

# 청소년 생활시간의 내용과 유형에 따른 인터넷 이용

Internet Use of Adolescents according to their Life Content and Type

인하대학교 생활과학대학 의류디자인 전공  
부 교수 나 영 주  
건국대학교 차세대혁신기술연구원 의상학과  
조 교수 황 진 숙  
인하대학교 생활과학대학 소비자 아동 전공  
교 수 이 은 희  
(재)서울여성 교육사업부  
부 장 고 선 주  
협성대학교 교양학부  
전임강사 박 숙 희

Dept. of Fashion & Textile Design, College of Human Ecology, Inha University

*Associate Professor* : Youngjoo Na

Division of Clothing & Textiles, NITRI, Konkuk University

*Assistant Professor* : Jinsook Hwang

Dept. of Consumer, Child & Family Studies, College of Human Ecology, Inha University

*Professor* : Eunhee Lee

Seoul Women's Foundation Program Director

*Director* : Seonju Koh

Dept. of Liberal Arts, Hyupsung University

*Full-time Lecturer* : Sookhee Park

## ◀ 목 차 ▶

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

## <Abstract>

This study groups the life content of adolescents according to their time spent during the week and compares their internet use. The data were collected from 2210 middle and high school students, including their life content and hours, and various internet factors such as self-evaluated internet addiction, internet support, internet experience, chatting subjects and the type of internet service. Adolescents were divided into five groups: TV-oriented group, computer-oriented group, peer-oriented group, self-study group and extra-curricular institution group. The purpose of internet use, internet experience, chatting subjects, negative aspects of internet and internet addiction were different by adolescents' group type. The peer-oriented group had the highest real self image as opposed to the cyber self image and trusted other's words on the internet. The TV-oriented group had the lowest trust in the internet. The computer-oriented group received the highest internet support and internet experiences, but didn't use the internet for the purpose of information search. The self-study and extra-curricular institution groups used the internet the least, used it to solve stress and were interested in school circles on the internet.

**주제어(Key Words):** 청소년(adolescents), 생활내용 및 시간(life content & time consumption), 생활시간 유형(TV-oriented type, Computer-oriented type, Peer-oriented type, Self-study type, Extra-curricular institution type), 인터넷 이용(Internet use)

### 1. 서론

청소년들은 컴퓨터상에서 삶과 생활, 이상과 현실, 생활습관 등을 경험하고 있으며 가상공간에서의 대인관계에 익숙하다(윤영민, 2001). 청소년의 10명중 8명은 집에서 컴퓨터를 하면서 여가시간을 보내고 있으며(한국사회조사연구소, 2004), 자신들의 가상공간을 만들어 서로 교류하고 있는데, 학교 친구와 만나서 대화하기보다도 이러한 공간을 통해 대화하기를 더 선호한다. 청소년들은 부모와의 갈등, 입시의 중압감 등으로 인하여 대중매체에 몰입하게 되며, 가족과 선생님에 대해 불만이 많은 청소년일수록 인터넷에 몰입하고 문제행동을 함으로써 스트레스를 해소하고 있다고 하였다(황진숙, 이은희, 나영주, 고선주, 박숙희, 2004). 또한 친구 수가 적고 가족지지도가 낮고 일반적 비행정도가 클수록 청소년의 인터넷 중독 비율이 높은 것으로 나타났다(김혜원, 2001).

이제까지는 청소년을 단순한 성인의 축소판이며 동질적인 집단으로 보아왔다. 그러나 청소년을 이해하기 위해서는 청소년들을 그들의 입장에서 검토하는 것이 필요하다. 즉 청소년이 부족하거나 미숙하며, 다른 집단에 비해 비교적 동질적인 것은 사실이나 이들을 제대로 파악하기 위해서는 그들에게 서로 다른 특성, 욕구,

집단들이 존재한다고 보아야 한다. 따라서 청소년을 세분류하는 것이 필요하며 이를 통하여 청소년의 다양성을 고찰하는 것이 가능하다.

청소년이 가장 많이 이용하는 인터넷 서비스의 이용시간을 기준으로 하여 청소년을 분류하여 연구한 결과(이숙, 남윤주, 2004)에 의하면, 정보검색형보다 대인관계추구형이나 게임오락형의 경우에 인터넷 중독이 점수가 높게 나타났다. 이와 유사하게 이동혁(1999)도 이용 서비스 종류를 중심으로 살펴보았는데, 대화방 및 게임을 주로 이용하는 청소년들은 인간관계의 욕구, 독립의 욕구, 친밀감에 대한 욕구가 높았고, 정보검색을 주로 하는 청소년은 학습의 욕구는 높으나 정서적으로 우울하고 외로움을 많이 느꼈다. 반면에 PC통신이나 인터넷을 이용하는 청소년들은 다른 청소년들에 비하여 일상생활에서 적응력이 뛰어나고 미래에 대하여 뚜렷한 목표와 계획을 가지고 있었다. 이처럼 청소년을 분류하고 각 인터넷 환경을 분석하는 것은 인터넷 중독 기질이 높은 청소년의 특성을 파악할 수 있게 한다. 청소년을 가족, 학교 요소를 기준으로 유형화하여 인터넷 상에서의 경험이나 행동을 설명하기도 하였으며(황진숙 외 4인, 2004), 인터넷 서비스의 이용 시간을 기준으로 청소년을 분류하여 인터넷 사용실태 및 인터넷 중독을 분석하기도 하였는데(이숙, 남윤주, 2004), 보다

타당한 분류를 위해서는 세심한 분류 기준이 요구되고 제언하였다. 세 분류를 위해서 사용할 수 있는 기준은 여러 가지가 있겠으나 청소년의 생활에 대한 이해도를 높일 수 있으며, 단편적인 기준이 아닌 청소년의 활동 전체를 포함할 수 있는 기준을 찾는 것이 필요하다.

대부분의 청소년은 하루 중 많은 시간을 인지적 학습 활동에 투입하고, 오직 '나머지' 시간만을 개인마다 적절히 배분하여 사용하고 있다. 청소년의 이러한 개인적인 '나머지' 시간에 대하여 실질적 내용과 그 양을 분석하는 것은 청소년에 대한 이해를 돕는 한 가지 방법일 것이다. 따라서 본 연구에서는 청소년의 생활시간을 파악하고 이에 영향을 미치는 인구통계적 변수를 찾아내며, 생활시간을 기준으로 하여 청소년을 몇 집단으로 나누어 각 유형별로 인터넷 환경 및 사용실태를 조사하고 그 차이점을 파악하고자 하였다. 즉 청소년의 생활시간 분포, 생활시간 양, 인구통계적 특성에 대한 기초 자료를 구축하고 이에 따라 인터넷 사용 목적, 서비스 이용도, 인터넷 경험 및 부작용 등을 분석함으로써 청소년의 인터넷 환경 및 실태에 대한 기본적 이해를 높이고자 하였다. 따라서 본 연구의 구체적인 목적은 다음과 같다. 첫째, 청소년의 생활시간 내용을 분석하고 인구통계적 특성에 따른 생활시간 차이를 분석하며, 생활시간 유형으로 분류하고 둘째, 청소년 생활시간을 기준으로 한 유형간의 인터넷 이용의 차이를 조사한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 청소년의 인터넷 이용

컴퓨터의 네트워크화로 컴퓨터 내에 번져 나가는 정보 세계, 정보화 사회인 사이버 공간은 물질적인 실체와 떨어진 가상 공간을 말한다. 이 가상 공간이 현실세계와의 가장 큰 차이점은 물리적 거리감이 없다는 것이며 이것이 인터넷이 청소년에게 친밀한 이유이다. 이 공간에서는 현실과 다른 방식으로 자기 자신을 인식할 수 있으며, 색다른 인간관계와 애정을 경험할 수 있다. 이런 경험을 통해 현실에서 제한받던 자신의 생각과 경험의 가능성을 확장시키게 되며, 타인과의 관계도 새롭게 구축할 수 있다(황상민, 2000). 현재 '싸이월드' 이용자가 작

년 말부터 급증하여 그 사용자가 현재 천만 명에 이르게 되어 사회적 현상으로 해석되고 있다(관계마케팅, 2003). 자기모습에 대한 사고의 '브리콜라지'를 통해 청소년들은 현실의 고정적인 자기 모습과는 다른 새로운 모습의 정체성을 조각조각 모아 만들게 된다. 청소년들은 단일하고 고정적인 현실의 모습을 벗어나서 사이버 공간에서 다양하고 가변적인 모습으로 재구성하고 있다.

인터넷 이용자들은 현실에서 얻지 못하였던 자아와 관계를 온라인에서 찾았고 이는 다시 이들로 하여금 인터넷에 몰입하게 하고 있다. 무한한 정보, 위험 없는 대인관계, 그리고 익명성에 끌려 인터넷에 빠져들게 되며, 결국 인터넷에 중독되는 것이다. 인터넷이 제공하는 문자기반의 시공간을 초월한 의사소통을 통하여 자신이 현실에서는 이루지 못하였던 욕구를 발산할 수 있기 때문이다. 최근에 청소년의 인터넷 중독은 날로 증가하여 그 문제가 매우 심각함을 보여준다(윤재희, 1998; 송명준, 김신희, 구훈정, 권정혜, 2002). 한국 청소년의 30%가 중독경향이 있고 남학생들은 40%가 중독증세인 것으로 나타났으나(이소영, 2000), 최근의 결과에 의하면 조사대상자의 54.3%가 인터넷 중독성인 것으로 나타났으며 성에 따른 차이는 점차 없어지고 있다고 하였다(이숙, 남윤주, 2004). 1996년에 Goldberg가 '인터넷 중독 장애'라는 말을 사용함으로써 본격적으로 인터넷 중독 연구는 다양하게 이루어지기 시작하였는데, Griffiths(1999)는 인터넷 자체의 속성을 들면서 인터넷은 약물중독이나 마약 같이 그 자체가 흥미점이 된다고 하였다, 그러나 모든 이가 중독되는 것은 아니며 특정 기질을 가진 사람이 있는 것으로 간주하였다. Young(1999)은 인터넷 중독의 원인으로 '사회적 지지, 성적인 만족, 새로운 인격 창출, 인정과 영향력, 숨은 성격의 발현' 등을 들었다.

인터넷 통신을 이용하는 청소년이 이를 이용하지 않는 청소년보다 훨씬 유행에 민감하고 사교적이었으며, 학교에 가는 것을 즐거워하고 생활적응 능력도 뛰어났다(이동혁, 1999)는 긍정적인 측면도 있지만, 반면에 현실과 가상 공간을 구분하기 어려워한다든지 인터넷에 접속하지 않고는 불안해서 못 견뎌다든지 하는 인터넷 부작용도 많다고 볼 수 있다. 컴퓨터 게임을 중독적으로 사용하는 청소년들은 정상 청소년보다 더 충동적이

며, 문제해결에 대한 태도가 부정적이고 실제 문제해결 능력도 떨어졌는데, 과도한 인터넷 사용이 개인으로 하여금 학업적·직업적·관계적 손상을 일으킨다고 하였다(이소영, 2000). 또한 게임을 중독적으로 사용하는 청소년들이 대인협상전략이 낮으며, 의사소통에 있어서 산만하고 비난을 많이 하며, 지나치게 합리적으로 상황만을 중요시하거나, 지시적이고 명령적인 초이성형 의사소통유형일 수 있다고 하였다. 인터넷 중독의 관련변인으로는 성별, 사용 목적, 사용 시간 등이 있는데, 남학생이 여학생보다 중독증에 걸릴 확률이 높으며, 사용목적이 '정보'보다는 '통신' 용도로, '통신' 용도보다는 '오락' 용도로 사용할수록 중독증의 확률이 높았으며, 컴퓨터의 사용 시간이 길수록 인터넷 중독증의 확률이 높다고 하였다(김혜원, 2001).

## 2. 청소년의 생활 시간

우리나라 청소년의 경우, 과도한 교육열과 입시 경쟁으로 인해서 학업 중심으로 학교 생활과 여가시간이 짜여지는 실정이다. 이러한 현실은 청소년이 또래 친구들과 자연스럽게 친구관계를 형성하고 대화할 수 있는 시간을 제한하고 있으며(이화연, 1994), 인터넷을 통해 대화 및 교류를 하는 시간을 증가시키고 있다. 청소년은 다양한 미디어 환경에 노출되는데 그중에서도 텔레비전이나 인터넷이 만든 환경에서 벗어날 수 없는 상태에 와 있다(김현경, 2002). 현실과 허구의 세계에 대한 뚜렷한 인식이 부족한 청소년들은 텔레비전의 모의환경(pseudo environment)을 진짜환경으로 착각하게 되고, 오랜 시간동안 노출되는 청소년들은 자아의 확립이 확고히 이루어지지 않은 채 사물의 파악을 고정 관념화하여 지각하기 쉽다고 하였다(Pearl & Lazar, 1982). 하루 5시간 이상 TV를 시청하는 '중시청자'의 경우에 외로움, 수줍음을 많이 타는 성격을 지니고 있었고, 또한 외로움과 수줍음을 많이 타는 소극적 성격인 경우에 TV를 보는 시간이 다른 청소년에 비해 많아 내·외적인 행동 발달에 큰 영향을 받게 된다고 하였다.

청소년들은 일일 평균 학교수업 514분, 취침시간 377분, 공부시간 194분, TV시청시간 72분, 여가시간 40분, 독서시간에 27분의 시간을 사용하며, 이는 학교별, 성별, 지역별, 성적별, 정신에너지별 차이를 보인다고 하

였다(권이중, 김문조, 김선업, 박인중, 1994). 고등학생의 경우, 일일 평균수면 시간이 3~5시간이고 주당 147~133시간을 공부하는 것으로 나타나, 공부시간을 성인의 일주일 노동시간과 비교할 때 2.9배의 노동을 하는 셈이었다. 신체적, 정신적으로 미성숙한 청소년들이 이러한 정신노동을 할 때 받는 삶에 대한 압박감과 신체, 정신적 혹사에서 오는 병리현상은 심각한 수준이다. 공부 이외의 시간에는 취미활동이나 육체적이고 능동적인 활동과 같은 생산적이고 개방적 활동보다는 TV를 시청하거나 대화를 하거나 특별히 하는 일없이 시간을 보내고 있었다. 평일에는 숙제나 공부, 학원에 다니는 경우가 가장 많고, 그 외에는 휴식, 전화를 통한 대화, TV/비디오 시청 등을 하였으며, 휴일, 주말에도 특별히 하는 일 없이 '그냥 쉰다, 거리배회' 등과 같이 소극적으로 시간을 보내는 경우가 반수를 넘는다고 하였다.

청소년들이 가장 부족하다고 느끼고 있는 시간은 '여가시간, 독서시간, 사람만나는 시간, 수면시간, 공부하는 시간' 등의 순서였으며, 충분하다고 느끼고 있는 시간은 '학교수업시간, 수면시간, 식사시간, TV시청시간, 이동하는 시간' 등의 순서였다. 청소년들 거의 대부분이 자신의 생활을 잘 관리하지 못한다고 지각하고 있었다(청소년 상담원, 1994). 즉 과반수 이상의 청소년들이 현재 자신에게 주어진 시간을 비효율적으로 활용하고 있다고 지각하고 있었으며, 그 이유로는 '목표 및 계획 수립, 우선순위 고려 및 실행, 정보이용, 일에 대한 흥미 및 의욕, 집중력, 생활태도, 여가시간 활용' 등이 부족하기 때문이라고 하였다.

## III. 연구방법

### 1. 연구대상

본 연구에서는 전국(서울/경기, 대전, 대구, 부산, 광주)에 소재한 중, 고등학교 남녀 학생들을 대상으로 하였다. 각 지역별로 4~6개 학교씩 무작위 추출하고 각 학교마다 2~4반씩 무작위 선정하여 총 56개 학급을 대상으로 조사하였으며, 지역별로는 서울/경기에서 960명, 기타 4 도시에서 각 320명씩 총 2,240명을 대상으로 조사하였다. 이중 불성실한 응답지를 제외한 2,211

〈표 1〉 인구통계적 특성에 따른 청소년의 생활시간

(단위: 주당 시간)

		조사시간 내 수업 시간	컴퓨터 시간	학원시간	TV시간	조사시간 내 취침 시간	숙제/ 공부	친구와 놀이	운동시간	아르바이 트/가사	전 체
성 별	남	19.16	14.0		9.24		5.45		.96	.33	866
	여	17.59*	8.49***		12.30***		8.36***		.27***	.69*	944
학 교	중학생	8.04	11.55	15.17	11.90	24.65	7.37	2.13	.69	.18	773
	일반계고등	32.88	8.49	5.69	8.68	20.34	7.94	2.15	.33	.12	709
	실업계고등	10.72***	16.08***	4.79***	13.02***	23.26***	4.09***	5.38***	.95***	2.24***	325
자기 응답 성적	상		9.62	13.29	8.50		9.52	2.60			227
	중상		10.13	10.68	11.07		7.56	2.17			693
	중하		11.49	7.71	11.71		6.26	2.93			574
	하		15.48***	5.66***	10.57***		4.64***	4.07**			217
자기 응답 경제 수준	상	12.88		15.20				2.27		.25	230
	중상	19.09		10.60				2.32		.35	842
	중하	19.59		6.70				3.13		.66	537
	하	17.16***		4.67***				4.11*		1.41*	152
부모 동거	예	18.65	10.97	9.77			7.18	2.51		.42	1602
	아니오	16.26*	13.15*	6.27***			5.92*	4.14***		1.34*	190
형제 자매 수	없다			10.21	9.55		4.62	4.08	1.04		157
	1명			9.94	10.49		7.21	2.58	.49		1187
	2명			8.06	12.81		6.99	2.50	.50		311
	3명이상			6.18*	10.24*		8.24*	2.24*	1.63***		96
父 학력	중졸이하		14.04	4.38	12.55	24.87	4.92	3.39	.23		141
	고졸		12.52	8.08	11.84	22.91	5.99	2.82	.81		839
	전문대이상		8.86***	12.54***	9.29*	22.08**	8.79*	2.35*	.43*		710

\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001

명의 설문지를 최종 결과 분석하였으며, 응답자의 비율은 〈표 1〉에서 참고할 수 있다.

## 2. 측정 도구

질문지의 내용은 청소년들의 방과 후 생활시간 내용, 인터넷 환경, 인구통계적 특성 등으로 구성되었다.

### 1) 방과 후 생활시간의 각 활동별 생활시간 조사

생활 시간은 평일을 대표한 월요일과 토요일, 일요일 등 3일에 대하여 조사하였다. 월요일은 방과 후 오후 2시~다음날 오전 2시까지(12시간), 토요일은 오후 1시~다음날 오전 2시까지(13시간), 일요일은 오전 6시~다음날 오전 2시까지(20시간)로서 총 45시간의 생활내용을 파악하고자 각 시간대에 한 일을 기록하게 하였다. 설문지의 간략성, 응답편리성을 고려하여 하루 24시간

조사 대신에 수업시간을 제외한 시간대를 조사하고자 하였으나 학교마다 수업 종료시간이 상이하여 '수업' 시간이 일부 포함되었다. 그 결과, 대체로 다음과 같은 20가지 활동으로 생활내용이 분류되었으며, 이는 시간대에 따른 생활 내용의 분포로서 분석되었다. 또한 내용별 시간수를 산출하고자 각 활동별로 아래식과 같이 계산하였다.

생활내용: ㉠수업 ㉡하교 ㉢컴퓨터(인터넷/게임 등) ㉣학원(교과학원/예능학원 등) ㉤저녁식사 ㉥귀가 ㉦TV시청 ㉧숙제/공부 ㉨취침 ㉩점심 ㉪친구들과 놀기 ㉫기상(세면/옷갈아입기) ㉬아침식사 ㉭가족과 대화시간 ㉮교회 ㉯운동 ㉰휴식 ㉱라디오듣기 ㉲아르바이트/가사노동 ㉳취미생활(독서 등)

주당 총 시간수 = 월요일 시간수 × 5일 + 토요일 시간수 + 일요일 시간수

2) 인터넷 이용에 대한 인식과 실태

한국간행물 윤리위원회(2000)에서 개발한 척도를 중심으로 수정, 보완하여 사용하였다. 인터넷 부작용(12문항), 인터넷 경험(20문항), 인터넷 이용 이유(17문항), 인터넷 중독 인식정도(1문항), 인터넷 서비스(11문항)에 대한 이용도 등은 5점척도로 구성하였으며, 점수가 높을수록 해당사항에 대하여 '매우 그렇다' 이었으며 점수가 낮을수록 '전혀 그렇지 않다' 이었다. 인터넷으로부터 받는 지지(6문항)는 4점척도로 구성하였고 6문항의 총점을 분석에 이용하였다. 기타 사항으로 자신 홈페이지 유무, 인터넷 이용 빈도 등은 선다식으로 질문하였고 일일 평균 인터넷 이용시간은 ' \_분' 으로 응답받았으며, 주로 활동하는 인터넷 동호회 종류(12종), 주로 대화하는 대화방/채팅 주제(13종) 등은 해당사항에 복수로 표시 가능하도록 하였다.

기타 인구통계적 문항으로서는 성별, 학교종류, 성적, 경제수준, 부모동거, 형제 자매수, 부학력, 부직업, 모학력, 모직업, 종교, 등을 포함하였다. 성적과 경제수준은 '상, 중상, 중하, 하' 의 4단계로 자기보고형식이었으며 직업과 학력은 각각 10단계, 5단계였으나 재코딩하여 5단계, 3단계로 분석하였다.

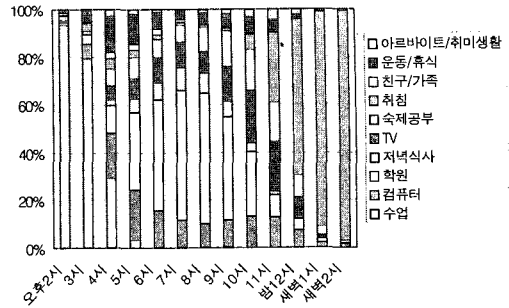
3) 자료수집 및 분석방법

SPSS 10.0으로 그래프, 빈도분석, t - test, 요인분석, 군집분석, 카이검증, 분산분석, 던컨테스트 등을 사용하여 분석하였다.

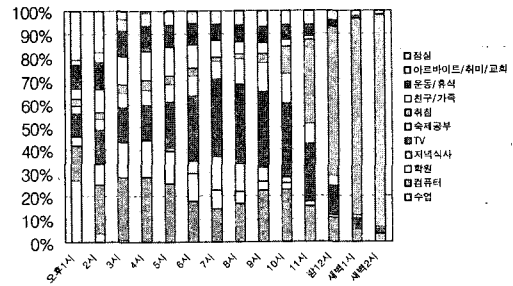
IV. 결과 및 해석

1. 청소년 생활시간의 전반적 경향

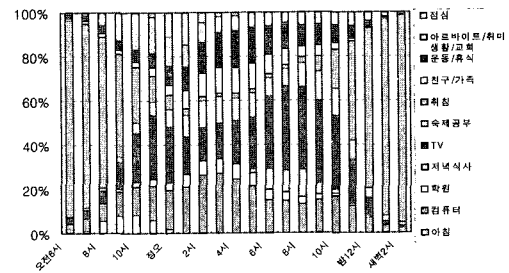
청소년 2211명의 시간대별 생활 내용의 분포는 <그림 1~3>과 같다. 중·고등학생에 따른 시간대별 생활 내용 분포의 차이는 그래프로는 파악하기 어려우므로 통합하여 그래프로 나타내었다. 월요일과 달리, 토, 일요일에는 '아침, 점심식사, 교회' 등이 나타나는데 '교회'와 '라디오 청취'는 '아르바이트/취미생활'에 포함시켰으며, 일요일에도 '수업, 학교'가 나타났으나 간략성을 위하여 생략하여 10~11가지로 축소시켰다.



<그림 1> 중고등학생 월요일 방과후 시간대에 따른 생활내용



<그림 2> 중고등학생의 토요일 방과후 시간대에 따른 생활내용



<그림 3> 중고등학생의 일요일 생활내용

(1) 월요일- 방과 직후 휴식/운동을 취하거나, 컴퓨터하기 및 학원에 가는 학생이 나타나기 시작하며 저녁 시간이 됨에 따라 학원가는 학생의 비율이 많아진다. 취침은 주로 밤 11시부터 하고 있으며 취미생활도 주로 밤 11시 이후에 하는 것으로 나타났다. 학원시간은 저녁 7~8시를 중심으로 밀집해 있으나 컴퓨터시간은 모든 시간대에 고루 분포하고 있었다. TV시청하는 학생과 숙제/공부하는 학생의 비중은 유사하게 나타나며 숙제/

공부 및 TV시청은 주로 밤 10시 전후로 나타났다. 고등학생은 중학생보다 귀가시간이 약간 늦게 나타나며, 컴퓨터를 하는 학생의 비율은 중학생과 유사하였으나 학원가는 학생의 비율은 중학생보다 적은 것으로 나타났다. 따라서 숙제/공부도 중학생보다 이른 시간대에 하고 있었다. 그러나 취침시간대는 중학생과 유사하였다.

(2) 토요일- 컴퓨터, TV시청, 친구/가족 시간이 월요일보다 늘었으며 학원시간, 학원 학생의 비율이 줄었다. TV시청은 저녁 식사시간과 비슷한 시간대에 집중되어 그 분포가 유사한 양상을 띤다. 취침은 평일보다 약간 이른 10시경부터 시작하였다. 친구/가족과의 시간 및 운동/휴식시간은 이른 오후에 나타나는데 오후 3~5시 근처를 중심으로 분포되며 그 비율은 유사하였다. 취미생활은 주말에 많이 하는 것으로 볼 수 있다.

월요일과 마찬가지로 방과 직후 낮잠을 자는 학생이 있으며 이는 고등학생이 중학생보다 많은 것으로 파악되었다. 또한 고등학생이 중학생보다 취미 생활하는 학생의 비중이 많았는데 이는 실업계학생이 포함되었기 때문으로 사료된다. 고등학생의 경우 중학생보다 '친구'와 놀기가 밤늦게까지 이어지고 있었다.

(3) 일요일- 아침 11시까지 수면을 취하는 학생도 많은 편이며, 아침식사는 주로 10시경에 하고 있었다. 토요일보다 TV시청하는 학생이 컴퓨터를 하는 학생보다 약간 많았고 컴퓨터이용은 오후 3~4시를, TV시청은 아침 11시와 저녁 7~8시를 중심으로 분포하였다. 운동/휴식을 취하거나 친구/가족과 함께하는 학생의 비율이 토요일보다 약간 증가하였고 학원을 가는 학생의 비율도 줄어들었다. 취침시간은 토요일보다 더 일찍 나타나는데 월요일을 준비하기 위한 것으로 사료된다. 고등학생은 중학생보다 더 늦잠을 자는 것 외에는 중학생과 유사하였다.

2. 청소년의 인구통계적 특성에 따른 생활 시간 차이

활동별 주당 총 시간을 산출하여 평균차 검증한 결과를 <표 1>에 실었다. 청소년의 생활을 24시간 조사한 것이 아니므로 취침시간과 수업시간의 두 가지는 조사한 시간범위 내의 시간이며 이외에는 모두 1주일동안의 총 시간수라고 볼 수 있다.

청소년의 성별에 따라 수업, 컴퓨터, TV시청, 숙제/

공부, 운동, 아르바이트/가사 등의 시간수는 차이가 있었으나 학원, 취침, 친구와 놀기, 가족과 대화, 취미생활 등의 시간수는 차이가 없었다. 즉 남학생은 여학생보다 '수업, 컴퓨터, 운동' 등의 시간이 긴 반면에, 여학생은 남학생보다 'TV시청, 숙제/공부, 아르바이트/가사' 등의 시간이 길었다.

학교 종류에 따라서 생활 시간수가 유의하게 달랐다. '수업시간'은 중학생이 가장 짧았고, 일반계 고등학생이 가장 길었다. 이는 보충수업을 포함하여 일반계 고등학생들이 가장 수업을 많이 받고 있는 것으로 볼 수 있다. 중학생은 고등학생보다 '학원시간, 취침시간' 등이 길었다. '컴퓨터시간'은 일반계 고등학생이 가장 짧았고 실업계고등학생이 가장 길었다. '학원, 숙제/공부시간'은 실업계 고등학생이 가장 짧은 반면에 'TV시청, 친구와 놀기, 운동, 아르바이트/가사 시간'은 가장 길었다. 일반계 고등학생은 중학생이나 실업계고등학생에 비해서 '귀가 및 하교시간, 식사, 휴식시간' 등이 짧았는데 시간을 절약하여 생활하고 있다고 볼 수 있다.

학교성적이 좋다고 답할수록 '컴퓨터, TV시청, 친구와 놀기' 시간이 짧으며, '학원, 숙제/공부' 시간이 길었다. 그러나 자기응답 학교성적은 '취침시간'과는 상관 없이 없었다. 경제적수준이 높다고 답할수록 '수업시간'이 짧았는데, 이는 학교에서 방과 후 보충수업을 하지 않고 하교하기 때문이라고 사료된다. 또한 자기응답 경제수준이 높을수록 '학원시간'이 길고, '친구와 놀기, 아르바이트/가사노동'의 시간이 짧았다.

부모와 동거하는 학생은 '수업, 학원, 숙제/공부시간' 등이 길었고, '컴퓨터, 친구와 놀기, 아르바이트/가사시간' 등은 짧았다. 형제자매가 없는 학생은 '학원, 친구와 놀기' 시간이 길었으며 'TV시청, 숙제/공부' 시간은 짧았다. 부학력이 높을수록 학생의 '컴퓨터, TV시청, 취침, 친구와 놀기' 시간이 짧았으며 '학원, 숙제/공부' 시간이 길었다.

3. 생활시간을 기준으로 한 청소년 분류

생활 활동 주당 시간 수를 변수로 사용하여 요인분석을 실시하였다. 청소년 분류에 불필요하다고 생각되는 생활 활동 시간 들(예: 식사시간, 기상, 하교 등)을 제거해 가면서 요인분석을 여러 차례 실시해 본 결과,

6개의 생활 시간 만이 최종 요인분석에 포함되었으며 <표 2>와 같이 4개의 요인으로 묶였다. 주성분 요인분석과 varimax를 이용하고 아이겐 값을 기준으로 요인수를 결정하였으며, 요인에 의한 총설명력은 76.4%이었다. 각 요인에 대한 생활시간 내용들의 요인 적재치를 토대로 요인명을 붙였는데, 요인 1은 숙제공부/비컴퓨터 요인, 요인2는 학원 요인, 요인3은 TV시청 요인, 요인4는 친구/가족 요인으로 명명하였다.

또한 청소년들의 유형을 분류하기 위하여 4개의 요인점수를 이용하여 군집분석을 시행하였으며, 유형간의 특성이 뚜렷하게 부각되는 5개의 군집을 선택하였는데 군집 수 결정은 군집들 간의 유사성 및 중복성이 극소화되고 있으나 하는 점을 중요하게 고려하여 5개로 정하였다. 이를 확인하고자 각 유형별 특성을 파악하기 위하여 각 요인의 요인점수에 대해 유형별 일원 분산분석과 다중검정을 행하였으며 그 결과는 <표 3>과 같았다. 그 결과, 모든 요인에서 유형에 따라  $p < 0.001$ 수준에서 유의한 차이를 보였다.

유형1은 'TV시청 요인'의 요인점수가 가장 높게 나타나 'TV형'으로 명명하였다. 유형2는 모든 요인점수가 음으로 나타났으나 특히 '숙제공부/비컴퓨터 요인'과 '학원/비컴퓨터 요인'의 요인 점수가 낮게 나타났기 때문에 '컴퓨터형'으로 명명하였다. 유형3은 '친구/가족요인'의 요인점수가 가장 높게 나타났기 때문에 '친구/가족형'으로 명명하였다. 유형4는 '숙제공부/비컴퓨터 요인'의 요인점수가 가장 높게 나타났기 때문에 '숙제/공부형'으로 명명하였고, 유형5는 '학원/비컴퓨터 요인'의 요인점수가 가장 높게 나타났기 때문에 '학원형'으로 명명하였다.

이 결과를 유형별 생활시간 원점수로 분산분석 및 다중검정을 실시하여 검증한 결과(F value = 66.7 이상,  $p < 0.0001$ ), 유형 분류가 타당하게 묶인 것을 확인했다. 즉 TV 유형은 TV 시청시간이 주당 23.58시간으로서 타 유형 경우의 6.85~7.57 시간보다 월등히 많았으며, 컴퓨터유형은 컴퓨터시간이 주당 23.20시간으로서, 타 유형 경우의 4.03~8.80 보다 매우 높았다. 또한

<표 2> 생활 시간을 이용한 요인분석 결과

요인적재치 생활시간 수	요인1 (숙제공부/비컴퓨터 요인)	요인2 (학원/비컴퓨터 요인)	요인3 (TV시청 요인)	요인4 (친구/가족 요인)
숙제공부 시간	.902	-.163	-.174	-9.8E-02
컴퓨터시간	-.589	-.520	-.204	-.281
학원시간	-.114	.914	-.161	-.112
TV시청시간	-.112	-.123	.907	3.38E-02
친구시간	-.206	-.154	-.400	.693
가족시간	-9.9E-02	-3.5E-02	.188	.686
고유값	1.33	1.13	1.10	1.02
설명변량(%)	22.1	18.9	18.3	17.0

<표 3> 군집분석에 의한 청소년 분류 및 분산분석 결과

청소년 유형 생활시간 요인점수(평균)	1:TV형 (N=403)	2:컴퓨터형 (N=523)	3:친구/가족 형(N=134)	4:숙제/공부 형(N=250)	5:학원형 (N=497)	F값/유의수준
숙제공부/비컴퓨터 요인	-0.09 B	-0.68 B	-0.31 B	1.75 A	-0.01 B	594.62***
학원/비컴퓨터 요인	-0.26 B	-0.58 B	-0.21 B	-0.58 B	1.18 A	540.75***
TV시청 요인	1.29 A	-0.39 A	-0.68 B	-0.49 B	-0.21 B	454.56***
친구/가족 요인	-0.08 B	-0.31 A	2.49 A	-0.30 B	-0.16 B	654.11***

\*\*\* $p < 0.001$

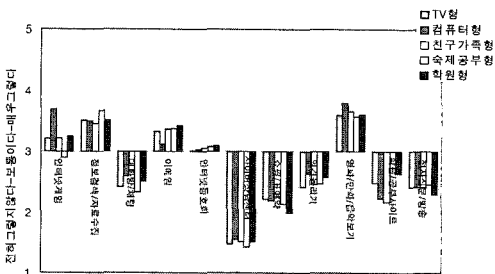


친구/가족유형은 친구, 가족과 함께 보내는 주당 시간이 각각 16.81, 1.72 시간으로서 타 유형의 1.16~2.14 시간, 0.01~0.09 시간 보다 매우 길었으며, 숙제공부형은 숙제공부에 주당 28.54시간 을 할애함으로써, 타 유형의 2.62~4.36 시간 보다 매우 높았고, 학원형은 주당 23.49 시간을 학원에 감으로써, 타 유형의 4.12~5.31 시간 보다 월등히 높았다.

4. 청소년 집단에 따른 인터넷 이용의 차이

1) 인터넷 서비스 이용

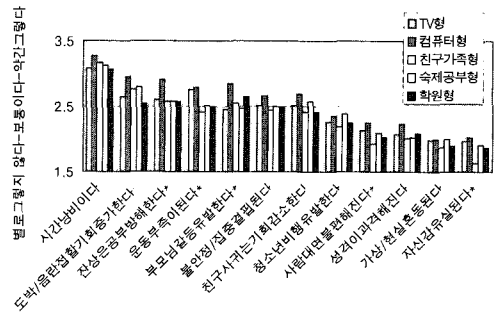
청소년들이 가장 많이 이용하고 있는 인터넷 서비스는 '영화/만화/음악듣기'였다. 즉 청소년들은 기존의 대중매체 대신에 컴퓨터를 이용하여 취미/여가생활로 활용하고 있었다. 다음으로 많이 이용하고 있는 서비스는 '정보검색'이었다<그림 4>. 그 다음으로는 유형에 따라 차이를 보이고 있는데, 제2: 컴퓨터유형에게는 '인터넷게임'이었으나 다른 유형에게는 '전자우편/이메일'이었다. '쇼핑/표예약'의 사용도는 낮은 편이었는데 이는 신분이 학생이기 때문인 것으로 사료된다. 이보다 더 낮은 이용도를 보이는 것이 '사이버상담센터'이었는데, 청소년들은 이를 이용하기보다는 인터넷 동호회를 이용하거나 유사한 경험을 한 친구들에게 상담하는 것으로 사료된다.



<그림 4> 집단별 인터넷서비스 이용도

2) 인터넷 부작용

청소년들은 인터넷의 효과를 부정적이기보다는 긍정적인 측면으로 인식하고 있었다<그림 5>. '인터넷으로 시간이 낭비된다'라는 항목을 제외한 모든 부작용에 대



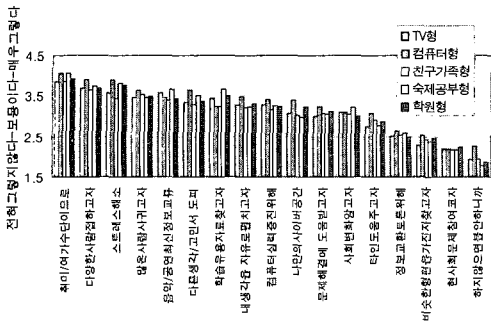
<그림 5> 집단별 인터넷 부작용 인식 정도

해 '그렇지 않다'라고 답하였다. 청소년들이 주로 인식하고 있는 부작용은 '시간낭비' 이외에, '도박/음란 접할 기회가 증가한다, 잔상은 공부를 방해한다, 운동 부족을 초래한다, 부모님과 갈등을 유발한다, 불안정 및 집중력 결핍이다, 친구를 사귀는 기회가 감소된다, 청소년 비행이 유발된다' 등의 순서인 것으로 나타났다.

인터넷의 부작용을 높게 인식하고 있는 유형은 제2: 컴퓨터유형이었으며 '잔상은 공부방해'를 비롯하여 거의 모든 부작용이 가장 높았다. 제1: TV유형은 '운동부족'을, 제5: 학원유형은 '부모님 갈등 유발'을 부작용으로서 가장 높게 인식하고 있었다. 또한 제3: 친구/가족유형이 다른 모든 유형보다 '사람 직접대면 불편함', '자신감유실' 등의 부작용이 가장 낮았다. 즉 친구/가족유형은 인간관계를 즐기는 유형이므로 사람 직접대면에 불편함을 느끼거나 자신감을 유실하는 것이 적은 반면에, 다른 유형들은 인터넷 이용으로 인한 이러한 측면의 부작용이 점차 나타나기 시작하는 것으로 볼 수 있겠다.

3) 인터넷 이용이유

인터넷 이용의 주된 이유는 모든 유형에서 공통적으로 '취미/여가수단'이었다<그림 6>. 둘째 이유는 유형에 따라 다른 것으로 나타났는데, 제1: TV형, 제2: 컴퓨터형, 제3: 친구/가족형의 세 유형은 '다양한 사람을 접하고자'이었으나, 제4: 숙제/공부형, 제5: 학원형의 두 유형은 '스트레스를 해소하고자'이었다. 셋째 이유도 유형에 따라 다른데, 제2: 컴퓨터형, 제3: 친구/가족형은 '많은 사람 사귀고자'이었으나 제1: TV형, 제4: 숙제/공부형은 '음악/공연 최신정보공유'이었고 제5: 학원형은

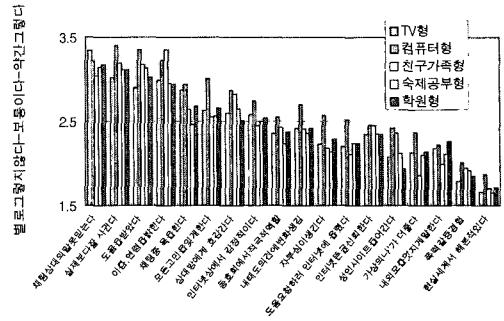


〈그림 6〉 집단별 인터넷 이용 이유

‘학습유용자료 찾고자’였다. 흥미로운 것은 제3: 친구/가족형과 제2: 컴퓨터형이 모두 동일하게 ‘다양한 사람, 많은 사람을 사귀고자’ 인터넷을 이용한다고 한 것이다. 친구/가족형은 관계를 증시하여 실질 대인관계 형성의 확장으로서 인터넷을 이용하는 반면에, 컴퓨터형은 현실에서 부족한 대인관계형성을 가상 공간을 통하여 욕구를 충족시키고자 하는 것이 아닌가 짐작되나 이에 대한 구체적인 것은 추가적인 심화연구를 필요로 하겠다,

4) 인터넷상의 경험

인터넷상에서 청소년들이 경험하는 것들은, ‘채팅상대의 이야기를 못 믿는다(3.19), 실제보다 인터넷에서 상대방과 더 쉽게 이야기를 나누고 친해질 수 있다(3.19), 인터넷을 통해 도움, 충고, 조언을 받은 적이 있다(3.10), 인터넷에서 이름, 연령, 성별 등을 밝힌다(3.04)’ 등이 높은 점수인 것으로 나타났다. 그 밖의 다른 항목은 ‘보통이다(3.0)’ 이하 점수를 나타내고 있었다. <그림 7>을 보면, 제1: TV유형이 ‘채팅 상대의 이야기를 못 믿는다’고 하였으며 ‘인터넷을 통해 도움을 받았다’는 비율이 가장 낮았다. 컴퓨터에서 부정적인 경험을 하였기 때문에 TV에 몰입하는 것으로도 생각되나 컴퓨터시간이 짧지는 않았고 제2: 컴퓨터유형 다음으로 컴퓨터 시간이 길었다. 제2: 컴퓨터유형은 ‘채팅 상대의 이야기를 못 믿는다, 인터넷에서 이름, 연령 등을 밝힌다’만 다른 유형보다 조금 낮을 뿐 다른 모든 경험에 대해서 유형 중 가장 높은 점수를 보였다. 인터넷 경험 중에서는 ‘실제보다 인터넷에서 친구를 잘 사귀었다’, ‘인터넷에서 도움을 받았다’를 가장 높게 경험하



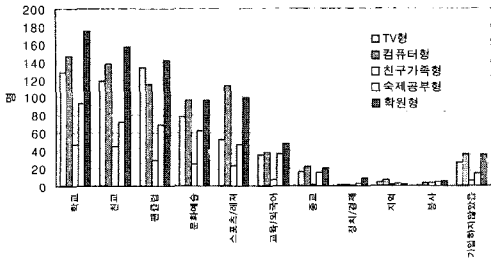
〈그림 7〉 집단별 인터넷에서의 경험

고 있었다. 컴퓨터 시간이 길수록 인터넷의 긍정적 경험뿐만 아니라 부정적 경험도 증가하는 것을 볼 수 있는데 ‘인터넷이 모든 고민을 잊게 해준다’, ‘채팅 중욕을 한다’, ‘폭력/갈등을 경험하였다’ 등도 제2: 컴퓨터유형이 가장 높았다.

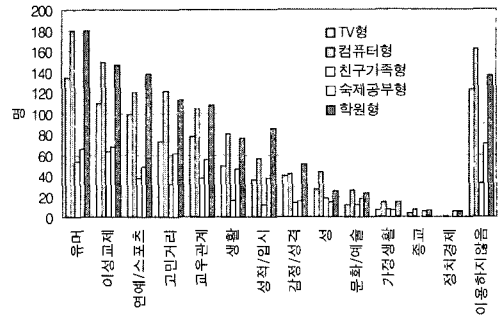
제3: 친구/가족유형이 ‘인터넷상에서 이름, 성별, 연령 등을 밝힌다’고 하였으며 ‘상대방에게 호감이 간다’고 답하는 비율이 상대적으로 높았다. 반면에 ‘가상의 나가 더 좋다’고 하는 비율은 다른 집단보다 낮았다. 그러므로 친구/가족형이 인터넷상의 상대방을 신뢰하고 자아상이 긍정적인 것으로 볼 수 있다. 제5: 학원형은 ‘내 외모를 실제보다 멋지게 말한다’, ‘자부심이 생긴다’가 상대적으로 높은 편이었는데 이는 이 유형이 ‘성취’에 적극적이기 때문으로 사료된다.

5) 인터넷 동호회

청소년들이 주로 많이 활동하는 동호회는 ‘학교’ 동호회였다(그림 8). 다음으로 ‘친교’, ‘팬클럽’, ‘문화예술’, ‘스포츠/레저’ 등의 순서로 많이 활동하고 있었다. 제1: TV형은 ‘팬클럽’의 비율이 다른 집단에서보다 상대적으로 높은 것으로 나타나고 있으며, 제1: TV형과 제4: 숙제/공부형은 ‘스포츠/레저’ 동호회 활동이 상대적으로 낮은 것으로 나타났다. TV 시청시간과 숙제/공부시간이 여학생이 남학생보다 많으며, 또한 여학생은 스포츠/레저에 관심이 적기 때문이기도 하다. 제4: 숙제/공부형은 전반적으로 동호회 활동이 저조한 편이었으나 ‘교육/외국어’ 동호회에서 상대적으로 많은 활동을 하고 있었다. 제2: 컴퓨터유형은 ‘스포츠/레저, 문화



〈그림 8〉 집단별 주로 활동하는 인터넷동호회 종류



〈그림 9〉 집단별 주로 대화하는 채팅주제

/예술' 동호회에서의 활동이 다른 유형보다 활발한데 이는 '게임' 관련 동호회가 아닌가 짐작된다. 제3: 친구/가족형은 거의 모든 인터넷 동호회에서의 활동이 가장 저조한데 인터넷 동호회보다 실제 관계를 더 선호한다고 사료된다. 제5: 학원형은 '학교', '친교', '교육/의국어' 동호회에서의 활동이 제2: 컴퓨터유형보다도 높아서 가장 높은 것으로 나타났는데, 학원으로 인해 또래와의 교류 부족을 동호회를 통하여 보충하고 있는 것으로 사료된다. 또한 '정치/경제', '봉사'에서도 비교적 타 유형보다 많이 활동하는 것으로 나타났다.

6) 채팅주제

청소년들의 가장 주된 채팅주제는 '유머와 이성교제'였으며, 다음은 연예/스포츠인 것으로 나타났다(그림 9). 청소년 유형에 따라 약간의 차이가 있었는데, 제3: 친구/가족형, 제4: 숙제/공부형은 '유머'보다는 '이성교제'가 더 높은 빈도를 나타내었다. 또 특이한 점은 제5: 학원형의 경우에 '성취/입시' 이외에 '감정/성격'의 주제가 다른 집단에 비해 상대적으로 높은 빈도를 보이는 것이다. 즉 다른 유형보다 학업성적의 성취도가 높으므로 입시에 대한 의견교류가 활발하기도 하지만, 반면에 감정/성격의 조절, 관리, 표현 등에서 어려움을 겪고 있으며 이를 해결하고자 하는 것으로 짐작된다. 이는 '정보검색을 주로 하는 청소년은 학습의 욕구는 높으나 정서적으로 우울하고 외로움을 많이 느꼈다'라는 결과(이동혁, 1999)와 무관하지 않다고 사료된다.

제3유형은 '교우관계, 이성교제, 성'에 관한 채팅이 다른 유형에 비해서 비교적 높은 것으로 나타나는데 이는 교우관계, 이성교제 등을 많이 하고 있기 때문인 것으로 사료된다. '정치/경제'에 대한 채팅은 제4: 숙제/

공부형, 제5: 학원형에서 찾아 볼 수 있었으며 '문화예술'에 대한 채팅은 제5유형이 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 제4: 숙제/공부형은 '생활'에 대한 채팅이 높은 편이었다.

7) 인터넷 중독의식과 인터넷 지지

〈표 4〉를 보면 유형에 따라서 인터넷 중독인식( $\chi^2=113.5, p<0.0001$ )과 인터넷 지지(F value= 5.3,  $p<0.0001$ )가 다른 것으로 나타났다. 제2: 컴퓨터형의 경우, 인터넷중독 인식정도가 '매우 그렇다'라고 답한 학생이 14.4%로 많았고, 제4, 5유형의 경우, '전혀 그렇지 않다'라고 답한 학생이 각각 45.9, 42.8%로서 많았다. 인터넷 지지도 역시 제2: 컴퓨터형이 가장 높은 평균을 나타내었다. 즉 유형 2가 인터넷 중독 인식정도와 인터넷 지지가 모두 높았는데 이는 사회적 지지를 받을수록 인터넷에 몰입하게 된다는 결과(한국간행물윤리위원회, 2000)와 유사하다. 인터넷 지지는 제1: TV형이 가장 낮게 받고 있었다. 이는 위에서 제1: TV유형이 '채팅중 상대방의 이야기를 못 믿는다'라고 답하였던 결과와 유사하다.

지면상 표는 실지 못했으나, 인터넷 중독인식은 인구통계적 특성에 따라서 달랐다. 즉 남학생이 여학생보다 중독에 대해 고민하고 있었으며( $\chi^2=63.5, p<0.0001$ ), 하위권 성적일수록( $\chi^2=30.5, p<0.01$ ), 일반계 고등학생이 실업계고등학생이나 중학생보다 중독에 대해 고민하였으며( $\chi^2=15.7, p<0.05$ ), 모 학력이 낮을수록 고민 정도가 심각하였다( $\chi^2=18.8, p<0.05$ ). 그러나 부학력, 무직업, 모직업과는 상관이 없었다. 반면에 인터넷 지

〈표 4〉 청소년 유형에 따른 인터넷 중독인식과 인터넷 지지

		청소년 유형					계 (명)
		TV형	컴퓨터형	친구가족형	숙제공부형	학원형	
인터넷 중독 인식	전혀 그렇지않다	152 37.8	122 23.4	49 36.6	113 45.9	212 42.8	648 36.0%
	별로 그렇지않다	105 26.1	113 21.7	32 23.9	55 22.4	129 26.1	434 24.1%
	보통이다	90 22.4	115 22.1	30 22.4	42 17.1	76 15.4	353 19.6%
	약간 그렇다	29 7.2	96 18.4	15 11.2	24 9.8	55 11.1	219 12.2%
	매우 그렇다	26 6.5	75 14.4	8 6.0	12 4.9	23 4.6	144 8.0%
	계(명)	402 22.4%	521 29.0%	134 7.5%	246 13.7%	495 27.5%	1798 100.0%
	인터넷지지(평균)	10.67 B	11.99 A	11.18 AB	11.40 AB	10.90 B	

지는 인구통계적 변수에 따라 차이가 없었다. 따라서 인터넷 지지를 많이 받는다고 모두 인터넷 중독에 걸리는 것이 아니라고 볼 수 있다.

기타사항으로서, 자신의 홈페이지를 소유한 학생의 비율은 유형에 따라 달랐는데 유형에 따라 최저 14.0%(제1: TV유형) ~ 최대 24.1%(제2: 컴퓨터유형)의 분포를 차지하였다. 대체적으로 이는 15.0%였던 선행연구 결과(한국간행물 윤리위원회, 2000)보다 증가된 것이다. 인터넷의 이용빈도는 청소년의 유형에 따라 달랐는데, 매일 인터넷을 사용하는 청소년의 비율은 최저 43.0%(제4: 숙제/공부유형, 제3: 친구/가족형) ~ 최대 79.0%(제2: 컴퓨터유형)이었다. 또한 일일 인터넷 이용시간도 유형에 따라서 달랐는데, 제2: 컴퓨터형이 186.8분을 사용하여 가장 긴 반면에, 제4: 숙제공부형(107.5분)과 제5: 학원형(107.8분)이 짧은 것으로 나타났다. 일일 인터넷 이용시간에 따라서 인터넷서비스 이용이 상이했다. 즉 일일 평균 270분 이상으로 인터넷 이용시간이 가장 긴 학생들은 '영화/만화/음악비디오 보기, 게임' 등의 이용정도가 높았다. 반면에 일일 평균 120~180분으로 중간정도 인터넷을 이용하는 학생들은 '정보검색/자료수집, 이메일/전자우편, 학습공부사이트' 등의 이용정도가 높았다.

## V. 요약 및 논의

본 연구는 청소년의 방과 후 생활 내용 및 시간을 조사하고 이에 영향을 미치는 인구통계적 특성을 살펴보았으며, 시간수를 기준으로 유형화하고, 이에 따른 인터넷 이용의 차이점을 분석하였으며 다음과 같은 결과를 얻었다.

1. 청소년의 일주일의 방과 후 생활시간을 살펴보면 컴퓨터와 TV시청하는 시간이 숙제/공부시간이나 학원시간, 친구와 놀기 등보다 많은 것으로 나타났다. 남학생은 주당 14.0 시간동안 컴퓨터를 이용하는 것이 가장 주된 생활내용이었고, 여학생은 주당 12.3시간을 TV시청하는 것이었다. 또한 남녀 학생 평균 TV시청이 주당 10시간 50분(일일 평균 93분)으로서 과거의 일일 평균 72분(권이종 외 3인, 1994)보다 증가한 것으로 나타났다. 청소년은 컴퓨터를 취미/여가로 이용하고 있었는데 컴퓨터시간은 숙제/공부시간, 학원시간과는 부적 상관관을 보였다. 반면에 컴퓨터시간은 TV 시청시간과는 상관관이 없었다. 중고등학생의 시간대별 생활 내용으로는 고등학생이 중학생보다 수업시간이 많아 귀가 시간이 늦게 나타나고 숙제/공부시간이 1시간 일찍 나타나며 밤늦게까지 친구와 놀거나 취미생활을 즐기는 것으로 나타났다. 또한 3가지 학교 종류에 따라 시간수를 비교하면 '가족과의 시간' 이외에 모든 생활 시간에

서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

2. 방과 후 생활 시간을 중심으로 청소년을 유형화시키면 크게 5집단으로 분류할 수 있었다. 상대적으로 시간을 많이 할애하는 것을 기준으로 'TV형, 컴퓨터형, 친구/가족형, 숙제/공부형, 학원형' 등으로 명명하였다. 즉 청소년은 여가시간에 주로 컴퓨터를 이용하는 유형(28.9%), 학원의 비중이 큰 유형(27.5%), TV를 시청하는 유형(22.3%), 숙제/공부를 하는 유형(13.8%), 친구/가족관계를 즐기는 유형(7.4%) 등의 순서로 비율이 큰 것으로 나타났다.

3. 인터넷 이용은 청소년의 유형에 따라서 다른 것으로 나타났다. 즉 제1:TV유형은 인터넷으로부터 지지를 받지 못하고 있으며 인터넷상에서 상대방 불신이 가장 높았으며, 인터넷 동호회로는 '팬클럽'이 비교적 많았다. 제2: 컴퓨터유형은 인터넷 지지를 가장 많이 받았으며 인터넷 중독과 인터넷 부작용에 대해 높게 인식하고 있었다. '정보자료검색'은 이용하지 않고 '게임'에 집중하고 있었으며 특별한 지도 및 관심이 요구되는 유형이었다.

제3:친구/가족유형은 인터넷 동호회 활동이 가장 저조했고 인터넷 이용 목적이 '많은 사람을 사귀고자'라고 답하였으며 채팅 주제도 주로 '이성교제, 교우관계'이었다. 인터넷 이용도도 높지는 않았으며 인터넷에서 상대방을 신뢰하였고, 인터넷을 할 때 '모든 고민이 잊어진다'가 유형 중에서 가장 낮았고 '실제 자아상'이 가장 건강한 유형이었다.

제4: 숙제/공부형은 인터넷을 '스트레스를 해소하고자, 혹은 자료탐색' 등을 목적으로 이용하고 있었다. 타 유형에 비해 인터넷 '스포츠/레저' 동호회 관심이 적고 채팅주제는 주로 '생활'에 대한 것이었으며 '정치/경제'에 대한 채팅도 하고 있었다. 인터넷 중독인식이 가장 낮았고 인터넷 이용시간이 짧았다. 제5: 학원유형은 제4유형과 함께 인터넷 이용시간은 짧았으나, 제2유형만큼 인터넷 동호회에서 많이 활동하고 있었는데 '학교', '친교', '교육/외국어' 활동이 유형 중에서 가장 높았으며 '정치/경제', '봉사' 동호회에서 활동하는 학생도 있었다. 채팅주제도 '성적/학업'이 주된 주제였고 이외에 '문화예술, 정치/경제'도 있었다. 인터넷 경험이 적다고 볼 수 있으나 인터넷 부작용으로서 '부모와

의 갈등'을 높게 인식하고 있었다.

이상을 종합하여 볼 때, 청소년은 자신의 시간을 주로 할애하는 뚜렷한 방과후 생활 내용을 가지고 있으며, 그 생활시간은 타 유형에 대해 4배 내지는 15배 정도로 긴 것으로 나타났다. 따라서 청소년을 한 집단으로 동일시하여 조사하기 보다는 세 분류하였을 때 인터넷 이용에 관한 사실 파악이 용이하였다. 즉 일반적으로 청소년의 컴퓨터시간은 TV시간에 버금가는 중요한 여가시간이 되어어도, 그 중에서도 특히 컴퓨터형 청소년이 있는데 이들은 청소년 중에서 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 각 유형에 따라서 컴퓨터 이용도, 즉 인터넷 이용목적, 채팅 주제, 동호회 등이 서로 달랐다.

본 연구 결과를 통해서 다음과 같이 제언을 하고자 한다. 첫째, 청소년이 인터넷으로부터 긍정적 지지를 많이 받는다 하더라도 부모동거, 형제자매수, 부직업 등 인구통계적 특성에 따라서 인터넷 이용시간 및 인터넷 중독인식이 달랐으며, 컴퓨터 시간과 자기응답 학교 성적이 반비례하였으므로 이러한 결과를 볼 때, 가정에서 부모, 형제, 가족 등으로부터의 인터넷 이용에 대한 지도 및 간섭이 필요하다는 것을 알 수 있었다. 또한 컴퓨터 이용시간이 장시간인 경우보다 중간정도인 경우가 인터넷을 학습에 활용하거나 정보검색에 이용하는 것으로 나타났으므로 인터넷의 올바른 이용법에 대한 학교 및 정부기관의 지도, 교육이 필요하다고 생각된다. 둘째, '사람 직접대면 불편함', '자신감유실' 등의 부작용이 유형들 중에서 제3: 친구/가족유형이 가장 낮았으므로 친구/가족 및 사람들과 직대면 시간을 증진시키는 프로그램의 개발 및 홍보에 대하여 학교, 가정, 지역사회에서의 노력이 필요하다고 생각된다. 셋째, '사이버상담센터'의 이용도가 낮은 것으로 나타났으므로 인터넷상의 상담 장소의 끊임없는 개선을 통하여 인터넷 중독인식이 높은 제2: 컴퓨터형 청소년들이 이용도를 증대시켜야 할 것이다. 즉 청소년의 관심을 유도하거나 동일한 눈높이에서 접근하는 전문가와의 채팅, 싸이월드 등이 제안된다. 또한 학교 홈페이지, 스포츠/레저, 문화/예술의 카페 및 커뮤니티 등에서 청소년의 올바른 컴퓨터 이용 교육에 관심을 갖고 청소년 인터넷 중독증에 대한 책임에 공감해야 할 것이다.

## ■ 참고문헌

- 관계마케팅 (2003). SK커뮤니케이션즈의 싸이월드, <http://dbsearch.yahoo.co.kr/tr>. 자료검색일 2005.2.20.
- 권이중, 김문조, 김선업, 박인중(1994). 10대 청소년의 생활세계. 삼성복지재단. 149.
- 김현경(2002). 청소년의 대중문화수용에 관한 연구. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김혜원(2001). 청소년들의 인터넷 중독현상: 인터넷 중독의 현황파악과 관련변인분석. 청소년학연구, 8(2), 91-117.
- 송명준, 김신희, 구훈정, 권정혜(2002). 인터넷 중독이 일상생활에 미치는 영향: 세 명의 사례를 중심으로. 고려대학교, 심리검사 및 상담연구, 5.
- 윤영민(2001). 사이버공간의 청소년 행동: 정책개발을 위한 이론적 탐색. 청소년학연구, 8(2), 199-228.
- 윤재희(1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이동혁(1999). 청소년의 사이버 문화 실태조사. 청소년의 사이버문화. 서울 한국청소년 상담원. 청소년 상담문제 연구보고서, 37.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이 숙, 남윤주(2007). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용에 따른 인터넷 중독. 대한가정학회지, 42(3), 1-16.
- 청소년상담원(1994). 청소년시간 및 정신에너지관리-기초연구-.
- 한국 간행물 윤리위원회(2000). 사이버 공간에서의 청소년 행동특성 연구.
- 한국사회조사연구소(2004). [www.ksrc.or.kr](http://www.ksrc.or.kr). 자료검색일 2005.2.20.
- 황상민(2000). 사이버공간에 또 다른 내가 있다. 김영사: 서울.
- 황진숙, 이은희, 나영주, 고선주, 박숙희(2004). 청소년의 가족 및 학교 관련요인에 따른 사이버 행동. 대한가정학회지, 42(11), 223-235.
- Griffiths M. D. (1999). Internet addiction. *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Pearl, D., Bouthilet, L., & Lazar, J. (1982). *Television and behavior, ten years of scientific progress and implication for the eighties*. Washington DC: US Government Printing Office.
- Young K. S. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation and treatment, *Innovations in Clinical Practice*, <http://netaddiction.com/articles/symptoms.htm>. 자료검색일 2002.2.20.

(2005년 3월 24일 접수, 2005년 10월 12일 채택)