

## 청소년의 인터넷 접촉 정도와 중독성향에 대한 조사

한 상 철<sup>†</sup>

대구한의대학교 청소년지도학과

본 연구는 청소년들의 인터넷 이용현황과 인식도 그리고 중독성향을 조사하고, 인터넷 중독에 영향을 주는 변인들과의 관계를 탐색하는데 목적이 있다. 본 연구의 대상은 대구지역 중학교와 인문·실업계 고등학교 남녀 학생 500명이며, 자료분석의 대상은 445명이다. 본 연구에서 사용된 설문지는 “인터넷 이용에 관한 조사지”와 “인터넷 중독 평정척도”로써, 본 연구자에 의해 개발되거나 재구성된 것이다. 인터넷 이용 조사지는 전체 16개 문항의 선다형 검사이며, 인터넷 중독 척도는 20개 문항으로 된 5점 평정척도이다. 자료처리를 위해 chisquare 분석법과 ANOVA가 적용되었다. 연구의 결과 인터넷 이용현황과 인식도 대부분은 남녀간과 교급간에 각각 의미있는 차이가 있으며, 대체로 남학생이 여학생보다 인터넷의 부정적 환경에 더 많이 노출되어 있고, 실업고와 중학생의 부정적 반응이 많았다. 그러나, 음란물과 폭력물의 접촉 빈도는 인문고 학생들이 상대적으로 높은 반응을 나타내었다. 그리고 인터넷 중독성향은 남학생이 여학생보다 더 높으며, 교급간에는 의미있는 차이가 없었다. 그리고 중독성향은 인터넷 일일 이용시간이 많을수록, 기록형 게임을 많이 할수록, 그리고 음란물 및 폭력물 접촉빈도가 높을수록 의미있게 더 높았다. 연구결과는 선행연구에 기초하여 논의되었다.

주요어 : 청소년, 인터넷 중독, 게임중독, 음란물중독, 유해매체, 성매매

---

<sup>†</sup> 교신저자 : 한상철, (712-715) 경북 경산시 유곡동 290, 대구한의대학교 청소년지도학과, E-mail : hsch@dhu.ac.kr

컴퓨터와 인터넷으로 대변되어지는 정보사회의 변화는 청소년들에게 다양한 형태의 인터넷 관련 문제행동을 파생시키고 있다. 예컨대, 불법 소프트웨어 사용, 온라인 욕설과 폭언, 웹 사이트 해킹, 스팸메일 유포, 허위정보 유포, 인터넷 중독 등은 정보사회가 제공하는 역기능적 현상일 뿐만 아니라 새로운 형태의 청소년 문제행동으로 규정되고 있다. 한편, 기존의 다양한 문제행동들 역시 인터넷 관련 문제행동과 결합되면서 새로운 양상의 문제행동으로 변모되고 있다. 예를 들어, 청소년 성매매의 경우 과거와는 달리 인터넷 채팅을 통해 이루어지는 경우가 대부분이고, 자살의 경우도 자살 사이트에서 방법을 배우고 동반자를 찾으며, 게임 아이템을 갖기 위해 돈을 훔치거나 상대방에 대한 폭행을 일삼는다(조아미, 2002). 학교붕괴, 우울증, 가출, 약물 등의 다양한 문제행동들 역시 사이버 공간에서 확대되고 심화되는 양상을 보이고 있다.

인터넷 관련 문제행동 가운데 청소년들에게 광범위하고 지속적인 영향을 주는 것은 인터넷 중독(internet addiction)이다. 이것은 병리적이고 강박적인 인터넷 사용을 의미하는 것으로, 하위 유형으로 사이버 섹스 중독, 사이버 교제중독, 인터넷 강박증, 정보중독, 컴퓨터 중독을 포함하는 복합적인 개념이다(Young, 1999). 인터넷 중독의 증상은 가상과 현실의 혼동, 게임관련 문제행동(절도, 폭력), 폭력물예의 둔감, 잘못된 성 의식이나 가치관, 폭력모방, 신체적 및 심리적 부작용, 성매매의 증가 등으로 나타나고 있으며, 이것은 청소년들의 일상 생활과 정신건강을 저해하는 결정적인 요인이 되고 있다(한상철, 김혜원, 설인자, 임영식, 조아미, 2003).

인터넷 중독이란 인터넷이라는 대상에 몰두해서 그 대상에 의존함으로써 만족감과 편안함을 찾는 대상 의존성, 시간이 지남에 따라 점점 의

존의 강도가 높아지는 내성현상, 그 대상에 몰두하지 않으면 나타나는 금단현상의 특징을 수반하는 것을 말한다(권준모, 2001). 게임중독이나 인터넷 중독이 되면 게임이나 인터넷을 하지 않을 때 불안과 짜증, 불면증 등의 증세가 나타나고 게임을 중단한 후에도 불안증세가 극에 달하게 된다. 긴장과 스트레스 해소를 위해 게임이나 인터넷을 이용하지만, 이에 중독됨으로써 자신의 스트레스와 불안감, 우울 등의 정신적 장애를 더욱 가중시키게 되는 것이다. 그러므로 인터넷 이용 시간의 증가와 다양한 유형의 게임에 대한 몰두, 음란물과 폭력물에 대한 지속적인 접촉 등은 청소년들의 인터넷 중독을 더욱 확대시킬 것이며, 이것은 초기 청소년들에게 더 강력한 영향을 줄 것으로 기대된다.

청소년들은 신체·생리적 변화에 따른 불안감과 이에 따른 사회적 관계의 위축, 미완성의 인지적 능력으로 인한 자기 도취적 사고, 또래동조 압력에의 민감성 등의 발달적 특징을 보인다(한상철, 2000). 사이버공간의 기본적인 특징이라고 할 수 있는 익명성과 비대면성, 시공초월성, 빠른 전파성, 이중적 자아의 공존성(Shield, 1992; 황상민, 1997)은 청소년 초기의 불완전한 발달적 특성을 더욱 강화시켜 주는 역할을 한다. 따라서 초기 청소년들에게 있어서 인터넷 환경은 긍정적인 영향보다 부정적인 영향을 더 많이 미치며, 그 구체적인 양태가 인터넷 몰입 또는 중독 현상이라고 할 수 있다.

청소년의 삶과 행동에 대한 인터넷의 긍정적인 영향으로는 의사소통의 증진과 학습속도의 증진, 가치있는 정보의 공유, 경험의 확대 등으로 집약될 수 있다. 그러나 이것은 모든 청소년들에게 작용하는 것이 아니라 인터넷 환경의 긍정적 요소를 능동적으로 선택하고, 응용하며, 평가할 수 있는 능력을 갖춘 청소년들에게만 적용

된다. 인터넷 환경은 발달적 이행기에 있는 대부분의 청소년들에게 부정적인 영향을 준다. 예컨대, 타인의 상실, 소외감의 증가, 음란물과 폭력물예의 접촉과 유통, 전자상거래를 통한 소비욕구 및 허위욕구의 증가, 놀이성의 상실과 문화의 폐기, 크래커 행위를 통한 사회규범의 위반과 규범 경시사상의 증대, 인간적인 유대관계의 약화, 인터넷 몰입으로 인한 중독현상 등을 초래한다(김옥순, 2000; 윤영민, 1997). 인터넷의 청소년에 대한 부정적인 영향은 청소년기에 국한되지 않고 성인기까지 지속되고 있다는 점에서 심각성이 더 높다(한상철, 임영식, 2000). 예를 들면, 인터넷 중독의 경우 그것은 청소년기의 학업과 대인관계, 사회적응을 어렵게 만들 뿐만 아니라 성인기의 우울을 비롯한 정신적 장애와 반사회적 행동의 원인이 되고 있다.

정보사회와 청소년과의 관계를 분석한 지금까지의 많은 연구들은 청소년의 인터넷 접촉 빈도와 이용 시간이 폭발적으로 증가되고 있으며, 인터넷 이용이 그들의 성장과 적응, 학업에 부정적인 영향을 미치고 있음을 밝히고 있다(김옥순, 2000; 윤영민, 2000; 조아미, 2002; 황상민, 2001). 그러나 인터넷이 의사소통과 정보교류의 가장 중심적인 도구로 확산되고 있는 현실에서 이를 차단함으로써 청소년들의 눈과 귀를 막을 수도 없고, 그렇다고 무분별한 음란물과 폭력물, 상업적인 게임에 몰입되도록 방치할 수도 없다(한상철, 2000). 가장 합리적인 대책은 청소년들이 자기조절능력을 갖도록 하는 것이며, 이를 통해 스스로의 행동과 감정을 통제하도록 지도하는 것이다. 그러나 인터넷 환경의 강한 매력성과 유혹성에 비추어볼 때 청소년들에게 자신의 충동을 스스로 조절하도록 요구하는 것은 비현실적일 수밖에 없다. 현실적인 대책은 인터넷에 대한 청소년들의 요구와 인식, 중독성향 등을 정확하고

도 지속적으로 조사하여, 이를 근거로 건설적이고 생산적인 인터넷 환경을 제공해 주는 것이다.

본 연구는 이와 같은 가정에 근거하여 청소년들의 인터넷 이용상황과 인식도 그리고 중독성향을 조사하고, 인터넷 중독에 영향을 주는 변인들과의 관계를 탐색하는데 목적이 있다. 이것은 청소년들이 정보화 사회에 보다 효율적으로 적응하도록 도와주기 위한 것이며, 인터넷 중독을 예방하기 위한 전문적인 방법을 발견하기 위한 것이다.

### 청소년의 발달적 특성과 인터넷 이용 욕구

정보화는 인터넷이나 통신의 보급으로 인하여 우리 생활 전반에 커다란 영향을 주고 있으며, 특히 청소년들의 삶의 방식과 사회적응 양상에 변화를 초래하고 있다. 일반적으로 청소년은 발달적 특성상 미성숙에서 성숙으로 변화해 가는 과정에 있는 자이며, 이 과정에서 많은 혼란과 심리적 갈등을 경험하고 있다. 정보화 사회에서 새로운 생활공간으로 대두되고 있는 사이버공간은 안정된 생활공간에서 불안정한 공간으로의 변화를 나타내며, 비교적 체계적인 질서를 중시하던 생활양식에서 혼동과 무질서로의 변화를 내포하며, 또한 수직적이고 계열적인 삶의 방식에서 수평적이고 통합적인 방식을 중시하고 있다. 이는 청소년의 발달적 특성 즉, 혼동과 무질서 속에서 새로운 질서를 추구하는 카오스적 특성과 매우 유사한 성격을 지니고 있다(황상민, 1997).

정보화 사회의 대표적인 생활공간이라고 할 수 있는 사이버 공간이 청소년들에게 쉽게 수용되고, 그것이 그들의 새로운 행동양식을 결정해 주고 있는 이유는 무엇인가? 그리고 사이버 공간

에서 현대의 청소년들이 가치로운 정보를 탐색하고 상호 교환하며 문화를 공유하고 다양한 삶을 경험하기보다 부정적인 정보에 더 쉽게 노출되고, 일탈적인 경험을 더 많이 하고, 이로 인하여 그들의 정신적인 황폐화와 무력화를 더 많이 초래하는 이유는 무엇인가? 청소년의 발달적 특성에 대한 다음의 몇 가지 설명을 통해 해답을 제시하고자 한다.

첫째, 청소년들은 인지능력의 질적인 발달을 보여 주지만 아직도 미성숙한 사고를 나타낸다. 피아제의 인지발달 이론에 따르면, 청소년기는 아동기 때까지의 구체적 사물에 의존한 사고체제에서 벗어나서 추상적인 사고를 할 수 있게 된다. 눈에 보이지 않는 현상과 관계를 추리할 수 있고, 그들의 상상 속에서 그들의 모든 욕구를 충족시킬 수 있을 만큼 그들의 사고능력은 질적인 발달을 거듭하게 된다. 이와 같은 사고능력은 청소년들에게 창의력과 문제해결력을 신장시켜 주기도 하지만, 특히 초기 청소년의 경우 대인관계 면에서 자신의 독특성과 신비함을 강조하거나 주변의 모든 사람들을 상상 속의 청중으로 인식하는 등의 미숙한 사고(자아 중심적 사고)를 보이기도 한다(Elkind, 1967). 예컨대, 자신에게는 다른 어떤 사람도 이해하지 못할 신비함과 독특성이 있다고 믿으며, 주위의 모든 사람들이 자신을 우러러보면서 찬양하고 있다고 생각하는 과장된 자의식을 지니고 있다. 이와 같은 특성들은 청소년들이 대인관계를 확대하고 질적으로 발전시켜 나감으로써 극복될 수 있는 요소이다.

인터넷의 사이버 공간은 초기 청소년들의 자아 중심적 사고를 극복할 수 있는 계기를 마련해 줄 수도 있고, 반대로 그들의 과장된 자의식을 강화시키거나 확대시킬 수도 있으나 일반적으로 후자의 역할을 더 많이 한다. 예를 들면,

사이버공간을 통해 교육적으로 가치로운 정보를 공유하고, 이성친구를 비롯한 많은 친구들과 더욱 풍부하고 건전한 대화를 나누며, 다양한 문화를 체험해 나갈 때 그들의 미숙한 사고는 성숙한 자의식으로 변화될 수 있을 것이다. 그러나 사이버 공간의 익명성과 비대면성, 감각적 쾌락성 등에 탐닉되어 음란과 폭력, 비방을 일삼을 때, 그리고 진실된 자아를 은폐한 채 허구적인 자아를 나타내는 데 익숙해 질 때, 인터넷 게임이나 채팅에 몰입되어 점차 중독성향을 지닐 때, 사이버공간은 청소년의 미숙한 자의식과 과장된 상상력을 확장시켜 주게 되며, 단기적인 쾌락에만 몰두하도록 만들 것이다.

청소년의 자아 중심성은 과장된 자의식으로부터 비롯되는 데, 인터넷 환경이 설사 교육적이고 가치로운 정보를 제공하더라도 이들은 비합리적인 시각으로 인하여 인터넷 정보를 통해 자신의 공상과 환상을 확대시켜 나갈 가능성이 높다. 어떤 연령 시기보다 청소년 초기에 게임 중독이나 몰입이 심각하고 허구적 정보에 쉽게 영향을 받는 것도 이러한 이유에서이다. 온라인 상에서의 대인관계는 그들의 익명성과 이중성을 확대시킬 수 있을 뿐 과장된 자의식의 해결은 기대하기 어렵다. 온라인 상에서 청소년은 철저하게 자신을 위장하고 그로부터 더 많은 만족감과 성취감을 느끼고 있기 때문에 자신의 신비한 능력과 환상적인 자아에 도취될 가능성이 더 높은 것이다. 그러므로 인지발달이론에 근거할 때, 정보통신 환경은 청소년의 지적 발달을 촉진시켜주는 면보다 저해하는 면이 더 많다고 할 수 있다.

둘째, 청소년은 현실 지향적 사고에서 벗어나 가능성 지향의 사고를 하게 된다. 아동기 때까지는 눈으로 확인 가능한 것에 대해서만 사고할 수 있었지만, 이제는 가능한 모든 것들을 고려할

수 있으며, '불가능이란 없다'는 신념을 가지게 된다. 이와 같은 사고는 성인들이 할 수 없는 독창적이고 가치로운 일들을 해 낼 수 있도록 만드는 원동력이 되기도 하지만, 모험적이고 무모한 행동을 유발하기도 하고, 무책임하고 비규범적인 행동을 촉발시키기도 한다(Sprinthall & Collins, 1995). 인터넷상에서 청소년들은 불가능이란 없다고 하는 자신의 신념을 가장 확고하게 실행하고 있으며, 사회적 책임이나 규범과는 관계없이 가능성을 실험하는 일에 몰두한다. 가끔은 무모하고 무지한 행동을 보임으로써 그를 알고 있는 주변의 사람들을 깜짝 놀라게 하는 것도 청소년의 이와 같은 특성 때문이다.

청소년의 가능성 지향 사고는 사이버 공간에서 고정관념에 사로잡힌 성인들이나 미숙한 어린이들이 흉내낼 수 없는 창의적인 아이디어와 생산적인 프로그램을 개발하도록 만들 수 있으며, 정보화 사회에서 건설적이고 가치로운 문화를 창조해 내도록 할 수 있다. 그러나, 컴퓨터 해킹 프로그램을 제작함으로써 자신의 가능성을 실험하고, 자신의 라이브 섹스 장면을 불특정 다수에게 배포함으로써 단지 컴퓨터의 성능과 자신의 능력을 시험하는데 몰두하고, 채팅을 통해 자신의 모든 상상력을 점검하는 등의 행동은 결국 사이버공간이 청소년들의 가능성 지향사고를 비건설적이고 무책임한 방법으로 발달시키는 계기를 마련해 주고 있다고 보아야 할 것이다.

셋째, 청소년 세대는 다른 어떤 세대보다 감각추구성향(sensation seeking)이 더 강하다. 청소년들의 실생활 공간은 그들에게 너무나 무료하고, 따분하며, 재미가 없다. 성적 및 공격적 욕구는 강하지만 이를 합리적으로 해소시킬 수 있는 기회는 거의 없으며 심지어 욕구좌절을 더 많이 경험한다. 뿐만 아니라 특히 우리 나라 청소년의 경우 입시교육으로 인한 점수 올리기 경쟁만이

그들의 삶을 지배하고 있을 뿐 최소한의 여가와 욕구충족의 기회는 그들 주변의 유해환경과 부모의 무관심 또는 과잉 보호로 인하여 차단되고 있다. 이와 같은 상태에서 그들은 이제 신체적·정서적 위험을 기꺼이 감수하더라도 다양하고 신기한 그리고 다소 복잡한 감각적 경험을 추구한다. 어떻게 보면, 지난 10년 동안 청소년들에게 큰 변화가 있어 왔다면, 이전까지는 지겨워도 단순히 참고 견디거나 간혹 반항하고 탈출하는 방법을 선택하여 왔다면, 이제는 위험을 무릅쓰고라도 자신의 감각적 쾌락과 신기성(novelty)을 추구한다는 데 있다. 오토바이를 타더라도 보다 난폭하게 운전하고, 술을 마시더라도 보다 화끈하게 취하고, 운동을 하더라도 더욱 과격하게 하는 것 등이 그 특징이다. 청소년들의 이와 같은 감각추구성향은 다양한 위험행동(risk behavior)을 낳게 만들며, 심지어 충동적인 문제행동을 야기시킨다(Arnett, 1998; 한상철, 2001).

사이버 공간은 청소년들의 재미없고 따분한 생활에 활력소를 심어줄 수 있다. 채팅을 통해 다른 사람들과의 신비스럽고 색다른 사이버 만남을 경험할 수 있고, 위험하고 모험적인 게임을 즐길 수도 있으며, 직접 체험하기 어려운 미지의 세계를 여행할 수도 있다. 이러한 경험들은 청소년들의 감각추구성향을 해소시킴으로써 실생활 공간에서 실제로 반사회적 행동으로 이어질 수 있는 가능성을 크게 줄여줄 것이다. 그러나 현실적으로 사이버 공간은 우리가 생각할 수 있는 것과 같은 이상적인 경험을 청소년들에게 제공해 주지 못하며, 청소년들 또한 건전하고 가치로운 인터넷 경험을 통해 그들의 감각추구성향을 충족시키지 못하고 있다. 그들은 따분한 일상생활의 권태에서 벗어나기 위해 온라인상의 자극적이고 감각적인 사이트를 탐닉하며, 이것이야말로 그들의 감각추구성향을 충족시켜주는 수단이

된다. 음란 사이트의 내용들이 점차 자극적이 되고, 폭력물 역시 더욱 잔인하고 파괴적이 되어 가는 것은 청소년의 감각추구성향을 강화시켜 줌으로써 사이트의 이용률을 향상시키려는 전략이라고 볼 수 있다. 채팅에서 주고받는 이야기 또한 점차 자극적이고 저속한 것일 때 인기가 있고, 게임 역시 스피드하고 경쟁적일 때 인기가 높은 것도 같은 원리이다. 동영상 자료와 고난도 게임들이 등장하면서 사이버 공간은 청소년들의 감각추구성향을 충족시키는 가장 확실한 공간으로 자리매김함과 동시에 더 나아가 그들의 인터넷 몰입 및 중독을 유도하고 있다.

### 청소년의 인터넷 이용현황

#### 인터넷 채팅

청소년들이 인터넷을 이용하는 주된 이유는 채팅을 위해서라고 볼 수 있다. 청소년들은 채팅을 통해 이성을 쉽게 만날 수 있고, 심리적 위안을 받을 수 있으며, 성적 욕망을 충족시킬 수 있다. 청소년들의 채팅은 그들만의 독특한 언어를 통해 이루어지며, 이것은 또 다른 문화와 의사소통 구조를 만들어주고 있다. 따라서 채팅을 통해 그들만의 언어(은어, 속어, 비어)를 만들어가고 거기에 익숙해지는 것 또한 채팅의 부수적인 목적이라고 할 수 있다.

이민희(2001)의 조사에 따르면, 중·고등학생의 채팅상대는 같은 또래의 이성친구가 76.2%로 가장 많았으며, 채팅상대를 실제 만난 적이 있는 사람은 40.29%로 나타났다. 채팅한 사람과 만나서 한 일은 ‘먹고 마시며 대화했다’가 68.3%, ‘성관계를 가졌다’가 2.9%로 보고되었다. 채팅이 청소년 성매매의 주요 매개경로가 되고 있다는 사

실은 많은 연구자들에 의해 지적되고 있다(고성혜, 2000; 이은경, 2001). 신미식(2000)은 청소년 성매매 참여자 대부분이 성인과의 인터넷 채팅과 휴대폰 이용을 통해 성매매에 개입하게 된다고 하였다.

윤영민(2000)의 조사에 의하면, 음란채팅 경험은 중학생이 17.8%, 고등학생이 19.1% 그리고 남학생이 19.8%, 여학생이 16.4%인 것으로 나타났다. 한편 음성정보나 폰팅 경험 역시 음란채팅의 비율과 전체적으로 비슷하였지만, 남녀간 차이에 있어서 여학생이 22.9%이고 남학생이 14.9%로서 여학생의 비율이 더 높았다. 따라서 음란채팅 경험은 청소년기 동안 연령에 따라 증가되지만, 남녀간에는 채팅 매체에 따라 차이가 있음을 알 수 있다. 한편 청소년보호위원회(2002)의 비행 청소년에 대한 조사에서는 여자 청소년의 음란채팅 비율(56.7%)이 남자 청소년의 비율(36.1%)보다 현저하게 높게 나타났다. 이러한 결과는 음란채팅이 청소년 성매매의 주요 경로가 되고 있음을 시사해 준다.

#### 유해사이트 접속

청소년들이 자주 접속하는 유해사이트는 음란 사이트, 폭력사이트, 자살사이트, 엽기사이트 등이다. 음란물이 인간의 행동에 미치는 영향에 관한 심리학적 연구, 특히 성범죄와 대인관계에 대한 연구결과에서 시사하는 바는 6~10세 아동기에 음란물에 노출될 때 강간과 같은 성범죄에 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 또한 음란물에 노출된 시기가 빠른 경우 대인관계에서 정상적인 인간관계보다는 이성을 성적 대상으로 보게 되며, 여성을 비인격적으로 비하시키는 태도를 형성시킨다는 것도 명백하게 밝혀지고 있다(한상철 등, 2003).

청소년보호위원회(1999)의 조사에 의하면, 초·중·고등학생 집단의 27.3%와 비행청소년 집단의 30.7%가 인터넷 음란사이트 접속 경험을 가지고 있다. 그러나 2002년 조사에서는 중·고등학생의 52.4%(중 44.6%, 일반고 59.4%, 실업고 60.5%)가 접속경험이 있는 것으로 나타나 음란사이트 접속이 청소년들 사이에 급속도로 확산되고 있음을 알 수 있다. 음란사이트 접속경험은 중학교 때가 70.1%이고, 고등학교 이후에 신규 접속자는 뚜렷한 감소 추세를 보여주고 있다. 또한 접속장소로는 집이 91.8%로 대부분을 차지해 가정 내에서 청소년의 컴퓨터 사용에 대한 적절한 지도가 중요함을 시사해 주고 있다. 이와 같은 연구결과는 고성혜(2000), 윤영민(2000), 황진구(2001) 등의 연구에서도 유사하게 보고되고 있다.

전체적으로 청소년들의 음란사이트 접속 경험율은 매년 급속도의 증가 추세를 보이는데, 중학생보다는 고등학생의 경험이 더 높고, 학년별 편차가 크고, 여학생보다는 남학생의 경험이 더 높다. 그러나 폭력 사이트의 경우는 교급별, 성별 차이를 보이지 않고 있다. 폭력이나 음란사이트는 청소년의 폭력성과 왜곡된 성의식, 성비행을 조장할 수 있다는 점에서 보다 정확하고 지속적인 실태 조사와 대책이 마련되어야 할 것이다.

### 인터넷 중독의 의미와 선행연구

중독증(addiction)이란 단순한 대상 탐닉에 그치는 것이 아니라 대상에 몰두해서 그 대상으로부터 만족감과 편안함을 찾는 대상 의존성, 시간이 지남에 따라 점점 의존의 강도가 높아지는 내성 현상, 그 대상에 몰두하지 않으면 나타나는 금단 현상을 수반하는 것을 말한다(권준모, 2001). 게

임이나 인터넷 중독이 되면 게임이나 인터넷을 하지 않을 때 불안과 짜증, 불면증 등의 증세가 나타나고 게임을 중단한 후에도 오히려 불안증세가 극에 달하게 된다. 긴장과 스트레스 해소를 위해 게임이나 인터넷을 이용했지만, 이에 중독됨으로써 바로 게임이나 인터넷은 스트레스를 유발하는 주된 요인이 되는 것이다.

윤영민(2000)은 초·중·고등학생을 대상으로 인터넷 사용 현황을 조사한 결과 인터넷 중독이 의심되는 학생이 전체의 11.0%라고 추정했다. 인터넷 사용의 폐해로 '인터넷을 하느라 숙제나 학과 공부를 못했다'는 학생이 29.1%, '인터넷에 무슨 일이 벌어지고 있을 지 궁금해서 다른 일에 집중할 수 없다'는 학생이 24.8%, '인터넷하는 시간을 줄이려고 했지만 실패했다'는 학생이 32.7%, '인터넷을 하지 않으면 우울해지거나 불안해진다'는 학생이 17.4%로 조사되었다.

이와 더불어 조수현(2000)은 15-29세 남학생들의 경우 PC방 출입이 잦은 학생들이 출입을 거의 하지 않는 학생들보다 결석비율이 더 높고, 눈이 아프거나 침침하다는 반응이 더 많다고 하였다. 특히 한달에 5회 이상 결석한 학생을 조사한 결과 인터넷을 하루에 1시간 미만 사용하는 학생은 9.4%, 1~2시간 사용하는 학생들은 11.5%, 2시간 이상 사용한 자는 24.3%로 나타남으로써, 인터넷 사용 시간이 증가할수록 결석 비율이 증가되고 있음을 확인하였다.

가정법원 소년보호자협회(2001)는 초·중·고등학생 1,902명을 대상으로 한 설문조사를 실시한 결과, 응답자의 7.7%인 124명이 PC통신이나 인터넷을 이용하고 나면 '현실과 가상 사이에 혼돈이 생긴다'는 반응을 확인하였다. 그리고 30.2%는 '인터넷 생각으로 공부에 집중이 안 된다'고 했고, 8.2%는 '시력이나 언어장애, 피곤함 등의 신체적 이상을 느낀다'고 했으며, 그리고 2.5

%는 ‘화가 나거나 폭력을 사용하고 싶다’고 응답하였다. 자녀안심운동 서울협의회(2001)의 조사에서는 중·고등학생 중 음란물을 접촉한 이후에 ‘계속 보고 싶다’는 학생이 32.5%, ‘성 충동을 느낀다’는 학생이 26.4%, ‘사이버 성폭력을 하고 싶다’는 학생이 5.1%인 것으로 나타났다. 그리고 흥미로운 사실은 하루에 5시간 이상 인터넷을 접속하는 학생들의 30.8%가 친구가 전혀 없다고 하였고, 학교에서 심리적인 따돌림을 6번 이상 당한 학생 중에 42.9%가 주말에 5시간 이상 인터넷을 이용한다고 하였으며, 구타 경험이 6번 이상인 학생들 가운데 46.7%가 5시간 이상 인터넷을 이용한다는 것이다. 이러한 결과는 학교폭력 피해 학생의 경우 외부와 고립되어 자기 자신만의 세계에 빠지거나 현실의 스트레스를 가상공간에서 해소하려는 경향이 높다는 사실을 시사해 준다. 이밖에도 황진구(2001)의 조사에서는 ‘인터넷을 통해 사생활 침해를 받았다’는 학생이 25.1%, ‘사이버 언어폭력 등 성폭력 피해를 경험했다’는 학생이 13.0%인 것으로 나타났다.

이와 같은 연구결과를 통해 중·고등학교 청소년들의 경우 게임 및 인터넷 중독이 어느 정도인지를 정확하게 명시할 수는 없지만, 가상과 현실의 혼란을 겪고 있는 학생들과 사이버 성폭력을 하고 싶은 학생 그리고 신체 이상을 느끼는 학생들의 비율을 감안할 경우 약 10%의 학생들이 인터넷 중독 위험군으로 추정해 볼 수 있을 것이다.

본 연구에서는 청소년들의 인터넷 사용 및 중독성향과 관련된 선행연구에 기초하여 다음과 같은 가설을 설정하였다.

첫째, 인터넷 이용 현황과 인식도는 청소년의 성별과 교급별에 따라 차이가 있을 것이다.

둘째, 청소년의 인터넷 중독성향은 성별과 교

급별에 따라 차이가 있을 것이다.

셋째, 인터넷 중독성향은 청소년의 인터넷 이용 정도와 형태에 따라 차이가 있을 것이다.

## 연구방법

### 대상

본 연구의 대상은 대구지역 청소년 가운데 중학교와 고등학교(인문계, 실업계) 학생 전체 500명이다. 이들은 남녀 중학교 2개교의 3개 학급과 남녀 인문고 4개교의 5개 학급 그리고 남녀 실업고 각각 1개 학급씩을 임의 선정한 것이며, 표본 집단의 모든 학생들은 2학년이다.

전체 조사 대상자 가운데, 응답이 불충실하거나 반응의 누락 정도가 심한 학생 55명은 자료분석 대상에서 제외되었다. 따라서 실제 자료분석 대상자는 445명이며, 이들의 구체적인 분포는 표 1과 같다.

### 도구

본 연구에서 사용된 조사도구는 “인터넷 이용에 관한 조사지”와 “인터넷 중독 평정척도”이다. 인터넷 이용에 대한 조사는 전체 14개 문항의 선다형 검사로써, 연구자가 선행 자료들을 토대로 직접 작성한 것이다. 문항의 내용은 인터넷

표 1. 자료분석 대상의 집단별 분포 단위: 명(%)

	중	인문고	실업고	전체
남	41(9.21)	147(33.03)	25(5.62)	213(47.97)
여	98(22.02)	94(21.12)	40(8.99)	232(52.13)
전체	139(31.24)	241(54.16)	65(14.61)	445(100.0)

이용시간, 이용형태, 접촉경로 등의 현황을 묻는 7개의 문항과 음란 및 폭력물을 접촉할 때의 느낌과 인터넷 환경에 대한 일반적인 생각, 개선방안 등을 묻는 7개의 문항들로 이루어져 있다. 문항의 내적 일치도(Cronbach'  $\alpha$ )는 .71로써 비교적 양호한 것으로 확인되었다.

한편, “인터넷 중독 평정척도”는 총 20개 문항으로 구성된 5점 평정척도로서, Young(1999)이 제작한 도구를 우리 나라 청소년들의 특성을 고려하여 본 연구자가 재구성한 것이다. 문항들은 인터넷에 대한 의존성과 내성현상, 금단증상을 묻는 것들로 이루어져 있다. 예컨대, “나는 하루에도 여러 번 반복해서 동일 사이트에 접속하는 경우가 있다”(의존성), “게임이나 채팅을 하느라고 식사하는 것도 거른 적이 있다”(내성), “인터넷 게임이나 채팅을 방해하는 가족들에게 화를 내는 경우가 있다”(금단) 등이 포함되어 있다. 이 척도에서 점수가 높을수록 인터넷 중독 정도가 심하다고 할 수 있다. 본 연구의 과정에서 검증된 도구의 신뢰도(Cronbach'  $\alpha$ )는 .73으로 나타났다.

자료처리

수집된 자료 가운데 “인터넷 이용에 관한 조

사지”의 문항 14개 문항에 대한 스크리닝 작업의 결과 피험자들의 반응이 지나치게 편포되어 있는 4개의 문항을 확인하고, 문항별 반응분석 과정에서 이들 문항을 제외시켰다. 제외된 문항은 ‘채팅 대상’, ‘잔인한 장면을 볼 때의 심정’, ‘개인 사생활 침해에 대한 생각’, ‘인터넷 유해환경에 대한 일반적인 생각’에 관한 것이다. 본 연구에서 사용한 통계처리방법은 Chisquare 분석법과 ANOVA(One-Way and Two-Way) 그리고 개별비교를 위한 Scheffe test이다.

결 과

인터넷 이용에 대한 분석

청소년들의 일일 컴퓨터 사용시간을 조사해 본 결과, 전체적으로 하루에 ‘1-2시간’이 31.91%로 가장 많고, 다음으로 ‘1시간 이내’가 27.44%, ‘3시간’이 18.65%이며, 4시간 이상 이용자가 전체의 16.4%를 차지하고 있다.

그러나 이러한 반응은 남녀간과 교급간에 각각 유의한 차이가 있다( $p < .001$ ). 즉, ‘1시간 이내’는 남학생이 여학생보다 많고, ‘3시간’ 이상은 여

	1시간이내	1-2시간	3시간	4시간	5시간	6시간이상	이용없음	전체
남	84(39.43)	70(32.86)	22(10.32)	11(5.16)	4(1.87)	12(5.63)	10(4.69)	213(100.0)
여	47(20.25)	72(31.03)	61(26.29)	23(9.91)	14(6.03)	9(3.87)	6(2.58)	232(100.0)
중	26(18.70)	36(25.89)	35(25.17)	18(12.94)	8(5.75)	10(7.19)	6(4.31)	139(100.0)
인고	94(39.00)	82(34.02)	34(14.10)	10(4.14)	4(1.65)	10(4.14)	7(2.90)	241(100.0)
실고	11(16.92)	24(36.92)	14(21.53)	6(9.23)	6(9.23)	1(1.53)	3(4.61)	65(100.0)
전체	131(27.44)	142(31.91)	83(18.65)	34(7.64)	18(4.04)	21(4.72)	16(3.60)	445(100.0)
남녀간 : $\chi^2=39.284$		$p=0.001$		교급간 : $\chi^2=46.924$		$p= 0.001$		

표 3. 컴퓨터의 주된 이용 목적

단위 : 명(%)

	학습	오락 게임	채팅	이메일	음악 영화	정보 검색	기타	전체
남	6(2.81)	77(36.15)	26(12.20)	10(4.69)	15(7.04)	17(7.98)	62(29.10)	213(100.0)
여	3(1.29)	18(7.75)	52(22.41)	56(24.13)	37(15.94)	29(1.25)	37(15.94)	232(100.0)
중	3(2.15)	31(22.30)	35(25.17)	25(17.98)	10(7.19)	9(6.47)	26(18.70)	139(100.0)
인고	6(2.48)	38(15.76)	38(15.76)	20(8.29)	34(14.10)	32(13.27)	73(30.29)	241(100.0)
실고	0(0.00)	26(40.00)	5(7.69)	21(32.30)	8(12.30)	5(7.69)	0(0.00)	65(100.0)
전체	9(2.02)	95(21.35)	78(17.53)	66(14.83)	52(11.69)	46(10.34)	99(22.25)	445(100.0)
남녀간 : $\chi^2=96.485$		p = 0.001		교급간 : $\chi^2=76.010$		p = 0.001		

학생이 남학생보다 더 높은 반응을 보이고 있다. 그리고 교급간의 유의한 차이는 인문고의 경우 일일 '1시간 이내'가 가장 많지만, '1-2시간'은 실업고가 상대적으로 더 높고, '3시간' 이상은 중학교와 실업고의 학생들이 인문고 학생들보다 더 높은 비율을 나타내고 있다.

컴퓨터를 이용하는 주된 목적을 7개의 항목에 따라 조사해 본 결과, 전체적으로 '기타' 반응이 22.25%로 가장 높고, '오락 및 게임'이 21.35%, 채팅 17.35%, 이메일 14.83% 등의 순으로 높게 나타났다. 그리고 '학습'을 위한 목적은 전체의 약 2%에 불과하다. '기타' 반응에는 주로 음란물이나 동영상 보기 등이 자유반응에 포함되어 있다.

이와 같은 이용목적은 남녀간과 교급간에 각각 유의한 차이가 있다(p<.001). 즉, 남학생은 '오락 및 게임'과 '기타'에 높은 반응을 보이는 반면, 여학생은 '채팅'과 '이메일', '음악 및 영화 감상' 등에 높은 반응을 나타내었다. 그리고 교급간의 차이에 대해 중학생은 '채팅'이 타 집단보다 상대적으로 더 높고, 인문고생은 '기타', '음악이나 영화감상', '정보검색'이 그리고 실업고생은 '오락 및 게임'과 '이메일'이 타 집단보다 각각 더 높은 반응을 보이고 있다.

컴퓨터 게임을 할 때 주로 어떤 유형의 게임을 하는지를 조사해 본 결과, 가장 선호하는 게임의 유형은 '기록경쟁형'과 '임무수행형'이 각각 25.68%로서 가장 높은 비율을 나타내며, 다음으

표 4. 선호하는 컴퓨터 게임의 유형

단위 : 명(%)

	기록경쟁형	임무수행형	단순과외형	모양맞추기	기타	전체	
남	45(21.12)	74(34.74)	51(23.94)	9(4.22)	33(15.49)	213(100.0)	
여	69(29.74)	40(17.24)	30(12.93)	52(22.41)	41(17.67)	232(100.0)	
중	39(28.05)	27(19.42)	28(20.14)	28(20.14)	17(12.23)	139(100.0)	
인고	55(22.82)	81(33.60)	43(17.84)	17(7.05)	44(18.25)	241(100.0)	
실고	20(30.76)	6(9.23)	10(15.38)	16(24.61)	13(20.00)	65(100.0)	
전체	114(25.68)	114(25.68)	81(18.24)	61(13.74)	74(16.67)	445(100.0)	
남녀간 : $\chi^2=51.016$		p = 0.001		교급간 : $\chi^2=37.272$		p = 0.030	

표 5. 폭력물이나 음란물 장면의 접촉 정도 단위 : 명(%)

	매일같이 본다	자주 본다(1-2회/1주)	한두번 본적이 있다	전혀 보지않는다	전체
남	29(13.61)	106(49.76)	60(28.16)	18(8.45)	213(100.0)
여	6(2.58)	56(24.13)	84(36.20)	83(35.77)	229(100.0)
중	5(3.59)	39(28.05)	50(35.97)	43(30.93)	137(100.0)
인고	28(11.66)	107(44.58)	68(28.33)	37(15.41)	240(100.0)
실고	2(3.07)	16(24.61)	26(40.00)	21(32.30)	65(100.0)
전체	35(7.92)	162(36.65)	144(32.58)	101(22.85)	442(100.0)
남녀간 : $\chi^2=75.898$ p= 0.001		교급간 : $\chi^2=34.317$ p= 0.001			

로 ‘단순 파괴형’ 18.24%와 ‘모양맞추기’ 13.74%의 순이다.

이러한 반응은 남녀간과 교급간에 각각 유의한 차이가 있다(p<.001, p<03). 남학생은 ‘임무수행형’과 ‘단순파괴형’을 그리고 여학생은 ‘기록경쟁형’과 ‘모양 맞추기’를 더 선호하는 것으로 나타났다. 그리고 교급간의 차이에 있어서 ‘기록경쟁형’과 ‘모양맞추기’의 경우 중학생과 실업고 학생들이 인문고보다 더 선호하고, ‘임무수행형’은 인문고 학생들이 그리고 ‘단순파괴형’은 중학생이 다른 집단보다 각각 더 선호하는 것으로 나타났다.

폭력물이나 음란물의 접촉 정도를 조사해 본 결과, ‘1주일에 1-2회 정도 본다’는 반응이 36.65

%로 가장 높고, 다음으로 ‘지금까지 한 두번 본적이 있다’(32.58%)와 ‘전혀 본 적이 없다’(22.85%)의 순서로 높은 반응을 나타내었으며, ‘매일같이 본다’는 비율도 전체의 7.92%에 이르고 있음을 알 수 있다.

이와 같은 반응은 남녀간과 교급간에 각각 유의한 차이가 있다(p<.001). 즉, 남학생들은 ‘거의 매일 본다’와 ‘자주 본다’의 비율이 그리고 여학생은 ‘한두번 본적이 있다’와 ‘전혀 본 적이 없다’의 비율이 더 높다. 그리고 교급간의 차이에 있어서, ‘거의 매일’과 ‘자주 본다’는 반응은 인문고 학생들이 중학교와 실업고보다 더 높다. 따라서 폭력물이나 음란물은 남학생이 여학생보다 더 많이 접촉하고 있으며, 인문고 학생들이 다른

표 6. 음란 사이트 접속 경로 단위 : 명(%)

	친 구	메일광고	웹서핑(우연히)	호기심(스스로)	기타	전체
남	69(32.85)	4(1.90)	59(28.09)	50(23.80)	28(13.33)	210(100.0)
여	18(8.07)	8(3.58)	94(42.15)	9(4.03)	94(42.15)	223(100.0)
중	21(15.67)	3(2.23)	49(36.56)	13(9.70)	48(35.82)	134(100.0)
인고	54(23.07)	5(2.13)	91(38.88)	39(16.66)	45(19.23)	234(100.0)
실고	12(18.46)	4(6.15)	13(20.00)	7(10.76)	29(44.61)	65(100.0)
전체	87(20.09)	12(2.77)	153(35.33)	59(13.63)	122(28.17)	433(100.0)
남녀간 : $\chi^2=103.348$ p= 0.001		교급간 : $\chi^2=31.586$ p= 0.001				

표 7. 음란사이트 접속 장소

단위 : 명(%)

	자기 집	학교	PC방	친구집	접속없음	기타	전체
남	131(62.08)	5(2.36)	13(6.16)	17(8.05)	39(18.48)	6(2.84)	211(100.0)
여	51(22.76)	6(2.67)	6(2.67)	8(3.57)	142(63.39)	11(4.91)	224(100.0)
중	47(34.30)	2(1.45)	3(2.21)	6(4.37)	73(53.28)	6(4.37)	137(100.0)
인고	124(52.99)	8(3.41)	12(5.12)	11(4.70)	73(31.19)	6(2.56)	234(100.0)
실고	11(17.18)	1(1.56)	4(6.25)	8(12.5)	35(54.68)	5(7.81)	64(100.0)
전체	182(41.84)	11(2.53)	19(4.37)	25(5.75)	181(41.61)	17(3.91)	435(100.0)
남녀간 : $\chi^2=100.860$		p = 0.001		교급간 : $\chi^2=44.857$		p = 0.001	

집단 학생들보다 더 많이 접속하고 있다고 볼 수 있다.

음란 사이트에 접속하게 된 주된 경로는 전체적으로 ‘웹서핑을 하다가 우연히’가 35.33%로 가장 높고, 다음으로 ‘기타’(28.17%)와 ‘친구를 통해’(20.09%), ‘호기심’(13.63%)이 높게 나타났다. 이러한 반응은 남녀간과 교급간에 각각 유의한 차이가 있다(p<.001). 즉, 남학생은 ‘친구를 통해’와 ‘호기심’이 여학생보다 더 높고, 여학생은 ‘웹서핑을 하다가 우연히’와 ‘기타’에 높은 반응을 나타내었다. 그리고 교급간의 차이에 있어서, 중학생과 인문고 학생들은 ‘웹서핑을 하다가 우연히’가 실업고보다 더 많고, 인문고는 또 ‘친구를 통해서’와 ‘호기심’이 다른 집단보다 더 많다.

음란 사이트를 접속하는 주요 장소를 알아본 결과, ‘자신의 집’이 41.84%로서 가장 높고, 친구 집과 PC방이 각각 5.75%와 4.37%로 나타났으며, 2.53%의 학생들은 학교에서 접속하는 것으로 나타났다. 이와 같은 반응은 남녀간과 교급간에 각각 유의한 차이가 있지만(p<.001), 접속하지 않는다는 반응이 전체 41.61%를 나타냄으로써 실제 집단간 차이는 무의미하다고 볼 수 있다. 그러나 남학생은 자기 집과 친구 집에서 접속하는 비율이 여학생보다 높고, 인문고 학생들은 자기 집에서, 실업고 학생들은 친구 집이나 PC 방에서 음란 사이트를 접속하는 비율이 더 높다는 사실을 알 수 있다.

폭력물이나 음란물을 접촉할 시의 느낌을 조

표 8. 폭력물이나 음란물 시청시의 느낌

단위 : 명(%)

	본적 없음	모방심리 발생	흥분유발	후회	아무런 느낌 없음	기타	전체
남	16(7.51)	25(11.73)	58(27.23)	55(25.82)	50(23.47)	9(4.22)	213(100.0)
여	80(34.48)	4(1.72)	6(2.58)	42(18.10)	83(35.77)	16(6.89)	232(100.0)
중	42(30.43)	9(6.52)	12(8.69)	22(15.82)	48(34.78)	5(3.62)	138(100.0)
인고	30(12.44)	16(6.63)	47(19.50)	64(26.55)	66(27.38)	18(7.46)	241(100.0)
실고	24(36.92)	4(6.15)	5(7.69)	11(16.92)	19(29.23)	2(3.07)	65(100.0)
전체	96(21.62)	29(6.53)	64(14.41)	97(21.85)	133(29.95)	25(5.63)	444(100.0)
남녀간 : $\chi^2=111.467$		p = 0.001		교급간 : $\chi^2=41.064$		p = 0.001	

표 9. 폭력물이나 음란물에 대한 인식 단위 : 명(%)

	사용자의 판단에	해로운 것 하면 안됨	기분전환 조금은 허용	문제될 것 없다	생각해 본적 없음	전체
남	79(37.26)	5(2.35)	85(40.09)	15(7.07)	28(13.20)	212(100.0)
여	93(40.08)	15(6.46)	53(22.84)	9(3.87)	62(26.72)	232(100.0)
중 인고	43(30.93) 107(44.39)	6(4.31) 9(3.73)	42(30.21) 84(34.85)	5(3.59) 14(5.80)	43(30.93) 27(11.20)	139(100.0) 241(100.0)
실고	22(34.37)	5(7.81)	12(18.75)	5(7.81)	20(31.25)	64(100.0)
전체	172(38.74)	20(4.50)	138(31.08)	24(5.41)	90(20.27)	444(100.0)
남녀간 : $\chi^2=27.058$		p = 0.001		교급간 : $\chi^2=33.624$		p = 0.001

사해 본 결과, ‘아무런 느낌도 없었다’는 반응이 전체의 29.95%로 가장 높고, ‘괜히 보았다고 후회했다’가 21.85%, ‘홍분이 되었다’가 14.41%를 나타내었으며, 심지어 ‘모방하고 싶었다’는 반응도 6.53%에 이르렀다.

이러한 반응은 남녀간과 교급간에 각각 유의한 차이를 보여주고 있다(p<.001). 즉, 남학생들은 ‘모방하고 싶었다’와 ‘저절로 흥분이 되었다’가 여학생보다 높고, 여학생은 ‘본적이 없다’와 ‘아무런 느낌도 들지 않았다’는 반응을 많이 하였다. 그리고 교급간의 차이에 있어서, ‘본적이 없다’는 반응은 중학교와 실업고에서 높게 나타난 반면, ‘저절로 흥분이 되었다’와 ‘괜히 보았다’

고 후회되었다’는 인문고 학생들의 반응이 다른 집단에 비해 더 높게 나타났다.

청소년들이 컴퓨터의 폭력물이나 음란물에 대해 일반적으로 어떤 생각을 하고 있는지를 조사해 본 결과, ‘사용자의 판단에 맡겨야 한다’가 38.74%로 가장 많았고, 다음으로 ‘기분전환을 위해 조금 하는 것은 상관없다’가 31.08%, ‘생각해 본 적이 없다’가 20.27%로 나타났다. 그러나 ‘무조건 해로우니까 하면 안 된다’가 4.5%, ‘전혀 문제 될 것이 없다’가 5.41%로써, 극단적인 견해를 갖는 청소년은 전체의 약 10%에 불과하다는 것을 알 수 있다.

이와 같은 반응은 남녀간과 교급간에 각각 유

표 10. 컴퓨터 몰입 정도에 대한 자가 진단 단위 : 명(%)

	중독증상	몰입증상	놀이기구	학습도구	사용않음	기타	전체
남	22(10.32)	61(28.63)	103(48.35)	2(0.09)	20(9.38)	4(1.87)	213(100.0)
여	21(9.05)	59(25.43)	124(53.44)	6(2.58)	18(7.75)	3(1.29)	232(100.0)
중 인고	18(12.94) 23(9.54)	46(33.09) 62(25.72)	58(41.72) 132(54.77)	4(2.87) 2(0.08)	11(7.91) 17(7.05)	1(0.07) 5(2.07)	139(100.0) 241(100.0)
실고	2(3.07)	12(18.46)	37(56.92)	2(3.07)	10(15.38)	1(1.53)	65(100.0)
전체	43(9.71)	120(27.09)	227(51.24)	8(1.81)	38(8.58)	7(1.58)	445(100.0)
남녀간 : $\chi^2=3.439$		p = 0.633		교급간 : $\chi^2=19.881$		p = 0.030	

표 11. 익명성의 폭력적 언어나 음란성 표현에 대한 생각

단위 : 명(%)

	대수롭지 않음	기분나쁨	처벌해야	잘모르겠다	기타	전체
남	56(26.29)	101(47.41)	39(18.30)	14(6.57)	3(1.40)	213(100.0)
여	34(14.78)	113(49.13)	39(16.95)	37(16.08)	7(3.04)	230(100.0)
중	35(25.36)	55(39.85)	18(13.04)	27(19.56)	3(2.17)	138(100.0)
인고	43(17.84)	127(52.69)	55(22.82)	11(4.56)	5(2.07)	241(100.0)
실고	12(18.75)	32(50.00)	5(7.81)	13(20.31)	2(3.12)	64(100.0)
전체	90(20.32)	214(48.31)	78(17.61)	51(11.51)	10(2.26)	443(100.0)
남녀간 : $\chi^2=17.396$ $p = 0.002$ 교급간 : $\chi^2=36.852$ $p = 0.001$						

의한 차이가 있다( $p<.001$ ). 즉, ‘사용자의 판단에 맡겨야’는 남녀 학생 모두 높은 반응을 보이고 있지만, ‘기분전환을 위해 조금’은 남학생이 여학생보다 더 많은 반응을 나타내었다. 한편 ‘무조건 해롭다’와 ‘아무 생각 해 보지 않았다’는 여학생이 더 많은 반응을 보였다. 그리고 교급간의 차이에 있어서 ‘사용자의 판단에 맡겨야’는 인문고 학생들이 다른 두 집단보다 그리고 ‘기분전환을 위해 조금’은 인문고와 중학생이 실업고보다 각각 더 많이 반응하였다.

청소년들에게 몰입 정도를 6개 항목에 걸쳐 자가 진단해 보도록 했을 때, 전체적으로 ‘공부하다가 심심하면 사용할 뿐이기 때문에, 컴퓨터는 나에게 놀이기구에 불과하다’는 반응이 51.24%로써 가장 많고, 다음으로 ‘몰입증상 즉, 한번 켜면 쉽게 빠져 나오지 못하지만 중독이라고 생각하지는 않는다’가 27.09%이다. 그러나 ‘공부나 일상생활에 지장을 주는 정도로서 아마 컴퓨터 중독인 것 같다’라고 자가 진단한 학생도 전체의 9.71%에 해당된다.

이러한 반응은 교급간에만 유의한 차이가 있다( $p<.03$ ). 즉, 중학생과 인문고, 실업고 학생들이 모두 ‘놀이기구’에 불과하다는 반응이 가장 높지만, 이것은 실업고와 인문고의 반응이 중학생보

다 더 높다. 중학생의 경우 스스로 ‘중독증상’과 ‘몰입증상’이라고 반응한 비율이 인문고나 실업고보다 더 높으며, 그리고 인문고는 실업고보다 더 높다.

PC 통신상에서 익명성을 이용한 폭력적인 언어나 음란성을 나타내는 표현에 대해 어떻게 생각하는지를 조사해 본 결과, 전체적으로 ‘기분 나쁘고 언짢다’는 반응이 48.31%로 가장 높고, ‘대수롭지 않게 생각한다’ 20.32%, ‘철저하게 찾아내어 처벌해야 한다’ 17.61%, ‘잘 모르겠다’ 11.51%의 순으로 높은 반응을 나타내었다.

이와 같은 반응은 남녀간과 교급간에 각각 유의한 차이가 있다( $p<.01$ ). 즉, 남녀 모두 ‘기분 나쁘게 생각한다’가 가장 높지만, 남학생들은 ‘대수롭지 않게 생각한다’는 반응이 더 높고, 여학생은 ‘잘 모르겠다’는 반응이 더 높다. 그리고 교급간의 차이에 있어서, 중학생은 ‘대수롭지 않게 생각한다’는 반응이 다른 두 집단보다 더 높으며, 인문고와 실업고 학생들은 ‘기분 나쁘게 생각한다’가 더 많다. 그리고 인문고는 ‘찾아내어 처벌해야 한다’가 나머지 두 집단보다 상대적으로 높게 나타났다.

인터넷 중독성향 분석

인터넷 중독에 대한 성별, 교급별 차이를 분석하기 위해 각 집단별 평균과 표준편차를 산출한 결과는 표 12와 같다.

표 12에 기초하여, 각 집단간 인터넷 중독증상의 평균차의 유의도를 검증한 결과는 표 13과 같다.

표 13에 의하면, 인터넷 중독성향은 남녀간에 유의한 차이가 있으며( $F=5.03, p<.05$ ), 교급간에는 통계적으로 유의한 차이가 없다. 따라서 남학생이 여학생보다 인터넷 중독성향이 더 심하다고 할 수 있다. 그러나 중학교와 인문고 그리고 실업고 학생들간에는 통계적으로 유의한 차이가 없다. 평균 점수만을 비교해 보았을 때 중학생의 인터넷 중독성향이 다른 집단보다 다소 높은 경향이 있으며, 특히 중학교와 인문고 남학생의 인터넷 중독성향이 다른 집단보다 높은 경향이 있다.

청소년의 컴퓨터 이용과 인터넷 중독과의 관계

청소년의 컴퓨터 이용(하루 컴퓨터 사용시간, 선호하는 컴퓨터 게임의 유형, 폭력 및 음란 장면의 시청정도)에 따른 인터넷 중독증상의 차이를 분석해 본 결과는 표 14와 같다.

청소년의 인터넷 중독성향은 일일 컴퓨터 이용시간간에 유의한 차이가 있다. 개별비교(Scheffe test) 결과 하루 컴퓨터 사용시간이 6시간 이상인 학생들이 1시간 이내에서부터 3시간까지 사용하는 집단보다 인터넷 중독성향이 더 높으며, 4시간 이상 사용하는 집단이 2시간 이내 사용하는 집단보다 인터넷 중독성향이 더 높다. 따라서 인터넷 중독성향은 하루 6시간 이상 컴퓨터를 사용하는 집단이 3시간 이하의 집단보다 그리고 4시간 이상 사용집단이 2시간 이하 사용집단보다 중독성향이 의미있게 더 높다고 할 수 있다.

그리고 청소년들의 게임 선호유형간에도 유의

표 12. 인터넷 중독에 대한 각 집단의 평균과 표준편차

	중			인고			실고			전체		
	n	M	σ	n	M	σ	n	M	σ	n	M	σ
남	41	47.51	16.85	147	44.95	15.41	20	40.05	14.54	208	44.98	15.67
여	97	42.94	14.33	94	41.63	11.88	40	39.27	18.88	231	41.77	14.31
전체	138	44.30	15.20	241	43.65	14.21	60	39.53	17.43			

표 13. 인터넷 중독 특점에 대한 집단간 평균차 검증

자 원	자유도	자승합	평균자승	F	P
성별 (A)	1	1125.2118	1125.2118	5.03	0.0254
학교 (B)	2	1021.6585	510.8292	2.28	0.1031
A × B	2	112.7584	56.3792	0.25	0.7773
오 차	433	96854.2799	223.6819		
전 체	438	99113.9088			

표 14. 컴퓨터 이용에 따른 인터넷 중독성향

구분	1시간 (A)	1-2시간 (B)	3시간 (C)	4시간 (D)	5시간 (E)	6이상 (F)	무이용 (G)	F값	개별비교
n	129	139	83	34	17	21	16		
일일이용 시간	M 37.83	42.19	45.57	55.29	48.94	60.28	31.87	16.03**	F-A,B,C D-A,B
	SD 13.45	12.19	14.91	15.09	12.84	20.19	7.30		

  

구분	기록경쟁 형(A)	임무수행 형(B)	단순파괴 형(C)	모양 맞추기(D)	기타 (E)	F값	개별비교
n	114	114	79	57	74		
선호하는 게임유형	M 47.85	42.41	43.37	40.28	40.12	4.24**	A-D
	SD 16.07	12.67	14.65	14.51	16.20		

  

구분	매일(A)	가끔(B)	잘 않음(C)	전혀 않음(D)	F값	개별비교
n	35	161	141	99		
폭력음란 시청정도	M 57.28	45.18	42.08	36.60	20.09**	A-B,C,D B-D/C-D
	SD 18.61	13.77	14.40	12.44		

\*\* P < .01

한 차이가 있다. 개별비교 결과 기록경쟁형 게임을 선호하는 청소년들이 모양 맞추기 게임을 선호하는 집단보다 인터넷 중독성향이 의미있게 더 높다고 할 수 있다. 따라서 인터넷 중독성향은 청소년들이 선호하는 게임 유형간에 차이가 있으며, 특히 기록경쟁형 게임을 선호하는 청소년들에게서 가장 높게 나타난다고 할 수 있다.

마지막으로 인터넷 중독성향은 폭력물이나 음란물의 시청 정도간에 유의한 차이가 있다. 개별비교 결과 ‘매일 같이 본다’는 집단이 ‘자주 본다’, ‘가끔 본다’, ‘전혀 보지 않는다’는 집단보다 중독성향이 의미있게 높으며, 그리고 ‘자주 본다’는 집단은 ‘전혀 보지 않는다’는 집단보다, ‘가끔 본다’는 집단은 ‘전혀 보지 않는다’는 집단보다 각각 중독성향 특점이 의미있게 높다. 따라서 폭력물이나 음란물을 자주 보는 청소년일수록 인터넷 중독성향이 더 높으며, 특히 이와 같은 영

상물을 매일같이 보는 청소년들의 중독성향이 가장 높다고 할 수 있다.

### 논의 및 결론

본 연구에서는 청소년의 인터넷 이용 현황과 이에 대한 인식도 그리고 중독성향을 조사해 보고자 하였다. 이를 위해 본 연구에서는 인터넷 이용현황과 인식도 및 중독성향을 성별과 교급별로 구분하여 조사하고 각 집단간 차이를 확인하였으며, 인터넷 이용 정도 및 형태와 중독성향과의 관계를 분석하였다.

먼저, 가설 1을 검증하기 위해 인터넷 이용현황과 인식도의 성별, 교급별 차이를 분석한 결과 대부분의 문항들에서 의미있는 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 가설 1은 지지되었다. 인

터넷 이용시간의 경우 여학생이 남학생보다 그리고 실업고와 중학생이 인문고보다 일일 이용시간이 더 많았으며, 컴퓨터 이용 목적에 대해서는 남학생이 여학생보다 그리고 실업고 학생들이 다른 집단보다 상대적으로 더 부정적인 반응을 나타내었다. 선호하는 게임 유형에 있어서 남학생과 중학생 및 실업고 학생들이 상대적으로 집단들보다 기록경쟁형과 단순파괴형을 더 많이 선호하는 것으로 나타났으며, 폭력물이나 음란물의 접촉빈도는 남학생이 여학생보다 그리고 인문고 학생들이 다른 집단들보다 더 많이 접촉하는 것으로 나타났다. 그리고 음란물 접촉 경로는 남학생의 경우 친구와 호기심으로 여학생은 웹서핑과 기타 다양한 방법을 통해 이루어지고 있으며, 중학생과 인문고는 웹서핑과 친구가 주요 경로이고 실업고는 기타 다양한 방법을 동원하고 있는 것으로 나타났다. 한편, 음란물 접촉 장소는 대부분이 자기 집이었지만, 남학생들의 경우 자기 집과 친구 집에서 접속하는 비율이 여학생보다 다소 높았고, 실업고 학생들은 친구 집이나 PC 방에서 음란 사이트를 접속하는 비율이 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

이와 함께 인터넷 환경에 대한 청소년의 인식도(느낌 및 충동, 생각 등)를 조사해 본 결과 대부분의 문항에서 남녀간과 교급간에 의미있는 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 폭력물이나 음란물 시청에 대해 남학생이 여학생보다 모방심리와 충동적 흥분이 더 많았으며, 인문고 집단은 타집단에 비해 흥분과 후회의 상반된 반응이 더 많았다. 그리고 폭력물이나 음란물에 대해 남학생이 여학생보다, 인문고 집단이 다른 집단보다 더 허용적인 것으로 나타났다. 컴퓨터 사용에 따른 자기진단의 결과 중학생이 인문고와 실업고 집단보다 스스로를 컴퓨터 중독 또는 몰입증상이라고 판단하는 비율이 더 높았다. 익명성을

이용한 통신상의 언어폭력에 대해 여학생들의 부정적 인식이 더 많았으며, 중학생들의 경우 대수롭지 않게 생각하는 비율이 다른 두 집단보다 상대적으로 더 많았다. 인터넷 이용시 부모님들은 대체로 자제를 요청하고 시간 내 허용하는 편이지만, 남학생들의 경우 간섭하지 않는다는 반응도 비교적 많았다. 마지막으로 인터넷 환경의 개선과 관련하여 남녀 모두 네티켓의 준수를 가장 많이 선택하였지만 이런 반응은 남학생들에게 더 많았다. 중학생들은 유해정보 배포자에 대한 처벌을 가장 많이 선택하였다.

본 연구의 이와 같은 결과는 선행 연구자들의 연구결과와 대부분 일치하지만, 일부 항목은 상반된 결과를 나타내기도 하였다. 즉, 음란물과 폭력물의 접촉빈도에 대해 인문고 학생들이 다른 집단보다 더 높은 반응을 보이고 있는 것은 기존의 많은 연구결과(고성혜, 2000; 이은경, 2001; 황진구, 1999)와 상반되며, 이와 같은 반응은 인문고 학생들의 인터넷 유해환경에 대한 양면성에 기인한다고 생각된다. 예컨대, 인터넷 이용시간이나 이용목적, 음란물 접촉경로 등에서 다른 집단보다 대체로 긍정적인 반응을 보이고 있으면서, 이들의 음란물과 폭력물에 대한 높은 접촉빈도는 그들의 양면적인 태도를 나타내는 것이라고 할 수 있다.

고성혜(2000), 윤영민(2000)의 연구에 기초할 때, 인터넷 접속시간이 길수록 학교폭력 피해나 대인관계 고립이 많으며, 학교생활에서의 스트레스와 불안이 더 높다고 볼 수 있다. 본 연구에서 여학생과 중학생 및 실업고 학생들의 일일 이용시간이 더 많다는 것은 이들의 스트레스 및 불안과 고립감이 더 높다는 것을 시사한다. 그러나 대부분의 청소년들(약 60%)은 일일 평균 1-2시간 이내 컴퓨터를 이용하는 것으로 나타났으며, 성인들이 염려하는 수준의 컴퓨터 몰입과는 거리

가 멀다는 것을 알 수 있다. 뿐만 아니라 인터넷 이용의 주된 목적 역시 친구와의 채팅과 이메일, 음악과 영화감상, 정보탐색 등으로 나타남으로써 대부분의 청소년들은 인터넷에 대해 건전한 의식을 지니고 있다고 할 수 있다.

청소년들에게 컴퓨터 중독 정도를 자가 진단해 보도록 했을 때, 전체적으로 ‘공부하다가 심심하면 사용할 뿐이며 놀이기구에 불과하다’는 반응이 51.24%로써 가장 많고, 다음으로 ‘몰입증상은 있지만 중독이라고 생각하지는 않는다’가 27.09%, 그리고 스스로를 컴퓨터 중독이라고 생각하는 학생이 전체의 9.71%로 나타났다. 그리고 스스로를 컴퓨터 중독 또는 몰입이라고 판단하고 있는 비율은 중학생이 고등학생보다 더 높았다. 인터넷 중독의 비율은 윤영민(2000)이 초·중·고등학생의 11.0%가 인터넷 중독이라고 추정하고 있는 것보다 다소 낮은 비율이지만, 소년보호자협회(2001)의 7.7%보다는 다소 높은 비율이다. 한편, 본 연구에서 중학생들이 스스로를 인터넷 중독 및 몰입이라고 진단하는 비율이 높은 것은 다른 연구자들의 연구결과와 다소 차이가 있다. 예컨대, 윤영민(2000)과 조수현(2000) 등은 교급이 높을수록 중독성향이 높다고 보고하였다. 상이한 연구결과에 대해서는 앞으로 더욱 체계적인 연구를 필요로 하지만, 연구자의 판단으로는 중학생들의 경우 사춘기의 신체·생리적 변화에 따른 정서불안과 정체감 혼미(identity diffusion)가 그들로 하여금 인터넷에 몰입 또는 중독되도록 만들고 있다고 생각된다.

그리고 가설 2와 3을 검증하기 위해 인터넷 중독성향의 성별, 교급별 차이와 인터넷 이용정도 와 형태에 따른 차이를 조사한 결과, 대부분의 변인에서 의미있는 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 가설2와 가설3은 지지되었다. 인터넷 중독성향은 남학생이 여학생보다 의미있게 더

높은 것으로 나타났으며, 컴퓨터 이용을 많이 할수록 높게 나타났다. 특히 하루 6시간 이상의 집단은 4시간 이하의 집단보다 중독성향이 두드러지게 높았다. 그리고 인터넷 중독성향은 청소년들의 게임 선호유형간에 의미있는 차이가 있으며, 특히 기록경쟁형 게임을 선호하는 청소년들에게서 인터넷 중독성향이 가장 높게 나타났다. 마지막으로 인터넷 중독성향은 음란물과 폭력물을 자주 보는 청소년일수록 더 높으며, 특히 이와 같은 영상물을 매일같이 보는 청소년들의 중독성향이 가장 높은 것으로 나타났다.

본 연구의 이와 같은 결과는 선행연구의 부족으로 인하여 충분한 비교가 되지 못하는 한계점을 지니고 있다. 컴퓨터 이용을 많이 할수록 중독성향이 높은 것은 당연한 일이지만, 게임 유형에 따라 그리고 영상의 내용에 따라 중독성향에 차이를 나타내고 있다는 것은 인터넷 환경이 청소년들에게 중요한 영향을 주고 있다는 사실을 직접 입증한 사례라고 생각된다. 윤영민(2000)에 따르면, 인터넷 중독성향으로 추정되는 학생들은 숙제나 학과 공부를 하지 못할 지경이 되고, 일에 대한 집중력이 떨어지고, 또래관계가 단절되며, 우울과 불안증세를 나타내고 있다. 자녀안심서울협회(2001)의 연구에 따르면, 특히 음란물을 많이 보는 청소년의 경우 음란물에 대한 의존성과 내성이 증가되고, 성 충동을 느끼며, 성폭력을 하고 싶다는 반응을 보이고 있다. 따라서 인터넷 중독으로 인한 폐해를 차단하기 위한 대책이 시급하게 마련되어야 할 것이다.

본 연구는 조사대상을 지역단위에 국한시켰을 뿐만 아니라 집단별 표본 수의 차이가 심하여 연구결과를 일반화하는데 신중을 기할 필요가 있다. 한편 연구결과는 인과관계를 충분히 설명해 주기보다 청소년의 인터넷 이용현황과 중독성향에 대한 조사결과로서 후속 연구를 위한 기

초자료로서 더 큰 의미를 지니고 있음을 밝혀준다. 앞으로 청소년의 발달적 특성과 심리 사회적 요인을 투입변인으로 하여 청소년 인터넷 중독의 원인을 보다 체계적으로 연구해 볼 필요가 있을 것이다.

### 참고문헌

- 고성혜 (2000). 청소년의 의식세계. 자녀안심운동 서울협의회.
- 권준모 (2001). 컴퓨터 게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구. 청소년보호위원회.
- 김옥순 (2000). 정보사회와 청소년 자아 정체성. 한국청소년개발원 심포지움, 인터넷 문화: 청소년참여와 사이버일탈, pp. 23-57.
- 신미식 (2000). 성매매 청소년문제 실태와 해결방안에 관한 연구. 한국청소년개발원.
- 윤영민 (2000). 인터넷이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 청소년보호위원회 제2차 정책포럼, 인터넷 시대에 있어 청소년문제와 대책.
- 이민희 (2001). 청소년 성매매에 관한 정책연구. 문화관광부 · 한국청소년개발원.
- 이은경 (2001). 청소년가출과 성매매 실태분석. 청소년문제 정책포럼, 청소년 위기, 어떻게 해결할 것인가.
- 자녀안심운동 서울협의회 (2001). 청소년 PC방 이용실태 조사. 자녀안심운동 서울협의회.
- 조수현(2000). 컴퓨터사용이 청소년의 건강에 미치는 영향에 관한연구. 청소년보호위원회.
- 조아미 (2002). 청소년의 게임이용 실태와 중독에 관한 연구. 청소년행동연구, 7, 경산대 청소년문제연구소.
- 청소년보호위원회 (1999). 청소년유해환경 접촉 종합실태조사-매체, 약물, 업소 부문.
- 청소년보호위원회 (2002). 청소년유해환경 종합 실태조사 결과보고.
- 한상철 (2000). 사이버 공간에서의 청소년의 삶과 자아 정체성, 한국청소년개발원 워크샵, pp. 112-118.
- 한상철 (2001). 청소년기 위험행동의 원인 및 보호적 요소와 발달적 모형에 대한 탐색적 연구. 교육학연구, 39(4), 한국교육학회.
- 한상철 (2002). 청소년에 대한 잘못된 고정관념과 실제의 분석. 청소년행동연구, 7, 85-108. 대구한의대 청소년문제연구소.
- 한상철, 김혜원, 설인자, 임영식, 조아미 (2003). 청소년문제행동-심리학적 접근. 학지사.
- 한상철, 임영식 (2000). 청소년심리의 이해. 학문사.
- 황상민 (1997). 사이버공간에서의 청소년의 정체성 형성: 가상 공동체 의식과 복합 공동체성의 형성을 중심으로. 한국심리학회 춘계 심포지움, pp. 35-66.
- 황상민 (2001). 인터넷 중독의 실태와 사회적 손실규모. 인터넷중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼, 한국정보문화센터.
- 황진구 (1999). 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구. 한국청소년개발원.
- 황진구 (2001). 청소년 정보격차 실태와 대책 연구. 한국청소년개발원.
- Arnett, J. (1998). Risk behavior and family role transitions during the twenties. *Journal of Youth and Adolescence*, 27, 3, 301-320.
- Elkind, D. (1967). Egocentrism in adolescence. *Child Development*, 38, 1025-1034.
- Robins, K. (1995). "Cyberspace and the world we live in" in *Cyberspace/ Cyberbod/ Cyberpunk of Technological Embodiment*. Nondon, Routledge.
- Shield, R. (1992). The individual, consumption, cultures

- and the fate of community. R. Shield (ed.), *Life style shopping*, Routledge.
- Sprinthall, N. A., & Collins, W. A. (1995). *Adolescent psychology: A developmental view*. McGraw-Hill, Inc.
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: Evaluation and treatment. *Student BMJ*, 99, 351-353.
- 1 차원고접수일 : 2003. 9. 4.  
최종원고접수일 : 2003. 10. 28.

## The Survey on the Degree of Link with Internet Space and a Internet Addiction Disposition of Adolescents

**Sang-chul Han**

**Dep. of Adolescent Guidance, Daegu Haany University**

The purpose of this study was to investigate the degree of link with internet media and a internet addiction disposition of adolescents. The subjects were 500 students attending to middle and high schools consisted of male and female. The instruments were “the questionnaire on the present conditions of internet use” consisted of 14 items(Cronbach's  $\alpha=.71$ ) and “the internet addiction rating scale” consisted of 20 items(Cronbach's  $\alpha=.73$ ). These questionnaire were revised by this researcher. For data analysis, chisquare and ANOVA were used. The main results were as follows. First, a boy students and the vocational high school and the middle school each have more negative response than a girl students and the humanistic high schools in the present conditions of internet use and the judgement on a harmful object of internet space. Second, a boy students have higher than a girl students in an internet addiction disposition. Third, an internet addiction related with the times link with internet, the type of internet game, and the content of internet space(a lustful and violent objects). The various methods for the prevent with the internet addiction of adolescents discussed with based on the previous studies.

*key words : adolescent, internet addiction, game addiction, sex dealing, a harmful object*