

Web 사용자의 사이버증후군의 실태 및 대체 방안에 관한 연구

- 대학생 중심으로 -

김영건 (계명대학교 경영대학 경영정보학과 교수)
장경호 (계명대학교 경영대학 경영정보학과 강사)

I. 서 론

1. 연구의 필요성과 목적

인터넷을 사용하는 인구가 기하급수적으로 늘어남에 따라 기존의 물리적 공간의 한계를 초월하여 사이버 공간에서의 생활들이 보편적이며, 일상적으로 이루어지는 시대를 맞이하게 되었다. 이러한 인터넷은 21세기 정보지식 사회에서 주요환경으로 자리 매김하고 있으며 가상공간의 환경은 인간의 성장과 발달, 실제생활에 아주 중요한 영향력을 발휘하게 되었다.

하지만 사이버 공간의 사용자가 기하급수적으로 증가하면서, 이전에 예측하지 못했던 사회적 부작용들이 나타나게 되었고, 이런 정보화의 역기능들은 사이버증후군 및 비윤리적 문제와 각종 사회적 문제를 초래하게 되었다. 사이버공간이란 컴퓨터와 정보통신매체의 발달에 영향을 따라서 무한대의 정보가 저장되어 있고 아울러 다수의 사람이 동시에 상호 간에 정보를 교환할 수 있는 사이버 공간으로서, 많은 정보를 얻을 수 있고 다양한 경험을 할 수 있는 세계를 말하는 것(한국간행물윤리위원회, 2000)이며, 과도한 컴퓨터의 사용으로 새로운 정신 질환인 '사이버중독', 'PC중독', '인터넷중독'의 등장이라는 부정적인 결과를 초래하게 되었다. 실제로 이러한 중독 경향을 여러 용어라 지칭하고 있지만 이 논문에서는 사이버증후군이라 지칭한다.

사이버증후군은 근본적으로 internet을 통한 의사소통의 장애이다. 사이버증후군의 원인을 바라보는 가장 설득력 있는 이론중의 하나이다. 인터넷은 현실 세계에서의 의사소통에서 비효율성, 혹은 실패의 경험을 하는 사람들에게 중요한 보상수단의 하나가 될 수 있다. 이메일, 채팅, 게시판 글 올리기와 같은 인터넷 사용은 의사소통의 한 방법이고 이에 중독되는 것은 비현실적 의사소통 방법에 의존하는 것이라고 할 수 있다 인터넷에 중독된 사람된 사람은 마음이 복잡하거나 허전할 때 자기도 모르게 인터넷에 접속하여 시간을 보내며 마음의 위안을 얻는 의존성과 컴퓨터에 매달려 있는 시간이 자꾸 길어지고 컴퓨터를 끄고 빠져 나오기가 점점 힘들어지며 오래 있어도 작업 효율은 떨어지는 내성현상을 보인다(이명수, 오은영, 조선미, 홍만재, 문제석, 2001).

이렇듯 인터넷을 오용하거나 남용하게 될 경우 자신과 타인이 모두 치명적인 결과를 가져올 수 있다는 점에서 문제의 심각성이 있다.

인터넷 중독은 Goldberg에 의해 '병리적이고 강박적인 인터넷 사용'이라는 의미로 소개된 이래 그 개념에 있어서 많은 논란을 불러일으키고 있지만 대체적으로 정신의학적인 입장에서 충동조절장애의 하나로 규정되면서 집착, 내성 및 금단, 일상생활에의 지장 등이 인터넷 중독의 핵심 준거나 진단 기준으로 제시되고 있다(오경하, 2002).

학계, 각종 언론매체에서 인터넷 이용의 문제점이 빈번히 제기되면서 ‘인터넷 중독 (internet addiction)’, ‘사이버중후군’ 등에 대한 연구들이 이루어지고 있으나, 이에 대한 구체적이고 실증적인 학문적 연구는 부족한 실정이다. 이는 한국의 사이버공간 조성과 활용적인 면이 아주 짧은 단 기간에 이루어졌으며 사회와 학계가 이 과정에서 일어날 수 있는 부정적인 영향에 대해 적절한 관심을 기울이지 못한 것으로 보인다.

대부분의 학술적인 연구들은 사이버중후군의 원인을 고민해보고자 하는 이론적인 관점에서보다는 사이버 공간에서 발생하고 있는 문제 행위가 무엇이고, 이를 어떻게 적절히 규제할 것이냐는 다소 현상적인 관점에서 이루어져 왔다. 그 결과 대부분의 연구들이 형법적 대처방안이나 보안상 기술상의 대책에 집중되어 있어, 사이버 공간상에서 발생하고 있는 문제 행위들의 근본 원인이 무엇인가에 관한 고민은 부족하다(강옥희, 2002). 이러한 사이버중후군이 사회적인 중요성에도 불구하고 사이버 중후군에 관한 실증적인 연구는 미비한 수준에 머물러 있다고 판단하여 본 연구를 진행하기로 한다.

본 연구에서는 문헌연구를 통하여 사이버 중후군에 영향을 미치는 요인들로 연구모형을 마련하고 이에 대한 인터넷 의존과 인터넷 몰입에 대한 인터넷 미사용시 정서불안, 인터넷 시간증가와 비효율적 사용에 관한 시간낭비, 집중력감소와 성적부진에 대한 학업능력저하, 사이버친구에 대한 친밀도가 인터넷 상에서 친구와의 교제가 학교생활 충실도에 미치는 영향에 관하여 분석해 보고 대책방안을 제시하는데 연구의 목적을 두었다.

2. 연구의 방법 및 구성

본 논문에서는 문헌연구 방법과 실증연구 방법에 연구를 진행하고자 한다. 문헌 연구를 통해 본 논문의 모형을 설계하고 실증적 연구방법으로 가설을 설정하고 설문지를 작성하여 조사하기로 한다. 가설을 검증하기 위해서 분석에 사용된 통계용 프로그램은 Windows용 SAS 통계 패키지를 이용하여 빈도분석, 비율분석, 타당성 및 신뢰도, 요인분석 분석을 실시하고 가설검정을 위해 다중회계분석을 실시하기로 한다.

본 논문은 모두 다섯 개의 장으로 구성되어 있는데, 각 장의 구성내용은 다음과 같다. 먼저, 1장은 서론으로 연구의 배경과 목적, 그리고 연구의 방법과 구성체계를 제시 하였으며, 2장에서는 사이버스페이스, 사이버중후군의 선행연구 및 유형, 기준척도, 및 진단척도에 관한 이론적 배경을 고찰하였다. 3장에서는 2장에서 이론적 배경을 바탕으로 개발된 연구 모형에 대한 실증연구로서, 1절에서는 연구모형, 2절에서는 가설설정, 대책방안, 3절에서는 연구의 대상, 4절에서는 자료 수집과 분석방법 연구가설의 검증결과 및 평가를 제시하였다. 마지막 부분인 4장에서는 1절에서는 표본의 특성, 가설검정, 마지막 5장에서는 결론으로서, 1절에서는 결과 분석 및 요약, 2절에서는 연구의 한계점 및 향후 연구방향을 제시 하기로 한다.

II. 이론적 배경

1. 사이버 스페이스의 개념

스페이스(space)라는 개념이 많이 변화되었다. 사이버 스페이스는 물리적 실제적 세계와는 구분되며, 단지 컴퓨터에 접속된 참여자의 관념에서만 존재하는 새로운 차원의 추상적 공간을 의미한다(강옥희, 2002). 즉 여기서 스페이스는 물리적인 지리 영역을 기초로 형성된 공

간의 개념이 정보화 사회로 변화됨에 따라 지리적, 공간적 영역을 초월한 개념으로 인식되고 있다. 사이버 스페이스는 인간에게 새로운 가능성을 제시하는 공간으로 현실 세계의 확장된 스페이스이다. 이러한 사이버 공간을 통해서 통신뿐 아니라 온라인 게임, 채팅, E-Mail, 전자상거래 등이 활발하게 이루어지고 있으며 보이지 않는 가치들이 창출되고 있다. 이것은 가상스페이스가 가진 양방향 의사소통의 특징 때문인데 일방적으로 정보를 전달해 주기만 하던 예전의 매체들과는 달리 가상공간은 사용자가 원하는 정보만을 취사선택할 수 있기 되었기 때문이다.

그러므로 해서 사이버 스페이스에서는 자신이 누구인지를 명확히 드러내지 않고 다양한 정보와 즐거움을 얻을 수 있는 공간이다. 이것은 현대 사회에서 개인의 자아가 유연화(柔軟化)되고 복합적인 정체성을 갖게 되는 이유가 된다.

하지만 사이버 공간에서 수시로 자아가 변화하는 일련의 과정이 오랫동안 지속되면 어느 순간부터 개인은 현실세계에 실재하는 자아를 혼돈하고 자신의 위치를 망각하게 되며, 그것이 심해지면 인격적 분열이나 정신적 분열증에 이르기까지 이르게 되었다. 개인의 정신세계가 사이버 스페이스와 현실세계를 넘나들면서 그 혼란에 견디지 못하고 무너져 버리는 것이다.

이 사이버 공간은 존재하지 않는 듯 하면서도 존재하고 비현실적인 것 같으면서도 현실성 있는 곳이다. 즉 현실 세계에서 해결하기 어려운 많은 문제점들이 사이버 공간에서는 해결 가능할 것이라고 기대한다(정일석, 2001). 이런 사이버 스페이스가 창출되는 가상 현실이 갖는 컴퓨터-통신의 매개성은 사회적 성격의 큰 변화를 초래한다. 이른바 가상 현실의 세계는 “컴퓨터 매개 의사소통(computer-mediated-communication)을 이용하는 사람들이 언어와 인간 관계, 그리고 자료와 부 그리고 권력을 현재화하는 개념적 공간”에서 형성된다고 할 수 있다. 이런 점에서 사이버 스페이스란 가상 기술적 조건의 현실화일 뿐만 아니라 사회적 조건의 가상화를 내포한다고 이해할 수 있다. 따라서 가상 현실이 형성됨으로써 외적인 차원에서 상상, 감정, 의도, 꿈, 기억 등 주관적 의식세계에 중대한 새로운 질적 변화가 초래하며, 동시에 주관적 의식의 물질화 때문에 나타날 수 밖에 없는 제도, 집, 옷, 과학, 종교, 언어 등 객관적 사회세계에도 커다란 변화를 초래하게 된다(김성천, 2002).

2. 사이버 증후군 개념

사이버 증후군이란 인터넷에 탐닉해 현실세계와 가상공간을 혼동함으로써 초래되는 정신 질환을 말한다(한국경제신문, 2. 25). 증후군에 관한 일반적인 정의를 살펴 보면 첫째, 일반적인 개념은 어떤 즐거운 활동에 지나치게 몰두하는 경향을 가르치는데, 과도한 쾌락의 추구로서 쾌락을 주는 중독물질 없이는 기능할 수 없는, 어떤 특별한 경험에의 의존이다라고 설명한다. 둘째, 의학적으로 정의하면 중단하면 심한 감정적, 정신적, 심리적 반응을 초래할 정도로 어떤 물질이나 습관, 행위에의 통제 불가능한 의존이라고 중독을 정의하고 있다(김영희, 2001). 셋째, 현대 정신학에서의 ‘중독(addiction)’은 흔히 사용되는 단어가 아니고 1964년 WHO는 과학용어라 할수 없기 때문에 약물 의존(drug dependence)이란 표현을 쓸 것을 권장했다.

사이버 증후군이라는 개념은 Goldberg(1996)에 의해 처음 사용되었고, 이는 인터넷을 사용함으로써 직업적, 학업적, 사회적, 가정적, 심리적 그리고 신체적 기능이 감소하는 것으로 보았다.

Goldberg(1996)은 인터넷 사용시간을 더 많이 해야 만족을 느끼게 되는 ‘내성’ 인터넷 사

용을 중단하거나, 감소하면 정신 운동성 초조나, 불안 혹은 인터넷에 대한 강박적 사고나 환상과 같은 증상이 일어나는 ‘금단’ 이와 함께 인터넷 사용을 위해 사회적, 직업적 활동이 포기되는 상태를 사이버 증후군이라고 뜻했다.

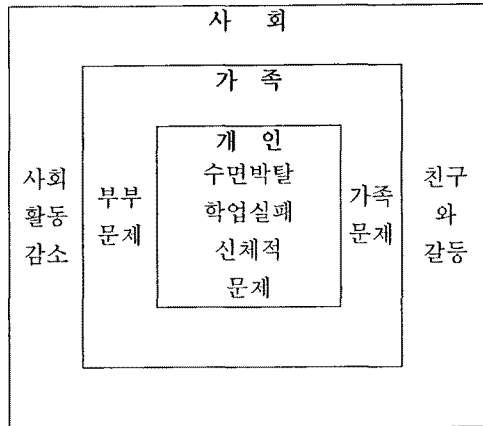
또한, Stein(1997)은 인터넷에서 과도한 시간을 보내거나 진정한 실제 관계를 피상적인 가상적 관계로 대체시키는 사이버 증후군은 심각한 심리적 고통이나 기능적 손상을 동반한다고 하였다. Young(1996a)은 다양한 사용용도를 가지고 있는 인터넷은 다양한 욕구를 충족시켜주며 이는 다양한 인터넷 욕구를 충족시켜주며 이는 다양한 사이버 증후군을 가져올 수 있다고 하였으며, 인터넷 중독을 다양한 종류의 행동 문제와 충동 조절 문제를 포괄하는 광의의 개념으로 보았다. Greenfield(1999)는 인터넷 중독이 새로운 질병이 아니라 단지 ‘중독’이라는 같은 질병의 새로운 표현일 뿐이라고 주장했다. 사람들은 즐겁고 또 강렬한 많은 것들에 중독되며, 인터넷은 운동이나 또는 마약과 같이 일시적인 흥분고조 상태를 줄 수 있다는 것이다. 또한 시작과 끝이 분명한 타매체에 비해 인터넷은 하이퍼링크를 통한 연결되는 콘텐츠의 제공과 다수의 이용자간의 지속적인 쌍방향 커뮤니케이션이 가능하다는 차이점을 가지고 있고, 이 점이 인터넷에 강하게 중독되게 하는 요인이라고 지적하고 있다(현대원, 2001). 사이버 증후군을 부르는 용어는 인터넷 증후군(internet syndrome), 웨버홀리즘(webaholism) 또는 인터넷 중독 장애(internet addiction disorder) 등이 있는데, 모두 인터넷의 과도한 사용으로 현실적인 생활에 지장을 받을 정도의 신체적, 정신적 이상 현상을 경험하는 것을 뜻한다(남윤주, 2003). 인터넷의 사용은 하나의 활동이 아니라 다방면적인 활동을 포함하고 있으며, 어떤 활용 목적에 중독 되느냐에 따라 문제가 발생된다.

3. 사이버 증후군 선행연구

사이버 증후군에 관한 논의는 계속되고 있으나 정보화의 빠른 흐름속에 <표2-1>에서 보는 바와 같이 사이버 증후군에 영향을 미치는 결정요인들(determinants)이 빠르게 변화함을 알 수가 있고 이에 대해서는 비교적 많은 연구들이 이루어지지 않았다.

그러나 최근에 들어 기존의 사이버 증후군의 영역이 좀더 거시화, 포괄화 되고 있으며 이에 대한 연구가 집중을 받고 있다.

사이버 증후군에 관한 기존연구는 크게 행동적인 특성, 정서적인 특성, 복합적 특성에 의해 연구되어져 왔다. 종합적으로 행동적인 특성은 불면, 금단증상, 사회적 활동의 갈등을 들 수가 있으며, 정서적인 특성으로는 우울증, 컴퓨터에 대한 의존성, 집착을 들 수가 있다.



(자료출처 : 안석, (2000). 인터넷 중독 사용에 관한 연구. 석사학위 논문, 연세대학교, p. 15)

<그림 2-1> 사이버증후군에 의한 문제행동들

사이버 증후군이 발생하도록 만드는 선행 연구들의 요인들을 몇 가지를 살펴본다면 먼저 인터넷의 장점인 익명성을 들 수가 있다. 익명성이 보장됨으로 해서 자신의 생각을 마음대로 표현하고, 사회적 규제가 있더라도 인터넷상에서는 마음대로 활동 할 수 있다는 것이다. Goldberg(1996)는 현실 세계에서 부적절감을 느끼게 될 수록 가상공간에 몰입하게 되는데 인터넷의 과도한 사용이 현실 세계에 속하지 않는 느낌을 더욱 조장하기 때문이라고 설명하였다.

Goldberg는 사이버 증후군의 원인을 개인의 기질적인 면에서 찾으려고 했다. 그는 사이버 증후군으로 인해 발생하는 문제들로 강박적 행동, 사이버섹스, 도박, 컴퓨터 쇼핑 네트워크를 통한 컴퓨터 하드웨어 구입을 위한 지출 등이 있다고 주장하였다. Suler(1998)도 사이버 증후군을 다양한 압력과 공격적인 충동을 적절히 표출할 줄 모르는 청소년들에게 경험과 다양한 좌절감을 표현하는 것이라고 하였으며, 인터넷이 인간의 욕구를 충족시켜주기 때문에 인간은 인터넷에 빠져들게 되는 것이라고 하였고, Maslow의 욕구단계설을 집목시켜 사이버 증후군에 빠져들게 되는 원인을 설명하였다(장일순, 2000).

Griffiths(1996)는 사이버 증후군을 보이게 되는 요인 중 하나가 여러 계층의 사람들을 쉽게 접근 할 수 있고, 의사소통을 가능하게 하며 저렴하게 하였다라고 보았고, 역시 사이버 증후군을 행동적 중독 중 하나로 본다. King(1996)은 사이버 중독적 특성으로 대인관계의 의사소통과 가상세계의 잠복성을 들었다. 대인관계 의사소통은 전자메일, 채팅룸, 게시판 등 수많은 종류의 대인관계의 장을 제공하는 것에 초점을 맞추었다. Young(1996)은 사이버 증후군의 특성으로 사회적지지, 성적인 만족, 새로운 인격창출, 숨은 성격의 발현, 인식과 영향력에 있다고 설명하였다.

King(1996)은 계속적인 연구를 통해서 연구결과를 종합하여 독특한 대인관계의 의사소통과 가상세계에서의 잠복성 같은 인터넷의 특성이 영향을 미친다고 설명하였다.

Greenfield(1999)는 온라인을 통해 1만 7천여명에게 설문을 통하여 사이버 증후군의 요인

을 탐색, 분석해본 결과 강한 친밀감, 탈억제, 현실과의 경계상실, 시간개념의 상실, 통제력 상실이 개인으로 하여금 인터넷에 중독적으로 빠지게 한다고 하였다(김현진, 2002).

송원영(1998)은 웹서핑을 하다가 찾아온 사람과 사이버 강의를 듣는 사람들의 특성과 중독 행동을 유발하게 하는 요인을 탐색하였다. 그 결과 인터넷 사용시간에 가장 영향을 주는 요인은 가상공간에서의 개인적 자기 효능감으로 밝혀졌으며, 인터넷의 중독적 영향을 주는 요인으로는 낮은 자기통제력이 가장 큰 설명력을 가지는 것으로 나타났다.

윤재희(1998)는 컴퓨터 사용경험이 많은 533명을 대상으로 Young의 사이버 증후군검사를 사용하였다. 21명이 인터넷 몰입자, 279명이 비몰입자로 분류되었다. 연구결과, 인터넷 몰입 집단은 비몰입 집단에 비해 더 우울하고 충동적인 것으로 나타났으나, 감각추구 성향과 사회적 불편감에서는 차이가 없는 것으로 나타났다.

선행 연구를 한 학자들은 사이버 증후군의 원인으로 행동적 특성과 정서적 특성 두 가지로 나누어 설명하였다. 이들 속성에 의하여 사람들은 자신이 현실에서 충족하지 못했던 다양한 욕구를 충족시킨다고 판단하였다.

따라서 본 연구에서는 사이버 증후군에 실태 및 대책방안은 위의 여러 학자들이 채택하였던 행동적 특성과 정서적 특성을 살펴 보고자 한다.

<표 2-1> 사이버증후군 관련 선행연구

학 자	결 정 변 수
Griffiths(1996)	음향, 색상
Young(1996), Scherer & Bost(1997) 윤재희(1998)	인터넷에 대한 의존성
Brenner(1997), 송원영(1998) Suler(1998), 한복희(2001)	사용시간
Goldberg(1996) Stein(1997)	현실과의 혼돈
King(1995, 1996)	익명성
Anderson(1999)	인터넷 활용시간
송명준 & 권정혜(2000) 홍경희(2002)	일상생활의 부적응
송인덕(1998) 강만철 & 오익수(2001)	강박적 사용
신영철(2001), 김선우(2002)	사회적 요인
문정혜(2000), 이주연(2001)	이용시간대, 사용서비스
손성원(2002)	이용장소, 음란사이트, 음란채팅
1) Young & Rodgers(1998) Kraut & Patternsn(1998) 김종범(1999), 이소영 & 권정혜(2001)	대인관계, 스트레스, 우울증, 의존적인 사람
Greenfield(1999)	친밀감, 시간개념 상실

4. 사이버 증후군의 유형 분류

사이버 증후군에 대표적인 유형은 3가지가 있는데 첫 번째는 사이버공간 자체의 중독으로 사이버 공간의 각종 정보에 집착하거나 채팅에 몰두하는 행위이다.

사이버 공간의 온라인 커뮤니케이션, 특히 대화방의 채팅은 실시간으로 이루어지고 있기 때문에 내용적 측면에서는 현재형이 많이 사용되어지며, 또한 대화명을 사용하는 익명성의

상황하에서 이용자들은 컴퓨터 화면 위의 문자를 통해 가상 정체성을 만들어 낸다. 익명성은 이용자들에게 사회적 책임으로부터 자유를 제공해 주어 일상적인 면대면 상황에서 보다 더 솔직한 얘기를 할 수 있는 반면에 오히려 자신의 모습을 속이거나 모욕적이고 과격한 인사를 비교적 자유롭게 사용하게 된다. 컴퓨터를 매개로 커뮤니케이션에서는 다양한 내용이 다루어지고 있는데, 대화방 채팅에서는 익명성이 해방감을 즐기려는 경향으로 인해 피상적이고 일시적인 내용이 많고 대화참여 인원이 많을 때에는 주로 이상적인 문제에 대해 단편화되고 순간적인 대화가 이루어지는 것이 보통이다(김정희, 1996).

그러나 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 이용자들은 컴퓨터 네트워크를 바탕으로 비교적 지속적인 대인관계를 형성, 발전시킨다. 그리하여 그들은 온라인 상에서 가상 정체성, 네티켓, 특수한 표현형식과 함께 대인관계를 만들어냄으로써 외부세계와는 구별되는 가상 공동체를 형성하고 있는데 그 가상 공동체를 유지하는 핵심적 요소가 채팅 같은 온라인 커뮤니케이션이라고 할 수 있다(서미정, 2002).

둘째는 네트워크 게임의 중독으로 최근 사회문제로 제기되는 스타크래프트, 리니지가 대표적인 예다. 컴퓨터 게임중독은 컴퓨터 게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져들어 중독적인 증상이 나타나는 것이다. 즉 컴퓨터 게임중독은 게임을 통해 해소를 하려는 심리적인 의존과 중단했을 때 나타나는 금단, 내성 증상과 사회적인 기능상의 심각한 변화와 부적응을 보이며, 이는 2차적으로 심각한 사회 문제를 유발시킬 가능성이 높다고 할 수 있다(이송선, 2000). 강해진 컴퓨터 게임자체의 요인과 게임에 빠져드는 현실에서의 낮은 효능감, 충족되지 못하는 심리적인 욕구와 해결되지 못한 심리적인 문제를 만드는 사회적인 분위기 등에서 찾을 있을 것이다. 이는 어느 한 가지 부분만이 원인으로 작용한다기보다는 여러 부분이 상호작용하여 중독의 원인으로 작용된다고 볼 수 있다. 네트워크 게임에 빠진 원인을 어기준(2000)은 현실에서는 나약하고 소심하지만 가상공간의 게임을 통해 점차 어려워지는 게임에 대한 승부욕, 파괴본능을 만족시키고 공격성을 해소하여 가상공간의 파워맨이 될수 있다는 것에서 찾았다. 또한 이러한 규칙이 없는 인터넷, 네트워크를 이용해서 게임이 이루어지므로 결국 사람과 사람의 게임이 되며 여러 사람이 참여할 수 있어 게임을 할 때마다 새로운 흥미를 유발할 수밖에 없다(임춘희, 2003).

세 번째로는 음란물중독으로, 이는 차단이 불가능한 불건전 정보를 지나치게 탐닉하는 형태로 보인다(정일석, 2001). 이런 중독을 보이는 사람은 보다 새롭고 자극적인 음란물을 찾게 되고, 정기적으로 음란물을 보아야 마음이 안정되고, 한번 보기 시작하면 멈추기 어려운 증상을 보게 되며, 결국 행동으로 이어져서 범죄자를 양성하게 되는 것이다. 이 음란물은 기존의 음란물과 달리 컴퓨터 여과 과정이 없이 받아들여지며, 또한 죄의식이나 결백증에 걸리기도 한다. 또한 비정상적인 내용의 설정이 대다수 음란물을 여과없이 받아들여 성에 대한 왜곡된 인식을 갖게 되며 모방 성범죄로 이어질 가능성이 있다.

5. 사이버 중후군의 기준 척도

지금까지 사이버 중후군을 측정하기 위해 제안된 척도로는 Young(1996, 1998)의 인터넷 중독척도, Goldberg(1996)의 인터넷 중독장애 척도, Suler(1998)의 통신중독 자가기준 척도, Fearing(1996)의 컴퓨터 중독척도 등이 있지만 국내에서 수행된 대부분의 인터넷 중독과 관련된 연구들은 Young(1998) 척도기준에 의존하고 있다. 이는 인터넷 사용과 관련된 강박적 행동, 경제적 문제, 가정문제, 대인관계 문제 등을 포함하는 20개의 문항으로 구성되어 있다.

사이버 증후군은 일반적인 중독과 마찬가지로 의존성, 내성 및 금단증상을 요건으로 한다.

이후 Young(1998)은 병적 도박 진단기준을 이용하여 사이버중독에 관한 별도의 진단 기준을 만들었는데, 전과 같이 의존성, 내성 그리고 심리적 및 신체적 금단증상을 그 핵심으로 한다. 한편 사이버중독 여부를 평가하는데 있어서 이용시간이 중요한 것이 아니라 가족관계, 대인관계 및 직장과 학교생활 등에 어떠한 문제가 발생하였는지를 평가하는 것이 더 중요하다고 보았다.

Suler(1998)은 사이버 증후군의 기준을 인터넷 사용을 경쟁, 사회적(대인적관계) 욕구를 충족시키기 위한 것, 일에 중독 된 것의 연속선상의 있는 것 등으로 세분화 기준을 만들었다. 경쟁은 타인과 상대함으로써 자신의 승률을 높이는 온라인 게임 등에 중독된 것이며, 사회적 요구는 대인관계 욕구로서 이메일, 채팅, 온라인 동호회 활동, 전자상거래나 주식투자 등에 중독 되는 것을 말한다(최향순, 2003).

Young(1996)은 자신의 홈 사이트(center for-line addiction)에서 사이버증후군 기준을 제시하였는데 그 형태로는 첫째 충동적 인터넷 사용(net compulsions)을 들수 있다. 새로운 문제로 부각되는 중독의 하위형태로 충동적인 온라인 도박, 온라인 경매, 강박적인 온라인 거래등을 포함한다. 이는 미국에서 급증하고 있는 경매, 도박 사이트의 급증으로 인해 문제가 되고 있다(박소희, 2002).

둘째로는 가상관계중독(cyber-relationship addiction)을 들수가 있다. 실제 생활의 친구와 가족을 대체할수 있는 채팅방, 뉴스그룹에서의 온라인 상의 친구관계에 중독되는 경우 사이버증후군에 대다수를 차지한다.

셋째로는 사이버 섹스중독이다. 사이버 포르노를 보고 성인 채팅방을 통해 사이버 섹스에 몰입하는 것을 말한다. Young은 사이버 증후군 5명중 1명이 이에 해당된다고 보았다. 여기서는 성차를 보이는데 남성의 경우 사이버 포르노 사이트를 찾는 경향이 강하고, 여성은 애로틱한 채팅을 하는 경향이 강하다고 말했다.

넷째로는 정보의 과부하(information overload)이다. 충동적인 웹 서핑 및 자료의 조사, 수집에 중독되는 것을 말하는데 많은 사람들이 최신의 정보를 얻기를 원하고 열망하고 있어 중독되어 간다고 보았다.

다섯째로는 컴퓨터의 중독(computer addiction)이다. 강박적인 컴퓨터 게임이나 프로그램, 오락이나 프로그램분야에 빠져서 중독을 일으키는 것이다. 이런 Young(1996)에서 제시한 기준을 5점척도로 구성된 20문항으로 측정해서 40 이상은 초기 인터넷 중독자, 70 이상은 만성적인 인터넷 중독자로 분류하고 있다.

6. 사이버 증후군에 영향을 미치는 요인

사이버 증후군을 대상으로 한 연구에서 사이버 증후군에 중독된 사람들은 사회적, 대인관계, 심리적, 직업적인 영역들에서 심각한 문제를 경험하고 있으며, 그외의 다양한 측면에서 많은 연구들이 진행되어 오고 있다. 연구들을 살펴보면 크게 개인의 행동적인 특성, 정서적인 특성, 복합적 특성에 의해 연구되어져 왔다. 종합적으로 행동적인 특성은 불면, 금단증상, 사회적인 활동의 갈등을 들수가 있으며, 정서적인 특성으로는 우울증, 컴퓨터에 대한 의존성, 집착을 들수가 있다.

(1) 개인적 행동특성 요인

사이버 공간에서의 개인적 행동특성에 관한 요인으로는 익명성, 시공간을 초월한 의사소통, 활동기록의 보존성, 교류채널의 제한성이 있으며 그 결과 인간의 심리속에는 인간의 탈역제, 개방성과 평등성, 친밀성과 협동성 및 복합적 정체성이 자리잡았다고 보았다(김현진, 2002).

Logue(1995)는 개인적 행동특성 요인에서 자기통제의 실패로 인해서 섭식행동, 약물중독, 성행동, 운동, 공부, 부정행위, 도박, 절도 등의 여러 가지 현상이 일어날 수 있다고 설명하였다. Young은 인터넷 중독을 보이는 사람들이 자기 자신을 통제하거나 조절할 수 없음이 병적 도박과 같은 성질을 지니며, 이러한 통제의 실패가 음주로 인해 직업적인 문제를 가져오는 알콜 중독이나 빛과 같은 경제적인 어려움에도 불구하고 끊지 못하는 병적 도박과 비슷한 성질을 가지는 것으로 보아 분명 중독조절 장애라고 주장하였다.

중독장애의 필수적인 증상은 개인이나 다른 사람에게 해가 될 수 있는 행위를 수행하려는 중독, 욕동, 유혹에 저항하지 못하는 것이다라고 했다(송원영, 1998). 일반적으로 사이버공간의 개인적인 행동특성 요인은 일반적인 자기통제력 보다 더 큰 중독적인 사용 경향을 띠게 하는 요인으로 작용할 수 있으며, 가상공간의 사용 뿐 아니라 다른 상황에서도 공통적으로 나타날 수 있는 그 개인의 특성이고, 가상공간에 대한 통제력의 상실은 중독적 사용을 이미 보이는 사람들이 사이버공간에 대해서 그 사용량이나 정도를 제어하지 못함을 의미한다. 따라서 일반적인 개인 행동특성은 사이버공간에서의 중독적인 사용으로, 가상공간의 중독적 사용은 사이버공간에서의 특정한 통제력의 상실로 이루어 질 것이다.

개인행동 특성중 다른 요인의 하나로는 자기개방성을 들 수가 있다. 사이버 공간은 신분을 노출시키지 않는 익명의 공간이다. 자기개방성은 익명성의 반대의 개념으로 익명성을 유지함으로써 개인들은 장소 귀속이나 대면적 상황에서 자신의 활동을 제약하는 연령, 성별이나 지위, 사회적 정체성이나 신체적으로 드러낼 필요가 없다. 이러한 익명성은 사이버공간의 이탈행동을 초래하는 결과를 일으킨다.

(2) 사회적 행동특성 요인

인터넷 자체의 특성과 요인 및 개인 특성적 요인은 어떻게 보면 어느 사회에서나 공통적으로 적용될 수 있는 일반적인 요인으로 이해하더라도 큰 무리는 없는 것으로 보지만 사회 환경 및 구조적 요인은 각 나라마다 환경 및 구조가 어느 정도에 따라 다르게 제공되기 때문에 그 사회의 여러 특수성에 따라 사이버 증후군도 다르게 설명 될 수 있다고 본다(장일순, 2000).

사회적 행동특성 요인으로는 사이버 증후군에 영향을 미치는 사회기술적 요인과 지지체계로 구분할 수 있다.

사회기술적 요인으로는 대인관계에서 오는 불안감, 소외감 등이 있으며 지지체계로는 청소년기에서 성년기로 넘어가는 경우 심리적, 사회적으로 많은 갈등 등이 있다(김현진, 2002).

인터넷에서의 이루어지는 사회적 행동관계는 신체적인 정보가 배제된 채로 이루어지고 또한 익명성을 유지할 수 있기 때문에, 사회생활에서 잘 적응하지 못하거나 신체적으로 자존감이 낮은 사람들에게 있어서 더 더욱 인터넷의 대인관계에 매달리게 하는 원인이 될 수 있다. 자신의 모습을 숨기고 이상적인 모습을 가질 수 있는 공간이기에 이 공간을 통해서만 대인관계를 하려고 하므로 좀더 자존감이 낮을 수 있다. Young(1996)은 사이버 증후군은 가족관계와 관련된 대인관계 특성과 인터넷 관련 연구 결과, 사이버 증후군을 보이는 사람들은 가족간의 대화와 없고, 대인간의 접촉이 적으므로 더욱 더 인터넷에 중독 된다고 설명한

다. 또한 이와 유사한 인터넷 중독자일수록 스트레스에 대한 회피적 대처방식과 함께 사회적 지지가 결여되었다는 연구결과도 있다(김유정, 2002).

김미경(2002)은 대인관계에서의 대인불안이 중독정도에 가장 영향을 미치는 것으로 나타났다. 대인관계에서의 불안이 높을수록 높은 경향이 있다고 하였다.

김유정(2002)의 연구를 살펴보면, 인터넷 사용이 오래되지 않은 초등학생의 경우 인터넷을 둘러싼 가족간의 상호작용이 활발해 질 수 있지만, 연령이 높아 질수록 인터넷에 몰입하는 것은 가족과의 관계를 악화시킨다고 주장하였다.

조남근, 양돈규(2001)의 연구에 의하면 아버지, 어머니, 선생님 지지수준이 인터넷을 매개로 한 비행에 영향을 준다는 것을 밝혔다.

(3) 인터넷 관련 요인

사이버 공간은 기존의 물리적 장소의 구속성에서 벗어나 새로운 사회적 관계를 갖는 하나의 공동체로서의 의미를 갖는다. 이 공동체는 하나의 연결망 즉, 네트워크로 하나의 정서적 유대관계를 가지게 된다. 이런 인터넷은 시공간에 구애를 받지 않고 누구든지 24시간 이용할 수 있으며 세계 어느 곳에 있는 사이트도 접속할 수 있다. 이러한 특성은 인터넷 중독의 기회를 제공하게 되고 사이버 일탈을 제공하게 되는 것이다. 이렇게 인터넷에 접근했을 때 무차별하게 정보의 전달을 받을 수 있으므로 사이버증후군에 쉽게 노출되어 있는 것이다.

또한 인터넷을 처음 접하게 되는 연령대가 낮아지고 컴퓨터와 친해져야 한다는 사회적 인식 때문에 인터넷을 접하게 되는 시간이 늘어나게 되었다. 특히 놀이시간이 부족한 아이들은 보다 더 컴퓨터에 몰입되고 있는 실정이다. 이렇게 인터넷 사용시간이 증가할수록 사이버 증후군에 빠져들게 된다.

King(1996)은 독특한 대인관계 의사소통과 가상세계의 잠복성이라는 인터넷의 특성이 사이버 증후군을 만든다고 보았다. 인터넷은 전자메일, 채팅룸, 게시판 등 수많은 종류의 만남의 장을 제공함으로써 이전에 편지나 전화와는 달리 전에 알지 못했던 사람과 쉽게 접촉이 이루어지며, 자유롭게 감정이나 자신의 생각을 말할 수 있게 되었다고 보았으며, Young(1997)은 사람들이 인터넷에 심취하는 이유를 인터넷을 통한 사회적 지지, 성적 만족, 그리고 새로운 인격창조가 가능하기 때문이라고 밝혔다. 그의 주장에 따르면 비록 On-line상에서의 의사소통이 대부분 문자에 의존하고는 있지만, 심리적으로 깊은 의미를 갖게 함으로써 사람들간의 강한 유대감을 가지게 한다고 보았다. 이러한 인터넷의 특성으로 인해 인터넷은 자유롭고 편안함을 느끼게 해주며 그 속에 빠져들어 갈 수 밖에 없는 매력을 가지게 되는 것이라 주장하였다. 이런 사이버 증후군에 영향을 미치는 요인을 요약 정리하면 <표2-2>와 같다.

<표2-2> 국내·외 사이버증후군에 영향을 미치는 요인

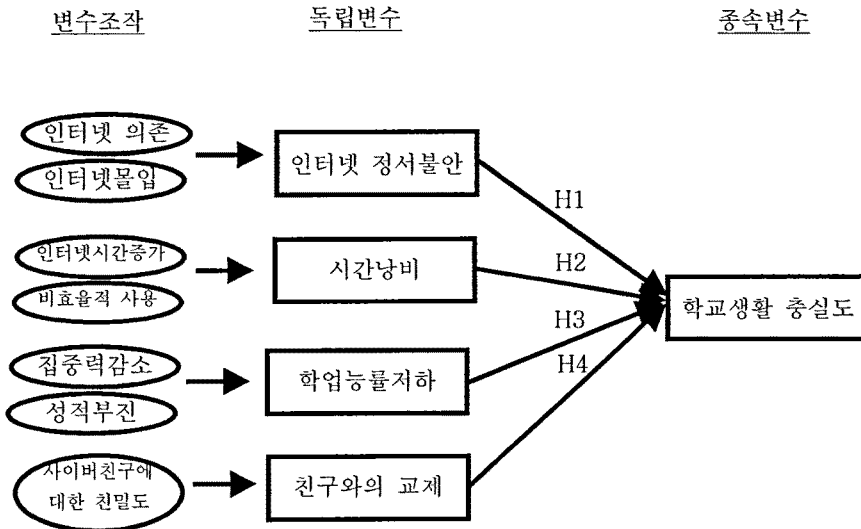
요인 연구자	개인적 요인			사회·환경적요인					인터넷 관련 요인				
	익명성	교류활동	충동장애	문제해결능력	의사소통기술	스트레스대처	친구지지	가족지지	이용시간	이용경력	이용이유	이용장소	이용능력
안 석(2000)							○	○	○			○	
송미화(2001)								○					
윤지영(2001)								○					
황수정(2001)							○						
박정은(2001)				○	○			○	○	○			○
김주노(2000)							○	○	○				
김종범(1999)									○				
강지선(1999)						○			○	○		○	
윤개희(1998)									○			○	
2) 이소영 & 3) 권경혜(2001) 1)				○	○								
송원영(1998)									○		○		
양소남(1996)							○	○	○	○			
Kraut(1998)					○	○	○	○	○				
Anderson(1999)							○						
Brenner(1997)							○	○	○			○	

(자료출처 : 김현진. (2002). 인터넷중독 사용에 영향을 미치는 관련요인 연구. 석사학위논문, 대구대학교, p. 23 수정)

Ⅲ. 연구방법

1. 연구 모형

본 연구에서는 학교생활 충실도에 사이버 증후군들이 미치는 영향력을 검증하기 위해서 다음과 같은 연구모형을 <그림3-1>과 같이 설정하였다.



<그림 3-1> 연구모형

본 연구에서는 인터넷 정서불안, 시간낭비, 학업능률저하 및 친구교제를 독립변수로, 학교생활 충실도를 종속변수로 설정하였다. 연구모형에서 제시된 것을 기초로하여 다음 절에서 연구가설을 설정하고자 한다.

2. 가설의 설정

Young(1996)은 과도한 인터넷 사용은 사람들이 자기 자신을 통제할 수 없는 정서불안의 상태를 보이게 하며 이러한 정서불안은 병적 도박과 비슷한 성질을 가지는 것이라고 주장하였다.

Hoffman(1987)은 인터넷의 과도한 사용으로 인하여 가족기능이 역기능적이거나 가족체계가 올바르게 기능하지 못할 때 정서적으로 분리되지 못해 인터넷상에서 갈등을 해소하고 또한 우울, 불안, 대인관계상의 갈등을 나타낸다고 주장하였다.

따라서, 인터넷 사용으로 인한 정서불안은 학교생활 충실도에 음(-)의 영향을 줄 것이다. 왜냐하면 인터넷의 여러 가지 복합적인 요소 즉, 익명성, 가상공간에서의 욕구의 실현, 가상공간에서의 인간관계 등이 유인도구가 되며, 이러한 이유로 인터넷 사용실태를 분석할 결과 기존 연구에서도 나타나는 것과 같이 학교생활 충실도에 영향을 미치는 것으로 나타나고 있기 때문이다. 이러한 인터넷의 사용은 개인적, 사회적으로 문제가 되며 인터넷 정서불안이 크면 클 수록 학교생활 충실도는 떨어질 것이며, 여러 가지 사회적 문제가 발생하게 될 것

이다. 이런 관계가 어떤지 알아보기 위해서 가설1을 설정하였다.

가설1 : 인터넷 의존과 몰입은 인터넷 정서불안과 학교생활 충실도에 음의 관계를 가질 것이다.

Goldberg(1996)는 인터넷을 사용하면 할수록 만족을 얻게 되는 시간이 점차 늘어나고, 이전과 동일한 시간 만큼 인터넷을 사용하는데도 불구하고 효과가 저하되는 경우가 발생하여 시간적 및 효율적인 문제를 일으킨다라고 주장하였다. 인터넷을 하면 할수록 그 효과는 떨어지며, 만족감이 떨어지게 되는 것이다. 시간과의 관계는 반비례하여 나타난다. 위의 연구를 토대로 사이버 중후군의 시간낭비와 관련된 가설2를 설정하였다.

가설2 : 인터넷 시간증가와 비효율적 사용은 인터넷 시간낭비와 학교생활 충실도에 음의 관계를 가질 것이다.

Young은 가상공간의 비현실적인 관계로 인하여 가정 파탄을 초래하고, 억제할 수 없는 사용은 학업문제를 일으킬 수 있다고 주장하였다.

윤영민(2000)에 의해 실시된 결과 인터넷 때문에 주위 사람들로부터 불평을 듣는가, 학과 공부를 제대로 못하는가, 다른 일에 집중할 수 없는 학생들이 25%정도 되는 것으로 나타났다. 위 연구를 기초로 하여 인터넷에 대한 몰입이 학업능률에 대하여 관계가 있을 것이라 생각하고 아래와 같은 가설3을 설정하였다.

가설3 : 집중력 감소와 성적부진은 학업능률저하와 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다.

Kraut(1998)은 인터넷 사용이 많은 사람일수록 외로움이 증가한다고 주장하였다. 서종달(2000)은 실제 대인관계에서 만족을 얻지 못하는 내성적인 성격이 소유자가 좀 더 중독에 빠질 가능성이 높다고 주장하였으며 인터넷을 사용하면 친구와의 만남 횟수가 줄어드는지에 연구한 결과 줄어드는 것으로 나타났다.

이러한 위 연구들을 바탕으로 인터넷 사용이 친구와의 교제에 어떤 영향을 미치게 될 것인가에 관련하여 가설 4를 설정하였다.

가설4 : 사이버친구에 대한 친밀도는 친구와의 교제와 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다.

<표 3-1>에서는 연구모형과 가설에서 이용된 변수들간의 관계와 관련된 선행 연구를 요약한 것이다.

<표 3-1> 가설과 관련된 선행연구

이론적근거	가설		관계
Young(1996) Hoffman(1987) 김선업(1996) 황상민 & 한규석(1999)	1	인터넷 정서불안과 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다	정서불안 - 학교생활 충실도
McClure & Mears(1984) Goldberg(1995) Kraut & Patterns,(1998) 송원영(1998) Greenfield(1999)	2	인터넷 시간낭비와 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다	시간낭비 - 학교생활 충실도
Young(1996, 1999) 윤영민(2000) 김순태(2001) 조춘범(2001) 송명준 & 권정혜(2000)	3	학업능률저하와 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다.	학업능률저하 - 학교생활 충실도
Katz & Aspden(1997) 이병국(1999) 서종달(2000) 진중순(2000) 안석(2000)	4	친구와의 교제와 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다	친구와의교제 - 학교생활 충실도

3. 연구의 대상

본 연구의 목적은 사이버 증후군에 영향을 미치는 요인에 의해 설정된 연구 모형으로 실증분석을 해서 어떤 요인들이 어떻게 사이버 증후군에 영향을 미치는 지 알아보는데 연구의 초점을 두고 있다.

따라서 사이버 증후군에 관계되는 인터넷 이용 대상을 표본으로 선정해야 함이 그 연구의 목적에 적합하다고 판단된다. 따라서 현재 인터넷을 사용하는 사람들을 대상으로 해야 연구의 목적에 부합되는 결론을 얻을 수 있다고 생각된다.

2004년을 기준으로 국내 초고속 인터넷 보급률은 인구 100명당 23명으로 세계 1위를 차지했다고 한국전산원(www.krnic.or.kr)이 밝혔다. 이와 같은 연유로 국내 사이버 증후군의 조사대상을 가장 인터넷을 활발하게 사용하는 대학생들을 대상으로 설문조사를 실시하는 것이 다른 연령층을 대상으로 한 설문조사 보다 설득력이 있을 것으로 판단하여 대학생들을 대상으로 설문지 조사를 실시하였다. 오프라인에서 연구의 목적과 설문내용을 설명한 뒤 직접 조사하는 오프라인 방식을 채택하여 조사를 실시하였다.

4. 설문지 구성 및 자료 수집

본 연구의 달성을 위하여 오프라인 조사를 실시하였다. 설문 항목은 선행 연구에서 사용된 검증된 측정 도구를 사용하였다. 본 연구가 측정한 구성개념들은 앞 절의 <표 3-1>에서 제시한 것과 같이 기존의 연구를 바탕으로 구성하였다. 각 변수의 항목들을 5점 척도로 하여 측정하였고 1점의 경우 '전혀그렇지 않다.' 그리고 5점의 경우 '정말 그렇다'로 구성했다. 본 연구에서는 인터넷 사용이 정서불안, 시간낭비, 학업능률의 저하 그리고 친구와의 시간낭비에 영향을 미칠 것으로 보고 이들을 통제변수로 사용 하고자 한다. <표 3-2>는 본 연구에서 사용된 설문지 구성 내용을 나타낸 것이다.

본 연구에는 사이버 증후군에 영향을 미치는 요인들을 알아보고자 하기 때문에 가장 인터넷을 많이 사용하는 대학생을 대상으로 선정하여 직접대면을 통한 오프라인 방식을 채택하여 조사를 실시하였다.

설문조사는 2004년 3월 2일부터 3월 12일까지 10일간 실시하였다. 총 600부의 설문지를 배포하였고 그중 75%에 달하는 453부를 회수하고, 이 중 중복응답이나 불성실한 응답을 제외한 69%에 해당하는 419부의 응답을 실제 분석에 사용하였다.

본 연구에서 수집된 자료의 분석은 SAS(statistical analysis system)통계 패키지를 사용했으며, 자료 분석을 위해 사용한 통계기법은 다음과 같다. 먼저 응답자의 일반적인 특성을 알아보기 위해 빈도(frequency) 및 비율(percent)분석을 실시하였고, 각 변수들의 타당성 및 신뢰성을 측정하기 위한 방법으로 요인(factor)분석 및 신뢰성(reliability)분석을 하였다. 마지막으로 본 연구의 모형에서 제시된 가설을 검증하기 위해 다중회귀분석을 실시하였다.

<표 3-2> 설문지 구성

변수	항 목
인격 변수 항목	성별, 학년, 종교, 인터넷이용장소, 인터넷이용용도, 메시지 전달방법
독 립 변 수 항 목	너무 오래 인터넷을 한다.
	친구들과 있는 것보다 인터넷 하는 게 좋다
	학교나 동네 친구들과보다 인터넷에서 만난 친구가 더 좋다.
	인터넷 때문에 숙제, 공부를 제대로 하지 못한다.
	컴퓨터를 키면 E-mail부터 확인한다
	인터넷 때문에 학교 수업에 방해받기도 한다.
	내가 인터넷에서 뭘 보는지를 다른 사람들에게 숨기려한다
	인터넷에서 무슨 일이 벌어지고 있을지가 너무 궁금해서 다른 생각은 하지 못한다.
	인터넷이 없다면 아무 재미도 없을 것 같다.
	인터넷을 할 때 누가 날 방해하면 소리 지르고 고함을 치거나 막 화를 낸다.
	밤늦게까지 인터넷을 하느라 잠을 못 잔 적이 있다
	틀만나면 인터넷에 대한 생각을 한다
	그만해야지 생각 하지만 인터넷을 그만두지 못한다.
	남들과 어울려 나가기보다는 인터넷에서 시간 보내는 걸 택했다
	인터넷을 하지 않으면 기분이 좋지 않다.
	인터넷에서 본 것이 현실에서도 있는 것 같이 느껴진다
	몸이 아파도 인터넷을 계속한다
	인터넷 때문에 집중력이나 학업 능력이 떨어진다
	인터넷을 사용하지 않으면 불안한 느낌을 가진다
	인터넷이 되지 않으면 우울하거나 침울하면서 신경질이 난다.
	친구나 가족보다는 컴퓨터를 즐기는 것을 더 좋아한다.
	밤늦게까지 컴퓨터를 하는 것이 좋아해서 잠을 안잔 경우가 있다.
	컴퓨터를 하는 시간 때문에 부모님이나 선생님으로부터 꾸중을 들은 적이 있다
컴퓨터를 하면서 "10분만 더"라고 생각했던 경우가 있다	
컴퓨터 사용으로 인해 성적이 들쭉날쭉 한다.	
컴퓨터를 보기만 해도 공부에 집중력이나 효율성이 떨어진다	
인터넷 채팅을 할 때마다 새로운 친구를 만든다	
인터넷에서 알게된 사람이 현실에서 아는 사람보다 더 잘해준다	
실제 만나는 사람보다는 인터넷에서 만난 사람이 더 잘 이해가 된다.	
인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓴 적이 있다	
인터넷 때문에 시력 등의 문제가 생겼다.	
인터넷을 사용하면 비도덕적인 행동을 자주 하게 된다.	
종속 변수 항목	나는 학교 성적이 우수하다. 나는 학교의 교우관계나 인간관계가 좋다. 나는 수업시간에 지각을 자주 하지 않는 편이다

IV. 분석결과

1. 표본의 특성

본 연구에 참여한 응답자들의 표본분포는 <표 4-1>와 같이 조사되었다. 본 조사에 참여한 대상중 남성 245명으로 58.47%, 여성이 174명으로 41.53%로 나타났다. 학년의 분포를 살펴보면 1학년이 192명으로 45.82%, 2학년이 60명으로 14.32%, 3학년이 65명으로 15.51%, 4학년이 101명으로 24.11%로 나타났다.

종교의 분포를 살펴보면 기독교가 74명으로 17.66%, 천주교가 36명으로 8.59%, 불교가 87명으로 20.76%, 무교가 205명으로 48.93%, 기타가 16명으로 3.82%로 나타나고 있다. 컴퓨터 소유여부 조사 결과는 '가지고 있다'가 총 408명으로 97.37%, '가지고 있지 않다'가 10명으로 2.39%로 조사 되었다.

인터넷의 주 이용장소를 살펴보면 집이라고 응답한 학생의 수는 342명으로 81.62%, 학교가 37명으로 8.83%, PC방이라고 응답한 학생수는 25명으로 5.97%로 나타나고 있다.

인터넷의 주 용도 조사에서는 '과제를 위한 것'이 114명으로 27.21%, '채팅 위한 것'이 73명으로 17.42%, '카페활동을 위한 것'이 72명으로 17.18%, '네트워크 게임'이 62명으로 14.80%, '연애/스포츠정보 검색'이 43명으로 10.26%로 조사 되었다. 친구에게 용무시 매체의 선택에서는 휴대폰이 396명으로 94.51%, 이메일 3명으로 0.95%로 나타나고 있다.

인터넷 사용경력을 묻는 질문에서는 4년이상이 사용경력이 있는 학생수는 284명으로 67.78%, 3-4년 미만인 79명으로 18.85%, 2-3년 미만이 42명으로 10.02%로 나타나고 있다.

<표 4-1> 표본의 특성

항 목	빈 도 수	퍼센트(%)	비 고
성 별	남	245	58.47
	여	174	41.53
	합계	419	100(%)
학 년	1학년	192	45.82
	2학년	60	14.32
	3학년	65	15.51
	4학년	102	24.35
	합계	419	100(%)
종 교	기독교	74	17.66
	천주교	36	8.59
	불 교	87	20.76
	무 교	205	48.93
	기 타	17	4.06
	합 계	419	100(%)
컴퓨터 유 무	컴퓨터있음	408	97.37
	컴퓨터없음	11	2.63
	합 계	419	100(%)
컴퓨터 이용장소	집	342	81.62
	학 교	37	8.83
	PC방	25	5.97
	공공기관	1	0.24
	친구집	31	3.10
	학 원	1	0.24
	합 계	419	100(%)

본 연구에 이용된 독립변수 항목들에 대한 응답값의 평균 및 표준편차는 <표 4-2>와 같

다. <표 4-2>에 의하면 응답값이 높은 항목들은 과도한 인터넷사용시간, E-mail 확인중독, 인터넷 사용으로 인한 수면부족 등으로 나타났다. 이와 함께 집중력 및 학업능력저하, 기분 우울증, 부모님으로부터의 질책 및 시력저하와 같은 항목들에서 더욱 심각한 문제가 있는 것으로 나타났다.

이와 같은 요인들을 요약하면 인터넷 사용으로 인한 문제점은 사용시간과 관련된 부분에서 많은 문제점으로 있는 것으로 나타났다. 이와 함께 집중력 및 학업능력저하, 기분우울, 타인으로부터의 질책 관련된 부분에서 보다 많은 문제점이 있는 것으로 나타났다. 특히 이러한 요인들은 인터넷 사용시간의 지속으로 인한 부수적 혹은 파생적 문제점으로 생각할 수 있다.

따라서 인터넷 증후군은 일차적 문제점에 대한 고려도 중요하지만 이로 인한 부수적 문제들에 보다 많은 관심을 기울여야 됨을 의미한다. 특히 이와 같은 부수적 문제점들은 이에 대한 해결책들이 심리적 혹은 정신적 요인들과 복합적으로 관련된 경우가 많고 따라서 이에 대한 해결책도 보다 광범위하고 지속적인 것을 필요로 하는 경우가 많다.

특히 이와 같은 부수적 인터넷 증후군은 또 다른 부수적 증후군을 유발시킬 확률이 매우 높다. 따라서 이와 같은 부수적 증후군에 대해서는 보다 지속적인 치료와 관심이 필요하다고 볼 수 있다.

본 연구에 이용된 종속변수 항목들에 대한 응답값의 평균 및 표준편차는 <표 4-2>와 같다. <표 4-2>에 의하면 종속변수와 관련된 항목들은 비교적 매우 높은 값들을 나타내고 있다. 특히 교우관계 및 수업시간과 관련된 부분에서 보다 높은 값들을 보여주고 있다고 볼 수 있다.

<표 4-2> 독립변수 항목들의 평균 및 표준편차

문항	평균	표준편차
너무 오래 인터넷을 한다.	2.86	0.99
친구들과 있는 것보다 인터넷 하는 게 좋다.	1.81	0.78
학교나 동네 친구들과보다 인터넷에서 만난 친구가 더 좋다.	1.36	0.58
인터넷 때문에 숙제, 공부를 제대로 하지 못한다.	2.16	0.98
컴퓨터를 키면 E-mail부터 확인한다.	2.96	1.32
인터넷 때문에 학교 수업에 방해받기도 한다.	1.94	0.94
내가 인터넷에서 뭘 보든지 다른 사람들에게 숨기려한다.	1.90	0.88
인터넷에서 무슨 일이 벌어지고 있을지가 너무 궁금해서 다른 생각은 하지 못한다.	1.48	0.72
인터넷이 없다면 아무 재미도 없을 것 같다.	2.43	1.13
인터넷을 할 때 누가 날 방해하면 소리 지르고 고함을 치거나 막 화를 낸다.	1.57	0.81
밤늦게까지 인터넷을 하느라 잠을 못 잔적이 있다.	2.74	1.19
틈만나면 인터넷에 대한 생각을 한다.	1.78	0.82
그만해야지 생각 하지만 인터넷을 그만두지 못한다.	2.24	1.08
남들과 어울려 나가기보다는 인터넷에서 시간 보내는 걸 택했다.	1.62	0.74
인터넷을 하지 않으면 기분이 좋지 않다.	1.65	0.76
인터넷에서 본 것이 현실에서도 있는 것 같이 느껴진다	1.70	0.79
몸이 아파도 인터넷을 계속한다.	1.73	0.93
인터넷 때문에 집중력이나 학업 능력이 떨어진다.	2.18	0.98
인터넷을 사용하지 않으면 불안한 느낌을 가진다.	1.88	0.95

<표 4-2> (계속)

문항	평균	표준편차
인터넷이 되지 않으면 우울하거나 침울하면서 신경질이 난다.	2.07	1.08
친구나 가족보다는 컴퓨터를 즐기는 것을 더 좋아한다.	1.71	0.76
밤늦게까지 컴퓨터를 하는 것이 좋아해서 잠을 못 이룬 경우가 있다.	2.50	1.18
컴퓨터를 하는 시간 때문에 부모님이나 선생님으로부터 꾸중을 들은적이 있다.	2.37	1.17
컴퓨터를 하면서 "10분만 더"라고 생각했던 경우가 있다.	2.88	1.14
컴퓨터 사용으로 인해 성적의 기록이 크다.	1.79	0.83
컴퓨터를 보기만 해도 공부에 집중력이나 효율성이 떨어진다.	1.92	0.88
인터넷 채팅을 할 때마다 새로운 친구를 만든다.	1.79	0.84
인터넷에서 알게된 사람이 현실에서 아는 사람보다 더 잘해준다.	1.66	0.76
실제 만나는 사람보다는 인터넷에서 만난 사람이 더 잘 이해가 된다.	1.60	0.72
인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓴 적이 있다.	1.81	1.03
인터넷 때문에 지력 등의 문제가 생겼다.	2.46	1.20
인터넷을 사용하면 비도덕적인 행동을 자주 하게 된다.	1.70	0.84

<표 4-3> 종속변수 항목들의 평균 및 표준편차

문항	평균	표준편차
나는 학교 성적이 우수하다.	2.95	0.73
나는 학교의 교우관계나 인간관계가 좋다.	3.55	0.77
나는 수업시간에 지각을 자주 하지 않는 편이다.	3.57	1.16

2. 가설검정

사회과학 연구에서는 구성개념의 타당성을 측정하기 위해 널리 사용되는 방법은 요인분석이며 이는 여러 요인간의 상호관계로부터 공통 변량을 구하고, 측정치의 중복치를 찾아내어, 몇 개의 요인군을 추출하는데 사용되는 기법이다. 따라서 본 연구에서는 구성개념의 타당성에 근거한 요인분석에 의하여 변수의 타당성을 검증하고자 한다(이승수, 2003).

본 연구에서는 가설 검정을 위해 Nunnally(1978)가 권고한 Cronbach's 방법에 의해 신뢰성을 검증하였다.

본 연구에 독립변수로 이용된 항목들에 대한 요인분석을 실시하였으며 분석결과는 <표 4-4>와 같다. 분석결과 첫째 요인은 정서불안, 둘째 요인은 인터넷 시간낭비, 셋째 요인은 학업능률저하, 넷째 요인은 친구교제요인으로 볼 수 있다. 각각의 요인들은 아이겐값(Eigen values)이 1이상으로 만족스러운 것으로 나타났다. 이와 함께 각각의 요인들에 대해 신뢰성 분석을 위하여 크론바하 알파값(Cronbach's α)을 측정하였다. 각 요인들은 모두 0.7이상의 비교적 높은 값을 갖는 것으로 나타났다. 따라서 각각의 항목들은 비교적 신뢰성 있게 구축된 것으로 볼 수 있다.

가설 검정을 위하여 이와 같은 4개의 요인들의 독립변수와 종속변수간 다중 회귀분석을 실시하였으며 분석결과는 <표 4-5>와 같고, 다중회귀분석결과를 본 연구의 가설과 관련지어 요약한 결과는 <표 4-6>과 같다.

<표4-5>, <표4-6>에 가설 검정결과에 의하면 가설1, 가설2 및 가설4는 기각되었고 가설3은 채택되었다. 즉 인터넷 정서불안, 시간낭비 및 친구교제와 같은 인터넷 증후군은 학교생활 충실도에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 그러나 학업능률저하는 학교생활 충실도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이와 같은 결과의 의미는 정서불안, 시간낭비 및 친구교제와 같은 증후군들은 인터넷 증후군중에서 비교적 간접적 요인들에 기인한다고도 볼 수 있다. 즉 이와 같은 요인들은 인터넷 증후군 중에서 비교적 인터넷 사용으로 인한 부수적 영향요인이라고 볼 수 있다.

이와 달리 학업능률저하는 사이버 증후군중 직접적 요인으로서 인터넷 사용으로 인해 가장 먼저 발생하는 요인인데 기인한다고 볼 수 있다. 특히 본 연구의 설문대상이 대학생들인 점을 감안하면 이들에게는 다른 영향요인들보다 학업능률저하에 가장 많은 관심과 이해관계를 가지고 있다고 볼 수 있으며 따라서 이와 같은 결과가 도출된 것으로 볼 수 있다.

대부분의 인터넷 사용자들은 인터넷 사용으로 인해 많은 증후군들을 가지고 있다. 그러나 이와 같은 증후군들의 종류는 사용자들의 특성에 따라 차이를 나타낼 가능성이 있다. 본 연구처럼 학생들의 경우에는 무엇보다도 학업능률저하와 같은 요인들에서 세심한 관심과 주의가 필요로 한다고 볼 수 있다. 그러나 학생들의 경우에도 중학교 혹은 고등학교의 경우에는 학업능률저하와 같은 요인보다는 시간 낭비 및 친구교제와 같은 요인들에서 보다 유의한 영향을 나타낼 가능성이 있다.

그러나 일반인들을 대상으로 연구한다면 정서불안과 같은 요인들에서 보다 유의한 영향력을 나타낼 가능성이 있다. 특히 정서불안과 같은 증후군은 인터넷 사용을 인한 일차적 증후군으로 생각해 볼 수 있으며 따라서 다른 증후군보다는 보다 많은 관심을 필요로 한다고 볼 수 있다. 특히 정서불안과 같은 증후군은 사용자들의 심리적 혹은 정신적 요인들과 복합적인 영향을 나타낼 가능성이 많으며 따라서 보다 많은 연구가 필요하다고 본다.

인터넷 증후군중에는 일차적 증후군과 이차적 증후군으로 구분해 볼 수 있다. 특히 일차적 증후군은 원인파악이 비교적 용이할 것이지만 이차적 증후군은 다른 요인들과의 복합적

관계로 인하여 원인파악이 상대적으로 용이하지 않을 가능성이 있다. 따라서 이에 대한 치유방법도 보다 복잡한 영향을 지니고 있다고 볼 수 있다.

<표 4-4> 요인분석 결과

항 목	요인1	요인2	요인3	요인4
친구들과 있는 것보다 인터넷 하는 게 좋다.	0.5608			
인터넷에서 무슨 일이 벌어지고 있을지가 너무 궁금해서 다른 생각은 하지 못한다.	0.6871			
인터넷이 없다면 아무 재미도 없을 것 같다.	0.5438			
틈만 나면 인터넷에 대한 생각을 한다.	0.6086			
남들과 어울려 나가기보다는 인터넷에서 시간 보내는걸 택했다.	0.6258			
인터넷을 하지 않으면 기분이 좋지 않다.	0.6166			
몸이 아파도 인터넷을 계속한다.	0.5062			
인터넷을 사용하지 않으면 불안한 느낌을 가진다.	0.6218			
친구나 가족보다는 컴퓨터를 즐기는 것을 더 좋아한다.	0.5952			
너무 오래 인터넷을 한다.		0.6192		
인터넷 때문에 숙제, 공부를 제대로 하지 못한다.		0.5032		
밤늦게까지 인터넷을 하느라 잠을 못 잔 적이 있다.		0.7201		
그만해야지 생각 하지만 인터넷을 그만두지 못한다.		0.5280		
밤늦게까지 컴퓨터를 하는 것이 좋아해서 잠을 안잔 경우가 있다.		0.6912		
컴퓨터를 하는 시간 때문에 부모님이나 선생님으로부터 꾸중을 들은 적이 있다.		0.5857		
컴퓨터를 하면서 "10분만 더"라고 생각했던 경우가 있다.		0.5684		
인터넷 때문에 집중력이나 학업능률이 떨어진다.			0.6357	
컴퓨터 사용으로 인해 성적이 들쭉날쭉 한다.			0.6249	
컴퓨터를 보기만 해도 공부에 집중력이나 효율성이 떨어진 다.			0.6177	
인터넷 때문에 시력 등의 문제가 생겼다.			0.5008	
인터넷을 사용하면 비도덕적인 행동을 자주 하게 된다.			0.6349	
학교나 동네 친구들과보다 인터넷에서 만난 친구가 더 좋다.				0.6034
인터넷 채팅을 할 때마다 새로운 친구를 만든다.				0.6902
인터넷에서 알게된 사람이 현실에서 아는 사람보다 더 잘해 준다.				0.7716
실제 만나는 사람보다는 인터넷에서 만난 사람이 더 잘 이 해가 된다.				0.7686
Eigen values	5.45	3.76	2.89	2.13
Cronbach α	0.787	0.698	0.701	0.723

<표 4-5> 다중회귀분석 결과

독립변수	측정값	표준오차	t값	p값
인터넷정서불안	0.030	0.025	1.19	0.232
시간낭비	-0.029	0.024	-1.21	0.227
학업능률저하	-0.108	0.037	-2.90	0.003*
친구교제	0.031	0.046	0.68	0.496

* 유의수준 0.05에서 유의함

<표 4-6> 가설 검정결과

가설		p값	채택유무
가설 1	인터넷 정서불안과 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다.	0.232	기각
가설 2	인터넷 시간낭비와 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다.	0.227	기각
가설 3	학업능률저하와 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다.	0.003*	채택
가설 4	친구와의 교제와 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이다.	0.496	기각

사이버 증후군이 발생하는 가장 중요한 원인은 인터넷의 장점인 익명성을 들 수가 있다. 익명성이 보장됨으로 해서 자신의 생각을 마음대로 표현하고, 사회적 규제가 있더라도 인터넷상에서는 마음대로 활동할 수 있음으로 인해 여러 가지 증후군이 발생할 수 있다. 특히 사이버 증후군의 원인을 개인적 측면에서 찾다면 개인의 강박적 행동, 사이버 섹스, 도박, 컴퓨터 쇼핑 네트워크를 통한 컴퓨터 하드웨어 구입을 위한 지출등이 있을 수 있다.

특히 사이버 증후군은 다양한 압력과 공격적인 충동을 적절히 표출할 줄 모르는 학생들에게는 경험과 다양한 좌절감을 표현하는 방법이 될 수 있다. 또한 사이버 증후군을 보이게 되는 요인중 하나는 여러 계층의 사람들을 쉽게 접근할 수 있고, 의사소통을 저렴하게 할 수 있는데 기인한다고 볼 수 있다. 특히 사이버 중독적 특성으로 대인관계 의사소통과 가상세계의 잠복성을 들 수 있으며, 대인관계 의사소통은 전자메일, 채팅룸, 게시판 등 수많은 종류의 대인관계의 장을 제공하는 것에 초점을 맞출 수 있다. 이와 함께 사이버 증후군의 특성으로 사회적 지지, 성적인 만족, 새로운 인격창출, 숨은 성격의 발현, 인정과 영향력에 있다고도 볼 수 있다.

3. 대책방안

인터넷은 오늘날 일상생활에서 없어서는 안 될 필수적인 것이 되었지만, 반면에 지나친 몰입으로 인해 사이버 증후군에 빠져들게 됨으로써 현실 세계에서의 생활에 큰 어려움을 겪

고 있는 사람들도 급증하고 있고 큰 사회적 문제가 되고 있다. 특히 배움과 성장에 큰 영향을 미치는 대학생들이 사이버 증후군에 빠져 사회적 문제가 되어져가고 있다. 대학생들은 인터넷 사용자의 절대적인 수를 차지하고 있지만 무방비로 노출이 되어져 있는 상태이다. 이는 개인뿐만 아니라 국가적으로 큰 손실이 아닐수 없다. 위 가설 검증결과와 같이 가설 3이 채택되었다. 즉, 학업 능률저하와 학교생활 충실도는 음의 관계를 가질 것이라는 가설이 채택되었다.

이는 대학생들이 인터넷에 몰입하므로 해서 학업에 대한 집중력 감소와 그로 인해 발생하는 성적부진 때문인 것으로 분석되어 진다. 그 대책방법으로

첫째로는 컴퓨터 및 인터넷의 올바른 사용을 위한 교육을 가정이나 학교, 교육기관에서 철저히 실시하는 것이다. 특히 인터넷이라고 하면 게임, 채팅 만을 먼저 생각하는 웹 문화의 잘못된 인식을 고쳐 나갈수 있는 교육이 필요하다고 생각된다. 특히 가정에서 인터넷 이외에 다른 흥미 있는 취미활동을 찾아 보거나 주변의 사람들에게 해결방안을 같이 의논해 보는것도 좋은 방법일 것이다.

둘째로는 인터넷 하루 평균 사용시간을 적절히 조절해야 한다. 하루 평균 인터넷을 사용하는 시간을 조사하여, 지침을 작성하여 사이버증후군에 노출되지 않도록 해야 할것이다.

셋째로는 정부 및 국가차원에서의 인터넷의 불건전한 사용을 막기 위해 강력한 정책과 행정적인 제재가 확립되어야 한다. 다시 말해서 ISP업자들이 불건전한 내용을 공급하지 않도록 정부 및 관련 기관에서는 지속적인 감시 및 법규를 제정할 수 있도록 해야 할 것이다.

V. 결 론

1. 결과 분석 및 요약

분석결과로 정서불안, 시간낭비 및 친구교제와 같은 증후군들은 유의한 영향이 없었으며 학업능률저하는 유의한 영향을 나타 내었다. 이와 같은 결과는 학업능률저하는 인터넷 증후군중 직접적 요인으로서 인터넷 사용으로 인해 가장 먼저 발생하는 요인인데 기인한다고 볼 수 있으며, 특히 본 연구의 설문대상이 학생들인에 기인한다고도 볼 수 있다.

대부분의 인터넷 사용자들은 인터넷 사용으로 인해 많은 증후군들을 가지고 있다. 그러나 이와 같은 증후군들의 종류는 사용자들의 특성에 따라 차이를 나타낼 가능성이 있으며, 학생들의 경우에는 무엇보다도 학업능률저하와 같은 요인들에서 세심한 관심과 주의를 필요로 한다고 볼 수 있다. 그러나 일반인들의 경우에는 정서불안과 같은 요인들에서 보다 많은 관심을 가질 필요가 있다. 특히 정서불안과 같은 증후군은 인터넷 사용을 인한 일차적 증후군으로 생각해 볼 수 있으며 사용자들의 심리적 혹은 정신적 요인들과 복합적인 영향을 나타낼 가능성이 많으며 따라서 보다 많은 연구가 필요하다고 본다.

인터넷 증후군중에는 일차적 증후군과 이차적 증후군으로 구분해 볼 수 있다. 특히 일차적 증후군은 원인 파악이 비교적 용이할 것이지만 이차적 증후군은 다른 요인들과의 복합적 관계로 인하여 원인파악이 상대적으로 용이하지 않을 가능성이 있다.

사이버 증후군에 대표적인 유형은 여러 가지로 나누어 볼 수 있으며 특히 사이버공간 자체의 증독으로 사이버 공간의 각종 정보에 집착하거나 채팅에 몰두하는 행위는 가장 일반적 유형으로 고려해 볼 수 있다. 특히 사이버공간의 익명성은 이용자들에게 사회적 책임으로부터 자유를 제공해 주어 일상적인 면대면 상황에서 보다 더 솔직한 얘기를 할 수 있는 반면에 오히려 자신의 모습을 속이거나 모욕적이고 과격한 언사를 비교적 자유롭게 사용할 수 있으며 이와 같은 요인들로 인해 여러 가지 증후군들이 발생할 수 있다.

그러나 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 이용자들은 컴퓨터 네트워크를 바탕으로 비교적 지속적인 대인관계를 형성, 발전시킬 수 있으며, 따라서 그들은 온라인 상에서 가상 정체성, 네티켓, 특수한 표현형식과 함께 대인관계를 만들어냄으로써 외부세계와는 구별되는 가상 공동체를 형성하고 있는 장점이 있다.

그러나 컴퓨터 게임중독과 같은 요인들은 컴퓨터 게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져들어 증독적인 증상이 나타나며 따라서 이로 인한 여러 가지 증후군들이 나타날 수 있다. 특히 컴퓨터 게임중독은 게임을 통해 해소를 하려는 심리적인 의존과 중단했을 때 나타나는 급단, 내성 증상과 사회적인 기능상의 심각한 변화와 부적응을 보이며, 이는 어느 한 가지 부분만이 원인으로 작용한다기보다는 여러 부분이 복합적으로 상호작용 하여 중독의 원인으로 작용된다고 볼 수 있다.

특히 네트워크 게임에 빠지는 원인중 하나는 현실에서는 나약한 소심하지만 가상공간의 게임을 통해 점차 어려워지는 게임에 대한 승부욕, 파괴본능을 만족시키고 공격성을 해소하여 가상공간의 파워맨이 될수 있는 것에서 찾을 수도 있다.

2. 연구의 한계점 및 향후 연구방향

현재 인터넷 이용과 관련된 증후군의 중요성이 대두되고 있으나 이에 대한 연구는 아직 미흡하다고 볼 수 있다. 본 연구는 웹사이트 이용자들을 대상으로 하여 그들의 증후군의 원인이 무엇이고 증후군이 생활효율성과 어떤 관계를 갖는가를 실증적 관점에서 접근하려고 시도하였다. 본 연구의 주된 목적은 웹이용과 관련된 증후군들을 웹환경에 접목시켜 증후군과 관련된 모델을 정립하는데 있다. 이러한 모델은 웹 관련 증후군과 관련된 패러다임의 등장으로 인해 새로운 차원을 제시할 뿐만 아니라 웹이용과 관련된 증후군을 평가할 때 단순한 속성의 평가위주에서 웹 이용을 통한 이용자의 심리적 태도에 대한 중요성을 조명한다는 점에서 이론적 시사점을 제시하였다고 본다.

현재 많은 연구자들이 웹이용과 관련된 연구에서 증후군들을 측정하려고 하였지만 조작적 정의를 내리는 과정에서 학자들간 많은 차이를 보이고 있다. 특히 현재까지 증후군에 대한 개념과 형성 매커니즘에 대해 일반적으로 수용될 수 있는 연구는 아직 이루어지고 있지 않은 상황인데, 이는 증후군이라는 개념에 대한 정의와 역할에 대한 규명이 쉽지 않은 특성을 가지고 있기 때문일 것이다.

이와 같은 관점에서 본 연구는 웹이용과 관련된 증후군의 개념을 정의하고 이와 관련된 모형을 실증적으로 검증하였다는데 큰 의의가 있다. 구체적으로 본 연구는 아래와 같은 부분에서 기여도를 갖는다.

첫째, 문헌 고찰을 통해 웹이용과 관련된 증후군에 대한 기존 연구의 흐름을 파악하였다.

둘째, 웹이용의 증후군과 관련된 연구 모델을 설정하고 학교생활 충실도에 있어 증후군의 역할에 대해 실증적으로 규명하였다. 이를 위해서 웹 이용에서 증후군의 발생에 대한 포괄적 모델을 정립하였으며, 수집된 자료는 SAS 통계 패키지를 사용하여 빈도분석, 기술통계 분석, 신뢰성 분석 및 타당성 분석, 회귀분석과 같은 통계기법을 이용하여 분석하였다.

본 연구와 관련된 향후 연구 방향을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 사이버 공간에서 이뤄지는 웹 이용의 특성을 충분히 고려한 좀 더 체계적인 연구 모형이 개발되어야 할 것이다. 즉 이용자들의 특성차이로 인하여 증후군과 관련된 선행 변수들이 다르거나 중요성 측면에서 서로 상이할 수 있으므로 이와 같은 사실들을 충분히 반영한 연구모형이 개발되어야 할 것이다. 특히 본 연구에서 사용자들의 특성을 고려한 좀더

포괄적 모형개발이 필요할 것이다.

둘째, 본 연구에 언급된 증후군에 대한 선행변수 뿐만 아니라 후행변수에 대한 연구가 필요하다. 이를 토대로 웹 이용의 증후군과 관련된 통합적 모형을 개발할 필요성을 인식하고 이에 대한 연구가 필요하며, 본 연구에서 언급된 선행요인 외에도 다른 외생적 요인을 포함한 포괄적 모형을 개발하여야 할 것이다.

참 고 문 헌

<국내문헌>

- 강만철, 오익수. (2001). 청소년 인터넷 중독 진단 척도 개발(I). *교육심리연구*, 15(4), 214-257.
- 강옥희. (2002). *사이버일탈에 관한 연구*. 석사학위논문, 고려대학교, 서울.
- 강지선. (1999). *PC통신 이용자들의 고독, 사회적 불안 및 대처방안과 통신 중독관계*. 석사학위논문, 카톨릭대학교, 대구.
- 권준수. (1999). 인터넷중독증. *대한의사협회지*, 42(8), 759-764.
- 김미경. (2002). *초등학교 고학년의 공격성, 충동성, 대인불안과 컴퓨터 게임중독간의 관계*. 석사학위논문, 경남대학교, 마산
- 김선엽. (1996). 컴퓨터 매개 커뮤니케이션과 개인 관계망 변화. *한국사회학회 추계 특별 심포지엄 논문집*, 259-287.
- 김선우. (2002). *인터넷 중독의 실태와 영향요인에 관한 연구 : 소외를 중심으로*. 석사학위논문, 서울대학교, 서울
- 김성천. (2002). *청소년의 인터넷 중독 증후군에 관한 연구*. 석사학위논문, 서강대학교, 서울.
- 김순태(2001). *고교생의 인터넷 중독과 자기존중감, 우울, 감각추구성향과의 관계*. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영희. (2001). *청소년의 인터넷 중독실태와 대응방안에 관한 연구*. 석사학위논문, 대전대학교, 대전.
- 김유정. (2002). *청소년의 인터넷 게임 중독 척도 개발 및 심리학적 취약성 요인*. 석사학위논문, 아주대학교, 수원
- 김정희. (1996). *대인 커뮤니케이션 채널로서의 컴퓨터 매개 커뮤니케이션: 전자대화과 전자토론을 중심으로*. 석사학위논문, 서울대학교, 서울.
- 김종범. (1999). *인터넷 중독 하위 집단의 특성 연구 : 자존감, 우울, 외로움, 공격성을 중심으로*. 석사학위논문, 연세대학교, 서울
- 김주노. (2000). *인터넷 사용시간과 대인관계 및 심리변화*. 석사학위논문, 강원대학교, 춘천
- 김현진. (2002). *인터넷중독 사용에 영향을 미치는 관련요인 연구*. 석사학위논문, 대구대학교, 대구.
- 남윤주. (2003). *청소년의 친구관계와 인터넷 사용 및 인터넷 중독*. 석사학위논문, 전남대학교, 광주.
- 노형진. (1999). *한글 Spsswin에 의한 조사방법 및 통계분석*. 대구: 형설출판사
- 문정혜. (2000). *청소년들의 인터넷 중독증에 관한 연구*. 석사학위논문, 계명대학교, 대구.
- 박소희. (2002). *대학생들의 인터넷 중독과 사회적지지 및 스트레스와의 관계*. 석사학위논문, 건국대학교, 서울.

- 박시혜. (2002). 인터넷중독 청소년의 의사소통에 관한 연구. 석사학위논문, 대전대학교, 대전.
- 박영숙. (2002). 청소년의 인터넷 중독과 관련된 심리적 특성 탐색. 석사학위논문, 여수대학교, 여수.
- 박정은. (2001). 청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향 변인 연구. 석사학위논문, 숙명여자대학교, 서울
- 서미정. (2002). 인터넷을 통한 청소년의 채팅 실태 조사 연구. 석사학위논문, 강원대학교, 강원.
- 서종달. (2000). Internet이 청소년에 미치는 영향. 석사학위논문, 단국대학교, 서울.
- 손성원. (2002). 중학생 인터넷 중독의 실태조사. 석사학위논문, 대구카톨릭대학교, 대구.
- 송명준, 권정혜. (2000). 대학생의 인터넷 중독 현황 및 인터넷 중독이 대학생활 적응에 미치는 영향. 한국임상심리학회 하계학술대회.
- 송미화. (2001). 가족기능이 청소년 인터넷 중독에 미치는 영향 연구. 석사학위논문, 이화여자대학교, 서울.
- 송원영. (1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 석사학위논문. 연세대학교, 서울.
- 송인덕. (1998). 온라인(On-Line)중독증 측정척도 개발을 위한 시안적 연구. *고향논집*, 22(1), 163-186.
- 신영철. (2001). 인터넷 중독 청소년에 대한 개입전략과 실천기법. 서울 :복지와 사람들.
- 안석. (2000). 인터넷 중독적 사용에 관한 연구. 석사학위논문, 연세대학교, 서울.
- 양소남. (1996). PC통신 이용자의 통신중독에 관한 연구. 석사학위논문, 숭실대학교, 서울
- 여기준. (2000). 청소년 PC중독의 유형과 문제점. 청소년 상담보고서: 청소년의 PC중독, 한국청소년상담연구소, 128-187.
- 오경하. (2002). 학생의 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인연구. 석사학위논문, 목원대학교, 대전.
- 윤영민. (2000). 인터넷이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 제2차 정책포럼 인터넷시대에 있어 청소년 문제와 대책. 청소년 보호위원회.
- 윤재희. (1998). 인터넷 중독과, 우울, 중동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성: 대학생집단을 중심으로. 석사학위논문, 고려대학교, 서울.
- 윤지영. (2001). 부모의 양육태도와 자기효능감이 인터넷 중독에 미치는 영향. 석사학위논문. 한양대학교, 서울.
- 이명수, 오은영, 조선미, 홍만제, 문재석. (2001). 청소년 인터넷 중독증과 우울, 사회적 불안, 또래관계 문제와의 연관성 조사. *청소년학회지*, 8(1), 616-626.
- 이병국. (1999). PC통신의 유형과 청소년의 대인관계형성에 관한 연구. 석사학위논문, 경기대학교, 경기.
- 이소영, 권정혜. (2001). 인터넷 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. *한국심리학회지 임상*, 20(1), 414-438.
- 이송선. (2000). 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 석사학위논문, 서울여자대학교, 서울.
- 이승수. (2003). 가상공동체의식이 가상공동체에 대한 몰입, 신뢰, 충성도에 미치는 영향에 관한 연구, 석사학위논문, 계명대학교, 대구.

- 이영호. (2001). *자아존중감 개발척도*. 서울: 하나의학사.
- 이주연. (2001). 일반 청소년과 통신중독 경향 청소년의 사회적 지지 지각과 자아정체감 비교연구. *아동연구*, 14(2), 9-21.
- 이춘범. (2001). 청소년의 인터넷 중독과 가정 및 학교환경과의 관계에 관한 연구, 경희대학교 석사학위논문.
- 임춘희. (2003). 인터넷 게임중독 남자고등학생의 심리학적 특성. 석사학위논문, 전남대학교, 광주.
- 진중순. (1999). 고등학생의 PC통신 이용에 관한 연구. 석사학위논문, 한남대학교, 대전.
- 장일순. (2000). 한국청소년의 인터넷 중독에 관한 연구. *사회과학연구(사회과학학회)*, 18(1), 65-83.
- 정일석. (2001). WEB 기반의 조사 방식에 의한 사이버 공간 사용실태 조사 및 사이버 중독 측정. 석사학위논문, 고려대학교, 서울.
- 정재훈. (2003). 웹사이트 충성도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 인터넷 경매사이트를 중심으로. 석사학위논문, 계명대학교, 대구.
- 조남근, 양돈규. (2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 관계. *한국심리학회지*, 14(1), 457-478.
- 조춘범. (2001). 청소년의 인터넷 중독과 가정 및 학교환경과의 관계에 관한 연구: 서울지역 인문계 고등학생들을 중심으로. 석사학위논문, 경희대학교, 서울.
- 최향순. (2003). 청소년의 인터넷 중독 실태와 대응방안. 석사학위논문, 순천대학교, 순천.
- 한국간행물윤리위원회. (2000). 사이버 공간에서의 청소년 행동특성 연구 : 지식기반확충 조사연구, 한국간행물윤리위원회, 11-13.
- 한복희. (2001). 인터넷 중독 정도가 청소년에게 미치는 심리·사회적 역기능에 관한 연구. 석사학위논문, 한남대학교, 대전.
- 현대원. (2001). 인터넷 중독의 사회적 중요성. *사이버커뮤니케이션학보(사이버커뮤니케이션학회)*, 8(1), 155-180.
- 홍경희. (2002). 중학생들의 인터넷 과다사용과 가정환경과의 연관성에 대한 연구. 석사학위논문, 부산대학교, 부산.
- 황상민. (2001). *사이버 공간에 또 다른 내가 있다*. 서울: 김영사.
- 황상민, 한규석. (1999). *사이버 공간의 심리*. 서울: 박영사.
- 황수경. (2001). 청소년의 인터넷 중독과 사회적지지 지각 및 사회적응력 간의 관계. 석사학위논문, 계명대학교, 대구.
- Anderson, K. J. (1999), *Internet use among college students ; An exploratory study*. <http://www.rpi.edu/~anderk4/research.html>.
- 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 Report*, 80(3), 879-882.
- Fearing, J. (1996). *Computer Addiction in "Hooked on the Net"*. New York: Free Press.
- Goldberg, I. (1995). *Internet behavior and addiction*. unpublished thesis, Swiss Federal Institute of Technology, Zurich.
- Goldberg, I. (1996). "Internet Addiction", *Electronic message posted to research dissusion list*, <http://www.ride.edu/uses/suler/psycyber/supportgp.html>.

- Greenfield, D. (1999). The nature of Internet Addiction : Psychology Factors in Compulsive Internet Use. *Presentation at the 1999 meeting of the American Psychological Association*, Boston, Massachusetts.
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*. 76(1), 14-19.
- Griffiths, M. (1996). Behavioral addictions and issue for everybody. *The Journal of workplace Learning* 8, 19-25.
- Griffiths, M. (1997). *does internet and computer addiction exist? some case evidence*. Paper presented at the 105th APA annual convention, Chicago.
- Griffiths, M.(1998). *Psychology and the Internet*. Academic Press.
- Griffiths, M.(1999). Internet Addiction, *The Psychologist* 12, 246-250.
- Hoffman. J. A, Weiss B. (1987). Family dynamics and presenting problems in college student. *Journal of counseling psychology*, 34(2), 1987
- Kart, J. L., & Aspden, P. (1997). A nation of stranger? *Communications of the ACM*, 40(12), 81-86
- King, S. A. (1995). *Effects of Mood states on social judgements in cyberspace*. <http://grohol.com>.
- King, S. A. (1996). *Is the internet addictive or are addicts using the internet?* <http://www.concentric.net/~astrom/iad.html>.
- Kraut, R., & Patterson, M. (1998). Internet Paradox : A Social Technology That Reduces Social Involvement and Psychological Well-being? *American Psychologist*. 53, 1017-1031.
- Logue. (1995). *Self-control*. New York, Prentice Hall.
- McClure, R. F. & Mears, F. G. (1984). Video game players: Personality characteristics and demographic variables. *Psychological Report*, 55(1). 271-276.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). New York: McGraw Hill.
- Scherer, K., & Bost, J. (1997). *Internet use patterns : Is there internet dependency on campus?* Paper presented at the 105th Annual Convention of the American Psychological Association. Chicago, Illinois.
- Stein, D. j. (1997). Internet addiction, internet psychotherapy. *American Journal of Psychiatry*. 54(6).
- Suler, J. (1998). *An internet by Morris Jones from internet Australasia magazine*. <http://www.rider.edu/users/suler/psyber.html>.
- Young, K. S. & Rodgers, R. C. (1998) The relationship between depression and pathological internet use. *Cyber Psychology & Behavior*, 1, 25-28.
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction : The emergence of a new clinical disorder*. Paper presented at the 105th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto.
- Young, K. S. (1996a). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Paper Presented at the American Psychological Association, Toronto, Canada, August.
- Young, K. S. (1997). *What make the internet addictive : Potential explanations for*

- pathological internet use*. Paper presented at the 105th annual meeting of the American Psychological Association.
- Young, K. S. & Rodgers, R. C. (1998). *Internet addiction and its personality correlation*. Paper presented at the 70th annual meeting of the Eastern Psychological Association, Boston.
- Young, K. S. & Rodgers, R. C. (1998). *The relationship between depression and pathological internet use*. *Cyber Psychology & Behavior*, 1, 25-28.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the Net : How to Recognize Internet addiction and A Winning Strategy for Recovery*. New York, NY: John Wiley & Sons , Inc.
- Young, K. S. (1999). *Cyber-disorders: The mental health concern for the new millenium*. Paper Present at the 107th APA convention, August 20, In press for *CyberPsychology and behavior*.
- Young, K. S., Robert C. Rogers (1998). *The Relationship Between Depression and Internet Addiction*. *CyberPsychology & Behavior*.
- Young, K. S. (1996b). *Psychology of computer use XL. Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype*. *Psychology Report*, 79, 899-902.