

청소년의 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 변인 - 청소년의 성, 학교, 계열별 분석 -

이경화* · 류경희**¹⁾
청룡초등학교* · 창원대학교**

The Variables Affecting the Internet Overuse of Adolescents - An Analysis by Gender, School Grades and School Systems -

Lee, Kyunghwa* · Ryu, Kyunghee**¹⁾
Cheongryong Elementary School · Dept. of Child Development and Family Studies, Changwon Nat. Univ.***

Abstract

In this study, we investigate the individual-, parents-, and family-related variables affecting the internet overuse of adolescents by the gender, school grades and school systems, which is based on surveys of 480 students in the middle and high school, employing multiple regression analysis. Major findings are as follows.

1. In the case of male students, internet use was higher when the students are playing online games more often, when the students are under stress, or when they have lower self control. In the case of female students, internet use was higher when the students are playing online games more often or when the students are visiting pornographic sites more often.

2. In the case of middle school students, internet use was higher when the students play online games more often, when they use file downloads more often, when they have lower self control, or when they have parents who are setting lesser rules on the students' internet use. In the case of high school students, internet use was higher when they play online games more often, when they engage in internet club activities more actively, when they have lower self control, when they use e-mails less frequently, when they have fathers with better internet ability, or when they are under parents' strict control.

3. In the case of academic high school students, internet use was higher when they play online games more

1) 교신저자: Ryu, Kyunghee, Sarim-Dong 9, Changwon-Si, Gyeongnam 641-773, Republic of Korea
Tel: 055-213-3542, Fax: 055-213-3540, E-mail: ryukh@changwon.ac.kr

2) 이 논문은 2010년도 창원대학교 연구비에 의하여 연구되었음.

often, when they engage in internet club activities more actively, when they visit pornographic sites more often, when they have lower self control, when they have mothers with poor internet ability, when they use e-mails less frequently, or when they have fewer number of close friends. In the cases of vocational high school students, internet use was higher when they play online games more often, when they are under more stress, when they get better grades, when they have fathers with better internet ability, when they are under parents' strict control, or when they have lower self control.

Key Words: 청소년(Adolescents), 인터넷 과다 사용(Internet overuse), 온라인 게임(Online game)

I. 문제의 제기

인터넷이 우리 생활의 일부로 자리매김하면서 최근에는 포스트디지털세대(PDG: Post Digital Generation)라는 신조어가 지 생겨났다. 아날로그 시대에 태어났지만 생존 차원에서 '디지털'이란 새로운 개념을 배우고 익힌 30~40대를 '디지털 세대', 디지털 문화가 보편화된 시대에 성장해 디지털 학습의 의미가 아닌 일상생활의 하나로서 자연스럽게 자리 잡은 10~20대를 '포스트디지털세대(PDG)'로 정의하고 있다(디지털 타임스 2005). 초등학교부터 대학생 정도 까지를 포스트디지털세대(PDG)로 보고 있지만 그 중에서도 주인공은 단연 청소년이다(서울신문 2005). 다양한 디지털 기기 중에서도 컴퓨터, 즉 인터넷은 청소년에게 있어 학습을 비롯한 놀이, 여가 및 취미생활, 커뮤니케이션의 수단 등, 널리 사용되고 있는 하나의 매체에서, 더 나아가 청소년의 '생활'로 자리매김하고 있다.

유용한 정보를 쉽고 빠르게 알려주고, 생활의 많은 부분에 편리함을 가져다 준 인터넷의 긍정적인 면은 따로 언급하지 않아도 모두 알고 있겠지만 이러한 긍정적인 면과 함께 부정적인 면 또한 가져다주었다. 대표적인 것이 '인터넷 중독'이라 불리는 현상이다. 2010년 한국정보화진흥원의 인터넷 중독 실태조사에 따르면, 만 9세부터 39세까지 청소년 및 성인의 인터넷 중독률은 8.0%(중독자수 1,743천명)로 나타났다. 이 중에서 청소년 중독률(12.4%)은 성인 중독률(5.8%)의 두 배 이상 높아 청소년들의 인터넷 중독이 심각한 것으로 나타났다. 초·중·고등학생의 인터넷 중독률은 각각 13.7%, 12.2%, 10.0%(각각 329천명, 241천명, 222천명)로 나타났는데, 전체

인터넷 중독률은 전년도 대비 0.5% 하락했으나, 초등학교 중독률은 전년대비 2.9% 상승하여 인터넷 중독 연령대가 급속히 낮아지고 있는 것으로 조사되었다(www.kado.or.kr). 또한 한국콘텐츠진흥원의 2009년 조사에 의하면 현재 초·중·고생 747만 명의 약 7%인 약 51만 명이 게임중독(과몰입) 상태인 것으로 추정됐으며, 초등학교생이 7.7%로 가장 높았고 중학생이 7.0%, 고등학생은 6.7%가 중독 상태로 나타났다(문화일보, 2010).

인터넷 중독이란 임상적으로 심각한 손상이나 고통을 일으키는 부적응적인 패턴의 인터넷 사용(Goldberg, 1996)으로 인터넷 사용자가 약물, 알코올 또는 도박에 중독되는 것과 유사한 방식으로 인터넷에 중독되는 심리적 장애를 의미한다(Young, 1996). 한국정보화진흥원에서는 인터넷 사용에 대한 금단과 내성을 지니고 있으며 이로 인해 일상생활의 장애가 유발되는 상태를 인터넷 중독이라고 정의하고 있다(이규정, 고영삼, 최명순, 최인선, 김현경, 2010). 국내의 여러 학자들도 인터넷 중독을 정의하고자 하였는데, 인터넷에 대한 강박적 사용과 집착, 내성, 금단, 조절불능, 일상생활에서의 부적응 등이 본질적이라는 것에는 동의하는 상황이다(김교현, 2001; 송원영, 1998; 이소영, 권정혜, 2001). 그러나 인터넷 중독을 하나의 병리적 증상으로서 간주하는 것 보다는 과도한 인터넷 사용으로 인하여 문제가 발생하는 경우라고 포괄적으로 이해하는 것이 적절하다(이세용, 2000; 조남근, 양돈규, 2001)는 의견들이 제기되고 있다. 홍경희(2002)는 병리적인 중독 상태를 의미하지 않고 인터넷에 대한 의존행동이 상대적으로 높아 인터넷 사용시간 통제의 어려움과 이로 인한 일상생활 및 학업에서의 문제를 경험하는 정도가 높은 경우를 의미하는 '과다사용'이라는 용어를 사용하였다. 본 연구에

서도 인터넷 중독이라는 병리적이며 범주화된 용어를 사용하기 보다는 보다 포괄적인 개념이면서 부정적인 인터넷 사용 정도를 의미하는 ‘과다사용’이라는 용어를 사용하고자 한다.

인터넷 과다사용으로 인해 신체적으로는 등이 구부정해 지거나 어깨 통증을 호소하기도 하고, 수면장애를 일으키기도 하며, 컴퓨터 앞에 앉아서 입에 넣기 쉬운 초콜릿과 과자 등을 많이 섭취하여 비만이 생기기도 하는 등 여러 가지 부정적인 증상을 유발하는 경우가 늘어나고 있다. 이 외에도 컴퓨터를 하지 못하면 심리적으로 불안해지는 심리적 증상을 보이기도 하고, 학교 성적이 떨어지며, 대인관계도 적어진다(한국정보문화진흥원, 2006). 그리고 가족 간에도 컴퓨터 사용 때문에 갈등이 생겨난다. 실제로 2010년 11월에는 부산에서 컴퓨터 게임에 중독돼 있던 한 중학생이 게임하는 것을 나무란다는 이유로 어머니를 살해하고 스스로 목숨을 끊은 충격적인 사건이 발생하기도 하였다(문화일보, 2010). 청소년들의 인터넷 과다사용은 정상적인 사회생활과 교육의 기회를 잃어버리게 하며, 개인뿐 아니라 가정과 사회의 문제로 확대되고 있다. 이러한 청소년들의 인터넷 과다사용의 부정적인 측면들은 인터넷 사용을 위한 바람직한 환경을 조성하고 올바른 인터넷 사용 지도방안을 급급히 모색해야 함을 시사해 준다. 그런데 인터넷 사용의 올바른 지도방안을 모색하기 위해서는 먼저 청소년들의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 요인들이 무엇인지 파악하여야 한다. 청소년의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 요인들을 파악하기 위해서는 개인의 특성 뿐 아니라 인터넷에 빠져들게 하는 환경을 분석하는 것이 요구된다(서화신, 2004). 특별한 경우를 제외한 대다수의 개인들은 여전히 역동적인 가정의 한 구성원으로 살아가고 있으며, 삶에서 불거지는 개인 문제의 상당부분이 가족체계가 지닌 구조적 과정적 특성과 무관할 수 없다. 성장기 청소년 문제의 상당 부분이 가정과 불가분의 관계를 갖고 있다는 점에서 청소년의 인터넷 과다사용은 개인의 특성을 넘어서 가정의 기능과 연계시킬 수 있다(방희정, 조아미, 2003). 이에 청소년의 인터넷 과다사용이 심각한 이 시점에 개인의 특성 뿐 아니라 부모와 가정환경이 인터넷 과다사용에 어떤 영향을 미치는지에 대한 연구는 참으로 중요하다고 할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 개인, 부모, 가정환경 변인을 모두 고려하여 청소년의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 변인을

살펴보고자 한다. 한편, 선행연구에서 남학생이 여학생에 비해 인터넷 사용시간이 길고, 인터넷 중독적 사용이 많은 것으로 나타난 연구(김미정, 2003; 김정화, 2002; 박명희, 2004; 송미화, 2001; 이명숙, 2005; 이시형, 김은정, 오승근, 이세용, 2000; 이지향, 2005; 이혜진, 2002; 한미영, 2006)와 학교급별에서 고등학생보다 중학생의 인터넷 중독 수준이 높은 것으로 나타난 연구(김정화, 2002; 이명숙, 2005), 계열별에서 인문계 고등학생보다 실업계 고등학생들이 인터넷 중독의 비율이 높았고, 실업계 고등학생의 경우 고학년이 될수록 중독 될 가능성이 높게 나타났다는 연구(신영은, 2006; 이범승, 2006)들을 살펴볼 때, 성별, 학교급별, 계열별로 분석하는 연구가 필요하다.

그러므로 본 연구에서는 성별, 학교급별, 계열별로 청소년의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 관련 변인을 파악하고자 한다.

연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 청소년의 성별로 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 변인은 무엇인가.
- 연구문제 2. 청소년의 학교급별로 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 변인은 무엇인가.
- 연구문제 3. 청소년의 계열별로 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 변인은 무엇인가?

II. 이론적 배경

1. 청소년의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 개인 관련 변인

청소년의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 개인 관련 변인에 대한 선행연구를 고찰하면 다음과 같다.

학교성적에서는 중학생을 대상으로 한 안복모(2003)의 연구에서 학교성적이 낮은 학생일수록 학교성적이 좋은 학생에 비

해 인터넷 중독정도가 심하다고 나타났고, 고등학생을 대상으로 한 이인희(2005)의 연구에서도 학교성적이 하위 수준에 속하는 청소년들이 중/상위 수준에 속하는 청소년들보다 인터넷 중독의 정도가 더 심하다고 나타났다. 이와 대조적으로 이법승(2006)의 연구에서는 학교성적이 중/상위 수준에 속하는 청소년들이 인터넷 중독의 정도가 더 심하다고 나타났다.

인터넷 사용 결과에 대한 기대에서는 중학생을 대상으로 한 김미정(2003)의 연구에서 인터넷을 자신의 욕구나 주변 사람과의 갈등이나 스트레스 해소용으로 사용하고, 인터넷을 사용할 때 평소보다 더 자신감이 생기며 자신을 더 멋있게 꾸밀 수 있다고 대답한 사람일수록 인터넷을 중독적으로 사용하는 것으로 나타났다. 반면 인터넷을 정보 획득이나 인간관계 증진용으로 사용하는 경우는 중독과 많은 관련성이 없는 것으로 나타났다. 인터넷을 자신의 욕구나 갈등해소용으로 많이 사용하는 사람일수록 인터넷 중독에 빠지는 경향이 있었는데, 청소년들이 인터넷을 현실에서 채워지지 않는 욕구 충족이나 현실문제에 도피로써 사용하지 않고 좀 더 긍정적인 목적으로 사용한다면 인터넷이 유용한 학습도구 및 의사소통의 도구로써 활용될 수 있을 것이라 보여진다(김미정, 2003).

자기통제력에서는 남녀 청소년 모두 자기통제력이 높을수록 인터넷 중독 경향이 낮아진다고 나타났다(박명희, 2004; 이시형 외, 2000; 이선경, 2001; 이지향, 2005; 조해연, 2001; Young, 1996). 중학생을 대상으로 연구한 한승희(2002)는 게임 중독에 빠진 청소년들은 오히려 게임을 하지 않으면 스트레스를 받는 등 자기통제가 불가능해지기도 한다고 하였다. 이러한 결과는 즉각적인 만족을 추구하고 충동적인 성향을 지니고 있을수록 인터넷 중독 수준이 높아진다는 것을 의미한다. Suler(1996)는 청소년들이 스트레스를 푸는 공간으로 익명성이 보장되고 쉽게 들락날락할 수 있는 사이버 공간이 선호된다고 주장하였다. 따라서 청소년은 스트레스로부터 도피하기 위해 인터넷에 쉽게 빠질 가능성이 많다(이시형 외, 2000). 실제 선행연구에서도 스트레스를 많이 받을수록 인터넷 중독의 정도가 심한 것으로 나타났다(성동하, 2005; 엄영수, 2005).

인터넷 사용 목적에서는 사용목적이 '정보' 보다는 '통신' 용도로, '통신' 보다는 '오락' 용도로 사용할수록 중독 증세를

보이는 것으로 나타났다(윤영민, 2001).

본 연구에서는 선행연구에서 고찰한 학교성적, 인터넷 사용 결과에 대한 기대, 자기통제력, 스트레스, 인터넷 사용목적 변인 외에 친한 친구 수 변인을 추가하여 개인관련 변인으로 하였다. 인터넷 중독 경향이 높을수록 타인과 신뢰로운 관계를 맺지 못하고 대인관계에 예민하거나 불편함을 느껴 현실에서의 대인관계에 대한 욕구를 인터넷을 통해 해소하려 한다는 연구결과(김용장, 2002; 이현숙, 2004)와 같이 청소년의 대인관계가 어떠한지를 짐작할 수 있는 가장 중요한 변인이 친구관계라고 생각되어 친한친구 수 변인을 추가하였다.

2. 청소년의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 부모 및 가족관련 변인

청소년의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 부모 및 가족관련 변인에 대한 선행연구를 고찰하면 다음과 같다.

먼저 부모 관련 변인을 살펴보면, 부모의 학력은 중학생을 대상으로 한 김미정(2003)의 연구에서 고학력 부모일수록 자녀들의 인터넷 사용에 대한 적절한 통제를 통해 과도한 사용을 억제하고 있는 것으로 조사되었다. 인문계 고등학생을 대상으로 한 박남권(2004)은 부모의 교육수준에 따른 청소년들의 인터넷 사용시간을 분석한 결과 부모의 교육 수준에 따른 인터넷 사용시간은 차이가 있었으며 상호 상관관계가 높게 나타났다. 고등학생을 대상으로 한 이법승(2006)의 연구에서는 부모의 학력이 낮을수록 인터넷을 중독적으로 사용하는 것으로 나타났다. 중·고등학생을 대상으로 한 이시형 외(2000)의 연구에서는 부모의 교육수준이 높을수록 자녀의 인터넷 사용을 장려할 것이라는 예상과는 달리 어머니의 교육수준이 높을수록 자녀의 사용 시간이 약간 적은 것으로 나타났다. 고학력 부모일수록 자녀들의 인터넷 사용에 대한 적절한 통제를 통해 과도한 사용을 억제하기 때문인 것으로 보인다. 김선로(2003)의 연구에서는 아버지의 학력이 대학교 이하인 집단보다 대학원 이상인 집단이 인터넷 중독성향이 높은 것으로 나타났다.

부모-자녀의 의사소통은 중학생을 대상으로 한 연구에서 부모-자녀간의 의사소통이 원활하지 않고 폐쇄적일수록 인터

넷 중독에 빠질 가능성이 높았고, 이와 반대로 부모-자녀간의 의사소통이 활발하고 개방적일수록 인터넷에 중독되는 정도가 낮게 나타났다(김미정, 2003; 서화신, 2004; 송미화, 2001). 그리고 청소년의 인터넷 중독에 있어 어머니와의 의사소통이 아버지와의 의사소통보다 상대적으로 더 큰 영향을 미친다고 하였다(서화신, 2004). 이인선(2004)의 연구에서는 부모와의 의사소통이 역기능적 의사소통유형일수록 게임중독 점수의 평균값이 개방적 의사소통유형인 경우에 비해 상대적으로 높았고, 아버지와 역기능적 의사소통을 하는 청소년이 가장 게임 중독 정도가 높고, 부모와의 역기능적 의사소통을 하는 청소년들과 어머니와 역기능적 의사소통을 하는 청소년들도 게임 중독 정도가 상대적으로 높게 나타났다. 중·고등학교를 대상으로 한 이시형 외(2000)와 이지향(2005)의 연구에서도 남·여 청소년의 경우 모두 부모-자녀 의사소통이 긍정적일수록, 부모의 높은 지지를 경험할수록 인터넷 중독 성향은 낮아졌다. 정경란(2002)은 아버지와 개방적인 의사소통을 하는 집단이 폐쇄적 의사소통을 하는 집단보다 더 낮은 인터넷 중독 점수를 보였다. 아버지와 의사소통을 거의 하지 않거나 폐쇄적으로 관계를 맺는 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해 인터넷 중독에 빠질 가능성이 더 높다는 것을 의미하는 것으로 아버지와의 의사소통 변인이 청소년의 인터넷 중독을 예방하고 감소시키는 보호요인으로 기능할 수 있음을 의미한다. 또 어머니와 개방적인 의사소통을 하는 집단의 인터넷 중독 점수가 폐쇄적 의사소통을 하는 집단의 인터넷 중독 점수보다 더 낮은 점수를 보였으며 이러한 결과는 아버지와의 의사소통처럼 어머니와의 의사소통 역시 청소년 인터넷 중독 현상을 예방하고 억제할 수 있는 중요한 변인으로 활용될 수 있음을 시사해 준다.

인터넷에 대한 기본적인 이해와 관심을 갖고 있는 부모는 자녀들의 인터넷 활용을 긍정적인 방향으로 유도하거나 부정적인 환경에의 노출을 최소화함으로써 인터넷 환경을 자녀교육을 위한 중요한 도구로 활용할 수 있다. 부모의 인터넷 사용 능력은 김선로(2003)의 연구에서 부모의 인터넷 사용능력과 자녀의 음란사이트 접속과의 관계를 살펴보았는데 부모가 인터넷을 사용할 줄 아는 경우 자녀들의 인터넷 음란사이트 방문 빈도가 적은 것으로 나타나, 부모의 인터넷 사용능력이 자녀들의 인터넷 음란물 접속을 억제하는 효과가 있다는 것

을 알 수 있다(김선로, 2003). 남화정(2001)의 연구에서는 부모의 인터넷 사용수준이 낮을수록 청소년의 인터넷 사용이 많은 것으로 나타났다.

자녀의 인터넷 사용에 대한 개입실태를 규칙설정, 감독·통제, 관심·격려의 세 가지 차원에서 살펴보면, 중학생을 대상으로 한 김미정(2003)의 연구에서는 컴퓨터 사용에 대해 부모님의 감독과 통제가 심할수록 인터넷 중독에 빠지는 가능성이 높았다. 이러한 결과는 평소에 자녀와 상호적인 의사소통이 잘 되지 않으면서 인터넷을 사용하는 것에 대해 이해보다는 통제와 간섭을 할 때 청소년들은 인터넷을 더 중독적으로 사용하게 된다는 것을 시사한다. 남화정(2001)의 연구에서는 음란물 추구가 부모의 지지 및 감독에 영향을 받는지를 알아본 결과, 부모가 자녀에 대해 보다 관심 어린 통제가 많은 경우, 청소년 자녀는 인터넷에서 음란물을 보다 덜 접하는 것으로 나타났다. 다시 말해, 부모가 자녀에 대해 관심을 바탕으로 하는 직접적인 통제를 하지 않는 경우, 청소년 자녀는 인터넷에서 음란물을 보다 많이 접할 수 있음을 나타내는 것이다(남화정, 2001). 중·고등학교를 대상으로 한 김귀숙(2006)의 연구에서는 부모의 통제와 간섭이 많을수록 인터넷의 중독적 사용이 높게 나왔고, 김경동(2000)의 연구에서도 부모가 자녀의 인터넷 사용을 엄격하게 통제하는 가정의 청소년일수록 인터넷 중독 경향이 높은 것으로 드러난 반면, 음란물 접촉 경험은 낮은 것으로 분석되었다. 이러한 결과는 부모가 자녀의 행동을 지나치게 통제할수록 청소년들은 인터넷에 몰입하게 될 가능성이 높다는 것을 시사한다.

한편, 청소년의 인터넷 사용에 영향을 미치는 가족관련 변인을 살펴보면, 먼저 가족원 수는 고등학교를 대상으로 한 박남권(2004)의 연구에서 가족원 수가 적을수록 인터넷 사용시간이 많은 것으로 나타났고, 중학생을 대상으로 한 강철(2005)의 연구에서는 확대가족보다 핵가족의 청소년이 인터넷 중독이 많은 것으로 나타났다. 가족생활수준은 중·고등학교를 대상으로 한 박경숙(2005)의 연구에서는 가족생활수준이 청소년의 인터넷 사용에 영향을 미치지 않았고, 박남권(2004)의 연구에서는 빈곤이 심할수록 인터넷 사용시간이 많은 것으로 나타났다. 강철(2005)의 연구에서는 생활수준이 상층, 하층인 가정보다 중산층 가정의 청소년들이 인터넷 중독이 높게 나타났다.

본 연구에서는 선행연구에서 고찰한 부모의 학력, 부모-자녀 의사소통, 인터넷 사용 능력, 자녀의 인터넷 사용에 대한 부모의 규칙설정, 감독통제, 관심격려 외에 연령변인을 추가하여 부모관련 변인으로 하였고, 가족관련 변인은 선행연구에서 고찰한 가족원 수, 가족생활수준을 변인으로 하였다.

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구를 위하여 창원시 소재 중학교 3개교, 일반고 2개교, 실업고 2개교를 임의 선정하여 설문 조사하였다. 총 600부의 설문지를 배포하였고, 교과목 담당 선생님의 지도하에 수업시간에 설문지에 응답하도록 하여 556부가 최종 회수되었으며, 이중 불성실한 설문지 76부를 제외하고 480부를 분석에 사용하였다.

2. 조사도구

1) 종속변인 : 인터넷 과다사용

청소년의 인터넷 과다사용을 측정하기 위하여 김은정과 동료들(2003)이 Young(1998)의 인터넷 중독 척도를 번역·수정하여 제작한 「한국판 청소년 인터넷 중독 척도」를 사용하였다. 총 20문항으로 구성된 4점 Likert척도이고, 점수가 높을수록 인터넷 사용이 과다한 것을 의미한다. 신뢰도 계수(Cronbach's Alpha)는 .67이었다.

2) 독립변인

(1) 개인관련 변인

① 자기통제력

자기통제력을 측정하기 위하여 Gottfredson과 그의 동료

(1990)가 개발한 자기통제력 척도와 김현숙(1998)의 자기통제명정척도를 참고로 남현미(1998)가 재구성한 척도를 사용하였다. 총 20 문항으로 구성된 5점 Likert척도이며 점수가 높을수록 자기통제력이 커짐을 의미한다. 신뢰도 계수(Cronbach's Alpha)는 .71이었다.

② 스트레스

박광배와 신민섭(1991)이 제작한 스트레스 척도를 사용하였다. 청소년들의 생활영역에서 경험하는 문제나 불만이 느껴지는 정도를 9점 Likert척도에 표시하게 하였는데, 총 13문항으로 구성되어 있고 점수가 높을수록 해당 영역에 대해 괴롭게 느끼고 있는 것을 의미한다. 신뢰도 계수(Cronbach's Alpha)는 .86이었다.

③ 기타 개인관련 변인

기타 개인관련 변인으로는 학교성적, 친한친구 수, 인터넷 사용목적변인이 있다. 학교성적은 하위 1점, 중하위 2점, 중간 3점, 중상위 4점, 상위 5점으로 점수화하였고, 점수가 높을수록 학교성적이 높은 것을 의미한다. 친한친구 수는 아주 가깝고 친하게 지내는 친구의 수가 몇 명인지 응답하게 하였고 점수가 높을수록 친한친구 수가 많은 것을 의미한다. 인터넷 사용목적은 전자우편(E-mail), 채팅, 온라인 게임, 홈페이지관리(싸이월드, 블로그 등), 인터넷 쇼핑, 정보 및 자료 검색, 프로그램 및 MP3파일 다운로드, 동호회/클럽활동, 음란물 또는 성인관련 사이트로 구성되어 있으며 각 활동 당 '전혀 하지 않는다'를 1점, '거의 하지 않는다'를 2점, '가끔 한다'를 3점, '자주 한다'를 4점, '항상 하는 편이다'를 5점으로 하여 각 활동들은 5점 Likert척도로 구성하였으며 점수가 높을수록 각 활동을 많이 하는 것을 의미한다.

(2) 부모 및 가족관련 변인

① 부모-자녀간 의사소통

부모-자녀간 의사소통을 측정하기 위해서 Barns & Olson(1985)이 제작한 청소년 자녀용 부모와의 의사소통 척도를 사용하였다. 이는 청소년 자녀가 지각한 부모와의 의사소통에 관한 20문항으로 5점 Likert척도로 구성되었으며, 점수가

높을수록 개방적 의사소통의 경향이 높은 것을 의미한다. 신뢰도 계수(Cronbach's Alpha)는 .62이었다.

② 부모의 인터넷 사용 능력

부모의 인터넷 사용 능력은 1점 '전혀 사용하지 못 한다'에서부터 9점 '매우 잘 사용 한다'('보통이다'는 5점)까지의 반응제한방법의 등간 척도에서 응답자가 자신의 인터넷 사용 능력을 직접 판단하여 체크하도록 하였다.

③ 부모의 규칙설정·감독통제·관심격려

자녀의 인터넷 사용에 대한 부모의 규칙설정·감독통제는 각각 2문항, 6문항으로 '전혀 그렇지 않다' 1점, '그렇지 않은 편이다' 2점, '그런 편이다' 3점, '매우 그렇다' 4점으로 4점 Likert척도로 구성하였으며, 신뢰도 계수(Cronbach's Alpha)는 각각 .75, .73이었다. 자녀의 인터넷 사용에 대한 부모의 관심격려는 9문항으로 '전혀 없다' 1점, '거의 없다' 2점, '가끔 있다' 3점, '자주 있다' 4점으로 4점 Likert척도로 구성하였으며, 신뢰도 계수(Cronbach's Alpha)는 .69이었다. 이들 변인들은 모두 '그저 그렇다', '보통이다'와 같은 중립점을 두지 않은 4점 Likert척도로 구성하여 응답자가 별 다른 생각 없이 중립점에 표시해 버리는 중립화 경향을 피하도록 하였다.

이 외에 부모 관련 변인으로는 부모의 연령, 부모의 학력 변인이 있다.

④ 가족관련 변인

가족관련 변인으로는 가족원수, 가족생활수준 변인이 있다. 가족원수는 가족원수가 총 몇 명인지 응답하게 하였고, 점수가 높을수록 가족원수가 많은 것을 의미한다. 가족생활수준은 저소득층 1점, 중하류층 2점, 중산층 3점, 중상류층 4점, 상류층 5점으로 점수화하였고, 점수가 높을수록 가족생활수준이 높은 것을 의미한다.

3. 자료 분석 방법

청소년의 인터넷 사용에 영향을 미치는 개인, 부모 및 가

족관련 변인을 알아보기 위하여 중다회귀분석을 실시하였고, 독립변인들 간의 다중공선성을 알아보기 위해 상관관계 분석을 하였다. 모든 분석은 SPSS WIN 17.0프로그램을 사용하였다.

4. 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 남학생과 여학생의 비율은 56.3%, 43.7%이고, 중학생이 52.1%, 고등학생이 47.9%이며, 인문계 고등학생이 43.5%, 실업계 고등학생이 56.5%이다. 가족원 수는 4~5명 가족이 89.6%로 가장 많았고, 형제자매 수는 1명이 72.7%였으며, 장남 혹은 장녀가 44.2%였다. 학교성적은 상·중·하 각각 36.7%, 31.3%, 32.1%로 비슷하게 나타났고, 친한 친구 수는 4~6명이 36.7%로 가장 많았으며, 92%가 중간정도의 생활수준이라고 느끼고 있었다. 아버지 연령과 어머니 연령은 45~50세가 각각 45.5%, 47.4%로 나타났고, 아버지 학력은 고등학교 졸업이 43.2%, 대학교 졸업이 40.3%로 비슷했으며, 어머니 학력은 고등학교 졸업이 56.5%, 대학교 졸업이 29.1%로 나타났다. 아버지 직업은 41.5%가 회사원이었으며, 어머니 직업은 44.9%가 주부로 나타났다.

IV. 연구결과

청소년의 성별, 학교급별, 계열별로 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 관련 변인에 대한 중다회귀분석 결과는 <표 2>, <표 3>, <표 4>에 제시하였다. 독립변인들간의 다중공선성을 살펴보기 위해 상관관계 분석을 한 결과, 아버지연령과 어머니 연령간에 .73이상, 아버지 학력과 어머니 학력간에 .66 이상으로 높은 상관을 보이고 있어서 아버지 학력과 어머니 학력에서는 아버지 학력을, 아버지 연령과 어머니 연령에서는 아버지 연령을 독립변인에서 제외시켰다. 따라서 본 연구에서는 학교성적, 친한 친구 수, 사용목적(전자우편, 채팅, 온라인 게임, 홈페이지, 인터넷 쇼핑, 정보 및 자료검색, 프로그램

〈표 1〉 조사대상자의 일반적 특성

변인	범주	빈도(N)		%	변인	범주	빈도(N)		%	
성별	남	270		56.3	가족 생활수준	상	22		4.6	
	여	210		43.7		중	438		92.0	
						하	16		3.4	
학교급별	중학교		250		52.1	아버지 연령	35-40	32		6.7
	고등학교	인문계	230	100	47.9		41-45	191		40.0
		실업계		46-50			217		45.5	
							130		51-55	34
					56-60		3		0.6	
가족원수	3명 이하	37		7.7	어머니 연령	35-40	7		1.5	
	4-5명	430		89.6		41-45	128		26.9	
	6명 이상	13		2.7		46-50	225		47.4	
						51-55	107		22.5	
				56-60		8		1.7		
형제 자매수	없음	38		7.9	아버지 학력	중졸이하	22		4.6	
	1명	349		72.7		고등학교졸업	206		43.2	
	2명	88		18.3		대학교졸업	192		40.3	
	3명 이상	5		1.0		대학원이상	57		11.9	
형제관계	외동	37		7.7	어머니 학력	중졸이하	31		6.5	
	장남/장녀	212		44.2		고등학교졸업	268		56.5	
	중간	49		10.2		대학교졸업	138		29.1	
	막내	181		37.7		대학원이상	37		7.8	
학교성적	상 중 하	176		36.7	아버지 직업	회사원	198		41.5	
		150		31.3		공무원	41		8.6	
		154		32.1		자영업	124		26.0	
						전문직	33		6.9	
				생산직/기술직		76		15.9		
				무직		5		1.0		
친한 친구수	없음	12		2.5	어머니 직업	회사원	70		14.8	
	3명 이하	100		20.8		공무원	16		3.4	
	4-6명	176		36.7		자영업	123		25.9	
	7-9명	82		17.1		전문직	33		7.0	
	10명 이상	110		22.9		생산직/기술직	19		4.0	
				가사/주부		213		44.9		

및 mp3파일 다운로드, 동호회/클럽활동, 음란물 또는 성인관련 사이트) 자기통제력, 스트레스라는 개인관련 변인과 어머니 연령, 어머니 학력, 부모-자녀 의사소통, 부의 인터넷 사용능력, 모의 인터넷 사용능력, 부모의 규칙설정, 부모의 감독통제, 부모의 관심격려, 가족원수, 가족생활수준이라는 부모 및 가족 관련변인을 최종 독립변인으로 하여 중다회귀분석을 실시하였으며, 영향력 있는 변인과 설명력을 파악하였다.

1. 성별로 살펴본 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 변인

성별로 살펴보면 남학생 집단의 인터넷 사용모델의 설명력은 37.3%였으며 채팅, 온라인 게임, 자기통제력, 스트레스 변인이 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 채팅을 많이 할수록, 온라인 게임을 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 스트레스를 많이 받을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향 변인 중 가장 영향력 있는 변인은 자기통제력 변인이었으며, 그 다음 온라인 게임, 채팅,

스트레스 변인 순으로 남학생의 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다.

스트레스를 많이 받을수록 인터넷 사용이 많아진다는 결과는 여학생의 경우 일반적으로 스트레스를 받을 경우 혼자 해소하려고 하기 보다는 다른 사람들, 특히 친구들과의 관계를 통해 해소하려는 경향이 큰 반면 남학생의 경우 혼자 인터넷을 사용함으로써 스트레스를 해소하거나 친구들과 함께 인터넷 게임을 하면서 해소하려는 경향이 크기 때문인 것으로 사료된다.

여학생 집단의 인터넷 사용모델의 설명력은 19.7%였으며 온라인 게임, 음란물 또는 성인관련 사이트 변인이 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 온라인 게임을 많이 할수록, 음란물 또는 성인관련 사이트를 많이 접할수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 두 가지 변인 중 음란물

또는 성인관련 사이트 변인이 온라인 게임에 비해 여학생의 인터넷 사용에 더 많은 영향을 미치고 있었다.

이러한 결과는 음란물 또는 성인관련 사이트를 접하는 경로에 있어서 여학생에 비해 남학생의 경우는 인터넷 외에 비디오, 잡지, 사진 등 접할 수 있는 경로가 많지만 여학생은 인터넷으로 제한되어 있어 음란물 또는 성인 관련 사이트를 오랜 시간 사용하는 것으로 사료된다. 또한 남학생의 경우 친구들과의 관계에서 성에 대한 관심을 거리낌이 없이 표출하며 성에 대한 호기심을 해소할 수 있지만 여학생의 경우에는 친구들과에게 성에 대한 관심을 표현하기 쉽지 않기 때문에 인터넷을 통해 성에 대한 호기심을 해소하는 것으로 해석해 볼 수 있다.

온라인 게임의 경우 남학생과 여학생의 인터넷 사용에 공통적으로 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이는 예전에는

〈표 2〉 성별 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 변인

변인		성별				
		남(N=254)		여(N=197)		
		B	β	B	β	
개인관련 변인	학교성적	.523	.067	.105	.011	
	친한 친구 수	-.113	-.069	-.243	-.078	
	사용목적	전자우편	-.818	-.093	-.353	-.032
		채팅	1.309	.191**	-.368	-.047
		온라인 게임	2.149	.216***	1.392	.154*
		홈피관리	-.726	-.105	.896	.117
		인터넷 쇼핑	-.397	-.048	.121	.012
		정보 및 자료검색	-.187	-.018	1.398	.106
		프로그램 및 MP3파일 다운로드	.282	.035	.936	.103
		동호회/클럽활동	.568	.070	.348	.036
음란물 또는 성인관련 사이트	-.384	-.049	3.644	.179*		
자기통제력	-.411	-.344***	-.168	-.128		
스트레스	.089	.180**	.038	.064		
부모 및 가족관련 변인	어머니 연령	-.109	-.042	-.049	-.014	
	어머니 학력	-.901	-.072	.375	.022	
	부모-자녀 의사소통	.044	.051	-.084	-.091	
	부의 인터넷 사용능력	.217	.053	.181	.036	
	모의 인터넷 사용능력	-.191	-.049	.181	.037	
	부모의 규칙 설정	-.544	-.103	-.233	-.038	
	부모의 감독 통제	.281	.107	.262	.076	
	부모의 관심 격려	.030	.016	-.233	-.093	
	가족원수	-1.217	-.078	.546	.032	
가족생활수준	-1.027	-.094	-.572	-.034		
R ² (adjusted R ²)		.373(.310)		.197(.090)		
F 값		5.947***		1.846*		

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

인터넷 사용률에 있어서 남성의 비율이 높았고, 폭력적이고 남성위주의 게임이 많았던 것에 비해 시간이 흐르면서 최근에는 성별, 연령층을 막론하고 인터넷 사용이 보편화되어 여성의 인터넷 사용률이 남성보다 높은 비율로 증가되고 있고, 게임에서도 여성도 쉽게 즐길 수 있는 다양한 게임이 보급되고 있기 때문에 온라인 게임이 남학생 못지않게 여학생의 인터넷 사용에도 큰 영향을 미치는 것으로 사료된다.

2. 학교급별로 살펴본 청소년의 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 변인

학교급별로 살펴보면 중학생 집단의 인터넷 사용모델의 설명력은 23.9%였으며 온라인 게임, 프로그램 및 MP3파일 다

운로드, 자기통제력, 부모의 규칙설정 변인이 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 온라인 게임을 많이 할수록, 프로그램 및 MP3파일 다운로드를 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 부모의 규칙설정이 적을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향 변인 중 가장 영향력 있는 변인은 자기통제력이었으며, 그 다음 온라인 게임, 부모의 규칙설정, 프로그램 및 MP3다운로드 순으로 중학생의 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다.

고등학교생 집단의 인터넷 사용모델의 설명력은 35.6%였으며 전자우편, 온라인 게임, 동호회/클럽활동, 자기통제력, 부모의 인터넷 사용능력, 부모의 감독통제 변인이 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 전자우편을 적게 사용할수록, 온라인 게임을 많이 할수록, 동호회/클럽활동을 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 부모의 인터넷 사용능력이 높을

〈표 3〉 학교급별 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 변인

변인		학교급별				
		중학교(N=236)		고등학교(N=215)		
		B	β	B	β	
개인 관련 변인	사용 목적	학교성적	-.042	-.005	.823	.100
		친한 친구 수	-.151	-.058	-.149	-.089
		전자우편	-.006	-.001	-1.208	-.131*
		채팅	.725	.091	.566	.084
		온라인 게임	1.380	.181*	2.646	.338***
		홈관리	-.129	-.017	.124	.020
		인터넷 쇼핑	.092	.010	-.186	-.023
		정보 및 자료검색	.191	.015	.318	.030
		프로그램 및 MP3파일 다운로드	1.207	.137*	-.474	-.057
		동호회/클럽활동	-.085	-.009	1.162	.144*
	음란물 또는 성인관련 사이트	.189	.016	-.213	-.025	
		자기통제력	-.289	-.230**	-.331	-.256***
	스트레스	.065	.114	.057	.107	
부모 및 가족 관련 변인	어머니 연령	-.114	-.033	.103	.034	
	어머니 학력	.153	.010	-.672	-.050	
	부모-자녀 의사소통	.038	.041	-.046	-.055	
	부의 인터넷 사용능력	-.209	-.042	.563	.141*	
	모의 인터넷 사용능력	.563	.118	-.426	-.109	
	부모의 규칙 설정	-1.085	-.177**	-.136	-.026	
	부모의 감독 통제	.156	.047	.376	.141*	
	부모의 관심 격려	-.198	-.082	-.044	-.023	
	가족원수	-.818	-.049	-.824	-.052	
가족생활수준	-1.447	-.103	-.750	-.060		
R ² (adjusted R ²)		.239(.156)		.356(.278)		
F 값		2.895***		4.585***		

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

수록, 부모의 감독통제가 많을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향 변인 중 가장 영향력 있는 변인은 온라인 게임이었고, 그 다음 자기통제력, 동호회/클럽 활동, 부의 인터넷 사용능력·부모의 감독통제, 전자우편 순으로 고등학생의 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다.

중학생과 고등학생의 인터넷 사용에 영향을 미치는 공통적인 변인은 자기통제력과 온라인 게임으로 나타났다. 이는 그때그때의 상황에 맞는 행동을 취하는 능력인 자기통제력이 청소년의 인터넷 사용을 증가 또는 제어하는데 밀접한 영향을 미치고 있고, 청소년에게 이미 하나의 문화로 여겨지고 있는 온라인 게임 또한 청소년의 인터넷 사용에 영향을 미치는 중요한 변인이기 때문에 중·고등학생 두 집단에 공통적으로 나타난 결과로 사료된다. 주목할 만한 결과는 중학생의 경우는 부모의 규칙설정이 적을수록, 고등학생의 경우는 부모의 감독통제가 많을수록 인터넷 사용이 많아졌다는 것인데 이는 중학생이 고등학생에 비해 자기관리능력이 부족하여 이를 통제할 수 있는 규칙이 설정되어 있을 때 인터넷의 과다 사용을 막을 수 있고, 고등학생은 중학생에 비해 부모로부터 독립하여 많은 자율성을 누리고 싶어 하고 부모가 통제할수록 이에 반항하려는 성향이 강한 시기이기 때문에 부모의 감독통제가 많을수록 오히려 인터넷 사용이 많아지는 것으로 사료된다.

3. 계열별로 살펴본 청소년의 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 변인

계열별로 살펴보면 인문계 고등학생 집단의 인터넷 사용모델의 설명력은 56.4%였으며 친한친구 수, 전자우편, 온라인 게임, 동호회/클럽활동, 음란물 또는 성인관련 사이트, 자기통제력, 모의 인터넷 사용능력 변인이 인터넷 사용에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 친한친구 수가 적을수록, 전자우편을 적게 사용할수록, 온라인 게임을 많이 할수록, 동호회/클럽활동을 많이 할수록, 음란물 또는 성인관련 사이트를 많이 접할수록, 자기통제력이 적을수록, 모의 인터넷 사용능력이 적을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향 변인 중 가장 영향력 있는 변인은 자기통제력이었

고, 그 다음 온라인 게임, 전자우편, 동호회/클럽활동, 모의 인터넷 사용능력, 친한 친구 수, 음란물 또는 성인관련 사이트 순으로 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다.

동호회/클럽활동을 많이 할수록 인터넷 사용이 많아지는 것은 인터넷상에서의 동호회/클럽활동을 통해 흥미로운 정보를 많이 얻게 되고, 이러한 과정에서 많은 사람들과 관계를 맺게 되며, 사람들과의 관계를 계속적으로 유지하기 위해서는 더 많은 시간 인터넷을 사용해야 하기 때문인 것으로 보여진다. 또한 인터넷을 통해 사람들과의 관계를 유지하고자 하는 것은, 인문계 고등학생의 경우 학업에 대한 부담으로 인해 시간적 여유가 없어 현실세계에서의 동호회활동이 어렵기 때문에 다양한 인간관계를 맺고자 하는 욕구를 인터넷상의 동호회/클럽활동으로 해소시키는 것으로 해석해 볼 수 있다. 한편 친한 친구 수가 적을수록 인터넷 사용이 많아진다는 결과는, 친구관계가 무엇보다 중요한 청소년기에 친구관계에서 얻을 수 있는 소속감과 유대감, 친구들의 지지를 통한 정서적 안정감 등을 현실에서 느낄 수 없는 청소년의 경우 이를 인터넷을 통해 얻으려하기 때문인 것으로 사료된다.

실업계 고등학생 집단의 인터넷 사용모델의 설명력은 40.9%였으며 학교성적, 온라인 게임, 자기통제력, 스트레스, 부의 인터넷 사용능력, 부모의 감독통제 변인이 인터넷 사용에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 학교성적이 높을수록, 온라인 게임을 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 스트레스를 많이 받을수록, 부의 인터넷 사용능력이 높을수록, 부모의 감독통제가 높을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향변인 중 가장 영향력 있는 변인은 스트레스였고, 그 다음 온라인 게임, 부모의 감독통제, 자기통제력, 학교성적, 부의 인터넷 사용능력 순으로 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다.

스트레스가 높을수록 인터넷 사용이 많아진다는 결과는 스트레스를 해소하기 위한 방편으로 인터넷을 사용한다는 것으로 해석할 수 있는데, 실업계 고등학생이 인문계 고등학생에 비해 가정이나 학교, 기타 주변 여건이 컴퓨터 사용에 있어 보다 자유로울 수 있고 또한 학업과 입시 등의 압박을 겪고 있는 인문계 고등학생들에 비해 인터넷에 접근할 시간적 여유와 가능성이 많기 때문에 스트레스를 해소하기 위해 인터넷을 오랜 시간 사용하기 때문으로 사료된다. 인문계 고등학

〈표 4〉 계열별 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 변인

변인		계열별				
		인문계(N=96)		실업계(N=119)		
		B	β	B	β	
개인 관련 변인	학교성적	.313	.039	2.045	.240*	
	친한 친구 수	-.601	-.197*	-.119	-.089	
	사용목적	전자우편	-2.384	-.269**	-.522	-.054
		채팅	1.026	.156	.231	.032
		온라인 게임	2.329	.325**	2.842	.325**
		홈관리	-.087	-.014	.467	.072
		인터넷 쇼핑	-1.110	-.115	.395	.048
		정보 및 자료검색	-.676	-.064	.215	.020
		프로그램 및 MP3파일 다운로드	-.377	-.045	-.570	-.063
		동호회/클럽활동	1.995	.251*	-.097	-.012
	음란물 또는 성인관련 사이트	2.987	.187*	-.643	-.087	
	자기통제력	-.403	-.328**	-.342	-.253*	
	스트레스	-.101	-.192	.205	.379***	
부모 및 가족 관련 변인	어머니 연령	.092	.030	.224	.074	
	어머니 학력	-1.367	-.104	-.838	-.059	
	부모-자녀 의사소통	-.114	-.123	.058	.074	
	부의 인터넷 사용능력	.312	.076	.793	.202*	
	모의 인터넷 사용능력	-.886	-.225*	-.278	-.070	
	부모의 규칙 설정	.110	.020	-.388	-.071	
	부모의 감독 통제	.070	.024	.689	.275*	
	부모의 관심 격려	-.072	-.381	.134	.059	
	가족원수	-2.097	-.142	-.753	-.045	
가족생활수준	.235	.018	-1.364	-.109		
R ² (adjusted R ²)		.564(.425)		.409(.266)		
F 값		4.056***		2.856***		

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

생집단의 결과와는 다르게 부모의 감독통제가 많을수록 인터넷 사용이 많아진다는 결과는 실업계 고등학생들의 경우 인문계 학생들에 비해 방과 후 시간적인 여유가 많아 집에서 인터넷을 사용할 때 부모의 통제를 받는 기회가 많을 것으로 보여져, 부모로부터 독립하여 많은 자율성을 누리고 싶어 하는 시기의 고등학생에게는 부모의 감독통제가 바람직한 인터넷 사용을 유도하기 보다는 인터넷을 더 많은 시간 사용하게 하는 요인으로 작용하는 것으로 사료된다.

한편, 인문계 고등학생과 실업계 고등학생의 인터넷 사용에 공통적으로 영향을 미치는 변인은 자기통제력과 온라인 게임이었으며, 인문계 고등학생의 경우는 모의 인터넷 사용능력이 적을수록, 실업계 고등학생의 경우는 부의 인터넷 사용능력이 높을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다.

V. 요약 및 결론

본 연구에서는 성별·학교급별·계열별 청소년의 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 개인, 부모 및 가족관련 변인을 파악하고자 하였다. 이로써 청소년의 인터넷 사용을 위한 바람직한 환경을 조성하고, 올바른 인터넷 사용지도방안을 모색하기 위한 기초 자료로 제공하는데 연구의 의의를 두고 있다.

성별, 학교급별, 계열별로 청소년의 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 관련 변인을 살펴본 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 성별로 살펴본 결과 남학생 집단은 채팅, 온라인 게임, 자기통제력, 스트레스 변인이 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 채팅을 많이 할수록, 온라인 게임을 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 스트레스를 많이 받을수록

인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향 변인 중 가장 영향력 있는 변인은 자기통제력 변인이었으며, 그 다음 온라인 게임, 채팅, 스트레스 변인 순으로 남학생의 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다. 여학생 집단은 온라인 게임, 음란물 또는 성인관련 사이트 변인이 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 온라인 게임을 많이 할수록, 음란물 또는 성인관련 사이트를 많이 접할수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 두 가지 변인 중 음란물 또는 성인관련 사이트 변인이 온라인 게임에 비해 여학생의 인터넷 사용에 더 많은 영향을 미치고 있었다.

둘째, 학교급별로 살펴본 결과 중학생 집단은 온라인 게임, 프로그램 및 MP3파일 다운로드, 자기통제력, 부모의 규칙설정 변인이 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 온라인 게임을 많이 할수록, 프로그램 및 MP3파일 다운로드를 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 부모의 규칙설정이 적을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향 변인 중 가장 영향력 있는 변인은 자기통제력이었으며, 그 다음 온라인 게임, 부모의 규칙설정, 프로그램 및 MP3 다운로드 순으로 중학생의 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다. 고등학생 집단은 전자우편, 온라인 게임, 동호회/클럽활동, 자기통제력, 부의 인터넷 사용능력, 부모의 감독통제 변인이 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 전자우편을 적게 사용할수록, 온라인 게임을 많이 할수록, 동호회/클럽활동을 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 부의 인터넷 사용능력이 높을수록, 부모의 감독통제가 많을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향 변인 중 가장 영향력 있는 변인은 온라인 게임이었고, 그 다음 자기통제력, 동호회/클럽활동, 부의 인터넷 사용능력·부모의 감독통제, 전자우편 순으로 고등학생의 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다.

셋째, 계열별로 살펴본 결과 인문계 고등학생 집단은 친한 친구 수, 전자우편, 온라인 게임, 동호회/클럽활동, 음란물 또는 성인관련 사이트, 자기통제력, 모의 인터넷 사용능력 변인이 인터넷 사용에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 친한 친구 수가 적을수록, 전자우편을 적게 사용할수록, 온라인 게임을 많이 할수록, 동호회/클럽활동을 많이 할수록, 음란물 또는 성인관련 사이트를 많이 접할수록, 자기통제력이 적을

수록, 모의 인터넷 사용능력이 적을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향 변인 중 가장 영향력 있는 변인은 자기통제력이었고, 그 다음 온라인 게임, 전자우편, 동호회/클럽활동, 모의 인터넷 사용능력, 친한 친구 수, 음란물 또는 성인관련 사이트 순으로 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다. 실업계 고등학생 집단은 학교성적, 온라인 게임, 자기통제력, 스트레스, 부의 인터넷 사용능력, 부모의 감독통제 변인이 인터넷 사용에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 학교성적이 높을수록, 온라인 게임을 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 스트레스를 많이 받을수록, 부의 인터넷 사용능력이 높을수록, 부모의 감독통제가 높을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 유의미한 영향변인 중 가장 영향력 있는 변인은 스트레스였고, 그 다음 온라인 게임, 부모의 감독통제, 자기통제력, 학교성적, 부의 인터넷 사용능력 순으로 인터넷 사용에 영향을 미치고 있었다.

이상의 연구결과를 바탕으로 결론을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 청소년의 인터넷 사용에 영향을 미치는 변인을 살펴본 결과 성별, 학교급별, 계열별 모든 집단에서 온라인 게임을 많이 할수록 인터넷 사용이 많은 것으로 나타났다. 온라인 게임은 청소년들에게 중요한 하나의 문화로 이미 자리매김하였기 때문에 무조건 하지 못하도록 통제하기보다는 규칙을 설정하고 스스로 사용 시간을 통제할 수 있도록 교육하여 온라인 게임을 건강하게 즐길 수 있도록 하는 방안 모색이 필요하다고 보여진다. 또한 온라인 게임에서 얻을 수 있는 재미나 상호작용성을 대신할 수 있는 취미·여가활동을 오프라인 상에서 적극적으로 모색하고, 사회적으로도 청소년을 위한 문화공간이나 프로그램 등을 많이 제공하여야 할 필요가 있다.

둘째, 여학생을 제외한 남학생, 중학생, 고등학생, 인문계 고등학생, 실업계 고등학생 집단 모두에서 자기통제력이 인터넷 사용에 유의미한 영향을 미치고 있었다. 즉 자기통제력이 있을수록 인터넷 과다 사용을 줄일 수 있었는데, 이는 인터넷을 올바르게 사용하는데 있어서 자기통제력이 아주 중요한 요인임을 시사해 준다. 자기통제력은 인터넷 사용뿐만 아니라 어떤 것이든 선택하고 판단해야 할 일이 많은 청소년기에 무엇보다 중요한 능력이라 할 수 있으므로 자기통제력을

향상시킬 수 있는 프로그램을 활성화하여 청소년이 스스로 인터넷 사용을 조절·통제할 수 있도록 지도하는 것이 필요 하다.

셋째, 성별에서 음란물 및 성인 관련 사이트 변인은 남학생의 인터넷 사용에는 영향을 미치지 않았지만 여학생에게는 음란물 및 성인 사이트를 많이 할수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 성에 대해 친구들 간에 개방적으로 이야기하고 성에 대한 호기심을 인터넷 외에 잡지, 음란 서적, 비디오테이프 등의 다양한 매체를 통해 충족시킬 수 있는 남학생들에 비해, 여학생의 경우는 친구들 간에도 성에 관한 이야기를 개방적으로 할 수 있는 분위기가 아니고, 성에 대한 관심을 해소할 수 있는 방법이 인터넷으로 제한되어 있기 때문에 여학생이 인터넷을 통해 음란물 및 성인 관련 사이트를 접하면 접할수록 인터넷을 과다 사용하게 되는 것으로 사료된다. 따라서 여학생의 경우에는 성에 대한 관심을 인터넷의 음란물 및 성인 관련 사이트를 통해 충족시키기 보다는 가정에서 부모와 많은 대화를 통해, 실제로 도움이 되는 성교육 프로그램을 통해서 건강하게 충족시킬 수 있는 방안이 더욱더 모색되어야 할 것이며, 인터넷 사용으로 인한 음란물 중독 예방에 더욱더 관심을 기울여야 하겠다.

넷째, 학교급별에서 중학생의 경우 부모의 규칙설정이 적을수록, 고등학생의 경우에는 부모의 감독통제가 많을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 청소년의 학교급별 특성에 따라 부모의 지도방법이 달라져야 함을 시사해 준다. 즉 고등학생에 비해 상대적으로 부모의 영향을 많이 받고 자기관리능력이 부족한 중학생의 경우에는 인터넷 사용규칙을 설정하여 적극적인 지도를 하고, 부모로부터 독립하려는 성향이 강하고 자율성을 추구하는 고등학생의 경우에는 인터넷 사용을 감독통제하기 보다는 한발 물러서서 대화를 통하여 올바른 인터넷 사용방법에 대해 자녀와 함께 합의점을 찾아나가는 자세가 더욱 필요하리라 보여진다. 또한 청소년 자녀의 인터넷 사용 지도에 대한 부모교육 프로그램을 개발할 경우에도 학교급별에 따른 이러한 차이를 고려하여 차별화된 내용 구성을 할 필요가 있겠다.

다섯째, 계열별에서 스트레스 변인은 인문계 고등학생의 인터넷 사용에는 영향을 미치지 않았지만, 실업계 고등학생

에게는 스트레스를 많이 받을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 실업계 고등학생이 인문계 고등학생에 비해 가정이나 학교, 기타 주변 여건이 컴퓨터 사용에 있어 보다 자유로울 수 있고 또한 학업과 입시 등의 압박을 겪고 있는 인문계 고등학생들에 비해 인터넷에 접근할 시간적 여유와 가능성이 많기 때문에 스트레스를 해소하기 위한 방편으로 더 오랜 시간 인터넷을 사용하게 되기 때문으로 사료된다. 또한 인터넷 외에 스트레스를 해소할 수 있는 방법을 모르거나, 스트레스를 적절하게 해소할 수 있는 환경이 조성되어 있지 않기 때문으로도 생각해볼 수 있다. 스트레스를 잘 극복한 아이는 스트레스를 성공적으로 이끈 경험이 자양분이 되어 비슷한 환경이 닥쳐도 쉽게 흔들리지 않고 스스로 스트레스를 관리하는 성숙한 인격체로 성장할 수 있으므로 어릴 때부터 스트레스를 적절하게 극복할 수 있는 능력을 길러주어야 한다. 따라서 실업계 고등학생의 경우에는 좀 더 관심을 기울여 인터넷을 통한 스트레스 해소가 아니라 보다 건전한 방법으로 스트레스를 관리하고 해소할 수 있는 능력을 기르도록 도와줄 필요가 있다.

여섯째, 청소년의 올바른 인터넷 사용방안을 모색하기 위해서는 청소년의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 관련변인들을 고려하여 예방 및 치료 프로그램을 개발할 필요가 있다. 즉, 자기통제력이 적을수록, 스트레스가 많을수록, 부모의 규칙설정이 적을수록, 온라인 게임을 많이 할수록 인터넷 사용이 많은 것으로 나타났기 때문에 자기통제력을 향상시키고, 인터넷 외에 다른 건전한 방법으로 스트레스를 해소하도록 하며, 인터넷 사용을 위한 올바른 규칙을 설정하고, 온라인 게임을 건전하게 즐길 수 있도록 하는 지도방안이 필요하다. 그리고 성별, 학교급별, 계열별로 청소년의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 변인에는 차이가 있기 때문에 예방 및 치료 프로그램을 개발할 시에는 이러한 차이를 고려한 차별화된 프로그램 개발과 실시가 필요하다고 사료된다.

참고문헌

강철 (2005). 청소년의 인터넷 중독 영향요인 연구 : 학교적응유연성을 중심으로. 목원대학교 석사학위논문.

김경동 (2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 청소년보호위원회.

김교현 (2001). 청소년들의 컴퓨터 사용실태와 컴퓨터 중독. 충남대학교 학생생활연구소 학생생활연구, 28(1), 41-62.

김귀숙 (2006). 청소년의 인터넷 중독과 부모-자녀간 의사소통 및 양육태도와의 관계연구. 부경대학교 석사학위논문.

김미정 (2003). 청소년의 인터넷 이용 실태에 관한 연구조사: 서울 소재 중학생을 대상으로. 숙명여자대학교 석사학위논문.

김선로 (2003). 가족관계가 청소년 인터넷 중독에 미치는 영향에 관한 연구. 경원대학교 석사학위논문.

김용장 (2002). 청소년의 인터넷 중독 성향과 자아 존중감 및 정신증상 차원의 관계. 전남대학교 석사학위논문.

김은정, 오승근, 이세용 (2003). 한국만 청소년 인터넷 중독 척도의 타당화. 한국심리학회지; 임상, 2(1), 125-139.

김정화 (2002). 가족의사소통 및 가족기능이 청소년 인터넷 중독 경향에 미치는 영향. 한림대학교 석사학위논문.

김현숙 (1998). 청소년의 건강행위와 비행의 영향요인에 관한 모형 구축. 서울대학교 박사학위논문.

남현미 (1998). 가족의 심리적 환경과 청소년의 자기통제력 및 친구특성이 문제행동에 미치는 영향. 서울대학교 석사학위논문.

남화정 (2001). 부모의 지지 및 감독이 청소년의 인터넷 활용에 미치는 영향. 성균관대학교 석사학위논문.

디지털타임즈 (2005). 포스트디지털세대와 게임, 8월 16일자.

문화일보 (2010). 죽을 물고 온 청소년 게임 중독 A to Z. 11월 26일자.

박경숙 (2005). 청소년 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구 : Hirschi의 사회통제이론을 중심으로. 경상대학교 석사학위논문.

박광배, 신민섭 (1991). 고등학생의 지각된 스트레스와 자살생각. 한국심리학회지;임상, 10(1), 298-314.

박남권 (2004). 청소년의 인터넷 사용과 가정환경과의 관계에 관한 연구. 경희대학교 석사학위논문.

박명희 (2004). 청소년의 인터넷 게임중독경향과 사회불안 및 자기통제력의 관계. 대구가톨릭대학교 석사학위논문.

방희정, 조아미 (2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동 간의 관계. 한국심리학회지:발달 16(1), 1-22.

서울신문 (2005). 포스트디지털세대가 온다. 5월 2일자.

서화신 (2004). 부모양육태도와 의사소통이 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향에 관한 연구. 숭실대학교 석사학위논문.

성동학 (2005). 청소년의 인터넷 중독과 스트레스와의 관계. 원광대학교 석사학위논문.

송미화 (2001). 가족기능이 청소년 인터넷 중독에 미치는 영향 연구. 이화여자대학교 석사학위논문.

송원영 (1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 성향에 미치는 영향. 연세대학교 석사학위논문.

신영은 (2006). 인터넷 중독 청소년 집단의 MMPI(다면적 인성 검사) 특성 연구. 건양대학교 석사학위논문.

안복모 (2003). 중학생의 인터넷 중독이 학교 및 가정생활적응에 미치는 영향에 관한 연구. 대전대학교 석사학위논문.

엄영수 (2005). 청소년의 인터넷 중독과 스트레스와의 관계 연구. 관동대학교 석사학위논문.

윤영민 (2001). 사이버 공간의 청소년 행동:정책 개발을 위한 이론적 탐색. 청소년학연구, 8(2), 199-228.

이규정, 고영삼, 최명순, 최인선, 김현경 (2010). 인터넷 중독의 예방과 해소를 위한 법적 정비 방향. 한국정보화진흥원.

이명숙 (2005). 중·고등학생의 인터넷 중독 수준에 따른 부모-자녀간 의사소통 및 학교 적응의 차이. 계명대학교 석사학위논문.

이법승 (2006). 고등학생의 인터넷 중독과 사회복지적 개입 방안에 관한 연구 : 군산지역 고등학생을 중심으로. 한일장신대학교 석사학위논문.

이선경 (2001). 청소년의 인터넷 사용 현황과 우울 및 자기통제력과 관계. 서강대학교 석사학위논문.

이세용 (2000). 청소년의 인터넷 활용에 대한 실태조사 결과. 서울: 삼성생명 공익재단 사회건강연구소.

이소영, 권정혜 (2001). 인터넷 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향. 한국심리학회지; 임상, 20(1), 67-71.

이시형, 김은정, 오승근, 이세용 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.

이인선 (2004). 부모-자녀간 의사소통유형 및 학교생활만족도가 청소년의 게임 중독에 미치는 영향. 서강대학교 석사학위논문.

- 이인희 (2005). **고등학생의 인터넷 중독과 학습태도와의 관계 연구**. 관동대학교 석사학위논문.
- 이지향 (2005). **인터넷 환경변인과 중재변인이 청소년의 인터넷 중독 성향에 미치는 효과**. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 이현숙 (2004). **청소년 인터넷 중독경향과 자기 효능감 및 심리적 안녕감의 관계**. 계명대학교 석사학위논문.
- 이혜진 (2002). **청소년 인터넷 중독과 개인, 가족, 학교 및 또래 환경요인과의 관계 연구**. 카톨릭대학교 석사학위논문.
- 정경란 (2002). **청소년의 인터넷 중독 경향과 가족의 심리적 환경 및 불안, 우울간의 관계**. 중앙대학교 석사학위논문.
- 조남근, 양돈규 (2001). **청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷관련 비행간의 관계**. *한국심리학회지:발달*, 14(1), 91-111.
- 조해연 (2001). **청소년 인터넷 게임중독과 성격특성변인 연구 : 자기효능감, 자기통제감, 공격성, 충동성을 중심으로**. 한양대학교 석사학위논문.
- 한국정보문화진흥원 (2006). **인터넷 중독 예방 가이드북 교사용 "키워라!"**. 정보통신부.
- 한미영 (2006). **청소년의 인터넷 중독 관련요인에 관한 연구**. 중앙대학교 석사학위논문.
- 한승희 (2002). **중학교 학생들의 컴퓨터 게임 중독에 관한 연구 : 부산시를 중심으로**. 부산대학교 석사학위논문.
- 홍경희 (2002). **중학생들의 인터넷 과다사용과 가정환경과의 연관성에 대한 연구**. 부산대학교 석사학위논문.
- Barns, H., & Olson, D. H. (1985). Parent-Adolescent communication and self-esteem, *Journal of home economics*, 62(5), 344-345.
- Goldberg, I. (1996). Internet addiction, electronic message posted to research discussion list. World Wide Web. <http://www.emhc.com/mlists/research.html>.
- Gottfredson, M., & Hirschi, T. (1990). *A General Theory of Crime*. CA; Stanford University Press.
- Suler, J. (1996). Computer and cyber space addiction. <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/cybaddict.html>.
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder*. Paper presented at the 104th annual conversation of the American Psychological Association, Toronto, Canada.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- www.kado.or.kr

<국문요약>

본 연구에서는 성별, 학교급별, 계열별로 청소년의 인터넷 과다 사용에 영향을 미치는 개인, 부모 및 가족관련 변인을 파악하였다. 창원시 소재 청소년들을 대상으로 설문조사를 실시하여 총 480부가 분석에 사용되었다. 자료분석 방법으로는 중다회귀 분석을 사용하였다. 연구결과는 다음과 같다.

1. 남학생 집단은 채팅과 온라인 게임을 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 스트레스를 많이 받을수록 인터넷 사용이 많았고, 여학생 집단은 온라인 게임과 음란물 또는 성인관련 사이트를 많이 접할수록 인터넷 사용이 많았다.
2. 중학생 집단은 온라인 게임과 프로그램 및 MP3파일 다운로드를 많이 할수록, 자기통제력과 부모의 규칙설정이 적을수록 인터넷 사용이 많았고, 고등학생 집단은 전자우편을 적게 사용할수록, 온라인 게임과 동호회/클럽활동을 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 부모의 인터넷 사용능력이 높을수록, 부모의 감독통제가 많을수록 인터넷 사용이 많았다.
3. 인문계 고등학생 집단은 친한 친구 수가 적을수록, 전자우편을 적게 사용할수록, 온라인 게임과 동호회/클럽활동을 많이 할수록, 음란물 또는 성인관련 사이트를 많이 접할수록, 자기통제력과 부모의 인터넷 사용능력이 적을수록 인터넷 사용이 많았고, 실업계 고등학생 집단은 학교성적이 높을수록, 온라인 게임을 많이 할수록, 자기통제력이 적을수록, 스트레스를 많이 받을수록, 부모의 인터넷 사용능력과 부모의 감독통제가 높을수록 인터넷 사용이 많아지는 것으로 나타났다.

■ 논문접수일자: 2011년 3월 21일, 논문심사일자: 2011년 3월 27일, 게재확정일자: 2011년 5월 10일