(장근영, 2003)과 게임 중독에 취약한 집단을 가려내는 데에 중점을 둔 6가지 라이프스타일(황상민, 2003)의 분류를 사용한 바 있다. 그 결과, 이기적인 가치관과 물질주의적 가치관을 가진데다 게임과 현실의 도덕개념을 완전히 구분하고 차별적으로 적용하는 이중적 도덕기준(double standard)을 가진 게이머들이 그렇지 않은 게이머들에 비해 게임 중독자가 되는 경우가 많은 것으로 나타났다. 또한 이들은 게임경험을 부정적으로 인식하며 게임에서 현금거래나 사기 같은 행동을 더 많이 쉽게 저지를 가능성도 높았다. 이 라이프스타일 유형의 특징은 반사회 성향과 게임 중심적 가치관(게임지상주의) 및 성/연령 차별의식이 매우 높은, 수단과 방법을 가리지 않고 타인에게 피해를 입혀서라도 게임 속에서 성공과 승리를 추구하는 집단인 것으로 나타났다. 이러한 결과는 게임을 통해 공동체 지향적인 가치를 추구하고 타인을 배려하는 가치관이나 라이프스타일을 유지하는 게이머들은 게임에 몰입하더라도 게임 중독 현상이 나타날 가능성이 낮은 반면, 게임과 현실을 완전히 다른 세계로 간주하고 이기적이고 도구주의적인 생활방식에 익숙해지는 경우, 게임중독자로 발전할 가능성이 높은 것으로 해석할 수 있다. 또한 이들은 게임자체에 대한 충성심이나 게임 내 세계에 대한 책임 의식 역시 부족한 집단으로서 게임 운영을 방해하는 활동에도 많이 참여할 가능성이 높았다.

또한 최근 싸이월드 등의 커뮤니티 포털 이용자들을 대상으로 이용패턴과 학습경험을 연구한 결과(황상민, 2005)에서는 아래와 같은 라이프스타일 요인구조를 산출했다. 연구자는 이를 기초로 커뮤니티 라이프스타일을 ‘적극적 활용형’ (41.7%), ‘폐쇄적 관계 추구형’ (33.5%), ‘새로운 관계 추구형’ (24.8%)으로 구분했다. 이와 같은 온라인 라이프스타일 유형은 사이버 공간에서 사용자들의 행동을 분류하고 이해하는데 유용한 척도로 사용될 수 있다.

<표 I -2> 커뮤니티 사용자 행동 요인분석 결과 (황상민, 2005)

요인명	내 용
요인1. 적극성과 몰입 지향 요인	커뮤니티에서 적극적으로 다양한 활동에 참여하고 몰입하는 행동특성
요인2. 낯선 사람과의 연결과 정보 지향 요인	커뮤니티 활동을 통해 사이버 공간에서 새롭게 알게 된 사람들과의 연결과 관계 맺음을 즐기고, 이를 통해 새로운 정보를 얻고자 하는 행동특성
요인3. 사생활 보호 지향 요인	미니홈피나 블로그를 구성하되, 이를 자신만의 사적인 공간으로 인식해서 낯선 외부인의 접근을 기피하는 행동특성
요인4. 단순하고 피상적 연결 지향 요인	커뮤니티에서 관계 맺은 타인에 대해 적극적인 개입을 피하고 그저 피상적이고 일시적인 연락도구 만으로 사용하려는 행동특성. 주로 일정 기간 이상 커뮤니티 경험을 하고 이제 그 커뮤니티에 대한 활동이 시들해진 경우에 나타남.
요인5. 폐쇄적 지향 요인	커뮤니티에 가입한 이후에도 오프라인 세계에서 알고 지내던 사람들하고만 교류를 하고, 온라인에서만 알게 된 사람의 접근은 꺼리는 폐쇄적인 행동특성

3. 연구의 목적

위와 같은 이유로 청소년 정보화 정책 수립의 가이드라인을 제공하기 위해서 본 연구를 실시했다. 본 연구의 목적과 내용은 크게 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫 번째, 현재 청소년들이 사이버 공간에서 어떤 활동을 하고 있는지 그 현황을 세부적으로 조사하고자 했다. 정보화로 인해서 청소년들의 삶에서 전통적인 매체와 새로운 매체가 차지하는 비중이 어떻게 변화했는지, 주된 활동공간의 특성과 활동의 내용, 그리고 전반적인 적응수준을 살펴볼 것이다.

두 번째, 양적인 측면에서 본 연구는 청소년들에게 적절한 정보화 활동의 수준과 범위를 제시하고자 한다. 이를 위해서 청소년들의 인터넷과 컴퓨터 게임 이용 수준(시간과 개입수준)에 따라서 학업적응과 또래관계 적응수준이 어떻게 달라지는지를 살펴보았다. 청소년의 인터넷과 컴퓨터게임 이용을 완전히 차단할 수 없는 현재의 우리나라에서 이는 교사와 학부모들이 가장 필요로 하는 정보이며, 향후 게임회사 등에서 청소년 이용자의 게임접속시간을 제한하려는 경우 유용한 가이드라인이 될 것이다.

세 번째, 질적인 측면에서 어떤 정보 이용 패턴이 문제로 연결되는지를 확인하고 이러한 이용자의 특성에 따른 차별화된 접근법을 사용하고자 했다. 이를 위해서 우선 청소년들의 인터넷 이용방식과 그에 담긴 심리적인 특성을 기초로 인터넷 이용패턴 혹은 인터넷 라이프스타일을 분류하고, 그 중에서 어떤 유형이 가장 취약하며 어떤 유형은 긍정적인 결과를 얻는지를 비교했다. 이는 단순히 인터넷의 접촉여부를 통제하려는 접근이 아니라 인터넷에 접근하고 이용하는 방식을 기획하고 조절하려는 정책의 수립에 유용한 자료가 될 것으로 기대된다.

4. 연구방법

본 연구를 위한 실측 조사는 2회에 걸쳐 진행되었으며 각 조사의 내용은 다음과 같다.

1) 1차 설문 조사

가. 조사대상자

1차 조사는 2006년 6월 12일부터 6월 25일까지 약 3주간에 걸쳐 실시되었다. 전국의 중학교, 인문계고등학교, 실업계고등학교에 재학 중인 학생 3900명을 대상으로 정보화 활용현황 및 인터넷 중독, 학교/대인관계 적응, 정신건강 수준을 질문하는 지필 설문조사를 실시했다. 표집된 설문응답자 3870명 중에서 분석에 사용된 유효 표본은 3731명이었다. 표본은 학교당 1개 학년 단위로 표집 되었으며 표집의 구성은 2005년 교육통계연보를 기준으로 산정된 전국 지역별 학교분포를 반영했다.

<표 I-3> 조사대상자의 학년별 / 성별 분포

	중학교		고등학교		전체
	중2	중3	고1	고2	
남	488명	413명	488명	386명	1775명
	52.0 %	47.6 %	50.0 %	40.6 %	47.6 %
여	450명	454명	488명	564명	1956명
	48.0 %	52.4 %	50.0 %	59.4 %	52.4 %
전체	938명	867명	976명	950명	3731명

<표 I -4> 지역별, 도시규모별, 교급별 조사 학교수

지역	중학교		고등학교		
	전체학교수	지역별 학교수	전체학교수	지역별 학교수	계열
서울	20	20	22	22	인문계18
					실업계4
경기도	11	대도시2	13	대도시3	인문계2
					실업계1
		중소도시8		중소도시8	인문계6
					실업계2
		군지역1		군지역2	인문계1
					실업계1
경상도	11	대도시6	13	대도시7	인문계6
					실업계1
		중소도시3		중소도시4	인문계3
					실업계1
		군지역2		군지역2	인문계1
					실업계1
강원도	1	중소도시1	1	중소도시1	인문계1
전라도	6	대도시 3	5	대도시	인문계2
					실업계1
		중소도시 3		중소도시	인문계1
					실업계1
충청도	6	대도시3	6	대도시2	인문계1
					실업계1
		중소도시2		중소도시3	인문계2
					실업계1
		군지역1		군지역1	실업계1

나. 조사 내용과 방법

세부조사 내용은 다음과 같이 크게 3가지 영역으로 구성되어 있다.

<표 I-5> 1차 설문조사 문항 구성표

영역	변인	문항수
영역 1 인터넷 및 게임이용현황	인터넷 접속 일반	4
	인터넷 이용 기간	2
	인터넷 이용 콘텐츠	7
	인터넷 이용 목적	7
	게임 이용현황	6
	학업에 인터넷 활용도	1
	인터넷 이용비용	2
	인터넷 활동참여수준	7
	인터넷에서의 경험	8
영역 2 심리적 사회적 적응	온라인 라이프스타일 문항	34
	인터넷 중독	25
	우울척도	13
	학업적응	2
	또래관계 및 또래관계 만족도	6
	또래관계와 인터넷	1
영역 3 사회인구학적 변인	부모 학력	2
	부모 인터넷 이용수준	2
	성별, 연령, 거주 지역	3

(1) 인터넷 및 게임이용현황의 측정

인터넷 및 게임이용현황을 측정하기 위해서 하루 평균 인터넷을 이용하는 시간, 인터넷을 이용한 기간, 주로 방문하는 사이트의 유형, 인터넷을 주로 이용하는 목적, 컴퓨터 게임 유형별 이용 빈도, 인터넷 이용에 사용되는 비용, 인터넷에서 이루어지는 공동체 활동에 참여하는 빈도와 참여수준을 질문했다. 마지막으로 인터넷에서 얻은 경험의 유용성을 평가하는 8문항을 추가하였다.

(2) 정보화에 따른 심리사회적 적응현황의 측정

기존 온라인 라이프스타일 연구(장근영, 2003; 황상민, 2005)에서 사용되었던 온라인 라이프스타일 척도 31문항과 에 Beck과 Wade(2005)의 게임세대 사고방식 측정문항을 추가하여 구성한 총 34문항의 청소년 온라인 라이프스타일 척도를 사용하였다.

청소년들의 인터넷 중독 경향을 알아보기 위해서 강만철·오익수(2001)가 개발한 '한국판 청소년 인터넷 중독척도'를 사용하였다. 이 척도는 인터넷 중독 연구에 주로 사용되는 Young척도 등 기존 외국 번안 척도의 결함을 극복하고 우리 상황에 맞는 신뢰롭고 타당한 인터넷 중독 척도를 개발하려는 목적에서 만들어진 검사도구이다. 이 척도에서는 인터넷 중독의 구성요인으로 집착, 강박적 인터넷 사용, 재발, 내성 및 의존성, 생활장애를 포함시키고 있다. 척도의 각 중독 구성요인이 지니는 의미를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 집착이란 인터넷을 위해서 자신의 책임을 소홀히 하고 중요한 일이나 대인관계를 미루거나 포기하는 것을 의미한다. 즉 인터넷을 최우선으로 하여 다른 일은 소홀히 하고 인터넷에 몰입하는 것을 말한다. 둘째, 강박적 사용이란 의도한 것보다 더 많은 시간을 인터넷에 소모하거나 금단 증상을 보인다거나 혹은 부정적인 결과를 경험하면서도 계속 인터넷을 사용하는 것을 의미한다. 셋째, 재발이란 인터넷 사용을 중단하거나 사용시간을 줄이는데 실패하는 것을 말한다. 넷째, 내성은 동일한 효과를 얻기 위해서 인터넷 사용시간이 증가하는 것을 의미하고 의존이란 금단 증상을 완화시키기 위해 인터넷을 사용하는 것을 의미한다. 다섯째, 생활 장애란 인터넷 사용으

로 인하여 가정, 학교 등의 생활에서 부적응이나 피해를 경험하는 것을 의미한다. 검사척도는 인터넷 중독 구성 요인을 측정하는 25개 문항으로 구성되었고, 각 문항에 대해 '그렇다' 와 '아니다'로 답하게 되어 있다. 문항당 4 점씩으로 계산했을 때, 총 점수 분포는 0-100점에 해당되는데 0-36점은 정상집단, 40-52점은 판단보류 집단, 56-76점은 중독의심 집단, 80-100점은 중독 집단으로 분류된다. 개발자들의 연구에서 측정의 일관성을 나타내는 신뢰도 계수가 .85로 나타났고 이 척도와 Young 척도간의 상관인 .75로 나타났으며, 확인적 요인분석(confirmatory factor analysis) 결과, 중독을 구성하는 각 요인들이 문항들에 의해 대체로 잘 설명되고 있는 것으로 나타났다. 각 중독 요인을 측정하는 하위 척도들 간의 상관은 .33 - .57로 분포하고 있어서 비교적 독립적인 변인들임을 보여주고 있다. 본 연구의 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 .885 로서 매우 양호했다. 인터넷 중독척도의 하위요인별 신뢰도는 아래 표에 제시하였다.

<표 I -6> 인터넷 중독척도의 하위 범주별 신뢰도 계수

	문항번호	신뢰도 계수 (α)
요인1 인터넷 집착	1번 - 7번	0.7575
요인2 강박적 사용	8번 - 12번	0.5818
요인3 내성 및 의존성	14번 - 16번	0.6336
요인4 생활장애	17번 - 25번	0.7534

* 개발에 해당하는 문항은 하나 뿐이어서 분석에서 제외

청소년들의 심리적 적응수준을 측정하기 위해서 우울척도를 사용했다. 이 척도는 황상민, 장근영, 이수진(2003)의 연구에서 사용했던 <인터넷 과다 사용 원인진단 척도>의 우울성향 척도 13문항을 이용했다. 이 연구에서 연구자들은 인터넷 과다사용의 원인을 진단하기 위해 이전 연구들에서 사용된 다양한 척도를 종합하여 실사를 통해 44문항을 선별했다. 그리고 전체 문항의 응답결과에 대한 요인분석(Factor Analysis)을 기초로 이들 문항을 ① 대인관계 소외감 ② 우울성향 ③ 충동성이라는 세 가지 요인으로 구분

했다. 본 조사에서는 이 요인 중 '내 자신을 부정적으로 본다', '나는 가끔 내가 쓸모없는 사람이란 생각이 든다', '미래가 안보여 불안하고 우울하다'와 같은 우울성향을 나타내는 13개 항목들을 '우울성향' 척도로 사용하였다.

학업적응 수준을 확인하기 위해서 현재 학업성적을 반 전체 대비 몇 %에 해당하는지 질문하였고, 지난 학기에 비해서 이번 학기 성적이 상승하거나 하락했는지를 측정했다.

마지막으로 또래관계 수준을 측정하기 위해서 친하게 지내는 친구의 숫자를 질문하였다. 친한 친구의 숫자를 통해 또래 관계의 양적인 측면을 측정했다면, 이에 덧붙여 또래 관계의 질적 만족도를 측정하기 위해 또래관계 만족도를 묻는 5개의 문항을 설문지에 포함시켰다.

2) 2차 설문조사

1차 조사의 결과 분석결과에 대한 전문가들의 자문을 받아, 1차 설문조사 결과를 보완하기 위해 2차 설문조사를 실시했다. 2차 설문조사는 제한된 기간에 빠른 표집과 분석을 완료하기 위해서 온라인 설문으로 진행하였다. 온라인 설문은 2006년 8월 29일부터 9월 14일까지 약 2주간 온라인설문조사 전문기관에 의뢰하여 진행하였다. 전국의 청소년 5000여 명을 대상으로 실시된 2차 온라인 설문에서는 1차 지필 설문에서 부족했던 인터넷 콘텐츠 유형별 이용비율, 매체유형별 이용비율, 그리고 사행성게임 이용비율 등을 측정했다. 응답자 중에서 청소년에 해당하는 연령과 유효응답을 선별한 결과, 전체 응답자 중에서 4172명이 유효 표본으로 채택되었다.

<표 I -7> 온라인 설문응답자의 성별, 연령 분포

	성별		전체
	남	여	
중1	210명	394명	604명
	9.6%	13.1%	
중2	130명	236명	366명
	5.9%	7.9%	
중3	128명	219명	347명
	5.8%	7.3%	
고1	275명	363명	638명
	12.5%	12.1%	
고2	258명	315명	573명
	11.8%	10.5%	
고3	285명	253명	538명
	13.0%	8.4%	
대학재학	560명	546명	1166명
	25.5%	18.2%	
전체	1846명	2326명	4172명

<표 I -8> 온라인 설문 응답자의 지역별 분포

		거주 지역						Total
		서울/경인	강원	충청	경상	전라	제주	
거주지 유형	대도시	1618명	0 명	116명	505명	143명	7명	2389명
		67.4%	0.0%	30.6%	58.5%	34.7%	21.2%	57.3%
	중소도시	661명	61명	160명	249명	171명	15명	1317명
		27.5%	72.6%	42.2%	28.9%	41.5%	45.5%	31.6%
	읍면지역	122명	23명	103명	109명	98명	11명	466명
		5.1%	27.4%	27.2%	12.6%	23.8%	33.3%	11.2%
Total		2401명	84명	379명	863명	412명	33명	4172

온라인 설문조사 시에는 1차 설문조사에서 부족한 부분을 보완하기 위해서 학업적응척도와 게임이용시간에 대한 문항을 추가했다. 특히 청소년들의 학교생활 적응수준을 알아보기 위하여 김광수 등(2001)이 사용한 학교생활 적응검사지를 사용했다. 이 검사지는 유윤희(1994), 배숙진(1998) 등이 사용한 '학교생활적응에 관한 척도'의 문항 등 선행연구에서 신뢰성이 검증된 문항으로 구성되어 있다. 본 연구에서 사용된 '학교생활 적응척도'는 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙 등의 4가지 하위영역(각 영역 당 8문항, 총 32문항)으로 구성되었으며 각 하위영역의 내용은 다음과 같다(김광수 외, 2001).

(1) 교사관계 : 학생과 교사와의 조화로운 관계정도, 도움을 청하는 정도, 꾸중에 대한 반응, 긍정적 감정표현의 적절성 여부

(2) 교우관계 : 친구와의 조화로운 관계 정도, 학급생활의 적극성 여부, 친구에 대한 관심 여부

(3) 학교수업 : 수업시간에 주의를 기울이는 정도, 새로운 것에 대한 호기심, 공부할 때의 어려움, 주어진 과제의 해결여부

(4) 학교규칙 : 학교생활의 여러 장면에서 자신의 행동을 어느 정도 통제하면서 올바르게 행동하는가의 여부

질문지 형태는 Likert 척도에 따라 각 문항에 "전혀 그렇지 않다", "약간 그렇지 않다", "그저 그렇다", "약간 그렇다", "아주 그렇다"의 5단계 반응을 하게 되어 있고, 각 문항 반응 당 1-5점으로 배점되어 점수가 높을수록 적응을 잘하고 낮을수록 부적응으로 규정된다. 역산이 필요한 문항은 역산처리 한다. 이전 연구에서 학교적응 검사척도의 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 .82로 나타났다. 각 하위척도별 신뢰도 계수는 아래와 같다. 그 외의 온라인 설문조사 문항 내역은 부록에 제시되어 있다.

<표 I -9> 학업적응 척도의 신뢰도

	신뢰도 α
교사관계	0.620
교우관계	0.757
학교수업	0.631
학교규칙	0.691

<표 I -10> 2차 설문조사 문항 구성표

영역	변인	문항수
영역 1 인터넷 및 게임이용현황	인터넷 접속 일반 (PC소유여부, 접속장소)	3
	인터넷 이용 기간	1
	인터넷 이용 콘텐츠	7
	게임 이용현황 (이용시간, 게임유형)	6
	학업에 인터넷 활용도	1
	인터넷 활동참여수준	7
	인터넷에서의 일탈경험	8
	전체생활시간 대비 인터넷/게임시간 측정	6
영역 2 심리적 사회적 적응	학업적응 척도	32
	학업성적	2
	또래관계 및 또래관계 만족도	6
	또래관계와 인터넷	1
	부모 학력	2
영역 3 사회인구학적 변인	부모 인터넷 이용수준	2
	성별, 연령, 거주지역	3

II. 조사 결과

1. 청소년 정보화 현황
2. 청소년들의 전반적 적응 현황
3. 온라인 공간에서의 활동 현황
4. 컴퓨터 게임과 적응
5. 부모 요인과 정보화 적응
6. 청소년의 온라인 라이프스타일과 적응
7. 온라인 라이프스타일과 위기청소년 감별

II. 조사 결과

1. 청소년 정보화 현황

조사 결과 중학생 가정의 97.5%, 고등학생 가정의 96.9%가 인터넷 접속이 가능한 PC를 보유하고 있었다. 전체 응답자 중 인터넷을 사용하지 않는다는 응답은 1.4%(53명)에 불과했으며, 중학생은 평균 3.5년, 고등학생은 평균 약 4년 전부터 인터넷을 사용해 온 것으로 나타났다.

<표 II-1> 가정 내 인터넷 연결 PC 소유여부(%)

	중2	중3	고1	고2	전체
남	97.13	97.58	96.52	96.11	96.84
여	97.11	98.24	98.57	96.63	97.60
전체	97.12	97.92	97.54	96.42	97.24

<표 II-2> 인터넷을 이용한 기간의 평균(단위: 년)

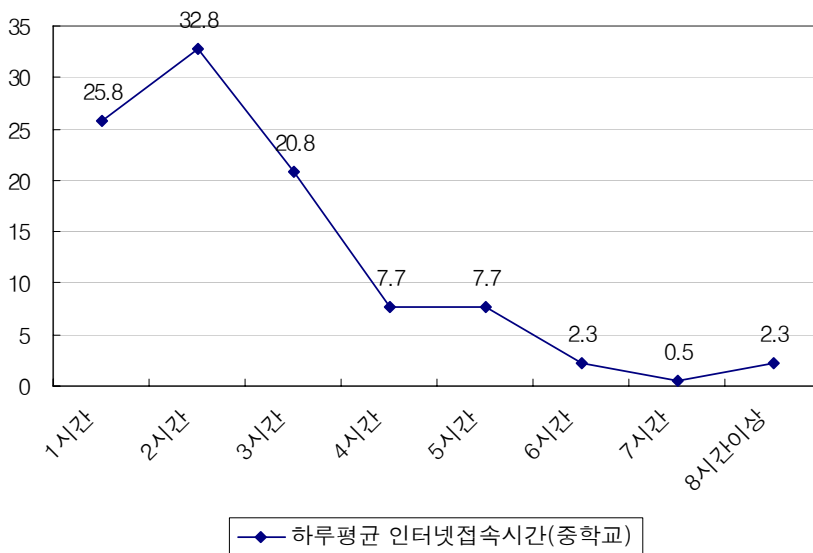
	중2	중3	고1	고2	전체
남	3.45	3.62	3.75	4.00	3.69
여	3.53	3.77	4.04	4.19	3.90
전체	3.49	3.70	3.89	4.11	3.80

하루 평균 인터넷 사용시간은 학령에 따라서 증가하고 있었으며, 남학생이 여학생보다 더 많이 인터넷을 사용하며 학령에 따른 증가율도 더 높았다.

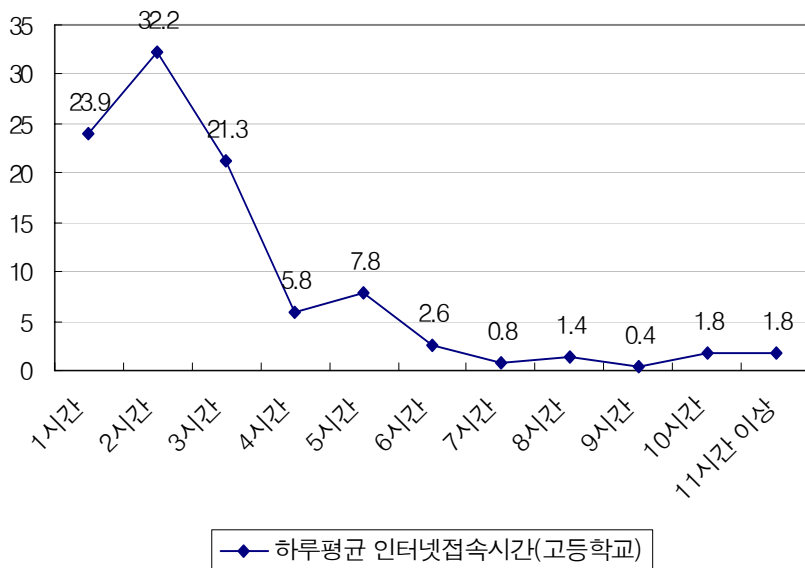
<표 II-3> 일일 평균 인터넷 사용 시간

	중2	중3	고1	고2	전체
남	2.18	2.15	2.13	2.32	2.19
여	2.02	2.15	2.15	2.26	2.15
전체	2.10	2.15	2.14	2.29	2.17

인터넷 사용시간의 분포를 살펴본 결과, 중학생의 경우 32.8%가 하루 평균 2시간을 인터넷 사용에 할애한다고 응답했으며, 그 다음이 1시간 이내로 나타났다. 이러한 분포는 고등학생에서도 거의 비슷했다. 가장 많은 고등학생들이 평균 2시간 인터넷에 접속하는 것으로 나타났으며(32.2%), 그 다음은 1시간 이내, 3시간 이내의 순서였다.



[그림 II-1] 중학생의 하루 평균 인터넷 접속시간의 분포



[그림 II-2] 고등학교의 하루 평균 인터넷 접속시간 분포

이메일 이용횟수에 있어서 중학생은 하루 평균 4.7 통, 고등학생은 평균 4통의 이메일을 발송하는 것으로 나타났다. 이메일 발송 횟수의 성별 연령별 차이를 분석한 결과, 남학생이 여학생보다 이메일을 많이 보내는 것으로 나타났다. 특히 중학교 3학년 시기에 제일 발송횟수가 많았다.

<표 II-4> 하루 평균 발송 이메일 숫자

	중2	중3	고1	고2	전체
남	3.64	7.91	4.61	5.11	5.22
여	3.21	4.60	3.32	3.37	3.61
전체	3.44	6.16	3.97	4.07	4.37

휴대전화 보유율의 조사결과를 참고하면, 여학생은 이메일 보다는 모바일 메시지를 더 많이 사용할 것으로 추측된다. 조사 결과 전체 청소년의 75.4

%가 휴대전화를 가지고 있는 것으로 나타났으며, 여학생(83 %)이 남학생(67.1%)에 비해서 휴대전화를 가진 경우가 더 많았기 때문이다. 이러한 결과는 여학생들의 정보화 환경에서는 휴대전화가 차지하는 비중이 남학생들에 비해서 더 높음을 의미한다. 휴대전화 보유율은 학령이 증가함에 따라 함께 증가했으며 고등학교 2학년의 경우에는 80% 이상의 학생들이 휴대폰을 소유한 것으로 나타났다.

<표 II-5> 핸드폰 소유여부(%)

	중2	중3	고1	고2	전체
남	50.92	59.71	77.41	82.55	67.12
여	72.38	77.48	89.12	90.43	82.95
전체	61.22	69.02	83.26	87.24	75.42

청소년들은 주로 자기 방(50.15%)에서 인터넷에 접속을 하지만 안방이나 마루 같은 공개된 공간(45.24%)에서 인터넷에 접속을 하는 비율도 매우 높았다. 자기 방에서 접속하는 비율은 학년이 높아질수록 증가했다. 학교나 학원, 도서관 같은 공공장소에서 접속하는 경우는 매우 적었고(0.83%), PC방 역시 네트워크 접속 포인트로서의 비중은 낮았다(3.78%).

<표 II-6> 주로 인터넷에 접속하는 장소 (%)

	내 방	안방/마루	학교/학원/도서관	PC방	전체
남	48.78	44.86	0.74	5.62	100.00
여	51.52	45.55	0.93	2.01	100.00
중2	47.11	47.97	0.75	4.18	100.00
중3	48.15	47.69	0.46	3.70	100.00
고1	51.90	43.28	1.23	3.59	100.00
고2	53.14	42.36	0.84	3.66	100.00
전체	50.15	45.24	0.83	3.78	100.00

청소년들이 인터넷에서 접속 비용을 청구하는 유료사이트에 가입한 경우는 거의 없었다. 83.5%에 해당하는 대부분의 청소년들이 유료사이트에는 가입하지 않은 것으로 나타났다. 그러나 일부 청소년들은 이미 1만원 이상 지불되는 사이트 한두 군데에 가입한 경우가 있었으며 그 비율은 14.5% 내외였다. 그러나 극히 일부 청소년은 3개 이상의 유료사이트에 가입한 것으로 나타났다.

<표 II-7> 유료사이트 가입 개수 분포(%)

	없다	1-3개	3-5개	5개 이상	전체
남	84.82	13.43	1.13	0.62	100.00
여	82.74	15.37	1.08	0.82	100.00
중2	88.52	9.88	0.96	0.64	100.00
중3	83.87	14.75	0.69	0.69	100.00
고1	81.02	16.94	1.73	0.31	100.00
고2	81.13	16.48	1.15	1.25	100.00
전체	83.59	14.54	1.15	0.72	100.00

정보화에 따라서 전통적인 미디어와 뉴미디어가 청소년들의 생활에서 차지하는 비중을 살펴보기 위해서 생활시간을 100으로 놓고 각 매체를 이용하는 데 소비하는 시간을 표시하도록 했다.¹⁾ 조사에 포함된 매체 항목은 다음과 같다.

- ① 학교공부와 직결된 교재와 참고서 읽는 시간
- ② 학교공부와 무관한 책이나 잡지를 읽는 시간
- ③ 게임을 제외하고 인터넷 이용하는데 쓰는 시간
- ④ 컴퓨터 게임을 이용하는데 쓰는 시간

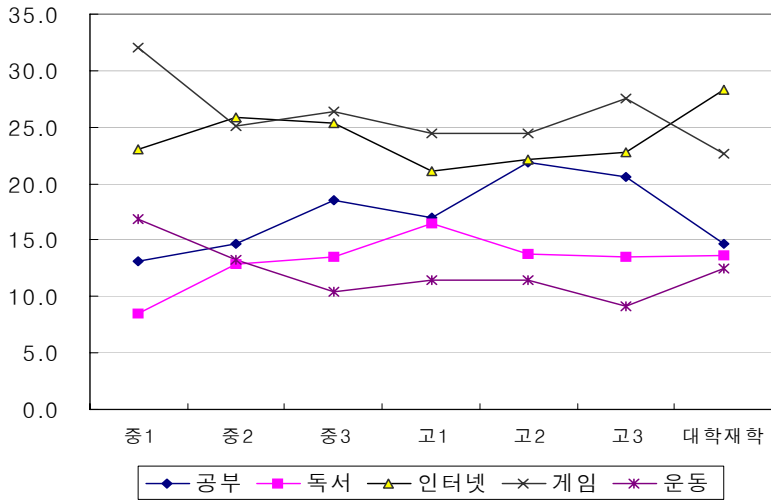
1) 본 설문은 온라인에서 실시하였기에 각 매체별 수치가 자동 합산되어 전체 이용시간인 100에 맞추게 되어있었다.

⑤ 운동같은 신체활동을 하는데 쓰는 시간

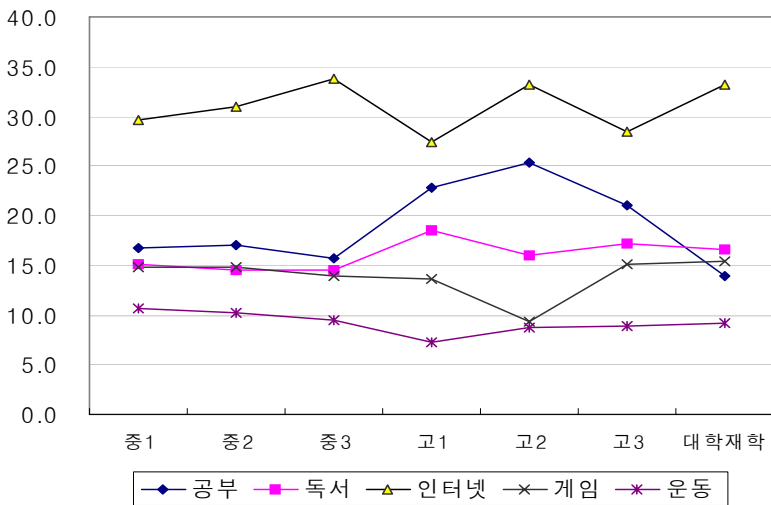
본 조사의 결과는 아래 표와 같다. 표에서 볼 수 있듯이 가장 많은 비중을 차지하는 것은 남자와 여자 모두에게서 인터넷인 것으로 나타났다. 심지어 학업부담이 클 것으로 기대되는 고등학교 2학년과 3학년 집단조차도 교재를 공부하는데 사용하는 시간보다 인터넷에 접속하는 시간이 더 많았으며, 컴퓨터 게임을 하는 데 쓰는 시간도 계속 증가하는 경향이 있었다. 본 조사를 실시한 시점이 9월이었음을 감안하면 고등학교 3학년생들이 교재공부에 투입하는 시간비중이 고등학교 2학년 집단에 비해 감소한 것도 주목할 만하다. 이는 최근 교육에서 방송강의나 디지털 콘텐츠의 비중이 높아졌기 때문일 수도 있다. 즉, 공부와 교재읽기가 분리된 결과 시험공부에 시간을 많이 쓰면서도 독서하는 시간은 줄어들게 되는 것이다. 그러나 또 다른 이유는 청소년들이 부모의 통제에서 벗어나 함께 게임을 하고 웹서핑을 하며 공감대를 찾는 활동을 실제로도 많이 하고 있기 때문일 것이다. 이와 같은 결과는 요즘 청소년들에게 부여되는 학업부담이 이전과는 다른 형태이며, 실제로는 이전에 비해서 특별히 더 높지 않을 가능성을 시사한다.

<표 Ⅱ-8> 생활시간 대비 각 매체 이용시간의 비율(%)

		중1	중2	중3	고1	고2	고3	대학 재학
남	교재공부	13.1	14.7	18.5	17.0	21.9	20.6	14.7
	독서	8.5	12.9	13.6	16.4	13.8	13.5	13.6
	인터넷	23.1	25.8	25.3	21.1	22.1	22.8	28.3
	게임	32.1	25.0	26.3	24.5	24.4	27.6	22.7
	운동	16.8	13.3	10.4	11.5	11.5	9.1	12.5
여	교재공부	16.7	17.0	15.8	22.8	25.3	21.0	14.0
	독서	15.2	14.5	14.5	18.5	15.9	17.1	16.6
	인터넷	29.6	31.0	33.7	27.4	33.2	28.5	33.1
	게임	14.8	14.8	13.9	13.6	9.4	15.1	15.3
	운동	10.7	10.2	9.5	7.3	8.8	8.9	9.2



[그림 II-3] 생활시간 대비 각 매체 이용시간 비중의 변화(남, %)

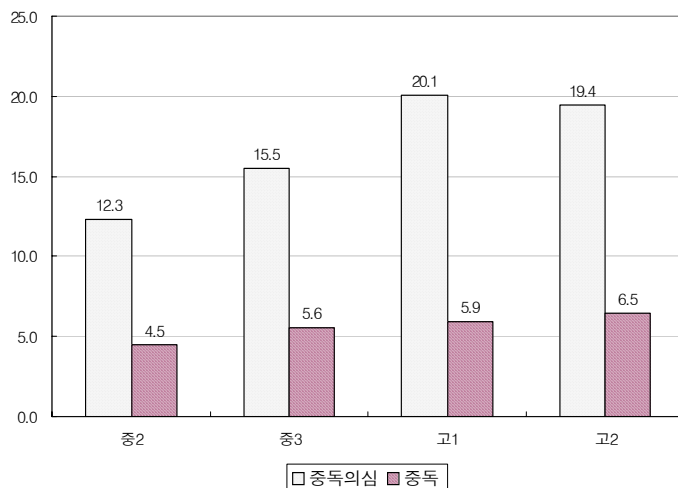


[그림 II-4] 생활시간 대비 각 매체 이용시간 비중의 변화(여, %)

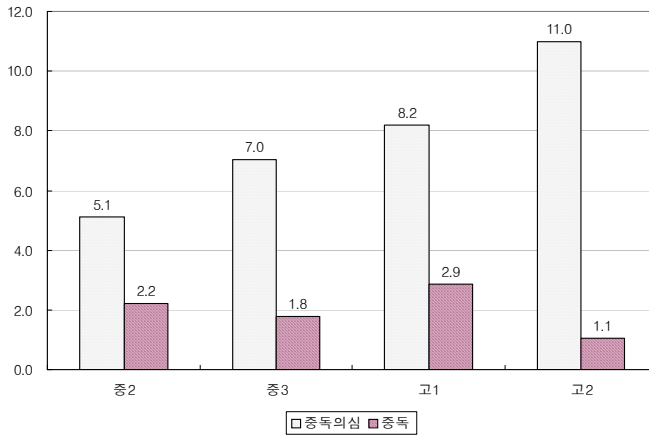
2. 청소년들의 전반적 적응 현황

1) 인터넷 중독 청소년 현황

1차 조사 대상 청소년들에 대한 인터넷 중독척도 결과에 따르면, 전체 응답자들 중에서 인터넷 중독에 해당하는 80점 이상의 점수를 받은 경우는 남자 청소년들은 5% 내외였으며 여자 청소년들은 2% 내외로 나타났다. 학령이 높아질수록 특별히 더 많은 인터넷 중독자들이 나타나는 것은 아니었으며, 오히려 고학년이 될수록 인터넷 중독 진단의 비율은 줄어드는 경향도 나타났다. 이들에 대한 추가 분석 결과, 고등학교 2학년에 접어든 여자 청소년들이 압도적으로 낮은 점수를 받았기 때문으로 확인되었다. 중독은 아니지만 중독의 가능성이 있는 ‘중독의심’ 집단은 그보다 훨씬 많아서 남학생들의 경우에는 15% 내외, 여학생의 경우에는 8% 내외로 나타났다. 자세한 내용은 아래 그림과 표를 통해서 확인할 수 있다.



[그림 II-5] 남학생들의 인터넷 중독 분포



[그림 11-6] 여학생들의 인터넷 중독 분포

<표 11-9> 인터넷 중독 척도에 따른 인터넷 중독 유형 분포

성별	진단	학년구분				전체
		중2	중3	고1	고2	
남	정상	311	233	261	204	1009
		63.7%	56.4%	53.5%	52.8%	56.8%
	판단보류	95	93	100	82	370
		19.5 %	22.5%	20.5%	21.2%	20.8%
	중독의심	60	64	98	75	297
		12.3%	15.5%	20.1%	19.4%	16.7%
여	중독	22	23	29	25	99
		4.5%	5.6%	5.9%	6.5%	5.6%
	남자전체	488	413	488	386	1775
		100%	100 %	100%	100%	100%
	정상	364	341	361	407	1473
		81.1%	75.1%	74.0%	72.2%	75.3%
여	판단보류	52	73	73	89	287
		11.6%	16.1%	15.0%	15.85	14.7%
	중독의심	23	32	40	62	157
		5.1%	7.0%	8.2%	11.0%	8.0%
	중독	10	8	14	6	38
		2.2%	1.8%	2.9%	1.1%	1.9%
여자전체		449	454	488	564	1955
		100%	100%	100%	100%	100%

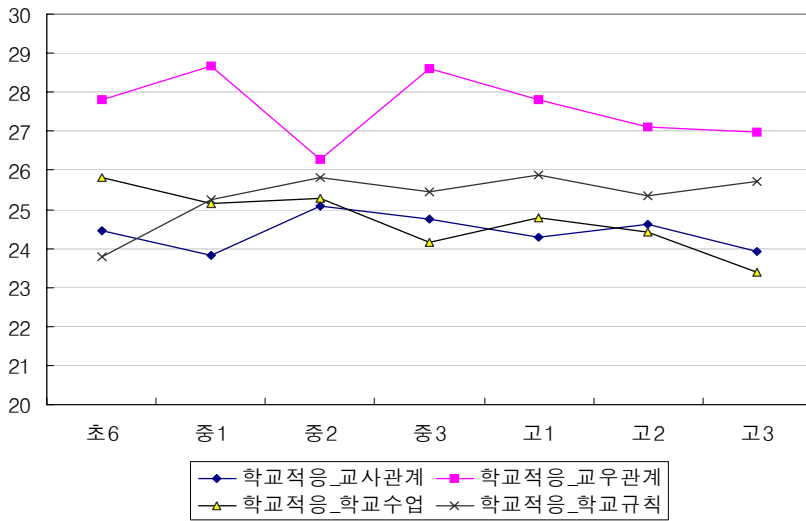
2) 학업적응현황

온라인을 통한 2차 설문 조사에서는 청소년들의 학교적응 수준을 보다 자세히 측정하기 위해서 학업적응 척도를 사용하였다. 그 결과, 청소년들은 전반적으로 학교에 만족하거나 낙관적인 기대를 하는 것으로 나타났다. 교우관계와 학교수업 영역에서는 중학교 2학년(교우관계)과 중학교 3학년 집단(교사관계)을 제외하고는 학년이 높아질수록 적응점수가 낮아지는 경향을 보였다. 나머지 영역에서는 뚜렷한 차이가 발견되지 않았다. 또한 초등학교 집단을 제외하고는 여학생이 남학생에 비해서 학업적응 수준은 낮고 교우관계 수준은 높았다. 청소년들은 교우관계 영역에서 나머지 세 영역보다 더 높은 적응 수준에 있는 것으로 나타났다.

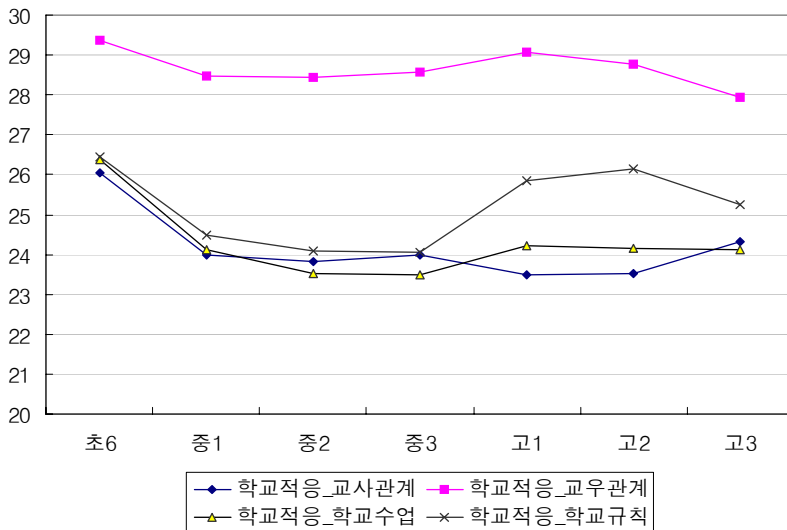
<표 II-10> 학년과 성별에 따른 학업적응 수준 평균 (괄호 안은 표준편차)

		초6	중1	중2	중3	고1	고2	고3
남	교사관계	24.44 (5.12)	23.81 (7.04)	25.08 (5.19)	24.73 (4.87)	24.30 (4.50)	24.61 (4.84)	23.92 (3.76)
		27.81 (7.36)	28.67 (5.90)	26.27 (4.54)	28.59 (4.39)	27.80 (4.14)	27.12 (5.14)	26.98 (5.26)
	교우관계	25.81 (5.30)	25.14 (5.88)	25.27 (3.58)	24.14 (4.73)	24.80 (3.96)	24.42 (4.41)	23.38 (3.44)
		23.78 (6.69)	25.24 (6.34)	25.81 (4.64)	25.45 (5.16)	25.89 (5.46)	25.33 (5.32)	25.73 (4.86)
여	교사관계	26.04 (5.42)	23.99 (5.07)	23.81 (4.71)	23.97 (5.01)	23.48 (4.20)	23.53 (3.81)	24.31 (4.87)
		29.38 (6.22)	28.46 (5.95)	28.43 (6.12)	28.58 (6.14)	29.08 (5.28)	28.77 (5.47)	27.94 (5.01)
	교우관계	26.39 (5.25)	24.12 (4.97)	23.53 (4.69)	23.50 (5.13)	24.23 (4.50)	24.16 (4.15)	24.11 (4.15)
		26.46 (5.56)	24.48 (5.47)	24.08 (5.25)	24.06 (5.03)	25.86 (4.32)	26.15 (4.27)	25.24 (4.27)
	학교수업							
	학교규칙							

* 각 척도별 만점은 40 점. 점수가 높을수록 적응수준이 높은 것으로 해석한다.



[그림 11-7] 남자 청소년들의 학교적응 척도점수 분포



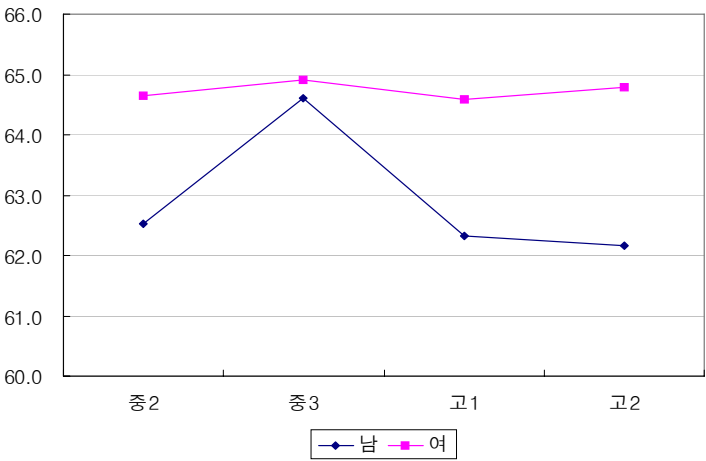
[그림 11-8] 여자 청소년들의 학업적응 척도점수 분포

3) 사회적 적응현황

1차 조사에서 청소년들의 또래관계에 대한 만족도를 측정한 결과, 남학생들이 여학생에 비해서 또래관계 만족도가 낮았으며, 남녀 모두 또래 만족도는 중학교 3학년에서 가장 높았다. 그러나 학년에 따른 또래만족도의 차이는 남자 청소년들에게서만 통계적으로 유의했다.

<표 II-11> 또래관계 만족도 점수의 평균 (괄호 안은 표준편차)

	학년구분			
	중2	중3	고1	고2
남	62.5	64.6	62.3	62.2
	(10.33)	(11.46)	(10.70)	(11.40)
여	64.6	64.9	64.6	64.8
	(11.65)	(10.97)	(10.44)	(10.56)



[그림 II-9] 또래관계 만족도 점수평균의 분포

3. 온라인 공간에서의 활동 현황

온라인 공간에서 청소년들은 커뮤니티를 구성하고 그 속에서 자신의 가치를 인정받으면서 정체성을 발견해간다. 온라인 커뮤니티는 게임, 동호회, 지식공유, 방송이나 미디어 등의 다양한 영역에서 만들어지고 운영된다. 또한 커뮤니티를 통해서 청소년들은 여러 사회적인 딜레마에 봉착한다. 이를 해결하기 위해서는 윤리/도덕적인 판단력, 올바른 정치/법의식이 필요하다. 따라서 이러한 참여 경험과 함께 여기에 관련되는 심리적 성숙도를 측정하고자 하였다.

1) 청소년들의 온라인 활동 공간 특성

우선 청소년들이 인터넷에 접속해서 주로 어떤 곳에서 활동하는지를 확인하기 위해서 여러 가지 사이트 목록을 제시하고 각 사이트에 한달 평균 몇회 정도 접속하는지를 질문했다. 그 결과 청소년들이 가장 적게 접속하는 곳은 자기가 재학 중인 학교의 홈페이지인 것으로 나타났다. 청소년들은 학교 홈페이지에는 한 달에 평균 1.76회 밖에 방문하지 않았다. 반면 가장 많이 방문하는 곳은 블로그나 미니홈피를 포함한 자기 자신의 홈페이지로 한달 평균 12.01회 방문하는 것으로 나타났다. 개인 홈페이지에는 여학생들이 더 적극적으로 접속하는 반면에, 남학생들은 붐업게시판²⁾이나 게임관련 홈페이지에 더 많이 접속했다. 특히 게임관련 홈페이지의 접속율에서는 아주 극단적인 남녀차이가 발견되었다(남학생 13.7%, 여학생 4.8%). 이는 여학생들이 남학생에 비해서 게임을 덜 즐기거나 덜 진지하게 여긴다는 사실을 의미한다. 또한 이를 근거로 남학생들이 보다 경쟁을 즐기는 반면, 여학생들은 자기를 꾸미고 다른 이들과 친교를 유지하는 활동에 더 중점을 두는 것으로 해석할 수 있다. 그 외에 여학생들은 남학생에 비해서 인터넷 쇼핑몰 사이트에 좀 더 많이 접근하는 것으로 나타났다.

2) 업로드된 다양한 정보, 사소한 일상적 경험이나 재미있는 사진 등을 모아놓고 다른 이용자들의 추천에 근거해 순위를 결정해주는 사이트. 네이버(Naver)에서 운영하는 붐업 게시판이 대표적이나, 그 외 다른 커뮤니티 포털 사이트에서도 대부분 추천제 시스템 게시판을 운영 중이다.

<표 II-12> 사이트 유형별 접속 현황 (1개월 평균 방문횟수)

	성별	중2	중3	고1	고2	전체
학교홈피 방문횟수 (1개월 평균)	남	1.88	2.40	2.14	1.49	1.99
	여	1.75	1.73	1.31	1.49	1.56
	전체	1.82	2.04	1.72	1.49	1.76
개인홈피 방문횟수	남	7.30	9.57	10.53	11.85	9.70
	여	12.85	14.10	15.46	14.08	14.15
	전체	9.92	11.97	12.97	13.15	12.01
뉴스포털 방문횟수	남	6.27	9.45	10.15	11.20	9.15
	여	7.48	9.97	9.63	10.53	9.47
	전체	6.84	9.74	9.89	10.74	9.31
블로그 방문횟수	남	9.35	11.39	11.21	11.60	10.83
	여	9.83	10.80	9.62	9.71	9.97
	전체	9.58	11.07	10.38	10.43	10.35
카페, 동호회	남	8.38	10.16	9.42	10.66	9.58
	여	10.79	12.04	9.52	9.16	10.30
	전체	9.56	11.16	9.49	9.75	9.96
게임사이트 방문횟수	남	16.08	15.04	11.75	12.15	13.79
	여	5.76	4.96	3.83	4.83	4.83
	전체	11.14	9.73	7.82	7.82	9.10
쇼핑사이트 방문횟수	남	3.16	5.08	5.96	8.95	5.63
	여	6.29	7.97	8.19	9.13	7.97
	전체	4.65	6.60	7.08	9.07	6.87

그러나 청소년들에게 인터넷에 접속하는 이유를 질문한 결과, 학업 때문이라는 응답이 가장 많았다(5점 만점에서 4.07점). 앞서 접속 사이트의 분포와 인터넷 접속이유의 분포를 통해 얻을 수 있는 결론은 청소년들에게 학업활동은 학교홈페이지 방문과는 무관하다는 사실이다. 이는 수능강의나 기타 사교육을 인터넷으로 수강하는 현재 청소년들의 생활환경을 반영한다고 볼 수 있으며, 다른 한편으로는 공교육 시스템이 전체 학업에서 차지하는 비중이 그만큼 낮다는 사실의 반영이라고도 볼 수 있다. 학업 다음으로 중요한 인터넷 접속의 목적은 친구들과 교류를 하고, 스트레스를 해소하는 것이었다.

<표 II-13> 인터넷 접속의 이유 분포 (5점 만점)

	뉴스	소문확인	친지 소식	학업	유행	친구 어울림	스트레스 해소
남	3.23	3.34	2.88	4.01	2.92	3.83	3.91
여	3.48	3.50	3.18	4.12	3.05	3.54	3.44
중2	3.06	3.26	2.78	4.01	2.81	3.70	3.62
중3	3.36	3.45	2.95	4.03	2.91	3.74	3.68
고1	3.45	3.46	3.20	4.14	3.08	3.73	3.78
고2	3.56	3.52	3.18	4.07	3.13	3.54	3.57
전체	3.36	3.42	3.03	4.07	2.99	3.67	3.66

2) 온라인 커뮤니티 활동 현황

청소년들이 주로 접속하는 사이트의 유형을 조사한 결과, 청소년들에게 가장 중요한 활동공간은 ‘미니홈피/블로그’로 대표되는 커뮤니티 포털사이트인 것으로 나타났다. 전체 응답자의 42.9 %가 이곳을 가장 중요한 활동공간으로 지목했다. 그 다음으로는 인터넷 커뮤니티의 게시판들(20.9%)이 중요한 비중을 차지했으며, 컴퓨터게임 관련 사이트(15.7%)와 그 외 여

기에 명시되지 않은 다양한 나머지 사이트(14.6%)가 그 뒤를 이었다.

<표 II-14> 주활동사이트의 유형 (%)

	개인홈피	미니홈피 블로그	카페 게시판	컴퓨터게임 관련	그외	전체
남	5.70	29.40	17.89	30.25	16.76	100.00
여	5.73	55.09	23.71	2.66	12.80	100.00
중2	6.28	34.08	23.64	22.47	13.53	100.00
중3	4.25	37.01	26.09	17.13	15.52	100.00
고1	5.51	49.80	17.14	12.24	15.31	100.00
고2	6.67	50.00	17.71	11.46	14.17	100.00
전체	5.71	42.94	20.99	15.74	14.62	100.00

청소년들은 자기들이 가입한 사이트에서 주로 취미/쇼핑정보(25.8%), 컴퓨터게임 정보(18.8%), 디지털카메라나 MP3 플레이어 같은 디지털기기에 대한 정보(10.3%), 각종 연예인들의 정보(10.2%)를 주고받고 있었다. 그러나 여기서도 성차는 분명히 나타났다. 여학생들은 개인홈페이지 접속을 제외하면 가장 많은 시간을 연애가 소식에 투자한 것으로 나타났다. 반면에 남학생들은 컴퓨터게임이나 인터넷 그 자체에 더 흥미를 느끼는 것으로 보였다.

<표 II-15> 주활동사이트의 콘텐츠 유형 (%)

	학업정보	IT기기 정보	연예정보	취미 쇼핑정보	컴퓨터 게임정보	시사문화 예술	그 외
남	2.55	8.49	2.77	22.13	36.33	4.30	23.43
여	3.64	12.04	16.75	29.20	3.02	4.66	30.69
중2	4.05	8.41	10.65	19.38	28.54	2.77	26.20
중3	3.57	8.75	14.96	20.83	20.60	4.83	26.47
고1	2.55	11.13	7.35	29.01	13.59	5.52	30.85
고2	2.30	12.87	8.26	33.37	13.08	4.71	25.42
전체	3.10	10.34	10.18	25.81	18.84	4.46	27.28

절반 이상의 청소년들이 자기가 활동하는 사이트에서 고정된 닉네임을 사용하고 있었다(50.1%). 고정된 닉네임을 사용한다는 것은 그만큼 그 사이트에서 자신의 언행에 책임을 진다는 뜻이다. 반면에 특별한 참여도 아이디어 노출도 없이 조용히 주어진 콘텐츠를 관찰하고 감상하겠다는 응답도 상당히 많았다(36.1%). 커뮤니티에서 일반회원이 아니라 리더나 운영진 역할을 한다고 응답한 청소년들도 전체의 11.7%를 차지했다.

<표 II-16> 주요 활동사이트에서 맡은 역할 (단위는 %)

	운영진	고정 아이디	유동 아이디	그냥 구경
남	9.0	50.3	2.4	38.2
여	14.1	49.7	1.8	34.4
중2	8.0	54.3	3.0	34.7
중3	11.8	50.8	2.4	35.0
고1	13.4	50.9	1.5	34.2
고2	13.5	44.4	1.6	40.5
전체	11.7	50.1	2.1	36.1

해당 사이트에 가입한 기간은 2년 이상이 되었다는 응답이 24.2%로 가장 높았고, 그 다음은 1개월에서 6개월 되었다는 응답자들(23.7%)과 1년에서 2년 된 응답자들의 순이었다(20.5%).

<표 II-17> 주 활동사이트 가입기간 (%)

	1개월 이하	1-6개월	6개월-1년	1년-2년	2년 이상
남	17.88	29.11	15.78	16.29	20.94
여	9.97	19.07	19.74	24.42	26.79
중2	17.02	28.27	15.85	19.16	19.70
중3	15.26	24.74	18.03	18.96	23.01
고1	10.43	22.19	18.81	21.06	27.51
고2	12.36	20.10	18.43	22.62	26.49
전체	13.69	23.77	17.79	20.50	24.25

사이버 공간에서의 활동은 자기를 표현하는 콘텐츠를 제작하여 커뮤니티 공간에 업로드하고 커뮤니티 내의 다른 구성원들로부터 그에 대한 피드백과 공증을 받는 과정이다. 본 연구에서는 게시물을 올리는 빈도(주당 횟수), 게시물의 내용(셀프사진, 수필/일기, 재미/엽기/유머, 학업정보, 전문정보), 게시물의 작성유형(복사, 조합, 창작)을 조사했다. 사용자가 만들어내는 콘텐츠(User Created Contents)는 정보화인프라의 내용을 채우는 매우 중요한 영역이다. 네이버 지식In은 이러한 적극적인 정보창출의 장을 제공한 예라 할 수 있다. 따라서 사이버 공간에서의 활동은 곧 콘텐츠의 제작이라고도 할 수 있다. 청소년들이 얼마나 자주 그리고 얼마나 적극적으로 정보창출 활동에 참여하는지를 조사했다.

우선 청소년들이 웹에 올리는 정보는 주로 어떤 유형인지를 조사했다. 그 결과, 남학생들은 재미있는 자료를 찾아서 퍼오는 경우가 많았으나(29.9%) 여학생들은 주로 자기 자신을 찍은 사진(셀카)을 업로드 하는 것으로 나타났다(30.3%). 또한 여학생들은 자기가 쓴 글에 대한 애착이 매우 컸다(13.5%)

<표 II-18> 업로드 콘텐츠 유형 (단위 %)

	셀카 사진	내가 쓴 글	재미있는 자료	학업정보	기타
남	10.6	3.8	29.9	2.5	53.06
여	30.3	13.5	14.4	2.0	39.78
중2	15.8	8.0	30.5	2.8	42.84
중3	14.2	8.9	25.6	3.2	48.06
고1	26.8	8.2	16.5	1.4	47.08
고2	26.0	10.5	15.4	1.7	46.42
전체	20.9	8.9	21.8	2.2	46.08

청소년들은 그냥 다른 곳의 자료를 복사³⁾해 오는 경우가 가장 많았다. 32.4%의 청소년들이 이런 방식으로 콘텐츠를 생산해서 올리는 것으로 나타

났다. 스스로 창작한다는 응답도 17%가 있었고 창작과 복사를 반반 정도 한다는 응답이 가장 많은 36.7%를 차지했다. 복사한다는 응답은 중학교 2학년과 고등학교 2학년에서 가장 많았고, 스스로 창작한다는 응답은 중학교 3학년 집단에서 가장 많았다.

<표 II-19> 주된 콘텐츠 생산 방법 (%)

	그냥 퍼서	퍼온 자료 편집해서	퍼온 자료와 창작이 반반	내가 창작해서
남	35.7	12.0	32.7	19.6
여	29.5	9.8	46.0	14.7
중2	34.8	11.1	36.7	17.3
중3	27.9	12.0	40.4	19.7
고1	29.4	9.0	43.8	17.9
고2	37.2	11.6	37.6	13.6
전체	32.4	10.9	39.7	17.0

3) 인터넷의 효용에 대한 평가

청소년들이 인터넷의 가치를 어떻게 평가하고 있는지를 알아보기 위해서 인터넷이 학교공부에 얼마나 도움이 되는지를 질문했다. 그 결과 응답자들은 전반적으로 인터넷이 학교과제를 하는데 도움이 된다고 평가했다. 특히 남학생보다는 여학생들이 인터넷의 효용성에 대해 더 높은 점수를 주었다.

<표 II-20> 과제 하는데 인터넷이 도움 되는 정도 (5점 만점)

	중2	중3	고1	고2	전체
남	2.95	3.14	3.23	3.08	3.10
여	3.07	3.20	3.32	3.34	3.24
전체	3.01	3.17	3.27	3.23	3.17

3) 청소년들은 인터넷에 이미 올려진 자료를 복사해서 옮기는 행동을 ‘뽐질’이라고 부르고, 이런 행위를 ‘퍼온다’고 표현한다.

청소년들은 또한 친구들과의 활동을 하는 데 있어서도 인터넷이 효과적인 수단이라고 생각하고 있었다. 전체 응답자 중에서 69.1%는 친구들과 만나서 놀 때 인터넷이나 게임을 종종 하거나(31.1%), 가끔 한다고 응답했다(38.0%). 전체 응답자 중의 28.1%는 친구들과의 사교생활과 인터넷/게임은 서로 무관하다고 응답했다.

<표 II-21> 친구들과의 활동에 있어 인터넷이나 게임이 차지하는 비중 (%)

	상관없다	가끔 같이 한다	종종 같이 한다	인터넷만 한다
남	12.8	39.8	43.1	4.3
여	42.1	36.3	20.2	1.4
중2	25.0	39.6	32.6	2.8
중3	24.4	41.1	31.8	2.7
고1	30.6	35.8	30.0	3.6
고2	32.1	35.8	30.0	2.1
전체	28.1	38.0	31.1	2.8

4) 정보화 역기능 경험

실제로 청소년들이 얼마나 정보화 역기능 경험을 하고 있는지를 살펴보기 위해서 사이버 음란물·폭력물 접촉, 인터넷 중독, 그리고 사이버 폭력 경험을 측정했다. 그 결과 전반적으로 여자 청소년들에 비해 남자 청소년들에게서 사이버 공간에서의 공격성과 일탈행동 빈도가 높게 나타났다. 특히 남자 청소년들은 음란물을 받아본 경험을 가장 많이 보고했고(최근 6개월 이내 평균 7.3회), 언어폭력을 당하거나(4.88회) 상대방에게 언어폭력을 가했던 경험이 그 다음으로 많았다(3.97회). 반면에 여자 청소년들은 언어폭력 가해(최근 6개월 이내 평균 1.5회)와 언어폭력 피해(평균 1.4회) 경험을 가장 많이 보고했으나 나머지 일탈 경험은 거의 없는 것으로 나타났다.

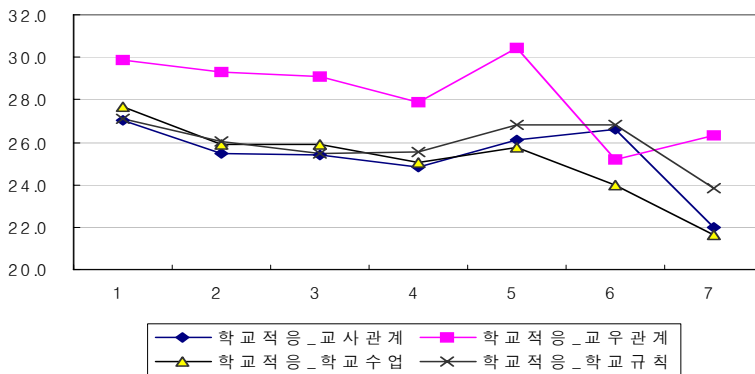
<표 II-22> 부정적 경험의 빈도 (최근 6개월 이내)

	구분	중2	중3	고1	고2	전체
음란물 보낸 경험	남	0.11	0.65	0.54	0.85	0.51
	여	0.30	0.13	0.19	0.20	0.20
	전체	0.20	0.38	0.36	0.46	0.35
악플이나 욕설 가해 경험	남	3.25	4.59	4.63	3.38	3.97
	여	1.93	1.40	1.65	1.27	1.55
	전체	2.62	2.92	3.14	2.13	2.70
사생활침해 경험	남	0.70	1.48	1.19	1.31	1.15
	여	0.78	0.41	0.49	0.43	0.52
	전체	0.74	0.92	0.84	0.79	0.82
음란물 받아본 경험	남	3.45	5.14	10.74	10.11	7.29
	여	0.50	0.41	0.81	0.68	0.61
	전체	2.02	2.67	5.73	4.50	3.77
스토킹 경험	남	1.27	2.62	1.95	1.75	1.87
	여	0.56	0.35	0.67	0.44	0.50
	전체	0.93	1.43	1.31	0.97	1.15
악플 욕설 피해경험	남	4.70	5.86	5.34	3.48	4.88
	여	1.86	1.11	1.58	1.15	1.41
	전체	3.33	3.38	3.46	2.09	3.06
사기 가해경험	남	2.53	3.21	2.58	2.01	2.59
	여	0.54	0.21	0.47	0.49	0.43
	전체	1.58	1.64	1.52	1.10	1.46
사기 피해경험	남	2.42	3.37	2.39	2.34	2.61
	여	0.94	0.69	0.66	0.82	0.78
	전체	1.71	1.97	1.52	1.44	1.65

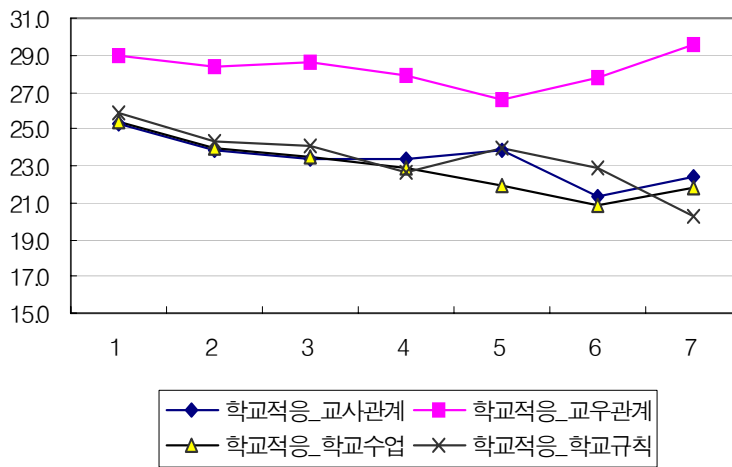
5) 인터넷 이용수준과 적응

온라인을 통한 2차 설문조사에서 사용한 학교적응척도를 통해 청소년들의 인터넷 이용시간에 따른 학교적응수준을 분석하였다. 그 결과, 전반적으로 인터넷을 오래 이용할수록 학업적응 점수가 낮아지는 경향이 발견되었다. 그러나 하루에 3시간 이내 인터넷을 사용하는 경우에는 학업적응 점수에서 통계적으로 유의한 차이가 없었으며, 최소한 하루에 4시간 이상 인터넷을 이용하는 경우에 학교적응 수준이 유의하게 낮았다. 이러한 결과는 특별한 목적 없이 하루 4시간 이상 인터넷을 쓰는 경우를 문제가 있는 인터넷 사용으로 간주한 한국정보문화진흥원의 2005년 연구 결과와 거의 일치하는 것으로 볼 수 있다. 그러나 하루에 5시간 이상 인터넷을 사용한다고 응답한 청소년들의 학업적응 수준은 불규칙하거나 오히려 더 높아지는 경향이 나타났다.

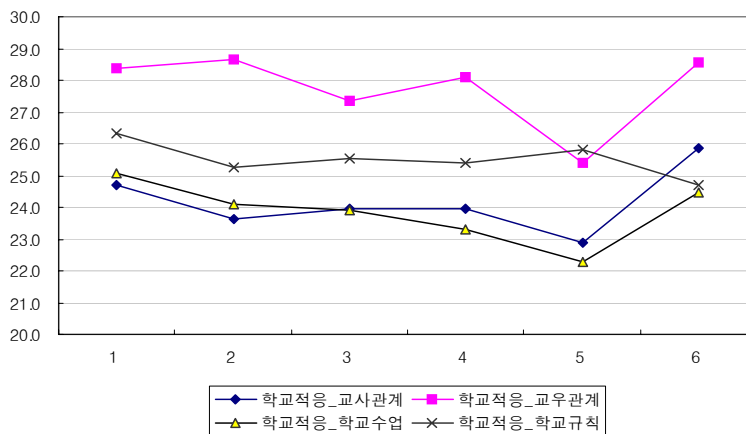
이러한 결과에 대해서는 크게 두 가지 설명이 가능하다. 첫 번째는 이들 응답의 신뢰성이 낮을 가능성이 있다. 정상적인 학교 교과정을 이수하면서 하루에 5시간 이상 인터넷을 사용한다는 것은 거의 불가능하며 따라서 이들의 응답은 과장되어 있거나 사실과 다를 수 있다. 두 번째 가능성은 이들 청소년들이 또래보다 지적으로 우수하기 때문에 주변에서 인터넷 이용을 규제하지 않을 가능성이 있다. 즉, 학부모들이 자녀의 학교생활에 문제가 없는 한 인터넷이나 컴퓨터 게임 이용을 특별히 규제하지 않는다면, 이와 같이 학교적응 수준을 유지하면서 인터넷과 게임을 더 많이 이용하는 사례가 나타날 수 있을 것이다.



[그림 11-10] 초등⁶학년의 인터넷 이용시간과 학교적응점수 분포



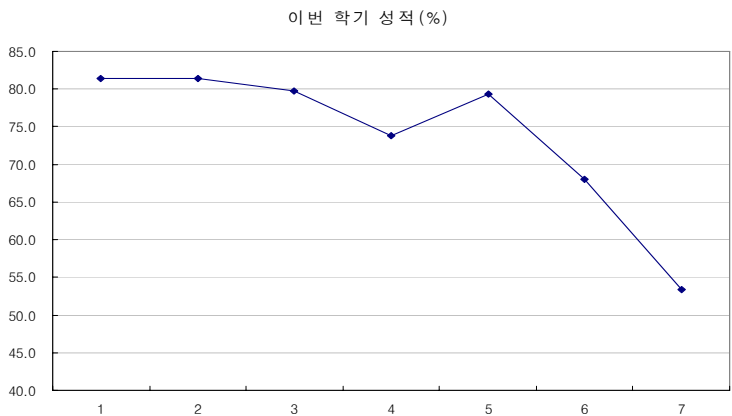
[그림 11-11] 중학생의 인터넷 이용시간과 학교적응 점수분포



[그림 11-12] 고등학생의 인터넷 이용시간과 학교적응 점수분포

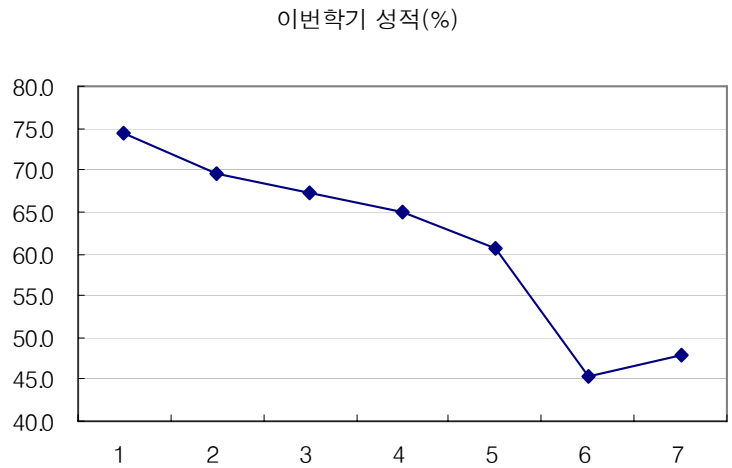
실제 학업성적에 대한 조사결과, 초등학생과 중학생 집단에서는 인터넷을 오래 하는 청소년들일수록 학업성적이 낮아지는 경향이 나타났다. 특히 초등학생의 경우는 하루에 4시간 이상 인터넷을 사용하는 경우에 성적의 차이가 통계적으로 유의했다. 하지만 중학생은 전혀 인터넷을 사용하지 않는 집

단에 비해 1시간 이상 사용하는 집단에서도 유의하게 낮은 성적이 나타났다. 그러나 고등학생 집단에서는 인터넷 이용시간에 따른 차이가 일관적이지 않았다.

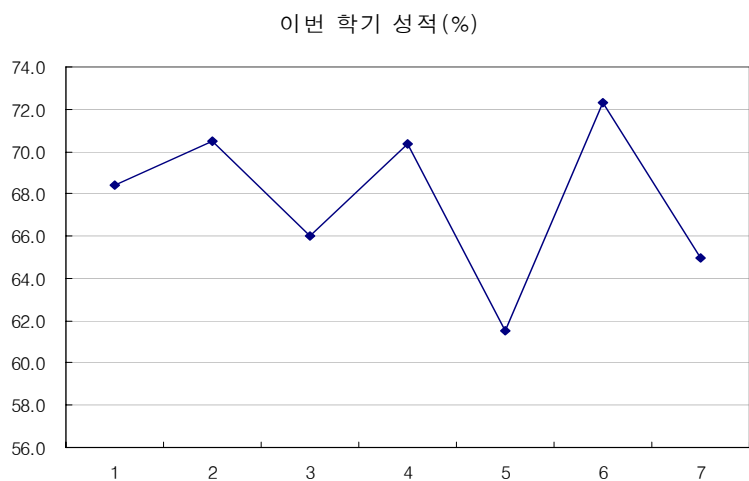


* % 점수가 높을수록 상위 학업성적 높음

[그림 11-13] 초등학생의 인터넷 이용시간과 학업성적 수준



[그림 11-14] 중학생의 인터넷 이용시간과 학업성적 수준



[그림 II-15] 고등학생의 인터넷 이용시간과 학업성적 수준

4. 컴퓨터 게임과 적응

1) 전반적인 게임 이용 빈도의 분포

1차 설문 조사 결과를 기초로 게임 유형과 학교급(중학교/고등학교)에 따라 게임 이용 빈도의 분포를 살펴보았다. 그 결과, 청소년들은 모바일 게임과 멀티플레이 게임 그리고 싱글플레이 게임을 거의 비슷한 비율로 즐기고 있었으며 다중사용자 온라인 게임을 가장 적게 즐기고 있었다. 중학생의 59.7%와 고등학생의 54.6%가 멀티플레이 게임을 한 달에 한 번 이상 즐긴다고 응답했으며, 한 달에 한번 이상 모바일 게임을 이용한다고 응답한 중학생과 고등학생은 각각 전체의 53.1%(중학생)와 54.8%(고등학생)을 차지했다. 싱글플레이 게임은 중학생의 55.1%와 고등학생의 51%가 한 달에 한 번 이상 즐긴다고 응답했다.

멀티플레이 게임은 <스타크래프트>와 같은 전략시뮬레이션 게임에서부터, <카운터스트라이크> 같은 전투액션 게임, 그리고 <카트라이더> 같은 간단한 레이싱 게임에 이르기 까지 가장 많은 장르를 포괄하는 게임유형이며, 청소년들이 또래 친구들과리 즐기는 놀이의 형태에도 가장 잘 부합하는 게임이라고 할 수 있다. 무엇보다도 멀티플레이 게임은 20-30분 단위로 짧게 즐길 수 있기 때문에 학업부담이 많은 우리나라 청소년들이 가장 무난하게 접근할 수 있는 게임유형이기도 하다.

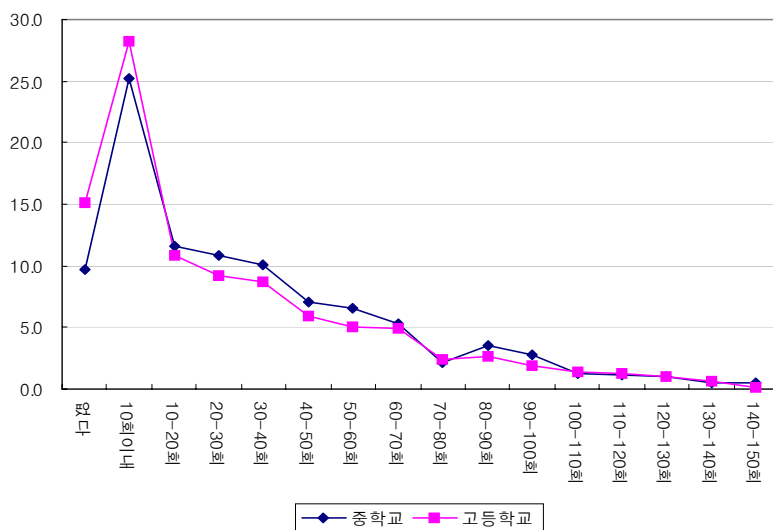
모바일 게임은 휴대전화를 이용해 즐기는 게임으로 시간과 장소에 상관없이 이용할 수 있기 때문에 청소년들이 많이 이용하는 것으로 보인다. 단, 모바일 게임은 게임의 플랫폼이라 할 수 있는 모바일 기기를 소유하고 있어야 즐길 수 있다. 중학생 집단에서 모바일 게임 이용 빈도가 더 적었던 이유 중의 하나는 중학생의 휴대전화 보유비율이 고등학생에 비해서 낮았기 때문으로 보인다. 대부분의 모바일 게임이 싱글플레이 게임에 해당한다는 점을 고려하면 청소년들은 혼자서 즐기는 싱글플레이 게임을 가장 자주 이용하는 것으로 볼 수 있었다.

청소년들이 가장 적게 즐기는 게임유형은 다중사용자 온라인 게임이었다. 이 유형의 게임은 한번 플레이 하는데 필요한 시간이 길고, 오랫동안 지속적으로 게임에 참여해야 하기 때문에 이용빈도가 낮았던 것으로 보인다.

<표 II-23> 게임 유형과 학교구분에 따른 이용 빈도의 분포

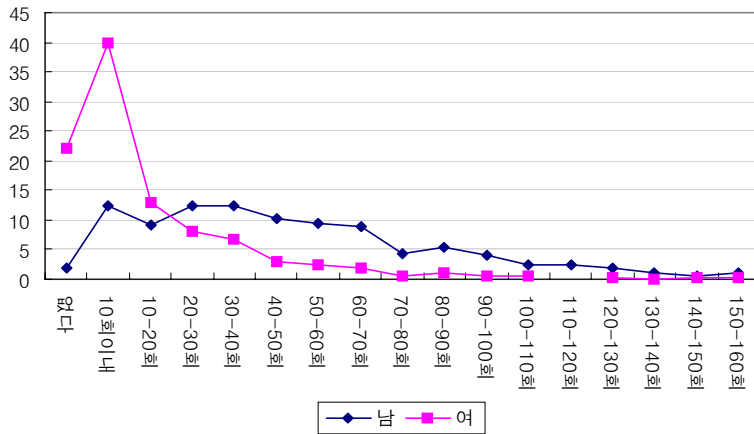
게임유형	이용빈도	학교구분		전체
		중학교	고등학교	
싱글플레이 게임	전혀 하지 않음	813	950	1763
		44.9 %	49.0 %	47.0 %
	한달에 1-3회	504	521	1025
		27.8 %	26.9 %	27.3 %
	일주일에 1-3회	264	256	520
		14.6 %	13.2 %	13.9 %
매주 4-6회	127	107	234	
	7.0 %	5.5 %	6.2 %	
매일	102	106	208	
	5.6 %	5.5 %	5.5 %	
멀티플레이 게임	전혀 하지 않음	730	880	1610
		40.3 %	45.4 %	42.9 %
	한달에 1-3회	273	339	612
		15.1 %	17.5 %	16.3 %
	일주일에 1-3회	279	283	562
		15.4 %	14.6 %	15.0 %
매주 4-6회	256	214	470	
	14.1 %	11.0 %	12.5 %	
매일	275	222	497	
	15.2 %	11.5 %	13.2 %	
모바일 게임	전혀 하지 않음	850	876	1726
		46.9 %	45.2 %	46.0 %
	한달에 1-3회	338	418	756
		18.6 %	21.5 %	20.1 %
	일주일에 1-3회	257	278	535
		14.1 %	14.3 %	14.3 %
매주 4-6회	171	140	311	
	9.4 %	7.2 %	8.3 %	
매일	196	228	424	
	10.8 %	11.8 %	11.3 %	
다중사용자 온라인게임 (MMOG)	전혀 하지 않음	1106	1255	2361
		61.2 %	65.1 %	63.2 %
	한달에 1-3회	177	215	392
		9.8 %	11.1 %	10.5 %
	일주일에 1-3회	176	159	335
		9.7 %	8.2 %	9.0 %
매주 4-6회	142	122	264	
	7.9 %	6.3 %	7.1 %	
매일	205	178	383	
	11.4 %	9.2 %	10.3 %	
전체		1806	1929	3735

모든 게임 유형을 포괄한 전반적인 게임 이용 빈도를 살펴보기 위해서 게임유형별로 얼마나 자주 게임을 하는지를 조사한 자료를 근거로 매달 게임 이용횟수를 산출했다. 그 결과, 중학생의 9.7%, 고등학생의 15.1%는 게임을 전혀 하지 않는다고 응답했다. 게임을 한다고 응답한 나머지 학생들의 게임 이용 빈도를 살펴본 결과, 한 달에 10회 이내로 게임을 한다는 응답이 가장 많았다(중학교 25.2%, 고등학교 28.2%). 그 다음으로 많은 응답은 중학교 학생들 중에서는 10-20회 사이라는 응답이었으며, 고등학교에서는 게임을 하지 않는다는 응답이 두 번째로 많았다.



[그림 II-16] 한 달 평균 게임이용 빈도(횟수)

성별에 따른 게임이용 빈도를 비교한 결과, 남자 청소년들의 게임 이용 선호 성향은 뚜렷하게 나타났다. 남자 청소년 중에서 게임을 전혀 하지 않는다는 응답은 1.9%에 불과했으나 여자 청소년에서 같은 응답은 22.1%를 차지했다. 남자 청소년들의 98.1%는 한 달에 한 번 이상 게임을 즐기고 있었다.



[그림 Ⅱ-17] 성별에 따른 게임빈도의 분포 (월평균 횟수)

<표 Ⅱ-24> 성별과 학교급에 따른 게임 이용빈도의 분포

	중학교		고등학교	
	남	여	남	여
없다	1.59	17.77	2.22	25.82
10회이내	9.99	40.22	14.75	39.44
10-20회	9.08	13.85	9.48	12.00
20-30회	12.94	8.94	11.83	7.10
30-40회	12.49	7.93	12.18	5.66
40-50회	10.22	3.80	10.30	2.21
50-60회	10.56	2.68	8.31	2.30
60-70회	9.42	1.23	8.08	2.30
70-80회	3.86	0.45	4.80	0.48
80-90회	6.13	1.01	4.68	0.96
90-100회	4.65	0.89	3.63	0.38
100회 이상	9.08	1.23	9.72	1.34

2) 게임 이용시간의 분포

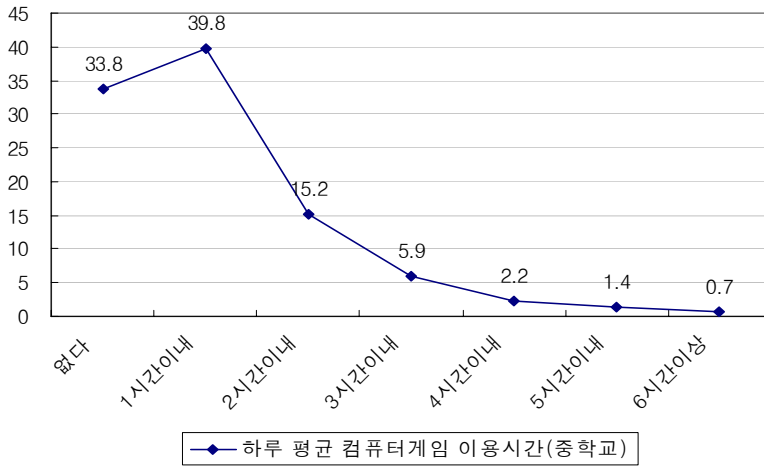
1차 조사에서는 게임이용 빈도만을 측정했을 뿐, 구체적으로 얼마나 오래 하는지를 측정하지 않았다. 이에 2차 온라인 조사에서는 인터넷과 게임이용 시간의 평균을 측정한 결과, 아래 표와 같은 분포를 얻었다.

요약하면, 게임을 전혀 하지 않는다는 응답은 여학생들(35.1%)이 남학생(14.8%)에 비해서 훨씬 많았다. 이는 남자 청소년 중에서 게임을 하지 않는다는 응답이 1.9%에 불과했던 1차 조사에서의 결과와는 큰 차이가 있었으나 남녀 간의 격차는 비슷했다. 컴퓨터 게임이 성차별적인 영향을 미치고 있음을 의미한다. 또한 남녀학생들 모두 게임을 하루 평균 1시간 이내로 한다는 응답이 가장 많았다. 그러나 남자 초등학교생들의 경우에는 하루에 평균 2시간 이내 게임을 한다는 응답이 가장 많았다.

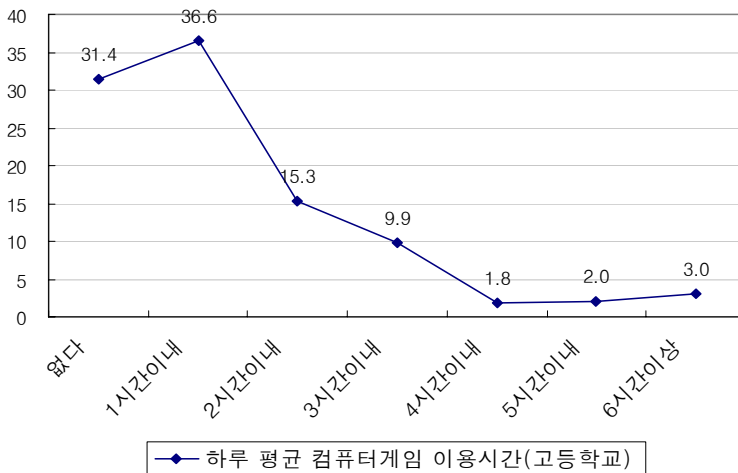
게임 이용시간은 학년이 높아질수록 줄어드는 경향을 보여서 2시간 이내로 게임을 한다는 응답은 초등학교 남학생의 경우 37.0%에서 중학교 남학생에서는 29.7%, 고등학생에서는 19.5%로 감소했다. 그러나 4시간 이상 게임을 하는 사례는 학년이 높아질수록 늘어나는 경향을 보였다. 이는 학년이 높아질수록 전체적인 게임 이용 비율은 줄어들지만 극단적인 게임 이용에 있어서는 증가하는, 게임 이용의 양극화 경향이 나타남을 의미한다.

<표 II-25> 하루 평균 컴퓨터게임이용시간 분포 (%)

		학교급			전체
		초등학교	중학교	고등학교	
남	없다	18.5	12.6	15.5	14.8
	1시간	22.2	38.7	39.8	38.2
	2시간	37.0	29.7	19.5	23.9
	3시간	14.8	8.1	16.4	13.7
	4시간	3.7	5.4	2.7	3.6
	5시간		3.6	2.7	2.7
	6시간			1.8	1.1
	7시간이상	3.7	1.8	1.8	1.9
	전체	100.0	100.0	100.0	100.0
여	없다	29.0	36.5	44.6	35.1
	1시간	46.8	39.9	33.9	41.4
	2시간	14.2	13.3	11.8	13.4
	3시간	5.1	5.7	4.4	5.3
	4시간	2.3	1.8	1.1	1.8
	5시간	1.8	1.1	1.5	1.4
	6시간		0.8	1.1	0.6
	7시간이상	0.8	0.9	1.5	1.0
	전체	100.0	100.0	100.0	100.0



[그림 II-18] 중학생의 하루 평균 게임이용시간의 분포



[그림 II-19] 고등학교의 하루 평균 게임이용 시간의 분포

3) 게임 유형별 이용현황

시간이 아니라 빈도만으로 보았을 때, 청소년들이 제일 자주 즐기는 게임은 멀티플레이 전략 게임으로 나타났다. 청소년들은 이 유형의 게임을 월 평균 8회 이상 즐기는 것으로 나타났다. 이 게임 유형에는 가장 유명한 <스타크래프트> 뿐만 아니라 최근 인기를 얻기 시작한 <카운터스트라이크> <서든데스> <헤드샷 온라인> 같은 일인칭 슈팅게임(FPS)도 포함될 수 있다. 연령에 따른 경향은 뚜렷하지 않았다. 중학교 2학년 남자와 고등학교 2학년 남자청소년들이 가장 적극적으로 게임을 즐기는 것으로 나타났으나 통계적인 차이는 유의하지 않았다.

그 다음으로는 모바일 인터넷 게임이 인기가 있었다. 청소년들은 월 평균 6.5회 이상 모바일 게임을 즐기는 것으로 나타났다. 이는 최근 청소년들에게 확산된 휴대전화와 통신회사들의 적극적인 모바일 게임 마케팅이 가져온 결과라고 할 수 있다. 문제는 대부분의 모바일 게임은 PC로 할 수 있는 게임들에 비해서 비용 부담이 크고 시간과 장소에 관계없이 이용할 수 있다는 점이다. 모바일 게임의 과금체계는 통신요금과는 별도의 데이터 이용료로 분리되어 있어 청소년들이 지출 비용을 미리 계산하기도 쉽지 않다. 이런 문제점을 내포하고 있음에도, 향후 청소년 미디어 환경에서 모바일 게임이 차지할 비중은 계속 증가할 것으로 보인다. 따라서 이 유형의 게임은 앞으로 계속 살펴볼 필요가 있다.

그 외에 <카트라이더> 류의 멀티플레이 캐주얼 게임과 <메이플스토리> 등의 다중접속온라인롤플레이게임(MMORPG)이 그 뒤를 이었다. 전반적으로 게임은 남자 청소년들의 영역이었다. 그러나 캐주얼 게임과 모바일 게임은 여자 청소년들도 비교적 자주 즐기는 것으로 나타났다.

<표 II-26> 게임 유형별 이용 빈도 (월 평균 이용횟수)

		중2	중3	고1	고2	전체
싱글플레이게임	남	6.07	7.24	5.65	7.41	6.52
	여	2.86	3.20	2.73	2.52	2.81
	전체	4.53	5.13	4.17	4.50	4.57
멀티플레이 전략게임	남	15.50	16.01	12.23	14.63	14.53
	여	2.04	2.23	2.04	2.12	2.11
	전체	9.03	8.78	7.13	7.20	8.01
콘솔 멀티게임	남	2.37	3.50	3.01	3.35	3.02
	여	0.75	0.87	0.84	1.05	0.89
	전체	1.59	2.11	1.94	1.99	1.90
캐주얼게임	남	8.66	7.92	6.41	7.72	7.67
	여	3.70	3.95	3.04	3.77	3.61
	전체	6.30	5.81	4.73	5.39	5.54
MMORPG	남	9.98	9.91	7.66	10.06	9.35
	여	1.94	1.98	1.33	2.02	1.82
	전체	6.12	5.77	4.50	5.34	5.42
모바일 게임	남	7.41	8.66	10.24	8.67	8.75
	여	5.58	5.02	4.27	3.85	4.63
	전체	6.55	6.74	7.27	5.81	6.59

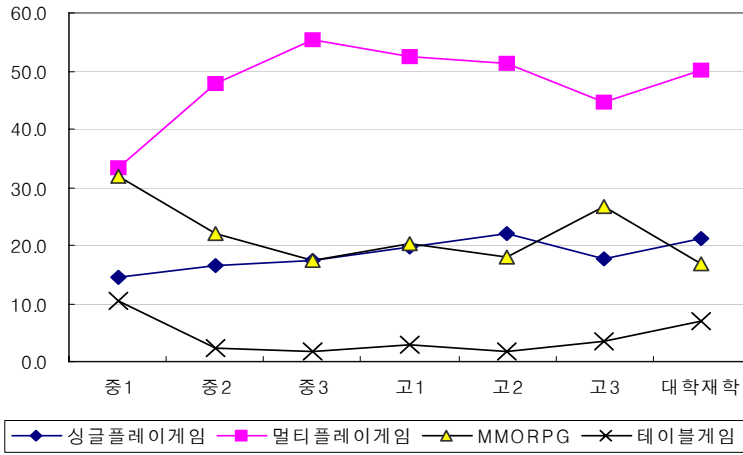
위의 조사 결과를 보완하기 위해 2차로 수행된 온라인 설문조사에서는 전체 게임이용시간 중에서 각 유형의 게임이 차지하는 비율을 조사했다. 그

결과도 위와 유사하게 멀티플레이 게임이 가장 높았으며, 다음으로는 남자 청소년의 경우에는 MMORPG, 여자청소년들의 경우에는 싱글플레이 게임의 이용 빈도가 높았다.

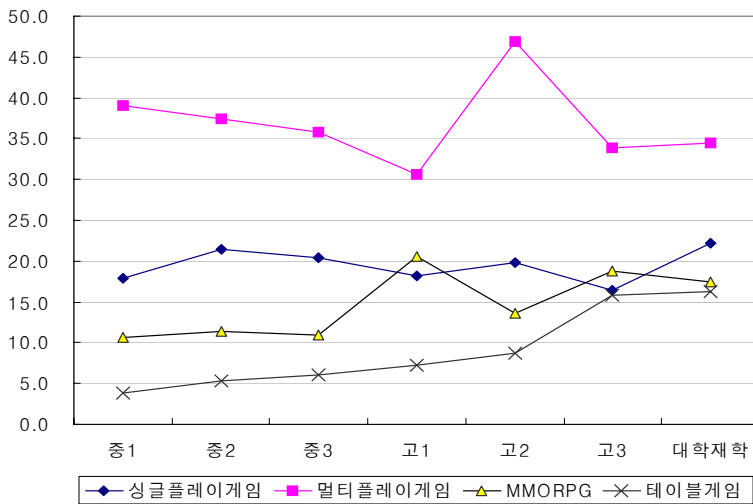
그 외에 사행성 게임으로 변질될 수 있는 포커나 고스톱 등의 테이블 게임의 비율도 조사한 결과, 남자 청소년들의 경우 어릴수록 테이블 게임을 더 많이 즐기는 경향이 있었고, 여자 청소년들의 경우에는 반대로 나이가 많을수록 많이 즐기는 것으로 나타났다[그림 II-20, 21]. 이는 테이블게임이 규칙이 간단하여 짧은 시간에 쉽게 즐길 수 있는, 기술적 진입장벽이 낮은 특성 때문으로 이해할 수 있다. 즉, 남녀를 불문하고 청소년들은 컴퓨터 게임 이용 초기에 테이블 게임을 비교적 많이 즐기는데, 여자 청소년들에게서 컴퓨터 게임의 비율이 높은 이유는 이들 여자 청소년들이 컴퓨터게임을 이용하기 시작하는 초기 단계이기 때문으로 보인다.

<표 II-27> 성별과 연령에 따른 게임 유형별 비중의 차이 (단위 %)

		중1	중2	중3	고1	고2	고3	대학 재학
남	싱글플레이게임	14.4	16.5	17.4	19.6	21.9	17.7	21.0
	멀티플레이게임	33.3	47.7	55.3	52.4	51.4	44.5	50.2
	MMORPG	31.8	22.1	17.3	20.3	18.1	26.7	16.8
	테이블게임	10.4	2.2	1.8	2.8	1.8	3.4	6.9
여	싱글플레이게임	17.9	21.5	20.4	18.2	19.8	16.4	22.3
	멀티플레이게임	39.1	37.5	35.7	30.6	46.9	33.8	34.4
	MMORPG	10.6	11.4	11.0	20.6	13.6	18.8	17.4
	테이블게임	3.8	5.4	6.0	7.2	8.8	15.8	16.3



[그림 11-20] 연령에 따른 게임유형 비중의 변화 (남자, 단위 %)



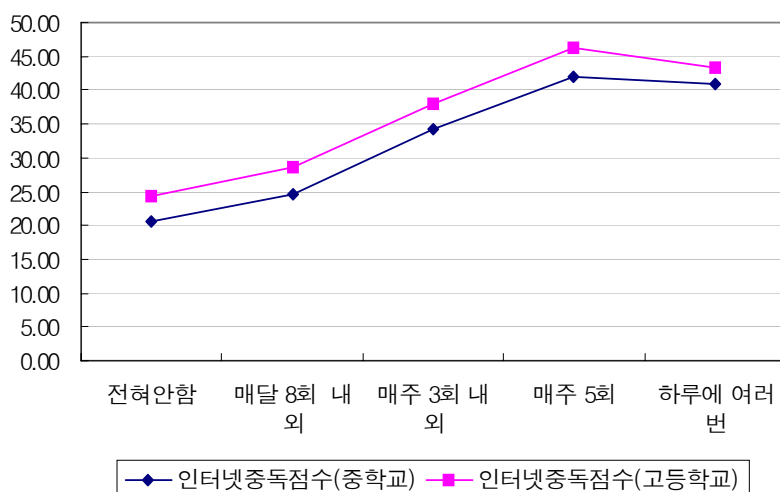
[그림 11-21] 연령에 따른 게임유형 비중의 변화(여자, 단위 %)

4) 게임이용과 청소년의 적응

가. 컴퓨터 게임과 적응

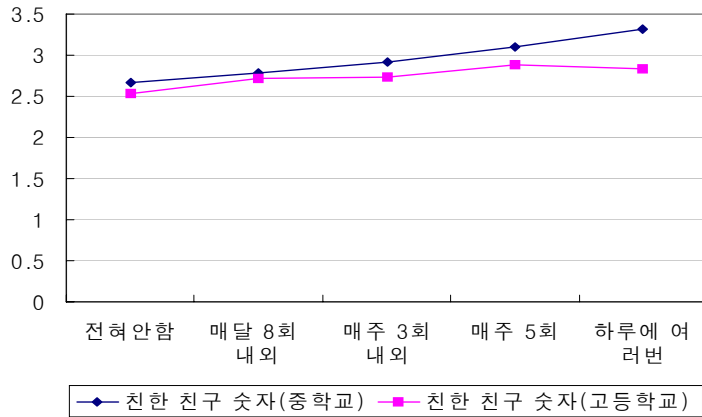
유형에 상관없이 전체적인 컴퓨터 게임 이용 빈도를 5단계로 구분하고 이

에 따른 적응관련 지표의 차이를 살펴보았다. 적응관련 지표로는 학업 성적, 친구숫자, 우울성향, 친구관계 만족도, 인터넷 중독 점수가 사용되었다. 그 결과, 대부분의 적응지표에 있어서 게임 이용 빈도에 따른 차이는 통계적으로 유의했다. 컴퓨터 게임을 자주 할수록 적응에는 불리한 것으로 나타났다. 특히 게임 이용빈도가 높을수록 인터넷 중독점수가 뚜렷하게 증가했다. 그러나 매주 5회 내외, 다시 말해서 거의 매일 게임을 하는 집단이 하루에도 여러번 게임을 한다는 집단보다 인터넷 중독점수가 더 높았다는 점은 특기할 만하다.



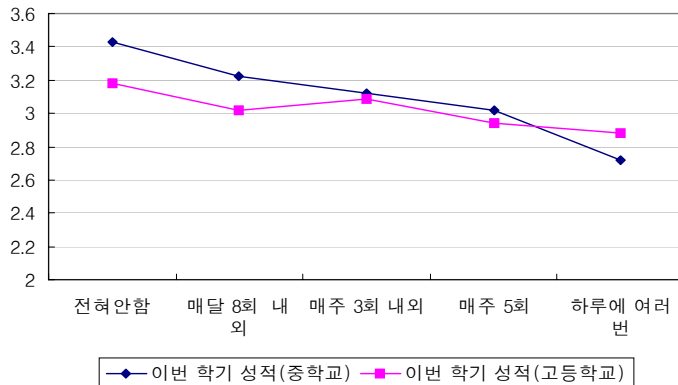
[그림 11-22] 게임 이용빈도에 따른 인터넷중독점수의 분포

그러나 일부 결과는 예상과 달랐다. 우선 대인관계에 있어서는 컴퓨터 게임을 자주 하는 청소년들이 친구 숫자도 더 많고, 친구관계에 대한 만족도도 높았다. 이 결과에 의하면 게임을 자주 할수록 또래간의 사회생활에 적극적으로 참여함을 의미한다. 또한 중학생 집단의 경우 게임을 자주하는 집단과 그렇지 않은 집단 간에 우울성향 점수의 차이가 유의하지 않았다.



[그림 II-23] 게임 이용빈도에 따른 친구숫자의 분포

학업성적과 게임 이용 빈도를 살펴본 결과, 게임 이용 빈도가 높을수록 학업성적이 낮아지는 경향이 발견되었다. 그러나 게임 이용 빈도에 따른 학업성적의 차이는 중학생 집단에서는 통계적으로 유의했으나, 고등학생 집단에서는 통계적으로 유의하지 않았다. 이러한 결과는 단순히 게임이 학업성적이나 사회성 발달에 부정적인 영향을 미칠 것이라는 기존의 상식적 기대와는 달랐다. 게임을 자주 할수록 학업수행에 지장이 생기긴 하지만, 그 차이는 중학생에서 보다 고등학생들에게서 더 작았다.

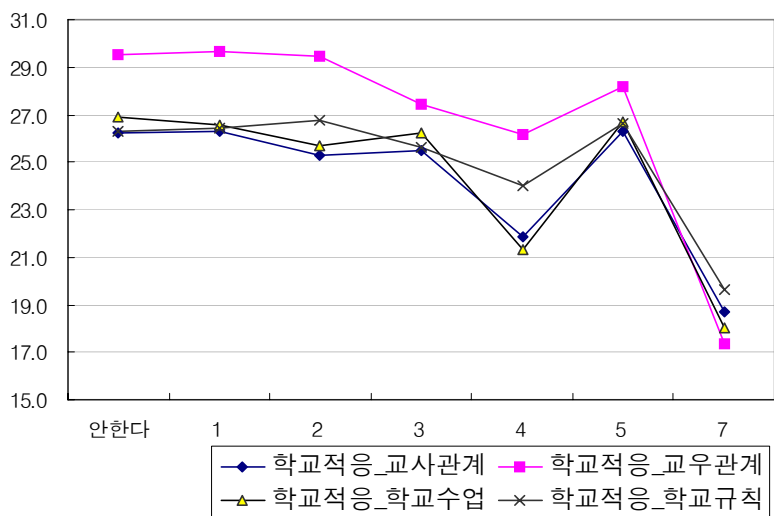


[그림 II-24] 게임 이용빈도에 따른 학업성적의 분포

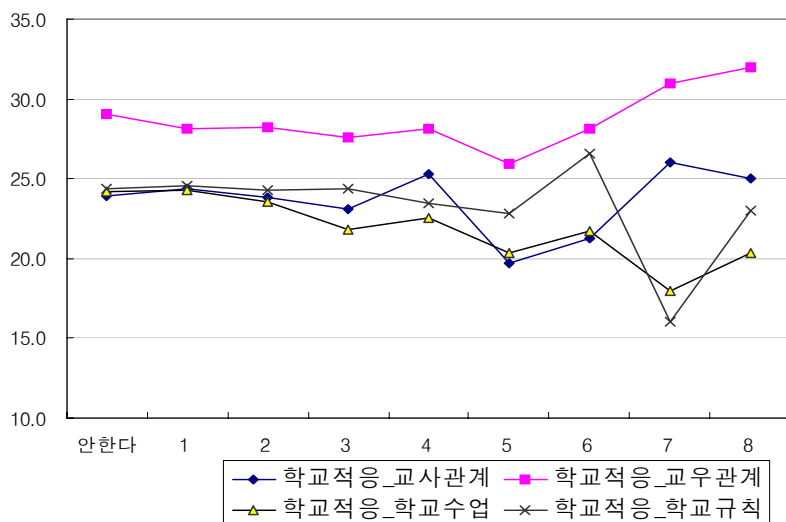
<표 II-28> 컴퓨터 게임 이용빈도에 따른 적응지표의 차이

학교 구분	변인명	게임빈도 총합					F값	유의도
		전혀안 함	매달 8회 내외	매주 3회 내외	매주 5회 내외	하루에 여러번		
중 학 교	이번 학기 성적	3.43	3.22	3.12	3.02	2.72	5.53	p < 0.001
	친한 친구 숫자	2.67	2.78	2.91	3.10	3.31	12.01	p < 0.001
	우울성향	49.65	50.10	50.61	51.17	53.49	1.02	차이없음
	친구관계 만족도	65.67	63.75	63.25	64.59	70.05	5.18	p < 0.001
	인터넷 중독점수	20.54	24.60	34.27	42.00	40.92	45.87	p < 0.001
	사례 수	281	778	512	176	39		
고 등 학 교	이번 학기 성적	3.18	3.02	3.09	2.94	2.88	2.01	차이없음
	친한 친구 숫자	2.54	2.71	2.73	2.89	2.83	5.92	p < 0.001
	우울성향	51.43	53.07	54.65	53.80	53.65	3.68	p < 0.005
	친구관계 만족도	63.86	64.20	62.35	62.97	66.47	3.08	p < 0.03
	인터넷 중독점수	24.21	28.54	37.94	46.20	43.33	47.21	p < 0.001
	사례 수	418	856	414	176	48		

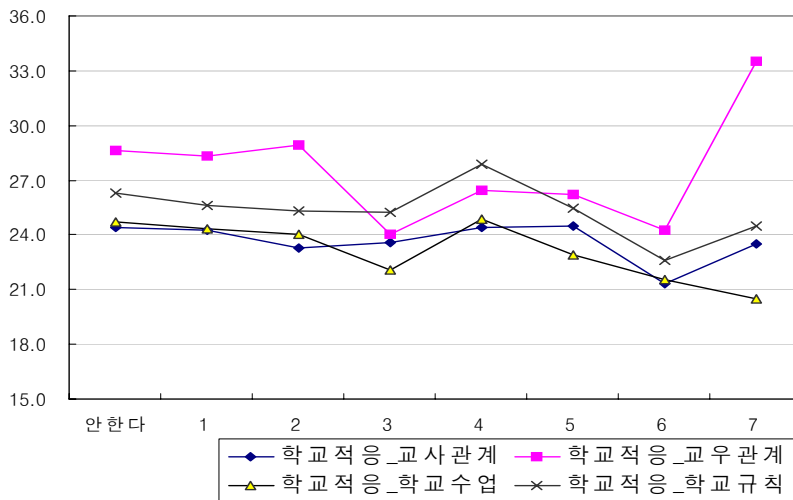
게임이용시간과 학업적응 척도를 측정한 2차 설문조사 결과, 게임이용 시간과 학업적응 수준간의 관계는 초등학교와 중학교, 고등학교에서 서로 다르게 나타났다. 초등학교에 재학 중인 청소년들은 게임을 오래할 수록 학업적응 수준이 낮아지는 경향이 뚜렷하게 나타난 반면, 중학생과 고등학생들에게서는 그러한 경향이 분명하지 않았다.



[그림 11-25] 하루 게임 시간에 따른 초등학생의 학업적응 점수분포



[그림 11-26] 하루 게임 시간에 따른 중학생의 학업적응 점수분포



[그림 II-27] 하루 게임시간에 따른 고등학생의 학업적응 점수분포

1차 조사와 2차 조사에서 공통적으로 확인된 사실은 나이가 어릴수록 게임 이용 빈도가 학업 수행에 미치는 효과가 크며, 고등학생이 되면 게임과 학업간의 관계는 큰 의미가 없다는 사실이다. 이러한 결과는 연령이 증가할수록 게임을 많이 해도 학업수행에 지장이 없다는 뜻이라기보다는, 학교급이 높아질수록 학업에 영향을 미치는 변인들이 많아지기 때문으로 추측된다. 다시 말해서 또래관계나 학습동기, 학업수행능력 등의 다른 변인들이 차지하는 영향력이 늘어나면서 상대적으로 게임의 영향력이 줄어든다는 것이다. 그러나 이는 가설에 불과하며, 보다 확실한 검증을 위해서는 추가적인 연구가 필요하다.

나. 싱글플레이 게임 이용과 적응

싱글플레이 게임의 이용빈도에 따라서 학업성적과 인터넷 중독점수 및 우울성향 점수 그리고 친구숫자와 친구관계 만족도를 비교했다. 1장에서 설명했듯이, 싱글플레이 게임은 반복플레이를 통해 숙달을 얻는, 시험 공부와 유사한 활동이다. 또한 싱글플레이 게임은 사회적으로 고립되어 컴퓨터 프로그램을 상대하는 게임으로서, 혼자서 방에 들어가서 조용히 즐길 수 있는

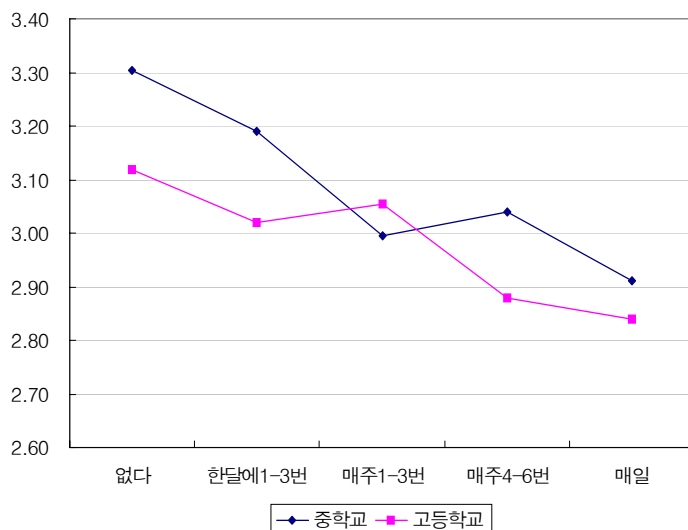
이 게임은 공부 대신에 선택하기 쉬운 게임이다.

따라서 싱글플레이 게임 이용빈도는 학업성적에 가장 큰 영향을 미칠 것으로 예상되었다. 그러나 실제 조사결과는 예측과는 달랐다. 싱글플레이 게임의 이용빈도에 따른 학업성적을 비교한 결과, 모든 집단에서 게임을 즐기는 빈도가 높을수록 성적이 낮아지는 경향이 보이기는 했으나 통계적으로 유의한 차이는 중학생 집단에서만 나타났다. 즉, 고등학생 집단에서는 싱글플레이 게임 이용 빈도에 따른 학업성적의 차이가 통계적으로 확인되지 않았다.

<표 II-29> 싱글플레이게임 이용빈도에 따른 적응지표의 차이

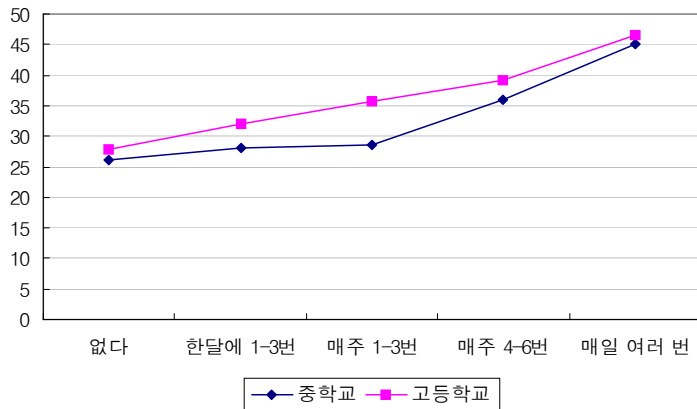
		싱글플레이게임 이용 빈도					전체	F값
		없다	한달에 1-3번	매주 1-3번	매주 4-6번	매일 여러번		
중학교	이번 학기 성적	3.30	3.19	3.00	3.04	2.91	3.19	5.168***
	인터넷 중독점수	26.23	28.06	28.50	35.84	45.06	28.81	20.568***
	우울성향	50.06	50.91	48.18	51.56	54.09	50.35	4.409**
	친구관계만족도	64.58	63.30	63.45	63.94	66.20	64.10	2.153
	친한 친구 숫자	2.76	2.81	2.97	3.02	3.08	2.84	6.934***
고등학교	이번 학기 성적	3.12	3.02	3.05	2.88	2.84	3.05	2.115
	인터넷 중독점수	27.85	31.92	35.63	39.07	46.64	31.61	23.145***
	우울성향	52.75	52.98	54.39	53.23	55.20	53.19	1.631
	친구관계만족도	63.75	63.48	63.00	63.66	63.92	63.58	.284
	친한 친구 숫자	2.66	2.71	2.70	2.75	2.89	2.69	1.883
전체	이번 학기 성적	3.20	3.10	3.03	2.97	2.87	3.12	5.880***
	인터넷 중독점수	27.10	30.03	32.01	37.32	45.87	30.26	41.047***
	우울성향	51.51	51.96	51.24	52.32	54.65	51.82	3.150*
	친구관계만족도	64.13	63.39	63.23	63.81	65.05	63.83	1.769
	친한 친구 숫자	2.70	2.76	2.84	2.89	2.98	2.76	7.611***

* p < .05 ** p < .005 *** p < .001



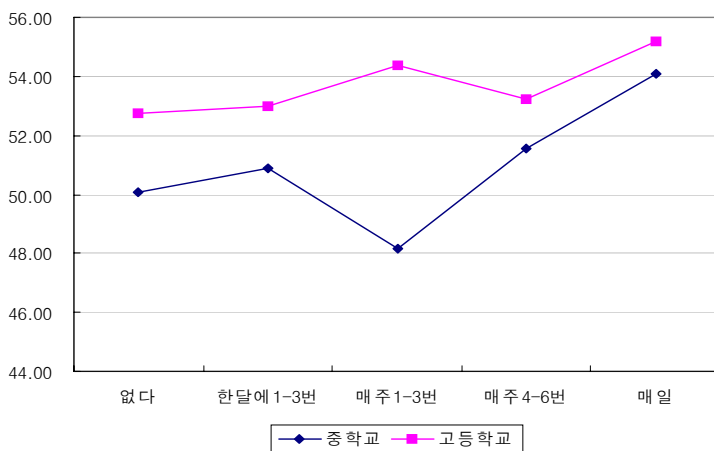
[그림 II-28] 싱글플레이게임 빈도에 따른 학업성적의 차이

싱글플레이 게임 이용빈도에 따라서 가장 뚜렷한 차이를 보인 것은 인터넷 중독점수였다. 전혀 싱글플레이 게임을 하지 않는다고 응답한 청소년들의 인터넷 중독점수는 평균 27.1 이었던 반면, 하루에도 여러번 싱글플레이 게임을 즐긴다고 응답한 청소년들의 인터넷 중독 점수는 30.2로 그 차이는 3.1에 달했다. 단, 매일 여러 번 싱글플레이 게임을 즐기는 청소년들이라 할지라도 인터넷 중독점수 평균은 중독 진단에 도달할 만큼 높지는 않았다. 이러한 결과는 크게 두 가지 의미로 해석할 수 있다. 우선 인터넷 중독척도는 싱글플레이 게임 이용빈도와 상관관계가 높다는 사실을 확인할 수 있다. 두 번째, 인터넷 중독척도와 싱글플레이 이용경향이 서로 비례하는 관계가 있음에도 불구하고 싱글플레이 게임을 매일 반복적으로 하는 청소년들 대다수는 인터넷 중독진단에 포함되지 않는다. 매일 싱글플레이 게임을 반복하는 청소년들이라 할지라도 인터넷 중독으로 진단될만한 수준의 문제는 나타나지 않는다.



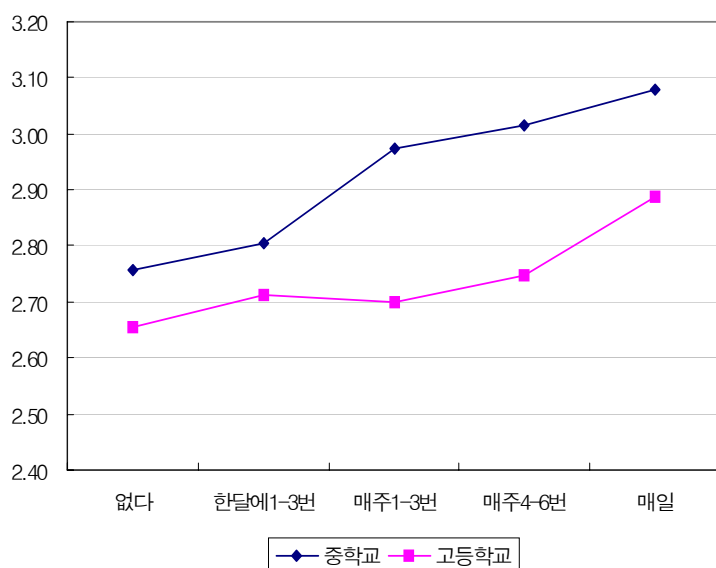
[그림 11-29] 싱글플레이 게임이용빈도에 따른 인터넷중독점수의 차이

싱글플레이 게임 이용 빈도와 우울성향의 차이를 살펴본 결과, 중학생 집단에서는 싱글플레이 게임을 자주 즐길수록 우울성향 점수도 높은 것으로 나타났다. 그러나 고등학생 집단에서는 유의한 차이가 발견되지 않았다, Scheffe 방식에 의한 사후검증 결과 중학생집단에서도 매주 1-3회 즐긴다는 응답자들의 우울성향은 전혀 게임을 즐기지 않는 응답자들과 통계적으로 동일했고, 나머지 집단들은 통계적으로 유의하게 높은 우울점수를 보였다.

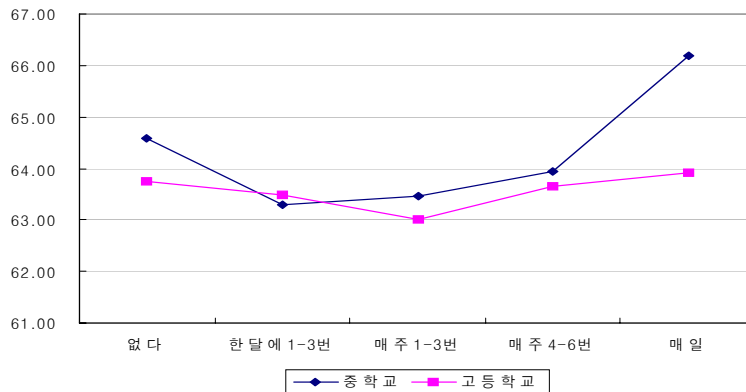


[그림 11-30] 싱글플레이게임 빈도에 따른 우울성향 점수의 차이

본 조사 결과는 싱글플레이 게임을 자주 즐길수록 사회적으로 고립되는 경향이 있을 것이라는 예상과는 일치하지 않았다. 오히려 싱글플레이 게임을 자주 즐긴다는 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해서 친구숫자가 많은 것으로 나타났다. 또한 친구관계 만족도에서는 전혀 게임을 전혀 즐기 않는 집단에 비해서 매일 즐긴다고 응답한 집단이 친구관계에 대해 더 만족하는 경향을 보였다. 싱글플레이 게임이 사회적인 교류를 필요로 하지 않고 혼자서 즐기는 게임이라는 점을 고려하면 이러한 결과는 의외라고 할 수 있다. 이러한 결과에 따르면 싱글플레이 컴퓨터 게임을 많이 즐기는 청소년들이 사회적으로 부적응 경험을 많이 할 것이라는 예상과는 달리 이 유형의 게임을 즐기는 청소년들은 또래 친구들과의 활동에도 적극적으로 참여한다고 해석할 수 있다.

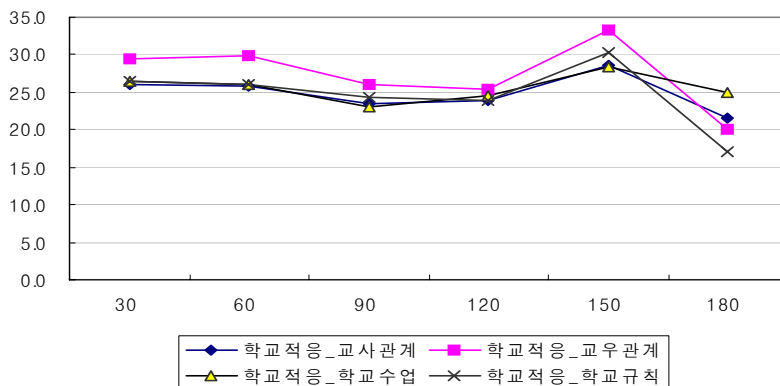


[그림 II-31] 싱글플레이게임 빈도에 따른 친구숫자의 차이

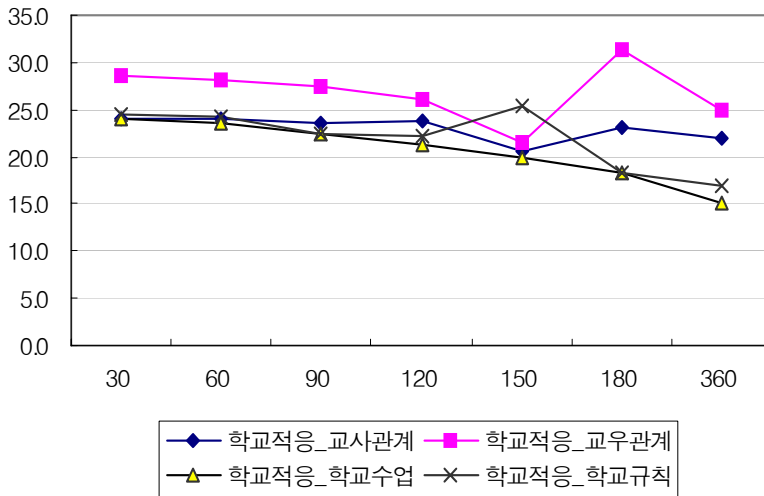


[그림 II-32] 싱글플레이게임 빈도에 따른 친구관계만족도점수의 차이

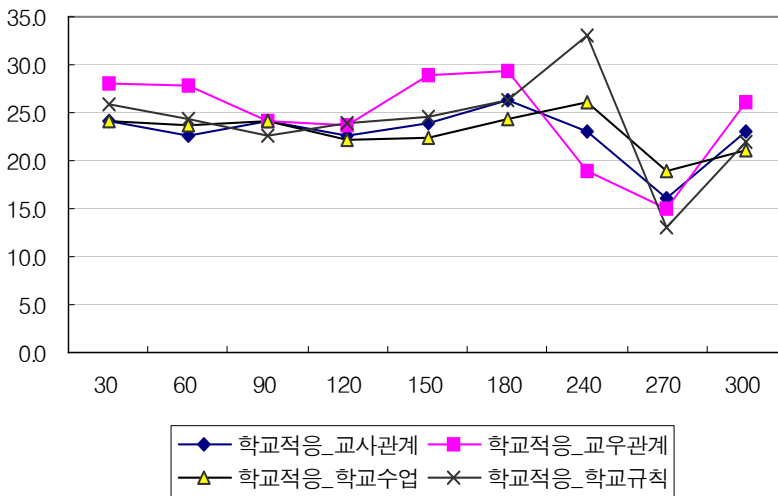
싱글플레이 게임과 적응변수들과의 관계를 확인하고 게임 빈도가 아니라 게임 이용시간과 적응변수들 간의 관계를 살펴보기 위해서 2차 온라인 설문 조사를 통해 얻은 자료를 기초로 싱글플레이 게임 이용시간에 따른 학업적응 현황을 비교했다. 그 결과, 학교 급에 상관없이 하루에 게임 이용시간이 60분 이내인 경우에는 30분 이하인 조건과 차이가 없었다. 이는 하루 평균 1시간 이내로 게임을 하는 청소년들의 학업적응 수준은 전혀 게임을 하지 않는 경우와 동일하다는 의미로 해석할 수 있다. 또한 학년이 낮을수록 게임 이용시간에 따른 학업적응도의 차이가 컸으며 고등학교에서는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.



[그림 II-33] 초등학생의 싱글플레이 게임 이용시간과 학업적응



[그림 II-34] 중학생의 싱글플레이 게임 이용시간과 학업적응



[그림 II-35] 고등학생의 싱글플레이 게임 이용시간과 학업적응

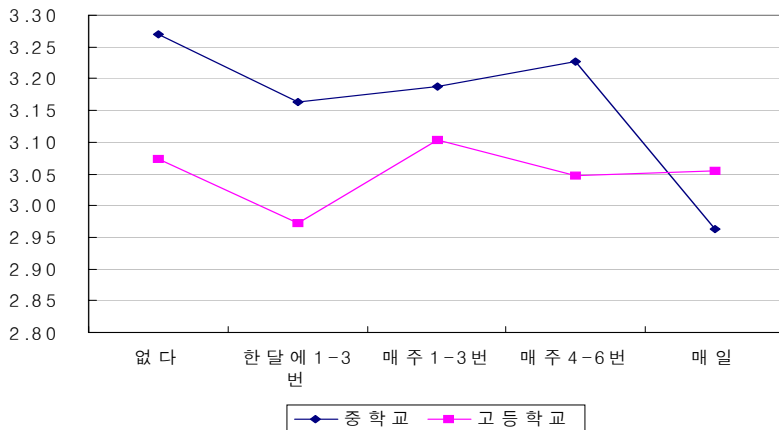
다. 멀티플레이 게임 이용과 적응

남자 청소년들이 가장 많이 즐기는 게임유형인 멀티플레이 게임의 이용빈도와 적응관련 지표들 간의 관계를 조사했다. 그 결과, 중학생들의 경우에는 멀티플레이 게임빈도가 높을수록 학업성적도 떨어지는 것으로 나타났다. 하지만 고등학생의 경우에는 멀티플레이 게임 빈도와 학업 수행수준의 차이는 통계적으로 차이가 없었으며 오히려 게임 빈도가 높을수록 학업성적이 더 높은 경향을 보였다.

<표 II-30> 멀티플레이 게임 빈도에 따른 적응지표의 차이

		멀티플레이게임 이용 빈도					전체	F값
		없다	한달에 1-3번	매주 1-3번	매주 4-6번	매일		
중학교	이번 학기 성적	3.27	3.16	3.19	3.23	2.96	3.19	3.180*
	인터넷 중독점수	22.98	25.30	29.99	35.13	40.77	28.83	43.193***
	우울성향	50.23	50.13	49.75	51.12	50.75	50.34	.456
	친구관계만족도	64.74	62.91	63.51	63.09	65.11	64.10	2.652
	친한 친구 숫자	2.71	2.76	2.88	2.95	3.12	2.84	13.618***
고등학교	이번 학기 성적	3.07	2.97	3.10	3.05	3.05	3.06	2.067
	인터넷 중독점수	25.89	30.47	34.88	36.37	47.87	31.68	86.531***
	우울성향	52.33	53.87	53.60	53.44	54.64	53.17	1.043
	친구관계만족도	64.04	63.34	62.36	63.64	63.60	63.58	3.057*
	친한 친구 숫자	2.60	2.72	2.70	2.82	2.90	2.69	20.845***
전체	이번 학기 성적	3.16	3.06	3.14	3.14	3.00	3.12	2.067
	인터넷 중독점수	24.57	28.16	32.46	35.69	43.94	30.30	86.531***
	우울성향	51.38	52.20	51.69	52.18	52.49	51.81	1.043
	친구관계만족도	64.35	63.15	62.93	63.34	64.44	63.83	3.057*
	친한 친구 숫자	2.65	2.74	2.79	2.89	3.02	2.76	20.845***

* p < .05 ** p < .005 *** p < .001

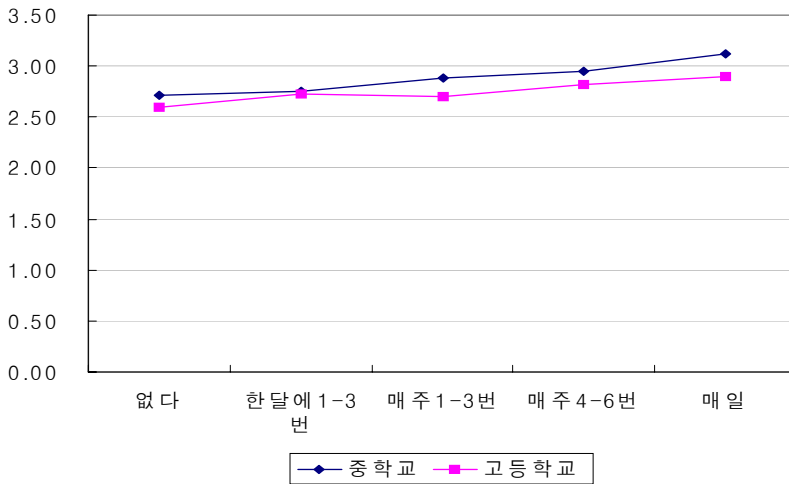


[그림 11-36] 멀티플레이 게임 이용빈도에 따른 학업성적의 차이

또래 관계에 대한 결과를 고려했을 때, 위와 같은 결과는 다음과 같이 해석할 수 있다. 우선 멀티플레이 게임이 남자 청소년들에게 시간과 비용을 많이 요구하는 다른 사교활동이나 놀이 활동의 대안일 가능성이 있다. 또래관계와 멀티플레이 게임 이용빈도간의 관계를 살펴본 결과에 따르면, 게임 이용빈도가 높을수록 친구숫자는 늘어났지만 또래관계 만족도는 오히려 감소했는데 만약 멀티플레이 게임이 또래관계의 대안이라면 이러한 결과를 이해할 수 있다.

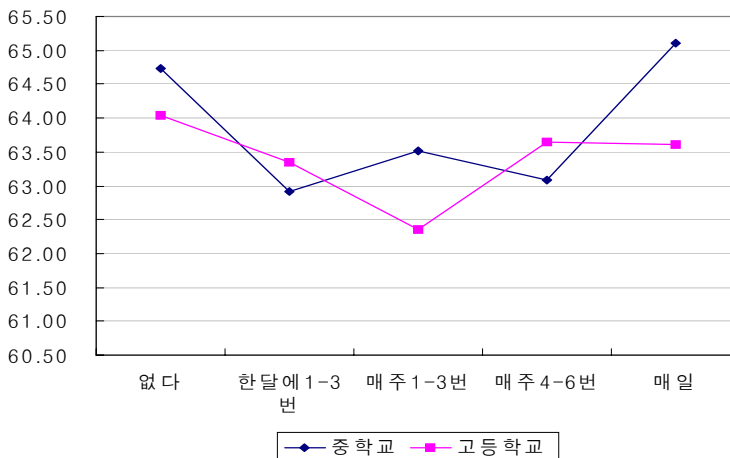
두 번째는 멀티플레이 게임 자체가 학업수행에 어떤 (긍정적인) 영향을 미친다기 보다는 멀티플레이 게임이라는 매체 자체가 너무 일반화되고 생활화 된 덕분에 게임과 학업이 서로 독립적인 변인이 되었을 가능성이 있다. 지금 자료로는 이 두 가설의 타당성을 확인하기에는 부족하다. 그러나 적어도 이 두 가설 모두 고등학생 청소년들에게 멀티플레이 게임 이용은 학업수행에 지장을 줄만큼 큰 비중을 차지하지는 않음을 의미한다.

멀티플레이 게임 이용에 따른 또래관계 수준의 차이를 살펴본 결과, 멀티플레이 게임 이용 빈도가 높을수록 친구의 숫자가 더 많은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 중학교와 고등학교에서 공통적으로 확인되었으며, 두 집단 모두에서 통계적으로 유의한 차이가 발견되었다.



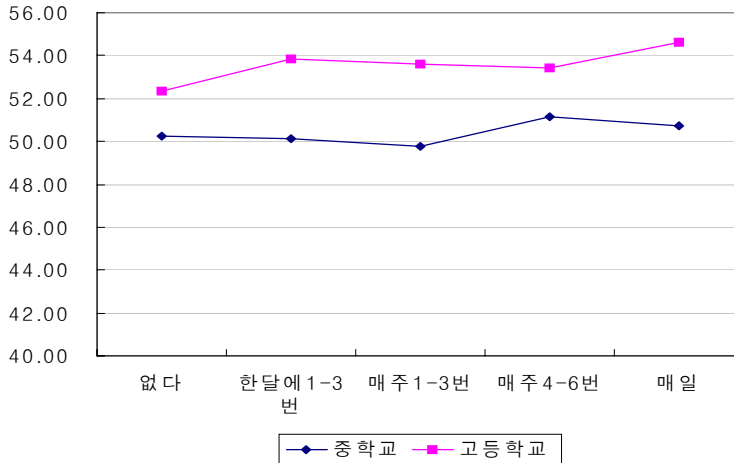
[그림 11-37] 멀티플레이게임 이용빈도에 따른 친구숫자의 차이

또래관계에 대한 만족도는 유의한 차이가 있었지만 그 관계는 선형적이 아니라 U자형 곡선으로 나타났다. 다시 말해서 멀티플레이 게임을 전혀 즐기지 않거나 혹은 매우 자주 즐기는 청소년들이 또래 관계를 제일 만족스러워 하는 것으로 나타났다.



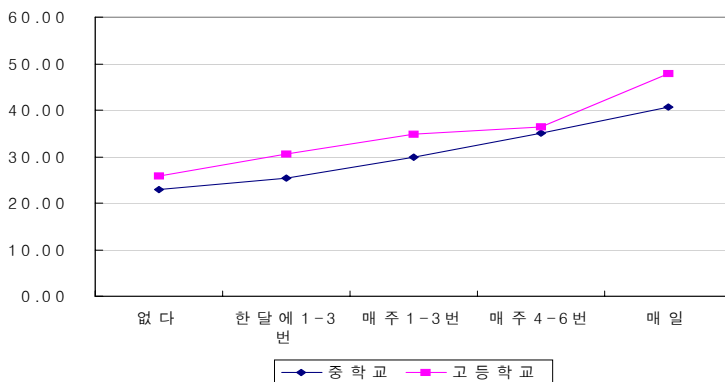
[그림 11-38] 멀티플레이게임 이용빈도별 친구관계만족도의 차이

그 외에 정신건강 수준을 확인하기 위해 측정한 우울성향 점수는 게임빈도에 따른 차이가 나타나지 않았다.



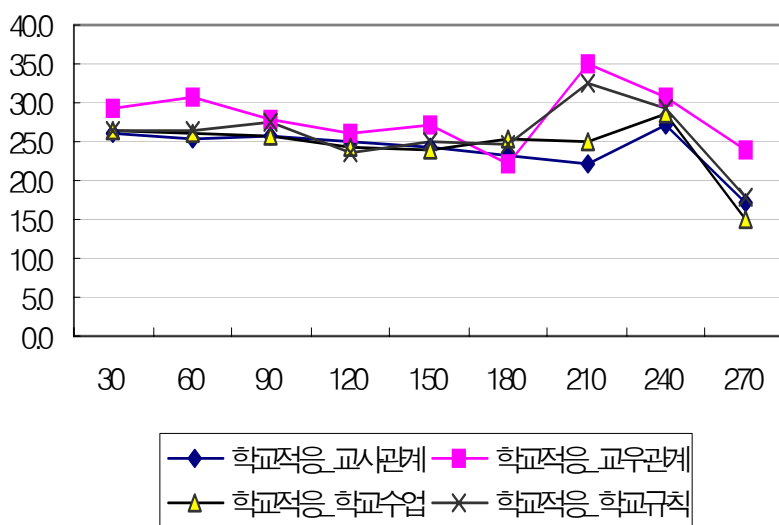
[그림 Ⅱ-39] 멀티플레이게임 이용빈도에 따른 우울성향의 차이

반면에 인터넷 중독점수는 게임의 빈도가 높을수록 더 높아지는 경향을 보였다. 많은 연구에서 인터넷 중독이나 게임 중독은 우울성향과 정적인 관계가 있음이 보고된 바 있음을 고려하면, 본 연구에서 확인된 인터넷 중독 성향은 임상적인 문제라기보다는 청소년들의 생활이 게임과 인터넷에 의존해 있음을 반영하는 결과로 해석할 수 있다.

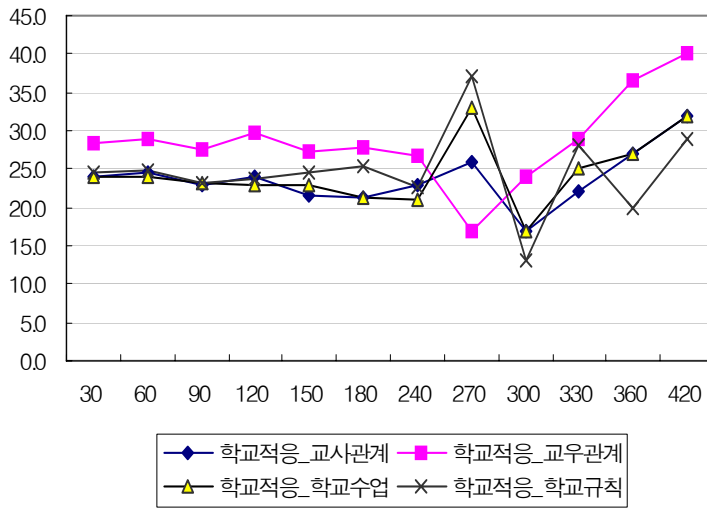


[그림 Ⅱ-40] 멀티플레이게임 이용빈도별 인터넷중독 점수의 차이

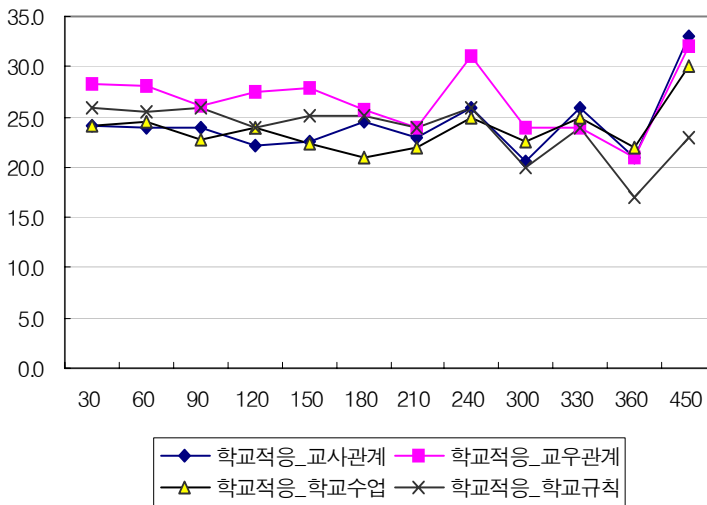
2차 설문조사 결과를 기초로 게임 이용시간을 30분 단위로 나누어 학교 적응 척도점수의 차이를 비교한 결과, 앞서 싱글플레이게임 이용시간별 비교결과와 거의 유사한 결과를 얻었다. 초중고교에 상관없이 게임 이용시간 별 차이는 일관적으로 나타나지 않았으며, 초등학생은 게임 이용시간이 1시간 이상인 경우 그보다 적은 집단보다 더 학교적응 점수가 낮은 경향을 보였으나 그 이상의 학교급에서는 그러한 차이도 나타나지 않았다. 게임 이용시간이 많아질수록 학교적응 점수는 낮아지기도 높아지기도 하는 등 일관성이 낮아 어떤 경향성을 발견할 수 없었다.



[그림 II-41] 초등학생의 멀티플레이게임 이용시간과 학교 적응



[그림 II-42] 중학생의 멀티플레이 게임 이용시간과 학교 적응



[그림 II-43] 고등학생의 멀티플레이 게임 이용시간과 학교 적응

라. 다중사용자 온라인게임(MMOG) 이용과 적응

다중사용자 온라인게임의 이용빈도에 따른 적응지표의 차이를 살펴본 결과는 아래와 같다.

<표 II-31> MMOG의 이용수준에 따른 적응지표의 차이

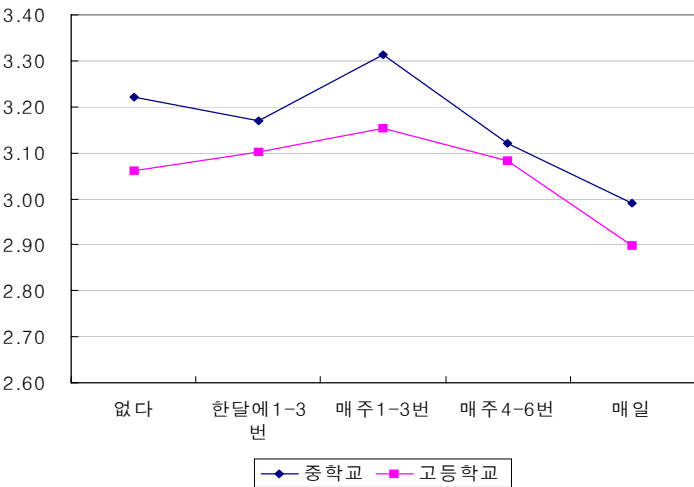
	적응 지표	MMOG 이용빈도					전체 평균	F값
		없다	한달에 1-3번	매주 1-3번	매주 4-6번	매일		
중학교	이번 학기 성적	3.22	3.17	3.31	3.12	2.99	3.19	2.089
	인터넷 중독점수	25.01	27.07	32.30	35.69	43.08	28.82	36.597***
	우울성향	49.82	50.45	50.67	51.34	52.31	50.37	1.781
	친구관계만족도	64.49	61.94	64.07	63.49	64.33	64.11	2.109
	친한 친구 숫자	2.80	2.81	2.91	2.88	2.99	2.84	2.588*
고등학교	이번 학기 성적	3.06	3.10	3.15	3.08	2.90	3.06	1.058
	인터넷 중독점수	27.98	32.50	35.77	39.34	47.89	31.68	36.963***
	우울성향	52.45	53.43	54.81	53.47	56.37	53.18	4.788***
	친구관계만족도	64.43	62.23	61.16	63.93	61.63	63.63	6.313***
	친한 친구 숫자	2.67	2.73	2.62	2.82	2.80	2.70	1.765
전체	이번 학기 성적	3.14	3.13	3.24	3.10	2.95	3.12	2.737*
	인터넷 중독점수	26.59	30.05	33.95	37.38	45.32	30.30	70.757***
	우울성향	51.22	52.08	52.64	52.33	54.20	51.82	5.020***
	친구관계만족도	64.46	62.10	62.69	63.70	63.08	63.86	5.733***
	친한 친구 숫자	2.73	2.77	2.78	2.85	2.90	2.76	3.772**

* $p < .05$ ** $p < .005$ *** $p < .003$

다중사용자온라인게임(Massively Multiplayer Online Game) 혹은 다중사용자 온라인롤플레이게임(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)은 동시에 수천 명의 게이머들이 접속해서 지속성을 가진 커뮤니티를 구성하고 새로운 삶을 꾸려나가는 일종의 가상사회이다. 이 세계에 참여

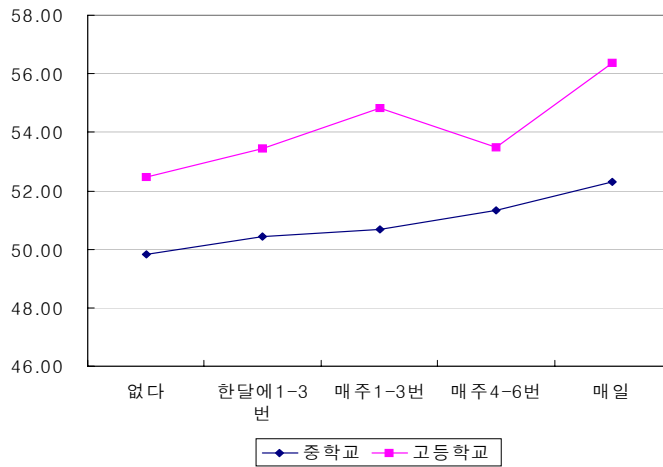
하기 위해서는 그만큼 오랜 시간과 노력을 필요로 한다. 이전 연구(황상민, 장근영, 2003)에 따르면 40%에 가까운 MMOG 이용자들이 하루에 5시간 이상 게임에 접속하는 것으로 나타났다. 게임 자체가 끝이 나지 않고 계속 되기 때문에 이를 따라가기 위해서는 지속적으로 게임에 접속해야 한다. 따라서 학업부담이 높은 중고등학생들에게는 쉽게 접하기 힘든 게임영역이기도 하다. 그러나 MMOG는 다양한 사람들과의 밀접한 상호작용을 필요로 하기 때문에 게임이 주는 사회적 학습과 도전요소가 매우 크고, 그 결과는 긍정적이거나 부정적으로 나타날 수 있다.

응답자 전체를 대상으로 MMOG 이용빈도에 따른 학업수행 수준의 차이를 살펴본 결과, 전혀 게임을 하지 않는다는 응답자들에 비해서 일주일에 1-3회 정도 MMOG에 접속한다는 응답자들이 가장 학업성적이 좋았고, 매일 게임을 한다는 응답자들이 가장 성적이 낮았다. 이 차이는 통계적으로도 유의했다. 그러나 중학생 집단과 고등학생 집단으로 구분해서 비교했을 때는 통계적으로 유의한 차이가 발견되지 않았다.



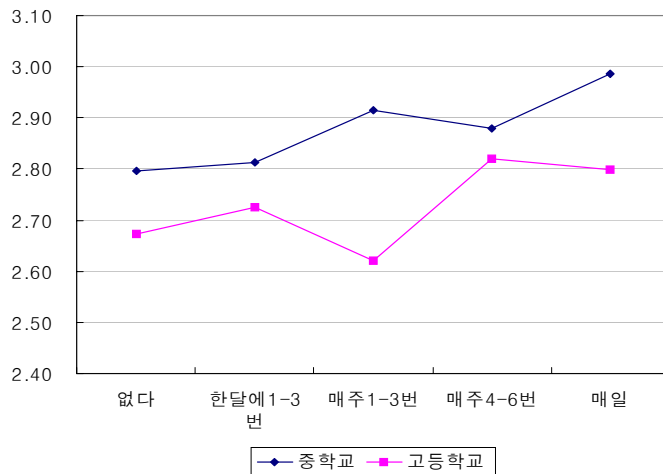
[그림 11-44] MMOG 이용빈도에 따른 학업성적의 차이

우울성향 역시 매일 게임을 한다는 소수의 응답자에게서는 가장 높았으나 그들을 제외한 나머지 집단에서는 통계적으로 유의한 차이가 발견되지 않았다.

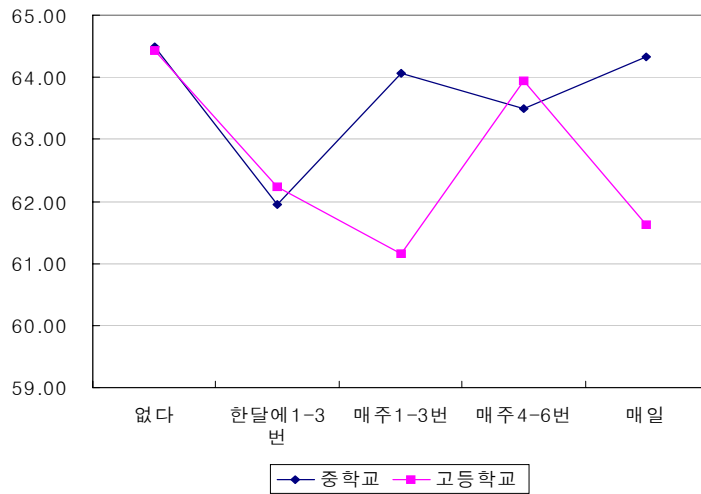


[그림 II-45] MMOG 이용빈도에 따른 우울성향점수의 차이

친구관계에 있어서도 일관적인 결과가 나타나지 않았다. 고등학생의 경우에는 매주 1-3회 정도 접속한다는 응답자들이 가장 친구숫자도 적었고 친구관계에 대한 만족도도 낮았다. 반면에 중학생들의 경우에는 매일 MMOG를 하거나 매주 1-3회 정도 MMOG에 접속한다는 응답자들이 가장 친구도 많은 집단에 속했으며 또래 만족도도 높았다.

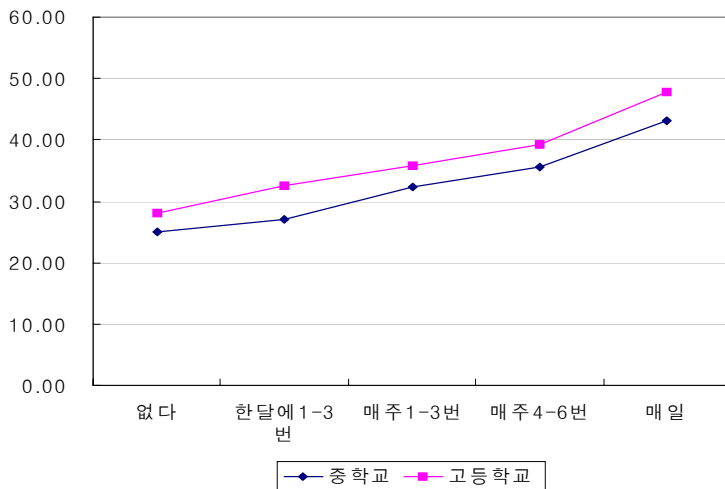


[그림 II-46] MMOG 이용빈도에 따른 친구숫자의 차이



[그림 II-47] MMOG 이용빈도에 따른 친구관계만족도의 차이

마지막으로 인터넷 중독 성향 점수는 게임 이용 빈도가 높을수록 높았으며 그 차이는 통계적으로 유의했다. 즉, 세가지 게임 유형 모두에서 인터넷 중독점수는 게임 이용 빈도에 따라서 가장 뚜렷하게 차이가 나는 지표임이 확인되었다.



[그림 II-48] MMOG 이용 빈도에 따른 인터넷 중독점수의 차이

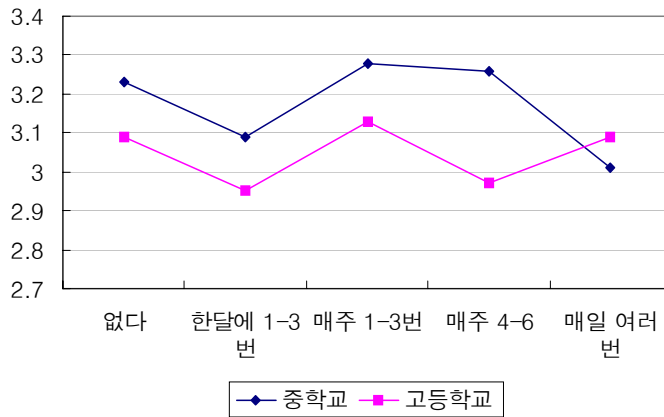
라. 모바일 게임 이용과 적응

모바일 게임은 본 연구에서 주목하지 않았던 영역이지만 조사 결과 청소년들의 온라인 생활에서 차지하는 비중이 상당히 큰 것으로 확인되었기에, 모바일 게임 이용빈도에 따른 적응 지표를 살펴보았다.

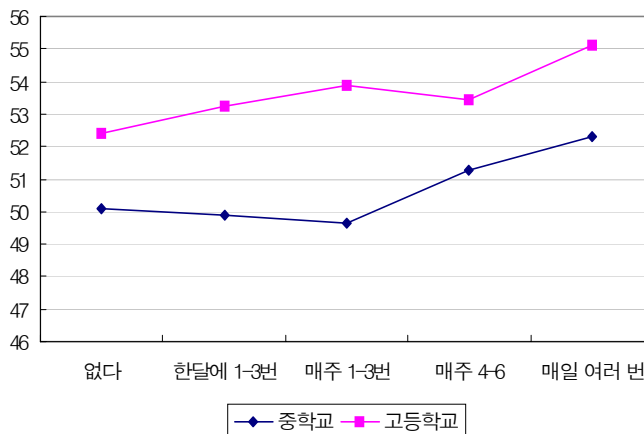
<표 11-32> 모바일 게임 이용 빈도에 따른 적응지표의 차이

	모바일게임이용 빈도	없다	한달에 1-3번	매주 1-3번	매주 4-6번	매일	전체	F값
중 학 교	이번 학기 성적	3.23	3.09	3.28	3.26	3.01	3.19	2.219
	인터넷 중독점수	27.45	27.48	29.57	28.94	35.90	28.81	6.235**
	우울성향	50.07	49.91	49.66	51.28	52.30	50.34	1.632
	친구관계만족도	63.69	63.42	64.94	65.20	64.92	64.09	1.644
	친한 친구 숫자	2.79	2.85	2.93	2.87	2.90	2.84	1.619
고등 학교	이번 학기 성적	3.09	2.95	3.13	2.97	3.09	3.05	1.397
	인터넷 중독점수	29.48	30.66	32.16	33.26	39.89	31.61	9.704
	우울성향	52.42	53.22	53.89	53.44	55.10	53.19	2.450*
	친구관계만족도	64.18	63.69	62.42	62.68	63.03	63.58	1.876
	친한 친구 숫자	2.67	2.65	2.69	2.82	2.82	2.69	2.379*
전체	이번 학기 성적	3.16	3.01	3.20	3.13	3.05	3.12	2.698*
	인터넷 중독점수	28.48	29.24	30.92	30.88	38.05	30.26	15.85**
	우울성향	51.26	51.74	51.86	52.25	53.81	51.81	3.427*
	친구관계만족도	63.94	63.57	63.63	64.06	63.91	63.83	.232
	친한 친구 숫자	2.73	2.74	2.80	2.85	2.86	2.76	3.000*

그 결과, 중학생의 경우에는 모바일 게임이용 빈도에 따른 학업성적의 차이나 우울성향 점수, 친구 숫자나 친구관계 만족도 점수의 차이는 통계적으로 유의하지 않았다.



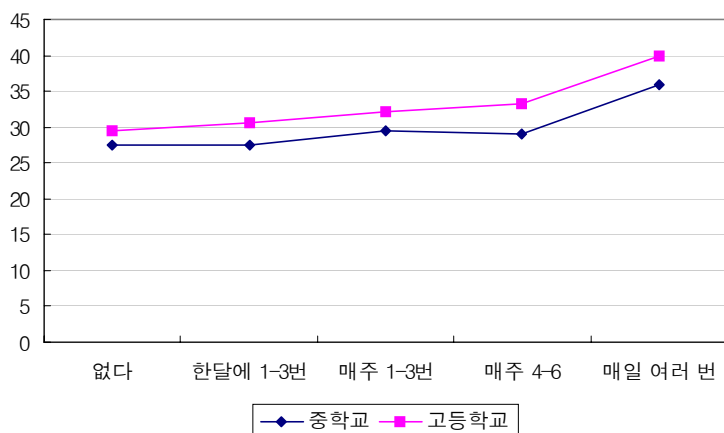
[그림 II-49] 모바일 게임 이용 빈도에 따른 학업성적의 분포



[그림 II-50] 모바일 게임이용 빈도에 따른 우울증 성향의 분포

모바일 게임 이용에 따라서 가장 뚜렷한 차이를 보인 변인은 인터넷 중독 점수였다. 모바일 게임이용 빈도가 높아질수록 인터넷 중독점수도 함께 높아지는 경향이 나타났으며 이 차이는 통계적으로도 유의했다. 그러나 Scheffe 방식에 의한 사후검증 결과에 의하면 이용빈도에 따른 차이는 매일 여러번 모바일 게임을 한다고 응답한 집단과 나머지 집단간에서만 유의

했다. 이와 같은 결과는 모바일 게임 이용과 인터넷 중독 성향간의 관계가 단순한 선형적(linear) 관계는 아님을 시사한다.



[그림 II-51] 모바일 게임 이용빈도에 따른 인터넷중독점수의 차이

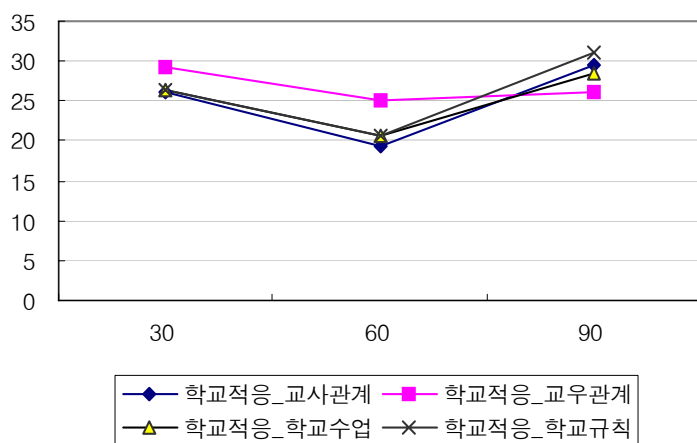
고등학생의 경우에도 중학생과 비슷했다. 모바일 게임이용 빈도에 따른 학업성적의 차이는 통계적으로 유의하지 않았으며, 일관된 경향성도 없었다. 또래관계 만족도 점수의 차이는 통계적으로 유의하지 않았으나 친구숫자의 차이는 통계적으로 유의했는데, 모바일 게임을 자주 즐기는 집단일수록 평균 친구숫자도 더 많은 것으로 나타났다. 인터넷 중독지수 역시 게임을 자주하는 집단에서 높은 점수가 나왔다. 특히 이 격차는 고등학교 집단에서 더 크게 나타났다.

바. 도박성 테이블 게임 이용과 적응

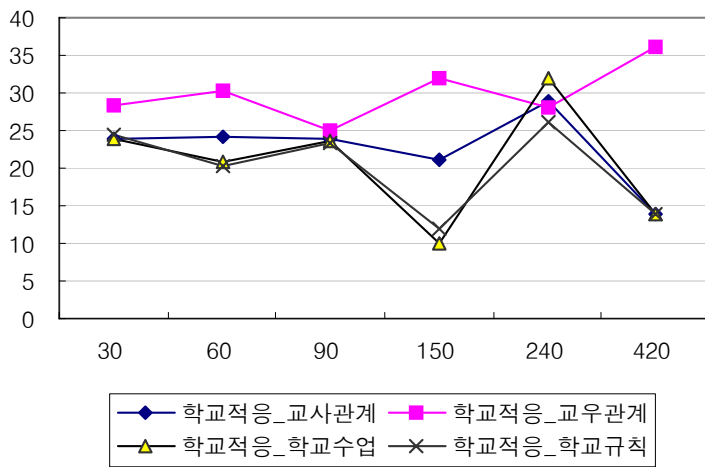
고스톱이나 포커와 같은 테이블게임은 규칙이 단순하고 한 번 게임을 마치는데 걸리는 시간이 짧은 캐주얼 게임의 일종이라고 할 수 있다. 실제로 컴퓨터 게임의 초심자들이 캐주얼 게임과 함께 이런 테이블 게임을 즐긴다. 그러나 테이블 게임은 다른 캐주얼 게임과는 달리 실제 사용되는 도박성 게임의 규칙과 플레이 방식을 그대로 차용했기 때문에 향후 실제 도박성 게임

으로 전이될 경향이 높은 유형이라고 할 수 있다. 비록 현재는 전반적인 청소년들의 게임 이용현황에서 상대적으로 적은 비율을 차지하고 있으나 이에 대한 지속적인 관심과 감독이 필요한 이유다.

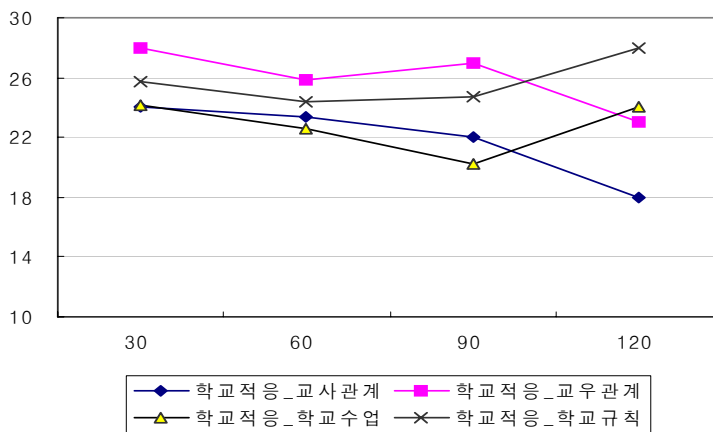
따라서 2차 온라인 설문조사에서는 1차 설문조사와는 달리 멀티플레이 게임에서 테이블 게임 유형을 따로 분류해서 게임 이용시간을 측정했다. 측정한 테이블 게임 이용시간에 따라 학교적응 점수의 차이를 비교한 결과 뚜렷한 경향이 발견되지 않았다. 시간에 따른 적응점수의 차이는 통계적으로 유의하지 않았으며 일관적인 방향성도 나타나지 않았다. 단, 초등학생과 고등학생들 중에서 테이블 게임을 많이 하는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해서 교우 관계가 약간 낮은 경향을 보였으며, 고등학생 집단에서는 게임 이용시간이 길수록 교사와의 관계 점수도 낮아지는 경향이 발견되었다. 이러한 특성은 이용 빈도가 높을수록 친구숫자가 더 많아지거나 또래관계 만족도가 높아지는 경향을 보이는 대부분의 다른 컴퓨터 게임들과는 구별되는 것이었다.



[그림 II-52] 초등학생의 테이블게임 이용시간과 학교적응 점수
(주당 평균이용 시간 단위: 분)



[그림 II-53] 중학생의 테이블게임 이용시간과 학교적응 점수
(주당 평균이용 시간, 단위: 분)



[그림 II-54] 고등학생의 테이블 게임 이용시간과 학교적응 점수
(주당 평균이용 시간, 단위: 분)

5. 부모 요인과 정보화 적응

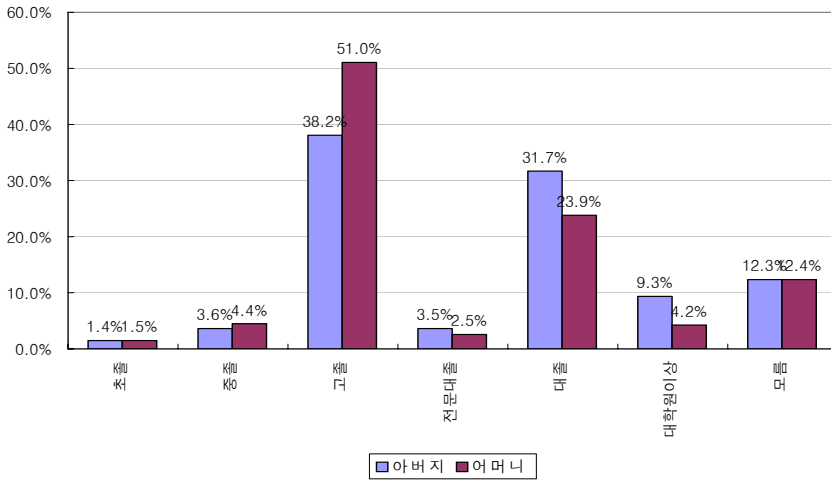
1) 부모의 학력 분포

부모의 학력은 청소년의 지적 정의적 발달에 유의미한 영향을 미치는 것으로 알려져 왔다. 따라서 본 연구에서도 부모의 학력수준에 따라서 인터넷과 게임이용 행동의 차이가 있는지를 살펴보았다.

우선 조사대상 청소년들의 부모학력분포를 살펴본 결과, 아버지와 어머니 모두 고졸학력이 가장 많은 비율을 차지하고 있었으며(아버지 38.2%, 어머니 51.0%), 그 다음은 대졸로서 각각 31.7%와 23.9%를 차지하는 것으로 나타났다. 대학원을 졸업한 부모도 9.3%와 4.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 가장 비율이 적은 학력집단은 초등학교 졸업집단으로 아버지와 어머니 각각 1.4%와 1.5%를 차지했다.

<표 II-33> 조사대상 청소년들의 부모학력 분포

	아버지	어머니
초졸	52 (1.4%)	57 (1.5%)
중졸	134 (3.6%)	165 (4.4%)
고졸	1423 (38.2%)	1898 (51.0%)
전문대졸	132 (3.5%)	94 (2.5%)
대졸	1181 (31.7%)	890 (23.9%)
대학원이상	346 (9.3%)	157 (4.2%)
모름	458 (12.3%)	460 (12.4%)
전체	3726	3721



[그림 II-55] 부모 학력 분포 그래프

2) 부모의 학력과 자녀의 인터넷/게임 이용경향간의 관계

아버지와 어머니의 학력에 따라서 인터넷과 게임 이용행동이 어떻게 다른지를 살펴보았다.

그 결과, 아버지의 학력에 따른 차이는 인터넷 사용시간을 제외한 인터넷 중독점수와 게임이용빈도, 사이버 일탈 경험 등에서 통계적으로 유의했다. 반면에 어머니의 학력은 인터넷 중독점수를 제외한 나머지 영역에서 통계적으로 유의한 것으로 나타났다.

<표 II-34> 아버지 학력과 인터넷/게임 이용경향

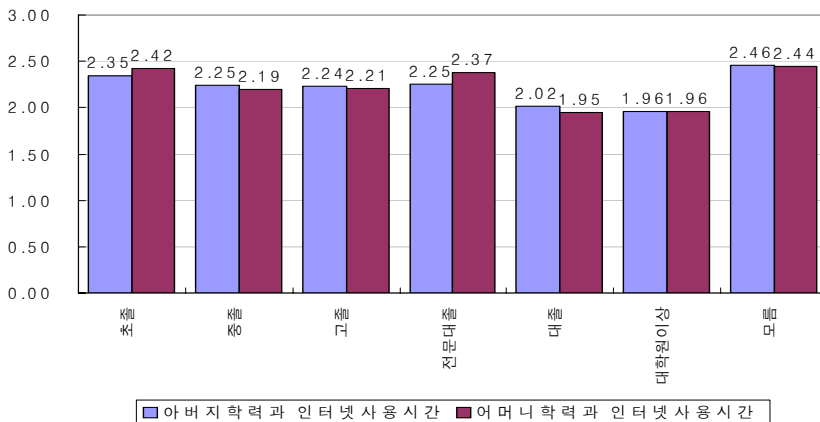
	사례수	인터넷 사용시간	인터넷 중독점수	게임이용빈도 (주당)	사이버 일탈경험합계
초 졸	52	2.35	31.77	9.62	9.25
중 졸	134	2.25	31.85	9.76	9.79
고 졸	1423	2.24	30.53	9.83	9.45
전문대졸	132	2.25	31.21	10.05	10.23
대 졸	1181	2.02	29.26	9.44	9.42
대학원이상	346	1.96	28.72	9.18	9.91
모름	458	2.46	32.58	10.84	9.76
F값		8.722	1.659**	6.821***	1.895**

<표 II-35> 어머니 학력과 인터넷/게임 이용경향

	사례수	인터넷 사용시간	인터넷 중독점수	게임이용빈도 (주당)	사이버 일탈경험합계
초 졸	57	2.42	27.86	8.79	8.82
중 졸	165	2.19	32.85	10.31	9.94
고 졸	1898	2.21	30.41	9.65	9.53
전문대졸	94	2.37	31.57	9.85	10.36
대 졸	890	1.95	28.49	9.32	9.35
대학원이상	157	1.96	30.14	9.53	10.32
모름	460	2.44	32.67	11.18	9.63
F값		9.217***	2.291	10.659***	2.767*

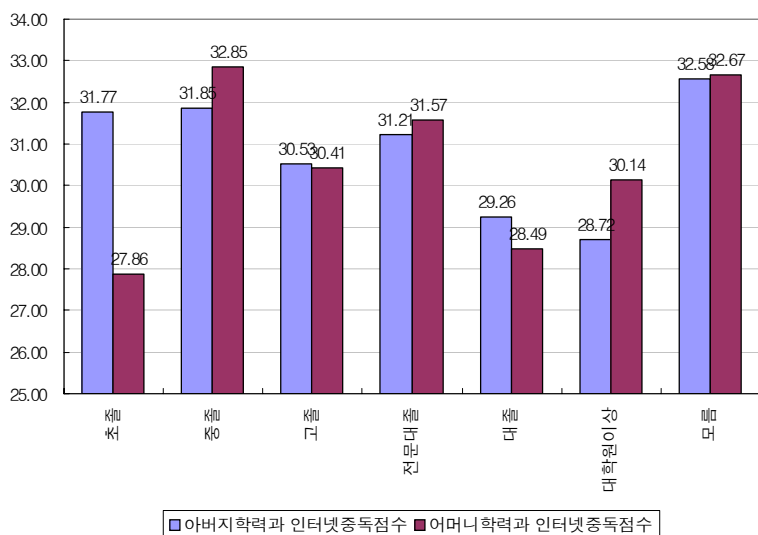
* $p < 0.05$ ** $p < 0.005$ *** $p < 0.001$

구체적으로 부모의 학력에 따른 인터넷 사용시간의 차이를 살펴본 결과, 부모의 학력이 높을수록 청소년 자녀의 인터넷 사용시간이 적어지는 경향이 나타났다. 그러나 이 차이는 어머니의 학력에 대해서만 통계적으로 유의했다. Scheffe에 의한 사후검증 결과, 어머니 학력이 전문대학교 졸업 경우에는 초등학교 졸업인 경우와 큰 차이가 없이 자녀의 인터넷 사용시간이 많았다. 가장 자녀의 인터넷 사용시간이 적은 경우는 어머니가 대학이나 대학원 졸업인 경우였다. 그리고 자녀가 부모의 학력을 모른다고 응답한 경우에 가장 인터넷 이용시간이 많았다.



[그림 II-56] 부모학력에 따른 청소년 자녀의 인터넷 사용시간 차이

부모의 학력에 따른 인터넷 중독점수의 차이를 살펴본 결과는 흥미로웠다. 아버지의 학력이 높아질수록 인터넷 중독점수의 평균은 줄어드는 경향이 있었던 반면에, 어머니의 학력이 초등학교 졸업인 경우에는 가장 인터넷 중독점수가 낮았다. 이러한 결과는 우선 부모의 학력이 낮을수록 자녀의 인터넷 이용시간이나 행동을 통제하지 못하고 있음을 시사한다. 그러나 어머니의 학력이 매우 낮은 경우에 인터넷 중독점수가 낮은 이유는 불분명하다. 일부는 디지털 격차를 반영하는 것일 수 있다. 즉, 어머니의 학력이 낮은 가정에서는 컴퓨터나 인터넷을 이용할 기회 자체가 적기 때문에 인터넷 중독점수가 낮다는 것이다. 또 다른 가설은 학력이 낮은 어머니일수록 자녀의 인터넷 사용을 더 적극적으로 통제할 것이라는 가설도 생각해볼 수 있다. 그러나 현재 데이터로는 어떤 가설이 옳은지를 확인하기에는 부족함이 있다.

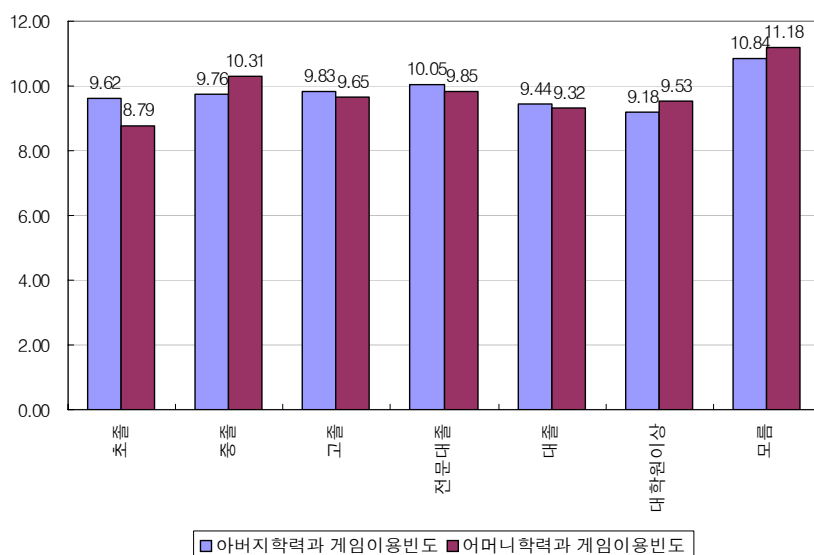


[그림 11-57] 부모 학력에 따른 자녀의 인터넷 중독점수 차이

부모 학력에 따라서 청소년 자녀의 게임 이용 빈도가 차이 있는지를 살펴본 결과, 아버지와 어머니의 학력에 따른 차이는 뚜렷한 방향을 보이지 않

았다. 전반적으로, 아버지의 학력이 대졸 이상인 경우 청소년 자녀의 게임이용빈도가 낮은 반면, 어머니의 경우에는 학력이 대졸이상인 경우 뿐만 아니라 초등학교 졸업인 경우에도 게임이용빈도가 낮은 경향이 있었다.

아버지와 어머니 모두 학력을 모른다고 응답한 청소년자녀들의 게임이용빈도가 가장 높았다. 이러한 결과는 자녀와 부모간의 관심과 결속도 수준을 반영하는 것으로 해석할 수도 있다. 반면에 부모의 학력이 너무 낮아서 청소년 자녀가 설문에 정확히 응답하지 않았기 때문일수도 있다.



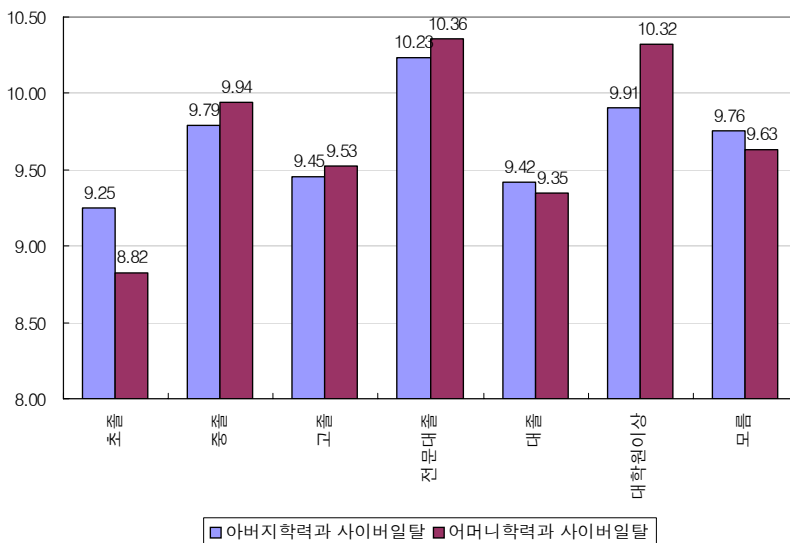
[그림 11-58] 부모 학력에 따른 자녀의 게임이용빈도 차이

부모의 학력에 따라서 청소년 자녀의 사이버 일탈빈도의 차이를 살펴본 결과는 의외였다. 부모의 학력이 초등학교 졸업으로 가장 낮은 청소년들이 사이버 일탈경험이 가장 적었으며 부모가 전문대졸이거나 대학원 이상인 경우 사이버 일탈 경험의 빈도도 높았다. 앞서의 결과와 함께 해석하자면, 이러한 결과는 학력이 높은 부모들은 자녀의 인터넷 이용시간이나 인터넷 의존성향에 대해서는 적극적으로 통제하는 반면에, 청소년 자녀가 사이버 공간에서 어떤 행동을 하고 있는지에 대해서 무관심하거나 통제하지 않음을

시사한다. 즉, 지나친 인터넷 이용은 통제하지만 그 인터넷에 들어가서 일탈 행동을 하는 것은 통제하지 않는다는 것이다.

물론 응답자의 절대 다수를 차지하는 대학교 졸업 학력의 부모를 둔 청소년 자녀들이 초등학교 졸업 부모를 둔 자녀 다음으로 사이버 일탈 빈도가 낮았기에 위와 같은 해석은 대학원 이상의 초고학력자 부모에게만 해당할 수도 있다.

또한 부모의 학력이 전문대졸업인 청소년들이 인터넷에서 일탈행동을 많이 보이는 이유도 분명하지 않다. 평균적으로 보았을 때 아버지와 어머니가 모두 전문대학교 졸업인 청소년집단이 가장 인터넷 일탈 빈도가 높다고 볼 수 있는데, 이는 전문대졸의 학력을 가진 부모의 생활방식과 관련이 있을 것으로 추측된다. 예를 들어 둘 다 맞벌이를 하는 경우가 많아서 청소년 자녀들이 집에서 혼자 인터넷을 하고 부모의 통제없이 일탈을 저지를 가능성도 높은 것이 아닐까 추측된다. 그러나 본 조사에서는 부모의 직업 여부나 평소 집에 부모가 함께 있는지의 여부를 조사하지 않았기에 이러한 가설은 확인하지 못했다. 추후 조사에서 이를 확인할 필요가 있다.

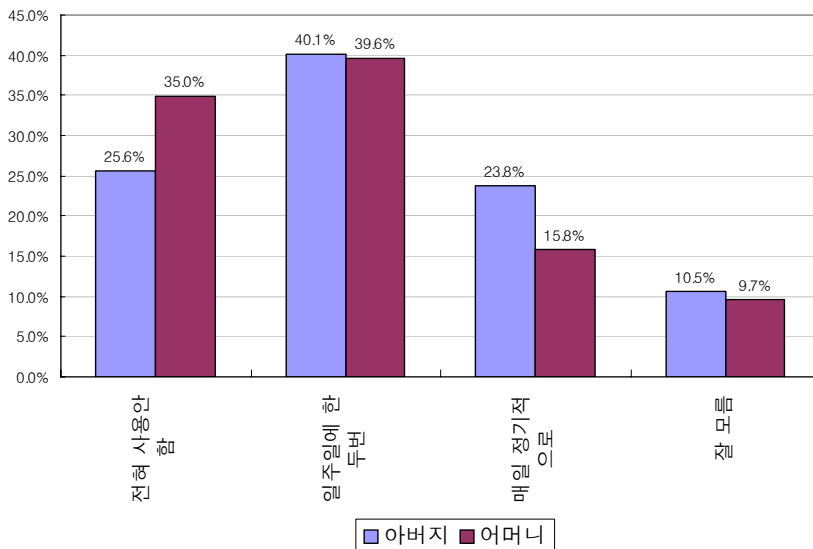


[그림 II-59] 부모의 학력에 따른 청소년 자녀의 사이버 일탈빈도

3) 부모의 인터넷 사용수준의 분포

청소년 자녀의 인터넷과 게임 이용을 통제하는데 있어서 부모가 컴퓨터와 인터넷에 얼마나 숙달되어 있는지가 영향을 미치는지 확인하기 위해서 부모의 인터넷 이용수준을 측정했다.

그 결과, 일주일에 한 두번 인터넷을 사용한다는 응답이 가장 많았으나, 그 다음으로는 전혀 인터넷을 사용하지 않는다는 응답이 뒤를 이었다. 특히 인터넷을 전혀 사용하지 않는다는 응답은 어머니에 대해서 높았다. 대부분의 가정에서 청소년 자녀들과 가장 자주 접하는 어머니가 인터넷 이용에 대해서 무지한 경우, 청소년 자녀들이 사이버 공간에서 하는 행동을 가르치거나 통제하기 어려움을 고려할 때 청소년정보화 대응 정책에 있어서 부모를 위한 인터넷 교육도 반드시 필요하다고 하겠다. 또한 이번과 같은 결과는 청소년 자녀들은 대부분 자기 부모들이 인터넷을 드물게 사용하는 것으로 지각하고 있음을 의미한다.



[그림 II-60] 부모의 인터넷 사용수준 분포

4) 부모의 인터넷 사용수준과 자녀의 인터넷/게임 이용경향의 관계

인터넷 사용시간과 인터넷 중독점수, 그리고 게임이용빈도와 사이버 일탈 행동의 빈도에 있어서 부모의 인터넷 이용수준에 따른 차이를 살펴본 결과, 부모의 컴퓨터 및 인터넷 이용수준은 청소년 자녀의 게임 이용 빈도에 대해서 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 II-36> 아버지 인터넷 사용수준과 인터넷/게임 이용경향

	사례수	인터넷사용 시간	인터넷중독 점수	게임이용빈 도(주당)	사이버 일탈경험합계
전혀 사용안함	954	2.24	31.07	9.63	9.46
일주일에 한두번	1494	2.16	29.26	9.75	9.53
매일 정기적으로	888	2.12	31.29	9.66	9.65
잘 모름	393	2.15	30.07	10.36	9.64
F값		1.416	1.971	2.827 *	0.448

* p < .05

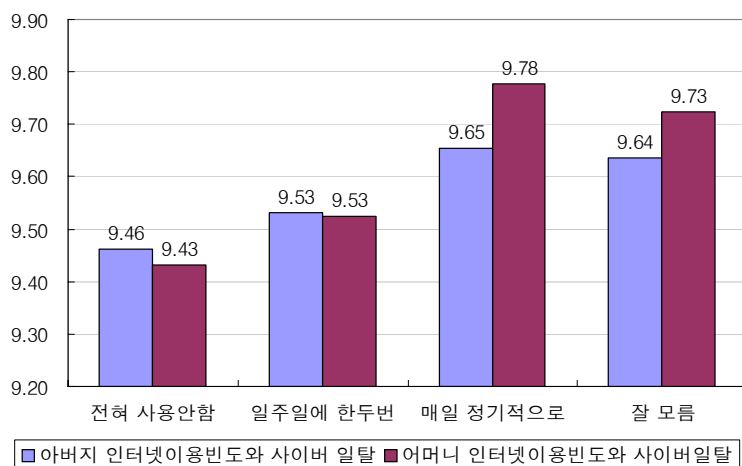
<표 II-37> 어머니 인터넷 사용수준과 인터넷 게임 이용경향

	사례수	인터넷사용 시간	인터넷중독 점수	게임이용빈 도(주당)	사이버 일탈경험합계
전혀 사용안함	1303	2.21	30.79	9.65	9.43
일주일에 한두번	1475	2.14	29.12	9.64	9.53
매일 정기적으로	588	2.16	31.56	9.85	9.78
잘 모름	360	2.18	31.19	10.58	9.73
F값		0.736	2.294	4.892 **	1.338

* p < .05 ** p < .003

부모의 컴퓨터와 인터넷 이용수준에 따른 사이버 일탈행동의 빈도를 비교한 결과, 적극적으로 컴퓨터와 인터넷을 사용하는 부모의 자녀들이 오히려 사이버 일탈행동을 더 많이 보이는 것으로 나타났다. 특히 어머니의 컴퓨터와 인터넷 이용빈도에 따른 차이가 더 뚜렷했다.

이러한 결과의 원인은 분명하지 않다. 그러나 앞서 부모의 학력이 높을수록 자녀의 사이버 일탈 행동 빈도가 높아지는 경향과 연결지어 이해할 수는 있다. 즉, 컴퓨터와 인터넷을 적극적으로 이용하는 부모는 학력이 높은 부모일 가능성이 높다. 또한 청소년들에게 사이버 일탈행동이 단순한 범죄가 아니라 일종의 모험이나 적극적이고 주도적인 행동을 의미할 수도 있다. 즉, 사이버 공간에서 남들보다 더 수준 높은 활동을 하고자 하는 욕구가 사이버 일탈로 나타난다면 이와 같은 고학력에 적극적인 인터넷 사용자 부모를 둔 청소년들의 사이버 일탈 경향을 이해할 수 있다. 그러나 보다 확실한 논의를 위해서는 본 연구의 결과를 재검증하고 이와 같은 현상에 대한 체계적인 검증이 가능한 제조사가 필요할 것이다.



[그림 II-61] 부모의 인터넷 이용빈도에 따른 자녀의 사이버일탈 빈도 분포

6. 청소년의 온라인 라이프스타일과 적응

1) 온라인 라이프스타일 요인의 추출

온라인 라이프스타일 유형을 분류하기 위해 우선 본 척도에 대한 응답결과 자료를 요인분석(Factor analysis) 하였다. 분석 방법은 최대 우도(Maximum likelihood) 방식에 의한 직각 회전(varimax rotation) 방법을 이용하였으며, 추출된 요인들의 요인고유치(eigen value)가 1.0 이상인 7개 요인으로 1차 요인분석을 실시하였다. 1차 요인 분석 결과 각 요인별로 요인 적재치가 0.3 이하인 문항을 제외하고 2차 요인분석을 실시하였으며, 각 요인별로 요인 적재치가 0.3 이하인 2개 문항을 제외한 나머지 32문항으로 최종 3차 요인분석을 실시하였다. 그 결과 최종적으로 7개 요인이 추출되었으며, 각 요인별 적재치가 0.3 이하인 1개 문항을 추가로 제외한 나머지 31문항이 청소년들의 온라인 라이프 스타일 분석에 사용되었다.

<표 II-38> 온라인 라이프스타일 척도의 7가지 요인

요인설명	문항	요인 부하
요인1 공동체 지향	내가 사랑하는 커뮤니티에 문제가 생기면 적극적으로 나선다	0.747
	내가 커뮤니티 운영자가 되면 할 일을 생각해 둔 적이 있다	0.595
	나는 남들이 뭘 하든 상관하지 않는다	-0.492
	내가 속한 커뮤니티에서 내린 결정은 될 수 있는대로 따른다	0.468
	인터넷에서는 모르는 사람들과도 쉽게 대화를 한다	0.322
요인2 물질주의 /이기주의	초보들을 비웃어주거나 괴롭히는 게 재미있다	0.712
	인터넷에서는 필요하다면 욕을 하거나 사기를 쳐도 된다	0.697
	돈을 많이 벌 수 있다면 인터넷에서 구걸을 할 수도 있다	0.505
요인3 외향성/ 적극성	사이버 머니나 아이템은 많을 수록 좋다	0.428
	나는 더 많은 사람들과 친해지고 싶다	0.668
	친구나 주변사람들에게 인정과 이해를 받는 것이 중요하다	0.571
	장래 내 인생은 지금보다 더 행복해질 수 있다	0.492
	나는 분위기에 따라서 사람을 대하는 태도를 쉽게 바꿀 수 있다	0.476
	경쟁은 자연법칙이다	0.473
	나는 이 세상에서 제일 재미있는 존재가 사람이라고 생각한다	0.339

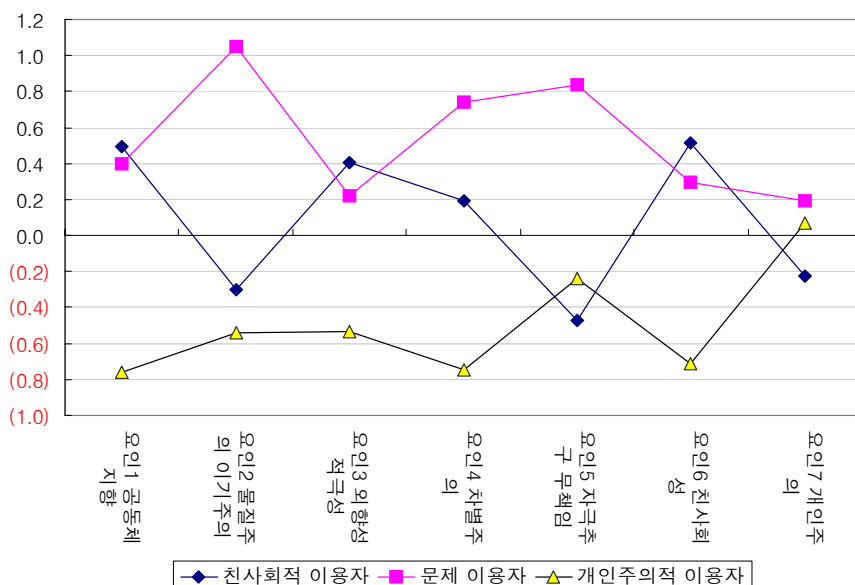
<표 II-38> 온라인 라이프스타일 척도의 7가지 요인(계속)

요인설명	문항	요인 부하
요인4 위계/ 차별주의	나보다 뛰어난 사람을 보면 괜히 긴장되고 신경이 쓰인다	0.497
	인터넷에서의 내 모습에 자부심을 느낀다	0.439
	회원들 간의 위아래 서열이 있어야 커뮤니티는 잘 운영된다	0.408
	커뮤니티를 위해서라면 회원들이 어느 정도 희생을 할 수도 있다	0.392
	인터넷 속에서 사람을 만나면 나이와 성별부터 확인한다	0.348
	인터넷을 쓸 때 늘 돈을 아끼려고 신경을 많이 쓴다	0.334
	위험을 무릅쓰는 사람들이 가장 큰 보상을 받는다	0.222
	인터넷을 오래 하는 사람은 결국 다 폐인이다	0.209
요인5 자극추구 /무모함	남들이 뭐라고 하건 나 좋을 대로 한다	0.669
	나는 내가 속한 커뮤니티의 운명에 진심으로 걱정한다	-0.525
	어떻게 하든 이기면 그만이다	0.387
	내 삶은 지금 지나치게 안전하고 편안해서 지루하다	0.349
요인6 친사회성	내가 속한 집단이 잘 되는 건 내게도 중요하다	0.639
	내 친구나 아는 사람이 인터넷에서 유명해지면 나도 기분이 좋다	0.595
요인7 개인주의	내가 가입한 커뮤니티를 누가 운영하든 상관없는다	0.669
	동호회에는 될 수 있는대로 가입하지 않는다	0.449

2) 라이프스타일 유형 분석

청소년들의 온라인 라이프스타일을 분류하기 위해서 앞서 추출된 7개 가치요인별 문항을 각 요인의 평균과 표준편차를 기준으로 표준점수(z-score)로 변환한 다음, 군집분석(K-means Cluster Analysis)을 실시했다. 군집의 숫자를 결정하기 위해서 2개에서 6개에 이르는 다양한 수의 군집 분석 결과를 놓고 군집들의 크기가 세분화의 기준으로 사용될 수 있을 만큼 크고 균등한지, 그리고 군집들 간의 유사성과 중복성이 극소화되고 있는지를 기준으로 최적 군집수를 판정하였다. 그 결과 각 군집의 비율과 군집별 정보량이 균등한 3개의 게임 라이프스타일 군집이 추출되었다. 각 요인이 세 군집의 차이를 제대로 반영하고 있는지, 그리고 군집별 요인점수의 차이가 일관적으로 나타나는지를 확인하기 위해서 군집을 독립변인으로 하

고 요인점수를 종속변수로 하는 일원변량분석(Oneway ANOVA)을 실시했다. 그 결과, 군집에 따른 각 요인평균점수의 차이는 통계적으로 유의했으며, Scheffe방식에 의한 사후검증 결과에 의하면 집단 간 차이도 모두 유의했다.



[그림 II-62] 청소년들의 온라인 라이프스타일 프로파일

추출된 각 군집의 라이프스타일 특성을 유추하기 위해서 각 요인점수를 전체평균을 0으로 하고 표준편차를 1로 하는 표준점수(Z-score)로 변환한 다음, 가치관 프로파일을 그래프화 했다. 이렇게 만들어진 군집별 프로파일은 아래와 같았다. 각 유형의 특성을 요약하면 다음과 같다.

1. 친사회적 이용자

친사회적 이용자에 속하는 청소년들은 타인에게 관심을 가지고 도움을 주려는 공동체지향성 요인(요인1)과 다른 사람들과 적극적으로 만나서 사귀고 낙관적인 기대를 하는 적극성/외향성 요인(요인3), 그리고 다른 사람

의 성공에 대해 뿌듯하게 여길 수 있는 친사회적 요인(요인6)에서 높은 점수를 얻었다. 이 유형에 해당하는 청소년은 전체 표집의 32.7%(1227)를 차지했다.

2. 자기중심적 이용자

자기중심적 이용자는 물질주의적이고 이기적인 성향(요인2)이 높고, 지위에 따라서 사람을 차별하는 경향(요인4)과 지루함을 피하고 자극을 추구하기 위해서 무책임한 행동을 하려는 성향(요인5)이 높았다. 이들은 전체 표집의 26.9%(1011명)를 차지했다. 이들은 세 유형 중에서 가장 남자비율이 높고(남자가 전체의 65%), 나이도 많아서 인터넷에 대해서 충분히 알고 있다고 주장한다.

3. 개인주의적 이용자

개인주의적 이용자는 개인주의 성향(요인7)을 제외한 나머지 요인은 전부 낮은 집단이다. 이들은 적극적으로 사이버공간에 참여하기 보다는 조용히 지켜보고 말썽을 피하려는 쪽에 가깝다. 이들은 전체 표집의 36.8%를 차지했으며 인터넷 사용시간이나 기간도 가장 짧았다. 다시 말해서 이들은 현재 가장 미숙하고 젊은 신세대 집단이었다.

<표 II-39> 온라인 라이프스타일 유형별 특성

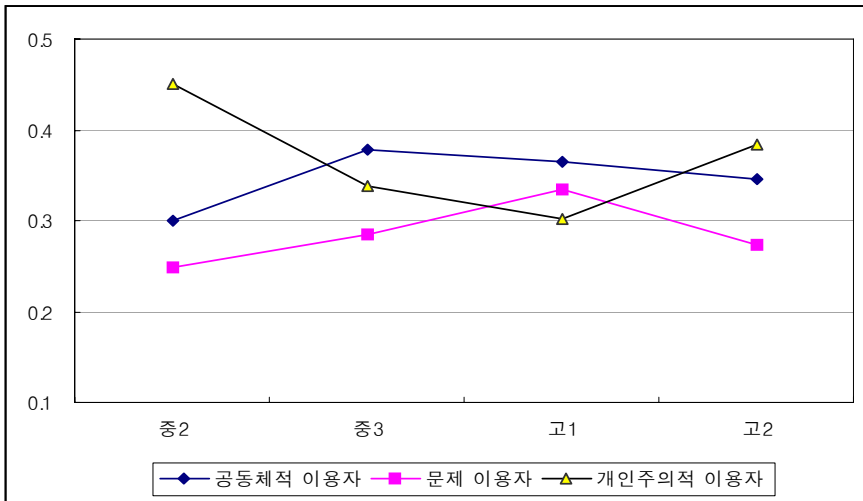
	친사회적 이용자	자기중심 적 이용자	개인주의 적 이용자	F값	유의도
평균연령	15.39	15.39	15.26	4.81	p < 0.01
남자비율	40.8	65.4	39.7	96.08	p < 0.001
인터넷사용시간 (일평균)	2.2	2.3	2.1	10.72	p < 0.005
인터넷사용기간 (년)	3.9	3.9	3.7	5.11	p < 0.01
비율 (%)	32.7	26.9	36.8		

학년집단별로 온라인 라이프스타일 유형의 분포를 살펴본 결과, 개인주의적 이용자들은 중학교 2학년 집단에서 가장 많았으며, 학년이 높아질수록 점차 감소하는 추세를 보이다가 고등학교 2학년 집단에서 다시 높아졌다. 개인주의적 이용자 집단이 인터넷의 공동체 활동 등에 적극적으로 참여하기 보다는 주로 정보검색과 이메일 교환 등의 기본적인 활동만을 하는 소극적인 사용자라는 점을 고려할 때, 중학교 2학년 집단에서 개인주의적 이용자들의 높은 비율은 인터넷 이용의 미숙함을 반영하는 반면, 고등학교 2학년 집단에서 높은 비율은 학업부담으로 인해 인터넷 이용 의욕이 위축된 결과로 추측된다.

반면에 자기중심적 이용자들의 비율은 학년이 높아질수록 함께 증가해서 고등학교 1학년 집단에서 가장 높은 비중을 차지하고 고등학교 2학년 집단에서는 감소했다. 자기중심적 이용자들이 사이버 공간에서 비행이나 다양한 일탈행동을 많이 보여주지만 동시에 가장 적극적으로 사이버 공간에서 활동하는 경향도 보여준다는 점을 고려하면 고등학교 2학년 집단에서의 감소경향 역시도 학업부담으로 인한 적극적 이용자들의 감소로 해석할 수 있다.

<표 II-40> 학년에 따른 온라인 라이프스타일 유형의 분포

		학년구분				Total
		중2	중3	고1	고2	
온라인 라이프스타일 (3군집)	공동체적 이용자	265	308	337	317	1227
		(30.0)	(37.8)	(36.5)	(34.5)	(34.7)
	자기중심적 이용자	220	231	309	251	1011
		(24.9)	(28.4)	(33.4)	(27.3)	(28.6)
	개인주의적 이용자	398	275	278	352	1303
		(45.1)	(33.8)	(30.1)	(38.3)	(36.8)
Total		883	814	924	920	3541
		(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)



[그림 II-63] 학년에 따른 온라인 라이프스타일 유형 분포의 변화

3) 온라인 라이프스타일 유형과 문제행동 수준

분석결과, 온라인 라이프스타일은 인터넷에서의 문제행동을 충분히 예측할 수 있는 것으로 확인되었다. 특히 ‘자기중심적 이용자’ 들은 음란물을 가장 많이 보냈고, 악성 댓글도 가장 많이 달았으며, 타인의 사생활 정보를 쉽게 누설하고, 사이버 스토킹을 저지르며, 심지어 온라인에서 사기를 당하거나 사기를 가해한 경험도 가장 많았다.

<표 II-41> 라이프스타일 유형에 따른 온라인 일탈행위의 빈도차이

	친사회적 이용자	개인주의적 이용자	자기중심적 이용자	F값	유의도
음란물 보낸 횟수	0.2	0.1	0.8	24.77	$p < 0.001$
악플이나 욕설 횟수	1.4	1.7	5.4	144.99	$p < 0.001$
사생활침해 횟수	0.4	0.4	1.7	54.77	$p < 0.001$
음란물 받아본 횟수	2.3	2.9	7.0	100.31	$p < 0.001$
사이버 스토킹 횟수	0.4	0.4	2.6	86.77	$p < 0.001$
악플 욕설 피해 횟수	1.7	2.6	5.3	82.66	$p < 0.001$
사기 가해 횟수	0.6	0.6	3.6	125.50	$p < 0.001$
사기 피해 횟수	1.0	1.2	3.0	70.14	$p < 0.001$

‘자기중심적 이용자’ 들은 또한 우울성향도 가장 높았고, 인터넷 중독점수도 가장 높은 것으로 나타났다. 반면에 친구숫자나 친구관계와의 만족도면에서는 자기중심적 이용자들도 별로 문제가 없는 것으로 나타났다.

<표 II-42> 라이프스타일 유형에 따른 적응지표의 차이

	친사회적 이용자	자기중심적 이용자	개인주의적 이용자	F값	유의도
우울성향	50.7	55.0	50.3	46.22	p < 0.001
친구관계만족도	64.6	64.4	62.7	11.65	p < 0.001
인터넷 중독점수	28.1	40.3	23.7	176.77	p < 0.001
친구숫자	2.8	2.8	2.7	9.5	p < 0.001

이러한 결과는 청소년들의 온라인 라이프스타일을 조사함으로써 청소년들의 정보화 적응 수준을 예측하고 대응할 수 있을 가능성을 시사한다.

7. 온라인 라이프스타일과 위기청소년 감별

1) 위기청소년의 정의

지금까지 인터넷 이용과 관련된 청소년 적응문제에 대한 연구들은 주로 적응수준 점수와 인터넷 중독점수간의 상관관계에 기초한 분석을 실시하였다. 그 결과 대부분 인터넷 중독점수가 높을수록 부적응 수준의 점수 역시 높다는 결론을 내렸다. 그러나 이러한 연구만으로는 인터넷 중독 척도가 실제 부적응 문제가 심각한 ‘위기청소년집단’을 얼마나 가려낼 수 있는지, 그리고 다른 척도에 비해서 그 감별능력이 얼마나 높거나 낮은지를 직접적으로 확인하거나 비교할 수 없다는 문제점이 있었다. 따라서 본 연구에서는 우선 정보화와 관련된 위기청소년 집단을 구분하기로 하였다. 위기청소년 분류기준으로는 학업적응, 또래관계 적응, 사이버 일탈행동, 우울증 성향, 정보인권 의식의 5가지 영역을 선정했다.

학업적응 영역은 학교 성적수준과 지난 학기 대비 성적의 향상/하락 여부를 기준으로 정의했으며, 빈도분석 결과 학업 성적이 반에서 하위 30% 이하에 해당하면서 지난학기에 비해 성적이 더 하락했다고 응답한 집단을 학업부적응 집단으로 선정했다. 빈도분석 결과 이 집단은 전체 청소년의 15.3%에 해당했다.

또래관계 적응 영역은 또래관계 만족도 점수가 52점 이하로서 전체 청소년중에서 하위 14.3%에 해당하는 청소년들을 분류하여 또래관계 부적응 집단으로 선정했으며, 반대로 또래관계 만족도 점수가 80점 이상으로 상위 10.3%에 해당하는 집단을 또래관계 만족 집단으로 분류했다.

사이버일탈은 온라인 공간에서 언어폭력, 사이버스토킹, 타인의 개인정보 노출, 아이템 거래 사기 등의 범법행위나 일탈행위를 저지른 빈도를 합산하여 합산한 점수가 상위 11.2%에 해당하는 집단을 사이버 일탈집단으로 선정했다. 이 사이버 일탈은 현재 정보화의 급진전으로 인해 가장 심각하게 부각되는 문제영역으로서 그 의미가 있다.

우울성향은 청소년들의 개인적 적응수준을 직접 반영하는 척도로서 우울

척도점수가 전체 청소년응답자의 상위 10.1%에 해당하는 67점 이상(100점 만점 기준)인 집단을 우울증 집단으로 구분했다.

2) 인터넷 중독과 위기청소년 집단의 분포

위와 같이 분류한 위기청소년 집단이 인터넷 중독 수준에 따라 어떻게 분포하는지를 살펴본 결과, 아래 표와 같은 결과를 얻었다. 요약하자면 인터넷 중독 수준이 높을수록 위기청소년이 차지하는 비중은 높아지는 경향이 있었으나, 전체 위기청소년집단을 기준으로 보았을 때 인터넷 중독 진단기준은 변별력이 충분하지 않은 것으로 보인다.

구체적으로 살펴보면, 인터넷 중독 수준에 따른 학업 부적응 집단의 분포를 살펴본 결과 전체 학업부적응 집단의 과반수가 넘는 59.8%가 인터넷 중독진단으로는 정상집단에 속해있었다. 인터넷 중독 진단 기준으로 정상에 해당하는 전체 674명 중에서는 50.6%를 차지했다. 비록 인터넷 중독집단에 해당하는 51명 중에서는 64.7%인 33명이 학업부적응 집단이었으므로 중독집단과 비중독집단간의 빈도차이는 유의했으나, 학업 부적응에 문제가 있는 위기청소년을 감별하기에는 인터넷 중독 척도만으로는 부족하다고 할 수 있다.

<표 II-43> 인터넷 중독수준에 따른 학업 위기집단의 분포

		학업부적응 (하위30%이하 &성적하락)	학업우수 (상위30%이상 &성적향상)	전체
인터넷 중독 진단	정상	341 (59.8%)	333 (69.4%)	674 (64.2%)
	판단보류	109 (19.1%)	71 (14.8%)	180 (17.1%)
	중독의심	87 (15.3%)	58 (12.1%)	145 (13.8%)
	중독	33 (5.8%)	18 (3.8%)	51(4.9%)
Total		570 (100.0%)	480 (100.0%)	1050 (100.0%)

이는 또래관계에 대한 분석결과에서도 마찬가지였다. 또래관계에서 문제를 경험하는 하위 14.3%의 또래관계 위기청소년들 중에서 53.5%가 인터넷 중독분류로는 정상으로 구분되었다. 반면 중독으로 분류된 위기청소년은 8%에 불과했다.

<표 II-44> 인터넷 중독 수준에 따른 또래관계 위기집단의 분포

		친구관계 불만	보통	만족	Total
인터넷 중독 진단	정상	287	1926	273	2486
		(53.5)	(68.3)	(70.5)	(66.5)
	판단 보류	117	490	54	661
		(21.8)	(17.4)	(14.0)	(17.7)
	중독의 심	89	322	46	457
		(16.6)	(11.4)	(11.9)	(12.2)
	중독	43	80	14	137
		(8.0)	(2.8)	(3.6)	(3.7)
Total		536	2818	387	3741
		(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)

위와 같은 결과는 인터넷 중독과의 관련성이 가장 많이 보고된 바 있는 우울증 집단에서도 비슷하게 나타났다. 전체 우울증 상위 10.1%에 속하는 우울증 위기청소년 집단 중에서 인터넷 중독으로 분류된 청소년은 8.6%에 불과했으며, 45.1%는 정상으로 분류되었다. 비록 중독으로 분류된 청소년들 중에서 우울증 집단의 비율이 정상집단에 비해서 높기는 하지만, 인터넷 중독척도가 우울증 위기집단에 대한 감별능력은 충분하지 않다고 판단된다.

<표 II-45> 인터넷 중독수준에 따른 우울증 집단의 분포

		우울증상위 10.1%	그외	Total
인터넷 중독 진단	정상	188	2306	2494
		(45.1)	(69.1)	(66.4)
	판단보류	99	565	664
		(23.7)	(16.9)	(17.7)
	중독의심	94	365	459
		(22.5)	(10.9)	(12.2)
	중독	36	102	138
		(8.6)	(3.1)	(3.7)
Total		417	3338	3755
		(100.0)	(100.0)	(100.0)

이와 같은 결과는 사이버 일탈집단과 정보인권의식 결여 집단에서도 마찬가지로 나타났다. 전체 사이버 일탈 집단의 11.6% 만이 인터넷 중독으로 진단되었으며, 사이버 일탈 집단의 36.1%는 정상으로 진단되었다.

<표 II-46> 인터넷 중독수준에 따른 사이버 일탈 집단의 분포

		사이버일탈집단	비일탈집단	Total
인터넷 중독 진단	정상	152	2341	2493
		(36.1)	(70.2)	(66.4)
	판단보류	120	544	664
		(28.5)	(16.3)	(17.7)
	중독의심	100	359	459
		(23.8)	(10.8)	(12.2)
	중독	49	89	138
		(11.6)	(2.7)	(3.7)
Total		421	3333	3754
		(100.0)	(100.0)	(100.0)

정보인권의식에 있어서도 전체 정보인권의식 결여 집단의 58.5%는 인터넷 중독점수가 정상으로 나타났고, 중독에 해당하는 비율은 5.2%에 불과했다.

<표 II-47> 인터넷 중독수준에 따른 정보인권의식 결여 집단의 분포

		정보인권의식 하위 14.3%	보통	정보인권의식 상위 15%	Total
인터넷 중독 진단	정상	314	1669	511	2494
		(58.5)	(67.7)	(67.9)	(66.4)
	판단보류	108	426	130	664
		(20.1)	(17.3)	(17.3)	(17.7)
	중독의심	87	293	79	459
		(16.2)	(11.9)	(10.5)	(12.2)
	중독	28	77	33	138
		(5.2)	(3.1)	(4.4)	(3.7)
Total		537	2465	753	3755
		(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)

위와 같은 결과는 인터넷 중독 점수가 비록 적응문제를 반영하는 지표들과 정적인 상관을 보일지라도 실제 위기청소년집단을 감별하는 데에는 충분하지 않음을 시사한다. 따라서 본 연구 결과에 의하면, 사이버 공간과 오프라인 생활공간에서 청소년들의 적응행동을 보다 직접 반영하고 감별할 수 있는 대안 기준이 필요하다고 볼 수 있다.

3) 온라인 라이프스타일과 위기청소년 집단의 분포

앞서 인터넷 중독진단 기준을 기초로 실시한 것과 마찬가지로, 온라인 라이프스타일 유형을 기준으로 이전에 분류한 위기청소년집단의 감별 비율을 분석해보았다. 그 결과는 아래 표와 같다.

<표 II-48> 온라인 라이프스타일에 따른 영역별 위기청소년들의 분포

		사이버일탈	학업부적응	또래부적응	우울증	정보인권 의식부족
온라인 라이프 스타일 (3군집)	공동체적 이용자	67	147	158	142	146
		(17.1)	(27.2)	(31.6)	(35.7)	(29.4)
	자기중심적 이용자	269	162	137	132	214
		(68.8)	(30.0)	(27.4)	(33.2)	(43.1)
	개인주의적 이용자	55	231	205	124	137
		(14.1)	(42.8)	(41.0)	(31.2)	(27.6)
Total		391	540	500	398	497
		(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)

요약하자면, 사이버일탈 위기청소년 집단의 68.8%가 온라인 라이프스타일 중에서 ‘자기중심적 이용자’ 유형으로 분류되어 과반수가 넘는 감별비율을 보였다. 사이버 일탈과 개념적으로 관계가 많은 정보인권의식결여 집단의 분포에 있어서도 자기중심적 이용자 집단에 해당하는 청소년이 43.1%로 가장 높아 비교적 높은 감별비율을 보였다.

그러나 나머지 적응영역에 있어서는 뚜렷하게 유용한 감별력이 발견되지 않았다. 학업부적응에 있어서는 온라인 라이프스타일 유형 중에서 개인주의

적 이용자 유형이 가장 높았으며(42.8%), 또래관계 위기청소년 집단 중에서 자기중심적 이용자에 해당하는 청소년은 오히려 가장 적었고(27.4%), 개인주의적 이용자 집단이 가장 높았다(41.0%), 우울증 위기청소년 집단의 분포에 있어서는 세 라이프 스타일유형이 모두 30% 대의 분포로 주목할 만한 차이가 발견되지 않았다.

4) 위기청소년 집단에 대한 판별분석 결과

앞서 인터넷 중독 범주와 온라인 라이프스타일 범주에 따른 빈도를 통해 두 척도가 정보화에 관련된 청소년들의 적응을 얼마나 예측할 수 있는지를 비교했다. 이를 통계적으로 확인하기 위해서 인터넷 중독척도의 하위요인과 온라인 라이프스타일을 구성하는 하위요인, 그리고 싱글플레이 게임과 멀티플레이 게임, 다중사용자 게임(MMOG) 이용 빈도를 독립변인으로 한 판별 분석을 실시했다.

우선 사이버 일탈집단을 판별하는데 있어서 위의 독립변인들이 얼마나 영향력을 가지고 있는지를 살펴보았다. 그 결과, 전체적으로 온라인 라이프스타일 요인에서 4개 변인이, 인터넷 중독 요인에서 2개 변인이 포함되었으며 게임 이용 빈도 변인에서는 멀티플레이 게임 이용 빈도 변인만 포함되었다. 사이버 일탈 집단을 판별하는 함수에서 가장 판별력이 큰 요인은 온라인 라이프스타일 척도의 요인 중 하나인 물질주의 성향인 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 멀티플레이 게임 이용 빈도로 나타났다. 인터넷 중독요인인 생활 장애 요인이 세 번째로 판별력이 있는 것으로 나타났다.

본 판별함수의 Wilks' 람다 계수는 0.7902로 나타났으며 카이자승 지수는 825.92로서 유의도 0.001 수준에서 통계적으로 차이가 있었다. 본 함수로 판별 할 수 있었던 사이버 일탈 집단은 전체의 78.1%였다.

이와 같은 결과는 앞서 빈도분석 결과와 일치한다. 즉, 사이버 일탈 집단을 판별하고 예측하는 데 있어서는 인터넷 중독척도보다는 온라인에서의 가치와 행동방식을 반영하는 라이프스타일 척도가 더 유용할 것으로 보인다.

<표 II-49> 사이버 일탈 집단에 대한 판별분석 결과

	변인명	Tolerance	F to remove	Wilks' Lambda
포함 변인	라이프스타일 요인 2 물질주의	0.7606	272.4593	0.8516
	멀티플레이 게임 이용빈도	0.8945	72.6066	0.8066
	인터넷중독 요인 4 생활장애	0.6746	41.4436	0.7995
	라이프스타일 요인 5 자극추구	0.9080	17.9531	0.7942
	라이프스타일 요인 1 공동체 지향	0.9201	7.6523	0.7919
	라이프스타일 요인 7 개인주의	0.9712	5.0154	0.7913
	인터넷중독 요인 1 집착	0.6671	4.8580	0.7913
	변인명	Tolerance	F to Enter	Wilks' Lambda
제외 변인	인터넷중독 요인 2 강박적 사용	0.5443	0.2077	0.7901
	인터넷중독 요인 3 내성/의존성	0.5806	0.1999	0.7901
	라이프스타일 요인 3 외향성	0.6663	1.8833	0.7897
	라이프스타일 요인 4 차별주의	0.6670	0.00001	0.7901
	라이프스타일 요인 6 친사회성	0.6665	3.0404	0.7895
	싱글플레이게임 이용빈도	0.6654	1.1781	0.7899
	다중사용자게임(MMOG) 이용빈도	0.6641	2.8987	0.7895

온라인에서의 문제가 아닌, 오프라인에서의 적응문제인 학업위기 집단에 대한 판별분석 결과, 판별함수에 포함된 요인은 3개로서 인터넷 중독척도의 하위요인인 생활장애 요인과 내성/의존성 요인, 그리고 온라인 라이프스타일 척도의 하위요인인 외향성/적극성 요인이었다. 여기서 인터넷 중독의 하위요인들은 인터넷 이용으로 인해 실생활에서 문제를 경험하는 정도를 측정하는 변인으로서 어떤 의미에서는 학업적응의 문제와 동일한 개념이다. 특기할 만한 사실은 게임이용빈도를 반영하는 요인들이 전혀 포함되지 않았다는 점이다. 게임이용빈도 변인은 제외된 변인에서도 영향력이 가장 낮았다. 이와 같은 결과는 학업 적응에 있어서 중요한 것은 게임이용 빈도가 아니라

인터넷이나 게임에 강박적으로 의존하려는 경향 즉 충동조절 장애의 수준임을 시사한다.

이 판별함수의 카이자승 수치는 68.2로서 통계적으로 유의했으나, 이 함수로 변별할 수 있었던 학업부적응 집단은 48.1%로 앞서의 사이버 일탈에 비해 낮았다.

<표 II-50> 학업성적 위기집단에 대한 판별분석 결과

	변인명	Tolerance	F to Remove	Wilks' Lambda
포함 변인	인터넷중독 요인 4 생활장애	0.8201	18.5950	0.9911
	라이프스타일 요인 3 외향성	0.9997	13.8255	0.9884
	인터넷중독 요인 3 내성/의존성	0.8202	3.8614	0.9829
	변인명	Tolerance	F to Enter	Wilks' Lambda
제외 변인	인터넷중독 요인 1 집착	0.5745	0.0099	0.9807
	인터넷중독 요인 2 강박적 사용	0.6041	1.6160	0.9798
	라이프스타일 요인 1 공동체 지향	0.8110	1.5889	0.9798
	라이프스타일 요인 2 물질주의	0.7644	0.4949	0.9804
	라이프스타일 요인 4 차별주의	0.7885	0.2062	0.9806
	라이프스타일 요인 5 자극추구	0.8105	2.5428	0.9793
	라이프스타일 요인 6 친사회성	0.8154	3.5644	0.9787
	라이프스타일 요인 7 개인주의	0.8177	0.4306	0.9805
	싱글플레이게임 이용빈도	0.8072	0.2494	0.9806
	멀티플레이게임 이용빈도	0.7943	2.5463	0.9793
	MMOG 이용빈도	0.7995	1.9657	0.9796

III. 논의 및 정책적 제언

1. 결과 요약
2. 정책적 제언

Ⅲ. 논의 및 정책적 제언

1. 결과 요약

본 연구는 2006년 현재 우리나라 청소년의 온라인 생활현황과 학업, 심리적 적응의 관계를 알아보기 위해서 수행되었다. 청소년들이 실제로 사이버 공간 안의 어떤 곳에서 무슨 활동을 하고 어떤 경험을 하고 있는지를 살펴보았으며 이런 활동이 청소년들의 적응에 어떤 영향을 미치는지를 검증했다. 특히 컴퓨터게임을 즐기는 청소년들의 학업 · 또래관계 · 정신건강 수준을 조사해 컴퓨터게임이 학업성취도에 실제로 어떤 영향을 미치는지를 객관적으로 살펴볼 수 있는 자료를 제시하고자 하였다. 본 연구를 통해 다음과 같은 결과를 얻었다.

1) 청소년들의 생활 속에 완전히 자리 잡은 사이버 공간

이제 우리나라 청소년들에게 인터넷은 매우 중요한 매체로 자리잡은 것으로 나타났다. 교재와 정기간행물을 포함했을 때 청소년들이 가장 많이 사용하는 매체는 인터넷이었고 컴퓨터 게임을 하는 데 쓰는 시간도 계속 증가하고 있었다. 이렇게 청소년들의 삶에서 사이버 공간이 차지하는 비중이 높아질수록, 기존의 공교육 시스템의 영향력은 감소할 것으로 예상된다. 인터넷에서 청소년들이 가장 적게 접속하는 곳은 자기가 재학 중인 학교의 홈페이지로서, 한 달에 평균 1.76회 밖에 방문하지 않았다는 것이 그 단적인 예라 하겠다. 청소년들이 가장 많이 방문하는 곳은 블로그나 미니홈피를 포함한 자기 자신의 홈페이지로 한 달 평균 12.01회 방문했다. 이러한 결과는 사이버 공간이 청소년들에게는 자기중심적인 공간으로 사용됨을 시사한다. 그러나 청소년들이 자기중심적인 활동에만 매달리지는 않았다. 온라인 커뮤니티에서 일반회원이 아니라 리더나 운영진 역할을 한다고 응답한 청소년들도 전체의 11.7%를 차지했다.

사이버 공간은 단순히 청소년들의 자기연출 놀이공간일 뿐만 아니라 학업

이나 사회생활과도 연관되어 있었다. 청소년들은 전반적으로 인터넷이 학교 과제를 하는 데 도움이 된다고 평가했다. 특히 남학생보다는 여학생들이 인터넷의 효용성에 대해 더 높은 점수를 주었다. 청소년들은 또한 친구들과의 활동을 하는 데 있어서도 인터넷이 효과적인 수단이라고 생각하고 있었다. 그러나 28.1%는 친구들과의 사교생활과 인터넷/게임은 서로 무관하다고 응답했다. 남자 청소년들이 사이버 공간에서 보다 공격적이고 일탈하려는 경향을 많이 보였다. 특히 남자 청소년들은 음란물을 받아본 경험을 가장 많이 보고했고(평균 7.3회), 언어폭력을 당하거나(4.88회) 상대방에게 언어폭력을 가했던 경험이 그 다음으로 많았다(3.97회). 반면에 여자 청소년들은 언어폭력 가해(평균 1.5회)와 언어폭력 피해(평균 1.4회)경험을 가장 많이 보고했으며 나머지 일탈 경험은 거의 없는 것으로 나타났다. 그러나 이런 언어폭력 영역에서조차 남자 청소년들이 압도적으로 빈도가 높았다.

2) 게임 이용과 적응

컴퓨터 게임 이용현황을 살펴본 결과, 청소년들이 제일 자주 즐기는 게임은 멀티플레이 게임으로 나타났으며 그 다음으로는 모바일 인터넷 게임이 인기가 있었다. 적응과 컴퓨터게임 간의 관계를 조사한 결과, 게임을 자주 하는 청소년들일 수록 적응문제를 경험할 것이라는 예상과 다른 결과가 나타났다.

싱글플레이 게임의 이용빈도에 따른 학업성적을 비교한 결과, 모든 집단에서 게임을 즐기는 빈도가 높을수록 성적이 낮아지는 경향이 보이기는 했으나 통계적으로 유의한 차이는 중학생 집단에서만 나타났다. 즉, 고등학생 집단에서는 게임이용 빈도에 따른 학업성적의 차이가 없었다. 정신건강 지표인 우울증 수준의 차이를 비교한 결과에서도 중학생 집단에서는 싱글플레이 게임을 자주 즐길수록 우울성향 점수도 높은 것으로 나타났으나 고등학생 집단에서는 유의한 차이가 발견되지 않았다. 뿐만 아니라 중학생집단에서도 매주 1-3회 즐긴다는 응답자들의 우울성향은 전혀 게임을 즐기지 않는 응답자들과 통계적으로 동일했다.

위와 같은 결과는 남자 청소년들이 가장 많이 즐기는 게임유형인 멀티플

레이 게임에서도 비슷하게 나타났다. 중학생들의 경우에는 멀티플레이 게임 빈도가 높을수록 학업성적도 떨어지는 것으로 나타났으나 고등학생의 경우에는 멀티플레이 게임 빈도와 학업 수행수준의 차이는 통계적으로 차이가 없었으며 오히려 게임 빈도가 높을수록 학업성적이 더 높은 경향을 보였다. 또한 멀티플레이 게임 이용 빈도가 높을수록 친구의 숫자가 더 많은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 중학교와 고등학교에서 공통적으로 확인되었으며, 두 집단 모두에서 통계적으로 유의한 차이가 발견되었다.

이는 다중사용자 온라인 게임(MMOG)이용빈도와 적응간의 관계에서도 마찬가지였다. MMOG 이용빈도에 따른 학업수행 수준의 차이를 살펴본 결과, 전혀 게임을 하지 않는다는 응답자들에 비해서 일주일에 1-3회 정도 MMOG에 접속한다는 응답자들이 가장 학업성적이 좋았고, 매일 게임을 한다는 응답자들이 가장 성적이 낮았다. 이 차이는 통계적으로도 유의했다. 그러나 중학생 집단과 고등학생 집단으로 구분해서 비교했을 때는 통계적으로 유의한 차이가 발견되지 않았음을 고려할 때 위의 차이는 크게 의미가 없다고 볼 수 있다. 친구관계에 있어서는 비일관적인 결과가 나타났는데, 게임 이용빈도가 적은 고등학생들이 전혀 안하거나 많이 하는 고등학생들보다 친구관계 만족도가 낮았으며, 중학생의 경우에는 오히려 MMOG를 많이 하는 청소년들이 가장 활발하고 만족스러운 친구관계를 유지하는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 모바일 게임이나 도박성 게임에서도 비슷하게 나타났다. 즉 게임이용 빈도가 높다고 해도 뚜렷한 적응상의 문제를 일으키는 것으로 보이지 않았다.

이와 같은 결과는 컴퓨터 게임을 자주 즐길수록 학업적응에 문제가 발생하거나 사회적으로 고립되고 정신건강에 문제가 생기는 경향이 있을 것이라는 예상과는 일치하지 않았다. 게임이용빈도는 학업수행에 별로 중요한 영향력을 발휘하지 않았으며, 또래관계에 있어서는 게임을 자주 즐길수록 오히려 더 적응적인 것으로 나타났다.

이와 같은 결과는 컴퓨터 게임과 인터넷에 관한 청소년 정책에 많은 시사점을 제공한다. 그러나 보다 분명한 결론을 내리기 전에 재검증을 위한 연구가 필요하다.

3) 부모의 학력 및 컴퓨터 숙련도와 청소년들의 정보화

부모의 학력이나 컴퓨터 이용빈도가 청소년들의 인터넷과 게임 이용행동에 어떤 영향을 미치는지 살펴 본 결과, 부모의 학력이 높을수록 청소년 자녀의 인터넷 사용시간이 적어지는 경향이 나타났다. 그러나 이 차이는 어머니의 학력에 대해서만 통계적으로 유의했으며, 어머니 학력이 전문대학교 졸업인 경우에는 초등학교 졸업인 경우와 큰 차이가 없이 자녀의 인터넷 사용시간이 많았다. 자녀의 인터넷 사용시간이 가장 적은 경우는 어머니가 대학이나 대학원 졸업인 경우였다.

부모의 학력에 따른 인터넷 중독점수의 차이를 살펴본 결과는 흥미로웠다. 아버지의 학력이 높아질수록 인터넷 중독점수의 평균은 줄어드는 경향이 있었던 반면에, 어머니의 학력이 초등학교 졸업인 경우에 가장 인터넷 중독점수가 낮았다. 이러한 결과는 부모의 학력이 자녀의 인터넷 이용시간이나 행동을 통제에 미치는 효과가 아버지와 어머니에 따라 다를 수 있음을 시사한다.

부모 학력에 따라서 청소년 자녀의 게임 이용 빈도가 차이 있는지를 살펴본 결과, 아버지와 어머니의 학력에 따른 차이는 뚜렷한 방향을 보이지 않았다. 전반적으로, 부모의 학력이 아주 낮거나 아주 높은 경우에 게임 이용빈도가 적은 경향이 있었다. 특히 어머니의 학력이 초등학교 졸업으로 아주 낮은 경우에 게임이용빈도도 가장 낮았다. 반면에 아버지의 학력이 초등학교 졸업인 경우에는 게임이용빈도가 비교적 높은 경향이 있었다. 무엇보다도, 아버지와 어머니 모두 학력을 모른다고 응답한 청소년자녀들의 게임이용빈도가 가장 높았다. 이러한 결과는 자녀와 부모간의 관심과 결속도 수준을 반영하는 것으로 해석할 수도 있다. 반면에 부모의 학력이 너무 낮아서 청소년 자녀가 설문에 정확히 응답하지 않았기 때문일 수도 있다.

부모의 학력에 따라서 청소년 자녀의 사이버 일탈빈도의 차이를 살펴본 결과는 의외였다. 부모의 학력이 초등학교 졸업으로 가장 낮은 청소년들이 사이버 일탈경험이 가장 적었으며 부모가 전문대졸이거나 대학원 이상인 경우 사이버 일탈 경험의 빈도도 높았다. 앞서의 결과와 함께 해석하자면, 이러한 결과는 학력이 높은 부모들은 자녀의 인터넷 이용시간이나 인터넷의

존성향에 대해서는 적극적으로 통제하는 반면에, 청소년 자녀가 사이버 공간에서 어떤 행동을 하고 있는지에 대해서 무관심하거나 통제하지 않음을 시사한다. 즉, 지나친 인터넷 이용은 통제하지만 그 인터넷에 들어가서 일탈 행동을 하는 것은 통제하지 않는다는 것이다. 물론 응답자의 절대 다수를 차지하는 대학교 졸업 학력의 부모를 둔 청소년 자녀들이 초등학교 졸업 부모를 둔 자녀 다음으로 사이버 일탈 빈도가 낮았기에 위와 같은 해석은 대학원 이상의 초고학력자 부모에게만 해당할 수도 있다.

또한 부모의 컴퓨터와 인터넷 이용수준에 따른 사이버 일탈행동의 빈도를 비교한 결과, 적극적으로 컴퓨터와 인터넷을 사용하는 부모의 자녀들이 오히려 사이버 일탈행동을 더 많이 보이는 것으로 나타났다. 특히 어머니의 컴퓨터와 인터넷 이용빈도에 따른 차이가 더 뚜렷했다. 이러한 결과의 원인은 분명하지 않다. 그러나 앞서 부모의 학력이 높을수록 자녀의 사이버 일탈 행동 빈도가 높아지는 경향과 연결지어 이해할 수는 있다. 즉, 컴퓨터와 인터넷을 적극적으로 이용하는 부모는 학력이 높은 부모일 가능성이 높다. 또한 청소년들에게 사이버 일탈행동이 단순한 범죄가 아니라 일종의 모험이나 적극적이고 주도적인 행동을 의미할 수도 있다. 즉, 사이버 공간에서 남들보다 더 수준 높은 활동을 하고자 하는 욕구가 사이버 일탈로 나타난다면 이와 같은 고학력자, 적극적 인터넷 사용자 부모를 둔 청소년들의 사이버 일탈 경향을 이해할 수 있다. 그러나 보다 확실한 논의를 위해서는 본 연구의 결과를 재검증하고 이와 같은 현상에 대한 체계적인 검증이 가능한 재조사가 필요할 것이다.

4) 온라인 라이프스타일과 적응

청소년들의 온라인 라이프스타일을 분석한 결과 다음 3가지 라이프스타일이 추출되었다. 1) 친사회적 이용자 2) 개인주의적 이용자 3) 자기중심적 이용자.

개인주의적 이용자들은 개인주의 성향을 제외한 나머지 요인은 개발되지 않은 집단이었다. 이들은 인터넷 사용시간이나 기간도 가장 짧은 미숙한 집단이었다. 친사회적 이용자에 속하는 청소년들은 타인에게 관심을 가지고

도움을 주려는 지향성과 다른 사람들과 적극적으로 만나서 사귀려는 낙관적인 태도, 그리고 타인의 안녕을 중시하는 친사회적 가치관을 가지고 있었다. 마지막으로 자기중심적 이용자는 물질주의적이고 이기적인 성향이 높고, 지위에 따라서 사람을 차별하는 경향과 지루함을 피하고 자극을 추구하기 위해서 무책임한 행동을 하려는 성향이 높았다.

학년집단별로 온라인 라이프스타일 유형의 분포를 살펴본 결과, 개인주의적 이용자들은 중학교 2학년 집단에서 가장 많았으며, 학년이 높아질수록 점차 감소하는 추세를 보였다. 중학교 2학년 집단에서 개인주의적 이용자들의 높은 비율은 인터넷 이용의 미숙함을 반영하는 반면, 고등학교 2학년 집단에서 높은 비율은 학업부담으로 인해 인터넷 이용 의욕이 위축된 결과로 추측된다. 반면에 자기중심적 이용자들의 비율은 학년이 높아질수록 함께 증가해서 고등학교 1학년 집단에서 가장 높은 비중을 차지하고 고등학교 2학년 집단에서는 감소했다. 자기중심적 이용자들이 사이버 공간에서 비행이나 다양한 일탈행동을 많이 보여주지만 동시에 가장 적극적으로 사이버 공간에서 활동하는 경향도 보여준다는 점을 고려하면 고등학교 2학년 집단에서의 감소경향 역시도 학업부담으로 인한 적극적 이용자들의 감소로 해석할 수 있다.

온라인 라이프스타일은 인터넷에서의 문제행동을 충분히 예측할 수 있는 것으로 확인되었다. 특히 ‘자기중심적 이용자’ 들은 음란물을 가장 많이 보냈고, 악성 댓글도 가장 많이 달았으며, 타인의 사생활 정보를 쉽게 누설하고, 사이버 스토킹을 저지르며, 심지어 온라인에서 사기를 당하거나 사기를 가해한 경험도 가장 많았다. 자기중심적 이용자들은 또한 우울성향도 가장 높았고, 인터넷 중독점수도 가장 높은 것으로 나타났다. 반면에 친구숫자나 친구관계 만족도 면에서는 자기중심적 이용자들도 별로 문제가 없는 것으로 나타났다.

5) 청소년 적응 예측 도구로서 온라인 라이프스타일 제안

인터넷 중독 척도와 온라인 라이프스타일 척도가 위기 청소년들을 얼마나 구분할 수 있는지를 확인하기 위해서 분석을 실시한 결과, 인터넷 중독 수

준이 높을수록 위기청소년이 차지하는 비중은 높아지는 경향이 있었으나, 전체 위기청소년집단을 기준으로 보았을 때 인터넷 중독 진단기준은 변별력이 충분하지 않은 것으로 나타났다. 즉, 전체 학업부적응 집단의 과반수가 넘는 59.8%가 인터넷 중독진단으로는 정상집단에 속해있었다. 뿐만 아니라 또래관계 위기청소년들 중에서 53.5%가 인터넷 중독분류로는 정상으로 구분된 반면 중독으로 분류된 위기청소년은 8%에 불과했다. 우울증 위기 집단에서도 비슷하게 결과가 나타났다. 우울증 위기청소년 집단 중에서 인터넷 중독으로 분류된 청소년은 8.6%에 불과했으며, 45.1%는 정상이었다. 사이버 일탈집단과 정보인권의식 결여 집단에서도 마찬가지로 나타났다. 전체 사이버 일탈 집단의 11.6% 만이 인터넷 중독으로 진단되었으며, 사이버 일탈 집단의 36.1%는 정상으로 진단되었다.

반면에 온라인 라이프스타일 척도는 사이버일탈 위기청소년 집단과 정보인권의식 결여집단을 판별하는데 상대적으로 더 효과가 있음을 확인했다. 사이버 일탈 청소년의 68.8%가 온라인 라이프스타일의 자기중심적 이용자 유형으로 분류되어 과반수가 넘는 감별비율을 보였다. 사이버 일탈과 개념적으로 관계가 많은 정보인권의식결여 집단의 분포에 있어서도 자기중심적 이용자 집단에 해당하는 청소년이 43.1%로 가장 높아 비교적 높은 감별비율을 보였다. 그러나 나머지 적응영역에 있어서는 뚜렷하게 유용한 감별력이 발견되지 않았다. 학업부적응에 있어서는 온라인 라이프스타일 유형 중에서 개인주의적 이용자 유형이 가장 높았으며(42.8%), 또래관계 위기청소년 집단 중에서 자기중심적 이용자에 해당하는 청소년은 오히려 가장 적었고(27.4%), 개인주의적 이용자 집단이 가장 높았다(41.0%), 우울증 위기 청소년 집단의 분포에 있어서는 세 라이프 스타일유형이 모두 30% 대의 분포로 주목할 만한 차이가 발견되지 않았다.

이는 판별분석 결과에서도 마찬가지로 확인되었다. 사이버 일탈 집단을 판별하는 함수에서 가장 판별력이 큰 요인은 온라인 라이프스타일 척도의 요인 중 하나인 물질주의 성향인 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 멀티플레이 게임 이용 빈도로 나타났다. 인터넷 중독요인인 생활 장애 요인이 세 번째로 판별력이 있는 것으로 나타났다.

그러나 온라인에서의 문제가 아닌, 오프라인에서의 적응문제에 대해서는 인터넷 중독척도의 하위요인인 생활장애 요인과 내성/의존성 요인, 그리고 온라인 라이프스타일 척도의 하위요인인 외향성/적극성 요인만이 판별함수에 포함되었으며 판별력도 낮았다. 이러한 결과는 컴퓨터 게임이나 인터넷 이용에 관련된 변인들이 오프라인에서의 청소년 적응문제에 미치는 영향력은 상대적으로 낮음을 시사한다. 뿐만 아니라 온라인 공간에서 청소년들의 문제행동을 예측하기 위해서는 인터넷 중독 척도보다는 온라인 라이프스타일 척도가 더 유용하다고 볼 수 있다.

2. 정책적 제언

1) 모바일 게임의 부각에 주목

청소년들이 즐기는 게임 중에 모바일 게임의 비중이 높았다는 사실을 주목할 필요가 있다. 대부분의 모바일 게임은 PC로 할 수 있는 게임들에 비해서 비용 부담이 크고 시간과 장소에 관계없이 이용할 수 있다. 또한 모바일 게임의 과금체계는 통신요금과는 별도의 데이터 이용료로 분리되어 있어 청소년들이 지출 비용을 미리 계산하기도 쉽지 않다. 이런 문제점을 내포하고 있음에도, 향후 청소년 미디어 환경에서 모바일 게임이 차지할 비중은 계속 증가할 것으로 보인다. 따라서 이 유형의 게임에 대한 지속적인 감독과 정책적 개입이 필요하다. 가장 시급한 문제는 과금체계의 투명화와 같은 청소년들의 경제적 피해를 방지하는 규정이며, 장기적으로는 모바일게임의 특성에 대한 연구와 대응이 필요할 것이다.

2) 게임 이용의 가이드라인 제시

‘게임을 얼마나 하는 것이 적당한지’에 대한 대답을 제시하려는 것도 본 연구의 목적이었다. 게임의 유형에 따라서 현재 청소년의 교육과정에 따라서 적응상의 문제를 최소화 할 수 있는 게임 이용 가이드라인을 제시하고자 한다. 본 연구의 결과에 의하면 인터넷 이용은 하루에 3시간 이하, 컴퓨터 게임의 경우는 하루에 1시간 이하인 경우는 초중고교에 구분 없이 적응상의 문제가 없는 것으로 나타났다. 또한 최소한 남자 청소년들 사이에서는 컴퓨터게임 이용자가 주류가 되었기 때문에 오히려 컴퓨터게임을 전혀 하지 않는 청소년들이 적응에 불리할 수 있음을 시사하는 결과가 확인되었다. 따라서 비록 본 연구 결과만으로는 충분하지는 않지만 추후 조사를 통해서 구체적인 가이드라인을 설정할 수 있기를 기대한다.

3) 부모 역할의 중요성

본 연구의 결과에서 특기할 만한 사실은 부모의 학력과 컴퓨터이용 빈도에 따라서 청소년 자녀들의 게임이용 빈도나 사이버공간에서의 행동방식에

차이가 나타났다는 점이다. 대체적으로 아버지나 어머니의 학력이 높을수록 인터넷과 게임이용빈도가 낮아지는 경향을 보였으나, 어머니의 학력이 아주 낮은 경우에는 오히려 자녀의 인터넷 이용빈도가 지나치게 낮았다. 반면에 부모의 학력이 대학원졸업 이상이거나 적극적으로 컴퓨터를 사용하는 경우에 청소년자녀들의 사이버 일탈행동이 더 높은 경향도 발견되었다. 부모의 인터넷 이용수준과 학력 수준이 일괄적으로 자녀의 사이버 행동에 영향을 미치지 않는지만, 부모의 역할이 중요한 차이를 가져온다는 사실만은 분명하다. 따라서 부모의 정보화 수준을 향상시키고 청소년들에 대한 효과적인 지도를 도와주는 역량강화(empowerment) 프로그램이 청소년 정보화 대응 정책의 중요한 비중을 차지해야 할 것이다.

4) 인터넷 중독 진단 기준의 문제와 대안의 필요성

본 연구결과에 의하면 단순히 게임을 많이 하거나, 인터넷에 오래 접속해 있다고 해서 적응상의 문제가 나타나는 것이 아니었다. 어떤 게임을 얼마나 하는지, 인터넷에서 어떤 라이프스타일을 영위하는지를 통해 일탈행동이나 적응상의 문제가 더 정확하게 예측될 수 있었다. 그 이유로는 인터넷과 컴퓨터게임이 청소년들에게 일상적인 생활의 일부가 되었기 때문이고, 인터넷과 게임을 통해서도 다양한 경험과 학습이 가능하기 때문이라고 할 수 있다. 따라서 게임이용 시간을 제한하거나 구체적인 행동을 금지하는 개입보다는 청소년들의 가치관과 생활태도에 대한 개입이 필요하다.

지금까지 인터넷이나 컴퓨터게임에 대한 질적인 접근에 사용된 기준은 주로 ‘중독진단’이었다. 인터넷 중독이나 게임중독으로 진단된 집단과 그렇지 않은 집단간의 차이에 대한 연구가 주류를 이루었다. 그러나 이때 사용되는 인터넷 중독 진단 척도는 충동통제력 · 우울성향 · 역기능적 가족관계 등의 인터넷 이용과 직접 관련이 없는 요소들을 포함하고 있다. 따라서 인터넷(혹은 게임) 중독으로 진단되었다는 것이 인터넷이나 게임으로 인해 적응문제를 겪고 있다는 의미로 해석하기에는 무리가 있다. 그보다는 그 청소년의 심리적 환경적 위험요인들이 인터넷이나 게임을 통해서 발현된 것으로 해석하는 것이 더 타당하다. 같은 이유로 이러한 인터넷 중독청소년에 대한

개입 역시 사이버 공간과는 상관이 없는 정신건강 및 생활건강 영역에서 이루어지는 것이 보통이다. 주로 가족치료와 인지행동치료를 통해서 가족관계를 개선하고 대안적인 활동에 참여하게 함으로써 인터넷 중독 문제를 해결하는 것이다. 이들 인터넷 중독자들은 분명히 인터넷에 관련된 문제를 겪는 도움을 필요로 하는 집단이지만 사이버 공간에서 새로 발생하는 다양한 문제들과는 직접적인 관계가 없는 집단이기도 하다. 단적인 예를 들어, 현재 사이버 공간에서 문제가 되는 사이버 언어 폭력이나 명예훼손 등을 일으키는 청소년들은 인터넷 중독자가 아니라 사이버 공간에 대한 부적절한 가치관과 행동방식을 습득한 청소년들이다.

따라서 이러한 환경이나 성격적인 요인이 아니라 사이버 공간에서 보이는 가치관과 행동방식만으로 문제를 일으킬 위험이 높은 청소년을 가려내고 개입을 할 수 있는 새로운 질적인 판별기준이 필요하다. 이 새로운 기준은 사이버 공간에서만 나타날 수 있는 심리행동적인 특징과 그에 관련된 가치관이나 사고방식을 측정할 수 있는 척도가 될 것이다.

5) 질적 판별기준으로서 온라인 라이프스타일 척도의 가능성 제언

본 연구결과에 의하면 단순히 게임을 많이 하거나, 인터넷에 오래 접속해 있다고 해서 적응상의 문제가 나타나는 것이 아니었다. 어떤 게임을 얼마나 하는지, 인터넷에서 어떤 라이프스타일을 영위하는지를 통해 일탈행동이나 적응상의 문제가 더 정확하게 예측될 수 있었다. 그 이유로는 인터넷과 컴퓨터게임이 청소년들에게 일상적인 생활의 일부가 되었기 때문이고, 인터넷과 게임을 통해서도 다양한 경험과 학습이 가능하기 때문이라고 할 수 있다. 따라서 게임이용 시간을 제한하거나 구체적인 행동을 금지하는 개입보다는 청소년들의 가치관과 생활태도에 대한 개입이 필요하다.

지금까지 인터넷이나 컴퓨터게임에 대한 질적인 접근에 사용된 기준은 주로 ‘중독진단’ 이었다. 인터넷 중독이나 게임중독으로 진단된 집단과 그렇지 않은 집단간의 차이에 대한 연구가 주류를 이루었다. 그러나 이때 사용되는 인터넷 중독 진단 척도는 충동통제력, 우울성향, 역기능적 가족관계 등의 인터넷 이용과 직접 관련이 없는 요소들을 을 포함하고 있다.

따라서 인터넷(혹은 게임) 중독으로 진단되었다는 것이 인터넷이나 게임으로 인해 적응문제를 겪고 있다는 의미로 해석하기에는 무리가 있다. 그 보다는 그 청소년의 심리적 환경적 위험요인들이 인터넷이나 게임을 통해서 발현된 것으로 해석하는 것이 더 타당하다. 같은 이유로 이러한 인터넷 중독청소년에 대한 개입 역시 사이버 공간과는 상관이 없는 정신건강 및 생활건강 영역에서 이루어지는 것이 보통이다. 주로 가족치료와 인지행동치료를 통해서 가족관계를 개선하고 대안적인 활동에 참여하게 함으로써 인터넷 중독 문제를 해결하는 것이다. 이들 인터넷 중독자들은 분명히 인터넷에 관련된 문제를 겪는 도움을 필요로 하는 집단이지만 사이버 공간에서 새로 발생하는 다양한 문제들과는 직접적인 관계가 없는 집단이기도 하다. 단적인 예를 들어, 현재 사이버 공간에서 문제가 되는 사이버 언어 폭력이나 명예훼손 등을 일으키는 청소년들은 인터넷 중독자가 아니라 사이버 공간에 대한 부적절한 가치관과 행동방식을 습득한 청소년들이다.

따라서 이러한 환경이나 성격적인 요인이 아니라 사이버 공간에서 보이는 가치관과 행동방식만으로 문제를 일으킬 위험이 높은 청소년을 가려내고 개입을 할 수 있는 새로운 질적인 판별기준이 필요하다. 이 새로운 기준은 사이버 공간에서만 나타날 수 있는 심리행동적인 특징과 그에 관련된 가치관이나 사고방식을 측정할 수 있는 척도가 될 것이다.

따라서 본 연구에서는 인터넷 중독을 대체할 수 있는 질적인 판별기준으로 온라인 라이프스타일 척도를 제안했다. 청소년들의 온라인 라이프스타일을 분석한 결과 다음 3가지 라이프스타일이 추출되었다. 1) 친사회적 이용자 2) 개인주의적 이용자 3) 자기중심적 이용자. 개인주의적 이용자들은 개인주의 성향을 제외한 나머지 요인은 개발되지 않은 집단이었다. 이들은 인터넷 사용시간이나 기간도 가장 짧은 미숙한 집단이었다. 친사회적 이용자에 속하는 청소년들은 타인에게 관심을 가지고 도움을 주려는 지향성과 다른 사람들과 적극적으로 만나서 사귀려는 낙관적인 태도, 그리고 타인의 안녕을 중시하는 친사회적 가치관을 가지고 있었다. 마지막으로 자기중심적

이용자는 물질주의적이고 이기적인 성향이 높고, 지위에 따라서 사람을 차별하는 경향과 지루함을 피하고 자극을 추구하기 위해서 무책임한 행동을 하려는 성향이 높았다. 분석결과, 온라인 라이프스타일은 인터넷에서의 문제행동을 충분히 예측할 수 있는 것으로 확인되었다. 특히 ‘자기중심적 이용자’ 들은 음란물을 가장 많이 보냈고, 악성 댓글도 가장 많이 달았으며, 타인의 사생활 정보를 쉽게 누설하고, 사이버 스토킹을 저지르며, 심지어 온라인에서 사기를 당하거나 사기를 가해한 경험도 가장 많았다.

인터넷 중독진단 기준과 온라인 라이프스타일 유형 기준이 정보화 적용에 관련된 위기청소년 집단을 얼마나 정확하게 감별하는지를 살펴 본 결과, 인터넷 중독 진단기준은 전반적으로 위기청소년을 감별하는데 부적절함이 확인되었다. 반면 온라인 라이프스타일 유형 분류는 사이버일탈 위기청소년 집단을 감별하는데 유용했다. 청소년들의 온라인 라이프스타일 유형은 인터넷 이용의 숙련도, 친사회적/반사회적 경향, 낙관성, 물질주의적 가치관 등 사이버 공간에서 주로 갈등과 문제를 유발하는 핵심 요소들을 가려낼 수 있을 것으로 보인다. 온라인 라이프스타일은 인터넷에서의 문제행동을 충분히 예측할 수 있는 것으로 확인되었다. 특히 ‘자기중심적 이용자’ 들은 음란물을 가장 많이 보냈고, 악성 댓글도 가장 많이 달았으며, 타인의 사생활 정보를 쉽게 누설하고, 사이버 스토킹을 저지르며, 심지어 온라인에서 사기를 당하거나 사기를 가해한 경험도 가장 많았다. 이와 같은 결과는 온라인 공간에서 문제를 일으키는 청소년들의 가치관과 사고방식의 특성을 찾아내고 그에 적절한 대응책을 수립하는 데에 기초자료가 될 것으로 기대한다.

그러나 온라인 라이프스타일 척도 역시 학업적응이나 정신건강 수준, 또래관계 등을 감별하는 데에는 역시 충분하지 못한 것으로 나타났다. 분명한 사실은 인터넷 중독 척도는 그 개념적인 정의로 보나 실제 실증적 결과로 보나 위기청소년을 감별하는 척도로서는 크게 유용하지 않다는 점이다. 따라서 대안적인 척도가 필요한 시점인데 본 연구에서 제안한 온라인 라이프

스타일 척도는 일부 영역에 대해서는 유효한 감별력을 발휘했으나 그것으로
는 충분하지 못했다. 본 연구의 결과, 정보화 적응 위기청소년을 보다 정확
하게 감별할 수 있는 척도의 개발 및 온라인 라이프스타일 척도의 추가보완
이 필요하다고 결론 내릴 수 있다.

참 고 문 헌

- 강만철, 오익수 (2001). 인터넷 중독척도개발을 위한 기초연구, 청소년 상담연구 9(1), 114-135, 한국청소년상담원
- 강만철, 오익수 (2002). 청소년 인터넷 중독 진단 척도 개발(II), 교육 심리연구 The Korean Journal of Educational Psychology Vol.16, No.4, pp.247-274.
- 강병희 (2003). 중학생의 컴퓨터 게임중독과 학교적응 및 학업성취 수준과의 관계, 대전대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문.
- 강성혜 (2004). 인터넷 중독과 청소년의 학교적응에 관한 연구, 동아 대학교 대학원 교육학과 석사학위 논문.
- 강철 (2005). 청소년의 인터넷 중독 영향요인 연구 -학교적응유연성을 중심으로, 목원대학교 산업정보대학원 사회복지학과 석사학위 논문.
- 교육인적자원부 (2005). 2004 교육정보화백서. 한국교육학술정보원
- 교육인적자원부 (2006). 2005 교육정보화 백서: 요약본, 한국교육학술 정보원
- 김경선 (2001). 컴퓨터게임이 청소년의 학습태도에 미치는 영향, 성균 관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김경신 (2003). 전자게임의 이용정도가 초등학생의 자아존중감 및 교 우관계에 미치는 영향, 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 김경화 (2002). 컴퓨터게임의 중독적 사용에 영향을 끼치는 요인에 관 한 연구, 경상대학교 대학원 석사학위논문.
- 김광수, 장승현, 조병만, 임을미 (2001). 청소년 인터넷 중독과 학교생 활 적응의 관계, 敎育論叢(교육논총) 16 권, 전주대학교 교육문제 연구소.
- 김교헌, 김지환 (1989). 한국판 UCLA 고독 척도, 학생생활 연구. 충남 대학교 학생생활 연구소.

- 김규원, 박경 (2004). 정보화와 청소년의 가족가치관. 정보와 사회. 한국정보사회학회.
- 김덕희 (2005). 청소년의 인터넷 사용이 학교생활적응에 미치는 영향, 관동대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문.
- 김동선 (2004). 정보화 사회에서는 무슨 일이 일어나고 있는가. 서울: 진한엠엔비.
- 김문조 (2001). 청소년 정보화의 실태 및 문제점. 지식 · 정보환경변화에 따른 청소년육성방향 모색. 문화관광부 한국청소년개발원 세미나 자료.
- 김선숙 (2004). 초등학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응 실태 분석, 한국교원대학교 교육대학원 초등교육전공 석사학위 논문.
- 김순희 (2002). 인터넷 중독이 아동의 학업성취 및 학교생활적응에 미치는 영향, 경성대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문.
- 김신동 (2006). 모바일미디어중독에 대한 이해와 대응, 올바른 휴대폰 사용문화 정착을 위한 포럼 자료집, p.33-38.
- 김영혜 (2005). 초등학생의 컴퓨터게임과 자가지각 및 학교적응간의 관계, 창원대학교 대학원 교육학 석사학위 논문.
- 김옥순, 홍혜영 (1998). 정보사회와 청소년 I -통신 중독증-. 한국청소년문화연구소.
- 김왕식, 임영희 (2003). 중학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응 및 민주시민의식과의 관계, 교과교육학연구 제7권 3호 pp.123-148.
- 김재준 (2004). 청소년의 인터넷 중독과 학습동기 및 학교생활적응과의 관계, 원광대학교 교육대학원 교육방법전공 석사학위 논문.
- 김정기, 최명식 (2000). 대학생의 인터넷 사용 내용과 중독간의 관계. 대학생생활연구 Vol.14. 3-18. 전국대학교 학생생활연구소장 회의 2000
- 김정숙 (2005). 초등학생의 컴퓨터게임 중독과 학교생활적응과의 관계, 관동대학교 교육대학원 상담심리 전공 석사학위 논문.

- 김중범 (1999). 인터넷중독 하위집단의 특성연구. 연세대 대학원 석사 학위논문.
- 김중숙 (2004). 정보화사회의 사회학적 접근. 서울: 한국문화사.
- 김진숙 (2000). 청소년의 PC 중독사례와 상담적 접근. 청소년의 PC중독. 101-118. 한국청소년상담원
- 김진호 (2003). 초등학생의 컴퓨터 게임 및 대화방 활용 실태와 학교 생활적응 간의 관계, 창원대학교 대학원 교육심리 전공 석사학위 논문.
- 김진희 (2006). 청소년의 학교적응과 사회적 지지 및 인터넷 중독의 관계, 숙명여자대학교 대학원 교육학과 상담.생활지도 전공 석사학위 논문.
- 김현수 (2001). 인터넷중독 탐구. 원광대 학생지도연구, 21호, p.33-51.
- 김홍천 (2004). 온라인게임 이용자의 중독적 이용에 관한 연구: 온라인게임 ‘리니지’ 이용자의 이용유형에 따른 충족욕구를 중심으로. 연세대학교 대학원 석사 학위논문.
- 노성호 (1999). 컴퓨터통신을 통한 음란물 접촉 실태와 대책. 한국형사정책연구원.
- 노은태 (2006). 고등학생의 인터넷 사용정도와 학교생활적응의 관계 연구, 강원대학교 석사학위 논문.
- 라도삼 (2000). 가상공간의 전경과 삶의 단편들: 리니지를 중심으로, 한국언론정보학회, 제1호, pp.115-149.
- 류은미 (2004). 중학생의 인터넷 중독 유형에 따른 컴퓨터교과 학업성취도 연구 -게임 중독과 채팅 중독을 중심으로, 이화여자대학교 정보과학대학원 멀티미디어학 전공 석사학위 논문.
- 박경호, 강만철, 오익수, 김형근, 김건웅 (2001). 국내 인터넷 컴퓨터 등의 사이버 중독 실태조사. 정보통신학술연구과제 지정조사 00-05. 정보통신부
- 박성연 (1996). 한국인의 라이프스타일 유형과 특성. 마케팅연구, 11(1), 19-35.

- 박영균, 성운숙, 권기창 (2005). 청소년 정보복지 현황 및 개선방안 연구. 서울: 한국청소년개발원
- 박영균, 성운숙, 권기창, 이수진, 이인호 (2005). 청소년 정보화 정책 개선방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 배규한 (1995). 미래사회학. 서울: 나남출판.
- 배숙진 (1998). 청소년에게 지각된 부모의 양육태도, 자아개념, 학교적응간의 관계. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 산업자원부 (2003). 기술로드맵의 개념과 작성내용(2003.02.18). 정책자료. <http://www.mocie.go.kr>.
- 삼성경제연구소 (2003). 유비쿼터스 컴퓨팅 : 비즈니스 모델과 전망. 삼성경제연구소 Issue Paper.
- 서주현 (2001). 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감. 서울대학교 석사학위논문.
- 송명준, 권정혜 (2000). 대학생의 인터넷 중독 현황 및 인터넷 중독이 대학생 생활 적응에 미치는 영향. 한국임상심리학회 하계학술대회 발표논문.
- 송영애 (2003). 중학생의 컴퓨터 게임·채팅과 학교적응 및 학업성적간의 관계, 창원대학교 교육대학원 교육심리 및 공학 전공 석사학위 논문.
- 송원영 (1998). 자기효능감과 자기 통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대 석사학위논문.
- 안혜영 (2003). 초등학생의 인터넷 게임 중독과 감성지능 및 학교생활 적응 간의 관계, 단국대학교 교육대학원 교육학과 상담심리전공 석사학위 논문.
- 양정석 (2005). 아동의 인터넷 중독과 사회적 지지 지각 및 학교생활 적응과의 관계, 충북대학교 교육대학원 학교상담전공 석사학위 논문.
- 어욱자 (2003). 초등학생의 전자게임 활동과 성격과의 관계분석, 수원대학교 대학원 석사학위논문.
- 엄순명 (2002). 초등학생의 인터넷 중독과 자기효능감 및 학교생활적

- 응과의 관계, 경성대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문.
- 오리가사 가르후미 지음 · 김재홍 옮김 (2004). 고도 정보화 사회의 여러 모습. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 유승호, 신영철, 정의준, 양소연, 김영선(2002). 게임몰입증(게임중독)의 현황과 대처 방안, (재)게임중합지원센터.
- 육원희 (2003). 인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응에 미치는 영향, 제주대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문.
- 윤영민 (1998). 혁신적인 정보화 정책의 청사진. 사이버커뮤니케이션학회.
- 윤재희 (1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대 석사학위논문.
- 이각범, 황상민, 장경섭, 김옥순, 배영자, 강원택, 유성경 (2005). 디지털시대 청소년의 가치관과 행동양식, 한국청소년개발원 연구보고서.
- 이명숙 (2005). 중·고등학생의 인터넷 중독 수준에 따른 부모-자녀 간의 의사소통 및 학교 적응의 차이, 계명대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문.
- 이유경 (2002). 컴퓨터게임 중독 청소년의 사회적 관계 및 적응에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원 심리학 석사학위 논문.
- 이유선 (1996). 사회적 지지와 자가지각이 장애청소년의 학교생활적응에 미치는 영향, 이화여자대학교 대학원 특수교육학과 석사학위 논문.
- 이인화 (2005). 한국형 디지털 스토리텔링: 리니지2 바츠해방전쟁 이야기. 살림출판사.
- 이형초 (2002). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과, 고려대학교 대학원 심리학과 박사학위 논문.
- 장근영 (2003). 온라인 게임에서 발현되는 라이프스타일의 탐색연구 - 한국과 일본의 문화맥락에 따른 온라인 게임세계에서의 행동특성 연구, 연세대학교 대학원 박사학위논문.

- 장근영, 김영아, 김유진, 문수중, 오경자 (2005). 중고등학생들의 컴퓨터게임 이용패턴과 적응에 관한 연구. 2005 한국심리학회 추계 학술대회 발표논문집. 76-77.
- 정보통신정책연구원 (2005). 정보사회와 정보화정책. 서울: 법영사.
- 정성현 (2004). 중학생의 인터넷 사용과 학교생활 적응과의 관계 연구, 전북대학교 교육대학원 교육학과 청소년교육 전공 석사학위 논문.
- 정의명 (2002). 정보화와 한국사회. 서울: 나산출판사.
- 정종기 (2003). 정보화사회 이론. 서울: 차송.
- 정철수 (2005). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 공격성 및 학교생활적응과의 관계, 수원대학교 교육대학원 컴퓨터교육전공 석사학위 논문.
- 조광수, 장근영, 정태연, 이수진 (2005). 학습자의 흥미, 몰입, 동기 강화에 기반한 차세대 e-러닝 학습모델 및 콘텐츠 개발방법론 연구, 한국교육학술정보원 연구보고서
- 조은숙 (2003). 경기도 지역의 일부 고등학교 학생들의 인터넷 중독 수준과 학교적응의 관계, 아주대학교 교육대학원 보건교육전공 석사학위 논문.
- 조정관 (2005). 정보화, 세계화와 신유목적 민주주의. 서울: 정보통신 정책연구원.
- 진행남 (2004). 정보화 시대 매스커뮤니케이션 연구. 서울: 나남출판.
- 채서일 (1992). 체계분석의 틀에 따른 라이프스타일 연구. 소비자학연구, 3(1), 46-63.
- 최유엔 (2004). 초등학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응과의 관계, 고려대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문.
- 최정애 (2003). 실업계 고등학생의 인터넷 중독이 학교생활에 미치는 영향, 수원대학교 교육대학원 컴퓨터교육전공 석사학위 논문.
- 최정윤 (2000). 다사용자 온라인 게임의 상호작용과 가상현실 경험에 관한 연구-리니지를 중심으로-, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.

- 최정일 (2003). 청소년 정보문화의 전망과 과제. 지방교육경영, 제8권, pp. 175-211. 한국지방교육경영학회.
- 한국교육학술정보원 (2005). 연구보고 CR 2005-2: 자율학습용 콘텐츠 개발 방법연구.
- 한국인터넷진흥원 (2006). 인터넷이용 통계 <http://KRIC.or.kr>
- 한국정보문화진흥원 (2005). 2005 인터넷 중독 실태조사, 연구보고서.
- 한상만, 김윤식, 연민홍 (2001). N 세대의 라이프 스타일과 게임이용 실태 및 성향에 관한 연구. 2001년도 한국경영학회 관련학회 통합학술대회, pp.623-629.
- 한혜원 (2005). 디지털 게임 스토리텔링: 게임은하계의 뉴 패러다임, 도서출판 살림.
- 황상민 (2000). 사이버공간에 또 다른 내가 있다. 김영사.
- 황상민, 장근영, 이수진 (2003). Internet over-user's psychological profiles: A behavior sampling analysis on Internet addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, 6(2), 143-150.
- 황상민, 장근영 (2003). 한국인의 온라인 라이프스타일과 게임행동. HCI2003 학술대회 논문집(2). 15-21.
- 황상민, 장근영 (2004). 문화적 맥락과 온라인 게임 라이프스타일: 한국과 일본의 비교. HCI2004 학술대 논문집(1).
- 황상민 (2005). 사이버상의 청소년 놀이문화와 학습: 어떤 일이 일어나며, 무엇을 배우는가? 2006 사이버상의 청소년보호와 역량강화를 위한 국제회의 자료집, p.323-348.
- 황진구, 김경준, 이종임 (2002). 청소년 정보화 실태 조사연구. 서울: 한국청소년개발원
- 황진구, 임성택, 김성이 (1999). 청소년 정보화 실태와 새로운 정책의 방향. 서울: 한국청소년개발원.
- Beck, J.C. & Wade, M. (2005). Got Game: How the gamer generation is reshaping business forever. 이은선 번역 <게임세대 회사를 점령하다>. 서울: 세종서적.
- Becker, K. (2005). Pedagogy in commercial video games. Book chapter

- In 'Games and Simulations in Online Learning: Research and Development Frameworks', Idea Group press.
- Bell, D. (2002). 이동만 번역 <정보화사회의 사회적 구조>. 서울: 한울.
- Brenner, V.(1997). Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, a buse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey. *Psychological Reports*, 80, 879-882.
- Buckingham, D. (2003). 기선정, 김아미 역, <미디어교육: 학습, 리터러시, 그리고 현대문화>. 우리교육 출판사.
- Castells, M. (1989). The information city-Information technology, economic restructuring, and the urban-regional process, Basil Blackwell, pp.7-32.
- Goldberg, I. (1996). Internet addiction Electronic message posted to research discussion list. [http:// www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportgp.html](http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportgp.html).
- Griffith, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming, *CyberPsychology and Behavior*, 6(1), 81-92.
- Griffiths, M. D. (1996). Psychology of computer use: Some comments on addictive use of the I-nternet by Young. *Psychology Reports*, 80. 81-82.
- Jacobsson, M., & Taylor, T.L. (2003). The Sopranos meets EverQuest: Social networking in Massively Multiplayer Online Games, *MelbourneDAC2003*, 81-101.
- Patrice, H. & Gunn, D. (1998). Internet addiction?: The effects of sex, age, depression. and introversion, Paper presented at the British Psychology Society Conference, <http://phoenix.herts.ac.uk/SDRU/Helen/inter.html>.
- Postman, N. (1983). The disappearance of childhood. London: W.H.Allen.
- Sherif, M., Harvey, O.J., White, B.J., Hood, W.R. & Sherif, C.W. (1961).

- Intergroup cooperation and competition: The Robbers Cave experiment. Norman, OK: University Book Exchange.
- Solomon, M. R. (1994). Consumer Behavior, 2nd Ed., Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Suler, J. (1996). The psychology of cyberspace. Url: <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>
- Tajfel, H. (1981). Human groups and social categories : Studies in social psychology. London: Cambridge Univ. Press.
- Tapscott, D. (1998) Growing up digital: The rise of the Net Generation, N.Y.: McGrawHill. 허운나, 유영만 옮김 (1998). N세대의 무서운 아이들, 물푸레.
- Turkle, S. (1995). Life on the screen: Identity in the age of the internet. New York: Simon & Schuster. 최유식 번역. 스크린 위의 삶: 인터넷과 컴퓨터시대의 인간. 서울: 민음사
- Yee, N. (2001). The Norrathian scrolls: A study of EverQuest. <http://www.nickyee.com/eqt/report.html>.
- Young (1996). Internet can be as alcohol, drugs and gambling. An APA news release. <http://www.apa.org/releases/internet.html>.
- Young, K. S. (1998). Caught in the net. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- Zimbardo, P. (1973). Interpersonal dynamics in a simulated prison, International Journal of Criminology and Penology, 1, p.73.

부 록

1. 1차 설문조사지
2. 2차 온라인 설문조사지
3. 인터넷 및 게임 이용과 청소년 적응에
관한 선행연구 요약
4. 조사 결과표

--	--	--	--	--	--

청소년 정보화 현황 조사

안녕하세요!

한국청소년개발원은 국가정책관련 연구를 담당하는
국무총리실 산하의 정책연구기관입니다.

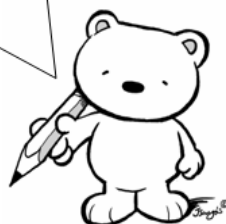
보다 현실적인 청소년 정보화 정책을 만들고자 청소년
여러분의 인터넷과 이동통신 이용 현황에 대해 설문
조사를 실시합니다.

귀하의 응답 내용은 연구목적으로만 활용되며, 익명
으로만 처리되므로 비밀이 보장됩니다. 번거로우시더라도
솔직하고 정확하게, 그리고 빠짐없이 응답해주시길
부탁 드립니다.

고맙습니다!!



2006년 6월
한국청소년개발원
부연구위원 장근영



(우 137-715)서울시 서초구 우면동 142번지
한국 교원단체총연합 빌딩 1012호
(전화: 02-2188-8870, FAX: 02-2188-8829, e-mail: jjanga@youthnet.re.kr)

I. 다음은 귀하의 정보화 이용 현황에 대한 질문입니다.

질문을 잘 읽고 적절한 곳에 ☐ 표시 해주세요.

1. 우리 집에는 인터넷에 접속할 수 있는 컴퓨터가 (☐ 있다 / ☐ 없다).
2. 지난 1개월간, 나는 하루 평균 인터넷을 ()시간 정도 사용했다. (숫자를 쓰세요)
3. 나는 인터넷을 약 ()년 전부터 사용하기 시작했다. (숫자를 쓰세요)
4. 나는 주로 (☐① 내 방 / ☐② 안방이나 마루 / ☐③ 학교, 학원 도서관 / ☐④ PC방)에 있는 컴퓨터로 인터넷을 사용한다.
5. 나는 휴대폰을 (☐ 가지고 있다 / ☐ 가지고 있지 않다).
6. 최근 내가 친구에게 보내신 이메일은 **하루 평균** ()개 쯤 된다.
(괄호 안에 알맞은 숫자를 쓰세요)
7. 다음 사이트에 얼마나 자주 가는지를 표시해주세요.

	전혀 안간다	한달에 1-3번	매주 1-3번	매주 4-7번	하루에 여러번
① 학교 홈페이지					
② 개인 홈페이지 블로그					
③ 뉴스 포털이나 신문사 홈페이지					
④ 게시판 (붙임 게시판, 동영상 게시판 등)					
⑤ 커뮤니티 (카페, 동호회 등)					
⑥ 게임 사이트					
⑦ 쇼핑 사이트					

8. 다음은 네티즌들이 대답한 인터넷을 사용하는 이유입니다. 이 이유들이 귀하에게는 얼마나 중요한지를 표시해주세요

내가 인터넷을 하는 이유는....	전혀 중요 하지 않다	거의 중요 하지 않다	보통 이다	어느 정도 중요 하다	매우 중요 하다
① 새로운 뉴스가 뭔지 알 수 있어서					
② 최근에 떠도는 소문의 진위를 확인할 수 있어서					
③ 다른 사람 근황과 연락처를 아는데 도움이 되어서					
④ 학교 숙제 등에 유용한 지식을 얻어서					
⑤ 최근 가장 인기있는 유행아이템을 알 수 있어서					
⑥ 친구들과 함께 놀 수 있어서					
⑦ 스트레스를 풀 수 있어서					

9. 다음 게임을 얼마나 자주하는지를 표시해주세요

나는 아래 게임을...	전혀 안한다	한달에 1-3번	매주 1-3번	매주 4-7번	하루에 여러번
① PC나 게임기로 혼자 하는 콘솔 게임, 아케이드 게임					
② 인터넷으로 연결해서 여럿이 하는 멀티플레이 전략 PC 게임 (스타크래프트, 카운터 스트라이크, 서든 데쓰 등)					
③ 인터넷으로 연결해서 여럿이 하는 콘솔게임 (X박스, PS2등의 멀티플레이게임)					
④ 인터넷으로 하는 간단한 캐주얼게임 (카트라이더, 맞고, 고스톱, 신야구, 프리스타일 같은)					
⑤ 온라인롤플레이게임 (리니지, 뮤, RF온라인 같은 MMORPG)					
⑥ 핸드폰으로 하는 모바일 게임					

10. 평소 학교 과제를 하는데 인터넷이 얼마나 도움이 됩니까?

- ___① 전혀 도움이 되지 않는다 (책이나 참고서만 봐도 된다)
___② 가끔은 도움이 된다.
___③ 종종 도움이 된다.
___④ 아주 도움이 된다 (인터넷이 없으면 숙제하기 어려울 정도다)

11. 귀하가 가입한 사이트 중, 회비나 이용료를 지불하는 곳은 몇 개쯤 됩니까?

- ___① 없다 ___② 1-3개 ___③ 3-5개 ___④ 5개 이상

12. 지난 1개월 동안, 귀하가 MP3나 동영상 또는 이미지 다운로드, 전문정보/지식
사용료 등으로 지출한 비용은 얼마나 됩니까?

- ___① 1천원 이하 ___② 1천원 - 5천원 정도 ___③ 5천원-1만원 정도
___④ 1만원-3만원 정도 ___⑤ 3만원 이상 ___⑥ 잘 모른다



♣ 귀하가 가장 많이 활동하는 사이트나 커뮤니티 ‘한 곳’ 을 먼저 생각하세요.
 그 사이트에 대한 질문입니다. 적절한 칸에 ☒ 표시해 주세요.

1. 그 사이트는 다음 중 어디에 속합니까?

- ___① 개인홈페이지 ___② 미니홈피나 블로그
 ___③ 카페 게시판 ___④ 컴퓨터게임관련 (길드, 혈맹 등)
 ___⑤ 그 외

2. 그 사이트에서 주로 다루는 내용은 무엇입니까?

- ___① 학업 관련정보 ___② 핸드폰, 컴퓨터, 사진 등의 전문정보
 ___③ 팬클럽, 연예인 관련정보 ___④ 가벼운 취미, 쇼핑 정보
 ___⑤ 컴퓨터 게임정보 ___⑥ 시사, 문화, 예술 정보
 ___⑥ 그 외

3. 그 사이트에 가입한지는 얼마나 됩니까?

- ___① 1개월 이하 ___② 1-6개월 정도 ___③ 6개월 - 1년 정도
 ___④ 1년-2년 정도 ___⑤ 2년 이상

4. 그 사이트에서 당신은 어떤 역할을 합니까?

- ___① 운영진 ___② 고정아이디로 활동 ___③ 아이디를 바꿔가며 활동
 ___④ 그냥 구경만 함

5. 귀하는 그 커뮤니티에 얼마나 자주 게시물을 올립니까?

- ___① 1개월에 한번 이하 올린다
 ___② 1개월에 1-4번 정도 올린다
 ___③ 매주 1-5번 정도 올린다
 ___④ 거의 매일 올린다

6. 주로 어떤 내용을 올리니까? 최근 1개월간 가장 많이 올린 것을 하나만 골라주세요.

- ① 셀프사진
 —② 내 수필이나 일기
 —③ 재미/엽기/유머 자료
 —④ 학업에 관한 정보
 —⑤ 기타 정보공유

7. 귀하가 사이트에 올리는 내용은 주로 어떻게 만들어집니까?

- ____① 단 데서 퍼온 자료를 그냥 올린다
 ____② 몇 가지 퍼온 자료를 합쳐서 올린다
 ____③ 일부는 퍼오고 일부는 내가 만들어서 올린다
 ____④ 처음부터 내가 직접 만들어서 올린다

8. 최근 6개월 내에 인터넷에서 다음과 같은 경험이 얼마나 있는지를 표시해주세요.

	전혀 없다	1-5번 정도	5-10 번 정도	10-30 번 정도	30번 이상
음란물을 게시판에 올리거나 남에게 메일로 보낸 경험					
악플이나 욕 글을 게시판에 올린 경험					
남의 이름, 전화번호, 이메일 주소 등을 공개한 경험					
음란물을 다운로드 받거나 음란 사이트에 접속한 경험					
어떤 한 사람에게만 계속 악플을 달며 괴롭힌 경험					
남에게 악플이나 욕설을 받아본 경험					
온라인 아이템 판매시 사기를 쳐본 경험					
온라인 아이템 구매시 사기를 당해본 경험					



다음 페이지로...

※ 다음은 인터넷을 할 때 보일 수 있는 여러 가지 모습입니다.

귀하와 얼마나 비슷한지에 따라 ☑ 표시 해주십시오.

다음은 인터넷을 할 때의 내 모습과 비슷한가?	전혀 아니 다	거의 아니 다	보통 이다	꽤 그렇 다	매우 그렇 다
1) 내가 속한 집단이 잘되는 건 내게도 중요하다.					
2) 내 친구나 아는 사람이 인터넷에서 유명해지면 나도 기분이 좋다					
3) 인터넷에서는 모르는 사람들과도 쉽게 대화를 한다					
4) 내가 속한 커뮤니티에서 내린 결정은 될 수 있는 대로 따른다					
5) 내가 커뮤니티 운영자가 되면 할 일들을 생각해둔 적이 있다					
6) 내가 사랑하는 커뮤니티에 문제가 생기면 적극적으로 나선다					
7) 인터넷에서는 필요하다면 욕을 하거나 사기를 쳐도 된다					
8) 초보들을 비롯해주거나 괴롭히는 게 재미있다					
9) 인터넷에서는 성별이나 나이를 따지지 않는 것이 당연하다					
10) 돈을 많이 벌 수 있다면 인터넷에서 구걸을 할 생각도 있다					
11) 인터넷을 오래 하는 사람은 결국 다 폐인이다					
12) 인터넷에서의 내 모습에 자부심을 느낀다					
13) 나보다 뛰어난 사람을 보면 괜히 긴장되고 신경이 쓰인다					
14) 사이버 머니나 아이템은 많을수록 좋다					
15) 인터넷을 쓸 때 늘 돈을 아끼려고 신경을 많이 쓴다					
16) 커뮤니티를 위해서라면 회원들이 어느 정도 희생을 할 수도 있다					
17) 회원들 간의 위아래 서열이 있어야 커뮤니티는 잘 운영된다					
18) 인터넷 속에서 사람을 만나면 나이와 성별부터 확인한다					
19) 동호회에는 될 수 있는 대로 가입하지 않는다					
20) 내가 가입한 커뮤니티를 누가 운영하든지 상관하지 않는다					
21) 나는 남들이 뭘 하든 상관하지 않는다					

다음 주장은 내 생각과 일치하나?	전혀 아니 다	거의 아니 다	보통 이다	꽤 그렇 다	매우 그렇 다
22) 테러 등의 심각한 위협이 있다면 정부는 개인의 이메일과 통화내역을 검사해도 된다					
23) 인터넷 문화발전을 위해서는 실명제를 실시해 표현의 자유를 어느 정도 제약할 필요가 있다					
24) 사회 안정을 위해서 북한이나 기타 불온한 웹사이트에 대한 접근을 차단할 필요가 있다					
25) 개똥녀 같이 공공질서를 어지럽히는 사람의 사진을 찍어서 공개게시판에 올리는 것은 옳은 일이다					
26) 영리적인 목적이 아니라면 신문기사를 내 홈페이지에 올려도 된다					
27) 출처를 밝히고 비영리적인 목적이려면 내가 만든 콘텐츠를 다른 사람이 가져가서 다른 곳에 올려놓아도 상관없다					
28) 개인정보를 효과적으로 관리하기 위해서 전자주민카드에 여러 가지 개인정보를 통합해야 한다					
29) 효율을 향상시키기 위해서라면 정부가 가진 개인정보를 민간 기업이 자유롭게 활용할 수 있어야 한다					
30) 유명인에 관한 어휘사실을 인터넷에 올리는 것도 표현의 자유로 보장되어야 한다					
31) 내 친구가 폭력의 피해를 입었다면 그 범죄자를 처벌하기 위해 피해당한 친구의 동의 없이 사건내용을 인터넷에 올려도 된다					



역시 다음 페이지로...

※ 다음 문장이 평소 귀하의 생각과 얼마나 비슷한지에 따라 ☑ 표시 해주십시오.

다음 주장은 내 생각과 일치하나?	전혀 아니 다	거의 아니 다	보통 이다	꽤 그렇 다	매우 그렇 다
1) 경쟁은 자연법칙이다					
2) 나는 더 많은 사람들과 친해지고 싶다					
3) 나는 분위기에 따라서 사람을 대하는 태도를 쉽게 바꿀 수 있다					
4) 나는 내가 속한 커뮤니티의 운명에 대해 진심으로 걱정 한다					
5) 나는 이 세상에서 가장 재미있는 존재가 사람이라고 생각 한다					
6) 남들이 뭐라고 하던 나 좋을 대로 한다					
7) 내 삶은 지금 지나치게 안전하고 편안해서 지루하다					
8) 내 주변에는 짜증나는 일이 많다					
9) 위험을 무릅쓰는 사람들이 가장 큰 보상을 받는다					
10) 어떻게 하든 이기면 그만이다					
11) 장래 내 인생은 지금보다 더 행복해질 수 있다					
12) 친구나 주변 사람들에게 인정과 이해를 받는 것이 중요하다					
13) 나는 요즘 미래가 안 보여 불안하고 우울하다.					
14) 나는 요즘 외로울 때 가족과 이야기를 충분히 나눌 수 있다.					
15) 나는 요즘 친구들 사이에서 외로움을 느낀다.					
16) 학교에서 나는 잘하는 것이 없다.					
17) 사람들은 날 이해하지 못한다					
18) 나는 다른 사람들과 가까이 지낼 필요를 거의 느끼지 않는다.					
19) 나는 휴일에 특별히 갈 곳이 없다.					
20) 때때로 나는 나답지 않은 일들을 한다.					
21) 나는 간섭받기 싫다.					
22) 내 자신을 부정적으로 본다.					
23) 나는 사람들과 어울리는 것을 피하고 싶다.					
24) 나는 가끔 내 자신이 쓸모없는 사람이라는 느낌이 든다.					
25) 나는 내 자신을 정말 잘 모르겠다.					

*** 다음 질문에 그렇다/아니다 로 답해주세요**

나에게 있어...	그렇다	아니다
1) 인터넷은 나의 하루 일과 중에서 가장 중요한 일이다		
2) 인터넷 때문에 다른 해야 할 일들을 소홀히 한다		
3) 밤늦도록 인터넷을 한다		
4) 친구나 가족들과 어울리기보다는 인터넷을 즐긴다		
5) 인터넷을 하기 위해 다른 일을 미루거나 포기한다		
6) 인터넷을 시작하면 시간가는 줄 모른다		
7) 어떤 일보다도 인터넷을 하는 시간이 가능 즐겁다		
8) 처음에 생각했던 것보다 더 오랜 시간 인터넷을 사용한다		
9) 인터넷을 하지 않으면 불안하거나 초조해진다		
10) 인터넷을 한 이후부터 때문에 부모나 선생님께서 부터 꾸지람을 듣는다		
11) 인터넷을 너무 오래 해서 눈이 피로하거나 머리가 아프다		
12) 인터넷이 나의 생활에 부정적인 영향을 미치지만 어쩔 수 없다		
13) 인터넷 사용시간을 줄이려고 노력했지만 실패했다		
14) 인터넷을 사용하지 않으면 생활이 지루하고 재미가 없다		
15) 기분이 우울하거나 짜증스럽다가도 인터넷을 하면 그런 기분이 사라진다		
16) 스트레스를 해소하기 위해서 다른 일보다도 인터넷을 한다		
17) 인터넷을 한 이후 학교성적이 떨어졌다		
18) 인터넷을 한 이후 공부하는데 집중력이나 효율성이 떨어졌다		
19) 인터넷을 한 이후 학교에서 손해를 본적이 있다		
20) 인터넷을 하다가 해야 할 과제를 못한 적이 있다		
21) 인터넷을 하다가 현실에서 사람만나는 횟수가 줄어든다		
22) 인터넷을 한 이후 가족과 대화하는 시간이 줄어든다		
23) 인터넷을 하다가 다른 사람과 약속을 어긴 적이 있다		
24) 인터넷 사용시간 때문에 가족들과 갈등이 있다		
25) 인터넷을 얼마나 오래 했는지, 인터넷으로 뭘 했는지에 대해서 남들에게 사실대로 말하지 않는다		

II. 다음은 귀하의 일상생활에 관한 질문입니다.

질문을 잘 읽고 적절한 곳에 ☒ 표시 해주세요.

1. 이번 학기 귀하의 성적은 어느 정도입니까?

- ___① 상위권 (반에서 10% 이내) ___② 중상위권 (반에서 10-30% 정도)
 ___③ 중위권 (반에서 30-60% 정도) ___④ 중하위권 (반에서 60-80% 정도)
 ___⑤ 하위권 (80% 이하)

2. 이번 학기 성적은 지난 학기에 비해서 어떻습니까?

- ___① 향상되었다 ___② 비슷하다 ___③ 떨어졌다

3. 귀하가 현재 학교에서 매일 만나 친하게 지내는 친구는 몇 명쯤 됩니까?

- ___① 1-2명 정도 ___② 3-5명 정도 ___③ 6-10명 정도 ___④ 11명 이상

4. 귀하와 친구들간의 관계에 대한 질문입니다. 적절한 곳에 ☒ 표시 해주세요.

	전혀 아니다	거의 아니다	보통 이다	꽤 그렇다	매우 그렇다
내 친구들은 나를 필요로 한다					
나는 내 친구들과의 관계에 대해서 만족한다					
나는 좀더 많은 친구가 있었으면 좋겠다					
나는 친구들 사이에서 인기가 많은 편이다					
친구들과 나는 서로를 위해주는 친한 사이이다					

5. 부모님의 학력을 표시해주세요

	초등학교 졸업	중학교 졸업	고등학교 졸업	전문대 졸업	대학교 졸업	대학원 이상	잘 모른다
아버지							
어머니							

6. 귀하의 부모님은 인터넷을 얼마나 자주 사용하시나요?

	전혀 사용하지 않으신다	일주일에 한 두번 사용 하신다	매일 정기적으로 사용 하신다	잘 모른다
아버지				
어머니				

7. 귀하의 학교와 학년을 표시해주세요. (해당되는 괄호 하나에만 o표를 해주세요)

- ① 중학교 1학년 (), 2학년(), 3학년 ()
 ② 인문계고등학교 1학년 (), 2학년(), 3학년 ()
 ③ 실업계 고등학교 1학년 (), 2학년(), 3학년 ()

8. 귀하가 현재 생활하는 지역을 표시해주세요.

___① 대도시(특별시,광역시) ___② 중·소도시 ___③ 읍·면지역

9. 귀하가 친구들과 대화를 하거나 활동을 할 때 인터넷이나 게임을 얼마나 씁니까?

- ___① 같이 지내는 것과 컴퓨터와는 상관 없다
 ___② 가끔 같이 인터넷이나 게임을 한다
 ___③ 종종 함께 인터넷이나 게임을 한다
 ___④ 인터넷 없이는 같이 할 일이 없다

10. 나는 19□□년생 (___① 남자 / ___② 여자)다.

긴 설문에 빠짐없이 응답해주셔서

고맙습니다!! ^__^



※ 다음은 설문조사가 제대로 이루어졌는지를 확인하기 위한 질문입니다.
이 칸에 적으신 내용은 설문조사내용의 확인을 위해서만 사용되며 비밀이 보장됩니다.

응답자 이름: _____	휴대폰번호(혹은 집전화번호): _____
이메일 주소: _____	

※ 아래 칸은 조사원이 입력하는 곳입니다. 빈칸으로 놓아두세요.

조사원 이름: _____	조사일시: _____
검증원 이름: _____	검증일시: _____
검증결과:	상 중 하



[부록 2] 2차 온라인 설문조사지

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_01.asp 이동

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

BESTCite

- 주베스트사이트
- 100-032 서울시 중구 저동2가 84-3 창강빌딩
- Tel : 02 2264 5109

베스트사이트홈

» 2006/08 BESTCite Online Research 1/19

중고생,대학생의 컴퓨터/인터넷 사용에 대한 설문조사

안녕하십니까? 인터넷 설문조사 전문기관 **베스트사이트**입니다.

저희는 중고생,대학생을 대상으로 **컴퓨터 및 인터넷 사용에 대한 설문 조사**를 실시하고 있습니다. 본 설문에는 맞고 틀리는 답이 없으며, 여러분의 응답은 몇 퍼센트(%)라는 식으로 통계를 내는 데만 사용됩니다. 따라서 본인의 경험이나 느낌을 솔직하게 응답해 주시면 감사하겠습니다. (소요시간 10분)

▶ 설문에 성실하게 참여하신 분들에게 추첨을 통하여 아래의 경품을 드립니다.

당첨자 발표 일자 : 2006.9.20 이전

당첨자 공지 : 베스트사이트(www.bestcite.com) 게시판 게시 및 이메일 발송

경품 지급 방법 : 우편발송(상품) 및 은행계좌 송금(현금:추후 개별연락)

문의 : (주)베스트사이트, 02-2264-5109, survey@bestcite.com

[1등] 캐논 IXUS 800 IS (1명)
 [2등] X box 360 (1명)
 [3등] 소니 PSP (1명)
 [4등] LCD 올림스 HC-194D (1명)
 [5등] MP3 삼성 yepp YP-Z5F (2명)
 [6등] 현금 5천원 (500명)

다음 페이지로 ➡

인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_02.asp 이동

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 2/19

다음은 귀하의 컴퓨터와 인터넷 사용에 대한 질문입니다. 잘 읽어 보시고 응답해 주십시오.

A1. 귀하의 집에는 인터넷에 접속할 수 있는 컴퓨터가 있습니까?

☒ 있다
☐ 없다

A2. 귀하는 인터넷을 하루 평균 몇 시간 정도 사용합니까? (인터넷을 안할 경우 '0'을 입력)

인터넷을 하루평균 시간정도 함

A3. 귀하는 인터넷을 몇 년 전부터 사용하기 시작했습니까?

년 전부터 사용하기 시작

A4. 귀하는 컴퓨터게임을 하루에 평균 몇 시간 정도 합니까? (게임을 전혀 안할 경우 '0'을 입력)

컴퓨터게임을 하루평균 시간정도 함

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_03.asp 이동 연결

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 3/19

A5. 귀하가 인터넷을 가장 많이 사용하는 장소는 다음 중 어디입니까?

☐ 내 방

☐ 안방이나 거실/마루

☐ 학교, 학원 도서관

☐ PC방

지금부터는 이미 학교를 졸업하신 분일 경우, 학교 다닐 때의 경험을 떠올려서 응답하여 주시기 바랍니다.

A6. 귀하가 평소 학교 과제를 하는데 인터넷이 얼마나 도움이 됩니까?

☐ 전혀 도움이 되지 않는다 (책이나 참고서만 봐도 된다)

☐ 가끔은 도움이 된다.

☐ 종종 도움이 된다.

☐ 아주 도움이 된다 (인터넷이 없으면 숙제하기 어려울 정도다)

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_04.asp 이동 연결

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 4/19

A7. 본인이 인터넷을 하는 전체 시간을 100%라고 했을 때, 귀하가 다음 형태의 사이트에 대해 각각 몇% 정도의 시간을 사용하는지 적어주십시오. 단, 각 항목의 합이 반드시 100이 되도록 하여 주십시오. 해당사항이 없는 항목에는 '0'이라고 적어주십시오.

사이트 종류	%
학교 홈페이지	
미니 홈페이지 블로그	
뉴스 포털이나 신문사 홈페이지	
게시판 (붐업 게시판, 사진 게시판, 동영상 게시판 등)	
커뮤니티 (카페, 동호회 등)	
쇼핑 사이트	
기타 사이트	
합계 100%	0

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_05.asp 이동 연결

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 5/19

A8. 본인이 게임을 하는 전체 시간을 100%라고 했을 때, 귀하가 다음 게임들에 대해 각각 몇 % 정도의 시간을 사용하는지 적어주십시오. 단, 각 항목의 합이 반드시 100이 되도록 하여 주십시오. 해당사항이 없는 항목에는 '0'이라고 적어주십시오.

게임종류	%
PCL나 게임기로 혼자 하는 콘솔 게임, 아케이드 게임	
인터넷으로 연결해서 여럿이 하는 멀티플레이 전략 PC 게임 (스타크래프트, 카운터 스트라이크, 서든 데스 등)	
인터넷으로 하는 간단한 캐주얼게임 (카드라이더, 신아구, 프리스타일 같은)	
온라인롤플레이게임 (리니지, 뮤, RF온라인 같은 MMORPG)	
인터넷으로 하는 포커나 맞고, 고스톱 같은 테이블 게임	
기타 게임	
합계 100%	0

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_06.asp 이동 연결

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 6/19

A9. 본인이 학교, 학원, 수면 및 식사 등 필수적인 활동을 제외한 여가활동에 사용하는 전체 시간을 100%라고 했을 때, 귀하가 다음 활동에 대해 각각 몇 %의 시간을 사용하는지 적어주십시오. 단, 각 항목의 합이 반드시 100이 되도록 하여 주십시오. 해당사항이 없는 항목에는 '0'이라고 적어주십시오.

여가활동 종류	%
교과서와 참고서를 읽는 시간	
학교 공부와 직접 관련이 없는 책을 읽는 시간 (신문, 잡지 포함)	
인터넷을 하는 시간 (인터넷 게임 제외)	
컴퓨터 게임을 하는 시간	
밖에서 운동이나 놀이를 하는 시간	
기타 활동	
합계 100%	0

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_07.asp 이동 연결

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 7/19

귀하가 현재 인터넷에서 **가장 많이 방문하는 사이트**는 무엇입니까?
 지금부터는 귀하가 인터넷에서 가장 많이 방문하는 사이트에 대해서 질문을 드리겠습니다.

B1. 귀하가 가장 많이 방문하는 사이트에서 주로 다루는 내용은 무엇입니까?

- ☐ 핸드폰, 컴퓨터, 사진 등의 전문정보
- ☐ 팬클럽, 연예인 관련정보
- ☐ 가벼운 취미, 쇼핑 정보
- ☐ 컴퓨터 게임정보
- ☐ 시사, 문화, 예술 정보
- ☐ 학업 관련정보
- ☐ 기타 정보

B2. 귀하가 그 사이트에 가입한지는 얼마나 됩니까?

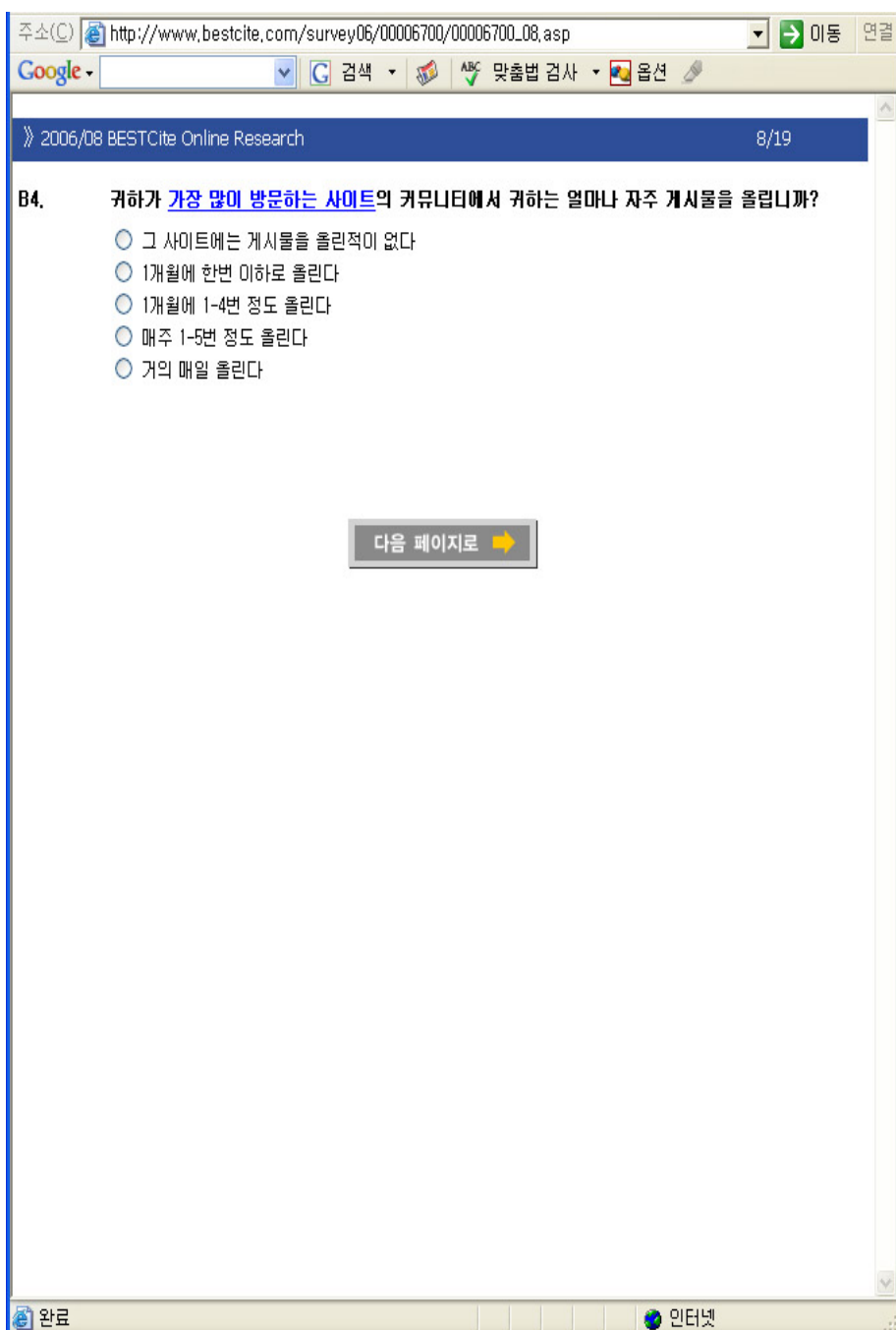
- ☐ 1개월 이하
- ☐ 1-6개월 정도
- ☐ 6개월 - 1년 정도
- ☐ 1년-2년 정도
- ☐ 2년 이상
- ☐ 그 사이트를 방문은 하지만 회원가입은 안했다

B3. 그 사이트에서 당신은 어떤 역할을 합니까?

- ☐ 그 사이트 운영진이다
- ☐ 그 사이트에서 고정아이디로 활동한다
- ☐ 그 사이트에서 아이디를 바꿔가며 활동한다
- ☐ 그 사이트를 그냥 구경만 한다

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷



주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_09.asp 이동 연결

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 9/19

B7. 귀하는 **지난 한달동안** 인터넷에서 아래와 같은 경험을 해본 적이 있습니까? 있을 경우, 얼마나 자주 그런 경험을 해보았습니까? 귀하의 응답은 철저하게 비밀이 유지되니, 다음 각각에 대해 솔직하게 응답해 주십시오.

지난 한달동안 한 경험	지난 한달동안 전혀없음	한달에 1-5번 정도	한달에 5-10번 정도	한달에 10-30번 정도	한달에 30번이상
음란물을 게시판에 올리거나 남에게 메일로 보낸 경험	☐	☐	☐	☐	☐
악플이나 욕 글을 게시판에 올린 경험	☐	☐	☐	☐	☐
남의 이름, 전화번호, 이메일 주소 등을 공개한 경험	☐	☐	☐	☐	☐
음란물을 다운로드 받거나 음란 사이트에 접속한 경험	☐	☐	☐	☐	☐
어떤 한 사람에게만 계속 악플을 달며 괴롭힌 경험	☐	☐	☐	☐	☐
남에게 악플이나 욕설을 받아본 경험	☐	☐	☐	☐	☐
남에게 온라인 아이템을 속여서 판 경험	☐	☐	☐	☐	☐
온라인 아이템 구매시 사기를 당해본 경험	☐	☐	☐	☐	☐

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_10.asp 이동 편집

Google 검색 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 10/19

C1. 아래 질문을 한 문항씩 읽어 가면서 그 내용이 자기의 생각이나 행동과 비교하여 같거나 가장 가깝다고 생각하는 정도를 선택해 주시기 바랍니다. 1은 “전혀 그렇지 않다”, 5는 “확실히 그렇다” 입니다.

나의 생각이나 행동(1)	전혀 그렇지 않음	별로 그렇지 않음	보통	비교적 그렇다	확실히 그렇다
나는 선생(교수)님과 편안한 마음으로 대화를 할 수 있다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 학교에서 반(과) 친구들과 잘 어울려 생활한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 수업시간에 질문을 하거나 선생(교수)님의 질문에 대답을 하는데 어려움이 있다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 교실(학교)에서 조용히 생활한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 내 마음속의 비밀을 선생(교수)님께 이야기하고 싶다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 학교에서 더 놓고 이야기할 친구가 있다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 학교 생활 중 수업시간이 즐겁다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 복도나 총계를 다닐 때 좌측통행을 한다	☐	☐	☐	☐	☐

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_11.asp 이동

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

2006/08 BESTCite Online Research 11/19

C1-1. 아래 질문을 한 문항씩 읽어 가면서 그 내용이 자기의 생각이나 행동과 비교하여 같거나 가장 가깝다고 생각하는 정도를 선택해 주시기 바랍니다. 1은 “전혀 그렇지 않다”, 5는 “확실히 그렇다” 입니다.

나의 생각이나 행동(2)	전혀 그렇지 않음	별로 그렇지 않음	보통	비교적 그렇다	확실히 그렇다
나는 선생(교수)님을 길에서 보면 반가워서 달려가 인사를 한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 여러 친구 집에 놀러가기도 하고, 그 친구들을 집으로 초대하기도 한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 수업시간에 공부하는 내용이 유익하다고 생각 한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 주변(중고생)/봉사(대학생) 활동을 열심히 한다	☐	☐	☐	☐	☐
선생(교수)님은 나를 마음에 들어 하신다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 학업문제를 친구들과 의논할 때가 많다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 각 과목마다 숙제가 너무 많고 벅하다고 생각 한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 학교의 시설물을 조심스레 아껴가며 사용한다	☐	☐	☐	☐	☐

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_12.asp 이동 연결

Google 검색 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 12/19

C2. 다음에 대해서도 역시 귀하의 자기의 생각이나 행동과 비교하여 같거나 가장 가깝다고 생각하는 정도를 선택해 주시기 바랍니다. 1은 “전혀 그렇지 않다”, 5는 “확실히 그렇다” 입니다.

나의 생각이나 행동(3)	전혀 그렇지 않음	별로 그렇지 않음	보통	비교적 그렇다	확실히 그렇다
우리 학교에는 존경할 선생(교수)님이 한 분 이상 계신다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 내가 어려울 때 나를 도와줄 친구가 많다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 수업시간에 배운 내용을 대부분 이해한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 휴지나 쓰레기를 함부로 버리지 않는다	☐	☐	☐	☐	☐
선생(교수)님들이 너무 명령적이고 딱딱하다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 학급(과)에서 친구들간에 인기가 있다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 수업시간에 배우는 것들은 흥미있는 것이 많다	☐	☐	☐	☐	☐
화장실이나 수도를 사용할 때 질서를 잘 지킨다	☐	☐	☐	☐	☐

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_13.asp 이동 연결

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 13/19

C2.1. 다음에 대해서도 역시 귀하의 자기의 생각이나 행동과 비교하여 같거나 가장 가깝다고 생각하는 정도를 선택해 주시기 바랍니다. 1은 "전혀 그렇지 않다", 5는 "확실히 그렇다"입니다.

나의 생각이나 행동(4)	전혀 그렇지 않음	별로 그렇지 않음	보통	비교적 그렇다	확실히 그렇다
선생(교수)님은 내가 질문을 자주하는 것을 좋아한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 다른 학교로 전학(편입)갔으면 좋겠다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 수업시간 중 틈 생각을 많이 한다	☐	☐	☐	☐	☐
학교는 질서와 규율을 너무 강조한다	☐	☐	☐	☐	☐
나를 이해하고 인정해 주는 선생(교수)님이 한 분이라도 계신다	☐	☐	☐	☐	☐
학교에서 가끔 나를 괴롭히는 친구가 있다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 수업 중 질문을 받을까봐 두렵다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 등교(수업)시간을 잘 지킨다	☐	☐	☐	☐	☐

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_14.asp 이동

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 14/19

DQ1. 이번 학기 귀하의 성적은 다음 중 대략 어디에 해당합니까? 선택하여 주십시오.

☐ 상위권 (반/과에서 10% 이내)
☐ 중상위권 (반/과에서 10-30% 정도)
☐ 중위권 (반/과에서 30-60% 정도)
☐ 중하위권 (반/과에서 60-80% 정도)
☐ 하위권 (80% 이하)

DQ2. 귀하의 이번 학기 성적은 지난 학기에 비해서 어떻습니까?

☐ 향상되었다
☐ 비슷하다
☐ 떨어졌다

DQ3. 귀하가 천하게 지내는 친구는 몇 명쯤 됩니까? 다음 각 항목에 대해 적어주십시오.

주로 학교에서 만나는 천한 친구 명
 주로 인터넷으로 천하게 지내는 친구 명

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_15.asp 이동

Google 검색 ABC 맞춤법 검사 옵션

» 2006/08 BESTCite Online Research 15/19

DQ4. 다음은 귀하와 친구들간의 관계에 대한 질문입니다. 1은 “전혀 그렇지 않다”, 5는 “확실히 그렇다” 사이에서 하나를 선택하여 주십시오.

나와 친구들간의 관계	전혀 그렇지 않음	별로 그렇지 않음	보통	비교적 그렇다	확실히 그렇다
내 친구들은 나를 필요로 한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 내 친구들과의 관계에 대해서 만족한다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 좀더 많은 친구가 있었으면 좋겠다	☐	☐	☐	☐	☐
나는 친구들 사이에서 인기가 많은 편이다	☐	☐	☐	☐	☐
친구들과 나는 서로를 위해주는 찬한 사이이다	☐	☐	☐	☐	☐

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_16.asp 이동

» 2006/08 BESTCite Online Research 16/19

DQ5. 귀하 아버님, 어머님은 학교를 어디까지 나오셨습니까? 각각에 대해 선택해 주십시오.

	초등학교 졸업	중학교 졸업	고등학교 졸업	전문대 졸업	대학교 졸업	대학원 이상	잘모름/ 안계신다
아버지	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
어머니	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

DQ6. 귀하의 부모님은 인터넷을 얼마나 자주 사용하시나요?

	전혀 사용하지 않으신다	일주일에 한 두번 사용 하신다	매일 정기적으로 사용 하신다	잘모름/안계신다
아버지	☐	☐	☐	☐
어머니	☐	☐	☐	☐

DQ7. 귀하는 올해 몇 학년입니까? 보기의 학교 중 해당하는 것을 하나만 선택해 주십시오.

중학교	☐ 1학년 ☐ 2학년 ☐ 3학년
인문계 고등학교	☐ 1학년 ☐ 2학년 ☐ 3학년
실업계 고등학교	☐ 1학년 ☐ 2학년 ☐ 3학년
대학교(전문대포함)	☐ 1학년 ☐ 2학년 ☐ 3학년 ☐ 4학년
대학원	☐
기타학교	☐
학교안다님/휴학/검정고시/재수	☐

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700.17.asp 이동 연결

» 2006/08 BESTCite Online Research 17/19

Q08. 귀하가 현재 사는 지역의 형태는 다음 중 어디에 해당습니까?

☐ 대도시(서울특별시, 광역시)
☐ 중·소도시
☐ 읍·면지역

Q08.1. 다음으로 귀하의 거주 지역을 구체적으로 선택하여 주십시오.

서울	☐ 서울1(종로구/중구/서대문구/마포구/은평구/용산구) ☐ 서울2(강남구/서초구/송파구/강동구) ☐ 서울3(도봉구/노원구/성북구/강북구/동대문구/종로구/성동구/광진구) ☐ 서울4(강서구/양천구/구로구/영등포구/동작구/금천구/관악구)
경기	☐ 고양/일산 ☐ 의정부 ☐ 파주 ☐ 평택 ☐ 양주 ☐ 김포 ☐ 연천 ☐ 동두천 ☐ 성남/분당 ☐ 수원 ☐ 용인 ☐ 구리 ☐ 하남 ☐ 남양주 ☐ 가평 ☐ 양평 ☐ 군포 ☐ 부천 ☐ 과천 ☐ 시흥 ☐ 안산 ☐ 안성 ☐ 안양 ☐ 광명 ☐ 여주 ☐ 오산 ☐ 의왕 ☐ 이천 ☐ 화성 ☐ 광주 ☐ 포천 ☐ 경기기타
광역시	☐ 인천광역시 ☐ 부산광역시 ☐ 대구광역시 ☐ 광주광역시 ☐ 대전광역시 ☐ 울산광역시
도지역	☐ 강원도 ☐ 충청북도 ☐ 충청남도 ☐ 전라북도 ☐ 전라남도 ☐ 경상북도 ☐ 경상남도 ☐ 제주도

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷

주소(C) http://www.bestcite.com/survey06/00006700/00006700_18.asp 이동

» 2006/08 BESTCite Online Research 18/19

DQ9. 귀하 친구들과 대화-활동과 인터넷-게임과의 관계는 다음 중 어디에 해당합니까?

☐ 같이 지내는 것과 컴퓨터와는 상관 없다
☐ 가끔씩은 같이 인터넷이나 게임을 한다
☐ 인터넷이나 게임을 하는 경우와 그렇지 않은 경우가 반반이다
☐ 종종 함께 인터넷이나 게임을 한다
☐ 컴퓨터나 인터넷 없이는 같이 할 일이 없다

DQ10. 귀하의 성별은요?

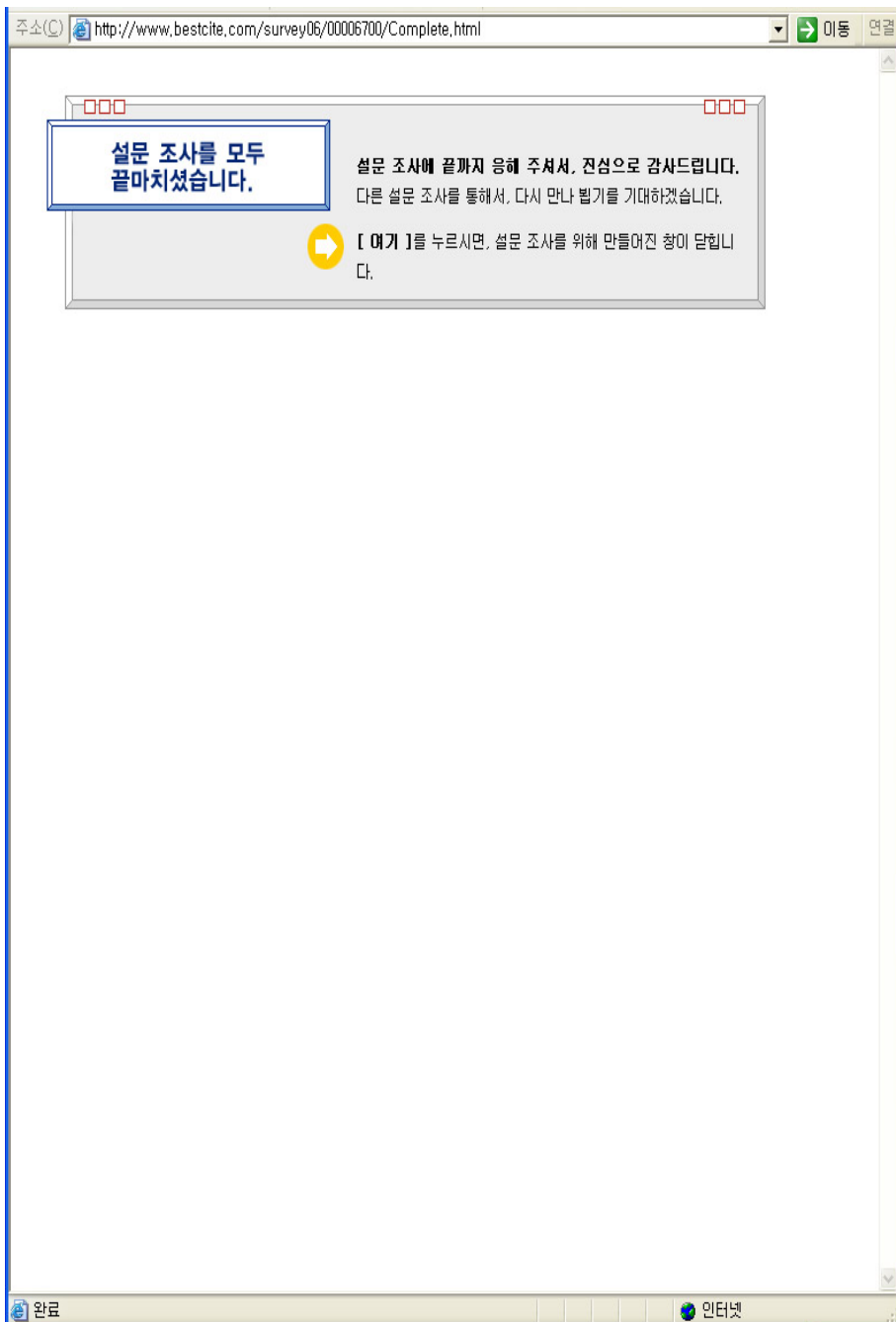
☐ 남
☐ 여

DQ11. 귀하의 출생년도를 적어주십시오. (4자리로 적어주십시오 -> 예: 1990 년)

년

다음 페이지로 ➡

완료 인터넷



[부록 3] 인터넷 및 게임 이용과 청소년 적응에 관한 선행연구 요약

연구자명	이유선	년 도	1996
제 목	사회적 지지와 자გი지가 장애청소년의 학교생활적응에 미치는 영향 - 서울 시내 중학교 특수학급 학생을 중심으로 -		
출 처	이화여자대학교 대학원 특수교육학과 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	사회적 지지 척도, 지각된 자기능력 척도, 학교생활 적응도 검사 설문 지 사용하여 개별면접을 통해 자료수집(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	서울시내 일반중학교의 특수학급에 배치되어 있는 장애청소년 101명		
측 정 변 인	· 사회적 지지-이명숙(1994)이 번안하여 사용한 Harter(1985)의 척도 사용 · 지각된 자기능력-Harter(1982)가 개발한 척도 사용 · 학교생활 적응도-최장숙(1993)이 구성한 검사 설문지 사용		
결 과 요 약	중학교 특수학급 학생들에게 있어 사회적 지지와 자გი지는 학교생활 적응에 유의한 영향력을 미치고 있음. 특히 사회적 지지의 하위요인인 교사지지와 자기지의 하위요인인 인지적 능력이 중학교 특수학급 학생들의 학교생활 적응에 영향을 미치는 중요한 변인임.		

연구자명	최정애	년 도	1993.12
제 목	실업계 고등학생의 인터넷 중독이 학교생활에 미치는 영향		
출 처	수원대학교 교육대학원 컴퓨터교육전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	2003년 9월 29일 ~ 10월 3일, 설문지를 이용한 조사연구		
연구대상	경기도 안산시 실업계 고등학교 1,2,3학년 남·여 학생 419명, 이 중 남학생 316명, 여학생 81명 총 397명분의 설문지를 최종분석		
측 정 변 인	· 인터넷 중독-Young의 온라인 중독 센터에서 만든 진단표 사용 · 학교 생활 만족 및 적응-리커트 척도에 따라 21개 문항 자체 구성		
결 과 요 약	첫째, 인터넷의 활용은 보편화되어 있으나, 주로 흥미나 오락을 위한 활용이 가장 많음. 조사 대상자들의 인터넷 활용 목적인 게임을 하기 위한 경우와 인터넷 중독과의 상관성이 가장 높음. 인터넷 중독은 여학생보다 남학생이 좀 더 높으며, 학년별로는 큰 차이 없음. 성적이 높은 학생보다는 낮은 학생에게 인터넷 중독 현상이 심함. 둘째, 인터넷 중독이 학교생활에 미치는 영향을 살펴본 결과 인터넷에 중독되지 않은 학생들은 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙, 학교 적응에 긍정적인 반응 보임.		

연구자명	육원희	년 도	2003.08
제 목	인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응에 미치는 영향		
출 처	제주대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사		
연구대상	제주시내 소재 고등학교 2학년 남·여 학생 1,000명, 회수된 설문지 중 878부를 최종분석(연구기간 제시하지 않음)		
측 정 변 인	· 인터넷게임 중독-Young이 온라인 중독센터에서 제작한 5점 척도로 된 인터넷 중독검사를 윤재희(1998)가 번안하여 이를 청소년들에게 적합하도록 이선희(2000)가 사용한 검사를 사용 · 학교적응-김용래(1993)가 제작한 것 사용		
결 과 요 약	성별로는 남학생이 인터넷게임 중독이 심하고, 계열별에 따르면 실업고가 심함. 인터넷게임 중독집단은 비중독 집단에 비해 인터넷 이용시간이 길수록 인터넷게임 중독이 높아지며, 게임의 빈도가 높음. 인터넷게임 중독집단은 학교생활 적응, 학교수업 적응, 학교친구 적응이 낮음.		

연구자명	이형초	년 도	2001년 12월
제 목	인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과		
출 처	고려대학교 대학원 심리학과 박사학위 논문		
연구기간 및 방법	· 연구1-2000년 11월말~2001년 2월말 게임사이트에 올라온 청소년들의 상담내용 분석 & 인터넷 게임중독 진단척도 개발 및 타당화 연구 · 연구2-게임 중독 경향성이 있는 것으로 분류된 중학생 72명 대상으로 치료효과 검증		
연구대상	· 연구1-게임사이트의 상담 내담자 248명 & 중학생 2,047명 · 연구2-게임 중독 경향성이 있는 것으로 분류된 중학생 72명 대상		
측 정 변 인	· 연구1-인터넷중독(Young 척도), 게임에 대한 전반적인 태도, 가족관계(김도연 1993), 자기통제력(안석 2000; 송원영 1999), 충동성(이소영 2000; 윤재희 1998), 외로움(김종범 1999), · 연구2-게임중독, 게임에 대한 전반적인 태도, 가족관계, 자기통제력, 충동성, 외로움, 특성불안(Spielberger의 척도 ; 김정택 번안 1978), 우울감(Kovacs & Beck 1977 ; 이미리 번안 1994), 교사에 의한 행동평가, 비행평가, 치료효과, 게임중독진단		
결 과 요 약	· 연구1-게임중독진단척도와 유의미한 관련이 있는 것으로 심리적인 변인인 자기통제력, 외로움, 충동성과 태도변인인 게임의 부정적인 영향을 인식하는 태도, 지속적인 게임 이용시간 등이 확인됨. · 연구2-치료효과 입증하였으며 추후 그 효과가 대체적으로 유지됨. 게임중독의 인지행동치료 프로그램의 효과가 입증됨.		

연구자명	강성혜	년 도	2003.12
제 목	인터넷 중독과 청소년의 학교적응에 관한 연구		
출 처	동아대학교 대학원 교육학과 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	부산 시내 남녀 공학 중학교 1~3학년 256명		
측 정 변 인	· 인터넷 중독-정보통신부와 한국정보문화진흥원이 2003년 개발한 <한국형 인터넷중독자가진단척도> 사용 · 학교적응-김용래(1993)가 제작한 것 사용		
결 과 요 약	첫째, 청소년의 개인변인에 따른 인터넷 사용정도에서 인터넷 접속횟수는 남자가 여자보다 많고, 성적이 안 좋을수록 많음. 학년이 높을수록 성적이 안 좋을수록 접속횟수 많고 접속시간 길어짐. 둘째, 개인변인에 따른 인터넷 중독수준은 성적이나 학교만족도에 따라 유의미한 차이 있음. 성적이 낮거나 학교생활에 만족하지 못하는 경우 인터넷에 중독될 확률 높음. 셋째, 청소년의 인터넷 사용정도에 따른 인터넷 중독수준은 접속횟수가 많을수록, 접속시간이 길수록, 게임을 하기 위해 인터넷에 접속할수록 인터넷에 중독될 확률 높음. 넷째, 인터넷 중독정도에 따른 학교적응도의 차이를 보면, 인터넷에 중독수준이 높을수록 전체적인 학교적응을 못하는 것으로 나타남.		

연구자명	이유경	년 도	2002.05
제 목	컴퓨터게임 중독 청소년의 사회적 관계 및 적응에 관한 연구		
출 처	성신여자대학교 대학원 심리학 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	2002년 3월 12일~4월 12일, 설문조사		
연구대상	서울 시내의 D고등학교, S고등학교, K고등학교에 재학 중인 남학생과 S PC게임방, D PC게임방에 출입하는 고등학교 남학생 1,2,3학년, 331부를 자료 분석에 사용		
측정변인	· 게임중독수준-Young이 만든 인터넷 중독검사를 이소영(2000)이 수정한 것 사용 · 사회적 관계에 관한 척도-Peterson(1984)이 제작한 <청소년용 자기상 질문지(SIQYA)> 중 이춘재(1991)가 번안한 가족관계와 친구관계에 대한 척도사용 · 사회적 적응에 관한 척도-이춘재(1991)가 번안한 SIQYA의 하위척도 중 충동통제력과 대처능력에 대한 척도 사용 & 청소년 행동특성 설문지(심혜숙, 김명권 1998)		
결과 요약	컴퓨터게임 중독 청소년 집단은 비중독 집단보다 가족관계와 친구관계에 대한 지각이 부정적이고, 사회적 적응과 관련한 일반적인 적응력이라 할 수 있는 충동통제력과 대처능력, 전반적인 학교생활에 대한 적응수준이 낮으며, 사회적 소외감을 더 많이 느낌. 게임중독 청소년들이 비중독 청소년들에 비해 전반적인 사회적 관계 및 적응이 원만하지 못하며, 그로 인한 어려움을 경험할 가능성이 높음. 특히 게임중독 청소년들이 아노미아(anomia)로 인한 사회적 소외감을 경험할 경우가 많을 것으로 보여지는데, 아노미아를 비롯한 사회적 소외감은 청소년 비행에 영향을 주는 중요한 요인으로 청소년의 사회적 관계 형성 및 적응에 부정적인 영향을 줌.		

연구자명	류은미	년	도	2003.11
제 목	중학생의 인터넷 중독 유형에 따른 컴퓨터교과 학업성취도 연구 -게임 중독과 채팅 중독을 중심으로-			
출 처	이화여자대학교 정보과학대학원 멀티미디어학 전공 석사학위 논문			
연구기간 및 방법	2003년 11월 22일~28일, 설문조사			
연구대상	울산광역시 O중학교에 재학 중인 남녀학생 285명, 이 중 278건의 자료를 최종분석에 사용			
측 정 변 인	· 인터넷 중독-한국정보문화진흥원이 개발한 <한국형 인터넷중독 자가 진단척도> 40문항 이용 · 게임중독-김유정의 청소년 인터넷 게임중독 척도 25문항 이용 · 채팅중독-김현수(HOW PC, 2001년 5월호)의 채팅중독 진단표 10문항 이용 · 기본적인 인터넷 사용			
결 과 요 약	· 연구 1-성별에 따라 인터넷 중독 정도에는 차이가 없으나, 게임중독 진단 정도에서는 남학생이 여학생보다 더 높음. 남녀학생 간에 채팅 중독 차이는 거의 없음. · 연구 2-인터넷 중독 진단 척도로 분류된 사용자군에 따른 컴퓨터 과목 성적차이 거의 없음. 그러나 지필평가의 경우 게임중독 정도와 채팅 중독 정도가 낮을수록 좋은 성적 얻음. 수행평가의 경우 게임과 채팅을 적당히 사용하는 경우 좋은 성적 거둠.			

연구자명	강만철·오익수	년	도	2002
제 목	청소년 인터넷 중독 진단 척도 개발(II)			
출 처	교육심리연구 The Korean Journal of Educational Psychology Vol.16, No.4, pp.247-274			
연구기간 및 방법	설문조사, 개별면접 분석(연구기간 제시하지 않음)			
연구대상	· 설문조사-광주 전남 지역 남녀 중고등학생 1,127명 · 개별면접 분석-본 중독척도에 의해 중독 및 중독의심으로 분류된 집단 중 101명 표집, 실시			
측 정 변 인	중독관련 특성-대인관계적 측면(부모의 관여, 가족관계, 인터넷 중심 친구관계), 성격적 측면(내향성, 우울, 불안, 충동성, 미래비전), 생활 기능적 측면(학교공부, 신체 증상)			
결 과 요 약	본 연구에서 개발한 인터넷 중독척도는 비교적 충분한 이론적 검토의 바탕 위에서 통계적 타당화의 절차를 통해 타당성이 입증되고 또한 엄격성이라는 기준을 충족시키고 있음. 그 동안 인터넷 중독과 관련된 대다수 연구에서 사용되어온 Young 척도와 비교해볼 때 많은 장점을 지닌 것으로 판단됨.			

연구자명	김덕희	년	도	2004.12
제 목	청소년의 인터넷 사용이 학교생활적응에 미치는 영향			
출 처	관동대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문			
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)			
연구대상	강원도 동해시, 삼척시 소재 남녀 중고 1,2학년 학생들, 총 410부가 본 연구대상으로 선정됨			
측 정 변 인	· 인터넷 중독성-Young(1998), 김현수 변안(2002) · 학교생활적응정도-김정환(1981)의 학교 관련 태도 측정도구와 이상 필(1990)의 학교생활 적응척도의 영역을 참고로 해 설문 대상자들의 수준에 맞추어 사용			
결 과 요 약	남학생들이 여학생들에 비해 인터넷 중독의 정도 높음. 인터넷 중독이 심화되어 가고 있으며, 그 정도는 상급학교에 올라갈수록 더 심한 상태 로 나타나고 있음. 학교성적이 좋지 않은 동시에 가정환경의 사회경제적 수준이 좋지 않은 학생들의 인터넷 중독은 그렇지 않은 학생들에 비해 교사와의 상호작용적 교육활동 및 의사소통 과정이 매우 활발하게 전개 되지 않으며, 학교교육 현장에서 학업성취도가 많이 떨어지고 있음.			

연구자명	엄순명	년	도	2002.06
제 목	초등학생의 인터넷 중독과 자기효능감 및 학교생활적응과의 관계			
출 처	경성대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문			
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)			
연구대상	부산광역시 남구 소재 4개 초등학교 4,5,6학년 학생 610명, 이 중 595부를 연구에 이용			
측 정 변 인	· 인터넷 중독-Young(1988) 제작, 윤재희(1998) 변안 · 자기효능감-Paulhus와 Delroy(1983) 개발, 송원영 변안 · 학교생활적응-민병수(1991) 제작			
결 과 요 약	첫째, 초등학생들의 인터넷 중독집단은 인터넷 비중독집단보다 개인적 자기효능감, 대인관계적 자기효능감, 학업적 자기효능감이 낮음. 둘째, 초등학생들의 인터넷 비중독집단은 인터넷 중독집단보다 담임교사와의 관계 및 교유관계가 원만하고 학교생활적응력이 높음. 셋째, 초등학생 들이 인터넷에 중독될수록 자기효능감이 낮으며, 자기효능감이 낮을수 록 학교생활적응에 문제가 있음. 넷째, 부모와 교사는 초등학교 아동들 이 인터넷을 적절히 사용하도록 교육적으로 지도하고 아동은 스스로 환경과 상황에 맞추어 자신의 욕구를 적절히 조절하며, 바람직한 학교 생활을 수행해야 함. 다섯째, 학교교육의 장면에서 인터넷 중독 아동이 자기효능감을 가지고 인정을 받는 학교생활이 될 수 있도록 재량시간 이나 특별활동시간에 다양한 학습의 기회를 제공하고 인터넷의 긍정적 인 활용도를 높이는 교육 제공해야 함.			

연구자명	정철수	년 도	2004.12
제 목	초등학생의 컴퓨터 게임중독과 공격성 및 학교생활적응과의 관계		
출 처	수원대학교 교육대학원 컴퓨터교육전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	서울시 동작구 소재 D초등학교 5학년 학생 205명, 이 중 180부로 분석 실시		
측 정 변 인	· 컴퓨터 게임중독-게임중독 검사 : Young 제작, 윤재희 번안, 이소영 수정 · 공격성-BDI : Buss & Durkee 제작, 노안녕 번안, 김재근 개작 · 학교생활적응-민병수 제작		
결 과 요 약	비중독집단보다 컴퓨터 게임중독집단의 공격성이 높음. 비중독집단이 중독집단에 비해 학교생활에 더 잘 적응함. 게임중독이 공격성보다는 학교생활적응에 더 큰 영향을 주고 있음.		

연구자명	김정숙	년 도	2004.12
제 목	초등학생의 컴퓨터게임 중독과 학교생활적응과의 관계		
출 처	관동대학교 교육대학원 상담심리 전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	속초시 소재 4개 초등학교 5,6학년 남녀 학생 460명, 100% 회수 처리		
측 정 변 인	· 컴퓨터게임 실태-손춘자(2001)의 검사지 참고하여 김진호(2003)가 제작한 <컴퓨터게임에 대한 태도 척도> 사용 · 학교생활적응 정도-권영복(2001)의 설문지를 김진호(2003)가 교사, 학생, 교우관계, 학교수업, 규칙준수의 4개 영역으로 작성한 것 사용		
결 과 요 약	첫째, 초등학교 남학생들이 여학생들에 비해 컴퓨터게임 중독의 정도가 높음. 둘째, 컴퓨터게임의 중독성은 학년에 관계없이 학교생활적응 양상에 동일한 영향 미침. 셋째, 학교성적이나 가정환경이 하위 수준에 있는 학생일수록 중독집단의 학생들은 비중독집단의 학생들에 비해 교사와의 관계나 학교수업활동이 활발하지 않음.		

연구자명	김영혜	년 도	2004.12
제 목	초등학생의 컴퓨터게임과 자기지각 및 학교적응간의 관계		
출 처	창원대학교 대학원 교육학 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	2004년 10월 1일~15일, 설문조사		
연구대상	경상남도 소재 8개 초등학교 학생 508명, 최종 분석대상 467명		
측 정 변 인	· 컴퓨터게임 이용실태-자체제작 · 자기지각-Harter(1982)가 개발한 <자기능력지각척도>, 이명숙(1994)번안 · 학교적응-김기민(2003)		
결 과 요 약	대부분의 초등학생들이 컴퓨터게임을 재미요인으로 하고 있으며, 컴퓨터게임의 빈도, 경력이 증가할수록 지속시간도 길어지고 해본 게임수도 많이 컴퓨터게임에 몰입할 가능성이 큼. 컴퓨터게임능력지각은 게임빈도, 지속시간, 경력, 해본 게임의 수에 비례하여 높아지나 자기지각에 있어서는 게임의 지속시간만이 관련이 있고, 학교적응의 경우 게임의 빈도가 적을수록, 지속시간이 짧을수록 학교적응도가 높아짐. 초등학생의 자기지각과 컴퓨터게임능력지각 간에는 관계가 거의 없었으나, 자기에 대한 능력지각이 긍정적일수록 학교생활에 잘 적응함.		

연구자명	강병희	년 도	2003.02
제 목	중학생의 컴퓨터 게임중독과 학교적응 및 학업성취 수준과의 관계		
출 처	대전대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	2001년 7월 3일~16일, 설문조사		
연구대상	대전광역시 소재 중학교 1~3학년까지 임의로 추출한 남녀 학생 540명, 이 중 516건의 자료를 최종분석에서 사용		
측 정 변 인	컴퓨터 게임중독(박경호 외 4인 2001), 학교 적응(김용래), 학업성취		
결 과 요 약	남학생들이 여학생들보다 게임중독 수준이 높음. 학년별로는 차이 없음. 게임사용 기간이 짧은 학생에 비해 긴 학생이 높은 중독수준 보임. 컴퓨터 게임중독과 비중독 집단 간 학교 적응의 차이는 생활적응 경향에서 차이가 있음을 보였고, 학업 성취 수준에서는 차이가 나타나지 않음. 오늘날 게임은 청소년에게 있어 또 하나의 또래문화로 작용하며 일상생활이나 학교생활에 특별한 부정적 영향을 미치지 않는 것으로 보임.		

연구자명	김광수, 장승현, 조병만, 임을미	년	도	2001
제 목	청소년 인터넷 중독과 학교생활 적응의 관계			
출 처	敎育論叢(敎育논총) 16권, 전주대학교 敎育문제 연구소			
연구기간 및 방법	2001년 10월 15일~21일, 설문조사			
연구대상	전주시에 거주하는 중학교 2학년, 실업계 고등학교 2학년, 인문계 고등학교 2학년의 남녀학생 360명, 이 중 297명을 최종 연구대상으로 함			
측정변인	· 인터넷 사용-자체제작 · 인터넷중독-강만철·오익수(2001)가 개발한 <한국판 청소년 인터넷 중독척도> 사용 · 학교생활 적응-임정순(1993)의 <학교생활 적응에 관한 검사지>을 수정하여 유윤희(1994)·배숙진(1998)이 사용한 <학교생활적응에 관한 척도>의 문항 사용			
결과 요약	청소년의 인터넷 중독과 학교생활 적응 간에 유의미한 부적 상관이 있고, 인터넷 중독 경향 집단이 비중독 정상집단에 비해 유의미하게 낮은 수준의 학교적응을 하고 있음. 청소년의 인터넷 중독은 교사와의 관계, 교우관계, 학교수업 및 학교규칙 등 청소년의 학교생활 적응 전반에 부정적 영향을 미치고 있음. 특히 정보화가 급속하게 진행되는 오늘날과 미래의 사회에서 인터넷 중독은 청소년의 학교적응 뿐 아니라 가정 및 기타 여러 가지 현실 생활 적응에 부작용을 가져올 수 있고, 이는 다시 인터넷 중독의 심화를 가져오는 악순환을 초래할 수 있음을 시사함으로써 인터넷 중독이 청소년의 부적응과 문제행동을 이해하는 하나의 중요한 요인으로 대두되고 있음.			

연구자명	노은태	년 도	2006
제 목	고등학생의 인터넷 사용정도와 학교생활적응의 관계 연구		
출 처	강원대학교 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	강원도 내 소재 고등학교 1,2,3학년 학생 총 450명		
측정변인	· 인터넷 사용 정도-강만철, 오익수(2001)가 개발한 <한국판 인터넷 중독 척도(KIAS)> 사용 · 학교생활 적응-임정순(1993)의 <학교생활 적응에 관한 검사지> 등을 기초로 수정, 보완하여 배숙진(1998)이 사용한 <학교생활 적응에 관한 척도>사용		
결과요약	첫째, 인터넷 사용과 학교생활 적응과의 관계는 유의미한 차이 있음. 구체적인 하위 영역별로는 교우관계 적응과 학교수업 적응은 유의미한 차이를 보임. 둘째, 학교소재지에 따른 인터넷 사용과 학교생활 적응과의 관계는 유의미한 차이가 있음. 하위영역별로는 교우관계 적응과 학교수업적응 정도는 유의미한 차이를 보임. 셋째, 계열에 따른 인터넷 사용과 학교생활 적응과의 관계는 유의미한 차이가 있음. 계열에 따른 인터넷 사용 정도와 학교생활 적응의 전체적인 상관관계는 매우 유의미하게 나타나며 하위영역별로는 교사관계 적응, 교우관계적응, 학교수업적응, 학교교칙적응에서 모두 긍정되는 결과 나타남. 넷째, 성별에 따른 인터넷 사용과 학교생활 적응과의 관계는 유의미한 차이가 있음. 하위영역별로는 교우관계적응에서는 남학생의 인터넷 과다사용집단이 부적응 정도가 심하고 학교수업적응에서는 여학생의 인터넷 과다사용집단이 부적응 정도가 심한 결과를 보였으며 유의미한 차이가 도출되었음.		

연구자명	양정석	년 도	2005.02
제 목	아동의 인터넷 중독과 사회적지지 지각 및 학교생활적응과의 관계		
출 처	충북대학교 교육대학원 학교상담전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	청주시내 소재 3개 초등학교 4,5,6학년 아동 중 인터넷 사용자, 총 326부 중 304부 사용		
측 정 변 인	· 인터넷 중독성향-Young이 제작한 인터넷중독 척도를 번안·수정해 사용 · 사회적지지 지각-한미현, 유안진(1995)이 개발한 척도 사용 · 학교생활 적응-민병수(1991)가 제작한 학교생활 적응 척도 사용		
결 과 요 약	첫째, 아동의 인터넷 중독 수준이 높으면 정상이용 아동보다 사회적지지 지각이 낮음. 둘째, 아동의 인터넷 중독 수준이 높으면 학교생활적응이 낮음. 인터넷 중독 수준이 높으면 학교생활적응 하위 요인인 담임교사와의 관계, 교우 관계, 학습 활동, 규칙준수 관계, 학교행사 관계가 정상이용 아동보다 낮음. 셋째, 사회적지지 지각과 학교생활적응과는 정적인 상관관계 있음. 사회적 지지를 받지 못한다고 느끼는 아동이 학교생활에서 갈등과 어려움을 느낌.		

연구자명	김순희	년 도	2002.06
제 목	인터넷 중독이 아동의 학업성취 및 학교생활적응에 미치는 영향		
출 처	경성대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	2002년 12월 12일~15일, 설문검사		
연구대상	부산광역시 소재 3개 초등학교 4,5,6학년 학생 중 인터넷 사용자, 총 622부 중 608부 사용		
측 정 변 인	· 인터넷 중독-Young(1988)이 제작한 <인터넷 중독검사>를 윤재희(1999)가 번안하고, 이선희(2000)가 수정·보완한 검사를 다시 수정·보완하여 사용 · 학업성취도-Simon과 Feather(1973) 개발, 오영환(1988)이 수정한 척도를 다시 수정해 제작 · 학교생활적응-문선모(1977)의 학교생활적응 척도의 영역과 이상필(1990)의 학교생활적응에 관한 질문지를 참고로 민병수(1991)가 제작한 학교생활적응 척도 사용		
결 과 요 약	첫째, 인터넷 비중독집단이 인터넷 중독경향 집단과 인터넷 중독집단보다 학업성취 높음. 둘째, 인터넷 비중독집단이 인터넷 중독경향 집단과 인터넷 중독집단보다 담임관계, 학습활동, 규칙준수 등의 영역에서 긍정적인 학교생활 하고, 학교생활적응력이 더 높음. 셋째, 고학년으로 올라갈수록 인터넷 이용하는 아동들이 많으나, 남녀 성별 차이는 별로 없음.		

연구자명	이명숙	년	도	2005.06
제 목	중·고등학생의 인터넷 중독 수준에 따른 부모-자녀 간 의사소통 및 학교 적응의 차이			
출 처	계명대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문			
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)			
연구대상	대구광역시 소재 중·고등학교 학생 755명			
측 정 변 인	· 인터넷 중독 수준-한국정보문화진흥원(2002)이 만든 <한국형 인터넷 중독 진단 척도> 사용 · 부모-자녀 의사소통-Barns와 Olson(1982)이 제작, 최태산·홍경자(1997)가 번역한 척도사용 · 학교적응-김용래(2000)가 개발한 척도 사용			
결 과 요 약	첫째, 인터넷 중독 수준은 고등학생보다 중학생, 여자보다 남자가 더 높음. 둘째, 중학생과 고등학생 두 경우 모두 인터넷 중독수준 높을수록 부모-자녀 간 의사소통 낮은 상관관계 보임. 남학생보다 여학생이 인터넷 중독 수준이 낮을수록 부모-자녀 간 의사소통이 개방적이고 긍정적임. 셋째, 중학생이 고등학생보다, 여학생이 남학생보다 학교적응 잘 하고 있음.			

연구자명	송영애	년	도	2003.07
제 목	중학생의 컴퓨터 게임·채팅과 학교적응 및 학업성적 간의 관계			
출 처	창원대학교 교육대학원 교육심리 및 공학 전공 석사학위 논문			
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)			
연구대상	경상남도 창원시 소재 2개 중학교, 김해시 소재 2개 중학교, 총 437명			
측 정 변 인	· 컴퓨터 게임현황 & 채팅현황 & 학업성적-자체제작 · 컴퓨터 게임에 대한 태도-김진호(2002)가 사용한 검사지 사용 · 채팅에 대한 태도 & 학교적응척도-김진호(2002)가 사용한 검사지 수정·보완해 사용			
결 과 요 약	첫째, 중학생 대부분이 초등학교 때부터 게임과 채팅 시작, 게임은 남학생이 여학생보다 시작한지 오래되었으며 더 자주하고 지속시간도 김. 채팅은 여학생이 남학생보다 지속시간이 길지만 시작시기와 회수는 차이가 없음. 둘째, 게임과 채팅을 시작한 시기와 학교적응은 차이가 없으나 회수와 지속시간은 많을수록 학교적응이 어려움. 다섯째, 게임 및 채팅에 대한 욕구와 학교적응은 낮은 부적상관이 있고 게임 및 채팅에 대한 인식과 학교적응은 관계없음. 여섯째, 게임 및 채팅의 시작시기와 회수는 학업성적에 차이 없으나 지속시간이 많을수록 학업성적은 낮음.			

연구자명	김왕식, 임영희	년 도	2003
제 목	중학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응 및 민주시민의식과의 관계		
출 처	교과교육학연구 제7권 3호 pp.123-148		
연구기간 및 방법	설문조사		
연구대상	서울지역 남녀 중학생 1,2,3학년 총 400부 중 378부 최종분석에 사용		
측 정 변 인	· 인터넷 사용실태-자체 제작 · 인터넷 중독 검사-Young 제작, 윤재희(1998)가 번안한 것을 수정·보완하여 사용한 백대준(2002)의 검사지를 변형하여 사용 · 학교생활 적응 검사-임정순(1993)의 <아동의 학교생활 적응에 관한 검사지>와 김희경(2002)의 <학교적응에 관한 검사지>를 참고하여 알맞게 수정·보완·첨삭해 사용 · 민주시민의식 검사-심춘식(2002)의 <고등학생의 민주시민의식에 관한 조사연구>와 김은지(2003)의 <고등학생의 민주 시민성에 대한 연구>를 참고하여 알맞게 수정·보완·첨삭해 사용		
결 과 요 약	인터넷에 중독된 학생일수록 학교생활에 적응하기 어렵고, 민주시민의식도 낮음. 즉 인터넷 중독이 학교생활 적응과 민주시민의식에 부정적 영향 미치고 있음.		

연구자명	정성현	년 도	2004.02
제 목	중학생의 인터넷 사용과 학교생활 적응과의 관계 연구		
출 처	전북대학교 교육대학원 교육학과 청소년교육 전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	2003년 2월 설문조사		
연구대상	전주, 군산 시내 중학생 127명, 읍·면 중학생 204명, 총 331명		
측 정 변 인	· 인터넷 중독-Young의 인터넷 검사도구를 조춘범(2001)이 개량·화한 질문지 사용 · 학교생활적응-조중현(1984) <학교생활적응 검사>의 학교생활부분, 전호택(1989) <학교생활검사지>, 조경성(1995), 김병찬(1995), 정지민(1998), 김용래의 <학교적응척도>를 수정, 사용		
결 과 요 약	첫째, 중학생들의 인터넷 중독 경향은 선행연구들보다 계속 증가하고 있음. 성별에서는 유의있는 차이 없었으나, 오히려 여학생이 남학생보다 약간 높게 나타남. 둘째, 성별에 따른 학교생활적응에 차이 없음. 성적이 ‘중’ 인 학생보다 ‘상’ 이나 ‘하’ 인 학생들이 학교생활에 적응하지 못함. 셋째, 인터넷 중독학생이 정상이용자보다 친구 및 대인관계, 학업동기 및 학습분위기, 교사와의 관계에서 높은 점수 받음(선행 연구와의 차이점).		

연구자명	조은숙	년 도	2003.06
제 목	경기도 지역의 일부 고등학교 학생들의 인터넷 중독 수준과 학교적응의 관계		
출 처	아주대학교 교육대학원 보건교육전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	2003년 4월 4일~10일, 설문조사(서술적 조사연구)		
연구대상	경기도 소재 인문계 1개교, 실업계 2개교 학생 480명		
측 정 변 인	· 인터넷 중독-〈한국형 인터넷중독자기보고검사〉(2002), 한국정보문화 진흥원 인터넷 중독상담센터 제작 · 학교적응-김용래의 〈학교적응척도〉 사용		
결 과 요 약	인터넷 중독수준이 높을수록 학교적응력이 떨어짐. 고등학생들의 인터넷 중독정도는 남성이 여성보다 높고, 1학년이 2,3학년보다 높고, 인문계 고교 학생이 실업계 고교 학생보다 다소 높음. 고등학생들의 학교적응에 대한 평균 점수는 학교친구적응, 학교생활적응, 학교수업적응, 학교환경적응, 학교교사적응 순으로 나타남. 연구대상자의 일반적 특성에 따른 인터넷 중독의 차이에서는 성별($P<.05$), 학년($P<.001$), 성적($P<.001$) 모두 통계적으로 유의한 차이 나타냄. 인터넷 접속횟수, 인터넷 접속시간, 인터넷 접속시간대와 인터넷 중독 정도의 차이는 모두 통계적으로 유의($P<.001$)한 차이를 나타내지만, 인터넷 접속목적과 인터넷 중독의 차이는 통계적으로 유의한 차이를 나타내지 않음.		

연구자명	안혜영	년 도	2003.06
제 목	초등학생의 인터넷 게임중독과 감성지능 및 학교생활 적응 간의 관계		
출 처	단국대학교 교육대학원 교육학과 상담심리전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	서울특별시 소재 4개 초등학교 6학년 학생 487명		
측 정 변 인	· 인터넷 게임 중독(몰입) 검사-Young(1996)이 만들고 김현수(2000)가 번안한 것을 수정하여 사용 · 감성지능 척도-문용린(1997)이 개발한 검사지 중 초등학교 고학년용을 사용 · 학교생활적응 척도-민병수(1991)가 제작한 척도 사용		
결 과 요 약	첫째, 초등학생의 인터넷 게임 중독 정도에 따른 감성지능을 비교한 결과 비중독집단이 중독집단보다 감성 지능이 더 높음. 둘째, 인터넷 게임 중독에 따른 학교생활적응과의 차이를 본 결과 중독집단의 생활적응은 비중독집단의 생활적응보다 낮음. 즉 인터넷 중독이 심화될수록 학습활동, 규칙관계, 교우관계, 학교관계, 담임관계 요인은 부적응이 높음. 셋째, 감성지능의 하위척도 중에서 인터넷 게임 중독을 가장 잘 예언하는 하위요인을 알아보기 위해 회귀분석한 결과 “정서활용” 요인과 “정서조절” 요인으로 나타남. 넷째, 학교생활적응 하위척도 중에서 인터넷 게임 중독을 가장 잘 예언하는 하위요인을 알아보기 위해 회귀분석한 결과 “학습활동” 요인과 “담임관계” 요인이 유의미하게 나타남. 다섯째, 인터넷 게임 중독 유형과 감성지능 요인 유형별 학교생활적응과의 관계에서는 Scheffe 검증 결과 비중독 집단의 높은 감성지능형은 다른 세 집단보다 학교생활에 더 잘 적응하고 있는 것으로 나타남.		

연구자명	강철	년 도	2005.08
제 목	청소년의 인터넷 중독 영향요인 연구 -학교적응유연성을 중심으로-		
출 처	목원대학교 산업정보대학원 사회복지학과 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	2005년 5월 18일~6월 4일, 1대 1 면담 & 설문조사		
연구대상	대전광역시 4개 중학교 2,3학년, 총 446부를 최종분석에 사용		
측 정 변 인	· 인터넷 중독-한국정보문화진흥원 산하 인터넷 중독 예방상담센터에서 개발한 K-척도(한국형 인터넷 중독 자가진단척도) 사용 · 자기효능감-Hernandez(1993)가 사용한 효능감척도와 Sheer 등이 제작한 자기효능감 척도, Rosenberg의 자존감 척도 중 박현선이 선정해 활용한 것 사용 · 대인관계기술-Schlein, Guemey의 대인관계 변화척도(Relationship Change Scale: RCS)를 전석균이 수정 보완한 것을 박현선이 다시 선별하여 사용한 것 · 충동/공경성향-Buss & Perry(1992)의 Aggression Questionnaire의 29문항 중 충동적 공격성과 관련된 문항으로 박현선이 번안한 5문항 사용 · 우울/포기성향-김인숙(1994)이 빈곤여성에게 사용한 우울 척도 중 박현선이 수정 보완한 것을 사용 · 부모의 양육행동-이시형 외(1996)의 연구에서 개발, 구성한 양육행동 문항 중 민주적 양육태도와 관련된 하위척도를 박현선이 활용한 것 사용 · 가족지지-Abbey, Abremis와 Caplan이 고안한 6개의 사회적지지 문항을 전지아가 번안하고 유성은이 일부 수정한 것을 양국선이 가족에 대해 4점 리커트 척도로 측정한 것 사용 · 또래관계, 교사/상담교사와의 관계-전지아가 번안, 유성은이 수정한 것을 양국선이 4점 리커트 척도로 측정한 것을 상담교사와의 관계 포함시켜 수정 사용 · 학교분위기-박현선이 수정 보완한 것 사용 · 학교적응유연성-박현선(1998)이 고안한 척도 사용 · 일반적인 사항 및 인터넷 관련 척도-자체 제작		
결 과 요 약	인터넷 많이 사용하고, 우울 및 포기성향이 높은 청소년 중, 학교적응유연성이 낮고, 부모와의 대화시간이 적은 남학생이 인터넷 중독에 빠질 영향이 큼.		

연구자명	김진희	년 도	2005.12
제 목	청소년의 학교적응과 사회적 지지 및 인터넷 중독의 관계		
출 처	숙명여자대학교 대학원 교육학과 상담생활지도 전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	서울·경기 지역의 4개 중·고등학교 학생 564명을 임의로 표집, 이 중 515부의 자료 사용		
측 정 변 인	· 온라인 사용 실태 설문 조사지-자체 제작 · 인터넷 중독검사 척도-윤재희(1998)가 번안한 것 사용 · 학교적응 척도-김용래(1993)가 제작한 것 사용 · 사회적 지지 척도-박지원(1985)의 설문지 사용		
결 과 요 약	첫째, 학교적응과 사회적 지지 및 인터넷 중독은 성별에 따라 유의미한 차이 있음. 학교적응의 차이는 남학생이 학교에 더 잘 적응하고 있고, 사회적 지지의 차이에서는 여학생이 사회적 지지를 더 잘 받고 있고, 인터넷 중독 수준에서는 남학생의 인터넷 중독 점수가 더 높음. 둘째, 학교적응과 사회적 지지 및 인터넷 중독과의 상관분석에서 학교적응과 인터넷 중독의 부적 상관 그리고 사회적 지지와 인터넷 중독의 정적 상관이 나타남. 셋째, 학교적응과 사회적 지지가 인터넷 중독에 미치는 영향에서 인터넷 중독을 설명하는 학교적응의 하위요인은 학교교사적응과 학교수업적응이 인터넷 중독에 영향을 미치는 것을 알 수 있고 사회적 지지의 하위요인인 정서적 지지가 영향을 미치는 것을 알 수 있음.		

연구자명	김재준	년 도	2003.10
제 목	청소년의 인터넷 중독과 학습동기 및 학교생활적응과의 관계		
출 처	원광대학교 교육대학원 교육방법전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	전라북도 전주시 소재 중·고등학교에 재학 중인 중·고생 432명		
측 정 변 인	· 인터넷 중독-Young이 구성한 척도 사용 · 학교 학습동기-김용래(1993)가 제작한 <학교 학습동기 검사> 사용 · 학교생활적응-임정순(1993)의 <아동의 학교생활적응에 관한 검사지>와 전호택의 <학교생활 검사지>를 참고로 유윤희(1994)가 중·고등학교에 알맞게 수정 보완한 것 사용		
결 과 요 약	첫째, 인터넷 중독수준에 대한 성별, 중·고등학생의 각 분포에서는 큰 차이 나지 않음. 둘째, 인터넷 중독이 심할수록 학습동기가 낮아질 가능성이 많음. 셋째, 인터넷 중독 수준이 높을수록 학교생활적응수준은 낮음. 넷째, 학습동기와 학교생활적응 두 변인 모두 중·고등학생의 인터넷 중독과 매우 의미 있는 관련 있음. 그러나 중·고등학생 간 남녀 학생 간 인터넷 중독과 학습동기, 학교생활적응과의 관계는 그 영향을 미치는 정도가 거의 유사함.		

연구자명	김선숙	년 도	2004.02
제 목	초등학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응 실태 분석		
출 처	한국고원대학교 교육대학원 초등교육전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	예비조사:2003년 5월 20일~30일, 본조사:2003년 9월 2일~15일 자기 기입식 설문지법, 중독 아동들은 심층면담 실시		
연구대상	경기도 일산 소재 4개 초등학교 3~6학년 128명 \$ 청원군 4개 초등학교 3~6학년 157명(여기서 조사대상자는 인터넷 사용자로 한정. 여기서 인 터넷 사용자란 월 평균 1회 이상 인터넷을 이용하는 인구로 정의)		
측정변인	· 인터넷 중독 측정 척도-Young의 인터넷 중독검사(Internet Addiction Test)사용 · 학교생활적응 측정 척도-김순희(2002)가 사용한 척도를 수정 보완해 사용		
결 과 요 약	첫째, 인터넷 열풍은 도·농 간 지역적 차이 없고, 또한 변인별로 인터넷 중독에 많은 차이가 나타나므로 다각적인 지도가 필요함. 특히 연령별 차이를 보이지 않음을 볼 때 향후 인터넷 중독의 위험성이 증가할 우려 큼. 둘째, 학교생활적응 실태는 성별에 따라서는 여자의 적응도가 높았으며, 학년, 성적, 독서, 경제수준에 학교생활적응 점수가 다르게 나타남. 학교생활적응이 떨어질 때, 인터넷에 중독 될 가능성이 많음. 셋째, 인터넷 중독과 학교생활적응과의 관계에서 인터넷 중독은 학교생활적응에 부적관계로 작용. 학교생활, 즉 교사관계, 교우관계, 학습활동, 규칙준수에 부적절한 영향 미침. 특히 교우관계와 규칙준수에 관해 더 부정적으로 나타남.		

연구자명	김진호	년 도	2002.12
제 목	초등학생의 컴퓨터 게임 및 대화방 활용 실태와 학교생활적응 간의 관계		
출 처	창원대학교 대학원 교육심리 전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	설문조사(연구기간 제시하지 않음)		
연구대상	경상남도 도시지역 소재 5개 초등학교와 읍면지역 소재 6개 초등학교 6학년 561명		
측 정 변 인	· 컴퓨터 게임실태 및 선호게임 & 채팅실태 및 선호 대화내용 & 채팅의 욕구, 의견-자체 제작 · 컴퓨터 게임에 대한 욕구, 의견-본 연구자의 2002년 연구 결과와 손춘자(2001)의 검사지 참고해 검사지 작성 · 학교생활적응-권영복(2002)의 설문지 참고해 작성		
결 과 요 약	첫째, 거의 모든 학생이 컴퓨터 게임을 하고 있는데, 여학생보다는 남학생이 게임을 시작한지 오래되었고 더 자주하며 지속 시간도 김. 도시와 농촌 간의 지역적 차이는 거의 없음. 둘째, 채팅은 여학생이 남학생보다 자주하며 지속시간도 다소 김. 지역별로는 도시지역이 농촌지역의 학생보다 기간이 오래되었으며 회수도 많음. 셋째, 컴퓨터 게임기간이 1년 미만인 학생이 2~3년 된 학생보다 학교생활적응도가 높음. 게임의 지속시간과는 차이 없음. 넷째, 문제해결 및 학습형 게임은 학교생활적응에 아주 낮은 정적 상관이 있고, 폭력형 게임은 아주 낮은 부적 상관이 있음. 컴퓨터 게임 욕구와 유용성 태도는 학교생활적응과 아주 낮은 부적 상관이 있음. 다섯째, 채팅 기간, 회수, 시간과 학교생활적응 간의 상관은 유의한 관계없음.		

연구자명	최유엔	년 도	2003.12
제 목	초등학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응과의 관계		
출 처	고려대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문		
연구기간 및 방법	2003년 10월 6일~11일, 설문조사		
연구대상	서울특별시 양천구와 강서구 지역의 2개 초등학교 5,6학년, 총 479명		
측 정 변 인	· 인터넷 사용현황-자체제작 · 인터넷 중독척도-강만철·오익수(2001)가 개발해 김광수 외(2001)의 청소년 인터넷 중독연구에 소개된 <한국판 청소년 인터넷 중독척도> 일부 수정해 사용 · 학교생활적응 척도-민병수(1991)가 제작하고 이훈진(1999), 엄순명(2002)이 사용한 척도 사용		
결 과 요 약	첫째, 인터넷 중독집단을 살펴보면, 남학생(70%)이 여학생(30%)보다 더 많으며 유의미하게 높은 빈도로 나타남. 둘째, 학년별, 이용 경력별 중독 수준에는 유의미한 차이 없음. 셋째, 지각된 경제수준에 따른 인터넷 중독 경향을 보면 경제적 수준이 낮은 집단에서 중독경향이 높음. 넷째, 인터넷 중독집단과 비중독집단 간의 인터넷 사용현황과 관련해, 비중독집단이 중독집단에 비해 메일이나 학업관련 사용이 높고, 중독집단이 비중독집단에 비해 게임·오락과 채팅의 사용이 높게 나타남. 다섯째, 초등학생의 인터넷 중독과 학교생활적응 수준 간의 관계 분석 결과 인터넷 중독이 학교생활적응과 유의미한 부적상관이 있는 것으로 나타남. 인터넷 중독 경향이 높을수록 교사와 조화롭고 긍정적인 관계를 맺는 정도가 떨어지고, 친구에 대한 관심과 학교생활에 대한 적극성이 낮아짐. 또한 자기의 역할을 소홀히 하며 학습에 관심이 낮고 과제를 해결하는 능력이 떨어지며 학교생활의 여러 장면에서 자신의 행동을 적절히 통제하며 행동하는 능력이 낮아짐.		

[부록 4] 조사 결과표

	남				여			
	중2	중3	고1	고2	중2	중3	고1	고2
하루 평균 인터넷 사용시간 (최근 1개월)	2.22	2.21	2.21	2.46	2.03	2.20	2.21	2.34
인터넷 사용기간 (단위 년)	5.42	5.58	5.74	6.00	5.49	5.75	6.05	6.19
하루 평균 발송 이메일 숫자	3.64	7.91	4.61	5.11	3.21	4.60	3.32	3.37
학교 홈페이지 접속빈도	1.66	1.76	1.73	1.56	1.68	1.69	1.55	1.55
개인 홈페이지 블로그 접속빈도	2.33	2.61	2.78	2.97	3.07	3.22	3.41	3.27
뉴스포털 신문사 홈페이지 접속빈도	2.17	2.61	2.79	2.87	2.44	2.80	2.74	2.86
게시판(붙임 동영상) 접속빈도	2.67	2.99	2.99	3.01	2.80	2.93	2.79	2.80
커뮤니티 접속빈도	2.55	2.81	2.74	2.89	2.89	3.07	2.76	2.71
게임 사이트 접속빈도	3.57	3.41	2.99	3.05	2.15	2.09	1.83	1.99
쇼핑 사이트 접속빈도	1.72	2.05	2.26	2.69	2.27	2.54	2.62	2.75
인터넷사용이유_뉴스	2.89	3.26	3.36	3.48	3.26	3.45	3.55	3.62
인터넷사용이유_소문확인	3.07	3.38	3.40	3.57	3.46	3.52	3.51	3.50
인터넷사용이유_친지 소식	2.58	2.80	3.05	3.15	2.99	3.10	3.35	3.23
인터넷사용이유_학업	3.98	4.01	4.11	3.92	4.05	4.06	4.17	4.18
인터넷사용이유_유행	2.74	2.79	3.01	3.16	2.88	3.02	3.14	3.12
인터넷사용이유_친구 어울림	3.74	3.90	3.89	3.80	3.66	3.59	3.57	3.38
인터넷사용이유_스트레스해소	3.82	3.95	4.02	3.84	3.41	3.44	3.53	3.40
게임빈도_콘솔게임	2.19	2.35	2.15	2.38	1.72	1.78	1.67	1.61
게임빈도_멀티플레이게임	3.49	3.52	3.10	3.35	1.46	1.51	1.48	1.45
게임빈도_인터넷게임	1.51	1.69	1.66	1.71	1.20	1.22	1.22	1.25
게임빈도_캐주얼게임	2.56	2.48	2.27	2.45	1.86	1.92	1.77	1.83
게임빈도_MMOG	2.60	2.57	2.31	2.58	1.36	1.39	1.29	1.37
게임빈도_모바일게임	2.28	2.45	2.68	2.46	2.03	2.00	1.90	1.82
과제 하는데 인터넷이 도움되는 정도	2.95	3.14	3.23	3.08	3.07	3.20	3.32	3.34
유료사이트 가입 갯수	1.12	1.20	1.19	1.20	1.16	1.16	1.23	1.23
인터넷 유료콘텐츠 이용금액	2.58	2.45	2.37	2.29	2.73	2.68	2.53	2.18

	남				여			
	중2	중3	고1	고2	중2	중3	고1	고2
인터넷 경험_음란물 업로드 전송	1.04	1.13	1.10	1.16	1.05	1.03	1.04	1.04
인터넷 경험_악플 욕설 쓰기	1.68	1.89	1.87	1.69	1.48	1.35	1.37	1.29
인터넷 경험_타인정보노출	1.16	1.29	1.25	1.26	1.15	1.09	1.09	1.10
인터넷 경험_음란물 다운로드	1.65	1.94	2.70	2.62	1.11	1.11	1.17	1.16
인터넷 경험_온라인 스토킹	1.25	1.44	1.34	1.32	1.12	1.09	1.14	1.10
인터넷 경험_악플 욕설 피해	1.89	2.08	1.99	1.72	1.46	1.33	1.37	1.29
인터넷 경험_아이템 사기 가해	1.45	1.57	1.48	1.37	1.10	1.06	1.09	1.10
인터넷 경험_아이템 사기 피해	1.59	1.70	1.55	1.54	1.24	1.20	1.18	1.19
1 내가 속한 집단이 잘 되는 건 내게도 중요하다	3.10	3.38	3.61	3.35	3.23	3.36	3.45	3.37
2 내 친구나 아는 사람이 인터넷에서 유명해지면 나도 기분이 좋다	3.12	3.28	3.50	3.35	3.21	3.34	3.50	3.37
3 인터넷에서는 모르는 사람들과도 쉽게 대화를 한다	3.25	3.41	3.46	3.34	2.86	2.98	3.00	2.90
4 내가 속한 커뮤니티에서 내린 결정은 될 수 있는대로 따른다	2.84	3.03	3.20	3.00	2.92	3.07	3.07	3.11
5 내가 커뮤니티 운영자가 되면 할 일을 생각해 둔 적이 있다	2.28	2.57	2.45	2.45	2.19	2.27	2.24	2.17
6 내가 사랑하는 커뮤니티에 문제가 생기면 적극적으로 나선다	2.29	2.54	2.59	2.52	2.23	2.41	2.37	2.26
7 인터넷에서는 필요하다면 욕을 하거나 사기를 쳐도 된다	1.93	2.11	2.22	2.08	1.55	1.62	1.72	1.62
8 초보들을 비웃어주거나 괴롭히는 게 재미있다	2.15	2.49	2.49	2.49	1.58	1.76	1.81	1.72
9 인터넷에서는 성별이나 나이를 따지지 않는 것이 당연하다	2.86	2.95	2.83	2.78	2.74	2.63	2.73	2.68
10 돈을 많이 벌 수 있다면 인터넷에서 구걸을 할 수도 있다	2.03	2.18	2.17	2.25	1.38	1.43	1.55	1.52
11 인터넷을 오래 하는 사람은 결국 다 폐인이다	2.73	2.83	2.70	2.85	2.62	2.47	2.78	2.77
12 인터넷에서의 내 모습에 자부심을 느낀다	2.41	2.50	2.51	2.37	2.22	2.18	2.16	2.16
13 나보다 뛰어난 사람을 보면 괜히 긴장되고 신경이 쓰인다	2.49	2.71	2.69	2.64	2.20	2.25	2.27	2.15
14 사이버 머니나 아이템은 많을 수록 좋다	3.53	3.53	3.65	3.57	2.59	2.70	2.69	2.59
15 인터넷을 쓸 때 늘 돈을 아끼려고 신경을 많이 쓴다	3.33	3.47	3.32	3.28	3.13	3.30	3.19	3.05

	남				여			
	중2	중3	고1	고2	중2	중3	고1	고2
16 커뮤니티를 위해서라면 회원들이 어느 정도 희생을 할 수도 있다	2.05	2.24	2.26	2.23	2.05	2.11	2.03	1.95
17 회원들 간의 위아래 서열이 있어야 커뮤니티는 잘 운영된다	2.72	2.77	3.01	2.96	2.40	2.47	2.54	2.36
18 인터넷 속에서 사람을 만나면 나이와 성별부터 확인한다	2.23	2.47	2.61	2.76	2.59	2.66	2.74	2.54
19 동호회에는 될 수 있는대로 가입하지 않는다	2.93	2.82	2.91	2.88	2.92	2.84	2.86	2.88
20 내가 가입한 커뮤니티를 누가 운영하든 상관않는다	2.95	2.93	3.03	3.11	3.02	2.91	3.06	3.12
21 나는 남들이 뭘 하든 상관하지 않는다	2.12	2.30	2.27	2.23	2.10	2.29	2.14	2.04
1 테러등의 심각한 위협이 있다면 정부는 개인정보를 검색할 수 있다	3.17	3.21	3.16	3.14	3.32	3.07	3.07	3.19
2 인터넷 문화발전을 위해서는 실명제를 실행해 표현의 자유를 제약할 필요가 있다 r	2.98	2.91	2.81	2.78	2.79	2.74	2.66	2.73
3 사회안정을 위해서 북한이나 기타 불온한 웹사이트에 대한 접근을 막아야 한다 r	2.82	3.02	2.99	3.08	2.82	2.92	2.89	3.03
4 개똥녀 같이 공공질서를 어지럽히는 사람의 사진을 찍어서 공개하는 것은 옳다 r	3.43	3.18	3.09	3.07	3.45	3.26	3.26	3.30
5 영리적인 목적이 아니라면 신문기사를 내 홈페이지에 올려도 된다	2.74	2.92	3.23	3.21	2.97	3.15	3.38	3.28
6 출처를 밝히고 비영리적인 목적이려면 내가 만든 콘텐츠를 다른 사람이 퍼가도 된다	2.55	2.84	3.14	3.02	2.77	3.00	3.07	3.09
7 개인정보를 효과적으로 관리하기 위해서 전자주민카드에 정보를 통합해야 한다 r	3.49	3.16	2.94	2.91	3.42	3.18	3.12	3.11
8 효율을 향상시키기 위해서라면 정부가 가진 개인정보를 민간기업이 자유롭게 활용할 수 있어야 한다 r	3.91	3.73	3.66	3.73	3.89	3.98	3.78	3.94
9 유명인에 관한 어휘사실을 인터넷에 올리는 것도 표현의 자유다 r	3.99	3.96	3.92	3.81	4.06	4.05	3.93	3.98
10 내 친구가 폭력의 피해를 입었다면 처벌을 위해 친구 동의없이 사건내용을 인터넷에 올려도 된다 r	3.80	3.58	3.52	3.49	4.09	3.96	3.83	3.87
1 경쟁은 자연법칙이다	3.36	3.55	3.60	3.68	3.22	3.43	3.40	3.44
2 나는 더 많은 사람들과 친해지고 싶다	3.98	4.03	4.15	4.22	4.10	4.10	4.09	4.03
3 나는 분위기에 따라서 사람을 대하는 태도를 쉽게 바꿀 수 있다	3.45	3.52	3.70	3.62	3.49	3.50	3.59	3.51
4 나는 내가 속한 커뮤니티의 운명에 진심으로 걱정한다	2.81	2.88	2.89	3.03	2.74	2.84	2.73	2.85

	남				여			
	중2	중3	고1	고2	중2	중3	고1	고2
5 나는 이 세상에서 제일 재미있는 존재가 사람이라고 생각한다	2.97	3.03	3.19	3.16	3.05	3.11	3.10	3.16
6 남들이 뭐라고 하건 나 좋을 대로 한다	2.55	2.76	2.78	2.83	2.48	2.54	2.64	2.72
7 내 삶은 지금 지나치게 안전하고 편안해서 지루하다	2.31	2.41	2.40	2.30	2.15	2.17	2.31	2.31
8 내 주변에는 짜증나는 일이 많다	3.06	3.29	3.27	3.21	3.08	3.17	3.27	3.16
9 위험을 무릅쓰는 사람들이 가장 큰 보상을 받는다	3.04	3.19	3.25	3.22	2.89	2.95	3.04	2.96
10 어떻게 하든 이기면 그만이다	2.36	2.53	2.58	2.63	2.16	2.25	2.20	2.28
11 장래 내 인생은 지금보다 더 행복해질 수 있다	3.66	3.58	3.78	3.71	3.78	3.92	3.90	3.89
12 친구나 주변사람들에게 인정과 이해를 받는 것이 중요하다	3.59	3.78	3.91	3.92	3.73	3.88	3.93	3.96
이번 학기 성적 (역산했음)	3.23	3.10	3.11	3.12	3.18	3.24	2.92	3.09
친한 친구 숫자	2.98	2.93	2.84	2.83	2.77	2.68	2.54	2.60
친구들과 대화를 하거나 활동을 할 때 인터넷이나 게임을 얼마나 하나?	2.40	2.41	2.35	2.41	1.85	1.88	1.78	1.75
아버지 학력	4.95	4.69	4.33	3.90	4.67	4.46	4.05	4.00
어머니 학력	4.69	4.36	4.04	3.58	4.34	4.14	3.73	3.59
아버지 인터넷 이용수준	2.25	2.19	2.20	2.20	2.21	2.23	2.17	2.13
어머니 인터넷 이용수준	1.98	2.09	1.98	2.00	1.99	2.03	2.06	1.92
인터넷사용시간	2.18	2.15	2.13	2.32	2.02	2.15	2.15	2.26
인터넷사용기간	3.45	3.62	3.75	4.00	3.53	3.77	4.04	4.19
우울성향 (100점만점)	48.54	52.24	53.77	54.22	50.30	50.62	52.25	52.86
친구관계만족도 (100점만점)	62.52	64.60	62.33	62.17	64.64	64.91	64.58	64.78

연구에 도움을 주신 분들

◆ 자 문 진 ◆

김동철 (국가청소년위원회 · 팀장)

김성벽 (국가청소년위원회 · 팀장)

이수진 (국민대학교 · 교수)

황상민 (연세대학교 · 교수)

2006년 한국청소년개발원 간행물 안내

■ 기관고유과제

- 06-R01 한국 청소년 패널조사(KYPS) IV - 조사개요보고서 / 이경상·김기현
 06-R01-1 청소년의 선호직업 및 직업가치 특성에 관한 연구 / 이경상·강영배
 06-R01-2 청소년 아르바이트 경험에 대한 중단 분석 / 김기현·유성렬
 06-R01-3 청소년 비행 및 범죄 응답패턴에 대한 중단 분석 / 김기현·민수홍
 06-R02 한국 청소년 발달지표 조사 I : 결과부분 측정 지표 검증 / 김신영·임지연·김상욱·박승호·유성렬·최지영
 06-R02-1 한국 청소년 발달 지표 조사 I : 청소년 발달 종합지표 / 김신영·임지연·김상욱·박승호·유성렬·최지영
 06-R03 청소년 방과후 활동의 운영 실태와 활성화 방안 / 양계민·오승근·권두승·전명기·조대연
 06-R04 북한이탈 청소년 종합대책 연구 I - 남한사회 적응과정을 중심으로 / 백혜정·길은배·윤인진·이영란
 06-R05 국제기준 대비 한국 청소년의 인문수준 실태연구 I - 청소년인문지표 개발 / 최창욱·박영균·김진호·임상택·전상민
 06-R05-1 청소년 생존권 현황과 지표개발 / 이용교·천정웅·안경순
 06-R05-2 청소년 보호권 현황과 지표개발 / 황옥경·정준미
 06-R05-3 청소년 발달권 현황과 지표개발 / 이중섭·박해석
 06-R05-4 청소년 참여권 현황과 지표개발 / 강현아
 06-R06 동북아 청소년의 역사인식·국가관 비교연구 / 오해섭·De-Ping Lu·Kazuhiko Fuwa
 06-R07 청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 - 모바일을 중심으로 / 성윤숙·박한우
 06-R08 청소년 정보화 현황과 대응방안 II : 국내외 청소년 정보화 정책연구 / 이혜연·조정문·김아미
 06-R08-1 청소년 정보화 현황과 대응방안 II : 청소년의 온라인 생활과 학업적응 현황 / 장근영·남주희
 06-R09 위기청소년 지역사회 안전망 실태와 발전방안 / 윤철경·조흥식·김향초·이규미·우정자
 06-R10 청소년 유형별 복지육구 실태와 지원방안 / 김경준·김지혜·류명화·정익중
 06-R11 학교밖 청소년의 실태와 정책적 대응방안 / 서정아·권해수·정찬석·김귀랑

■ 협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-01 청소년기 사회화과정의 국제비교 연구 I / 김현철·김은정·손승영·이기재·박현주 (자체번호 06-R12)
 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-02 주요 선진국의 가족 및 자녀사회화 지원정책 비교연구 - 영국, 프랑스, 호주, 핀란드를 중심으로 / 장혜경·홍승아·김혜영 (자체번호 06-R12-1)
 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-03 일본의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 와타나베 히데끼·마츠다 시게끼·무꾸오 아사코·배지혜 (자체번호 06-R12-2)
 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-04 미국의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 김재은·김상학 (자체번호 06-R12-3)

경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-05 독일의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 서병문 · 안드레아스헤네커 · 제스퍼 코글린 (자체번호 06-R12-4)

경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-06 스웨덴의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 최연혁 · 피터 스트랜브링크 (자체번호 06-R12-5)

경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-01 청소년 문제행동 종합대책 IV / 이춘화 · 윤옥경 · 조아미 (자체번호 06-R13)

경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-02 가정 · 학교에서의 청소년 문제행동 대책 / 김은경 · 홍영오 (자체번호 06-R13-1)

경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-03 지역사회 중심의 청소년 문제행동 대책 / 김영지 · 방은령 · 박정선 (자체번호 06-R13-2)

■ 수시과제

06-R14 청소년 생활시간 활용실태 및 변화 / 김기현 · 이경상

06-R15 청소년 성소수자의 생활실태조사 / 강병철 · 김지혜

06-R16 중국유학 한국청소년의 규모추정과 적응실태연구 / 김익기

06-R17 청소년의 미디어 이용과 인간관계: 이동전화와 인터넷 미디어의 영향 / 류춘렬

06-R18 청소년 방과후 아카데미 시설환경 모델개발 / 김호순 · 황진구 · 한도희 · 김중훈

06-R19 청소년 법의식 평가척도 개발 및 적용에 관한 연구 / 김신영 · 신동준

06-R20 21세기 사회변화와 청소년정책의 중요성 / 고숙희 · 김영희 · 서동희

06-R21 고교생의 생활의식과 친구관계에 대한 국제비교 조사 / 김현철

06-R22 한국형 부모-자녀관계 척도 개발 및 타당화 연구 / 최인재

■ ISSUE PAPER

06-IP01 청소년 방과후 아카데미 운영실태와 발전 방향 / 김영호

06-IP02 외국의 청소년근로보호정책 연구 · 독일의 청소년근로보호법을 중심으로 / 김문섭

06-IP03 한국 청소년의 젠더 차이와 성차별 : 현황과 과제 / 손승영

06-IP04 사이버 상 청소년 보호를 위한 사이버 윤리지수 개발 · 평가 / 김성벽

06-IP05 청소년의 휴대전화 문제행동 현황과 과제 / 성운숙

■ 용역과제

06-R25 청소년 정책참여 활성화 및 참여권 확보방안 연구 / 최창욱 · 조혜영

06-R26 사이버상의 청소년보호를 위한 국제회의 / 성운숙 · 이해연 · 이창호

06-R27 제10차 청소년대상 성범죄자 신상공개 자료 분석 보고서 / 서정아 · 김경준 · 이춘화 · 김귀랑

06-R28 청소년육성기금지원사업(1차) 평가 / 김현철 · 백해정

06-R29 청소년육성기금지원사업(2차) 평가 / 김현철 · 백해정

06-R30 청소년 문화갈등 분석 및 세대간 문화소통 방안 / 박영균 · 박영신 · 김의철

- 06-R31 2006년도 지방행정기관 청소년정책 평가에 관한 연구 / 김신영 · 임지연
 06-R32 제2회 청소년특별회의 정책의제 연구 / 최창욱 · 김영지
 06-R33 동북아 청소년문화공동체 모형정립과 교류협력 모델개발 / 오해섭 · 이민희
 06-R34 2006년 청소년 방과 후 아카데미 만족도 조사연구 / 김은정
 06-R35 학교폭력 대책을 위한 지역사회 네트워크의 실천적 운영에 관한 연구 / 이민희 · 오해섭 · 이장현 · 신순갑
 06-R36 청소년보호 관련법령의 개선방안 연구 / 이춘화 · 서정아
 06-R37 2006년 청소년시설 종합평가 / 이민희 · 김경준 · 최창욱 · 황진구 · 성운숙 · 오승근 · 양계민
 06-R38 2006년 청소년 백서 / 김현철 · 김기현
 06-R39 2006년도 인권상황실태조사 연구용역사업(과제 : 실업계 고등학교 현장실습 실태조사) / 김기현 · 임지연
 06-R40 2020 미래사회와 청소년 연구 I / 김기현 · 장근영
 06-R41 청소년활동 참가 실태조사 연구 / 장근영 · 김기현
 06-R42 제11차 청소년대상 성범죄자 신상공개 자료 분석 보고서 / 서정아 · 김경준 · 이춘화 · 김귀량
 06-R43 특별지원청소년 선정 및 지원방안 연구 / 윤철경 · 김경준 · 박병식 · 정익중
 06-R44 청소년행복 · 역량 지수 개발연구 / 김신영 · 이경상 · 백혜정
 06-R45 국가인적자원개발을 위한 청소년직업체험활동 활성화 방안연구 / 임지연 · 김신영 · 김기현

■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 06-S01 「위기청소년 지역사회보호 현황진단 및 발전방안」 (6.17)
 06-S02 「한국 청소년 발달지표 조사연구 workshop : 결과 부문 지표의 이론적/경험적 타당도 검증」 (6.21)
 06-S03 「청소년 문제행동 종합대책 IV 중간발표 워크숍」 (6.23)
 06-S04 「주요선진국의 가족정책 특성과 한국의 정책과제 : 영국, 프랑스, 호주, 핀란드를 중심으로」
 청소년기 사회화과정의 국제비교연구 I 협동연구기관 중간발표 워크숍 (6.29)
 06-S05 「국제기준 대비 한국 청소년의 인권수준 실태연구 I」 청소년인권지표 개발」 (7.7~8)
 06-S06 「청소년의 가족내 사회화과정 - 한국·일본·미국·독일·스웨덴 5개국 비교」
 청소년기 사회화과정의 국제비교연구 I (8.2~5)
 06-S07 「청소년 유형별 복지정책개발을 위한 워크숍」 (8.14)
 06-S08 「청소년 방과후 활동의 운영 실태와 활성화 방안」 (8.17)
 06-S09 「동북아 청소년의 역사인식·국가관 - 한국·중국·일본 3개국 비교」 (8.18)
 06-S10 「사이버상의 청소년보호와 역량강화를 위한 국제회의」 (9.6~9.8)
 06-S11 「청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 - 모바일을 중심으로」 (8.22)
 06-S12 「위기청소년 지역사회 안전망 현황 및 발전방안」 (9.9)
 06-S13 「청소년문제행동 종합대책 IV · 최종발표 워크숍」 (10.10)
 06-S14 「청소년 정보화 현황과 대응방안 II · 최종발표 워크숍」 (10.19)
 06-S15 「청소년과 미디어」 (11.10)
 06-S16 「한국청소년행복지수」 (11.15)
 06-S17 「제3회 한국청소년패널 학술대회」 (11.24)
 06-S18 「청소년 활동관련 정책과 뉴 패러다임」 (12.6)
 06-S19 「경영목표 · 혁신 직원 워크숍 및 청소년정책개발 · 연구를 위한 산 · 학 · 연 정책협의회」
 (12.14~12.16)

■ 연구수행 자료집

06-M01 2005 연구보고서 요약집 / 연구기획팀

06-M02 2006년도 고유과제 실행계획서 모음 / 연구기획팀

06-M03 2006년도 고유과제 중간보고서 모음 / 연구기획팀

■ 학술지

「한국청소년연구」 제17권 1호 (통권 제43호) / 연구정보지원팀

「한국청소년연구」 제17권 2호 (통권 제44호) / 연구정보지원팀

■ 청소년지도총서

청소년지도총서① 「청소년정책론」

청소년지도총서② 「청소년수련활동론」

청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」

청소년지도총서④ 「청소년문제론」

청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」

청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」

청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」

청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」

청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」

청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」

청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」

청소년지도총서⑫ 「청소년프로그램개발 및 평가론」

청소년지도총서⑬ 「청소년 봉사활동 및 동아리활동론」

청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」

청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」

■ 한국청소년개발원 문고

한국청소년개발원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」

한국청소년개발원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」

한국청소년개발원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」

한국청소년개발원 문고 04 「청소년학 용어집」

연구보고 06-R08-1

청소년 정보화 현황과 대응방안 II

- 청소년의 온라인 생활과 학업적응 현황 -

인 쇄 2006년 11월 17일

발 행 2006년 11월 20일

발행처 **한국청소년개발원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 배 규 한

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 선명인쇄(주) 전화 (02)2268-4743

사전 승인 없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 89-7816-626-1(93330)