

## 인터넷 기대와 자기효능감이 고등학생의 인터넷 중독에 미치는 영향

오 원 옥

### I. 서 론

#### 1. 연구의 필요성

우리나라는 전체 인구의 약 72%가 인터넷을 이용하고 있는 것으로 조사되어 이제 인터넷 이용의 확산기를 거쳐 성숙·안정기로 접어들었다(Ministry of Information & Communication Report, 2005). 이러한 통계 자료는 인터넷이 지식 정보화 사회의 실생활에 없어서는 안 될 중요한 생활의 한 부분으로 자리하고 있다는 증거이다.

최근 우리나라의 인터넷 이용 관련 조사에 의하면 우리나라 가구의 컴퓨터 보급률은 77.8%에 이르고 있으며, 연령별 컴퓨터 이용률은 6~19세가 91.1%, 20대가 96.9%, 30대가 90.3%로 대부분의 아동과 청소년층이 인터넷을 매우 적극적으로 활용하고 있는 것으로 나타났다. 우리나라는 세계에서도 손꼽히는 초고속 인터넷 보급국가로 인터넷의 양적인 증가와 더불어 인터넷의 질적 수준의 제고, 차세대 인터넷 이용 극대화를 위한 정책을 효율적으로 추진함으로써(Ministry of Information & Communication Report, 2005), 이제 바야흐로 e-세대에서 유비쿼터스 즉, u-세대로 발돋움하고 있다.

특히 우리나라는 컴퓨터가 보급되면서 학생들의 컴

퓨터 또는 인터넷 활용 능력을 향상시키는 정보화 소양교육을 교육인적자원부 주관으로 국가적인 차원에서 추진해 왔다. 그러나 이러한 국가적인 정보화 소양교육과 인터넷 보급 사업이 이루어지는 동안 아직 인 지적 발달이 완성되지 않은 아동과 청소년은 인터넷이 가져다주는 역기능에 무방비 상태로 노출되어 있는 것도 사실이다. 또한 학업부담은 높은 반면 건전한 놀이 시설과 문화가 부재상태라는 점, 그리고 PC 방이 활성화 되어 손쉽게 인터넷을 접할 수 있다는 우리나라의 사회적 환경은 청소년으로 하여금 인터넷의 과도 사용으로 인한 인터넷 중독을 조장하는 요인이 되기도 한다.

최근 들어 인터넷 중독 증세를 보이는 학생들의 수가 늘고 있고, 이는 단순히 학생들이 유해한 인터넷 환경에 노출되는 정도를 넘어, 자기 관리 능력의 저하와 학교생활 부적응으로 이어지면서 결국 학교교육에서 낙오되어 버리게 된 사례들까지도 증가하고 있어 그 심각성이 증대되고 있다(Kim, H. S., 2005). 따라서 이제 인터넷 중독은 국가적으로 다루어져야 할 중요한 사회적 이슈라고 할 수 있다.

인터넷 중독은 알콜이나 약물 중독과 유사한 증상을 나타내는 것으로 생리적 의존성과 내성, 금단증상 및 일상생활의 기능장애가 동반되는 상태이기 때문에 (Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion, 2003), 무엇보다 자신의 의지에 의한 행

• 동국대학교 의과대학 간호학과 조교수(교신저자 E-mail: ohwo@dongguk.ac.kr)

동 조절이 요구되는 병리적 증상이라고 할 수 있다. 이에 자기효능감은 어떤 결과를 이루기 위해 필요한 행동을 조직하고 수행할 수 있는 개인의 능력에 대한 판단과(Bandura, 1986), 특정행동을 수행할 수 있는가에 대한 개인의 신념이기 때문에(Owen, 1988), 인터넷의 과다 사용 조절에 매우 의미 있는 개념으로 대두되고 있다(Song, 1999). 또한 그 외 인터넷 중독에 영향을 주는 주요 요인으로 대두되는 것이 인터넷 기대인데 이는 인터넷을 이용한 후 경험할 수 있는 결과에 대한 기대로(Lee, S. H., Lee, S. Y., Kim, E. J., & Oh, S. G. 2000), 인터넷 중독을 설명하는 주요 요인으로 규명되고 있다(Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion, 2003). 그러나 이와 같은 결과들은 개별적이고 단편적인 결과들로 인터넷 중독에 영향을 미치는 상대적인 영향력을 제시하지는 못하고 있다.

따라서 본 연구에서는 우리나라의 청소년 중 가장 학업 부담이 높아 인터넷의 위험성에 많이 노출되어 있다고 볼 수 있는 고등학교 청소년을 대상으로 그들의 인터넷 중독 실태에 대한 파악과 중요 심리적 요인으로 제시되고 있는 인터넷 기대 및 자기효능감의 상대적 중요성을 규명함으로써 고등학교 청소년의 인터넷 중독 현상과 관련된 경험적 증거의 축적에 기여하고자 한다.

## 2. 연구목적

본 연구의 목적은 고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도에 영향 하는 요인을 규명하는 것이며 구체적인 목적은 다음과 같다.

- 1) 고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도를 파악한다.
- 2) 고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도와 인터넷 기대, 자기효능감과의 상관관계를 파악한다.
- 3) 고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도에 영향 하는 요인을 규명한다.

## II. 연구 방법

### 1. 연구설계

본 연구는 고등학교 청소년의 인터넷 중독에 영향 하는 요인을 규명하기 위한 서술적 조사연구이다.

### 2. 연구대상

본 연구의 표적 모집단은 고등학교 청소년이며, 근접모집단은 경기, 대구, 경북지역에 소재한 5개 고등학교 학생들이다. 이들 고등학생 중 연구의 목적을 이해하고 참여를 수락한 고등학교 청소년 370명을 임의 표출하여 본 연구의 대상으로 선정하였다.

### 3. 연구도구

#### 1) 인터넷 중독(Internet Addiction)

고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도를 파악하기 위해 Young의 온라인 중독 센터(The Center for On-line Addiction)에서 만든 도구를 Lee 등(2000)이 번안한 도구를 활용하였다. 이 도구는 인터넷 사용과 관련된 강박적 행동이나 경제적인 어려움, 학업부진, 일상생활의 장애, 대인 관계의 문제, 정서상의 변화 등을 측정한다. 총 20문항으로 각 문항은 0점에서 5점까지의 6점 척도이다. Young(1998)이 제시한 기준에 의하면 20-49점은 평균이용자이며, 50-79점은 인터넷으로 인해 여러 문제가 있는 중독 위험군이며, 80점 이상은 중독군으로 분류하고 있다. 본 연구에서는 측정된 점수가 높을수록 인터넷 중독의 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 이 도구의 신뢰도는 cronbach  $\alpha$  .92로 나타났다.

#### 2) 인터넷 기대(Internet Expectation)

인터넷 기대는 인터넷을 사용한 후 경험할 수 있는 결과에 대한 기대를 측정하는 것으로 Lee 등(2000)이 개발한 '인터넷 기대 척도'를 Oh, H. W.(2002)가 수정하여 사용한 12문항을 이용하였다. 이 도구는 갈등 해소, 자신감 획득, 인간관계 증진, 정보화 획득과 관련된 문항들로 구성되어 있고, 각 문항은 1점에서 4점까지의 4점 척도로 점수가 높을수록 인터넷 사용에 대한 기대정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 이 도구의 신뢰도는 cronbach  $\alpha$  .86으로 나타났다.

3) 자기효능감(Self-Efficacy)

자기효능감은 개인이 계획된 수행형태를 얻는데 필요한 행동과정을 실시하고 조직하는 자신의 능력을 측정하는 것으로 본 연구에서는 Sherer, Maddux, Mercandante와 Rogers(1982)가 개발한 자기효능감 척도(self-efficacy scale) 중 일반적 자기효능감 척도를 Oh, H. S.(1993)가 번안한 것을 활용하였다. 총 17문항으로 각 문항은 1점에서 4점까지의 4점 척도로 측정된 점수가 높을수록 자기효능감 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 이 도구의 신뢰도는 chronbach  $\alpha$  .81로 나타났다.

4) 인구학적 특성 및 인터넷 활동 특성 질문지

고등학교 청소년들의 일반적 특성과 인터넷 활동 특성에 대해서는 총 14문항의 구조화된 질문지를 이용하였다.

4. 자료수집 방법 및 절차

본 연구의 자료수집 기간은 2005년 3월부터 6월까지였다. 자료수집 방법은 연구자가 경기, 대구, 경북지역의 5개 고등학교의 기관장을 방문하여 연구의 취지를 설명한 후 기관장의 허락 하에 본 연구자와 보건교사가 고등학생들에게 연구의 목적을 설명하고 질문지에 직접 응답하도록 한 후 회수하였다. 배부한 370부 중 부적절하게 기재된 질문지 22부를 제외한 348부를 최종 분석에 사용하였다.

5. 자료분석

수집된 자료는 SAS 8.1를 이용하여 전산통계 처리하였으며 분석 방법은 다음과 같다.

- 1) 고등학교 청소년의 일반적 특성 및 인터넷 활동 특성, 인터넷 중독, 인터넷 기대 및 자기효능감 정도는 기술적 통계 방법을 이용하였다.
- 2) 고등학교 청소년의 일반적 특성 및 인터넷 활동 특성에 따른 인터넷 중독 정도는 t-test, ANOVA 및 Duncan 다중 비교 검증법을 이용하였다.
- 3) 고등학교 청소년의 인터넷 중독, 인터넷 기대 및 자기효능감 정도간의 상관관계는 Pearson

Correlation Coefficient를 산출하였다.

- 4) 고등학교 청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인을 규명하기 위해 다중회귀분석을 실시하였다.

III. 연구 결과

1. 대상자의 일반적 특성 및 인터넷 활동 특성

본 연구의 대상자인 고등학교 청소년 348명의 일반적 특성과 인터넷 활동 특성은 다음과 같다<Table 1>.

대상자 중 남학생이 50.3%(175명)였고, 여학생은 49.7%(173명)였다. 학년은 1학년이 32.2%(112명), 2학년이 43.1%(150명), 3학년이 24.7%(86명)였다. 학교 성적 인지 수준은 중상이 40.2%(140명)로 가장 많았고 그 다음으로 중하가 38.5%(134명)였다. 경제 수준은 중상이 46.8%(173명)로 가장 많았고, 그 다음으로 중하가 37.4%(130명)였다. 여가시간 동료로는 친구와 함께 보내는 경우가 45.4%(158명)로 가장 많았고, 그 다음으로 혼자 보내는 경우가 39.1%(136명), 가족과 함께가 15.5%(54명)의 순으로 나타났다.

대상자의 인터넷 활동 특성을 분석한 결과, 집에 컴퓨터를 보유한 경우가 전체의 95.4%(332명)로 대부분 집에 컴퓨터를 보유하고 있었다. 집에 컴퓨터가 있는 경우 컴퓨터가 있는 장소로는 본인방이 50.6%(168명)로 가장 많았고 그 다음으로 형제, 자매 방이 21.4%(71명)로 많았다. 주요 인터넷 사용 장소는 자신의 집이 87.1%(303명)로 대부분을 차지했다. 1일 평균 인터넷 사용시간은 1~2시간 미만인 42.0%(146명)로 가장 많았고, 그 다음으로 2~3시간 미만이 18.1%(63명), 1시간 미만이 15.5%(54명), 3~4시간 미만이 13.8%(48명), 4시간 이상이 10.6%(37명)의 순으로 나타났다. 주로 인터넷을 이용하는 시간은 오후 10시~새벽 3시 사이가 46.6%(162명)로 가장 많았고 그 다음으로 오후 7시~오후 10시 사이가 32.5%(113명), 오후 3시~7시가 21.0%(73명)의 순이었다. 인터넷 동호회 가입 정도는 10개 이상 가입한 경우가 45.7%(159명)로 가장 많았고, 그 다음으로 3~6개미만이 22.4%(78명)로 고등학생들은 많은 인터넷 동호회에 가입하고 있었다. 음란 사이트 방문 경험은 전혀 없는 경우가 42.2%(147명)로 가장 많았

<Table 1> Demographic and internet activity characteristics

(N=348)

Characteristics	Categories	N	%	Internet Addiction			
				Mean	F ot t	Duncan	P
Gender	Boys	175	50.3	48.14	4.44		<.000**
	Girls	173	49.7	40.29			
Grade	1st year	112	32.2	46.39	4.04	a	0.019*
	2nd year	150	43.1	45.13		a	
	3rd year	86	24.7	39.87		b	
Self-awareness of school record	upper	39	11.2	46.15	0.60		0.615
	Upper-middle	140	40.2	43.69			
	Lower-middle	134	38.5	43.55			
	Lower	35	10.1	45.77			
Economic status	upper class	38	10.9	46.89	0.41		0.746
	Upper-middle class	163	46.8	43.87			
	Lower-middle class	130	37.4	44.17			
	Lower class	17	4.9	42.29			
Partner of free time	Alone	136	39.1	49.18	10.24	a	<.000**
	With family	54	15.5	42.41		b	
	With friends	158	45.4	40.61		b	
Computer possession	Yes	332	95.4	44.52	1.43		0.170
	No	16	4.6	38.38			
Main location of Computer Establishment (N=322)	Parent room	19	5.7	38.47	1.37		0.243
	My room	168	50.6	44.70			
	Brother/Sister room	71	21.4	43.01			
	Living room	63	19.9	46.38			
	Others	11	3.3	51.18			
Main location of Internet Use	Home	303	87.1	45.31	1.96		0.119
	School	13	3.7	35.54			
	PC room	24	6.9	41.96			
	Others	8	2.3	38.50			
Time of Internet Use/day	<1 hr	54	15.5	38.48	12.68	c	<.000**
	1~2 hrs	146	42.0	40.22		c	
	2~3 hrs	63	18.1	49.39		b	
	3~4 hrs	48	13.8	46.57		b	
	> 4hrs	37	10.6	58.03		a	
Time frame of Internet use	3pm~7pm	73	21.0	38.49	5.40	b	0.005**
	7pm~10pm	113	32.5	44.60		a	
	10pm~5am	162	46.6	46.74		a	
Number of Internet club Membership	None	20	5.8	40.35	3.94	b	0.004**
	1-2 sites	40	11.5	41.48		b	
	3-5 sites	78	22.4	40.04		a	
	6-9 sites	61	14.7	44.74		a	
	> 10sites	159	45.7	47.31		a	
Number of visiting to pornography sites	None	147	42.2	40.37	9.00	b	<.000**
	1-3 times	89	25.6	41.84		b	
	4-6 times	16	4.6	45.63		a	
	7-9 times	7	2.0	46.71		a	
	Above 10 times	89	25.6	52.57		a	
Self-awareness of Internet addiction	Not at all	104	29.9	37.95	20.92	c	<.000**
	Not much	140	40.2	42.59		c	
	Some what	85	24.4	49.76		b	
	Very much	19	5.5	66.00		a	
Experience of education related to Internet addiction	Yes	21	6.0	43.52	0.20		0.840
	No	327	94.0	44.28			

\* : p<0.05      \*\* : p<0.01

• 인터넷 기대와 자기효능감이 고등학생의 인터넷 중독에 미치는 영향 •

고, 그 다음으로 1~3번 이하와 10번 이상이 각각 25.6%(89명)으로 높은 빈도를 보였다. 자신의 인터넷 중독 인지 정도는 '별로 그렇지 않다'가 40.2% (140명)로 가장 높은 빈도를 보였고, '조금 그렇다'와 '아주 그렇다'의 비율도 각각 24.4%(85명)와 5.5% (19명)로 비교적 높은 빈도 분포를 보였다. 인터넷 중독 관련 교육 경험은 없는 경우가 전체의 94.0%(327명)로 대부분의 대상자가 인터넷 중독 관련 교육을 받은 경험이 없는 것으로 나타났다.

2. 인터넷 중독, 인터넷 기대 및 자기효능감 정도

고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도는 평균 44.23(SD=16.92)점으로 다소 낮은 인터넷 중독 정도를 나타냈다<Table 2>. 이 결과는 Young(1996)의 인터넷 중독 정도 분류 기준에 의하면 '평균이용자' 집단에 해당되는 결과이다. 구체적인 빈도 분포는 '평균 이용자'가 69.3%(241명)로 가장 많았고, 중독위험군 (25.9%)과 중독군(4.9%)도 전체의 약 30.8%로 다소 높은 비율을 나타냈다.

일반적 특성 및 인터넷 활동 특성에 따른 인터넷 중독 정도는 성별( $t=4.44, p<.000$ ), 학년( $F=4.04, p=0.019$ ), 여가시간 동료( $F=10.24, p<.000$ ), 1일 평균 인터넷 사용 시간( $F=12.68, p<.000$ ), 인터넷 사용 시간대( $F=5.40, p=0.005$ ), 인터넷 동호회 가

입정도( $F=3.94, p=0.004$ ), 음란사이트 방문 경험( $F=9.00, p<.000$ ), 인터넷 중독 자가 인지( $F=20.92, p<.000$ ) 정도에 따라 통계적으로 유의한 차이가 있었다<Table 1>.

대상자의 인터넷 기대 정도는 평균 27.45(SD=7.30)로 4점 척도에서 문항평점 2.29로 중간정도의 인터넷에 대한 기대를 가지고 있는 것으로 나타났다. 자기효능감 정도는 평균 45.96(SD=6.58)으로 4점 척도에서 문항평점 2.70으로 중간 정도의 자기효능감 정도를 나타냈다<Table 3>.

3. 연구변수간의 상관관계

고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도와 인터넷 기대 정도와는 순 상관관계( $r=0.43, p<.000$ )가 있었고, 인터넷 중독 정도와 자기효능감 정도와는 역 상관관계( $r=-0.20, p<.000$ )가 있는 것으로 나타났다<Table 4>.

4. 인터넷 중독 영향요인

고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도에 영향을 하는 요인을 확인하기 위해 예측변인인 인터넷 기대와 자기효능감 그리고 일반적 특성 및 인터넷 활동 특성 중 통계적으로 유의한 차이를 나타낸 변수, 즉 성별, 학년,

<Table 2> Degree & classification of Internet addiction

(N=348)

	Mean	SD	N	Freq(%)
Internet Addiction	44.23	16.91	-	-
Average	35.16	7.41	241	69.3
At risk of addiction	64.68	14.34	90	25.9
Addicted	92.00	10.87	17	4.9

<Table 3> Degree of Internet expectation and self-efficacy

(N=348)

Variable	Mean	SD	Item Mean	Range
Internet Expectation	27.45	7.30	2.29	53
Self-efficacy	45.96	6.52	2.70	45

<Table 4> Correlation coefficients between Internet addiction and related variables (N=348)

	1	2	3
1. Internet Expectation	-		
2. Self-efficacy	-0.08 ( 0.136)	-	
3. Internet Addiction	0.43 (<.000)**	-0.26 (<.000)**	-

\*\* : p<0.01

<Table 5> Factors influencing on internet addiction (N=348)

Variables	$\beta$	R <sup>2</sup>	Cum.R <sup>2</sup>	F	p
Internet Expectation	0.60	0.18	0.18	76.94	<.000
Self-awareness of Internet addiction	3.91	0.08	0.26	39.21	<.000
Self-efficacy	-0.43	0.04	0.30	20.48	<.000
Number of visiting to pornography sites	1.67	0.03	0.33	15.79	<.000
Time of Internet use/day	2.35	0.03	0.36	13.42	0.000
Partner of free time (Alone)	4.92	0.01	0.37	6.78	0.010
Time frame of Internet use	2.45	0.01	0.38	4.79	0.029

여가시간 동료, 1일 평균 인터넷 사용 시간, 인터넷 사용 시간대, 인터넷 동호회 가입 정도, 음란사이트 방문 경험, 인터넷 중독 자가인지를 독립변인으로 하여 다중회귀분석을 수행하였다. 이 중 성별과 여가시간 동료는 가변수(dummy variable)로 처리하여 다중회귀분석을 실시하였다. 또한 다중회귀분석을 수행하기 전 다중공선성 검증과 잔차분석을 실시한 결과 모수추정치에 대한 허용도가 0.1이상으로 나타났고, 분산팽창요인값(VIF)도 5 이하의 값인 2 이상을 넘지 않아 다중공선성 문제를 배제할 수 있었다. 다중공선성의 확인 후 그 다음 질차로 잔차분석을 위해 더빈-왓슨 검정과 Cook's D검정을 수행한 결과 더빈-왓슨 값이 2에 가까운 1.95값이 확인되어 설정할 모형의 적합성을 확인할 수 있었다. 또한 Cook's D 값도 모든 관찰치의 값이 0.1 이하의 값을 보여 348명 모두를 포함하여 분석하였다.

위의 요인들이 충족되어 고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도를 설명해주는 요인들의 상대적인 영향력을 규명하기 위해 다중회귀분석을 수행 한 결과 인터넷 기대, 인터넷 중독 자가 인지, 자기효능감, 음란사이트 방문 경험, 1일 평균 인터넷 사용 시간, 여가시간 동료(혼자서), 인터넷 사용 시간대가 인터넷 중독을 유의하게 설명하는 변수임이 확인되었다. 이 중 인터넷 기대가 전체의 18%로 가장 높은 설명력을 나타냈고 그 다음은 인터넷 중독 자가 인지가 8%, 자기 효능감이 4%를 설명하고 있었고, 그 외 나머지 변수들이 8%를 설명하고 있어 위의 변수들로 총 38% 설명되었다.

#### IV. 논 의

본 연구에서 고등학생의 인터넷 중독 점수는 평균 44.23점으로 Young(1998)의 분류에 의하면 '평균이

용자'로 분류할 수 있다. 그러나 전체 분포 비율에 있어서는 중독위험군이 25.9%, 중독군이 4.9%를 보여 위험군 또는 중독군이 전체의 약 31%를 차지하여 매우 높은 분포를 보인다고 할 수 있다. 이는 Oh, W.O.(2004)이 중학생을 대상으로 인터넷 중독 정도를 탐색한 연구에서 중독 위험군 또는 중독군이 전체의 약 28%를 보인 것보다 다소 높은 비율을 보였다. 그러나 Lee 등(2000)이 청소년의 인터넷 중독 정도를 측정 한 연구에서는 중독군 또는 위험군이 전체의 단 6.6%에 그쳐 상이한 결과를 보이고 있다. 그러나 학년이 올라 갈수록 청소년의 중독 정도가 높아져 인터넷으로 인한 부정적인 경험의 정도가 높아지고, 학습에 의한 흥미상실과 수면 부족 등의 인터넷으로 인한 폐해가 증가된다는 선행 연구결과(Kim, S. C., 2002; Lee et al., 2000; Lee G. W., 2000)를 감안해 볼 때 인터넷 중독과 관련된 예방 교육을 조기에 실시하여 청소년의 인터넷으로 인한 역기능을 최소화 시켜야 할 것이다. 또한 본 연구결과에서 인터넷 중독의 위험성에 노출된 청소년의 비율이 상대적으로 높은 편임에도 불구하고 인터넷 중독 관련 교육을 받은 경험이 있는 학생은 단 6%에 그쳐 청소년을 위한 인터넷 중독 관련 교육프로그램의 개발이 매우 시급함을 알 수 있다. Oh, W. O.(2005)의 보건교사를 대상으로 한 학교 기반 인터넷 중독 예방 교육에 대한 요구 조사 결과를 보면, 보건교사들의 약 87%가 인터넷 중독 예방 교육은 유치원 또는 초등학교 저학년부터 시작되어야 한다는 인식을 하고 있는 것으로 나타나, 이제 성교육 또는 약물교육과 마찬가지로 인터넷 중독 관련 교육도 저연령부터 시작되어야 할 중요 건강교육 주제임을 알 수 있다.

일반적 특성 및 인터넷 활동 특성에 따른 인터넷 중독 정도를 분석한 결과에서 성별에 따라 유의한 차이

를 보여 남학생이 여학생 보다 인터넷 중독의 정도가 높은 것으로 나타났다. 이는 많은 선행 연구결과(Kim, M. K., 2002; Kim, H. S., 2002; Eom, M. K., 2002; Lee, S. S., 2002; Griffiths, 1991; Oh, W. O., 2004; Shotten, 1991)와 일치되는 결과로 이는 인터넷 중독과 관련된 청소년의 교육 시 성별을 고려한 접근이 요구됨을 시사해 준다. 이러한 결과를 나타낸 생각에 볼 수 있는 이유로는 우선, 남학생은 여학생 보다 어린 시절부터 기계적인 장난감에 익숙하여 컴퓨터에 대한 불안감이 덜하다는 점(Kim, S. C., 2002; Provenzo, 1992)과 여학생이 주로 활용하는 인터넷 활동은 메일 또는 채팅인 반면 남학생은 게임을 주로 이용하기 때문에 남학생이 여학생 보다 중독적 속성이 높은 인터넷 활동에 더욱 많이 노출되어 있다는 점(Kim, S. C., 2002; Oh, W. O., 2004)을 들 수 있겠다. 따라서 추후 연구에서는 청소년의 구체적인 인터넷 활동 내용에 따른 중독 양상을 파악하는 것도 예방 교육 프로그램 개발에 유용할 것으로 생각된다. 그 밖에 고등학교 청소년은 1일 평균 인터넷 이용 시간이 길수록, 심야의 인터넷 이용 습관, 인터넷 동호회 가입활동이 적극적인 경우, 그리고 음란 사이트 방문 경험이 많을수록 인터넷 중독의 정도가 높은 것으로 나타났다. 이는 청소년의 인터넷 중독 예방을 위해서는 우선 인터넷 사용에 대한 자기 조절 능력을 길러 주는 것이 우선적으로 요구됨을 시사해 주는 결과라고 할 수 있다. 왜냐하면 더 큰 만족을 위해 욕구를 지연하기보다는 즉각적인 만족을 추구하고 충동적이며 집중력이 부족한 청소년들은 그렇지 않은 청소년에 비해 인터넷 중독위험성이 높기 때문에(Lee G. W., 2000) 인터넷의 사용 시간 조절 또는 욕구의 조절을 길러줄 수 있는 전략적 프로그램 개발이 요구된다.

본 연구에서 고등학교 청소년은 여가 시간을 혼자 보내는 경우가 가족이나 친구와 보내는 경우보다 중독 정도가 높게 나타나 이는 Oh, W. O.(2004)가 중학생을 대상으로 수행한 연구결과와 일치되고 있다. 현실 세계에서의 대인관계의 단절과 사회적 고립은 자칫 가상세계로 빠져들 수 있는 빌미를 제공하고 가상세계가 갖는 익명성은 온 라인 속에서 현실 세계보다 훨씬 자유롭게 대인관계를 구축할 수 있기 때문에 더욱 인터넷에 빠져들게 하는 중독적 요인으로 작용할 수 있다.

따라서 청소년의 인터넷 중독 예방을 위해서는 인터넷의 조절 능력 증진과 더불어 현실 세계에서의 대인관계를 증진시키는 대안을 학생들에게 제공해 줄 필요가 있겠다.

고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도에 영향을 주는 주요 요인을 확인한 결과 인터넷 기대, 인터넷 중독자가 인지 정도, 자기효능감, 음란 사이트 방문 정도, 인터넷 사용 시간, 여가 시간 동료 및 주요 인터넷 사용 시간대 등의 변수들로 총 38% 설명되고 있었다. 특히 인터넷 기대는 본 연구 대상자의 인터넷 중독 정도를 설명해주는 가장 영향력 있는 변수로 확인되었는데, 이는 청소년들이 현실에서의 갈등 상황을 인터넷을 통해 해소한다는 결과로 해석할 수 있다. 청소년의 인터넷 중독 예방을 위해서는 청소년이 왜 인터넷에 몰두하는지를 파악하는 것이 중요한데(Park, 2005), 이러한 측면에서 볼 때 본 연구의 결과처럼 청소년의 인터넷 중독 예방을 위해서는 청소년이 가지고 있는 인터넷 활동에 대한 기대를 우선적으로 파악하는 것이 의미 있을 것이다. 이에 대해 Lee 등(2000)은 인터넷이 청소년의 일탈행동이나 현실도피로 이용되지 않기 위해서는 동호회나 학습활동 등의 다양한 활동에 참여하도록 격려함과 동시에 현실세계의 활동을 병행해 나가도록 지도할 것을 제안한 바 있다. 다음으로 자기 스스로 인지하는 인터넷 중독의 정도도 인터넷 중독을 설명해주는 유의한 변수로 확인되었는데, 학생들은 인터넷 사용 시간, 심야의 인터넷 사용, 많은 음란 사이트의 방문 경험과 같은 자신의 인터넷 활동 정도에 따라 스스로의 인터넷 중독 정도를 판단하고 있는 것으로 생각된다. 따라서 인터넷 중독 청소년의 선별을 위해 스스로 인지하고 있는 중독의 정도를 측정하는 것도 일차적으로 활용할 수 있는 방법이라고 생각된다.

자기효능감 역시 인터넷 중독을 설명해 주는 영향력 있는 변수로 확인되었는데 이는 문제 상황에 대해 스스로 극복하는 능력이 높은 청소년일수록 인터넷 중독의 위험성으로부터 스스로를 보호할 수 있는 능력이 높다는 것을 의미한다고 하겠다. 따라서 위에서도 언급한 바와 같이 청소년의 인터넷 중독을 예방하기 위해서는 인터넷의 무조건적인 절제를 권유하기보다는 스스로 인터넷 사용을 조절하는 능력을 증진시키는 교육 전략의 개발이 의미 있다고 하겠다. 그러나 이러한 현

실 세계에서의 자기효능감과 달리 가상공간에서의 자기효능감이 높은 사람은 인터넷과 같은 가상공간에서의 활동에 더 많이 참여하게 된다는 점(Henry & Stone, 1997 in Song, 1998)을 감안하여, 추후 연구에서는 현실 자기효능감과 가상 자기효능감이 각각 어떻게 인터넷 중독에 영향을 미치는지를 파악하는 것도 의미 있을 것으로 생각된다.

본 연구의 결과는 청소년을 위한 인터넷 중독 예방 교육 프로그램의 개발 시 청소년의 인터넷 기대를 파악하고, 인터넷 활동에 대한 자기효능감과 스스로 인터넷 활동 시간이나 양상을 조절해주는 능력을 증진시켜 주는 것에 초점을 맞추어 개발되는 것이 유효함을 보여주고 있다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 고등학교 청소년의 인터넷 중독, 인터넷 기대 및 자기효능감 정도를 파악하고, 그 관계를 규명하며 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인을 규명함으로써 청소년의 인터넷 중독과 관련된 경험적 준거를 구축하고자 시도되었다.

연구의 대상자는 경기, 대구 및 경북 지역에 소재한 5개 고등학교 청소년 348명으로, 질문지에 직접 응답하도록 한 후 회수하였다. 연구도구로는 인터넷 중독 척도 20문항, 인터넷 기대 12문항, 자기효능감 척도 17문항을 및 일반적 특성 및 인터넷 활동 특성 질문지를 활용하였다. 본 연구의 주요 결과는 다음과 같다.

1. 고등학교 청소년의 인터넷 중독 정도는 평균 44.23 (SD=16.94)점으로 다소 낮은 중독 정도를 나타냈으나, 전체적인 분포 비율에 있어서는 중독위험군(25.9%)과 중독군(4.9%)이 전체의 약 30.8%로 다소 높은 비율을 나타냈다.
2. 고등학교 청소년의 인터넷 중독과 인터넷 기대( $r=0.43$ ,  $p<.0001$ ) 및 자기효능감( $r=-0.20$ ,  $p<.0001$ )과의 상관관계를 분석할 결과 모두 통계적으로 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.
3. 인터넷 기대, 자기효능감 그리고 일반적 특성 및 인터넷 활동 특성 중 인터넷 중독 정도와 유의한 차이를 나타낸 변수를 예측변인으로 하여 인터넷 중독 정도에 영향을 미치는 요인을 다중회귀분석 한 결과,

인터넷 기대가 전체의 18%로 가장 높은 설명력을 나타냈고, 그 다음은 인터넷 중독 자가 인지가 8%, 자기 효능감이 4%를 설명하고 있었고, 그 외 나머지 변수들이 8%를 설명하고 있어, 위의 변수들로 총 38% 설명되었다.

이상의 결과를 토대로 다음을 제언한다.

1. 고등학교 청소년의 인터넷 기대 특성에 대한 심층적 파악과 인터넷 기대 특성에 따른 중독의 정도를 규명하는 연구를 제언한다.
2. 청소년의 가상 자기효능감이 인터넷 중독에 미치는 영향을 파악하는 연구를 제언한다.
3. 인터넷에 중독된 청소년의 심리적 특성의 심층 탐구를 위한 질적 연구를 제언한다.

## 참 고 문 헌

- Bandura, A. A. (1986). *Social foundations of Thought and action*, New York: Prentice-hall.
- Eom, M. K. (2002). *Use of computer by elementary schoolers and the relationship of game addiction to mental health*. Unpublished master thesis, Chungnam University of Korea, Chungnam.
- Griffiths, M. D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: a comparative analysis of video game and fruit machines. *J. of Adoles*, 14, 15-73.
- Kim, H. S. (2005). Net Addiction Clinic. [Online] available: <http://netmentalhealth.fromdoctor.com>
- Kim, H. S. (2002). *The influence of the Internet game addiction upon the children's impulsiveness and aggression*. Unpublished master thesis, Jeju University of Korea, Jeju.
- Kim, M. K. (2002). *The relationship between computer game addiction and the aggression impulsiveness and social anxiety of elementary school upper classroom*.



- Unpublished master thesis, Kyungnam University of Korea, Masan.
- Kim, S. C. (2002). *A Study on Internet Addictive Use of Adolescents*. Unpublished master thesis, Sungkyunkwan University of Korea, Seoul.
- Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion (2003). *Internet Addiction Self Test(K-test) & Internet Addiction prevention education program*. Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion.
- Lee, G. W. (2000). *The study on Internet addiction of adolescent*. Unpublished Doctoral Dissertation, Ewha Womans University of Korea, Seoul.
- Lee, S. H., Lee, S. Y., Kim, E. J., & Oh, S. G. (2000). *Internet addiction of adolescents and children education*. Samsung life public welfare foundation.
- Lee, S. S. (2000). *A study on the relationship between Addiction in computer game and emotional traits of adolescents*. Unpublished master thesis, Seoul Women's University of Korea, Seoul.
- Ministry of Information & Communication Report (2005). <http://www.mic.go.kr>.
- Oh, H. W. (2002). *The Factors of the Influence on Internet Addiction of Adolescents*. Unpublished master thesis, Hallym University of Korea, Chuncheon.
- Oh, H. S. (1993). Health Promoting Behaviors and Quality of Life of Korean Women with Arthritis. *J. of Korean Acad of Nurs*, 23(4), 617-630.
- Oh, W. O. (2003). Factors influencing Internet addiction tendency among middle school students in Gyeong-buk Area. *J. of Korean Acad of Nurs*, 33(8), 1135-1144.
- Oh, W. O. (2004). Educational Needs for Internet Addiction in Middle School Students of Korea. *Korean J. of Child health Nurse*, 10(1), 48-58.
- Oh, W. O. (2005). *School Nurses' Knowledge, Educational Needs & Performing in Internet Addiction*, Unpublished.
- Park, J. S. (2005). *Internet addiction with parents*. In *Seminar of the problems and Coping in Internet Addiction*. Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion
- Provezo, E. F. (1992). *Video kids: making Nitendo*. Havard University press, Cambridge.
- Sherer, K., Maddux, J. E., Mercandante, P. D., Jacobs, B., & Rogers, R. W. (1982). The self-efficacy scale, construction and validation. *Psyco Reports*, 51, 663-671.
- Shotten, M. A. (1991). *Computer game? A study of computer dependency*. Basingstoke, UK: Taylor & Francis.
- Song, W. Y. (1998). *Effects of self-efficacy and self-control on the addictive use of Internet*. Unpublished master thesis of Korea, Yonsei University, Seoul.
- 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.

ABSTRACT

---

## The Influence of Internet Expectation and Self-efficacy on Internet Addiction among High School Students

---

Oh, Won Oak(Department of Nursing, College of Medicine, Dongguk University)

**Purpose:** This study was conducted to understand the degree of Internet addiction, Internet expectation and self-efficacy and we also wanted to elucidate the factors influencing this addiction among the high school students in Korea. **Method:** A total of 348 high school students in the Gyeong-gi, Daegu and Gyeong-buk area were surveyed in this study. Data collection was conducted through the use of questionnaires. **Results:** Internet addiction among high school students in Korea was relatively low. In the overall ratio distribution, however, the students who were classified as either addicted or at risk of addiction accounted were a high percentage of the subjects, 31%. A positive or negative relationship was found between internet addiction and the research variables. Multiple regression analysis revealed that the most powerful predictor of Internet addiction was Internet expectations. **Conclusion:** Using the above results, it would be necessary to develop an Internet addiction prevention program for adolescents. There should be a qualitative study in the future for an in-depth understanding of internet addiction of adolescents.

Key words : Adolescent, Internet addiction, Internet expectation, Self-efficacy