

컴퓨터 사용과 관련된 정서경험에서의 성차연구

김명소, 김혜원

호서대학교, 한영신학대학교

본 연구는 컴퓨터를 사용하면서 경험하는 정서에서 남녀간 차이가 있는지에 대해 Novak, Hoffman, & Yung의 flow 개념과 성영신, 박은아, 이성수(1998)의 욕구-경험 관계를 중심으로 살펴보았다. 대학생들 대상으로 조사해본 결과, 남학생들은 여학생들에 비해 컴퓨터를 사용한 경력, 횟수들에서 우위를 차지하나 두 집단은 공통적으로 정보지향적인 목적을 가장 우선으로 하여 컴퓨터를 사용하고 있었다. 컴퓨터를 사용하면서 느끼는 욕구에는 집단간 차이가 나타났는데 남학생들은 여학생들에 비해 정보지향적이고 활동지향적인 욕구를 더 느끼는 반면, 여학생들은 대인관계지향적인 욕구를 더 느끼고 있었다. 또한, 정서경험에 영향을 미치는 욕구들도 사용자의 성별에 따라 그 종류와 정도에 차이가 있는 것으로 나타났다. 반면, 컴퓨터 사용활동을 통해 얻게되는 flow 관련변인들과 정서경험의 하위구조에서 남녀간 별다른 차이가 없었으나 여성은 남성에 비해 컴퓨터를 사용하는 동안 지루함, 불안함, 당황함을 더 느끼고 있었다. 그러나 이러한 차이는 정서경험에서의 본질적 차이라기보다는 여학생들이 남학생들보다 상대적으로 컴퓨터 사용경력이 짧고 사용기술이 미숙하기 때문에 발생된 결과임을 알 수 있었다.

한국PC통신이 하이텔 이용자 1,456명을 대상으로 하여 실시한 조사에 따르면, 초, 중, 고생 인터넷 이용자는 전체의 26.7%, 대학생 및 대학원생 이용자는 34.0%인 것으로 나타났다. 또한, 하이텔의 경우 전체 이용자 중 청소년이 차지하는 비율은 1992년 57.8%, 1994년 2월 60.7%, 같은 해 9월엔 63.1%로 증가하고 있다(한국청소년문화연구소, 1995, 이은경, 1998 재인용).

축하고 있는 Novak, Hoffman과 Yung(1998)의 연구는 경험론적 관점에서 컴퓨터 이용자의 심리적 측면을 다루었다는 점에서 큰 의의를 갖는다. 이들에 따르면 인터넷 항해과정에서 이용자들이 주관적 긍정적 정서(예: 즐거움, 만족감)를 경험하게 되면 인터넷을 두렵고 귀찮은 존재가 아닌 친근하고 가까운 존재로 지각하게 되고 그 결과 인터넷을 통한 소비 행동이 증가될 가능성이 높

아진다. 이들은 Csikszentmihalyi와 LeFevre (1989)의 'flow'개념을 소비자 행동 모델의 핵심 구성개념으로 수용하였는데, flow란 외부적인 보상이 없더라도 그 자체가 흥미롭고 즐거워서 시공간을 의식하지 않는 몰두된 활동을 하는 것으로 이를 통해 모든 것이 자연스럽게 흐르는 듯한 느낌을 갖게 되는 것을 의미한다(Ghani & Deshpande, 1994).

구체적으로 이들은 인터넷 사용에서의 flow 경험과 관련지어 배경변수, 내용변수, 선행변수, 핵심변수, 결과변수의 5단계적 구성개념을 제시하며 이들의 상호관계에 따라 사용자의 심리적 경험이 결과로 나타난다고 보고 있다(표 1).

표1. Novak, Hoffman, & Jung(1998) 모델에서 flow 과정상의 관련변인들

사용자 배경변수

- 사용시간(Time Use)
- 인터넷 사용경력(Start Use)
- 관여(Involvement)
- 지적개방성(OSE: Optimal Stimulate Level)

인터넷 환경의 내용변수

- 상호작용성(Interactivity)

선행변수

- 능력(Skill)
- 도전(Challenge)
- 주의집중(Focused Attention)
- 가상공간감(Telepresence)
- 시간왜곡(Time Distortion)

핵심변수

- 재미 및 자유감(Playfulness)

결과변수

- 미래사용시간(Expect Use)
- 긍정적 정서경험(Positive Affect)
- 탐색행동(Exploratory Behavior)

즉, 이 모형에서는 인터넷사용에서 flow를 느낀 사람들은 긍정적인 정서경험을 하게 되고 사이트 탐색행동이 증가되며 그 결과, 중국에는 인터넷이 제공하는 가상환경에서 벌어지는 활동들에 대

해 좀더 친근하게 접근하게 된다는 것을 암묵적으로 가정하고 있다. 최근에 정서를 개인차 변인으로 취급하는 연구들이 많이 수행되고 있는데 많은 연구자들은 정서를 성격특질과 연관시키고 있다(Ross, 1987; Diener, Larsen, & Emmons, 1984). 위 모델에서도 성격의 5요인 중 지적개방성이 flow 경험에 영향을 미치는 요인으로 포함되어 있다.

인터넷상에서 이용자의 경험과정을 분석한 국내 연구 중에서 대표적인 것으로는 성영신과 그의 동료들(성영신, 박은아, 이성수, 1998)에 의한 연구를 꼽을 수 있다. 이 연구에서는 컴퓨터 사용 행동 중 주로 소비자 행동 경험과 관련하여 컴퓨터 사용을 하나의 욕구 충족 과정으로 보고 이용자 개인의 내적 심리적 경험을 분석할 수 있는 이론적 틀을 제시하고 있다(그림 1 참조).

이들은 내재된 욕구를 충족하는 일련의 심리적 과정으로서의 컴퓨터 사용행동을 첫째, 사용행동을 유발하는 내적인 욕구 단계, 둘째, 컴퓨터 사용 행동과 경험 단계, 마지막으로 결과 단계로 구분하고 있다. 그림에 제시되어 있듯이 내적 욕구 단계는 다시 일곱가지 욕구로 나뉘고, 이 욕구들에 의해 3가지의 컴퓨터 사용 행동과 이에 따른 다양한 정서경험이 나타나게 된다. 마지막으로 이상의 결과로 사용자들의 주관적 만족과 삶의 질이 달라질 수 있음을 이 모델은 제시한다. 요약하면, 이들 모델은 인간의 다양한 욕구에 따라 컴퓨터 사용 행동이 다를 것이고 사용한 행동에 대한 정서나 감정에서 차이가 날 것이라는 점을 제안한다.

이상의 연구들이 기술적 측면의 연구에서 이용자의 심층적 경험을 다루는 경험론적 연구로의 진일보적 발전을 보이고 있음을 인정하더라도, 컴퓨터 사용과 관련된 연구에서 여전히 관심의 대상이 되지 못하는 부분이 남아있다. 이는 특히 사용자의 정서 경험이 성별에 따라 어떻게 달라

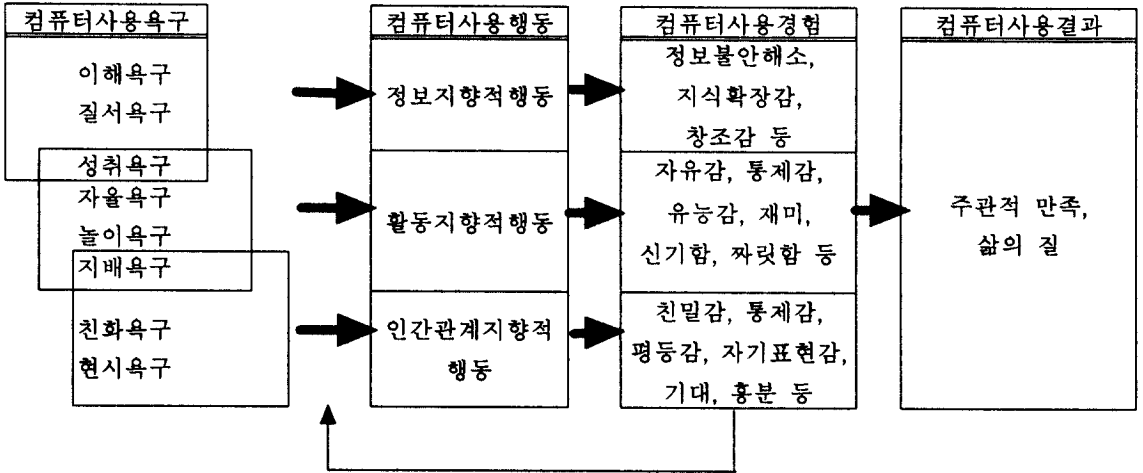


그림 1. 성영신, 박은아, 이성수(1998). 컴퓨터 사용행동의 심리적 과정

질 수 있는가에 대해서 그러하다. flow경험은 사용자의 정서상태(state)와 사용자의 특질(trait)에 의해 결정(Novak, et al., 1998)됨을 감안할 때, 사용자의 성별은 인터넷 환경을 결정짓는 주요한 특질요인으로 다루어져야 할 것이다.

성별을 컴퓨터사용과 관련지어 하나의 변인으로 포함시킨 연구는 극히 드물다. 특히 국내에서 행해진 연구는 거의 찾아볼 수 없는 실정이다. 따라서, 컴퓨터사용시 정서경험에서의 성차를 살펴보기 위해서는 일반적 정서경험에서의 성차와 관련된 결과를 토대로 이론적 틀을 구축할 수밖에 없을 것이다.

이에 관한 연구들에서는 측정하는 정서의 종류와 가정된 정서의 의미에 따라 정서경험의 남녀 차이가 상이하게 보고되고 있다. 그러나, 일반적으로 여성은 남성에 비해 더욱 정서적(동일한 자극이라도 더 민감하고 더 빈번하게 회노애락을 느낌)인 것으로 나타나고 있다(임정빈, 정혜정, 1997). 반면, 이러한 일반적 통념에 반대하는 일련의 연구자들은 남녀의 정서경험 차이는 실제적 경험의 차이이기보다는 표현의 차이나 연구의 비통계 변인들에 의해 나타나는 결과일 뿐이라고

주장한다. 예를 들어, Kring과 Gordon(1998)은 그들의 연구에서 이에 대한 구체적인 검증을 하고 있다. 대학생을 대상으로 한 두 개의 연구를 통하여 이들은 남녀의 얼굴 표정을 통한 정서의 표현과 언어로 표현한 정서 경험, 마지막으로 신체적 정서반응(SCR: skin conductance responses)에 대해 살펴보았다. 각각 슬픔, 행복, 공포를 나타내는 영화를 감상한 후의 반응을 비교해 본 결과, 여성은 남성에 비해 3가지 자극에 대해서 더욱 표현적인 얼굴표정을 나타내는 것으로 나타났다. 반면, 언어적 표현에서는 아무런 남녀차이가 나타나지 않았고, 신체적 정서반응의 결과에서도 슬픔이나 행복 자극에서는 남녀 차이가 나타나지 않았고 공포 자극에서는 오히려 남성이 여성보다 더 높은 반응을 보였다.

이와 같은 결과는 필름을 통하여 5가지 정서자극(억겨움, 슬픔, 공포, 분노, 행복)을 제시한 두 번째의 연구에서도 반복되었다. 모든 자극에서 여성은 남성에 비해 더 표현적인 표정을 보였으나, 그들이 느낀 정서의 정도를 언어적으로 보고하게 했을 때는 첫 번째의 연구에서와 마찬가지로 남녀간에 차이가 없었다. 또한, 신체적 정서반

웅에서도 남녀차이가 없거나 오히려 남성의 높은 정서 경험이 관찰되었다.

이상의 결과는 여성이 남성에 비하여 감정표현이 더욱 풍부하다는 일반적 인식을 부분적으로 지지하지만 내면을 들여다 볼 때 실제적인 정서 경험에서는 남녀간 차이가 없고 다만 외형적 표현의 차이 일 수 있음을 시사한다.

이은정, 박수애, 이훈구(1997)의 연구결과도 남녀간의 정서차이가 실질적인 경험차이에서보다는 정서를 조절하는 양식에서의 차이에 근거할 수 있음을 보여준다. 대학생 371명을 대상으로 한 연구에서 이들은 부정적인 기분의 조절방법이 성별에 따라 차이가 있는가에 대해 살펴보았다. 그 결과, 부정적인 기분을 느낄 때 남성은 친구들과 논다와 같은 오락적 방식이나 술을 마신다와 같은 일탈적 방식으로 기분을 조절하는 반면, 여성은 물건을 던지거나 짜증을 내는 것과 같은 역기능적 방식을 사용하는 것으로 나타났다.

또한, 남녀간의 정서경험차이는 정서경험에 대한 두 집단간 회상의 차이에서 비롯될 수 있음이 시사된 바 있다. Seiditz와 Diener(1998)는 대학생을 대상으로 한 3회의 연구를 통하여 남성과 여성이 일상의 정서를 경험하는데 있어 차이가 나는 것은 각 자극을 정보 처리하는데 독특한 차이를 갖기 때문임을 밝혔다. 구체적으로, 여성은 긍정적, 부정적, 중성적 경험 모두를 남성에 비해 더 많이 회상하고 경험의 세부사항을 남성에 비해 더욱 자세히 부호화하지만, 경험하는 정서의 내용이나 깊이에는 남녀차가 없는 것으로 나타났다.

한편, 개인들의 사이버공간 이용이 갖는 다양한 의미를 다룬 그녀의 논문에서 방희정(1997)은 사이버공간에서의 활동이 남성과 여성에게 상이한 의미를 줄 수 있음을 시사한다. 먼저, 그녀는 사이버공간이 순기능과 역기능을 동시에 지니는 양면적 공간임을 지적하면서, 순기능으로는 권력의 분산과 수평구조화, 외양(appearance)에 의해

결정되지 않는 투명한 인간관계의 형성 등이 해당된다고 말한다. 반면, 사이버공간이 갖는 익명성은 자칫 보호막을 뛰어넘어 탈규제적인 행위(예: 상대에 대한 무례한 반응)를 야기시키는 폭력의 선조건으로 작동할 수 있고, 또한 여기에서는 촉각적 접촉이 배제된 의사(pseudo)친밀감만이 가능하므로 정신과 육체의 분리를 야기할 수 있다고 제시한다.

무엇보다 방희정은 사이버공간이 갖는 역기능은 여성에게 있어 특수할 수 있다고 지적하며 이 공간활동에서 여성의 위치는 일반적 인식이나 기대와는 달리 더욱 열악할 수 있다고 경고한다. 즉, 사이버공간은 외면상으로는 현실세계의 지배계층과 피지배계층 사이의 대립과 분열을 넘어서서 자유로움과 평등을 제공할 듯 보이지만, 실제적으로는 사이버공간에서의 정보의 독점 현상이 심화되면서 '정보부자(富者)'와 '정보빈자(貧者)'간의 격차가 커지고 그로 인한 소외현상이 심각해지고 있다고 말한다. 특히 여성은 이러한 정보빈자의 주된 계층으로 볼 수 있는데, 실제 인터넷 사용자 가운데 여성이 차지하는 비율은 미국의 경우 15.5%, 우리나라의 경우는 10% 미만이라는 조사보고가 이러한 우려를 뒷받침하고 있다. 따라서, 이러한 남녀격차는 앞으로 본격적인 사이버시대에 돌입할 경우 정보자산에서의 더욱 심화된 남녀불평등 현상으로 드러날 것이라고 본 논문은 지적한다.

이상의 결과를 토대로 본 연구는 컴퓨터 사용을 통하여 갖는 욕구와 이러한 활동을 통해 경험하는 정서에 남녀간 차이가 있는가에 대해 살펴보고자 한다. 일반적으로 사이버공간에서의 의사소통은 대면적 의사소통과 다른 몇 가지의 독특성을 지니고(한규석, 1997), 개인으로 하여금 현실적 대인관계에서와는 다른 고유한 경험을 하도록 하는 것으로 알려져 있다. 그러나, 극히 제한된 선행연구들이지만 이를 통해 사이버공간 속에서의 정서경험이 남성과 여성에게 동일하지 않을

것이라는 시사점은 거의 찾아보기 힘들다.

구체적으로 본 연구에서는 Novak 등(1998)과 성영신 등(1998)이 제시한 컴퓨터 사용에서의 flow경험, 그리고 각 관련변인들과 정서경험간의 관계가 남녀간에 어떻게 다른가에 대해 살펴볼 것이다.

연구 방법

1. 설문지 구성 및 평정방법

본 조사에서는 두 가지 설문지가 사용되었는데, 그 중 첫 번째 설문지는 모두 95개의 문항으로 구성했다. 이 중 69문항은 Novak, Hoffman, Yung(1998)의 flow 모델과 성영신, 박은아, 이성수(1998)의 욕구 정서 모델에서 제시된 정서경험을 측정하기 위한 핵심 문항들이고, 나머지 26개 문항들은 인터넷 및 PC 사용실태 및 인구통계적 내용에 관한 문항들이다.

Novak 등의 flow 모델에 제시된 구성개념들을 측정하기 위해서는 그들이 사용한 문항들을 번안하고 보충하였으며, 성영신 등의 개념들을 측정하기 위해서는 욕구 및 정서문항들을 개발하였다. 각 문항은 먼저 심리적 경험을 제공하고, 그 옆에 “전혀 아니다”에서 “매우 그렇다”에 이르는 7점 척도를 제시하는 방식으로 응답자로 하여금 각각을 어느 정도 경험했는지를 평정하게 하였다. 이 설문지를 응답하는데 소요된 시간은 평균 약 20분이었다. 설문지에 포함된 각 구성개념의 문항수 및 신뢰도 계수(α)는 표 2와 같다.

컴퓨터를 사용하면서 느끼는 정서적 경험들의 하위구조를 밝혀보기 위해 사용된 두 번째 설문지는 36개의 정서경험 문항들로 구성되어 있다. 이는 성영신 등이 표적집단면접(FGI: Focused Group Interview)을 하면서 응답자들이 컴퓨터를 할 때 무엇을 느끼는가에 대해 수집한 32개 문항들과 본 연구에서 별도의 FGI를 실시하여 4개

문항(만족한다, 우울하다, 놀랍다, 기대된다)을 추가하여 만들어졌다. 첫 번째 설문지와 유사한 방법으로 응답자로 하여금 각각의 심리적 경험을 어느 정도나 했는지를 “전혀 아니다”에서 “매우

표 2. 설문지에서 측정하는 구성개념에 대한 신뢰도, 평균변별도, 평균 및 표준편차

구성개념	문항수	신뢰도(α)	평균변별도	평균	표준편차
인터넷관여	5	.927	.812	5.452	1.180
CHALLENGE	5	.705	.631	4.453	0.829
CONTROL	4	.816	.768	4.293	0.813
SKILL	5	.892	.739	4.379	1.303
PLAYFULNESS	4	.780	.587	4.294	1.003
AROUSAL	4	.799	.612	4.242	0.984
POSITIVE AFFECT	4	.674	.459	4.689	0.818
FOCUSED ATTENTION	3	.603	.468	3.881	0.785
탐색행동	6	.798	.558	4.355	0.973
SPEED	3	.496	.313	3.679	0.949
OSL	3	.659	.476	4.415	0.944
TELEPRESENSE	2	.249	.144	3.196	0.998
정보지향적 행동경험	5	.798	.586	4.227	0.934
관계지향적 행동경험	5	.727	.494	3.798	0.947
활동지향적 행동경험	5	.816	.608	3.993	0.958
지배욕구	2	.385	.238	4.426	1.003
이해욕구	2	.637	.468	4.481	1.022
성취욕구	4	.705	.495	5.047	0.792
현시욕구	2	.667	.501	4.219	1.166
결서욕구	2	.380	.237	4.085	1.177
자유욕구	2	.381	.245	4.860	1.005
놀이욕구	2	.734	.581	5.193	0.982
친화욕구	2	.511	.343	4.700	1.019

그렇다”까지 5점척도를 사용하여 평정하도록 하였다. 이 설문지의 경우 응답하는데 10분 이내의 시간이 소요되었다.

2. 조사대상

서울 및 천안 소재 4개 대학교에 재학중인 학생 총 311명이 첫 번째 설문조사에 참가하였다. 이들은 각 대학에서 1998년도 2학기에 심리학개론을 수강하거나 전산학 및 심리학 전공과목을

수강하는 학생들이었다. 이중 남자는 216명(69.5%), 여자는 95명(30.5%)이었으며, 1학년 58명, 2학년 60명, 3학년 69명, 4학년 68명이었으며, 대학원생이 54명이었다.

두 번째 설문조사의 대상자는 서울 및 천안 소재 3개 대학교에 재학중인 총 378명의 학생들이었는데 이들은 컴퓨터 사용중 경험하는 정서를 나타내는 36개의 문항들로 구성된 설문지에 응답하였다. 1차 조사에서와 마찬가지로 이들은 각 대학에서 심리학이나 진산학 관련 과목을 수강하는 학생들이었는데, 물론 2차에서 선정된 과목들은 1차 조사와는 달랐다. 이 중 남자는 153명(40.5%)이고, 여자는 225명(59.5%)이었으며 학년별로는 1학년 105명, 2학년 111명, 3학년 141명, 4학년 21명이었다.

3. 자료분석방법

본 연구의 자료분석을 위해 SPSS가 사용되었는데, 자세한 통계적 방법을 요약하면 표 3과 같다.

표 3. 연구의 자료분석방법

연구내용	통계적 분석방법
인터넷이나 PC통신 관련 실태조사에서 성차 분석	교차분석(χ^2)
컴퓨터 사용욕구 및 심리적 정서경험에서의 성차분석	t검증, ANOVA (F)
컴퓨터 사용기술 및 경험을 통제한 후의 정서경험 성차분석	ANCOVA
컴퓨터 사용욕구와 정서경험간의 관련성에서의 성차분석	다중회귀법 (위계적 다중회귀)
컴퓨터 사용정서들의 차원 및 구조 분석	요인분석 (공통요인분석)

요인분석 방법에 관해서는 일반적으로 분석을 주성분분석으로 할 것인지 공통요인분석으로 할 것인지는 각 연구에서 요인분석을 하는 목적과 변인들의 분산에 대해서 사전에 알고 있는 지식의 정도에 따라 결정되는데 (Hair, Anderson, Tatham, & Black, 1992), 본 연구에서는 총 분산 중에서 특수분산이나 오차분산의 정도에 관한 사전지식이 없고 또 연구목적도 컴퓨터 사용과 관련 정서들 속에 내재되어 있는 요인구조를 파악하는 것이기 때문에 공통요인 분석이 사용되었다. 공통요인분석에서 공통분산의 초기값은 중다상관자승(SMC)으로 하였고, 요인의 추출은 주축요인법으로, 회전은 베리맥스(varimax)법으로 하였다.

결 과

1. 사용실태조사

1) 사회경제적 배경

먼저 조사대상자들의 사회·경제적 지위(SES)를 알아보기 위해 월평균 총 가구수입을 성별로 비교해본 결과 각각의 빈도가 두 집단 모두에서 유사한 것으로 나타났다(표 4). 두 집단 모두에서 월평균 총 가구수입은 100-200만원이 가장 많았고 그 다음으로 200-300만원이었으며, 그 외의 소득계층의 비율도 거의 같았다. 따라서 남·여 대학생 모두 비슷한 경제적 배경을 지니고 있다고 할 수 있다.

표 4. 성별에 따른 월평균 총가구수입의 빈도(%)차이

	남	여	전체
① 10만원미만	5 (2.6%)		5 (1.8%)
② 10-20만원	1 (.5%)		1 (.4%)
③ 20-30만원	2 (1.0%)	1 (1.2%)	3 (1.1%)
④ 30-40만원	1 (.5%)	1 (1.2%)	2 (.7%)
⑤ 45-50만원	2 (1.0%)	1 (1.2%)	3 (1.1%)
⑥ 50-100만원	15 (7.7%)	7 (8.4%)	22 (7.9%)
⑦ 100-200만원	77 (39.3%)	29 (34.9%)	106 (37.6%)
⑧ 200-300만원	57 (29.1%)	23 (27.7%)	80 (28.7%)
⑨ 300-400만원	19 (9.7%)	8 (9.6%)	27 (9.7%)
⑩ 400-500만원	9 (4.6%)	8 (9.6%)	17 (6.1%)
⑪ 500만원이상	8 (4.1%)	5 (6.0%)	13 (4.7%)

$\chi^2 = 6.614 \quad p = .829$

표 5. 성별에 따른 PC통신 혹은 인터넷 사용일수, 1일 평균사용 시간, 사용기간 전망의 빈도차이

	남	여	전체
사용일수			
① 한달에 1-2번	18 (8.4%)	31 (35.2%)	49 (16.2%)
② 주 1-2일	44 (20.6%)	28 (31.8%)	72 (23.8%)
③ 주 3-4일	31 (14.5%)	14 (15.9%)	45 (14.9%)
④ 거의매일	121 (56.6%)	15 (17.0%)	136 (45.0%)

$\chi^2 = 52.697 \quad p = .000$

	남	여	전체
1일 평균사용 시간			
① 30분 이내	24 (11.2%)	15 (16.9%)	39 (12.9%)
② 30분-1시간미만	51 (23.8%)	34 (38.2%)	85 (28.1%)
③ 1시간-2시간미만	70 (32.7%)	27 (30.9%)	97 (32.0%)
④ 2시간-3시간미만	35 (16.4%)	10 (11.2%)	45 (14.9%)
⑤ 3시간-4시간미만	14 (6.5%)	1 (1.1%)	15 (5.0%)
⑥ 4시간-5시간미만	5 (2.3%)		5 (1.7%)
⑦ 5시간 이상	15 (7.0%)	2 (2.2%)	17 (5.6%)

$\chi^2 = 7.060 \quad p = .015$

	남	여	전체
사용시간 전망			
① 사용시간이 매우 늘어날 것이다	94(44%)	39(41.9%)	132(43.0%)
② 사용시간이 다소 늘어날 것이다	77(36.0%)	42(45.2%)	119(38.8%)
③ 차이가 없을 것이다	34(15.9%)	11(11.8%)	45(14.7%)
④ 사용시간이 다소 줄어든 것이다	9(4.2%)	1(1.1%)	10(3.3%)
⑤ 사용시간이 매우 줄어든 것이다			

$\chi^2 = 15.748 \quad p = .336$

2) PC통신 혹은 인터넷 사용정도 및 경력

남·여별 컴퓨터 사용정도를 조사하기 위해 PC통신 혹은 인터넷 사용일수 및 1일 사용시간을 조사해 보았는데, 사용일수 결과는 표 5에 제시되어 있다.

사용일수에서 남·여 집단간에 상당한 차이가 발견되었는데 약 56% 정도의 남학생이 거의 매일 컴퓨터를 사용하고 있는 반면, 여학생들은 한 달에 1~2번이나 주 1~2일 사용하는 경우가 57%나 되었다. 또한 표 6에서 보듯이 하루 평균 사용시간도 남학생 집단에서 유의미하게 긴 것으로 나타났다. 그러나 남·여 공통적으로 앞으로 2~3년 후 현재와 비교해서 PC통신이나 인터넷 사용시간이 늘어날 것으로 전망했다(표 6).

컴퓨터 사용정도와 관련하여 대학생들의 컴퓨터 및 통신이나 인터넷 사용경력이 남·여에 따라 어떠한 차이가 있는지를 알아본 결과 표 6에서 보듯이 남학생 집단의 경력이 유의미하게 높았다. 뿐만 아니라 각 집단의 평균 E-mail주소 개수도 남학생의 경우 평균 1.5개, 여학생의 경우 0.7개로 나타났고, LAN 사용빈도도 남학생 집단에서 훨씬 높게 나타났다.

3) PC통신 혹은 인터넷 사용목적

컴퓨터 사용행동을 세 가지의 사용목적에 기준으로 남·여별 비교한 결과 남·여 모두에게서 가장 자주 사용하는 목적은 정보지향적, 인간관계지향적, 활동지향적 목적의 순이었다(표 7). 특히 주사용 목적으로 정보지향적 활동이 두 집단 모두 70% 이상이었다.

표 6. 성별에 따른 컴퓨터, PC통신, 인터넷 사용경력의 빈도 차이

	남	여	전체
컴퓨터			
① 6개월미만	17(7.9%)	13(13.7%)	30(9.6%)
② 6개월이상-1년미만	16(7.4%)	10(10.5%)	24(8.4%)
③ 1년이상-2년미만	18(8.3%)	18(18.9%)	36(11.6%)
④ 2년이상-3년미만	14(6.5%)	20(21.1%)	34(10.9%)
⑤ 3년이상	151(69.9)	34(35.8%)	185(59.5%)
	$\chi^2 = 35.227 \quad p = .000$		
PC통신			
① 6개월미만	42(19.4%)	43(45.7%)	85(27.4%)
② 6개월이상-1년미만	34(15.7%)	15(16.0%)	49(15.8%)
③ 1년이상-2년미만	21(9.7%)	13(13.8%)	34(11.0%)
④ 2년이상-3년미만	16(7.4%)	9(9.6%)	25(8.1%)
⑤ 3년이상	103(47.7%)	14(14.9%)	116(37.4%)
	$\chi^2 = 36.642 \quad p = .000$		
인터넷			
① 6개월미만	50 (23.1%)	53 (58.9%)	103(33.7%)
② 6개월이상-1년미만	30 (13.9%)	14 (15.6%)	44 (14.4%)
③ 1년이상-2년미만	28 (13.0%)	7 (7.8%)	35 (11.4%)
④ 2년이상-3년미만	27 (12.5%)	6 (6.7%)	33 (10.8%)
⑤ 3년이상	81 (37.5%)	10 (11.1%)	91 (29.7%)
	$\chi^2 = 42.606 \quad p = .000$		

표 7. 성별에 따른 PC통신 혹은 인터넷 사용목적의 빈도 차이

	남	여	전체
①정보지향적인 목적	158(73.5%)	75(82.4%)	233(76.1%)
②활동지향적 목적	21(9.8%)	5(5.5%)	26(8.5%)
③인간관계지향적 목적	36(16.7%)	11(12.1%)	47(15.4%)
	$\chi^2 = 2.946 \quad p = .229$		

2. 컴퓨터 사용과 관련된 심리적 정서경험에서의 성차 분석

1) 욕구차이분석

성영신 등(1998)의 모델에서 제시된 세 가지 컴퓨터 사용행동(정보지향적, 활동지향적, 인간관계지향적 행동) 및 이에 수반되는 정서적 경험들의 성차를 논의하기 앞서, 각각의 사용목적과 관련된 8가지 욕구들에서 성차가 나타나는지 살펴 보았다(표 8).

평균치들을 살펴볼 때 눈에 띄는 큰 차이는 없었으나 이해, 질서, 자율, 친화 욕구에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었다($\alpha = .05$ 에서). 구체적으로 살펴보면, 이해, 질서, 자율욕구는 남학생 집단에서 더 높았고, 친화욕구는 여학생 집단에서 더 높은 것으로 나타났다. 또한, 위의 8개 욕구들을 3가지 컴퓨터 사용행동으로 묶어서 분석해본 결과 정보지향과 활동지향 목적과 관련된 욕구들에서는 남학생 집단이 더 높게 나왔다. 한편 대인관계 지향적 욕구들에서는 여학생들이 근소하게 높았으나 유의미한 차이는 없었다.

표 8. 남녀의 욕구 차이 분석 : 평균, t값, 유의수준(p)

	평균		t 값	p
	남	여		
이 해	4.59	4.22	3.01	.003
질 서	4.19	3.87	2.17	.030
성 취	4.19	4.72	0.79	.428
자 율	4.80	4.57	3.28	.001
놀 이	5.25	5.06	1.61	.109
지 배	4.43	4.41	0.13	.901
친 화	4.61	4.93	-2.53	.012
현 시	4.15	4.35	-1.39	.166
정보지향 욕구군 (이해, 질서, 인지)	4.59	4.40	2.20	.029
활동지향 욕구군 (자율, 놀이, 지배)	4.88	4.67	2.30	.022
대인관계지향 욕구군 (지배, 친화, 현시)	4.39	4.55	-1.60	.104

표 9. 컴퓨터 사용행동의 심리적경험들에 관한 요인분석 결과

문항내용		I	II	III	h^2
활동 지향적	활동 그 자체가 마치 놀이처럼 즐겁고 재미있다	0.888	0.145	0.220	0.859
	신이나고 고무된다	0.585	0.296	0.354	0.859
	새롭고 다양한 생각이나 시도를 할 수 있어 창의적이 되는 느낌이다	0.536	0.312	0.184	0.555
	흥분되고 설렌다	0.496	0.232	0.264	0.419
	다른 사람의 개입없이 여러 활동을 스스로 해봄으로써 자유감을 느낀다	0.485	0.255	0.271	0.370
정보 지향적	나에게 성취감이나 유능감을 준다	0.405	0.377	0.140	0.380
	무엇인가 새로운 것을 배웠다는 느낌이 들었다	0.243	0.778	0.138	0.326
	제품이나 정보에 관한 지식이나 상식이 늘었다고 느꼈다	0.229	0.708	0.201	0.684
	답답함이 해소되었다	0.188	0.638	0.293	0.595
대인 관계 지향적	PC통신이나 인터넷에서 대화함으로써 외로움이나 지루함을 해소한다	0.196	0.117	0.716	0.592
	PC통신이나 인터넷 사용자들과 교류함으로써 친밀감을 경험한다	0.237	0.203	0.714	0.564
	사이버공간(대화방)에서 만날 의명의 사람에 대한 막연한 기대감과 호기심으로 인해 흥분된다	0.180	0.133	0.486	0.607
	다른 통신사용자들과 공동체감(동질감)을 느끼지 못한다	0.143	0.134	0.331	0.286
	사이버 공간의 여러 모임을 통해 다른 사람에게 영향을 주고 있다는 느낌, 즉 통제감을 경험한다	0.456	0.223	0.349	0.374
신뢰도 (α)		0.839	0.794	0.727	
고유치		3.359	2.147	2.057	

2) 심리적 정서경험의 요인분석 및 차이분석
컴퓨터를 사용하면서 지각하는 심리적 정서경험에 있어 남·여별 차이가 있는지 알아보기에 앞서 컴퓨터 사용경험이 3가지 활동으로 묶이는지 확인하기 위해 요인분석한 결과 표 9와 같이 나타났다.

그 다음에는 각각의 컴퓨터 사용행동과 관련되어 경험하는 심리적 정서들에 있어서 남녀간의 차이를 살펴보았는데 별다른 차이가 발견되지 않았다(표 10). 단지, 세부문항중 '답답함이 해소되었다'의 한 문항에서만 남·여별 차이가 있었다.

3) 컴퓨터 사용욕구와 정서경험의 관계에서의 차이분석

다양한 종류의 욕구중 어느 것이 각각의 컴퓨

표 10. 컴퓨터 사용목적과 관련된 심리적 정서 경험에서의 성차 : 평균, t값, 유의도수준(p)

	평균		t 값	유의수준
	남	여		
정보지향적 경험	4.08	4.22	-1.256	.210
활동지향적 경험	4.03	3.97	.470	.639
대인관계지향적 경험	3.81	3.77	.330	.741

터 사용활동 정서경험과 밀접하게 관련되어 있는지와 이 관련성이 남·여에 따라 다른지를 중다분석을 통해 검토하였다(표 11).

표 11에 제시되었듯이 3가지 심리적 경험들을 준거변인으로 하고 해당 욕구들을 예언변인으로 하여 위계적 중다회귀 분석한 결과 각 욕구의 표준화 베타계수(β)를 살펴보았다. 그 결과, 정보지향적 욕구들 중 이해와 질서 욕구만이 정보지향적 정서경험들과 유의한 관계를 맺고 있었으며, 활동지향적 정서경험들에는 놀이욕구만 관련되어 있었다. 또 대인관계지향적 욕구중에서 친화, 현시욕구가 대인관계지향적 정서경험들과 유의한 관계를 맺고 있는 것으로 나타났다. 특히 활동지향적 욕구 중 자율욕구와 대인관계지향적 욕구 중 지배욕구는 약하지만 부적 회귀계수를 보이고 있어 관련모델이 지지되지 못하였다.

다음에는 남·여별로 나누어서 앞서와 같은 방식으로 회귀분석을 실시해 보았다. 그 결과 정보지향적 경험의 경우 여학생 집단에서는 3가지 욕

구 두 집단 모두에서 관련 정서경험들을 유의미하게 예측해 주는 것으로 나타났다. 특히 자율욕구는 두 집단에서 공통적으로 부적인 상관을 보이고 있는 반면, 지배욕구는 남학생 집단의 경우 약하게나마 준거변인을 설명하고 있으나 여학생 집단에서는 반대로 기능하고 있다.

마지막으로 인간관계 지향적 욕구들 중에서는 남·여 학생들 모두에서 친화욕구만이 중요한 예측변인으로 나타났다. 그러나 각각의 표준화 베타계수를 살펴보면 여학생들의 경우 남학생들에 비해 친화욕구의 예측력이 훨씬 더 높은 것을 알 수 있다. 이상의 결과를 요약해보면, 컴퓨터 사용과 관련된 심리적 정서경험에 영향을 미치는 욕구들은 사용자의 성별에 따라 그 종류와 정도에 있어 차이가 난다는 점을 시사해 준다.

표 11. 성별에 따른 컴퓨터 사용욕구와 정서경험간의 회귀분석 결과 : β 값(유의도 수준), R^2

	정보지향			R^2	활동지향			R^2	인간관계지향			R^2
	이해	질서	성취		놀이	지배	자율		친화	현시	지배	
전체	.194 (.001)	.154 (.009)	.101 (.083)	.115	.280 (.000)	.090 (.126)	-.022 (.721)	.078	.222 (.000)	.163 (.006)	-.038 (.533)	.101
남	.219 (.004)	.225 (.001)	.103 (.176)	.168	.219 (.006)	.139 (.064)	-.051 (.482)	.084	.194 (.011)	.091 (.205)	.041 (.585)	.064
여	.080 (.485)	.098 (.378)	.099 (.396)	.038	.224 (.028)	-.076 (.403)	-.108 (.324)	.060	.317 (.004)	.111 (.320)	-.069 (.536)	.115

구들이 모두 관련 정서경험들을 유의미한 수준으로 설명해 주지 못하였으나 남학생 집단에서는 이해와 질서욕구가 중요한 예측변인으로 나타났다. 즉, 남학생의 경우 질서나 이해욕구가 높은 사람일수록 관련 정서를 더 많이 경험하는 것으로 나타난 반면, 여학생들의 정보지향적 정서경험 정도에는 이 영향을 미치지 않는 것으로 해석할 수 있다.

또 활동지향적 욕구들 중에서는 놀이욕구만이

4) flow와 관련된 심리적 정서경험 차이분석

다음에는 Novak 등(1988)의 flow모델에서 제시된 컴퓨터 사용 정서들의 남·여 차이를 분석해보았다. 표 12에서 볼 수 있듯이 이미 성차가 있다고 밝혀진 컴퓨터 및 통신 혹은 인터넷 사용 시간 및 경력을 제외한 대부분의 변인들에 있어서 남·여간 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 컴퓨터 사용기술 변인은 주관적인 컴퓨터 사용 유능성을 측정하는 변인으로써 컴퓨터 사용시간이

나 경력과 밀접한 관계가 있어서 남학생 집단의 점수가 현저하게 높다. 또, 통제감과 불안감에서도 유의미한 차이가 도출되었는데 여학생 집단에서 낮은 통제감과 높은 불안감과 같은 부적정서를 경험하고 있다. 이것은 모델에서도 제시하였듯이 컴퓨터 사용기술에 따라 통제감이나 불안감이 일관성있게 높아지거나 낮아지는 것으로 가정할 수 있다. 즉, 통제감은 컴퓨터 사용기술이 늘면 자연적으로 증가하고 반대로 불안감은 줄어들게 되는 것으로 생각해 볼 수 있다. 따라서, 이 관계를 구체적으로 밝혀보기 위해 컴퓨터 사용기술 변인의 영향력을 통제한 채 ANCOVA를 실시하였다.

분석결과, 통제감과 불안감에 있어서 성별의 주효과가 전혀 나타나지 않았다(각각 $F=.080$, $p=.777$; $p=.330$). 즉, 남·여의 컴퓨터 사용기술·능력이 유사하다면 통제감이나 불안감에 있어서 남·여 차이가 없다는 것을 알 수 있었다.

3. 컴퓨터 사용과 관련된 정서경험의 요인분석

마지막으로 36개의 다양한 컴퓨터 사용관련 정서경험들의 하위구조를 탐색해 보기 위해 요인분석을 실시하였다. SPSS를 사용해서 공통요인분석한 결과 스크린검사와 요인의 해석가능성을 고려하여 컴퓨터 사용정서를 나타내는 용어들에 내재되어 있는 요인의 수를 7로 할 때 요인들의 해석이 가장 적절하다고 판단하였다. 또, 남·여 별로도 동일한 조건에 의해 요인분석한 결과 요인수나 해석에 있어 별다른 차이가 없어서 별도의 결과를 제시하지 않았다. 표 13은 전체집단에 대한 베리맥스(varimax) 방식으로 회전시킨 후의 결과이며 7개 공통요인은 축정변수들의 전체분산 중 56.3%정도를 설명하는 것으로 나타났다. 물론 전체 공통분산에 대한 설명분산은 SPSS에서 공통요인 모형에 주축분해법을 사용할 경우 무조건적으로 반복분해 되므로 자동적으로 100%이다.

표 12. flow와 관련 심리적 경험에서의 성차

		평 균		t 값	유의 수준
		남	여		
배경변인	PC통신및 인터넷 관여	5.62	5.14	3.266	.001
	컴퓨터 경력	4.23	3.55	4.113	.000
	PC통신 경력	3.49	2.32	5.888	.000
	인터넷 경력	3.27	1.96	6.737	.000
	사 용 시 간	3.18	2.51	3.696	.000
	지적개발성(OSL)	4.44	4.36	.705	.481
내용 변인	속도(Speed)	3.72	3.62	.761	.448
1차적 변인	기술(Skill)	4.73	3.56	7.920	.000
	통제감(Control)	4.27	3.70	5.981	.000
	도전(Challenge)	4.48	4.38	.936	.350
	기대·흥분(Arousal)	4.22	4.28	-.524	.600
	불안감(Anxiety)	3.05	3.38	-2.608	.010
2차적 변인	집중감(Focused Attention)	3.91	3.83	.811	.418
	시간왜곡감(Time Distortion)	4.92	4.90	.196	.845
	가상공간감(Telepresence)	3.22	3.15	.638	.524
핵심변인	Playfulness	4.33	4.19	1.115	.266
결과변인	정적정서(Positive Affect)	4.24	4.08	1.589	.113
	학습증진감(Increased Learning)	4.17	4.35	-1.431	.153
	탐색행동(Exploratory Behavior)	4.45	4.12	2.791	.006

각 요인별로 부하량이 높은 문항을 중심으로 요인 이름을 명명하고 해석하면 다음과 같다. 총 공통분산의 35.45%를 설명하는 첫 번째 요인에서 가장 높은 부하량을 나타내고 있는 문항들은 적적하다, 우울하다, 외롭다, 나른하다, 무력감이 든다, 심심하다 등으로 나타나 첫 번째 요인을 '적적함' 경험으로 명명하였다.

두 번째 요인은 총 공통분산의 25.91%를 설명하고 있으며, 신난다, 뿌듯하다, 통쾌하다, 짜릿하다, 후련하다 등의 정서가 가장 높은 부하량을 나타내고 있어 '통쾌함'요인 이라고 명명하였다.

표 13. 정서경험 문항내용과 요인분석 결과

	요인 1	요인 2	요인 3	요인 4	요인 5	요인 6	요인 7
적적하다	.686						
우울하다	.631						
외롭다	.618						
나른하다	.605						
무력감이 든다	.584						
심심하다	.561						
불쾌하다	.438						
신난다		.648					
뿌듯하다		.635					
통쾌하다		.619					
짜릿하다		.534					
후련하다		.464					
아쉽다		.441					
신기하다		.440					
만족하다		.357			.330		
지루하다			.714				
짜증난다			.664				
답답하다			.622				
허탈하다	.343		.455				
화난다	.337		.430				
점점하다	.303		.401				
피곤하다			.400				
두렵다				.707			
불안하다				.639			
조급해 진다				.556			
긴장감 있다				.509			
성취감이 든다					.727		
의욕이 솟는다					.695		
기대감이 생긴다		.334			.383		
막막하다						.633	
당혹스럽다						.557	
자신있다						-.518	
느긋하다						-.298	
편안하다		.303				-.236	
즐겁다		.325					.727
유쾌하다							.664
고유치	7.180	5.249	2.193	1.795	1.434	1.270	1.141
총 공통분산 설명량(%)	35.43	25.91	10.66	8.86	7.08	6.26	5.63
신뢰도(α)	.834	.757	.780	.772	.708	.653	.801

총 공통분산의 10.66%를 설명하는 세 번째 요인에서 가장 높은 부하량을 나타내는 정서특성들은 지루하다, 짜증난다, 답답하다, 허탈하다 등이었다. 따라서 세 번째 요인을 '지루함'요인 이라고 명명하였다.

네 번째 요인은 총 공통분산의 8.86%를 설명하고 있었으며, 두렵다, 불안하다, 조급해진다, 긴장감이 있다 등 불안과 관련된 정서들이 높은 부하량을 나타내고 있어서 네 번째 요인을 '불안함'요인으로 명명하였다

총 공통분산의 7.08%를 설명하는 다섯 번째 요인에는 성취감이 든다, 의욕이 솟는다, 기대감이 생긴다 등이 가장 높은 부하량을 보였다. 따라서 이 요인을 '성취감'이라고 명명하였다.

여섯 번째 요인에서는 막막하다, 당혹스럽다 경험이 정적으로 높은 부하량을 보이고 있는 반면, 자신있다, 느긋하다는 정서가 부적상관을 나타내고 있어 이 요인을 '당황감'이라고 명명하였는데, 전체 공통분산의 6.26%를 설명하고 있다.

마지막 일곱 번째 요인은 총 공통분산의 5.63%를 설명하고 있으며, 즐겁다, 유쾌하다 등의 정적 정서가 가장 높은 부하량을 나타내고 있어서 '즐거움' 요인으로 명명하였다.

7개 요인들의 신뢰도 계수(α)를 계산한 결과 각각 .834(적적함 요인), .797(통쾌함 요인), .780(지루함 요인), .772(불안함 요인), .708(성취감 요인), .653(당황함 요인), .801(즐거움 요인)로 모두 만족할 만 하였다.

전체적으로 볼 때, 위 요인분석 결과로 밝혀진 컴퓨터 사용시 경험하는 정서들의 내재적 차원들은 Novak 등(1998)의 flow 모델에서 제시된 구성개념 요인들과 매우 유사하다. 예를 들면, 통쾌감이나 즐거움 요인은 flow의 핵심 개념인 재미 및 자유감과 관련되어 있고, 불안함이나 당황함 요인은 통제감(Control)이 결여되었을 때 느끼는 감정으로 통제감의 다른 측면을 나타내고 있다고 볼 수 있다. 성취감은 도전감(Challenge)이나 학습증진감, 정적 정서감과 깊은 연관성이 있으며, 적적함이나 지루함 요인도 정적 정서의 반대적 정서를 대표하고 있다고 해석할 수 있다.

그 다음으로 위에서 밝혀진 7개 요인에 따라 성별 비교를 하기 위하여 각 요인에 대한 남·여 집단의 척도점수를 산출하였다. 요인점수 계산방식 중 가장 많이 쓰이는 회귀방식을 사용하여 성차를 분석한 결과가 표 14에 나타나있다.

표 14. 7개 요인별 척도점수의 성차 : t값, 유의수준(p)

	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5	요인6	요인7
	적적함	통쾌함	지루함	불안함	성취감	당황함	즐거움
t값	-.993	.322	-3.699	-3.790	1.603	-2.002	-.246
p	.322	.748	.000	.000	.110	.046	.806

위 표에서 보듯이 요인 3, 4, 6, 즉 지루함, 불안함, 당황함 요인에서 성별 차이가 유의미하게 나타났다. 즉, 여학생 집단이 남학생 집단보다 컴퓨터를 사용하면서 더 지루함을 느끼고, 불안하거나 당황하는 경험을 더 많이 하는 것으로 드러났다. 이러한 결과는 앞서 Novak 등(1998) 모델의 flow 경험 차이분석에서의 성차 결과(표18)와 일치한다. 따라서 이러한 경험의 차이가 순수한 성의 차이인지 아니면 여성이 남성보다 컴퓨터 사용기술이나 경험이 부족하기 때문에 나타난 결과인지를 재조사하기 위해 앞의 분석에서와 유사하게 컴퓨터 사용경험 변인을 통제된 후 ANCOVA로 성의 주효과를 분석한 결과 요인 4(불안함), 6(당황함)에서는 성차가 사라졌다(각각 $F=3.359, p=.068$; $F=3.347, p=.054$).

요인 3(지루함)에서는 사용경험과 지루함 요인 간 상관이 거의 없었으므로 컴퓨터 사용경험 변인을 통제한 후에도 계속 남·여별 차이가 나타났다. 이는 컴퓨터 사용시 사람들이 왜 지루하게 되는지를 생각해보면 쉽게 이해될 수 있다. 즉, 컴퓨터 사용경험이 상대적으로 적은 여학생집단이 지루하고 짜증나며 답답한 경험을 많이 하게 되지만 경험이 많은 숙련자들도 프로그램 로딩시 지루하거나 통신 및 접속속도가 늦어질 때 답답함이나 지루함을 경험할 수 있다. 따라서 지루함 경험을 컴퓨터를 잘 모를 때 경험하는 답답함과 접속속도로 인한 일반적인 지루함으로 구분하여 분석해 보지 않는 한 지루함 경험에서의 남·여 차이에 관한 특정한 결론은 내릴 수 없을 것이다.

논의 및 결론

본 연구는 대학생을 대상으로 하여 남성과 여성이 컴퓨터를 사용하면서 상이한 욕구나 정서를 경험하는지에 대해 살펴보았다. 남녀의 정서경험은 미세한 차이가 있다 하여도 이는 실질적 경험의 차이보다는 관련변인들에 의한 차이에서 올 수 있음을 감안하여, 기본적으로 남학생과 여학생이 컴퓨터를 통해 얻는 심리적 경험에는 주목할 만한 차이가 없을 것이라는 것이 예상되었다. 본 연구의 결과들은 일반적으로 이러한 예상을 지지하였다.

먼저 비슷한 사회경제적 배경을 지닌 본 연구의 남학생과 여학생들은 공통적으로 정보지향적인 목적을 가장 우선으로 하여 컴퓨터를 사용하고 있었다. 이러한 결과는 응답자들이 모두 대학생들이었다는 점을 생각해보면 쉽게 이해될 수 있다. 즉, 이들은 학교공부와 관련된 정보를 얻거나 서비스를 받기 위해 통신이나 인터넷을 가장 많이 사용하고 있다고 볼 수 있다.

그러나, 남학생들은 여학생들에 비해 컴퓨터를 사용한 경력, 횟수 등에서 우위를 차지하고 있었다. 이는 선행연구들의 보고와 일치하는 결과로 아직까지 우리나라에서는 남학생 집단이 여학생들보다 컴퓨터를 더 자주 사용하고, 또 더 오래 사용해온 경험자 집단임을 제시해 준다.

컴퓨터를 사용하면서 갖는 욕구에 대한 분석에서는 남성과 여성이 각기 다른 욕구를 지닌 것으로 나타났다. 남학생들은 정보지향적이고 활동지향적인 욕구충족을 위해 컴퓨터를 사용하는 반면, 여학생들은 대인관계지향적인 욕구충족을 위해 컴퓨터를 사용하고 있었다. 두 집단간의 이러한 차이는 욕구와 정서간의 관계에 대한 분석에서도 유사하게 나타났다. 남학생들에서는 질서·이해의 욕구와 정보지향적 정서간 관계가 두드러진 반면, 여학생들은 친화욕구와 인간관계지향적 정서간 관계가 두드러졌다. 이는 컴퓨터 사용을

통한 정서경험에 영향을 미치는 욕구들은 사용자의 성별에 따라 그 종류와 정도에 차이가 있다는 것을 보여주는 결과이다.

이러한 결과는 성성(sexuality)에 대한 전통적 입장(예: Parsons & Bales, 1955)에서 제시되는 바 -- 남성의 도구적(instrumental) 성향과 여성의 표현적(expressive) 성향 -- 와 그 방향이 일치한다는 점에서 흥미롭다. 대면적 의사소통과는 구분되는 몇 가지의 독특성을 갖는 사이버공간속의 의사소통(CMC: Computer Mediated Communication)에서도 일반적으로 남녀 고유의 사회적 욕구라고 인식되고 있는 바가 재현되었다는 것은 주목할 만한 결과이다. 그러나, 이러한 결과는 본 연구에서의 남녀 대학생집단이 갖고 있는 기본적 차이를 감안해서 주의깊게 해석되어야 한다. 앞서 보았듯 여학생들은 남학생들에 비해 컴퓨터활동의 경험이 적고 미숙한 상태여서 남학생들이 현재 갖고 있는 정보지향적인 욕구를 느끼거나 컴퓨터사용을 통해 '놀이를 한다'와 같은 재미를 느끼기는 어려울 것으로 보인다. 대신, 이러한 전문적인 탐색보다는 초보적인 '만남'의 기회를 얻고자 하는 욕구가 커질 수 있을 것이다.

컴퓨터 활동을 통해 얻게되는 정서경험에서는 남녀간에 거의 차이가 없는 것으로 나타났다. 여러 측면의 분석을 통해 얻은 결과를 종합해 볼 때, 여성은 남성에 비해 컴퓨터를 사용하는 동안 지루함, 불안함, 당황함을 더 느끼고 있었으나 이러한 차이는 여성이 갖고 있는 짧은 사용경력과 미숙함으로 인한 결과임을 알 수 있었다. 즉, 여학생집단은 경험부족으로 인해 컴퓨터를 사용하면서 컴퓨터에 대한 불안감이 생기거나 어떻게 대처해야 할지 막막하고 당혹스러운 경험을 남학생보다 많이 하게 되는 것이지 경험과 기술이 쌓여지면 남학생들과 정서경험에서 차이가 없을 것으로 해석할 수 있다.

한편, 본 연구에서 남·여간에 나타난 차이(욕

구의 차이든 정서경험의 차이든)가 여학생들의 컴퓨터사용의 경험부족에서 기인되었다 하더라도 이는 시사하는 바가 크다. 특히, 여학생들이 남학생들과 다르게 보고하고 있는 정서경험이 부정적인 것들(지루함, 불만함, 당황함)임을 감안할 때 더욱 그러하다. 앞서 소개했듯 방희정(1997)은 그녀의 논문에서 사이버공간 이용에 숨어 있는 역기능적인 측면이 남성보다는 여성에게 더욱 특별할 수 있다고 제시한다. 즉, 표면적으로는 현실세계의 대립과 분열을 초월한 자유로움과 평등을 가정하고 있는 사이버공간도 그 이용자가 갖고 있는 정보의 정도에 따라 정보부자와 정보빈자로서의 계층분화가 심화될 수 있는 것이다. 본 연구에서도 나타나고 있듯이 여성들이 남성들에 비해 아직까지 '정보빈자'로서의 위치를 점하고 있는 현 상태에서, 여성들이 컴퓨터사용을 통해 얻는 심리적 경험들은 이들의 열등한 위치와 맞물려 부정적인 결과로 나타날 수 있는 것이다.

참고문헌

김형주(1998). 21세기 컴퓨터 공학: 밀려오는 전자상거래 세상. 최양희 외 16인 지음. 서울: 교학사.

방희정(1997). 사이버 공간에서의 여성의 자리. 한국심리학회: 여성, 2(1), 14-29.

성영신, 박은아, 이성수(1998). 컴퓨터 사용 욕구와 심리적 경험. 소비자학 연구, 9(1), 101-123.

이은경(1998). 청년문화. 현대청년심리학. 서울: 학문사.

이은정, 박수애, 이훈구(1997). 성차이와 부정적인 기분조절 기대가 부정적인 기분의 조절방법에 미치는 영향. 한국심리학회지: 여성, 2(1), 61-74.

임정빈, 정혜정(1997). 성역할과 여성. 서울: 학지

사.

한규석(1997). 사이버 사회에서의 교류현상. 가상공동체 의식과 정보화사회에의 적용. 한국심리학회 1997년도 춘계심포지움, 7-34.

Csikszentmihalyi, M. & LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(5), 815-822.

Diener, E., Larsen, R. J., & Emmons, R. A. (1984). Person X situation interactions: Choice of situations and congruence response models. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47, 580-592.

Ghani, J. A. & Deshpande, S. P. (1994). Task characteristics and experience of optimal flow in human-computer interaction. *The Journal of Psychology*, 128(4), 381-391.

Hair, J. F., Anderson, R. E., Thatham, R. L., & Black, W. C. (1992). *Multivariate data analysis(3rd ed.)*. New York: Macmillan.

Kring, A. M. & Gordon, A. H. (1998). Sex differences in emotion: Expression, experience, and physiology. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(3), 686-703.

Novak, T. P., Hoffman, D. L., & Yung, Y. (1998). Modeling the Structure of the Flow Experience among Web Users. Paper prepared for marketing Science and the Internet. Mini-Conference, MIT, March.

Ross, A. O. (1987). *Personality: The scientific study of complex human behavior*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.

Seiditz, L. & Diener, E. (1998). Sex differences in the recall of affective experiences. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(1), 262-271.

Gender Differences in Emotional Experiences during Computer Using

Kim, Myoung-So, Kim, Hyewon

Hoseo University, Hanyoung Theological University

The present study examined if males and females experienced nonidentical needs and emotions during computer use. The theoretical concepts on the needs and emotions were established based on the models of Novak, Hoffman, & Yung(1998), and Sung, Park, & Lee(1998). In results, although males had more affluent history on computer use than females, two groups were identically using computer mainly for achieving informations. In addition, males had higher levels of information-getting need and activity need than females whereas females had higher level of interperson-relationship need. Also, the types and the degrees of needs affecting individuals' emotional experiences differed according to gender. However, specific emotions experienced in doing computer were not different in both groups: Identified gender differences in emotions(i. e., boredom, anxiety, embarrassment disappeared when the discrepancies of computer-use career between males and females were accounted for.