

청소년의 인터넷 중독유형에 따른 위험요인 및 보호요인과 정신건강 비교연구*

남 영 옥

(대구가톨릭대학교)

이 상 준

(가톨릭대학교)

[요 약]

본 연구는 청소년 인터넷 중독의 각 유형에 따른 비교분석에 초점을 두고, 인터넷 중독유형에 대한 위험요인과 보호요인의 상대적 영향력을 확인하며, 중독유형간의 공통적 요인과 상이한 요인을 밝혀보고자 하였다. 또한 인터넷 중독유형이 정신건강에 미치는 영향을 파악하였다. 1,830명의 청소년들을 대상으로 한 연구결과는 첫째, 청소년의 62.3%는 인터넷 중독이었고, 15.9%는 인터넷 게임중독, 10.9%는 인터넷 섹스중독으로 나타났다. 둘째, 모든 인터넷 중독유형에서 위험요인이 보호요인보다 더 높은 영향력을 나타냈으며, 보호요인의 보상효과는 인터넷 중독과 게임중독에서는 나타났으나, 섹스중독에서는 나타나지 않았다. 셋째, 인터넷 중독유형에서의 공통적인 위험요인은 우울, 공격성, 부모 통제, 친구 영향력이었고, 보호요인은 자기통제력 이었다. 상이한 위험요인은 PC접근성이었고, 보호요인은 자기효능감, 교사지지, 친구지지, 부부관계로 나타났다. 넷째, 3개 중독유형 모두에서 일반이용집단보다 중독집단이 더 높은 수준의 정신과적 증상을 경험하는 나타났다. 다섯째, 3개 중독유형 중 섹스중독, 게임중독, 인터넷 중독 순으로 정신과적 증상차원에 높은 부정적 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 중독의 정도가 높을수록 정신과적 증상이 심해지는 것으로 나타났다.

주제어: 인터넷 중독, 인터넷 게임중독, 인터넷 섹스중독, 위험·보호요인, 정신건강

1. 서 론

2004년 우리나라의 인터넷 이용인구는 3,000만 명에 이르렀고, 초고속 인터넷 가입자는 100명당

* 본 연구는 2004학년도 대구가톨릭대학교 연구비 지원에 의한 것임.

23.3명으로 세계 1위를 차지하였으며, 인터넷 이용자들은 일주일에 평균 11.5시간동안 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다(한국인터넷진흥원, 2004). 이는 그만큼 인터넷이 우리의 일상생활 깊숙이 뿌리내리고 있다는 것을 말해준다. 이처럼 빠른 인터넷의 확산은 많은 부작용을 낳고 있는데, 이중 가장 심각한 문제로 대두되는 것이 바로 청소년들의 '인터넷 중독' 현상이다. 인터넷 중독은 병리적이고 강박적인 인터넷 이용을 의미하는 것으로(Goldberg, 1996), 특히 청소년들이 인터넷을 지나치게 이용하거나 인터넷에 중독적으로 몰입함으로써 다양한 부적응의 문제를 야기하고 있다. 인터넷 중독의 폐해는 가상과 현실의 혼동, 게임관련 문제행동, 폭력물체의 둔감, 잘못된 성의식이나 가치관, 폭력모방, 신체적 및 심리적 부작용, 성매매의 증가 등으로 나타나고 있으며, 이것은 청소년들의 일상생활과 정신건강을 저해하는 결정적인 요인이 되고 있다(한상철·김혜원·설인자·임영식·조아미, 2003).

인터넷 중독은 단일한 개념이 아니라 여러 개의 하위차원으로 이루어진 복합적인 개념이다(조아미, 2000). 인터넷의 사용용도가 게임, 오락, 정보검색, 전자우편, 채팅, 쇼핑 등으로 다양하게 있듯이 인터넷 중독의 유형도 다양하게 나누어진다. Young(1999)은 인터넷 중독의 하위유형을 사이버 섹스중독, 사이버 관계중독, 인터넷 강박중, 정보중독, 컴퓨터 중독 등으로 분류하고 있다. 어기준(2000)과 조아미(2000)는 통신중독, 게임중독, 음란물중독으로 구분하였고, 이해경(2002a)은 음란물중독, 음란채팅중독, 폭력게임중독으로 분류하였으며, 성윤숙(2004)은 게임중독, 통신중독, 인터넷 섹스중독으로 구분하였다.

이는 각각의 하위유형으로 알려진 중독이 각기 다른 특징을 가지고 있다는 것을 의미하며, 인터넷 중독을 일률적으로 언급하는 데에는 한계가 있다는 것을 말해준다. 현재 인터넷 중독에 관한 연구는 초기의 일반적이고 포괄적인 연구의 단계를 벗어나 인터넷 중독의 특정 하위유형을 세분화한 구체적인 연구가 이루어지고 있다. 이러한 연구경향은 게임중독(이소영, 2000; 이형초, 2001; 이해경, 2002b; 이희경, 2003; 조아미·방희정, 2003), 음란물중독이나 섹스중독(남영옥, 2002; 이해경, 2002c; 김민, 2003; 이상준, 2003), 채팅중독(김병석·정은희, 2004) 등으로 구분되어 나타나고 있다.

인터넷 중독 중에서도 청소년에게 부정적인 영향을 미치고 있는 대표적인 중독유형은 게임중독, 채팅중독, 그리고 인터넷 섹스중독으로, 최근 이러한 하위유형별 특성을 비교한 연구(어기준, 2000; 조아미, 2000; 이해경, 2002a)가 보고되고 있다. 이 연구들은 상담이나 신문사례를 분석하거나, 중독자들을 직접 인터뷰하여 분석한 질적 비교자료이다. 따라서 이 연구들은 개별사례로부터 얻어진 자료로서 중독의 하위유형별 분포를 파악하거나 관련 요인들을 객관적으로 비교하기가 어렵고, 연구에서 얻어진 결과를 일반화하는데 한계가 있다. 그러므로 이들 각 중독유형의 중독자들을 위한 효율적인 개입을 위해서는 중독유형별 차이점과 공통점을 보다 심도 있게 비교분석할 필요가 있다.

이러한 중독유형 중 게임중독은 폭력범죄와 연결되고, 인터넷 섹스와 채팅중독은 성비행과 관련된다는 점에서 인터넷 섹스와 채팅중독은 유사한 경향을 띠고 있다(조아미, 2000). 또한 채팅중독에서 음란채팅은 인터넷 섹스중독에 포함되며, 일반적인 채팅은 인터넷 중독에 포함되는 것으로 볼 수 있다. 이에 본 연구에서는 인터넷 중독의 유형을 인터넷 게임중독, 인터넷 섹스중독, 그리고 다른 하위유형에는 구체적으로 포함되지 않는 일반적인 인터넷 중독으로 구분하여 살펴보고자 한다.

인터넷 중독의 심각성이 사회적 문제로 제기되면서 이에 대한 연구가 활발히 진행되어 왔다. 초기

의 연구는 주로 심리학적 관점에서 인터넷 중독자들의 심리사회적 특성에 대한 연구(윤재희, 1998; 송원영, 1998; 김중범, 1999; 이소영, 2000; 임효정, 2000)가 대부분이었다. 이후에는 심리적 특성과 가족관련 요인을 함께 살펴보기 시작했으며(박정은, 2001; 박구연, 2001), 다체계적인 측면에서 개인 요인, 가족요인, 사회환경요인을 종합적으로 살펴본 연구(안석, 2000; 김혜원, 2001; 이계원, 2001; 조춘범, 2001; 남영옥, 2002; 류진아·김광웅, 2004)가 있었다.

청소년의 문제행동에 관한 논의에서는 위와 같이 다체계적인 관점에서 접근하기도 하지만, 다른 관점에서는 청소년들의 문제행동에 어떠한 요인이 위험으로 작용하며, 어떠한 요인이 보호적으로 작용하는지에 관심을 기울이고 있다(Dekovic, 1999; Beam, Gil-Rivas, Greenberger and Chen, 2002; Mcknight and Loper, 2002). 그러나 국내에서는 아직까지 인터넷 중독 관련연구에서 위험요인과 보호요인을 구체적으로 살펴보거나 이들의 관계를 파악한 연구는 보고되지 않고 있으며, 다만 인터넷 중독문제에 대해 위험요인과 보호요인에 대한 탐색의 필요성이 제기되고 있는 실정이다(한상철 외, 2003). 이에 본 연구에서는 인터넷 중독과 그 하위유형에 영향을 미치는 관련요인을 위험요인과 보호요인으로 구분하여 살펴보고, 이들 간의 상대적 영향력을 실증적으로 밝혀보고자 한다.

한편, 인터넷 중독은 청소년들의 정신건강에 유의한 영향을 미친다는 연구들이 보고되고 있다. 인터넷 중독청소년들은 일반청소년에 비해 강박증, 공포불안, 정신증 등의 정신과적 증상 점수가 모두 높게 나타났으며(임효정, 2000; 권규영·이혜자, 2002), 인터넷 중독과 정신과적 증상간에 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났다(강지연, 2003). 그리고 인터넷 섹스중독이 심할수록 청소년들의 정신과적 증상이 심해졌으며, 중독청소년들 중 일부는 병리적 수준의 증상을 경험하는 것으로 보고되고 있다(이상준, 2003). 이처럼 청소년들의 인터넷 관련 중독문제는 이들의 정신건강에도 상당한 위협이 되고 있다. 따라서 인터넷 중독유형에 따라 정신건강과의 관계를 보다 면밀히 비교분석할 필요가 있다.

이에 본 연구는 청소년 인터넷 중독의 각 유형에 따른 비교분석에 초점을 두고 다음과 같은 연구목적 설정하였다. 먼저, 인터넷 중독은 그 유형에 따라 어떠한 분포를 보이는지 알아보고, 각 중독유형에 대한 위험요인과 보호요인의 상대적 영향력을 확인해 보며, 중독유형간의 공통적인 요인과 상이한 요인은 무엇인지를 밝혀보고자 한다. 또한 청소년들의 정신건강 수준을 알아보고, 인터넷 중독유형이 청소년들의 정신건강에 미치는 영향을 파악하고자 한다.

2. 이론적 배경

1) 인터넷 이용과 관련된 중독유형

본 연구에서는 인터넷 이용에 따른 모든 중독유형을 포함하는 의미로서의 인터넷 중독은 이하 '인터넷 관련 중독'으로 표기하고, 인터넷 관련 중독의 유형은 '인터넷 게임중독', '인터넷 섹스중독', 그리

고 다른 하위유형에는 구체적으로 속하지 않는 일반적인 '인터넷 중독'의 3가지로 구분하여 살펴보고자 한다.

(1) 인터넷 중독

Griffiths(1999)는 마약이나 알코올과 같은 약물만이 중독의 위험이 있는 것이 아니라 도박, 과식, 성행위, 인터넷 등 인간의 모든 활동이 중독될 수 있으며, 인터넷 중독은 약물중독과 행동적 중독 중 행동적 중독에 해당한다고 하였다. Goldberg(1996)는 인터넷 중독장애라는 용어를 처음으로 제안하였으며, 인터넷 중독을 '병리적이고 강박적인 인터넷 이용'으로 규정하였다. Young(1996)은 인터넷 중독이란 약물이나 알코올, 도박에 중독되는 것과 유사한 방식으로 의존, 금단, 내성증상이 동반되는 심리적 장애라고 하였으며, 이러한 중독은 학문적, 사회적, 재정적, 직업적 생활에서 어려움을 초래한다고 보았다.

Suler(2000)는 청소년들이 인터넷에 몰입하게 되는 이유에 대해 이들이 가상공간을 통해 자아정체감을 실험하고 탐색하면서 자신에 대한 불안정감을 통제하기 때문이라고 하였다. 또한 친밀감과 소속감을 갖게 되고, 가족으로부터 분리하려는 욕구를 충족시킬 수 있으며, 청소년기의 여러 가지 좌절감을 발산할 수 있기 때문이라는 것이다. Young(1996)은 인터넷 중독의 원인을 현실에서 충족되지 못하는 사회적 지지, 성적 만족, 새로운 인격창출, 숨은 성격의 발현, 인정과 영향력 등을 인터넷이 충족시켜 주기 때문이라고 하였다. 이러한 인터넷 중독으로 인해 나타나는 문제현상은 피로감과 두통, 소화불량, 수면부족 등의 신체적 문제와, 심리적으로 우울과 조울, 외로움이 증가하며, 학업적으로 지각과 성적하락 등의 부정적인 영향을 미치고, 가족과 사회적 관계 영역이 감소하게 되는 결과를 가져온다(Young, 1996, 1998; Goldberg, 1996; 남영옥, 2002).

(2) 인터넷 게임중독

인터넷 게임중독은 인터넷 중독과 마찬가지로 부정적인 결과가 초래되는 데도 불구하고 게임이용을 지속하게 되고, 현실과 가상세계의 구분이 모호하며, 결과적으로 심리적, 사회적, 기능상의 부적응을 초래하는 것을 말한다(이형초, 2001).

청소년들이 게임에 중독되는 이유는 크게 온라인게임 자체의 측면과 개인의 심리적 특성으로 나누어 볼 수 있다. Young(1998)은 인터넷게임에 몰입하게 되는 이유를 접근가능성(Accessibility), 통제감(Control), 흥분감(Excitement)의 세 가지 요소를 포함하고 있는 ACE모델로 설명하고 있다. 그리고 개인의 심리적 특성으로는 사회적 고립, 위축(Griffiths, 1999), 자기의존성, 독립적 활동 지향, 과도한 경계심 및 자기방어적 성격, 지극히 개인적 성향(Young, 1998), 우울 및 공격성(이송선, 2000; 이혜경, 2002b), 자기통제력 부족(박구연, 2001) 등으로 알려져 있다.

청소년 248명의 상담내용을 분석한 결과(이형초, 2001)에서 인터넷 게임이용 청소년들이 인터넷 강박적 사용 및 금단증상, 신체 및 행동상의 문제, 학업문제, 심리적 문제, 대인관계 문제, 현실구분의 장애 등의 어려움을 겪고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과들은 청소년들의 인터넷 게임중독으로 인해 나타나는 문제가 매우 심각한 수준에 이르고 있음을 보여준다. 나아가 폭력게임중독은 모방을 통

해 살인이나 폭력범죄와 같은 강력범죄의 한 원인이 되기도 한다(조아미, 2000).

(3) 인터넷 섹스중독

인터넷 섹스란 인터넷 음란물이나 음란채팅 등을 통해서 성적 욕구를 충족하고자 하는 행위를 말하며, 인터넷 섹스중독이란 이러한 행위에 강박적으로 몰입하는 현상을 말한다(이상준, 2003). Young(1999)은 인터넷 섹스중독을 인터넷상에서 성적인 욕구를 충족시키려는 목적으로 성과 관련된 내용을 찾기 위해 성인대화방이나 사이트를 집중적으로 이용하는 것으로 보고, 현실 속 인식이나 성 관계를 왜곡할 수 있다는 측면에서 우려할만한 인터넷 중독의 특수한 형태로 지적하고 있다. Young(2001)은 인터넷 섹스중독에 중독되는 이유를 안전하고 쉽게 성적 욕구를 충족할 수 있고, 심리적 긴장과 스트레스로부터 벗어날 수 있으며, 대리만족을 얻을 수 있다는 점으로 설명하고 있다.

인터넷 섹스에 중독된 사람들은 대개 자신의 현재문제를 부인하고, 성적 부진, 대인관계의 어려움, 관계상실 등의 부정적인 결과에도 계속적으로 인터넷상에서 성적 활동을 추구한다(Cooper, Delmonico and Burg, 2000). 특히 인터넷 섹스에 중독된 청소년들은 다른 일에 집중력이 떨어져 일상생활과 학교생활에 지장을 받게 되고, 성에 대한 행위나 쾌락중심적인 인식이 강화되면서 강간을 포함한 성적 공상에 몰입하게 되는데, Young(2001)은 이러한 섹스중독현상이 청소년의 성비행을 유발시킬 수 있다고 경고하고 있다. 이처럼 인터넷 섹스중독은 청소년 성비행의 중요한 요인이 될 수 있다는 점에서 중독유형 중 가장 심각한 영향을 미칠 가능성이 높다고 본다.

2) 인터넷 관련 중독의 위험요인과 보호요인

(1) 위험요인과 보호요인 모델

청소년의 발달에는 이들의 부적응 산물의 발생 가능성을 높이는 위험요인이 있는 동시에 이러한 산물의 발생을 억제하는 보호요인도 있다. 위험요인과 보호요인은 청소년의 발달적 측면에서 적응과 부적응 산물 즉, 유능감이나 탄력성 그리고 문제행동과 관련된 주요 주제로 다루어져 왔다(Rutter, 1990; Hernandez, 1993; Jessor, Bos, Vanderryn, Costa and Turbin, 1995; Dekovic, 1999; Voydanoff, and Donnelly, 1999; Beam, et al., 2002; Kriebel, 2002; Mcknight, and Loper, 2002; Powers, 2003).

위험요인은 부정적이거나 바람직하지 못한 산물의 가능성을 증가시키는 것과 관련된 조건이나 변인들을 말한다(Jessor et al., 1991). Gamezy(1983)는 위험요인이란 일반집단의 아동들과 비교하여 아동이 어떤 정서적, 행동적 장애를 발달시킬 가능성이 높은 요인이라고 정의하였으며, 여기에는 개인의 특성과 가족, 사회적 맥락, 또는 개인과 환경간의 상호작용이 포함될 수 있다(Smith and Carlson, 1997). 다양한 위험요인들 가운데 어떤 요인이 아동의 부적응과 더 밀접하게 관련되어 있는지는 연구들마다 차이가 있으나, 이들 요인이 서로 독립적으로 아동에게 영향을 미치기보다는 상호작용하여 영향을 미친다고 본다. 또한 단일한 특정의 위험요인보다도 위험요인의 누적된 효과가 아동의 능력을 손상시킬 가능성이 더 크다고 보았다(Fraser et al., 1999).

발달연구자들은 위험 그 자체에 관심을 두고 연구하던 경향에서 점차로 아동들의 다양한 발달 결과를 낳는 보호요인에 관심을 기울이기 시작했다. 보호요인과 위험요인의 정의에서 Rutter(1987)는 보호요인과 위험요인이 단일차원의 양극단에 위치한 요인이 아니며, 개념적으로 분명히 다르게 다루어져야 한다고 보았다. 즉, 보호요인은 긍정적인 발달이나 행동을 적극적으로 증진시키는 기능을 함으로써 위험의 영향을 경감시키는 작용을 하기 때문에 논리적으로는 반드시 위험요소가 존재할 때 가시화된다고 할 수 있다(Jessor et al., 1991). 이러한 측면에서, Rutter(1987)는 보호요인이란 부적응적 산물을 낳기 쉬운 환경적 위험에 대한 개인의 반응을 조절하고 개선하는 요인이라고 하였다(Smith and Carlson, 1997). 그리고 Garmezy(1985)는 아동이 부정적인 결과를 낳을 가능성이 높은 위험환경에도 불구하고 긍정적인 결과를 유도하게 한 요소를 보호요인이라고 정의하였다. 개념적으로 위험요인과 구별되는 보호요인은 위험을 수정한다. 또한 보호요인은 직접적으로 장애나 역기능을 줄임으로써 위험의 영향을 보상하고, 위험요인과 보호요인의 사슬에서 위험을 조정한다(Fraser, et al., 1999).

청소년 발달에서의 위험요인과 보호요인은 다양한 체계적 접근을 기반으로 하고 있다(Smith and Carlson, 1997). 이에 청소년 인터넷 관련 증독을 심도있게 이해하기 위해서는 인터넷 관련 증독에 영향을 미치는 위험요인과 보호요인을 생태체계적 관점에서 다양하게 고려해야 할 필요가 있다. 따라서 본 연구에서는 위험요인과 보호요인의 변인 구성을 개인, 가족, 사회환경적 맥락으로 구분하여 살펴보고자 한다.

(2) 인터넷 관련 증독과 위험요인

본 연구는 인터넷 관련 증독에 관한 선행연구들에서 인터넷 증독과 인터넷 게임증독, 그리고 인터넷 섹스증독과 관련성이 높다고 보고된 요인들을 중심으로 위험요인을 구성하였다. 주요 위험요인으로 우울, 공격성, 인터넷 이용에 대한 부모의 통제, 부모의 과잉보호적 양육행동, 인터넷에 대한 친구의 영향력, PC접근성을 살펴보고자 한다.

인터넷 증독자들은 우울증상을 많이 보이는데, 이는 낮은 자아존중감, 동기 저하, 거절에 대한 두려움, 인정받고 싶은 욕구 등이 인터넷 이용을 증가시키기 때문이라고 한다(Young, 1998). 또한 인터넷 증독을 보이는 사람들은 정도에서 중등도의 우울을 나타내었고(Gunn, 1998), 이들의 54%가 우울증의 경력이 있다고 보고된다(Young, 1998). 또한 국내의 연구에서도 인터넷 증독자들이 비증독자들에 비해 더 우울한 것으로 나타났으며(윤재희, 1998; 김종범, 1999; 임효정, 2000; 남영옥, 2002; 장재홍·유정이·김형수·최한나, 2003; 위지희·최규만, 2004), 우울은 인터넷 섹스증독에도 유의한 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다(남영옥, 2002).

인터넷은 청소년들이 다양한 감정을 표현할 수 있는 적절한 공간이며, 익명이라는 특성으로 인해 내면의 공격성을 표출할 수 있는 좋은 공간이다(Suler, 1998). Young(1998)은 인터넷 게임의 영역에서 공격성이 나타난다고 보았다. Calvett와 Tan(1994)이 폭력적인 인터넷 게임을 연구한 결과에서 게임실행집단이 게임관람집단에 비해 생리적 흥분수준이 더 증가하였고, 실제 더욱 적대적인 감정을 표출하였으며, 공격적 사고도 증가하는 것으로 나타났다(이송선, 2000). 이처럼 공격성은 게임증독과 높은 관련성을 가지고 있는 것으로 나타나(조해연, 2001; 장재홍·이은경·장미경, 2004), 인터넷 관련

중독청소년들과 일반청소년들을 구분하는 주요 특성으로 볼 수 있다.

부모의 인터넷 이용에 대한 부정적 태도나 통제는 청소년들을 자극하여 쉽게 중독적 경향에 빠질 수 있도록 한다. 인터넷 이용에 관한 부모의 통제가 높을수록 청소년들이 인터넷 중독에 빠질 가능성이 더 높고(김혜원, 2001; 강만철·오익수, 2002), 부모의 인터넷에 대한 태도가 부정적일수록 인터넷에 더 많이 중독되는 것으로 나타났다(류진아·김광웅, 2004). 또한 폭력게임의 경우에도 부모의 컴퓨터 사용 통제는 게임중독의 중요한 예측변인이며(이해경, 2002b), 음란물과 음란채팅 중독에서도 부모로부터 인터넷에 대한 통제를 많이 받을수록 중독경향이 더 높은 것으로 나타났다(이해경, 2002c).

부모의 과잉보호적 양육행동은 자녀의 개인적인 생활에 대해서까지 지나치게 관여하고 간섭하는 태도로서 자녀의 흥미나 독립성을 고려하지 않고 어른의 기준에 무조건 맞추도록 요구하고 자녀의 행동에 대해 불안해하는 태도를 말한다(이계원, 2001). 어머니의 양육행동이 거부적이고 비일관적일 때 청소년 자녀의 문제행동은 높아지며(Bowlby, 1988), 부모의 양육행동이 통제적일수록, 그리고 과도하게 간섭할수록 인터넷 중독이 높아지는 것으로 보고된다(윤지영, 2001; 이계원, 2002; 류진아·김광웅, 2004).

청소년기로 접어들면서 부모의 영향력이 상대적으로 감소되고 또래집단의 영향력이 점차 확대된다. 청소년들은 또래집단에 소속됨으로써 사회적 지지와 정서적 안정감을 갖게 되고, 정체성 형성에 영향을 받게 된다. 인터넷 중독청소년들은 인터넷에 빠져 있는 친구들이 주위에 있고, 이러한 친구들과 활발한 상호작용을 하게 되면서, 친구관계를 유지하기 위해 계속해서 인터넷에 몰입하게 된다. 따라서 친구의 영향력은 인터넷 중독에 중요한 영향을 미치고 있으며(오익수, 2003), 인터넷 중심 친구관계가 많을수록 인터넷 중독과 게임중독에 더 많이 빠지게 된다(강만철·오익수, 2002; 이희경, 2003).

PC방의 등장은 청소년이 인터넷을 쉽게 접하고 몰입하는 계기가 되었고, 놀이와 문화를 즐길만한 공간이 없는 청소년들에게 일상의 문화공간이나 놀이공간이 되고 있다. PC방을 이용할 수 있는 가능성이 높을수록 청소년의 인터넷 중독은 더 높아진다는 보고(류진아·김광웅, 2004)는 PC접근성이 인터넷 중독에 위험으로 작용한다는 것을 보여준다.

(3) 인터넷 관련 중독과 보호요인

본 연구에서 선정한 보호요인은 자기통제력과 자기효능감, 가족지지, 부모의 원만한 부부관계, 부모의 돌봄적 양육행동, 친구지지, 교사지지로서 선행연구들에서 인터넷 관련중독에 보호적으로 작용한다고 보고된 요인들이다.

자기통제란 자신의 인지나 정서, 행동을 원하는 대로 조절할 수 있음을 의미한다. 통제력의 상실을 가장 잘 나타내는 성격 특징이 충동성이며, 자기통제력과 충동성은 서로 반대개념으로 본 연구에서는 자기통제력 지표를 사용하고자 한다. 인터넷 중독은 병리적 도박, 알코올 중독과 같이 통제력을 상실하고 여러 중독행동을 보이며 고통을 초래한다(Brener, 1997; Young 1999). 청소년들이 자기통제력이 낮을수록 인터넷에 중독되기 쉬우며(송원영, 1998; 이계원, 2001; 장재홍 외, 2003; 이현아, 2004), 게임과 섹스중독에도 빠지기 쉬운 것으로 나타났다(이형초·안창일, 2002; 이상준, 2003).

자기효능감은 개인이 노력을 통해서 가치로운 결과를 획득할 수 있다고 믿는 지각기대를 의미한다.

이는 특별한 과제를 위해서 요구되는 행위를 조직하고 실행해 나가는 자신의 능력에 대한 판단을 말한다(Bandura, 1997). Bandura 외(2003)는 청소년들이 문제행동의 유혹을 극복하는데 있어 높은 효능감을 보이며, 자기효능감이 문제행동을 조절하는 역할을 한다고 밝혔다. Kraut 외(1998)는 인터넷 상에서의 많은 활동은 현실세계로부터 고립과 지지망 축소 등의 결과를 초래하므로 현실세계에서의 자기효능감이 높지 않다면 더욱 인터넷 활동에 참여하게 될 것이라고 보았다. 이처럼 자기효능감은 청소년들의 인터넷 중독과 밀접한 관련을 갖는다(송원영, 1998; 이계원, 2001; 이현아, 2004).

가족이 청소년에게 미치는 영향은 매우 중요하다. 가족으로부터 충분한 지지를 경험한 청소년은 학업성취가 높고 학교생활에 잘 적응한다(Colarossi, 2001). Young(1998)은 사람들이 가족내에서 고립감을 느낀다면, 인터넷상에서 억압된 감정을 표출할 수 있기 때문에 인터넷 중독에 빠질 수 있다고 보았다. 따라서 가족성원들이 상호간에 지지적이지 않고 냉담하다면, 청소년 자녀는 인터넷에 쉽게 빠져들 수 있다(남영옥, 2002). 인터넷 중독 청소년들은 가족의 지지가 약한 것으로 보고되고 있으며(안석, 2000; 김혜원, 2001), 가족지지가 낮을수록 청소년들의 게임중독과 인터넷 섹스중독도 심해지는 것으로 나타났다(이해경, 2002b; 이상준, 2003; 조아미·방희정, 2003).

어머니와 아버지는 부모로서 각기 자녀에게 영향을 미치지만, 부모들 간의 관계 역시 그들 자녀에게 상당한 영향을 미친다. 부부의 갈등과 불화로 인해 부모가 느끼는 스트레스와 무기력감은 자녀에게 그대로 전달되기 때문에 부부갈등은 자녀에게 커다란 위협이 될 수 있다. 부부간의 잦은 불화는 부모와 자녀관계에 영향을 미쳐 자녀의 문제행동을 유발시킨다고 한다(Davies and Cummings, 1994). 부모의 부부관계가 원만할수록 청소년의 인터넷 섹스중독 경향이 억제되는 것으로 보고된다(남영옥, 2002; 이상준, 2003).

애정적이고 돌봄적인 양육행동은 부모가 자녀에게 친밀감을 나타내며, 자녀 중심적이면서 자녀를 존중, 수용해 주고, 자녀의 요구에 민감한 태도를 갖는 것이다. 청소년들은 부모가 자신에 대해 관심이 없거나, 자기보다 바깥일을 보다 중시한다고 생각하는 경우 인터넷에 중독적으로 몰입하는 것으로 나타났다(이계원, 2001). 결국 부모의 양육행동이 돌봄적일수록 청소년의 인터넷 중독과 인터넷 섹스중독 경향이 낮아지는 것으로 나타났다(윤지영, 2001; 남영옥, 2002).

친구는 가족원들로부터 제공받는 정서적 지지와는 다른 성질의 사회적 지지를 제공하는 중요한 지지원이다. Natvig와 Albrektsen, Qvarnstrom(2001)은 친구들로부터 높은 지지를 받는 청소년들은 또래에 대한 괴롭힘 행동을 덜 나타낸다고 하였으며, 친구와의 관계가 좋을수록, 친구로부터 정서적 지지를 많이 받을수록 인터넷 중독 경향이 낮은 것으로 보고된다(안석, 2000; 조춘범, 2001). 또한 친구 지지는 청소년의 인터넷 게임중독과 섹스중독에도 보호적 역할을 하는 것으로 보고된다(이상준, 2003; 조아미·방희정, 2003).

청소년기의 대부분을 학교에서 생활하는 청소년들에게 교사와의 관계는 큰 영향을 미친다. 청소년이 교사로부터 지지를 많이 받을수록 높은 성적과 학교적응 및 성취수준을 보이고(Stanton-Salazar, 1990), 친구에 대한 괴롭힘 행동과 비행 및 범죄행동의 감소를 보였다(Natvig, et al., 2001). 청소년들이 교사로부터 받는 정서적 지지가 높을수록 인터넷 중독 경향은 낮아지며(이계원, 2001), 인터넷 게임중독과 인터넷 섹스중독 경향도 낮아지는 것으로 나타났다(이해경, 2002b; 조아미·방희정, 2003;

남영옥, 2002).

3) 인터넷 관련 중독과 정신건강과의 관계

약물이나 알코올 중독과 정신건강과의 관계에 대한 연구는 실증적 연구뿐 아니라 임상적 영역에서도 구체적으로 검증되어 왔으며, 이러한 중독은 병리적 정신건강상태를 초래하는 원인으로 알려져 있다. 그러나 인터넷 관련 중독은 우리 사회에 새롭게 등장한 문제현상으로 인터넷 관련 중독문제와 정신건강과의 구체적인 관계는 국내에서 아직 폭넓게 연구되지 않고 있는 실정이다. Rauschenberger(1995)는 인터넷 중독자들에게서 일반인들보다 더 많은 정신병리가 발견된다고 하였으며, Mitchell(2000)은 인터넷 중독이 종종 다른 정신병리로 이환되는데, 인터넷을 과도하게 이용하게 되면 사회적 철회나 우울증 같은 정신병리를 유발할 수 있다고 하였다. Orzack(1996)은 인터넷 중독이 사회공포증, 충동조절장애, 과잉행동장애와 같은 기존의 정신병리를 좀더 심화시키는 경향이 있다고 보고하였다. 이처럼 인터넷에 대한 중독문제는 정신건강에 심각한 위협이 되고 있다.

국내에서도 인터넷 관련 중독문제와 정신건강과의 관련성에 대한 연구가 일부 보고되고 있다. 인터넷 중독청소년들은 일반청소년들에 비해서 신체화, 강박증, 적대감, 공포불안, 편집증, 정신증 등의 정신과적 증상차원에서 더 높은 점수를 보이는 것으로 나타났다(임효정, 2000; 권구영·이혜자, 2002; 강지연, 2003). 또한 정신과적 증상은 게임이나 음란물 검색 등의 인터넷 이용목적에 따라 더 높게 나타나는 것으로 보고된다(권구영·이혜자, 2002). 이상준(2003)의 연구에서는 인터넷 섹스중독이 심할수록 정신과적 증상도 높아졌으며, 섹스중독청소년 중 상당수가 병리적 수준의 정신과적 증상을 경험하는 것으로 밝혀졌다. 이러한 경험은 성장단계에 놓인 청소년의 경우, 정서적 발달과 정체성 확립에 장애를 초래하는 등 성인보다 훨씬 커다란 후유증을 유발할 수 있다. 그리고 나이가 어릴수록 이러한 병리적 상태를 지속적으로 경험할 경우 정서적 취약성이 더욱 높아지게 될 것이며, 이러한 취약성은 정신병리로 진행될 수 있는 위험성을 갖는다(이상준, 2003). 따라서 이러한 인터넷 관련 중독의 유형에 따라 정신건강문제는 어떠한 경향을 보이는지 구체적으로 밝혀볼 필요가 있다.

이상의 선행연구 검토를 통해 볼 수 있듯이, 인터넷 관련 중독문제는 다양한 체계로부터의 위험요인과 보호요인에 의해 영향을 받게 되며, 이러한 중독성향은 중독 자체로만 그치는 것이 아니라 청소년들의 정신건강상의 문제를 초래하게 된다는 것이다. 이에 본 연구는 인터넷 관련 중독에 영향을 미치는 위험요인과 보호요인을 파악하고, 인터넷 관련 중독이 정신건강에 미치는 영향을 보다 구체적으로 밝혀보고자 한다.

3. 연구방법

1) 조사대상

본 연구는 대구광역시에 위치한 중학교와 고등학교에 재학 중인 학생들을 조사대상으로 하였다. 표집방법은 대구광역시의 전체 126개 중·고등학교 중 비비례층화표집을 사용하여 성별과 학교급에 따라 12개 학교를 선정하였다. 그리고 각 학교에서 담당교사의 추천에 따라 학년별로 2개 학교씩으로 하여 1개 학교당 중학교는 6개 학급, 고등학교는 4개 학급씩을 조사하였다. 조사대상 청소년은 중학생 910명, 인문계 고등학생 870명, 실업계 고등학생 404명으로 전체 2,184명이다. 회수된 설문지 1,928부 중 불성실한 설문지를 제외한 후, 최종 1,830명의 조사자료만 분석에 이용하였다.

2) 조사도구

(1) 인터넷 관련 중독 척도

① 인터넷 중독 - Young(1998)이 인터넷 중독 여부를 판별하기 위해 만든 인터넷 중독검사(Internet Addiction Test: IAT)를 번안하여 사용하였다. 본 도구는 국내의 인터넷 관련 연구에서 가장 많이 활용되고 있는 도구로써 전체 20문항으로 이루어져 있고, 5점 척도로 점수가 높을수록 인터넷 중독정도가 심한 것을 나타낸다. 이 척도는 점수의 합계가 20-49점인 사람은 평범한 이용자로 가끔 인터넷을 오래 이용하기도 하지만 자기통제가 가능한 '일반이용집단'이며, 50-100점은 인터넷으로 인해 가끔 혹은 자주 문제를 경험하는 초기중독자와 일상생활에 심각한 영향을 끼칠 수 있는 중증중독자를 포함하는 '중독집단'으로 분류된다. 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .89로 나타났다.

② 인터넷 게임중독 - 이형초(2001)가 개발한 한국판 인터넷 게임중독 진단척도(Internet Game Addiction Scale)를 사용하였다. 본 척도는 학업태도의 저하, 부적응 행동, 부정적인 정서경험, 심리적 몰입 및 집착, 대인관계 문제 등 5개 하위요인을 포함하는 25개 문항으로 구성되어 있고, 5점 척도로 점수가 높을수록 인터넷 게임에 몰입하는 정도가 높은 것을 의미한다. 전체문항의 합계점수가 25-71점인 사람은 '일반이용집단'이며, 72-125점은 게임중독 '고위험집단'으로 분류된다. 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .95로 나타났다.

③ 인터넷 섹스중독 - Young(2002)이 개발한 인터넷 섹스중독검사(The Cybersexual Addiction Index: CAI)를 번안하여 사용하였다. 전체 20문항의 6점 척도로 이루어져 있으며, 점수의 합계가 0-30점이면 '일반이용집단', 31-100점은 '중독집단'으로 구분한다. 문항의 내용은 인터넷 음란물에 대한 인식과 성적 강박행동 여부 및 의존적 특성, 비정상적인 온라인 성적 행동 등을 포함한다. 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .94로 나타났다.

(2) 위험요인

① 우울 - Radloff(1977)가 일반인을 대상으로 우울증후군의 역학적 연구를 위해 개발한 우울척도(Center for Epidemiological Studies-Depression Scale: CES-D)를 전경구와 이민규(1992)가 번안한 것을 사용하였다. 이 척도는 지난 일주일 동안 경험한 정도에 따라 평정하도록 되어 있다. 전체 20개 문항의 5점 척도로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 우울정도가 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .91로 나타났다.

② 공격성 - Buss와 Perry(1992)가 제작한 공격성 척도를 정동화(1995)가 번안, 수정한 것을 사용하였다. 이 척도는 신체적 공격성, 언어적 공격성, 적의성 및 분노 등 4개 하위요인의 전체 21개 문항으로 구성되어 있으며, 5점 척도로서 점수가 높을수록 공격성이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .90으로 나타났다.

③ 인터넷 이용에 대한 부모의 통제 - 조춘범(2001)의 부모의 인터넷에 대한 통제척도와 이시형(2000)의 인터넷에 대한 부모의 감독/통제 척도를 참고로 재구성하였다. 본 척도는 '부모님은 시간을 정해놓고 인터넷을 쓰게 한다', '부모님은 내가 컴퓨터를 사용하면 수시로 간섭한다' 등 6개 문항의 5점 척도이다. 점수가 높을수록 인터넷 이용에 대한 부모의 통제가 높은 것을 의미하며, 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .79로 나타났다.

④ 부모의 과잉보호적 양육행동 - 부모-자녀결합형태 측정도구(Parental Bonding Instrument: PBI)를 사용하였는데, 이는 Parker 외(1979)가 개발한 것을 송지영(1992)이 한국판으로 표준화한 도구이다. 전체 25개 문항으로 돌봄 12문항, 과잉보호 13문항으로 구성되어 있으며, 이중 과잉보호 13 문항을 사용하였다. 5점 척도로 점수가 높을수록 통제적이고 과잉보호가 높은 양육행동으로 해석된다. Cronbach's α 계수는 .80으로 나타났다.

⑤ 인터넷에 대한 친구의 영향력 - Jessor 외(1995)가 사용한 친구모델척도와 김성중(2000)이 Roosmalen과 McDaniel(1989)의 도구를 번안·수정하여 사용한 척도를 참고로 재구성하였다. 친구의 영향력은 '인터넷에 대한 내용을 잘 모르면 친구들 사이에 왕따를 당할 것 같다', '인터넷 게임이나 음란물에 대한 정보를 거의 친구들로부터 얻는다' 등 7개 문항의 5점 척도로 측정하였다. 점수가 높을수록 인터넷에 대한 친구의 영향력이 높은 것을 의미하며, 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .75로 나타났다.

⑥ PC접근성 - 안석(2000)이 사용한 문항과 류진아·김광웅(2004)의 연구를 바탕으로 재구성하였다. PC접근성은 '인터넷을 이용하기 위한 컴퓨터가 가까운 곳에 있다', '나는 PC방을 쉽게 이용할 수 있다' 등 3개 문항의 5점 척도로 측정하였다. 점수가 높을수록 PC 사용에 대한 접근성이 높은 것을 의미하며, 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .62로 나타났다.

(3) 보호요인

① 자기통제력 - Gottfredson과 Hirschi(1990)의 자기통제력 척도(Self-Control Rating Scale)를 남현미(1999)가 재구성한 것으로 사용하였다. 전체 20문항의 5점 척도로서, 점수가 높을수록 청소년이 일

시적인 충동에 의하거나 즉각적인 만족을 주는 문제행동을 피하고 인내할 수 있는 능력이 더욱 크다고 본다. 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .74로 나타났다.

② 자기효능감 - Maddux와 Scherer(1982)의 자기효능감척도(Spheres of Control Battery Items)를 김현숙(1997)이 변안한 일반적 상황에서의 자기효능감척도를 사용하였다. 이 척도는 과제 성취에서 자신감을 나타내는 성취 효능감 8문항과 사람을 사귀는 자신감인 사회적 효능감 5문항으로 구성되어 있다. 전체 13문항의 5점 척도로 점수가 높을수록 자기효능감이 높은 것으로 해석된다. 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .78로 나타났다.

③ 부부관계 - 청소년 부모의 부부관계를 측정하기 위하여 Porter와 O'Leary(1980)가 개발한 부부 불화 척도를 남영옥(1998)이 요인분석을 통해 선별한 5문항을 사용하였다. 이 도구는 5점 척도로 점수가 높을수록 부부관계가 긍정적임을 나타내며, 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .82로 나타났다.

④ 부모의 돌봄적 양육행동 - 부모-자녀결합형태 측정도구(PBI)를 송지영(1992)이 표준화한 도구를 사용하였다. 전체 25개 문항 중 돌봄 하위척도 12문항을 사용하였으며, 5점 척도로 점수가 높을수록 긍정적이고 돌봄이 높은 양육행동으로 해석된다. 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .89로 나타났다.

⑤ 가족지지, 친구지지 및 교사지지 - Dubow와 Ullman(1989)이 사용한 사회적 지지척도(Social Support Appraisal Scale)를 이명화(1998)가 재구성한 것을 사용하였다. 사회적 지지 척도는 가족지지, 친구지지, 교사지지와 관련된 문항이 각각 5문항씩 전체 15문항으로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 높은 수준의 사회적 지지를 받는 것으로 해석된다. 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 가족지지 .92, 친구지지 .90, 교사지지 .77로 나타났다.

(4) 정신건강

Derogatis 교수 외에 의해 개발된 개정판 간이정신진단검사(Symptom Distress Checklist-90-Revision: SCL-90-R)를 한국 실정에 맞도록 김광일과 김재환, 원호택(1990)이 재표준화한 도구를 사용하였다. 전체 90문항으로 구성되어 있고, 9개의 정신과적 증상차원을 포함하고 있으나, 본 연구에서는 5개 정신과적 증상 차원(강박증, 적대감, 공포불안, 편집증, 정신증)을 평가하는 39개 문항을 사용하였다. 피험자는 당일을 포함해서 지난 7일 동안 경험한 증상의 정도에 따라 응답하게 되며, 응답항목은 5개(전혀 아니다=0에서부터 상당히 그렇다=4)로 5점 척도이며, 점수가 높을수록 정신과적 증상이 심한 것을 의미한다. 본 연구에서 9개 하위척도의 Cronbach's α 계수는 편집증 .80에서 정신증 .88까지로 높게 나타났고, 전체 척도의 Cronbach's α 계수는 .95로 나타났다.

T-score는 간이정신진단검사척도(SCL-90-R)의 모집단(평균 50, 표준편차 10)에 대한 점수로서, 임상적 정신병리를 평가하는 기준이다. 정신과 등의 임상현장에서 T-score가 70점 이상이면 병리적 수준으로 분류하고 있다. 규준에 의하면, 16세 이하의 청소년에게는 고등학생 규준을 잠정적으로 사용하도록 권장하고 있다.

3) 자료수집 및 자료분석

본 조사는 작성된 설문지를 이용하여 2004년 12월 15일부터 12월 28일까지 연구목적에 맞게 선정된 중·고등학교를 연구자가 직접 방문하여 담임교사에게 의뢰하여 조사하였다. 본 연구는 SPSS/Win프로그램을 이용하여 다음과 같이 분석하였다. 먼저, 조사대상자의 인구사회적 특성과 인터넷 중독유형별 현황을 알아보기 위해 빈도분석과 교차분석을 실시하였다. 둘째, 인터넷 관련 중독의 각 유형에 대한 위험요인과 보호요인의 보상적 역할은 어떠한지 알아보고, 각 중독유형에 영향을 미치는 공통적이고 상이한 위험요인과 보호요인은 무엇인지를 확인하기 위해 위계회귀분석을 실시하였다. 셋째, 인터넷 중독유형이 정신과적 증상에 미치는 영향력을 확인하기 위해 위계회귀분석을 실시하였다.

4. 연구결과

1) 조사대상자의 인구사회적 특성

본 연구는 남학생 1,014명(55.4%)과 여학생 816명(44.6%)으로 전체 1,830명을 연구대상으로 하였다. 이들 연구대상자 전체를 학교급별로 구분해 보면, 중학생이 853명(46.6%)이었고, 고등학생이 977명(53.4%)이었다. 고등학생 중 인문계 학생이 633명(34.6%)이었고, 실업계 학생이 344명(18.8%)이었다. 학년별로는 중학교 1학년이 348명(19.0%)이었고, 2학년이 338명(18.5%), 3학년이 170명(9.3%)이었으며, 고등학생 중에는 1학년이 456명(25.1%), 2학년이 515명(28.1%)이었다.

〈표 1〉 조사대상자의 인구사회적 특성

구 분	인구사회적 특성	사례수	백분율(%)	전체
성별	남학생	1,014	55.4	1,830
	여학생	816	44.6	
학교급별	중학교	853	46.6	1,830
	인문계 고등학교	633	34.6	
	실업계 고등학교	344	18.8	
학년별	중학교 1학년	348	19.0	1,830
	중학교 2학년	338	18.5	
	중학교 3학년	170	9.3	
	고등학교 1학년	456	25.1	
	고등학교 2학년	515	28.1	

2) 인터넷 중독의 유형에 따른 위험요인과 보호요인

(1) 인터넷 중독유형별 현황

조사대상 청소년의 각 인터넷 중독유형 척도점수에 따라 인터넷 중독을 20-49점은 '일반이용집단', 50-100점은 '중독집단'으로 구분하였으며, 인터넷 게임중독(이하 게임중독)의 경우 25-71점은 '일반이용집단', 72-125점은 '중독집단'으로 구분하였고, 인터넷 섹스중독(이하 섹스중독)은 0-30점은 '일반이용집단', 31-100점은 '중독집단'으로 구분하였다. 이러한 기준에 따라 각 중독유형별로 집단을 구분하여 조사대상자의 인구사회적 특성 변인별로 분포를 나타낸 것이 <표 2>이다.

<표 2> 인구사회적 특성에 따른 인터넷 중독유형별 집단 분포

단위: 명(%)

인구사회 특성	인터넷 중독		x ² (t)	게임중독		x ² (t)	섹스중독		x ² (t)
	일반 이용집단	중독 집단		일반 이용집단	중독 집단		일반 이용집단	중독 집단	
전체 (1830)	690(37.7)	1,140(62.3)	-	1,539(84.1)	291(15.9)	-	1,631(89.1)	199(10.9)	-
남학생	333(32.8)	681(67.2)	22.91***	775(76.4)	239(23.6)	99.99***	844(83.2)	170(16.8)	81.43***
여학생	357(43.8)	459(56.3)		764(93.6)	52(6.4)		784(96.4)	29(3.6)	
중학교	359(42.1)	494(57.9)	30.88***	724(84.9)	129(15.1)	54.30***	787(92.3)	66(7.7)	83.67***
인문고	245(38.7)	388(61.3)		568(89.7)	65(10.3)		585(92.4)	48(7.6)	
실업고	86(25.0)	258(75.0)		247(71.8)	97(28.2)		259(75.3)	85(24.7)	
이용시간	115.95	163.87	-10.35***	134.89	203.54	-8.25***	139.90	194.16	-4.42***

***p<.001

먼저, 인터넷 중독의 경우, 조사대상의 37.7%(690명)는 일반이용집단에 포함되었으며, 62.3%(1,140명)는 인터넷 중독집단으로 나타났다. 중독집단에 포함된 분포의 비율을 성별로 살펴보면, 남학생(67.2%)이 여학생(56.3%)에 비해 높은 중독분포를 보였고, 학교급별로는 실업계 고등학생(75.0%)이 가장 높은 분포를 보였으며, 다음으로 인문계 고등학생(61.3%), 중학생(57.9) 순으로 나타났다. 이러한 분포는 통계적으로 유의미하였다. 하루 평균 인터넷 이용시간은 일반이용집단은 1.9시간이었고, 중독집단은 2.7시간으로 나타났다.

게임중독의 경우, 조사대상의 84.1%(1,539명)는 일반이용집단에 포함되었고, 15.9%(291명)는 게임 중독집단으로 분류되었다. 성별로는 남학생(23.6%)이 여학생(6.4%)에 비해 높은 중독분포를 나타냈고, 학교급별로는 실업계 고등학생(28.2%)이 가장 높았고, 중학생(15.1%)과 인문계 고등학생(10.3%) 순으로 나타났으며, 이러한 분포는 통계적으로 유의미하였다. 하루 평균 이용시간은 일반이용집단은 2.2시간, 중독집단은 3.4시간으로 나타났다. 섹스중독의 경우, 조사대상자의 89.1%(1,631명)는 일반이용집단으로, 10.9%(199명)는 섹스중독집단으로 나타났다. 성별로 보면, 남학생(16.8%)이 여학생

(3.6%)에 비해 높은 중독분포를 나타냈고, 학교급별로는 실업계 고등학생(24.7%)이 중학생(7.7%)과 인문계 고등학생(7.6%)에 비해 높은 중독분포를 보였으며, 이러한 분포는 통계적으로 유의미하였다. 평균 이용시간은 일반이용집단은 2.2시간, 중독집단은 3.2시간으로 나타났다.

본 연구에서 인터넷 중독이 62.3%로 나타난 결과는 동일한 척도(Young, 1998)를 사용한 김선우(2002)의 연구에서 청소년의 46.8%가 인터넷에 중독된 것으로 나타난 결과와 남영옥(2002)의 연구에서 48.9%가 인터넷 중독으로 나타난 결과보다는 높은 비율을 보이고 있다. 또한 청소년의 15.9%가 게임중독으로 나타난 본 연구결과는 이소영(2000)의 연구에서 청소년들의 11.9%가 게임중독으로 나타난 결과와, 또한 본 연구와 동일한 척도에서 10%를 중독기준으로 제시한 이형초(2001)의 연구보다는 높은 비율을 보이고 있다. 그리고 본 연구에서 섹스중독이 10.9%로 나타난 결과는 남영옥(2002)의 연구에서 중·고등학생의 7.6%가 섹스중독으로 나타난 결과와, 본 연구와 동일한 척도(Young, 2002)를 사용한 김민(2003)의 연구에서 고등학생과 대학생의 5.7%, 이상준(2003)의 연구에서 중·고등학생의 7.8%가 섹스중독으로 나타난 결과보다는 높게 나타났다. 이처럼 인터넷 관련 중독의 비율이 기존 연구에 비해 높게 나타난 것은 청소년의 인터넷 이용이 급격히 확산되고 보편화되었기 때문으로 볼 수 있으며, 청소년들이 현실에서의 과도한 스트레스를 해소하기 위한 방편으로 인터넷에 몰입하게 되는 경향을 반영하는 것으로 볼 수 있다.

(2) 인터넷 중독유형별 위험요인과 보호요인의 영향력 비교

〈표 3〉은 조사대상 청소년의 전체 위험요인과 보호요인이 각 인터넷 중독유형에 미치는 영향력을 알아봄으로써 이들 요인간의 보상적 역할을 확인하고자 위계회귀분석을 실시한 결과이다. 더불어, 인터넷 중독유형에 있어 공통적인 위험요인 및 보호요인은 무엇이며, 그 차이점은 무엇인가를 비교하고자 한다.

먼저, 독립변인들간의 다중공선성이 존재할 가능성을 알아보기 위해 Pearson 적률상관관계 계수를 확인하였으나 가족지지와 부모의 돌봄적 양육행동간에 .693으로 가장 높은 상관을 보였으며, 공선성 진단결과 분산팽창계수(VIF)의 최고값은 2.395, 공차한계값(tolerance)은 .418로서 다중공선성이 존재할 가능성은 낮은 것으로 나타났다.

① 인터넷 중독유형에 대한 위험요인과 보호요인의 보상효과

〈표 3〉에서 보는 바와 같이 중독유형에 대한 위험요인과 보호요인의 보상적 역할을 확인하기 위해 1단계에서는 인구사회적 통제요인으로 성, 학교급, 이용시간이 투입되었으며, 2단계에서는 위험요인으로 우울과 공격성, 인터넷 이용에 대한 부모의 통제, 부모의 과잉보호적 양육행동, 인터넷에 대한 친구의 영향력, PC접근성이 투입되었다. 그리고 3단계에서는 보호요인으로 자기통제력과 자기효능감, 가족지지, 부모의 원만한 부부관계, 부모의 돌봄적 양육행동, 친구지지, 교사지지가 투입되었으며, 각 중독유형에 따른 회귀모델은 모두 유의미($p < .001$)한 것으로 나타났다.

먼저, 인터넷 중독의 경우, 1단계에 투입된 인구사회적 통제요인은 인터넷 중독 변량의 12%를 설명하였고, 2단계에서 인구사회적 요인이 통제된 상태에서 투입된 위험요인은 인터넷 중독에 21%의 설명력을 나타냈다. 그리고 3단계에서 보호요인의 투입으로 3.4%의 설명력이 유의하게 증가하였다.

이러한 결과는 보호요인이 직접적으로 인터넷 중독을 억제시키는 보상효과가 있음을 의미한다.

둘째, 게임중독의 경우, 인구사회적 통제요인은 게임중독 변량의 26.9%를 설명하였고, 2단계에서 인구사회적 요인이 통제된 상태에서 투입된 위험요인은 게임중독에 17.2%의 설명력을 나타냈다. 3단계에서 투입된 보호요인은 부가적으로 2.6%의 설명력 증가를 보여주었다. 이러한 결과는 보호요인이 직접적으로 게임중독을 억제시키는 보상효과가 있음을 설명해 준다. 셋째, 섹스중독 경우, 1단계에서 투입된 통제요인은 섹스중독 변량의 21.1%를 설명하였으며, 2단계에서 투입된 위험요인은 섹스중독에 12.5%의 설명력을 나타냈다. 그리고 3단계에서 투입된 보호요인은 부가적으로 0.7%의 설명력 변화를 보여주었으나, 이는 보호요인의 보상효과가 거의 없는 것으로 볼 수 있다.

전체적으로 볼 때, 인구사회적 요인을 통제한 상태에서 위험요인이 보호요인보다 인터넷 관련 중독의 각 유형에 훨씬 더 높은 영향을 미치고 있으며, 보호요인은 인터넷 중독과 게임중독에서 다소간의 보상효과가 있음을 알 수 있다. 또한 섹스중독에서는 보호요인의 보상효과보다는 위험요인의 직접적 효과만이 강하게 작용하는 것을 알 수 있었다. 이처럼 섹스중독에서 보호요인의 직접적 보상효과가 나타나지 않았다. 이는 섹스중독이 다른 중독유형에 비해 중독의 위험성이 더 심각하기 때문에 보호요인의 보상효과가 나타나지 않는 것으로 볼 수 있으며, 차후 섹스중독과 관련된 다른 보호요인을 더 탐색할 필요성을 갖게 해준다.

<표 3> 각 중독유형에 대한 위험요인과 보호요인의 영향력 비교 분석(N=1,830)

독립변인	종속변인	인터넷 중독			게임중독			섹스중독		
		1단계	2단계	3단계	1단계	2단계	3단계	1단계	2단계	3단계
통제 요인	성별	.120***	.064**	.075***	.414***	.369***	.364***	.412***	.369***	.367***
	학교급	.100***	.059**	.055***	.031	-.002	.002	.154***	.134***	.138***
	이용시간	.295***	.251***	.222**	.259***	.228***	.207***	.144***	.123***	.115***
위험 요인	우울		.212***	.171***		.206***	.166***		.082***	.071**
	공격성		.154***	.110***		.121***	.083***		.233***	.207**
	부모 통제		.120***	.138***		.138***	.150***		.043*	.047*
	과잉보호		.058**	.014		.055**	.021		.053*	.032
	친구영향력		.162***	.178***		.142***	.158***		.130***	.132***
보호 요인	PC접근성		.080***	.074***		.018	.022		-.093***	-.090***
	자기통제력			-.159***			-.129***			-.057**
	자기효능감			-.066**			-.068**			.008
	가족지지			-.025			.010			.039
	부부관계			-.032			-.020			-.058**
	돌봄			.027			.015			-.023
	친구지지			.018			-.047*			-.037
교사지지			-.045*			.003			.034	
R ²		.120	.330	.364	.269	.442	.468	.211	.336	.344
R ² 변화량			.210	.034		.172	.026		.125	.007
F값		82.64***	99.55***	64.80***	224.48***	160.01***	99.54***	162.81***	102.55***	59.37***

*p<.05 **p<.01 ***p<.001 (성별: 0=여학생, 1=남학생. 학교급: 0=중학교, 1=고등학교)

a. 각 단계 아래에 있는 수치는 표준화 회귀계수(β)임.

② 인터넷 중독유형에서 위험요인 및 보호요인의 공통점과 차이점 비교 분석

〈표 3〉을 통해서 위험요인과 보호요인이 각 중독유형에 미치는 개별적인 영향력을 파악할 수 있으며, 또한 각 중독유형에 영향을 미치는 공통적이고 상이한 위험요인과 보호요인은 무엇인지를 비교해 볼 수 있다.

먼저, 인터넷 중독의 경우, 인구사회적 요인이 통제된 상태에서 인터넷 중독에 영향을 미치는 위험요인은 친구 영향력(.178)이 가장 높게 나타났고, 다음으로 우울(.171)과 부모의 통제(.138), 공격성(.110), PC접근성(.074) 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 보호요인에서는 자기통제력(-.159)이 가장 높은 영향력을 보였고, 다음으로 자기효능감(-.066)과 교사지지(-.045) 순으로 나타났다. 둘째, 게임중독에 영향을 미치는 위험요인으로는 우울(.166)이 가장 높은 영향력을 나타냈고, 다음으로 친구 영향력(.158), 부모의 통제(.150), 공격성(.083) 순으로 나타났다. 그리고 보호요인은 자기통제력(-.129)이 가장 높았으며, 자기효능감(-.068), 친구지지(-.047)의 순으로 나타났다. 끝으로, 섹스중독에 영향을 미치는 위험요인은 공격성(.207)이 가장 높았고, 친구 영향력(.132), PC접근성(-.090), 우울(.071), 부모의 통제(.047) 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 보호요인은 부부관계(-.058)와 자기통제력(-.057)만이 유의미한 것으로 나타났다.

다음으로, 각 중독유형에 유의미한 영향을 미치는 공통적인 요인과 상이한 요인을 살펴보면, 위험요인으로는 우울, 공격성, 부모 통제, 친구 영향력이 각 중독유형에 공통적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며, PC접근성은 각 중독유형에 따라 다른 결과를 보여주고 있다. PC접근성은 인터넷 중독에는 정적(+)으로 영향을 미쳤으나, 섹스중독에는 부정(-)으로 영향을 미치고 있다. 그리고 공통적인 보호요인은 자기통제력으로 나타났으며, 상이한 보호요인을 살펴보면, 자기효능감은 인터넷 중독과 게임중독에는 영향을 미치고 있으나 섹스중독에는 관련성이 없는 것으로 나타났다. 또한 교사지지는 인터넷 중독에만 영향을 미치고, 친구지지는 게임중독에만, 부부관계는 섹스중독에만 영향을 미치는 것으로 나타났다.

본 연구결과를 통해 볼 때, 인터넷 중독유형에서 공통적으로 나타난 위험요인은 우울, 공격성, 부모 통제, 친구 영향력으로, 이들 중 우울은 인터넷 중독 연구(윤재희, 1998; 김종범, 1999; 임효정, 2000; 장재홍 외, 2003; 위지희·최규만, 2004; Young, 1998)와 섹스중독 연구(남영옥, 2002)에서도 위험으로 작용하는 것으로 나타났다. 그리고 공격성은 게임중독 연구(이송선, 2000; 조해연, 2001; 장재홍 외, 2004)에서 유의미한 요인으로 나타났으며, 부모의 통제는 인터넷 중독 연구(강만철·오익수, 2002; 류진아·김광웅, 2004)와 폭력게임중독 연구(이해경, 2002b), 음란물 중독 연구(이해경, 2002c)에서도 위험으로 작용하는 것으로 나타났다. 또한 친구 영향력은 인터넷 중독 연구(강만철·오익수, 2002; 오익수, 2003)와 게임중독 연구(이희경, 2003)에서도 유의한 위험으로 나타났다.

공통적인 보호요인으로 나타난 자기통제력은 인터넷 중독 연구(송원영, 1998; 이계원, 2001; 류진아·김광웅, 2004; 이현아, 2004)와 게임중독 연구(이형초·안창일, 2002), 그리고 섹스중독 연구(이상준, 2003)에서도 보호적으로 작용하는 것으로 나타났다.

본 연구결과, 각 중독유형에 따라 상이하게 나타난 위험요인은 PC접근성으로, PC접근성이 높을수록 인터넷 중독은 높아졌으나, 섹스중독은 낮아지는 것으로 나타나 위험요인으로 분류하기에는 어려

움이 있다. 이는 청소년들이 PC방을 이용할 수 있는 가능성이 높을수록 인터넷 중독은 더 높아진다는 연구(류진아·김광웅, 2004)와는 일치하지만, 섹스중독에는 전혀 다른 결과를 보이고 있다. 이는 섹스 중독 경향이 있는 청소년들이 공개된 장소인 PC방 등을 이용하기보다는 다른 사람들의 시선을 피할 수 있는 자신만의 은밀한 장소에서 인터넷 음란물 등에 몰입하는 것으로 추론해 볼 수 있을 것이다. 그러나 이러한 상이한 결과는 후속연구를 통해 다시 한번 검증할 필요가 있을 것으로 본다.

또한 각 중독유형에 따라 상이한 보호요인으로 나타난 자기효능감은, 인터넷 중독과 게임중독에는 유의미한 영향을 미쳤으나 섹스중독과는 관련성이 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 선행연구들에서 인터넷 중독과는 관련이 있으나(송원영, 1998; 이계원, 2001; 이현아, 2004), 섹스중독과는 관련성이 없는 것으로 나타난 연구(이상준, 2003)와 유사한 결과를 보여주고 있다. 그리고 인터넷 중독에서만 관련성이 입증된 교사지지는 게임중독(이해경, 2002b; 조아미·방희정, 2003)과 섹스중독(남영옥, 2002)과도 관련성이 있는 것으로 나타난 선행연구들과는 다른 결과를 나타내고 있다. 또한 게임중독에서만 관련성이 나타난 친구지지의 경우도 인터넷 중독(안석, 2000; 조춘범, 2001)과 섹스중독(이상준, 2003)과의 관련성이 나타난 선행연구들과는 다른 결과를 보여준다. 그리고 섹스중독에만 유의미한 관계로 나타난 부부관계의 경우, 인터넷 중독에는 관련이 없고(남영옥, 2002), 섹스중독에는 관련이 있는 것으로 나타난 연구들(남영옥, 2002; 이상준, 2003)과 유사한 결과를 보여주고 있다.

전체적으로, 본 연구의 결과에서 선행연구들과 다소 다르게 나타난 결과들은 본 연구가 기존의 선행연구들에 비해 다양한 요인들을 고려하여 많은 변인들을 투입한 통제효과로 볼 수 있다.

3) 인터넷 중독유형과 정신건강과의 관계

(1) 인터넷 중독유형별 조사대상 청소년의 정신건강 수준

조사대상 청소년의 정신건강은 SCL-90-R 척도를 사용하여 강박증, 적대감, 공포불안, 편집증, 정신증의 5개 정신과적 증상차원으로 측정하였다. <표 4>는 인터넷 중독유형에 따라 정신과적 증상의 평균점수를 나타낸 것이다.

<표 4>와 같이 각 중독유형별 정신과적 증상에 대한 점수분포를 살펴보면, 모든 중독유형에서 일반이용집단보다 중독집단의 평균점수가 훨씬 더 높은 것으로 나타났다. 즉, 중독집단이 일반이용집단보다 더 높은 수준의 정신과적 증상을 경험하는 것을 알 수 있다. 정신과적 증상 중 정신증의 경우, 인터넷 중독집단의 평균점수가 1.01점으로 일반이용집단의 0.56점 보다 0.45점이 높고, 게임중독집단의 점수는 1.46점으로 일반이용집단의 0.72점보다 0.74점 높으며, 섹스중독집단의 점수는 1.57점으로 일반이용집단의 0.75점보다 0.82점 높은 것으로 나타났다.

또한 5개 정신과적 증상 모두에서 인터넷 중독집단보다는 게임중독집단의 점수가 더 높고, 게임중독집단보다는 섹스중독집단의 점수가 더 높은 것으로 나타났다. 즉, 인터넷 중독 청소년들보다는 게임중독 청소년들이 더 높은 정신과적 증상을 경험하고 있고, 게임중독 청소년들보다는 섹스중독 청소년들이 더 높은 수준의 정신과적 증상을 경험하고 있다는 것을 말해준다.

〈표 4〉 인터넷 중독유형별 정신과적 증상 평균점수

정신과적 증상	중독유형 전체 청소년 (N=1,830)	인터넷 중독		게임중독		섹스중독	
		일반 이용집단 (N=1,140)	중독 집단 (N=690)	일반 이용집단 (N=1,539)	중독 집단 (N=291)	일반 이용집단 (N=1,631)	중독 집단 (N=199)
강박증	1.33(.70)	1.07(.67)	1.49(.68)	1.25(.68)	1.75(.67)	1.28(.70)	1.76(.61)
적대감	0.99(.82)	0.68(.69)	1.18(.84)	0.88(.77)	1.58(.83)	0.91(.79)	1.71(.75)
공포불안	0.64(.68)	0.42(.54)	0.77(.72)	0.53(.60)	1.19(.81)	0.55(.60)	1.35(.83)
편집증	0.98(.77)	0.72(.65)	1.14(.79)	0.88(.72)	1.54(.80)	0.91(.74)	1.62(.72)
정신증	0.84(.75)	0.56(.61)	1.01(.78)	0.72(.68)	1.46(.80)	0.75(.70)	1.57(.77)

* () 안의 값은 표준편차임.

(2) 정신건강에 대한 인터넷 중독유형의 영향력 비교

인터넷 중독유형이 청소년들의 정신과적 증상에 어떠한 영향을 미칠 것인가를 알아보기 위해 위계 회귀분석을 실시한 결과가 〈표 5〉이다. 1단계에서는 통제요인으로 성별과 학교급이 투입되었으며, 2단계에서는 인터넷 중독, 게임중독, 섹스중독이 투입되었다.

독립변인들 간에 다중공선성이 존재할 가능성을 알아보기 위해 Pearson 적률상관관계 계수를 확인 하였으나 인터넷 중독과 게임중독간에 .656으로 가장 높은 상관을 보였으며, 공선성 진단결과 분산팽창계수(VIF)의 최고값은 2.402, 공차한계값은 .416으로서 다중공선성이 존재할 가능성은 낮은 것으로 나타났다.

먼저, 각 회귀모델에서 3개 중독유형 중에서 섹스중독이 강박증, 적대감, 공포불안, 편집증, 정신증의 5개 정신과적 증상 모두에 가장 큰 영향을 미치고 있으며, 다음으로 게임중독과 인터넷 중독 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 이들 중독유형의 β값이 모두 정적(+)으로 정신과적 증상에 영향을 미치는 것으로 나타나 인터넷 중독, 게임중독, 섹스중독의 정도가 높을수록 정신과적 증상이 심해진다는 것을 알 수 있다.

그리고 인구나사회적 요인을 통제한 상태에서 투입된 각 중독유형이 정신과적 증상에 미치는 영향을 살펴보면, 인터넷 중독은 공포불안을 제외하고 나머지 4개 차원의 정신과적 증상에 정적(+)으로 영향을 미쳤고, 게임중독과 섹스중독은 5개 차원 모두에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

각 중독유형이 정신과적 증상차원에 미치는 영향력을 보다 구체적으로 살펴보면, 인터넷 중독은 강박증(.165)에 가장 큰 영향을 미치고, 다음으로 적대감(.140), 편집증(.139), 정신증(.092) 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 게임중독이 5개 증상차원에 미치는 영향력은 공포불안(.294)이 가장 높게 나타났고, 다음으로 정신증(.242), 강박증(.178), 편집증(.177), 적대감(.176)의 순으로 나타났다. 그리고 섹스중독의 경우는 정신증(.321)이 가장 높은 영향력을 보였고, 다음으로 공포불안(.313), 적대감

(.308), 편집증(.267), 강박증(.198) 순으로 나타났다.

이러한 결과를 정리하면, 인터넷 중독은 5개 증상차원 중에서 강박증에 가장 큰 영향을 미치고, 적대감과 편집증 등에도 영향을 미치지만 공포불안에는 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 그리고 게임중독은 공포불안에, 섹스중독은 정신증에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 인구사회적 요인을 통제한 상태에서 3개 중독유형은 정신증에 대해 23.1%의 변량을 설명하였으며, 적대감은 21%, 공포불안 19.5%, 편집증 18.2%, 강박증은 16%의 설명력을 보였다.

<표 5> 각 인터넷 중독유형이 정신과적 증상에 미치는 영향(N=1,830)

독립변인		종속변인		강박증			
		B	SE	β	R ²	R ² 변화량	F값
step1	성별	-.198	.036	-.140***	.179	.019	17.78***
	학교급	.111	.031	.079***			
step2	인터넷 중독	.170	.030	.165***			
	게임중독	.164	.030	.178***			
	섹스중독	.205	.027	.198***			
적대감							
step1	성별	-.194	.041	-.117***	.232	.023	21.18***
	학교급	.067	.035	.041			
step2	인터넷 중독	.168	.034	.140***			
	게임중독	.188	.034	.176***			
	섹스중독	.374	.030	.308***			
공포불안							
step1	성별	-.166	.034	-.122***	.230	.035	32.68***
	학교급	.114	.029	.084***			
step2	인터넷 중독	-.023	.028	-.023			
	게임중독	.260	.028	.294***			
	섹스중독	.313	.025	.313***			
편집증							
step1	성별	-.134	.039	-.087**	.212	.029	27.64***
	학교급	.104	.033	.067**			
step2	인터넷 중독	.156	.032	.139***			
	게임중독	.178	.032	.177***			
	섹스중독	.304	.029	.267***			
정신증							
step1	성별	-.116	.036	-.077**	.273	.042	39.63***
	학교급	.067	.031	.045*			
step2	인터넷 중독	.101	.030	.092**			
	게임중독	.237	.030	.242***			
	섹스중독	.356	.027	.321***			

*p<.05 **p<.01 ***p<.001 (성별: 0=여학생, 1=남학생 학교급: 0=중학교, 1=고등학교)

a. 결과표에 제시된 회귀계수관련 통계치는 최종단계에서 구해진 값들임.

본 연구결과에서 3개 인터넷 중독유형 중 정신과적 증상에 미치는 영향력은 섹스중독, 게임중독, 인터넷 중독 순으로 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 인터넷 중독유형 중 섹스중독이 청소년에게 가장 심각한 악영향을 미칠 수 있다고 한 연구(김민, 2003; 이상준, 2003)를 뒷받침하고 있다. 이는 섹스중독이 다른 중독유형에 비해 청소년에게 미치는 위험성이 더 크다는 것을 말해주며, 게임중독은 인터넷 중독보다 더 큰 부정적 영향을 미친다는 것을 의미한다.

본 연구에서 인터넷 중독이 정신과적 증상 중 강박증에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타난 결과는 인터넷 중독과 정신과적 증상과의 관계에서 강박증이 가장 높은 상관성을 보인 연구(권구영·이혜자, 2002; 장지연, 2003)와 일치하고 있다. 그리고 섹스중독이 정신과적 증상 중 정신증에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타난 결과는 섹스중독이 공포불안에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타난 연구(이상준, 2003)와 다소 차이를 보이고 있다. 그러나 본 연구결과 정신증이 가장 높게 나타났으나, 다음으로 높게 나타난 공포불안과 커다란 차이를 보이지는 않았다. 이는 정신증과 함께 공포불안이 섹스중독과 관련성이 적지 않음을 시사한다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 청소년들의 인터넷 중독유형의 분포를 알아보고, 인터넷 중독유형에 대한 위험요인과 보호요인의 영향력과 공통점 및 차이점을 확인하고, 인터넷 중독유형이 정신건강에 미치는 영향을 알아 보았다.

첫째, 조사대상 청소년 중 인터넷 중독은 62.3%, 인터넷 게임중독은 15.9%, 인터넷 섹스중독은 10.9%로 나타났다. 둘째, 위험요인이 모든 인터넷 중독유형에서 보호요인보다 더 높은 영향력을 보였고, 보호요인은 인터넷 중독과 게임중독에서 보상효과가 있었으나 섹스중독에서는 보상효과가 거의 없는 것으로 나타났다. 셋째, 각 중독유형에 영향을 미치는 공통적인 위험요인은 우울, 공격성, 부모통제, 친구 영향력으로 나타났으며, 보호요인은 자기통제력으로 나타났다. 또한 각 중독유형에 따라 상이한 위험요인으로는 PC접근성으로 나타났는데, PC 접근성은 인터넷 중독에는 위험으로 작용했으나 섹스중독에서는 위험요인이 아닌 반대의 결과로 나타났다. 상이한 보호요인은 자기효능감, 교사지지, 친구지지, 부부관계인 것으로 나타났다. 넷째, 3개 중독유형 모두에서 일반이용집단보다 중독집단이 더 높은 수준의 정신과적 증상을 경험하는 나타났다. 다섯째, 3개 중독유형 중에서 섹스중독이 5개 정신과적 증상차원에 가장 큰 부정적 영향을 미치고, 게임중독과 인터넷 중독 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 인터넷 중독, 게임중독, 섹스중독의 정도가 높을수록 정신과적 증상이 심해지는 것으로 나타났다.

이러한 결과를 바탕으로 청소년의 인터넷 관련 중독문제에 대한 개입방안을 몇 가지 제언하고자 한다. 첫째, 본 연구에서 62.3%의 청소년은 인터넷 중독, 15.9%는 인터넷 게임중독, 10.9%는 인터넷 섹스중독인 것으로 나타난 결과는 동일한 척도를 사용한 선행연구들보다 더 높은 분포를 보이고 있다. 이는 청소년의 인터넷 이용이 확산되고 일상화되면서 중독적 경향이 증가된 것으로 보인다. 더욱

이 인터넷 중독뿐 아니라 게임중독과 섹스중독의 비율이 적잖게 증가된 것으로 볼 때, 체계적이고 지속적인 대안 마련이 필요하다. 현재 인터넷 관련 중독에 대한 치료와 상담을 전문으로 하는 치료센터들이 생겨나고 있지만 전국적으로 극소수에 불과하며, 본 연구결과에서 나타나는 많은 학교청소년들을 대상으로 개입하기에는 한계가 있다. 따라서 이러한 청소년들에게 효과적으로 개입하기 위해서는 학교수준에서 개입할 수 있는 적극적인 방법이 마련되어야 한다. 구체적으로 청소년들의 중독문제를 검증할 수 있는 프로그램이 마련되어야 하며, 이러한 과정에서 중독적 경향을 보이는 청소년들에게 직접적으로 개입할 수 있는 학교 내의 사회복지실천 시스템이 확대되어야 한다고 본다. 또한 이러한 실천을 위한 인력 또한 시급히 확충되어야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서 인터넷 중독유형에 대해 위험요인이 보호요인보다 훨씬 큰 영향을 미치는 것으로 나타난 결과를 볼 때, 실천적 개입에서 위험요인에 대한 비중을 높여야 하며, 적절한 보호요인을 더 탐색해 볼 필요가 있다. 아울러 보호요인의 보상효과 또한 확인되었기 때문에 보호요인에 대한 예방적 개입도 병행될 필요가 있다. 중요한 것은 인터넷의 중독유형에 공통적인 요인들도 있지만 각 유형에 따라 상이하게 나타나는 요인들에 주목해야 한다는 것이다. 공통적인 요인들에 대해서는 포괄적으로 접근할 필요가 있으며, 각 중독유형에서만 독특하게 나타나는 요인들은 그 중독유형에 집중적으로 개입할 근거를 제공해 주는 것이다. 즉, 공통적 요인으로 나타난 우울, 공격성, 자기통제력의 개인 내적인 문제는 집단프로그램을 통해서 활동성을 강화시켜 주고, 억압된 감정과 내적 분노를 표출할 수 있는 기회를 제공하며, 시간관리와 자기조절 능력을 향상시켜 줌으로써 인터넷 관련 중독문제를 감소시킬 수 있을 것이다. 또한 부모 통제에 대한 문제는 인터넷 게임의 경우, 이러한 게임이 이미 청소년 놀이문화로 자리잡았기 때문에 부모들이 인터넷 이용을 무조건 통제하는 것 보다 자신이 스스로 조절할 수 있도록 돕는 것이 중독을 예방하는데 효과적일 것이다. 그리고 친구들의 권유와 압력을 효과적으로 거부할 수 있는 저항기술과 자신의 의향을 표현할 수 있는 주장기술 및 사회적 자신감을 강화시키는 프로그램은 친구의 영향력을 덜 받도록 하는데 효과적일 것이다.

그리고 상이한 보호요인으로 나타난 교사지지는 인터넷 중독에만, 친구지지는 게임중독에만 관련성이 있는 것으로 나타났다. 따라서 인터넷 관련 중독을 줄이기 위해서는 학교환경을 개선하고, 교사들과의 유대를 강화하는 것이 효과적인 접근이며, 게임중독을 억제하기 위해서는 또래친구들과 관계개선프로그램을 통해 접근하는 것이 효과적일 것이다. 그리고 부부관계는 섹스중독에만 관련이 있는 것으로 나타나, 섹스중독을 억제하기 위해서는 부부관계를 향상시킬 수 있는 교육 및 상담적 접근이 병행되어야 할 것이다.

셋째, 본 연구에서 섹스중독, 게임중독, 인터넷 중독 순으로 정신과적 증상에 높은 부정적 영향을 미치는 것으로 나타난 결과를 볼 때, 인터넷 관련 중독에 대한 개입은 정신과적 증상의 심각성 정도에 따라 즉, 각 중독유형별로 구분하여 접근을 할 필요가 있다고 본다. 그리고 인터넷 관련 중독의 정도가 높을수록 정신과적 증상이 심해지는 것으로 나타난 결과는 중독현상이 중독 그 자체로도 위협적이고, 청소년들의 정서적, 학업적 어려움 등을 야기하며, 나아가 심각한 수준의 정신과적 증상을 경험하게 한다는 점에서 중독의 위험성을 간과해서는 안 된다는 것을 말해준다. 인터넷 관련 중독의 유해성을 감안할 때 이에 대한 임상적 개입이 시급히 마련되어야 한다.

이들에 대한 개입은 중독유형별로 집단을 구분하여 인지행동모델을 적용한 접근이 효과적일 것으로 본다. 인터넷에 대한 중독행동은 비합리적인 사고와 인지적 왜곡에 기인한다. 인터넷 서핑을 하거나 게임, 음란물 접촉을 통해서 스트레스와 공격적이고 성적인 욕구가 해소될 것이라는 자동적 사고를 하게 된다. 이러한 과정을 통해서 청소년은 인터넷에 더욱 몰입하게 되어 중독에 빠지는 것이다. 따라서 이들의 자동적 사고를 떠올리게 하는 비합리적인 신념과 인지구조의 왜곡을 변화시킴으로써 중독적 경향을 조절할 수 있을 것이다.

이러한 연구결과에도 불구하고 본 연구는 후속연구에서 보완되어야 할 다음과 같은 제한점을 갖는다. 첫째, 본 연구에서 활용한 인터넷 중독과 섹스중독 척도는 한국적 상황이 고려되지 않았다는 점에서 인터넷 중독유형에 따른 일관성있는 도구의 표준화가 필요하다. 둘째, 본 연구에서 위험요인과 보호요인의 역할이 일부 확인되었으나 높게 나타나지는 않았다. 따라서 본 연구에서 고려하지 못한 다른 위험요인과 보호요인을 탐색하여 이들의 역할에 대한 구체적인 검증이 필요하다. 셋째, 인터넷 관련 중독문제를 가진 청소년들에 대한 접근은 양적 연구의 한계를 벗어나 구체적으로 관련요인들이 중독현상을 감소시키는 효과가 있는지 실험설계연구를 통해 확인할 필요가 있다.

참고문헌

- 강만철·오익수. 2002. “청소년 인터넷 중독 진단 척도 개발”. 『교육심리연구』 16(4): 247-274.
- 강지연. 2003. “20-30대 인터넷 사용자의 인터넷 중독성과 정신건강에 관한 조사 연구”. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 권구영·이혜자. 2002. “청소년의 인터넷 사용과 정신건강 간의 관계에 관한 연구”. 『정신보건과 사회사업』 13: 59-86.
- 김광일·김재환·원호택. 1990. 『간이정신진단검사 실시요강』. 중앙적성출판사.
- 김민. 2003. “청소년의 인터넷 중독과 사이버섹스 중독실태 연구”. 『청소년복지연구』 5(1): 3-83.
- 김병석·정은희. 2004. “인터넷 채팅중독 청소년의 공격성, 사회적지지 지각, 인지적 대인문제 해결능력 간의 관계”. 『청소년상담연구』 12(1): 91-99.
- 김성중. 2000. “뜨래집단의 영향이 청소년들의 네트워크 컴퓨터 게임 이용과 충족에 미치는 영향에 관한 연구”. 서울대학교 석사학위논문.
- 김중범. 1999. “인터넷 중독 하위 집단의 특성 연구”. 연세대학교 석사학위논문.
- 김현숙. 1997. “청소년의 건강행위와 비행의 영향 요인에 관한 모형 구축”. 서울대학교 박사학위논문.
- 김혜원. 2001. “청소년들의 인터넷 이용현황과 그에 대한 원인분석: 인터넷 중독중세와 음란행위를 중심으로”. 『제37회 청소년문제 연구 세미나』. 한국청소년단체협의회. pp. 20-65.
- 남영옥. 1998. “가족의 심리역동적 환경이 청소년의 생존전략적 가출에 미치는 영향”. 대구대학교 박사학위논문.
- 남영옥. 2002. “청소년의 인터넷 중독 및 사이버 성중독의 심리사회적 변인과 문제행동 연구”. 『한국사회복지학』 50: 173-207.
- 남현미. 1999. “가족의 심리적 환경과 청소년의 자기통제력 및 친구특성이 문제행동에 미치는 영향”. 서울대학교 석사학위논문.
- 동아일보. “중·고생 40% 인터넷 중독”. 2003. 7. 4.

- 류진아·김광웅, 2004. “청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 생태체계 변인”. 『청소년상담연구』 12(1): 65-80.
- 박정은, 2000. “청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향변인 연구”. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 성윤숙, 2004. 『지존과 대박을 꿈꾸는 아이들』. 대왕사.
- 송원영, 1998. “자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향”. 연세대학교 석사학위논문.
- 송지영, 1992. “한국판 부모-자녀 결합 형태 검사(Parental Bonding Instrument) : 신뢰도 및 타당도 검증” 『신경정신의학』 제31권 5호 pp. 979~992.
- 안석, 2000. “인터넷의 중독적 사용에 관한 연구.” 연세대학교 석사학위논문.
- 어기준, 2000. “청소년의 컴퓨터 중독 유형과제반 문제점”. 제19회 특수상담사례 연구발표회 발표논문. 한국청소년상담원.
- 오익수, 2003. “초등학생 인터넷 중독의 심리적 요인”. 『상담학연구』 4(3): 513-529.
- 위지희·최규만, “주의력결핍 과잉행동 청소년의 인터넷 중독성향과 심리·사회적 특성”. 『한국심리학회지: 임상』 23(2): 397-416.
- 윤재희, 1998. “인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구 성향 및 대인관계의 연관성”. 고려대학교 석사학위논문.
- 윤지영, 2001. “부모의 양육태도와 자기효능감이 인터넷 중독에 미치는 영향”. 한양대학교 석사학위논문.
- 이계원, 2001. “청소년의 인터넷 중독에 관한 연구”. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 이명화, 1998. “음란매체 접촉에 따른 성갈등에 성태도와 지식이 미치는 영향”. 한양대학교 석사학위논문.
- 이소영, 2000. “게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향”. 고려대학교 석사학위논문.
- 이송선, 2000. “청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계”. 서울여자대학교 석사학위논문.
- 이시형·이세용·김은정·오승근, 2000. 『청소년의 인터넷 중독과 자녀교육』. 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.
- 이해경, 2002a. “청소년들의 음란물, 음란채팅, 폭력게임 중독 경험에 대한 비교분석”. 『청소년학연구』 9(1): 91-114.
- 이해경, 2002b. 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들”. 『한국심리학회지: 발달』 14(4): 55-79.
- 이해경, 2002c. “청소년들의 음란물, 음란채팅 중독 경험에 있어서 사회심리적 예측변인들의 비교”. 『청소년학연구』 9(2): 165-190.
- 이현아, 2004. “대학생의 인터넷중독유형에 따른 특성과 인터넷중독의 영향”. 『대전가정학회지』 42(3): 27-49.
- 이형초, 2001. “인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과”. 고려대학교 박사학위논문.
- 이형초·안창일, 2002. “인터넷게임 중독의 진단척도 개발”. 『한국심리학회지: 건강』 7(2): 211-239.
- 이희경, 2003. “청소년의 게임 이용요인과 개인·사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향”. 『청소년학연구』 10(4): 355-380.
- 임효정, 2000. “사이버 의존집단과 비의존집단 간의 심리특성 연구”. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 장재홍·유정아·김형수·최한나, 2003. “중학생의 인터넷 중독 및 인터넷 보상경험에 영향을 주는 심리, 환경적 요인”. 『상담학연구』 4(2): 237-252.

- 장재홍·이은경·장미경. 2004. 『청소년 게임중독 예방프로그램 개발연구』 한국게임산업개발원.
- 정동화. 1996. "아동의 학교 스트레스와 그에 따른 부적응에 대한 사회적 지지의 완충효과". 고려대학교 박사학위논문.
- 조아미. 2000. "청소년의 인터넷 이용 및 중독관련 문제점 및 대책". 『청소년정책연구』 2: 152-179.
- 조아미·방희정. 2003. "부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 『청소년학 연구』 10(1): 249-275.
- 조춘범. 2001. "청소년의 인터넷 중독과 가정 및 학교환경과의 관계에 관한 연구". 경희대학교 석사학위 논문.
- 조해연. 2001. "청소년 인터넷 게임중독과 성격특성변인 연구". 한양대학교 석사학위논문.
- 이상준. 2003. "인터넷 섹스중독 청소년의 심리사회적 특성과 정신건강 연구". 『한국사회복지학』 55: 341-364.
- 한국인터넷진흥원. 2004. 『2004 한국인터넷 통계집』.
- 한상철·김혜원·설인자·임영식·조아미. 2003. 『청소년 문제행동 -심리학적 접근-』. 학지사.
- Bandura, A., Caprara, G. V., Barbaranelli, C., Gerbi-no, M. and Pastorelli, C. 2003. "Role of affective self-regulatory efficacy in diverse spheres of psychosocial functioning." *Child Development*, 74(3): 769-782.
- Bandura. A. 1997. *Self efficacy : The exercise of control*. New York : W. H. Freeman and Company, 174-177.
- Beam, M., Gil-Rivas, V. Greenberger, E. and Chen, C. 2002. "Adolescent problem behavior and depressed mood: risk and protection within and across social contexts." *Journal of Youth and Adolescence*, 31(5): 343-358.
- Bowlby, J. 1988. *A Secure Base: Parent-Child Attachment and Healthy Human Development*. New York: Basic Books.
- 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
- Colarossi, L. G. 2001. "Adolescent gender differences in social support: Structure, function, and provider type." *Social work Research*, 25: 233-242.
- Cooper, A., Delmonico, D. and Burg, R. 2000. "Cybersex users, abusers, and compulsivers: New findings and implications." *Sexual Addiction and Compulsivity*, 7: 5-29.
- Davies, P. T. and E. M. Cummings. 1994. "Marital conflict and child adjustment: An emotional security hypotheses." *Psychological Bulletin*, 116(3): 387-411.
- Dekovic, M. 1999. "Risk and protective factors in the development of problem behavior during adolescence." *Journal of Youth and Adolescence*. 28(6): 667-685.
- Fraser, M. W., Richman, J. M. and Galinsky, M. J. 1999. "Risk, protection, and resilience: Toward a conceptual framework for social work practice." *Social Work Research*. 23(3): 131-143.
- Garnezy, N. 1985. "Stress-resistant children: The search for protective factors. In J. E. Stevenson (Eds.), *Recent research in developmental psychopathology*." *Journal of*

- Child Psychology and Psychiatry*, Books Supplement No. 4 (pp.213-233). Oxford: Pergamon.
- Goldberg, I. 1996. "Internet Addiction. Electronic message posted to research discussion list." <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportg-p.html>
- Griffiths, M. D. 1999. "Internet addiction: fact or fiction." *The psychologist*, 12(5): 246-250.
- Gunn, d. A. 1998. "Internet Addiction. Project Presented to the University of Hertfordshire." UK. World Wide Web.URL://147.197.152.160/netquest/ALL-VER6.html.
- Hernandez, L. P. 1993. *The role of protective factors in the school resilience of Mexican American high school students*. Doctoral Dissertation, Stanford University.
- Jessor, R., Bos, J. V. D., Vanderryn, J., Costa, F. M. and Turbin M. S. 1995. "Protective Factors in Adolescent Problem Behavior: Moderator Effects and Developmental Change." *Developmental Psychology*. 31(6): 923-933.
- Kraut, R. Lundmark. V., Patterson, M., Kiesler S., Mukopadhyay, T. and Scherlis, W. 1998. "Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being." *American Psychologist*. 53: 1017-1031.
- Kriebel, D. K. 2002. *Parenting as a moderator of cumulative risk for academic and social competence in adoptive children*. Doctoral Dissertation, University of Maryland College Park.
- Li, X., Stanton, B., Pack, R., Harris, C., Cottrell, L. and Burns, J. 2002. "Risk and protective factors associated with gang involvement among urban African American adolescents." *Youth & Society*, 34(2): 172-194.
- Mcknight, L. R. and A. B. Loper. 2002. "The Effect of Risk and Resilience Factors on the Prediction of Delinquency in Adolescent Girls." *School Psychology International*, 23(2): 186-198.
- Mitchell, P. 2000. "Internet addiction: Genuine diagnosis or not?" *The Lancet*, 355: 632.
- Natvig, G. K., Albrektsen, G. and Qvarnstrom, U. 2001. "School-related stress experience as a risk factor for bullying behavior." *Journal of Youth and Adolescence*, 30(5): 561-575.
- Orzack, M. H. 1999. "Recognition and treatment of computer.com addictions." *Directions in Psychiatry*. 19. Special Report.
- Powers, T. V. 2003. *The relationship among protective factors, volition, and academic resilience in chronically-ill adolescents*. Doctoral Dissertation, University of Washington.
- Rauschinger, S. H. 1995. "Fantasy prones and psychopathology." *Journal of Abnormal Psychology*, 104(2): 373-380.
- Rutter, M. 1990. "Psychosocial resilience and protective mechanism." In J. Rolf, A. Masten, D. Cicchetti, K. Neuchterlein and S. Weintraub (Eds.), *Risk and Protective Factors in the Development of Psychopathology*, New York: Cambridge University Press.

- Smith C. and B. E. Carlson. 1997. "Stress, coping, and resilience in children and youth." *Social Service Review*, 7(2): 231-256.
- Suler, J. 2000. "Psychotherapy in cyberspace: A 5-dimension Model of online and computer-mediated psychotherapy." <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/therapy.html>.
- Young, K. S. 1996. "Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder." *CyberPsychology and Behavior*. 1: 237-244.
- Young, K. S. 1998. *Caught in the net: How to recognize internet addiction and a winning strateht for recovery*. New York. NY: John Wiley & Sons, Inc.
- Young, K. S. 2001. *Tangled in the WEB: Understanding CYBERSEX from Fantasy to Addiction*, Bloomington: 1st Books.
- Young, K. S. 2002, "Getting Web Sober: Help for Cybersex Addicts and their loved ones." https://secure4.mysecureorder.net/netaddiction/ebooklets/getting_web_sober-sales.html

Risk and Protective Factors, and Mental Health in Youth's Internet Addiction by the Addiction Types

Nam, Young-Ok
(Catholic University of Daegu)
Lee, Sang-June
(Catholic University)

This study was a comparative analysis by youth's internet addiction types. Distribution of internet addiction types, relative influence of risk and protective factors in each addiction type, and common and different risk and protective factors among the internet addiction types were investigated. And, the level of youth's mental health and the effect of internet to youth's mental health were identified.

A total of 1,830 youth were surveyed, and the findings were as below: Firstly, 62.3% of the surveyed youth were addicted to internet. In detail, 15.9% had internet game addiction and 10.9% had internet sex addiction. Secondly, in all types of internet addiction, the risk factors gave severer influence than the protective factors did, and the protective factors gave compensation effect to each type of addiction. Thirdly, among the internet addiction types, the common risk factors were depression, aggression, parents' control, and friends' influence, while the protective factor was self control. Among the internet addiction types, a different risk factor was PC access, and the different protective factors included self-efficacy, teacher's support, friend's support, and parents' relationship. Fourthly, in all the three addiction pattern, the addicted adolescents had experienced more psychological symptoms than general internet users had. Finally, in the aspects of psychiatric symptoms, sex addiction gave the worst negative effect, and then game addiction, and internet addiction came in order. And the adolescents who had the higher degree of addiction were more likely to experience psychiatric symptoms.

Key words: internet addiction, internet game addiction, cybersex addiction, risk and protective factor, mental health

[접수일 2005. 3. 4. 게재확정일 2005. 4. 23.]