

연구보고 06-R17

청소년의 미디어 이용과 인간관계: 이동전화와 인터넷 미디어의 영향

책임연구원 : 류춘렬(국민대 사회과학연구소 교수)

한국청소년개발원

연구결과요약

1. 연구목적

- 이 연구는 새로운 커뮤니케이션 미디어 환경에 따라 청소년의 인간관계가 어떻게 변화하는지에 대한 현황 조사와 분석을 목적으로 함. 청소년기는 인간이 사회적 자아를 확립하고 인간관계의 기본틀을 완성해가는 중요한 시기이며, 커뮤니케이션은 인간관계를 유지하고 발전하는데 필수적인 요소이므로 이 둘의 관계를 살피는 것은 중요한 과제임.
- 현재 한국 사회는 빠르게 정보사회로 진입하고 있으며 세계적으로 초고속통신망의 발전과 이동전화 보급률이 가장 높은 선도 국가에 포함되어 있음. 이러한 사회적 변화와 커뮤니케이션 기술 발전에 따라 인간관계와 관련한 청소년의 행동 양식도 빠르게 변화하고 있으며 그 중 가장 큰 변화 요인이 바로 새로운 커뮤니케이션 미디어의 이용임. IT 분야에서 한국이 세계적 선도 국가 집단에 포함되어 있으므로 외국에서 관련 자료를 수집하기가 매우 어려우므로 국내에서 자체적인 현황 조사와 분석이 필요함.
- 새로운 커뮤니케이션 미디어의 등장과 빠른 보급은 기성세대가 청소년의 행동을 이해하는데 장애로 작용하고 있음. 이는 커뮤니케이션 미디어에 관련한 기술이 급속하게 발전하였으므로 기성세대가 미처 이에 완전히 적응하지 못하고 있으며, 이 때문에 커뮤니케이션 미디어의 활용과 그에 따른 행동 양태에서 세대 간의 격차가 크게 벌어지고 있는 사실에 기인함. 따라서 청소년의 커뮤니케이션 미디어 이용에 대한 이해를 증진하기 위하여 관련 현황에 대한 지속적인 조사와 분석이 필요함.
- 연구의 목적을 달성하기 위한 주요 연구 내용은 다음과 같음.
 - 첫째, 청소년의 새로운 커뮤니케이션 미디어 사용에 대한 현황의 파악.
 - 둘째, 청소년의 인간관계에 대한 주요 이론과 개념의 조사.
 - 셋째, 청소년의 커뮤니케이션 미디어 이용에 대한 기존 연구의 조사.
 - 넷째, 청소년의 인간관계와 커뮤니케이션 미디어 간의 상호작용 분석.
 - 다섯째, 새로운 정보사회의 환경에서 청소년이 건전한 인간관계를 확립

하기 위한 정책적 활용 방안 제시

- 주요 연구 방법은 문헌 연구, 전문가 자문, 심층 면접, 설문 조사 등임. 청소년의 인간관계와 새로운 커뮤니케이션 미디어의 상호작용은 매우 새로운 연구 주제이므로 관련 이론과 연구가 빈약함. 따라서 이러한 취약점을 보완하기 위하여 기존 연구의 개념을 적절하게 응용하며 전문가 자문과 심층 면접을 통하여 성공적인 설문 조사를 실시하기 위하여 요구되는 최소한의 지식과 정보를 추구함. 그 후 설문 조사를 통하여 본격적인 자료를 수집하고 이의 체계적인 분석을 통해 연구의 목적을 달성하게 됨.

2. 주요 연구 내용

- 문헌 조사 및 선행 연구의 분석을 통하여 커뮤니케이션 미디어의 발달이 사회에 의미하는 바와 그 이용 행태를 분석하고 인간관계와 관련된 여러 이론과 개념을 논의함. 심층 분석과 설문 조사를 통하여 수집한 자료를 분석하여 청소년의 인간관계에 미치는 커뮤니케이션 미디어 간의 차이를 조사하고 새로운 현상에 대한 이해와 정책적 함의를 추구함.
- 새로운 기술이 사회를 변화시키는 과정은 두 단계로 진행된다고 볼 수 있음. 첫 단계는 새로운 기술을 사용하여 기존에 하던 행위의 효율성을 증진시키는 것임. 둘째는 새로운 기술의 보급이 확대되면서 이를 이용하여 기존에 없던 새로운 행위가 시작되는 것임. 기성세대는 첫 단계에 있고 청소년들은 둘째 단계에 있게 되면 세대 간의 괴리가 존재하게 됨. 커뮤니케이션 미디어의 급격한 발전과 보급은 바로 이러한 세대 간의 괴리를 초래하게 된 것임.
- 미디어 이론에 따르면, 여러 미디어는 각각의 특성에 따라 적절한 커뮤니케이션 상황이 존재한다고 볼 수 있음. 이동전화는 유선전화보다 존재감이 더 강하며 사적인 속성을 더 보유함. 최근에 이동전화를 이용한 문자 메시지의 이용이 크게 증가하고 있는데 이는 청소년들에게 두드러져서 청소년들에게 커뮤니케이션 방식의 변화를 가져올 것으로 추정됨. 이동전화와 문자 메시지, 메신저, 이메일은 서로 중복되기도 하지만 각각 다른 커뮤니케이션 상황에서 다른 기능을 하는 것으로 과거 연구들은

지적함.

- 청소년의 인간관계와 그에 영향을 미치는 커뮤니케이션의 미디어 간의 차이는 다음의 세 이론을 바탕으로 조사됨.

첫째, 자아 노출 이론.

둘째, 대립 이론.

셋째, 매력 이론

- 적절한 자아 노출의 능력은 원만한 인간관계에 필수적이라는 점에서 자아 노출은 인간관계의 발전에서 중요한 역할을 담당함. 이와 관련한 연구 결과는 다음과 같음.

첫째, 자아 노출은 남학생보다 여학생이 더 많으며 능력도 더 나은 것으로 인식함.

둘째, 문자를 이용하는 문자 메시지나 메신저가 면대면 대화나 전화보다 민감한 내용의 전달에 덜 불편한 것으로 나타남.

셋째, 친구관계를 향상시키는 데는 면대면 대화>전화=문자 메시지>메신저>채팅 순서로 나타남.

넷째, 친구에게 호감을 표시할 때는 문자 메시지를 가장 선호하는 것으로 나타남.

다섯째, 친구에게 불만을 표시할 때도 문자 메시지를 가장 선호하는 것으로 나타남.

- 대립적 긴장은 인간관계의 발전에서 나타나며 관계의 속성을 규정함. 이와 관련한 연구 결과는 다음과 같음.

첫째, 이 연구에서 대립적 긴장은 협력/경쟁, 평등/불평등, 자유/구속, 발전/비발전 측면에서 조사됨.

둘째, 청소년들은 학교에서 교우관계가 협력과 경쟁이 동시에 이루어지므로 변동성이 강한 것으로 인식하지만, 평등/불평등, 자유/구속, 발전/비발전은 모두 부적인 상관관계를 가지므로 변동성이 적은 것으로 인식함.

셋째, 청소년들은 인터넷에서 교우관계가 협력과 경쟁이 동시에 이루어지는 것으로 역시 인식하지만 다른 측면은 상대적으로 변동성이 약함.

넷째, 청소년들은 학교에서의 교우관계가 인터넷에서의 교우관계보다, 발전/비발전은 제외하고, 더 대립적 긴장이 심하게 변동하는 것으로 인식함.

- 매력은 인간관계가 맺어질 때 가장 직접적인 촉매로서 작용. 이와 관련한 연구 결과는 다음과 같음.

첫째, 청소년들은 새로운 교우관계가 형성될 때 면대면 대화>문자 메시지>전화=메신저>채팅 순서로 효율성을 인식.

둘째, 학교에서의 교우관계는 물리적 거리가 가장 중요하며 보상이 있거나 유사성이 있으면 가능성이 높아짐.

셋째, 인터넷에서의 교우관계도 역시 유사성이 있거나 보상이 있으면 가능성이 높아짐.

넷째, 인터넷보다 학교가 교우관계를 맺기에 더 용이한 것으로 인식함.

3. 정책 제언

- 연구의 결과 청소년의 커뮤니케이션 이용이 과거 연구와 다르게 나타난 점들이 있어 변화가 계속 진행되고 있다고 추론되므로 이와 관련한 정책이 필요함.

첫째, 청소년의 이해를 위하여 관련 주제의 지속적인 연구가 요구됨.

둘째, 어린이와 성년 등 다양한 세대 층과 청소년 세대를 비교하는 연구를 통하여 세대 간 괴리에 대한 지식의 확대가 필요함.

셋째, 커뮤니케이션 미디어(인터넷, 이동전화 등)의 이용에 대한 청소년과 기성세대 간의 갈등을 줄이기 위하여 기성세대의 이해를 증진시키고 적절한 대처 방법을 계몽해야함.

넷째, 청소년들에게 적합한 미디어 이용 방법과 윤리를 지도해야함.

- 연구 결과에 따른 정책적 제언은 아래와 같음

첫째, 청소년의 인터넷 이용 확대에 따라 기존의 청소년 정책은 주로 인터넷 상에서 이루어질 수 있는 새로운 인간관계의 규제에 집중된 측면이 있음. 연구 결과 미디어의 이용이 새로운 인간관계의 형성에서 기존 인간관계의 유지와 발전 쪽으로 무게의 중심이 옮겨가는 추세이므로 이를 반영하는 정책이 필요함.

둘째, 인간관계의 형성과 발전에서 커뮤니케이션 미디어가 중요한 기능을 담당하므로 그런 기술에 접근할 수 없는 빈곤층 등의 취약 집단 청소년들에 대한 지원 대책이 필요함. 저가의 이동전화 기기와 인터넷 서비스 제공이 특별히 청소년의 차원에서 검토될 것이 요구됨.

셋째, 여학생들이 남학생에 비하여 인터넷에서 새로운 인간관계를 맺는데 두려움을 가지는 경향이 있음. 이는 정보사회의 인간관계에서 남녀의 격차를 초래할 우려가 있으므로 적극적으로 해소할 필요가 있음. 예를 들어, 청소년이 자주 이용하는 포털이나 카페에 청소년을 위한 실명 위주의 사이버공간을 제공하도록 의무를 지우는 것도 고려해 볼 수 있을 것임.

넷째, 남학생에게 인간관계를 위한 커뮤니케이션 기술이 전반적으로 부족한 경향이므로 청소년을 지도할 때 이를 감안한 보완 교육이 필요함.

다섯째, 새로운 커뮤니케이션 미디어에 대한 청소년의 이용에 대한 정책적 관심이 음란물 방지 등 주로 콘텐츠에 집중되고 있음. 미디어 이용 방식 자체에 대한, 즉 형식에 대한 정책적 관심이 필요함. 예를 들어, 활발히 사용하는 문자 메시지 서비스에 대하여 청소년의 특성을 감안한 정액제 요금 체계를 도입할 수 있을 것임.

● 향후 후속 연구의 원활한 수행을 위하여 아래의 사항이 필요함.

첫째, 연구 대상 연령 층과 지역을 확대할 필요가 있음.

둘째, 남녀의 차이가 두드러지므로 이에 대하여 좀 더 연구의 폭을 넓혀야 함.

셋째, 청소년의 커뮤니케이션 미디어 이용에 있어서 핵심적인 개념을 선별하고, 이를 연구에 지속적으로 적용하는 것이 바람직함.

목 차

제1장 연구의 필요성과 목적	1
1. 기술의 발전의 사회적 파급효과와 세대 격차	3
2. 새로운 미디어 기술과 청소년의 인간관계	5
제2장 문헌 연구	9
1. 커뮤니케이션 미디어의 이론	11
(1) 미디어 풍요도 이론	11
(2) 사회적 영향 모델	12
2. 미디어 이용 연구	12
(1) 이메일	12
(2) 메신저	13
(3) 이동전화	14
(4) 미디어 간의 특성	18
3. 인간관계 연구	19
(1) 자아 노출	19
(2) 관계 대립 이론 (Dialectics Theory)	26
(3) 매력 이론 (Attraction Theory)	32
제3장 조사 방법 및 연구 문제	35
1. 조사 방법	37
(1) 설문지 작성	37
(2) 심층 면접	37
(3) 설문 조사	38
2. 연구 문제	38
제4장 연구결과	39
1. 심층면접의 결과	41
2. 설문 조사의 결과	43
(1) 인구통계학적 통계	43
3. 연구 문제의 검증	52

(1) 자아 노출과 미디어 간의 차이	52
(2) 대립 이론과 커뮤니케이션 미디어 간의 차이	62
(3) 매력 이론과 커뮤니케이션 미디어	71
제5장 요약과 정책적 제언	83
1. 요약과 결론	85
2. 정책적 제언	88
(1) 세대 격차와 괴리의 해소를 위한 정책 제언	88
(2) 연구 결과에 따른 정책적 제언	89
(3) 향후 후속 연구를 위한 정책 제언	90
참고 문헌	92
참 고	96
설문지	96
<여자 중학생 2학년 심층면접 녹취록>	114
<중학교 2학년 남학생 F.G.I 녹취록>	129

표 목차

<표 1> 성별	43
<표 2-1> 아버지의 교육 수준	44
<표 2-2> 어머니의 교육 수준	44
<표 3> 인터넷을 이용하는 장소	45
<표 4-1> 하루에 인터넷 하는 시간/평일	45
<표 4-2> 하루에 인터넷 하는 시간/휴일	45
<표 5-1> 사회성과 인터넷 사용	46
<표 5-2> 사회성과 인터넷 사용/남녀 차이	47
<표 6-1> 인터넷 서비스의 이용	48
<표 6-2> 인터넷 서비스의 이용/남녀의 차이	48
<표 7-1> 메신저로 대화하는 사람 수/하루 평균	49
<표 7-2> 메신저의 대화의 상대	49
<표 8-1> 전화의 내용	50
<표 8-2> 전화의 내용/남녀의 차이	50
<표 9-1> 대화하는 방법과 횟수	51
<표 9-2> 대화하는 방법과 횟수/ 남녀 차이	51
<표 10-1> 자아 노출의 경향	52
<표 10-2> 자아 노출의 남녀 차이	53
<표 11-1> 민감한 내용의 노출 %	54
<표 11-2> 민감한 내용의 노출/ 남녀의 차이	55
<표 11-3> 미디어 간 평균의 차이	55
<표 12-1> 은밀한 비밀을 말할 때의 미디어 이용 순위	56
<표 12-2> 은밀한 비밀을 말할 때의 미디어 이용 순위/ 남녀의 차이	57
<표 13-1> 친구 관계의 향상에 대한 미디어 기여도	57
<표 13-2> 친구 관계의 향상에 대한 미디어 기여도/남녀 차이 ...	58
<표 14-1> 친구에게 호감을 표시할 때의 미디어 이용	58
<표 14-2> 친구에게 호감을 표시할 때의 미디어 이용/ 남녀 차이	59

<표 15-1> 친구에게 불만을 표시할 때의 미디어 이용	60
<표 15-2> 친구에게 불만을 표시할 때의 미디어 이용과 남녀 차이	60
<표 16-1> 미디어 이용에 따른 대화의 신뢰도	61
<표 16-2> 미디어 이용에 따른 대화의 신뢰도/ 남녀의 차이	61
<표 17-1> 대화 주제의 제한	62
<표 17-2> 미디어 간 평균의 차이	63
<표 17-3> 대화 주제의 제한/남녀의 차이	63
<표 18-1> 대화 내용의 깊이	64
<표 18-2> 미디어 간 평균의 차이	64
<표 18-3> 대화 내용의 깊이/남녀의 차이	65
<표 19-1> 학교의 교우 관계의 속성	66
<표 19-2> 학교에서의 교우 관계의 대립적 긴장	67
<표 19-3> 학교의 교우 관계의 속성/남녀의 차이	67
<표 20-1> 인터넷의 교우 관계의 속성	68
<표 20-2> 인터넷에서의 교우 관계의 대립적 긴장	69
<표 20-3> 인터넷의 교우 관계의 속성/남녀의 차이	69
<표 20-4> 학교와 인터넷에서의 교우관계의 대립적 긴장의 비교	70
<표 21-1> 친구 관계 유지를 위한 미디어 순위	71
<표 22-2> 친구 관계 유지를 위한 미디어 순위와 남녀 차이	71
<표 23-1> 새 친구를 사귄 때의 미디어 이용	72
<표 23-2> 미디어 간 평균의 차이	73
<표 23-3> 새 친구를 사귄 때의 미디어 이용/남녀의 차이	73
<표 24-1> 새 친구를 사귀기 위한 미디어 순위	74
<표 24-2> 새 친구를 사귀기 위한 미디어 순위와 남녀 차이	74
<표 25-1> 학교에서의 친구 사귀기	75
<표 25-2> 학교에서의 친구 사귀기/남녀의 차이	76
<표 26-1> 인터넷에서의 친구 사귀기	77
<표 26-2> 인터넷에서의 친구 사귀기/남녀의 차이	78
<표 26-3> 학교와 인터넷에서의 친구 사귀기의 차이	78
<표 27-1> 학교에서 믿는 친구	79
<표 27-2> 학교에서 믿는 친구/ 남녀의 차이	79

<표 28-1> 인터넷에서 믿는 친구	80
<표 28-2> 인터넷에서 믿는 친구/ 남녀의 차이	80
<표 28-3> 학교와 인터넷에서 믿는 친구의 차이	81
<표 29-1> 인터넷에서 신뢰성	81
<표 29-2> 인터넷에서 신뢰성/남녀의 차이	82

그림 목차

<그림 1> 자아 노출에 대한 선형적 모델	21
<그림 2> 자아 노출에 대한 이차함수적 모델	21
<그림 3> 조해리의 창	23
<그림 4> 자아노출을 통한 열린 자아의 확대	24
<그림 5> 피드백을 통한 열린 자아의 확대	24

제1장 연구의 필요성과 목적

1. 기술의 발전의 사회적 파급효과와 세대 격차
2. 새로운 미디어 기술과 청소년의 인간 관계

제1장 연구의 필요성과 목적

1. 기술의 발전의 사회적 파급효과와 세대 격차

새로운 기술이 발명되면 사회적으로 유용한 정도에 따라 상업화의 길을 걷게 된다. 기술이 상업화가 되어 사람들이 사용하게 될 때 그것이 미치게 될 사회적 영향은 매우 예측하기 어렵다. 드물게 사용될 것으로 예상했던 기술이 폭발적인 인기를 끌어 전사회적으로 유행할 수도 있고, 매우 인기가 있을 것으로 예상했던 기기가 사람들로부터 별 반응을 이끌어내지 못하고 폐기될 수도 있다. 또 인기가 있던 기술이 그것을 대체하는 새로운 기기가 등장함으로써 한순간에 시장에서 퇴출될 수도 있다. 예전에 몇 년 유행하던 삐삐가 이동전화가 널리 보급되면서 이제는 극히 소수의 집단에서만 사용되는 것이 그 한 예라고 볼 수 있다.

새로운 기술이 사회에 미치는 영향은 두 단계로 구분해 볼 수 있다. 첫째는 효율성 증대의 효과이고 둘째는 사회적 변화의 효과이다 (Sproull & Kiesler, 1991). 기술이 발명되고 발전하는 동기는 대개 첫째 효과에서 찾을 수 있다. 사람들은 기존의 행위를 더욱 효율적으로 수행하는 방법을 모색하기 위하여 새로운 기술을 발명하는 경우가 많기 때문이다. 또한 발명된 기술의 상업화를 결정할 때도 이러한 측면이 고려되는 경우가 많다. 이 단계에서 기존 행위의 효율성의 증가는 쉽게 예상되지만 기존 행동의 본질적인 변화는 예측하기 어렵다. 이 단계에서는 기술결정론적인 설명이 유력하게 대두된다.

둘째 단계의 사회적 변화의 효과는 기술이 사회에 널리 퍼진 뒤에 일어난다. 새로운 기술이 사회적으로 광범위하게 받아들여지고 사람들이 그 기술에 익숙해지면서 그 기술을 예상하지 않았던 영역에서 사용하게 되고 그에 따라 기존 행위가 변화하는 것이다. 다시 말해서, 기존 행위의 효율성 증대의 측면이 아니라 전혀 새로운 형태의 행위가 등장하고 그 행위가 인간과

사회에 상당한 정도의 영향을 미치게 된다 (류춘렬, 2004). 물론 기술이 채택되는 초기에는 그 변화의 폭이 작겠지만 점차 그 폭이 확대되면서 사회적으로 거대한 변화를 가져올 수도 있다는 것이다. 이 단계에서는 사회문화결정론이 유력해진다.

인류 사회는 예전부터 커뮤니케이션 미디어 기술에 커다란 영향을 받아왔다. 멀게는 언어와 문자의 발명, 인쇄 기술의 발명에서 가깝게는 전화, 이동전화, 인터넷 등을 그 예로 들 수 있다. 물론 커뮤니케이션 미디어 기술이 인간을 생물학적인 면에서 근본적으로 변화시키는 것은 아니다. 커뮤니케이션 미디어 기술이 인간의 감각을 시간과 공간적으로 확장하는 것이지 (Carey, 1975) 새로운 인간의 감각을 만들어내는 것은 아니기 때문이다. 하지만 커뮤니케이션 기술이 인간 사회에 근본적인 변화를 가져온 것은 엄연한 사실이다.

전화를 예로 들면, 전화는 처음에는 비즈니스의 효율성을 높이는 도구로서 선전되었다고 한다 (Sproull & Kiesler, 1991). 1878년 미국의 피츠버그에서 처음 등장한 전화번호부는 모두 12쪽이었고 그것에 기재된 번호는 개인의 것이 아닌 사업체들이었다. 그러나 1920년의 광고에서는 전화는 개인의 사회적 관계를 돈독히 하는 도구로서 표현된다. 현재 전화는 공적인 용도와 사적인 용도에서 모두 없어서는 안 될 커뮤니케이션 도구가 되었으며, 텔레폰뱅킹처럼 은행의 계좌 관리에조차 사용되고 있다. 이처럼 전화는 처음에 사업의 효율성을 증대시키는 도구에서 시작하여 이제는 현대의 사회를 유지하는데 필수적인 요소로 확고하게 자리 잡았다.

이동전화와 인터넷을 통한 커뮤니케이션은 다른 커뮤니케이션 기술에 비하여 인간 사회에 도입된 기간이 짧음에도 불구하고 무서운 성장세를 보여주며 사회의 전 분야에 변화를 유도하고 있다. 짧은 기간에 기술이 전파되면서 사회에 변화를 유도할 때 세대 간의 차이가 나타나기 쉽다. 다시 말해서, 기성세대에서는 기술결정론이 새 기술의 사회적 영향을 설명할 때 신세대에서는 사회문화결정론의 설명이 필요할 수 있는 것이다. 지금의 청소년들은 태어날 때부터, 혹은 세상을 의식하기 시작했을 때부터 이동전화와 인터넷을 접해온 세대들이다. 기성세대들은 자신의 행위들이 확립된 상태에서

이런 새 기술들이 등장하였다면, 청소년들은 이런 기술들이 이미 주어진 상태에서 자신들의 행위를 정립해가고 있는 것이다. 예를 들어, 청소년들이 이동전화에 익숙해짐에 따라 사인주의(privatism)가 확대될 것을 예상하고 있다(황진구 외, 2004).

김신동(2005)의 연구에 의하면, 한국, 미국, 일본, 홍콩 네 나라의 이동전화 이용을 조사한 결과 모든 나라에서 세대 간의 뚜렷한 차이가 나타났다고 한다. 이동전화의 이용의 차이가 나이에 따라서 점진적으로 이루어지는 것이 아니라 어떤 시점을 계기로 그 전후가 명확하게 구분된다는 것이다. 즉, 새로운 기술인 이동전화를 새로운 행동을 받아들이는 감수성이 예민한 10대나 20대 초반 이전에 경험한 세대와 30대나 40대에 경험한 세대들이 이동전화의 이용률에서 확연하게 차이가 난다고 한다. 이동전화에 대한 인식에서도 차이가 나서 이용을 잘 하지 않는 세대는 이동전화가 편리하지만 ‘상황’에 맞지 않는 커뮤니케이션 수단이라는 인식을 하지만 청소년들은 편리하고 적절한 대인 커뮤니케이션 수단이라고 인식하고 있다.

세대 간의 괴리는 세대 간의 오해를 초래하고 그 오해는 갈등을 유발할 수 있다. 청소년들을 올바르게 지도하기 위해서는 청소년들이 이런 새로운 커뮤니케이션 기술을 통하여 어떤 행위를 어떻게 하고 있는지 살펴보고 그들의 관점에서 이해하는 것이 매우 중요하다.

2. 새로운 미디어 기술과 청소년의 인간관계

미디어 환경이 기존의 텔레비전에서부터 네트워크를 기반으로 하는 인터넷과 휴대폰, mp3 player, pmp 등을 사용하는 휴대용 멀티미디어 기기로 급속히 무게의 중심을 옮겨가고 있다. 이러한 급변하는 매체 환경을 가장 잘 수용하는 세대가 바로 청소년 집단이다. 청소년들은 기존의 틀에 얽매이지 않고 변화를 받아들일 수 있는 감수성이 풍부한 동시에 새로운 매체를 독립적으로 이해하고 수용할 수 있는 지적 능력을 함께 보유하고 있기 때문이다.

새로운 매체를 통칭 뉴미디어라고 부른다. 통신과 전자 기술의 발전 덕분에 뉴미디어는 사용하기 편리하면서도 강력한 기능을 구비하고 있다. 뉴미디어가 기존 미디어와 가장 차별되는 점은 융합형의 미디어라는 것이다. 다시 말해서, 뉴미디어에서는 방송과 통신, 오락과 정보, 영상과 문자/소리 등이 함께 어우러져 구별 없이 전달되고 사용된다는 점이 가장 다르다고 볼 수 있다.

뉴미디어를 사용하는 청소년 세대는 텔레비전만을 이용하던 기존 세대와는 커다란 차이를 보일 수밖에 없다. 텔레비전이 송신자가 수신자에게 일방적으로 콘텐츠를 전달하는 매체인 반면에 네트워크에 기반을 두는 인터넷은 다수의 사용자들이 서로에게 상호적으로 정보를 전달하기 때문이다. 인터넷은 또한 시간의 제약을 극복하였을 뿐만 아니라 그 정보의 다양함과 방대함이 텔레비전과는 비교할 수 없다. 휴대폰, mp3 player, pmp 등의 휴대용 멀티미디어 기기도 역시 기존의 매체와는 비교할 수 없는 다양한 기능과 만족을 제공하고 있다.

미디어 환경의 변화는 필연적으로 인간관계의 변화를 유발하게 된다. 우선 매체를 사용하는 시간의 변화가 영향을 미칠 것이다. 오프라인과는 판이하게 다른 온라인의 인간관계는 인간이 일찍이 경험하지 못했던 새로운 형태의 인간관계를 형성해내고 있다. 휴대폰 등장도 전화의 개념을 공동으로 사용하던 “집” 전화에서 홀로 사용하는 “개인” 전화로 바꾸어놓았다. 새로운 미디어는 자녀에 대한 부모의 통제력을 약화시킨다. 자녀가 인터넷에서 무슨 행동을 하는지 부모는 이해할 수가 없고, 자녀가 누구와 전화를 하는지 언제 전화를 하는지 부모는 알 수가 없다.

이처럼 뉴미디어는 청소년 집단의 정신과 행동에 엄청난 변화를 가져왔음에도 변화를 수용하는 능력이 제한적인 기성세대는 이러한 변화를 잘 인지하기가 어렵다. 청소년들은 아직 정신적인 성숙이 미흡하고 자기 절제와 책임감이 부족하므로 부모의 관심과 지도가 필요하지만 뉴미디어에 대한 기존 세대의 상대적인 정보와 경험의 부족은 청소년을 적절한 통제 없이 방치하도록 조장하고 있다.

청소년의 인간관계는 청소년의 인격 형성에 중요한 요소이므로 뉴미디어 이용에 따른 여러 행동의 변화 중에서 우선적으로 다루어져야 할 연구 분야이다. 특히 이동전화의 경우에 청소년들이 대인 관계에 적극적으로 사용되는 경향을 보이고 있다 (나은영, 2001). 청소년의 이동전화 이용이 기성세대와 크게 다른 점은 문자 메시지를 많이 사용한다는 점이다. 문자 메시지는 문자라는 점과 한 번에 전송할 수 있는 글자의 수가 극히 제한된다는 점이 통신 미디어로서 치명적인 약점이라는 것이 도입 초기의 예측이었다. 그러나 이러한 예상을 뒤엎고 활발히 사용되고 있으며 특히 청소년들은 이를 통하여 독특한 자신들만의 의사소통 체계를 구축해놓고 있다.

뉴미디어가 청소년에게 긍정적인 영향을 주는지 아니면 부정적인 영향을 주는지에 대하여는 이중적인 견해가 존재한다. 부모들은 청소년들이 뉴미디어에 익숙해야만 미래 사회에 적응할 수 있다고 생각하는 한편, 뉴미디어에 대한 노출이 청소년의 공부나 인간관계에 부정적인 영향을 줄 수 있다고 생각한다. (박소라, 2005; 박소라 외, 2004) 그러나 뉴미디어의 영향에 대한 판단은 청소년들의 뉴미디어 이용에 대한 연구가 행해진 뒤에 정확한 정보에 의하여 결정되어야 한다. 따라서 청소년의 뉴미디어 이용에 대한 연구는 시급히 이루어져야할 과제이다.

제 2 장 문헌 연구

1. 커뮤니케이션 미디어의 이론
2. 미디어 이용 연구
3. 인간관계 연구

제2 장 문헌 연구

1. 커뮤니케이션 미디어의 이론

(1) 미디어 풍요도 이론

미디어 풍요도 이론(Media Richness Theory)은 사람들이 미디어를 선택할 때 미디어가 얼마나 정확하고 다양한 정보를 전달할 수 있는가에 근거한다고 주장한다. 미디어가 사람들 간에 명확한 의미를 전달할 수 있는 정도에 따라서 풍부한(rich) 미디어와 빈약한(lean) 미디어로 나뉠 수 있다는 것이다 (Daft & Lengel, 1986).

미디어의 풍요도는 네 가지 요인에 근거하여 평가할 수 있다. 첫째는 즉각적인 피드백의 가능 여부이다. 상대방의 메시지가 전달되었을 때 바로 대답을 할 수 있으면 풍요도가 높은 것이다. 둘째는 음성, 몸짓, 그래픽 등의 다양한 전달 방식이 가능한가 하는 점이다. 다양한 전달 방식이 가능할 때 풍요도가 높아진다. 셋째는 언어의 의미가 다양하게 전달될 수 있는가 하는 점이다. 언어 속의 의미가 다양하게 전달될 수 있을 때 풍요도가 높아진다. 넷째는 개인적인 감정이 얼마나 전달될 수 있는가 하는 점이다. 개인적 감정이 잘 전달된다면 미디어의 풍요도가 높은 것이다. 이러한 기준에서 커뮤니케이션 미디어를 평가해 보면 얼굴을 직접 맞대는 면대면 대화 상황이 가장 풍요도가 높고, 즉각적인 상호작용이 가능하고 음성의 느낌이 전달되는 전화, 명확한 수신인이 있는 문서 (편지, 메모 등), 명확한 수신인이 없는 문서 (게시판 등) 등의 순서로 감소한다.

풍요도가 중요한 이유는 풍요도가 미디어의 고유한 속성으로 존재하며 사람들이 미디어를 선택할 때 의도적인 기준으로 작용한다는 점이다. 즉, 미디어 선택에 미디어의 자체의 속성이 중요한 영향을 미친다는 것이다.

(2) 사회적 영향 모델

사회적 영향 모델 (Social Influence Model)은 개인의 미디어에 대한 인식과 그에 따른 사용이 사회적인 영향으로 결정된다는 것이다 (Fulk & Stienfield, 1990). 미디어의 풍요도가 미디어의 본질적인 속성과 연관되어 있는 것은 틀림없지만 그것이 개인에게 인지되는 정도는 그 개인의 경험과 사회적 상황에 좌우된다는 것이다. 특히 기술적인 적응력 측면에서 볼 때, 아무리 특정한 미디어가 그 개인의 메시지를 전달하는데 적합하다고 해도 그 개인이 그 미디어를 사용할 기술적 능력을 갖추지 못했다면 그 미디어를 사용할 수 없다고 한다. 이메일이 해당 메시지를 보내는데 가장 적합한 풍요도를 가졌다고 해도 송신자가 컴퓨터에 무지하여 이메일 프로그램을 다루지 못한다면 그 미디어를 사용할 도리가 없는 것이다.

위의 두 가지 이론은, 사람이 커뮤니케이션 미디어를 선택할 때 한 쪽은 미디어의 속성에 좌우된다고 주장하고 다른 쪽은 그 사람의 경향에 좌우된다고 주장한다. 현실에서 사람들이 미디어를 선택하는 것이 이 두 이론의 중간쯤에서 이루어진다고 보아야 할 것이다.

2. 미디어 이용 연구

(1) 이메일

한국인터넷정보센터(2003)의 정보화 실태 조사 보고서에 따르면 인터넷 이용자 중에서 가장 많은 이메일 보유층은 고등학생이라고 한다. 고등학생의 이메일 보유율은 99.1%로 거의 모든 학생들이 이메일 ID를 보유하는 것으로 나타났다. 두 번째로 이메일 ID의 보유율이 높은 계층은 20대로 96.0%이다. 이를 볼 때 젊은 계층, 특히 청소년들의 이메일 ID 보유는 전반적으로 다른 계층에 매우 높은 것으로 예측된다.

이메일은 동시적인 속성과 비동시적인 속성을 가지고 있다. 즉, 이메일을 보내는 즉시 상대방에게 전달된다는 점에서 동시적인 속성을 지니며, 수신

하는 즉시 이메일을 보지 않아도 서버에 저장되어 나중에 볼 수 있다는 점에서 비동시적인 속성을 가지고 있다. 이메일은 도입 초기에는 면대면 커뮤니케이션에 비하여 인간적인 측면이 부족하다고 여겨져 왔으나 이제는 오히려 얼굴을 맞대고 하기 어려운 말을 할 수 있다는 점에서 더 사적인 메시지를 전달할 수 있다고 여겨진다. 이것은 직접 마주 대해서 말로 하기 어려운 사랑의 고백을 연애편지를 통하여 전달하는 것과 비슷한 경우라고 여겨진다.

이메일은 또한 일대일 통신이나 일대다 통신에도 함께 사용될 수 있어서 매우 효율적인 커뮤니케이션 미디어이다. 빠른 시간에 모든 당사자들에게 전달될 수 있으므로 일일이 일대일로 대화를 해야 하는 전화를 대신하여 집단적인 연락에 많이 사용된다.

최근에는 청소년 층에 있어서 문자 메시지나 메신저, 싸이월드 미니홈피의 방명록 등, 이메일을 대신하는 미디어가 여럿 등장하여 이메일 주소의 보유는 많아도 실질적인 이용은 감소하고 있는 추세라고 한다.

(2) 메신저

메신저의 특성은 즉각성이라고 볼 수 있다. 상대방이 메신저를 통하여 메시지를 보낼 경우에 즉각적으로 도착하고 또 바로 답신을 써서 보낼 수 있다. 물론 이메일도 높은 동시성을 보유하고 있으나 이메일 프로그램을 열어서 읽고 또 답장을 써서 보내는 과정에서 메신저보다는 번거로움이 훨씬 더하다. 또한 메신저는 특정한 상대방을 입력해 놓았을 때 그 상대방이 메신저 프로그램을 여는 순간 상대방의 존재를 탐지할 수 있는 기능도 있으므로 매우 편리하다.

메신저는 개인 간의 통신을 위해서도 사용되지만 집단 통신을 위해서도 사용될 수 있다. 마치 채팅처럼 동시에 여러 사람이 접속하여 메시지를 교환할 수 있기 때문이다. 이러한 특성 때문에 직장의 같은 부서에서 메신저를 통하여 서로 의견과 대화를 나누는 일이 흔하다.

메신저는 문자 메시지와 유사한 성격을 띠고 있으며 지극히 개인적이고 사적인 커뮤니케이션 공간을 창조하는데 이것은 메신저가 형태는 문자이지만

만 근본적으로 구술적 속성을 지니고 있기 때문이다 (윤태진과 이상길, 2005). 또한 옆에 사람이 있어도 말이 들리지 않아서 알 수 없으므로 마치 상대방과 들어서 귓속말을 하는 듯한 은밀성을 지니고 있어 개인적인 속성을 더해준다. 메신저에서 이모티콘을 많이 사용하는 것은 문자로서 면대면의 성격이 부족하기 때문에 감성적인 대화가 잘 안 되므로 감정 표현이 가능한 이모티콘을 사용하여 면대면의 사적인 대화의 특징을 보완하기를 원하기 때문이라고 한다. 따라서 메신저가 두 개인 간에 사용될 때 매우 사적인 커뮤니케이션 수단으로 활용되기 쉽다.

(3) 이동전화

이동전화와 유선전화는 소리를 전달하는 커뮤니케이션 미디어이므로 유사한 속성을 지닌다. 물론 이동전화는 문자 메시지를 전달하는 기능도 있고 최근에는 음악과 영상 미디어로도 사용되므로 유선전화와 많이 차별화되었지만 어쨌든 목소리를 이용하는 통신에서는 동일한 효과를 가진다고 볼 수 있다. 하지만 유선전화는 이동전화보다 실재감이 높게 나타난다는 연구도 있다 (김현주, 2002). 아마도 이동전화의 이용자가 전화를 받는 공간을 통제할 수 없기 때문일 것으로 추정하고 있다. 즉, 유선전화는 전화를 받는 공간이 한정되어 있고 그 공간 자체가 이미 전화를 받기에 적합한 장소로 선정된 것이므로 전화를 받는 상황이 비교적 대화에 적합한 곳이라고 생각된다. 하지만 이동전화는 전화를 받는 공간을 선택할 수 없기 때문에 사회적 실재감이 감소하는 것이다. 이처럼 이용자들은 비교적 동일한 커뮤니케이션 미디어라도 사용할 때의 상황에 따라 차별적으로 인식하고 있다 (김은미, 2005).

전화가 직접적인 만남을 대신한다는 것은 잘 알려져 있다. 업무적인 만남이나 사적인 교류를 전화가 대신할 수 있는 전화의 편리성은 널리 알려져 있다. 그러나 이동전화의 경우에 오히려 면대면 만남을 촉진할 수 있다. 이동전화를 모두가 휴대하고 다님으로써 언제 어디서나 연락이 가능하므로 즉각적인 만남이 가능해졌기 때문이다. 이동전화가 만남을 대체하는 효과도

있지만 반면에 즉각적인 일정의 확인과 만남의 약속이 가능하므로 만남을 촉진하는 효과도 보유하는 것이다. 특히 사적인 인간관계에서 이러한 즉각적인 만남의 촉진은 매우 보편적이며 인간관계에 중요한 변화를 가져왔다고 볼 수 있다.

물론 인간관계의 만남을 촉진하는 이러한 이동전화의 속성이 새로운 만남까지 확대되는 것은 아닌 듯하다. 최근의 연구(이동후와 손승혜, 2006)를 보면, 이동전화의 사회적 이용에서 이동전화는 모임의 수를 증가시키거나 예정에 없던 모임을 만들기보다는 가족이나 친구들과 같은 이미 친밀한 관계를 가진 사람들과의 관계를 유지하는데 더 사용된다. 다시 말해서 기존의 관계를 강화하는 쪽으로 기능하며 새로운 관계를 형성하는 데는 영향이 적다는 것이다. 이러한 기능은 남성보다 여성에게 더욱 나타난다고 한다.

이동전화 이용에 있어서 중요한 특성은 문자 메시지의 사용이다. 특히 저연령층의 사용이 두드러진다. 10대의 경우에 주당 평균 202.5회의 문자 메시지를 사용한다고 한다 (대한민국 모바일 연감, 2004). 이것은 그 다음으로 많은 계층인 20대의 62.9회를 보면 10대가 얼마나 많은 문자 메시지를 사용하고 있는지 알 수 있다. 황진구 등(황진구 외 2004)의 연구에서도 나타나는데, 10대의 경우 문자 서비스를 하루 11회 이상 사용하는 비중이 가장 높게 조사되었는데 이를 바탕으로 “향후 청소년들을 비롯한 젊은 세대들이 성장하게 될 경우 의사소통 과정에서 변화”를 예상하였다.

청소년들의 이동전화 이용의 동기는 여러 가지가 있는데 대체로 나이가 어릴수록 이동전화의 이용에 따른 충족의 효과가 크게 작용하고 있다고 한다 (나은영 외, 2005). 또한 청소년들이 규범의 틀을 싫어하고 자기만의 방식을 추구하며, 물질보다 문화적인 측면에 더 민감하기 때문에 이동전화의 사용이 자신의 욕구를 충족시켜주는 것에 대하여 만족도가 더 높게 된다. 이것은 기성세대에 비하여 청소년들이 이동전화의 사용에 의존하는 바가 더 크다는 것을 의미한다.

김신동(2004; 2005)에 따르면, 한국, 미국, 일본, 홍콩의 이동전화의 사용에 차이가 있다고 한다. 모든 곳에서 음성 통화와 문자 서비스가 많이 사용되

었지만, 특히 한국과 홍콩에서 학생들이 문자 서비스를 상대적으로 많이 사용하였음에 비하여 미국에서는 음성 통화가 더 많았다고 한다. 일본의 경우에 문자 메시지 대신에 이메일을 많이 사용하는 것을 보고 김신동은 문자 서비스가 이메일을 대신하기 때문으로 해석하였다. 일본의 경우에 이동전화가 전화라기보다는 차라리 이메일 기계라는 것이 더 적절하였다는 것이다. 통화 요금의 절약과 공공장소에서 폐해를 끼치지 않으려는 일본 특유의 문화가 작용하였다고 풀이하였다.

전화기의 편의시설에 대해서도 한국과 미국에서는 시계와 알람이 많이 사용된 반면에 홍콩과 일본에서는 계산기, 메모장, 알람 등이 언급되었다고 한다. 통화 상대로는 친구와 가족이 주로 언급되었으며 한국에서는 친구가, 미국에서는 가족이 더 자주 언급되었다고 한다. 한국의 청소년들이 이동전화를 주로 친구들에게 사용함을 알 수 있다.

문자 메시지의 이용이 빠르고 저렴하고 편리하다는 점 때문에 많이 사용되지만, 이동전화의 이용자들이 전화를 할 수 있는 상황에서 문자를 주고받는 이유는 ‘은밀성’ 때문이라고 한다 (윤태진과 이상길, 2005). 다른 사람들이 함께 있는 상황에서 은밀하게 문자 메시지를 이용하여 대화하는 것이 청소년의 성향과 일치하며 축약형 문장을 보낼 수 있는 것도 이점 중의 하나라고 한다. 윤태진과 이상길(2005)에 따르면, 문자 메시지는 문자를 이용하지만 사실상 구술성과 적절하게 혼합되어 있다고 한다. 청소년들이 이성적인 문자를 사용한다기보다는 감성적인 말을 문자화한 쉬운 커뮤니케이션 수단으로 인식한다는 것이다. 이런 특성 때문에 문자 메시지가 일방적인 내용과 정보의 전달이 아니라 정서의 공유나 문화적 공동체의 형성을 지향하여 자신들만의 소통 공간을 만드는데 기여한다고 한다. 따라서 이동전화의 문자 메시지의 교환을 통하여 이루어지는 친구들과의 만남은 사전 약속에 의한 이성적인 약속이 아니라 즉흥적이고 산발적인 만남이라고 한다. 미디어의 속성에 따라 그 미디어를 사용하여 이루어진 만남의 성격이 다르다는 것이다.

구술적 대화가 주로 개인적인 커뮤니케이션 상황에서 이루어지는 것처럼

이동전화의 문자 메시지도 개인적인 상황에서 이루어진다. 여럿이 모여 술이나 커피를 마시는 상황에서 두 명이 따로 문자를 주고받는 경우가 그 대표적인 것이다 (윤태진과 이상길, 2005). 두 사람이 멀리 앉아 있을 때 소리를 지르는 경우 그 대화는 여러 사람에게 들리게 되므로 개인적인 성격이 감소한다. 이럴 때 문자를 주고받음으로써 지극히 사적인 커뮤니케이션 공간을 형성한다고 한다.

이동전화가 없는 사람과의 상호작용이 있는 사람보다 교류가 감소한다는 응답이 37.7%를 차지하여 인간관계에서 이동전화가 상당한 작용을 하고 있음이 나타났다 (남기범, 2005). 이동전화가 소원해질 수 있는 관계를 다시 연결시켜서 기존의 관계를 유지하거나 발전시키는 역할을 할 수 있음도 역시 나타났다.

이동전화의 이용 행태와 만족은 사회에 대한 개인의 성향에 따라 다르게 나타났다. 성동규와 조윤경 (2002)은 이동전화 이용자를 사회적 성향에 따라 ‘개혁적 타인 지향형’ 집단, ‘다수적 내적 지향형’ 집단, 그리고 ‘지체적 전통 지향형’ 집단 등 세 가지로 분류하여 이들의 이동전화 이용 행태를 조사하였다. 그 결과 이동전화 이용자의 사회적 성향이 이동전화의 이용에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 개혁적 타인 지향형 집단은 타인과의 관계를 중요하게 여기므로 자신의 만족보다는 자신에 대한 타인의 평가에 더욱 초점을 맞추는 경향을 보이는 집단인데, 이동전화의 이용을 자신과 친분이 깊은 사람들에게 제한하지 않고 사회적 관계를 맺은 사람들에게 고루 통화하는 행태를 보여준다. 이들은 또한 새로운 이동전화 기기에 관심을 많이 보이며 새로운 모델의 교체 구입도 높은 편이다. 이동전화의 다양한 부가 서비스를 활발하게 사용한다. 대체로 이동전화를 이용할 때 사교적 차원, 도구적 차원, 자기표현적 차원 모두에서 상대적으로 높은 충족을 얻고 있다.

다수적 내적 지향형 집단은 단체 활동에 적극적으로 참여하고 처음 만난 사람과도 쉽게 사귀며 타인과 함께 어울리는 것을 좋아한다. 개혁적 타인 지향형처럼 자신에 대한 타인의 평가에 신경을 쓰는 편이다. 이 집단의 이동전화 이용의 특징은 친한 사람에게만 전화를 걸고 또 받고 있는 점이다.

새로운 기술과 미디어에 대한 관심은 적으며 주위 사람들의 이용 현황에 따라서 새로운 미디어의 이용을 결정한다. 이동전화의 이용에 대한 긍정적/부정적 평가는 대체로 중간 정도이다.

지체적 전통 지향형 집단은 원하지 않는 일은 하지 않으며 동시에 타인의 평가에도 그리 관심을 주지 않는다. 유행 상품에 별 관심을 보이지 않으며 따라서 이동전화의 잦은 교체에 부정적인 인식을 지닌다. 공공장소에서 이동전화를 잘 사용하지 않으며 집에서는 유선전화를 사용하는 경향을 보인다. 이동전화에 대한 충족도 다른 집단에 대하여 상대적으로 낮은 편이다.

(4) 미디어 간의 특성

김은미(2005)에 따르면, 같은 조직 안에서 커뮤니케이션 미디어를 사용하는 사람들은 지위에 따라서 각기 다른 매체 활용의 패턴이 존재한다. 이동전화와 유선전화는 직위가 높은 사람들이 상대적으로 자주 사용하였으며 이에 따라 일대일의 대인 접촉을 많이 하고 있다고 한다. 이메일은 대리급 정도의 직위를 가진 사람들이 가장 많이 사용하고 있으며 이것은 이들이 조직의 중간에 위치함으로써 정보 교환의 필요성이 가장 많기 때문이라고 추측한다. 또한 직위에 따라서 하위직은 자료의 교환을 위주로 커뮤니케이션 미디어를 이용하며 상위직은 회의와 협의를 위하여 사용한다고 한다.

또한 커뮤니케이션 상대가 누구인가에 따라 미디어가 달라진다고 한다. 같은 인터넷 미디어라 할지라도 이메일과 메신저의 사용이 다르다고 한다. 이메일은 자료의 공유를 위하여 가장 많이 사용되며 따라서 같은 부서에서 사용하는 빈도가 잦다. 이메일은 타 부서나 외부 기관과의 공적인 연락을 위하여도 사용된다. 메신저는 주로 사내 동료들과 수평적 커뮤니케이션을 할 때 사용된다. 가족이나 친구, 애인 등과 같은 사적인 커뮤니케이션은 주로 이동전화를 이용하여 이루어진다.

김은미(2005)의 연구 결과는 나이와 직급, 업무에 따라서 사용하는 커뮤니케이션 미디어가 달라질 수 있음을 시사한다. 상위직의 사람들이 이동전화나 유선전화를 자주 사용하는 것은 이들의 업무가 주로 협의를 통하여 이루

어지고 있음을 나타내며 또한 상대적으로 나이가 많은 세대에 속하므로 기존 미디어를 선호한다고 볼 수도 있다. 이메일이 자료의 공유에 많이 쓰이는 것은 이메일이 상대적으로 일방적인 미디어이며 시간의 제약에서 자유롭다는 점 때문일 가능성이 높다. 메신저는 이메일에 비하여 동시성이 강한 반면에 저장성이 약한 미디어이므로 상대적으로 사적이고 비교적 중요도가 낮은 메시지의 전달에 사용될 가능성이 높다.

김은미의 연구는 비록 직장에서 근무하는 기성세대를 대상으로 한 것이지만 청소년들에게도 비슷한 현상을 발견할 것으로 기대할 수 있다. 학교의 과제에 대한 자료의 공유에 사용되는 커뮤니케이션 미디어와 사적인 대화에 사용되는 커뮤니케이션 미디어가 다를 수 있으며 친소 관계에 의하여 각각의 친구들에게 사용하는 미디어가 다를 수 있다. 즉, 가장 친한 친구들만이 이동전화를 통한 커뮤니케이션을 이용할 가능성이 높다.

여러 커뮤니케이션 미디어는 각기 다른 미디어의 속성을 가지고 있다. 전달하는 메시지의 정확도, 비언어적 메시지의 전달 가능 여부, 즉각적 상호작용의 가능성 등의 속성이 서로 다를 것이다. 사람들은 이러한 커뮤니케이션 미디어의 다양한 기능의 차이를 인식하고 있으며 이런 차이에 따라 다양한 상황에서 적절한 커뮤니케이션 미디어를 선택하여 알맞게 사용하는 것이 커뮤니케이션 능력이라고 본다 (배진한, 2003). 자신의 용도에 자신감을 가지고 있다면 면대면 커뮤니케이션을 활용할 가능성이 높겠지만 용도에 대한 자신감이 부족하다면 전화나 이메일 같은 음성이나 문자 메시지를 이용할 가능성이 높아질 것이다.

3. 인간관계 연구

(1) 자아 노출

1) 자아 노출의 개념

인간관계에서 자신에 대한 정보를 교환하는 것은 중요한 의미를 지닌다.

사람들은 타인에게 자신을 표현하고 자신에 대한 정보를 알리고 싶어 하는 한편, 동시에 자신을 감추고 자신에 대한 정보를 보호하고 싶어 한다. 인간 관계에서 이러한 개방과 폐쇄의 정도는 친소 관계의 정도를 보이고 있기도 하다. 가까운 사이에서는 서로 자신의 정보를 털어놓는 개방적 커뮤니케이션이 행해진다 (Wheless, 1976; Wheless & Grotz, 1977).

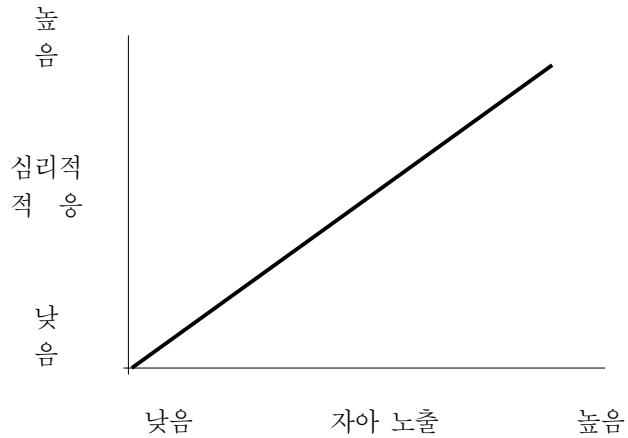
자아노출은 기본적으로 인간관계에 직접적인 연관을 지니고 있다. 우선 자아 노출은 관계의 속성에 따라 정도와 종류가 달라진다. 즉, 부모에게 자아노출을 할 때 말하는 내용과 친구에게 자아노출을 할 때 말하는 내용은 다를 것이다. 또 학생이 선생님에게 하는 자아 노출의 내용과 직장인이 상사에게 하는 자아 노출의 내용도 다를 것이 분명하다. 또한 같은 친구라도 친한 정도에 따라 자아 노출을 하는 정도가 다르기 때문에 그 내용도 달라진 게 된다. 친구의 성격에 따라서도 달라질 것이다. 친구가 과묵하고 비밀을 지키는 성격이라면 자신의 비밀스런 이야기도 털어놓을 수 있지만, 아무리 친하다고 해도 좀 덜렁대고 말이 많은 성격이라면 자신의 깊은 속내까지 이야기하기에는 아무래도 꺼려질 것이 확실하다.

자아노출은 심리적인 적응과도 관계가 있다고 한다 (Sidney, 1964). 자아노출을 많이 하는 사람이 긍정적이며 사람들에게 매력에 있는 것으로 인정된다는 것이데, 반면에 자아 노출을 많이 하지 않는 사람은 정신적으로 건강하지 않다는 주장이다. 그러나 자아 노출에 대한 이러한 선형적인 생각은 문제가 있다. 즉 자아노출을 많이 할수록 정신적으로 안정되어 있다는 것인데 우리는 친하지 않은 관계에서 자아노출을 많이 할 경우에 긍정적인 인상보다는 부정적인 인상을 받기가 쉽다. 자아노출과 심리적 안정이 정비례의 관계를 보여준다는 선형적인 모델은 적절하지 않다.

자아노출의 선형적인 모델은 나중에 이차함수적인 모델에 의하여 반박된다. 적절한 자아 노출은 심리적인 안정을 보여주지만 지나친 자아노출은 오히려 심리적인 불안정을 드러내는 것이라는 주장이다 (Gilbert, 1977). 단기적인 관계에서 자아노출을 많이 할 경우에 상대방에게 긍정적 인상보다는 부정적인 인상을 준다는 것이며, 또 자신에 대한 부정적인 정보를 자세하게

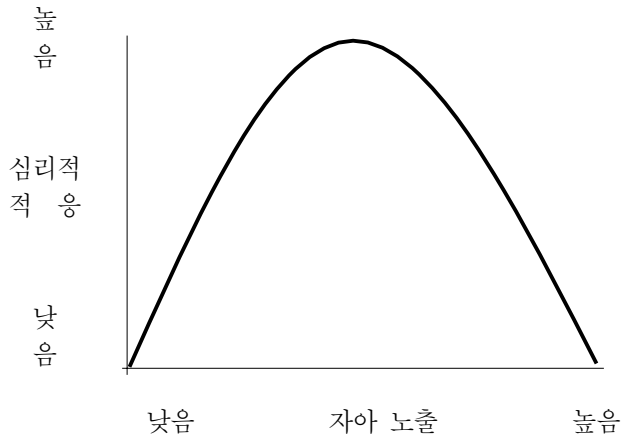
제공하는 경우에 역시 상대방에 좋지 않은 인상을 남긴다는 것이다.

<그림 1> 자아 노출에 대한 선형적 모델



위의 그림은 자아 노출에 대한 선형적 모델이다. 자아노출이 높을수록 심리적 적응이 높다는 주장을 보여준다 (윌못, 1996).

<그림 2> 자아 노출에 대한 이차함수적 모델



위 그림은 자아 노출에 대한 이차함수적 모델을 보여준다 (윌못, 1996). 자아노출이 시작되는 초기에는 자아노출이 높을수록 심리적인 적응이 높지만 자아노출이 사회적으로 용인되는 이상으로 과도하게 진행될 경우에는 심리적인 적응이 오히려 감소하는 경향을 보여준다.

자아노출의 이차함수적 모델은 자아노출이 용이한 것만은 아니라는 사실을 보여준다. 만일 자아 노출이 선형적인 효과를 가져온다면 인간관계에서 단순히 상대방에게 자아노출을 많이 하면 될 것이다. 그러나 자아 노출이 선형적이 아니므로 상대방과의 관계를 잘 판단하여 그것에 맞는 적절한 내용과 양의 정보를 제공해야 한다. 자아노출이 적절할 때와 그렇지 않을 때는 아래와 같다.

자아 노출이 효과적인 때 (윌못, 1996, p. 367)

- ① 자아노출이 진행되고 있는 관계의 한 기능일 때
- ② 상호교환적으로 일어날 때
- ③ 시의적절하게 일어날 때
- ④ 관계 당사자들 간에 일어나는 일과 연관되어 있을 때
- ⑤ 상대적으로 조금씩 증가할 때
- ⑥ 상대방에 의하여 인정받을 수 있을 때
- ⑦ 자아 노출이 상대방에게 미치는 영향을 고려할 때
- ⑧ 적당한 위험 부담이 있을 때
- ⑨ 위기 안에서 빨리 진행될 때
- ⑩ 자아 노출이 일어나는 상황을 공유하고 있을 때

자아 노출이 부적절할 때 (윌못, 1996, p.366)

- ① 자아 노출이 지나치게 많거나 적을 때
- ② 자신에 대한 부정적인 정보를 자세하게 공개할 때

③ 친소 정도에 상관없이 자아노출을 많이 할 때

2) 조해리의 창

인간관계에서 자아 노출에 관한 상호작용은 조해리 창(Johari Window)으로서 잘 설명될 수 있다. 조해리 창은 자아의 노출 정도를 자신과 상대방, 인지와 불인지, 두 변인으로 구분하여 네 개의 자아의 상태를 나누었다 (Luft, 1984).

<그림 3> 조해리의 창

	자신이 인지	자신이 불인지
상대방이 인지	열린 자아 open self	눈감은 자아 blind self
상대방이 불인지	숨긴 자아 hidden self	모르는 자아 unknown self

- ① 열린 자아는 나 자신도 알고 자신이 대화를 하고 있는 상대방도 인지하고 있는 나의자아를 말한다. 내 자아에 대한 정보는 나의 과거, 태도, 행동, 신념, 감정, 버릇 등을 포함한다. 내 스스로 알고 있을 수도 있고 상대방이 나에게 알려주었을 수도 있다.
- ② 눈감은 자아는 나는 모르지만 상대방은 알고 있는 내 자아의 모습을 말한다. 상대방이 알려주기 전까지는 나는 이것을 인지하지 못한다.
- ③ 숨긴 자아는 나는 알고 있지만 상대방은 알지 못하는 내 모습을 말한다. 이것은 내가 상대방에게 숨기고 있기 때문에 상대방이 알지 못한다. 또는 나와 상대방의 친밀도가 아직 깊지 못하므로 상대방이 미처 인지하지 못하는 경우도 해당된다.
- ④ 모르는 자아는 나도 모르고 상대방도 모르는 내 모습을 말한다. 대개 표면에 드러나지 않는 잠재적인 욕구나 감정, 능력 등을 포함한다. 나와 상대방이 모두 인지하지 못하고 있으므로 알려질 가능성이 매우 적다.

조해리의 창은 자아 노출로 인한 열린 자아의 변화를 잘 설명하는 도구이다. 인간관계의 커뮤니케이션에서 서로 상대방에 대한 정보를 많이 보유할수록 상대방 메시지의 의도와 뜻을 잘 파악할 수 있으므로 상대방의 정보를 많이 보유하는 것이 바람직하다. 또한 자신의 의도를 잘 알고 있다면 자신이 왜 그런 식으로 행동하는지 파악할 수 있으므로 역시 커뮤니케이션을 잘 할 수 있다. 자신이 고집스럽다는 것을 아는 사람은 대화 중에 자신이 고집을 부리고 있다는 것을 인식하고 그것을 자제할 수 있지만 자신의 고집스런 경향을 알지 못하는 사람은 자신의 무리를 인식하기보다는 오히려 상대방에게 책임을 전가할 수 있기 때문이다.

<그림 4> 자아노출을 통한 열린 자아의 확대

열린 자아 ↓	눈감은 자아
숨긴 자아	모르는 자아

위의 그림은 자아 노출을 통하여 열린 자아가 확대되고 숨긴 자아가 축소되는 과정을 보여주고 있다. 나에 대한 정보를 상대방에게 제공하여 상대방은 나를 잘 알게 되고 그에 따라 상대방이 나의 행동을 잘 이해하게 됨으로써 나와서 커뮤니케이션이 원만해질 가능성이 높아진다.

<그림 5> 피드백을 통한 열린 자아의 확대

열린 자아 ⇨	눈감은 자아
숨긴 자아	모르는 자아

위의 그림은 상대방의 피드백을 통하여 열린 자아가 확대되고 눈감은 자아가 축소되는 과정을 보여주고 있다. 상대방이 내가 모르던 나의 모습을 내게 알려준 것이다. 자신에 대하여 잘 알게 됨으로써 상대방을 대할 때의 나의 모습을 스스로 더 잘 이해하게 된다.

3) 자아 노출과 CMC (computer-mediated communication)

컴퓨터를 매개로 한 커뮤니케이션 상황에서 개인의 자아 노출의 성향이 높아진다는 것은 여러 연구 결과에서 지적되어 왔다 (Parks & Floyd, 1996). 이것은 인터넷에서 자신의 정체성이 노출되지 않기 때문에 오히려 자신의 정확한 모습을 노출할 수 있다는 가능성에서 출발한다 (Reingold, 1993; Wallace, 1999). Parks와 Floyd (1999)의 연구에 따르면, 인터넷의 유즈넷 커뮤니티에서 60% 이상의 네티즌이 개인적인 친분 관계를 맺었으며 이들은 그들과의 커뮤니케이션에서 자기 노출의 가능성을 높게 추정했다. 즉, 자신의 감정을 숨김없이 말할 수 있으며 그들에게 감출 것이 별로 없다는 것이다.

또 다른 연구에서는 응답자들이 친한 친구나 오랜 친구보다도 오히려 온라인 상의 친구를 더 잘 파악하고 있다고 대답했다 (Walkins, 1991), 이것으로 보아, 때로는 사람들은 현실의 친구에게보다 오히려 인터넷 상의 친구들에게 더 자신을 노출하는 성향이 있는 것으로 보인다. 인터넷 게시판에 연구한 조사 결과에서도 게시판의 글의 2/3 이상이 개인적인 신상 정보를 담고 있으며 게시판 사용자들은 자신을 노출하는데 주저하지 않는 경향을 보인다고 지적했다 (Rosson, 1999). 이러한 인터넷 상에서의 자기 노출은 당황스러울 수도 있는 은밀한 사항까지도 포함되고 있으며 이런 경향은 실제 현실의 상황에 대한 반발일 수 있다고 추정된다 (McKenna & Bargh, 1998).

통상적으로 사람들은 자신이 잘 모르는 사람에게 자신을 노출하지 않는 경향을 보인다. 그러나 인터넷에서는 이러한 상황이 오히려 역전될 수 있다. 자신의 정체성을 감출 수 있는 익명성이 자신을 노출하는 계기가 될 수도 있는 것이다. 솔직한 자신의 모습을 보여줄 수 없는 현실에 대한 반발로 생각될 수도 있다. 또한 익명성 때문이 아니라 인터넷 자체의 특성, 예를 들면

상대의 얼굴을 직접 보지 않는다거나 문자를 사용해서 커뮤니케이션 한다거나, 하는 특성 때문일 수도 있다. 인터넷이 등장하기 이전에도 말로 하기 어려운 고백을 편지 등의 글로 하는 전통이 있었기 때문이다.

(2) 관계 대립 이론 (Dialectics Theory)

1) 사회적 침투 이론 (Social Penetration Theory)

사회적 침투 이론은 관계 발달 과정에서 사회적 침투가 발생한다는 이론이다. 즉, 인간이 서로 관계를 맺고 그 관계가 발달함에 따라 서로 상대방에게 정보를 제공하고 되고 그에 따라 서로 잘 알게 된다는 주장이다. 사회적 침투라는 것은 상대방의 정보를 알게 되고 친밀하게 되는 과정을 말한다.

커뮤니케이션 과정에서 사회적 침투라는 것은 개인적이고 사적인 대화가 이루어질 수 있는 것을 의미한다 (Miller and Sunnafrank, 1982). 사람들이 서로 잘 알지 못할 때는 서로 겉도는, 또는 일반적으로 무난하다고 인정하는 날씨 등의 화제를 대화의 주제로 삼게 된다. 서로 잘 알게 되었을 때 상대방에 대한 정보를 이용하여 상대방의 최근 신상을 주제로 삼는다거나 또는 상대방이 흥미를 가지고 있을 법한 주제를 대상으로 대화를 하게 된다.

사회적 침투 이론은 어떻게 인간관계가 맺어지는가를 묻지 않는다. 반면에 인간관계가 발전하면서 어떠한 일이 벌어지는가를 분석하는 이론이다. 사회적 침투 이론에 따르면, 사람들은 관계를 맺고 그 관계가 발전할 때 가장 두드러지게 발생하는 일은 커뮤니케이션 주제의 변화이다. 즉, 주제의 깊이와 다양성의 변화이다. 관계의 초기에는 주제가 깊지 않고 주제도 매우 한정적이게 된다. 그러나 관계가 점차 발전하면서 주제는 다양해지고 내용도 깊어지게 된다. (Altman & Dalmás, 1987) 자신에 대한 이야기에서 시작해서 가족에 관한 이야기까지, 또는 이성 관계에서는 처음에는 일상적인 주제로 시작해서 점차 과거의 상대까지 말하게 되고, 또 과거의 상대에 대해서도 처음에는 일상적인 주제를 말하게 되지만 나중에는 은밀한 비밀까지도 말하게 된다.

사회적 침투에는 몇 단계를 거치게 된다. 사람들은 관계 발전 단계를 거

치면서 상대방과의 관계에서 자신이 투자한 노력과 시간에 보상이 있으면 다음 단계로 진행하지만 상대방에게서 보상이 없으면 관계를 더 이상 발전시키지 않는다. 이러한 경향을 사회적 교환 이론(Social Exchange Theory)이라 한다 (Roloff, 1981). 처음에는 바라보기(orientation) 단계인데 이때는 서로 일상적이고 평범한 주제를 이야기한다. 즉, 누구에게나 공개적으로 말할 수 있는 내용을 커뮤니케이션 한다. 이 단계에서 서로 호감을 확인하게 되면 다음 단계로 발전한다. 탐색적 호감 교환(exploratory affective exchange) 단계가 되면 좀더 자기 노출을 하게 된다. 이 단계에서는 일반인에게 공개하기 어려운 일들도 서로 이야기하게 된다.

호감 교환(affective exchange) 단계가 되면 상대에 대하여 상당한 정도의 평가가 진행된다. 이 단계에서는 상대방과 그 관계에 대하여 상당한 정도의 노력을 기울이게 되므로 그에 상응하는 상당한 보상이 되돌아와야 정상적인 관계가 발전할 수 있다. 만일 보상의 수준이 적절하지 못하면 앞서 말한 바대로 관계는 더 이상 앞으로 나아가지 않는다. 마지막 단계는 안정적 교환(stable exchange) 단계이다. 이때는 관계의 의미가 확고하게 확립된 시기이므로 관계는 안정적이다. 친밀해지고 상대방에 대하여 상당한 정도의 정보를 가지고 있으므로 상대방의 행동을 예측할 수 있다.

2) 관계 대립 이론

사회적 침투 이론은 사람들이 인간관계가 발전할 때 상대방에 대한 정보를 점차 많이 알게 되고 서로 그에 따라 친숙해지는 것을 의미한다. 즉, 상대방을 많이 알고 상대방의 행동을 예측할 수 있게 되는 것이다. 이런 것을 우리는 흔히 “서로 상대에 익숙해진다,” 또는 “서로 상대에게 적응한다”라고 표현한다.

대립적 긴장은 관계가 발전할 때 발생한다. 흔히 밀고 당긴다고 표현되는 사랑싸움도 그 한 형태라고 볼 수 있다 (Baxter, 1988). 누가 더 좋아하는가? 누가 주도권을 갖게 되는가? 누가 누구에게 먼저 맞추어야 하는가? 이러한 문제들은 모두 관계가 발전하면서 상대방과 관계에 대하여 대립적인 의미를

부여할 때 발생하는 긴장에서 유래한다. 대립적 긴장이 일어날 때 긴장이 해소되면 관계가 좀더 발전하고 긴장이 고조되면 관계가 후퇴한다. 즉, 대립 이론에 따르면, 관계는 항시 앞으로 나아가는 것이 아니라 전진할 때도 있고 후퇴할 때도 있다는 것이다.

대립이 일어나는 개념은 여러 가지가 있을 수 있다. 일례로 한 연구 결과를 보면 대립 개념은 세 가지로 구분할 수 있다 (Baxter, 1993). 첫째는 통합과 분리 (integration and separation)이다. 이것은 관계를 맺고 있는 두 사람이 주위의 다른 사람들과 어떤 식으로 연관을 맺는가 하는 문제이다. 관계에서 두 사람이 하나의 단위로서 주위 사람들을 대하는가 아니면 각자 개인적인 관계를 유지하면서 어느 정도 독립적인 행동을 허용하는가 하는 문제이다. 친구들을 만날 때 항시 자신이 함께 갈 것을 상대방에게 요구하는 연인은 통합을 지향하는 것이고, 어느 정도 자유 시간을 유지하면서 자신의 친구들을 만날 자유를 요구하는 연인은 분리를 지향하는 것이다. 또는 결혼 생활에서 재정적인 측면에서 벌어지는 일을 고려해볼 수 있다. 돈을 함께 관리하자는 쪽은 통합을 요구하는 것이고, 각자 자신의 돈은 자신이 관리하자고 주장하는 쪽은 분리를 지향하는 것이다.

둘째는 표현과 비표현(expression and nonexpression)이다. 이것은 자신과 관계있는 일을 상대방에게 얼마나 알려야 하는가,라는 문제이다. 주위의 다른 사람들과의 관계를, 또는 그들과 함께 하는 일들을 상대방에게 알리기를 바라는 사람과 알리지 않기를 바라는 사람의 대립이다. 또는 자신에 대한 정보를 세세히 알리고 또 듣기를 바라는 사람과 그렇지 않은 것을 바라는 사람과의 대립이다. 남녀 사이에서 흔히 남자는 밖에서 일어나는 일들을 말하고 싶어 하지 않고 여자는 남자가 밖의 일을 말하지 않는다고 섭섭해 하는 일이 종종 일어나는데 바로 이러한 대립에 속한다고 볼 수 있다.

셋째 대립은 안정과 변화(stability and change)이다. 이것은 관계에서 일관성과 예측 가능성을 선호하는 사람과 예측할 수 없는 변화를 선호하는 사람 사이의 대립으로 볼 수 있다. 감정의 기복이 심해서 상대방을 좋아하는 듯했다가 다시 또 멀어지는 것같이 행동하는 사람은 변화를 지향하는 사람이

라고 볼 수 있다.

대립 이론은 관계가 유동적이고 변화하는 것이라는 생각에서 출발한다. 관계가 계속 달라진다는 의미가 아니다. 물론 계속 달라지는 관계도 있겠지만 그렇지 않은 관계도 있다. 여기서 유동적이고 변화한다는 의미는 전진도 하고 후퇴도 한다는 의미가 강하게 내포되어 있다.

대립 이론의 강점의 하나는 사람들 간에 맺고 있는 관계의 속성을 규정해 줄 수 있다는 점이다. 예를 들어, 통합과 분리의 대립은 연인 사이에서 강하게 나타날 수 있는데, 그렇다면 연인 관계는 통합적 속성이 강하게 나타나는 것으로 판단할 수 있다. 이처럼 대립적 긴장의 종류와 정도를 알아본다면 그 관계의 속성을 추론해 볼 수 있을 것이다.

3) 청소년과 대립 이론

대립 이론에 따르면, 각각의 관계는 대립적 긴장이 다르다. 물론 인간관계에서 일반적으로 나타나는 대립적 긴장도 있겠지만, 각각의 관계가 상황이 다른 만큼 대립적 긴장도 각기 다르게 나타나는 경우가 많겠다. 예를 들어, 재혼의 가정에서 자식과 새 부모의 관계를 조사한 연구에 따르면 (Baxter et al, 2004), “가까움과 멀(closeness and distance),” 부모 역할의 합법성 인식 여부, 그리고 “솔직함과 신중함”의 대립이 관계에서 나타난다고 한다.

우정적 교우관계에서 나타나는 대립적 기장은 네 가지로 추론해 볼 수 있다 (Rawlins, 1983; Rawlins, 1992). 첫째는 독립과 의존의 대립(the freedom to be independent and the freedom to be dependent)이다. 우정적 교우 관계에서 사람들은 서로 의존하기를 바라는 동시에 서로 독립적이기를 바라는 긴장이 존재한다는 것이다. 교우관계가 발전하는 동안에 사람들은 독립적이기를 바라는 마음이 들기도 하고 또 친구에게 의존하고 싶은 마음이 들기도 한다는 것이다. 이런 것들은 자체적으로 발생하기도 하지만 외부의 다른 친구들과의 관계에서 영향을 받기도 한다. 예를 들어, 여자들이 이성친구를 사귀기 시작하면 친구들과 관계가 다소 소원해지는 경향이 있는데 이때는 독립적 욕구가 강하게 되고 이성친구와 헤어지게 되면 그 충격을 친구들이 위로해

주기를 바라는 마음이 생기는데 이때는 의존적 욕구가 강해진다고 한다.

우정적 교우관계에서 나타나는 둘째 대립은 정서적 호의와 도구적 유용성(affection and instrumentality)이다. 정서적 호의는 우정, 그 자체에 의미를 두는 것이고 도구적 유용성은 우정 자체보다는 우정이 주는 어떤 유용성에 의미를 더 두는 것을 말한다. 청소년기에는 우정 자체에 더 의미를 두는 교우관계가 성립하는 것이 보편적이지만 성인이 되고 사회 생활을 하게 되면서 도구적 유용성에도 많은 의미를 부여하게 된다. 직장 친구를 예로 들면, 직장의 동료에게 순수한 우정을 느끼는 면도 있지만 그 친구와 업무에서 서로 협력하는 측면이 우정에 상당한 영향을 미치는 것도 부정할 수 없다. 더구나 업무적으로 만난 사람들과의 관계는 일정한 정도로 도구적 유용성이 작용하고 있음을 부인할 수 없을 것이다.

대립적 긴장의 셋째 요인은 판단과 인정(judgment and acceptance)이다. 판단은 친구의 장점과 단점을 판단하여 충고하거나 충고를 받아들이는 것을 의미하고 인정은 장단점을 판단하지 않고 있는 그대로를 받아들이는 것을 말한다. 대개 타인에게 그 사람의 단점을 지적한다는 것은 매우 어려운 일이고 또 본인이 지적을 받았을 때 그것을 받아들이는 것은 더욱 어렵다. 우정이 지속하기 위해서는 판단보다는 있는 그대로를 받아들이는 인정이 중요하다고 말하는 사람이 많다. 교우관계에서 상대방이 판단을 하고 있는가 아니면 나를 인정해주는가 하는 문제가 중요하게 작용한다는 것이다.

마지막으로 표현과 방어(expressiveness and protectiveness)이다. 자신의 감정과 의견을 솔직하게 털어놓는가 아니면 자신의 감정과 의견을 감추고 방어적으로 대응하는가 하는 점이다. 이것은 자신의 속내를 털어놓는다는 측면만 있는 것이 아니다. 다른 사람이 자신의 속내를 말했을 때 솔직하게 응대를 하는 것과 적절하게 돌려서 기분이 상하지 않게 대응하는 것의 차이의 측면도 함께 존재한다. 이러한 긴장을 가장 잘 해결할 수 있는 것은 솔직하게 대응하되 상대의 기분을 상하지 않도록 말을 잘 하는 것인데, 결코 쉽지 않은 일이다.

청소년들과 성인들은 인격 발달의 정도도 다르고 그들이 처한 상황도 다

르다. 따라서 그들의 교우관계도 그들이 서로 다른 만큼 서로 다른 대립적 긴장이 나타난다고 보는 것이 타당할 것이다.

청소년들의 관계는 우선 자유와 속박이라는 대립적 긴장이 존재할 것으로 예측할 수 있다. 이것은 성인들의 통합과 분리, 또는 독립과 의존의 대립과 마찬가지로 청소년들의 우정이 그들의 행동을 제약할 것이기 때문이다. 따라서 청소년들은 친구들과 함께 일정한 집단에 소속되어 소속감을 느끼는 것과 친구들과 거리를 두며 자신의 자유로운 인간관계와 행동을 즐기는 것 사이에서 고민할 수 있다. 한 친구와 친하게 지내다면, 또 다른 친구와 친하게 지내려고 할 때 그 친구의 눈치를 보게 될 것이며 그 과정에서 속박을 느낄 것이다. 또한 친구가 어떤 행사에 참여하려고 하면 자신도 함께 참여 해주어야 하는 부담을 느낄 수 있을 것이며 그 과정에서 우정의 속박과 부담스러움을 인식하게 될 것이다.

청소년들은 학교에서 친구들과 행동을 함께 하며 서로 도움을 주고 받으며 우정을 쌓는다. 따라서 그들은 협력적 관계로 볼 수 있다. 그러나 또한 청소년들은 서로 경쟁하는 관계이기도 하다. 우선 성적에서 항시 경쟁적 관계가 될 수밖에 없다. 성적은 상대적인 개념이므로 내가 잘 하면 상대는 나보다 못 할 수밖에 없고, 상대가 잘 하면 내가 못 할 수밖에 없다. 그리고 청소년기에는 또래 간의 비교에 민감하기 마련이다. 그러므로 청소년들은 협력과 경쟁이라는 측면에서 대립적 긴장이 존재할 것이다.

청소년들은 또한 평등과 불평등 사이에서 그들의 교우 관계를 인식할 수 있다. 같은 또래의 학생으로서 그들은 모두 평등해야 한다. 그러나 그들 사이에서 학교에서의 성적, 친구들 간의 인기, 체력의 우세 등의 이유로 불평등이 존재할 수 있다. 청소년 간에는 소위 말하는 서열(pecking order)이 존재할 수 있다. 청소년 사이의 불평등은 외적으로는 교우 관계의 서열에서, 내적으로는 우월감이나 열등감으로 존재할 수 있다.

청소년들의 인간관계에서 나타날 수 있는 대립적 긴장은 발전과 정체성의 측면에서 볼 수도 있다. 청소년기는 성인으로 성장하는 단계이므로 청소년들은 자신의 발전을 중요한 측면으로 인식할 수 있다. 따라서 청소년들은

교우 관계를 자신의 발전을 위한 중요한 요인으로 인식할 수도 있고 그 반대일 수도 있다. 자신의 발전에 필요하다고 생각하는 청소년은 그렇지 않은 청소년보다 더 교우관계에 의미를 둘 수 있을 것이다. 이것은 정서적 호의와 도구적 유용성의 대립과 유사한 개념으로 파악할 수 있다. 물론 청소년들은 아직 본격적인 사회 생활을 하지 않으므로 교우관계의 도구적 유용성 측면이 약할 것이다. 따라서 어떠한 실질적인 이익보다는 자아의 발전이라는 측면에서 교우관계를 파악하는 것이 더 적절할 것이다

(3) 매력 이론 (Attraction Theory)

1) 매력 이론

사람이 사람에게 이끌리는 요인을 매력이라고 한다. 왜 특정인에게서 매력을 느끼는가? 또는 매력을 느끼게 하는 요인이 무엇인가에 대하여 많은 논의가 있었다. 매력의 요인은 대개 유사성, 근접성, 보답, 용모 또는 성격으로 분석되고 있다. 이 네 가지 외에도 여러 가지 요인이 나타나고 있는데 이런 요인들은 일반적으로 커뮤니케이션 상에서 나타난다.

커뮤니케이션에서도 직접적인 요인으로 나타나기도 하는데 그 중에서 가장 빈번하게 나타나는 것이 커뮤니케이션 두려움(communication apprehension)이다. 사람들과의 커뮤니케이션에 대한 두려움이 있는 사람이 그렇지 않은 사람보다 덜 매력적이라는 것이다 (McCroskey et al, 1975). 물론 이것은 다른 조건들이 동일할 경우에 적용된다. 만일 용모가 준수한데 커뮤니케이션 두려움이 있다면 상대방은 두려움에 대한 거부감보다 준수한 용모에 대한 호감이 더 작용하여 매력을 느낄 수 있다.

매력 이론은 사람이 처음 관계를 맺을 때에 작용하므로 관계가 발전할 때보다 처음 만났을 때의 상황을 설명하는 이론이다.

2) 매력의 요인

매력의 요인은 첫째 유사성(similarity)을 들 수 있다. 유사성은 사람들이 자신과 비슷한 사람에게 매력을 느낀다는 점을 강조한다 (Burlleson, Samter

& Luccetti, 1992; Brlson, Kunkel & Birch, 1994). 유사점은 자신과 비슷한 용모일 수도 있고, 비슷한 행동일 수도 있고 또는 생각이 같은 것일 수도 있다. 일반적으로 사람들은 자신과 용모와 행동이 비슷한 사람에게 끌리는데 이것은 같은 인종에게 더 호감을 가지는 요인으로 작용하기도 한다.

물론 사람들은 자신과 다른 속성을 지닌 사람에게 호감을 갖기도 한다. 흔히 사람들은 자신이 갖지 못한 것을 가진 이성에게 끌린다고 한다. 외향적인 성격의 여성이 내향적인 성격의 남성에게 끌리는 것이나 또는 그 반대의 경우도 이러한 경향 때문이라고 볼 수 있다. 그러나 이런 경우는 많지 않고 대부분 자신과 비슷한 속성을 가진 사람에게 더 끌린다. 따라서 유사성은 매력의 한 요인으로 평가될 수 있다.

매력의 둘째 요인은 근접성(proximity)이다. 자신과 물리적 거리가 적은 사람들에게 끌리는 것을 말한다. 이것은 우리가 흔히 우리 주위의 사람들과, 그렇지 않은 사람들보다 빨리 친구가 되는 경향을 보이는 이유이다. 아마도 물리적 거리가 가깝다면 더 자주 만날 수 있기 때문인지도 모른다.

근접성은 인간관계의 초기 단계에서 더 영향력을 발휘한다. 예를 들어, 학년을 올라가서 반 편성을 새로 했을 때 우리는 주위의 학생들과 더 빨리 친해진다. 이런 경향은 점차 행동 반경이 넓어지고 서로 안면이 익숙해지면서 완화되는 편이다. 그러나 모든 단계에서 여전히 물리적 거리가 가깝다는 것은 친숙해질 수 있는 강력한 기회를 제공한다.

매력의 셋째 요인은 보답(receipt of personal rewards)이다. 관계를 맺었을 때 그 관계에서 주는 보답이 크다면 그 관계는 점차 강화될 것이다. 보답은 다양한 것일 수 있다. 단순한 칭찬일 수도 있고 값비싼 선물일 수도 있다. 또는 함께 지내는 시간의 즐거움일 수도 있다. 보답의 정도는 주관적일 수 있지만 어쨌든 보답이 강할수록 그 관계는 강화될 것이다.

사람에게 끌리는 넷째 요인은 용모나 성격이다. 용모가 잘 생긴 사람에게 호감을 갖고 더 관계를 발전시키고자 하는 마음이 생기는 것은 본능적이라고 할 수 있다. 사람들은 용모가 잘 생긴 사람에게 친밀한 인상을 받는다. 이것은 잘 생긴 사람에게 갖는 호감처럼 당연하다고 보기 어렵다 (Monin,

2003). 호감은 만나는 처음부터 가질 수 있지만 친밀감은 관계가 발전하면서 자주 만나야 생기는 것이기 때문이다. 그러나 사람들은 용모가 잘 생긴 사람을 친밀하다고 느끼는 경향이 있다고 한다.

성격이 좋은 경우에도 사람들은 매력을 느낀다. 성격이 활발하고 같이 있는 것이 즐거운 사람이 있다. 이런 사람에게 사람들은 매력을 느낀다. 물론 어떤 성격이 바람직한지, 어떤 성격이 다른 사람에게 호감을 주는지는 각 문화권에 따라서 차이가 존재한다. 따라서 호감을 주는 성격이 어느 정도 보편적인 특징이 있다고 해도 특정한 성격이 모든 문화권에서 환영받는다고 보기는 어렵다.

3) 청소년과 매력 이론

청소년들은 성인에 비하여 쉽게 친구를 사귀는 경향이 있다. 또 학교에서 해마다 학년을 올라가면서 새로이 반 편성을 하기 때문에 새 친구를 사귀는 기회가 정기적으로 주어진다. 학교에서 새로 친구를 사귄 때 어떤 요인이 작용할 것이다. 다시 말해서, 강하게 매력을 느끼는 사람과 먼저 교우관계를 맺을 것이다.

청소년과 성인은 서로 자아의 발달 단계와 상황이 다르므로 상대방에게 매력을 느끼는 요인도 다를 것이다. 청소년들이 어떤 요인에 의하여 매력을 느끼는가 하는 것은 교우관계를 결정하는 중요한 단서가 될 것이다. 청소년들이 자신과 유사한 성향을 가진 친구들과 더 가까워지거나 또는 자신에게 잘 해주는 친구, 즉 보상을 주는 친구들과 잘 지낼 수도 있다. 반 편성이 되어 자신의 교실에서 자신의 자리가 결정되었을 때 자신의 자리에 거리가 가까운 친구들, 즉 물리적 근접성이 가장 큰 친구들과 가장 먼저 사귀게 될 수도 있다. 어떤 청소년들은 자신과 다른 친구들에게 매력을 느낄지도 모른다.

제 3 장 조사 방법 및 연구 문제

1. 조사 방법
2. 연구 문제

제3장 조사 방법 및 연구 문제

1. 조사 방법

(1) 설문지 작성

우선 설문지 작성을 위하여 과거 문헌에 나타난 변인들을 조사하였다. 설문 대상자의 인구통계학적 속성과 이동전화 및 인터넷의 이용 행태에 관련한 변인들, 그리고 과거 문헌에서 나타난 변인들이 설문지에 포함되었다 (부록 참조).

(2) 심층 면접

설문지 작성을 위하여 심층 면접이 먼저 진행되었다. 통상적으로 과거 문헌 조사를 중심으로 설문지가 작성되지만 이번 연구의 경우에는 관련된 주제의 과거 연구가 적어서 실수의 우려가 높았기 때문이다. 한국은 이동전화와 인터넷 등 커뮤니케이션 미디어의 사용에 있어서 세계적인 선도 국가로서 트렌드를 주도하고 있다. 다시 말해서, 커뮤니케이션 미디어의 이용에 관한 한 한국에서 일어나고 있는 변화가 세계적으로 처음일 경우가 많다는 것이다. 실제로 이동전화의 제조회사들이 한국을 첫 테스트 시장으로 이용하는 경우가 많다고 한다. 따라서 이에 관한 연구가 부족하거나 아예 없는 경우가 많으므로 사전 조사의 필요성이 높다고 볼 수 있다.

서울 시내 소재의 중학교에서 여학생 7명과 남학생 6명이 각각 심층 면접에 참여하였다. 여학생들은 함께 심층면접을 실시하였으며 남학생들은 각각 한 명씩 심층 면접을 실시하였다. 남학생들을 특별히 개별적으로 심층 면접을 한 이유는 먼저 함께 심층 면접을 시도하였을 때 대답하면서 친구들을 상당히 의식하였기 때문이다. 남학생들을 그 또래들의 특성상 다른 학생의 대답을 서로 놀리는 경향을 보였고 그 때문에 대답을 꺼리는 경향이 나타났기 때문이다. 심층 면접은 면접자 1명과 보조 면접자 1명 등 2명이 담당하였다.

심층 면접은 녹음이 되어 사후에 녹취되었다. 면접을 하는 학생들은 특별히 녹음을 의식하지 않았다.

(3) 설문 조사

설문 조사는 서울 시내 소재의 2개 중학교에서 실시되었다. 남학교와 여학교에서 각각 3개 학급이 선정되어 학급의 모든 학생을 대상으로 실시되었다. 설문 조사의 성실성을 위하여 소정의 문화상품권이 보상으로 지급되었다. 시간은 약 30-40분 정도 소요되었다.

2. 연구 문제

이 연구는 커뮤니케이션 미디어가 청소년들의 인간관계에 어떠한 영향을 미치는지 알기 위하여 시행되었다. 앞서의 이론적 논의에 따라 다음과 같은 연구 문제를 조사하였다.

연구문제: 청소년들의 인간관계는 어떻게 진행되고 있는가?

연구문제: 청소년들의 인간관계에 커뮤니케이션 미디어 간의 차이가 존재하는가?

1. 청소년의 자아노출에 있어서 커뮤니케이션 미디어 간의 차이가 존재하는가?
2. 청소년의 인간관계에 대해서 침투 이론과 대립 이론에서 커뮤니케이션 미디어 간의 차이가 존재하는가?
3. 청소년의 인간관계의 매력 이론에서 커뮤니케이션 미디어 간의 차이가 존재하는가?

제 4 장 연구 결과

1. 심층면접의 결과
2. 설문 조사의 결과
3. 연구 문제의 결과

제4장 연구결과

1. 심층면접의 결과

심층 면접을 한 결과에서 가장 인상에 남는 것은 채팅 사이트의 인기가, 적어도 중학생에게는 이제 완전히 사라졌다는 것이다. 예전에는 채팅 사이트에 청소년들이 많이 들어와서 활동을 했는데 심층 면접에 온 학생들은 모두 채팅 사이트에 대한 흥미를 잃었다고 한다. 실제로 채팅 사이트에서 활동하는 학생은 아주 소수인 것 같았다. 채팅을 하는 장소도 채팅 전문 사이트가 아니라 게임 사이트에서 게임을 하며 채팅을 하는 경우가 더 많다고 이야기했다.

같은 맥락에서 인터넷에서 친구를 사귀는 경우는 과거보다 드물어진 것 같았다. 단지 이성 친구를 사귀는 기회로서 활용되는 듯했다. 이성 친구를 사귀지 않는 학생들에 비하여 이성 친구를 사귀는 학생이 확실히 인터넷을 커뮤니케이션 통로로 사용하는 일이 높았다. 이것은 남학생이나 여학생이나 모두 비슷한 경향을 보였다. 한 남학생의 경우에는 아예 채팅 사이트를 이성 친구를 사귀는 장소로 인식하고 있어서 면접 과정에서 인터넷에서의 친구를 언급하는 경우에 당연히 이성 친구를 지칭하는 것으로 인식하고 있었다.

채팅 사이트의 인기가 하락한 것과 관련하여 싸이월드의 사용량이 감소하고 있다고 면접 참가자들은 말하고 있다. 대부분의 학생들이 과거보다 싸이월드의 사용량이 줄고 있다고 인식한다. 주의할 점은, 학생들이 싸이월드의 사용량이 적다고 말하는 것이 아니라 싸이월드의 사용이 전 같지 않다는 점을 지적한 것이다. 여전히 많이 사용하고는 있지만 전처럼 열성적으로 이용하지는 않는다고 한다. 싸이월드의 이용에서 특이한 점은 참가자들이 인터넷 상에서 만난 사람들의 정보를 확인하기 위하여 싸이월드의 미니홈피를 이용한다는 점이다. 즉, 싸이월드가 일종의 신분 확인의 수단으로 이용되는 것이다.

심층 면접을 통하여 채팅 사이트의 인기가 하락하는 점은 두 가지로 추론해 볼 수 있었다. 첫째는 인터넷을 통한 교류에 대한 불신이 상당히 높다는 것이다. 특히 여학생들의 경우에는 인터넷에서 사람 사귀는 것에 대하여 상당한 정도의 공포를 표현하였다. 자신들의 경험에서라기보다는 부모님이나 주위 사람들, 또는 미디어의 보도에서 얻은 간접 경험의 결과인 듯했다. 이것은 인터넷에서 사람을 많이 사귀는 학생이 그렇지 않은 학생보다 두려움이나 공포가 적었던 것에서도 짐작할 수 있었다.

새로 친구를 사귀는 도구로서의 채팅 사이트가 하락하는 반면에 이를 대체하는 도구로서 새롭게 등장한 것이 메신저이다. 메신저에 추가된 “홍보” 기능이 친구를 사귀는 도구로 널리 사용되고 있었다. 메신저를 통하여 기존의 친구들에게 자신을 “홍보”해줄 것을 요청하면 친구들이 자신의 메신저에 등록된 친구들에게 그 친구를 “홍보”해주는 것이다. “홍보” 메시지를 받은 친구의 친구는 그 친구에게 메신저를 통하여 연락을 함으로써 친구가 되는 과정에 진입하게 된다.

각각 다른 상황에서 다른 커뮤니케이션 미디어를 사용하는가 하는 질문에는 명확하게 그 차이를 인식하고 있는 것 같지는 않았다. 아마 일상에서 의식적으로 미디어에 차등을 두고 생각해본 일이 없어서 그런 듯하다. 그러나 좀더 깊게 캐물어 가면 상황에 따라 미디어의 사용에 차이가 있는 것을 알 수 있었다.

메신저와 이동전화 문자 메시지는 비슷한 속성을 가지고 있음에도 컴퓨터와 이동전화라는 확실히 구별되는 채널에 따라서 상당한 차이가 있음을 알 수 있었다. 남학생은 컴퓨터를 하고 있을 때 이동전화를 사용하는 것에 대하여 상당한 거부감을 가지는 경우도 있었다. 메신저에서 대개 상대에 따라 각각의 창을 열어놓는 경우가 대부분이었다. 집단으로 창을 열어놓는 경우에 자신이 한 말들이 순식간에 댓글에 따라서 밀려올라가므로 그들의 표현대로 “썩힌다”는 (즉, 대화 상대방이 자신의 말을 무시한다는) 느낌을 받는다고 한다.

채팅이 지고 메신저가 뜨는 이유 중의 하나는 이제 청소년들의 대부분이

인터넷을 사용하기 때문인 듯하다. 아마도 예전에는 인터넷에 들어가도 기존의 친구들을 만나기 힘들기 때문에 자주 가는 사이트에서 친구를 새로이 사귀어야 했지만 이제는 인터넷에서도 기존의 친구들을 많이 만나게 되므로 그들을 상대하는 시간도 벽차다고 느낄 수 있겠다는 생각이 들었다.

면접 참가자들은 대개 교우관계에서 별 문제가 없어보였다. 인터넷에서나 학교에서나 잘 지내고 있는 듯했다. 인터넷에서의 교우관계는, 당연하지만, 컴퓨터를 자유롭게 사용할 수 있는가 여부에 많이 좌우되는 듯했다. 자신의 방에 컴퓨터가 있어서 자유롭게 쓸 수 있는 학생은 인터넷에서 비교적 친구를 여럿 사귀는 경향이 있었지만 자기 방에 컴퓨터가 없는 학생은 인터넷에서 친구를 사귀는 것에 부정적인 반응을 보였다.

2. 설문 조사의 결과

(1) 인구통계학적 통계

설문 조사에 참가한 학생들은 남자가 118명, 여자가 107명으로 남자가 조금 더 많았다. 그러나 52.4%와 47.6%의 비율이 말해주듯이 대략 절반씩 차지하는 것으로 생각할 수 있겠다. 앞으로 나오는 표에서 특별히 사례의 수가 제시되지 않은 경우에 남녀를 합한 225명의 인원을 사례수로 생각하면 된다. 물론 해당 문항의 응답을 누락한 학생이 각 표의 사례수에서 제외되기는 하지만 5명 안팎이므로 특별히 따로 사례수를 제시할 필요는 없는 것으로 보인다.

<표 1> 성별

	남자	여자
비율	52.4	47.6
인원수	118	107

부모의 교육 수준은 인구통계학적으로 중요한 속성이 될 수 있다. 학생 세대의 소득 수준이 부모의 교육 수준에 영향을 받으며 가정에서의 교육도 역시 부모의 교육 수준에 영향을 받기 때문이다. <표 2>에서 보는 것처럼 아버지의 교육 수준은 절반 이상이 대졸 이상이다. 중졸 이하는 미미한 수준이다. 고졸과 대졸을 합쳐서 약 85% 정도가 된다.

<표 2-1> 아버지의 교육 수준

	중졸 이하	고졸	대졸	대학원이상
비율 %	3.2	37.7	47.7	11.4

어머니의 교육 수준은 아버지의 경우보다 약간 낮게 조사되었다. 이는 남 아를 선호하는 한국 사회의 특성상 여성의 교육의 기회가 남성보다 약간 처 지기 때문이라고 생각된다. 역시 고졸과 대졸을 합쳐서 약 90%정도가 되어 아버지와 비슷한 수준이 된다.

<표 2-2> 어머니의 교육 수준

	중졸 이하	고졸	대졸	대학원이상
비율 %	4.6	49.8	41.0	4.6

(2) 커뮤니케이션 미디어에 관련한 통계

컴퓨터를 사용하는 장소는 청소년들의 인터넷 사용에 중요한 영향을 미친 다. 자신의 방에 컴퓨터가 있는 경우에 부모의 통제 없이 인터넷을 사용할 수 있기 때문이다. <표 4>에 나타난 것처럼 인터넷을 사용하는 장소는 “내 방”이 가장 많은 것으로 나타났다. 이는 절반 정도의 학생이 부모의 통제 없 이 컴퓨터를 사용할 수 있는 기회를 가지고 있다는 것을 의미한다. 그 다음 으로 조사된 장소는 거실이며 약 32%의 비율로 나타났다. 청소년의 방에 컴 퓨터를 두지 않고 거실에 두는 것이 컴퓨터의 사용을 통제할 수 있는 좋은 방법으로 제시되고 있음에도 거실보다 학생 방에 컴퓨터를 두는 가정이 많

은 것은 시사하는 바가 크다. PC방을 이용하는 학생은 약 5% 정도로 나타났으며 그 외의 장소는 미미한 것으로 조사되었다.

<표 3> 인터넷을 이용하는 장소

	안방	거실	내방	학교	PC방	친구집	공공기관	기타	전체
비율	10.8%	32.7%	44.4%	0.4%	5.4%	0%	0%	6.3%	100%

평일에 인터넷을 하는 시간은 1시간 정도를 하는 학생이 가장 많은 것으로 나타났다. 그러나 분포는 상당히 넓게 나타났다. 전혀 하지 않는 학생에서부터 무려 3시간 이상을 하는 학생에 이르기까지 골고루 분포가 나타났다.

<표 4-1> 하루에 인터넷 하는 시간/평일

	0	1	2	3	4	5	6
시간	0	반 시간까지	1시간까지	1시간 반까지	2시간까지	3시간까지	3시간 이상
비율 %	11.1	14.2	20.4	18.7	16.4	9.8	9.3

휴일에 하는 인터넷 이용 시간은 주로 2시간 이상을 하는 것으로 나타났다. 5시간까지 하는 학생도 22.7%나 되는 것으로 보아 청소년들이 휴일에 많은 시간을 인터넷을 하는데 소비하고 있음을 알 수 있다. 5시간이라면 하루의 거의 절반의 시간을 인터넷을 하면서 보내는 것인데 청소년의 생활에서 인터넷의 중요성을 보여주는 듯하다.

<표 4-2> 하루에 인터넷 하는 시간/휴일

	0	1	2	3	4	5	6	7
시간	0	반시간 까지	1시간 까지	1시간반 까지	2시간 까지	3시간 까지	5시간 까지	5시간 이상
비율 %	4.4	4.0	10.7	5.8	23.1	21.3	22.7	8.0

다음은 학생들의 사회성과 인터넷을 다루는 실력을 조사한 결과이다. 자신

의 용모에 대하여 학생들은 대체로 “그저그렇다”는 중간 대답을 선택하였으며 전체적으로 평균은 중간 이하로 나타났다. 대개의 학생들은 자신의 용모를 평균적이거나 평균보다 좀 못하다고 생각하는 듯하다. 대화의 능력에 대해서는 용모보다 더 후한 평가를 하였다. 역시 중간 대답인 “그저그렇다”가 가장 많았지만 “대체로 그렇다”는 긍정의 비율도 28.2%나 되었다. 자신의 사회성에 대해서도 대체로 대화의 능력과 비슷한 정도의 비율을 보이고 있다.

인터넷을 다루는 실력과 인터넷에서의 대화 실력을 비교해보면 인터넷 실력이 대화의 실력보다 더 높게 나타난 것을 알 수 있다. 인터넷에서 기계적인 능력보다 사회적인 능력이 더 모자란다고 생각하고 있음을 알 수 있다. 인터넷에서 나이나 성별을 속인 경험을 묻는 질문에서 전혀 그렇지 않다고 대답한 비율이 32.3%나 되었다. 일반적으로 인터넷에서 익명성이 주요한 속성으로 강조되는데 청소년들이 의외로 익명성을 부정적으로 악용하지 않는 것으로 조사되었다. 컴퓨터를 켜올 때 메신저 창을 동시에 열어놓고 있는지를 묻는 질문에 부정적인 대답이 절반을 넘는 60%가 나왔다. 그런데 중간 대답은 적고 긍정적인 대답이 31%가 나왔다. 늘 메신저 창을 열어놓는 경향이 있는 학생이 적어도 열 명 중에 세 명은 된다는 말이다.

<표 5-1> 사회성과 인터넷 사용

번호	나는	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	내 용모는 잘 생긴 편이다	7.3	22.4	53.4	6.4	10.5	2.90	1.00
2	나는 대화를 잘 이끌어가는 편이다	4.1	16.8	42.3	28.2	8.6	3.20	0.96
3	나는 사회성이 좋다	3.6	13.2	48.2	21.8	13.2	3.28	0.98
4	나는 인터넷을 잘 다룬다	4.1	15.5	38.6	29.1	12.7	3.31	1.01
5	나는 인터넷에서 대화 실력이 좋다 (채팅 기술 등)	8.2	25.0	36.4	20.0	10.5	3.00	1.10
6	나는 인터넷에서 내 나이나 성별을 속인 적이 있다	32.3	21.8	20.9	16.8	8.2	2.47	1.31
7	나는 컴퓨터를 켜면 항상 메신저 창을 열어두고 있다	35.0	25.0	9.1	15.9	15.0	2.51	1.48

앞의 표를 남녀의 차이로 구분한 것이 다음에 나오는 표이다. 용모와 대화의 능력에서 남녀의 차이가 크지 않지만 자신의 사회성의 인식에서는 여학생들의 평가가 후한 것을 알 수 있다. 여자들이 남자들보다 사회적 감성이 더 우세하다는 현실이 조사에 반영된 것으로 짐작된다. 인터넷에서 자신의 정체성을 속이는 경우는 남자가 더 높은 것으로 나타났다.

<표 5-2> 사회성과 인터넷 사용/남녀 차이

번호	나는	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	내 용모는 잘 생긴 편이다	2.82	.993	2.99	1.000
2	나는 대화를 잘 이끌어가는 편이다	3.11	1.008	3.31	.898
3	나는 사회성이 좋다	3.14	.986	3.42	.946
4	나는 인터넷을 잘 다룬다	3.23	1.039	3.40	.983
5	나는 인터넷에서 대화 실력이 좋다 (채팅 기술 등)	3.03	1.163	2.96	1.023
6	나는 인터넷에서 내 나이나 성별을 속인 적이 있다	2.69	1.351	2.23	1.237
7	나는 컴퓨터를 켜면 항상 메신저 창을 열어두고 있다	2.53	1.446	2.49	1.513

인터넷 서비스의 이용에 있어서 심층 면접의 결과처럼 채팅 사이트의 이용이 아주 저조한 것으로 조사되었다. “아주 가끔”과 “해 본 적 없다”는 응답이 합쳐서 무려 87.4%가 나온 것으로 보아 청소년들은 채팅 사이트를 생소하게 생각하고 있는 듯하다. 블로그의 이용도 “아주 가끔”과 “해 본 적 없다”는 응답이 합쳐서 61.5%가 나온 것으로 보아 중학생들은 블로그의 이용이 익숙하지 않다는 것을 알 수 있다. 싸이월드 미니홈피는 “아주 가끔”과 “해 본 적 없다”는 응답이 약 절반 정도이지만 일주일에 3회 이상의 사용도 약 30% 정도가 되는 것으로 보아 사용하는 학생들은 다른 서비스에 비하여 상대적으로 열심히 참가하는 경향을 보인다.

<표 6-1> 인터넷 서비스의 이용

번호	문항 내용	1	2	3	4	5	6	7	8	%
		하루에도 여러 번	거의 매일	1주일에 3-5회	1주일에 1-2회	2-3주에 한 번	한 달에 한 번	아주 가끔	해 본적 없다	
1	메신저(MSN, Nate, 버디버디 등)	10.3	15.2	14.8	9.9	4.0	3.1	30.5	12.1	100
2	채팅 사이트	0.5	1.4	1.8	1.8	4.1	3.2	29.0	58.4	100
3	커뮤니티/동호회/카페	5.4	9.4	7.5	15.7	9.4	4.0	25.6	13.0	100
4	블로그	1.8	4.1	10.9	10.9	7.2	3.6	27.1	34.4	100
5	싸이월드 미니홈피	9.5	7.7	12.7	9.0	5.9	5.4	18.1	31.7	100
6	이메일	1.8	8.1	11.2	15.2	10.3	9.9	36.8	6.7	100

다음은 인터넷 이용에 있어서 남녀의 차이를 분석해본 것이다. 유의미한 차이가 나타난 것은 채팅과 커뮤니티 사이트를 제외한 네 서비스이다. 메신저와 블로그는 남학생들이 더 많이 이용하는 것으로 나타났고 싸이월드 미니홈피와 이메일은 여학생들이 더 많이 사용하는 것으로 나타났다. 특히 싸이월드 미니홈피의 경우에 평균의 차이가 무려 2.12로 나타났는데 이것으로 보아 여학생들이 자신의 홈피를 잘 꾸미고 유지하는 경향이 있는 것이 아닌가 추측된다. 아래의 표에서 평균이 작은 것이 더 많이 사용하는 것을 의미하므로 판독할 때 주의해야 한다.

<표 6-2> 인터넷 서비스의 이용/남녀의 차이

번호	문항 내용	남자		여자		t-test	
		평균	표준편차	평균	표준편차	평균차이	유의도 (2-tailed)
1	메신저(MSN, Nate, 버디버디 등)	4.43	2.50	5.09	2.47	-.654	.046
2	채팅 사이트	7.21	1.37	7.30	1.21	-.093	.593
3	커뮤니티/동호회/카페	4.99	2.13	4.88	2.27	.115	.697
4	블로그	5.72	2.10	6.51	1.94	-.794	.004
5	싸이월드미니홈피	6.41	2.13	4.29	2.43	2.12	.000
6	이메일	5.66	1.84	4.99	1.95	.671	.009

메신저로 대화하는 사람의 수는 하루 평균 6명 내지 10명이 가장 많았다.

이 분석은 메신저를 이용하지 않는 학생은 제외하고 사용한다고 응답한 139 명만을 조사한 것이다. 절반 이상이 메신저로 대화하는 사람이 하루 평균 5 명 이상이라고 응답하였다.

<표 7-1> 메신저로 대화하는 사람 수/하루 평균

	1	2	3	4	5	6	7	
사람수	1	2	3	4	5	6-10	11-	전체 n=139
비율	5.8	14.4	13.7	9.4	13.7	31.7	11.5	100

메신저를 통해서 대화하는 상대를 질문한 결과 기존의 친구들과하고 대화하는 경우가 가장 빈번하게 나타났으며 선생님이나 가족의 어른과 대화하는 경우는 거의 없는 것으로 조사되었다. 이성친구와의 대화에 이용하는 학생도 꽤 있는 것으로 조사되었다. 심층 면접에서 나타난 것처럼 여럿이 대화하는 경우는 드문 학생이 가장 많았지만 그래도 상당한 비율이 이용하고 있었다.

모르는 사람과 대화하거나 또는 자신의 정체성을 숨기고 대화하는 경우는 거의 없는 편이었다. 모르는 사람과 대화하는 경우가 없으니 당연히 자신의 정체성을 숨기는 경우도 없을 것으로 추정된다. 메신저를 통하여 새로운 친구를 사귀는 것도 드물었다. 심층 면접에서 “홍보”의 기능을 이용하여 친구를 사귀었다고 했는데 아직 그런 서비스의 이용이 널리 퍼져있는 것은 아닌 듯하다.

<표 7-2> 메신저의 대화의 상대

번호	문항 내용 n=145	이용 횟수								
		1	2	3	4	5	6	7	8	%
		하루에도 여러 번	거의 매일	1주일에 3-5회	1주일에 1-2회	2-3 주에 한번	한 달에 한 번	아주 가끔	해 본적 없다	전체
1	친구와 대화하기	24.1	26.9	19.3	13.1	3.4	0.7	11.7	0.7	100
2	이성친구와 대화하기	7.0	9.1	19.6	15.4	2.8	3.5	22.4	20.3	100
3	가족이나 선생님 등 어른과 대화하기	2.1	4.2	3.5	4.9	3.5	1.4	24.6	55.6	100
4	여러 명이 같이 이야기하기	7.7	9.8	11.2	19.6	6.3	7.0	25.9	12.6	100
5	모르는 사람과 대화하기	0.7	1.4	2.8	2.1	7.1	6.4	27.7	51.8	100
6	다른 사람인 척하고 대화하기	0.7	0.7	2.1	2.8	3.5	2.8	25.9	61.5	100
7	새로운 친구 (사람) 사귀기	0	4.9	4.2	9.9	7.0	7.7	31.7	34.5	100

다음은 전화의 내용에 대하여 묻는 질문의 응답이다. 약속을 정하거나 숙제를 묻는 등의 도구적 이용을 하는 학생의 비율은 높았고, 안부 전화나 잡담을 하려는 전화를 하는 학생의 비율은 낮았다. 진지한 대화를 하려고 전화를 하는 학생은 상당히 적었으며 습관적으로 전화를 한다고 응답한 학생은 비율이 가장 적었다. 이것도 역시 이동전화를 가지고 있지 않는 학생을 제외하였기 때문에 사례수가 150명으로 감소하였다.

<표 8-1> 전화의 내용

번호	전화 내용 n=150	1	2	3	4	5	%
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	
1	필요할 때 약속을 정하거나 숙제를 묻는다	2.0	6.7	18.7	56.7	16.0	100
2	그냥 안부 전화를 한다	27.3	33.3	26.7	9.3	3.3	100
3	심심해서 잡담을 하려고 전화를 한다	20.7	21.3	22.0	20.7	15.3	100
4	진지한 대화를 하고 싶어서 전화를 한다	45.3	22.0	18.7	10.0	4.0	100
5	습관적으로 전화를 한다.	62.7	14.7	14.7	4.7	3.3	100

전화의 내용에 대한 남녀의 차이를 보았다. 도구적 이용과 습관적 이용에서는 남녀의 차이가 나타나지 않았으나 안부 전화, 심심해서 하는 전화, 진지한 대화의 전화, 모두에서 여학생들이 더 전화를 이용하는 경향이 있는 것으로 나타났다. 특히 진지한 대화의 전화에서 남녀의 평균 차이가 0.694로 가장 큰 것으로 나타났다.

<표 8-2> 전화의 내용/남녀의 차이

번호	문항 내용 n=150	남자		여자		t-test	
		평균	표준편차	평균	표준편차	평균차이	유의도 (2-tailed)
1	필요할 때 약속을 정하거나 숙제를 묻는다	3.65	.936	3.87	.804	-.223	.130
2	그냥 안부 전화를 한다	2.05	1.17	2.45	.962	-.401	.028
3	심심해서 잡담을 하려고 전화를 한다	2.56	1.377	3.13	1.310	-.571	.012
4	진지한 대화를 하고 싶어서 전화를 한다	1.65	.986	2.34	1.237	-.694	.000
5	습관적으로 전화를 한다.	1.67	1.150	1.75	1.048	-.080	.662

다음은 커뮤니케이션 미디어를 이용하는 횟수의 차이를 묻은 질문에 대한 응답이다. 약 76%의 학생들은 직접 얼굴을 보며 하는 대화를 많이 한다고 인식하고 있으며, 그 다음으로 42%의 학생들이 문자 메시지의 사용을 많이 한다고 인식하고 있다. 메신저와 채팅은 절반 이상이 거의 안 하는 것으로 응답을 하였다.

<표 9-1> 대화하는 방법과 횟수

번호	방법	1	2	3	%
		많이 한다	약간 한다	거의 안 한다	전체
1	직접 얼굴 보며 대화	76.0	18.2	5.8	100
2	전화	22.3	58.0	19.6	100
3	문자 메시지	41.7	30.5	27.8	100
4	메신저	23.2	26.8	50.0	100
5	채팅(게임 포함)/카페	20.9	26.2	52.9	100

여학생이 면대면 대화를 남학생보다 자신들이 많이 한다고 인식하고 있다. 여학생의 90%가 면대면 대화를 많이 한다고 응답했다. 문자 메시지의 이용한 대화에서 남녀의 차이가 두드러지게 나타난다. 문자 메시지를 거의 안 하는 남학생이 41%임에 비하여 여학생은 겨우 14%밖에 되지 않는다.

<표 9-2> 대화하는 방법과 횟수/ 남녀 차이

번호	방법	남			여		
		1	2	3	1	2	3
		많이 한다	약간 한다	거의 안 한다	많이 한다	약간 한다	거의 안 한다
1	직접 얼굴보며 대화	63.6	28.8	7.6	89.7	6.5	3.7
2	전화	17.9	57.3	24.8	27.1	58.9	14.0
3	문자 메시지	29.3	30.2	40.5	55.1	30.8	14.0
4	메신저	26.5	24.8	48.7	19.6	29.0	51.4
5	채팅(게임 포함)/카페	35.6	37.3	27.1	4.7	14.0	81.3

3. 연구 문제의 검증

(1) 자아 노출과 미디어 간의 차이

1) 자아 노출의 경향

조사에 사용된 설문은 기존 연구(Wheelless, 1976; Wheelless & Grotz, 1977)에서 요인 분석을 통해 추출되었던 척도를 이용한 것이다. 기존 연구에 나타난 18개의 질문 중에서 중학생에게 다소 어려울 수 있는 내용을 제외한 10개를 선정하여 한국의 상황에 맞도록 다소 문장을 수정하여 10개의 설문을 작성하였다.

<표 10-1>을 살펴보면 중학생들이 자신의 자아 노출을 어느 정도 통제하는 것으로 인식하고 있음이 나타났다. 즉, 다른 문항보다 1번, 7번, 10번 문항의 평균이 높게 나왔기 때문이다. 또 긍정적인 면보다는 부정적인 면을 더 말하는 경향이 있지만, 자신의 은밀한 비밀에 대해서는 상대적으로 잘 말하지 않는 것으로 조사되었다. 하지만 8번 문항에서처럼 우발적으로 자기 노출을 하는 경향도 있음을 알 수 있다.

<표 10-1> 자아 노출의 경향

번호	자기 자신에 대하여 말할 때	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	나는 내가 어떤 사람인지 잘 알고 있다.	0.9	6.2	35.6	41.8	15.6	3.65	0.85
2	나는 나 자신에 대해 말할 때 꾸미지 않고 솔직하게 말하는 편이다.	1.3	9.8	32.0	47.1	9.3	3.54	0.85
3	나는 나 자신에 대하여 친구들에게 자주 말하는 편이다.	4.4	19.6	41.8	26.7	7.6	3.13	0.96
4	나는 나 자신에 대하여 말할 때 길게 말하는 편이다.	12.4	36.9	34.7	12.0	4.0	2.58	0.99
5	나는 나 자신에 대하여 말할 때 주로 긍정적인 것만을 말하는 편이다.	6.2	28.4	45.3	15.6	4.4	2.84	0.92
6	나는 나 자신의 부정적인 면에 대해서도 잘 말하는 편이다.	2.2	14.2	42.2	31.1	10.2	3.33	0.92
7	나는 친한 정도에 따라 나 자신에 대한 말을 조절해서 하는 편이다.	3.1	11.1	18.2	41.3	25.8	3.76	1.06

번호	자기 자신에 대하여 말할 때	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
8	.나는 대화 중에 나 자신에 대하여 갑자기 털어놓게 되는 일이 있다.	10.7	19.1	26.2	33.3	10.7	3.14	1.17
9	나는 친구들에게 나의 은밀한 비밀을 잘 털어놓는 편이다.	18.7	34.2	26.7	14.7	5.8	2.55	1.13
10	나는 나 자신에 대해 무엇을 말하고 무엇을 말하지 않아야 할지 잘 알고 있다.	1.3	10.2	33.8	38.7	16.0	3.58	0.92

자아 노출에 대한 남녀의 차이는 상대적으로 여학생이 자아 노출을 많이 하는 것으로 나타났다. 모든 문항에서 남자보다 여자의 평균이 높았다. 특히 3번, 4번 문항에서 보이는 것처럼 자아 노출의 양에서 여학생이 매우 높을 것을 알 수 있다. 특이한 것은 긍정적인 내용의 노출에서는 남녀의 차이가 적지만 부정적인 내용의 노출에서는 남녀의 차이가 큰 것을 알 수 있다. 여학생이 자신에 대한 부정적인 내용을 친구에게 좀 더 노출하는 경향이 있다.

<표 10-2> 자아 노출의 남녀 차이

번호	자기 자신에 대하여 말할 때	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	나는 내가 어떤 사람인지 잘 알고 있다.	3.48	0.89	3.83	0.76
2	나는 나 자신에 대해 말할 때 꾸미지 않고 솔직하게 말하는 편이다.	3.37	0.91	3.72	0.74
3	.나는 나 자신에 대하여 친구들에게 자주 말하는 편이다.	2.87	0.96	3.42	0.89
4	나는 나 자신에 대하여 말할 때 길게 말하는 편이다.	2.34	1.03	2.85	0.87
5	나는 나 자신에 대하여 말할 때 주로 긍정적인 것만을 말하는 편이다.	2.79	0.98	2.89	0.85
6	나는 나 자신의 부정적인 면에 대해서도 잘 말하는 편이다.	3.14	0.97	3.54	0.82
7	나는 친한 정도에 따라 나 자신에 대한 말을 조절해서 하는 편이다.	3.53	1.09	4.01	0.97
8	.나는 대화 중에 나 자신에 대하여 갑자기 털어놓게 되는 일이 있다.	3.00	1.20	3.30	1.12
9	나는 친구들에게 나의 은밀한 비밀을 잘 털어놓는 편이다.	2.41	1.13	2.70	1.11
10	나는 나 자신에 대해 무엇을 말하고 무엇을 말하지 않아야 할지 잘 알고 있다.	3.47	0.99	3.70	0.83

2) 미디어 간의 자아 노출의 차이

<표 11-1>은 각기 다른 미디어를 사용할 때 자아 노출의 수준이 달라질 수 있는지 질문한 결과이다. 이 표는 각 미디어에 따라 자아 노출의 수준이 달라질 수 있음을 보여주고 있다. 중학생들이 직접 대화나 전화보다도 문자 메시지나 메신저를 사용하는 것이 덜 불편하게 생각하는 경향이 있음을 알 수 있다. 이것은 직접 대면하지 않을 때 껄끄럽거나 부끄러운 내용을 말하기가 더 편한 심리적 경향 때문일 것으로 추정된다.

사용하는 미디어에 따라 민감한 내용을 노출하는데 남녀의 차이가 나타나는데 <표 11-2>에서 알 수 있다. 여자들은 대체적으로 모든 미디어의 평균이 비슷하게 나타나는데 비하여 남자들은 미디어 간의 차이가 상대적으로 뚜렷하다. 남자들은 자신에 대한 민감한 내용을 직접 대화를 통해 털어놓는 것을 더 불편해하며 대신에 문자 메시지나 메신저를 통해서 털어놓는 것은 덜 불편해한다. 여자는 내용에 따른 미디어 간의 차이가 없는 편이다.

<표 11-1> 민감한 내용의 노출 %

번호	나 자신에 대하여 민감한 내용을 털어놓을 때	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	직접 얼굴을 보며 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	16.1	23.2	29.0	25.4	6.3	2.83	1.16
2	전화를 통하여 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	18.8	29.1	30.0	15.2	6.7	2.62	1.15
3	문자 메시지를 사용하여 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	29.6	26.9	23.8	11.7	8.%	2.42	1.25
4	메신저를 사용하여 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	28.6	23.2	28.1	12.9	7.1	2.47	1.23
5	채팅/카페에서 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	22.3	21.0	26.3	14.3	16.1	2.81	1.36

<표 11-2> 민감한 내용의 노출/ 남녀의 차이

번호	나 자신에 대하여 민감한 내용을 털어놓을 때	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	직접 얼굴을 보며 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	2.90	1.21	2.75	1.11
2	전화를 통하여 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	2.47	1.15	2.79	1.13
3	문자 메시지를 사용하여 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	2.15	1.26	2.71	1.18
4	메신저를 사용하여 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	2.19	1.17	2.78	1.23
5	채팅/카페에서 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다	2.57	1.30	3.08	1.39

연구 문제 1을 위하여 미디어 간의 평균 차이를 t-test하였다. 전통적인 미디어에서 문자 미디어, 개인적인 미디어에서 집단적인 미디어의 순으로 배열하여 그 순서에 인접한 미디어를 짝을 지어 t-test를 하였다. 그 순서와 결과는 아래의 <표 11-3>에서 나타난 바와 같다.

비교 대상이 된 미디어 짝은 한 쌍을 제외한 세 쌍에서 유의미한 결과가 나타나서 연구 가설에서 예상한 대로 미디어 간에 차이가 있음을 보여주었다. 그러나 유사하게 문자를 사용하는 미디어인 문자 메시지와 메신저는 차이가 나타나지 않았다. 전통적인 미디어일수록 은밀한 내용을 말할 때 더 불편함을 느낄 수 있는 것으로 나타났는데 이는 전통적인 미디어가 상대방의 반응을 더 잘 나타낼 수 있어서 그에 따라 불편함을 느끼는 정도가 증가하기 때문이 아닌가 생각된다.

<표 11-3> 미디어 간 평균의 차이

미디어 간의 비교	t-test		
	평균 차이	자유도	유의도
직접대화-전화	.202	222	0.027
전화-문자 메시지	.198	221	0.034
문자 메시지-메신저	-.054	222	0.442
메신저-채팅	-.339	223	0.000

<표 11-2>에서 나타난 것처럼 미디어 간의 평균의 차이는 남학생들의 응답의 결과의 반영이라고 볼 수 있다. 왜냐하면 여학생은 미디어 간에 거의 차이가 없었는데 남학생들이 미디어 간의 차이가 컸기 때문이다.

<표 11-1>에 나타난 문항들은 응답자들이 각 미디어를 동일하게 평가할 수 있으므로 미디어 간의 차이가 잘 나타나지 않을 수 있다. 그러한 단점을 극복하기 위하여 강제로 순위를 매기도록 질문을 하였고 <표 12-1>이 그 결과를 보여준다. <표 12-1>은 중학생들이 자신들의 은밀한 비밀을 이야기할 때 대체적으로 전통적인 대화나 음성 미디어를 선호함을 알 수 있다. 문자 메시지가 메신저보다 선호도가 약간 높은 것이 눈에 띈다.

<표 12-1> 은밀한 비밀을 말할 때의 미디어 이용 순위

	자신만의 은밀한 비밀이 있다면 어떤 방법으로 말하는 게 가장 적당한지				
	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
직접 대화	46.8%	11.4%	13.3%	10.6%	18.5%
전화	13.2%	40.9%	26.1%	16.1%	3.7%
문자 메시지	18.2%	24.5%	33.9%	17.5%	6.5%
메신저	13.6%	16.4%	19.3%	40.6%	9.7%
채팅/카페사이트	8.2%	6.8%	7.3%	15.2%	61.6%
전체	100%	100%	100%	100%	100%

미디어 이용에 대한 남녀의 차이가 은밀한 비밀을 말할 때도 잘 나타나고 있다. 여자들은 주로 전통적인 미디어를 선호하지만, 남자들은 상대적으로 문자 메시지를 더 선호함을 알 수 있다. 그 결과에 따라서 여자들은 순위에 개인적인 차이가 적는데 (즉, 한 곳의 비율이 높아 분포가 분산되지 않았는데) 비하여 남자들은 순위에 개인적인 차이가 큰 것을 (즉, 분포가 널리 분산되어 있음을) 알 수 있다.

<표 12-2> 은밀한 비밀을 말할 때의 미디어 이용 순위/ 남녀의 차이

	자신만의 은밀한 비밀이 있다면 어떤 방법으로 말하는 게 가장 적당한지 %									
	1순위		2순위		3순위		4순위		5순위	
	남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자
직접 대화	34.8	60.0	9.6	13.3	11.3	15.5	13.0	7.8	30.4	5.0
전화	11.3	15.2	28.7	54.3	30.4	21.4	24.3	6.9	5.2	2.0
문자 메시지	20.0	16.2	29.6	19.0	23.5	45.6	20.0	14.7	7.8	5.0
메신저	20.0	6.7	21.7	10.5	23.5	14.6	24.3	58.8	10.4	8.9
채팅/카페사이트	13.9	1.9	10.4	2.9	11.3	2.9	18.3	11.8	46.1	79.2
전체	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

<표 13-1>은 친구 관계를 향상시키는데 각각의 미디어가 기여하는지에 대한 중학생들의 인식을 알아보는 문항이다. 역시 직접적인 대화가 친구 관계의 향상에 가장 중요한 미디어로 인식되었다. 전화와 문자 메시지가 비슷한 정도를 보임으로써 같은 기기를 사용하는 개인적인 통신 미디어라는 점이 작용하고 있음을 보여준다.

<표 13-1> 친구 관계의 향상에 대한 미디어 기여도

번호	친구 관계를 향상시키는데...	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	직접 대화는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	3.1%	7.1%	23.6%	42.2%	24.0%	3.77	1.00
2	전화는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	5.3%	20.0%	48.9%	23.1%	2.7%	2.98	0.87
3	문자 메시지는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	11.7%	16.1%	33.6%	29.6%	9.0%	3.08	1.13
4	메신저는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	18.2%	19.6%	37.3%	17.3%	7.6%	2.76	1.16
5	채팅/카페는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	30.7%	23.6%	31.1%	7.6%	7.1%	2.37	1.20

여자들이 남자들보다 전반적으로 미디어가 친구 관계를 향상시키는데 기여하고 있다고 인식하고 있다. 이것은 여자들이 대화를 많이 한다는 현실을 반영하는 것으로 추측된다. 남자들은 활동을 같이 함으로써, 여자들은 대화

를 함께 함으로써 우정을 향상시킨다는 연구 결과도 있다. 특이한 것은 여자의 경우에 문자 메시지와 메신저의 평균 차이가 무척 크다는 것이다. <표 9-2>를 보면, 여학생들이 남학생보다 문자 메시지를 사용한 대화를 더 많이 하는 것으로 나타났는데 많은 사용하는 만큼 친구관계도 향상된다고 생각하

<표 13-2> 친구 관계의 향상에 대한 미디어 기여도/남녀 차이

번호	친구 관계를 향상시키는데...	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	직접 대화는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	3.58	1.06	3.97	0.89
2	전화는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	2.82	0.85	3.15	0.86
3	문자 메시지는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	2.77	1.15	3.42	1.01
4	메신저는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	2.74	1.24	2.79	1.08
5	채팅/카페는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다	2.41	1.30	2.33	1.08

친구에게 호감을 표시할 때 어떤 미디어를 사용할 수 있는지에 대한 응답이다. 문자 메시지를 이용하여 호감을 전달하는 것이 가장 적절하다고 생각하고 있음을 알 수 있다. 그 다음으로 면대면, 메신저, 전화, 채팅의 순서이다.

<표 14-1> 친구에게 호감을 표시할 때의 미디어 이용

번호	친구에게 좋아한다고 말할 수 있을 때, (여기서 친구는 여친/ 남친이 아닌 그냥 우정의 친구입니다)	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	직접 얼굴을 보며 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	13.8%	21.3%	22.2%	24.9%	17.8%	3.12	1.31
2	전화를 통하여 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	15.1%	22.2%	25.8%	24.9%	12.0%	2.96	1.25
3	문자 메시지를 사용하여 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	14.2%	13.8%	19.1%	28.0%	24.9%	3.36	1.37
4	메신저를 사용하여 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	18.2%	15.6%	23.1%	26.7%	16.4%	3.08	1.35
5	채팅/카페에서 만났을 때 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	28.3%	19.7%	25.1%	15.7%	11.2%	2.62	1.34

모든 미디어에 걸쳐서 친구에게 호감을 표시하는 것이 여학생에게 더 용이한 것으로 나타났다. 이것은 여학생이 남학생보다 호감을 표시하는 것에 익숙하다는 것을 의미한다고 본다. 남녀 모두 문자 메시지를 통하여 호감을 표시하는 것이 가장 용이한 것으로 나타났다. 남학생의 경우에는 메신저가 면대면 대화보다 호감 표시에 용이한 것으로 나타났지만 여학생은 면대면 대화가 더 용이한 것으로 조사되었다. 이것은 남학생이 호감 표시에 더 쑥스러워하기 때문에 직접 얼굴을 맞대고 이야기하는 것을 기피하기 때문이라고 볼 수 있다. 또는 <표 9-2>에서 나타난 것처럼 남학생이 메신저를 더 자주 사용하기 때문에 나타난 현상으로도 볼 수 있다.

<표 14-2> 친구에게 호감을 표시할 때의 미디어 이용/ 남녀 차이

번호	친구에게 좋아한다고 말할 수 있을 때. (여기서 친구는 여친/남친이 아닌 그냥 우정의 친구입니다)	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	직접 얼굴을 보며 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	2.65	1.32	3.63	1.10
2	전화를 통하여 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	2.57	1.29	3.40	1.05
3	문자 메시지를 사용하여 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	2.92	1.43	3.84	1.11
4	메신저를 사용하여 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	2.86	1.40	3.32	1.24
5	채팅/카페에서 만났을 때 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다	2.38	1.28	2.88	1.36

다음은 반대로 친구에게 불만을 표시할 때 사용할 수 있는 미디어에 대한 응답이다. 호감을 표시할 때보다 대체적으로 용이하게 인식하고 있음을 알 수 있다. 역시 문자 메시지를 이용하여 불만을 전달하는 것을 가장 용이하게 생각하고 있다. 미디어 간의 차이도 비교적 명확하게 나타난다.

<표 15-1> 친구에게 불만을 표시할 때의 미디어 이용

번호	친구에게 불만을 말할 수 있을 때	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	직접 얼굴을 보며 친구에게 불만을 말할 수 있다	6.7%	18.8%	25.1%	36.8%	12.6%	3.30	1.12
2	전화를 통하여 친구에게 불만을 말할 수 있다	5.4%	20.2%	29.6%	33.2%	11.7%	3.26	1.08
3	문자 메시지를 사용하여 친구에게 불만을 말할 수 있다	8.1%	10.8%	29.1%	36.8%	15.2%	3.40	1.12
4	메신저를 사용하여 친구에게 불만을 말할 수 있다	12.6%	17.5%	24.7%	31.8%	13.5%	3.16	1.23
5	채팅/카페사이트에서 만났을 때 친구에게 불만을 말할 수 있다	25.1%	17.0%	25.6%	21.5%	10.8%	2.76	1.33

친구에게 불만을 말할 때의 미디어의 이용의 남녀의 차이는 전화와 문자 메시지에서 가장 크게 나타난다. 그러나 호감을 표시할 때의 차이보다 많이 감소하였다. 이것은 남학생의 평균은 호감을 말할 때보다 증가했고 여학생의 평균은 감소하였기 때문이다. 남학생은 불만을 말하는 것이 더 용이하고 여학생은 호감을 말하는 것이 더 용이한 것으로 나타났다. 왜 그런지는 좀 더 세밀한 조사를 해야 알 수 있을 것이다.

<표 15-2> 친구에게 불만을 표시할 때의 미디어 이용과 남녀 차이

번호	친구에게 불만을 말할 수 있을 때	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	직접 얼굴을 보며 친구에게 불만을 말할 수 있다	3.29	1.14	3.30	1.10
2	전화를 통하여 친구에게 불만을 말할 수 있다	3.15	1.08	3.37	1.06
3	문자 메시지를 사용하여 친구에게 불만을 말할 수 있다	3.28	1.20	3.53	1.01
4	메신저를 사용하여 친구에게 불만을 말할 수 있다	3.19	1.24	3.13	1.22
5	채팅/카페사이트에서 만났을 때 친구에게 불만을 말할 수 있다	2.78	1.37	2.74	1.30

미디어의 이용에 따른 대화의 신뢰도는 전통적인 미디어일수록 높은 것으로 나타났다. 그 차이도 상당히 큰 것으로 조사되었다. 전통적인 미디어일수록 진실성을 더 확인할 수 있어서 그렇다고 볼 수 있다. 어쨌든 신뢰성에 있어서 면대면 대화가 월등하게 높게 나타났다.

<표 16-1> 미디어 이용에 따른 대화의 신뢰도

번호	친구의 말이 믿을 만한지...	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준편차
1	직접 만나서 얼굴을 보며 하는 말은 믿을 수 있다	3.1%	7.6%	21.9%	39.7%	27.7%	3.81	1.03
2	전화를 통해 하는 말은 믿을 수 있다	6.3%	18.4%	34.5%	30.9%	9.9%	3.20	1.05
3	문자 메시지로 보낸 말은 믿을 수 있다	13.5%	22.9%	43.5%	16.1%	4.0%	2.74	1.01
4	메신저에서 하는 말은 믿을 수 있다	18.4%	30.0%	38.1%	10.3%	3.1%	2.50	1.0
5	채팅/카페에서 하는 말은 믿을 수 있다	30.5%	29.6%	31.8%	5.8%	2.2%	2.20	1.01

미디어 이용에 따른 대화의 신뢰도의 남녀의 차이는 전화에서 가장 두드러지게 나타났다. 전체적으로 남학생들이 모든 미디어에 걸쳐 여학생보다 친구의 말을 믿지 않는 경향을 보인다. 전통적인 미디어일수록 더 신뢰하는 경향은 남녀 모두에게서 변하지 않았다.

<표 16-2> 미디어 이용에 따른 대화의 신뢰도/ 남녀의 차이

번호	친구의 말이 믿을 만한지...	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	직접 만나서 얼굴을 보며 하는 말은 믿을 수 있다	3.74	1.02	3.89	1.03
2	전화를 통해 하는 말은 믿을 수 있다	2.96	0.99	3.46	1.06
3	문자 메시지로 보낸 말은 믿을 수 있다	2.63	0.98	2.87	1.04
4	메신저에서 하는 말은 믿을 수 있다	2.38	0.97	2.63	1.04
5	채팅/카페에서 하는 말은 믿을 수 있다	2.07	0.92	2.34	1.09

(2) 대립 이론과 커뮤니케이션 미디어 간의 차이

1) 대화의 다양성과 깊이의 미디어 간 차이

앞서 논의한 바처럼 사회적 침투 이론에 따르면, 관계가 발전할 때 가장 큰 변화는 대화 주제의 다양성과 깊이라고 하였다. 인간관계의 발전에 따라 대화 주제의 다양성과 깊이가 변한다면 커뮤니케이션 미디어가 달라진다면 그에 따른 변화도 있을 것이다.

아래의 표를 보면 응답한 학생들이 대개 미디어에 상관하지 않고 주제의 제한이 없을 것이라고 생각하는 경향을 보인다. 그 중에서도 특히 대화의 경우에 주제의 제한이 없을 것이라는 경향이 가장 강하다. 나머지 미디어는 대략 고만고만하게 비슷하다. 이 표에서는 평균이 낮을수록 주제가 다양하다는 것을 나타내고 있으므로 평균을 해석할 때 주의를 요한다.

<표 17-1> 대화 주제의 제한

번호	친구들과 대화할 때 주제가 제한되어 있는지...	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	직접 얼굴을 보는 대화는 주제가 다양하지 못하다	47.3	26.8	17.4	7.1	1.3	1.88	1.02
2	전화를 통한 대화는 주제가 다양하지 못하다	24.7	32.7	26.0	14.8	1.8	2.36	1.07
3	문자 메시지를 통한 대화는 주제가 다양하지 못하다	29.6	26.5	25.6	13.0	5.4	2.38	1.09
4	메신저를 통한 대화는 주제가 다양하지 못하다	30.5	26.0	25.6	13.0	4.9	2.36	1.08
5	채팅/카페에서 하는 대화는 주제가 다양하지 못하다	30.0	18.8	27.4	14.8	9.0	2.54	1.30

연구 문제 2를 위하여 미디어 간의 평균 차이에 대한 t-test를 시행하였다. 커뮤니케이션 미디어 간의 차이를 보면 면대면 대화와 전화에서의 대화가 유의미한 차이를 보이며 ($p<0.01$), 메신저와 채팅 사이트의 비교도 역시 유의미한 차이를 보이고 있다 ($p<0.05$). 이것은 면대면 대화가 전화를 통한 대

화에 비하여 대화의 주제가 더 다양하다는 것을 의미한다. 또한 메신저를 통한 대화가 채팅 사이트에서의 대화보다 더 주제가 다양하다는 것을 말한다.

<표 17-2> 미디어 간 평균의 차이

미디어 간 비교	t-test		
	평균 차이	t	유의도
면대면/전화	-0.484	-6.466	.000
전화/문자 메시지	-0.32	-.390	.697
문자 메시지/메신저	0.027	.357	.722
메신저/채팅	-0.179	-2.301	.022

대화 주제의 다양성에 대한 남녀의 차이는 면대면 대화와 전화에서 가장 큰 폭으로 나타났다. 여학생은 모든 미디어에 걸쳐 전체적으로 대화의 주제가 제한된다는 것에 대하여 그렇지 않다는 응답이고 남학생은 상대적으로 주제가 다양하지 못하다는 것에 수긍하는 모습이다. 여성이 더 대화의 기술에 능숙하다는 일반적 통념이 맞는 것인지도 모른다.

<표 17-3> 대화 주제의 제한/남녀의 차이

번호	친구들과 대화할 때 주제가 제한되어 있는지...	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	직접 얼굴을 보는 대화는 주제가 다양하지 못하다	2.13	1.079	1.62	.886
2	전화를 통한 대화는 주제가 다양하지 못하다	2.63	1.026	2.07	1.034
3	문자 메시지를 통한 대화는 주제가 다양하지 못하다	2.56	1.232	2.19	1.117
4	메신저를 통한 대화는 주제가 다양하지 못하다	2.44	1.207	2.26	1.157
5	채팅/카페에서 하는 대화는 주제가 다양하지 못하다	2.58	1.334	2.49	1.267

대화 내용의 깊이는 역시 미디어에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 면대면 대화와 전화 대화에서 높게 조사되었으며, 면대면 대화가 가장 깊이 있는 내용을 담을 수 있는 것으로 인식하고 있다.

<표 18-1> 대화 내용의 깊이

번호	친구들과의 대화에서 내용에 깊이가 있는지...	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	직접 얼굴을 보는 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	3.6	5.8	21.5	37.2	31.8	3.88	1.04
2	전화를 통한 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	5.8	11.2	34.5	39.9	8.5	3.34	0.99
3	문자 메시지를 통한 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	11.2	21.1	45.3	15.7	6.7	2.86	1.03
4	메신저를 통한 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	16.7	31.5	36.0	11.7	4.1	2.55	1.03
5	채팅/카페에서 하는 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	28.8	32.0	30.6	5.4	3.2	2.22	1.03

연구 문제 2를 위하여, 커뮤니케이션 미디어 간의 차이를 보면 대화 주제의 다양성을 분석할 때와 달리 모든 비교 쌍에서 유의미한 차이를 보인다 ($p<0.01$). 이것은 면대면 상황에서 가장 대화의 깊이가 있고 전화, 문자 메시지, 메신저, 그리고 채팅의 순서로 대화의 깊이가 감소한다는 것을 의미한다.

<표 18-2> 미디어 간 평균의 차이

미디어 간 비교	t-test		
	평균 차이	t	유의도
면대면/전화	.538	8.478	.000
전화/문자 메시지	.484	6.331	.000
문자 메시지/메신저	.297	4.050	.000
메신저/채팅	.329	5.189	.000

대화 내용의 깊이에 대한 남녀의 차이는 면대면 대화와 전화 대화에서는 크게 차이가 나지만 그 외의 다른 미디어에서는 차이가 없는 것으로 조사되었다. 역시 여학생들이 남학생보다 면대면 대화와 전화 대화에서 깊이 있는 내용을 담을 수 있는 것으로 인식하고 있었다. 앞서 주제의 다양성에 관한

응답에서는 문자 메시지에서 남녀의 차이가 크게 나타났었는데 이 표의 대화 내용의 깊이에서는 남녀의 차이가 거의 없는 것으로 나타난 것이 특이하다.

<표 18-3> 대화 내용의 깊이/남녀의 차이

번호	친구들과의 대화에서 내용에 깊이가 있는지...	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	직접 얼굴을 보는 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	3.64	1.118	4.14	.878
2	전화를 통한 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	3.06	1.011	3.65	.862
3	문자 메시지를 통한 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	2.83	1.101	2.89	.959
4	메신저를 통한 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	2.55	1.110	2.55	.940
5	채팅/카페에서 하는 대화는 깊이가 있는 내용을 담을 수 있다	2.21	1.121	2.23	.912

2) 대립 이론의 미디어 간 차이

대립 이론에 따라 학교에서의 교우 관계의 속성을 분석해보았다. 먼저 협력-경쟁의 대립에서는 경쟁의 평균이 더 높게 나왔다 (1번과 5번 문항). 자유-속박의 대립에서는 자유의 평균이 더 높게 나타났다 (3번과 7번 문항). 평등-불평등의 대립에서는 불평등의 평균이 더 높게 조사되었다 (2번과 6번 문항). 발전-비발전의 대립에서는 발전의 평균이 월등하게 높게 나타났다 (4번과 8번 문항). 종합해보면, 학생들은 자신의 교우관계에서 경쟁을 의식하고 불평등을 느끼고 있지만, 반면에 자유로움을 인식하며 자신의 발전에 도움을 준다는 긍정적인 인식을 하는 것으로 나타난 것으로 보인다.

<표 19-1> 학교의 교우 관계의 속성

번호	학교에서의 교우관계는	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	학교에서의 교우관계는 협력적인 관계이다	1.8	9.8	36.6	41.1	10.7	3.49	0.88
2	학교에서 친구들끼리 평등하게 지낸다	2.7	14.7	38.8	33.9	9.8	3.33	0.94
3	학교에서의 교우 관계는 내 자유를 속박하지 않는다	1.8	13.5	35.9	33.6	15.2	3.47	0.97
4	학교에서의 교우 관계는 내 발전에 필요하다	1.8	4.9	28.3	39.0	26.0	3.83	0.94
5	학교에서 친구들끼리 경쟁적인 측면도 존재한다	1.3	9.9	21.1	45.3	22.4	3.78	0.95
6	학교에서 친구들 사이에 불평등도 어느 정도 존재한다	2.7	9.9	35.0	36.8	15.7	3.53	0.96
7	학교에서 친구들과 지내다보면 구속을 느낄 때가 있다	13.1	27.9	36.5	15.8	6.8	2.75	1.08
8	학교에서의 교우 관계는 내 발전에 별로 도움이 되지 않는다	43.5	35.0	15.7	2.7	3.1	1.87	0.99

학교에서의 교우관계의 대립적 긴장을 비교해보면 먼저 협력/경쟁의 상관 계수가 0.267 ($p<0.01$)이 나왔다. 상관계수가 좀 작게 나타났지만 정적인 관계라는 것이 의미가 있다. 이것은 청소년들이 학교에서의 교우관계를 협력 이면서 동시에 경쟁이라고 생각하는 경향을 보인다는 것을 말한다. 즉, 교우 관계가 협력적이라고 생각하는 응답자일수록 동시에 교우관계가 경쟁적이라고 생각한다는 것이다. 이것은 소위 말하는 ‘선의의 경쟁’의 개념이 학교에서의 교우관계에 적용된다고 볼 수 있다.

그런데 이러한 관계를 거꾸로 말하면, 협력적이라고 생각하지 않을수록 경쟁적이라고도 생각하지 않는다는 것이다. 설문조사에서는 더 이상의 설명을 얻어낼 수 없지만, 협력도 하지 않고 경쟁도 하지 않는다는 것은 친구와 함께 뭔가를 성취하고자 하는, 예를 들면 성적 등의, 행동에 별로 관심이 없다는 의미일수도 있다.

평등/불평등, 자유/구속, 그리고 발전/비발전은 모두 예상대로 부정 상관관

계가 나타났고 유의미했다 ($p<0.01$). 그 중 발전/비발전의 상관계수가 상당히 높다. 응답자들이 교우관계가 평등하다고 생각할수록 불평등을 느끼지 않았고, 교우관계가 자유롭다고 생각할수록 구속을 느끼지 않았고, 자신의 발전에 필요하다고 생각할수록 발전에 도움이 된다고 생각했다는 것을 알 수 있다.

<표 19-2> 학교에서의 교우 관계의 대립적 긴장

대립적 긴장	상관계수	유의도 2-tailed
협력/경쟁	0.267	.000
평등/불평등	-0.196	.003
자유/구속	-0.233	.000
발전/비발전	-0.439	.000

학교에서의 교우관계의 속성에 대한 남녀의 차이는, 남학생들이 대부분의 문항에서 여학생보다 낮은 평균을 보여준다는 점이다. 협력, 평등, 자유, 발전 등 긍정적인 측면에서는 남학생의 평균이 모두 낮고, 경쟁, 불평등, 구속 등 부정적인 측면에서는 불평등은 같고 구속과 비발전에서 약간 높게 나온다. 아마도 남학생들이 교우관계에 대하여 전반적으로 긍정적으로 인식하는 경향이 있는 듯하다.

<표 19-3> 학교의 교우 관계의 속성/남녀의 차이

번호	학교에서의 교우관계는	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	학교에서의 교우관계는 협력적인 관계이다	3.26	1.238	3.74	.805
2	학교에서 친구들끼리 평등하게 지낸다	3.15	1.060	3.54	.893
3	학교에서의 교우 관계는 내 자유를 속박하지 않는다	3.32	1.231	3.63	.939
4	학교에서의 교우 관계는 내 발전에 필요하다	3.63	.948	4.04	.850
5	학교에서 친구들끼리 경쟁적인 측면도 존재한다	3.73	1.054	3.83	.798
6	학교에서 친구들 사이에 불평등도 어느 정도 존재한다	3.53	1.211	3.53	.839
7	학교에서 친구들과 지내다보면 구속을 느낄 때가 있다	2.81	1.368	2.69	1.008
8	학교에서의 교우 관계는 내 발전에 별로 도움이 되지 않는다	1.97	1.244	1.77	.907

대립 이론에 따라 인터넷에서의 교우 관계의 속성을 분석해보았다. 먼저 협력-경쟁의 대립에서는 경쟁의 평균이 더 높게 나왔다 (1번과 5번 문항). 자유-속박의 대립에서는 자유의 평균이 더 높게 나타났다 (3번과 7번 문항). 학교에서의 교우관계의 속성에서와 달리 평등-불평등의 대립에서는 평등의 평균이 더 높게 조사되었다 (2번과 6번 문항). 그러나 이런 평균의 차이는 미미해서 유의미하게 나타나지 않았다.

발전-비발전의 대립에서는 학교에서의 교우관계의 속성과 달리 차이가 미미하였다 (4번과 8번 문항). 이것은 인터넷에서의 교우관계가 자신의 발전에 특별히 도움이 될 것은 없다는 생각을 하기 때문인 듯하다.

<표 20-1> 인터넷의 교우 관계의 속성

번호	인터넷에서의 교우관계는	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	인터넷에서의 교우관계는 협력적인 관계이다	10.0	21.7	48.0	14.5	5.9	2.85	0.99
2	인터넷에서 친구들끼리 평등하게 지낸다	7.7	15.8	42.5	27.1	6.8	3.10	1.00
3	인터넷에서의 교우 관계는 내 자유를 속박하지 않는다	6.8	14.9	39.8	27.6	10.9	3.21	1.05
4	인터넷에서의 교우 관계는 내 발전에 필요하다	11.9	20.5	43.4	17.4	6.8	2.87	1.06
5	인터넷에서 친구들끼리 경쟁적인 측면도 존재한다	13.1	20.8	34.4	22.2	9.5	2.94	1.16
6	인터넷에서 친구들 사이에 불평등도 어느 정도 존재한다	9.5	18.6	42.1	21.3	8.6	3.01	1.06
7	인터넷에서 친구들과 지내다보면 구속을 느낄 때가 있다	20.0	35.9	32.3	8.6	3.2	2.39	1.00
8	인터넷에서의 교우관계는 내 발전에 별로 도움이 되지 않는다	22.2	22.6	36.2	12.2	6.8	2.59	1.16

인터넷에서의 교우관계의 대립적 긴장을 비교해보면 먼저 협력/경쟁과 평등/불평등의 대립에서 정적인 관계가 유의미하다고 나타났다 ($p<0.01$). 이것은 청소년들이 인터넷에서의 교우관계를 협력이면서 동시에 경쟁이라고 생각하

는 경향과 평등하지만 또한 불평등이 존재한다고 생각한다는 것을 보여준다.

조사 결과는 자유/구속은 상관관계가 없음을 보여주고 있다. 인터넷에서 교우관계가 자유롭다는 인식과 구속한다는 인식이 관계가 없다는 것이다. 그리고 발전/비발전은 학교에서의 교우관계와 마찬가지로 부적 상관관계가 나타났고 유의미했다 ($p<0.05$). 그러나 학교에서의 경우와 달리 상관계수가 작아서 그 의미는 퇴색했다고 보인다.

<표 20-2> 인터넷에서의 교우 관계의 대립적 긴장

대립적 긴장	상관계수	유의도 2-tailed
협력/경쟁	0.374	0.000
평등/불평등	0.127	0.000
자유/구속	0.039	0.563
발전/비발전	-0.149	0.028

인터넷에서의 교우관계의 속성에 대한 남녀의 차이는, 남학생들이 대부분의 문항에서 여학생보다 높은 평균을 보여준다는 점이다. 협력, 평등, 자유, 발전 등 긍정적인 측면이나 경쟁, 불평등, 구속 등 부정적인 측면에서 모두 여학생보다 평균이 높다. 아마도 남학생들이 여학생들보다 인터넷의 경험이 많기 때문에 질문을 수긍하는 쪽으로 응답이 많이 나온 것이 아닌가 생각된다.

<표 20-3> 인터넷의 교우 관계의 속성/남녀의 차이

번호	인터넷에서의 교우관계는	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	인터넷에서의 교우관계는 협력적인 관계이다	2.95	1.075	2.74	.876
2	인터넷에서 친구들끼리 평등하게 지낸다	3.23	1.035	2.95	.950
3	인터넷에서의 교우 관계는 내 자유를 속박하지 않는다	3.30	1.108	3.11	.969
4	인터넷에서의 교우 관계는 내 발전에 필요하다	3.04	1.137	2.68	.931
5	인터넷에서 친구들끼리 경쟁적인 측면도 존재한다	3.26	1.178	2.59	1.031
6	인터넷에서 친구들 사이에 불평등도 어느 정도 존재한다	3.25	1.099	2.75	.957
7	인터넷에서 친구들과 지내다보면 구속을 느낄 때가 있다	2.48	1.138	2.29	.828
8	인터넷에서의 교우관계는 내 발전에 별로 도움이 되지 않는다	2.43	1.133	2.75	1.170

연구문제 2를 위하여, 교우관계에서의 대립적 긴장에 대한 학교와 인터넷의 비교는 아래 표와 같다. 대립적 긴장의 여덟 항목에서 평균의 차이가 모두 유의미한 것으로 나타났다. 하지만 대립적 긴장이 한 방향으로 쏠리는 것이 아니라 동시에 양방향을 지향하는 것으로 나타났다. 즉, 발전/비발전 항목을 제외하고는 학교에서의 교우관계가 더 협력적이면서 동시에 더 경쟁적이고, 더 평등하면서 더 불평등이 존재하고, 더 자유로우면서 더 속박하는 것으로 조사된 것이다.

이것은 인간관계가 단순한 일차원적인 측면에서 바라보는 것이 적절하지 않다는 것을 의미할 수도 있다. 협력과 경쟁, 평등과 불평등, 자유와 구속이 서로 배제하는 것이 아니라 함께 양립할 수도 있음을 납득해야 하는지도 모른다. 또한 현실(학교)에서의 인간관계가 가상(인터넷)에서의 인간관계보다 훨씬 복잡하고 다양하게 기능하고 있으므로 변동성이 크기 때문이라고 생각된다. 즉, 청소년들이 어떤 상황에서는 친구들과 협력하고 있다고 느끼다가 다음 상황에서는 친구들과 경쟁하고 있다고 느끼는 일이 자주 있다는 것이다. 다시 말해서 교우관계가 대립적 양극에서 진동하는 역동성이 있다는 의미이다.

<표 20-4> 학교와 인터넷에서의 교우관계의 대립적 긴장의 비교

번호	교우관계는	평균 차이	t	유의도
1	교우관계는 협력적인 관계이다	.652	7.529	.000
2	친구들끼리 평등하게 지낸다	.244	2.852	.005
3	교우 관계는 내 자유를 속박하지 않는다	.268	3.080	.002
4	교우 관계는 내 발전에 필요하다	.968	10.004	.000
5	친구들끼리 경쟁적인 측면도 존재한다	.859	9.398	.000
6	친구들 사이에 불평등도 어느 정도 존재한다	.527	5.869	.000
7	친구들과 지내다보면 구속을 느낄 때가 있다	.362	3.920	.000
8	교우관계는 내 발전에 별로 도움이 되지 않는다	-.736	-7.482	.000

친구 관계를 유지하기 위한 방법으로서의 미디어의 순위를 알아보았다. 직접 면대면 대화가 85%의 앞도적 비율로 가장 중요한 방법으로 인식되었고, 그 다음이 전화였다. 문자 메시지, 메신저, 채팅 사이트의 순서로 조사되었다.

<표 21-1> 친구 관계 유지를 위한 미디어 순위

	현재의 친구관계를 유지하는데 가장 중요한 방법				
	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
직접 대화	85.2%	5.9%	5.0%	2.3%	1.8%
전화	2.7%	50.9%	26.7%	13.7%	5.5%
문자 메시지	6.3%	28.8%	39.4%	13.2%	11.5%
메신저	4.5%	11.7%	21.3%	49.8%	14.2%
채팅/카페사이트	1.3%	2.7%	7.7%	21.0%	67.0%
전체	100%	100%	100%	100%	100%

친구 관계 유지를 위한 중요한 방법으로서의 미디어의 순위에 대한 남녀의 차이는 많지 않았다. 남녀 모두 전체의 순서와 일치하였다. 여기서도 역시 여학생들은 한 응답에 집중되는 비율이 남학생보다 높아서 개인적인 차이가 상대적으로 적음을 보여주고 있다.

<표 22-2> 친구 관계 유지를 위한 미디어 순위와 남녀 차이

	현재의 친구관계를 유지하는데 가장 중요한 방법 %									
	1순위		2순위		3순위		4순위		5순위	
	남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자
직접 대화	81.0	89.7	8.6	2.8	4.3	5.7	3.5	1.0	2.6	1.0
전화	3.4	1.9	49.1	52.8	27.8	25.5	9.6	18.3	8.7	1.9
문자 메시지	6.0	6.5	24.1	34.0	33.9	45.3	18.3	7.7	16.5	5.8
메신저	7.8	0.9	14.7	8.5	22.6	19.8	40.0	60.6	17.4	10.7
채팅/카페사이트	1.7	0.9	3.4	1.9	11.3	3.8	28.7	12.5	54.8	80.6
전체	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

(3) 매력 이론과 커뮤니케이션 미디어

매력 이론은 사람을 사귄다 때 적용되는 이론이다. 사람을 처음 만나서 매력을 느낄 때 그냥 현실에서 만나는 것과 인터넷을 통해서 만나는 것이 어떻게 다를 것인지 분석해 보는 것이 바람직하다.

1) 도구적 이용의 미디어 간 차이

새 친구를 사귄 때 효과적인 미디어에 대한 응답은 역시 면대면 대화가 가장 효과적인 것으로 조사되었다. 둘째는 문자 메시지로 나타났다. 전화와 메신저는 비슷하고 채팅은 많이 떨어진다. 문자 메시지가 둘째로 나타난 것은 새로 사귀어서 어색할 때 문자를 보내는 것이 효과적일 수 있다는 점에서 선택된 것으로 보인다.

<표 23-1> 새 친구를 사귄 때의 미디어 이용

번호	새 친구를 사귀는데...	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	직접 만나서 얼굴을 보며 사귀는 것이 효과적이다	4.9	5.4	17.5	23.8	48.4	4.05	1.15
2	전화를 자주 하며 사귀는 것이 효과적이다	7.6	19.3	34.5	31.4	7.2	3.11	1.04
3	문자 메시지를 자주 사용하며 사귀는 것이 효과적이다	4.5	14.3	29.6	34.5	17.0	3.45	1.07
4	메신저를 자주 사용하며 사귀는 것이 효과적이다	7.2	19.8	40.1	22.5	10.4	3.09	1.06
5	채팅/카페에서 자주 만나며 사귀는 것이 효과적이다	26.2	24.4	32.6	10.0	6.8	2.47	1.18

커뮤니케이션 미디어 간의 차이를 보면 모든 비교 쌍에서 유의미한 차이를 보인다 ($p<0.01$). 그러나 전화와 문자 메시지의 차이가 마이너스인 것을 알 수 있다. 이것은 전화보다도 문자 메시지가 친구 사귀기에 더 자주 사용된다는 것을 알 수 있다. 아마도 친구를 처음 사귄 때 좀 서먹서먹한 기분이 들기 때문에 전화를 하는 것보다 오히려 문자를 사용하는 것이 편리한 측면이 있어서 그런 듯하다. 같은 문자이지만 메신저는 문자 메시지보다 훨씬 평균이 낮고 전화보다도 낮다. 이 둘의 차이점이 좀더 연구되어야 하겠다.

<표 23-2> 미디어 간 평균의 차이

미디어 간 비교	t-test		
	평균 차이	t	유의도
면대면/전화	.942	10.889	.000
전화/문자 메시지	-.341	-4.007	.000
문자 메시지/메신저	.356	4.307	.000
메신저/채팅	.624	7.952	.000

새 친구를 사귄 때 효과적인 미디어에 대한 남녀의 차이는 전체적으로 여학생이 커뮤니케이션 미디어의 효과에 대하여 긍정적인 것으로 나타났다. 그러나 예외는 메신저에서 나타난다. 남학생이 여학생보다 메신저의 효과에 대하여 더 긍정적이었다. 동일하게 문자를 사용하는 문자 메시지의 효과에 대하여 여학생이 더 긍정적으로 평가한 것을 생각하면 문자 메시지와 메신저에 대한 남녀의 엇갈리는 응답은 상당히 흥미를 자아낸다. 이것 역시 <표 6-2>에서 나타난 것처럼 메신저의 이용에 남학생이 더 활발하기 때문으로 볼 수 있다.

<표 23-3> 새 친구를 사귄 때의 미디어 이용/남녀의 차이

번호	새 친구를 사귀는데...	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	직접 만나서 얼굴을 보며 사귀는 것이 효과적이다	3.91	1.263	4.21	.993
2	전화를 자주 하며 사귀는 것이 효과적이다	3.02	1.091	3.22	.986
3	문자 메시지를 자주 사용하며 사귀는 것이 효과적이다	3.27	1.134	3.65	.967
4	메신저를 자주 사용하며 사귀는 것이 효과적이다	3.18	1.111	2.99	.995
5	채팅/카페에서 자주 만나며 사귀는 것이 효과적이다	2.37	1.236	2.58	1.103

새 친구를 사귀기 위한 방법으로서의 미디어의 순위를 알아보았다. 직접 면대면 대화가 69%의 비율로 가장 중요한 방법으로 인식되었고, 그 다음이 전화였다. 앞서의 친구 관계를 유지하기 위한 방법으로서의 미디어와 다른 점은 문자 메시지가 전화보다 2순위의 비율이 더 높다는 점이다. 이것은 아

마도 친구를 사귀는 초기에 전화를 하기보다는 문자를 보내는 것이 어색함을 감소시킬 수 있어서 그런 듯하다.

<표 24-1> 새 친구를 사귀기 위한 미디어 순위

	친구를 새로 사귀는데 가장 중요한 방법				
	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
직접 대화	68.6%	4.9%	9.4%	7.7%	9.5%
전화	3.1%	32.7%	30.5%	23.0%	10.9%
문자 메시지	10.3%	35.9%	31.8%	11.3%	10.9%
메신저	12.6%	17.9%	18.4%	40.5%	10.5%
채팅/카페사이트	5.4%	8.5%	9.9%	17.6%	58.2%
전체	100%	100%	100%	100%	100%

새 친구를 사귀기 위한 가장 중요한 방법으로서의 미디어 순위의 남녀의 차이는 전체적인 경향과 별 차이가 없었다. 역시 남학생보다 여학생의 분포가 집중되는 경향을 보이며 개인적이 차이가 남학생보다 상대적으로 적음을 보여주고 있다.

<표 24-2> 새 친구를 사귀기 위한 미디어 순위와 남녀 차이

	친구를 새로 사귀는데 가장 중요한 방법 %									
	1순위		2순위		3순위		4순위		5순위	
	남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자
직접 대화	64.7	72.9	3.4	6.5	10.3	8.4	9.5	5.7	12.	6.7
전화	6.0	0	28.4	37.4	30.2	30.8	22.4	23.6	12.9	8.7
문자 메시지	7.8	13.1	33.6	38.3	26.7	37.4	15.5	6.6	16.4	4.8
메신저	13.8	11.2	23.3	12.1	20.7	15.9	30.2	51.9	12.1	8.7
채팅/카페사이트	7.8	2.8	11.2	5.6	12.1	7.5	22.4	12.3	46.6	71.2
전체	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

2) 매력의 요인과 미디어 간 차이

학교에서의 친구 사귀기에 대한 질문을 매력의 요인에 대하여 물어보았다. 유사점이 있는 친구를 상이점이 있는 친구보다 훨씬 더 사귀고 있었으며 (문항 2와 문항 4의 비교), 학급에서 가까이 있는 친구를 더 잘 사귀고 있었지만 동네가 같은 친구는 그렇지 않았다. 보상의 측면에서 자신에게 잘 대해주는 친구에게 끌리는 경향이 있다고 응답하였다. 유사점에 있어서 성적이 비슷한 친구들에게 끌리지는 않는다는 응답이 많았다.

<표 25-1> 학교에서의 친구 사귀기

번호	학교에서 친구 관계에 대하여	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	학교에서 친구를 쉽게 잘 사귀는 편이다	3.6	9.9	29.1	41.3	16.1	3.57	0.99
2	나와 비슷한 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	3.6	15.7	31.8	35.0	13.9	3.40	1.03
3	먼 곳보다 내 자리 근처의 친구들과 먼저 친해지는 편이다	4.0	7.2	19.3	39.9	29.6	3.84	1.06
4	나와 다른 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	10.9	35.9	42.3	8.6	2.3	2.55	0.88
5	내게 잘 해주는 친구에게 쉽게 끌리는 편이다	4.5	8.5	28.7	31.4	26.9	3.68	1.10
6	내가 사는 곳(같은 동네나 아파트)과 가까운 친구에 끌린다	11.2	29.6	27.8	23.8	7.6	2.87	1.13
7	성적이 비슷한 친구가 그렇지 않은 친구보다 더 끌린다	16.2	27.9	31.5	17.6	6.8	2.71	1.14
8	학교에서는 친구를 사귀기도 쉽고 헤어지기도 쉽다	22.0	27.8	29.1	15.2	5.8	2.55	1.16

학교에서 친구를 사귀는 것에 있어서 대체적으로 남녀의 차이는 적은 편이었다. 그러나 유사점을 가진 친구를 사귀는 경향이 남학생보다 여학생이 월등하게 높게 나타났다. 이것은 성적이 비슷한 친구를 사귀는 경향도 역시 여학생이 높은 것으로 보아 여학생들이 유사점이 있는 친구에게 더욱 사귀

는 매력을 느끼는 것으로 추정된다.

친구를 사귀고 헤어지는 편인가 묻는 질문에는 대체적으로 여학생들이 약간 높게 응답하였으며 이것은 아마도 여학생들이 친구를 사귀는데 긍정적인 태도를 보여주기 때문이라고 생각된다.

<표 25-2> 학교에서의 친구 사귀기/남녀의 차이

번호	학교에서 친구 관계에 대하여	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	학교에서 친구를 쉽게 잘 사귀는 편이다	3.51	1.022	3.62	.961
2	나와 비슷한 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	3.25	1.074	3.57	.946
3	먼 곳보다 내 자리 근처의 친구들과 먼저 친해지는 편이다	3.85	1.116	3.82	.993
4	나와 다른 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	2.52	.937	2.60	.819
5	내게 잘 해주는 친구에게 쉽게 끌리는 편이다	3.53	1.171	3.84	.987
6	내가 사는 곳(같은 동네나 아파트)과 가까운 친구에 끌린다	2.86	1.259	2.88	.973
7	성적이 비슷한 친구가 그렇지 않은 친구보다 더 끌린다	2.63	1.193	2.79	1.071
8	학교에서는 친구를 사귀기도 쉽고 헤어지기도 쉽다	2.43	1.191	2.69	1.116

인터넷에서의 친구 사귀기를 보면 전반적으로 친구 사귀기에 대하여 낮게 나타났다. 이것은 인터넷에서 자신과 유사한 친구나 거리가 가까운 친구를 사귀지 않는다는 것보다 인터넷 상에서 친구를 사귀는 일이 적다는 것을 의미한다고 해석된다. 이것은 “인터넷에서 친구를 쉽게 잘 사귀는 편이다”라는 문항 1의 응답 평균이 학교에서의 그것보다 낮게 나온 것에서 짐작할 수 있다. 유일하게 높은 응답 평균이 나온 문항은 “인터넷에서 친구를 사귀기도 쉽고 헤어지기도 쉽다”라는 것으로 역시 현실(평균 2.55)보다 인터넷(평균 3.21)에서 사귀고 헤어지는 것이 빈번하게 일어난다는 것을 알 수 있었다.

<표 26-1> 인터넷에서의 친구 사귀기

번호	인터넷에서 친구 관계에 대하여	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	인터넷에서 친구를 쉽게 잘 사귀는 편이다	14.8	22.9	25.1	24.7	12.6	2.97	1.26
2	나와 비슷한 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	5.4	19.3	36.3	29.1	9.9	3.19	1.03
3	인터넷에서 자주 만나면 쉽게 친해지는 편이다	10.3	22.4	27.8	28.7	10.8	3.07	1.16
4	나와 다른 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	15.2	37.7	38.6	5.8	2.7	2.43	0.91
5	내게 잘 해주는 친구에게 쉽게 끌리는 편이다.	8.6	12.6	31.5	33.3	14.0	3.32	1.13
6	내가 사는 곳(같은 동네, 지역)과 가까운 친구에 끌린다	15.4	20.8	35.3	20.4	8.1	2.85	1.16
7	게임 레벨이 비슷한 친구가 그렇지 않은 친구보다 더 끌린다	30.9	21.5	22.9	16.1	8.5	2.50	1.31
8	인터넷에서는 친구를 사귀기도 쉽고 헤어지기도 쉽다	15.3	13.1	26.1	26.1	19.4	3.21	1.32

인터넷에서 친구 사귀기에 대한 응답의 남녀의 차이는 전반적으로 거의 없는 편이다. 단지 문항 1의 “인터넷에서 친구를 쉽게 사귀는 편이다”라는 질문에 여학생들이 더 부정적으로 응답을 하였다. 이것은 심층 면접에서 여학생들이 인터넷에서의 만남을 부정적으로 인식하고 있고 있다는 사실을 볼 때 여학생들은 인터넷에서의 친구 사귀는 것을 꺼리고 있는 듯하다. 남학생의 경우에 여학생보다 게임 레벨이 비슷한 사람에게 그렇지 않은 사람보다 더 끌리는 것을 알 수 있다. 이것은 남학생들이 게임을 더 많이 하는 동시에 함께 게임을 할 수 있어서 그런 듯하다.

<표 26-2> 인터넷에서의 친구 사귀기/남녀의 차이

번호	인터넷에서 친구 관계에 대하여	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	인터넷에서 친구를 쉽게 잘 사귀는 편이다	3.26	1.238	2.66	1.205
2	나와 비슷한 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	3.16	1.060	3.22	1.003
3	인터넷에서 자주 만나면 쉽게 친해지는 편이다	3.22	1.231	2.91	1.069
4	나와 다른 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	2.38	.948	2.49	.873
5	내게 잘 해주는 친구에게 쉽게 끌리는 편이다.	3.31	1.054	3.32	1.202
6	내가 사는 곳(같은 동네, 지역)과 가까운 친구에 끌린다	2.84	1.211	2.86	1.099
7	게임 레벨이 비슷한 친구가 그렇지 않은 친구보다 더 끌린다	2.76	1.368	2.21	1.182
8	인터넷에서는 친구를 사귀기도 쉽고 헤어지기도 쉽다	3.20	1.244	3.22	1.403

연구 문제 3을 위하여, 친구 사귀기에 대한 학교와 인터넷의 비교는 아래 표와 같다. 질문이 같았던 1, 2, 4, 5번 문항에 대한 평균의 차이를 보았다. 네 문항 모두에서 학교에서 친구 사귀기가 평균이 높았지만 4번 문항은 그 차이가 유의미하지 않았다. 따라서 전반적으로 청소년들은 친구를 사귀는 데에 있어서 현실이 더 용이하다고 느끼는 경향을 보인다.

<표 26-3> 학교와 인터넷에서의 친구 사귀기의 차이

번호	친구관계에 대하여	평균 차이	t	유의도
1	친구를 쉽게 잘 사귀는 편이다	.587	5.707	.000
2	나와 비슷한 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	.209	2.577	.011
4	나와 다른 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다	.089	1.327	.186
5	내게 잘 해주는 친구에게 쉽게 끌리는 편이다.	.373	4.541	.000

다음은 매력의 요인을 친구를 사귀는 것이 아닌 신뢰성의 측면에서 질문한 결과이다. 오래 사귄 친구를 가장 잘 믿는 경향이 있었으며 유사점이 있는 친구, 그리고 자신에게 보상을 주는 친구의 순서였다. 자신과 다른 점이 많은 친구는 오히려 문항 5의 “대체로 믿는 편”의 평균보다 낮게 나왔다.

<표 27-1> 학교에서 믿는 친구

번호	학교에서 어떤 친구를 믿을 수 있나?	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준편차
1	나에게 잘 해주는 친구	3.6	19.2	36.2	28.1	12.9	3.28	1.03
2	나와 비슷한 점이 많은 친구	2.2	12.1	36.6	36.6	12.5	3.45	0.94
3	나와 오래 사귄 친구	1.3	2.2	6.3	36.2	54.0	4.39	0.81
4	나와 다른 점이 많은 친구	11.2	35.7	40.6	11.6	.9	2.55	0.87
5	학교의 친구들을 대체로 믿는 편이다	10.3	20.1	37.9	26.3	5.4	2.96	1.05

학교에서 믿는 친구의 응답에 대한 남녀의 차이는 전반적으로 미미했다. 다른 응답에서 남녀의 차이가 있는 항목이 있었음에 비하여 이것은 매우 특이하다고 생각된다.

<표 27-2> 학교에서 믿는 친구/ 남녀의 차이

번호	학교에서 어떤 친구를 믿을 수 있나?	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	나에게 잘 해주는 친구	3.31	1.102	3.24	.950
2	나와 비슷한 점이 많은 친구	3.38	.981	3.52	.883
3	나와 오래 사귄 친구	4.42	.790	4.36	.840
4	나와 다른 점이 많은 친구	2.51	.877	2.60	.867
5	학교의 친구들을 대체로 믿는 편이다	2.91	1.025	3.03	1.068

인터넷에서 믿는 친구에 대한 응답은 학교에서의 응답에 비하여 평균이 상당히 낮게 나타났다. 이것은 문항 5의 응답을 볼 때 인터넷의 친구들을 전반적으로 불신하고 있으므로 당연한 결과라고 생각된다.

<표 28-1> 인터넷에서 믿는 친구

번호	인터넷에서 어떤 친구를 믿을 수 있나?	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	나에게 잘 해주는 친구	19.8	18.9	33.3	21.6	6.3	2.76	1.18
2	나와 비슷한 점이 많은 친구	18.0	11.3	34.2	28.4	8.1	2.97	1.20
3	내가 늘 가는 사이트의 친구들	16.7	16.7	28.8	30.2	7.7	2.95	1.20
4	나와 다른 점이 많은 친구	29.3	32.9	32.0	5.4	.5	2.15	0.92
5	인터넷의 친구들을 대체로 믿는 편이다	40.5	27.9	24.8	5.4	1.4	1.99	1.00

인터넷에서 믿는 친구에 대한 응답의 남녀의 차이를 보면 남녀가 대체로 비슷하게 나왔다. 단지 문항 5에 대하여 여학생의 평균이 비교적 낮게 나온 점이 예외이다. 이것은 여학생들이 인터넷의 사람들을 전반적으로 불신하는 것과 관련이 있다고 생각된다.

<표 28-2> 인터넷에서 믿는 친구/ 남녀의 차이

번호	인터넷에서 어떤 친구를 믿을 수 있나?	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	나에게 잘 해주는 친구	2.82	1.152	2.69	1.216
2	나와 비슷한 점이 많은 친구	2.95	1.161	3.00	1.251
3	내가 늘 가는 사이트의 친구들	2.93	1.190	2.98	1.221
4	나와 다른 점이 많은 친구	2.17	.948	2.12	.898
5	인터넷의 친구들을 대체로 믿는 편이다	2.17	1.059	1.80	.895

학교와 인터넷에서 믿는 친구의 차이를 살펴보았다. 그 결과 문항이 같은 네 경우에 모두 유의미한 차이가 있었다. 문항 5의 경우에 전반적인 신뢰도를 묻는 것인데 역시 학교의 친구들을 더 믿는 것으로 나타났다.

<표 28-3> 학교와 인터넷에서 믿는 친구의 차이

번호	어떤 친구를 믿을 수 있나	평균 차이	t	유의도
1	나에게 잘 해주는 친구	.518	6.609	.000
2	나와 비슷한 점이 많은 친구	.486	6.165	.000
4	나와 다른 점이 많은 친구	.405	6.006	.000
5	인터넷의 친구들을 대체로 믿는 편이다	.977	11.558	.000

참고를 위하여 인터넷에서 만나는 사람에 대한 일반적인 신뢰성을 질문하였다. 자신의 정체성을 밝히는 사람과 그렇지 않은 사람과의 차이가 두드러진다. 동성이 이성보다 좀더 신뢰할 수 있는 것으로 나타났다. 나이의 차이, 게임 레벨의 차이는 상대적으로 신뢰성에 영향을 덜 미치는 것으로 보인다.

<표 29-1> 인터넷에서 신뢰성

번호	인터넷에서 이 사람을 믿을 수 있다	1	2	3	4	5	통계	
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1	나이가 같은 내 또래의 사람	19.5	24.9	29.9	19.0	6.8	2.69	1.18
2	나이가 나보다 많은 사람	25.2	27.0	24.3	17.1	6.3	2.52	2.22
3	자기가 누구인지 밝히는 사람	11.7	10.4	22.5	41.4	14.0	3.36	1.19
4	자기가 누구인지 밝히지 않는 사람	55.5	26.4	14.1	3.2	.9	1.68	0.90
5	나와 게임 레벨이 같은 사람	35.3	29.4	26.2	6.8	2.3	2.11	1.04
6	나보다 게임 레벨이 낮은 사람	38.5	31.2	24.0	2.7	3.6	2.02	1.03
7	나보다 게임 레벨이 높은 사람	34.7	25.6	23.3	11.9	4.6	2.26	1.19
8	동성인 사람 (즉, 자신과 성별이 같은 사람)	20.4	18.1	34.8	21.3	5.4	2.73	1.17
9	이성인 사람 (즉, 자신과 성별이 다른 사람)	24.4	26.7	31.2	14.0	3.6	2.46	1.11

인터넷에서의 신뢰성의 남녀의 차이를 알아보았다. 많은 차이가 나타났다. 남학생의 경우에 나이의 차이가 신뢰성에 별 영향을 주지 않았으나 여학생의 경우에 나이가 많은 사람을 상대적으로 불신하는 경향을 보인다. 정체성

을 밝히는 경우에 남녀 모두 신뢰성에서 큰 차이를 보여주었다. 게임 레벨의 경우에 남학생은 자신보다 레벨이 높은 사람에게 더 신뢰하는 경향을 보였으며 여학생은 그 영향이 미미하였다. 또한 남학생은 동성과 이성에 대하여 신뢰성에 큰 차이를 보이지 않았으나 여성은 이성을 동성보다 더 불신하는 경향을 보이고 있다.

<표 29-2> 인터넷에서 신뢰성/남녀의 차이

번호	인터넷에서 이 사람을 믿을 수 있다	남자		여자	
		평균	표준편차	평균	표준편차
1	나이가 같은 내 또래의 사람	2.64	1.193	2.74	1.174
2	나이가 나보다 많은 사람	2.71	1.289	2.32	1.104
3	자기가 누구인지 밝히는 사람	3.45	1.216	3.25	1.166
4	자기가 누구인지 밝히지 않는 사람	1.74	.983	1.61	.791
5	나와 게임 레벨이 같은 사람	2.28	1.064	1.93	.988
6	나보다 게임 레벨이 낮은 사람	2.17	1.102	1.85	.924
7	나보다 게임 레벨이 높은 사람	2.53	1.221	1.97	1.078
8	동성인 사람 (즉, 자신과 성별이 같은 사람)	2.70	1.185	2.76	1.151
9	이성인 사람 (즉, 자신과 성별이 다른 사람)	2.63	1.188	2.27	1.000

제 5 장 요약과 정책적 제언

1. 요약과 결론
2. 정책적 제언

제5장 요약과 정책적 제언

1. 요약과 결론

이 연구는 청소년들이 인간관계를 형성함에 있어서 새로운 커뮤니케이션 미디어가 어떻게 영향을 미치는가를 조사하는데 목적이 있다. 기존의 조사들은 청소년들이 IT 기술의 이용하는 현황 자체를 연구하는 것들이 대부분이었으나 이 연구는 인간관계에 대한 영향을 집중적으로 분석하고 있다. 청소년기는 인간이 사회적 자아를 확립하고 인간관계의 기본틀을 완성해가는 중요한 시기이며, 커뮤니케이션은 인간관계를 유지하고 발전하는데 필수적인 요소이므로 이 둘의 관계를 살피는 것은 중요한 과제라고 생각한다.

인터넷과 이동전화로 대표되는 새로운 커뮤니케이션 미디어의 등장과 빠른 보급은 세대 간의 격차를 벌여 기성세대가 청소년의 행동을 이해하는데 큰 장애로 작용하고 있다. 이는 커뮤니케이션 기술의 급속한 발전에 기성세대가 미처 적응하지 못하고 있기 때문에 신규 세대 간의 격차가 크게 벌어지고 있는 사실에 기인한다. 이러한 세대 간의 괴리는 청소년에 대한 적절한 지도를 불가능하게 만들어 올바른 청소년의 육성에 심각한 장애를 초래할 수도 있을 것이다.

한국은 현재 IT 산업 분야에서 세계적으로 선도 국가로 알려져 있다. 인터넷과 이동전화의 분야에서 세계적 추세를 이끌고 있는 나라의 하나인 것이다. 그래서 IT 산업 분야에서 선도적인 다국적 회사들은 새로운 제품이 나올 때 한국 시장에 먼저 출시하여 시장 테스트를 실시하고 있다. 따라서 새로운 커뮤니케이션 미디어에 대한 국내 조사는 IT 기술의 사회적 영향을 실험하는 선도적 조사로서도 커다란 의미를 부여할 수 있다.

이 연구에서 사용된 주요 방법은 문헌 연구, 전문가 자문, 심층 면접, 설문조사 등이다. 청소년의 인간관계와 새로운 커뮤니케이션 미디어의 상호작용은 매우 새로운 연구 주제이므로 관련 이론과 연구가 빈약하다. 따라서 이

러한 취약점을 보완하기 위하여 기존 연구의 개념을 적절하게 응용하였으며 설문 조사 이전에 전문가 자문과 심층 면접을 실행하여 사전 지식과 정보를 추구하였다. 그 후 설문 조사를 통하여 본격적인 자료를 수집하고 이의 체계적인 분석을 통해 청소년의 인간관계와 커뮤니케이션 미디어의 상호작용이라는 연구의 목적을 달성하려 하였다.

문헌 조사에서 나타난 자료에 의하면, 새로운 기술이 사회를 변화시키는 과정은 두 단계로 진행된다고 볼 수 있다. 첫 단계는 새로운 기술을 사용하여 기존에 하던 행위의 효율성을 증진시키는 것이며 둘째는 새로운 기술의 보급이 확대되면서 이를 이용하여 기존에 없던 새로운 행위가 시작되는 것이다. 기성세대는 첫 단계에 있고 청소년들은 둘째 단계에 있게 되면서 커뮤니케이션 미디어의 이용 행태에서 세대 간 격차가 커진 것으로 보인다.

청소년의 인간관계와 그에 영향을 미치는 커뮤니케이션의 미디어 간의 차이는 자아 노출 이론, 관계 대립 이론, 매력 이론. 이 세 이론의 틀에 의하여 분석되었다. 자아 노출은 인간관계의 발전에서 중요한 역할을 담당하는데 이는 적절한 자아 노출의 수행 능력이 원만한 인간관계에 필수적이라는 점에서 기인한다. 이번 연구 결과에 따르면, 자아 노출은 남학생보다 여학생이 더 많으며 능력도 더 나은 것으로 인식하고 있다. 또한 응답자들이 민감한 내용을 전달하는데 문자를 이용하는 문자 메시지나 메신저가 면대면 대화나 전화보다 덜 불편한 것으로 인식하고 있었다. 그리고, 친구관계를 향상시키는 데는 면대면 대화>전화=문자 메시지>메신저>채팅 순서로 나타났으며, 친구에게 호감을 표시할 때는 문자 메시지를 가장 선호하고 불만을 표시할 때도 역시 문자 메시지를 가장 선호하는 것으로 나타났다.

대립적 긴장을 살펴보면 관계의 속성을 규정할 수 있다. 이번 연구에서는 대립적 긴장이 협력/경쟁, 평등/불평등, 자유/구속, 발전/비발전 측면에서 조사되었다. 그 결과 청소년들은 학교에서 교우관계가 협력과 경쟁이 동시에 이루어지므로 변동성이 강한 것으로 인식하지만, 평등/불평등, 자유/구속, 발전/비발전은 모두 부적인 상관관계를 가지므로 변동성이 적은 것으로 인식하고 있음을 알 수 있었다. 인터넷에서 교우관계는 청소년들이 협력과 경쟁

이 동시에 이루어지는 것으로 역시 인식하고 있었지만 다른 측면은 상대적으로 변동성이 약한 것으로 인식하였다. 응답자들은 학교에서의 교우관계가 인터넷에서의 교우관계보다, 발전/비발전은 제외하고, 더 대립적 긴장이 심하게 변동하는 것으로 인식하는 것으로 보인다.

청소년들은 새로운 교우관계가 형성될 때 면대면 대화>문자 메시지>전화=메신저>채팅 순서로 효율성을 인식하고 있음을 보여준다. 매력은 인간관계가 맺어질 때 가장 직접적인 촉매로서 작용하는데 이번 연구는 학교에서의 교우관계를 맺을 때 물리적 거리가 가장 중요하며 보상이 있거나 유사성이 있으면 가능성이 높아지므로, 물리적 거리, 보상, 유사성이 매력의 요건임을 확인하였다. 인터넷에서의 교우관계도 역시 유사성이 있거나 보상이 있으면 친구가 될 가능성이 높아지는 것으로 나타났다. 응답자들은 인터넷보다 학교가 친분관계를 맺기에 더 용이한 것으로 인식하고 있었다.

이번 연구 결과에서 가장 두드러진 특징이라면 문자 메시지의 서비스가 청소년들의 교우 관계에서 매우 활발하게 이용된다는 점이다. 이것은 전화처럼 사용하기가 쉬우면서 문자를 사용한다는 특징 때문에 활용되는 것이라고 추측된다. 청소년의 경우에 문자 메시지를 마치 대화하는 것처럼 단시간에 많이 교환하며 사용하는 경우도 많다고 한다. 또 다른 특징은 과거에 청소년들이 매우 활발하게 사용되었던 채팅 사이트가 별로 이용되지 않고 있다는 점이다. 이것은 인터넷의 이용이 광범위하게 보급되어서 이제는 현실의 친구들이 모두 인터넷에서 접속할 수 있게 됨으로써 인터넷 상에서 쉽게 만날 수 있어 채팅 사이트를 이용할 필요성이 줄어들었기 때문이라고 추정된다.

이 연구는 선도적 연구이므로 기술적인 측면의 분석이 주로 이루어졌다. 이 연구를 바탕으로 앞으로 좀 더 세분화되고 이론화된 연구가 지속되는 것이 바람직하다고 본다.

2. 정책적 제언

(1) 세대 격차와 괴리의 해소를 위한 정책 제언

연구의 결과를 살펴보면 청소년의 커뮤니케이션 이용이 과거 연구에 나타난 사실과 다르게 나타나는 것들이 있어 이용 행태의 변화가 계속적으로 진행되고 있다고 추론된다. 변화를 바람직한 방향으로 이끌기 위한 정책이 지속적으로 추진할 필요가 있다. ① 우선 청소년의 이해를 위하여 관련 주제의 지속적인 연구가 요구된다. 청소년들의 미디어 이용 행태의 현황과 변화의 방향을 정확히 이해해야만 적절한 대책을 세울 수 있으므로 이를 위한 지속적인 연구는 당연하다고 보인다. ② 어린이와 성년 등 다양한 세대 층과 청소년 세대를 비교하는 연구를 통하여 세대 간 괴리에 대한 지식의 확대가 필요하다. 어린이 층과의 비교는 앞으로의 변화 방향을 예측하는데 필요하다. 성년 층과의 비교는 기성세대와 청소년 층의 인식이 무엇이 다른가를 알기 위하여 필요하다. 남과 대화하려면 상대방을 아는 것도 중요하지만 자신을 아는 것도 중요하다. 마찬가지로 청소년을 지도하기 위해서는 청소년의 행동을 이해하는 것도 중요하지만 기성세대가 자신들의 행동 패턴을 알고 둘의 차이를 명확하게 인식하는 것도 똑같이 중요하다.

③ 커뮤니케이션 미디어(인터넷, 이동전화 등)의 이용에 대한 청소년과 기성세대 간의 갈등을 줄이기 위하여 기성세대의 이해를 증진시키고 적절한 대처 방법을 계몽해야한다. 공부에 방해가 된다고 무조건 사용하지 못하게 하는 것은 바람직하지 않다. 청소년에게 어떤 내용을 어떤 식으로 지도해야 하는지 연구하여 그 방법을 여러 경로를 통해 부모들에게 알리고 권장해야 한다. ④ 청소년들에게 적합한 미디어 이용 방법과 윤리를 지도해야한다. 공공 장소에서 이동전화를 사용할 때 목소리를 낮추라는 등의 단순한 이용 예절의 교육이 아니라 미디어 간에 어떤 차이가 있는지, 어떻게 커뮤니케이션 하는 것이 더 효율적인지, 그것이 인간관계에 어떤 함의가 있는지 등을 포괄적으로 가르쳐야 한다.

(2) 연구 결과에 따른 정책적 제언

연구 결과에 따른 정책적 제언은 다음과 같다. 우선 ① 청소년의 인터넷 이용 확대에 따라 기존의 청소년 정책은 주로 인터넷 상에서 이루어질 수 있는 새로운 인간관계의 규제에 집중된 측면이 있다. 연구 결과 미디어의 이용이 새로운 인간관계의 형성에서 기존 인간관계의 유지하고 발전하는 쪽으로 무게의 중심이 옮겨가는 추세이므로 이를 반영하는 정책이 필요하다고 본다. 예를 들어, 인터넷 상에 가상 교실을 만들어 학습을 지원한다고 할 때 무작위로 참여할 수 있게 하는 것이 아니라, 현재 학급의 학우들과 함께 학습을 할 수 있는 공간을 만들어준다든가 하는 것을 생각해볼 수 있다.

② 인간관계의 형성과 발전에서 커뮤니케이션 미디어가 중요한 기능을 담당하므로 그런 기술에 접근할 수 없는 빈곤층 등의 취약 집단 청소년들에 대한 지원 대책이 필요하다. 자칫 경제적 격차가 취약 계층의 청소년을 현실적인 왕따로 만들 가능성도 있다. 현재 디지털 격차에 대한 지원이 주로 컴퓨터와 인터넷에 집중되고 있는데 이를 이동전화에도 확대할 수 있는 발상의 전환이 요구된다. 이는 정부 차원에서 시행할 수도 있으나 이동통신 회사에서 보편적 서비스의 개념 아래 시행하도록 장려할 수도 있을 것이다. 어쨌든 저가의 이동전화 단말기 제공이, 인터넷 서비스 제공과 더불어, 특별히 청소년 정책의 차원에서 검토되어야 하겠다.

③ 여학생들이 남학생에 비하여 인터넷에서 새로운 인간관계를 맺는데 두려움을 가지는 경향이 있다. 이는 정보사회의 인간관계에서 남녀의 격차를 초래할 우려가 있으므로 적극적으로 해소해야 한다. 예를 들어, 청소년이 자주 이용하는 포털이나 카페에 청소년을 위한 실명 위주의 사이버공간을 제공하도록 의무를 지우는 것도 고려해 볼 수 있을 것이다. 현실 공간에서 “여성 밤거리 안전하게 다니기” 등의 캠페인이 여성 단체를 중심으로 벌어지기도 하는데 이는 이러한 행동적 제약이 사회적이나 경제적 제약으로 전이될 가능성이 높기 때문이다. 여학생들이 사이버 공간에서 인간관계를 구축하는데 두려움이나 제약을 가질 경우에 사이버네트워크를 근간으로 하는 정보사회의 체제에서 미래에 불이익을 받을 가능성이 높다고 본다. ④ 남학생에게

인간관계를 위한 커뮤니케이션 기술이 전반적으로 부족한 경향이므로 청소년을 지도할 때 이를 감안한 보완 교육이 필요하다. 원만한 인간관계와 효과적인 사회 활동을 위한 커뮤니케이션 기술은 거저 얻어지는 것이 아니므로 청소년기부터 체계적인 교육이 필요하다.

⑤ 새로운 커뮤니케이션 미디어에 대한 청소년의 이용에 대한 정책적 관심이 음란물 방지 등 주로 콘텐츠에 집중되고 있으나 이를 지양하고, 미디어 이용 방식 자체에 대한, 즉 형식에 대한 정책적 관심이 필요하다. 얼마 전에 이동전화의 데이터 이용료가 엄청나게 부과되어 청소년이 자살한 일 있다. 이런 것은 당연히 예측이 가능했던 일이었으므로 방지할 수 있었으나 사전 예방은 고사하고 사건이 벌어진 다음에도 적절한 대책이 수립되지 않고 있다. 예를 들어, 활발히 사용하는 문자 메시지 서비스에 대하여 청소년들에게 문자 메시지의 사용이 자신의 책임이므로 과다하게 사용하지 말라고 절제를 강요하기만 할 것이 아니라 청소년의 특성을 감안한 특별 할인 정책 제 요금 체계를 도입할 수 있을 것이다. 청소년의 인간관계에 중요한 기능을 하는 커뮤니케이션 미디어에 대하여 청소년과 관련한 기관이 청소년의 시각에서 적극적으로 의견을 개진해야 할 것이다.

(3) 향후 후속 연구를 위한 정책 제언

앞서 여러 차례 논의한 바와 같이 청소년의 올바른 지도를 위해서는 우선적으로 그들을 이해하는 것이 필요하다. 따라서 ① 관련 연구 대상의 연령층과 지역을 확대하여 연구의 보편성과 대표성을 높여야 한다. 이번 연구는 서울 소재의 청소년을 대상으로 하였으므로 그들이 반드시 전국의 청소년에 대한 대표성을 가지고 있다고 볼 수 없다. 중소 도시와 농어촌 청소년을 포함하는 전국적인 연구가 요구된다. 또 고등학생까지로 연령층을 확대하는 것도 당연히 필요하다. ② 남녀의 차이가 두드러지므로 이에 대하여 좀 더 연구의 폭을 넓혀야 한다. 남녀의 차이에 대한 다양한 개념을 도입하여 자료를 수집하고 분석함으로써 성 차이에 대한 이해를 높이는 것이 필요하다. 이것은 청소년의 올바른 지도에 적절하게 사용될 수 있을 것이다.

③ 청소년의 커뮤니케이션 미디어 이용에 있어서 핵심적인 개념을 선별하고, 이를 연구에 지속적으로 적용하는 것이 바람직하다. 한국의 정보 사회가 계속 발전하며 변화하고 있으므로 변화를 이해하려면 일관성 있는 조사가 계속 행해져야 한다. 현재와 미래에 모두 유효할 수 있는 개념을 선별해서 정기적으로 조사한다면 귀중한 데이터를 얻을 수 있다. 한국이 이 부분에서 세계적으로 선도 국가이므로 한국에서 얻은 자료와 관련 정책 시행 정보는 다른 국가들의 청소년들이 정보사회에 적응해 가는데 소중한 초석이 될 수도 있을 것이다.

참고 문헌

- 김신동 (2004) 이동전화 이용 행태에 대한 국가 간 비교 연구. 한국언론학보, 48-2.
- 김신동 (2005) IT와 모바일 커뮤니케이션의 사회문화적 영향: 휴대전화, DMB, 무선 인터넷. 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 II. 정보통신정책 연구원.
- 김은미. (2005) IT와 개인 의사소통 체계의 변화: 유선전화, 휴대전화, 이메일을 중심으로. 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 II. 정보통신정책연구원.
- 김현주 (2002) 대인 커뮤니케이션 매체의 속성에 관한 연구: 매체 간 비교. 스피치와 커뮤니케이션, 1. 80-106.
- 나은영 (2001) 이동전화 채택에 영향을 미치는 이동전화 커뮤니케이션의 매체적 속성에 관한 연구: 개인 중심성, 즉시성 및 직접성을 중심으로. 한국언론학보, 45-4. 189-230.
- 나은영 (2002) 여성의 뉴미디어 이용과 가치관: 이동전화와 인터넷을 중심으로. 한국방송학보.
- 나은영, 송종현, 이지영 (2005) 어린이 매체 중독 연구. 방송위원회.
- 남기범 (2005) IT와 일상 공간의 분화와 통합. 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 II. 정보통신정책연구원.
- 대한민국 모바일 연감 2004 (2004) 대한민국 모바일 연감 2004. 아이뉴스 24.
- 류춘렬 (2004) 컨버전스와 사회 변동. 디지털 컨버전스 (유재천 외). pp. 14-50. 커뮤니케이션북스.
- 박소라, 윤성옥, 양지윤 (2004) 어린이와 인터넷 미디어. 서울: 커뮤니케이션북스
- 박소라 (2005) 어린이의 인터넷 이용 특성과 이에 영향을 미치는 개인적, 환경적 요인에 관한 연구. 언론학보, 49-4. 166-224.
- 배진한 (2001) 이동전화의 충족과 대인 커뮤니케이션 매체로서의 이동전화

- 의 적합성 인식: 세대 간 중심으로. 한국언론학보, 45-4.
- 성동규, 조윤경 (2002) 이동전화 이용자의 집단적 특징에 따른 이용 유형 연구. 한국언론학보, 46-6.
- 윌못, 윌리엄 (1996) 인간 커뮤니케이션의 이해. 김명혜 역, 나남 출판 (원저. Dyadic Communication. William Wilmot, 1987, Random House)
- 윤태진, 이상길 (2005) IT와 문화 콘텐츠의 내용과 형식의 변화: 음성, 문자, 영상 언어를 중심으로. 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 II. 정보통신 정책연구원.
- 이동후, 손승혜 (2006) 휴대전화 이용의 성별 차이에 관한 연구. 한국방송학보, 20-1. 249-284.
- 이수영 (2003) 이동전화 이용에 관한 연구: 음성 통화 서비스와 문화 서비스 간의 관계를 중심으로. 한국언론학보, 47-5.
- 이인희 (2001) 대학생 집단의 휴대폰 이용 동기에 관한 연구. 한국방송학보, 15-3
- 한국인터넷정보센터 (2003) 2003년 하반기 정보화 실태 조사 최종 보고서. 한국인터넷정보센터(KRNIC) 인터넷 통계 보고서.
- 황진구, 유지열 (2004) 청소년의 이동통신 서비스 이용 실태와 대책 연구: 휴대폰과 무선 인터넷을 중심으로. 연구보고 04-R06. 한국청소년개발원.
- Altman, I. & Dalmás, T. (1987) Communication in Interpersonal Relationships: Social Penetration Theory. In Interpersonal Processes: New Directions in Communication Research. (eds. M. E. Roloff & G. R. Miller) Newbury Park, CA: SAGE. pp. 257-277
- Baxter, L. (1988) A dialectical perspective on communication strategies in relationship development in Handbook of Personal Relationships (ed. S. Duck.), Newbury Park, CA: SAGE. p. 139-136
- Baxter, L. (1993) The social side of personal relationships: a dialectical perspective. in Social Context and Relationships: Understanding Relationship

- Processes Vol. 3. (ed. S. Duck.), New York: Wiley. p. 257-273
- Baxter, L., Braithwaite, D. O., Bryant, L & Wagner, A. (2004) Stepchildren's perceptions of the contradictions in communication with stepparents. *Journal of Social and Personal Relationship*, vol. 21 (4). p.447-459.
- Burleson, B. R., Kunkel, A. W. & Birch, J. D. (1994) Thoughts about talk in romantic relationships: Similarity makes for attraction (and happiness, too). *Communication Quarterly*, 42 (Summer), 259-273.
- Burleson, B. R., Samter, W. & Luccetti, A. E. (1992) Similarity in communication values as a predictor of friendship choices: Studies of friends and best friends. *Southern Communication Journal*, 57, 260-276.
- Carey, J. (1975) A Cultural approach to communication. *Communication*, 2. 1-22.
- Daft, R. L., and Lengel, R. H. (1986) Organization information requirement, media richness and structural design. *Management Science*, 32. 554-571.
- Fulk, J., Schmitz, J., and Stienfield, C. W., (1990). "A Social Influence Model of Technology Use" in J. Fulk, & C. W. Stienfield (Eds.), *Organization and Communication Technology*, Newbury Park, CA; SAGE, 117-140.
- Gilbert, Shirley J. (1977) Effects of Unanticipated self-disclosure on recipients of varying levels of self-esteem: a research note. *Human Communication Research*, 3. 368-371.
- Jourard, Sidney (1964) *Transparent Self*. New York: D. Van Nostrand.
- Luft, Joseph (1984) *Group Process: An Introduction to Group Dynamics*. Palo Alto, CA: National Press Books.
- McCroskey, J. C., Richmond, V. P., Daly, J. A. & Cox, B. G. (1975) The effects of communication apprehension on interpersonal attraction. *Communication Research*, 2 (Fall), 51-65.
- Miller, G. R, & Sunnafrank, M. J. (1982) All is for one but one is not for all: a conceptual perspective of interpersonal communication. in *Human Communication Theory: Comparative Essays*. (ed. F. E. X. Dance) New

- York: Harper & Row.
- Monin, B. (2003) The warm glow heuristic: When liking leads to familiarity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85 (December), 1035-1048.
- Sproull, L. & Kiesler, S. (1991) *Connections; New Ways of Working in the Networked Organization*. Cambridge, MT: The MIT Press.
- Parks, M. R. & Floyd K. (1996) Making friends in Cyberspace. *Journal of Computer-mediated Communication* 1 (4).
- Rawlins, W. K. (1983) Negotiating close friendship: the dialectic of conjunctive freedoms. *Human Communication Research*, 9 (Spring), 255-266.
- Rawlins, W. K. (1992) *Friendship Matters: Communication, Dialectics, and the Life Course*. Hawthorne, NY: Aldine.
- Reingold, H. (1993) *The Virtual Community*. Addison-Wesley: New York.
- Roloff, M. E. (1981) *Interpersonal Communication: The Social Exchange Approach*. Berverly Hills, CA: SAGE)
- Rosson, M. B. (1999). I get by with a little help from my cyber-friends: Sharing stories for good and bad times on the Web. *Journal of Computer-mediated Communication* 4 (4).
- Wallace, P. (1999) *The Psychology of the Internet*. Cambridge University Press: Cambridge.
- Wheless, Lawrence R. (1976) Self-disclosure and interpersonal solidarity: measurement, validation, and relationship. *Human Communication Research* 3. 47-61.
- Wheless, Lawrence R., and Janis Grotz (1977) The measurement of trust and its relationship to self-disclosure. *Human Communication Research* 3. 250-257.
- Wilkins, H. (1991) Computer talk: Long distance conversations by computer. *Written Communication* 8: 56-78.

참 고

설문지

<중학생용>

청소년 통신 미디어 이용 실태 조사	
지역	
성별	①남성 ②여성
학교이름	() 중학교
학년	() 학년

청소년 여러분 안녕하세요? 여러분들이 인터넷, 휴대폰 등을 더욱더 건강하고
즐거움게 잘 이용할 수 있도록 저희가 연구를 하고 있습니다. 다음 문제를 차근
차근 읽고 본인의 생각을 솔직하게 답해주면 고맙겠습니다.

잘 모르는 것이 있어도 괜찮으니, 혹시 모르겠으면 면접원에게 질문하면 됩니다.
이 설문지에는 정답이 있는 것이 아니고, 여러분의 생각을 물어보는 것입니다.

그럼 지금부터 시작해보세요.

□ 다음은 여러분의 평소 하루생활에 관한 질문입니다.

1. 평소 하루에 여가활동 시간은 어느 정도 인가요? 아래에 적어주세요.

* 여가시간이란 하루 중 잠자는 시간, 학교나 학원을 오가는 시간, 학교나
학원 혹은 집에서 공부나 숙제하는 시간, 밥 먹는 시간 등을 제외한 나머
지 여러분이 자유롭게 쓸 수 있는 시간을 말합니다.

평일 (학교 가는 월요일부터 금요일 기준) ()시간 ()분 정도	휴일 (일요일이나 공휴일) ()시간 ()분 정도
--	---------------------------------

□ 다음은 집안의 미디어 환경에 관한 질문입니다.

2. 하루에 인터넷을 하는 시간은 얼마 정도인가요?

평일 (학교 가는 월요일부터 금요일 기준) ()시간 ()분 정도	휴일 (일요일이나 공휴일) ()시간 ()분 정도
--	---------------------------------

3. 인터넷을 주로 사용하는 장소는 어디인가요? 맞는 곳에 동그라미 치세요.

- ① 안방(부모방) (집) ② 거실(집) ③ 내 방(집)
 ④ 학교 ⑤ PC방 ⑥ 친구 집
 ⑦ 공공기관 (도서관, 시민회관 등) ⑧ 기타 (구체적으로 써주세요:)

4. 인터넷을 이용할 때 다음 서비스는 얼마나 이용하나요? 가장 비슷한 칸에 √표 해주세요.

번호	문항 내용	1	2	3	4	5	6	7	8
		하루에도 여러 번	거의 매일	1주일에 3-5회	1주일에 1-2회	2-3주에 한 번	한 달에 한 번	아주 가끔	해 본적 없다
1	메신저(MSN, Nate, 버디버디 등)								
2	채팅 사이트								
3	커뮤니티/동호회/카페								
4	블로그								
5	싸이월드미니홈피								
6	이메일								

□ 다음은 미디어를 어떻게 이용하고 있는가에 관한 질문입니다.

5. 메신저(버디버디, 네이트온, MSN 등)를 사용하나요?

① 네

② 아니요 → ‘②아니요’에 대답한 사람은 6번 문항으로 가시기 바랍니다.

(5-1) 메신저로 하루 평균 몇 명과 대화를 나누나요? () 명

(5-2) 가장 자주 쓰는 메신저의 친구목록에 몇 명이 등록되어있나요? () 명

(5-3) 메신저로 누군가와 채팅할 때 다음과 같은 방식으로 이용한적 있나요?

가장 비슷한 칸에 √표 해주세요.

이용한 적이 없는 사람은 이용 장소를 적지 않아도 됩니다.

번호	문항 내용	이용 횟수								이용 장소				
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5
		하루에도 여러 번	거의 매일	1주일에 3-5회	1주일에 1-2회	2-3 주에 한 번	한 달에 한 번	아주 가끔	해 본적 없다	자기 집	학교/ 학원	PC방	친구 집	공공장소 (도서관, 시민회관 등)
1	친구와 대화하기													
2	이성친구와 대 화하기													
3	가족이나 선생 님 등 어른과 대 화하기													
4	여러 명이 같이 이야기하기													
5	모르는 사람과 대화하기													
6	다른 사람인 척 하고 대화하기													
7	새로운 친구 (사 람) 사귀기													

6. 채팅 사이트를 사용하나요?

- ① 네
- ② 아니요 → ‘②아니요’에 대답한 사람은 7번 문항으로 가시기 바랍니다.

(6-1) 채팅 사이트에서 하루 평균 몇 명과 대화를 나누나요? () 명

(6-2) 채팅 사이트에서 채팅할 때 다음과 같은 방식으로 이용한 적이 있나
요? 가장 비슷한 칸에 √ 표 해주세요.

이용한 적이 없는 사람은 이용 장소를 적지 않아도 됩니다.

번호	문항 내용	이용 횟수								이용 장소				
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5
		하루에도 여러 번	거의 매일	1주일에 3-5회	1주일에 1-2회	2-3 주에 한 번	한 달에 한 번	아주 가끔	해 본적 없다	자기 집	학교/ 학원	PC방	친구 집	공공장소 (도서관, 시민회관 등))
1	친구와 대화하기													
2	이성친구와 대화 하기													
3	가족이나 선생님 등 어른과 대화 하기													
4	여러 명이 같이 이야기하기													
5	모르는 사람과 대화하기													
6	다른 사람인 척 하고 대화하기													
7	새로운 친구 (사 람) 사귀기													

7. 다음은 블로그나 싸이월드 미니홈피를 이용하는 사람만 답하세요.

블로그를 하면서 다음은 얼마나 이용하나요? 가장 비슷한 칸에 √표 해주세요.

번호	문항 내용	1	2	3	4	5	6	7	8
		하루에도 여러 번	거의 매일	1주일에 3-5회	1주일에 1-2회	2-3주에 한 번	한달에 한 번	아주 가끔	해 본적 없다
1	블로그(미니홈피)에 내용(글쓰기, 사진 올리기, 꾸미기 등)을 얼마나 자주 더하거나 바꾸나요?								
2	다른 사람의 블로그(미니홈피)를 얼마나 자주 방문하나요?								
7	새로운 친구 (사람) 사귀기								

8. 휴대폰을 가지고 있나요? 동그라미 쳐주세요.

① 네

② 아니요 → ‘②아니요’에 대답한 사람은 9번 문항으로 가시기 바랍니다.

(8-1) 본인은 휴대폰을 언제부터 사용하기 시작했나요? 동그라미 치고 학년을 적어주세요.

(①초등학교, ②중학교) () 학년 때부터

(8-2) 휴대폰 이용 빈도에 대한 질문입니다.

하루에 문자를 몇 건이나 보내나요? ()건

하루에 문자를 몇 건이나 받나요? ()건 (스팸, 광고문자 제외)

하루에 몇 통의 전화를 거나요? ()통

하루에 몇 통의 전화를 받나요? ()통

(8-3) 전화로 친구들과 주로 어떤 내용을 이야기하나요?

번호	전화 내용	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	필요할 때 약속을 정하거나 숙제를 묻는다					
2	그냥 안부 전화를 한다					
3	심심해서 잡담을 하려고 전화를 한다					
4	진지한 대화를 하고 싶어서 전화를 한다					
5	습관적으로 전화를 한다.					

8-4. 통신 미디어를 동시에 사용하는 일이 자주 있나요?

번호	동시에 사용할 때	1	2	3	4	5
		거의 없다	가끔	보통	자주	매우 자주
1	전화(문자 포함)와 메신저를 동시에 사용하는 일이 있다					
2	전화와 채팅을 동시에 사용하는 일이 있다					
3	메신저와 채팅을 동시에 사용하는 일이 있다					
4	전화, 채팅, 메신저를 동시에 사용하는 일이 있다					

9. 현재 당신의 친구 (꼭 같은 나이가 아니어도 됩니다)라고 부를 수 있는 사람은 대략 몇 명이나 되나요? ()명

* 여기서 ‘친구’란 누구를 떠올렸을 때 그 사람이 자신의 친구라고 생각되면 됩니다. 예컨대 멀리 떨어져 살고 있어도 친구일 수 있습니다.

(9-1) 9번에서 답한 친구들 중에서 여러분과 같은 학교에 다니는 친구가 몇 명인가요? ()명

(9-2) 9번에서 답한 친구들 중에서 ‘나랑 아주 친하다’라고 볼 수 있는 친구는 몇 명인가요? ()명

(9-3) 9번에서 답한 친구들 중에서 직접만나기 보다는 주로 전화나 인터넷을 통해 (이메일, 메신저, 카페 등) 이야기하는 친구들이 있다면 몇 명인지 적어주세요. ()명

10. 학교가 끝난 후나 휴일에 친구들과 만나서 놀 때 주로 몇 명 정도가 함께 놀게 되나요? ()명

11. 친구들과 아래의 방법을 이용하여 자주 대화하는 편인가요?

번호	방법	1	2	3
		많이 한다	약간 한다	거의 안 한다
1	직접 얼굴보며 대화			
2	전화			
3	문자 메시지			
4	메신저			
5	채팅(게임 포함)/카페			

12. 다음 중 본인이 해당하는 곳에 모두 √표 해주세요.

* 규칙: 규칙이란 하루 사용시간, 사용 장소, 사용 상황 등이 정해져 있는 것을 말합니다. 예를 들어 “숙제 다 할 때까지 인터넷 하면 안 돼.” 라는 것은 규칙에 해당합니다.

번호	문항내용	부모님이 정해주신 이용 규칙이 있나요	
		1	2
		있다	없다
1	인터넷 이용		
2	TV시청		
3	게임이용		
4	휴대폰		

13. 다음은 여러분들이 자기 자신에 대한 일을 친구들에게 얼마나 털어놓는지 알아보는 질문입니다. 각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요.

번호	자기 자신에 대하여 말할 때	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	나는 내가 어떤 사람인지 잘 알고 있다.					
2	나는 나 자신에 대해 말할 때 꾸미지 않고 솔직하게 말하는 편이다.					
3	나는 나 자신에 대하여 친구들에게 자주 말하는 편이다.					
4	나는 나 자신에 대하여 말할 때 길게 말하는 편이다.					
5	나는 나 자신에 대하여 말할 때 주로 긍정적인 것만을 말하는 편이다.					
6	나는 나 자신의 부정적인 면에 대해서도 잘 말하는 편이다.					
7	나는 친한 정도에 따라 나 자신에 대한 말을 조절해서 하는 편이다.					
8	나는 대화 중에 나 자신에 대하여 갑자기 털어놓게 되는 일이 있다.					
9	나는 친구들에게 나의 은밀한 비밀을 잘 털어놓는 편이다.					
10	나는 나 자신에 대해 무엇을 말하고 무엇을 말하지 않아야 할지 잘 알고 있다.					

14. 사람은 자신에 관한 얘기를 할 때가 있습니다.

민감한 내용을 말할 때 방법에 따라 꺼려지는 경우가 있는지 묻는 질문입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요.

번호	나 자신에 대하여 민감한 내용을 털어놓을 때	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	직접 얼굴을 보며 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다					
2	전화를 통하여 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다					
3	문자 메시지를 사용하여 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다					
4	메신저를 사용하여 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다					
5	채팅/카페에서 말하는 것이 불편할 때가 있을 것이다					

15. 다음은 여러분들이 친구관계에 대해 생각하는 바를 묻는 질문입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요.

번호	친구 관계에 대하여	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	나는 평소에 친구들과의 관계에 민감하고 생각을 자주 한다.					
2	나는 친구들 사이에서 인기가 많다.					
3	나는 현재 친구들과의 관계에 만족한다.					
4	나는 현재보다 훨씬 더 많은 친구를 사귀고 싶다.					

16. 다음은 통신 미디어의 발달이 여러분의 친구관계를 과거보다 향상시켰는지 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요.

번호	친구 관계를 향상시키는데...	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	직접 대화는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다					
2	전화는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다					
3	문자 메시지는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다					
4	메신저는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다					
5	채팅/카페는 내 친구 관계를 향상시키는데 기여한다					

17. 다음은 통신 미디어를 사용하여 친구들에게 너를 좋아한다고 말할 수 있는지 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √ 표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	친구에게 좋아한다고 말할 수 있을 때... (여기서 친구는 여친/남친이 아닌 그냥 우정의 친구입니다)	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	직접 얼굴을 보며 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다					
2	전화를 통하여 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다					
3	문자 메시지를 사용하여 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다					
4	메신저를 사용하여 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다					
5	채팅/카페에서 만났을 때 친구에게 좋아한다고 말할 수 있다					

18-1. 현재의 친구 관계를 유지하는데 가장 중요한 방법을 순서대로 번호를 적어주세요.

() () () () ()

①직접 대화 ②전화 ③문자 메시지 ④메신저 ⑤채팅/카페

18-2. 친구를 새로 사귀는데 가장 중요한 방법을 순서대로 번호를 적어주세요.

() () () () ()

①직접 대화 ②전화 ③문자 메시지 ④메신저 ⑤채팅/카페 사이트에서

19. 자신만의 은밀한 비밀이 있다면 어떤 방법으로 말하는 게 가장 적당할지 순서대로 번호를 적어주세요

() () () () ()

①직접 대화 ②전화 ③문자 메시지 ④메신저 ⑤채팅/카페 사이트에서

20. 다음은 통신 미디어를 사용하여 친구들에게 불만을 말할 수 있는지 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	친구에게 불만을 말할 수 있을 때	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	직접 얼굴을 보며 친구에게 불만을 말할 수 있다					
2	전화를 통하여 친구에게 불만을 말할 수 있다					
3	문자 메시지를 사용하여 친구에게 불만을 말할 수 있다					
4	메신저를 사용하여 친구에게 불만을 말할 수 있다					
5	채팅/카페사이트에서 만났을 때 친구에게 불만을 말할 수 있다					

21. 다음은 통신 미디어를 이용할 때 믿을 수 있는지 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	친구의 말이 믿을 만한지...	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	직접 만나서 얼굴을 보며 하는 말은 믿을 수 있다					
2	전화를 통해 하는 말은 믿을 수 있다					
3	문자 메시지로 보낸 말은 믿을 수 있다					
4	메신저에서 하는 말은 믿을 수 있다					
5	채팅/카페에서 하는 말은 믿을 수 있다					

22. 다음은 통신 미디어를 사용하여 대화할 때에 주제가 다양할 수 있는지 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	친구들과 대화할 때 주제가 제한되어 있는지...	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	직접 얼굴을 보는 대화는 주제가 다양하지 못하다					
2	전화를 통한 대화는 주제가 다양하지 못하다					
3	문자 메시지를 통한 대화는 주제가 다양하지 못하다					
4	메신저를 통한 대화는 주제가 다양하지 못하다					
5	채팅/카페에서 하는 대화는 주제가 다양하지 못하다					

23. 다음은 통신 미디어를 사용하여 대화할 때에 내용의 깊이가 있는지 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	친구들과의 대화에서 내용에 깊이가 있는지...	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	직접 얼굴을 보는 대화는 깊이 있는 내용을 담을 수 있다					
2	전화를 통한 대화는 깊이 있는 내용을 담을 수 있다					
3	문자 메시지를 통한 대화는 깊이 있는 내용을 담을 수 있다					
4	메신저를 통한 대화는 깊이 있는 내용을 담을 수 있다					
5	채팅/카페에서 하는 대화는 깊이 있는 내용을 담을 수 있다					

24. 다음은 통신 미디어를 사용하여 새 친구를 사귀는 효과를 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	새 친구를 사귀는데...	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	직접 만나서 얼굴을 보며 사귀는 것이 효과적이다					
2	전화를 자주 하며 사귀는 것이 효과적이다					
3	문자 메시지를 자주 사용하며 사귀는 것이 효과적이다					
4	메신저를 자주 사용하며 사귀는 것이 효과적이다					
5	채팅/카페에서 자주 만나며 사귀는 것이 효과적이다					

25. 다음은 학교에서의 본인의 친구관계에 대하여 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 V표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	학교에서 친구 관계에 대하여	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	학교에서 친구를 쉽게 잘 사귀는 편이다					
2	나와 비슷한 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다					
3	먼 곳보다 내 자리 근처의 친구들과 먼저 친해지는 편이다					
4	나와 다른 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다					
5	내게 잘 해주는 친구에게 쉽게 끌리는 편이다					
6	내가 사는 곳(같은 동네나 아파트)과 가까운 친구에 끌린다					
7	성적이 비슷한 친구가 그렇지 않은 친구보다 더 끌린다					
8	학교에서는 친구를 사귀기도 쉽고 헤어지기도 쉽다					

26. 각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 V표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	학교에서 어떤 친구를 믿을 수 있나?	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	나에게 잘 해주는 친구					
2	나와 비슷한 점이 많은 친구					
3	나와 오래 사귄 친구					
4	나와 다른 점이 많은 친구					
5	학교의 친구들을 대체로 믿는 편이다					

27. 각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	학교에서의 교우 관계는	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	학교에서의 교우관계는 협력적인 관계이다					
2	학교에서 친구들끼리 평등하게 지낸다					
3	학교에서의 교우 관계는 내 자유를 속박하지 않는다					
4	학교에서의 교우 관계는 내 발전에 필요하다					
5	학교에서 친구들끼리 경쟁적인 측면도 존재한다					
6	학교에서 친구들 사이에 불평등도 어느 정도 존재한다					
7	학교에서 친구들과 지내다보면 구속을 느낄 때가 있다					
6	학교에서의 교우 관계는 내 발전에 별로 도움이 되지 않는다					

28. 다음은 인터넷에서의 본인의 친구관계에 대하여 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	인터넷에서 친구 관계에 대하여	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	인터넷에서 친구를 쉽게 잘 사귀는 편이다					
2	나와 비슷한 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다					
3	인터넷에서 자주 만나면 쉽게 친해지는 편이다					
4	나와 다른 점이 많은 친구를 주로 사귀는 편이다					
5	내게 잘 해주는 친구에게 쉽게 끌리는 편이다.					
6	내가 사는 곳(같은 동네, 지역)과 가까운 친구에 끌린다					
7	게임 레벨이 비슷한 친구가 그렇지 않은 친구보다 더 끌린다					
8	인터넷에서는 친구를 사귀기도 쉽고 헤어지기도 쉽다					

29. 각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √ 표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	인터넷에서 어떤 사람을 믿을 수 있나?	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	나에게 잘 해주는 친구					
2	나와 비슷한 점이 많은 친구					
3	내가 늘 가는 사이트의 친구들					
4	나와 다른 점이 많은 친구					
5	인터넷의 친구들을 대체로 믿는 편이다					

30. 각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √ 표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	인터넷에서 이 사람을 믿을 수 있다	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	나이가 같은 내 또래의 사람					
2	나이가 나보다 많은 사람					
3	자기가 누구인지 밝히는 사람					
4	자기가 누구인지 밝히지 않는 사람					
5	나와 게임 레벨이 같은 사람					
5	나보다 게임 레벨이 낮은 사람					
6	나보다 게임 레벨이 높은 사람					
7	동성인 사람 (즉, 자신과 성별이 같은 사람)					
8	이성인 사람 (즉, 자신과 성별이 다른 사람)					

31. 각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	인터넷에서의 교우 관계는	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	인터넷에서의 교우관계는 협력적인 관계이다					
2	인터넷에서 친구들끼리 평등하게 지낸다					
3	인터넷에서의 교우 관계는 내 자유를 속박하지 않는다					
4	인터넷에서의 교우 관계는 내 발전에 필요하다					
5	인터넷에서 친구들끼리 경쟁적인 측면도 존재한다					
6	인터넷에서 친구들 사이에 불평등도 어느 정도 존재한다					
7	인터넷에서 친구들과 지내다보면 구속을 느낄 때가 있다					
8	인터넷에서의 교우관계는 내 발전에 별로 도움이 되지 않는다					

32. 다음은 본인에 대하여 묻는 것입니다.

각 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 √표 해주세요. 정답은 없으니 솔직하게 답해 주세요

번호	나는...	1	2	3	4	5
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	그저 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	내 용모는 잘 생긴 편이다					
2	나는 대화를 잘 이끌어가는 편이다					
3	나는 사회성이 좋다					
4	나는 인터넷을 잘 다룬다					
5	나는 인터넷에서 대화 실력이 좋다 (채팅 기술 등이 좋다)					
6	나는 인터넷에서 내 나이나 성별을 속인 적이 있다					
7	나는 컴퓨터를 켜면 항상 메신저 창을 열어 두고 있다					

33. 현재 함께 살고 있는 가족구성원은 어떻게 되나요? 해당란에 모두 체크 하세요.

아빠 ()

엄마 ()

할머니 혹은 할아버지 ()

형제자매 () -> 있으면 (본인은 빼고) () 명

기타 ()

34. 본인의 학교 성적이 몇 등 정도라고 생각하세요?

나의 학교 성적은 우리 반 ()명 중에서 () 등이라고 생각한다.

35. 일주일에 평균 용돈이 얼마입니까? ()원

36. 아버지는 학교를 어디까지 다니셨나요?

① 중학교 졸업이하

② 고등학교 졸업

③ 대학 졸업

④ 대학원 이상 (석사/박사)

37. 어머니는 학교를 어디까지 다니셨나요?

① 중학교 졸업이하

② 고등학교 졸업

③ 대학 졸업

④ 대학원 이상 (석사/박사)

수고하셨습니다. 감사합니다!

<여자 중학생 2학년 심층면접 녹취록>

Q. 핸드폰을 언제부터 사용?

A. 초3,4,6, 중1

Q. 쓰게 된 이유

A. 학원 다니니까 위험할까봐, 멋있어서, 친구들이 쓰길래

Q. 사기전의 마음과 써보니까 뭐가 다른가?

A. 예상보다 요금이 많이 나온다.(4만원인지 14만원인지 알 수 없음)
게임기를 많이 쓰게 된다.

Q. 요금 얼마나 나오나?

A. 7만원 정도, 정액제 2,3만원, 6~7만원

Q. 핸드폰 요금은 누가 내나?

A. 부모님(많이 나오면 용돈에서 깎는다 하심)

Q. 주로 어디에 쓰나?

A. 네이트, 문자 4만원 정도 나온다.

Q. 컴퓨터는 다 집에 있지? 주로 뭘 사용하나?

A. 싸이월드

Q. 메신저나 사용하나?

A. 켄 때 쓰고 끝 때 끈다.

Q. 컴퓨터는 어디 있나?

A. 안방, 본인방

Q. 안방에 있으면, 사용하기 힘들겠네.

A. 방문 잠그고 나가신다. TV도 마찬가지로 보지 못한다.

Q. 자기 방에 있는 사람은 공부할 때, 컴퓨터 같이 하나?

A. 같이 할 때도 있고, 요즘에는 컴퓨터의 필요성을 느끼지 못함.

시험 볼 때는 공부하느라 안 되고, 시험 끝나면 친구들이랑 노느라 못한다.

Q. 시험 때가 아닐 때는

A. 컴퓨터를 많이 하기도 하고, 공부나, TV 본다.

Q. 메신저는 항상 켜놓나? 누구랑 이야기 하나?

A. 현실 친구들이랑 거기서 만난 사람들

Q. 만난 사람은 누구?

A. 게임에서 만난 사람

Q. 어떤 게임?

A. 여러 종류의 게임

Q. 친구 자주 사귄 수 있는 게임과 없는 게임이 있는가?

A. 아케이트 같은 것은 그냥 한판 하고 끝나지만

캐릭터 육성하는 게임은 더 친해질 수 있다.

Q. 게임에서 만난 사람들과 전화한 적 있었나?

A. 있다.

Q. 게임할 때 몇 명 정도 사귀게 되나?

A. 계속 지나가는 만남이다.

Q. 채팅으로 이야기 하나? 메신저로 이야기 하나?

A. 둘 다

Q. 카페가 있나? 지정사이트에서 만나나?

A. 카페에서 만난다.

Q. 그럼 어디서 먼저 만나나?

A. 게임에서 만나서 카페로 간다.

Q. 누가 그럼 오라고 하나?

A. 그 쪽(상대편)에서 어느 카페로 오라고 한다.

Q. 나이 대는?

A. 동갑을 만난다. 처음 만나면 나이부터 물어본다.

Q. 온라인에서의 만남과 오프라인에서의 만남이 다른 점은?

A. 좀 어색하다.

Q. 뭐하고 노나?

A. 먹고 돌아다니고, 노래방도 가고

Q. 왜 만나나?

A. 온라인상에서 친해졌으니까 궁금해진다.(얼굴 등)-호기심

Q. 친근감이 드나? 어떤 식으로 친근감이 드나? 어떤 타입의 사람들에게 끌리는가?

A. 채팅 시 말투가 까칠한 사람이 있고 아닌 사람이 있다.

친근하게 대답하는 사람이 있고 아닌 사람이 있는데

친근하게 말하는 사람이라 더 이야기를 많이 하게 되고 친구를 만
든다.

호기심으로 어떻게 생겼나? 친해졌으니 얼굴도 궁금하다.

**Q. 그런 사람 만나게 되면 기분이 어떤가? 학년이 바뀌게 되면, 어색하
고 그러기도 하는데 그런 것도 온라인상으로 만나는 것이 어느 쪽이
더 어려운 것 같은가?**

A. 온라인상이 더 어렵다. 학교 친구들은 언젠가는 다 친해진다.

Q. 서먹한 점은 어느 쪽이 더 서먹하나?

A. 현실이 더 서먹하기는 하다. 그러나 사귀고 친해지는 정도는 현실
이 빠르다.

Q. 온라인과 오프라인에서 사귀는데 걸리는 시간은 어떤가?

A. 서로 만나는 시간대가 다르고 환경이 다르기에 사귀기가 힘들다.

만나는 시간도 적고, 학교친구들은 같이 친구 해서..

Q. 온라인이 더 쉽다면 이유는 무엇인가?

A. 처음 들어서는 사이트는 어려울 수도 있지만 이미 활동하는 사이트
는 처음 말 걸기가 쉽다.

Q. 채팅하던 사람과 어느 때 전화를 하게 되나?

A. 어느 정도 친해지면 연락할까? 라고 한다.

Q. 특별한 다른 친해지는 이유는?

A. 게임 상에서는 게임에서만 말할 수 있기 때문에 핸드폰 문자를 가
르쳐 주고 문자를 연락하기도 한다. 게임하면서 문자를 하기도 한
다. 게임 안에서는 부족하다.

Q. 게임도 문자고 핸드폰도 문자인데 게임을 하면서 왜 문자사용을 하나?

A. 비밀 이야기를 해야 하는 경우에 사용한다.(게임 상 채팅은 열린 공간) 친하니까 더 친하면 자주 이야기 하고 싶다. 컴퓨터를 못할 때 문자를 사용하기도 한다.

Q. 게임하는 동안에도 문자를 보내는데 둘이서만 이야기 하고 싶을때 말고도 쓰는 이유는?

A. 채팅을 하면서 채팅하는 양만큼 문자를 보내는 것이 아니라 그 사람이 컴퓨터 켜놓고 잠시 어디 갔을 때 문자하는 것이다.

Q. 동성친구와 이성친구중 어느 정도 친해지나?

A. 동성친구, 소수- 이성친구

Q. 온라인상에서 이성보다는 동성이 쉬운다?

A. 동성이 더 쉽다.

Q. 왜?

A. 관심사도 다르고 좋아하는 게임도 다르고 인터넷 이용 분야도 다르다. 관심사가 비슷하면 가까워지기 쉽다.

Q. 이성친구가 많은 경우는?

A. 동성은 친해지려고 안한다.
아무래도 이성이니까 관심이 더 간다.

Q. 왜 이성이 더 좋은가?

A. 동성친구는 평생 사귀어도 문제가 없는데 이성은 단순히 관심이 간다.

Q. 서로 잘 알 수가 없는데 신상정보 모두 정확히 공개하나?

A. 한, 두 살 속인적은 있다.
나도 속였으니 상대도 속일 수 있다고 생각한다.

Q. 그것을 어떻게 구별하나?

A. 싸이월드 가보면 안다.
굳이 구별하지 않아도 게임 시 만난경우는 얼굴 보지는 않고 가끔 전화만 하니까 속여도 큰문제가 없다. 오프라인에서 안 만나면 된다.

Q. 대부분의 사람이 싸이월드를 알려주나?

A. 친해지면 알려준다.

Q. 일반 친구들과도 여러 매체를 통해서 만나거나 전화를 하나?

A. 그렇다.

Q. 채팅은?

A. 자주한다.

그냥 게임 안에서 그 친구를 만난다.

Q. 어느 친구가 더 많은가?

A. 현실이 더 많다.아무래도

1:1정도 되지만 현실의 친구가 더 믿음이 가고, 더 친하다.

Q. 친구가 컴퓨터로 만나는 경우와 온라인 친구를 만나는 경우 몇 대몇?

A. 8:2, 5:4

버디로 친구 추천 돌리면 알게 되고, 대화하고 문자하고 한다.

5:5

=>방에 컴퓨터 있는 사람과 없는 사람과의 차이가 좀 크다.

Q. 현실의 친구와 온라인상의 친구와 차이는?

A. 아무래도 온라인 친구는 어색하다. 숙일수도 있고, 주위사람 시선이 곱지는 않다.

동성이라도 그렇다.

부모님들의 시선도 좋지 않고 게임하는 것도 안 좋아 한다.

온라인상의 사람들이 안 좋은 사람들이 많다.(들어서 아는 것임)

학생이면 날라리 같은 아이들 만나면 친구들에게 오해를 받기도 하는 등 좋지 않게 많이 얹히게 된다.

예> 20대 초반을 만나면 문자로는 괜찮지만 전화를 하면 변태 같은 사람이 많기도 한다.

온라인에서는 친했는데 만나보니 말도 별로 없고 어떤 말을 해야 할지 몰라 서먹서먹했다. 온라인상에서는 만났어도 나중에 게임이나 채팅을 안 하게 되면 자연스레 연락이 끊긴다.

Q. 왜 그럴까?

A. 제일처음 만난 이유가 게임이기에(그 매개체가 없다면 그 관계유지가 힘들다) 그 이유가 없다면 자연스레 연락이 끊기기 나름이다.

Q. 온라인과 오프라인 다른 경우

A. 온라인상에서는 쉽게 지나치지만 현실상에서는 친했던 애들이 온라인처럼 그러면 속상하다.

Q. 어떤 점에서 속상하나?

A. 온라인상에서는 성격을 살짝 속여서 보일 수 있다.
그쪽에서 심하게 나오면 연락을 끊으면 그만 인데, 현실세계에서는 맺고 끊기가 어렵다. 추억의 깊이가 다르다. 온라인은 쉽게 잊어버릴 수 있고, 가볍고, 오프라인은 좀 무겁다.

Q. 학교친구 만날 때 매신저 사용하는 경우가 있나?

A. 싸웠을 때 오해가 생겼을 때 문자 사용한다.

Q. 싸우자고 하기도 하나?

A. 싸울 때는 문자로 안하고 직접만나서 한다.

Q. 화해 할 때도? 싸울 때도 문자로 하나?

A. 화해 할 때는 문자는 가벼워서 직접만나서 한다.

Q. 이야기 별 사용하는 매체가 다른가?

A. 문자로 하기 어려운 경우 사과 할 경우
대화가 어려운 경우
- 사과할 때 문자 비밀이야기는 문자 사용하지 않음
비밀이야기는 수다 떨면서 자연스럽게 유도 한다.

Q. 비밀이야기 뭐 있나?

A. 친구들 사생활, 뒷이야기, 콤플렉스, 이성친구에 대한 관심, 가족들에게 이야기 못하는 것들 : 남자친구에 대한 고민, 소개 받기 성적, 부모님과 싸웠을 때, 꼬리표 확인, 친구관계 갑자기 사이좋았는데 사이 안 좋아 졌을 때 화해 어떻게 하면 좋을까?

Q. 비밀이야기를 문자로 하는 사람도 있고, 아닌 사람도 있다. 문자로 하는 사람은 어떤 경우?

A. 문자는 이런저런 비밀이야기 한다. 받은 상대 못 믿으면, 전화한다.

Q. 비밀이야기를 메신저나 채팅으로 이야기하기도 하나?

A. 못 만날 상황에서 그렇게 한다.

믿음이 있기 때문에 이야기 한다.

문자는 숫자 잘못조금만 찍어도 잘못가는데 메신저는 대상을 정해 놓고 한다.

Q. 직접 대화랑 차이가 없나?

A. 메신저는 차이가 없다.

Q. 메신저는 말속도 보다 느리지 않나?

A. 내용이 긴데 간략하게 줄여서 이야기해야 하는 경우 힘들다.

내용이 많이 길면 전화한다.

"나 고민 있어."

"-전화해"

이런 패턴이 된다.

Q. 유선전화는 사용하나?

A. 핸드폰 요금 다 썼을 때, 집전화로 핸드폰 걸면 많이 나오니까 전화 해서 전화해 하고 끊기도 한다.

Q. 이런 매체들이 없었거나 친한 정도에 따라 매체의 이용정도가 달라지나?

A. 없었다면 지금 친구들이 이 정도까지 친해 질 수 없었을 것이다.

Q. 왜?

A. 바로 보낼 수 있으니까 문제 해결이 가능하다.

Q. 무슨 문제?

A. 당장 이 상황에서 어떻게 할지 모르겠다고 하면 알려준다.

느낌이 그때그때 들 때마다 이야기 할 수 있다.

Q. 이런 이야기를 온라인에서 만난 사람들과 이야기 할 수 있나?

A. 아니다. 원래의 모습을 아는 사람들에게 말하는 것이 빠르다.

A. 게임은 실시간으로 보이고, 나이가 많은 사람인 경우는 부모님 입장이 되서 이야기 해주기도 한다.

그런데 환경이 다르니까 내가 생각하는 상황과 다를 수도 있고, 기분 나쁜 말을 해줄 수도 있는데 친한 친구들은 따끔한 말을 못해준다. 따끔한 말이 도움이 되지만 기분이 나쁘다.

A. 따끔한 말을 해준다고 해서 기분이 나쁘지는 않다.

현실에서는 그거 싫어 이야기 하면 기분 나쁘지만 현실에서 계속 만나는 친구이기에 더 기분이 나쁘고 친구사이가 안 좋아 질 수도 있다. 받아들이는 정도의 차이가 다를 수도 있다.

Q. 비밀이야기 할 때 친구들과 더 가까워지는 것 같은가?

A. 콤플렉스 이야기 할 때 서로 터놓고 이야기 하면서 서로 잘 알게 되기 때문에 친해진다. 그만큼 믿고 이야기 하는 거라 생각하게 된다.

Q. 말하기 휴대전화 채팅 정말 말하기 힘든 경우 어떤 매체 이용?

A. 직접만나서 한다. 그게 안 되면 전화 그것도 안 되면 말 안함 나중에 만날 때 말함 문자는 위험성이 있다.

A. 버디는 대화 창 여러 개 띄울 수 있기 때문에 1:1대화를 여러 명과 한다. 각각의 대상과 다른 이야기를 한다.

Q. 무슨 이야기를 하는가?

A. 먼저 이야기를 걸어오면 그런 이야기한다. 알려 달라 그러면 이야기 해주고 고민상담도 해주고, 한 채팅 방에서 3,4명이 이야기 하고, 1:1채팅도 여러 명 하는 경우가 있다.

Q. 1:1로 여러 명과 여러 명 함께 이야기 하는 것과 다른 점은?

A. 1:1은 말이 줄줄 올라간다. 무시당하는 경우가 많다.

Q. 친구 만날 때 (학교)자기와 비슷한 사람을 만나게 되나? 다른 사람과 만나게 되나?

A. 같은 사람과 끌릴 때도 있고, 다른 사람과 끌릴 때도 있다.

Q. 온라인에서는?

A. 온라인에서는 다른 사람과 만나려고 하는 것 같다.

온라인이든 오프라인이든 다른 사람과 만난다.

비슷한 사람은 질릴 수 있지만 온라인이든 오프라인은 별로 차이가

없다.

비슷한 사람을 만날 때도 있고, 다른 사람을 만났을 때는 그쪽 기분을 맞춰 주는 편이고 비슷한 사람일 경우 다른 사람보다 대화도 쉽고 더 가까운 친구가 될 수도 있다.

온라인이든 오프라인이든 다 친해진다. 잘 안 맞는 사람은 내가 맞추려고 노력한다. 맞는 사람과 만난다.

Q. 맞는 사람이 있고 다른 사람이 있는데, 각각이 사용하는 매체가 다른가?

A. 가까운 사람과는 문자도 많이 하고 장난도 많이 치는데 다른 애들은 놀자고 만나지만 고민은 덜 털어 놓고, 전화는 거의 안하고 문자는 여러 종류의 아이들과 같이 한다. 비슷한 아이들과는 여러 가지 다 하지만 안 맞는 아이들에게는 잘 안하게 된다. 다르니까 공감대가 별로 없다.

Q. 매체별 차이가 있나?

A. 나이차가 많이 나는 경우 문자 전화 잘 안하고, 많이 친한 사람인 경우는 잘한다. 실제 만나보지는 않았다. 문자 같은 경우는 게임이 야기를 안하니까 공감하는 바가 없다. 비슷한 사람끼리 하게 된다.

Q. 친구 사귀다 보면 좋은 점도 있고 불편한 점도 있는데, 이런 점이 핸드폰 등을 사용하면서 더 메이는 느낌인가? 독립적인 느낌인가?

A. 사람에 따라 다르다. 오래전부터 알던 애들은 메이는 느낌이 들 때도 있고, "왜 그런 애랑 노니?"는 소리를 반복해서 들으면 짜증이 난다. 문자로 보낼 때도 있고 전화로 직접적으로 말할 때 도 있니까. 이런 경우 핸드폰 배터리 빼놓는다. 그렇기 때문에 오해가 생기기도 한다. 세 명이 사귄 경우 양자 두 명이 별로 친하지 않을 경우 가운데 사람은 양쪽의 입장을 맞추느라 힘들게 된다. 이런 상황이면 화재를 돌리는 것이 가장 빠르다.

Q. 게임 잘하는 사람에게 끌리나?

A. 그렇지 않다

Q. 그럼 수준이 맞는 사람과 끌리나?

A. 그렇다. 초보는 게임을 찾는데 의의를 두는 경우도 많다.

그럴 경우 고수가 너무 많이 알고 잘난 척 하면 싫다.

Q. 친구 만날 때 자기가 알고 있는 것과 다른 면이 보일 때가 있나?

A문자는 진지한데, 실제 만나면 너무 장난을 심하게 칠 경우가 있다.

Q. 학교에서 조용한 애들이 온라인에서는 어떻게 다르나?

A. 온라인에서 더 활발하거나 비슷하다.

Q. 온라인에서의 모습이 대인들에게 도움이 되는 것 같은가?

A. 이중적인 생활을 하는 것이다. 위선적인 사람이 될 수도 있다.

Q. 다르게 해본 적이 있는가?

A. 처음에 의식하지만 가다보면 의식이 되지 않는다.

Q. 한번 마음먹으면 그것대로 행동이 되나?

A. 저는 잘 안 돼요. 원래 성격이 드러나니까 당황할 때도 있고 좋아할 때도 있고, 처음에는 힘들지만 나중에는 재미있기도 한다.

Q. 대인관계에서 도움이 되나?

A. 그렇다

Q. 어떤 경우?

A. 잘 모르는 사람 만났는데 뭔가 같이 해야 할 경우
온라인상에서 사람들 많이 만나봤으니까 쉽게 만날 수 있고,
일을 해 나갈 수도 있고, 비슷한 성향을 가질 수도 있다.

A. 대인관계 때 별 도움이 안 된다.

친구 만드는 것이 경험으로 만드는 것이 아니다.

친구들 하나하나가 모두 다르기 때문에..... 가상과 현실과는 다르다

A. 도움이 안 된다.

너무 다르다고 느껴지면 피하는 듯한 느낌이 든다.

Q. 공부할 때 여러 매체가 도움이 되나?

A. 문제집 풀 때 도움이 되기는 한다. 선생님께 문자해도 된다.

A. 도움이 안 된다.

시험기간인데 쓸데없는 문자 보내는 경우 핸드폰 꺼놓기도 한다.

같이 공부할 때 핸드폰 올리면 다른 아이들에게도 방해가 된다.

분위기가 다 깨지는 경우도 있다.

공부할 시간을 정해서 핸드폰을 치우거나 해야 하고, 필요할 때 꺼내야 한다.

Q. 그렇게 하면 불안하지 않은가? 인위적으로 차단하면?

A. 지금 나에게는 시험공부가 더 필요하기 때문에 핸드폰을 나중에 사용할 수 있다.

정말 중요한 일이면 집으로 전화할 수도 있기 때문에.....

A. 아주 심각한 상태는 아니니까 학교에서 핸드폰 뺏으면 한 달 간은 못쓰는데 그 동안 답답할 때가 많다(금단현상) 하루 정도 불편하다가 더 편하다고 느끼기도 한다.

Q. 친구들이 예상치 못한 행동을 하는 것이 좋은가? 싫은가?

A. 예상치 못한 행동이 좋은 것이면 좋아지고 나쁘면 나쁘다.

첫인상이 좋지 않은 아이가 그런 좋은 행동을 하면 좋아 보이고, -그냥 놀라울 정도이다.

Q. 그러한 경우가 있었나?

A. 뒷이야기 못한다고 하는데 단둘이 있을 때는 뒷이야기 많이 하는 아이였다.

Q. 예상치 않은 행동이 좋거나 나쁘지 않은 경우가 아닌 단지 예상치 않은 행동 일 때 어떤가?

A. 그런 행동이 있다고 해서 그렇게 크게 영향을 받는 것이 아니다.

Q. 나랑 비슷한 사람인줄 알았는데 ‘다르구나’ 알았을 때는?

A. 그냥 그렇구나 하고 만다.

Q. 대하는 것도 같나?

A. 그저 새로운 모습을 보았을 뿐이다.

Q. 온라인상에서 자신을 감출 수 있을 때 자신의 행동을 자유롭게 만드나?

A. 원래의 성격이 그냥 나온다.

그렇게 행동하기 위해서는 머리를 잘 써야 한다.

Q. 해보면 어떤 것 같은가? 나는 차분한데 활발한 척 했다. 그게 의외로 맞더라 하면?

A. 맞아서 재미있을 때도 있지만 원래의 성격을 잊어갈 때도 있고
나는 누구인가 생각이 들기도 한다.

Q. 왜 나는 누구인가 라는 생각이 드나?

A. 죄의식도 있고, 정체성의 문제도 있다.
A. 온라인 친구는 온라인 친구고 오프라인은 오프라인이기에 두개의
경우 성격이 달라도 상관없다고 생각하고, 달라져도 상관없다고 생
각한다.

Q. 현실친구를 온라인에서 만날 때는? 성격이 바뀌기도 하나?

A. 달라지는 경우가 있지만 성격의 차이가 아니라 자신감의 차이일 뿐
이다.

Q. 그럼 그 친구는 왜 달라지나?

A. 성격적인 면이 있기도 하고, 낮가림을 많이 하는 아이들은 온라인
에서 얼굴이 없기에...

Q. 그것이 바람직하다고 생각하나?

A. 그렇게 느끼지는 않는다. 그렇지만 크게 상관있지는 않다.

Q. 여러 매체를 사용하는데 친구 (현실친구)관계가 달라졌다고 느껴지는가?

A. 친해지기 어렵다고 느꼈던 친구들이랑 더 친해지는 경우가 있었다.

Q. 나빠지는 경우는?

A. 그런 경우는 없다. 항상 옆에 있듯이 가족처럼 느껴진다.
A. 친구 사귀는데 도움이 된다. 몇 마디하고 친해지는 경험에 있다.
A. 오프라인 친구와 더 친해진 경우는 없으나 채팅으로 친했던 친구랑
더 싸웠던 경우가 있다. 그 뒤로 버디를 잘 안하게 되었다.
현실친구들이 더 친해지는 경우는 없었다.

Q. 사귀는 친구수가 더 많아졌나?

A. 온라인으로 소개받기 쉬워졌다.
온라인이나 핸드폰으로 계속 소개받고 소개받을 수도 있다.

Q. 어떤 친구를 소개시켜주나?

A. 학원친구나 다른 반 친구들 초등학교 동창생들이 학교 나눠졌을 때,

Q. 어떤 식으로 친해지나?

A. 채팅 대화->문자

현실친구가 아는 친구를 온라인에서 소개를 시켜주고 그것이 친구가 된다.

Q. 그렇게 생긴 친구가 없었으면 안 생겼을 친구인데.. 얼마정도 늘었다고 생각하는가?

A. 홍보해달라고 해서 연락계속 하게 된다. 현실의 친구들이 해준다.

Q.그것이 도움이 된다는 거지?

Q.몇배정도 도움이 되나? 그렇게 해서 친구가 된 경우 몇 배나 되었나?

A.1.5배,

Q. 휴대폰 있는 친구들을 대할 때 휴대폰 없는 친구들을 대할 때

A. 조별발표같이 할 때 집으로 연락을 해야 하는데 제3자가 받을 것 같을 때, 핸드폰이 있으면 전화도 편히 할 수 있을 것 같은데, 없는 아이들에게 핸드폰 이야기 할 때는 마음을 편하지 않다.

A. 그냥 그 사람들과 친하지 않다.

A. 핸드폰이 있으면 밤에도 전화할 수 있는데... 다른 애들보다 친하기 어렵다.

친해지기 어렵다는 것은 없는 것 같은데 조별 발표가 있을 때 연락이 안 되면 그 아이들 뒤편까지 다 해야 하는 상황이 발표가 나타난다. 안 해 가면 다들 망하기에...불편하다.

Q. 그걸 악용한다는 생각이 드나?

A. 그것은 아니다.

A. 이야기를 덜 하게 되니까 그렇게 친하다고 해도 거리낌이 있다. 조발표시 불편하다.

A. 비밀이야기 같은 경우는 학교에서 이야기 할 수 있으나, 조별발표는 집에서 하고 연락을 해야 하는데, 집전화가 유선일 때는

컴퓨터와 함께 사용하지 못해서 힘들고 시간대도 맞지 않다.

- A. 학교 끝나면 핸드폰 없는 아이들과는 거의 연락을 안 하게 된다.
만나는 횟수 말하는 횟수가 다 적다. 반 바뀌면 모르는 것처럼 된다.
유선전화는 왠지 모르게 걸끄럽다.
- A. 친구 사귀는 데 지장을 주기는 한다.

Q. 그 친구들의 입장일 때 어떨까?

- A. 그냥 핸드폰을 없으면 어떻게 살까? 하며 이해가 잘 안된다.
‘왜 안 사주나?’라는 생각이 든다.

Q. 그 부모님들은 왜 안사주실까?

- A. 무조건 커서 사줄게 라 말하는 부모님들
A. 성적문제

Q. 실제 핸드폰이 있으면 성적이 떨어지나? 그렇지.

- A. 시험기간이 되면 아빠가 압수한다.
A. 이 문자 20번 돌리기 이런 문자 온다.

Q. 핸드폰이 있으면 성적이 떨어질까?

- A. 성적이 떨어지는 애들은 핸드폰을 가지면 안 된다.
시험기간에는 핸드폰과 연을 끊고 살아야 한다.

Q. 안방에 컴퓨터 있는 두 명. 채팅하기가 힘든데 친구사귀기 힘든가?

- A. 채팅에서 만나는 친구들은 못 믿기고 아버지가 원치 않아서
아예 채팅을 하지 않는다.
문자로만 하는 친구들이 편하다.
그다지 상관없다.
- A. 부모님들이 쪽지 볼까봐 안한다. 그냥 보는 것이 싫다.
웬만하면 안하려고 한다.
나쁜 아이들과 연락하는지 알고 좋지않게 보신다.

Q. 인터넷을 잘 안하니까 친구들 사귀는데 문제가 있나?

- A. 아무래도 말을 쉽게 걸기가 힘들다. 온라인 오프라인 모두.
그런 경험이 필요할 것 같다.

그런 경험이 있으면 쉽게 말을 걸 수도 있을 것이다.

Q. 부모님께 그런 이야기 해봤나?

A. 안해봤다.

부모님은 너무 독단적이다 말이 안 통한다. 승산도 없다. 하라는 대로 조용히 한다.

그것이 부모가 원하는 것이다.

엄마한테 이야기 하면 전해주기도 하고 많이 싫으면 싫다고 이야기 하기도 한다.

Q. 한편에서 가장 불편한 이유는?

A. 눈치 볼 때. 문자 게임하고 있으면 빼앗아간다(저녁에)

열두시 한시 넘어서.....

이해를 못하신다.

<중학교 2학년 남학생 F.G.I 녹취록>

Q. 핸드폰 다 가지고 있나?

A. 다 있다.

Q. 핸드폰 요금이 얼마 나오나?

A. 2만원,3만원

Q. 문자 많이 쓰나?

A. 제한되어 있다.

Q. 문자를 많이 쓰나? 전화를 많이 하나?

A. 문자.

Q.언제부터 핸드폰 사용하기 시작했나?

A. 초등학교 5학년, 중1, 중2

주로 중1,2

Q. 핸드폰 사용 전후로 친구들 사귀는데 달라졌나?

A.별로

Q. 달라지지 않은 점은?

A. 핸드폰 있던지 없던 친한 것은 모두 같다.

핸드폰 있으면 더 친해진다. 학교에서 모여서 말을 한다.

집에서는 문자나 메신저로 이야기 주고받으면서 친해진다.

Q. 버디버디 안하는 애는 왜 안해?

A. 재미없다. 친구가 없어요. 컴퓨터가 어디에 있나? 형방에 있는데 고장났다.

Q. 컴퓨터 어디 있나?

A. 거실3, 자기방1, 컴퓨터방 1

Q. 거실에 있으면 눈치 보나? 언제 그만 두라 그러나?

A. 한 시간도 안 되서 그만하라 그린다.

Q. 컴퓨터 그만하고 뭐하라 그러나?

A. 공부하라 그린다

Q.반에서 몇 등 정도 하나?

A. 8등, 25등, 18등, 8,9등

한반에 35명이다.

친구들끼리 등수 다 알지 않아?

다 알아요.

Q. 인터넷으로 채팅 등을 해서 사람 사귀어 본적 있나?

A. 게임으로 사람 사귀다.,

Q.어떤 식으로?

A.작업 걸어요.

Q. 주로 여자로?

A. 그렇다.

Q. 가장 잘 들어가는 야한사이트는?

A. 푸르나

Q. 게임하면서 주로 어떤 사람 만나나?

A. 이성

Q. 어떤 식으로 만나나?

A. 얘기 무작정 대쉬한다.

게임에서 만난다.

Q.그 후 핸드폰으로 연락하거나 오프라인 만난 적 있나?

A. 있다.

Q. 오프라인과 온라인 만남이 다른가?

A.같다.

Q. 휴대폰 내용과 직접말하는 내용이 다른가?

A.거의 비슷하다.

Q. 다르게 있다면?

A. 말하기 어색한 것은 문자로 이야기 한다.

Q. 그런 것은 어떤 내용인가?

A. 이성 친구를 좋아한다.

이성 친구를 계속 문자를 주고받던 사이이면, 문자로 대쉬를 한다.

Q. 일반친구한테는 말하기 어색한 것은 ?

A. 그런거 없다.

Q. 일반친구를 대화나 문자가 같아?

A. 같다.

여자만 다르다.

Q. 석기시대의 이야기

Q. 문자 어떤 이야기 하나

A. 놀자 한다.

Q. 비밀이야기는?

A. 만나서 이야기 한다.

Q. 이성간은 문자로 한다.

A. 만나서-쑥스러워서 말을 안 한다.

Q. 그럼 무슨 이야기?

A. 지금 하고 있는 일을 주로 말한다.

Q. 채팅 사이트는 주로 어디를 자주 가나?

A. 요즘 채팅 안 한다.

Q. 초등학교 때는 채팅사이트 많이 갔었나?

A. 아니 안 갔다.

어릴 때부터 버디 버디 했다

Q. 온라인에서 새로운 친구 사귀는 경우는 어떤 경우 사귀나?

A. 게임으로,

A. 30대20대 사귄다.

주로 동갑내기 사귄다. 주로 게임이야기

Q. 게임 말고 무슨 이야기 하나?

A. 못 들어 온다고 이야기 한다.

Q. 상담이나 고민이야기 안하나?

A. 남자들은 친구들끼리 고민이야기 한다.

Q. 무슨 고민이야기?

A. 이성고민이야기 한다.

Q. 없대며?

A. 없으니까 고민이다. 조언을 많이 듣는다.

Q. 대쉬한적있어?

A. 아니요

Q. 버디에서는 무슨 이야기 하나?

Q. 이성이야기 말고, 다른 이야기 뭐하나?

Q. 친한 친구한테 하는 이야기와 친하지 않은 친구한테 하는 이야기가 다른가?

A. 다르다.

A. 친하지 않은 친구들과는 이야기 잘 안한다.

Q. 말 거는 친구는 몇 명 정도 되는가?

A. 다 친하다.

남자끼리는 웬만하면 거의 다 친하다. 여자들이랑은 그렇지 않다.

Q. 친한 친구가 몇 명 있어요?

A. 11,12명, 10명

Q. 친한 친구와 친하지 않은 친구사이의 내용의 차이는?

A. 친한 친구는 사적인 이야기

Q. 사적인 이야기 뭐?

A. 사소한 이야기 등

A. 친하지 않은 친구는 -선생님이 너 오래 이런 이야기 밖에 아함
안 친한 친구와는 사소한 이야기도 하지 않는다.

Q. 친구들과 중요한 이야기는 안하나?

A. 사소한 것부터 시작해서 중요한 이야기도 한다.

Q. 친한 친구와 안 친한 친구랑 어떻게 다른가?

A. 안친 말 잘 안함, 안녕

친하면 떠들면서 한다.

Q. 핸드폰이나 메신저와 실제 대화랑 다른가?

A. 비밀얘기는 친한 애들이랑 어디서든 다 하는데,
친하지 않은 애들이랑은 비밀얘기 자체를 하지는 않아요.

Q. 싸웠을 때는 주로 어떤 매체를 이용하나?

A. 핸드폰이나 메신저로 할 때 편하긴 한데 성의 없어 보이기도 하기
에 대화로 하는 것이 더 낫다.

아무래도 표현의 방식 면에서 대면하는 방법이 화해하기가 쉽다.

Q. 만약 기분이 나쁜 것을 표시 할 때는 어떤 수단을 이용하나?

A. 만나서 싸웠을 때는 그 자리에서 하고,
문자나 메신저로 하다가 싸움이 났을 때는 문자나 메신저를 이용한다.

Q. 화가 났을 경우 만나서 이야기 하나? 전화하나? 문자로 하나?

A. 만나서 하면 진짜로 싸움이 날까 무서워 전화나 메신저로 이야기
하다가 나중에 오해를 푸는 것이 좋다.

감정이 상했을 때는 문자 보내는 게 낫다.

Q 실제로 싸웠을때 그렇게 대처하는가?

A. 그런 경험이 별로 없다.

Q. 컴퓨터가 있으면 무엇을 주로 사용하나?

A. 컴퓨터가 켜져 있으면, 핸드폰은 잘 이용하지 않는다.

컴퓨터 하다가 다른 일을 하는 것을 정말 싫어한다.

컴퓨터 할 때는 부모님이 심부름 시키는 것도 정말 싫다.

B. 친구들이 모두 다 버디버디(메신저에) 들어와 있어서가 아니라
그냥 귀찮아서 핸드폰으로 연락을 하지는 않는 것이다.

Q. 모른 사람들과 온라인에서 사귀어 본 적 있나?

A. 사귀어 본 적은 있다. 하지만 (오프라인으로) 만난적은 없다.

Q. 게임하면서 전화해 본 적은?

Q. 게임할 때 버디버디로 이야기 해 본적 있나 ?

A. 있다.

Q. 다른가?

Q. 모르는 사람과 게임해서 많이 만나나? 아는 사람이랑 많이 하나?

A. 주로 친구들과 하지만 시간이 안 맞고 혼자 들어갔을 때는(혼자서 게임할 때) 모르는 사람들과도 교류를 한다.

Q. 만약 현실친구가 있으면 그 친구들과 게임 하나?

A. 게임은 다른 사람들과 같이 할때도 있지만 대화는 주로 아는 사람들과 한다.

Q. 모르는 사람들과 대화 시 신상정보를 바꾼 적있나?

A. 성별은 바꾼 적 있다.

성별을 바꾸면 대화가 쉽기도 하고

(대체로 게임하는 사람이 남자이기에 말을 잘 걸어온다)

그랬을때는 핸드폰 번호를 알려달라고도 한다.

Q. 그럴 때 기분은 어떤가?

A. (대화 상대)그 사람이 이상하다고 생각한다.

Q. 본인의 기분은?

A. 별 생각 없다.

Q.이런 경험이 다른 사람 사귄 때 도움이 되나?

A. 남자 캐릭터 보다 여자 캐릭터가 더 수월하다.

남자들이 작업을 걸기도 한다.

Q. 나중에 그 경험이 도움이 될까?

A. 아무래도 그렇다.

그 사람들이 하던 말을 나도 이용해서 사귄 수도 있다.

Q. 친한 친구들과 친하다거나 친하지 않는 정도에 따라 핸드폰 사용이 다른가? 문자는?

A. 친하지 않은 친구들과는 연락 잘 안한다.

Q. 아주 친한 친구 약간 친한 친구들 간의 차이는 어떠한가? (전화랑 문

자에서)

다른 건 별로 없지만 이야기의 내용이 다르다.

정말 친한 친구에게는 창피한 이야기, 싸운이야기 모두

친하지 않은 친구, 답장만 한다,

Q. 굉장히 비밀로 해야 할 적 친한 친구라도 전화로만 해야 겠다 라는 것이 있는가?

A. 진짜 비밀은 만나서 해야 하는 경우가 많다.

예를 들어 부모님이 볼까봐.

잠자다가 엄마가 볼 수도 있다.

남들이 볼까봐 그런다.

Q. 친구 사귄 때 비슷한 사람 만나나? 다른 사람 만나나?

A. 그냥 모두 다 만난다.

Q. 그럼 집이 멀거나 가깝거나 하는 것은 친구를 사귀는데 있어 영향을 주는가?

A. 그렇다. 집에 가는 길에 더 많은 이야기 할 수 있다.

Q. 비슷한 게임 하는 사람과 친해지나?

A. 그렇다.

Q. 레벨에 따라서는?

A. 레벨은 상관없다.

Q. 비밀이야기 하면 친해지는 경우 생기나?

A. 그렇다. 엄마 아빠에게 이야기 못하는 걸 이야기 하면 시원하다.

Q. 그런 이야기 할 때 얼마나 친하냐에 따라서 달라지나?

A. 별로 친하지 않은 친구에게는 아주 비밀이야기 안한다. 중간도 마찬가지로 아주 친한 친구들과만 한다.

Q. 문자를 인사치레로 잘 있냐고 보내나?

A. 하지 않는다. 그냥 나와라 이런다. 한번도 (인사성문자)받아 본적 없다.

Q. 유선전화 쓴 적 있나?

A.네.

Q. 언제쓰나?

A. 집에 있을 때

Q. 왜?

A. 요금 때문에

(요금이 정액제인 경우가 많아) 요금을 다 썼는데 중요한 전화를 해야 할 상황대비

Q. 친구에게는 유선전화로 거나? 핸드폰으로 거나?

A. 경우에 따라 다른데 먼저 핸드폰으로 걸고, 안되면 집으로 연락을 해본다.

핸드폰이 개인적으로 연락하기가 쉽기때문에...

Q. 집 전화 요금 많이 나오겠네?

A. 전화 많이 안 쓴다.

왜냐하면, 전화하다보면 둘 다 말이 없는 경우가 싫다.

말을 잘하지 못하는데 (중간에 말이 끊기는) 그런 경우가 많다.

Q. 전화했는데 왜 말이 없어?

A. 용건이 있어 전화가 왔고, 받았지만 용건이 끝나고 화제가 바뀔 때 둘 다 말이 없는 경우가 많이 발생한다. 이런 상황은 어색하고 싫다.

Q. 친구들하고 대화하는 것과 휴대폰과, 메신저 등 어떤 매체를 가장 많이 이야기 하나?

A. 문자-(수업시간에도) 가장 많이 사용한다. 답장도 온다.

Q. 친구들끼리 주로 사용하는 것이 다른가?

A. 요즘은 대체로 버디버디.

Q. 매체별로 다르나?

A. 그렇다.

어떤 애들은 문자 사용거의 안하고 컴퓨터를 하루 종일 하는 애들도 있기는 하나 문자가 거의 대부분이다.

Q. 그럼 컴퓨터를 많이 사용하는 경우는?

- A. 친구 한명의 경우는 컴퓨터 켜 있으면, 문자 거의 쓰지 않는다.
컴퓨터 할 때는 핸드폰이 없는 것 같다. 좋아하는 여자에게 연락이
와도 보기만한다.

Q. 공부할 때 이용하는 매체는?

- A. 숙제- 주로 컴퓨터. 문자는 쓸 수 있는 글자가 한정되어 있다.
많이 물어볼 수 없기에
A. 시험 공부 할 때는 만나서 학원 같은 데서 한다.
문자나 버디버디는 식을 쓸 수 없기 때문에..

Q. 집에서 공부할 때는 ?

- A. 문자로 많이 한다.

Q. 왜?

- A. 시험 공부 할 때는 컴퓨터 안한다.

Q. 약속 같은 것 정할 때? 안부 물을 때? 어떤 경우 문자를 더 많이 사용하나?

- A. 안부 물을 때.

Q. 친한 친구는 반에서 몇 명 정도 있나?

- A. 5명 정도.

다른 반 애들은 10명 정도 합치면 15명 정도

Q. 전화는 누구에게 더 많이 하는 가? 학급? 다른 반?

- A. 다 자주 안한다.

Q. 문자는 자주하나? 어느 쪽에 더 많이?

- A. 다 같다.

Q. 같은 반 애들은 얼굴을 보니까 다를 수 있지 않나?

- A. 아니다 영향 받지 않는다.

Q.비밀이야기는 많이 하는가?

Q.어떤 비밀이야기 많이 하는가?

A. 삶에 대해서.....

Q. 구체적으로 어떤 거?

A. 부모님 이야기. 비밀이야기는 잘 안하는 편이다.

Q. 비밀이야기 할 때나 들을 때 친하다는 생각이 드는가?

A. 아니

Q. 비밀이야기는 친한 애들이랑 할 것 아닌가?

A. 그냥 친구니까 라고 생각한다. 친하다는 생각은 안한다.

Q. 친구 만날 때 비슷한 친구 만나나? 다른 친구 만나나?

A. 비슷한 친구

Q. 비슷한 친구 만날 때랑 아닌 친구랑 사용하는 전화나 문자의 사용정도가 같은가?(너랑 다른 친구 떠올려봐라)그런 친구랑 어떤 것 사용하는가? 대화패턴 등이 비슷한가?

A. 자주 이야기를 안 한다.

Q. 친한 친구가 아니야?

A. 조금 친한 친구

Q. 15명은 모두 너랑 비슷한가?

A. 거의 비슷하고, 몇 명만 아주 조금만 다르다. 대 부분 다 비슷하다.

Q. 동네에는 친구 없나?

A. 다 동네라서 학교도 같다.

Q. 핸드폰 메신저 중 어떤 것을 가장 많이 사용하나?

A. 문자

Q. 친구와 집 전화 사용할 경우 있나?

A. 약속 정할 때

Q. 왜? 휴대폰 안 쓰고 집 전화 쓸 때는?

A. 휴대폰이 제한 되 있을 때 집 전화 쓴다.

Q. 그럴 때 친구집전화로 하나? 핸드폰으로 하나?

A. 핸드폰으로 한다. 이유는 그냥 편하니까 한다.

Q. 친구나 사람에 따라 메신저 문자 전화 직접 전화의 사용정도가 컨텐츠나 친분에 따라 다른가?

A. 문자나 버디버디의 경우, 무한한 이야기를 하고,
친구 끼리 들만 하는 이야기 여자이야기 야한이야기 등을 한다.
직접 만났을 때는 오늘 하루 일과 이야기를 한다.

Q. 야한얘기는 직접이야기 하지 않나?

A. 아니다.

Q. 왜?

A. 만나서 하면 무안하다.

Q. 버디버디 할 때는 친한 친구랑 이야기 하나?

A. 다 이야기 한다. 그런데 이모티 콘의 사용은 친한 친구들에게 사용
하고, 친하지 않는 친구는 그냥 ○ ○ 이런 걸 쓴다.

Q. 다같이 이야기 하는 경우는?

A. 공지 사항 전할 때
그런 경우 아닐 때는 개인 쪽지로 한다.

Q. 여러 명이 만나서 수다 떨 때는 없나?

A. 있으나 별로 없다.

Q. 어떤 이야기?

A. 여자이야기, 야한이야기

Q. 1:1은?

A. 오늘 있었던 이야기
상대가 이성일 경우는 말을 가려서 해야 한다.

Q. 말을 가려야 한다는 뜻은

A. 친구들 끼리는 싫어~~~
이렇게 이야기 하나 이성일 경우 돌려서 말해야 한다.
이성친구는 학급에 있는 친구이다.

Q. 어떤 경우 이성과 이야기 하는가?

A. 심심할 경우

야한이야기는 이성과 할 수 없다.

Q. 이성의 아이디는 어떻게 아는가?

A. 홍보를 통해서 아이디를 서로서로 알 수 있다.

Q. 전혀 모르는데 아는 경우 있나?

A. 있다.

Q. 그런 친구들 만나본 적 있나?

A. 없다.

Q. 무슨 이야기 하나?

A. 별 얘기 안한다.

Q. 그런 친구랑 친구로 사귀 적 있어?

A. 문자하고, 전화하고 등 한다.

Q. 무슨 이야기?

A. 별 이야기 안한다.

Q. 왜 그런 아이들을 친구로 만나나?

A. 있어도 나쁘지 않다.

Q. 왜?

A. 그 친구가 여자잖아요.

Q. 남자가 서로 완전히 모르는 사이인데 만난 적 있나? 홍보등으로,

A. 네.

Q. 전화도해?

Q. 그런 사람은 왜 만나?

A. 게임에서 그런 사람을 만났다면 처음부터 알 수 없고, 인사하면서 알게 된다.

계속 인사하면서 만나고, 조금 친해진다.

Q. 무슨 이야기?

A. 게임이면 게임이야기, 밥은 먹었나? 이런 이야기

Q. 어떤 점에서 이득인가?

A. 친구로서 좋다.

Q. 왜 그런 사람을 구지 만나야 하나?

A. 게임 상에서 그 친구를 알면 더 좋다.

아이템도 공유할 수도 있고, 전화해서 빌려달라고 하기도 하고,
여자들은 다다익선이라서 만나고

Q. 여자들은 게임 상에서 만나는 경우 있나?

A. 없다.

Q. 여자의 경우 게임을 너보다 못하나?

A. 전화하고 만나자 하지 않으면 여자 필요하지 않지 않은가?

A. 문자와 이야기하기가 여자가 낫다.

Q. 왜 다를까?

A. 남자 애들이랑 문자 보내기 싫고 대답도 하기 싫다.

남자들은 길게 문자 잘 안 보낸다. 여자들은 문자 잘 보내준다.

Q. 여자라서 보내나?

A. 그건 아니다. 남자들은 길게 보내도 짧게 답한다.

Q. 문자와 전화가 있어서 옛날 보다 친구관계가 돈독해 졌나?

A. 예

Q. 왜?

A. 옛날에는 집에 가서 불러내서 놀아야 한다.

집을 모르거나 찾아갔는데 없으면 만나기가 쉽지 않다.

Q. 전화로 인해 많이 만날 수 있어서 친해진 경우가 많나? 그 보내는 자체로 친해지나?

A. 문자를 보내는 자체로 친해진다(여자의 경우)

남자랑은 문자를 잘 안한다.

Q. 남자친구들 사이에서 휴대폰이 생김으로서 좀 더 친해졌나?

Q. 휴대폰이 있기에 더 확실히 만날 수 있어서 친해 졌나?

A. 그렇다.

남자들은 전화를 해서 만날 수 있어서 더 친해진다.

Q. 인터넷 사이트 중에서 제일 야한 사이트는 ?

A. 들어가지 않는다. 왜냐하면 인증이 필요하다. 그래서 들어가지 못한다.

Q. 인증 안 되는 데는?

A. 없다.

Q. 푸르나 가서 다운받나?

A. 그렇다.

중학교 1학년 때 까지는 사진 2학년 때 까지는 만화 3학년은 동영상이다.

누나가 컴퓨터 전공이라 수시로 체크한다. 그래서 잘 하지는 못한다.
남자들은 남자 여자에 따라서 다르다.

문자로 이성간의 교류가 많고, 사귀는 경우도 많다.

Q. 전화할 때의 내용과 컴퓨터 메시지와 만나서 이야기 하는 것이 다른가?

Q. 어떤 것이 다른가?

A. 여자-만나서 할 때는 쑥스러워서 만나면 인사만 하고 이야기 많이 안한다.

점수 같은 것만 물어본다.

A. 남자-실제로 만나서 이야기 하는 경우가 많다. 문자나 버디 보다는

Q. 왜?

A. 평소에 만나니까.

Q. 남자애들이랑 버디나 문자하는 경우는?

A. 약속 잡았을 경우만 아니면 게임할 때나 연락한다.

Q. 여자랑 하면 새로운 사람을 만나나? 반에 있는 애들을 만나나?

A. 1,2학년 같은 반 애들 3학년 애들 학원 애들 만난다.

Q. 이미 알고 잇는 애들이랑 이야기 하는 거지?

Q. '사귀자' 라고 하는 건지? 아니면, 잘 들어갔나? 이런 일상이야기 하나?

A. 그냥 일상이야기 한다.

Q. 여자들과는 따로 안 만나나?

Q. 만나지 않는데 문자하나?

A. 복남이는 만나서도 잘하고 문자로도 이야기 잘하나
나는 쑥스러워서 문자로 이야기한다.

Q. 문자로 친해진 것이 만나면 다시 서먹해 지나?

A. 문자로 이야기는 하는데 실제로 하면 이야기가 안나온다.
그런데 다른 반이라 만날 기회도 없다.

Q. 문자를 더 많이 하면 친해지는 것을 느끼기도 하나?

Q. 안했을 때 보다는 더 친해지나?

A. 그렇다. 문자를 하는 게 좀 낫다.

Q. 실제 만남과 문자에서 갭이 있나?

A. 그렇다.

Q. 그것에 대해서 어떻게 생각하나?

A. 만났을 때 주제가 뚜렷이 있으면 이야기 하지만 할말이 없으면
만나서 서먹 하기만 하다.

Q. 여학생들에게 비밀이야기와 남자에게 말하는 비밀이야기가 다른가?

A. 누굴 좋아하면 좋아하는 여자애의 친구들에게 조금씩 이야기를 하
고, 모든 남자들에게 말한다.

Q. 부모님들과의 관계에 관한 이야기가 비밀이야기 인가?

A. 아니다.

Q. 남자들과 만났을 때 내가 누구 좋아한다고 이야기 하는 것이 비밀이
야기 인가 특별히 친한 기분을 느끼나?

A. 아니다.

Q. 콤플렉스에 대한 이야기 하나?

A. 친한 친구한테는 평소 때 그런 이야기를 하는데,
3학년 때 처음 만난 애들과는 이야기 하지 않는다.

Q. 상대가 콤플렉스 이야기 하면 친한 생각이 드나?

A. 그렇다

Q.어떤 면에서?

A. 믿고 이야기 해주니까

Q. 인터넷에서 많이들 사귀나?

A. 게임을 하면서 많이 사귀다.

그렇게 많지는 않으나. 아는 애들끼리 게임에서 만난다.

Q. 전혀 모르는데 인터넷상에서 이성 친구를 만나는 경우가 있나?

A. 처음에 게임 나중에 문자를 하기도 한다.

Q. 그렇게 친해지는 이유는 무엇일까?

A. 그냥 편해서

Q. 얘기하면 받아주고 대화도 잘해주는 것을 말하는 거야?

A. 네

Q. 남자친구를 사귀어본 경우는 없어?

A. 있다

게임 처음할 때 물어볼 때 주로 이야기를 한다.

Q. 잘하게 된 다음은?

A. 같이 연습상대로 만난다.

Q. 요즘 채팅으로 만나는 경우는 없어?

Q. 커뮤니티 가입은? 카페는?

A. 자료 찾을 때만

Q. 거기 있는 사람들과 친해지는 경우는 없나?

A. 그렇다.

Q. 옛날 친구들은 자주 못 만나는데 자주 못 만나기에 문자나 버디버디에서 자주 만나는 경우가 있나?

A. 초등학교 같은 반이었던 애가 번호를 알아서 친구추가 하고
쪽지 보내면 같이 놀고 하기도 한다.

Q. 그런 경우가 많아?

A. 별로 없다.

Q. 멀어질 수도 있는데 버디버디나 핸드폰 때문에 관계 유지 하는 경우 있어?

A. 많다.

Q. 핸드폰이나 메신저와 같은 매체들이 네 인생에 도움이 되나?

A. 그렇다

좋다.

Q. 그런게 있어서 다행이라 생각하나?

A. 네.

Q. 채팅 인터넷사이트에서 친구 만나는 경우는 없다 이거지?

A. 네

Q. 핸드폰 사용하는데 편리하다고 이야기 하지만 그걸로 인해서 불편한 경우나 감시받는 다는 생각을 받는 경우는?

A. 어제 티브이에서 ---증후군이 있다. 문자 많이 보내면 손에 이상이 온다고 한다. 컴퓨터 같은 경우도 줄이라 한다. 부모님의 관심이 귀찮다.

Q. 여자친구 있어?

A. 없다.

Q. 문자 보내고 받는 여자친구 없어?

A. 없다

Q. 왜 없어? 있어?

A. 없어

Q. 왜 없어?

Q. 왜 너만 없을까?

A. 문자 주고 받는 애는 있다.

A. 여자친구는 없다.

Q. 너희 반에 사귀는 애들이 많아?

A. 없다.

Q. 여자 친구 중 문자 주고받는 애들 몇 명?

A. 3, 4명

Q. 무슨 내용?

A. 심심하다고 그러다.

Q. 누가 그러나?

A. 우리집 컴퓨터가 고장이 나서 애들한테 심심하다고 보낸다.

그러면 답장으로 놀라 그러다?

Q. 개네들이 먼저 보낼시는?

A. 준비물 물어볼 때, 심심할 때 문자 온다.

그럼 나도 심심하다고

저쪽에서 그러면 놀자고 그러다

그럼 알았다. 한다.

Q. 그럼 만나나?

A. 그렇지 않는다

Q. 지난번에 여자들랑 문자 보낸 적 있어?

A. 심심하다고 놀아달라고

Q. 맨날 심심해?

A. 컴퓨터가 없으니 심심해

컴퓨터 언제 고치냐?

형 수능 끝나면 고친다.

그냥 일상이야기 하는거네

Q. 친구들한테 비밀이야기 한적있어?

A. 없다.

Q. 넌 비밀이 뭐가 있어?

A. 없다.

Q. 정말 없어?

Q. 그럼 암거나 다 이야기해?

A. 그렇다.

Q. 부모님께 맞은 거?

A. 그렇죠

Q. 성적은?

A. 다 이야기 한다.

Q. 누구를 좋아한다는 이야기는 안하나?

A. 한적 없다.,

Q. 좋아 하는 애 없어?

A. 없다.

Q. 그게 말이 돼?

Q. 15명 중 가장 예쁜 애 누구인가?

Q. 이름이 뭐가?

A. 없어요

Q. 제일 안 예쁜 애는 ?

A. 없다.

2006년 한국청소년개발원 간행물 안내

■ 기관고유과제

- 06-R01 한국 청소년 패널조사(KYPS) IV - 조사개요보고서 / 이경상·김기현
06-R01-1 청소년의 선호직업 및 직업가치 특성에 관한 연구 / 이경상·강영배
06-R01-2 청소년 아르바이트 경험에 대한 종단 분석 / 김기현·유성렬
06-R01-3 청소년 비행 및 범죄 응답패턴에 대한 종단 분석 / 김기현·민수홍
06-R02 한국 청소년 발달지표 조사 I : 결과부분 측정 지표 검증 / 김신영·임지연·김상욱·박승호·유성렬·최지영
06-R02-1 한국 청소년 발달 지표 조사 I : 청소년 발달 종합지표 / 김신영·임지연·김상욱·박승호·유성렬·최지영
06-R03 청소년 방과후 활동의 운영 실태와 활성화 방안 / 양계민·오승근·권두승·전명기·조대연
06-R04 북한이탈 청소년 종합대책 연구 I - 남한사회 적응과정을 중심으로 / 백혜정·길은배·윤인진·이영란
06-R05 국제기준 대비 한국 청소년의 인권수준 실태연구 I - 청소년인권지표 개발 / 최창욱·박영균·김진호·임성택·전성민
06-R05-1 청소년 생존권 현황과 지표개발 / 이용교·천정웅·안경순
06-R05-2 청소년 보호권 현황과 지표개발 / 황옥경·정준미
06-R05-3 청소년 발달권 현황과 지표개발 / 이중섭·박해석
06-R05-4 청소년 참여권 현황과 지표개발 / 강현아
06-R06 동북아 청소년의 역사인식·국가관 비교연구 / 오해섭·De-Ping Lu·Kazuhiko Fuwa
06-R07 청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 - 모바일을 중심으로 / 성운숙·박한우
06-R08 청소년 정보화 현황과 대응방안 II : 국내외 청소년 정보화 정책연구 / 이혜연·조정문·김아미
06-R08-1 청소년 정보화 현황과 대응방안 II : 청소년의 온라인 생활과 학업적응 현황 / 장근영·남주희
06-R09 위기청소년 지역사회 안전망 실태와 발전방안 / 윤철경·조흥식·김향초·이규미·우정자
06-R10 청소년 유형별 복지욕구 실태와 지원방안 / 김경준·김지혜·류명화·정익중
06-R11 학교밖 청소년의 실태와 정책적 대응방안 / 서정아·권해수·정찬석·김귀랑

■ 협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-01 청소년기 사회화과정의 국제비교 연구 I / 김현철·김은정·손승영·이기재·박현주 (자체번호 06-R12)

- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-02 주요 선진국의 가족 및 자녀사회화 지원정책 비교연구
- 영국, 프랑스, 호주, 핀란드를 중심으로 / 장혜경 · 홍승아 · 김혜영 (자체번호 06-R12-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-03 일본의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 와타나베
히데끼 · 마츠다 시게끼 · 무꾸오 아사코 · 배지혜 (자체번호 06-R12-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-04 미국의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 김재은 ·
김상학 (자체번호 06-R12-3)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-05 독일의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 서병문 ·
안드레아스헤네커 · 제스퍼 코글린 (자체번호 06-R12-4)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-06 스웨덴의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 최연혁 ·
피터 스트랜브링크 (자체번호 06-R12-5)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-01 청소년 문제행동 종합대책 IV / 이춘화 · 윤옥경 · 조아미
(자체번호 06-R13)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-02 가정 · 학교에서의 청소년 문제행동 대책 / 김은경 ·
홍영오 (자체번호 06-R13-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-03 지역사회 중심의 청소년 문제행동 대책 / 김영지 · 방은령 ·
박정선 (자체번호 06-R13-2)

■ 수시과제

- 06-R14 청소년 생활시간 활용실태 및 변화 / 김기현 · 이경상
- 06-R15 청소년 성소수자의 생활실태조사 / 강병철 · 김지혜
- 06-R16 중국유학 한국청소년의 규모추정과 적응실태연구 / 김익기
- 06-R17 청소년의 미디어 이용과 인간관계: 이동전화와 인터넷 미디어의 영향 / 류춘렬
- 06-R18 청소년 방과후 아카데미 시설환경 모델개발 / 김호순 · 황진구 · 한도희 · 김종훈
- 06-R19 청소년 법의식 평가척도 개발 및 적용에 관한 연구 / 김신영 · 신동준
- 06-R20 21세기 사회변화와 청소년정책의 중요성 / 고숙희 · 김영희 · 서동희
- 06-R21 고교생의 생활의식과 친구관계에 대한 국제비교 조사 / 김현철
- 06-R22 한국형 부모-자녀관계 척도 개발 및 타당화 연구 / 최인재

■ ISSUE PAPER

- 06-IP01 청소년 방과후 아카데미 운영실태와 발전 방향 / 김영호
- 06-IP02 외국의 청소년근로보호정책 연구 - 독일의 청소년근로보호법을 중심으로 / 김문섭
- 06-IP03 한국 청소년의 젠더 차이와 성차별 : 현황과 과제 / 손승영
- 06-IP04 사이버 상 청소년 보호를 위한 사이버 윤리지수 개발 · 평가 / 김성벽
- 06-IP05 청소년의 휴대전화 문제행동 현황과 과제 / 성윤숙

■ 영역과제

- 06-R25 청소년 정책참여 활성화 및 참여권 확보방안 연구 / 최창욱 · 조혜영
- 06-R26 사이버상의 청소년보호를 위한 국제회의 / 성운숙 · 이혜연 · 이창호
- 06-R27 제10차 청소년대상 성범죄자 신상공개 자료 분석 보고서 / 서정아 · 김경준 · 이춘화 · 김귀랑
- 06-R28 청소년육성기금지원사업(1차) 평가 / 김현철 · 백해정
- 06-R29 청소년육성기금지원사업(2차) 평가 / 김현철 · 백해정
- 06-R30 청소년 문화갈등 분석 및 세대간 문화소통 방안 / 박영균 · 박영신 · 김의철
- 06-R31 2006년도 지방행정기관 청소년정책 평가에 관한 연구 / 김신영 · 임지연
- 06-R32 제2회 청소년특별회의 정책의제 연구 / 최창욱 · 김영지
- 06-R33 동북아 청소년문화공동체 모형정립과 교류협력 모델개발 / 오해섭 · 이민희
- 06-R34 2006년 청소년 방과 후 아카데미 만족도 조사연구 / 김은정
- 06-R35 학교폭력 대책을 위한 지역사회 네트워크의 실천적 운영에 관한 연구 / 이민희 · 오해섭 · 이장현 · 신순갑
- 06-R36 청소년보호 관련법령의 개선방안 연구 / 이춘화 · 서정아
- 06-R37 2006년 청소년시설 종합평가 / 이민희 · 김경준 · 최창욱 · 황진구 · 성운숙 · 오승근 · 양계민
- 06-R38 2006년 청소년 백서 / 김현철 · 김기현
- 06-R39 2006년도 인권상황실태조사 연구영역사업(과제 : 실업계 고등학교 현장실습 실태조사) / 김기현 · 임지연
- 06-R40 2020 미래사회와 청소년 연구 I / 김기현 · 장근영
- 06-R41 청소년활동 참가 실태조사 연구 / 장근영 · 김기현
- 06-R42 제11차 청소년대상 성범죄자 신상공개 자료 분석 보고서 / 서정아 · 김경준 · 이춘화 · 김귀랑
- 06-R43 특별지원청소년 선정 및 지원방안 연구 / 윤철경 · 김경준 · 박병식 · 정익중
- 06-R44 청소년행복 · 역량 지수 개발연구 / 김신영 · 이경상 · 백해정
- 06-R45 국가인적자원개발을 위한 청소년직업체험활동 활성화 방안연구 / 임지연 · 김신영 · 김기현

■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 06-S01 「위기청소년 지역사회보호 현황진단 및 발전방안」 (6.17)
- 06-S02 「한국 청소년 발달지표 조사연구 workshop : 결과 부문 지표의 이론적/경험적 타당도 검증」 (6.21)
- 06-S03 「청소년 문제행동 종합대책 IV 중간발표 워크숍」 (6.23)
- 06-S04 「주요선진국의 가족정책 특성과 한국의 정책과제 : 영국, 프랑스, 호주, 핀란드를 중심으로」 청소년기 사회화과정의 국제비교연구 I 협동연구기관 중간발표 워크숍 (6.29)
- 06-S05 「국제기준 대비 한국 청소년의 인권수준 실태연구 I - 청소년인권지표 개발」 (7.7~8)
- 06-S06 「청소년의 가족내 사회화과정 - 한국·일본·미국·독일·스웨덴 5개국 비교」 청소년기 사회화과정의

국제비교연구 I (8.2~5)

- 06-S07 「청소년 유형별 복지정책개발을 위한 워크숍」 (8.14)
06-S08 「청소년 방과후 활동의 운영 실태와 활성화 방안」 (8.17)
06-S09 「동북아 청소년의 역사인식·국가관 - 한국·중국·일본 3개국 비교」 (8.18)
06-S10 「사이버상의 청소년보호와 역량강화를 위한 국제회의」 (9.6~9.8)
06-S11 「청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 - 모바일을 중심으로」 (8.22)
06-S12 「위기청소년 지역사회 안전망 현황 및 발전방안」 (9.9)
06-S13 「청소년문제행동 종합대책 IV · 최종발표 워크숍」 (10.10)
06-S14 「청소년 정보화 현황과 대응방안 II · 최종발표 워크숍」 (10.19)
06-S15 「청소년과 미디어」 (11.10)
06-S16 「한국청소년행복지수」 (11.15)
06-S17 「제3회 한국청소년패널 학술대회」 (11.24)
06-S18 「청소년 활동관련 정책과 뉴 패러다임」 (12.6)
06-S19 「경영목표 · 혁신 직원 워크숍 및 청소년정책개발 · 연구를 위한 산 · 학 · 연 정책협의회」
(12.14~12.16)

■ 연구수행 자료집

- 06-M01 2005 연구보고서 요약집 / 연구기획팀
06-M02 2006년도 고유과제 실행계획서 모음 / 연구기획팀
06-M03 2006년도 고유과제 중간보고서 모음 / 연구기획팀

■ 학술지

- 「한국청소년연구」 제17권 1호 (통권 제43호) / 연구정보지원팀
「한국청소년연구」 제17권 2호 (통권 제44호) / 연구정보지원팀

■ 청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」
청소년지도총서② 「청소년수련활동론」
청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」
청소년지도총서④ 「청소년문제론」
청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」
청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」

청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」,
청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」,
청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」,
청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」,
청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」,
청소년지도총서⑫ 「청소년프로그램개발 및 평가론」,
청소년지도총서⑬ 「청소년 봉사활동 및 동아리활동론」,
청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」,
청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」

■ 한국청소년개발원 문고

한국청소년개발원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」
한국청소년개발원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」
한국청소년개발원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」
한국청소년개발원 문고 04 「청소년학 용어집」

연구보고 06-R17

청소년의 미디어 이용과 인간관계

인 쇄 2006년 12월 7일

발 행 2006년 12월 8일

발행처 **한국청소년개발원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 배 규 한

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 크리홍보(주) 전화 (02)737-5377

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 89-7816-636-9