

한국심리학회지: 건강
The Korean Journal of Health Psychology
2005. Vol. 10, No. 4, 475 - 488

인터넷 사용유형과 중독수준에 따른 친구관계 및 가상공간의 현실지각

성 한 기[†] 안 경 옥
대구가톨릭대학교 심리학과

모든 인터넷 중독자를 동질적으로 간주하는 기존 연구들과는 달리 주로 사용하는 인터넷 유형에 따라 이용자들의 특징이 다를 것으로 가정하고, 456명의 남녀 중고등학생들을 인터넷 중독집단과 비중독집단으로 나눈 후, 각 집단을 다시 교제형 이용자와 개인형 이용자로 구분하고 네 집단의 친구관계와 가상공간의 현실지각수준을 비교하였다. 그 결과 가설들이 대체로 지지되었다. 정상적 인터넷 이용자들이 중독자들보다 친구관계가 더 좋았으며, 가상공간의 현실지각수준은 더 낮았다. 그리고 교제형 이용자들이 개인형 이용자들보다 친구관계가 더 좋은 것으로 나타났다. 또한 두 종속변인 각각에 대해 중독수준과 사용유형의 상호작용효과가 유의하여 인터넷 중독수준에 따른 친구관계 긍정성과 가상공간의 현실지각수준의 차이는 교제형과 개인형에 따라 다른 것으로 확인되었다. 끝으로 연구의 의의와 제한점이 논의되었다.

주요어: 인터넷 중독, 인터넷 사용유형, 친구관계, 가상공간지각

인터넷의 발달과 확산은 생활의 효율성과 편의성을 크게 향상시켰으나 지나치게 몰입하여 사회적·심리적 문제를 호소하는 사람들이 많아짐에 따라 인터넷의 역기능, 즉 인터넷 중독이 시급히 해결해야 할 주요한 사회문제로 대두되고 있다.

인터넷 중독이라는 용어를 처음으로 사용한 Goldberg(1995)는 종전보다 더 오래 인터넷을 사용해야 만족을 느끼는 '내성', 인터넷 사용을 중단하거나 줄이면 초조, 불안 혹은 인터넷에 대한 강박적 사고나 환상 등의 증상을 보이는 '금단', 그

† 교신저자(corresponding author) : 성한기, (712-702) 경북 경산시 하양읍 금락리 330 대구가톨릭대학교 심리학과, E-mail: hgseong@cu.ac.kr

리고 인터넷 사용으로 인해 '중요한 사회적, 직업적 활동이 손상' 될 때 인터넷 중독 장애라고 정의하였다.

인터넷 중독으로 인해 나타나는 결과는 거의 전적으로 부정적이어서 불안이나 우울과 같은 정서적 혼란, 대인관계 부적응, 학업이나 직무수행 소홀, 현실과 가상세계의 혼동, 그리고 비행이나 범죄행각 등 다양한 측면에서 그 폐해를 찾아볼 수 있다(청소년보호위원회, 2000; Griffiths, 1999; Young, 1999).

그러나 인터넷 중독의 효과를 다룬 연구들 중 중독자들의 친구관계에 대한 연구는 긍정적 결과와 부정적 결과가 혼재하고 있다.

Young(1998)은 현실생활에서 타인들로부터 수용되지 못하고 외로운 사람들이 그들의 사회적 욕구를 가상공간에서 채우려고 하며, 병리적 인터넷 사용으로 인해 실생활에서의 대인관계는 더욱 위축되는 악순환을 반복하게 되고, 인터넷 사용시간이 늘어날수록 사회적 고립수준이 증가하여 이것이 우울을 증가시킬 것이라고 보았다. 이병국(1999)은 인터넷에 몰입하는 청소년들은 다른 사람들과의 접촉이 약화되어 대인관계에서 획득해야 할 사회적 기능을 학습할 수 없게 되고, 그 결과 사회 부적응 상태로 빠지게 될 소지가 있다는 연구 결과를 제시하였다. 또한 서승연(2001)은 인터넷 중독자들은 비중독자들보다 외로움이나 고독을 더 많이 느끼며, 대인관계 예민성이 더 높고, 사회적지지 지각수준은 보다 낮은 것으로 보고하였다. 남녀 중·고등학생을 대상으로 한 이숙과 남윤주(2004)의 연구에서는 친구관계 만족도가 낮을수록 인터넷 중독 경향이 심한 것으로 나타났다.

송명준(2000)은 인터넷 사용자들의 오프라인 및 온라인 대인관계를 비교한 결과, 중독자들은 온라인에서는 비중독자들과 마찬가지로 매우 높은 커뮤니케이션 만족도를 보였으나, 면대면 상황에서는 자신과 동질적인 중독자를 만났음에도 불구하고 상대적으로 낮은 커뮤니케이션 만족도를 보여 면대면 상황에서 어려움을 겪었다. 그리고 면대면 상황에서 인터넷 중독자들은 상대방으로부터 냉정하고, 거만하며, 그리고 유약하다는 평을 받았다.

반면에, Katz와 Aspden(1997)은 인터넷 사용자가 비사용자보다 사회참여에 있어 사회적 관계와 친구관계가 좀 더 원만하다고 보고하였고, 김선업(1996)의 연구에서는 인터넷을 활발하게 사용하는 사람들이 적극적인 사회활동을 하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 고등학교 1학년을 대상으로 한 서주현(2001)의 연구에서는 일상생활에서의 친구관계의 기능은 인터넷 중독 집단과 비중독 집단간에 유의한 차이를 보이지 않았다.

이와 같이 인터넷 중독과 친구관계의 상관을 다룬 연구들이 상반된 결과를 보이는 이유 중의 하나는 각 연구에 포함된 대상들의 인터넷 중독 정도가 다르다는 점이다. 인터넷 중독 정도가 심한 사용자와 중독 정도가 경미한 사용자의 오프라인 친구관계는 다를 것으로 판단되는데, 일부 연구들은 인터넷 중독 집단과 비중독 집단을 비교했는가 하면 다른 연구들은 중독여부를 구분하지 않고 인터넷 사용정도의 차이만을 고려하였다.

또 다른 이유로는 기존 연구들이 게임, 채팅, 정보검색 등과 같은 인터넷 사용유형을 고려하지 않고 모든 사용유형에서의 중독을 단일한 현상으로 개념화하였기 때문이라고 판단된다. 장재홍

(2004)은 인터넷 사용유형과 이용자의 욕구간의 관계를 알아본 결과, 동호회활동이나 채팅을 주로 하는 이용자들은 대인관계욕구가 강했으며, 게임을 주로 하는 이용자들은 현실회피욕구와 자아변화욕구 등이 강했다. 인터넷 사용유형에 따라 대인관계욕구에서 차이가 있다는 결과는 인터넷 중독유형에 따라 실제의 친구관계도 다를 가능성이 있음을 시사한다.

정보검색과 e-mail 이외에도 게임, 채팅, 쇼핑, बैं킹, 도박, 섹스 등 인터넷 사용 영역은 날로 다양해지고 있으며, 최근 들어 인터넷 사용 행위를 유형화하는 시도들이 이루어지고 있다. 성영신, 박은아, 이성수(1998)는 컴퓨터 사용행동을 정보 지향적 행동, 인간관계 지향적 행동, 그리고 활동 지향적 행동으로 구분한 바 있다.

Young(1999)은 인터넷의 병리적 사용에 있어서도 사용유형에 따라 몰입 기제나 결과 그리고 중독 집단의 특징이 다를 수 있으므로 중독유형을 구분해서 다루어야 할 필요성을 강조하고, 인터넷 중독의 하위 유형으로 사이버 섹스 중독, 사이버 관계 중독, 인터넷의 강박적 사용(net compulsions), 정보 과부하, 컴퓨터 중독의 다섯 가지를 제시하였다.

그리고 Suler(1996)는 가상현실에 대한 중독을 두 가지 범주, 즉 대인관계 위주 중독과 비대인관계 위주 중독으로 분류하였다. 대인관계 위주 중독자들은 다른 사람과 의사소통하고 사회생활을 영위하는데 몰입하고 그 이외 다른 용도의 컴퓨터 사용에는 관심이 없는 사람들이다. 그는 대다수의 인터넷 중독자들이 이 범주에 포함될 것으로 예측하면서 그들은 채팅이나 전자우편에 중독되어 이를 통해 타인들과 관계를 유지하며 계속

해서 다른 사회적인 자극을 찾고 있다고 보았다. 이들의 행위 이면의 욕구는 인정받고, 소속되어지고, 영향력을 가지고, 사랑받고자 하는 욕구 등이 다.

비대인관계 위주 중독자는 게임, 일, 정보수집 또는 인터넷에서 자신들이 원하는 것을 찾아다니는 일에 컴퓨터를 사용하고 대인관계를 위해서 가상공간을 사용하지는 않는다. 이들은 채팅 방에서의 혼란스러운 대인관계를 피하고자 하며, 통제와 예측가능성을 확보하는 것이 인터넷을 통해 충족하고자 하는 주요 욕구이다.

인터넷 중독자들 또는 이용자들을 사용유형에 따라 구분하고 특성을 비교한 연구는 아직 시작 단계에 지나지 않아 경험적 선행연구가 많지 않다.

김중범(2000)은 인터넷의 중독적 사용 정도와 주된 사용영역에 따라 대인관계 위주 중독 집단, 비대인관계 위주 중독집단 및 비중독집단으로 나누고 세 집단의 심리적인 특성을 비교하였다. 그 결과 대인관계 위주 중독집단이 가장 많은 외로움을 느끼고, 비중독 집단이 외로움을 가장 덜 느꼈다. 그리고 두 유형의 인터넷 중독 집단은 모두 비중독집단에 비해 더 우울하였고, 공격성은 더 낮았으며, 자존감 역시 낮게 나타났다.

이현아(2004)는 10명의 대학생을 게임중독자와 교제중독자, 컴퓨터관련 전공자로 나누어 심층 면담하였다. 게임중독자들은 스스로 중독자라고 인식하지 않는 경우가 많았고, 현실불만족을 해소하기 위해 게임을 하며 대부분 학업과 관련된 현실불만족이 많았다. 교제중독자들은 스스로 중독임을 인정하고 중독점수도 상당히 높게 나타났으며, 다소 충동적이고 비계획적인 성향이 있었다.

이에 비해 컴퓨터관련 전공자들은 인터넷 사용시간을 기준으로 할 때는 중독이라 할 수 있지만 스스로 조절하고 관리할 수 있는 능력이 있고, 내성이나 금단 혹은 생활에서의 지장 등이 심하지 않는 것으로 나타났다.

이상에서 살펴본 바와 같이 인터넷 중독의 유형을 다룬 연구들은 대체로 대인관계활동 중독과 비대인관계활동 중독으로 구분하고 있으며, 두 유형의 중독자들의 여러 가지 심리·사회적 특징이 차이가 있음을 보여주고 있다. 그리고 중독자가 아닌 일반 이용자도 주된 사용유형에 따라 특징적 차이가 있음(장재홍, 2004)이 밝혀지고 있다.

그러나 이 연구들은 인터넷 중독자들만 다루거나(이현아, 2004), 중독자와 비중독자를 구분 없이 다루거나(장재홍, 2004) 또는 중독자만 사용유형별로 구분하고 비중독자는 유형별로 구분하지 않아서(김중범, 2000) 중독자와 비중독자의 인터넷 사용유형에 따른 특징적 차이를 포괄적으로 확인하는데 한계가 있다. 이에 본 연구는 인터넷 중독자 및 비중독자집단을 주된 사용유형에 따라 교제형 이용자와 개인형 이용자로 구분하고, 네 집단의 친구관계와 가상공간에 대한 현실지각수준을 비교해 보기로 하였다.

교제형 이용자들이 게임이용자들보다 대인관계욕구가 더 강하고, 현실회피욕구는 더 약하다는 연구결과(장재홍, 2004)로부터 대인관계욕구가 강한 사람은 대인관계의 형성과 유지에 더 적극적일 것이며, 반대로 현실회피욕구가 강한 사람은 대인관계에 소극적일 것이라고 추론할 수 있다. 이에 따라 교제형 이용자들의 친구관계가 개인형 이용자들의 친구관계보다 더 긍정적일 것이라고 예언하였다(가설 1-1).

그리고 인터넷 중독자와 비중독자의 사회관계를 비교한 선행연구들(서승연, 2001; 송명준, 2000 등)로부터 인터넷 중독자들에 비해서 정상적 이용자들의 친구관계가 더 긍정적일 것이라고 예언하였다(가설 1-2).

또한 인터넷 사용유형에 따른 친구관계의 차이는 정상적으로 이용하는 사람들보다 인터넷 중독자들에게서 더 클 것으로 추론된다. 왜냐하면 정상적 이용자들은 인터넷에 지나치게 몰입하지 않으므로 개인형 이용자일지라도 현실에서의 친구관계는 손상되지 않을 것이기 때문이다. 따라서 정상집단에서는 인터넷 사용유형에 따라 친구관계의 긍정성에 차이가 없으며, 중독집단에서는 개인활동 이용자보다 교제활동 이용자의 친구관계가 더 긍정적일 것이라는 인터넷 중독여부와 사용유형의 상호작용효과를 예언하였다(가설 1-3).

한편, 인터넷 중독으로 인해 나타나는 대표적인 폐해이며 교제형과 개인형에 따라 결과양상이 다를 것으로 보이는 또 다른 현상은 가상공간에 대한 현실지각수준이다.

현실지각이란 어떤 대상을 지각하는 사람에게 그것이 현실이라고 인식되는 주관적 경험을 말한다. 특히 인터넷은 현실과 가상, 시간과 공간, 멀고 가까움, 그리고 신체와 테크놀러지 사이의 경계를 허물고 있어서 인터넷 이용자들 중에서 현실과 가상세계의 경계를 명확히 구분하지 못하는 사람들이 많아지고 있다(고체혁, 2000; 이용수, 1999; 홍윤진, 2002).

일반적으로 사람들은 예술작품의 감상이나 종교적 체험과 같이 일상생활이 아닌 또 다른 현실을 경험하면서도 그 경험이 끝나는 즉시 일상적 현실로 되돌아온다. 그런데 인터넷 이용자는 일상

생활에 대한 현실감각을 비의도적이거나 혹은 의도적으로 상실할 수 있다. 비의도적인 경우는 현실과 가상의 구분에 실패하는 경우이다. 즉 인터넷의 상징적 현실과 자신이 경험하는 일상생활에서의 현실을 구분하지 못하는 경우이다. 이에 반해 의도적인 경우는 현실과 가상을 구분하면서도 가상에 몰입함으로써 현실감각을 상실하는 경우이다. 또한 더욱 적극적으로 현실과 동떨어진 새로운 현실세계를 창조할 수도 있다.

인터넷의 세계 안에 새로운 현실을 구성하고, 그것이 지속된다면 결국 이용자가 물리적으로 속해 있는 일상생활의 현실은 인터넷 세계에 구성된 현실의 영향을 받게 될 수밖에 없다. 주변의 실제 인물들과 의미 있는 관계를 형성하는데 지장을 초래할 수 있으며, 일상생활에서 얼굴을 마주하고 어울려 이야기하는 즐거움은 사라진다(이용수, 1999).

Lombard와 Ditton(1997)은 TV 등과 같은 매체에 대한 현실지각의 구성요인으로 사회적 현실성(social realism)과 지각적 현실성(perceptual realism)의 두 요인을 제시했다.

사회적 현실성은 미디어가 표현하는 내용이 실제 사회와 얼마나 가까운지와 관련된다. 그리고 지각적 현실성은 묘사되는 사물의 모양새나 음향 등이 얼마나 사실적인지와 관련되는데, 마치 자신이 이동하여 그곳에 있는 듯한을 뜻하는 원격실재감(telepresence)을 느끼는 정도를 말한다. 예를 들어, 공상과학영화의 한 장면은 사회적 현실성은 낮지만 지각적 현실성은 높을 수 있다. 그 장면이 있을 법한 이야기는 아니지만 그 장면에 등장하는 인물이나 사물들의 모양새나 음향은 개인으로 하여금 사실인 것처럼 느끼게 할 수 있기 때문이

다(이용수, 1999).

멀티미디어의 상호작용적 특성과 기기 및 기술의 발전으로 인터넷의 현실반영능력은 날로 커지고 있으며, 이에 따라 이용자들의 사이버공간에 대한 현실지각수준은 더욱 높아질 것으로 예상된다. 인터넷 가상공간이 현실을 보다 잘 반영할수록 현실지각수준은 더 높을 것이며, 현실지각수준이 높을수록 사람들은 가상공간에 더 깊이 몰입하게 될 것이다.

홍윤진(2002)의 연구에서는 가상공간의 현실지각수준이 높을수록 인터넷에 몰입하고, 인터넷에 중독될 가능성도 컸으며, 특히 원격실재감과의 상관관계가 높게 나타났다. 즉, 인터넷 경험에서 자신이 인터넷 세계로 이동된다고 느끼는 정도가 강할수록 인터넷에 더 몰입하게 되고, 인터넷의 중독적 사용이 늘어났다. 이용수(1999)도 이와 유사한 결과를 보고하였다.

이를 바탕으로 인터넷 중독자들이 정상적 이용자들보다 가상공간에 대한 현실지각수준이 더 높을 것이라는 가설을 설정하였다(가설 2-1). 그런데 중독수준의 효과는 인터넷 사용유형에 따라 다를 것으로 예측된다. 즉, 중독자들은 인터넷 몰입수준이 높기 때문에 사용유형에 상관없이 현실지각수준이 높을 것으로 보인다. 그러나 정상적 이용자들 가운데 개인형 이용자들은 게임이용자들이 다수를 차지하는데, 게임은 원격실재감이 상당히 높다. 반면에 교제활동은 일반적으로 일상의 현실감각을 그대로 유지한 채 이루어지기 때문에 개인형 이용자들의 현실지각수준이 교제형 이용자들보다 더 높으리라고 판단된다. 따라서 중독집단에서는 사용유형에 따라 가상공간의 현실지각수준에 차이가 없으며, 정상집단에서는 개인형 이

용자보다 교제형 이용자의 가상공간에 대한 현실
지각수준이 더 낮을 것이라는 상호작용효과를 예
언하였다(가설 2-2).

에 대상자들을 각각 할당했다.

측정 도구

방 법

대상

대구지역의 2개교와 경북 구미지역의 2개교에
재학 중인 중학교 2, 3학년과 고등학교 1학년 남
녀학생 600명으로부터 조사지에 응답을 받아서 불
성실하게 응답한 13명의 자료를 제외하고 587명의
응답을 분석하였다. 이 중 남학생이 331명
(56.39%), 여학생이 256명(43.61%)이었으며, 중 2
년생은 172명(29.30%), 중 3년생은 261명(44.46%),
고 1년생은 154명(26.24%)이었다. 그리고 전체의
50.94%가 컴퓨터 주당 사용시간이 24시간 이상으
로 보고했으며, 주당 10시간 이하 사용자는 21.
12%였다.

연구 설계

2(인터넷 중독수준: 정상 vs. 중독) × 2(인터넷
사용유형: 교제형 vs. 개인형) 요인설계이며,
중속변인은 친구관계의 긍정성과 가상공간의 현
실지각수준이다. 설문조사 결과를 토대로 네 조건

인터넷 중독 척도: Young(1998)이 제작한 20
문항의 인터넷 중독 척도를 한국 청소년에 맞게
수정한 김은정(2003)의 한국판 인터넷 중독 척도
를 사용하였다. 이 척도는 인터넷 중독의 세 하위
영역인 인터넷에의 의존성, 내성 및 심리적·신체
적 금단 증상을 측정하는 문항들로 구성되어 있
다. Likert형 5점 척도를 사용하며 점수가 높을수
록 인터넷 중독수준이 높다. 본 연구 대상자들
로부터 측정된 척도의 신뢰도는 Cronbach α =.92로
매우 높았다.

본 연구에서는 김은정(2003)이 제시한 기준대
로 인터넷 중독 척도점수가 20점에서 49점까지는
인터넷 사용을 스스로 조절할 수 있는 정상적인
사용자로, 50점 이상은 중독자로 분류하였다.

인터넷 사용유형: 인터넷 주 사용영역으로
e-mail 보내기, 채팅, 카페나 동호회 활동, 싸이월
드 등 홈페이지 관리, 온라인/머드(MUD, Multiple
User Dialogue) 게임¹⁾, 일반게임, 성인사이트, 정
보검색, 다운로드, 쇼핑 등 10개의 영역을 대상자
들에게 제시하고, 전체 인터넷 사용시간 중 각 영
역에 소요하는 시간 비율을 기입하도록 하였다.
앞의 5 가지 영역은 교제형 활동으로, 뒤의 5 가

1) 인터넷상에서 복수의 참여자와 연결되어 대화를 주고받으며 즐기는 게임으로서 교제 및 개인활동의 특징
을 모두 가진 것으로 볼 수 있다. 본 연구에서는 이 게임이 혼자서는 할 수 없으며, 여러 명이 상호작용하
고 함께 즐기며 참여한다는 점에서 교제형 활동으로 분류하였다. 머드게임에 대해서 황상민(1997)도 “일중
의 게임이지만 심리적인 측면에서 보면 참여자가 가상적 인간관계를 만들 수 있는 새로운 형태의 공동체
이기도 하다...사용자들은 이 게임에 참가하면서 단순히 내용을 만드는 것 뿐 아니라 새로운 사회관계나
사회적 상호작용 속에서 새로운 자신의 모습을 창조하는 경험을 하게 된다”고 하여 교제의 측면을 강조하
였다.

지 영역은 개인형 활동으로 구분하고 두 활동의 합산 비율을 각각 구하였다. 교제형 활동의 비율이 전체 사용시간의 70% 이상이면 교제형 이용자, 개인형 활동의 비율이 70% 이상이면 개인형 이용자로 분류하였다. 두 가지 활동 비율이 모두 70%에 미달되는 응답자는 두 영역을 비교적 고르게 이용하는 자로서 분석에서 제외하였다.

현실지각수준 척도: Lombard와 Ditton(1997)이 제시한 현실성의 두 구성요인인 사회적 현실성과 지각적 현실성을 각각 반영하는 지각된 현

실감과 원격실재감 척도를 사용하였다. 이 두 척도에 대한 반응을 합산한 값을 현실지각수준으로 정의하였다.

지각된 현실감 척도는 Potter(1986)가 제작한 지각된 현실감 척도를 이용수(1999)가 변안한 것을 사용하였는데, 요술창문, 유용성 및 동일시의 세 차원으로 구성되어있다. 요술창문차원은 인터넷의 내용이 일상생활의 세계를 그대로 반영한다고 느끼는 정도를 측정하며, 5문항으로 구성된다. 유용성 차원은 인터넷 내용을 일상생활에 활용 가능한가에 대해 느끼는 정도를 측정하며, 4문항

표 1. 인터넷 사용영역별 사용 비율(%)

사용영역	남 자	여 자	전 체	t
교제활동				
e-mail, 문자, 쪽지	9.86(12.24)	13.39(12.49)	11.40(12.16)	-3.44 ***
채팅	5.37 (8.68)	5.62 (7.37)	5.48 (8.13)	-0.37
카페, 동호회	4.50 (8.16)	8.08 (9.89)	6.06 (9.12)	-4.80 ***
홈페이지 관리	4.90 (8.11)	24.19(21.13)	13.31(17.97)	-15.23 ***
온라인/머드 게임	24.22(22.38)	8.44(18.90)	17.34(22.34)	9.06 ***
개인활동				
일반게임	35.67(31.12)	8.88(16.07)	23.98(28.89)	12.54 ***
성인사이트	2.98 (5.47)	0.18 (1.15)	1.76 (4.40)	8.08 ***
정보검색, 서핑	5.07 (9.59)	3.56 (6.51)	4.41 (8.41)	2.16 **
음악, 영화다운로드	6.41(10.95)	7.88(12.47)	7.05(11.65)	-1.51
쇼핑	1.83 (8.14)	19.92(24.43)	9.72(19.43)	-12.60 ***

주. ()안은 표준편차

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

표 2 인터넷 중독수준과 사용유형별 조사대상자의 빈도분포

사용유형	중 독	정 상	전 체
교제형	139(30.48)	88(19.30)	227(49.78)
개인형	114(25.00)	115(25.22)	229(50.22)
전 체	253(55.48)	203(44.52)	456(100.00)

주. ()안은 %

으로 이루어진다. 그리고 동일시 차원은 인터넷상의 인물이 일상생활 세계의 인물처럼 현실적으로 느껴지는 정도를 측정하며, 4문항으로 구성된다. 본 연구 대상자들에게서 측정된 세 차원의 신뢰도 계수(Cronbach α)는 각각 .97, .96 및 .94로 매우 안정적이었다.

원격실재감 척도는 Kim과 Biocca(1997)가 제작한 5문항으로 된 척도를 번안하였다. 본 연구 대상자들로부터 측정된 척도의 신뢰도 계수(Cronbach α)는 .93으로 매우 높았다.

친구관계 척도: Turner, Frankle, 및 Levin(1983)이 개발한 사회적 관계 척도를 이시형, 이세용, 김은정 및 오승근(2000)이 번안한 것을 사용하였다. 이 척도는 가족관계와 친구관계를 평가하는 두 가지 하위척도로 구성되어 있는데, 본 연구에서는 20문항의 친구관계 하위척도만 사용하였다. 본 연구 대상자들로부터 측정된 척도의 신뢰도는 Cronbach α =.96으로 매우 높았다.

결과

집단의 구분

전체 응답자 597명 중 교제 또는 개인활동에서 70%의 사용 비율을 넘지 않는 응답자 131명을 제외하고 466명이 네 조건에 할당하였다. 참고로 전체 응답자들의 10개 영역별 사용 비율과 성별 차이검증 결과를 제시하면 표 1과 같다. 남학생들은 혼자서 즐기는 일반게임과 상대와 연결하여 상호 교류하는 온라인/머드게임에 소요하는 시간이

가장 많았고, 여학생들은 홈페이지 관리와 쇼핑에 가장 많은 시간을 할애하는 것으로 나타났다.

조사대상자들을 인터넷 중독수준과 사용유형에 따라 구분한 결과는 표 2와 같다. 중독자는 253명(55.48%)이었고, 정상 이용자는 203명(44.52%)이었다. 그리고 교제형 이용자는 227명(49.78%), 개인형 이용자는 229명(50.22%)으로서 비교적 고른 분포를 보였다.

인터넷 중독수준과 사용유형에 따른 친구관계

인터넷 중독수준과 사용유형에 따른 친구관계 긍정성의 평균 및 2원 변량분석 결과는 각각 표 3, 표 4와 같다.

변량분석 결과, 중독수준의 주효과가 유의미하였다, $F(1, 452) = 654.10, p < .001$. 즉, 정상적 인터넷 이용자들이 중독적 이용자들보다 친구관계가 더 좋았으며, 이는 가설 1-1을 지지하는 결과이다. 또한 사용유형의 주효과도 유의미하게 나왔다, $F(1, 452) = 894.71, p < .001$. 즉, 교제형 이용자들이 개인형 이용자들보다 친구관계가 더 좋았으며, 이는 가설 1-2를 지지한다.

또한 중독수준과 사용유형의 상호작용효과(그림 1 참조)가 통계적으로 유의미하였다, $F(1, 452) = 323.13, p < .001$. 상호작용효과의 구체적 출처를 알기 위하여 단순주효과 분석을 한 결과, 사용유형 at 정상이용자 및 사용유형 at 중독자 효과가 모두 유의하였다, 각각 $F(1, 452) = 106.55, p < .001, F(1, 452) = 910.04, p < .001$. 즉, 중독집단에서는 예언대로 개인형 이용자보다 교제형 이용자의 친구관계가 더 긍정적이었으며, 반면에 정상 집단에서는 중독집단보다 교제형과 개인형 이용

자간 친구관계 긍정성의 차이가 훨씬 더 적었으나 유의한 차이로 나타났다. 이 결과는 가설 1-3을 부분적으로 지지한다. 그리고 세 효과의 크기(ω^2)는 .14 ~ .38로서 상당히 높았다.

인터넷 중독수준과 사용유형에 따른 가상공간의 현실지각수준

인터넷 중독수준과 사용유형에 따른 가상공간의 현실지각수준의 평균 및 2원 변량분석 결과는 각각 표 5와 표 6에 제시되었다.

변량분석 결과, 중독수준의 주효과가 유의미하

표 3. 인터넷 중독수준과 사용유형에 따른 친구관계 긍정성의 평균과 표준편차

사용유형	중 독	정 상	전 체
교제형	4.02(.41)	4.62(.50)	4.29(.54)
개인형	1.74(.73)	4.03(.34)	3.04(1.26)
전 체	3.14(1.24)	4.32(.52)	3.73(1.12)

주. ()안은 표준편차

표 4. 인터넷 중독수준과 사용유형에 따른 친구관계 긍정성의 변량분석결과

변 량 원	자유도	자승합	평균자승합	F	ω^2
중독수준	1	161.10	161.09	654.10 ***	.28
사용유형	1	220.35	220.35	894.71 ***	.38
중독수준×사용유형	1	79.58	79.58	323.13 ***	.14
오 차	452	111.32	.25		
전 체	455	572.35			.80

*** $p < .001$

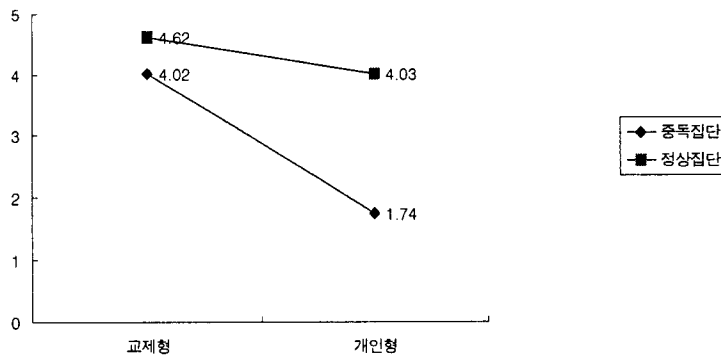


그림 1. 친구관계 긍정성에 대한 사용유형과 중독수준의 상호작용효과

였다, $F(1, 452) = 334.03, p < .001$. 즉, 중독자들이 정상 이용자들보다 가상공간의 현실지각수준이 더 높았으며, 이는 가설 2-1을 지지하는 결과이다. 또한 예언하지는 않았으나 사용유형의 주효과도 유의하여 개인형 이용자들이 교제형 이용자들보다 가상공간의 현실지각수준이 더 높았다, $F(1,$

$452) = 702.58, p < .001$.

그리고 중독수준과 사용유형의 상호작용효과(그림 2 참조)가 유의하게 나왔다, $F(1, 452) = 127.13, p < .001$. 이에 대해 단순주효과 분석을 한 결과, 사용유형 at 중독자 및 사용유형 at 정상 이용자 효과가 모두 통계적으로 유의하였다, 각각

표 5. 중독수준과 사용유형에 따른 가상공간의 현실지각수준의 평균과 표준편차

사용유형	중 독	정 상	전 체
교제형	3.40(.84)	1.52(.52)	2.56(1.18)
개인형	4.31(.64)	3.79(.44)	4.01(.59)
전 체	3.75(.88)	2.66(1.23)	3.20(1.20)

주. ()안은 표준편차

표 6. 중독수준과 사용유형에 따른 현실지각수준의 변량분석결과

변 량 원	자유도	자승합	평균자승합	F	ω^2
중독수준	1	136.30	136.29	334.03 ***	.21
사용유형	1	286.67	286.67	702.58 ***	.43
중독수준×사용유형	1	51.87	51.87	127.13 ***	.08
오 차	452	184.42	.40		
전 체	455	659.26			.72

*** $p < .001$

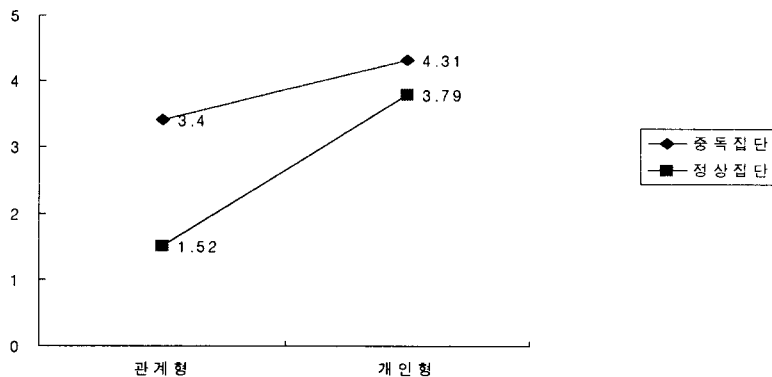


그림 2. 현실지각수준에 대한 사용유형과 중독수준의 상호작용효과

$F(1, 452) = 74.57, p < .001, F(1, 452) = 1283.01, p < .001$. 즉, 정상집단에서는 예언대로 개인형 이용자보다 교제형 이용자의 현실지각수준이 더 낮았으며, 반면에 중독집단은 정상집단에 비해서 교제형과 개인형 이용자간 현실지각수준의 차이가 훨씬 더 적었으나 유의한 차이로 나타났다. 따라서 가설 2-2는 부분적으로 지지되었다. 효과의 크기(ω^2)는 .08 ~ .43이었다.

논의

본 연구는 모든 인터넷 중독자들을 동일한 특성을 지닌 동질적인 단일집단으로 가정하고 접근한 기존 연구들과는 달리 인터넷의 주된 사용유형에 따라 정상적 이용자집단 및 중독자집단의 특성이 다르다는 점을 확인한데 의의를 들 수 있다.

구체적으로, 친구관계에 있어서 인터넷 중독자들 중 교제형 이용자의 경우 인터넷 몰입이 그들을 사회적 고립으로 이끄는 것이 아니라 오히려 일상생활에서나 인터넷상에서의 대인관계를 유지하고 촉진하는 수단으로 활용될 수 있음을 보여주고 있다. 그러나 게임이나 정보탐색 등을 위주로 하는 개인형 이용자들의 경우는 인터넷상의 비사회성이 일상생활의 대인관계에도 부정적 영향을 미쳐서 친구관계의 긍정성이 떨어지는 것으로 나타났다.

가상공간에 대한 현실지각에 있어서도 인터넷 중독수준과 사용유형의 상호작용효과가 유의하여 사용유형을 구분하여 연구할 필요성을 재차 확인하였다. 즉, 정상적 이용자에 비해서 중독자들이

가상공간의 현실지각수준이 더 높아서 현실과 가상공간을 더 많이 혼동하는 경향을 보였으며, 중독자들 중에서도 교제형 중독자는 비교적 현실공간과 사이버 공간에 대한 혼동이 적은 반면에 개인형 중독자는 혼동 수준이 높아서 더 심한 부정적 양상을 띠고 있는 것으로 나타났다.

결과를 종합해보면, 인터넷 중독자들 중에서 교제형 중독자들보다 개인형 중독자들의 부정적 증상이 더 두드러져서 현실적응력이 더 떨어지는 것으로 판단된다. 그리고 정상 이용자들 역시 교제형보다 개인형이 전반적으로 더 부적응적인 경향을 보였다.

한편, 본 연구의 예언과는 달리 정상집단에서 교제형과 개인형 이용자간에 친구관계 긍정성이 유의한 차이가 없었으며, 중독집단에서 교제형과 개인형 이용자간에 가상공간의 현실지각 수준에서 차이가 나타난 결과는 두 조건간의 평균의 차이는 적었으나 각 조건의 변산도가 낮은데 기인한 결과로 해석된다.

인터넷 게임중독자들과 교제중독자들을 심층면접한 이현아(2004)는 두 유형의 중독자들 모두 충동적이고 비계획적이며 신체 및 학업에서 부정적 영향이 나타나는 등의 공통점이 있으나, 게임 중독자들은 현실에 대한 불만이나 스트레스의 탈출구로 인터넷 게임에 과도하게 몰입함으로써 현실도피적인 성향을 보이는 반면에 교제중독자들은 인터넷을 대인관계를 확대 지속하는 수단으로 활용하는 긍정적인 측면이 있음을 지적하고 있는데 이는 본 연구 결과와 일관되는 주장이라고 할 수 있다.

교제형 인터넷 이용자들과 개인형 이용자들의 여러 가지 특성과 부적응 정도가 다르게 나타난

결과는 인터넷 사용유형에 따라서 이용자 및 중독자를 구분하는 것이 유용함을 반영한다. 그리고 인터넷이 처음 보급되기 시작한 10여 년 전에 비해서 오늘날 인터넷을 통해 할 수 있는 활동이 훨씬 더 다양해졌으며, 장차 더욱 다양화되고 인터넷 의존도가 더 높아질 것으로 전망되는 점에서도 이용자의 유형별 구분은 인터넷 중독현상을 보다 철저하게 이해하는데 가치를 지닌다.

특히 교제형 중독자와 개인형 중독자간에는 대인관계와 현실지각뿐 아니라 내-외향성이나 공격성과 같은 성격 및 행동특성, 사회불안이나 우울과 같은 정신적 문제, 그리고 가치관 등에서 차이가 있을 것으로 판단되는데, 앞으로 다양한 중독변인들을 통해서 두 가지 유형의 특성을 비교하는 연구가 요구된다. 이와 더불어 교제형-개인형의 구분 이외에 다른 방식의 인터넷 중독구분도 탐색해볼만한 주제일 것이다.

인터넷 중독 유형별 특성이 차이가 있다는 사실은 인터넷 중독의 예방과 치료방안을 적용하는데도 유형별로 다르게 접근해야 할 필요성이 있음을 시사한다. 예를 들어, 교제형 중독자들에게는 인터넷 사용시간을 점진적으로 줄이고 현실세계에서 몰입할 수 있는 대안을 찾을 수 있도록 도와줌으로써 인터넷 중독을 치료하는 일반적인 방법을 적용할 수 있을 것이다. 반면에, 개인형 중독자들은 교제형에 비해서 현실회피 및 부적응 경향이 더 크기 때문에 우선 교제형 활동에 할애하는 시간을 늘려 인터넷 사용유형을 다양화하도록 유도함으로써 온라인상의 대인관계를 향상시키고 가상과 현실의 혼동수준을 낮춘 다음 인터넷 사용시간을 줄이고 현실세계와 접촉하는 시간을 증가시키는 2단계 치료방안이 더 적절할 것으로 판

단된다.

마지막으로, 본 연구의 제한점을 한 가지 지적하자면 사용유형을 교제형 활동과 개인형 활동으로 분류함에 있어 각 유형의 특징을 충분히 검토하고 선행연구를 참고하여 판단했으나 보다 객관적인 유형화 방법을 개발해야 할 필요가 있다. 예를 들어, 본 연구에서 교제형 활동으로 분류한 온라인/머드게임은 교제형 활동의 속성과 개인형 활동의 속성을 다 포함하고 있다. 이 문제는 의견조사를 통해서 명확하게 어느 한 쪽으로 분류하거나 또는 머드게임에서 교제활동을 중시한다고 응답한 사람은 교제형으로 분류하고 게임에 초점을 둔다는 사람은 개인형으로 구분함으로써 해결할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 고제혁 (2000). 사이버공간의 현실지각수준과 인터넷몰입의 상관관계 연구. 연세대학교 석사학위 논문.
- 김선업 (1996). 컴퓨터 매개 커뮤니케이션과 개인 관계망의 변화. 한국사회학회 추계 특별심포지엄.
- 김은정 (2003). 한국판 청소년 인터넷 중독 척도의 타당화. 한국심리학회지: 임상, 22(1),
- 김종범 (2000). 인터넷 중독 하위 집단의 특성 연구-자존감, 우울, 외로움, 공격성을 중심으로. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 서승연 (2001). 일상적 스트레스, 몰두 성향, 사회적 지지와 병리적인 인터넷 사용. 가톨릭대학교 대학원 석사학위 논문.
- 서주현 (2001). 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.

- 성영신, 박은아, 이성수 (1998). 컴퓨터 사용 욕구와 심리적 경험. *소비자학연구*, 9(1), 101-123.
- 송명준 (2000). 인터넷 중독자의 온라인 및 면대면 커뮤니케이션 만족도. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이병국 (1999). PC통신유형과 청소년의 대인관계 형성에 관한 연구: 고등학생을 중심으로. 경기대학교 대학원 석사학위논문.
- 이숙, 남윤주 (2004). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용에 따른 인터넷 중독. *대한가정학회지*, 42(3), 1-16.
- 이시형, 이세용, 김은정, 오승근 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.
- 이용수 (1999). 인터넷 이용자의 현실지각에 관한 연구. 한양대학교 석사학위논문.
- 이현아 (2004). 대학생의 인터넷 중독유형에 따른 특성과 인터넷 중독의 영향. *대한가정학회지*, 42(3), 27-49.
- 장재홍(2004). 부모의 자녀양육태도가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향: 인터넷 사용욕구를 매개로. *상담학연구*, 5(1), 113-128.
- 청소년보호위원회 (2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 청소년보호위원회 조사자료. <http://cyadic.or.kr>.
- 홍윤진 (2002). 자기효능감과 가상공간에서의 현실지각 수준이 인터넷 몰입과 인터넷 중독에 미치는 영향. 한양대학교 석사학위논문.
- 황상민 (1997). 사이버공간에서의 청소년의 정체성 형성: 가상공동체 의식과 복합정체성의 형성을 중심으로. 한국심리학회 1997년 춘계심포지움 (가상공동체 의식과 정보화 사회에의 적응) 자료집, 35-66.
- Goldberg, I. (1995). *Internet addiction: Electronic message posted to research discussion list.* <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportg-p.html>.
- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction. *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Katz, J. E., & Aspden, P. (1997). A nation of stranger? *Communication of the ACM*, 40, 81-86.
- Kim, T. Y. & Biocca, F.(1997). Telepresence via television: Two dimensions of telepresence may have different connections to memory and persuasion, *Journal of Computer Mediated Communication*, 3, 44-54.
- Lombard, M. & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of telepresence. *Journal of Computer Mediated Communications*, 3, 112-130.
- Potter, W. J. (1986). Perceived reality and cultivation hypothesis. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 30(2), 12-21.
- Suler, J. (1996). *Computer and cyberspace addiction.* <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/cybaddict.html>.
- Turner, R. J., Frankle, B. G., & Levin, D. M. (1983). Social support: Conceptualization, measurement and implications for mental health. *Research in Community and Mental Health*, 3, 67-111.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net.* Chichester: Wiley.
- Young, K. S. (1999). *Net compulsion: The latest trends in the area of internet addiction.* http://netaddiction.com/net_compulsion.htm.
- 논문접수일: 2005년 10월 17일
수정논문접수일: 2005년 12월 2일
게재결정일: 2005년 12월 6일

Effects of Internet User Type and Addiction Level on Peer Relation and Perceived Reality of Cyberspace

Han-Gee Seong Kyung-Ok Ahn

Department of Psychology, Catholic University of Daegu

Apposed to existing view that all the internet addicts seem to homogeneous, it is assumed that some features of internet addicts vary with their internet user type. Based on this assumption, 456 middle and high school students were recruited and divided into internet addicts and non-addicts, then each group were divided again into relation-oriented users and individual-oriented users. Positivity of peer relation and the level of perceived reality of cyberspace of these four groups were compared. The results supported almost all hypotheses. Non-addicts showed more positive peer relation and lower level of perceived reality of cyberspace than addicts. The relation-oriented users showed more positive peer relation than the individual-oriented users. And the interaction effects of user type and addiction level were found on the two dependent variables respectively. These effects indicated that the difference of peer relation and perceived reality of cyberspace between internet addicts and non-addicts depends on their internet user type. Finally, significance and limitations of present study were discussed.

Keywords: Internet addiction, Internet user type, Peer relation, Perceived reality of cyberspace