

중학생의 스트레스와 인터넷 이용동기가

인터넷 중독에 미치는 영향*

The Effect of Stress Among Middle School Students and the Effect of Motive on Their Addiction to the Internet

인하대학교 소비자 아동학과

박사과정 박혜영**

교수 이은희***

박사과정 박상미

Dept. of Consumer Child Studies, Inha Univ.

Doctoral Course : Park, Hea-Young

Professor : Lee, Eun-Hee

Doctoral Course : Park, Sang-Mi

<Abstract>

The following research aimed to determine the effect of stress among middle school students on their addiction to the Internet. This research's target was a group of male students who had a high probability of getting addicted to the Internet while playing c/t games. The study distributed 357 questionnaires and used 340 copies, which meant discarding 17 copies that were considered inadequate. The research results are as follows:

First, there appeared subordinate factors in the stress suffered by the students. These included stress from their families, from conflicts with their teachers, from the living environment, current schoolwork and future course in college, insecurity over their physical appearance, bullying from other students, and relationships with friends. Among these factors, stress caused by conflicts with teachers and family was the most frequently cited, while stress from their friends was the least cited.

The motive in using the Internet was found to be bound with several factors. These include: a form of diversion, a way to communicate with others, a means in coping with loneliness, a source of news and information, a form of passing away time, a kind of habit, and others. Among these motives, passing away time and indulging a habit were cited the most, followed by news and information search, and a form of diversion.

Second, as a subordinate factor in Internet addiction, the following were cited: formation of tolerance, health issues, occurrence of problems related to daily life, satisfaction or a pleasant sensation, withdrawal, cover-up on the use of the Internet, and formation of virtual interpersonal relationships, and others. Among these, the formation of tolerance came out the highest, followed by health issues, daily life, and problems related to daily life.

Third, in terms of the effects of stress on the motive in using the Internet, the research found that the more the students felt stressed out by conflicts with their teachers and family, the more they tended to use the Internet to communicate with others, to cope with loneliness, to obtain news and information, to pass away time, and to indulge a habit. Also, the more they felt stressed out by the living environment, the more they tended to use the Internet to communicate with others, to cope with loneliness, and use news and information. The more they felt stressed out by their schoolwork and future course in college, they tended to use the Internet as a form of diversion and to secure news and information. The more they felt stressed out by their insecurity over their physical appearance and being victimized by bullies, the more they tended to use the Internet to cope with loneliness.

Fourth, as for the effect of several variables on student addiction to the Internet, the study found that the more students felt stressed out by their living environment, by schoolwork and future course in college, by their physical appearance, and bullying from other students, the more they used the Internet as a form of diversion, a communication tool, and as a means of passing away time or indulging a habit. The study came up with the finding that the more the students used the computer and the Internet, the probability of their getting addicted to the Internet got higher.

▲주요어(Key Words) : 중학생(middle school students), 스트레스(stress), 인터넷 이용동기(motive in using the Internet), 인터넷중독 (addiction to the Internet)

* 본 논문은 인하대학교의 지원에 의해 이루어졌음.

** 주 저 자 : 박혜영 (E-mail : icono1966@yahoo.co.kr)

*** 교신저자 : 이은희 (E-mail : eunhee@inha.ac.kr)

I. 문제제기

우리 생활에 중요한 요소로 자리매김하고 있는 인터넷이 때로는 긍정적으로 때로는 부정적으로 우리 자신도 모르는 사이에 많은 영향을 끼치고 있다. 먼저 긍정적인 면을 보면, 인터넷 매체는 직접적인 면대면 상황이 아니어서 활동을 제약하는 연령, 성별, 지위, 그리고 신체적, 심리적 및 사회적 정체를 직접적으로 노출하지 않는 익명적인 상태에서 활동할 수 있는 기회를 가지며(천정웅, 2000), 이는 인터넷을 이용하는 다수의 사용자에게 자유로움을 제공한다. 부정적인 측면으로는, 익명성을 보장하기 때문에 책임감이 결여된 행동을 하기 쉬우며 나아가 다양한 문제행동 및 비행으로 이어질 가능성이 매우 크고(양돈규, 2000), 인터넷 사용을 무분별하고 과도하게 하여 인터넷 중독이라는 역기능 현상까지 등장하였으며, 그 부작용은 매우 심각한 것으로 나타나고 있다. 인터넷 중독은 가정 등 일상생활이나 학업, 대인관계에 문제를 야기할 뿐만 아니라 신체에 있어서 이상적 징후를 유발하고(Young, 1998), 심지어 청소년비행의 주요 원인이 된다는 지적(이성식, 2005)도 있다.

한국정보문화진흥원의 조사 결과, 2008년 11월 현재 우리나라에서는 약 3600만명이 인터넷을 이용하고 있으며, 이는 만 3세 이상 인구의 76.5%에 해당된다. 성별로는 남성 81.6%, 여성 71.5%이며 연령별로는 10대 99.9%, 20대 99.7%, 30대 98.6%로 이들이 인터넷 주이용자이다. 주 평균 인터넷 사용시간은 13.7시간이며, 주 평균 14시간(하루 평균 2시간) 이상 이용하는 경우도 50.2%로 나타났다. 특히 만 13세부터 15세를 대상으로 실시한 2007년 인터넷 중독 실태조사에서는 2.6%가 고위험 사용자로, 12.4%가 잠재적 위험자인 것으로 나타났다(한국정보문화진흥원, 2008). 따라서 청소년의 15%가 중독의 위험성에 빠져 있는 것인데, 고위험 상태인 2.6%는 32만 여명에 달한다.

우리나라 청소년의 주요 생활공간은 학교와 가정이라고 볼 수 있다. 청소년들에게 있어 학교는 공부, 성적, 시험 등 경쟁적인 관계가 주를 이루는 통제적인 공간이다. 그러나 입시 위주의 사회 분위기 속에서 가정 또한 부모와의 의사소통이 결여되고, 독립적인 존재로서 존중되기 어려운 상황에 처해 있다(여정숙 등, 2007). 따라서 청소년들은 인터넷이란 가상공간을 통하여 학교 생활, 성적, 입시 등으로 인한 중압감 등 스트레스를 해소하고자 인터넷에 몰입한다. 정경아 등(2001)은 스트레스가 청소년의 게임몰입에 영향을 줄 수 있으며, 폭력게임에 중독된 청소년들은 역으로 생활 스트레스 즉, 친구와의 불화, 따돌림, 수면습관의 변화, 잦은 지각과 결석, 성적부진 등의 경험이 많다고 하였다. 또한 이해경(2001)도 인터넷 중독으로 인해 학교 부적응이 유발되기도 하지만, 이와 반대로 학업 부적응 학생들이 이로 인해 인터넷 중독에 빠지기도 한다고 하여 스트레스가 인터넷 과다사용의 선행요인이 될 수 있음을 보여주었다.

이와같이 청소년의 스트레스가 인터넷 중독에 미치는 영향을 살펴 본 연구로는 권정혜(2000), 서승연·이영호(2007), 서정주(2002), 이경화·홍정화(2005), 조승연(2003) 등이 있다. 그러나 본 연구에서는 청소년의 스트레스의 구성 요인들을 파악한 후, 각 요인들이 인터넷 중독에 어떠한 영향을 미치는가를 알아보고자 하였다. 또한 인터넷 중독도 그 하위요인들을 파악하여, 스트레스의 각 구성요인들이 인터넷 중독의 각 하위요인들에 미치는 영향을 보고자 한다.

인터넷중독이란 인터넷 그 자체가 중독적이라기 보다는 인터넷에서 제공되는 일부 특정 서비스의 특징이 이용자로 하여금 중독적 이용을 유발시킨다는 것을 의미한다(Young, 1997). King(1996), Suler(1996) 등과 같은 학자들도 인터넷이 지닌 독특한 환경적 요인이 중독을 유발할 수 있음을 설명하고 있다. 사람들은 인터넷을 이용하면서 수많은 새로운 정보를 얻거나 주변 사람들과 대화하면서 화제거리로 삼을 수 있는 주제를 발견하기도 한다. 하지만 지나치게 인터넷의 정보에 탐닉하고 항상 인터넷에는 무엇인가 변화하고 있음을 의식하게 되면 인터넷을 이용하는 시간이 증가하게 되며 인터넷을 이용하지 않는 동안에도 인터넷 이용에 대한 기대수준이 높아지게 된다. 가상공간에서 새로운 인격을 창출하고 타인과 관계를 형성해 나가는 것은 매우 흥미 있는 일이 될 수 있지만 현실세계에서의 사회적 관계를 망각하고 가상공간에만 몰입하게 될 가능성이 존재한다. 이외에도 인터넷을 통해 게임을 하면서 오락적인 요소를 얻기도 하며, 별 다른 일이 없는 경우 인터넷을 이용하면서 시간을 보내거나, 현실세계의 복잡한 일들을 잊기도 한다. 즉, 인터넷이 이용자에게 일련의 즐거움을 제공하고 휴식을 제공할 수 있다. 그러나 이러한 측면의 욕구를 충족하고자 하는 수준이 지나치게 높아지면 인터넷은 현실 도피의 수단으로 이용된다. 이와 같이 인터넷을 이용하는 동기를 충족하고자 하는 수준이 높아지면 중독적인 이용으로 빠져들게 된다고 볼 수 있다. 이에 본 연구에서는 인터넷을 이용하는 모든 사람이 인터넷 중독에 빠지는 것이 아니므로 어떤 목적으로 인터넷을 이용할 경우 인터넷 중독에 쉽게 빠지게 되는지 알아보고자 한다. 또한 청소년들의 인터넷 이용동기는 개인의 심리적 또는 정서적 상황이라 할 수 있는 일상생활 스트레스와 어떠한 관계성이 있는가를 알아보고자 한다. 인터넷 이용동기와 일상생활 스트레스간 관계성을 살펴보고자 한 것은 인터넷이란 매체가 수평적 커뮤니케이션의 공간, 개방된 커뮤니케이션 공간, 쌍방향 커뮤니케이션 공간, 능동적 커뮤니케이션 공간, 메시지의 내부통제가 없는 커뮤니케이션 공간, 익명적 커뮤니케이션 공간(박성호, 2003) 등의 다양한 특성을 바탕으로 하고 있기 때문에 성인에 비해 현실의 어려움으로부터 벗어나려는 심리적 충동이 강한 청소년들은(박광순, 2005) 인터넷을 이용할 가능성이 높다고 여겼기 때문이다. 박광순(2005) 친구와 학습에 따른 스트레스를 많이 받은 청소년이 그렇지 않은 청소년에

비해 비판적 내용의 인터넷콘텐츠를 더 많이 이용할 가능성이 높다고 하였다. 이에 본 연구는 청소년들의 인터넷 사용 과다로 인한 문제가 더욱 심각해지는 상황에서, 인터넷 중독에 영향을 미치는 주요 요인으로 청소년의 스트레스와 인터넷 이용동기가 미치는 영향을 살펴보고자 한다. 특히 인터넷 이용동기, 청소년의 스트레스, 인터넷 중독의 구성요인들을 파악하고 이들 간에 미치는 영향을 파악함으로써, 인터넷 중독에 미치는 영향을 좀 더 심층적으로 파악해보고자 하였다. 이를 통해 청소년의 인터넷 중독을 유발하는 요인들을 통제하고 나아가 바람직한 인터넷 사용을 유도하는 교육 프로그램 등을 마련하는 기초자료를 제공하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 인터넷 중독

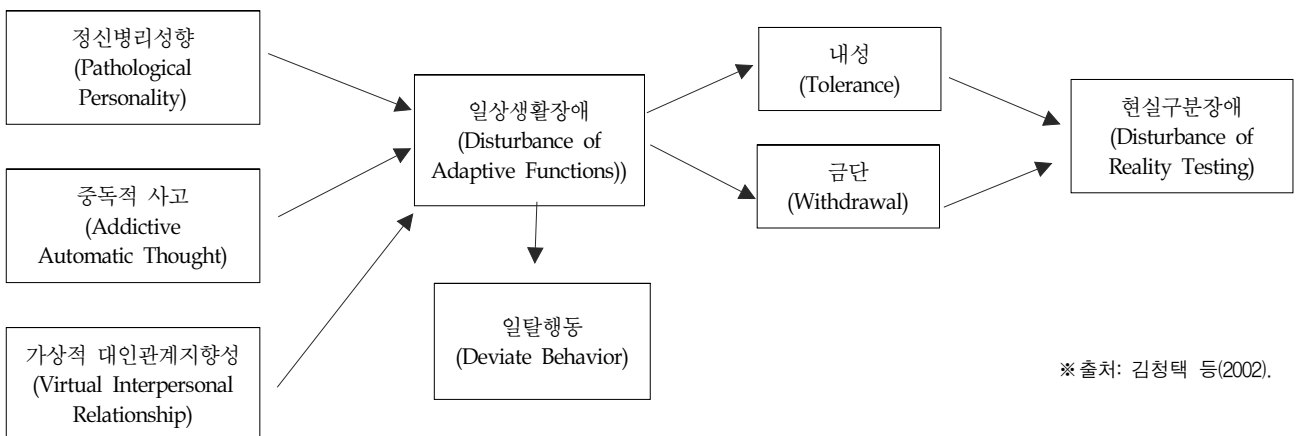
세계보건기구(WHO)에서는 중독을 '자연 혹은 인공적인 약물의 반복적 사용으로 야기되는 일시적 혹은 만성적인 중독 상태'라고 규정하고 있다(Corsini, 1994). 일반적으로 정신의학에서 중독이란 알코올, 니코틴, 마약류와 기타 화학물질에 의한 약물중독을 의미하고 생리적 의존성이 동반되어 있음을 뜻하는데, 생리적 의존성이란 약물을 장기적으로 사용했을 때 시간 경과에 따라 효과가 점차로 감소하거나 같은 효과를 얻기 위해 점차 용량을 증가시켜야 하는 상태인 '내성(tolerance)'과 약물이나 물질의 공급이 갑자기 단절되거나 양이 감소되었을 때 나타나는 금단(withdrawal syndrome)을 말한다(이은숙, 2006. 재인용).

그러나 Griffiths(1998)는 마약이나 알콜과 같은 약물만이 중독의 위험이 있는 것은 아니며 도박, 과식, 성행위, 운동, TV 및 컴퓨터 게임 등 인간의 모든 활동이 중독될 수 있다고

하였다. 즉, 중독의 개념은 약물이나 물질의 공급에만 국한되는 것이 아니고 광범위한 행동문제에까지 적용되고 있으며, 인터넷 사용에 있어서도 과도하게 사용할 경우에도 적용되고 있다.

영국의 정신과 의사인 Goldberg(1996)는 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder, IAD)라는 용어를 처음으로 사용하였으며 인터넷 중독이 알코올 중독이나 마약중독과 마찬가지로 지각 장애, 주의력 장애, 사고력 장애, 판단력 장애, 정신 운동성 행동 장애, 그리고 대인관계의 장애 등을 유발한다고 경고하였다. 미국에서는 정신장애 진단 매뉴얼(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder)의 병리적 도박 또는 약물 남용 장애의 진단기준을 수정하여 '인터넷 중독 판단 공식기준'을 제시하였으며 최근에는 이를 '병리적 컴퓨터 사용(Pathological Computer Use)'이라는 용어로 대체하였다. 또한 인터넷 중독 연구의 선구자인 Young(1996)은 인터넷 중독을 소개하면서 이것이 다른 중독 장애와 유사하며 통제 상실, 갈망과 내성, 사회적 철수, 결혼 문제, 학업 실패, 과도한 경제적 부담 등을 야기하며, 인터넷 중독이 심할 경우 오직 가상공간에서만 즐거움을 느끼게 되고 인터넷을 사용하지 않으면 불안, 초조 등의 금단 증상까지 경험하게 된다고 하였다. 이렇게 인터넷 중독에 대한 정의는 학자들마다 다양하고 일관된 진단 기준은 없는 상태이지만, 강박적 사용과 집착, 내성, 금단, 사용통제의 어려움, 일상생활장애 등의 문제행동을 보이면 인터넷에 중독된 것으로 보고 있다.

국내에서는 홍경희(2002)가 과다사용이라는 용어를 사용하여 기존의 병리적 사용 개념과 구분하였는데, 과다사용이란 병리적인 중독 상태를 의미하지는 않고 인터넷에 대한 의존행동이 상대적으로 높아 인터넷 사용시간 통제의 어려움과 이로 인한 일상생활 및 학업에서의 문제를 경험하는 정도가 높은 경우를 의미한다. 김청택(2002)은 인터넷 중독을 인터넷 사용에 대한 금단과 내성을 지니고 있으며 이로 인해 일상생활의 장애가 유발되는 것으로 정의하고, 인터넷 중독의 진행과정을 설명하기 위하여



<그림 1> 하위 요인 모형

하위 요인들 간의 모형을 구성하였다. 검증된 모형에 의하면 인터넷사용에 대한 긍정적 기대(중독적 사고)와 가상적 대인관계 지향성이 일반적인 정신 병리적 성향과 함께 인터넷사용으로 인한 일상생활 장애에 영향을 미치고, 이것이 좀 더 심해지면 인터넷의 중독적 사용으로 인한 이탈행동이 유발되거나, 인터넷에 더 빠져들고 인터넷을 하지 않으면 못 견디는 내성 및 금단 현상이 나타난다. 내성과 금단이 심해질수록 인터넷이라는 가상공간과 실생활을 구분하는데 어려움을 느끼는 현실 구분 장애를 보이게 된다.

한국정보문화진흥원에서는 인터넷 중독을 컴퓨터에 지나치게 접속함으로써 일상생활에의 심각한 사회적, 정신적, 육체적, 및 금전적 지장을 받는 상태로 규정하고 있으며, 강만철·오익수(2002)는 인터넷 중독을 인터넷의 과다사용과 구분하였으며 인터넷 중독의 구성요소로 집착, 강박적 인터넷 사용, 재발, 내성 및 의존성, 생활상 장애 등을 포함시키고, 이들 요인을 모두 충족시킬 때 인터넷 중독으로 규정하였다. 각 구성요인이 지니는 의미를 살펴보면 첫째, 집착이란 인터넷을 위해서 자신의 책임을 소홀히 하고 중요한 일이나 대인관계를 미루거나 포기하는 것을 의미한다. 즉 인터넷을 최우선으로 하여 다른 일은 소홀히 하고 인터넷에 몰입하는 것을 말한다. 둘째, 강박적 인터넷 사용이란 의도한 것보다 더 많은 시간을 인터넷에 소모하거나 해야 할 일을 하지 않고 인터넷을 하거나 금단 증상을 보이거나 혹은 부정적인 결과를 경험하면서 계속 인터넷을 사용하는 경우를 의미한다. 셋째, 재발이란 인터넷 사용을 중단하거나 사용 시간을 줄이는데 실패하는 것을 의미한다. 넷째, 내성은 동일한 효과를 얻기 위해서 인터넷 사용 시간이 증가하는 것을 의미한다. 다섯째, 생활상 장애란 인터넷 사용으로 가정, 학교, 직장 등의 생활에서 부적응이나 피해를 경험하는 것을 의미하고 있다.

2. 청소년의 스트레스

청소년은 급격한 신체적·정서적·사회적·지적 변화를 겪는 격동의 시기로서 변화 자체가 스트레스가 된다는 점에서 그 어느 시기보다 많은 스트레스를 경험한다.

특히 청소년기 특유의 신체적 변화를 경험하고 심리적으로도 매우 불안정한 과정을 겪기 때문에 자아개념의 혼란, 부모 및 가족 구성원들과의 갈등, 동성 및 이성관계에서의 부적응, 그리고 학업 및 장애 문제에 대한 갈등과 고민을 가지게 된다(홍봉선·남미애, 2000). 이러한 문제들이 청소년에게 정신적 부담과 스트레스를 주게 되며(정경택, 2003), 스트레스에 노출된 청소년은 신체적, 정신적 건강을 위협받게 된다(Byrne & Mazanov, 2002)

스트레스라는 용어는 라틴어에서 유래된 말로서 17C에는 어려움, 곤란, 역경, 또는 고생을 의미하였다. 그러나 18C 이후

힘(force), 압력(pressure) 또는 물리적 압박(strain)이나 강한 효과(effect)를 의미하는 용어로 대체되었다. 즉, 스트레스는 물리적 대상이나 인간 또는 인간의 신체나 정신에 영향을 미치는 외부 힘에 대응하거나 외부 힘에 의한 변형에 저항하여 원래의 상태로 돌아가려 하며 통합을 유지하려는 물체나 본질을 의미하는 뜻이 포함되어 있다(강문희 등, 1998).

스트레스가 관심의 대상이 되면서 스트레스와 관련이 있는 변인 또는 스트레스에 영향을 미치는 변인에 대한 관심도 증가하고 있다. 스트레스에 영향을 미치는 요인은 매우 다양한데, 중학생의 스트레스에 영향을 줄 수 있는 주요 요인은 생태학적 측면에서 개인적 요인, 가정적 요인, 학교 요인으로 구분해 볼 수 있다. 개인적 요인으로는 자아존중감, 자아통제, 정서적 조절 등을 들 수 있다. 자기 자신을 유능하다고 생각하거나 자기 책임성이 강한 사람은 스트레스 대처 행동에서 무엇을 해야 하는가를 보다 잘 인식하여 어떠한 스트레스에 직면하여도 열심히 해결하려 한다(정경택, 2003).

가정적 요인으로는 부모와의 관계, 가정의 물리적 환경 등을 들 수 있다. 가정은 개인의 정신건강에 매우 중요한 영향을 미치는데 일반적으로 부모의 부부관계와 자녀양육태도, 형제 관계, 가정의 분위기, 가정의 경제적 상태, 문화적 상태 등이 개인의 정신건강과 직접적인 관계가 있다(임규혁, 1986). 또한 부모와의 좋은 관계가 청소년들의 스트레스를 완화시킨다는 연구도 있다(Peterson & Spign, 1982). 학교 요인으로는 친구와의 관계, 학업문제, 교사와의 관계 등을 들 수 있다. 학업성과 정신건강이 유의한 상관이 있다는 연구가 있으며 (String & Gildewell, 1967), 아동은 학교에서 생활하는 시간이 많으므로 학업상황에서 스트레스를 가장 심하게 지각한다고 한 연구도 있다(진은경, 1990).

청소년들은 이러한 스트레스를 해소하기 위해 그들 주변에서 가장 손쉽게 접할 수 있는 인터넷을 사용하게 되는데, 스트레스가 많을수록 인터넷에 몰입함으로써 인터넷 중독에 걸릴 가능성이 크다(조승연, 2003; 서정주, 2002). 이는 높은 스트레스가 도파적 TV 시청과 관련이 있는 것과 같은 맥락으로, 인터넷은 접속해 있는 동안 자신의 현실문제를 잊게 해주는 탈출의 도구가 될 수 있다(Young, 1998).

청소년의 생활 스트레스는 인터넷 게임(이해경, 2002; 주애란·박인혜, 2005)이나 엽기적 콘텐츠 이용(박광순, 2005)과 관련이 있다. 청소년의 스트레스는 특히 게임몰입에 영향을 주어 인터넷 중독을 유발하는데, 역으로 폭력게임에 중독된 청소년들은 이로 인해 친구와의 불화, 따돌림, 수면습관의 변화, 잦은 지각과 결석, 성적부진 등 다양한 생활 스트레스를 경험한다(정경아·한규석, 2001). 이해경(2001)은 이와 비슷하게 학업 부적응 학생들이 부적응으로 인하여 인터넷 중독에 빠지기도 하며, 역으로 인터넷 중독으로 인해 학교 부적응이 유발되기도 한다고 하여 스트레스가 인터넷 과다사용의 선행요인이 될 수

있음을 주장하였다. 반면에 스트레스가 직접적으로 인터넷 과다사용을 예측할 수 있는 변인이 아니라는 연구(권정례, 2000)도 있다. 그러나 물질의 과다사용 혹은 중독에는 스트레스가 관련될 수 있고, 스트레스는 적절한 대처양식이 부재할 시 각종 중독을 야기할 수 있다(서승연·이영호, 2007)는 반론이 있어 스트레스가 인터넷 과다사용의 선행요인이 될 수 있다고 보인다. 요컨대 청소년 시기는 과중한 학업과 진로선택의 불안 등 스트레스가 많으나 이를 잘 대처할 수 있는 능력이 부족하므로, 인터넷 과다사용을 유발할 수 있는 한 요인으로서 스트레스를 검토할 필요가 있다(이선애, 2008. 재인용)

3. 인터넷 이용동기

인터넷이 사회저변으로 확대되기 시작하면서 텔레비전과 같은 전통 매체를 대신하여 정보사회의 주요한 뉴 미디어의 하나로 매우 빠르게 확산되고 있다. 인터넷 이용자 급증의 이면에는 인터넷이라는 매체가 전통적인 매체에 비해 더욱 다양한 내용들을 제공하고 이용자는 자신이 원하는 바를 보다 신속하고 효율적으로 얻을 수 있기 때문이라고 할 수 있다.

소비자의 매체이용 행동을 설명하는데 이용충족이론이 적절히 사용될 수 있음을 여러 학자들이 지적한 바 있다(December, 1996; Morris & Ogan, 1996, Newhagen & Rafaei, 1996). 이는 매체 이용을 통해 동기가 충족되는 정도에 따라 매체이용의 의존성, 지속, 빈도가 결정된다고 가정하는 접근법이다. 이용충족(uses and gratifications) 접근방법은, 인간의 심리적 필요나 욕구가 어떤 종류의 정보를 추구하고 이용하게끔 할 것이며, 그러한 커뮤니케이션 행위가 결과적으로 수용자의 심리적 필요를 어떻게 충족시키는가를 설명하려는 접근이다. 즉 이용충족 이론은 '매체가 사람들에게 무엇을 하느냐' 혹은 '매체가 수용자에게 어떤 영향을 미치는가' 대신에, '사람들이 매체를 가지고 무엇을 하느냐' 혹은 '매체 이용자가 매체를 통해 무엇을 얻고자 하는가'의 문제에 초점을 맞추고 있다. 따라서 이용충족 이론은 이용자가 주어지는 대로 매체를 받아들이는 것이 아니라 능동적으로 매체를 선택한다고 가정한다. 이를 통해, 이용자의 매체 이용은 심리적 동기의 충족과 연결된다. 이용자는 의도적으로 자신의 동기를 충족시켜줄 수 있는 특정 매체를 선택하며, 매체 내용은 이면의 심리적 동기를 만족시키기 위해 소비된다(Blumer, 1979). 더욱이, 이용충족의 관점은 특히 지속적 매체 이용을 설명하는데 유용하다(McGuire, 1974). 매체의 최초 이용이 우연적인 노출, 새로운 것에 대한 호기심이나 유행에 대한 참여의 결과인 반면, 매체의 지속적인 이용은 매체의 지속적 이용에 대한 보상의 개념이 없이는 설명되기 힘들다. 지속적 이용에서 나타나는 보상이 바로 동기적 충족이다(Eighmey & John, 1998).

매체 이용의 동기적 접근인 이용충족 접근은 다양한 매체에

걸쳐 시도되었으며, 최근에는 인터넷 이용에도 효과적으로 적용되고 있다. 김재휘와 홍재욱(2000)은 이용자들이 '즐거움', '사회적 관계', '시간 보내기', '정보', '편익'의 5가지의 동기로 인터넷을 이용하는 것으로 확인하였으며, 각각의 동기는 사이트 이용행동에 유의미하게 관련이 있는 것으로 나타났다. 또한 Lin (1999)은 인터넷의 이용동기로 도피(escape)/ 친교(companionship)/ 정체감(identity), 감시, 즐거움의 3요인을 확인하였다. 그리고 인터넷 이용동기로서의 이러한 3요인이 전체 동기의 약 70%를 설명한다고 보고하였다. 또한 Jeffres,와 Atkin(1996)은 인터넷 이용이 의사소통, 도피, 오락, 상호작용, 감시의 동기 충족을 추구한다고 하며, 특히 인터넷 이용동기 중에서 의사소통의 동기가 가장 높다는 것을 발견하였다. Papacharissi(2000) 등은 대인관계(interpersonal utility), 시간 보내기, 정보탐색, 편익, 즐거움의 5개의 동기로 나누었으며, 인터넷의 이용이 일상생활의 커뮤니케이션에 크게 영향을 미치고 있음을 보이고 있다. 대체적으로 인터넷 매체의 이용동기 중, 타매체와 유사하게 나타나는 것으로는 즐거움(오락), 시간 보내기, 감시, 현실 도피 등의 동기가 있다. 그러나 친교나 대인관계와 같은 사회적 동기나 정보탐색과 같은 동기에 대해서는 기존의 매체에서는 흔히 찾아 볼 수 없는 이용동기인 것으로 보인다.

박용호(2002)는 청소년의 인터넷 이용 동기를 일곱 가지로 제시했는데, 첫째는 대인커뮤니케이션 동기이다. 이는 다른 사람과 만나거나 대화하고, 타인에게서 배울 수 있는 기회를 제공받을 수 있는 등의 원인이 된다. 둘째는 정보추구의 동기로, 주위에서 일어난 일을 알거나 정보를 효과적으로 찾기 위해 또는 교육적인 효과를 추구하는 동기이다. 셋째는 고독감 극복 동기로 대화할 사람이 없거나 혼자라는 느낌을 벗어날 수 있어서 등이고 넷째는 습관적 이용이다. 인터넷을 이용하지 않으면 왠지 허전하고, 자신에게 즐거움을 준다는 등의 내용이 포함된다. 다섯번째는 현실 도피 동기로 학교, 직장 등의 일을 잊거나 가족이나 다른 사람으로부터 홀로 있고 싶을 때 사용하는 것이고 여섯번째는 휴식의 동기로 편안함을 느끼고 일상에서 오는 긴장을 완화시키기 위해 인터넷을 이용한다는 결과가 나타났다. 일곱번째는 지루하거나, 특별히 할 일이 없을 때 이용하는 것으로 시간 보내기 동기이다.

한편 김일환(1995)은 인터넷은 지금까지와는 또 다른 형태의 만남이 가능해 인간 상호이해의 폭을 넓힐 수 있으며 사고의 다양성과 의사표현 논리를 증대시킬 수 있고, 정보화 사회에서 필요한 컴퓨터 지식과 컴퓨터 조작기능을 자연스럽게 익힐 수 있으며, 정보의 홍수 속에서 살아가는 방법을 스스로 체득하게 해준다고 설명한다. 윤영민(2001)은 인터넷의 사이버공간이 청소년들에게 다양한 욕구를 충족시킬 수 있는 풍부한 기회를 제공한다고 말한다. 사이버공간에서 청소년들은 네트워크 게임, 채팅, 사이트 서핑 등을 통해 입시공부나 사회적 구속으로부터 잠시나마 벗어날 수 있는 기회, 세상에 대한 막연한 동경을

간접적으로 체험해 볼 수 있는 기회, 이성이든 동성이든 새로운 친구를 사귄 수 있는 기회, 동호회 활동을 통해 자기와 유사한 관심과 취미를 가진 사람들과 어울릴 수 있는 기회 등을 발견할 수 있다고 한다. 그러나 이와는 반대로 부정적인 면도 나타나고 있다. 무분별한 인터넷사용으로 인한 늦잠, 지각, 결석 또는 불면과 악몽, 불규칙한 식사습관으로 건강을 해치며 성격이 폭력적으로 변하거나 게임 속에 사는 듯한 착각을 일으키기도 한다.

III. 연구방법

1. 연구문제

본 연구는 중학생의 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인으로 자아존중감, 우울감, 인터넷 이용행태 등에 관한 연구는 많이 이루어졌던데 반하여, 중학생의 인터넷 이용동기나 스트레스 등의 내용 변인이 미치는 영향에 관한 연구는 거의 이루어지지 않아 이에 대해 알아보고자 하였다. 특히 중학생의 인터넷 이용동기와 스트레스의 하위요인은 무엇이며, 이러한 하위요인들이 인터넷 중독에 어떠한 영향을 미치는가를 파악하고자 하였다. 본 연구의 구체적 연구문제는 다음과 같다.

- <연구문제 1> 중학생의 스트레스, 인터넷 이용동기, 인터넷 중독은 어떤 요인들로 구성되어 있는가?
- <연구문제 2> 중학생의 스트레스, 인터넷 이용동기, 인터넷

중독의 각 요인들은 관련변수들에 따라 어떤 차이를 보이는가?

- <연구문제 3> 중학생의 스트레스는 인터넷 이용동기에 어떤 영향을 미치는가?
- <연구문제 4> 중학생의 스트레스와 인터넷 이용동기는 인터넷 중독에 어떠한 영향을 미치는가?

2. 측정도구

1) 인터넷 중독

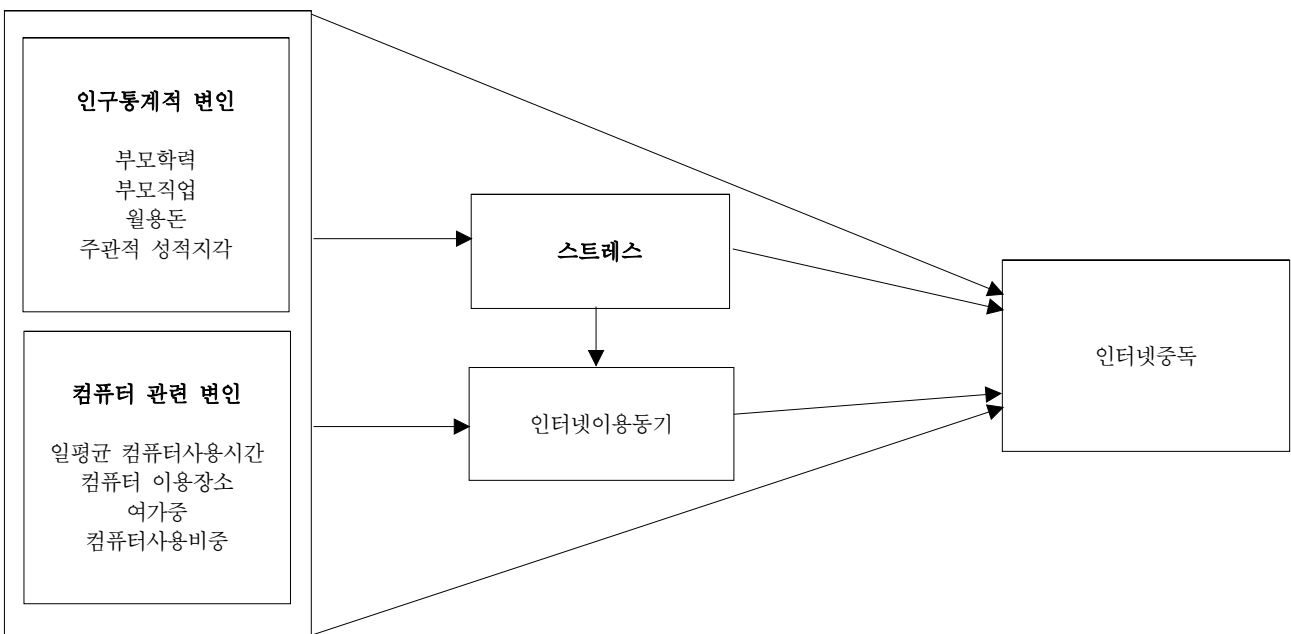
정보통신부와한국정보문화진흥원(2003)에서는 Young(1996)이 제작한 인터넷 중독 척도를 한국적 특성에 맞도록 한국형 인터넷중독 자가진단척도(K-척도)를 개발하였는데, 이를 사용하여 인터넷 중독 정도를 측정하였다. 전체 40문항으로 이루어졌으며, 각 문항은 4점척도로 측정되었다.

2) 스트레스

김준호와 이동원(1996)이 개발하고 배안(2002)이 수정 보완한 27개의 문항으로 구성된 스트레스 검사 도구를 본 연구의 목적에 맞도록 25개로 수정하였다. 각 문항은 4점척도로 측정하였으며, 점수가 높을수록 스트레스 정도가 높음을 의미한다.

3) 인터넷 이용동기

청소년의 인터넷 이용동기를 알아보기 위해 박용호(2002)의 인터넷 이용동기 설문지를 참조하여 24개의 문항으로 구성했다. 각 문항은 4점척도로 측정하였다.



<그림 2> 연구모형

3. 자료수집 및 분석방법

본 연구의 조사대상은 중학교 남학생들로 하였다. 고등학생들은 대학입시 준비로, 일부를 제외하고는 하루종일 학교에서 지내는 경우가 많아 인터넷을 자유롭게 하기 어렵다. 또한 인터넷 게임의 영향으로 여학생들에 비해 남학생들이 인터넷에 중독되는 경우가 많다. 실제로 PC방에 가보면 게임을 하는 남학생들로 가득하다. 따라서 중학교 남학생들을 조사대상으로 선정하였다. 한국정보화진흥원에서 실시한 2006 인터넷 중독 실태조사에서도 모든 연령대 중 만16~19세의 인터넷 중독률이 15.8%로 가장 높게 나타났으며, 학령별로는 초등학생 12.2%, 중학생 14.5%, 고등학생 15.8%, 대학생 10.9%로 나타났다. 그리고 성별에 있어서는 남성의 인터넷 중독률이 9.9%인데 반해 여성은 8.4%로 나타났다. 따라서 인터넷 중독의 문제가 가장 심각하다고 할 수 있는 중학교 남학생과 고등학교 남학생 중, 중학교 남학생들을 조사대상으로 선정하였다. 이는 중학생 시절부터 인터넷 중독이 되어 있다면, 더욱 심각한 결과를 초래할 것이기 때문이다. 조사는 2007년 12월 10일부터 12월 14일까지 인천광역시 남동구 남동중학교 남학생을 대상으로 하여 연구 목적 및 설문 응답 방법에 대해 설명한 후, 질문지를 배포하여 기입하게 하였다. 총 357부를 배포하여 354부를 수거하였으며 이 중 340부를 최종분석자료로 사용하였다. 분석방법으로는 빈도분포, 백분율, 평균, 표준편차, 교차분석, 요인분석, Cronbach's α , one-way ANOVA, 회귀분석 등이 사용되었다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 조사 대상자의 일반적 특성

조사 대상자의 일반적 특성은 <표 1>과 같다. 아버지 학력은 고등학교 졸업 56.8%, 대학교 졸업 이상이 37%로 나타났으며, 어머니 학력은 고등학교 졸업 69.1%, 대학교 졸업 이상이 23.2%로 나타났다. 아버지 직업은 사무기술직(25.6%)과 단순근로직(24.7%)이 비슷하게 나타났으며, 다음으로 전문관리직이 높게 나타났다. 어머니 직업은 주부/기타가 46.5%로 가장 많았고, 다음으로 단순근로직, 자영업자의 순으로 나타났다. 학생들의 하루 평균 컴퓨터 사용시간은 3시간 이상(30.6%)과 1시간~2시간미만(30.3%)이 비슷하게 가장 많았고, 다음으로 2시간~3시간미만(22.4%)으로 나타났다. 따라서 응답자의 절반 정도는 하루 평균 2시간이상 컴퓨터를 사용하는 것으로 나타났다(53%). 여가중 컴퓨터 사용비중은 보통이상이 287명(8.2%)로 나타났는데, 많은 학생들이 여가활용으로 인터넷을 이용한다고 할 수 있겠다.

월용돈 액수는 2만원 이상이 58.2%로 가장 많았고, 다음으로 1만5천원~2만원미만이 12.9%로 나타났다. 컴퓨터 이용 장소로는 내방이 57.1%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 거실이 29.7%로 높게 나타났다. 학생들이 생각하는 자신의 성적은 중위권이 42.9%로 가장 많았으며 다음으로 상위권이 높게 나타났다(32.4%).

<표 1> 조사대상자의 일반적 특성

(N=340)

변 수	구 분	N(%)	변 수	구 분	N(%)
부학력	중졸 이하	17(5.0)	하루평균 컴퓨터 사용시간	1시간 미만	55(16.2)
	고교 졸업	193(56.8)		1시간~2시간 미만	103(30.3)
	대졸 이상	126(37.0)		2시간~3시간 미만	76(22.4)
		3시간 이상		104(30.6)	
모학력	중졸 이하	19(5.6)	컴퓨터 이용장소	거 실	101(29.7)
	고교 졸업	235(69.1)		내 방	194(57.1)
	대졸 이상	79(23.2)		P.C방, 친구집	29(8.6)
		기 타		16(4.7)	
부직업	단순근로직	84(24.7)	여가중 컴퓨터 사용비중	아주적음	15(4.4)
	자영업매직	61(17.9)		적 음	42(12.4)
	사무기술직	87(25.6)		보 통	137(40.3)
	전문관리직	70(20.6)		많 음	123(36.2)
	무직/기타	36(10.6)	거의전부임	23(6.7)	
모직업	단순근로직	63(18.5)	월용돈	1만원 미만	59(17.4)
	자영업매직	46(13.5)		1만원~1만5천원 미만	35(10.3)
	사무기술직	35(10.3)		1만5천원~2만원 미만	44(12.9)
	전문관리직	34(10.0)		2만원 이상	198(58.2)
	주부/기타	158(46.5)			
자신의 성적지각	상	110(32.4)	합 계	합 계	340(100.0)
	중	146(42.9)			
	하	83(24.4)			
합 계	합 계	340(100.0)			

2. 중학생의 스트레스, 인터넷 이용동기, 인터넷 중독의 구성 요인

1) 중학생의 스트레스의 구성요인

남자 중학생이 겪는 스트레스의 구성요인들을 파악하기 위해 요인분석을 실시하였다. 스트레스를 구성하는 척도 총 25개 문항중 communality가 낮은 7문항을 제거한 후 18문항에 대해 요인분석 하였으며 그 결과는 <표 2>와 같다. 요인분석은 아이겐 값이 1 이상인 요인을 추출하도록 주성분분석을 실시하였고, 직교회전방식(Varimax)를 이용한 결과 5개의 요인이 도출되었으며 총 설명력이 59.13%였다.

첫 번째 요인은 앞으로의 진로, 자신의 능력이나 성격, 시험, 성적 등으로부터의 스트레스 문항들로 구성되어 있어 '학업/진로 스트레스'라고 명명하였다. 두 번째 요인은 선생님으로부터의 처벌이나 과제, 엄격하고 강제적인 학교규정 등으로부터의 스트레스를 받는다는 문항들로 구성되어 있어 '학교 및 교사 스트레스'로 명명하였다. 세 번째 요인은 가족간 갈등이나 부모님으로부터 스트레스를 받는다는 문항과 하고 싶은 일을 마음대로 할 수 없는 환경 등의 문항으로 구성되어 '가족

환경 스트레스'로 명명하였다. 네 번째 요인은 친구관계, 친구와의 경쟁에서 졌을 때 등의 문항들로 구성되어 '친구 스트레스'로 명명하였다. 다섯째 요인은 몸이 허약해서, 얼굴이나 체격, 나의 성격 등이 대한 스트레스 등의 문항으로 구성되어 있어 '자아 스트레스'라고 명명하였다.

스트레스 각 요인들의 평균값을 살펴보면 남자 중학생인 응답자들은 학업/진로 스트레스와 가족환경 스트레스를 가장 크게 느끼고, 다음으로 학교 및 교사 스트레스를 크게 느끼는 것으로 나타났다. 그 외 친구 스트레스와 자아스트레스는 평균값이 척도의 중간점에 못 미쳐 스트레스를 별로 느끼지 않는 것으로 나타났다.

2) 중학생의 인터넷 이용동기의 구성요인

중학생의 인터넷 이용동기의 하위요인들을 파악하기 위해 요인추출을 하였다. 총 24개의 응답항목에 대해 추출방법은 주성분분석을 하였고, 회전방식은 정규화가 있는 Varimax를 사용하였다. 요인분석 결과는 <표 3>에 제시되어 있다. 아이겐 값들이 1.0을 초과한 5개의 요인이 추출되었다.

첫 번째 요인은 인터넷을 함으로써 편안함을 느끼고 긴장을

<표 2> 중학생의 스트레스에 대한 요인분석

설문문항	요인구분					
	(요인1) 학업/진로 스트레스	(요인2) 학교 및 교사 스트레스	(요인3) 가족환경스 트레스	(요인4) 친구 스트레스	(요인5) 자아 스트레스	
24. 나는 앞으로 진로를 생각할 때 스트레스를 받는다.	.701	-.097	.226	.052	.142	
25. 나는 내가 능력이 없다고 생각될 때 스트레스를 받는다.	.692	.013	.135	.245	.106	
2. 나는 시험을 칠 때 스트레스를 받는다.	.609	.327	.117	-.030	.036	
1. 나는 성적이 좋지 않을 때 스트레스를 받는다.	.576	.371	.224	.110	-.047	
4. 학교 규정이 너무 엄하고 강제적이어서 스트레스를 받는다.	-.050	.810	.112	.057	.069	
3. 나는 선생님으로부터 처벌을 받을 때 스트레스를 받는다.	.098	.773	.243	.101	-.006	
5. 나는 선생님으로부터 과제를 받을 때 스트레스를 받는다.	.264	.657	.096	.100	.013	
8. 부모님과 대화가 잘 통하지 않을 때 스트레스를 받는다.	.115	.229	.799	.088	.032	
7. 집안에 가족간의 갈등이 있을 때 스트레스를 받는다.	.178	.263	.750	.048	-.002	
18. 하고 싶은 일을 마음대로 할 수 없는 환경에 있을 때 스트레스를 받는다.	.219	-.032	.600	.329	.135	
6. 나는 부모님이 너무 큰 기대를 할 때 스트레스를 받는다.	.214	.341	.489	.042	.285	
16. 주위 친구들이 나보다 더 나은 생활을 할 때 스트레스를 받는다.	.125	.114	.013	.739	.208	
13. 친구와의 경쟁(내기, 성적, 운동 등)에서 졌을 때 스트레스를 받는다.	.150	.109	.012	.720	-.103	
12. 친한 친구가 나 외에 다른 사람과 친하게 지낼 때 스트레스를 받는다.	-.044	.159	.145	.659	.146	
17. 공부를 할 수 있는 환경이 제공되지 않을 때 스트레스를 받는다.	.156	-.172	.347	.589	.105	
21. 나는 몸이 허약해서 스트레스를 받는다.	-.083	.018	.146	.069	.811	
22. 나의 얼굴이나 체격을 생각해 보면 스트레스를 받는다.	.314	.063	.045	.145	.765	
23. 나는 나의 성격에 대해서 생각할 때 스트레스를 받는다.	.527	-.003	-.012	.172	.530	
	아이겐값	4.939	1.957	1.437	1.180	1.131
	설명변량	27.44	10.82	7.98	6.55	6.28
	누적변량	27.44	38.31	46.29	52.85	59.13
	F값	189.044***				
	평균값(S.D)	2.58(.69)	2.50(.76)	2.57(.70)	1.79(.59)	1.70(.63)
	Cronbach'a	.69	.74	.74	.66	.66

<표 3> 중학생의 인터넷 이용동기에 대한 요인분석

	(요인1) 기분전환	(요인2) 타인과의 교류	(요인3) 외로움탈피	(요인4) 뉴스/정보탐색	(요인5) 소일/습관성
편안함을 느끼게 한다.	.73	.10	.26	-.12	-.07
일상에서 오는 긴장을 완화 시킨다.	.70	.17	.17	-.01	-.10
나의 기운을 북돋아준다	.65	.07	.17	.10	-.00
나에게 즐거움을 주기 때문에 이용한다.	.57	.14	-.14	-.02	.24
스릴감을 맛볼 수 있어서 이용한다.	.51	-.06	.08	.14	.16
학교, 직장 등의 일들에 대해 망각할 수 있게 해준다.	.50	-.09	.41	.20	.13
다른 사람들을 만날 수 있다.	.05	.78	.10	-.01	.05
다른 사람과 대화를 할 수 있기 때문에 이용한다.	-.16	.73	.27	.19	.19
새로운 사람들을 만날 수 있기 때문에 이용한다.	.04	.70	.20	.03	-.03
친구와 함께 할 수 있기 때문에 이용한다.	.16	.53	-.17	.19	.16
다른 사람과 대화할 소재를 찾을 수 있기 때문에 이용한다.	.08	.49	-.04	.41	.04
나와 타인에 대해 배울 수 있도록 해준다.	.26	.48	.08	.42	-.15
주로 대화할 사람이 없을 때 이용한다.	-.02	.11	.77	-.02	.17
나를 덜 외롭게 해준다.	.26	.07	.72	.06	.07
혼자라는 느낌을 벗을 수 있게 한다.	.28	.23	.64	-.05	-.02
가족이나 다른 사람으로부터 떠나 홀로 있고 싶을 때 이용한다.	.32	.06	.48	.18	.31
우리 주변에 무슨 일이 일어났는지에 대해 알기 위해 이용한다.	-.01	.31	.08	.70	-.02
교육적인 효과가 있어 이용한다.	-.02	-.08	.12	.67	-.09
정보를 효과적으로 찾기 위해 이용한다.	.03	.01	-.06	.67	.08
전에 해보지 않았던 일들에 대해 어떻게 하는지 알려준다.	.13	.30	.13	.60	.12
특별히 다른 할 일이 없기 때문에 이용한다.	-.02	.04	.20	.03	.73
지루할 때 시간을 빨리 보내기 위해 이용한다.	-.09	-.10	.30	.07	.69
습관적으로 하는 일 중 하나이다.	.30	.28	-.14	-.07	.62
이용하지 않으면 왠지 허전하다.	.42	.21	.01	-.03	.53
아이겐값	4.94	2.59	1.84	1.59	1.52
분산변량	20.59	10.80	7.65	6.60	6.34
누적변량	20.59	31.38	39.03	45.64	51.98
F값	146.302***				
평균값(S.D)	2.32(.53)	2.21(.57)	1.82(.59)	2.61(.64)	2.63(.59)
Cronbach's α	.58	.56	.55	.60	.63

완화시키며, 기운을 북돋아 주고 즐거움이나 스릴감을 주고, 학교나 직장에서의 일을 망각할 수 있게 해준다는 문항들로 구성되어 있어 '기분전환'이라 명명하였다. 두 번째 요인은 다른 사람을 만나고 대화하며, 친구와 함께 할 수 있다는 문항들로 구성되어 '타인과의 교류'로 명명하였다. 세 번째 요인은 대화할 사람이 없을 때 이용하고, 덜 외롭게 해주거나, 혼자라는 느낌을 벗을 수 있게 해준다는 문항들로 구성되어 '외로움 탈피'로 명명하였다. 네 번째 요인은 우리 주변에서 생긴 일을 알기 위해, 교육적 효과가 있어 이용하거나 정보 찾기 등의 문항들로 구성되어 있어 '뉴스/정보탐색' 이라고 명명하였다. 다섯 번째 요인은 특별히 할 일이 없거나 지루할 때 이용하고, 습관적으로 하거나, 인터넷을 하지 않으면 허전하다는 문항들로 구성되어 있어 '소일/습관성'으로 명명하였다.

인터넷 이용 동기 각 요인의 평균값을 살펴보면 소일/습관성이 2.63으로 가장 높고, 다음으로 뉴스/정보탐색이 2.61로 높게 나타났다. 또한 기분전환이 2.32, 타인과의 교류가 2.21로

나타났으나, 외로움 탈피는 척도의 중간 값에 못 미쳐 남자 중학생들은 외로움 탈피의 동기로 인터넷을 이용하는 경향은 별로 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 김계휘 등(2000)의 연구에서 인터넷 이용자들이 '즐거움', '사회적 관계', '시간보내기', '정보', '편익'의 5가지 동기로 인터넷을 이용하는 것과 유사하나, 외로움 탈피의 목적으로 인터넷을 이용한다는 점이 다르다. Lin(1999)은 인터넷 이용동기로 도피/친교/정체감, 감시, 즐거움의 3요인을 제시하였는데 여기서 도피가 외로움 탈피와 같은 맥락이라고 할 수 있겠다. 즉, 인터넷이 대화할 사람이 없을 때, 덜 외롭게 해주고 혼자라는 느낌을 벗을 수 있게 해주는 이유로 인터넷을 이용한다고 하여 청소년기의 불안정한 정서적 상태를 보여주고 있다.

3) 중학생의 인터넷 중독의 구성요인

남자 중학생의 인터넷 중독이 어떠한 구조적 특성을 지니고 있는지를 알아보기 위해 요인분석을 하였다. 총 40개의 응답항

<표 4> 중학생의 인터넷 중독에 대한 요인분석

	(요인1) 내성 생성	(요인2) 건강/일상 생활장애발생	(요인3) 만족감/ 쾌감	(요인4) 금단	(요인5) 인터넷 사용은폐	(요인6) 가상적 대인 관계지향
인터넷을 한번 시작하면 생각했던 것보다 오랜시간을 인터넷을 보내게 된다.	.64	.21	.18	.07	.28	.03
인터넷 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	.62	.29	.13	.24	.04	.11
인터넷을 할 때 누군가 방해할 하면 짜증스럽고 화가 난다.	.59	.11	.16	.18	.15	.19
인터넷을 하다가 그만 두면 또 하고 싶다.	.57	.18	.18	.13	.40	.09
만약 인터넷을 다시 할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.	.47	.10	.42	.31	.01	-.07
다른 할 일이 많을 때에도 인터넷을 사용하게 된다.	.47	.41	.05	.07	.11	.05
인터넷 사용으로 인해 가족들과 마찰이 있다.	.43	.32	.14	.09	.23	-.06
인터넷 사용을 줄여야 한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다.	.26	.25	.10	.04	.14	-.16
인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	.13	.70	-.04	-.04	.06	.17
인터넷 사용으로 학교 성적이 떨어졌다.	.13	.70	.12	.04	.04	-.02
인터넷을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 한다.	-.08	.63	.13	.25	.11	.13
인터넷을 너무 사용해서 머리가 아프다.	.11	.63	.04	.25	.07	.07
인터넷을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있다.	.29	.62	.14	-.05	.10	.04
인터넷 사용으로 인해서 생활이 불규칙해졌다.	.41	.53	.13	.05	.28	-.06
주위 사람들이 내가 인터넷을 너무 많이 한다고 지적한다.	.42	.49	.13	.11	.01	.16
인터넷을 너무 사용해서 시력 등에 문제가 생겼다.	.32	.41	-.03	.12	.04	.17
인터넷을 하고 있을 때 마음이 제일 편하다	.16	.04	.76	.16	.16	.20
인터넷을 하는 동안 나는 가장 자유롭다.	.02	.14	.74	.07	.20	.23
인터넷을 하고 있으면, 기분이 좋아지고 흥미진진해진다.	.19	.09	.69	.04	.27	.09
인터넷을 하면 스트레스가 모두 해소되는 것 같다.	.22	.12	.68	.07	.11	.11
인터넷을 하는 동안 나는 더욱 자신감이 생긴다.	.04	.14	.65	.09	.34	.34
인터넷을 하지 못하면 생활이 지루하고 재미가 없다.	.44	.08	.45	.28	.01	-.02
인터넷이 없다면 내 인생에 재미있는 일이란 없다.	.10	.02	.45	.23	-.08	-.01
인터넷을 하지 않을 때에도 하고 있는 듯한 환상을 느낀 적이 있다.	.20	.02	.07	.73	.06	.08
인터넷을 하고 있지 않을 때에도 인터넷에서 나오는 소리가 들리고 인터넷을 하는 꿈을 꾸다.	.11	.07	.08	.69	.08	.21
인터넷을 하지 못하면 안전부절 못하고 초조해진다.	.23	.16	.31	.63	.06	.00
인터넷 사용 때문에 비도덕적인 행위를 저지르게 된다.	-.06	.25	.21	.54	.25	.22
인터넷을 하고 있지 않을 때에도 인터넷에 대한 생각이 자꾸 떠오른다.	.47	.07	.18	.53	.25	.22
인터넷을 하느라고 수업에 빠진 적이 있다	-.13	.13	.04	.48	.48	.08
인터넷 사용 때문에 실생활에서 문제가 생기더라도 인터넷 사용을 그만두지 못한다.	.38	.25	.20	.45	.12	.15
인터넷에 빠져 있다가 다른 사람과의 약속을 어긴 적이 있다.	.07	.31	.18	.13	.63	-.01
부모님 몰래 인터넷을 한다.	.20	-.07	.11	.04	.60	.13
인터넷 사용시간을 속이려고 한 적이 있다.	.45	.07	.10	.01	.53	-.02
인터넷에서 무엇을 했는지 숨기려고 한 적이 있다.	.33	.05	.28	.06	.53	.03
인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓰게 된다.	.06	.24	.16	.11	.51	.19
실제 생활에서도 인터넷에서 하는 것처럼 해보고 싶다.	.21	.04	.05	.11	.44	.35
오프라인에서보다 온라인에서 나를 인정해 주는 사람이 더 많다.	.08	.12	.26	.16	.04	.76
실제에서 보다 인터넷에서 만난 사람들을 더 잘 이해하게 된다.	.03	.12	.17	.17	.17	.76
인터넷에서 알게 된 사람들이 현실에서 아는 사람들보다 나에게 더 잘해준다.	.01	.08	.22	.18	.13	.70
온라인에서 친구를 만들어 본 적이 있다.	.45	.10	-.06	-.14	.12	.47
아이겐값	10.72	2.77	2.01	1.89	1.54	1.39
설명변량	26.81	6.93	5.02	4.73	3.85	3.46
누적변량	26.81	33.74	36.76	43.48	47.34	50.80
F값	87.94***					
평균값(SD)	2.14(.64)	2.04(.58)	1.90(.62)	1.50(.46)	1.89(.57)	1.85(.59)
Cronbach'a	.79	.81	.81	.80	.80	.83

목에 대해 추출방법은 주성분분석을 하였고, 회전방식은 정규화
가 있는 Varimax를 사용하였다. 요인분석 결과는 <표 4>에 제시
되어 있다. 아이겐 값이 1.0을 초과한 6개의 요인이 추출되었다.

첫 번째 요인은 오랜시간 인터넷을 하고 사용시간을 줄일
수 없으며, 인터넷을 할 수 없다면 견디기 힘들며 다른 할
일이 많아도 인터넷을 하는 등의 문항들로 구성되어 '내성

생성'이라고 명명하였다. 두 번째 요인은 인터넷 사용으로 인해 건강이 나빠지고 성적이 떨어졌으며, 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 하고 머리가 아프며, 계획한 일들을 제대로 하지 못하고 생활도 불규칙해지는 등의 문항들로 구성되어 '건강/일상생활 장애발생'이라고 명명하였다. 세 번째 요인은 인터넷을 하고 있을 때 가장 마음이 편하고 자유롭고 기분이 좋아지며 흥미진진해지고, 스트레스가 해소되고 자신감이 생긴다는 문항들로 구성되어 '만족감/쾌감'이라고 명명하였다.

네 번째 요인은 인터넷을 하지 않을 때에 환상, 소리, 꿈, 안절부절 못하고 초조해진다는 문항들로 구성되어 '금단'이라고 명명하였으며, 다섯 번째 요인은 인터넷에 빠져 약속을 어기고, 부모 몰래 인터넷을 하고 사용시간이나 인터넷에서 하는 것들을 속인다는 문항들로 구성되어 '인터넷 사용은폐'라고 명명하였다. 여섯 번째 요인은 온라인 상에서 나를 더 인정해주고 이해하며 더 잘 대해준다는 문항들로 구성되어 '가상적 대인관계 지향'이라고 명명하였다.

인터넷 중독 각 요인의 평균값을 살펴보면 내성생성이 2.14

로 가장 높고 다음으로 건강/일상생활 장애발생이 2.04로 높은 것으로 나타났다. 그 외 다른 요인들은 평균값이 척도의 중간값에 못미치는 것으로 나타났다.

3. 관련변수들에 따른 중학생의 스트레스, 인터넷 이용 동기, 인터넷 중독

1) 관련변수들에 따른 중학생의 스트레스

<표 5>에서 관련변수에 따른 중학생의 스트레스에 대해 살펴보면, 성적이 상인 집단이 하집단 보다 학업/진로 스트레스, 가족환경스트레스, 친구스트레스를 더욱 많이 느끼는 것으로 나타났다. 월 용돈 1만원 미만 집단이 2만원 이상인 집단에 비해 자아스트레스가 높은 것으로 나타났다. 여가시간 중 컴퓨터 사용 비중이 상인 집단이 하집단에 비해 학업/진로 스트레스, 학교 및 교사 스트레스, 가족환경 스트레스를 더욱 크게 느끼는 것으로 나타났다. 컴퓨터 이용장소, 부학력과 모학력에 따라서는 중학생의 스트레스에 차이가 없는 것으로 나타났다. 스트레스

<표 5> 관련변수에 따른 청소년의 스트레스

변수/구분/빈도	스트레스 요인	N	학업/진로 스트레스		학교 및 교사 스트레스		가족환경 스트레스		친구 스트레스		자아 스트레스		스트레스 총점	
			평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S
성 적	상	110	2.71(.63)		2.49(.63)		2.74(.61)	b	1.95(.56)	b	1.73(.58)		2.14(.53)	
	중	146	2.53(.69)	n.s	2.51(.83)		2.52(.72)	ab	1.73(.60)	a	1.71(.63)		2.21(.47)	n.s
	하	83	2.48(.76)		2.51(.87)		2.43(.76)	a	1.66(.54)	a	1.65(.69)		2.14(.53)	
	F값		3.182*		.024		5.097**		6.509**		.458		3.935*	
월 용돈	1만원 미만	59	2.74(.70)		2.46(.68)		2.60(.69)		1.80(.46)		1.90(.70)	b	2.30(.44)	
	2만원 미만	79	2.53(.74)		2.40(.77)		2.65(.73)		1.84(.67)		1.80(.70)	ab	2.23(.51)	
	2만원 이상	198	2.56(.66)		2.57(.80)		2.53(.70)		1.77(.59)		1.62(.58)	a	2.21(.46)	
	F값		1.820		1.443		.927		.401		5.413**		.760	
* 여가 중컴 사용	상	145	2.68(.71)	b	2.63(.75)	b	2.76(.61)	b	1.86(.60)		1.79(.65)		2.34(.43)	b
	중	137	2.53(.66)	ab	2.45(.73)	ab	2.42(.74)	a	1.73(.61)		1.63(.61)		2.15(.48)	a
	하	57	2.41(.70)	a	2.32(.79)	a	2.45(.72)	a	1.73(.52)		1.68(.62)		2.12(.47)	a
	F값		3.639*		4.039*		10.063***		2.061		2.260		7.607**	
컴 이용 장소	거실	101	2.63(.64)		2.44(.74)		2.63(.65)		1.71(.56)		1.72(.64)		2.22(.43)	
	내방	194	2.56(.70)		2.52(.78)		2.55(.69)		1.81(.60)		1.69(.62)		2.23(.48)	
	PC방, 친구집	29	2.36(.79)		2.45(.89)		2.48(.85)		1.72(.56)		1.67(.71)		2.14(.53)	
	기타	16	2.81(.72)		2.75(.75)		2.64(.85)		2.61(.64)		1.85(.60)		2.42(.49)	
F값		1.816		.838		.503		2.025		.368		1.312		
부 학력	중졸	17	2.32(.80)		2.10(.56)		2.30(.57)		1.79(.61)		1.71(.58)		2.03(.39)	
	고졸	193	2.54(.67)		2.56(.78)		2.54(.71)		1.75(.57)		1.67(.61)		2.21(.45)	
	대졸	126	2.68(.70)		2.48(.78)		2.66(.70)		1.86(.61)		1.79(.67)		2.29(.49)	
	F값		2.872		2.906		2.515		1.191		1.366		2.841	
모 학력	중졸	19	2.37(.70)		2.32(.70)		2.47(.33)		1.78(.56)		1.70(.53)		2.12(.34)	
	고졸	235	2.60(.68)		2.51(.77)		2.60(.71)		1.80(.58)		1.71(.62)		2.24(.45)	
	대졸	79	2.61(.71)		2.56(.83)		2.54(.75)		1.80(.63)		1.73(.70)		2.25(.53)	
	F값		1.021		.725		.414		.013		.046		.632	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001, S; scheffe n.s.: not significant

* 여가시간중 컴퓨터 사용비중 - 상집단 : 평균+1/2*표준편차, 하집단 : 평균-1/2*표준편차

총점에 경우, 성적과 여가 중 컴퓨터 사용비중 변수만이 유의미한 변수로 나타났는데, 여가중 컴퓨터 사용비중이 상인 집단이 중, 하집단보다 스트레스를 더 많이 느끼는 것으로 나타났다.

2) 관련변수에 따른 중학생의 인터넷 이용동기

<표 6>에서 관련변수에 따른 중학생의 인터넷 이용 동기에 대해 살펴보면, 성적이 좋은 집단일수록 뉴스/정보탐색을 많이 하는 것으로 나타났다. 그리고 여가 시간 중 컴퓨터 사용비중에 따라서는 이용 동기 중 기분전환, 타인과의 교류, 외로움 탈피, 소일/습관성에 차이가 있는 것으로 나타났다. 여가 시간 중 컴퓨터 사용비중이 높은 집단일수록 기분전환, 타인과의 교류, 외로움 탈피, 소일/습관성 등의 동기로 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 컴퓨터 이용장소에 따라 소일/습관성의 동기로 인터넷을 이용하는 경향이 다르게 나타났는데, 내방에서 컴퓨터를 이용하는 집단이 소일/습관성의 이유로 인터넷을 이용하는 경향이 높은 것으로 나타났다.

넷을 이용하는 경향이 높은 것으로 나타났다. 이는 거실이나, 친구 집, PC방 등에서 인터넷을 하는 것보다 혼자만의 공간에서 인터넷을 이용하는 경우 소일 또는 습관성으로 인터넷을 이용하는 경향이 높음을 보여주는 것이다. 부모의 학력에 있어서는 부모의 학력이 낮을수록 기분전환을 이유로 인터넷을 이용하는 경향이 높은 것으로 나타났다.

3) 관련변수에 따른 중학생의 인터넷 중독

<표 7>에서 관련변수에 따른 중학생의 인터넷중독에 대해 살펴보면, 월용돈이 적은 집단일수록 내성이 생성되거나 만족감/쾌감을 많이 느끼는 것으로 나타났다. 여가시간중 컴퓨터 사용비중에 따라서는 인터넷 중독의 하위요인 6가지 모두에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났는데, 여가시간 중 컴퓨터 사용비중이 높은 집단일수록 내성 생성, 건강/일상생활 장애 발생, 만족감/쾌감, 금단. 인터넷 사용은폐, 가상적 대인관계

<표 6> 관련변수에 따른 인터넷 이용동기

변수/구분/빈도	이용동기 요인	기분전환		타인과의 교류		외로움 탈피		뉴스/정보 탐색		소일/습관성		이용동기 총점	
		평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S
성적	상	110	2.41(.53)		2.16(.53)		1.80(.57)		2.73(.54)		2.53(.60)		2.32(.34)
	중	146	2.26(.53)		2.23(.61)		1.77(.61)		2.65(.58)	n.s.	2.60(.64)		2.30(.41)
	하	83	2.29(.52)		2.23(.56)		1.95(.59)		2.46(.66)		2.73(.68)		2.36(.38)
	F값		2.61		.53		2.59		5.03*		2.32		.544
월 용돈	1만원미만	59	2.41(.51)		2.14(.53)		1.90(.66)		2.58(.61)		2.63(.64)		2.34(.34)
	2만원미만	79	2.33(.51)		2.30(.56)		1.81(.55)		2.78(.54)		2.68(.64)		2.34(.33)
	2만원이상	198	2.29(.54)		2.20(.59)		1.81(.59)		2.59(.61)		2.58(.63)		2.30(.40)
	F값		1.25		1.64		.52		2.94		.68		1.637
* 여가 중컴 사용	상	145	2.48(.52)	b	2.29(.54)	b	1.93(.62)	c	2.67(.54)		2.86(.61)	c	2.43(.35)
	중	137	2.22(.47)	b	2.20(.59)	b	1.80(.57)	b	2.64(.63)		2.51(.54)	b	2.28(.36)
	하	57	2.13(.56)	a	2.06(.57)	a	1.63(.52)	a	2.54(.58)		2.22(.63)	a	2.12(.37)
	F값		13.65***		3.35*		5.62*		.96		28.28***		16.748***
컴 이용 장소	거실	101	2.24(.53)		2.25(.57)		1.76(.55)		2.68(.55)		2.54(.64)	a	2.29(.36)
	내방	194	2.34(.52)		2.21(.55)		1.86(.59)		2.63(.61)		2.70(.62)	b	2.35(.37)
	pc방,친구집	29	2.39(.52)		2.14(.64)		1.79(.72)		2.45(.61)		2.28(.73)	ab	2.26(.48)
	기타	16	2.35(.56)		2.08(.68)		1.91(.71)		2.63(.67)		2.48(.48)	a	2.32(.38)
F값		1.16		.57		.71		1.17		4.36*		.783	
부 학력	중졸	17	2.04(.43)	a	1.98(.58)		1.79(.78)		2.6(.71)		2.38(.66)		2.20(.43)
	고졸	193	2.29(.53)	a	2.19(.60)		1.84(.58)		2.58(.60)		2.65(.65)		2.32(.39)
	대졸	126	2.39(.53)	ab	2.26(.52)		1.80(.58)		2.70(.58)		2.57(.63)		2.34(.36)
	F값		3.82*		1.97		.18		1.62		1.67		1.101
모 학력	중졸	19	2.01(.44)	a	1.94(.53)		1.70(.56)		2.49(.56)		2.38(.60)		2.15(.34)
	고졸	235	2.33(.52)	b	2.22(.58)		1.84(.60)		2.62(.60)		2.62(.62)		2.33(.37)
	대졸	79	2.33(.56)	ab	2.23(.55)		1.81(.57)		2.70(.59)		2.60(.69)		2.34(.38)
	F값		3.40*		2.20		.52		1.19		1.21		2.899

*p<.05, **p<.01, ***p<.001, S; scheffe n.s.: not significant

* 여가시간중 컴퓨터 사용비중 - 상집단 : 평균+1/2*표준편차, 하집단 : 평균-1/2*표준편차

<표 7> 관련변수에 따른 청소년의 인터넷 중독

변수/구분/빈도	인터넷중독 요인	내성 생성		건강/일상생활 장애발생		만족감/쾌감		금 단		인터넷사용 은폐		가상적 대인관계		인터넷중독 총점수	
		평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S	평균(S.D)	S		
성적	상	110	2.25(.73)	1.98(.51)	1.88(.58)	1.49(.40)	1.98(.59)	1.83(.53)	1.57(.34)						
	중	146	2.06(.60)	2.05(.59)	1.88(.60)	1.46(.45)	1.83(.56)	1.81(.62)	1.51(.37)						
	하	83	2.11(.62)	2.10(.63)	1.95(.70)	1.57(.56)	1.89(.56)	1.94(.59)	1.59(.38)						
	F값		2.59	1.14	.40	1.65	1.97	1.24	1.278						
월 용돈	1만원 미만	59	2.28(.79)	b 2.02(.53)	2.15(.62)	c 1.52(.48)	1.93(.54)	1.83(.67)	1.64(.37)						
	2만원 미만	79	2.26(.70)	b 2.08(.62)	1.96(.67)	b 1.54(.46)	1.93(.64)	1.78(.56)	1.59(.38)						
	2만원 이상	198	2.05(.57)	a 2.04(.57)	1.80(.57)	a 1.48(.46)	1.87(.55)	1.88(.57)	1.51(.35)						
	F값		4.66*	.17	7.87***	.58	.47	.71	2.989						
※ 여가 중컴 사용	상	145	2.42(.65)	c 2.31(.52)	c 2.09(.54)	b 1.63(.49)	b 2.02(.53)	b 1.96(.59)	b 1.79(.65)	b					
	중	137	2.02(.55)	b 1.94(.53)	b 1.74(.53)	a 1.43(.45)	a 1.80(.55)	a 1.80(.56)	a 1.47(.34)	a					
	하	57	1.72(.51)	a 1.62(.48)	a 1.78(.83)	a 1.34(.34)	a 1.80(.65)	a 1.69(.57)	a 1.39(.36)	a					
	F값		32.77***	41.24***	13.82***	11.36***	6.70**	5.33**	20.686***						
컴 이용 장소	거실	101	2.08(.63)	2.00(.60)	1.79(.60)	1.47(.41)	1.87(.59)	1.83(.63)	1.52(.38)						
	내방	194	2.18(.67)	2.08(.56)	1.89(.60)	n.s 1.49(.43)	1.90(.56)	1.82(.54)	1.55(.35)						
	PC방, 친구집	29	1.90(.59)	1.95(.61)	2.15(.75)	1.50(.47)	1.89(.65)	1.95(.70)	1.56(.40)						
	기타	16	2.32(.49)	1.98(.54)	2.13(.54)	1.74(.69)	1.97(.56)	2.05(.59)	1.72(.38)						
F값		2.39	.80	3.36*	6.61	.17	1.05	1.352							
부 학력	중졸	17	1.93(.65)	1.95(.62)	1.77(.53)	1.50(.46)	1.65(.56)	1.94(.63)	1.45(.35)						
	고졸	193	2.16(.60)	2.08(.55)	1.90(.63)	1.49(.48)	1.89(.55)	1.83(.58)	1.56(.37)						
	대졸	126	2.14(.71)	2.00(.61)	1.92(.61)	1.53(.44)	1.93(.61)	1.87(.59)	1.56(.37)						
	F값		.93	1.01	.42	.26	1.87	.38	.658						
모 학력	중졸	19	1.97(.62)	1.99(.52)	1.78(.52)	1.45(.49)	1.68(.47)	1.72(.62)	1.43(.32)						
	고졸	235	2.18(.66)	2.06(.58)	1.93(.64)	1.49(.47)	1.89(.56)	1.83(.57)	1.56(.36)						
	대졸	79	2.06(.61)	2.00(.57)	1.84(.55)	1.52(.42)	1.93(.63)	1.91(.63)	1.55(.38)						
	F값		1.65	.49	1.12	.20	1.40	.93	1.121						

모두의 경향이 높게 나타났다. 특히 만족감/쾌감, 금단, 인터넷 사용은폐의 경우는 여가시간 중 컴퓨터 사용이 상인 집단이 다른 두 집단보다 높게 나타났다. 컴퓨터 이용장소에 따라 만족감/쾌감에 차이가 있는 것으로 나타났는데 거실에서 이용할 때의 만족감/쾌감이 가장 낮고 다음으로 내방이 낮으며, PC방이나 친구집에서 이용할 때의 만족감/쾌감이 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 통제받지 않는다는 것과 부모들이 금지하는 것을 할 수 있는데 기인하는 것으로 보인다. 또한 이는 인터넷 게임을 위해 컴퓨터 사용 장소가 형제·자매 방이나 거실인 경우, 자신의 방이나 친구 집인 경우보다 인터넷 게임 중독 위험군에 속할 가능성이 낮다는 연구와 일관되는 경향을 보여주는 것이다(박현숙 등, 2007). 인터넷중독 총 점수의 경우 여가 중 컴퓨터 사용 비중만이 유의미한 차이를 보였는데, 여가 중 컴퓨터 사용비중이 상인 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 인터넷중독이 되는 것으로 나타났다.

4. 중학생의 스트레스가 인터넷 이용동기에 미치는 영향

<표 8>에서 중학생의 스트레스가 인터넷 이용동기에 어떠한

영향을 미치는가를 살펴보면, 학업/진로 스트레스를 많이 느낄수록 기분전환을 위해 인터넷을 많이 이용하였고, 학교 및 교사 스트레스가 클수록 타인과의 교류를 위한 목적으로 인터넷 이용하고 있었다. 또한 친구로부터 받는 스트레스가 클수록, 자기 자신에 대해 느끼는 스트레스가 클수록 외로움을 탈피하기 위한 목적으로 인터넷 이용하였으며, 친구 스트레스가 클수록 뉴스/정보탐색을 위한 목적으로 인터넷을 이용하였다. 끝으로 학교 및 교사스트레스가 클수록 소일거리나 습관성으로 인터넷을 이용하는 모습을 보였다.

5. 중학생의 스트레스와 인터넷 이용동기가 인터넷 중독에 미치는 영향

인터넷 이용동기 및 스트레스, 여가시간중 컴퓨터 사용비중, 주관적 성적이 인터넷 중독에 미치는 영향을 파악하기 위해 인터넷 중독에 대한 중회귀분석을 실시하였다(<표 9> 참조). 먼저 내성 생성 즉, 인터넷을 오랜 시간 하고 하지 않으면 견딜 수 없게 느끼고 다른 할 일이 있어도 인터넷을 하고 있는 등의 내성 생성에는 학업/진로 스트레스, 기분전환 및 소일/습관

<표 8> 중학생의 스트레스가 인터넷 이용동기에 미치는 영향

인터넷 이용동기	기본전환	타인과의 교류	외로움 탈피	뉴스/정보 탐색	소일/습관성
스트레스	B (β)	B (β)	B (β)	B (β)	B (β)
학업/진로 스트레스	.145(.190)**	-.019(-.022)	-.052(-.061)	.074(.086)	-.015(-.016)
학교 및 교사 스트레스	.021(.031)	.098(.122)*	.072(.094)	-.074(-.097)	.230(.283)***
가족환경 스트레스	.082(.109)	.099(.112)	.072(.085)	.084(.100)	.031(.034)
친구 스트레스	.097(.052)	.018(.018)	.172(.171)**	.119(.121)*	.024(.023)
자아 스트레스	.027(.049)	.000(.000)	.117(.125)*	.053(.057)	.160(.160)
R ²	.12	.04	.09	.06	.13
ad R ²	.11	.02	.08	.05	.12
F	9.186***	2.597*	6.556***	4.283**	9.914***

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

<표 9> 청소년의 인터넷 중독에 대한 관련변수들의 영향

인터넷 중독요인	내성생성	건강/일상생활장애	만족감/쾌감	금단	인터넷사용 은폐	가상적 대인관계	중독요인 총점
관련변수	B(β)	B(β)	B(β)	B(β)	B(β)	B(β)	B(β)
스트레스							
학업/진로 스트레스	.150(.165) **	.069(.083)	.067(.075)	-.041(-.060)	.056(.069)	1.42E-005(.000)	.043(.083)
학교 및 교사 스트레스	-.043(-.051)	.014(.019)	-.038(-.048)	.023(.037)	.018(.024)	-.003(-.005)	-.006(-.012)
가족환경 스트레스	.085(.093)	.045(.054)	.028(.031)	.043(.064)	.090(.110)	.000(.000)	.038(.074)
친구 스트레스	.026(.024)	.020(.021)	.052(.051)	.207(.264) ***	.078(.081)	.052(.054)	.068(.112) *
자아 스트레스	.037(.036)	.095(.105) *	.060(.061)	.099(.135) *	.067(.074)	.117(.129)*	.061(.107) *
인터넷 이용 동기							
기본전환	.317(.263) ***	.208(.192) **	.575(.495) ***	.188(.213) ***	.263(.245) ***	.146(.135)*	.257(.375) ***
타인과의 교류	.068(.066)	.105(.112) *	.004(.004)	.064(.085)	.046(.050)	.286(.308) ***	.080(.137) **
외로움 탈피	-.093(-.083)	-.078(-.081)	.042(.041)	-.006(-.008)	-.025(-.026)	.063(.066)	-.007(-.012)
뉴스/정보탐색	-.024(-.022)	-.011(-.011)	-.057(-.055)	-.107(-.136) *	-.015(-.015)	-.052(-.054)	-.045(-.072)
소일/습관성	.269(.258) ***	.183(.196) ***	.094(.094)	.073(.096)	.101(.109)	.007(.008)	.087(.149) **
여가시간 중 컴사용비중	.142(.203) ***	.184(.293) ***	.025(.036)	.053(.103)	.016(.026)	.053(.084)	.049(.124) **
성적							
상	-.066(-.051)	-.063(-.054)	-.056(-.045)	-.100(-.106)	-.059(-.051)	-.130(-.112)	-.071(-.096)
중	.045(.033)	-.154(-.125) *	-.167(-.127) *	-.101(-.101)	-.009(-.007)	-.103(-.084)	-.061(-.079)
R ²	.40	.38	.38	.29	.22	.22	.45
ad R ²	.38	.35	.36	.26	.19	.19	.43
F	15.658***	14.000***	14.630***	9.417***	6.673***	6.553***	18.538***

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

※ 성적의 기준변수: 하집단

성의 이용동기, 여가시간 중 컴퓨터 사용비중 등이 정적영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 학업/진로에 대한 스트레스를 인터넷 중독의 원인으로 볼 수 있다는 연구들과 일관되는 경향을 보여주는 것이다(이경화 · 홍정화, 2005). 특히 기본전환 및 소일/습관성의 이용동기, 여가시간 중 컴퓨터 사용비중의 영향력이 큰 것으로 나타났다. 다음으로 건강/일상생활 장애에는 여가시간 중 컴퓨터 사용비중이 가장 큰 영향을 미치고 있으며 다음으로 소일/습관성 이용동기, 기본전환 이용동기의 영향력이 크게 나타났다. 그리고 성적이 중집단 보다는 하집단이, 타인과의 교류 이용동기, 자아 스트레스 영향을 미치는 것으로 나타났다.

만족감/쾌감에는 기본전환 이용동기가 가장 큰 영향을 미치고 다음으로 성적이 중집단 보다는 하집단에서 인터넷을 통한 만족감/쾌감을 더 느끼고 있는 것으로 나타났다. 금단 현상 즉, 인터넷을 하지 않을 때에도 하고 있는 듯한 환상을 느끼고 안전부절 못하고 초조해 하거나 비도덕적 행위를 저지르는 금단현상에는 친구 스트레스가 가장 큰 영향을 미치고 있었으며 다음으로는 기본전환 이용동기, 뉴스/정보탐색, 자아 스트레스가 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 모든 변수들이 정적영향을 미치고 있었으나, 뉴스/정보탐색 이용동기는 금단 현상에 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 인터넷 사용 은폐에는 기본전환 이용동기만 영향을 미치는 것으로 나타났다.

가상적 대인관계 지향에는 타인과의 교류 이용동기가 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났으며 다음으로 기분전환 이용동기, 자아스트레스가 영향을 미치는 것으로 나타났다.

끝으로 인터넷 중독에는 기분전환 이용동기가 가장 큰 영향을 미치고 있었으며 다음으로 소일/습관성 이용동기, 타인과의 교류 이용동기, 여가시간 중 컴퓨터 사용비중, 친구스트레스, 자아스트레스 순으로 영향력이 크게 나타났다. 즉, 기분전환, 소일/습관성을 이유로 인터넷을 이용하거나 타인과의 교류를 목적으로 인터넷을 이용할수록, 여가시간 중 컴퓨터 사용비중이 클수록, 친구스트레스와 자아스트레스를 크게 느낄수록 인터넷 중독에 걸릴 가능성이 큰 것으로 나타났다. 특히 친구 스트레스를 많이 느낄수록 인터넷 중독에 걸릴 가능성이 큼을 보여주는 이러한 결과는 인터넷 중독 수준이 높은 고위험 사용자군 청소년들이 소통동기와 경험동기로 인터넷을 더 많이 사용한다는 기존의 연구와 일관되는 경향을 보여주는 것이다(신수정 · 장윤옥, 2007).

V. 결 론

본 연구는 인터넷의 생활화와 함께 나타나고 있는 인터넷 과다사용 문제, 특히 청소년의 인터넷 중독에 초점을 맞추어 이에 영향을 미치는 요인을 파악하고자 하였다. 청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인으로서 인터넷 사용과 관련된 심리적 요인인 인터넷 이용 동기와 환경 요인인 스트레스를 포함시켰다. 조사대상으로는 게임에 몰두하여 인터넷에 중독될 가능성이 가장 큰 중학교 남학생을 선정하였다. 총 357부의 설문지를 배포하여 회수된 354부 중 부실 기재된 14부를 제외하고 340부를 최종 분석 자료로 사용하였다.

본 연구 결과 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 중학생의 스트레스의 하위 요인은 학업/진로 스트레스, 학교/교사 스트레스, 가족환경 스트레스, 친구 스트레스, 자아 스트레스 등으로 구성되어 있으며, 학업/진로 스트레스와 가족환경 스트레스를 가장 크게 느끼고 다음으로 학교/교사 스트레스를 크게 느끼는 것으로 나타났다. 청소년기의 가족과 학교는 청소년에게 가장 근접한 사회환경으로서 심리적, 육체적, 정서적인 변화가 급격하게 일어나는 청소년들에게(강혜원, 1996; 김희화 · 김경연, 1998) 그 무엇보다도 중요한 영향을 미칠 수 있다. 특히 입시경쟁, 과밀학급, 성취지향적인 사회분위기, 부모의 지나친 기대 등은 청소년들에게 감당하기 어려운 스트레스를 가져다 주며, 이를 건전하게 해소하지 못하는 경우도 많다. 따라서 가족 및 교사들의 청소년에 대한 관심과 이해가 필요하며, 특히 학업과 진로에 대한 지도와 상담이 중요할 수 있다.

둘째, 인터넷 중독은 내성생성, 건강/일상생활 장애 발생,

만족감/쾌감, 금단, 인터넷 사용은폐, 가상적 대인관계 지향의 6가지 요인으로 묶였는데, 내성생성이 가장 높고 다음으로 건강/일상생활 장애가 높은 것으로 나타났다. 즉, 오랜 시간 인터넷을 하고 사용시간을 줄이기 어려우며, 인터넷을 할 수 없다면 견디기 힘들고 다른 할 일이 많아도 인터넷을 하는 등의 경향이 높은 것이다. 또한 인터넷 사용으로 건강이 나빠지고 성적이 떨어졌으며, 피곤해서 수업시간에 잠을 자거나 머리가 아프고, 계획한 일들을 하지 못하고 생활도 불규칙해지는 등의 경향이 높은 것이다.

셋째, 성적이 좋은 집단이 학업/진로 스트레스, 가족환경 스트레스, 친구스트레스를 많이 느끼고, 뉴스/정보탐색의 목적으로 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 그리고 인터넷 이용 장소가 내방인 경우 소일/습관성의 목적으로 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 따라서 자기통제력이 완벽하다고 할 수 없는 중학생의 경우, 컴퓨터를 학생 방에 놓는 것은 그리 바람직하다고 할 수 없다. 따라서 부모가 사용을 지도, 감독할 수 있는 공간에 컴퓨터를 두는 것이 바람직한 것으로 보인다.

넷째, 여가 중 컴퓨터 사용비중이 높을수록 학업/진로 스트레스, 학교/교사 스트레스, 가족환경 스트레스를 많이 느끼는 것으로 나타났다. 또한 인터넷 이용 동기 중 뉴스/정보탐색을 제외한 모든 이용동기, 즉 기분전환, 타인과의 교류, 외로움 탈피, 소일/습관성의 이유로 인터넷을 사용하는 경향이 높게 나타났다. 또한 여가 중 컴퓨터 사용비중이 높을수록 인터넷 중독 6가지 요인 모두의 경향이 높은 것으로 나타났다. 특히 만족감/쾌감, 금단, 인터넷 사용은폐 등은 여가 중 컴퓨터 사용 비중이 상인 집단이 다른 두집단에 비해 높게 나타났다. 따라서 특히 여가시간의 대부분을 인터넷을 하지 않도록 지도하고, 청소년의 심신에 도움이 될 다양한 여가활동을 하도록 지도해야 할 것이다.

다섯째, 중학생의 인터넷 중독에 대한 관련변수들의 영향을 살펴보면, 친구 스트레스, 자아 스트레스가 클수록, 기분전환, 타인과의 교류, 소일/습관성 등을 이유로 인터넷을 이용할수록, 여가시간 중 컴퓨터 사용비중이 클수록 인터넷 중독에 걸릴 가능성이 큰 것으로 나타났다. 특히 기분전환의 영향력이 가장 크고, 다음으로 소일/습관성, 타인과의 교류, 여가시간 중 컴퓨터 사용비중의 순서로 영향력이 크게 나타났다. 따라서 어떤 목적으로 인터넷을 이용하는가, 특히 인터넷을 통해 기분전환을 하고자 하거나, 소일 또는 습관성, 혹은 타인과의 교류 등의 목적으로 인터넷을 이용하는 경우 인터넷 중독에 걸릴 가능성이 큼을 보여주는 것이다. 따라서 중학생들이 여가시간의 대부분을 인터넷 사용으로 보내지 않도록 지도해야 할 것이며, 보다 유익하고 즐거운 여가활동을 하도록 유도해야 할 것이다. 여섯째, 인터넷 중독의 각 하위요인별로 영향요인을 살펴보면, 먼저 학업/진로 스트레스를 많이 느낄수록 내성생성을 경험하고 친구 스트레스를 많이 느낄수록 금단 현상을 경험하는 것으로

나타났다. 다음으로 자아 스트레스는 건강/일상생활 장애, 금단, 가상적 대인관계 등에 영향을 미치는 것으로 나타나, 자아 스트레스를 겪는 학생들의 정서적인 문제를 해결하는 특별한 관심과 배려가 필요함을 보여준다.

일곱째, 기분전환 이용 동기는 모든 중독 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났으며 내성생성, 만족감/쾌감, 인터넷 사용은폐 등에 있어서는 가장 영향력이 크게 나타났다. 소일/습관성 이용동기는 내성생성과 건강/일상생활 장애에 영향을 미치고, 타인과의 교류 이용동기는 건강/일상생활 장애, 가상적 대인관계에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 뉴스/정보탐색 이용동기가 클수록 금단 현상이 낮게 나타남을 보여주고 있다. 여가시간 중 컴퓨터 사용비중은 내성 생성과 건강/일상생활 장애에 영향을 미치는 데 특히 건강/일상생활 장애에 있어서는 영향력이 가장 크게 나타났다. 성적의 경우는 하인 집단에 비해中人 집단의 경우 건강/일상생활 장애, 만족감/쾌감을 덜 경험하는 것으로 나타났다. 한편 학교/교사 스트레스, 가족환경 스트레스, 외로움 탈피 이용동기 등은 인터넷 중독에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

한국정보문화진흥원의 2008 인터넷 중독 실태조사에 따르면 중학생의 인터넷 중독률은 14.7%나 된다. 즉, 청소년 10명 중 1.5명 가량이나 인터넷 중독의 증상을 보이고 있는 것이다. 중학생 때부터 인터넷 중독의 증상을 보인다는 것은 성인기에 까지 지속될 수 있다는 점에서 더욱 중요하다. 인터넷 중독자는 고위험사용자군과 잠재적 위험 사용자군으로 나누는데, 고위험사용자군의 행동특성을 보면 사이버 공간에서의 대인관계가 대부분이고 해킹과 같은 비도덕적행동에 대한 긍정적 기대를 가지고 있으며, 현실생활에서 인터넷에 접속하고 있는 듯한 착각을 하기도 한다. 또한 심리적 불안정 및 대인관계 곤란 증상을 보이고 우울한 기분이 흔하며, 성격적으로 자기조절에 심각한 어려움을 보이고 무계획적 충동성도 높다.

이러한 인터넷 중독의 심각성을 인지하여 가정, 학교 뿐만 아니라 인터넷 관련 정부기관 등에서도 인터넷 중독을 예방, 치료하기 위한 여러 가지 노력들을 하고 있다. 특히 국가기관인 한국정보문화진흥원에서 운영하는 인터넷중독예방상담센터의 사이버치료 센터에 들어가 보면, 인터넷 중독의 문제를 질병으로 보고 신경정신과적 치료를 하고 있음을 볼 수 있다. 또한 최근에는 인터넷 게임 중독이 마약중독과 마찬가지로 뇌질환, 정신질환의 일종이므로 약물치료와 재활치료를 받아야한다는 의학계에서의 연구결과도 나왔다(YTN 뉴스, 2009.12.9.). 물론 단계적으로 의학적 치료가 도움이 될 수도 있겠지만, 장기적으로 여기에 의지한다는 것은 정말 큰 문제이다. 따라서 인터넷 이용환경 하에서 이용자 스스로 혹은 부모나 선생님의 지도 하에 인터넷 사용을 점검하여 예방, 수정해 나갈 수 있는 방안이 중요하다.

본 연구결과 인터넷 중독에 청소년의 스트레스 요인들과

인터넷 이용동기 요인들이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 청소년의 스트레스는 인터넷 중독에 직접적으로, 또한 인터넷 이용동기를 통해 간접적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 여가시간 중 컴퓨터 사용의 비중, 컴퓨터 이용 장소도 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 인터넷 중독의 각 하위요인별로 영향요인들을 밝혀냄으로써 인터넷 중독의 증상별로 어떤 요인들이 영향을 미치는가를 밝혀내었다. 이러한 연구결과들은 인터넷 중독의 예방 또는 치료를 위한 프로그램의 개발 또는 개선에 큰 기여를 할 것으로 기대된다. 특히 인터넷 이용자 스스로 혹은 부모나 선생님의 지도 하에 인터넷 사용목적항상 체크하면서 사용하는 습관을 가지게 한다든가, 각종 스트레스 해소의 방안으로 인터넷을 사용하는가 등을 체크하는 것 등은 매우 유용할 것으로 본다. 특히 이런 방안들은 고위험 사용자군의 장기적인 치료뿐만 아니라 일반사용자들의 인터넷 중독 예방에도 매우 의미가 있을 것으로 사료된다.

【참 고 문 헌】

- 강만철·오익수(2002). 청소년 인터넷중독 진단 척도개발, **교육심리연구**, 16(4), 247-274.
- 강문희·장연집·정정옥(1998). **아동 정신 건강**. 정민사.
- 강혜원(1995). **의상사회심리**. 서울: 교문사
- 고영삼·엄나래(2007). 청소년 인터넷 중독 특성 분석: KADO 내담자를 중심으로. **KADO이슈리포트**, 통권45호, 14(8).
- 권정혜(2000). 감각추구성향, 스트레스, 대처방식, 사회적 지지가 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. **2000년도 한국심리학회연차학술대회 논문집**, 270-271.
- 김일환(1995). **정보화사회에서의 건전 청소년문화 육성방안**. 서울: 문화체육부.
- 김재휘·홍재욱(2000). 인터넷 이용자들의 동기와 사이트용행동. **한국심리학회지:소비자·광고**, 1(2), 25-46.
- 김준호·이동원(1996). 청소년의 긴장과 비행. 한국형사정책연구원.
- 김택태·김동일·박중규·이수진(2002). 인터넷 중독 예방상담 및 예방 프로그램개발연구. 정보통신부정보통신개발사업 연구결과 보고서.
- 김희화·김경연(1998). 개인적 요인 및 환경적 요인이 청소년의 자아 존중감에 미치는 영향. **대한 가정 학회지** 36(2), 47-60.
- 남현미(1999). **가족의 심리적 환경과 청소년의 자기 통제력 및 친구특성이 문제행동에 미치는 영향**. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박광순(2005). 청소년들의 인터넷 엽기콘텐츠 이용 동기와 생활

- 스트레스 간 관계성에 관한 연구. **커뮤니케이션학 연구**, 13(4), 120-146.
- 박성호(2003). 사이버 공간의 매체적 특성과 사회적 영향에 대한 연구: 사이버 공간의 자유와 규제를 중심으로. **한국방송학교, 봄호**, 75-113.
- 박선희(2007). 초등학생 인터넷 사용증가에 영향을 미치는 요인들...보건교육. **건강증진학회지**, 24(1), 75-91.
- 박용호(2002). 청소년의 인터넷과 라디오 매체 이용에 영향을 미치는 요인 비교연구. '매체변이 가설'과 '이용과 충족이론'을 중심으로. 연세대학교 신문방송학과 석사학위논문.
- 박현숙 · 권윤희 · 박경민(2007). 청소년의 인터넷게임 중독 영향 요인. **대한가정학회지**, 37(5), 754-761.
- 배안(2002). 전라남도 청소년(중등학생)정신건강 현황. 지역사회 기반의 청소년 정신건강관리 체계 구축을 위한 심포지움. 전남 나주병원, 6-8.
- 서승연 · 이영호(2007). 일상적 스트레스, 사회적지지, 몰두성향과 인터넷 중독의 관계. **한국심리학회지: 임상** 26(2), 391-405.
- 서정주(2002). 스트레스, 가상공간에서의 현실지각 및 충동성이 인터넷 중독에 미치는 영향. 석사학위 논문, 한양대학교 교육대학원
- 손경애(2003). 청소년의 사회심리적 특성이 인터넷중독에 미치는 영향. **교육학연구**, 41(2), 523-548.
- 송원영(1998). 자기효능성과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 신수정 · 장윤옥(2007). 실업계 고등학생의 인터넷 중독 수준과 가족체계유형에 따른 인터넷 사용동기 및 문제행동. **한국가정관리학회지**, 25(5), 31-46.
- 양돈규(2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성. **청소년학연구**, 7(2), 117-136.
- 여정숙 · 이수연(2007). 인터넷중독 개입프로그램이 청소년의 자이즌증감과 학교적응에 미치는 효과. **청소년학연구**, 14(2), 27-48.
- 오미경(1998). 감각추구성향과 사회화 요인이 남녀 청소년의 위험행동에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문
- 윤영민(2001). 사이버공간의 청소년 행동: 정책개발을 위한 이론적 탐색. **한국청소년학회**, 8(2), 199-228.
- 이경화 · 홍정화(2005). 중학생의 인터넷 중독에 영향을 미치는 스트레스요인분석. **수산해양교육연구원**, 17(1), 48-57.
- 이선애(2008). 청소년스트레스가 인터넷 이용시간에 미치는경로 분석: 자이통제 · 부모애착 · 우울의 매개효과를 중심으로. **한국가족복지학**, 13(1), 103-122.
- 이성식(2005). 인터넷중독과 청소년비행의 관계. **정보화정책**, 12(3), 35-47.
- 이은숙(2008). **중학생의 인터넷 중독과 사용 실태에 대한 연구-인천지역 중학생을 중심으로-**. 인하대학교 석사학위논문.
- 이해경(2001). 청소년의 사이버공간 이용에 있어서 창조적 행위와 일탈적 행위에 대한 심층 인터뷰. **한국청소년단체협의회, 37회 청소년문제 연구 세미나 자료집**, 66-112.
- 이해경(2002). 인터넷 상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. **한국심리학회지발달**, 14(4), 55-79.
- 임규혁(1986). 학생의 정신건강에 관한 분석적 연구. 고려대학교 교육문제연구소.
- 전영자 · 서문영(2006). 중 · 고등학생의 인터넷중독과 관련요인연구. **대한가정학회지**, 44(3), 13-25.
- 정경아 · 한규석(2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 개입의 필요성 판단을 위한 연구. **한국심리학회 연차 학술대회 논문집**, 223-228.
- 정경택(2003). 사회적 지지와 지각된 스트레스가 청소년의 공격성에 미치는 영향. **아동교육**, 12(2). **한국아동교육학회**.
- 조승연(2003). **스트레스와 인터넷 중독의 관계에 관한 탐색적 연구**. 석사학위논문, 성균관대학교 교육대학원.
- 주애란 · 박인혜(2005). 중학생의 인구사회학적 특성에 따른 인터넷 게임중독, 스트레스 및 임파워먼트 수준의차이. **청소년복지연구**, 7(2), 37-57.
- 진은경(1990). **스트레스 상황에 따른 아동의 대처방식에 관한 연구**. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 천정웅(2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. **청소년학연구**, 7(2), 97-116.
- 한국정보문화진흥원(2008). 2007인터넷중독 실태조사. 조사보고 07-06.
- 한정선 · 김세영(2006). 중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 인터넷 활용유형, 자기 통제력, 자기조절학습 능력 및 학업성위도의 차이. **교육정보미디어연구**, 12(2), 161-188.
- 홍경희(2002). **중학생들의 인터넷 과다사용과 가정환경과의 연관성에 대한 연구**. 부산대학교 석사학위논문.
- 홍봉선, 남미애(2000). **청소년 복지론**. 양서원.
- Blumer, J. G.(1979). The Role of Theory in Uses and Gratifications Studies, *Communication Research* 6(1), 9-36.
- Byrne, D.G. & Mazanov, G.(2002). Sources of Stress in Australian Adolescents: Factor Structure and Stability over Time. *Stress and Health*, 18.
- Corsini, R.J.(1994). *Encyclopedia of Psychology*. Vol. 1(2Ed). N.Y. : John Wiley & Sons press.

- December, J.(1996). Units of analysis for Internet communication. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(4).
- McCord, John.(1998). Adding value in the information age; Uses and gratifications of sites on the world wide web, *Journal of Business Research*, 41, 187-194.
- Eighthme, John., & Frick, P.J.(1998). Adding value in the information age; Uses and gratifications of sites on the world wide web, *Journal of Business Research*, 41, 187-194.
- Frick, p.j.(1994). Family dysfunction and the disruptive behavior disorder: A review of recent empirical findings, *Advances in Clinical Child Psychology* 16, 203-226.
- Goldberg, I.(1996). IASG(Internet Addiction Support Group) official Criteria.
- Griffiths, M.D.,& Hunt, N.(1998). Dependence on computer games by a dolescents. *Psychological Report*, 82(2), 475-480.
- Hoffman, J. A.(1987). Family dynamics and presenting problems in college student, *Journal of Councelling Psychology*, 34(2).
- Jeffres, Leo. & Atkin, David J.(1996). Predicting use of technologies for consumer and communication needs, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 40(3), 318-330.
- King, S. A. (1996), "Is the Internet Addictive, of Are Addicts Using the Internet ?," <http://www.concentric.net/~Astorm/iad.html>
- Lin, Carolyn A.(1999). Online-Ssrvie Adoption Likelihood, *Journal of Advertising Research*, March/April, 79-88.
- Morris, M., & Ogan, C.(1996). The Internet as massmedium. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(4).
- Newhagen, J., & Rafaei, S.(1996). Why communicationresearchers should study the Internet. *Journal of Communication*, 46(1).
- Papacharissi, Zizi & Rubin, Alan M.(2000). Predictors of Internet Use, *Journal of Broadcasting Electronic Media*, 44(2), 175-196.
- Peterson, A, C. & Spign, P.(1982). *Adolescence and Stress in Handbook of Stress*. Free.
- Speltz, M. L. & Deklyen, M.(1993). The role of attachment in the early development of disruptive behavior problem, *Development and Psychopathology* 5, 119-213.
- String, L. A. & Gildewell, J. C.(1967), *Early Detection of Emotional Illness in School Children: Final Report*. Country Development, 65(3).
- Suler, J. (1996). "Why is T his Thing Eating My Life? Computer and Cyber space Addiction atthe'Palace'," <http://www1.ridereu/~sulerpsyber/ eatlife.html>.
- Young, K. S. (1996). Internet can be as addicting as alcohol, drugs and gambling. An APA news release, <http://www.뎁.org/releases/internet.html>
- _____ (1997). "What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for Pathological Internet Use," Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, August 15, Chicago, IL.
- Young, K.S. & Rodgers, R. C.(1998). The relationship between depression and internet addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(1), 25-28. atthe'Palace'," <http://www1.ridereu/~sulerpsyber/eatlife.html>.
- Young, K. S. (1996). Internet can be as addicting as alcohol, drugs and gambling. An APA news release, <http://www.뎁.org/releases/internet.html>
- Young, K. S.(1997). "What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for Pathological Internet Use," Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, August15, Chicago, IL
- Young, K.S. & Rodgers, R. C.(1998). The relationship between depression and internet addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(1), 25-28.

접수 일 : 2009년 09월 15일

심사 일 : 2009년 10월 05일

심사완료일 : 2009년 12월 22일