

사이버공간 중독유형과 청소년의 사회심리적 환경

Types of Cyberspace Addiction and Adolescents' Psycho-Social Environment

청주여자 고등학교
교 사 백 승 문
한국도자기 부설 아동·가족상담센터
선임 상담원 황 미 영
충북대학교 아동복지학과
교 수 김 영 희

Chongju Foreign Language High School

Teacher : Seung Moon, Paik

Hankook Chinaware Co. Ltd CHILD FAMILY COUNSELING SENTER

Counselor : Mi Young, Hwang

Chungbuk National University Childwelfare

Professor : Yeong Hee, Kim

◀ 목 차 ▶

- | | |
|------------|-------------|
| I. 서론 | IV. 결과 및 해석 |
| II. 이론적 배경 | V. 결론 및 제언 |
| III. 연구방법 | 참고문헌 |

<Abstract>

The present study was to investigate whether Cyberspace addiction groups could be classified into types and examine the relationship with types of Cyberspace addiction and adolescents' psychological environment. The findings were as follows: First, adolescents' Cyberspace addiction was analyzed by factor analysis and classified by four different types, which were named as sensation seeking, life interference, time dependency, and psychological dependency. Second, male students experienced more sensation seeking and

Corresponding Author: Mi Young, Hwang, Hankook Chinaware Co. Ltd CHILD FAMILY COUNSELING SENTER, Yu-am Dong # 230-1,
Sang Dang Gu Cheong Ju-City, Chung-buk, Korea Tel : 82-43-253-5400 Fax : 82-43-253-5410 E-mail:
mytree76@korea.com

life interference tendencies than female students who experienced more psychological dependency tendency than male students. High school students experienced more life interference tendency than middle school students. Third, there was relationship with types of adolescents' Cyberspace addiction and psychological environment. Adolescents who addicted Cyberspace with sensation seeking were more likely to avoid conversation with families, and had a tendency of compulsiveness and depression. Adolescents who addicted Cyberspace with life interference had a tendency of compulsiveness and depression, and had a problem of school life and family relationship. Adolescents who addicted Cyberspace with time dependency showed the compulsiveness and avoided conversation with families. Adolescents who addicted Cyberspace with psychological dependency were more likely to have peer relationship and had a tendency of depression.

Conclusively, the psycho-social environment such as compulsiveness, depression, family and peer relationship, and school environment was related to types of adolescents' Cyberspace addiction more or less.

주제어(Key Words): 사이버공간 중독(Cyberspace Addiction), 청소년의 사회심리적 환경(Adolescents' Psycho-Social Environment)

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

사이버공간이란 인터넷과 PC통신을 통하여 이루어지는 모든 활동 공간을 말하는 것으로, 실제로 존재하지 않는 네트워크상의 가상적 공간을 일컫는다. 오늘날 시공간의 제약이 거의 없는 사이버공간은 가상공간, 가상현실을 넘어서 새로운 차원의 실제 공간으로 인식되고 있으며, 특히 청소년들에게 있어 사이버공간은 새로운 방식의 의사소통, 인간관계, 그리고 놀이문화의 체험을 통해 청소년들의 사고와 행동에 큰 변화를 가져오고 있으며 그들의 정서 및 인격 발달에 긍정적·부정적 영향을 미치고 있다.

조사에 의하면 사이버공간 이용 인구가 2001년 10월 현재 2000만 명을 넘어 섰으며, 특히 10대 청소년의 경우 전체 사이버공간 이용자 수의 70%가 넘는 것으로 나타나 거의 대부분의 청소년들이 사이버공간을 이용한다는 것을 알 수 있다. 이렇게 청소년들의 사이버공간 이용이 보편화되면서 청소년들의 사이버공간 경험과 관련된 연구(박상환, 1998; 황상민, 2000; Suler, 1996a, 1996b, 1998, 1999; Young, 1997, 1998a, 1998b, 1999)가 최근 이루어지고 있다. 대부분의 선행연구는 많은 청소년들이 사이버공간 중독현상을 보이고 있거나 중독의 잠재력을 갖고

있으며 이에 대한 대책이 절실히 필요함을 제안하고 있다(황상민, 2000).

최근에는 미국정신의학회의 정신질환분류체계인 DSM-IV에 나타난 물질남용과 병적 도박에 기초하여 '사이버중독'이라는 새로운 용어를 정의하고 이에 관련된 연구가 이루어지고 있다(Griffiths, 1996, 1997, 1998, 1999; Young, 1996, 1998a; Young & Rogers, 1998). 이러한 연구 결과들은 사이버중독 집단이 일반 집단보다 심한 우울증에 시달리고 있고, 외로움을 더 느끼고, 충동적이며, 가족들 간의 의사소통이 현저하게 감소하고 있으며, 특히 청소년의 경우에는 부모와 갈등이 더 심하고, 학교생활에 불성실하며, 친구관계에 더 많은 문제를 가지고 있음을 밝혀내고 있다(Kraut & Patterson, 1998). 즉 우울과 충동성 그리고 가족, 학교, 친구와 사회관계에서의 어려움을 호소한다고 밝혀내고 있으며, 중독성향과 직접적인 관련이 있음을 밝히고 있다.

이러한 연구들은 사이버공간 중독자들의 사회심리적 특성을 설명하고 있지만, 사이버중독이 알코올이나 마약 중독 등과 같은 병리적인 현상이 실질적으로 나타나는지, 단순히 일정한 시기에만 나타나는 몰입의 경향인지, 청소년들의 사회화 과정의 일부인지에 대하여 명백히 설명해주지 못하고 있다. 그리고 사이버공간 중독은 아직 정식으로 정신질환의 일종으로 등재되어 있지 않고 있어, 이에 대한 독립

된 연구도 부족한 실정이다. 더욱이 표준화된 측정 도구를 사용한 연구가 거의 없어 척도상의 문제점을 내포하고 있으며, 사이버공간 중독집단에 대한 분류 방법 역시 사용시간과 몰입의 정도를 평균값으로 중독집단과 비중독집단으로 분류하면서 중독 집단의 특성을 세분화하여 설명하고 있지 못하다.

이에 대해 청소년의 사이버공간 중독집단 분류와 관련하여 최근 연구자들은 몇 가지 제한점을 제시하고 있다. 우선 박상환(1998)은 과도하게 인터넷을 사용하는 집단을 분류하기 위해서 우선 사이버공간을 이용하게 되는 동기나 사이버공간의 이용유형이나 이용정도 등을 세분화하여 이러한 특성들 간의 차이를 중독집단 분류의 기준으로 제시해야 함을 강조하고 있다. 즉, 중독집단을 단일한 집단으로 분류하기에 앞서 사이버공간을 이용하는 패턴과 이용으로 나타나는 문제 형태를 알아 중독집단을 세분화할 수 있는 방안이 필요함을 제시하고 있다. 중독 집단의 세분화 작업은 사이버공간 경험이 청소년에게 미치는 부정적인 영향을 감소시키기 위한 노력에 명백한 방향과 예방법을 제시해 줄 수 있을 것이다. 또한 Suler(1999)는 과도하게 인터넷을 이용하는 사람을 사이버중독에 걸린 사람으로 분류하면서 이러한 중독증은 다른 중독증과 마찬가지로 사회심리적 환경과 관련성이 있을 것이며, 이러한 관련성을 밝혀내어만 사이버중독도 또 다른 형태의 문제 행동으로 분류될 수 있음을 강조하였다. 성주은(1999)도 사이버중독 성향이 높다고 해서 모두가 같은 특성을 가지리라고 가정하는 것은 지나치게 관련된 변수를 단순화시킬 우려가 있다고 지적하면서, 청소년들의 중독집단의 특성을 이해함으로써 청소년의 사이버공간 사용의 부정적인 측면을 강조하던 기존 연구에서 벗어나 중독유형의 특성에 따라 예방할 수 있는 방안을 제시할 수 있다고 하였다.

이에 본 연구에서는 앞서 언급된 사이버공간 중독자들의 특성과 관련된 선행연구(송원영, 1998; 윤재희, 1998; 김종법, 1999; Young, 1997; Gunn, 1998)들이 제시하고 있는 중독자들의 사회 심리적 환경을 독립변수로 하여, 사이버공간 중독유형을 세분화하여 변수간의 영향력을 살펴보도록 하겠다. 따라서

본 연구는 청소년의 사이버공간 중독 유형을 세분화하여 이러한 유형과 관련된 사회심리적 환경 특성을 살펴보고 청소년의 사이버공간 경험을 이해하는데 필요한 기초 자료를 제공하고, 청소년 교육과 상담현장에 필요한 실질적 자료를 제시하는데 목적이 있다.

2. 연구문제

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1: 청소년의 사이버공간 경험의 일반적인 특성은 어떠한가?
 연구문제 2: 청소년의 사이버공간 중독의 유형은 어떻게 분류되는가?
 연구문제 3: 성과 연령에 따라 청소년의 사이버공간 중독유형에는 차이가 있는가?
 연구문제 4: 청소년의 사이버공간 중독과 관련된 사회심리적 환경의 상대적 영향력은 어떠한가?

II. 이론적 배경

1. 청소년의 사이버공간 중독

Goldberg가 1996년에 '인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder, IAD)'라는 말을 처음 언급함으로써 시작된 사이버중독은 많은 연구자들이 보고하고 있는 바대로, 지나친 사이버공간 사용은 일종의 중독 장애로 진단될 만큼 학업적, 직업적, 그리고 심리적 영역에 심각한 손상을 가져온다(Brenner, 1997; Egger, 1996; Morahan-Martin & Schumacher, 2001; Scherer & Bost, 1997; Thompson & Michael, 1998; Young, 1997).

과도한 사이버공간 사용이 하나의 중독 장애로 진단·분류될 수 있는가에 관한 학자들 사이의 논쟁을 정리하여 보면, 현재까지 사이버중독에 관하여 세 가지 관점이 존재하는 것으로 보인다. 첫 번째는 과도한 사이버공간 사용을 중독으로 규정하고, 이에 대한 활발한 연구를 실시해야 한다는 관점이다

(Griffiths, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999; Young, 1996). 두 번째 관점은 과연 과도한 사이버공간 사용을 하나의 독립된 증독 장애로 보기보다는 과도한 컴퓨터 사용의 일종으로 간주하는 것이다. 인터넷 증독 장애(Internet Addiction Disorder)를 처음으로 주장한 Goldberg(1996) 역시 후에는 자신이 제시한 인터넷 증독 준거 대신에 '병리적 컴퓨터 사용(Pathological Computer Use)'으로 수정한 바 있다. 마지막 입장으로 Suler는 Goldberg와 Young의 선구자적 업적을 지지하면서도 사이버증독이 타당한 진단적 가치를 지니기 위해서 더 많은 연구가 뒷받침되어야 한다고 주장했다(Suler, 1996b). 또한 그는 현재 사이버증독에는 세 가지 부류가 있는 것으로 보이는데, 매스컴에 의해서 과장된 사이버증독과, 한 때 일시적으로 증독에 빠지는 것, 그리고 진짜 사이버 증독자라고 하였다(Suler, 1999).

증독기준에 대해서는 Young(1996)과 Goldberg(1996)가 제시한 것이 있고 그리고 Greenfield(1999)의 최근 연구에서 Young이 제시한 행동목록에 병적 도박 문항에서 적용, 번안할 때 제외시킨 2문항을 추가하여 병적 도박의 기준과 같은 수의 10문항을 제시한 것이 있다. Young과 Greenfield는 진단기준을 설정함에 있어서 DSM-IV의 병적 도박의 기준을 원용하였고, Goldberg는 이와 달리 약물 남용 장애의 기준을 원용하였다. Young과 Goldberg에 의해 인터넷 증독(internet addiction)이라는 진단명이 일반적으로 사용되기 시작하였으나 이것의 타당성이 진단범주의 신뢰도와 타당도가 만족스러운 수준인지는 아직 확신할 만한 단계가 아니다. 단지, 이것은 새로운 행동 현상(behavior phenomena)으로서 계속 연구하고 탐구해야 한다는 것에 대해서는 동의하는 수준이다(Suler, 1996a).

이상의 연구결과에서도 언급하듯이 사이버공간 증독 현상에 대한 연구는 미래사회를 위해서 중요한 일이 될 것이다. 앞으로 나올 DSM-V에는 하나의 새로운 장애로서 "가상현실 장애(Cyber disorders)"가 생겨나게 될 예정이어서 그 영향력은 매우 클 것으로 사료되므로(Zenhausen, 1995) 사이버공간 경험 중 사이버증독에 대한 연구는 의의가 있다.

2. 성과 연령에 따른 청소년의 사이버공간 경험

사이버공간 이용과 관련된 인구학적 속성은 남성이 여성보다, 저학년보다 고학년일수록, 인문계보다는 이공계 전공자일수록, 이용자의 가구당 월평균 소득이 높을수록 사이버공간을 더 많이 이용하고 있다(윤영민, 2000; 한국청소년개발원, 1999). 서비스 유형에 대한 이용자의 선호도는 남자인 경우 일반 생활정보보다는 전문정보를, 여자는 일반생활정보를 선호하였으며, 이용자의 연령이 낮을수록, 그리고 메시지 교환에 보다 적극적으로 관여할수록, 사이버공간을 장기간 이용한다(이현철, 1990; Thompson, 1996). 인터넷 증독자의 성비 비율은 아직 논란의 여지는 있지만 여성에 비해 남성이 더 높은 비율을 가지고 있다(송명준, 허유정, 이은정, 권정혜, 2001). 사이버증독으로 분류된 집단은 사용자의 나이가 어릴수록 더 많은 문제를 경험하는 경향이 있다고 보고하였고, 연령이 어릴수록 증독경향도 높은 것으로 나타나 있다(한국청소년개발원, 1999). 그러나 연령에 관하여 일치되는 연구결과가 나타나지 않아 정확한 근거를 제시하지 못하고 있다. 연령에 따른 증독 경향은 성인층 연령보다 청소년층 연령의 경우 더 높다는 연구(강지선, 1999)와 대학생층이 더 증독 경향이 높다는 연구(윤재희, 1998; Pitkow & Kehoe, 1996; Scherer & Bost, 1997) 등이 있으며 이는 젊고 나이가 어린 연령에게 사이버증독의 경향이 높음을 시사해 준다. 이는 젊은 층에게 사이버공간은 거부감 없이 수용되고, 이에 대한 문제의식이나 비판의식이 결여된 채로 그대로 사이버공간 속으로 몰입하게 될 가능성을 제공한다.

이상과 같이 성과 연령에 따른 사이버공간 증독 집단의 특성과 관련해서는 일치되는 연구결과를 제시하고 있지 못하다. 본 연구에서는 사이버공간에 대한 특성을 보다 다차원적으로 접근하기 위하여 사이버공간 이용시간과 이용기간, 이용장소, 표출모습, 부모의 반응, 연령과 성별의 요인들을 살펴볼 것이다. 또한 최근 사이버공간 증독 연구가 학생들에 초점이 맞추어지는 경향이 있으므로(Griffiths, 1997) 본 연구에서도 기존의 연구들이 대부분 일정한 대

상층 없이 전반적인 연령층을 무작위로 선택한 기존의 연구와는 달리 일반청소년들을 대상으로 사이버중독에 대해 살펴보는 것은 의의 있는 연구가 될 것이라 사료된다.

3. 청소년의 사이버공간 중독집단과 사회심리적 환경

1) 심리적 환경

현재 사이버공간과 관련된 심리적 환경에 관한 연구는 우울 성향과 충동 성향으로 크게 분류할 수 있다. 우울성향과 관련된 연구는 Young(1997)의 연구결과에서 경도에서 중등도의 우울을 보이고 있음을 밝혔으나, 이러한 연구들이 이미 인터넷의 중독적인 사용을 하고 있는 사람들을 대상으로 우울을 측정하였으므로 우울과의 상관은 알 수 있으나 영향의 방향은 알 수 없다고 스스로 지적하였다. Gunn(1988) 역시 BDI를 사용하여 인터넷 중독을 보이는 사람들의 우울을 조사한 결과 경도에서 중등도의 우울을 보임을 재확인하였다. Kraut와 Patterson(1998)은 256명의 가족원들을 대상으로 2년간의 종단 연구를 실시한 결과 우울 수준이 고독이나 스트레스와 공존 하는 것에 비해 안정적이었으나 사용량이 많은 사람들에게서는 증가하는 경향이 있음을 밝혀냈고, 또한 인터넷 사용이 가족간의 의사소통을 줄일 뿐만 아니라, 고독감과 우울감을 증가시킨다고 하였다. 충동성향과 관련된 연구에서 Suler(1998)는 인터넷은 다양한 압력과 공격적 충동을 적절히 표출할 줄 모르는 청소년들에게 있어서 다양한 좌절감을 표현하는 공간으로 적절하다고 보고 있다.

우리나라에서도 일부 인터넷 중독자들에 대한 현상들이 일부 보고 되어지고 있는데, 심리학 분야에서의 인터넷 중독에 대한 접근은 처음 송원영 연구(1998)에 의해서 이루어졌다. 그의 연구 결과 가상공간과 현실생활에서의 개인적 자기효능감이 인터넷의 사용시간을 예측하는 유의한 변인임을 밝혀냈다. 이는 현실과 가상공간에서의 자기효능감의 차이가 인터넷 사용의 증가를 가져오고 그 결과 인터넷 중독에 빠지게 된다고 보았다. 같은 시기에 윤재희

(1998)는 인터넷에 몰입하는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 더 우울하고 충동적인 특성이 있다고 발표하였다. 김종범(1999)은 대인관계 위주 중독 집단과 비 대인관계 위주 중독집단으로 구분하고 집단간의 심리적인 특성을 확인하기 위해 우울, 공격성, 외로움, 자존감 등의 차이를 확인하였다. 그 결과 대인관계 위주 중독 집단이 비대인관계 위주 중독 집단에 비해 더 외로움을 많이 느끼고 있음을 확인하였다. 또한 각 특성에 있어서 전체 인터넷 중독 집단과 비중독 집단과 비교하였는데 전체 인터넷 중독 집단은 비중독 집단에 비해 더 우울하였고 외로움을 많이 느꼈으며 공격성과 자존감은 낮게 나타났다.

이상과 같이 선행연구들은 우울성향과 충동성향을 사이버공간의 심리적 환경임을 밝히고 있다. 따라서 본 연구에는 우울성향과 충동성향이 사이버중독 집단별로 어떠한 관련이 있는지 그 영향력에 대해서 살펴보도록 하겠다.

2) 사회적 환경

청소년 문제의 접근에서는 가족, 학교, 친구와 같은 사회환경과 관련된 고찰이 중요하다. 여러 문헌에 밝혀져 있듯이 사회환경과의 관계는 청소년의 사회화 과정에 주요 기제가 되어 청소년의 적응이나 기능에 영향을 미친다. 사이버공간에서 청소년들은 자신을 바꿀 수 있는 자유와 능력이 있다는 경험 과정을 통해 현실공간에서 억압되고 통제되었던 자신의 모습과는 다른 모습을 창조하고 통제하면서, 현실세계의 경험이나 학습정도에 의해 제한된 스스로의 모습에서 벗어 날 수 있다. 이러한 청소년들의 욕구는 사이버공간을 통하여 분출될 수 있게 됨으로서 생활상의 문제점을 발생시키고 사이버중독 현상을 일으키게 된다(황리리, 1996; Chou, Sue-Huei & Hsiao, 1999; Young, 1998a, 1998b).

선행연구에 따르면 사이버중독과 음란물 매체 접촉의 빈도는 부모의 통제정도가 심각할수록, 부모의 감독이나 일방적인 지시 행동이 많을수록, 의사소통 행동이 일방적일수록 중독으로 빠질 확률이 높다고 하였다(윤영민, 2000). 그러나 반대로 부모가 청소년

들의 생활을 제한하고 시간관리를 해 줄수록 중독에 빠질 확률이 낮아진다는 연구보고(청소년보호위원회, 2000)가 있으므로 아직 일치되는 결과가 나오지 않았다. 친구관계와 관련된 연구에서 Young (1996)은 다른 사람들과 대화하거나 게임을 벌일 수 있다는 것이 실생활에서 대인관계가 원만하지 못한 사람들에게 매우 매력적인 것이어서 중독에의 유인 자극이 될 수 있음을 보고하였다. 또한 온라인 세상에서 만나는 친구들과 가까워지면서 실제 생활에서의 친구들과 멀어지는 경우 발생하며, 가족들과도 대화가 줄어들어 정서적 거리감이 발생한다고 지적하면서 사이버공간 중독 현상에 대한 부정적인 측면을 강조하고 있다(황상민·한규석, 1999). 특히 대부분의 생활을 학교에서 보내는 청소년들은 학교생활동안에도 컴퓨터를 생각하고, 밤늦게 까지 인터넷을 통한 게임을 하느라고 수업시간동안 잠을 자는 경우가 많아 교사와의 갈등의 원인이 되기도 한다(청소년보호위원회, 2000).

이상과 같이 청소년의 사이버공간과 관련된 사회환경의 영향력에 대한 선행연구는 미비하다. 그러나 사이버공간 경험 역시 청소년의 사회화 과정의 일부이므로 기존의 청소년 연구와 같이 사회환경을 연구의 변수로 적용하고자 한다. 따라서 본 연구에서는 청소년의 사회화에 영향을 미치는 가족관계, 친구관계, 학교생활을 중심으로 청소년의 사이버공간 중독 특성을 밝히고자 한다. 이러한 연구는 청소년을 대상으로 하는 연구의 기존의 흐름을 반영하는 것이며 이러한 사회환경의 특성을 파악하는 것은 청소년의 사이버공간 사회화를 이해하는 중요한 연구가 될 것으로 사료된다(정영숙·김영희·박경옥·이희숙·채정안·이중섭, 1998).

III. 연구방법

1. 연구대상 및 기간

본 연구의 대상은 청주시에 소재 해 있는 7개 남여중학교 1·2학년과 8개 남여고등학교 1·2학년

〈표 1〉 조사대상자의 일반적인 특성

변인	구분	빈도(%)
성	남	496(44.6)
	녀	615(55.4)
	계	1,111(100.0)
학업성적	상	181(16.4)
	중	693(62.8)
	하	229(20.8)
	계	1,103(100.0)
종교	기독교	291(26.3)
	천주교	121(10.9)
	불교	244(22.0)
	무교	439(39.6)
	기타	13(1.2)
	계	1,108(100.0)
아버지학력	중졸이하	178(16.1)
	고졸	559(50.3)
	대졸이상	368(33.1)
	계	1,105(100.0)
아버지직업	전문직	99(9.1)
	관리/사무직	449(41.5)
	서비스 판매직	347(32.0)
	농수산업	94(8.7)
	생산기술노무	68(6.3)
	부직	26(2.4)
	계	1,083(100.0)
학교	중학교	540(48.6)
	고등학교	571(51.4)
	계	1,111(100.0)
동거가족형태	양쪽부모	948(85.6)
	한쪽부모(이혼·별거·사별 이유)	48(4.3)
	한쪽부모(직장관계)	33(3.0)
	혼자(자취·하숙)	33(3.0)
	친구·형제	16(1.4)
	친척	24(2.2)
	기타	5(0.5)
	계	1,107(100.0)
어머니학력	중졸이하	262(23.8)
	고졸	673(61.0)
	대졸이상	168(15.2)
	계	1,103(100.0)
어머니직업	전문직	24(2.2)
	관리/사무직	163(14.9)
	서비스 판매직	215(19.7)
	농수산업	46(4.2)
	생산기술노무	33(3.0)
	주부	610(55.9)
	계	1,091(100.0)

재학 중인 1,111명의 청소년이다. 성별분포를 살펴보면 남학생 496명(44.6%), 여학생 615명(55.4%)이며, 중학교 540명(48.6%), 고등학교 571(51.4%)로 나타났다. 연구대상 청소년과 부모의 일반적인 특성은 <표 1>과 같다.

중·고등학교조사대상자는 입시부담이 적으리라 기대되는 1, 2학년층을 대상으로 선정하였으며, 담임교사의 지도 하에 학생들이 질문지를 완성하여 그 자리에서 회수하는 질문지 조사방법으로 수집하였다. 질문지의 예비조사는 2001년 8월 20일부터 8월 22일까지 실시하였으며, 이의 결과를 토대로 수정한 설문지를 본 조사에 이용하였다. 본 조사 기간은 2001년 9월 7일부터 9월 10일까지 실시하였으며, 총 1,200부 중 분석에 부적합한 자료를 제외하고 최종적으로 이용된 자료는 총 1,111부였다.

2. 측정도구

1) 청소년의 사이버공간 이용형태

청소년의 사이버공간 이용형태는 정재민(1999)이 PC통신과 청소년 특성연구에서 사용하였던 척도를 수정·보완하여 사용하였으며, 이용형태로는 사이버공간을 사용하는 평균시간, 이용시간대, 이용기간, 이용장소, 이용서비스, 표출모습 그리고 부모의 반응 등을 포함하여 측정하였다.

2) 청소년의 사이버공간 중독

사이버공간 중독집단의 유형을 파악하기 위하여 Young의 온라인 중독센터(The Center for On-Line Addiction)에서 만든 검사척도를 기초로 하여 연구자가 번안·수정하고 전문가의 검토를 거쳐 완성하였다. 요인분석 결과 4가지 요인으로 총 19문항이 본 연구에 이용되었다. 1요인인 감각자극 의존 중독 유형은 “수업시간에도 컴퓨터를 할 생각을 한다”, 일상생활 지장 중독유형은 “컴퓨터를 사용하는 시간을 줄이려고 노력하지만 실패한다”, 시간 의존 중독유형은 “컴퓨터를 하느라 밤을 샌 적이 있다” 그리고 정서적 의존 중독유형은 “친구와 있는 것 보다는 컴퓨터를 하는 즐거움이 더 크다” 등의 문항

을 예로 들 수 있으며, 5점 리커트 척도로 점수가 높을수록 사이버공간 중독 경향이 높은 것을 의미한다. 사이버중독 척도의 Cronbach- α 값은 .90으로 매우 높게 나타났다.

3) 청소년의 사회심리적 환경

(1) 심리적 환경

청소년의 사이버공간 중독과 관련된 심리적 환경은 우울성향과 충동성향으로 측정하였다. 우울성향은 Springer(1998)의 척도를 연구자가 번안·수정하고 전문가의 검토를 거쳐 완성하였다. “내 기분은 항상 엉망이다”, “희망이 없다는 생각이 든다” 등 총 12문항으로 5점 리커트 척도로 점수가 높을수록 우울성향이 높음을 의미한다.

충동성향은 Thomas, Sean, Michael(1998)이 청소년 연구에 사용한 척도를 연구자가 번안·수정하고 전문가의 검토를 거쳐 완성하였다. “나는 생각 없이 일을 하기 때문에 곤경에 빠지는 경우가 있다”, “나는 자신을 잘 통제할 수 있다” 등 총 22문항으로 4점 리커트 척도로 점수가 높을수록 충동성향이 높음을 의미한다. 본 연구에서 사용한 우울성향 척도의 Cronbach- α 값이 .87, 그리고 충동성향은 .80으로 나타났다.

(2) 사회적 환경

청소년의 사이버공간 중독과 관련된 사회적 환경은 Springer(1998)가 청소년의 사회적 환경을 측정하기 위해 고안한 ACE(Adolescent Concerns Evaluation)를 번안하여 사용하였다. 이 척도는 청소년이 일상생활에서 접하는 사회환경인 가족관계, 친구관계, 학교생활을 한 척도 안에서 평가해 줄 수 있다. 총 25문항으로 가족관계는 “나는 우리 부모에게 내 문제를 이야기 하기가 어렵다” 등 12문항, 친구관계는 “나는 친구들과 같이 있으면 불편하다” 등 6문항, 학교생활은 “학교생활이 나에게 어렵게 느껴진다” 등 7문항으로 이루어져 있다. 이 척도는 5점 리커트 척도로서 점수가 높을수록 가족관계와 친구관계가 원만하며, 학교생활에 잘 적응하는 것을 의미한다. 본 연구에서 사용한 가족관계, 친구관계 그리

고 학교생활 척도의 Cronbach- α 값은 각각 .86, .70, .70으로 나타났다.

3. 자료분석

자료분석에 최종적으로 이용된 부수는 설문지 1,111부였으며, 자료는 SPSSWIN 프로그램으로 분석되었다. 분석방법으로는 빈도와 백분율, t-test, 상관관계, 요인분석, 단계별 회귀분석(Stepwise Regression)으로 이루어졌다.

IV. 결과 및 해석

1. 청소년의 사이버공간 경험의 일반적 특성

청소년이 사이버공간을 이용하는 형태는 <표 2>에 나타난 바와 같다. 청소년이 사이버공간을 접해 온 기간은 3년 미만(39.4%), 3년에서 5년 미만(33.3%)이며, 사이버공간 이용시간은 평일, 토요일, 일요일 각각 1시간 미만(44.5%), 3시간에서 5시간 미만(39.8%), 1시간에서 3시간 미만(34.7)동안 사용하는 경우가 가장 많게 나타났다. 사이버공간을 주로 이용하는 시간대는 저녁시간(46.9%), 시간 날 때마다(26.0%), 그리고 밤시간(20.3%) 순으로 나타났다. 컴퓨터의 위치는 자신의 방(37.2%)이 가장 높고, 거실(27.4%), 형제와 함께 쓰는 방(25.6%), 부모님방(7.2%) 그리고 기타(2.7%) 순으로 나타났다. 사이버공간을 사용할 때 나타나는 자신의 모습에 관해서 '실제 자신의 모습과 거의 비슷한 모습이 나타난다'(51.8%), '상황마다 변화된 모습(21.3%) 이거나 일상생활에서 잘 나타나지 않은 모습'(21.1%), 그리고 '실제 자신의 모습과 완전 판판의 모습'(5.7%)이 나타난다고 응답했다. 사이버공간 이용에 대한 부모들의 반응은 대체로 사용시간(37.8%)과 사용용도(35.9%)에 대한 제한을 많이 하고 있었다.

<표 2> 청소년의 사이버공간 이용형태

변수	범 위	빈도(%)	
이용기간	1년미만	79(7.2)	
	1년-3년미만	358(32.2)	
	3년-5년미만	368(33.3)	
	5년-7년미만	202(18.3)	
	7년이상	97(8.8)	
	계	1,111(100.0)	
이용시간	평일	1시간 미만	474(44.5)
		1-3시간미만	450(42.2)
		3-5시간미만	81(7.6)
		5시간 이상	41(3.8)
		기타	20(1.9)
		계	1,066(100.0)
	토요일	1시간 미만	208(19.8)
		1-3시간미만	418(39.8)
		3-5시간미만	281(26.8)
		5시간 이상	120(11.5)
		기타	22(2.1)
		계	1,049(100.0)
일요일	1시간 미만	204(19.6)	
	1-3시간미만	362(34.7)	
	3-5시간미만	245(23.5)	
	5시간 이상	200(19.2)	
	기타	31(3.0)	
	계	1,042(100.0)	
이용시간대	학교생활시간	24(2.5)	
	방과 후 저녁시간	452(46.9)	
	밤시간	196(20.3)	
	새벽시간	22(2.3)	
	시간날 때마다	251(26.0)	
	기타	19(2.0)	
	계	964(100.0)	
컴퓨터 위치	내 방	394(37.2)	
	거실	290(27.4)	
	형제와 같이 쓰는 방	271(25.6)	
	안방(부모님방)	76(7.2)	
	기타	29(2.7)	
계	1,060(100.0)		
표출모습	실제 자신의 모습과 거의 똑같음	559(51.8)	
	일상생활에서 잘 나타나지 않은 모습	230(21.3)	
	실제 자신의 모습과 완전 판판	62(5.7)	
	상황마다 변화된 자신의 모습	228(21.1)	
계	1,079(100.0)		
부 반응	컴퓨터 사용 무조건 반대	30(3.4)	
	사용 시간 제한	255(28.5)	
	사용 장소 제한	27(3.0)	
	용도에 따른 제한	371(41.5)	
	적극적인 찬성	86(9.6)	
	무관심	125(14.0)	
계	918(100.0)		
모 반응	컴퓨터 사용 무조건 반대	29(3.2)	
	사용 시간 제한	341(37.8)	
	사용 장소 제한	34(3.8)	
	용도에 따른 제한	324(35.9)	
	적극적인 찬성	66(7.3)	
	무관심	108(12.0)	
계	918(100.0)		

2. 청소년의 사이버공간 중독유형 파악

청소년의 사이버공간 중독유형을 파악하기 위하여 요인분석을 실시하였다. 상관계수행렬을 분해하는 방법으로는 주축요인분해(principal axis analysis) 방법을 이용하였으며, 요인의 개수를 파악하기 위하여 고유치(eigen value)와 누적 분산비율을 고려하였다. 고유치가 1 이상인 요인을 의미 있는 요인으로 파악하는 Kaiser 기준과 전체 분산 중 최소한 50% 이상의 누적분산비율을 가져한 한다는 기준을 적용하여, 4 개의 요인을 추출하는 것이 가장 바람직한 것으로 파악되었다(표 3).

요인구조를 확인하기 위하여 요인의 개수를 4개로 지정한 후 요인분석을 실시하였다. 요인구조를 회전하는 방법으로는 요인간 상관관계를 허용하지 않는 베리맥스(varimax)회전을 실시하였다. 각 요인

에 포함되는 문항은 요인부하량이 .3 이상인 문항을 선택하였다(표 4).

각 요인이 어떠한 중독을 나타내는지 파악하기 위하여 각 요인에 포함되는 문항들을 본 연구자와 전문가 1인이 내용분석 하였다. 내용분석결과 제 1 요인은 감각 자극 중독유형, 제 2요인은 일상생활 지장 중독유형, 제 3요인은 시간 의존 중독유형, 제 4요인은 정서적 의존 중독유형으로 결정하였다.

<표 3> 사이버공간 경험 중독검사의 고유치와 누적분산비율

요인	고유치	분산비율	누적분산비율
1	7268	38.251	38.251
2	1593	8.383	46.634
3	1,119	5.892	52.526
4	1,034	5.442	57.968

<표 4> 베리맥스(varimax) 회전 후의 요인부하량(factor loading)

	요 인			
	1	2	3	4
컴퓨터를 안 할 때에도 컴퓨터에 대한 생각으로 꼭 차 있거나 컴퓨터를 하고 있는 것을 상상한다.	.630	.182	.303	.201
수업시간에도 컴퓨터 할 생각을 한다.	.608	.130	.295	.142
컴퓨터가 없는 집에는 놀러가기도 싫다.	.583	.051	.122	.250
컴퓨터가 없다면 내 인생은 공허하고 재미가 없을 것 같다.	.556	.196	.114	.283
컴퓨터를 하지 않을 때는 심심하고 우울하고 신경이 날카롭게 되어 다시 컴퓨터를 하게 된다.	.469	.205	.240	.288
부모님이 컴퓨터에서 무엇을 하는지 물어보면 숨기게 된다.	.459	.172	.125	.022
컴퓨터를 할 때 다른 사람이 방해하면 짜증이 나고 화가 난다.	.454	.313	.139	.205
부모님에게 컴퓨터를 얼마나 오래 했는지를 숨기게 된다.	.438	.420	.189	.173
나는 내가 계획했던 것보다 더 오랫동안 컴퓨터 앞에 있게 된다.	.058	.651	.300	.136
컴퓨터를 할 때 "그만 해야지"라고 생각하면서도 계속하게 된다.	.315	.642	.169	.094
컴퓨터를 사용하는 시간을 줄이려고 노력하지만 실패한다.	.330	.619	.207	.142
컴퓨터를 하는데 많은 시간을 쓰기 때문에 성적이나 학교공부에 지장을 받는다.	.148	.237	.697	.152
컴퓨터 때문에 학교 생활이 소홀해진다.	.382	.103	.653	.099
컴퓨터 때문에 해야 할 일에 소홀해진다.	.074	.521	.542	.193
집에 가면 우선 컴퓨터부터 켜고 확인해 본 다음 다른 일을 하게 된다.	.235	.262	.476	.077
컴퓨터를 하는 데 많은 시간을 쓰기 때문에 부모에게 야단을 자주 맞는다.	.239	.397	.458	.152
컴퓨터를 하느라 밤을 새 적이 있다.	.300	.175	.325	.058
다른 사람과 어울리기보다는 컴퓨터를 더 하는 쪽을 택한다.	.336	.131	.092	.742
친구와 있는 것보다 컴퓨터를 하는 즐거움이 더 크다.	.231	.210	.216	.642

3. 성과 연령에 따른 청소년의 사이버공간 중독 유형 차이

1) 성에 따른 청소년의 사이버공간 중독유형

성에 따른 사이버공간의 중독유형은 시간 의존 중독유형을 제외한 감각자극 의존 중독유형, 일상생활 지장 중독유형, 정서적 의존 중독유형에서 남학생들과 여학생들 사이에 유의한 차이가 나타났다(표 5). 즉 남학생들이 여학생들에 비해서 감각자극 의존 중독유형과 일상생활 지장 중독유형의 특성을 더 많이 나타내며, 정서적 의존 중독유형의 특성은 여학생들이 남학생들보다 더 많이 나타나는 것으로 나타났다.

<표 5> 성에 따른 사이버공간 중독유형

변인	범주	빈도	평균(SD)	t값
감각자극 의존 중독유형	남자	493	2.42(1.04)	3.43**
	여자	610	2.22(.90)	
일상생활 지장 중독유형	남자	484	2.98(.84)	8.38***
	여자	605	2.56(.83)	
시간 의존 중독유형	남자	495	3.12(.94)	1.62
	여자	614	3.03(.94)	
정서적 의존 중독유형	남자	489	2.03(.73)	-6.93***
	여자	606	2.34(.76)	

p<.01 *p<.001

2) 연령에 따른 청소년의 사이버공간 중독유형

연령에 따른 사이버공간의 중독유형은 <표 6>에 서와 같이 일상생활 지장 중독유형에서만 중학생 들과 고등학생들 사이에 유의한 차이가 나타났다. 즉 고등학생들이 중학생들에 비해서 일상생활 지 장 중독유형의 특성을 더 많이 나타내는 것으로 나 타났다.

4. 청소년의 사이버공간 중독유형과 관련된 사회 심리적 환경의 상대적 영향력

회귀분석을 분석하기에 앞서 회귀식의 기본가정 인 다중공선성의 가능성을 검토하기 위해 청소년

<표 6> 연령에 따른 사이버공간 중독유형

변인	범주	빈도	평균(SD)	t값
감각자극의존 중독유형	중 학교	537	2.37(1.05)	1.92
	고등학교	566	2.26(.89)	
일상생활지장 중독유형	중 학교	526	2.67(.91)	-3.10**
	고등학교	563	2.83(.80)	
시간 의존 중독유형	중 학교	539	3.08(1.00)	.28
	고등학교	570	3.07(.88)	
정서적 의존 중독유형	중 학교	533	2.18(.82)	.70
	고등학교	562	2.15(.70)	

**p<.01

<표 7> 변인들간의 상관관계

	감각자극 의존중독	일상생활 지장중독	시간의존 중독	정서적의존 중독	우울 성향	충동 성향	가족 분위기	친구 관계	학교 생활
감각자극 의존중독									
일상생활 지장중독	.626**								
시간의존 중독	.572**	.605**							
정서적 의존중독	.571**	.421**	.396**						
우울성향	.353**	.291**	.213**	.267**					
충동성향	.323**	.314**	.283**	.139**	.374**				
가족분위기	.336**	.272**	.166**	.190**	.561**	.303**			
친구관계	.213**	.122**	.077*	.300**	.450**	.126**	.309**		
학교생활	.258**	.262**	.108**	.117**	.464**	.309**	.448**	.386**	

*p<.05 **p<.01

의 사이버공간 경험과 개인특성 및 부모통제에 관련된 변인들의 상관관계와 평균, 표준편차는 <표 7>에 나타난 바와 같다. 각 독립변인들 간의 상관관계는 .626로 다중공선성의 문제가 없는 것으로 판단되었다.

1) 사이버공간 감각자극 의존 중독유형과 관련된 청소년의 사회심리적 환경의 상대적 영향력

청소년의 사이버공간 감각자극 의존 중독유형에 영향을 미치는 요인은 가족관계($\beta = -.22, p < .001$), 충동성향($\beta = .20, p < .001$), 우울성향($\beta = .17, p < .001$)의 순으로 나타났으며 이 변인들이 청소년의 사이버공간 감각자극 의존 중독유형을 22% 설명해 주고 있다(표 8). 즉, 자신의 문제를 이야기하기 어렵고 가족과 보내는 시간이 즐겁지 않거나 가족과 의사소통이 이루어지지 않은 가족관계일수록, 계획적이지 못하고 충동적이고 조절력이 약할수록, 스스로 무가치하다고 느끼고 희망이 없다고 느낄수록 청소년들은 사이버공간 활동에 관해 숨기고 사이버공간 이외의 생활에 재미나 즐거움을 느끼지 못하는 감각자극 의존 중독유형의 특성을 나타낸다.

2) 사이버공간 일상생활 지장 중독유형과 관련된 청소년의 사회심리적 환경의 상대적 영향력

청소년의 사이버공간 일상생활 지장 중독유형에 영향을 미치는 요인은 충동성향($\beta = .22, p < .001$), 우울성향($\beta = .13, p < .001$), 학교생활($\beta = -.07, p < .001$), 가족관계($\beta = -.08, p < .001$)의 순으로 나타났으며 이 변인들이 청소년의 사이버공간 일상생활 지장 중독유형을 20%를 설명해 주고 있다(표 9). 즉, 계획적이지 못하고 충동적이고 조절력이 약할수록, 스스로 무가치하다고 느끼고 희망이 없다고 느낄수록, 교사와 관계가 원만하지 못하고 학교생활이 힘겹게 느껴지고 자신이 학교 문제아라고 생각할수록, 자신의 문제를 이야기하기 어렵고 가족과 보내는 시간이 즐겁지 않거나 가족과 의사소통이 이루어지지 않은 가족관계일수록 청소년들은 사이버공간 활동으로 인해 일상생활을 하는데 지장을 초래하는 일상생활 지장 중독유형의 특성을 나타낸다.

3) 사이버공간 시간 의존 중독유형과 관련된 청소년의 사회심리적 환경의 상대적 영향력

청소년의 사이버공간 시간 의존 중독유형에 영향

<표 8> 사이버공간 감각자극 의존 중독유형과 관련된 청소년의 사회심리적 환경의 상대적 영향력

종속변인	독립변인	표준화 된 β	표준오차	R ²	Adj-R ²	F
감각자극 의존 중독유형	가족관계	-.22***	.04	.22	.22	53.11***
	충동성향	.20***	.07			
	우울성향	.17***	.04			

***p<.001

<표 9> 사이버공간 일상생활 지장 중독유형과 관련된 청소년의 사회심리적 환경의 상대적 영향력

종속변인	독립변인	표준화 된 β	표준오차	R ²	Adj-R ²	F
일상생활 지장 중독유형	충동성향	.22***	.08	.20	.20	50.00***
	우울성향	.13***	.05			
	학교생활	-.07***	.04			
	가족관계	-.08***	.05			

***p<.001

을 미치는 요인은 충동성향($\beta=.26, p<.001$), 가족관계($\beta=-.10, p<.001$)의 순으로 나타났으며 이 변인들이 청소년의 사이버공간 시간 의존 중독유형을 9% 설명해 주고 있다(표 10). 즉, 계획적이지 못하고 충동적이고 조절력이 약할수록, 자신의 문제를 이야기하기 어렵고 가족과 보내는 시간이 즐겁지 않거나 가족과 의사소통이 이루어지지 않은 가족관계일수록 청소년들은 사이버공간의 시간을 조절하지 못하고 시간 사용량이 많은 시간 의존 중독유형의 특성을 나타낸다.

4) 사이버공간 정서적 의존 중독유형과 관련된 청소년의 사회심리적 환경의 상대적 영향력

청소년의 사이버공간 정서적 의존 중독유형에 영향을 미치는 요인은 친구관계($\beta=-.22, p<.001$), 우울성향($\beta=.17, p<.001$)의 순으로 나타났으며 이 변인들이 청소년의 사이버공간 정서적 의존 중독유형을 12% 설명해 주고 있다(표 11). 즉, 친구들과 잘 어울리지 못하고 인기가 없거나 많은 관심을 받지 못하여 친구집단 생활이 즐겁지 않을수록, 스스로 무가치하다고 느끼고 희망이 없다고 느낄수록 청소년들은 현실세계의 인간관계와 관계를 맺는 것 보다 가상공간의 관계에 정서적으로 더 의존하게 되는 정서적 의존 중독유형의 특성을 나타낸다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 청소년들이 사이버공간을 접해 온 기간은 3년 미만이 가장 많고, 1시간에서 3시간 미만으로 사이버공간을 이용하는 것으로 나타났다. 사이버공간을 주로 이용하는 시간대는 저녁시간, 시간 날 때마다, 그리고 밤부터 새벽시간 순으로 나타났으며, 사이버공간을 주로 이용하는 장소는 자기집, PC방, 친구집, 학교 그리고 기타의 순으로 나타났다. 사이버공간을 사용할 때 나타나는 자신의 모습에 관해서 대부분의 청소년들이 자신의 모습과 유사한 표출 모습을 보이지만 과반수 이상이 상황에 따라서 또는 자신과 다른 표출 모습을 나타내고 있다. 사이버공간 사용에 대한 부모들의 반응은 대체로 사용용도와 사용시간에 대한 제한을 많이 하고 있는 것으로 나타났다.

둘째, 청소년의 사이버공간 중독집단 유형은 네 가지 유형으로 분류되었으며, 내용분석 결과 네 요인을 각각 자극 중독유형, 일상생활 지장 중독유형, 시간 의존 중독유형, 정서적 의존 중독유형으로 결정하였다.

셋째, 성에 따른 사이버공간의 중독유형에서는 남학생들이 여학생들에 비해서 감각자극 의존 중독유

〈표 10〉 사이버공간 시간 의존 중독유형과 관련된 청소년의 사회심리적 환경의 상대적 영향력

종속변인	독립변인	표준화 된 β	표준오차	R^2	Adj- R^2	F
사용시간 의존 중독유형	충동성향	.26***	.09	.09	.09	49.80***
	가족관계	-.10***	.05			

*** $p<.001$

〈표 11〉 사이버공간 정서적 의존 중독유형과 관련된 청소년의 사회심리적 환경의 상대적 영향력

종속변인	독립변인	표준화 된 β	표준오차	R^2	Adj- R^2	F
정서적 의존 중독유형	친구관계	-.22***	.06	.12	.11	32.19***
	우울성향	.17***	.05			

*** $p<.001$

형과 일상생활 지장 중독유형의 특성을 더 많이 나타내며, 정서적 의존 중독유형의 특성은 여학생들이 남학생들보다 더 많이 나타나는 것으로 나타났다. 연령에 따른 사이버공간의 중독유형에서는 고등학생들이 중학생들에 비해서 일상생활 지장 중독유형의 특성을 더 많이 나타내는 것으로 나타났다.

넷째, 청소년의 사이버공간 감각자극 의존 중독유형에 영향을 미치는 요인은 가족관계, 충동성향, 우울성향의 순으로 나타났으며, 청소년의 사이버공간 일상생활 지장 중독유형에 영향을 미치는 요인은 충동성향, 우울성향, 학교생활, 가족관계의 순으로 나타났다. 그리고 청소년의 사이버공간 시간 의존 중독유형에 영향을 미치는 요인은 충동성향, 가족관계의 순으로 나타났으며, 청소년의 사이버공간 정서적 의존 중독유형에 영향을 미치는 요인은 친구관계와 우울성향 순으로 나타났다.

2. 논의 및 제언

본 연구결과를 통하여 논의하여 보아야 할 점은 다음과 같다.

첫째, 청소년의 사이버공간 경험과 관련된 일반적인 특성에서 청소년이 사이버공간을 접해 온 기간은 최근 3-4년 사이이고, 이용장소가 자기집이 가장 많게 나타났다. 이는 최근 몇 년 동안 우리나라의 PC 보급이 얼마나 급속도로 진행되어 왔는지를 알 수 있는 자료가 되며 자기집에서 청소년이 사이버공간을 보다 손쉽게 이용할 수 있게 되었으며, 사이버공간 사용시간을 청소년이 조절 할 수 있게 되었음을 의미하기도 한다. 이러한 결과는 청소년의 사이버공간 경험이 보다 일상적인 생활 영역으로 빠르게 확산 될 것으로 예측해 주고 있다(청소년보호위원회, 2000; 황미영, 2001; Morahan-Martin & Schumacher, 2001).

청소년이 사이버공간을 이용하는 시간은 평균 1시간에서 3시간 사이로 청소년이 다른 대중 매체를 접하는 시간에 비해서 더 많은 시간을 차지한다. 또한 사이버공간을 접하면서 청소년이 기존의 문화 매체를 접하는 시간이 줄어들고 사이버공간에 참여

하는 시간이 증가된 변화를 느끼고 있다는 것은 청소년의 문화가 사이버공간으로 변화되고 있음을 단적으로 보여주는 것이다. 따라서 사이버공간이 청소년의 사회적 욕구를 충족시킬 수 있는 대안적인 매체로 청소년의 문화 속으로 급속도로 유입되고 있다는 것에 주목해야 하겠다(황리리, 1996).

따라서 부모들은 사용시간과 사용용도를 제한하는 것에서 벗어나, 사이버공간 이용동기와 관련된 청소년의 심리적 특성을 우선적으로 이해하는 것이 필요하다. 특히 대부분의 청소년들이 통신관련 서비스를 많이 이용하고 있는데, 청소년이 사이버공간을 통해 새로운 대인관계를 형성하고 있음을 이해하고 단순히 부정적인 시각에서 벗어나 가상공간에서 이루어지는 새로운 인간관계의 변화 특성을 이해하고, 그러한 변화에 대처할 수 있도록 하여야 한다(황미영, 2001; 황상민, 2000).

둘째, 본 연구결과 청소년의 사이버공간 중독현상을 4가지 유형으로 분류하였다. 이러한 유형분류는 최근 매스컴을 통하여 보고 되고 있는 청소년들의 사이버공간 사용으로 인하여 발생되고 있는 문제점을 반영하고 있다는 것에 의의가 있다. 청소년의 사이버공간 중독유형의 분류는 청소년의 사이버공간 사용의 부정적인 측면을 예방할 수 있는 구체적인 대안점을 제시할 것으로 사료되며, 이와 관련된 후속 연구들이 보다 많이 이루어져야 할 것이다.

셋째, 청소년의 사이버공간 중독은 연령 차이보다는 성에 의한 차이가 뚜렷하다. 특히 성에 의한 차이에서 중독유형의 뚜렷한 차이점에 특별히 관심을 두어야 하겠다. 남학생들은 여학생들에 비해서 감각자극 의존 중독유형과 일상생활 지장 중독유형에서 유의한 차이를 보이고, 여학생들의 경우는 정서적 의존 중독유형에서 유의한 차이를 보인다. 이러한 결과는 남학생의 경우 사이버공간 경험과 관련해서 뚜렷한 행동문제로 나타날 수 있는 중독유형의 특성을 보이는 반면 여학생들의 경우는 정서적 의존이나 심리내적인 부분에 있어 문제행동을 보일 수 있는 중독유형의 특성을 보인다는 것을 의미한다.

기존의 많은 연구에서 사용 시간이 많고, 사이버공간을 이용할 때 표출되고 복제되는 자아상이 남

학생들이 여학생들에 비해 더 거칠고 현실과 동떨어진 모습들이 나타나므로 남학생들의 중독경향에 대해 많은 관심을 가졌었다(김영화, 1996; 양소남, 1997; 윤재희, 1998). 또한 중독경향은 음란 사이트와 게임 등 감각자극에 초점을 둔 중독유형 특성에 관해서만 사회적인 관심을 기울여 온 것이 사실이다(청소년보호위원회, 2000). 그러나 본 연구결과에서 나타났듯이 표출행동 문제가 적은 여학생들의 잠재된 중독유형의 특성을 나타내는 정서적 의존 중독유형에 대해서도 주시해야 할 필요성을 나타낸다(황미영, 2001). 이러한 결과는 사이버공간 중독경향에 대한 접근은 성차를 고려한 접근이 필요하다는 것을 보여주고 있다. 즉 남학생들의 경우는 사용시간에 대한 제한과 서비스 이용유형에 대한 관심이 필요하며, 여학생들의 경우는 사이버공간을 이용하는 동기와 심리적 상태에 관심을 가지는 것이 필요하다.

셋째, 사이버공간 중독이라고 부르는 사이버공간과다 사용행동에 대한 심리적, 정신치료적 접근의 궁극적 목표는 서로 얼굴을 마주보고 대화하는 현실세계의 즐거움을 되찾게 해주는 것이다. 이것은 바로 인터넷 중독이라는 행동문제가 인터넷에 의해 일어나는 문제라기보다는 사회적 관계형성에서의 결핍이나 기타 행동상의 장애에 의해 발생하는 문제라는 것을 시사한다(황상민, 2000; 황상민·한규석, 1999). 즉, 현실 세계에서의 충족되지 못한 사회적 욕구를 대체하는 수단으로 이용되는 것일 뿐이다.

이런 측면에서, 사이버공간 경험과 관련되는 사회적 환경의 고찰은 무엇보다 중요하다. 본 연구결과는 사이버공간 중독유형에 영향을 미치는 청소년들의 사회적 환경에 관심을 가질 필요성을 강조한다. 또한 중독유형에 따른 사회적 환경의 영향력을 고려한다면 중독유형에 따른 예방적 접근에도 구체적인 방안을 제시하리라고 본다. 즉 사이버공간 경험과 관련해서 뚜렷한 행동문제로 나타날 수 있는 중독유형의 특성을 보이는 감각자극 의존 중독유형, 일상생활 지장 중독유형 그리고 사용시간 의존 중독유형의 경우는 가족관계와 학교생활에 영향을 받고 반면 정서적 의존이나 심리내적인 부분에 있어

문제행동을 보일 수 있는 정서적 의존 중독유형의 경우는 친구관계만이 유의미한 설명력을 가진다. 결국 청소년의 표출행동 문제와 관련되는 중독유형은 가족과 학교 등 성인과의 관계에 영향을 받고 내면적 문제행동과 관련이 높은 중독유형은 친구관계에 영향을 받는다. 그러나 사이버중독과 관련되는 청소년의 사회적 환경의 영향력에 대한 보다 심도 있는 후연구가 지속적으로 이루어져야 하겠다.

다섯째, 본 연구 결과 사이버공간 중독은 충동성향과 우울성향 등 심리적 환경이 영향을 미친다. 충동성향은 표출행동 문제와 관련 있는 감각자극 의존 중독유형, 일상생활 지장 중독유형, 그리고 시간 의존 중독유형에서 그 영향력이 높게 나타났다. 그리고 우울성향은 정서적 의존 중독유형에서 영향력이 큰 요인으로 나타났다. 이와 같이 두 가지 요인들은 중독유형의 특성과 성격을 결정하는 요인으로 작용함을 본 연구결과도 기존의 연구결과(송원영, 1998; 윤재희, 1998; 김종범, 1999; Young, 1997; Gunn, 1998)들을 지지한다.

따라서 사이버공간 이용자의 심리적 환경을 파악할 수 있다면 중독유형의 특성을 파악할 수 있을 것이며 이러한 예측을 통해 사전에 예방할 수 있는 방안을 마련할 수 있을 것이다. 예를 들어, 충동성향이 높고 주의가 산만한 청소년들의 경우 게임이나 사용시간을 조절하지 못할 것을 예상하여 부모들은 일상생활 훈련을 시키고 시간과 관련된 부분에 특별히 관심을 기울여서 사이버공간 이용이 중독으로 이어지지 않도록 예방할 수 있다. 또한 우울성향이 있고 대인관계에 어려움이 있는 소극적인 청소년의 경우는 부모나 교사 그리고 또래관계를 파악하여 사이버공간의 관계에 집착하지 않도록 현실세계의 관계를 해소할 수 있도록 도와주어야 하겠다.

본 연구 결과를 바탕으로 후속 연구를 위하여 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 청소년을 대상으로 이루어졌는데 후속연구에서는 초등학교 학생들의 사이버공간 경험에 대한 연구가 필요하다. 사이버공간 경험이 점차적으로 낮은 연령으로 확대되고 있는 추세이므로

초등학교 학생들을 포함시킨 연구가 시급히 이루어져야 사이버공간 중독을 예방할 수 있는 방안을 구축할 수 있다.

둘째, 본 연구결과 사이버공간 중독에 영향을 미치는 심리적 환경으로 우울성향과 충동성향이 영향을 미치는 변인이 확인되었다. 심리적 환경은 사회환경과의 관계에 영향을 미칠 수 있으며 또는 사회환경과의 부정적인 관계가 개인의 심리적 환경에 영향을 미칠 수 있다. 이러한 쌍방향적인 영향력으로 인해 사이버공간 중독현상을 설명하기에는 몇 가지 한계가 있다. 따라서 후속연구에서는 이러한 방향성을 알아 볼 수 있는 경로분석 모형이 개발되어야 하겠다.

셋째, 본 연구결과 중독집단을 유형별로 나눌 수 있는 방안을 제시하였다. 이러한 분류는 아직 초기 단계이지만 현재 사회적 문제로 대두되고 있는 사이버공간 중독집단의 특성을 대표할 수 있는 분류 내용이었다. 따라서 후속연구에서는 중독집단의 특성에 맞는 중독예방 프로그램이나 치료방법들이 구체적으로 마련 될 수 있는 연구가 이루어져야 하겠다. 예를 들어 시간 의존 중독집단의 경우 충동경향이 높고 가족관계가 부정적인 특성을 이해하고 충동조절 훈련이나 가족관계 회복을 위한 프로그램이 실시 될 수 있는 방안들이 마련되어야 하겠다.

마지막으로, 사이버공간 중독집단에 대한 부모교육이 이루어질 수 있도록 부모세대와 관련된 사이버공간 경험에 관련된 연구가 필요하다. 본 연구결과 가족관계가 사이버중독을 예측할 수 있는 변인으로 나타났으므로 부모들의 사이버공간 경험에 관한 정확한 연구결과를 바탕으로 부모세대와 자녀세대의 사이버공간의 격차를 좁힐 수 있는 방안 마련이 필요하다.

■ 참고문헌

- 장지선(1999). PC통신 이용자들의 고독, 사회불안 및 대처방식과 통신중독과의 관계. 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 김중범(1999). 인터넷 중독 하위 집단의 특성 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영화(1996). PC통신의 이용형태와 이용자 특성에 관한 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박상환(1998). PC통신 이용형태에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 동아대학교 대학원 석사학위 논문.
- 성주은(1999). PC통신 중독자의 성격특성에 관한 연구. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 송명준, 허유정, 이은정, 권정혜(2001). 인터넷 중독: 중독적 특성, 중독의 결과 및 중독자의 하위 유형. 고려대학교 학생생활연구소 심리검사 및 상담연구. <http://psyber119.com/main.htm>
- 송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 석사학위논문.
- 양소남(1997). PC통신 이용자의 통신중독증에 관한 연구. 숭실대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤영민(2000). 인터넷이 청소년의 사회화에 미치는 영향: 인터넷 시대에 있어 청소년 문제와 대책 발표 논문. <http://www.cyadic.or.kr/>
- 윤재희(1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계 연관성. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이현철(1990). PC통신 이용자의 매체 이용형태에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정영숙, 김영희, 박경옥, 이희숙, 채정안, 이종섭(1998). 청소년과 생활환경: 생활환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. *대한가정학회지*, 37(2), 175-197.
- 정재민(1999). PC통신내의 청소년 문화적 특성에 관한 연구. 창원대학교 대학원 석사학위논문.
- 청소년보호위원회(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. *한국청소년연구*(11).
- 황미영(2001). 청소년의 사이버공간 경험과 개인특성 및 부모통제. 충북대학교 대학원 석사학위 논문.
- 황리리(1996). 컴퓨터 통신 이용에 나타난 청소년하위문화 특성. 한양대학교 대학원 석사학위논문.

- 황상민(2000). 사이버 공간의 경험에서 나타난 부모 세대와 청소년 세대집단 간의 의식 특성. *한국심리학회지: 발달*, 13(2), 145-158.
- 황상민, 한규석(1999). 사이버공간의 심리. 서울: 박영사.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey. *Psychological Reports*, 80, 879-882.
- Chou C. C., Sue-Huei, & Hsiao, M.C. (1999). Internet addiction, usage and gratifications: The Taiwan's college students' case. *Paper presented at the 107th Convention of the American Psychological Association Boston, MA, August 20-24*.
- Egger, O. (1996). Internet and addiction. *Cognition and Emotion*, 4, 269-288.
- Goldberg, I. (1996). Internet addiction. Electronic message posted to Research Discussion List. World Wide Web.
- Greenfield, D. (1999). *The Nature of Internet Addiction: Psychological Factors in Compulsive Internet Use*, Presentation at the 1999 meeting of the American Psychological Association, <http://www.virtual-addiction.com/internetaddiction.htm> ;
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Griffiths, M. (1996). Behavioral addictions: An issue for everybody? *The Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19-25.
- Griffiths, M. (1997). Does internet and computer addiction exist? Some case evidence. Paper presented at the 105th APA annual convention, Chicago.
- Griffiths, M. (1998). *Psychology and the internet*. Academic Press.
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction. *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Gunn, D. A. (1998). *Internet addiction*. Project Presented to the University of Hertfordshire, UK. <http://147.197.152.160/netquest/ALL-VER6.html>.
- Kraut, R. & Patterson, M. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2001). Gender, internet and computer attitude and experiences. *Computers in Human Behavior*, 17, 95-110.
- Pitkow, J., & Kehoe, C. (1996). Emerging trends in the World Wide Web user population. *Communications of the ACM*, 39, 106-108.
- Scherer, K., & Bost, J. (1997). *Internet use patterns: Is there internet dependency on campus?* Paper presented at the 105th Annual Convention of the American Psychological Association.
- Springer, D.W. (1988). Validation of the adolescent concerns evaluation(ACE): Detecting indicators of runaway behavior in adolescence. *Social Work Research*, 22, 241-250.
- Suler, J. (1996a). Computer and cyberspace addiction. <http://www.rider.edu/>
- Suler, J. (1996b). The psychology of cyberspace. <http://www1.rider.edu/~suler/psyber/psyber.html>
- Suler, J. (1998). Psychology of Cyberspace. <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/pxyber.html>.
- Suler, J. (1999). Internet Addiction: in a nutshell. <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/nutshell.html>.
- Tompson, S. (1996). Internet connectivity: Addiction and dependency. Unpublished Master's Thesis, Pennsylvania State University.
- Thomas, A. W., Sean, D. C., & Michael, W.(1998). Temperament and novelty seeking in adolescent substance use: Convergence of

- dimensions of temperament with constructs from Cloninger's theory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(2), 387-406.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment. *Cyber Psychology & Behavior*, 1(1), 130-147.
- Young, K. S., & Rogers, R. C. (1998). The relationship between depression and pathological internet use. *Cyber Psychology & Behavior*, 1(1), 230-245.
- Young, K. S. (1997). *Levels of depression and addiction underlying pathological internet use*. Poster presented at the annual meeting of the Eastern Psychological Association, Washington.
- Young, K.S. (1998a). The relationship between depression and internet addiction. *Cyber Psychology & Behavior*, 1(1), 26-31. <http://netaddiction.com/articles/cyberpsychology.htm>.
- Young, K.S. (1998b). *Internet addiction and its personality correlates*. Paper presented at the 70th Annual Meeting of the Eastern Psychological Association, Boston, MA.
- Zenhausen, B. (1995). *Preliminary draft of the DSM-V committee on Cyberdisorders*. Posted to Listserv: Virtpsy February 26.

(2002년 9월 5일 접수, 2003년 1월 13일 채택)