

인터넷·PC통신 몰입 수준에 따른 행동양식의 차이¹⁾

나은영^a · 마동훈^b · 김철규^c

^a전북대 심리학과 · ^b전북대 신문방송학과 · ^c고려대 사회학과

본 연구에서는 인터넷·PC통신 몰입수준에 따라 차이를 보이는 행동들과 그렇지 않은 행동들을 구분하고, 그 행동들이 주로 어떤 범주에 해당하는지를 살펴 보았다. 익명성을 편안하게 생각하면서도 실명이 더 바람직하다고 생각하는 점, 그리고 채팅에서 정서나 의미전달의 어려움을 그리 크게 느끼지 않는 점에서는 몰입수준에 따라 유의한 차이가 없었다. 대체로 친구가 많은 편이며 내성적이거나 소극적이지 않다고 응답한 정도에서도 몰입수준에 따른 차이가 없었다. 인터넷·PC통신 몰입수준에 따라 가장 큰 차이를 보인 항목은 “과외활동 적극성” 요인에 속하는 행동들과 PC통신 및 인터넷에 대한 긍정적인 신념들이었다. 인터넷·PC통신에 몰입해 있는 사람일수록 과외활동을 적극적으로 하며 인터넷이나 PC통신이 삶의 영역을 넓히고 다른 사람의 의견을 아는 데 도움이 된다고 생각했다. 또한 몰입수준이 높을수록 더 충동적이며 여가 시간이 많고 통신 여건도 잘 갖추고 있었다. 기존의 몇몇 연구들과는 달리, 소극적인 사람이 인터넷에 빠져드는 것이 아니라 오히려 과외활동을 열심히 하는 사람일수록 인터넷에 더 몰입하여 이를 적극적으로 활용할 가능성이 있음을 지적하면서, “중독자”와 “몰입자” 구분의 필요성도 제안하였다.

컴퓨터의 영향은 이제 그 기계적 편리함의 수준을 넘어 인간 사회의 모든 영역에 침투해 있다. 개인이 개인적 또는 사회적 생활을 영위해 감에 있어서 컴퓨터가 없이는 거의 하루도 정상적으로 돌아가기 어려울 정도로 급속히 우리의 생활 속에 파고들어, 이제는 인간과 인간 사이의 의사소통과 교류에서까지도 컴퓨터에 의존하는 비율이 높아지고

있다. 새로운 천년의 시작을 앞두고 미래 사회에 대한 낙관적 예측과 기대 뿐만 아니라 한편으로 염려와 불안의 원천이 되고 있는 사이버 교류의 양상과 그 이점 및 폐해, 그리고 그 전망에 관한 논의가 심리학, 사회학, 및 커뮤니케이션학 등 여러 분야에 걸쳐 한창 진행 중이다(김선업, 1996; 김철규, 1999; 마동훈, 1996, 1997; 이진, 1996; 이근무, 1996; 조동기, 1996; 황상민·한규석 편저, 1999; Brent, 1996; December, 1996; Olliges, 1996; Walther, 1996; Walther & Burgoon, 1992; Walther, Anderson, & Park, 1994).

심리학 분야에서는 사이버 공간 안에서의 인간

1) 본 연구는 교육부 지원 인문사회과학 중점영역 연구과제(전북대학교 지방자치연구소, 1996. 7. - 1999. 6., 책임 연구자: 전북대 신문방송학과 권혁남 교수) “다중매체와 생활환경” 연구의 제2차년도 연구인 “뉴미디어와 일상생활: 컴퓨터 통신의 도입과 생활문화의 변동”의 조사결과와 일부를 보고한 것이다. 자료분석에 협조해 준 전북대 심리학과 대학원생 김상기 군에게 사의를 표한다.

의 심리와 교류 특성(한규석, 1999), 인터넷 중독 증상의 진단과 예방(이봉건, 1999), 또는 아동 및 청소년들의 전자게임 몰입과 사회적 행동 간의 관계(이춘재 · 박혜원 · 광급주 · 황상민, 1995) 등에 관심을 두고 있다. 사회학 분야에서는 정보화 사회의 변화 방향과 이로 인한 대인관계망의 구조적 변화 및 사회적 정체성의 문제에 초점을 맞추고 있다(김선업, 1996; 김철규, 1999; 이진, 1996; 이근무, 1996; 조동기, 1996; Brent, 1996). 그리고 커뮤니케이션학 분야에서는 새로운 의사소통 양식으로서의 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(computer-mediated communication, CMC), 또는 컴퓨터 매개 상호작용(computer-mediated interaction, CMI)의 이론적 틀 갖추기와 실생활에서의 유용성 및 그 영향 등을 연구하고 있다(마동훈, 1996, 1997; December, 1996; Olliges, 1996; Walther, 1996; Walther & Burgoon, 1992; Walther, Anderson, & Park, 1994).

사이버 공간의 특성과 인간 심리

사이버 공간 속의 인간 심리를 알기 위해서는 사이버 공간 자체의 특성을 먼저 알 필요가 있다. 한규석과 황상민(1999)이 정리한 사이버 교류에서의 행동특성들은 (1) 익명성, (2) 시공간을 초월한 의사소통, (3) 활동기록의 보존성, 그리고 (4) 교류채널의 제한성이다. 그 결과 인간의 심리 속에는 (1) 탈억제(disinhibition), (2) 개방성과 평등성, (3) 친밀성과 협동성 및 (4) 복합적 정체성이 자리잡게 된다고 본다(cf. 이상균, 1999). Kiesler, Siegel, 및 McGuire (1984)는 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(CMC)의 사회심리학적 측면들로 (1) 시간과 정보처리의 압력, (2) 조정 피드백의 결여, (3) 비언어적 단서의 결핍으로 인한 사회적 영향력의 약화, (4) 사회적 지위와 맥락 단서의 결여, (5) 사회적 익명성, 그리고 (6) 컴퓨터상의 특별한 용어 등장 및 성숙하지 않은 에티켓 등을 들고 있다.

흔히 사이버 공간의 커뮤니케이션에서는 비언어

적 단서가 결핍되어(즉, 교류채널이 제한되어), 정서의 전달이 어렵고 “사회적 비현실성”을 가져올 수 있다고 여겨지기도 하지만(예: 김선업, 1996; Kiesler, Siegel, & McGuire, 1984; Walther & Burgoon, 1992), 한편으로는 한규석(1999)이 지적하고 있듯이 많은 PC통신 및 인터넷 애용자들이 이모티콘(Emoticon)을 사용하여 비언어와 부언어 결핍으로 인한 공백을 그런대로 만족스럽게 메우고 있다(표 1 참조). Hiltz와 Turoff도 또한 컴퓨터 상담자들이 컴퓨터로 비명, 포옹, 및 키스 등을 전달하는 방법을 개발해 오고 있다고 보고한 바 있다(Pollack, 1982 참조; Kiesler, Siegel, & McGuire, 1984, p. 1125에서 간접인용).

표 1. 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서 정서의 표현에 쓰이는 부호키(Smiley)의 예

Smiley 부호키	의 미
: -) X X ..	즐거운 모습
X-(아픈 모습
:< :(심술난 모습, 토라진 모습
^^ O	기빠서 큰 소리 치는 모습
:) :> :D ^^ ^^ ^^ ^^ ^^ ^^ V - . -	웃는 모습들의 표현
* * -	마구 웃는 모습
^^; ;	땀 흘리는 모습 (무안한 경우 사용)

출처: 한규석, 1999, p. 43, 표 3-1.

Short, Williams, 및 Christie(1976)에 의하면, 컴퓨터 매개 커뮤니케이션은 얼굴을 맞대고 하는 대면적 교류에 비해 사회적 실재감(social presence)이 떨어진다. 왜냐 하면, 부언어와 비언어적 단서 등을 포함하는 “가용한 의사소통 채널의 수”가 적기 때문이다(표 2 참조). 부언어(paralanguage)란 “말에 수반되어 전달되는 정보”로서 목소리의 떨림, 억양,

표 2. 커뮤니케이션 매체별로 가능한 의사소통 채널의 종류

매체 \ 채널	내용(문자)	정서표현 (이모티콘)	부언어	비언어	분위기
팩 스	○				
CMC	○	○			
전 화	○	○	○		
비디오폰	○	○	○	○	
대면접촉	○	○	○	○	○

출처: 한규석, 1999, p. 33-34, 43-44의 내용을 필자들이 재구성함.

및 강약 등을 지칭하며, 비언어적 단서(nonverbal cue)란 말하는 사람이 하는 손짓, 몸짓 등과 같은 제스처어나 표정 등을 말한다(한규석, 1999, p. 33 참조).

컴퓨터 매개 커뮤니케이션은 대체로 문자 채널에만 의존하는 “빈약한 의사소통”이기 때문에(Daft & Lengel, 1986; Trevino, Daft, & Lengel, 1990), 내용이 복잡하거나 애매하지 않을 때에는 큰 문제가 없는 의사소통 방법이지만 협상이나 갈등 조정과 같은 복잡한 의사소통에서는 부적절한 방법이다(예: Steinfield, 1986; 한규석, 1999, p. 34에서 간접인용). 그러나 협상 및 갈등 조정 등에서처럼 상대방의 정서 및 의도의 지각이 적절한 의사소통에 꼭 필요한 경우가 아닌, 객관적 사실의 전달과 그에 대한 이성적인 논평 등으로 이루어지는 학술회의 등은 비록 복잡하기는 하지만 컴퓨터를 매개로 한 의사소통에 비교적 큰 문제가 없이 이용될 수 있다. 다만 이 경우에도 즉각적인 피드백은 전달되기가 힘들고 동시적 의사소통에 제한을 받는다는 사실은 CMC의 어쩔 수 없는 한계이다.

사이버 공간에서의 중독 가능성 및 중독자들의 특성

사이버 공간에서의 의사소통이 이와 같은 비언어적 및 정서적 단서의 부족으로 인한 어려움을 지니고 있음에도 불구하고 많은 사람들이 여기에 몰두

하고 있고, 심지어 중독 증상을 보이기도 한다. 일종의 “심리적 부적응 행동”이라고 할 수 있는 PC통신 및 인터넷 중독증은 “신중 정신병”이라고까지 불리우기도 한다(김상현, 1996a, 1996b). 현재 미국의 정신장애 진단 기준인 DSM-IV의 “충동조절 장애”의 기준을 따라 인터넷 중독 정도를 진단하는 방법이 널리 사용되고 있다(이봉건, 1999 참조).

인터넷 중독증을 부르는 용어는 인터넷 증후군(Internet Syndrome), 웹버홀리즘(Webaholism), 또는 인터넷 중독장애(Internet Addiction Disorder) 등이 있는데, 모두 “인터넷의 과도한 사용으로 현실생활에 지장을 받을 정도의 신체적·정신적 이상현상을 경험하는 것”을 뜻한다(이봉건, 1999, p. 313). 주당 38시간(하루평균 약 5시간 반) 정도를 인터넷에 소비하는 사람들(N=396명)을 대상으로 Young(1996a)이 조사한 PC통신 및 인터넷 중독증 연구에 따르면, (1) 현실도피, (2) 가상적 인물과의 동일시, 그리고 (3) 주변 일상사에 대한 흥미 상실 등이 중독자들의 대표적인 특징들로 드러났다.

뒤 이어 Young(1996b)은 또 대개 중독자들은 “자신의 인터넷 과다사용이 비정상이라는 것을 부인(denial)”하며, “짜릿한 흥분감(a sense of excitement)”을 느낄 뿐만 아니라, 외부에서의 개입이 없으면 통신접속을 언제 끊어야 할 지를 조절하지 못한다(이봉건, 1999, p. 315에서 간접인용). PC통신 또는 인터넷에서 빠져나가야 할 시점을 통제하지 못하는

것은 마치 도박이나 술을 언제 그만두어야 할 지를 통제하지 못하는 것과 유사하다. 그런 의미에서 인터넷 중독을 DSM-IV에서 일종의 “충동조절 장애”로 분류한다.

한편, 권혁남·나은영·마동훈·박천일·심재철(1998)의 연구에서는 인터넷이나 PC통신을 전혀 사용하지 않던 사람에게 모뎀을 공급해 주고 사용하도록 했을 때의 초기 사용자들의 변화 과정을 추적한 바 있다. 초기 사용자들의 평균 사용시간은 하루 평균 PC통신 약 35-40분, 인터넷 약 10분 정도였으며, 이들을 두 집단(비교적 PC통신과 인터넷을 많이 사용하는 사람들과 적게 사용하는 사람들)으로 나누어 감정적 분위기, 충동 통제, 숙달감 및 대처, 그리고 우월 적응 측면에서 비교해 보았을 때에는 중독·비중독 집단의 비교와 반대되는 결과를 얻었다. 즉, PC통신과 인터넷을 많이 사용하는 사람들이 적게 사용하는 사람들보다 이 모든 점에서 더 우월하게 나와, 더 충동 통제도 잘 하고 숙달감을 느껴 우월하게 적응하고 있음이 밝혀졌다.

그러므로 모든 것이 그렇듯이 “적당한” 수준의 사용이 최적의 상태를 낳는다고 할 수 있다. 인터넷이나 PC통신을 전혀 모르는 컴맹 또는 넷맹에 해당하는 사람들도 자신감을 상실할 수 있으며, 너무 빠져들어 있는 사람들도 부적응적인 사회행동을 보이게 된다. 현대문명이 낳은 편리함의 추구에서 뒤쳐지는 것도 잘 적응하는 사람의 행동이라고 볼 수 없고, 또 지나치게 편파적으로 빠져드는 것도 역시 명백한 부적응적 행동이다.

사이버 공간에의 몰입이 개인의 사회적 행동에 미치는 영향

사이버 공간에의 몰입은 위와 같은 개인의 지각이나 행동에도 변화를 가져오지만, 대인관계 속에서의 지각 및 행동에도 상당한 변화를 가져올 수 있다. 이봉건(1999)이 지적했듯이 실제 대인관계에서 만족을 얻지 못하는 내성적인 성격의 소유자가

사이버 공간에 매료되어 더 중독에 빠질 가능성이 높을 수도 있고, 반대로 김선업(1996)이 밝혔듯이 인터넷을 활발하게 사용하는 사람들이 오히려 더 적극적인 사회활동을 하고 있을 수도 있다. 혹은 이 두 상반된 의견의 종합으로, 인터넷을 어느 정도 사용할 줄 알게 되어 상당한 수준으로 활용하게 될 때까지는 사회활동의 적극성이 증가하다가, 그 정도가 몰입 수준을 지나쳐 중독 수준에까지 이르게 되면 급기야 현실감각을 상실하게 되어 사회적 행동에서도 부적응적인 방식이 들출될 수 있다.

컴퓨터 매개 커뮤니케이션이 한 개인의 적응적 또는 부적응적 사회행동을 낳을 수도 있지만, CMC에 참여하는 사람들로 이루어진 집단 또는 사회 전체의 맥락에서는 과연 어떤 효과를 가져올 수 있을 것인가? Kiesler, Siegel, 및 McGuire (1984)의 연구는 이 질문에 대한 경험적인 연구의 시도로서 중요한 시사점을 제공해 준다. 이들의 실험 결과에 따르면, 우선 CMC 집단의 구성원들이 대면 커뮤니케이션 집단의 구성원들보다 더 동등하게 참여했음이 밝혀졌다. 물론 두 집단 모두에서 지배적인 발언을 하는 사람이 있기는 했지만, 이런 현상은 CMC 집단에서 더 약했다. 그러므로 CMC 상황은 보다 평등한 참여가 가능해지는 상황이라고 할 수 있다. CMC 상황에서의 사회적 단서들의 결여가 오히려 평등한 참여를 유발하는 데 도움이 될 수 있음을 보여 준 연구이다.

Kiesler, Siegel, 및 McGuire(1984)의 연구는 또한 CMC 상황이 면대면 상황보다 더 많은 집단의견의 변화를 가져옴을 보여 주었다. CMC 상황에서는 얼굴이 보이지 않기 때문에 의견을 고수함으로써 체면(face)을 유지해야 할 필요성이 그만큼 적고, 따라서 다른 사람의 의견이 좋아 보이면 기꺼이 따를 수 있는 내용 중심의 변화가 일어난 것으로 해석된다. 뿐만 아니라 억제되지 않은(uninhibited) 언어적 행동이 나오는 정도도 예상대로 대면 커뮤니케이션 상황보다 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 상황

에서 더 컸다.

이처럼 PC통신 및 인터넷 사용으로 인해 많은 개인적·상황적 변화들이 등장할 수 있다. 심지어 PC통신이나 인터넷을 많이 사용하는 신세대와 그렇지 않은 구세대 간의 의사소통의 장벽이 심각한 문제가 되기도 한다. CMC에서는 보다 단순화된 표현들을 탈억제된 상태에서 사용하기 때문에, 여기 익숙하지 않은 사람들이 듣기에는 지나치게 노골적이거나 알아들을 수 없는 표현들이 허다하기 때문이다(이경선, 1999). 이는 정보화 사회의 발달로 인해 기존의 가족관계까지 변화할 수 있음을 암시한다(cf. 함인희, 1996). 사회적 관계의 원활한 유지를 위해서는 효율적인 의사소통의 흐름이 아주 중요하다는 사실을 돌이켜 볼 때, 인터넷 몰입자들과 비몰입자들 간, 혹은 신세대와 구세대 간의 커뮤니케이션의 단절로 인한 사회적 관계의 위협도 장기적으로 해결해야 할 문제이다.

본 논문은 아주 심각한 인터넷 중독자들을 선별하여 면담한 사례연구가 아니라, 중독가능성을 측정하는 척도 점수를 근거로 참가자들을 PC통신(또는 인터넷) 몰입수준에 따라 3등분한 다음, 이 세 집단 참가자들이 어떤 행동에서 큰 차이를 보이고 어떤 행동에서 그다지 큰 차이를 보이지 않는지를 구분해 보는 것을 목적으로 한다. 따라서 본 연구에서는 “PC통신 및 인터넷 중독 수준”이란 용어를 피하고 “PC통신 및 인터넷 몰입 수준”이란 용어를 사용하였다. 이에 더하여, 여러 행동양식들에 관한 문항들을 요인분석함으로써, 대체로 몰입수준에 따른 차이를 보이는 문항들은 주로 어떤 요인들에 해당하며 그렇지 않은 문항들은 어떤 요인들에 해당하는지도 살펴 볼 것이다.

방 법

참가자

본 연구의 참가자는 489명이었으나, 한 문항이라

도 부실하게 응답한 참가자들을 제외하고 최종 분석에 이용된 수는 전북대학교 학생 192명(남 135, 여 57)과 고려대학교 학생 229명(남 159, 여 70), 모두 421명이었다.

설문지의 내용 및 분석 방법

본 연구의 설문 내용은 (1) 인터넷(또는 PC통신) 몰입수준을 측정한 문항들 10개(부록 A 참조), (2) 다양한 행동양식을 측정하는 문항들 40개(결과표 3-5 참조), 그리고 (3) 컴퓨터 프로그램과의 정서적 동일시를 측정하는 문항들 10개(부록 B 참조)로 이루어져 있었다. 행동양식 중 가명과 실명 중 어느 쪽이 더 편안한지 등을 묻는 문항 4개만 3점 척도(① 가명, ② 같다, ③ 실명)로 측정하였고, 다른 문항들은 모두 “전혀 그렇지 않다”부터 “매우 그렇다”까지, 또는 “전혀 없었다”부터 “매우 많았다”까지의 5점 척도로 측정하였다.

몰입수준을 측정하는 10문항에 대한 응답 점수를 각 참가자별로 합산하여, 그 합산점수에 따라 상·중·하의 몰입수준에 해당하는 참가자 집단으로 나눈 다음, 이 몰입수준을 독립변인으로 삼아 분석하였다. 그리고 기타 행동양식을 묻는 문항들의 응답 점수는 각 문항마다 모두 개별적인 종속변인으로 분석하였고, 컴퓨터 프로그램과의 동일시 정도를 묻는 10개의 문항들은 그 합산 점수를 하나의 종속변인으로 분석하였다. 분석 방법은 PC통신 및 인터넷 몰입의 상·중·하 수준별로 여러 행동양식의 차이를 일원변량분석하고, 또한 몰입수준의 점차 증가에 따른 평균치의 단순증가 또는 단순감소 함수가 유의한지(contrast -1, 0, 1)를 t 검정하였다. 그 다음, 행동양식을 구성하는 문항들의 내용을 요인분석하여, 주로 어떤 요인들에서 몰입수준별 행동양식의 차이가 많이 나왔는지를 살펴 보았다.

결 과

몰입수준별 분포

전체 참가자 421명의 인터넷(또는 PC통신) 몰입 수준별 빈도분포는 그림 1과 같이 거의 정상분포에 가까우면서도 아주 몰입도가 높은 몇 명을 포함하고 있었다(편포도 .438). 몰입수준 상·중·하 집단으로 참가자들을 구분할 때, 부록에 나와 있는 10개의 문항들에 대한 척도점수를 역으로 코딩하여 그 합산 점수가 27점 이상이면 상(31.1%), 21-26점이면 중(37.3%), 그리고 20점 이하이면 하(31.6%)로 분류하였다. 빈도분포상에서 몰입수준의 점수는 최하 10점부터 최고 45점까지 분포했는데, 중간에 몰려 있는 동점자들을 고려하여 상·중·하의 몰입수준에 해당하는 참가자들의 수가 거의 동수이면서 정상분포에서 크게 벗어나지 않도록 중간 집단을 조금 더 많게 세 집단으로 나누어 분석하였다.

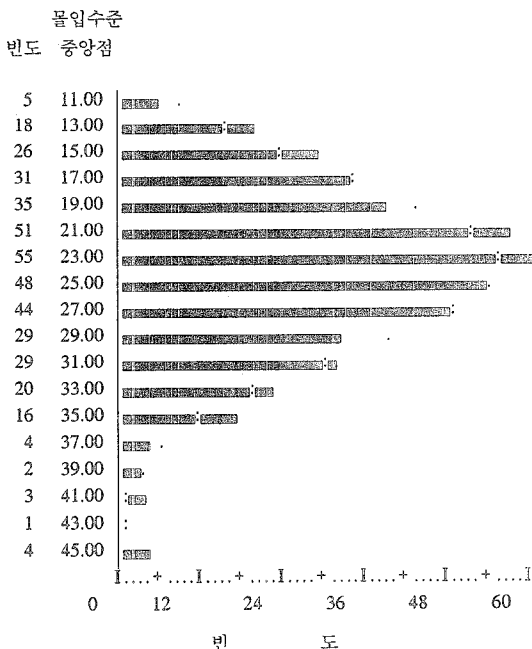


그림 1. 전체 참가자들(N=421)의 몰입수준별 빈도 분포 (점선은 정상분포의 위치).

몰입수준별로 차이를 보이는 행동들

표 3은 몰입수준에 따른 행동양식의 차이를 보이는 문항들의 결과를 요약해 놓은 것이다. 행동양식들도 모두 5점 척도로 측정된 값이며, 수치가 클수록 그 문항에 동의한 정도가 강한 것이다. 40개의 행동양식 측정 문항들 가운데 23개의 문항에서, 그리고 컴퓨터 프로그램 동일시 정도를 측정하는 10문항 합산점수에서 PC통신 및 인터넷 몰입수준에 따른 유의한 차이를 보였다. 몰입수준에 따라 가장 큰 차이를 보이는 문항은 “통신 때문에 친구를 만나는 시간이 줄었다”는 문항으로서, $F = 49.63, p < .001$, 몰입수준이 높아질수록 이 문항에 동의하는 정도가 1.40, 1.88, 2.32로 점차 높아져 단순증가 경향도 유의하였다, $t = 9.96, p < .001$. 그러나 이 문항의 경우는 문항에 동의하는 정도가 전반적으로 낮아(5점 척도에서 3점 미만), 몰입수준별 차이는 가장 심하지만 실제로 통신 때문에 친구 만나는 시간이 많이 줄어들지는 않음을 시사한다.

몰입수준별 행동양식의 차이를 크게 보이면서도 많은 사람들이 긍정적인 쪽으로 응답한 문항들은 (1) “직접 만나서 얘기하는 것보다 채팅하는 것이 더 편안함을 느낀다” (몰입수준이 높아질수록 동의 정도가 2.58, 2.99, 3.33으로 높아짐, 단순증가 $t = 5.87, p < .001$), (2) “상대방이 누군지 잘 모른다는 사실이 솔직한 표현을 가능하게 한다” (몰입수준이 높아질수록 동의 정도가 2.91, 3.24, 3.52로 높아짐, 단순증가 $t = 4.75, p < .001$), (3) “집에서 통신을 사용할 수 있는 여건이 마련되어 있다” (몰입수준이 높아질수록 동의 정도가 3.46, 3.63, 4.05로 높아짐, 단순증가 $t = 3.89, p < .001$), (4) “통신 때문에 다른 사람이 실제 어떻게 생각하는지 많이 알게 되었다” (몰입수준이 높아질수록 동의 정도가 3.02, 3.19, 3.58로 높아짐, 단순증가 $t = 5.26, p < .001$), 그리고 (5) “PC통신을 통해 내 삶의 영역이 넓어졌다고 생각한다” (몰입수준이 높아질수록 동의 정도가 3.14, 3.40, 3.76으로 높아짐, 단순증가 $t = 5.84,$

표 3. 몰입수준에 따른 행동양식의 차이를 보이는 문항들

문항 내용	몰입 수준			F	t
	상	중	하		
채팅 도중 자신이 상대방의 느낌이나 감정을 잘못 이해했다고 느낀 적이 있다	3.19	2.96	2.92	3.14 [°]	2.18 [°]
나는 대화할 때 나의 신분을 감추고 말한다	2.29	2.30	1.87	6.55 ^{**}	3.05 ^{**}
직접 만나서 얘기하는 것보다 채팅하는 것이 더 편안함을 느낀다	3.33	2.99	2.58	17.25 ^{***}	5.87 ^{***}
현실에서보다 대등한 관계에서 얘기하는 것 같다	3.59	3.41	3.22	4.97 ^{**}	3.15 ^{**}
상대방이 누군지 잘 모른다는 사실이 솔직한 표현을 가능하게 한다	3.52	3.24	2.91	11.2 ^{9***}	4.75 ^{***}
마음에 드는 사람이 있으면 즉시 쪽지를 보낸다	2.53	2.34	2.18	3.66 [°]	2.70 ^{**}
통신상의 토론이 사회적 여론형성에 힘을 발휘한다고 생각한다	3.74	3.61	3.42	3.60 [°]	2.67 ^{**}
집에서 통신을 사용할 수 있는 여건이 마련되어 있다	4.05	3.63	3.46	8.16 ^{***}	3.89 ^{***}
동아리, 학회에 적극 참여한다	3.18	2.94	2.77	4.10 [°]	2.85 ^{**}
대부분의 시간을 학교 공부나 취업준비에 할애한다	2.40	2.72	2.77	5.73 ^{**}	-3.13 ^{**}
여가시간이 많은 편이다	3.18	3.03	2.80	5.92 ^{**}	3.41 ^{**}
통신 때문에 친구 만나는 시간이 줄었다	2.32	1.88	1.40	49.6 ^{3***}	9.96 ^{***}
통신상의 친구를 직접 만난 적이 있다	3.15	2.38	1.83	30.2 ^{3***}	7.74 ^{***}
통신 때문에 다른 사람이 실제 어떻게 생각하는지 많이 알게 되었다	3.58	3.19	3.02	14.7 ^{2***}	5.26 ^{***}
통신 때문에 취미가 변하거나 본래의 취미에 더 몰두하게 되었다	3.13	2.45	2.01	43.6 ^{3***}	9.26 ^{***}
뚜렷한 목적이 있을 때만 PC통신에 접속한다	2.56	2.94	3.33	17.8 ^{9***}	-5.98 ^{***}
물품을 충동적으로 구입할 때가 있다	2.60	2.41	2.11	6.59 ^{**}	3.58 ^{***}
PC통신을 통해 내 삶의 영역이 넓어졌다고 생각한다	3.76	3.40	3.14	17.1 ^{6***}	5.84 ^{***}
친한 친구의 일기장을 허락없이도 볼 수 있다	2.17	1.98	1.78	5.53 ^{**}	3.32 ^{**}
별 목적없이 TV 리모콘을 돌릴 때가 있다	3.67	3.73	3.39	4.65 [°]	2.27 [°]
전자오락 게임에 몰입하여 약속을 어기거나 할 일을 못한 경우가 있다	2.79	2.61	2.10	11.47 ^{***}	4.59 ^{***}
이승희 혹은 박찬호 등 유명스타가 내 애인인 것같이 생각되는 경우가 있다	1.73	1.64	1.32	9.26 ^{***}	4.07 ^{***}
축구 한일전 등 중요한 운동경기를 보기 위해 사전에 계획된 일정을 바꾼 적이 있다	3.07	3.06	2.67	4.16 [°]	2.47 [°]
컴퓨터프로그램과의 동일시 (10문항 합산점수)	33.64	31.21	28.18	22.55 ^{***}	6.70 ^{***}

주. 몰입수준이 낮을수록 큰 평균치를 지니는 문항은 이탤릭체로 표기함. F값은 각 문항별 일원변량분석의 결과. t값은 몰입수준이 증가함에 따라 단순증가(contrast -1, 0, 1)가 유의한지를 검증한 결과임. $p < .05$, $^{\circ} p < .01$, $^{\ast} p < .001$.

$p < .001$)와 같은 문항들이었다. 대체로 집에 PC통신 여건이 잘 갖추어져 있는 사람이 몰입할 확률이 높고, 몰입수준이 높을수록 PC통신을 긍정적으로 생각하는 경향이 있음을 알 수 있다. 그러나 이는 본 조사의 대상들을 몰입 수준에 따라 세 집단으로 나누었으므로, 병적이라고 할 수 있을 정도의 아주 심각한 중독자들은 포함되지 않았기 때문일 수 있다.

한편, “뚜렷한 목적이 있을 때에만 PC통신에 접속한다”(몰입수준이 높아질수록 동의 정도가 3.33, 2.94, 2.56으로 낮아짐, 단순증가 $t = -5.98, p < .001$)는 문항과 “대부분의 시간을 학교공부나 취업 준비에 할애한다”(몰입수준이 높아질수록 동의 정도가 2.77, 2.72, 2.40으로 낮아짐, 단순증가 $t = -3.13, p < .01$)는 두 문항에는 몰입수준이 낮은 사람들이 더 강하게 동의하는 경향이 있었다. 이는 대체로 뚜렷한 목적의식이 있는 사람은 PC통신에 중독될 가능성이 그만큼 낮다는 것을 의미하기도 하며, 역으로 PC통신이나 인터넷에 몰입해 있는 사람은 뚜렷한 목적의식을 상실하게 될 가능성이 높다는 것을 의미하기도 한다. 흥미로운 것은 “물품을 충동적으로 구입할 때가 있다”고 하는 문항은 뚜렷한 목적의식과 반대되는 충동적 성향을 반영하는 문항인데, 몰입수준이 증가함에 따라 이 문항에 동의하는 정도가 2.11, 2.41, 2.60으로 유의하게 높아져(단순증가 $t = 3.58, p < .001$), 몰입수준이 높을수록 충동적 성향은 높고 목적의식은 낮음을 시사한다는 점이다. 이에 관한 논의는 행동양식 문항들에 대한 요인분석 결과를 논의할 때 좀 더 자세히 언급하고자 한다.

컴퓨터 프로그램을 의인화하고 마치 친한 친구와 같은 느낌을 갖는 정도, 즉 컴퓨터 프로그램과의 동일시 정도도 PC통신 및 인터넷 몰입수준이 증가함에 따라 그 평균치가 28.18, 31.21, 33.64로 증가하여, 단순증가 선형성 검증이 유의하였다, $t = 6.70, p < .001$. 인터넷에 몰입해 있는 정도가 강한

사람일수록 다른 사람의 컴퓨터에서 자기에게 익숙한 프로그램을 보면 마치 친구를 만난 것처럼 기뻐하며 그 프로그램과의 동일시가 일어난다. 이는 비인격체인 컴퓨터 또는 그 프로그램을 마치 사람(특히 자기가 아끼는 아주 가까운 사람) 대하듯 하는 현상으로, 몰입수준에 따른 증가 경향은 충분히 예견되는 것이다.

몰입수준별로 차이를 보이지 않는 행동들

표 4는 PC통신 및 인터넷 몰입수준에 따라 큰 차이를 보이지 않는 행동들의 목록을 모아 놓은 것이다. 몰입수준에 따른 차이들이 유의하지 않아 각 문항마다 전체 참가자들의 평균치를 함께 제시함으로써, 응답이 전체적으로 어느 쪽으로 쏠리고 있는지를 파악하고자 하였다.

표 4에서 알 수 있듯이, 본 조사에서 사용한 40개의 행동양식 측정 문항들 가운데 모두 17개의 문항들에서 몰입수준에 따른 차이를 보이지 않았으며, 특히 가명과 실명 중 어느 쪽이 편안한지를 묻는 문항들 4개 모두와 채팅할 때 감정표현 및 그 이해에 어려움이 있는지를 묻는 문항 4개 중 3개에서 몰입수준별 차이가 없는 것으로 드러났다. 그 평균치를 보면, PC통신이나 인터넷에의 몰입 정도와 무관하게 가명을 사용하는 경우 더 마음편히 느끼지만 실명을 사용하는 경우 상대방에게 더 호감이 가고 더 바람직하다고 생각하는 경향이 있었다. 그리고 대부분 채팅할 때 감정을 표현하기 어려운 때나 답답한 때가 그리 많지는 않다고 응답했으며, 상대방이 자신의 느낌이나 감정을 잘못 이해했다고 느낀 적이 있다고 응답한 비율은 몰입수준에 관계없이 조금 높았다. 자신이 상대방의 느낌을 잘못 이해했다고 느낀 적이 있었는지에 대한 응답 비율에서는 몰입수준에 따라 약간의 차이가 나왔지만(표 3의 첫 문항 참조), 이 때의 유의도 수준도 그리 높지 않아, 정서 이해나 전달 측면에서는 몰입수준에 관계없이 어려움을 느끼는 정도가 거

표 4. 몰입수준별로 차이를 보이지 않는 행동들의 목록

문항내용	평균치
가명-실명 중 어느 경우에 더 마음이 편한한지	1.74 ^a
가명-실명 중 어느 경우에 더 상대방에게 호감이 가는지	2.39 ^a
가명-실명 중 어느 경우에 대화내용이 더 솔직해지는지	2.18 ^a
가명-실명 중 어느 경우가 더 바람직하다고 생각하는지	2.47 ^a
채팅할 때 자신의 느낌이나 감정을 표현하기 어려운 때가 있었는지	2.85
얼굴을 맞대고 대화할 때에 비해 채팅 도중 답답하게 느낀 적이 있었는지	2.95
채팅 도중 상대방이 자신의 느낌이나 감정을 잘못 이해했다고 느낀 적이 있었는지	3.16
나는 대화방에서 상대방이 자신이 누구인지를 밝힐 때 더 호감이 간다	3.72
정보검색이나 전자우편은 바람직하나 채팅이나 전자동회회는 시간낭비라고 생각한다	2.25
대화방에서 서로 자신이 누구인지 밝히는 것이 바람직하다고 생각한다	3.69
나는 친구가 많은 편이다	3.50
나는 사람들과 쉽게 친해지지 못하는 내성적이고 소극적인 편이다	2.38
나와 관심이나 취미가 비슷한 사람을 찾아 얘기하고 싶다	3.86
통신상의 친구는 현실의 친구보다 유대관계가 약하다고 생각한다	3.11
하루하루의 일정을 계획세우고 살고 있다	2.67
여행갈 때는 늘 사전에 짜여진 계획에 의해 움직이려고 하는 편이다	2.95
FILA배 프로농구팀 중 열렬히 응원하는 팀이 있다	2.36

주. 몰입수준별로 차이를 보이지 않아, 전체 참가자들의 동의 정도를 평균치로 제시함. *① 가명, ② 똑같다, ③ 실명. 나머지는 모두 5점척도 점수(① 전혀 없었다, ② 비교적 없는 편이었다, ③ 보통이다, ④ 비교적 많은 편이었다, ⑤ 매우 많았다).

의 유사하다고 볼 수 있다. 이는 비언어적 단서의 제약이 따르는 컴퓨터 매개 의사소통 자체의 특성이며, 개인의 몰입수준에 따른 차별적 특성은 아닌 것으로 보인다.

몰입수준에 따라 유의한 차이는 보이지 않았지만 거의 유의도 수준에 근접했던 문항은 “채팅 도중 상대방이 자신의 느낌이나 감정을 잘못 이해했다고 느낀 적이 있는지” 하는 것이었다. 이 문항의 응답 평균치는 몰입수준이 증가할수록 3.09, 3.13, 3.24로 점차 증가하는 경향이 있었으나 선형성이 유의하지는 않았다. 이 결과는 표 3에서 “채팅 도중 자신이 상대방의 느낌이나 감정을 잘못 이해했다고 느낀 적이 있는지”에 대한 응답 평균치가 몰입수준 증가에 따라 2.92, 2.96, 3.19로 점차 증가하여 선형성이 약하지만 유의하게 나온 결과와 거의 일치한다, $t = 2.18, p < .05$. 이는 대체로 PC통신에의 몰입수준이

깊어질수록 상대방에 대해 더 깊은 수준의 이해를 원하지만 실제로 컴퓨터상으로는 그 수준까지 못미치는 데 대한 좌절감이 증가하기 때문인 것으로 해석될 수 있다.

요인분석 결과

위에서는 행동양식 측정 질문들 하나하나에 대한 응답들을 PC통신 및 인터넷 몰입수준별로 분석하여, 몰입수준별 차이를 보이는 행동들과 차이를 보이지 않는 행동들을 구분해 보았다. 그렇다면 이처럼 몰입수준에 따른 차이를 보이는 행동들은 주로 어떤 범주로 묶이며, 그렇지 않은 행동들은 또 어떤 범주로 묶이는지, 그 공통점들과 차이점들을 좀 더 체계적으로 해석해 보기 위해 40개의 행동들에 대한 요인분석을 실시하였다. 그 결과가 표 5에 제시되어 있다.

표 5. 행동양식 측정 질문들에 대한 요인분석 결과

	요인 1 (10문항)	요인 2 (9문항)	요인 3 (9문항)	요인 4 (4문항)	요인 5 (8문항)	몰입수준별 선형성 검증 유의도 수준 (표 3, 표 4)
요인1: 비익명성·비충동성						
채팅을 할 때 실명으로 하는 것이 더 바람직하다고 생각한다	.669	.081	.100	.165	.052	n.s.
나는 대화방에서 서로 자신이 누구인지 밝히는 것이 바람직하다고 생각한다	.641	.208	.044	.010	.241	n.s.
채팅을 할 때 실명으로 하는 것이 더 편안하다	.621	.257	-.049	.164	-.057	n.s.
나는 대화할 때 나의 신분을 감추고 말한다	-.590	-.169	.271	-.058	.067	**
채팅을 실명으로 할 때 대화내용이 더 솔직해진다	.590	.115	-.058	.164	.052	n.s.
물품을 충동적으로 구입할 때가 있다	-.454	.070	.252	.207	-.018	***
채팅을 실명으로 할 때 상대방에게 더 호감이 간다	.444	-.057	.017	.369	.138	n.s.
친한 친구의 일기장을 허락없이도 볼 수 있다	-.369	.187	.218	.231	-.051	**
여가시간이 많은 편이다	-.326	.278	.034	.065	-.100	**
별 목적없이 TV리모콘을 돌릴 때가 있다	-.294	-.003	.214	.118	-.176	*
요인2: 과외활동 적극성						
통신상의 친구를 직접 만난 적이 있다	.047	.648	.082	.072	-.042	***
통신 때문에 취미가 변하거나 본래의 취미에 더 몰두하게 되었다	-.006	.589	.059	-.041	.091	***
PC통신을 통해 내 삶의 영역이 넓어졌다고 생각한다	.191	.578	-.031	-.126	.296	***
동아리, 학회에 적극 참여한다	.077	.441	-.080	.238	.034	**
통신 때문에 친구 만나는 시간이 줄었다	-.047	.429	.269	-.324	.009	***
대부분의 시간을 학교공부나 취업준비에 할애한다.	-.074	-.403	.052	-.110	.308	**
집에서 통신을 사용할 수 있는 여건이 마련되어 있다	-.056	.362	-.062	.351	.242	***
통신상의 친구는 현실의 친구보다 유대관계가 약하다고 생각한다	-.187	-.313	.210	.118	.052	n.s.
정보검색이나 전자우편은 바람직하나 채팅이나 전자동호회는 시간낭비라고 생각한다	-.201	-.247	.048	.027	.091	n.s.
요인3: 감정적 몰입						
채팅도중 자신이 상대방의 느낌이나 감정을 잘못 이해했다고 느낀 적이 많다	.044	-.116	.700	.051	.027	*
채팅 도중 상대방이 자신의 느낌이나 감정을 잘못 이해했다고 느낀 적이 많다	.072	-.093	.681	.048	.066	n.s.
얼굴을 맞대고 대화할 때에 비해 채팅도중 답답하게 느낀 적이 있다	.110	-.268	.595	.141	-.039	n.s.
이승희 혹은 박찬호 등 유명스타가 내 애인인 것같이 생각되는 경우가 있다	-.209	.138	.518	-.101	.006	***
전자오락 게임에 몰입하여 약속을 어기거나 할 일을 못한 경우가 있다	-.148	.189	.465	-.224	-.155	***
채팅할 때 느낌이나 감정을 표현하기 어려운 때가 있었다	.178	-.330	.419	-.210	.195	n.s.
축구 한일전 등 중요한 운동경기를 보기 위해 사전에 계획된 일정을 바꾼 적이 있다	-.191	.027	.367	.020	.119	*
FILA배 프로농구팀 중 열렬히 응원하는 팀이 있다	-.138	.095	.357	.042	-.154	n.s.
마음에 드는 사람이 있으면 즉시 쪽지를 보낸다	-.117	.178	.299	-.115	.026	**

표 5. 계속

	요인 1 (10문항)	요인 2 (9문항)	요인 3 (9문항)	요인 4 (4문항)	요인 5 (8문항)	몰입수준별 선형성 검증 유의도 수준 (표 3, 표 4)
요인4: 대인관계						
나는 사람들과 쉽게 친해지지 못하는 내성적이고 소극적인 편이다	-0.19	-0.001	.018	-.717	-.079	n.s.
나는 친구가 많은 편이다	-.011	.180	.035	.628	.141	n.s.
직접 만나서 얘기하는 것보다 채팅하는 것이 더 편안함을 느낀다	-.265	.192	-.027	-.564	.316	***
현실에서보다 대등한 관계에서 얘기하는 것 같다	-.061	.088	.032	-.435	.350	**
요인5: 목적의식·투명성						
하루하루의 일정을 계획세우고 살고 있다	.161	-.193	.010	.021	.517	n.s.
나와 관심이나 취미가 비슷한 사람을 찾아 얘기하고 싶다	-.119	.001	-.043	.180	.488	n.s.
여행갈 때는 늘 사전에 짜여진 계획에 의해 움직이려고 하는 편이다	.089	.006	-.004	-.026	.479	n.s.
뚜렷한 목적이 있을 때만 PC통신에 접속한다	-.025	-.426	-.054	.219	.461	***
통신 때문에 다른 사람이 실제 어떻게 생각하는지 많이 알게 되었다	.075	.398	.089	-.135	.449	***
나는 대화방에서 상대방이 자신이 누구인지 밝힐 때 더 호감이 간다	.293	-.038	-.044	-.069	.407	n.s.
통신상의 토론이 사회적 여론형성에 힘을 발휘한다고 생각한다	.075	.229	.105	.051	.385	**
상대방이 누군지 잘 모른다는 사실이 솔직한 표현을 가능하게 한다	-.310	.189	-.033	-.321	.355	***

주. 요인부하가 큰 것은 이탤릭체. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$.

표 5의 제1요인에서 익명성은 충동성과 일면 관련이 있는 것으로 드러나고 있다. 즉, 실명이 바람직하다고 생각할수록 충동적 성향은 더 떨어지는 경향이 보인다. 예컨대, “대화할 때 신분을 감추고 말하는” 사람일수록 “물품을 충동적으로 구입”할 가능성도 높고 “친한 친구의 일기장을 허락없이” 볼 수도 있을 뿐만 아니라 “여가시간”도 많고 “별 목적없이 TV리모콘을 돌리기도” 한다. 그리고 이 문항들에 대한 동의 정도는 인터넷이나 PC통신에 몰입수준이 높을수록 더 강했다(표 3 참조). 더욱 흥미로운 점은 몰입수준별 차이를 보이지 않는

이를 보이는 쪽은 주로 충동성과 관련되어 있다는 사실이다.

PC통신 및 인터넷 몰입수준에 따른 차이를 가장 많이 보이는 행동양식들은 “과외활동 적극성” 요인(요인2)에 주로 포함된다. 표 5의 결과를 표 3과 비교하여 해석해 보면, 과외활동에 적극적으로 참여하는 사람일수록 PC통신 및 인터넷에 몰입하는 경향도 더 높다. 목적의식과 관련된 요인5의 문항들 중에서 “하루하루의 일정을 계획세우고 살고 있다”든지, “여행갈 때는 늘 사전에 짜여진 계획에 의해 움직이려고 하는 편이다”라는 문항에서는 상·중·하 몰입수준 집단 간에 유의한 차이가 없었

으며, 다만 “뚜렷한 목적이 있을 때에만 PC통신에 접속한다”는 문항에 동의한 정도는 몰입수준이 낮을수록 더 높았다.

여기서 문항들의 요인부하를 자세히 검토해 보면, 요인2(과의활동 적극성)와 요인5(목적의식·투명성)의 부하 간에 부적 관계가 있는 문항들과 정적 관계가 있는 문항들이 구분된다. 예컨대, (1) “대부분의 시간을 학교공부나 취업준비에 할애한다”는 문항은과의활동 적극성 요인(요인2)의 부하가 -.403이면서 동시에 목적의식·투명성 요인(요인5)의 부하가 .308로서 부적 관계에 있으며, (2) “뚜렷한 목적이 있을 때만 PC통신에 접속한다”는 문항 역시 제2요인의 부하는 -.426, 제5요인의 부하는 .461로서 두 요인 부하가 모두 크면서 서로 부적 관계에 있다. 이 두 문항에 동의하는 정도는 PC통신 및 인터넷 몰입수준이 낮은 사람일수록 더 높아(표 3 참조),과의활동에 덜 적극적인 사람일수록 목적의식은 더 뚜렷하고 인터넷이나 PC통신에 몰입하는 비율은 더 낮다는 결론이 나온다.

반대로 제2요인(과의활동 적극성)과 제5요인(목적의식·투명성)의 부하가 모두 비교적 높으면서 서로 정적 관계에 있는 문항들은 (1) “PC통신을 통해 내 삶의 영역이 넓어졌다고 생각한다(.578과 .296),” (2) “집에서 통신을 사용할 수 있는 여건이 마련되어 있다(.362와 .242),” (3) “통신 때문에 다른 사람이 실제 어떻게 생각하는지 많이 알게 되었다(.398과 .449),” 그리고 (4) “통신상의 토론이 사회적 여론형성에 힘을 발휘한다고 생각한다(.229와 .385)”는 문항들이다. 이 문항들에 동의하는 정도는 PC통신 및 인터넷 몰입수준이 높은 사람일수록 더 높다(표 3 참조). 이 사람들은과의활동을 적극적으로 하면서도 목적의식이 비교적 뚜렷한(즉, 뚜렷한 목적이 있을 때만 PC통신에 접속하는 것은 아니지만, 하루하루의 생활 및 여행시에는 비몰입자들과 비슷한 정도의 계획성을 보이는) 사람들이라고 할 수 있는데, 이들의 경우는 자신들의 목적을 위해 PC통신

이나 인터넷 사용을 자제하는 것이 아니라 역으로 그들의 활동영역을 넓히거나 다른 사람들의 의견을 수집하기 위해 인터넷과 PC통신을 적극적으로 활용하는 집단이라고 할 수 있다. 그러므로 이들은 인터넷과 PC통신의 단점 때문에 이용을 회피하기보다 그 장점을 충분히 인정하고 이용하는 “적극적인 몰입자” 집단이며, “중독” 집단은 아니라고 할 수 있다.

한편, 대인관계에 소극적이거나 친구가 적은 사람, 즉 “실생활에서 대인관계가 원만하지 못한 사람”이 PC통신이나 인터넷에 몰입할 가능성이 높다는 이전 연구자들(예: 배진한, 1995; Young, 1996a)의 발견과는 달리(이봉건, 1999, p. 318 참조), 인터넷 몰입 수준은 대인관계 소극성이나 친구의 수와는 큰 관련이 없었다. 오히려 김선엽(1996), 이현우(1998), 및 한규석(1999) 등이 지적한 바와 같이, 인터넷 몰입 수준이 높은 사람일수록 “사회활동(가입한 단체, 하루 평균 대화상대의 수, 여론선도활동 등)이 더욱 활발”하며 인터넷이나 PC통신이 “현실 도피의 도구”는 아니라는 결과가 본 연구에서도 지지되고 있다(한규석, 1999, p. 50 참조).

그러나 이와 같은 연구 결과들의 불일치를 해석할 때 유의할 점은 인터넷이나 PC통신 중독 증상을 보일 정도로 심각한 사람들과 단순히 인터넷이나 PC통신을 많이 이용하며 몰입하지만 현실감을 상실할 정도의 중독 증상을 보이지는 않는 사람들을 같이 보아서는 안된다는 점이다. 즉, 중독자들의 경우는 현실적인 대인관계에 만족하지 못하여 일종의 현실도피 수단으로 인터넷에 빠지는 사람일 경우가 많고, 정상 몰입자들의 경우는 현실 속에서도 적극적인 사회활동을 하며 새로운 통신 방법의 도입에 적극적으로 관심을 갖고 동참하는 사람일 가능성이 충분히 있다. 그러므로 향후의 연구에서는 “병적일 정도의 인터넷 중독자들”과 “적극적인 인터넷 몰입자들”의 행동양식 및 중독/몰입 선행조건들을 구분지어 규명할 수 있는 연구가 필

요하다고 본다.

논 의

본 연구에서는 인터넷과 PC통신에 중독된 정도를 측정하는 문항들을 이용하여 정상 대학생 집단을 인터넷·PC통신 몰입수준에 따라 상·중·하 세 집단으로 나눈 다음, 이들이 어떤 행동양식들에서 서로 유의한 차이를 보이며 어떤 행동양식들에서 큰 차이를 보이지 않는지를 살펴 보았다. 행동양식들을 범주별로 구분함으로써 보다 풍부한 해석을 내리기 위해 요인분석도 실시하였다.

채팅할 때 익명을 더 편안하게 느끼면서도 실명이 더 바람직하다고 보는 경향, 채팅 도중 감정이나 느낌의 전달, 혹은 의미의 오해 여부에서 그리 큰 어려움을 느끼지 않는 경향, 그리고 관심이나 취미가 비슷한 사람을 찾아 이야기하고 싶어하는 경향 등에서는 인터넷이나 PC통신 몰입수준에 따라 별 차이가 없었다. 뿐만 아니라, 사람들과 쉽게 친해지지 못하는 내성적이고 소극적인 성격이 아니라든지 친구가 많은 편이라든지 하는 것과 같은 대인관계적 성격특성 등에서도 역시 몰입수준에 따른 차이가 없었다. 이런 결과는 실제 대인관계 속에서 만족을 느끼지 못하는 사람이 가상 공간에 더 몰입할 가능성이 있다고 보는 기존의 몇몇 연구들과 상반되며, 오히려 인터넷이나 PC통신을 현실 도피의 수단으로서가 아닌 더욱 적극적인 사회활동을 위한 보조수단으로 사용할 가능성이 있음을 시사한다.

인터넷·PC통신 몰입수준에 따라 가장 큰 차이를 보이는 행동양식들은 주로 “과외활동 적극성” 요인에 속하는 행동들이었다. 예를 들면, 동아리나 학회 활동에 적극적으로 참여한다든지 통신상의 친구를 직접 만난 적이 있다든지 하는 사람들은 주로 몰입수준이 높은 사람들이었으며, 이런 사람들이 자연히 PC통신이나 인터넷의 긍정적인 효과를

더 크게 생각하는 경향을 보였다. 즉, 이들은 인터넷이나 PC통신을 통해 삶의 영역이 넓어졌다고 생각하며, 통신 때문에 다른 사람들의 생각도 많이 알게 되었고, 통신상의 토론이 사회적 여론형성에 힘을 발휘한다고 보는 사람들이다.

충동적 성향은 익명성과 같은 요인으로 묶여, 상당히 큰 관련이 있음을 보여 주었다. 익명성을 선호할수록 충동적 성향이 더 강했으며 (또는, 충동적 성향이 더 강할수록 익명성을 선호했으며), 익명성은 PC통신 및 인터넷 몰입수준과 무관했으나 충동적 성향은 몰입수준이 높을수록 더 강했다. 충동적 성향을 DSM-IV의 “충동조절 장애”의 한 측면으로 볼 때, 인터넷이나 PC통신에서 언제 빠져나가야 할 지 그 중단 시점을 통제하지 못하는 경향과 깊이 관련되어 중독 증상으로 이어지는 데 기여할 가능성이 큰 요인으로 해석된다.

과외활동 적극성 요인과 목적의식 요인 간에 또 재미있는 관련이 있었다. 과외활동에 눈을 돌리지 않고 학교공부나 취업준비 등에 몰두하면서 뚜렷한 목적이 있을 때에만 인터넷이나 PC통신에 접속하는 사람들은 인터넷과 PC통신의 단점을 더 크게 보아 거기에 빠져들지 않으려고 회피하는 사람들이다. 또 다른 부류는 목적의식이 크게 떨어지지 않으면서도 과외활동에 적극적으로 참여하는 유형으로, 이들은 오히려 자신들의 활동에 인터넷이나 PC통신을 적극 활용하고 있는 부류이다. 즉, 목적의식 없이 충동적으로 인터넷이나 PC통신을 이용하는 사람들은 익명으로 빠져들어 중독에까지 이르게 될 가능성이 많지만, 목적의식이 크게 흐리지 않으면서도 투명하게 이를 이용하는 부류는 중독자가 아닌 적극적인 사용자 또는 몰입자 집단이라고 볼 수 있다. 향후의 연구에서 적극적 사회활동을 선호하는 정상 몰입자들과 소극적인 실생활의 대인관계에 만족하지 못하여 가상공간에 빠져들 가능성이 있는 중독자들을 구분할 수 있는 연구가 필요함을 지적하였다.

본 연구에서 밝혀진 내용들을 토대로 하여, 인터넷·PC통신 몰입 수준에 따라 차이를 보이는 행동들 가운데 어떤 것들이 인터넷·PC통신 몰입의 원인이 되며 어떤 것들이 결과가 되는지 가능한 인과관계 모형을 상정해 볼 수 있다. 본 연구에서는 사람들의 성격특성들까지도 모두 일괄적으로 “행동양식”으로 포함시켜 몰입수준에 따른 차이만을 살펴 보았으나, 앞으로의 연구에서는 이 행동양식들을 좀 더 세분화하여 “성격특성,” “사회적·개인적 환경,” “사회적·개인적 행동,” 그리고 “사회적·개인적 행동의 결과” 등으로 나누어 본다면 이 변인들 간의 인과관계를 체계적으로 밝힐 수 있을 것이다. 예컨대, 적극적 또는 소극적인 성격특성이나 허용적 또는 억제적 환경이 인터넷이나 PC통신에의 몰입을 가져오고, 이와 같은 몰입으로 인해 개인의 행동이 영향을 받아 그 행동의 결과로서 여러 긍정적·부정적 효과들이 나오게 되는 경로 모형을 생각해 볼 수 있다. 인터넷 중독자들의 증상 진단과 예방 및 치료는 주로 임상심리학자들이 관심을 두어야 할 영역이라면, 인터넷 몰입자들이 보이는 여러 사회적 행동의 선행조건과 그 결과들을 밝히는 것은 사회심리학자들의 몫이 아닌가 여겨진다.

참 고 문 헌

- 권혁남·나은영·마동훈·박천일·심재철 (1998). 뉴미디어와 일상생활: 컴퓨터 통신의 도입이 가족내 상호작용, 미디어 대치, 수용자 정서에 끼치는 영향에 관한 유사실험 연구. 한국방송학보, 10, 53-113.
- 김상현 (1996a). 인터넷 신이시여! 당신없으면 못살야: 홈페이지 대화방 등 폭 빠져... 접속 안 하면 불안 초조. 뉴스플러스 (특집: '신중 정신병' 인터넷 중독증), July 25, pp. 66-68.
- 김상현 (1996b). 친구와 신나게 수다를 떨고 맑은 공기 흠뻑 마셔봐라: 인터넷 중독증 치료법... "개똥밭에 굴러도 현실세계가 으뜸". 뉴스플러스 (특집: '신중 정신병' 인터넷 중독증), July 25, p. 70.
- 김선엽 (1996). 컴퓨터-매개 커뮤니케이션과 개인관계망의 변화. 한국사회학회 '96 추계특별심포지움 논문집, pp. 69-87.
- 김철규 (1999). 컴퓨터 매개 의사소통과 사회적 관계의 변화: 대학생 이용자를 중심으로. 미발표 논문.
- 마동훈 (1996). 뉴미디어의 사회이론과 수용자의 일상생활: 이론적 일고찰. 한국방송학회 '96 봄철 학술발표회 논문집, pp. 39-57.
- 마동훈 (1997). 뉴미디어, 일상생활, 사회이론: 마크 포스터의 포스트 철학을 중심으로. 한국사회와 언론, 9, 114-135.
- 배진한 (1995). 컴퓨터 매개 커뮤니케이션이 대인 커뮤니케이션 채널 및 정보이용에 미치는 영향. 서울대학교 언론정보학과 박사학위 논문.
- 우상균 (1999). 현실과 가상 '두 얼굴': 이중 정체성. 중앙일보, 4월 20일, p. 44.
- 이 건 (1996). 전자정보공간의 질서: PC통신의 대화방을 중심으로. 한국사회학회 '96 추계특별심포지움 논문집, pp. 58-68.
- 이경선 (1999). 요즘 부모-자녀 '더 높아진 문화의 벽': 이전 말도 잘 안통한다. 중앙일보, 4월 22일, p. 34.
- 이근무 (1996). 정보통신혁명의 사회적 함의. 한국사회학, 30, 1-30.
- 이봉건 (1999). 사이버 공간에서의 중독: 통신·인터넷 중독증의 증상과 예방. 황상민·한규석 편저, 사이버 공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서 (제12장, pp. 312-331). 서울: 박영사.
- 이춘재·박혜원·곽금주·황상민 (1995). 전자계엄 이용과 아동·청소년의 심리 및 사회적 행동.

- 성곡논총, 26, 273-387.
- 이현우 (1998). 인터넷 이용자의 사회적 커뮤니케이션 행위에 대한 연구. 한국연론학과 · 한국 사회학회 편, 정보화시대의 미디어와 문화. 서울: 세계사.
- 조동기 (1996). 정보화 사회에서의 개인의 정체성과 프라이버시의 문제: 전자공동체의 가능성과 관련하여. 한국사회학회 '96 추계특별심포지움 논문집, pp. 41-57.
- 함인회 (1996). 정보화 사회가 가족관계에 미친 영향 연구. 정보통신 학술연구과제 보고서.
- 황상민 · 한규석 편저 (1999). 사이버 공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서. 서울: 박영사.
- 한규석 (1999). 사이버 사회에서의 의사소통과 교류행위. 황상민 · 한규석 편저, 사이버 공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서 (제2장, pp. 30-65). 서울: 박영사.
- 한규석 · 황상민 (1999). 사이버 공간 속의 인간관계와 심리적 특성. 황상민 · 한규석 편저, 사이버 공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서 (제1장, pp. 7-29). 서울: 박영사.
- Brent, E. (1996). Electronic communication and sociology: Looking backward, thinking ahead, careening toward the next millennium. *American Sociologist* (Spring 1996), pp. 4-10.
- Daft, R. L., & Lengel, R. H. (1986). Organization information requirements, media richness, and structural design. *Management Science*, 32(5), 554-571.
- December, J. (1996). Units of analysis for internet communication. *Journal of Communication*, 46(1), 14-37.
- Kiesler, S., Siegel, J., & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspect of computer mediated communication. *American Psychologist*, 39(10), 1123-1134.
- Newhagen, J. E., & Rafaeli, S. (1996). Why communication researchers should study the internet: A dialogue. *Journal of Communication*, 46(1), 4-13.
- Olliges, R. (1996). The social impact of computer-based communications. *Communication Research Trends*, 16(2), 2-28.
- Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Communication*, 46(1), 80-97.
- Pollack, A. (1982, May 27). Technology: Conference by computer. *New York Times*, p. D2.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunication*. London: Wiley.
- Steinfeld, C. W. (1986). Computer-mediated communication in organizational setting: Explaining task-related and socioemotional uses. In M. L. McLaughlin (Ed.), *Communication yearbook* (Vol. 9, pp. 777-804). Newbury Park, CA: Sage.
- Trevino, L. K., Daft, R. L., & Lengel, R. H. (1990). Understanding manager's media choices: A symbolic interactionist perspective. In J. Fulk & C. Steinfeld (Eds.), *Organizations and communication technology* (pp. 71-94). Newbury Park, CA: Sage.
- Trevino, L. K., & Webster, J. (1992). Flow in computer-mediated communication: Electronic mail and voice mail evaluation and impacts. *Communication Research*, 19(5), 539-573.
- Valacich, J. S., Paranka, D., George, J. F., & Nunamaker, J. F., Jr. (1993). Communication concurrency and the new media: A new dimension for media richness. *Communication Research*, 20(2), 249-276.

- Walther, J. B. (1994). Anticipated ongoing interaction versus channel effects on relational communication in computer-mediated interaction. *Human Communication Research, 20*(4), 473-501.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research, 23*(1), 3-43.
- Walther, J. B., Anderson, J. F., & Park, D. W. (1994). Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A meta-analysis of social and anti-social communication. *Communication Research, 21*(4), 460-487.
- Walther, J. B., & Burgoon, J. K. (1992). Relational communication in computer-mediated interaction. *Human Communication Research, 19*(1), 50-88.
- Young, K. S. (1996a). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. Poster presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association (August, 1996), Toronto, Canada.
- Young, K. S. (1996b). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports, 79*(3, Pt 1), 899-902.

부록 A: 인터넷(또는 PC통신) 몰입 수준 측정에 이용된 문항들

1. 전자우편을 체크해야 한다는 강박관념에 사로잡힌다.
2. 의식적으로나 무의식적으로, 손가락으로 타자하는 시늉을 낸 적이 있다.
3. 예상보다 2-3배 더 많은 전화요금 청구서를 받은 적이 있다.
4. 인터넷(또는 PC통신)을 하느라 잠을 설치거나 식사를 거른 적이 있다.
5. 인터넷(또는 PC통신)을 하다 약속에 늦거나 수업을 빼먹은 적이 있다.
6. 인터넷(또는 PC통신)에 너무 많은 시간을 보낸다고 친구나 가족과 말다툼한 적이 있다.
7. 인터넷(또는 PC통신) 때문에 성적(업무)에 지장을 받은 적이 있다.
8. 직접 대면하는 관계보다 인터넷(또는 PC통신)을 통한 “온라인 교제”에서 더 성취감(또는 매력)을 느낀다.
9. 만족감을 얻기 위해 인터넷(또는 PC통신)에서 더 많은 시간을 보낼 필요를 느낀다.
10. 인터넷을 며칠간 쓰지 않았을 경우 조바심이나 강박관념, 인터넷(또는 PC통신)에 대한 환상 등을 경험한 적이 있다.

주. 각 문항에 대해 “① 매우 그렇다, ② 자주 그런 편이다, ③ 보통이다, ④ 별로 그렇지 않은 편이다, ⑤ 전혀 그렇지 않다”까지의 5점 척도 점수로 응답하게 함. 문항들의 출처: 김상헌, 1996, p. 68 (원전: 시카고 트리뷴).

부록 B: 컴퓨터 프로그램과의 동일시 정도 측정에 이용된 문항들

1. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램은 마치 내가 친한 친구와 있는 듯한 느낌을 주며 나를 편안하게 만들어 준다.
2. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램은 마치 성실한 사람과 같이 믿을 만하다.
3. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램을 이용할 생각을 하면 마치 친한 친구를 만난 듯 기분이 좋아진다.
4. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램을 다른 사람의 컴퓨터에서 발견하면 나는 그 프로그램을 이용해 보고 싶어진다.
5. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램은 마치 내가 무엇을 원하는지 아는 것처럼 보인다.
6. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램에 관한 기사가 신문이나 잡지에 나오면 그 기사를 즐겨 읽는다.
7. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램이 작동되지 않으면 나는 마치 보고 싶은 친구를 만나지 못한 듯 초조해진다.
8. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램을 이용하는 사람들과 직접 만나 이야기 해보고 싶다.
9. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램이 작동시 오류를 범하면 마치 친한 친구가 실수한 듯한 느낌을 갖게 된다.
10. 내가 좋아하는 컴퓨터 프로그램은 내가 좋아하는 친구처럼 매력적이다.

주. 각 문항에 대해 “① 매우 그렇다, ② 그렇다, ③ 그저 그렇다, ④ 그렇지 않다, ⑤ 전혀 그렇지 않다”까지의 5점 척도 점수로 응답하게 함.

Behavioral Differences in Heavy and Light Users of Internet or Computer-Mediated Communication

Eun-Yeong Na^a, Dong-Hoon Ma^b and Cheol-Kyu Kim^c

^a Dept. of Psychology, Chonbuk National University

^b Dept. of Communications, Chonbuk National University

^c Dept. of Sociology, Korea University

Behavioral differences in heavy, moderate, and light users of internet or computer-mediated communication (CMC) were examined. Anonymity was felt comfortable, but considered undesirable by both heavy and light users of CMC. Besides, both of them reported little difficulty in communicating emotions and meanings unambiguously. Both groups said they had many friends and were not passive in relationships. The greatest differences were found in the "active participation in extra-curricular activities" factor and in positive beliefs in internet or CMC. The more involved in CMC, the more actively they participated in extra-curricular activities and the more likely they believed that CMC was helpful in expanding their scopes of lives and in knowing others' opinions widely. Moreover, the more involved had a greater impulsive tendency, more free time, and better equipment for CMC. Inconsistent with some of previous findings, it was not passive people who stuck to CMC, but it was active participants in social activities who were deeply and normally involved in CMC. The latter seemed to use CMC actively for their purposes. It was also suggested that active involvers in CMC should be distinguished from pathological addicts to CMC.