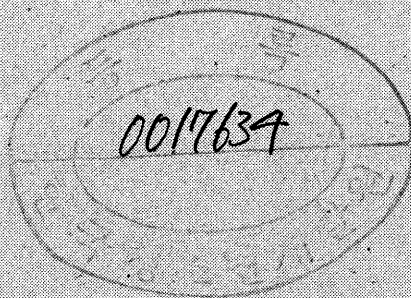


연구보고 04-14

청소년 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상관연구

2004. 12.



 한국정보문화진흥원

연구보고 04-14

청소년 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상관연구

2004. 12.

연구 요약

정보기술의 발달에 따른 사이버 공간의 확대로 청소년들은 정보화의 수혜자와 유해정보의 보호대상자로서 간주하는 동시에 정보의 창출자이며 정보사회의 변화를 주도하는 중심계층으로 자리매김하고 있다. 인터넷과 관련된 청소년 문제는 다른 어느 세대보다도 인터넷 활용 정도나 노력 등에서 앞서고 있는 청소년의 특성을 고려할 때, 점점 더 중요한 의미를 갖게 될 것이다.

인터넷 콘텐츠 중에서도 청소년들은 자신의 신분을 노출하지 않은 채 가식 없는 진솔한 대화를 주고받을 수 있는 온라인 채팅을 매우 선호하고 있다. 더욱이 청소년들이 즐겨 사용하는 온라인 채팅은 단순히 서로의 관심사를 주고받는 기능을 넘어서 성에 대한 호기심을 충족하는 하나의 수단으로 등장하고 있다. 온라인 채팅이 청소년들에게 성에 대해 솔직하게 대화할 수 있는 새로운 기회를 제공하기도 하지만 채팅이 갖는 익명성으로 인하여 예의를 지키지 않는 무례한 언행과 음란한 대화가 일반화되고 있으며, 음란채팅, 성매매, 성폭력 등 성적 일탈의 주요 통로가 되고 있다.

본 연구의 목적은 청소년들의 온라인 채팅 이용 현황 및 실태를 살펴보고, 온라인 채팅을 통해 성 일탈 경험이 있는 청소년을 대상으로 성 일탈 과정과 경로를 살펴봄으로써, 청소년들의 온라인 채팅 이용 실태를 이해하고, 온라인 채팅과 성 일탈 행위와의 상호관련성을 규명하고자 하였다. 이러한 목적을 달성하기 위해서 첫째, 청소년 온라인 채팅 이용 및 사이버 일탈에 대한 사회·심리적 특성 분석 및 이론적 근거를 고찰하였다. 둘째, 청소년들의 온라인 채팅 사용, 인터넷

사용패턴 및 음란물 접촉경험에 대한 현황 및 실태를 파악하기 위해 설문조사를 실시하였다. 셋째, 온라인 채팅을 통한 성적 일탈 경험에 있는 청소년들을 대상으로 채팅 사용 실태를 파악하고, 채팅을 통한 성적일탈 과정 및 경로를 조사하기 위하여 심층 면담을 실시하였다.

본 연구를 통하여 밝혀진 주요 결과는 다음과 같다.

우선, 온라인 채팅 이용 실태에서는 PC 및 인터넷 사용 실태, 채팅 및 음란사이트 사용 실태, 채팅 및 음란사이트 이용 정도 등에 대해 조사하였다. 첫째, PC 및 인터넷 사용 실태이다. 청소년들은 인터넷을 하기 위해 PC를 주로 사용하고 있었다. 인터넷은 대다수 청소년들이 매일 이용하고 있었으며, 평균 이용시간은 1-2시간 이내인 것으로 나타나 매우 높은 이용률을 나타내고 있었다. 인터넷 사용 유형은 온라인 채팅과 게임이 가장 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 둘째, 채팅 및 음란사이트 사용 실태이다. 청소년들은 1주일에 3일정도 채팅을 하는 편이며, 1회 이용 시 약 52분 정도 채팅을 하는 것으로 나타났다. 특히, 거의 매일 채팅을 하는 경우도 비교적 높게 나타났다. 채팅의 종류는 메신저, 게임 채팅이 가장 높게 나타났으며, 주로 버디버디, 세이클럽 등의 채팅 사이트를 이용하고 있었다. 그리고 채팅을 하는 주된 이유로는 심심해서, 친구와 대화 혹은 친구를 사귀기 위함이 가장 높게 나타났다. 음란물 이용 경험에 대해 조사한 결과 38.5%가 접촉 경험에 있는 것으로 나타났다. 음란물 최초 접촉시기와 이용 빈도에 대해 조사한 결과, 초등학교 4학년에서 중학교 시절에 처음으로 접촉하는 것으로 나타났으며, 주 1회 이상 음란물 이용 청소년도 22.5%로 나타났다. 음란물의 접촉 경로는 대다수 수신(스팸)메일이나 인터넷을 하다가 우연히 접촉하게 된 경우가 높게 나

타났다. 셋째, 채팅 및 음란사이트 이용 정도이다. 채팅을 통해 친구를 사귄 적이 있다는 의견이 27.2%로 매우 높게 나타났으며, 채팅을 너무 많이 이용하고 있다고 여기는 경우도 11.0%나 나타났다. 음란사이트의 경우 가족에게 음란물을 본 것에 대해 거짓말을 한 적이 있다는 의견이 23.1%로 매우 높게 나타났으며, 음란물을 너무 많이 이용하고 있다고 여기는 경우도 15.0%나 나타났다.

다음으로, 심층 면담에서는 온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위 유형 및 과정, 성 일탈 행위 계기, 성 일탈 행위 몰입 이유, 성 일탈 행위 영향 등에 대해 조사하였다. 첫째, 온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위 유형 및 과정이다. 온라인 채팅을 통한 청소년의 성적 일탈 행위는 음란 채팅, 음란 화상 채팅, 폰섹, 그리고 번섹 등 크게 4가지로 유형화 되었다. 음란 채팅과 음란 화상 채팅은 사이버 공간에서 이루어지는 반면에, 폰섹과 번섹은 오프라인 공간에서 이루어지는 성적 행동이라는 점에서 차이를 보인다. 그러나 후자의 경우에도 출발선상은 온라인 채팅방을 통하여 시작된다는 점에서 온라인 채팅 관련 성적 일탈 행동이라고 볼 수 있다. 온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위 과정을 살펴보면, 음란 채팅으로 끝나는 경우, 음란 채팅을 즐기다가 좀 더 자극적인 즐기기 위하여 음란 화상 채팅으로 이어지는 경우, 음란 채팅을 즐기다가 폰섹으로 이어지는 경우, 음란 채팅을 즐기다가 번섹으로 이어지는 경우 등으로 나타났다. 둘째, 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 계기이다. 청소년들이 온라인 채팅 관련 성적 일탈 행위를 시작하게 된 계기는 딱히 할 일이 없고, 생활 자체가 무미건조하고 무료하여 뭔가 새롭고 좀 더 자극적인 것을 찾기 위한 것으로 나타났다. 셋째, 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 몰입 이유이다. 청소년들이

인터넷 채팅 관련 성적 일탈 행동에 몰입하는 이유는 개인적인 이유, 사회적인 이유와 현실 도피적인 이유 등인 것으로 나타났다. 넷째, 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 영향이다. 온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위가 청소년들에 미치는 영향은 청소년들의 성의식과 성가치관의 왜곡과, 진지한 만남보다는 일회적이고 즉흥적인 관계를 추구하며, 성폭행을 당하거나, 임신, 성병 등의 신체적인 문제를 경험하는 것으로 나타났다.

본 연구결과를 토대로 다음 몇 가지 측면에서 정책 제언을 제시하였다. 1) 사이버 문화 의식 제 정립 및 인식 전환, 2) 채팅공간을 통한 공식적인 성 상담과 성 교육의 장 마련, 3) 채팅 문화교육 전개 및 활성화, 4) 개입 전략 및 예방 프로그램 개발, 5) 청소년 유해환경 감시 및 제도적 기반 조성, 6) 청소년 눈높이에 맞는 맞춤형 성 교육 실시, 7) 청소년 정보이용 능력 배양, 8) 현실의 놀이문화 개발 및 정보문화 공간 조성, 9) 다양한 콘텐츠 제공 및 사이버커뮤니티 활성화, 10) 국가차원의 청소년 정보화 정책 수립 및 지원체계 확립 등이다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구 필요성 및 목적	3
2. 연구 내용 및 방법	8
3. 연구 일정별 추진 내용	10
4. 연구 기대효과	10
II. 청소년 사이버 문화와 사이버 일탈	11
1. 청소년 사이버 문화	13
2. 청소년 온라인 채팅	35
3. 청소년의 성	51
4. 청소년 사이버 일탈의 유형과 특성	64
5. 청소년 사이버일탈의 주요원인	83
III. 연구방법	93
1. 조사대상 및 표집	95
2. 조사도구 및 내용	97
3. 응답자의 일반적 특성	99
4. 자료 분석방법	101
5. 연구의 제한점	102

IV. 연구결과	105
1. 설문조사 결과	107
2. 면담조사 결과	139
V. 결론 및 정책 제언	169
1. 결론	171
2. 정책 제언	181
참 고 문 헌	197
부 록	203
[부록 1] 설문지	205
[부록 2] 면담지	212
[부록 3] 통계표	215

표 목 차

<표 II-1> 청소년 인터넷 과다사용 위험요소 분류결과	76
<표 III-1> 조사대상 및 표집	95
<표 III-2> 설문조사 항목 및 세부 내용	98
<표 III-3> 면담조사 항목 및 세부 내용	99
<표 III-4> 응답자의 일반적 특성	100

그 림 목 차

[그림 II-1] 채팅사이트	39
[그림 II-2] 아바타 채팅 사이트	40
[그림 II-3] 버디버디 메신저 화면	42
[그림 II-4] P2P 채팅 화면	43
[그림 II-5] 언어파괴 채팅 화면 예	46
[그림 II-6] 온라인채팅의 문제점	49
[그림 III-1] 연구대상자 선정 절차	96
[그림 IV-1] 컴퓨터 사용시간	108
[그림 IV-2] 컴퓨터 이용 목적	108
[그림 IV-3] 인터넷 사용기간	109
[그림 IV-4] 인터넷 사용시간	109
[그림 IV-5] 인터넷 접속시간	110

[그림 IV-6] 인터넷 이용 동기	110
[그림 IV-7] 인터넷 접속장소	111
[그림 IV-8] PC 보유현황	111
[그림 IV-9] 인터넷 사용계기	112
[그림 IV-10] 인터넷 사용유형	112
[그림 IV-11] 인터넷 접속 요일	113
[그림 IV-12] 인터넷 이용 장점	113
[그림 IV-13] 인터넷 이용의 단점	114
[그림 IV-14] 인터넷 ‘공개자료실’ 이용시간	114
[그림 IV-15] 인터넷 ‘공부방’ 이용시간	115
[그림 IV-16] 인터넷 ‘전자도서관’ 이용시간	115
[그림 IV-17] 인터넷 ‘정보검색센터’ 이용시간	116
[그림 IV-18] 인터넷 ‘홈페이지 관리’ 이용시간	116
[그림 IV-19] 인터넷 ‘이메일’ 이용시간	117
[그림 IV-20] 인터넷 ‘동호회’ 이용시간	117
[그림 IV-21] 인터넷 ‘채팅’ 이용시간	118
[그림 IV-22] 인터넷 ‘게임’ 이용시간	118
[그림 IV-23] 여가시간 중 인터넷 비중	119
[그림 IV-24] 인터넷 사용을 위해 부모의 취침 기다림 여부	119
[그림 IV-25] 인터넷 이용한달 평균 지출	120
[그림 IV-26] 채팅이용경험 및 시간	121
[그림 IV-27] 채팅 종류	121
[그림 IV-28] 채팅 사이트	122
[그림 IV-29] 채팅 이유	122

[그림 IV-30] 채팅 이용목적	123
[그림 IV-31] 채팅 상대	123
[그림 IV-32] 채팅 상대 연령	124
[그림 IV-33] 채팅 주제	124
[그림 IV-34] 채팅 소요 시간	125
[그림 IV-35] 채팅 후 접촉유무	125
[그림 IV-36] 음란물 사이트 방문 경험	126
[그림 IV-37] 음란사이트 이용시간	126
[그림 IV-38] 음란사이트 이용 빈도	127
[그림 IV-39] 인터넷 음란물 최초 접촉 시기와 이용빈도	128
[그림 IV-40] 접촉경험음란물 유형	129
[그림 IV-41] 인터넷 음란물의 정보원	129
[그림 IV-42] 음란사이트 이용 후 느낌 1	130
[그림 IV-43] 음란사이트 이용 후 느낌 2	131
[그림 IV-44] 채팅 이용정도	131
[그림 IV-45] 채팅의 중요성에 대한 인식 정도	132
[그림 IV-46] 친구나 가족과의 어울림 감소 정도	132
[그림 IV-47] 채팅을 인한 다른 일 포기 정도	133
[그림 IV-48] 채팅으로 인한 수면방해 정도	133
[그림 IV-49] 채팅 이용 시간이나 내용을 감추거나 거짓말을 하는 정도	134
[그림 IV-50] 우울감 및 불안감 해소 정도	134
[그림 IV-51] 공부 집중력이나 효율성 저하 정도	135
[그림 IV-52] 자신을 더 멋지게 꾸밀 수 있는 정도	135

[그림 IV-53] 용기 및 자신감 향상 정도	136
[그림 IV-54] 인간관계 확장 정도	136
[그림 IV-55] 취미나 여가활동에 도움이 되는 정보 획득 정도	137
[그림 IV-56] 스트레스 해소 정도	137
[그림 IV-57] 부모님이나 친구들과의 갈등 해소 정도	138
[그림 IV-58] 성적 욕구 해소 정도	138
[그림 IV-59] 음란물 이용정도	139
[그림 V-1] 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 유형 구분	175
[그림 V-2] 온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위 과정	176
[그림 V-3] 음란채팅 접촉 경로	176
[그림 V-4] 화상채팅 접촉 경로	177
[그림 V-5] 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 몰입 이유	177
[그림 V-6] 번색의 특성	179
[그림 V-7] 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 계기, 이유 및 결과 ...	180

I. 서 론

1. 연구 필요성 및 목적
2. 연구 내용 및 방법
3. 연구 일정별 추진 내용
4. 연구 기대효과

I. 서론

1. 연구 필요성 및 목적

국가 정보화 정책의 추진으로 정보통신 인프라가 급속히 확충됨에 따라 인터넷을 기반으로 한 우리 사회의 정보화는 빠른 속도로 진전되고 있다. 이에 따라 인터넷 등의 사이버 공간이 청소년 집단의 새로운 생활공간이 되면서 그 부정적 영향에 대한 우려가 높아지고 있다. 우리나라 청소년의 90% 이상이 현재 인터넷을 이용하고 있을 정도로 양적인 측면에서의 정보화는 성공적이라고 할 수 있으나, 중·고생의 40% 이상이 음란물을 접촉한 경험이 있을 정도로 질적인 측면에서의 정보화는 많은 문제점을 드러내고 있다.

시공간을 초월하여 접근이 용이하고 익명성을 지닌 인터넷의 강점은 현실세계의 놀이 활동과 놀이 장소의 부족, 학교교육의 억압 속에 있는 청소년들에게 스트레스를 분출하고, 재미를 느낄 수 있는 탈출구 기능을 제공해 주고 있다. 인터넷상에서의 3대 주요 활동은 웹 서핑, 게임, 채팅¹⁾이다(한국정보문화진흥원, 2001). 이 가운데 온라인 채팅은 컴퓨터의 등장과 더불어 컴퓨터의 활용 부분 중 가장 많은 부분을 차지하는 넓은 기반의 서비스로써, 인터넷에서 상대방과 인간적인 교류를 나눌 수 있는 최적의 수단이 되고 있다.

온라인 채팅은 청소년들이 가장 선호하는 인터넷 콘텐츠 중에 하나로 자리 잡고 있으며 채팅서비스를 제공하는 사이트가 나날이 확대되고 있다. 포털·언론·커뮤니티 등 다양한 사이트²⁾에서 고객을 유인

1) 문맥상 '채팅'이란 용어를 사용해도 의미상의 혼돈은 없으나 본 연구의 제목에서 나타나듯이 용어사용의 엄밀성을 기하기 위해서 '온라인 채팅'으로 통일하여 명명하기로 한다.

하는 전략으로 채팅 서비스를 제공하고 있다. 초기에 글로 대화를 나누던 채팅은 글·음성·화상 등 멀티미디어 기능을 제공하며 다양화되고 있으며, 전문사이트의 영역에서 벗어나 인터넷 콘텐츠의 중요한 구성요소로 광범위하게 적용 범위가 확대되고 있다.

청소년들은 온라인 채팅의 주 이용자 그룹이다. 온라인 채팅은 청소년의 32.3%가 주 1회 이상 이용하고 있는 것으로 나타나, 최근 들어 채팅을 하는 청소년 이용자 수가 급격한 증가추세를 보이고 있다(청소년보호위원회, 2003). 더욱이 방학이 되면 10대 청소년의 비율은 더 높아진다. 그런데 청소년들이 이용하는 대화방의 제목을 보면 음란한 대화가 꾸준히 일정 비중 이상을 차지하고 있다. 쪽지로 이루어지는 은밀한 제안은 파악할 수도 없다. 이러한 결과로 여자 청소년들은 성과 관련된 유혹과 범죄에 노출되고 있다. 이밖에 사이버 머니를 노린 해킹·사기 등 소액 범죄들을 청소년들이 저지르고 있다. 청소년 성매매와 성폭행 사건도 줄어들지 않고 있으며, 채팅 후 상대를 만나러 갔다가 살해당하는 사건도 가끔씩 발생하고 있다.

청소년들의 온라인 채팅이 문제가 되는 것은 채팅서비스에서 발생하는 불건전 정보와 행위의 대부분이 주로 음란과 폭력과 관련된 내용이기 때문이다. 우선 불건전 정보로는 첫째, 음란성 정보이다. 음란성 정보와 관련해서는 음란 대화, 불건전만남 유도, 음란물 판매·구매·소재 안내, 청소년 성매매, 매춘 등 역기능이 나타나고

2) 야후·라이코스 등 포털 사이트와 프리챌 등 커뮤니티 사이트, 심마니 등 검색사이트, 한겨레신문·경향신문 등 언론사 사이트, 아이러브스쿨 등 동창회 사이트와 결혼정보회사·증권사 등 일반회사 사이트 그리고 동호회 카페나 클럽 등 소규모 커뮤니티와 개인 홈페이지에서도 채팅서비스를 제공하고 있다.

있다. 둘째로 폭력성 정보로서는 언어폭력, 불건전대화, 사생활침해 등을 나열해 볼 수 있으며, 정신적·물질적 피해의 정도는 날로 증가하는 추세를 보이고 있다. 셋째로서 집단적인 불건전정보 유통으로서의 이른바 '왕따'로 지칭되는 따돌림행위적인 표현이나, 잘못된 행동에 대한 의식 없는 무조건적 집단행동 등이 온라인상에서 표현되는 것을 말한다.

다음으로, 불건전행위는 누구에게나 해악을 끼칠 수 있는 것이지만 온라인의 특성상 그 범위나 파장이 크므로 가능한 한 조속히 대응하여야 한다. 첫째는 온라인 정보의 현실로의 역류되는 현상이다. 온라인공간에서 표현되던 행동양식이 실제의 현실로 이전되어 영향을 미치는 경우인데, 원조 교제 등 청소년 성매매나 불건전대화 중 실제로 만나 폭력을 행사하는 경우 등 직접적인 육체적 피해가 발생한다는 점에서 문제의 심각성이 크다. 둘째는 잘못된 의식구조로의 변화로서, 온라인공간에서의 표현된 잘못된 행동양식과 이에 대해 당연히 여기는 풍조가 가상공간에서 지켜져야 할 최소한의 예의조차 묵살함으로써 발생시키는 문제이다. 이는 현실에서의 청소년문화양식의 변화에 영향을 줌으로써 결국에는 예견치 못하는 결과를 초래할 수도 있다. 셋째는 기술의 진보에 따른 피해의 가중양식으로서, 나날이 변화해가는 문화양식과 채팅기술이 접목됨으로써 피해의 양상이 보다 복잡하고 다양하게 발생하게 되는 것을 말한다. 이전의 문자채팅에서 현재의 화상채팅으로서의 기술적 진보는 단순 욕설 정도의 수준에서 음란 포르노나 성행위장면의 노출로, 이후에는 사생활의 공개 등으로 피해의 심각성을 더해가고 있다.

온라인 채팅은 청소년들에게 성 문제 등 관심사에 대해 솔직하게 대

화할 수 있는 새로운 기회를 제공하기도 하지만 온라인 채팅이 갖는 익명성으로 인하여 예의를 지키지 않는 무례한 언행과 음란한 대화가 일반화되고 있으며, 대다수의 청소년은 온라인 채팅을 통해 마음에 드는 이성을 사귀기 위해 습관적으로 채팅에 빠져들고 있는 실정이다. 실제 청소년들이 온라인 채팅을 하는 주요 이유로는 '친구를 사귀기 위해'가 31.0%로 가장 많은 응답으로 나타났다(한국정보문화진흥원, 2001). 청소년들은 실제 온라인 채팅 후 상대방이 마음에 들 때 번개(실제 만남)를 시도해 서로의 실체를 확인하려 한다. 그리고 음란 채팅(컴섹)은 폰섹(전화 음란 대화)과 번섹(실제 만나 성관계)으로 이어지기도 한다. 또한 온라인 채팅은 다양한 범죄의 원인과 매개체가 되기도 하는 부작용이 발생하기도 한다.

이와 같이 청소년들의 온라인 채팅이 음란채팅, 성폭력, 원조교제 등 성적일탈의 통로가 되고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 성매매의 경로에 대하여 조사한 연구 결과에 따르면, 76.5%의 기관이 온라인 채팅이 가장 많다고 응답하였다(청소년보호위원회, 2001). 또한 온라인채팅을 통해 성과 관련된 주제의 온라인 채팅을 경험한 적이 있다는 청소년들이 전체 온라인 채팅 경험자의 23.1%에 달했으며, 고등학생 26%, 중학생 21.1%, 초등학생 20.8% 순으로 연령이 증가함에 따라 참여 경험은 많은 것으로 보고되었다(청소년보호위원회, 2003).

이러한 상황에도 불구하고, 청소년의 온라인 채팅과 청소년의 성에 대한 인식, 일탈행위와의 관계에 대한 연구의 부재한 실정이다. 현재 청소년의 온라인 채팅과 성적 일탈과의 관계에 대한 관련 연구로는 대다수가 청소년들이 온라인 채팅 현황 및 이유를 다룬 실태 관련 연구, 인터넷 중독 현상의 하나로 채팅중독 및 채팅 중독으로 인하여 발

생되는 피해 등을 다룬 연구들이 주류를 이루고 있는 것으로 분석되었다(청소년보호위원회, 1997; 1998; 1999; 2000; 2001; 2002; 2003). 이 가운데 본 연구와 관련하여 가장 주목할 만한 연구결과로는 현재 큰 사회적 문제로써 부각되고 있는 청소년 성매매(속칭 원조교제)의 주된 통로가 온라인 채팅을 통하여 이루어지고 있는 것으로 나타났다는 점일 것이다(청소년보호위원회, 2001).

청소년 시기는 자아정체감을 형성하고, 앞으로의 미래와 인생 설계, 직업을 탐색해야 하는 중요한 시기이다. 인터넷과 청소년의 부정적 관계를 최소화하고 긍정적 관계를 최대화할 수 있는 하나의 수단으로서 사이버공간을 바라보고 보다 미래지향적인 관점에서의 문제제기와 현실보다 앞선 대안모색이 절실히 필요한 시점이다.

이러한 배경 하에서 본 연구의 목적은 청소년들의 온라인 채팅 이용 현황 및 실태를 살펴보고, 온라인 채팅을 통해 성 일탈 경험이 있는 청소년을 대상으로 성 일탈 과정과 경로를 살펴봄으로써, 청소년들의 온라인 채팅 이용 실태를 이해하고, 온라인 채팅과 성 일탈 행위와의 상호관련성을 규명하는데 있다. 본 연구의 결과는 청소년들을 위한 개입 전략을 마련하고, 향후 온라인 채팅서비스의 건전화 유도 및 건전한 사이버커뮤니티 조성을 위한 효과적인 대처방안 및 정책 방향을 제시하는 데 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

2. 연구 내용 및 방법

가. 연구 내용

1) 이론적 고찰

청소년 사이버문화의 특성에 대해 살펴보고, 사이버 일탈의 유형과 특성 그리고 주요 원인에 대한 이론적 근거 및 선행연구를 고찰한다.

2) 온라인 채팅 이용 현황 및 실태 분석

청소년들의 온라인 채팅 이용 현황 및 실태와, 인터넷 사용과 음란물 접촉 현황 및 실태를 분석한다.

3) 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상관관계 분석

청소년들이 온라인 채팅을 통해 성적 일탈에 이르는 과정 및 경로를 조사, 분석함으로써, 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상호관련성을 분석한다. 청소년들의 온라인 채팅 경험, 온라인 채팅과 연관된 성적 일탈 행동, 온라인 채팅 관련 성적 일탈 행동에 몰입 이유, 온라인 채팅 관련 성적 일탈 경험이 청소년들에게 미치는 영향 등에 분석한다.

4) 건전한 온라인 채팅 및 사이버커뮤니티 조성을 위한 정책방안 제시

청소년들의 온라인 채팅의 건전화 및 올바른 사이버커뮤니티의 조성을 위한 효과적인 대처방안 및 향후 정책방안을 제시한다.

나. 연구 방법

본 연구의 목적과 세부 연구내용을 수행하기 위한 추진체계 및 전략으로써 사용되는 연구 방법은 다음과 같다.

1) 문헌연구

청소년 온라인 채팅 이용 및 사이버 일탈에 대한 사회·심리적 특성 분석 및 이론적 근거를 고찰한다. 관련 연구 및 문헌과 각종 통계자료를 토대로 하여 청소년 온라인 채팅 현황 및 성적 일탈 실태를 살펴본다.

2) 조사연구

청소년들을 대상으로 설문 조사를 실시한다. 청소년들의 온라인 채팅 사용 현황 및 실태를 분석하고, 인터넷 사용패턴 및 음란물 접촉 경험에 대한 실태에 대해서도 조사한다.

3) 심층면담

온라인 채팅을 통한 성적 일탈 경험이 있는 청소년들을 대상으로 하여 채팅 사용 실태를 파악하고, 채팅 중독증과 그에 따른 부작용 및 채팅을 통한 성적일탈 과정 및 경로를 조사하기 위하여 심층 면담을 실시한다.

4) 전문가협의회 개최

본 연구의 방향 설정, 질문지 검토 등 연구 자문을 위하여 관련 전문가들로 구성된 협의회를 구성하여, 개최한다.

3. 연구 일정별 추진 내용

연구 추진 일정					추진 내용
7월	8월	9월	10월	11월	
					· 이론적 근거 및 선행 연구 고찰
					· 온라인 채팅 이용 현황 및 실태 분석
					· 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 과정 분석
					· 중간보고서 작성
					· 연구결과 논의 및 정책 방안 제시
					· 최종 결과보고서 작성

4. 연구 기대효과

가. 청소년들의 온라인 채팅 및 음란물 이용 현황 및 실태를 분석함으로써, 건전한 사이버커뮤니티 조성을 위한 채팅사이트 건전화 정책 수립의 기초 자료로 활용

나. 청소년들의 온라인 채팅을 통한 성적 일탈행위 유형 및 과정을 분석함으로써, 각 유형별 개입전략 마련을 위한 기초 자료 제공

다. 청소년들의 온라인 채팅(음란채팅) 중독 예방 프로그램 개발을 위한 기초 자료 제공

라. 사이버 공간 및 사이버 윤리에 대한 올바른 인식의 기회 및 그 중요성에 대한 기회 제공

II. 청소년 사이버문화와 사이버일탈

1. 청소년 사이버문화
2. 청소년 온라인채팅
3. 청소년의 성
4. 청소년 사이버 일탈의 유형과 특성
5. 청소년 사이버일탈의 주요원인

II. 청소년 사이버 문화와 사이버 일탈

이 장에서는 청소년 사이버 문화와 온라인 채팅에 대해 살펴보고, 사이버일탈 유형과 특성, 원인 등에 대해 고찰해 본다.

1. 청소년 사이버 문화

PC통신, 인터넷 등의 사이버 공간이 청소년 집단의 새로운 생활공간이 되고 있다. 이런 변화는 이들 공간이 새로운 문화적 산물이기에 청소년들에게 먼저 받아들여진다는 측면도 있지만 현재의 청소년들이 가진 특성과 이 공간에서의 경험이 비교적 잘 일치한다는 이유도 있다. 청소년의 경우 자신들의 동년배 집단을 통한 새로운 하위문화를 형성한다. 이런 동년배 집단이 만드는 문화의 영향은 부모세대의 것과 분명히 구별되며, 또 그 영향력에 있어서도 훨씬 크다. 현재 새롭게 등장하는 사이버 공간의 문화는 청소년들이 만들어가고 있으며, 이 문화의 특성은 청소년들이 가진 심리적 특성과 비교적 일치한다. 그 대표적인 것이 청소년들의 또래관계와 자기표현에서 찾을 수 있다.

가. 사이버 공간의 특성과 청소년 심리

사이버 공간의 특성과 청소년의 심리를 관련지어 살펴보기 위해서 여기서는 복합정체성, 가상공동체, 가상경험과 자아정체감 지위와의 관계 등 크게 세 가지 측면으로 나누어 살펴보기로 한다.

1) 복합정체성

청소년기에 개인적, 사회적 정체성을 형성하는 것이 성인기로의 전이과정에서 가장 중요한 발달과업이다. 청소년기에 들어서면서 신체를 자신의 정신세계와 동일한 것으로 보려는 성향에 변화가 생겨난다. 이제 자신의 눈에 보이지 않은 어떤 것에 대한 새로운 성장과 열망 그리고 감정이 존재한다. 청소년은 거울 속에 비친 또 다른 자신을 보면서 거울속의 사람이 자신을 보고 있다는 상상을 하게 된다. 이런 경우, 상상 속에서 만들어지는 수많은 자신의 모습은 바로 컴퓨터를 통한 사이버 공간 저편에 존재한다. 때로는 마음에 들지 않은 어떤 모습으로 변화되기도 하고, 또 전혀 고려할 수 없는 새로운 자신의 모습도 만들기도 하는 것이다. 이런 다양한 자신의 모습은 허구로만 존재하지 않는다. 사이버 공간에서 만나는 사람들과의 관계를 통해 이제 이것은 하나의 사회처럼 공동체로 존재하게 된다. 스스로 변신시킨 모습을 사이버 공간의 또래 모임에서 인정받으면서 이 속에서 구체적인 만남이 이루어진다.

사이버공간에서 이루어지는 청소년의 또래관계는 이들이 가지는 정체성의 속성과 밀접한 관련이 있다. 사이버 공간에서 이루어지는 청소년 또래집단의 성격이나 또 이들이 또래관계를 맺는 방식에서 차이가 나는 것은 분명 사이버 공간의 특성 때문이다. 이 특성 중에서 대표적인 것이 사이버 공간에서 사람들이 자신을 표현하고 나타내는 방식이다. 익명성은 사이버 공간의 일차적 특성이며, 이것은 누구나 쉽게 관계를 맺을 수 있도록 한다. 특히, 현실공간에서 또래개념은 비교적 서로 구분되는 연령집단으로 구분되지만, 사이버 공간에서의 또래관계는 스스로에 대한 탐색에 기초하여 이루어진다. 사

이버 공간의 익명성 때문에 또래란 연령이나 외모와 같은 특성보다는 서로 유사한 관심과 활동을 통해 구분된다. 물론, 이것은 off-line미팅으로 발전하지 않는 경우에 한정된다.

현실공간의 청소년 또래관계는 이들이 집단으로 만드는 하위문화에 추종하는 방식으로 나타나기에 개인 청소년이 자신에 대한 탐색을 하기 보다는 남에게 보여 지는 모습을 중심으로 이루어진다. 이에 비해 사이버공간에서 이루어지는 청소년 교류란 상대의 모습에 좌우되기 보다는 스스로 자신의 모습을 드러내는 방식을 통해 교류가 이루어진다. 사이버 교류는 일차적으로 타인의 모습을 통해 자신을 구체화하기보다는 스스로를 미지의 다른 사람에게 어떻게 표현할 것인가에서 시작한다. 이 과정은 현실과는 다른 자신의 모습을 찾고 만드는 경험을 할 수 있게 만든다. 일반적으로 사이버 공간에서의 ‘정체성’이라는 단어로 표현되는 새로운 자기모습의 구현은 현실과 사이버 공간을 구분하는 대표적인 심리적 경험이다.

청소년들이 사이버 공간을 일상생활의 일부로 활용함에 따라 이들이 자신을 표현하고 타인과 관계를 맺는 방식에서 굳이 현실과 사이버 공간을 구분하려고 하지 않는다. 단지 사이버 공간은 현실공간의 확장일 뿐이다. 이런 측면에서 현재의 청소년들은 이전의 세대와 구분되는 새로운 집단적 정체성을 가진다. 이 정체성을 사이버 세대의 정체성이라고 할 수 있다. 이들 세대는 사이버 세계에서의 만남을 현실세계의 만남보다 더 선호하고 또 자연스럽게 생각하는 생활양식을 경험한다. 작별인사를 “전화해”가 아니라 “이메일 띄워”라고 쉽게 이야기 한다. 아예 사이버 공간에서만 만나 가상 결혼까지 하는 사이버커플’도 만든다.

이런 새로운 인간관계의 등장을 선형적 사고의 몰락과 카오스적 정체성³⁾의 부상으로 표현하기도 한다. 이것은 사이버 공간 속에서

의 다양한 모습의 표현, 그리고 다양한 인간관계는 바로 현실 공간 속에서 미래의 청소년들이 경험하고 만들어 나갈 인간관계의 불규칙성과 다양성을 의미한다. 사이버 공간에서 청소년들이 경험하는 인간관계와 개인의 정체성을 카오스적이라고 표현하는 것은 이들의 자기표현을 지칭하는 말이기도 하다. 이 세대의 경우, 인간관계의 가치는 각기 추구하는 다양한 목표를 가정한다. 지향하는 목표의 가치가 다르다는 것을 당연히 생각할 뿐 아니라, 이런 가치에 대한 판단도 스스로 한다. 이들의 경우, “남이 나를 어떻게 봐주느냐” 하는 것은 중요하지 않다. 이들이 지향하는 인생은 특정한 역할이나 구체적인 목표보다 재미있게 사는 것이다. 즉, 자신이 무슨 일을 하든 중요한 것은 재미이며, 재미라는 것이 새로운 인간관계를 이루고 유지하는 데에도 적용된다. “나는 같은 일을 하며, 뛰어나길 바라는 것보다, 남들과 다르게 살고 싶다(신세대 영상 동아리 팀원의 표현)”. 이들은 집단적 규범과 틀 속에서 자신의 역할을 탐색해야 했던 부모세대와는 달리 또렷하게 남들과 다르고 싶고, 또 튀기를 원한다. 그러나 이것은 맹목적인 경쟁의식과는 구분이 된다.

서태지류의 문화가 사이버 세대에 속하는 청소년의 삶의 양식과 가치를 설정하였다면 카오스는 이들이 만들어나가는 인간관계와 심리적 속성을 나타내고 있다. 사이버 공감을 통해 현실과는 다른 다양한 그리고 불확정적인 인간관계를 경험한다. 이런 과정 속에서 자신의 정체성을 다양하게 구체화시키는 경험을 한다. 다양한 정체성

- 3) 논리적이고 합리적인 사고양식이 근대적인 세계관이라면 그리고 이 현실에서의 인간관계라면 다양한 요인들에 의한 복합적 현상으로 자신의 모습과 인간관계가 나타나는 것이 사이버 세대를 특징짓는 카오스적인 정체성이다. 카오스는 말 그대로 복잡한 세상을 나타내는 현상의 속성이다. 혼란스럽게 보이면서 나름대로의 질서를 나타내는 모습이다.

의 표현과 이것을 통한 가변적으로 형성될 수 있는 인간관계가 바로 카오스적 특성이다. 이 카오스적인 인간관계 속에서 개인은 바로 자신의 다양함과 개성적인 표현을 할 수 있게 된다. 이런 인간관계에서 자아의식과 집단의식은 병존하기가 어려운 것처럼 보인다. 그러나 이러한 생각은 개인의 표현과 집단적 통합이 상호배제 된다는 구식의 그릇된 관점에 기초하고 있다. 사실 그렇지 않다. 카오스적 동학이 입증하는바 그것이 작동하는 대로 놓아둔다면 복잡한 체계의 구성요소들은 거대한 질서와 안정성을 유지할 것이다.

사이버 공간속의 청소년들을 카오스 세대라고 표현하지만 이들이 보이는 행동특성에는 다양함과 혼란 속에 존재하는 질서가 있다. 개별적이고 지역적으로 표현되는 것이라도 거의 예외 없이 더 큰 프랙탈 또는 공동체 영역을 가지는 것처럼 이들의 행동도 큰 프랙탈 속에서 일정한 질서가 보여 진다. 그 질서는 다양한 정체성의 표현을 통한 새로운 공동체의 모습이다. 기성세대들의 눈으로 본다면 십대 소년들이 하는 문신과 피어싱 등은 반사회적이고 문화적인 자기상해로 보일 것이다. 그러나 이 아이들은 의식적인 자기표현의 한 방법이라고 생각한다. 사이버 공간 속에 다양하게 표현되는 자기 정체성과 이것에 기초한 인간관계의 특성은 이들이 경험하는 현실 문화에서도 어느 정도 나타난다. 순간적인 이미지를 통한 메시지의 전달, 즉 미디어 카오스의 대표적인 예가 소위 MTV이다. MTV는 현실공간의 미디어 카오스이다. 예를 들어 리모콘이 나오기 전의 구식의 텔레비전 시청 스타일은 몰입하는 것이다. 그러나 리모콘을 이용한 미디어 공간에서 청소년들은 자신이 몰입하는 것이 아니라 선택하고 끊임없이 변화시켜 나간다. 청소년들이 리모콘을 통해 무차별적으로 감각을 선택하고 이미지를 만들어가 이들이 경험하는 인간

관계도 이와 유사하다. 이들은 메시지를 몇 개의 명제로 정리하여 결론을 제시하는 것이 아니라 의도적으로 탈구된 단어들과 똑똑 끊어지는 이미지들의 틈새 속에서 자연스럽게 결론을 도출한다. 직선적이고 위계적인 기성세대의 인간관계와는 달리 이들은 혼란스럽고 단절된 것처럼 보이는 단편적인 관계 속에서 그 내용을 파악한 다음에 그 관계의 적합성을 재평가한 후 자신들 나름대로의 새로운 관계를 쉽게 형성한다.

사이버 공간속에서 청소년들은 자신을 다양한 정체성으로 표현하고, 자신의 모습들이 각기 독립적으로 다른 개체와 만나는 현상을 경험한다. 이런 경험을 통해 개인은 자신의 정체성을 만남이 이루어지는 상황에서의 역할이나 변신시킬 수 있다는 것을 경험한다. 구체적인 역할과 맥락 속에서 나타나는 자신의 다양한 모습을 주위 모으는 과정에서 청소년들은 새로운 자신의 정체성을 형성한다. 그러면서, 구체적인 현실 속에서 그 모습의 특성을 그려내어 가는 것이다. 이런 측면에서 가상 공간속에서의 개인의 정체성의 개념은 고정적이라기보다는 끊임없이 확장되고 변화하며 또 새롭게 창조되는 정체성이다. 사이버 공간에서 개인은 자신을 바꿀 수 있는 자유와 능력이 있다는 것을 경험하게 된다. 이런 과정을 통해 현실 공간에서의 자신의 모습과는 다른 모습을 창조하면서 새로운 자기에 대한 인식을 하게 된다. 사이버 공간에서 자신이 상상하는 어떤 존재나 특성으로 또는 어떤 사회적 관계를 만들고 경험함으로써 현실세계의 경험이나 학습정도에 의해 제한된 스스로의 모습에서 벗어날 수가 있다.

이것을 사이버 공간에서의 복합정체성의 경험과 개인의 복합정체성의 형성이라고 한다. 복합정체성의 형성이란 현실의 단일적인 모습

에서 자유롭게 자신의 정체성을 표현하는 것을 의미한다. 그럼에도 불구하고 이런 복합 정체성의 경험은 아무런 비용 없이 우리에게 자유를 제공하는 것은 아니다. 복합정체성을 경험함으로써 마치 현실세계에서의 정체성의 혼미와 유사한 적응상의 문제가 있을 가능성이 있다. 마치, 게임이나 채팅에 빠진 사람이 느낄 수 있는 중독 증이나 지나친 자기 통제 의식은 사이버 공간에서 경험할 수 있는 정체감 혼미의 한 예가 될 것이다. 이런 현상은 물론 현실적인 인간관계보다는 사이버 공간에서 경험하게 되는 인간관계가 더 직접적이고 진지하게 다가온다는 새로운 역설을 경험하는 과정에서도 예견된다.

2) 가상공동체

사이버 공간속에서의 교류를 통해 청소년들이 경험하는 새로운 정체성은 현실에서처럼 제한되고 결정적인 속성을 띄는 것이 아니라 가변적이면서 구체적인 모습이다. 특히 정체성의 변화양상이나 속도는 현실과는 비교할 수 없을 정도로 진전된다. 이 변화의 경로를 규정하거나 인도하는 특정기준이나 내용이 존재하지 않는다. 채팅을 통한 즉각적인 만남이나 각기 다른 공동체에 참여함으로써 자신의 모습을 다르게 표현하는 것 등은 청소년들의 자기 변화의 모습과 일치한다. 이런 특성은 특정 개인이 자신의 모습을 규정하게 되는 사회적 정체성이 특정역할이나 위치에 정해지는 것이 아니라 network상에서 이루어지는 활동에 따라 그리고 서로서로 어떤 공통점을 찾느냐에 달라진다.

인터넷상이나 pc통신과 같은 사이버 공간을 새로운 사회 환경이

라고 할 때 이 환경 속에서 개인의 정체성이 구체적으로 표현되는 방식은 동아리, 즉 모임이다. 물론 이 모임은 개인의 홈페이지로 나타나기도 한다. 인터넷상에 있는 수없는 뉴스그룹이나 관심집단 또는 동호회의 형성 그리고 이 속에서 자신의 정체성을 나타내는 홈페이지, 게임을 통한 집단교류, pc통신이나 채팅사이트를 중심으로 일어나는 수많은 만남 등은 바로 사이버 공간에서 청소년들이 스스로 자신의 모습을 새롭게 정의하는 행동의 대표적인 예이다. 이런 행동들은 개인적인 활동이 아니라 집단적으로 표현된다.

사이버 공간 속의 공동체는 특정 연예인 팬클럽이나 기업, 개인 등의 다양한 주제와 참여자로 이루어져 있다. 그리고 이런 모임들은 상당히 관심분야가 세분화되어 있기도 하다. 예를 들면, [삼국지 클럽]같은 게임 동호회, X-file동호회 같은 특정 프로그램에 대한 관심으로 모임을 만들기도 한다. 또, 같은 학번이나 나이 등에 따라 다양한 모임을 만든다. pc통신에서는 수십에서 수만의 회원이 있지만 20-30명 정도의 열성회원으로 꾸려나가는 것이 보통이다. 인터넷의 확산으로 이제 홈페이지는 개인의 단순한 자기표현의 영역을 넘어서 사람들이 모이는 공간으로 자리 매김을 하였다. 홈페이지나 사이버 모임이라는 것이 개인의 정체성을 나타낸 의미는 그 모임 자체가 참가하는 사람들의 특정 성격이나 역할을 대표하기 때문이다. 이 모임은 한 참가자의 입장에서 자신을 새롭게 표현할 수 있는 공간이자 그 참가자의 정체성을 나타내는 것이다. 이 뿐 아니라 참가자 개인의 정체성이 이 공동체적 모임의 정체성으로 변화한다. 따라서 개인적 정체성이 사이버 공간에서는 모임이라는 가상적 공동체로 표현되고 구체화되는 것이다. pc통신이나 인터넷의 뉴스그룹과 같은 가상 공동체 속에서 이제 인간은 가상적인 동질성을 느끼면서

물리적 접촉이나 관계를 넘어서는 새로운 공동체 의식을 만들어 간다. 이것이 인터넷이나 pc통신 등에서 등장하는 새로운 공동체의 구성원들의 결속을 설명할 수 있는 동질감이나 집단의식이다.

사이버 공간에서의 자기표현과 가상공동체의 혼합은 현실세계 속에서 경험하는 구체적인 자신의 실체에 대한 혼란을 동시에 경험하게 만들 가능성이 있다. 특히, 사이버 공간에서 경험하게 되는 공동체적 의식의 표현이 현실세계에서 경험하는 제약이나 한계를 의식하지 못하고 일어날 수 있기 때문에 그 표현방식이나 구체적인 행동 수준에서 많은 미숙한 점을 동시에 보이기도 한다. 이런 현상은 사이버 공간에서 특정 집단에 대한 배척이나 타인에 대한 비방 등과 같은 현실 세계 속의 인간의 갈등의 표현에서 더 구체적으로 나타난다. 이것은 구체적으로 개인의 정체성이, 아니 자신의 역할이나 모습이 기존의 사회적 틀이나 기준이 아니라 가상적인 공간에서 자신이 할 수 있는 일에 의해 그리고 그 속에서 만나는 사람들과의 관계 속에서 새롭게 만들어지기도 하고, 또 흔적도 없이 사라질 수도 있는 어떤 이미지로 더 생생하게 나타나는 것이다.

대표적으로 등장한 사이버 공동체의 하나인 홈페이지는 이제 이 홈페이지에 참가하는 사람들 모두를 포용하는 생각보다 개인적 정체성에 기초하여 이루어지는 공동체가 되고 있다. 그럼에도 이 사이버 공간 속의 공동체는 현실 세계의 공동체의 속성을 너무도 많이 내포하고 있다. 서로 자신들의 홈페이지에 얼마나 많은 사람이 다녀갔는가를 자랑하는 수준을 넘어 얼마나 다른 것과 차별적이고 또 다양한 기능이나 자료가 있는가를 보여주하고자 한다. 따라서, 사이버 공간에서의 공동체에서도 일반 사회 속의 질투와 싸움 그리고 배타적 관계는 항상 존재한다. 특히, 현실세계 속의 윤리의식이나 사회

규범 또는 사회적 질서에 부합하는 행위가 동일하게 존재하게 된다. 예를 들면 통신에서 채팅실에 초보자와 20대 후반이 넘는 사람이 들어가면 이미 대화를 하던 사람들이 무시하거나 상대를 안 가리고 욕설이나 음담패설을 퍼붓는 일이 자주 일어난다. 기성세대와 pc통신 초보자는 재미가 없다는 이유 등으로 따돌리거나 놀림감으로 삼는 경우가 다반사다.

3) 가상경험과 자아정체감 지위와의 관계

청소년의 미래사회는 개인적으로 사이버 문화의 수용여부와 관계 없이 정보화와 사이버세계가 지배할 것이다. 현실적으로 우리의 청소년들은 이에 어떻게 대처해야 하며, 사이버 문화를 어떻게 경험해 나가야 할 것인가? 사이버 공간을 더 이상 회피하고 무시할 수 없다면, 그리고 사이버 세상에서의 삶을 또 다른 자신의 삶으로 받아들이고자 한다면 모든 사람들은 일차적으로 자신의 정체성을 보다 분명하게 확립해야 할 것이다.

자아 정체성 확립은 실생활 공간에서 뿐만 아니라 가상공간에서도 추구할 수 있다. 가상공간에서의 정체감 확립은 가상공간이 건전하고 가치로울 때 그리고 가상공간의 개체들이 보다 진실하고 신뢰로울 때 가능할 것이다. 가상공간에서의 동호회 활동을 통해 상호정보를 검색하고 서로를 견제하면서 믿음을 확장시켜 나갈 때, 인터넷 동호회 내의 집단 정체성이 확립될 수도 있고, 채팅과정에서 진실하고 친밀한 대화를 통해 오프라인상의 결혼을 성사시킬 수도 있다. 그러나 현실적으로 대부분의 가상공간은 이와 같은 조건들을 충족시켜 주지 못하고 있으며, 그 결과 많은 청소년들은 정체감 형성의

물리적 접촉이나 관계를 넘어서는 새로운 공동체 의식을 만들어 간다. 이것이 인터넷이나 pc통신 등에서 등장하는 새로운 공동체의 구성원들의 결속을 설명할 수 있는 동질감이나 집단의식이다.

사이버 공간에서의 자기표현과 가상공동체의 혼합은 현실세계 속에서 경험하는 구체적인 자신의 실체에 대한 혼란을 동시에 경험하게 만들 가능성이 있다. 특히, 사이버 공간에서 경험하게 되는 공동체적 의식의 표현이 현실세계에서 경험하는 제약이나 한계를 의식하지 못하고 일어날 수 있기 때문에 그 표현방식이나 구체적인 행동 수준에서 많은 미숙한 점을 동시에 보이기도 한다. 이런 현상은 사이버 공간에서 특정 집단에 대한 배척이나 타인에 대한 비방 등과 같은 현실 세계 속의 인간의 갈등의 표현에서 더 구체적으로 나타난다. 이것은 구체적으로 개인의 정체성이, 아니 자신의 역할이나 모습이 기존의 사회적 틀이나 기준이 아니라 가상적인 공간에서 자신이 할 수 있는 일에 의해 그리고 그 속에서 만나는 사람들과의 관계 속에서 새롭게 만들어지기도 하고, 또 흔적도 없이 사라질 수도 있는 어떤 이미지로 더 생생하게 나타나는 것이다.

대표적으로 등장한 사이버 공동체의 하나인 홈페이지는 이제 이 홈페이지에 참가하는 사람들 모두를 포용하는 생각보다 개인적 정체성에 기초하여 이루어지는 공동체가 되고 있다. 그럼에도 이 사이버 공간 속의 공동체는 현실 세계의 공동체의 속성을 너무도 많이 내포하고 있다. 서로 자신들의 홈페이지에 얼마나 많은 사람이 다녀갔는가를 자랑하는 수준을 넘어 얼마나 다른 것과 차별적이고 또 다양한 기능이나 자료가 있는가를 보여주하고자 한다. 따라서, 사이버 공간에서의 공동체에서도 일반 사회 속의 질투와 싸움 그리고 배타적 관계는 항상 존재한다. 특히, 현실세계 속의 윤리의식이나 사회

규범 또는 사회적 질서에 부합하는 행위가 동일하게 존재하게 된다. 예를 들면 통신에서 채팅실에 초보자와 20대 후반이 넘는 사람이 들어가면 이미 대화를 하던 사람들이 무시하거나 상대를 안 가리고 욕설이나 음담패설을 퍼붓는 일이 자주 일어난다. 기성세대와 pc통신 초보자는 재미가 없다는 이유 등으로 따돌리거나 놀림감으로 삼는 경우가 다반사다.

3) 가상경험과 자아정체감 지위와의 관계

청소년의 미래사회는 개인적으로 사이버 문화의 수용여부와 관계 없이 정보화와 사이버세계가 지배할 것이다. 현실적으로 우리의 청소년들은 이에 어떻게 대처해야 하며, 사이버 문화를 어떻게 경험해 나가야 할 것인가? 사이버 공간을 더 이상 회피하고 무시할 수 없다면, 그리고 사이버 세상에서의 삶을 또 다른 자신의 삶으로 받아들이고자 한다면 모든 사람들은 일차적으로 자신의 정체성을 보다 분명하게 확립해야 할 것이다.

자아 정체성 확립은 실생활 공간에서 뿐만 아니라 가상공간에서도 추구할 수 있다. 가상공간에서의 정체감 확립은 가상공간이 건전하고 가치로울 때 그리고 가상공간의 개체들이 보다 진실하고 신뢰로울 때 가능할 것이다. 가상공간에서의 동호회 활동을 통해 상호정보를 검색하고 서로를 견제하면서 믿음을 확장시켜 나갈 때, 인터넷 동호회 내의 집단 정체성이 확립될 수도 있고, 채팅과정에서 진실하고 친밀한 대화를 통해 오프라인상의 결혼을 성사시킬 수도 있다. 그러나 현실적으로 대부분의 가상공간은 이와 같은 조건들을 충족시켜 주지 못하고 있으며, 그 결과 많은 청소년들은 정체감 형성의

과정에서 더 큰 혼미를 경험하고 있는 것 같다.

가상공간은 실제로 성 관련 정보와 매춘문제, 사회규범 해체와 관련된 해킹의 문제, 인권침해 문제 등으로 얼룩져 있으며, 이와 같은 문제들은 청소년 초기 정체감 혼미를 더욱 가중시키거나 자신을 인터넷 정보 제공자에게 의존해 버리도록 하는 조기완료(foreclosure)에 머물게 만든다. 결국 많은 청소년들은 현실적 자아와 가상공간에서의 자아(이상적 자아)간의 혼동을 경험하게 되며, 장기적인 혼돈 상태를 겪게 되면서 부정적 정체감을 형성하거나 정신적 장애 즉, 자기 파괴나 존재감 상실, 무력감과 우울 및 자살충동 등을 경험하게 될 것이다.

여기서는 Marcia(1966, 1991)의 견해에 기초하여 청소년기의 자아 정체감 지위를 설명하고자 한다. 이는 자아 정체감 지위에 따라 청소년들이 사이버 공간에서의 경험을 어떻게 지각하고, 그들의 심리 사회적 발달에 어떻게 반영해 나가는지를 추측할 수 있도록 할 것이다.

먼저, 청소년기가 시작되면서 대부분의 청소년들은 정체감 혼미를 겪는다. 사춘기 청소년들은 신체 생리적인 변화와 사회적 요구의 변화, 동일시 대상의 변화 등으로 인하여 소위 ‘나는 누구인가’,

‘나는 어디에 와서 어디로 가는 존재인가’ 등과 같은 삶에 대한 궁극적인 질문을 던지고 그 해답을 찾기 위해 방황하게 되는데, 이것이 정체감 혼미의 대표적인 특징이다. 이러한 현상은 초기 청소년들의 보편적인 현상이지만, 일부 청소년의 경우 현실적 자아와 이상적 자아간의 부조화로 인하여 이런 현상이 계속 지속되면서 갖가지 방황과 일탈행동을 나타낸다. 이들은 자신이 소유할 수 있는 것은 그것이 돈이든, 물건이든, 여자이든 무엇이든 소유하려고 하며, 그렇

지 못할 경우 폭력이나 반사회적 행동을 동원한다. 또한 이들은 존재하는 위기를 부정하고, 약물이나 알코올, 무분별한 섹스 등의 방법으로 위기를 회피하기도 한다. 이런 현상이 지속될 경우 정신분열이나 자살 행동으로 이어지기도 한다. “나는 누구인가?” 라는 질문을 하였을 때 이들은 대체로 “나는 아무것도 아니다”, “나는 내가 누구인지를 모른다”, “나는 내가 아니다” 등의 혼란스런 반응을 보인다. 그리고 이들은 심리적 유동상태에 있기 때문에 어떤 유혹이나 영향력에도 쉽게 노출되고 자신의 성격을 확신하지 못하며, 대인관계에 일관성이 없는 등의 특징을 보인다(한상철, 1998.).

가상공간에 몰입되어 있는 청소년의 경우 실제로 현실적 자아를 망각하거나 회피함으로써 역할혼미를 지속시켜 나갈 가능성이 높으며 이들은 가상공간에서의 일탈행위는 물론 현실공간에서의 일탈행위에도 쉽게 개입할 것이다. 역할혼미 상태의 청소년들은 가상공간에서의 폭력이 현실공간으로 연결되기도 하고 아무런 죄책감 없이 인터넷 해킹을 자행하거나 음란물이나 폭력물을 유포하거나 접촉하고, 성적으로 야한 이야기를 유포하거나 접촉하고, 실제 원조교제나 매매춘에 개입할 확률이 높다. 무엇보다 이들의 경우 사이버 공간에서 제공되는 무분별한 정보나 유혹에 쉽게 노출되며, 주체성 있는 판단을 하기 어렵다는 데에 문제가 있다. 국내의 경험적 연구에 의하면 우리나라 중·고등학생의 약 40-60%와 대학 초기의 약 20%가 역할 혼미 상태에 있음을 나타내고 있다. 이것은 우리나라 청소년들에게 인터넷 보급이나 교육을 실시하더라도 선택적인 방법으로 그리고 체계적인 계획에 의해 시행되어야 함을 시사해 준다.

둘째, 정체감 혼미에서 다소 진전된 상태가 조기완료인데, 이것은 초기의 심리적·사회적·육체적 혼미로 인한 정신적 고통을 일시적으로

회피하기 위하여 부모나 기성세대, 동료에 의해 만들어진 가치체제를 그대로 수용하는 것이다. 따라서 외형상으로는 안정된 상태인 것처럼 보이지만, 가치체제가 고착화되어 있고, 권위주의적 태도를 보이며, 강력한 타인에 절대적으로 의존하는 경향이 높다. 이 상태가 지속되면 자신의 진정한 자아와 삶의 주체성을 상실하게 되며, 융통성이 결여된다.

가상공간에 있는 청소년 가운데 이 지위에 있는 사람들은 인터넷 정보제공자에게 자신의 모든 것을 의존해 버리는 양상을 보이게 될 것이다. 인터넷상의 정보가 어떠한 것이든 이를 무조건 수용하고, 사이트 개설자의 정보제공에 절대적으로 의존하는 유형으로서 특별한 문제행동은 없어 보이지만, 가상공간에서 무작정 시간낭비를 할 수 밖에 없을 것이다. 따라서 이들의 경우 사이버 몰입이나 심지어 중독증세에 쉽게 빠져들 수 있으며, 의존성향의 우울을 경험할 가능성이 높다.

한편 이들은 또래집단의 영향을 쉽게 받는데 이들이 스타크래프트나 머드게임에 중독되고 음란물이나 폭력물에 쉽게 빠져드는 이유는 힘 있는 또래집단에 흡수되기 위해서이다. 청소년들은 부모에 대한 의존성으로부터 또래에 대한 의존성으로 쉽게 변화되는 경향이 있다. 또래가 그들 행동의 선택 기준이며, 그들의 평가야말로 가장 확실한 자기 평가가 된다. 그러므로 조기완료 상태의 청소년들은 자신의 존재를 “친구 누구의 가장 분명하고 확실한 친구”로 규정함으로써 친구의 가치체제를 그대로 수용하는 경향이 있다. 이 때 친구 또는 또래집단의 가치체계가 건전하다면 다행이지만, 그렇지 못할 경우 이들은 친구 집단의 불건전한 가치체제에 동조하여 위험행동을 선택할 확률이 높다. 스스로의 자기 주체성과 가치체계가 확립

되어 있지 못한 결과이다.

셋째, 지불유예 시기인데, 자기 삶의 주체성과 독립성을 주장하기에는 무언가 불안하고 자신감도 없는 까닭에 아동도 아니고 성인도 아닌 어중간한 청소년으로서의 특권을 계속 유지시켜 나가고자 하는 것이 이 시기 청소년의 주요 특징이다. 우리나라 청소년의 경우 대체로 대학 남학생들에게 많이 나타난다. 이들은 좀처럼 자신의 현재의 위치를 바꾸려고 하지 않지만, 새로운 차원의 가치체계에 도전 의식을 갖는다. 따라서 자신의 태도를 고정시켜 놓고는 기존의 가치체계나 권위주의에 대항하고, 비판하고, 모험을 감행함으로써 나름대로 위기를 경험하고 있는 것이다.

가상공간에서 자신의 잘못은 덮어둔 채 다른 사람 특히 유명인이나 권력자를 모함하고 비방하는가 하면, 인권모독까지 서슴지 않는 사람들의 특징이기도 하다. 이들의 경우 다소 위험하기는 하지만 정체감 확립을 위한 자기 실험 또는 자기탐색을 계속하고 있다는 점에서 앞의 두 가지 지위와 다르다. 지불유예 단계의 청소년은 사이버스페이스의 기능성에 따라 매우 많은 영향을 받을 것으로 생각된다. 즉, 사이버스페이스의 순기능적인 측면 예컨대, 가치 있는 정보의 제공과 교류, 건설적인 커뮤니케이션, 건전한 여가 공간 및 교육공간으로서의 기능 등은 지금 현재 위기(crisis)를 경험하고 있는 청소년들에게 위기 극복을 위한 매개체가 되며 분화된 자아를 새롭게 통합할 수 있는 기회를 제공할 것이다. 반면에 사이버스페이스의 역기능적인 측면들은 모라토리움 상태의 청소년들에게 더욱 격심한 사회비판 및 자기비판과 위험행동을 선택하도록 만들 것이다.

넷째, 자아정체감 확립의 단계인데, 이 지위 상태의 청소년들은 자아에 대한 내적동일성, 일관성, 확신감 등을 갖게 되며, 사회적 유용

성과 융통성이 높다. 이들의 가장 대표적인 특징은 성실성이며, 이는 가치체계의 불가피한 모순에도 불구하고 그들의 가치를 스스로 지킬 것을 약속하는 충성심이기도 하다. 정체성이 확립된 사람은 이 밖에도 목적의식이 뚜렷하고, 성취욕구가 높으며, 반권위주의적이고, 보다 현실적이며, 대인관계가 원만한 특징을 보이고 있다.

정체감이 확립된 청소년들은 가상공간에서도 자신의 신념체계에 따라 메시지를 선택적으로 수용하고 활용하며, 타인과의 만남에 있어서도 신뢰감과 성실성을 전제로 하게 될 것이다. 이들에게 사이버 스페이스는 그들의 진로선택과 사회성 발달을 촉진시켜 주며, 또 하나의 진정한 생활공간이 될 것이다. 따라서 자아 정체감이 확립된 청소년들은 가상공간의 순기능적인 면을 확대 발전시킴과 동시에 역기능적인 면을 최소화하고 또한 이를 극복할 수 있는 역량을 지니고 있다고 할 수 있다.

오늘날 발전적이고 개방적인 청소년들은 가상공간을 이용하여 더 많은 정보를 얻고 더욱 활발한 정보교류를 하며, 다른 많은 사람들과 보다 폭넓은 대인관계를 형성하고 자신의 여가시간을 보다 알차게 선용하고 있다. 이러한 청소년들에게는 사이버스페이스가 자아분열이 아닌 자아분화를 촉진시킨다. 자아분열은 자아의 와해 또는 붕괴를 의미하는 것으로, 정체감 형성과정에서의 역할혼미와 유사한 특징을 갖는다. 반면에 자아분화는 경험의 확대와 인지구조의 발달로 인하여 하나의 자아가 두 개 이상의 독립된 자아들로 분리되는 것을 의미한다. 이는 과제나 상황에 따라 융통성 있게 대처할 수 있는 개인의 능력과 관계가 있다. 그리고 분화된 자아들은 일정한 범주 내에서 또 다시 하나의 통합되고 안정적인 자아를 형성하게 된다. 정체감은 이들 분화된 자아와 통합된 자아 모두에서 요구되는

과제이다. Erickson(1968)은 자아의 분화된 모습을 8개의 발달단계에 따라 유아기의 신뢰감에서 노년기의 통정성에 이르기까지 제시하면서 이들 각 단계의 발달과업을 자아 정체성의 하위과제라고 하였다. 그리고 생애 전체의 발달과업 역시 자아정체감으로 표현하고 있는데, 이는 각 발달단계의 과업들을 수직적·수평적으로 통합한 것이다.

이와 같은 설명에 기초할 때 정체감이 확립된 청소년들은 사이버 자아와 실제 자아 간에 일관성과 연속성을 지니고 있기 때문에, 사이버스페이스의 경험이 그들의 심리적 발달을 촉진시켜 줄 것이며 개인적 정체감뿐만 아니라 공유된 정체감 즉, 친밀성을 확립하는데 도움을 줄 것이다. 친밀성이란 ‘나와 너 간의 공유된 정체성’으로 가장 잘 표현되는데, 이는 곧 사회적 정체성과 공동체감을 갖도록 하는데 핵심적인 역할을 한다(한상철 등, 1997).

요약하자면, 자아 정체감이 확립된 청소년의 경우에는 사이버스페이스의 경험이 그들의 또 다른 정체감 형성 및 강화에 도움을 주지만, 정체감 혼미나 조기완료 상태의 청소년들에게는 사이버 경험이 그들의 정체감 확립을 더욱 힘들게 만든다는 것이다.

가상공간과 청소년 자아 정체감과의 관계는 확일적으로 긍정적 또는 부정적이라고 단정할 수 없다. 정체감 형성수준에 대한 청소년의 개인차에 따라 가상공간의 영향은 매우 다르며, 또한 가상공간의 종류와 질에 따라서도 차이가 있다. 예를 들면, 청소년의 정체감이 혼미수준에 있는지, 조기완료 및 모라토리움 수준에 있는지, 아니면 성취 수준에 있는지에 따라 가상공간이 청소년에게 주는 영향은 다르며, 또한 가상공간에의 개입정도가 어느 정도인지 그리고 가상공간이 정보통신 사회의 순기능적인 면을 많이 내포하고 있는지에 다

라 청소년의 정체감 발달에 미치는 영향은 다르다.

그러나 정체감 발달과정에서 초기 청소년들의 경우 대부분 정체감 혼미 수준에 있으며, 중기 청소년의 대부분은 조기완료와 모라토리움 수준에 머물러 있음을 고려할 때, 특히 정보통신체제의 역기능적인 면을 많이 내포하고 있는 가상공간은 청소년의 심리적 발달과 정체감 확립에 부정적인 영향을 줄 것으로 생각된다. 청소년의 정체감 확립을 촉진시켜 주는 가장 중심적인 요인은 직접적인 관여를 통해 위기를 체험하고 대인관계를 확대해 나가는 것이며, 이와 더불어 여행이나 독서 등을 통해 간접적인 체험을 확대해 나가는 것이다. 그러나 가상공간에서의 경험은 직접적인 관여와 위기 극복노력보다 오히려 실생활에서의 직접적인 관여 기회를 차단하고 주어지는 위기를 회피하도록 만들 가능성이 높다. 따라서 초기 청소년들이 인터넷이나 통신에 몰두하는 것은 그들의 심리적 발달에 부정적인 영향을 줄 가능성이 더 높다고 할 수 있으며, 특히 정보통신 환경이 보다 역기능적인 요소를 많이 내포할수록 부정적인 영향은 더욱 커질 것이다.

자아의 분화와 통합을 자유롭게 이행할 수 있는 정체감 성취수준의 청소년들은 사이버공간으로부터 오히려 긍정적인 영향을 받을 것이며, 가상공간은 이들에게 새로운 생활공간을 제공할 것이다. 그러나 불행히도 정체감 성취는 이론적으로 청소년 후기에 획득 가능한 것이며, 현실적으로 우리나라의 경우 대학생 가운데도 일부만(20-40%)이 정체감 성취 수준에 있는 것으로 밝혀지고 있다. (김형태, 1989; 한상철, 1998). 이러한 사실은 Erickson의 제언대로 자아 정체감 확립이 청소년기의 발달과업임과 동시에 생애 전체의 중요한 과업이라고 보았을 때, 가상공간의 낙관론에 대해 신중한

해석이 필요함을 시사한다.

정보통신 환경의 특징은 익명성의 증가, 타인의 상실, 매개된 경험의 증가, 허위욕구의 증가, 소외감의 증가, 육체의 폐기, 놀이성의 소멸과 문화의 상실 등으로 대변된다(황상민·한규석, 1999). 이와 같은 특징들은 정체감 형성에 부정적인 영향을 주는 요인들일 뿐만 아니라 그 자체가 정체감 혼미의 특징이기도 하다. 정보통신 환경이 정보화와 커뮤니케이션의 본래적 기능을 보다 충실하게 수행함으로써 교육적 순기능을 확대해 나가지 않는 한 현실적인 가상공간은 일반적으로 청소년들의 자아정체감 형성에 부정적이 영향을 줄 것이며, 이는 또 다시 성인기의 친밀감이나 생산성을 확립하는데도 그 대로 반영되어 나타날 것이다. 따라서 일차적으로 청소년의 자아 정체감 확립을 위한 실제적인 노력이 더욱 가속화되어야 할 것이며, 이와 더불어 정보통신 환경을 더욱 긍정적인 방향으로 개선해 나가는 일이 필요하다고 하겠다.

나. 청소년의 사이버공간 몰입현상

정보화는 인터넷이나 통신의 보급으로 인하여 우리 생활전반에 커다란 영향을 주고 있으며, 특히 청소년들의 삶의 방식과 사회적응양상에 변화를 초래하고 있다. 일반적으로 청소년은 발달적 특성상 미성숙에서 성숙으로 변화해 가는 과정에 있으며, 이 과정에서 많은 혼란과 심리적 갈등을 경험하게 된다. 가상공간은 안정된 생활공간에서 불안정한 공간으로의 변화를 나타내며, 비교적 체계적인 질서를 중시하던 생활양식에서 혼동과 무질서로의 변화를 내포하며, 또한 수직적이고 계열적인 삶의 방식에서 수평적이고 통합적인 방식

을 중시하고 있다. 이는 청소년의 발달적 특성 즉, 혼동과 무질서 속에서 새로운 질서를 추구하는 카오스적 특성과 매우 유사한 성격을 지니고 있다.

정보화 사회의 대표적인 생활공간이라고 할 수 있는 사이버스페이스가 청소년들에게 쉽게 수용되고 그것이 그들의 새로운 행동양식을 결정해 주고 있는 이유는 무엇인가? 그리고 사이버 공간에서 청소년들이 가치 있는 정보를 탐색하고 상호 교환하며 문화를 공유하고 다양한 삶을 경험하기보다 부정적인 정보에 더 쉽게 노출되고, 일탈적인 경험을 더 많이 하고, 이로 인하여 그들의 정신적인 황폐화와 무력화를 더 많이 초래하는 이유는 무엇인가? 다음의 몇 가지 설명은 이러한 의문들에 대한 것이다.

첫째, 청소년들은 인지능력의 질적인 발달을 보여주지만 아직도 미성숙한 사고를 나타낸다. 피아제의 인지발달 이론에 따르면, 청소년기는 아동기 때까지의 구체적 사물에 의존한 사고체제에서 벗어나 추상적인 사고를 할 수 있게 된다. 눈에 보이지 않는 현상과 관계를 추리할 수 있고, 그들의 상상 속에서 그들의 모든 욕구를 충족시킬 수 있을 만큼 그들의 사고능력은 질적인 발달을 거듭하게 된다. 이와 같은 사고능력은 청소년들에게 창의력과 문제해결력을 신장시켜 주기도 하지만, 특히 초기 청소년의 경우 대인관계 면에서 자신의 독특성과 신비함을 강조하거나 주변의 모든 사람들을 상상 속의 청중으로 인식하는 등의 미숙한 사고를 보이기도 한다(Elkind, 1967). 예컨대, 자신에게는 다른 어떤 사람도 이해하지 못할 신비함과 독특성이 있다고 믿으며, 주위의 모든 사람들이 자신을 우러러보면서 찬양하고 있다고 생각하는 과장된 자의식을 지니고 있다. 이와 같은 특성들은 청소년들이 대인관계를 확대하고 질적으로 발전

시켜 나감으로써 극복될 수 있는 요소이다(한상철, 1998).

인터넷의 사이버 공간은 초기 청소년들의 자아 중심적 사고를 극복할 수 있는 계기를 마련해 줄 수도 있고, 반대로 그들의 과장된 자의식을 강화시키거나 확대시킬 수도 있으나, 일반적으로 후자의 역할을 더 많이 한다. 예를 들면, 사이버공간을 통해 교육적으로 가치 있는 정보를 공유하고, 이성 친구를 비롯한 많은 친구들과 더욱 풍부하고 건전한 대화를 나누며, 다양한 문화를 체험해 나갈 때 그들의 미숙한 사고는 성숙한 자의식으로 변화될 수 있을 것이다. 그러나 사이버 공간의 익명성과 비대면성, 감각적 쾌락성 등에 탐닉되어 음란과 폭력, 비방을 일삼을 때, 그리고 진실한 자아를 은폐한 채 허구적인 자아를 나타내는 데 익숙해질 때 인터넷 게임이나 채팅에 몰입되어 점차 중독성향을 지닐 때, 사이버공간은 청소년의 미숙한 자의식과 과장된 상상력을 확장시켜 주게 되며, 단기적인 쾌락에만 몰두하도록 만들 것이다.

청소년의 자아 중심성은 과장된 자의식으로부터 비롯되는 데, 인터넷 환경이 설사 교육적이고 가치 있는 정보를 제공하더라도 이들은 비합리적인 지각으로 인하여 인터넷 정보를 통해 자신의 공상과 환상을 확대시켜 나갈 가능성이 높다. 어떤 연령 시기보다 청소년 초기에 게임중독이나 몰입이 심각하고 허구적 정보에 쉽게 영향을 받는 것도 이러한 이유에서이다. 온라인상에서의 대인관계는 그들의 익명성과 이중성을 확대시킬 수 있을 뿐 과장된 자의식의 해결은 기대하기 어렵다. 온라인상에서 청소년은 철저하게 자신을 위장하고 그로부터 더 많은 만족감과 성취감을 느끼고 있기 때문에 자신의 신비한 능력과 환상적인 자아에 도취될 가능성이 더 높다. 그러므로 인지발달이론에 근거할 때, 정보통신 환경은 청소년의 인지적 발달

을 촉진시켜주는 면보다 저해하는 면이 더 많다고 할 수 있다.

둘째, 청소년은 현실 지향적 사고에서 벗어나 가능성 지향의 사고를 하게 된다. 아동기 때까지는 눈으로 확인 가능한 것에 대해서만 사고할 수 있었지만 이제는 가능한 모든 것들을 고려할 수 있으며, ‘불가능이란 없다’는 신념을 가지게도 된다. 이와 같은 사고는 성인들이 할 수 없는 독창적이고 가치 있는 일들을 해낼 수 있도록 만드는 원동력이 되기도 하지만, 모험적이고 무모한 행동을 유발하기도 하고, 무책임하고 비규범적인 행동을 촉발시키기도 한다(한상철 외, 1997). 인터넷상에서 청소년들은 불가능이란 없다고 하는 자신의 신념을 가장 확고하게 실행하고 있으며, 사회적 책임이나 규범과는 관계없이 가능성을 실험하는 일에 몰두한다. 가끔은 무모하고 무지한 행동을 보임으로써 그를 알고 있는 주변의 사람들을 깜짝 놀라게 하는 것도 청소년의 이와 같은 특성 때문이다.

청소년의 가능성 지향사고는 가상공간에서 고정관념에 사로잡힌 성인들이나 미숙한 어린이들이 흉내낼 수 없는 창의적인 아이디어와 생산적인 프로그램을 개발하도록 만들 수 있으며, 정보화 사회에서 건설적이고 가치 있는 문화를 창조해 내도록 할 수 있다. 그러나 컴퓨터 해킹프로그램을 제작함으로써 자신의 가능성을 실험하고, 자신의 라이브 섹스 장면을 불특정 다수에게 배포함으로써 단지 컴퓨터의 성능과 자신의 능력을 시험하고, 채팅을 통해 자신의 모든 상상력을 점검하는 등의 행동들은 결국 가상공간이 청소년들의 가능성 지향 사고를 비건설적이고 무책임한 방법으로 발달시키는 계기를 마련해 주고 있다고 보아야 할 것이다.

셋째, 청소년 세대는 다른 어떤 세대보다 감각추구성향이 더 강하다. 청소년들의 실생활 공간은 그들에게 너무나 무료하고, 따분하며,

재미가 없다. 성적 욕구 및 공격적 욕구는 강하지만 이를 합리적으로 해소시킬 수 있는 기회는 거의 없으며 심지어 욕구좌절을 더 많이 경험한다. 뿐만 아니라 특히 우리나라 청소년의 경우 입시교육으로 인한 점수 올리기 경쟁만이 그들의 삶을 지배하고 있을 뿐 최소한의 여가와 욕구충족의 기회는 그들 주변의 유해환경과 부모의 무관심 또는 과잉보호로 인하여 차단되고 있다. 이와 같은 상태에서 그들은 이제 신체적·정서적 위험을 기꺼이 감수하더라도 다양하고 신기한 그리고 다소 복잡한 감각적 경험을 추구한다. 청소년들의 이와 같은 감각추구성향은 다양한 위험행동을 낳게 만들며 심지어 충동적인 문제행동을 야기시킨다(Arnett et al., 1998).

사이버 공간은 청소년들의 재미없고 따분한 생활에 활력소를 심어줄 수 있다. 채팅을 통해 다른 사람과의 신비스럽고 색다른 가상 만남을 경험할 수 있고, 위험하고 모험스러운 게임을 즐길 수도 있으며, 직접 체험하기 어려운 미지의 세계를 여행할 수도 있다. 이러한 경험들은 청소년들의 감각추구성향을 해소시킴으로써 실생활 공간에서 실제로 반사회적 행동으로 이어질 수 있는 가능성을 크게 줄여줄 것이다. 그러나 현실적으로 사이버 공간은 우리가 생각할 수 있는 것과 같은 이상적인 경험을 청소년들에게 제공해 주지 못하며, 청소년들 또한 건전하고 가치 있는 인터넷 경험을 통해 그들의 감각추구성향을 충족시키는 사람은 거의 없다. 그들은 생활의 따분함과 무흥미를 신기하고 강력한 경험을 통해 해소하려고 할 뿐이며, 감각추구성향을 더욱 고착화시켜 나갈 뿐이다. 현실적 자아와 온라인상의 자아가 대립될 때조차 그들은 온라인상의 자아에 더 많이 몰입됨으로써 감각추구성향을 더욱 강화시키게 된다. 음란 사이트의 내용들이 점차 더 자극적이 되고 있고, 폭력물 역시 더욱 잔인하고

파괴적인 형태로 게재되는 것은 청소년의 감각추구성향을 더욱 강화시키는 계기를 만들어 줄 것이다. 채팅에서 주고받는 이야기 또한 점차 자극적이고 저속한 것일 때 인기가 있고 서로 간에 매력을 유지시키는 것 또한 같은 원리이다. 동영상자료와 고난도 게임들이 등장하면서 사이버 공간은 청소년들의 감각추구성향을 충족시키는 가장 확실한 공간으로 자리매김함과 동시에 그들의 감각적 욕구충족을 통한 컴퓨터 중독성향을 확대하고 있다.

2. 청소년 온라인 채팅

채팅은 컴퓨터의 등장과 더불어 컴퓨터의 활용 부분 중 가장 많은 부분을 차지하는 넓은 기반의 서비스이다. 채팅은 인터넷에서 상대방과 인간적인 교류를 나눌 수 있는 최적의 수단이다. 그래서 채팅은 네티즌들이 가장 선호하는 인터넷 콘텐츠 중에 하나로 자리 잡고 있으며 포털·언론·커뮤니티 등 다양한 사이트⁴⁾에서 고객을 유인하는 전략으로 채팅 서비스를 제공하고 있다. 초기에 글(text)로 대화를 나누던 채팅은 글·음성·화상 등 멀티미디어 기능을 제공하며 다양화되고 있으며, 전문사이트의 영역에서 벗어나 인터넷 콘텐츠의 중요한 구성요소로 광범위하게 적용 범위가 확대되고 있다.

가. 온라인 채팅의 특징

4) 야후·라이코스 등 포털 사이트와 프리챌 등 커뮤니티 사이트, 심마니 등 검색사이트, 한겨레신문·경향신문 등 언론사 사이트, 아이러브스쿨 등 동창회 사이트와 결혼정보회사·증권사 등 일반회사 사이트 그리고 동호회 카페나 클럽 등 소규모 커뮤니티와 개인 홈페이지에서도 채팅서비스를 제공하고 있다.

온라인 채팅에 의한 교류는 교류의 방식이 현실의 모습을 간직하면서 현실과는 다른 또 다른 공간 속에서의 만남이 이루어진다는 데 더 현실감이 있다. 구체적인 만남 그 자체이나, 이 관계를 지속하고 중지하는 것에는 아무런 심리적인 부담감도 없다. 이 뿐 아니라, 이런 교류에는 새로운 인간관계를 내가 만들어가야 한다. 특히, 채팅이란 컴퓨터 화면상에서 나타나는 언어적 표현을 통해 이루어지기에 인간관계의 구체적인 모습이 그대로 표현된다. 이런 과정에서, 채팅 참가자는 이 공간의 만남이 그냥 이끌려 가는 것이 아니라 자신이 통제할 수 있다는 착각도 하게 된다. 이런 경우 채팅은 인간관계에서 자신이 억제해왔던 욕구나 갈등을 표현하는 하나의 손쉬운 현실적 대안이 된다. 채팅의 경험은 현실 속에서 인정할 수 없는 자신의 모습을 어떤 방식으로든 구체화할 수 있는 손쉬운 상황이다. 현실에서의 만남이 아무 생각 없이 우연히 이루어지거나 자신이 인정하기 싫은 고통스런 모습도 나타내어야만 했다면, 가상 세계에서의 만남은 자신에 대한 모습을 원하는 방식으로 조작하면서 새로운 사람과 만남이 이루어지는 것이다. 하지만, 이런 새로운 자기 모습을 창조하고 새로운 관계를 형성할 수 있다는 희망은 아무런 대가 없이 이루어지는 것은 아니다.

예를 들면, 많은 청소년들의 경우 사이버 공간 속의 채팅에서 음란행동이나 저속한 행동을 쉽게 저지르는 경우가 많다. 이것은 대부분의 경우 현실적으로 억압해 놓았던 자신의 모습을 이 공간상의 어떤 대상(사람)에게 퍼부어 놓는 상황이 된다. 채팅과정에서 나타나는 대화에는 자신이 타인에게 보여주고 싶은 모습을 가능한 거칠게, 가능한 통제 가능하지 않는 방식으로 나타내고자 하는 욕구가

작용한다. 특히, 각각 다른 채팅 대상자에게 모습을 나타내는 경우, 동일한 방식으로 나타내지 않으려고 한다. 이처럼, 자신의 모습을 가능한 한 예측할 수 없는 움직임으로 나타내려고 하는 것은, 다양한 자신의 변신의 모습 속에서 경험하는 우월감과 통제감의 환상 때문이다. 현실세계에서 폭주족들이 거리를 주름잡으려고 하면서, 자신의 존재를 굉음이나 스피드로 나타내고자 하는 욕망이 있다면 사이버공간에서는 지나친 음란성이나 상대방에 대한 무례한 행동, 그리고 거친 표현 등으로 억제된 자신의 모습을 표현하는 것이다.

인터넷 채팅은 1998년 9월 10일 오픈한 하늘사랑(skylove.com)으로부터 시작되었다. 글(text)로 대화를 나누는 방식의 하늘사랑은 대화상대의 성별과 신분을 알 수 없었던 기존의 채팅서비스의 단점을 개선해 사용자들에게 상대방의 신상정보 일부를 알려주는 독특한 아이디어로 빠른 시간 안에 최대의 채팅사이트가 되었었다. 현재 세이클럽(sayclub.com)이 글(text) 방식 채팅의 선두를 달리고 있다.

1999년 7월에 씨엔조이(seenjoy.com)가 최초로 화상채팅 서비스를 시작했다. 그런데 화상채팅은 대용량 화상 데이터를 전송해야 하므로 초고속 인터넷이 필수이다. 그래서 초기에는 인터넷 전용선이 설치된 PC방에서만 화상 채팅이 가능했다. 그러나 2000년에 초고속인터넷인 ADSL의 가정 보급이 폭발적으로 늘고 PC카메라의 5만 원 전·후로 가격이 하락하면서 화상채팅 인구가 급격히 확산되고 있다. 최신의 컴퓨터는 아예 PC카메라를 기본사양으로 포함해 판매하고 있다. 유료 수익 모델 도입을 진행하고 있으며, 현재 오마이러브(ohmylove.co.kr)가 화상채팅사이트의 선두를 달리고 있다.

상대방의 얼굴을 보면서 대화를 나눌 수 있는 화상채팅은 글(text) 방식의 채팅보다 고성능 장비(초고속 인터넷, 고성능 PC, PC카메라)

를 갖추어야 함에도 불구하고 초고속 인터넷 보급과 더불어 네티즌들에게 높은 인기를 얻으며 확산되고 있다. 그러나 글(text) 방식의 채팅이 음란화로 물의를 일으켰듯이 화상채팅도 음란성 문제로 사회적 문제가 되고 있다. 특히 화상채팅은 음란 대화 영상이 외부에 무차별적으로 노출되어 피해자의 초상권과 사생활 침해라는 커다란 문제가 발생하고 있다. 이에 2001년 8월 경찰의 화상채팅서비스 회사 대표의 소환이 있었다. 이후 화상채팅 사이트들은 2001년 10월 한국인터넷영상채팅협회를 결성하고 자율정화 노력을 기울이고 있으나 그 성과는 미진한 실정이다.

최근에는 인터넷이 가능한 휴대폰과 PDA의 보급으로 유·무선이 연동되는 모바일 채팅까지 영역이 확대되고 있다. 하늘사랑은 휴대폰과 연계한 '모바일' 채팅을 최초로 도입했고, 세이클럽은 아바타 도입(일명 아바타 채팅)으로 누적 매출 100억 원대의 막대한 수익을 올리고 있다. 그리고 동호회를 활성화하며 '상호 교류와 오락'을 선호하는 고객의 취향에 다가가고 있다.

인터넷 채팅은 서로 멀리 떨어져 얼굴을 마주하지 않고 대화를 나눈다. 그리고 자신의 신분이 노출되지 않은 특징이 있다. 이러한 익명성으로 가식 없는 진솔한 대화가 이루어지기도 하지만, 예의를 지키지 않는 무례한 언행과 음란한 대화가 일반화되고 있다. 그리고 다양한 범죄의 원인과 매개체가 되기도 하는 부작용이 발생하기도 한다.

나. 온라인 채팅의 종류

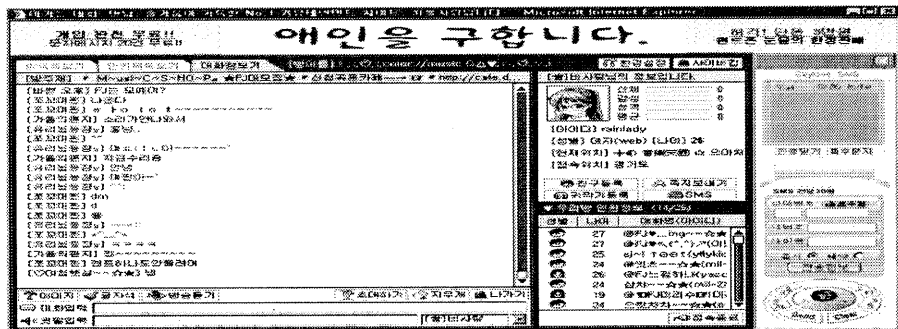
인터넷 콘텐츠들이 발전을 계속하며 채팅의 영역은 계속 늘어나고

있다. 기존의 콘텐츠에 채팅의 요소가 가미되어 '유사 채팅'의 형태도 등장하고 있다. 현재 운영되고 있는 채팅의 종류는 다음과 같다.

1) 전통적인 채팅

채팅의 원조는 글(text) 채팅이다. 글(text)은 전송 데이터의 용량이 작아 속도가 낮은 통신 선로에서도 무리 없이 운영될 수 있어 누구나 쉽게 접근할 수 있는 기본적인 채팅이다. 글(text) 채팅은 인터넷의 발전과 더불어 tag를 이용해 그림과 동영상과 음악을 듣는 멀티미디어 채팅(tag채팅)으로 성능이 향상되었다.

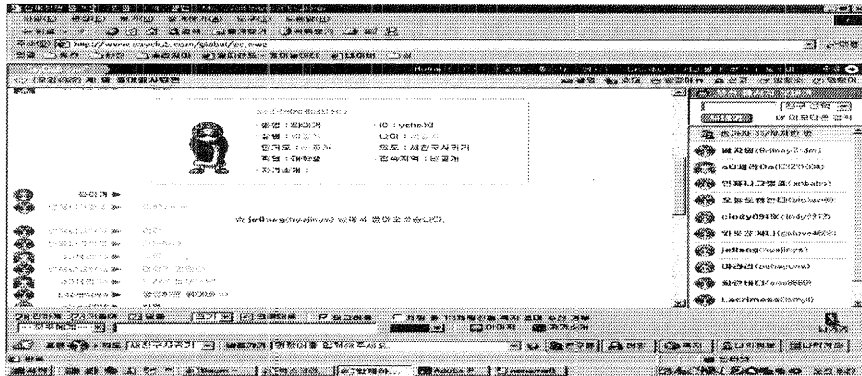
글(text) 채팅 중에 HTML tag 명령어 코드를 이용해 그림·동영상·음악 등의 파일을 불러오거나 인터넷 사이트를 링크해서 보조적인 표현으로 활용한다. 글(text) 방식의 채팅에 멀티미디어 기능을 업그레이드하는 장점이 있으나 야한 자료를 올려 채팅방을 음란화시키는 원흉이 되기도 한다.



[그림 II-1] 채팅사이트

그리고 채팅을 하며 자신의 이미지를 대변하는 캐릭터를 선택하는

'아바타 채팅'이 또 하나의 유행으로 자리 잡아 많은 네티즌들의 폭발적인 인기를 얻고 있다. 글(text) 채팅에서 자신을 대리하는 캐릭터를 내세워 진행하는 채팅이다. 기본적으로 제공하는 캐릭터를 개성적인 자신만의 캐릭터로 꾸미는 것이 유행하며 네티즌들 사이에 폭발적인 인기를 얻고 있다. 300원~5000원의 돈으로 옷과 액세서리를 사고 헤어스타일도 바꿀 수 있다. 채팅서비스 업계의 성공적인 수익모델로 자리 잡고 있는 인터넷 문화현상이다.



[그림 II-2] 아바타 채팅 사이트

2) 화상채팅

글(text) 채팅의 단점 중에 하나는 번개(실제 만남)를 했을 때 상대방의 외모에 실망하는 경우가 많다는 것이다. 그러나 화상 채팅은 채팅 중에 서로의 얼굴을 확인할 수 있어 네티즌들에게 선호되고 인기를 얻고 있다. 그리고 헤드셋을 이용해 상대방의 목소리를 들으며 대화를 나눌 수도 있다. 캠발(PC카메라 효과)등 캄사(화상채팅 화면 사진)등 새로운 용어와 신드롬을 만들며 채팅문화의 큰 축을 이루고 있다. 초고속 인터넷의 확산 등 기술적인 문제점이 하나씩

해결되고 PC카메라(캠)의 가격이 하락하면서 이용자들이 급격히 늘어나고 있는 추세이다. '화상+음성', '화상+글(text)', '화상+음성+글(text)' 등 채팅사이트가 지원하는 방식과 본인이 원하는 방식을 선택해 대화를 진행한다. PC카메라가 없어도 채팅에 참여할 수 있고 네티즌들의 선호도가 계속 높아지고 있다.

일반 화상채팅은 다양한 연령대의 네티즌들이 접속해 서로의 다양한 관심사에 대해 대화를 나눌 수 있다. 초기에는 서로의 얼굴을 확인할 수 있기에 좋은 이미지를 주려고 노력했으나 점차 카메라를 의식하지 않게 되어 대화 중에 서로의 나체를 보여주는 등 음란화되었다. 글(Text) 방식의 채팅과 마찬가지로 다수가 또는 1대 1로 대화를 진행할 수 있다. 남자 네티즌들이 화상채팅 중에 상대 여학생의 음란한 장면을 갈무리(캡처)하거나 동영상을 저장해 유통시키는 것이 사회문제로 떠오르고 있다

성인 화상채팅은 2001년 3월 전후로 서비스가 시작되었다. 성인들을 대상으로 하고 유료 회원제로 서비스된다. 그러나 일부 성인 화상채팅 사이트의 홍보 문구는 10대 여학생의 등장을 예고하고 있어 불법운영의 의혹을 받고 있다.

3) 유사 채팅

채팅의 목적은 상대방과의 '대화'이다. 그래서 모르는 누군가 개설한 대화방에 참여하거나 스스로 대화방을 만들어 상대가 들어오면 대화를 나눈다. 그러나 유사 채팅은 이미 알고 있는 사람과 짧은 메시지를 주고받거나, 필요한 자료와 프로그램을 구하기 위해 채팅 기능을 부수적으로 이용한다. 그리고 네트워크 게임에서 게임을 진행

하며 목적을 달성하기 위해 정보를 얻고 동지를 규합하는데 채팅 기능을 이용한다. 메신저, p2p 등 유사 채팅은 기능이 채팅전용사이트를 위협하고 있지만 운영사의 건전화 노력은 현재 보이지 않고 있다.

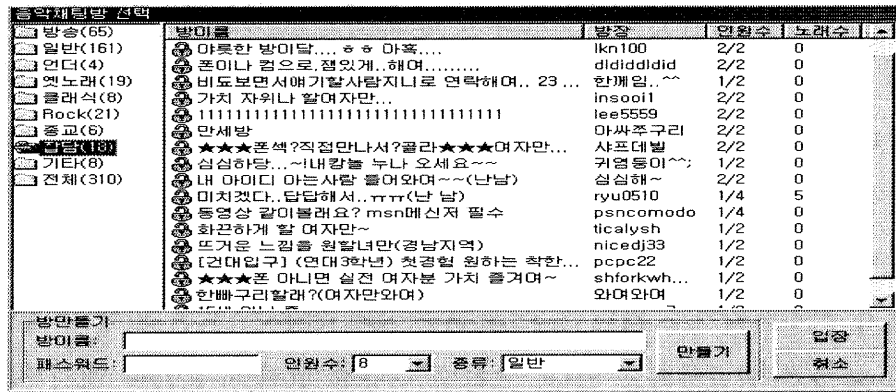
버디버디, 지니, 다음, MSN 메신저 서비스에 가입된 네티즌은 인터넷에 연결되어 있을 때 실시간으로 메시지를 전송 받을 수 있다. 메시지를 주고받으려면 상대방의 ID를 알고 있어야 하지만 강력한 부가 기능으로 인해 네티즌들에게 사랑 받고 있다. 초기에 짧은 글(text)을 주고받는 것으로 시작되어 최근에는 그림·동영상 전송과 채팅·음성채팅·화상채팅이 가능한 메신저도 개발되어 서비스되고 있다. 가입자 수가 증가하고 있어 전통적인 채팅사이트를 위협하는 대표적인 유사채팅 분야이다.



[그림 II-3] 버디버디 메신저 화면

개인과 개인이 중계 서버를 거치지 않고 필요한 프로그램이나 자료를 직접 주고받을 수 있는 p2p 서비스도 채팅 기능을 제공한다. p2p 서비스에서 제공하는 채팅 기능은 공통 관심사를 나누고 필요한 자료 파일과 프로그램을 찾기 위한 보조적인 수단으로 유용하게

활용된다. p2p 소프트웨어는 '소리바다'와 '애니웨어'가 대표적이고 외산으로는 '이딩키(eDonkey)'가 주로 사용된다.



[그림 II-4] P2P 채팅 화면

바람의 나라, 리니지, 스타크래프트, 디아블로, 포트리스 등 네트워크 게임은 게임의 진행을 위해 채팅 기능을 필수로 제공한다. 게임어는 게임을 진행하며 만나는 다른 캐릭터와의 대화를 통해 정보를 얻고 세력을 키워갈 수 있다. 네트워크 게임에서 채팅은 게임을 진행에 없어서는 안 되는 보조 수단이 되고 있다. 게임은 승부를 목적으로 한다. 그래서 게임 중의 채팅언어는 무례하고 폭력적인 경우가 많다.

다. 청소년 온라인 채팅 몰입 이유

온라인 채팅은 서로 멀리 떨어져 얼굴을 마주하지 않고 대화를 나누게 되므로 자신의 신분이 노출되지 않은 특징이 있다. 현실공간에서는 의사소통이 '말'로 이루어지지만 채팅에서는 '글'로 이루어진다.

그런데 말은 글로 표현되면서 조금씩 다듬어지게 된다. 그리고 글은 문학적 상상력을 불러일으키고, 보이지 않는 자신과 상대방은 근사하게 포장된다. 글은 청소년들의 감성을 자극하고 익명의 공간에서 만나는 상대를 자신의 이상형으로 상상하게 한다. 그래서 채팅을 하며 서로 대화를 나누거나 정보를 교환할 때 신원이 확인되지 않는 상대방을 쉽게 믿게 되고 마음을 열게 되는 현상이 발생한다. 낯선 이성과의 격의 없는 대화는 청소년들에게 짜릿한 즐거움을 느끼게 한다. 채팅은 익명성의 공간에서 이루어지므로 가식 없는 진솔한 대화가 이루어지기도 하지만, 예의를 지키지 않는 무례한 언행과 음란한 대화가 일반화되고 있다. 그리고 다양한 범죄의 원인과 매개체가 되기도 하는 부작용이 발생하기도 한다. 청소년들은 채팅 후 상대방이 마음에 들 때 번개(실제 만남)를 시도해 서로의 실체를 확인하려 한다. 그리고 선정적인 야한 채팅(컴섹)은 폰섹(전화 음란 대화)과 번섹(실제 만나 성관계)으로 이어지기도 한다.

청소년들이 온라인 채팅을 선호하게 되는 이유는 다음과 같다.

첫째, 이성을 쉽게 만날 수 있다. 현실공간에서 이성을 만나는 것은 공간적·시간적·인간적 제약이 많다. 그러나 채팅은 이러한 제한에서 벗어나 쉽게 이성과 만날 수 있다. 대화를 나누며 자신의 이상형에 맞는지 세세하게 원하는 조건을 맞추어 볼 수도 있고, 마음에 들지 않으면 정리하기도 쉽다.

둘째, 성적 욕망을 충족시켜 준다. 성에 대한 호기심은 인간의 본능이다. 그러나 일상생활에서 이성과의 성적인 대화는 자유롭지 못하다. 그리고 선부른 성적인 대화는 법적 책임을 묻기도 한다. 인터넷의 익명성의 특징은 자신의 신상이 상대방에게 드러나지 않으므로 개개인의 호기심과 비밀스런 성적 취향과 경험에 대해 쉽게 상대와

대화하게 만든다. 그리고 공개적으로 성적 파트너를 구하는 일도 부담 없이 실행할 수 있다.

셋째, 심리적 위안을 받는다. 고민거리가 있거나 심심하고 우울할 때 채팅으로 만나는 모르는 상대는 문제를 해결하는데 도움을 주기도 하고 부담 없는 대화로 위안이 되기도 한다. 그리고 자신이 바라는 대로 자신을 포장하며 대리 만족을 얻고 아바타를 다양하게 꾸미며 자신의 꿈을 이루기도 한다. 채팅이 주는 심리적인 위안 효과는 채팅의 긍정적인 요소이다.

넷째, 매스컴이 채팅을 낭만적으로 만들고 있다. 영화나 방송프로그램에서 소재로 다루는 채팅은 낭만적인 것이 대부분이다. 두 사람의 연인이 뗏어질 듯 뗏어질 듯 애뜻하고, 채팅을 통해서 남녀가 만난다. 그래서 많은 네티즌들은 채팅을 통해 낭만의 주인공이 되려고 한다.

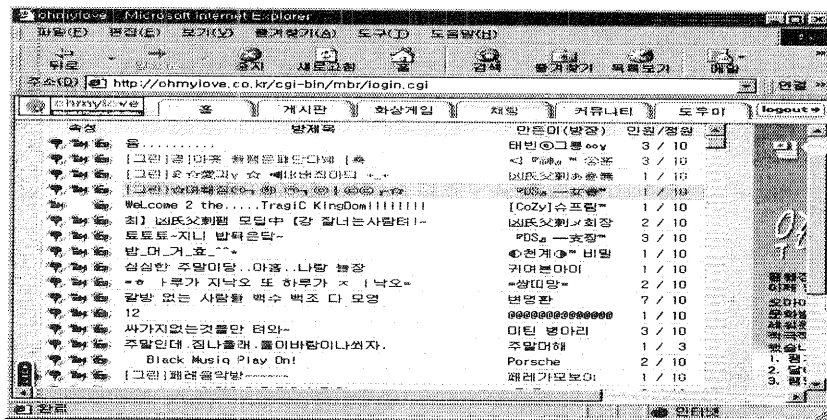
라. 청소년 온라인 채팅의 문제점

청소년들이 채팅을 선호하는 만큼 많은 문제들이 채팅사이트에서 발생하고 있다. 네티켓을 잘 지키지 않아 무례하고 폭력적인 언행이 난무하고 언어의 파괴가 가속화되고 있다. 그리고 음란 대화가 만연하고, 강력 범죄의 연결고리가 된다. 최근에는 초상권 침해와 사이버머니 강탈, 유료화 된 아바타 악세사리 구매와 관련된 부작용이 새로운 문제로 부상하고 있다.

1) 언어의 파괴

초기에 채팅 용어는 방가(반갑습니다), 즐통(즐거운 통신되세요),

중딩(중학생) 등등 함축되고 은어가 섞여 시간을 절약하고 타이핑 속도를 빠르게 하기 위해 만들어졌다. 그런데 채팅 용어는 이제 점점 더 암호화되는 새로운 국면으로 들어섰다. 공?=(그런데), @데(이제), 타과(착하고), 칑九들(친구들), 家힠(가요) 등등 언어의 파괴가 극단화되는 채팅 용어는 이제 청소년들 사이에서도 소통이 어려운 지경에 이르고 있다. 이렇게 극단적으로 파괴된 채팅용어를 청소년들조차도 '외계어'라 호칭하고 있다.



[그림 II-5] 언어파괴 채팅 화면 예

2) 음란화

일부 채팅 사이트는 회원에 가입 할 때 실명 확인을 하지 않는다. 그리고 실명으로 가입했다 하더라도 채팅 대화명은 원하는 대로 바꿀 수 있다. 이렇게 익명으로 자신을 감출 수 있으므로 네티즌들은 채팅으로 원초적인 성에대한 본능을 쏟아 낸다. 채팅사이트의 음란화 경향은 실제 얼굴이 공개되기도 하는 화상채팅 사이트에서도 만연되고 있다. 특히 채팅 사이트의 음란화를 이끄는 주도 세력이 10

대 청소년들로 밝혀지고 있어 심각성을 더하고 있다.

3) 초상권 침해

화상채팅 중에 성에 대한 호기심으로 서로 옷을 벗거나, 성기를 노출하고, 자위를 하는 등 음란한 장면이 많이 연출되고 있다. 심지어는 화상채팅을 하며 실제 성행위 장면을 보여 주기도 한다. 그런데 일부 네티즌들을 화상채팅 상대의 야한 장면을 잡아 인터넷에 무단으로 배포하고 있다. 인터넷에 배포된 화상은 기하급수적으로 확산되며 사라지지 않으므로 상대방의 초상권을 침해할 뿐만 아니라 심각한 피해를 주고 있다.

4) 아바타 채팅의 부작용

최근 인기의 절정을 달리고 있는 아바타 채팅은, 기본 아바타에 옷을 입히고 액세서리를 달고 헤어스타일을 바꾸는 등 개성화 하는 것이 유행이다. 청소년들은 자신을 돋보이기 위해 혹은 대리만족을 얻기 위해 새로운 소품들을 정기적으로 바꾸게 된다. 그리고 업계의 치밀한 마케팅으로 아바타 아이템 구매와 관련된 청소년들의 지출이 늘어나고 있다. 남학생들은 여학생들에게 아바타 아이템을 선물하라는 은근한 압력 받고 있고, 아이템 대금은 전화요금 결제 방식으로 지불되어 부모의 몫이 되고 있다. 여학생들은 아바타 액세서리를 구하기 위해 인터넷에서 구걸을 하거나 음란대화의 상대가 되는 사례도 있다.

5) 강력 범죄

청소년들은 채팅 상대가 마음에 들 때 번개(실제 만남)를 한다. 그러나 검증되지 않은 채팅 상대를 만나러 나갔다가 강력 범죄의 희생자가 되는 사례가 많아지고 있다. 성인들에게 청소년들이 피해를 입는 경우가 많지만 청소년이, 청소년을 가해하기도 한다. 상대적으로 약자인 여학생들이 강간, 윤간, 인신매매 등의 강력 범죄에 피해자가 된다.

① 청소년 성매매 : 청소년의 성을 사려는 성인들과 자신의 성을 팔려는 10대 청소년들은 채팅사이트의 익명성을 잘 활용하고 있다. 음란한 대화방에 참여하지 않더라도 '쪽지' 기능을 이용해 유혹을 받기도 수 있다. 청소년 성 매매는 여학생뿐만 아니라 남학생의 일부도 연상의 여성과의 역 원조교제에 뛰어들고 있다.

② 청소년 성폭행 : 청소년들은 채팅 중에 상대방을 믿게 된다. 그래서 상대방에게 호감을 느끼면 번개(실제 만남) 제의에 쉽게 응한다. 청소년들의 신중하지 못한 만남은 상대방에 대한 실망을 넘어 강제로 성폭행을 당하는 피해로 이어지는 경우가 많다.

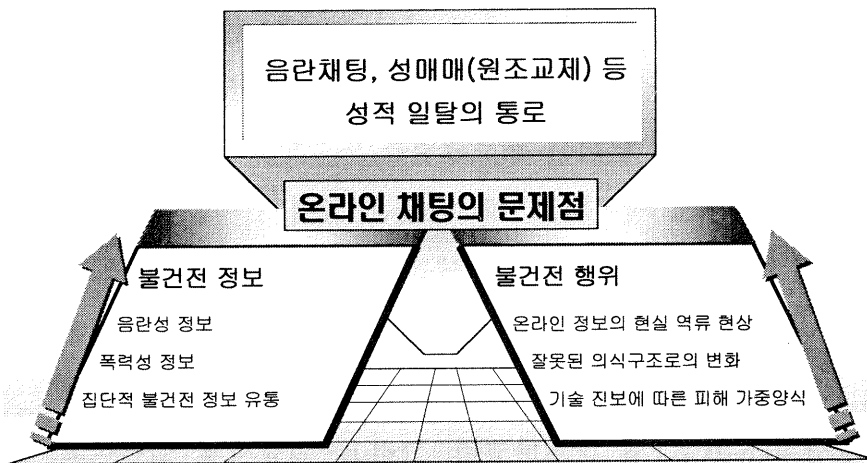
③ 청소년 윤간 : 음란물에 영향을 받은 청소년들이 채팅 후 번개에 응한 여학생을 윤간하는 사건도 연이어 발생하고 있다. 남학생들이 윤간 장면을 비디오나 사진으로 찍어 여학생이 신고하지 못하도록 협박하는 사례가 가끔씩 성 상담 기관에 상담되고 있다.

④ 청소년 인신매매 : 채팅 후 번개에 응한 여학생이 성폭행을 당하고 인신매매 되는 엽기적인 사건도 가끔씩 발생하고 있다.

⑤ 사이버 머니 강탈 : 채팅사이트의 서비스가 다양화되면서 '사이버 머니' 제도를 운영하고 있다. 그런데 사이버 머니를 얻기 위해 해킹을 하거나 운영자를 사칭해 ID와 비밀번호를 알아내 사이버 머니를 강탈하는 사건이 증가하고 있다.

⑥ 위험한 동성애자들의 유혹 : 동성애자들도 상대와의 대화와 만남을 위해 채팅 사이트를 활발히 이용하고 있다. 그런데 일부 동성애자들이 성에 대한 정체성이 부족한 10대 청소년들에게 유혹의 손길을 내미는 사례가 발생하고 있다. 동성애자를 호기심으로 만난 청소년들은 커다란 심리적 충격을 받기도 한다.

⑦ 채팅 중독 : 채팅으로 모르는 상대와 이야기를 나누는 것은 청소년들에게 즐거운 일이다. 특히 이성과의 대화는 시간이 가는 줄 모르고 집중하게 된다. 그래서 공부에 지장이 있을 정도로 채팅 중독에 걸리는 청소년들이 나타나고 있다. 채팅은 여학생들에게서 더 많이 나타나고, 성에 대한 호기심이 왕성한 일부 남학생은 여학생을 유혹하는 카사노바와 같은 모습을 보이기도 한다.



최근 온라인 채팅 청소년 이용자의 급격한 증가

[그림 II-6] 온라인채팅의 문제점

6) 채팅서비스업체 정화노력의 한계와 미흡

채팅에서의 음란성 문제로 채팅사이트 운영사는 검찰과 경찰 그리

고 시민단체와 언론의 집중적인 비난을 받았다. 초기에 서비스에 문제가 없다고 대응하던 채팅사이트들은 점차 나름대로의 모니터링 시스템을 갖추고 있다. 그러나 비공개 대화방에서 개인의 사적인 대화를 운영자가 모니터링 하는 것은 '통신비밀보호법' 위반 등 법적인 문제의 소지가 있고, 과도한 음란성 규제는 회원들의 이탈 현상을 가져온다. 그래서 채팅업체의 자체 모니터링과 자율규제 활동은 한계가 있을 수밖에 없다. 채팅사이트들은 세이프리스(세이크럽), 스카이폴리스(하늘사랑), 아이폴리스(아이미팅)등 자체 모니터링 조직을 운영하고 있다. 그리고 일부 사이트는 자원봉사자 제도를 운영하기도 한다. 그러나 모니터링 결과에 대한 과도한 제제는 회원의 이탈과 수익의 감소를 초래하므로 최소한의 움직임만 보이고 있다는 평가를 받고 있다.

'오마이러브'는 채팅 중에 음란 단어 사용을 원천적으로 봉쇄하는 금칙 단어 기능을 제공한다. '세이크럽'은 음란단어 사용 시 자동으로 운영자에게 신고 되는 프로그램을 이용하고 있다. 채팅운영사의 이러한 노력에도 불구하고 네티즌들은 금칙 단어를 변형시켜 채팅에 사용하며 제약을 벗어난다. 예를 들어 '섹스를 섹', '포르노를 폰'..... 음란성 문제로 관심을 모았던 화상채팅업체는(오마이러브·아이미팅·씨엔조이·조이천사) 2001년 10월 24일 '한국인터넷영상채팅협회(KACA)'를 창립하였다. 그리고 '실명제'를 실시하고, 14세 미만 아동은 신규가입 때 '부모 동의'를 받도록 하며, '14세 이상은 어린이 채팅방 입장을 금지'하고, 상습 불량이용자는 '블랙리스트를 만들어 공유'하고 사법기관에 수사를 의뢰하기로 하였다.

3. 청소년의 성(性)

가. 청소년의 성을 바라보는 입장들

청소년을 성적존재로 인정하면서도 그들의 성을 구체적인 현실에서 어떻게 받아들일까에 대해 여러 다른 입장이 있어왔다. 그리고 그 입장은 크게 세 입장으로 나눌 수 있다. 첫 번째, 청소년의 성적 존재라는 것을 인정하되 청소년은 발달과정에 놓여있고, 성 역시 예외가 될 수 없다고 보는 입장으로 결국 청소년의 성적 발달을 위해서는 성인의 역할, 지도가 필요하다고 보는 입장이다.

두 번째 입장은 청소년의 성은 성인의 성과는 다르고 자연 청소년의 성의 주체는 청소년이며 성과 관련하여 청소년의 자율성은 최대한 인정되어야 한다는 입장이다. 이 입장에 따르면 성인은 가능한 청소년의 성에 간섭이나 개입을 해서는 안되고 그렇게 해야 만 이 청소년은 성인과는 다른 자신만의 성적 정체성을 확립해 나갈 수 있다.

세 번째 입장은 청소년의 성은 필요이상으로 억압을 받아오거나 필요이상으로 집착의 대상이 되어왔다고 보는 입장이다. 그리고 청소년의 성이 필요 이상으로 부풀려진 데에는 지배권력의 권력유지목적과 무관하지 않다고 본다. 다시 말해 지배권력은 자신의 권력을 유지하기 위해 교묘하게 타자로서 혹은 피지배자로서 청소년의 성을 이용하고 있다고 보는 입장이다. 각각의 입장을 좀 더 구체적으로 살펴보면 아래와 같다.

청소년의 성을 보는 첫 번째 입장(Susan Moore & Doreen Rosenthal, 1993)은 무엇보다 청소년기를 좀 더 성숙된 성인기로

넘어가는 과정으로 보았다. 청소년기의 성 발달은 다른 여성 발달 -인지 발달, 도덕성 발달, 자아정체감 발달 등과 같이 좀 더 성숙된 성인기를 맞이하는데 절대적으로 필요한 발달이라고 보았다. 그러나 청소년기의 성 발달이 다른 발달보다 더 중점적으로 다루어질 필요가 있다고 보지는 않았다. 이 입장은 청소년과 성을 다루는데 있어 성 발달은 단지 전체 발달의 한 부분으로서 성 발달과 다른 발달이 함께 균형 있게 발달되어야만 청소년은 좀 더 성숙한 성인기를 맞게 된다고 주장하고 있다. 이 입장에 따르면 청소년에게 주어진 성은 일단은 가치중립적이지만 또한 그것의 사용 여부에 따라 좋은 성이 될 수도 있고 혹은 나쁜 성이 될 수도 있다. 청소년기의 성 발달이란 다름 아닌 가능한 한 긍정적인 성, 아름다운 성을 키워 가는 것을 의미한다. 청소년들에게 좀 더 긍정적인 성 의식, 태도, 가치관을 갖게 하고 성인이 되어 아름다운 성을 키워갈 수 있게 하기 위해서는 성인들은 청소년의 성 발달 과정에 적극 참여하여야 한다. 특히 성인들은 청소년들이 성에 대해 긍정적인 사고, 태도, 가치관을 갖게 하기 위해서 무엇보다 올바른 성교육을 제공해야 한다. 성교육은 청소년들에게 성과 관련하여 정확한 정보를 제공하여야 하고, 긍정적인 성관계를 맺고 유지하는데 필요한 인간관계 기술을 발전시켜 나가게 해야 한다. 또한 성과 관련한 책임의식, 성병과 에이즈를 예방할 수 있는 지식, 피임방법과 원하지 않는 임신을 했을 경우 대처방법 등을 가르쳐 주어야 한다. 이처럼 성교육은 성인들의 일방적인 생각이나 정보를 그대로 주입시켜주는 성교육이 아니라 청소년들이 갖고 있는 성에 대한 가치관, 행위, 취향 등에 대한 정확한 분석을 토대로 그들에게 필요한, 그들의 미래에 좀 더 긍정적인 아름다운 성을 영유할 수 있게 하는 성교육이 되어야 한다.

이 입장은 보수주의 입장과는 달리 무조건적으로 청소년의 성을 억압하여야 한다는 입장은 아니지만 청소년의 성은 여전히 성인들의 지도 속에서 이루어져야 한다는 입장을 취하고 있다. 그러나 성인들이 청소년에게 성에 대해 지도하거나 교육을 하기 위해서는 무엇보다 그들 사이에 래포나 믿음이 충분히 형성되어야 하는 데 실제 많은 경우 그렇지 못하다. 그리고 또한 과연 성인들이 청소년들의 성교육을 지도, 교육할만한 위치에 있는가라는 점이다. 실제 많은 경우 성인들은 성에 대해 잘 알고 있지 못할 뿐만 아니라 많은 경우 이들이 바로 말하는 부정적인 아름답지 못한 성을 현실에서 실천해 오고 있다. 청소년들은 성인들에게 좋은 성, 긍정적인 성을 배우는 만큼 성인들에게 나쁜 성, 부정적인 성도 배우게 된다. 혹은 나쁜 성, 부정적인 성에 참여하도록 강요받고 있다. 이런 상황에서 이 입장으로 성인이 청소년에게 지도적인 위치를 갖기 위해서는 무엇보다 성인들의 성교육이 이루어지고, 성인들이 우선 좋은 성, 아름다운 성을 실천해야 할 것이다.

두 번째 입장은 무엇보다 십대에게는 십대만의 성이 있으며, 그것은 자라서 어른이 되어야 할, 그리고 훈련과 연습을 거쳐 어른이 되어야 하는 성은 아니라는 것이다. 이 입장은 첫 번째 입장과 달리 청소년이 성이 성숙되고 발달하면 성인의 성이 된다는 것을 부정하면서 청소년의 성과 성인의 성이 다르다는 것을 강조하고 있다(이지연, 1994). 그러나 문제는 아직 청소년의 성은 자신을 부를 어떤 이름도 갖지 못했으며, 그것이 불러일으키는 어떤 느낌도 적절히 표현되지 못하고 있다(이지연, 1994). 왜냐하면 지금까지 청소년의 성은 철저히 성인에 의해 이름 지어 지고 통제되어 왔기 때문이다. 지금까지의 지배적 성 담론은 청소년들이 자신의 성적 정체성을 찾

기 위한 어떠한 노력도 허용하지 않았다. 대신 성인들에 의해 지배되고 통제된 성 담론 속에서 청소년들은 흥분하기도 하고 문득 자신을 두려워하기도 하고 불안정하고 불안한 존재로 응시되기도 하고 자애롭게 타일러지기도 하고 아니면 거친 폭언으로 위협받기도 한다(이지연, 1994).

두 번째 입장은 첫 번째 입장과 달리 청소년들이 자신들의 성 정체감을 확립하는데 있어 성인의 간섭, 통제는 불필요하며, 차라리 청소년들을 그냥 내버려두는 것이 더 도움이 될 것이라고 본다. 성교육에 관해서도 비판적인 입장을 띠고 있다. 지금까지의 성교육은 어린 성욕을 통제하는 수단으로 이용되고 있으며, 실제 어린 성욕을 몰아내고 그 자리에 섹스를 제외하고 대신 섹스와 관련된 뻘뻘한 생물학적 지식과 의학적 지식들로 가득 메우려고 하고 있다(이지연, 1994). 이 입장은 청소년의 성이 정상적인 단계를 밟아 발달한다는 발달론적 입장을 거부하면서 이것은 성인들이 청소년의 성을 통제하기 위해 만들어 놓은 플롯에 불과하다고 주장한다. 청소년의 성은 성인의 성과 다르고 이런 다름은 인정되어야 한다고 주장한다. 그리고 청소년의 성이 나름대로 자신의 정체성을 확립해 나가기 위해서는 가능한 한 청소년에게 성적 자유와 권리, 다양성을 추구할 수 있도록 해주어야 한다. 이 입장은 더 나아가서 청소년이 자신들의 정상적인 성적 발달 과정에 어울리는 성행위를 하는 것은 당연하고 정당한 일이며, 그런 행위는 인정되고 보호받아야 한다고 주장하기도 한다(이지연, 1994).

이 입장에 따르면, 청소년들의 성적 발달, 성적 성숙을 이루는데 성인은 도움을 주기보다는 해를 더 많이 주고 있다. 청소년에게 왜곡된 성 지식, 성행위를 가르쳐 준 것도 성인이며 한편으로 청소년이

성에 관해 관심을 갖는 것은 나쁜 것이라고 단정 짓고 벌을 내려온 것도 성인이고 청소년의 성을 보호하겠다고 하면서 끊임없이 간섭을 해온 것도 성인이다. 실제 지금까지 성과 관련하여 청소년과 성인과의 관계는 서로 협력의 관계라기보다는 불편한, 끊임없이 갈등이 내재된 관계였다고 할 수 있다. 이 입장은 성과 관련하여 청소년과 성인과의 관계를 좀더 현실적으로 보고 있다.

그러나 이 입장은 현실 상황에서 청소년에게 성적 자유를 준다는 것은 무엇을 의미하는지 구체적인 설명을 제시하지 못하고 있다. 원한다고 하여 성인 없이, 성인과 따로 떨어져 살 수 있는 관계도 아닌 상황에서 현실적으로 성인과의 관계에서 항상 약자일 수밖에 없는 상황에서 아직 독자적으로 만들어 놓은 청소년 성 문화가 존재하지 않는 상황에서, 청소년에게 성적 자유를 준다고 하는 것이 무엇을 의미하며, 성적 자유를 부여받겠다고 하더라도 과연 청소년들이 독자적으로 자신의 성을 개발하고 실천해나갈 수 있을지도 의문이다. 이런 상황에서 성적 자유라는 이름 하에 청소년들은 어떠한 보호 장치도 없이 더 많이 왜곡된 성인들의 성에 노출되고 더 많이 성인들에게 성적으로 이용당하게 될지도 모른다. 그러나 그런 문제점에도 불구하고 이 입장이 주장하는 청소년의 성은 성인과 다를 수 있도록 허용되어야 한다는 것, 그것을 위해 청소년에게 성적 자유를 자율성을 주어야 한다는 것은 매우 중요하다.

세 번째 입장은 청소년의 성은 다른 약자의 성, 혹은 타자의 성과 더불어 지배 권력을 유지, 정당화시켜주는데 이용당해 왔다는 것이다. 여기서 이용이란 단순한 억압만이 아니라 청소년의 성을 담론화하는 방식 혹은 전반적인 청소년의 성을 올바로 이해하기 위해서는, 지배 권력이 청소년의 성을 어떠한 과정을 거쳐 억압하고, 어떻게

청소년의 성 담론을 형성하고 어떤 방식으로 유지, 확산 혹은 억제시켰는지, 그리고 그렇게 만들어지고 통제된 청소년 성 담론을 통해 청소년들의 개인생활 혹은 성생활은 어떻게 지배 통제 혹은 억압되어 왔는지는 밝혀야 한다고 주장한다. 그리고 이런 과정은 단순히 청소년의 성에 대한 올바른 이해를 하게 할 뿐만 아니라 지배 권력이 권력을 행사하는 방식을 깨닫게 하고 이를 토대로 대안적 사고 방식까지 가능하게 한다고 주장한다.

지배 권력은 자신들이 만들어 놓은 진리체계에 따라 청소년의 성행위를 철저히 통제, 규제하고 끊임없이 청소년의 성을 감시하고 있다. 그러나 지배 권력의 이런 통제, 규제, 감시는 청소년의 성을 억압하는데 목적이 있기보다는 오히려 청소년의 성을 신비화하여 결국에는 청소년의 성을 통제, 규제, 감시하는 지배 권력을 신비화하는데 기여하게 된다. 청소년의 성이 억압되면 될 수록, 청소년의 성에 관한 담론이 만들어지면 질수록, 청소년의 성에 논의가 많으면 많을수록 그만큼 청소년의 성은 지배 권력을 유지하는데 더 많은 기여를 하게 된다. 결국 청소년의 성이 지배 권력에 이용당하지 않게 하기 위해서는 청소년의 성을 탈성화시키는 작업이 우선적으로 필요하다. 더 이상 청소년이 일거수일투족을 성에 연결시켜서는 안 되며 항상 청소년의 성 행태를 옳고 그른 행위로 나누는 지배 권력에 의해 만들어진 진리체계에 과감히 저항해야 한다. 그리고 나아가서 지배 권력에 의해 청소년들의 욕망이 형성되고 담론이 형성되는 것을 거부하고 청소년 스스로 자신의 욕망을 밝히고 이해하는 방식을 발전시켜야 한다.

이 입장은 다른 입장과는 달리 청소년 성에 역사성, 사회성을 부여한다. 특히 청소년의 성이 억압당한 이유는 단순히 청소년이 어려

서, 아직 성적으로 책임을 질만큼 성숙되어서가 아니라 지배 권력을 유지, 정당화시키기 위해서라는 지적은 매우 중요한 지적이다. 이 입장에 따르면, 지배 권력에게 있어 청소년이 성적 존재인가, 그들이 충분히 성적으로 성숙되어 있는가는 중요한 문제가 아니다. 다만 사회의 약자로서 쉽게 침묵 당하고, 억압당하더라도 그들에게 저항할 수 없기 때문에 지배 권력은 청소년들의 성에 관심을 갖는다. 이처럼 이 입장은 지금까지와 달리 청소년의 성 문제를 다루는 관점을 단순한 개인적인 관점에서부터 복합적인 지배 권력의 관점으로 옮겨놓았다. 그러나 그럼에도 불구하고 이 입장은 과연 구체적으로 현대사회에서 지배 권력을 누구로 볼 것인가를 명확히 밝히지 못하고 있다.

지금까지 청소년을 성적 존재로 인정하되 구체적 현실에서 청소년의 성을 어떻게 다루는 것이 바람직하나에 따라 입장을 달리하는 세 입장을 살펴보았다. 청소년의 성 문제를 다루는데 있어 이들의 차이는 첫 번째 무엇보다 청소년의 성 문제를 다루는데 있어 성인의 역할이다. 성인의 지도가 필요하다는 입장, 성인으로부터 철저히 자유로워야 한다는 입장, 성인(지배권력)으로부터 청소년의 성이 이용당하는 것을 경계하고, 저항해야 한다는 입장이다. 두 번째는 성인의 지도 지침서인 성교육이 절대적으로 필요하다고 보는 입장과 쓸데없는 지식으로 가득 찬 성교육은 필요없다는 입장, 그리고 성교육 역시 지배 성 담론의 연장선상에서 이해될 수 있다고 보는 입장이다. 세 번째는 성과 관련하여 청소년에게 필요한 것은 아름다운 성, 긍정적인 성을 발전시키는 것이라고 보는 입장, 청소년에게 필요한 것은 성인과 다른 청소년만의 성의 정체성을 확립하는 것이라고 보는 입장, 그리고 청소년에게 필요한 것은 탈성화, 성적인 문제

에 집중하는 것에 대한 치환, 더 이상 모든 것을 성을 돌리거나 그것에 얽매이지 않는 문화, 담론, 언어를 만들어 감으로써 지배 권력으로부터 자유로워지는 것이라고 보는 입장이다.

실제 청소년의 성을 보는 이런 입장의 차이는 청소년의 성을 이해하는데 부정적인 영향을 주기보다는 긍정적인 영향을 주고 있다. 왜냐하면 청소년의 성이 가지는 복잡성을 충분히 드러낼 수 있기 때문이다. 실제 청소년의 성은 한편으로는 지나치게 억압당해 왔지만 또 한편으로는 많은 논란의 초점이 되어오기도 하였다. 이런 논란 속에서도 청소년은 철저히 소외되고 자신의 성의 주체가 되지 못하고 있다. 그러나 청소년의 성을 논할 때 성인을 무조건 배제되어야 할 것인가에 대해서도 논란의 여지가 있다. 그리고 성교육 역시 제대로 이루어지면 청소년에게 해가되기보다는 득이 된다는 많은 연구결과가 있는 상황에서 성교육을 무조건적으로 없애자는 것은 문제가 있다. 지금까지 청소년의 성을 인정하지 않은 상황에서 청소년을 성적 존재로 인정하는 것은 중요하나 청소년의 성에 대해 너무 많은 관심을 갖고, 청소년의 성에 대해 너무나 많은 논의를 하는 것 역시 바람직하지 못하다. 청소년을 성적 존재로 인정하되 다른 부분에 비해 청소년의 성만을 두드러지게 강조하기 보다는 다른 부분과의 조화 속에서 청소년의 성을 다루는 것 역시 필요하다.

한국에서 청소년의 성에 관심을 갖기 시작한 것은 아주 최근 일이다. 청소년의 성은 성인 남성 중심의 성문화속에서 얼마 전까지만 하여도 그 존재를 인정받지 못했다. 즉, 청소년이 성에 관심을 보이거나 성적 행위에 참여하게 되면 그 청소년은 바로 문제 청소년 혹은 비행청소년으로 낙인찍히게 된다.

당시 청소년 성과 관련된 주요 연구 역시 이런 점을 확인시키기 위

한 연구가 대부분이었다. 인문계 고등학교 학생과 실업계 학생의 성행위 비교를 통해 얼마나 실업계 고등학교 학생들이 더 성적으로 활발한가를 보여주는 연구나 혹은 소년원에 있는 청소년이 일반 청소년보다 얼마나 일찍 성에 관심을 보이고, 성 관련 행위를 했는가를 비교하는 연구 등은 의도하였건 그렇지 않았건 간에 성에 관심을 갖는 학생은 학교 성적이 좋지 못한 학생이라든가 혹은 문제학생이라는 점을 확인시켜 주었다. 다시 말해 문제 있는 청소년이나 성실하지 못한 청소년이나 성에 관심을 갖는 것인지 성실한 청소년의 경우는 그렇지 않다는 것을 거듭 강조하였다.

이런 과정을 통해 청소년들은 철저히 자신들이 가진 성적 욕구를 부정하거나, 억압하도록 강요받았다. 청소년들은 성행위에 참여할 경우 자신들이 받아야 할 처벌을 너무나 잘 알고 있는 상황에서 자신들의 성을 철저히 억누르거나 비밀스런 방법을 통해 해결하려 했다. 청소년에게 주어진 선택이란 자신의 성을 부인하거나 성을 인정할 경우 처벌을 감수하거나 엄청난 죄의식에 시달리는 것이다. 아니면, 사회적으로 비행, 문제아로 낙인찍히는 것이다. 이처럼 청소년들은 성적 존재임을 철저히 부정당하고 그들의 성은 철저히 억압당해 왔다.

그러나 청소년의 성이 단순히 억압만 받아왔다면 최소한 청소년에게 그렇게 많은 혼란을 가져다주지는 않았을 것이다. 현실은 청소년은 성적 존재가 아니다 혹은 성적 존재이어서는 안된다고 하면서 한편으로는 청소년의 성을 가능한 한 최대한 자극하여 상품을 팔려고 하고 있다. 또한 인터넷의 등장은 청소년의 성적 욕구를 자극하다 못해 성적 욕구를 조작하는 정도까지 나아가고 있다. 이처럼 청소년은 한편에서는 성적 존재임을 철저히 부인 당하면서 또 한편에

서 성적 존재임을 지나치게 강요당하는 양극단에서 엄청난 혼란을 겪고 있다.

이런 혼란 속에서도 한국에서 청소년의 성을 바라보는 입장은 아직도 보수 일변도이다. 많은 성인들은 청소년을 성적 존재로 받아들이기를 원하지 않고, 청소년의 발달 과정 중에 성적 발달이 중요한 한 부분이라는 것도 받아들이고 싶어 하지 않는다. 아직도 많은 성인들은 청소년들은 미래를 준비하는 예비성인으로서 성인이 될 때까지 성에 대한 관심, 성에 관한 경험 등을 미뤄야 한다고 주장하고 있다. 특히 한국과 같은 입시제도 하에서 청소년들이 성에 관심을 갖게 되면 공부에 방해된다고 생각함으로써 청소년들이 성에 관심을 갖는 것을 심하게 통제하고 있다. 이런 상황에서 청소년들에게 자신의 성 정체감을 확립하기 위해 성 자율성을 부여하여야 한다든지 하는 주장을 펴는 것도 쉽지 않다.

그럼에도 불구하고 한국에서도 청소년에게 성적 자유, 자율성이 주어져야 한다는 두 번째 입장이 조심스럽게 대두되고 있다. 그러나 여전히 한국사회에서 이런 입장을 펴는 것은 아직 소수에 불과하다. 더욱이 한국사회의 청소년의 성 억압, 담론을 지배 권력과의 관계 속에서 밝혀보려는 세 번째 입장은 아직 생소하기 조차하다. 그러나 실제 한편에서 청소년의 성을 극도로 억압하면서, 한편으로 상품을 팔기 위해 청소년의 성을 이용한다든지 청소년의 성 자체를 상품으로 부추키는 한국 사회를 볼 때 세 번째 입장에서 청소년의 성을 논의하는 것도 필요하다고 본다.

청소년의 성을 다루는데 있어 본 연구는 성인의 지도, 책임이 중요하지만 동시에 청소년을 성적 주체로서 인정하려고 한다. 또한 청소년이 성적 주체성을 확립할 수 있도록 성과 관련하여 어느 정도 자

유가 필요하다고 보고 그 과정에서 청소년의 성이 지배 권력에 이용되지 않도록 해야 한다는 입장을 견지하려고 한다.

나. 청소년의 성 의식 현황과 문제점

우리나라 청소년들은 성에 대해 매우 모호하면서 이중적인 입장을 취한다. 한편으로는 성행위에 적극적으로 참여하는 개방성을 보이지만 다른 한편으로는 상당히 보수적이면서 비현실적이다. 물론 성인들과는 다른 양상을 보인다. 유교문화의 영향으로 대부분의 성인은 성을 은밀하고, 비밀스럽고, 공개적으로 논의해서는 안 될 것으로 여긴다. 특히 청소년의 성은 인정되어서는 안 될 것으로 여긴다. 그러나 당사자인 청소년은 성에 대해 많은 관심을 갖는다. 실제 청소년 중에 성에 대해 관심을 갖지 않는 청소년은 거의 없다. 이처럼 청소년들은 성에 대해 그전에 비해 훨씬 자연스럽게 느끼기 시작하였다.

그러나 이처럼 청소년들이 성에 대해 전보다 훨씬 자연스럽게 느끼고 행동하지만, 한편으로 성에 대해 자유롭게 토론하거나 자신들의 의견을 말하는 것에 대해서는 여전히 불편하게 생각하고 있다. 뿐만 아니라 청소년들은 성인들이 그들의 성을 억압하기 위해 만들어 놓은 억압기제, 예를 들면 순결이데올로기를 여과 없이 그대로 받아들이기도 한다. 그리고 성에 대해 환상을 갖고 인터넷에 등장하는 조작된 그림이나 사진 등을 진짜로 믿고 혹은 비디오를 통해 본 장면 등이 실제 가능하다고 믿고 그대로 실천해보기도 한다. 이처럼 청소년들은 성에 대해 개방적인 면과 동시에 보수적인 면을 함께 갖고

있다.

이처럼 청소년들이 성에 대해 이중성을 갖고 있지만 결혼과 성에 대한 생각은 점차적으로 바뀌고 있다. 청소년들은 성과 결혼을 꼭 연관시키지 않고 있다. 성과 결혼에 대한 생각이 바뀌면서, 청소년들은 자연스럽게 성을 생각하게 되었고, 실제 많은 청소년들이 성관계를 맺고 있다. 2000년 전국의 중학생 2824명을 대상으로 실시한 조사에 따르면, 여중생의 83.3%는 성관계를 갖더라도 꼭 결혼할 필요가 없다고 생각하고 있으며 단지 13.3%만이 결혼해야 한다고 생각하고 있다(동아일보, 2001년 1월 18일). 2000년 국내 고교생의 성의식과 성교육실태 조사결과에 의하면 서울과 광역시, 중소도시의 남녀공학인문 실업계 고등학교 1-3학년 남학생 1천 5명, 여학생 1천 43명 중 남학생 13.5%, 여학생 8.1% 등 평균 10.7%가 성경험이 있다고 답했다(교육인적자원부, 2000). 그러나 실제로는 위에서 제시한 수보다 훨씬 많은 수의 청소년이 성행위에 참여하고 있을 것이라고 쉽게 예측할 수 있다. 한 예로 윤가현 교수가 14세부터 19세 남학생의 성경험현황을 조사하기 위해 참조 집단을 근거로 한 연구결과에 의하면 남학생 5명중 1.85명 즉 약 37.0%가 성 경험을 하고 있다(윤가현, 2000). 그리고 또한 앞으로 청소년의 성행위 참여가 지금보다 훨씬 빠른 속도로 증가할 것이다.

청소년의 성행위 참여가 증가함과 더불어 나타나는 또 다른 현상은 청소년의 첫 경험의 시기가 점차 빨라지고 있다는 점이다. 2002년 경찰청과 한국 갤럽이 함께 전국 중,고교 100개교 2100명을 대상으로 한 조사에 따르면 첫 성관계 시기는 17세가 38.5%로 가장 많았고, 16세는 23.7%, 15세 11.9%, 18세 이후 10.4%, 12세 이하

도 0.7%나 됐다(한국일보, 2002년 5월 17일자). 이처럼 대부분 청소년들이 첫 성관계를 맺는 시기가 중학교 때라는 것은 청소년의 첫 성경험 시기가 매우 빨라지고 있다는 것을 말해주고 있다. 게다가 12세 이하에 첫 성경험을 한 청소년도 있다는 것은 주목할 만한 일이다.

청소년의 성행위 참여가 증가하고 있고, 첫 성행위 연령도 낮아지고는 있지만 여전히 청소년의 성에 있어서도 남녀차별이 존재하고 있다. 한국에서는 성과 관련하여서는 성인과 마찬가지로 청소년의 경우도 남자청소년과 여자 청소년에게 다른 규범이 적용되고 있다. 즉 여자 청소년의 경우 순결 이데올로기에 강한 영향을 받고 있고, 자연 성행위의 참여율이 남자 청소년에 비해 낮다. 위의 조사에서도 볼 수 있듯이 물론 조사에 따라 약간의 차이는 있지만 여자 청소년의 성행위 참여비율은 남자 청소년의 약 2분의 1정도에 해당된다. 그리고 실제 성행위시에도 남자 청소년은 성을 주도하는 위치에 있고, 성경험을 가진 많은 여자청소년은 남자 청소년이 원해서 혹은 거절할 수 없어서 성행위에 참여하게 된다. 예를 들면 원치 않는 성 접촉을 할 때, 여학생의 42.7%는 남자친구의 요구에 응해준다고 대답하고 있다(장순복 외, 2000). 반면 남자 청소년의 경우 강제적으로 혹은 원치 않는데도 불구하고 성행위에 참여하는 비율(2.5%)은 매우 낮다(박현이, 2000)

또한 청소년들은 성에 대해 매우 단편적으로 편협적으로 생각하고 있다. 일반적으로 성이라고 하면 단순한 성이 아니라 성에 대한 행위, 양식, 태도 등을 포괄하는 섹슈얼리티를 의미함에도 불구하고 한국 청소년의 성에 대한 생각은 단순한 성기, 성행위 중심의 성이

지배적이다. 아울러 성의 쾌락적인 면에만 관심을 두고, 성에 따르는 책임감에 대해서는 무시하거나 관심을 갖지 않으려고 한다. 특히 성이 생명의 탄생 즉 임신과 연결된다는 점을 심각하게 느끼지 않고 있다. 청소년들이 이렇게 느끼는 데는 물론 청소년만의 잘못은 아니라고 본다. 청소년에게 필요한 성교육 특히 피임교육이 제대로 되지 않은 결과일 것이다. 실제 현실에서 청소년들은 성행위시 굳이 피임도구를 써야 할 필요를 느끼지 못하고 자연피임을 거의 하고 있지 않는 것으로 나타났다.

4. 청소년 사이버 일탈의 유형과 특성

가. 사이버일탈의 개념

사이버 일탈은 컴퓨터라는 매체의 고유한 특성과 그 매체가 담고 있는 내용물을 포함하는 사이버공간의 특징과 그것을 이용하는 청소년들의 심리적·현실적 상태 등의 몇 가지 측면이 복합적으로 작용하는 현상에서 비롯되고 있다. 일탈에 관한 존 헤이건(Jhon Hagan)의 4가지 유형화(Hagan, 1987) - 즉, 합의범죄(consensus crimes), 갈등범죄(conflict crimes), 사회적 일탈(social deviations), 사회적 다양성(social diversions) 등은 사이버공간에서의 일탈행동의 유형을 범주화하는데 많은 시사점을 주는 것으로 볼 수 있다. 헤이건(Jhon Hagan)의 일탈개념의 4가지 유형은 일탈행위가 일련의 연속선상에 순서대로 위치지을 수 있는 범주를 가지고 있음을 말해주는 것으로 일탈개념의 한 극단에는 범죄행

위로 규정되는 행위들이 있고 또 다른 극단에는 사회적·개인적으로 별로 피해가 없는 행위가 있으며 그 중간에 행위에 대한 평가가 다양하게 나타날 수 있는 행위들이 있는 것이다.

이렇게 보면, 컴퓨터 이용에 따른 사이버공간의 역기능 현상에는 해킹이나 바이러스 유포 등 행위에 대한 처벌이나 규제 등의 사회적 반응이 매우 강하고 사회적 피해정도가 크며, 많은 사람들이 바람직하지 않은 행동이라고 합의하는 ‘범죄행위’로 규정되는 것에서부터 불건전 정보유포, 인신공격, 비속어 사용 등 중간수준의 행위들 및 컴퓨터 게임에 지나치게 빠지는 인터넷 몰입현상 등과 같이 다른 일탈현상에 비해 부정적 반응이 상대적으로 약하거나 물질적인 피해가 별로 없는 행위 등이 포함되어 있음을 알 수 있다.

여기에서는 일탈의 개념을 사이버공간의 특성과 연결지어 ‘사이버 일탈’로 용어화하고 “사이버공간에서 행하여지는 모든 일탈적 행위와 그 현상”을 의미하는 것으로 규정하기로 한다. ‘사이버일탈’은 인터넷으로 대표되는 사이버공간에서 행하여지는 제반 일탈적 현상을 모두 포괄하는 용어로서 이론적 관점보다는 현상적인 맥락에서 파악하는 것이 타당하다는 점에서도 적절할 수 있다.

나. 사이버공간의 일탈적 특성

사이버일탈은 컴퓨터라는 매체의 고유한 특성과 그 매체가 담고 있는 사이버공간(cyberspace)은 새로운 정보통신기술, 네트워크망과 컴퓨터의 성·이데올로기·청소년 등 기존의 계급적 관점에서는 설명할 수 없는 다문화적인 복합지대이다. 이 공간에서는 새로운 인간관계를 맺어 가상공동체(cyber community)를 형성하기도 한다.

컴퓨터 활용을 중심으로 하는 정보화 사회의 발전은 우리의 일상생활은 물론, 기어활동과 조직운영, 정부의 역할, 그리고 즐거움(pleasure)과 건강, 학습의 개념과 목적 방법 등에 이르기까지 모든 것을 변화시키고 있다(Dertouzos, 1997). 인터넷은 이미 청소년을 위한 교제장소, 여가활동과 놀이의 공간, 의견을 교환하는 토론공간이 되고 있다. 탭스콧(Don Tapscott)은 디지털 혁명이 가속화되는 가운데 인터넷을 일상생활의 동반자처럼 활용하는 세대를 N세대로 지칭하고 이들은 자신의 의견을 적극적으로 개진하고 상대방보다 상호작용적으로 의사소통하는 웹(web)을 선호한다고 지적하면서 독립성, 지적 개방성, 포용성, 자기주장력, 혁신지향성 등의 특성을 갖고 있다고 지적하고 있다(Tapscott, 1998).

이 점에서 청소년의 사이버일탈에는 다양한 요인들이 관련되어 있으며 특히 컴퓨터라는 매체의 고유 특성과 그것이 담고 있는 내용물을 포함하는 사이버공간의 성격과 매체의 고유 특성과 그것이 담고 있는 내용물을 포함하는 사이버공간의 성격과 컴퓨터를 활용하는 청소년들의 이용 상의 심리적·현실적 상태 등의 두 가지 측면은 대표적 요인으로 작용하고 있음을 알 수 있다.

1) 컴퓨터의 매체적 특성

① 익명성과 비대면성

사이버공간은 자신의 신분을 노출시키지 않은 채 활동하는 것이 가능한 매체공간이다. 익명성을 유지함으로써 개인들은 장소 귀속적이고 대면적 상황에서 자신의 활동을 제약하는 연령, 성별이나 지위, 사회적 정체성이나 신체적 또는 심리적 정체를 직접적으로 드러낼 필요가 없다. 이러한 익명성의 보장은 사이버공간의 참여자들로 하

여금 일탈행동을 초래할 개연성을 준다. 컴퓨터 바이러스 제작·유포, 해킹, 음란물의 유포·전시·판매, 인터넷사기 등은 이러한 익명성으로 인해 행위자들이 쉽게 빠져들 수 있는 경우에는 할 수 없는 성적 표현이나 명예 훼손적 발언을 하게 되어 사이버성폭력이나 명예훼손 또는 협박 등을 하기가 용이해진다. 현실세계에서는 자신의 사회적 지위로 인해 무례한 행동을 삼가는 사람들도 사이버공간에서는 개인이기가 극대화하는 행동을 하는 경우가 적지 않기 때문이다. 이러한 사이버공간의 매체적 특성에 의한 일탈행동은 기게스의 반지(Gyges' ring) 또는 '사회적 단서의 결핍'에 의한 일탈행동의 만연이라는 것으로 이해된다.

② 리셋 신드롬과 공동체유대의 결여

사이버공간은 언제 어디서든지 관계의 고리를 끊고 사라질 수 있으며 언제든지 리셋(reset)하여 새로 시작할 수 있다는 리셋 신드롬(reset syndrome)의 특징을 갖는다. 사이버공간에서의 공동체 성원의 무책임성과 책임소재의 불분명과 같은 특성은 공동체적 유대를 결여하게 됨으로서 일탈행위에 대한 사회적 통제력을 약화시킨다. 대규모집단에서 각 개인들은 특정한 유인이 존재하지 않는 이상 집단의 공통된 이익만을 위해 행동하지 않는다. 공공재란 공과에 관계없이 누구에게나 분배되기 때문이다.

생활공간을 함께 하지 않기 때문에 친밀감을 형성했다가도 어느 순간에 접속을 중지해 버리면 연락이 완전히 두절되는 것이다. 실제로도 아주 친해졌다가도 통신을 단절했을 때 그것으로 관계가 끊겨버리는 가벼운 인간관계라든가 적극적이고 책임성 있는 활동을 하는 이가 적다. 개인의 필요에 따라서 관계를 좌우할 수 있기 때문에 사회적 유대를 형성하기는 어렵고 공동체적 유대감이 결여되기 쉽다.

이러한 ‘공동체 유대의 부재’는 일탈을 통제하는 사회적 힘을 약화시키게 된다.

③ 시간과 공간의 초월성

사이버공간은 기존의 물리적 장소의 구속성에서 벗어나 새로운 사회적 관계를 갖는 하나의 공동체로서의 의미를 갖는다. 인터넷은 시공간에 구애받지 않는 탈 공간성과 비동시성의 특성을 지닌다. 인터넷의 공간초월 커뮤니케이션으로서의 특징, 즉, 장소독립성은 이용자들이 지리적인 거리상으로 정보의 중심부로부터 멀리 떨어져 있다는 사실은 더 이상 불리한 조건으로 작용하지 않게 되어 보다 많은 사람들이 동등한 기회를 제공받을 수 있게 되었다. 누구든지 인터넷을 24시간 이용할 수 있으며 세계 어느 곳에 있는 사이트도 접속할 수 있다. 이러한 특성은 사이버일탈의 기회를 제공하게 되고 인터넷이 연결된 곳이면 지구 반대편에 있는 나라의 컴퓨터에도 바이러스를 유포할 수 있고 해킹할 수도 있다. 이러한 특성은 사이버범죄수사의 실제적·법률적 어려움을 주는 동시에 국제적 공조의 필요성을 제기하는 요인이 되고 있다.

④ 빠른 전파성

사이버공간은 특히 인터넷과 관련된 경우 정보의 공유(sharing)가 기본특성이 된다. 그러나 컴퓨터의 네트워크화 등에 따른 사이버공간을 통한 정보의 빠른 전파성은 일탈적 정보의 무차별적 전달을 가능하게 하고 있다. 1999년에 나타난 멜리사 바이러스는 불과 나흘 만에 미국과 유럽의 수백 개 기업 컴퓨터 10만대 이상을 감염시켰으며 2000년도의 러브바이러스는 불과 24시간 만에 세계 20개국의 127만대의 컴퓨터에 피해를 입힌 것으로 추정되었다.

2) 청소년의 컴퓨터 활용특성

① 전문적 기술

사이버일탈행위 중에는 컴퓨터와 인터넷에 대하여 약간의 지식과 기술로 할 수 있는 것도 있지만 프로그램 조작을 통한 재산취득, 바이러스의 제작·유포, 해킹과 같은 행위는 고도의 전문적 지식과 기술을 갖추고 있어야 가능한 일이다(강동범, 2000). 이러한 전문적 기술로 일탈행위를 확산하는 프로그램이 개발되고 있으며 사이버일탈에 동원되는 전문성과 기술능력은 일탈방지와 단속을 위한 전문인력을 필요로 하는 이유가 되기도 한다.

② 놀이 공간적 특성

사이버공간은 현실세계에서 자신의 존재를 인정받지 못하고 소외되거나 불만이 있는 청소년이나 성인의 경우 더욱 활발히 이용할 수 있다. 청소년들의 경우, 입시 중압감으로 인한 놀이시간의 부족과 사회적으로 제공되는 놀이공간의 부족은 청소년들에게 사이버공간을 또 다른 놀이공간으로 만들도록 하고 있다. 그래서 청소년은 사이버공간을 개인적 욕구를 충족시키는 오락용으로 생각하는 경향이 나타난다. 공공게시판이나 타인과 만나는 채팅과정에서도 경쟁성, 폭력성, 우연성 등 놀이의 성격이 그대로 사이버공간에 이식되는 경우가 많은 것도 이러한 특성에 기인한다.

③ 청소년의 이용 동기적 특성

청소년들이 사이버세계를 필요로 하는 이유와 동기는 일탈을 유발하는 배경으로 작용될 수도 있다. 청소년들은 컴퓨터를 통해 다양한 욕구를 충족한다. 지식욕구, 자율욕구, 친화욕구, 자기표현욕구 등은 청소년의 사이버공간활용과 관련한 대표적 욕구로 논의된다(황상민·한규석, 1999). 청소년기가 본질적으로 자아정체성을 실험하고 탐

험하는 시기라는 점에서 청소년들은 사이버공간을 활용한다. 청소년기는 새로운 친근한 인간관계와 이성과의 교제를 경험하고 소속감을 느낄 수 있는 새로운 집단과 친구를 찾는 시기이며 인터넷은 다양한 성격과 배경과 가치관, 관심을 가진 사람들과 상호작용을 할 수 있는 공간이 된다(intimacy and belonging). 청소년들은 또한 부모로부터 벗어나 스스로 직접 활동하고 인간관계를 함으로서 자신의 정체성을 찾고 있다. 청소년기는 또한 어렵고 혼란스러운 '질풍노도'의 시기라는 점에서 욕구불만의 배출구를 필요로 한다. 사이버공간은 학교, 가정, 친구에 대한 압박감을 분출할 수 있는 열려 있는 청소년의 세계인 것이다(suler, 2000).

다. 사이버일탈의 유형과 특성

사이버일탈의 범주는 컴퓨터몰입과 인터넷 중독, 사이버범죄, 부적절한 문제행위의 3가지로 구분한다. 사이버공간에서의 일탈행동은 종류별로 사회적 반응과 피해정도가 다르며 사람들이 바람직하지 않은 행동이라고 합의하는 정도가 다르다는 점에서 일탈수준별로 유형화한 것이다.

1) 컴퓨터 몰입과 인터넷 중독

컴퓨터몰입 또는 인터넷 중독증은 청소년들이 장시간 인터넷 또는 컴퓨터 통신을 사용함으로써 정신건강을 해치고 대인관계에도 문제점을 발생시킬 수 있다는 우려에서 논의된다. 그러나 컴퓨터중독이란 용어는 실제 정확한 정의와 뚜렷한 과학적인 근거가 없는 가운데 컴퓨터를 오랜 시간 사용하거나 자주 사용하는 현상을 일컫는

것으로도 사용되고 있는 경우가 많다. 이점에서 일반적인 경우에는 컴퓨터몰입, 인터넷 탐닉 등의 용어를 쓰는 것이 더 적합할 것이다. 실제로 ‘컴퓨터 중독’이란 용어는 학자들 간에도 심각한 논란을 겪다가 최근 들어서 인정되는 추세이며 이는 물질중독과 달리 컴퓨터자체로 인한 신체적손상은 없지만 컴퓨터 사용을 본인이 스스로 통제할 수 없고 시간이 지날수록 더 많이 컴퓨터를 사용해야 동일한 심리적 만족감을 느끼는 내성이 형성된다는 점에서 중독이라고 볼 수 있으며, 도박중독과 유사한 증상을 갖는 것이다. 정신의학적인 중독증의 진단은 단순히 어떤 대상을 탐닉하는 것만으로는 부족하며, 의존성, 내성 및 금단증상이 나타나야 한다.

일반적인 경우, 컴퓨터 중독이 되면 컴퓨터의 장시간 몰입으로 일상생활을 제대로 하지 못하고 컴퓨터를 사용하지 못할 경우 심리적 불안감, 우울증 등을 경험하게 된다. 또한, 수면부족과 불규칙한 생활습관으로 인해 체력 저하와 집중력 저하를 경험하고 개인의 면역체계가 약화되며 운동부족과 눈의 통증 등의 손상을 입을 수 있다. 학업이나 업무상의 손실, 통신비용 등의 경제적인 지출, 현실세계의 대인관계에서 소외와 함께 가족관계의 문제를 경험하는 등의 부작용을 겪게 된다(임은미, 1999).

그러면 지나친 컴퓨터사용에 대한 위험신호는 무엇인가. 통신중독의 증상과 함께 자신이 통신중독인지 아닌지를 자가 진단할 수 있는 점검목록(checklist)들이 여러 학자들에 의해 제시되고 있는데 그 중 온라인 중독연구센터(Center for On-line Addiction)를 운영하고 있는 영(Kimberly young)은 ① 컴퓨터 사용시간이나 작업내용에 대한 부인 또는 거짓말하기, ② 과도한 피로나 수면습관의 변화, ③ 성적하락 등의 학업문제, ④ 실제 생활에서친구와 멀어지

고 취미에 대한 흥미감소, ⑤ 식욕상실, 컴퓨터 사용 차단에 따른 흥분적 반응, 외모와 위생상태의 퇴보, ⑥ 컴퓨터 사용에 대한 부모 관여에 대한 반항과 감정표출 등을 제시하고 있다(Young, 2000).

우리나라의 경우 청소년들의 컴퓨터몰입에 따른 문제가 대두되고 있으나 그 중에서 정신의학적인 컴퓨터 중독에 이른 사례는 크게 나타난 바 없다. 실제, 한국 청소년들의 통신중독 실태를 알아본 최근의 한 연구결과는 심각할 정도의 컴퓨터중독이 전체적으로 진행되지 않은 것으로 나타나고 있으나 지나친 통신이용이 통신중독의 현상을 발생시킬 가능성이 있다고 하는 사실을 시사하고 있는 것으로 결론짓고 있다(김옥순·홍혜영, 1999).

앞에서 나열된 것과 같은 여러 가지 증상 중에서 몇 가지가 나타난다고 바로 인터넷 중독증으로 속단할 수는 없다. 증상들의 정도가 심하고 반복적이며 만성화되어 신체, 심리, 사회 및 직업 활동상의 장애를 유발하게 되는 경우에만 비로써 정신의학적인 중독현상으로 볼 수 있기 때문이다.

좋은 치료프로그램 혹은 예방프로그램을 만들기 위해서는 인터넷 중독의 과정에 대한 이해가 선행되어야 한다. 그러나 인터넷 중독 연구는 그 역사가 짧아 중독의 과정과 원인에 대해 알려진 것이 현재로서는 충분하지 않다. 인터넷 중독에 대한 1990년대의 연구초점은 주로 인터넷 중독에 빠진 사람들의 개인의 심리적 특성으로 충동성(송원영, 1998; young, 1996), 우울, 고독 및 사회불안(King, 1996; Young, 1998), 자기의존과 정서적 민감성(Young & Rodgers, 1998), 회피적 대처방식(강지선, 1999; Cooper, 1998), 대인관계의 문제(이명수, 오은영, 조선미, 홍만제, 문재석 2001)의 중요성을 밝혔다.

그러나 이와 같이 관련변인을 탐색하는데 중점을 둔 연구들은 인터넷 중독을 종합적으로 이해하고, 인터넷 중독의 치료 및 예방에 도움을 줄 수 있는 실제적인 시사점을 얻기 어렵다. 그 이유로는 기존의 연구들이 인터넷 중독이 일어나는 과정에 대해서는 구체적으로 기술하지 않고 있다는 것이다. 인터넷 중독이 시작되는 방식, 심각한 인터넷 중독에 들어가기 전에 보이는 전구증상 등 중독과정을 심층적으로 알아야 인터넷 중독의 상담 및 예방을 위해 필요한 조치를 파악할 수 있을 것이다. 또한 인터넷 중독과 관련되어 있는 핵심적 요소를 확인할 수 없었다. 예를 들어 Young(1996)은 인터넷 중독을 자기 조절장애, 충동성이 문제라고 언급하였다. 그러나 중독이라는 말 자체로 자기 조절의 부재와 충동성의 의미를 내포하기 때문에 특히 예방적 차원에서 성격적인 충동성 개념은 시사점이 제한될 수밖에 없을 것이다. 또한 기존 연구들은 그들이 관심을 가지고 있는 몇 가지 변인들 간의 상관만을 기술하였을 뿐 인터넷 중독에 영향을 주고 있는 다양한 변인들 간의 관계성을 종합적으로 설명한 것은 아니며 외부 환경적 요소의 중요성과 보호 요소적 부분은 배제하였다.

다행히 2000년이 시작되면서 인터넷 중독과정에 대한 모델이 제안되기 시작하였다. 이 분야에서의 선두 주자인 Davis(2001)은 병리적 인터넷 사용(Pathological Internet Use:PIU)에 대한 인지-행동 모형을 제안하였다. 그에 따르면 인터넷 중독의 원인으로는 인터넷 중독 증상에 먼쪽에서 공헌하는 원인(distal contributory causes)과 보다 가까운 쪽에서 공헌하는 원인(proximal contributory causes)으로 구분될 수 있다. 먼 쪽에서 가까운 쪽에서 공헌하는 원인으로는 인터넷을 접하는 경험, 인터넷을 사용하기

전 개인이 가지고 있는 정신병리 그리고 인터넷을 통한 강화경험(상황적 자극)이 있을 수 있다. 보다 가까운 쪽에서 공헌하는 원인으로서는 부정적인지로 자기, 세상에 대한 부정적 생각, 그리고 자기 의심, 낮은 자기 효능감, 부정적 자기평가와 관련된 인지적 왜곡 등이 포함되어 있다고 하였다. 그의 모델은 인터넷 중독의 전체과정에 대한 틀을 제공해 주며 중독증상과 직접 관련된 원인과 중독증상의 개시 전 위험성 증가와 관련이 있는 원인들을 구분했다는 점에서 예방프로그램의 개발에 중요한 시사점을 주고 있다.

또한, Orford(2001)는 ‘과도한 욕망(Excessive Appetites)’이란 책을 통해 다양한 중독현상의 발달과 포기과정을 종합적으로 설명하는 사회-행동-인지-도덕 모형을 제안하였다. 그에 따르면 중독은 크게 3단계의 과정을 통해 발달하게 된다. 1단계인 애착단계는 특정 활동에 대해 애착을 발달시키는 단계로 이 때 특정 활동을 통해 얻는 보상경험, 기분변화 등의 정적 유인과 부정적 기분이나 스트레스를 제거하는 부적 유인에 의해 특정 활동에 대한 애착이 발달된다. 그리고 반복적이 화륜경험은 탐닉활동에 대한 여러 내외 단서의 연합을 형성시키게 된다. 두 번째 단계인 강력한 애착 단계는 활동의 일반화가 증가하고 종전의 정상적 변별 기능이 쇠퇴하는 단계이다. 이 단계에서는 그 활동 자체가 기능성을 갖게 되는 등의 중독의 스키마가 형성된다.

세 번째 단계인 비용갈등 단계는 강한 애착의 결과로 자신이나 타인에게 신체적, 사회적으로 비용을 발생시켜 갈등이 일어나는 중독 단계이다. 또한 그는 탐닉활동의 포기를 크게 3과정으로 구분하여 기술하였다. 1차 과정은 애착이 형성되는 단계에서 중독이 되기 전에 벗어나는 것이며, 2차 과정은 활동에 대한 강력한 애착이 형성되

는 단계에서 중독이 만성화되기 전에 벗어나는 것이다. 그리고 3차 과정은 비용갈등의 과정에서 결심을 하고 이를 행동으로 옮겨 중독에서 벗어나는 것을 말한다(김교현, 2001에서 재인용). 이러한 그의 모델은 인터넷 중독예방프로그램의 대상과 전략에 대한 시사점을 제공해준다. 즉, 중독에 대한 예방은 애착이 형성되기 전인 정상집단에게 위험성을 알리는 1차 예방, 고위험 집단이 중독에 빠지기 전에 이를 보호하는 2차 예방이 중요하며 중독발달의 핵심이 되는 특정 활동의 반복경험, 학습의 기제, 보상경험 등을 다루는 것이 예방 프로그램에서 중요하다는 것을 시사해준다.

Orford(2001)의 이론적 모델과 유사하게 장재홍 등(2003)의 경험적 연구를 통해 인터넷 중독에 대한 가장 설명력 높은 변인이 인터넷 보상경험이라고 보고하였다. 그들은 676명의 중학생을 대상으로 수행한 연구에서 인터넷 보상경험이 높은 집단의 90.7%가 심각한 인터넷 중독집단에 속했다고 하였으며 인터넷 보상경험이 정상단계와 중독단계를 매개하는 주요변인이 될 수 있다고 제안하였다. 또한 그들은 인터넷 보상경험을 예언하는 변인으로 자기통제력, 스트레스에 대한 수동적 대처, 무망감, 스트레스 지각, 인터넷 중독에 대한 위험성 자각 등이 있다고 하였다. 한편, 박성길과 김창대(2003)는 80명의 인터넷 중독사례에 대한 내용분석을 토대로 인터넷 과다사용과 관련된 위험요소를 연구하였다(표Ⅲ-1). 그들에 따르면 인터넷 중독과 관련된 위험요소들은 주변 환경 관련 위험요소, 인터넷 관련 위험요소, 개인관련 위험요소의 3군으로 구분된다. 주변환경 관련 위험요소로는 고위험 상황, 접근용이성, 또래문화, 인터넷 학습, 가족문제가 확인되었으며, 인터넷 관련 위험요소로는 콘텐츠 매력, 취미, 그리고 개인 관련 위험요소로는 성격·정신병리, 인터

넷을 통한 보상경험, 대인관계의 특성이 포함된다고 하였다. 그들은 이러한 위험요소를 확인하는 것이 특히 인터넷 중독 예방프로그램에 공헌할 것이라 제안하였다.

<표 II-1> 청소년 인터넷 과다사용 위험요소 분류결과

위험 요소군	위험요소	설명
주변 환경 요인	또래문화	또래문화의 특성상 특정 친구나 교유관계 등이 인터넷에 빠져들도록 만드는 상황
	접근용이성 증가	컴퓨터를 구입하거나 인터넷 전용선 설치등 인터넷에 대한 접근환경이 달라진 경우
	고위험상황	집에 혼자 있거나 방학이나 휴일등 인터넷 의존의 위험이 증대되는 상황
	인터넷 매개 학습	인터넷을 통해 숙제를 하려다가 웹강의 등 인터넷 매개 학습의 경우
	가족문제	가족사이 부정적인 문제나 가족들이 스트레스 원이 되어 인터넷 상에서 도피처를 찾는 경우
인터넷 관련 요인	컨텐츠자체의 매력	재미나 흥미, 호기심등을 채워주는 게임이나 각종 컨텐츠의 매력
	컴퓨터관련 취미	홈페이지 만들기, 프로그래밍 등 컴퓨터나 인터넷 관련 취미 등의 영향
	다른	홈페이지를 통해 취미생활을 할 수 있는 경우,
	취미생활통로	연예인 팬클럽이나 축구 매니아 등이 해당됨
개인 요인	성격적 특성	몰입하는 성격 등 개인의 성격적 측면
	대인관계문제	대인관계의 실패나 문제 등
	보상경험	다른 스트레스를 인터넷을 통해 보상하려함

2) 사이버범죄와 청소년일탈

사이버 범죄는 기존의 범죄가 정보통신매체를 수단으로 하여 발생되는 것을 말한다(고영호, 1999). 사이버공간에서의 정보화의 확대와 더불어 지식과 정보에 대한 불법적인 침해, 불건적 정보의 유통, 사생활 침해 등의 역기능이 나타나고 있다. 문제는 이러한 컴퓨터관

런 사건에서 청소년들이 자주 등장함으로서 사회문제화 된다는 점이다. 최근의 러브바이러스의 용의자로 지목된 사람도 필리핀의 청소년이었으며, 북한 찬양 홈페이지를 제작한 사람도 자신의 컴퓨터 기술을 자랑하고 싶어 했던 고등학생이었고, 지난 1997년 5월 중순께 IVP871, 율곡바이러스 등 12가지 컴퓨터 바이러스를 제작하여 전국 통신가입자들의 프로그램과 파일을 파괴시킨 장본인도 13세의 중학2학년생이었다. 우리나라에서 지난 1994년 한국원자력연구소의 자료를 빼내 미국의 한 항공개발센터로 이동시켰던 해킹사건도 16세의 영국청소년이었다.

사이버스페이스와 관련하여 발생하는 컴퓨터범죄에는 여러 가지 유형이 있다. 일례로 한국정보보호센터와 한국전산원에서는 컴퓨터범죄는 컴퓨터 주변 역기능행위, 컴퓨터 처리과정, 컴퓨터 활용 등과 관련한 역기능행위 및 기타 컴퓨터 관련 역기능행위 등 크게 4가지로 분류한다. 여기서 ① 컴퓨터 주변 역기능 행위는 개인정보 및 조직에서 보유한(기밀) 정보의 유출행위와 컴퓨터 기기의 파괴·절도, 밀반입·출 등의 행위를 가리킨다. ② 컴퓨터 처리과정 역기능 행위는 컴퓨터에서 다루는 데이터의 고의 또는 실수에 의한 변조 및 파괴행위, 그리고 상황의 변화에 따라서 갱신되어야 할 데이터들이 정확하게 갱신·관리되지 않는 등의 문제를 말한다. ③ 컴퓨터 활용 역기능 행위는 이른바 해킹(hacking)이라고 불리는 것으로 단순침입, ID도용 및 통신망을 통해 타인의 시스템에 침입하여 자료를 해독·변조·파괴·절취하는 등의 행위를 말한다. ④ 기타 컴퓨터 관련 역기능 행위는 위의 범주에 포괄하기는 어려우나 현실적으로 컴퓨터 기술이 개입되어 많은 문제가 되고 있는 역기능 행위를 말한다. 여기에는 신용카드 위조 등의 금융범죄, 음란물 유포, 사기판매, 상대방에

대한 비방·협박 등의 비윤리적 행위, 컴퓨터 바이러스의 제작·유포 등의 역기능 행위 등이 포함되어 있다. 우리나라 청소년에게 특히 문제가 되고 있는 것은 컴퓨터 해킹과 컴퓨터 바이러스, 아이디 도용사건 등이다(한봉조, 1998).

① 컴퓨터 해킹(hacking) : 국내에서의 컴퓨터 해킹은 주로 대학교나 연구소 등을 대상으로 대학생들에 의하여 이루어지고 있다. 그러나 최근에는 중·고등학교 청소년들이 해킹에 대한 공부를 하면서 호기심이나 실력 과시 차원에서 초보적 해킹을 시도하는 경우가 많으며 해킹 대상도 교육 전산망 외에 상용전산망, 국가기관 등에게까지 확대되고 있다. 청소년들은 컴퓨터 해킹을 별다른 죄의식 없이 행하는 경우가 많다.

② 컴퓨터 바이러스 유포 : 컴퓨터 프로그램을 배우는 청소년들 사이에서 호기심으로 생산하는 사례도 적지 않으나 때로는 군사적 목적, 경제적 목적, 정치적 목적 등으로 이용되기도 한다. 인터넷 등 네트워크상에 유포되는 컴퓨터 바이러스는 통신망의 특성상 급속히 확산될 가능성이 있어 매우 경계하여야 할 대상이다. 고의로 타인의 컴퓨터를 손상하게 하는 컴퓨터 바이러스를 만든 사람은 물론, 이러한 사실을 알면서 여러 사람에게 배포하는 경우도 형사 처벌의 대상이 된다.

③ 아이디 도용사건 : 요즘은 주로 청소년들 사이에서 천리안 등 상용통신망의 무료이용을 목표로 다른 사람의 아이디를 도용하거나 허무인의 아이디를 가짜로 만들어 사용하는 경우가 많다. 아이디도용은 단순히 경제적인 피해만을 초래하는 것이 아니라 남의 아이디를 도용하여 컴퓨터 통신상으로는 자신의 얼굴이나 신분을 알리지 않고도 여러 가지 행위를 할 수 있다는 점을 이용하여 언어폭력을

행사하거나 사기행각을 하는 등 생각지 못한 여러 가지 문제를 발생시키고 있다. 한편, 청소년이 사이버범죄의 가담자로서 만이 아니라 많은 경우 청소년은 피해자가 되는 사례가 빈발하고 있다. 다음은 특별히 청소년이 피해자로 될 수 있는 사이버범죄의 유형을 제시한 것이다.

④ 사이버 성폭력 : 현실공간에서의 성폭력 행위와는 달리 PC통신, 인터넷, e-mail 등 정보통신 수단을 이용하여 다수 또는 특정인을 성적으로 괴롭히는 행위(sexual Harrassment)이며 사이버 스토킹도 이에 해당된다. PC통신과 인터넷 대화방에서 상대방과 대화 중 성적수치심을 유발하는 내용의 대화를 유도하거나 성희롱·폭언을 행하는 사례가 있다. 사이버 성폭력은 정보통신매체 이용의 익명성으로 인해 그 증거확보 등 수사에 어려움이 있으며, 직접적으로 피해자의 생명이나 신체의 안전과 연관되지 않는 관계로 법적 차별이 곤란하며 게시된 정보가 빠른 시간 내에 광범위하게 확산되는 이유로 인해 그 피해의 정도가 심각하다.

⑤ 사이버 스토킹 : 이는 사이버 성폭력의 대표적인 유형이다. PC통신상의 대화방, e-mail 등 정보통신망을 통하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속적으로 시도하거나 계속하여 성적 괴롭힘을 행하는 경우를 말한다. 일반적으로 다양한 형태의 성폭력 행위가 동시에 행하여지며 연예인 등 유명인물은 물론 일반인에 대해 피해사례가 속출하고 있으며 현실공간에서의 스토킹과 병행하여 발생하는 경우가 많아 더욱 문제가 된다.

⑥ 인터넷 매매춘 알선 : 이는 주로 PC통신의 게시판이나 대화방을 중심으로 독립적인 매춘알선이 진행된다. 매춘희망자를 인터넷 등을 통해 모집하거나 폰섹스 사이트를 개설, 운영하며 아동을 약

취, 유인하여 음란물을 제작하거나 아동매매춘 알선행위를 하는 경우도 있다.

⑦ 인터넷 도박 : 도박사이트는 미성년자에게 여과 없이 개방되어 사행심을 조장하는 등의 문제점을 갖는다. 인터넷상에서 이루어지므로 현실적으로 규제가 어렵다는 점에서 더욱 심각한 문제가 된다.

사이버범죄에는 정보통신매체가 가지고 있는 특성이 그대로 반영된다. 원격지에서 범죄를 행할 수 있으며, 범죄행위가 용이하고 간편하며, 피해가 발생할 경우 짧은 시간에 광범위하게 퍼져 피해규모가 크며, 신원확인수단이 미비하여 익명성을 악용할 수 있으며, 불특정 다수인을 대상으로 범죄행위가 가능하며, 사이버 공간의 특성상 국가간 국경이 없는 범죄가 활동가능하며 물리적 공간에서 행하는 범죄에 비해 사이버 공간에서 행하는 범죄에 대하여 죄의식이 부족하다는 것 등이 그러한 특성이다. 이에 따라 대책을 마련하기 어렵고 기존의 법제도와 사법권, 범죄예방, 진압시스템 만으로는 사이버범죄에 대처할 수 없다는 문제점을 갖는다.

3) 문제행동으로서의 “부적절한 행위”

청소년의 사이버일탈에는 앞서 언급한 해킹, 바이러스 유포 등과 같이 현실사회의 권위체에 의한 처벌의 대상이 되는 범죄행위가 있는가 하면, 그에 못지않게 인터넷이나 컴퓨터 통신상에서 이용자들에게 비난, 질책, 무시 등의 비공식적 제재를 당하는 일상적으로 행해지고 있는 문제행위들도 있다. 절제되지 않은 욕설과 인신공격, 음란외설 등의 불건전한 정보의 만연, 소수에 의한 컴퓨터 통신 공간의 지배, 부정확한 정보 및 사시의 유포로 인한 정보의 진실성의 저하, 상업적 이기적 목적으로의 컴퓨터 통신의 사용 등 비 범죄적

인 문제행동은 개방적인 인간관계의 형성을 방해하며 컴퓨터의 제한적 사용 및 호혜적인 정보제공 의욕의 감소를 초래한다. 오늘날 사이버스페이스에서는 이러한 ‘부적절한 행위’ 들이 점차 만연됨으로써 이에 대한 규제방식이 다양한 방법으로 제기되고 있다.

부적절한 행위에 포함될 유형으로는 다음 몇 가지를 들 수 있다.

- ① 동일하거나 특별한 내용적 차이가 없는 정보의 연속적 게재행위
- ② 정보의 내용과 다수 동떨어진 제목의 게재 ③ 정보의 중복게재 및 동일한 질문의 게재 ④ 지나치게 긴 장황한 글의 게재 ⑤ 자신의 정보게재물의 조회회수를 임의적으로 늘리는 조회수 조작행위
- ⑥ 출처가 불명확하거나 부정확한 정보의 게재 ⑦ 욕설 등의 무례하거나 적대적인 언어의 사용 ⑧ 인신공격 및 인격모독적인 발언
- ⑨ 과대 허위광고 게재 ⑩ 이기적 목적으로 불특정다수에 대한 무분별한 전자우편발송 ⑪ 상업적 소프트웨어나 지식정보의 무단게재
- ⑫ 공공게시판에서의 상업적 광고 및 개인적 용도의 사용 ⑬ 타인의 개인편지 및 개인정보의 게재 및 배포행위 ⑭ 음란, 외설, 폭력 등의 불건전 정보의 게재 등이다(정희태, 1998).

이러한 부적절한 행위와 관련하여 청소년에게 특히 문제가 되는 것은 적대적 언어, 인신 공격적 발언과 허위사실 유포 및 음란폭력물 등 불건전한 정보의 게재 등이다.

- ① 유언비어와 타인비방 : 사이버 공간에서는 아무나 자신의 생각을 글로 표현할 수 있으므로 그 과정에서 검증되지 않은 사건, 우발적인 오보, 오해로 인한 유언비어도 빈번히 일어난다. 가장 흔한 것은 PC통신의 토론방 등에서 욕설을 하면서 상대방에 대한 비방을 하거나 갖가지 유언비어, 악성 루머를 전파하는 경우가 있다.

- ② 비속어와 언어폭력 : 또한 가상공간에서 이루어지는 인권 침해

중 가장 광범위하게 이루어지는 것이 언어폭력이다. 반말과 욕설, 비속어로 이루어지는 대화나 메일은 가상공간에서 다반사로 일어난다. 이것이 청소년에게 특히 문제가 되는 것은 이러한 “언어습관”이 그대로 사회생활로 연장될 수 있기 때문이다.

③음란폭력물의 접촉, 게재와 배포 : 사이버 공간이 청소년에게 갖는 역기능의 또 다른 하나는 음란폭력물 등의 유해정보에 쉽게 접할 수 있다는 것이다. 음란폭력물 등의 불건전 정보는 특히 최근에는 청소년층에 의한 게재되는 사례가 급증하고 있으며, 때로는 일부 기성세대에 의해 청소년들이 음란물 판매의 중간매체로 이용하는 현상도 보이고 있어 우려되고 있다. 음란폭력물이 청소년에게 유해한 영향을 끼치는지는 정확하지 않지만 대체로 청소년들이 음란폭력정보에 상습적으로 탐닉할 경우 규범의식과 성범죄 유발에 영향을 주거나 일탈의 잠재성이 있는 청소년의 경우 마약, 폭력관련 정보 등에 무차별적으로 접촉하고 일탈을 위한 동료결성 등을 용이하게 함으로써 범죄를 직접 유발하도록 만드는 요인을 제공한다는 점에서 청소년일탈에 영향을 끼친다고 본다(류승호, 1999).

보다 중요한 사실은 많은 청소년들이 이러한 환경에 노출되어 있고 유해 매체물을 많이 접하고 있다는 것이다. 특히, 청소년들이 음란정보를 구입하기 위해 서로 거래하는 것은 비밀비재하고, 최근의 음란소프트웨어들은 외관상 통상의 교육용과 식별이 어렵고 주로 심야에 컴퓨터를 통해 전파된다는 점과 완전한 규제가 현실적으로 어렵다는 점이 문제점으로 되고 있다. 폭력물에 관한 내용이 근래에 들어 인터넷에 끔직한 사고 장면이나 엽기적인 범죄, 가학행위 등을 담은 사이트가 급속히 늘어 청소년에 미칠 해악이 우려되고 있다. 얼마 전 국내에서 주어진 어린이를 살해한 사건도 인터넷의 잔혹사

이트를 보고 저지른 모방범죄로 밝혀져 그 피해가 음란물 못지않게 심각한 것으로 지적되고 있다. 이런 홈페이지는 1997년 고교생을 포함한 국내 네티즌들이 처음 결성했던 적이 있으며 이후 숫자가 계속 늘어 지금은 국내에만 백여 군데가 넘는다. 그러나 이들은 국내에서 개설한 홈페이지를 폐쇄하면 외국으로 옮겨 운영하기 때문에 근절이 쉽지 않다(한국일보, 1999. 9.19).

5. 청소년 사이버일탈의 주요원인

여러 연구들을 통하여 밝혀진 청소년 사이버일탈의 주요 원인에 대해 살펴보기로 한다.

가. 가정환경

가정은 그동안 청소년일탈행동의 가장 중요한 원인의 하나로 다루어져 왔다. 가정요인으로서는 부모의 사회경제적 지위와 빈곤, 부모의 이혼으로 인한 결손가정 등 구조적 가정환경 요인도 있지만, 그 보다는 부모와 자식 간의 유대 약화 혹은 갈등, 부모의 자식에 대한 적절한 통제나 감독의 부족, 권위주의적이고 강압적인 잘못된 훈육 방법 등 가정 기능적 요인이 주요 요인으로 언급되어 왔다(Loeber and Stouthamer-Loeber, 1986; smith and Stern, 1997; 김준호, 김선애, 1996).

가정에서 부모와의 유대가 깨진 아이들이 현실공간의 일탈행동 이외에도 사이버일탈행동을 저지를 가능성이 높다. 부모가 자식에 관심

을 갖고 또한, 자식도 부모에 대해 애정을 느끼고 부모와 대화를 하는 등 서로 믿음과 유대가 이루어질 때 그러한 청소년들은 일탈 행동의 가능성이 매우 낮다. 부모와의 유대와 신뢰가 깨진 아이들은 제반 다른 사이버일탈을 저지르기 쉽다. 윤영민(2000)의 연구에서는 음란사이트 접속이나 음란채팅과 관련하여 부모와 아이들간의 신뢰관계가 중요한 요인임을 밝히고 있으며 부모와의 관계가 좋을 수록 사이버상의 성관련 일탈의 가능성은 낮다는 결과를 제시했다. 이러한 연구결과는 이세용(2000)의 연구에서도 제시되고 있는데, 부모와 자녀와의 신뢰관계가 약한 아이들이 음란사이트에 방문을 하게 될 가능성이 매우 높으며, 그러한 아이들은 음란채팅도 많이 한다는 결과를 제시했다. 부모의 자식에 대한 적절한 통제와 감독은 같은 이유로 청소년일탈행동의 주요 요인으로 다뤄져 왔다. 즉 자식이 언제 누구와 무엇을 하는지 부모가 적절히 통제하고 관심을 보이는 가정의 아이들은 일탈행동의 가능성에 매우 낮다. 윤영민(2000)의 연구에서는 음란사이트 접속이 부모의 감독과 밀접한 관련이 있음을 밝히고 있다.

한편 부모와 자식 간에 갈등이 있을 때 가정에서 긴장을 경험하는 아이들은 일탈행동에 쉽게 노출되는 경향이 있다. 또한 부모가 자식에 대해 지나치게 강압적이면서도 가혹한 체벌과 폭력을 행사할 때 이는 청소년에게 위험요소가 된다고 지적되고 있다. 강압적 양육, 체벌과 학대는 부모와의 유대를 약화시키고 기장을 유발하기도 하며, 강압적 양육과정에서 폭력을 학습한 아이들은 폭력적 일탈행동의 가능성이 높다고 하는데(Wisdom, 1989), 사이버공간상의욕설과 공격적 행위도 결국은 부모의 적절치 못한 양육에 의해 비롯되는 것이라고 볼 수 있을 것이다.

나. 학교요인

학교와 관련되는 요인 중 청소년일탈행동과 가장 연관이 있다고 여겨지는 요인은 학업실패와 학교부적응이다. 즉 학업성적이 부진하고 학교에 잘 적응하지 못하는 아이들은 심한 좌절을 경험하게 되며 자긍심이 낮고 학교의 가치를 거부하고 반항적인 행동을 하게 되며 일탈행동에 쉽게 빠져들 수 있다. 또한 사회통제이론에서의 논의처럼 학교공부에 많은 정열과 노력, 시간을 쏟는 아이들, 그리고 학교에 가기를 좋아하고 학교선생에 애착을 느끼는 아이들은 인습사회와의 유대가 있음으로 해서 일탈행동의 위험이 크게 적지만 그렇지 못한 아이들은 청소년일탈행동의 위험에 노출되고 있다고 보고된다(Hawkins and Lishner, 1987; 김준호, 노성호, 1993). 학업에 몰두하는 아이들보다는 학업성적이 뒤처지고 공부에 흥미를 갖지 못하는 아이들이 사이버공간에서의 유혹에 빠지기 쉬우며 인터넷 사용에 많은 시간을 보내게 되어 사이버상의 일탈행동에도 빠질 가능성이 높다고 주장된다. 조남근과 양돈규(2001)의 연구에서는 학업이 부진하고 선생님으로부터 사회적 지지가 약한 아이들이 인터넷 중독이외에 사이버상의 일탈행동을 일으킬 가능성도 높다는 경험연구결과를 제시했다.

다. 비행친구와의 접촉

가정에서 문제가 있거나 학교생활에 적응하지 못하는 아이들도 결국은 비행친구와 어울림으로써 일탈행동을 저지르게 될 가능성이 높다(Elliot et al., 1985). 일탈행동에 있어서 친구들의 영향이 매우

중요한 것으로 강조되어 왔다. 즉, 현실공간에서와 마찬가지로 가깝게 지내는 친구가 비행청소년인 경우 그 아이들은 사이버일탈행동의 거부성이 높은 것은 아니라는 태도를 갖게 되고 유사한 친구들과 어울리면서 문제행동에 거부감 없이 그것을 용인하고 우호적인 태도와 가치를 학습하게 됨으로써 그 행동을 더욱 할 가능성이 높게 된다. 예컨대 음란사이트 열람은 같은 경험을 한 친구들로부터 이야기를 듣고 죄책감 없이 호기심에서 나쁜 행위라는 인식 없이 접촉하는 경우가 많다. 또 친구에게 소심하게 보이지 않으려고 사이버일탈행동을 하며, 친구들에게 자랑하고 인정을 받으려는 이유로 일탈행동을 저지르기도 한다. 또 친구들과 어울리기 위해 사이버일탈행동을 할 수도 있다. 예컨대 음란물에 대해 모르면 친구들과의 대화에 끼지 못하여 소외되지 않으려고 사이트에 접촉하기도 한다. 친한 친구가 같이 하자는 권유와 압력으로 일탈행동이 일어날 수도 있는데, 이세용(2000)의 연구에서는 음란채팅의 경우 가까운 친구가 같이 하자는 압력에 의해 일탈행동을 저지르기도 한다는 결과를 제시했다. 그러나 그 연구에서는 음란사이트의 방문의 경우 친구의 영향이 안 나타나 음란사이트는 개인적으로 몰래 혼자서 한다는 것을 간접적으로 나타내고 있다.

라. 일탈용인태도

비행친구와 사귀는 경우 일탈행동을 용인하는 태도를 형성하게 되는데 비행친구를 비롯해서 주위로부터 그러한 태도를 학습하게 되는 아이들은 사이버일탈행동을 저지르게 될 가능성이 높다고 할 수 있다. 아무리 재미있을 것이라고 라고 생각해도, 성희롱이 나쁘다고

생각하는 아이들은 사이버성희롱의 가능성이 낮다. 그렇지만 그것이 주위에서 흔한 일이고, 그러한 가운데 그것이 크게 나쁜 일이 아니라고 생각이 되면 죄책감이 없고 사이버일탈행동을 저지르게 된다. 해적판 불법소프트웨어의 사용을 중심으로 연구했던 외국의 연구를 보면(Skinner와 Fream, 1997) 비행친구가 있는 학생이 그리고 그러한 행위에 허용적인 태도를 지닌 학생이 사이버일탈행동의 가능성이 높다고 하였다, 김해옥과 동료들의(1999) 연구에서는 음란물에 허용적인 태도와 사이버음란물에의 접촉과는 높은 관련이 있다는 결과를 제시했다. 사이버음란물 접촉의 경우 남에게 해를 주는 것도 아니고 어른들은 허용하는 음란물을 보는 것이 뭐 그리 나쁘냐고 생각하게 되는 아이들은 음란물에 접촉할 수 있으며, 사이버폭력(언어폭력이나 성폭력)의경우도 신체적인 폭력이 동반되는 것은 아니기 때문에 크게 나쁜 일이 아니라고 생각하는 가운데 저지르기 쉽다고 할 수 있다.

마. 부정적 감정

가정, 학교 등에서 긴장을 경험하는 아이들은 화, 우울, 절망감 등 평소 부정적 감정을 경험하게 되는데, 그러한 아이들은 부정적 감정을 해소하려는 이유에서 문제행동을 일으킬 가능성이 높다(Agnew, 1992). 평소 일상생활에서 긴장에 노출되어 있는 아이들은 사이버 공간을 찾게 되고, 그러한 공간에서 부정적 감정을 해소하기 위한 동기에서 부적절한 행동을 하게 된다. 또한 평소 긴장으로 부정적 감정을 경험하게 되는 아이들은 채팅이나 대화의 과정에서 상대방부터 모욕을 받거나 부당한 경험을 하게 되는 경우 더욱 흥분하고

울분과 화를 느끼게 되면서 언어폭력을 사용할 가능성이 높을 수도 있을 것이다.

바. 자긍심

가정, 학교 등에서 잘 적응하지 못하거나 주위로부터 인정을 받지 못하는 아이들, 혹은 주위로부터 낙인을 찍힌 아이들은 자신에 대해 부정적으로 생각하거나 자긍심이 낮은 경향이 있다. 부정적 자아를 갖는 아이들은 자신의 자아대로 부정적 일탈행동을 저지르기 쉽다. 또 한편으로 아이들은 누구나 대체로 자긍심을 회복하고 자아를 증진시키려는 동기가 있어서 평소 자긍심이 낮은 아이들은 사이버공간에 몰입하거나 문제행동을 통해 남으로부터 인정을 받으려고 한다(Kaplan, 1980). 결국 사이버일탈행동은 부정적 자아대로 행동하거나, 또는 자긍심을 보존하기 위한 동기에서 자긍심이 낮은 아이들이 저지르기 쉬운 것으로 이해할 수 있다.

사. 충동성(자기통제력)

청소년일탈행동을 논할 때 흔히 충동성 혹은 자기 통제력의 부족은 주된 개인성향의 요인으로 지적된다. 충동적 성향은 행동을 즉각적으로 취하는 경향으로, 충동적 성향을 지닌 자기 통제력이 낮은 청소년들은 자신의 욕구를 지연하지 못하고 자신의 행동으로 인해 장차 미래에 있을 결과를 생각하지 못한 채 즉각적 만족을 추구하기 위해 충동적으로 쉽게 문제행동을 저지를 가능성이 높다고 주장된다(Gottfredson and Hirschi, 1990; Moffitt, 1993; 심웅철, 1999).

실제로 청소년일탈행동의 대부분은 우발적으로 일어나는 경우가 많은데 사이버공간에서도 쉽게 흥분하거나 화가 치밀어 상대방에게 폭언을 행사하게 되는 경우나 재미삼아 호기심에 의해 상대를 비방하는 글을 띄우고 또, 음란사이트에 접촉하는 경우도 청소년이 자신의 순간적 욕구와 충동을 통제하지 못하는 데서 크게 기인한다고 볼 수 있다(이해경, 2002).

아. 감흥추구성향

사이버일탈행동과 연관되는 또 다른 주요 개인특성으로는 감흥추구성향이 있다. 감흥추구의 청소년들은 평상시 쉽게 따분해하고 무언가 자극적인 일을 추구하는 성향이 높아 '자신의 기분을 극대화시킬 수 있는 외부의 강한 자극을 탐색하고 추구하려는 경향이 높다고 하는데, 그러한 이유로 이들은 충동적이고 모험을 즐기기가 좋아하며 우발적으로 혹은 재미로 문제행동을 저지를 가능성이 높다고 주장되고 있다(White et al., 1985).

이처럼 감각추구성향이 청소년일탈행동에 주요 요인이 되듯이, 평소 지루해하면서 신나는 일이 없는가를 찾는 청소년들은 재미 삼아 음란물에 접촉하고 성희롱을 하며, 자극적인 것들을 추구하다가 인터넷 공간에서 일탈행동을 저지를 가능성이 높다고 할 수 있으며, 양돈규(2000)의 연구에서는 감각추구성향이 높은 아이들이 인터넷 중독에도 빠질 가능성이 높고, 또한 인터넷관련 사이버일탈행동을 저지를 가능성이 높다는 결과를 제시했다.

자. 이득과 손실의 인지

문제행동은 개인의 안정된 성향이나 주변 환경특성에 의해서만 좌우되는 것은 아니다. 합리적 선택이론에 따르면 사람들은 그 행동으로 얻을 이득이 있고 그에 반해 손실이 적은 경우에 일탈을 선택한다고 보았다. 해킹의 경우 지적능력을 과시하기 위해서, 음란물이나 폭력게임의 경우 호기심에서, 재미있어서, 스트레스를 해소하려고 등의 동기로 사이버일탈행동이 이루어진다. 또한 인터넷 사기와 같은 행동은 돈이 필요할 필요해서라기보다는 동기가 작용할 수도 있다. 이렇듯 사이버일탈행동은 어떤 목적과 이득을 추구하려는 행위로 볼 수 있다. 손실의 요소로 처벌이나 발각가능성은 그러한 점에서 또 다른 주요 요인이 된다. 예컨대 아무리 충동적이고 부모의 관심 없이 일탈의 기회에 노출되어 있는 아이들이라 하더라도 그리고 아무리 재미있고, 이득이 있어도, 그 행동의 결과로 처벌이 있게 될 가능성이 클 것이라고 생각하는 아이들은 사이버 일탈행동을 저지를 가능성이 낮다. 그렇지만 발각의 위험이 적고 따라서 처벌을 덜 두려워하게 되는 경우 그것은 일탈행동의 한 요인으로 작용할 수 있다. 이처럼 처벌, 발각 가능성은 일탈행동을 결정하는 또 다른 요인이 된다.

차. 익명성의 상황

앞서 언급한 다른 요인들은 현실공간에서도 강조되어 왔던 요인이지만 사이버공간에서는 특히 익명성이 주요 요인으로 작용할 수 있다. 사이버공간에서 익명의 상황에 있게 되면 상대의 존재를 덜 인

식하게 되고, 상대 또는 다른 사람의 반응에 덜 관심을 갖게 되면서 자기조절과 내적 통제가 어려운 탈 억제현상이 일어나기 쉽고, 또 처벌, 발각의 가능성이 낮아지면서 더욱더 대담한 행동을 하게 될 가능성이 높다(Joinson, 1998). 따라서 익명의 상황에 더 노출하게 되는 아이들은 실명을 사용하는 청소년보다 사이버공간에서 일탈행동의 가능성이 더욱 높다고 볼 수 있다. 사이버언어폭력이나 성폭력, 그 밖의 다른 일탈행동의 경우도 익명성이 중요한 요인으로 작용할 수 있을 것이다.

그러나 익명의 상황은 일탈행동 설명에 있어서 필요조건을 될 수 있지만 충분조건은 될 수 없다. 익명상황이라 하더라도 일탈행동을 하지 않는 청소년들이 많기 때문이다. 예컨대 남을 비방하거나 성희롱을 하는 것을 나쁜 행동이라고 생각하는 아이들은 익명의 상황에서도 일탈행동을 일으킬 가능성은 낮다. 이것은 익명성 이외에 다른 요인들, 충동성이나 일탈용인태도와 같은 요인이 함께 작용한다고 이해하는 것이 보다 적절하다. 즉 사회유대가 낮고, 일탈을 용인하는 충동적인 아이들이 익명의 사이버공간의 상황에서 사이버일탈행동을 하게 될 것이라는 설명이 보다 적절하다.

카. 인터넷 사용시간

인터넷 사용시간은 일탈행동의 또 다른 주요 요인이 될 수 있다. 인터넷 사용시간이 길고, 인터넷 중독에 빠진 청소년들이 사이버 상 일탈행동의 가능성이 높다는 경험적 연구결과가 제시되고 있는데(양돈규, 2000), 이것은 인터넷에 시간적으로 더 많이 노출되어 있을수록 사이버 상 일탈행동의 기회는 그 만큼 높아지기 때문이다.

Ⅲ. 연 구 방 법

1. 조사대상 및 표집
2. 조사도구 및 내용
3. 응답자의 일반적 특성
4. 자료 분석방법
5. 연구의 제한점

Ⅲ. 연 구 방 법

1. 조사대상 및 표집

본 연구에서는 청소년들의 온라인 채팅이용 실태를 조사하기 위하여 설문조사를 실시하였으며, 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상호관련성을 조사하기 위하여 면담조사를 하였다. 따라서 본 연구의 조사대상은 크게 설문조사 대상자와 면담조사 대상자로 나누어진다.

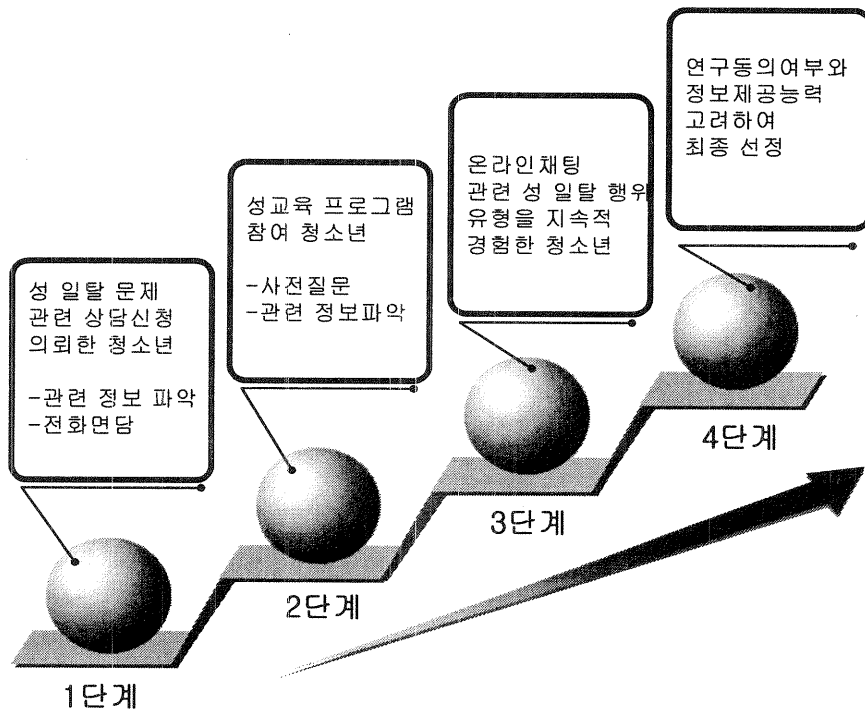
설문조사 대상자 선정은 전국을 모집단으로 하여 각 지역별 층별 임의표집법으로 표본을 추출하였다. 대상 학교의 표본추출을 위하여 먼저 지역을 대도시, 중소도시, 읍·면 지역으로 구분하였고, 학교의 각 지역별 소재비율을 고려하여 무선으로 배정하였다. 각 지역별로 선정된 총 20개소의 학교에 재학하는 남, 여 청소년들을 대상으로 총 1,200명을 표집하였다. 각 지역별 조사대상 및 학교 수는 다음 <표Ⅲ-1>과 같다.

<표 Ⅲ-1> 조사대상 및 표집

지역	학교 수	학년		학생 수
		구분	학급 수	
대도시	8	고등학교	2(2)	600
		중학교	6(2)	
중소도시	6	고등학교	2(2)	350
		중학교	4(2)	
읍·면	6	고등학교	2(2)	250
		중학교	4(2)	
합계	20	고등학교	6(6)	1,200
		중학교	14(6)	

가. 면담조사

본 연구에서는 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 행위를 크게 4가지 유형 - 음란 채팅, 음란 화상 채팅, 폰섹, 번섹-으로 구분하였다. 이러한 구분에 따른 영역별로 관련 경험을 가진 청소년들을 직접적으로 면접을 하기가 쉽지 않아, 유형별로 다른 접근을 시도하였다. 면담조사 대상자는 다음 그림 <표Ⅳ-1>와 같은 절차로 선정되었다.



[그림 Ⅲ-1] 연구대상자 선정 절차

먼저 본 연구의 목적에 동의하고 비교적 접촉이 용이한 ‘푸른 청소년상담실(가칭)’ 내담자들 가운데 성적 일탈 행동과 관련하여 고민을 호소하는 청소년들을 선정하였다. 청소년들에게 본 연구의 목적을 알

리고 사전 동의를 구한 후, 전화면담방식을 통하여 관련 내용에 관한 핵심 정보를 파악하였다. 다음으로 ‘푸른 청소년상담실’ 주관으로 실시한 실업고 여학생 대상 성교육 프로그램에 참가한 여고생을 중심으로 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 경험에 관한 면담 조사 안내문을 발송하고, 개별적인 접촉 방식을 통하여 본 연구의 면담자를 섭외하였다. 면담자 선발의 기준은 본 인터뷰에 들어가기 전에 예비 질문을 통해 인터넷을 정기적으로 이용하고 있고, 특히 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 행동, 예를 들어 음란 채팅, 음란 화상 채팅, 폰섹, 번섹 등을 지속적으로 경험하고 있는 청소년들이었다. 이러한 과정을 통해 여학생 3명이 본 연구의 면담대상자로 선정되었다. 인터뷰 시작 전에 ‘청소년의 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 경험에 관한 연구’임을 밝히고, 인터뷰의 모든 내용과 개인적 인적 사항은 비밀에 부쳐지며, 청소년 심리 연구를 위한 자료로만 활용되므로 성실히 응해 줄 것을 당부하였다. 면담과정에서 응답자들은 모두 익명으로 하거나 혹은 면담 대상자들이 희망하는 별칭으로 명명되었다.

2. 조사도구 및 내용

가. 설문 조사

청소년들의 온라인 채팅 이용 실태를 분석하기 위해 작성된 조사도구는 다음 <표Ⅳ-2>와 같다. 청소년 인터넷 및 온라인 채팅 이용에 대한 연구들(김남숙, 2002; 이선경, 2001; 청소년보호위원회, 2000)의 이론적 틀을 준용하고 관련 연구들을 토대로 하여, 본 연구

의 목적 및 내용에 부합하도록 수정, 보완하여 사용하였다. 작성된 설문지는 예비조사를 실시한 후, 내용 타당도를 검증하여 최종 확정하였다.

<표 III-2> 설문조사 항목 및 세부 내용

조사 항목	세부 내용
인터넷 이용 실태	PC 이용목적, 이용시간, 보유형태 등
	인터넷 이용 목적, 이용시간, 주된 사용 장소, 이용 계기, 주로 이용하는 인터넷 서비스, 인터넷 이용 장단점, 인터넷 비중, 지출 비용 등
채팅 및 음란물 이용 실태	채팅 경험, 채팅을 하는 이유, 채팅 대상, 대상 연령, 채팅 주제, 채팅 이용 시간 등
	음란물 접속 경험, 음란물 접속 시기, 음란물 이용 시간, 음란물 접속 경로, 음란물 유형, 음란물 이용 후 느낌 등
채팅 및 음란물 이용 정도	채팅 이용 정도 평가
	음란물 이용 정도 평가
응답자 개인사항	거주 지역, 학교급, 성별
	부모님의 인터넷 사용에 대한 인식

나. 면담 조사

청소년들의 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상호관련성을 살펴보기 위해 작성된 조사도구는 다음 <표 III-3>과 같다. 실업계 고등학교 재학 중인 여고생을 대상으로 음란 채팅 관련 경험 유무를 묻는 사전 질문을 통하여 핵심적인 정보를 파악한 후, 관련 연구들을 토대로

본 면담지를 완성하였다.

<표 III-3> 면담조사 항목 및 세부 내용

조사 항목	세부 내용
채팅 이용 실태	채팅 이용의 평균 사용 시간, 주요 접속 사이트와 내용 등
채팅 관련 성 일탈 행위 유형	음란 채팅, 음란 화상 채팅, 폰섹, 번섹 등
채팅 관련 성 일탈 행위 계기	성적일탈행동의 계기, 주로 이용하는 채팅방과 일탈행위 빈도, 채팅과 관련된 성적 일탈 행동 양상, 일탈행동 경험 후의 느낌, 일탈행동에 몰입하게 되는 이유, 친구나 자신의 일탈행동에 관한 태도 등
채팅 관련 성 일탈 행위 몰입이유	일탈행동이 성적인 가치관에 미치는 영향, 친구 또는 이성 관계에 미치는 영향, 미래 가치관에 주는 영향, 성적인 문제 등
채팅 관련 성 일탈 행위의 영향	성적일탈 행동에 관한 향후 대책, 성적 일탈행동을 그만두지 못하는 이유, 채팅 관련 성적행동의 절제를 위한 노력 등

3. 응답자의 일반적 특성

가. 설문조사 응답자

설문조사 응답자의 일반적 특성은 다음 <표 III-4>와 같다.

<표 III-4> 응답자의 일반적 특성

단위 : 명, (%)

구 분		명(%)
거주지	대도시	515(49.8)
	중소도시	311(30.0)
	읍·면	209(20.2)
	계	1,035(100.0)
성별	남	253(24.4)
	여	782(75.6)
	계	1,035(100.0)
학교급	중학교	706(68.2)
	고등학교	329(31.8)
	계	1,035(100.0)
부모인터넷 사용여부	있다	685(66.2)
	없다	350(33.8)
	계	1,035(100.0)
인터넷사용에 대한 부모의 인식	긍정적	504(48.7)
	부정적	531(51.3)
	계	1,035(100.0)
음란물차단프로그램 설치여부	있다	504(48.7)
	없다	531(51.3)
	계	1,035(100.0)

나. 면담조사 응답자

면담조사 응답자는 설문조사 응답자와 같이 별도로 구분하여 제시하지 않기로 한다. 이것은 면담조사를 위한 연구 대상자의 선정은 본 연구의 목적에 부합하도록 심층면담을 통한 질적 연구 형태로 수행되었기 때문이다. 면담조사 응답자는 서울 소재 모 실업계 고등학교에 재학 중인 여학생들으로써, 최종 세 명의 응답이 분석되었다.⁵⁾

5) 본 연구의 면담대상자로 선정된 여학생들을 이외에 연구결과의 타당성과 신뢰성을 제고하고자 면담대상자인 여학생들과 친분이 있는 남학생 2명을 추가로 선정하여 필요한 영역별로 부분적으로 면담하였다.

4. 자료 분석방법

가. 양적 자료 분석

설문조사를 통하여 수집된 양적 자료의 분석은 다음과 같이 이루어졌다. 설문지를 회수한 후 신뢰성이 떨어진다고 판단되는 자료와 이중기입, 무기입 자료 등은 분석에서 제외시키고, 유효표본만을 지침에 따라 부호화(coding)하였다. 그리고 부호화된 자료는 컴퓨터에 개별 입력시킨 후, 기입오류의 검색이 끝난 자료는 Windows 용 SPSS/PC + 10.0 Version을 이용하여 전산처리하였다.

설문지의 각 항목에 대한 분석방법은 우선 각 항목별 단순빈도 분포와 백분율을 계산하여 표본의 일반적 성향을 살펴본 후, 본 연구의 목적에 따라 분석하였다. 구체적인 분석기법은 다음과 같다. 각 문항별 전체적인 분포를 기술통계분석(frequencies)으로 살펴보고, 연구대상이 된 응답자의 일반적 특성에 따른 각 문항별 분포를 살펴보기 위해 이 연구에서 설정한 응답자의 일반적 특성변인인 거주 지역, 학교급, 성별에 대한 평균차이를 기술통계분석(frequencies)과 카이스퀘어 검증 방법(Chi-Square test)을 통해 분석하였다.

나. 질적 자료 분석

면담조사를 통하여 수집된 질적 자료의 분석은 다음과 같이 이루어졌다. 질적 연구의 자료 분석이란 연구자의 관심사에 대한 이해를 높이고, 연구를 통해서 발견한 내용을 다른 사람에게 제시할 수 있도록,

이미 수집된 면접 축어록과 현장 기록 내용 등의 자료들을 체계적으로 탐구하고 정리하면서 의미를 만들어가는 과정을 뜻한다. 본 연구에서 자료의 분석은 연구 대상자별로 자료를 수집한 이후에 자료에 드러난 주제들을 범주화하고 그 의미를 해석하는 과정을 취하였다.

Crabtree와 Miller(1992)는 이렇게 기본틀을 이용한 연구방법을 '틀을 이용한 연구방법(Template data analysis methodsLTAM)'로 명명하였고, 본 연구에서는 이러한 틀을 활용하여 내용 분석을 시행하였다.

TAM을 이용한 분석틀에서는 ① 일정한 분석틀을 가지고 자료 분석을 시작한다. 후에, 자료 수집 과정이나 자료분석 과정에서 변할 수 있다 ② 자료 관리와 자료 분석에 관한 틀을 사용하여 자료를 검토한다 ③ 틀에 적용되는 단위(units)를 찾아낸다 ④ 자료와 틀이 조화가 잘 이루어지지 않을 경우, 틀 속의 범주를 교정한다 ⑤ 새로운 틀의 범주를 자료에 재적용한다. 연구자가 만족스럽게 범주화할 때까지 위의 단계를 반복한다 ⑥ 범주와 수집된 자료 사이의 관계를 해석하고 결정한다.

면접 내용은 녹음 테이프를 풀어 축어록으로 작성되었다. 또한 면접 과정에서 관찰된 대상자의 표정이나 심리적 상황 등을 설명해 줄 수 있는 중요한 내용들은 수시로 기록하게 하여 함께 자료로 분석되었다. 본 연구에서는 개별 축어록을 중심으로 내용을 분류하고 검토하였다.

5. 연구의 제한점

가. 조사대상의 문제

본 연구에서 수행한 설문조사 및 면담조사 대상은 학교 청소년만을

대상으로 조사하였다. 설문조사의 경우, 인문계에 재학 중인 청소년들을 대상으로 하였으며, 면담조사의 경우 실업계 고등학교에 재학 중인 청소년들이었다. 따라서 청소년 대상 특성에 따른 연구대상자 선정이 다양하게 이루어지지 않은 만큼 본 연구의 결과를 전체 청소년으로 확대 해석하기에는 한계점을 지닌다.

나. 조사도구 문제

본 연구는 조사도구에서 제한점을 지닌다. 본 연구에 활용된 조사도구는, 각 내용에 관한 내용 타당도는 검증이 되었지만, 각 변인과 변인의 구성 항목에 대해서는 요인분석에 의한 타당도 검증이 이루어지지 않았다. 그러므로, 청소년의 인터넷 및 채팅 이용현황에 대한 세부 항목은 연구목적에 따라서 달라질 수 있다는 점을 염두에 둘 필요가 있다.

다. 연구 결과의 일반화 문제

본 연구의 결과를 일반화시키는데 제한점을 가진다. 이것은 앞서 언급한 조사대상 및 조사도구가 가지는 제한점에서 기인된 것이다. 따라서 본 연구를 통하여 나타난 온라인 채팅 이용실태나 온라인 채팅을 통한 성적 일탈행위의 유형 및 특성, 그 과정과 경로 등의 주요 결과들을 일반화하는 데는 한계를 지닐 수밖에 없다.

IV. 연 구 결 과

1. 설문조사 결과
2. 면담조사 결과

IV. 연 구 결 과

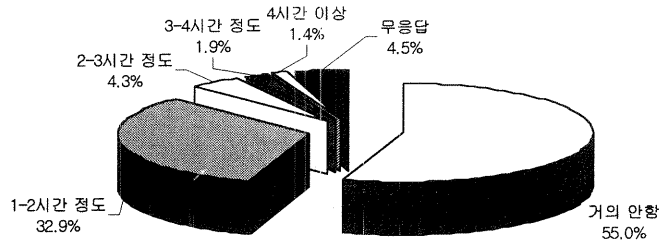
본 연구에서는 청소년들의 온라인 채팅이용 실태를 파악하기 위해서 전국 규모의 설문조사를 실시하였다. 그리고 온라인 채팅을 통한 성적 일탈행위의 과정 및 경로를 파악함으로써 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상호관련성을 살펴보기 위해 심층면담 조사를 수행하였다. 여기서는 설문조사 결과와 면담조사 결과 나타난 주요 연구결과를 중심으로 기술하였다.

1. 설문조사 결과

설문조사 결과는 각 문항별로 어떠한 분포를 나타내는가를 중심으로 살펴보았다. 각 문항별 응답자의 일반적 특성에 따른 차이분석은 <부록 V>에 별도로 제시하였다.

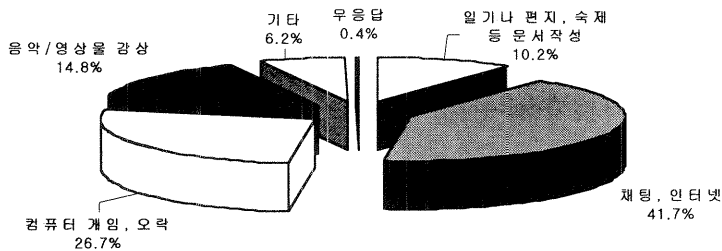
가. PC 및 인터넷이용 실태

PC 사용시간에 대해 조사한 결과, ‘거의 안함’ 이 55.0%로 가장 높게 나타났으며 ‘1-2시간 정도’ 32.9%, ‘무응답’ 4.5%, ‘2-3시간 정도’ 4.3%, ‘3-4시간’ 1.9%, ‘4시간 이상’ 1.4%순으로 나타났다.



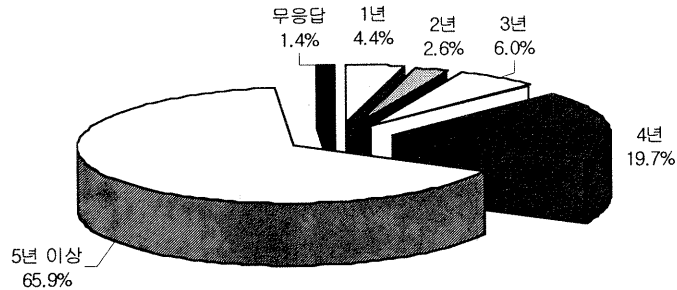
[그림 IV-1] 컴퓨터 사용시간

PC 사용 목적에 대해 조사한 결과, ‘채팅, 인터넷’ 이 41.7%로 가장 높게 나타났으며 ‘컴퓨터 게임, 오락’ 26.7%, ‘음악, 영상물 감상’ 14.8%, ‘일기나 편지, 숙제 등 문서작성’ 10.2%, ‘기타’ 6.2%, ‘무응답’ 0.4%순으로 나타났다.



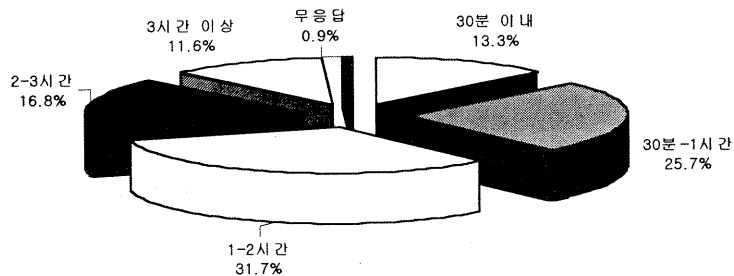
[그림 IV-2] 컴퓨터 이용 목적

인터넷 사용기간에 대해 조사한 결과, ‘5년 이상’ 이 65.9%로 가장 높게 나타났으며 ‘4년’ 19.7%, ‘3년’ 6.0%, ‘1년’ 4.4%, ‘2년’ 2.6%, ‘무응답’ 1.4%순으로 나타났다.



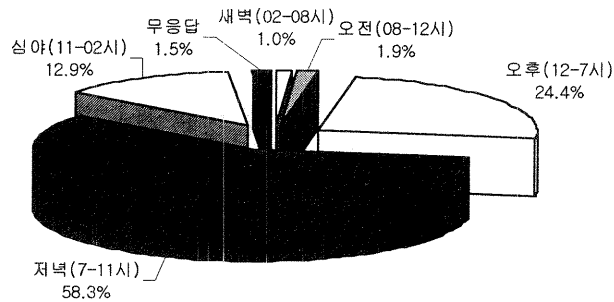
[그림 IV-3] 인터넷 사용기간

인터넷 사용시간에 대해 조사한 결과, '1-2시간' 이 31.7%로 가장 높게 나타났으며 '30분-1시간' 25.7%, '2-3시간' 16.8%, '30분 이내' 13.3%, '3시간 이상' 11.6%, '무응답' 0.9%순으로 나타났다.



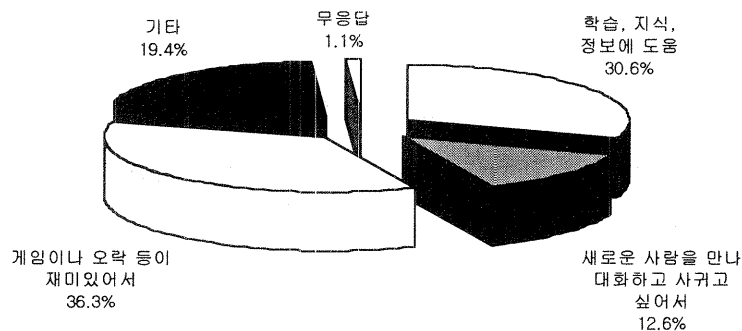
[그림 IV-4] 인터넷 사용시간

인터넷 접속시간에 대해 조사한 결과, '저녁(7-11시)' 가 58.3%로 가장 높게 나타났으며 '오후(12시-7시)' 24.4%, '심야(11시-02시)' 12.9%, '오전' 1.9%, '무응답' 1.5%, '새벽(02시-09시)' 1.0%순으로 나타났다.



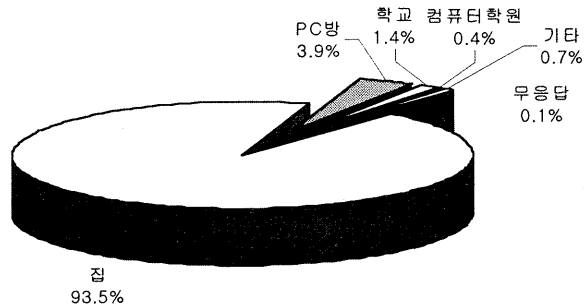
[그림 IV-5] 인터넷 접속시간

인터넷 이용 동기에 대해 조사한 결과, ‘게임이나 오락이 재미있어서’가 36.3%로 가장 높게 나타났으며 ‘학습, 지식 정보에 도움’ 30.6%, ‘기타’ 19.4%, ‘새로운 사람을 만나 대화하고 사귀고 싶어서’ 12.6%, ‘무응답’ 1.1% 순으로 나타났다.



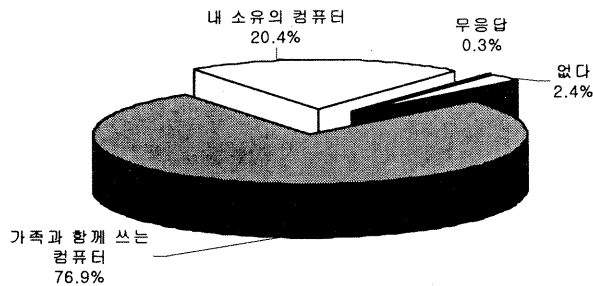
[그림 IV-6] 인터넷 이용 동기

인터넷 접속장소에 대해 조사한 결과, ‘집’이 93.5%로 가장 높게 나타났으며 ‘PC방’ 3.9%, ‘학교’ 1.4%, ‘기타’ 0.7%, ‘컴퓨터학원’ 0.4%, ‘무응답’ 0.1% 순으로 나타났다.



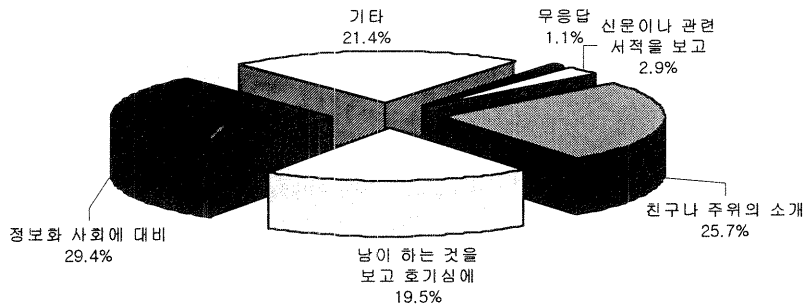
[그림 IV-7] 인터넷 접속장소

PC 보유현황에 대해 조사한 결과, ‘가족과 함께 쓰는 컴퓨터’가 76.9%로 가장 높게 나타났으며 ‘내 소유의 컴퓨터’ 20.4%, ‘없다’ 2.4%, ‘무응답’ 0.3% 순으로 나타났다.



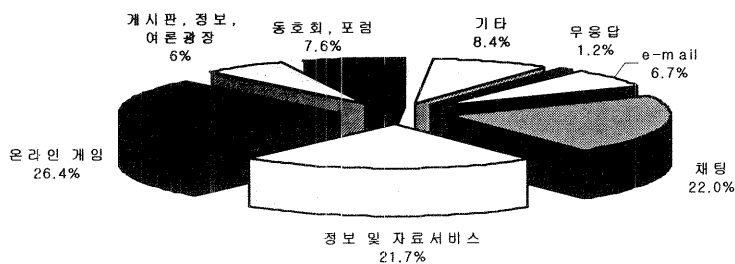
[그림 IV-8] PC 보유현황

인터넷 사용계기에 대해 조사한 결과, ‘정보화 사회에 대비’가 29.4%로 가장 높게 나타났으며 ‘친구나 주위의 소개’ 25.7%, ‘기타’ 21.4%, ‘남이 하는 것을 보고 호기심’ 19.5%, ‘신문이나 관련 서적’ 2.9%, ‘무응답’ 1.1% 순으로 나타났다.



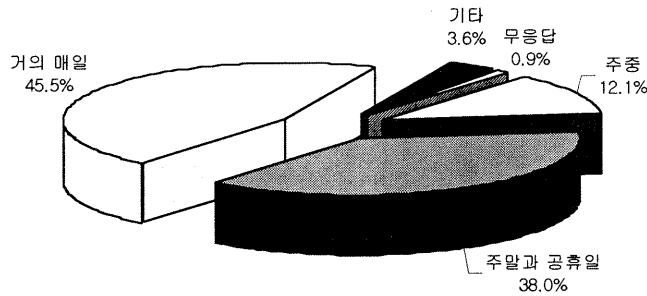
[그림 IV-9] 인터넷 사용 계기

인터넷 사용유형에 대해 조사한 결과, ‘온라인게임’ 이 26.4%로 가장 높게 나타났으며, ‘채팅’ 22.0%, ‘정보 및 자료서비스’ 21.7%, ‘기타’ 8.4%, ‘동회회, 포럼’ 7.6%, ‘e-mail’ 6.7%, ‘게시판, 정보, 여론관장’ 6%, ‘무응답’ 1.2% 순으로 나타났다.



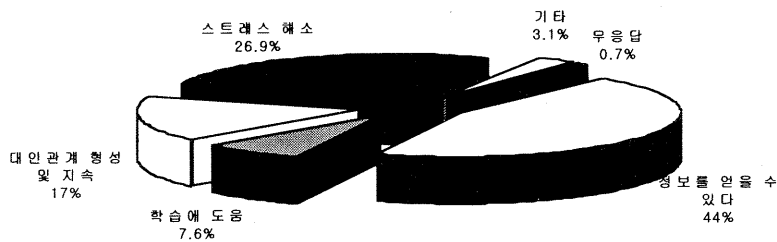
[그림 IV-10] 인터넷 사용 유형

인터넷 접속요일에 대해 조사한 결과, ‘거의 매일’ 이 45.5%로 가장 높게 나타났으며 ‘주말과 공휴일’ 38.0%, ‘주중’ 12.1%, ‘기타’ 3.6%, ‘무응답’ 0.9% 순으로 나타났다.



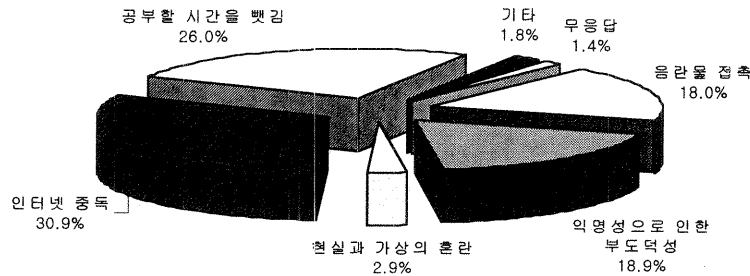
[그림 IV-11] 인터넷 접속 요일

인터넷 이용 장점에 대해 조사한 결과, ‘정보를 얻을 수 있다’가 44.0%로 가장 높게 나타났으며 ‘스트레스 해소’ 26.9%, ‘대인관계 형성 및 지속’ 17.0%, ‘학습에 도움’ 7.6%, ‘기타’ 3.1%, ‘무응답’ 0.7% 순으로 나타났다.



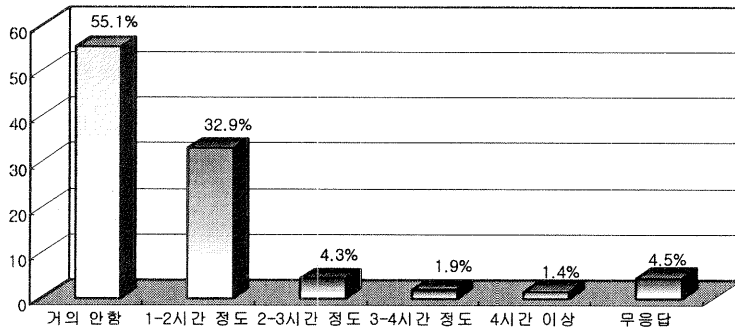
[그림 IV-12] 인터넷 이용 장점

인터넷 이용의 단점에 대해 조사한 결과, ‘인터넷 중독’이 30.9%로 가장 높게 나타났으며 ‘공부할 시간을 뺏김’ 26.0%, ‘익명성으로 인한 부도덕성’ 18.9%, ‘음란물 접촉’ 18.0%, ‘현실과 가상의 혼란’ 2.9%, ‘기타’ 1.8%, ‘무응답’ 1.4% 순으로 나타났다.



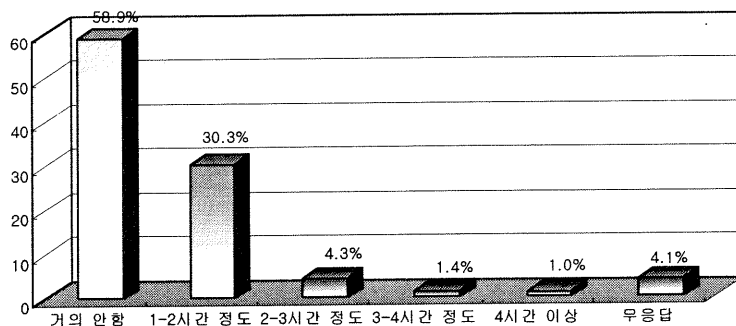
[그림 IV-13] 인터넷 이용의 단점

인터넷 ‘공개자료실’ 이용시간에 대해 조사한 결과, ‘거의 안함’ 이 55.1%로 가장 높게 나타났으며 ‘1-2시간 정도’ 32.9%, ‘무응답’ 4.5%, ‘2-3시간 정도’ 4.3%, ‘3-4시간’ 1.9%, ‘4시간 이상’ 1.4% 순으로 나타났다.



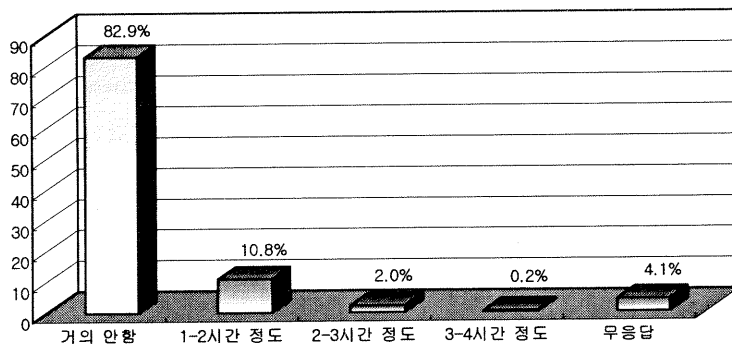
[그림 IV-14] 인터넷 ‘공개자료실’ 이용시간

인터넷 ‘공부방’ 이용시간에 대해 조사한 결과, ‘거의 안함’ 이 58.9%로 가장 높게 나타났으며 ‘1-2시간 정도’ 30.3%, ‘2-3시간 정도’ 4.3%, ‘무응답’ 4.1%, ‘3-4시간’ 1.4%, ‘4시간 이상’ 1.0% 순으로 나타났다.



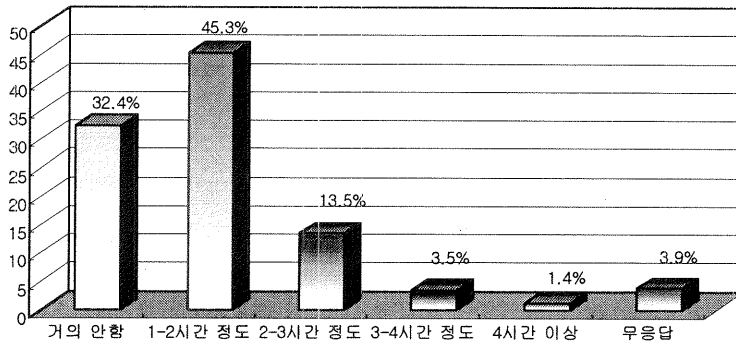
[그림 IV-15] 인터넷 ‘공부방’ 이용시간

인터넷 ‘전자도서관’ 이용시간에 대해 조사한 결과, ‘거의 안함’ 이 82.9%로 가장 높게 나타났으며 ‘1-2시간 정도’ 10.8%, ‘무응답’ 4.1%, ‘2-3시간 정도’ 2.0%, ‘3-4시간’ 0.2% 순으로 나타났다.



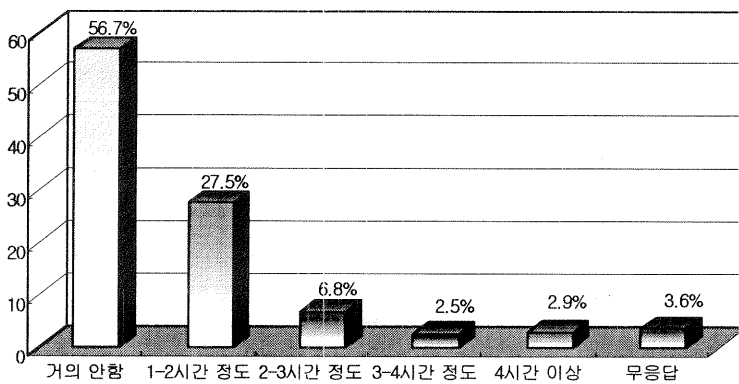
[그림 IV-16] 인터넷 ‘전자도서관’ 이용시간

인터넷 ‘정보검색센터’ 이용시간에 대해 조사한 결과, ‘1-2시간 정도’ 가 45.3%로 가장 높게 나타났으며 ‘거의 안함’ 32.4%, ‘2-3시간 정도’ 13.5%, ‘무응답’ 3.9%, ‘3-4시간’ 3.5%, ‘4시간 이상’ 1.4% 순으로 나타났다.



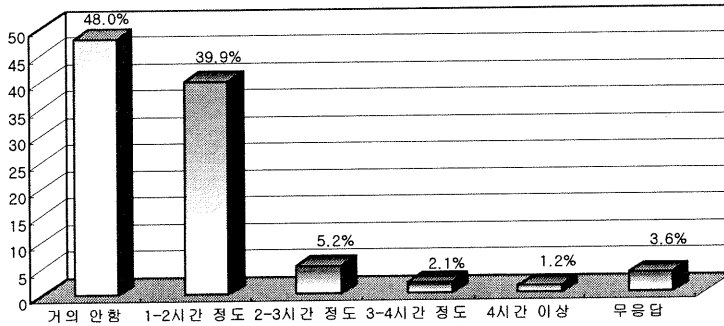
[그림 IV-17] 인터넷 '정보검색센터' 이용시간

인터넷 '홈페이지 관리' 이용시간에 대해 조사한 결과, '거의 안함' 이 56.7%로 가장 높게 나타났으며 '1-2시간' 27.5%, '2-3시간 정도' 6.8%, '무응답' 3.6%, '3-4시간' 2.5%, '4시간 이상' 2.9% 순으로 나타났다.



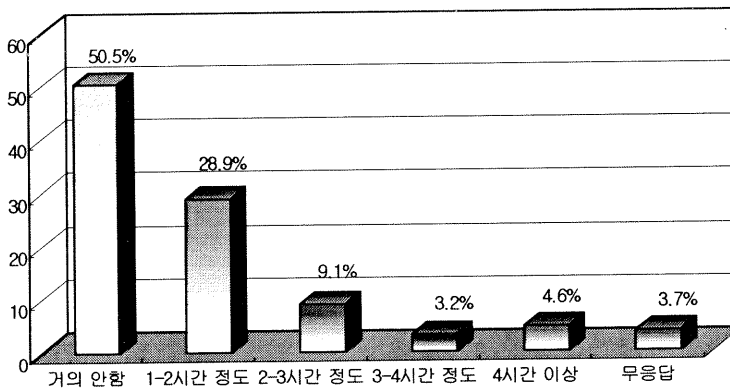
[그림 IV-18] 인터넷 '홈페이지 관리' 이용시간

인터넷 '이메일' 이용시간에 대해 조사한 결과, '거의 안함' 이 48.0%로 가장 높게 나타났으며 '1-2시간' 39.9%, '2-3시간 정도' 5.2%, '무응답' 3.6%, '3-4시간' 2.1%, '4시간 이상' 1.2% 순으로 나타났다.



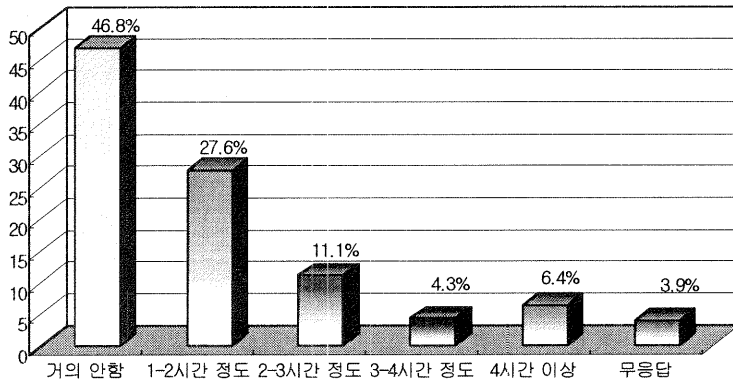
[그림 IV-19] 인터넷 ‘이메일’ 이용시간

인터넷 ‘동호회’ 이용시간에 대해 조사한 결과, ‘거의 안함’ 이 50.5%로 가장 높게 나타났으며 ‘1-2시간’ 28.9%, ‘2-3시간 정도’ 9.1%, ‘4시간 이상’ 4.6%, ‘무응답’ 3.7%, ‘3-4시간’ 3.2% 순으로 나타났다.



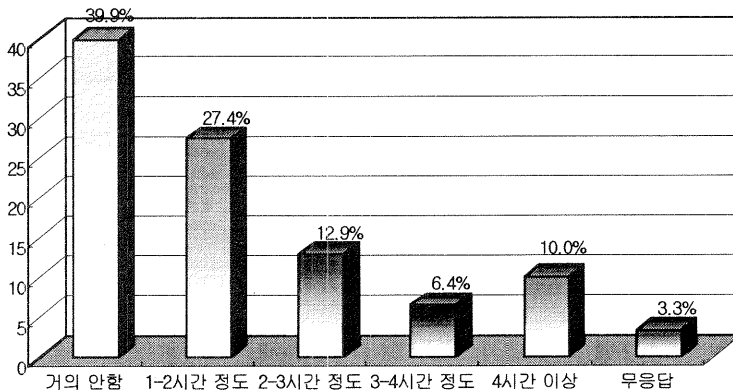
[그림 IV-20] 인터넷 ‘동호회’ 이용시간

인터넷 ‘채팅’ 이용시간에 대해 조사한 결과, ‘거의 안함’ 이 46.8%로 가장 높게 나타났으며 ‘1-2시간’ 27.6%, ‘2-3시간 정도’ 11.1%, ‘4시간 이상’ 6.4%, ‘3-4시간’ 4.3%, ‘무응답’ 3.9% 순으로 나타났다.



[그림 IV-21] 인터넷 ‘채팅’ 이용시간

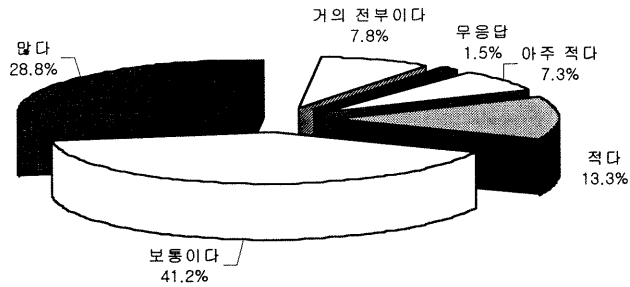
인터넷 ‘게임’ 이용시간에 대해 조사한 결과, ‘거의 안함’ 이 39.9%로 가장 높게 나타났으며 ‘1-2시간’ 27.4%, ‘2-3시간 정도’ 12.9%, ‘4시간 이상’ 10.0%, ‘3-4시간’ 6.4%, ‘무응답’ 3.3% 순으로 나타났다.



[그림 IV-22] 인터넷 ‘게임’ 이용시간

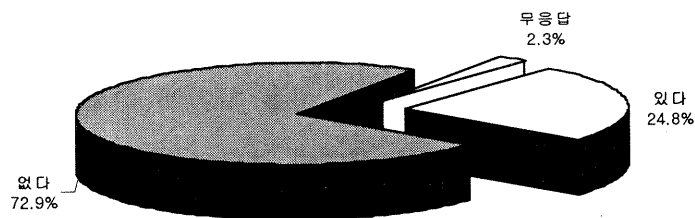
여가시간 중 인터넷이 차지하는 비중에 대해 조사한 결과, ‘보통이다’ 가 41.2%로 가장 높게 나타났으며 ‘많다’ 28.8%, ‘적다’

13.3%, ‘거의 전부이다’ 7.8%, ‘아주 적다’ 7.3%, ‘무응답’ 1.5% 순으로 나타났다.



[그림 IV-23] 여가시간 중 인터넷 비중

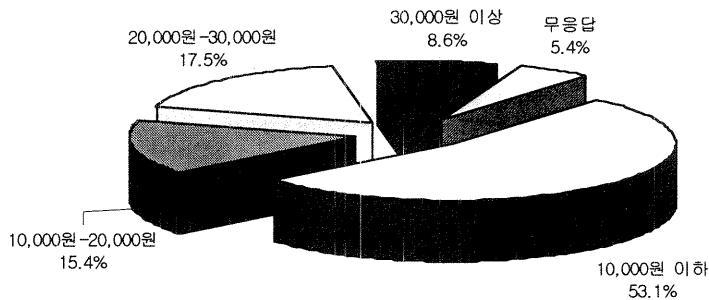
인터넷 사용을 위해 부모의 취침을 기다린 적이 있는지에 대해 조사한 결과, ‘없다’가 72.9%로 가장 높게 나타났으며 ‘있다’ 24.8%, ‘무응답’ 2.3% 순으로 나타났다.



[그림 IV-24] 인터넷 사용을 위해 부모의 취침 기다림 여부

인터넷 이용한달 평균 지출에 대해 조사한 결과, ‘10,000원 이하’가 53.1%로 가장 높게 나타났으며 ‘20,000원- 30,000원’

17.5%, '10,000원-20,000원' 15.4%, '30,000원 이상' 8.8%, '무응답' 5.4% 순으로 나타났다.

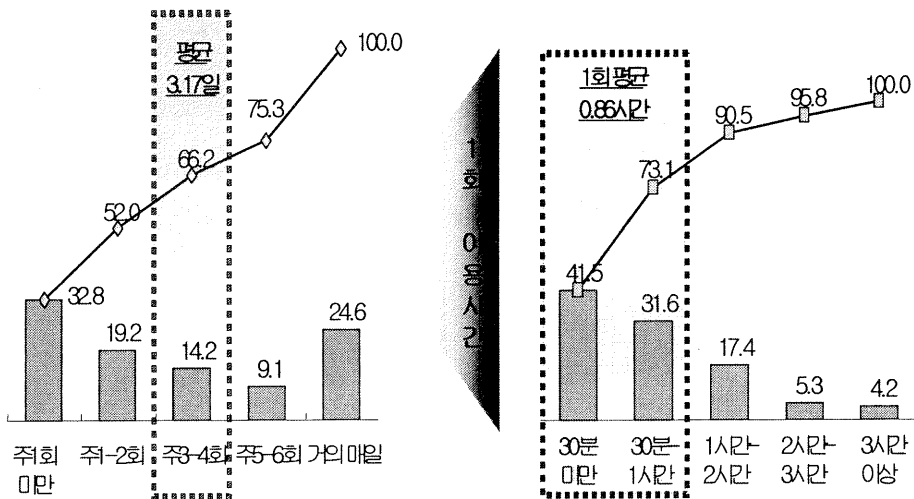


[그림 IV-25] 인터넷 이용한달 평균 지출

나. 채팅 및 음란사이트 사용 실태

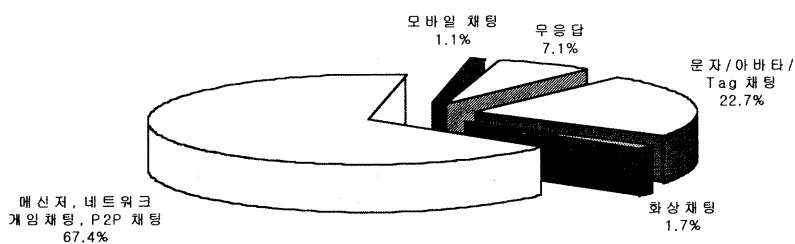
1) 채팅 이용 실태

채팅 이용 경험에 대해 조사한 결과, 84.0%가 인터넷 채팅 경험을 가지고 있는 것으로 나타났다. 채팅 이용 시간에 대해 조사한 결과, 1주일에 3일 정도 채팅을 하는 편이며, 1회 이용 시 약 52분 정도 채팅을 하는 것으로 나타났다. 특히, 거의 매일 채팅을 하는 경우도 전체의 24.6%로 비교적 높게 나타났다.



[그림 IV-26] 채팅이용경험 및 시간

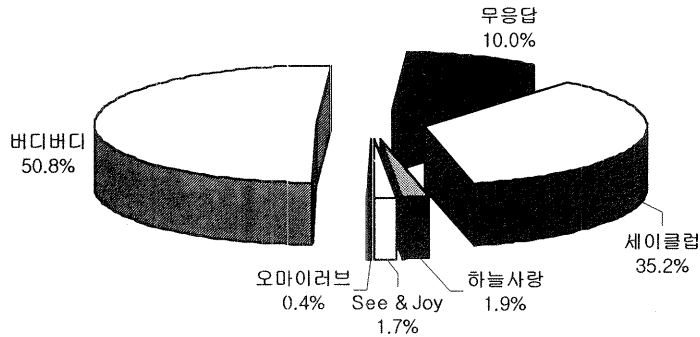
주로 이용하는 채팅의 종류에 대해 조사한 결과, ‘메신저, 네트워크, 게임채팅’이 67.4%로 가장 높게 나타났으며 ‘문자, 아바타’ 22.7%, ‘무응답’ 7.1%, ‘화상채팅’ 1.7%, ‘모바일 채팅’ 1.1% 순으로 나타났다.



[그림 IV-27] 채팅 종류

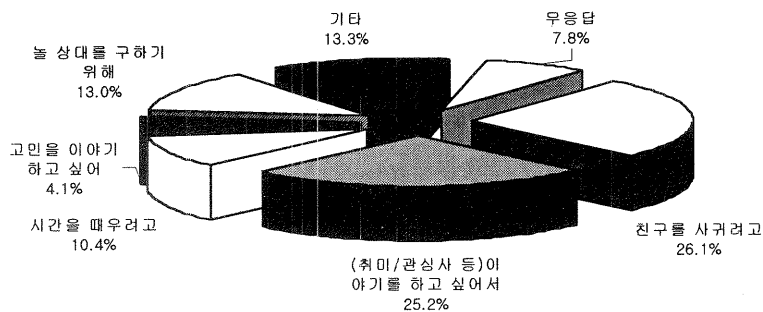
청소년들에게 주로 이용하는 채팅사이트에 대해 조사한 결과, ‘버디버디’가 50.8%로 가장 높게 나타났으며 ‘세이클럽’ 35.2%, ‘무응답’ 10.0%, ‘하늘사랑’ 1.9%, ‘see & joy’ 1.7%, ‘오마

이러브 ' 0.4% 순으로 나타났다.



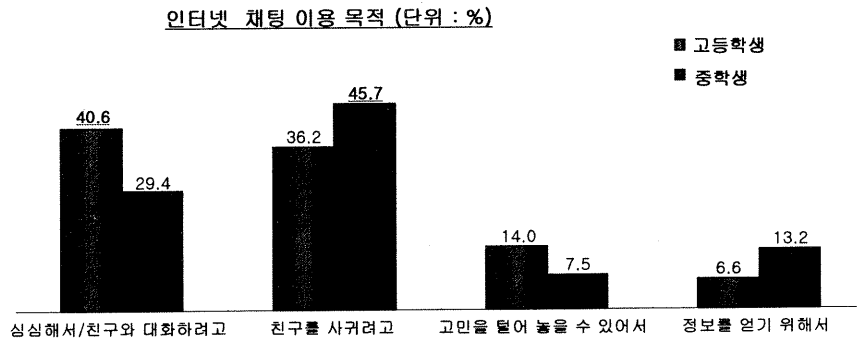
[그림 IV-28] 채팅 사이트

채팅 이용목적에 대해 조사한 결과, '친구를 사귀려고'가 26.1%로 가장 높게 나타났으며 '취미, 관심사 등을 이야기 하려고' 25.2%, '기타' 13.3%, '놀 상대를 구하기 위해' 13.0%, '시간을 때우려고' 10.4%, '무응답' 7.8%, '고민을 이야기 하고 싶어서' 4.1% 순으로 나타났다.



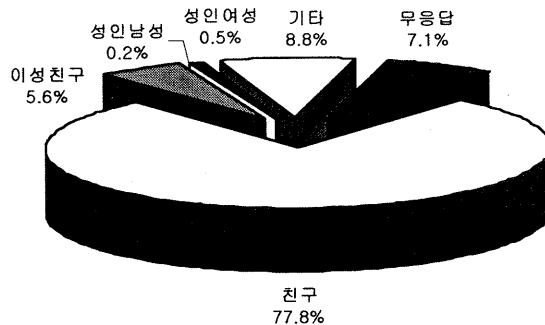
[그림 IV-29] 채팅 이유

채팅 이용 목적에 대해 학년별로 구분하여 조사한 결과, '심심해서/친구와 대화', '친구 사귄', '고민 상담'으로 나타났다.



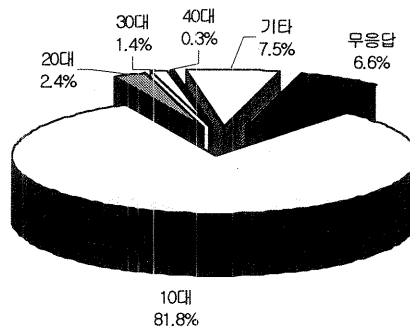
[그림 IV-30] 채팅이용목적

채팅상대에 대해 조사한 결과, '친구'가 77.8%로 가장 높게 나타났다으며 '기타' 8.8%, '무응답' 7.1%, '이성 친구' 5.6%, '성인여성' 0.5%, '성인남성' 0.2% 순으로 나타났다. 특히, 가정 내 자녀가 혼자 사용하는 PC가 있는 경우는 '타인'과 채팅하는 비율이 높은 반면, 가정 내 PC를 공동으로 사용할수록 '친구'와의 채팅 비율이 높은 경향이 있었다.



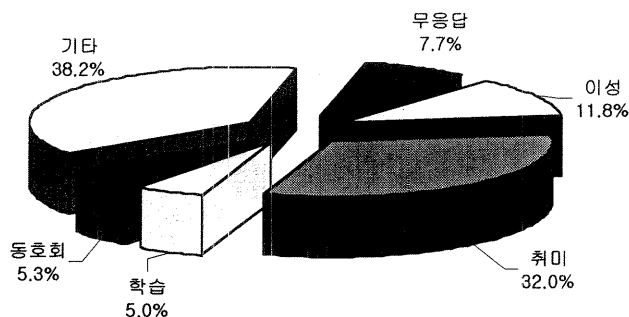
[그림 IV-31] 채팅 상대

청소년들에게 채팅 상대 연령을 조사한 결과, '10대'가 81.8%로 가장 높게 나타났으며 '기타' 7.5%, '무응답' 6.6%, '20대' 2.4%, '30대' 1.4%, '40대' 0.3%순으로 나타났다.



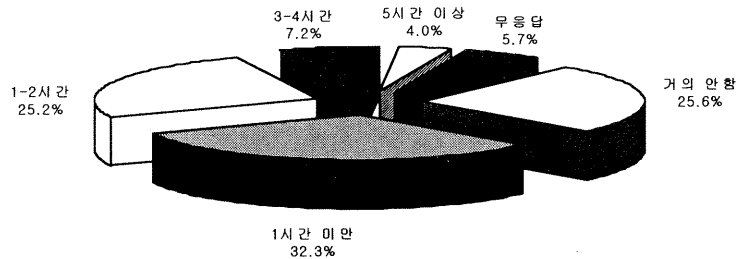
[그림 IV-32] 채팅 상대 연령

주된 채팅 주제에 대해 조사한 결과, '기타'가 38.2%로 가장 높게 나타났으며 '취미' 32.0%, '이성' 11.8%, '무응답' 7.7%, '동호회' 5.3%, '학습' 5.0% 순으로 나타났다.



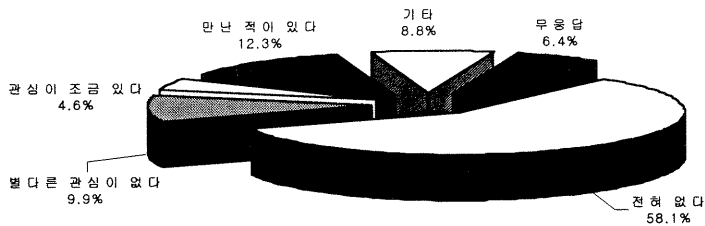
[그림 IV-33] 채팅 주제

채팅 소요시간에 대해 조사한 결과, '1시간미만' 이 32.3%로 가장 높게 나타났으며 '거의 안함' 25.6%, '1-2시간' 25.2%, '3-4시간' 7.2%, '무응답' 5.7%, '5시간 이상' 4.0%순으로 나타났다.



[그림 IV-34] 채팅 소요 시간

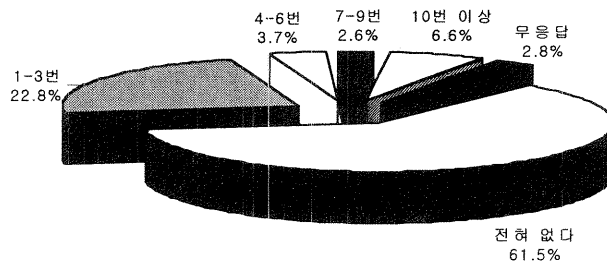
채팅 후 직접 만난 적이 있는지 번개 유무에 대해 조사한 결과, '전혀 없다' 가 58.1%로 가장 높게 나타났으며 '만난 적이 있다' 12.3%, '별다른 관심이 없다' 9.9%, '기타' 8.8%, '무응답' 6.4%, '관심이 조금 있다' 4.6% 순으로 나타났다.



[그림 IV- 35] 채팅 후 접촉유무

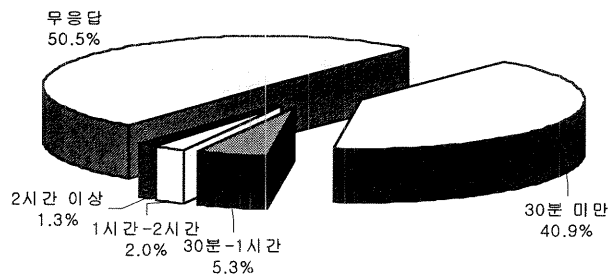
2) 음란물 사이트 이용 실태

음란물 사이트 이용 경험에 대해 조사한 결과, ‘전혀 없다’가 61.5%로 가장 높게 나타났으며 ‘1-3번’ 22.8%, ‘10번 이상’ 6.6%, ‘4-6번’ 3.7%, ‘무응답’ 2.8%, ‘7-9번’ 2.6% 순으로 나타났다.



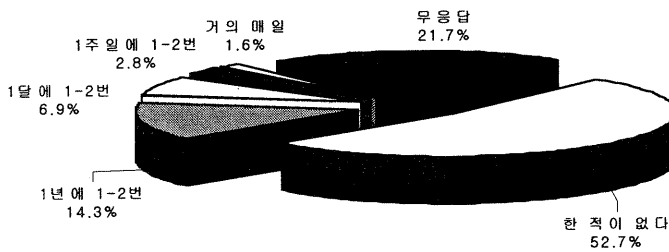
[그림 IV-36] 음란물 사이트 방문 경험

음란사이트 이용시간에 대해 조사한 결과, ‘30분 미만’이 40.9%로 가장 높게 나타났으며, ‘30분-1시간’ 5.3%, ‘1-2 시간’ 2.0%, ‘2시간 이상’ 1.3% 순으로 나타났다.



[그림 IV-37] 음란사이트 이용시간

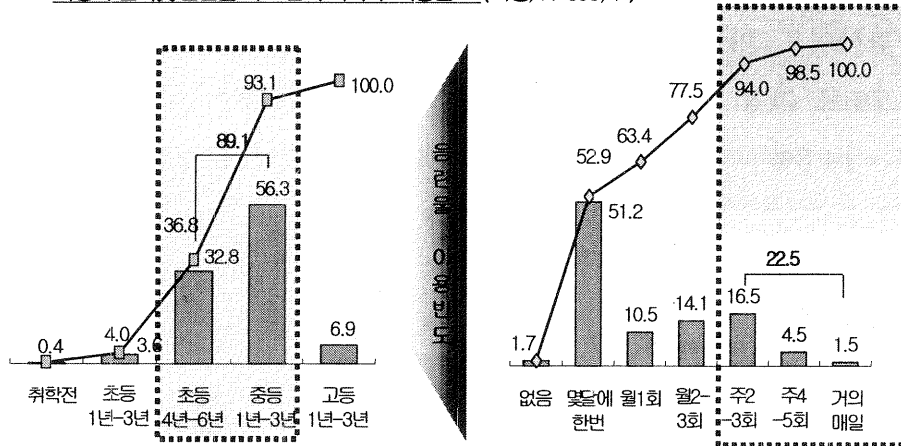
음란사이트 이용 빈도에 대해 조사한 결과, ‘한 적이 없다’가 52.7%로 가장 높게 나타났으며 ‘무응답’ 21.7%, ‘1년에 1-2번’ 14.3%, ‘1달에 1-2번’ 6.9%, ‘1주일에 1-2번’ 2.8%, ‘거의 매일’ 1.6% 순으로 나타났다.



[그림 IV-38] 음란사이트 이용 빈도

음란물 접촉 경험에 대해 조사한 결과, 38.5%가 접촉 경험이 있는 것으로 나타났다. 이 가운데 음란물 접촉 경험이 있는 학생들을 대상으로 음란물 최초 접촉시기와 이용 빈도에 대해 조사한 결과, 89.1%의 학생이 초등학교 4학년에서 중학교 시절에 처음 인터넷 음란물에 접촉하는 것으로 나타났다. 또한 주 1회 이상 인터넷 음란물 이용 학생 22.5%로 나타났다.

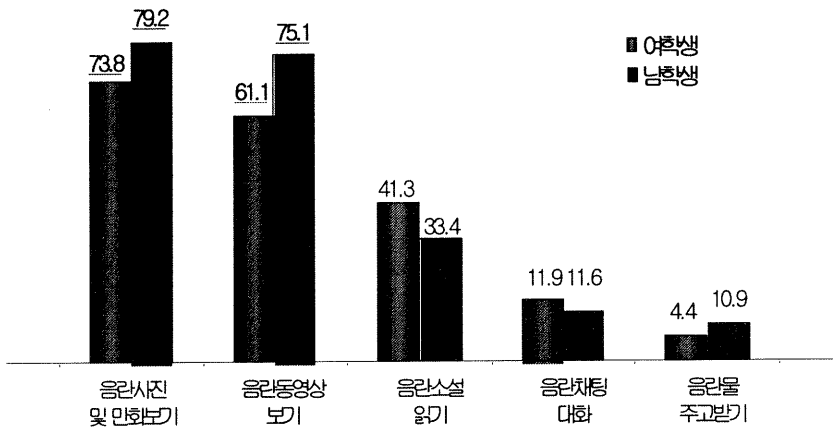
학생의 인터넷 음란물 최초 접촉 시기와 이용빈도 (학생, N=398, %)



[그림 IV-39] 인터넷 음란물 최초 접촉 시기와 이용 빈도

음란물 유형에 대해 조사한 결과, 음란사진 및 만화 보기, 음란 동영상 보기인 것으로 나타났다. 특히 성별에 따라 차이를 나타내고 있는데, 남학생의 경우 음란 동영상 비율이 가장 높고, 여학생은 음란소설이 상대적으로 높게 나타났다. 이를 구체적으로 살펴보면, 남학생은 음란동영상 보기(79.2%) > 음란사진 및 만화 보기(75.1%) > 음란소설 읽기(33.4%) > 음란채팅(11.6%) 순으로 나타났다. 여학생은 음란사진 및 만화 보기(73.8%) > 음란동영상 보기(61.1%) > 음란소설 읽기(41.3%) > 음란채팅(11.9%) 순으로 나타났다.

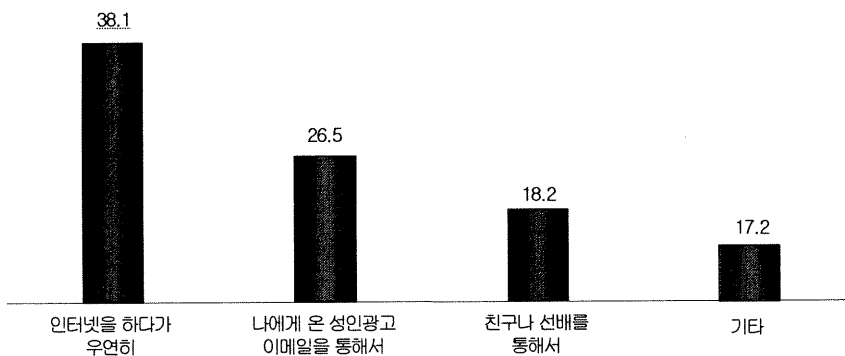
접촉경험 음란물 유형 (단위: %/ 중복응답)



[그림 IV-40] 접촉경험음란물 유형

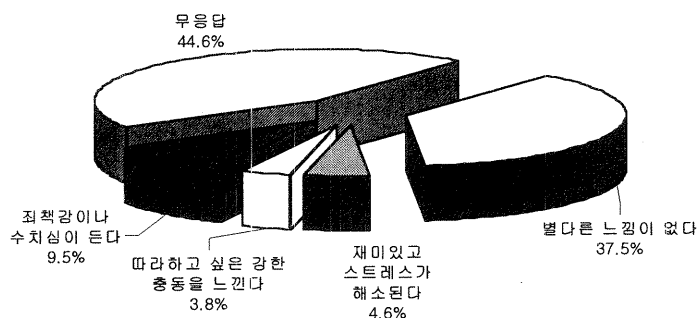
음란물 접촉 경험 학생을 대상으로 접촉경로에 대해 조사한 결과, Pop-up창과 잘못된 검색어 입력 등 '우연히' 접하게 된 비율이 가장 높게 나타났고, '친구나 선배', '성인광고 스팸 메일' 등을 통해 본인 의지로 접촉한 경우도 50%정도 나타났다.

인터넷 음란물의 정보원 (학생, N=398, %)



[그림 IV-41] 인터넷 음란물의 정보원

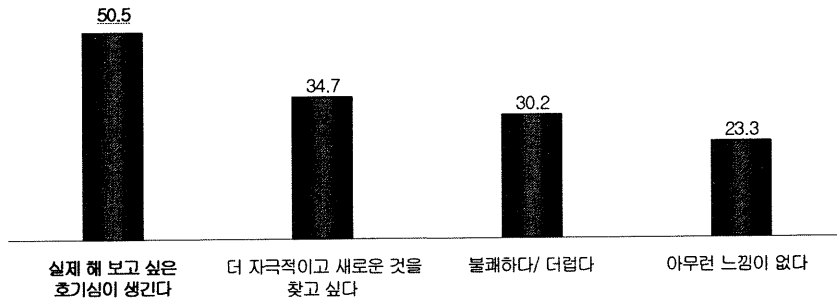
음란사이트 이용 후 느낌에 대해 조사한 결과, '별다른 느낌이 없다' 가장 높게 나타났으며, '죄책감이나 수치심이 든다' 9.5%, '재미있고 스트레스가 해소된다' 4.6%, '따라하고 싶은 강한 충동을 느낀다' 3.9% 순으로 나타났다.



[그림 IV-42] 음란사이트 이용 후 느낌 1

음란물 접촉경험이 있는 학생들을 대상으로 음란사이트 이용 후 느낌을 조사한 결과, 50.5%가 '실제로 해보고 싶은 호기심이 생긴다'는 것으로 나타났고, '더 자극적이고 새로운 것을 찾고 싶다'는 34.7% '불쾌하다/더럽다', '아무런 느낌이 없다'도 각각 20% 나타났다. 성별에 따라 살펴보면, 남학생은 '실제로 해보고 싶은 호기심이 생긴다', '더 자극적이고 새로운 것을 찾고 싶다'의 응답이 높으나, 여학생은 '불쾌하다/더럽다', '아무런 느낌이 없다'라는 응답이 높은 편이다.

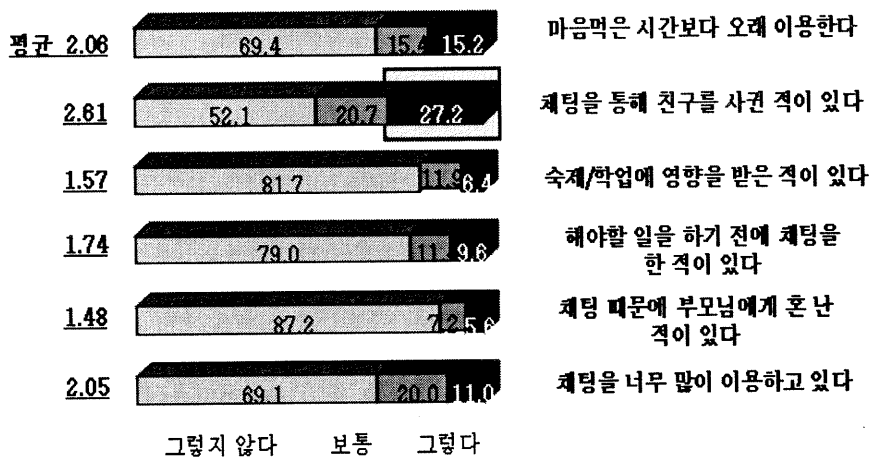
인터넷 음란물 이용 시 기분 (학생, N=398, 단위 : %)



[그림 IV-43] 음란사이트 이용 후 느낌 2

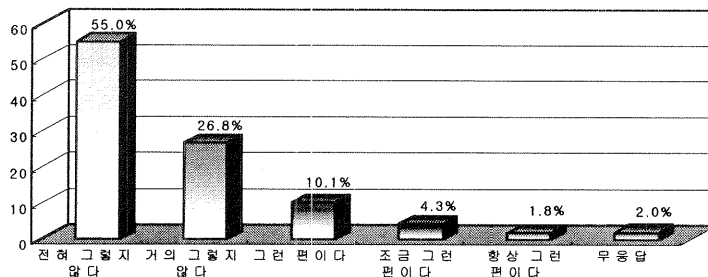
다. 채팅 및 음란사이트 이용정도 평가

채팅 이용정도에 대해 평가한 결과는 다음 <그림 V-44>와 같다. 채팅을 통해 친구를 사귄 적이 있다는 의견이 27.2%로 매우 높게 나타났으며, 채팅을 너무 많이 이용하고 있다고 여기는 경우도 11.0%나 나타났다.



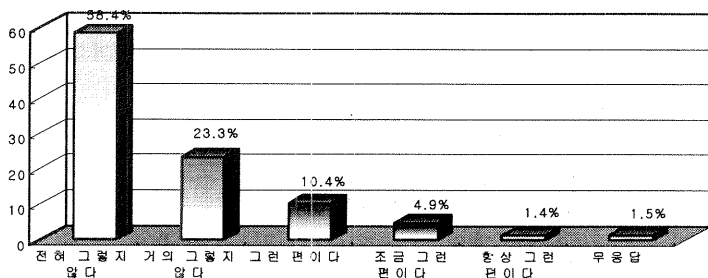
[그림 IV-44] 채팅이용정도

하루 일과 중 채팅의 중요성에 대한 인식정도를 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 55.0%로 가장 높게 나타났으며 ‘거의 그렇지 않다’ 26.8%, ‘그런 편이다’ 10.1%, ‘조금 그런 편이다’ 4.3%, ‘무응답’ 2.0%, ‘항상 그런 편이다’ 1.8% 순으로 나타났다.



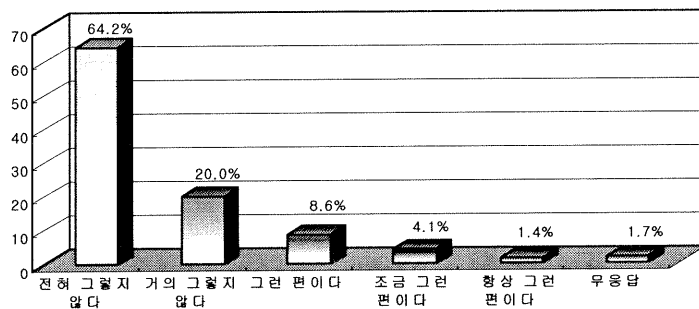
[그림 IV-45] 채팅의 중요성에 대한 인식 정도

채팅으로 인해 친구나 가족과의 어울림 감소 정도에 대해 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 58.4%로 가장 높게 나타났으며 ‘거의 그렇지 않다’ 23.3%, ‘그런 편이다’ 10.4%, ‘조금 그런 편이다’ 4.9%, ‘무응답’ 1.5%, ‘항상 그런 편이다’ 1.4% 순으로 나타났다.



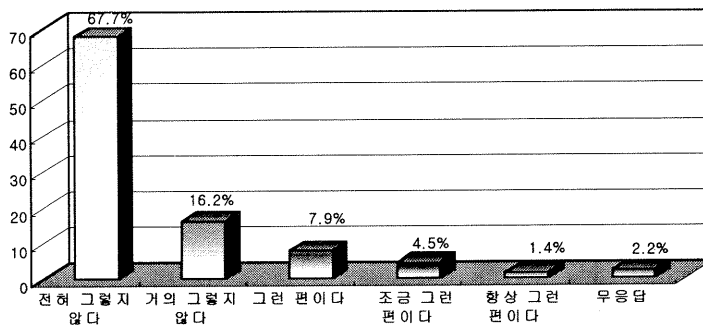
[그림 IV-46] 친구나 가족과의 어울림 감소 정도

채팅으로 인해 다른 일을 포기한 정도에 대해 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 64.2%로 가장 높게 나타났으며 ‘거의 그렇지 않다’ 20.0%, ‘그런 편이다’ 8.6%, ‘조금 그런 편이다’ 4.1%, ‘무응답’ 1.7%, ‘항상 그런 편이다’ 1.4% 순으로 나타났다.



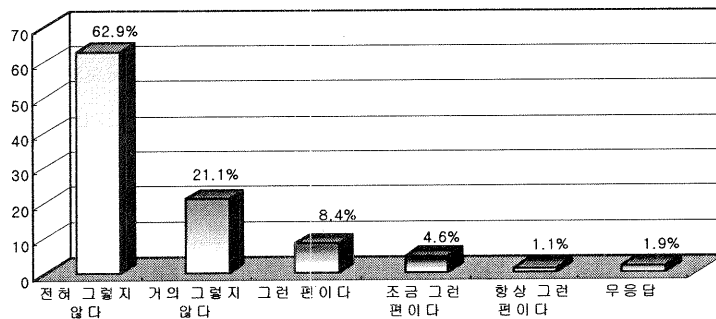
[그림 IV-47] 채팅을 인한 다른 일 포기 정도

채팅으로 인해 잠을 못잔 적이 있는가에 대해 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 67.7%로 가장 높게 나타났으며 ‘거의 그렇지 않다’ 16.2%, ‘그런 편이다’ 7.9%, ‘조금 그런 편이다’ 4.5%, ‘무응답’ 2.2%, ‘항상 그런 편이다’ 1.4% 순으로 나타났다.



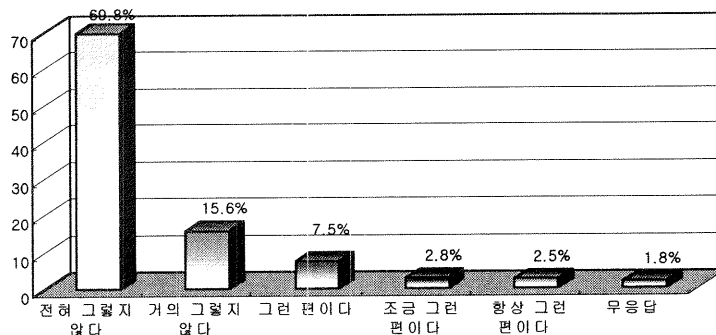
[그림 IV-48] 채팅으로 인한 수면방해 정도

채팅 이용 시간이나 내용을 감추거나 거짓말을 하는 정도에 대해 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 62.9%로 가장 높게 나타났으며 ‘거의 그렇지 않다’ 21.1%, ‘그런 편이다’ 8.4%, ‘조금 그런 편이다’ 4.6%, ‘무응답’ 1.9%, ‘항상 그런 편이다’ 1.1% 순으로 나타났다.



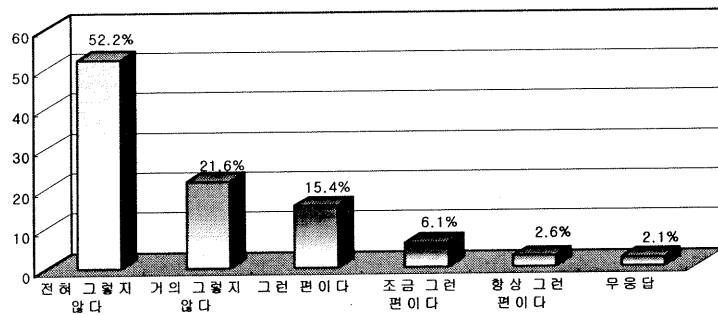
[그림 IV-49] 채팅 이용시간이나 내용을 감추거나 거짓말을 하는 정도

채팅으로 인해 우울감 및 불안감 해소정도에 대해 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 69.8%로 가장 높게 나타났으며 ‘거의 그렇지 않다’ 15.8%, ‘그런 편이다’ 7.5%, ‘조금 그런 편이다’ 2.8%, ‘항상 그런 편이다’ 2.5%, ‘무응답’ 1.8% 순으로 나타났다.



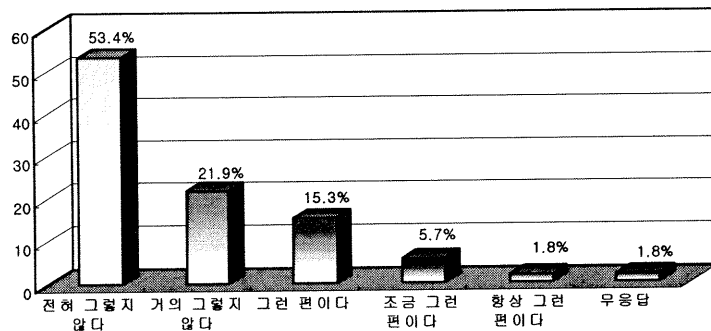
[그림 IV-50] 우울감 및 불안감 해소 정도

채팅으로 인해 공부의 집중력이나 효율성 저하 정도에 대해 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 52.2%로 가장 높게 나타났으며 ‘거의 그렇지 않다’ 21.6%, ‘그런 편이다’ 15.4%, ‘조금 그런 편이다’ 6.1%, ‘항상 그런 편이다’ 2.6%, ‘무응답’ 2.1% 순으로 나타났다.



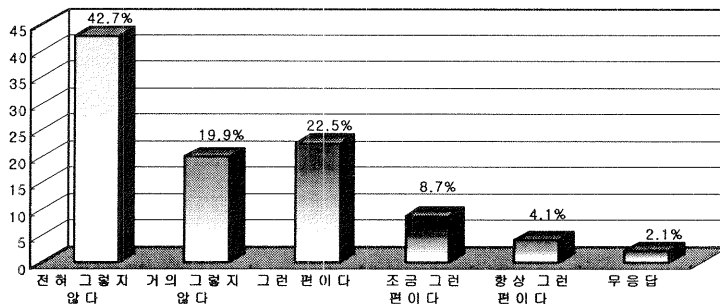
[그림 IV-51] 공부 집중력이나 효율성 저하 정도

채팅 이용이 자신을 더 멋지게 꾸밀 수 있는가에 대해 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 53.4%로 가장 높게 나타났으며 ‘거의 그렇지 않다’ 21.9%, ‘그런 편이다’ 15.3%, ‘조금 그런 편이다’ 5.7%, ‘항상 그런 편이다’ 1.8%, ‘무응답’ 1.8% 순으로 나타났다.



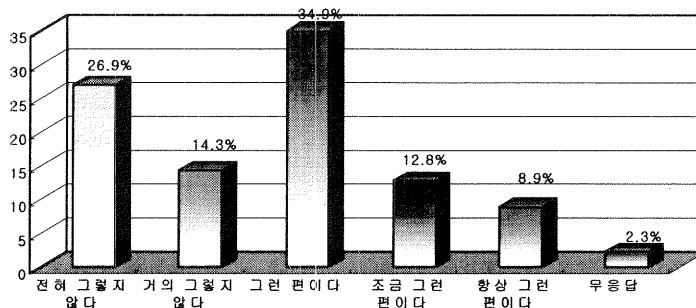
[그림 IV-52] 자신을 더 멋지게 꾸밀 수 있는 정도

채팅으로 인해 용기 및 자신감 향상 정도에 대해 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 42.7%로 가장 높게 나타났으며 ‘그런 편이다’ 22.5%, ‘거의 그렇지 않다’ 19.9%, ‘조금 그런 편이다’ 8.7%, ‘항상 그런 편이다’ 4.1%, ‘무응답’ 2.1% 순으로 나타났다.



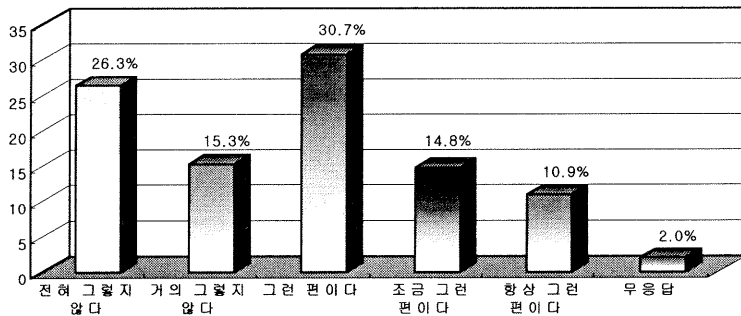
[그림 IV-53] 용기 및 자신감 향상 정도

채팅으로 인해 인간관계 확장 정도에 대해 조사한 결과, ‘그런 편이다’가 34.9%로 가장 높게 나타났으며 ‘전혀 그렇지 않다’ 26.9%, ‘거의 그렇지 않다’ 14.3%, ‘조금 그런 편이다’ 12.8%, ‘항상 그런 편이다’ 8.9%, ‘무응답’ 2.3% 순으로 나타났다.



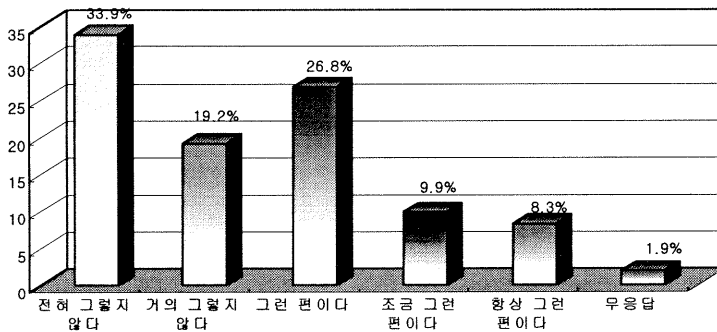
[그림 IV-54] 인간관계 확장 정도

채팅 이용이 취미나 여가활동에 도움정도에 대해 조사한 결과, ‘그런 편이다’가 30.7%로 가장 높게 나타났으며 ‘전혀 그렇지 않다’ 26.3%, ‘거의 그렇지 않다’ 15.3%, ‘조금 그런 편이다’ 14.8%, ‘항상 그런 편이다’ 10.9%, ‘무응답’ 2.0% 순으로 나타났다.



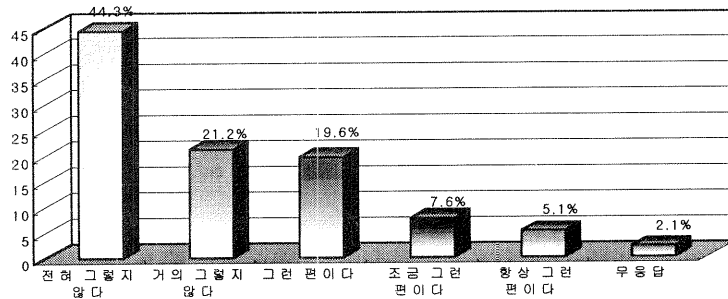
[그림 IV-55] 취미나 여가활동에 도움이 되는 정보 획득 정도

채팅이용이 스트레스가 해소정도에 대해 조사한 결과, ‘전혀 그렇지 않다’가 33.9%로 가장 높게 나타났으며, ‘그런 편이다’ 26.8%, ‘거의 그렇지 않다’ 19.2%, ‘조금 그런 편이다’ 9.9%, ‘항상 그런 편이다’ 8.3%, ‘무응답’ 1.9% 순으로 나타났다.



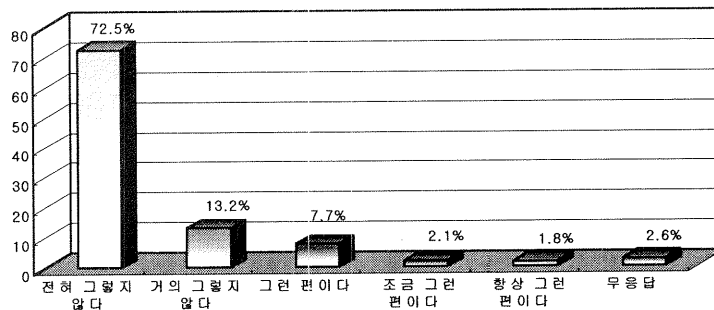
[그림 IV-56] 스트레스 해소 정도

채팅으로 인해 부모님과 친구들과의 갈등해소 정도를 조사한 결과, '전혀 그렇지 않다'가 44.3%로 가장 높게 나타났으며, '거의 그렇지 않다' 21.2%, '그런 편이다' 19.6%, '조금 그런 편이다' 7.6%, '항상 그런 편이다' 5.1%, '무응답' 2.1% 순으로 나타났다.



[그림 IV-57] 부모님이나 친구들과의 갈등 해소 정도

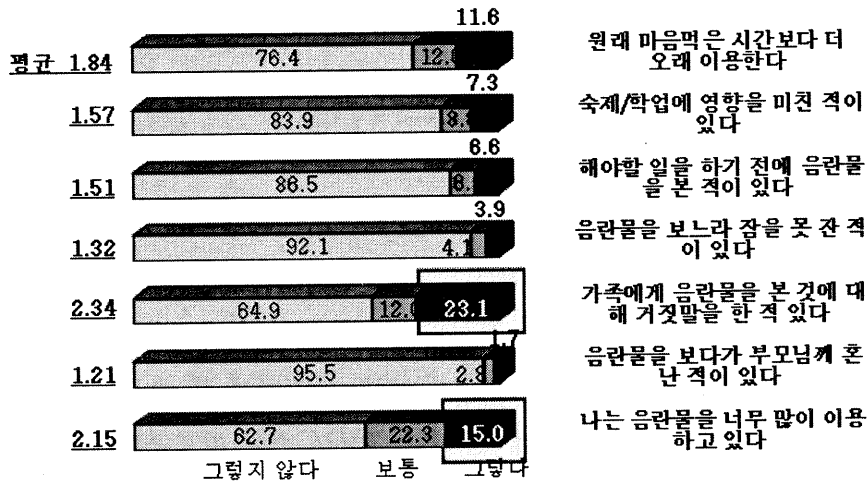
채팅으로 인해 성적 요구 해소 정도를 조사한 결과, '전혀 그렇지 않다'가 72.5%로 가장 높게 나타났으며, '거의 그렇지 않다' 13.2%, '그런 편이다' 7.7%, '조금 그런 편이다' 2.1%, '항상 그런 편이다' 1.8%, '무응답' 2.6% 순으로 나타났다.



[그림 IV-58] 성적 욕구 해소 정도

음란물 이용정도에 대해 평가한 결과는 다음 <그림 V-59>과 같다. 가족에게 음란물을 본 것에 대해 거짓말을 한 적이 있다는 의견

이 23.1%로 매우 높게 나타났으며, 음란물을 너무 많이 이용하고 있다고 여기는 경우도 15.0%나 나타났다.



[그림 IV-59] 음란물 이용정도

2. 면담조사 결과6)

온라인 채팅 관련 성적 일탈 행동을 보이는 청소년들을 대상으로, 이들이 보여주는 성적 일탈 행동의 양상, 접촉 계기, 그리고 성적 행동에 몰입하는 과정을 분석하였다.

가. 채팅 관련 일반적인 특성

1) 채팅 접속 시간

주로 채팅을 하는 시간대는 수업을 끝내고 집에 들어오는 시간부터 시작된다. 일단은 채팅방에서 친구들과 담소를 나누다가, 서로

6) 권해수(한국청소년상담원)

오가는 이야기가 지루하거나, 색다른 자극제가 필요하다고 느껴질 때, 채팅방을 개설해놓고서 사람들을 불러 모으는 식으로 진행되었다. 채팅 평균 사용 시간은 학기 중에는 2시간 이내, 방학 중에는 3-4시간 정도 되는 것으로 나타났다.

연구자: “채팅은 언제 하니?”

태 화: “학교 갔다 와서 딱히 할 일 없으면 채팅방에 들어가요”

수 애: “그냥 습관처럼 해요”

연구자: “얼마나 하니?”

태 화: “특별히 할 일 없으면 3,4시간도 즐기치게 할 수 있어요”

나 영: “번씩하려고 시작한 것이며, 1시간 정도 떠보다가 만나자고 제의하지요”

수 애: “식구들이 날 방해하지 않으면 새벽 1,2시까지 하는 경우가 많아요”

2) 주요 접속 사이트와 내용

채팅을 하기 위해서 주로 접속하는 사이트는 ‘버디버디, ‘세이클럽, ‘엔티카, ‘스카이클럽’ 등의 사이트에서 포르노 동영상, 연예인 합성 사진, 특정 연예인의 비디오, 야한 소설 등을 주로 보는 것으로 나타났다.

연구자: “너희들 많이 들어가는 곳은?”

태 화: “옛날에는 스카이라브에 가서 그것 했었는데, 지금은 버디버디 있잖아요. 스카이클럽 많이 가요 버디버디, 세이클럽, 엔티카, 스카이클럽 등에도 많이 가고요.”

수 애: “버디버디요. 원래는 10대까지 나이 제한이 있는데, 엉큼한 어른들도 나이 속여서 많이 들어오는 것 같아요”

나 영: “엔티카는 동성애 하는 애들이 많이 들어가요. 동성애
팬픽같은 것 많아요. 일전에 버스를 타고 가다가 여자애들끼
리 키스를 나누는 걸 봤는데, 소름끼치더라고요”

태 희: “우리 학교에도 동성애하는 애들 몇 명 있어요. 좀 느낌
이 이상해요.”

연구자: “사이트에 들어가서 뭘 하니?”

태 희: “일단 카페에 들어가서 요즘 분위기도 살펴보고, 왔다 간
흔적도 남기고.. 그리고 있으면 친구들이 쪽지를 보내요. 조금
수다를 떨다보면 금방 시간이 지나가버려요”.

나. 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 행위 유형

인터넷 채팅과 관련해서 보여 지는 성적 일탈 행위는 크게 4가지
형태로 유형화할 수 있다. 즉 음란 채팅, 음란 화상 채팅, 폰섹, 번
섹 등이다. 음란 채팅과 음란 화상 채팅은 대부분 사이버 공간에서
발생하는 성적 일탈 행동인데 반하여, 폰섹과 번섹의 경우 접속 장
소는 사이버공간이었으나 실제 성적 일탈 행동은 오프라인 공간에
서 발생한다는 점에서 크게 구분될 수 있다. 온라인 공간이든, 오프
라인 공간이든 첫 접속 지점이 채팅방에서 이루어졌다는 점에서 채
팅 관련 성적 일탈 행동이라는 큰 범주로 포함시켰다. 각 형태별로
발생하는 성적 일탈 행동을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

1) 음란(글)채팅

채팅으로 모르는 상대와 이야기를 나누는 것은 청소년들에게 즐
거운 일이다. 낯선 사람들과 아무런 부담 없이 살아가는 이야기를
나누면서 따분한 시간을 죽이는 것처럼 즐거운 일은 없을 것이다.

게다가 처음 만나는 사람의 어떤 사연에 대한 호기심, 서로에 대한 관심과 따뜻한 애정을 확인하고, 학교 생활에서 오는 긴장과 중압감에서 잠시라도 헤어나 거침없는 수다로 쌓인 스트레스를 풀 수 있다. 특히 이성과의 대화는 시간이 가는 줄 모르고 집중하게 된다. 채팅은 여학생들에게서 더 많이 나타나고, 성에 대한 호기심이 왕성한 일부 남학생은 여학생을 유혹하기 위하여 채팅에 참여하고 있다.

연구자: “채팅방은 왜 들어가니?”

수 애: “만날 생각이 있으면 채팅방에 들어가죠”

연구자: “채팅방에 들어가면 어떤 일들이 벌어지니?”

나 영: “채팅방을 만들어요. 제목은 “오늘 놀 사람...”

수 애: “저희는 채팅방에서 같이 놀아요. 그냥 이런 저런 이야기를 나누면서..”

연구자: “채팅방에서 주로 몇 명이나 만나니?”

수 애: 3대 3으로 만날 때도 있고, 또 다른 친구가 있어요, 그러면 4대 4로 만나요. 우리끼리 놀다가 재미없으면, 남자 이름을 가진 사람에게 쪽지를 보내어 초청하지요 “

나 영: “그런데 채팅을 하고 있으면 쪽지가 날라오는 경우가 더 많아요”

태 희: “채팅방에서 들어가서 몇 살부터 몇 살까지, 관심사가 뭔지? 어디 사는지? 그런거 치면 40명 정도 나와요. 그러면 마음에 드는 사람에게 쪽지를 보내지요.”

연구자: “대화가 어떻게 진행되는 거니?”

태 희: “어디 사니?”

나 영: “몇 살이니?”

수 애: “너 사진 있어. 전 사진 꼭 봐야 해요”

태 희: “파일첨부해서 사진 주고받는 거예요. 요즘에는 버디버디

에 개인 홈페이지가 있어서 거기 가서 직접 보기도 해요”

연구자: “채팅 중에 숨기는 건 없니?”

태 화: “학교하고 학년하고 다 솔직히 얘기해요.”

수 애: “술 잘 먹냐? 여자친구 있냐? 등등”

채팅에서는 대화는 글(text)로 이루어진다. 글은 청소년들의 감성을 자극하고 익명의 공간에서 만나는 상대를 자신의 이상형으로 상상하게 한다. 그래서 상대방을 쉽게 믿게 되고 마음을 열게 된다. 낯선 이성과의 격의 없는 대화는 청소년들에게 짜릿한 즐거움을 느끼게 한다. 그래서 청소년들이 가장 선호하는 것 중의 하나가 글 채팅이다. 청소년들이 자주 이용하는 대화방에 들어가 보면 대부분 음란한 대화가 높은 비중을 차지하고 있는 것이 현실이다. 남녀노소를 불문하고 채팅방에서 컴섹이라고 부르는 야한 대화들이 끊임없이 오고간다. 글로 야한 대화를 나누는 것은 청소년들에게 상상력과 흥분을 준다. 음란 글 채팅에서 시작된 성적 일탈 행동은 화상 채팅, 폰섹, 번섹으로 이어진다.

청소년들이 음란 채팅에 참여하는 과정은 다음과 같다. 먼저, 단순히 게임을 하는 와중에도 채팅 기능을 하는 ‘쪽지’가 날아들기 때문에 굳이 채팅방에 들어가지 않더라도 얼떨결에 음란 채팅을 접하는 경우가 허다하다. 이런 경우 본인의 의지와는 무관하게 음란 채팅에 노출되는 것이다. 다음으로 청소년들은 대화를 주기 받기 위하여 채팅방을 찾은 청소년들은 채팅 과정에서 예기치 않게 상대방에게서 한 차례 이상 성적인 언어를 주고받자는 요구를 받는 경우가 많다. 채팅이 갖고 있는 익명성으로 인하여 호기심에서 시작된 채팅은 상상력과 짜릿한 흥분을 가미하여 상대방과 컴섹을 나누기

도 한다. 검색이란 인터넷 채팅을 하면서 ‘글’로 하는 섹스를 말한다. 모르는 상대와 실제 성관계와 다를 바 없는 성행위 과정을 글로 주고 받는 것이다. 실제 섹스와 다른 점은 상대의 얼굴이나 목소리조차 모르는 채 이루어진다는 것이다. 이처럼 신체적 접촉은 없지만, 스스로 성적 흥분을 고조시키면서 스스로 사정하기도 한다.

연구자: “채팅하면서 주고 받는 내용 중에 야한 내용도 많니?”

나 영: “당근이죠. 채팅방 제목 자체부터 얼마나 야한 게 많은지 몰라요.”

연구자: “예를 들면?”

나 영: “화끈한 밤, 그대를 죽여줍니다, 러브 호텔”

연구자: “또 다른 것은 없어?”

태 화: “포르노사이트에 자주 가요. 처음부터 관심이 있었던 것은 아니고, 메일 확인하다보면 자연스럽게 포르노보게 되요.”

수 애: “야한 제목의 채팅방에 들어가면 끝내주는 포르노 사이트 소개하는 게 많아요. 찻찻해 하면서 나도 모르게 슬쩍 들어가 봐요.”

나 영: “이전에 O양 비디오가 한창 유행할 때, 이미 전 동영상으로 봤거든요. 채팅하면서 함께 동영상을 보는 거예요”

태 화: “정말 애들이 서로 앞다투어 어디 사이트가 정말 야하다 그런 이야기들 많이 해요.”

수 애: “이전에 동영상을 많이 봤지만, 요즘에는 야설을 많이 봐요. 우리들한테 직접 보는 것보다 야설을 읽을 때 더 흥분되는 것 같아요. 엔티카에 들어가면 야설이 많아요”

연구자: “포르노 보고 나면 기분이 어땠니?”

나 영: “솔직히 처음에는 호기심으로 보다가 자꾸 보고 있으면 저 질스럽고, 온통 세상이 섹스밖에 없는 것 같고...”

태 희: “요즘 애들은 동영상에 목숨 걸지 않아요. 폰섹도 하고, 번섹도 할 수 있는데. 이전에 비해 기회가 많거든요.”

한편, 최근 들어 청소년들의 음란 채팅 가운데 유형처럼 변지고 있는 형태가 바로 역할놀이이다. 이를 테면, 채팅방 방장이 정한 주제에 따라 소설을 쓰듯 참가자들끼리 짝을 지워 대화를 시작한다. 과외, 삼각관계, 방과 후, 러브호텔 등 매번 주제는 달라지지만, 대화의 끝은 항상 똑같다. 진한 애정 행각을 벌이거나 음란한 대화로 이어지고 있었다.

수 애: “야설을 많이 보는데, 실제 채팅에서도 그것을 본따서 서로 소설을 계속 이어나가요. 온갖 상상의 나래를 펴죠. 실제로 번섹하는 것보다 훨씬 더 짜릿해요. 내가 만든 내용에 덧붙여서 상대방이 어떻게 이어나가나.... 서로 야한 글들이 오고갈 때 자위행위도 하기도 해요.”

태 희: “어떤 남자애들은 핸드폰으로 신음 소리도 내달라고 그러는데, 그런 놈하고는 하지 않아요. 괜히 저질스럽더라고요”

나 영: “일대 일로 야설을 꾸미는 것도 재미있지만, 몇 명이 그룹을 지어 서로 역할을 정해서 소설을 이어나가는 것도 재미있어요. 그러다보면 포르도 영화 극본이 될 때도 있지요. “

연구자: “그건 어떻게 하는 건데?”

나 영: “일단 채팅에 참여한 숫자만큼 등장 인물의 수를 정하지요. 그리고 나서 역할을 정해요. 엄마, 아빠가 나올 때도 있고, 그것보다는 삼각 관계. 사각 관계끼리 몰래 애정을 나누는 스토리가 더 재미있어요. 일단 누군가가 시작하면 분위기 보고 한 사람씩 등장하는 거예요. 그 다음 사람이 이어서 말하고..

연구자: “끝은 어떻게 되는 데?”

나 영: “비극적으로 끝나요. 행복하면 재미없잖아요.

채팅방을 주로 이용하는 청소년들을 살펴보면, 순수한 마음으로 이성 친구를 찾으려는 경우도 있지만, 야한 제목의 채팅방을 개설해 놓는 경우에는 대부분 섹스 파트너를 찾아서 성적 욕망을 해소하려는 경우가 더 많은 것 같다. 익명으로 자신을 감출 수 있는 채팅 공간에서 원초적인 성에 대한 본능을 쏟아내는 경우가 만연되고 있다. 이처럼 검색을 목적으로 채팅방을 개설하거나 쪽지를 보내는 경우가 많다보니 순진한 청소년들도 차음 내성이 생겨서 거기에 물들게 되는 경우가 많다.

연구자: “채팅하는 목적이 뭐니?”

나 영: “그냥 얘기만 하고 나오고”

수 애: “번개팅할 목적이 많은 거죠.”

연구자: “채팅 중에 어떤 이야기들이 오고가니?”

태 희: “야한 이야기를 주고 받다가, 마음에 들면 같이 술 먹자.

한번 (번섹) 하자 그런 식으로 해요”

나 영: “채팅 하고 있으면 아저씨들이 우리 딱 하룻밤 잘래 그런 요구를 쉽게 해요”

수 애: “노골적으로 원조 교체하자는 아저씨들도 많아요. 우리가 미성년자라는 걸 알면서도 얼마 주겠다고, 당장 만나자고 요구해요”

태 희: “용돈이 궁할 때 그런 이야기를 들으면 한번 해 볼까 하는 마음이 생기기도 해요. 그런데 잘 모르는 사람과 돈 거래를 해가면서 성관계를 갖는 건 아닌 것 같아요”

수 애: “원조교제하자고 요구하는 놈이 있으면 채팅방에서 나와버려요”

나 영: “남자애들은 섹스파트너를 찾기 위해 채팅방에 들어오는 것 같아요. 좀 친해지기가 무섭게 바로 만나자고 요구를 해더 나...”

태 화: “이야기를 해보고 너무 밝히는 놈은 미리 짤라요. 실제 만나봤자 그것부터 하자고 설쳐대니까...”

이처럼 신분이 노출되지 않은 글 채팅에서는 마치 가면 속에 숨어서 하는 것과 같기에 원초적인 본능을 나타내게 된다. 그러다보니 차마 입에 담을 수 없는 말들과 행동들을 서슴없이 하는 것이라고 보여진다.

2) 음란 화상 채팅

위에서 언급한 글 채팅 방식은 익명성을 전제로 이루어져 대화 참여자들은 상대방에 대해 불확실성을 가질 수밖에 없었으며, 이로 인해 성별이나 연령과 외모에 대해 확신을 갖기가 쉽지 않았다. 그러다보니 번개(실제 만남)를 했을 때, 상대방의 외모에 실망하는 경우가 많았다. 이러한 단점을 해결하기 위하여 채팅 중에 서로의 얼굴을 확인할 수 있는 화상 채팅이 청소년들에게 선호되고 인기를 얻고 있다. 사이버공간에서 맺어진 인연을 오프라인으로 연결하고자 하는 청소년들은 상대방의 외모를 확인하고, 또한 자신들의 상품성을 높이기 위해서 자신을 알릴 수 있는 방법으로 화상 채팅을 활용하고 있다.

연구자: “화상 채팅도 하니?”

나 영: “저희 집엔 캠이 없어서 저를 보여줄 수는 없어요”

수 애: “그래도 상대방이라도 캠이 있으면, 자판을 두드리는 채팅 보다는 얼굴 보면서 이야기하는 게 훨씬 편하죠.”

태 희: “저희 집엔 캠이 있어서 웬만하면 화상 채팅을 해요. 처음부터 화상으로 하는 것은 아니고, 채팅을 하고 있으면, 상대방이 막 신체 부위를 보여줘요. 가족들이 보면 안되니까 가족들이 잠든 밤에 몰래 해요. 한번 하면 새벽까지 가요. 오마이러 브랑 엔티카에 들어가면 방 같은 게 있어가지고, 다 까놓고 보여줘요”

수 애: “저는 캠이 없지만, 그래도 상대방이 어떻게 생겼는지 많이 궁금해요. 일단 얼굴이라도 봐야 안심이 되니까. 그런데 얼굴만 보여주면 되는데, 거시기도 보여주고, 자위행위도 보여주고.. 보면서 아니다 싶으면 그냥 나와 버려요. 나는 보지도 않은데, 자기 혼자서 땀을 뻘뻘 흘리면서 한다고 생각하니 정말 고소하잖아요.”

화상 채팅을 시작할 무렵에는 화면을 통해 서로의 얼굴을 확인할 수 있기에 좋은 이미지를 주려고 노력하지만, 시간이 경과되면서 점차 카메라를 의식하지 않게 되어 대후 중에 서로의 나체를 보여주거나 자위행위하는 모습을 보여주는 등 음란화된다. 물론 처음부터 음란 화상 채팅을 할 목적은 없었다 하더라도, 화상 채팅을 시작하다 보면 채팅 상대로부터 끈질긴 유혹을 받게 된다. ‘몸이 예술인 것 같다’, ‘몸을 한 번만 보여달라’, 혹은 ‘자위행위를 해봐라’ 등의 끈질긴 요구에 옷을 벗고 이상한 포즈를 취하거나, 자신의 성기나 젖가슴을 보여주거나 심지어 자위 행위를 하는 모습을

보여 주기도 한다. 이렇게 자신의 신체 일부를 노출하거나 훑쳐보는 과정에서 성적 쾌감을 얻게 되며, 이러한 성적인 극치감을 경험하기 위하여 강박적으로 화상 채팅에 매달리는 악순환이 발생한다.

연구자: “화상 채팅을 하면 어떤 일들이 벌어지니?”

태 희: “남자애가 자기 꺼 보여주고”

수 애: “자위행위하는 거 봤어요”

나 영: “화면에 클로즈 시켜놓고 자위행위하는 것 보니까 호기심이 생기더라고요”

수 애: “화상 채팅하면 자위행위하고, 신체를 노출시키는 것은 아주 흔한 일이에요”

나 영: “프리챌 보면 초등학생들조차 야동을 올려요. 어떤 경우에는 화상채팅 하는데 들어와서 자위해요. 정말 기가 막혀요.”

준 호: “채팅에서 사귀는 누나가 있는데, 저보고 캠이 있느냐고 묻더라고요. 전 없거든요, 그랬더니 그냥 자기가 하는 것이라도 봐달래요”

연구자: “어떤 걸 봤는데?”

준 호: “캠에서 옷을 하나 들썩 벗는 거예요. 신기하고 재미있어서 계속 보고 있었지요. 그런데는 알몸을 한 상태에서 자위행위를 하는 거예요. 캠을 자기 성기에 집중시켜 놓고서”

연구자: “기분이 어땠니?”

준 호: “처음에는 호기심으로 쳐다보고 있었는데, 계속 해서 보고 있으니 성적으로 흥분이 되더라고요. 그런데 자주 보고 있으니 나중에는 짜증나더라고요. 그냥 20분 정도 보다가 채팅방에서 나와 버렸어요.”

3) 폰섹

일부 청소년들은 검색을 즐기다가 좀 더 자극적이길 원하게 되면 폰섹(전화를 통한 섹스)으로 발전하기도 한다. 요즘 휴대폰의 보급은 채팅 상대자와 쉽게 폰섹을 나눌 수 있게 만들었다. 단지 글로만 만나던 채팅 상대와는 달리 신체적 접촉은 없더라도 목소를 통해 만난다는 것은 짜릿한 일임에 틀림없다. 이처럼 전화를 통한 음성의 교환만으로도 상대의 실존을 느낄 수 있고, 성적으로 충분히 흥분되기도 한다.

연구자: “어떻게 폰섹을 하게 되었니?”

동 건7): “채팅방에서 우연히 알게 된 누나랑 몇 번 검색을 즐겼어요. 그것도 몇 번 하고 나니까 재미없더라고요. 그러던 차에 누나가 폰섹을 하자고 제안했어요. 사실 이전부터 한번 해보고 싶다는 마음도 있었고, 호기심도 발동하더라고요”

연구자: “어떻게 하는 거니?”

동 건: “각자 핸드폰을 들고서 야한 이야기를 주고 받지요, 간간히 신음소리 같은 것도 내주고, 한 손에는 핸드폰, 한 손으로는 자위행위를 하는 거죠. 포르노 보는 것보다 더 짜릿해요”

연구자: “어떻게 성적으로 흥분할 수가 있지?”

동 건: “상상하는 거예요. 마치 누나가 내 옆에서 내 몸을 만지고 있다는 착각을 하고서 하면 충분히 흥분되죠. 그런데 그것도 몇 번 하니깐 시시하더라고요. 그만 두고 싶은데, 누나는 계속 하자는 거예요. 전화를 안 받을 수도 없고...”

연구자: “실제 만나서 성관계하는 것과 다르니?”

7) 아는 누나와의 폰섹 때문에 어려움을 호소하는 청소년 내담자. 연구의 목적을 알린 뒤, 본 연구 주제와 관련 있는 일부 내용만 제시하는 것으로, 사례 공개에 대한 내담자의 동의를 구하였음

동 건: “상대방이 어떤 사람인지 모르는 데 어떻게 만나서 해요. 그러다가 성병 걸리면 어떡하려고요. 만나러 나가는 것도 귀찮아요. 시간도 걸리고요.”

연구자: “이전에 성관계를 해 본 경험은 있니?”

동 건: “물론 있지요. 그런데 폰섹만큼 재미있지 않더라고요. 이젠 다른 건 재미없어요. 물론 화상 채팅도 해보긴 했지만, 서로 얼굴 보면서 하는 것도 민망하잖아요. 그냥 상상 속의 인물을 만들어 놓고, 상대방이 그 사람이려니 상상하면서 하는 게 더 짜릿해요.”

연구자: “앞으로 어떻게 할 거니?”

동 건: “최근에 여자 친구가 눈치챈 것 같아요. 이젠 그만 해야죠. 그런데 자꾸 누나가 전화를 하니. 핸드폰 번호를 빨리 바꾸어야겠어요.”

연구자: “여자 친구가 있는데도 폰섹을 하니?”

동 건: “여자 친구는 신체적인 접촉을 싫어하거든요. 그 순수 때문에 그 애를 좋아해요. 그래도 막 하고 싶은 생각이 들면 여자친구랑 헤어지고 나서 폰섹을 하는 거죠”

이처럼 폰섹은 일반 섹스에서 얻을 수 없는 상상력과 익명성이 묘미로 작용한다고 볼 수 있다. 그리하여 최근에는 캐쉬 충전이나 용돈을 미끼로 신음소리를 들려달라거나, 폰섹을 하자고 유인하는 경우도 많아지고 있다.

4) 번섹

청소년들 중에서 채팅을 하는 목적이 명백히 번개팅을 할 상대자를 찾는 경우가 있고, 서로 간에 번개팅 의사가 있는지의 여부를 타

진하면서 대화를 이어나가는 경우가 있다. 전자가 아예 처음부터 조건을 내걸고 그것을 받아들일지의 여부가 주요 관건이고, 후자의 경우는 조건을 만들어 나가는 과정을 거친다.

여자청소년의 경우 번개팅에 참여하는 경우, 예측할 수 없는 위험으로부터 자신을 보호하기 위한 방안의 하나로 두 사람이 한조가 되어 움직이는 방법을 찾아내었다. 그러나 일대일의 형태가 아닌 3명 혹은 4명 등의 다수가 한꺼번에 번개팅에 움직이는 이유는 서로 의지하고 위안을 삼고자 하는 의도가 숨어있다. 즉 사회적 비난받을 행동이라는 것을 알면서도 그 행동이 "나 혼자 "가 아니라 "우리가 함께 하고 있다는 의식을 발전시킴으로서 정당화 기제를 유지하려는 의도가 내재되어 있는 것이다.

연구자: "그날 채팅해서 바로 만나는 거니?"

수 애: "30분 만에.."

연구자: "굉장히 빠르네.."

수 애: "근데 동갑이라서 그냥 친구같고"

태 회: "처음에 만나면 뽀죌한테 계속 놀다보면 친해져요"

연구자: "얼마나 자주 번개팅을 하는가?"

태 회: "학기 중에는 일주일에 한 번 정도"

수 애: "방학때는 일주일에 2-3번 정도"

연구자: "어떤 사람들이랑 번개팅하니?"

수 애: "아저씨들과 만난 적이 있는데, 스물 몇 살이라고 했는데, 1:3으로 만났어요. 근데 실제 나이는 30대였어요.

태 회: 요즘은 주로 젊은 애들이랑 만나는데, 오히려 애들이 성적으로 요구가 더해요.

나 영: "채팅 하면서 '안아죠,' , '뽀뽀해죠' 등의 가벼운 요구가 있을 땐 채팅하다가 만나요. 그러나 지나치게 노골적으로 성관

계를 요구하는 경우에는 무시해 버려요”

연구자: “채팅에서 번개팅으로 이어지는 비율은?”

수 애: 60%정도.

나 영: 대충 마음에 맞으면 거의 다 번개팅으로 이어지는 것 같아요.

남자들이 술도 사주고, 재미있게 놀아주는데, 거부할 이유가 없
죠. 나갔다가 마음에 들지 않으면 그냥 가버리면 되니까 일단
나가보는 거죠 “

연구자: “번개팅은 주로 혼자서 나가니?”

수 애: 처음에는 혼자서 나갔다가 최근에는 3대 3, 4대 4로 나가요.

혼자 나가는 것보다 친구들과 여럿이 나가는 데 더 재미있어요.
남자애들 고르는 재미도 있고 “

연구자: “만나면 주로 어디에서 뭘하고 노니?”

태 희: 빈집에서요.. 놀 때가 없으니까... 노래방 가면 말을 못해요 노
래하느라고, 친해질 수가 없어요.

수 애: “그중에 한명이요, 그 동네에 사는 애가 집이 비어가지고 그
집에 가서 술을 먹고, 그냥 그렇게 놀다가 집에 가요”.

연구자: “빈 집에서 주로 뭐하니?”

수 애: “술 마셔요. 술기운이 오르면 야한 게임을 하다가, 결국엔 성
관계로 끝나는 경우가 대부분이죠. “

연구자: “야한 게임이라고 하면, 주로 어떤 걸 말하니?”

태 희: “게임을 해서 진 사람이 하나둘씩 옷을 벗어요. 어떤 경우
에는 술 먹고 옷 벗고 같이 목욕하라고 그러는 경우도 있어요”

나 영: “러브샷을 가장 많이 하지요. 처음으로 서로 손을 엇갈려서
마시고, 다음에는 목을 엇갈려서 마시고, 나중에는 입 속에 든
술을 다른 짝의 입 속에 넣는 거죠. 서로 입술이 붙어야지 술이
흘러내리지 않아요”

수 애 : “가장 일반적인 것은 왕게임이에요. 게임을 해서 이기면 왕

이 되는 거고, 왕이 시키는 대로 하는거죠. 대부분 야한 것을 주문하죠”

연구자: “또 다른 것은 없니?”

수 애: “이미지 게임이라는 것도 있어요. 예를 들어 공부 잘 할 것 같은 이미지를 가진 사람을 지목했을 때 가장 많이 걸리면 그 사람이 술을 먹는 거예요”

태 희: “흑기사와 흑공주도 있어요. 너무 술에 취해서 술을 더 이상 먹을 수 없으면 흑기사나 흑공주를 고용하는데, 흑기사나 흑공주가 술을 마셔 주는 대신에 이들이 시키는 대로 해야 해요.”

나 영: “팔팔 게임도 있어요. 누가 먼저 담배를 피우고, 세 모금씩 빨고 다음 사람에게 건네줘서 그 사람 순서에 재가 떨어지면 벌을 받는 거예요”

다. 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 과정에 참여하게 된 계기

1) 심심할 때 시간을 때우기 위해서

청소년들은 심심할 때, 마땅히 할 일이 없기 때문에 채팅방으로 무작정 들어간다. 이는 과거 텔레비전 세대들이 심심하거나 할 일이 없을 때 텔레비전 앞에 앉아서 시간을 때우는 것과 일맥상통한다. 실제로 많은 청소년들이 시간을 때우기 위해서 채팅방을 찾는다는 것은 자아 정체감을 형성하고 앞으로의 미래와 인생 설계, 직업을 탐색해야 할 중요한 시기를 비생산적인 활동으로 날려 버린다는 것을 의미하는 것이다. 이는 다시 말하면 오프라인 공간에서 청소년들에게 열려 있는 편안한 공간이 거의 없다는 것을 반영한다. 청소년들은 학교를 벗어나면 가정이나 사회에서 즐길 수 있는 마땅한 장

소가 없다고 푸념처럼 늘어놓았다. 그렇기 때문에 채팅방에 가서 음란 내용으로 시간을 때운다는 것이다.

연구자: “채팅방에 들어가면 뭐가 좋아요?”

태 회: “새로운 친구들을 만날 수 있다는 게 가장 좋아요. 그리고요
시간 때우기가 좋아요”

연구자: “게임방에 들어가는 이유는?”

태 회: “새로운 친구들을 사귀려고요. 주로 심심할 때 함께 놀아 줄
친구를 찾기 위해서..”

나 영: “특별히 할 일이 없어요. 그렇다고 공부를 하고 싶은 것도
아니고, 실업고를 다니니까 뭐 학원에 다닐 일도 없고, 친구들과
싸돌아다니려면 돈이 있어야 하는데 용돈도 넉넉한 게 아니니까
시간을 때울 방법이 없어요”

수 애: “사는 게 지루해요. 내일 뭐 해야지 하는 계획 같은 건 없어요.
그냥 오늘 하루를 어떻게 재미있게 보낼까 그 생각만 해요”

태 회: “채팅하고 있으면 금방 시간이 지나가요. 재미있잖아요. 그러
다가 재수 좋은 날은 번개팅도 할 수 있고. 그러면 하루가 금방
가지요.”

2) 친구의 소개로, 친구 따라 강남가려고

청소년은 어떤 다른 연령 집단보다도 더 또래 집단의 문화적 영향 속에 놓여 있다. 현실 세계에서 보여지는 청소년에 대한 또래 집단의 이와 같은 영향은 채팅 공간에서도 그대로 재연된다. 청소년들이 음란 채팅방에 들어가고, 여러 형태의 성적 일탈 과정을 경험하게 된 계기는 주변 친구들의 영향이 크다. 친구를 통해 음란 채팅방

에 처음 출입하게 되고, 그곳에서 여러 형태의 성적 일탈 행동들을 경험하게 된다.

청소년들이 처음 음란 게임방을 접하게 된 계기는 친구 따라 채팅방에 들어갔다가 친구들이 하는 것을 보고 호기심이 생기면서 시작하게 되었다고 했다. 그러다보니 자연스럽게 채팅방에서 다양한 친구들을 사귄 수 있었고, 이전에 경험해보지 못한 여러 형태의 성적 경험들을 접할 수 있었다.

연구자: “음란 채팅방에 언제부터 들어가기 시작했니?”

수 애: “수업 끝나고 집에만 틀어박혀 있으려니 따분했는데, 마침 태희랑 채팅방에서 만났어요. 이런 저런 이야기를 하다가, 지겹고 따분하던 차에 태희가 재미난 놀이를 해보자며, 야한 제목의 채팅방을 개설했어요. 그랬더니 몇 초 후에 많은 친구들이 몰려드는 거예요. 물론 야한 대화를 주고받기를 원하는 사람들이 대부분이었지만... 그것은 아주 특별한 경험이었어요.”

나 영: “집에 있으면 친구들이 자꾸 전화를 해요, 채팅방에서 만나자고.. 이런 저런 이야기를 하고 있으면 자연스럽게 쪽지가 날라와요. 서로 눈치만 보고 있다가, 용기있는 친구가 제안을 하지요. 한번 신나게 놀아보자고.. 그러면 슬슬 수위를 높여가면서 상대 남자들과 음란한 말들을 주고 받지요.”

태 희: “고등학교는 다르지만 서로 같은 동네에 사니까 오며 가며 자주 만나요. 처음에는 채팅도 혼자 하고, 번개팅도 혼자 했는데, 그것 하다보니까 친구들과 멀어지는 느낌이었어요. 그래서 이제는 뭐든지 같이 해요. 남자애들이 좋아서 만나다기보다는, 우리가 재미있게 놀기 위해서 남자와 술을 이용할 뿐이죠.”

라. 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 과정에 몰입하는 이유

1) 개인적인 이유

① 재미와 즐거움

많은 청소년들이 재미와 즐거움을 찾기 위하여 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 과정에 참여하는 것으로 나타났다. 청소년들은 음란 채팅, 음란 화상 채팅을 즐기면서 짜릿한 느낌을 느끼면서 기분 전환하고 자신이 하고 싶은 것을 하는 데서 오는 쾌감을 느꼈다. 따라서 청소년들에게 있어서 채팅 관련 성적 일탈 행동은 그들이 일상적인 일 즉 공부로부터 벗어나 재미와 즐거움을 맛볼 수 있는 수단이 되고 있는 것이다. 다른 일상의 어떤 활동들에서도 이러한 재미와 즐거움, 호기심의 욕구들을 채울 수 없기 때문에 더욱 채팅 관련 성적 일탈 과정에 빠져드는 것이다. 청소년들에게 새로운 재미와 호기심을 추구하는 기회, 경험 추구의 기회가 제공되어야 할 것이다.

연구자: ‘번색을 계속 하게 되는 이유는?’

나 영: “남자애들이 재미있게 놀아주니까요.”

수 애: “놀만한 게 없어요. 저희가 학생들이라 술집에 갈수 있는 것도 아니고, 번색만큼 재미있고 짜릿한 놀이는 없는 것 같아요”.

태 회: “대학생되면 더 재미있을 거 같아요”

나 영: “처음부터 이렇게 놀려고 했던 건 아닌데, 비록 잘 모르는 애들이기는 하지만 만나서 술먹고 적당히 놀고, 마음에 들면 몇 번 만나고...다른 것은 시시해 보여요.”

② 성적 욕구 발산(성에 대한 호기심 충족)

청소년기는 성적인 욕구가 강렬하게 분출되는 시기이기도 한다.

인터넷 채팅이라는 익명성을 이용하여 개인의 비밀스러운 성적 취향과 경험에 대해 상대와 대화를 나누면서 성적인 호기심을 충족하고 있다. 특히 음란 채팅은 실제 성행위를 갖지 않기 때문에 비교적 안전하게 성적 욕구를 해소하는 통로가 되고 있다. 성별에 따라 남자 청소년들은 시각적인 표현물에 해당되는 음란 화상 채팅을, 여자 청소년들은 소통에의 욕구를 충족시켜주는 음란 (글) 채팅에 관심을 끄는 경우가 많았다.

연구자: “남자들이 번개팅 하는 목적이 무엇이라고 보는가?”

수 애: “목적이 다 달라요. 그냥 만나서 놀자는 애들도 있고, 술 먹고, 그러나 아예 성관계 하려고 걱정하고 나오는 애들이 더 많아요”

연구자: “번개팅에서 만난 아이들과 성관계를 하는 비율은?”

태 희: “저는 80%정도는 만나면 성관계를 했어요”.

나 영: “10%는 남자아이들이 아예 그런 걸 요구하지 않고, 10%는 저희가 거부해서 안하는 거예요. 대부분 마음이 통하면 성관계를 하지요” ...

연구자: “번개팅해서 만나면 주로 뭘하고 노니?”

수 애: “일단 술을 마셔요. 종이컵에 깡소주. 그냥 먹으면 재미없으니까 재미난 게임을 하지요”

태 희: “하나씩 옷 벗기해요, 어쩔땐 옷 벗고 같이 목욕하라고 하는 경우도 있어요”.

나 영: “빈 방에 들어가 30분 있다가 나오기. 술 진탕 먹고 남녀가 빈 방에 들어간다면 그 안에서 무슨 일이 일어나는지 뻔한 거죠”

③ 대리 만족

사이버 공간 속에서는 아무도 자신에게 제약을 가할 리 없으니, 청소년들에게는 매력적인 공간으로 자리매김 할 것이다. 문제는 아직 미성숙한 청소년들이 가상과 현실을 혼돈한다는 것이다. 청소년들은 가상 공간이 원초적 본능이나 욕구 충족을 위한 대리 경험의 장소로 여긴다. 또한 실생활에서 실현 불가능한 것들을 표현, 실행해 볼 수 있는 모의 훈련장으로 여기고 있다.

청소년들은 현실 세계에서 공부를 못해서 인정을 못 받거나, 친구들에게 인기가 없는 자신에 대해 열등감을 느끼지만, 가상공간 속에서는 자신의 새로운 모습을 찾고 자신의 생각을 표현하는 등 인정 욕구를 충족시키고 있다. 특히 자신이 원하는 사람을 선택하는 권력을 획득해서 현실에서 인정받고 싶은 욕구를 대리만족하고 있다.

수 애: “저희들은 실업고를 다니는데, 사실 인문고를 다니는 애를 보면 부러워요. 대학 가겠다고 밤 늦게까지 학원다니는 것도 부럽고. 그런데 우리에겐 희망이 없어요. 옛날처럼 취업이 잘 되는 것도 아니고.”

태 희: “학교에 가서 별로 인정받을 일이 없어요. 공부를 잘 하는 것도 아니고, 얼굴이 이쁜 것도 아니고, 요즘엔 공부 못해도 몸매만 받쳐주면 취직도 잘 되요.”

나 영: “학교 친구들과 잘 어울리지 못해요. 친해지려면 같이 쇼핑도 다니고, 영화도 보고, 맛있는 것도 서로 사먹고 그래야 하는데, 저희 집은 그럴 만한 형편이 못되요. 그래서인지 서로 형편을 잘 아는 중학교 친구가 편해요.”

태 희: “아바타를 화려하게 꾸며요. 돈이 좀 들긴 하지만. 옷을 입히고, 구두를 신겨주면서 마치 내가 그렇게 하는 것 같은 착각이 들어요.”

수 애: “채팅하면서 재미난 것은 내가 마음대로 상대를 고를 수 있다는 거예요. 이야기 하다가 마음에 들지 않으면 방을 나가 버리면 그만이니깐. 채팅방에 들어가면 채팅을 기다리고 있는 애들 리스트가 떠오. 사는 동네, 나이, 성격, 취미를 보면서 그날 기분에 맞는 사람을 선택하는거죠. 쪽지를 보냈을 때 답장이 오면 정말 기분 좋아요.

나 영: “채팅하면서 애들에게 숨기지는 않아요. 대부분 사실대로 말하죠. 하지만 어쩔 땐 과장해서 말할 때도 있어요. 찻찻하긴 하지만 내 자존심까지 뭉개 필요는 없잖아요.”

연령이 음란 채팅이나 번개팅 성공에 큰 영향을 미치고 있다. 일단 나이 차이가 너무 많이 나면, 청소년들이 상대를 하지 않는 경향이 있다. 그리하여 음란 채팅을 즐기거나, 번개팅을 제안하는 남자의 수요는 많기 때문에 연령이 많은 남성을 선택하지 않아도 얼마든지 상대적으로 또래 남학생 혹은 20대 초반의 젊은 남성들 중에서 상대방을 선택할 수 있는 여지가 많은 것이다. 이처럼 채팅 관련 성적 일탈 과정에서 현실에서 인정받지 못한 자신의 존재 가치를 인정받고, 사회성 부족에서 오는 현실에서의 부적응을 해소해주기 때문에 성적 일탈 과정에 몰입하게 되는 것이다.

태 화: “어린 애들 하고는 안 놀아요. 누나하면서 만나자고 하는 애들이 있는데, 애들끼리 놀아라 해요”

나 영: “일단 스물살이 넘으면 상대를 안해요. 나이 든 사람은 만나서도 노골적으로 밝히거든요. 우리의 목적은 즐기기 위한 것이지 성관계를 하려고 만나는 것은 아니니까. 그런데 나이를 속이는 건 어떻게 할 수 없어요. 차비 들어서 약속 장소에 나갔는데

되돌아올 수도 없고, 그냥 모른 척하고 한번 놀아주지요”

수 애: “그러면 맛있는 것도 많이 사주고, 우리가 원하는 것도 한 가지씩 선물로 사줘요.”

2) 사회적인 이유

① 관계 욕구 충족(다양한 사람들을 사귄 수 있으므로)

현실 공간에서는 이성을 만나는 것은 공간적, 시간적, 인간적 제약이 많다. 그러나 채팅은 이러한 제한에서 벗어나 쉽게 이성과 만날 수 있는 기회를 제공한다. 대화를 나누며 자신의 이상형에 맞는지 조건들을 맞추어 볼 수 있고, 마음에 들지 않으면 정리하기도 쉽다.

글 채팅과 화상 채팅은 청소년들의 감성을 자극하고 익명의 공간에서 만나는 상대를 자신의 이상형으로 상상하게 한다. 그래서 상대방을 쉽게 믿게 되고 마음을 열게 된다. 낯선 이성과의 격의 없는 대화는 청소년들에게 짜릿한 즐거움을 느끼게 한다.

수 애: “채팅하다보면 별별 사람을 다 만나요. 어쩔 땐 초등학교생이란 수다를 떨고 있을 때도 있다니까요. 30대 중반 남자까지 만난 적도 있어요. 그래도 나이가 비슷한 또래가 편한 것 같아요”

나 영: “이전엔 친구 소개로 남자애들을 만나곤 했는데, 잘 되지 않으면 소개해준 친구에게 미안할 때도 많아요. 어쩔 땐 내 남자친구를 가로채기도 하고.. 채팅방에서 만난 애들과는 크게 부담 없이 실컷 지껄일 수 있다는 거예요. 어떤 이야기를 해도 통하지요. 짜증나게 하는 애들도 있는데, 그러면 내가 나가버리고, 퇴출시켜 버리고.. 퇴출시켜도 끝까지 들어오는 놈도 있어요. 왕짜증.. 컴퓨터 꺼버려요.”

연구자 : “채팅방에서 만난 사람과 이야기가 술술 잘 풀리니?”

태 희 : “처음에 약간 어색하지만, 조금 있으면 서로 이야기가 끝나
기도 전에 말들을 해내느라 정신없어요. 그런데 내 또래 애들과
대화가 잘 되요. 너무 어리거나 나이 많으면 나도 불편하고 무
슨 이야기를 나누어야 할지 모르겠고...”

나 영 : “서로 채팅방에 들어온 이유가 같을 때 이야기가 잘 통해요..
야한 이야기를 주고 받고 싶다거나, 번개팅을 하고 싶다거나, 엉
뚱한 이야기하면서 시간 끌기보다는 바로 본론으로 들어가죠..
야설을 쓰는 게 가장 재미있는 것 같아요”

3) 현실도피적 이유

① 현실 도피

가상 공간은 익명성이 보장되고 비대면적 특성이 있기 때문에 자
신을 새로운 한 인격체로 재창조할 수 있으므로, 청소년들에게 상당
히 매력적인 공간이다. 사이버 공간은 청소년들이 현실 공간에서 부
딛치게 되는 입시, 대학, 성공 등 모두가 경쟁하지 않으면 안되는
세상에서 자신의 과중한 임무를 잊을 수 있는 탈출구를 제공하는
것이다. 채팅 관련 성적 일탈 행동들은 현실 상황에서 갈등이 생겨
화가 나거나 심심할 때 스트레스를 해소하기 위한 도구이다. 그러나
청소년들이 현실 도피로 가상 세계를 탐닉하면 할수록 더 많은 시
간을 투자해야 하는 내성과 의존성이 생긴다. 이렇게 되면 현실 생
활 세계에서의 사회 활동을 중단하게 되고, 가상과 현실이 뒤바뀌어
혼란을 초래하고 그러한 탈출로 인해 현실 세계의 삶을 등한시함으
로써 문제 해결을 할 수 없게 된다.

수 애 : “담탱이한테 야단 들었거나, 엄마 잔소리할 땐 정말 어리론가 사라지고
싶어요. 그렇다고 가출할 수는 없고, 채팅방이 딱이죠. 들어가서 담탱이 욕 하고 있

으면 속이 시원해요”

태 희: “시험 끝나면 곧바로 피씨방으로 가요. 일단 음악 듣고, 불러 낼만한
아이들 없는가 점검하고, 술고프면 물주를 찾아다니고...

나 영: “그런데 허전해요. 채팅방에서 수다를 떨고 나면 시원한 느낌이 있지
만, 그렇다고 시험 점수가 올라가는 것도 아니고, 갑자기 돈이 생기는
것도 아니고... 재수 없는 놈 만나면 더 기분이 쿨해져요”

② 스트레스 해소 - 심리적인 위안

고민거리가 있거나 심심하고 우울할 때 채팅으로 만나는 상대는 문제를 해결하는 데 도움을 주기도 하고, 부담 없는 대화로 위안이 되기도 한다. 그리고 자신이 바라는 대로 자신을 포장하며 대리 만족을 얻기도 한다. 이러한 긍정적인 효과 때문에 음란 채팅에 반복 접속하는 것이다.

수 애: “문제 해결이 되는 건 아니지만, 위로가 될 때가 있어요. 나
만 이런 것 때문에 고민하는 것은 아니구나... 한번씩 음란 채팅
에 들어갈 때도 있는데, 그것에 푹 빠지다 보면 고민을 잠시라
도 멈출 수 있는 것 같아요”

태 희: “이전에 심심할 때, 기분이 나쁠 때 채팅을 더 많이 했지만,
이젠 기분이 좋을 때도 많이 해요. 아는 애들한테 자랑하고 있
으면 더 기뻐지는 것 같아요”

마. 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 경험이 청소년에게 미치는 영향

1) 왜곡된 성의식

인터넷 채팅 관련 성적 일탈 행동들을 살펴보면, 성문화와 성의식
의 급격한 변화가 위험 수위를 넘고 있다는 것을 알 수 있다. 성충

동을 스스로 해결했던 수단인 자위행위가 음란 화상 채팅에서는 서로의 음란한 모습을 보며 양방향으로 진행되는 형태로 바뀌고 있다. 가상 공간에서나 가능했던 성적 행동들은 폰섹과 번섹이라는 형태로 현실 공간 속에서 그대로 재연되고 있는 실정이다. 그 결과 남성이나 남성을 성적인 대상으로만 지각하고 있으며, 성적 충동을 조절하기보다는 성폭행이라는 형태라도 욕구를 발산하려고 한다. 무엇보다 염려스러운 것은 채팅 관련 성적 일탈 행동을 지속하는 청소년들에게서 자신의 행동을 수치스럽게 여기거나 후회하는 마음을 찾아볼 수 없다는 것이다.

연구자: “혹시 성폭행당하면 당하면 어쩌나 걱정되지는 않니?”

태 희: “만약 친구가 다른 남자에랑 빈방에 들어가는 법칙을 받았고, 혹시 그애랑 같이 있으면서 소리지르면 저희가 가서 구해주죠. 그런데 아무 일 없다면 자기가 알아서 한다는 거잖아요. 도움을 요청하지 않으면 그냥 즐기고 있구나 생각해요”

연구자: “빈방에 들어가서 뭘 하니?”

태 희: “뻘하지요. 빈방에 들어갈 때는 다 놀고 끝날 때 쯤이에요. 집에 갈 때까지 성관계를 해요. 30-40분 정도. 여러 번 성관계를 하기도 해요”

연구자: “성관계를 할 때의 기분은?”

나 영: “제가 마음에 든 남자에랑 했을 때는 싫지만은 않아요”

태 희: “별 생각이 없어요. 분위기가 어쩔 수 없어요, 하지만 싫은 애랑 들어갈 땐 끔찍해요”

수 애: “들어가서도 싫으면 거부할 수도 있어요. 안할 때도 있어요”

나 영: “근데 너는 방에 들어가면 꼭 하잖아”

연구자: “순결에 대해선 어떻게 생각하니?”

태 희: “촌스럽게 순결을 이야기하다니.. 성은 그냥 즐기는 거예요”

나 영: “미래의 내 남편에게 미안한 건 없어요. 요즘 남자 중에 해
보지 않는 애는 없어요, 진짜”

연구자: “이전에 성관계를 해본 적이 있니?”

수 애: “내가 좋아했던 오빠랑요. 친구 오빠인데, 그날도 친구집에
갔는데, 친구는 없고 오빠만 있더라고요. 갑자기 저를 덮치는 거
예요. 저한테는 첫 번째 경험이었는데, 아무 느낌도 없었어요.
그 뒤부터 번쩍해도 별 느낌이 없어요. 친구들은 나보고 만나는
사람마다 어찌 성관계를 하느냐고, 결레 같다고 하지만, 그 사람
이 원한다면 내가 싫든 좋든 상관 없이 그냥 하게 되는 것 같아
요”

나 영: “남자친구랑 해 본 적이 있어요. 저하고만 했는 줄 알았는데,
보니까 여기 있는 두 친구들과는 했더라고요. 기가 막혀서”

연구자: “친구끼리 의리 상하지 않았니?”

나 영: “의리상할 것까진 없고요, 조금 찻찻할 뿐이죠. 워낙 그 애가
기술이 좋거든요. 여자를 잘 꼬시기도 하고, 성관계 할 때 정말
매너있게 잘 해줘요. 그 애 기술이 다 같이 넘어간 것 뿐이죠.
이젠 그애랑 아무도 안 만나니까 상관 없어요”

2) 대인관계의 변화 - 일회적이고 즉흥적인 대인관계

채팅 관련 성적 일탈 행동에 빠져드는 경우, 대인 관계에서 진지
한 만남을 생각하기 어렵다와 같은 반응도 나타나 채팅이 인간관의
변화를 유발하는 것으로 나타났다. 즉 일회적이고 즉흥적인 인간관
을 갖게 하는 것으로 나타났다.

연구자: “번개팅에서 만난 남자 아이들과 얼마나 오랫동안 만났는가?”

수 애: “한번 만나고 끝내는 경우가 많아요, 마음에 드는 아이가 있다면 한두번 더 만나기도 하고, 세 번 이상 만난 적은 없어요.”

연구자: “세번 이상 만나지 않는 이유라도 있니?”

수 애: “몇 번 만나고 깨끗하게 끝내는 게 낫지, 좀 만났다고 정이 들었다고 헤어지면서 주책떨까봐 그게 끌보기 싫어서요.”

나 영: “우리끼리 약속 한거예요. 3번 이상 만나지 말자고. 그냥 줄 길 뿐이지 더 이상 마음 같은 건 주지 말자고. 나중에 피곤하잖아요.”

연구자: “앞으로는 어떻게 할거니?”

태 희: “남자 친구가 있을 때는 번개같은 것 안 해요. 근데 나영이는 남자 친구 있는데 속이고 만났어요. 애는 쉽게 남자를 사귀는 거 같아요”

수 애: “이제는 일회용이 아니라 지속적인 만남을 할 수 있는, 진정한 마음을 나눌 수 있는 진정한 사랑을 하고 싶은데, 그게 가능할까요?. 즐기는 것까지는 좋았는데, 남자들을 보면 다 그렇고 그런 놈 같고”

3) 성폭행(성비행 포함)

청소년들은 채팅 중에 상대방을 믿게 된다. 그래서 상대방에게 호감을 느끼면 번개(실제만남) 제의에 쉽게 응한다. 청소년들의 신중하지 않은 만남은 상대에 대한 실망을 넘어 강제로 성폭행을 당하는 피해로 이어지는 경우가 많았다.

연구자: “번개팅 나가서 원치 않은 성적 경험을 당한 적은 없었나요?”

나 영: “한번 늦은 적이 있었는데, 미안하다고 하니까 요구 조건으로 키스를 해달라는 해요. 싫다고 하는데도 음침한 곳으로 끌고 가서 억지로 키스를 했어요”

태 희: 3명에서 같이 만난 사람이 있어요. 방학때 만났어요. 21살짜리와 채팅해서 만났어요. 근데 그 남자네 집에 갔는데, 또다른 사람은 29살짜리여서 황당했어요. 리얼섹스를 봤대요. 그런걸 계속 얘기해 주는 거예요. 끝까지 안한다고 했어요. 근데 그 집은 방이 하나짜리였어요. 게임에서 걸렸는데, 저희가 자꾸 뺏어요. 근데, 그 사람 중 하나가 자꾸 저희를 좋다고 했어요. 더 놀자고 했는데, 나영만 남겨졌어요.

나 영: “그중 한 명이 차가 있어서 나머지 2명을 데려다 줬어요. 그리고 혼자 남았는데, 29살짜리 남자가 대놓고 말하는 거예요. 가슴만지고 자기꺼 만져달라고 다 있는 앞에서 그랬어요. 잠이 잤는데, 그 사람이 자꾸 하려고 했는데, 거부했어요. 지하철이 거의 끊긴 시간이에요. 차비도 없는데, 그 남자가 차로 데려다 준다고 하고 차에서 하자고 했어요. 계속 뿌리쳤는데, 그렇게 집에 바래다줬어요. 그날 사귀기로 하고 헤어졌어요. 4일 이후에 만났는데, 차를 몰고 잘 모르는 동네로 가더니 모텔로 억지로 끌고 갔어요. 가기 싫은데, 계속 하자고 해서 싸우다가 들어갔어요. 들어가서 계속 안한다고 하다가 결국에는 했어요. 되게 안 좋게 끝났어요. 자기 생각대로만 하려고 하고.. 모텔에서 나오자 말자 지하철 역에 내려주고는 가버렸어요. 하기 싫어 억지로 했는데 하는 중에도 정말 기분 나빴어요”

4) 신체적인 부작용

번개팅에서 만난 사람과 성관계를 가지면서 자기도 모르게 성병에 걸리거나 임신을 하게 된다. 학교 성교육을 통해 성관계를 하는

한 임신으로부터 안정할 수 없다는 것을 알고는 있지만, 실제 성관계에서 피임을 하는 경우는 거의 없다. 그러다보니 항시 임신과 성병에 노출되어 있다. 하지만 청소년들은 차마 그런 일이 자신에게는 절대 그런 일이 일어나지 않을 것이라고 허황된 미신을 갖고 있다.

연구자: “남자애들은 피임을 하니?”

나 영: “피임 하는 애 한명도 본 적이 없어요”

태 희: “전 남자애들이 요구하면 거절하지 못해요. 그래서 친구들이
절 걸레라고 해요. 사실 임신될까봐 걱정이 되요.

연구자: “성병에 걸리지는 않았니?”

수 애: “글쎄, 별로. 근데 간지러웠던 적은 있었는데..”

V. 결론 및 정책 제언

1. 결 론
2. 정 책 제 언

V. 결론 및 정책 제언

1. 결 론

정보기술의 발달에 따른 사이버 공간의 확대로 청소년들은 정보화의 수혜자와 유해정보의 보호대상자로서 간주하는 동시에 정보의 창출자이며 정보사회의 변화를 주도하는 중심계층으로 자리매김하고 있다. 인터넷과 관련된 청소년 문제는 다른 어느 세대보다도 인터넷 활용 정도나 노력 등에서 앞서고 있는 청소년의 특성을 고려할 때, 점점 더 중요한 의미를 갖게 될 것이다.

인터넷 콘텐츠 중에서도 청소년들은 자신의 신분을 노출하지 않은 채 가식 없는 진솔한 대화를 주고받을 수 있는 채팅을 매우 선호하고 있다. 더욱이 청소년들이 즐겨 사용하는 채팅은 단순히 서로의 관심사를 주고받는 기능을 넘어서 성에 대한 호기심을 충족하는 하나의 수단으로 등장하고 있다. 채팅이 청소년들에게 성에 대해 솔직하게 대화할 수 있는 새로운 기회를 제공하기도 하지만 채팅이 갖는 익명성으로 인하여 예의를 지키지 않는 무례한 언행과 음란한 대화가 일반화되고 있으며, 대다수의 청소년은 마음에 드는 이성을 사귀기 위해 습관적으로 채팅에 빠져들고 있는 실정이다. 청소년들은 실제 온라인 채팅 후 상대방이 마음에 들 때 실제 만남을(번개) 시도해 서로의 실체를 확인하려 한다. 그리고 음란 채팅(کمك)은 폰섹(전화음란대화)과 번섹(실제 만나 성관계)으로 이어짐으로써, 온라인 채팅이 청소년들의 음란채팅, 성폭력, 원조교제 등 성적일탈의 주요 통로가 되고 있다.

이에 본 연구의 목적은 청소년들의 온라인 채팅 이용 실태를 살펴보고, 온라인 채팅을 통해 성 일탈 경험이 있는 청소년을 대상으로 성 일탈 과정과 경로를 살펴봄으로써, 청소년들의 채팅 이용 실태를 이해하고, 채팅과 성 일탈 행위와의 상호관련성을 규명하는데 있다. 이러한 목적을 달성하기 위해서 본 연구에서는 청소년들의 온라인 채팅이용 실태를 파악하기 위해서 전국 규모의 설문조사를 실시하였다. 그리고 온라인 채팅을 통한 성적 일탈행위의 과정 및 경로를 파악함으로써 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상호관련성을 살펴보기 위해 심층면담 조사를 수행하였다. 여기서는 설문조사 결과와 면담조사를 통해 밝혀진 결과들을 토대로 본 연구의 결론을 내리고자 한다.

가. 온라인 채팅 이용 실태

첫째, PC 및 인터넷 사용 실태이다.

청소년들은 인터넷을 하기 위해 PC를 주로 사용하고 있었다. 인터넷은 대다수 청소년들이 매일 이용하고 있었으며, 평균 이용시간은 1-2시간 이내인 것으로 나타나 매우 높은 이용률을 나타내고 있었다. 인터넷 사용 유형은 채팅과 온라인 게임이 가장 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났으며, 게임이나 오락 등을 통한 재미나 감흥추구 성향이 뚜렷하게 나타났다. 이것은 사이버 세계가 청소년들의 주요 놀이공간이 되고 있음을 말해주는 결과라 하겠다. 대학입시의 중압 속에 살고 있는 한국의 청소년들이 생활주변에서 손쉽게 간편하게 접할 수 있는 놀이 활동은 거의 전무하다. 현실의 놀이공간이 부재하고 시간적 이유로 접근도 어려운데 반해 사이버 공간은

언제, 어디서나 자유로이 접속할 수 있는 개방된 놀이공간이다. 사이버 공간은 TV 시청이나 만화처럼 손쉽게 간편하게 접할 수 있는 많은 여가활동을 제공해 준다. 게임, 채팅, 동호회와 커뮤니티, 이메일 등 다양한 놀이 활동이 가능하다. 특히 양 방향 교류가 가능한 동호회나 채팅, 온라인 게임 등은 청소년들의 흥미를 더하고 있는 것이다.

특히, 조사대상 청소년들의 일부에 해당되기는 하나 인터넷을 과다 사용하는 청소년의 비율이 나타났다. 과도한 사용과 몰입은 인터넷 중독으로 이어지게 됨을 고려해 볼 때, 청소년들이 인터넷 중독 예방 프로그램이나 다양한 개입전략의 마련과 활용이 필요함을 시사하는 결과라 하겠다.

둘째, 채팅 및 음란사이트 사용 실태이다.

청소년들은 1주일에 3일정도 채팅을 하는 편이며, 1회 이용 시 약 52분 정도 채팅을 하는 것으로 나타났다. 특히, 거의 매일 채팅을 하는 경우도 비교적 높게 나타났다. 채팅의 종류는 메신저, 게임 채팅이 가장 높게 나타났으며, 주로 버디버디, 세이클럽 등의 채팅 사이트를 이용하고 있었다. 그리고 채팅을 하는 주된 이유로는 심심해서, 친구와 대화 혹은 친구를 사귀기 위함이 가장 높게 나타났다. 청소년들은 사이버공간에서 이루어지는 채팅을 통해 현실세계의 억압을 분출하고 스트레스를 해소하며 기분을 전환하고 있음을 알 수 있다. 학교에서 느끼는 어려움이나 불만을 채팅을 통해 이야기하는 것 자체가 불만의 해소장치로 기능하고 있으며, 불만의 토로를 통해 자신이 겪은 일을 나눌 수 있는 사람이 있다는 데서 위안을 얻고 있는 것이다.

음란물 이용 경험에 대해 조사한 결과 38.5%가 접촉 경험이 있는 것으로 나타났다. 음란물 최초 접촉시기와 이용 빈도에 대해 조사한 결과, 초등학교 4학년에서 중학교 시절에 처음으로 접촉하는 것으로 나타났으며, 주 1회 이상 음란물 이용 청소년도 22.5%로 나타났다. 음란물의 접촉 경로는 대다수 수신(스팸)메일이나 인터넷을 하다가 우연히 접촉하게 된 경우가 높게 나타났다. 따라서 음란물이나 스팸 메일 차단 프로그램 설치를 통해 그 접근 가능성을 제한해야 할 필요가 있다. 특히, 음란물 최초 접촉시기가 초등학교로 나타난 결과를 통해서 초등학교 시기부터 인터넷 이용에 대한 부모들의 체계적인 관리감독과 올바른 정보교육이 이루어져야 함을 시사하는 결과라 하겠다.

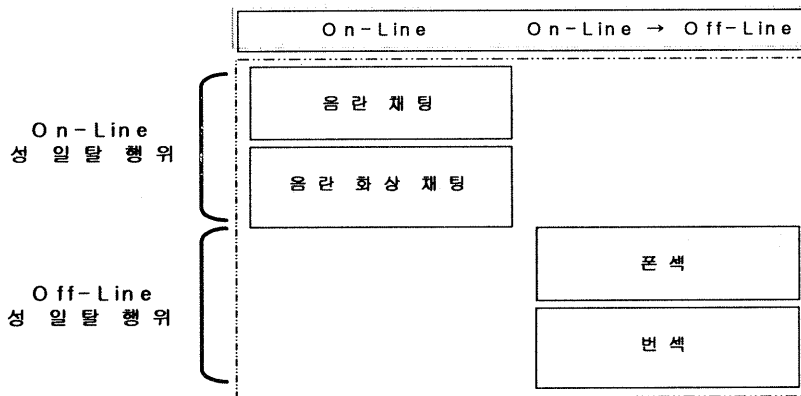
셋째, 채팅 및 음란사이트 이용 정도이다.

조사대상 청소년들의 대부분이 채팅 및 음란물 이용으로 인한 폐해나 일상생활 속에서 채팅 및 음란물 이용에 대한 비중이 그리 높지 않게 나타났다. 그러나 비록 적은 수이기는 하나 채팅 및 음란물 이용으로 인해 학업에 지장을 초래하거나, 중독 현상을 경험하고 있는 청소년들이 나타나고 있으며, 향후 이러한 경향성은 더욱 더 확대될 것으로 예상된다. 일반적으로 인터넷을 사용하는 시간이 길고 긍정적인 태도를 갖는 청소년들이 일탈의 기회가 많기 때문에 사이버일탈을 저지를 가능성이 더 높다. 따라서 다각적인 원인 분석을 통한 유형별 개입전략 및 예방 프로그램의 마련이 요구된다.

나. 면담 결과

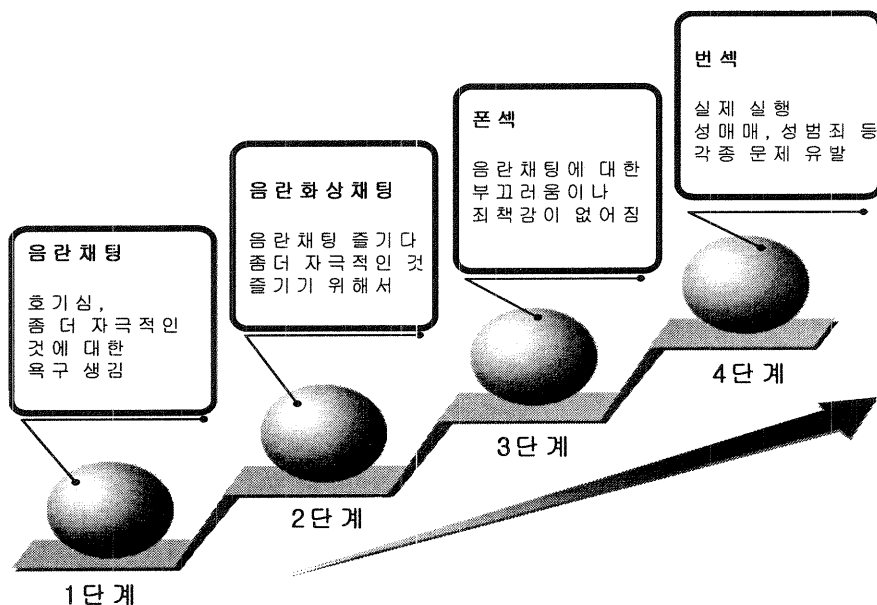
첫째, 온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위 유형 및 과정이다.

온라인 채팅을 통한 청소년의 성적 일탈 행위는 음란 채팅, 음란 화상 채팅, 폰섹, 그리고 번섹 등 크게 4가지로 유형화 할 수 있다. 음란 채팅과 음란 화상 채팅은 사이버 공간에서 이루어지는 반면에, 폰섹과 번섹은 오프라인 공간에서 이루어지는 성적 행동이라는 점에서 차이를 보인다. 그러나 후자의 경우에도 출발선상은 온라인 채팅방을 통하여 시작된다는 점에서 온라인 채팅 관련 성적 일탈 행동이라고 볼 수 있다.



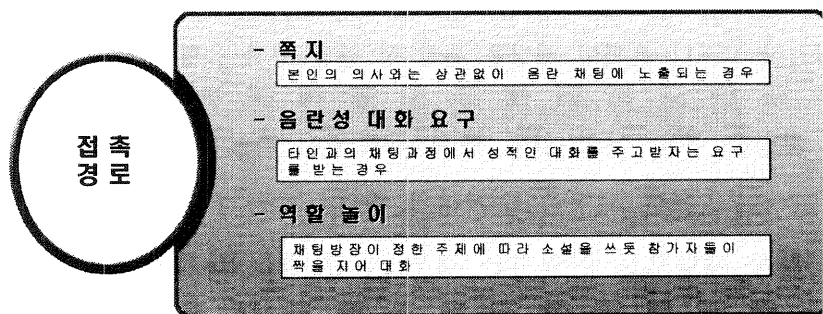
[그림 V-1] 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 유형 구분

온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위 과정을 살펴보면, 음란 채팅으로 끝나는 경우, 음란 채팅을 즐기다가 좀 더 자극적인 즐기기 위하여 음란 화상 채팅으로 이어지는 경우, 음란 채팅을 즐기다가 폰섹으로 이어지는 경우, 음란 채팅을 즐기다가 번섹으로 이어지는 경우 등으로 나눌 수 있다. 온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위는 다음 <그림 VI-2>와 같은 과정 및 경로를 거쳐 나가게 된다.



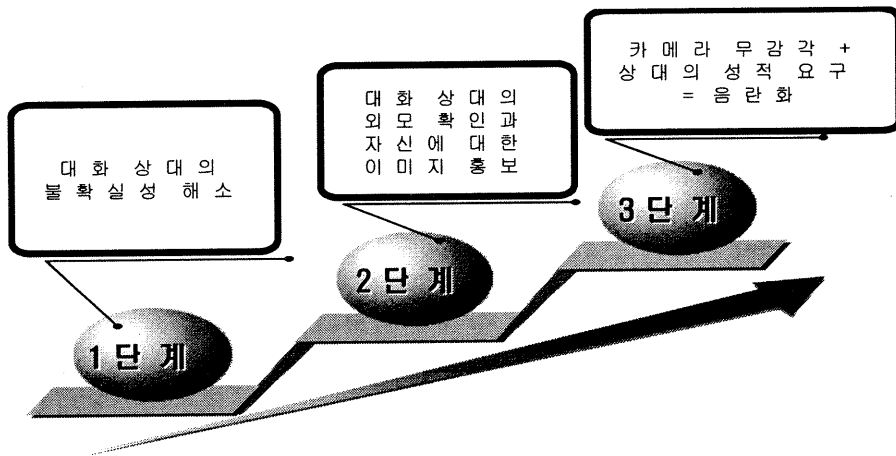
[그림 V-2] 온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위 과정

음란채팅, 음란화상 채팅, 폰섹의 경우 실제 만남으로 이어지는 것은 아니지만 성에 대한 호기심, 그리고 인터넷과 모바일이 갖고 있는 상상력과 익명성의 묘미로 성적으로 짜릿한 흥분을 주기에 충분한 것으로 나타났다. 음란 채팅 접촉경로는 [그림 V-3]과 같다.



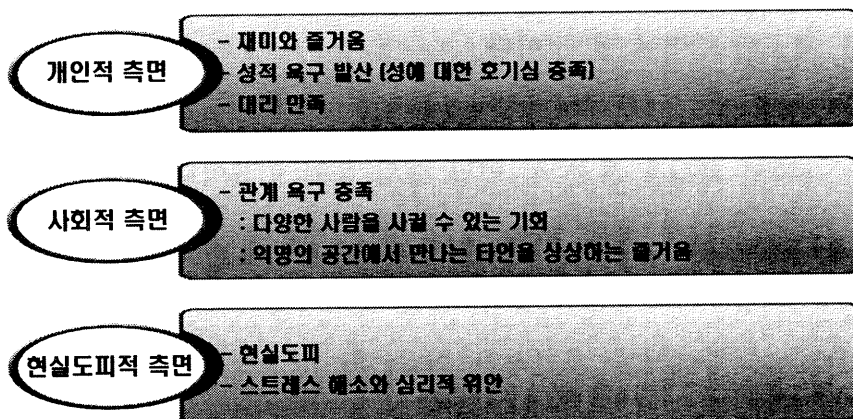
[그림 V-3] 음란채팅 접촉 경로

화상 채팅의 접촉 경로는 [그림 V-4]와 같다.



[그림 V-4] 화상채팅 접촉 경로

그러나 번색의 경우 실제 만남으로 이어지면서 즉석에서 쉽게 성 관계를 가져 성에 대한 왜곡된 가치관을 갖거나, 임신을 하거나, 성병에 걸리는 등 신체상의 피해를 보는 경우도 종종 있었다. 물론 이러한 피해를 우려하여 일대일 만남보다는 셋 명 이상씩 집단으로 만나는 경우가 많지만, 번색을 하는 근본적인 이유가 성적인 쾌락을 즐기기 위한 경우가 많으므로 성적인 피해와 무관할 수 없는 실정이었다.



[그림 V-5] 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 몰입 이유

둘째, 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 계기이다.

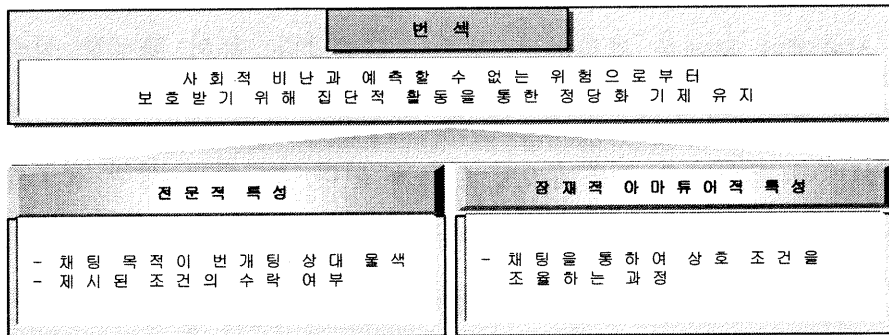
청소년들이 온라인 채팅 관련 성적 일탈 행위를 시작하게 된 계기는 딱히 할 일이 없고, 생활 자체가 무미건조하고 무료하여 뭔가 새롭고 좀 더 자극적인 것을 찾기 위한 것으로 나타났다.

청소년 시기는 자아정체감을 형성하고, 앞으로의 미래와 인생 설계, 직업을 탐색해야 하는 중요한 시기이지만, 가상공간에서 자극적이고 쾌락적인 것을 좇아 비생산적인 활동으로 시간을 날려버리고 있었다. 이는 청소년들이 학교를 벗어나면 가정이나 사회에서 즐길 수 있는 마땅한 공간이 없다는 것을 의미한다. 오프라인 공간에서 청소년들이 편안하게 즐길 수 있는 편안한 공간이 마련되어야 한다. 그러나 아직도 우리 사회는 청소년들을 성인들의 잣대로 만든 틀 안에서 옴아매고, 여러 일탈 행동들을 규제하고 처벌하는 분위기이다. 그 결과 가정과 사회와 학교생활 속에서 쌓이는 스트레스를 풀기 위하여 음성적인 공간으로 모여들며, 제어되지 못한 욕구를 분출하는 데 몰두하고 있다. 청소년들이 갖고 있는 부정적인 것을 부정하고 무시하고 억압하기보다는, 긍정적인 방향으로 표출할 수 있는 기회를 제공해 주어야 할 것이다.

셋째, 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 몰입 이유이다.

청소년들이 인터넷 채팅 관련 성적 일탈 행동에 몰입하는 이유는 개인적인 이유, 사회적인 이유와 현실 도피적인 이유 등인 것으로 나타났다. 이 중에서도 개인적인 이유, 즉 일상생활의 따분함으로 벗어나 재미와 즐거움을 맛보기 위하여, 성에 대한 호기심을 충족하고 성적인 욕구를 강렬하게 분출하기 위하여, 현실에서 인정받지 못

한 자신의 존재 가치를 인정받고, 사회성 부족에서 오는 현실적인 부적응을 해소하기 위해 성 일탈 과정에 몰입하는 것으로 나타났다.

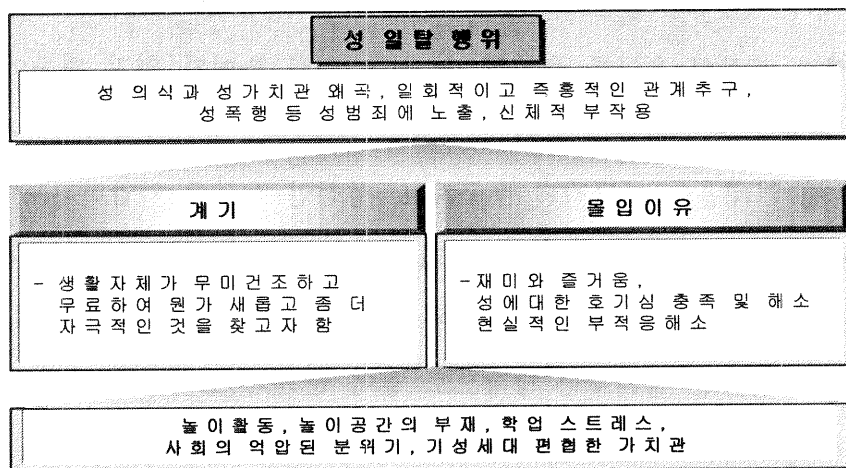


[그림 V-6] 번섹의 특성

채팅을 통해 다양한 사람을 사귄 수 있기 때문에 관계 욕구를 충족시킬 수는 있지만, 이 수준에서 머무르지 않고 갈수록 채팅방이 음란화되는 것은 앞에서 제시한 개인적인 이유들과 밀접한 관계가 있다. 즉, 채팅 관련 성적 일탈 행동만큼 청소년들에게 재미와 즐거움을 주는 놀이가 없으며, 원초적인 본능을 마음껏 발산할 수 있고, 인정과 관심의 욕구를 충족할 수 있는 다른 놀이가 없기 때문이다. 이 문제는 청소년들의 놀이 문화적인 관점에서 풀어나가야 할 것이다. 뭔가 새롭고 자극적인 추구하고, 성적인 욕구를 억압하기보다는 표출하기를 원하며, 지속적인 관계보다는 순간적인 접촉을 선호하는 청소년들의 특성에 부합하는 놀이 문화가 개발되어야 할 것이다. 청소년 성(性)을 살려주는 방향으로 놀이 문화가 정착되어 자신의 끼를 마음껏 표출시킬 수 있는 기회와 공간을 마련해주어야 한다.

넷째, 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 영향이다.

온라인 채팅을 통한 성적 일탈 행위가 청소년들에 미치는 영향은 청소년들의 성의식과 성가치관의 왜곡과, 진지한 만남보다는 일회적이고 즉흥적인 관계를 추구하며, 성폭행을 당하거나, 임신, 성병 등의 신체적인 문제를 경험하는 것으로 나타났다. 특히 왕성한 성적 욕구를 무분별하게 발산하고, 좀 더 자극적인 것을 쫓기 위하여 음란 채팅에 몰입하고 중독에까지 이르게 된다. 그 결과 성적 욕구를 절제하고 긍정적인 방향으로 전환하는 과정들이 전혀 훈련되지 못하고 있다. 성적인 문제는 성 문제에만 국한되는 것이 아니라, 성적인 조절과 절제를 훈련받지 못한 결과 학습 영역, 대인 관계 영역, 가치관 영역까지 부정적인 영향을 끼치게 된다. 따라서 온라인 채팅 관련 성적 일탈 행동을 보이는 청소년을 대상으로 절제, 자기 통제, 조절, 배려 등의 기본 품성을 향상시킬 수 있는 다양한 프로그램이 개발되어야 할 것이다.



[그림 V-7] 온라인 채팅을 통한 성 일탈 행위 계기, 이유 및 결과

2. 정책 제언

인터넷과 청소년의 부정적 관계를 최소화하고 긍정적 관계를 최대화할 수 있는 하나의 수단으로서 사이버공간을 바라보고 보다 미래지향적인 관점에서의 문제제기와 대안모색을 위하여, 본 연구결과를 토대로 다음 몇 가지 측면에서 정책 제언을 제시하고자 한다.

제언 1. 사이버 문화 의식 제 정립 및 인식 전환

온라인 채팅을 통한 성 일탈은 호기심이나 재미에 의해서 이루어지고 성 일탈에 대한 죄의식이 없거나 크게 나쁘지 않다고 생각하는 가운데 일어난다는 본 연구의 결과에서 나타나듯이 사이버공간의 문화와 의식이 잘못 형성된 것에 일차적인 문제가 있다고 볼 수 있다. 올바른 사이버문화가 형성되기 이전에 인터넷 사용이 급팽창함으로 인해 건전한 문화가 형성되지 못하고 비정상적인 것이 정상인 문화로 자리 잡아 가고 있는 것이 문제가 되고 있는 것이다. 이에 따라 채팅 중독, 음란물 중독 등 인터넷 중독이 심각한 사회문제로 부상되고 있으며 이에 대한 대안 마련이 시급한 실정이다.

그러나 음란채팅, 음란물, 그리고 폭력적인 게임에 중독되는 청소년들의 일부 일탈행위만을 보고 우려의 목소리로 사회, 제도적 차단 혹은 통제장치만을 강구하는 것은 인터넷 중독과 같은 일탈행위의 근본적인 대책이 되기 어려울 것이다. 강력한 검거나 처벌 혹은 새로운 유

형의 일탈에 대응하는 신속한 법제정이나 첨단기술을 통해 기회를 차단하는 것은 스팸메일이나 음란물의 침투를 차단할 수는 있어도 성폭력, 욕설, 그 밖의 다른 일탈을 막는 데에는 한계가 있기 때문이다.

따라서 사이버문화를 올바르게 정립하는 것이 보다 우선적인 과제이며 이를 위해서는 인터넷 사용의 건전한 문화가 성립되기 위한 올바른 교육이 필요하다. 이에 학교 정규과정에 사이버공간에 필요한 정보윤리나 예절교육이 도입할 필요가 있다. 사이버일탈은 상대방에게 큰 피해를 줄 수 있기 때문에 나쁜 행위라는 인식의 공유가 필요하고 또 단순히 호기심이나 장난 재미에 의해서 쉽게 저질러서는 안된다는 점이 강조되어야 할 것이다.

이와 더불어 사회적 인식의 전환이 수반되어야 할 것이다. 사이버일탈의 원인이 현실에서의 일탈의 원인과 크게 다를 바 없듯이 사이버일탈의 근본적 문제는 현실의 무미건조하고 고달픈 삶, 따뜻한 이해의 부족, 그리고 유해한 환경에 있다고 볼 수 있을 것이다. 즉, 사이버일탈도 현실의 여건을 반영한다고 볼 수 있다. 우리나라의 경우 대학에 들어가기 위해서는 단지 공부를 잘 하는 것 외에는 다른 어떤 기준도 인정되지 않는다. 이런 기준에서 볼 때 공부를 못하는 청소년들은 그 어느 곳에서도 자신의 존재가치를 인정받지 못하고, 학교에서의 적응할 수 없고, 그나마 자신의 존재를 인정받고 스트레스 해소를 할 수 있는 인터넷에 몰입하게 되는 것이다. 청소년들에게 ‘공부 잘 하는 것’ 이외의 다른 대안적인 가치들로 청소년의 인정 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 기회가 제공되어야 할 것이다. 이에 비해 미국의 경우, 고등학생들이 대학에 가기 위해서는 학업 수행 능력 뿐 만 아니라, 운동 특기나 사회적 봉사 활동 등이 중요한 기준이 된다. 공부를 못한다고 하더라도, 운동이나 특기로서 자신의 정체를 찾고, 자신감을

회복할 수 있는 기회를 갖는다. 결국 부모의 무관심 및 이해부족과 학업부적응, 가중한 입시과정으로 비행친구와 어울리면서 현실뿐만 아니라 사이버일탈도 저지르게 된다고 볼 때 부모나 선생님들의 청소년들에 대한 관심 그리고 입시교육의 탈피 등 청소년들을 위한 사회여건을 마련하는 것이 청소년들의 사이버 일탈을 막는 근본적인 방안이라고 할 수 있다.

제언 2. 채팅공간을 통한 공식적인 성 상담과 성 교육의 장 마련

채팅문화의 건전화는 청소년 보호를 위한 중요한 과제이다. 요즘 채팅공간을 통하여 성 도피적이거나 성에 무지한 청소년들은 줄어드는 반면 성 개방적이거나 탐닉적인 청소년들이 늘어나고 있다. 채팅공간은 이미 청소년들의 일상적인 생활공간으로 자리 잡았기 때문에 음란 내용과 성적 역기능을 이유로 청소년의 채팅활동을 제재하기는 불가능하다.

따라서 청소년의 최대 활동 공간으로 떠오르고 있는 채팅공간을 청소년의 친화적인 공간으로 확대·발전시킬 수 있는 방안이 새롭게 모색되어야 할 것이다. 이를 위해서는 현재 채팅공간을 떠돌고 있는 음란 표현물과 성 관련 정보를 적절히 순화하고 이를 공식적인 성 교육과 조화·접목시키는 장치가 마련되어야 할 것이다. 그동안 공식적인 성 교육은 청소년들의 성 지식과 성적 관심, 성 현실을 반영하

지 못하는 것으로 보고되고 있다. 그것은 성교육의 중착점이 순결 교육, ‘하지 말라’ 위주의 금지형 교육, 성 경험의 부정적인 측면만을 강조하는 교육이었기에 청소년들의 자발적이고 적극적인 참여를 이끌어내지 못하고 있는 것이다.

채팅 공간을 통해 드러난 청소년층의 성에 대한 높은 관심도는 청소년들의 성 현실을 그대로 보여주는 징표로 볼 수 있다. 채팅 공간에 대한 규제나 처벌보다는 채팅 공간을 청소년 성 상담과 성 교육의 장으로 인정하고 적극 수용하려는 태도가 필요하다. 예컨대 청소년들이 자주 방문한 채팅 사이트에 전문 상담 코너를 설치·운영하여 청소년들의 성적 호기심을 충족시켜 주는 것도 좋은 방안이 될 수 있다. 이러한 전문 상담코너에서는 일회적이고 일시적인 정보제공 방식에 국한되는 것이 아니라 청소년들이 자유롭게 성 담론을 할 수 있으며, 나아가 실제 문제해결에 적극 개입하는 모습을 통하여 청소년들과의 신뢰를 형성해 나가는 기능들을 수행해야 할 것이다.

청소년의 성 의식 변화와 역동적인 성 문화를 이해하고 이를 포용하려는 노력들을 통하여 음란 채팅 공간에서 건전하고 청소년 친화적인 채팅 공간으로 변화될 수 있을 것이다. 또한 채팅 공간을 통하여 청소년의 충만한 성적 에너지를 자연스럽게 보다 생산적인 곳으로 전환시킬 수 있고, 나아가 건전한 성 정체감 개발과 성문화 형성으로 주도하는 장이 될 수 있을 것이다.

제언 3. 채팅 문화교육 전개 및 활성화

채팅 특히 음란 채팅의 문제점에 대한 대책은 '교육'과 '규제'를 병행하는 것이다. 그러나 채팅의 문제점을 해결할 완벽한 규제는 현실적으로 시행하기 어렵다. 이미 채팅은 인터넷의 중요한 문화가 되었으므로 채팅 문화교육에 보다 더 비중을 두어야 할 것이다. 이러한 채팅 문화교육에는 수많은 이용자가 게시물을 올리는 게시판 예절, 이메일 예절 뿐 아니라 대화실에서 필요한 예절 등을 청소년들에게 가르치고 익히게 하는 '네티켓' 교육 등의 내용이 포함된다.

채팅 문화교육은 학교에서 정규과정으로 실시하는 것이 보다 더 교육적 효과를 크게 거둘 수가 있을 것이다. 이미 학교에서는 정보통신 윤리교육의 필요성을 느끼고 있고 일부 학교에서 교육을 실시하고 있다. 시간편성 등 운영상의 제약이 많은 학교에서 채팅 문화교육을 효율적으로 실시하고 보다 활성화시켜 나가기 위해서는 전문화된 교재와 전문 지도교사가 필요하다. 즉, 교재에는 네티켓, 채팅 피해 예방법, 성 교육 등의 관련 내용들이 포함되도록 구성하며, 전문화된 교재 이외에 비디오 등 멀티미디어 자료를 함께 제작해 배포되 무엇보다도 청소년들의 눈높이에 맞추어 기획되어야 할 것이다. 전문 지도교사는 역량 있는 단체와 기관에서 전문 강사를 파견해 교육하는 것도 한 방안이 될 것이다.

제언 4. 개입 전략 및 예방 프로그램 개발

채팅을 포함한 인터넷의 과도한 사용에 따른 부작용에 대해 사전 예방적 차원의 교육이 이루어져야 하며, 건전한 방향으로 사용할 수 있도록 적절한 지도가 이루어져야 할 것이다.

일반적으로 채팅을 할 때 이성교재를 목적으로 하고, 이성 친구를 만나본 적이 있는 청소년들의 채팅 몰입정도가 높게 나타나고 있다. 채팅으로 인한 이성교재로 인한 여러 가지 문제가 일어나는 현시점에서 채팅에서 만나는 사람의 인격이 본래의 인격이 아닐 수 있다는 점을 청소년에게 숙지시킬 필요가 있다. 특히, 채팅 몰입정도가 높은 청소년들의 정체성과 사회성이 떨어지는 것은 청소년들은 채팅을 하면서 현실의 대화와는 달리 비현실적인 태도를 취할 수 있기 때문이다.

이러한 행태는 앞으로 점차 심화될 것이라고 보이며, 채팅이 일상화가 된 청소년의 정체성과 사회성을 향상시키기 위해 여러 가지 교육프로그램이 개발·시행되어야 할 것이다. 특히, 온라인 채팅 관련 성적 일탈 행동을 보이는 청소년을 대상으로 절제, 자기 통제, 조절, 배려 등의 기본 품성을 향상시킬 수 있는 다양한 프로그램을 개발한다. 개입 및 예방 프로그램 개발을 위해서는 앞서 이론적 고찰을 통하여 살펴본 인터넷 중독 예방 프로그램에 대한 여러 연구들의 시사점이 많은 참고가 될 수 있을 것이다. 첫째, 인터넷 예방 프로그램은 인터넷 활동에 대한 애착이 형성되기 전인 정상집단에 게 위험성을 알리는 1차 예방, 인터넷 중독의 고위험군이 중독에 빠

지기 전에 이를 보호하는 2차 예방에 초점을 맞출 필요가 있겠다. 둘째, 인터넷 중독의 발달에는 정적, 부적 유인가에 의해 보상받은 경험, 반복적 활동경험들이 중요한 영향을 미치므로 예방 프로그램에는 인터넷에 대한 반복적인 접촉을 확인하고 차단하는 개입활동, 인터넷의 보상적 성질에 대한 이해를 증진시키는 활동이 포함될 필요가 있다. 셋째, 인터넷 중독을 발달시키는 다양한 위험요소들이 있으나, 예방 프로그램은 성격, 대인관계 능력의 개선과 같이 장기간 개입이 필요한 부분, 그리고 중독적 행동을 금지하겠다고 결심한 이후에야 나타날 수 있는 대안활동의 개발 등은 제외시키는 것이 바람직하며 보다 짧은 시간 내에 변화 가능한 요소들 예를 들어, 접근 용이성의 차단, 개인의 보상경험에 대한 인식과 같은 개입이 용이한 부분에 초점을 맞출 필요가 있다.

이와 같이 청소년들의 문제행동의 유형과 원인에 따른 다양한 개입 및 예방 프로그램을 개발하여, 각급 학교에서 활용할 수 있도록 해야 할 것이다. 아울러 학습전략 향상 프로그램, 친구사귀기 프로그램, 자신감 형성 프로그램, 자기발견 및 진로인식 프로그램, 학교 적응 프로그램, 심성계발 활동, 품성계발활동 프로그램 등 다양한 문제 행동과 관련하여 사안별 지도자료 개발 및 집단 상담 프로그램 개발과 제공이 요구된다. 이외에도 실제 교과지도 시 청소년들의 인성교육을 강화하는 노력도 함께 수반되어야 할 것이다.

제언 5. 청소년 유해환경 감시 및 제도적 기반 조성

청소년들이 성매매에 이용하는 혹은 성매매의 유혹을 쉽게 받는 상당수의 유해 사이트가 운영되고 있으므로, 이러한 유해 사이트에 대한 감시를 보다 강화시켜 나가야 할 것이다. 실제 청소년 유해사이트 모니터링 결과를 살펴보면(청소년보호위원회, 2004), 성 매매의 의도를 가지지 않은 청소년들에게도 무차별적인 성매매 제의가 오고 있고 성매매 청소년이 공개적으로 성 매수자를 찾는 경우도 있었다. 따라서 유해사이트에 대해 24시간 모니터링 시스템을 가동하여 청소년 성 매매가 인터넷상에서 활성화되는 것을 방지해야 할 것이다.

이와 같이 상시 모니터링 체제를 가동하기 위해서는 인터넷 포털 사이트에 청소년 보호담당자 제도를 두어 운영하는 방안이 고려될 수 있다. 청소년보호담당자로는 청소년, 학부모, 교사 및 전문가 등으로 구성하여 운영할 수 있으며, 또한 청소년보호담당자를 청소년 관련 다양한 집단들을 포함하여 구성함으로써, 청소년 유해사이트에 대한 문제 인식의 확산과 파급이 가능해질 것이다.

그러나 청소년 유해사이트에 대한 24시간 모니터링만으로는 청소년 성 매매의 활성화를 예방하는데 부족함이 많다. 이와 더불어 반드시 실행되어야 할 것은 청소년 유해사이트 운영자 스스로의 노력을 이끌어내는 것이다. 채팅의 문제점을 해결하기 위해서는 관련업계가 자율적으로 규제하는 것이 바람직하다. 그러나 관련업계간에 이해관계가 첨예하므로 정부가 자율규제 체계를 만들 수 있도록 지

원하는 것이 바람직할 것이다.

이를 위해서는 첫째, 통합 채팅 관련사 협회를 결성한다. 채팅은 전문 채팅사이트의 영역에서 벗어나 광범위하게 확산되고 있다. 전문 채팅사이트는 그나마 자율정화의 노력을 기울이고 있지만, 유사채팅 분야의 업계에서는 대응 움직임이 없다. 그러므로 채팅서비스 관련 업체를 아우르는 '통합 채팅 관련사 협회'를 결성하여 업계 간의 형평성을 맞추고 채팅 문제에 대해 공동으로 대응해 건전한 채팅 문화를 만들 수 있도록 해야 할 것이다. 둘째, 가입을 실명제로 전환한다. 일부 사이트를 제외하고는 가입과정에서 실명 확인을 거치지 않는다. 채팅사이트의 실명화는 음란 채팅과 불법행위를 줄일 수 있다. 그러나 이 제도의 정착을 위해 채팅사이트가 실명확인을 위해 지불하는 비용을 정부차원에서 다소 줄여줄 필요가 있다. 셋째, 모니터 요원을 증원한다. 대부분의 채팅사이트가 모니터 요원으로 2-4명 내·외의 정 직원을 배정하거나 10명 내외의 인원을 아르바이트 모니터 요원으로 활용하고 있다. 자원봉사자를 포함해 모니터 요원을 늘리고 시민단체 등과 연계해 보다 철저하게 모니터링 해야 할 것이다. 모니터 요원을 서로 바꾸어 경쟁 채팅 사이트를 모니터링 하는 것도 효율적인 모니터링에 도움이 될 것이다. 넷째, 연령대별 채팅 사이트 접근을 제한한다. 대부분의 채팅사이트가 연령대별 접근 제한을 두지 않고 있다. 그러므로 나이 많은 성인이 10대 청소년들의 대화방에도 참여가 가능해, 잘못된 성 의식을 심어주고 청소년 성 매매 등 부작용이 발생한다. 합리적인 선에서 연령대별 대화방 참여에 제한을 두어야 할 것이다. 다섯째, 경고 문구를 전면 게시한다. 채팅사이트의 첫 화면에 불법행위 시 처벌규정과 불이익을 게시한다면 네티즌들에게 경각심을 주어 불법행위가 줄어드는

효과를 발휘할 것이다. 그리고 채팅 주의요령 등을 알려준다면 청소년들의 피해를 일부라도 예방할 수 있을 것이다. 채팅 관련 사이트가 경고 문구와 게시 위치와 디자인을 통일한다면 청소년들이 경고 내용을 접하는데 도움이 될 것이다. 여섯째, 블랙리스트를 공유한다. 채팅사이트 가입 실명제 이후 블랙리스트의 공유가 필요하다. 관련 업계에 따르면 특정사이트가 규제를 강화하면 다른 채팅사이트로 네티즌들이 이동하며, 문제를 일으킨 청소년들은 상습적으로 문제를 저지르는 경향이 있다고 한다. 따라서 문제 네티즌들의 리스트를 공유해 타 사이트의 가입에 불이익을 주는 것도 채팅사이트를 건전화하는데 도움이 될 것이다.

제언 6. 청소년 눈높이에 맞는 맞춤형 성 교육 실시

그동안 청소년 대상 성 교육은 그들의 성 지식과 성적 관심, 성 현실을 반영하지 못하는 문제점들이 나타나고 있다. 그것은 성교육의 종착점이 순결 교육, ‘하지 말라’ 위주의 금지형 교육, 성 경험의 부정적인 측면만을 강조하는 교육이었기에 청소년들의 자발적이고 적극적인 참여를 이끌어내지 못하고 있는 것이다. 따라서 청소년들의 눈높이에 맞는 성교육이 이루어져야 할 것이다.

성교육은 지식뿐만 아니라 태도와 행동을 바꾸어야 하는 과목이다. 천편일률적 강의식 교육으로는 청소년의 감각을 따라 갈 수 없다. 청소년의 특징을 잘 이해하고 그들과 함께 마음을 터놓고 이야기 할 수

있는 열린 마음의 교사와 다양한 접근 방식을 통해 공감이가는 교육 방법이 필요하다. 방송실에서 하는 대단위 성교육, 비디오만 보여주고 끝내는 실적 위주의 성교육을 통해서는 현재의 청소년들의 성 문제를 예방하는데 기여하지 못함은 자명한 일이다.

특히, 여자 청소년들의 경우 대상자 중심의 차별적인 성교육의 실시가 필요하다. 고위험군에게는 피임교육을 위주로 하는 성교육을, 이미 임신이나 낙태를 경험한 군에서는 재활이나 재임신 방지 교육, 이성 교제 상태에 있는 군에서는 성적 자기주장 훈련을 통한 개인기술 기법을 집중적으로 교육하여야 그 실효를 거둘 것이다.

제언 7. 청소년 정보이용 능력 배양

정보화 사회의 급속한 진전과 더불어 청소년에게 유해한 정보의 양도 기하급수적으로 증가되고 있다. 과거 인쇄매체의 시대와는 달리 첨단 정보통신 매체를 통해 유통되는 유해정보의 규제와 단속은 한계가 있을 뿐 아니라 많은 부작용을 낳을 소지가 있다. 청소년들이 범람하는 정보의 홍수 속에서 자신에게 유용한 정보를 쉽게 발견하고 선별적으로 수용할 수 있는 능력을 길러주는 일이야말로 유해정보로부터 청소년을 보호하는 확실한 대책이 될 수 있을 것이다.

따라서 정규교과과정에서 정보이용능력 배양을 위한 교육이 보다 체계적으로 실시할 필요가 있다. 네트워크를 통한 정보의 검색, 교류와

제공을 통해서 공동체 문화를 경험케 하고 그 과정에서 정보를 선별할 수 있는 능력을 길러야 한다. 또한 스스로 정보를 만들고 교류하는 과정에서 청소년들은 인터넷의 유해물 현황을 조사하고 토론을 나눌 수 있을 것이다. 이를 통해 정보의 가치, 좋은 정보의 필요성을 중심으로 건전한 정보문화 정착에 대한 필요성을 체험하고 의식과 가치관이 자연스럽게 형성되도록 해야 할 것이다.

제언 8. 현실의 놀이문화 개발 및 정보문화 공간 조성

청소년들은 인터넷이라는 가상공간이 아니라 현실 속에 신체적 활동이나 여가생활을 할 수 있는 놀이문화의 조성이 무엇보다도 필요하다. 건전한 놀이문화의 조성은 단순히 체육시설을 갖추는 물리적 공간과 시설을 확보하는 것 뿐 만 아니라, 학교에서나 가정 내에서 청소년들에게 이런 활동들을 장려하고 함께 어울릴 수 있는 기회를 마련해 주는 것이다. 아직도 우리 사회는 청소년들을 성인들의 잣대로 만든 틀 안에서 옳아매고, 여러 일탈 행동들을 규제하고 처벌하는 분위기이다. 그 결과 가정과 사회와 학교생활 속에서 쌓이는 스트레스 풀기 위하여 음성적인 공간으로 모여들며, 제어되지 못한 욕구를 분출하는 데 몰두하고 있다.

건전한 놀이문화의 조성은 일상에서 느끼는 과도한 스트레스를 분출하게 하는 통로가 될 것이다. 청소년들이 갖고 있는 부정적인 것을 부정하고 무시하고 억압하기보다는, 긍정적인 방향으로 표출할

수 있는 기회를 제공해 주어야 할 것이다.

또한 유해정보에 대한 규제, 단속의 차원에서 한 단계 더 나아가 청소년을 위한 유익한 정보를 제공하는 노력이 필요하다. 청소년들의 음란, 폭력 정보에 대한 노출과 접촉, 그리고 중독에 대한 비판이 청소년들이나 유해한 정보의 제공자들에게만 가해져서는 안 될 것이다. 각종 불건전 정보와 음란과 욕설로 대화방이 도배되기 전에 이보다 앞서서 정보의 중요성을 인식해 유익하고 흥미로운 정보 공간을 만들지 못한 청소년 정책 담당자, 활동 지도자, 부모, 교사들에게도 책임이 있는 것이다. 청소년 스스로 건전한 정보문화를 만들어 가도록 지원하는 방법으로 가장 우선되어야 할 것은 좋은 정보의 장을 마련해 주는 것이다.

청소년들의 정보문화 형성을 위한 정보의 장은 생활 속에서 점진적으로 이루어지고 체험이 함께 할 때 더욱 활성화된다. 청소년들의 정보 습득과 활용, 정보마인드 함양, 정보교육, 정보 윤리운동이 이루어지는 중심센터로서 가상이 아닌 현실의 정보문화공간을 제공할 필요가 있다. 청소년들이 쉽게 찾을 수 있는 생활주변의 각종 청소년 시설이나 지하철 역 등을 활용하여 소규모라도 이러한 공간을 설치해 간다면 청소년 정보문화의 활성화에 크게 기여할 수 있을 것이다.

제언 9. 다양한 콘텐츠 제공 및 사이버커뮤니티 활성화

사회적으로 문제가 되고 있는 청소년들의 채팅(음란채팅), 음란물 등에 대한 지나친 몰두를 예방할 수 있는 가장 좋은 방법은 대안적인 관심이나 취미를 추구하거나, 유용한 정보를 획득하거나, 문화생산자로서의 주체적 능력을 발휘하거나, 정서적 친밀감을 찾을 수 있도록 유용한 콘텐츠나 서비스를 개발하여 보급하는 것이다.

이를 위해서는 청소년 관련 기관이나 단체, 사업자 등이 청소년을 위한 콘텐츠와 서비스를 개발하고 보급하도록 정부 차원의 적극적인 지원이 요구된다. 콘텐츠나 서비스의 개발과정에서는 청소년들의 요구를 충분히 반영함으로써 자신들의 것으로 받아들여지도록 해야 할 것이다. 사이버공간의 특성을 청소년이 제대로 이해하고 개방성과 다양성을 존중하며 사회적 책임을 다하고 표현의 자유, 개인정보, 사회적 책임 등에 대해 청소년 스스로 생각하고 판단할 수 있는 프로그램의 운영이 필요하다.

이와 더불어 사이버공간의 역기능 해소라는 관점에서 탈피하여 사이버문화의 긍정적 가치를 적극적으로 발현시키는 사이버커뮤니티 활성화 방안이 모색될 필요가 있다. 청소년의 사이버공간 접근과 관련하여 지금까지는 불필요하거나 불건전한 정보에 대한 청소년의 접근을 방지하는 것에 초점을 맞춘 정책이 주류를 이루어 왔다. 음란물 차단 프로그램이나 스팸메일 차단 프로그램의 개발과 보급이 대표적이다. 그러나 건전한 정보나 커뮤니티에 청소년이 접근할 수 있는 여건을 마련하는 작업은 청소년 권장사이트를 지정하여 제시하는 수준에 머

물고 있어 상대적으로 소홀히 간주되어 왔다.

권장사이트 추천 사업은 청소년이 인식하고 접근하려는 의지가 있다는 전제를 만족할 때 그 효과를 담보할 수 있다는 한계를 지닌다. 현실적으로 청소년들 가운데 권장사이트 목록 중에 자신에게 적합한 사이트를 선택하고 그 사이트를 이용하는 경우는 극소수에 불과할 것이다. 이러한 사이트의 대부분인 청소년의 적극적인 참여보다는 성인이 중심이 되어 개설되어 운영하는 경우가 대부분이다.

청소년들이 스스로 그러한 활동을 주도할 수 있도록 활발하고 건전한 사이버 활동을 공개하고 상호 네트워크를 강화해 나갈 필요가 있다. 인터넷 방송, 웹진, 영화나 음악활동 등 청소년들의 다양한 활동 성과를 보여주고 집약시킬 수 있는 실질적인 네트워크가 강화되어야 할 것이다. 그리고 청소년이 참여하는 사이버커뮤니티의 자율규제관련 지침이나 온라인 사례집을 만들어 발송하거나 오프라인 행사에 대한 지원을 강화함으로써 사이버커뮤니티가 청소년의 현실생활에 도움이 될 수 있는 여건이 마련되어야 할 것이다. 또한, 사이버커뮤니티의 활동을 현실생활에 필요한 다양한 청소년활동과 연계할 수 있는 방안을 적극적으로 실시해야 할 것이다.

그리고 청소년 관련 전담기구나 사업자의 주관 하에 청소년들이 평가하여 우수 커뮤니티를 발굴하여 모범사례로 인정하고 지원함으로써 청소년을 위한 건강한 커뮤니티의 활성화를 유도할 필요가 있다. 또한, 학교의 특별활동이나 생활수기 등을 통해 사이버커뮤니티에서의 활동경험을 공유할 수 있게 함으로써 다양한 유형별로 우수사례를 보여줌으로써 청소년들에게 우수 사이버커뮤니티를 확산시키는 계기를 마련할 수 있을 것이다.

제언 10. 국가차원의 청소년 정보화 정책 수립 및 지원체계 확립

청소년들이 온라인 채팅으로 새로운 사람과의 만남과 체험을 통해 사회성을 높일 수 있기 위해서는 긍정적인 조건과 환경 속에서 청소년이 자신의 정상적인 필요에 의한 참여 요건을 갖출 때만이 가능하다. 이러한 맥락에서 청소년이 온라인 채팅을 포함한 사이버커뮤니티 활동에 대한 정부의 단순한 물리적 지원이 아니라 다양한 차원에서 청소년들에게 제안될 수 있는 대안의 중요성이 제기된다. 그리고 이러한 대안은 지금까지의 소극적이고 보수적인 접근에서 탈피하여 보다 적극적이고 자율적인 청소년 정보화정책의 맥락에서 추진되어야 할 것이다.

청소년의 건전한 사이버커뮤니티 활동을 위한 정책의 기본방향과 세부적인 정책내용을 구성하는 작업은 보다 큰 차원의 청소년 정보화 정책을 수립하는 맥락에서 진행될 때 체계화될 수 있다. 청소년의 건전한 사이버커뮤니티 활동을 위한 관련 정책이나 사업은 사이버 공간의 기술적 특성과 사이버 커뮤니티가 지닌 긍정적 특성과 효과, 청소년기의 사회적 특성 등을 종합적으로 고려하여 수립되어야 할 것이다. 단순히 청소년들을 직접 대상으로 하는 현실공간에서의 주입식 정보 윤리교육이나, 음란물 차단 프로그램의 보급사업과 같은 분절적인 접근을 지양하고 통합적인 접근을 시도해야 한다. 즉, 관련 정책과 제의 유형화와 연결체계가 논리적·행정적으로 체계화되어 청소년의 사이버커뮤니티 활동과정에 따라 정책을 세분화하여 선택과정, 참여과정, 상호작용 과정 등 과정별 다양한 접근이 이루어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강동범(2000). “사이버범죄와 형사법적 대책”, 사이버범죄의 실태와 대책, 제25회 형사정책세미나 자료집, 서울: 한국형사정책연구원.
- 고영호(1999). “정보사회와 범죄”, 정보사회학회 편, 정보사회의 이해, 서울:나남.
- 김남숙(2002). 중학생의 인터넷 중독에 관한 연구. 석사학위 논문. 연세대학교 교육대학원.
- 김두섭·민수홍(1996). 개인의 자기통제력이 범죄억제에 미치는 영향. 서울: 한국형사정책연구원.
- 김연주(2003). 원조교제를 통해 본 청소년의 섹슈얼리티와 행위자성. 석사학위 논문. 연세대학교 대학원.
- 김옥순·홍혜영(1999). 정보사회와 청소년:통신중독증, 서울:한국청소년문화연구소.
- 김은경(2001). 사이버 성폭력의 현실과 쟁점들, 사이버커뮤니케이션 학보, 7.
- 김준호, 노성호(1993). 학교가 청소년일탈에 미치는 영향에 관한 연구. 한국형사정책연구원
- 김준호, 김선애(1996) 가족의 구조 및 기능과 반사회적 행동. 형사정책연구, 25:109-41
- 김형태(1989). 청소년기 자아정체감의 발달 및 측정에 관한 연구. 박사학위 논문, 충남대학교 대학원.
- 김해옥, 손해숙, 박수경, 임상화, 전진호(1999). 부산,경남지역 중학교 남학생의 컴퓨터 음란물 접촉 실태 및 관련요인. 인제의학, 20:447-54
- 동아닷컴, 2000.10.24
- 동아일보, 2001년 1월 18일

- 류승호(1999). “정보사회의 윤리: 정보공간의 일탈과 규제”, 정보사회학회 편, 정보사회의 이해, 서울:나남
- 민수홍(1998). 가정폭력이 자녀의 비행에 미치는 영향. 서울:한국형사정책연구원.
- 박현이(2000). “10대 남자 청소년의 성행태에 대한 조사.” 2000년 제 2회 10대임신 예방을 위한 연속토론회, [10대 임신과 남자의 무책임, 무엇이 문제인가?]. 2000년 9월 27일, 서울 YMCA 청소년 성교육상담실
- 심응철(1999) 청소년의 충동성 및 공격성과 폭력행동의 상관관계. 한국심리학회지:발달, 12(2):24-34
- 양돈규.(2000). 청소년의 감각추구경향과 인터넷중독 경향 및 인터넷 관련 일탈간의 상관성. 청소년학연구, 7(2):117-36.
- 어기준(1999).컴퓨터와 야한 아이들 그리고 순진한 부모 .서울:아세아미디어
- 어기준(2000).청소년 pC중독의 유형과 문제점.서울:한국컴퓨터생활연구소.
- 어기준(2001).채팅 사이트 및 채팅 실태 보고서. 서울:한국컴퓨터생활연구소.
- 윤가현(2000). “10대의 이성교제와 성생활” 한국청소년복지학회 춘계학술대회, [청소년의 성문제와 성보호].한국청소년복지학회. 2000년 5월 26일.
- 윤영민(2000). 청소년인터넷 사용:분석모형의 개발. 정보와 사회,2:133-53.
- 이선경(2001). 청소년 인터넷 사용현황과 우울 및 자기통제력과의 관계. 석사학위 논문. 서강대학교 대학원.
- 이세용(2000). 인터넷과 청소년의 성의식. 정보와 사회,2:154-82.
- 이해경(2002). 청소년들의 음란물, 음란채팅, 폭력게임중독 경험에 대한 비교 분석. 청소년학 연구,9(1):91-114.
- 이지연(1994). 10대의 성을 찾아서. 섹스, 포르노, 에로티즘:쾌락의 악몽을 넘어서.서동진 외편. 서울:현실문화연구.
- 장순복(2000).10대 여성의 임신 실태와 예방 대책. 청소년보호위원회.
- 임은미(1999). “청소년사이버문화의 이해와 지도방안” , 청소년의 사이버문화, 서울:한국청소년상담원

- 정영숙(2000). “N세대의 친사회도덕발달: 관련변인의 탐색 및 증진방안의 모색”. 발달심리학회 2000춘계심포지움. 39-68.서울:한국심리학회 발달심리학회.
- 정희태(1998). 사이버스페이스에서의 부적절한 행위양식에 관한 연구. 고려대학교 박사학위논문.
- 청소년보호위원회(2000). 청소년 인터넷에 대한 이해와 사용정도에 관한 연구. 청소년보호위원회.
- 한상철, 조아미, 박성희(1997). 청소년심리학. 서울:학문사
- 한상철(1998). 청소년기의 위험행동:교우관계 및 가족역할변화와와의 관계. 청소년학연구, 5,3,45-62, 서울: 한국청소년학회.
- 한국일보, 1999. 9.19
- 한국정보문화센터(2001). 인터넷 중독현황 및 실태조사. 한국정보문화센터.
- 한국청소년상담원(2003). 청소년인터넷 과다사용 예방 프로그램 개발Ⅱ. 청소년상담연구,102.
- 한국청소년개발원(2003). 청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구. 한국청소년개발원연구보고서.
- 황상민(2000). 사이버 공간의 경험과 청소년 발달: 자기 창조를 통한 가상 공동체의 형성.
- 황상민·한규석(1999). 사이버공간의 심리:인간적 정보화 사회를 향해서. 서울:박영사.
- 한국일보, 2002년 5월 17일자
- 푸코,이규현 역(1999). 성의 역사. 제 1권 앞의 의지.서울:나남출판
- 푸코와 앙리-레비(1995). 권력과 성. 미셸 푸코, 섹슈얼리티의 정치와 페미니즘. 미셸 푸코외 지음.서울:새물결.
- Susan Moore & Doreen Rosenthal(1993). *Sexuality in Adolescence*. London:Routledge.

- Akers, R.(1996). *Criminological Theories: Introduction and Evaluation*. Roxbury Publishing Co.:민수홍, 박기석, 박강우, 기광도,전영실 역(2000). 범죄학이론. 지산.
- Akers,R. Marvin, K. Lonn Lanza-Kaduce, and Marcia, R.(1979). "Social learning and deviant Behavior". American Sociological review. 8(4), 636-655.
- Arnett,J.(1998). Risk behavior and family role transitions during the twenties. *Jounal of youth and adolescence*,27(30),301-320.
- Beccaria, C.(1963). *On crimes and Punishment*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- Bentham, J.(1970). *An introduction to the principles of deviance*, NewYork:Free Press.
- Cohn and Farrington.(1994). "who are the most-cited scholars in major american Criminology and Criminal justice Jounals?" *Journal of Crimianl justice*. 22(3), 517-534.
- Dertouzos,M.L.(1997). *What will be : How the new World of information will Change Our Lives*, sanfrancisco: Harperedge.
- Elkind,D.(1967). Ego centrism in adolscence. *Child Development*, 38,1025-1034.
- Erickson,E.H.(1968). *Identify:youth and crisis*. New York :W.W. Norton.
- Gottfredson,M. and Hirschi,T.(1990). *A general Theory of Crime*. Palo alto, CA:stanford University Press.
- Grasmick, H. and Green,D.(1980). "Legal Punishment, Social disapproval, and internalization as inhibitors of illegal behaviors." *Jounal of Criminal Law and Criminology* 71:325-335.

- Grasmick, H. and Brusik, R. (1990). "Conscience, significant others, and rational choice: extending the deterrence model." *Law and Society Review* 24, 837-862.
- Hagan, J. (1987). *modern Criminology: Crime, Criminal Behaviors and Its control*, Singapore: McGraw Hill.
- Hirschi, T. (1969). *Cause of Delinquency*. Berkley, CA: University of California Press.
- Hobbes, T. (1957). *Leviathan*. Oxford: Basil Blackwell.
- Marcia, J.E. (1991). *identity and self development*. In R.M. Learner, A.C. Petersen, & J. Brooks, *Encyclopedia of adolescence*. New York: Garland.
- Suler, J. (2000). "*adolescence in cyberspace*". *Psychology of Cyberspace*.
- Sutherland, E. (1939). *Principles of Criminology*. third edition. Philadelphia: J.B. Lippincott.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: the rise of net Generation*, McGraw-Hill.
- Wolfgang, M. and Ferracutti, F. (1967). *The Subculture of Violence: Towards an integrated Theory in Criminology*. Beverly hills, California: Sage.
- Young, K. (2000). "*What is Internet Addiction*", Center for On-Line addiction.
- Agnew, R. (1992). *foundation for a General Strain Theory of Crime and Delinquency*. *criminology* 30: 47-87.
- Elliott, D.S., D. Huizinga, and S. Ageton. (1985). *Explaining Delinquency and Drug Use*. Beverly hills: sage.
- Gottfredson, M. and T. Hirschi. (1990). *A General Theory of crime*. Stanford: Stanford University Press.

- Hawkins, J.D. and D.L. Lishner, (1987). *Schooling and Delinquency*. In E.H. Johnson (ed), *Handbook on Crime and Delinquency Prevention*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Joinson, A. (1998). *Causes and Implications of Disinhibited Behavior on the Internet*, In J. Gackenbach (ed), *Psychology and the Internet*. New York: Academic Press.
- Kaplan, H.B. (1975). *Self-Attitudes and Deviant Behavior*. Pacific Palisades, CA: Goodyear.
- Loeber, R. and M. Stouthamer-Loeber, (1986). *Family Factors as Correlates and Predictors of Juvenile Conduct Problems and delinquency*. In M. Tonry and N. Morris (Eds.), *Crime and Justice* (7). Chicago: University of Chicago Press.
- Moffitt, T.E. (1993). Adolescence-Limited and Life-course-persistent antisocial Behavior: A Developmental Taxonomy. *Psychological Review* 100:674-701.
- Skinner, W. and A.M. Fream. (1997). A Social Learning Analysis of Computer Crime among College Students. *Journal of Research in Crime and Delinquency* 34:495-518.
- Smith, C.A. and S.B. Stern. (1997). Delinquency and Antisocial Behavior: A Review of Family Processes and Intervention research. *Social Service review* 71:382-420.
- White, H.R., E.W. Labouvie and M.E. Bates. (1985). The Relationship between sensation-Seeking and Delinquency. *Journal of Research in Crime and Delinquency* 22:197-211.
- Wisdom, C.S. (1989). Child Abuse, Neglect and Violent Criminal behavior. *Criminology* 27:251-71

부 록

1. 설문지
2. 면담지
3. 통계표

[부록 1] 설문지

「청소년 인터넷 이용 실태조사」

안녕하십니까?

한국청소년개발원에서는 청소년의 인터넷 사용실태 연구를 수행하고 있습니다. 이 질문지에 표시한 학생 여러분의 의견에는 맞고 틀리는 것이 없으며 또한 좋고 나쁜 것이 있을 수 없습니다. 그저 있는 내용 그대로, 또한 알고 계신 그대로 솔직하게 답변하여 주시면 됩니다. 학생 여러분들이 응답하신 내용은 연구 이외의 다른 목적으로는 결코 사용하지 않을 것이며, 또한 개인의 비밀은 철저히 지킬 것을 약속드립니다. 설문내용을 읽으시고 편한 마음으로 솔직하게 응답하여 주시면 연구에 많은 도움이 되겠습니다.

2004. 10

한국청소년개발원 육성정책연구실 연구책임자 김경화

◆ 문의처: 전화 (02) 2188-8893, fax (02) 2188-8829,

E-mail khdream@youthnet.re.kr

※ 다음 각 문항을 읽고, 해당되는 번호에 √표 하시기 바랍니다.

1. 하루 평균 PC 사용시간은?

- ① 30분 이내 ② 30분-1시간 ③ 1-2시간 ④ 2-3시간
⑤ 3시간 이상 ⑥ 기타()

2. PC를 가장 많이 이용하게 되는 경우는?

- ① 일기나 편지, 숙제 등 문서작성 ② 채팅, 인터넷 ③ 게임, 오락
④ 음악감상, 영상물 감상 ⑤ 기타 ()

3. PC 보유 형태는? ① 없다 ② 가족 공용 ③ 개인 소유
4. 인터넷 사용기간은? ① 1년 ② 2년 ③ 3년 ④ 4년 ⑤ 5년 이상
5. 하루 평균 인터넷 이용시간은?
① 30분 이내 ② 30분-1시간 ③ 1-2시간 ④ 2-3시간 ⑤ 3시간 이상
6. 인터넷 이용 주요 시간대는? ① 새벽 ② 오전 ③ 오후 ④ 저녁 ⑤ 심야
7. 인터넷을 이용하는 가장 중요한 동기나 목적은?
① 학습, 지식, 정보에 도움 ② 새로운 사람과 대화하고 사귀고 싶어서
③ 게임이나 오락 등이 재미있어 ④ 기타 ()
8. 인터넷 이용 장소는?
① 집 ② PC방 ③ 학교 ④ 컴퓨터학원 ⑤ 기타 ()
9. 인터넷 시작 계기는?
① 신문이나 관련서적을 보고 ② 친구나 주위의 소개로
③ 남이 하는 것을 보고 호기심 ④ 정보화 사회에 대비하기 위해서
⑤ 기타 ()
10. 가장 많이 이용하는 인터넷 서비스 유형은?
① e-mail ② 채팅 ③ 정보 및 자료서비스 ④ 온라인게임
⑤ 게시판, 정보, 여론광장 ⑥ 동호회, 포럼 ⑦ 기타 ()
11. 주로 이용하는 인터넷 접속 요일은?
① 주중 ② 주말과 공휴일 ③ 거의 매일 ④ 기타 ()

12. 인터넷 이용의 가장 큰 장점은?

- ① 정보 습득 ② 학습에 도움 ③ 대인관계 형성 및 지속
④ 스트레스 해소 ⑤ 기타 ()

13. 인터넷 이용의 가장 큰 단점은?

- ① 음란물 접촉 ② 익명성으로 인한 부도덕성 ③ 현실과 가상의 혼란
④ 인터넷 중독 ⑤ 공부할 시간을 뺏김 ⑥ 기타()

14. 인터넷에서 이용하는 각 항목 중 일주일간 이용량은?

검색 항목 \ 접속 이용량	거의 안함	1-2시간	2-3시간	3-4시간	4시간 이상
1) 공개자료실	①	②	③	④	⑤
2) 온라인 학습/공부방	①	②	③	④	⑤
3) 전자도서관	①	②	③	④	⑤
4) 정보검색센터	①	②	③	④	⑤
5) 홈페이지 관리	①	②	③	④	⑤
6) 전자우편(e-mail)	①	②	③	④	⑤
7) 동호회/ 팬클럽	①	②	③	④	⑤
8) 채팅/컴팔	①	②	③	④	⑤
9) 게임/ 온라인게임	①	②	③	④	⑤

15. 인터넷이 여가시간 중 차지하는 비중은?

- ① 아주적다 ② 적다 ③ 보통이다 ④ 많다 ⑤ 거의 전부이다

16. 인터넷 사용을 위해 부모가 잠들기를 기다려 본 적이 있는지?

- ① 있다 ② 없다

17. 인터넷 사용한달 평균 지출비용은? (PC통신비, PC방 이용료 등)

- ① 10,000원 이하 ② 10,000원-20,000원 ③ 20,000원-30,000원 ④ 30,000원 이상

18. 온라인 채팅 경험은? ① 없다 ② 있다

19. 온라인 채팅 대상은?

- ① 친구 ② 이성 친구 ③ 성인남성 ④ 성인여성 ⑤ 기타 ()

20. 온라인 채팅 대상의 나이는? ① 10대 ② 20대 ③ 30대 ④ 40대이상

21. 온라인 채팅의 주제는?

- ① 이성 ② 취미 ③ 학습 ④ 동호회 ⑤ 기타 ()

22. 온라인 채팅의 평균 소요 시간은?

- ① 거의 안함 ② 1시간 미만 ③ 1-2시간 ④ 3-4시간 ⑤ 5시간 이상

23. 온라인 채팅 후 직접 만나 본 경험은?

- ① 전혀 없다 ② 별다른 관심이 없다 ③ 관심이 조금 있다
④ 만난 적이 있다 ⑤ 기타 ()

24. 온라인 채팅의 주된 목적은?

- ① 친구를 사귀려고 ② (취미나 관심사에 대해) 이야기를 하고 싶어서
③ 시간 때우려고 ④ 고민을 이야기하고 싶을 때 ⑤ 정보를 얻기위해

25. 다음은 온라인 채팅 이용정도에 대한 평가입니다. 자신의 경험에 비추어 해당되는 곳에√ 체크해주세요.

문 형	전혀 아니다	거의 아니다	그렇다	약간 그렇다	매우 그렇다
1) 스트레스가 풀린다	①	②	③	④	⑤
2) 부모님이나 친구와의 갈등을 잊어버릴 수 있다	①	②	③	④	⑤
3) 성적 욕구가 해소된다	①	②	③	④	⑤
4) 내 자신을 좀 더 멋있는 사람으로 꾸밀 수 있다	①	②	③	④	⑤
5) 내 자신이 대단한 사람처럼 느껴진다	①	②	③	④	⑤

6) 평소에 못하던 말이나 행동을 할 수 있는 용기나 자신감이 생긴다	①	②	③	④	⑤
문항	전혀 아니다	거의 아니다	그렇다	약간 그렇다	매우 그렇다
7) 사람들과 어울리는 것이 더 쉬워진다	①	②	③	④	⑤
8) 속마음을 더 잘 이야기할 수 있다	①	②	③	④	⑤
9) 인간관계의 폭이 넓어진다	①	②	③	④	⑤
10) 공부에 도움이 되는 정보를 쉽게 찾을 수 있다	①	②	③	④	⑤
11) 내 자신이 세계화가 되는데 큰 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
12) 취미나 여가활동에 도움이 되는 정보를 쉽게 구할 수 있다	①	②	③	④	⑤
13) 채팅을 통해 친구를 사귄 적이 있다	①	②	③	④	⑤
14) 채팅을 너무 많이 이용하고 있다	①	②	③	④	⑤
15) 채팅 때문에 부모님에게 혼난 적이 있다	①	②	③	④	⑤
16) 해야 할 일을 하기 전에 채팅을 한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
17) 마음먹은 시간보다 오래 이용한다	①	②	③	④	⑤
18) 숙제 및 학업에 영향을 받은 적이 있다	①	②	③	④	⑤

26. 인터넷 음란물(성인, 야한 사이트) 접촉 경험은?

- ① 전혀 없다 ② 1번-3번 ③ 4번-6번 ④ 7번-9번 ⑤ 10번 이상

27. 인터넷 음란물 접촉경로는?

- ① 친구를 통해 ② 검색하다 우연히 ③ 수신(스팸)메일
④ 신문 및 잡지 ⑤ 기타 ()

28. 인터넷 음란물 최초 접촉 시기는?

- ① 초등학교 ② 중학교 ③ 고등학교 ④ 기타

29. 주로 이용하는 인터넷 음란물 유형은?

- ① 음란사진 및 만화 ② 음란동영상 ③ 음란소설
④ 음란채팅 대화 ⑤ 음란물 주고받기 ⑥ 기타 ()

30. 인터넷 음란물 접속 횟수는 ?

- ① 없음 ② 1년에 1-2번 ③ 1달에 1-2번 ④ 1주일에 1-2번 ⑤ 매일

31. 인터넷 음란물 이용시간은?

- ① 30분미만 ② 30분-1시간 ③ 1시간-2시간 ④ 2시간 이상

32. 인터넷 음란물을 보고 난 후의 느낌은?

- ① 별다른 느낌이 없다 ② 재미있고 스트레스가 해소된다
③ 따라 하고 싶은 강한 충동을 느낀다 ④ 죄책감이나 수치심이 든다

33. 다음은 음란물 이용 정도에 대한 평가입니다. 자신의 경험에 비추어 해당되는 곳에√ 체크해주세요.

문 항	전혀 아니다	거의 아니다	그렇다	약간 그렇다	매우 그렇다
1) 원래 마음먹은 시간보다 오래 이용한다	①	②	③	④	⑤
2) 숙제, 학업에 영향을 미친 적이 있다	①	②	③	④	⑤
3) 해야 할 일을 하기 전에 음란물을 본 적이 있다	①	②	③	④	⑤
5) 음란물을 보느라 잠을 못 잔적이 있다	①	②	③	④	⑤
6) 가족에게 음란물을 본 것에 대해 거짓말을 한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
7) 음란물을 보다가 부모님께 혼난 적이 있다	①	②	③	④	⑤
8) 나는 음란물을 너무 많이 이용하고 있다	①	②	③	④	⑤

※ 다음은 여러분의 개인사항에 대한 질문입니다. 해당하는 곳에 √표 하여 주시기 바랍니다.

34. 거주지역 : ① 대도시 ② 중소도시 ③ 읍·면

35. 성 별 : ① 남 ② 여

36. 학교 및 소속:

① 중학교 ② 고등학교

37. 부모님의 인터넷 사용에 대한 생각은?

우리부모님은	① 예	②아니오
1) 인터넷을 사용할 줄 아신다.	①	②
4) 인터넷이 공부에 방해가 된다고 생각하신다.	①	②
5) 집에 있는 컴퓨터에 음란물 차단 프로그램을 설치하셨다.	①	②

[부록 2] 면담지

「청소년 온라인 채팅과 성적 일탈행위」 관련 사전 질문지

1. 다음과 같은 경험이 있습니까? 있다면 V표 해주세요.

- ① 인터넷 채팅을 하는 중에 상대방이 음란한 말(야한 말)을 한 적이 있다
- ② 인터넷 채팅을 하는 중에 상대방이 음란한 그림(신체 일부가 노출된 사진을 찍어서 보여줌)을 보여준 적이 있다
- ③ 인터넷 채팅 중에 상대방이 야한 말을 주고받으면서 자위행위를 한 적이 있다
- ④ 채팅하다가 알게 된 사람과 실제 만나서 성적인 접촉(애무)을 나누자고 제안을 받은 적이 있다.
- ⑤ 채팅하다가 알게 된 사람과 실제 만나서 성관계를 하자고 제안을 받은 적이 있다.

2. 다음과 같은 경험이 있습니까? 있다면 V표 해주세요.

- ① 인터넷 채팅을 하면서 음란한 말(야한 말)을 나눈 적이 있다
- ② 인터넷 채팅을 하면서 음란한 그림(나의 신체 일부가 노출된 사진을 찍어서 보여줌)을 보여준 적이 있다
- ③ 인터넷 채팅 중에 야한 말을 주고받으면서 자위행위를 한 적이 있다
- ④ 채팅하다가 알게 된 사람과 실제 만나서 성적인 접촉(애무)을 나누는 적이 있다

⑤ 채팅하다가 알게 된 사람과 실제 만나서 성관계를 맺은 적이 있다

「청소년 온라인 채팅과 성적 일탈행위」 관련 본 면담지

1. 인터넷 채팅 사용과 관련하여?
 - 1) 주로 이용하는 인터넷 사이트는?
 - 2) 얼마나 자주 이용하는가?
 - 3) 인터넷 채팅방에서 주로 무엇을 하는가?
 - 4) 인터넷 채팅방에서 자주 접속하는 사람들은 누구인가?
2. 채팅 공간에서 발생하는 성적인 행동의 양상을 어떤 것들이 있는가?
 - 1) 음란 채팅을 경험한 적이 있는가?
 - 2) 음란 화상 채팅을 경험한 적이 있는가?
 - 3) 폰섹을 경험한 적이 있는가?
 - 4) 번개팅을 경험한 적이 있는가?
 - 5) 번섹을 경험한 적이 있는가?
3. 2번과 같은 경험을 하게 되는 과정을 단계적으로 설명해본다면?
 - 1) 어떤 계기에 의해서 시작하게 되었는가?
 - 2) 얼마나, 자주 하는가? 주로 이용하는 채팅방은?
 - 3) 주로 어떤 일들이 벌어지는가? 구체적인 예를 들어보라
 - 4) 위와 같은 일들을 경험하면서 어떤 생각과 느낌을 가지게 되었는가?
 - 5) 2번과 같은 경험들을 지속적으로 몰입하게 되는 이유는 무엇인가?
 - 6) 위와 같은 경험을 하는 자신에 대해 평소 어떻게 생각하고 있는가?

- 7) 위와 같은 경험을 하는 친구(타인에 대해 평소 어떻게 생각하고 있는가?
4. 2번과 같은 경험이 개인에게 어떤 영향을 주고 있는가?
 - 1) 성적인 가치관에 어떤 영향을 주고 있는가?
 - 2) 친구 관계 혹은 이성 교제에 어떤 영향을 주고 있는가?
 - 3) 미래를 준비하는 데 어떤 영향을 주고 있는가?
 - 4) 성적인 문제는 없는가? 예를 들어 임신, 성병 등
5. 앞으로 어떻게 할 것인가?
 - 1) 앞으로 어떻게 할 것인가?
 - 2) 채팅 관련 성적 행동을 계속 한다면, 그만 두지 못하는 이유는 무엇인가?
 - 3) 채팅 관련 성적 행동을 절제하기 위하여 어떤 노력들을 할 것인가?

문항내용		문서 작성	제팅, 인터넷	게임, 오락	음악 감상	기타	무응답	전체
지 역	대도시	71(13.8)	203(39.4)	127(24.7)	76(14.8)	38(7.4)		515(100.0)
	중소도시	27(8.7)	148(47.6)	72(23.2)	47(15.1)	16(5.1)	1(0.3)	311(100.0)
	읍 면	8(3.8)	81(38.8)	77(36.8)	30(14.4)	10(4.8)	3(1.4)	209(100.0)
	계	106(10.2)	432(41.7)	276(26.7)	153(14.8)	64(6.2)	4(0.4)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 39.863 df = 10, p = .000							

새벽	오전	오후	저녁	식약	
----	----	----	----	----	--

Chi-Square(χ^2) 값 = 121.552 df = 5 , p = .000

하승	새로운	제이 O 라드		
----	-----	---------	--	--

Chi-Square(χ^2) 값 = 51.839 df = 8 , p = .000

하승	새로운	제이 오라드		
----	-----	--------	--	--

Chi-Square(χ^2) 값 = 145.704 df = 4 , p = .000

하스	새로운	페이 오라드			
----	-----	--------	--	--	--

Chi-Square(χ^2) 값 = 78.892 df = 4 , p = .000

				키워드		
--	--	--	--	-----	--	--

Chi-Square(χ^2) $\chi^2 = 10.093$ df = 10 , p = .432

<부록표 IV- 20> 성별에 따른 인터넷 접속장소 차이

문항내용		집	pc방	학교	컴퓨터 학원	기타	무응답	전체
성 별	남	223(88.1)	23(9.1)	6(2.4)		1(0.4)		253(100.0)
	여	746(95.4)	17(2.2)	8(1.0)	4(0.5)	6(0.8)	1(0.1)	782(100.0)
	계	969(93.6)	40(3.9)	14(1.4)	4(0.4)	7(0.7)	1(0.1)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 29.318 df = 5 , p = .000							

<부록표 IV- 21> 학교급에 따른 인터넷 접속장소 차이

문항내용		집	pc방	학교	컴퓨터 학원	기타	무응답	전체
학 교 급	중학교	660(93.5)	32(4.5)	6(0.8)	2(0.3)	5(0.7)	1(0.1)	706(100.0)
	고등학교	309(93.9)	8(2.4)	8(2.4)	290.6	2(0.6)		329(100.0)
	계	969(93.6)	40(3.9)	14(1.4)	4(1.4)	7(0.7)	1(0.1)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 7.830 df = 5 , p = .166							

<부록표 IV- 22> 거주지에 따른 컴퓨터 보유 차이

문항내용		있다	가족용	개인용 (본인소유)	무응답	전체
지 역	대도시	9(1.7)	398(77.3)	106(20.6)	2(0.4)	515(100.0)
	중소도시	4(1.3)	262(84.2)	45(14.5)		311(100.0)
	읍 면	12(5.7)	136(65.1)	60(28.7)	1(0.5)	209(100.0)
	계	2592.4)	796(76.9)	211(20.4)	3(0.3)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 31.939 df = 6 , p = .000					

<부록표 IV- 23> 성별에 따른 컴퓨터 보유 차이

문항내용		있다	가족용	개인용 (본인소유)	무응답	전체
성 별	남	9(3.6)	169(66.8)	75(29.6)		253(100.0)
	여	16(2.0)	627(80.2)	136(17.4)	3(0.4)	782(100.0)
	계	25(2.4)	796(76.9)	211(20.4)	0(0.3)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 21.306 df = 3 , p = .000					

<부록표 IV- 24> 학교급에 따른 컴퓨터 보유 차이

문항내용		있다	가족용	개인용 (본인소유)	무응답	전체
학 교 급	중학교	19(2.7)	542(76.8)	144(20.4)	1(0.1)	706(100.0)
	고등학교	6(1.8)	254(77.2)	67(20.4)	2(0.6)	329(100.0)
	계	25(2.4)	796(76.9)	211(20.4)	3(0.3)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 2.388 df = 3 , p = .496					

<부록표 IV- 25> 거주지에 따른 인터넷 사용계기 차이

문항내용		신문,서적 통해	친구소개	호기심	정보화 사회대비	기타	무응답	전체
지 역	대도시	15(2.9)	129(25.0)	101(19.6)	162(31.5)	105(20.4)	3(0.6)	515(100.0)
	중소도시	10(3.2)	75(24.1)	73(23.5)	77(24.8)	72(23.2)	4(1.3)	311(100.0)
	읍 면	5(2.4)	62(29.7)	28(13.4)	65(31.1)	45(21.5)	4(1.9)	209(100.0)
	계	30(2.9)	266(25.7)	202(19.5)	304(29.4)	222(21.4)	11(1.1)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 15.073 df = 10 , p = .129							

<부록표 IV- 26> 성별에 따른 인터넷 사용계기 차이

문항내용		신문,서적 통해	친구소개	호기심	정보화 사회대비	기타	무응답	전체
성 별	남 여 계	5(2.0)	67(26.5)	58(22.9)	65(25.7)	51(20.2)	7(2.8)	253(100.0)
		25(3.2)	199(25.4)	144(18.4)	239(30.6)	171(21.9)	4(0.5)	782(100.0)
		30(2.9)	266(25.7)	202(19.5)	304(29.4)	222(21.4)	11(1.1)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 14.008 df = 5 , p = .016							

〈부록표 IV- 27〉 학교급에 따른 인터넷 사용계기 차이

문항내용		신문, 서적 통해	친구소개	호기심	정보화 사회대비	기타	무응답	전체
학 교 급	중학교	19(2.7)	188(26.6)	139(19.7)	200(28.3)	150(21.2)	10(1.4)	706(100.0)
	고등학교	11(3.3)	78(23.7)	63(19.1)	104(31.6)	72(21.9)	1(0.3)	329(100.0)
	계	30(2.9)	266(25.7)	202(19.5)	304(29.4)	222(21.4)	11(1.1)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 4.587 df = 5 , p = .468							

〈부록표 IV- 28〉 거주지에 따른 인터넷 사용유형 차이

문항내용		매일	채팅	정보 제공	게임	게시판	동호회	기타	무응답	전체
지역	대도시	30(5.8)	78(15.1)	154(29.9)	118(22.9)	40(7.8)	46(8.9)	43(8.3)	6(1.2)	515(100.0)
	중소도시	23(7.4)	95(30.5)	49(15.8)	80(25.7)	14(4.5)	26(8.4)	22(7.1)	2(0.6)	311(100.0)
	읍면	16(7.7)	55(26.3)	22(10.5)	75(35.9)	8(3.8)	7(3.3)	22(10.5)	4(1.9)	209(100.0)
	계	69(6.7)	228(22.0)	225(21.7)	273(26.4)	62(6.0)	79(7.6)	87(8.4)	12(1.2)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 82.111 df = 14 , p = .000									

〈부록표 IV- 29〉 성별에 따른 인터넷 사용유형 차이

문항 내용		매일	채팅	정보 제공	게임	제시판	동호회	기타	무응답	전체
성별	남 여 계	2(0.8)	32(12.6)	18(7.1)	177(70.0)	3(1.2)	8(3.2)	8(3.2)	5(2.0)	253(100.0)
		67(8.6)	196(25.1)	207(26.5)	96(12.3)	59(7.5)	71(9.1)	79(10.1)	7(0.9)	782(100.0)
		69(6.7)	228(22.0)	225(21.7)	273(26.4)	62(6.0)	79(7.6)	87(8.4)	12(1.2)	1035(100.0)
		Chi-Square(χ^2) 값 = 339.362 df = 7, p = .000								

<부록표 IV- 30> 학교급에 따른 인터넷 사용유형 차이

문항내용		메일	채팅	정보 제공	게임	게시판	동호회	기타	무응답	전체
학 교 급	중학교	49(6.9)	192(27.2)	97(13.7)	239(33.9)	27(3.8)	44(6.2)	50(7.1)	8(1.1)	706(100.0)
	고등학교	20(6.1)	36(10.9)	128(38.9)	34(10.3)	35(10.6)	35(10.6)	37(11.2)	4(1.2)	329(100.0)
	계	69(6.7)	228(22.0)	225(21.7)	273(26.4)	62(6.0)	79(7.6)	87(8.4)	12(1.2)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 167.348 df = 7, p = .000									

<부록표 IV- 31> 거주지에 따른 인터넷 접속 요일 차이

문항내용		주중	주말과 공휴일	거의 매일	기타	무응답	전체
지역	대도시	82(15.9)	182(35.3)	230(44.7)	18(3.5)	3(0.6)	515(100.0)
	중소도시	35(11.3)	118(37.9)	149(47.9)	8(2.6)	190.3)	311(100.0)
	읍 면	8(3.8)	93(44.5)	92(44.0)	11(5.3)	592.4)	209(100.0)
	계	125(12.1)	393(38.0)	471(45.5)	37(3.6)	9(0.9)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 31.802 df = 8 , p = .000						

<부록표 IV- 32> 성별에 따른 인터넷 접속 요일 차이

문항내용		주중	주말과 공휴일	거의 매일	기타	무응답	전체
성별	남	15(5.9)	127(50.2)	100(39.5)	9(3.6)	2(0.8)	253(100.0)
	여	110(14.1)	266(34.0)	371(47.4)	28(3.6)	7(0.9)	782(100.0)
	계	125(12.1)	393(38.0)	471(45.5)	37(3.6)	9(0.9)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 26.321 df = 4 , p = .000						

<부록표 IV- 33> 학교급에 따른 인터넷 접속 요일 차이

문항내용		주중	주말과 공휴일	거의 매일	기타	무응답	전체
학 교 급	중학교	59(8.4)	291(41.2)	326(46.2)	23(3.3)	7(1.0)	706(100.0)
	고등학교	66(20.1)	102(31.0)	145(44.1)	14(4.3)	2(0.6)	329(100.0)
	계	125(12.1)	393(38.0)	471(45.5)	37(3.6)	9(0.9)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 32.843 df = 4 , p = .000						

<부록표 IV- 34> 거주지에 따른 인터넷 이용 장점 차이

문항내용	정보 이용	학습 도움	대인관계 형성	스트레스 해소	기타	무응답	전체
지 역	대도시	266(51.7)	30(5.8)	82(15.9)	117(22.7)	15(2.9)	515(100.0)
	중소도시	122(39.2)	29(9.3)	62(19.9)	85(27.3)	12(3.9)	311(100.0)
	읍 면	77(36.8)	20(9.6)	30(14.4)	76(36.4)	5(2.4)	209(100.0)
	계	465(44.9)	79(7.6)	174(16.8)	278(26.9)	32(3.1)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 30.345 df = 10, p = .001						

〈부록표 IV- 39〉 학교급에 따른 인터넷 이용 단점 차이

문항내용		거의 안함	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4시간 이상	무응답	전체
성 별	남 여 계	167(66.0)	58(22.9)	14(5.5)	1(0.4)	5(2.0)	8(3.2)	253(100.0)
		356(45.5)	241(30.8)	80(10.2)	32(4.1)	43(5.5)	30(3.8)	782(100.0)
		523(50.5)	299(28.9)	94(9.1)	33(3.2)	48(4.6)	38(3.7)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 38.182 df = 5 , p = .000							

〈부록표 IV- 60〉 학교급에 따른 인터넷 ‘동호회’ 이용시간 차이

문항내용		거의 안함	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4시간 이상	무응답	전체
학 교 급	중학교	343(48.6)	207(29.3)	69(9.8)	26(3.7)	53(7.5)	39(5.5)	706(100.0)
	고등학교	180(54.7)	92(28.0)	25(7.6)	7(2.1)	13(4.0)	992.7)	329(100.0)
	계	523(50.5)	299(28.9)	94(9.1)	33(3.2)	66(6.4)	48(4.6)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 10.310 df = 5 , p = .067							

〈부록표 IV- 61〉 거주지에 따른 인터넷 ‘채팅’ 이용시간 차이

문항내용		거의 안함	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4시간 이상	무응답	전체
지역	대도시	278(54.0)	134(26.0)	47(9.1)	14(2.7)	22(4.3)	20(3.9)	515(100.0)
	중소도시	118(37.9)	92(29.6)	44(14.1)	17(5.5)	25(8.0)	15(4.8)	311(100.0)
	읍 면	88(42.1)	60(28.7)	24(11.5)	13(6.2)	19(9.1)	5(2.4)	209(100.0)
	계	484(46.8)	286(27.6)	115(11.1)	44(4.3)	66(6.4)	40(3.9)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 32.398 df = 10 , p = .000							

<부록표 IV- 62> 성별에 따른 인터넷 ‘채팅’ 이용시간 차이

문항내용		거의 안함	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4시간 이상	무응답	전체
성별	남 여 계	134(53.0)	58(22.9)	29(11.5)	13(5.1)	10(4.0)	9(3.6)	253(100.0)
		350(44.8)	228(29.2)	86(11.0)	31(4.0)	56(7.2)	31(4.0)	782(100.0)
		484(46.8)	286(27.6)	115(11.1)	44(4.3)	66(6.4)	40(3.9)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 9.264 df = 5 , p = .099							

〈부록표 IV- 631〉 학교급에 따른 인터넷 ‘채팅’ 이용시간 차이

문항내용		거의 안함	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4시간 이상	무응답	전체
학 교 급	중학교	276(39.1)	229(32.4)	85(12.0)	41(5.8)	53(7.5)	22(3.1)	706(100.0)
	고등학교	208(63.2)	57(17.3)	30(9.1)	3(0.9)	13(4.0)	18(5.5)	329(100.0)
	계	484(46.8)	286(27.6)	115(11.1)	44(4.3)	66(6.4)	40(3.9)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 68.529 df = 5 , p = .000							

〈부록표 IV- 64〉 거주지에 따른 인터넷 ‘게임’ 이용시간 차이

문항내용		거의 안함	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4시간 이상	무응답	전체
지역	대도시	227(44.1)	136(26.4)	57(11.1)	34(6.6)	46(8.9)	15(2.9)	515(100.0)
	중소도시	106(34.1)	101(32.5)	41(13.2)	20(6.4)	29(9.3)	14(4.5)	311(100.0)
	읍 면	80(38.3)	47(22.5)	36(17.2)	12(5.7)	29(13.9)	5(2.4)	209(100.0)
	계	413(39.9)	284(27.4)	134(12.9)	66(6.4)	104(10.0)	34(3.3)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 20.489 df = 10 , p = .025							

〈부록표 IV- 65〉 성별에 따른 인터넷 ‘게임’ 이용시간 차이

문항내용		거의 안함	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4시간 이상	무응답	전체
성별	남	33(13.0)	71(28.1)	48(19.0)	26(10.3)	67(26.5)	8(3.2)	253(100.0)
	여	380(48.6)	213(27.2)	86(11.0)	40(5.1)	37(4.7)	26(3.3)	782(100.0)
	계	413(39.9)	284(27.4)	134(12.9)	66(6.4)	104(10.0)	34(3.3)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 167.981 df = 5 , p = .000							

〈부록표 IV- 66〉 학교급에 따른 인터넷 ‘게임’ 이용시간 차이

문항내용		거의 안함	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4시간 이상	무응답	전체
학 교 급	중학교	224(31.7)	214(30.3)	107(15.2)	53(7.5)	89(12.6)	19(2.7)	706(100.0)
	고등학교	189(57.4)	70(21.3)	27(8.2)	13(4.0)	15(4.6)	15(4.6)	329(100.0)
	계	413(39.9)	284(27.4)	134(12.9)	66(6.4)	104(10.0)	34(3.3)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 73.543 df = 5 , p = .000							

〈부록표 IV- 67〉 거주지에 따른 여가시간 중 인터넷 비중 차이

문항내용		아주적다	적다	보통이다	많다	거의전부 이다	무응답	전체
지역	대도시	42(8.2)	90(17.5)	203(39.4)	140(27.2)	31(6.0)	9(1.7)	515(100.0)
	중소도시	23(7.4)	35(11.3)	134(43.1)	85(27.3)	31(10.0)	3(1.0)	311(100.0)
	읍 면	11(5.3)	13(6.2)	89(42.6)	73(34.9)	19(9.1)	4(1.9)	209(100.0)
	계	76(7.3)	138(13.3)	426(41.2)	298(28.8)	81(7.8)	16(1.5)	1035(100.0)
	Chi-Square(X^2) 값 = 26.848 df = 10 , p = .003							

〈부록표 IV- 68〉 성별에 따른 여가시간 중 인터넷 비중 차이

문항내용		아주적다	적다	보통이다	많다	거의전부 이다	무응답	전체
성별	남 여 계	18(7.1)	20(7.9)	110(43.5)	73(28.9)	24(9.5)	8(3.2)	253(100.0)
		58(7.4)	118(15.1)	316(40.4)	225(28.8)	57(7.3)	8(1.0)	782(100.0)
		76(7.3)	138(13.3)	426(41.2)	298(28.8)	81(7.8)	16(1.5)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 14.698 df = 5 , p = .012							

〈부록표 IV- 69〉 학교급에 따른 여가시간 중 인터넷 비중 차이

문항내용		아주적다	적다	보통이다	많다	거의전부 이다	무응답	전체
학 교 급	중학교	47(6.7)	77(10.9)	305(43.2)	205(29.0)	62(8.8)	10(1.4)	706(100.0)
	고등학교	29(8.80)	61(18.5)	121(36.8)	93(28.3)	19(5.8)	6(1.8)	329(100.0)
	계	16(1.5)	138(13.3)	426(41.2)	298(28.8)	81(7.8)	16(1.5)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 16.362 df = 5 , p = .006							

<부록표 IV- 70> 거주지에 따른 컴퓨터 이용시 부모 차이

문항내용		있다	없다	무응답	전체
지역	대도시	129(25.0)	376(73.0)	10(1.9)	515(100.0)
	중소도시	78(25.1)	229(73.6)	4(1.3)	311(100.0)
	읍 면	50(23.9)	149(71.3)	10(4.8)	209(100.0)
	계	257(24.8)	754(72.9)	24(2.3)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 7.411 df = 4 , p = .116				

<부록표 IV- 71> 성별에 따른 컴퓨터 이용시 부모 차이

문항내용		있다	없다	무응답	전체
성별	남	67(26.5)	174(68.8)	12(4.7)	253(100.0)
	여	190(24.3)	580(74.2)	12(1.5)	782(100.0)
	계	257(24.8)	754(72.9)	24(2.3)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 9.618 df = 2 , p = .008				

<부록표 IV- 72> 학교급에 따른 컴퓨터 이용시 부모 취침 기다림 차이

문항내용		있다	없다	무응답	전체
학 교 급	중학교	163(23.1)	524(74.2)	19(2.7)	706(100.0)
	고등학교	94(28.6)	230(69.9)	5(1.5)	329(100.0)
	계	257(24.8)	754(72.9)	24(2.3)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 4.619 df = 2 , p = .099				

<부록표 IV- 73> 거주지에 따른 인터넷 이용 한달평균 지출 차이

문항내용		10,000원 이하	10,000~ 20,000원	20,000~ 30,000원	30,000원 이상	무응답	전체
지역	대도시	265(51.5)	88(17.1)	89(17.3)	32(6.2)	41(8.0)	515(100.0)
	중소도시	176(56.6)	41(13.2)	58(18.6)	23(7.4)	13(4.2)	311(100.0)
	읍 면	109(52.2)	30(14.4)	34(16.3)	34(16.3)	2(1.0)	209(100.0)
	계	550(53.1)	159(15.4)	181(17.5)	181(17.5)	56(5.4)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 36.488 df = 8 , p = .000						

<부록표 IV- 74> 성별에 따른 인터넷 이용 한달평균 지출 차이

문항내용		10,000원 이하	10,000~ 20,000원	20,000~ 30,000원	30,000원 이상	무응답	전체
성별	남	107(42.3)	51(20.2)	62(24.5)	29(11.5)	4(1.6)	253(100.0)
	여	443(56.6)	108(13.8)	119(15.2)	60(7.7)	52(6.6)	782(100.0)
	계	550(53.1)	159(15.4)	181(17.5)	89(8.6)	56(5.4)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 34.128 df = 4 , p = .000						

문항내용		30분 미만	30분-1시간	1시간-2시간	2시간 이상	무응답	전체
지역	대도시	234(45.4)	35(6.8)	11(2.1)	11(2.1)	224(43.5)	515(100.0)
	중소도시	104(33.4)	16(5.1)	10(3.2)	1(0.3)	180(57.9)	311(100.0)
	읍 면	85(40.7)	4(1.9)		1(0.5)	119(56.9)	209(100.0)
	계	423(40.9)	55(5.3)	21(2.0)	13(1.3)	523(50.5)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 36.358 df = 8 , p = .000						

문항내용		별다른 느낌없다.	스트레스 해소	강한 충동	죄책감, 수치심	무응답	전체
지역	대도시	219(42.5)	27(5.2)	28(5.2)	28(5.4)	192(37.3)	515(100.0)
	중소도시	102(32.8)	102(32.8)	16(5.1)	8(2.6)	161(51.8)	311(100.0)
	읍 면	67(32.1)	67(32.1)	5(2.4)	3(1.4)	109(52.2)	209(100.0)
	계	388(37.5)	388(37.5)	48(4.6)	39(3.8)	462(44.6)	1035(100.0)
Chi-Square(χ^2) 값 = 32.620 df = 8 , p = .000							

문항내용		별다른 느낌없다.	스트레스 해소	강한 충동	죄책감, 수치심	무응답	전체
성별	남 여 계	102(40.3)	25(9.9)	19(7.5)	28(11.1)	79(31.2)	253(100.0)
		286(36.6)	23(2.9)	20(2.6)	70(9.0)	383(49.0)	782(100.0)
		388(37.5)	48(4.6)	39(3.8)	98(9.5)	462(44.6)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 47.408 df = 4 , p = .000						

문항내용		별다른 느낌없다.	스트레스 해소	강한 충동	죄책감, 수치심	무응답	전체
학 교 급	중학교	262(37.1)	31(4.4)	24(3.4)	63(8.9)	326(46.2)	706(100.0)
	고등학교	126(38.3)	17(5.2)	15(4.6)	35(10.6)	136(41.3)	329(100.0)
	계	388(37.5)	48(4.6)	39(3.8)	98(9.5)	462(44.6)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 3.051 df = 4 , p = .549						

문항내용		친구		잡지	스팸메일	기타		전체
지역	대도시	106(20.6)	5(1.0)	13(2.5)	157(30.5)	72(14.0)	162(31.5)	515(100.0)
	중소도시	45(14.5)	4(1.3)	8(2.6)	65(20.9)	44(14.1)	145(46.6)	311(100.0)
	읍 면	37(17.7)			52(24.9)	33(15.8)	87(41.6)	209(100.0)
	계	188(18.2)	9(0.9)	21(2.0)	274(26.5)	149(14.4)	394(38.1)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 31.761 df = 10, p = .000							

문항내용		친구	신문	잡지	스팸메일	기타	무응답	전체
성별	남	90(35.6)	3(1.2)	4(1.6)	60(23.7)	26(10.3)	70(27.7)	253(100.0)
	여	98(12.5)	6(0.8)	17(2.2)	214(27.4)	123(15.7)	324(41.4)	782(100.0)
	계	188(18.2)	9(0.9)	21(2.0)	274(26.5)	149(14.4)	394(38.1)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 71.009 df = 5, p = .000							

〈부록표 IV- 95〉 성별에 따른 채팅 종류 차이

문항내용		문자, 아바타	화상	메신저	모바일	무응답	전체
성별	남 여 계	51(20.2)	9(3.6)	160(63.2)	3(1.2)	39(11.9)	253(100.0)
		184(23.5)	9(1.2)	537(68.7)	8(1.0)	44(5.6)	782(100.0)
		235(22.7)	18(1.7)	697(67.3)	11(1.1)	74(7.2)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 18.686 df = 5 , p = .002						

〈부록표 IV- 96〉 학교급에 따른 채팅 종류 차이

문항내용		문자, 아바타	화상	메신저	모바일	무응답	전체
학 교 급	중학교	184(26.1)	7(1.0)	468(66.3)	7(1.0)	40(5.7)	706(100.0)
	고등학교	51(15.5)	11(3.3)	229(69.6)	4(1.2)	34(10.3)	329(100.0)
	계	235(22.7)	18(1.7)	697(67.3)	11(1.1)	74(7.2)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 27.477 df = 5 , p = .000						

〈부록표 IV- 97〉 거주지에 따른 채팅 사이트 차이

문항내용		세이클럽	하늘사랑	see&joy	오마이러브	버디버디	무웅답	전체
지역	대도시	73(14.2)	15(2.9)	16(3.1)	3(0.6)	331(64.3)	77(15.0)	515(100.0)
	중소도시	199(64.0)	5(1.6)	1(0.3)		89(28.6)	17(5.5)	311(100.0)
	읍면	92(44.0)		1(0.5)	1(0.5)	105(50.2)	10(4.8)	209(100.0)
	계	364(35.2)	20(1.9)	4(0.4)	490.4	525(50.7)	104(10.0)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 235.968 df = 12 p = .000							

〈부록표 IV- 98〉 성별에 따른 채팅 사이트 차이

문항내용		세이클럽	하늘사랑	see&joy	오마이러브	버디버디	무응답	전체
성별	남	57(22.5)	3(1.2)	7(2.8)	1(0.4)	154(60.9)	31(12.3)	253(100.0)
	여	307(39.3)	17(2.2)	11(1.4)	3(0.4)	371(47.4)	73(9.3)	782(100.0)
	계	364(35.2)	20(1.9)	18(1.7)	4(0.4)	525(50.7)	104(10.0)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 27.091 df = 6 , p = .000							

〈부록표 IV- 99〉 학교급에 따른 채팅 사이트 차이

문항내용		세이클럽	하늘사랑	see&joy	오마이러브	버디버디	무응답	전체
학 교 급	중학교	304(43.1)	6(0.8)	10(1.4)	1(0.1)	345(48.9)	40(5.7)	706(100.0)
	고등학교	60(18.2)	14(4.3)	8(2.4)	3(0.9)	180(54.4)	64(19.5)	329(100.0)
	학교 계	364(35.2)	20(1.9)	18(1.7)	4(0.4)	525(50.7)	104(10.0)	1035(100.0)
	Chi-Square(X^2) 값 = 103.521 df = 6 , p = .000							

문항내용		거의 안함	1시간 미만	1~2시간	3~4시간	5시간 이상	무응답	전체
지역	대도시	144(28.0)	143(27.8)	133(25.8)	31(6.0)	21(4.1)	43(8.3)	515(100.0)
	중소도시	78(25.1)	101(32.5)	84(27.0)	28(9.0)	12(3.9)	8(2.6)	311(100.0)
	읍 면	43(20.6)	90(43.1)	44(21.1)	16(7.7)	8(3.8)	8(3.8)	209(100.0)
	계	265(25.6)	334(32.3)	261(25.2)	75(7.2)	41(4.0)	59(5.7)	1035(100.0)
		Chi-Square(χ^2) 값 = 31.351 df = 10 p = .001						

〈부록표 IV- 110〉 성별에 따른 채팅 소요시간 차이

문항내용		거의 안함	1시간 미만	1-2시간	3-4시간	5시간 이상	무응답	전체
성 별	남	65(25.7)	108(42.7)	38(15.0)	12(4.7)	10(4.0)	20(7.9)	253(100.0)
	여	200(25.6)	226(28.9)	223(28.5)	63(8.1)	31(4.0)	39(5.0)	782(100.0)
	계	265(25.6)	334(32.3)	261(25.2)	75(7.2)	41(4.0)	59(5.7)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 30.821 df = 5 , p = .000							

<부록표 IV- 111> 학교급에 따른 채팅 소요시간 차이

문항내용		거의 안함	1시간 미만	1-2시간	3-4시간	5시간 이상	무응답	전체
학 교 급	중학교	156(22.1)	263(37.3)	182(25.8)	55(7.8)	28(4.0)	22(3.1)	706(100.0)
	고등학교	109(33.1)	71(21.6)	79(24.0)	20(6.1)	13(4.0)	37(11.2)	329(100.0)
	계	265(25.6)	334(32.3)	261(25.2)	75(7.2)	41(4.0)	59(5.7)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 54.958 df = 5 , p = .000							

〈부록표 IV- 112〉 거주지에 따른 채팅 후 접촉유무 차이

문항내용		전혀없다	별다른 관심없다	관심이 조금있다	만남적 있다	기타	무응답	전체
지 역	대도시	285(55.3)	55(10.7)	26(5.0)	60(11.7)	43(8.3)	46(8.9)	515(100.0)
	중소도시	170(54.7)	35(11.3)	14(4.5)	46(14.8)	34(10.9)	12(3.9)	311(100.0)
	읍 면	146(69.9)	12(5.7)	8(3.8)	21(10.0)	14(6.7)	8(3.8)	209(100.0)
	계	601(58.1)	102(9.9)	48(4.6)	127(12.3)	91(8.8)	66(6.4)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 27.225 df = 10 p = .002							

〈부록표 IV- 113〉 성별에 따른 채팅 후 접촉유무 차이

문항내용		전혀없다	별다른 관심없다	관심이 조금있다	만난적 있다	기타	무응답	전체
성 별	남	135(53.4)	135(53.4)	21(8.3)	34(13.4)	28(11.1)	19(7.5)	253(100.0)
	여	466(59.6)	466(59.6)	81(10.4)	93(11.9)	63(8.1)	47(6.0)	782(100.0)
	계	601(58.1)	601(58.1)	102(9.9)	127(12.3)	91(8.8)	66(6.4)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 7.170 df = 5 , p = .208							

〈부록표 IV- 114〉 학교급에 따른 채팅 후 접촉유무 차이

문항내용		전혀없다	별다른 관심없다	관심이 조금있다	만난적 있다	기타	무응답	전체
학 교 급	중학교	427(60.5)	66(9.3)	32(4.5)	101(14.3)	55(7.8)	25(3.5)	706(100.0)
	고등학교	174(52.9)	36(10.9)	16(4.9)	26(7.9)	36(10.9)	41(12.5)	329(100.0)
	계	601(58.1)	102(9.9)	48(4.6)	127(12.3)	91(8.8)	66(6.4)	1035(100.0)
		Chi-Square(χ^2) 값 = 40.902 df = 5 , p = .000						

〈부록표 IV- 115〉 거주지에 따른 채팅 이유 차이

문항내용		친구를 사귀려고	공통취미 대화	시간 빼우려고	고민 상당	정보를 얻기 위해	기타	무응답	전체
지역	대도시	126(24.5)	123(23.9)	49(9.5)	21(4.1)	55(10.7)	84(16.3)	57(11.1)	515(100.0)
	중소도시	81(26.0)	89(28.6)	28(9.0)	18(5.8)	53(17.0)	29(9.3)	13(4.2)	311(100.0)
	읍 면	63(30.1)	49(23.4)	31(14.8)	3(1.4)	27(12.9)	25(12.0)	11(5.3)	209(100.0)
	계	270(26.1)	261(25.2)	108(10.4)	42(4.1)	135(13.0)	138(13.3)	81(7.8)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 42.065 df = 12 p = .000								

<부록표 IV- 116> 성별에 따른 채팅 이유 차이

문항		친구들	공동취미	시간	고민	정보를	기타	무응답	전체
내용		사귀려고	대화	때우려고	상담	얻기 위해			
성별	남	65(25.7)	57(22.5)	30(11.9)		44(17.4)	36(14.2)	21(8.3)	253(100.0)
	여	205(26.2)	204(26.1)	78(10.0)	42(5.4)	91(11.6)	102(13.0)	60(7.7)	782(100.0)
	계	270(26.1)	261(25.2)	108(10.4)	42(4.1)	135(13.0)	138(13.3)	81(7.8)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 20.368 df = 6 , p = .002								

<부록표 IV- 117> 학교급에 따른 채팅 이유 차이

문항내용		친구를 사귀려고	공통취미 대화	시간 때우려고	고민 상당	정보를 얻기 위해	기타	무응답	전체
학 교 급	중학교	200(28.3)	185(26.2)	83(11.8)	23(3.3)	109(15.4)	74(10.5)	32(4.5)	706(100.0)
	고등학교	70(21.3)	76(23.1)	25(7.6)	19(5.8)	26(7.9)	64(19.5)	49(14.9)	329(100.0)
	계	270(26.1)	261(25.2)	108(10.4)	42(4.1)	135(13.0)	138(13.3)	81(7.8)	1035(100.0)
	Chi-Square(χ^2) 값 = 66.460 df = 6 , p = .000								

연구에 도움을 주신 분들

◆ 집 필 진 ◆

권해수 (한국청소년상담원 · 연구개발부장)

◆ 자 문 진 ◆

권해수 (한국청소년상담원 · 연구개발부장)

이수진 (한국정보문화진흥원 · 인터넷중독예방센터팀장)

◆ 연구보조원 ◆

양효현 (한국청소년상담원 · 위촉연구조원)

본 연구보고서는 한국정보문화진흥원의 연구비 지원으로 아래 연구진에 의해 수행된 것입니다.

연구책임자 : 김 경 화(한국청소년개발원 부연구위원)

청소년 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상관연구

발 행 일: 2004년 12월 30일

발 행 처: 한국정보문화진흥원

서울특별시 강서구 등촌1동 645-11

전화: 3660-2580 FAX: 3660-2689

E-mail: imhappy@kado.or.kr

URL: <http://www.kado.or.kr>

1. 본 보고서의 내용은 한국정보문화진흥원의 공식적인 견해가 아님을 밝혀둡니다.
2. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 반드시 한국정보문화진흥원을 밝혀주시기 바랍니다.
3. 한국정보문화진흥원의 홈페이지에서 이 보고서의 전문이 제공됩니다.

