

인터넷 중독에 따른 초등학생의 비사회 행동 연구

Research on Asocial Behavior by Types of Internet Addiction in
Elementary School Students

홍승표(Seung-Pyo Hong)¹⁾

이희주(Hee-Joo Lee)²⁾

ABSTRACT

An internet addiction measure (Park et al., 2001) and an asocial behavior measure (K. J. Lee, 1997) were administered to 232 6th-grade students. Statistical analyses were by mean-difference scores and t-test. Results showed that all aspects of internet addiction (preoccupation, compulsive use, relapse, tolerance/dependence and impediments in daily life) were related to both the inner asocial behaviors of depression, social withdrawal and over-anxiety and the external asocial behaviors of aggressiveness, delinquency and hyperactivity. The only exception was that tolerance/dependence was not related to delinquency. Boys addicted to the internet were more socially withdrawn, aggressive, delinquent and hyperactive than girls. From the results, it can be suggested that internet education should be carried out from the elementary educational level.

Key Words : 인터넷 중독(internet addiction), 인터넷 중독 유형(types of internet addiction), 비사회 행동(asocial behavior).

I. 서 론

디지털 사회, 네트워크 사회로 대변되는 지식
정보화 사회의 급격한 변화 속에 인터넷은 핵심

적인 역할을 하고 있다. 2006년 6월 현재 우리나라
라는 무선 인터넷 가입자 1,400만, 인터넷 사용
자 약 3,358만 명(한국인터넷정보센터)에 달하고
있다. 또한 컴퓨터와 다양한 정보기기가 융합되

¹⁾ 한국교원대학교 시간강사

²⁾ 부산대학교 시간강사

Corresponding Author : Seong-Pyo Hong, Lecturer, Korea National University of Education Hungduk-gu,
Chungju, Korea

E-mail : hspia486@hanmail.net

고 유·무선 통신과 방송, 인터넷을 통합하는 디지털 융합이 전개되면서 유비쿼터스(ubiquitous) 사회가 도래되었다.

이러한 시대적 흐름 속에서 다양한 인터넷 관련 연구들이 최근 들어 부쩍 늘어나고 있다(나동석, 2004; 백지숙, 2005; Klein, Clark & Herskovitz, 2003; Lee, 2004). 생활에 편리함과 이로움을 제공하는 인터넷 활용은 무한한 정보의 제공, 즉각적인 의사전달 및 자기표현, 광범위한 정보 분배, 무제한적 접근 및 정보 활용 등의 효과적인 기능을 제공한다(라봉하, 2001). 반면 유희정보 제공과 사용, 개인정보 남용, 과도한 정보탐색 몰입, 공격성 및 가해행동, 상업적 착취, 과도한 교류 행위, 게임·도박 중독 등의 역기능도 함께 존재한다(주리에·권석만, 2001). 이러한 역기능의 핵심 기저는 과도한 인터넷 사용으로 인해 현실세계에서의 사회, 가정, 일상생활에 문제를 가져오는 인터넷 중독이라고 할 수 있다.

인터넷 중독이란 인터넷 확산에 따른 부작용으로 인터넷에 지나치게 접속함으로써 일상생활에서 심각한 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 지장을 받는 상태로 일상생활을 영위하는데 심각한 지장을 유발하는 상황을 말한다(Young, 1999). 인터넷 중독은 의존성, 내성, 금단증상에 따라 정도를 구분할 수 있으며 신체적, 경제적, 가족상황, 학업, 직업, 사회적 문제와 밀접한 관련을 보인다(Young, 1996).

인터넷 공간의 접근가능성, 흥미, 유희성, 친밀감과 같은 매력적인 요소들이 다른 여타 매체와는 비교할 수 없는 중독성을 유발한다고 하겠다(황상민, 2000). 인터넷 중독은 개방성 즉, 접근가능성의 정도에 따라 달라진다. 사이버 공간의 시공간적 초월성으로 존재하는 거의 모든 정보가 누구에게나 접근될 수 있는 개방성과 공유

성을 지닌다(한규석·황상민, 1999).

익명성은 인터넷의 가장 큰 특징으로 인터넷을 사용하는 사람들은 자신의 신분을 밝히지 않고, 익명으로 활동함으로써 자유자재로 자신의 생각을 표현하고, 원하는 것을 찾아볼 수 있다. 익명성의 파급효과로 억압해제 효과, 정서적 투사효과가 있다(Reid, 1994). 또한 인터넷은 높은 유희성을 가지는데 모든 미디어의 통합의 장으로 유희적 요인이 변동강화의 역할을 하고, 정기적인 메일 확인이나 홈페이지 관리 등은 고강도 강화를 주어 한 번 매료되면 쉽게 빠져나오기 어렵다(King, 1996).

기존의 매체가 계획된 정보를 일방적으로 보내는 단방향성이고 이용자의 수동적이고 규칙적이며 반복적인 상호작용으로 이루어졌다면, 인터넷은 이보다 훨씬 능동적인 상호작용이 이루어지는 쌍방향적인 특성을 기본으로 가지고 있다. 게임이나 채팅을 할 때마다 매번 상대가 바뀌어 새로운 양태가 되며, 사용자가 지루함을 느낄 틈이 없게 되어 지속적으로 인터넷에 빠져들게 된다(이송선, 2000). 이와 같은 인터넷만이 가지는 속성에 의해 많은 사람들이 단기간에 인터넷 중독에 빠지게 된다.

인터넷 중독에 있어서 학생들의 중독은 더욱 심각하다고 하겠다. 학교 내의 대인 관계 부작용, 성적 부진으로 인한 스트레스, 입시위주의 교육과정, 경직된 학교생활 등은 학생들에게 스트레스 해소 공간으로 인터넷을 선택하게 되고, 이것이 중독으로 연결되는 경우가 허다하다.

Young(1996)은 청소년들을 대상으로 인터넷 중독 검사를 실시하였는데 게임에 중독된 청소년들이 더 충동적이며 문제해결에 대한 태도가 부정적이고, 실제 문제 해결 능력도 떨어지며 의사소통 능력이 부족하다는 결과를 얻었다. 또한 유희성을 알면서도 사용을 계속하는 강박적 사

용, 일단 접속을 시작하면 끝장을 봐야 직성이 풀리는 조절 불능, 그리고 온라인에 대한 강박적 집착의 특징을 보였다.

우리나라에서도 학생들의 인터넷 중독에 대한 연구가 실시되었다. 조성상·이서원(2006)은 대부분의 청소년들이 잠재적 중독 이상의 결과를 보였으며 인터넷 중독은 청소년의 공격성에 영향을 미친다고 하였다. 진선애·오윤자·최명구(2006)는 중학생 430명을 대상으로 인터넷 중독 수준을 조사한 결과 54.7%가 중독군으로 분류되었으며 인터넷 중독 집단이 충동성이 높고 자기 조절력이 부족하다고 하였다. 조미현·신경선(2004)은 초등학생 1,382명을 대상으로 인터넷 중독 현황을 연구했는데 17.9%가 위협사용군으로 분류되었으며 학업곤란과 심리적 불안정, 자기조절의 어려움을 나타냈다고 보고했다. 인터넷 중독은 학교교육 및 일상생활에 부적절한 영향을 미치며, 정신 건강을 저해한다. 게임에 심하게 중독된 청소년의 경우 학교생활 적응에 실패하며 심지어 공교육 이탈을 촉진시키기도 한다(김현수, 2001).

이러한 인터넷 중독은 다양한 사회적, 현실적 문제점을 유발하는데 그 중 쉽게 나타나는 것이 비사회 행동이다. 비사회 행동은 남과 어울리지 않고 혼자만의 세계에 파묻혀 공상에 젖거나, 불안에 싸여 있거나, 불연속적 생각에 가득 차 헤어 나지 못하는 행동을 지칭한다(Suler, 1996). 이러한 현상은 인터넷에 중독됐을 때 쉽게 관찰할 수 있다. 인터넷 중독자의 심리적 특성으로 우울, 외로움, 충동성, 경험추구, 가상효능, 탈억제 등을 관찰할 수 있는데 이는 전형적인 비사회 행동이라 할 수 있다(이정운, 2005). 폭력, 가출, 도벽 등의 반사회적인 행동이 외향적인데 반해 자폐, 등교 거부, 강박 행위, 신경증적 행동, 자살 충동 등의 비사회 행동은 내향적인 성향을 띄므

로 쉽게 관찰이 어려우며 따라서 판별이 됐을 때는 증상이 심각할 경우가 많다.

비사회 행동유형에 대한 연구로 오경자·이혜련(1990)은 아동행동목록을 이용하여 정신과 진료기관에 내원한 아동, 청소년을 대상으로 한국 아동, 청소년에게 적합한 행동 측정도구를 개발하였으며, 홍강의·홍경자(1986)는 정상 아동을 대상으로 행동유형을 분석하였다. 홍경자(1986)는 아동행동목록을 적용하여 아동의 행동유형을 내적 문제에 우울성, 정신 신체성향, 사회적 위축성, 정신병 성향, 강박성, 과잉 불안, 외적 문제로는 미숙/공격성, 비행성 히스테리, 성적 문제, 과잉활동성, 편집성, 퇴행성 그리고 혼합문제는 학교 거부성향, 정서 불안정성으로 구분하였다. 한편 이경주(1997)는 아동행동목록과 홍경자(1986)의 유형분류를 근거로 정상 청소년의 행동문제를 내적 행동문제와 외적 행동문제로 분류하고 내적 행동문제에는 사회적 위축, 우울, 과잉불안을, 외적 행동문제로 공격성, 비행, 과잉활동성의 총 여섯 개 하위요인으로 구분하였다.

이러한 비사회 행동은 개인의 내적인 세계와 관계를 짓거나, 심리적 에너지를 소모하는 행동들로 나타난다. 따라서 눈에 쉽게 드러나지 않으므로 등한시하기 쉬운데, 이를 방치하면 위험한 방향으로 나아가게 된다. 학생들을 주의 깊게 관찰하면서 관련된 경미한 증상이 보이더라도 잘 지도하여 건전한 인간으로 성숙할 수 있도록 해야 한다.

최근까지 이루어진 인터넷 중독에 대한 대부분의 연구들은 인터넷이 공격성에 미치는 영향이나 학업성취나 과잉행동, 대인관계에 미치는 영향에 대해 이루어져왔다(강석기·한상훈, 2005, 조성상·이서원, 2006, 진선애·오윤자·최명구, 2006). 그러나 비사회 행동에 대한 연구는 미비

한 실정이다. 비사회 행동은 남을 괴롭히는 것이 아니므로 처음에는 별로 눈에 띄지 않지만 심각한 상태가 되어 손을 쓰기 어렵게 되어서야 어른들의 관심의 대상이 된다. 그러므로 일선 교육 현장에서 더욱 주의를 기울여야 할 문제 행동이라 할 수 있다. 따라서 인터넷 중독과 비사회 행동의 관계를 분석해 봄으로써 아동의 인터넷 중독을 이해하는데 도움을 제공할 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구의 목적은 초등학생의 인터넷 중독의 각 영역별 하위 요인간의 관계를 바르게 파악하고, 인터넷 중독과 비사회 행동의 관련성 인식을 통해 인터넷 중독 예방 및 비사회 행동 축소 방안을 모색하는데 도움을 주는 자료를 제공하고자 한다.

이러한 연구목적을 달성하기 위해 설정한 연구문제는 다음과 같다.

- <연구문제 1> 초등학생의 인터넷 중독 하위영역별 중독률은 얼마나 될 것인가?
- <연구문제 2> 인터넷 중독에 따라 아동의 비사회 행동에 차이가 있는가?
- <연구문제 3> 인터넷 중독은 아동의 성별에 따라 비사회적 행동에 차이가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 청주, 부산시에 소재하는 4개 초등학교 6학년 8개 학급을 대상으로 임의표집하였다. 초등학교 6학년을 연구대상으로 선택한 이유는 10대 학생들의 인터넷 사용률이 98%에 달하며 초등학생은 6학년 비율이 가장 높다는 한국방송광고공사(2003)의 조사에 근거하여

<표 1> 인터넷 중독 판정 기준

하위영역	전체문항 수	초등	중, 고등	대학생
집착	7	3 이상	3 이상	3 이상
강박적 사용	6	2	2	2
재발	1	1	1	1
내성/의존성	3	2	2	1
생활 장애	9	2	3	2

※초등학교의 경우 5, 6학년만을 대상으로 하였음.

선정하였다. 연구대상은 남학생 118명, 여학생 114명, 전체 232명이다.

2. 검사도구

1) 인터넷 중독 검사지

아동의 인터넷 중독 정도를 측정하기 위하여 박경호·강만철·오익수·김형근·김건웅(2001) 등이 개발한 한국판 인터넷 중독 척도(KIAS)를 활용하였다. 이 검사는 집착(7), 강박적 사용(6), 재발(1), 내성/의존성(3), 생활 장애(9)의 하위요인으로 구성되어 있으며 총 26문항이다. 각 문항은 “그렇다”, “아니다”의 이분문항으로 되어 있으며, 학교 급별, 연령별 중독 판단 기준을 제시하고 있다. 이 검사의 신뢰도는 .87로 나타났다.

2) 비사회 행동 검사

아동의 비사회 행동을 측정하기 위하여 이경주(1997)가 개발한 아동행동목록을 사용하였다. 이 검사는 내적요인으로 우울성, 사회적 위축, 과잉불안, 외적요인으로 공격성, 비행, 과활동의 여섯 개 하위요인으로 구성되어 있으며 총 24문항이다. 전체문항은 3점 척도로 평정하게 되어 있으며 ‘전혀 그렇지 않다’는 1점, ‘약간 그런 편이다’는 2점, ‘매우 그렇다’는 3점을 주었다. 점수의 정도가 높을수록 비사회 행동이 높게 된다. 이 검사의 하위 요인별 신뢰도는 우울성 .73,

〈표 2〉 비사회 행동 척도

하위척도	항목	문항번호
내적 비사회 행동	우울성	5, 6, 15, 19
	사회적 위축	8, 12, 14, 18
	과잉 불안	21, 22, 23, 24
외적 비사회 행동	공격성	1, 3, 4, 7
	비행	10, 11, 13, 17
	과활동성	2, 9, 16, 20

사회적 위축 .64, 과잉불안 .79, 공격성 .60, 비행 .56, 과활동성 .59로 나타났으며 전체 신뢰도는 .70으로 나타났다. 이 검사의 신뢰도는 .70으로 나타났다.

3. 자료 분석

아동의 인터넷 중독률을 알아보기 위해 하위 영역별 백분율을 구하였다. 다음으로, 인터넷 중독의 하위 요인간 비사회 행동 차이분석과 성별 비사회 행동 차이분석을 위해 *t* 검정을 실시하였다.

〈표 3〉 인터넷 중독 정도(전체 : 232, 남 : 118, 여 : 114)

하위영역	중독 정도						missing	전체(%)
	미중독(%)			중독(%)				
	남	여	전체	남	여	전체		
집착	73 (45.3)	88 (54.7)	161 (69.4)	45 (63.4)	26 (36.6)	71 (30.6)	0	232(100.0)
강박적 사용	51 (40.5)	75 (59.5)	126 (54.3)	67 (63.2)	39 (26.8)	106 (45.7)	0	232(100.0)
재발	70 (43.4)	91 (56.6)	161 (69.4)	47 (67.1)	23 (32.9)	70 (30.2)	1 (.4)	232(100.0)
내성/의존성	63 (39.6)	96 (60.4)	159 (68.5)	55 (75.3)	18 (24.7)	73 (31.5)	0	232(100.0)
생활 장애	44 (38.3)	71 (61.8)	115 (49.6)	74 (63.2)	43 (36.8)	117 (50.4)	0	232(100.0)

Ⅲ. 결과분석

1. 초등학생의 인터넷 중독률 파악

초등학생의 인터넷 중독의 정도를 파악해 보았다. 전체 연구대상인 232명 중 다섯 개 하위 영역에서 네 개 영역 이상 중독률은 22.6%, 다섯 개 영역 이상 중독률은 10.3%로 나타났다.

〈표 3〉을 보면 하위영역별 중독의 정도는 생활 장애(50.4%), 강박적 사용(45.7%)의 중독이 두드러졌으며, 집착, 재발, 내성/의존성 영역에서도 30% 이상의 중독 정도를 보이는 것으로 밝혀졌다. 인터넷 중독의 전 하위 영역에서 남학생의 중독률이 60% 이상을 차지하고 있으며, 내성/의존성에 있어서 남학생의 중독률이 75.3%로 높게 나타났다.

2. 인터넷 중독에 따른 비사회 행동의 차이 분석

인터넷 중독에 따른 비사회적 행동의 차이를 알아보기 위하여 독립집단 *t* 검정을 실시하였다.

인터넷 중독의 하위요인 중 집단(집착/미집착)

〈표 4〉 집착에 따른 비사회 행동의 차이 검정

비사회 행동	집착	N	M	SD	평균차	자유도	t
우울성	미집착	161	6.42	1.80	-1.204	230	-4.666***
	집착	71	7.62	1.82			
내적 사회적 위축	미집착	161	5.83	1.65	-.647	230	-2.616**
	집착	71	6.48	1.92			
과잉불안	미집착	161	8.69	1.49	.535	230	2.582*
	집착	71	8.15	1.37			
공격성	미집착	161	6.04	1.44	-1.097	230	-5.021***
	집착	71	7.14	1.73			
외적 비행	미집착	161	5.34	.95	-.946	100.983	-5.305***
	집착	71	6.28	1.36			
과활동성	미집착	161	6.55	1.75	-1.405	230	-5.312***
	집착	71	7.96	2.07			

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

에 따른 비사회 행동(하위요인)의 차이를 알아보기 위하여 집단간 평균 차이분석을 실시한 결과 집단별(집착/미집착) 비사회 행동의 하위요인에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. <표 4>를 보면 집착 집단이 미집착 집단에 비해 전반적인

비사회 행동이 높게 나왔으나 내적 과잉불안지수는 낮게 나왔다.

인터넷 중독의 하위요인 중 집단(강박적 사용/미사용)에 따른 비사회 행동(하위요인)의 차이를 알아보기 위하여 집단간 평균 차이분석을 실시

〈표 5〉 강박적 사용에 따른 비사회 행동의 차이 검정

비사회 행동	강박적 사용	N	M	SD	평균차	자유도	t
우울성	미사용	126	6.37	1.76	-.901	230	-3.714***
	사용	106	7.27	1.93			
내적 사회적 위축	미사용	126	5.71	1.61	-.691	230	-3.039**
	사용	106	6.41	1.85			
과잉불안	미사용	126	8.75	1.42	.499	230	2.607*
	사용	106	8.25	1.49			
공격성	미사용	126	6.08	1.48	-.657	209.940	-3.111**
	사용	106	6.74	1.69			
외적 비행	미사용	126	5.42	1.07	-.447	230	-2.938**
	사용	106	5.87	1.25			
과활동성	미사용	126	6.40	1.60	-1.265	191.933	-5.031***
	사용	106	7.67	2.13			

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

〈표 6〉 재발에 따른 비사회 행동의 차이 검정

비사회 행동	재발	N	M	SD	평균차	자유도	t	
내적	우울성	미재발	161	6.57	1.89	-.671	229	-2.512*
		재발	70	7.24	1.82			
	사회적 위축	미재발	161	5.83	1.66	-.653	229	-2.626**
		재발	70	6.49	1.92			
	과잉불안	미재발	161	8.64	1.46	.368	229	1.753*
		재발	70	8.27	1.49			
외적	공격성	미재발	161	6.18	1.49	-.677	229	-2.981**
		재발	70	6.86	1.77			
	비행	미재발	161	5.39	.96	-.758	99.016	-4.128***
		재발	70	6.14	1.39			
	과활동성	미재발	161	6.67	1.83	-1.078	229	-3.958***
		재발	70	7.74	2.06			

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

한 결과 집단간 비사회 행동에 통계적으로 유의한 차이를 보였다. <표 5>를 보면 인터넷 강박적 사용 집단이 미사용 집단에 비해 과잉불안을 제외한 비사회 행동 지수가 높은 것으로 나타났다. <표 6>을 보면 인터넷 중독의 하위요인 중 집

단(재발/미재발)에 따른 비사회 행동(하위요인)의 차이를 알아보기 위하여 집단간 평균 차이분석을 실시한 결과 집단간 비사회 행동에 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 인터넷 중독 재발요인 측면에서도 집작, 강박적 사용과 같은 결과를

〈표 7〉 내성/의존성에 따른 비사회 행동의 차이 검정

비사회 행동	내성/의존성	N	M	SD	평균차	자유도	t	
내적	우울성	미내성	159	6.51	1.82	-.874	230	-3.342**
		내성	73	7.38	1.90			
	사회적 위축	미내성	159	5.84	1.62	-.616	230	-2.507*
		내성	73	6.45	1.96			
	과잉불안	미내성	159	8.67	1.48	.468	230	2.268*
		내성	73	8.21	1.42			
외적	공격성	미내성	159	6.23	1.54	-.466	230	-2.058*
		내성	73	6.69	1.74			
	비행	미내성	159	5.54	1.16	-.287	230	-1.739
		내성	73	5.82	1.18			
	과활동성	미내성	159	6.69	1.81	-.905	230	-3.330**
		내성	73	7.60	2.14			

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

보였다. 재발 가능성이 높은 집단이 재발 가능성이 낮은 집단에 비해 과잉불안을 제외한 비사회 행동 지수가 높은 것으로 나타났다.

인터넷 중독의 하위요인 중 집단(내성·의존성/미내성·미의존성)에 따른 비사회 행동(하위요인)의 차이를 알아보기 위하여 집단간 평균 차이분석을 실시한 결과 집단간 비사회 행동에 통계적으로 유의한 차이를 보였다.

<표 7>을 보면, 인터넷 내성/의존적 집단이 미내성 집단 보다 내적 과잉 불안이 낮았으며, 외적 비사회 행동인 비행에서는 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다.

<표 8>을 보면 인터넷 중독의 하위요인 중 집단(생활 장애/미장애)에 따른 비사회 행동(하위요인)의 차이를 알아보기 위하여 집단간 평균 차이분석을 실시한 결과 집단간 비사회 행동에 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 인터넷 중독 하위요인인 생활 장애 측면에서도 집착, 강박적 사용, 재발집단과 마찬가지로 생활 장애가 많은 집단이 적은 집단 보다 과잉 불안을 제외한 전반적

인 비사회 행동 지수가 높게 나왔다.

3. 인터넷 중독과 성별에 따른 비사회적 행동의 차이 검정

인터넷 중독과 성별에 따른 비사회 행동적 행동의 차이 검정을 실시하였다. 대상은 인터넷 중독자 중 하위 영역 4개 이상의 중독을 보이고 있는 중독자(남 39명, 여 12명, 전체 53명)를 대상으로 집단(남/여)간 평균 차이분석을 실시하였다.

비사회적 행동에 있어서의 차이를 살펴보면, 과잉불안을 제외하고 비사회 행동 전반에 걸쳐 남학생이 여학생보다 비사회 행동 지수가 높게 나왔다. 구체적으로 살펴보면, 내적 비사회 행동 하위요인인 사회적 위축에서 남녀간 통계적으로 유의한 차이를 보였고($t=2.463, p<.05$), 외적 비사회 행동의 전체 하위영역에서 성별에 따른 통계적으로 유의한 차이를 보였다(공격성 $t=3.741, p<.05$; 비행 $t=5.185, p<.001$; 과활동성 $t=4.759, p<.05$). 우울성과 과잉불안은 유의한 차이가 나

<표 8> 생활 장애에 따른 비사회 행동의 차이 검정

비사회 행동	생활장애	N	M	SD	평균차	자유도	t
우울성	미장애	115	6.41	1.88	-.745	230	-3.056**
	장애	117	7.15	1.84			
내적 사회적 위축	미장애	115	5.64	1.52	-.767	230	-3.406**
	장애	117	6.41	1.89			
과잉불안	미장애	115	8.84	1.37	.629	230	3.331**
	장애	117	8.22	1.49			
공격성	미장애	115	5.99	1.39	-.769	230	-3.741***
	장애	117	6.76	1.73			
외적 비행	미장애	115	5.24	.96	-.757	230	-5.185***
	장애	117	6.00	1.25			
과활동성	미장애	115	6.39	1.65	-1.172	230	-4.759***
	장애	117	7.56	2.07			

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

〈표 9〉 인터넷 중독과 성별에 따른 비사회 행동의 차이 검증

비사회 행동	성별	N	M	SD	평균차	자유도	t	
내적	우울성	남	39	6.82	2.02	.076	49	.307
		여	12	6.75	1.75			
	사회적 위축	남	39	6.31	1.96	.556	47.129	2.463*
		여	12	5.75	1.47			
	과잉불안	남	39	8.47	1.53	-.122	49	-.629
		여	12	8.59	1.41			
외적	공격성	남	39	6.64	1.62	.522	49	2.491*
		여	12	6.11	1.57			
	비행	남	39	5.92	1.36	.591	41.750	3.981***
		여	12	5.32	.85			
	과활동성	남	39	7.28	2.07	.604	49	2.367*
		여	12	6.68	1.80			

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

타나지 않았다($p > .05$).

IV. 논의 및 결론

21세기 지식정보화 사회에서 인터넷은 필수 불가결한 매체로 중요한 자리매김을 하고 있다. 정보의 전달과 산출, 재생산의 중요 기능과 더불어 지나친 몰입과 중독을 야기하여 또 다른 사회 문제가 되고 있다. 특히 연령이 어린 초등학생들은 자기통제력과 자기조절능력이 부족하여 쉽게 인터넷에 중독될 위험성이 높다.

본 연구는 초등학교 6학년 아동의 인터넷 중독 유형에 따른 비사회적 행동에 관한 연구로써, 인터넷 중독과 비사회적 행동의 관계를 파악해 인터넷 중독 예방 및 비사회 행동 감소 지도에 도움이 되는 자료를 얻기 위해 실시되었다.

본 연구를 통해 얻어진 연구결과와 그에 따른 논의는 다음과 같다.

첫째, 초등학생의 인터넷 중독률은 네 개 이상

하위 영역의 중독률은 22.6%, 다섯 개 이상 하위 영역의 중독률은 10.3%로 나타났다. 하위요인별 중독률은 생활 장애(50.4%), 강박적 사용(45.7%), 집착(30.6%), 재발(30.2%), 내성/의존성(31.5%) 등으로 나타났다. 이러한 결과는 인터넷에 중독된 학생들이 학업과 사회생활에서 어려움을 호소한다는 Scherer(1997)의 연구, 인터넷 중독이 학교와 일상생활에 부정적인 영향을 미친다는 Chou & Hsiao(2000)의 연구와 일치하는 결과이다. 인터넷에 중독된 학생들은 많은 시간을 인터넷 접속에 할애하여 학교생활과 사회생활에서 어려움을 겪으면서도 지속적이고 강박적으로 인터넷을 사용하는 것으로 보인다.

하위 영역별 중독률은 남학생이 60% 이상으로 높게 나타났다. 이는 컴퓨터를 과도하게 사용하는 사람들은 사회적으로 미숙하고 사람들을 직접 만나고 관계를 맺는 능력이 떨어지는 십대의 남학생들이 많다는 하지연(2000)의 연구와 일치한다. 또한 인터넷 중독자 중 남성이 71%, 여성이 29%의 비율을 보인다는 Scherer(1997)의

연구, 남학생이 여학생에 비해 온라인 게임을 통해 힘과 통제력을 인증받기 원한다는 Young (1999)의 연구와 일치하는 결과이다. 인터넷의 중독적인 경향이 여학생보다는 남학생이 더 높다는 것을 보여준다. Chou & Hsiao(2000)는 남학생이 훨씬 쉽게 인터넷에 중독되므로 성차를 인터넷 중독을 예견하는 하나의 요인으로 볼 수 있다고 하였다. 학교에서는 특히 남학생의 인터넷 중독에 더 깊은 관심과 지도가 필요하다고 하겠다.

둘째, 인터넷 중독의 하위 영역에 따른 비사회 행동에서 전반적으로 집단(중독/미중독)간 차이를 보였다. 즉, 인터넷 활용 집착 집단, 강박적 사용 집단, 재발 집단, 내성 집단, 생활 장애 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 우울성, 사회적 위축, 공격성, 비행, 과활동성이 높았다. 그러나 과잉불안은 오히려 인터넷 활용 집착 집단, 강박적 사용 집단, 재발 집단, 내성 집단, 생활 장애 집단에서 낮게 나타났다. 즉, 인터넷 중독 현상을 보이는 아동은 과잉불안을 제외한 전반적인 비사회 행동을 나타낸다. 이러한 결과는 인터넷 중독이 심각할수록 정신건강지수가 낮다는 김혜정(2003)의 연구, 인터넷 중독군이 우울증과 낮은 자기 효능감을 보인다는 이석범 · 이경규 · 백기청 · 김현우 · 신수경(2002)의 연구, 인터넷의 과도한 사용은 우울증을 유발한다는 Gunn(1998)의 연구와 일치하는 결과이다. 또한, 청소년의 인터넷 중독이 공격성을 증가시킨다는 조성상과 이서원(2006)의 연구, 인터넷에 중독된 초등학생들이 친구나 대인관계 등 사회적 활동에서 외로움과 소외감을 느끼고 위축된다는 조미현 · 신경선(2004)의 연구, 인터넷 중독과 사회적 위축이 높은 관련성을 갖는다는 Kraut와 동료들(1998)의 연구와 일치한다. 이러한 결과는 인터넷에 중독된 학생들이 전반적인 비사회 행동을 나타내며

일상생활에서 많은 어려움을 겪고 있다는 사실을 보여준다.

그러나 중독 집단의 과잉불안이 낮게 나온 것은 과도한 인터넷의 사용은 높은 불안을 보인다는 Shapira와 그의 동료들(2000)의 연구와는 상반되는 결과이다. Tsai & Lin(2001)은 학생들이 인터넷이나 온라인 게임을 통해 성취감을 느끼고 만족감을 얻으며 세상을 통제할 수 있다는 자신감을 가진다고 하였다. 본 연구에서도 학생들이 인터넷 사용이나 온라인 게임을 통해 불안과 스트레스를 해소하고 성취감을 얻는 것으로 보인다. 학교나 가정에서 받는 심리적 압력이나 스트레스를 인터넷 게임이나 채팅으로 해소하고 온라인 게임에서 등급을 높이면서 자신감을 갖게 되는 것이다. 이는 현실적 자아의 상처를 회피하려는 방어 기제(defence mechanism)의 일환으로 인터넷을 활용하는 것으로 사료된다.

셋째, 성별에 따른 비사회 행동은 외적 비사회 행동 전반적으로 남학생이 높게 나타났으나 통계적으로는 유의한 차이를 보이지 않았다($p>.05$). 이는 인터넷 중독과 관련된 문제 행동에서 남녀의 차이가 없었다는 Brenner(1997)의 연구와 일치하는 결과이다. 특히 초등학생의 경우 학교에서 남녀 공동생활을 하며 생활하기 때문에 지속적인 대인관계를 공유하고 있기 때문인 것으로 사료된다. 즉, 인터넷 중독과 비사회 행동에 있어서 성별에 따른 영향을 많이 받지 않는 것으로 보인다. 다만, 내적 비사회 행동에서는 사회적 위축 요인에서 통계적인 차이를 보였다($t=3.981, p<.01$). 이는 인터넷에 중독된 남자가 여자보다 심리적, 사회적으로 위축감을 많이 느낀다는 Chin & Sunny(2003)의 연구결과와 일치한다. 학교에서는 남학생이 여학생보다 사회적 위축 현상이 더 심하며, 이는 성별에 따라 요구하는 사회적 기대의 차이로 인해 나타나는 현상으로 보인다.

연구에서 얻어진 결과를 바탕으로 앞으로의 연구방향에 대한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 아동들이 컴퓨터와 인터넷을 올바르게 사용할 수 있도록 학교와 가정에서 지속적인 지도와 교육을 실시해야 할 것이다. 아동들이 인터넷하면 온라인 게임과 바로 즉결하여 생각하는 인식을 바꾸고 효과적인 학습도구로서의 기능을 강조하는 것이 필요하다. 특히 연령이 어린 초등학생들은 적절한 시간 동안만 인터넷을 사용할 수 있는 자기조절능력을 기르는 것이 무엇보다 필요하다고 하겠다. 인터넷 중독을 예방하고 치료할 수 있는 교육 프로그램 개발에 대한 연구가 있어야 하겠다.

둘째, 인터넷 중독 아동의 비사회 행동에 대한 관심과 개선이 요구된다. 비사회 행동은 반사회적 행동과는 달리 과격성을 띄지 않아 세심한 관찰이 없으면 지나치기 쉽다. 특히 내적 비사회 행동은 부모나 교사가 간과해 버리고 있다가 심각한 후유증을 갖고 올 수도 있다. 인터넷 중독을 치료하기 위해서는 사회적 지지가 무엇보다 중요하므로 부모와 교사의 관심과 대화가 필요하다. 중증의 사회적 위축이나 우울 성향을 보이는 아동에게는 구체적인 치료가 병행되어야 하며 인터넷 게임을 대체할 수 있는 건전한 놀이문화의 보급, 개발도 필요하다.

참 고 문 헌

- 강석기 · 한상훈(2005). 청소년의 과잉행동과 대인관계가 인터넷 중독에 미치는 영향. **청소년복지연구**, 7(1), 11-128.
- 김현수(2001). 인터넷이 개인행동에 미치는 영향과 사례. 인터넷의 사회심리학적 영향과 윤리적 대응, **정보통신 윤리학술포럼 자료집**, 20-39.
- 김혜정 · 조복희(2003) 초등학교 5·6학년 학생의 인터넷 중독과 정신건강과의 관계. **한국학교보건학회지**, 16(2), 97-110.
- 나동석(2004). 청소년의 비행성향과 사회적 지지가 인터넷 중독경향에 미치는 영향. **청소년학연구**, 11(3), 23-42.
- 라봉하(2001). 인터넷의 명암. **정보통신윤리**, 17, 40-41.
- 박경호 · 강만철 · 오익수 · 김형근 · 김건웅(2001). 국내 인터넷, 컴퓨터 등의 사이버 중독 실태조사, 정보통신학술 연구과제 지정(자유)조사, 00-05, 정보통신부.
- 백지숙(2005). 인터넷 게임동기 유형에 따른 대학적응과 인터넷 게임중독. **아동학회지**, 26(1), 31-47.
- 오경자(1990). 한국 아동 청소년의 문제행동 증후군 연구 14-5세, 6-11세, 12-16세 남아 아동행동목록자료의 분석. **한국심리학회지 : 임상**, 9(1), 33-55.
- 이경주(1997). 청소년의 스트레스와 사회적지지 및 행동문제. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 이석범 · 이경규 · 백기청 · 김현우 · 신수경(2002). 중·고교 학생들의 인터넷 중독과 불안, 우울, 자기 효능감의 연관성. **신경정신의학**, 40(6), 1174-1184.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계; 초등학교 5-6학년과 중학교 2학년을 중심으로. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정운(2005). 인터넷중독 하위유형에 따른 심리적 특성의 차이. **청소년학연구**, 12(1), 43-61.
- 조성상 · 이서원(2006). 청소년의 가정폭력 경험과 인터넷 중독이 공격성에 미치는 영향. **아동학회지**, 27(4), 117-131.
- 조미현 · 신경선(2004) 초등학생의 인터넷 중독 현황 및 원인. **한국컴퓨터교육학회 논문지**, 7(5), 45-56.
- 주리에 · 권석만(2001). 인터넷을 매개로 나타나는 문제행동과 유형분석. **심리과학연구**, 10(1), 93-115.
- 진선애 · 오윤자 · 최명구(2006). 청소년의 인터넷 중독과 충동성. **아동교육**, 15(3), 211-224.
- 하지연(2000). 청소년 PC중독의 원인 분석, **청소년의 PC중독**. 한국청소년상담원.

- 한국방송광고공사(2003). Media and Consumer Research 보고서.
- 한규석·황상민(1999). **사이버 공간의 심리**. 서울 : 배영사.
- 황상민(2000), **사이버공간에 또 다른 내가 있다**. 김영사.
- 홍강의·홍경자(1986). 국민학교 아동의 행동문제 연구(I) : 부모 설문에 의한 역학적 조사. **정신의학보**, 9(2), 48-63.
- 홍경자(1986). 국민학교 아동의 행동양상 도형개발에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use. Parameters of Internet use, abuse and addiction : The first 90 days of the internet usage survey. *Psychology Report*, 80, 879-882.
- Chin, C. T., & Sunny, S. J. (2003). Internet addiction of adolescents in Taiwan : An interview study. *CyberPsychology & Behavior*, 6, 649-653.
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience-The Taiwan college students' case. *Computer Education*, 35(1), 65-80.
- Goldberg, I. K. (1996). *Internet addiction*. Electronic message posted to Research Discussion List. [http : //www.cmhc.com/mlists/research.html](http://www.cmhc.com/mlists/research.html).
- Gunn, D. A. (1998). Internet Addiction. Project Presented to the University of Hertfordshire. UK. World Wide Web. URL; [//147.197.152.160/netquest/ALL-VER6.html](http://147.197.152.160/netquest/ALL-VER6.html).
- King, S. A. (1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet? [http : //www.concentric.net/](http://www.concentric.net/)
- Klein, E. E., Clark, C. C., & Herskovitz, P. J. (2003). Philosophical dimensions of in group support systems : Ethical implications of social psychological consequences. *Computers in Human Behavior*, 19, 355-382.
- Kraut R., Patterson M., Lundmark V., Kiesler S., Mukopadhyay T., & Scherlis W. (1998). Internet paradox : A social technology and reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, 1017-1031.
- Lee, E. J. (2004). Effects of gender character representation on person perception and informational social influence in computer-mediated communication. *Computers in Human Behavior*, 20, 779-799.
- Reid, E. (1994), "Identity and the Cyborg Body", in *High Noon on the Electronic Frontier : Conceptual Issues in Cyberspace*. Ludlow, Peter(ed., 1996), Cambridge : The MIT Press.
- Scherer, K. (1997). College life online : Healthy and unhealthy internet use. *College Study Development*, 38(6), 655-665.
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E. Jr., Khosla, U. M., & McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57(2), 267-272.
- Suler, J. (1996). *The psychology of cyberspace*. [http : //www.rider.edu/~suler/psycyber](http://www.rider.edu/~suler/psycyber)
- Tsai, C. C., & Lin, S. S. J. (2001). analysis of attitudes toward computer networks and internet addiction of Twawanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 4(3), 373-376.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction : The emergence of new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior* 1(3), 237-247.
- Young, K. S. (1999). Internet addition : symptoms, evaluation and treatment. *Innovations in Clinical Practice : A Source Book*, 17, 19-31.

2006년 10월 30일 투고 : 2007년 1월 29일 채택