

사이버 공간의 경험에서 나타난 부모세대와 청소년 세대집단 간의 의식 특성¹⁾

황 상 민²⁾

연세대학교 심리학과

인터넷 경험을 구분하는 디지털 디바이드(digital divide)라는 용어는 바로 청소년과 이들의 부모 사이의 세대간의 격차를 의미하는 용어가 되었다. 본 연구에서는 서울 지역에 거주하는 중, 고등학교 청소년 1122명과 학부모 209명을 대상으로 설문조사를 실시하여, 인터넷 이용 특성과 사이버 문화에 대한 인식의 차이를 비교하였다. 부모집단은 청소년의 인터넷 이용이 구체적인 활동 목표를 가지고 있을 뿐 아니라, 이 활동을 통해 어떤 특별한 경험을 하는 것으로 이해하였다. 이에 비해, 청소년들에게서 인터넷 사용은 일상생활의 일부이며 특별한 의미를 지니고 있지 않았다. 이와 동시에, 인터넷을 사용함으로써 발생하는 긍정적 변화를 청소년들은 부모 집단보다 더 높게 인식하고 있었다. 그러나, 청소년 집단들은 또한 인터넷의 이용으로 인해 발생하는 현실적인 문제점을 부모집단보다 더 심각하게 인식하고 있었다. 청소년 집단과 부모 세대 집단이 가진 인터넷과 사이버 활동에 대한 인식의 차이는 바로 서로 다른 세대가 경험하는 인터넷 경험의 정도에서 발생하는 것으로 해석하였다. 생활공간의 일부로 활동하는 청소년 세대들은 부모세대에 비해 이 매체의 영향을 현실적으로 인식할 뿐 아니라 문제점에 대한 인식 수준도 높게 나타났다.

인터넷과 이것에 기반을 둔 사이버 공간 속에서 일어나는 사람들의 행동 양식을 심리학적인 시각에서 살펴볼 필요성에 대한 인식이 점차 높아지기 시

작하고 있다(한국심리학회: 발달 1997). 특히, 동네마다 생겨난 PC 방이 청소년의 새로운 생활 및 놀이 공간으로 등장함에 따라 사이버 공간의 경험이 중요한 발달 경험의 하나로 등장하게 된 것이다. 현재, 우리 사회에서 사이버 문화는 청소년의 대표적인 활동으로 언급되고 있을 뿐 아니라, 네트워크와

1) 본 연구는 1999년 학술진흥재단 협동연구 지원 사업의 학술연구비 지원으로 이루어졌음.

2) swhang@yonsei.ac.kr

컴퓨터를 자유자제로 이용하는 N 세대의 이미지는 현재 우리 사회의 청소년을 나타내는 상징어가 되었다. 그러나, 급격하게 확산되는 청소년들의 인터넷 활동을 바라보는 기성 부모 세대들은 이런 사이버 문화를 우려와 불안의 눈길로 보는 것이 현재의 상황이다. 일반적으로 디지털갭(digital gap) 또는 디지털 디바이드(digital divide)라고 지칭되는 인터넷 경험을 하는 집단과 그렇지 않은 집단의 차이는 바로 청소년 세대와 부모 세대와의 세대간의 격차를 지칭하는 용어가 될 수 있다. 따라서, 본 연구에서는 현재 청소년 세대와 부모 세대를 나타내는 연령집단이 각각 특징적으로 보이는 사이버 문화에 대한 의식특성을 비교하여, 각 세대들이 사이버 공간의 경험을 받아들이는 심리적 경험의 특성이 무엇인지를 파악하고자 한다.

청소년 집단의 경우 부모세대와는 달리 다양한 정보 기기를 친숙하게 다룰 수 있을 뿐 아니라 이런 매체를 단순히 새로운 기기 이상으로 만든다(백석기, 1994). 대화를 하는데 사용되는 이동 전화기는 이들에게 문자 메시지를 전달하는 새로운 의사소통의 기기가 되듯이, 인터넷은 청소년들이 새로운 자기 정체성을 실험하는 공간이기도 하다(황상민, 한규석, 1999). 사이버 공간은 자신의 존재를 새롭게 표현하는 놀이 공간이 될 뿐 아니라 새로운 인간관계를 형성하는 생활 공간이 된다. 이에 비해, 부모세대 속하는 어른들에게는 인터넷으로 대표되는 사이버 공간은 정보탐색이나 자료 활용과 같은 업무나 의사소통의 공간이다. 이것을 잘 나타내는 한 예는 바로 심리학에서 이루어진 사이버 문화에 대한 연구들이다. 대부분 사이버 공간에서의 인간행동에 대한 연구들은 매체적 입장에서 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(CMC: Computer Mediated Communication)이라 불리는 컴퓨터를 이용한 새로운 형태의 커뮤니케이션의 특성이 기존의 면대면(face-to-face) 커뮤니케이션 행위와 어떻게 다른지를 비교하는 연구들이었다(S. Kiesler, J. Siegel & T. W. McGuire, 1984). 이런 연구들은 새로운 생활이나 업무활동 공간으로 등장한 사이버 환경이 의사소통의 측면에서

현실 공간과 어떻게 다른 행동을 출현하게 하는지를 파악하려고 하였다. 그러나, 이 공간을 생활의 일부분으로 활용하기 시작한 청소년 집단들이 가지는 사이버 문화와 특성에 대한 연구는 그리 많지 않다. 특히, 정보문화를 경험하는 시기와 정도가 다른 부모세대와 청소년 세대를 비교하는 연구들은 대부분 청소년들이 보이는 대표적인 컴퓨터 활동을 성인 집단과 단순 비교하는 실태 조사 수준이었다.

컴퓨터와 인터넷 이용에 관한 실태 조사 결과들은 조사 시점에 따라 체계적으로 차이가 발생하였다. 1997년에 이루어진 인터넷과 PC통신에 관한 연구결과에서는 중학생의 경우 7.0%, 고등학생의 경우 11.5%, 대학생 31.2%로 보고되었다(손연기 외, 1997). 이에 비해, 1999년 11월 한국 청소년 상담원에서 실시한 조사에 따르면 64.0%의 청소년들이 PC통신이나 인터넷을 이용하고 있다고 응답하였다(한국청소년 상담원, 1999). 이 결과는 사이버 공간의 경험이 청소년 층에 아주 일상적인 활동으로 확산되었다는 것을 시사한다. 중학교의 경우 57.1%가 이용하고 있는 것으로 나타났으며, 고등학교의 경우에는 70.4%가 이용하고 있는 것으로 나타났다. 특히, 하루에 30분에서 1시간정도 사용하는 청소년들이 44.8%로 가장 많았으며, 하루에 1-2시간 사용하는 청소년들이 35.3%, 30분 미만 이용하는 청소년들이 10.6%로 나타났다. 이용 개월 수에 관한 자료도 이런 경향을 잘 나타내었다. 6개월 미만 된 경우가 35.4%로 가장 많았으며, 6개월 이상 1년 미만 된 경우가 23.2%, 1년 이상 2년 미만 된 경우가 16.0%로 나타났다. 이처럼, 72.5%의 청소년들이 PC통신이나 인터넷을 이용하기 시작한 것이 1년 미만인 것으로 나타난 것으로 보아, 대부분의 청소년들이 최근에 와서야 PC통신이나 인터넷을 이용하기 시작했다는 것을 알 수 있다.

청소년이 사이버 공간을 일상 생활공간의 일부로 활용함에 따라 이곳에서 이루어지는 활동에 대한 연구도 활발히 진행되었다. 사이버 공간이 확산되기 전에 이루어진 청소년의 컴퓨터 통신에 대한 조

사에 따르면 청소년의 컴퓨터 통신은 거의 놀이 문화에 편중되는 면을 보인다(김옥순, 1995). 그러나, 점차 컴퓨터 이용으로 인해 청소년들이 경험하는 인간관계의 변화에 대한 연구도 등장하기 시작하였다. 청소년과 일반인의 컴퓨터 사용의 두드러진 차이점을 보면 청소년의 경우 대화실의 사용비율이 높은 반면(47.2%), 일반인은 정보서비스와 게시판, 전자우편 사용비율이 상대적으로 높았다(하중원, 백옥인, 1998). 이러한 차이는 청소년들이 컴퓨터 통신을 이용한 새로운 인간관계 형성에 더욱 적극적임을 보여주는 결과로 해석되었다. 특히, 이들은 동호회와 같은 활동을 통해 컴퓨터 통신을 통한 새로운 문화적 공동체를 경험하고 있다고도 해석되었다. 이와 함께 청소년층과 성인층을 대상으로 컴퓨터 중독증이라는 새로운 컴퓨터 사용행동도 언급되고 있다(Young, 2000). 인터넷을 통해 만들어지는 사이버 공간에서 현실 도피적인 행동을 할 뿐 아니라 이 공간에서의 만남이나 활동에 탐닉하게 된다고 염려한다. 인터넷 사용자들이 현실세계와 유리되어 현실의 인간관계가 파괴될 뿐 아니라, 대인 접촉 기피증 등과 같은 정신질환적인 행동문제를 호소한다는 것이다. 그러나, 이런 문제에도 불구하고, 대부분 인터넷 이용이 기존의 인간관계를 강화하는 역할을 수행할 것이라는 주장도 있다.

김선업(1996)의 연구에 따르면, PC통신 이용자의 경우 온라인 관계만을 유지하기 보다는 14.6%가 따로 대면적 관계를 갖는다고 한다. 그리고, 대면적 접촉을 경험한 사람들의 대다수가 그 이후 상대방에 대한 친밀도를 더욱 강화시킬 수 있었다고 보고하였다. 이와 유사하게, Parks & Floyd (1996)는 인터넷에서 처음 만난 사람들의 33.3%가 대면적 만남의 관계로 발전하였다고 보고하였다. 이런 연구결과는 컴퓨터의 이용이 기존의 인간관계를 파괴하는 부정적인 역할보다는 오히려 기존의 인간관계를 강화시켜주는 또 하나의 만남의 장의 역할을 하고 있다고 해석되었다.

이처럼, 사이버 공간을 통한 인간관계의 변화에

대한 연구들은 보고되었지만, 이 공간의 경험이 세대간의 차이를 어떻게 부각시키는지, 그리고 사이버 공간을 경험하는 정도에 따른 부모세대와 자녀인 청소년 세대의 차이가 구체적으로 어떻게 나타나는지를 논의하는 연구는 그리 많지 않았다. 정보사회가 진행됨에 따라 청소년 세대들은 다양한 감각 양상으로 제공되는 정보매체의 영향을 받게된다. 이뿐 아니라, 이들은 자신들이 새롭게 경험하는 정보매체를 활용하여 부모세대와는 다른 사회화 경험을 하게된다. 자기 표현 방식도 다를 뿐 아니라, 자신의 생활과 대인관계, 그리고 사이버 공간을 경험하는 속성에서도 차이가 있다고 한다. 이런 현상은 컴퓨터의 급속한 보급과 더불어 나타나는 청소년들의 여가활동이나 생활 방식의 변화에서 잘 드러난다. 이전에 청소년들의 생활에서 중요한 부분을 차지하였던 텔레비전 사용 시간이 컴퓨터 사용 여부에 따라 달라질 뿐 아니라, 학습활동이나 사회 관계의 변화도 보고되고 있다(하중원, 백옥인, 1998).

이처럼 인터넷은 청소년의 생활의 중심이 되고 있을 뿐 아니라, 이렇게 이루어지는 사이버 문화는 바로 청소년들의 행동을 특징지우기도 한다. N세대 등의 이름으로 불리우는 청소년 세대의 문화와 행동 특성은 바로 인터넷이나 정보통신 매체를 활용하는 이들의 행동에서 추론되기도 한다. 이들은 자신의 정체성이나 미래의 생활 계획을 사이버 공간의 교류를 통해 만들어 나갈 뿐 아니라, 이것을 전혀 보지 못한 동일한 사이버 문화 집단들과 공유하기도 한다(Katz, J., 2000).

사이버 문화로 통칭되는 인터넷 이용에서 청소년 집단과 부모 세대와의 차이를 고려할 수 있는 것은 단순히 사회적 경험의 차이만 있는 것이 아니다. 청소년들의 경우, 이 시대에 일어나는 급격한 신체적, 심리적 발달 특성은 새로운 사회문화적 변화를 성인세대보다 더 빠르게 그리고 더 새로운 방식으로 적극적으로 수용하게 된다. 이런 경향은 사이버 문화를 경험하는 과정에서도 뚜렷하게 드러날 것이다. 부모 세대의 경우, 인터넷과 같은 새로운 정보 매체

는 기존의 활동을 강화시켜주거나 동일한 활동을 사이버 공간에서 나타내는 것을 가능하게 한다는 행동이나 기능에서의 유사성을 드러내는데 초점을 두는 반면, 청소년 세대의 경우 사이버 공간의 경험은 완전히 다른 세계에서 일어나는 새로운 활동이 된다. 이것은 바로 사이버 공간에서 일어나는 활동에 대한 세대 간의 의식의 차이를 유발할 뿐 아니라, 동일한 경험을 다르게 해석하기도 한다. 본 연구에서는 청소년 세대와 부모간의 의식의 차이를 사이버 공간의 활동 특성과 이해방식에서 찾을 뿐 아니라, 이런 의식의 차이가 사이버 공간에서 발생하는 행동문제를 이해하는 방식에서도 차이를 유발한다는 사실을 보여주고자 한다. 따라서, 여기에서는 청소년 세대와 부모 세대 간에 서로 다르게 보이는 사이버 공간에서의 행동에 대한 이해와 인식의 차이가 이들이 지각하는 사이버 공간의 문제와 인식 수준의 차이와 관련이 있다는 것을 탐색하고자 한다. 본 연구에서는 인터넷으로 인해 경험하는 문제의 인식 정도가 서로 다른 세대 집단에 따라 다르게 나타날 것으로 예상한다. 그러나, 인터넷으로 발생하는 문제는 실제 부모세대 집단이 더 높게 지각할 것으로 보인다. 왜냐하면 이들은 생활의 일부로 경험하는 세대가 아니라 특별한 하나의 새로운 문화로 이것을 받아들이기 때문일 것이다. 구체적인 연구문제는 첫째 부모세대와 청소년 세대에 속하는 각 집단들이 인터넷을 활용하는 방식에서 다른지를 알아 보고자 한다. 둘째, 부모와 청소년 각 세대들이 경험한 인터넷 활용은 이들로 하여금 서로 다른 정도로 인터넷으로 인한 변화를 지각하게 할 뿐 아니라, 서로 다른 태도와 인식 수준으로 인터넷 문화를 경험하게 될 것인지를 파악하고자 한다.

방 법

1) 연구 대상

본 연구에는 청소년 세대에 속하는 중, 고등학교

학생 집단과 부모세대 집단에 속하는 성인 남, 여 집단이었다. 연구 실시 기간은 2000년 5월 22일부터 6월 10일까지 약 3주간이었다. 연구 참여자는 중학교에 재학중인 청소년 375명(남 136명, 여 225명), 고등학교 재학생 747명(남 485명, 여 249명)이었으며, 성인세대로는 약 209명(남 43명, 여 166명)의 40대에서 50대 성인이 참가하였다. 청소년 집단은 서울과 수도권에 거주하는 중학생과 고등학생들이었으며, 연구를 위해 집단적으로 선정된 학급에 속한 학생들이었다. 중학교와 고등학교의 선정은 거주지역의 경제환경 등을 고려하여 유사한 집단들이 무선으로 표집될 수 있도록 하였다. 참여한 청소년 중학생의 평균연령은 14.7세, 고등학생은 17.8세, 성인 부모세대의 경우는 41.3세였다. 특히, 본 연구에 참가한 성인세대의 경우 일반적인 성인집단에 비해 인터넷에 대한 관심이 높은 집단이었다. 이들은 지역자치단체 등의 지원으로 이루어지는 인터넷 교실 강좌에 참가한 청소년 자녀를 둔 부모집단이었기에, 이 세대를 부모세대로 구분하였다. 본 연구에 참가한 성인세대들은 동연배 집단에 비해 비교적 컴퓨터와 인터넷에 대해 관심을 가지는 집단이었다.

2) 측정 도구

본 연구는 인터넷 활동에 관한 문항과 인터넷 의식척로 이루어진 설문조사로 실시되었다. 인터넷 활동 문항은 인터넷 이용 실태, 인터넷 활용 경험, 및 인터넷 의식 평가 문항으로 이루어져 있었다. 인터넷 의식을 나타내는 평가 문항은 '인터넷 이용으로 인한 생활상의 변화', '인터넷에 대한 태도', 및 '인터넷 문제행동' 척도들로 구성되었다. 각 척도들의 신뢰도 지수는 크론바하 α 값으로 각각 .64, .74, .93으로 나타났다. 생활상의 변화 척도의 신뢰도 지수에 비해 인터넷 문제행동 척도는 아주 높았다. 인터넷으로 인한 생활변화, 인터넷 태도, 그리고 문제행동 척도 문항은 부록 1에 각각 제시되었다.

결 과

1) 인터넷 이용 실태 및 활용 경험

인터넷 사용현황에서는 당연히게도 중학생의 37.2%, 고등학생의 47.6%, 그리고 부모세대 집단의 27.3%가 '매일 인터넷을 사용한다고' 답하였다. 이것은 조사에 참여한 부모세대 집단이 일반의 성인집단에 비해 비교적 인터넷 접속 동기가 있을 것으로 예상함에도 불구하고, 청소년 세대 집단에 비해 현저하게 차이가 났다. 특히, 고등학생 집단에서 인터넷을 거의 사용하지 않는다고 응답한 비율은 단지 15%에 불과하였으나, 부모세대 집단은 45%를 넘었다(표 1).

표 1 인터넷을 얼마나 자주 이용합니까? (단위: %)

	중학교	고등학교	부모 세대
매일	37.2	47.6	27.3
1주일 2-3회	33.7	37.4	27.3
거의 사용않음	29.1	15.1	45.5

인터넷 이용 현황의 차이는 이용 시간에서도 뚜렷하게 나타났다. 고등학생의 경우 하루에 2시간 이상 사용하는 비율은 60%에 해당하였으나, 부모세대의 경우 36.3% 정도로 나타났다. 그리고, 1시간 미만의 경우 부모세대에서는 55% 정도에 달하였다. 인터넷 이용 시점이나 이용방식에서도 뚜렷한 차이가 있었다. 청소년 집단은 1년 이상 인터넷을 이용한 비율이 40% 정도였으나, 부모 세대 집단은 50% 정도가 인터넷 이용을 한 것이 3개월 이내였다.

인터넷 이용 현황을 다양한 영역별로 얼마나 인터넷 접속을 하는지의 비율로 비교하였다. 주로 이용하는 인터넷 사이트가 무엇이라는 질문에 대해서 대부분이 정보나 자료탐색 사이트이라고 응답하였다(부모세대 71%, 고교생 58%, 중학생 51%). 그러나, 세부적인 내용에서 서로 달랐다. 청소년 집단은 게임사이트(중학생 37%, 고교생 39%)와 채팅 사

트를 많이 찾는 반면, 부모세대 집단은 이메일 사이트를 두 번째로 많이 찾았다고 응답했다. 또한, 부모 집단은 청소년 집단에 비해 전자상거래 사이트에 상대적으로 많이 접속하는 것으로 나타났다(표 2).

인터넷을 이용하는 장소에 있어서도 중학생(49.2%), 고등학생(56.1%), 부모세대(72.4%) 집단 모두 집이라는 응답이 가장 높았다. 그러나, 중학생과 고등학생의 경우 45.6%와 38.7%의 학생들이 pc방을 언급함으로써, 청소년의 인터넷 활용이 단순히 컴퓨터를 활용하는 것과는 다른 사회적 활동이 포함될 수 있다는 것을 시사하였다. 이런 해석은, 구체적으로 이들이 보이는 인터넷 활동의 경험을 탐색한 내용에서 더욱 두드러지게 나타났다.

표 2 주로 이용하는 인터넷 사이트 (단위: %)

	중학교	고등학교	부모 세대
정보탐색	50.9	58.1	70.8
이메일	33.6	36.4	41.1
채팅	38.4	24.0	5.3
동호회	8.0	11.9	2.9
홈페이지	19.5	13.8	16.3
게임	36.8	39.0	24.4
전자상거래	0.3	2.4	7.7
음란사이트	3.7	7.2	0.0

청소년 집단이 인터넷 경험에서 가장 대표적으로 언급하는 활동이 채팅이다. 채팅을 통해 사이버 공간에서 새로운 친구를 만날 뿐 아니라 현실과는 다른 자신을 표현하는 기회를 가지기도 한다. '채팅을 하는 이유는 무엇입니까(부모세대 질문: 자녀가 채팅을 하는 이유는 무엇이라고 생각합니까)'란 질문을 하였을 때, 중학생의 약 49%, 고등학생의 약 55%가 "심심하고 재미없을 때 시간을 때우는 수단"이나 "별다른 이유없다"로 응답하고 있다. 이에 비해, 부모세대들은 자녀들이 채팅을 하는 이유는 채팅을 통해 "취미나 관심사에 대한 의견교류"를 하기 때문일 것이라는 응답이 전체 응답자의 약 39%를

차지하였다(표 3). 이것은 자녀의 채팅활동을 어떤 구체적인 의미를 지닌 활동으로 해석하려는 성향이 높다는 것을 시사한다. 이런 차이는 청소년 세대가 사이버 공간에서의 활동에 특별한 의미를 부여하지 않지만, 부모세대는 이런 행동들이 어떤 구체적인 의미가 있는 것으로 해석한다는 것을 보여준다.

표 3 채팅을 하는 이유 (단위: %)

	중학교	고등학교	부모 세대
친구 사귀기	28.93	25.75	12.50
취미나 관심사 교류	6.89	8.72	39.06
무료할 때 시간때우기	32.51	41.83	25.00
고민 교류	1.10	1.06	5.73
해본적 없다/잘모르겠다 (학생)	14.05	9.26	17.71
별다른 이유없다	16.53	13.08	

청소년 집단과 부모세대 집단은 사이버 공간의 활동을 통한 심리적 경험을 이해하는데에서도 차이가 났다. 예를 들면, '채팅할 때의 기분'(부모세대의 경우, 자녀가 채팅을 할 때 느끼는 기분은?)과 같은 문항에서 부모 집단의 약 59%가 자녀들이 채팅을 통해 '신나고 재미있어 할 것'이라고 예측하였다. 이에 비해 실제 청소년 집단은 채팅을 재미있어한다는 응답은 중학생에서 약 39%, 고등학생 약 23%에 불과하였다.

대표적인 반응은 '지루하고 짜증난다' 혹은 '아무 느낌이 없다'는 응답으로 중학생 약 54%, 고등학생

표 4 채팅할 때의 기분 (단위: %)

	중학교	고등학교	부모 세대
신나고 재밌음	39.12	22.60	59.16
짜릿하고 흥분됨	6.18	6.01	0
지루하고 짜증남	5.29	7.44	2.1
아무 느낌 없음	49.41	63.95	8.90
(학부모)잘 모르겠다			29.84

약 71%에서 나타났다. 청소년들이 별 재미를 느끼지도 않고 아무 생각도 없이 채팅을 하는 이유는 그들에게 있어 '인터넷'은 일상의 한 부분이며, 또 특별한 의도를 가지고 접근하기보다는 쉽게 이루어지는 활동의 하나로 인식하기 때문일 것으로 해석되었다. '채팅 후의 느낌'(부모세대의 경우, '자녀가 채팅을 하고 난 후면 어떤 기분을 느낀다고 생각하십니까?')에 대한 질문에서도 유사한 반응이 나왔다. 채팅을 하고 나서도 "별다른 느낌이 없다"란 응답이 중학생 약 51%, 고등학생 약 58%인데 반해, 학부모는 약 16%만이 이 항목에 응답하였으며, '잘 모르겠다'는 응답이 약 32%였다.

채팅과 더불어 대표적인 인터넷 이용 활동은 게임이다. 게임을 중심으로 한 인식의 차이도 두드러지게 나타났다. '인터넷 게임을 하는 장소'에 대한 질문에서도 중학생과 고등학생은 'pc방에서 친구와 함께 한다'(중학생 44.9%, 고등학생 47%)는 응답이 '집에서 혼자 한다'(중학생 32.7%, 고등학생 32.2%) 이나 'pc방에서 혼자 한다'(중학생 11%, 고등학생 7%) 보다 높게 나타났다.

부모세대 집단은 과반수 이상(57%)이 자신들의 자녀가 집에서 혼자 인터넷 게임을 하고 있다고 생각하였다. 이런 결과는, 일반적으로 청소년들이 인터넷 게임에 몰두하면 친구관계와 사회성에서 어려움이 있을 것이라는 선입관과 차이가 있다. 이 뿐 아니라, 부모집단이 가지는 시각과도 뚜렷한 차이를 보였다. 청소년들은 인터넷을 통한 게임 속에서 친구를 만날 뿐 아니라, 게임을 하는 바로 그 활동도 친구와 같이 하는 현상을 보였다.

'게임을 하게 되는 이유'에 있어서도 중학생과 고등학생 모두 '무료해서', '스트레스 해소', '게임에 빠져드는 느낌 때문에', '친구들과 같이 놀 수 있어서', 그리고 '성취감과 자신감 고양 때문' 순으로 응답하고 있다. 이에 비해 학부모 응답자들은 자신들의 자녀가 게임을 하는 이유로 '스트레스 해소'와 '친구들과 같이 놀 수 있어서'를 첫 손으로 꼽았다. 이런 반응의 차이는 '게임 할 때의 느낌'에 대한 응답에서도

표 5 자신이 인지하는 게임의 중요도 (단위: %)

	중학교	고등학교	부모 세대
가장 좋아하는 일	7.02	8.33	25.52
프로게이머가 꿈	5.56	3.53	3.65
스트레스 해소	32.46	30.08	30.21
무료할 때 하는 놀이	54.97	58.05	30.73
호기심, 큰 관심없음	0	0	4.17
(학부모)잘 모르겠음			5.73

표 6 성인 사이트 경험시 느낌 (단위: %)

	중학교	고등학교	부모 세대
흥분과 놀라움	21.38	21.31	21.24
낯설고 거부감	15.72	12.28	26.42
빠져드는 느낌	11.95	15.55	13.99
별다른 느낌 없음	50.94	50.86	4.15
(학부모) 잘 모르겠음			34.20

유사하게 나타났다. 인터넷 게임에 청소년들이 몰두하고 있다는 일반적인 인식과는 달리, 청소년 응답자들은 대부분 '별다른 느낌 없다'(중학생 31.6%, 고등학생 35%)로 반응하였다. '흥분되고 짜릿하다'(중학생 28.9%, 고등학생 25.9%)도 있었지만, 이것은 30% 수준 미만이었다. 이에 비해, 부모 세대 집단들은 자녀들이 게임할 때 '흥분되고 짜릿'(31%)하거나 '경쟁적이고 공격적'(28.5%)인 느낌을 가질 것이라 인식하고 있었다.

청소년 집단에서는 인터넷 게임을 '심심풀이 놀이'로 생각한다는 응답자가 중학생과 고등학생 모두 과반수를 넘는 비율(중학생 55%, 고등학생 58%)을 보였다. '스트레스 해소' 차원에서 중요하다는 응답은 각 약 30%를 넘는 수준이었다. 이에 비해 학부모 집단에서는 31%가 '심심풀이 놀이', 30%가 '스트레스 해소', 그리고 26%가 '가장 좋아하는 일'이라는 응답을 보여, 청소년들이 게임을 통해 자극 추구의 경험을 하는 것으로 보았다(표 5).

인터넷 게임에 몰두하는 청소년의 심리는 특별한 이유를 찾을 수 있는 것이 아니라, 마치 일상적인 행동의 하나로 단순하게 일어나고 있는 것이다. 부모들은 이런 활동을 사회 문제적인 일탈행동이나 인터넷 게임 중독과 같은 병리적 행동으로 보는 것은 이 활동을 통해 청소년들이 특별한 자극 충족을 경험하는 것으로 해석하기 때문이다.

부모집단이 청소년들이 인터넷 사용하는 것에 대해 가장 우려하는 것은 성인사이트를 몰래 경험한다는 것이다. 이런 우려는 실제로 청소년 집단이 인

터넷을 이용하는 과정 보이는 음란사이트 접속 수준과 부모세대가 예상하는 수준에서의 차이에서도 나타났다. 중학생 과 고등학생 각각 21.8%, 41.3% 정도가 "가끔 보는 편"이라고 응답하였으며, 고등학생의 경우엔 11% 정도가 '접속할 때마다, '자주보는 편'이라는 응답을 보였다. 이 빈도는 중학생의 경우 3% 정도로 비교적 낮았다. 이에 비해 부모세대 집단의 과반수 이상이 자녀들이 "본적이 없다"고 생각하고 있었으며, "잘 모르겠다"는 비율도 33.3%에 이르렀다(표 6). 이런 차이는 부모세대들이 청소년 자녀가 음란사이트를 경험하는 것을 잘 모르거나, 아니면 이것을 문제로 인식하지 않으려는 경향을 보여주는 것으로 해석할 수 있다. 이런 차이는, 또한 경험의 특성에 대한 해석에서도 나타났다. 청소년 아이들이 성인 사이트의 경험에 대해 "별다른 느낌이 없다"라는 응답이 과반수 이상을 차지하는데 비해, 부모세대들은 자녀들이 이런 사이트를 경험할 때 "흥분과 놀라움", 또는 "낯설고 거부감" 등의 강한 정서 반응을 보일 것이라고 기대하였다.

2) 인터넷으로 인한 생활 변화와 문제 행동 인식

인터넷으로 인한 생활상의 변화를 알아 보기 위해 생활변화에 대한 척도를 활용하였다. 척도의 내용은 인터넷 이용으로 인해 발생하는 긍정적 측면과 부정적인 측면을 모두 담을 수 있도록 하였다. 청소년과 부모세대 집단이 각기 느끼는 인터넷 경험으로 인한 행동 변화의 양상을 비교하기 위해, 각

문항들에 대한 반응을 요인 분석하였다. 2개의 요인은 긍정적 평가지수와 부정적 평가지수로 구분되었다. 자료 분석은 각 집단에서 긍정, 부정 평가 지수를 비교하는 방식을 사용하였다. 청소년들에 비해 부모세대들은 인터넷으로 인해 생긴 긍정적 변화를 긍정적으로 인식하는 비율이 낮았으며, 부정적으로 인식하는 비율이 높았다. 표 7은 인터넷 이용 후 생활변화 척도의 하위 요인과 요인부하량을 나타내고 있다.

표 7 인터넷 이용 후 생활변화 척도의 하위 요인과 요인부하량

	Component	
	요인 1	요인 2
여가활용	.794	
컴퓨터에 익숙해짐	.766	
스트레스해소	.722	
세상보는 눈확장	.692	
정보획득	.523	
공부방해		.812
시간낭비		.734
함께할 시간감소		.618

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

인터넷 이용 후의 변화 정도를 나타내는 긍정과 부정의 두 요인을 중심으로 청소년 집단과 부모세대 집단에서 어떤 측면이 강하게 부각되는지를 분석하였다. 부모세대는 청소년 세대에 비해 긍정적 측면보다는 부정적 측면에서 변화를 더 지각하는 것으로 나타났다. 청소년 집단에 비해 부모세대 집단은 유의미하게 인터넷 사용으로 인한 긍정적 변화를 적게 지각하였다($F(2,1250)=8.93, p < .0001$). 그러나 부모세대 집단은 청소년 집단에 비해 부정적인 변화는 더 크게 지각하였다 ($F(2,1268)=31.02, p < .0001$).

부모세대들은 청소년 자녀들이 인터넷으로 인해 가족과 함께 보내는 시간이 줄어든다거나, 인터넷으

표 8 세대 집단 별 인터넷 이용 후 생활 변화 ('전혀 아니다'와 '아주 그렇다'의 4점 척도) ()는 표준편차

집단		긍정변화	부정변화
중학생 (N=375)	평균	2.9 (.58)	2.07 (.57)
고등학생 (N=747)	평균	2.90 (.51)	2.21 (.60)
부모세대 (N=209)	평균	2.73 (.34)	2.49 (.58)

로 인해 시간을 낭비한다거나, 피로로 인해 공부하기 어려워지는 등의 부정적인 변화가 일어났다고 생각하는 반면, 청소년 본인들은 오히려 위와 같은 변화가 자신에게 일어나지 않았다고 생각한다고 볼 수 있다. 특히, 청소년들은 그보다는 다양한 사람들을 만나고, 스트레스를 해소하고 학교수업에 필요한 정보를 얻는 등의 긍정적인 변화가 더 많이 일어났다고 보았다.

청소년 세대와 부모 세대가 인터넷을 경험하는 태도와 인식 차이는 두 개의 요인으로 구분되었다. 각 요인은 '생활도움'과 '변화'를 나타내는 의미로 해석되었으며, 이름을 상응하게 명명하였다. 그러나, 이 척도는 청소년세대 집단과 부모세대 집단에서 하위 요인에 속하는 문항들에서 차이가 있었다. 표 8과 표 9는 각각의 세대 집단의 반응에서 나타난 하위 요인들의 문항과 부하량을 나타내고 있다. 각 집단의 하위 요인들은 각각 따로 계산되어 '생활도움'과 '변화인식'을 나타내는 측정 변인으로 나타났다.

인터넷의 공간이 현실과 유사하다는 문항은 청소년집단에서 두 하위 요인에 의미있는 관계를 보여 주지 않았듯이 부모집단에서도 의미있는 문항이 아니었다. 부모 세대 집단에서는 청소년 집단에서 나타나는 좋은 친구 교제를 한다는 문항이 변화인식에서 부정적인 의미를 나타내는 문항으로 표시되었다. 그리고, 청소년 집단에서는 변화인식의 하위 요인에 포함되었던 '인간적인 정이 없음'이라는 문항은 부모세대 집단에서는 어느 요인에서도 의미있게 포함되지 않았다.

표 9 청소년세대 집단의 인터넷 태도 및 인식을 나타내는 요인과 부하량

	Component	
	요인 1	요인 2
다양한 활용	.758	
만드시 필요	.732	
공부에도움	.711	
미래 대비	.690	
정보와자료교류	.645	
좋은친구교제	.632	
선생님보다많이알	.427	
나이차이없음		.773
남녀차이없음		.731
인간적인정없음		.452
부모님은이해못함		.409
현실과유사		

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

표 10 부모세대 집단의 인터넷 태도 및 인식을 나타내는 요인과 부하량

	Component	
	요인 1	요인 2
다양한 활용	.800	
만드시 필요	.759	
남녀차이 없음	.736	
미래 대비	.708	
공부에도움됨	.600	-.366
정보자료 공유 용이	.555	
현실과 유사한 경험		
인터넷 잘 모른다.		.664
나이차이 없음	.471	.518
좋은 친구 사귄	.434	-.494
선생보다 애가 더 잘 안다.		.306
인간미 없음		

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

청소년 세대와 부모세대가 가지고 있는 인터넷 태도의 경우에도 뚜렷한 차이가 있었다. 인터넷 태도를 생활도움과 변화 요인으로 구분 하였을 때, 생활도움 요인은 청소년 세대와 부모 집단의 반응은 유의미하게 차이가 있었다, ($F(2,1251)=25.79, p < .0001$). 변화 요인도 두 집단에서 유의미한 차이가 있었다($F(2,1277)=4.10, p < .01$). 각 세대 집단이

이들 요인에 대해 반응 정도를 평균과 표준편차로 표시한 것이 표 10에 나타나 있다. 부모세대 집단은 청소년 세대에 비해 인터넷이 현실적으로 아주 도움이 된다고 인식하고 있을 뿐 아니라, 변화가 뚜렷하게 나타나는 것으로 보인다. 이런 특성은 부모세대가 경험하는 것과 달리 인터넷에 대한 강한 기대와 변화를 지각하고 있다는 것을 시사한다. 이것은 일상 생활의 일부로 경험하는 청소년 세대에 비해 부모 세대 집단들이 이 매체의 영향을 과대평가하고 있을 가능성도 시사한다.

표 11 세대 집단에 따른 인터넷 태도 및 인식 수준 ('전혀 아니다'와 '아주 그렇다'의 4점 척도) ()는 표준편차

세대	평균	표준편차
중학생(N=375)	2.81(.46)	2.45(.50)
고등학생(N=747)	2.79(.44)	2.49(.47)
부모세대(N=209)	3.03(.35)	2.56(.34)

인터넷의 활용으로 인해 발생한 행동상의 문제를 인식하는 정도에서도 부모세대와 청소년 집단에서 차이가 있었다. 모두 13 문항으로 이루어진 인터넷 문제 인식 척도는 2개의 요인으로 구분되었다. 표 11은 인터넷을 사용한 후에 느끼는 문제 행동을 나타내는 척도 문항을 요인분석하였을 때 나타나는 요인과 부하량을 나타낸다.

이 척도는 비록 두 개의 요인으로 구분되었지만, 이들 문항들이 모두 행동상의 문제를 나타내는 것으로 해석되기에 본 연구에서는 이 척도를 인터넷 이용에 관한 문제인식 수준을 나타내는 단일 요인을 측정하는 것으로 해석하였다. 따라서, 각 세대 집단에서 나타난 척도 반응을 문제인식 수준에 관한 단일 반응으로 비교하였다. 전체 13개 문항의 요인 값을 고려하여 각 집단들의 문제인식 지수를 산출하여 상호 비교하는 방법을 적용하였다. 각 세대 집단의 문제의식 수준은 척도 문항에 요인 가중치를 부여하는 방법으로 표준화된 지표인 "인터넷 문

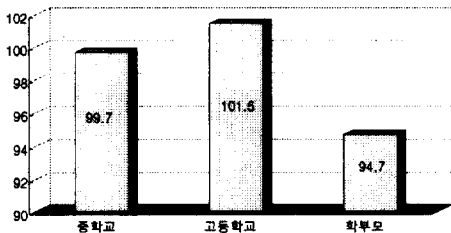
표 12 인터넷을 사용한 후에 느끼는 문제 행동 척도 문항의 요인과 부하량

	Component	
	요인 1	요인 2
거짓말	.875	
온라인인터넷생각편	.850	
매번농담	.845	
방에서두문볼출	.818	
공부보다우선	.815	
부모님파괴화감소	.789	
음란물시청	.716	
집에오면인터넷부터	.656	.403
방늦게까지접속	.594	.509
찾은채팅이나오락		.836
매일접속		.794
이성교제	.324	.545
찾은pc방출입	.351	.541

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

제 인식지수"를 산출하였다. 이 지수는 평균이 100이고 표준편차가 15인 표준점수로 전환되었다. [그림 2]는 청소년과 부모세대 집단의 인터넷 문제 의식 지수를 표준점수로 비교한 표이다.

그림 1 인터넷관련 문제행동에 대한 인식지수 차이



각 집단의 비교는 이 표준점수를 기준으로 이루어졌다. 부모세대에 속하는 집단들이 느끼는 인터넷 활용으로 인한 문제의식 지수(94.7)는 중학생(99.7) 집단이나 고등학생(101.5) 청소년 집단에 비해 유의하게 낮은 것으로 나타났다 ($F(2,1235)=15.049, p < .0001$). 이런 결과는 청소년 세대집단은 부모세대 보다 스스로가 인터넷을 사용하면서 경험하는 행동 상의 문제에 대해 더 잘 인식하고 있다

는 것을 보여주었다.

논 의

본 연구 목적은 청소년 집단과 부모 세대에 속하는 집단들이 경험하는 인터넷 이용실태와 활용 경험, 그리고 각 집단들이 경험한 인터넷으로 인한 생활변화 및 문제 행동 인식 수준을 상호비교 하고자 하였다. 부모세대 집단은 청소년 세대 집단에 비해 낮은 인터넷 경험을 하는 것으로 나타났다. 이 결과는 예상되는 것이었으나, 부모세대 집단과 청소년 세대 집단이 경험하고 있는 사이버 공간의 활동 특성과 생활변화에 대한 인식 수준의 차이는 많은 논의점을 시사하였다. 청소년 세대 집단은 사이버 활동을 부모 세대 집단들이 예상하는 특별한 목적이나 의미를 지니기보다는 일상의 행동의 하나로 받아들이는 것으로 보였다. 따라서, 이 공간에서 일어나는 활동이 특별히 현실 공간과 다르거나 의미있는 것이라기 보다는 이들이 사회화 되는 과정에서 경험하는 또 다른 하나의 문화로 받아들이는 것으로 보였다.

인터넷 사용 목적의 측면에서 학부모와 청소년 집단은 이것을 구체적인 목표나 활동을 위해 사용하는 것이나, 아니면 일종의 놀이 활동이나 공간으로 이용하는가의 측면에서 뚜렷한 차이를 보였다. 청소년 세대들의 경우, 구체적인 인터넷 활동에 대해 특별한 목적을 부여하거나 심리적 경험을 뚜렷하게 느끼기 보다는 일상적인 단순 행동을 해석하는 성향을 보였다. 이에 비해, 학부모들은 청소년들이 구체적인 의도나 목적을 가지고 인터넷을 하고 있을 것이라고 보았다. 학부모들은 아이들이 채팅이나 게임 자체를 즐긴다고 보는데 비해, 청소년 집단은 다른 아이들과 함께 하는 사회적 활동의 일부이거나 일상적 행동의 하나일 뿐이었다. 사이버 공간의 활동에 대한 세대 간의 인식의 차이는 바로 이 공간에서 벌어지는 활동을 해석하고 받아들이는 방식에서의 차이를 의미하는 것이기도 하다.

청소년의 경우 인터넷이나 사이버 공간의 만남이 일상적인 생활의 일부로 경험되는데 비해, 학부모 집단은 사이버 공간이 현실공간과 뚜렷히 구분되는 특별한 것으로 받아들이는 것 때문으로 해석되었다. 청소년 반응의 대표적 특성을 “그냥”이라고 표현하는데, 이런 특성은 바로 사이버 문화의 경험을 표현하는데에서도 유사하게 나타난다. “그냥” 어떤 일을 할 수 있는 것과 어떤 일에 대한 구체적인 이유와 목적을 찾아야 하는 것은 N 세대 청소년과 이들의 부모 세대와 큰 차이를 보이는 것이다.

인터넷을 사용함으로써 생활이 어떻게 달라졌는가를 알아본 결과 청소년들에 비해 학부모들이 인터넷으로 인해 생긴 변화를 긍정적으로 인식하는 비율이 낮고, 부정적으로 인식하는 비율이 높은 것으로 나타났다. 학부모들은 자신의 청소년 자녀들이 인터넷으로 인해 가족과 함께 보내는 시간이 줄어든다거나, 인터넷으로 인해 시간을 낭비한다거나, 피로로 인해 공부하기 어려워지는 등의 부정적인 변화가 일어났다고 생각하는 반면, 청소년 본인들은 오히려 위와 같은 변화가 자신에게 일어나지 않았다고 보았다. 이런 차이는, 실제 청소년들은 생활의 일부로서 인터넷을 활용하고 있지만 학부모 집단에게서 사이버 문화는 특별한 일을 하기 위한 특별한 활동으로 받아들여지기 때문이다. 이런 차이는 인터넷에 대한 태도에서도 뚜렷하게 차이가 났다.

학부모들은 청소년들에 비해 인터넷을 뚜렷한 목적의식과 고정관념에 입각해 접근하였다. 인터넷을 활용하는 것에 대해 긍정적이었음에도 불구하고, 잠재적인 문제도 청소년 집단이 더 높게 인식하고 있었다. 문제의식은 그 행동에 대한 자기통제를 유발하게 한다는 것을 고려할 때, 청소년집단은 무조건적인 인터넷 탐닉을 보이기 보다는 이에 따른 문제 인식도 동시에 한다는 것을 알 수 있었다.

본 연구는 현재 청소년 세대에 속하는 집단과 이들의 부모 세대에 속하는 집단들이 경험하는 사이버 활동의 실태와 이들이 가진 사이버 활동에 대한 인식 수준을 분석하고 비교하는 것이었다. 인터넷으

로 인한 생활의 변화와 문제 행동 인식은 부모 세대와 청소년 세대 간의 뚜렷한 차이를 보였지만, 실제로 벌어질 수 있는 잠재적인 행동상의 문제를 인식하는 수준은 청소년 세대가 더 높은 것으로 나타났다. 이것은 현재의 부모세대가 인터넷 공간을 활용한 새로운 활동에 대해 우려를 하고 있지만, 실제로 직면하는 구체적인 문제에 대해서는 비교적 뚜렷하게 인식하고 있지 못하다는 사실은 보여주었다. 향후 사이버 공간의 활동 경험이 각 세대가 경험하는 현실문제 인식과 어떤 관련이 있으며, 이것이 어떤 과정으로 나타나는가에 대한 체계적인 연구가 더 필요할 것으로 예상된다. 특히, 본 연구에서 청소년 세대와 이들의 부모세대 집단을 무선으로 선정을 하였지만 이들 세대들이 가지고 있는 행동특성이나 세대 간의 의식의 차이가 어떤 다른 내용으로 나타나는지에 대한 추가적인 해석을 할 수 없다는 측면에서 연구결과를 해석하는데 많은 제한점이 있다.

참고문헌

- 김옥순 (1995), 정보사회에서의 건전 청소년 문화 육성 방안, 문화체육부, 1995
- 김선업 (1996), 컴퓨터-매개 커뮤니케이션과 개인 관계망의 변화, 한국 사회학회 추계 특별 심포지엄 <정보통신 기술발달과 현대사회> 발표논문
- 김기수 (2000), 디지털 시대의 소비자 의식과 행동: 인터넷 관련 의식과 행태-사회에 적용하는 세대별 격차 뚜렷이 존재. 제일기획 조사 보고서.
- 더글러스 러시코프 (1996). 카오스의 아이들. 민음사.
- 백석기 (1994). 정보화 사회와 청소년 문화의 변화, “컴퓨터와 청소년 문화” 세미나 자료집. 한국 청소년 문화 연구소, pp. 9-28.
- 이현우 (1998). 인터넷 이용자의 사회적 커뮤니케이션 행위에 대한 연구: 정보화 시대의 미디어

- 와 문화, p470-488. 한국사회학회.
- 울산청소년 상담원 (2000). 청소년의 피시방 문화. 상담소 개소 1주년 심포지움.
- 손연기 외 (1996) 정보사회 인식 및 실태 조사, 한국정보 문화센터
- 송민정 (1999). 청소년 대상의 정보화교육 방향: 미디어교육과 인터넷 정보 해득력 배양의 연계. 한국방송학회(춘계), pp251-273.
- 하종원, 백옥인 (1998). 컴퓨터와 청소년문화: 현황과 전망, 정보화 시대의 미디어와 문화, p447-467. 한국사회학회.
- 한국청소년 상담원 (1999), 청소년의 사이버 문화. 제 22회 청소년 문제 토론 광장.
- 황상민 (1997). 부모와 청소년 자녀간의 세대차에 대한 사회인지적 분석: 상호관계 및 문제 행동 지각에 나타난 공통적인 개념체계를 중심으로, 한국심리학회지: 발달, Vol. 7, No 2
- 황상민, 한규석 (1999). 사이버 공간의 심리. 박영사.
- Katz, J. (2000). Geeks: How two lost boys rode the internet out of Idaho, Villard, NY.
- Kiesler, S. Siegel, J. & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 39(10), 1123-1134.
- Parks, M. & Floyd, K.,(1996), Making friends in cyberspace, *Journal of Communication*, 46(1). 39-50
- Young, S. K.(2000). What is internet addiction, Center for on-line addiction, <http://www.netaddiction.com/whatis.htm>
- Turkle, S. (1995). Life on the screen: Identity in the age of the internet. New York: Simon & Schuster.

부록 1

인터넷으로 인한 생활변화, 인터넷 태도,

그리고 문제 행동 척도 문항들

1) 인터넷으로 인한 생활변화 척도 문항

- 가족이나 친구와 함께 할 시간 등이 줄어든다.
- 다양한 사람들을 만나서 세상을 보는 안목이 넓어졌다.
- 컴퓨터에 익숙해지고 더 잘 다룰 수 있게 되었다.
- 인터넷이 취미나 여가활동 수단이 되었다.
- 스트레스 해소에 도움이 되었다.
- 인터넷을 오래하여 몸이 피곤해져 공부에 방해가 되었다.
- 인터넷을 하다보면 시간을 낭비한 것 같다.
- 인터넷을 통해 필요한 학교 수업에 필요한 정보나 자료를 쉽게 얻을 수 있게 되었다

2) 인터넷에 관한 태도 척도 문항

- 부모님은 인터넷을 잘 이해하지 못한다.
- 선생님들보다 내가 더 인터넷에 대해 많이 안다.
- 인터넷은 공부하는데 많은 도움이 된다.
- 인터넷을 통해 좋은 친구를 사귄다.
- 인터넷을 하는 것은 미래를 위해 준비하는 것이다.
- 인터넷은 우리 생활에 반드시 필요하다.
- 인터넷은 나의 생활에서 다양하게 이용되고 있다.

- 인터넷을 통해 만날 때에는 남녀 차이를 느끼지 못한다.

- 인터넷을 통해 만날 때에는 나이 차이를 느끼지 않는다.

- 인터넷에서 사람을 만나는 것에는 인간적인 정을 느낄 수가 없다.

- 인터넷을 통해 정보와 자료를 쉽게 서로 나눌 수 있다.

- 인터넷의 세계는 현실세계에서의 생활이나 만남과 별로 다르지 않다.

3) 인터넷 문제 행동 척도 문항

- 매일 인터넷에 접속한다.
- 채팅이나 오락을 자주 한다.
- 인터넷을 통해 음란물을 본다.
- 인터넷을 통해 이성친구를 사귄다.
- 밤늦게까지 인터넷에 접속해 있다.
- pc방에 자주 간다.
- 인터넷을 하느라 부모님과 대화가 줄었다.
- 인터넷을 하느라 아침에 매번 늦잠을 잔다.
- 집에 돌아오면 먼저 인터넷에 접속한다.
- 인터넷을 하느라 방에 들어가면 불려도 잘 나오지 않는다.
- 공부보다는 인터넷이 우선이다.
- 인터넷을 사용하기 위해 부모님께 거짓말을 한다.
- 온통 관심은 인터넷에 가 있다.

The differential views on cyberspace experiences between adolescents and adults groups.

Sang-Min Whang

Department of Psychology Yonsei University

Internet and cyber-culture has created a new life style and playgrounds for adolescents with the PC game-rooms in every corner of cities. In addition, it has created another version of digital divide between the parents and their adolescent kids. 1122 adolescents and 209 parents have surveyed for their internet usages and understanding on it. Parents group has a view that adolescents may have special purpose and experiences in their using of internet. However, adolescents groups showed that they take it as part of their daily life activities. In addition, adolescents group has expressed more positive attitude on using internet and its impact on their life, compared to that of parents group. They are also well aware of the possible negative impact of internet in daily life, compared to that of parents. The discrepant views on internet usage between parents and adolescents have been attributed their own difference exposure to the internet culture. Adolescents groups seem to have more realistic attitude toward the impact of this new media, while parents group tends to have more exaggerated expectation and less concern on their specific impacts on daily activities.