

장애인 정보화교육에 따른 인터넷 중독 현황 및 실태에 관한 연구

The Study on the Current Status and Condition of Internet Addiction related to Disabled Person Information Technology Education

이성대*, 홍정아, 염동문

S. D. Lee, J. A. Hong, D. M. Yeum

요 약

이동이 불편한 장애인의 정보격차 해소를 위해 실시되고 있는 장애인정보화 교육 대상자를 중심으로 인터넷 중독정도, 사용시간에 따른 중독집단과 비중독 집단 간의 차이를 알아보기 위해 방문교육을 받고 있는 30명을 대상으로 분석을 실시하였다. 분석결과 일반 사용자군에 해당하는 31점 미만인 경우가 4명으로 나타났고, 잠재적 위험 사용자 I 군에 해당하는 31~54점 사이인 경우가 25명, 잠재적 위험 사용자 II 군에 해당하는 54~67점 사이인 경우는 1명 인 것으로 나타났다. 그리고 게임중독에 해당하는 67점 이상인 경우는 한명도 없는 것으로 나타났다. 또한 인터넷 사용시간에 따라 2.7시간 이상에 해당하는 9명의 고위험군 집단과 그 이하에 해당되는 21명의 일반사용자 집단 간 충동성, 공격성을 알아 본 결과 두 집단 간 유의미한 차이는 없는 것으로 나타났다. 이런 결과는 장애인의 경우 이용시간의 증가가 곧 중독으로 이어지는 않는다는 것을 볼 수도 있고, 기존의 비장애인의 삶의 형태에 맞춰진 게임중독 척도가 장애인의 중독검사에는 맞지 않아 나타난 결과일 수도 있을 것이라 생각된다.

ABSTRACT

The analysis was conducted for studying the degree of internet addiction and the difference between addicted group and non-addicted group based on usage time. The target group is consisted of 30 people who receive the training at home. The purpose of this training is to reduce digital divide for the disabled with reduced mobility. As a result, the typical user group, less than the 31-point appeared as 4 cases, the potentially dangerous user I group, from 31 to 54 points appeared as 25 cases, the potentially dangerous user II group, from the 54-67 points appeared as only one person. However, there was no game addiction case, more than 67 points. In addition, there was no significant difference in impulsivity and aggression between the high-risk group of 9 persons using internet more than 2.7 hours and the typical user group of 21 persons with less risk. From the result, there are two possibilities. On the one hand, an increase of the usage time for the disabled might not lead to addiction. Or, on the other hand, a measure of addiction for non-disabled might not suitable for the disabled addiction examination.

Keyword : disabled person, information technology education, internet addiction, aggression, impulsiveness

접 수 일 : 2012.09.27

심사완료일 : 2012.11.27

게재확정일 : 2012.12.18

* 이성대 : 한국국제대학교 사회서비스학과 박사과정

event-sd@hanmail.net (주저자)

홍정아 : 경남장애인재활협회

hja94@hanmail.net (공동저자)

염동문 : 한국국제대학교 사회복지학과 교수

ksltv@hanmail.net (교신저자)

I. 서론

2010년 우리나라 인터넷 이용률은 83.7%로 집계됐다. 이는 영국(85.0%) 다음으로 높은 수준이다.(테이터뉴스, 2012). 정보화가 사회구성원 개인과 사회 전반에 가져온 놀라운 혜택과 긍정적인 효과에도 불구하고 정보화가 진전됨에 따라서 새로운 정보매체를 소유 혹은 활용할 수 있는 집단과 그렇지 못한 집단 간에 야기되는 불균형과 불평등이 사회문제로 대두되게 되었는데(조진형, 2008), 정보격차의 개념적 정의를 살펴보면, 조정문(2001)의 경우는 정보격차를 디지털 정보 혹은 디지털 경제에 근접하여 이를 이용하는 집단이 있는 반면 그렇지 못한 집단이 존재하는 상황을 지칭하는 포괄적 용어로 여러 유형의 정보격차가 가능하다고 보았다. 이밖에도 우리나라 ‘국가정보화 기본법’ 제3조 9항에 “정보격차”란 사회적, 경제적, 지역적 또는 신체적 여건으로 인하여 정보통신서비스에 접근하거나 정보통신서비스를 이용할 수 있는 기회에 차이가 생기는 것으로 규정하고 있다.

이와 같은 문제를 해결하기 위해 우리나라는 국가정보화를 위해 무단히 노력하고 있으며, 그 대상이 일반국민뿐만 아니라 취약계층의 정보화에도 큰 관심을 가지고 있다. 정부의 적극적인 노력으로 소외계층의 PC무상보급과 정보화교육을 통한 웹 접근성 향상을 제고함으로써 모든 국민이 보다 더 윤택한 삶을 살 수 있도록 노력하고 있다. 특히, 장애인 정보화교육은 장애인을 대상으로 정보화에 대한 인식을 제고하고, 다양한 형태의 정보화교육으로 장애인의 정보화 수준을 높이며, IT를 통해 장애인이 일반인과 동등하게 정보에 접근·활용토록 함으로써 정보화 혜택을 함께 누리는 ‘디지털 복지사회’를 실현하는데 그 목적을 두고 있다. 또한 정보사회의 주류에서 소외된 장애인에게 평생학습과 복지·재활 차원의 교육기회를 제공하고, 신체적 제약에 의한 정보격차와 사회·경제적 양극화를 극복하고자 추진되고 있다(한국정보화진흥원, 2009).

정보화사회의 발전은 장애인의 사회·경제활동 참여에 대한 장벽을 낮추고, 일반인과 보다 대등한 위치에 적극적으로 활동할 수 있는 새로운 환경을 제공하고 있다. 정보화는 육체적 근력이 필요하지 않거나 덜 요구되는 일자리를 다수 창출하여 장애인이 참여 가능한 수많은 일거리를 제공하고 있으며, 안방에서의 커뮤니티 활동을 가능케 함으로써 사회적 고립감이나 소외감의 문제 또한 완화시키고 있다. 그러나 급속한 정보화의 발전과 기술진보에 비

해 장애인이 비장애인과 동등하게 이를 받아들이고, 충분히 수용할 수 있도록 하는 여건은 아직 조성되지 못하고 있다. 정부는 이러한 상황을 인식하고 다양한 정보격차해소 사업을 추진해왔으며, 지속적인 노력의 결과로 장애인 정보격차 또한 꾸준히 완화되고 있다(한국정보화진흥원, 2009). 한국정보화진흥원(2011)의 조사에 의하면, 2010년 9~12월 일반국민 1,500명 및 취약계층(장애인·저소득층·장노년층·농, 어민) 각 4,000명 대상으로 ‘2010 정보격차지수 및 실태조사’를 실시한 결과, 취약계층의 일반국민 대비 정보화수준, 인터넷 이용률 및 가구 컴퓨터 보유율이 매년 상승하고 있는 것으로 나타나, 정보격차 해소를 위한 정부의 지속적인 정책 추진의 가시적인 성과를 거두고 있는 것으로 분석하고 있다. 타인의 도움 없이는 일상생활을 영위하기 어려운 장애인들에게 컴퓨터를 생활의 필수적인 도구로 활용하여 삶의 질을 향상시키고, 지식기반 사회에서 전문적인 컴퓨터 기술 습득을 통하여 취업 기회 확대를 위한 직업재활 의욕을 고취하기 위해 다양한 장애인 정보화교육이 이루어지고 있다(황지영, 2009).

이처럼 인터넷은 우리들의 행복지수를 높여주는데 커다란 공헌을 했음에도 불구하고 인터넷으로 인한 부작용도 만만치 않다. 2009정보격차·정보문화백서(한국정보화진흥원, 2009)에 따르면, 현대사회에서 디지털기기 사용의 편리성만큼이나 오남용으로 인한 역기능도 심각하게 나타나고 있다고 하였는데, 정보화의 역기능으로 사이버범죄, 개인정보 침해, 인터넷 중독으로 나누어 설명하고 있다. 특히 인터넷 중독의 경우 인간이 미디어의 주체가 되기보다는 미디어에 종속되거나 병적일 정도로 의존적이라는 점에서 특히 주의가 요구된다고 기록하고 있다. 인터넷 중독에 대한 정의는 다르지만, 인터넷 중독자는 강박적 사용과 집착, 내성과 금단, 일상생활 장애와 같은 다양한 문제행동을 나타낸다는 데에는 동의하고 있으며(김경희, 2012), 인터넷 중독자는 충동성이 강하고(정현웅, 2006; 박완석, 2011), 공격성이 높게 나타나는 것으로 알려져 있다(정현웅, 2006; 이추진, 2007).

고영삼 외(2009)에 따르면 장애청소년의 인터넷 중독률은 19.1%로 비장애청소년 인터넷 중독률 14.3%에 비해 4.8%높은 것으로 보고하고 있다. 장애유형별 인터넷위험사용자의 비율을 살펴보면 지적장애가 24.6%로 가장 높았고, 청각장애 19.2%, 기타장애 17.3%로 나타났다. 인터넷 중독 진단요인별 점수를 비교한 결과, 장애청소년 중 인터넷 중독자의 ‘긍정적 기대’, ‘금단’에 대한 총점이 비장애청소년의 인터넷 중독자보다 약 3점 이상 높아 이 부분에 대한 중독정도가 비장애청소년에 비해 더 심한

것으로 나타났다. 인터넷 사용목적은 묻는 질문에 72.4%가 게임을 목적으로 이용하고 있으며, 정보검색 42.9%, 메신저/채팅 40.6%로 나타났다. 하지만 위의 결과는 장애인의 인터넷 이용실태와 중독률을 단순히 비장애인과 비교하는 방법이었고, 그 대상이 청소년으로 한정하였으며, 설문조사 또한 특수학교 재학생 또는 장애인복지관 이용자만을 대상으로 실시하였기 때문에 전체 장애인의 인터넷 중독률을 평가하기에는 아주 미흡한 수준이라 판단된다. 그리고 장애인의 경우 외출이 불가능하거나 거동이 불편한 경우가 많아 다른 사회문화적 프로그램이나 접근이 어려워 TV 시청과 인터넷 사용이 비장애인에 비해 상대적으로 많을 수밖에 없는 현실임에도 불구하고 인터넷을 많이 사용한다고 해서 중독자라고 매도되는 경우가 있다. 실제로 “장애우 권익문제연구소”게시판에는 “옷을 입을 수 없거나, 장애로 인해 외출이 불가능한 경우가 많아 TV를 자주 보고, 인터넷을 많이 이용할 수밖에 없는데도 인터넷 사용시간만 가지고 중독자라고 매도하는 것은 문제가 있다.”라며 장애인인 것도 억울한데 마녀사냥을 당해야 하느냐는 의견이 올라오고 있다.

이에 본 연구를 통해 경상남도에 거주하는 거동이 불편한 중증장애인 중 장애인정보화교육을 통해 자유로운 인터넷 사용이 가능한 장애인을 대상으로 일반적인 특성과 함께 인터넷 중독률, 그리고 중독 집단과 비중독 집단 간 인터넷 중독으로 인해 나타날 수 있는 충동성과 공격성의 차이가 존재하는지 알아보려고 하였다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 장애인정보격차 해소를 위한 정보화교육 대상자의 일반적인 특성과 함께 인터넷 중독률, 그리고 중독집단과 비중독 집단 간 인터넷 중독으로 인해 나타날 수 있는 충동성, 공격성의 차이가 존재하는지 알아보기 위해 2012년 7월 16일부터 7월 31일까지 경남지역 등록 장애인 중 정보화 교육을 받고 있는 거동이 불편한 중증장애인을 30명을 대상으로 방문조사를 실시하였다. 조사대상자의 연령은 만 20세 이상이며 선천성 뇌병변장애, 지체장애를 가지고 있어 정보화 교육 대상을 통해 인터넷 사용 환경을 배우고 있다. 2011년 전체국민의 인터넷 이용률이 78.3%(KISA의 인터넷이용 실태조

사), 장애인의 인터넷 이용률은 54.4%로 23.9%의 차이를 보이고 있지만(장애인정보격차실태조사 2011), 시·도별 비장애인의 인터넷 이용률을 살펴본 결과 경남지역 인터넷 이용률이 2001년 46.1%로 평균을 밑돌지만 2011년 72.6%로 전체 16개 지자체 중 가장 높은 25.9%의 상승률을 보이고 있어 역기능적인 문제 또한 늘어날 것으로 판단되어 경남지역을 선택하여 살펴보았다.

2. 연구도구 및 자료처리

자료의 처리를 위해 spss 18.0을 이용하여 분석하였으며, 대상자의 일반적인 특성을 파악하기 위해 빈도분석, 기술통계를 사용하였다. 게임중독집단과 비중독 집단 간의 차이를 알아보기 위해 비모수 통계기법인 2표본 Kolmogorov-Smirnov 검정을 통해 자료를 분석하였다.

1) 인터넷 중독성

인터넷 중독 정도를 측정하기 위해 한국정보화진흥원에서 개발한 ‘성인 인터넷 자기보고용 척도(A-척도)’를 연령에 맞게 사용하였다. 인터넷 자기보고용 척도는 총 20문항에 대해 4점 Likert형 척도상에서 평정하여 총점의 범위가 최저 20점부터 최고 80점까지이다. 가상세계지향, 긍정적 기대, 내성 및 몰입, 인터넷에 대한 차이 인식의 4개 하위요인으로 구성되며, 31점 미만인 경우 일반사용자군, 31~54점 사이인 경우 잠재적 위험 사용자 I 군, 54~67점 사이인 경우 잠재적 위험 사용자 II 군, 그리고 67점이상인 경우가 고위험 사용자 군으로 분류된다. 본 문항의 내적 일관성 신뢰도는 Cronbach's α .919로 나타났다.

2) 충동성

충동성이란 침착하지 못함, 규칙 위반, 야단법석 떨기 등의 성향을 말하는데, 이러한 충동성 검사를 위해 노은애(2004)가 사용한 것으로 Barratt가 제작한 BIS-II 판(Barratt Impulsiveness Scale II)를 이현수(1992)가 우리말로 번역한 검사지로, 본 연구에서는 정선희(2010)의 연구에 사용된 검사지를 재이용 하여 사용하였다. 이 검사지는 인지충동성, 운동충동성, 무계획 충동성의 3개 하위 영역으로 구성되었으며, 본 문항의 내적 일관성 신뢰도는 Cronbach's α .727로 나타났다.

3) 공격성

공격성을 측정하기 위해 Buss와 Durkee(1957)가 제작한 BDHI(Buss-Durkee Hostility Inventory)를 노안녕(1983)이 번안하여 수정한 검사지를 기반으로 한세리(2007)가 재수정한 척도를 사용하였다. 본 연구에서는 김아름(2010)의 연구에 사용된 검사지를 재인용하여 사용하였다. 이 척도는 신체적 공격성, 적의성, 언어적 공격성 및 의심, 분노의 4개 하위영역으로 총 21문항이다. 본 문항의 내적 일관성 신뢰도는 Cronbach's α .809로 나타났다.

III. 분석결과

1. 일반적인 특성

연구대상자의 성별, 최종학력 등과 같은 일반적인 특성은 <표 1>과 같이 나타났다.

<표 1> 대상자의 일반적인 특성

특성	구분	빈도	퍼센트	구분	빈도	퍼센트
성별	남	18	60%	여	12	40%
최종학력	무학	4	13.3%	초등학교졸업	1	3.3%
	중학교졸업	5	16.7%	고등학교졸업	14	46.7%
	전문대학졸업	4	13.3%	무응답	2	6.7%
혼인상태	미혼	12	40.0%	유배우	8	26.7%
	이혼	5	16.7%	사별	1	3.3%
	비해당	4	13.3%			
경제수준	극빈층	7	23.3%	하류층	15	50.0%
	중류층	8	26.7%			
인터넷 사용목적	자료·정보검색	16	53.3%	게임	3	10.0%
	교육 및 학습	7	23.3%	영화, 음악감상	1	3.3%
인터넷 사용시간	온라인동호회활동	1	3.3%	기타	2	6.7%
	1시간 미만	3	10.0%	1시간 이상~2시간미만	9	30.0%
건강상태	2시간이상~3시간미만	8	26.7%	3시간 이상	9	33.3%
	아주 건강하지 못하다	5	16.7%	건강하지 못하다	8	26.75
	그저 그렇다	8	26.7%	건강한 편이다	8	26.7%
삶의 만족도	아주 건강하다	1	3.3%			
	전혀 만족하지 못한다	1	3.3%	만족하지 못하는 편이다	6	20.0%
	보통이다	12	40.0%	만족하는 편이다	9	30.0%
	매우 만족한다	2	6.7%			

대상자의 일반적 특성을 살펴보면 성별은 '남' 18명, '여' 12명으로 나타났으며, 최종학력은 '무학' 4명, '초등학교졸업' 1명, '중학교졸업' 5명, '고등학교졸업' 14명, '전문대학졸업 이상' 4명, '무응답' 2명으로 나타나 응답자 중에서는 고등학교졸업을 한 대

상자가 가장 많은 것을 알 수 있다. 혼인상태는 '미혼' 12명, '유배우' 8명, '이혼' 5명, '사별' 1명, '기타' 4명으로 가정을 이루지 못하고 생활하는 경우가 많은 것을 알 수 있으며, 경제수준은 '극빈층' 7명, '하류층' 15명, '중류층' 8명으로 나타나 '상류층'과, '최상류층'은 한명도 없는 것으로 나타났으며 대부분이 하류층에 머무는 것으로 나타났다. 그리고 인터넷 사용목적은 알아 본 결과 '자료·정보검색' 16명, '게임' 3명, '교육 및 학습' 7명, '영화·음악감상' 1명 '온라인 동호회활동' 1명, '기타' 2명으로 자료 및 정보 검색을 가장 많이 하는 것을 알 수 있다. 인터넷 이용시간은 '1시간 미만'이 3명, '1시간 이상~2시간 미만'이 9명, '2시간 이상 3시간 미만'이 8명, '3시간 이상'이 9명으로 나타났는데 1일 평균 인터넷이용시간은 일반사용자는 1.9시간, 중독자는 2.7시간(행안부, 2012)을 사용하는 것을 감안하면 인터넷 이용시간은 상당히 높은 것을 알 수 있다. 주관적 건강상태를 묻는 문항에서는 '아주건강하지 못하다' 5명, '건강하지 못하다' 8명, '그저 그렇다' 8명, '건강한 편이다' 8명, '아주 건강하다' 1명으로 구성되었다. 마지막으

로 삶의 만족도를 묻는 질문에는 '전혀 만족하지 못한다' 1명, '만족하지 못하는 편이다' 6명, '보통이다' 12명, '만족하는 편이다' 9명, '매우 만족한다' 2명으로 나타났다.

2. 인터넷 중독 특성

대상자의 인터넷 중독 정도를 알아본 결과 최소 20점에서 최대 64점이며 평균점수가 40.5점인 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면 일반사용자군에 해당하는 31점 미만인 경우가 4명으로 나타났고, 잠재적 위험 사용자 I 군에 해당하는 31~54점 사이인 경우가 25명, 잠재적 위험 사용자 II 군에 해당하는 54~67점 사이인 경우는 1명인 것으로 나타났다. 그리고 인터넷 중독에 해당하는 67점 이상인 경우는 한명도 없는 것으로 나타났다. 인터넷 중독점수를 간단히 요약한 자료는 <표 2>와 같이 나타내었다.

<표 2> 인터넷 중독점수

	N	최소값	최대값	평균
중독점수	30	20	64	40.50

3. 사용시간에 따른 집단 간 차이비교

인터넷 중독에 해당하는 고위험군을 살펴 본 결과 한명도 없는 것으로 나타나 본 연구에서는 인터넷 중독점수를 대신하여 선행연구(행안부, 2012)를 바탕으로 1일 평균 인터넷이용시간에 따라 일반 사용자와 고위험군으로 구분하여 집단 간 특성을 비교하였다. 행안부(2012)에 따르면 1일평균 인터넷 이용시간은 일반사용자는 1.9시간, 고위험군은 2.7시간을 사용하는 것으로 조사되었다. 이에 따라 본 연구에서는 평균 인터넷 이용시간을 기준으로 2.7시간 이상에 해당되는 대상자를 9명을 고위험군으로, 2.7시간 미만에 해당되는 대상자를 21명을 일반 사용자로 분류하여 인터넷 사용시간에 따른 충동성과 공격성의 차이를 알아보았다. 사용시간에 따른 차이는 <표 3>과 같이 나타내었다. 시간에 따라 분류한 결과 일반사용자는 21명이었으며, 고위험군 사용자

<표 3> 검정통계량

		충동성			공격성			
		인지 충동성	운동 충동성	무계획 충동성	신체적 공격성	적의성	언어적 공격성 및 의심	분노
최대극단차	절대값	.190	.238	.143	.254	.389	.256	.349
	양수	.190	.048	.143	.254	.389	.256	.349
	음수	-.175	-.238	-.143	-.079	-.100	-.100	-.111
Kolmogorov-Smirnov의 Z		.478	.546	.359	.637	.969	.637	.877
정확한 유의확률(양측)		.842	.735	.944	.564	.177	.509	.193

*p<.05

는 9명으로 나타났다. 두 집단 간 인터넷 중독으로 발생할 수 있는 충동성과 공격성의 차이를 알아보기 위해 비모수 통계기법인 Kolmogorov-Smirnov 검정을 통해 두 집단 간 충동성의 각 하위요인 간 유의확률을 통해 차이를 알아 본 결과 인지충동성 .842, 운동충동성 .735, 무계획 충동성 .944로 모두 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 같은 방법으로 공격성의 각 하위요인에 대해 집단 간 차이를 알아 본 결과 신체적 공격성 .564, 적의성 .177, 언어적 공격성 및 의심 .509, 분노 .193으로 공격성 역시 유의미한 차이를 보이지 않았다. 즉, 사용시간을 중심으로 분류된 일반사용자집단과 고위험사용자집단간의 충동성과 공격성은 모두 차이가 없는 것으로 확인 되었다.

IV. 고찰

장애인과 비장애인의 정보격차해소를 위해 장애인 정보화교육의 실시를 통해 장애인들도 누구나 자유롭게 인터넷을 이용할 수 있도록 하여 장애인이 비장애인과 동등하게 정보에 접근·활용토록 함으로써 정보화 혜택을 함께 누리는 ‘디지털 복지사회’를 실현하는데 그 목적을 두어 장애인의 사회·경제 활동 참여에 대한 장벽을 낮추고, 비장애인과 대등한 위치에 적극적으로 활동할 수 있는 새로운 환경을 제공하고자 정보화 교육을 실시하고 있다. 이러한 장애인 정보화교육은 취약계층의 정보화에 앞장 서며 행복지수를 높여 주는데 커다란 공헌을 했음에도 불구하고 부작용에 대한 우려도 제기되고 있다. 거동이 불편한 장애청소년 일부만을 선정하여 인터넷 중독으로 인한 문제가 비장애인보다 높다는 연구결과 때문에 실제 현장에서 장애인의 인터넷 중독에 대한 문제 제기가 되고 있다.

따라서 본 연구를 통해 거동이 불편한 장애인 중 정보화 교육을 통해 인터넷 활용수준을 높이고 인터넷에 많이 의존하는 것으로 알려진 장애인들을 중심으로 인터넷 이용에 따른 중독여부와 함께 인

터넷 중독의 부작용으로 나타나기 쉬운 충동성, 공격성에 대하여 알아보고자 하였다.

연구결과 전체대상자 30명 중 인터넷 중독에 해당하는 고위험자군은 한 명도 없는 것으로 나타났다. 이는 장애청소년의 인터넷 중독률이 비장애 청소년에 비해 높은 것으로 기록하고 있는 선행연구(고영삼 외, 2009)와는 상반되는 결과임을 알 수 있다. 물론 청소년을 대상으로 한 연구와 성인을 대상으로 한 연구의 차이 때문에 나타나는 현상이라고 할 수도 있지만, 분명한 것은 일반적으로 장애인의 인터넷 중독이 높을 것이라고 생각하는 것과는 일치하지 않는다는 것을 알 수 있었다. 또한 인터넷 이용시간을 중심으로 일반사용자와 고위험 사용자를 분류하여 조사한 결과 일반적으로 인터넷 중독으로 인한 부작용 중 충동성, 공격성이 모두 유의미한 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 두 가지의 시사점을 가진다고 할 수 있다. 첫째, 이동이 불편한 중증장애인의 경우 실제로 인터넷 사용은 많이 하지만 이용시간의 증가가 곧 중독으로 이어지는 않는다는 것이다. 이러한 현상은 장애인과 비장애인의 인터넷 이용목적도 영향이 있어 보인다. 비장애인의 경우 주로 여가활동이나 취미생활을 위해 인터넷을 사용하지만, 거동이 불편한 중증장애인의 경우 혼자서는 외출이 거의 불가능하기 때문에 인터넷을 통해 정보를 접할 수밖에 없어 컴퓨터 사용시간이 중독으로 이어지는 않을 수 있을 것이다. 둘째, 기존에 비장애인의 삶의 형태에 맞춰진 인터넷 중독척도가 장애인의 중독검사에는 맞지 않을 수 있다는 것이다. 또한, 인터넷 사용시간을 기준으로 살펴보면, 인터넷 중독에 해당하는 고위험군에 포함되는 대상자가 9명이나 있음에도 불구하고 대부분의 대상자가 일반사용자 혹은 잠재적 사용자 I 군에 해당되는 것으로 나타나 거동이 불편한 장애인의 생활환경과 특성을 반영하지 못한 비장애인용 인터넷 중독척도의 적용에 한계가 있는 것으로 사료된다. 이러한 연구의 결과를 바탕으로 장애인에 대한 인터넷환경 특성을 반영한 중독 척도를 개발하고 인터넷환경, 중독에 관한 지속적인 관심과 연구가 이루어져야 할 것이라 판단된다.

V. 결론

거동이 불편한 중증장애인을 대상으로 실시하는 정보화교육 대상자를 중심으로 인터넷 중독과 인터넷 중독으로 인한 충동성, 공격성을 알아 본 결과 일반사용자 4명, 잠재적 위험 사용자 I 군 25명, 잠

재적 위험 사용자 II 군 1명으로 나타나 인터넷 중독에 해당하는 고위험군 대상자는 한명도 없는 것으로 나타났으며, 인터넷 사용시간에 따른 충동성, 공격성역시 사용시간의 증가 유무에 따른 차이가 없는 것으로 나타났다. 하지만 본 연구는 경상남도 지역의 중증장애인만을 대상으로 하였고, 장애인의 특성을 반영한 척도가 없어서 비장애인용 척도를 사용한 한계를 가진다. 그러므로 대상지역의 일반화와 장애인의 특성을 반영한 척도를 이용한 추후 연구를 통해 보다 세밀한 연구가 진행될 필요가 있다.

참고 문헌

- [1] 고영삼·김정미, “장애청소년의 인터넷중독과 인터넷이용특성-비장애청소년과의 비교를 중심으로-”, 『KADO 이슈리포트』. 통권 64호(Vol.6 NO.3). 한국정보문화진흥원. 2009
- [2] 김경희, “청소년의 인터넷 중독 관련 변인 분석”, 목포대학교 대학원 박사학위논문. 2012
- [3] 김아름, “남자 청소년의 인터넷 게임 중독이 공격성 및 분노수준에 미치는 영향”, 경기대학교 대학원 석사학위논문. 2010
- [4] 박완석, “초등학생의 인터넷 중독이 충동성과 학교생활 적응에 미치는 영향”, 공주대학교 교육대학원 석사학위논문. 2011
- [5] 송효진, “장애인 정보격차해소를 위한 복지정보 서비스 수용도의 영향요인에 관한 연구”, 서울시립대학교 대학원 박사학위논문. 2006
- [6] 이성대·염동문, “셋다운제 적용에 관한 청소년상담 전문가의 주관적 인식 연구”, 『사회과학연구』 28(2) P225~248. 2012
- [7] 이윤희, “청소년의 인터넷 중독과 스트레스가 자살생각에 미치는 영향분석: 인터넷 중독의 매개효과를 중심으로”, 서울대학교 대학원 석사학위논문. 2012
- [8] 이추진, “초등학교 저학년 인터넷 게임중독 경향성 유형에 따른 공격성과 자기통제력에서의 차이연구”, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문. 2007
- [9] 임정은, “일부 고등학생의 인터넷 중독과 건강행동간의 관련성”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문. 2012
- [10] 정선희, “인터넷 게임중독이 청소년들의 정서 및 문제해결능력에 미치는 영향”, 인제대학교 대학원 석사학위논문. 2010
- [11] 정현웅, “인터넷 중독이 농촌지역 실업계 고등

- 학생의 충동성 및 공격성에 미치는 영향”, 남부대학교 교육대학원 석사학위논문. 2006
- [12] 조진형, “장애인정보화교육의 효과적 추진방안에 대한 연구”, 숭실대학교 정보과학대학원 석사학위논문. 2008
- [13] 최명훈, “초등학생의 인터넷 중독과 학교생활적응과의 관계 연구”, 관동대학교 대학원 석사학위논문. 2012
- [14] 한국정보화진흥원, 2009 정보격차·정보문화 백서. 2009
- [15] _____, 2011 장애인 정보격차 실태조사. 2011
- [16] _____, 2011 국가정보화백서. 2012
- [17] 황지영, “정보격차 해소를 위한 장애인 정보화교육의 실태와 문제점 연구”, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문. 2009
- [18] 데이터뉴스, “우리나라, 남부럽지 않은 인터넷 이용률.”<http://www.datanews.co.kr/site/datanews/DTWork.asp?itemIDT=1002100&aID=20120622172727300> (검색일:2012.07.11).
- [19] 장애우권익문제연구소, http://www.cowalk.or.kr/g4/bbs/board.php?bo_table=free&wr_id=13995 (검색일:2012.07.15)
- [20] 헤럴드경제, “무선인터넷 이용률 60% 돌파, 하루평균 11시간 사용. ”http://news.heraldm.com/view.php?ud=20111222000447&md=20111222110700_C(검색일:2012.07.10.)



염 동 문

2003년 - 현재 한국국제대학교 사회복지학과 교수

관심분야 : 장애인의 정보화 및 의사소통



이 성 대

2012년 - 현재 한국국제대학교 사회서비스학과 박사과정

관심분야 : 연구방법론, 장애인정보화



홍 정 아

2000년 - 현재 경남장애인재활협회
2012년 - 현재 한국국제대학교 사회서비스학과 박사과정

관심분야 : 장애인 정보화 및 직업재활