

청소년에서의 인터넷 중독 정도 조사 및 이에 따른 의사소통 유형과의 관계

이문수¹⁾ · 추정숙²⁾ · 정유숙³⁾ · 홍성도³⁾ · 이현수¹⁾ · 남 민²⁾ · 송형석⁴⁾
고려대학교 의과대학 정신과학교실,¹⁾ 인제대학교 의과대학 일산백병원 신경정신과학교실,²⁾
성균관대학교 의과대학 삼성서울병원 정신과학교실,³⁾ 마음과 마음 정신과⁴⁾

Relationship between Communication Stance and Characteristics of Internet Use

Moon-Soo Lee, M.D.¹⁾, Chung-Sook Choo, M.D.²⁾, Yoo-Sook Joung, M.D.³⁾,
Sung-Do David Hong, M.D.³⁾, Hyeon-Soo Lee, Ph.D.¹⁾,
Min Nam, M.D.²⁾ and Hyoung-Seok Song, M.D.⁴⁾

¹⁾Department of Neuropsychiatry, Korea University College of Medicine, Seoul, Korea

²⁾Department of Psychiatry, Ilsanpaik Hospital, Inje University College of Medicine, Goyang, Korea

³⁾Department of Psychiatry, College of Medicine, Sungkyunkwan University, Seoul, Korea

⁴⁾Maumkwamaun Clinic, Ilsan, Korea

Objectives : Internet became essential component in these days. This study primarily tried to find out the characteristics of high risk internet users through using the communication scale.

Methods : We investigated levels of internet addiction using Internet Addiction Scale in 1,193 high school and middle school students. Participants were divided into 3 groups (high risk user group, potential risk user group, normal user group) according to the results from internet addiction scale. We additionally surveyed characteristics of internet use, and patterns of communication and Communication Scale based on Satir theory in 614 from 1,193 participants.

Results : Boys showed higher tendencies for internet addiction than girls in internet addiction scale. There were significant differences in mean computer using time especially during weekends among 3 internet user groups. The distribution of communication types in each internet user group was similar and this finding coincided with previous study results. However high risk user group showed higher scores in each inadequate communication pattern such as placating, blaming, super-reasonable and irrelevant stance.

Conclusion : These results suggest that adolescents who use internet in addictive patterns may have more problematic communication styles and these may be associated with poor interpersonal relationships.

KEY WORDS : Internet Addiction · Communication Type · Interpersonal Relations · Satir.

서 론

인터넷은 21세기 들어서 부가적인 것이 아닌 생활의 필수요소로 자리잡게 되었다. 한국의 경우 2004년 현재 전 인구의 2,708만 여명이 인터넷을 사용하고 있다는 보고가

접수완료 : 2005년 11월 11일 / 심사완료 : 2006년 8월 11일

Address for correspondence : Hyoung-Seok Song, M.D., Maumkwamaun Clinic,
511 Ilsong Nobless Bldg., 66-1 Juyeop-dong, Insanseo-ku, Goyang 411-370,
Korea

Tel : +82.31-915-4975, Fax : +82.31-915-2084

E-mail : drmad@naver.com

나오고 있으며 이미 보급률이 가파르게 증가하는 단계를 지나서, 증가세가 오히려 둔화되는 단계에 접어들었다는 분석이 나오고 있다.¹⁾ 그러면서 인터넷의 순기능뿐만 아니라 역기능에 대한 관심도 점차 증가하고 있다.²⁾ 중독은 원래 협의의 개념으로는 임상적으로 초기에는 알코올과 같은 물질을 장기간 사용했을 때 시간 경과에 따라 효과가 점차로 감소하거나 같은 효과를 얻기 위해서 점차 용량을 증가시켜야 하는 '내성(tolerance)' 과 물질의 투여가 갑자기 중단되거나 양이 줄어들었을 때 '금단증상(withdrawal)' 을 경험하는 것으로 정의되어 왔다. 그러나 이러한 생리적인 의존성이 약물처럼 직접적으로 투여하는 경우가 아니더라도 특정

행동, 예를 들어서 도박, 쇼핑, 컴퓨터 게임, 성행위 등의 행동의 영역에서도 나타날 수 있다고 인정되면서 행동 중독³⁾이라는 개념으로까지 확장되었고, 이제는 인터넷에 대해서도 중독의 개념을 사용하고 있다.⁴⁾

인터넷 중독에 대한 연구들이 계속 이루어져 왔으나 그 개념에 대해서는 아직 정립이 되어 있지는 않다. 기존의 정신병리가 새로운 인터넷이라는 표현 수단을 만나서 다르게 표현이 될 뿐이라는 주장도 꽤 있으며 인터넷 중독이라고 진단 받는 사람들이 이미 기존에 다른 DSM-IV상의 1축 정신과 진단을 가지고 있는 것⁵⁾인지, 아니면 완전히 새로운 정신병리의 출현인지, 하나의 중독 장애로 규정을 할 수 있을 것인지에 대해서는 확실한 결론이 나 있지는 않은 상태이다.⁶⁾ 과도한 인터넷 사용 그 자체를 중독으로 보는 관점⁷⁾이 있는가 하면, 과도한 인터넷 사용은 과도한 컴퓨터 사용의 일종이라고 보는 관점들도 있고, 좀 더 신중하게 더 많은 연구를 필요로 한다고 보는 관점들도 있다.²⁾ 일부에서는 인터넷이 이제 생활에서 필수적인 요소가 되고 있기 때문에 단순히 인터넷을 많이 사용한다고 하여 이것을 병적인 것으로 볼 수는 없다고 주장을 하기도 한다. 그러나, 임상에서는 인터넷 및 컴퓨터와 같은 기계의 과도한 사용에서 오는 문제점들이 이미 상당히 인지되고 있다. 이러한 개념적 문제와 아울러 인터넷 중독의 측정에서도 문제가 있는데, 기존에 많은 검사들이 개발되고 사용되어 왔었으나 객관적인 타당화 절차를 거친 검사가 거의 없었고 따라서 여러 인터넷의 중독 기준들^{8,9)} 간에 비교할 근거도 명확하지 않았다. 다행히 최근에는 국내에서도 인터넷 중독에 대한 조작적 정의를 내리고 이 정의를 기반으로 하여 심리검사 개발 절차에 따라서 인터넷 중독 경향성을 측정할 수 있는 척도가 개발이 되었으며 이로 인해 좀 더 신뢰성 있게 인터넷 중독을 평가하는 것이 가능하게 되었다.¹⁰⁾

현재는 인터넷 중독의 현황에 대한 연구에서 한 단계 더 나아가 어떠한 사람들이 인터넷 중독의 특성을 보이는지에 대한 연구들이 나오기 시작하고 있다.¹¹⁾ 그 중에서도 인터넷과 의사소통의 관계에 대한 주제가 많이 논의되고 있다. 인터넷 중독의 핵심적인 특징 중에는 의사소통의 장애가 있다. 인터넷은 현실 세계에서의 의사소통에서 비효율성, 혹은 실패의 경험을 하는 사람들에게 중요한 보상수단의 하나가 될 수 있다. 전자우편, 채팅, 게시판 글 올리기와 같은 인터넷 사용은 의사소통의 한 방법이고 이에 중독되는 것은 비현실적인 의사소통 방법에 의존하는 것이라고 볼 수도 있다.¹²⁾ 아마도 익명성으로 인해서 억압해제효과가 있으며 정체성이 드러나지 않기 때문에 자신의 감정을 마음대로 표현할 수 있게 되고 이러한 특징들이 중독적 행동을 유발하게 되는 것

으로 볼 수 있다. 이와 같은 부적절한 의사소통 방식에의 의존은 결과적으로 대인관계에서의 문제들을 가져오게 될 것이다. 인간은 사회적인 동물로, 끊임없이 다른 사람들을 만나고 그들과의 관계 속에서 발달해 간다. 이러한 대인관계가 부적응적이거나 원활하게 진행되지 못하는 경우에는 자신의 환경 속에서 적절히 기능하기 어려울 뿐만 아니라 고통과 불편 때로는 여러 형태의 불행한 결과를 초래하게 될 것이다.¹³⁾ 특히 청소년기 동안의 대인관계 경험과 능력은 생활 전반의 적응과 발달 및 미래의 대인관계와 적응에도 영향을 미치게 되기 때문에 대인관계 양상은 심리 발달에서 아주 중요한 요소이다.

의사소통의 개념은 매우 다양하게 정의되어 왔으나 대체로 인간관계를 성립하는 데 기본적으로 필수적이라는 견해는 공통적이다. Satir는 의사소통 이론을 근거로 하여, 의사소통을 정보를 주고 받는 과정으로 보고 주고받는 메시지의 일치성과 불일치성을 강조하며,¹⁴⁾ 특히 역기능적 의사소통에 관심을 두고 개념적 기술을 하였다.¹⁵⁾ 기능적으로 의사소통을 하지 못하는 사람들은 대인관계에서 상대방의 의견을 경청하거나 긍정적인 반응을 하지 못하는 경향이 있을 수 있으며, 새로운 상황에 적절하게 행동할 수 있는 지식, 기술, 능력이 부족할 수 있다.¹⁶⁾ 따라서 어떠한 의사소통을 하느냐에 따라 사회적 문제해결 기술이 달라질 수 있을 것이다. Satir는 스트레스 상황에 놓이면 자주 사용하게 되는 역기능적인 의사소통을 다음의 네 가지 유형으로 분류하였다.^{16,17)}

1. 회유형(Placating stance)

회유형의 사람들은 자신을 가치 없게 여기고, 다른 사람들의 기분에 맞추려고 하고, 반대의견을 제시하지 않으며 남이 제안하는 것에 대부분 동의를 한다. 이러한 사람들은 상호작용은 중요하다고 생각하면서도 자신의 가치를 부정한다. 이들은 타인을 화나게 하지 않으려고 노력하며, 그렇기 때문에 잘못되어 가는 모든 일을 자신의 책임으로 돌리는 경향이 있다.

2. 비난형(Blaming stance)

회유형과는 정반대의 유형이다. 이 유형의 사람은 자기주장이 강하고 독선적이며 명령적이고 지시적이다. 이 사람들은 자신을 힘있고 강한 사람으로 인식시키고자 노력하지만, 사실 깊은 내면에는 낮은 자아존중감과 실패감이 존재하고 있다. 자신의 약점을 수용할 수 없기 때문에 다른 사람의 가치를 저하시키고 자신과 상황에만 가치를 두는 것이다.

3. 조이성형(Super-reasonable stance)

의사소통에 있어 자신이나 다른 사람을 과소평가하는 경향이 있다. 다른 사람의 감정을 부정하며 지나치게 합리적인 상황만을 중요시하며 대부분 객관적인 자료나 논리에 근

거해 의사소통을 한다. 어떤 일이 있어도 실수하지 않으려고 애를 쓴다. 따라서 겉으로 보기에는 대인관계에서 융통성이 없고, 차갑고 건조하며 지루하게 보일 수 있지만, 실제로는 대인관계에서의 외로움 때문에 힘들어하는 경우가 많다.

4. 산만형(Irrelevant stance)

초이성형과 상반되는 유형으로, 의사소통 방식이 혼란스러운 것을 말한다. 이들은 외부 자극을 무시하고 마치 자극이 존재하지 않는 것처럼 행동하므로 주변 사람들을 혼란시킨다. 스트레스를 주는 상황이나 문제를 가능한 피하는 것이 이들의 생존방법이다.

이러한 의사소통 유형은 상대와 상황에 따라서 차이가 있을 수도 있다. 그러나 사람들이 일반적으로 사회적 성격을 가지고 있듯이 의사소통의 독특한 유형도 가지고 있다고 한다.¹⁵⁾ 이렇듯이 사람들은 주된 의사소통 유형을 가지고 다른 사람과 상호작용을 하는 것이다. 기존에는 게임에 대해서 중독적으로 사용하는 집단과 비중독적으로 사용하는 집단 사이에 의사소통 유형과 정도의 차이를 알아본 연구가 있다. 이 연구에서는 중독 집단과 비중독 집단 모두 회유형을 가장 많이 사용하는 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 두 집단 모두 비난형을 사용한 것으로 나타내서 두 집단 간의 의사소통 유형에서는 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 의사소통 정도의 차이를 알아보기 위한 의사소통 유형별 점수차이를 비교하였을 때에는 회유형 의사소통에서는 두 집단 간에 차이가 발견되지 않았으나, 비난형, 초이성형, 산만형의 경우에는 게임을 중독적으로 사용하는 집단이 비중독적으로 사용하는 집단에 비해 더 높은 점수를 받은 것으로 나타났으며 이는 중독집단이 상황에 따라 독선적, 명령적이며 다른 사람의 약점을 잘 지적하는 특성을 보이고 다른 사람의 감정을 무시하고 지나치게 합리적인 상황만을 중요시하거나 산만한 의사소통 패턴을 사용할 가능성이 있음을 보여주는 것이다.¹⁶⁾ 따라서 유사하게 인터넷 중독적 사용자들에서의 본 연구도 비기능적인 의사소통 방식을 보일 가능성이 많다. 이 연구에서는 일반 중고교생을 대상으로 인터넷 중독 척도를 사용하여 인터넷 중독 정도를 알아보고, 이들이 주로 사용하는 의사소통 방식을 Satir의 방식을 이용하여 구분, 조사한 다음, 인터넷 중독 정도에 따라서 집단간에 의사소통 유형에서 어떠한 특성이 있는지를 조사해 보고자 하였다.

방 법

1. 연구대상

본 연구의 연구대상자는 서울 송파, 강동, 영등포 지역의

중고등학교 4개교 학생들로 하였다. 고등학교 2개교(898명), 중학교 2개교(308명)이었다. 자료수집은 각 학교 담임 교사의 이해를 구하고, 협조를 얻어서 한국형 인터넷 중독 자기보고검사를 실시, 설문지를 배포, 수거하는 방법으로 시행하였다. 총 1,230매의 설문지가 배포되었고 그 중 1,206매가 수거되었으나 그 중 미응답으로 해석이 어려운 설문지 13부를 제외한 1,193부가 분석에 이용되었다. 남학생이 796명, 여학생이 397명이었다. 이 중 추가적인 설문에 대해서 여건상 협조를 얻을 수 있었던 송파, 강동 지역의 중고등학교 3개교 614명의 학생들에서는 컴퓨터와 게임 사용에 관한 기본적인 설문 조사 및 의사소통 척도를 조사하였으며, 남학생 479명, 여학생 135명이었다(Table 1).

2. 연구도구

연구도구로는 한국형 인터넷 중독자기보고검사, 컴퓨터와 게임 사용에 관한 기본적인 설문 조사 및 의사소통 유형척도를 사용하였다.

1) 한국형 인터넷 중독자기보고검사

인터넷 중독 예방 프로그램에 이용하기 위한 목적에서 김청택 등에 의하여 개발¹⁰⁾된 것으로 총 40문항으로 구성되어 있으며 각 문항은 1~4점으로 배점이 되고, 일상생활 장애, 현실구분장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성의 7개의 하위척도를 가지고 있다. 중고등학생과 초등학생 등에서 각기 구분된 기준을 가지고 있으며, 이중 일상생활장애, 금단, 내성의 세 하위 요인을 표준 점수로 환산한다. 중고등학생의 경우에는 전체총점이 108점 이상이거나 일상생활장애 요인 26점 이상이고, 금단 요인 18점 이상이고 내성 요인이 17점 이상이면 고위험 사용자 군으로 구분한다. 또, 전체총점이 95~107점 사이이거나 일상생활장애요인이 23점 이상이거나 금단요인이 16점 이상이거나 내성요인이 15점 이상이라면 잠재적 위험 사용자 군으로 구분되고 그 이외의 경우는 일반 사용자 군으로 구분한다. 결과적으로 3군으로 구분이 가능하다.

2) 컴퓨터와 게임 사용에 관한 기본적인 설문 조사

컴퓨터를 주로 사용하는 용도, 개인용 컴퓨터 소유 여부, 인터넷을 사용하는 시간, 스스로의 컴퓨터 사용시간에 대한 평가, 본인 스스로 평가하는 학업성취도 등을 조사하였다.

3) 의사소통 척도

Satir 이론을 바탕으로 해서 일치형, 회유형, 비난형, 초이성형, 산만형 총 5가지 의사소통 유형을 알아보기 위해 이상순이 제작¹⁸⁾한 의사소통 유형척도로 원래 총 문항 수는 73문항이다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그

Table 1. Epidemiological characteristic of participants

		Number	Age (years) †
Total 1193 participants*	Middle school 3 rd year class	263	
	High school 1 st year class	34	
	High school 2 nd year class	499	
	Boy	796	16.17±0.95
	Middle school 3 rd year class	40	
	High school 1 st year class	33	
614 participants who additionally answered communication scale	High school 2 nd year class	324	
	Girl	397	16.57±0.69
	Middle school 3 rd year class	263	
	High school 1 st year class	34	
	High school 2 nd year class	182	
	Boy	479	15.84±0.95
	Middle school 3 rd year class	40	
	High school 1 st year class	33	
	High school 2 nd year class	62	
	Girl	135	16.18±0.85

* : Ages of 5 participants were not described, † : Age is described as mean age ± standard deviation

렇다'까지 5점 척도로 답하게 되어 있으며, 유형별 점수 합계 중 가장 높은 점수로 유형이 분류된다. 본 연구에서는 유희정이 일치형을 제외한 역기능적인 의사소통 유형 4가지를 청소년이 이해하기 쉽도록 수정, 재구성하여 청소년의 의사소통을 41문항으로 만든 것^{16,17)}을 사용하였다. 유희정의 연구에서의 41문항 척도의 신뢰도는 회유형 0.62, 비난형 0.72, 초이성형 0.51, 산만형 0.69이었다.

3. 분석방법

수집된 자료의 분석은 SPSS for windows version 10.0을 이용하였다. 대상자의 일반적 특성은 실수와 백분율로 산출하였고 성별 및 사용시간, 사용분야 등에 대한 비율분석을 한 후, 각 인터넷 중독 위험도군, 성별에 따라 차이가 있는지를 비교 분석하였다. 인터넷 중독자기보고검사를 사용하여서 고위험 사용자군, 잠재적 위험 사용자군, 일반 사용자 군으로 구분한 다음에 각 군별 의사소통 유형을 빈도 분석하고 또 각 군별 의사소통 점수를 일원변량분석으로 비교하였다.

결 과

1. 한국형 인터넷 중독자기보고검사에 의한 집단 분류

본 연구에서 총 1,193명의 전체 평균은 68.38점이었으며 표준편차는 19.47점으로 나타났다. 고위험 사용자 군은 35명(평균 122.77±16.44점)으로 2.9%, 잠재적 위험 사용자 군은 245명(평균 87.90±12.63점)으로 20.5%, 일반

Table 2. Comparisons of sex ratio in each internet user group determined by internet addiction scale

	Sex*		Total
	Boy	Girl	
High risk user group	32 (4.0%)	3 (0.8%)	35 (2.9%)
Potential risk user group	181 (22.7%)	64 (16.1%)	245 (20.5%)
Normal user group	583 (73.2%)	330 (83.1%)	913 (76.5%)
Total	796	397	1,193

* : p<.01

사용자 군은 913명(평균 61.06±13.16점)으로 76.5%이었다. 남녀 성별 비를 보면 다음과 같다. 남녀 성별에 따른 각 사용자 군의 빈도 차이를 chi-square test로 분석한 결과($\chi^2=18.65$) 통계적으로 유의한 차이가 있었다(Table 2)

2. 인터넷 중독 척도 7개 하위척도에 따른 분류

이상생활장애, 현실구분장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성의 하위 척도 별 점수의 평균을 비교하였다. 모든 하위척도에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 또한 남자 청소년 군에서 여자 청소년 군보다

인터넷 중독 척도의 총점 및 각 7개의 하부 척도에 대해서 t-검정을 하였을 때 모든 척도에서 남학생이 여학생보다 통계적으로 유의하게 높았다(Table 3).

3. 컴퓨터와 게임사용에 관한 기본적인 설문조사

컴퓨터를 주로 사용하는 용도에 관해서는 복수 응답이 가능하도록 하였으며, 614명에서의 분석결과는 다음과 같았다

(Table 4). 컴퓨터를 사용하는 용도에 대해서는 게임, 음악이나 영화, 프로그램 다운로드, 정보검색, 채팅, 메일 확인의 순으로 나타났으며, 주로 자신의 즐거움을 위한 취미용으로 사용하는 경우가 과반을 넘었다.

개인용 컴퓨터를 가지고 있는가라는 질문에는 614명 중 520명인 84.7%가 가지고 있다고 응답하였다. 게임을 하는

Table 3. Comparison of each subscale score according to sex in internet addiction scale (Boy 796, Girl 397)

		Mean±S.D.	t value
Internet addiction scale total score*	Boy	71.24±20.12	7.80
	Girl	62.65±16.72	
Internet addiction subscale score			
Disturbance of adaptive function*	Boy	17.64± 5.35	4.60
	Girl	16.18± 4.84	
Disturbance of reality testing*	Boy	4.04± 1.61	4.55
	Girl	3.65± 1.29	
Addictive automatic thought*	Boy	11.16± 4.27	7.70
	Girl	9.43± 3.30	
Withdrawal*	Boy	10.33± 3.82	6.08
	Girl	9.05± 3.23	
Virtual interpersonal reality*	Boy	9.12± 3.45	8.64
	Girl	7.57± 2.62	
Deviate behavior*	Boy	9.32± 3.34	7.17
	Girl	8.06± 2.60	
Tolerance*	Boy	9.64± 3.72	4.41
	Girl	8.71± 3.23	

* : p<.01

Table 4. Main purposes of using computer (multiple answers allowed)

	Number of responses	%
Game play	331	40.9%
Chatting	86	10.6%
E-mail check	84	10.4%
Internet web surfing	110	13.6%
Download	149	18.4%
Others	50	6.2%
Total	810	100.0%

Table 5. Computer using time in each internet user group

		Number	Mean±S.D. (hours)	F
Mean computer using time in weekdays*	High risk user group	24	2.64±4.89	8.36
	Potential risk user group	127	2.03±1.60	
	Normal user group	454	1.50±1.47	
	Total	605	1.66±1.80	
Mean computer using time in weekends*	High risk user group	23	5.06±9.73	12.17
	Potential risk user group	114	3.46±2.97	
	Normal user group	418	2.39±2.39	
	Total	555	2.72±3.22	

* : p<.01

The numbers differ because not all participants responded to every item on each questionnaire

시간을 제외하고 인터넷을 사용하는 경우를 질문한 경우, 평일에는 하루에 평균 1.66±1.80시간을 사용한다고 하였으며, 주말에는 하루에 평균 2.72±3.22시간을 사용한다고 하였다. 남녀 성별에 따라서 각 성별로 인터넷 사용시간에 유의한 차이가 있는가를 독립표본 검정하였으나, 유의한 차이는 없었다. 다음으로는, 인터넷 중독 척도에 따라서 고위험 사용자군, 잠재적 위험 사용자군, 일반 사용자 군으로 구분한 다음 각 군별로 컴퓨터 사용시간에서 유의한 차이가 있는가를 일원변량 분석으로 비교하였다. 통계적으로 유의한 차이가 있었으며 이는 Table 5에 기술하였다. 절대적인 시간에서는 평일에 각 군별 차이가 크지 않았으나 주말에는 각 군별로 차이가 크게 벌어져서 고위험 사용자 군의 경우에는 일반 사용자 군에 비하여 2배가 넘는 시간을 컴퓨터를 사용하는 데에 쓰고 있었다. 이는 각 개인의 시간 활용도에 서의 자유가 주말에 더 많이 주어지기 때문인 것으로 생각되며 향후 주말에 컴퓨터 이외의 대안적인 활동의 필요성을 강조해 주는 소견으로 보인다.

본인이 게임이나 채팅, 컴퓨터 사용을 하는 정도에 대해서 어떻게 생각하는가를 질문을 하였으며, 이를 또한 각 인터넷 중독 척도에 따른 세 군 별로 구분하여 각 응답의 비율을 비교하였다. 그 결과 각 군별로 응답의 비율에서 통계적으로 유의한 차이가 있었는데 고위험 사용자 군의 경우 게임을 스스로도 너무 많이 하고 있어서 줄이고 싶지만 어쩔 수 없다고 생각하는 비율이 다른 잠재적 위험 사용자 군이나 일반 사용자 군에서의 비율보다 더 높았으며 전체적으로 각 응답이 균등한 분포를 보이고 있었다. 특히 자신의 컴퓨터 사용이 적절하다고 반응하는 비율이 잠재적 위험 사용자 군에 비해서 매우 높은 것으로 나타나고 있었다. 대조적으로 잠재적 위험사용자 군의 경우에는 자신의 컴퓨터 사용에 대해서 줄여야 한다고 생각하거나 많이 사용한다는 응답이 많아서(67.2%) 심각성을 자각하는 정도에서 고위험 사용자 군에 비하여 차이가 있다고 생각되었다(Table 6).

본인의 학업성적 수준에 대해 평가를 하도록 해서 6단계

로 질문을 하였을 때, 614명 중 응답을 한 592명의 평가를 상, 중, 하의 3군으로 나누고, 각 인터넷 중독 위험도 군별로 그 비율을 비교하였다. 고위험 사용자 군의 경우 스스로를 하위권이라고 생각하는 비율(고위험 중독자군 28.0%, 잠재적 위험 사용자군 22.1%, 일반사용자군 11.8%)이 다른 군에 비하여 높았으며 이는 통계적으로 유의한 차이가 있었다($p < .01$).

4. 의사소통유형

전체 의사소통 유형을 보면, 614명 중 회유형이 463명(75.4%)으로 가장 많았고, 비난형이 121명(19.7%), 산만형이 24명(3.9%), 초이성형이 6명(1.0%) 순이었다.

인터넷 중독자기보고 검사에 따른 군에 따라 각 의사소통 유형의 차이가 있는 지를 보기로 하였다. 유형별 분류에서는 가장 높은 점수를 얻은 유형이 의사소통 유형으로 선택된다. 각 인터넷 사용자 군별로 의사소통 유형의 분포가 어떻게 되는 지를 조사하였다(Table 7).

유형별 분류만으로는 유형 내 정도의 차이를 알 수는 없어서 추가적으로 각 인터넷 사용자 군간의 의사소통 유형별 점

수차이를 알아보기 위하여 각 의사소통 유형 점수에 대한 일원변량분석을 실시하였다. 점수가 높을수록 해당 의사소통을 더 많이 사용하는 것을 의미한다. 그 점수결과가 Table 8에 제시되어 있다. 일원변량분석을 한 결과, 각 부정적인 의사소통 유형 점수는 고위험 사용자군>잠재적 위험 사용자군>일반 사용자 군의 순서이었다.

각 역기능적 의사소통 유형의 점수와 인터넷 중독척도의 총점간의 상관관계에서도 인터넷 중독척도의 점수는 각 의사소통 유형의 점수와 유의한 상관이 있는 것으로 나타났다(Table 9).

각 의사소통 유형별로 인터넷 중독척도의 총점의 평균에서 차이가 있는가를 분석하였으나 유의한 차이는 없었다. 다시 각 의사소통 유형별로 인터넷 중독척도의 7개의 하부척도(일상생활장애, 현실구분장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성)의 평균점수에서 차이가 있는가를 일원변량분석으로 비교하였다. 이 때에는 각 의사소통 유형별로 현실구분장애와 금단의 하부척도에서 평균점수에 유의한 차이가 있었다. 산만형으로 분류된 경우에

Table 6. Self-assessment of internet using patterns in each internet user group

	High risk user group		Potential risk user group		Normal user group		Total		
	Number	%	Number	%	Number	%	Number	%	
Appropriate	7	28	23	18.4	212	45.7	242	39.4	$\chi^2=75.5$ $p=.001$
Need time reduction although I don't spend much time	6	24	41	32.8	159	34.3	207	33.6	
Spending too much time	6	24	43	34.4	83	17.9	132	21.5	
Feeling the necessity of time reduction but having difficulty in reducing internet using time	6	24	18	14.4	10	2.2	34	5.5	
Total	25	24	125	100	464	100	614	100	

Table 7. Distribution of communication types in each internet user group (n=614) determined by communication scale

	High risk user group		Potential risk user group		Normal user group		
	Number	%	Number	%	Number	%	
Placating stance	19	79.2	94	73.4	350	75.8	$\chi^2=6.9$ $p=.330$
Blaming stance	3	12.5	26	20.3	92	19.9	
Super-reasonable stance	1	4.2	0	0	5	1.1	
Irrelevant stance	1	4.2	8	6.3	15	3.2	

Table 8. Communication scale scores in each internet user group

	High risk user group ¹⁾ (n=24)	Potential risk user group ²⁾ (n=128)	Normal user group ³⁾ (n=462)	Total (n=614)	Tukey analysis	F	p
Placating stance	29.42 ± 11.09	24.45 ± 7.39	23.27 ± 7.61	23.76 ± 7.81	1)>2), 3)	7.862	.001
Blaming stance	23.17 ± 9.36	18.64 ± 5.54	16.72 ± 6.54	17.37 ± 6.61	1)>2)>3)	14.390	.001
Super-reasonable stance	13.42 ± 6.21	10.25 ± 3.87	9.57 ± 4.50	9.86 ± 4.51	1)>2), 3)	9.123	.001
Irrelevant stance	20.71 ± 9.08	16.21 ± 5.35	13.67 ± 5.84	14.48 ± 6.11	1)>2)>3)	23.211	.001

Table 9. Correlation coefficients of internet addiction scale total scores with each communication scale score

Internet addiction scale total score	Placating stance	Blaming stance	Super-reasonable stance	Irrelevant stance
Internet addiction scale total score	0.215*	0.243*	0.217*	0.399*
Placating stance		0.233*	0.337*	0.455*
Blaming stance			0.467*	0.550*
Super-reasonable stance				0.582*
Irrelevant stance				

* : p<.01

는 회유형이나 비난형보다 인터넷 중독 척도 중 현실구분장애와 금단에 대한 하부척도에서의 평균점수가 더 높았으며 이는 통계적으로 유의한 차이가 있었다.

고 찰

본 연구에서는 이제 보편화된 생활수단이 된 인터넷의 역기능으로 중독에 대해서 조사를 하여 보고, 인터넷 중독의 위험성이 있는 군들을 구분해 보고 이들이 어떠한 특성을 가지고 있는가를 알아보기 위하여 Satir의 의사소통 이론에 근거한 의사소통 유형 척도를 사용하여 조사해 보았다.

남녀 성별에 따른 각 인터넷 중독 위험 군의 빈도 분포에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 특히 남자의 경우에 고위험 사용자 군의 비율이 5.4%로 여자의 2.2%와 비교할 때 2배나 높은 비율로 많았다. 또한 인터넷 중독 척도 총점 및 각 하부 척도의 평균점수가 각기 남자 청소년에서 여자 청소년보다 높았고 이것이 통계적으로 유의한 차이였다는 점은 남자 청소년에서 인터넷 중독의 위험성이 더 크다, 즉 성별에서 남자라는 점은 인터넷 중독의 위험인자가 될 수 있음을 말해 준다. 이와 같은 성별에서의 차이는 기존의 다른 연구¹⁹⁾에서도 보고된 바 있다.

인터넷 중독이 가져오게 되는 여러 가지 정서적인 문제들에 대해서는 많은 연구에서 다루어지고 있으며 자존감,²⁰⁾ 우울감²¹⁾ 등에 대한 보고들이 있다. 본 연구에서 자존감의 저하를 간접적으로 보여주는 것으로 본인의 학업성적 수준에 대한 평가를 볼 수 있다. 인터넷 중독 고위험 사용자 군의 경우, 스스로 자신에 대한 성적 수준 평가를 하도록 하였을 때 자신을 하위권으로 평가하는 비율이 전체의 28%에 달하여 일반 사용자 군의 11.8%에 비하여 2배가 넘었다. 이는, 실제 객관적인 학업 성취도 평가의 측면을 반영하는 동시에 자신의 학업 성취도를 주관적으로도 낮게 평가하는 것으로도 볼 수 있다. 따라서, 자존감이 저하되어 있음을 간접적으로 보여준다고 할 수 있다. 인터넷 중독이 어느 정

도 이상의 우울감과 관련이 있다는 것은 기존의 여러 연구들^{22,23)}에서 보여지고 있으나, 인터넷 중독에서 오는 생활 부적응의 결과로 우울감이 오는 것인지, 아니면 일상 생활에서 오는 우울감을 해소하기 위한 방법으로 인터넷에 대한 의존이 생기게 되고, 중독증상을 보이게 되는 지에 대해서는 좀 더 자세한 연구가 필요하다.

의사소통 유형에 대한 분석을 보면, 빈도 순으로 회유형, 비난형, 산만형, 초이성형 순이었으며 가장 빈도가 높은 것이 회유형이고 가장 드문 것이 초이성형이라는 점은 물론 자가 평가이기 때문에 어느 정도 한계가 있으나 같은 평가 척도를 사용한 기존의 다른 연구들^{16,17)}에서의 결과들과도 일치하는 것이다. 인터넷 고위험 사용자 군이 다른 군들에 비해서 역기능적인 의사소통 유형 4가지의 평균 점수가 더 유의하게 높았다. 즉, 인터넷 고위험 사용자 군은 하나의 의사소통 형으로 분류가 되더라도, 다른 역기능적인 의사소통 유형을 사용할 경향성도 다른 잠재적 위험 사용자 군이나 일반사용자 군에 비해 더 높음을 의미한다. 또한 각 역기능적 의사소통 유형의 점수와 인터넷 중독척도의 총점간의 상관관계에서도 인터넷 중독척도의 점수는 각 의사소통 유형의 점수와 유의한 상관성이 있음을 보여주었다. 이를 종합하면, 인터넷 고위험 사용자 군이 다른 군에 비해 역기능적 의사소통을 많이 사용한다는 점을 보여주는 것으로, 인터넷 중독의 정도가 심할수록 의사소통에서도 역기능적인 면이 커진다고 할 수 있다. 이러한 결과는 중독집단이 상황에서 따라서 자신의 감정을 지나치게 무시하고 남의 제안에만 따른다든지, 독선적이면서 일방적으로 지시적이거나, 산만하거나, 다른 사람의 감정을 무시하고 지나치게 합리적인 상황만을 중요시하는 의사소통 패턴을 사용할 가능성이 큼을 보여주는 것이다. 따라서 부적절한 의사소통을 사용할수록 대인관계가 부적응적이거나 원활하게 진행되지 못할 가능성이 높아지게 되고²⁴⁾ 더욱 더 익명성으로 인해서 억압해제효과가 있으며 정체성이 드러나지 않기 때문에 자신의 감정을 마음대로 표현할 수 있는 인터넷을 통한 의사소통에만 매달리게

되면서 중독적 행동을 유발하고, 악순환이 될 수 있음을 예측할 수 있다.

각 의사소통 유형별로 세분하여 알아보았을 때, 산만형으로 분류된 경우에는 인터넷 중독 하부척도 중 현실구분장애와 금단에 대해서 다른 의사소통 유형들보다 좀 더 높은 경향성을 보여주고 있었다. 산만형은 초이성형과는 상반되는 유형으로, 외부 자극을 무시하고 자신의 필요에 맞추어서 행동을 하게 되며, 혼자 바쁘고 산만한 경우가 많다고 한다.¹⁶⁾ 산만형인 청소년은 충동적이어서 깊은 고독감과 무가치감에 빠져서 주위와의 관계도 원만하지 못하고 자극추구나 비행성향이 높다고 한다.¹⁷⁾ 충동성의 경우에는 인터넷 게임의 중독집단과 비중독적인 집단에서 구분해 주는 중요한 인자인 것으로 이미 기존의 연구^{16,25)}에서 지적된 바 있다.

본 연구에서는 인터넷 사용 실태를 단순 조사하는 데에서 더 나아가서, 국내에서 신뢰도, 타당도가 경험적으로 입증된 척도를 사용하여 연구하였다. 또한, 인터넷 중독 척도에 의해 구분된 각 군들의 의사소통 유형과의 관계를 보았고, 인터넷 중독의 하부척도로 세분하여 비교하여 보았다는 점에서 의미가 있겠다. 그러나, 단면적 연구인 만큼 좀 더 지속적으로 인터넷 중독 청소년들에서의 중독 정도의 시간경과에 따른 변화를 보고, 인터넷 중독 증상을 갖는 청소년들에서 보이는 자기 통제감의 저하, 자기 조절에서의 실패, 만성적인 무력감, 자존감의 저하, 우울감이 인터넷 중독이 되게 하는 원인인지 아니면 인터넷 중독 이후에 나오게 되는 결과인지, 어느 정도로 인터넷 중독의 예후에 영향을 주는지에 대한 연구가 추가적으로 필요할 것으로 생각된다. 또 향후 인터넷 중독 청소년 중에 의사소통 기술에 뚜렷한 문제를 보이는 경우에는 의사소통 기술 훈련을 통해서 심리적 문제들이 호전되면 궁극적으로 중독성향이 완화될 수 있는지를 알아보는 것도 중요한 부분이라고 생각된다.

중심 단어 : 인터넷 중독 · 의사소통유형 · 대인관계 · Satir.

References

- 1) 제8차 인터넷 사용실태 조사 요약보고서. Reaserach international / KoreanClick;2004.
- 2) 사공정규. 인터넷 중독증. 생물치료정신의학 2002;8:176-185.
- 3) Holden C. 'Behavioral' addictions: do they exist? Science 2001; 294:980-982.
- 4) 하지현, 조두영, 이훈진, 양은주, 우종인, 류인균. 국내 인터넷 중독의 현황. 정신병리학 2000;9:59-68.
- 5) Shapira NA, Goldsmith TD, Keck PE, Jr., Khosla UM, Mc Elroy SL. Psychiatric features of individuals with problematic internet use. J Affect Disord 2000;57:267-272.
- 6) 류인균, 하지현, 양은주, 김영미, 장창국, 우종인. 인터넷 중독의 정신병리. 정신병리학 2000;9:16-26.
- 7) Kimberly D, Young S. Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, And Treatment;1999.
- 8) Young KS. Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype. Psychol Rep 1996; 79:899-902.
- 9) Griffiths MD, Hunt N. Dependence on computer games by adolescents. Psychol Rep 1998;82:475-480.
- 10) 김청택. 인터넷 중독 예방상담 및 예방 프로그램 개발 연구: 정보통신부;2002.
- 11) Whang LS, Lee S, Chang G. Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. Cyberpsychol Behav 2003;6:143-150.
- 12) 김현수. 인터넷 중독증 탐구. 학생지도연구;2001.
- 13) 양돈규. 청소년의 인터넷중독경향에 따른 대인관계활동 및 만족도의 차이. 청소년학연구 2003;10:481-500.
- 14) Satir V. Peoplemaking. Souvenir Press Ltd;1990.
- 15) 송성자. 송전대학생의 의사소통 능력에 관한 조사연구. 학생지도연구 1985;2:23-67.
- 16) 이소영, 권정혜. 인터넷 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 한국심리학회지 임상 2001;20:67-80.
- 17) 유희정. 비행청소년 및 부모의 의사소통 유형과 행동특성의 관계 [석사학위]. 부산:부산대학교;1999.
- 18) 이상순. 심리 경향에 따른 의사소통 유형 분석-Jung과 Satir의 이론을 중심으로 [석사학위]. 부산:부산대학교;1998.
- 19) Ko CH, Yen JY, Chen CC, Chen SH, Yen CF. Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. J Nerv Ment Dis 2005;193:273-277.
- 20) 하지현. 인터넷 중독의 정신과적 개념과 문제점. 사회정신의학 2001;6:110-114.
- 21) Kraut R, Patterson M, Lundmark V, Kiesler S, Mukopadhyay T, Scherlis W. Internet paradox. A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? Am Psychol 1998;53:1017-1031.
- 22) Ryu EJ, Choi KS, Seo JS, Nam BW. The relationships of Internet addiction, depression, and suicidal ideation in adolescents. Taehan Kanho Hakhoe Chi 2004;34:102-110.
- 23) Tsai CC, Lin SS. Internet addiction of adolescents in Taiwan: an interview study. Cyberpsychol Behav 2003;6:649-652.
- 24) Satir V, Banmen J, Gerber J, Gomon M. Satir Model: Family Therapy and Beyond Science and Behavior Books;1991.
- 25) 김춘경. 비디오 게임과 아동의 인성특성간의 관계 연구 [석사학위]. 서울:서울여자대학교;1991.