

고3생의 인터넷 사용량에 따른 심리, 행동, 대인관계 특성의 차이

Differences in High-School Students' Psychological, Behavioral, and Interpersonal Characteristics Depending on the Amount of Time Spent on the Internet

한국체육대학교 청소년지도학 전공
교수 이 미 리

Major of Youth Education and Leadership, Korea National Sport University
Professor : Lee, Meery

목 차

- | | |
|--------------|-------------|
| I. 문제제기 | IV. 논의 및 결론 |
| II. 연구방법 | 참고문헌 |
| III. 결과 및 해석 | |

<Abstract>

This study investigated the purpose of internet usage among high-school seniors and how their psychological, behavioral, and interpersonal adjustment levels were affected by the amount of time spent on the internet. The subjects were 572 high-school seniors who participated in the first panel of Korean Education Employment Panel (KEEP). The participants were divided into 2 groups: low use group using the internet for less than 30 minutes a day and high use group using the internet for more than 3 hours a day. The adjustment levels of these two groups were compared. The findings were as follows. First, the high use group used the internet to enjoy games, whereas the low use group used the internet to seek schoolwork-related information. Second, the high use group had more negative self-concepts and experienced more stress regarding economic hardship than the low use group. Finally, the high use group watched T.V. longer, studied less, and had more experiences of deviant behaviors, such as bullying, smoking, drinking, and sexual relations.

주제어(Key Words): 고3생(high-school seniors), 인터넷(internet), 심리적 적응(psychological adjustment), 행동적 적응(behavioral adjustment), 대인관계적 적응(interpersonal adjustment)

I. 문제제기

정보화 사회에서 인터넷 사용 능력은 청소년들이 기본적으로 갖추어야 할 요인이다. 인터넷을 잘 활용하면 학업 뿐 아니라 자신의 관심 분야에 대한 정보를 얻는데 매우 편리하

며 인터넷을 통해 사회적 네트워크를 형성하여 많은 정보를 서로 주고받을 수 있다(이미리, 2006; Gross, 2004). 인터넷 게임을 잘 하면 친구들과 사이에서 대우 받고 이로 인해 친구관계에서 자신감이 생기기도 하며 게임을 통해 폭력적 욕구를 간접적으로 표현함으로써 스트레스와 긴장이 해소되는

Corresponding Author: Lee, Meery, Major of Youth Education and Leadership, Korea National Sport University, 88-15 Oryun-Dong, Songpa-Gu, Seoul, 138-763, Korea Tel: 82-2-410-6753 E-mail: MeeryL@knsu.ac.kr

효과도 있다. 또한 인터넷 게임을 통해 집중력이 발달하고 부수적으로 인터넷 사용 실력 뿐 아니라 영어, 일어 등의 외국어 실력이 향상되기도 한다(유승호, 2001).

인터넷이 갖고 있는 이러한 장점에도 불구하고 청소년들이 인터넷에 지나치게 몰입함으로 인해 생기는 실생활에서의 부작용 문제는 심각하다. 인터넷 이용 시간 면에 있어서는 하루 8시간 이상이나 일주일에 40시간 이상이면 중독성을 의심해 보아야하나 단순히 이용 시간만으로 인터넷 중독 여부를 진단하기 어렵다(이기준, 2000). 왜냐하면 인터넷을 어떠한 목적으로 이용하는가에 따라 중독 판정 여부는 달라질 수 있으며 인터넷의 이용 용도가 어떠한가에 따라서 인터넷 중독에 빠질 가능성도 다르기 때문이다(백지숙, 2005). 선행연구에 의하면 인터넷을 정보 검색보다 통신 용도로, 통신보다 오락 용도로 이용할 때 중독에 빠질 가능성이 높다고 한다(김성수, 조도근, 2004; 서주현, 유안진, 2001; 윤영민, 2000).

또한 어떤 용도로 인터넷을 사용하느냐에 따라서 중독의 증상도 다르다. 선행연구에 의하면 인터넷 게임에 중독된 청소년들은 일상생활 장애, 현실구분 장애, 금단 현상, 가상적 대인관계에의 집착, 일탈 행동, 내성 등의 중독 증상을 모두 경험한다(김성수, 조도근, 2004; Young, 1996; Jones & Minatrea, 2001). 반면에 교제 혹은 통신 중독에 빠진 청소년들은 금단 현상, 가상적 대인관계에의 집착, 내성의 증상을 경험하였고, 정보 검색에 중독된 청소년들은 일상생활 장애 증상만을 경험하였다.

이렇게 인터넷을 어떤 목적으로 사용하느냐에 따라서 중독 증상이 부분적으로 다르지만 일반적으로 인터넷에 중독된 청소년들은 공통된 심리적, 행동적, 그리고 대인관계적 부작용 증상을 보인다(남영옥, 2005). 이를테면 인터넷에 중독된 청소년들은 자아존중감이 낮으며 인터넷 이외의 활동에 대해서는 권태감을 많이 느낀다(이현아, 2004; 조아미, 방희정, 2002). 매사에 충동적인 경향이 강하며 자기를 통제하는 능력이 부족하고 반사회적인 행동 수준이 높다(이해경, 2002; 이현아, 2004). 문제해결 능력이 떨어지고, 쾌락을 추구하는 경향을 보인다(이소영, 2000; 이승선, 2000; 정경아, 2001). 부모의 눈을 피해 게임을 하기 위해서 게임방을 자주 사용하게 되어 돈이 많이 필요하게 되고 이로 인해 게임 아이템을 팔고 사는 불법 거래, 해킹 등과 같은 일탈적인 행동을 하기도 한다(성윤숙, 이소희, 2003). 학업성적이 떨어지게 될 뿐 아니라 게임을 하느라고 식사를 거르거나 잠을 자지 않는 불규칙적인 생활습관으로 인해 건강을 해치게 된다(이현아, 2004).

혼자서 컴퓨터와 보내는 시간이 많아지다 보니 가족이나 다른 사람들과의 접촉이 줄어들고 여가 시간에는 주로 혼자 지내게 되어서 고독감을 많이 느끼고 우울증 증세를 보이기도 한다(이숙, 남윤주, 2004; Sanders, Field, Digo, &

Kaplan, 2000). 다른 사람들이 자신을 부정적으로 평가하는데 예민하게 반응하고 또래와의 관계가 원만하지 않다(이정운, 이명화, 2003). 뿐만 아니라 인터넷 게임을 하는데 시간을 많이 보내게 되어 부모와의 관계에서 갈등을 많이 경험한다(김진희, 김경신, 2003).

그런데 이러한 심리적, 행동적, 대인관계적인 부작용의 문제가 중독 정도까지는 아니지만 인터넷을 과다 사용하는 청소년들에게서도 발생하는지에 대한 정보는 제한되어 있다. 또한 인터넷 과다사용에 따른 심리적, 행동적, 대인관계적인 특성이 남, 여에 따라 다른지에 대한 정보도 제한되어 있다. 따라서 본 연구에서는 인터넷 중독 수준까지는 아니지만 인터넷을 과다하게 사용하는 청소년들이 어떠한 심리적, 행동적, 대인관계적인 특성을 보이는지 살펴보고자 한다.

선행연구에 의하면 삶의 질이 청소년들의 인터넷 게임의 효과에 영향을 준다(안동근, 2005). 삶의 질이 높지 않은 청소년들은 그렇지 않은 청소년들에 비해서 인터넷 게임의 부정적 효과가 더 크다고 한다. 우리나라 고등학교 3학년은 수면시간을 쪼개가며 입시 준비를 하느라 중, 고교 시절 가장 삶의 질이 떨어지는 시기라고 볼 수 있다(이미리, 1995; Lee, 2003). 이러한 시기에 시험공부가 아닌 인터넷을 하는데 오랜 시간을 보내는 것은 이전시기에 비해서 부모나 자신에게 더욱 부정적인 행위로 인식될 가능성이 크며 따라서 일상생활에서의 적응에 민감하게 영향을 줄 가능성이 크다. 따라서 본 연구에서는 고등학교 3학년생을 대상으로 하여 인터넷 과다사용 학생들의 심리적, 행동적, 대인관계적 특성이 인터넷을 상대적으로 적게 사용하는 학생들과 비교하여 어떠한 차이를 보이는지, 그리고 이러한 차이가 남, 여에 따라 어떻게 다른지를 살펴보고자 한다. 이를 위해 본 연구에서 제기된 문제는 다음과 같다

- 1) 인터넷 과다사용 고등학교 3학년 남, 여학생과 과소사용 남, 여학생의 인터넷 사용목적은 어떠한가?
- 2) 인터넷 과다사용 고등학교 3학년 남, 여학생과 과소사용 남, 여학생은 심리적, 행동적, 대인관계적 특성에 있어서 어떠한 차이를 보이는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 한국직업능력개발원에서 제주도를 제외한 전국 중고생 6000명을 대상으로 교육 및 고용실태를 2004년부터 15년간 추적 조사하여 제공하는 한국교육고용패널조사 자료의 1차 패널조사 자료를 사용하였다(한국직업능력개발원, 2004). 1차 패널에 대한 자료수집은 2004년 3월부터 8월까지

수행되었다. 1차패널 조사대상 중 일반계 고등학교 3학년생으로 인터넷 과다사용 집단과 과소사용 집단을 뽑아 본 연구대상으로 하였다. 하루 평균 인터넷 사용 시간을 측정하기 위해서 패널 조사 자료에서 측정한 변인의 평정치 중에서 인터넷을 사용하되 그 시간이 가장 적은 범주인 30분미만에 해당하는 사례를 인터넷 과소사용 집단, 가장 많은 범주인 3시간이상에 해당하는 사례를 인터넷 과다사용 집단으로 정하였다.

본 연구대상 고3 남, 여학생의 하루 평균 인터넷 사용 시간별 빈도를 <표 1>에 제시하였다. <표 1>에 의하면 남, 여학생 모두 하루 평균 인터넷 이용 시간이 30분에서 1시간 미만인 경우가 가장 많았으며 3시간 이상 사용하는 집단은 남학생의 경우는 전체의 7%, 여학생은 전체의 3%에 해당하였다. 한편, 30분미만 사용 집단은 남학생은 전체의 22%, 여학생은 전체의 26%에 해당하였다. 이러한 인터넷 이용 시간에 있어서 남, 여 차이를 보이는지 살펴보기 위해서 χ^2 검증한 결과 남학생이 여학생에 비해 인터넷 과다 사용 학생들이 더 많고 인터넷을 과소 사용하는 학생들은 더 적은 경향을 보인다. <표 1>에 제시된 사례중에서 하루 평균 인터넷 사용 시간이 3시간 이상인 학생들을 과다사용 집단, 인터넷을 사용하되 하루 평균 사용 시간이 30분 미만인 학생들을 과소사용 집단으로 선정하여 본 연구의 최종 연구대상으로 하였다. 따라서 본 연구의 대상은 인터넷 과다사용 집단 남학생 74명과 여학생 24명, 그리고 과소사용 집단 남학생 246명과 여학생 228명으로 전체로 보면 남학생 320명, 여학생 252명, 총 572명이다.

본 연구대상의 인구학적 특성을 <표 2>에 제시하였다. 인구학적 변인 중에서 부모의 직업과 월평균 소득은 연구대상자의 부모로부터 수집된 자료를 사용하였다.

<표 2>에 의하면 남학생의 43%가 문과, 49%가 이과에 소속되어 있으며 대부분이 부모가 보호자이며 88%가 형제가 있다. 아버지의 직업은 27%가 관리직이나 전문직이고, 25%가 사무직이나 서비스직이다. 그리고 34%는 기술직이나 단순노동직에 종사하고 있다. 아버지의 월평균 소득은 2,544,800원이다. 어머니의 직업은 11%가 관리직이나 전문직이고, 26%가 사무직이나 서비스직이다. 그리고 17%가 기술직이나 단순노동직이며 나머지 46%는 직업이 없거나 응답하지 않았다. 어머니의 월평균 소득은 576,400원이다.

한편 여학생은 60%가 문과, 30%가 이과, 8%는 예체능계열에 소속되어 있다. 남학생과 마찬가지로 대부분이 부모가 보호자이며 98%가 형제가 있다. 아버지의 직업은 28%가 관리직이나 전문직, 27%가 사무직이나 서비스직, 34%가 기술직이나 단순노동직이다. 아버지의 월평균 소득은 2,697,300원이다. 어머니는 8%가 관리직이나 전문직, 36%가 사무직이나 서비스직, 12%가 기술직이나 단순노동직에 종사하고 있으며 나머지 44%는 직업이 없거나 응답하지 않았다. 어머

<표 1> 2004 한국교육고용패널에 참여한 일반계고등학교 3학년 생의 하루 평균 인터넷 사용시간 (N=2000)

	남자(n=1117)		여자(n=883)	
	f	%	f	%
1) 이용안함	49	4.4	65	7.4
2) 30분미만	246	22.0	228	25.8
3) 30분~1시간미만	349	31.2	266	30.1
4) 1시간~2시간미만	288	25.8	242	27.4
5) 2시간~3시간미만	111	9.9	58	6.6
6) 3시간이상	74	6.6	24	2.7

$\chi^2(df=4) = 33.33, p < .001$

<표 2> 연구대상자의 인구학적 특성 (N=572)

변인	집단	남자(n=320)		여자(n=252)	
		f	%	f	%
학교소속 계열	문과	139	43.4	151	59.9
	이과	158	49.4	76	30.2
	예체능	14	4.4	21	8.3
	직업	9	2.8	4	1.6
보호자	부모	294	91.9	236	93.7
	부모	9	2.8	7	2.8
	조부모	14	4.4	8	3.2
형제 유무	유	282	88.1	246	97.6
	무	38	11.9	6	2.4
아버지 직업	관리직	22	6.9	26	10.3
	전문직	63	19.7	44	17.5
	사무직	36	11.3	22	8.7
	서비스직	43	13.4	46	18.3
	기술직	97	30.3	74	29.4
	단순노동직	12	3.8	11	4.4
	무응답	47	14.7	29	11.5
어머니 직업	관리직	3	.9	1	.4
	전문직	32	10.0	20	7.9
	사무직	21	6.6	17	6.7
	서비스직	62	19.4	73	29.0
	기술직	43	13.4	21	8.3
	단순노동직	11	3.4	8	3.2
	무응답	148	46.3	112	44.4

니의 월평균 소득은 648,500원이다. 2005년 4분기 도시근로자 월평균 가구 소득이 3,291,671원임을 감안해볼 때(통계청, 2005), 본 연구대상의 월평균 가구소득과 거의 유사하다. 따라서 본 연구대상이 자라고 있는 가정은 도시근로자 가구를 대표하는 표집이라고 사료된다.

2. 측정도구

연구대상 청소년들의 인터넷 사용 목적, 심리적, 행동적, 대인관계적 특성을 측정하기 위해 한국직업능력개발원에서 한국교육고용패널 연구를 위해 개발한 질문지에 포함된 문항을 선별하여 사용하였다(한국직업능력개발원, 2004). 인

〈표 3〉 인터넷 사용목적, 심리적, 행동적, 대인관계 특성 변인 측정 문항들의 내용과 평정치

변인	문항내용	평정치	
인터넷 사용목적	1) 컴퓨터게임 2) 채팅 3) 전자우편(E-mail) 4) 동호회 활동 5) 학습정보 검색 6) 취미활동(음악, 영화, 사진 등) 7) 프로그래밍 또는 디자인 8) 온라인거래(물품구입) 9) 성인용사이트	0) 전혀 안한다 1) 일주일에 2회 이하 2) 일주일에 3회 이상 3) 매일한다	
심리적 특성	자아관	1) 공부를 잘한다 2) 노래, 운동, 유머 등 재주가 있다 3) 리더십이 있다 4) 미래에 대한 꿈이 있다 5) 가정의 경제적 수준이 높다 6) 친구관계가 좋다 7) 학교생활에 성실하다	1) 전혀 그렇지 않다 2) 그렇지 않다 3) 보통이다 4) 그렇다 5) 매우 그렇다
	스트레스	1) 공부·학교 성적 2) 진학·진로 3) 가정의 경제적 형편 4) 부모와의 불화 5) 이성친구 6) 친구와의 관계 7) 성격 8) 외모·신체	1) 고민이나 걱정이 없다 2) 보통이다 3) 심각하다 4) 매우 심각하다
	가정생활만족도	현재 가족생활에 만족하고 있습니까?	1) 전혀 그렇지 않다 2) 그렇지 않다 3) 보통이다 4) 그렇다 5) 매우 그렇다
	학교생활만족도	학교생활 전반에 대해 만족하고 있습니까?	상동
행동적 특성	건강상태	건강상태는 어떻습니까?	1) 매우 허약하다 2) 허약하다 3) 보통이다 4) 건강하다 5) 매우 건강하다
	수면시간	하루 평균 수면시간은?	
	TV시청시간	TV시청시간은 하루 평균 몇 시간입니까?	1) 30분미만 2) 30분~1시간미만 3) 1~2시간미만 4) 2~3시간미만 5) 3시간이상
	일주일간 혼자공부 시간	학교나, 학원을 제외하고 혼자서 공부하는 시간은 일주일 동안 얼마나 됩니까?	1) 3시간미만 2) 3~5시간 3) 5~10시간 4) 10~15시간 5) 15~20시간 6) 20~25시간 7) 25~30시간 8) 30시간이상
	흡연여부	담배를 피웁니까?	1) 피운다 2) 안피운다
	음주여부	술을 마십니까?	1) 마신다 2) 안마신다
	가출경험여부	가출경험이 있습니까?	1) 예 2) 아니오
	성관계경험여부	성관계 경험이 있습니까?	1) 있다 2) 없다
	집단따돌림 경험여부	고등학교 재학 중 학교 친구들과 부터 왕따를 당한 경험이 있습니까?	1) 예 2) 아니오
대인관계 특성	아버지와의 관계	1) 나의 의견이나 감정을 믿고 존중해준다 2) 나의 성적에 관심이 많다 3) 나를 위한 물질적 지원을 해 준다 4) 나와 대화를 자주 한다 5) 나의 친구관계를 잘 안다 6) 나는 아버지와 갈등이 있다 7) 나는 아버지를 존경 한다	1) 전혀 그렇지 않다 2) 그렇지 않다 3) 보통이다 4) 그렇다 5) 매우 그렇다
	어머니와의 관계	상동	상동
	형제, 자매와의 대화빈도	평소 형제자매와 대화를 자주 나누는 편입니까?	상동

터넷 사용 목적을 측정하기 위해서는 인터넷 사용 목적별 빈도를 묻는 항목을 사용하였다. 심리적 특성 변인을 측정하기 위해서는 자아관, 스트레스, 가정생활만족도, 학교생활만족도를 묻는 문항을 사용하였고, 행동적 특성 변인을 측정하기 위해서는 건강상태, 수면시간, TV시청시간, 일주일간 혼자 공부하는 시간, 흡연여부, 음주여부, 가출경험여부, 성관계 경험여부, 집단따돌림경험여부를 묻는 문항을 사용하였다. 대인관계 특성 변인을 측정하기 위해서는 부모와의 관계, 형

제 자매와의 대화 빈도를 묻는 문항을 사용하였다. 이상의 문항의 내용들을 〈표 3〉에 정리하여 제시하였다.

3. 자료분석

연구문제 1에 대한 자료분석을 위해서는 남, 여학생의 인터넷 과다사용과 과소사용 집단별로 인터넷 사용목적별 평정치의 순위를 비교함으로써 두 집단의 인터넷 사용목적이 어떻게 다른지 살펴보았다. 과다사용 집단과 과소사용 집단

간 인터넷 사용목적별 평정치 순위에 있어서 의미있는 차이를 보이는지 분석하기 위해서 Friedman 검증을 실시하였다. 연구문제 2에 대한 자료분석을 위해서는 본 연구에서 측정된 심리적, 행동적, 대인관계 특성 변인들의 각 평정치에 대한 빈도수에 있어서 과다사용과 과소사용 집단 간 차이를 보이는지 살펴보기 위해서 χ^2 검증을 실행하였다. χ^2 검증을 실행하는 과정에서 관찰빈도수가 측정되지 않은 평정치가 있어서 χ^2 검증 실행을 위한 기본 가정을 충족시키지 않는 경우는 일부 평정치들을 통합한 뒤 실행하였다. 예를 들면, 자아관을 측정하는 문항에 대한 평정치는 1 '전혀그렇지 않다'에서 5 '매우 그렇다'인데(표 3) 참조) 모든 평정치를 고려할 경우 관찰빈도수가 측정되지 않는 평정치가 있으므로 평정치 1과 2를 합해서 '그렇지 않다'로, 3 '보통이다', 그리고 4와 5를 합해서 '그렇다'로 통합하여 χ^2 검증을 실행하였다.

III. 결과 및 해석

1. 인터넷 과다사용과 과소사용 집단별 인터넷 사용목적

먼저, 남학생의 인터넷 사용 목적별 평정치의 순위가 인터넷 과다사용과 과소사용 집단 간에 다른지 살펴보기 위해서 각 집단별로 Friedman검증을 실시한 결과표를(표 4)에 제시하였다.

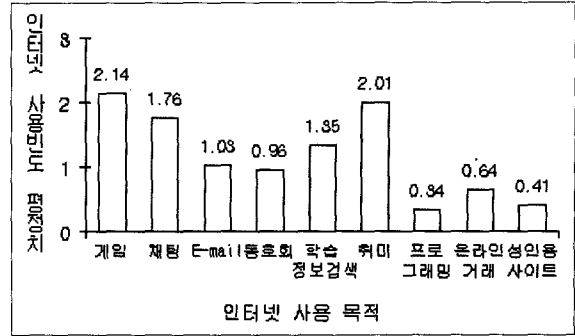
(표 4)에 의하면 남학생 인터넷 과다사용 집단의 경우 취미생활과 게임의 평균 순위가 높고 과소사용 집단의 경우는 학습정보검색과 취미생활의 평균 순위가 높다. 참고로 두 집단의 인터넷 사용 목적별 평정치의 원점수를 과다사용과 과소사용 집단 순으로 (그림 1)과 (그림 2)에 제시하였다.

여학생은 인터넷 과다사용 집단과 과소사용 집단의 인터넷 사용 목적별 순위에서 남학생과 다른 유형을 보인다. 여학생의 인터넷 사용 목적별 순위에서 차이가 보기위한 Friedman검증 결과는(표 5)에 제시하였다.

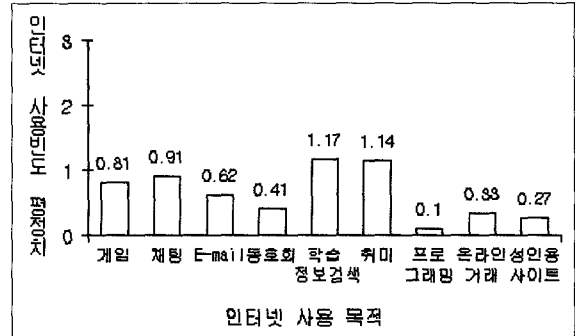
(표 4) 인터넷 과다사용과 과소사용 남학생의 인터넷 사용목적별 평정치의 순위에 대한 Friedman 검증 결과

인터넷 사용목적	집단	과다사용집단(n=74) Mean Rank	과소사용집단(n=246) Mean Rank
게임		6.92	5.71
채팅		6.15	5.83
E-mail		4.66	4.94
동호회		4.49	4.18
학습정보검색		5.44	6.83
취미생활		6.94	6.73
프로그래밍		3.07	3.07
온라인거래		3.97	3.97
성인용사이트		3.36	3.74
$\chi^2(df=8)$		198.34***	652.04***

***p<.001



(그림 1) 인터넷 과다사용 남학생의 인터넷 사용목적별 평정치(n=74)

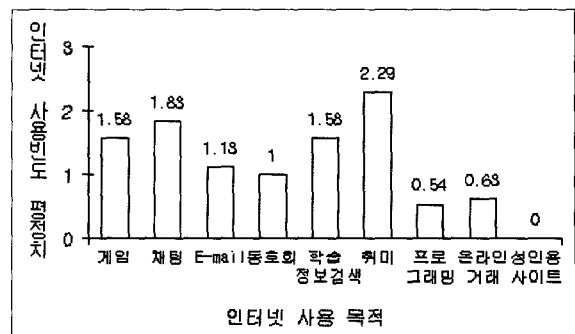


(그림 2) 인터넷 과소사용 남학생의 인터넷 사용목적별 평정치(n=246)

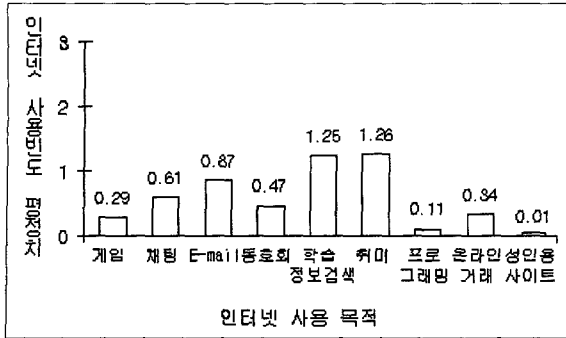
(표 5) 인터넷 과다사용과 과소사용 여학생의 인터넷 사용목적별 평정치의 순위에 대한 Friedman검증 결과

인터넷 사용목적	집단	과다사용집단(n=24) Mean Rank	과소사용집단(n=228) Mean Rank
게임		5.83	4.05
채팅		6.27	5.14
E-mail		4.98	5.90
동호회		4.46	4.66
학습정보검색		6.13	7.24
취미생활		7.58	7.26
프로그래밍		3.52	3.40
온라인거래		3.96	4.31
성인용사이트		2.27	3.03
$\chi^2(df=8)$		80.91***	780.90***

***p<.001



(그림 3) 인터넷 과다사용 여학생의 인터넷 사용목적별 평정치(n=24)



(그림 4) 인터넷 과사용 여학생의 인터넷 사용목적별 평정치(n=228)

<표 5>에 의하면 여학생 인터넷 과다사용 집단의 경우 취미 생활과 채팅의 평균 순위가 높고 과소사용 집단의 경우는 취미생활과 학습정보검색의 평균 순위가 높다. 참고로 이들 두 집단의 인터넷 사용목적별 평정치의 원점수를 과다사용 집단과 과소사용 집단 순으로 <그림 3>과 <그림 4>에 제시하였다.

2. 인터넷 과다사용과 과소사용 집단별 심리적, 행동적, 대인관계 특성의 차이

남학생들에게 있어서 인터넷 과다사용과 과소사용 집단이 심리적, 행동적, 대인관계적 특성에 있어서 차이를 보이는지 분석한 결과를 <표 6>에 제시하였다.

<표 6>에 의하면 인터넷 과다사용 남학생과 과소사용 남학

<표 6> 인터넷 과다사용과 과소사용 남학생의 심리적, 행동적, 대인관계 특성의 차이

(N=320)

변인	인		과다사용집단(n=74)		과소사용집단(n=246)		χ ²	
	f	%	f	%	f	%		
심리적 특성	자아관	공부를 잘한다	그렇지 않다	37	50.0	70	28.5	12.23**
			보통이다	26	35.1	133	54.1	
			그렇다	11	14.9	43	17.5	
		학교생활에 성실하다	그렇지 않다	22	29.7	11	4.5	39.37**
			보통이다	47	63.5	208	84.6	
			그렇다	5	6.8	27	11.0	
스트레스	가정의 경제적 형편	보통이다	58	78.4	224	91.1	8.74**	
		심각하다	16	21.6	22	8.9		
	부모와의 불화	보통이다	66	89.2	234	95.1	3.42*	
심각하다	8	10.8	12	4.9				
행동적 특성	TV시청시간	30분미만	18	24.3	134	54.5	86.17***	
		30분~1시간	14	18.9	84	24.1		
		1시간~2시간	18	24.3	24	9.8		
		2시간~3시간	16	21.6	3	1.2		
		3시간이상	8	10.8	1	.4		
	일주일간 혼자 공부시간	10시간미만	57	77.0	120	48.8	18.36***	
		10시간~20시간미만	8	10.8	60	24.4		
		20시간이상	9	12.2	66	26.8		
		흡연여부	피운다	25	33.8	21	8.5	29.46***
	안피운다		49	66.2	225	91.5		
음주여부	마신다	46	62.2	101	41.1	10.20**		
	안마신다	28	37.8	145	58.9			
가출경험여부	예	15	20.3	15	6.1	13.45***		
	아니오	59	79.7	231	93.9			
성관계경험여부	예	10	13.5	5	2.0	16.78***		
	아니오	64	86.5	241	98.0			
집단따돌림경험여부	예	4	5.4	3	1.2	4.66*		
	아니오	70	95.6	243	98.8			
대인관계 특성	아버지와의 관계	아버지는 나의 성적에 관심이 많다	그렇지 않다	13	19.1	15	6.3	12.62**
			보통이다	21	30.9	63	26.3	
			그렇다	34	50.0	162	67.5	
		나는 아버지를 존경 한다	그렇지 않다	4	5.9	9	3.8	6.09*
			보통이다	26	38.2	59	24.6	
			그렇다	38	55.9	172	71.7	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

〈표 7〉 인터넷 과다사용과 과소사용 여학생의 심리적, 행동적 특성의 차이 (N=252)

변인		인	과다사용집단(n=24)		과소사용집단(n=228)		χ^2
			f	%	f	%	
심리적 특성	자아관	공부를 잘한다	14	58.3	72	31.6	6.91**
		그렇지 않다 보통이다 그렇다	10	41.7	156	68.4	
		친구관계가 좋다	2	8.3	4	1.8	4.04*
		그렇지 않다 보통이다 그렇다	22	91.7	224	98.2	
행동적 특성	TV시청시간	30분미만	5	20.8	95	41.2	65.61***
		30분~1시간	2	8.3	90	29.5	
		1시간~2시간	7	29.2	35	15.4	
		2시간~3시간	4	16.7	8	3.5	
		3시간이상	6	25.0	1	.4	
	흡연여부	피운다	4	16.6	2	.9	23.29***
	안피운다	20	83.3	226	99.1		
	가출경험	예	5	20.8	7	3.1	15.11***
	아니오	19	79.2	221	96.9		
	성관계경험	예	2	8.3	1	.4	11.51**
	아니오	22	91.7	227	99.6		

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

생은 심리적, 행동적, 대인관계 특성에 있어서 차이를 보이고 있다. 인터넷 과다사용 남학생은 과소사용 남학생에 비해 자신이 공부를 잘한다거나 학교생활에 성실하다고 보는 비율이 적었으며 가정의 경제적 형편이나 부모와의 불화와 관련된 스트레스를 심각하게 겪는 비율이 높았다. 과다사용 남학생들은 과소사용 남학생들에 비해 TV시청을 더 많이 하고 있으며, 혼자 공부하는 시간이 적고, 흡연, 음주, 가출, 성관계, 집단따돌림 경험이 있는 경우가 더 많았다. 대인관계 특성은 아버지와의 관계에 있어서 차이를 보였는데 인터넷 과다사용 남학생들이 과소사용 남학생들에 비해서 아버지가 자신의 학교성적에 관심을 보이지 않는다고 응답한 비율이 더 높았으며, 아버지를 존경한다고 응답한 비율이 더 낮았다.

다음으로 여학생의 인터넷 과다사용과 과소사용 집단이 심리적, 행동적, 대인관계 특성에 있어서 차이를 보이는지 분석한 결과를 〈표 7〉에 제시하였다.

〈표 7〉에 의하면 인터넷 과다사용 여학생들은 과소사용 여학생들에 비해서 공부와 친구관계 관련 자아관이 부정적인 사례의 비율이 더 높았다. 또한 인터넷 과다사용 여학생들은 과소사용 여학생들에 비해 TV시청을 오래하는 사례의 비율이 더 높았고, 흡연, 가출, 성관계 경험이 있는 경우의 비율이 더 높았다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 전국 일반계 고등학교 3학년생들을 대상으로

로 인터넷 중독 수준까지는 아니지만 인터넷을 하는데 오랜 시간을 보내는 학생들이 일상생활의 어떠한 점에서 문제를 보이는지에 대한 구체적 정보를 제시하고자 하였다. 인터넷을 어떤 목적으로 사용하느냐에 따라서 중독 여부는 달라지므로(김성수, 조도근, 2004) 단순히 인터넷을 오래 사용하면 그렇지 않은 경우보다 부적응의 문제를 더 많이 일으킬 것이라는 가정을 하기는 어렵다. 그럼에도 불구하고 본 연구결과에 의하면 인터넷 과다사용 학생들은 과소사용 학생들과 비교하여 인터넷 사용목적이 다르고, 심리적, 행동적, 대인관계적인 특성에 있어서 더욱 부정적인 경향을 보였다. 이러한 부정적인 특성이 인터넷 과다사용으로 인한 결과인지 아니면 인터넷 과다사용이 심리적, 행동적, 대인관계적 부적응으로 인한 결과인지는 횡단적인 데이터로 검증할 수 없으나 두 가지 모두 가능성이 있다고 볼 수 있다. 따라서 이러한 양쪽 측면을 모두 고려하여 결과에 대해 논의하고자 한다.

연구의 결과를 연구문제 순으로 요약하고 논의하면 다음과 같다. 첫째 인터넷 과다사용 남학생이 과소사용 남학생에 비해 다른 용도보다 게임을 많이 하는 것에서 인터넷 사용목적이 달랐던 반면, 여학생의 경우는 인터넷 과다사용 집단이 다른 용도보다 채팅을 많이 하는 것에서 인터넷 과소사용 집단과 달랐다. 이러한 결과는 남학생은 게임을 하기 위해서 인터넷을 하며 여학생은 채팅을 하기 위해서 인터넷을 한다는 선행연구 결과를 지지한다(서주현, 유안진, 2001). 또한 남, 여학생 모두 인터넷 과소사용 집단이 과다사용 집단과 인터넷 사용목적에 있어서 크게 다른 점은 인터넷을 주로 학습정보검색을 위해 쓴다는 것이었다. 이러한 결과는 고등학

생을 대상으로 인터넷 중독 집단과 비중독 집단을 비교한 연구에서 두 집단의 인터넷 이용의 주된 용도는 모두 게임, 채팅, 음악듣기/다운로드, 정보검색 순이었으나(김민, 2003) 중독집단이 비중독 집단보다 게임을 위해 인터넷을 이용하는 비율이 월등히 높은 반면, 비중독 집단이 중독 집단보다 정보검색을 위해 인터넷을 이용하는 비율이 높다는 선행연구 결과와 일치한다(이상주, 이약희, 2004).

그런데 인터넷 사용목적에 대한 본 연구결과가 선행연구 결과와 차이를 보이는 점은 인터넷 과다, 과소사용 남, 여 집단 모두 영화보기, 음악듣기, 사진 올리기 등 취미생활을 위해 인터넷을 사용하는 비율이 다른 용도들에 비해 상대적으로 높았다는 것이다. 이는 인터넷이 과거에 비해 게임이나 대인관계를 위한 수단보다는 개인의 취미생활을 위한 장(場)이 되고 있음을 시사한다.

둘째, 인터넷 과다사용 집단은 과소사용 집단에 비해 부정적인 심리적, 행동적, 대인관계적 특성을 보였다. 인터넷 과다사용 고3생들은 과소사용 고3생들에 비해서 남, 여 모두 학업 및 학교생활 관련, 그리고 친구관련 자아관이 더욱 부정적이었다. 이러한 결과는 자신을 부정적으로 평가하고 자신감이 없는 청소년들이 인터넷 공간으로 도피하려는 마음에서 인터넷을 하는데 많은 시간을 보낸다는 선행연구 결과와 일치한다(송수민, 이희경, 2002). 또한 낮은 자존감과 인터넷에의 몰입이 관련되어 있다는 점에서는 같으나 그 설명을 달리하는 입장을 갖는 선행연구 결과와도 일치한다. 즉, 자존감이 낮은 청소년들이 인터넷 공간에서 자존감을 증진시키려는 동기로 인터넷에 몰입한다는 것이다. 인터넷 공간에서 새로운 인간관계를 맺음으로써 위로를 받고(김광웅, 유미숙, 이지향, 2004), 익명이 보장되는 안전한 환경에서 자신의 정체감을 형성할 수 있을 뿐 아니라(Subrahmanyam, Greenfield, & Tynes, 2004), 학업을 비롯한 일상생활에서는 인정을 못 받으나 인터넷 가상공간에서는 게임 속의 캐릭터나 아바타 등을 통해서 일상생활에서 경험하지 못하는 자존감을 느낄 수 있게 되므로 인터넷에 몰입한다고 설명하고 있다(이성식, 전신현, 2004).

특히 인터넷 과다사용 집단이 과소사용 집단에 비해서 남, 여학생 모두 학업영역 관련 자존감이 낮았는데 이는 인터넷의 중독적 사용이 학업에 대한 흥미 감소나 학업 성적의 저하와 관련이 있다는 선행연구 결과와 일관성을 보인다(이상주, 이약희, 2004). 즉, 청소년기 인터넷 과다 사용으로 인한 문제는 학업과 관련된 맥락에서 민감하게 나타남을 시사하고 있다.

스트레스 수준에 있어서도 차이를 보였는데 인터넷 과다사용 집단 남학생이 과소사용 집단 남학생에 비해 가정경제 관련 스트레스를 더 많이 경험하였다. 이러한 결과는 가정의

경제력에 대한 만족도가 청소년의 오락, 현실도피 및 시간 때우기 동기에 영향을 미친다는 선행연구 결과를 지지한다(안동근, 2005). 가정의 경제력이나 용돈에 대한 만족도가 떨어질수록 청소년들은 게임을 통한 재미와 현실도피를 위해 게임을 즐긴다고 하였다.

인터넷 과다사용 학생들은 과소사용 학생들에 비해 여러 가지 행동적 특성이 더욱 부정적이었다. TV를 많이 보고, 혼자 공부하는 시간이 적으며, 왕따, 흡연, 음주, 가출, 성관계 등의 경험이 더 많았다. 특히, 남, 여학생 모두 인터넷 과다사용 집단이 과소사용 집단보다 TV를 더 많이 보고 있다는 결과는 초, 중, 고등학생을 대상으로 온라인 게임이용 실태를 살펴본 연구에서 TV, 영화, 신문, 잡지 등 미디어에 대한 만족도가 청소년들의 온라인 게임 이용 욕구를 높인다고 보고한 결과와 일관성이 있다(안동근, 2005). TV를 많이 보는 청소년들이 온라인 게임을 더 많이 즐기고 있는데 이는 청소년들의 인터넷 과다몰입 행동을 유발시키는데 TV나 미디어가 영향을 미치고 있음을 시사한다.

대인관계적 특성에 있어서도 인터넷 과다사용 남학생들은 과소사용 남학생들에 비해서 아버지와의 관계에 있어서 아버지가 학교 성적에 관심을 보이지 않는다고 생각하고 있으며, 아버지에 대한 존경심이 적었다. 이는 인터넷을 중독적으로 사용하지 않는 고등학생들은 중독적으로 사용하는 고등학생들에 비해서 부모와의 관계가 더욱 긍정적이라는 선행연구 결과(이상주, 이약희, 2004), 그리고 부모의 거부적이고 통제적인 양육태도 및 자녀와의 부정적 관계가 청소년기 자녀의 인터넷 사용 시간의 증가와 관련이 되어있다는 선행연구 결과를 지지한다(조성연, 2003).

특히 본 연구를 통해 인터넷 사용정도와 부모와의 관계 간의 관련성은 여학생들 보다는 남학생, 그리고 어머니와의 관계보다는 아버지와의 관계에서 더욱 의미 있음을 발견하였는데 인터넷 중독의 비율이 여학생보다는 남학생에게서 높고 인터넷을 장시간 사용하면 인터넷 중독에 빠지기 쉬운 경향을 고려해볼 때 남학생들의 인터넷 사용 시간을 통제하는데 더욱 효과적으로 영향을 줄 수 있는 부모는 아버지이며 아버지가 청소년기에 접어든 아들의 학교생활에 관심을 보이고 아들로부터 존경을 받을 수 있는 태도를 보이는 것이 중요함을 시사한다.

정보화 사회에서 인터넷은 청소년이 생활하는 주요 환경이 되었고 인터넷의 교육적, 문화적, 사회적 순기능이 증가하고 있다(김광웅, 유미숙, 이지향, 2004; Larson, 2001; Wolak, Mitchell, & Finkelhor, 2002). 그런데도 본 연구 결과에서 제시하는 바와 같이 청소년기 인터넷 과다 사용은 일상생활의 부적응의 문제와 관련이 있다. 인터넷을 하루에 3시간 이상 사용하는 경우는 연구대상 남학생 중에서 7%,

여학생 중에서 3%로 그 비율이 그리 높지는 않았으나(표1참조) 이들의 심리적, 행동적, 대인관계적 특성은 인터넷을 하루에 30분 이하로 사용하는 학생들에 비해 부정적이었다. 인터넷 과다사용 청소년들은 과소사용 청소년들에 비해 자아개념, 스트레스, TV시청시간, 공부시간, 흡연, 음주, 가출, 성일탈 경험, 그리고 부모와의관계, 집단괴롭힘 경험 등, 심리적, 행동적, 대인관계적 영역에 있어서의 적응수준이 부정적이었다. 이러한 정보는 청소년들의 인터넷 과다사용에 대한 관리와 감독을 통해 일상생활에서 발생하는 청소년의 문제를 예방하거나 중재할 수 있음을 시사함과 동시에 청소년들의 심리적, 행동적, 대인관계적인 문제는 인터넷 과다몰입이라는 문제로 나타날 수 있음을 시사한다.

추후 연구에서는 종단적 자료를 사용하여 청소년기 인터넷 과다사용과 심리적, 행동적, 대인관계적인 문제가 어떠한 인과관계에 있는지 살펴봄으로써 중재의 방향에 대한 구체적인 안을 모색해보고자 한다. 또한 인터넷 사용 연령이 유아기로 까지 낮아지고 있으며 사용 목적이나 태도가 연령에 따라 다르다는 선행연구 결과들을 고려해 볼 때(한국정보문화진흥원, 2006) 인터넷 사용에 대해서 발달 시기에 적합한 중재안을 모색하기 위해 인터넷 과다사용과 부적응 문제와의 관계가 발달 시기에 따라서 어떻게 다른지를 분석하는 연구도 수행될 필요가 있다.

■참고문헌

김성수, 조도근(2004). 청소년의 인터넷 서비스 유형별 사용 정도와 인터넷 중독취위요인간의 관계. 한국청소년연구, 15(2), 355-384.

김광웅, 유미숙, 이지향(2004). 인터넷 중독여부에 따른 온라인 대인관계 성향과 대면대인관계 성향의 차이. 아동학회지, 25(2), 109-120.

김민(2003). 청소년들의 인터넷 중독과 사이버 섹스 중독 실태 연구. 청소년복지연구, 5(1), 53-83.

김진희, 김경신(2003). 청소년의 심리적 변인과 인터넷 중독, 사이버관련 비행의 관계. 청소년복지연구, 5(1), 85-97.

남영옥(2005). 중학생의 인터넷중독, 게임중독, 음란물중독의 심리사회적 특성비교. 청소년학연구, 12(3), 363-388.

백지숙(2005). 인터넷 게임동기 유형에 따른 대학적응과 인터넷 게임중독. 아동학회지, 25(1), 31-45.

서주현, 유안진(2001). 청소년의 인터넷 중독과 친구관계의 특성. 아동학회지, 22(4), 149-166.

성윤숙, 이소희(2003). 게임방 청소년의 사이버일탈 과정에

관한 문화기술적 연구. 아동학회지, 24(3), 109-134.

송수민, 이희경(2002). 청소년의 의존성향 및 사회적응력이 인터넷 중독에 미치는 영향. 한국청소년연구, 13(1), 107-231.

안동근(2005). 청소년의 삶의 질이 온라인 게임 이용 행태에 미치는 영향에 관한 연구. 한국청소년연구, 16(2), 369-403.

어기준(2000). 청소년 PC중독의 유형과 문제점. 청소년의 PC 중독. 서울: 한국청소년상담원.

유승호(2001). 게임 중독의 현황과 대처방안. 서울: 게임종합지원센터

윤영민(2000). 인터넷 시대에 있어 청소년 문제와 대책. 서울: 청소년보호위원회.

이미리(1995). 고3청소년들의 시험스트레스에 대한 대처전략과 우울증 수준과의 관계. 대한가정학회지, 33(5), 89-98.

이미리(2006). 청소년들의 인터넷 사용 문제와 대처. 한국정보문화진흥원. 제1차 인터넷중독 해소를 위한 포럼: 인터넷중독 현황과 대상별 특성(pp.26-35).

이상주, 이약희(2004). 인터넷의 중독적 사용에 관한 원인과 결과변인 탐색. 한국청소년연구, 15(2), 305-332.

이성식, 전신현(2004). 청소년들의 자아증진동기로서 인터넷공간에의 관여, 정체성 형성과 인터넷 중독: 정체성 이론의 적용. 한국청소년연구, 15(2), 27-56

이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 석사학위 청구논문.

이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.

이숙, 남윤주(2004). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용에 따른 인터넷 중독. 대한가정학회지, 42(3), 1-16.

이정윤, 이명화(2003). 음란물을 자주 접촉하는 청소년의 성 및 심리사회적 특성. 청소년상담연구, 11(1), 32-41.

이해경(2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 한국심리학회지: 발달, 14(4), 55-79.

이현아(2004). 대학생의 인터넷 중독 유형에 따른 특성과 인터넷 중독의 영향. 대한가정학회지, 42(3), 27-49.

정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.

조성연(2003). 부모양육방식과 태도 및 부모와의 대화시간에 따른 청소년 인터넷 사용시간. 청소년복지연구, 5(2), 55-79.

조아미, 방희정(2002). 청소년이 지각한 사회적 지지가 계

- 임증독에 미치는 영향. 한국청소년복지학회 춘계학술대회. 청소년 인터넷 사용 및 중독 실태와 복지적 접근(pp.51-72), 한국청소년복지학회.
- 통계청(2005). 통계청 가계조사. 서울: 통계청.
- 한국정보문화진흥원(2006). 제1차 인터넷중독 해소를 위한 포럼: 인터넷중독 현황과 대상별 특성. 한국정보문화진흥원.
- 한국직업능력개발원(2004). 2004 한국교육고용패널 1차년도 질문지. 조사(2004): 사용지침서. 한국직업능력개발원.
- Gross, E. F. (2004). Adolescent internet use; what we expect, what teens report. *Journal of Applied Developmental Psychology: An International Lifespan Journal*, 25(6), 633-649.
- Jones, K. D., & Minatrea, N. B. (2001). The consequences of internet addiction: implications for counseling practice. *Journal of Technology in Counseling*, 2(1), 13-22.
- Larson, R. (2001). Children and Adolescents in a changing media world. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 66(1), 148-154.
- Lee, M. (2003). Korean adolescents' examination hell and their use of free time. In s. Verma & R. Larson (Eds), *New Directions for Child and Adolescent Development: Examining Adolescent Leisure Time across Cultures* (pp.9-21). San Francisco: Jossey-Bass.
- Sanders. C. E., Field, T. M., Digo, M., & Kaplan, M. (2000). The relationship of internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence*, 35(138), 237-242.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P. M., & Tynes, B. (2004). Constructing sexuality and identity in an online teen chat room. *Journal of Applied Developmental Psychology: An International Lifespan Journal*, 25(6), 651-666.
- Wolak, J., Mitchell, K. J., & Finkelhor, D. (2002). Close online relationships in a national sample of adolescents. *Adolescence*, 37(147), 441-455.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1, 237-244.

(2006년 3월 27일 접수, 2006년 5월 15일 채택)