

텍스트 기반 온라인 사회 상호작용(TOSI)의 습관적 이용에 대한 연구

중학생의 인터넷 자기효능감, 사회적 실재감, 친밀감을 중심으로

김양하 · 장주영 · 김민규

(연세대학교 커뮤니케이션 대학원 석사 과정)

김주환*

(연세대학교 언론홍보영상학부 교수)

다양한 디지털 매체의 발전에 따라 멀티미디어 환경이 충분히 조성되었음에도 불구하고, 온라인상의 다양한 관계들은 여전히 텍스트 기반의 커뮤니케이션을 통해 형성되고 유지된다. 본 연구에서는 채팅으로 대표되는 이러한 텍스트 기반의 온라인 사회 상호작용(TOSI: Text-based Online Social Interaction)에 어떠한 요소들이 영향을 미치는가에 초점을 맞추었다. TOSI의 습관적 사용을 유발하는 동기로서 '친밀감'을 설정하였고, TOSI가 인터넷이라는 매체를 통해 이루어진다는 점에 착안하여 친밀감에 영향을 미치는 독립변인으로 인터넷 자기효능감과 매체의 사회적 실재감을 설정하였다. 구조방정식 모형을 통해 이러한 모형의 적합도를 살펴보았으며, 아울러 친밀감이라는 매개 요인 없이 인터넷 자기효능감과 사회적 실재감이 TOSI의 습관적 이용에 직접 영향을 미치는지에 대해서도 알아보았다. 연구 결과는 친밀감을 매개로 한 간접 효과가 상당히 의미 있는 것으로 나타났다. 즉, 상대방에게 강한 친밀감을 느낄수록 TOSI를 이용하려는 성향이 높았으며, 인터넷 자기효능감의 경우, 그 수치가 높다 하더라도 친밀감이 형성되지 않으면 TOSI 사용 성향에 별다른 영향을 미치지 않는 것으로 드러났다.

주제어: 채팅, 텍스트 기반 온라인 상호작용(TOSI), 인터넷 자기효능감, 사회적 실재감, 친밀감

* jkim@yonsei.ac.kr

1. 서론

인터넷은 사람들 간의 커뮤니케이션이 활발히 이루어지는 공간이다(Kouvo & Räsänen, 2005). 인터넷을 통해 의사소통의 장이 형성됨에 따라, 네트워크(network)에서는 친밀한 관계에서부터 로맨틱한 관계에 이르기까지 다양한 관계의 형성 및 유지가 가능해졌다(Baker, 1998; Parks & Floyd, 1996; Parks & Roberts, 1998). 인터넷을 통해 네트워크에서 맺어지는 관계들은 대체로 텍스트를 기반으로 하는 상호작용을 바탕으로 형성된다(Suler, 2004). 텍스트 기반의 상호작용은 온라인 메신저를 비롯한 다양한 채팅 프로그램, 혹은 게임 등에서 이루어지는데, TOSI(Text-based Online Social Interaction)는 일반 채팅이나 메신저, 또는 게임 상황에서의 텍스트 기반 상호작용을 모두 포함하며, 본 연구에서는 이 개념을 사용할 것을 제안한다.

인터넷에 관한 초기 연구들은 인터넷의 습관적 이용을 ‘인터넷 중독’으로 간주해왔다(e.g., Brenner, 1997; Griffiths, 1997; Young, 1996). 그러나 행동 중독의 하나인 인터넷 중독은 처음부터 논쟁적인 주제였으며 최근 인터넷이 보편화되고 현대인의 삶의 한 부분으로 자리 잡게 됨에 따라 인터넷 중독 개념은 많은 비판을 받고 있다. 이러한 비판의 핵심은 인터넷의 과도한 이용을 반드시 현실생활의 장애를 초래하는 중독으로 규정할 수 없다는 것이다(e.g., 김주환, 이윤미, 김민규, 김은주, 2006; 이형초, 2002; 하지현, 2000). 즉, 인터넷을 통한 커뮤니케이션은 현실과 분리되는 것이 아니라 현실 커뮤니케이션의 연장이며, 인터넷에서 형성되는 가상 사회는 실제 사회를 모사하는 사회가 아니라 그 자체가 하나의 사회이기 때문에 과도한 인터넷 사용을 기술적인 측면에서의 중독으로 볼 수 없다는 것이다(권준수, 1999). 따라서 본 연구에서는 인터넷 사용의 하위 유형에 해당하는 TOSI의 습관적 사용에 대하여, 그것을 ‘중독’이라 보는 단정적인 입장을 취하지 않으려 한다.

한편, 한국인터넷진흥원이 실시한 정보화실태조사(2005)에 따르면 10대 청소년들의 인터넷 이용률이 97.8%인 것으로 나타났으며, 이 수치는 인터넷 이용률이 90%에 미치지 못하는 30대 이후의 성인들에 비해 월등히 높음을

알 수 있다. 장기적인 관점에서 인터넷의 이용 현상과 영향력에 대해 파악하고자 한다면, 청소년을 대상으로 하는 연구가 성인을 대상으로 하는 연구 못지않게 중요할 것이다. 그리고 10대에 접어들면서부터 실질적으로 타인과 친밀한 관계를 형성(Shuhnan, Lourseis, Kahnman, & Karpovsky, 1996)하게 되며, 친밀감 형성은 청소년의 인생 주기적 과제(Beigbeder, Rahm, & Sanderson, 2005)에 해당한다. 따라서 인터넷 이용률이 높은 청소년들이 온라인상에서 친밀감 형성을 위한 상호작용을 활발히 할 것이라 보았다. 이에 따라, TOSI의 습관적 이용에 대한 연구를 진행하는 데 있어, 본 연구에서는 ‘친밀감 형성’을 중요한 요소로 보았다. 개인에 따라 형성하고 추구하는 친밀감의 정도는 각기 다른 것으로 알려져 있지만(McAdams & Constantian, 1983; McAdams, Healy, & Krause, 1984), 일반적으로 청소년기에 친밀감을 형성하려는 경향이 상당히 강한 것으로 알려져 있기 때문이다(Beigbeder, Rahm, & Sanderson, 2005). 이에 본 연구에서는 청소년들이 상대방에게 느끼는 친밀감이 강하면 강할수록, 더욱 더 큰 관계 만족을 느끼게 될 것이며, 그러한 만족감을 지속적으로 충족 시켜주기 위해 TOSI 사용이 늘어날 것이라고 보았다. 즉, 대인관계에 대한 선행 연구들을 살펴보았을 때, 친밀감(intimacy)과 관계 만족(relationship satisfaction)이라는 두 요소가 서로 밀접한 관련을 가졌다(Reis & Shaver, 1988)는 데 근거하여 친밀감 요소가 TOSI의 습관적 이용에 대한 실마리를 제공할 수 있다고 보았다.

본 연구에서는 TOSI의 습관적 이용의 원인과 그 영향력을 진단하기 위해, TOSI 상대방에게 느끼는 친밀감을 습관적 이용의 동기로 간주하였다. 또한, TOSI가 인터넷이라는 매체를 통해 이루어진다는 점에 착안하여, 개인의 미디어에 대한 판단(judgment of the media)이라 할 수 있는 사회적 실재감(Rettie, 2003)과 인터넷 자기효능감(Internet self-efficacy)이 미치는 영향력에 대해서도 살펴보았다. 즉, 친밀감이라는 동기의 행동적 결과(behavioral outcome)로서 TOSI의 습관적 이용을, 그리고 친밀감에 영향을 미치는 선행 요소로서 사회적 실재감과 인터넷 자기효능감을 본 연구의 틀에 적용하였다.

이러한 관점에서 본 연구는 청소년, 그 중에서도 특히 청소년기의 초기

단계에 들어선 중학생들을 대상으로 하여 TOSI의 습관적 이용에 대해 고찰해 보고자 하였다. 이러한 맥락에서 본 연구의 의의를 다음에서 찾을 수 있다. 첫째, 기존의 청소년과 인터넷 관련 연구들은 중독이라는 개념을 사용해서 인터넷의 과도한 사용으로 인한 부정적인 효과를 드러내는 경우가 많았으나, 본 연구에서는 인터넷을 자주 사용한다고 해서 반드시 중독 성향으로 이어진다고 보지 않았기 때문에 ‘습관적 이용’의 측면에서 TOSI 사용을 살펴보았다는 점이다. 둘째, TOSI를 습관적으로 이용하게 될 때, 다른 여러 변인들 중에서도 인터넷이라는 매체와 밀접한 관련이 있는 실제감과 인터넷 자기효능감이 어떠한 영향을 주는지를 제시할 수 있었다.

2. 이론적 논의

1) TOSI의 습관적 이용에 대한 정의

인터넷을 통해 네트워크에서 맺어지는 관계들은 대체로 텍스트를 기반으로 하는 상호작용을 바탕으로 형성된다(Suler, 2004). 멀티미디어적인 요소가 가미되어 인터넷에서 다양한 종류의 음향 효과나 시각 효과 등을 체험하고 활용할 수 있음에도 불구하고, 네트워크에서 일어나는 상당수의 관계들이 텍스트를 기반으로 하는 커뮤니케이션을 통해 이루어지고 있다. 온라인 메신저를 비롯한 다양한 채팅 프로그램, 게임 등에서 이루어지는 상호작용 등을 그 예로 들 수 있다. 이에 본 연구에서는 다양한 상황을 포괄하는 ‘텍스트 기반 사회 상호작용(TOSI: Text-based Online Social Interaction)’이라는 개념을 제시하고자 한다.

TOSI를 습관적으로 이용한다 했을 때 쉽게 떠올릴 수 있는 단어는 중독이지만, 단순히 사용 시간이 많고 적음을 가지고 중독 여부를 단정 짓기는 힘들다. 정신 병리학에서는 DSM-IV와 같은 엄격한 진단 준거를 기준으로 하여, 현실 적응에 심각한 장애가 발생하게 될 때 중독이라는 용어를 사용한다.

인터넷에 탐닉하여 병적인 증세를 보일 때, 이를 나타내는 용어로는 인터넷 중후군(Internet Syndrome), 웨버홀리즘(Webaholism), 또는 인터넷 중독장애(Internet Addiction Disorder) 등이 있는데, 여기에는 모두 인터넷의 과도한 사용으로 현실 생활에 지장을 받을 정도의 신체적, 정신적 이상 현상을 경험하게 되는 것이라는 의미가 내포되어 있다(이봉건, 1999). 이 중에서도 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder: IAD)라는 개념은 골드버그(Goldberg, 1996)에 의해 처음 제안된 용어로, 골드버그는 이것을 병리적이고 강박적인 인터넷 사용으로 규정하였으며, 진단 기준으로서 내성, 금단 등의 요소를 포함시켰다. 그러나 골드버그는 후에, 과도한 인터넷 사용이 중독으로 간주될 수 있는가 하는 문제에 대해서 회의를 가지고, 자신이 제시한 인터넷 중독 준거 대신에 병리적 컴퓨터 사용(Pathological Computer Use: PCU)으로 명칭을 수정하여 사용하기도 하였다. 월터와 라이드(Walther & Reid, 2000) 역시 오늘날 인터넷 중독에 대한 관심이 증가하고 있지만 그것이 실제 존재하는지, 혹은 그것의 이론적 본질이 무엇인지에 대해서는 아무도 모른다고 지적한 바 있다. 이형초(2002)는 인터넷 중독이라는 용어 사용에 대해 살펴볼 때, 중독이라 명명하기에는 선행 연구의 진단준거와 조작적 정의가 일치하지 않는다고 지적하였다. 인터넷을 병리적으로 사용하는 현상에 관한 선행 연구들은 연구자들이 서로 다른 준거를 사용하며, 같은 도구를 다르게 사용하고, 조작적 정의도 다르게 내리고 있음에도 불구하고 중독이라는 용어를 공통적으로 사용하고 있다는 것이다. 하지현(2000) 역시 인터넷은 우리가 살아가는데 꼭 필요한 것이기 때문에 행위를 완전히 못하게 하거나, 접촉을 못하게 하는 것은 원칙적으로 불가능하다고 하였다. 또한 중독이란 단어로 사용되고 이해하기 편하기 때문에 이 용어를 사용할 뿐이지 일반적인 약물중독에서와 동일한 관점으로 이 문제를 봐서는 안 된다고 제안하였다.

그리피스(Griffiths, 1995, 1996, 1998)는 브라운(Brown, 1991)의 행동적 중독에 대한 6가지 준거를 채택하여 인터넷 사용에 적용하였다. 이들 6가지 준거는 도박 중독에 대한 연구에서 유래하며, DSM(American Psychiatric Association, 1987, 1994)의 병리적 도박 처방 문항과도 상당 부분 겹친다.

인터넷 중독 성향의 여섯 가지 범주는 다음과 같다. 첫째, 현저성(salience)은 특정 행위에 의해 그 행위자의 삶이 지배받는 것이다. 둘째, 도취감(euphoria)은 인터넷으로부터 짜릿한 쾌감을 느끼는 것이다. 셋째, 내성(tolerance)이란 동일한 정도의 쾌감을 느끼기 위해서는 점점 더 많은 시간동안 인터넷을 해야 하는 것을 의미한다. 넷째, 금단증상(withdrawal symptoms)이란 인터넷을 끊었을 때 느끼게 되는 감정적 혹은 신체적 불쾌감이다. 다섯째, 갈등(conflict)이란 인터넷 때문에 본인의 일상생활이나 다른 사람들과의 인간관계가 지장을 받게 되는 것이다. 여섯째, 재발(relapse and reinstatement)이란 끊으려는 노력에도 불구하고 다시 인터넷에 빠지게 되는 것을 의미한다. 찰튼(Charlton, 2002)은 이러한 여섯 가지 범주 중에서 현저성, 도취감, 내성을 주변적 요인으로, 금단증상, 갈등, 재발을 핵심적 요인으로 볼 것을 주장하였다. 따라서 인터넷을 단순히 습관적으로 이용하는 것에 대해 중독이라 이름 붙이기는 쉽지 않으며, 그것을 단지 부정적인 시각으로만 바라보는 것도 옳지 않다.

또한, 인터넷을 통한 상호작용은 특히 변화하는 기류에 민감한 청소년들에게 많은 영향을 미치고 있으며, 이러한 현상과 맞물려 청소년의 인터넷 중독에 대한 연구가 많이 이루어져 왔다(양돈규, 2003; 이수진, 홍세희, 박중규, 2005; 정혜경, 김경희, 2004). 이처럼 중독으로 이어질 수 있는 가능성이 있는 인터넷 관련 활동들에는 여러 가지가 있지만, 청소년들이 인터넷에서 가장 많이 이용하고 있는 것은 대화방 및 토론방으로 드러났으며, 게임이 그 다음으로 나타났다(이동혁, 1999). 또한, 청소년의 컴퓨터 통신에 대한 조사(김옥순, 1999)에 따르면 일반인은 정보서비스와 게시판, 전자우편 사용 비율이 높은 반면, 청소년의 경우 대화방의 사용비율이 47.2%로 높게 나타났다. 아울러, 우리나라 청소년들은 채팅 사이트와 머드게임에 상당한 시간을 할애하고 있으며, 이를 통해 채팅을 즐기는 것으로 밝혀졌다(김옥순, 홍혜영, 1998). 즉, 청소년들은 다양한 인터넷 관련 활동 중에서도 게임, 채팅 사이트, 토론방 등을 통해 텍스트 기반 상호작용을 활발히 하고 있는 것이다.

이상에서 논의된 바와 같이, TOSI를 자주, 습관적으로 사용함으로써 무조

건 중독이라는 병리적인 현상이 발생하는 것은 아니므로 중독 개념을 사용하여 청소년을 대상으로 인터넷 사용의 부정적인 효과를 밝혔던 기존의 연구들과 본 연구는 그 관점을 달리한다. 본 연구에서는 TOSI의 습관적인 사용을 중독과 같은 것으로 보지 않고, TOSI의 습관적 이용을 두 가지 층위로 분리해서 살펴보았다. TOSI의 습관적 이용을 나타내는 성향에 해당하는 질적 측면과 단순 사용 시간에 해당하는 양적 측면 두 가지로 나누어 TOSI의 습관적 이용 현상을 고찰하였다.

2) 친밀감을 매개로 한 변인 간 관계

(1) 동기(motive)로서의 친밀감

사람들은 자신의 욕구를 충족시키기 위해 커뮤니케이션을 하고, 미디어를 이용한다(Papacharissi & Rubin, 2000). 한편, 라이스와 셰이버(Reis & Shaver, 1988)는 친밀감과 관계 만족이라는 두 요소 사이에 연관성이 있다고 보았다. 즉, 친밀감을 형성하고 유지하고자 하는 목표(intimacy goals)를 추구하고 충족시키기 위해 관심을 기울이고 노력을 하면 할수록 관계에 대한 만족감을 더욱 크게 느낀다는 것이다(Sanderson & Cantor, 1997, 2001). 온라인상에서의 인간관계를 놓고 보았을 때, 온라인 커뮤니케이션을 하는 상대방에게 느끼는 친밀감이 관계 만족도를 높이기 위한 하나의 동기로 작용한다고 가정할 수 있다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 친밀감이라는 동기에 영향을 미치는 요소들과 그 동기가 불러일으키는 행동적 결과에 대해 살펴보았다.

(2) 친밀감의 행동적 결과(behavioral outcome)

온라인상에서 형성되고 발전되는 다양한 관계의 유형들은 텍스트 커뮤니케이션을 기반으로 한다(Suler, 2004). 그러므로 TOSI는 온라인상에서 타인과 커뮤니케이션을 하는 데 있어 중요한 수단으로 작용한다. 인터넷상의 공간에는 다양한 종류의 그룹이 존재하는데, 그룹의 수가 셀 수 없을 정도로 다양한 만큼, 각 개인이 자신과 같은 생각을 소유한 사람들(like-minded people)로

구성된 그룹을 찾아 그에 소속되어 만족감을 느끼는 데 별 다른 제약이 따르지 않는다(Suler, 1999). 즉, 자신이 원하는 집단 혹은 소속되고 싶은 그룹을 어렵지 않게 찾아서 해당 그룹에 가입할 수 있는 환경이 갖추어진 곳이 바로 온라인 공간인 것이다. 인터넷상에 다양한 집단이 형성되고 유지됨에 따라 인터넷은 하나의 강력한 사회 영역(social domain)으로 자리 잡게 되었으며, 그 사회 영역에 속할 수 있는 다양한 기회(social opportunity)가 제공됨으로써 인터넷 사용에 커다란 영향을 미치고 있다(Suler, 1999).

따라서 TOSI를 사용하는 청소년들이 어딘가에 소속되고자 하는 욕구(needs of belonging), 즉 타인과 특정한 관계를 맺기 위해 인터넷이 제공하는 다양한 기회를 충분히 활용하고자 할 것이라는 예측이 가능하다. 또한, 그 기회를 이용하여 관계에 대한 만족을 느낀 청소년들일수록 TOSI를 주고받는 상대방에게 더욱 더 높은 수준의 친밀감을 느끼게 될 것이라고 볼 수 있을 것이다. 더 나아가, 상대방에 대한 높은 수준의 친밀감을 느끼는 청소년의 경우, 자신이 지니고 있는 관계 만족도를 꾸준히 유지하기 위해 더욱 더 습관적으로 TOSI를 이용하게 될 것이라고 가정할 수 있다. 이에 본 연구에서는 “TOSI를 주고받는 상대방에 대한 친밀감이 높으면, TOSI의 습관적 이용은 증가할 것이다(가설1)”라는 가설을 설정하였다.

(3) 친밀감의 선행 요소(antecedent factors)

TOSI는 인터넷이라는 미디어를 통해 이루어진다. 따라서 인터넷을 사용하는 개인의 미디어에 대한 판단(judgment of the media)이 수반될 수밖에 없고, TOSI의 습관적 이용에 있어서도 미디어에 대한 판단은 이루어질 것이다. 그러나 지금까지의 관련연구들을 살펴보면, 이 같은 관계가 다루어지지 않았다. 따라서 레티(Rettie, 2003)가 미디어에 대한 판단으로 설명한 사회적 실제감을 연구 모델에 적용하였고, 인터넷 자기효능감 역시 이용자의 매체에 대한 태도, 혹은 판단이라 할 수 있기 때문에 함께 살펴보았다.

① 사회적 실재감

쇼트와 윌리엄스, 그리고 크리스티(Short, Williams, & Christie, 1976)는 사회적 실재감을 미디어와 관계 지어 “사용자의 미디어에 대한 태도이자 매체에 대한 정신적 판단이며, 커뮤니케이션 매체의 질(quality)에 대한 개인의 주관이다”라고 정의하였다. 그들은 또한, 사회적 실재감을 커뮤니케이션 상호작용에서 다른 이용자와 함께 관련되어 있다고 느끼는 정도, 함께 참여한다고 느끼는 정도라고 하였다. 따라서 사회적 실재감은 커뮤니케이션을 통한 상호작용을 하는 대상과 얼마만큼 실제로 함께 있는 것 같은 느낌을 받는지에 대한, 매체 이용자가 내리는 매체에 대한 판단이라 할 수 있을 것이다.

사람들 사이에서 커뮤니케이션이 이루어질 때 흔히 발생할 수 있는 두 가지 상황이 있다. 하나는 상대방으로부터 거부당하는 경우(repelled by others)이고, 다른 하나는 상대방에게 끌리는 경우(attracted by others)이다. 샬내스(Sallnäs, 1999)는 이 두 가지 상황을 조절하기 위해 사람들이 상대방과 친밀감의 평형상태(equilibrium of intimacy)를 이루려는 노력을 한다고 주장하였다. 이처럼 친밀감의 평형상태를 이루는 데 영향을 미칠 수 있는 요소가 바로 사회적 실재감인데, 온라인상에서 커뮤니케이터가 실제로 상대방과 함께 이야기하고 있는 것 같은 실재감을 느끼게 되면, 친밀감 형성이 훨씬 더 자연스럽게 이루어질 것이다. 즉, 매체에 대한 이용자의 판단으로서의 사회적 실재감은 친밀감과 매우 밀접하게 연관되어 있는 것인데, 쇼트 등(Short, et al., 1976) 역시 친밀감 수준에 공헌하는 요소로 사회적 실재감이 포함되어야 한다고 지적하여, 실재감과 친밀감 사이의 긴밀한 관계에 대한 시사점을 제시하기도 하였다.

또한, 인터넷 커뮤니티 안에서 사람들이 관계를 맺어나가는 양식에 대한 국내의 연구(도준호, 조동기, 황상재, 박지희, 이승아, 2000)에서도 실재감과 친밀감 사이의 연관성이 드러났는데, 이 연구의 연구 대상자들은 상대방과 온라인 커뮤니티에서 맺은 관계에 대해 현실에서와 동일한 신뢰 수준을 느낀다고 응답하였다. 이는, 온라인 그룹 활동에 대하여 응답자들이 사회적 실재감을 느꼈기 때문에 상대방에게 현실에서와 비슷한 수준의 신뢰감을 느낀

것으로 해석할 수 있다. 아울러, 개인 홈페이지에 대한 김지수(2004)의 연구에서도 사람들은 실제로 얼굴을 마주하지 않고 서로의 홈페이지를 방문하는 것만으로도 친밀감을 느낀다는 사실이 입증되었는데, 여기에서도 역시 직접 보지 않고도 실제와 같은 느낌을 갖게 되는 것, 즉 실재감 형성으로 인해 온라인상에서 친밀감이 형성된다는 점을 확인할 수 있다.

따라서 이러한 연구들을 바탕으로 본 연구에서는 실재감이 형성될수록 TOSI 상대방에 대한 친밀감이 형성될 것이라 보았으며, 이에 “높은 수준의 사회적 실재감을 느낄수록 TOSI 상대에 대한 친밀감이 증가할 것이다(가설 2)”라는 가설을 도출하였다.

② 인터넷 자기효능감

자기효능감이란, 주어진 과제를 달성하는 데 필요한 행위들을 조직하고 실행할 수 있는 능력에 대한 개인의 믿음이다(Bandura, 1997). 이스틴과 라로즈(Eastin & LaRose, 2000)는 개인이 가지고 있는 인터넷 사용 능력에 대한 믿음이 적을 경우, 즉 자신의 인터넷 사용 능력에 대해 만족하지 못하거나 인터넷을 사용하는 데 불편함을 느끼는 사람들의 경우에 약한 자기효능감을 가지고 있는 것으로 보았으며, 인터넷을 사용하는 데 있어서의 자기효능감을 인터넷 자기효능감(Internet self-efficacy)이라고 명명하였다.

인지 과학에서 자기효능감은 어떤 장애에 부딪혔을 때 개인이 어떻게 행동하고, 얼마만큼의 노력을 기울이며, 또한 얼마나 인내할 것인지에 대한 자기평가(self-evaluation)라고 정의되기도 한다(Bandura, 1982, 1997). 다시 말해, 자기효능감은 기술 그 자체에 대한 측정값을 나타내는 것이 아니라, 개인이 가지고 있는 기술을 가지고 무엇을 할 수 있는지에 대한 믿음을 나타내는 것이다(Eastin & LaRose, 2000).

인터넷 자기효능감은 온라인상에서 한 개인이 현재, 혹은 미래에 무엇인가를 달성할 수 있을 것이라는 믿음을 나타내며, 사회적 실재감과 마찬가지로 인터넷 자기효능감 역시 매체에 대한 태도를 일컫는 것이므로 이용자의 매체에 대한 태도, 혹은 판단이라 할 수 있다. 지금까지 인터넷 자기효능감에

대한 연구는 인터넷과 관련된 특정 과제에 대한 수행 능력에 초점을 맞추어 진행되어왔다. 예를 들면, 인터넷 주소창에 주소를 입력할 수 있는지, 북마크나 폴더를 만들 수 있는지, 혹은 FTP나 텔넷(Telnet)을 이용하여 파일을 전송할 수 있는지와 이러한 과제를 수행하는 데 있어 인터넷 자기효능감은 어떠한 관련성을 보이는지에 대한 연구(Nahl, 1996, 1997)가 이루어졌던 것이다.

하지만 인터넷 자기효능감에 대한 기존의 연구들은 특정 과제 중심적(task-specific)인 내용을 연구하는 데 그쳐, 인터넷 자기효능감이 특정 과제 수행 능력과 관련이 있다는 것만 보여줄 뿐이어서, 그것이 다른 주목할 만한 결과를 불러일으키는 데 영향을 끼치는지에 대한 논의는 부족했던 것이 사실이다(Eastin & LaRose, 2000).

본 연구에서는 대인 커뮤니케이션 관점에서 인터넷 자기효능감이 친밀감을 불러일으킨다고 가정하였다. 자기효능감과 친밀감에 대한 선행 연구들을 살펴보면, 자기효능감이 낮은 사람일수록 상대방과의 친밀감 형성에 어려움을 겪는다는 점을 드러내고 있다(Adeyemo & Ogunyemi, 2002; Rice & Cummins, 1996). 또한 자신이 속한 집단 내에서 친밀감 형성을 잘하는 사람일수록 자기효능감이 높은 것으로 드러났다(Gianino & Tronick, 1988). 울프와 베헤츠(Wolfe & Betz, 2004)의 연구에서도 친밀감과 자기효능감 사이의 관계를 살펴볼 수가 있는데, 그들에 따르면 부모나 또래집단과의 친밀감이 높은 사람은 자기효능감이 높은 경향을 나타냈다.

이와 같은 연구들은 실상 현실 세계, 즉 오프라인상에서의 연구 결과에 해당한다. 그러나 반두라의 자기효능감 개념이 인터넷에 적용되었을 때, 자기효능감이 작용하는 대상만 바뀔 뿐이지, '무엇인가를 해낼 수 있다는 데 대한 믿음'이라는 기본적인 전제는 바뀌지 않는다. 따라서 인터넷 자기효능감과 친밀감 사이의 관계를 오프라인상에서의 연구를 토대로 가정하는 것이 가능하다고 보았다.

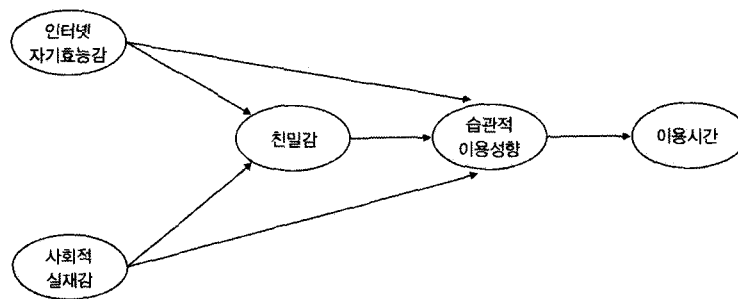
한편, 인터넷 자기효능감과 사회적 실재감은 친밀감을 매개로 하여 인터넷 사용, 즉 TOSI의 습관적 사용에 영향을 미치기도 하지만, 친밀감을 매개로 하지 않고 인터넷 사용에 직접적인 영향을 미치기도 한다(Perse, Burton,

Kovner, Lears & Sen, 1992; Eastin & LaRose, 2000). 따라서 본 연구에서는, 친밀감이라는 동기를 매개로 하여 TOSI의 습관적 이용에 미치는 두 개 요소 (인터넷 자기효능감과 사회적 실재감)의 영향과 더불어, 두 가지 요소들이 직접적으로 TOSI의 습관적 이용에 미치는 영향도 함께 살펴보고자 하며, 이에 “인터넷 자기효능감의 수준이 높아질수록, TOSI 상대에 대한 친밀감이 증가할 것이다(가설3)”라는 가설을 도출하였다.

3. 연구모형 및 연구방법

1) 연구모형

본 연구의 기본 가설은 인터넷 자기효능감, 사회적 실재감이 친밀감을 매개 변인으로 하여 습관적 이용성향에 영향을 미친다는 것이다. 본 연구에서는 측정오차를 통제할 수 있고, 매개변수의 사용이 용이하며, 이론모형에 대한 통계적 평가가 가능하다는 장점을 가진 구조방정식 모형을 통해 기본 가설을 검증해보았다. 구조방정식 모형을 통한 검증을 위해 통계패키지인 AMOS 5.0을 사용하였다.



<그림 1> 기본 가설 모형

2) 연구대상

본 연구의 대상은 2006년 6월 경기도 안산시의 남녀 공학 중학교 2학년생 228명이다. 학급별 집단 검사방법으로 각 학급 담임교사의 지도하에 설문을 실시하였으며, 설문에 응한 학생 중 성실하게 응답하지 않았거나, 하나의 척도에 모든 문항을 응답하지 않아 척도별 점수가 산출되지 않은 대상자를 제외한 총 190명의 자료를 최종 분석대상으로 하였다. 대상자 중 남학생이 87(45.8%)명, 여학생이 103(54.2%)명이었다.

3) 측정척도

(1) TOSI 습관적 이용 성향 및 사용시간

TOSI 습관적 이용 성향을 측정하기 위해, 이형초와 안창일(2002)의 인터넷 게임 중독 설문 문항 중에서 찰튼(Charlton, 2002)의 여섯 가지 범주 중 현저성, 도취감, 내성을 묻는 문항과 일치하는 문항을 ‘게임’이라는 용어 대신 ‘인터넷 채팅’으로 수정하여 사용하였다. 측정 문항으로는 “인터넷 채팅을 하느라 약속을 어긴 적이 있다”, “인터넷 채팅을 하고 있으면 기분이 좋아지고 흥미진진해진다”, “인터넷 채팅을 하는 데 점점 더 많은 시간을 쓰게 된다”의 3문항을 사용했으며, 본 연구에서 사용된 측정변인 간의 신뢰도는 적절했다($\alpha = .852$). 사용시간의 경우, 기존연구와 달리 습관적 이용 성향과 구분하여 개방형 문항으로 측정했다.

(2) 친밀감

친밀감을 측정하기 위해서는 스펜퍼와 올슨(Schaefer & Olson, 1981)의 친밀감 문항을 인터넷 채팅상황으로 수정, 보완하여 사용하였다. 총 3개의 문항을 사용하였으며, 측정 문항의 예로는 “인터넷 채팅을 하면서 알게 된 사람들이 현실에서 알고 있는 사람들보다 나에게 더 잘해주는 것 같다”, “실제 상황에서 보다 인터넷 채팅 상황에서 나를 인정해주는 사람들이 더 많다”, “실제상황에

서보다도 인터넷 채팅에서 만난 사람들을 더 잘 이해하게 된다”이며 본 연구에서 사용된 측정변인 간의 신뢰도는 적절하였다($\alpha = .875$).

(3) 인터넷 자기효능감

이스틴과 라로즈(Eastin & LaRose, 2000)의 인터넷 자기효능감 문항을 수정, 변형하여 2개의 측정 문항을 만들었으며 문항의 예는 “나는 숙제나 공부를 하는 데 충분히 잘 사용할 수 있을 만큼 인터넷에 대해 알고 있다”, “나는 인터넷을 잘 활용할 수 있지만, 인터넷상에서 다른 사용자와 관계를 맺는 데 어려움을 느낀다”이다. 본 연구에서 사용된 측정변인 간의 신뢰도는 적절하였다($r = .549$).

(4) 실재감

실재감은 여러 가지로 나누어 살펴볼 수 있는데 본 연구에서는 현실감과 이동감을 살펴보았다. 하타다, 사카타 그리고 쿠사카(Hatada, Sakata, Kusaka, 1980)의 현실감으로써의 실재감 문항과 람바드와 디튼(Lombard & Ditton, 1997)의 이동감으로서의 실재감 문항을 수정, 보완하여 3개의 측정 문항을 구성하였다. 측정 문항의 예는 “인터넷 채팅을 하는 것은 상대방과 직접 만나서 대화하는 것처럼 느껴진다”, “채팅을 하면 상대방이 바로 옆에 있는 것처럼 느껴진다”, “채팅상황은 마치 내가 그 속에 있는 것처럼 생생하다”이다. 본 연구에서 사용된 측정변인 간의 신뢰도는 적절하였다($\alpha = .862$).

(5) 요인의 산정

본 연구의 잠재변인은 인터넷 자기효능감, 사회적 실재감, 친밀감, 습관적 이용성향이다. 모든 측정 문항은 5점 척도(전혀 그렇지 않다=1, 매우 그렇다=5)로 이루어져 있다. <표 1>에 측정변인들의 기술통계치가 나타나 있다. 구조방정식 모형에서는 각 변인들의 정상분포 조건이 충족되지 않을 경우 왜곡된 결과가 도출될 수 있다. 구조방정식 모형에서의 정상분포 조건(편포도 < 2, 첨도 < 7)을 고려했을 때(Hong, Malik & Lee, 2003), 본 연구에서 사용한

<표 1> 변인별 내용과 문항 수 및 평균, 표준편차, 편포도와 첨도 (N=190)

잠재변인	측정변인	평균	표준편차	편포도	첨도
인터넷	효능1	3.02	1.229	.377	-.601
자기효능감	효능2	3.04	1.110	.340	-.449
사회적 실재감	실재1	2.14	1.110	.832	-.152
	실재2	1.79	.977	1.316	1.234
	실재3	1.76	.968	1.363	1.553
친밀감	친밀1	2.366	1.108	.721	.256
	친밀2	2.594	1.294	.422	-.726
	친밀3	2.253	1.160	.746	-.072
습관적 이용성향	이용성향1	1.899	1.079	.985	-.034
	이용성향2	1.739	1.026	1.650	2.690
	이용성향3	2.364	1.389	.694	-.593
채팅시간	이용시간	2.77	1.335	.682	-.065

변인들의 편포도와 첨도는 구조방정식 모형을 적용하는 데 필요한 정상분포 조건을 충족시키고 있다.

4. 연구 결과

1) 주요 변인 간의 상관관계

본 연구에서 설정한 인과구조를 검증하기 위하여 사용된 모든 투입 변인들 간의 상관관계를 분석하였으며 그 결과를 <표 2>로 정리했다.

2) 인터넷 자기효능감과 사회적 실재감의 구조모형 분석

본 연구는 인터넷 자기효능감과 사회적 실재감이 높을수록 친밀감이 증가하고, 높은 수준의 인터넷 자기효능감과 사회적 실재감 그리고 친밀감은 TOSI에 대한 습관적 이용성향을 증가시킬 것이고 이러한 습관적 이용성향은 TOSI

<표 2> 주요 변인 간의 상관관계

	효능1	효능2	실재1	실재2	실재3	친밀1	친밀2	친밀3	이용 성향1	이용 성향2	이용 성향3
효능2	.549**										
실재1	-.023	.077									
실재2	.053	.089	.743**								
실재3	.053	.121	.578**	.725**							
친밀1	.130	.169	.460**	.501**	.327**						
친밀2	.206**	.187*	.429**	.445**	.402**	.604**					
친밀3	.201**	.186*	.466**	.490**	.401**	.680**	.823**				
이용성향1	.137	.154*	.412**	.374**	.338**	.469**	.512**	.503**			
이용성향2	.205**	.188**	.458**	.459**	.436**	.481**	.570**	.526**	.673**		
이용성향3	.162*	.165*	.409**	.318**	.374**	.398**	.526**	.526**	.662**	.706**	
이용시간	.174*	.085	.123	.209**	.248**	.212**	.176*	.237**	.260**	.330**	.322**

*p<.05; **p<.01.

에 대한 사용시간을 증가시킬 것이라는 기본 가설을 설정하여 이를 구조방정식모형을 통해 검증하였다.

모형의 평가방법에는 X2 검증을 이용하는 방법과 적합도 지수를 이용하는 방법이 있다. 그러나 X2 검증은 표본 크기에 민감하고, 영가설이 상당히 엄격하므로 X2 검증에 전적으로 의존하여 모형을 평가하지 않는다.

본 연구에서는 표본 크기에 민감하지 않고, 모형의 간명성을 고려하였으며, 적합도 평가 지수의 기준이 확립된 RMSEA, TLI, CFI를 통해 모형의 적합도를 평가하였다. 브라운과 쿠택(Browne & Cudeck, 1993)에 따르면 RMSEA 값은 .05 이하면 좋은 적합도 .05에서 .08 사이면 적합한 적합도이며, .10 이상이면 부적절한 적합도이다. TLI와 CFI의 경우 1부터 0의 연속체에 따라 다르게 나타나며, 그 값이 .90 이상이면 적합도가 좋다고 할 수 있다(Bentler, 1990; Tucker & Lewis, 1973). <표3>에 나타난 바와 같이 연구모형의 적합도가 만족할 만한 수준인 것을 알 수 있다.

<표 3> 연구 모형의 적합도 (N = 190)

	X2	df	CFI	TLI	RMSEA
모형	69.187	45	.963	.979	.053

<표 4> 모형의 모수 추정치

모수	모수추정치
사회적 실재감 → 친밀감	.698(.579)***
인터넷 자기효능감 → 친밀감	.223(.220)*
친밀감 → 습관적 이용	.565(.542)***
습관적 이용 → 이용시간	.429(.361)**
사회적실재감 → 습관적 이용	.217(.227)**
인터넷 자기효능감 → 습관적 이용	.075(.090)
친밀감 → 이용시간	-.111(-.089)
인터넷 자기효능감 → 이용시간	.141(.108)
사회적 실재감 → 이용시간	.126(.084)

주. 숫자는 비표준화된 계수이고 표준화 계수는 괄호 안에 제시.
 * <math>p < .05</math>; ** <math>p < .01</math>; *** <math>p < .001</math>

연구모형의 적합성이 검증되었기에 연구모형을 통해 추정된 경로계수를 통해 본 연구의 가설을 검증하였다.

<표 4>에 제시된 각 모수추정치들 통해 친밀감이 TOSI의 습관적 이용성향이 친밀감과 통계적으로 유의미하게 정적인 관계를 지니는 것을 알 수 있다. 이를 통해 친밀감이 증가할수록 TOSI의 습관적 이용성향이 증가한다는 것을 알 수 있다. 즉, “TOSI를 주고받는 상대방에 대한 친밀감이 높으면, TOSI의 습관적 이용은 증가할 것이다(가설1)”라는 가설이 지지되었다. 또한, 인터넷 자기효능감과 사회적 실재감이 친밀감과 통계적으로 유의미하게 정적인 관련성을 보이는 것을 통해 인터넷 자기효능감과 사회적 실재감이 각각 친밀감에 정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 즉, 가설2와 가설3이 지지되었으며, 이를 통해 청소년들의 상대방과 사회적 상호작용을 통해 사회적 실재감이 지각될수록 상대에 대한 친밀감 수준이 높아진다고 볼 수 있다.

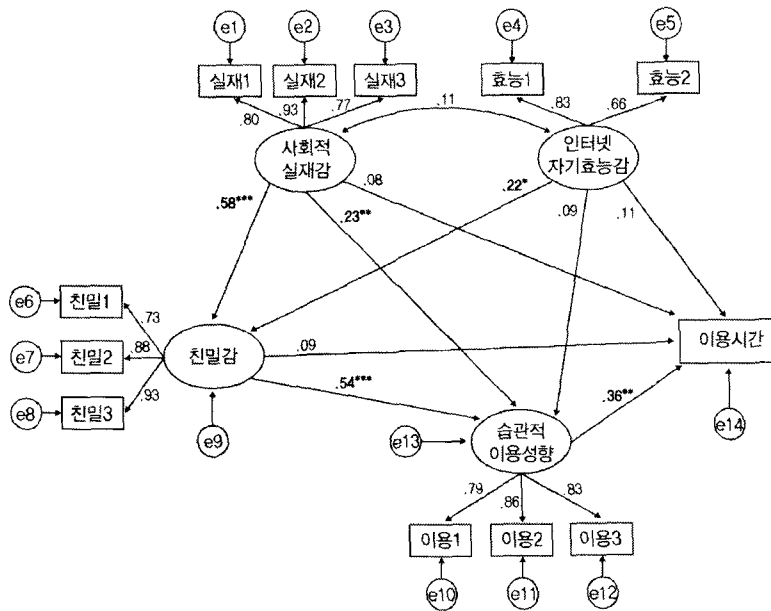
<표 5> 주요 변인들의 직접, 간접 및 총 효과

독립변인	종속변인	직접효과	간접효과	총효과
인터넷	친밀감	.220	.000	.220
자기효능감	TOSI의 습관적 이용성향	.090	.119	.209
사회적 실재감	친밀감	.579	.000	.579
	TOSI의 습관적 이용 성향	.227	.299	.541
친밀감	TOSI의 습관적 이용 성향	.542	.000	.542

연구 결과를 통해, 인터넷 자기효능감과 사회적 실재감이 TOSI의 습관적 이용성향으로 이어지는 데 있어 친밀감을 매개로 한다는 결과를 도출할 수 있었다.

<표 5>에 제시된 바와 같이 인터넷 자기효능감의 경우 직접적인 영향 보다는 친밀감을 통해 TOSI의 습관적 이용성향에 영향을 주었으며, 사회적 실재감의 경우 직접적, 간접적으로 영향을 미치긴 하였으나 그 정도가 다름을 알 수 있었다. 경로계수를 통해 살펴보자면 사회적 실재감이 친밀감을 매개로 TOSI의 습관적 이용성향에 영향을 주었을 때 경로계수는 .314(.579*542)였고, 사회적 실재감이 친밀감을 매개로 하지 않고 습관적 이용성향으로 직접적으로 영향을 줄 경우 경로계수는 .227이었다.

또한 본 연구에서는 사회적 실재감과 인터넷 자기효능감이 TOSI의 습관적 이용성향에 직접적으로 영향을 미치는지에 대해서 살펴보았다. 연구 결과를 통해 사회적 실재감이 TOSI의 습관적 이용성향에 직접적으로 영향을 미칠 뿐만 아니라, 실재감을 통해 친밀감을 느끼고 그로 인해 TOSI의 습관적 이용성향으로 이루어진다는 결과를 도출할 수 있었다. 인터넷 자기효능감 역시 친밀감을 매개로 TOSI의 습관적 이용성향에 영향을 미친다는 결과를 도출할 수 있었으나, 인터넷 자기효능감은 TOSI의 습관적 이용성향을 직접적으로 설명하는 변인이 아님을 알 수 있다. 이를 통해, 인터넷 자기효능감이 높아지더라도 TOSI의 습관적 이용성향이 증가하는 것이 아님을 알 수 있으며, 오히려 인터넷 자기효능감이 높은 사람이 상대방에게 친밀감을 느끼게 된다면 TOSI를 습관적으로 이용할 수 있다는 것을 발견할 수 있었다. 즉, 친밀감이라



주: 숫자는 표준화된 계수임.

<그림 2> 최종 경로 모형

는 매개변인이 TOSI를 습관적으로 이용 하려는 성향에 있어 매우 중요한 변인이라는 결론을 도출할 수 있었다. 결국, TOSI의 습관적 이용성향에 있어 인터넷 자기효능감이나 사회적 실재감이 직접적으로 영향을 미치는 것이 아니라 두 변인으로 인해 상대방에게 친밀감이 형성된 후, TOSI의 습관적 이용하는 성향으로 이어짐을 알 수 있다.

5. 결론 및 제언

선행 연구자들은 인터넷 이용과 대인 커뮤니케이션 사이의 상호 간에 미치는 영향력에 대해 꾸준히 관심을 기울여왔으며 다양한 형태로 설명해왔다(Nie

& Erbring, 1991). 사람이 숨을 쉬지 않고 살 수 없듯이 타인과의 커뮤니케이션은 사람이 살아가는 데 있어 필수요건인데, 사람들은 타인과 커뮤니케이션을 하기 위해서 다양한 미디어 중, 직접적이고 즉각적으로 상호작용이 가능한 인터넷을 사용한다는 사실이 연구를 통해 밝혀졌기 때문이다(Kiesler, et al., 2002).

인터넷은 사회적 영향력(social impact)을 발휘하며(Kiesler, et al., 2002), 그러한 점을 설명하는 많은 예들을 살펴볼 수 있다. 대표적으로 인터넷상의 커뮤니티를 통한 대인 커뮤니케이션(Watson, 1997), 개인 홈페이지를 통한 대인커뮤니케이션(이장영, 박용미, 이은실, 2006), 인스턴트 메시지를 통한 대인커뮤니케이션 등의 사례를 살펴볼 수 있다(Jarrell & Freiermuth, 2005; Peris, et al., 2002). 특히, 선행연구들을 통해 다양한 형태로 나타나는 ‘인터넷상의 대인커뮤니케이션’이 공통적으로 텍스트를 기반으로 한 상호작용이라는 점을 발견할 수 있었다. 따라서 본 연구는 그러한 점에 주목하여, 다양한 인터넷상의 대인커뮤니케이션 형태의 특징들을 아우르는 관점에서 살펴보고자 TOSI (Text-based Online Social Interaction)라는 개념을 도입해 연구를 실시했다.

온라인 커뮤니케이션에 대한 연구들은 그것의 사회적 영향력에 관해 상반된 결론을 내리고 있다(Nie, 2001). 하나는 인터넷을 사용함으로써 사람들이 고립되고 격리될 수 있다는 주장이고(Brenner, 1997; Kraut, et al., 1998), 다른 하나는 인터넷이 커뮤니케이션을 더욱 촉진시켜 사람들 간의 연결성(human connectivity)을 보다 폭 넓게 확보하고, 사교성을 높일 수 있다는 주장이다(권혁남, 나은영, 마동훈, 박천일, 심재철, 1998). 본 연구는 앞서 TOSI라는 개념을 도입하는 것은 물론, 여태껏 선행연구들처럼 사회적 영향력을 설명하는 데 있어 단순히 특정한 방향성을 가진 영향력을 설명하는 데서 벗어나 인터넷 자기효능감, 실재감, 친밀감, 습관적 이용성향과 같은 변인들을 이용하여, TOSI이용과 이용자들의 특성 간의 관계를 설명하였다.

연구 결과, 청소년 TOSI 사용자가 TOSI 상대에게 느끼는 친밀감이 TOSI의 습관적 이용 성향에 영향을 주는 것으로 나타났는데, TOSI를 하면서 상대방

을 통해 느낀 친밀감이 TOSI의 이용을 증가시켰다. 따라서 청소년기의 발달 과제인 ‘타인과의 친밀감형성’이 TOSI를 통해 발현되는 것을 살펴볼 수 있었고, 친밀감 형성이 TOSI의 습관적인 이용에까지 영향을 미친다는 사실을 발견하였다. 또한 친밀감이라는 매개변인은 TOSI의 습관적인 이용성향을 설명해줄 수 있는 주요 변인이라는 점이 밝혀졌다.

친밀감은 실제감과 인터넷 자기효능감 모두와 관계를 맺는 것으로 드러났다. 그 중에서도 특히, 본 연구 결과를 통해 인터넷 자기효능감이 높은 청소년이라 하더라도 상대방과 친밀감이 형성되지 않으면 TOSI를 지속적으로 이용하려고 하지 않는다는 점을 설명할 수 있었다. 즉, 인터넷 자기 효능감이 높은 청소년의 지속적인 TOSI사용에 있어 ‘친밀감 형성’의 요인은 필수적이며, 그 과정이 이루어지지 않을 경우 TOSI의 지속적인 이용이 동기화되지 않는다는 것이다. 나아가 TOSI뿐만 아니라 인터넷을 통한 다양한 커뮤니케이션에 있어, 인터넷 자기 효능감이 높은 청소년들의 ‘친밀감 형성’ 요인은 인터넷상에서 이루어지는 모든 커뮤니케이션을 지속시키는 선행요소일 것이라는 가능성을 제시한다.

또한, TOSI의 습관적 이용성향은 이용시간으로도 이어졌는데, 이러한 점을 토대로 청소년들이 타인과 관계 만족을 추구함으로 인해 TOSI를 지속적으로 이용하려 하고, 이에 따라 장시간 TOSI를 이용하게 된다는 점을 살펴볼 수 있었다. 이와 같은 결과는 TOSI를 습관적으로 장시간 사용하는 것이 반드시 부정적인 측면에서 바라볼 문제만은 아니라는 점을 시사한다.

본 연구는 청소년과 인터넷의 이용에 있어, 지속적이고 습관적인 이용을 병리학적 개념인 ‘중독’ 개념으로 살펴본 선행연구와는 다른 시각에서 살펴보는 것을 시도하였다. 또한 TOSI(Text-based Online Social Interaction)라는 새로운 개념을 도입해 다양한 형태로 나타나는 인터넷상의 대인커뮤니케이션을 포괄적인 접근방식으로 설명하였다. 그리고 단순히 인터넷이 긍정적 또는 부정적 영향을 준다는 단정적인 입장에서 벗어나 인터넷 자기효능감, 실제감, 친밀감, 습관적 이용성향과 같은 변인들을 이용함으로써 이용자들의 맥락을 고려하여 TOSI의 영향을 설명하였다.

결론적으로, 본 연구는 ‘중독’이 아닌 ‘습관적인 이용’에 초점을 맞추었으며, 청소년들은 그들의 발달과제인 친밀감을 TOSI를 통해 달성하며, 그것이 지속적인 TOSI의 사용으로 이어지는 요인이 될 수 있음을 밝혀냈다.

그러나 본 연구는 몇 가지 제한점을 지닌다. 먼저, 구조방정식 모형에 있어 각 집단의 표본의 수가 150개 이상이 되어야 집단 간 차이를 설명할 수 있지만 (Bandalos, 1997), 본 연구에서는 전체 표본의 수가 190개로 집단 간 차이를 살펴보기 못하였다. 따라서 후속 연구에서는 표본의 수를 늘려 남녀 집단 간 차이를 살펴보면 좋을 것이다. 다음으로 본 연구는 TOSI 이용한 커뮤니케이션 상황에서, 다양한 상황을 고려하지 않았는데, 각기 다른 대화 상대 설정(예: 친분이 있는 상대와 없는 상대, 남성과 여성 등)이나 상황 요인(예: 인터넷을 이용하는 장소 등)에 따라, 또 다른 흥미로운 결과가 나올 수 있을 것으로 예상된다.

Ⅰ 참고문헌

- 권준수 (1999). 인터넷 중독증. 『대한의사협회지』, 42권 8호, 759~764.
- 권혁남, 나은영, 마동훈, 박천일, 심재철 (1998). 뉴미디어와 일상생활. 『한국방송학보』, 10호, 한국방송학회.
- 김옥순 (1999). 청소년을 위한 정보통신교육의 진단과 제언. 『오늘의 청소년』, 138호, 6~11.
- 김옥순, 홍혜영 (1998). 『정보사회와 청소년 I - 통신중독증』. 한국청소년문화연구소
- 김지수 (2004). 디지털 인맥과 인간 관계망. 『정보통신정책』, 16권 16호, 1~19.
- 도준호, 조동기, 황상재, 박지희, 이승아 (2000). 인터넷의 사회, 문화적 영향 연구. 『정보통신정책연구원 연구보고서』, 31호, 1~313.
- 양돈규 (2003). 청소년의 인터넷중독경향에 따른 대인관계활동 및 만족도의 차이. 『청소년학연구』, 10권 3호, 481~500.

- 이동혁 (1999). 『청소년의 사이버문화 실태조사』. 서울: 한국청소년상담원.
- 이수진, 홍세희, 박중규 (2005). 청소년의 인터넷 중독과 개인적, 가족적 변인 간의 연구: 시간에 따른 변화와 상호 연관성. 『교육심리연구』, 19권 4호, 1179~1197.
- 이장영, 박용미, 이은실 (2006). 개인 웹페이지를 매개로 한 친교행위에 영향을 미치는 요인 - '싸이월드' 대학생 이용자의 '일촌관계' 분석을 중심으로 『정보와사회』, 9권, 1~35.
- 이형초 (2002). 『인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과』. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이형초, 안창일 (2002). 인터넷 게임 중독의 진단척도 개발. 『한국심리학회지: 건강』, 7권 2호, 211~239.
- 이봉건 (1999). 『사이버공간에서의 중독』. 서울: 박영사.
- 정혜경, 김경희 (2004). 청소년의 인터넷중독과 사회적 지지 및 심리적 영향요인. 『아동간호학회』, 10권 4호, 406~412.
- 하지현 (2000). 『청소년 PC중독의 원인분석, 청소년의 PC중독』. 서울: 한국청소년상담원.
- 한국인터넷진흥원 (2005). 2005 정보화실태조사. [Online], Available: <http://isis.nida.or.kr>
- Adeyemo, D. A., & Ogunyemi B. (2002). Emotional intelligence and self-efficacy as predictors of occupational stress among academic staff in a nigerian university. [Online], Available : <http://www.weleadinlearning.org/da05.htm>
- Argyle, M., & Dean, J. (1965). Eye-contact, distance and affiliation. *Sociometry*, 28, 289~304.
- Baker, A. (1998). Cyberspace couples finding romance online then meeting for the first time in real life. *CMC Magazine* 5. [Online], Available: <http://www.december.com/cmc/mag/1998/jul/baker.html>
- Bandalos, D. L. (1997). Assessing sources of error in structural equation models: The effect of sample size, reliability, and model misspecification. *Structural Equation Modeling*, 4, 177~192.
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37, 122~147.

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. NY: Freeman.
- Beigbeder, S. A., Rahm, K. B., & Sanderson, C. A. (2005). The link between the pursuit of intimacy goals and satisfaction in close same-sex friendships: An examination of the underlying processes. *Journal of Social and Personal Relationships*, 22(1), 75~98.
- 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(3), 879~882.
- Brown, R. I. F. (1991). Gambling, gaming, and other addictive play. In Kerr, J. K., & Apter, M. (Eds.), *Adult play: A reversal theory approach*. Swets & Zeitlinger, Amsterdam.
- Charlton, J. P. (2002). A factor analytic investigation of computer addiction and engagement. *British Journal of Psychology*, 93(3), 329~344.
- Curran, P. J., West, S. G., & Finch, J. (1996). The robustness of test statistics to non-normality and specification error in confirmatory analysis. *Psychological Methods*, 1, 16~29.
- Eastin, M. A., & LaRose, R. L. (2000). Internet self-efficacy and the psychology of the digital divide. *Journal of Computer Mediated Communication*, 6(1). [Online], Available: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol6/issue1/eastin.html>
- Gianino, A., & Tronick, E. Z. (1998). The mutual recognition model: The infant's self and interactive regulation coping and defense capacities. In T. Field, P. McCabe, & N. Schneiderman (Eds.), *Stress and coping* (pp. 47~68). Hillsdale.
- Goldberg, I. K. (1996). Internet Addiction. Electronic message posted to Research Discussion List. [Online], Available : <http://www.cmhc.com/mlist/research.html>
- Griffiths, M. D. (1995). *Adolescent Gambling*. London: Routledge.
- _____. (1996). Behavioural addictions: An issue for everybody? *Employee Counselling Today : The Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19~25.
- _____. (1997). Psychology of computer use: XLIII. Some comments on 'addictive use of the Internet' by Young. *Psychological Reports*, 80, 81~82.
- _____. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach (Eds.), *Psychology and internet: Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications*

(pp. 61~75). SD: Academic Press.

- Hatada, T., Sakata H., & Kusaka, H. (1980). Psychophysical analysis of the sensation of reality induced by a visual wide-field display. *SMPTE Journal*, 89. [Online], Available : <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/lombard.html>
- Hong, S., Malik, M. L., & Lee, M. K. (2003). Testing configural, metric, scalar, and latent mean invariance across genders in sociotropy and autonomy using non-western sample. *Educational and Psychology Measurement*, 63, 636~654.
- Hu, L. Z., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6, 1~55.
- Jarrell D., & Freiermuth, M. R. (2005). The motivational power of internet chat. *RELC Journal: A journal of language teaching and research in Southeast Asia*, 36, 59~72.
- Kiesler, S., Kraut, R., Cummings, J., Boneva, B., Helgeson, V., & Crawford, A. (2002). Internet evolution and social impact. In P. B. Lowry, J. O. Cherrington, & R. J. Watson(Eds.), *The E-Business Handbook* (pp. 189~201). NY: CRC Press.
- Kouvo A., & Räsänen, P. (2005). Does the internet have an impact on sociability? A comparison of four european countries. In Wilska, Terhi-Anna & Haanpää, Leena (Eds.), *Lifestyles and Social Change* (pp. 205~228). Turun kauppakorkeakoulu: Turku.
- Kraut, R., Michael, P., Lundmark V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, 1017~1031.
- Lin, S. J., & Tsai, C. C. (2003). Internet addiction of adolescents in taiwan: An interview study. *Cyber psychology & Behavior*, 6(6). 649~652.
- Lombard, M., & Ditton. T. (1997). At the heart of it all : The concept of presence. *Journal of computer-mediated communication*, 3(2). [Online], Available: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/lombard.html>
- McAdams, D. P., & Constantian, C. A. (1983). Intimacy and affiliation motives in daily living: An experience sampling analysis. *Journal of Personality and*

Social Psychology, 45, 851~861.

- McAdams, D. P., Healy, S., & Krause, S. (1984). Social motives and patterns of friendship. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47, 828~838.
- Nahl, D. (1996). Affective monitoring of internet learners: Perceived self-efficacy and success. *Journal of American Society for Information Sciences*, 33, 100~109.
- _____. (1997). User-centered assessment of two web browsers : Errors, perceived self-efficacy, and success, *Journal of American Society for Information Sciences*. 34, 89~97.
- Nie, N. H., & Erbring, L. (1991). *Internet and Society: A Preliminary Report*. Stanford, CA: Stanford Institute for the Quantitative Study of Society.
- Nie, N. H. (2001). Sociability, interpersonal relations, and the internet: Reconciling conflicting findings. *American Behavioral Scientist*, 45(3). 420~435.
- Papacharissi, Z., & Rubin, A. M. (2000). Predictors of internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44(2), 175~196.
- Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Communication*, 46(1), 80~97.
- Parks, M. R., & Roberts, L. D. (1998). Making moosic: The development of personal relationships on line and a comparison to their off-line counterparts. *Journal of Social and Personal Relationships*, 15, 517~537.
- Peris, R., Gimeno, M. A., Pinazo, D., Ortet, G., Carrero, V., Sanchiz, M., & Ibáñez, I. (2002). Online chat rooms: Virtual spaces of interaction for socially oriented people. *CyberPsychology and Behavior*, 5, 43~51.
- Perse, E. M., Burton, P. I., Kovner, E. S., Lears, M. E., & Sen, R. J. (1992). Predicting computer-mediated communication in a college class. *Communication Research Reports*, 9, 161~170.
- Reis, H. T., & Shaver, P. (1988). Intimacy as an interpersonal process. In S. W. Duck (Eds.), *Handbook of personal relationships* (pp. 367~389). NY: Wiley.
- Rettie, R. (2003). Connectedness, awareness and social presence, 6th International Presence Workshop, Aalborg.
- Sallnäs, E. L. (1999). *Presence in multimodal interfaces. Proceedings of the Second international workshop on Presence*. [Online], Available: <http://www.nada.kth.se/~eva->

lotta/Presence/IWVP.html

- Sanderson, C. A., & Cantor, N. (1997). Creating satisfaction in steady dating relationships: The role of personal goals and situational affordances. *Journal of Personality and Social Psychology*, 73, 1424~1433.
- _____. (2001). The association of intimacy goals and marital satisfaction: A test of four mediational hypotheses. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 27, 1567~1577.
- Schaefer, M. T., & Olsen, D. H. (1981). Assessing intimacy: The PAIR inventory. *Journal of Marital and Family Therapy*, 7(1), 47~60.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications. john wiley*. London: United Kingdom.
- Shuhnan, S., Laursen, B., Kalman, Z., & Karpovsky, S. (1996). Adolescent intimacy revisited. *Journal of Youth and Adolescence*, 26, 597~617.
- Suler J. R. (1999). To get what you need: Healthy and pathological internet use. *CyberPsychology and Behavior*, 2, 385~395.
- _____. (2004). *The psychology of text relationships*. In *online counseling: a manual for mental health professionals*. In R. Kraus, J. Zack, & G. Striker (Eds.), London: Elsevier Academic Press.
- Tidwell, L. C., Walther, J. B. (2002). Computer-mediated communication effects on disclosure, impressions, and interpersonal evaluations: Getting to know one another a bit at a time. *Human Communication Research*, 28(3), 317~348.
- Ullman, J. B. (1996). Structural equation modeling. In B. G. Tabachnick, & L. S. Fidell (Eds.), *Using multivariate statistics* (pp. 709~811). NY: Harper Collins.
- Walther, J. B., & Reid, L. D. (2000). Understanding the allure of the internet. *The Chronicle of Higher Education*, 46, 4~9.
- Watson, N. (1997). Why we are about virtual community: A case study of the Phish.net fan community. In S.G. Jones (Eds.), *Virtyal culture: Identity and communication in cybersociety* (pp. 102~132). London: Sage.
- Wolfe, J. B., Betz N. E. (2004). The relationship of attachment variables to career decision-making self-efficacy and fear of commitment. *The Career Development Quarterly*, 52, 363~369.

Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.

(최초 투고 2007.2.27, 최종 원고 제출 2007.4.26)

Exploring Causes of the Habitual Use of Text-based Online Social Interaction (TOSI): Focusing on Internet Self-efficacy, Social Presence and Intimacy

Yang-Ha Kim, Joo-Young Jang, and Min-Gyu Kim

Graduate Students

Joo-Han Kim

Associate Professor

(Department of Communication / Yonsei University)

The purpose of this paper is to explore the factors causing adolescents' habitual use of text-based online social interaction (TOSI). The authors of the present study assumed that adolescents' perceived intimacy would affect the use of TOSI. Using structural equation modeling, the influences of perceived social presence and Internet self-efficacy on habitual use of TOSI were examined indirectly as well as directly, with and without intimacy as a mediate factor. The results show that the indirect effects were proven to be stronger compared with the direct effects. Perceived intimacy appeared to encourage more frequent uses of TOSI. The effects of intimacy were even more stronger especially with those who had higher levels of Internet self-efficacy.

Key words: chatting, text-based online interaction, Internet self-efficacy, social presence, intimacy