

## 정서적 고독감과 인터넷 효능감이 온라인 커뮤니케이션 활동에 미치는 영향: 남녀대학생을 중심으로

김기범·김미희·최상진

중앙대학교 심리학과

본 연구는 한국 사회에서의 인터넷 인구의 증가와 더불어 온라인 커뮤니케이션에 대한 문화-사회 심리학적 접근이 필요함을 직시하여, 대학생들을 대상으로 온라인을 통한 대인관계 활동에 초점을 맞추어 실시되었다. 아울러, 일반적으로 인터넷을 사용하고자 하는 동기 및 인터넷에 대한 태도를 측정하였고, 인터넷 사용과 관련된 인터넷 효능감(internet efficacy)과 인터넷 활동을 측정하였다. 또한 정서적 고독감이 인터넷에 대한 태도와 활동에 미치는 영향을 분석하였다. 연구결과, 오프라인과는 달리 온라인이라는 매체의 속성에도 불구하고 대학생들은 온라인을 통해 오프라인의 대인 관계를 그대로 유지하거나 형성하기 위한 또하나의 수단(매체)으로 지각하고 있음을 알 수 있었다. 인터넷 효능감과 태도간에는 정적인 상관을 보이고 있고, 여학생보다는 남학생이 인터넷에 대해 더 호의적인 것으로 나타났으며, 남, 녀학생 모두 고독감이 낮은 집단일수록 인터넷에 대해 긍정적인 평가를 하고 있는 것으로 나타났다.

최근, 인터넷과 관련된 우리 나라의 통계자료를 보면, 전체 여성 중 3명 가운데 1명이 인터넷을 사용하는 것으로 조사됐다. 한국인터넷정보센터에 따르면, 한국인터넷정보센터가 전문조사기관 인터넷 메트릭스와 공동으로 2000년 8월 전국 3,414가구 1만 117명을 대상으로 '인터넷이용자 실태조사'를 실시한 결과, 우리 나라 여성 인터넷

사용자수는 8월말 현재 694만명으로 전체 사용자 1,640만명 가운데 42.3%를 기록했다. 전체에서 차지하는 여성 인터넷사용자수 비중은 1999년 10월 33.1%와 2000년 3월 37.4%에 이어 갈수록 증가하는 추세이다. 절대적인 이용자 숫자에서도 3월말 521만명에서 173만명이나 늘어났다. 남녀를 구분하지 않았을 경우 대상 인구의 38.5%를 차지하는

1,640만명이 인터넷을 이용해 3월보다 17.7%(247만명) 늘어났다. ‘일주일에 한번 이상’ 이용자는 1,474만명이었다(동아일보, 2000년 10월 4일자, 여성 3명중 한 명이 인터넷 사용자).

이렇듯, 사이버 공간에서 여성과 남성의 인구 비율은 균형을 이루어나가는 추세이므로, 숫자상으로 유추해 볼 때 여성과 남성의 동등은 시간이 해결할 수 있는 단순한 문제로 내다볼 수 있으나, 실제적인 참여도와 커뮤니케이션 흐름상의 동등성 면에서는 여전히 남성 지배적이라고 할 수 있다(김유정, 조수선, 2000). 실제로 토론에 참가하거나 의견을 제시하는 쪽은 주로 남성이고, 토론이나 의견을 바탕으로 전체적인 여론 형성을 주도하는 쪽도 남성들이다. 따라서 가입자수와 관계 없이 온라인 토론에 참여하기 위해서는 여성이기 때문에 겪어야 하는 사회적, 문화적 장애물이 존재한다. 이용인구는 그 숫자적인 측면에서 남녀간의 차이가 점점 더 좁혀질 전망이다, 얼마나 쉽고 자유롭게 이용할 수 있는가 하는 이용 정도에 의한 일반적인 성 차는 지속적으로 존재하고 있다. 이와 관련하여 김명소(1999)는 우리 나라 여성네트즌들의 인터넷 사용기술과 경력에서의 어려움을 지적한 바 있다.

여성과 남성의 컴퓨터 이용 정도의 차이에 관한 많은 연구(Abela, 1997; 김유정, 조수선, 2000)가 있었고, 그 결과에 따라 주로 두 가지 요인이 일반적으로 지적되어 왔다. 첫째, 컴퓨터가 처음 만들어지고 네트워킹 되기 시작한 시기의 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(Computer Mediated Communication, CMC)은 과학분야에 종사하는 남성의 영역이었고, 현재에도 컴퓨터를 오랜 시간 전문적으로 사용해야 하는 과학분야 또는 컴퓨터 관련분야에 여성들이 참여하는 숫자는 소수라는

점이다. 둘째, 여학생들이나 여성은 남성에 비해 상대적으로 컴퓨터 이용과 관련된 훈련이나 교육을 받을 기회가 많지 않았다는 점이다. 여성은 남성에 비해 아직까지 전문적으로 이용한다고 보기에는 이용기간이 짧으므로 미숙한 상태이고 필연적인 동기에 의한 적극적인 이용단계는 아니다.

과거에는 여성들이 생물(리)학적으로 기술에 적응하는 능력이 떨어지므로 CMC 이용이 저조하다는 결론이 지배적이었다. 그러나 컴퓨터가 보편화되어 있는 현재는 기술 습득력이나 적응력 차이라기보다는 여성의 이용이 상대적으로 역사가 짧고, CMC상의 콘텐츠나 대화의 흐름이 남성 위주라는 것이 여성의 참여율을 감소시키는 더 큰 원인으로 작용될 수 있다(김유정, 조수선, 2000).

따라서, 컴퓨터라는 하드웨어와 소프트웨어에 대한 전반적인 지식 및 적응력이 요구된다고 할 수 있다. 김명소(1999)가 지적했듯이, 인터넷 항해과정에서의 flow(만족감) 경험은 중요한 요소이다. 또한 인터넷이라는 매체에 대한 사용자들의 통제감은 만족감을 얻을 것인지, 아니면 좌절감 때문에 더 이상 인터넷을 경험하고 싶지 않은지를 결정하는 또 다른 중요한 요인이라 할 수 있다. 앞에서도 언급한 바와 같이, 인터넷 항해과정에는 이전 사용 경험이 중요한 요소인데, 이러한 사용 경험은 인터넷 효능감의 강력한 예측인자이기도 하다(Compeau & Higgins, 1995; Staples, Hulland, & Higgins, 1998). 인터넷 효능감을 높이기 위해서는 2년 이상의 인터넷 사용경험이 필요하다. 이전 연구(Eastin & LaRose, 2000)에 따르면, 2년 미만의 초보자들은 온라인 상에서 스트레스를 유발하는 문제에 직면하게 되고, 숙련자보다 자신의 인터넷 기술에 덜 만족하는 경향이 있

었다.

이상에서 본 바와 같이, 인터넷이 대중화, 보편화되면서 인터넷 사용자들에 대한 인구학적 특성과 심리학적 특성에 관한 연구들 및 남, 녀 성차에 관한 연구들이 오프라인(off-line)과의 대비를 통해 이루어지고 있고, 인터넷 향해 과정에서 사용자들에게 인터넷에 대한 태도에 영향을 미치는 요인들에 관한 연구들이 있어왔는데, 그 중 하나가 인터넷 효능감임을 지적했다. 다음으로 CMC의 행동적 요소와 인터넷을 통한 대인관계 형성 측면에 대해 살펴보고자 한다.

인터넷 인구가 증가함에 따라 심리학 분야에서 연구해야 하는 또 다른 측면은 과연 사용자들은 인터넷을 통해 무엇을 하고 있고, 무엇을 얻는가의 문제이다. 즉, CMC의 행동적 그리고 사회적 효과가 중요한 연구 주제가 되고 있다. CMC에 관한 연구를 실험실에서 현장으로 옮겼을 때, 생각했던 것보다 다양한 방식으로 사람들이 컴퓨터를 통해, 즉 온라인 상에서 대인 관계를 형성하거나 유지한다. 직장에서의 E-mail에 관한 연구는 CMC의 대인 관계적 측면을 일관되게 보여주었다(Parks & Floyd, 1996; Walther & Burgoon, 1992). 사용자들은 E-mail을 통해서 사회화되고, 관계를 유지하고, 게임을 즐기고, 정서적 지원을 받는다고 보고했다. 온라인 관계들이 그 참여자들의 눈에는 진짜 인간관계로 보여진다. 예를 들어, MUD게임을 하는 사람들은 그의 현실 친구들보다는 그의 온라인 친구들과 더 깊고 보다 나은 관계를 갖는다. 어떤 경우에는 온라인상의 관계가 사랑과 결혼으로 피어나기도 한다(Parks & Floyd, 1996).

인터넷상에서 근접성과 이로 인한 친밀성은 접촉빈도(intersection frequency)로 해석된다. 이

것은 실제 생활에서 근접성을 정의하는 것과 밀접한 개념인 지리적 의미가 아니다. 이것은 인터넷상의 다른 사람에게 달려가는 정도를 반영한다. 현실 공간에서의 근접성이 매력을 촉진시키는 이유에는 어떤 사람이 가까이 있다는 것은 그 사람과의 접촉을 앞으로 예상할 수 있다는 점이다. 미래에 접촉하리라는 예상은 사이버 공간상에서 사람들이 서로에 대해 행동하는 방식에 중요한 요인으로 작용한다는 것을 보여주었다(Walther, 1994).

따라서, 온라인상에서의 대인 관계 중 상대방에 대한 호감은 자주 접촉함으로써 친밀감과 친숙함이 생기고, 같은 취미나 기호에 따른 커뮤니티 활동은 태도의 유사성에 따른 호감으로 이어질 가능성이 높다. 이러한 활동은 email이나 뉴스그룹, 토론집단, 채팅 등을 통해 강화되기도 한다.

반면에 역기능적인 측면도 있다. 인터넷 중독이 그것인데, 과도한 인터넷 접속은 인터넷 중독(internet addiction)이라는 하나의 사회-병리적 현상을 가져왔다. 인터넷 중독은 한 개인에게 사회적, 직업적, 심리적 손상을 가져온다. 일반적으로 남성들은 온라인 상에서 지배성(게임중독)이나 성적 환상(포르노 중독)을 추구하는 반면에, 여성들은 친밀한 관계, 로맨틱한 파트너, 그리고 그들의 외모를 감출 수 있도록 익명적인(anonymous) 커뮤니케이션을 선호한다. 이는 성별의 속성이 우리 사회에서 남성과 여성들이 가지고 있는 고정관념과 똑같이 사이버 공간에서도 작용한다는 것을 시사해준다(Young, 1996, 2000). 또한 인터넷 중독은 우울증과도 관련이 있다. 일반적으로 낮은 자존심, 동기 결여(poor motivation), 거절에 대한 두려움(fear of rejection), 인정에 대한 욕구(need

for approval) 등이 인터넷 사용의 증가와 관련이 있다. 아마도 이는 우울증이 높은 사람들로 하여금 현실에서 대인관계를 맺는 어려움을 극복하도록 익명성을 보장해주는 전자 커뮤니케이션(electric communication)에 몰두하게 해주는 것 같다(Young, 2000).

이와 관련하여, 정서적 고독감과 우울증이 인터넷 사용과 관련이 있다는 연구(Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukopadhyay, & Scherlis, 1998)가 있다. 정서적 고독감(Loneliness)은 불유쾌한 정서적 경험으로 우울증, 알콜중독 등으로 이어질 가능성이 있는 것으로(Peplau & Perlman, 1982; Russell, Peplau, & Cutrona, 1980), 앞에서 언급한 내용을 토대로 추론해 보면, 우울증이 높은 여성일수록 온라인 커뮤니케이션에 대해 긍정적으로 생각할 수 있다. 따라서, 정서적으로 고독감이 높은 사람일수록 인터넷이라는 매개체를 통해 대인관계를 형성하고 유지할 가능성이 있다고 할 수 있다.

대인 커뮤니케이션 형태의 사이버 활동 중 사용자들에게 매력을 주는 것은 온라인 상에서의 대화라고 할 수 있다. 사이버 공간에서 대화의 주제는 개인적인 것부터 이론적인 정보에 걸쳐 다양하게 분포되어 있으나, 여성들은 이론적인 것보다 일상사에 관한 주제를 더 많이 선택하는 경향이 있다. 남성들은 주로 시사적으로 쟁점이 되는 문제, 공식적인 정보, 해결방법을 구하는 의문점, 사적인 토론 등의 순으로 대화의 주제를 선택하는 반면, 여성들은 제일 먼저 사적인 토론, 의문점, 쟁점, 정보의 순으로 참여한다(Herring, 1992, 1993). 이는 남성과 여성은 CMC를 이용하는 목적이나 동기 면에서도 차이가 있다는 것과 같은 맥락에서 해석되는데, 주제선별에서 여성은 CMC

를 통해 개인적인 관계구축에 도움이 되는 사적인 주제를 선호한다(구자순, 1999).

이외에도 오프라인과 온라인이라는 대칭적 구도속에서의 대인관계 형성에 관한 사회심리학적 연구들(Kiesler, Siegel, & McGuire, 1984; Kraut et al., 1998; Williams, 1977)은 온라인 상에서의 인상형성(Jacobson, 1999; Wallace, 1999), 대인매력(Erich & Rhonda, 2000; Parks & Floyd, 1996), 집단역학(Wallace, 1999) 등이 있고, 국내에서도 이에 관한 서적 및 연구들(구자순, 1999; 김유정, 1996; 김유정, 조수선, 2000; 오택섭, 김대식, 강미선, 2000; 김명소, 1999; 황상민, 2001; 황상민, 한규석, 1999)이 등장하고 있다.

지금까지의 내용을 요약해보면, CMC는 인터넷이나 컴퓨터 통신과 같이 컴퓨터와 기존 원격 통신의 하부구조가 결합하여 문자, 음성, 영상물 등을 동시 혹은 비동시적으로 교환하는 이른바 통합적 다기능 매체를 일컫는 말이다. CMC의 이용증가는 이들 기술이 이전 커뮤니케이션 기술과 확연히 차별화된 정보나 오락의 생산양식과 분배 방식을 제공하는 동시에 이용자들의 욕구, 즉 정보획득이나 오락, 타인과의 교류 등과 같은 다양한 욕구를 충족시켜 주기 때문이다. 물론 대면집단(face to face)의 상호작용과 유사한 면이 있으나, 기존의 대중매체보다는 대인매체의 기능적 대안이 될 수 있다는 특징이 있다.

따라서 본 연구는 인터넷이라는 매체를 통한 대인 커뮤니케이션 활동에 초점을 맞추어 탐색적으로 실시하였다. 먼저, 인터넷을 사용하고자 하는 동기의 구조와 인터넷에 대한 태도간의 관계에 대해 분석해보았고, 인터넷 활동의 구조와 동기 및 태도간의 관계에 대해 알아보고자 했다. 또한 인터넷 효능감과 정서적 고독감이 인터넷에

대한 태도와 활동에 미치는 영향을 경로분석을 통해 알아보고자 했다. 특히 대인 커뮤니케이션의 특성을 중심으로 분석을 실시하고자 했다. 더불어 인터넷 동기, 태도, 효능감, 고독감 및 활동의 남, 녀 성차에 따른 차이를 알아보고자 했다.

## 방 법

본 연구는 인터넷 커뮤니케이션에 대한 태도와 동기 및 활동에 대한 예비연구를 통해 얻은 자료를 토대로 온라인 커뮤니케이션 매체로서의 인터넷에 대한 사용 동기, 태도 및 활동에 관한 구조화된 설문지를 구성하여 실시하였다. 또한 남, 녀 대학생들을 대상으로 인터넷 효능감에 따른 태도에서의 차이와 정서적 고독감에 따른 차이 등을 알아보고자 했다.

본 연구에는 심리학 개론을 수강하는 남자 대학생 94명과 여자 대학생 101명 등 총 196명이 참가하였고, 지난 5월에 자료를 수집했다. 참가자 평균 연령은 19세였다.

### 도구 및 절차.

예비 설문 조사와 기존의 연구 결과들을 중심으로, 컴퓨터 즉 인터넷이라는 매개체를 통한 사람과 사람 혹은 집단간의 커뮤니케이션 활동을 위한 동기적 측면은 인터넷의 기능적 특성인 정보탐색, 오락적 욕구, 동조욕구, 대인관계 형성 및 유지 욕구 등의 하위 개념들로 구성하였다.

인터넷을 통한 활동은 대인 커뮤니케이션과 대물 커뮤니케이션으로 구분하여 구성하였는데, 대인 커뮤니케이션의 경우 대인 혹은 대집단 관

계 활동과 여가를 활용하는 활동으로 구성하였고, 대물 커뮤니케이션은 정보 탐색 등의 목적 추구 활동 및 홈 쇼핑 등 생활의 편리함을 도모하는 활동으로 구성하였다.

다음으로 인터넷에 대한 태도는 유용성, 편리성, 효율성, 호감도 등 인터넷이 매체로서 갖는 특성들에 대한 일반적인 태도 문항들로 구성하여 설문 참가자들에게 각각의 항목을 평가하도록 하였다.

인터넷 효능감(internet efficacy)은 Eastin과 LaRose(2000)가 개정한 설문지를 사용하였는데 모두 8개의 문항들로 구성되어 있다. 인터넷과 관련된 하드웨어, 소프트웨어에 대한 능력 및 그러한 것들에 대한 개인의 신뢰감을 평가하는 문항들로 구성되어 있고 Likert 5점 척도형으로 이루어져 있다. 그리고 개인들이 느끼는 고독감(loneliness)을 측정하기 위해 Russell, Peplau와 Cutrona(1980)의 정서적 고독감 척도를 사용하였다.

## 결 과

참가자들의 인터넷과 관련된 인구학적 특성을 보면, 인터넷을 사용한 경험이 1년에서 2년 사이가 50명으로 전체 중 25.5%를 차지하였고, 2년 이상이 107명(54.6%)으로 나타났다. 3년 이상 된 숙련자도 전체의 25.5%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 여학생보다는 남학생의 경험이 더 오래 된 것으로 나타났고, 사용한 지 1년 미만의 비교적 초보자 수준의 경험자는 여학생이 더 많은 것으로 나타났다. 하루에 인터넷에 접속하는 시간을 보면, 남학생은 하루 평균 93분, 여학생은 101분

으로 나타났다. 인터넷을 통한 채팅은 남, 여학생 모두 '하고 있다'는 응답보다는 '하지 않는다'는 비율이 높게 나타났고, 남, 녀 모두 비슷한 분포를 보이고 있다.

요즘 들어 인터넷 동호회(communit)활동의 증가는 온라인 커뮤니케이션을 대인관계 형성이나 유지의 목적으로 활용하고 있음을 나타낸다고 할 수 있는데, 응답자 중의 82.7%가 동호회에 가입하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 점을 고려하여 추후 연구에서는 인터넷상에서의 집단 형성과 응집력 및 의사결정에 관한 연구가 필요하다고 하겠다.

### 1. 인터넷 사용 동기, 태도와 활동 분석

인터넷에 접속하려는 이유(동기)와 인터넷 상

에서 사용자들은 무엇을 하고 있는가에 대한 활동을 요인 분석하였다. 인터넷 사용 동기는 기존의 연구들(김재휘, 홍재욱, 2000; 오택섭, 김대식, 강미선, 2000)과 예비연구 결과를 토대로 구성한 항목들을 요인분석을 통해 알아보았다. 인터넷 사이트에 대한 평가에서도 정보(양) 즉 콘텐츠와 오락적 기능이 가장 중요한 요소이듯이(김재휘, 박유진, 김지호, 2000), 인터넷을 사용하고자 하는 동기에서도 정보 탐색과 오락적 기능이 중요한 요인으로 추출되었다(표 2 참조).

첫 번째 요인은 모두 10개의 문항들로 적재되었고 16.41%의 설명변량을 갖고 있는데, '최신 정보를 얻기 위해서', '유용한 정보를 얻기 위해서', '손쉽게 정보를 얻을 수 있어서', '시간을 절약하기 위해서', '세상 돌아가는 소식을 알려고', '시간과 장소에 구애받지 않고 업무를 보기 위해' 등

표 1. 인터넷 사용과 관련된 인구학적 특성

항목	빈도	남	여	총 빈도(%)
1. 인터넷 사용 경험				
1) 3개월 이전			4(4%)	4(2.0%)
2) 3개월 ~ 6개월	1(1.1%)	10(9.9%)		11(5.6%)
3) 6개월 ~ 1년	6(6.4%)	18(17.8%)		24(12.2%)
4) 1년 ~ 2년	22(23.4%)	28(27.7%)		50(25.5%)
5) 2년 ~ 3년	33(35.1%)	22(21.8%)		56(28.6%)
6) 3년 이상	32(34%)	18(17.8%)		50(25.5%)
7) 기타			1(1%)	1(0.5%)
2. 일일 인터넷 사용 시간(분)	평균 93분	평균 93분	평균 101분	평균 95분
3. 인터넷 채팅 유무				
1) 예	26(25.7%)	26(27.7%)		52(26.5%)
2) 아니오	68(72.3%)	75(74.3%)		144(73.5%)
4. 인터넷 커뮤니티 가입 유무				
1) 예	80(85.1%)	81(80.2%)		161(82.7%)
2) 아니오	14(14.9%)	20(19.8%)		34(17.3%)
5. 인터넷 게임 유무				
1) 예	63(67%)	36(35.6%)		100(51%)
2) 아니오	31(33%)	65(64.4%)		96(49%)

인터넷을 통한 정보탐색 내지 획득에 관련된 문항들로 구성되었다(11.07%의 설명변량). 5개의 문항들로 구성된 두 번째 요인은 인터넷을 대인관계 형성을 위한 수단으로 지각하고 있음을 알 수 있다. 세 번째 요인은 '재미', '즐거움', '기분 전환' 등 네 개의 문항들로 추출되어 '오락'을 추구하기 위한 동기로 명명하였다.

'다른 오락물이 없어서', '시간을 보내기 위해서', '무료하거나 다른 할 일이 없어서' 등 3개의 문항들이 적재된 네 번째 요인은 10.81%의 설명

변량을 가지고 있는데, 연구자들은 이 요인을 '시간죽이기' 동기 요인으로 명명하였다. 마지막 요인은 연구자들이 설문지를 구성할 때 어느 정도의 중요한 요인으로 인식하였던 것이었는데, 분석 결과 8.2%의 설명변량의 두 개의 문항이 추출된 요인으로 나타났다. 즉, 동조 동기였다.

인터넷에 대한 태도는 '유용성', '편리성', '신속성', '효율성', '만족감' 등 인터넷을 사용하면서 혹은 사용하기 전에 갖게되는 일반적인 평가적 속성의 태도를 측정하였다. 표 3에서 보는 바와

표 2 인터넷 사용 동기 요인분석 결과

문항	요인	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5
13. 최신 정보를 얻기 위해서		.74				
12. 유용한 정보를 얻기 위해서		.73				
14. 손쉽게 정보를 얻을 수 있어서		.66				
15. 시간을 절약하기 위해서		.63				
18. 세상 돌아가는 소식을 알려고		.60				
16. 시간과 장소에 구애받지 않고 업무를 보기 위해		.59				
17. 일을 신속하게 처리하기 위해서		.57				
14. 어학 등 학습목적을 위해서		.54				
21. 삶을 단순하게 하려고		.52				
22. 다른 사람에 뒤처지지 않으려고		.51				
6. 다른 사람과 대화를 하기 위해서			.87			
7. 타인과의 대화거리가 많아지므로			.81			
5. 새로운 사람을 사귀기 위해서			.72			
8. 친목을 위해서			.55			
23. 현실에서 벗어나기 위해서			.40			
1. 재미있어서				.82		
4. 즐거움을 얻기 위해서				.78		
2. 기분 전환을 위해서				.73		
3. 여가생활을 위해서				.68		
10. 시간을 보내기 위해서					.89	
11. 무료하거나 다른 할 일이 없어서					.85	
9. 다른 오락물이 없어서					.68	
20. 주위의 권유로						.84
19. 특정목표없이 무언가를 하려고						.83
eigen value		3.93	2.65	2.61	2.59	1.99
설명변량		16.41	11.07	10.89	10.81	8.2

표 3. 인터넷에 대한 태도 측정치: 평균 및 표준편차

평가항목	평균	표준편차	Lambda X
1. 유용하다	4.31	.59	.57
2. 사용하기 쉽다	3.95	.69	.66
3. 사용하기 편리하다	4.02	.63	.71
4. 비용이 저렴하다	3.19	.98	.63
5. 도움이 된다	4.08	.65	.61
6. 정보가 많다	4.31	.67	.51
7. 빠르다	3.81	.79	.48
8. 정확하다	3.36	.80	.50
9. 효율적이다	3.82	.75	.60
10. 만족스럽다	3.62	.75	.65

같이, 대학생들은 인터넷을 유용하고 정보가 많으며, 도움이 되는 편리한 것으로 지각하고 있음을 알 수 있다. 이를 구조방정식 모델링의 확인적 요

인분석(CFA, confirmatory factor analysis, ML 방식)을 이용하여 분석해 본 결과, Lambda X 값은 .48( $t=6.65, p < .01$ )에서 .71( $t=10.73, p < .01$ )까지의 분포를 보이고 있고, 세 번째 문항이 가장 중요한 문항인 것으로 나타났다.

표 4. 인터넷 활동의 요인분석 결과

문항	요인	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5
5. 친구와 싸운 후 화해		.75				
3. 친구에게 기념일 카드 보낸다		.75				
6. 말로 하기 어려울 때 이메일 사용		.73				
2. 친구와 약속을 하기 위해		.68				
1. 이메일로 소식을 전한다		.64				
13. 건강을 체크하거나 관리한다			.75			
11. 공짜쿠폰을 받는다			.74			
10. 인터넷 상담을 받는다			.73			
12. 물건(품)을 구매하기			.65			
9. 여행이나 비행기표를 예약하기			.65			
19. 동호회 활동을 하기 위해서				.84		
20. 단체나 집단의 소속감 유지활동				.76		
17. 취미 등 여가활동을 하기				.65		
18. 영화를 보거나 음악을 듣기				.52		
16. 목적 없이 인터넷 항해하기					.82	
14. 그냥 심심해서 사용한다					.73	
15. 다른 사람과 수다떨거나 채팅하기					.65	
7. 숙제하기 위해 사용						.85
8. 필요한 정보를 찾는다.						.79
4. 게임을 하기						.41
eigen value		2.78	2.67	2.26	1.98	1.69
설명변량		13.92	13.37	11.30	9.92	8.47



또한, ‘용이함(문항 2)’과 ‘만족스러움(문항 10)’도 인터넷에 대한 태도에 중요한 긍정적인 측면으로 고려할 수 있고, 전반적인 부합도 지수는 양호한 것으로 나타났다.

대학생들이 인터넷을 통해 무엇을 하는지에 대해 요인 분석해 본 결과, 표 4에서 보는 것처럼, 5개의 요인이 추출되었다. 첫 번째 요인은 친구와의 관계를 유지하거나 발달시키기 위한 활동을 하고 있는 문항들로 구성되어 ‘관계유지활동’이라 명명하였고, 두 번째 요인은 ‘건강을 체크하거나 관리한다’, ‘공짜쿠폰을 받는다’, ‘인터넷 상담을 받는다’, ‘물건(품)을 구매하기’, ‘여행이나 비행기표를 예약하기’ 등 현실 생활에서의 편리성과 편안함을 추구하기 위한 활동으로 해석되어 ‘편리추구활동’이라 명명하였다. 이러한 활동은 시간과 장소를 구애받지 않는 인터넷만의 독특한 기능이라고 할 수 있다.

세 번째 요인은 인터넷 커뮤니티의 활성화와 인터넷에서 마음에 맞는 사람들을 만날 수 있다

는 사람들의 신념을 반영하듯 ‘동호회 활동’, ‘단체나 집단의 소속감 유지활동’, ‘취미 등 여가활동’, ‘영화를 보거나 음악을 듣기’ 등 개인의 취미나 여가를 위한 활동들로 구성되어 ‘여가활용활동’으로 명명하였다. 네 번째 요인은 동기의 네 번째 요인과 유사한 것으로, 실제로도 아무런 이유나 목적없이 단지 시간을 보내기 위해 인터넷을 하고 있는 것으로 해석해 볼 수 있다. 마지막 요인은 요즘 청소년들이나 대학생들의 생활을 반영하는 것으로 학업이나 정보탐색, 게임 등 어떤 특정한 목적을 달성하기 위한 목적추구활동으로 볼 수 있다.

이상에서 보는 바와 같이, 기존의 연구들과 본 연구 결과를 종합해 볼 때, 대학생들은 인터넷을 정보를 탐색하거나 오락을 추구하기 위해 접속하려 하고, 인터넷에 접속한 후에는 자신에게 필요한 활동 즉, 정보를 찾는다거나 숙제를 하고, 다른 사람과의 관계를 유지, 발전시키기 위한 활동과 여가를 활용하는 활동을 하고 있다고 할 수

표 5. 각 요인의 평균 및 표준편차

변 인	평균	표준편차
동기		
1. 정보탐색	3.57	.54
2. 관계형성	2.70	.68
3. 오락	3.57	.66
4. 시간죽이기	2.86	.97
5. 동조	2.13	.78
활동		
1. 관계유지	3.29	.76
2. 편리추구	2.05	.72
3. 여가활용	3.47	.74
4. 무목적향해	2.99	.83
5. 목적추구	3.91	.65
인터넷태도	3.85	.47
효능감	2.58	.67
고독감	2.30	.56

표 6. 각 측정변인간의 상관관계

정보탐색	1.000								
관계형성	.154*1.000								
오락	.174* .302**1.000								
시간죽이기	-.036 .103 .198**1.000								
동조	.136 .041 .075 .291** 1.000								
관계유지	.265** .183* .077 .094 .025 1.000								
편리추구	.212** .179* .023 -.035 .030 .209**1.000								
여가활용	.243** .378** .319** -.056 -.120 .171* .189**1.000								
무목적향해	-.060 .296** .245** .484** .291** .112 -.107 .112 1.000								
목적추구	.327** .082 .329** .124 .020 .116 .070 .239** .139 1.000								
인터넷	.418** .158* .388** .095 .025 .207** .164* .163* -.061 .322**1.000								
효능감	.249** .218** .125 -.133 -.204 *172* .353** .401** -.230** .381** .338**1.000								
고독감	-.382** .152* -.082 .167* .063 .094 -.102 -.123 .271** -.251** -.316** -.216*1.000								

\* p < .05, \*\* p < .01

있다(표 5 참조).

반면에 인터넷에 대한 태도는 매우 긍정적인 것으로 나타났으나 통제감이나 지식은 비교적 낮은 것으로 나타났다.

지금까지 분석한 이러한 변인들간의 상관관계(표 6)를 분석해 보면, 인터넷에 대한 긍정적인 태도와 비교적 높은 상관관계를 가지고 있는 동기요인으로는 ‘정보탐색욕구’와 ‘오락추구욕구’이고, 활동으로는 ‘관계유지활동’이다. 즉, 인터넷을 통해 정보를 얻거나 오락적인 측면을 추구하고, 대인관계를 유지하거나 발전시키려는 활동을 하는 사람들은 인터넷에 대해 긍정적인 태도를 가지게 될 가능성이 있다고 할 수 있다.

따라서, 동기-태도간의 관계는 인터넷 사용자

들에 대한 새로운 형태의 technographics에서 지적하고 있는 동기적 측면은 인터넷에 대한 긍정적인 태도와 어느 정도 관련이 있다고 할 수 있다. 이에 본 연구자들은 인터넷을 사용하고자 하는 동기적 측면을 예측변인으로 인터넷에 대한 태도에 대한 회귀분석을 실시해 본 결과, 표 7에서 보는 바와 같이, 인터넷에 대해 긍정적으로 평가하고 긍정적인 태도를 형성할 수 있는 것은 인터넷의 오락적 기능과 기본적인 목적이라 할 수 있는 정보탐색의 동기가 가장 중요하다고 할 수 있다. 특히 오락적 동기가 인터넷에 대한 태도에 상대적으로 중요한 요소로 부각되었는데, 이는 대학생 1학년생들을 대상으로 했다는 사실을 감안해보면 더욱 적절한 설명이 될 수 있다.

표 7. 인터넷 태도에 대한 동기의 회귀분석

준거변인	예측변인	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	R <sup>2</sup> Change	B	B	F
인터넷	오락	.43	.19	.18	.19	.26	.37	**
	정보탐색	.54	.31	.30	.12	.31	.35	**

\* p < .05, \*\* p < .01

## 2. 인터넷 효능감과 정서적 고독감이 인터넷 커뮤니케이션 활동에 미치는 영향

본 연구에서는 인터넷 사용 경험에 따른 집단 간 차이, 즉 숙련된 항해자와 초보자간의 차이 및 인터넷 커뮤니티 가입자와 비가입자간의 인터넷 동기 및 활동에서의 차이 등을 알아보고자 했으나, 참가자들의 그러한 기준에 따른 비율에서의 차이가 많아 차이검증은 실시하지 못했다. 그러나, 정서적 고독감과 남, 녀 성차에 관한 분석이 가능하여 실시하였다. 고독감에 대한 남, 녀 대학생들간의 성차는 없는 것으로 나타났다. 인터넷에 대한 태도는, 표 8에서 보는 바와 같이, 전체적으로 여학생보다는 남학생이 긍정적인 태도를 보이고 있는 것으로 나타났고, 남학생과 여학생 모두 고독감이 낮은 집단이 높은 집단보다 태도가 긍정적인 것으로 나타났다.

인터넷 효능감에 대한 남, 녀간(F=6.38,  $p < .05$ )의 차이가 있는 것으로 나타났는데, 남학생이 여학생보다는 효능감이 높은 것으로 나타났다. 인터넷을 사용하고자 하는 동기 중, 정보탐색 동기는 성차와 고독수준간에 상호작용이 있고(F=5.29,

$p < .05$ ), 고독수준에 따른 주효과가 있는 것으로 나타났다(F=10.06,  $p < .01$ ). 비록 유의미한 차이는 아니었지만 남학생들보다는 여학생들에서 정보탐색의 동기가 조금 높게 나타났고, 남학생, 여학생 모두 고독감 수준이 낮은 사람이 더 정보탐색 욕구가 높은 것으로 나타났다. 시간을 보내거나 죽이기 위해 인터넷을 사용하고자 하는 동기는 고독수준에 따른 차이가 유의미한 것으로 결과되었는데(F=6.49,  $p < .05$ ), 고독수준이 높은 사람일수록 인터넷에서 시간을 보내기 위한 동기가 강하다고 할 수 있다. 따라서, 고독감 수준이 높은 사람일수록 인터넷에서 정보를 탐색하고자 하는 욕구가 없고, 인터넷에서 아무런 목적없이 시간을 보내는 활동을 많이 한다고 할 수 있다.

인터넷을 통한 활동에서는 관계유지활동, 목적추구활동 및 무목적항해활동에서 성별 혹은 고독감 수준별 차이가 있었다. 먼저, 관계유지활동에서는 남, 녀간에 차이가 있었는데(F=6.29,  $p < .05$ ) 여학생이 남학생들보다 관계유지활동에 전념하는 것으로 나타났다. 목적추구활동에서는 고독감 수준에 따른 차이가 나타났는데(F=6.95,  $p < .01$ ), 고독감이 낮은 사람들이 높은 사람보다 인

표 8. 정서적 고독감과 성차에 따른 인터넷 태도의 차이

		평균	표준편차	Sum of Squares	자유도	Mean Square	F
남학생	고독감 저	4.15	.51				
	고	3.80	.53				
여학생	고독감 저	3.87	.50				
	고	3.65	.39				
성별				1.00	1	1.00	*
고독감				1.89	1	1.89	**
상호작용					1		
총					93		

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$

터넷에서 어떠한 목적을 추구하기 위한 활동을 보다 많이 하는 것으로 나타났다. 이와 유사하게 고독감이 높은 사람들일수록 인터넷에서 목적없이 항해하거나 시간을 보내기 위한 항해를 하고 있는 것으로 나타났다( $F=13.15, p < .01$ ). 따라서, 고독감이 높은 사람일수록 아무런 목적없이 인터넷에서 시간을 보내거나 항해를 하고, 남학생들보다는 여학생들이 인터넷을 통해 사람을 만나거나 관계를 유지하는 활동을 하고 있다고 할 수 있다.

인터넷에 대한 태도와 동기 및 활동, 인터넷 효능감 및 고독감에서 남, 녀 대학생들의 차이가 거의 없는 것으로 나타나, 본 연구에서는 동기와 태도 및 활동과의 관계 및 정서적 고독감과 인터넷 효능감이 태도 및 활동에 미치는 영향을 탐색하고자 했다. 표 6의 인터넷 효능감과 태도 및 고독감과 상관계수에서도 볼 수 있듯이, 효능감과 태도 간에는  $.338(p < .01)$ 의 비교적 높은 상관을 보이고 있고, 고독감과 태도 간에는  $-.316(p < .01)$ 의 상관을, 고독감과 효능감 간에는  $-.216(p < .01)$ 의 상관을 보이고 있다. 따라서, 효능감과 인터넷에 대한 긍정적 평가는 정적인 상관을 보이고 있어 인터넷 사용에 따른 하드웨어나 소프트웨어에 대한 통제감이 높을수록 긍정적인 태도를 가질 수 있다고 할 수 있다. 반면에, 정서적으로 고독감을 느끼는 사람일수록 인터넷에 대한 태도가 부정적이고, 효능감 또한 낮음을 알 수 있다.

### 3. 대인관계 형성(유지) 수단으로써 온라인 커뮤니케이션에 관한 측정변인간 경로분석

이상에서 보는 바와 같이, 대학생들은 인터넷을 정보탐색이나 오락을 위한 매체로 인식하고, 인터넷을 어떠한 목적(정보 획득)을 가지고 접속

하고 있고, 인터넷상에서 자신의 취미나 여가를 위한 활동을 하고 있으며, 인터넷을 통해 새로운 대인관계를 형성하거나 기존의 관계를 유지하거나 발전시키기 위한 활동을 하고 있는 것으로 나타났다. 여기에 인터넷에 대한 긍정적인 태도에 영향을 미칠 수 있는 것은 김명소(1999)가 지적한 '인터넷에서 경험하는 것'이다. 여성 특히 주부들이 컴퓨터에 대해 익숙치 않기 때문에 쉽게 가까워지지 않듯, 대학생들도 인터넷 등 컴퓨터 하드웨어나 소프트웨어를 자유롭게 통제할 수 있다는 효능감이 긍정적인 태도를 형성하는데 중요한 영향요인으로 생각해 볼 수 있다.

또한 인터넷을 통해 관계유지 활동을 하고, 그러한 활동을 통해 심리적으로 만족스러운 대인관계를 유지할 수 있는 기능적 측면이 있기 때문에 사회적 불안이나 정서적 고독감이 높은 사람들일수록 인터넷을 사회적 관계 형성을 위한 하나의 매체로 인식할 수 있음을 가정해 볼 수 있다.

따라서 본 연구자들은 인터넷을 하고자 하는 이유 중 가장 중요한 요소인 정보탐색 및 오락 동기가 인터넷에 대한 태도에 미치는 영향과, 이러한 태도가 인터넷 활동 중 관계유지, 편리추구, 여가활동 및 목적 추구 활동에 미치는 영향 및 인터넷 효능감과 정서적 고독감이 태도 및 활동에 미치는 영향을 알아보기 위해 경로분석을 실시하였다.

표 6의 상관 매트릭스를 이용하여 ML 방식의 경로분석을 실시하였다. 모형의 부합도(goodness of fit)를 판단하기 위해 여러 가지 기준치(예를 들면,  $\chi^2$ , GFI, RMSEA, RMR, CFI, NFI, NNFI)를 준거로 삼았다(Bentler, 1990; Bentler & Bonett, 1980; Kaplan, 1996; Marsh,

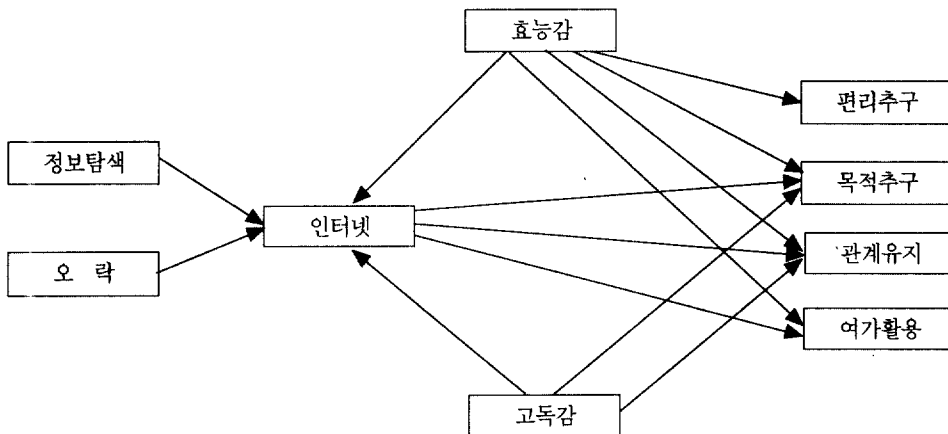
Balla, & McDonald, 1988). GFI, CFI, NFI와 NNFI 지수가 .90을 넘을 경우 모델의 적합도가 자료에 적합하다고 할 수 있고, RMSEA의 수치가 .05보다 작을 경우 적합도에 근접하고 있음을 나타내며, .08보다 클 경우 모집단 추정에서의 오차를 반영하는 것이다. 경로 모델의 적합도는 만족스러웠는데,  $\chi^2$  값이 65.53( $p=.00001$ )( $df=24$ )으로, RMSEA는 .0046( $p < .05$ )으로 나타났고, GFI는 .95, RMR은 .056, NFI는 .86, NNFI는 .71, 그리고 CFI는 .90으로 나타났다.

그림 1에서 보는 바와 같이, 대학생들(주로 1학년)에게는 인터넷을 오락적인 이유로 향배하는 것으로 나타났고( $\gamma=.33, t=6.06$ ), 다음으로 정보탐색( $\gamma=.25, t=4.57$ )이 인터넷에 대한 긍정적인 태도를 형성하는 요인으로 나타났다. 이러한 동기와 태도의 긍정적인 관계는 인터넷상에서의 활동 중 목적추구, 여가활용 및 관계유지 활동에 긍정적으로 영향을 미치고 있는데, 그 중 여가활용( $\beta=.60, t=2.87$ )을 위한 향배가 가장 많은 것으로 나타났다. 그리고 정보 획득이나 탐색을 위한 활동( $\beta$

$=.38, t=3.66$ )과 인터넷상에서의 관계유지 활동( $\beta=.22, t=2.97$ )을 주로 하는 것으로 나타났다.

인터넷 효능감과 인터넷에 대한 태도와 활동과의 관계를 살펴보면, 효능감이 있을수록 인터넷에 대한 태도도 긍정적이라고 할 수 있고( $\gamma=.18, t=2.87$ ), 활동에도 긍정적으로 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 먼저, 인터넷에 대한 효능감은 편리성을 추구하고 활동에 가장 많은 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 다음으로 여가활동과 목적추구활동에 영향을 미치고 있는 것으로 나타났고, 관계유지활동에는 비교적 작은 영향을 미치고 있는 것으로 나타났는데, 이는 인터넷을 통해 예약을 하거나 상담을 받는 등의 활동은 어느 정도 인터넷에 관련된 지식이 요구되는 바, 하드웨어와 소프트웨어에 대한 효능감이 그러한 활동에 많은 영향을 미칠 수 있음을 보여주는 것이다. 반면에 인터넷에 접속한 후 동호회 활동이나 음악이나 영화 등의 취미활동은 비교적 쉽게 접근할 수 있다고 볼 수 있다.

반면에 정서적으로 고독감을 느끼는 사람들은



\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$

그림 1. 인터넷 사용 동기, 태도, 활동, 기능 및 효능감과 고독감간의 경로분석

인터넷에 대해 비교적 부정적인 태도를 형성하고 있고, 인터넷을 어떤 목적을 추구하기 위한 활동을 하는 매체가 아닌, 관계를 유지하거나 형성 혹은 발전시키기 위한 매체로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 다시 말해, 인터넷을 통해 새로운 인간관계를 찾거나 맺는 기회를 잡기 위한 활동을 하고 있는 것으로 볼 수 있다. 이는 오프라인에서와 같이 온라인상에서도 대인관계를 형성할 수 있고, 또 그러한 목적을 위해 인터넷을 활용하고 있음을 보여주는 것이라 할 수 있다.

## 논 의

MUD 게임을 하는 어떤 사람은 온라인에서 생성된 우정이 현실 세계에서 나눈 우정보다 더 깊고 좋다고 말하고 있다(Bruckman, 1992). 또 어떤 사람은 현실 세계에는 마음에 맞는 친구가 없으나 인터넷 세상에서는 나와 마음이 맞거나, 취미나 기호가 꼭 맞는 사람을 만날 수 있어 좋다고 한다. 요즘 인터넷 사이트들은 동호인들을 위한 커뮤니티 활성화가 성공의 주요인임을 인식하고 많은 투자를 하고 있다고 한다. 더불어 온라인 상에서의 모임이 오프라인에서도 지속되고 유지될 수 있도록 후원도 하고 있다고 한다(동아일보, 2000년 8월 14일, 'On'이 'Off'를 만났을 때).

인터넷은 많은 분야에서의 급속한 변화와 사고의 틀을 변화시켜왔는데, 인터넷이 반드시 환상적인 것은 아니다. 심각한 대인관계, 온라인을 통한 폭력과 사랑, 자살 등 현실 세계에서 일어나는 일들이 온라인 상에서도 그대로 일어나고 있다(Erich & Rhonda, 2000; Parks & Floyed, 1996).

인터넷 커뮤니케이션에 대해 연구자들은 인터

넷의 본질을 커뮤니케이션 형태로 연구하기 시작했다. 인터넷이 하나의 대중매체로 규정될 때, 명백해지는 사실은 상황에 따른 개념 규정이 사실상 어렵다는 것이다. 그러나 많은 연구자들이 상황에 따른 개념 규정을 꾸준히 하고 있다(Morris, 1996; Wallace, 1999). 따라서, 인터넷은 다양한 얼굴을 가진 대중매체(multifaceted mass medium)로 규정될 수 있는데, 이는 커뮤니케이션의 많은 다른 모습을 가지고 있음을 함축한다.

현재 한국 사회에서도 많은 사람들이 개인용 컴퓨터를 가지고 있고 인터넷을 많은 방법으로 사용하고 있다. 예를 들어, 오락이나 게임, 교육, 정보탐색과 커뮤니케이션 등의 목적으로 사용하고 있는 것이다. 만일 사람들이 인터넷을 주로 커뮤니케이션을 위한 도구로 사용한다면, 즉 email이나 MUDs, 채팅 등을 통해 다른 사람들과 의사소통 한다면, 대면 상황에서 발생하는 스트레스와 같은 타인들과의 상호작용에서 발생하는 어려움을 감소시키고 많은 친구들을 사귄수 있는 기회가 생길 수도 있다.

이제 인터넷은 텔레비전의 기능을 대체하고 있고, 가족들과의 시간을 감소시키고 있다(Vitalari, Venkatesh, & Gronhug, 1985). 인터넷은 TV 매체보다는 더 사회적인 기능을 담당하고 있고, TV보다는 전화에 가까운 기능을 하고 있다고 할 수 있다. 대인 커뮤니케이션은 가정에서의 인터넷 사용의 주목적이다(Kraut et al, 1998). 그러나 이것이 사용자들의 인터넷 상에서의 사회적 상호작용과 관계가 전통적인 현실 세계에서의 사회적 상호작용과 같음을 의미하는 것은 아니다(Sproull & Kiesler, 1991).

본 연구는 이러한 사실에 근거하여, 대학생들이 인터넷을 통해 주로 하는 활동에 초점을 맞추

어 실시되었다. 또한 인터넷에 대한 태도와 인터넷 활동에 영향을 미치는 요인으로 인터넷 효능감과 정서적 고독감을 측정하여 남, 녀 대학생 간의 차이를 분석하였다. 먼저, 인터넷에 대한 긍정적인 태도는 정보탐색 동기와 오락적 동기가 가장 중요한 예측 변인으로 결과되었다. 또한 대학생들은 인터넷을 통해 친구와 혹은 아는 사람과의 관계를 유지하거나 형성하는 활동을 하고, 건강이나 쿠폰, 상담, 물품 구입 등 생활의 편리성을 추구하는 활동을 하며, 동호회나 취미 및 여가 활동 등을 하고 있는 것으로 나타났다. 반면, 아무런 목적이나 이유없이 인터넷을 향유하는 활동도 하고 있는 것으로 나타났다. 따라서, 본 연구자들이 인터넷을 대인 커뮤니케이션 기능을 할 것으로 예측했던 것이 대학생들의 반응을 통해 확인되었다고 할 수 있다.

인터넷에 대한 정보탐색 동기는 여학생들이 남학생들보다 높았고, 남, 녀 학생 모두 고독감 수준이 낮을수록 정보탐색 동기가 높게 나타났다. 또한 고독감 수준이 높은 집단일수록 인터넷에서 시간을 보내거나 죽이기 위한 동기가 높게 나타났다. 따라서, 정서적으로 고독한 사람일수록 인터넷을 통해 정보탐색이나 획득하려는 목적보다는 시간을 보내기 위해 접속하고 있다고 할 수 있다.

인터넷에 대한 태도는 여학생보다는 남학생들이 긍정적인 것으로 나타났고, 남, 여학생들 모두 정서적인 고독감이 낮은 집단이 높은 집단보다 태도가 긍정적이었다. 또한 남학생들이 여학생들보다 인터넷 효능감이 높았다. 따라서, 남학생들이 인터넷에 대해 긍정적인 태도를 형성하고 있고 인터넷에 대한 자신감 또한 높다고 할 수 있다.

인터넷을 매개로 한 활동에서는 여학생들이 남학생들보다 인터넷을 통해 관계를 유지하거나 형성하는 활동을 많이 하고 있고, 고독감이 낮은 집단일수록 인터넷을 통해 어떠한 목적을 이루기 위한 활동을 하고 있는 것으로 나타났다. 따라서, 서론에서 언급한 바와 같이, 남자보다는 여자들이 인터넷을 매개로 하여 대인 커뮤니케이션 활동을 더 많이 하고 있다고 할 수 있다.

이상과 같은 결과를 토대로 인터넷에 대한 동기, 태도, 활동과 인터넷 효능감 및 정서적 고독감간의 관계에 대한 경로분석 결과, 대학교 1학년 남, 녀 학생들은 아직까지 인터넷을 오락적인 목적으로 더 크게 생각하고있고, 인터넷 효능감이 인터넷을 긍정적으로 생각할 수 있는 태도에 영향을 미치고 있으며, 인터넷을 통한 여가를 활용하는 활동, 관계를 유지하는 활동, 편리를 추구하는 활동 및 목적 추구 활동에도 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 또한 정서적으로 고독할수록 인터넷을 관계유지 활동의 수단으로 지각하고 있는 것으로 결과되었다. 따라서, 정서적 고독감이 인터넷에 대한 태도에 부적인 관계를 형성하고 있고, 인터넷 사용 동기 중 가장 강력한 동기인 정보를 수집하려는 동기보다도 부적인 영향을 미치고 있는 반면, 고독감이 온라인을 통한 활동 중 관계 유지나 형성 활동과 정적인 관계에 있다는 결과를 통해, 본 연구자들은 비록 대면 집단과의 비교를 하진 못했지만 정서적인 고독감을 인터넷이라는 매개체를 통해 대인관계 형성이나 유지 활동함으로써 벗어나고자 하는 혹은 그러한 필요성을 느끼고 있음을 보여준다고 할 수 있다.

본 연구는 온라인이라는 매개체를 통한 커뮤니케이션에 초점을 맞추어 인터넷 대인 커뮤니케이션에 영향을 미치는 요인들과의 관계를 남, 녀

대학생들을 대상으로 알아보았다. 본 연구에서 측정된 개인차 변인 및 인터넷 관련 변인이외에도 인터넷 커뮤니케이션에 영향을 미치는 요인들은 많을 것이다. 그러나 본 연구에서는 인터넷에 대한 효능감과 고독감이 인터넷에 미치는 영향 및 인터넷을 통한 활동에 초점을 맞춘 바, 인터넷이 기존의 현실 세계와 아주 동떨어진 정말로 환상적인 것은 아니라는 결과를 얻었다. 물론 인터넷이라는 매체가 기존의 오프라인 매체와는 다른 성격 즉, 정보 검색과 컴퓨터를 통한 대인 커뮤니케이션 등의 특징을 보이고 있지만, 아직까지 오프라인의 성격을 많이 반영하고 있다고 할 수 있다.

따라서, 인터넷을 통한 대인 커뮤니케이션 활동은 온라인의 사회심리학적 특성을 반영하는 것이라 할 수 있다. 온라인 상에서 사람을 만나고, 사귀고, 헤어지고, 결혼하기도 한다. 여기에는 긍정적인 사회적 효과만큼이나 부정적인 효과도 내재하고 있다. 앞으로 추후 연구에서는 온라인 활동과 대면 집단과의 차이 등에 관한 실험적 접근, 인터넷 커뮤니티를 통한 집단의사결정 및 여론형성의 심리적 과정에 관한 연구, 인터넷을 통한 인상 형성 및 self에 관한 기호학적, 심리학적 연구 등이 이루어져야 할 것이다.

본 연구는 대학생들을 대상으로 했다는 점과 어느 정도 인터넷에 익숙한 피험자들을 대상으로 했다는 점이 미흡한 것으로 보인다. 또한 대면집단과의 비교를 통해 인터넷이라는 매체의 특성을 파악해 볼 필요성이 대두되었다. 따라서, 직장인 및 주부들을 대상으로 인터넷과 대면 상황을 비교하는 대인 커뮤니케이션 과정에 관한 연구가 필요하다고 할 수 있다.

## 참 고 문 헌

- 구지순 (1999). 사이버 스페이스에서 성 정체성과 의사소통형태. 봄철 한국방송학회 발제문, 131-148.
- 김명소 (1999). 인터넷 항해과정의 flow 모형 및 flow-구매의도 모형에서의 성차연구. 한국심리학회지: 여성, 4(1), 27-40.
- 김유정 (1996). 사이버스페이스와 인간 커뮤니케이션: 대안적 커뮤니케이션양식으로서의 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에 관한 논의. 연세대학교 언론사회문화 제5호, 1~22
- 김유정, 조수선 (2000). 새로운 매체, 새로운 젠더 논의- 컴퓨터 매개 커뮤니케이션을 중심으로. 사이버 커뮤니케이션학보, 통권 5호 30~58
- 김재휘, 박유진, 김지호 (2000). 사이트 구성요소에 대한 평가가 사이트 태도에 미치는 영향. 한국심리학회지: 소비자광고, 1(1), 83-102.
- 김재휘, 홍재욱 (2000). 인터넷 이용자들의 동기와 사이트 이용 행동. 한국심리학회지, 소비자광고, 1(2), 25-46.
- 동아일보, 2000년 8월 14일자, 'On'이 'Off'를 만났을 때.
- 동아일보, 2000년 10월 4일자, 여성 3명중 한 명이 인터넷 사용자.
- 오택섭, 김대식, 강미선 (2000). 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 이용자들의 유형과 이용 특성에 관한 연구. 사이버 커뮤니케이션 학보, 6, 71-103.
- 황상민 (2001). 인터넷 심리학. 서울: 에코리브르.



- 황상민, 한규석 (1999). 사이버 스페이스의 심리학. 서울: 박영사.
- Abela, D. A.(1997). Uses and gratifications approach to internet use in Malta. Available <http://www.oberoulabs.com/dabela>.
- Bentler, P. M. (1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological Bulletin*, 107(2), 238-246.
- Bentler, P. M., Bonett, D. G. (1980). Significance tests and goodness of fit in the analysis of covariance structures. *Psychological Bulletin*, 88(3), 588-606.
- Bruckman, A. (1992). Identity workshop: Emergent social and psychological phenomena in text based virtual reality. Unpublished manuscript. MIT Media Laboratory. Cambridge, MA. Available via anonymous ftp from [media.mit.edu](http://media.mit.edu) in [pub/MediaMOO/Papers/identity-workshop](ftp://pub/MediaMOO/Papers/identity-workshop).
- Compeau, D., & Higgins, C. (1995). Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test. *MIS Quarterly*, 19, 189-211
- Eastin, M. S., & LaRose, R. (2000). Internet self-efficacy and the psychology of the digital divide. *Journal of Computer Mediated Communication*, 6(1). Available: <http://www.ascuse.org/jcmc/vol6/issue1/eastin.html>
- Erich, R. M., & Rhonda, A. R. (2000). Digital dating and virtual relating: Conceptualizing computer mediated romantic relationships. *Family Relation*, 49(2), 187-192.
- Herring, S. (1992). Gender and participation in computer-mediated linguistic discourse, *Paper presented at Annual Meeting of the Linguistic Society of America*. Available <http://ericcae.net/ericdb/ED345552.html>.
- Herring, S. (1993). Gender and democracy in computer-mediated communication. *Electronic Journal of Communication*, 3(2). <http://dc.smu.edu/dc/classroom/Gender.txt>.
- Jacobson, D. (1999). Impression formation in cyberspace: Online expectations and offline experiences in text-based virtual communities. *Journal of Computer-Mediated Communication [On-line]*, 5 (1). Available: <http://www.ascuse.org/jcmc/vol5/issue1/jacobson.html>
- Kaplan, D. (1995). *Structural equation modeling*. Thousand Oaks: Sage.
- Kiesler, S., Siegel, J., & McGuire, T. M. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 39(10), 1123-1134.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., and Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?. *American Psychologist*, Vol.53, No.9, 1017-1031.

- Kim, J-W., Kim, K., Kim, M-H., & Yu, S-Y. (2001). An exploration of psychological characteristics of on-line communications. *Paper presented at the Asian Association of Social Psychology, July 10-13, Melbourne, Australia*
- Marsh, H. W., Balla, J. R., & McDonald, R. P. (1988). Goodness-of-fit indexes in confirmatory factor analysis: The effects of sample size. *Psychological Bulletin, 103* (3), 391-410.
- Morris, M. (1996). The internet as mass medium. *Journal of Computer-Mediated Communication* [On-line], 1 (4). Available: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/morris.html>
- Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Communication, 46*(1), 80-97.
- Peplau, L. A., & Perlman, D. (1982). Perspectives on loneliness. In L.A. Paplau & D. Perlman (Eds.), *Loneliness: A source book of current theory, research and therapy* (pp. 1-18). New York: John Wiley & Sons.
- Russell, D., Peplau, L. A., & Cutrona, C. E. (1980). The revised UCLA loneliness scale: Concurrent and discriminant validity evidence. *Journal of Personality and Social Psychology, 39*, 472-480.
- Sproull, L., & Kiesler, S. (1991). *Connections: New ways of working in the networked organization*. Cambridge, MA: MIT Press
- Staples, D. S., Hulland, J. S., & Higgins, C. A. (1998). A self-efficacy theory explanation for the management of remote workers in virtual organizations. *Journal of Computer mediated Communication, [On-Line], 3*(4). Available <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue4/staples.html>
- Vitalari, N. P., Venkatesh, A., & Gronhug, K. (1985). Computing in the home: Shifts in the time allocation pattern of households. *Communication of the ACM, 28* (5), 512-522.
- Wallace, P. (1999). *The psychology of the internet*. Cambridge University Press.
- 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., & Burgoon, J. D. (1992). Relational communication in computer-mediated interaction. *Human Communication Research, Vol. 19, No.1*, 50-85.
- Williams, E. (1977). Experimental comparisons of face to face and mediated communication: a review. *Psychological Bulletin, 84*(5), 963-976.
- Young, K. (1996). Center for on-line addiction. Available <http://www.netaddiction.com/whatis.html>.
- Young, K. (2000). Internet addiction test. Available <http://www.netaddiction.com/resources/test.html>.

한국심리학회지: 여성

The Korean Journal of Woman Psychology

2001. Vol. 6, No. 2, 39 - 57

---

# Effects of Emotional Loneliness and Internet Efficacy on On-Line Communication and Activity

Kibum Kim, Mee-Hee Kim, & Sang-Chin Choi

Department of Psychology, Chung-Ang University

The present study was to explore the psychological characteristics of Computer-Mediated Communications. In the technological world, so many people have used cellular phones, internet, and email for their communications all over the world. Internet has touched our lives in many ways in Korea. Korean adolescents and university students would like to build a relationship or make a friendship with anonymous person through on-line communications such as internet, email, and chatting. In some cases, on-line relationships have blossomed into romance and marriage. Thus, this study focused on as follows; 1) what kinds of motivation for internet are related to attitude for internet?, 2) what do internet users do on internet?, 3) does the internet self-efficacy influence on the internet?. In addition, we investigated the relationship among internet efficacy, loneliness, motivation for internet and internet activity based on gender difference. The results revealed that internet users valued motivation for information seeking and entertainment, and also relationship building, convenience pursuing, goal directing and leisure having activity. The more feel internet efficacy, the more form a positive attitude for internet. In addition, male students had a more positive attitude for internet than female students.