

청소년의 인터넷 중독과 친구관계의 특성*

Adolescent Friendships : Differences in Function, Structure,
and Satisfaction by Internet and Real Life Variables

서 주 현**

Suh, Joo Hyun

유 안 진***

Yoo, An Jin

ABSTRACT

This study examined differences in function, structure, and satisfaction of adolescent friendships by differing patterns of internet usage and of real life versus internet friendships. Subjects were 396 male and female 10th grade students. Data were collected with structured questionnaires and analyzed by SPSS.

Findings were that the internet functioned as a major field of interpersonal relationships for Korean adolescents. Among 3 types of internet usage patterns, pursuit of interpersonal relationship, constituted most of the functioning and the most intimate friendships and game pleasure had the fewest and least intimate friendships both in real life and on the internet. Subjects addicted to the internet had the most functioning friendships and the highest level of intimacy in friendships. As the level of internet addiction increased, the level of satisfaction in friendships in real life decreased while the level of satisfaction of friendships through the internet increased.

Key Words : 컴퓨터 통신을 통한 친구관계(friendship through the internet), 친구관계 기능(friendship function), 친구관계 친밀도(friendship intimacy), 친구관계 만족도(friendship satisfaction)

* 접수 2001년 6월 30일, 채택 2001년 8월 6일

* 본논문은 2001년 서울대학교 석사학위 청구논문의 일부임

** 서울대학교 대학원 아동가족학과 석사, E-mail : jh_suh@hotmail.com

*** 서울대학교 생활과학대학 아동가족학과 교수

I. 문제의 제기

현대사회를 일컬어 정보화사회라고 하고 이 시대의 청소년들을 N세대(Net Generation)라고 한다. 우리 나라의 청소년들은 학업 위주로 짜여진 생활 속에서 답답하고 통제되어있는 현실에서 친구들과의 부족한 상호작용을 가능하게 하고 자신의 욕구를 풀 수 있는 분출구로서 인터넷을 이용하는 경우가 많다. 즉, 인터넷이 친구관계의 매개체로 사용된다는 것이다.

기존의 연구들은 인터넷이라는 매체 자체의 기술적 속성만을 강조하여 새로운 의사 소통 형태인 인터넷 이용자들의 개인 특성이나 그들이 형성하는 인간관계에서의 변화에 대해서는 간과하는 경향이 있었다. 특히 인터넷의 주이용자 층을 형성하고 있는 청소년은 발달 단계상 신체적, 환경적, 심리적으로 많은 변화를 경험하고 이에 따른 도전과 위기를 경험하게 되는 시기이다. 이 시기의 친구관계는 그 어느 때보다 개인의 발달과 사회적 적응에 중요한 역할을 한다. 그럼에도 불구하고 이러한 청소년들의 발달 특성을 고려하여 인터넷을 매개로 한 친구관계의 양상과 그 특성을 연구한 경우는 매우 부족한 실정이다.

생의 발달 단계에 따라 개인의 욕구도 다르고 이에 따라 친구관계의 양상도 바뀌기 마련인데, 청소년기에는 삶에서 친구관계가 차지하는 중요성과 영향력이 매우 높은 시기로서 이 시기에는 친구를 필요로 하며 친구가 많고 기능적일수록 대인관계에 있어서의 유능감을 느끼게 되고 만족도가 높아진다고 볼 수 있다.

인터넷을 통한 대인관계란 관계의 형성과 지속에 있어서 인터넷을 매개로 한 커뮤니케이션이 관계의 주요 매개체가 되는 대인관계라고 할 수 있다. 인터넷을 통한 인간관계에 관한

다양한 논의들은 크게 비판론과 낙관론으로 구분된다. 초기에는, 인터넷은 사회 맥락적 단서와 대화 상대방의 사회적 실재감이 부족하여 비인간적이고 과업지향적인 커뮤니케이션을 하게하므로 사회정서적인 인간관계를 발전시키는 데에 부적합하다는 비판론(Short, Williams & Christie, 1976; Kiesler et al., 1984)이 우세했었다. 그러나 근래에 들어서는 인터넷은 사회 정서적인 인간관계를 발전시키는 데에 단지 시간이 보다 많이 걸릴 뿐이며 따라서, 제한된 시간 안에서의 실험을 통한 연구 방법에 문제점이 있고 인터넷은 사회 정서적인 인간관계를 형성·발전시킬 수 있다는 반론이 제기되고 있다. 이러한 낙관론들은 사회변동에 따라 기능적 대안으로서 인터넷을 통해 형성된 친구관계가 선택되어지며 연구 과정에서 인터넷을 통한 대인관계에서의 독자적 정보처리과정을 인정해야 한다고 주장한다. 통신 기술의 발달로 인한 다양한 커뮤니케이션 방식의 출현 또한 인터넷을 통한 대인관계의 형성과 발달에 많은 긍정적 영향을 끼치고 있다. 따라서, 인터넷의 다양한 환경 속에서 인터넷 사용자가 인터넷을 어떤 용도로, 어떻게 사용하느냐에 따라 인터넷을 통한 대인관계의 기능과 구조적 특성에서의 차이가 있을 것을 예상할 수 있다.

우리 사회는 이례적으로 매우 짧은 시간 안에 급속히 정보화사회로 변모했기 때문에 정보화사회가 가지고 있는 생활양식의 변화와 이에 따르는 해결해야할 문제들을 직면하게 되었다. 특히 이러한 변화는 신체적, 정신적으로 미성숙한 우리의 청소년들에게 많은 영향을 미친다. 선행연구들은 우리 나라 청소년들의 인터넷중독 정도가 무시하지 못할 수준임을 나타내고

있다. 그리고 선행연구결과를 볼 때, 이러한 인터넷 중독수준(과 인터넷 서비스 이용 유형)에 따라 청소년들의 일상에서와 인터넷상에서의 친구관계는 다른 양상을 보일 것으로 예상된다.

이상의 논의를 바탕으로 이 연구에서는 청소년들의 인터넷 이용 양상에 따라 분류한 인터넷 사용 유형별, 인터넷 중독 정도에 따라 분류한 인터넷 중독 정도별 각 집단에 속한 청소년들에게 있어서 인터넷을 통하여 가상 공간에서 형성된 친구관계의 기능과 구조적 특성, 그리고 지각된 친구관계 만족도가 대면 접촉을 통해 형성된 일상생활 속에서의 친구관계의 경우와 어떠한 차이가 있는지를 살펴보기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다. 여기서 대면 접촉을 통한 친구관계란 물리적, 지리적 접근성을 바탕으로 하여 직접적인 대면접촉을 통해 형성되고 발달된 친구관계로, 인터넷을

통한 친구관계란 인터넷을 통한 만남으로 형성되어 주로 인터넷을 통한 상호작용을 통해 발달된 친구관계로 조작적으로 정의한다.

[연구문제 1] 인터넷 중독 정도와 서비스 이용 유형(게임, 대인, 정보)에 따라 대면 접촉을 통한 친구관계의 기능과 인터넷을 통한 친구관계의 기능간에는 유의한 차이가 있는가?

[연구문제 2] 인터넷 중독 정도와 서비스 이용 유형(게임, 대인, 정보)에 따라 대면 접촉을 통한 친구관계의 구조적 특성과 인터넷을 통한 친구관계의 구조적 특성간에는 유의한 차이가 있는가?

[연구문제 3] 인터넷 중독 정도와 서비스 이용 유형(게임, 대인, 정보)에 따라 대면 접촉을 통한 친구관계의 지각된 만족도와 인터넷을 통한 친구관계의 지각된 만족도간에는 유의한 차이가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

조사 대상은 서울의 혼성 학급 체제의 남녀 공학 고등학교 2개교를 선정하였다. 조사 대상은 총 452명이었으며, 이 중 부실 기재된 경우를 제외하고 총 396부(남 192명, 여 204명)를 분석하였다. 이 중 각각의 소주제별로 분석에 적합치 않은 경우는 소주제별 분석에서 제외되었다.

2. 연구도구

1) 인터넷 중독

인터넷 중독 정도를 측정하기 위한 척도로

는 Young(1999)의 인터넷중독에 대한 진단표 20문항을 조사 대상인 우리 나라 도시 고등학교생들의 특성과 실정에 맞게 번역, 수정하여 사용했다. 이 척도는 인터넷 중독의 세 하위 영역인 인터넷에의 의존성과 내성, 심리적·신체적 금단 증상을 측정하는 문항들로 구성되어 있다. 이 연구에서는 5점 리커트 척도를 사용하였으며 총응답값 범위 20점 이상 100점 이하에서 점수가 높을수록 인터넷 중독 수준이 높은 것을 나타낸다. 이 척도의 신뢰도는 Cronbach- α 값이 .90으로 신뢰할만한 수준이었다.

이 연구에서는 선행 연구(김세영, 1999)와 Kimberly S. Young의 분류를 참조하여 척도의 응답값이 20점에서 49점까지인 응답자는 통신

사용을 스스로 조절할 수 있는 정상적인 통신 사용자로, 50점에서 79점까지는 통신으로 인해 문제를 경험하는 초기 중독자로, 80점 이상은 통신 사용이 생활에 커다란 문제를 야기하고 있는 심각한 컴퓨터 통신 중독자로 분류했다.

2) 친구관계의 기능

친구관계의 기능 정도를 측정하기 위한 척도로는 Mendelson과 Aboud가 제작한 McGill 친구관계질문지-친구의 기능(The McGill Friendship Questionnaire-Friend's Function)척도를 번역, 우리 나라 청소년들에 맞게 수정하여 사용하였다. 2000년에 개정된 McGill 친구관계질문지-친구의 기능(The McGill Friendship Questionnaire-Freind's Function)척도는 6개 하위 영역별 5문항씩 총 30문항으로 이루어져 있고 각 문항은 가장 친한 친구에 대해서 0부터 8까지의 9점 척도에 응답하도록 되어있다.

이 연구에서는 친구관계의 기능을 McGill의 척도와 동일한 6개 하위 영역으로 나누어 각 하위영역별 문항들 중에서 문항간 내용이 중복되지 않고 조사 대상의 특성과 상황에 적합하다고 생각되는 문항들로 각 하위영역별로 3문항씩을 추려내어 총 18문항을 사용하였다. 6개 하위 영역의 개념을 살펴보면 다음과 같다. 교제의 즐거움(Stimulating Companionship)은 즐거움과 흥미를 유발하는 활동들을 함께 하는 것을 나타낸다. 도움 제공(Help)은 욕구나 목표를 충족하기 위해 필요한 지도, 도움, 정보, 충고, 또는 실제적인 도움을 제공하는 것을 의미하고, 친밀감 형성(Intimacy)은 개인적인 생각과 감정들이 스스로없이 정직하게 표현되고 자신에 대한 개인적 정보들이 솔직하게 노출될 수 있는 수용적인 상황을 제공하는

다른 사람의 요구와 상태에 대한 민감성을 의미한다. 신뢰감 형성(Reliable Alliance)이라 함은 친구의 안정된 관계의 지속적인 유지와 신실함을 믿는 것, 자아개념 증진(Self-Validation)은 친구를 인식함에 있어서 친구가 자신을 격려해주고 잘 들어주며 자신에게 동의해주고 확신을 주는 사람으로 인식하거나, 혹은 능력 있고 가치있는 사람으로서의 자기 이미지를 보유하는 데에 도움이 되는 사람으로서 인식하는 정도를 의미한다. 마지막으로 정서적 안정(Emotional Security)은 새로운 상황이나 두려운 상황에서 친구에 의해 제공되어지는 편안함과 신뢰감을 나타낸다.

본 척도의 신뢰도는 Cronbach- α 값이 일상 생활의 친구관계의 기능을 측정하는 데에 있어서 .85, 인터넷상에서의 친구관계의 기능을 측정하는 데에 있어서 .94로 신뢰할만한 수준이었다. 6개 하위 영역의 신뢰도는 각각 .60에서 .84까지로 신뢰할 수 있는 수준이었다.

3) 친구관계의 구조적 특성

친구관계의 구조적 특성을 구성하는 두 하위 영역인 친구집단의 크기와 친밀도에서 친구집단의 크기는 선행연구들을 참조하여 자신이 주관적인 판단에 의해 친구로 지각하는 사람의 수를 조사하였다.

친구관계의 친밀도는 Parks와 Floyd(1996)의 대인관계 친밀도 척도를 바탕으로 이를 번역, 재구성하여 사용하였다. Parks와 Floyd(1996)의 척도는 상호의존, 관계의 깊이, 대화의 폭, 상대방에 대한 이해와 예견, 개인적 언어의 사용, 관계의 지속에 대한 기대, 관계의 융합의 7개 하위 영역을 포함하며 각 영역별로 2문항에서 4문항까지 총 18문항으로 이루어져 있다.

이 연구에서는 위의 7개 하위 영역 18문항

중 일상생활의 친구와 인터넷상의 친구 모두에게 동일한 조건으로 적용가능하며 문항간, 영역간에 서로 중복되지 않도록 하는 것을 기준으로 하여 이에 적합치 않은 대화의 폭과 관계의 융합의 2개 영역을 제외한 친구관계망의 크기, 관계의 유형, 관계의 지속기간, 접촉 빈도 및 밀도의 5개 하위 영역 8문항을 선정하여 번역하고 우리 나라 청소년의 실정에 맞으며 인터넷상에서도 적용 가능한 내용으로 수정하여 사용하였다.

본 척도의 신뢰도는 Cronbach- α 값이 일상생활의 친밀도를 측정하는 데에 있어서 .88, 인터넷상에서의 친구관계의 친밀도를 측정하는 데에 있어서 .86으로 신뢰할만한 수준이었다. 친밀도를 구성하는 5개 하위 영역의 신뢰도는 각각 .76에서 .88까지로 신뢰할 수 있는 수준이었다.

4) 친구관계의 만족도

현재 자신의 친구관계에 대한 주관적인 긍정적 감정이나 평가를 나타내는 친구관계의 만족도를 측정하기 위해서는 Mendelson과 Aboud가 제작한 McGill 친구관계질문지-친구에 대한 애정(The McGill Friendship Questionnaire-Respondent's

Affection)편에서 친구관계에 대한 만족감을 측정하는 문항 8개 중 문항간 내용이 유사한 4문항을 제외하고 총 4개 문항을 번역, 수정하였으며 이에 아동학 관련 박사학위 소지자 2명의 검토를 거친 3개 문항을 새로 추가하여 총 7개 문항의 척도를 새로 구성하였다.

이 척도의 신뢰도는 Cronbach- α 값이 .81로 신뢰할만한 수준이었다.

친구관계에 대한 각 문항들은 일상생활의 친구 중 가장 친하다고 생각되는 친구 1명과 인터넷상의 친구 중 가장 친하다고 생각되는 친구 1명을 생각하며 답하도록 하였다.

3. 자료분석 방법

이 연구에서는 자료의 통계 분석을 위해 window용 SPSSWin 10.0 프로그램을 사용하였다. 빈도와 백분율, 최빈값, 평균과 표준편차 등의 기술통계량과 성별에 따른 친구관계의 차이와 현실에서의 친구관계와 인터넷상에서의 친구 관계간의 차이를 검증하기 위해서는 t-test¹⁾를 사용했고, 인터넷 사용 유형, 인터넷 중독 정도 등에 따른 차이를 검증하기 위해서 일원 분산분석과 다중 검증을 실시했다.

III. 연구결과 및 해석

1. 조사대상자의 일반적인 인터넷 사용 경향

1) 인터넷 사용 실태

조사대상자의 인터넷 사용 경력은 1년 이상 2년 미만인 사람이 가장 많았고 그 다음으로는 6개월 이상 1년 미만인 사람이 많았다. 조사대상자의 하루 평균 인터넷 사용 시간은 평균

146분이었고 이를 범주화한 결과, 1시간 이상 3시간 미만인 사람이 55.1%, 3시간 이상 5시

1) 성별에 따른 친구관계의 차이를 보기 위해서는 t-검증(independent samples t-test)을, 현실에서와 인터넷상에서의 친구 관계간의 차이를 보기 위해서는 쌍체 비교(paired samples t-test)를 사용하여 분석하였다.

간 미만이 25.1%로 조사대상자의 과반수 이상이 하루에 평균 1시간 이상 3시간 미만의 시간 동안 인터넷을 하는 것으로 나타났다.

인터넷을 하는 주요 동기나 목적을 묻는 질문에 정보 탐색을 하기 위해 인터넷을 한다고 답한 사람이 가장 많았고(39.6%), 게임을 하기 위해서 인터넷을 하는 사람(29.6%), 대인관계의 형성이 주요 동기인 사람(28.2%)순이었다. 인터넷을 함으로써 실제로 얻는 이득은 정보 획득이라고 답한 사람이 가장 많았고(43.4%), 대인관계의 형성(31.1%), 게임(18.5%)순이었다. 조사대상자들이 인터넷을 할 때 주로 이용하는 장소는 집으로 응답한 사람(74.2%)이 전체 조사대상자의 3/4에 달했고 게임방으로 응답한 사람(24.5%)이 거의 1/4에 해당하는 비율을 차지했다. 그 외 학교 내에서 인터넷을 하는 경우(0.5%)는 극히 드물었다.

2) 인터넷 사용 유형

조사대상자의 인터넷 사용 유형은 선행연구(윤영민, 2000)를 참조하여 조사대상자의 주이용 서비스에 따라 분류하였다. 인터넷에서 제공되는 서비스는 게임 서비스, 정보탐색적 서비스, 대인적 서비스의 세 개 영역으로 분류했다. 세 개 영역은 다음과 같다. 정보 탐색적 서비스에는 공개자료실, 정보검색, 정보 획득을 위한 동호회 활동이 속하며, 대인적 서비스에는 전자우편, 대화방/토론, 친목을 위한 동호회 활동이 속한다. 게임 서비스에는 혼자하는 게임과 여러 명이 함께 하는 온라인 머드 게임, 그리고 게임 파일 주고받기를 포함시켰다. 이외의 활동은 기타로 분류했다. 각 영역별 사용시간에서 큰 차이가 없을 경우에는 세 개의 각 상위 영역별 사용시간과 함께 인터넷을 사용하는 동기나 목적도 고려하여 유형화했다.

위의 네 영역 중 가장 많이 사용하는 서비스 영역이 무엇인가를 기준으로 네 개 유형으로 나누었다. 먼저, 게임을 주로 사용하는 사람들을 '게임·오락형'으로 분류했고, 대인적 서비스를 주로 사용하는 사람들은 '대인관계 추구형'으로, 정보 탐색 서비스를 가장 많이 사용하는 사람들은 '정보 탐색형' 사용자로 그리고 어느 하나의 서비스 영역에 치우치게 사용하지 않은 사람들²⁾은 모두 '기타'로 분류했다.

먼저, 전체 조사대상자 중에서 각각의 유형이 차지하는 비율을 보면, 네 가지 유형 중 대인관계 추구형에 속하는 사용자가 가장 많았고(39.3%), 게임·오락형(31%), 정보 탐색형(21.8%), 기타(8%)의 순이었다. 이것은 조사대상자인 우리나라의 도시 청소년들 중 인터넷에서 대인관계를 형성하고 유지하는 대인적 서비스를 주로 사용하는 비율이 높다는 것을 나타낸다. 이러한 결과는 우리나라 도시 청소년들에게 인터넷이 대인관계의 장(場)으로서 기능할 수 있다는 것을 보여주는 부분이다.

특히, 인터넷 사용 유형에서는 남학생과 여학생의 성차가 매우 뚜렷하게 나타났다. 남학생의 경우, 인터넷 사용 유형이 게임·오락형(56.3%)에 집중되어 있는 것과 상반되게 여학생들 중 게임·오락형(6.85%)은 가장 적은 비율을 차지했으며 여학생의 인터넷 사용 유형은 대인관계 추구형(55.2%)에 집중되어 있었다.

3) 조사대상자의 인터넷 중독 경향

조사대상자의 인터넷 중독 경향을 보면, 조사대상자의 40% 이상이 중독의 초기 증상 또는 심각한 중독의 증상을 나타내고 있었다. 조사

2) 여기에는 사용 시간이 세 개 상위 영역 중 두 개 이상의 영역에 분포되어 있는 경우가 모두 포함된다.

대상자의 과반수 이상이 정상적인 인터넷 사용자에 속했으나 전체의 40% 이상이 인터넷 중독의 증상을 보인다는 것은 선행 연구들(윤영민, 2000; Suler, 1998; Young, 1998 등)에서 제시한 바 있듯이 인터넷 중독이 사회의 병리적 측면으로 대두되고 이로 인한 사회적 문제들이 발생할 가능성이 높다는 것을 의미한다.

성별에 따라 분류하여 보면, 남학생과 여학생 모두 인터넷 중독 정도가 높았지만, 남학생들(48.8%)이 여학생들(32.6%)보다 통계적으로 유의하게 중독 경향이 강한 것으로 나타났다($p < .001$).

인터넷 사용 유형별로 나누어 보면, 우선 게임·오락형의 경우에는 정상적인 사용자의 비율(48.2%)보다 인터넷 중독자의 비율(51.8%)이 더 높았다. 대인 관계 추구형의 경우에는 게임·오락형보다는 중독 경향이 낮은 것으로 나타났다. 정보 탐색형은 정상적인 인터넷 사용자의 비율(73.3%)이 가장 높은 유형이었으나 반면에 심각한 인터넷 중독자의 비율(5.3%)도 네 유형 중 가장 높았다. 이것은 정보 탐색적 서비스의 이용이 인터넷 중독과 관련하여 볼 때 인터넷 중독 경향이 가장 낮은 유형이지만 동시에 심각한 인터넷 중독을 유발할 가능성도 가장 큰 이용 유형이라는 것을 시사해 주고 있다. 이 때, 인터넷 중독 정도에 영향을 미치는 요인은 정보 탐색시에 탐색하는 정보의 종류라고 할 수 있다. 즉, 음란물이나 이와 관련된 정보를 탐색할 때에 정보 탐색형의 인터넷 중독적 경향이 증가할 것임을 예상할 수 있다.

종합해 보면, 인터넷 중독 경향은 유형별로, 정보 탐색형이 가장 낮았고 대인관계 추구형, 게임·오락형의 순으로 점차 높아졌다($F=3.6, P < .05$).

2. 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 기능

1) 전반적인 친구관계의 기능

조사대상자 전체의 일상생활에서의 친구관계의 기능은 상당히 높은(평균 74.34점, 중간값 54점) 반면에 조사대상자 전체의 인터넷상에서의 친구관계의 기능은 중간 정도의 수준이었다(평균 56.16점). 이를 6개의 하위영역별로 나누어 보면, 일상생활에서는 모든 영역이 중간값보다 높은 점수를 보인 반면에, 인터넷상에서의 친구관계는 도움 제공, 신뢰감 형성, 친밀감의 세 가지 하위영역의 기능은 중간값(9점)보다 낮았고 정서적 안정, 교제의 즐거움, 자아 개념 증진의 나머지 세 하위 영역은 중간값보다 높았다.

일상생활에서와 인터넷상에서의 전반적인 친구관계의 기능을 비교한 결과³⁾는 <표 1>과 같다. 일상생활에서의 친구관계의 기능 점수(평균 74.91점)는 인터넷상에서의 친구관계의 기능 점수(평균 56.09점)보다 월등히 높아서 유의한 차이를 보였다($P < .001$).

<표 1> 전반적인 친구관계의 기능 차

구분	n	평균	표준편차	t
일 상	284	74.91	12.50	16.042***
인터넷	284	56.09	16.36	

*** $p < .001$

이를 하위영역별로 나누어 보면, 특히 신뢰감 형성과 친밀감 영역의 경우, 일상생활에서의 친구관계에서는 가장 기능적인 영역인 것에

3) 비교에는 일상에서와 인터넷상의 친구관계에 대해 모두 성실히 응답하여 두 친구관계의 비교에 적합한 자료만 포함하였다.

비해 인터넷상에서의 친구관계에서는 가장 기능점수가 낮은 영역으로 나타나서 인터넷상에서의 친구관계에서는 특히 친밀감과 신뢰감 형성의 기능 정도가 비교적 낮다는 것을 알 수 있었다.

2) 성별에 따른 친구관계의 기능

조사대상자의 일상생활에서의 전반적인 친구 기능을 성별로 나누어 살펴보면 남녀 모두 중간값(54점)보다 월등히 높은 점수를 나타냈으며, 여학생들의 친구관계 기능(평균 77.00점)이 남학생들의 친구관계 기능(평균 71.55점)보다 유의하게 높았다(p<.001).

조사대상자의 인터넷상에서의 전반적인 친구 기능을 성별로 나누어 살펴보면, 남학생들의 측정값(평균 54.87점)과 여학생들의 측정값(평균 57.54점)이 모두 중간값보다 조금 높았다. 그리고 일상생활에서와는 달리 인터넷상에서의 친구관계의 기능 정도에 있어서는 성별에 따른 차이가 없는 것으로 나타났다.

일상생활에서의 친구관계의 기능과 인터넷상에서의 친구관계의 기능을 성별로 나누어 각각의 집단에서는 그 기능의 차이가 어떠한지를 살펴보았다. 그 결과는 <표 2>에서 볼 수 있듯이, 남녀 모두 일상생활에서의 친구관계가 인터넷상에서의 친구관계보다 훨씬 기능적인 것으로 나타났다(p<.001).

<표 2> 성별 분류 집단의 친구관계의 기능

성별	구분	n	평균	표준편차	t
남	일 상	149	71.55	12.40	10.77***
	인터넷	149	54.87	16.46	
여	일 상	134	76.99	12.12	11.85***
	인터넷	134	57.54	16.03	

*** p<.001

이는 6개 하위 영역 모두에서도 동일한 결과를 보였다.

3) 유형별 친구관계의 기능

인터넷 서비스 사용 유형별로 집단을 나누어 그들의 일상생활에서의 친구관계의 기능을 보면 게임·오락형(평균 71.29점), 대인관계 추구형(평균 76.81점), 정보 탐색형(평균 73.88점), 기타(평균 75.32점)의 네 유형이 모두 중간값(54점)보다 월등히 높았으며 다중검증 결과, 네 개의 유형 중 대인관계 추구형의 기능 점수가 게임·오락형의 기능 점수보다 유의하게 높은 것으로 나타났다(p<.05).

이를 각 하위영역별로 나누어 보면, 다중검증 결과, 도움 제공의 기능은 대인관계 추구형이 게임·오락형보다 기능적이었다. 정서적 안정 기능은 각 유형간에 전반적으로 차이가 있었으며, 친밀감 기능은 대인관계 추구형이 정보 탐색형보다 높았다. 자아 개념 증진의 기능에 있어서는 도움 제공의 기능과 마찬가지로 대인 관계 추구형이 게임·오락형보다 더 기능적이었다(p<.01).

조사대상자의 인터넷상에서의 친구관계의 기능을 인터넷 서비스 사용 유형별로 나누어 보면 대인관계 추구형(평균 60.23점)만 중간값(54점)보다 높은 반면에 게임·오락형(평균 53.67점)과 기타(평균 50.80점)는 중간값보다 낮았고 정보 탐색형(평균 54.10점)은 중간값에 가까운 수준이었다. 다중검증 결과, 네 집단 각각의 기능 정도는 통계적으로 유의한 차이가 있었다(p<.01).

조사대상자의 인터넷 사용 유형별로 일상생활에서의 친구관계의 기능과 인터넷상에서의 친구관계의 기능차(差)를 비교해 결과 <표 3>과 같이, 네 개 유형 모두에서 일상생활에서의 친구관계의 기능이 인터넷상에서의 친구관계

의 기능보다 높았다($p<.001$).

<표 3> 인터넷 사용 유형별 구분 집단의 친구관계의 기능 차

유형	n	평균	표준편차	F
게임· 오락형	일 상 88	71.51	12.93	8.923***
인터넷	88	53.67	16.36	
대인 관계 추구형	일 상 113	76.81	11.29	9.246***
인터넷	113	60.12	15.04	
정보 탐색형	일 상 51	75.49	15.44	6.762***
인터넷	51	54.10	17.75	
기타	일 상 16	77.38	8.07	5.785***
인터넷	16	49.63	15.38	

*** $p<.001$

4) 인터넷 중독 수준별 친구관계의 기능

인터넷 중독 수준별로 분류된 세 집단의 일상생활에서의 친구관계 기능은 모두 중간값(54점)보다 매우 높았고, 정상적인 사용자 집단의 기능 점수(평균 75.06점)가 가장 높고, 초기 인터넷 중독자 집단(평균 72.51점), 심각한 중독자 집단(평균 71.30점)의 순으로 점수가 낮아지는 경향을 보였으나 집단간에 유의한 차이는 없었다.

인터넷상에서의 친구관계의 기능을 보면, 정상적인 사용자 집단(평균 52.90점)은 중간값보다 낮았고, 초기 인터넷 중독자 집단(평균 58.88점)은 중간값보다 약간 높은 수준이었으며, 심각한 인터넷 중독자 집단(평균 72.60점)은 중간값보다 훨씬 높은 점수로 다른 두 집단과도 큰 차이가 났다. 이처럼 인터넷 중독 정도에 따라 인터넷상에서의 친구관계의 기능 정도는 집단간에 통계적으로 유의한 차이($p<.001$)가 있었고, 인터넷 중독 정도가 높은 집단일수록 인터넷상에서의 친구관계의 기능 점수도 높아지는 경향을 나타냈다.

인터넷상에서의 대인관계 효능감 - 인터넷상에서 대인관계를 잘 할 수 있다는 확신감이 높을수록 인터넷 중독적 사용경향이 높다는 선행 연구결과에 비추어 볼 때, 인터넷상에서의 대인관계 효능감이 높은 사람이 인터넷 중독 정도가 높았을 것이고 이에 따라 인터넷 중독 정도가 높은 집단일수록 인터넷상에서의 친구관계의 기능 점수가 높다고 볼 수 있다. 특히, 이 연구에서 사용된 친구관계의 기능을 측정 한 척도는 자기 평가 척도였기 때문에 대인관계 효능감과 친구관계의 기능간의 상관관계가 상당히 높았을 것을 예상할 수 있다.

인터넷 중독 수준별 각 집단의 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 기능 정도가 얼마나 차이가 나는지를 알아본 결과는 <표 4>와 같다. 정상적인 사용자 집단과 초기 인터넷 중독자 집단은 일상생활에서의 친구관계의 기능이 인터넷상에서의 친구관계의 기능보다 높았다($p<.001$). 그러나 심각한 인터넷 중독자 집단에서는 이와는 다른 양상이 나타났다. 이 집단에서는 일상생활에서의 친구관계의 기능(평균 71.30점)은 다른 두 집단에 비해 낮은 반면, 인터넷상에서의 친구관계의 기능(평균 72.60점)은 다른 두 집단에 비해 매우 높게 나타났으며, 이에 따라 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 기능이 유사한 수준으로 기능하는 것으로 나타났다. 즉, 심각한 인터넷 중독자 집단에서는 인터넷상에서의 친구관계의 기능이 급격히 증가하면서 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 기능차가 감소하게 됐고 그 결과 일상생활에서의 친구관계와 인터넷상에서의 친구관계가 큰 차이 없이 유사한 수준의 기능을 한다는 것을 알 수 있었다. 이는 인터넷은 사회적인 공백을 채우는 타인과의 상호작용을 제공하기 때문에 더욱 중독적이라는 선

행 연구(Murray, B., 1998; Kennedy, 1998에서 재인용)를 지지하는 결과이다.

<표 4> 인터넷 중독 정도별 구분 집단의 친구관계의 기능

인 터 넷 중독 정도	n	평균	표준 편차	t
정상적인 일 상 사 용 자 인터넷	139	76.22	12.17	14.656***
초 기 일 상 중 독 인터넷	119	72.76	11.43	8.982***
심 각 한 일 상 중 독 인터넷	10	71.30	17.42	-.140
	10	72.60	14.61	

*** p<.001

2. 일상생활에서의 인터넷상에서의 친구관계의 구조적 특성

1) 전반적인 친구관계의 구조적 특성

조사대상자 전체의 일상생활에서의 친구관계의 구조적 특성을 보면, 친구 집단의 크기는 평균 26.90명이었고 친밀도는 평균 32.12점으로서 중간값(24점)보다 높았다. 따라서, 조사대상자의 전반적인 일상생활에서의 친구관계의 친밀도는 높다고 할 수 있다.

인터넷상에서의 친구관계의 구조적 특성은 다음과 같다. 인터넷상의 친구 집단의 크기는 평균 10.86명이었고 인터넷상에서의 친구관계의 친밀도는 평균 23.48점으로서 중간값보다 조금 낮아서 조사대상자의 전반적인 인터넷상에서의 친구관계의 친밀도는 중간보다 조금 낮은 수준이라는 것을 알 수 있다.

친밀도를 구성하고 있는 5개의 하위영역별로 나누어 살펴보면 5개의 하위영역 중 관계의 지속에 대한 기대 영역만 중간값보다 높아서 인터넷을 통한 친구관계가 1회적이며 오래 지

속되지 않을 것으로 여겼던 기존의 인식과 다른 양상을 보여주었다.

일상생활에서의 친구관계와 인터넷상에서의 친구관계의 전반적인 구조적 특성을 비교한 결과는 <표 5>와 같다. 친구집단의 크기는 일상생활에서의 친구집단의 크기(평균 27.19명)가 인터넷상에서의 친구집단의 크기(평균 11.66명)보다 컸다(p<.001).

전반적인 친밀도는 일상생활에서의 친구관계의 친밀도(평균 32.53점)가 인터넷상에서의 친구관계의 친밀도(평균 23.53점)보다 높았다(p<.001). 따라서, 일상생활에서의 친구관계가 인터넷상에서의 친구관계보다 구조적임을 알 수 있다.

<표 5> 전반적인 친구관계의 구조적 특성 차이

	구분	n	평균	표준편차	t
크 기	일 상	332	27.19	38.65	6.208***
	인 터 넷	332	11.66	35.62	
친 밀 도	일 상	296	37.15	6.02	4.454***
	인 터 넷	296	30.18	26.45	

*** p<.001

2) 성별 친구관계의 구조적 특성

성별에 따른 일상생활에서의 친구관계의 구조적 특성을 살펴보면, 우선 집단의 크기는 남학생(평균 41.76명)이 여학생(평균 34.84명)보다 더 큰 친구집단을 가지고 있었고, 친밀도는 남·녀 모두 중간값 24점보다 높았으며 남학생들(평균 36.23점)과 여학생들(평균 36.93점)의 집단간에 유의한 차이가 없었다. 각 하위영역별로 살펴보면 남·녀 집단간의 차이는 상대방에 대한 이해와 예견 정도에서만 유의한 차이가 있어서 여학생(평균 8.26점)이 남학생(평균 7.79점)보다 높은 수치를 나타냈다.

인터넷상에서의 친구관계의 구조적 특성은, 집단의 크기에서 남학생(평균 14.13명)이 여학생(평균 7.80명)보다 더 큰 친구집단을 가지고 있었다. 친구관계의 친밀도는 남학생(평균 23.67점)과 여학생(평균 23.27점) 모두 중간값 24점보다 낮았고 두 집단간에 유의한 차이는 없었다.

각각의 성별 집단이 갖는 일상생활에서의 친구관계의 구조적 특성과 인터넷상에서의 친구관계의 구조적 특성의 차이는 어떠한지를 살펴해보았다. <표 6>에서 볼 수 있듯이, 우선 친구집단의 크기를 보면, 남학생 집단은 일상에서의 친구집단의 크기(평균 29.31명)가 인터넷상에서의 친구집단의 크기(평균 15.15명)보다 더 큰 것으로 나타났다($p<.001$). 여학생들의 경우에도 역시 일상에서의 친구집단의 크기(평균 25.24명)가 인터넷상에서의 친구집단의 크기(평균 8.28명)보다 더 컸다($p<.001$). 친밀도는 남학생의 경우, 일상생활에서의 친밀도(평균 32.03점)가 인터넷상에서의 친밀도(평균 23.67점)보다 훨씬 높았다($P<.001$). 여학생의 경우에도 이와 마찬가지로 일상생활에서의 친밀도(평균 32.99점)가 인터넷상에서의 친밀도(평균 23.37점)보다 높았다($P<.001$).

<표 6> 성별 구분 집단의 친구관계의 구조적 특성 차이

성별	구분	n	평균	표준편차	t	
남	크 기	일 상	163	29.31	42.05	3.313***
		인터넷	163	15.15	47.78	
	친밀도	일 상	153	32.03	5.87	11.504***
		인터넷	153	23.67	7.57	
여	크 기	일 상	168	25.24	35.14	6.273***
		인터넷	168	8.28	16.63	
	친밀도	일 상	148	32.99	5.21	14.469***
		인터넷	148	23.37	7.34	

*** $p<.001$

3) 유형별 친구관계의 구조적 특성

인터넷 사용 유형별로 일상생활에서의 친구관계의 구조적 특성을 살펴보면 다음과 같다. 자신이 친한 친구라고 생각하는 친구의 수로 측정된 친구집단의 크기는 게임·오락형(평균 28.06명), 대인 관계 추구형(평균 25.47명), 정보 탐색형(평균 27.77명), 기타(평균 38.43명)의 네 유형간에 유의한 차이가 없었다.

친밀도는 게임·오락형(평균 31.40점), 대인 관계 추구형(평균 32.93점), 정보 탐색형(평균 31.92점), 기타(평균 31.43점)의 네 유형 모두에서 중간값 24점보다 높은 점수를 나타냈다. 역시 유형간에 유의한 차이는 없었다. 이것은 인터넷 사용 유형에 관계없이 네 유형의 사용자 집단 모두가 인터넷상에서 중간 수준 이상으로 친밀한 친구관계를 유지하고 있다는 것을 나타낸다.

인터넷 사용 유형에 따른 인터넷상에서의 친구관계의 구조적 특성을 살펴보면 친구집단의 크기는 게임·오락형(평균 15.52명), 대인 관계 추구형(평균 10.09명), 정보 탐색형(평균 7.99명), 기타(평균 3.59명)의 네 유형 중 게임·오락형의 친구집단이 가장 컸고 대인 관계 추구형, 정보 탐색형, 기타의 순으로 친구집단의 크기가 점차 작아지는 경향을 보였으나 이러한 유형간에 유의한 차이는 없었다. 이처럼 일상생활에서나 인터넷상에서 모두 유형간에 평균 친구 수의 크기가 크게 다름에도 불구하고 유형간 차이가 나타나지 않은 것은 '친한 친구'를 정의하는 데에 있어서 조사대상자 개 개인에 따른 다양한 기준이 적용된 때문이라고 볼 수 있다.

전체적인 친밀도는 게임·오락형(평균 22.97점), 대인관계 추구형(평균 24.74점), 정보 탐색형(평균 23.19점), 기타(평균 19.41점)의 네 유

형 중 대인관계 추구형의 친밀도가 모든 유형 중에서 가장 높았고 기타형이 가장 낮았으며 다중검증 결과, 기타형을 제외한 세 유형의 친밀도가 기타형보다 높았다($p<.05$). 친밀도의 수준은 전반적으로 중간값보다 조금 떨어지는 수준이었다.

위의 결과를 보면, 게임·오락형은 친구 집단의 크기는 모든 유형 중 가장 컸으나 친구관계의 친밀도는 대인관계 추구형보다 낮은 반면에, 대인관계 추구형은 친구 집단의 크기는 게임·오락형보다 작았으나 친구관계의 친밀도는 모든 유형 중에서 가장 높았다. 즉, 게임·오락형의 경우는 친구의 수는 많으나 친밀도가 그만큼 높지 못했고 대인 관계 추구형은

<표 7> 유형별 구분 집단의 친구관계의 구조적 특성 차이

인터넷 사용 유형	구분	n	평균	표준 편차	t	
게임·오락형	크 기	일 상	104	28.63	44.46	2.161*
		인터넷	104	16.04	56.94	
	친밀도	일 상	92	31.95	6.22	9.68***
		인터넷	92	22.97	7.67	
대인 관계 추구형	크 기	일 상	116	25.79	29.76	4.833***
		인터넷	116	12.13	20.81	
	친밀도	일 상	119	32.94	5.54	11.24***
		인터넷	119	24.74	6.88	
정보 탐색형	크 기	일 상	72	27.81	35.87	4.071***
		인터넷	72	8.68	20.46	
	친밀도	일 상	51	32.49	4.98	7.32***
		인터넷	51	23.49	6.53	
기타	크 기	일 상	21	38.43	65.07	2.470*
		인터넷	21	2.71	4.08	
	친밀도	일 상	22	32.32	5.50	6.34***
		인터넷	22	19.41	7.11	

* $p<.05$ *** $p<.001$

친구의 수는 게임·오락형보다 작았으나 친밀도가 높은 친구 관계를 유지하고 있었다. 이러한 양상은 인터넷을 사용함에 있어서 주로 대인적 서비스를 사용하며, 인터넷을 함으로써 대인적 자원들을 얻을 수 있다고 생각하는 경우에 인터넷상에서의 대인관계의 친밀도가 증가한다는 것을 보여준다.

인터넷 사용 유형별로 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 구조적 특성의 차이는 어떠한지를 살펴본 결과는 <표 7>과 같다. 조사대상자들은 인터넷 사용 유형에 관계없이 인터넷상에서보다 일상생활에서 더 많은 친구를 가지고 있었다($p<.05$, $p<.001$). 친밀도를 유형별로 나누어 본 결과 역시 모든 유형에서 일상생활에서의 친구관계의 친밀도가 인터넷상에서의 친구관계의 친밀도보다 높은 것으로 나타났다($P<.001$).

4) 인터넷 중독 수준별 친구관계의 구조적 특성

조사대상자의 인터넷 중독 정도에 따라 일상생활에서의 친구집단의 크기와 친구관계의 친밀도는 어떠한지를 살펴보았다. 친구집단의 크기는 초기 인터넷 중독자 집단(평균 28.10명)과 정상적인 사용자 집단(평균 27.11명)에 비해 심각한 인터넷 중독자 집단(평균 18.40명)은 친구집단의 크기가 매우 작게 나타났으나 이러한 집단간의 차이는 유의하지 않았다. 이 역시 친한 친구를 정의하는 개개인의 기준이 다양한 데에서 연유한 결과로 볼 수 있다.

일상생활에서의 친구관계의 친밀도는, 세 집단간에 유의한 차이가 없었다. 인터넷 중독 정도가 높은 집단일수록 일상생활에서의 친구관계의 친밀도가 감소하는 경향을 보였으나 집단간에 차이는 없었다. 이러한 결과는 조사대상

자를 일반 청소년으로 선정하여 조사대상자의 전반적인 인터넷 중독 수준이 병리적인 수준이 아니었기 때문으로 볼 수 있다. 그러므로 인터넷 중독 수준이 병리적인 수준까지 높지 않을 때에는 일상생활에서의 친구관계의 친밀도에 큰 부정적 영향을 미치지 않는다고 할 수 있다.

인터넷상에서의 친구관계의 구조적 특성에서 친구집단의 크기는 다중검증 결과, 심각한 인터넷 중독자 집단의 친구집단의 크기(평균 36.4명)가 초기 인터넷 중독자 집단(평균 17.99명)과 정상적인 사용자 집단(평균 5.22명)보다 컸다($p<.001$).

인터넷 중독 정도에 따른 인터넷상에서의 친구관계의 친밀도는 다중검증 결과, 심각한 인터넷 중독자 집단의 친구관계의 친밀도(평균 29.10점)가 초기 인터넷 중독자 집단(평균 24.71점)과 정상적인 사용자 집단(평균 22.26점)의 친구관계의 친밀도보다 높았다($p<.001$). 이는 인터넷상에서의 대인관계 효능감이 높을수록 인터넷 중독 정도가 높음을 시사한다.

친밀도를 각각의 하위 영역으로 나누어 보면, 다중검증 결과, 상호 의존도, 상대방에 대한 이해와 예견 정도와 관계의 지속에 대한 기대 정도에서 심각한 인터넷 중독 집단이 정상적인 사용자 집단보다 높은 점수를 보였다($p<.01$, $p<.01$, $p<.05$).

인터넷에의 중독 수준에 따라 각 집단의 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 구조적 특성의 차이가 어떠한지를 보면 <표 8>과 같다. 친구집단의 크기에서 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구집단의 크기는 중독 수준별 세 집단 중 정상적인 사용자 집단에서만 유의한 차이를 보이면서, 일상생활에서의 친구집단의 크기가 더 컸다($p<.001$). 인터넷 중독 정도에 따른 일상생활과 인터넷상의 친

구집단의 크기의 변화 양상을 살펴보면, 정상적인 사용자 집단에서는 일상생활에서의 친구집단의 크기가 월등히 큰 반면에, 초기 인터넷 중독자 집단에서는 그 차이가 줄어들었고 심각한 인터넷 중독자 집단에서는 일상생활의 친구집단의 크기는 감소하는 반면, 인터넷상에서의 친구집단의 크기는 증가하여 인터넷상에서의 친구집단의 크기가 오히려 더 커진 것을 알 수 있다.

인터넷 중독 수준에 따른 친구관계 친밀도의 일상생활에서와 인터넷상에서의 차이는 다음과 같다. 정상적인 사용자 집단과 초기 인터넷 중독자 집단에서 일상생활에서의 친구관계의 친밀도는 인터넷상에서의 친구관계의 친밀도보다 월등히 높은 것으로 나타났다($P<.001$). 그러나 심각한 인터넷 중독자 집단은 일상생활(평균 31.40점)에서와 인터넷상(평균 29.10점)에서의 차이가 없었다.

<표 8> 인터넷 중독 수준별 구분 집단의 친구 관계의 구조적 특성 차이

인터넷 중독정도	구분	n	평균	표준 편차	t	
정상적인 사용자	크 기	일 상	185	27.43	38.61	7.764***
		인터넷	185	5.56	12.45	
	친밀도	일 상	150	32.79	5.30	15.328***
		인터넷	150	22.35	7.48	
초기 인터넷 중독자	크 기	일 상	121	28.63	41.64	1.972
		인터넷	121	18.90	53.28	
	친밀도	일 상	125	32.16	5.73	10.059***
		인터넷	125	24.71	7.12	
심각한 인터넷 중독자	크 기	일 상	10	18.40	20.75	-.981
		인터넷	10	36.40	49.98	
	친밀도	일 상	9	31.40	6.35	.895
		인터넷	9	29.10	6.56	

*** $p<.001$

이는 친구관계의 기능에서와 마찬가지로 인터넷 중독 정도가 높은 집단일수록 일상생활에서의 친구관계의 친밀도는 조금이나마 감소하는 반면, 인터넷상에서의 친구관계의 친밀도는 중독 정도가 높아질수록 함께 증가하는 경향이 있기 때문이다. 따라서 인터넷 중독 수준이 높은 집단일수록 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 친밀도간의 차이는 감소되었다.

4. 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 만족도

1) 전반적인 친구관계의 만족도

조사대상자의 일상생활에서의 친구관계의 만족도(평균 29.98점)는 중간값(21점)보다 훨씬 높아서 친구관계에 상당히 만족하고 있다는 것을 알 수 있다. 한편, 인터넷상에서의 친구관계의 만족도(평균 22.88점)는 중간값보다 조금 높은 수준이었다.

이러한 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 만족도 간의 차이를 보면, <표 9>에 나타났듯이, 일상에서의 친구관계의 만족도(평균 29.98점)가 인터넷상에서의 친구관계의 만족도(평균 22.88점)보다 훨씬 높은 것으로 나타났다($p<.001$).

<표 9> 전반적인 친구관계의 만족도 차이

구분	n	평균	표준편차	t
일상	298	29.98	4.58	15.675***
인터넷	298	22.88	6.90	

*** $p<.001$

2) 성별 친구관계의 만족도

조사대상자의 성별에 따른 일상생활에서의 친구관계의 만족도는 여학생 집단의 만족도(평

균 30.81점)가 남학생들(평균 28.94점)에 비해 더 높아서($p<.001$), 여학생들이 더 만족하고 있는 것을 알 수 있었다(중간값 21점). 이와 달리, 인터넷상에서의 친구관계의 만족도는 남학생(평균 22.23점)과 여학생(평균 23.72점) 집단 간에 유의한 차이가 없었다.

남학생과 여학생 각 집단의 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 만족도 차이는 <표 10>에서와 같이, 두 집단 모두 일상에서의 친구관계의 만족도가 인터넷상에서의 친구관계의 만족도보다 높은 것으로 나타났다($p<.001$).

<표 10> 성별 구분 집단의 친구관계의 만족도 차이

성별	구분	n	평균	표준편차	t
남	일상	152	29.24	5.09	10.627***
	인터넷	152	22.09	6.74	
여	일상	146	30.72	3.84	11.505***
	인터넷	146	23.73	7.02	

*** $p<.001$

3) 유형별 친구관계의 만족도

인터넷 사용 유형별 각 집단의 일상생활에서의 친구관계의 만족도는 게임·오락형(평균 28.84점), 대인 관계 추구형(평균 30.89점), 정보 탐색형(평균 29.53점), 기타 집단(평균 30.00점)의 네 유형 모두가 중간값(21점)보다 훨씬 높았다. 그리고 다중검증 결과, 대인 관계 추구형의 만족도가 게임·오락형보다 높은 것으로 나타났다($p<.05$). 인터넷상에서의 친구관계의 만족도는 게임·오락형(평균 21.52점), 대인 관계 추구형(평균 24.12점), 정보 탐색형(평균 23.22점), 기타 집단(평균 21.85점)의 네 유형 모두 중간값보다 높았으나 각 유형별로 유의한 차이는 없었다.

각각의 인터넷 사용 유형별로 본 일상에서와 인터넷상에서의 친구관계 만족도의 차이는

<표 11>과 같다. 모든 유형에서 일상생활에서의 친구관계의 만족도가 인터넷상에서의 만족도보다 높았다($p<.001$).

<표 11> 인터넷 사용 유형별 일상-인터넷간 친구관계 만족도 차

유형	n	평균	표준편차	t
계입·일상 오락형 인터넷	94	28.95	5.29	8.731***
대인관계일상추구형 인터넷	121	30.74	4.11	9.918***
정보일상탐색형 인터넷	50	29.54	4.63	5.359***
기타	18	30.44	3.68	5.424***
인터넷	18	19.61	7.36	

*** $p<.001$

4) 인터넷 중독수준별 친구관계의 만족도
인터넷 중독 수준별로 나눈 집단에서의 일상생활에서의 친구관계의 만족도는 정상적인 사용자 집단(평균 30.45점)과 초기 인터넷 중독자 집단(평균 29.58점), 심각한 인터넷 중독자 집단(평균 27.20)의 만족도가 세 집단 모두 중간값(21점)과 비교했을 때 이보다 훨씬 높았다. 집단간 차이는 다중검증 결과, 정상적인 사용자 집단의 일상생활에서의 만족도가 심각한 인터넷 중독자 집단의 만족도보다 높은 것으로 나타났다($p<.05$).

인터넷상에서의 친구관계의 만족도를 살펴본 결과, 정상적인 사용자 집단(평균 21.95점), 초기 인터넷 중독자 집단(평균 24.17점), 심각한 인터넷 중독자 집단(평균 25.30점)이 모두 중간값보다 조금 높은 수준이었다. 이러한 집단별 만족도의 차이는 중독 수준이 높은 집단일수록 인터넷상에서의 친구관계 만족도가 높

은 것으로 나타났다($p<.05$).

인터넷중독 수준별 집단에 따라 일상생활과 인터넷상에서의 친구관계의 만족도 차이를 본 결과는 <표 12>와 같다. 정상적인 사용자 집단과 초기 인터넷 중독자 집단에서 일상생활에서의 친구관계의 만족도는 인터넷상에서의 친구관계의 만족도보다 높았다($p<.001$). 그러나 심각한 인터넷 중독자 집단에서는 일상생활에서의 친구관계의 만족도(평균 27.20점)가 인터넷상에서의 친구관계의 만족도(평균 25.30점)와 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

이처럼 인터넷 중독 정도에 따른 친구관계 만족도의 전반적인 경향을 보면, 인터넷 중독 정도가 높은 집단일수록 일상생활에서의 친구관계의 만족도는 감소하고, 인터넷상에서의 친구관계의 만족도는 증가하는 경향을 보이게 된다4). 이에 따라 인터넷 중독 정도가 높은 집단일수록 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계에 대한 만족도의 차이가 감소하는 것을 알 수 있다.

<표 12> 인터넷 중독 정도별 일상-인터넷간 친구관계 만족도

인터넷 중독 정도	n	평균	표준편차	t
정상적인 사용자	147	30.45	4.28	13.215***
초기 중독	125	29.58	4.78	8.538***
심각한 중독	10	27.20	5.69	.523
인터넷	10	25.30	6.88	

*** $p<.001$

4) 심각한 인터넷 중독자 집단에서 일상생활에서의 친구관계의 만족도와 인터넷상에서의 친구관계의 만족도 간에는 -.668의 부적 상관관계가 있다($p<.05$).

IV. 논의 및 결론

이 연구는 정보화사회의 도래와 함께 우리나라의 도시 청소년들이 학업 위주로 짜여진 생활 속에서 부족한 사회적 상호 작용의 욕구를 인터넷을 통해 충족시킬 것이라는 가정하에 일상생활에서와 인터넷상에서의 친구관계의 양상을 파악하고자 하였다. 이를 위해 남·녀 고등학생 396명을 대상으로 청소년들의 인터넷 이용 양상을 인터넷 중독 정도와 주이용 서비스의 종류에 따라 분류한 인터넷 사용 유형별로 인터넷을 통하여 가상 공간에서 형성된 친구관계의 기능과 구조적 특성, 그리고 지각된 친구관계 만족도가 대면 접촉을 통해 형성된 일상생활 속에서의 친구관계와 어떠한 차이가 있는지를 살펴보았다. 그 결과, 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 우리 나라 도시 청소년들에게 인터넷은 대인관계의 장으로서의 기능을 수행하고 있다. 조사대상자의 컴퓨터 사용 실태에서 조사대상자를 인터넷 사용 유형에 따라 분류한 결과, 대인적 서비스를 주로 사용하는 대인관계 추구형 사용자로 분류된 사람이 전체의 40%에 달했으며 인터넷을 사용하는 동기가 대인관계의 형성에 있다고 응답한 비율이 적음에도 불구하고 실제로 얻는 이득에서는 대인관계 형성을 든 사람이 증가하였다. 이것은 인터넷을 통해 대인관계가 형성·유지·발달된다는 것을 단적으로 보여준다고 할 수 있다. 이러한 경향은 특히 여학생들에게서 두드러지게 나타나서 여학생의 경우 대인관계추구형이 전체의 55%를 넘는 것으로 나왔다. 반면에 남학생의 경우에는 게임·오락형이 56%가 넘는 큰 비율을 차지하고 있는데, 게임·오락의 방식이 기존의 1인용 게임에서 점차 여러 명이 함께 하

는 형태(MUD)로 바뀌고 있고 이러한 형태의 게임은 사회적 고립으로 이끄는 것이 아니라 오히려 일상생활에서나 인터넷상에서의 친구관계를 형성하고 유지하는 수단으로서 사용된다는 선행 연구의 결과(윤영민, 2000; Parks & Floyd, 1996)를 볼 때, 이 또한 또다른 측면에서 인터넷이 대인관계의 장으로서 활용되고 있음을 보여주는 것이라고 할 수 있다. 또한 인터넷상에서의 친구관계의 기능과 친밀도, 만족도를 조사한 결과 친밀도에서만 중간값보다 조금 떨어지는 점수를 보였고 기능과 만족도에 있어서는 모두 중간값 이상의 점수를 나타냄으로써 인터넷상에서의 친구관계가 부정적이지 않으며, 나아가 보다 긍정적인 관계로 발전할 가능성이 있다는 것을 보여준다.

둘째, 인터넷 중독 경향은 성별, 인터넷 사용 유형별로 다르다. 인터넷 중독 경향은 여학생보다 남학생이, 유형별로는 게임·오락형이 더 높았다. 정보 탐색형의 경우는 전반적인 인터넷 중독 경향은 가장 낮은 반면에 유형 내에서 심각한 인터넷 중독 집단이 차지하는 비율은 가장 커서 한편으로는 심각한 인터넷 중독을 유발할 가능성 또한 가장 큰 이용 유형임을 시사해주고 있다. 이는 정보 탐색적 사용이 음란물의 탐색으로 이어질 때 인터넷 중독적 경향이 증가할 가능성을 제시한다.

셋째, 친구관계의 기능은 인터넷 사용 유형과 인터넷 중독 수준에 따라 다르다. 인터넷 사용 유형별로 볼 때 일상에서와 인터넷상에서의 친구관계 모두 대인관계 추구형이 가장 기능적인 친구관계를 형성하고 있었고 게임·오락형의 친구관계는 그 기능 정도가 가장 낮았다. 이는 대인관계추구형의 일상생활에서의 사

회성이 높다는 선행연구의 결과를 토대로 하여 이러한 일상생활에서의 사회성이 일상생활에서의 친구관계의 기능과 나아가 인터넷상에서의 친구관계에까지 영향을 미쳤음을 생각해 볼 수 있다. 그러나 게임·오락형의 경우, 이 유형의 일상의 사회성이 정보 추구형보다 높다는 선행 연구의 결과에 비추어 생각해 볼 때, 게임·오락형 사용자들은 사회성이 높아서 친구들과 잘 어울리지만 그러한 친구관계에서 얻어지는 기능의 정도는 낮다고 할 수 있다. 인터넷 중독 수준별로 보면, 일상생활에서의 친구관계의 기능에서는 집단별 차이가 없는 반면에, 인터넷상에서의 친구관계는 중독 수준이 높은 집단에서 훨씬 더 기능적이었다. 이러한 결과는 일상에서의 대인관계 효능감이 낮을수록, 그리고 인터넷상에서의 대인관계 효능감이 높을수록 인터넷 중독 정도가 높다는 선행 연구결과들을 바탕으로 인터넷 중독 정도가 높기 때문에 인터넷상에서의 친구관계의 기능 수준이 높아진다고보다는 인터넷상에서의 친구관계의 높은 기능이 컴퓨터 중독 수준을 높이는 요인이 된다고 해석할 수 있다. 인터넷 중독과 관련 변수와의 인과관계에 관한 논의는 인터넷 중독과 관련된 선행 연구에서도 여러 번 지적된 바 있는 문제로서, 인터넷상에서의 친구관계의 높은 기능성이 인터넷 중독의 예측 변인이 되는지, 인터넷 중독이 친구관계의 기능성을 높게 인지하게 하는 요인인지를 가려내기 위해서는 인터넷 중독 과정에 따른 변화상을 파악할 수 있는 종단적 연구가 필요할 것이다.

넷째, 친구관계의 구조적 특성에 있어서 인터넷 사용 유형과 인터넷 중독 수준에 따라 일상생활에서의 친구관계에는 유의한 차이가 없

으나 인터넷상에서의 친구관계는 유형별, 인터넷 중독 수준별로 다른 양상을 띤다. 유형별로 볼 때, 인터넷상에서의 친구관계에서 친밀도는 대인관계 추구형에서 가장 높고 게임·오락형에서 가장 낮다. 특히 게임 오락형의 경우, 친구집단의 크기는 모든 유형 중 가장 커서, 많은 친구를 가지고 있지만 친구관계의 친밀도는 떨어지는 양상을 보였다. 인터넷 중독 수준별 집단에서는 인터넷 중독 수준이 높은 집단일수록 인터넷상에서의 친구관계의 친구집단의 크기와 친밀도는 증가하는 경향을 보였다.

다섯째, 친구관계의 만족도는 중독 수준이 높을수록 일상생활에서의 친구관계의 만족도는 감소하는 반면, 인터넷상에서의 친구관계의 만족도는 증가하는 부적 상관을 보인다. 이는 인터넷 중독 수준이 높을수록 인터넷상에서의 대인관계에 보다 집착하게 되고 그 속에서 만족을 얻게 됨으로써 상대적으로 일상생활에서의 친구관계의 만족도는 감소하기 때문으로 보여진다.

이 연구는 인터넷 사용이 일반화되고 생활에서 차지하는 비중이 높아지고 있는 시점에서 인터넷상에서의 친구관계의 양상에 대해 살펴봄으로써 인터넷상에서의 친구관계에 대한 기초적인 자료를 제공하고 있다는 의의를 가진다. 또한, 조사대상자를 인터넷 사용 유형별, 인터넷 중독별로 나누어 집단별 친구관계의 양상을 살펴보고 이를 비교한 결과를 제시함으로써 청소년들이 일상생활에서와 인터넷상에서 바람직한 친구관계를 이끌어 나갈 수 있도록 그들을 교육하는 데에나 관련 정책을 수립하는 데에 기초 자료로서 활용될 것을 기대할 수 있다.

참고문헌

- 구정화·전명기(1995). 청소년의 PC통신 이용실태에 관한 연구. 한국청소년 개발원 연구 보고서, 95(35).
- 김제한·공석영·김충기(1988). 청년발달심리학. 서울:세광출판.
- 배진한(1995). 컴퓨터매개커뮤니케이션이 대인 커뮤니케이션 채널 및 정보이용에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤영민(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 청소년보호위원회 제 2차 정책포럼 인터넷시대에 있어 청소년문제와 대책 : <http://www.youth.go.kr>에서 발췌.
- 이은해·고윤주(1999). 대학생의 친구에 대한 만족감과 친구의 기능 및 친구관계망의 구조적 변인간의 관계. 교육학연구, 37(3), 201-219.
- Cairns, R. B., Leung, M. C., Buchanan, L. & Cairns, B. D. (1995). Friendships and Social Networks in Childhood and Adolescence : Fluidity, Reliability, and Interrelations. *Child Development*, 66, 1330-1345.
- Hartup, W. W. (1983). Peer relations. *Handbook of Child Psychology*, 4, pp.103-196. New York : John Wiley & Sons.
- Kennedy, B. L.(1998). Internet Addiction Disorder. *Interpersonal Computing and Technology*, 6(1-2) : <http://jan.ucc.nau.edu/~ipct-j/1998/n1-2/kennedy-souza.html>.에서 발췌.
- Kiesler, S., Siegel, J. & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication, *American Psychologist*, 39(10). 1123-1134.
- Mendelson. M. J. & Aboud. F. E. (2000). Measuring Friendship Quality in Adolescents and Young Adults : McGill Friendship Questionnaires. *Canadian Journal of Behavioral Science*, 31(2).
- Parks. M. R. & Floyd. K. (1996). Making Friends in Cyberspace. *J. of Communications*, 1(4) : <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/parks.html>.에서 발췌.
- Short, J., Williams, E. & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications*. New York : John Wiley & Sons.
- Suler, J. (1998). E-Mail Communication and Relationships. *Psychology of Cyberspace*, 1 : <http://rider.edu/users/suler/psysyber/psysyber.html>에서 발췌.
- _____ (1999).Computer and Cyberspace Addiction. *Psychology of Cyberspace*, 1(8) : <http://rider.edu/users/suler/psysyber/cybaddict.html>에서 발췌.
- Walther. J. B., Burgoon, J. F. & Park, D. (1994). Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction, *Communication Research*, 21(4), 460-487.
- Young, K. S.(1998). *Internet Addiction : Personality Traits Associated with Its Development*. paper presented at the 69th annual meeting of the Eastern Psychological Association.
- _____ (1999). Internet Addiction : Symptoms, Evaluation, and Treatment. *Innovations in Clinical Practice : A Source Book*. 17 : <http://www.netaddiction.com>에서 발췌.