

인적 유대와 인터넷 의존*

Interpersonal Tie and Internet Dependency*

강남대학교 교양교수부
초빙 교수 이 여 봉
명지대학교 교양학부
부 교수 이 해 영

Division of General Studies, Kangnam University
Visiting Professor : Lee, Yeobong
Division of General Studies, Myongji University
Associate Professor : Rieh, Hae-young

◀ 목 차 ▶

- | | |
|------------------|------------|
| I. 서론 | IV. 연구 결과 |
| II. 선행 연구에 관한 고찰 | V. 결론 및 논의 |
| III. 연구가설 및 연구방법 | 참고문헌 |

<Abstract>

The reciprocal relationship between the interpersonal tie and the internet dependency is focused in the study. Mainly, chi-square test and ANOVA are used in testing the hypothesized relationship of the internet dependency with the interpersonal tie before and after using internet. The strong relationship with the internet dependency is found in internet's both-directional communicating function such as chatting, game, gambling, etc. The level of internet dependency is high when individual's tie with friends, colleagues, or neighbors is strong; but it is lower when individual's emotional tie with family members is stronger. It is confirmed that excessive usage of internet damages family relationship. Conversely, it is also clear that the emotional support from family members is essential for preventing or enhancing internet dependency. This implies that internet dependency is not an individual problem, but that it should be treated under the consideration of his/her family system.

주제어(Key Words): 인터넷 의존(Internet dependency), 역할 수행(Role performance), 인터넷 과사용(Internet overuse), 인적 유대(Interpersonal tie), 정서적 지원(Emotional support)

Corresponding Author: Yeobong Lee, Division of General Studies, Kangnam University, San 6-2, Gugal-ri, Kiheung-up, Youngin-si, Kyunggi Do 449-702, Korea Tel: 82-31-2803-818 Email: yblee@kangnam.ac.kr

* 본 논문의 완성도를 높이기 위해 유익하고 세심한 조언을 해주신 익명의 논평자들에게 깊은 감사를 드립니다.

I. 서론

인터넷은 개인과 사회가 살아가는 모습에 많은 변화를 가져왔다. 사람들은 이제 시간과 공간의 구애를 받지 않고 전 세계의 뉴스와 자료에 접할 수 있고, 대상의 수효에 구애받지 않고-전 세계의 불특정 다수에게조차-자신의 의견을 동시에 전달할 수 있다. 발품을 팔며 돌아다니지 않고도 방안에 앉아서 물건을 구매하고 은행 업무나 주식 투자 및 경매에 참여할 수 있다. 그러나, 인간을 시간과 공간의 제약으로부터 자유로울 수 있게 한 새로운 테크놀로지는 예기치 않았던 역기능을 함께 지니고 있어서, 개인과 사회가 이를 어떻게 이용하느냐에 따라 득실이 달라지는 모습을 보인다.

대부분의 인터넷 게시판에서 보장되는 익명성은 개인으로 하여금 솔직한 의견을 발표하게 할 수도 있으나, 반대로 무책임하고 악의적인 정보로 인한 피해를 야기할 가능성 역시 배제할 수 없다. 또, 인터넷이 보장하는 신속성과 편의성 그리고 익명성의 탐닉은 오프 라인에서 이루어지는 대면적인 만남을 감소시킬 우려를 제기한다. 그렇다면, 물리적으로 고립되어 사이버 세상에서 맺어지는 관계가 오프 라인에서의 생활을 대체하는 데 문제는 없는가? 지금까지 보고된 여러 연구에서, 온라인에의 지나친 탐닉이 오프 라인에서의 부적응적 행동을 초래하고, 또 이러한 역기능은 인터넷이 지닌 무차별적 전파력으로 해서 가공할 만한 위력으로 사회 문제화될 수 있음이 밝혀지고 있다(Kraut, Patterson, Kiesler, & Scherlis, 1998; SIQSS, 2000; Sanders, Field, Diego, & Kaplan, 2000).

서구 인터넷 인구의 약 10 퍼센트 내외, 그리고 한국의 경우엔 조사마다 편차가 크지만 인터넷 인구의 7-30 퍼센트가 중독으로 분류되고 있다(이시형, 이세용, 김은정, 오승근, 2002). 인터넷 중독은 어느 한 특정 기능의 과다 사용에만 국한되지 않고, 성이나 계층 혹은 연령층을 막론하여 발생하고 있다. 인터넷 게임 중독으로 인해 가상과 현실을 구분하지 못하고 살인을 저지른 사례나 자살 사이트 및 절도 사이트의 출현은, 인터넷이 지닌 익명성과 광범위한 정보

전파력 그리고 쌍방향적 커뮤니케이션이 악용된 결과로서, 인터넷과 더불어 살아가는 오늘의 사회가 경계해야 할 부분이다. 그럼에도 불구하고 인터넷이 지닌 잠재적 활용도는 무궁무진해서, 현대 생활에서 인터넷은 이미 필수적인 영역으로 자리잡고 있다.

사실 인터넷을 사용함으로써 기존에 지녀왔던 시공의 한계를 극복하여 더욱 넓은 관계망을 구축할 수 있고 인터넷을 통한 대인접촉으로 새로운 자극을 받아 현실생활에 보다 긍정적인 영향을 얻을 수 있는 가능성을 부정할 수는 없다. 그러나 인터넷에 탐닉함으로써 인해서 현실 세계에서의 역할 수행에 장애가 초래된다면, 이는 명백한 인터넷의 역기능이다. 그러나 인터넷 뿐 아니라 인간이 만든 모든 테크놀로지가 긍정적 부정적 양면을 지니는 것이 사실이고, 부정적인 영향을 피하기 위해서 인터넷을 완전히 도의시할 수도 없는 상황이다. 다만, 인간의 삶에 미치는 부정적인 영향을 통제함으로써, 인터넷의 긍정적인 사용을 도모해야 할 것이다.

본 연구는, 개인이 맺고 있는 인적 유대 및 인터넷 이용 패턴과 인터넷에의 의존도간 상호성에 주목하고자 한다. 그럼으로써, 인터넷이 지닌 다양한 특성과 개인의 일상 및 대인관계 모습 중 어떤 부분들이 어떻게 상승 효과를 일으키는 지를 분석할 것이다. 그리고 순차적으로, 인터넷의 부정적 사용을 줄이기 위해서 개인적 사회적 차원에서 어떤 모습을 지향할 것인지를 탐구하고자 한다.

II. 선행 연구에 관한 고찰

인터넷은 전자메일, 뉴스그룹, 채팅 룸, 게시판 등 수많은 대인관계의 장을 제공함으로써 기존에 알고 있던 사람들뿐 아니라 이전에 알지 못했던 사람들과의 접촉을 쉽게 할 수 있고, 개인이 접촉할 수 있는 사회 관계망(Social Network)의 범위를 확장시켜주어 다양한 사람들을 만날 수 있게 해 주며(King, 1995), 또한 자기와 타인간의 관계가 이전보다 잘 유지되고 있는 것으로 믿게끔 하기도 한다(Wellman, 1996). 아울러, 인터넷이 제공하는 익명성은 잠복 관

찰(Lurking)을 통해 자신이 뛰어들지 않으면서도 타인을 관찰·탐색함으로써 대리 만족을 추구할 수 있게 하며, 공격적 언어나 행위를 인터넷 안에서 분출함으로써 자신을 표출하는 것 등을 가능하게 하여 억압 해제 및 정서적 투사 효과를 제공한다(Reid 1994). 또, 역할 놀이를 통한 다중 인격 체험 및 대리 만족, 상대적으로 거리감을 둔 인간 관계 형성, 공격성과 충동성의 발현 등, 인터넷 자체가 지닌 쾌락적 속성(Griffiths, 1995; 김주한, 1996)은 인간의 본능적 욕구와 상통하면서 현실 세계보다 더 큰 만족을 줌으로써, 인터넷 사용자를 중독 및 자아 파괴로 유도할 수 있다.

알코올이나 마약과 같은 물질에 대한 중독과 달리, 소피어나 도박 및 인터넷 등과 같은 비물질성 중독에 주목하게 된 역사는 길지 않다. 그럼에도 불구하고, 내성이나 금단 증상과 강박적인 집착, 그리고 조절 능력 상실 등의 병리적인 현상을 수반하고 일상생활에 지장을 초래한다는 점에서, 이들을 모두 "중독"으로 정의한다. 인터넷 중독이란 인터넷에 탐닉해 현실과 가상 공간을 혼돈함으로써 초래되는 정신질환이지만, 인터넷 중독에 대해 일치된 기준이 있는 것은 아니다. 골드버그(Goldberg, 1996)는 인터넷 중독의 기준을 내성과 금단 증상, 그리고 사회 기능에서의 지장으로 구분하고 있다. 반면에, 영(Young, 1998)과 그린필드(Greenfield, 1999)는 DSM-IV(1994)의 병적 도박 기준을 사용하여, 컴퓨터에서 보낸 시간의 과다와 이를 부인하는 행위, 수면 습관에서 과도한 피로와 변화, 친구와 취미 및 식욕의 상실, 난폭성 등으로 정의하고 있다. 즉, 과도하고 문제성 있으며 부적응적인 인터넷 사용을 총칭하여 인터넷 중독이라고 할 수 있을 것이다(Beard, 2002).

이러한 가운데, 인터넷 중독과 인터넷 과사용을 구분해야 한다는 주장이 제기되고 있다(박경호, 2002). 즉, 인터넷 중독은 개인의 삶의 방식이 인터넷에 의존되어 인터넷을 떠난 독립적인 생활을 할 수 없는 상태인 반면, 인터넷 과사용은 삶의 질서가 손상될 만큼 인터넷에 사용하는 시간이 과도히 긴 경우로 구분해야 한다는 것이다(박경호, 2002). 실제로 인터넷에 투자하는 시간이 많다고 하더라도 수

동적이거나 의존적이 되지 않고 자신이 능동적으로 참여하면서 전문성을 부여할 경우, 좀더 발전적이고 생산적인 계기로 삼을 수 있다는 주장도 제기되고 있다(유승호, 신영철, 정의준, 2001).

그럼에도 불구하고, 인터넷에 투자하는 시간과 중독 가능성이라는 두 개념은 서로 밀접히 연관되어 있어서, 인터넷에 사용하는 시간이 길수록 인터넷 중독이 될 가능성이 높아지는 것이 사실이다(송명준, 권정해, 2000; 윤영민, 2000). 인터넷 상에서는 실제의 자기 모습과는 전혀 다른 인물로 행세할 수 있으며 직접 대면하지 않고도 관계를 맺을 수 있기 때문이다. 즉, 인터넷은 오프 라인에서 행해져야 할 활동들을 온라인에서 대체함으로써 생활의 불균형을 초래하고, 허구와 환상으로 이루어진 유사 환경(pseudo environment)을 제공함으로써 개인의 현실 판단을 저해하는 등 실생활에서의 문제를 야기할 수 있다(송인덕, 1999).

컴퓨터 앞에서 혼자 시간을 많이 보내게 되면, 가족과의 대화나 사회적 모임에의 참여가 줄어들고 가족이나 사회로부터 고립되는 등 인간관계에 부정적인 영향을 준다는 결과들이 보고되고 있다(Kraut, etc., 1998; Sanders, etc., 2000; SIQSS, 2000; Nie, Hillygus, & Erbring, 2002). 니이(Nie, 2001)는 인터넷 이용 시간의 비유통성 때문에 인적 상호관계와 의사소통이 감소하는 경향이 있다고 주장한다. 반면에, 온라인에서 맺어진 유대가 오프라인으로 연결되어 전통적인 의미의 대인 유대를 강화한다는 주장 역시 제기되고 있다(Baker, 2002). 또, 인터넷을 통해 자신을 더 잘 표현할 수 있다고 느끼는 경우에 이는 다시금 오프 라인으로 전이되면서 실제 생활에서의 대인관계에 유용하게 활용된다는 주장도 있다(McKenna, Green & Gleason, 2002). 컴퓨터를 이용하는 의사소통이 전화나 직접 만나는 것과 마찬가지로 하나의 연락 수단으로 자리잡으면서, 이미 존재하고 있던 공동체를 더 한층 결속시키는 역할을 한다는 주장 역시 간과할 수 없다(박부진·이해영, 2000; 이해영·이여봉, 2001; Hampton & Wellman, 2002).

위에서 언급한 바, 인터넷 사용 패턴이 개인의 성향 및 대인 관계에 영향을 미칠 수도, 혹은 개인의

성격이나 주변의 지원체계 등이 인터넷 사용 패턴에 영향을 미칠 수도 있다. 이는 개인적 상황적 특성과 인터넷의 사용이 어떻게 어우러지느냐에 따라서, 인터넷이 긍정적으로 사용될 수도 혹은 부정적 영향을 미칠 수도 있다는 의미이다(박부진·이해영, 2000; 이해영·이여봉, 2001; Kraut, Kiesler, Boneva, Cummings, Helgeson, & Crawford, 2002). 따라서, 사용자의 인터넷 이용 특성 및 인적 환경과 인터넷 의존(탐닉 및 중독 가능성)의 함수관계를 관찰함으로써, 인터넷으로 인한 편리성을 최대한 활용하되 부정적인 영향을 가능한 한 최소화할 수 있는 방법을 찾는 시도는 중요하다.

III. 연구가설 및 연구방법

1. 연구 가설 및 주요 개념 설정

본 연구는 어느 한 특정 인터넷 기능의 과다 사용에만 국한하지 않고, 개인이 지니고 있는 기존의 인적 유대 및 인터넷 이용 특성이 인터넷 의존도에 미치는 영향, 그리고 역으로 인터넷 의존도가 개인의 인적 유대에 미치는 영향의 쌍방향성에 초점을 두고 있다. 본 고에서의 인적 유대란 대인 관계에서의 친밀도 및 접촉 빈도 등을 의미하며, 이러한 인적 유대 및 인터넷 이용 특성과 인터넷 의존도 간의 쌍방향성에 관하여 다음의 가설로 요약하고자 한다.

- 가설 1: 인터넷 서비스 중 기존의 일방적 정보 전달과 구별되는 쌍방향적 통신 서비스 이용은 인터넷에의 의존도와 정(正)적인 관계에 있을 것이다.
- 가설 2-1: 가족·친지 및 친구와 기존의 친밀한 관계(강한 유대)가 부족할 경우, 인터넷에의 의존도가 증가할 것이다.
- 가설 2-2: 인터넷에의 의존도가 심할수록, 오프라인에서의 인적 유대가 약화될 것이다.

이와 같은 순환적인 관계(가설 2-1과 가설 2-2)를 한 모형에서 동시에 분석하는 것은 과소 식별

(under-identification)의 문제를 야기한다. 따라서, 본 연구에서는 인터넷 이용 전과 후의 인적 유대에 관한 문항 설정 단계에서 행위 발생 시점을 구분하여, 별개의 변수로 분석하였다. 즉, 가족이나 친지 및 친구와 원래부터 있어온 인적 유대 개념을, “가족(친척, 친구) 중에 마음에 있는 애기나 어려움을 털어 놓고 의논할 수 있는 상대가 있는지”의 여부로 가변수화 하여 측정하였다.¹⁾ 반면에, 인터넷을 사용한 후의 인적 유대 변화를, “인터넷을 사용한 후 가족(친지, 친구)과 같이 보내는 시간 및 접촉 빈도에 어떤 변화(증감)가 있었는지”에 관한 응답에 의거하였다. 물론 동일 변수를 가지고 측정 시점을 인터넷 사용 전과 후에 객관적으로 측정하여 비교하는 것이 보다 적절하겠으나, 시간과 비용 면에서 현실성이 결여된다고 판단하여 응답자의 주관적 평가에 의존한 유사 변수로 대체하고자 한 것이다.

인터넷에의 의존도를 측정함에 있어, 영(Young, 1996)이 사용한 인터넷 중독증(IAD: Internet Addiction Disorder) 문항을 사용하였다. 영의 IAD 척도는 미국 심리학회(American Psychological Association, 104회·105회)에서 발표된 이후, 후속 연구(Beard, 2002; Kennedy-Souza, 1998; Tsai & Lin, 2001)에서 활용되어 온 것으로; 10가지 문항에 대하여 4개 이상에 해당하는 경우를 인터넷 중독으로, 4개 미만일 경우를 비중독으로 규정하고 있다. 본 연구에서는 기본적으로 영이 사용한 IAD 척도를 기준으로 하되, 이를 분석의 편의상 두 가지 방법으로 조작하였다. 첫번째는, 영이 제시한 대로 중독/비중독으로 가변수화하였다. 두번째는 인터넷 의존도를 연속적인 맥락에서 파악하기 위하여 IAD 척도에 사용된 10개 문항에 관한 응답을 0에서 10까지로 가법 척도(additive scale)화하여 인터넷 탐닉정도로 명명하고 그 수치를 연속적 맥락에서 파악하고자 하였

1) 가족 친지 및 친구간의 강한 유대(strong tie)는 긴 세월을 두고 쌓여지는 친밀감에 기반을 둔 관계인 반면 인터넷 보급이 최근 몇 년 사이에 이루어졌음에 입각하여, 양 변수(기존의 대인 유대와 인터넷 의존)의 발생 시점을 구분하였다.

다. 따라서, 본 연구에서 분류 측정된 중독/비중독과 탐닉정도의 두 변수는 동일한 문항/응답(Young의 IAD 척도)을 기초로 한 것이므로 별개의 개념이라 할 수는 없다. 다만, 본 연구의 주요 탐색개념인 인터넷 의존도의 연속성을 파악하는 데 한계를 보이는 영(Young)의 척도를 보완하고자 함과 아울러 분석의 편의를 위해, 위와 같은 조작을 통해 두 가지 변수(중독/비중독, 인터넷 탐닉정도)로써 인터넷 의존도를 개념화하였다. 실제로, 여타 변수와의 관계 분석을 위해 카이 검증을 할 경우엔 중독/비중독 변수를, 분산분석 및 T-검증을 할 경우엔 탐닉성향 변수를 사용하되, 그 분석 결과를 종합하여 인터넷 의존도 개념의 맥락에서 파악하고자 한 것이다.

2. 표집 방법 및 응답자의 특성²⁾

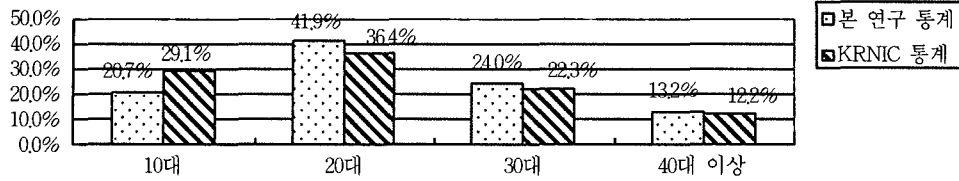
본 연구는 서울·경기 지방의 인터넷 사용자층을 대상으로 3개의 고등학교 학생, 5개 대학교의 대학생 및 대학원생, 교수 및 직원, 2개 연구소 연구원 및 일반 직원, 7개 회사의 연구직, 기술직, 사무직 사원들, 그리고 경제 수준을 고려하여 배분한 5개 지역 아파트 입주민과 주변 상가 상인들 중 인터넷 사용자를 구체적인 응답 대상으로 선정하여, 2000년 10월에서 11월에 걸쳐 설문 조사한 자료를 토대로 하고 있다. 아직 전 인구 층으로 인터넷이 확산되지 않은 상황에서, 인터넷 사용자들만을 대상으로 하고 있는 본 연구의 특성상 무작위 표본 추출을 하는 것은 시간이나 비용 면에서 매우 비효율적이다. 그렇다고 해서 손쉽게 인터넷 상에서 온라인 설문 조사를 실시할 경우, 특정 웹사이트를 방문한 네티즌만을 대상으로 하게 되고 또 관심이 있는 응답자만이 조사에 응하는 등 자가 선택 편향성(self-selection bias)을 피할 수 없다는 맹점이 있다(김준한, 2001). 한국 인터넷 인구의 47% 정도가 서울·경기 지역에 밀집해 있는 상황에서, 본 연구는 서울·경기 지역의 인터넷 사용자를 조사 대상으로 하되, 가능한 한 지역적, 연령적, 계층적 집단을 고루 포괄할 수 있도록 집단을 배분하여 선정하고, 각 집단 안에서 인터넷 이용자들에게 직접 설문을 배부하고 수집하

는 방식을 취하였다.

총 841명의 응답자중 여자가 48.9%, 남자가 50.5%의 분포를 보인다. 연령구성을 보면, 10대가 20.7%, 20대가 41.9%, 30대가 24.0%, 40대 이상이 13.2%를 차지하고 있으며, 학력은 고졸 이하가 28.3%, 대학 졸업 및 대학 재학이 51%, 대학원 이상이 19.1%인 것으로 나타났다. 또한 가족의 월 평균 수입은 응답한 사례 중 200만원 미만이 9.9%, 300만원 미만이 25.7%, 400만원 미만이 19.9%이고, 400만원 이상이 18.9%이다. 응답자들의 직업 배경은 고등학생이 16.4%, 대학생이 25.2%, 대학원생이 7.7%, 사무직이 13.8%, 전문직이 9.3%, 기술/엔지니어가 5.4%, 판매/서비스업 종사자가 5.2%, 전업 주부 및 무직이 15.9%의 분포를 보이고 있다.

정보통신부, 한국전산원(2000)의 자료는 인터넷 인구 중 여성이 41.4%이고 남성이 58.6%로 나타났고, 한국 인터넷정보센터(2001)의 자료에서는 2000년 현재 여성이 43.2%이고 남성이 56.8%인 것으로 보고하고 있다. 본 표본의 경우 여성의 비율이 다소 높게(48.9%) 반영되기는 했으나, 여성의 비율이 꾸준히 증가하고 있음을 기존 연구들(이혜영, 1999, 2000; 한국 인터넷정보센터, 2001; 정보통신부, 2000; KNP, 2000)과 일관되게 보여주고 있다. 또한 본 조사와 한국 인터넷 정보센터(2001)의 “인터넷 이용자수 및 이용 행태 조사 요약 결과보고서”를 비교할 때: 본 조사가 초등학생이나 중학생을 포함하지 않으므로 전 연령층을 포괄한 한국 인터넷 정보센터의 보고서에 비해, 본 조사는 10대는 과소 표현된 반면 20대 이상은 과대 표현되었다. 이를 감안하고 <그림 1>을 본다면, 양 조사에서의 연령비가 큰 차이를 보이지 않는 것으로 판단할 수 있다. 인터넷이 주로 젊은 층을 대상으로 보급되어 있고, 주로 중산층 이상의 가정에서 인터넷 문화를 주도하고 있는 상황에서, 본

2) 본 저자들의 논문인 “이메일 활용과 가족관계”에서 수집 사용했던 자료를 본 연구에서도 사용하고 있다. 따라서, 본 연구에서 사용한 자료는 직접조사자료임에도 불구하고 표집 방법 및 자료에 관한 기술이 상기 논문과 상당부분 일치할 수밖에 없음을 밝힌다.



*본 연구의 10대는 16-19세, KRNIC은 13-19세 임

(출처: 이해영, 이여봉(2001), "이메일 활용과 가족관계," 가족과 문화 13집 2호: pp. 107-136)

<그림 1> 연령별 인터넷 이용자 비율

표본은 모집단을 대변하는 데 무리가 없다. 이와 같이 젊은 층에 집중된 인터넷 이용자의 연령 구성은 정보화가 급속히 진행된 사회의 특징이다.

IV. 연구 결과

1. 인터넷 의존도와 인구학적 변인

인터넷 의존도(IAD: Internet Addiction Disorder)를 측정하기 위해 영(Young, 1996)이 제시한 것과 동일한 10개의 문항에 대한 응답을 본 표본에서 측정 한 바, 인터넷 의존성 척도의 신뢰도(Chronbach's alpha)는 .69(N=823)로 나타났다. 아래의 <표 1>에

서 나타나는 대로, 인터넷 의존 증상 중 가장 빈번히 자각되는 것이 "인터넷에 사용하는 시간"의 문제이다. "의도한 것 보다 많은 시간을 인터넷에 매달리고(53%), 인터넷을 점점 더 오래 사용하고 싶다."는 응답(44%)이 전체 표본의 반 정도에 해당한다. 이는 인터넷 사용자의 반 정도가 인터넷에 대한 시간적 의존성을 보이고 있음을 뜻하며, 따라서 기존의 일상 생활에 사용해 온 시간이 심각히 침해되고 있음을 의미한다.

인터넷 의존성향에 관한 10개 문항 중 4개 이상의 항목에 해당하면 '중독'으로 분류할 경우(Young, 1996), 본 조사의 응답자 중 180명(21.6%)이 인터넷 중독에 해당한다. 이와 별개의 질문인 "인터넷을 늦게까지 해서 다음 날 생활에 지장이 있다"

<표 1> 인터넷 중독 여부 측정 항목

문항	그렇다 빈도(%)	아니다 빈도(%)
① 인터넷에 몰두하여, 이용을 하지 않을 때에도 인터넷을 생각합니까?	249 (30)	582 (70)
② 만족하기 위해서는 점점 더 많은 시간을 인터넷에 연결할 필요를 느낍니까?	368 (44)	466 (56)
③ 인터넷 사용을 본인이 조절할 수 없다고 느낍니까?	175 (21)	659 (78)
④ 인터넷 사용을 줄이거나 중지하려고 하면, 침착하지 못하고 애가 탑니까?	75 (9)	757 (91)
⑤ 무기력함, 죄의식, 걱정, 우울함 등을 느낄 때나 문제에서 벗어나고 싶을 때 인터넷을 사용합니까?	196 (23)	637 (76)
⑥ 얼마나 자주, 또는 얼마나 오래 인터넷을 이용했는 지에 대해 가족이나 친구에게 거짓말을 합니까?	49 (6)	785 (94)
⑦ 인터넷 이용 때문에 중요한 관계나 수업, 장래 경력을 위한 기회를 잃을 위험을 무릅쓰게 됩니까?	40 (5)	794 (95)
⑧ 인터넷 사용에 비용을 너무 많이 쓰고도, 또 계속 사용합니까?	22 (23)	645 (77)
⑨ 인터넷을 사용하지 않을 때, 우울하고, 번덕스러워지며, 애가 타는 등의 허탈감을 갖게 됩니까?	41 (5)	790 (95)
⑩ 원래 의도했던 것보다 인터넷을 더 많이 사용하게 됩니까?	444 (53)	388 (47)

는 응답자 역시 21.3%(175명)로, 인터넷 사용 시간으로 인한 생활에의 지장을 자각하는 비율이나 인터넷 중독 증상을 보이는 비율이 공히 전체 인터넷 사용자의 20%를 상회하고 있음을 알 수 있다(표 1). 그러나, 실제로 인터넷 중독으로 분류된 응답자 중에는 70%만이 “인터넷을 늦게까지 해서 다음 날 생활에 지장”을 느껴서, 인터넷으로 인한 일상생활에의 지장을 주관적으로 느끼는 데는 개인 차이가 있고, 인터넷 중독이 “몰두하는 시간의 길이”나 “생활 리듬의 혼란”만으로 설명할 수 있는 문제가 아님을 시사하고 있다. 이는 인터넷 중독과 인터넷 과사용을 구별해야 한다고 한 박경호(2002)의 주장을 뒷받침하는 결과라고 할 수 있다.

위의 IAD 척도에 의거해 분류한 인터넷 중독자의 비율은, 10대의 인터넷 사용자일 경우 가장 높고, 연령층이 높아질수록 낮아지는 경향을 보인다. 또한 학력이 낮을수록, 인터넷 중독자의 비율이 높게 나타난다. 성(gender)간의 차이가 보이지 않는 반면, 기혼자보다는 미혼일 경우 중독율이 월등히 높고, 직업인보다는 학생들의 인터넷 중독율이 높다(표 2). 따라서, 대부분 학생이고 미혼인 10대 연령층이

인터넷 중독의 위험군임은 의심할 여지가 없다.

그러나 연령을 통제하고 분석할 경우, 30대에만 예외적으로 대졸 학력자가 타 범주보다 높은 중독율(chi-sq=6.52, p<.05)을 보일 뿐, 결혼 상태(기·미혼)나 직업간에는 유의미한 차이를 발견할 수 없다(표로 제시되지 않음). 전체 표본의 42%(N=349)가 학생이고, 대학원생을 포함할 경우에도 학생의 95% 이상이 20대 이하의 연령층에 위치해 있으며, 20대 이하 응답자(전체 표본의 62.4%)의 대부분이 미혼(10대의 100%, 20대의 91.6%)이다. 또한, 결혼 상태, 학력, 직업 각각을 통제한 분석에서, 연령에 따른 인터넷 중독을 차이는 일관성 있게 -연령이 낮을수록 중독 증상을 보이는 비중이 높음- 나타나고 있다(표로 제시되지 않음). 반면에, 연령을 통제한 분석에서 이들 변수(직업, 결혼 상태, 학력)와 인터넷 중독을 간에는 유의미한 관련성이 전혀 나타나지 않는다(표로 제시되지 않음). 따라서, 직업이나 결혼 상태 및 학력과 인터넷 중독간의 가시적 연관성은 사실상 이들 변수들과 연령간의 연관성(표 3)에 기인하는 허위상관이고, 다만 연령과 인터넷 중독간에는 높은 관련성이 존재함을 확인하였다. 따라서, 본

〈표 2〉 중독자로 분류된 응답자의 인구학적 변인별 빈도 및 백분비

나이***	성		결혼 여부***		직업***		학력**	
	빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)	
10대	62(35.8)	남성 96(22.9)	미혼 147(28.3)	고등학생 51(37.2)	고등학교 이하 62(26.3)			
20대	86(24.6)	여성 84(20.5)	기혼 30(9.8)	대학생 56(26.9)	대학교 92(21.7)			
30대	24(11.9)			사무직 & 판매직 30(15.7)	대학원 이상 21(13.0)			
40대 이상	7(6.4)			전문직 31(16.5)				
				전업주부 10(9.9)				
계(%)	179(21.5)	계(%) 180(21.7)	계(%) 177(21.5)	계(%) 178(21.6)	계(%) 175(21.3)			
chi-sq=48.89 p-value=.000	chi-sq=.69 p-value=.449	chi-sq=38.93 p-value=.000	chi-sq=38.25 p-value=.000	chi-sq=10.06 p-value=.007				

** p<.01, *** p<.001, 2-tail test

〈표 3〉 인터넷 사용자의 인구학적 변인과 연령 범주간 상관관계(Lambda)

연령 범주 (sig.)	성별 **	결혼상태 ***	직업 ***	학력 ***
	.068 (.002)	.483 (.000)	.368 (.000)	.258 (.000)

** p<.01, *** p<.001, 2-tail test

연구의 핵심 주제(인적 유대와 인터넷 의존)와 관련하여 연령 변수의 역할에 주목하고자 한다.

2. 인터넷 서비스의 종류와 인터넷 의존

특정 인터넷 서비스를 자주 사용하는 경우와 그렇지 않은 경우에, 인터넷 의존 정도에 있어 차이를 보이는지의 여부를 T-검증하였다. 인터넷을 통한 채팅과 게임 및 도박은 그로 인해 소비되는 절대 시간이 길다는 사실뿐 아니라 그 기능 자체가 지닌 속성으로 인해서, '자주 이용'할 경우에는 인터넷 탐닉정도 및 중독 가능성이 현저하게 높아진다(표 4, 표 5, $p=.000$). 컴퓨터 앞에서 자판을 두드림과 거의 동시에 상대적으로 반응이 즉각 나타나고 바로 다음 반응으로 연결됨으로써 지속적인 접속을 유도하며, 이를 통한 대인관계는 굳이 현실의 오프라인 세상으로 연결되어야 할 필연성이 없다는 특성을 지닌다. 본 연구에서, 채팅을 하는 응답자들 중 51%가 익명의 모르는 사람과, 12%는 채팅을 통해 사귀는 사람과 지속적으로 채팅을 한다고 응답하고 있다. 이는 결과적으로 온라인 상에서 이루어지는 인간 관계가 오히려 현실 생활과의 사이에 괴리를 초래할 수 있음을 시사한다. 더구나, 가족이나 친지와 채팅을 하는 경우는 2%에 불과해서, 가족과의 관계와 인터넷 채팅은 서로 분리되어서 배타적인 두 영역으로 자리잡고 있음을 알 수 있다.

그러나, 이메일의 경우엔 자주 이용하는 집단과 그렇지 않은 집단 간 탐닉정도 차이가 다른 서비스(채팅과 게임 및 도박)보다는 적게 나타나는 것으로 볼 때(표 4), "자주 이용"할 경우의 부작용이 다소 덜하다고 할 수 있다. 중독자 집단과 비중독자 집단 간 서비스 이용 차이를 분석한 <표 5>에서도, 중독자 집단이 비중독자 집단에 비해 채팅과 게임 및 도박을 위해 더 자주 접속하는 것으로 드러나는데 비해 이메일의 경우엔 유의미한 차이를 보이지는 않는다. 이메일은 온라인을 통한 쌍방향적 대인관계이지만 즉각적인 상호작용이 아니고, 또 오프라인에서 기본적인 유대가 있거나 혹은 도구적인 필요가 존재할 때에 한해서 쌍방향의 의사소통이

완성될 수 있다는 점에서 채팅과 구별된다.

쇼핑과 문화생활 정보 및 취업관련 정보 취득을 위한 인터넷 사용의 경우, 자주 이용하는 응답자보다는 그렇지 않다고 응답한 집단에서 오히려 탐닉 정도가 높게 나타나지만(표 4), 이는 중독과 비중독으로 이분될 만큼의 차이라고 할 수는 없다(표 5). 쇼핑과 문화생활 정보 및 취업관련 정보 취득 등은 그 자체가 목적이 되기보다는 TV나 신문과 같이 일반적인 정보 획득을 위한 도구의 수준을 크게 벗어나지 않는다는 공통점을 지닌다.

또, 업무용으로 인터넷을 사용하는 경우에 자주 이용하는 응답자보다는 그렇지 않다고 응답한 집단에서 오히려 탐닉정도가 높게 나타나고 있는 것은, 연령대에 따라 인터넷 이용 항목이 상이하기 때문에 나타난 결과이다. 이는 중독/비중독으로 이분해서 분석할 경우 업무용으로 인터넷을 사용하는 빈도가 중독자 집단보다 비중독자 집단에서 더 높고(표 5), 직업인보다는 학생 집단의 중독율이 높으며(표 2), 연령대가 낮을수록 중독율이 높게(표 2) 나타난 결과에서 확인할 수 있다. 반면에, 직업인보다는 학생들의 중독율이 훨씬 높고, 아울러 연령대가 낮을수록 중독율이 높음을 고려할 때, 업무나 생활의 필요를 충족하기 위해서 보다는 인터넷 자체가 목적으로 그리고 오프라인과 괴리된 온라인에서의 대인적 상호작용 수단으로 인터넷이 사용되는 경우에 의존도가 높은 것으로 추정된다.

채팅과 게임 그리고 이메일은 예외 없이 인터넷의 기능 중에서 쌍방향적인 상호작용을 필요로 하는 서비스들이다. 위에서 살펴본 바, 채팅과 게임의 경우, 쌍방향적 상호작용 서비스로서 인터넷 의존도와 정적인 관계에 있음이 입증되었다(가설 1). 그러나 이메일의 경우, <가설 1>을 뒷받침한다고 하기엔 무리가 있다. 이메일은 그 대상과 오프라인에서의 연계 가능성이 채팅이나 게임에 비해 훨씬 높고, 상대적으로 즉각적인 반응보다는 시간대에 구애받지 않는 연락 가능성을 의미한다는 점에서 채팅이나 게임과 다르며, 또 일련의 공적 사적 편지를 전자 상태로 전달하는 형식이라는 점에서 채팅이나 게임과 같은 일시성 및 소멸성 중심의 기능과는 구

<표 4> 각 인터넷 서비스 종류의 이용 빈도에 따른 탐닉정도 차이

인터넷 서비스 항목	자주 이용한다			자주 이용하지 않는다			t	df	p-value
	N	Mean	SD	N	Mean	SD			
이메일***	579	2.37	1.92	252	1.79	1.99	-3.99	829	.000
채팅***	78	3.73	2.20	743	2.03	1.87	-7.50	819	.000
뉴스/날씨	176	2.37	1.97	647	2.15	1.96	-1.34	821	.180
업무*	224	1.96	1.83	594	2.27	2.00	2.04	816	.042
증권	96	1.86	2.13	722	2.24	1.94	-1.76	816	.078
온라인 쇼핑*	63	2.70	2.03	753	2.15	1.95	2.13	814	.033
여행정보/예약	65	2.17	1.82	760	2.19	1.97	-.10	823	.924
학습관련 정보	263	2.21	1.91	564	2.17	1.98	.27	825	.789
문화생활정보**	254	2.47	1.95	569	2.07	1.96	2.71	821	.007
은행업무	74	2.31	1.92	741	2.19	1.97	.52	813	.603
취업관련 정보*	82	2.66	1.93	737	2.15	1.97	2.22	817	.027
부동산 정보	31	2.35	2.24	784	2.19	1.96	.47	813	.640
인터넷 게임***	223	3.01	2.15	598	1.88	1.78	7.64	819	.000
온라인 도박***	25	3.56	2.12	794	2.15	1.95	3.55	817	.000

* p-value < .05, ** p-value < .01, *** p-value < .001, 2-tail test

<표 5> 중독자와 비중독자간 인터넷 서비스 이용빈도 차이

인터넷 서비스 항목	중독자 집단			비 중독자 집단			t	df	p-value
	N	Mean	SD	N	Mean	SD			
이메일	180	3.71	.57	651	3.63	.59	1.64	829	.101
채팅***	178	2.79	.76	643	2.38	.61	7.57	819	.000
뉴스/날씨	178	2.80	.75	645	2.80	.77	-.11	821	.915
업무*	177	2.66	.78	641	2.83	.86	-2.40	816	.017
증권	178	2.31	.63	640	2.36	.69	-.90	816	.368
온라인 쇼핑	176	2.60	.67	640	2.53	.62	1.37	814	.170
여행정보/예약	178	3.08	.76	647	2.59	.64	-1.55	823	.121
학습관련 정보	178	3.08	.76	649	3.07	.75	.15	825	.883
문화생활정보	179	3.16	.74	644	3.05	.73	1.68	821	.094
은행업무	177	2.32	.63	638	2.32	.63	-.03	813	.973
취업관련 정보	179	2.49	.73	640	2.40	.65	1.60	817	.110
부동산 정보	177	3.12	.87	644	2.65	.82	-.15	813	.881
인터넷 게임***	177	3.12	.87	644	2.65	.82	6.66	819	.000
온라인 도박***	178	2.20	.54	641	2.07	.33	3.89	817	.000

* p-value < .05, ** p-value < .01, *** p-value < .001, 2-tail test

별된다. 이와 같이 채팅이나 게임 등과 구별되는 이메일의 특성들이, 다음에 관찰할 인터넷의 기능들과 개인의 인적 유대간의 관계에서 어떻게 작용하게 될 지에 주목할 필요가 있다. 본 연구에서는 인터넷 기능들 중 이와 같은 쌍방향적 통신/오락 기능들(이메일, 채팅, 게임 등)에 주목하여 인터넷 의존도와 대인 유대간의 상호 관계를 분석하기로 한다.

3. 기존의 대인관계와 인터넷 의존

전 표본을 대상으로 한 ANOVA 검증에서, 어려

움을 상담할 가족이나 친지의 존재 여부가 이메일 사용 빈도와 유의한 관련이 있는 것으로 나타나지는 않았다(표로 제시되지 않음). 그러나, 20-30대 연령층의 경우 어려움을 상담할 가족이나 친지가 있다는 응답자의 경우 이메일 서비스 이용 빈도가 높은 경향(표 6, $p < .1$)이 보이고, 40대 이상은 친척 및 친구나 동료가 있다는 응답자의 경우에 이메일 서비스 이용 빈도가 높게(표 7, 표 8) 나타난다. 따라서 10대를 제외한 전 연령층에서, 본 분석은 가족 및 친지나 친구와의 유대가 강한 경우 오히려 이메일을 가족 및 친지간 유대 강화의 기제로 사용한다

〈표 6〉 가족과의 기존 유대 강도와 인터넷 서비스 이용 빈도(연령별)

인터넷 서비스	연령집단	상담가족	서비스 이용 빈도(%)				chi-sq. (p-value)	
			거의 사용 하지 않음	가끔 사용함	자주 사용함	계(연령집단 내 비율)		
이메일	10대	있다	4(3.8)	20(18.9)	82(77.4)	106(62)	.773	
		없다	4(6.2)	10(15.4)	51(78.5)	65(38)	(.679)	
	20대+	있다	4(1.6)	36(14.6)	207(83.8)	247(71.6)	5.349	
		없다	4(4.1)	22(22.4)	72(73.5)	98(28.4)	(.069)	
	30대+	있다	4(2.4)	63(37.5)	101(60.1)	168(84.4)	5.371	
		없다	3(9.7)	14(45.2)	14(45.2)	31(15.6)	(.068)	
	40 이상	있다	21(20.6)	38(37.3)	43(42.2)	102(94.4)	.391	
		없다	1(16.7)	3(50.0)	2(33.3)	6(5.6)	(.822)	
	채팅	10대	있다	60(56.6)	34(32.1)	12(11.3)	106(62)	2.605
			없다	35(53.8)	17(26.2)	13(20.0)	65(38)	(.272)
20대+		있다	132(54.3)	84(34.6)	27(11.1)	243(71.5)	5.761	
		없다	39(40.2)	42(43.3)	16(16.5)	97(28.5)	(.056)	
30대		있다	122(74.4)	36(22.0)	6(3.7)	164(84.1)	3.232	
		없다	19(61.3)	9(29.0)	3(9.7)	31(15.9)	(.199)	
40 이상***		있다	94(93.1)	7(6.9)	0(0)	101(94.4)	22.686	
		없다	3(50.0)	2(33.3)	1(16.7)	6(5.6)	(.000)	
인터넷 게임		10대	있다	34(32.4)	32(30.5)	39(37.1)	105(61.8)	3.097
			없다	14(21.5)	19(29.2)	32(49.2)	65(38.2)	(.213)
	20대+	있다	115(47.5)	53(21.9)	74(30.6)	242(71.4)	5.134	
		없다	33(34.0)	27(27.8)	37(38.1)	97(28.6)	(.077)	
	30대	있다	117(70.9)	23(13.9)	25(15.2)	165(84.2)	.141	
		없다	21(67.7)	5(16.1)	5(16.1)	31(15.8)	(.932)	
	40 이상	있다	88(86.3)	8(7.8)	6(5.9)	102(94.4)	1.493	
		없다	5(5.4)	0(0)	1(16.7)	6(5.6)	(.474)	

+ p-value < .1, *** p-value < .001, 2-tail test

<표 7> 가족외 친척 및 친지와의 기존 유대 강도와 인터넷 서비스 이용 빈도(연령별)

인터넷 서비스	연령집단	상담가족	서비스 이용 빈도(%)				chi-sq. (p-value)	
			거의 사용 하지 않음	가끔 사용함	자주 사용함	계(연령집단 내 비율)		
이메일	10대	있다	2(4.8)	11(26.2)	29(69.0)	42(25.1)	3.604 (.165)	
		없다	6(4.8)	17(13.6)	102(81.6)	125(74.9)		
	20대	있다	1(1.1)	18(19.6)	73(79.3)	92(26.7)	1.423 (.491)	
		없다	7(2.8)	40(15.8)	206(81.4)	253(73.3)		
	30대	있다	1(1.0)	41(40.2)	60(58.8)	102(53.1)	3.312 (.191)	
		없다	5(5.6)	35(38.9)	50(55.6)	90(46.9)		
	40 이상*	있다	7(12.1)	21(36.2)	30(51.7)	58(54.2)	8.052 (.018)	
		없다	15(30.6)	20(40.8)	14(28.6)	49(45.8)		
	채팅	10대	있다	20(47.6)	16(38.1)	6(14.3)	42(25.1)	1.903 (.386)
			없다	73(58.4)	34(27.2)	18(14.4)	125(74.9)	
20대		있다	47(51.6)	34(37.4)	10(11.0)	91(26.8)	.319 (.853)	
		없다	124(49.8)	92(36.9)	33(13.3)	249(73.2)		
30대		있다	75(74.3)	22(21.8)	4(4.0)	101(53.4)	.357 (.836)	
		없다	63(71.6)	20(22.7)	5(5.7)	88(46.6)		
40 이상		있다	53(91.4)	5(8.6)	0(0)	58(54.7)	1.220 (.543)	
		없다	43(89.6)	4(8.3)	1(2.1)	48(45.3)		
인터넷 게임		10대	있다	10(24.4)	12(29.3)	19(46.3)	41(24.7)	.330 (.848)
			없다	36(28.8)	36(28.8)	53(42.4)	125(75.3)	
	20대	있다	41(45.1)	25(27.5)	25(27.5)	91(26.8)	1.947 (.378)	
		없다	105(42.3)	56(22.6)	87(35.1)	248(73.2)		
	30대	있다	73(71.6)	14(13.7)	15(14.7)	102(53.7)	.525 (.769)	
		없다	59(67.0)	13(14.8)	16(18.2)	88(46.3)		
	40 이상	있다	49(84.5)	5(8.6)	4(6.9)	58(54.2)	.279 (.870)	
		없다	43(87.8)	3(6.1)	3(6.1)	49(45.8)		

* p-value < .05, 2-tail test

고 주장한 이해영·이여봉(2001)의 연구를 뒷받침하고 있다. 결국, “가족·친지 및 친구와 기존의 친밀한 관계(강한 유대)가 부족할 경우, 인터넷에의 의존도가 증가할 것이다.”고 한 본 연구의 <가설 2-1>이 이메일의 경우엔 성립한다고 볼 수 없다.

그러나, 상담할 가족이나 친지가 없는 응답자의 경우 채팅 및 인터넷 게임을 하는 빈도가 확연히 높다(표로 제시되지 않음). 40세 이상 응답자의 경우, 고민을 상담할 수 있는 가족이 있는 경우에 대부분 채팅을 거의 하지 않는(93%) 반면에 상담할 대상이 가족 내에 없는 응답자들의 상담수(50%)가

채팅을 하는 것으로 나타났다(표 6, p<.001). 20대 응답자들 역시, 가족과 유대를 강하게 유지하지 못해 온 경우에 채팅이나 인터넷 게임을 하는 빈도가 높게 나타난다(표 6, p<.1). 이는 가족 및 친지 관계망에서 정서적인 지지가 충분히 이루어질 경우엔 채팅이나 인터넷 게임 등 제 3의 탈출구를 찾을 가능성이 적음을 의미한다. 즉각적인 피이드백을 줄 수 있도록 가까이 위치하는 혈육과의 정서적 교류가 결핍된 경우, 그 대체 수단으로서 익명의 상대와의 채팅이나 인터넷 게임에 몰두하게 되는 것으로 설명이 가능해서, <가설 2-1>을 뒷받침한다고 할 수

〈표 8〉 친구 및 동료·이웃과의 기존 유대 강도와 인터넷 서비스 이용 빈도(연령별)

인터넷 서비스	연령집단	상담친구 동료, 이웃	서비스 이용 빈도(%)				chi-sq. (p-value)
			거의 사용 하지 않음	가끔 사용함	자주 사용함	계(연령집단 내 비율)	
이메일	10대	있다	7(4.3)	28(17.2)	128(78.5)	163(95.3)	1.208 (.547)
		없다	1(12.5)	1(12.5)	6(75.0)	8(4.7)	
	20대	있다	8(2.4)	55(16.4)	272(81.2)	335(96.0)	1.667 (.435)
		없다	0	4(28.6)	10(71.4)	14(4.0)	
	30대	있다	7(3.7)	69(36.9)	111(59.4)	187(94.4)	3.293 (.193)
		없다	0	7(63.6)	4(36.4)	11(5.6)	
	40 이상**	있다	12(13.6)	34(38.6)	42(47.7)	88(81.5)	14.824 (.001)
		없다	10(50.0)	7(35.0)	3(15.0)	20(18.5)	
채팅	10대	있다	90(55.2)	48(29.4)	25(15.3)	163(95.3)	1.466 (.481)
		없다	5(62.5)	3(37.5)	0	8(4.7)	
	20대	있다	170(51.5)	119(36.1)	41(12.4)	330(95.9)	1.049 (.592)
		없다	6(42.9)	5(35.7)	3(21.4)	14(4.1)	
	30대	있다	132(71.7)	44(23.9)	8(4.3)	18(94.4)	3.660 (.160)
		없다	10(90.9)	0	1(9.1)	11(5.6)	
	40 이상	있다	78(89.7)	8(9.2)	1(1.1)	87(81.3)	.621 (.733)
		없다	19(95.0)	1(5.0)	0	20(18.7)	
인터넷 게임	10대	있다	47(29.0)	48(29.6)	67(41.4)	162(95.3)	1.596 (.450)
		없다	1(12.5)	2(25.0)	5(62.5)	8(4.7)	
	20대+	있다	144(43.8)	79(24.0)	106(32.2)	329(95.9)	.091 (.956)
		없다	6(42.9)	3(21.4)	5(35.7)	14(4.1)	
	30대	있다	128(69.2)	26(14.1)	31(16.8)	185(94.4)	.796 (.672)
		없다	9(81.8)	1(9.1)	1(9.1)	11(5.6)	
	40 이상	있다	78(88.6)	6(6.8)	4(4.5)	88(81.5)	3.323 (.190)
		없다	15(75.0)	2(10.0)	3(15.0)	20(18.5)	

+ p-value <.1, ** p-value <.01, 2-tail test

있다. 반면에, 어려움을 상담할 친구나 동료의 존재와 채팅간에는 정적인 관계가 보이기는 하지만 그 유의도가 약하고(표로 제시되지 않음, $p < .1$), 연령층을 구분한 분석에서도 20대의 경우에만 이러한 관계를 확인할 수 있다(표 8, $p < .1$).

기존의 인적 유대와 인터넷 탐닉 정도를 분산 분석한 결과나 인터넷 중독을 카이 검정한 결과에서(표로 제시되지 않음), 개인적인 어려움을 상담할 가족 및 친척이 있는 경우는 인터넷 탐닉정도 및 중독 가능성이 낮은 것으로 나타난다. 그러나, 연령 코호트를 통제하고 분석하였을 때, 특히 40세 이후

의 연령층에서 어려움을 상의할 수 있는 친밀한 가족 성원의 존재가 인터넷 중독 위험을 낮추는 것(표 9, $p < .05$)으로 드러난다. 반면, 가까운 친구의 존재는 오히려 인터넷 탐닉정도 및 중독 가능성을 높이는 것으로 나타난다. 연령적 이질성이 높은 가족 및 친척의 경우와 달리 친구 집단은 연령이나 학력 및 취미 등에 있어 동질적이어서, 새로운 통신 수단인 인터넷을 동시에 흡수해서 재빨리 서로간의 커뮤니케이션 수단으로 활용하기 쉽다. 또, 한 집에서 동거하는 비율이 높은 가족과 달리, 친구 사이는 가까울수록 대면 접촉 외에도 전화나 이메일, 채팅 등

〈표 9〉 기존 대인 관계 모습과 인터넷 중독/비중독 비교(연령별)

빈도 (백분율)		비중독	중독	계	chi-sq. (p-value)	
어려움을 상담할 가족	10대	있다	65(61.9)	40(38.1)	105(61.8)	.313(.576)
		없다	43(66.2)	22(33.8)	65(38.2)	
	20대	있다	185(75.5)	60(24.5)	245(71.6)	.002(.961)
		없다	73(75.3)	24(24.7)	97(28.4)	
	30대	있다	149(88.7)	19(11.3)	168(84.0)	.037(.847)
		없다	28(87.5)	4(12.5)	32(16.0)	
	40 이상**	있다	96(95.0)	5(5.0)	101(94.4)	7.462(.006)
		없다	4(66.7)	2(33.3)	6(5.6)	
어려움을 상담할 친척	10대	있다	26(60.5)	17(39.5)	43(25.7)	.327(.567)
		없다	81(65.3)	43(34.7)	124(74.3)	
	20대	있다	67(73.6)	24(26.4)	91(26.6)	.220(.639)
		없다	191(76.1)	60(23.9)	251(73.4)	
	30대	있다	90(88.2)	12(11.8)	102(52.8)	.005(.945)
		없다	80(87.9)	11(12.1)	91(47.2)	
	40 이상	있다	54(93.1)	4(6.9)	58(54.7)	.018(.894)
		없다	45(93.8)	3(6.3)	48(45.3)	
어려움을 상담할 친구	10대	있다	104(63.8)	59(36.2)	163(95.3)	.417(.519)
		없다	6(75.0)	2(25.0)	8(4.7)	
	20대	있다	248(74.7)	84(25.3)	332(96.0)	.873(.350)
		없다	12(85.7)	2(14.3)	14(4.0)	
	30대	있다	164(87.7)	23(12.3)	187(94.0)	.167(.683)
		없다	11(91.7)	1(8.3)	12(6.0)	
	40 이상	있다	82(93.2)	6(6.8)	88(81.5)	.089(.766)
		없다	19(95.0)	1(5.0)	20(18.5)	

** p-value < .01, 2-tail test

여러 통신/오락 수단을 자주 공유할 가능성이 높아진다. 따라서 친구관계가 밀접할 수록 오히려 인터넷에 의존하게 될 가능성이 있다. 요약하자면, 기존 인적 유대의 존재가 인터넷 의존도를 낮추는 역할을 할 것으로 예측한 〈가설 2-1〉이 성립하는 것은 가족 및 친척 유대의 경우이지 친구 및 동료와의 유대는 아니라는 것이다.

성이나 결혼 여부 역시 기존의 대인관계나 인터넷 중독과 유의미한 관련을 보이지는 않는다. 이는 인터넷 의존을 예방하거나 치료하는 데 있어서, 단순한 성이나 결혼 여부 혹은 친구 등 여타 어느 변수보다 가족 유대의 중요성이 부각되는 결과이다. 따라서, 채팅이나 게임 또는 전반적인 인터넷 중독

을 예방하거나 치료하기 위해서, 주변 가족 및 친지들이 정서적으로 충분한 지원을 하고 친밀한 관계를 유지하도록 노력해야 할 필요성이 제기된다.

4. 인터넷 사용으로 인한 대인관계 변화

인터넷 사용 후의 일상 생활 변화에 관한 자아 응답 자료를 가지고 카이 검증한 〈표 10, 표 11〉은, 변화에 대한 응답자의 보고에 기초해서 인터넷이 일상생활에 미치는 영향을 살펴본 결과이다. 가족이나 친지 및 친구와 보내는 시간이나 접촉 빈도 면에서 인터넷을 사용하기 전과 별 변화를 느끼지 않는 응답자들은, 어떤 방향으로든 변화를 느끼는 응

〈표 10〉 인터넷 사용 후 가족 및 친척 관계의 변화(연령별 중독 집단과 비중독 집단 비교)

	연령집단	중독 여부	서비스 이용 빈도(%)				chi-sq. (p-value)
			늘었다(증가)	거의 같다	줄었다(감소)	잘모르겠다	
가족과 같이 보내는 시간	10대*	비중독	2(1.9)	60(56.1)	38(35.5)	7(6.5)	9.031 (.029)
		중독	4(6.5)	23(37.1)	25(40.3)	10(16.1)	
	20대**	비중독	4(1.5)	159(61.2)	73(28.1)	24(9.2)	16.185 (.001)
		중독	4(4.7)	32(37.2)	39(45.3)	11(12.8)	
	30대***	비중독	2(1.1)	122(70.1)	41(23.6)	9(5.2)	18.176 (.000)
		중독	3(12.5)	9(37.5)	11(45.8)	1(4.2)	
	40 이상**	비중독	3(3.0)	86(85.1)	10(9.9)	2(2.0)	12.991 (.005)
		중독	2(28.6)	3(42.9)	2(28.6)	0	
친척 모임에 참석하는 시간	10대	비중독	5(4.7)	70(65.4)	12(11.2)	20(18.7)	2.525 (.471)
		중독	4(6.6)	33(54.1)	11(18.0)	13(21.3)	
	20대*	비중독	5(1.9)	191(74.0)	25(9.7)	37(14.3)	12.753 (.005)
		중독	3(3.5)	47(55.3)	19(22.4)	16(18.8)	
	30대***	비중독	4(2.3)	139(79.9)	8(4.6)	23(13.2)	19.342 (.000)
		중독	1(4.2)	15(62.5)	7(29.2)	1(4.2)	
	40 이상*	비중독	2(2.0)	91(91.0)	3(3.0)	4(4.0)	9.854 (.020)
		중독	0	5(71.4)	2(28.6)	0	
가족 및 친지와 접촉	10대*	비중독	2(1.9)	76(71.7)	13(12.3)	15(14.2)	10.546 (.014)
		중독	8(13.1)	33(54.1)	9(14.8)	11(18.0)	
	20대*	비중독	9(3.5)	180(69.5)	34(13.1)	36(13.9)	10.945 (.012)
		중독	6(7.0)	43(50.0)	18(20.9)	19(22.1)	
	30대	비중독	6(3.4)	132(75.9)	17(9.8)	19(10.9)	2.024 (.567)
		중독	2(9.1)	15(68.2)	3(13.6)	2(9.1)	
	40 이상**	비중독	3(3.0)	89(89.0)	3(3.0)	5(5.0)	14.009 (.003)
		중독	1(14.3)	3(42.9)	2(28.6)	1(14.3)	

* p-value < .05, ** p-value < .01, *** p-value < .001, 2-tail test

답자들에 비해 중독 가능성이 낮은 것은 당연하다. 전반적으로 인터넷 사용 후, 가족이나 친지와 보내는 시간 및 접촉 기회가 줄었다는 응답이 늘었다는 응답을 상회하고 있어서, 인터넷의 잦은 사용으로 인해 가족 및 친지와 어울리던 시간 뿐 아니라 접촉 자체가 줄어들게 됨을 시사하고 있다(표 10). 따라서, 인터넷 의존이 인적 유대를 약화할 것이라는 〈가설 2-2〉은, 가족 친지와 관계에서 성립한다.

인터넷 사용 빈도와 친구 유대의 경우도, 대면 접촉에 초점을 두고 보면, 10대를 중심으로 “인터넷을 자주 사용한 이후 친구와 만나는 시간이 줄었다.”는 응답이 높아 역시 〈가설 2-2〉를 뒷받침한다(표 11).

그러나 대면접촉에 한정하지 않을 경우에는, 30-40대를 중심으로 “인터넷을 자주 사용한 이후 동료와의 접촉이 늘었다”는 응답이 줄었다는 응답을 상회한다(표 11). 따라서, 인터넷 사용이 가족 및 친지와 접촉하는 시간과 빈도를 감소시키는 반면, 그 외의 대인관계에 미치는 영향은 복합적인 양상으로 전개될 가능성이 있음을 보인다. 어려움을 상담할 수 있는 친구의 존재(강한 유대, strong tie)가 인터넷 의존도를 다소 높일 수 있고, 인터넷 사용 후 직접 만남에 한정하지 않는 한 친구 및 동료와의 접촉 자체는 증가하는 등, 인터넷의 잦은 사용이 친구 유대 변화에 미치는 영향은 〈가설 2-2〉와 오히려 상반되

<표 11> 인터넷 사용 후 친구 및 동료관계의 변화(연령별 중독 집단과 비중독 집단 비교)

	연령집단	중독 여부	서비스 이용 빈도(%)				chi-sq. (p-value)
			늘었다(증가)	거의 같다	줄었다(감소)	잘모르겠다	
친구와 만나는 시간	10대*	비중독	18(16.2)	74(66.7)	12(10.8)	7(6.3)	8.363
		중독	11(17.7)	29(46.8)	14(22.6)	8(12.9)	(.039)
	20대**	비중독	28(10.7)	181(69.1)	34(13.0)	19(7.3)	13.363
		중독	18(20.9)	41(47.7)	18(20.9)	9(10.5)	(.004)
	30대	비중독	31(17.8)	120(69.0)	16(9.2)	7(4.0)	5.986
		중독	5(20.8)	12(50.0)	6(25.0)	1(4.2)	(.112)
	40 이상	비중독	10(10.0)	82(82.0)	8(8.0)	0	2.822
		중독	2(28.6)	4(57.1)	1(14.3)	0	(.244)
이미 알던 친구 및 동료와의 접촉	10대	비중독	54(48.6)	50(45.0)	3(2.7)	4(3.6)	3.529
		중독	33(53.2)	22(35.5)	5(8.1)	2(3.2)	(.317)
	20대	비중독	84(32.2)	152(58.2)	15(5.7)	10(3.8)	5.544
		중독	25(29.1)	47(54.7)	5(5.8)	9(10.5)	(.136)
	30대*	비중독	37(21.3)	121(69.5)	6(3.4)	10(5.7)	9.069
		중독	11(45.8)	10(41.7)	2(8.3)	1(4.2)	(.028)
	40 이상*	비중독	10(10.0)	84(84.0)	3(3.0)	3(3.0)	10.055
		중독	1(14.3)	4(57.1)	2(28.6)	0	(.018)

* p-value < .05, ** p-value < .01, 2-tail test

는 경향을 띄는 것으로 볼 수 있다.

각 반응 및 사용 빈도별 차이에 있어서, 이메일을 자주하는 응답자의 경우보다는 채팅이나 게임을 자주 한다는 응답자의 경우 가족 및 친지와 보내는 시간 및 접촉이 감소했다는 응답이 두드러지게 많다. 특히 20대 연령층에서, 채팅을 자주 하는 경우 가족과 보내는 시간(p<.1) 및 친지 모임에 참석하는 시간이 줄었다는 비율이 높고, 인터넷 게임을 자주 하는 경우 가족과 보내는 시간이 줄었다는 비율이 높게 나타난다(표 13, 표 14). 30대 응답층의 경우엔, 채팅을 자주 하면서 친지 모임에 참석하는 시간이 줄었다는 비율이 높고, 인터넷 게임을 자주 하게 되면서 가족과 같이 보내는 시간 및 친지 모임에 참석하는 시간이 줄었다는 비율이 높은 것이 눈에 띈다(표 13, 표 14).

이메일의 잦은 사용과 친구 및 동료 간 유대에 관해서는, 전 연령층을 한꺼번에 포함한 분석에서는 뚜렷한 경향이 나타나지 않지만 연령대를 통제하고 분석할 경우, 10대의 경우엔 이메일을 자주 하는 집

단에서 친구 및 동료와의 접촉이 증가했다는 비율이 훨씬 높는데, 20-30대의 경우엔 친구와 만나는 시간이 줄었다는 응답이 상대적으로 높으며(20대, p<.05), 직접적인 만남에 한정하지 않는 접촉 역시 줄었다는 응답이 높게(30대, p<.05) 나타난다(표 15). 이는, 연령층에 따라 이메일이 대인관계에 미치는 영향이 상이할 수 있음을 시사한다. 즉, 10대에서는 이메일을 통해 친구와의 접촉이 찾아지면서 그 유대를 오프 라인에서의 관계로 이어가는 반면, 성인의 경우엔 면대면 만남이나 전화 등의 기존 통신 수단을 이메일로 대체하는 대신 오프 라인에서의 접촉은 오히려 감소하는 것이다.

채팅을 자주 하는 경우에 친구와 만나는 시간이 늘었다는 응답자가 줄었다는 응답의 두 배에 달하는 데, 연령 집단별로 분석한 <표 16>에서도 전(全) 연령층에서 이러한 경향이 뚜렷이 드러난다(표 16). 그런데 또한 눈 여겨 볼 것은, 채팅을 자주 하게 된 이후 친구와 만나는 시간이 늘었다는 응답에 비해서는 현저히 적은 편이지만, “줄었다”는 응답의 비

〈표 12〉 이메일을 자주 하는 행위가 가족 및 친지 유대에 가져온 변화(연령별)

		빈도(백분율)	늘었다	거의 같다	줄었다	잘모르겠다	chi-sq.(p-value)
가족과 같이 보내는 시간	10대	이메일을 자주 한다	5(83.3)	63(48.1)	51(38.9)	12(9.2)	1.134 (.769)
		기타	1(2.6)	20(52.6)	12(31.6)	5(13.2)	
	20대	이메일을 자주 한다	6(2.1)	155(54.8)	95(33.6)	27(9.5)	1.563 (.668)
		기타	2(3.1)	37(57.8)	17(26.6)	8(12.5)	
	30대	이메일을 자주 한다	3(2.6)	81(70.4)	26(22.6)	5(4.3)	2.428 (.489)
		기타	2(2.4)	50(6.2)	26(31.3)	5(6.0)	
	40세 이상	이메일을 자주 한다	2(4.4)	36(80.0)	5(11.1)	2(4.4)	2.910 (.406)
		기타	3(4.7)	54(84.4)	7(10.9)	0	
친지 모임에 참석하는 시간	10대	이메일을 자주 한다	7(5.3)	77(58.8)	19(14.5)	28(21.4)	1.817 (0.611)
		기타	2(5.4)	26(70.3)	4(10.8)	5(13.5)	
	20대	이메일을 자주 한다	5(1.8)	197(82.4)	35(12.4)	45(16.0)	2.571 (.463)
		기타	3(4.8)	42(67.7)	9(14.5)	8(12.9)	
	30대	이메일을 자주 한다	2(1.7)	95(81.9)	9(7.8)	10(8.6)	4.167 (.244)
		기타	3(3.7)	59(72.0)	6(7.3)	14(17.1)	
	40세 이상	이메일을 자주 한다	0	39(88.6)	2(4.5)	3(6.8)	3.332 (.343)
		기타	2(3.1)	58(90.6)	3(4.7)	1(1.6)	
가족 및 친지와 의 접촉	10대	이메일을 자주 한다	8(6.2)	82(63.1)	17(13.1)	23(17.7)	2.290 (.514)
		기타	2(5.6)	27(75.0)	4(11.1)	3(8.3)	
	20대	이메일을 자주 한다	13(4.6)	181(64.0)	44(15.5)	45(15.9)	.665 (.881)
		기타	2(3.2)	43(68.3)	8(12.7)	10(15.9)	
	30대	이메일을 자주 한다	6(5.3)	89(78.1)	10(8.8)	9(7.9)	3.844 (.279)
		기타	2(2.4)	58(70.7)	10(12.2)	12(14.6)	
	40세 이상	이메일을 자주 한다	1(2.3)	37(84.1)	2(4.5)	4(9.1)	2.117 (.548)
		기타	3(4.7)	56(87.5)	3(4.7)	2(3.1)	

2-tail test

중 역시-채팅을 자주 하지 않는 집단에 비해서- 무시할 수 없는 수준이라는 것이다. 특히 또래 문화가 중요시되는 10-20대의 젊은 층을 중심으로 뚜렷이 나타나는 이와 같은 양극화 현상은(표 16), 채팅이 어떤 모습으로 이루어지는가와 연관되어 있을 것이다. 즉, 이미 알던 친구와 채팅을 통해서 수시로 의사소통을 하고 혹은 채팅을 통해 만난 교우 관계를 오프 라인에서의 만남으로 자주 연결시킬 경우, 채팅과 더불어 친구와의 만남이 증가하게 된다. 반면에, 온라인에서의 채팅에 몰두하는 시간 소모로 인해 오프 라인에서의 만남이 줄어들 수도 있다.

게임을 자주 하는 경우에 대면 접촉을 포함하여 모든 면에서 기존의 친구 및 동료와 더 많이 접촉

하게 되었다고 보고하는 응답자가 덜 접촉한다는 응답자를 상회한다. 10대를 제외한 전 연령층의 인터넷 게임을 자주 하는 집단에서, 친구와 만나는 시간 및 접촉이 늘었다는 응답의 비율이 높다(표 17). 표로 제시하지는 않았으나, 인터넷 도박 역시 자주 할 경우에(자주 하지 않는 응답자에 비해) 가족 및 친지와 같이 지내는 시간은 줄었다는 응답이 압도적으로 많은 반면, 친구와 보내는 시간이나 접촉은 오히려 늘었다는 응답이 상당히 높다. 게임이나 도박은 인터넷을 이용하든 오프 라인에서 이루어지는 것이든, 서로의 개인적인 부분을 건드리거나 드러내지 않고 상대방과 공유할 수 있는 영역을 제공한다. 동일한 게임이나 도박에 흥미를 갖는 지인들 끼리

<표 13> 채팅을 자주 하는 행위가 가족 및 친지 유대에 가져온 변화(연령별)

	빈도(백분율)		늘었다	거의 같다	줄었다	잘모르겠다	chi-sq.(p-value)
가족과 같이 보내는 시간	10대	채팅을 자주 한다	2(9.1)	6(27.3)	11(50.0)	3(13.6)	6.603 (.109)
		기타	4(2.7)	77(52.4)	52(35.4)	14(9.5)	
	20대+	채팅을 자주 한다	1(2.3)	19(43.2)	22(50.0)	2(4.5)	7.679 (.053)
		기타	7(2.3)	171(57.2)	89(29.8)	32(10.7)	
	30대	채팅을 자주 한다	0	4(44.4)	5(55.6)	0	4.718 (.194)
		기타	5(2.7)	126(67.7)	45(24.2)	10(5.4)	
40세 이상*	채팅을 자주 한다	0	0	1(100)	0	8.075 (.044)	
	기타	5(4.7)	89(83.2)	11(10.3)	2(1.9)		
친지 모임에 참석하는 시간	10대	채팅을 자주 한다	3(13.0)	9(39.1)	5(21.7)	6(26.1)	6.901 (.075)
		기타	6(4.1)	94(64.8)	18(12.4)	27(18.6)	
	20대*	채팅을 자주 한다	0	25(56.8)	12(27.3)	7(15.9)	10.378 (.016)
		기타	8(2.7)	211(71.3)	32(10.8)	45(15.2)	
	30대*	채팅을 자주 한다	0	4(44.4)	3(33.3)	2(22.2)	10.469 (.015)
		기타	5(2.7)	148(79.1)	12(6.4)	22(11.8)	
40세 이상	채팅을 자주 한다	0	1(100)	0	0	.116 (.990)	
	기타	2(1.9)	95(89.6)	5(4.7)	4(3.8)		
가족 및 친지와의 접촉	10대	채팅을 자주 한다	3(13.6)	10(45.5)	3(13.6)	6(27.3)	6.219 (.101)
		기타	7(4.9)	99(68.8)	18(12.5)	20(13.9)	
	20대	채팅을 자주 한다	4(9.1)	27(61.4)	8(18.2)	5(11.4)	3.635 (.304)
		기타	11(3.7)	195(65.4)	43(14.4)	49(16.4)	
	30대	채팅을 자주 한다	0	5(55.6)	3(33.3)	1(11.1)	5.708 (.127)
		기타	8(4.3)	140(75.7)	17(9.2)	20(10.8)	
40세 이상	채팅을 자주 한다	0	1(100)	0	0	.165 (.983)	
	기타	4(3.8)	91(85.8)	5(4.7)	6(5.7)		

+ p-value < .1, ** p-value < .05, 2-tail test

이를 공통 화제로 하여 잦은 만남을 가질 수 있음도 배제할 수는 없다. 이를 종합할 때, 인터넷의 잦은 사용과 친구 유대간에는 <가설 2-2>와는 상반되는 연관성이 존재한다고 할 수 있다.

5. 기존 관계의 질과 인터넷 사용 후의 관계 변화

기존의 인적 유대와 인터넷 사용 후의 유대 변화 역시 주시할 만 하다. 인터넷을 사용하게 된 이후 가족과 같이 보내는 시간이나 가족 및 친지와의 접촉이 줄었다는 응답은, 원래 가족 내에 어려움을 상담할 만한 유대를 가지지 못했던 경우에 뚜렷하게 큰 비중을 차지한다(표 18). 특히, 자신의 생식 가족

(family of procreation)을 이루고 살아가는 30-40대 연령층에서 이러한 현상이 더욱 두드러진다(표 19). 이는 기존의 가족 관계가 원만치 못할 경우, 인터넷 사용으로 인해 각 구성원간의 폐쇄성이 더욱 강화될 가능성을 의미한다.

가족 안에서 편안한 유대를 갖지 못하는 경우 인터넷에 몰입할 가능성이 크고, 역으로 인터넷에 과도한 몰입으로 인해 가족 안에서의 고립을 자초하게 되는 악순환의 가능성을 부인할 수 없다. 반면에, 가족 간의 유대가 돈독할 경우 옆에 있는 상대와 어려움을 의논하고 실질적인 지원을 얻는 데 편안함을 느끼기 때문에 굳이 인터넷을 통한 의사소통이나 지원에 의존해야 할 필요가 없으며, 따라서

〈표 14〉 인터넷 게임을 자주 하는 행위가 가족 및 친지 유대에 가져온 변화(연령별)

		빈도(백분율)	늘었다	거의 같다	줄었다	잘모르겠다	chi-sq.(p-value)
가족과 같이 보내는 시간	10대	게임을 자주 한다	2(2.9)	28(40.0)	33(47.1)	7(10.0)	5.131
		기타	3(3.1)	55(56.1)	30(30.6)	10(10.2)	(.162)
	20대*	게임을 자주 한다	4(3.6)	52(47.3)	45(40.9)	9(8.2)	8.351
		기타	3(1.3)	138(59.7)	65(28.1)	25(10.8)	(.039)
	30대***	게임을 자주 한다	3(10.0)	9(30.0)	16(53.3)	2(6.7)	25.815
		기타	2(1.2)	122(73.5)	34(20.5)	8(4.8)	(.000)
40세 이상	게임을 자주 한다	0	5(71.4)	2(28.6)	0	2.689	
	기타	5(4.9)	85(83.3)	10(9.8)	10(9.8)	(.442)	
친지 모임에 참석하는 시간	10대	게임을 자주 한다	5(7.2)	35(50.7)	14(20.3)	15(21.7)	7.627
		기타	3(3.1)	68(69.4)	9(9.2)	18(18.4)	(.054)
	20대	게임을 자주 한다	2(1.8)	79(72.5)	15(13.8)	13(11.9)	1.593
		기타	5(2.2)	157(68.6)	28(12.2)	39(17.0)	(.661)
	30대*	게임을 자주 한다	0	19(61.3)	6(19.4)	6(19.4)	10.417
		기타	5(3.0)	134(80.7)	9(5.4)	18(10.8)	(.015)
40세 이상	게임을 자주 한다	0	6(85.7)	1(14.3)	0	1.937	
	기타	2(2.0)	91(90.1)	4(4.0)	4(4.0)	(.586)	
가족 및 친지와의 접촉	10대	게임을 자주 한다	4(5.8)	42(60.9)	11(15.9)	12(17.4)	1.673
		기타	5(5.2)	67(69.8)	10(10.4)	14(14.6)	(.643)
	20대	게임을	6(5.5)	69(62.7)	18(16.4)	17(15.5)	1.073
		기타	8(3.5)	153(66.5)	33(14.3)	36(15.7)	(.784)
	30대	게임을	0	24(80.0)	4(13.3)	2(6.7)	2.460
		기타	8(4.8)	122(73.9)	16(9.7)	19(11.5)	(.482)
40세 이상**	게임을	1(14.3)	3(42.9)	1(14.3)	2(28.6)	12.534	
	기타	3(3.0)	90(89.1)	4(4.0)	4(4.0)	(.006)	

+ p-value < .1, * p-value < .05, ** p-value < .01, *** p-value < .001, 2-tail test

도구적인 필요를 위해 주도적으로 인터넷을 사용할 수 있게 되기 때문에, 인터넷의 역기능으로부터 비교적 자유로울 수 있을 것이다.

친구 및 동료와의 기존 유대가 친밀할 경우 그렇지 않은 경우에 비해, 인터넷 사용 후의 오프 라인 접촉 역시 늘었다는 비율이 높고 줄었다는 비율이 낮지만(표 18), 연령대에 따른 특이성은 보이지 않는다. 인터넷이 대인 유대에 영향을 미치는 것은 사실이지만, 기존 유대관계의 본질을 변화시킨다기보다는 원래 약한 유대를 더욱 소원해지게 하는 도피처로서의 역할을 하고(약한 가족 유대의 경우), 혹은 원래 친밀한 유대를 더욱 강화하는(친밀한 친구 및 동료 간 유대의 경우) 역할을 한다고 주장한 선

행 연구들(박부진·이해영, 2000, 이해영·이여봉, 2001; Kraut, et al., 2002)과 일맥 상통하는 결과이다.

다만, 인터넷 사용과 친구 및 동료 간 유대 사이의 양(陽: positive)의 관련성이, 인터넷 사용과 가족 유대간에는 음(陰: negative)의 관련성이 각각 쌍방향으로 존재한다는 사실에 주목해야 한다(그림 2, 그림 3). 본 분석에서는 특히 인터넷 사용과 가족 유대간 관련성의 정도가 강하게 드러났다. 이는, 인터넷 몰입으로 인해 훼손될 위험이 큰 관계가 가족 유대임을 의미하기도 하지만, 역으로 가족 상호간 유대를 강화함으로써 인터넷에의 과도한 몰입을 예방/치료할 수 있음을 시사한다. 반면에, 인터넷 몰입은 오프 라인 세상에서도 개인을 가정 밖으로 향하

<표 15> 이메일을 자주 하는 행위가 친구 및 동료 유대에 가져온 변화(연령별)

		빈도(백분율)	늘었다	거의 같다	줄었다	잘모르겠다	chi-sq.(p-value)
친구와 만나는 시간	10대	이메일을 자주 한다	25(18.7)	77(57.5)	21(15.7)	11(8.2)	1.813
		기타	4(10.5)	25(65.8)	5(13.2)	4(10.5)	(.612)
	20대	이메일을 자주 한다	35(12.3)	187(65.8)	42(14.8)	20(7.0)	4.517
		기타	12(18.5)	35(53.8)	10(15.4)	8(12.3)	(.211)
	30대*	이메일을 자주 한다	14(12.1)	80(69.0)	16(13.8)	6(5.2)	8.680
		기타	22(26.8)	52(63.4)	6(7.3)	2(2.4)	(.034)
	40세 이상	이메일을 자주 한다	3(6.8)	36(81.8)	5(11.4)	0	2.064
		기타	9(14.1)	51(79.7)	4(6.3)	0	(.356)
이미 알던 친구 및 동료와의 접촉	10대	이메일을 자주 한다	73(54.5)	53(39.6)	3(2.2)	5(3.7)	10.895
		기타	13(34.2)	19(50.0)	5(13.2)	1(2.6)	(.356)
	20대*	이메일을 자주 한다	84(29.7)	171(60.4)	16(5.7)	12(4.2)	8.138
		기타	26(39.4)	29(43.9)	4(6.1)	7(10.6)	(.043)
	30대	이메일을 자주 한다	33(28.4)	71(61.2)	5(4.3)	7(6.0)	3.249
		기타	15(18.3)	60(73.2)	3(3.7)	4(4.9)	(.355)
	40세 이상	이메일을 자주 한다	4(9.1)	34(77.3)	4(9.1)	2(4.5)	4.352
		기타	7(10.9)	55(85.9)	1(1.6)	1(1.6)	(.226)

* p-value < .05, 2-tail test

<표 16> 채팅을 자주 하는 행위가 친구 및 동료 유대에 가져온 변화(연령별)

		빈도(백분율)	늘었다	거의 같다	줄었다	잘모르겠다	chi-sq.(p-value)
친구와 만나는 시간	10대*	채팅을 자주 한다	8(33.3)	8(33.3)	6(25.0)	2(8.3)	9.468
		기타	21(14.2)	94(63.5)	20(13.5)	13(8.8)	(.024)
	20대 ***	채팅을 자주 한다	19(43.2)	15(34.1)	8(18.2)	2(4.5)	40.222
		기타	28(9.3)	204(67.8)	44(14.6)	25(8.3)	(.000)
	30대+	채팅을 자주 한다	4(44.4)	3(33.3)	2(22.2)	0	6.559
		기타	32(17.2)	127(68.3)	19(10.2)	8(4.3)	(.087)
	40세 이상*	채팅을 자주 한다	1(100)	0	0	0	7.991
		기타	11(10.4)	86(81.1)	9(8.5)	0	(.018)
이미 알던 친구 및 동료와의 접촉	10대	채팅을 자주 한다	14(58.3)	8(33.3)	1(4.2)	1(4.2)	.923
		기타	72(48.6)	64(43.2)	7(4.7)	5(3.4)	(.820)
	20대	채팅을 자주 한다	16(36.4)	12(52.3)	3(6.8)	2(4.5)	.658
		기타	94(31.2)	174(57.8)	17(5.6)	16(5.3)	(.883)
	30대	채팅을 자주 한다	4(44.4)	5(55.6)	0	0	2.599
		기타	44(23.5)	124(66.3)	8(4.3)	11(5.9)	(.458)
	40세* 이상	채팅을 자주 한다	1(100)	0	0	0	8.810
		기타	10(9.4)	88(83.0)	5(4.7)	3(2.8)	(.032)

+ p-value < .1, * p-value < .05, ** p-value < .01, *** p-value < .001, 2-tail test

〈표 17〉 인터넷 게임을 자주 하는 행위가 친구 및 동료 유대에 가져온 변화(연령별)

		빈도(백분율)	늘었다	거의 같다	줄었다	잘모르겠다	chi-sq.(p-value)
친구와 만나는 시간	10대	게임을 자주 한다	14(19.4)	44(61.1)	10(13.9)	4(5.6)	2.369 (.499)
		기타	14(14.1)	58(58.6)	16(16.2)	11(11.1)	
	20대 ***	게임을 자주 한다	27(24.3)	68(31.1)	14(12.6)	2(1.8)	21.800 (.000)
		기타	20(8.6)	151(65.1)	36(15.5)	25(10.8)	
	30대 ***	게임을 자주 한다	14(45.2)	13(41.9)	3(9.7)	1(3.2)	17.913 (.000)
		기타	22(13.3)	118(71.5)	18(10.9)	7(4.2)	
40세 이상*	게임을 자주 한다	2(28.6)	3(42.9)	2(28.6)	0	7.053 (.029)	
	기타	10(9.9)	84(83.2)	7(6.9)	0		
이미 알던 친구 및 동료와의 접촉	10대	게임을 자주 한다	33(45.8)	33(45.8)	5(6.9)	1(1.4)	3.744 (.290)
		기타	52(52.5)	39(39.4)	3(3.0)	5(5.1)	
	20대	게임을 자주 한다	28(25.2)	72(64.9)	7(6.3)	4(3.6)	4.465 (.215)
		기타	81(34.9)	125(53.9)	13(5.6)	13(5.6)	
	30대*	게임을 자주 한다	14(45.2)	14(45.2)	1(3.2)	2(6.5)	9.061 (.028)
		기타	34(20.5)	116(69.9)	7(4.2)	9(5.4)	
40세 이상*	게임을 자주 한다	2(28.6)	3(42.9)	1(14.3)	1(14.3)	8.891 (.030)	
	기타	9(8.9)	86(85.1)	4(4.0)	2(2.0)		

* p-value < .05, ** p-value < .01, *** p-value < .001, 2-tail test

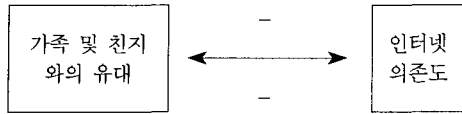
〈표 18〉 기존의 사회 유대에 따른 인터넷 사용 후의 유대 변화

		빈도 (백분율)	늘었다(%)	거의 같다(%)	줄었다(%)	잘 모르겠다(%)	계	chi-sq.(p-value)
어려움을 상당할 가족	가족과 같이 보내는 시간							
	있다		21(3.4)	397(64.3)	157(25.4)	42(6.8)	617	27.747(.000)
		없다	2(1.0)	95(48.5)	79(40.3)	20(10.2)	196	
	가족 및 친지와의 접촉							
	있다		29(4.7)	454(74.1)	61(10.0)	69(11.3)	613	18.103(.000)
		없다	8(4.1)	115(59.6)	35(18.1)	35(18.1)	193	
어려움을 상당할 친지	가족 및 친지와의 접촉							
	있다		15(5.2)	210(72.9)	31(10.8)	32(11.1)	288	3.045(.385)
		없다	21(4.1)	348(68.6)	66(13.0)	72(14.2)	507	
	친지 모임에 참석하는 시간							
	있다		9(3.1)	226(78.7)	24(8.4)	28(9.8)	287	27.709(.000)
		없다	14(2.7)	353(69.2)	61(12.0)	82(16.1)	510	
어려움을 상당할 친구나 동료	친구와 만나는 시간							
	있다		118(15.4)	499(65.0)	101(13.2)	50(6.5)	768	2.727(.436)
		없다	6(11.3)	38(71.7)	8(15.1)	1(1.9)	53	
	친구 및 동료와의 접촉							
	있다		246(32)	447(58.2)	378(4.8)	38(4.9)	768	12.346(.006)
		없다	6(11.3)	43(81.1)	3(5.7)	1(1.9)	53	

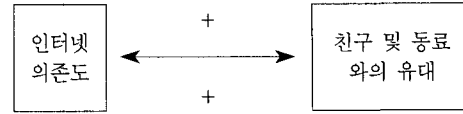
<표 19> 기존의 인적 유대에 따른 인터넷 사용 후의 가족 및 친척 유대 변화(연령별)

빈도 (백분율)		늘었다 (%)	거의 같다 (%)	줄었다 (%)	잘 모르겠다(%)	계(연령 집단내 비율)	chi-sq. (p-value)		
어려움을 상담할 가족	연령집단	상담 가족 유무	가족과 같이 보내는 시간						
	10대	있다	6(5.7)	53(50.5)	39(37.1)	7(6.7)	105(62.9)	6,084	
		없다	0	30(48.4)	23(37.1)	9(14.5)	62(37.1)	(.108)	
	20대	있다	7(2.9)	138(56.8)	75(30.9)	23(9.5)	243(71.5)	2,180	
		없다	1(1.0)	50(51.5)	35(36.1)	11(11.3)	97(28.5)	(.536)	
	30대***	있다	4(2.4)	118(71.1)	34(20.5)	10(6.0)	166(84.3)	19,930	
		없다	0	13(41.9)	18(58.1)	0	31(15.7)	(.000)	
	40 이상**	있다	4(3.9)	87(85.3)	9(8.8)	2(2.0)	102(94.4)	12,610	
		없다	1(16.7)	2(33.3)	89(82.4)	0	6(5.6)	(.006)	
			가족 및 친지와의 접촉						
	10대+	있다	8(7.6)	75(71.4)	11(10.5)	11(10.5)	105(64.0)	7,250	
		없다	2(3.4)	34(57.6)	9(15.3)	14(23.7)	59(36.0)	(.064)	
	20대	있다	14(5.8)	158(65.3)	32(13.2)	38(15.7)	242(71.4)	5,424	
		없다	1(1.0)	62(63.9)	19(19.6)	15(15.5)	97(28.6)	(.143)	
	30대**	있다	4(2.4)	131(79.9)	13(7.9)	16(76.2)	164(84.1)	16,854	
		없다	4(12.9)	15(48.4)	7(22.6)	5(16.1)	31(15.9)	(.001)	
	40 이상	있다	3(3.0)	89(88.1)	5(5.0)	4(4.0)	101(94.4)	5,396	
		없다	1(16.7)	4(66.7)	0	1(16.7)	6(5.6)	(.145)	
	어려움을 상담할 친지	연령집단	상담 가족 유무	가족 및 친지와의 접촉					
		10대	있다	5(12.2)	29(70.7)	4(9.8)	3(7.3)	41(25.5)	6,168
없다			5(4.2)	76(63.3)	18(15.0)	21(17.5)	120(74.5)	(.104)	
20대		있다	4(4.5)	57(64.0)	14(15.7)	14(15.7)	89(26.3)	.093	
		없다	10(4.0)	163(65.2)	37(14.8)	40(16.0)	250(73.7)	(.993)	
30대		있다	4(4.1)	75(75.0)	10(10.0)	11(11.0)	100(53.2)	.061	
		없다	4(4.5)	66(75.0)	9(10.2)	9(10.2)	88(46.8)	(.996)	
40 이상		있다	2(3.5)	48(84.2)	3(5.2)	4(7.0)	57(53.8)	.541	
		없다	2(4.1)	43(87.8)	91(85.8)	2(4.1)	49(46.2)	(.910)	
		친지 모임에 참석하는 시간							
10대		있다	1(2.5)	28(70.0)	6(15.0)	5(12.5)	40(24.7)	2,826	
		없다	8(6.6)	71(58.2)	17(13.9)	26(21.3)	122(75.3)	(.419)	
20대		있다	4(4.5)	64(72.9)	10(11.4)	10(11.4)	88(26.0)	3,984	
		없다	4(1.6)	171(68.4)	33(13.2)	42(16.8)	250(74.0)	(.263)	
30대		있다	3(3.0)	81(80.2)	6(5.9)	11(10.9)	101(53.2)	1,712	
		없다	1(1.1)	68(76.4)	8(9.0)	12(13.5)	89(46.8)	(.634)	
40 이상		있다	1(1.8)	52(91.2)	2(3.5)	2(3.5)	57(53.8)	.451	
		없다	1(2.0)	43(87.8)	3(6.1)	2(4.1)	49(46.2)	(.929)	

+ p-value <.1, ** p-value <.01, *** p-value <.001, 2-tail test



〈그림 2〉



〈그림 3〉

게 해서, 가정 밖의 친밀한 관계-친구나 동료-에 몰두하게 하는 것 같다. 인터넷 사용과 연관되어 가정 밖의 유대가 강화되는 대신 그 시간과 에너지 소모로 인해 가족 구성원과의 유대가 약화된다면, 문제가 있다. 위에서 확인한 바 가정은 여전히 개인의 정서적 지원 체계로서 가장 중요한 위치를 차지하기 때문이다.

V. 결론 및 논의

본 연구에서는 즉각적이고 쌍방향적인 특성을 지니는 인터넷 기능 중, 즉각적인 상호작용이 가능하면서도 오프 라인으로 연관되어야 할 필연성이 없는 특성을 지닌 '채팅'과 '게임'이 과도한 의존 및 중독과 밀접히 관련되어 있음이 확인되었다(가설 1). 이는 온라인이 제공하는 여러 가지 편리성과 온라인 상에서의 무한하고 새로운 대인 관계 가능성에도 불구하고, 여전히 대면 접촉과 같은 전통적인 상호작용의 중요성을 시사하는 결과이다. 특히 가족 및 친지와의 유대와 인터넷 의존간에는 음(陰)의 관계가, 친구 및 동료와의 유대와 인터넷 의존간에는 오히려 양(陽)의 관계가 순환적으로 존재함을 확인하였다(가설 2-1, 가설 2-2).

가족관계와 친구관계는 유대의 속성이 다르다. 친구 관계는 자발성에 기초해서 이루어진 관계이고 원하는 시간에 한정해서 만나거나 접촉하고 상호작용이 이루어지는 관계이다. 이에 반해, 가족은 어느 집단보다도 서로에 대해 많은 것을 기대하고 많은 시간을 같은 공간에서 보내지만, 실상 같은 공간에 있는 동안에도 상호작용의 양과 질은 다양한 양상

을 띠게 된다. 가족은 결혼과 혈연이라는 구속력으로 해서, 연령이나 성별 뿐 아니라 취미나 관심사 등 여러 면에서 이질적인 구성원으로 이루어진 집단이다. 특히, 인터넷과 같이 무서운 속도로 파고드는 테크놀로지를 받아들이는 데 있어 가족 성원간에는 격차가 클 수밖에 없다.

물론, 나이든 세대로부터 일방적으로 아래 세대에 전해지던 정보 전달의 방향이, 인터넷이 주는 무한한 정보 이용 가능성으로 인해 역전되는 모습을 보이는 것은 사실이다. 이러한 효과에 대해, 인터넷에 익숙한 젊은 세대가 나이든 세대를 교육하게 되어 경직된 위계 구조를 완화하는 역할을 한다는 긍정적인 측면을 부각하는 주장도 있다(박부진, 이해영, 2000). 그러나 이는 인터넷을 능동적으로 사용할 때에 국한되는 것이지, 인터넷에 과도히 의존하게 되면 문제는 전혀 다른 국면으로 접어들는다. 본 자료가 보여주는 바와 같이 전 인터넷 사용자의 60% 정도를 차지하는 10-20대 젊은 인터넷 사용자들은 과도한 의존 및 중독의 위협에 노출되어 있다. 인터넷 보급의 역사가 짧고 젊은 층을 중심으로 폭발적으로 확산된 한국의 경우, 인터넷에의 과도한 의존은 여러 문제를 야기할 수 있다. 선진국에 비해 기성세대가 인터넷에 덜 노출되어 있는 상황에서, 젊은 세대의 과도한 인터넷 의존은 세대간의 격차와 물이 해로 인한 가족 갈등을 불러올 수 있다. 아울러, 인터넷에 몰입함으로써 소모하는 시간과 에너지로 인해 오프 라인에서 가족 및 친지와의 접촉 빈도와 강도가 약해지는 반면, 어려움에 처할 때 상의하고 지원 받을 수 있는 존재를 가족 안에서 찾지 못하는 소외감으로 인해 다시 가상 공간 속으로 도피하게 만드는 악순환이, 인터넷이라는 새로운 테크놀로

지가 네티즌 자신과 가족 관계에 가져올 수 있는 잠재적 역기능이다. 인터넷 몰입과 가족 유대 간 악순환의 고리를 끊는 작업은 양 방향에서 이루어질 수 있다. 인터넷 몰입으로부터 벗어나려는 의도적인 자구 노력을 통해 가족 관계를 보다 친밀하게 유지하고 개선할 수 있을 것이고, 역으로 가족 성원들의 의도적인 관계 개선 노력과 서로에 대한 관심 및 친근한 대화가 인터넷에의 과다 몰입이나 중독을 예방하고 치료하기 위한 처방이 될 것으로 본다.

본 연구에서 인터넷 의존과 대인 유대간 실질적인 순환 관계(recursive model)의 가능성을 상정하였으나, 여타 변수들을 통제된 모형에서 양 방향성을 동시에 분석한 것은 아니다. 초점이 되는 양 변수(인터넷 의존과 대인 유대) 사이에 관련될 가능성이 있는 요소들 중 연령 변수 외에 여타 변수를 통제하지 않은, 카이 검증과 분산 분석 및 T-검증에 한정하였기 때문에, 허위 상관이나 억압상관의 가능성으로부터 완전히 자유로울 수는 없다. 아울러, 기존의 대인 유대(t_1)가 인터넷 의존에 미치는 영향, 그리고 인터넷 의존이 대인 유대(t_2)에 미치는 영향을 별개로 분석하였기 때문에, 어느 방향의 인과성이 더 강한지를 비교할 수 없다는 점 역시 사실이다. 현존하는 방법론적 제한점(순환 모형의 과소 식별 문제)에 대한 새로운 모색과 더불어 핵심 변수의 주변을 맴도는 여타 변수들에 관한 효과적 통제가 가능한 자료를 구할 수 있을 추후의 연구에, 본 주제에 관한 보완적 검토를 기대하기로 한다.

그럼에도 불구하고 본 연구는, 극명하게 세대 차이를 보이는 인터넷 문화 속에서 인적 유대와 인터넷 의존이라는 핵심 주제와 관련하여 연령에 따라 상이하거나 혹은 공통적으로 존재하는 연관성을 찾아냄으로써 연령별 상황을 파악해 냈다는 의의를 지닌다. 또한, 인터넷 의존과 대인 유대간의 양방향적 인과 관계를 확인함으로써, 인터넷 의존을 초래하는 개인적 성향과 주변의 인적 환경의 영향과 아울러 이를 예방하거나 극복하기 위해 인적 환경을 어떻게 구축할 것인가에 대해 전술한 바와 같은 이론적 경험적 통찰력을 제공하였다.

첨단 테크놀로지가 지닌 역기능(인터넷 중독/의

존)으로부터 자유롭기 위해서 전통 영역(가족 및 친족)의 정서적 지원 기능 강화가 필요하며, 또한 전통 영역의 강화가 곧 첨단 테크놀로지를 주도적으로 활용할 수 있는 효과적인 방안이 될 것이다.

■ 참고문헌

- 김주한(1996). 인터넷 신드롬. 과학동아 1996. 9. 게재 내용.(<http://plaza.snu.ac.kr/~psyber/internet.htm>)
- 박경호(2002). "국내 인터넷-컴퓨터 사이버 중독 실태 조사" 보고서, 정보통신부.(http://www.internetaddiction.or.kr/7Data_Research_View.asp?ID=1174&PageNum=1&BBSType=DataResearch&SearchString=&SearchKey=)
- 박부진, 이해영(2000). 대학생의 인터넷 이용특성과 가족생활의 변화. 가족과 문화, 12(2), 99-126.
- 송명준, 권정혜(2000). 대학생의 인터넷 중독 현황 및 인터넷 중독이 대학생활 적응에 미치는 영향(2000 한국임상심리학회 하계학술대회포스터 발표)
- 송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 송인덕(1999). 온라인 중독증 개념의 타당성 검증 연구. 경희대학교 대학원 석사학위 청구 논문.
- 유승호, 신영철, 정의준(2001). 게임 몰입증의 현황과 대처방안. 문화관광부(http://www.internetaddiction.or.kr/7Data_Research.asp)
- 윤영민(2000). 인터넷 시대에 있어 청소년 문제와 대책. 서울: 청소년보호위원회
- 이봉건(1999). 사이버공간에서의 중독-통신·인터넷 중독증의 증상과 예방. "사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서"(313-332) 서울: 박영사.
- 이시형, 이세용, 김은정, 오승근(2002). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 연구보고서. 삼성생명 공익재단 사회정신건강연구소.(http://www.internetaddiction.or.kr/7Data_Research_View.as

- p?ID=1173&PageNum= 1&BBSType = DataResearch&SearchString=&SearchKey=)
- 이해영(1999). 인터넷 이용 현황 및 이용자 연구: 한국·미국·영국의 조사 결과 비교 분석. *정보관리연구*, 30(2), 1-19.
- 이해영(2000). 여성의 인터넷 이용 현황 및 특성. 명지대학교 여성·가족생활 연구소. 여성·가족생활연구, 5, 41-71.
- 이해영, 이여봉(2001). 이메일 활용과 가족 관계. *가족과 문화*, 13(2), 107-135.
- 정보통신부, 한국전산원(2000). 인터넷: 인터넷 이용 현황 - 인터넷 이용률. 정보화통계 분석 DB. (<http://www.nca.or.kr/homepage/stat/stat.nsf>)
- 한국 인터넷정보센터(2001). 인터넷 이용자수 및 이용 행태 조사 요약 결과보고서. 한국 인터넷정보센터. (주)인터넷 매트릭스. 2001. 1. (http://www.internetmetrix.com/htm4/sub1/pdf/census_5.pdf)
- 한규석(1999). 사이버사회에서의 의사소통과 교류행위 "사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서"(30-65). 서울: 박영사.
- Baker, A. (2002). What makes an online relationship successful? Clues from couples who met in cyberspace. *CyberPsychology & Behavior*, 5, 363-375.
- Beard, Keith W (2002). Current Status and implications for employees. *Journal of Employment Counseling*; Alexandria; Mar 2002.
- Boneva, B., & Kraut, R. (2002). Email, gender, and personal relationships. In B. Wellman & C. Haythornthwaite (Eds.), *The Internet in Everyday Life* (pp. 372-403). Malden, MA: Blackwell.
- DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) Fourth Edition (1994). American Psychiatric Association
- Forsyth, D. K. (1983). *An interaction to group dynamics*. Moterey, CA: Brooks/cole Publishing Co.
- Goldberg, I. (1996). Internet addiction. Electronic message posted to research discussion list. World Wide Web. <http://www.cmhc.com/mlists/research.html>
- Griffiths, M. (1997). Psychology of computer use: XLIII. Some comments on addictive use of the internet by Young. *Psychological Reports*, 80, 81-82.
- Hampton, K. N., & Wellman, B. (2002). The not so global village of netville. In B. Wellman, & C. Haythornthwaite (Eds.), *The Internet in Everyday Life*, (pp. 345-371). Malden, MA: Blackwell.
- Kennedy-Souza, B. L. (1998). Internet addiction disorder. *Interpersonal Computing and Technology: An Electronic Journal for the 21st Century*, 6(1-2). World Wide Web. <http://jan.ucc.nau.edu/~ipct-j/1998/n1-2/kennedy-souza.html>
- Kiesler, S., & Kraut, R. (1999). Internet use and ties that binds - Reply to comments. *American Psychologist*, 54(9), 783-784.
- King, S. A. (1995). Effects of mood states on social judgments in cyberspace: self focused sad people as the source of flame wars. World Wide Web <http://www.grohol.com/storm1.htm>
- KNP (Korea Netizen Profile) Survey - 인터넷 사용자 조사 - 보고서 (2000년 하반기) (사)한국광고단체 연합회, IMResearch. 2000. 12. 8. (<http://knp.adic.co.kr/>)
- Kraut, R., Lundmark, V., Patterson, M., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, 58(1), 49-74.
- McKenna, K. Y. A., Green, A. S., & Gleason, M. E. J.

- (2002). Relationship formation on the Internet: What's the big attraction? *Journal of Social Issues*, 58, 9-31.
- Nie, N. H. (2001). Sociability, interpersonal relations, and the internet: Reconciling conflicting findings. *The American Behavioral Scientist*, 45(3), 420-435.
- Nie, N. H., Hillygus, D. S., & Erbring, L. (2002). Internet use, interpersonal relations, and sociability: a time diary study. In B. Wellman & C. Haythornthwaite (Eds.), *The Internet in Everyday Life*. 215-243. Malden, MA: Blackwell.
- Peele, S., & Brodsky, A. (1991). *The truth about addiction and recovery: The life process program for outgrowing destructive habits*. New York, NY: Simon & Schuster.
- Sanders, C. E., T. M. Field, M. Diego, and M. Kaplan (2000). The relationship of internet use to depression and social isolation among adolescents, *Adolescence*, 35(138), 237-242.
- SIQSS(Stanford Institute for the Quantitative Study of Society). (2000. 2. 16) Internet and society study. World Wide Web http://www.stanford.edu/group/siqss/Press_Release/internetStudy.html
- Suler, J.R. (1996). Why is this thing eating my life? Computer and cyberspace addiction at the "palace". World Wide Web <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/eatlife.html>
- Tsai, C. C. & Lin, S. S. J. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and internet addiction of Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 4(3), 373-376.
- Van Gelder, L. (1996). The strange case of the electronic lover. In R. Kling, (Ed.), *Computerization and controversy*. 533-546. San Diego, CA : Academic Press.
- Wellman, B. (1996, January). An electronic group is virtually a social network. To appear in Sara Kiesler, ed., *Research Milestones on the Information Highway*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Young, K. (1996). Internet can be as addicting as alcohol, drugs and gambling, says new research, A APA news release available at <http://www.apa.org/releases/internet.html>. Reporting on; Presentation: Pathological Internet Use: The Emergence of a New Clinical Disorder. by Kimberly S Young, Psy. D., University of Pittsburgh at Bradford, Session 2127, 11:00-11:50 AM, Saturday, August 10, 1996, Metro Toronto Convention Centre, Exhibit Hall. Center for Online Addiction.

(2003년 1월 22일 접수, 2003년 7월 22일 채택)