

청소년 놀이공간으로서 사이버 세계에서의 자기개념: 초, 중, 고, 대학생을 중심으로*

박 영 신*
인하대학교 교육학과

김 의 철
인하대학교 경영학부

탁 수 연**
인하대학교 교육대학원

이 연구에서는 청소년 사이버 환경실태와 활동내용 및 활동시간에 대한 분석을 통해 청소년 놀이공간으로서 사이버 환경을 이해하고, 이러한 사이버 세계에서 청소년의 자기개념을 학교별 성별로 분석하는데 주된 목적이 있다. 분석대상은 총 1,388명(초 337, 중 326, 고 361, 대 364; 남 696, 여 692)이었다. 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 사이버 환경실태를 보면 청소년 대부분(96.9%)이 집에 컴퓨터가 있었고, 집에 컴퓨터가 있어도 PC방을 이용하는 경우가 많았다. 둘째, 사이버 활동내용으로 PC방 이용형태를 분석한 결과는, 청소년의 70.3%가 PC방에서 게임을 하였으며, 그 다음으로 정보검색, 채팅, 사이버 커뮤니티의 순서로 나타났다. 셋째, 사이버 활동시간으로서, 1주일 평균 온라인 게임하는 시간은 5.43시간이었으며, 남자가 여자보다 현저하게 많이 하였다. 1주일 평균 정보검색 시간은 2.60시간이었으며, 대학생이 가장 많이 하였다. 1주일 평균 채팅하는 시간은 1.69시간이었으며, 학교별 성별 차이가 없었다. 1주일 평균 인터넷 사용하는 시간은 9.65시간이었으며, 초등학교에서 대학생으로 됨에 따라 점차 많이 사용하였다. 1주일 평균 컴퓨터 사용하는 시간은 총 10.91시간이었는데, 학교별로는 초 중 고 등학생에서 대학생으로 됨에 따라, 성별로는 남자가 여자보다 더욱 컴퓨터를 많이 사용하였다. 넷째, 사이버공간에 있을 때의 자기로서, 초등학교생과 중학생은 재미있다는, 고등학교생과 대학생은 평소와 같다는 가장 많이 지적하였다. 이외에도 여가활동을 한다, 가상인물이 된다 등이 부각되었다. 다섯째, 인터넷에서 게임할 때의 자기는, 학교별로나 성별로 모두 재미있다는 반응이 가장 많았다. 이외에, 몰입한다. 거칠어진다, 평소와 같다 등이 지적되었다. 여섯째, 인터넷에서 채팅을 할 때의 자기도, 학교별로나 성별로 모두 재미있다는 반응이 가장 많았다. 이외에, 관심없다, 평소와 같다, 채팅안함, 대화한다 등이 부각되었다. 일곱째, 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때의 자기도, 학교별로나 성별로 모두 재미있다가 과반수 이상으로 가장 많았다. 이외에 대화한다, 평소와 같다, 가까워진다 등이 포함되었다. 이러한 결과를 종합해 볼 때, 한국 청소년들에게 친숙한 놀이공간으로 작용하고 있는 사이버공간에서의 자기개념으로 재미라는 요소가 가장 특징적으로 부각되었다.

주요어 : 사이버공간, 자기개념, 청소년 놀이공간, 재미, 인터넷 게임, 채팅, 친구관계

* 이 연구는 2011년도 인하대학교 교수연구비에 의해 연구되었음.

† 교신저자 : 박영신, 인하대학교 교육학과, (402-751) 인천시 남구 용현동 253, E-mail : yspark@inha.ac.kr

** 인하대학교 교육대학원 계약제 대우강사

청소년의 심리와 행동에 영향을 미치는 환경변인을 개념화 할 때, 가정환경, 학교환경, 사회환경으로 분류하는 것이 일반적이었다. 이러한 전통적인 방식의 환경에 대한 이해를 채택한 연구들이 많이 있어왔다. 청소년들에게 의미있는 사람들이라는 인적인 구성을 중심으로 환경을 구분해 보면 크게 부모와 관련된 환경, 친구 또는 또래와 관련된 환경, 교사와 관련된 환경으로도 분류해 볼 수 있다. 김의철과 박영신(1999)은 Cavelli-Sforza와 Feldman(1981)의 모형에 기초하여 청소년에게 수직적 영향을 미치는 가정환경, 사각적 영향을 미치는 학교환경, 수평적 영향을 미치는 친구환경, 이 모든 환경요소들의 상위에 위치하면서 청소년들에게 간접적인 영향을 미치는 사회환경의 개념적 틀을 제안한 바 있다.

그러나 21세기 청소년을 둘러싸고 있는 환경에 대한 이해의 패러다임은 기존의 그러한 틀만으로 접근하기에는 부족함이 있다. 이제 청소년을 둘러싸고 있는 환경요소로서 사이버 환경이라는 구인이 가정, 학교, 사회환경과 더불어 반드시 고려되어야 하는 시점이 되었다. 일부 청소년이 아니라 청소년 일반의 심리와 행동에 대한 분석을 위해 사이버 환경에 대한 이해와 사이버 환경의 영향에 대한 연구가 필요하게 되었다. 청소년들의 많은 활동이 사이버 환경 내에서 이루어지고, 그러한 사이버 환경에서 청소년들의 적극적인 활동은 청소년들에게 유익하거나 유해하거나 어쨌든 큰 영향을 끊임없이 미치게 되었다. 사이버공간은 청소년 놀이의 대표적인 장이 되었으며, 이러한 사이버공간에서의 놀이를 통해 학업이나 학습에 도움을 받기도 하고, 일탈과 범죄로 연결(박영신, 김의철, 탁수연, 2010) 되기도 한다.

과거에는 놀이터라는 물리적 공간에서 청소년들이 놀이를 하였다. 놀이터에는 학교 갔다 온 아이들이 나와서 저녁때까지 모여 놀았고, 특별한 놀이터가 없는 시골에서는 논두렁 시냇가 등이 놀이터가 되었다. 이러한 물리적 공간의 놀이터로부터 이제는 사이버공간으로 청소년들의 놀이터가 바뀌어 가고 있다.

그런데 놀이에 대한 논의들이 추상적인 수준에 머물기가 쉽기 때문에 구체적인 내용이나 현상에 기초한 논의가 필요함(정태연, 2009)이 제기되었다. 이 연구에서는 청소년의 놀이현상과 관련된 분석을 사이버 공간에서의 자기개념이라는 주제에 초점을 두고 경험적 자료에 토대하여 이해하려는 시도를 하고자 한다. 따라서 이 연구의 주된 목적은 청소년 놀이공간으로서 사이버 세계에서의 자기개념을 분석하는데 있다.

이를 위해 청소년들이 사이버공간에 있을 때, 인터넷에서 게임을 할 때, 인터넷에서 채팅을 할 때, 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때 자기자신에 대해 어떤 생각을 갖고 있는가를 살펴보는 것이 이 연구의 주된 내용이다. 이와 더불어 청소년들의 사이버 환경 실태와 활동 내용, 사이버공간에서의 활동시간에 관해서도 함께 살펴보았다. 이러한 분석 결과는 청소년들이 사이버 세계에서 어떠한 자기개념을 형성해 나가고 있는지에 대한 이해를 제공하는 자료로 활용될 수 있을 것이다. 사이버 세계에서 형성해 나가는 청소년들의 자기개념에 대한 이해는 미래 청소년들의 다양한 행동 특성을 예측하는 기초 자료로 매우 중요한 의미가 있다.

사이버공간에 청소년들이 머무는 시간이 점차 증가하고 있고, 인터넷 게임 중독이나 인터넷 성매매 등 심각한 여러 병리현상들도 나

타나고 있기 때문에, 사이버공간에 대한 청소년들의 자기에 대한 인식을 이해하는 것이 필요하다. 황상민(1997)은 청소년 발달에 영향을 미치는 환경변인으로서 사이버공간의 중요성을 지적한 바 있다. 사이버공간에서의 사회적 상호작용을 통해 형성되는 자기개념은 현실 공간에서의 자기개념과 질적으로 다른 면이 있다. 즉 개인의 단일적 정체성은 해체되고 가상공동체의식과 복합정체성이 형성되는 경향이 있기 때문이다. 나아가서 인터넷 문화에 기초한 새로운 방식의 의사소통, 인간관계, 놀이문화가 청소년의 사고방식과 행동양식 및 삶의 방식도 변화시킨다(황상민, 2000). 황상민, 김지연과 조희진(2008)이 소셜 네트워크 사이트인 싸이월드 이용행동을 분석한 결과, 적극적인 활용형은 자신을 표현하고 보여줄 수 있는 무대로, 다이어리 추구형은 자신의 사적인 공간인 다이어리로, 새로운 관계 정보추구형에게는 새로운 관계를 형성하고 확장할 수 있는 파티장으로 기능하고 있음을 밝혔다. 이러한 분석을 통해 사이버공간은 기술이나 매체로서만이 아니라 다양한 인간행동이 일어나는 맥락으로서 각 사용자들에게 다른 의미와 가치를 지닌 생활공간으로 기능함을 밝혔다. 이러한 일련의 지적들은 사이버공간에서 청소년들의 자기개념이 현실세계에서의 자기개념과 질적으로 다른 측면이 있음을 시사한다.

박영신과 김의철(2004)이 한국인의 자기개념에 대한 토착심리를 탐구한 결과에 의하면, 한국인의 자기개념은 일관된 특성보다는 상황과 맥락에 따라 역동성 있게 변화하는 특성을 지닌 것으로 나타났다. 대학생의 자기개념을 분석(김난옥, 박영신, 김의철, 2008)하였을 때에도 아버지와 함께 있을 때는 어려움을 가장 많이 지각하였고, 그 다음으로 가족간의 사랑,

편안함, 어리광을 부림, 회피함, 대화함 등이 포함되었다면, 어머니와 함께 있을 때는 편안함이 가장 대표적인 반응이었고, 이외에 어리광을 부림, 대화함, 가족간의 사랑, 갈등 등이 지적되었다. 이와 같이 함께 있는 대상에 따라 자기개념의 속성이 변화하는 것과 마찬가지로, 어떤 공간에 있느냐에 따라서도 자기개념에 변화가 발생하는 것으로 보인다. 김의철과 박영신(2006)은 한국인의 자기 인식과 관련된 토착심리를 개인으로서의 자기 인식, 가족과 함께 있을 때의 자기 인식, 주위사람과 함께 있을 때의 자기 인식, 타인과 함께 있을 때의 자기 인식의 측면에서 분석한 바 있다. 연구결과에 의하면, 한국인의 자기에 대한 인식에서 관계 내 역할이 중요하였으며, 관계 맥락 속에서 유동성 있게 변하는 자기개념의 특징이 있음을 밝혔다.

이러한 사회적 역할에 따른 청소년기 자기표상이 발달적으로 변화함을 밝힌 선행연구가 있다. 중 고 대학생을 대상으로 신지명과 방희정(2008)이 분석한 결과에 의하면, 학년이 증가함에 따라 자기표상의 내용 중에 감정적인 특성은 감소하고, 추상적이며 안정적인 성격특성은 증가하였다. 특히 부모와 함께 있을 때는 다른 역할에 비해 감정특성이 많이 보고되었고, 또래와 있을 때는 성격특성을 많이 보고하였다. 여기에서 성격특성이란 추상적이고 지속적이며 사회적 맥락으로부터 비교적 독립적인 특성으로 예컨대 명랑하다, 적극적이다, 활동적이다, 책임감 있다 등으로 표현된다. 그리고 감정특성이란 추상적이나 가변적이며 사회적 맥락과의 상호작용에서 경험하는 정서적인 특성으로서, 행복하다, 걱정된다, 짜증난다, 즐겁다 등이 이에 해당된다. 신지명과 방희정(2008)은 이러한 분석을 통해 자기표상

의 구조가 학년 증가에 따라 분화되고, 분화된 자기의 다중성으로 인한 모순과 갈등도 더 많이 나타남을 보고하였다.

현실의 인간관계 맥락에서만이 아니라, 일상의 오프라인 환경에 있을 때와 사이버공간에 있을 때 자기개념에는 어떠한 차이가 있는지, 또는 공통점이 있는지에 대해 실증적으로 검토해 볼 필요가 있다. 사이버 세계에서의 자기개념에 대한 연구가 다양한 표집을 대상으로 연구되었다. 김연정, 박영신과 김의철(2009)이 초등학생과 중학생을 중심으로 사이버 자기개념을 분석한 바에 의하면, 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때, 사이버공간에 있을 때, 게임할 때, 채팅할 때 모두, 재미있다는 범주가 가장 대표적인 것으로 확인되었다. Huhr, Park, Kim과 Kim(2009)이 2년제 전문대학생을 대상으로 분석한 결과에서도, 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때 재미있음이라는 반응이 가장 많았고, 이외에 대화함과 그저그렇다라는 반응률이 10%를 넘었다. 인터넷 사이버공간에 있을 때, 재미있음이 가장 높은 반응률을 보였고, 평소와 같음, 그저그렇다, 사이버 활동이 각각 10% 이상의 반응률을 보였다. 인터넷에서 게임을 할 때에도 재미있음이 가장 많았고, 이외에 몰입함, 게임 안함 10% 이상의 반응률을 나타내었다. 인터넷에서 채팅을 할 때에도 재미있음이라는 반응이 가장 많았고, 이외에도 채팅 안함, 재미없음, 그저그렇다가 10% 이상이었다.

인터넷 중독위험자와 일반사용자의 사이버 자기개념에 대한 분석결과도 있다. Huhr, Kim, Park과 Kim(2010)이 4년제 대학생을 대상으로 분석한 결과에 의하면, 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때 재미를 느끼는 경우가 가장 많았다. 그런데 사이버공간에서 자기개념을 비

교해보면 중독위험자가 일반사용자보다 재미있다는 반응률이 훨씬 높았다. 인터넷에서 게임을 할 때 중독위험자가 더욱 평소와 달라지고 폭력적으로 되었다. 인터넷에서 채팅을 할 때 일반사용자는 대화를 한다는 인식을 더 많이 하였으며, 이에 비해 중독위험자는 평소와 달라지는 경향이 있었다. 이경민과 장성숙(2004)이 대학생과 대학원생 집단을 대상으로 인터넷 중독과 비중독집단의 자기개념을 비교한 결과에 의하면, 두 집단간에 유의한 차이가 있었다. 즉 인터넷 중독집단이 더욱 부정적인 자기개념을 나타내었고, 이상과 현실의 불일치도 및 기대와 현실의 불일치도가 더 큰 것으로 나타났다. 두 집단은 자기개념에서만 아니라 여러 면에서 차이가 있었는데, 인터넷 중독집단이 자기도피 성향이 높았으며, 지각된 사회적 지원은 현저하게 낮았다.

사이버 자기개념을 정신병리적 시각에서 접근한 경우도 있다. 이규환(1997)은 사이버자기는 사이버공간에서 사람들이 자신을 감추기 위해 쓰는 가면으로 보고, 주체와 사이버자기 사이의 불일치가 갈등을 일으키는 것으로 설명했다. 사이버자기는 현실공간의 자기와 일치할 수 없고, 자신의 실재하는 모습과도 일치할 수 없는 구조적 불일치를 나타낸다는 것이다.

사이버 자기개념을 다양한 표집대상으로 분석한 몇몇 연구들(김연정, 박영신, 김의철, 2009; Huhr, Park, Kim & Kim, 2009)은 사이버상이 아닌 오프라인 인간관계의 자기개념에서는 발견할 수 없었던 매우 새로운 개념 즉 재미라는 독특한 범주를 확인해 주고 있다. 이러한 결과는 사이버공간에서의 자기개념이 사이버가 아닌 일상 공간에서 다양한 인간관계에서의 자기개념과는 다른 속성을 갖고 있음

을 시사한다.

이 연구에서는 사이버공간을 놀이공간으로 활용하고 있는 청소년 집단을 초, 중, 고, 대학생 집단으로 분류하고, 학교별 성별 사이버 자기개념을 비교 분석하고자 한다. 이와 같이 자기개념을 분석하는 이론적 틀과 방법론은 토착심리학의 철학과 접근방법(Kim & Park, 2004; Kim, Park, & Park, 1999, Kim, Yang, & Hwang, 2006)에 토대한다. 또한 청소년 사이버 환경실태와 활동내용 및 활동시간에 대한 분석을 통해 청소년 놀이공간으로서 사이버 환경을 이해하는 기초 자료로 삼고자 한다.

방 법

분석대상

사이버공간에서의 청소년 자기개념 분석을 학교별로 하기 위해, 초등학교 5, 6학년, 중학교 3학년, 일반계 고등학교 전 학년, 대학교 전 학년을 표집하였다. 표집대상 중에서 무응답이 많은 불성실한 질문지들을 제외하고 최종 분석대상이 확정되었다. 표 1에 제시한 바와 같이, 분석대상은 총 1,388명으로 구성되었다. 학교별로는 초 337명, 중 326명, 고 361명, 대 364명이었고, 성별로는 남자가 696명 여자가 692명이었다.

학교별 집단의 평균 연령을 보면, 초등학교 11.5세(11세~12세), 중학생 14.2세(14세~16세), 고등학교 16.6세(15세~18세), 대학생 21.3세(18세~28세)로 분포하였다.

분석대상의 학업성취도를 보면, 매우 높은 성취 5.3%, 약간 높은 성취 28.4%, 보통 47.8%, 약간 낮은 성취 14.8%, 매우 낮은 성취 3.7%로 나타났다. 그러므로 보통이 거의 반을 차지하고, 약간 높은 성취가 약간 낮은 성취 보다는 조금 더 많은 비율을 보이지만, 현실 상황을 비슷하게 반영하고 있으며, 전반적으로 정상분포에 가까운 형태이라고 할 수 있다. 또한 분석대상의 사회계층별 분포를 보면, 최상류층 1.7%, 상류층 9.7%, 중류층 72.2%, 하류층 14.6%, 극빈층 2.2% 이었다. 그러므로 중류층이라고 지각하는 경우가 2/3 이상을 차지하며, 하류층이 상류층보다 조금 많기는 하지만 분석대상들이 사회계층 면에서 비교적 정상분포의 형태에 가깝다고 할 수 있다.

측정도구

이 연구를 위해 사용된 질문지는 연구자가 제작하였다. 질문지는 사이버공간에서의 자기개념을 알아보기 위한 4개의 자유반응형 질문과, 사이버 환경실태와 활동내용과 활동시간을 알아보기 위한 7개의 질문 및 배경정보들로 구성되었다. 사이버공간에서의 자기개념을

표 1. 분석대상

| 성별 \ 학교별 | 초 | 중 | 고 | 대 | 계 |
|----------|-----|-----|-----|-----|-------|
| 남자 | 165 | 173 | 185 | 173 | 696 |
| 여자 | 172 | 153 | 176 | 191 | 692 |
| 계 | 337 | 326 | 361 | 364 | 1,388 |

다루는 자유반응형 질문에서는 각 문항을 보고 자연스럽게 가장 먼저 떠오르는 생각이나 단어를 기록하게 하였다. 제시한 문항은 사이버공간에 있을 때의 나, 인터넷에서 게임할 때의 나, 인터넷에서 채팅할 때의 나, 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때의 나였다. 앞의 세 개 질문은 사이버공간에서의 활동과 자기개념을, 뒤의 한 개 질문은 사이버공간에서의 인간관계와 자기개념을 분석하기 위해 제작되었다. 사이버공간에서의 활동과 관련된 자기개념은 사이버공간에 있을 때의 자기 인식과 더불어, 청소년들이 사이버공간에서 일반적으로 흔히 하는 활동 중에서 게임과 채팅 두 가지를 선정하였다.

청소년 사이버 환경의 실태 파악을 위해서는 집에 컴퓨터가 있는지 여부를 질문하였다. 답지는 집에 컴퓨터가 없음, 집에 가족이 같이 사용하는 컴퓨터가 있음, 집에 내 컴퓨터가 있음이라는 세 개 중에서 선택하도록 하였다.

사이버에서의 활동내용을 알아보기 위해 PC방 이용 유무와 PC방 이용 형태를 질문하였다. PC방 이용 유무는 전혀 이용 안한다, 거의 이용 안한다, 약간 이용한다, 자주 이용한다, 항상 이용한다의 다섯 개 답지 중에서 선택하도록 하였다. PC방 이용 형태는 청소년들이 주로 이용하는 내용인 게임, 채팅, 정보검색, 사이버 커뮤니티, 성인사이트, 파일받기의 여섯 개 답지를 제시하고, 그 중에서 실제로 이용하는 항목들을 자유롭게 선택하도록 하였다.

사이버공간에서의 활동시간은 1주일 평균 인터넷에서 온라인 게임하는 시간, 1주일 평균 인터넷에서 채팅하는 시간, 1주일 평균 인터넷 사용하는 총 시간, 1주일 평균 컴퓨터 사용하는 총 시간의 네 측면을 포함하였다.

각각의 문항들에 대해 사이버공간에서 활동하는 시간을 응답자가 각자 직접 기록하도록 하였다. 사이버공간에서의 활동시간을 하루 평균으로 하지 않고 모두 1주일 평균으로 기준을 제시한 이유는, 주중과 주말에 청소년들이 학교 등교하는 여부 등 사이버공간에서의 활동과 관련된 환경이 전혀 다르기 때문에, 1주일 평균으로 하는 것이 보다 측정을 정확하게 할 수 있기 때문이다.

배경정보를 확인하기 위해 포함된 문항은 6개였다. 학교, 학년 및 성별을 선택하도록 했으며, 연령은 직접 기록하도록 했다. 또한 분석대상들의 전반적인 학업성취도 수준과 사회계층에 대한 파악을 위해, 학업성취도는 매우 높은 성취, 약간 높은 성취, 보통, 약간 낮은 성취, 매우 낮은 성취의 다섯 개 답지 중에서 선택하도록 하였다. 사회계층은 종합적으로 고려할 때 본인이 속하는 집단을 극빈층, 하류층, 중류층, 상류층, 최상류층 중에서 선택하도록 하였다.

사이버공간에서의 자기개념을 측정하는 자유반응 문항에서의 채점자간 신뢰도는 96.54%로 확인되었다. 채점자간 신뢰도는 이 연구의 연구자 외에, 다양한 주제에 대한 연구에서 이러한 분석에 대한 많은 경험을 가진 1명의 전문가가 별도로 채점을 해서, 연구자가 채점한 결과와의 일치도를 구하였다. 사이버공간에 있을 때의 나에 대해 응답한 총 1,274개 반응 중에서 1,230개의 항목 분류가 일치하였으며 불일치된 항목 수는 44개에 불과하였으므로, 대체로 채점자간 신뢰도가 높았다.

실시방법

제작된 질문지는 각 급 학교별로 배포되어,

초등학교 경우는 학급의 담임선생님이, 중 고등학교 경우는 수업을 담당하는 교사가, 대학교 경우는 강의를 담당하는 교수가 수업시간에 직접 실시하였다. 질문지 실시의 목적과 중요성을 충분히 설명하고, 응답자들의 성실한 응답을 부탁하였다. 각 질문지 실시에 소요된 시간은 약 30분 정도였다.

결 과

청소년 사이버 환경실태와 활동내용

청소년 사이버 환경실태와 활동내용을 분석한 결과가 표 2~표 4에 제시되어 있다. 먼저 집에 컴퓨터가 있는지 유무를 학교별로 분석한 결과가 표 2에 제시되어 있다. 전체적으로 볼 때, 가족이 공유하는 컴퓨터가 있는 경우(68.7%)가 과반수가 훨씬 넘고, 그 다음으로 집에 개인전용 컴퓨터가 있는 경우(28.2%)가 많았다. 따라서 두 경우를 합하면 96.9%로서, 집에 컴퓨터가 있는 경우가 거의 대부분을 차지하고 있음을 알 수 있다. 실제로 집에 컴퓨터가 없다고 응답한 경우(3.1%)는 극소수에 불과하였다. 그러므로 거의 대부분 청소년들이 가족공유 컴퓨터이든 개인전용 컴퓨터이든간에 집에 컴퓨터가 있는 것으로 확인되었다.

학교별 차이를 χ^2 검증한 결과는 $p < .001$ 수준에서 매우 유의한 차이가 있었다. 초등학생은 가족공유 컴퓨터에 대한 응답이 79.8%로서 10명 중에서 거의 8명 정도에 해당하고, 개인전용 컴퓨터를 가진 경우는 16.3%에 불과하였다. 그러나 중학생 경우는 가족공유 컴퓨터에 대한 응답이 71.1%로 10명 중에 거의 7명임을 알 수 있고, 개인전용 컴퓨터가 있는 경우가 24.9%로 증가하였다. 고등학생은 중학생과 거의 비슷한 비율을 보였다. 대학생은 가족공유 컴퓨터가 있는 경우가 51.8%로서 거의 반 정도 수준에 이르고, 집에 개인전용 컴퓨터가 있는 경우도 45.1%로서 거의 반에 가까운 비율을 보이고 있음을 알 수 있다.

이러한 결과로 미루어보아, 초등학생에서 대학생에 이르기까지 모든 집단에서 집에 컴퓨터가 없는 경우는 극소수에 불과하고, 대부분은 집에 컴퓨터가 있음으로써, 학교별로 차이가 없었다. 그러나 집에 있는 컴퓨터가 가족공유 컴퓨터인지 개인전용 컴퓨터인지에서는 학교별로 상당한 차이가 있었다. 초등학생보다는 중고등학생이, 중고등학생보다는 대학생이 집에 개인전용 컴퓨터를 갖고 있는 경우가 많았고, 대학생이 되면 거의 반 정도는 개인전용 컴퓨터를 갖고 있음을 알 수 있다. 그러므로 청소년들에게 컴퓨터를 기반으로 하는 사이버 환경은 매우 접근성이 높고, 생활공간

표 2. 학교별 집에 컴퓨터 유무

| 컴퓨터 유무 \ 학교별 | 초(%) | 중(%) | 고(%) | 대(%) | 전체 (%) |
|----------------|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| 집에 컴퓨터 없음 | 13 (3.9) | 13 (4.0) | 6 (1.7) | 11 (3.1) | 43 (3.1) |
| 집에 가족공유 컴퓨터 있음 | 264 (79.8) | 228 (71.1) | 261 (73.1) | 186 (51.8) | 939 (68.7) |
| 집에 개인전용 컴퓨터 있음 | 54 (16.3) | 80 (24.9) | 90 (25.2) | 162 (45.1) | 386 (28.2) |
| 계 | 331 (100.0) | 321 (100.0) | 357 (100.0) | 359 (100.0) | 1,368 (100.0) |

$$\chi^2=81.38, df=6, p<.001$$

으로 가까이에 자리잡고 있음을 알 수 있다.

학교별 PC방 이용 유무를 분석한 결과가 표 3에 제시되어 있다. 전체적으로 보면, 약간 이용함이 33.8%로 가장 많고, 그 다음으로 거의 이용 안함이 32.1%로 비슷한 비율을 나타내고 있다. 그 다음으로 전혀 이용 안함과 자주 이용함이 각각 19.8%와 12.4%로 10% 이상의 비율을 보인다. 이 외에 항상 이용함이 1.9%로 나타났다.

학교별 차이를 χ^2 검증한 결과는 $p < .001$ 수준에서 매우 유의한 차이가 있었다. 초등학생은 전혀 이용 안함이 32.4%로 가장 높은 비율을 차지하고, 그 다음으로 거의 이용 안함과 약간 이용함이 각각 28.1%를 나타내었다. 초등학생과 달리 중고등학생은 모두 약간 이용함(중 33.6%, 고 41.6%)이 가장 많았으며, 두 번째로는 거의 이용 안함(중 26.9%, 고 27.1%)이 많았다. 대학생 경우는 거의 이용 안함(45.4%)이 가장 많았고, 그 다음으로 약간 이용함(31.4%)이 두 번째로 많았다.

이러한 결과를 종합하여 보면, 청소년 전반적으로는 PC방을 약간 이용하거나 거의 이용 안하는 경우가 각각 1/3이 넘었는데, 학교별로 보면 그 중에서 초등학생들이 PC방을 이용하지 않는 비율이 많았다. 그러나 중학생 시기

에는 PC방 이용이 현저히 증가하여, 이러한 PC방 이용은 고등학생 시기에 가장 많았고, 대학생 시기에는 다시 약간 줄어드는 경향을 보였다. 결국 초등학생에서 대학생 시기 중에 중 고등학생 때에 가장 PC방을 많이 활용하고 있다는 설명이 가능하다. 집에 거의 대부분 컴퓨터를 갖고 있음에도 불구하고, 별도로 PC방을 이용하는 경우가 이 정도 된다는 사실은 이용 빈도가 상당히 높은 수준이라고 할 수 있다.

학교별 PC방 이용형태를 분석한 결과가 표 4에 정리되어 있다. 한 개만 선택한 경우를 먼저 제시하고, 그 다음으로 여러 개를 선택한 경우를 정리하였다. 전체적으로 볼 때, 한 개만 선택한 경우 중에서 게임이라고 응답한 경우가 응답자 1,214명 중에서 822명으로 67.6%나 되는 비율을 나타내었다. 게임과 다른 활동 즉 게임과 정보검색, 게임과 채팅, 게임과 사이버 커뮤니티 등 여러 활동들을 동시에 선택한 경우가 2.7% 이었다. 따라서 게임만 하거나 또는 게임과 더불어 다른 활동들도 하는 경우들을 모두 합하면, 70.3% 로서, 매우 높은 비율을 보였다. 이러한 결과로 미루어 보아, 청소년들이 PC방에서 주로 가장 많이 하는 활동은 게임임을 알 수 있다.

표 3. 학교별 PC방 이용 유무

| PC방 이용유무 | 학교별 | | | | | 전체 (%) |
|----------|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|--------|
| | 초(%) | 중(%) | 고(%) | 대(%) | | |
| 전혀 이용 안함 | 108 (32.4) | 58 (17.9) | 52 (14.4) | 55 (15.2) | 273 (19.8) | |
| 거의 이용 안함 | 94 (28.1) | 87 (26.9) | 98 (27.1) | 165 (45.4) | 444 (32.1) | |
| 약간 이용함 | 94 (28.1) | 109 (33.6) | 150 (41.6) | 114 (31.4) | 467 (33.8) | |
| 자주 이용함 | 30 (9.0) | 56 (17.3) | 57 (15.8) | 28 (7.7) | 171 (12.4) | |
| 항상 이용함 | 8 (2.4) | 14 (4.3) | 4 (1.1) | 1 (0.3) | 27 (1.9) | |
| 계 | 334 (100.0) | 324 (100.0) | 361 (100.0) | 363 (100.0) | 1,382 (100.0) | |

$\chi^2=109.34, df=12, p<.001$

표 4. 학교별 PC방 이용 형태

| PC방 이용형태 | 학교별 | 초(%) | 중(%) | 고(%) | 대(%) | 전체 (%) |
|-------------------|-----|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| 게임 | | 208 (77.0) | 205 (72.9) | 243 (72.7) | 166 (50.5) | 822 (67.6) |
| 정보검색 | | 25 (9.3) | 27 (9.6) | 35 (10.5) | 105 (31.9) | 192 (15.7) |
| 채팅 | | 29 (10.7) | 17 (6.0) | 14 (4.2) | 3 (.9) | 63 (5.2) |
| 사이버커뮤니티 | | 7 (2.6) | 9 (3.2) | 10 (3.0) | 19 (5.8) | 45 (3.7) |
| 파일받기 | | 1 (.4) | 4 (1.4) | 16 (4.8) | 18 (5.5) | 39 (3.2) |
| 성인사이트 | | - | 5 (1.8) | 2 (.6) | - | 7 (.6) |
| 게임+정보검색 | | - | 2 (.7) | 2 (.6) | 4 (1.2) | 8 (.7) |
| 게임+채팅 | | - | 5 (1.8) | 2 (.6) | - | 7 (.6) |
| 게임+정보검색+사이버커뮤니티 | | - | 1 (.4) | - | 4 (1.2) | 5 (.4) |
| 게임+사이버커뮤니티 | | - | 2 (.7) | - | 2 (.6) | 4 (.3) |
| 게임+정보검색+채팅+파일받기 | | - | 1 (.4) | 1 (.3) | - | 2 (.2) |
| 게임+정보검색+파일받기 | | - | - | 2 (.6) | - | 2 (.2) |
| 게임+채팅+파일받기 | | - | - | 2 (.6) | - | 2 (.2) |
| 게임+정보검색+채팅 | | - | - | - | 1 (.3) | 1 (.1) |
| 정보검색+사이버커뮤니티 | | - | 1 (.4) | - | 7 (2.1) | 8 (.7) |
| 정보검색+채팅 | | - | - | 3 (.9) | - | 3 (.2) |
| 정보검색+사이버커뮤니티+파일받기 | | - | 1 (.4) | - | - | 1 (.1) |
| 사이버커뮤니티+파일받기 | | - | - | 2 (.6) | - | 2 (.2) |
| 사이버커뮤니티+성인사이트 | | - | 1 (.4) | - | - | 1 (.1) |
| 계 | | 270 (100.0) | 281 (100.0) | 334 (100.0) | 329 (100.0) | 1,214 (100.0) |

$\chi^2=229.30, df=51, p<.001$

그 다음으로 높은 비율을 보인 활동은 정보 검색으로서, 정보검색만을 선택한 경우가 15.7%였다. 그리고 정보검색과 게임, 정보검색과 사이버커뮤니티, 정보검색과 채팅 등 다른 활동을 지적한 경우가 2.6%로서, 총 18.3%를 차지하였다.

세 번째로 많이 하는 활동은 채팅이었다. 채팅만 응답한 경우가 5.2%이고, 채팅과 게임, 채팅과 정보검색, 채팅과 파일받기 등 채팅과

더불어 다른 활동을 하는 경우들을 모두 합하면 1.3%였다. 이 둘을 합하면, 총 6.5%가 PC방에서 채팅을 하고 있음을 알 수 있다.

사이버 커뮤니티 활동을 한다고 응답한 경우는 3.7% 이었으며, 사이버커뮤니티와 게임, 사이버커뮤니티와 정보검색, 사이버커뮤니티와 파일받기 등 사이버커뮤니티와 더불어 다른 활동을 하는 경우들을 모두 합하면 1.8%가 해당되었다. 이 두 경우를 합하면, PC방을 이

용하는 청소년의 5.5%가 PC방에서 사이버커뮤니티 활동을 하고 있음을 알 수 있다.

이외에 파일받기라고만 응답한 경우는 3.2%였고, 파일받기와 게임, 파일받기와 정보검색, 파일받기와 채팅 등 다른 활동을 하는 경우는 0.8%였다. 이 두 경우를 합하면 PC방에서 청소년의 4.0%는 파일받기 활동을 한다고 할 수 있다.

마지막으로 성인사이트 접속만 한다고 응답한 경우가 0.6%였다. 그리고 성인사이트와 사이버커뮤니티를 함께 응답한 경우가 0.1%이므로, 전체적으로는 0.7%가 성인사이트에 접속하고 있음을 알 수 있다.

표 4에는 비어있는 칸이 많이 있기 때문에, χ^2 검증을 하기에 한계가 있으나, 전체적인 경향성을 검토해 보기 위해 분석하였다. 학교별로 유의한 차이가 있었으나, 비어있는 칸이 많이 있기 때문에, 해석에 주의를 요한다. 학교별 PC방 이용형태를 살펴보면, 게임이라고 응답한 경우가 초(77.0%), 중(72.9%), 고(72.7%), 대(50.5%) 로서, 모든 집단에서 게임이 가장 대표적인 활동인 것으로 확인되었다. 그러나 초, 중, 고등학생 모두 70% 이상의 매우 높은 비율을 보이지만, 대학생은 50% 이상으로서 초, 중, 고등학생에 비해 상대적으로 게임을 하는 비율이 감소함을 알 수 있다.

그 대신에 대학생들은 정보검색의 반응률이 다른 집단에 비해 높게 나타났다. 초, 중, 고등학생은 정보검색의 반응률이 10% 내외에 불과하나, 대학생은 31.9%로서 현저하게 높았다.

채팅의 경우는 초등학생이 10.7%로 다른 집단에 비해 가장 반응률이 높고, 중 고등학생은 5% 내외로 초등학생에 비해 반응률이 낮아졌다. 대학생에서는 0.9%로 채팅 비율이 더

욱 감소했다.

사이버커뮤니티 활동은 초, 중, 고등학생은 3% 내외로 비슷한 수준이었고, 대학생은 5.8%로 약간 많아졌지만, 차이가 크지는 않았다. 파일 받기는 초 중학생 경우에 거의 없었고, 고등학생 시기에 증가해서 대학생 때는 더 많아지는 경향이 있었으나, 큰 차이는 없었다. 성인사이트 접속은 대부분 중학생들이 응답했고 고등학생이 일부 포함되었으나 극소수였다.

이러한 결과로 미루어 보아 초, 중, 고, 대학생 모두 PC방에서 게임을 가장 많이 하는 것으로 확인되었는데, 초, 중, 고등학생이 대학생보다 훨씬 많았다. 채팅도 어릴수록 많이 하는 경향이 있어, 초등학생이 가장 많이 하고, 그 다음으로 중 고등학생이었으며, 대학생은 상대적으로 많이 줄었다. 이와 같이 대학생은 초, 중, 고등학생에 비해 게임과 채팅을 적게 하는 반면에, 정보검색이 현저하게 증가하였다. 따라서 PC방의 이용형태에서 학교별 차이가 있다는 설명이 가능하다.

사이버공간에서의 활동시간

청소년들의 사이버공간에서 활동시간을 분석하기 위해, 1주일 평균 인터넷에서 온라인 게임하는 시간, 1주일 평균 인터넷에서 정보 검색하는 시간, 1주일 평균 인터넷에서 채팅하는 시간, 1주일 평균 인터넷 사용하는 총 시간, 1주일 평균 컴퓨터 사용하는 총시간을 학교별 성별로 이원변량분석하고, 각 집단별 평균과 표준편차를 구한 결과가 표 5~표 14에 제시되어 있다.

표 5는 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 온라인 게임하는 시간을 이원변량분석한 결과이다. 학교별 성별의 상호작용효과가 $p < .001$

수준에서 있었고, 학교별과 성별 각각의 주효과도 $p < .001$ 수준에서 매우 유의한 차이가 있었다.

표 6은 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 온라인 게임하는 시간의 평균과 표준편차를,

그림 1은 학교별 성별 상호작용효과를 그림으로 제시한 것이다. 표 6과 그림 1에서 상호작용효과를 보면, 남자 경우에 중학생에서 가장 높은 평균을 보이고, 고등학생과 대학생으로 됨에 따라 게임하는 시간이 점차 감소하였다.

표 5. 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 온라인 게임하는 시간 이원변량분석

| | | SS | df | MS | F |
|------------------|--------|---------|----|---------|-----------|
| 주효과 | 학교별(1) | 5145.19 | 3 | 1715.06 | 23.34 *** |
| | 성별 (2) | 6492.23 | 1 | 6492.23 | 88.34 *** |
| 상호작용효과 (1) × (2) | | 1505.78 | 3 | 501.93 | 6.83 *** |

*** $p < .001$

표 6. 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 온라인 게임하는 시간 평균과 표준편차

| 성별 | 학교별 | 초 | 중 | 고 | 대 | 전체 |
|----|------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|---------|
| | | M | 7.02 | 11.60 | 8.44 | 3.38 |
| 남 | (SD) | (10.49) | (12.17) | (10.51) | (5.35) | (10.37) |
| | M | 2.73 | 3.88 | 4.54 | 1.67 | 3.14 |
| 여 | (SD) | (3.07) | (9.20) | (8.48) | (5.35) | (6.91) |
| | M | 4.86 ^b | 8.23 ^d | 6.54 ^f | 2.49 ^e | 5.43 |
| 전체 | (SD) | (7.99) | (11.61) | (9.76) | (5.41) | (9.12) |

a, b, c, d: Duncan 사후검증

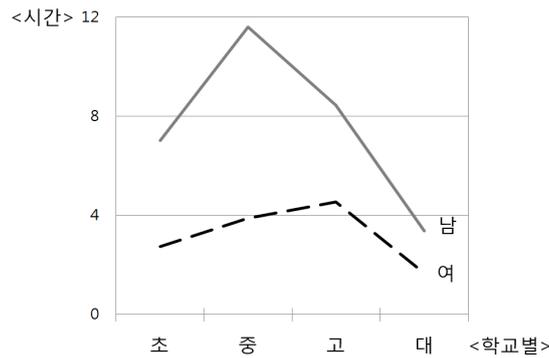


그림 1. 학교별 성별 상호작용: 1주일 평균 인터넷에서 온라인 게임하는 시간

그러나 여자는 고등학생이 가장 높은 평균을 보임으로써, 초등학생에서 고등학생까지 게임하는 시간이 증가하고 대학생에서 감소하였다. 즉 남자는 중학생 시기에, 여자는 고등학생 시기에 게임을 더 많이 하였다.

표 6에서 학교별 주효과를 보면, 중학생이 가장 높은 평균을 보이고, 그 다음으로 고등학생, 초등학생, 대학생의 순서로 나타났다. Duncan 사후검증에 의하면 네 집단 모두 매우 이질적인 집단으로 확인됨으로써, 학교별로 의미있는 차이가 있었다. 성별 주효과를 보면, 남자가 여자보다 현저하게 게임하는 평균 시간이 더 많았다.

이러한 결과를 종합해 볼 때, 인터넷에서 하는 온라인 게임은 학교별로는 중학생 때 가장 많이 하고, 고등학생과 대학생 시기에는 감소함을 알 수 있다. 그리고 성별로는 남자

가 여자보다 훨씬 많이 하였다. 그런데 남자는 초등학생에서 중학생이 되었을 때 현저하게 인터넷 상에서의 게임을 많이 하고, 고등학생 시기부터는 점차 감소하나, 여자는 서서히 증가하여 중학생보다는 고등학생 시기에 더 많이 게임을 함으로써, 학교별 성별 상호작용 현상이 나타났다. 이러한 상호작용에도 불구하고, 모든 학교별 집단 내에서 남자가 여자보다 온라인 게임을 많이 하고 있음을 알 수 있다.

표 7은 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 정보검색하는 시간을 이원변량분석한 결과이다. 학교별 성별의 상호작용효과는 유의한 차이가 없었다($p>.05$). 학교별 주효과는 $p<.001$ 수준에서 있었으나, 성별 주효과는 유의하지 않았다($p>.05$).

표 8은 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서

표 7. 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 정보검색하는 시간 이원변량분석

| | | SS | df | MS | F |
|--------|-----------|---------|----|--------|-----------|
| 주효과 | 학교별(1) | 2588.12 | 3 | 862.71 | 52.16 *** |
| | 성별 (2) | .47 | 1 | .47 | .03 |
| 상호작용효과 | (1) × (2) | 26.61 | 3 | 8.87 | .54 |

*** $p<.001$

표 8. 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 정보검색하는 시간 평균과 표준편차

| 성별 | 학교별 | 초 | 중 | 고 | 대 | 전체 |
|------|------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------|
| | 남 | M | 1.18 | 2.20 | 1.79 | 4.92 |
| (SD) | | (2.12) | (4.10) | (1.86) | (6.87) | (4.47) |
| 여 | M | 1.20 | 2.07 | 2.28 | 4.70 | 2.65 |
| | (SD) | (1.88) | (3.03) | (2.88) | (5.98) | (4.10) |
| 전체 | M | 1.19 ^a | 2.14 ^b | 2.03 ^b | 4.80 ^c | 2.60 |
| | (SD) | (2.00) | (3.63) | (2.42) | (6.41) | (4.29) |

^{a, b, c}: Duncan 사후검증

정보검색하는 시간의 평균과 표준편차를 제시한 결과이다. 학교별 주효과를 Duncan 검증한 결과를 보면, 초등학생의 평균이 가장 낮고, 그 다음으로 중학생과 고등학생은 동질 집단이며, 대학생은 다른 집단에 비해 평균이 현저하게 높았다. 그러므로 학교별로 볼 때, 대학생이 인터넷에서 정보검색을 가장 많이 하며, 그 다음으로 중 고등학생이며, 초등학생이 가장 정보검색을 적게 함을 알 수 있다.

학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 채팅하는 시간을 이원변량분석한 결과가 표 9에 제시되어 있다. 학교별 성별 상호작용효과와 주효과 모두 유의한 차이가 없었다($p > .05$). 표 10은 인터넷에서 채팅하는 시간의 평균과 표준편차를 집단별로 제시한 결과이다. 청소년들은 1주일 평균 1.69시간을 인터넷에서 채팅하였는데, 학교별로나 성별로는 의미있는 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 11은 학교별 성별 1주일 평균 인터넷 사용하는 총 시간을 이원변량분석한 결과이다. 학교별 성별 상호작용효과가 $p < .05$ 수준에서 있었다. 주효과는 학교별로 $p < .001$ 수준에서 있었으나, 성별로는 유의한 차이가 없었다($p > .05$).

학교별 성별 1주일 평균 인터넷 사용하는 총 시간의 평균과 표준편차가 표 12에 제시되어 있다. 그림 2는 학교별 성별 상호작용효과를 제시한 결과이다. 표 12와 그림 2의 결과를 볼 때 다음과 같은 상호작용이 나타났다. 즉 남자는 초등학생보다 중학생에서 약간 더 증가하나 고등학생에서 다시 감소했다가 대학생에서 가장 높은 평균을 나타내었다. 그러나 여자는 초등학생에서 중학생 고등학생을 거쳐 대학생에 이르기까지 평균이 계속 증가하였다. 이러한 상호작용으로 인해, 중학생은 남자가 여자보다 더 높은 값을 보이고, 고등학생은

표 9. 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 채팅하는 시간 이원변량분석

| | | SS | df | MS | F |
|------------------|--------|-------|----|-------|-----|
| 주효과 | 학교별(1) | 50.05 | 3 | 16.68 | .97 |
| | 성별 (2) | 1.27 | 1 | 1.27 | .07 |
| 상호작용효과 (1) × (2) | | 17.58 | 3 | 5.86 | .34 |

표 10. 학교별 성별 1주일 평균 인터넷에서 채팅하는 시간 평균과 표준편차

| 성별 | 학교별 | 초 | 중 | 고 | 대 | 전체 |
|----|------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | 남 | M | 1.49 | 1.80 | 1.72 | 1.92 |
| | (SD) | (4.67) | (5.26) | (5.20) | (3.76) | (4.76) |
| 여 | M | 1.31 | 2.13 | 1.64 | 1.61 | 1.65 |
| | (SD) | (2.33) | (4.32) | (4.08) | (2.63) | (3.40) |
| 전체 | M | 1.40 | 1.94 | 1.68 | 1.76 | 1.69 |
| | (SD) | (3.67) | (4.68) | (4.68) | (3.22) | (4.15) |

여자가 남자보다 더 높은 값을 보였다. 전반적으로 보면 여자는 초등학교에서 대학생에 이르기까지 인터넷을 사용하는 총 시간이 계속 증가하는 패턴을 나타내고, 남자는 초등학교이나 고등학교에 비해 중학교에서 인터넷을 하

는 시간이 조금 더 많지만 전반적으로 비슷한 수준인데, 대학생에서 현저하게 증가하였다. 그러므로 상호작용효과를 분석한 결과에서도 남자든 여자든 모두 대학생 시기에 인터넷을 많이 사용하는 점에서는 공통점이 있었다.

표 11. 학교별 성별 1주일 평균 인터넷 사용하는 총 시간 이원변량분석

| | | SS | df | MS | F |
|--------|-----------|---------|----|---------|-----------|
| 주효과 | 학교별(1) | 7075.84 | 3 | 2358.61 | 17.58 *** |
| | 성별 (2) | 478.98 | 1 | 478.98 | 3.57 |
| 상호작용효과 | (1) × (2) | 1350.28 | 3 | 450.09 | 3.36 * |

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

표 12. 학교별 성별 1주일 평균 인터넷 사용하는 총 시간 평균과 표준편차

| 성별 | 학교별 | 초 | 중 | 고 | 대 | 전체 |
|----|------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------------|---------|
| | 남 | M | 8.57 | 9.87 | 8.62 | 13.55 |
| | (SD) | (15.21) | (11.23) | (10.52) | (13.30) | (12.71) |
| 여 | M | 4.72 | 8.23 | 10.39 | 12.49 | 9.12 |
| | (SD) | (4.96) | (13.16) | (12.40) | (9.70) | (10.85) |
| 전체 | M | 6.57 ^a | 9.12 ^b | 9.46 ^b | 13.00 ^c | 9.65 |
| | (SD) | (11.28) | (12.16) | (11.48) | (11.56) | (11.83) |

^{a, b, c}: Duncan 사후검증

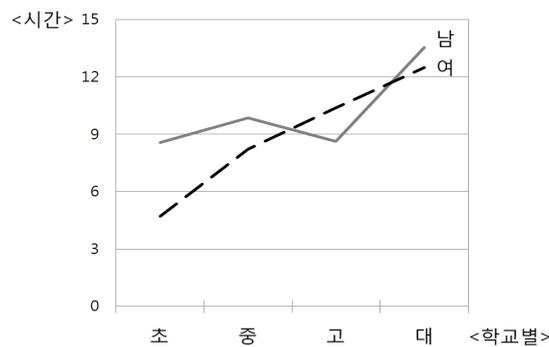


그림 2. 학교별 성별 상호작용: 1주일 평균 인터넷 사용하는 총 시간

학교별로 보면 Duncan 검증 결과, 초등학교가 가장 낮은 평균을 보이고, 중·고등학교는 동질집단으로 확인되었는데, 초등학교보다 평균이 높았으며, 대학생이 가장 높은 평균을 보였다. 그러므로 초등학교에서 대학생으로 점차 성장함에 따라 인터넷을 사용하는 시간이 증가되고 있음을 알 수 있다. 학교별 성별

상호작용효과가 있었으나 $p < .05$ 수준이고, 학교별 주효과는 $p < .001$ 수준임으로써, 상호작용효과보다는 학교별 주효과가 더욱 강력하게 작용하고 있는 패턴을 볼 수 있다.

학교별 성별 1주일 평균 컴퓨터 사용하는 총 시간을 이원변량분석한 결과가 표 13에 제시되어 있다. 학교별 성별 상호작용효과는

표 13. 학교별 성별 1주일 평균 컴퓨터 사용하는 총 시간 이원변량분석

| | | SS | df | MS | F |
|------------------|--------|---------|----|---------|-----------|
| 주효과 | 학교별(1) | 9534.29 | 3 | 3178.10 | 18.81 *** |
| | 성별 (2) | 2549.57 | 1 | 2549.57 | 15.09 *** |
| 상호작용효과 (1) × (2) | | 1463.77 | 3 | 487.92 | 2.89 * |

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

표 14. 학교별 성별 1주일 평균 컴퓨터 사용하는 총 시간 평균과 표준편차

| 성별 | 학교별 | 초 | 중 | 고 | 대 | 전체 |
|----|------|-------------------|--------------------|--------------------|--------------------|---------|
| | | (SD) | (12.07) | (14.40) | (10.84) | (17.20) |
| 여 | M | 4.72 | 9.11 | 11.25 | 12.46 | 9.57 |
| | (SD) | (5.29) | (16.81) | (13.16) | (10.49) | (12.40) |
| 전체 | M | 6.59 ^a | 11.66 ^b | 10.90 ^b | 14.09 ^c | 10.91 |
| | (SD) | (9.52) | (15.74) | (12.02) | (14.26) | (13.35) |

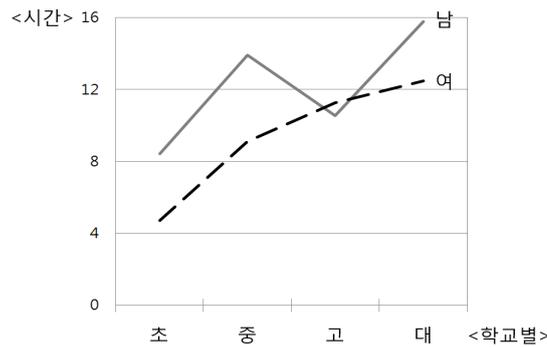


그림 3. 학교별 성별 상호작용: 1주일 평균 컴퓨터 사용하는 총 시간

$p < .05$ 수준에서 유의한 차이가 있었으며, 학교별 주효과와 성별 주효과는 각각 $p < .001$ 수준에서 매우 유의한 차이가 있었다.

표 14는 1주일 평균 컴퓨터 사용하는 총 시간의 평균과 표준편차를 제시한 결과이다. 그리고 그림 3은 학교별 성별 상호작용효과를 그림으로 제시한 것이다. 표 14와 그림 3을 볼 때, 학교별로는 초등학생에서 대학생으로 됨에 따라 점차 컴퓨터를 사용하는 시간이 증가하는 경향을 보이고 있음을 알 수 있다. 성별로는 남자가 여자보다 전반적으로 높은 평균을 보이고 있다. 그런데 남자는 중학생에서 현저하게 증가하였다가 고등학생에서 감소하였다가 대학생에서 다시 증가하였다. 그러나 여자들은 초등학생에서 중 고등학생을 거쳐 대학생에 이르기까지 계속 증가하는 경향이다. 이러한 그림 3에서의 패턴은 인터넷 사용하는 총 시간에서의 학교별 성별 상호작용을 분석한 그림 2의 결과와도 동일한 패턴을 보였다.

표 13, 표 14, 그림 3을 종합하여 볼 때, 성별로 남자가 여자보다 컴퓨터를 더 많이 사용한다는 해석을 할 수 있다. 학교별로는 초등학생보다는 중 고등학생이, 중 고등학생보다는 대학생이 컴퓨터를 더 많이 사용하는 경향이 드러났다. 비록 학교별 성별 상호작용효과가 있었으나, $p < .05$ 수준에 머무른 반면, 학교별 성별 각각의 주효과는 모두 $p < .001$ 수준으로 매우 유의한 차이를 나타냄으로써, 상호작용보다는 주효과가 더욱 강하게 드러났다.

사이버공간에서의 자기개념 분석

사이버공간에서의 자기개념은 네 가지, 즉 사이버공간에 있을 때의 나, 인터넷에서 게임할 때의 나, 인터넷에서 채팅할 때의 나, 인터

넷에서 친한 친구와 교류할 때의 나라는 측면에서 분석하였다. 분석 결과는 표 15에서 표 18에 제시되어 있다.

표 15는 사이버공간에 있을 때의 나에 대한 지각을 분석한 결과이다. 먼저 전체 집단의 반응 분포를 보면, 평소와 같다가 29.7%로 가장 많고, 그 다음으로 재미있다가 28.3%로 거의 비슷한 비율을 나타내고 있다. 그 다음으로 여가활동을 한다와 가상인물이 된다가 10~17% 사이의 비율을 보이고 있다. 이외에 관심없다가와 인터넷 안함 및 몰입한다가 각각 10% 미만의 비율을 나타내었다.

학교별로 보면, 초등학생과 중학생은 재미있다는 반응이 각각 31.7%, 33.1%로 가장 높게 나왔고, 이와 비슷한 수준으로 두 번째로 높은 반응률을 보이는 범주가 평소와 같다로서, 초등학생과 중학생 각각 29.7%, 22.3%로 나왔다. 세 번째로 높은 반응률을 보이는 범주는 두 집단 모두 여가활동을 한다로서, 초등학생과 중학생 각각 13.4%, 19.6%인 것으로 밝혀졌다. 그 다음으로 네 번째로 높은 반응률을 보이는 범주에서는 차이가 있었는데, 초등학생은 관심없다가 12.1%였고, 중학생은 가상인물이 된다가 13.2%였다.

고등학생과 대학생은 초등학생 및 중학생과 달리, 가장 높은 반응률을 보이는 범주가 평소와 같다로서 각각 36.6%, 29.4%로 나타났다. 그 다음에 두 번째 높은 비율을 보인 범주가 재미있다로서 고등학생과 대학생 각각 21.2%, 28.3%였다. 이와 같이 첫 번째와 두 번째 범주의 순서가 바뀌었지만 세 번째 범주는 여가활동을 한다(19.5%, 14.9%)인 점에서 초 중학생과 일치하였다. 그리고 네 번째 범주는 중학생과 마찬가지로, 가상인물이 된다(11.5%, 12.6%)는 범주가 부각되었다.

표 15. 사이버공간에 있을 때의 나

| 범주 | 구분 | 전체 (%) | 학교별 | | | | 성별 | |
|--------------------|----|-------------------|------------------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | | | 초 (%) | 중 (%) | 고 (%) | 대 (%) | 남 (%) | 여 (%) |
| 1. 평소와 같다 | | 379 (29.7) | 86 (29.7) | 66 (22.3) | 124 (36.6) | 103 (29.4) | 182 (28.3) | 197 (31.2) |
| ①그냥 그렇다 | | 146 (11.5) | 50 (17.2) | 30 (10.1) | 58 (17.1) | 8 (2.3) | 62 (9.6) | 84 (13.3) |
| ②평소와 같다 | | 90 (7.1) | 5 (1.7) | 12 (4.1) | 32 (9.4) | 41 (11.7) | 47 (7.3) | 43 (6.8) |
| ③별 생각 없다 | | 68 (5.3) | 16 (5.5) | 10 (3.4) | 16 (4.7) | 26 (7.4) | 31 (4.8) | 37 (5.9) |
| ④무덤덤하다 | | 33 (2.6) | 9 (3.1) | 2 (.7) | 8 (2.4) | 14 (4.0) | 14 (2.2) | 19 (3.0) |
| ⑤평범하다 | | 27 (2.1) | 6 (2.1) | 5 (1.7) | 2 (.6) | 14 (4.0) | 15 (2.3) | 12 (1.9) |
| ⑥안부를 묻는다 | | 15 (1.2) | - | 7 (2.4) | 8 (2.4) | - | 13 (2.0) | 2 (.3) |
| 2. 재미있다 | | 361 (28.3) | 92 (31.7) | 98 (33.1) | 72 (21.2) | 99 (28.3) | 198 (30.8) | 162 (25.7) |
| ①재미있다 | | 158 (12.4) | 42 (14.5) | 44 (14.9) | 29 (8.6) | 43 (12.3) | 76 (11.8) | 82 (13.0) |
| ②즐겁다 | | 62 (4.9) | 12 (4.1) | 14 (4.7) | 12 (3.5) | 15 (4.3) | 47 (7.3) | 15 (2.4) |
| ③신난다 | | 53 (4.2) | 10 (3.4) | 13 (4.4) | 11 (3.2) | 14 (4.0) | 33 (5.1) | 20 (3.2) |
| ④좋다 | | 48 (3.8) | 19 (6.6) | 21 (7.1) | 14 (4.1) | 8 (2.3) | 23 (3.6) | 25 (4.0) |
| ⑤자유롭다 | | 26 (2.0) | 1 (.3) | 4 (1.4) | 2 (.6) | 19 (5.4) | 8 (1.2) | 18 (2.9) |
| ⑥행복하다 | | 14 (1.1) | 8 (2.8) | 2 (.7) | 4 (1.2) | - | 11 (1.7) | 2 (.3) |
| 3. 여가활동을 한다 | | 215 (16.9) | 39 (13.4) | 58 (19.6) | 66 (19.5) | 52 (14.9) | 93 (14.5) | 122 (19.3) |
| ①여가활동을 한다 | | 80 (6.3) | 14 (4.8) | 16 (5.4) | 27 (8.0) | 23 (6.6) | 32 (5.0) | 48 (7.6) |
| ②정보검색 | | 43 (3.4) | 3 (1.0) | 10 (3.4) | 10 (2.9) | 20 (5.7) | 16 (2.5) | 27 (4.3) |
| ③게임한다 | | 41 (3.2) | 19 (6.6) | 11 (3.7) | 10 (2.9) | 1 (.3) | 25 (3.9) | 16 (2.5) |
| ④싸이/채팅 | | 36 (2.8) | 2 (.7) | 15 (5.1) | 14 (4.1) | 5 (1.4) | 12 (1.9) | 24 (3.8) |
| ⑤는다 | | 15 (1.2) | 1 (.3) | 6 (2.0) | 5 (1.5) | 3 (.9) | 8 (1.2) | 7 (1.1) |
| 4. 가상인물이 된다 | | 134 (10.5) | 12 (4.1) | 39 (13.2) | 39 (11.5) | 44 (12.6) | 76 (11.8) | 58 (9.2) |
| ①내가 아닌 것 같다 | | 62 (4.9) | 8 (2.8) | 19 (6.4) | 13 (3.8) | 22 (6.3) | 26 (4.0) | 36 (5.7) |
| ②가상 인물이 된다 | | 27 (2.1) | 1 (.3) | 2 (.7) | 14 (4.1) | 10 (2.9) | 23 (3.6) | 4 (.6) |
| ③최고가 된 것 같다 | | 23 (1.8) | 1 (.3) | 9 (3.0) | 4 (1.2) | 9 (2.6) | 14 (2.2) | 9 (1.4) |
| ④거칠어진다 | | 22 (1.7) | 2 (.7) | 9 (3.0) | 8 (2.4) | 3 (.9) | 13 (2.0) | 9 (1.4) |
| 5. 관심없다 | | 95 (7.5) | 35 (12.1) | 15 (5.1) | 12 (3.5) | 33 (9.4) | 42 (6.5) | 53 (8.4) |
| ①재미없다 | | 36 (2.8) | 18 (6.2) | 5 (1.7) | 2 (.6) | 11 (3.1) | 17 (2.6) | 19 (3.0) |
| ②관심없다 | | 27 (2.1) | 8 (2.8) | 4 (1.4) | 4 (1.2) | 11 (3.1) | 13 (2.0) | 14 (2.2) |
| ②지루하다 | | 16 (1.3) | 3 (1.0) | 4 (1.4) | 3 (.9) | 6 (1.7) | 4 (.6) | 12 (1.9) |
| ②심심하다 | | 16 (1.3) | 6 (2.1) | 2 (.7) | 3 (.9) | 5 (1.4) | 8 (1.2) | 8 (1.3) |
| 6. 인터넷 안 함 | | 48 (3.8) | 22 (7.6) | 12 (4.1) | 12 (3.5) | 2 (.6) | 32 (5.0) | 16 (2.5) |
| 7. 몰입한다 | | 43 (3.4) | 4 (1.4) | 8 (2.7) | 14 (4.1) | 17 (4.9) | 20 (3.1) | 23 (3.6) |
| ①몰입한다 | | 35 (2.7) | 4 (1.4) | 7 (2.4) | 11 (3.2) | 13 (3.7) | 17 (2.6) | 18 (2.9) |
| ②집중한다 | | 8 (.6) | - | 1 (.3) | 3 (.9) | 4 (1.1) | 3 (.5) | 5 (.8) |
| 계 | | 1,274 (100.0) | 290 (100.0) | 296 (100.0) | 339 (100.0) | 350 (100.0) | 643 (100.0) | 631 (100.0) |

표 16. 인터넷에서 게임할 때의 나

| 범주 | 구분 | 전체 (%) | 학교별 | | | 성별 | | |
|-------------------|----|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | | | 초 (%) | 중 (%) | 고 (%) | 대 (%) | 남 (%) | 여 (%) |
| 1. 재미있다 | | 648 (48.7) | 191 (58.8) | 149 (47.8) | 163 (46.8) | 145 (41.9) | 388 (58.4) | 260 (39.2) |
| ①재미있다 | | 324 (24.8) | 88 (27.1) | 67 (21.5) | 82 (23.6) | 87 (25.1) | 171 (25.8) | 153 (23.0) |
| ②즐겁다 | | 146 (11.0) | 40 (12.3) | 26 (8.3) | 42 (12.1) | 38 (11.0) | 90 (13.6) | 56 (8.6) |
| ③좋다 | | 66 (5.0) | 20 (6.2) | 27 (8.7) | 16 (4.6) | 3 (.9) | 53 (7.9) | 13 (2.0) |
| ④신난다 | | 35 (2.6) | 14 (4.3) | 14 (4.5) | 7 (2.0) | - | 25 (3.8) | 10 (1.5) |
| ⑤행복하다 | | 27 (2.0) | 13 (4.0) | 3 (1.0) | - | 11 (3.2) | 17 (2.6) | 10 (1.5) |
| ⑥기쁘다 | | 26 (2.0) | 9 (2.8) | 3 (1.0) | 8 (2.3) | 6 (1.7) | 9 (1.4) | 17 (2.6) |
| ⑦스트레스해소 | | 24 (1.8) | 7 (2.2) | 9 (2.9) | 8 (2.3) | - | 23 (3.5) | 1 (.2) |
| 2. 몰입한다 | | 205 (15.4) | 27 (8.3) | 46 (14.7) | 74 (21.3) | 58 (16.8) | 100 (15.1) | 102 (15.3) |
| ①집중한다 | | 77 (5.8) | 4 (1.2) | 14 (4.5) | 36 (10.3) | 23 (6.6) | 37 (5.6) | 40 (6.1) |
| ②빠져든다 | | 73 (5.5) | 12 (3.7) | 18 (5.8) | 19 (5.5) | 24 (6.9) | 40 (6.0) | 33 (4.9) |
| ③몰입한다 | | 28 (2.1) | 5 (1.5) | 7 (2.2) | 10 (2.9) | 6 (1.7) | 6 (.9) | 21 (3.2) |
| ④열심히 한다 | | 27 (2.0) | 6 (1.8) | 7 (2.2) | 9 (2.6) | 5 (1.4) | 17 (2.6) | 8 (1.2) |
| 3. 거칠어진다 | | 119 (8.9) | 16 (4.9) | 49 (15.7) | 22 (6.3) | 32 (9.2) | 57 (8.6) | 58 (8.8) |
| ①거칠어진다 | | 45 (3.9) | 5 (1.5) | 26 (8.3) | 4 (1.1) | 10 (2.9) | 24 (3.6) | 20 (3.0) |
| ②내가 아닌 것 같다 | | 41 (3.1) | 11 (3.4) | 16 (5.1) | 8 (2.3) | 6 (1.7) | 15 (2.3) | 28 (4.2) |
| ③평소와 달라진다 | | 14 (1.1) | - | 3 (1.0) | 4 (1.1) | 7 (2.0) | 8 (1.2) | 6 (.9) |
| ④가상 인물이 된다 | | 12 (.9) | - | 2 (.6) | 4 (1.1) | 6 (1.7) | 6 (.9) | 1 (.2) |
| ⑤최고가 된 것 같다 | | 7 (.5) | - | 2 (.6) | 2 (.6) | 3 (.9) | 4 (.6) | 3 (.5) |
| 4 평소와 같다 | | 115 (8.6) | 44 (13.5) | 29 (9.3) | 21 (6.0) | 21 (6.1) | 45 (6.8) | 70 (10.5) |
| ①그냥 그렇다 | | 82 (6.2) | 36 (11.1) | 21 (6.7) | 15 (4.3) | 10 (2.9) | 25 (3.8) | 57 (8.6) |
| ②평소와 같다 | | 20 (1.5) | 4 (1.2) | 6 (1.9) | 2 (.6) | 8 (2.3) | 10 (1.5) | 10 (1.5) |
| ③별 생각 없다 | | 13 (1.0) | 4 (1.2) | 2 (.6) | 4 (1.1) | 3 (.9) | 10 (1.4) | 3 (.5) |
| 5. 관심없다 | | 102 (7.7) | 28 (8.6) | 16 (5.1) | 18 (5.2) | 40 (11.6) | 35 (5.3) | 66 (9.9) |
| ①재미없다 | | 52 (3.9) | 11 (3.4) | 7 (2.2) | 8 (2.3) | 26 (7.5) | 16 (2.4) | 35 (5.3) |
| ②지루하다 | | 30 (2.3) | 10 (3.1) | 5 (1.6) | 6 (1.7) | 9 (2.6) | 11 (1.7) | 19 (2.9) |
| ③관심없다 | | 20 (1.5) | 7 (2.2) | 4 (1.3) | 4 (1.1) | 5 (1.4) | 8 (1.2) | 12 (1.8) |
| 6. 잘 하고 싶다 | | 74 (5.6) | 11 (3.4) | 10 (3.2) | 32 (9.2) | 21 (6.1) | 24 (3.6) | 48 (7.2) |
| ①잘 하고 싶다 | | 59 (4.4) | 6 (1.8) | 5 (1.6) | 30 (8.6) | 18 (5.2) | 16 (2.4) | 41 (6.2) |
| ②게임단계를 높이고 싶다 | | 15 (1.1) | 5 (1.5) | 5 (1.6) | 2 (.6) | 3 (.9) | 8 (1.2) | 7 (1.1) |
| 7. 게임안함 | | 68 (5.1) | 8 (2.5) | 13 (4.2) | 18 (5.2) | 29 (8.4) | 15 (2.3) | 53 (8.0) |
| 계 | | 1,331 (100.0) | 325 (100.0) | 312 (100.0) | 348 (100.0) | 346 (100.0) | 664 (100.0) | 657 (100.0) |

성별로 볼 때, 남자는 재미있다는 반응이 30.8%로 가장 높고, 그 다음으로 평소와 같다가 28.3%로 비슷하였다. 그 다음은 여가활동을 한다, 가상인물이 된다, 관심없다, 인터넷 안함의 순서였다. 여자는 평소와 같다가 31.2%로 가장 높은 반응률을 보이고, 두 번째로 재미있다가 25.7%로 비슷한 반응률을 보였다. 그 다음으로는 여가활동을 한다, 가상인물이 된다, 관심없다, 인터넷 안함으로서 남자 집단과 반응이 많은 순서가 일치하였다.

전체 반응을 볼 때, 재미있다고 몰입한다라는 두 범주를 합하면 31.7%를 차지하며, 여가활동을 한다는 반응까지 합하면 48.6%로 거의 과반수에 이르고 있다. 그러므로 청소년의 약 반 정도는 사이버공간에 있을 때 재미있고 몰입할 뿐만 아니라 여가활동을 하며 논다는, 전반적으로 재미라는 영역 속에 빠져 있음을 알 수 있다. 이 외에 너무나 익숙해서 평소와 같이 무덤덤하고 평범하다는 반응이 29.7%이고, 이외에 가상인물이 되는 체험을 하는 경우가 10.5%이다. 이러한 반응 외에 사이버공간에 관심이 없다거나 인터넷을 안 함이라는 범주에 속한 경우를 모두 합해도 11.3%에 불과하였다.

이러한 결과는 한국 청소년들이 사이버공간에 있을 때 재미있게 여가활동을 하며 놀고 몰입을 하는 경우가 거의 두 명 중에 한 명 정도이며, 일상의 공간에 있을 때와 다르지 않고 평소와 같다는 경우를 합하면 대부분을 차지하고 있음을 알 수 있다. 사이버공간에 관심이 없거나 인터넷을 안한다는 반응은 10명 중에서 1명 정도에 불과하였다. 학교별로 볼 때, 초등학생과 중학생은 재미있다는 반응이 가장 많았고, 고등학생과 대학생은 평소와 같다는 반응이 가장 많으므로써, 학교별로 반

응경향에 차이가 있었다. 가상인물이 된다는 느낌은 초등학생에 비해, 중 고 대학생 집단에서 더욱 많았다. 성별로는 남자 경우에 사이버공간에서 재미있다는 반응이, 여자들은 평소와 같다는 반응이 상대적으로 더 많았다.

표 16은 인터넷에서 게임할 때의 나에 대한 지각을 분석한 결과이다. 전체적으로 보면, 재미있다는 범주가 48.7%로 거의 반에 해당하고 있다. 그 다음으로 몰입한다가 15.4%로 두 번째로 높은 반응률을 보였다. 5~10% 사이의 반응률을 보인 범주는, 거칠어진다, 평소와 같다, 관심없다, 잘하고 싶다, 게임 안함 이었다.

학교별로 분석한 결과를 보면, 초(58.8%), 중(47.8%), 고(46.8%), 대학생(41.9%) 집단 모두 재미있다는 범주가 41% 이상으로 가장 높은 반응률을 보이는 점에서 일치하였다. 그러나 두 번째 범주에서는 집단별로 차이가 있었는데, 초등학생 집단은 평소와 같다(13.5%), 중학생은 거칠어진다(15.7%)가 부각되었다. 고등학생과 대학생은 두 번째 범주가 일치하였는데, 몰입한다가 각각 21.3%와 16.8%로 나타났다.

성별로 볼 때, 남자(58.4%)와 여자(39.2%) 집단 모두 재미있다는 범주가 가장 높은 반응률을 보이는 점에서 일치하였다. 두 번째 범주가 몰입한다라는 점에서도 각각 15.1%와 15.3%로 일치하였다. 성별로 세 번째 범주에서는 차이가 있었는데, 남자는 거칠어진다(8.6%)는 범주가 부각되었는데 비해 여자는 평소와 같다(10.5%)는 범주가 더 높은 반응률을 보였다.

이러한 결과를 종합하여 보면, 인터넷에서 게임할 때의 자기에 대한 인식에 있어서, 재미있다는 반응이 거의 과반수를 차지하는 대표적인 범주인 것으로 확인되었다. 그 다음으로 몰입한다, 거칠어진다는 범주가 대표적인

을 알 수 있다. 게임을 할 때 가장 대표적인 자기인식으로서 재미있다는 반응은 초, 중, 고, 대학생 집단에서나, 남 녀 성별 집단에서나 모두 가장 대표적인 자기 인식으로 일치하였다. 학교별로 볼 때, 중학생은 다른 집단에 비해 거칠어지는 경향이 좀 더 있었고, 고등학생과 대학생은 초 중학생에 비해 보다 몰입하는 것으로 드러났다. 이러한 약간의 차이에도 불구하고, 학교별로나 성별로 모두 인터넷에서 게임을 할 때 재미있다는 자기개념을 갖는 것이 청소년 집단의 가장 대표적인 공통의 인식인 것으로 확인되었다.

표 17은 인터넷에서 채팅할 때의 나에 대해 분석한 결과이다. 전체적으로 보면, 재미있다는 범주가 34.4%로 가장 높은 반응률을 보이고, 그 다음으로 관심없다와 평소와 같다 및 채팅안함 15~18%의 비슷한 반응률을 나타내었다. 이외에도 대화한다, 거칠어진다, 가까워진다는 범주들이 나타났다.

학교별로는 초, 중, 고, 대학생 집단 모두에서 재미있다는 범주가 31.4%~37.3% 사이의 반응률을 보이며 가장 대표적인 범주로 확인되었다. 중학생 경우는 두 번째 범주로서 평소와 같다가 17.3%이고, 그 다음으로 관심없다가 15.3%로 세 번째 범주인 것으로 나타났다. 그러나 중학생을 제외한 초등학교, 고등학교, 대학생 집단에서는 관심없다가 두 번째로 대표적인 범주였으며, 그 다음이 평소와 같다 범주인 것으로 일치하였다.

성별로는 남자(37.1%)와 여자(31.7%) 모두 재미있다는 범주가 가장 높은 반응률을 나타내는 점에서 공통점이 있었다. 두 번째 범주에서는 차이가 있었는데, 남자는 평소와 같다(18.3%)인 반면에, 여자는 관심없다(18.6%)가 두 번째로 나타났다. 그 다음으로 남자는 관

심없다가, 여자는 평소와 같다가 높은 반응률을 보인 범주였다.

이러한 결과로 미루어 보아, 인터넷에서 채팅할 때의 자기에 대한 인식은 재미있다는 범주가 가장 대표적인데, 이러한 경향은 학교별 성별 집단에서 공통적인 것으로 나타났다. 즉 초, 중, 고, 대학생 집단이든, 남자 여자 집단이든 모두, 인터넷에서 채팅할 때 자기개념은 재미있다는 반응이 가장 대표적이었다. 이와 같이 재미있다고 대표되는 반응은 인터넷에서 게임할 때의 자기개념과 일치하는 결과였다.

표 18은 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때의 자기에 대한 인식을 분석한 결과이다. 전체적으로 보면, 재미있다는 범주가 56.7%로 과반수가 넘었다. 재미있다는 범주를 구성하는 항목들로는 재미있다가 반 정도로 가장 높은 비율을 차지하였고, 그 다음으로는 즐겁다가 대표적이었으며, 이 외에도 신난다 좋다 기쁘다 등의 반응들이 포함되었다. 재미있다는 범주 다음으로 대표적인 범주는 대화한다와 평소와 같다로서, 각각 18.0%와 12.8%로 10% 이상의 비율을 보였다. 이외에 가까워진다, 관심없다, 거칠어진다, 같이 논다, 인터넷 안함이라는 범주가 5% 미만이라는 것은 범주로 포함되었다.

학교별로 보면, 초, 중, 고, 대학생 집단 모두에서 재미있다는 범주는 50% 이상의 높은 반응률을 나타내었다(55.3%, 61.8%, 50.9%, 58.9%). 그 다음으로 대화한다는 범주는 네 집단 모두에서 두 번째로 높은 비율을 보인 범주였다. 단 중학생 경우에만 대화한다와 평소와 같다 범주가 모두 15.6%로 동일한 비율을 나타내었다. 초등학교와 고등학교와 대학생 집단에서는 평소와 같다라는 범주가 모두 세

표 17. 인터넷에서 채팅할 때의 나

| 범주 | 구분 | 전체 (%) | 학교별 | | | | 성별 | |
|------------------|----|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | | | 초 (%) | 중 (%) | 고 (%) | 대 (%) | 남 (%) | 여 (%) |
| 1. 재미있다 | | 436 (34.4) | 106 (34.3) | 110 (37.3) | 117 (35.0) | 103 (31.4) | 237 (37.1) | 199 (31.7) |
| ①재미있다 | | 200 (15.8) | 51 (16.5) | 48 (16.3) | 52 (15.6) | 49 (14.9) | 108 (16.9) | 92 (14.6) |
| ②즐겁다 | | 97 (7.7) | 24 (7.8) | 28 (9.5) | 22 (6.6) | 23 (7.0) | 55 (8.6) | 42 (6.7) |
| ③좋다 | | 65 (5.1) | 11 (3.6) | 11 (3.7) | 23 (6.9) | 20 (6.1) | 31 (4.9) | 34 (5.4) |
| ④반갑다 | | 32 (2.5) | 7 (2.3) | 13 (4.4) | 8 (2.4) | 4 (1.2) | 22 (3.4) | 10 (1.6) |
| ⑤신난다 | | 28 (2.2) | 9 (2.9) | 7 (2.4) | 6 (1.8) | 6 (1.8) | 15 (2.4) | 13 (2.1) |
| ⑥기쁘다 | | 14 (1.1) | 4 (1.3) | 3 (1.0) | 6 (1.8) | 1 (. 3) | 6 (. 9) | 8 (1.3) |
| 2. 관심없다 | | 227 (17.9) | 60 (19.4) | 45 (15.3) | 56 (16.8) | 66 (20.1) | 110 (17.2) | 117 (18.6) |
| ①재미없다 | | 67 (5.3) | 23 (7.4) | 11 (3.7) | 16 (4.8) | 17 (5.2) | 35 (5.5) | 32 (5.1) |
| ②흥미없다 | | 53 (4.2) | 14 (4.5) | 14 (4.7) | 6 (1.8) | 19 (5.8) | 19 (3.0) | 34 (5.4) |
| ③관심없다 | | 49 (3.9) | 16 (5.2) | 6 (2.0) | 13 (3.9) | 14 (4.3) | 23 (3.6) | 26 (4.1) |
| ④귀찮다 | | 24 (1.9) | 4 (1.3) | 8 (2.7) | 6 (1.8) | 6 (1.8) | 14 (2.2) | 10 (1.6) |
| ⑤심심하다 | | 18 (1.4) | 1 (. 3) | 3 (1.0) | 6 (1.8) | 8 (2.4) | 7 (1.1) | 11 (1.8) |
| ⑥짜증난다 | | 16 (1.3) | 2 (. 6) | 3 (1.0) | 9 (2.7) | 2 (. 6) | 12 (1.9) | 4 (. 6) |
| 3. 평소와 같다 | | 221 (17.5) | 55 (17.9) | 51 (17.3) | 53 (15.9) | 62 (18.9) | 117 (18.3) | 104 (16.6) |
| ①그냥 그렇다 | | 144 (11.4) | 23 (7.6) | 39 (13.5) | 39 (11.7) | 43 (13.1) | 75 (11.7) | 69 (11.0) |
| ②평소와 같다 | | 49 (3.9) | 17 (5.5) | 6 (2.0) | 13 (3.9) | 13 (4.0) | 27 (4.2) | 22 (3.5) |
| ③무덤덤하다 | | 16 (1.3) | 4 (1.3) | 5 (1.7) | 1 (. 3) | 6 (1.8) | 5 (. 8) | 11 (1.8) |
| ④평범하다 | | 12 (. 9) | 11 (3.6) | 1 (. 1) | - | - | 10 (1.6) | 2 (. 3) |
| 4. 채팅안함 | | 188 (14.8) | 42 (13.6) | 43 (14.6) | 55 (16.5) | 48 (14.6) | 89 (13.9) | 99 (15.8) |
| ①채팅안함 | | 142 (11.2) | 33 (10.7) | 35 (11.9) | 41 (12.3) | 33 (10.1) | 71 (11.1) | 71 (11.3) |
| ②거의 안함 | | 46 (3.6) | 9 (2.9) | 8 (2.7) | 14 (4.2) | 15 (4.6) | 18 (2.8) | 28 (4.5) |
| 5. 대화한다 | | 122 (9.6) | 31 (10.0) | 27 (9.2) | 32 (9.6) | 32 (9.8) | 59 (9.2) | 63 (10.0) |
| ①대화한다 | | 72 (5.7) | 19 (6.1) | 20 (6.8) | 19 (5.7) | 14 (4.3) | 36 (5.6) | 36 (5.7) |
| ②말이 많아진다 | | 37 (2.9) | 7 (2.3) | 5 (1.7) | 9 (2.7) | 16 (4.9) | 18 (2.8) | 19 (3.0) |
| ③할 얘기만 한다 | | 13 (1.0) | 5 (1.6) | 2 (. 7) | 4 (1.2) | 2 (. 6) | 5 (. 8) | 8 (1.3) |
| 6. 거칠어진다 | | 51 (4.0) | 9 (2.9) | 16 (5.4) | 13 (3.9) | 13 (4.0) | 19 (3.0) | 32 (5.1) |
| ①내가 아닌 것 같다 | | 21 (1.7) | 7 (2.3) | 5 (1.7) | 4 (1.2) | 5 (1.5) | 9 (1.4) | 12 (1.9) |
| ②거칠어진다 | | 16 (1.3) | 1 (. 3) | 5 (1.7) | 5 (1.5) | 5 (1.5) | 5 (. 8) | 11 (1.8) |
| ③욕을 한다 | | 14 (1.1) | 1 (. 3) | 6 (2.0) | 4 (1.2) | 3 (. 9) | 5 (. 8) | 9 (1.4) |
| 7. 가까워진다 | | 21 (1.7) | 6 (1.9) | 3 (1.0) | 8 (2.4) | 4 (1.2) | 7 (1.1) | 14 (2.2) |
| ①예의를 지킨다 | | 18 (1.4) | 5 (1.6) | 3 (1.0) | 7 (2.1) | 3 (. 9) | 6 (. 9) | 12 (1.9) |
| ②친절하게 대한다 | | 3 (. 2) | 1 (. 3) | - | 1 (. 3) | 1 (. 3) | 1 (. 2) | 2 (. 3) |
| 계 | | 1,266 (100.0) | 309 (100.0) | 295 (100.0) | 334 (100.0) | 328 (100.0) | 638 (100.0) | 628 (100.0) |

표 18. 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때의 나

| 범주 | 구분 | 전체 (%) | 학교별 | | | | 성별 | |
|------------------|----|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | | | 초 (%) | 중 (%) | 고 (%) | 대 (%) | 남 (%) | 여 (%) |
| 1. 재미있다 | | 724 (56.7) | 173 (55.3) | 186 (61.8) | 170 (50.9) | 195 (58.9) | 373 (57.4) | 351 (55.8) |
| ①재미있다 | | 282 (22.0) | 55 (17.6) | 84 (27.9) | 70 (21.0) | 73 (22.1) | 148 (22.8) | 134 (21.3) |
| ②즐겁다 | | 210 (16.4) | 60 (19.2) | 48 (15.9) | 47 (14.1) | 55 (16.6) | 105 (16.2) | 105 (16.7) |
| ③신난다 | | 95 (7.4) | 19 (6.1) | 18 (6.0) | 25 (7.5) | 33 (10.0) | 54 (8.3) | 41 (6.5) |
| ④좋다 | | 56 (4.4) | 17 (5.4) | 12 (4.0) | 11 (3.3) | 16 (4.8) | 29 (4.5) | 27 (4.3) |
| ⑤기쁘다 | | 42 (3.3) | 11 (3.5) | 10 (3.3) | 8 (2.4) | 13 (3.9) | 19 (2.9) | 23 (3.7) |
| ⑥반갑다 | | 23 (1.8) | 8 (2.6) | 6 (2.0) | 5 (1.5) | 4 (1.2) | 11 (1.7) | 12 (1.9) |
| ⑦행복하다 | | 16 (1.3) | 3 (1.0) | 8 (2.7) | 4 (1.2) | 1 (.3) | 7 (1.1) | 9 (1.4) |
| 2. 대화한다 | | 230 (18.0) | 51 (16.3) | 47 (15.6) | 72 (21.6) | 60 (18.1) | 122 (18.8) | 108 (17.2) |
| ①대화한다 | | 117 (9.2) | 24 (7.7) | 26 (8.6) | 39 (11.7) | 28 (8.5) | 59 (9.1) | 58 (9.2) |
| ②채팅한다 | | 59 (4.6) | 12 (3.8) | 13 (4.3) | 18 (5.4) | 16 (4.8) | 30 (4.6) | 29 (4.6) |
| ③말이 많이친다 | | 49 (3.8) | 13 (4.2) | 8 (2.7) | 12 (3.6) | 16 (4.8) | 29 (4.5) | 20 (3.2) |
| ④정보교환 | | 5 (.4) | 2 (.6) | - | 3 (.9) | - | 4 (.6) | 1 (.2) |
| 3. 평소와 같다 | | 164 (12.8) | 41 (13.1) | 47 (15.6) | 39 (11.7) | 37 (11.2) | 83 (12.8) | 81 (12.9) |
| ①그냥 그렇다 | | 106 (8.3) | 28 (8.9) | 30 (10.0) | 24 (7.2) | 24 (7.3) | 56 (8.6) | 50 (7.9) |
| ②평소와 같다 | | 16 (1.3) | 7 (2.2) | 2 (.7) | 3 (.9) | 4 (1.2) | 6 (.9) | 10 (1.6) |
| ③편하다 | | 15 (1.2) | 1 (.3) | 5 (1.7) | 6 (1.8) | 3 (.9) | 9 (1.4) | 6 (1.0) |
| ④평범하다 | | 15 (1.2) | 3 (1.0) | 6 (2.0) | 3 (.9) | 3 (.9) | 7 (1.1) | 8 (1.3) |
| ⑤무덤덤하다 | | 12 (.9) | 2 (.6) | 4 (1.3) | 3 (.9) | 3 (.9) | 5 (.8) | 7 (1.1) |
| 4. 가까워진다 | | 44 (3.4) | 13 (4.2) | 9 (3.0) | 11 (3.3) | 11 (3.3) | 18 (2.8) | 26 (4.1) |
| ①잘해준다 | | 14 (1.1) | 4 (1.3) | 3 (1.0) | 2 (.6) | 5 (1.5) | 6 (.9) | 8 (1.3) |
| ②친하게 대한다 | | 13 (1.0) | 5 (1.6) | 4 (1.3) | 4 (1.2) | - | 3 (.5) | 10 (1.6) |
| ③친절하게 대한다 | | 10 (.7) | 1 (.3) | 1 (.3) | 4 (1.2) | 4 (1.2) | 7 (1.1) | 3 (.5) |
| ④예의를 지킨다 | | 7 (.5) | 3 (1.0) | 1 (.3) | 1 (.3) | 2 (.6) | 2 (.3) | 5 (.8) |
| 5. 관심없다 | | 35 (2.7) | 16 (5.1) | 4 (1.3) | 9 (2.7) | 6 (1.8) | 19 (2.9) | 16 (2.5) |
| ①관심없다 | | 16 (1.3) | 7 (2.2) | 2 (.7) | 4 (1.2) | 3 (.9) | 9 (1.4) | 7 (1.1) |
| ②심심하다 | | 10 (.8) | 8 (2.6) | - | 1 (.3) | 1 (.3) | 6 (.9) | 4 (.6) |
| ③재미없다 | | 9 (.7) | 1 (.3) | 2 (.7) | 4 (1.2) | 2 (.6) | 4 (.6) | 5 (.8) |
| 6. 거칠어진다 | | 34 (2.7) | 10 (3.2) | 3 (1.0) | 12 (3.6) | 9 (2.7) | 15 (2.3) | 19 (3.0) |
| ①욕을 한다 | | 17 (1.3) | 6 (1.9) | 1 (.3) | 6 (1.8) | 4 (1.2) | 8 (1.2) | 9 (1.4) |
| ②내가 아닌 것 같다 | | 10 (.8) | 2 (.6) | 2 (.6) | 3 (.9) | 3 (.9) | 3 (.5) | 7 (1.1) |
| ③거칠어진다 | | 7 (.5) | 2 (.6) | - | 3 (.9) | 2 (.6) | 4 (.6) | 3 (.5) |
| 7. 같이 논다 | | 29 (2.3) | 4 (1.3) | 4 (1.3) | 13 (3.9) | 8 (2.4) | 15 (2.3) | 14 (2.2) |
| ①게임한다 | | 25 (2.0) | 3 (1.0) | 3 (1.0) | 11 (3.3) | 8 (2.4) | 14 (2.2) | 11 (1.7) |
| ②같이 논다 | | 4 (.3) | 1 (.3) | 1 (.3) | 2 (.6) | - | 1 (.2) | 3 (.5) |
| 8. 인터넷 안함 | | 19 (1.5) | 5 (1.6) | 1 (.3) | 8 (2.4) | 5 (1.5) | 5 (.8) | 14 (2.2) |
| ①인터넷 안함 | | 10 (.8) | 3 (1.0) | - | 4 (1.2) | 3 (.9) | 2 (.3) | 8 (1.3) |
| ②친구가 없다 | | 9 (.7) | 2 (.6) | 1 (.3) | 4 (1.2) | 2 (.6) | 3 (.5) | 6 (1.0) |
| 계 | | 1,279 (100.0) | 313 (100.0) | 301 (100.0) | 334 (100.0) | 331 (100.0) | 650 (100.0) | 629 (100.0) |

번째로 높은 반응률을 보였다.

성별로는 남자와 여자 집단 모두 재미있다는 범주가 각각 57.4%와 55.8%로서 가장 높은 비율을 나타내었다. 그리고 대화한다가 두 번째 범주(18.8%, 17.2%), 평소와 같다가 세 번째 범주(12.8%, 12.9%) 나타남으로써, 성별 집단간에 의미있는 차이가 없었다. 나머지 범주들에서는 모두 5% 미만의 낮은 반응률을 나타내었다.

그러므로 청소년 두 명 중에서 한 명 이상은 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때 재미있다는 자기 인식을 하고 있음으로써, 재미라는 요소가 핵심이 되고 있음을 알 수 있다. 재미 외에는 친구와 대화한다 및 평소와 같다는 반응이 합하면 30.8%로서, 재미와 대화 및 평소와 같다는 세 인식이 대부분을 차지하고 있었다. 그리고 이러한 인식은 초, 중, 고, 대학생이나, 남녀를 불문하고 일치하였다. 청소년들은 학교수준이나 성별에 관계없이 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때 재미를 느끼고, 평소와 같이 친구와 대화하고, 사이버공간은 정보를 교류하는 장으로 자연스럽게 편안하게 활용되고 있음을 알 수 있다.

논의 및 결론

이 연구에서 밝혀진 결과들에 토대하여, 다음과 같은 네 측면에서 논의를 진행하기로 한다. 첫째, 청소년들의 놀이터로서 사이버공간, 둘째, 사이버공간에서 청소년 놀이의 핵심요소로서 재미, 셋째, 상황과 역할 맥락에 따라 변화하는 자기개념, 넷째, 몰입을 동반하는 재미 요소의 응용, 마지막으로 연구의 제한점과 후속연구를 위한 시사를 중심으로 접근해 보

기로 한다.

청소년들의 놀이터로서 사이버공간

청소년들이 사이버공간에서 활동하는 시간을 이 연구에서 분석한 결과는, 이제 청소년들의 놀이터가 아파트의 물리적 놀이터 공간이나 유흥가의 놀이공간만이 아니라, 사이버상에서의 공간도 놀이터의 개념에 포함되었음을 시사한다. 초등학교에서 대학생에 이르기까지 이 연구의 분석대상들이 1주일 동안 컴퓨터 사용하는 시간은 10.91시간이었다. 그 중에 인터넷을 사용하는 시간은 9.65시간이었으며, 특별히 인터넷에서 온라인 게임을 하는 시간은 5.43시간이었다. 초, 중, 고, 대학생들이 학교에 가서 수업을 듣는 시간을 제외하고, 나머지 시간을 생각해 볼 때, 이 연구에서 밝혀진 시간은 꽤 많은 것이다. 특히 일반계 고등학교 학생들이 대학입학을 목표로 불철주야 공부해야 하는 하루의 일정을 생각해 보면, 일반계 고등학교 학생들이 1주일 평균 컴퓨터를 사용하는 10.90시간, 인터넷을 사용하는 9.46시간, 온라인 게임하는 시간은 6.54시간은 매우 큰 비중을 차지하는 것이라고 할 수 있다.

또한 청소년 사이버환경 실태를 보면, 초·중·고 대학생의 96.9%가 집에 컴퓨터가 있었고, 28.2%는 개인전용 컴퓨터가 있었다. 그런데도 청소년의 과반수 정도가 PC방을 이용하고 있었다. 그런데 PC방을 이용하는 형태를 보면 70.3%가 PC방에서 게임을 하는 것으로 확인됨으로써, 10명 중 7명은 PC방에서 게임을 하고 있음을 알 수 있다.

2010년대를 살아가는 현대 한국 청소년들에게 사이버 세계는 일종의 놀이터가 되었다고 해도 과언이 아니다. 지금부터 약 50년 전을

회고해 보면 1960년대에는 한국전쟁이 끝난지 몇 년 안 된 시점에서 청소년들의 주된 놀이터가 동네 골목이었다. 도시에 잘 사는 동네는 일본식 집이나 못사는 동네는 찌그러진 판자집, 농촌은 초가집들 사이에 난 골목들에서, 아무런 놀이기구가 없이 청소년들은 삼삼오오 몰려다니며, 여자들은 소꿉놀이, 돌맹이 공기놀이, 고무줄 놀이 등을 하였고, 남자들은 전쟁놀이, 땅따먹기 놀이, 여자아이들 괴롭히는 고무줄 끊기 놀이 등을 하며 자유롭게 뛰놀았다. 그러나 50년이 지난 지금 한국의 경제가 크게 발전했고 높게 들어선 아파트 단지마다 놀이터에 놀이기구들이 마련되어 있다. 그렇지만 요즘 청소년들은 놀이기구가 준비되어 있는 놀이터에서 놀기 보다는 자기 방의 컴퓨터가 만들어주는 사이버공간, 또는 PC방 내의 사이버공간에서 온라인 게임을 한다든가 채팅을 하며 노는 경우가 많다.

이 연구에서 밝혀진 결과를 볼 때, 청소년들이 집에서 컴퓨터를 하든지, 아니면 PC방에 가서 컴퓨터를 할 수 있으므로, 집이나 PC방이나 손쉽게 어디에서든지 청소년들은 일종의 온라인 놀이터에 접속하여 들어가고 참여할 수가 있다. 오히려 아파트 놀이터와 같이 물리적인 공간까지 가는 것보다, 집에서 컴퓨터를 켜기만 하면 되므로, 훨씬 접근성이 용이한 놀이터라고 할 수 있다. 그리고 PC방이 유흥가에만 있는 것이 아니라, 주택단지나 상가, 또는 학교 앞 등 청소년들이 모이는 곳에서는 손쉽게 찾아볼 수 있다. 물리적 공간으로서 놀이터에는 거의 낮에만 가서 놀 수 있었지만, 사이버 세계의 놀이터는 밤낮을 가릴 필요도 없고 언제 어디서나 컴퓨터만 설치되어 있으면 연결해서 들어가 놀 수 있는 참으로 편리한 가상세계이다. 이러한 여러 특징들은 청소년들로 하여금 사이버 세계에 더욱 쉽게 접근하고 참여하여 몰입할 수 있는 환경과 기회를 제공해 준다. 이장주(2009)도 이제는 놀이환경이 디지털 놀이환경으로 변화하고 있음을 지적한 바 있다.

학교에서의 정식 교육과정을 통한 학습에 의해서만이 아니라 이러한 접근성이 뛰어난 사이버 세계에서의 놀이터에서 청소년들이 영향을 받고 잠재적 학습이 이루어지고 있다. 그러므로 과거의 물리적 공간으로서 놀이터에서 청소년들이 같이 어울려 놀면서 만나고 있는 제한된 또래집단의 영향을 받는 것과는 달리, 사이버 가상공간이라는 놀이터에서 익명의 다양한 사람들과 채팅도 가능하며 선별되지 않은 무분별한 정보의 홍수 속에서 영향을 받게 되었다. 이제는 클릭만 하면 청소년에게 적절하지 않은 어떤 성인사이트에도 접근할 수 있게 되었다.

학교에서의 정식 교육과정을 통한 학습에 의해서만이 아니라 이러한 접근성이 뛰어난 사이버 세계에서의 놀이터에서 청소년들이 영향을 받고 잠재적 학습이 이루어지고 있다. 그러므로 과거의 물리적 공간으로서 놀이터에서 청소년들이 같이 어울려 놀면서 만나고 있는 제한된 또래집단의 영향을 받는 것과는 달리, 사이버 가상공간이라는 놀이터에서 익명의 다양한 사람들과 채팅도 가능하며 선별되지 않은 무분별한 정보의 홍수 속에서 영향을 받게 되었다. 이제는 클릭만 하면 청소년에게 적절하지 않은 어떤 성인사이트에도 접근할 수 있게 되었다.

그러므로 청소년 인성발달이라는 시각에서 볼 때, 청소년들의 사이버공간이라는 놀이터에서 부정적 영향은 최소화하고 긍정적 영향은 극대화 할 수 있도록, 정보의 취사선택 능력과 자질을 육성시키는 것이, 사이버 놀이터에서의 놀이 전 준비단계로 요구된다. 과거의 물리적 놀이터에는 몸이 다치지 않게 조심하면서 그냥 나가 놀면 되었지만, 이제 사이버 놀이터에 들어가기 전에는 마음이 피폐해지지 않도록 정보선택을 위한 변별능력을 함양하는 사전 놀이교육이 필요하게 된 셈이다.

사이버공간에서 청소년들이 놀이 활동을 통해 양질의 정보 획득 등 긍정적인 면을 확대해 나가고, 중독이나 일탈 등 부정적인 영향은 최소화될 수 있도록, 개인 차원에서 청소년들의 정보취사능력 등 필요한 준비도를 함양하는 일과 더불어, 사회 차원에서 사이버공

간에서의 윤리 정립도 중요한 과제로 부각된다.

사이버공간에서 청소년 놀이의 핵심 요소로서 재미

이 연구에서 청소년들이 사이버공간에 있을 때, 인터넷에서 게임이나 채팅을 할 때, 또는 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때의 자기개념에 대한 자유반응을 분석한 결과에서 공통적으로 드러난 대표적인 개념 범주는 재미인 것으로 밝혀졌다. 물론 재미 외에도 여러 개념 범주들이 확인되었지만, 재미라는 구인이 공통적으로 나타났을 뿐만 아니라 매우 높은 반응률을 보임으로써 현저하게 부각되었다. 즉 인터넷에서 게임할 때의 자기에 대한 가장 대표적인 인식은 재미있다는로서 거의 과반수(48.7%)가 응답하였고, 인터넷에서 채팅할 때의 자기에 대한 가장 대표적인 인식도 재미있다(34.4%)였으며, 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때의 자기에 대한 가장 대표적인 인식도 반수 이상(56.7%)이 재미있다고 응답하였다. 그리고 이렇게 재미있다는 자기에 대한 인식은 초, 중, 고, 대학교의 학교별로나 남녀 성별로 모두 일관되게, 가장 높은 반응률을 보였다.

사이버공간에서가 아니라 일상의 상황에서 보통 때나 혼자 있을 때나 친한 친구와 함께 있을 때, 또는 부모, 선생님, 학급 아이들, 모르는 사람 등 다양한 유형의 다른 사람들과 함께 있을 때의 자기개념을 분석한 결과(김의철, 박영신, 2006)에서 재미라는 개념은 전혀 찾아볼 수 없었다. 한국의 초, 중, 고, 대학생들이 보통 때 자기자신에 대해서는 활발함(31.2%)이라고 지각하는 것이 가장 대표적인

것으로 밝혀졌지만(김의철, 박영신, 2006), 사이버공간에 들어갔을 때는 자기자신에 대해 재미있다고 지각하는 현저한 차이가 있었다. 그리고 사이버공간에서의 활동인 게임이나 채팅을 할 때, 그리고 친한 친구와 교류할 때 자기에 대한 인식도, 재미라는 요소가 핵심적으로 중요하게 작용하고 있었다.

재미가 청소년들로 하여금 게임이나 채팅 등 사이버공간에서의 활동에 몰입하게 하는 핵심요소가 되고 있음을 알 수 있다. 황상민(2007)은 사이버공간과 게임활동에서 인간이 경험하는 재미의 속성이 무엇인지에 대해 분석하였다. 단순히 재미라는 주관적 경험 자체로만 다루어질 것이 아니라, 재미를 구성하는 요인에 대한 분석이 필요하고, 이러한 재미요인이 실제 사이버공간에서의 게임행위와 어떻게 연관되는지에 대한 분석이 요구된다는 시각이다. 허태균(2009)도 놀이에 대한 연구가 당위적인 관점에만 빠지거나 피상적인 수준에 머물 것이 아니라, 놀이와 재미에 대한 가치 중립적인 연구를 통해 놀이가 가지는 인간 본질적인 경험에 대한 논의가 필요함을 지적한 바 있다. 이 연구에서는 청소년들이 사이버공간에서 재미를 경험한다는 것을 경험과학적으로 밝힘으로써, 재미라는 개념의 중요성을 확인하였는데 의의가 있다. 후속 연구에서는 이러한 재미라는 개념을 보다 과학적으로 탐구하는 심도있는 노력이 필요할 것으로 본다.

장휘숙(2009)이 한국의 남녀 대학생을 대상으로 놀이가 무엇인지를 질문하였을 때, '재미 있는 활동' '재미있게 즐기는 일을 하는 것' '흥미와 재미를 유발하는 행동' 등으로 표현한 바 있다. 놀이를 하는 이유를 질문하였을 때, 남학생의 62.2%가, 그리고 여학생의 64.5%가 하나의 재미와 흥미를 위해서라고 응답함으로써,

놀이와 재미는 불가분의 관계에 있는 것으로 나타났다. 이 연구의 결과 초, 중, 고, 대학생들이 사이버공간에서 가장 대표적인 자기인식으로 재미를 경험한다는 사실은, 사이버공간이 재미를 제공하고 있기 때문에 놀이를 하는 장소가 되고 있음을 시사한다.

고동우(2002)는 모든 여가 경험에서 공통요소가 재미임을 지적하고, 이러한 재미를 추구하는 방식은 특히 축구나 관광과 같이 관람형 여가활동에서 보는 즐거움, 가지기 즐거움, 하기 즐거움, 되기 즐거움을 추구하는 재미진화모형을 거치는 것으로 제안한 바 있다. 예를 들어 처음에는 보기의 단계이지만, 점차 시간이 지나며 몰입하게 되면 소품을 소유하고 구매하며 수집하는 가지기의 형태를 나타내고, 그 다음에 우상을 설정하여 동일시하고 모방행동을 하는 형태로 되었다가, 더 몰입하게 되면 팬클럽을 형성하고 정체감을 갖는다든가 대등한 관계로 수용하는 되기의 수준까지 발전한다는 것이다. 물론 모든 여가활동에서 이러한 네 단계의 진화를 다 거치는 것은 아니지만, 사이버공간에서 청소년들의 놀이에도 이러한 단계들이 어느 정도 적용된다고 할 수 있다. 사이버공간에서의 놀이에서도 몰입의 정도가 강해지면 동일시와 정체감 형성의 단계까지 이를 수 있기 때문에, 청소년들의 심리발달에 중요한 영향을 미치게 된다고 할 수 있다.

상황과 역할 맥락에 따라 변화하는 자기개념

한국인의 자기에 대한 인식은 일관성을 지니는 것이라기보다 관계 역동이 작용하고 있는 상황과 맥락에 따라 매우 유동성을 지니는 특징을 지니고 있다. 이와 같이 자기에 대한

인식이 유동적으로 되는 것은, 기본적으로 우리 문화가 개인에 초점을 두는 것이 아니라 관계에 더욱 비중(Kim, 2004)을 두고 있으며, 각각의 관계마다 개인에게 요구되는 역할에서 큰 차이가 있는 사실이 하나의 중요한 이유로 작용한다.

자기개념에 대한 경험과학적 연구 결과(김의철, 박영신, 2006, 박영신, 김의철, 2004)에 의하면, 한국 사람들은 역할에 따라 변화하는 자기개념을 갖는 것으로 확인되었다. 청소년들의 경우에도 아버지나 어머니와 함께 있을 때는 자녀의 역할을 하게 되고, 교사와 함께 있을 때는 학생의 역할을 하게 되며, 친한 친구와 함께 있을 때는 친구로서 역할을, 모르는 사람과 함께 있을 때는 타인으로서의 역할을 하면서, 이러한 여러 인간관계에서 상호작용하며 개인이 맡는 역할 가운데 자기에 대한 인식이 다르게 설정되었다. 즉 독특한 개인으로서 일관되고 고정된 자기개념이 아니라, 관계 내에서의 역할 맥락에 따라 변화하는 자기에 대한 개념들을 갖고 있는 것으로 밝혀졌다.

그런데 이러한 인간관계 내에서의 역할에 따라 자기개념이 변하는 것만이 아니라, 상황에 따라서도 자기개념이 변하는 것으로 확인되어 왔다. Kashima, Kashima, Farsides, Kim, Strack, Werth와 Yuki(2004)는 자기에 대한 인식이 상황맥락에 따라 변하는 것은 보편적이지만, 상황에 따라 변화하는 정도와 의미가 문화에 따라 다양함을 밝혔다. 한국과 일본의 대학생들이 서양(오스트레일리아, 독일, 영국) 대학생들보다 더욱 상황에 따라 변화하는 자기개념을 나타낸 바 있다.

이 연구에서 한국 청소년을 대상으로 분석하였을 때, 동일한 인간관계라 하더라도 일상 생활에서 만났을 때와 사이버공간에서 만났을

때 자기개념이 달라지고 있는 것으로 밝혀졌다. 일상생활에서 친한 친구와 함께 있을 때 청소년들은 편안하다든가 좋다는 반응이 가장 많았고, 그 다음으로 대화를 한다거나 장난을 친다와 같은 반응이 두 번째로 많았다. 이외에 술, 고마움, 걱정됨, 믿음, 경쟁심과 같은 반응들도 포함되었다(김의철, 박영신, 2006). 그런데 이 연구의 결과에 의하면 사이버공간에서 친한 친구와 교류할 때 청소년들은 일상의 환경에서 만나 교류할 때와는 전혀 달리, 재미있다는 자기인식을 하는 경우가 과반수 이상 됨으로써, 가장 대표적인 개념범주로 확인되었다. 이러한 재미있다는 개념 속에는 즐겁다, 신난다, 좋다, 기쁘다, 행복하다와 같은 반응들이 포함되었는데, 그중에서도 재미있다는 반응이 주를 이루었다. 청소년 2명 중에서 1명 이상이 사이버공간에서 친구와 교류할 때 자기를 재미와 연결하여 인식한다는 사실은, 사이버공간에서 친구와 교류가 재미라는 요소에 의해 특징되고 있음을 보여준다. 이와 같이 재미가 가장 대표적인 요소인 사실은 초, 중, 고, 대학생집단별로나 남녀별로 차이가 없이 모두 공통적으로 드러났다.

재미 외에 두 번째로는 대화한다가, 세 번째로는 평소와 같다가, 네 번째로는 가까워진다가 대표적인 자기인식이었다. 이러한 결과는 사이버공간에서 친구와 교류를 통해 평소처럼 대화하고 또 가까워지는 것을 느낌으로써, 사이버공간에서의 인간관계 맺음이 매우 자연스럽게, 사이버공간은 관계를 촉진시키는 하나의 장으로 청소년들에게 매우 친숙하게 작용하고 있음을 의미한다.

김의철과 박영신(2006)의 연구결과와 이 연구의 결과를 비교해 보면, 친구를 오프라인에서 직접 만났을 때와 사이버공간의 온라인상

에서 교류할 때, 청소년들이 지각하는 자기에 대한 대표적인 인식에서 명백한 차이가 있음을 알 수 있다. 그러므로 인간관계 내의 역할 맥락만이 아니라, 상황 맥락에 따라서도 자기개념이 변화하는 가능성을 이 연구의 결과는 시사한다. 후속연구에서는 다양한 상황 맥락에 따라 자기개념이 어떻게 변해 나가는지에 대해서는 계속적인 검토가 필요하다.

몰입을 동반하는 재미 요소의 응용

사이버공간에서 게임 등의 활동에 중독이 되는 경우가 빈번할 정도로, 사이버 세계에서의 활동은 청소년들을 몰입시킨다. 그런데 이러한 몰입은 재미있기 때문에 일어나는 현상이다. 김성일(2007)은 일상적으로 빈번하게 사용되는 재미라는 용어가 호기심, 만족, 즐거움, 몰입, 동기 등과 개념 구분이 분명하지 않음을 지적하고, 재미에 관한 연구를 위해서는 우선 재미의 개념적 정의가 명확하게 이루어져야 함을 지적한 바 있다.

조은예와 최인수(2008)는 재미있다고 말하는 긍정적인 정서 상태에 대한 탐색을 통해 재미와 플로우¹⁾의 관계를 분석한 바 있다. 공부 상황에서의 재미를 요인분석한 결과에 의하면 기분 좋음, 편안함, 만족함의 세 요인이 밝혀졌는데, 이러한 요인은 컴퓨터 게임 상황에서도 동일한 요인으로 나타났다. 몰입은 재미와 유의미한 상관성이 있었는데, 공부할 때나 컴퓨터

1) 플로우(flow)란 Csikszentmihalyi(1975)가 명명한 개념으로 일종의 심리상태로써, 외적인 보상이 없어도 활동 그 자체가 즐거워서 계속하게 되는 자기목적적(autotelic)인 활동을 의미한다(조은예, 최인수, 2008). 이 연구에서는 플로우를 몰입으로 표현하기로 한다.

게임할 때나 재미의 기분좋은 요인이 몰입과 가장 높은 관련이 있었다. 이러한 결과는 재미를 구성하는 요소가 세 가지이며, 그 중에서도 기분좋은 요인이 몰입을 유발함을 밝혔다.

청소년들이 가장 재미있어 하는 컴퓨터 게임 상황이나, 가장 재미없어 하는 공부 상황 모두 동일하게, 재미를 느끼고 몰입하게 하는 것은 기분좋은이라는 요소에 공통적으로 연결되어 있다는 사실이 흥미롭다. 이러한 결과는 창의적 과업수행이나 학습능력 향상 및 삶의 질과 관련된 연구에 시사(조은예, 최인수, 2008)하는 바가 크다. 컴퓨터 게임을 할 때나 공부할 때나 창의적 과업을 수행할 때 기분이 좋고 재미가 있으며 플로우를 경험하여 몰입하는 과정에 공통점이 있다면, 공부나 창의적 과업에 이러한 컴퓨터 게임을 할 때 청소년들이 경험하는 몰입의 원리를 활용할 수 있을 것이다.

만약 공부가 컴퓨터 게임처럼 재미있는 활동이 될 수 있다면 한국 부모의 자녀교육 걱정은 필요 없을 것이다(최인수, 2007). 만약 현재 학교에서의 공부를 진행하는 방식대로 컴퓨터 게임을 하게 한다면 과연 청소년들이 컴퓨터 게임을 지금처럼 재미있다고 느끼기 어려울 것이다. 예를 들어 매일 아침부터 밤까지 50분하고 10분 쉬며 지속하고, 좋아하는지 여부에 관계없이 주어진 시간표대로 종류별 게임을 순서대로 진행하며, 그렇게 매일하고 난 뒤에 매달 성취도 수준을 객관적으로 평가 받고, 그러한 평가 결과에 의해 상급학교 입학 결과가 결정되는 식으로 진행된다면, 아무리 게임을 좋아하는 청소년도 그렇게 기분 좋은 활동이 되지 않을 것이며, 결과적으로 재미를 잃게 될 것이다. 그러나 학교공부는 교

육과정을 구성하여 조직적으로 진행해야 하므로, 현실적으로 학교공부를 자유롭게 게임하는 것과 동일한 상황으로 만들기는 어렵다. 그러나 현재의 학교공부 시스템에 큰 변화를 일으키지 않으면서도, 게임에서 청소년들이 느끼는 재미의 요소들을 최대한 반영하려는 노력을 한다면, 많은 청소년들이 공부에 대해서도 재미를 느끼고 몰입을 경험하며 결과적으로 학습능력을 향상하는데 도움 받게 될 것이다.

김성일(2007)도 공부를 재미있게 할 수 있는 지에 대한 가능성을 모색하였다. 학습자가 가치있다고 지각하고, 학습하는 내용이 새롭고 자기와 관련성이 있어야 하며, 학습자의 자율성과 유능감을 높여주고 사회적 관계를 유지시키는 학습환경이 공부에 재미를 유발할 수 있을 것으로 설명하고 있다.

학습이나 창의적 과업수행 등 생산적인 활동에서 몰입을 통해 성과를 낼 수 있다면, 개인의 주관적 안녕감을 높일 수 있는 동시에, 집단의 삶의 질을 증진시키는데도 기여할 수 있을 것이다. 초등학생을 대상으로 응답하게 하였을 때, 재미있는 것으로는 컴퓨터 게임이 1순위였고 그 다음이 친구와 놀기였으며, 재미없는 것으로는 시험, 공부, 학원, 학교가 지적되었다(조은예, 최인수, 2008). 청소년들이 컴퓨터 게임에서 느끼는 재미와 몰입을 보다 창의적인 과업수행이나 학습활동에도 적용할 수 있는 방안에 대한 관심이 필요하다. 재미와 몰입을 증진시키는 학습 프로그램이나 교수전략은 학습효과와 성취를 증진시킬 수 있을 것이다.

이러한 프로그램이나 전략수립에 있어 Csikszentmihalyi(1975)의 플로우 모델은 시사하는 바가 있다. 몰입은 활동이나 과제의 도전 수

준과 개인의 기술 수준이 균형을 이룰 때 나타나는 경험(Csikszentmihalyi, 1990)이다. 과제난이도가 높으면 불안이 증가하고, 능력수준이 높으면 지루하므로 과제난이도와 개인능력의 적절한 균형을 통해 몰입을 높여나갈 수 있다. 예컨대 컴퓨터 게임은 이러한 과제난이도와 개인능력의 조화점을 스스로 자유롭게 조절할 수 있는 반면에, 학교 공부는 제도화되고 정형화된 틀 속에서 수동적으로 따라가야 하므로 이러한 균형이 되는 지점을 학습자가 자유로이 선택할 수 없다는 차이가 존재한다. 이제 청소년들의 놀이공간이 된 사이버 세계에서의 자기개념에 대한 분석 결과는, 청소년들의 학교학습이나 성인들의 직장에서 일을 놀이와 같이 몰입할 수 있기 위해 재미있게 즐길 수 있도록 구성하는 것이 필요함을 함축한다.

연구의 제한점과 후속연구를 위한 시사

이 연구에 여러 제한점들이 있다. 예컨대 대학생 분석대상의 연령범위가 넓어 대학생 집단을 연령대별로 세분화하여 분석할 필요가 있는 점 등을 들 수 있다. 그럼에도 불구하고 이 연구는 사이버공간에서의 심리와 관련된 경험적 연구를 시도한 결과라는 점에 의의가 있으며, 앞으로 후속연구들을 통해 체계적인 규명과 누적이 가능할 것이다. 비록 이 연구에서 다루지는 못하였지만, 후속연구를 위해 시사점을 주는 몇 가지를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 이 연구에서는 사이버공간에서의 인간관계와 관련된 자기개념을 분석함에 있어 인터넷에서 친한 친구와 교류할 때의 자기만을 다루었기 때문에, 사이버공간의 인간관계와 관련된 자기개념에 관해 포괄적인 결론을

내리는데 제한점이 있다. 후속 연구에서는 인터넷에서 모르는 사람과 교류할 때 자기 인식, 인터넷에서 혼자 활동할 때 자기 인식 등 다양한 인간관계와 관련된 상황에서의 자기개념에 대해 분석해 볼 필요가 있다. 그리고 이러한 사이버공간에서 인간관계와 관련된 자기개념이 현실공간에서의 인간관계와 관련된 한국인의 자기개념(김의철, 박영신, 2006; 박영신, 김의철, 2004)과는 어떠한 차이점과 특징을 나타내는지를 폭넓게 규명해 볼 필요가 있다. 이러한 다양한 분석을 추가함으로써, 이제 청소년들의 일상적 공간이 된 사이버공간에서, 청소년들의 인간관계와 관련된 자기개념에 대한 이해의 폭을 넓혀 나갈 수 있을 것이다.

둘째, 사이버공간에서의 자기개념을 인터넷 중독집단과 비중독집단으로 분류하여 분석할 필요가 있다. 이 연구에서는 사이버공간에서의 자기개념을 분석함에 있어, 초, 중, 고, 대학생이라는 네 학교별 집단과, 남녀 성별 집단을 하위집단으로 분석하였다. 이외에도 여러 하위집단 분류가 가능하겠지만, 특별히 인터넷 중독집단과 비중독집단은 사이버 상에서의 자기개념에서 의미있는 차이를 보일 것으로 예측된다. 이러한 분석 결과는 증가하는 인터넷 중독 청소년들에 대한 상담 및 치료에도 의미있는 자료를 제공할 수 있을 것으로 기대된다.

셋째, 청소년 놀이터가 된 사이버공간에서 청소년 활동의 특징과 긍정적인 점 및 문제점에 대해 폭넓은 이해가 필요하다. 문제점과 관련하여 예컨대 인터넷 중독 외에도 다양한 청소년 사이버 일탈행동이 있을 수 있다. 사이버공간에서의 청소년 일탈행동과 관련된 여러 심리변인들에 대한 검증이 후속연구에서는 요구된다. 사이버 자기개념만이 아니라 일상

공간에서 다루어지는 다양한 심리변인들이 사이버공간에서의 행동과 결부지어 검증될 필요가 있다. 그동안 일상공간에서 청소년을 대상으로 검증된 심리와 행동 변인들의 관계에 대한 설명들이 사이버공간에서도 동일하게 적용이 되는지, 또는 어떤 다른 측면들이 작용하고 있는지에 대한 검토가 필요하다. 박영신, 김의철과 탁수연(2010)이 청소년 사이버일탈에 대한 도덕적 이탈, 관계효능감, 부모 및 친구의 영향을 살펴본 결과에 의하면, 사이버공간에서의 일탈행동이 도덕적 이탈이나 자기효능감 및 인간관계와 갖는 역동들이 일상공간에서의 일탈행동의 역동과 거의 유사하였다. 즉 도덕적으로 이탈되어 있을수록, 자기효능감이 낮을수록, 부모나 친구로부터 지원을 받지 못할수록, 더욱 사이버 일탈행동에 탐닉하는 것으로 드러났다. 그러나 이러한 기본적인 패턴에서는 같았지만, 사이버공간에서의 일탈행동은 자기효능감 중에서도 특별히 관계효능감과 밀접히 관련이 되어 있는 등의 특징을 보였다. 앞으로 사이버일탈의 심리적 메카니즘 분석 등 다양한 후속연구들이 요구된다.

참고문헌

- 고동우 (2002). 여가 경험의 변화과정: 재미진화모형. 한국심리학회 연차학술대회 논문집, pp.465-471.
- 김난옥, 박영신, 김의철 (2008). 대학생과 부모의 자기개념에 대한 연구. 한국심리학회 연차학술대회 논문집, pp.164-165.
- 김성일 (2007). 재미는 어디서 오는가? 한국심리학회 연차학술대회 논문집, pp.12-13.
- 김연정, 박영신, 김의철 (2009). 사이버 자기개념: 초 중학생을 중심으로. 한국심리학회 연차학술대회 논문집, pp.420-421.
- 김의철, 박영신 (1999). 한국 청소년의 심리, 행동특성의 형성: 가정, 학교, 친구, 사회 영향을 중심으로. 교육심리연구, 13(1), 99-142.
- 김의철, 박영신 (2006). 한국인의 자기 인식에 나타난 토착문화심리 분석. 한국심리학회지: 사회문제, 12(4), 1-36.
- 박영신, 김의철 (2004). 한국인의 부모자녀관계: 자기개념과 가족역할 인식의 토착심리 탐구. 문화심리학총서 제 5권. 서울: 교육과학사.
- 박영신, 김의철, 탁수연 (2010). 청소년 사이버일탈에 대한 도덕적 이탈, 관계효능감, 부모 및 친구의 영향. 한국교육학회 국제학술대회 논문집, p.193.
- 신지명, 방희정 (2008). 사회적 역할에 따른 청소년기 자기표상의 발달적 분석: 내용의 특질 및 구조의 변화를 중심으로. 한국심리학회지: 발달, 21(1), 89-112.
- 이경민, 장성숙 (2004). 인터넷 중독자의 자기개념과 자기도피 및 사회적 지지에 대한 연구. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 16(4), 743-756.
- 이규환 (1997). 사이버 스페이스에서 나타나는 정신병리적 현상과 대책. 한국심리학회 연차학술대회 논문집, pp.67-93.
- 이장주 (2009). 놀이문화적 관점에서 본 미디어, 인터넷 그리고 디지털 게임. 한국인간발달학회 한국사회문제심리학회 공동학술대회 논문집, 전생애적 관점에서 본 놀이의 의미와 변화. pp.49-65.
- 장휘숙 (2009). 종합토론: 전생애 동안 놀이의 발달과 활용. 한국인간발달학회 한국사회문

- 제심리학회 공동학술대회 논문집, 전생애적 관점에서 본 놀이의 의미와 변화. pp.85-88.
- 정태연 (2009). 종합토론: 놀이에 대한 사회적 및 발달적 이해. 한국인간발달학회 한국 사회문제심리학회 공동학술대회 논문집, 전생애적 관점에서 본 놀이의 의미와 변화. pp.95-97.
- 조은예, 최인수 (2008). 재미에 관한 아동의 암묵적 지식과 플로우와의 관계 분석. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 22(1), 115-132.
- 최인수 (2007). 재미와 창의성. 한국심리학회 연차학술대회 논문집, pp.16-17.
- 황상민 (1997). 사이버공간에서의 청소년의 정체성 형성: 가상 공동체의식과 복합 정체성의 형성을 중심으로. 한국심리학회 연차학술대회 논문집, pp.35-66.
- 황상민 (2000). 신세대의 자기 표현과 사이버공간에서의 상호작용: 사고와 행동 양식의 변화를 중심으로. 한국심리학회지: 발달, 13(3), 9-19.
- 황상민 (2007). 사이버공간과 게임에서의 재미. 한국심리학회 연차학술대회 논문집, pp.20-21.
- 황상민, 김지연, 조희진 (2008). 사이버공간 속의 관계 맺기: 싸이월드 이용행동에 나타난 소셜 네트워크 활동 양상에 대한 탐색. 한국심리학회지: 소비자 광고, 9(2), 285-303.
- 허태균 (2009). 종합토론: 우리는 연령에 따라 다른 놀이를 할까? 같은 놀이를 할까? 한국인간발달학회 한국사회문제심리학회 공동학술대회 논문집, 전생애적 관점에서 본 놀이의 의미와 변화. pp.99-100.
- Cavelli-Sforza, L. L., & Feldman, M. (1981). Cultural transmission and evolution: A quantitative approach. Princeton: Princeton University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety: The experience of play in work and games*. SF: Jossey Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. NY: Harper & Row.
- Huhr, H. S., Kim, U., Park, Y. S., & Kim, J. H. (2010). Conception of self in the cyberspace: With specific focus on university students. Paper presented at the 1st International Conference of Indigenous & Cultural Psychology. p.313. July 24-27. Yogyakarta, Indonesia.
- Huhr, H. S., Park, Y. S., Kim, U., & Kim, Y. J. (2009). Self-concept in cyber space: Analysis of college students in Korea. Paper presented at the 8th Biennial Conference of Asian Association of Social Psychology. p.339, December 11-14, New Delhi, India.
- Kashima, Y., Kashima, E., Farsides, T., Kim, U., Strack, F., Werth, L., & Yuki, M. (2004). Culture and context-sensitive self: The amount and meaning of context-sensitivity of phenomenal self differ across cultures. *Self and Identity*, 3, 125 ~ 141.
- Kim, U. (2004). Relational concept of self, interpersonal relationship, and social behavior. Keynote address, Annual conference of American Psychological Association, July 31. Honolulu.
- Kim, U. & Park, Y. S. (2004). Indigenous psychologies. In C. Spielberger (Ed.), *Encyclopedia of applied psychology, vol 2*. 263-269. Oxford: Elsevier Academic Press.

Kim, U., Park, Y. S., & Park, D. H. (1999). The Korean indigenous psychology approach: Theoretical considerations and empirical applications. *Applied Psychology: An International Review*, 48(4), 451-464.

Kim, U., Yang, K. S., & Hwang, K. K. (2006), *Indigenous and cultural psychology: Understanding people in context*. 24-48. New York: Springer.

논문투고일 : 2010. 12. 20.

1차 심사일 : 2011. 01. 22.

게재확정일 : 2011. 02. 14.

**Leisure activity and self-concept of adolescents in cyberspace:
With specific focus on elementary school, middle school,
high school and university students**

Young-Shin Park

Inha University
Dept. of Education

Uichol Kim

Inha University
College of Business Administration

Soo Yeon Tak

Inha University
Graduate school of Education

This study investigates leisure activity, involvement and self-concept in cyberspace of various age groups of adolescents. A total of 1,388 students (elementary school=337, middle school=326, high school=361, university=364, consisting of 696 male and 692 female) participated in the study. The results are as follows. First, although the vast majority of adolescents (96.9%) had a computer at home, majority of adolescents visited Internet cafe. Second, 70.3% of adolescents visited Internet cafe to play Internet games, followed by engaging in information search, chatting, and participated in cyber community. Third, on average adolescents spent 5.43 hours per week playing Internet games, with more males playing Internet games than female adolescents. As for information search, the weekly average was 2.60 hours, with university students spending more time than the other groups. As for chatting, the weekly average was 1.69 hours, with no significant differences among the groups. The weekly average of Internet use was 9.65 hours, with older groups spending more time. The weekly average use of computer was 10.91 hours, with older groups spending more time and more males using more computer than females. Fourth, as for self-concept in cyberspace, elementary and middle school students reported that they had fun, while high school and university students reported that they were the same as in the regular daily life. In addition, adolescents reported that they spent leisure activity in cyberspace and they become a fictional character in cyberspace. Fifth, when they played Internet games, regardless of age and gender, adolescents reported that they had fun, followed by that they were absorbed, that they became aggressive, and that they were the same as in the regular daily life. Sixth, when they chatted on Internet, regardless of age and gender, adolescents reported that they had fun, followed by that they were not interested, that they were the same as in the regular daily life, and that they do not chat on Internet. Seventh, when they interacted with their friends on Internet, regardless of age and gender, majority of adolescents reported that they had fun, followed by that they conversed, that they were the same as in the regular daily life, and that they felt closer. These results indicate that Korean adolescents view Internet as a place to spend their leisure time and that they enjoyed spending time on Internet.

Key words : cyberspace, self-concept, leisure activity, fun, Internet games, chatting, relationship with friends