

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적
2. 연구의 내용과 방법

공 백

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적

이 연구의 목적은 사이버커뮤니티의 개념과 특징 등에 대한 이론적인 논의와 청소년의 사이버커뮤니티 참여와 운영실태 등에 통해 청소년의 사이버커뮤니티 활동이 지닌 의미를 검토하고, 그 현황과 문제점 등을 분석하여 청소년의 건전한 사이버커뮤니티 활용방안을 모색하는 것에 있다.

인터넷이 거의 모든 청소년에게 필수품으로 자리잡게 됨에 따라 가상공간은 다양한 정보와 서비스를 이용할 수 있는 새로운 공간인 동시에 새로운 경험을 즐길 수 있는 수단으로 인식되고 있다. 2002년 청소년 정보화실태 조사결과에 따르면 거의 대부분의 청소년(96.6%)이 인터넷이라는 가상공간에서 하루 평균 1시간 30분정도의 시간을 보내고 있는 것으로 나타났다.¹⁾ 거의 모든 청소년이 매일 1시간 이상 PC(Personal Computer)라는 개인적인 매체를 통해 접하는 공간에서

1) 황진구 외(2002), 청소년의 정보화실태 조사연구, 한국청소년개발원, p. 59, 62.

유사한 내용의 정보를 소비하는 것에 몰두하는 모습은 우리사회 역사상 초유의 현상이기에 그 원인과 전망, 그리고 대책에 대해 다양한 논의가 진행되어 왔다. 그리고 우리나라 청소년의 대부분이 인터넷에 얽매어 생활하는 모습이 줄어들 기미가 보이지 않을 것이라는 예상에는 별반 이견이 없어 보인다

청소년의 인터넷 이용이 보편화됨에 따라 관련된 논의도 “어떻게, 얼마의 시간동안 인터넷에 접속하고 있는가”라는 주제를 넘어 “가상공간의 어디 쯤에 청소년이 머물면서 무엇을 어떻게 얻고 있는가”라는 방향으로 전환되고 있다. 청소년이 사이버공간에서 경험하는 활동이 전통적인 현실공간에서의 만남과는 다른 형태를 갖기 때문에 청소년에게 긍정적인 영향을 미칠 것인지, 또는 악영향을 미칠 것인가에 대한 논의는 인터넷의 등장과 더불어 시작된 이래 아직까지도 지속되고 있다.

이러한 논의의 기저에는 최근까지 청소년의 인터넷 이용에 대한 대부분의 연구나 정책의 근간엔 ‘경고론’(현실주의적 접근으로 상업적 소비주의, 아노미, 익명성, 중독 등이 주된 주제)이나 ‘낙관론’(자유주의적 접근으로 기존 권위에 대한 자유로운 비판, 개방성, 다원주의, 자율성 등이 주된 주제로 등장한다)의 패러다임이 뿌리깊게 작용하고 있음이 쉽게 발견된다.

경고론은 인터넷이라는 가상공간의 문제가 현실공간을 통해, 또는 현실공간의 문제가 인터넷이라는 가상공간을 통해 청소년에게 그대로 전달되어 그 악영향이 배가될 가능성이 높다는 입장이다. 인터넷 확산의 초기에 청소년의 ‘채팅’ 이용이 중요한 사회적 문제로 등장하면서 언어파괴나 익명성에 대한 사회적 우려와 맥을 같이하는 비판적 시각의 연구나 사회적 논의가 활발했었다. 이 밖에 ‘온라인게임’이나 청소년의 음란물 접촉과 사이버공간에서의 무분별한 언행, 음란광고메일의 증대 등에 대한 우려를 낳았으나, 지난 4-5년간의 조사결과를 놓고 볼

때 이러한 우려는 타당한 측면이 있다고 보여진다.²⁾

인터넷이 사회에 미치는 부정적 영향을 강조하는 경고론과는 달리, 낙관론의 입장에서 본다면, 청소년의 인터넷이용은 기존에 발생하던 사회문제의 경향을 반전시키거나 최소한 약화시키는 효과에 대해 기대를 걸고 있다. 이러한 낙관론의 중심에 서 있는 주제 중 하나가 ‘사이버커뮤니티’³⁾라고 할 수 있다.

많은 학자들은 우리사회가 급속한 산업화과정에서 전통적인 공동체가 급속히 붕괴됨에 따라 성장기의 청소년들이 가치관의 혼란을 느끼거나 세대간의 갈등관계가 강화됨에 따라서 궁극적으로 공동체 자체의 위기를 맞이하고 있다고 진단하고 있다. 이와 관련된 인터넷이 지닌 긍정적 효과의 핵심은 붕괴과정에 있는 공동체의 기능을 회복하고 새로운 형태의 공동체, 즉 사이버커뮤니티를 형성할 수 있는 기반을 제공할 수 있다는 가능성에 있다. 그리고 이러한 사이버커뮤니티 활동을 통해 새로운 형태의 공동체에 대한 참여와 사회성을 경험할 수 있다는 것이다.

인터넷과 공동체 사이에 긍정적 또는 부정적 관계가 있던간에 최근 일반인들의 사이버커뮤니티 참여와 이용이 급속도로 증가하고 있다.⁴⁾ 전자우편이나 대화방, 유즈넷 등과 같은 다양한 형태의 통신망을 이용해 많은 사람들이 이전에는 참여하지 못했던 다양한 화제에 대한 논의에 참여하고, 게임이나 오락을 즐기며 심지어는 현실공간에서의 모임이 빈번히 이루어지고 있다. 이러한 현상에서 청소년들도 예외는 아니며, 청소년이 가장 많이 방문하는 인터넷홈페이지의 대부분은 카

2) 최근 4년간 청소년의 인터넷음란물접촉 등 사이버공간에서의 청소년비행 경험을 지속적으로 증대하고 있는 것으로 조사되고 있다. 이러한 시계열적 분석에 대해서는 이 보고서 제Ⅲ장의 1절을 참조할 것.

3) 사이버커뮤니티의 개념과 특성, 구성요소 등에 대해서는 이 보고서 제Ⅱ장에서 논의된다.

4) 한국사회에서 사이버커뮤니티의 확산속도와 그 이유에 대한 분석은 서이종(2002), 인터넷커뮤니티와 한국사회, 한울, pp.38-62. 참조.

페나 커뮤니티서비스를 기본골격으로 하는 포털사이트라는 사실도 이러한 맥락에서 이해될 수 있다.

2002년 조사결과에 따르면 인터넷을 이용하는 청소년이 가장 자주 방문하는 사이트 중 포털사이트가 65.2%로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 방문이유 중 동호회활동(26.3%)이 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.⁵⁾ 특히 인터넷을 이용하는 75.2%의 청소년이 평균 5.26개의 사이버커뮤니티에 참여하여 활동하고 있다는 조사결과는 주목을 끌기에 충분하다. 또한 이러한 사이버커뮤니티 참여율은 채팅이용율인 63.1%보다 높은 수치이며, 그 이용율이 증가하는 추세를 보이고 있다.

현실적으로 볼 때, 청소년의 사이버커뮤니티 참여가 높아질수록 우려의 목소리가 높아지고 있는 까닭은, 이러한 우려는 우리나라 청소년이 경험한 정보화나 인터넷이용에 대한 접근이 '왜, 또는 무엇을 위해서'라는 근본적인 원인이나 그 처방에 대한 관심이나 배려가 낮았다는 사실에 근거한다. 청소년을 주고객으로 삼는 엄청난 수의 사이버커뮤니티가 가상공간에서 활동하고 있지만 관련된 사회적 배려와 관심이 부족한 현실에서 잘못된 인식된 익명성 등으로 인한 가치관 혼란이나 잘못된 행동을 유발할 소지가 많다는 것이다.

한편으로는 인터넷카페나 커뮤니티 등으로 명명되는 청소년의 사이버커뮤니티 활동이 청소년의 자아성을 탐색할 수 있는 기회를 제공한다는 측면에서 긍정적 결과를 가져올 수 있다는 주장도 제기된다.

요컨대, 사이버커뮤니티라는 새로운 형태의 공동체의 등장은 청소년을 둘러싼 전통적인 공동체 관계를 더 심하게 약화시킬 수도 있고, 다른 한편으로는 새로운 형태의 간편한 사회적 공동체 관계를 형성하고 유지시켜주는 역할을 한다고 주장할 수도 있다. 청소년의 사이버커뮤니티 이용이 지니는 양면성을 고려할 때, 이와 관련된 논의를 토대

5) 황진구 외(2002), 앞의 보고서, p 63.

로 그 실태조사와 검토를 통해 부작용을 최소화하고 긍정적인 요소를 극대화하는 방안에 대한 연구와 정책의 마련은 매우 중요한 의미를 지닌다.

이러한 맥락에서 이 연구는 청소년의 사이버커뮤니티 이용과 관련된 이론적 논의를 토대로 청소년의 사이버커뮤니티의 관계에 대해 탐색해 보고, 사이버커뮤니티에 참여하는 청소년을 대상으로 그 이용 실태와 운영내용 등에 대한 조사를 실시하며, 관련 서비스업체의 현황과 문제점, 건전한 활용방안 등을 모색하기 위해 실시되었다.

이러한 문제의식에 기초해서 이 연구의 세부적인 연구과제를 정리하면, 첫째, 청소년의 사이버커뮤니티활동과 관련된 기본적인 논의를 정리하는 것이다. 사이버커뮤니티의 개념과 특징은 무엇인가? 청소년의 사이버커뮤니티 이용은 어떤 맥락에서 논의될 수 있는가? 등에 대한 쟁점을 정리하였다.

둘째, 청소년의 사이버커뮤니티 참여와 이용에 대한 전국규모의 실태조사를 실시하는 것이다. 사이버커뮤니티와 관련된 기존 연구의 경우 특정 서비스업체에 속한 커뮤니티 운영실태나 참여자에 대한 실태조사가 대부분이다. 또한 청소년과 관련된 연구도 거의 없었고, 있다 하더라도 매우 기본적인 사항만이 조사되었다. 따라서 이번 조사에서는 조사대상을 전국의 일반청소년 1,800여명과 사이버커뮤니티를 직접 운영하고 있는 청소년 300여명을 대상으로 어느정도의 청소년이 어떤 사이버커뮤니티에 참여하고 있으며, 관련된 전반적인 실태는 어떠한가?, 사이버커뮤니티에 대한 청소년의 만족도와 이용행태는 어떠한가? 사이버커뮤니티에 참여하는 청소년과 그렇지 않은 청소년간에는 어떤 차이가 발견되는가? 어느 정도의 청소년이 사이버커뮤니티를 직접 운영하는가? 운영하는 청소년은 어떤 특징을 보이는가? 등에 대한 실증적인 조사를 실시하는 것이다.

셋째, 사이버커뮤니티와 관련된 중요한 쟁점과, 사이버커뮤니티 서

비스를 제공하는 업체의 현황, 청소년의 건전한 사이버커뮤니티 이용을 위한 방안에 대해 전문가들의 의견을 정리하는 것이다. 이를 위해서 네트워크와 청소년문화의 관계에 대한 전문가의 논의, 커뮤니티 서비스업체 담당자와 관련정책 관계자들이 함께 한 워크숍을 통해 관련 쟁점에 대해 토론하고 그 내용을 보고서에 수록하였다. 청소년문화와 네트워크의 관계와 그 내용은 어떠한가? 청소년이 가장 많이 이용하는 사이트에서 청소년이 차지하는 비중과 이들을 위한 각종 서비스 현황은 어떠한가? 이와 관련된 문제와 대책은 어떠한가? 마지막으로 그렇다면, 청소년이 보다 바람직한 방향에서 사이버커뮤니티를 이용할 수 있는 방안은 어떻게 모색될 수 있는가?에 대한 쟁점에 대해 관련 연구자와 정책 담당자, 업체 관계자의 글을 보고서에 수록하였다.

네 번째 연구과제로 삼은 것은 조사결과를 관련연구자와 정책입자에게 제공하고 기초자료로 활용될 수 있도록 하는 것이다. 이를 위해서 이 보고서의 부록에 성별, 교급별, 거주지역규모별, 거주지역별, 가정경제수준별, 학교성적수준별 배경변인에 따른 조사항목별 교차표를 수록하였다.

2. 연구의 내용과 방법

이 연구는 먼저 사이버커뮤니티에 대한 개념과 그 의미, 청소년의 참여와 관련된 이론적 논의를 검토하고자 한다. 인터넷이 의사소통과정에 미치는 영향에 대한 논의는 주로 붕괴과정에 있다고 간주되는 전통적 의미의 공동체와 밀접한 관계를 맺는다. 청소년의 인터넷 이용이 주목을 끄는 이유도 청소년이라는 특정 시기에 갖추거나 배양해야 할 사회성이나 공동체의식 등에 인터넷이 어떤 영향을 미치는가가 사회적으로 매우 중요한 의미를 지니기 때문이다. 이와 관련하여 이 연구에서는 사이버커뮤니티의 개념과 특징, 청소년과의 관계 등에 대한 검토와 관련 선행연구를 검토하였다.

두 번째 연구내용은 청소년의 사이버커뮤니티 이용 및 운영실태 분석이다. 전국의 청소년을 대상으로 일반적인 정보화실태와 더불어 사이버커뮤니티 참여여부와 이용 관련 항목, 일상적인 생활 등에 대한 설문조사를 실시하였다. 설문조사에는 청소년의 사이버커뮤니티 이용 실태와 더불어 일반적인 정보화실태에 대한 항목도 포함시켰다. 또한 인터넷에서 사이버커뮤니티를 직접 운영하는 청소년을 대상으로 사이버커뮤니티의 운영에 대한 on-line 조사를 실시하였다.

세 번째 연구내용은, 청소년의 문화와 네트워크의 관계에 대한 전문연구자의 검토, 사이버커뮤니티 서비스 제공업체의 청소년이용실태와 서비스 내용에 대한 검토, 사이버커뮤니티 이용과 청소년의 유해정보와 관련된 쟁점 등을 정리하였다. 그리고 보고서의 마지막부분에서는 관련 조사결과를 요약하고, 정책대안 등을 정리하였다.

사용된 연구방법으로는 먼저, 사이버커뮤니티의 개념과 특성, 청소년과의 관계 등에 대한 논의를 선행연구와 문헌자료 분석을 통해 정리하였다. 관련선행연구에서 이미 사용한 실태조사나 경험적 분석틀

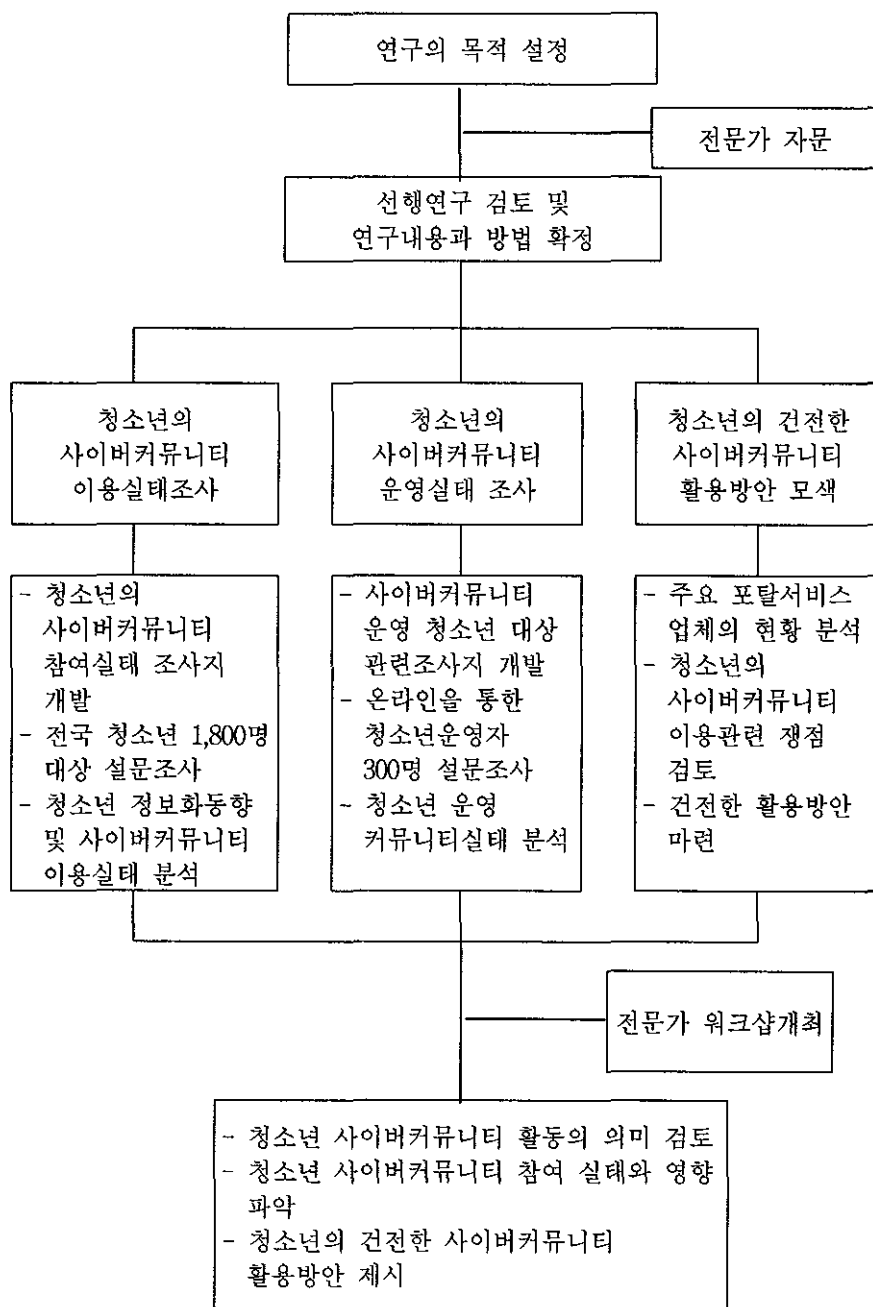
중에서 청소년과 밀접한 관련이 있는 조사항목이나 분석내용은 일부 이번 연구의 조사에 반영하였다. 또한 사이버커뮤니티에 대한 일반적 논의에 청소년과 관련된 논의를 확장하려고 하였고, 그 결과를 관련조사와 분석의 기초자료로 활용하였다.

둘째, 앞선 언급한 전국의 청소년 대상 관련 설문조사를 위해 2003년 6월부터 7월 사이에 전국의 청소년을 대상으로 교급단위의 설문조사를 실시하였다.

셋째, 사이버커뮤니티 평가 및 설문조사 방향설정과 정책적 합의 도출을 위한 전문가 면접 및 자문회의를 개최하였다. 이 밖에 사이버커뮤니티 운영자 및 운영업체 관련 전문가 면접 등이 이루어졌다.

넷째, 청소년의 사이버커뮤니티 이용과 관련된 학계·업계·정책 관련 전문가들이 모인 관계자 워크숍을 개최하였다.

이러한 연구과정의 과정을 간단히 요약하면 [그림 I-1]과 같다.



[그림 1-1] 연구과정 체계도

공 백

II. 청소년의 사이버커뮤니티 참여에 대한 논의

1. 사이버커뮤니티 개념과 유형
2. 사이버커뮤니티와 청소년

공 백

II. 청소년의 사이버커뮤니티 참여에 대한 논의

1. 사이버커뮤니티의 개념과 유형

1) 사이버커뮤니티의 개념과 특징

‘사이버커뮤니티’(cyber community)가 온라인공동체나 가상공동체, 가상커뮤니티, 전자공동체, 웹공동체⁶⁾ 등과 혼용되고 있는 것은 사이버커뮤니티에 대한 일관된 개념정의가 용이하지 않음을 보여준다. 사이버커뮤니티에 대한 통상적인 개념설정이 어려운 것은 사이버커뮤니티를 ‘사이버(가상성)’에 초점을 두어 접근하는 경우(주로 심리학적 접근)와 ‘공동체성’에 초점을 맞추는 접근(주로 사회학적 접근)이 상존하기 때문으로 보인다.⁷⁾ 이 밖에도 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에 초점을

6) ‘사이버커뮤니티’와 거의 유사한 용어로 사용되는 ‘전자공동체’, ‘가상공동체’, ‘사이버공동체’, ‘온라인공동체’가 지닌 어감상의 미묘한 차이와 사용내용의 차이에 대해서는 도준호 외(2000), 인터넷의 사회문화적 영향 연구, 정보통신정책연구원, pp. 73-74.를 참조할 것

7) 사이버커뮤니티에 대한 정의를 내리는데 있어서 이 두가지 기준에 중점을 두는 논의는 이재관(2002), 사이버공동체의 성공요인, 집문당, pp. 43-46.을 참조.

맞춘 경우(virtual- community as group-CMC)와 새로운 공동체로서 사이버공동체(virtual-community as a new form of community)에 초점을 두는 관점이 공존하는 것도 또다른 이유로 제시될 수 있다.⁸⁾ 여기에다가 ‘가상’(cyber)의 의미가 지닌 광범위성과 ‘공동체’(community) 개념이 지닌 포괄성 등은 사이버커뮤니티가 무엇인가에 대한 규정을 내리는 작업에 장애물로 작용한다.

사이버커뮤니티의 특징과 구성과정 등을 논의하기 위해서는 먼저 정보화에 따른 커뮤니케이션 변화와 공동체 특성이 지닌 관계를 분석할 필요가 있다. 인터넷으로 대표되는 새로운 형태의 정보매체는 ‘빠른 속도의 쌍방향적 의사소통’을 가능하게 함으로써 지리적 관계에 입각한 기존의 공동체와는 다른 형태의 공동체를 가능하게 한다. 사이버공간이 지닌 커뮤니케이션의 특성이 커뮤니티의 형성과 밀접한 관련을 맺는데 사이버공간에 접근하는 방식이나 활동하는 시스템이 다양하기 때문에 각각의 독특한 상호작용 방법을 동원한다. 전자우편이나 토론방, 유즈넷과 전자게시판의 형태, 문자나 동영상 대화방형태, 머드(MUD : Multi-User Domains), 웹사이트, 그래픽 환경 등등 다양한 형태의 기술적 기반을 예로 들 수 있다.⁹⁾ 그러나 한편으로는 앞에서도 언급한 것처럼 이러한 기술적 기반의 다양성이 사이버커뮤니티에 대한 단일한 개념정의를 어렵게 하는 요소로 작용하기도 한다

공동체성에 초점을 둔 사이버커뮤니티 논의의 대부분은 먼저 공동체로서 갖추어야할 기본요소를 설정하고,¹⁰⁾ 이 요소가 사이버공간과

8) 장용호(2002), 사이버공동체 형성의 역동적 모형, 집문당, p 25.

9) 사이버공간에서 활용되는 커뮤니케이션 시스템의 특성에 대해서는 Smith, A Marc & Kollock, Peter, *Communities in Cyberspace*, 조동기(역)(2001), 사이버공간과 공동체, 나남, pp51-58을 참고할 것.

10) 윤영민의 경우는 공동체의 구성요소로, 친숙함(familiarity)과 안정적인 관계(stable relationship), 질서(order)라는 세가지 객관적 조건과 정서(feeling), 의식(consciousness)이라는 두가지 주관적 요소를 통해 유대와, 전인격적 관계를 기초로 공동체가 형성되고, 유대(solidarity)와 전인격적 관계(whole-personal relationship)로 발전한다고 보고 있다 윤영민(2003),

어떤 관계를 맺는가에 주된 관심을 둔다.¹¹⁾ 전통적 의미의 공동체에 대한 개념에서 공통적으로 발견되는 몇 가지 요소로는 ①‘일정한 지리적 영역’ 안에서 ②‘공동의 유대’를 가지고 ③‘사회작용’을 하는 ④‘인간 집단’으로 정의된다.

사이버커뮤니티는 ①‘일정한 지리적 영역’이라는 공간적 제한을 ‘사이버공간’으로 대체한 것으로 이해할 수 있지만, ‘사이버공간’의 실체를 어디로 두는가에 대해서도 논란의 소지가 많다. 단순한 대화방이나 게시판 이용자, 전자우편을 통한 토론, 온라인 게임도 온라인공동체에 포함될 수 있고, 각각은 상이한 ‘공동의 유대’와 ‘사회작용방식’을 동원하기 때문이다. 또한 공간의 영역을 사이버공간으로 제한하는 것에도 한계를 갖는다. 최근 사이버공간에서의 모임이 현실공간에서의 모임으로 확대되고, 몇몇 경우는 현실공간에서의 공동체성이 더 높기 때문이다. 이 밖에 ‘연결망’(network)과 ‘결정화’(crystallization) 수준을 기초로 “다양한 수준에서 공유된 규범과 가치를 갖고 지속적이고 빈번한 상호작용, 정해진 경계와 집단정체성 형성”을 갖춘 집단으로 볼 수 있다.¹²⁾

사이버커뮤니티 개념의 설정과 병행하여 그 특징을 살펴볼 필요가 있는데, 이는 현실공간의 커뮤니티와 공통점과 차이점에서 발견할 수 있다. 차이점으로는 첫째, 현실공동체는 시공간적 구속성이 높은 반면에 사이버커뮤니티는 시간과 공간의 구속성으로부터 벗어나 자발적이고 임의적으로 참여할 수 있다는 점이다. 둘째, 현실공동체에서 인간관계는 직접적이고 포괄적인 반면에 사이버커뮤니티에서의 인간관계

사이버공간의 사회, 서울. 한양대학교 출판부, pp 37-40. 이밖에 공동의 관심사(common interests), 잦은 상호작용(frequent interaction), 정체성(identification) 등을 공동체의 3요소로 간주하는 경우도 있다.

11) 전통적 의미의 공동체에 대한 관점을 기초로 해서 정보사회에서의 공동체에 대한 논의는 서이중(2002), 인터넷커뮤니티와 한국사회, 한울, pp 18-26을 참고할 것.

12) 도준호 외(2000), 앞의 책, p 72.

는 간접적이며 부분적이고 심지어는 익명적이다라는 점이다. 셋째, 현실공동체는 규제나 강제가 매우 강한데 비해 사이버커뮤니티에서는 공동체적 강제가 비교적 약한 편이라는 특징을 갖는다.¹³⁾

반면에 유사한 점으로는 첫째, 구성원들간의 경험과 감정을 공유하고 가치나 규범을 공유하며, 완전한 상호신뢰는 아니지만 정보공개에 기초한 상호신뢰 및 연대성에 기초한다. 둘째, 비회원에게 항상 열려있지만 경계가 분명하며 지속성을 지닌다는 점, 셋째, 공동체 속에서 자신의 경험을 축적하며 전통성을 형성한다는 유사성을 지닌다.

이러한 특징을 지닌 사이버커뮤니티가 활발히 운영되기 위한 메카니즘의 구조와 그 요소에 대해서도 매우 많은 의견이 제시되고 있다는데, 주로 커뮤니티 구성의 목적과 구성원의 특성 등에 따라 다양한 기준이 제시될 수 있다.¹⁴⁾ 이에 대해 일반적으로 미시적 측면과 거시적 측면으로 구분되어 논의되고 있는데, 미시적 측면의 경우는 구성원의 정체성의 유동성과 상대적 익명성, 비대면적 상호작용성과 탈억제성, 행적에 대한 기록이 제시된다 또한 거시적인 차원에서는 집단경계의 규정과 개방성, 자생적인 규범과 규칙, 감시와 제재 및 갈등해소기제 등이 포함된다.

사이버공동체의 개념과 특징에 대한 앞선 논의들은 주로 새로운 통신기술의 산물로서 탄생한 공간으로서 사이버커뮤니티의 특징에 초점을 맞추는 경향을 발견할 수 있다. 기존의 논의들의 경우 대부분이 이러한 경향을 보이며, 이러한 접근을 청소년연구에 적용할 경우 많은 한계점을 지닌다. 왜냐하면, 청소년의 경우는 기술적인 측면에서만 본다면 사회의 다른 어느집단보다 더 많은 빈도와 시간동안 사이버공간에서 생활하고 있기 때문에 자동적으로 더 많은 빈도와 시간동안 사

13) 서이중(2002), 앞의 책, pp 29-30

14) 관심이나 목적의 공유, 상호작용의 지속성, 구성원간의 감정적 유대의 존재, 안정적 연결망 혹은 관계망의 확로 논의하는 경우, 배영(2003) "사이버커뮤니티의 내부동학과 관계구조", 한국사회학 37집 3호, 한국사회학회, p 115

이커뮤니티를 이용하는 것으로 이해될 수 밖에 없기 때문이다. 따라서 청소년의 사이버커뮤니티 활동이 지닌 의미나 해석의 여지가 좁아지며, 한국적 상황에서 발견할 수 있는 청소년의 특성에 대해 간과할 수 밖에 없기 때문이다.

청소년의 인터넷 이용, 특히 사이버커뮤니티 이용에 대한 접근을 위해서는 인터넷접근과 같은 기술적 요인뿐만 아니라 이들이 처한 사회·문화적 요인을 동시에 고려함으로써 좀더 폭넓은 연구의 범위와 해석이 가능할 것이다. 특히 사이버커뮤니티가 지닌 근본적인 특성으로 거론되는 확장성, 분산적이고 개방적 특성, 익명성과 개방성, 접근의 용이성 등과 현실생활에서 청소년들이 경험하는 문화와 생활환경과의 연계를 고려할 필요가 있다는 것이다.

따라서 청소년의 사이버커뮤니티 이용에 대한 연구분석과 관련한 사이버커뮤니티 정의에서는 사이버 요소와 공동체 요소를 균형있게 다룰 필요가 있으며,¹⁵⁾ 특히 청소년이 처한 현실공간과의 관계 등을 고려할 필요가 있다.

2) 사이버커뮤니티의 유형

앞서 살펴본 바와 같이 사이버커뮤니티의 개념이나 특성에 대한 통일된 의견이 없는 것은, 이는 연구자마다 상이한 측면에 초점을 맞추고 다른 입장에서 접근하기 때문이다. 따라서 청소년의 사이버커뮤니티 이용에 분석을 위해서는 사이버커뮤니티를 유형별로 구분하고 그 특징을 검토하는 것이 더 현실적일 수 있다.

다양한 사이버커뮤니티를 범주화하는 기준으로는 먼저, 경계성의 정도에 따라서 열린공동체와 닫힌 공동체로 구분이 가능하다.¹⁶⁾ 경계

15) 사이버커뮤니티에 대한 기존 논의들에 대한 한국적 입장에서의 비판적 검토는 장용호(2002), 앞의 책, pp. 32-35를 참조할 것.

16) 성동규(2002), 사이버커뮤니케이션, 세계사, pp.258-259

성의 정도를 측정하는 것은 회원의 조건이나 가입절차 등을 기준으로 설정할 수 있다.

열린공동체(open communtiy)는 공개 동호회, 게시판 등, 약한 연결의 인간관계를 바탕으로, 일시적인 공동체적 느낌, 느슨한 권력관계, 자유롭고 수평적 관계를 특징으로 한다. 이에 반해 닫힌 공동체(closed community)는 학급커뮤니티와 같은 사례에서 볼 수 있듯이 집단의 경계가 명확하고 구성원간에 강한 소속감이나 현실공간에서의 관계가 사이버공간으로 연계되는 현상이 드러난다. 대표적으로 상업적 관계 유지가 대표적인 현상으로 볼 수 있다.

두 번째 기준으로는 구성원간의 공동체적 특성이 어느정도인가에 따라 ‘두터운 공동체’와 ‘얇은 공동체’로의 구분이 가능하다.¹⁷⁾ 먼저, 두터운 공동체(thick community)의 경우는 각 구성원이 개인적인 이익보다는 공공선(public good)을 추구하는 과정을 우선시하는 과정에서 자신의 이익과 가치를 규정하는 공동체를 의미한다. 이에 반해 얇은 공동체(thin community)는 개별적인 관심사나 이해관계에 의해 형성되는 공동체로 볼 수 있다.

청소년이 참여하는 대부분의 사이버커뮤니티는 주로 얇은 공동체를 추구할 것으로 예상할 수 있는데, 이는 청소년이 처한 사회적 환경에서 공공적 가치에 대한 배분이나 추구하고 관련된 공동체를 접할 기회가 거의 없기 때문이다

사이버커뮤니티를 구분하는 세 번째 기준으로는 커뮤니티 운영자의 역할, 회원간의 상호관계 등을 기준으로 커뮤니티내 상호관계가 어떻게 이루어지는가라는 상호성(interactivity)을 제시할 수 있다.¹⁸⁾ 상호성을 기준으로 할 때, 첫째는 교회형 커뮤니티로 공통의 관심사와 가치에 기초하여 구성된 커뮤니티를 들 수 있다. 두 번째 형태는 극장형(클럽형) 커뮤니티로 공통의 관심사나 취미를 기반으로 구성된다.

17) 장용호, 앞의 책, p 31.

18) 서이중(2002), 앞의 책, pp.106-122

셋째는 카페형 커뮤니티로 친목도모를 목적으로 하는 커뮤니티로 회원들 사이의 수평적인 상호성이 매우 중요한 특징을 지닌다.

청소년의 경우는 주로 카페형이나 극장형에 참여할 것으로 기대되며, 그 이유는 앞서 논의한 몇 가지 기준과 그 맥을 같이한다.

네 번째 기준으로는 사이버공동체에 참여하는 사람의 욕구에 따라 구분할 수 있는데,¹⁹⁾ 첫째 거래공동체(communities of transaction)로서 제품이나 서비스의 판매와 구입을 용이하게 하는 욕구를 지니며 정보의 교환이 주된 목적이된다. 둘째, 공통관심공동체(communities of interest)는 특정 주제에 대해 심도 깊은 의견을 교환하기 위한 커뮤니티이다. 셋째, 환상 공동체(communities of fantasy)로서 자신의 상상력을 발휘하여 새로운 환경이나 인물, 이야기 등을 창조하는 공동체이며, 특히 게임 공동체가 대표적이며 이는 현실공간의 실제적인 신분관계없이 다른 참여자와의 상호작용 가능하기 때문으로 예상된다. 넷째, 관계공동체(communities of relationship)로서 다른 사람과의 인간적인 유대관계를 가질 수 있는 공동체를 의미하며, 긴밀한 인간관계와 경험을 토대로 형성되는 특징을 지닌다.

이 밖에도 오락/취미형, 교육훈련형, 친목도모형, 가치/이데올로기 공유형, 사회지향형 등 목적에 따라서 또는, 지역성이나 운영주체에 따른 분류도 가능하다.²⁰⁾

19) 장용호, 앞의 책, pp 28-29

20) 이재관(2002), 앞의 책, p.50

2. 사이버커뮤니티와 청소년

1) 사이버커뮤니티의 사회적 영향

사이버커뮤니티가 지닌 사회적 영향에 대한 많은 논의들은 사이버공간과 현실공간과의 관계, 사이버공간에서의 생활이 현실공간에서의 생활에 미치는 영향, 커뮤니티에 대한 서로 다른 정의에 기초하기 때문에 직접적인 비교나 옳고 그름을 판단하는데 많은 한계를 가진다.

사이버커뮤니티가 사회적으로 어떤 결과를 초래할 것인가에 대한 논의는 사이버커뮤니티 운영상의 메카니즘이 지닌 구조와 요인이 사회적으로 어떤 결과를 초래할 것인가에 대해 낙관론과 비관론의 차이로 귀결된다. 낙관적인 전망은 사이버커뮤니티가 현실사회에서 약화되고 있는 전통적인 커뮤니티의 기능을 회복함으로써 상실된 공동체의 기능을 복원하고 인간의 이상을 구현하는 사회적 공간을 제공한다고 보고 있다. 반면 비관론은 사이버커뮤니티가 인간적 관계를 지극히 사적인 문제로 국한시키고 기존의 공동체의 해체를 가속화시키는 측면을 강조한다. 그러나 이러한 두가지 인식과는 달리 통합론은 기술과 사회의 관계가 일방향적인 논의가 아니라는 점에 입각하여 기존의 논의를 기술결정론적 관점을 배제해야 한다고 강조한다.²¹⁾

이러한 관점은 사이버커뮤니티가 미치는 사회적 영향과 관련된 동일한 쟁점들에 대한 상이한 주장을 내놓는다. 먼저, 사이버커뮤니티에서의 사회적 관계에 대해 낙관론은 기존 공동체와는 달리 약한 형태의 유대감을 통해 친밀한 관계의 형성이 가능하다는 장점을 제시하는 반면, 비관론에서는 허위적인 친밀감과 자기 자신에 대한 노출을

21) 사이버커뮤니티에 대한 낙관론과 비관론의 차이와 관련쟁점에 대한 논의와 경험적 분석에 대해서는 도준호 외, 앞의 책, pp. 86-91, pp. 144-146를 참고

결여할 수 있다는 주장을 한다. 이와 관련하여 신현주(2001)의 연구는²²⁾ 오프라인 커뮤니케이션의 상호작용에 대한 논의를 중심으로 한국인의 특성 중 인간관계를 중심으로 한 인맥 편향적인 정서가 사이버 공동체 형성에 어떻게 영향을 주고 있는지를 분석한 것으로, 한국의 인터넷 사이트 동호회는 동창회, 친목, 가족 커뮤니티 등 오프라인의 관계를 온라인상으로 확장시키는 쪽으로 확대되고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 한국적 상황에서의 사이버커뮤니티의 경우 주로 오프라인의 한국적 특성과 온라인의 커뮤니케이션이 결합됨을 보여준다.

또한 상호작용성과 관련하여 기존과 달리 시간과 공간의 제약을 넘어서 참여자가 원하는 시간과 공간에서 공동체에 참여할 수 있다는 장점이 있는 반면에, 적대적인 차원의 상호작용 또한 강화될 수 있다는 비판론의 주장도 존재한다. 이와 관련하여 김윤길(2000)의 연구는²³⁾ MUD(multi-user-dimension)게임을 사례로 가상공동체가 형성, 유지되는 과정과 그 속에서 나타나는 특성들에 관한 연구를 통해, 이용자들이 지속적인 참여를 통하여 상호작용을 함으로 새로운 사회적 관계를 맺게 됨을 보여준다. 또한 공동체 내의 사회적 관계는 기본적으로 평등한 관계로 특징 지워짐과 동시에 게임의 경력, 전문성, 사교성 등이 비공식적인 위계가 형성되고 있다고 보고 있다. 또한 가상공동체 참여자들 간의 상호작용을 조정하고 질서를 유지하기 위해 암묵적인 동의에 의해 규범을 형성하는데 이것은 구성원들의 자발적인 순응과 합의적 해석에 의해 구속력을 갖고 있었다.

공동체에 대한 책임성과 관련하여 낙관론은 사이버공간이 지닌 다양성과 평등성을 강조하지만, 한편으로는 소외나 고립화의 결과를

22) 신현주(2001) '온라인과 오프라인의 인간관계를 중심으로 본 한국 사이버 공동체의 특성' 서강대학교 언론대학원 석사학위 논문.

23) 김윤길(2000), "온라인게임에서의 가상공동체 형성과 특성", 아주대학교, 석사학위 논문

초래한다고 본다. 이와 관련하여 양승오(2002)의 연구결과²⁴⁾에 따르면, 이용자의 참여도와 소속감이 공간의 사적 점유 행위를 규제할 수 있는 통제력을 가지고 있다고 분석하고 있다.

이러한 개방성과 관련하여 낙관론은 다양한 연결망의 확대를, 비관론은 현재의 개인화된 현실을 더욱 강화하는 결과를 초래할 것이라고 본다.

몇가지 쟁점과 관련된 선행연구의 결과는 대체적으로 낙관론적 입장에서, 사이버커뮤니티는 전통적인 공동체와는 달리 시공간의 제약을 넘어서서 우리의 사회적 관계를 확장하고 공동체적 경험을 배양할 기회를 제공하지만, 기존의 공동체나 사회집단을 완전히 대체하긴 어려우며, 주로 기존의 공동체적 관계를 확장하고 활성화할 가능성을 보여준다고 할 수 있다. 또한 구성원들은 지식과 정보를 공공재로써 생산하기 위해 서로 협동하며 다양한 사회적 배경을 가진 사람들과 폭넓게 관계를 맺음으로써 기존의 사회구조로부터 비롯한 각종 경계를 허물고 정서적 유대를 공고화시키는 새로운 가능성을 보여준다고 할 수 있다.

이 밖에 사이버커뮤니티 내에서 공식적/비공식적 규범을 형성하는 등 회원들과의 합의 하에 자체적으로 형성, 암묵적 동의 하에 구속력을 갖는 새로운 형태의 규범성을 지니며 소속집단에 대한 정체성이 상징적으로 재생산됨으로써 동질감과 연대감을 형성하는 것을 알 수 있다. 몇몇 연구에서도 언급되는 바와 같이 국내 사이버커뮤니티에서 가장 많은 부분을 차지하는 것은 학교나 종교 모임 등 현실 공간에서의 집단이 온라인상으로 옮겨온 동호회라는 점도 이러한 결과들을 뒷받침한다. 요컨대, 우리나라에서의 사이버커뮤니티가 지닌 일반적인 특성은 개방성과 능동성을 특징으로 하여 일대일적이고 폐쇄적인 현실의 친교와 달리 관계 대상의 양적, 질적 범위에 있어서 개방적이라

24) 양승오(2002), “사이버커뮤니티 이용자의 규칙관련 행위에 관한 연구”, 경희대학교, 석사학위 논문

는 것, 또한 자율과 평등을 바탕으로 한 능동적 사교를 표방하고 있다고 보여진다.

2) 청소년과 사이버커뮤니티

앞에서 살펴본 바와 같이 우리나라의 사이버커뮤니티가 지닌 특성이 주로 낙관론적 입장에 가깝다면, 청소년의 사이버커뮤니티 이용은 두말할 나위 없이 적극적으로 권장되어야 할 것이다. 그러나 아직까지 청소년의 사이버커뮤니티 이용에 대한 사회적 눈길을 그리 곱지 못한 것이 사실이다. 그러나 이것은 사이버커뮤니티에 대한 불신보다는 청소년에 대한 불신에 근거하고 있다고도 볼 수 있다.

청소년의 사이버커뮤니티와 관련된 몇 가지 쟁점도 크게 청소년의 인터넷이용과 관련된 사회적 관점과 그 맥을 같이한다고 보여지는데, 이는 대부분의 연구나 접근법이 주로 비관론적 관점에 입각하고 있는 현실을 반영한다고 할 수 있다. 예를 들어 남기수(2001)의 연구²⁵⁾는 중고등학생들의 인터넷 이용의 긍정 또는 부정적 측면을 분석하면서, 긍정적으로는 전자우편을 가정이나 학교에서 대화의 수단으로 이용하거나 풍부한 자료를 접할 수 있으나, 학업에 지장을 초래하거나 음란물의 무방비 상태로의 노출, 잘못된 언어습관 형성, 부모님과 의 시각차로 인한 가정교육문제 등을 부정적 측면을 제시하고 있다.

이처럼 청소년의 인터넷이용에 대한 부정적 측면의 강조는 결국 청소년의 사이버커뮤니티 이용에 대한 관점에도 많은 영향을 미친다고 할 수 있다. 청소년의 대부분이 사이버커뮤니티에 참여하고 있다는 사실에 대한 인지가 높음에도 불구하고 이에 대한 연구가 거의 없다는 사실도 이와 무관하지는 않을 것이다.

25) 남기수(2001), “중고등학생들의 인터넷 이용 실태 조사 연구”, 한남대 교육대학원 석사학위 논문

청소년과 사이버공동체의 관계에 대한 연구 중 조은(1999)의 연구²⁶⁾는 청소년들이 가장 관심을 갖고 있는 ‘길드(게임동호회)’ 사례를 검토하여 청소년 사이버공동체가 복지공동체로 발전 할 수 있는지에 대한 분석을 통해서 청소년의 사이버커뮤니티가 과거 공동체가 주었던 복지적 공동체의 기능을 살릴 수 있는 주체가 필요하다고 보며, 그 래야만 청소년들이 사회적으로 느끼는 기본적 욕구를 적절히 유지시킬 수 있다고 설명한다.

또한 정무희(2002)의 연구²⁷⁾는 청소년들이 많이 참여하는 인터넷 학급동호회 활동을 주된 내용으로 하는데, 인터넷 학급동호회와 오프라인 상의 실제 학급에 대한 상호관계와 향후 인터넷학급동호회가 어떠한 방향으로 진행되어야 하는지를 설명한다. 연구결과에 따르면 중학생들 대부분이 1개 이상의 인터넷 동호회에 가입 또는 운영하는 등 인터넷동호회와 학급동호회가 이미 중학생들에게 보편화되어 있음을 보여주고 있다.

위의 두 연구결과를 토대로 청소년의 사이버커뮤니티 이용이 전적으로 낙관적인 결과만을 가져올 것이라는 논의는 부족한 것으로 보여진다. 물론 청소년의 사이버커뮤니티의 경험은 기존의 억압적이고 의타적인 일상생활에서 탈중심적이고 자율적이며 비위계적인 공동체 체험을 제공할 가능성이 높으며, 참여 청소년들간의 의견교환과 사회참여의식을 기를 수도 있다 그러나, 이러한 가능성을 지닌 사이버커뮤니티라는 새로운 공간이 청소년의 독립성이나 자율적 태도를 높이는 기회의 장이 될는지, 또는 현실에서의 도피처로 전락할 것인가는 여전히 확답할 수 없다.

26) 조은(1999), “청소년 복지와 사이버 공동체 연구 : 길드사례를 중심으로”, 동국대학교 행정대학원 석사학위 논문

27) 정무희(2002), “중학생들의 인터넷 학급동호회 활동 실태분석 연구” 한국교원대학교, 석사학위 논문

청소년과 사이버커뮤니티의 관계는 사이버커뮤니티가 청소년에 미치는 영향에 의해 결정된다기 보다는 오히려 청소년이 사이버커뮤니티라는 공간을 어떻게 인식하고 있으며, 그 공간에서 어떻게 활동하고 있는가, 그리고 그 결과가 현실생활에 어떻게 반영되고 있는가에 의해 주로 결정될 것이기 때문이다. 따라서 현재 상태에서 필요한 연구는 청소년이 사이버커뮤니티를 어떻게 인식하고 있으며, 그곳에서의 생활은 어떠한가, 그리고 현실공동체와 어떻게 비교하고 있는가 등에 대해 보다 경험적으로 접근하고 이해하는 것이다.

공 백

Ⅲ. 청소년의 사이버커뮤니티 이용실태

Ⅲ

1. 조사의 개요
2. 청소년 정보화동향
3. 청소년의 사이버커뮤니티 참여와 영향
4. 청소년의 사이버커뮤니티 운영

공 백

III. 청소년의 사이버커뮤니티 이용실태

1. 조사의 개요

1) 청소년의 사이버커뮤니티 이용실태 조사 개요

(1) 조사 대상과 특성

청소년의 사이버커뮤니티 참여와 관련된 일반적인 현황과 커뮤니티에 대한 평가, 일상적인 정보생활실태 조사대상은 청소년관련법규에서 규정하는 연령기준을 따르지 않고 일반적으로 사용되는 학생이라는 신분을 기준으로 선정하였다. 2001년 교육통계연보를 기준으로 중학생(1,831,152명), 인문계고등학생(1,259,975명), 실업계고등학생(651,198명) 총 3,742,325명을 모집단으로 설정하였으며, 교급별 모집단 인원과 비율을 도시의 규모별로 나누어 산출하면 <표 III-1>과 같다. 이 중 실제 조사대상 모집단은 제주도를 제외한 전국 중학생(1,811,189명)과 인문계고등학생(1,246,530명) 및 실업계고등학교학생(643,138명) 등 총

3,700,857명을 대상으로 하였다.

<표 III-1> 모집단의 구성

		계		중학교		인문고		실업고	
		인원	%	인원	%	인원	%	인원	%
전 체		3,742,325	(100.0)	1,831,152	(48.9)	1,259,975	(33.7)	651,198	(17.4)
대 도시	전체	1,833,261	(100.0) (49.0)	882,736	(48.2)	670,943	(36.6)	279,582	(15.3)
	중부	984,731	(53.7)	470,700	(53.3)	382,974	(57.1)	131,057	(46.9)
	서남	242,144	(13.2)	117,773	(13.3)	86,965	(13.0)	37,406	(13.4)
	동남	606,386	(33.1)	294,263	(33.3)	201,004	(30.0)	111,119	(39.7)
중소 도시	전체	1,530,263	(100.0) (40.9)	764,453	(50.0)	493,319	(32.2)	272,491	(17.8)
	중부	824,120	(53.9)	424,938	(55.6)	259,671	(52.6)	139,511	(51.2)
	서남	323,684	(21.2)	154,366	(20.2)	102,278	(20.7)	67,040	(24.6)
	동남	382,459	(25.0)	185,149	(24.2)	131,370	(26.6)	65,940	(24.2)
읍면 지역	전체	337,333	(100.0) (9.0)	164,000	(48.6)	82,268	(24.4)	91,065	(27.0)
	중부	119,870	(35.5)	60,783	(37.1)	21,825	(26.5)	37,262	(40.9)
	서남	145,210	(43.0)	68,010	(41.5)	40,563	(49.3)	36,637	(40.2)
	동남	72,253	(21.4)	35,207	(21.5)	19,880	(24.2)	17,166	(18.9)
기타 (제주)		41,468	(1.1)	19,963	(1.1)	13,445	(1.1)	8,060	(1.2)

설문조사의 표본집단은 다단계층화집락집법(multistage stratified cluster sampling)을 사용하여 추출하였다. 먼저, 전국적으로 도시의 규모별(대도시, 중소도시, 읍면동 단위)로 지역을 3개로 층화한 후, 3개의

층을 다시 권역별로(중부, 서남부, 동남부) 층화(총 9개 층으로 구분)하였고, 이후 9개의 행정구역에서 각각 중학교, 인문고, 실업고를 모집단의 실제인구수를 기준으로해서 전국 표본수를 1,880명 수준(모집단의 0.05%)으로 선정하였다.

이후 각 지역에서 대상 학교를 무작위로 추출하여 전국적으로 42개 학교를 표집하였으며, 학생 표집은 1개 반에 학생수를 40명, 30명, 20명정도로 예상하여 각 학교별 1학년, 2학년, 3학년 중 1-2개 반을 무작위로 선정하였다<표 III-2>.

<표 III-2> 도시규모별, 권역별, 교급별 조사대상(명, 학교수/학급수)

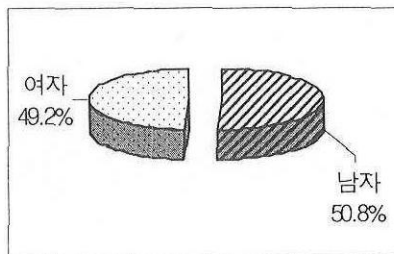
도시규모	권역별	계	중학교	인문고	실업고
대도시	중부	480(7/12)	240(3/6)	160(2/4)	80(2/2)
	서남부	160(4/6)	80(1/2)	40(2/2)	40(1/2)
	동남부	300(6/8)	160(2/4)	80(2/2)	60(2/2)
	소계	940(17/26)	480(6/12)	280(6/8)	180(5/6)
중소도시	중부	420(5/12)	200(2/6)	140(2/4)	80(1/2)
	서남부	160(6/6)	80(2/2)	40(2/2)	40(2/2)
	동남부	160(4/6)	80(1/2)	40(1/2)	40(2/2)
	소계	740(15/24)	360(5/10)	220(5/8)	160(5/6)
군단위	중부	60(3/6)	20(1/2)	20(1/2)	20(1/2)
	서남부	80(3/6)	40(1/2)	20(1/2)	20(1/2)
	동남부	60(4/6)	20(2/2)	20(1/2)	20(1/2)
	소계	200(10/18)	80(4/6)	60(3/6)	60(3/6)
합 계		1,880(42/68)	920(15/28)	560(14/22)	400(13/18)

실제 조사는 2003년 6월 20일부터 7월 12일까지 교급단위의 집단 조사법으로 수행되었고, 1,950명을 대상으로 설문지를 실시한 후 1,892개 설문지가 회수되었으며, 이중 1,773개를 최종 분석대상으로 삼았다<표 III-3>.

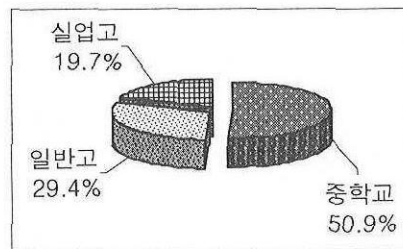
<표 III-3> 표본집단의 구성

		사례수 (명)	비율 (%)
전 체		1,773	100.0
성 별	남 자	900	50.8
	여 자	873	49.2
학 교 급 별	중 학 교	902	50.9
	인문계고등학교	522	29.4
	실업계고등학교	349	19.7
지 역 규 모 별	대 도 시	889	50.1
	중소도시	708	39.9
	읍면지역	176	9.9
지 역 권 역 별	중부권역	889	52.3
	동남권역	708	19.7
	서남권역	176	28.0

표본(1,773명)의 일반적 특징을 살펴보면, 첫째, 성별로는 [그림 III-1]과 같이 남학생(50.8%)이 여학생(49.2%)보다 조금 많은 편으로 실제 모집단의 성별 구성과 거의 일치하였다. 교급별로는 [그림 III-2]와 같이 중학생이 50.9%, 인문계고등학생 29.4%, 실업고가 19.7%로 실제 모집단 구성비(중학생 49.8%, 인문계고등학생 31.9%, 실업고 18.3%)와 거의 일치하였다.

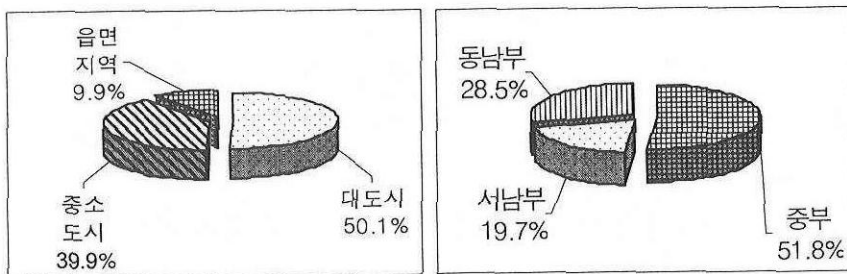


[그림 III-1] 성별 분포



[그림 III-2] 교급별 분포

이 밖에 거주지역규모별로는 [그림 III-3]에서 나타난 바와 같이 서울을 포함한 대도시가 50.1%, 중소도시 39.9%, 읍·면 지역이 9.9%로 구성되었으며(실제 모집단 구성비는 대도시 49.0%, 중소도시 40.9%, 읍면지역 9.0%), 권역별로는 중부지역이 52.3%, 서남부가 19.7%, 동남부지역이 28.0%로 구성되었다(실제 모집단 구성비는 중부 지역 51.5%, 서남부 19.0%, 동남부지역 28.4%).



[그림 III-3] 거주지역 규모별 분포 [그림 III-4] 거주지역 권역별 분포

이 밖에 가정의 제충관련 변인에서는 청소년의 주관적인 가정경제수준은 '보통 수준'이 62.7%로 가장 많았고, '잘사는 편'(12.9%)과 '못사는 편'(18.7%)이, 그리고 '아주 잘 사는 편'(1.8%)과 '아주 못사는 편'(1.5%)이 각각 유사한 구성비율을 보였다.

(2) 조사 내용과 방법

청소년의 사이버커뮤니티 참여실태와 그에 따른 영향을 분석하기 위해 실시한 조사의 주요내용은 크게 ① 가정의 정보화 및 컴퓨터 이용, ② 인터넷이용 일반사항, ③ 무선통신 및 무선인터넷 이용, ④ 사

이커뮤니티 참여 및 이용실태, ⑤ 일상생활 및 정보사회에 대한 인식 등 5개 영역으로 구분하였으며, 각 영역별로 세부적인 조사항목을 구성하였다<표 III-4>.

먼저, 가정의 정보화 및 컴퓨터 이용에 대한 조사는 청소년이 사이버커뮤니티에 참여를 하기 위한 기초 조건인 가정에서의 PC와 인터넷 이용가능성 여부, 그리고 개인의 일상적인 정보생활을 조사하는 항목으로 구성되었다.

둘째, 청소년의 인터넷 이용일반과 관련된 조사항목은 인터넷 이용시간과 이용목적, E-mail 이용, 부적절한 인터넷이용 동향 등을 파악하기 위한 항목으로 구성되었다. 또한 사이버공간과 현실공간에 대해 청소년이 어떠한 인식의 차이를 가지고 있는가에 대한 조사를 병행하여 실시하였다.

셋째, 청소년의 무선통신 및 인터넷 이용에 대한 조사를 실시하였는데, 이는 향후 통신매체가 현재의 유선형태에서 점차 무선통신기기로 변화될 가능성이 높기 때문에 관련된 기초적인 사항을 조사할 목적에 비롯되었다. 청소년의 무선인터넷을 이용한 사이버커뮤니티의 참여 등에 대한 항목도 조사에 포함하였다.

넷째, 이 연구의 주요내용이 되는 청소년의 사이버커뮤니티 참여와 관련된 조사내용으로, 인터넷을 이용하는 청소년만을 대상으로 사이버커뮤니티 참여여부, 참여기간과 시간, 동기, 지속적인 참여 이유 등 일반적인 조사항목과, 사이버커뮤니티의 구성와 요소에 대한 청소년의 평가항목을 조사하였다. 또한 현실공간에서의 커뮤니티활동과 사이버커뮤니티 활동의 비교를 위해 교유관계와 비용, 현실생활의 도움 정도 등에 대해 비교하는 항목을 구성하였다. 이 밖에 사이버커뮤니티의 운영여부와 운영 기간, 향후 운영계획 등을 조사하였다

<표 III-4> 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 조사항목

대분류	중분류	세부항목	비교여부		
			99년	01년	02년
①가정의 정보화 컴퓨터 이용	가정의 정보화	- 가정의 PC 보유 여부 - 가정의 인터넷 이용 여부	✓	✓	✓
	컴퓨터이용	- 컴퓨터 이용 여부	✓	✓	✓
		- 컴퓨터 이용 시간	✓	✓	✓
	인터넷 이용행태	- 인터넷 이용 여부 - 인터넷 이용 시간 - 인터넷 이용용도(1, 2 순위) - 가장 많이 방문하는 사이트, 이유	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
②인터넷 이용일반	E-mail 이용행태	- E-mail 이용여부 - 광고메일 수신량 - 음란성 광고메일 수신량 및 태도		✓ ✓	✓ ✓
	인터넷 쇼핑 / 유료정보	- 인터넷 쇼핑 이용 여부와 비용 - 인터넷 유료정보 이용 여부와 비용		✓ ✓	✓ ✓
	PC방 이용	- PC방 이용여부 - PC방 이용횟수 및 시간		✓ ✓	✓ ✓
	인터넷의 부정적 이용 및 피해 경험	- 부정적 이용 경험(3개 항목) · 음란포르노물 접속여부 · 음란 대화경험여부 · 아이디·주민번호무단사용경험여부 - 피해경험 (2개항목) · 개인정보유출 경험여부 · 바이러스 감염피해여부		✓ ✓	✓ ✓
	사이버공간 에 대한 평가	- 사이버공간과 현실공간에 대한 인식 차이 (5개항목) · 신뢰도, 정보공유성, 무책임성 등 - 무기명 사용에 대한 태도			
	이동전화 이용	- 이동전화 이용여부, 이용국번 - 이용비용 - 광고메세지 및 음란광고 수신		✓	✓ ✓ ✓
③무선 통신 및 인터넷 이용	무선인터넷 이용행태	- 무선인터넷 이용여부 - 무선인터넷 이용시간, 비용 - 무선인터넷 이용 목적 - 무선인터넷 커뮤니티서비스이용여부			✓ ✓ ✓ ✓

대분류	중분류	세부항목	비교여부		
			99년	01년	02년
④사이버 커뮤니티 참여 및 이용실태	사이버 커뮤니티 참여 일반사항	- 사이버커뮤니티 참여 여부 - 커뮤니티 참여기간 - 참여 횟수 및 시간 - 커뮤니티 종류별 참여 수			✓ ✓
	커뮤니티 활동내용	- 참여 동기, - 주요 참여 요일과 시간대 - 지속적인 참여이유 - 커뮤니티 운영자 - 커뮤니티내 본인 자격			
	사이버 커뮤니티에 대한 평가	- 네트워크 기능 평가(3개항목) · 유대감 인식 정도 · 정기/비정기모임 참여수준 · 커뮤니티내 친목수준 - 사회적 교환 기능 평가(3개항목) · 커뮤니티에 대한 기여수준 · 자발적 가입수준 · 유료전환시 계속 참여 수준 - 신뢰성에 대한 평가(3개항목) · 회원과 커뮤니티 신뢰수준 · 커뮤니티내의 책임감 · 온라인과 오프라인생활의 동일수준 - 커뮤니티내 규범성 평가(3개 항목) · 커뮤니티 내 규범수준 · 커뮤니티내 제재수준 - 공동체적 성격 평가(4개항목) · 정기행사 · 친목정도 · 회원간의 공유목표 인식정도 · 현실사회 공동체와 유사정도 - 사회적 가치(2개항목) · 인간관계 노력수준 · 현실생활문제해결가능성여부 - 사이버커뮤니티에 대한 만족도 - 익명적 활동에 대한 평가			

대분류	중분류	세부항목	비교여부		
			99년	01년	02년
④사이버 커뮤니티 참여 및 이용실태	사이버 커뮤니티와 현실공간의 공동체 비교	- 현실공간에서 모임 참여 여부 와 수 - 현실공간 모임과 사이버커뮤니티의 비교(8개 항목) · 친구 선택의 폭, 가입부담, 친구간 진실성, 모임 지속성, 참여비용, 모임 선택 폭, 현실적인 도움, 유익성			
	사이버 커뮤니티 운영	- 사이버커뮤니티 운영 여부 - 운영기간 - 향후 운영계획			
	기타사항	- 사이버커뮤니티 미참여 이유 - 향후 사이버커뮤니티 참여 계획			
⑤일상생활 및 정보사회 인식	일상생활에 대한 만족도	- 일상생활 만족도(5개분야) · 가족생활 / 친구관계 / 학교생활 / 한국사회 / 자기자신 자긍심			✓
	정보화 인식	- 정보사회 인지도 - 정보화의 긍정적 결과인지(5개항목) · 경제발전, 삶의 질 향상, 민주주의 발전, 문화교류활성화 여가시간증대 - 정보화의 부정적 결과인지(5개항목) · 사생활침해 증대, 정보화파괴, 사회혼란, 인터넷중독확산, 폭력물, 외설물증가, 지역, 계층간 격차갈등	✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓
	인터넷서비스 이용의사	- 인터넷서비스 이용의사(5개 항목) · 은행업무/쇼핑, 원격교육, 투표 병원진료, 가정내업무처리		✓	✓
배경 변인	개인변인	- 성별, 학급, 학년, 학교성적			
	가족·사회적 변인	- 거주지역규모, 지역 - 부모의 직업, 학력, 경제수준			

사이버커뮤니티에 대한 청소년의 평가항목은 네트워크기능에 대한 평가, 신뢰성과 규범성, 공동체성, 사회적 가치 등 사이버커뮤니티로서 갖추어야할 요건들에 대해 청소년이 어떻게 생각하고 있는가에 대한 내용으로 구성되었다. 이 밖에 사이버공간에서의 커뮤니티와 현실공간에서의 공동체활동에 참여하는 청소년을 대상으로 두 종류의 공동체에 대한 비교적 관점에서의 평가를 실시하도록 하여 선호도를 조사하였다.

다섯째 조사내용은 일상적인 생활에서의 만족도와 정보화에 따른 결과에 대한 인식을 조사하였다. 이 조사항목은 사이버커뮤니티 참여 청소년과 그렇지 않은 청소년간의 비교, 사이버커뮤니티 운영청소년과 단순 회원청소년간의 비교분석 등을 위해 조사에 포함시켰다.

작성된 설문지는 전국에서 표집된 42개 학교에 우편을 통해 발송되었고 교사의 지도하에 교급별로 조사가 실시되었다. 회수도 우편을 통해 이루어졌으며, 회수된 1,892개의 설문지 중 1,773개를 분석대상으로 삼았다.

조사된 결과를 분석하기 위해 기본적인 분석틀을 마련하였는데, 먼저, 청소년의 일상적인 인터넷 이용실태에 대한 시계열적인 분석을 실시하였다. 이 분석은 청소년의 전반적인 정보화 동향을 분석하여 일반적인 경향을 예측하는데 기초적인 데이터를 제공하려는 목적에서 이루어졌다.

둘째, 청소년의 사이버커뮤니티 참여여부에 대한 조사를 통해, 청소년을 사이버커뮤니티 참여집단과 비참여집단으로 구분한 후 이 두 집단간의 사이버공간에 대한 인식과 태도, 일상생활에 대한 만족도 등을 비교적 관점에서 분석하였다.

2) 청소년의 사이버커뮤니티 운영실태 조사 개요

(1) 조사 대상과 특성

청소년의 사이버커뮤니티 운영실태 조사는 사이버커뮤니티 서비스를 제공하는 업체에서 커뮤니티를 운영하는 청소년(중학생과 고등학생으로 국한함) 300여명을 대상으로 커뮤니티 운영과 관련된 기초적인 내용을 조사하기 위해 실시되었다.

조사대상 업체의 선정은 먼저 2002년에 청소년이 자주 방문하는 사이트에 대한 조사결과에서 선호도가 높은 상위 5개 업체를 선별하였고, 이 업체들을 대상으로 관련조사의 목적과 내용에 대한 안내와 더불어 조사에 대한 협조를 요청하였다 이후 조사에 협조할 의사를 밝힌 2개 업체, (주)네오위즈에서 운영하는 세이클럽(sayclub.co.kr)과 (주)다모임(damoim.net)을 통해 설문조사가 이루어졌다.

조사는 2003년 6월 27일부터 1주일간 온라인상에서 이루어졌으며, 두 업체의 커뮤니티 게시판이나 공지사항에 설문조사에 대한 간단한 안내를 하고, 설문에 응할 의사가 있는 청소년이 설문지를 내려 받은 후 자계식으로 설문에 응한 후, 응답지를 각 회사의 커뮤니티 담당자에게 발송하도록 하였다. 이후 커뮤니티 담당자는 응답자의 개인정보에 대한 확인과정을 통해 청소년 여부를 확인한 후 이를 연구진에게 E-mail로 발송하여 주었다. 이러한 과정을 통해 조사기간 중 총 315개의 응답지가 접수되었으며, 이 중 최종 분석에 사용된 설문지는 267개였다.

응답자의 구성상 특성을 보면, <표 III-5>에 나타난 바와 같이 남자 청소년이 141명으로 전체 응답자의 52.8%를 차지하였으며, 교급별로는 인문계고등학교(43.4%), 중학교(35.2%), 실업계고등학교(21.3%)의 순이었으며, 대도시에 거주하는 청소년의 비율이 60.4%로 매우 높게

나타났다.

<표 III-5> 사이버커뮤니티 운영실태 조사대상

		사례수 (명)	비율 (%)
전 체		267	100.0
성 별	남 자	141	52.8
	여 자	126	47.2
학 교 급 별	중 학 교	94	35.2
	인문계고등학교	116	43.4
	실업계고등학교	57	21.3
지 역 규 모 별	대 도 시	160	60.4
	중소도시	90	34.0
	읍면지역	15	5.7

(2) 조사 내용과 방법

청소년의 사이버커뮤니티 운영실태에 대한 조사내용은, 온라인 조사라는 한계점 때문에 문항 수에 제한이 있었다. 따라서 이 연구에서는 중요하다고 판단되는 20여개 항목인<표 III-6>, ① 사이버커뮤니티 운영기초사항, ② 운영내용, ③ 배경변인으로 구분하여 세부항목을 구성하였다.

먼저, 사이버커뮤니티 운영과 관련된 기초항목으로는 사이버커뮤니티 종류를 12개로 나누어 제시하고 각 종류별 운영여부, 회원수, 1일 방문자 수, 최초 운영일시, 운영이유 등을 조사하였다.

둘째 커뮤니티 운영내용과 관련하여 운영자가 커뮤니티 운영을

위해 인터넷에 접속하는 빈도와 시간, 회원가입절차, 다른 커뮤니티와의 협력, 회원 중 청소년 비율, 회원의 성별 비율, 회칙여부와 규범성, 현실공간에서의 모임 운영 여부 등을 조사하였다.

<표 III-6> 사이버커뮤니티 운영실태 조사항목

분류	세 부 항 목
① 사이버커뮤니티 운영기초 사항	- 운영 커뮤니티 종류별 운영여부 - 커뮤니티 1개당 회원수 - 커뮤니티 1개당 1일 방문자 수 - 커뮤니티 최초 운영개시 일시 - 커뮤니티 최초 운영이유
② 사이버커뮤니티 운영내용	- 운영을 위한 접속과 시간 - 회원 가입절차 - 다른 커뮤니티간의 협력체계 - 회원 중 청소년비율 - 회원의 성별 비율 - 커뮤니티 매뉴 이용실태 - 회칙여부와 자격제한 등 - 오프라인 모임 운영
③ 배경변인	- 성별, 학급, 학년, 거주지역

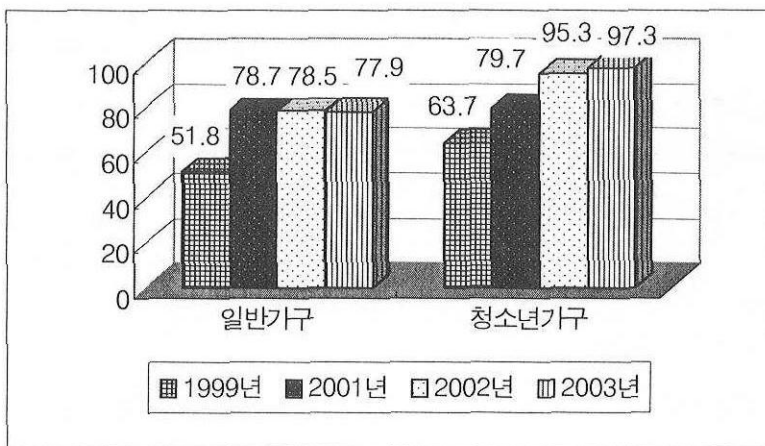
2. 청소년 정보화동향

1) 정보화환경과 정보사회 인식

(1) 가정의 컴퓨터와 인터넷 이용

① 가정의 컴퓨터 이용

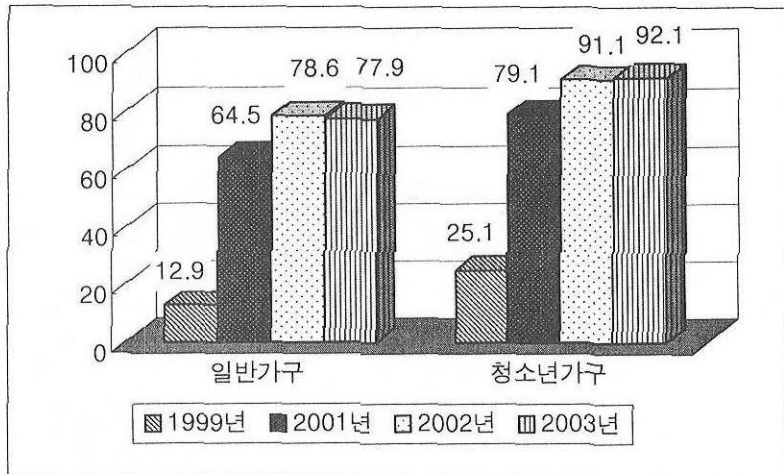
1999년부터 2003년까지 청소년가구의 컴퓨터 보유율 변화를 살펴 보면, 1999년에는 청소년을 자녀로 둔 가구의 63.7%, 2001년에는 79.7%가 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타나 보유율에 큰 변화를 보이지 않았다. 그러나 2001년에 비해 2002년에 95.8%로 급속히 증가하였고, 2003년에는 응답청소년의 97.3%가 자신의 가정에 컴퓨터를 보유하고 있다고 응답하여 2002년 이후에는 청소년을 자녀로 둔 대부분의 가정에는 컴퓨터를 보유하고 있다고 볼 수 있다[그림 III-5].



[그림 III-5] 가정의 컴퓨터 보유율(%)

② 가정의 인터넷 이용

청소년을 자녀로 둔 가정의 인터넷 이용률은 92.1%로 조사되었는데, 이러한 수치는 컴퓨터를 보유하고 있는 가정의 94.6%가 인터넷을 이용하고 있는 것을 의미한다. 따라서 이제는 컴퓨터를 보유하는 것과 인터넷을 이용하는 것은 거의 동일한 의미를 보인다고 할 수 있다[그림 III-6].



[그림 III-6] 가정의 인터넷 이용률(%)

이러한 인터넷이용률을 청소년배경변인별로 볼 때, 성별이나 교급별로는 큰 차이를 보이지 않지만, 거주지역규모가 클수록, 그리고 가정경제수준이 높을수록 더 높게 조사되어<부록 3: 교차표 I-2>, 최근 사회적 관심사가 되고 있는 정보격차(digital divide)의 근본원인으로 제기되는 거주지역이나 경제수준이 정보생활에 미치는 영향에 대한 우려가 청소년들에게 일정정도 반영되고 있다고 볼 수 있다.

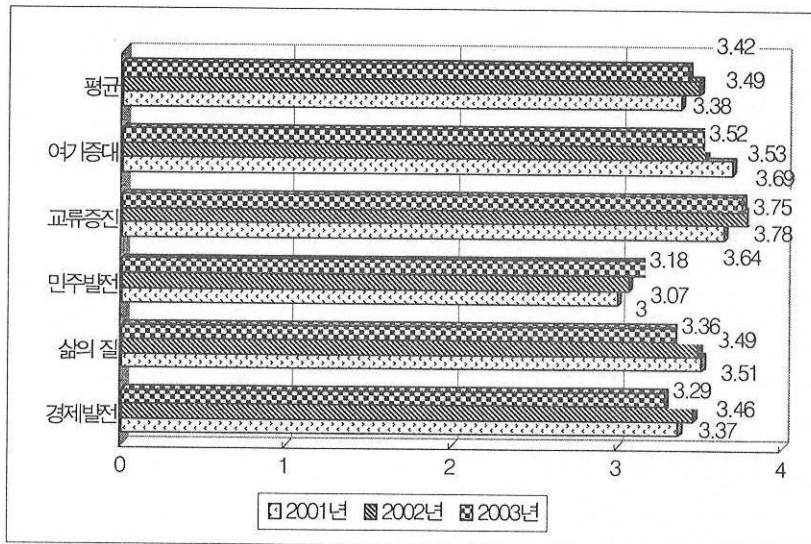
(2) 정보사회와 그 결과에 대한 인식

① 정보사회에 대한 인식

청소년이 정보사회에 대해 어느 정도 이해하고 있는가를 조사한 결과, 1999년 이후 2003년까지 큰 변화를 보이지 않는 것으로 나타났다. 전체적으로 볼 때, ‘전혀 모름’을 1점으로 시작해서 ‘매우 잘 앎’을 5점으로 점수를 부여한 결과 평균은 3.33으로 조금 알고 있는 수준으로 나타났다<부록 3: 교차표 IV-6>.

② 정보화에 따른 긍정적 결과 인식

정보화에 따른 긍정적인 인식에 대한 청소년의 동의정도를 알아보기 위해 5가지 항목을 선정하여 동의정도를 5점 척도로 측정하였다. 조사결과 전체적인 평균은 3.42로 2002년도의 3.49보다 약간 낮게 나타났다[그림 III-7].



‘1’(전혀 아니다), ‘2’(아니다), ‘3’(보통임), ‘4’(긍정), ‘5’(매우 긍정)으로

재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-7] 정보화에 따른 긍정적 결과 인식

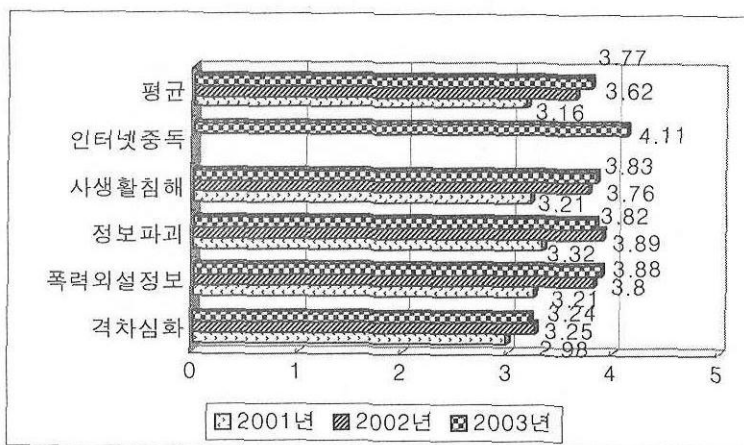
세부적인 항목을 살펴보면, ‘정보화에 따라 개인과 국제적인 교류가 증가할 것’이라는 대답이 3.75로 가장 높게 나타났으며, ‘여가생활 증가’는 3.52, ‘삶의 질 향상’은 3.36, ‘경제발전’은 3.29, 그 뒤로 ‘민주주의의 발전’ 3.18의 순서로 나타났다<부록 3 : 교차표 IV-7부터 11>.

③ 정보화에 따른 부정적 결과 인식

정보화에 따라 초래될 수 있는 부정적인 영향과 관련된 5개의 항목을 선정하여 5점 척도로 조사하였다.

조사결과, 평균은 3.77로 조사되어 2002년도의 3.62보다 높아진 것으로 나타났으며, 긍정적 인식의 평균인 3.42보다 더 높은 수치이다 [그림 III-8]. 따라서 청소년들은 정보화에 대한 긍정적 결과보다는 부정적 결과에 대해 더 많은 우려를 보내고 있다고 볼 수 있다.

좀 더 세부적으로 살펴보면, 전체 항목별 점수는 ‘정보격차 심화’에 대한 인식을 제외하고 모두 증가하였으며, 특히 ‘인터넷 중독이 증가할 것’이라는 인식에 대한 동의정도가 4.11로 가장 높게 나타났다. 이 밖에 ‘프라이버시 침해’가 3.83, ‘사회혼란’이 3.82, ‘정보파괴’ 3.82 순으로 나타났다<부록 3 : 교차표 IV-12부터 16>.



‘1’(전혀 아니다), ‘2’(아니다), ‘3’(보통임), ‘4’(긍정), ‘5’(매우 긍정)으로

재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

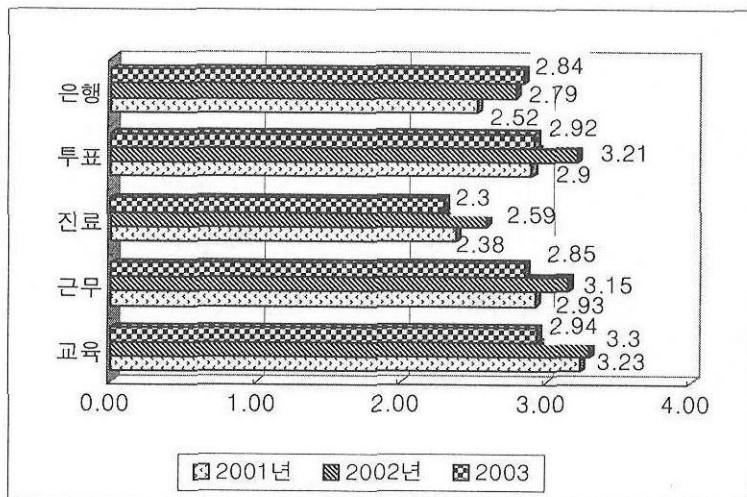
[그림 III-8] 정보화에 따른 부정적 결과 인식

2001년의 태도와 비교하여 보면, 모든 항목에서 우려의 정도가 높아졌음을 알 수 있다. 이러한 사실은 청소년들이 인터넷이 지닌 부정적 결과에 대해 어느 정도 인식하고 있으며, 특히 자신들의 일상적인 생활에서 느끼는 문제점을 인지하고 있음을 보여준다.

④ 인터넷 정보서비스 이용 의지

청소년들에게 인터넷을 통해 현재 제공되고 있는 정보서비스 이용 의지에 대해 조사하였다. 조사항목은 현실생활과 인터넷에서 함께 제공되고 있는 ‘은행업무’, ‘투표’, ‘진료’, ‘근무’, ‘교육’ 등 실생활과 매우 밀접한 내용으로 구성하였다.

조사결과 ‘온라인 은행처리’를 제외한 대부분 항목에 대한 이용의지가 감소하는 경향을 보였는데, 이는 최근 사회문제시 되고있는 인터넷을 통한 부정적 결과에 따른 청소년의 인식을 반영하고 있음을 보여주는 것이다[그림 III-9].



‘1’(전혀 이용안함), ‘2’(별로 이용안함), ‘3’(보통임), ‘4’(이용의사 있음), ‘5’(적극 이용함)으로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-9] 인터넷 정보서비스 이용 의지

2002년 조사결과와 비교할 때, 모든 항목의 이용의지가 낮아졌음을 알 수 있다. 다만 각 항목별 선호정도의 순서는 2003년도에 ‘인터넷을 통한 교육’ 2.94로 가장 높게 나타났으며, ‘전자투표’가 2.92, ‘재택근무’ 2.85, ‘재택진료’ 2.3 등의 순서로 나타나 2002년과 큰 차이를 보이지 않았다.

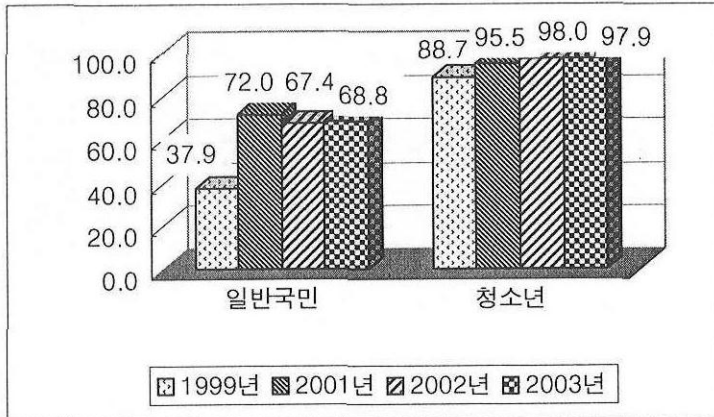
2) 컴퓨터와 인터넷 이용

(1) 컴퓨터 이용

① 컴퓨터 이용률

청소년의 컴퓨터 이용률을 조사한 결과 전체 조사대상 1,773명 중 1,725명인 97.3%가 이용하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 수치는 1999년도 88.7%, 2001년도 95.5%보다 증가한 것이지만 2002년 98.0%보다 0.1% 감소한 것으로, 이제는 거의 모든 청소년이 컴퓨터 이용능력을 가지고 있다는 점을 보여준다[그림 III-10].

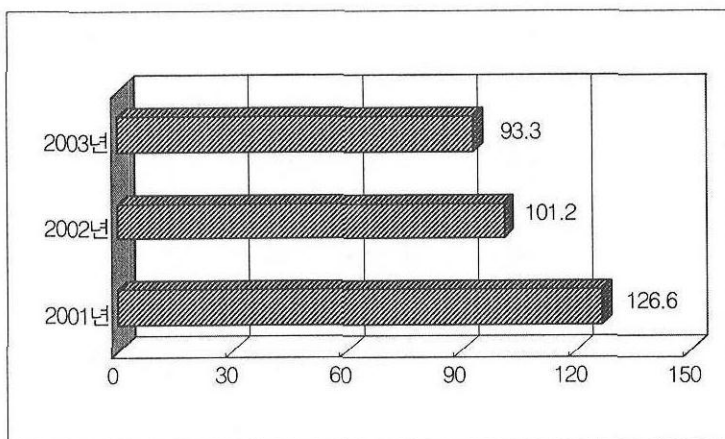
이렇게 높은 컴퓨터 이용률은 한편으로는 더 이상 컴퓨터를 이용하는가의 여부가 청소년들에게 문제가 되지 않음을 의미하는 것과 동시에, 컴퓨터를 이용하지 않는 2%의 청소년에 대해서는 다른 측면에서의 접근과 실태조사가 이루어질 필요가 있음을 보여준다.



[그림 III-10] 컴퓨터 이용률

② 컴퓨터 이용시간

컴퓨터를 이용하는 청소년의 하루 평균 이용시간 변화를 보면 2001년 126.6분, 2002년 101.2분, 2003년에는 93.3분으로 지속적으로 감소하는 경향을 보였다[그림 III-11].



[그림 III-11] 컴퓨터 이용시간 (1일)

청소년의 평균 컴퓨터 이용시간이 감소하고 있다는 조사결과는

일반적으로 청소년의 컴퓨터 이용시간이 늘어나고 있다는 논의와는 반대의 결과이다. 이러한 조사결과는 최근 3년간 청소년의 컴퓨터 이용이 일반화됨에 따라 컴퓨터이용 청소년 중에서 장시간동안 이용하는 청소년이 차지하는 비율이 감소한 반면, 비교적 짧은 시간동안 이용하는 청소년의 비율이 증가하였기 때문으로 볼 수 있다.

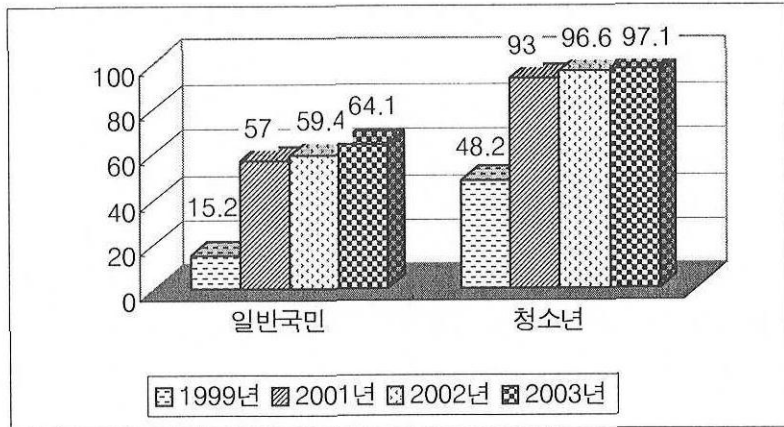
1주일간 컴퓨터 이용시간을 구간별로 보았을 때, 1999년도에는 1주일 평균 20시간 이상 이용한다는 응답자가 4.6%에 불과했으나 2001년도에는 30.1%로 급속히 증가하였다가 2002년에는 21.3%와 2003년에는 19.5%로 감소하는 경향을 보였다. 반면에 1주일에 3시간 미만 이용한다고 응답한 경우는 1999년 응답자의 과반수가 넘는 52.3%에 해당하였지만, 2003년에는 17.4%에 불과하였다. 이렇듯 청소년들 사이에서 컴퓨터이용이 일반화되기 시작한 초기에 급속도로 이용시간이 증가하다가 점차 이용시간이 줄어드는 경향을 발견할 수 있다.

청소년의 하루 평균 컴퓨터 이용시간에 대한 배경변인별 차이는 2002년과 비슷한 경향을 보였는데, 남자청소년(101.2분)이 여자청소년(85.1분)보다 더 오래 사용하는 것으로 나타났고, 실업계고등학교 학생(129.62분)이 인문계고등학교 학생(71.23분)과 중학생(91.79분)보다 더 오래 사용하는 것으로 나타났다.

(2) 인터넷 이용

① 인터넷 이용률

2003년 우리나라 전체 청소년의 인터넷 이용률은 97.1%(1,773명 중 1,721명)로 조사되었으며, 이러한 수치는 컴퓨터 이용청소년(1,721명)의 99.1%에 해당하는 수치이다 즉, 대부분의 청소년(97.9%)이 컴퓨터를 이용하고 있으며 이 들 중 99.1%가 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다[그림 III-12]



[그림 III-12] 인터넷 이용률(%)

결과에서 나타나듯이 청소년계층에는 인터넷에 대한 새로운 접근을 필요로 하는 집단이 없음을 의미하기도 한다.

청소년의 인터넷 이용률을 배경변인별로 살펴보면, 성별, 지역규모별로는 유의미한 차이를 보이지는 않았으나, 교급별로는 중학생보다는 고등학생이 높은 이용률을 보였다. ($\chi^2=7.014$, $p<.05$) <부록 3 : 교차표 III-1>

② 인터넷 이용목적

인터넷을 주로 어떤 용도로 이용하고 있는가에 대해 조사한 결과, 인터넷을 통해 가장 많이 이용하는 것은 ‘온라인 게임(25.7%)’이었으며, ‘동아리활동(14.5%)’, ‘전자우편(13.7%)’, ‘영화나 음악듣기(12.6%)’, ‘목적없음(5.9%)’ 등의 순으로 나타났다.

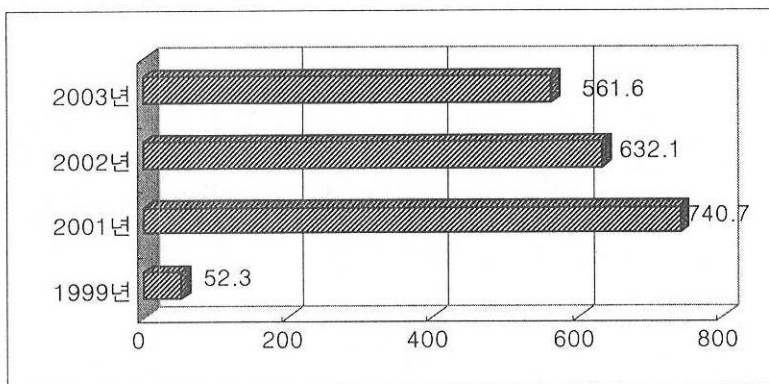
청소년의 인터넷 이용목적에 배경변인별로 살펴보면, 남자청소년의 경우는 ‘온라인 게임’을 1순위로 꼽은 비율이 42.4%인 반면에 여학생의 경우는 ‘온라인 게임’을 선택한 경우가 8.5%에 불과하였고 대신 ‘전자우편’ 19.9%, ‘의견교환 동아리’ 19.9%로 나타났다($\chi^2=311.836$,

$p<0.001$). 교급별로도 중학생보다는 고등학생의 e-mail 사용률이 높게 나타났고($\chi^2=114.933$, $p<.001$), 거주지역규모별($\chi^2=66,272$, $p<.001$)로는 규모가 작을수록 '온라인게임과' 'e-mail 사용률'이 높게 조사되었다<부록 3 : 교차표 I -5>.

③ 인터넷 이용시간

청소년들이 1주일 동안의 평균 인터넷 이용시간을 조사한 결과, 평균 561.6분으로 조사되어 1주일 평균 9.35시간 정도를 인터넷이용에 소비하고 있으며, 하루 평균 80.2분을 이용하는 것으로 나타났다. 하루 평균 컴퓨터 이용시간이 93.3분임을 감안할 때, 컴퓨터를 이용하는 대부분의 시간을 인터넷이용에 소비하고 있다고 볼 수 있다.

연도별 변화를 보면, 인터넷 이용시간은 컴퓨터 이용시간의 변화와 같이 2002년 1주일 평균 이용시간 632.1분, 하루 평균 이용시간 90.3분보다 줄어든 것이다[그림 III-13]. 또한 2001년부터의 변화를 볼 때 지속적으로 감소하고 있는 것을 알 수 있다.



[그림 III-13] 인터넷 이용시간 (1주일/분)

배경변인별 1주일 인터넷 이용시간의 차이를 살펴보면, 성별(x

$\chi^2=67.901$, $p<.001$)로는 남자청소년(568.95분)이 여자청소년(553.94분)보다 더 오래 이용하는 것으로 조사되었다. 여기서 특이할 점은 여학생의 경우 하루 평균 인터넷 이용시간이 80.2분으로 하루의 컴퓨터 이용시간(85.05분)의 대부분을 차지한다는 점이다. 교급별($\chi^2=113.904$, $p<.001$)로는 실업고등학교 학생(792.65분), 중학생(552.53분), 일반고등학교 학생(422.49분)의 순으로 나타났다.

3) 인터넷 활용

(1) 주로 이용하는 사이트

인터넷을 이용하는 청소년에게 가장 자주 방문하는 인터넷 사이트를 질문한 결과, '포털사이트'가 가장 높은 응답률을 보였는데, 2001년 64.6%, 2002년 65.2%이었던 응답률이 2003년에는 50.9%로 14.3%정도 감소하는 경향을 보였다. '포털사이트'의 이용률이 이처럼 높은 이유는 청소년의 인터넷 이용목적이 '전자메일'이나 '채팅', '커뮤니티'와 같은 교우관계와 일맥상통하며, 인터넷이라는 가상공간이 현실공간의 삶과 매우 밀접한 관계가 있다는 것을 보여준다

이 밖에 '연예인사이트' 2002년 5.1%에서 2003년도에는 0.3%로 급속히 줄어들었고, '게임'의 경우는 2002년 3.2% 2003년도 5.5%로 늘어나는 경향을 보였다.

(2) E-mail 이용

① E-mail 이용률과 이용량

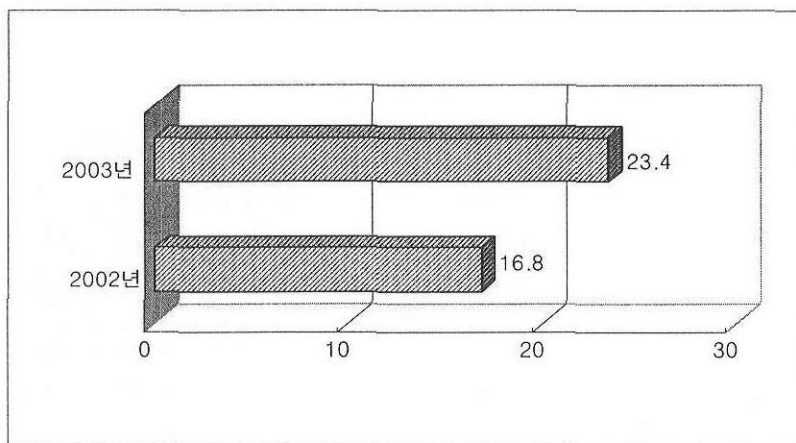
2001년 인터넷을 이용하는 청소년의 93.6%가 E-mail을 이용하고

있었으나 2002년에는 98.8%, 2003년에는 98.7%로 조사되어, 2002년 이후 인터넷을 이용하는 거의 모든 청소년이 E-mail을 이용하고 있다고 볼 수 있다. 청소년의 배경변인별 e-mail 이용률을 비교하면, 성별로는 남학생(98.2%)보다는 여학생(99.2%)이, 교급별로는 일반계고등학생(99.2%)이 실업고등학생(98.2%)이나 중학생(98.5%)보다 더 높게 조사되었다<부록 3 : 교차표 I-6>.

② 광고메일 수신경험 및 수신량

E-mail을 이용하는 청소년들 중에서 최근 1주일 사이에 수신을 동의하지 않은 광고메일을 받은 경험이 있는 경우는 92.5%로 2002년 91.3%보다 증가한 것으로 조사되었다. 즉, E-mail 주소를 소유한 10명의 청소년 중 9명 정도가 1주일에 1통 이상의 광고메일을 받아보고 있는 것으로 나타났다[그림 III-14].

청소년이 최근 1주일 간 수신한 광고메일의 양은 평균 23.4통으로 조사되어 하루평균 3.3통의 광고메일을 받고 있는 것을 알 수 있다. 여기서 주목할만한 점은 2002년 평균 광고메일 수신량이 16.8통에서 23.4통으로 증가하였다는 점이다.



[그림 III-14] 광고메일 수신량 (1주일/통)

청소년의 배경변인별 2003년 광고메일 수신량을 비교하면, 성별로는 남학생이 23.5통, 여학생 23.2통으로 거의 차이를 보이지 않았고, 교급별로는 중학생은 21.2통, 일반고등학생은 29.0통, 실업고등학생은 20.4통, 지역규모별로는 대도시는 26.1통, 중소도시는 21.3통, 읍면지역은 18통으로 나타나 도시규모가 큰 지역의 청소년일수록 많은 수신량을 보였다<부록 3 : 교차표 I-7>.

③ 음란성 광고메일 수신율 및 영향

광고메일을 수신한 경험이 있는 청소년 중 최근 1주일 사이에 음란성 광고메일을 받아본 경험이 있는 경우는 65.4%로 조사되었으며, 1주일에 수신하는 음란성 광고 양은 11.4통으로 나타났다.

이러한 음란성 광고메일의 수신경험은 2002년의 56.1%보다도 약 10%가 증가한 수치이고, 평균 수신량도 2002년의 6.8통보다 4.6통 증가한 양이다.

음란성 광고의 수신량을 배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생이 11.37통, 여학생은 11.5통으로 큰 차이를 보이지 않으며, 교급별로는 중학생은 9.5통, 일반고등학생은 16.1통, 실업고등학생은 9.2통으로 나타났다. 이밖에 지역규모별로는 대도시는 13.6통, 중소도시는 9.5통, 읍면지역은 8.4통으로 나타났다. 2002년에 비해 여학생의 음란성 메일의 수신량은 증가하여 남녀의 차이를 보이지 않으며, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 음란성 광고메일의 수신량이 많은 것을 알 수 있다<부록 3 교차표 I-8>

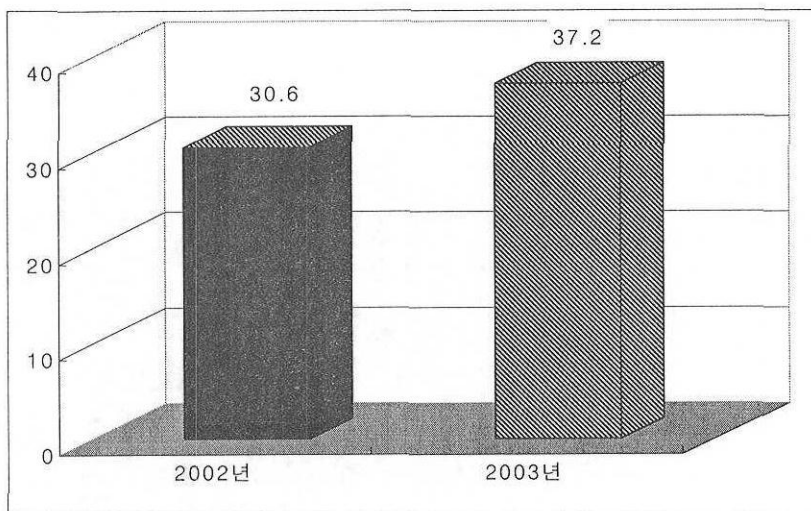
‘음란성 광고를 수신한 경험’이 있는 경우, 선전의 대상이 되는 ‘음란성 홈페이지를 접속한 경험’이 있는지의 여부를 조사한 결과 전체 응답자의 53.5%가 접속경험이 ‘전혀 없다’고 응답하였고, 44.6%의 청소년이 음란성 홈페이지에 접속한 것으로 나타났다. 이러한 수치는 2002년 접속률 40.7%보다는 5%정도가 증가한 수치이다<부록 3 교차표 I-9>

(3) 온라인쇼핑과 서비스 이용

① 온라인 쇼핑 이용률과 횟수

2003년 1월부터 조사기간이었던 6월말까지 청소년 자신이 인터넷을 이용하여 상품구매나 예약과 같은 온라인쇼핑 경험을 조사한 결과, 온라인 쇼핑 이용률은 2002년 30.6%에 비해 6.6%정도 증가한 37.2%로 조사되었다[그림 III-15].

인터넷을 통한 쇼핑 경험이 있는 경우를 배경변인별로 살펴보면, 남학생(36.5%)보다는 여학생(37.9%) 더 높게 조사되었고, 교급별($\chi^2=32.918$, $p<.001$)로는 중학생(31.4%), 일반고등학생(46.5%), 실업고등학생(37.9%), 지역규모별로는 대도시가 37.8%, 중소도시 35.2%, 읍면지역 거주 청소년의 42.4%가 경험이 있다고 응답($\chi^2=1.458$, $p>.05$)하였다. 따라서 남학생보다는 여학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모별로는 읍면지역의 청소년이 인터넷쇼핑 경험이 더 높은 것으로 나타났다<부록 3 : 교차표 I-10>.



[그림 III-15] 인터넷쇼핑 이용률(%)

청소년들이 2003년 상반기 6개월 동안 인터넷을 통한 쇼핑의 경험 수는 평균 3.67회로 조사되었으며, 여학생(3.29회)보다는 남학생(4.05회)이, 중학생(3.70회)이나 실업계고등학생(3.27회)보다는 일반계고등학교 학생(3.97회)이 더 많이 이용하는 것으로 나타났다.

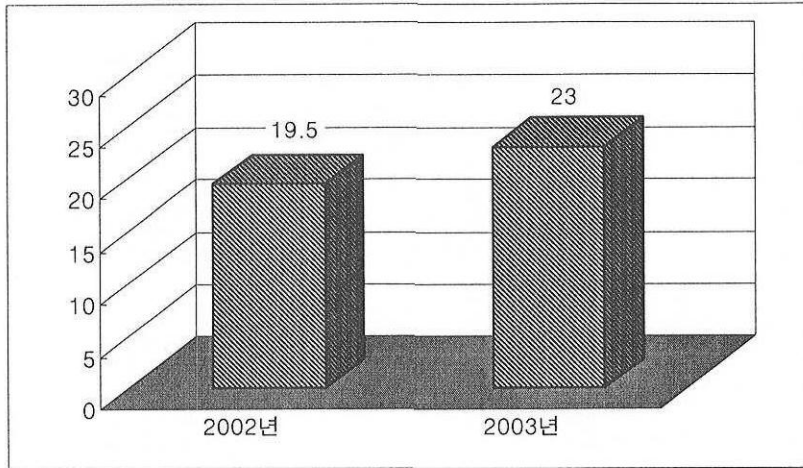
② 온라인 쇼핑 비용

청소년들이 2003년 1월부터 6월까지 1회의 인터넷 쇼핑 비용으로 사용하는 금액은 평균 41,705원으로 조사되었으며, 6개월 간 총 비용은 138,588원으로 조사되었다. 이러한 6개월 이용비용은 2002년 131,291원 보다 증가된 것이다.

성별로는 남학생은 160,031원으로 조사되어 여학생 117,290원 보다 더 많이 지출하는 것으로 나타났다. 교급별로는 중학생 133,622원, 일반고등학생 137,033원, 실업고등학생 152,312원으로 중학생보다는 고등학생, 특히 실업계고등학생의 온라인쇼핑 비용이 더 많았고, 지역규모별로는 대도시는 135,415원, 중소도시는 148,676원, 읍면지역은 118,521원으로 중소도시 이용비용이 높았다.

③ 인터넷 정보서비스 이용률과 이용횟수

2003년 상반기 중 인터넷을 이용하는 청소년의 23.0%가 유선인터넷을 통해 제공되는 '유료영화의 관람', '음악감상' 등과 같은 '유료정보서비스를 이용한 경험'이 있는 것으로 조사되었는데, 이러한 이용률은 2002년의 이용률 19.5%에 비해 35% 증가한 수치이다[그림 III-16]. 인터넷을 통한 유료정보서비스의 이용 경험율을 배경변인별로 볼 때, 여학생(19.5%)보다는 남학생(26.3%)이, 교급별로는 일반고등학생(25.2%)이 중학생(22.4%)이나 실업계고등학생(20.9%)보다 더 높게 조사되었다 <부록 3 : 교차표 I-11>



[그림 III-16] 인터넷 유료정보서비스 이용률(%)

유선인터넷을 이용해서 ‘유료영화감상’이나 ‘음악감상’과 같은 유료 정보서비스 이용 경험이 있는 경우, 그 횟수를 조사한 결과, 2003년 상반기에 평균 5.3회 정도를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 남자청소년(5.60회)이 여자청소년(4.87회)보다 더 자주 이용하였으며, 교급별로는 중학생(5.64회)이 일반계고등학생(5.14회)이나 실업계고등학생(4.55회)보다 더 많이 이용하는 것으로 나타났다.

④ 인터넷 정보서비스 비용

인터넷정보서비스 비용을 조사한 결과, 1회 평균 비용은 6,873원으로 나타났으며, 배경변인별로 볼 때 남자 청소년(7,888원)이 여자청소년(5,452원)보다 더 많은 비용을 지출하는 것으로 나타났다.

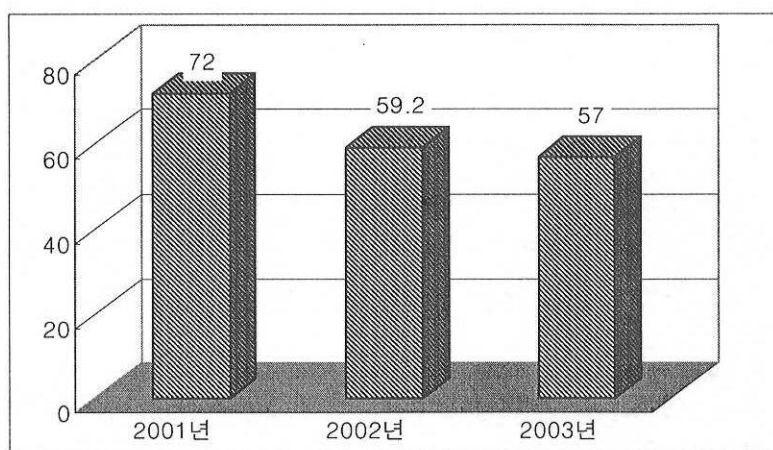
청소년들이 2003년 1월부터 7월초까지 인터넷정보서비스 비용으로 사용하는 평균 이용금액은 56,486원으로 성별로는 남학생(76,050원)이 여학생(9,602원)보다 훨씬 더 많은 비용을 소비하는 것으로 나타났고, 교급별로는 일반고등학생(103,695원)이 중학생(35,109원)과 실업계고등

학생(29,330원)보다 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 지역규모별로는 중소도시(94,226원)에 거주하는 청소년이 대도시(27,171원)나 읍면지역(47,597원)거주청소년보다 더 많은 비용을 사용한 것으로 조사되었다.

(4) PC방 이용

① PC방 이용률

인터넷 이용경험이 있는 청소년의 최근 1개월 간의 PC방 이용여부를 조사한 결과 57.0%의 청소년이 PC방을 이용한 경험이 있는 것으로 조사되었는데, 이러한 이용률은 2001년의 조사결과인 72.0%와 2002년 59.2%보다 지속적으로 감소한 것이다[그림 III-17]. 이렇게 PC방 이용률이 낮아지고 있는 이유는 청소년들의 집에 인터넷의 보급률이 매우 높아졌기 때문이라고 추정할 수 있다.

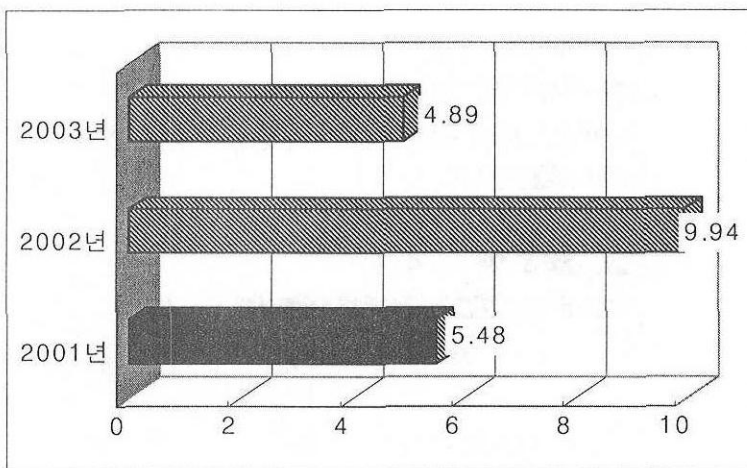


[그림 III-17] PC방 이용률(%)

성별로 분석한 결과 남학생은 69.0%, 여학생은 44.6%가 이용하고 있다고 대답하여 여학생에 비해 남학생의 이용률이 높은 것으로 나타났다($\chi^2=105.335$, $p<.001$). 교급별로 살펴보면 중학생의 PC방 이용경험은 59.6%, 일반고등학생은 55.9%, 실업고등학생은 52.1%로 중학생이 높은 이용률을 보였으며($\chi^2=13.618$, $p<.05$), 지역별로는 중소도시는 60.9%, 대도시는 55.2%, 읍면지역은 50.6% 순으로 나타났다($\chi^2=17,236$, $p<.001$)<부록 3 : 교차표 I -12>.

② PC방 이용횟수와 시간

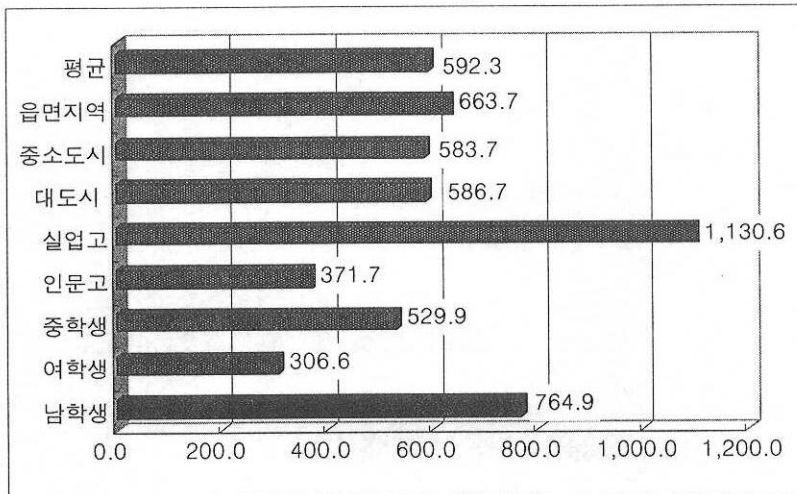
한 달에 평균 몇 번이나 PC방을 이용하는가에 대해 조사한 결과, 평균 4.89회 정도를 방문하는 것으로 나타나 1주일에 1회 정도 방문하는 것으로 알 수 있으며, 이러한 방문회수는 2002년 9.94회보다 낮아진 수치이다[그림 III-18]. 또한 1회 방문시 평균 105.7분간 이용하고 있는 것으로 조사되어 2002년 120.8분보다 15분 정도 짧아지고 있는 것으로 나타났다.



[그림 III-18] PC방 이용횟수 (1개월)

배경변인별 PC방 이용횟수를 분석하면, 여학생(3.08회)보다는 남학생(5.99회)이, 실업계고등학생(6.82회)이 중학생(4.96회)이나 일반계고등학생(3.57회)보다 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 지역규모별로 볼 때는 읍면지역에 거주하는 청소년이 평균 6.34회로 대도시거주 청소년(4.68회)이나 중소도시 거주청소년(4.81회)보다 더 자주 이용하는 것으로 나타났는데<부록 3 : 교차표 I-13>, 이러한 사실은 가정의 컴퓨터보유율과 관계가 있는 것으로 보여진다.

PC방 이용횟수와는 별도로 1개월 동안 PC방을 이용하는 총시간을 조사한 결과, PC방을 이용하는 청소년이 평균 592.3분 정도를 이용하고 있었으며, 성별이나 교급별로 큰 차이를 보였다. 여학생보다는 남학생이 2배 이상 이용시간이 길었으며, 교급별로는 실업고에 재학중인 청소년이 인문계고등학교 학생이나 중학생보다 2배정도의 시간을 더 이용하고 있는 것으로 나타났다[그림 III-19].

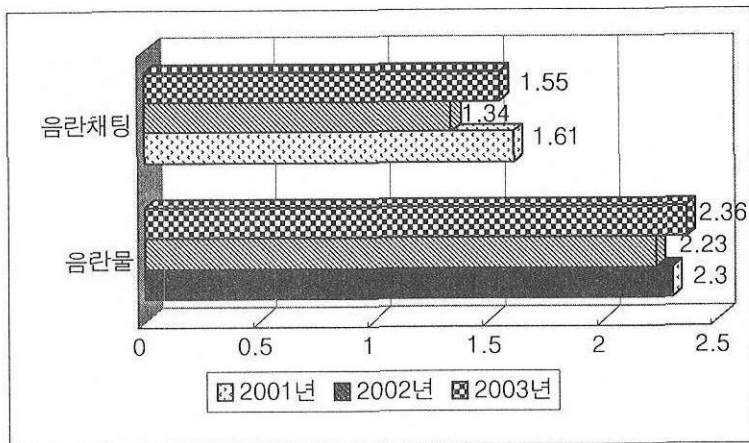


[그림 III-19] PC방 이용시간 (1개월/분)

(5) 불건전 정보이용 및 피해경험

① 불건전 정보이용

청소년의 불건전한 인터넷 서비스 이용을 분석하기 위해 음란채팅과 음란물 접촉 빈도 등 두개의 항목으로 나누어 조사하였다. 2003년 음란물 접촉정도를 5점 척도로 분석한 결과, ‘음란채팅’은 1.55, ‘음란물 접촉’은 2.36으로 조사되어, 2002년 조사결과 1.34와 2.23보다 다소 증가한 것으로 나타났다[그림 III-20].



‘1’(전혀 없음), ‘2’(한두번), ‘3’(몇번), ‘4’(여러번), ‘5’(매우 자주)로
재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-20] 불건전한 인터넷 서비스 이용

음란물 접촉정도에 대해 조사결과를 구체적으로 살펴보면, ‘전혀없다’는 대답은 1999년 이후 지속적으로 감소한 반면 ‘여러번 접촉했다’는 응답은 2001년도에 7.3%, 2002년도에는 13.1%, 2003년도에는 14.2로 늘어났다. 또한 ‘매우 많다’는 응답도 2001년도에 6.7%, 2002년도에 7.6%, 2003년도에는 9.4%로 증가하여

해마다 음란물에 접촉하는 청소년들이 늘어나는 것을 알 수 있다.

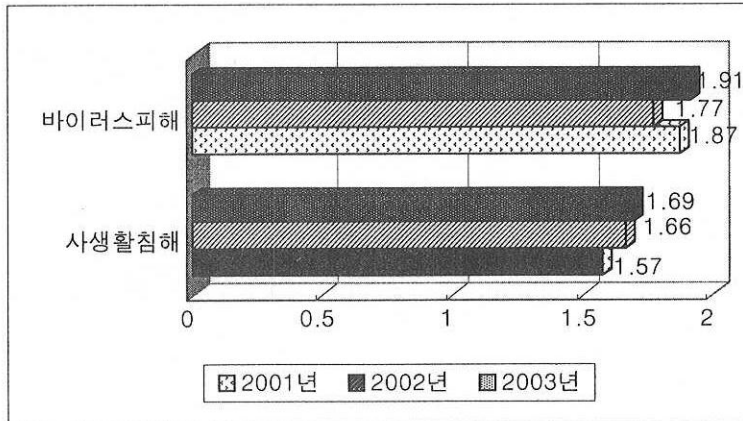
음란물 접촉의 경우 성별로는 남학생(79.0%)이 여학생(57.0%)보다 더 많이 접촉경험이 있다고 응답하였고, ($\chi^2=166.930$, $p<.001$), 교급별로는 고등학생이($\chi^2=51.743$, $p<.001$), 거주지역별로는 대도시의 청소년이 더 많이 접촉하는 것으로 조사되었다($\chi^2=33.162$, $p<.001$)<부록 3 : 교차표 I-16>. 반면에 음란대화의 경험은 배경변인별로 큰 차이를 보이지 않았다<부록 3 : 교차표 I-17>.

이 밖에 타인의 아이디나 주민등록번호를 무단으로 사용한 경험에 대한 응답은 5점 척도로 볼 때, 평균 1.70으로 나타나 음란대화보다 더 높은 응답률을 나타냈다 이 경우 여학생(1.53점) 보다는 남학생(1.86점)이 더 높게 나타났다<부록 3 : 교차표 I-18>.

② 인터넷을 통한 피해경험

청소년의 인터넷 이용이 일반화됨에 따라 본인의 의도와 관계없이 다양한 피해를 입을 가능성이 높아지고 있다. 이와 관련한 내용을 바이러스 피해, 사생활침해로 나누어 조사하였다.

각 항목을 5점 척도로 분석한 결과, ‘바이러스 감염피해’는 1.99, 개인정보유출에 따른 ‘사생활 침해피해’는 1.69로 조사되었는데, 이것은 2002년 ‘바이러스 피해’ 1.77, ‘사생활 침해’ 1.66과 비교할 때 모두 늘어난 수치이다[그림 III-21]



'1'(전혀 없음), '2'(한두번), '3'(몇번), '4'(여러번), '5'(매우 자주)로
재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5
[그림 III-21] 인터넷을 통한 피해

인터넷을 이용하면서 자신의 개인정보유출 피해를 경험했는지에 대해 조사한 결과 53.1%로 과반수 이상이 '경험이 전혀 없다'고 응답하였으며, '한두 번 경험했다'는 응답자는 34.4%, '서너번'은 5.8%, '여러번 경험했다'는 응답자는 3.8%, '매우 많다'는 응답자는 2.8%의 결과를 나타내었다. 개인정보 유출피해에 대한 청소년 배경변인별 특징을 살펴보면, 성별로는 남학생이 여학생보다 개인정보유출경험이 더 많았으며($\chi^2=45.295$, $p<.001$), 교급별로는 중학생보다는 고등학생이($\chi^2=28.757$, $p<.001$), 지역규모별로는 큰 차이가 없는 것으로 나타났다<부록 3 : 교차표 I-14>

바이러스 피해경험에 대한 조사결과 '전혀없다'는 응답자가 42.4%, '한두번'은 36.7%, '서너번'은 11.8%, '여러번'은 6.2%, '매우 많다'고 응답한 경우는 3.0%로 나타났다. 바이러스 감염 피해경험을 2002년과 비교하여 보면, 전반적으로 경험율이 높아진 것을 알 수 있다.

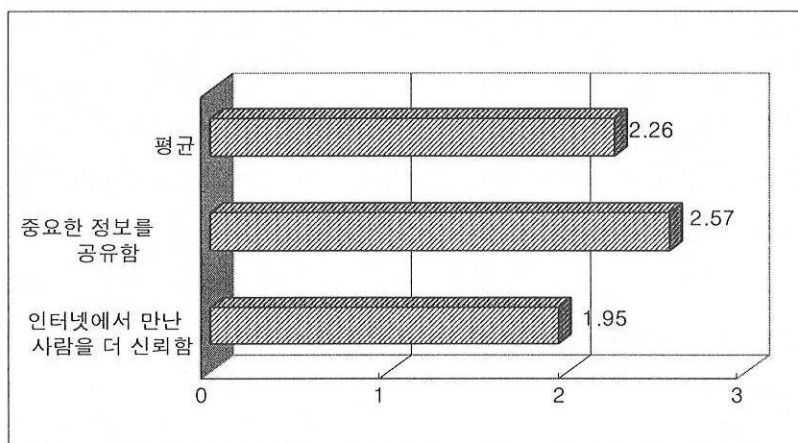
바이러스에 의한 피해경험을 청소년의 배경변인별로 볼 때, 성별

로는 여학생보다는 남학생이, 교급별로는 중학생보다는 고등학생이, 지역규모별로는 도시규모가 큰 지역일수록 피해경험이 높은 것으로 나타났다<부록 3 : 교차표 I-15>.

(6) 사이버공간에 대한 인식과 생활의 변화

① 사이버공간에서의 신뢰성에 대한 인식

사이버 공간에 대한 청소년의 신뢰도가 어느 정도인가를 알아보기 위해 ‘인터넷을 이용하는 사람들은 현실세계보다 인터넷에서 만난 사람을 더 신뢰한다’와 ‘인터넷을 이용하는 사람들은 인터넷에서 중요한 정보를 타인에게 더 쉽게 제공한다’라는 2개의 항목을 제시하고 이에 대한 동의정도를 조사하였다.



1'(전혀그렇지 않음), '2'(그렇지 않음), '3'(그저그렇다), '4'(그렇다), '5'(매우 매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-22] 사이버공간의 신뢰성에 대한 인식

그 결과 인터넷에서 만난 사람을 현실공간보다 더 신뢰한다는 항

목에 대한 동의정도는 1.95로, 정보의 제공에 대한 항목에 대한 동의정도는 2.26 정도로 나타나, 사이버공간에서의 신뢰성에 대한 부정적인 견해를 보였다[그림 III-22].

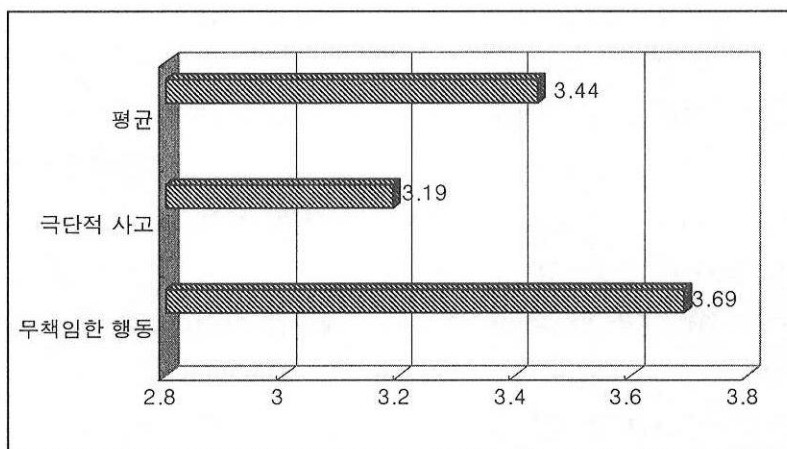
인터넷을 이용하는 청소년에게 “인터넷을 이용하는 사람들은 현실 세계보다 인터넷에서 만난 사람을 더 신뢰한다”는 항목에 대한 동의정도를 조사한 결과 40.3%가 ‘전혀 그렇지 않다’고 응답하였고, ‘그렇지 않다’가 31.7%로 대부분이 부정적인 태도를 보였다<부록 3 : 교차표 I-19>. 또한 “인터넷을 이용하는 사람들은 인터넷에서 중요한 정보를 더 공유한다”는 항목에 대해서는 24.1%가 ‘전혀 그렇지 않다’고 응답하였으며, ‘그렇지 않다’ 23.4%로 부정적인 인식이 높았다<부록 3 : 교차표 I-20>

② 사이버공간에서의 무책임성에 대한 인식

사이버 공간에서의 무책임성에 대한 인식을 알아보기 위해 “인터넷을 이용하는 사람은 인터넷에서 무책임한 행동을 더 쉽게 한다”와, “인터넷에서 극단적인 생각을 더 많이 한다”라는 문항을 제시하고, 각 항목에 대한 동의정도를 알아보았다.

먼저, “인터넷에서 무책임한 행동을 더 쉽게 한다”라는 항목에 대해서는 3.69로 나타났으며 “인터넷에서 극단적 생각을 더 많이 한다”의 항목에 대해서도 3.19로 나타나 극단적 사고와 무책임한 행동에 대해 일정정도 동의하는 것을 알 수 있었다[그림 III-23]

이러한 결과는 사이버 공간이 현실세계에 비해 익명성이라는 특성에서 나타나듯이 공간의 통제점이 약하기 때문에 청소년들에게 공격적이고 무례한 태도를 조장할 수 있으며 온라인 상에서의 과격한 표현 등을 어떠한 제재 없이 할 수 있다는 점에서 그 원인을 찾아볼 수 있다.



1'(전혀 그렇지 않음), '2'(그렇지 않음), '3'(그저 그렇다), '4'(그렇다), '5'(매우 매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-23] 사이버공간에서의 무책임성에 대한 인식

‘인터넷에서 무책임한 행동이 더 쉽게 발생한다’는 주장에 대해 ‘전혀 그렇지 않다’ 8.7%, ‘그렇지 않다’ 8.3%, ‘그저 그렇다’ 15.9%, ‘그렇다’ 39.2%, ‘매우 그렇다’ 27.8%로 응답하여 사이버공간에서 무책임한 행동정도에 대해서 과반수 이상 그렇다라고 응답하였다<부록 3 : 교차표 I-21>.

다음으로 인터넷에서 ‘극단적인 사고를 더 한다’는 항목에 대해 ‘전혀 그렇지 않다’ 10.7%, ‘그렇지 않다’ 12.5%, ‘그저 그렇다’ 35.6%, ‘그렇다’ 27.9%, ‘매우 그렇다’ 12.5%로 나타났다<부록 3 : 교차표 I-22>.

③ 사이버공간에서의 인간관계의 확장성

사이버 공간에서의 인간관계의 확장 가능성에 대한 인식을 알아보기 위해 “인터넷을 이용하는 사람들은 현실공간보다 인터넷에서 다양한 사람들을 더 쉽게 더 많이 사귄다”라는 문항을 제시하고 동의정도를 질문하였다.

응답을 5점 척도로 분석한 결과 평균 3.53으로 비교적 긍정적인 태도를 보였으며, ‘전혀 그렇지 않다’ 8.5%, ‘그렇지 않다’ 9.9%, ‘그저 그렇다’ 22.8%, ‘그렇다’ 37.4%, ‘매우 그렇다’ 21.2%로 나타나 긍정적인 응답이 높게 나타났다.

사이버 공간에서의 인간관계의 확장성에 대해서는 성별로는 여학생 22.8%보다는 남학생 57.5%이, 교급별로는 일반고 14.3%보다는, 중학생 29.7%, 실업고 34.2%이, 지역규모별로는 대도시 24.2% 보다는 중소도시 27.3%나 읍면지역 29.4%, 청소년이 더 긍정하는 태도를 보였다<부록 3 : 교차표 I-23>.

④ 사이버공간에서의 익명성 허용

사이버 공간에서의 익명성 허용에 대한 태도를 조사한 결과, ‘무조건 금지’ 6.4%, ‘대체로 금지’ 32.9%, ‘대체로 허용’ 34.2%, ‘무조건 허용’ 2.3%, ‘잘모르겠다’ 23.6%로 나타났다 청소년들 사이에서는 익명성에 대한 긍정적 태도와 부정적 태도가 비슷한 비율을 보였지만, 23.6%가 잘 모르겠다는 판단유보적 태도를 보였다<부록 3 : 교차표 I-24>.

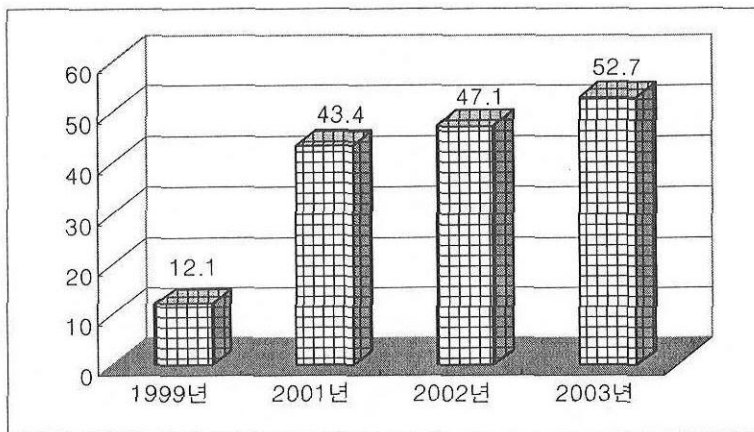
사이버공간에 대한 청소년의 인식경향을 분석하면, 사이버공간에서 새로운 인간관계의 형성에는 적극적이지만, 실질적인 신뢰나 정보제공 등에는 부정적인 태도를 보이며, 무책임한 행동의 가능성에 대해서는 동의하는 태도를 보이고 있다. 이러한 경향은 익명성에 대한 태도와 일맥상통하는 데, 신분노출이 되지 않는다는 점 때문에 심리적인 안정을 얻어 보다 솔직하고 자유로운 인간관계의 형성에 동의하지만, 한편으로는 현실공간에서는 감히 할 수 없는 일을 마음대로 저지룰 수도 있다는 점도 인정하고 있는 것으로 볼 수 있다

4) 핸드폰과 무선인터넷 이용

(1) 핸드폰 이용

① 핸드폰 이용률

우리나라 무선통신기기의 보급률의 급속한 증가와 더불어 청소년의 핸드폰 보유율도 지속적인 증가추세를 보이고 있는데, 1999년에는 12.1%에 그친 핸드폰 보유율이 2001년에는 43.4%로 급증하였고 2002년에는 47.1%, 2003년에는 52.7%로 상승하고 있는 것으로 나타났다[그림 III-24]



[그림 III-24] 핸드폰 보유율(%)

핸드폰 보유율의 배경변인별 차이를 살펴보면, 남학생(41.9%)보다 여학생(63.8%)의 보유율이 높았고($\chi^2=85.370$, $p<.001$), 교급별로는 중학생 36.1%, 일반고등학생은 70.1%, 실업고등학생은 69.3%로 조사되어 고등학생이 중학생보다 높은 보유율을 보였다($\chi^2=201.482$, $p<.001$). 이 밖에 거주지역별로 볼 때, 대도시 청소년은 55.2%, 중소도시에 거주하

는 청소년은 51.4%, 읍면지역 청소년은 44.9%가 핸드폰을 보유하고 있으나 가정경제 수준에 따른 차이는 없는 것으로 나타났다<부록 3 : 교차표 I-25>.

한편 핸드폰을 이용하지 않는 청소년에게 사용하지 않는 이유를 조사한 결과, '부모나 주변사람들이 이용하지 못하게 해서'라는 응답이 45.9%로 가장 높게 나타났으며, '필요성을 못느껴서'(30.9%), 기타(13.9%), 통화료가 비싸서(3.0%), 단말기기 비싸서(1.3%)의 순서로 나타났다<부록 3 : 교차표 I-26>. 따라서 청소년이 현재 핸드폰을 이용하지 못하고 있는 것은 자신의 문제라기보다는 주변 사람들의 의도에 의한 결과로 볼 수 있다.

② 핸드폰 이용비용

청소년의 한달 핸드폰 이용료는 평균 35,493원으로 2002년 34,832원에 비해 661원 증가한 것으로 조사되었다.

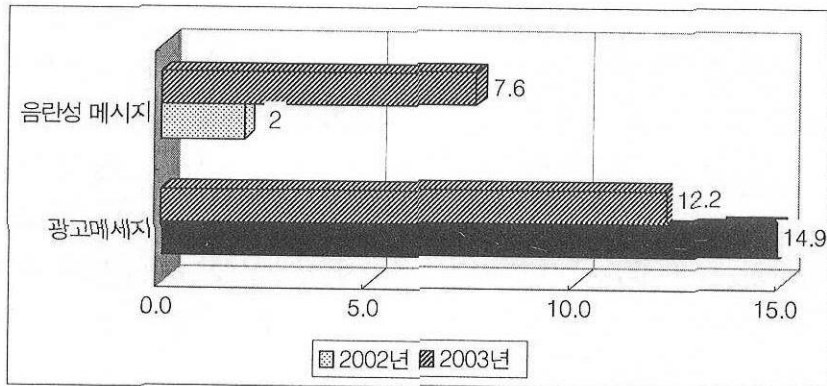
배경변인별 핸드폰 요금을 비교하여 보면, 여학생(34,245원)보다는 남학생(37,387원)이 약간 높게 조사되었고, 실업계고등학생(42,362원)이 일반계고등학생(34,698원)이나 중학생(31,292원)보다 더 많이 지출하는 것으로 조사되었다.

③ 광고메시지 수신

핸드폰을 보유한 청소년이 1주일 동안 광고문자메세지 수신여부를 조사한 결과, 전체조사대상 청소년 1,773명 중 핸드폰을 이용하고 있는 청소년 52.7%인 934명의 75.7%인 707명 정도가 문자광고를 수신한 경험이 있는 것으로 조사되었다.

이러한 광고문자메세지 수신율은 2002년의 70.8%보다 약간 상승한 것이다. 광고메세지 수신경험의 배경변인별 차이를 보면 성별, 교급별, 지역별로 통계적으로 유의미한 차이가 발견되지 않아 무차별적으

로 광고문자가 발신되는 것으로 볼 수 있다<부록 3 : 교차표 I-27>.



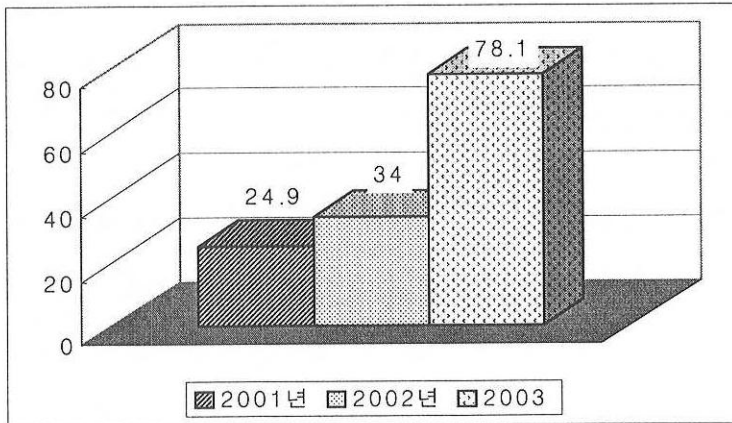
[그림 III-25] 광고·음성메시지 평균 수신량 (1주일)

광고문자메세지를 받아본 청소년 중 음란성 광고를 수신한 경험 이 있는 경우는 25.9%에 해당하는 것으로 조사되었고<부록 3 : 교차 표 I-28>, 배경변인별로 차이가 없는 것으로 나타났다. 청소년이 1주 일 평균 수신하는 문자광고 수는 12.2통 정도로 나타났으며, 이 중 음란성 광고는 7.6통으로 전체 문자광고에 과반수 이상 차지하고 있는 것을 알 수 있었다[그림 III-25].

(2) 무선인터넷 이용

① 무선인터넷 이용률과 목적

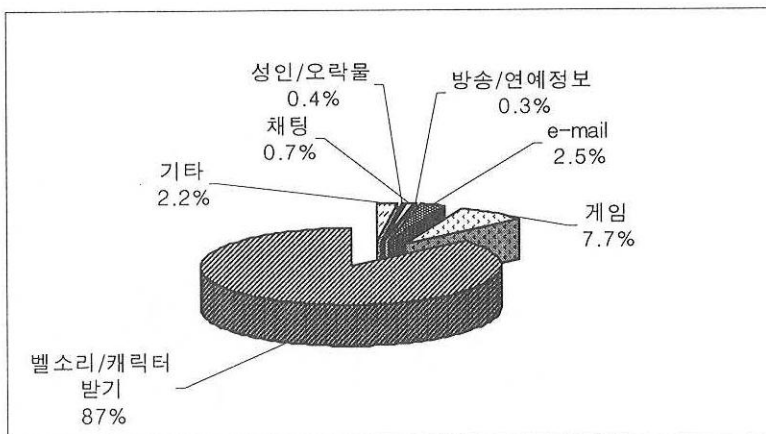
핸드폰을 이용하는 청소년 937명을 대상으로 무선인터넷을 이용하여 부에 대해 조사한 결과, 78.1%가 '이용경험이 있다'고 대답하였고, 이는 전체 조사대상 청소년의 41%에 해당한다. 이러한 무선인터넷 이용률은 2001년 이후 지속적이고 급속히 증가한 수치로 2002년과 비교할 때는 2배 이상 증가한 수치이다[그림 III-26].



[그림 III-26] 무선인터넷 이용률(%)

청소년의 무선인터넷 이용률을 배경변인별로 보면 성별, 교급별, 지역별로 큰 차이를 보이지 않고 있는 것으로 나타났다<부록 3:교차표 I-29>.

무선인터넷 이용목적에 조사한 결과, 가장 높은 이용목적에 보인 것은 ‘벨소리나 캐릭터 내려 받기’로 전체 응답자의 87.0%가 응답하였다. 그 다음으로는 ‘게임’이 7.7%, ‘e-mail 이용’이 2.5%의 순이었다. 이 밖에 ‘기타’(2.2%)를 제외한 다른 항목은 1%미만의 응답을 보였다[그림 III-27], <부록 3 : 교차표 I-30>.



[그림 III-27] 무선인터넷 이용목적(%)

② 무선인터넷 이용시간

청소년의 1주일 평균 무선인터넷 이용시간을 조사한 결과, 평균 40.43분을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 배경변인별로 이용시간을 비교하면, 여자청소년(42.50분)이 남자청소년(37.50분)보다, 중학생(48.65분)이 일반고(28.75분)나 실업고(52.60분), 중소도시 45.21분이 대도시(40.01분)나 읍면도시(22.35분)보다 더 오래 이용하는 것으로 나타났다.

3. 청소년의 사이버커뮤니티 참여와 영향

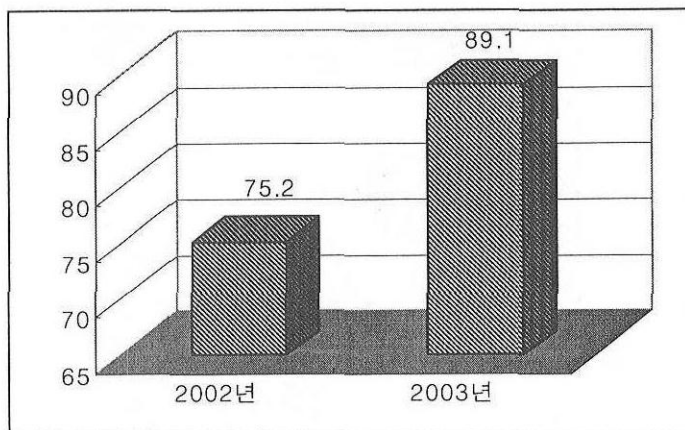
1) 사이버커뮤니티 참여

(1) 사이버커뮤니티 참여율과 수

① 사이버커뮤니티 참여율

인터넷을 이용하고 있는 청소년 중 사이버커뮤니티에 참가하는 청소년은 2002년 75.2%이었으며 2003년에는 89.1%로 나타나 약 14% 정도가 증가한 경향을 보였다[그림 III-28].

2003년 현재 청소년의 97.9%가 컴퓨터를, 그리고 이 중 99.1%가 인터넷을 이용하고 있고, 이 중 89.1%의 청소년이 1개 이상의 사이버커뮤니티에 참여하고 있음을 의미하며, 청소년 100명당 86.4명의 청소년이 사이버커뮤니티에 참여하고 있는 것을 의미한다.

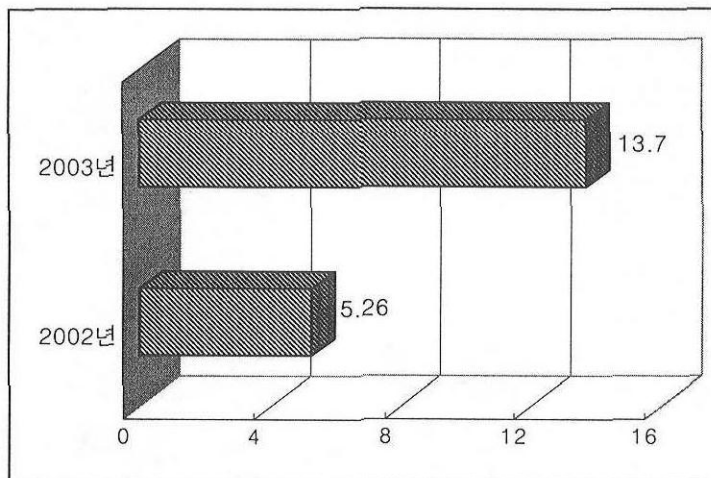


[그림 III-28] 사이버커뮤니티 참여율(%)

청소년의 사이버커뮤니티 참여율의 배경변인별 특성을 살펴보면<부록 3 : 교차표 II-1>, 성별로는 남학생(84.6%)보다는 여학생(93.7%)이 더 높은 참여율을 보였다($\chi^2=3.712$, $p<.001$). 교급별로는 중학생(89.0%)이 일반고등학생(88.9%)이나 실업고등학생(88.7%)보다 더 높게 나타났다. 지역규모별로는 대도시(88.9%), 중소도시(88.7%), 읍면지역(87.6%)의 순으로 나타나 도시규모가 클수록 참여율이 높은 것을 알 수 있다($\chi^2=2.074$, $p<.05$).

② 참여하는 사이버커뮤니티의 수

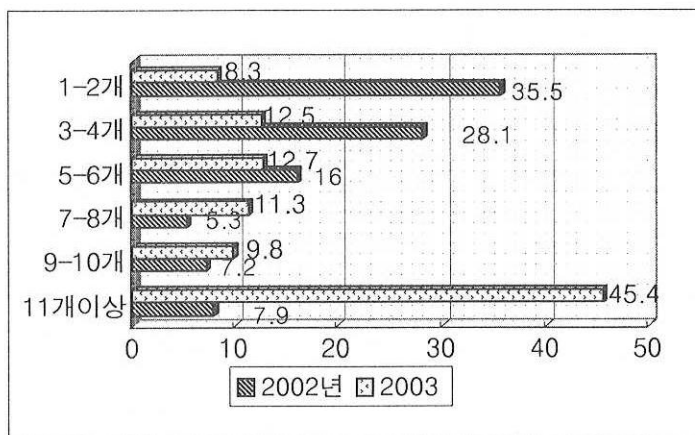
사이버커뮤니티에 참여하고 있는 청소년들을 대상으로 참여하는 커뮤니티의 개수를 조사한 결과, 평균 13.7개의 커뮤니티에 참여하고 있는 것으로 나타나 2002년 5.26개보다 그 수가 2배 이상 증가한 것으로 나타났다[그림 III-29].



[그림 III-29] 사이버커뮤니티 평균 참여 수

청소년이 참가하고 있는 사이버커뮤니티 수를 구간별로 구분하여 분

석하면, 2002년의 경우에는 1-2개의 동아리에 참여한다는 응답이 35.5%로 가장 높게 나타났고, 3-4개(28.1%), 5-6개(16.0%), 7-8개(5.3%) 등의 순서를 보였다. 반면에 2003년 경우는 11개 이상의 사이버커뮤니티에 참가하는 경우는 절반에 해당하는 45.4%로 가장 많은 비중을 차지하였고, 9-10개, 5-6개(12.7%), 3-4개(12.5%), 9-10개(9.8%) 등의 순서를 보였다. 사이버커뮤니티에 참여하는 대부분의 청소년이 다수의 커뮤니티에 참여하고 있음을 알 수 있다[그림 III-30]



[그림 III-30] 참여 사이버커뮤니티 수(%)

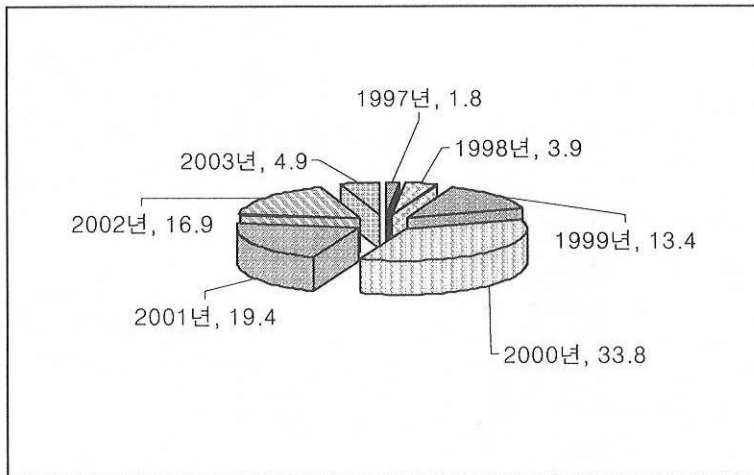
③ 사이버커뮤니티 참여기간

청소년이 커뮤니티를 참여한 기간을 월수로 계산하면 평균 32.46개월 정도의 이용기간을 보였다. 청소년의 대부분이 최근 2-3년 사이에 사이버커뮤니티에 참여하기 시작했다고 볼 수 있다.

성별로는 남자 청소년(29.94개월)보다는 여자청소년(34.84개월)이 더 오랫동안 참여하고 있는 것으로 나타났다. 교급별로는 중학생 30.94개월, 인문고 36.83개월, 실업고 32.12개월로 조사되어 중학생보다는 고등학생이 참여기간이 높았고, 지역규모별로는 대도시 31.41개월, 중소

도시 31.52개월, 읍면지역 31.37개월로 큰 차이를 보이지 않았다.

청소년이 처음 사이버커뮤니티에 참여한 연도를 분석하여 보면, 대부분의 청소년이 2000년 이후에 참여하기 시작한 것으로 나타났다. 1999년 이전에는 1.8%, 1998년 9.9%, 1999년 13.4% 2000년 33.8%로 가입이 증가하는 추세를 보이다가 2001년 19.4%, 2002년 16.9%, 2003년에는 4.9%로 점차 감소하는 경향을 보인다[그림 III-31].



[그림 III-31] 사이버 커뮤니티 가입년도(%)

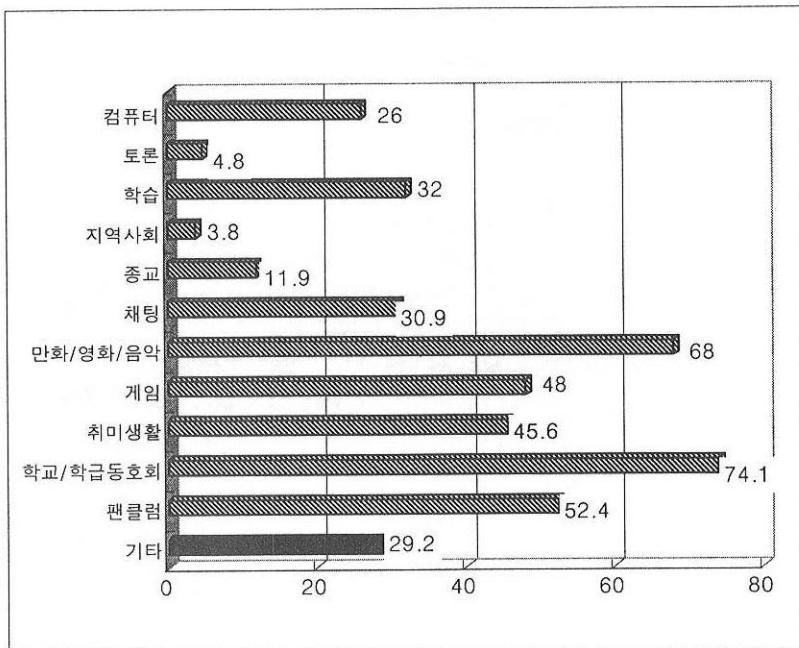
(2) 사이버커뮤니티 활동

① 사이버커뮤니티 종류별 참여율

사이버커뮤니티 종류별로 청소년의 참여율을 조사하기 위해서 사이버커뮤니티의 종류를 12개로 나누어 제시하고, 각 커뮤니티의 참여 여부와 참여하는 커뮤니티 수를 질문하였다.

사이버커뮤니티에 참여하는 청소년 중에서 학급·학교관련 동호회 커뮤니티에 참여하고 있다고 응답한 경우가 74.1%로 가장 높았고,

만화나 영화·음악·방송 동호회 참여율이 68.1%, 팬클럽 52.4%, 게임 48.0%, 취미생활 45.6%, 학습 32.2%, 채팅 30.9%, 순으로 참여율이 높은 것으로 나타났다<부록 3 : 교차표 II-2>. 이외에도 기타 29.2%, 인터넷, 컴퓨터 26%, 종교 11.9%로 순으로 나타났다[그림 III-32].

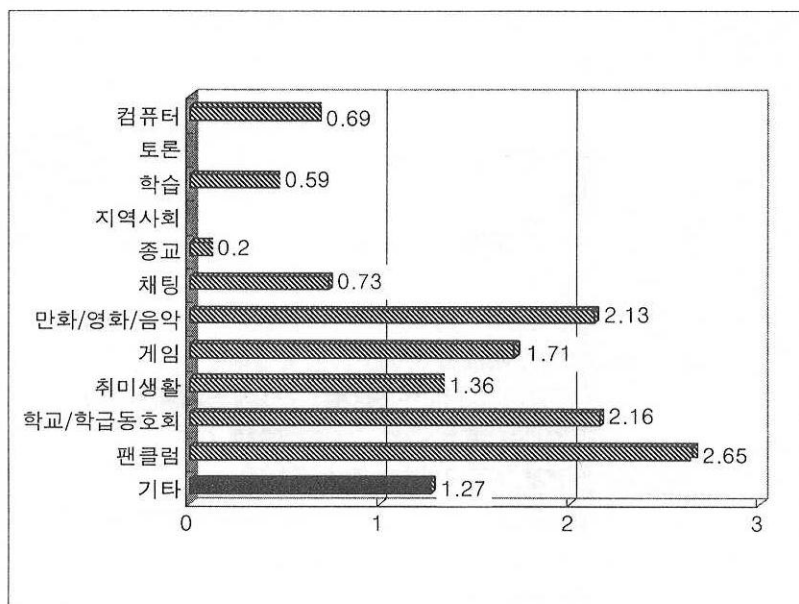


[그림 III-32] 사이버커뮤니티 종류별 참여율(%)

또한 12개 커뮤니티 종류별로 청소년이 참여하는 커뮤니티 수를 조사한 결과, 참여율에서는 학교나 학급커뮤니티가 가장 높았지만 참여하는 커뮤니티 수에서는 팬클럽이 평균 2.65개로 가장 높았다. 이 밖에 만화·영화·음악 등의 방송커뮤니티가 2.13개, 학급·동창 2.16개, 게임 1.71개, 취미생활 1.36개, 기타 1.17개 순으로 나타났다[그림 III-33].

여학생의 경우는 팬클럽 3.42개, 학교·동창회 커뮤니티가 2.12개,

만화·영화·음악활동 커뮤니티 2.16개, 취미생활 1.39개 순으로 조사된 것에 비해서, 남학생의 경우는 게임 2.7개, 학교·학급 관련 2.21개, 만화·영화·음악관련 2.09개, 취미생활 1.32, 팬클럽 1.2개로 나타났다.



[그림 III-33] 사이버커뮤니티 종류별 평균 참여 커뮤니티 수

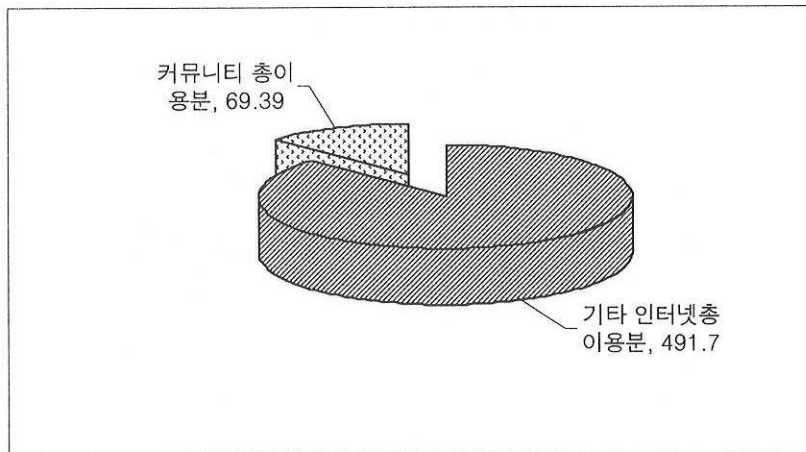
커뮤니티 종류별 청소년의 가입현황에서 나타나는 특징은, 대체로 학급이나 학교와 같이 현실생활과 관련된 커뮤니티의 참여율이 높지만 참여 정도를 추정할 수 있는 참여 커뮤니티는 청소년 스스로 참여한 팬클럽이나 만화나 영화와 같은 커뮤니티가 높게 조사된 것이다.

② 사이버커뮤니티 참여 빈도와 시간

청소년이 1주일에 몇 회 정도 사이버커뮤니티에 접속하여 얼마의 시간동안 이용하는가를 조사한 결과, 1주일에 평균 7.2회에 접속하는 것으로 나타나 1일 1회 이상 접속하는 경향을 보였다. 특히 1주일에 7

회 이상 접속한다는 응답자가 전체 커뮤니티 이용자의 34.8%를 차지하였다<부록 3 : 교차표 II-4>. 전체 커뮤니티 접속횟수를 배경변인별로 볼 때 남자청소년(6.79회)보다는 여자청소년(7.57회)이 더 자주 접속하고 있으며, 중학생(7.82회), 인문고등학생(6.58회), 실업계고등학생(6.53회) 순으로 조사되었다.

이용시간을 조사한 결과, 1주일 전체 인터넷 이용시간인 561.6분의 12%에 해당하는 69.39분을 이용하는 것으로 나타났다[그림 III-34].

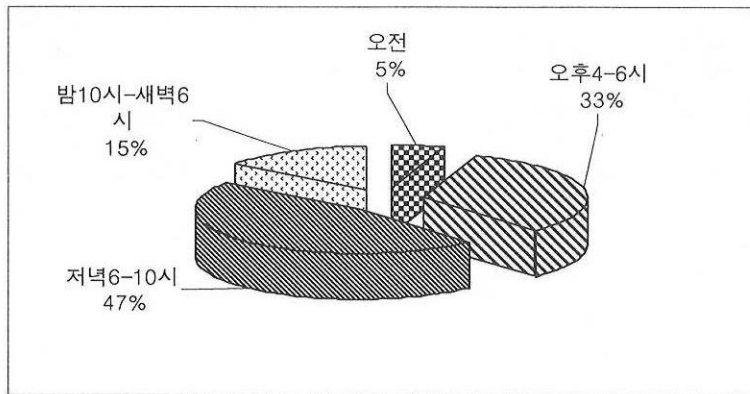


[그림 III-34] 사이버커뮤니티 참여시간 (1주일/분)

커뮤니티 이용시간을 배경변인별로 살펴보면 이용률이나 이용빈도와 같이 여자청소년(83.18분)이 남자청소년(54.77분)보다 더 오래 사용한 것으로 나타났고, 교급별로는 실업고(72.63분), 중학교(70.97분), 인문고(64.63분)순이며, 거주지역규모별은 중소도시(74.58분), 읍면지역(66.44분), 대도시(65.54분)순으로 나타났다.

주로 이용하는 요일과 시간대를 조사한 결과에 따르면, 주말(34.6%)이나 휴일(23.0%)보다는 주로 평일(41.1%)에 이용하고 있었으며<부록 3 : 교차표 II-5>, 이용시간대<부록 3 : 교차표 II-5>는 방

과후인 저녁 6-10시(42.1%) 사이에 가장 많이 이용하는 것으로 조사되었다[그림 III-35].

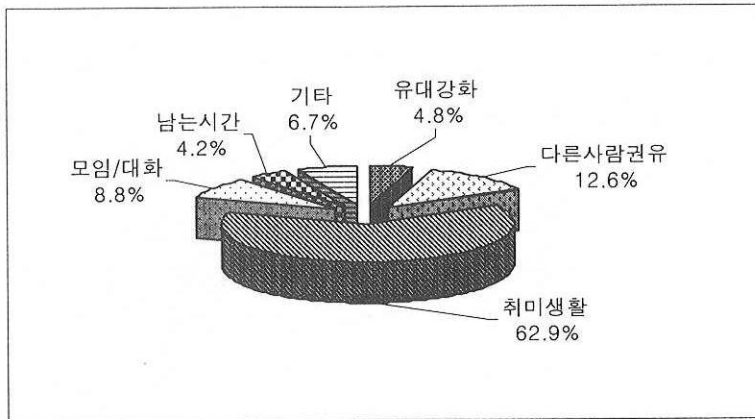


[그림 III-35] 사이버커뮤니티 주요 이용시간대(%)

③ 사이버커뮤니티 최초 참여동기와 지속적인 활동 이유

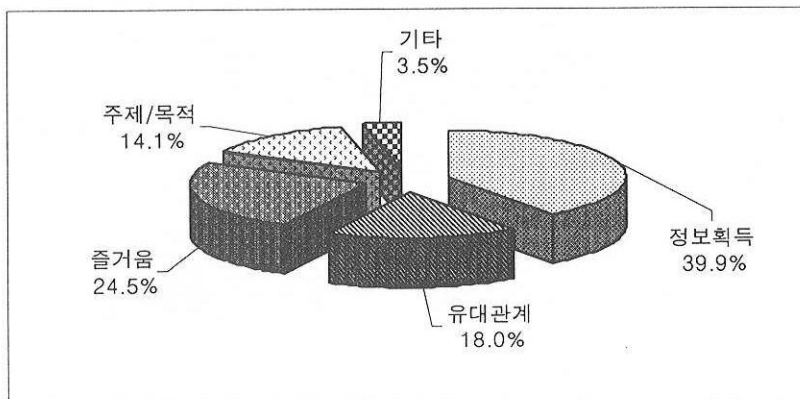
사이버커뮤니티에 처음 참여하게 된 동기<부록 3 : 교차표 II-3>를 질문한 결과, 가장 많은 응답률을 보인 것은 ‘관심있는 주제나 취미 생활의 모임이기 때문’(62.9%)이었다. 이 밖에 ‘운영자나 다른 사람 권유’(12.6%), ‘모임이나 대화자체를 좋아해서’라는 응답이 8.8%, 기타 6.7%, ‘오프라인의 유대강화’가 4.8% 순으로 나타났다[그림 III-36].

조사에서 알 수 있듯이 기존 현실공간에서의 유대강화를 위한 사이버커뮤니티에 참여하는 경우가 매우 낮은 것은 이들의 활동이 현실공간에 입각한 욕구나 필요에서 출발한 경우가 낮은 것을 의미한다.



[그림 III-36] 사이버커뮤니티의 최초 참여 동기

또한 청소년들에게 현재 꾸준히 참여하는 커뮤니티가 있는 경우, 그 이유를 질문한 결과<부록 3 : 교차표 II-8>, '필요한 정보나 지식을 얻을 수 있어서'라는 응답이 38.9%, '재미가 있기 때문'이라는 응답이 17.5%, '구성원과의 유대관계가 좋아서'가 17.5%, '커뮤니티 주제가 마음에 들어서' 13.7% 순으로 결과를 나타내었다[그림 III-37].



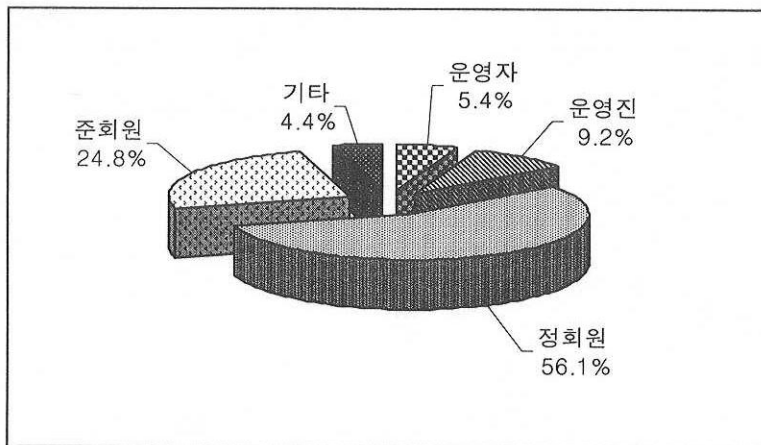
[그림 III-37] 지속적인 사이버커뮤니티 활동 이유(%)

따라서 청소년이 사이버커뮤니티에 대한 최초의 관심이 현실생활과 밀접한 관계를 가지며, 지속적인 참여에 결정적인 영향을 주는 것도 단순한 호기심이나 추상적인 이유가 아니라 현실생활에서 필요한 정보의 획득과 같은 실질적인 이익에 있다고 볼 수 있다.

④ 사이버커뮤니티에서 본인 자격과 운영자

사이버커뮤니티에서 본인의 자격을 질문한 결과, 정회원이라는 응답이 56.1%, 준회원인 경우는 24.8%, 운영진은 9.2%, 운영자가 5.4%, 기타 4.4%로 구성되어 있음을 알 수 있다[그림 III-38].

과반수 이상의 청소년이 정회원 이상의 자격을 가지고 있다는 것은, 청소년의 사이버커뮤니티 참여 정도가 높다는 것을 의미한다고 할 수 있다<부록 3 : 교차표 II-10>.



[그림 III-38] 사이버커뮤니티에서 본인의 자격

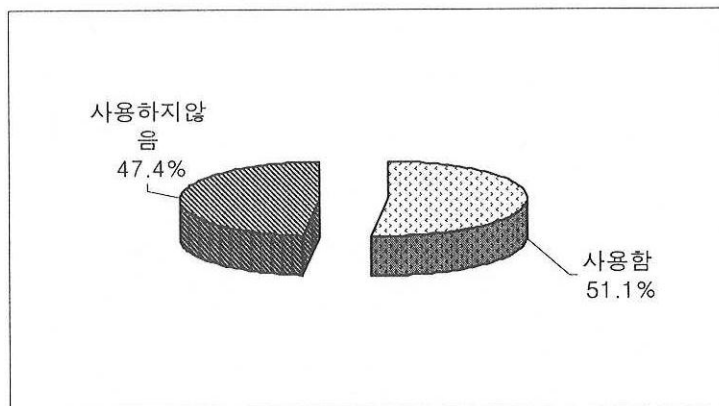
또한 청소년이 참여하는 사이버커뮤니티의 운영자가 누구인가에 대한 조사결과<부록 3 : 교차표 II-9>에서는 ‘동년배 청소년’이 36.8%로 가장 높게 차지하고있으며, ‘모른다’는 응답도 37.8%나 되었다. 이

밖에 ‘성인’이 18.1%, ‘본인’의 경우가 3.8%, ‘기타’ 3.8%로 나타났다.

청소년이 가입하고 있는 커뮤니티의 운영자를 모르고 있는 경우가 37.5%라는 사실은 사이버커뮤니티를 통한 현실공간의 유대적 관계에 대한 청소년의 관심이나 태도가 그리 높지 않음을 유추할 수 있다.

⑤ 사이버커뮤니티에서 익명성 이용과 만족도

사이버커뮤니티 운영자에 대한 청소년의 무관심은 사이버커뮤니티에서 본인이 실명을 사용하는가에 대한 질문에 대한 대답과 유사한 경향을 알 수 있다. 이 질문에서 청소년의 과반수가 조금 넘는 51.1%의 청소년이 실명을 사용하고 있으며, 실명을 사용하지 않는 청소년 역시 47.4%로 높은 비율을 차지하였다[그림 III-39].

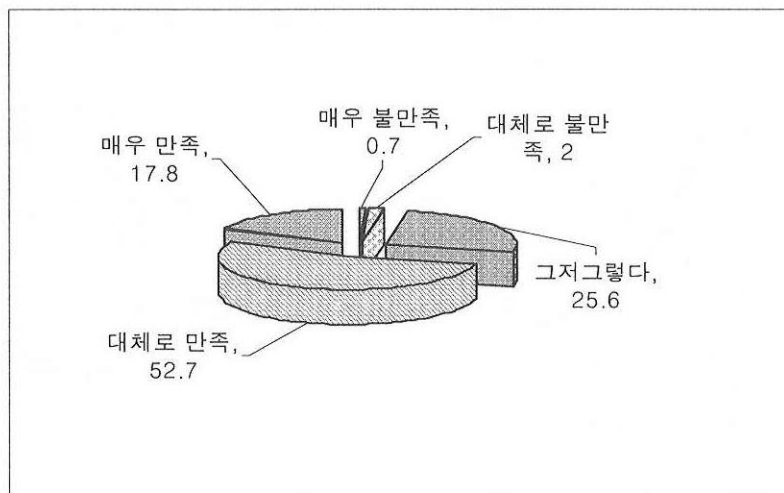


[그림 III-39] 사이버커뮤니티에서 실명 사용 여부(%)

과반수 정도의 청소년이 익명적 활동을 하고 있다는 사실은, 청소년들이 제대로 인식하고 있지 못한 익명성에 대한 과신에 따른 부정적인 행위의 가능성을 높게 할 우려가 있다. 따라서 이에 대해서 제재를 가할 수 있는 규범과 사이버공간의 윤리성에 대한 교육이 필요할 것으로 보여진다.

사이버공간에서 실명을 사용하는 청소년의 배경변인별 특성을 살펴보면<부록 3 : 교차표 II-7>, 예상과 달리 성별로는 남학생(56.5%)이 여학생(46.2%)보다 높은 실명사용률을 보였다($\chi^2=3.712$, $p<.001$). 이러한 사실은 여자청소년들의 경우, 최근 인터넷이용과 관련되어 사회적인 문제가 되고 있는 사이버공간에서의 성희롱이나 성적인 문제에 대해 방어적인 태도로 대응하기 위한 하나의 수단으로 익명성을 사용하고 있기 때문으로 보인다. 교급별로는 중학생(46.2%), 인문고등학생(52.5%), 실업고등학생(61.6%)으로 중학생보다는 고등학생의 실명사용률이 더 높게 나타났다($\chi^2=25.40$, $p<.001$). 그러나 거주지역규모별로는 대도시(51.0%), 중소도시(50.1%), 읍면지역(51.1%)으로 별 차이가 없었다.

또한 사이버커뮤니티 참여에 따른 전반적인 만족도를 질문한 결과, ‘매우 불만족’ 0.7%, ‘불만족’ 2.0%, ‘그저 그렇다’ 25.6%, ‘대체로 만족’ 52.7%, ‘매우 만족’ 17.8로 나타나, ‘불만족스럽다’는 응답은 2.7%에 불과한 반면에 대다수 청소년(70.5%)이 만족하고 있는 것으로 조사되었다[그림 III-40].



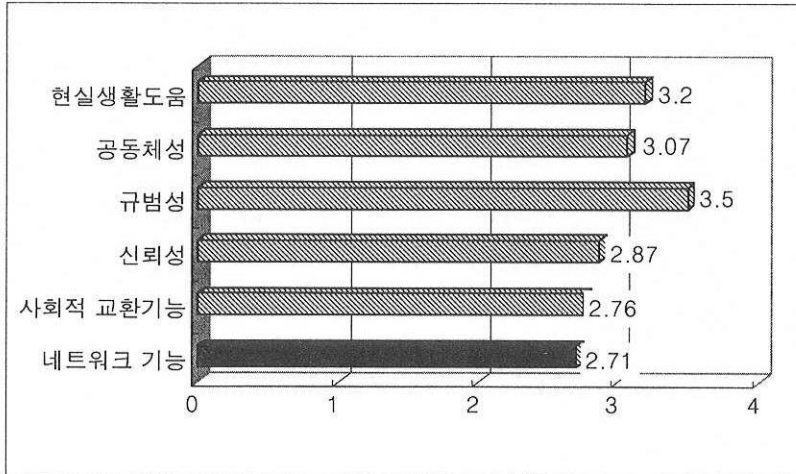
[그림 III-40] 사이버커뮤니티 참여 만족도(%)

커뮤니티에 참여하는 청소년의 만족도를 배경변인별 특징을 살펴보면, ‘만족스럽다’고 응답한 경우를 성별로 보면 여학생 74.2%로 남학생 66.6%보다 높았으며, 교급별로는 인문고 73.2%로 중학생 71.9%나 실업고 62.9%보다 높게 나타났다. 지역규모별로는 대도시 70.8%, 읍면지역 70.5%, 중소도시 69%, 순으로 대도시가 중소도시와 읍면지역보다 커뮤니티에 대한 만족도가 높은 것으로 나타났다<부록 3 : 교차표 III-1>.

2) 사이버커뮤니티에 대한 평가와 태도

사이버커뮤니티에 참여하고 있는 청소년을 대상으로 사이버커뮤니티를 어떻게 평가하고 있는가, 사이버커뮤니티가 운영되는 구조적 메카니즘에 대해 어떻게 생각하고 있는가를 사이버커뮤니티의 네트워크 기능, 사회적 교환기능, 신뢰성, 규범성, 공동체적 특성, 현실생활에 대한 도움정도 등으로 구분하여 조사하였다.

위에서 열거한 6개 영역별로 2-3개의 관련된 항목을 제시하고, 각 항목별로 5점척도로 구분하여 조사한 결과, 네트워크 기능은 5점 만점에 평균 2.71점, 사회적 교환기능은 2.76점, 커뮤니티가 지닌 신뢰성은 2.87점, 커뮤니티 규범성은 3.5점, 공동체성에 대해선 3.07점, 현실생활에 대한 도움의 정도는 3.29점으로 조사되었다[그림 III-41].



‘1’(전혀그렇지않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저그렇다), ‘4’(그렇다), ‘5’(매우 그렇다)로
재무호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-41] 사이버커뮤니티에 대한 평가

조사결과를 보면, 청소년은 사이버커뮤니티가 지닌 다양한 교환기능과 네트워크 기능에 대해서는 상대적으로 낮게 평가하고 있지만, 규범성이나 현실생활에 대한 효용성에 대해서는 상대적으로 높은 평가를 하는 것으로 조사되었다.

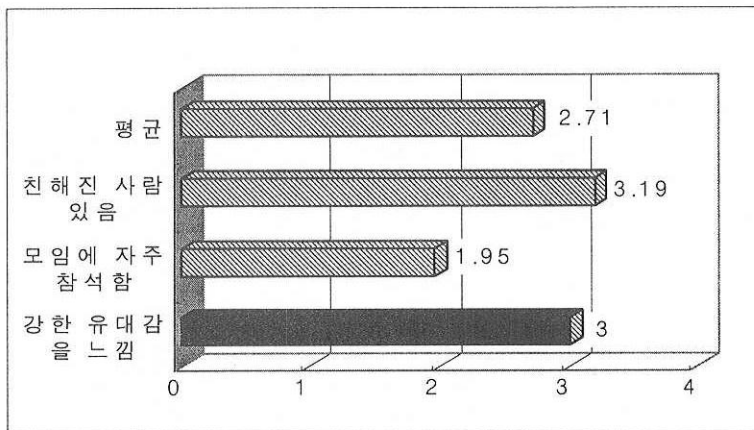
이러한 평가는 사이버커뮤니티에서 청소년의 활동에 대한 자체적인 규제가 약하거나 회원의 자율성이 크게 보장되고 있을 것이라는 예상과 달리 사이버공간에서의 커뮤니티에서도 규범이 일정정도 영향을 미치고 있다는 점을 보여준다. 즉, 청소년들이 참여하는 커뮤니티 내에 암묵적인 규칙이 존재하고 있고 나름대로의 규칙을 구성하고 질서를 형성 있음을 보여준다.

반면에 커뮤니티 활동을 통해 청소년이 다양한 종류의 사람을 만날 수 있고, 그 과정에서 다양한 사회적 교류를 통해 가치를 교환하는 과정을 거치며 서로를 신뢰하는 사회를 만들어갈 것이라는 예측은 청소년의 평가와 어느정도 차이를 보이고 있다고 할 수 있다.

(1) 네트워크 기능에 대한 평가

청소년들이 사이버커뮤니티에 참여하면서 공동체와 회원들 사이의 네트워크 구축에 대해 어떻게 평가하고 있는가를 알아보기 위해, 커뮤니티에 대해 청소년이 느끼는 유대감의 정도, 정기적 또는 비정기적인 행사나 모임에 대한 참여도, 친해진 사람의 유무에 대해 조사하였다<부록 3 : 교차표 III-2부터 3>.

조사 결과 ‘커뮤니티 내에 친한 사람이 있다’는 항목에 대한 동의 정도는 3.19로 가장 높게 나타났지만 ‘강한 유대감을 느낀다’에 대해서는 ‘그저 그렇다’는 평가인 3.0, ‘커뮤니티에 정기·비정기모임에 자주 참석한다’ ‘그렇지 않다’는 수준에 가까운 1.95의 동의정도를 보였다[그림 III-42].



‘1’(전혀 그렇지 않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저 그렇다), ‘4’(그렇다), ‘5’(매우 그렇다)로
세부화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-42] 사이버커뮤니티의 네트워크 기능 평가

세부적인 항목 조사결과를 살펴보면 사이버커뮤니티의 정기·비정기모임에 자주 참여한다라는 항목에 긍정적으로 응답한 경우는 9.1%에 불과한 반면 ‘그렇지 않다’는 응답은 73.5% 정도인 것으로 나

타나 모임의 참여도가 매우 낮은 것으로 나타났다. 이는 우리사회의 청소년이 처한 현실에 비추어 볼 때 당연한 결과로 볼 수 있는데, 생활환경의 특성상 현실공간에서 이루어지는 모임의 참여에는 많은 제약이 따르기 때문이다.

반면에 “커뮤니티 내에서 친해진 사람이 있다”라는 항목에서는 ‘그렇다’가 49.4%, ‘그렇지 않다’가 30.2%로 조사되어, 과반수 정도의 청소년이 사이버커뮤니티를 통해 친한 사람을 사귀고 있음을 보여주고 있어 교우관계 있어서 사이버공간과 실제 현실공간과의 구분이 완화된다고 볼 수 있다.

‘자신이 가입한 커뮤니티에 강한 유대감을 느끼고 있다’라는 항목에 대해 ‘그렇다’ 24.8%, ‘그렇지 않다’가 24%의 응답률로 큰 차이를 보이지 않았다.

결과에서 볼 수 있듯이 대부분의 청소년들이 인터넷을 이용하는 데도 불구하고, 네트워크 기능에 대한 낮은 평가가 나온 것은 현재 청소년들이 많은 시간을 학업으로 보내기 때문에 커뮤니티 내의 지속적인 네트워크를 원활할 수 있는 환경이 조성될 수 없고, 현실공간에서의 네트워크 활동에 대한 참여기회나 의욕이 낮기 때문으로 추정할 수 있다.

(2) 사회적 교환기능에 대한 평가

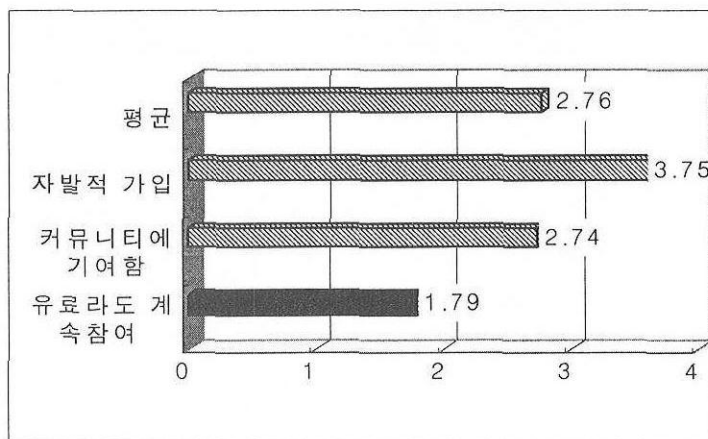
사이버커뮤니티 내에서 회원 청소년 공통의 관심사를 중심으로 회원간의 사회적 교환관계가 성립되어 있는지를 살펴보기 위해 3개의 문항을 제시하고 동의정도를 5점 척도로 측정하였다.

조사결과 ‘커뮤니티에 자발적으로 가입했다’에 대한 동의정도가 3.75로 가장 높게 나타났으며, ‘본인이 커뮤니티에 기여한 바가 있다’라

는 문장에 대한 동의가 2.74, '유료로 전환되더라도 계속 참여할 것이다'에 대한 동의정도가 1.79로 매우 낮게 조사되었다[그림 III-43].

조사결과를 보면 대부분의 청소년이 사이버커뮤니티에는 자발적으로 가입했지만, 커뮤니티에 직접적이고 적극적으로 참여하고 있지는 않으며, 향후에 커뮤니티에 참여하는데 추가적인 비용이 필요해지면 참여할 의지가 거의 없다는 것은 교환의 비중이 그리 높지 않다는 사실을 보여준다<부록 3 : 교차표 III-4부터 6>.

세부적인 항목을 살펴본 결과, 커뮤니티에 가입하게 된 경위를 살펴보면 보면 '자발적으로 가입하였다'가 68.8%로 그렇지 않은 경우 12.1%보다 상대적으로 매우 높았다. 또한 '커뮤니티 내에서 기여한 바가 있다'에 대해 '그렇다'가 25.3%보다 '그렇지 않다'가 39%로 더 높게 조사되었다. 마지막으로 향후의 참여도를 측정하기 위해 '향후 유료로 전환시 계속 이용할 의사가 있다'에 대해서는 '그렇다'가 6%에 불과하였고, 참여하지 않을 것이라는 응답이 76.6%로 압도적으로 높게 조사되었다.



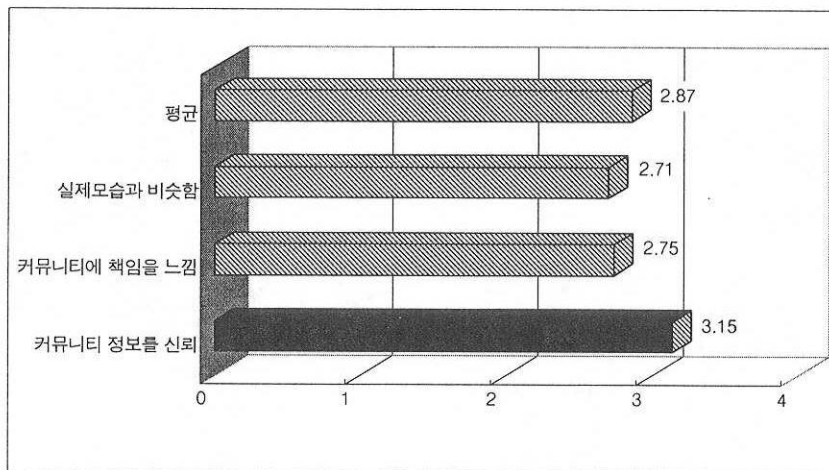
'1'(전혀그렇지않음), '2'(그렇지 않음), '3'(그저그렇다), '4'(그렇다), '5'(매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-43] 사이버커뮤니티의 사회적 교환기능 평가

(3) 신뢰성에 대한 평가

커뮤니티내의 신뢰성 확보는 네트워크와 교환관계를 가능하게 하는 전제조건이다. 이 조사에서는 청소년들이 커뮤니티 안에서 어느 정도 신뢰성을 갖고 있는지 살펴보기 위해 3개의 항목을 선정하여 동의 정도를 5점 척도로 측정하였다<부록 3 : 교차표 III-7부터 9>.

‘커뮤니티 내 정보를 신뢰한다’라는 문장에 대해서는 동의정도가 3.15, ‘커뮤니티에서 책임감을 느낀다’는 2.75, ‘회원의 온라인 모습과 실제 오프라인 모습이 비슷하다’라는 항목에 대해서는 2.71로 조사되었다[그림 III-44].



‘1’(전혀그렇지않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저그렇다), ‘4’(그렇다), ‘5’(매우그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-44] 사이버커뮤니티의 신뢰성 평가

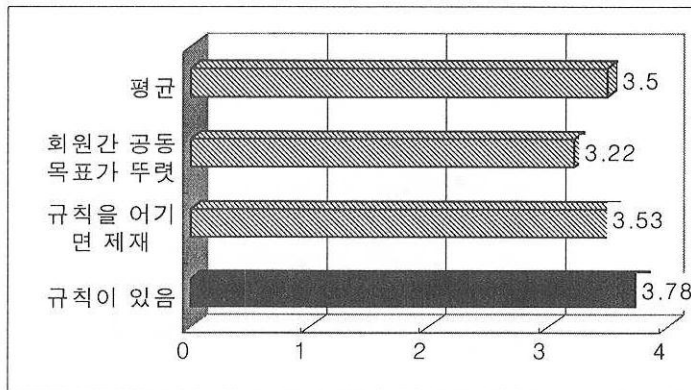
우선 사이버커뮤니티에서의 정보에 대한 신뢰정도를 살펴보면, ‘신뢰한다’ 35.5%로 ‘그렇지 않다’ 21.4%에 비해 더 높게 나타났다. 또한 ‘커뮤니티 내 구성원들이 지켜야 할 규칙이 있다’라는 항목에 대해서는 ‘그렇다’가 22%, ‘그렇지 않다’ 36.8%의 응답률을 보여 비교적 부정

적인 태도를 보였다. 이 밖에 ‘회원의 온라인 모습과 오프라인 모습이 비슷하다’라는 항목에 대해서는 ‘그렇다’는 22.8% ‘그렇지 않다’의 응답률은 38.7%로 부정하는 경향이 더 높은 것으로 나타났다.

커뮤니티에 참여하는 청소년의 경우는 사이버커뮤니티를 통한 네트워크의 형성이 미진하며, 이에 따라 사회적 관계가 활발히 이루어지지 않고 있기 때문에 사이버커뮤니티에 대한 신뢰감 역시 그리 높지 않다는 사실을 발견할 수 있다.

(4) 규범성에 대한 평가

청소년들이 참여하는 사이버커뮤니티의 사회적 규범은 어떻게 작용하고 있는가를 알아보기 위해 3가지 항목에 대해 5점 척도로 분석하였다<부록 3 : 교차표 III-10부터 12>.



‘1’(전혀 그렇지 않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저 그렇다), ‘4’(그렇다), ‘5’(매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-45] 사이버커뮤니티의 규범성 평가

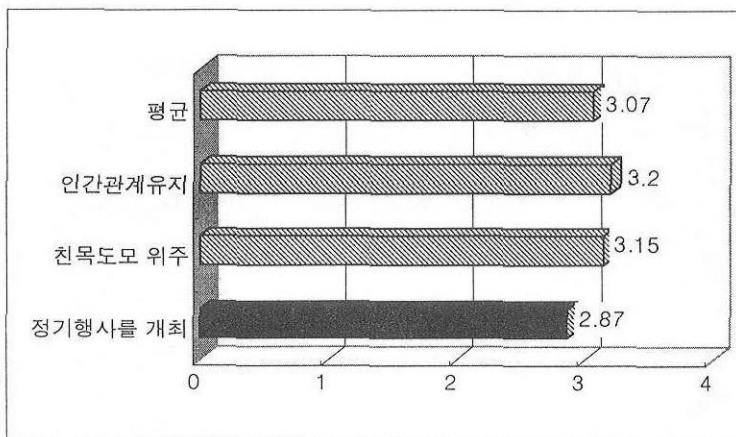
먼저 ‘회원이 지켜야 할 규칙이 있다’라는 항목에 대해서는 3.78점

으로 매우 높게 나타났고, ‘커뮤니티내에서 규칙을 지키지 않을 시 제재를 받는다’ 3.53, ‘커뮤니티 구성원과 공유목표가 뚜렷하다’ 3.22로 사이버 커뮤니티의 사회적 규범성에 대한 평가는 3.5정도로 비교적 높게 나타났다[그림 III-45].

세부 항목별로 살펴보면 ‘구성원들이 지켜야할 규칙이 있다’에 대해서 ‘그렇다’의 응답률은 70%, ‘그렇지 않다’는 10.3%로 대답하였다. 또한 ‘커뮤니티 내 규범을 범할 시 제재를 받는다’에 대해서는 ‘그렇다’는 59.6% ‘그렇지 않다’ 14.4%, ‘구성원과의 공유목표가 뚜렷하다’에 대한 응답률은 ‘그렇다’가 41.1%, ‘그렇지 않다’는 22.8%로 긍정이 부정적인 대답보다 높게 나타나 청소년이 참여하고 있는 커뮤니티 내에 대체로 규범이 있으며 회원들간에 준수되어지는 것을 알 수 있다.

(5) 감정적 유대성에 대한 평가

청소년들이 참여하고 있는 사이버 커뮤니티의 공동체성이나 감정적 유대성에 대해 어떻게 생각하고 있는가에 대해 조사하였다.



‘1’(전혀 그렇지 않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저 그렇다), ‘4’(그렇다), ‘5’(매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-46] 사이버커뮤니티의 감정적 유대성 평가

정기행사를 치루는지 여부, 친목도모 위주로 이루어지는가에 대한 동의정도, 이익보다는 인간 관계에 대한 중요성 인식 정도를 5점 척도로 분석한 결과<부록 3 교차표 III-13부터 15>, 정기행사 2.87, 친목도모 3.15, 인간관계유지 3.2 정도로 나타났다[그림 III-46].

사이버 공동체에서 정기적인 행사를 치르는 경우 32.5%로 나타났고, 그렇지 않다 36.7% 응답하였다. 친목도모에 대해서는 ‘그렇다’가 39.9%, ‘그렇지 않다’는 25.8%로 나타났으며 이익보다 인간 관계 유지에 대해서 43.4%가 ‘그렇다’고 응답하여 하였다. 이것으로 볼 때 청소년이 참여하는 커뮤니티 공간이 공동체의 모습을 갖추고는 있으나 안정된 형태를 갖고있지는 않은 것으로 보여진다

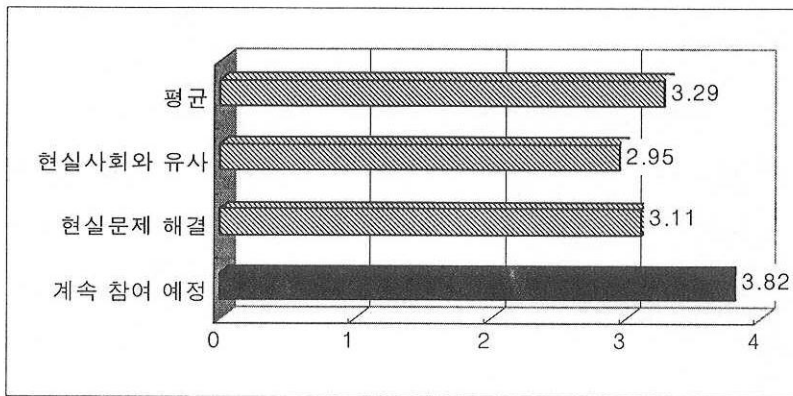
(6) 현실생활에 대한 도움에 대한 평가

현실사회공간에서의 공동체와 마찬가지로 사이버 공동체가 청소년들에게 어떤 사회적 가치를 지니고 있는가에 대한 평가와 관련하여 3가지 항목을 5점 척도로 분석하였다<부록 3 . 교차표 III-16부터 18>.

‘향후 계속 커뮤니티 활동을 할 것이다’ 3.82, ‘현실공간의 문제를 해결하는데 도움이 된다’ 3.11, ‘현실공간과 유사하다’ 2.25정도로 나타났다[그림 III-47].

보다 구체적으로 살펴보면 ‘앞으로도 커뮤니티에 계속 활동할 것이다’에 대한 항목에 대해서 67.6%로 대답하여 청소년들은 자신이 속한 커뮤니티에 높은 애착을 갖고 있음을 알 수 있었다. 또한 ‘현실생활의 문제해결에 도움이 된다’에 대한 항목에 대한 응답률은 ‘그렇다’는 35.5%, ‘그렇지 않다’가 24.6%로 긍정이 부정보다 높게 나타났으며, ‘현실 공동체와 유사하다’의 응답률에 대해서는 ‘그렇다’가 30%, ‘그렇

지 않다'가 29.8%로 큰 차이를 보이지는 않았다. 이것으로 볼 때 청소년의 온라인에서의 영역이 오프라인까지의 사회적 관계 형성에 영향을 미치고 있는 것을 볼 수 있다.



'1'(전혀그렇지않음), '2'(그렇지 않음), '3'(그저그렇다), '4'(그렇다), '5'(매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-47] 사이버커뮤니티의 현실 도움성 평가

3) 현실공간과 사이버공간의 커뮤니티에 대한 비교평가

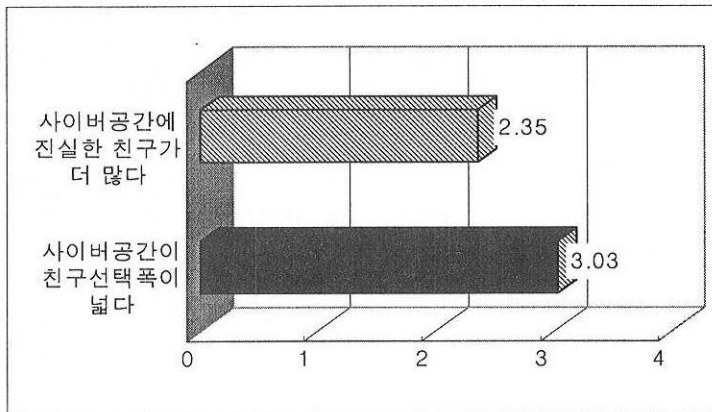
사이버커뮤니티에 참여하는 청소년 중에서 현실공간에서 이루어지는 공동체나 단체활동을 하는 청소년만을 대상으로 사이버커뮤니티와 현실공간에서의 커뮤니티 활동에 대해 비교적인 관점에서 평가를 하도록 하였다.

사이버공간의 커뮤니티에 참여하는 청소년 1,533명 중 현실공간에서 이루어지는 공동체나 동아리활동에 참가하는 청소년은 56.8%인 870여명으로 조사되었다<부록 3 : 교차표 III-20>. 또한 청소년들이 현실공간에서 참여하는 공동체 모임의 수는 평균 2.92개로 조사되었으며, 사이버커뮤니티와는 달리 여자청소년(2.12개)보다는 남자청소년

(3.69개)이 참여하는 모임의 수가 더 많았고, 교급이 낮을수록 더 많은 참여를 보였다<부록 3 : 교차표 III-21>. 비교 항목은 사이버커뮤니티와 현실공간의 커뮤니티가 지닌 교우관계, 활동비용, 커뮤니티활동 자체에 대한 선호도 등을 비교적인 관점에서 평가하도록 하였다.

(1) 교우관계 비교

사이버커뮤니티와 현실공간 중 어디에서의 모임이 친구의 선택 폭이 더 넓고 진실한 친구를 사귄 수 있는가에 대해 질문하였다. 먼저 “현실공간의 모임보다 사이버커뮤니티에서 친구의 선택폭이 더 넓다고 생각한다”라는 항목을 제시하고 이에 대한 동의정도를 5점 척도로 측정한 결과, 약간 긍정하는 3.03에 해당되었다[그림 III-48]. 반면 “사이버커뮤니티에서 진실한 친구를 더 많이 사귄 수 있다”는 생각에 대해서는 비교적 부정적 태도(2.35점)를 보였다.



‘1’(전혀 그렇지 않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저 그렇다), ‘4’(그렇다), ‘5’(매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-48] 현실공동체와 사이버커뮤니티의 교우관계 비교

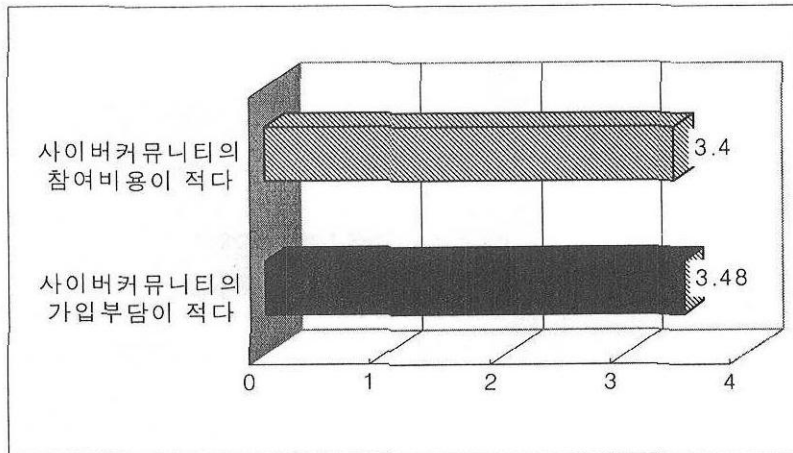
교우관계에 대한 2개 항목에 대한 배경변인별로 특징을 살펴보면 먼저 성별로는 여학생은 2.72, 남학생 2.65로 여학생이 커뮤니티 내에서의 교우관계에 더 만족하는 하는 것으로 나타났으며, 교급별로는 실업고 2.81이 중학생 2.68, 인문고 2.62보다 높게 나타났다. 지역규모별로는 대도시 2.69, 읍면지역 2.71, 중소도시 2.68로 큰 차이를 보이지 않은 것을 알 수 있었다.

따라서 청소년의 대부분은 친구의 선택의 폭에 대해서는 사이버공간이 더 넓다고 인식하는 반면에 친구간의 진실성과 같은 친목의 정도에 대해서는 현실공간에서의 친구를 더 높게 평가하고 있는 것으로 볼 수 있다

(2) 참여비용 비교

사이버커뮤니티와 현실공간의 모임에 처음 가입하고 활동하는데 소요되는 비용과 부담에 대해서 비교한 결과, '사이버 커뮤니티에 처음 가입하는 것이 부담이 더 적다'라는 항목에 대한 동의정도가 3.48로 조사되어 처음 가입하는 부담에 있어서는 사이버커뮤니티가 더 낮은 것으로 반응하였다.

또한 '사이버커뮤니티에서의 참여 비용이 더 적게 든다고 생각한다'라는 항목에 대한 동의정도가 3.4정도로 나타나, 일상적인 커뮤니티 참여에 들어가는 비용도 사이버공간을 선호하는 것으로 조사되었다. 따라서 청소년들이 커뮤니티에 활동에 필요한 비용의 부담에 대해서는 현실생활보다 사이버공간에서의 모임을 더 선호하고 있다[그림 III-49]고 볼 수 있다



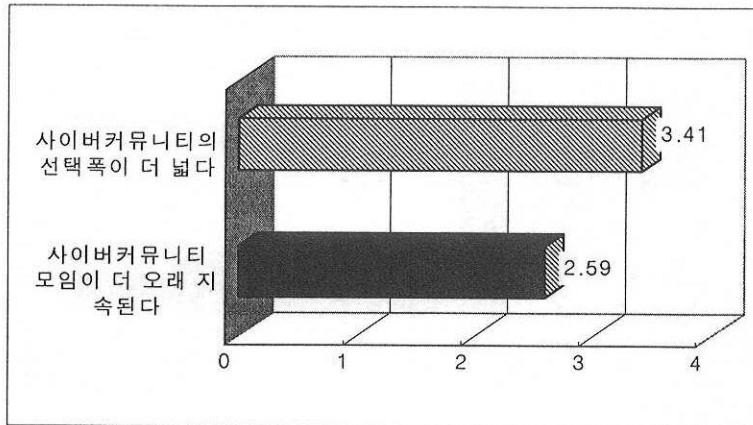
‘1’(전혀그렇지않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저그렇다), ‘4’(그렇다), ‘5’(매우 그렇다)로
재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-49] 현실공동체와 사이버커뮤니티의 참여비용 비교

커뮤니티 활동에 필요한 소요비용에 대한 2개 태도의 평균값의 배경변인별로 특징을 살펴보면, 먼저 성별로는 여학생은 3.4, 남학생 3.44로 차이가 거의 없었으며, 교급별로도 인문고 3.5, 중학생 3.7보다 실업고 3.39로 조사되어 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 지역규모별로는 읍면지역 3.46 대도시 3.44, 중소도시 3.38로 조사되었다.

(3) 다양성과 지속성 비교

커뮤니티의 선택 폭과 모임의 지속성에 대해 질문한 결과, ‘사이버 커뮤니티의 선택 폭이 더 넓다’라는 항목에 대한 동의정도는 3.41로 비교적 높게 나타났다[그림 III-50]. 반면에 사이버공간에서의 모임이 지닌 지속성에 대해서는 2.59로 조사되어 비교적 낮게 평가하고 있었다.



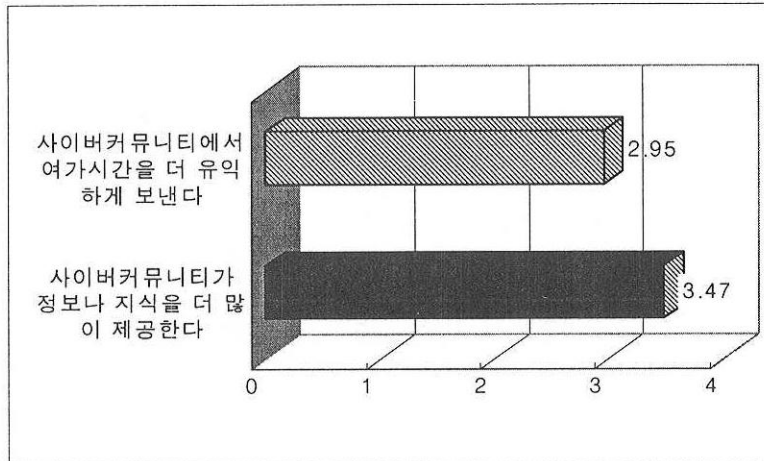
‘1’(전혀 그렇지 않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저 그렇다), ‘4’(그렇다), ‘5’(매우 그렇다)로
재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-50] 현실공동체와 사이버커뮤니티의 다양성 비교

커뮤니티 활동의 지속성과 선택 폭에 대한 평균값의 배경변인별로 특징을 살펴보면, 먼저 성별로는 여학생은 3.06, 남학생 2.94로 여학생이 더 높게 평가하였으며, 교급별로는 인문고 2.98, 중학생 2.96보다 실업고 3.12가 높은 것으로 나타났다. 지역규모별로는 대도시 3.03, 읍면지역 2.98, 중소도시 2.97순으로 대도시가 중소도시와 읍면지역보다 사이버커뮤니티의 다양성과 지속성을 높게 평가하는 것으로 나타났다.

(4) 현실생활의 유익성 비교

사이버커뮤니티와 현실공간에서의 모임 중 어느 것이 더 현실생활에 유익한가와 관련해서 ‘사이버커뮤니티에서 더 나은 정보나 지식을 얻는다’는 항목에 대해서는 비교적 긍정적인 수치인 3.47로 나왔으며, ‘사이버커뮤니티에서 여가시간을 더 유익하게 보낸다’는 항목에 대해서는 약간 부정적인 2.95 정도로 나타났다[그림 III-51].



‘1’(전혀 그렇지 않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저 그렇다), ‘4’(그렇다), ‘5’(매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-51] 현실공동체와 사이버커뮤니티의 유익성 비교

현실생활의 유익성에 대한 평균값을 배경변인별 특징을 살펴보면, 성별로는 여학생은 3.06, 남학생 2.94로 여학생이 더 높았으며, 교급별로는 인문고 2.98, 중학생 2.96보다 실업고 3.12가 높은 것으로 나타났다. 지역규모별로는 대도시 3.03, 읍면지역 2.98, 중소도시 2.97순으로 대도시가 중소도시와 읍면지역보다 커뮤니티에 대한 교우관계의 만족도가 높은 것으로 나타났다.

4) 사이버커뮤니티 참여청소년과 비참여청소년 비교

인터넷을 이용하는 청소년 중 사이버커뮤니티에 참여하는 청소년은 89.1%이며, 나머지 10.9%의 청소년은 사이버커뮤니티 활동을 하고 있지 않고 있는 것으로 조사되었다. 이 연구에서는 이 두 집단 간 정보사회에 대한 인식, 일상적인 인터넷 이용의 특성, 인터넷을 이용한

부정적 활용과 피해에 대한 차이를 분석하였다.

(1) 정보사회에 대한 인식

① 정보사회와 그 결과에 대한 인식

먼저 정보사회에 대한 인식의 수준을 비교한 결과, 커뮤니티에 참여하고 하고 있는 청소년이 비참여 청소년보다 정보사회에 대한 인식이나 이해도가 더 높은 것으로 나타났다<표 III-7>.

<표 III-7> 정보사회에 대한 인지도 비교 (사이버커뮤니티 참여/비참여)

항목	구분	평균	t값	유의도
정보사회에 대한 인식	참여 청소년	3.40	2.448	.05
	비참여 청소년	3.16		

‘1’(전혀 모름), ‘2’(모름), ‘3’(들어본 정도), ‘4’(조금 앎), ‘5’(매우 잘 앎)으로 재부호화하여 계산한 값임 최소값 . 1, 최대값 5

또한 정보화에 의해 나타날 수 있는 긍정적인 효과들에 대한 커뮤니티 참여청소년과 비참여청소년과의 인식차이를 조사한 결과, ‘민주주의 발전’을 제외한 ‘경제발전’, ‘삶의 질 향상’, ‘개인/국가간 문화 교류증대’ 항목에 대해 통계적으로 유의미한 차이를 보이며 사이버커뮤니티 참여청소년이 모든 항목에서 높게 조사되었다. 즉, 사이버커뮤니티에 참여하는 청소년이 그렇지 않은 청소년에 비해 정보화에 따른 긍정적 결과에 대한 동의정도가 더 높다는 것이다.

<표 III-8>에서 보는 바와 같이 ‘경제가 발전할 것이다’라는 항목에 대한 참여청소년의 동의정도는 3.31인 반면 비참여 청소년은 3.16으로 조사되었다 또한 ‘삶의 질이 향상될 것이다’라는 항목에 대해서도 참여청소년은 3.40점 정도의 동의를 보여 긍정적으로 생각하고 있는 것을 알 수 있다. 또한 ‘문화교류 증대’, ‘여가시간 증대’ 역시 커뮤니티

참여학생이 더욱 높은 것을 알 수 있었다. 반면 ‘민주주의가 더욱 발전할 것이다’에 대한 항목에 대해서는 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다.

<표 III-8> 정보사회에 대한 긍정적 인식 비교

항목	구분	평균	t값	유의도
경제가 발전할 것이다	참여 청소년	3.31	2.249	.05
	비참여 청소년	3.16		
삶의 질이 향상될 것이다	참여 청소년	3.40	3.255	.01
	비참여 청소년	3.17		
민주주의가 발전할 것이다	참여 청소년	3.18	1.010	ns
	비참여 청소년	3.11		
개인/국가간 문화교류가 증대할 것이다	참여 청소년	3.78	2.275	.05
	비참여 청소년	3.60		
여가시간이 증대할 것이다	참여 청소년	3.55	2.227	.05
	비참여 청소년	3.37		
평 균	참여 청소년	3.44	3.04	.05
	비참여 청소년	3.28		

‘1’(전혀 아니다), ‘2’(아니다), ‘3’(보통임), ‘4’(긍정), ‘5’(매우 긍정)으로 재부호화하여
계산한 값임 최소값 1, 최대값 5

정보사회에 대한 부정적 인식을 비교한 결과, 전반적으로 사이버 커뮤니티에 참여한 청소년의 우려가 조금 더 높게 조사되었지만, 통계적으로는 의미가 없는 것으로 나타났다. 흥미로운 결과는 긍정적 예측보다 부정적 예측 전반에 대한 전체 청소년의 동의정도가 더 높게 조사된 것이다. 특히 최근 사회적 문제로 대두되는 인터넷중독증에 대한 우려가 가장 높게 나타난 반면 지역간 또는 계층간 격차의 심화에 대해서는 상대적으로 낮은 동의정도를 보였다.

‘사생활 침해가 증대할 것이다’에 대한 동의정도는 참여청소년

3.85, 비참여청소년 3.77로 커뮤니티에 참여하고 있는 청소년이 부정적인 인식이 높았으며, ‘바이러스나 해커에 의한 정보파괴와 사회적 혼란이 발생할 것이다’에 대한 질문에 대해서도 커뮤니티에 참여하고 있는 청소년이 더욱 부정적으로 인식하고 있는 것을 알 수 있다<표 III-9>.

<표 III-9> 정보사회에 대한 부정적 인식 비교

항 목	구분	평균	t값	유의도
사생활 침해 발생이 높아질 것이다	참여 청소년 비참여 청소년	3.85 3.77	0.912	0.5
바이러스/ 해킹에 의한 정보파괴 현상이 일어날 것이다.	참여 청소년 비참여 청소년	3.85 3.65	2.526	0.5
인터넷 중독증이 확산될 것이다	참여 청소년 비참여 청소년	4.14 3.98	2.404	0.5
폭력물과 외설물이 증가할 것이다	참여 청소년 비참여 청소년	3.90 3.87	0.315	n.s.
지역/계층간 격차가 심화될 것이다	참여 청소년 비참여 청소년	3.21 3.25	-0.536	n.s.
평 균	참여 청소년 비참여 청소년	3.8 3.7	1.32	n.s.

‘1’(전혀 아니다), ‘2’(아니다), ‘3’(보통임), ‘4’(긍정), ‘5’(매우 긍정)으로 재부호화하여
계산한 값임 최소값 1, 최대값 5

② 인터넷정보서비스 이용의사

인터넷을 통해 제공되는 각종 서비스이용의사를 사이버커뮤니티 참여청소년과 비참여 청소년을 비교하여 조사한 결과 모든 항목에서 온라인커뮤니티에 참여하는 청소년이 높게 조사되었으며 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다

세부적으로 살펴보면 온라인교육(2.98)과 투표(2.98)에 대한 호응

도가 가장 높았고, 원격진료(2.34)가 가장 낮은 호응도를 보였는데, 이러한 경향은 사이버커뮤니티에 참여하는 청소년도 유사한 경향을 보인다<표 III-10>.

<표 III-10> 인터넷 정보 서비스 이용의사 비교

항 목	구분	평균	t값	유의도
온라인 banking	참여 청소년	2.89	1.882	0.5
	비참여 청소년	2.69		
온라인 교육	참여 청소년	2.98	1.894	0.5
	비참여 청소년	2.79		
원격 온라인 투표	참여 청소년	2.98	2.469	0.5
	비참여 청소년	2.70		
원격 영상 자료	참여 청소년	2.34	1.565	0.5
	비참여 청소년	2.18		
원격 온라인 근무	참여 청소년	2.91	3.014	0.5
	비참여 청소년	2.54		

'1'(전혀 이용안함), '2'(별로 이용안함), '3'(보통임), '4'(이용의사 있음), '5'(적극 이용함)으로 재부호화하여 계산한 값임 최소값 1, 최대값 5

(2) 인터넷의 이용과 사이버공간에 대한 인식

① 인터넷 이용시간과 E-mail 이용

인터넷 이용시간을 비교한 결과, 일주일 평균 인터넷 이용시간은 사이버커뮤니티 참여청소년이 572.53분으로 참여하지 않는 청소년의 473.03분보다 더 길게 조사되었다

광고 E-mail 수신량도 참여청소년의 경우 1주일에 24.2개의 메일을 받는 반면에 비참여 청소년은 15.9개로 조사되어 참여 청소년이 수

신량이 더 많았다. 음란성 메일 수신량도 광고메일과 유사한 경향을 보였는데, 사이버커뮤니티에 참여하는 청소년은 1주일 평균 11.8개의 음란성 메일을 받는 반면에 비참여 청소년은 7.28개로 조사되어 참여 청소년이 비참여 청소년보다 더 많은 음란성 메일 수신량을 보였다

반면에 음란메일을 수신 한 후 해당 음란사이트 접속경험에 대한 조사결과 메일 수신량과는 반대로, 비참여 청소년이 2.19점(1. 전혀없다, 2: 한두번 있었다. 3: 서너번 있었다, 4: 여러번 있었다 5 : 매우 많았다)으로 조사되어 커뮤니티에 참여하는 청소년 1.86보다 오히려 높게 나타났다<표 III-11>.

<표 III-11> 인터넷 이용시간과 E-mail 활용내용 비교

항 목	구분	평균	t값	유의도
인터넷 이용시간(1주일/분)	참여 청소년	572.53	2.191	.05
	비참여 청소년	473.03		
광고E-mail 수신량(1주일/통)	참여 청소년	24.208	4.247	.000
	비참여 청소년	15.900		
음란성 메일 수신량(1주일/통)	참여 청소년	11.88	3.194	.01
	비참여 청소년	7.28		
음란성 홈페이지 접속경험	참여 청소년	1.86	-1.976	.05
	비참여 청소년	2.19		

② 온라인 쇼핑과 유료정보서비스 이용

사이버커뮤니티에 참여하는 청소년과 그렇지 않은 청소년 사이의 온라인 쇼핑과 유료정보서비스 이용경험 등에 대해 비교한 결과, 대체로 통계적으로 유의미하지 않은 결과를 보였지만 사이버커뮤니티에 참여한 청소년의 활용도가 비교적 높게 나타났다

세부적으로 살펴보면 최근 6개월 간 온라인 쇼핑 경험 횟수를 질문한 결과, 사이버커뮤니티에 참여한 청소년이 3.72회로 조사되어 비참

여 청소년의 2.74회보다 더 많이 사용한 것으로 나타났으며, 전체 사용 비용 역시 참여청소년은 141,847.5원을 사용한 반면 비참여 청소년은 82,159.4원을 사용한 것으로 나타나 참여청소년이 더 많은 쇼핑비용을 소비하고 있는 것으로 조사되었다.

<표 III-12> 온라인 쇼핑과 유료정보서비스 이용 비교

항목	구분	평균	t값	유의도
온라인 쇼핑 경험 횟수(6개월)	참여 청소년 비참여 청소년	372 274	0.999	n.s
온라인 쇼핑 비용(6개월/원)	참여 청소년 비참여 청소년	141,847.5 82,159.4	1.269	n.s
유료정보서비스 이용 횟수(6개월)	참여 청소년 비참여 청소년	5.27 5.60	-0.171	n.s
유료정보서비스 이용비용(6개월/원)	참여 청소년 비참여 청소년	58,612.8 32,110.7	0.248	n.s

인터넷을 통한 영화감상 등과 같은 유료 정보 서비스의 최근 6개월간 이용빈도는 사이버커뮤니티에 참여하지 않는 청소년(5.6회)이 참여하는 청소년(5.27회)보다 약간 많았지만, 6개월간 이용비용에서는 참여 청소년이 58,612.8원을 사용하여 비참여 청소년의 이용금액 32,110.7원 보다 더 많이 사용한 것으로 나타났다. <표 III-12>.

③ 인터넷에서의 부정적 활용

사이버공간에서 음란물 접촉과 음란대화 경험, 다른 사람의 아이디나 주민번호 무단 사용과 같은 부정적 활용에 대해 사이버커뮤니티 참여청소년과 비참여 청소년의 태도를 비교하였다. 그 결과 타인의 아이디 또는 주민 번호 무단 사용에 대한 항목을 제외한 통계적으로 유의미한 결과를 보이지 않았으나, 전반적으로 사이버커뮤니티에 참여하

는 청소년의 더 높게 조사되었다.

유의미한 항목을 살펴보면 타인의 아이디 또는 주민 번호 등의 개인 정보유출은 참여 청소년 1.72로 비참여 청소년 1.52보다 높게 나타났다<표 III-13>.

<표 III-13> 부정적 활용 비교

항목	구분	평균	t값	유의도
음란물접촉	참여 청소년	2.38	1.859	n s
	비참여 청소년	2.19		
음란 대화 경험	참여 청소년	1.56	0.834	n s
	비참여 청소년	1.49		
타인의 아이디 또는 주민번호 무단 사용	참여 청소년	1.72	2.577	0.5
	비참여 청소년	1.52		

'1'(전혀 없었다), '2'(한두번 있었다), '3'(서너번 있었다), '4'(여러번 있었다), '5'(매우 많았다)로 재부호화하여 계산한 값임 최소값 1, 최대값 5

④ 사이버공간에 대한 인식

커뮤니티에 참여하는 청소년과 참여하지 않는 청소년이 인터넷이라는 사이버공간에서의 신뢰성, 무책임성, 인간관계의 확대, 익명성 등에 대한 인식의 차이를 조사하였다. 그 결과, 유의미한 결과를 보이는 항목을 살펴보면 '인터넷에서의 무책임한 행동 더 쉽게 한다'와 '인터넷에서 다양한 사람을 더 많이 만난다' 등인데, 두 항목 모두 사이버커뮤니티에 참여하는 청소년의 동의정도가 높게 조사되었다.

즉, '다양한 사람을 더 쉽게 만난다'에 대한 동의정도는 '참여 청소년' 3.57로 '비참여 청소년' 3.20보다 긍정적인 태도를 보였지만, '인터넷에서 무책임한 행동을 더 쉽게 한다'에 대해 동의정도 역시 참여 청소년이 3.72로 참여하지 않는 청소년의 3.46보다 더 높게 나타났다<표 III-14>.

<표 III-14> 인터넷에 대한 인식비교

항목	구분	평균	t값	유의도
현실세계보다 인터넷에서 만난 사람을 더 신뢰한다	참여 청소년	1.95	-1.009	n s
	비참여 청소년	2.03		
인터넷에서 중요한 정보를 타인에게 더 쉽게 제공한다	참여 청소년	2.59	1.486	n s
	비참여 청소년	2.45		
인터넷에서 무책임한 행동을 더 쉽게 한다	참여 청소년	3.72	2.554	.05
	비참여 청소년	3.46		
인터넷에서 극단적 생각을 더 많이 한다	참여 청소년	3.21	1.829	n s
	비참여 청소년	3.05		
인터넷에서 다양한 사람을 더 쉽게 만난다	참여 청소년	3.57	3.780	.000
	비참여 청소년	3.20		
인터넷에서 익명성 사용에 대한 허용정도	참여 청소년	3.02	-1.353	n s
	비참여 청소년	3.17		

1'(전혀 그렇지 않음), 2'(그렇지 않음), 3'(그저 그렇다), 4'(그렇다), 5'(매우 매우
그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임 최소값 = 1, 최대값 = 5

4. 청소년의 사이버커뮤니티 운영

1) 사이버커뮤니티 운영

(1) 사이버커뮤니티 운영 개관

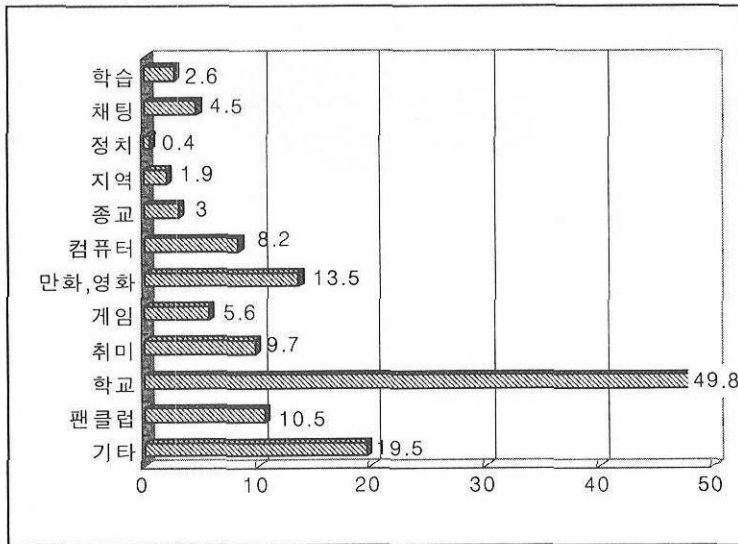
전국의 청소년을 대상으로 실시한 설문조사에 청소년 본인의 운영여부 등에 대한 내용을 포함하였는데, 전국 1,773명의 청소년을 대상으로 한 조사결과 사이버커뮤니티에 참여하는 청소년은 86.5%에 해당하는 1,533명으로 조사되었다. 그리고 이들 1,533명을 대상으로 본인이 직접 사이버커뮤니티를 운영하고 있는지 여부를 조사한 결과, 사이버커뮤니티에 참여하는 청소년의 22.0%인 338명이 운영하고 있다고 응답하였다<부록 3 : 교차표 II-11>. 이러한 수치는 전체 조사대상 청소년 1,773명의 19.1%에 해당하는 것이다.

이들이 처음 사이버커뮤니티를 개설한 연도를 살펴보면, 1998년도에는 0.6%에 불과 하였고 1999년 2.4%, 2001년 16.9%였으나 2002년에 들어서면서 27.2%, 2003년 37.9%로 급증하는 경향을 보이고 있다. 따라서 청소년이 운영하는 사이버커뮤니티의 대부분이 2001년 이후에 개설되었다고 볼 수 있다. 또한 현재 커뮤니티에서 활동을 하지만 직접 운영하지 않는 청소년 1,178명을 대상으로 향후 운영계획 여부를 질문한 결과, 71.1%가 향후 커뮤니티 운영에 대해 부정적인 응답을 하였다<부록 3 : 교차표 II-12>.

① 운영하는 커뮤니티의 종류

청소년의 사이버커뮤니티 참여실태 조사와 별도로, 사이버커뮤니티를 운영하는 청소년 300여명으로 운영관련 조사를 실시하였다. 먼저 사이버커뮤니티의 종류를 12개로 나누어 제시하고 각 형태의 커뮤니

티 운영여부와 수를 질문하였다. 종류별 운영율은 학교관련 커뮤니티가 49.8%로 가장 높게 응답률을 보였으며 다음으로 기타 19.5%, 만화, 영화 13.5%, 팬클럽 10.5% 순으로 나타났다[그림 III-52].



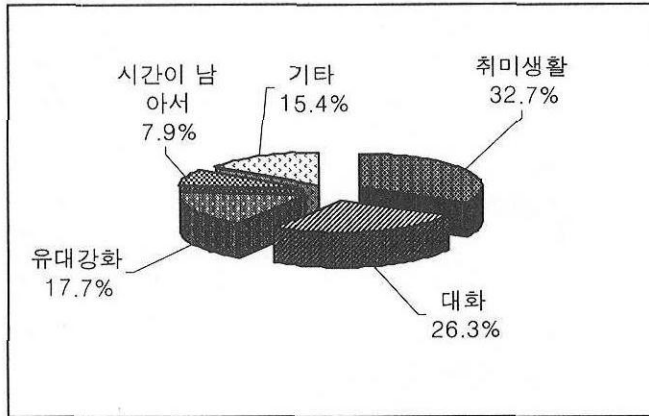
[그림 III-52] 커뮤니티 종류별 운영율(%)

이러한 조사결과는 조사대상 사이트 중 1개 업체가 주로 학교를 기반으로 운영되기 때문으로 이해될 수 있는데, 전체 청소년을 대상으로 사이트종류별 가입여부에 대한 결과와 유사한 경향을 발견할 수 있다.

② 처음 운영 이유

사이버커뮤니티를 운영하게 된 최초의 동기를 질문한 결과, '원래 관심이 있던 주제나 취미생활을 더 즐기기 위해서'라는 응답이 전체의 32.6%로 가장 높은 응답률을 보였으며, '모임이나 대화 자체를 좋아하기 때문에'가 26.2%, '원래 참여한 오프라인 모임의 유대강화를 위해서'가 17.6%, '기타' 15.4%, '시간이 남아서' 7.9% 순으로 나타났다[그림

III-53].



[그림 III-53] 사이버커뮤니티 운영이유

③ 평균 회원수와 1일 방문수

청소년이 운영하는 사이트의 평균 회원수를 조사한 결과 최소 1명에서 최대 20,000명까지 고른 분포를 보였으며, 평균 회원수는 296.5명으로 조사되었다. 이 밖에 전체 회원 중 중고생이 차지하는 비율은 69.2%이었고, 나머지 30.8%는 청소년이 아닌 계층이었다.

또한 전체 회원의 과반수 정도인 52.6%가 남자였으며, 49.4%가 여자로 구성되어 있었고, 청소년이 운영하는 커뮤니티에 1일 방문하는 회원수는 평균 30.4명 정도로 나타났다.

④ 운영을 위한 인터넷 이용

사이버커뮤니티의 운영을 위해 1주일 평균 인터넷 접속 수를 조사한 결과, 평균 8.3회 접속하여 하루에 1회 이상 접속하는 것으로 나타났다. 그리고 1회 접속시 인터넷을 103.9분 정도를 이용하고 있으며, 커뮤니티를 운영하기 위해 운영자가 인터넷을 이용하는 시간은 1주일에 90.47분 정도로 나타났다. 이러한 인터넷 이용시간은 청소년의 1주일 평균 인터넷 이용시간인 561.6분의 16.1%를 차지하는 시간이다.

(2) 사이버커뮤니티 운영

① 회원가입절차와 다른 커뮤니티와의 연대

현재 청소년이 운영하고 있는 사이버커뮤니티의 가입절차에 대해 조사한 결과 ‘절차가 없다’는 응답이 전체의 72.3%로 가장 높은 응답률을 보였으며 다음으로 ‘본인의 가입요청’이 17.6%, ‘기타’ 10.1%으로 나타났다. 이것으로 볼 때 청소년들은 커뮤니티에 가입하는 할 경우 절차 과정이 간소하여 운영 또한 쉽게 할 수 있는 것으로 볼 수 있다.

또한 다른 커뮤니티와의 정보를 공유하는가에 대해 조사한 결과 제휴하고 있는 경우가 24.3%로 조사되어 ‘제휴하지 않는다’고 응답한 75.7%보다 낮은 응답률을 보였다.

따라서 청소년이 운영하는 대부분의 사이트가 공동체의 구성원을 모집하는 과정에서는 매우 개방적인 태도를 취하고 있지만, 커뮤니티 간에서의 유대관계나 네트워크 구축에는 소극적인 태도를 보인다고 볼 수 있다.

② 가장 많이 이용되는 서비스와 게시물

커뮤니티에서 가장 많이 활용되는 의사소통방법을 조사한 결과, ‘채팅’ 88.6%, ‘메모’ 11.4%의 응답률을 보였다. 또한 커뮤니티 게시판에 오르는 게시물 수는 평균 2.6개로 나타났다.

위에서 알 수 있듯이 커뮤니티에 참여하는 청소년들이 ‘채팅’을 가장 많이 이용하는 이유는 인터넷 이용 인구 중에서 청소년들이 차지하는 비율이 높은 탓이기도 하겠지만 청소년들이 마땅히 놀 장소와 시간부족, 그리고 청소년 문화의 부재에서 그 원인을 찾을 수 있을 것이다. 때문에 청소년들이 채팅을 어떻게 사용하고 있는지에 대한 연구와 그 대안이 필요할 것으로 보여진다.

③ 규범성

커뮤니티내에서 회원들 사이에 공유하고 있는 원칙 혹은 규범정도에 대해 조사한 결과 ‘커뮤니티 내에 회칙 등이 있다’라는 응답이 37.2%로 조사되어 ‘없다’고 응답한 62.5%보다 매우 낮게 나타났다.

규범성과 관련하여 ‘불건전한 글이 올라올 경우 어떤 조치를 취하는가’에 대한 조사 결과 ‘강제 탈퇴’가 53.9%, ‘자격제한’ 9.0%, ‘경고’ 29.4%, ‘공개사과’ 4.9%, ‘무시한다’ 2.6%로 대부분 강제 탈퇴시킨다고 응답하였다 또한 상업적 게시물에 대해서는 불건전한 글보다는 규제성이 낮게 조사되었는데, ‘강제탈퇴’ 42.7%, ‘경고’ 29.2%, ‘자격제한’ 9%, ‘무시한다’ 2.6% 순으로 나타났다

④ 현실공간과의 연계

사이버 커뮤니티에서 ‘현실공간에서의 모임을 개최하는가’의 여부에 대해 조사한 결과 53.6%가 오프라인 모임을 개최한다고 응답하였다. 이 중 ‘정기모임을 개최’하는 경우는 59.6%, ‘빈개모임을 개최’하는 경우는 51.3%, ‘불규칙적으로 모임을 갖고 있다’는 37.5%로 과반수 이상의 사이버 커뮤니티는 온라인과 오프라인 상호작용을 병행하고 있었다.

⑤ 회원에 대한 인식 수단

사이버커뮤니티 안에서 인기 있는 회원을 조사한 결과 ‘유익한 글을 쓴 사람’이 56%, ‘좋은 자료를 올린 경우’ 28.5%, ‘실명을 제대로 밝힌 사람’은 3.0%에 불과하였다

2) 사이버커뮤니티 운영청소년과 회원청소년 비교

사이버커뮤니티를 이용하는 청소년을 운영자 청소년과 그렇지 않은 집단간 정보사회에 대한 인식과 인터넷 활용에서의 차이를 분석하였다.

(1) 정보사회에 대한 인식

① 정보사회와 그 결과에 대한 인식

먼저 정보사회에 대한 인식의 수준을 비교한 결과, 운영자로 활동하고 있는 청소년은 평균 3.51점인 반면에 일반 회원청소년은 3.37로 조사되어 운영자 청소년이 정보사회에 대한 인식이 높은 것을 알 수 있다<표 III-15>.

<표 III-15> 정보사회 인지도 비교(운영자/회원)

항목	구분	평균	t값	유의도
정보사회에 대한 인해도	운영자청소년	3.51	2.646	0.05
	회원청소년	3.37		

'1'(전혀 모름), '2'(모름), '3'(들어본 정도), '4'(조금 앎), '5'(매우 잘 앎)으로 재부호화하여 계산한 값임 최소값 1, 최대값 5

또한 정보사회에 대한 긍정적 인식에 대해 커뮤니티 운영자와 회원간의 차이를 비교한 결과, 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다<표 III-16>.

<표 III-16> 정보사회에 대한 긍정적 인식 비교

항목	구분	평균	t값	유의도
경제가 발전할 것이다	운영자청소년	3.34	0.375	n.s
	회원청소년	3.32		
삶의 질이 향상될 것이다	운영자청소년	3.38	-0.341	n.s
	회원청소년	3.40		
민주주의가 발전할 것이다	운영자청소년	3.21	0.626	n.s
	회원청소년	3.18		
개인/국가간 문화교류가 증대할 것이다	운영자청소년	3.74	-0.966	n.s.
	회원청소년	3.79		
여가시간이 증대할 것이다	운영자청소년	3.53	-0.238	n.s.
	회원청소년	3.55		
평균	운영자청소년	3.44	-0.186	n.s
	회원청소년	3.45		

1'(전혀 그렇지 않음), '2'(그렇지 않음), '3'(그저 그렇다), '4'(그렇다), '5'(매우 매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

정보사회에 대한 부정적 인식에 대해 운영자와 회원간의 차이를 조사한 결과에서도 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았지만<표 III-17>, 평균적으로는 운영자 청소년의 동의정도가 높게 나타났다.

<표 III-17> 정보사회에 대한 부정적 인식 비교

항목	구분	평균	t값	유의도
사생활 침해가 발생할 것이다	운영자청소년	3.90	1.291	n s
	회원청소년	3.83		
바이러스/해킹에 의한 정보파괴가 일어날 것이다	운영자청소년	3.83	-0.527	n s
	회원청소년	3.85		
인터넷 중독증이 확산될 것이다.	운영자청소년	4.20	1.373	n s
	회원청소년	4.13		
폭력물과 외설물이 증가할 것이다.	운영자청소년	3.90	0.149	n.s.
	회원청소년	3.89		
자격/계층간 격차가 심화될 것이다	운영자청소년	3.24	0.684	n s.
	회원청소년	3.20		
평균	운영자청소년	3.81	0.762	n.s.
	회원청소년	3.78		

1'(전혀 그렇지 않음), '2'(그렇지 않음), '3'(그저 그렇다), '4'(그렇다), '5'(매우 매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임 최소값 1, 최대값 5

② 인터넷정보서비스 이용의사

인터넷을 통해 제공되는 정보서비스 이용의사에 대해서 커뮤니티를 직접 운영하는 청소년과 일반 회원으로 참여하는 청소년의 차이를 조사한 결과, 온라인 뱅킹을 제외하고 통계적인 유의미한 차이가 보이지 않았다<표 III-18>

조사결과 온라인 뱅킹에 대한 이용의사의 경우, 운영청소년은 3.01로 회원 청소년의 2.85보다 높게 조사되었다 이 밖에 온라인 교육에 대해서는 더 높은 이용의사를 밝혔지만, 투표나 진료, 원격근무 등에서는 운영청소년이 더 낮은 이용의사를 밝혔다.

<표 III-18> 인터넷 정보 서비스 이용의사 비교

항목	구분	평균	t값	유의도
온라인 뱅킹	운영자청소년	3.01	1.980	0.05
	회원청소년	2.85		
온라인 교육	운영자청소년	3.02	0.529	n.s
	회원청소년	2.98		
원격 온라인 투표	운영자청소년	2.96	-0.327	n.s
	회원청소년	2.99		
원격 영상 진료	운영자청소년	2.28	-1.011	n.s
	회원청소년	3.36		
원격 온라인 근무	운영자청소년	2.85	-0.825	n.s
	회원청소년	2.93		

‘1’(전혀 이용안함), ‘2’(별로 이용안함), ‘3’(보통임), ‘4’(이용의사 있음),
 ‘5’(적극 이용함)으로 재부호화하여 계산한 값임 최소값 1, 최대값 5

(2) 인터넷의 활용

① 인터넷과 E-mail 활용

사이버 커뮤니티에 참여하는 운영자와 회원들 간의 인터넷이용시간을 비교한 결과, 커뮤니티를 운영하는 청소년의 일주일 평균 인터넷 이용시간은 572.52분으로 조사되었으며, 일반 회원청소년은 473.03분으로 나타나 운영자가 일반 회원보다 인터넷을 더 오랜 시간 동안 이용하는 것으로 나타났다

광고 E-mail 수신량도 운영자 30.17개, 회원 22.44개로 운영자가 회원보다 수신량이 많았으며, 음란성 메일 수신량 역시 운영자 15.77개, 회원 10.76개 더 높은 것을 알 수 있다 반면에 음란 홈페이지 접

속경험은 운영자 1.85회, 회원 1.86회로 운영자가 더 낮았지만 통계적으로는 유의미한 차이를 발견할 수 없었다<표 III-19>.

<표 III-19> 인터넷과 E-mail 활용 비교

항 목	구분	평균	t값	유의도
인터넷 이용시간(1주일/분)	운영자청소년	699.11	3.855	.000
	회원청소년	535.19		
E-mail 수신량(1주일/통)	운영자청소년	30.170	4.677	.000
	회원청소년	22.440		
음란성 메일 수신량(1주일/통)	운영자청소년	15.77	4.089	.000
	회원청소년	10.76		
음란성 홈페이지 접속경험	운영자청소년	1.85	.0077	n s
	회원청소년	1.86		

② 온라인 쇼핑과 유료정보서비스 이용

사이버커뮤니티 운영자와 일반 회원간의 온라인 쇼핑과 유료정보서비스 이용에 대한 차이를 조사한 결과 유료정보서비스 이용횟수를 제외한 통계적으로 유의미하지 않았다<표 III-20>

유료정보서비스의 이용횟수의 경우 운영자와 회원과의 비교조사 결과 운영자 7.01, 회원 4.54로 운영자가 인터넷에서 유료정보 서비스를 더 이용하는 것으로 나타났는데, 이는 사이버커뮤니티의 운영을 위해 다양한 온라인서비스를 이용할 필요가 있기 때문으로 보인다

<표 III-20> 온라인 쇼핑과 유료정보서비스 이용 비교

항목	구분	평균	t값	유의도
온라인 쇼핑 경험 횟수(6개월/횟수)	운영자청소년	3.95	0.612	n.s.
	회원청소년	3.63		
온라인 쇼핑 비용(6개월, 원)	운영자청소년	137,668.8	-0.307	n.s.
	회원청소년	145,391.2		
유료정보서비스 이용 횟수(6개월/횟수)	운영자청소년	7.01	2.034	.05
	회원청소년	4.54		
유료정보서비스 이용비용(6개월/원)	운영자청소년	136,086.9	1.099	n.s.
	회원청소년	24,445.41		

(3) 사이버공간에서의 활동

① 부정적 활용

사이버 공간의 부정적 활용에 대해 운영자와 회원간의 비교 조사한 결과 ‘타인의 아이디’ 또는 ‘주민 번호 무단 사용’에 대한 항목을 제외한 통계적으로 유의미하지 않았다<표 III-21>.

<표 III-21> 인터넷의 부정적 활용 비교

항목	구분	평균	t값	유의도
음란물접촉	운영자청소년	2.43	0.809	n.s.
	회원청소년	2.36		
음란 대화 경험	운영자청소년	1.65	1.786	n.s.
	회원청소년	1.53		
타인의 아이디 또는 주민번호 무단 사용	운영자청소년	1.93	3.813	.000
	회원청소년	1.65		

‘1’(전혀 없었다), ‘2’(한두번 있었다), ‘3’(서너번 있었다), ‘4’(여러번 있었다),

‘5’(매우 많았다)로 재부호화하여 계산한 값임 최소값 1, 최대값 5

‘타인의 아이디나 주민 번호의 무단사용’은 커뮤니티 운영자(193회)가 회원(1.65회)보다 높게 나타났으며, 이 밖에 음란물 접촉이나 음란대화 경험도 일반회원보다 운영자의 경험이 더 많은 것으로 조사되었다.

② 인터넷에 대한 인식

인터넷에 대한 인식에 대해 운영자와 회원간의 차이를 비교한 결과 모든 항목에서 통계적으로 유의한 결과를 보이지 않았다<표 III-22>.

<표 III-22> 인터넷에 대한 인식 비교

항목	구분	평균	t값	유의도
현실세계보다 인터넷에서 만난 사람을 더 신뢰한다	운영자청소년	2.01	1.515	n.s.
	회원청소년	1.92		
인터넷에서 중요한 정보를 타인에게 더 쉽게 제공한다	운영자청소년	2.65	1.098	n.s.
	회원청소년	2.57		
인터넷에서 무책임한 행동을 더 쉽게 한다	운영자청소년	3.72	0.029	n.s.
	회원청소년	3.72		
인터넷에서 극단적 생각을 더 많이 한다	운영자청소년	3.23	0.337	n.s.
	회원청소년	3.20		
인터넷에서 다양한 사람을 더 쉽게 만난다	운영자청소년	3.65	1.465	n.s.
	회원청소년	3.55		
인터넷에서 익명성 사용인식 정도	운영자청소년	3.00	0.297	n.s.
	회원청소년	3.03		

1'(전혀 그렇지 않음), 2'(그렇지 않음), 3'(그저 그렇다), 4'(그렇다), 5'(매우 매우 그렇다)로 재부호화하여 계산한 값임 최소값 1, 최대값 5

공 백

IV. 청소년 사이버커뮤니티의 실제와 활성화 방안

1. 사이버공간 경험과 청소년문화

/ 김미윤(한국청소년문화연구소)

2. 사이버커뮤니티 서비스사업과 청소년

/ 민윤정(다음), 강명주(세이클럽), 김지현(다모임)

3. 사이버커뮤니티에서 청소년유해정보 실태와

대응방안 / 김기봉(정보통신윤리위원회)

4. 청소년의 건강한 사이버커뮤니티 활용방안

/ 조동기(한국정보통신정책연구원)

공 백

IV. 청소년 사이버커뮤니티의 실제와 활성화 방안^{*)}

1. 사이버공간 경험과 청소년문화

김 미 윤 (한국청소년문화연구소)

1) 문제의 제기

청소년들은 학교에만 머무르는 존재가 아니다. 그들은 학교 밖의 생활에서 삶의 실상을 더 많이 느끼고 배운다. 학교라는 테두리를 벗어나 일상생활 공간에서의 청소년의 삶과 문화에 관심을 기울일 필요는 여기에 있다. 특히 일상이 된 사이버공간은 청소년들의 삶에 깊이 접속되어 있다. 여러 연구들은 청소년들이 사이버공간을 통해 자신의 존재감을 확인하고, 삶의 영역을 넓혀 가고 있음을 보여주고 있다.

*) '제IV장 청소년 사이버커뮤니티의 실제와 활성화 방안'은 이 연구의 일환으로 2003년 9월 30일 "청소년의 건전한 사이버커뮤니티 활용방안 모색"이라는 주제로 개최된 전문가 워크샵에서 발표된 원고로 구성되었음

청소년과 사이버공간 및 문화에 관한 연구들은 1990년대 이후 인터넷의 확산에 발맞추어 본격적으로 생산되기 시작하였다. 대체로 연구들은 일정한 테두리 안에서 유사한 주제를 다루어왔다. 대표적으로 인터넷 이용 실태조사나, '일탈적' 사이버문화의 양상과 그에 대한 방안 모색, 또는 '새로운' 청소년 사이버문화의 의미와 가능성에 대한 탐색, 그리고 대안문화기지로서의 사이버공간의 역할 등 몇 가지 유형으로 분류할 수 있다(천정웅, 2000; 김영지, 2000; 김수정, 2001; 황진구, 2002; 최운실, 2002)

기존의 연구들은 대체로 사이버공간이 청소년들에게 중요한 생활 영역이 되었으며, 독특한 문화(통신언어, 엽기문화 등), 네트워크를 이용한 커뮤니티 형성(동호회, 채팅, 팬클럽 등), 각종 일탈 현상(온라인 중독, 범죄 등), 또는 사회참여의 실천(대안언론, 인권운동 등) 등이 나타나는 장이라는 것을 확인하고 있다(고길섭, 1996; 김한울, 1997; 이정희, 1999; 정용교 · 김숙희, 1999; 정영애 · 김진화, 2001).

그러나 사이버공간에의 접근이 일상화되고, 여러 연구들이 청소년과 사이버라는 주제를 다양하게 다루어 왔지만, 청소년들의 삶과 문화를 이해하는 차원에서 사회 맥락적 접근, 현실과 사이버의 연결적 접근, 사이버공간을 통한 문화형성의 의미에 대한 접근은 별로 없었던 것이 사실이다. 일부 연구에서처럼 사이버공간을 부정적으로 보는 편향이나, 단편적인 특징들로 전체를 설명하는 과도한 일반화는 청소년과 사이버공간을 바르게 이해하는데 장애가 된다 '오늘날 사이버공간은 물리적 근접성이 아닌 사회적 연결망의 관점에서 개념화되고 있다'(Marc Smith · Peter Kollock, 1999)는 것을 파악해야 한다

이는 기성세대와 청소년들의 시각과 입장의 차이로도 설명된다. 기성세대에게 사이버공간은 위험하고 과도한 자유의 낯선 공간이라면, 청소년들에게 사이버공간은 새롭고 호기심을 불러일으키는, 놀아 볼만한 공간이다. 인터넷의 발달과 네트워크의 확산이라는 변화를 가장 적

극적으로 수용한 집단은 바로 10대였다. 서이종(2002)은 1990년대 들어 민주화, 글로벌화, 사회경제적 조건의 향상으로 개인이 동원할 수 있는 자원이 늘어나고 합리적 선택 폭이 커지는 것에 주목한다. 특히 운명적 귀속 공동체가 줄어들고 개인이 스스로 선택하고 형성할 수 있는 결사적 공동체와 자발적인 결사체가 크게 증가한 계기로서 컴퓨터의 등장은 큰 의미를 가진다. 사이버공간은 선택과 형성의 공간이며, '사회적 삶의 시공간적 구조'로서 행위와 관계가 일어나는 공간이다. 청소년들에게 사이버공간은 가정과 학교로 양분되어 있던 생활세계에 변화를 주고 숨통을 틔울 수 있는, 스스로 선택한 매개공간이자, 대안 공간이다.

이러한 문제의식 아래 이 연구는 사이버공간을 중심으로 청소년들의 삶과 문화를 조명하려는 의도를 갖는다. 청소년의 삶의 공간으로서 사이버공간을 이해하고, 청소년들이 어떤 욕구를 가지고 움직이고 변화하며, 관계 속에서 주체성을 찾아가는지, 이를 통해 어떠한 문화가 형성되고 있는지 살펴보고자 한다. '앞서가는 N세대의 정보활동'이나 '사이버 일탈'과 같은 편의적이고, 편향적인 규정에서 탈피하여, 사이버공간과 청소년 문화의 모습을 '있는 그대로' 읽어내고자 한다.

2) 주요 개념

(1) 네트워크와 사이버공간

먼저 사이버공간을 형성하는 주요 개념인 '네트워크'(network)의 특성을 살펴보고자 한다. 그물망(net)의 형상을 한 '망상조직'이라는 의미인 네트워크는 다음과 같은 네 가지 특징으로 설명할 수 있다.

첫째, 네트워크는 비위계적이다. 네트워크는 독립되어 있는 수많은 점들이 무한히 뻗어나가며 서로 연결되는 그물망 구조로서, 시작과 끝

이 고정되어 있지 않으며 주도와 추종도 고정되어 있지 않다. 방사형의 연결구조는 각 연결점으로 독립적이고 비위계적인 구조의 공동체를 형성한다.

둘째, 네트워크는 개방적이다. 네트워크 구조에서는 하나의 연결점에서 다른 연결점으로의 이동이 용이하여, 유목민(nomad)처럼 원하는 곳으로 옮겨 다닐 수 있고, 어디서든 멈추어 정착할 수 있다. 자유로운 이동성은 자유로운 참여를 보장하고, 새로운 연결점의 발굴과 수용으로 무한히 확장된다.

셋째, 네트워크는 탈중심적이다. 네트워크에는 고정된 하나의 중심이라는 개념이 없으며, 그 어느 곳이라도 중심이 될 수 있다. 네트워크 구조는 모든 연결점들이 동시적으로 혹은 비동시적으로 주도하도록 한다. 네트워크에서는 주도하는 입장과 수용하는 입장을 때로는 바꿀 수 있고, 겸할 수도 있다.

넷째, 네트워크는 다원적이다. 만약, 네트워크의 전체 틀이 목적하는 방향이 정해져 있다고 하더라도, 네트워크의 각 점은 내용적으로 완전히 동일하지 않다. 이질적인 내용과 개념들이 연결고리를 중심으로 이어지는 네트워크의 다원성은 각 연결점의 특성이 있는 그대로 발현될 수 있도록 한다.

네트워크는 형성되는 장에 따라 '오프라인 네트워크'(off-line network)와 '온라인 네트워크'(on-line network)로 나눌 수 있다. 오프라인 네트워크는 철도망에서부터 넓게는 인간관계망, 인적자원망도 오프라인 네트워크의 개념으로 설명이 가능하다. 물리적 시설이나 인적자원을 연결점으로 하여 형성되는 오프라인 네트워크는 대체로 위에서 언급한 네트워크의 특징을 갖지만, 각 연결점들의 관계양상에 따라 그 성격은 달라진다. 왜냐하면 대면을 통한 네트워크의 형성은 조건이 완벽히 통제되지 않기 때문이다.

온라인 네트워크는 '통신망' 즉, 컴퓨터들의 연결망을 의미한다. 컴

퓨터와 인터넷이 대중화되면서 네트워크의 개념은 점차 온라인 네트워크를 가리키는 의미로 변화, 확산되어가고 있다. 온라인 네트워크는 비선형적, 개방적, 탈중심적, 다원적인 네트워크의 특징을 수용하고 구현하기에 알맞은 기술기반을 가지고 있다. 어떠한 배경이나 조건이 개입될 소지가 적기 때문이다.

사이버공간은 온라인 네트워크가 형성하는 가상공간을 가리킨다. 사이버공간은 온라인 네트워크를 통해 '접속'하면 펼쳐지는 장이다. 물리적인 공간은 아니지만, 다양한 교류와 체험을 할 수 있는 장으로서 일정한 공간감을 형성한다. 그래서 '접속'은 종종 사이버공간에 '들어가는' 것이라고 표현된다. 네트워크는 사이버공간을 비위계적이며, 역동적이고, 참여에 열려있고, 자유로운 표현이 가능한 공간으로 만든다.

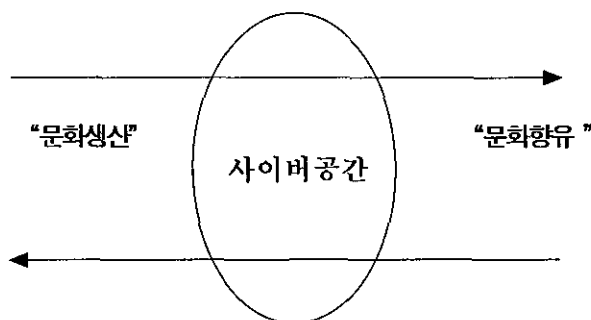
(2) 사이버공간과 청소년 문화

넓은 의미에서 '문화'는 '삶의 의미체계'나 '생활의 스타일과 방식'을 가리키는 것으로 이해되어 왔다(Raymond Williams, 1985). 이런 맥락에서 '문화활동'은 삶의 의미체계를 구성하고 생활방식을 형성하는 활동이며, 예술체험 뿐만 아니라 인간관계 형성과 같은 일상적인 교류도 포함된다.

한편, 청소년 분야에서 '문화'라는 용어는 삶의 양식, 스타일, 정체성과 감수성이라는 포괄적인 의미로 사용된다(이동연, 1998). '청소년 문화'는 '청소년들이 주체가 되어 경험하는 문화적 생산과 향유, 그리고 그 결과'이며, 청소년들의 삶을 구성하고 의미를 주는 사회적 경험, 일상적 교류까지 포괄한다.

문화활동은 내용이 되는 문화를 만들어내는 '문화생산' 활동과, 만들어진 문화를 받아들이는 '문화향유' 활동이라는 두 가지 요소로 나눌 수 있다. 특히 사이버공간에서의 문화활동은 비선형적이고 개방적

인 온라인 네트워크의 기술적 특성이 문화활동 과정에 반영되어 역동적인 상호작용이 가능하도록 만들며, 탈중심적이고 다원적인 속성은 문화생산과 문화향유의 경계를 허문다[그림 IV-1]



[그림 IV-1] 사이버공간에서의 상호작용적 문화활동

사이버공간에서는 활발한 상호작용을 바탕으로 폭넓고 다양한 문화창조와 향유가 이루어진다. 이러한 사이버공간에서의 교류와 만남은 청소년들이 자신의 생활방식과 삶의 의미 체계, 즉 넓은 범위에서의 문화를 형성하는데 영향을 주게 된다. 사이버공간에서 청소년문화가 형성되는 거점은 다양한 정보를 가시적인 형태로 제공하는 웹사이트이다. 웹사이트는 기획 및 운영자(문화생산자)와 접속자(문화향유자)가 만나는 장이며, 교류와 상호작용을 바탕으로 한 활동이 이루어진다. 이미 사이버공간에 익숙한 청소년들은 이러한 네트워크의 속성을 다른 세대에 비해 많이 알고, 능동적으로 활용하고 있다. 일상생활에서 청소년들은 사이버공간에서의 문화생산과 향유를 통해 자신의 문화를 확장해 나가는 경험을 하게 된다.

3) 연구 목적 및 연구 내용

이 연구는 사이버공간에서 청소년들의 활동과 경험을 살펴보고, 청소년들은 네트워크를 어떻게 활용하고, 어떤 의미를 부여하고 있는지, 궁극적으로 사이버공간의 청소년문화는 어떠한 특징을 가지는지를 살펴보는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 다음과 같이 연구 목적 및 연구 내용을 상정하였다.

첫째, 사이버공간에서 이루어지는 청소년 문화의 양상을 알아보기 위해 대표적인 청소년 관련 웹사이트 사례를 분석한다. 각 사이트에서 이루어지고 있는 활동의 내용과 특징 분석을 통해 구체적으로 사이버공간이 청소년들과 상호 어떠한 영향을 주고받으며 문화를 형성하고 있는지, 각 웹사이트들이 네트워크 및 사이버공간이라는 특성을 어떻게 활용하고 있는지를 파악할 수 있도록 한다.

둘째, 사이버공간에 접속하여 다양한 활동을 하고 있는 청소년들을 직접 인터뷰하여 경험을 들어보고, 이들이 생각하는 사이버공간의 의미와 청소년 문화와의 관계 등을 살펴볼 것이다. 인터뷰를 통해 문화형성의 주체인 청소년들이 실제로 사이버공간에서 어떤 경험을 하고, 그 경험을 어떻게 의미화하며, 궁극적으로 그것은 어떠한 문화적 특징으로 나타나는지를 파악할 수 있도록 한다.

4) 웹사이트 분석을 통해 본 청소년 문화활동

(1) 웹사이트의 유형

사이버공간에서 청소년들은 웹사이트를 거점으로 활동을 하고 문화를 형성한다. 인터넷 상에 존재하는 수많은 웹사이트들은 수시로

생성, 소멸하여 그 수를 헤아리기는 매우 힘들다. 그리고 다양한 주제와 형식을 가지고 있어 하나의 기준으로 비교하기는 힘들다. 그러나 청소년들의 사이버경험을 관찰하고, 유추할 수 있는 대상인 웹사이트의 분석은 매우 중요한 작업이다.

웹사이트는 형식에 따라 웹진, 인터넷방송, 독립홈페이지, 포털사이트, ISP 기반 커뮤니티 등으로 나눌 수 있다(표 1 참조). 물론 이 형식분류는 기술적으로 구별되는 것은 아니다. 운영주체와 내용, 소통도구의 배치 및 활용에 따라 강조하는 점이 달라지므로 임의적으로 나눌 수 있을 뿐이다. 모든 종류의 웹사이트들은 그 결속도는 다르지만 기본적으로 커뮤니티의 성격을 가지고 있으며, 멀티미디어 도구도 자유롭게 이용된다. 무엇을 주로 삼는가에 따라 이용자의 입장에서 다르게 받아들이는 것이다<표 IV-1>.

<표 IV-1> 형식에 따른 웹사이트 유형

분 류	특 징
웹 진	웹(web)+잡지(magazine)=전자잡지의 형태 웹에서 주기적으로 새로운 콘텐츠를 제공하는 특정주제를 지닌 홈페이지로서 홈페이지와의 차이점은 정기적인 업데이트 여부에 있음
인터넷방송	동영상, 사운드 등 멀티미디어 정보를 웹 상에서 제공하는 형태 통신과 방송을 결합, 인터넷상으로 프로그램을 내보내는 방송매체 기존 공중과 방송을 중계하는 형식과, 별도 제작된 콘텐츠를 방송하는 형식이 있음
독립 홈페이지	웹브라우저를 실행시키면 나타나는 독립된 도메인(주소)를 보유한 웹페이지 웹진과 인터넷방송 역시 홈페이지 기반 서비스이나, 특정한 형식을 취하고 있기에 구분함 운영주체(단체, 기관, 개인)에 따라 성격이 달라짐
포털사이트 및 ISP 기반 커뮤니티	포털사이트(예, DAUM)나 인터넷서비스 제공자인 ISP(예: 천리안)를 기반으로 구축된 웹사이트에 생성된 웹 커뮤니티 최근 블로그 등 변형된 형식의 네트워크 형성의 구축을 지원하는 사례가 늘어남

또한 청소년활동과 관련하여 웹사이트를 제작 및 운영 주체라는 기준으로 분류해볼 수 있다<표 IV-2>. 먼저, 사이버공간의 활용이 대중화된 이래 많은 청소년 단체들이 자체 웹사이트, 즉 홈페이지를 가지게 되었다. 초기에 대부분의 청소년 단체와 수련관 홈페이지들은 오프라인 활동의 보조와 홍보 차원에서 개설, 운영되어왔다. 그러나 최근 들어 <하자>, <CYC>와 같이 기획단계부터 온, 오프라인의 겸비를 염두에 두고 웹사이트를 구축, 운영하는 사례가 늘어나고 있다. 한편, 청소년들이 스스로 기획과 운영의 주축 역할을 하는 웹사이트도 있다. 1997년 최초의 청소년 웹진인 <채널10>이 등장한 이래, <사이버유스>, <아이두> 등 청소년 웹진이라는 이름으로 만들어진 여러 웹사이트들이 대표적인 예이다. 이 외에도 학교나 학급 차원에서 운영되는 웹사이트나, 상업기관에서 운영하는 웹사이트 등에 청소년 커뮤니티들이 형성되어 있다. 멀티미디어 제작 능력을 갖춘 청소년들이 점점 늘어나고 제작도구가 발달함에 따라 다양한 개인 웹사이트가 제작되고 있고, 최근에는 블로그와 같이 개인 사이트들의 네트워크가 가능한 모델이 확산되고 있는 추세이다<표 IV-2>.

<표 IV-2> 제작 및 운영주체에 따른 유형구분

분 류	특 징 및 사 례
청 소 년	개 인 청소년 개인의 관심사와 취미에 따라 자유로운 주제와 형식을 취함 개인 홍보, 팬클럽, 컴퓨터, 취미활동 등 다양한 내용
	집 단 청소년 운영진이 직접 제작 관심이 되는 이슈를 다루거나, 청소년 의 생각과 입장을 나누는 주제가 많음 <아이두> 등
청 소 년 관 련 기 관	단 체 청소년단체에서 운영하는 홈페이지 형식 활동소개, 홍보 등 오프라 인 보조 및 매개체로 활용됨 <CYC>, <YMCA> 등
	시 설 청소년 이용시설인 수련관, 문화의집, 센터 등의 홈페이지 활동 및 행 사 홍보, 의사소통 매개체로 활용 <하자>, <문화의 집> 등
	학 교 학교(학급) 내 교사, 학생을 중심으로 한 커뮤니티 형성 의사소통이 중심 학교(학급)의 적극성 여부에 따라 활용 편차 큼
상 업 기 관	통신사, 포털사이트 등에서 지원하는 웹사이트 및 커뮤니티 다양한 개인과 집단들의 사이버공간 커뮤니티 활동지원

(2) 사례 선정

이제 사이버공간 청소년 문화의 구체적인 모습을 살펴보기 위한 작업으로, 몇몇 웹사이트를 선정하여 그 내용을 분석해보고자 한다. 앞서 언급하였듯이 웹사이트는 사이버공간 상에 존재하는 문화활동의 최소단위로서, 웹의 특성상 그 생성과 소멸이 수시로 이루어지기 때문에 분석을 위한 정확한 모집단 자료를 얻을 수 없는 한계가 있다. 그러므로 이 연구에서는 사례분석의 방법을 택하고자 한다.

사례분석 방법은 구체적인 내용분석을 할 수 있다는 장점이 있으나, 전체로 일반화하기에는 무리가 있다. 이 한계를 다소나마 보완하기 위하여 다양한 유형의 사례를 선정하고자 하였다. 선정한 4개의 웹사이트가 모든 청소년 관련 사이트를 대표한다고 단정할 수는 없다. 또한 그러한 의도에서 선정한 것도 아니다. 이 장에서 시도되는 사례분석은 사이버공간을 중심으로 이루어지는 청소년 문화의 특징과 경향을 파악하기 위한 것이며, 4개의 사례를 통해 이를 이해하는데 큰 무리가 없을 것이라고 여겨진다. 분석 대상으로 선정한 웹사이트 및 커뮤니티는 총 4개이며, 특징은 <표 IV-3>과 같다

<표 IV-3> 사례분석 웹사이트의 특징

유 형		형 식	운 영 주 체	운 영 목 적	기 반
사이트명					
1	CYC(청소년정보문화공동체) http://cycom.youth.re.kr	커뮤니티 사이트	청소년관련 기관 (단체)	활동진행 및 홍보	온, 오프라인 병행
2	아이두 http://www.idoo.net	웹진	청소년 (운영집단)	여론형성	온라인
3	스스로넷 http://www.ssro.net	인터넷 방송	청소년관련 기관 (시설/센터)	활동진행 (방송제작)	온, 오프라인 병행
4	하자(청소년직업체험센터) http://www.haja.net	커뮤니티 사이트	청소년관련 기관 (시설/센터)	활동진행 및 홍보	온, 오프라인 병행

(3) 사례 분석

선정된 사이트의 사례분석은 문화활동 과정의 두 요소인 ‘문화생산’과 ‘문화향유’ 그리고 사이버공간을 특징짓는 ‘네트워크’라는 특성을 기준으로 하기로 한다. 이러한 세 측면에서의 웹사이트 분석은 사이버공간에서 청소년문화가 어떠한 양상으로 이루어지고 있는지를 파악하는데 도움을 줄 것이다

① 문화생산의 측면

온라인 네트워크를 중심으로 이루어지는 문화활동에서 문화생산의 측면은 누가 주체가 되어 만드는가, 어떠한 내용으로 구성되는가의 두 가지 요소를 중심으로 분석해 보기로 한다

누가 만드는가?

기획주체별로 분석대상인 4개 사이트를 분류해 보면 크게 (1) 청소년 기획 사이트 (2) 청소년단체 기획 사이트라는 두 종류로 나눌 수 있다. <아이두>는 청소년들만으로 구성된 운영진이 사이트 전반에 관련된 모든 내용을 기획하고 생산하는 역할을 하고 있다. <CYC>는 한국청소년문화연구소에서 운영하는 청소년단체인 ‘청소년정보문화공동체’의 커뮤니티 사이트로서 청소년들이 회원으로 참여하고 있지만, 단체에서 웹사이트의 메뉴기획과 운영을 맡고 있으며, <스스로넷>은 청소년폭력예방재단이 위탁, 운영하는 ‘서울시립 청소년정보문화센터’의 인터넷방송 사이트로서 역시 청소년들이 제작과 내용 생산에 참여하지만, 전반적인 기획과 메뉴는 단체에서 주도하고 있다. <하자> 또한 ‘서울시립 청소년직업체험센터(하자센터)’의 홈페이지로 센터에서 기획하고 청소년들이 참여하는 형태를 띤다. <아이두>를 제외한 세 사이트들은 청소년 단체 및 시설에 의해 기획, 운영되지만 청소년들이 내용의 생산과 상호작용의 중심에 있고, 공동기획의 형태로 각 메뉴에 개입하고 있어서 자율과 재량의 폭은 넓은 편이다.

어떠한 내용으로 구성되는가?

<CYC>의 경우 ‘모니터활동팀’과 ‘영상활동팀’의 두 개 팀을 중심으로 오프라인 활동과 온라인 활동이 함께 진행된다는 특징을 가진다. ‘모니터활동팀’ 회원들은 전국에 걸쳐있는 중, 고등학생들이며 네트워크를 통해 사이트 모니터 활동과 우수사이트 추천 활동을 진행하고 있다. 활동 기록들은 자료실에 올려져 공유된다. 회원들은 자신이 속하지 않은 다른 팀들의 활동도 관찰할 수 있다. 이와 달리 ‘영상활동팀’은 집단영상제작을 하게 되므로 오프라인의 정기적인 만남을 가진다. ‘영상활동팀’에게 사이버공간은 편리한 소통의 공간이다.

<하자>는 오프라인 센터의 5개 작업장과 1개의 작업장학교 활동

과 온라인 네트워크를 통한 교류가 함께 진행되는 형식을 취한다. 사이버공간은 계획과 정보를 소통하고, 활동의 결과물을 공유하는 장이다. 네트워크로 '시각디자인작업장', '웹작업장', '영상작업장', '대중음악작업장', '시민문화작업장', '작업장학교' 페이지가 연결되고, 자료, 프로젝트(수업)안, 소식 등의 진행이 그대로 드러난다.

<하자> 웹사이트의 핵심은 '게시판'이다. 하자게시판, 놀자게시판, 주제토론게시판, 커뮤니티의 4개 게시판을 주축으로 하여, 커뮤니티 안에는 하자 기자단, 강사판들 게시판, 죽돌기획 프로젝트, 디스토리 실험극단, 하자 글로벌네트워크, 자치모임 게시판, 교사아카데미, 학부모는 여기로, 창업프로젝트 등 10여 개가 넘는 커뮤니티 소통이 진행되고 있고, 이를 한 눈에 볼 수 있도록 되어 있다 운영진, 참여 청소년, 학부모들은 네트워크에서 소통하며 각자의 의견과 정서를 나눈다.

대한민국 청소년방송이라는 부제의 <스스로넷>은 인터넷방송이라는 콘텐츠를 중심으로 활동이 진행된다. '뉴스', 'TV', '라디오', '미디어 아카데미'라는 네 개의 영역을 중심으로 각 영역에서 제작한 자료와 활동내용이 축적되고 있다. 오프라인의 청소년정보문화센터를 중심으로 제작되는 작품들 자체가 활동이자 웹 콘텐츠가 되며, 이를 통해 참여하는 청소년들은 소통하고 배운다. 회원들은 기자나 아나운서, 촬영, VJ, PD 등의 역할을 맡아서, 뉴스제작실, 엔터테인먼트, movie 톡!톡!, 1324다큐세상, 파워교육, 우리학교 우리영상, FM1318 등 다양한 주제의 방송을 제작하고 웹에 올린다.

<아이두>는 '10대 독립', '비상업성'이라는 정신을 내세우며, 청소년의 직접 기획과 운영을 강조하는 사이트이다 메뉴의 제목도 10대답게 'Talk Box', 'Friends', 'School', 'Movement', 'Enjoy'의 주 메뉴에, 수다클럽, 시선난장, 테마토크, 아이두사전, 학교는 죽었다, 사제부공방, 학생회연대, 인권침해고발센터, 청소년의회, 문화지도, 인터뷰아이두 등 다양한 대화가 넘치는 하위메뉴들이 자리하고 있다

특히 ‘친구들의 주장들’이라는 메인페이지의 메뉴를 보면, 다른 사이트에 비해 많은 청소년들이 자신의 주장을 적극적으로 펼치고 있는 것을 볼 수 있으며, ‘모이자, 학생회연대’, ‘못먹겠다, 학교급식’, ‘나도한다, 작가클럽’ 등 특화된 활동을 위한 웹페이지가 링크되어 있다. 이를 통하여 <아이두>는 기성세대와 사회에 대한 청소년 시각의 비판적인 목소리를 대변하고 있다.

② 문화향유의 측면

사이버공간의 문화활동에서 문화향유의 측면은 ‘누가 향유하는가’, ‘어떠한 내용을 향유하는가’, ‘어떠한 방식으로 향유하는가’라는 세 가지 요소를 중심으로 분석해볼 수 있다.

누가 향유하는가?

사이버공간 문화향유는 웹사이트의 메뉴를 이용하여 경험과 정보를 얻는 형태, 게시판 상호작용을 통해 정보를 얻고 다양한 시각과 입장을 경험하는 형태, 출발점 웹사이트에서 다른 웹사이트로 이동하여 추가적인 정보와 경험을 얻거나, 오프라인과 연결하여 경험을 확장하는 형태 등으로 나타난다.

웹사이트에의 ‘참여’는 사이트에 ‘접속’하는 행위가 기본이 된다. 접속을 통한 참여는 인터넷 환경만 갖추어지면 되므로, 따라서 문화향유는 원칙적으로 웹사이트에 ‘접속할 수 있는 사람이면 누구나’ 가능하다. 사이버공간에서는 문화를 생산하는 입장과 문화를 향유하는 입장이 뚜렷이 구별되지 않는다 먼저 제안하고 기획하는 문화생산 주도자의 역할과 위치가 분명히 존재하지만, 거듭되는 상호작용을 통해 문화향유의 반응이 다시금 새로운 생산과 연결되면서 문화생산자 또한 문화적 변화를 경험하게 된다.

예를 들어 <아이두>는 원하는 참여자는 누구든지 스스로 주제를

제기하고 주제토론 게시판에 운영할 수 있도록 하여 그 게시판에 모여지는 글 자체가 <아이두>의 주요한 문화생산물이 되는 방식을 취하고 있다. 다시 말하면, 문화향유자들이 적극적으로 문화생산에 개입하도록 유도하고 있다. <하자>의 경우 게시판을 통해 서로의 생각에 자극을 받아 계속적으로 새로운 논의가 형성되고 있는 것을 볼 수 있다 이는 문화적 생산과 향유가 구별되지 않는 ‘통합된 문화활동’의 사례이다

어떤 내용을 향유하는가?

○ 집합적 지식과 정보

웹사이트에서 오고가는 정보와 지식들은 서로 영향을 주어 일종의 집합적 지식을 형성하게 되고 새로운 문화적 생산으로 발전하기도 한다 또한 참여자들은 게시판과 같은 공개된 장에서 정보와 지식의 교환을 함으로써 참여하는 모든 사람들이 공유하게 된다.

○ 정서적 유대와 인간관계망

문화향유는 정보와 지식의 습득과 공유만으로 그치지 않는다. 웹사이트에 접속하는 참여자들은 일종의 공동체를 만든다. 그 안에서 지속적인 상호작용이 이루어지고 마침내 정서적 유대를 형성하게 된다. 형성된 정서적 유대는 참여자들이 집단으로 만들어낸 창작물이자 주된 문화적 향유의 대상이 된다. 정서적 유대를 바탕으로 획득한 인간관계망 역시 문화적 향유의 중요한 내용이 된다.

어떤 방식으로 향유하는가?

○ 상호작용 활동 : 게시판, 대화, 온라인 투표, 온라인 서명

상호작용성을 기본 특성으로 하는 온라인 네트워크에서 문화의 향유는 참여를 전제로 한다. 큰 비중을 차지하는 것은 게시판을 중심으로 한 상호작용이다 게시판을 통한 상호작용은 비동시적이며, 축적

된 게시물은 연속성을 가진 자료로서 가치를 가지기도 한다. 또한 대화(채팅)의 방법이나, 온라인 투표, 집단적인 의사표현의 방식인 온라인 서명 등이 여러 웹사이트에서 볼 수 있는 다양한 참여의 방법이다

○ 문화생산과 향유의 경계 가로지르기

웹에서는 이미 만들어진 문화생산물(게시글, 영상자료, 음성자료, 기획된 메뉴 등)의 내용을 취사선택하여 저장, 가공, 새로운 형태로 이전하는 것이 가능하다. 웹의 개방성, 상호작용성이라는 특성은 웹에서의 문화생산물의 완결에 대해 항상 개방적이라도 만든다. 재구성과 가공을 통해 문화향유자들은 수동적인 소비자가 아닌 창조자의 역할을 겸할 수 있게 된다. 역으로 애초의 문화생산자도 문화향유자의 가공결과를 향유할 수 있는데, 이는 문화생산자가 문화향유자의 위치로 전환되는 과정이라고 할 수 있다

○ 경험의 범위와 기회의 확장 : 다원적인 참여, 링크의 활용

다른 사이트로의 연결 시스템인 '링크'(link)는 자유로운 이동이 가능한 웹의 특성을 살려 관심의 흐름에 따라 경험을 확장할 수 있도록 만든다. 특히 <CYC>, <아이두> 등의 사이트에서는 주제별 사이트, 우수사이트를 추천하는 코너가 있고 접속자들의 참여로 내용이 구성된다. 이를 통해 흩어져 있는 참여자들의 정보를 모을 수 있으며, 좋은 경험의 기회를 제공하는 역할을 하고 있다.

○ 관심사 중심의 참여 : 다양성, 자율성 보장 혹은 배제

웹사이트에 접속하는 참여자들의 제1의 참여기준은 관심여부이다. 웹사이트에 접속한다는 것은 선택행위이므로 그 자체가 관심의 표현이다. 반응, 재구성, 가공의 시도 등 적극적인 단계로 발전하는 참여의 심화 역시 관심여부에 달려있다. 웹은 참여자의 선택에 있어서 다양성과 자율성을 보장한다. 그러나, 참여자의 선택이 이루어지면 이로 인해 다른 기회들이 차단되기도 한다. 즉, 문화향유의 다양성과 자율성이 보장되지만, 한편으로는 선택으로 인한 폐쇄적인 참여가 유지될 우려도

있다는 양면성을 지닌다.

③ 네트워크의 측면

참여 범위의 확장과 참여자의 특성

웹사이트를 기획하고 운영하는 인원은 소수이지만, 네트워크를 통해 지역적인 한계를 극복할 수 있다. 네트워크는 무차별 다수와 만날 수 있는 기회의 공간이며, 웹사이트의 참여자는 네트워크에 접속할 수 있는 모든 사람으로 확장된다. 그러나, 네트워크에 접속한다고 해서 모두 웹사이트의 직접적인 참여자가 되는 것은 아니다. 특정 웹사이트에 참여하기 위해서는 적극적인 선택권의 행사가 있어야 한다. 즉, 참여범위는 확장되나 참여자는 제한될 가능성이 높고, 그 제한된 소수는 적극적인 관심과 선택권을 행사하는 사람들일 가능성이 높다.

시, 공간 제약의 극복

<아이두>의 중심이 되는 10대 운영진은 학교에서 대부분의 시간을 보내고 있는 학생들이며, 서로 지리적으로 멀리 떨어져 함께 모이기 수월하지 않다. 그러나 이메일, 게시판, 메신저 프로그램 등 인터넷 네트워크를 이용한 의사소통을 통해 ‘함께’ 하는 것이 가능하다. 사이버공간에서 ‘함께’라는 개념은 물리적인 개념이 아니다. 네트워크로 연결되어 서로 공유할 수 있는 상황이 바로 ‘함께 하는 것’이다.

물론 참여자의 입장에서든 시, 공간을 극복한 참여가 가능하다. 시, 공간 제약을 극복할 수 있는 네트워크의 특성은 특히 대부분이 학생인 청소년들의 짜여진 일상과 환경적 제약을 넘어설 수 있는 기회를 제공하고 있다는 의미가 있다. 이는 의사소통의 기회 확대와 질적인 심화, 자신이 속한 지역 중심이 아닌 주제중심 활동으로의 전이를 의미한다.

새로운 공동체 형성

사이버공간에서 웹사이트를 중심으로 한 참여자들의 집결을 새로운 공동체의 생성이라는 시각으로 보기도 한다. 네트워크 시스템은 그 개방성으로 인해 다수의 참여자를 확보할 수 있게 하고, 웹사이트라는 거점을 중심으로 공통의 공간을 형성, 안정적인 상호작용을 할 수 있게 한다. 시, 공간적 제약을 극복하고, 특정 주제 중심의 참여를 가능하게 하는 네트워크 시스템에서 사이버 공동체라는 새로운 공동체의 형성이 가능한 것이다.

네트워크의 대표적인 사례로 <아이두>, <사이버유스>, <채널텐> 3개의 청소년 웹사이트가 연대하여 지난 2000년 5월 추진했던 'NO-CUT운동'(두발제한 반대운동)이 있다. NO-CUT은 3개 사이트가 공동 운영하는 청소년 웹 연대 '위드(With)'가 주도하였다. 이 운동은 웹에서 시작되었고, 웹을 중심으로 진행되었다. 주요 실천으로 온라인 서명운동, 교육부에 항의메일 보내기, 개별 학교의 인권침해 사례나 모범사례 공유하기 등이 진행되었고, 오프라인에서도 캠페인 및 서명, 시위 퍼포먼스를 진행함으로써 온-오프라인 연계의 좋은 사례가 되고 있다.

문화생산과 향유의 경계 붕괴

네트워크는 개방형 구조로서 운영자와 참여자가 공동으로 만들어 가는 체제가 가능하다. 웹에서는 문화생산과 문화향유라는 양 측면이 뚜렷이 분리되지 않는다. 예를 들어 게시판에 올려진 글과 그에 대한 답글 등이 어우러진 축적물은 전체적으로 하나의 문화적 생산물(내용)이 될 수 있다. 참여자들의 다양한 반응은 개별적으로 흩어지지 않고 웹사이트 공간에 모여 공유, 축적되어 비중 있는 내용을 차지하게 된다. 초동 기획의 의미는 존재하나, 상호작용으로 만들어지게 될 문화생산물의 방향과 내용은 아무도 예측할 수 없다. 문화생산과 동시에 향

유가 이루어지는 피드백 구조는 네트워크이기에 가능한 것이다.

5) 사이버공간 경험과 문화활동에 대한 청소년들의 생각

(1) 연구방법 및 연구대상자의 특성

사이버공간에서 문화활동을 하고 있는 청소년들이 구체적으로 무엇을 경험하고 무엇을 느끼고 있는지 알아보기 위해 1차적으로 2002년 5월 한 달여의 기간동안 청소년 18명을 인터뷰하였다. 대상은 앞서 사례분석의 사이트에 참여하고 있는 회원들을 선정하였으며 이들을 통해 소개받은 청소년들을 추가로 선정하였다. 인터뷰 방법은 이메일, 대면 인터뷰와 부분적으로 전화인터뷰를 하였다.

2차 조사로, 2003년 6월 9일에서 20일까지 7명의 청소년을 대상으로 사이버공간 경험에 대한 자기기술지 작성과 인터뷰를 실시하였다. 2차 조사는 특정 웹사이트에 참여하는 청소년에 한정하지 않고 진행되었으며, 자기기술지, 메신저, 이메일, 그룹 인터뷰 등의 방법을 이용하여 사이버공간 경험에 대한 상세한 자료를 확보하는 것에 중점을 두었다. 특히 그룹 인터뷰와 자기기술지를 통해 1차 조사의 개별 응답식 인터뷰 때 충분히 다루지 못했던 경험에 대한 해석과 의미부여를 집중적으로 살펴보고자 하였다. 이러한 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview)는 개별인터뷰에 비해 풍부하고 세밀한 맥락을 밝힐 수 있는 장점을 가진다(David L, Morgan, 1998). 인터뷰 대상자의 특성은 <표 IV-4>와 같다

<표 IV-4> 인터뷰 대상자의 특성

사 례	성별	연령	거주지역	인터넷 이용경력	일일 이용시간	주이용시간	분 류
1	여	18	서울	6년 6월	3-4시간	free	1차 조 사
2	남	18	서울	4년	12시간	09-18시	
3	여	17	서울	6년 2월	4시간	free	
4	남	19	부산	6년	5시간	21-02시	
5	여	18	안양	4년	2시간	0-02시	
6	여	17	안양	3년 7월	4-5시간	18-24시	
7	남	18	서울	4년 4월	4-5시간	15-20시	
8	여	18	부산	5년	1시간	23-24시	
9	여	14	부산	1년 6월	3시간	16-19시	
10	여	16	부산	1년 5월	2시간	23-24시	
11	여	15	부산	4년 2월	4시간	24-03시	
12	여	18	부산	5년	2시간	free	
13	남	18	부산	3년 2월	2시간	23-24시	
14	여	17	서울	3년	3시간	23-24시	
15	여	13	서울	3년 6월	1시간	20-21시	
16	여	18	서울	3년	1시간	0-01시	
17	남	14	서울	6년	3시간	23-01시	
18	여	17	서울	4년 6월	1시간	22-01시	
19	여	18	인천	6년	3시간	20-24시	2차 조 사
20	여	17	서울	5년	3시간	24시 이후	
21	여	17	서울	6년	3시간	free	
22	여	17	서울	5년	2시간	free	
23	여	17	서울	5년	2시간	24시 이후	
24	남	17	서울	5년	3시간	24시 이후	
25	남	17	서울	5년	1시간	20-24시	

(2) 청소년들의 사이버 활동에 대한 생각

1차 조사에서 18명의 청소년들은 사이버공간에서의 문화활동에 관한 질문에 대해 자신의 경험과 생각에 따라 다양한 답변을 하였다. 인터뷰를 통해 얻은 청소년들의 사이버공간 경험들은 앞서 웹사이트 사례분석을 통해 추론한 결과와 유사한 부분이 있었다. 또한 청소년들의 생각은 관찰을 통한 사이버공간 청소년 문화에 대한 분석 결과를 의

미 있게 해석할 수 있는 단서를 주고 있다.

① 참여하고 있는 사이버 문화활동의 주제와 내용

인터뷰 대상 청소년들은 자원봉사동아리, 인터넷방송, 시민단체, 취미 동호회, 연예인 팬클럽 사이트, 동문이나 학급 카페 활동 등 다양한 주제와 내용의 활동에 참여하고 있었다. 오프라인에서 청소년단체에 회원으로 가입한 경우 대부분 온라인회원으로도 참여하고 있었다. 대부분의 인터뷰 대상 청소년들은 주된 활동 공간 이외에도 친목도모나 교류를 위한 이야기 공간으로 동문, 친구들, 동호회 모임에 가입하고 있었다.

② 사이버 문화활동에 참여하게 된 동기

청소년들은 오프라인에서 동아리나 단체 활동을 하면서 필요에 의해 사이버 활동을 하게 되었거나, 인터넷을 돌아다니다 우연히 관심 있는 분야가 눈에 띄어서 가입하였거나, 목적의식을 가지고 관심 분야의 사이버활동에 참여하였거나, 자신이 직접 교류의 장을 마련하는 등 다양한 참여의 동기를 가지고 있었다. 정보에의 욕구와, 사람들과의 관계형성의 욕구, 이 두 가지가 동기의 큰 비중을 차지했다.

③ 사이버 경험과 문화활동이 자신에게 주는 의미

청소년들은 대체로 사이버 경험과 문화활동을 경험의 기회, 사람들과의 만남, 관심분야에 대한 정보획득이라는 의미로 받아들이고 있었다.

- 무엇보다도 많은 경험을 쌓을 수 있어서 좋고, 사회적으로 건전한 활동이라 담당할 수 있어서 좋아요, 가치관을 세우는데 도움도 되었구요, 좋은 사람들과 만나서 인맥도 넓혔죠 (사례1)
- 일단 나한테 필요하고 유용한 정보들이 많은 도움을 준다 그리고 사이버 상에서의

사람들과의 대화도 있고, 친구도 많이 만날 수 있고 (사례6)

그래서 바쁜 학교생활 중에도 사이버 활동에 기꺼이 참여하며, 이런 활동에서 생활의 활력을 얻으며, 사회성을 기르게 되었다고 여기기도 한다.

○ 저에게 주는 의미라고 하면 글썄요. (중략). 같은 관심사를 가진 사람들이 만든 동호회 활동은 그 분야에 대한 지식을 제공받기도 하고, 이야기를 나누면서 생활의 활력소를 얻기도 하구요 (사례8)

사이버 활동을 통해 심심함을 달래고, 현실과는 다른 친밀감과 편안함을 느끼기도 한다.

○ 심심할 때 시간 때우는 데 제일 좋지요 가끔가다 학교 생활이 힘들면 학교 친구들에게 말하기 힘든 고민 같은 거 인터넷으로 사귀 친구들에게 말하면은 아주 좋더라구요 그리고 인터넷을 안하면 사회와 분리되었다는 느낌이 들기도 해요 (사례11)

④ 활동에의 만족 여부와 그 이유

청소년들은 사이버 활동에 대해 자신에게 많은 경험과 기회를 주고, 생각을 넓힐 수 있는 등 현실적으로 학교생활을 하느라 충족하지 못하는 다양한 경험을 채워준다는 점에서 만족하고 있었다.

○ 고정관념에서 벗어나서 창조적으로 생각하고 생각을 더욱 넓힐 수 있어서 좋다(사례2)

○ 다만쪽!! 그동안 집근처에서만 맴돌던 나에게는 다른 세상을 일깨워준 매개체이다 (사례7)

○ 저는 인터넷(사이버) 문화활동에 상당히 긍정적인 생각을 가지고 있습니다 다양한 사람들과 쉽게 접촉할 수 있고, 관심사를 나눌 수 있어서 참 매력적이라고 생각합니다 인터넷 문화활동은 바쁜 중, 고등학생들에게는 더 없이 소중한다고 생각하는데요.

집에서 쉽게 할 수 있어서 따로 시간을 만들기 힘든 중, 고등학생들에게는 자기 취미 활동 분야에 대한 지식과 경험을 늘릴 수 있는 것이라고 생각합니다(사례8)

그러나, 사이버공간의 한계인 비대면적 접촉이나 일회성, 흥미 위주의 이용을 이유로 불만족스러워하는 입장도 상당히 있었다.

○ 대부분 만족하지만 참여하는 아이들이 소비적이고 일회성인 경우가 많아서 무미건조한 느낌이 들 때가 있어요 연락이 끊겨도 궁금해하지 않고, 한 두 번 만나다가 쉽게 잊혀지고 말기도 하는데 이것이 사이버 문화활동의 한계인 것 같아요(사례9)

⑤ 활동하는 사이버 공간에 대해 느끼는 소속감

소속감의 정도는 개인차가 큰 편이었다 소속감을 얼마나 느끼는 가보다 그 이유가 더욱 중요하다 활동에 애정을 느끼는 정도와 소속감의 정도는 대부분 비례하였다. 개중에는 학교나 가정보다 오히려 사이버공간에 더욱 많은 소속감을 느낀다고 답한 사례도 있었다

○ 가정이나 학교와 비교했을 때 오히려 전 사이버공간이 더 좋습니다 학교에서는 학급 임원 같은 고위직을 맡지 않는 이상 참여할 기회가 주어지지 않습니다 하지만 사이버에서는 누구나 평등하고 주인장과 손님이라는 개념만 있을 뿐 그 외에 그 어떤 벽도 존재하지 않는다고 생각을 합니다 그렇기 때문에 나의 역할과 책임도 더욱 확실히 드러나게 되고, 그만큼 소속감은 때론 배로 늘어날 때도 있죠 (사례17)

그러나 인터넷을 통한 만남의 일회적인 성격에 실망하고 개입을 자제하며 애정을 줄이는 경우도 있었으며, 오프라인과 온라인이 함께 할 때 소속감이 더욱 생긴다는 의견도 있었다

○ 처음에는 사이버공간에 대한 애정이 커서 여러군데 오프모임에도 참가하고 그랬거든요 그런데 점점 일회적인 성격이 드러나면서 제가 일부러 큰 소속감을 두지 않으

려고 하고 있어요 (사례3)

- 오프와 온라인 두 가지 모두 참여하는 곳에서는 소속감을 느끼지만 그렇지 않은 경우에는 소속감을 느끼기가 힘들죠 (사례8)

⑥ 사이버공간 경험과 문화활동이 실제 생활에 미치는 영향
사이버 활동은 기본적으로 사람들과의 관계가 바탕이 된다고 보는 관점 아래, 많은 청소년들이 인간관계의 원만함, 개방적 성격으로의 변화, 사고방식의 변화를 주요한 영향으로 꼽았다.

- 우선 다양한 사람들에 관한 이해의 폭을 넓혀 주었구요, 그러면서 사고 방식이 트일 수 있었고 친구들과의 관계가 원만해졌다고 생각해요. 또 정모라고 매주 정팅에서 만나던 사람들을 공간을 뛰어넘어 현실에서 만나게 되었을 때 그 느낌이란 정말 새로웠어요 (사례10)

또한 자기발전에 내용적인 도움이 되었다고 여기며, 책임감과 사회성을 기르는데 사이버 활동이 큰 도움을 주었다고 생각하는 사례도 상당수 있었다.

- 사이버 문화활동이 주는 가장 큰 영향은 일단 제 경험과 지식을 확장시켜 준 것이구요. 사이버 상에는 나와 관심사가 동일한 사람들이 둔 자료, 글이 많기 때문에 한정된 지식이 아니라 정말 무한정으로 많은 지식을 접할 수 있게 해 주어서 제 관심사에 대해 정말 넓은 사고를 가지고 더 깊이 알게 해 주었구요 (사례8)

⑦ 네트워크를 이용한 사이버 문화활동의 장점

가장 많이 꼽은 장점은 시, 공간의 한계를 극복할 수 있다는 점이였다. 특히 청소년들은 시간적으로 공간적으로 현실적인 제약을 많이 느끼고 있었는데, 이를 극복하고 편하게 교류하고 무언가 만들어낼 수 있는 문화활동의 장으로 사이버공간을 상정하고 있었다.

- 특히 제가 하는 방송활동은 인터넷이 없다면 유지가 불가능해요. 맨날 만날 수도 없고, 회의도 할 수 없잖아요. 인터넷 속에서 함께 활동 할 수 있는 것이고요 (사례 5)
- 평소 제가 무엇을 할 수 있다고 생각하지 못했었는데요, 인터넷에 모인 친구들이랑 같이 홈페이지도 만들고 이벤트도 하고 그랬거든요, 그래서 좋다고 생각해요 (사례 17)

또한 사이버공간의 익명적 특성이 적절히 이용되었을 때 훨씬 부담 없다는 점이 장점이라는 의견도 많았다. 더욱 자신의 의견을 효율적으로 표현할 수 있고, 진지한 대화를 할 수 있다는 의견도 있었다. 이는 청소년들이 사이버 상의 의사소통에 특별한 의미를 두는 것에 대한 하나의 단서를 제공해준다.

- 사람이 말을 하는데 서로 얼굴을 마주보고 하면 진지하고 깊이 있는 대화가 오갑니다. 또한 서로의 마음을 조금 더 깊이 있게 알 수가 있지요. 게시판 사용을 해서 의견에 대해 리플을 달아지며 자신의 생각을 적극적으로 표출하기 때문에 온라인 상에서는 많은 의견을 접할 수 있다는 장점을 갖고 있습니다 (사례18)

반면, 한계점으로 현실적인 대면접촉이 없기에 서로 쉽게 다가갈 수 없다는 점을 지적하기도 한다. 익명성이 개인과 활동에 따라 때로는 장점이 되기도 하고, 단점이 되기도 한다는 것을 알 수 있다.

- 온라인은 분명 장점이 있지만 개인적으로 한계점이 더 많이 보인다. 아무리 생각을 공유할 수 있다고 하지만 오프라인 활동으로 직접 만나는 것이 더욱 쉽게 다가갈 수 있는 기회가 되기 때문이다 (사례2)
- 직접 만나서 진행되는 문화활동에 비교했을 때 인터넷 문화활동의 장점보다는 단점이 먼저 떠오른다. 일단 사이버 문화 활동은 상대방의 얼굴을 볼 수 없다. 물론 나중엔 정모나 뭐니 해서 만나긴 하지만 그건 훨씬 나중의 일이고, 그렇기 때문에 익명성을 이용해 말을 막 한다거나 때로는 심한 욕까지 오가는 일이 종종 있다 (사례6)

⑧ 청소년들이 사이버공간으로 모여드는 이유

제한된 공간, 제한된 시간 속에서 비교적 쉽게 접할 수 있는 자유로운 공간이라는 점에서 사이버공간으로 모여든다는 의견이 가장 많았다. 마음이 통하는 친구들을 만날 수 있는 공간이 있다는 점 때문에 사이버공간을 찾게 된다는 의견도 많았는데, 이 역시 청소년들의 제한된 환경적 조건과 연관되어 있다.

○ 청소년들만의 공간이 별로 없기 때문에 인터넷으로 모이는 것 같다 인터넷은 우리들만의 공간이 될 수 있고, 생각을 펼칠 수 있고, 어른들의 구속도 없고, 자유분방하게 자기 생각을 표현할 수 있어서 모인다고 생각한다 (사례2)

늘 새로운 것을 찾는 청소년들에게는 사이버공간은 더없이 좋은 장소가 된다

○ 뭔가 새로운 것이 항상 있으니까 인터넷이라는 공간은 항상 새로운 정보가 가득한 공간이잖아요. 그러니까 더 모여들고 있는 것이 아닐까요? 그래서 더 많이 모여드는 것일지도. 인터넷에는 우리가 좋아하는 것들이 많이 있잖아요. (사례8)

사이버공간에서 청소년들은 가정과 학교에서 받는 억압과 부담을 잠시 잊는다. 학업의 부담, 불평등한 대우에 대한 불만을 느끼는 청소년들이 모여 제3의 공간을 형성하며, 말못할 고민을 털어놓고 들어주면서 마음을 달래기도 한다. 이는 익명성이라는 특성이 자신을 어느 정도 보호한다고 여기고 편안해하는 데에 기인한다. 청소년들은 사이버 공간을 자신들과 잘 어울리는 공간이라고 여긴다.

○ 그리고 인터넷 상의 활동은 청소년에게는 해방구와도 같은 존재잖아요. 선생님의 감시, 부모님의 감시로부터 벗어나 나와 비슷한 사람들끼리 함께 하는 공간이니까 (사례8)

- 평등하기 때문이라고 생각한다 청소년이기 때문에 사회에서 제약을 받았던 많은 것들을 인터넷을 통해 경험할 수 있다 실제 생활과는 다르기 때문이다 (사례12)
- 사이버 공간은 청소년문화와 잘 어울린다고 생각을 합니다 청소년이 만드는 부분 문화의 내용이 기성세대와 확연한 차이가 나는 만큼 청소년들의 활동은 다양하고 넓어지며 많은 정보를 요구할 수밖에 없습니다 청소년들은 물질적으로 충분하지 못하고 시간적, 공간적인 제약을 많이 받는데, 사이버공간은 컴퓨터와 통신만 되면 어디서든 연결되기 때문에 청소년들에게는 너무나 유용합니다 (사례17)

⑨ 현재 청소년 사이버 활동에 대한 비판

청소년들은 사이버 활동에 대한 비판도 높았다 그 요인으로 여건의 부족, 상업적인 문화 등을 들었으며, 언론에서 청소년과 사이버 활동을 제대로 보지 못한다고 비판하기도 한다.

- 아직 청소년들이 충분히 누릴 수 있을 정도의 인터넷 문화활동은 그리 많지 않은 것 같아요 청소년 단체나 학교나 그런 곳에서 인터넷 활동을 많이 할 기회도 없구요 그리고 인터넷에는 상업적인 목적의 정보나 유해한 정보도 많아서 방해가 되는 것 같아요 (사례1)
- 일부 아이들만 누리고 있는 거 같은데, 전체 청소년이 모두 활발하게 문화활동을 하고 있거나 빠져든 것처럼 신문이나 방송에 나오는 것 같다 (사례4)
- 누리고 있는 게 아니라 오히려 인터넷이라는 것에 청소년들이 휘둘리고 있는 것 같습니다 (사례7)
- 아직은 조금 부족하다는 생각이 들어요 우선 동호회 모임이 이루어지는 사이트가 무료로 제공되고 있긴 하지만, 아바타라든가 동호회를 꾸미는 부분에 있어서 어느 정도 제한이 있거든요 그 제한을 푸는 방식은 사이버 머니라고 해서 현실에서 직접 돈을 입금하거나 하는 것이기 때문에, 청소년들을 상업적으로 이용하는 부분도 많구요 익명성이라는 부분 때문에 함부로 타인을 모함한다거나 상업적, 비윤리적 정보를 올리는 경우도 많아요 (사례10)

청소년들이 사이버공간에서 머무는 시간이 많지만, 깊이 없고 단편적인 활동을 하는 경향이 있음을 지적하며, 더욱 심도 있는 문화활동을 해야 한다는 자성을 하기도 한다.

- 인터넷을 사용하는 청소년들은 많지만 문화활동에 참여하는 친구들은 별로 없는 것 같아요. 기껏 해야 친구들끼리 인터넷상에서 소모임을 갖는 정도인데요 (사례5)
- 게임과 편지 주고받기와 메신저 쪽에만 치우쳐 있습니다 (사례18)
- 여전히 기성세대들이 쥐어주는 한도 내에서만 문화활동을 할 뿐입니다 (사례13)

⑩ 청소년의 사이버 문화활동 활성화를 위해 필요한 것

사이버 문화활동의 활성화를 위해 필요한 것은 주로 청소년들이 기성세대나 사회에 원하는 것 중심으로 나왔다. 지원확충, 임시부담감면, 기성세대의 시각변화 등을 들었다.

- 청소년들이 관심을 가질 수 있는 여러 주제의 문화활동이 더욱 많이 늘어나야 될 것 같구요, 생기는 것보다 꾸준히 잘 운영되는 것이 더욱 중요하다고 생각합니다 (사례1)
- 사이버 문화활동을 안 좋게 바라보는 일부 어른들의 시선 변화 (사례15)
- 청소년이라서 하지 못할 것이다, 아직 실력이 안될 것이다라는 어른들의 편견 (사례7)
- 학교나 복지기관에서 충분히 다양한 사이버환경을 체험할 수 있게 연결해준다. 지금 보면 기관에서 별로 관심이 없는지, 기술이 없는지 체험할 수 있는 것들이 별로 없다 (사례18)
- 중, 고등학생의 학업 부담 덜어주기 뭐 그런 것? (사례8)
- 학교에서 하루 종일 생활하다보면 많은 청소년들이 이런 활동에 소홀해 질 수밖에 없잖아요. 아무리 청소년들을 위한 자리가 마련되었다고 해도요. 무엇보다도 청소년들에게 문화 활동을 할 수 있는 최소한의 시간이라도 주어졌으면 하는 게 저의 바람입니다 (사례5)
- 지나치게 규제하려고 하는 것 (사례18)

청소년 자신의 인식이 변화되어야 한다는 의견도 있었는데, 청소년들이 스스로 사이버 문화에 대한 이해나 활동에 대한 적극성, 주체성이 부족하다는 평가였다.

- 우선 청소년들 각각의 주체성이 정확히 확립되어야 한다고 생각하구요, 그에 따라서 자신이 정말 좋아하는 일을 찾는 데 용기가 있어야 한다고 생각해요 (사례10)
- 인터넷을 사용하다보면 유해한 정보가 많잖아요, 청소년들이 그런 것에 빠지면 좋은 정보와 활동을 할 시간을 뺏겨서 문화활동을 못하게 되는 것 같아요 (사례1)
- 온라인이 문화 교류의 공간이라기보다 스트레스 해소의 공간으로 인식되고 있다는 점. (사례16)

6) 청소년들의 사이버공간 경험의 심층적 해석

이 연구에서는 청소년들의 사이버공간 경험이 어떤 배경에 놓여 있고, 어떠한 맥락을 가지고 변화하고 있으며, 그 의미는 무엇인지를 심층적으로 탐구하고자 하였다. 이는 사이버의 특징이나, 새로운 공간과 새로운 아이들이 할 수 있는 것들을 나열하고자 함이 아니다. 청소년들이 자신의 전체(혹은 부분) 삶에서 사이버공간에서의 경험을 어떻게 놓고 있는지, 혹은 그 경험이 삶을 어떻게 흐르게 하고, 삶의 어느 부분에 접속되며, 삶에 구멍을 내거나 방향을 틀거나 벗어나게 하는지를 살펴보기 위함이다.

① 불확정적인 시, 공간

사이버공간은 일상의 시간성과 공간성에 균열을 내어 다른 시, 공간을 불러들인다. 청소년들에게 사이버공간 경험은 다른 시간성, 다른 공간성을 체험하게 해 준다

- 한밤중에 조용하고 나 혼자 있게 되면 컴퓨터로 들어가는 거지 아니, 들어가서 조용하게 되는 건가? 음악 틀어 놓고 커뮤니티 들어가 봐요. 소설 같은 거 읽구 하여튼 들어가면 사람들이 있으니까 컴퓨터가 없으면 연결될 수 없는 사람들 (사례20)
- 개인방송 하나까요, 내 세계가 있다고 할까요. 컴퓨터 하면서 새로운 곳을 만든 거죠. 그 세계는 내가 원하는 대로 할 수 있고 물론 컴퓨터 밖에서는 모르는 거지만 들어가면 딱 생겨나죠. 매일 방송해요. 아심한 밤에 사람들이 모여들어서 내 방송으로 (사례19)

사이버공간에 마련된 다른 공간으로의 몰입, 혹은 직접 다른 공간을 마련하는 과정은 재미가 정해진 일상의 룰을 깨는 것이다. 다른 공간에의 몰입은 일상 시간의 규칙과, 의미를 흔들게 된다. 사이버 상에서 다른 시, 공간의 경험은 어떤 형태로든 정해진 질서를 벗어나게 함으로써 탈주의 경험을 제공한다.

24시간 접속 가능하고, 비계획적인 만남이 가능하며, 사람들이 모여야 비로소 그 공간과 시간의 성격이 정해지는 사이버에서 청소년들은 ‘불확정적인’ 시, 공간을 경험한다. 시, 공간의 ‘불확정성’은 정주의 원리에서는 나올 수 없다. 불확정성은 근대적인 학교체제나 사회질서에서는 나올 수 없는 것이다.

② 만남-소통-관계

청소년들이 사이버공간에서 경험하는 것으로 가장 많이 거론한 것이 바로 만남-소통-관계이다. 사람과의 만남은 대부분의 청소년들이 사이버공간 주위를 맴돌게 하는 이유가 된다.

- 컴퓨터를 켜지마자 방송국에 접속해서 채팅방을 켜놓고, 게시판의 글들을 확인하고 리플을 달고, 메신저를 켜고 이메일 확인을 한다. 사람들과 노래를 듣고 이야기를 하다보면 시간은 줄 모른다 (사례A)
- 지금은 철이 들어서 인터넷 하다가 밤새는 일은 없지만 그래도 메신저를 켜놓았는데도 메시지가 오지 않을 땐 가끔 인터넷 미아가 된 기분이 든다 (사례24)

- 컴퓨터를 키면 인터넷에 들어간다 사실 메신저를 쓰고 부팅하는 거의 이메일은 보내지도 오지도 않는다 예전에는 DAUM에 메일을 확인하러 들어갔었는데, 요즘은 카페 때문에 들어간다 버디와 MSN을 둘 다 켜놓고 누가 있나 본다 말 걸면서 다른 사이트들 돌아다닌다거나 그러면서 논다 거의 매일 똑같다 (사례21)

버디버디, MSN 등 인스턴트 메신저는 연결하고 싶은 사람들의 접속 상황을 실시간으로 보여준다 이메일, 게시판 등 기존 소통의 도구가 시간차를 감수해야 했다면, 이제 시간차 없는 만남이 있는 것이다. 연결을 확인하고자 하는 욕구는 인터넷 접속을 하지 않는 시간에는 핸드폰 문자메시지에 매달리게 하고, 인터넷 중에는 메신저에 매달리게 한다. 언제나 연락하고 확인하지만, 오고가는 내용은 별로 없다.

한편으로는 만남과 소통에 대한 기대가 변하고 있다거나, 열정이 식기도 한다고 말하기도 한다.

- 다음(DAUM) 카페 활동 같은 것도 가입인사만 열심히 하겠습니까 이래놓고 잘 안하게 된다 커뮤니티에 들락거리는 것도 이제 시들해지는 것 같다 나만이 아니라 전반적으로 애들도 그런 것 같다 사람 사귀고 얘기하고 그러느라 시간 보내는 일이 줄었다 좀 피곤하기도 하고 이는 애들끼리만 만난다 솔직히 나도 버디에 백 오십 명 있어도 말 걸고 노는 애들 열 정도 밖에 안된다 (사례19)
- 주기가 있는 것 같아요 전에 한참 들어가다가 이제는 안가는 커뮤니티 많은데, 인터넷으로 길게는 잘 안되는 것 같아요 새로운 곳으로 옮겨가요 한 자리에 계속 있으면 똑같으니까 (사례25)
- 초창기때 사귀 친구들은 번개도 하고 정모도 하고 그러면서 정들어서 계속 만나는 데, 운영에서 손떼고 나서는 가끔 잠수도 탄다 메신저도 오프 해놓고 그럴 때가 있지 않나 오고 가는 게 부담스러울 때 (사례20)

여전히 만남-소통-관계는 사이버공간 경험에서 큰 비중을 차지하고 있다 그러나 사이버에 '사로잡힘'과 '벗어남'을 오가며 갈등하는 모습도 나타난다. 이러한 갈등은 사이버라는 공적 공간에서 '잠시 모습을

감추는 것'(게시판 관찰자로만 존재하기, 메신저 오프라인 유지하기 등), '소통의 관계를 정리하는 것'(다른 커뮤니티로 옮겨가기, 버디 정리하기 등)와 같은 몇 가지 현상으로 나타난다. 이는 욕망의 변이이며, 흐름의 단절이다. 개인에 따라 대처하는 전략이 다르지만, 새로운 욕망을 찾아내거나, 재배치를 통해서 국면을 전환시킨다. 사이버에서는 내가 선택하고, 가지치기가 가능한 질서가 있다.

○ 저는 버디는 학교친구들, MSN은 구루구루 자료공유 하는 사람들, 이런 식으로 나뉘는데요, 인터넷하면서 사람들이랑 연결되고 그러다 보면은 내가 절제를 해야 될 때가 있어요 서로 필요로 하는 것이 다르거나 상태가 안 좋으면 문제가 생기니까 저는 인터넷에서 공동체를 이룬다는 것이 아무래도 개인적인 부분이 많이 있는 것 같아요, 그니까 내가 필요한 것이 있으면 딱 모이고 이런 식이고, 잘 지내는 것도 내가 흔들리지 않으려고 매너 상 필요하니까 그냥 유지하는 것이고 그렇지 않나 해요 (사례24)

인터넷의 만남과 소통은 새로움을 주고, 새로운 관계를 형성하게 되지만, 위 사례처럼 관계가 복잡해져서 피곤함을 겪기도 한다. 그런 과정에서 개인의 편리를 취하는 방향이 두드러진다. 라인골드(Rheingold, 2003)는 이를 '개인적 공동체'라는 말로 젊은이들의 커뮤니티 특성을 요약한 바 있다. '엄지족'이라고도 불리는 현대의 젊은이들은 핸드폰을 이용해 끊임없이 서로서로 연결을 시도하고 있다. 그러나 그들의 연결은 개인적인 삶의 침해를 가져오는 선까지는 열어놓지 않는 연결이며, 필요에 의해, 재미에 의해 형성되는 네트워크이다. 연결의 중심은 각자 개인이 된다. 네트워크를 매개로 한 만남-소통-관계는 현저하게 개인화되고 있다. 만남-소통-관계는 계속적으로 편집되며 변형된다.

그러나 끊임없이 시, 공간이라는 틀에 구애받지 않는 만남이 가능하다는 것은 인터넷의 매우 중요한 유인요소임에 틀림없다. 새로운 군

집들의 형성은 길건 짧건 간에 새로운 경험을 준다. 특히 경직된 학교 체제와는 다른 성격의 자유로움이 있다. ‘따로 또 같이’ 식으로 만남의 지속에 연연하지 않는다. 관계성에의 욕망과 변이적 생성이 동시에 감지되는 부분이다.

③ 다양성과 차이의 체험

사이버공간에 접속하는 사람들은 다양하고 역동적이다. 재미와 새로움을 추구하는 사이버공간에 자신의 욕망을 풀어놓는다. 그것은 다소 즉흥적이며, 다른 욕망들과 만나서 변화들을 가져오기도 한다.

- 별 계획 없이 돌아다니다가 순간 느껴지는 것들이 있어요. 스노캣이나 음악방송 같은데 써 있는 글이나 사진 보면서 감동 받기도 하고 제가 되게 예민하잖아요. 감수성 풍부한 사람 좋아하고 인터넷에서 그런 욕구를 해소할 수 있어요 (사례19)
- 구루구루 켜서 제가 한 80기정도 있어서 제 꺼 열면 다들 눈 벌개지죠 이런 자료 모아놓고 다른 사람들 공유시킬 수 있다는 게 정말 신나는 일이라고 생각해요. 저는 정보공유파거든요. 제가 잘 준비해서 다른 사람 도움 주고 그러는 게 좋아요. 인터넷이 가장 좋다고 생각하는 점은 공유가 가능하다는 거예요. 울타리가 없어지고 나눌 수 있다는 거 (사례24)

사이버공간에서 경험하는 다양성은 자기 자신을 돌아보게 만든다. 그러나 그 다양성에 대한 반응은 자신이 결여를 부각시키는 방향이라기보다는 자신의 현재를 풍부하게 하는 방향으로 진행된다. 다양성과 공유의 체험은 청소년의 삶에 사이버공간의 경험을 긍정적으로 접속시키는 계기가 된다. 청소년들은 사이버 경험을 통해 존재와 경험의 복수성과 다양성에서 비롯된 진정한 차이를 알게 되고, 그것을 계기로 계속적인 발전을 하게 된다. 그리고 각자의 차이는 다양성으로 인정할 여지를 가지게 된다.

④ 선택과 편집

이상의 사이버공간 경험을 해석하는 과정에서 청소년들에게서 일정한 행동의 경향성이 드러나고 있는 것을 볼 수 있었다. 그것은 ‘선택’과 ‘편집’이라는 요소로 정리된다. 공적공간인 사이버공간을 자신의 삶에 배치하면서 청소년들은 욕망과 필요, 취향 등의 개인적인 요건을 고려하여 선택적인 경험을 하고 있었다. 시, 공간적으로 불확정적인 사이버공간에서 만남에서 관계에 이르는 연결점의 형성은 개인의 ‘선택’에 의해 이루어진다. 이른바 선택적 공간과 시간의 결과로서 사이버 경험은 개인별로 차이를 가져오고, 공적공간이되 개인적인 매체로서의 특성을 형성하게 된다. 개인은 네트워크의 전부, 혹은 일부를 사용하는 선택의 주체로서 역량을 발휘하는데, 청소년들의 진술에서 이미 이와 같은 능력을 나름대로 충분히 발휘하고 있다는 것을 알 수 있었다.

또한, 사이버공간 경험은 ‘편집’된다. 다양성과 복수성의 역동적 흐름 속에서 청소년 개인은 자신의 욕망과 필요에 근거하여 경험을 선택할 뿐만 아니라 ‘편집’하여 배치한다. 청소년들이 자신의 사이버공간 경험을 어떤 식으로 편집하여 배치할 것인가는 그 경험의 의미를 달리하는 요인이 될 것이다. ‘선택과 편집’이라는 행동원리는 사이버공간 경험을 역동적으로 구성하는 조건으로 작용한다.

⑤ 유목적 주체화

‘유목적(nomadic) 주체화’는 어떤 주어진 상태나 질서에 고정되고 고착되는 것이 아니라 끊임없이 변화되고 분열하며 새로운 대상과 가치를 창출하는 능동적인 주체화이다(Deleuze · Guattari, 1980) 사이버공간에서는 끊임없는 탈주를 통하여 선택과 편집의 능력을 구사하며, 기존의 배치를 끊임없이 전복해 가는 양상이 벌어진다 이는 변화무쌍함을 내재하고 있다는 점에서 능동적이다. 이를 다른 말로 ‘능동적 소수화’라고 할 수 있는데, 규범과 표준을 의미하는 다수가 아닌 대안

적인 의미를 품고 있는 ‘소수화’이며, 다양성과 복수성을 내재한 차이를 인정하는 ‘주체화’이다. 청소년들의 사이버공간 경험의 의미와 해석을 통하여 결국 도달한 지점은 정주하지 않고 변화를 지향하는 ‘유목적 주체화’이다.

7) 사이버공간과 청소년 문화를 위한 제언

(1) 제3의 공간, 대안공간(alternative space)

사이버공간은 이미 일상에 깊이 접속되었다 특히 그것이 청소년의 삶에 접속된 어떤 지점들이 있을 것이다. 그것은 개인마다, 상황마다 제각기 다를 것이다. 이 연구는 ‘지금-여기’의 사회 문화적 맥락 속에서 ‘청소년’이라는 집단 아닌 집단과 ‘사이버공간’이 어떻게 만나고 있는가, 어떻게 같이 움직이고 있는가를 따라가 본 것이다 이 작업은 사이버라는 매개/도구/계기를 청소년들이 어떻게 이용하고 있는가, 영향을 주고받는가를 보는 것으로써, 방점은 사이버가 아니라 주체에 찍힌다.

사이버공간은 ‘욕망이 역동적으로 움직이는 사회적 장’이며, 그 안에서 청소년들은 자신들의 욕망을 다양하게 ‘배치’하면서, ‘유목적 주체화’를 하고 있는, 혹은 그러한 가능성을 보이고 있는 중이다 이 연구를 통해 사이버공간의 경험은 청소년들의 주체화를 적극적으로 도울 가능성이 높으며, 청소년들은 이 과정을 통해 스스로의 정체성을 발견하고, 독자적인 문화를 형성하게 된다는 것을 유추할 수 있다.

다시 말하면, 웹사이트에서 일어나는 다양한 문화활동과 청소년들의 경험과 생각을 통하여, 사이버공간은 단순한 도구의 역할을 넘어서 독립된 공간의 의미를 획득하고 있으며, 나아가 청소년 삶의 존재양식

으로 그 의미가 확장되어 가고 있다는 것을 알 수 있었다. 이 연구를 통해 얻어진 결과를 바탕으로 사이버공간의 청소년 문화를 위한 제언을 다음의 네 가지로 정리해볼 수 있다.

청소년들은 사이버공간 경험과 문화활동을 통해 학교와 가정으로부터의 독립을 시도하고 경험하고 있는 것으로 나타났다. 탈중심적이고 자율적인 네트워크를 통해 청소년들은 비위계적인 공동체를 체험하고 있다. 또한 네트워크 상에서 청소년들은 의견을 교환하고 여론을 모아가는 과정을 통해 연대를 경험하고 비판의식과 저항의식을 기르기도 하는 것을 볼 수 있었다.

사이버공간에서 청소년들은 위계적인 현실과는 다른 수평적인 질서를 체험하게 되는데, 그래서 사이버공간은 기성세대와 분리될 수 있는 제3의 공간, 대안적 공간이 될 가능성이 높다. 그러나, 이 공간이 자신의 독립성과 자율성을 높이는 생산을 위한 대안공간이 될 지, 단순히 기성세대를 배제하거나, 억압적인 현실 도피를 위한 대안공간이 될 지는 아직 미지수이다.

사이버공간이 생산적인 대안공간이 되기 위해서는 온-오프라인이 연계되는 균형 있는 네트워크 활용의 중요성을 인식하도록 하는 것이 필요할 것이며, 청소년이 주체가 되는 다양한 활동의 경험을 제공하여 스스로 자신의 문화활동에 긍정적인 의미를 부여하도록 유도할 필요가 있을 것이다.

(2) 시, 공간의 제약을 극복하는 교류와 소통

연구를 통해 청소년들에게 사이버공간은 집, 학교, 학원이라는 대다수 청소년들의 단조로운 생활을 탈피하고 시, 공간적 제약을 극복할 수 있는 기제로서 중요한 의미를 가지는 것으로 나타났다. 청소년들은 네트워크에서 동질감을 느끼는 또래들을 만나 폭넓은 상호작용과 간

접경험을 획득하고 있다. 학교와 지역 중심이 아닌 동일한 관심사 중심의 공동체 의사소통을 경험하게 되는 것이다. 하지만, 아직까지 이러한 긍정적인 경험이 모든 청소년들에게 확산되지는 못하고 있는 것으로 보인다. 사이버공간에 접속할 수 있다는 사실만으로 소통의 의미를 온전히 이해하고 체득하기는 어렵기 때문이다. 인터뷰한 청소년들 중 많은 수가 네트워크의 특성을 대략적으로 이해하고 있는 듯 보였지만, 적극적인 참여를 유도하는 기제와 청소년들의 실제 참여가 없다면 자유로운 소통이라는 특성은 충분히 활용되지 못할 것이라고 생각된다. 청소년들의 참여와 그들의 적극성을 얼마나 이끌어내는가, 그리고 사회적으로 물질적, 정서적 지원을 얼마나 확대하는가, 활동을 인정하는 풍토를 어떻게 조성하는가에 따라 사이버공간은 확장된 소통을 구현하는 사회적 공간이 되기도 하고, 잠재해 있으나 사장되는 공간이 되기도 할 것이다.

(3) 문화생산자로서의 주체성과 대안문화 창출

현실의 청소년들은 주체적인 문화생산의 체험을 할 기회가 별로 없다. 청소년들에게 주어지는 것은 대부분 상품으로서의 문화이며, 수동적인 소비자의 역할을 요구하고 있기 때문이다. 청소년들은 현실 공간에서는 자신에게 문화생산의 계기가 주어지지 않으며, 그렇기에 하고자 하는 의지가 저하되고, 능력도 개발되지 못한다고 느끼는 것으로 나타났다. 그러나, 사이버공간에서 다양한 정보를 얻고 새로운 체험들을 하게 되면서 청소년들은 자신의 문화적 능력을 높게 되었다고 생각하고 있으며, 주체적으로 무언가를 할 수 있다는 가능성을 찾아보게 된다는 것을 알 수 있었다. 또한 사이버공간에서 같은 관심사를 가진 사람들을 만나서 공동으로 무언가를 만들고 재미와 보람을 느끼며, 긍정적인 성격의 변화를 겪고, 자신의 잠재적 능력을 확인하는 경험도

하고 있었다 이런 경험들은 청소년들 스스로 대안문화를 창출하도록 추동하는 힘이 될 수 있다 사이버공간에서 청소년들이 현실보다 더욱 자신의 목소리를 높이고 싶어 하고, 자신만의 영역을 가지고 싶어 하는 이유는 여기에 있다. 인터뷰에서 보듯이 청소년들은 현실에서 충족하지 못한 자신의 표현욕구와 능력들을 자발적으로 이끌어내고, 이를 통해 자신들의 문화권을 찾으며, 주체성을 찾고자 하는 희망을 가지고 있다. 사이버 문화활동 경험이 어떻게 영향을 주고 의미를 주는가에 따라 청소년을 문화생산자로서 위치 지우는데 중요한 역할을 할 수 있게 된다

(4) 정서적 교류가 있는 친밀한 공간

사이버공간은 부담 없는 이야기 공간, 나의 고민을 털어놓을 수 있는 공간으로 청소년들에게 다가가고 있었다. 대다수 청소년들은 사이버공간에서 다양한 사람들을 만나고 이야기하는 단순한 참여의 행위에 머무르고 있다고 보이지만, 이러한 행위를 통해 청소년들은 정서적인 안정과 해방감을 얻고 있는 것이 분명하다. 대부분이 학생인 청소년들의 단조로운 삶은 청소년들로 하여금 새로운 만남에 목마르게 하고, 만남의 기회를 제공하는 사이버공간에 빠지게 하는 경향이 있었는데, 청소년들은 네트워크를 통해 자신들의 교류에 대한 욕망이 채워질 수 있을 것이라고 기대하고 있었다. 다시 말하면, 청소년들에게 사이버공간은 특별하고 새로운 일들이 벌어지는 거창하고 창조적인 공간의 의미만이 아니라, 별 목적 없이 일상적으로 접속할 수 있어서 편안하고 친밀한 공간이라는 의미로도 크게 자리한다는 것이다

이렇게 청소년들이 정서적 안정과 해방의 공간으로서 사이버공간을 활용하는 것은 나름대로 의미 있는 일이지만, 지나치면 기성세대와의 세대 분리를 심화시킬 여지가 높다 그래서 네트워크에 대해 기성

세대가 먼저 깊이 이해하는 것이 매우 중요하다. 네트워크의 특성을 알지 못하고, 네트워크에 대해 청소년들이 가지는 생각과 부여하는 의미를 알지 못하면서, 단지 걱정과 의무감만으로 개입을 시도할 때 그것은 간섭과 방해가 될 뿐이다. 이미 상당히 깊어진 세대 분리 현상을 극복하기 위해서라도, 기성세대가 사이버공간의 활용과 청소년 문화활동을 이해하는 노력이 필요하며, 이런 의미에서의 적극적인 개입은 반드시 필요하다. 그리고 이 개입은 이해와 공감, 상호인정을 기반으로 한 것이어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 고길섭(1996). 채팅, 자유의 새로운 영토?. 문화과학 제10권. pp. 214-228. 서울: 문화과학사
- 김수정(2001). 청소년 음란물 중독에 관한 연구. 정책과학연구 제11권. pp. 85-126. 단국대학교 정책과학연구소.
- 김영지(2000). 청소년 웹진(Webzine) 활용의 실태와 의미에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 김한울(1997) 사이버스페이스로 탈출한 아이들. 새로 쓰는 청소년이야기 1. pp 155-163. 서울 또하나의 문화.
- 서이종(2002). 인터넷 커뮤니티와 한국사회. 서울: 한울.
- 이동연 편(1998). 하위문화는 저항하는가. 서울 문화과학사.
- 이정희(1999). 대안언론으로서의 인터넷 활용에 관한 연구 - 디지털단지일보의 분석을 중심으로. 중앙대 신문학과 석사학위논문.
- 정영애·김진화(2001). 청소년의 엽기문화와 교육적 함의 인문논총 제 8집 pp 143-256. 창원대학교 인문과학연구소.
- 정용교·김숙희(1999) 컴퓨터 글쓰기에 대한 사회학적 분석. 우리사

- 회연구 6. pp. 103-134. 우리사회문화학회.
- 천정웅(2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. 청소년학연구, 제7권 제2호. pp. 97-116. 한국청소년학회.
- 최운실(2002) 청소년의 사이버문화공동체 구축을 위한 교육프로그램 사례 분석. 청소년학연구, 제9권 제3호. pp. 337-361. 한국청소년학회
- 황진구 · 김정준 · 이종임(2002). 청소년 정보화 실태조사 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- David L, Morgan(1998). The Focus Group Guidebook. London: Sage Publications.
- Gilles Deleuze · Félix Guattari(1980). Mille Plateaux: Capitalisme et schizophrénie 이진경 · 권혜원 역(2000). 천의 고원. 연구공간 너머(미발간).
- Howard Rheingold(2002). Smart Mobs: The Next Social Revolution. Perseus 이운경 역(2003). 참여군중: 휴대폰과 인터넷으로 무장한 새로운 군중. 서울: 황금가지
- Marc Smith · Peter Kollock(1999). Communities in Cyberspace. Routledge. 조동기 역(2001). 사이버공간과 공동체. 서울: 나남출판
- Raymond Williams(1985). Keywords : A Vocabulary of Culture and Society. Oxford University Press.

2. 사이버커뮤니티 서비스사업과 청소년

1) 다음의 청소년카페

민 윤 정 (다음 카페팀장)

(1) 10대 청소년 다음 커뮤니티 이용 개관

다음 카페는, 1999년 5월 25일 처음으로 서비스를 시작하였다. 서비스 오픈 약 2주만에, 2만 6천명의 회원이 가입하는 등 많은 호응을 얻으면서 현재 2천 4백만 회원, 약 280만개라는 엄청난 규모로 성장했고, 현재도 일일 약 8천-1만여 개의 카페가 새롭게 개설되고 있다.

카페는 기본적으로 카페 주인장(개설자)과 운영자들이 이끌어가고, 익명의 인터넷 이용자들이 참여하는 커뮤니티 서비스이다. 운영진들은 카페리더모임이나 활용마당을 통해 서로의 운영 노하우를 공유하고 이를 바탕으로 카페를 매우 효과적으로 운영하고 있다. 또 각각의 회원은 준회원, 정회원, 우수회원, 특별회원, 운영자 레벨로 나뉘고 각각의 레벨별로 각자의 커뮤니티에 맞춰서, 회원레벨 명칭을 지정할 수 있게 서비스하고 있다 예를 들어, 게임을 주제로한 카페라면, 신입, 초보, 고수 등과 같이 구분되기도 하고, 미식 카페라면, 일반회원, 미식회원, VIP회원 등으로 구분되기도 하는 식이다.

이런 예에서 볼 수 있듯이, 카페서비스는 운영진의 자율과 운영방침이 중요한 요소이고, 이용자들의 자율성을 해치지 않는 방향으로 정책 결정들이 이뤄지고 있다 각각의 카페들은 다시 랭킹이 구분되며, 210단계 랭킹은 카페들의 활동성과 클란지 수 등을 통해 집계되고 발표된다 랭킹은 기존에 회원수만으로 평가되던 카페들을 활동성과 질

적인 평가를 할 수 있도록 마련한 장치이다.

(2) Daum카페 이용자별 특성

대규모의 회원들이 다양한 목적으로 활동하고 있는 다음카페는 매우 폭 넓은 분야에 걸쳐있다 개중에는 불법, 음란, 상업성 카페들이 활동하기도 하고 이런 카페들의 활동은 청소년이나, 기타 사용자들에게 나쁜 영향과 피해를 줄 수 도 있는 것이 사실이다. 신문지상의 사회면을 장식하는 이런 불법, 음란, 상업 카페들을 단속하기 위해, 클린 카페 신고센터를 운영중이고, 해당 센터에서는, 일반 사용자들로부터, 제보, 온라인 신고 접수를 받아, 규제업무를 수행하고 있다.

대규모 서비스인 다음 카페의 이용자별 특성을 살펴보면, 매우 다양한 연령층의 이용자들이 사용하고 있음을 볼 수 있다. 그러나, 가장 인터넷 사용에 대한 비율이 높은 청소년층과, 20대가 그 중 가장 많은 비율을 차지하고 있음을 볼 수 있다.

① 연령별 회원비율

Daum카페의 총 회원수(1개 이상의 카페에 가입한 Unique한 ID 수)는 약 2400만에 달하고 이 중, 10대의 비율은 45.7% 정도로 가장 많은 비율을 보이고 있다<표 IV-5>

<표 IV-5> 다음 카페회원의 연령대별 비율

연령대	10대 미만	10대	20대	30대	40대 이상
백분율	25	45.7	32.1	8.4	7.3%

② 연령별 주인, 운영자 비율

다음카페에는 모두 200만 명의 주인, 운영자가 있는데, 그 중 10대가 차지하는 비율은 약 48.8%로 역시 다른 연령대에 비해 높은 수치를 보이고 있음을 알 수 있다<표 IV-6>.

<표 IV-6> 다음 카페 운영자의 연령대별 비율

연령대	10대	20대	30대	40대 이상
백분율	43.8	40.7	10.4	5.1

(3) 10대 청소년 커뮤니티 유형

① 팬카페

10대 청소년들이 가장 왕성하게 활동하고 있는 커뮤니티 유형 중에는 팬카페를 빼놓을 수 없다. 현재 약 21만 여 개의 카페들이 활동하고 있으며, 대상도 열쌍, 연예인, 국내외 음악가, 스포츠 스타, 정치인, 만화가, 프로게이머 등 다양한 모습을 보이고 있다. 실제 스타가 활동하고 있어, 스타와 온라인 상에서 만나기 위해 팬카페를 이용하는 청소년들이 많고, 아직 잘 알려지지 못한 신인 스타들이 몇 개의 팬카페를 통해 유명해지고 실제 캐스팅 된다거나 하는 일들도 벌어지고 있다. 활동지수가 주요소인 카페 랭킹의 상위에도 유명 인기 연예인들의 팬카페가 상위를 차지하고 있어, 청소년들의 이용이 매우 활발할 것으로 보인다.

② 취미, 관심사

방송드라마, 이색 직업, 격투기나, 건강 등 관심 분야가 같다는 이유로 모인 커뮤니티들이 Daum카페에도 많은 부분 존재하고 이런 취미, 관심사로 모인 카페들의 특징은 매우 활동적이고 유행에 민감하다

는 점이다. 다모 라는 드라마가 유행할 때 다모 드라마에 대한 관심사로 모인 카페들이 우후죽순처럼 생겨나고 드라마 종영이후에도 많은 회원들이 남아 드라마에 대한 이야기와, 회원간의 친목/대화의 장으로 활용하고 있다. 또 전국에서 같은 취미/관심사로 모인 카페들이 꾸준히 정모모임도 관심사 관련 오프라인 모임도 지속하는 등, 매우 다양한 활동들이 벌어지고 있는 카페 유형이 바로 이 유형이다.

③ 학교/동문/친목

몇 학년 몇 반 친구들이 모인 카페부터, 학교와 동문을 위주로 모인 카페들도 청소년들에게는 익숙한 카페들이다. 학교생활에 대한 정보의 장으로 활용하기도 하고, 비공개로 친목위주로 운영하는 카페 수들이 다른 분야에 비해서는 비교적 많은 편이다

④ ‘Youth Voice’

다음세대재단과 다움이 함께하는 프로젝트 ‘Youth Voice’는 직접 청소년들이 미래를 향한 프로젝트를 제안하고 그 프로젝트를 지원해주는 프로그램이다. 숫자는 20여 개에 불과하지만, 이들 카페들은 내용성에서 청소년들의 가능성과 건전한 미래에 대한 노력을 보여주고 있는 카페들이다. 영상, 엔터테인먼트, 공연 문화 등 문화행사나, 프로젝트를 진행하는 카페들이, 매년 선발되어, 미래를 바꿀 프로젝트를 진행한다. 영화를 완성하려는 팀들도 있고, 청계천 복원 프로젝트를 영상에 담으려는 팀, 여성주의 퍼포먼스를 하는 팀 등 다양한 팀들이 2003년에는 선발되어, 프로젝트를 진행중이다. 본사의 대표인 이재웅 사장은 제 2기 ‘Youth Voice’ 청소년 팀들을 선발하면서, 이런 글을 사내 게시판에 남긴 적이 있다.

“바로 이런 청소년들이 우리의 미래를 바꿔갈 것이다.”

http://events.daum.net/event/0304_youth/ 참조

(4) 청소년의 카페 개설, 운영진으로서의 활동

다음카페 서비스는 14세 미만의 청소년/어린이들이 카페를 개설/운영하는 것에 대해서는 현재 금지하고 있다. 이유는, 인터넷의 특성상, 부모들의 동의를 받고 커뮤니티 개설 및 운영활동을 하는 것을 정확하게 확인하기 힘들 뿐 아니라, 운영진의 권한이 매우 막강하므로, 이에 대해서 보다 책임을 질 수 있는 연령층이 되어야 한다는 기본 취지때문이다.

따라서, 14세 이상의 청소년들은 자유롭게 카페를 개설할 수 있으며, 운영진이 될 수 있다. 단, 책임소재를 분명히 하고, 악용을 방지하기 위해, 카페 개설이나, 운영진이 될 경우, 실명을 대조하여 인증하고 있다

(5) 청소년 유해 환경

① 스팸으로부터의 위협

스팸은 이제 메일에만 국한되는 말이 아니다. 특히 음란사이트 홍보 내용이 기승을 부리는데, 한 때 스팸을 자동으로 카페들에 등록해주는 카페 스파이더, 카페 스나이퍼 등의 게시글자동등록기가 문제시 된 적이 있었다. 이는 건전한 커뮤니티 활동을 하려는 다수 회원들의 의견을 무시하고, 가입이 자유로운 이점을 악용, 가입 후, 본의도와 상관 없는 활동을 하게 하는 일로서, Daum 기업에는 무수한 리소스 낭비, 카페 회원들에게는 스팸으로 인한 짜증을 불러일으키는 암적인 존재였다

때문에 주기적으로 프로그램을 변경하고, 법적으로 제품 판매/제조에 대한 가처분 소송을 벌이는 등 Daum은 적극적으로 이런 업체들에 대응해왔다 또 정책변경으로 회원정보나, 게시판의 접근권한을 운

영진이 인증한 정회원 이상이 쓸 수 있도록 하였는데, 이로써 많은 스팸이 양적으로는 줄었지만, 자유롭게 오픈하고 운영하고자 하는 운영자나, 회원들에게는 이런 장치가 불편을 일으킬 수 밖에 없다.

스팸의 행태 중에는 이런 자동등록기를 이용하는 경우도 있지만, 아예, 일정 금액의 돈이나, 유료포인트를 업체로부터 지급받기로 하고 아르바이트를 하는 등의 모습도 나타나고 있다. 모 성인사이트는 자사 사이트를 홍보하는 대가로, 게시물 *건에 얼마 식의 돈을 제공하기도 하고, 그 돈에 욕심이 난 여고생이 직접 성인사이트를 홍보하는 게시글을 올리는 사건도 있었다. 파렴치한 업체의 행태로 우리의 청소년들이 아예 스팸의 메신저로 악용되고 있는 것이다

② 음란, 불법, 상업카페

멸정한 카페에 음란/상업/불법 스팸을 올리는 업체나, 개인도 큰 문제지만, 아예 음란/불법/상업의 목적으로 카페를 개설하는 일도 물론 있다. 이러한 카페들은 발견 즉시, 블라인드 처리가 되지만, 카페의 숫자가 워낙 방대하다보니, 이에 대한 단속/규제가 힘든 것도 사실이다.

현재 카페 개설시는 실명인증을 하고 있고, 유사 이유로 3회 이상 경고나, 블라인드 조치가 되었을 경우, 해당 아이디 자체가 중지되거나, 다시는 카페를 개설할 수 없도록 조치하고 있다. 또, 불법은 아니어도 문제가 되는 대출이나, 금융사업의 경우는 아예 카페 개설을 불허하고 있으며, 해당 사업내용의 카페 역시 클린카페 신고센터에서 규제를 하고 있다.

또한 이런 사례들은 클린카페 섹션(http://cafe.daum.net/_c21_/cleancafe) 을 통해 꾸준히 홍보되고 있다.

(6) 청소년 유해 방지 활동

① 청소년 유해 키워드 - 금치어의 운영

원조, 야동, 자살, 조건연애 등 청소년에게 유해하다고 판단되는 단어나 표현들은 카페에서 금치어로 관리되고 해당 금치어로는 신규 카페 개설, 기존 카페 검색이 되지 않는다

금치어는 시기적으로 문제시되거나, 사회적 이슈에 따라 변동될 수 있으므로 별도 인력이 유지, 관리하고 있다. 한때, 살인이라는 단어가 금치어에 제정되어 운영중이었는데, 영화 살인의 추억에 관한 카페가 검색되지 않아, 고객들로부터 항의를 받은 적이 있었다 이 사례에서 알 수 있듯이 금치어의 운영은 단어선정시 운영진으로 하여금 깊은 고민에 빠지게 하는 일이다.

② 클린카페 활동과 청소년

클린카페 운동은 카페를 깨끗하게 가꾸어 가는 활동이다 이 운동의 핵심요소는, 첫째 자원봉사자 그룹인 카미의 활동, 둘째, 자체 구성 인력으로 구성된 클린카페 신고센터의 활동, 마지막으로 이용자를 대상으로 한 캠페인 활동 등을 들 수 있다.

주기적으로 다음카페에서는 클린카페 캠페인을 통해 불건전 사례나, 피해야할 내용들을 홍보하고 이용자들이 깨끗한 카페 활동을 할 수 있도록 캠페인을 펼치고 있다.

카페에는 카페지킴이(약칭 카미) 라는 이용자 자원 조직이 있고, 이 카미들이 불건전 자료 발견시 바로 주인이나 운영진에게 권고하는 등의 이용자 교육 역할을 담당하고 있다. 약 50명의 자원자들로 구성된 카미는 현재 3기가 운영중이고, 직접 카페를 이용하는 고객의 입장에서 카페 서비스의 악용을 개선하고, 좋은 아이디어를 제공하고 있는 사람들이다

또한, 신고센터를 운영해, 불건전 사례들을 접수, 신고받아, 규제처리하고 있으며, 특히 불법, 음란 자료 적발시는 바로 블라인드 제도를 발취, 일단 해당 데이터에 접근을 차단하고, 10일간의 기간동안 주인/운영진이 이의제기를 할 수 있도록 운영하고 있다. 만약 이의제기 기간이 지나버리면, 블라인드 된 카페는 자동 폐쇄된다.

③ 스팸발생 업체/개인에 대한 단속이나, 규제

현실적으로 스팸을 무단 게재한 이용자나, 업체에 대한 근절 의지를 정통부나, 정부부처에서 보여주는 일이 가장 시급한 일이라고 생각한다. 스팸메일 뿐 아니라, 스팸게시글에 대해서도 유사한 법령의 제정이거나, 처벌기준은 더 강화될 필요가 있다고 생각한다. 이유는 메일은 1통에 대해 한 명의 사용자가 보는 환경일 수 있지만, 스팸 게시글은 1개의 글을 불특정 다수가 볼 수 있으므로, 이에 대한 규제는 시급하다. 특히 다음과 같은 대규모 커뮤니티 사이트에서는 이런 사례들이 끊임없이 보고되고, 규제되는 악순환이 되고 있는데, 이에 대한 근절은 현행법령이나, 정통부의 의지로 천명해줄 때 많은 부분 감소할 수 있지 않을까 생각한다. 실제 커뮤니티 운영 부서에는 표현의 자유와 자유로운 커뮤니티 정신을 지켜가기 위해서 그런 일이 발생되고 난 사후처리를 할 수밖에 없다 이미 수만 명의 청소년이 불법음란물을 보고 난 이후 처리될 수도 있을 것이다 이런 사후처리에 대한 강제보다는, 사전처리- 엄격한 법령과 이에 대한 적용사례의 홍보 - 가 된다면, 해당 사례들은 사전에 어느 정도 방지되지 않을까 생각해 본다.

④ 운영진에 의한 자연스런 네티켓의 구현

최근 Daum카페에서는 운영진이 자체적으로 만들었거나, 운영중인 네티켓에 대한 설문조사와, 네티켓에 대한 동향 파악 등을 해오고 있다. 이런 네티켓들 중 카페에서 시스템적으로 구현되었을 때 강조될

수 있는 부분들을 찾고 있다 이런 방법 마련으로 카페마다 있는 운영
자들과 주인장들이 불법/음란/상업적인 내용에 대해 더 적극적으로 안
을 만들고 운영할 수 있을 것으로 기대한다 또한 청소년들도 직접 운
영을 하면서, 또는 회원으로서, 건전한 커뮤니티 활동에 대해서 학습하
고 참가하는 경험들이 귀중한 자산이 될 것으로 생각한다.

2) 세이클럽의 청소년커뮤니티

강 명 주 (세이클럽 커뮤니티 팀장)

(1) 10대 청소년 세이클럽 커뮤니티 이용 개관

세이클럽은 2000년 1월 '동호회'라는 이름으로 커뮤니티 서비스를 시작했고, 빠르게 그 수가 증가하여 2001년 1월 20만개를 넘어섰다. 2002년 9월에는 명칭을 '동호회'에서 '클럽'으로 변경하고 클럽 개편을 단행하였으며, 그 결과 2003년 9월 현재 그 수가 82만 개에(비공개클럽 비 포함) 달하고 있어 커뮤니티 수로만 보면 다음(daum.net)에 이어 두 번째로 큰 커뮤니티사이트라 할 수 있다. 2003년 9월 현재 하루 평균 5천여 개의 클럽이 생성/폐쇄되고 있어 클럽 수는 꾸준히 80만 개 정도를 유지하고 있다

세이클럽 클럽 서비스의 컨셉은 '항해'이다. 커뮤니티를 인터넷이라는 정보의 바다에 떠 있는 배에 비유하여 시삽은 '캡틴'이라는 이름으로, 커뮤니티운영자는 '클럽등대지기'라는 이름으로 불린다 또한 세이클럽 클럽은 레벨제를 시행하고 있는데, 활동내역에 따라 9개의 배등급으로 나누어진다, 예를 들어 가장 높은 등급인 Lv.9를 '보물선'이라고 하고, 클럽을 개설하면 Lv.2인 '종이배'가 되며, 오랫동안 관리를 하지 않으면 Lv.1인 난파선이 되어 일정기간 후 클럽리스트에서 사라지게 된다. 불건전자료 게재 등으로 경고를 받은 클럽은 해적선이 되어 클럽아이콘이 변경되기도 한다

① 연령별 회원비율

클럽을 사용하는 10대의 비율이 전체 세이클럽 사용자의 절반에

가까운 49.4%로, 다른 커뮤니티사이트에 비해 청소년의 비중이 높은 것으로 나타났다.

<표 IV-7> 세이클럽 회원의 연령별 비율

연령대	10대	20대	30대	40대 이상
백분율	49.4%	34.1%	8.0%	7.3%

(전체 세이클럽 사용자 중 1개 이상의 클럽에 가입되어 있는 회원의 연령별 비율)

② 연령별 캡틴(시삽·운영자)비율

세이클럽 클럽에는 모두 61만 명의 캡틴이 있는데, 그 중 10대가 차지하는 비율이 66.7%인 40만 명으로, 청소년들의 커뮤니티운영이 매우 적극적이라는 점을 알 수 있었다.

<표 IV-8> 세이클럽 운영자의 연령별 비율

연령대	10대	20대	30대	40대 이상
백분율	66.7%	15.9%	6.2%	7.8%

(2) 청소년 커뮤니티의 특징과 유형

일반 커뮤니티에 비해 청소년 커뮤니티는 특정 유형의 클럽분류에 편중되어 있다. 대표적인 분류로는 또래/친목모임, 연예/팬클럽 쪽과 태그/그래픽 관련 클럽, 학교/학반 단위로 구성된 클럽들이 있다.

① 태그/그래픽 관련클럽

세이클럽 클럽서비스의 가장 큰 특징 중 하나는 커뮤니티 서비스 오픈 초기부터 클럽 인사말이나 게시판, 게시물 등에서 html태그 사용에 제한이 없었다는 것이다. 따라서 다른 커뮤니티에 비해 사용자들은

태그에 대한 관심이 높았고, 청소년들도 단순히 클럽을 운영하기보다는 태그를 배우고, 배운 태그를 응용하여 클럽을 꾸미는 데 특히 큰 관심이 있었다. 물론 그로 인한 부작용도 있어 폭탄태그 등으로 인한 피해도 있었지만, 운영의 묘를 살려 이를 적절히 통제할 수 있었다. 2001년 이후로는 단순히 ‘태그를 잘 쓰는’ 사람보다는 태그를 이용하여 멋진 페이지를 꾸밀 수 있는 사람이 인기를 끌었고, 자연히 포토샵, 디지털카메라 등을 이용한 웹그래픽 쪽으로 관심이 옮겨가게 되었다. 이는 태그/그래픽 관련클럽에만 국한된 것이 아니라, 대부분의 클럽은 ‘태그와 포토샵 게시판을 하나 이상씩 가지고 있어야 정상적인’ 클럽메뉴의 기본과 같은 역할을 하고 있다. 세이클럽 클럽이 태그관련 커뮤니티를 많이 갖고 있는 또 하나의 이유는 채팅을 통해 만난 사람들이 자신을 표현하고 과시하기 위한 수단으로 태그를 응용하여 웹의 시각효과를 이용하려 했기 때문인 것으로 보인다. 과거 PC통신시절 멋진 사람으로 인식되려면 말발이 좋아 채팅방의 관심을 독차지하거나 글발이 좋아 게시판의 논객이 되는 방법이 출세의 지름길이 되었듯, 태그와 그래픽 기술은 웹상에서 자신을 과시할 수 있는 가장 유효한 수단이었기 때문이다. 이런 이유로 세이클럽 클럽 캡틴들은 클럽을 활성화하기 위해 기본적인 태그를 잘 다루고 있거나 태그를 잘 다루는 부캡틴을 두고 있다는 흥미로운 특징이 있다. 세이클럽에서 태그와 포토샵 등 꾸미기 전문 클럽만 1만여 개 있으며, 태그나 포토샵 게시판을 별도로 운영하는 클럽 수까지 합치면 20만이 넘을 것으로 추정된다.

② 팬클럽

팬클럽은 2000년 이후 청소년들에게 꾸준한 인기를 끌어 온 분류이며, 2001년 말에는 약 10만여 개의 팬클럽이 형성되기도 했으나, 서서히 그 증가세가 둔화되어 현재는 약 3만여 개의 팬클럽 분류 클럽이 활동하고 있다. 팬클럽은 스타를 중심으로 형성된 커뮤니티이므로

스타의 활동이 둔해지고 스타에 대한 관심이 적을수록 그 수도 줄게 되는데, 세이클럽 커뮤니티의 경우 잭스키스의 해체와 H.O.T의 해체가 그 직접적인 계기가 되어 전체적인 팬클럽의 활동량이 크게 줄었고, 현재는 신화와 god가 전체팬클럽의 절반 정도인 1만5천여 개(각각 7천여 개)의 클럽을 보유하고 있어 팬클럽군단의 명맥을 이어 나가고 있다.

③ 학교클럽

세이클럽의 학교분류에는 전체클럽수의 10%에 해당하는 8만 2천 개의 클럽이 있는데, 이 중 중고등학교 관련클럽이 4만여 개에 달해 학교를 중심으로 한 커뮤니티 형성이 활발하게 이루어지고 있다. 주로 형성되는 학교커뮤니티의 형태는 학반 단위의 커뮤니티와 졸업년도를 기준으로 한 커뮤니티가 많은데, 이는 학교커뮤니티의 기본단위가 학반 또는 동급생 단위임을 말해주고 있다.

④ 또래/친목모임

또래모임에는 13만 개의 클럽이 있는데, 그 중 9만2천여 개의 커뮤니티는 10대 모임으로, 매우 다양한 형태가 존재한다. 이를 크게 두 가지로 나눠 살펴보면 개인을 중심으로 한 개인팬클럽 형태의 클럽과 이 분류에 포함된 학교클럽으로 나뉜다. 개인팬클럽은 개인홈페이지를 만들 능력이 없는 10대들이 커뮤니티사이트의 여러 가지 편리한 점을 이용하기 위해 개인 커뮤니티를 만들고 친구나 회원을 끌어 모아 활동하는 공간이다. 6만여 개 정도의 클럽이 개인홈페이지 성격의 클럽을 만들어 운영하고 있다.

(3) 청소년의 불건전 커뮤니티 이용방지를 위한 세이클럽의 노력

온라인 커뮤니티도 무형이기는 하지만 사람 사는 공간이다 보니 수많은 정보가 공유되고 있고, 그 중에서는 불법적이거나 불건전한 정보도 포함되어 있다. 세이클럽에서는 다양한 방법을 통해 커뮤니티의 불법, 불건전정보를 최소화하기 위한 노력을 기울이고 있다. 실명이 미확인된 청소년들의 부모 실명을 확인하여 온라인상의 부모 동의를 얻는 프로세스를 진행하고 있고, 실명캠페인을 벌여 비실명 사용자에게 실명전환을 유도하고 비전환자의 사용을 중지시켜 세이클럽 전체의 실명률을 높임으로써 불건전정보로부터 청소년을 보호하기 위한 노력을 계속하고 있다.

또한 불건전클럽의 대부분이 의도적으로 개설된 것이 아니라 불법적인 자료임을 인지하지 못한 상태에서 청소년들간에 공유되고 있어 해당 클럽에 대해서는 단속과 동시에 ‘청정클럽 캠페인’과 같은 지속적인 캠페인을 펼치고 있다.

청정클럽 캠페인은 불건전, 불법자료로부터 청소년들을 중심으로 한 세이클럽 회원들을 보호하기 위해 시작한 것으로, 배너달기와 클럽 신고이벤트 등으로 깨끗한 클럽 만들기를 위한 클럽의 자발적인 참여를 유도하고, 클럽수질검사와 같은 이벤트를 열어 스스로 자신의 클럽에 대한 건전성 정도를 알아볼 수 있도록 하였다. 또한 ‘청정클럽 만들기 운동본부’를 개설, 불건전클럽을 유형별, 사례별로 모아 회원들에게 소개하고 불량클럽을 만들지 않도록 유도하고 있다.

제도적, 기술적으로는 아래와 같은 시스템을 이용하여 불건전클럽의 생성을 최소화하고 있으며, 그 흐름이 늘 변화하고 있으므로 변화추세에 따라 지속적으로 업데이트하고 있다.

① 세이프폴리스

세이프클럽에는 사이트 내에서 경찰과 같은 역할을 하는 ‘세이프폴리스’제도가 있으며, 5년여 동안 세이프클럽의 각종 불건전이슈를 최소화하기 위해 다양한 정책적, 기술적 접근을 시도해 왔고, 지금도 90여 명의 사이버판사들이 채팅방, 게임채팅방 사이버판사, 게시물신고, 쪽지신고, 클럽신고 등을 처리하고 있다.

② 2중 금칙단어 설정

불건전클럽이 검색을 통해 성장하는 것을 미리 방지하기 위해 클럽검색시 검색되지 않도록 721개의 금칙단어를 설정, 시행하고 있다. 또한 검색을 이용한 불건전클럽의 생성을 원천적으로 방지하기 위해 클럽개설시 만들게 되는 클럽아이디, 클럽명, 클럽설명에 별도로 215개의 금칙어를 적용하고 있으며, 금칙어로 인해 생길 수 있는 선의의 피해를 최소화하기 위해 금칙어 관리툴을 제작, 운용하고 있어 언제든지 금칙어를 추가, 삭제, 수정할 수 있도록 하고 있다.

③ 개설허가제도

세이프클럽 클럽은 개설신청 후 24시간 이내에 세이프폴리스(클럽판사)가 개설 신청한 클럽의 불건전성 여부를 먼저 확인하고 개설을 승인/거부하는 ‘개설허가제도’를 시행하고 있다. 특히 청소년들이 성인자료 게재를 목적으로 개설하는 경우와 불건전목적이 명확한 클럽의 개설을 미연에 방지하는 데 큰 도움이 되고 있다.

④ 클럽모니터링요원

활동클럽명이나 클럽설명에도 나타나지 않고, 음성적으로 활동하고 있는 클럽에 대해서는 모니터링요원이 이를 단속하고 있다. 기술적으로는 클럽포인트 통계페이지를 응용, 방문자수나 게시물수가 급격히

올라간 클럽을 모니터링하고 있고, 운영적으로는 청소년이 주로 활동하고 있는 클럽분류를 중심으로 직접 클럽을 모니터링하여 클럽이용약관에 따라 처리하고 있다.

⑤ 클럽신고제도

관리자의 단속만으로는 청소년들의 불건전클럽의 이용을 효과적으로 방지할 수 없으므로, 클럽신고제도를 시행하여 사용자들의 자발적인 참여를 유도하고 있다. 클럽이 신고되면 48시간 이내에 세이프리스(클럽 사이버판사)가 해당클럽에 방문, 불건전성 여부를 모니터링하고 클럽약관에 따른 판결을 내리고 있다.

⑥ 세자모 활동

세자모는 '세이클럽 자원봉사자 모임'의 줄임말로, 세이클럽을 사랑하는 20여 명의 사용자들이 모여 구성된 자원봉사 커뮤니티이다. 이들은 불건전이슈에 대한 것뿐만 아니라 세이클럽 전체 서비스의 운영, 관리상황을 수시로 모니터링하고 세이클럽 운영자와 커뮤니케이션 하여 사용자 중심적인 서비스를 제공할 수 있도록 도와주고 있다. 운영자가 놓치기 쉬운 청소년들의 활동 경향이나 움직임을 사용자 입장에서 파악하여 정보를 제공해 주기도 하고, 자발적으로 클럽신고기간을 두기도 하여 청소년 건전화를 위한 사용자와 운영자 간의 연결고리 역할을 해 준다.

(4) 청소년용 우수커뮤니티 선정 및 지원계획

세이클럽에서는 주로 청소년들을 불건전한 커뮤니티로 부터 보호하기 위한 제도적, 기술적 장치에 초점을 맞춰 왔으며, 점차 청소년들

의 긍정적인 클럽활동을 장려하고 우수한 청소년 커뮤니티를 확대, 지원하기 위한 방안들을 수립, 적용하고 있다.

① 학교클럽 지원

이벤트청소년들이 대부분의 시간을 학교에서 보내고 있다는 점에 착안, 세이클럽을 통해 학교 커뮤니티를 만들어 건전한 온·오프라인 커뮤니티 활동을 장려하기 위한 이벤트를 열었다. 일정 회원수 이상의 학생들이 모인 학교커뮤니티에 축구공과 전신거울을 제공하여 클럽활동을 지원하고 육성한 결과 10,000여 개 학교클럽이 이벤트에 참여하여 선생님과 학생들이 클럽을 통해 보다 친밀한 관계를 형성하고, 학생들 간의 커뮤니케이션에 큰 도움을 주는 것을 확인할 수 있었다. 앞으로도 우수 중·고등학교 커뮤니티를 대상으로 클럽자료실 용량지원, 청소년권장도서 배포, 학습에 도움이 되는 잡지 정기구독권 제공 등 이들 커뮤니티 활성화에 도움이 되고 학교생활에 도움을 줄 수 있는 프로그램을 3/4분기 중 지원할 예정이다.

② ‘책을 읽읍시다’ 이벤트

매달 우수 청소년 커뮤니티를 선정, 이들에게 청소년 권장도서와 문화상품권을 지원하여 좋은 책을 함께 읽을 수 있도록 하는 이벤트를 열고 있다. 공연이나 시사화 이벤트는 지금까지도 계속해 왔었지만, 특히 청소년에게 권장할 만한 영화나 공연의 시사화를 앞으로는 청소년만을 위한 이벤트로 특화하여 진행할 계획이다

③ 자선/봉사클럽 지원 이벤트

세이클럽에는 자발적으로 불우한 이웃이나 아픈 어린이, 소년소녀가장을 돕고 있는 뜻 있는 자원봉사클럽이 많다. 이들 클럽 중 어린이나 청소년을 대상으로 하는 우수 자원봉사 클럽을 선정, 월 50만원의

지원금을 지원하는 이벤트를 열고 있다.

④ 우수 청소년클럽 인증제도

막상 청소년들이 클럽활동을 하려고 하면 어디가 좋은지, 어떻게 해야 하는지 모르는 경우가 적지 않다. 세이클럽 클럽이 이들을 바람직한 커뮤니티로 인도하는 가이드가 되기 위해 활발하게 활동중인 우수 청소년 커뮤니티를 발굴, 추천클럽으로 선정하여 인증마크를 부여하고 클럽자료실 활용을 위한 용량추가, 메인 화면에 노출하는 등의 혜택을 부여할 계획이다.

(5) 결 론

세이클럽에는 많은 청소년커뮤니티가 있고, 3백만 명이 넘는 청소년이 스스로 클럽을 만들고 꾸미고 또 열심히 활동하고 있다. 청소년 커뮤니티는 정보통신의 발전과 인터넷사용률의 증가와 더불어 앞으로 더 꾸준히 늘어날 것으로 보이며, 그에 따른 긍정적 효과와 문제점이 꾸준히 나타날 것이다. 청소년 불건전이슈에 대해서는 철저한 단속도 필요하겠지만, 행정적, 제도적인 뒷받침도 필요하다. 대표적인 경우로 국가가 인터넷을 사용하는 청소년 회원들의 실명 여부를 확인할 수 있게 지원해 준다면 청소년의 실명률을 높여 온라인상에서 발생하는 불법적인 이슈를 크게 줄일 수 있을 것이다. 웹상에서는 어른이 청소년들을 불건전한 사이트로 유도하거나 불건전한 자료를 습득하게 만드는 경우가 적지 않지만, 세이클럽은 청소년 스스로가 유해자료에 대한 심각성을 인지하지 못하고 있는 경우가 대부분이었다. 상업적인 목적은 없지만 장난삼아 만든 성인게시판이나, 시체사진 등의 혐오자료를 자랑삼아 공유하는 경우, 적은 돈으로 목돈을 만든다는 클럽 등 ‘연

습삼아’ 또는 ‘피해 줄 줄 모르고’ 만든 경우가 적지 않았다. 세이클럽은 청소년이 개설한 불건전, 불법클럽에 대해 무조건적인 단속보다는 무엇이 불법이고 문제가 되는지를 청소년들에게 알리고 깨닫게 하는 방법에 대한 연구와, 그 해결책을 제시하여 청소년 스스로 자신의 커뮤니티를 자정할 수 있도록 하는 노력이 무엇보다 중요하다는 믿음을 갖고 있다. 세이클럽에서는 청소년 클럽들의 활동의 자유는 최대한 보장하면서 깨끗한 클럽문화를 유지하기 위해 한편으로는 불건전한 클럽의 생성과 검색, 활동을 억제하기 위한 제도적, 정책적 장치를 만들어 발전시키고, 다른 한편으로는 우수한 청소년 커뮤니티에 대한 캠페인과 지원을 아끼지 않음으로써 청소년 스스로가 수면 위로 당당히 올라 바람직한 커뮤니티 문화를 만드는 데 앞장설 수 있도록 노력하고 있다.

3) 다모임의 청소년커뮤니티

김 지 현 (다모임 커뮤니티팀 사업팀)

(1) 청소년의 다모임 이용 개관

① 다모임 인터넷 서비스의 특징과 청소년

다모임을 표현하는 가장 알맞은 말은 바로 학교 커뮤니티 이다. 청소년들의 주 생활공간 중 하나인 학교를 기반으로 많은 청소년들이 학교 친구 혹은 졸업한 동창생들의 좀 더 폭 넓은 교제 공간으로써의 역할을 하고 있다.

다모임에서는 셀과 동호회라는 두 가지 커뮤니티를 함께 운영하고 있다. 셀은 다모임 가입 시 회원들의 학력 정보를 근거로 하여 회원이 소속된 동기 모임에 기본적으로 가입되는 커뮤니티이며, 동호회는 회원의 자유의사로 가입과 운영을 주도하는 커뮤니티로 일반적으로 인식되는 커뮤니티의 형태라 할 수 있다

② 셀의 특성과 용도

셀은 졸업 혹은 재학 동기 모임을 다모임에서 지칭하는 말이다. 셀에 가입하는 방법은 다모임에 가입할 때 학력 정보를 입력하면 입력한 셀로 자동 가입이 된다. 때문에 셀에서는 셀을 책임지고 운영/관리 하는 회원이 특별히 정해져 있지 않다.

셀의 특징으로는 첫째, 본인의 의지대로 가입하는 것이 아니라 학력 정보 입력만으로 자동 가입된다 둘째 학력 정보 입력을 통한 자동 가입이므로 셀을 책임지는 회원이 없다 셋째, 동기 모임이라는 특성상 학교 생활과 연계된 부분이 많다(예 학교 공지 사항, 반 친구 생일 파티 알림 등) 넷째, 연령/직역 별로 활성화 된 셀과 비활성화 된 셀의 차이가 극심하다 다섯째 졸업생 셀 보다 재학생 셀의 활동이 두드러

진다. 여섯째, 관심 학교(본인이 소속된 모교 이외에 관심 있는 학교를 선택하여 바로 볼 수 있는 기능)를 지정할 수 있으므로 학교 간의 소문이나 정보가 빠르게 전파된다.

셀의 이용용도로는 첫째, 학교 생활, 친구 소식 등의 공지에 이용한다. 학교 친구들이 모두 볼 수 있는 공간이므로 공지의 용도로 많이 사용한다. 둘째, 친구들끼리 안부 혹은 최근 근황을 묻는데 사용된다. 셋째, 학교에 대한 불만이나 소문 등을 퍼뜨리는 용도로 사용된다.

㉠ 동호회의 특성과 용도

동호회란 특별한 목적(친목, 취미, 학업 등)을 가진 회원(혹은 회원들)이 자발적으로 모임을 생성(운영자/방장이 존재) 하여 그 모임을 운영하고 관리하는 일반 커뮤니티를 다모임에서 지칭하는 말이다.

동호회의 특성은 첫째, 특정 목적을 가진 회원이 자발적으로 생성하는 모임이며 운영자와 방장이 존재한다. 둘째, 호 회 별로 운영자와 방장이 있기 때문에 다모임 관리자(직원)가 관여하는 부분이 거의 없다(불법 동호회 삭제 등 의 처리 외에는 동호회 운영에 거의 관여하지 않는다). 셋째, 셀 내에서 특정 목적을 가진 동호회를 생성하여 운영한다. 동호회의 경우 같은 학교 친구들을 대상으로 하기 때문에 오프라인 모임이나 친목을 도모하는데 효과적이다. 넷째, 회원의 연령층이 10대 후반/20대 초반에 몰려 있기 때문에 감각적이고 트렌드에 민감한 동호회의 활동이 활발하다(예 : 연예인 팬클럽, 패션, 사랑/만남 등). 이밖에 동호회는 주로 정보를 획득하거나 친목을 도모하기 위하여 이용한다.

㉡ 다모임 연령별 회원 비율

다모임의 청소년 회원은 전체 가입자 900만 명 중 14세 에서 24세 사이의 연령층이 약 680만 명 정도로 전체회원의 약 77%에 해당한다. 다모임은 청소년의 비율이 다른 연령층에 비해 높으며, 타 커뮤니

티에 비해 10대 회원의 사용이 두드러짐을 알 수 있다<표 IV-10>

<표 IV-10> 다모임 회원의 연령별 비율

연령	10대 미만	10대	20대	30대	40대	50대 이상
백분율	72%	43%	45%	6%	6%	1%

(2003년 1월 기준)

특히 중고등학교 학생들의 가입 현황을 보면 고등학생의 경우 교육부에서 발표한 학생수 보다 다모임에 가입되어 있는 회원 수가 더 많은 현상을 발견할 수 있다. 이는 중, 고등학교 학생들이 곧 다모임 회원이라는 결론을 이끌어 낼 수 있다.

<표 IV-11> 중고생의 다모임 가입비율

학년	중1	중2	중3	고1	고2	고3
가입비율	56%	84%	91%	100%	104%	101%

※ 교육부에서 발표한 학생 수와 다모임에 가입한 회원 비율 (2001년 교육부 발표 기준)

(2) 다모임 커뮤니티(셀,동호회) 중 청소년 운영자 비율

다모임의 커뮤니티는 셀과 동호회로 이루어 진다. 셀의 경우 전국의 모든 학교를 포함하고 있으며 강제 가입되는 커뮤니티이므로 따로 운영자가 없다. 때문에 다모임의 동호회를 기준으로 청소년 운영자의 비율을 측정 하였다

다모임의 동호회는 약 13만개의 동호회가 운영되어 있으며 그중 셀동호회(셀 내에서 생성된 동호회)의 숫자가 6만5천 개 정도로 전체 동호회의 약 50% 정도를 차지하고 있다

다모임의 청소년 동호회 운영자는 전체 운영자 10만 명 중 8만 명

이 83년에서 90년 사이에 태어난 청소년 운영자이다. 다모임의 커뮤니티 운영자 중 청소년 운영자가 많은 이유는 다모임 전체 동호회 중 절반의 동호회가 셀 동호회 인 것과 무관하지 않다. 결국 다모임의 동호회는 같은 학교 친구들과 취미나 친목을 도모하기 위한 모임이 많은 부분을 차지하며 다모임에서의 커뮤니티 활동은 학교 생활의 연장선상이라는 것을 알 수 있다

<표 IV-12> 다모임 동호회 운영자중 청소년 비율

청소년 운영자	기타
81%	19%

다모임의 동호회에서 회원의 가입 자격을 결정하는 것은 방장의 권한이며, 사이트에서 특정 동호회에 연령이나 자격 요건을 제한하지는 않는다.

(3) 청소년 커뮤니티 유형별 특징

다모임의 청소년 동호회는 셀을 기반으로 한 셀 동호회가 많다는 특징이 있다. 전체 동호회의 약 절반에 해당하는 6만 5천 개 정도의 셀 동호회가 각자의 목적을 가지고 활동을 하고 있다 셀 동호회는 친목을 목적으로 생성되는 동호회가 많으며 취미나 관심사에 관한 정보를 나누기 위하여 만들어진 셀 동호회가 운영되기도 하지만 활동이 활발하지는 않다. 그 이유는 취미나 관심사의 정보 공유의 경우 셀 회원을 대상으로 동호회 회원을 모집하는 경우 회원선택의 폭이 좁고 전문적인 지식을 가진 회원 확보가 어렵기 때문에 더 전문적인 지식을 보유하고 있는 일반 동호회를 더 선호하는 것으로 보인다.

다모임의 청소년 동호회의 경우 팬클럽, 이성/만남, 유행/패션, 게임, 태그 공부 등의 목적을 가진 동호회가 대부분이다. 특히 다모임 특성상 헤어진 동창을 만나고 현재 학교 다니는 친구들과의 관계를 돈독하게 하기 위한 친목/또래 모임이 타 사이트 보다 왕성한 활동을 하고 있다. 친목/또래 모임은 새로운 친구를 사귀기 위한 수단으로도 사용된다.

① 팬클럽

팬클럽의 경우는 약 8600개의 동호회가 활동하고 있으며 연예인에 관심이 많은 청소년들의 성향을 그대로 반영하고 있다. 다모임의 팬클럽은 10대 소녀들이 열광하는 HOT, god, 신화 등의 팬클럽이 왕성하게 활동하고 있으며, 핑클, SES, 전지현, 보아 등 남자회원들을 많이 보유한 팬클럽 역시 적지 않다. 다모임의 팬클럽은 적극적으로 모임을 가진다던가 방송국에서 방청을 하는 것과는 다른 그 스타에 관한 정보를 나누고 팬클럽 회원간의 유대를 돈독히 하는 목적으로 사용된다.

오프라인 활동이 적어서인지 다모임의 팬클럽 동호회는 타 사이트에 비해 수명이 길지 않은 단점이 있다. 팬클럽 동호회의 재미있는 점은 또래 스타일 경우 스타의 다모임 아이디를 서로 공유하는 특징을 보이는데 간혹 스타를 사칭하는 회원을 진자 스타로 착각하는 해프닝이 간혹 일어나기도 한다.

② 이성/만남

다모임에서는 이성 친구와의 만남과 이성친구와 교제 시 필요한 정보 등을 공유하기 위한 동호회가 다수 존재한다. 동호회의 내용은 요즘 청소년들의 적극적인 애정 표현이나 사귀는 이성친구에게 어떤 선물을 하는 것이 좋을까 하는 고민들을 같은 눈높이에서 상담해주고 정보를 공유하는 내용이 많으며 마음에 드는 이성친구를 찾는 목적으

로 이용하는 회원들도 적지 않다.

회원들의 건전한 이성 교제를 장려하고 이성 교제를 하는데 필요한 정보를 나누는 목적의 동호회는 청소년들에게도 좋은 영향을 끼친다고 본다. 외모만을 기준으로 동호회의 가입을 허가하거나 불건전한 목적의 동호회도 존재하지만 그런 동호회는 회원들의 신고로 운영자가 동호회에 관한 제재(안내 메일 발송, 동호회 폐쇄 등) 취하는 방법을 사용한다.

③ 유행/패션

다모임 동호회 중 유행하는 아이템이나 패션에 관한 동호회는 왕성한 활동을 하고 있다. 회원들은 유행이나 패션에 관한 정보를 공유하며 많은 관심을 보인다. 가령, 예를 들어, 어떤 브랜드의 제품을 세일한다거나 일본에서 유행하는 패션 스타일의 소개 등에는 폭발적인 관심을 보인다. 특히 명품과 일본 스타일(니쁜 스타일로 표현)에 집중되는 현상을 보인다.

④ 태그

다모임의 IStlye(회원들의 개인 홈페이지 - 사진, 글, 미니룸 등의 서비스)이 생기기 전에 IStyle의 전신인 프로필에서는 태그를 사용하여 프로필을 꾸밀 수 있었으며 이로 인하여 각종 태그를 사용하여 프로필을 본인의 취향이나 의지대로 꾸미고 즐거움을 느끼는 회원들이 많다 이런 회원들의 프로필을 보고 태그를 배워 본인의 프로필의 질을 향상시키려 한 회원들이 많았다. 때문에 다모임 상위에 랭크된 동호회는 태그 동호회가 많은 부분을 차지하고 있었으며 가입자 또한 평균 5천명을 넘는 활발한 활동을 하였다. 지금은 프로필이 사라져 태그 동호회의 활동이 예전만큼 활발하지는 않으나 여전히 상위에 많은 태그 동호회들이 랭크되어 있다

⑤ 친목/또래

다모임의 회원들은 학교에서 늘 만나는 셀 친구들 이외에도 같은 또래나 지역에서 친구 관계를 넓혀 가기를 원한다. 그렇기 때문에 나이별로, 지역별로 또래 친구를 찾는 모임이 활발하다. 동호회들의 성향을 찾아보면 친구 찾기, 함께 놀기 위한 모임 등 진지한 주제를 가지고 있기보다는 가볍게 만남을 가지고자 하는 동호회가 주류를 이루고 있다. 특히 1만 6천 개의 동호회 중 떠벌 모임이 1만개 정도를 차지하고 있어 같은 또래의 친구를 찾고자 하는 목적이 많음을 알 수 있다.

(4) 청소년 커뮤니티의 운영 및 관리

① 우수 커뮤니티 선정 및 지원

다모임에서는 우수 커뮤니티 지원을 위해 이벤트를 이용한다. 특히 셀의 경우는 이벤트를 통한 셀의 참여를 이끌어 내고 우수 커뮤니티를 선정하기 때문에 선정에 관한 불만을 막을 수 있다. 다모임에서 셀을 대상으로 실시한 이벤트는 수능 이벤트와 출석부 이벤트가 있다.

㉠ 수능 이벤트

전국의 고등학교를 대상으로 하여 수험생에게 격려의 글을 남기게 하여 지역별로 가장 많은 글을 남긴 학교에 수험생 전원에게 엽을 지급하는 이벤트이다. 전국을 4등분하여 네 개의 지역으로 나누었고 각 지역별로 1위를 한 학교에는 다모임에서 직접 엽을 가지고 찾아가 학생들과 함께 이야기하고 격려하는 등의 시간을 가졌다.

수능 이벤트에 참여한 학교들은 정말 열성적으로 셀 회원들 전원에게 이벤트를 홍보하고 이벤트에서 우승하기 위해 노력하는 모습을 보여 주었으며 엽을 전달하기 위하여 학교를 방문하였을 때에도 열렬한 환영을 아끼지 않아 찾아간 직원을 감동 시켰다. 앞으로도 회원들

과 직접 교류하고 셀에 지원할 수 있는 이벤트를 마련하여 시행할 예정이다

㉠ 출석부 이벤트

일정 기간을 정한 후 셀 회원들이 셀에 이벤트 기간동안 꾸준히 방문하면 셀 회원 수와 이벤트에 참여한 회원 수의 비율에 따라 비율이 가장 높은 셀의 회원 전원에게 해당 학교 교복 아바타를 제공하는 이벤트이다.

다모임 회원들의 셀 출석율을 높이고 셀 회원간의 단결력을 높이려는 목적에서 시행한 이벤트이며, 이 이벤트에서 1등을 한 셀 회원 모두가 교복 아바타 의상을 착용하고 타 셀 회원들에게 자랑하는 모습은 학교에 대한 자부심과 셀에 대한 애착을 높이고 열심히 활동하면 보상을 받을 수 있다는 사실을 인식하게 하여 셀에 대한 충성도를 높일 수 있다고 본다.

동호회에 관한 경우는 발전 가능성과 탑재된 자료, 그리고 다모임 이용자가 대부분 수용할 수 있는 동호회를 기준으로 우수 동호회로 선정한다. 그 동호회에 대한 보상은 다모임 메인과 동호회 메인에 노출하여 동호회를 홍보해 주는 것으로 대신하고 있다. 하지만, 실질적으로 동호회의 회원을 늘리기 위해서는 많은 노력(불특정 다수에게 쪽지로 동호회 홍보, 게시판에 이용한 동호회 홍보 등)이 필요하므로 이 방법은 동호회 운영자들에게 큰 환영을 받고 있다.

또한, 운영자들로 이루어진 운영자 포럼에서 열심히 활동하는 방장을 추천하여 매월 1인에게 다모임 사이버 머니를 지급하여 동호회 활동을 적극 장려하는 방법을 사용한다.

㉡ 불건전 커뮤니티의 운영 및 관리

불건전 커뮤니티의 관리는 관리자의 모니터링과 회원들의 신고 등에 의하여 이루어진다 특히 셀의 경우 셀의 관리를 책임지는 방장

이 존재하지 않기 때문에 관리자의 운영과 관리가 절실히 필요하다.

㉠ 불건전 셀의 관리

셀의 경우 각 게시물마다 신고하기 버튼이 있다 회원들이 셀 게시물을 확인 하는 도중 불건전한 내용의 게시물(음란 게시물, 광고성 게시물, 비방성 게시물 등)을 발견하면 신고하기 버튼을 클릭하여 게시물을 신고할 수 있다

신고된 게시물은 다모임police에게로 전달되어 police가 신고된 게시물을 확인하고 게시물 삭제 여부와 게시자의 경고(혹은 강제 탈퇴, 일시 정지 등)여부를 확인하여 적절한 조치를 취하는 방법을 사용하고 있다.

㉡ 불건전 동호회의 관리

동호회 역시 신고와 모니터링에 의해 불건전 동호회를 제재하고 있다. 동호회는 불건전한 목적(음란, 광고, 반사회적 목적)을 가지고 개설한 동호회는 발견 즉시 폐쇄 조치하고 있으며 동호회의 목적이 불건전하지는 않으나 운영상 회원들에게 좋지 않은 영향을 끼친다고 판단되면 관리자가 동호회 게시물 등에 대해 시정조치를 요구하는 안내 메일을 동호회 방장에게 발송한다.

안내 메일을 발송하고 시정이 되지 않으면 2차 메일을 발송하고 2차 메일을 발송하고도 시정이 되지 않으면 방장에게 통지하고 동호회 방장에게는 경고 조치, 동호회는 폐쇄조치 한다.

동호회 내의 불건전 게시물이나 자료등에 관해서는 방장에게 삭제 등의 조치를 할 수 있는 권한을 주며 동호회에 지속적으로 불건전 자료나 게시물을 올리는 회원에 관해서는 신고를 받아 경고 등을 준다.

이 밖에 청소년들의 불건전 커뮤니티를 이용하는 것을 방지하기 위해 예전에는 동호회 캠페인이나 공지 등을 통해 건전한 커뮤니티 이용을 해줄 것을 호소하였으며 현재는 건전하고 활발한 커뮤니티를

선정하여 동호회 메인, 다모임 메인에 노출하고, 우수 동호회를 적극 홍보하여 회원들로 하여금 우수 동호회에 가입하여 활동하도록 유도하고 있다

또한, 불건전 동호회는 신고와 발견 즉시 제재(동호회 폐쇄)를 하여 동호회 활동에 지장을 주어 회원들의 접근을 차단시키고 있다.

③ 불건전 커뮤니티 억제 정책이나 기술적 장치

㉠ 신고제도

다모임은 다모임의 모든 게시물과 동호회에 대하여 신고제도를 시행하고 있다. 다모임 회원들은 다모임 이용 시 발견하는 불건전 게시물이나 불건전 동호회를 다모임의 운영자(혹은 police)에게 신고할 수 있다.

다모임 커뮤니티 이용 중 불건전 게시물/동호회 발견하였을 경우 셀의 경우, 게시물마다 ‘신고하기’ 버튼이 마련되어 있다. 게시물의 내용이 불건전한 내용일 경우 신고버튼을 클릭하여 해당 게시물을 다모임 police에게 신고할 수 있다. 신고된 내용은 police가 검토 후 삭제, 경고 등의 조치를 취할 수 있다. 하지만, 장난으로 허위 신고를 하는 행위는 행위의 빈도수에 따라 역시 규제 대상이 될 수 있다.

셀의 경우는 학교 동문 커뮤니티 성격상(셀 회원들이 서로 알고 있는 사이익명성이 보장되지 않음) 욕설이나 음란성 글, 광고, 명예훼손 성 게시물에 관하여 회원들이 민감한 반응을 보이며 신고 후 처리에도 계속하여 주의를 기울이므로 police나 운영자는 적극적으로 관리에 힘써야 한다.

동호회의 경우 불건전 게시물이나 자료를 삭제하는 권한은 방장에게 있다. 동호회에 불건전 게시물이 등록될 경우 삭제와 관리를 해당 동호회의 방장에게 신고, 삭제 조치가 이루어지도록 한다.

동호회의 관리가 제대로 이루어지지 않아 문제가 발생할 경우 동

호회의 방장에게 안내 메일을 보내 시정하도록 한 후 2차 메일 발송 후에도 문제가 해결되지 않으면 방장에게는 경고 조치, 동호회는 폐쇄 조치 하도록 되어 있다.

동호회는 회원들이 자체적으로 생성하고 운영하는 커뮤니티므로 다모임이라는 관리자가 운영의 많은 부분을 간섭하고 관리하는 것이 아니라 반사회적인 목적을 가진 동호회라거나 혹은 불건전은 방향으로 운영되고 있는 동호회 일 경우 폐쇄나 시정 조치를 권고하는 안내 메일을 보내는 것 정도로 운영을 하고 있다.

㉠ 동호회 개설시의 관련제도

동호회를 개설 시 주민등록 번호 기재로 본인 여부를 한 번 더 확인한다. 주민등록 생성기 사용이나 주민등록번호 도용을 방지하기 위하여 동호회 개설 시에 주민등록 번호를 한 번 더 확인하는 절차를 거친다. 만일, 주민등록 번호가 가입할 때의 번호와 다르다면 동호회 개설은 불가능하다. 동호회의 운영자가 되려면 적어도 본인의 신상명세를 정확하게 기재한 회원만이 동호회 운영자의 자격을 가질 수 있다.

또한, 동호회 명에 금칙단어를 선정해 금칙단어가 들어간 동호회명은 사용할 수 없도록 하였으며 불건전한 목적으로 동호회를 생성하려는 회원들에게 1차적으로 동호회 생성의 어려움을 주어 불건전 동호회의 생성을 차단하고자 하고 있다. 금칙 단어는 sex 외 다수를 포함하고 있으며 대부분 음란 동호회 방지를 위해 사용하고 있다

현재 다모임 커뮤니티의 경우 가입의 여부는 방장이 결정하는 것이기 때문에 다모임에서 자체적으로 가입요건을 강화하는 경우는 없다. 하지만, 다모임에서는 건전한 커뮤니티 생성을 위하여 모니터링과 신고에 언제나 주의를 기울이고 있으며 불건전 동호회의 발견과 신고 즉시 조치를 취하고 있다

(5) 커뮤니티 운영 현장에서 느끼는 대안과 쟁점거리

청소년을 대상으로 한 커뮤니티를 운영하다 보면 회원들이 인터넷의 익명성을 이용하여 커뮤니티 자체를 악용하는 경우가 많다. 특히, 타인의 명예훼손, 주민등록 도용과 같은 문제를 심각하게 인식하지 못하고 본인의 감정대로 문제를 처리하는 일이 많이 있다. 예를 들어 “김철수”가 “이영희”라는 사람의 이름을 이용하여 “이영희”의 소속 셀에 “이영희”의 명예를 훼손하는 글을 올려도 이 것이 범죄가 된다던가 본인이 그렇게 행동함으로써 얼마나 큰 피해가 발생하는지 정확히 인식하지 못하고 있다.

청소년들에게 인터넷 사용을 할 때의 주의 사항이나 청소년들이 인터넷을 잘못 사용했을 경우의 문제점 등을 정확히 인지하고 학교 등의 오프라인 상에서 청소년들에게 인터넷 사용 교육이 필요하다. 청소년들에게 인터넷을 사용할 때의 에티켓을 교육하는 일이야말로 현 인터넷 사용 행태를 보았을 때 정말 시급한 문제가 아니라 할 수 없다. 오프라인 교육을 통해서 청소년들에게 온라인 예절 교육과 인터넷에서 범죄 행위 등에 대해 청소년들에게 충분히 인지시킬 수 있는 교육이 시행되어야 할 것이다.

또한, 인터넷 사용에 있어서 인터넷이라는 환경이 일반 오프라인 환경과는 완전히 다른 세계라고 인식하고 있기 때문에 발생하는 문제점도 많다. 위에 언급한 명예훼손도 오프라인에서 대자보를 붙여서 실명을 거론하여 인격을 모독하는 행위는 이루어지지 않지만, 인터넷 상에서 명예훼손을 하는 행위는 그 결과와 본인의 행동에 대한 정확한 인식 없이 익명성을 이용하여 빈번하게 이루어지고 있다. 특히, 인터넷 상품에 관한 인식은 오프라인 상품과 크게 차이를 보인다. 인터넷에서 무형의 상품을 판매하는 것은 부당한 이익을 회사에서 취한다고 생각하는 회원들이 많다.

최근 들어 그 인식이 점점 변화되어 가는 추세이긴 하지만, 아직까지는 사이버 상품에 대한 정확한 개념이 없어 인터넷 회사의 사이버 아이템 판매를 비난하는 회원들이 적지 않다. 예를 들어, 오프라인에서는 미성년자인 회원이 부모 몰래 부모 주머니에서 돈을 꺼내어 물건을 구입한다고 하더라도 그 물건을 판매한 상점에 죄를 묻지는 않는다. 하지만, 온라인의 경우, 미성년자가 부모 동의 없이 충전을 한 경우 그 죄를 온라인 회사가 고스란히 묻게 되어 있다. 이는 분명히 잘못된 미성년자가 저질렀지만, 상품이 눈에 보이지 않기 때문에 회사가 부당한 이득을 취했다고 생각하는 데서 발생하는 문제이다. 특히, 아이템을 구매 한 후 회사측에 마음에 들지 않아서, 다른 것을 구매하고 싶어서 라는 이유로 아이템을 사이버 머니나 일반 현금으로 환불을 요구하는 회원들 역시 인터넷 상품 가치에 대하여 정확하게 인식하지 못하기 때문에 발생하는 문제라 할 수 있다.

또한, 인터넷에서 발생한 각종 범죄 역시 인터넷 회사의 관리 책임을 묻는 경우가 다반사이다 이 문제 역시 오프라인에서는 범죄가 일어난 장소의 소유주에게 책임을 묻지는 않지만, 오프라인에서는 인터넷 서비스를 제공하는 사업자가 모든 관리의 책임이 있다고 일반적으로 인식하는 데서 문제가 발생한다고 볼 수 있다. 때문에, 청소년은 물론 일반 성인들에게도 온라인 공간이 오프라인과 동떨어진 공간이 아닌 현실 생활의 연장이라는 것을 확실하게 인지시켜야 할 필요가 있는 것이다.

현재의 법 역시 오프라인과 온라인에 법 적용을 할 때도 한가지 죄에 관하여 따로 법 조항이 있는 것이 아니라 같은 법을 적용시켜야 할 것이다. 온라인에서만 적용되는 법 조항이 인터넷은 실생활과 다른 공간이라는 인식을 더욱 부추길 수 있다

결국, 인터넷이라는 것도 인간이 만든 하나의 공간이다. 때문에, 현실과 떨어져 생각할 수 없는 생활의 일부라는 인식을 많은 사람들

이 가져야 할 것이다 온라인 공간에 대한 회원들, 그 외 모든 인터넷 유저들이 실생활과 아무 상관없는 만들어진 공간이 아니라 현실 생활을 반영하고 현실의 연장선에 있는 공간이라는 사실을 정확하게 인식하여야 할 것이다.

3. 사이버커뮤니티에서 청소년유해정보 실태와 대응방안

김 기 봉 (정보통신윤리위원회 제도연구부장)

1) 사이버커뮤니티의 일반현황

인터넷 이용자수, 이용률의 증가와 더불어 주요 포털사이트의 사이버공동체(커뮤니티) 증가 등으로 사이버공간은 이제 일상공간으로 정착되고 있는 것을 알 수 있다.

<표 IV-13> 주요 포털사이트의 커뮤니티 수 (단위 : 천개, 누계치)

구 분	'99	'00	'01	'02 6월	'03 4월
다음	36	326	980	1,400	2,500
프리챌	-	170	760	992	1,100
네이트(라이코스)	7	60	92	150	185
네티앙	2	17	42	51	52

이렇게 커뮤니티 서비스의 급속한 증가와 더불어 커뮤니티 내의 불법·청소년유해정보 유통 및 사기사건 등 사이버커뮤니티의 역기능의 문제가 등장하고 있다 예를 들어 온라인상에서 커뮤니티가 다양화 되어 신유형서비스를 제공함에 따라 단순한 동호회 활동을 넘어서 정보매매를 목적으로 하는 상업성 커뮤니티까지 등장하고 있다. 인포마스터(infomaster.co.kr)의 경우 개인이 커뮤니티를 개설하고 정보를 매매하는 새로운 개념의 사이트로서 커뮤니티의 대다수가 성인그룹이다

2) 사이버커뮤니티의 유형과 특성

(1) 사이버커뮤니티의 유형

현재 사이버커뮤니티의 유형은 크게 5가지 유형으로 나누어 볼 수 있다. 첫째로는 화상 채팅, 아바타 채팅 등 채팅을 중심으로 한 채팅사이트에서의 커뮤니티가 있다. 둘째로는, 카페, 동호회 클럽 외레즈 등의 포털 사이트내에서의 커뮤니티를 들 수 있다. 셋째로는 메신저와 P2P를 이용한 커뮤니티, 넷째로는 게시판, 방명록, 웹메일을 통한 커뮤니티, 다섯 번째로는 온라인 게임등을 포함한 기타 커뮤니티 등이 있다.

(2) 사이버커뮤니티 관심 영역의 특성

사이버커뮤니티의 관심영역에 따른 특성을 정리하면, 첫째, 오프라인 공동체들의 가상 공동체화를 들 수 있다. 예를 들면 가족/친지/동창회, 개인홈페이지, 지역정보, 아이러브스쿨 등이 제시된다.

둘째, 단순한 대화와 만남의 장으로서의 사이버커뮤니티를 들 수 있다. 채팅, 게시판, 방명록, 전자우편 등을 통한 커뮤니티구성을 예로 들 수 있다.

셋째, 사회적, 공공적 문제의 관심영역에 대한 것으로 안티사이트, 온라인설문, 온라인논쟁, 사이버선거 등이 대표적인 사례이다.

넷째, 오락적 관심영역과 관련된 것으로 카페, 동호회, 와레즈사이트, 온라인 게임 등의 모임으로 볼 수 있다.

(3) 사이버커뮤니티의 문제점

사이버커뮤니티가 가지고 있는 전반적인 문제점으로는 첫째, 온라인 토론문화의 부재(편중된 안티문화), 둘째, 공동체적 관계보다 개인적 관계의 확장, 셋째 편중된 관심사 및 이용계층(연예정보, 섹스정보), 넷째, 계층간, 지역간 의 정보화격차 및 끼리끼리 문화의 확대, 다섯째, 커뮤니티의 남용, 여섯째, 성인사이트 운영업체에서 카페를 개설하여 링크하는 것, 마지막으로 회원수가 많은 카페들이 현금을 주고 카페를 양도하여 카페의 성향이 바뀌는 결과를 초래하기도 한다.

3) 주요 포털사이트의 커뮤니티 운영 현황

(1) 조사대상 및 기간

국내 포털사이트의 운영현황을 조사하기 위해 2003년 2월 1일부터 2월 15일까지 주요 포털 사이트인 네띠앙, 네이버, 네이트, 다음커뮤니케이션, 드림위즈, 신비로, 심마니, 야후, 엠에스엔, 엠파스, 코리아닷컴, 프리젠틸, 하나포스, 하이텔, 한미르 등 15개 포털사이트를 선정하여 기본적인 운영실태를 조사하였다.

(2) 조사결과

국내 15개 포털사이트의 커뮤니티 운영과 관련된 일반현황과 청소년관련 운영내용, 신고센터 운영현황 등을 요약하면 <표 IV-14>와 같다.

<표 IV-14> 주요 포털사이트의 커뮤니티 운영현황

사이트명	커뮤니티 운영현황	청소년전용커뮤니티 운영여부	신고센터 운영현황
네띠앙 (www.netian.com)	· 커뮤니티 운영수는 49,425개이며 클럽(네띠앙 동호회와 작은모임이 네띠앙 클럽으로 통합됨)은 네띠앙의 정상 이용자로써 네띠앙 클럽약관에 동의한 회원이면 누구나 가능하도록 하고 있음 · 클럽을 가입하거나 개설하는 데에는 비실명 아이디 회원도 가능함	· 운영되고 있지 않음	· 스팸메일, 불량음란자료 게시, 게시판에 욕설, 돈벌이 등의 글 게재, 불량대화자 등 불량이용자에 대한 신고센터 운영 · 스팸메일방지정책, 법률적 규제, 대처방법 등에 대한 안내 제시
네이버 (www.naver.com)	· 네이버는 성인 동호회는 운영되고 있지 않으나, 한게임의 경우 4만개 정도의 게임 동호회가 운영되고 있음 · 네이버클럽이 약 4000~5000개 정도 개설되어 운영되다가 2002년부터 운영을 중단한 상태임	· 주니어 네이버가 운영중 · 회원가입에 있어서는 14세미만을 위한 별도의 회원가입 창 등이 마련되어 있지만 실제로 만20세 미만인 경우 실명인증이 이루어지지 않아 주민번호생성기로 허위가입이 가능 · 청소년이 성인 커뮤니티에 가입할 수 있음은 물론, 성인들도 청소년 커뮤니티에 접속이 가능하다는 문제점이 지적됨	· 스팸메일, 불량홈페이지, 불건전앨범(음란물, 타인의 명예훼손, 저작권침해 등의 내용이 담긴 앨범), 개인정보도용 등에 대한 신고센터 운영 · 개인정보도용의 경우 해결방법 등의 안내 제시

사이트명	커뮤니티 운영현황	청소년전용커뮤니티 운영여부	신고센터 운영현황
네이트닷컴 (www.nate.com), 라이코스	· 클럽이라는 명칭으로 운영되고 있으며 약 167,522개에 이름 · 카테고리 컴퓨터/인터넷, 게임, 만화/애니메이션, 팬클럽 등 · 허위주민번호로 커뮤니티 개설, 탈퇴, 가입 등이 자유로움	· 운영되고 있지 않음	· 스팸메일, 채팅불량이용자, 홈페이지 불법이용자, 소프트웨어 복제, 음란물, 기타 등 신고센터 및 관련법률, 신고방법 등에 대해 자세히 안내하고 있음
다음 커뮤니케이션 (www.daum.net)	· 카페라는 명칭으로 운영되고 있으며, 약 200만 개에 이름 · 커뮤니티를 개설하는 사람의 실명확인작업을 하고 있으며, 성인인증이 안되는 청소년의 경우 통장사본 및 신분증 등을 제출받아 카페 개설 절차를 밟도록 하고 있음	· 꿈나무(http://kids.daum.net)라는 명칭으로 운영중 · 카테고리 '숙제 랩프', 플래시 천국, 스타 사랑, 컴퓨터 세상, 게임방 등 · 청소년전용 공간이라도 성인이 접속할 수 있도록 하고 있음	· 카페내에 '사이버 클린카페'를 운영하고 있으며, '신고센터', '함께하는 클린카페', '사이버범죄', '유해정보차단프로그램' 등으로 구성됨 · 신고처리, 절차, 사례와 함께, 클린카페 지키미 카미의 활동 등이 자세히 소개됨
드림위즈 (www.dreamwiz.com)	· 클럽이라는 명칭으로 커뮤니티가 운영되고 있으며, 약 6만개에 이름 · 허위로 가입한 아이디를 통해 커뮤니티의 개설, 가입, 탈퇴가 자유로움	· 운영되고 있지 않음	· 행운의 편지, 돈버는 사이트, 저작권침해, 명예훼손, 음란물, 스팸메일, 불량홈페이지, 불량클럽 등에 대한 신고방법, 처리 등을 안내

사이트명	커뮤니티 운영현황	청소년전용커뮤니티 운영여부	신고센터 운영현황
신비로 (www.shinbilo.com)	· 커뮤니티는 신비로 클럽이라는 명칭으로 운영되고 있으며, 운영숫자는 총 4,164개로 조사됨 · 실명인증을 받은 신비로 회원만이 클럽을 가입하거나 클럽을 개설할 수 있음	· 운영되고 있지 않음	· 서비스 불편신고, 게시판·자료실·마이홈 불량이용자, 스팸메일 발송자 등에 대해서 신고담당자에게 이메일을 통해 신고하도록 하고 있음
심마니,천리안 (simmanichol.com)	· ‘정보의 바다’, ‘일상에 서의 탈출’, ‘만남이 행복한 사람들’ 등으로 분류된 클럽이 운영되고 있으며, 운영수는 약 4만개에 이릅니다 · 허위주민번호로 회원가입은 물론 커뮤니티 개설, 철폐, 가입 등이 가능	· 운영되고 있지 않음	· 게시판 형식으로 운영되고 있으며, 행운의 편지, 개인정보도용, 언어폭력, 쇼핑물 사기 등에 대한 신고방법 및 신고센터 안내

사이트명	커뮤니티 운영현황	청소년전용커뮤니티 운영여부	신고센터 운영현황
야 후 (kr.yahoo.com)	· 현재 별도의 커뮤니티가 운영되고 있지 않으며, 2003년부터 운영 예정 중인 것으로 조사됨	· 꾸러기야후(http://krclub.kids.yahoo.com)라는 명칭으로 약 10개의 카테고리로 분류되어 약 4만개가 운영되고 있음 · 전체 사이트가 허위로 가입이 가능하기 때문에 청소년전용 커뮤니티에 성인의 접속이 가능하며, 비실명으로 커뮤니티를 개설, 가입, 탈퇴할 수 있음	· 스팸메일, 불법게시물, 불량채팅이용자, 불법경매품 등에 대한 신고센터 운영
msn (www.msn.co.kr)	· 커뮤니티 운영수는 42,185개로 조사됐으며, 커뮤니티를 가입하거나 운영하는데 아이디만 있으면 누구나 개설 및 활동이 가능함	· 운영되고 있지 않음	· 특별히 신고센터라는 코너를 별도로 만들어 놓고 있지 않으며, 준수사항(http://groups.msn.com/conduct?pgmarket=ko-kr)이라는 코너에서 상호 존중, 준법성, 책임성, 아동 및 개인 정보와 재산 보호 등 4가지 준수사항을 제시하고 있음

사이트명	커뮤니티 운영현황	청소년전용커뮤니티 운영여부	신고센터 운영현황
엠포스 (www.empas.com)	· 현재 커뮤니티가 운영되지 않고 있으며, 2003년부터 운영계획 중인 것으로 조사됨	· 운영되고 있지 않음	· 스팸메일, 불법게시물, 불건전홈페이지, 건의사항 등의 신고센터 운영
코리아닷컴 (www.korea.com)	· 커뮤니티를 개설할 때 “커뮤니티 발기인 명단, 운영회칙, 운영진명단, 메뉴구성안, 운영계획서, 개설신청자 신분증 사본” 등을 사이트 운영자에게 제출하도록 함 · 실명확인은 물론 불합리한 커뮤니티에 대해서는 개설 불가 및 폐쇄할 수 있도록 하고 있음 · 많은 수의 커뮤니티보다는 까다로운 절차를 통해 개설된 100여개의 소수 커뮤니티가 운영되고 있다는 것이 특징	· 운영되고 있지 않음	· 스팸메일, 불량동호회, 게시판불량게시물, 채팅불량이용자 등에 대한 신고센터 운영
프리챌 (www.freechal.com)	· 커뮤니티 운영수는 공개되어 있지 않으며, 커뮤니티 가입시 프리챌 멤버십 회원으로 가입을 하여야만 커뮤니티의 생성이 가능 (멤버십회원은 유료로 가입하여야 하며 월정액 회원과 기간제 회원으로 나누어짐) · 결제방법에서 실명인증을 받기 때문에 실명아이디가 아닌 사람은 커뮤니티를 개설할 수가 없으나, 커뮤니티 가입시에는 아무 제한이 없음 · 활발한 활동, 우수 콘텐츠 및 디자인 등을 심사해서 인증해주는 인증커뮤니티 제도를 운영하고 있는 것이 특징	· 초, 중학생 전용 커뮤니티 운영중 · 커뮤니티 내부에 초·중학생만 가입, 활동할 수 있는 커뮤니티가 구별되어 있음 · 초·중학생 확인 절차에는 학교, 주민번호, 보호자 주민번호, 연락처 등을 기재하도록 하고 있음	· 신고대상회원, 신고대상 커뮤니티, 처벌기준, 관련신고기관, 저작권 및 저작권접권에 대한 도움말, 신고방법 등에 대해 자세히 안내되어 있음

사이트명	커뮤니티 운영현황	청소년전용커뮤니티 운영여부	신고센터 운영현황
하나포스 (www.hanafos.com)	· 커뮤니티 운영수는 8442개이며, 커뮤니티 회원가입에 대해서는 하나포스 회원이기만 하면 가능함	· 운영되고 있지 않음	· 특별한 신고센터가 운영되고 있지 않음
하이텔 (www.hitel.net)	· 커뮤니티 운영수는 공개되어 있지 않음 · 커뮤니티를 생성하려면 하이텔에 가입되어있는 유료 이용자여야 하며, 5명이상의 발기인이 있어야 함 (발기인은 유저그룹 개설 신청 당시 하이텔 유료 또는 무료 이용자여야 함)	· 운영되지 않고 있음	· 특별히 신고센터가 운영되고 있지 않음
한미르 (www.hanmir.com)	· 팬클럽, 게임, 학교/학원, 친목/세대, 음악, 만화/애니메이션 등 18개의 카테고리로 나뉘어 커뮤니티가 운영되고 있으며, 커뮤니티 수는 공개되어 있지 않음 · 허위주민번호를 사용해 커뮤니티에 대한 개설은 물론 가입, 탈퇴 등이 자유로움	· 운영되고 있지 않음	· 불량이용자, 불법음란홈페이지, 스팸메일, 불법게시판 등의 메뉴로 구성되어 있으며, 특별한 내용없이 담당자에게 이메일로 신고하도록 하고 있음

(3) 문제점

조사 결과 국내 포털 사이트의 국내 포털 사이트의 문제점은 다음과 같다.

첫째, 대부분의 포털사이트는 전체 사이트 가입시 실명인증이 아닌 허위 주민번호로 가입이 가능하여 1인당 여러개의 아이디를 만들

어 사용할 수 있었다. 특히 청소년의 경우 주민번호생성기를 통한 허위가입, 익명성을 바탕으로 한 언어폭력 등 각종 사이버범죄 유발 요인이 되고 있었다.

둘째, 청소년들이 많이 이용하는 커뮤니티나 채팅방 역시 비실명으로 개설이나 가입, 탈퇴 등이 자유로와 청소년들이 불건전 채팅 및 불건전 커뮤니티에 노출될 가능성이 많았다

셋째, 청소년 전용 공간이 마련되어 있는 곳이 극히 일부이며, 청소년전용 커뮤니티가 운영되는 곳도 비실명으로 개설·가입등이 가능하여 성인들 접속에 무방비 상태였다.

넷째, 자체적으로 신고센터가 운영되고 있으나 실제 처리결과, 사례 등에 대한 구체적인 활동에 대한 확인이 불가능하였다.

4) 사이버커뮤니티 불건전정보 유통실태 및 문제점

(1) 커뮤니티사이트내 아동포르노 유통현황

커뮤니티내에서의 아동포르노 유통현황에 대한 조사는 2003년 5월 7일부터 5월 26일까지 실시되었으며 조사 대상은 국내 주요 커뮤니티 사이트(다음, 한미르, 인포마스터, 드림위즈, 네이트, 하나포스 등)를 선정하여 실시하였다.

조사방법은 조사대상 커뮤니티 사이트에서 ‘아포’, ‘아동포르노’, ‘포르노’, ‘물리타’, ‘로리타’, ‘포경’ 등의 검색어를 입력했을 때 나타나는 정보를 우선적으로 적용한 결과를 중심으로 분석하였다.

주요 조사내용은 커뮤니티명, 운영자, 회원 수 등 기본적인 사항과 더불어 커뮤니티 메뉴 구성, 아동포르노 게시형태 및 내용, 아동포르노 게시자 및 게시물의 국내외 여부 등이다

(2) 조사결과

조사 결과 이번 조사기간 나타난 아동 포르노 관련 커뮤니티는 59개가 검색되었으며 이 같은 숫자는 한정된 인원으로 짧은 시간 동안 조사 검색한 한계를 든다면 현재 유통되고 있는 아동포르노를 담은 커뮤니티는 더욱 많을 것으로 예상되어진다.

포털사이트에 개설되어 있는 아동 포르노 관련 커뮤니티를 조사하기 위해 ‘아포, 롤리타, 포르노’(검색어 : 로리타, 롤리타, 포경, 아포, 아동포르노) 등의 검색어를 사용하여 쉽게 검색되는 정보가 있는지 점검하였으며, 몇몇 사이트는 검색어 이외에 방법으로 검색하였다.

이번 조사결과 각 포털마다 운영되고 있는 커뮤니티의 몇십만개에 이르러 일일이 검색하지 못한 한계를 가지고 있으며, 유료로 이용해야 하는 커뮤니티는 메뉴명 등의 기본 내용만을 파악할 수 있었다.

중요한 조사결과를 요약하면, 먼저 59개 커뮤니티의 명칭을 조사한 결과 검색된 대부분의 커뮤니티가 성관련 동영상·정지영상이 있음을 암시하고 있었으며 ‘로리타’ 등 노골적으로 아동포르노가 있음을 나타내는 커뮤니티명을 사용(11개)하기도 하였다. 그리고 노골적으로 아동 포르노가 있음을 암시한 경우는 다음카페에서 두드러지게 나타났으며, 특히 ‘포경’ 등의 제목을 가진 다음 카페(8개)에서 아동 포르노를 게시하는 것으로 나타났으며 회원 수는 적게는 2명에서 많게는 3,000명에 이르는 커뮤니티까지 다양하게 존재하고 있었다.

둘째, ‘운영자’가 아동 포르노를 가장 많이 게시되었다는 점이다. 59개 커뮤니티에서 누가 아동 포르노를 게시하는가를 조사한 결과 17개 커뮤니티에서 운영자가 직접 게시하는 것으로 나타났으며, 회원이 게시하고 있는 경우는 15개, 운영자와 회원 모두 게시가 가능한 경우가 4개였으며, 확인이 불가능한 경우가 21개로 나타났다.

셋째, 커뮤니티 메뉴 중 일부 메뉴에서 아동포르노가 제공되고 있었다. 59개 커뮤니티의 메뉴 구성을 조사, 전체 메뉴를 아동포르노 관련 내용으로 구성하였는지, 아니면 일부 메뉴로서 존재하는지 알아본 결과 아동 포르노만 게시한 경우가 8개로, 일부 메뉴로 구성된 경우가 48개로 대부분의 커뮤니티는 다른 성인 동영상을 제공하면서 부분적으로 제공하고 있는 것으로 나타났으며 나머지 4개의 커뮤니티는 확인이 불가능하였다. 또한 메뉴 중 부분적으로 아동 포르노를 게시하고 있는 경우는 일반 야사(야한) 자료실에 있거나, 메뉴만 있고 자료가 없는 경우도 있었으며, 아동 포르노 관련 자료를 유료로 운영하고 있는 커뮤니티도 존재하고 있었다.

넷째, 아동 포르노 게시형태는 대부분 ‘정지영상’이었다. 아동 포르노의 게시 형태는 59개 중 35개 커뮤니티가 정지영상 형태로 제공하고 있었으며 게시된 대부분의 정지 영상이 아동의 부분적인 성기나 누드사진이었다. 한편 동영상을 게시하고 있는 곳은 1개였고, 정지영상과 동영상을 동시에 게시하고 있는 경우는 5개 커뮤니티에서 나타났으며 18개 커뮤니티는 비공개 등으로 확인이 불가능하였다.

다섯째, 정지영상은 ‘해외에서 유입’된 것이 대부분이었다. 게시되어 있는 아동 포르노가 해외 아동을 대상으로 했는지 국내 아동을 대상으로 한 것인지 조사한 결과 해외 아동들의 사진을 게시한 경우가 59개중 27개로 대부분은 해외 아동을 대상으로 한 것이나 5개 커뮤니티는 국내 아동을 대상으로 한 것으로 나타났으며, 국내와 해외 아동 대상은 5개, 확인불가의 경우는 22개로 나타났다. 또한 국내 아동이 대상이 된 경우는 ‘포경’관련 커뮤니티로 야설(야한 소설)을 게시한 경우로 나타났다.

(3) 문제점

조사결과에 따른 문제점을 정리하면, 첫째, 현재 성인 커뮤니티의 성인그룹의 가입조건은 19세 이상의 성인에게만 한정되며 실명가입을 원칙으로 하나 틀린 주민번호를 입력하면 가입이 이루어지지 않지만 이름이 틀리는데도 불구하고 주민번호가 맞으면 가입되는 경우가 있었다. 이렇게 주민번호를 도용하는 경우는 차단이 불가능할 뿐만이 아니라 이것은성인카테고리가 아닌 타그룹에서 제공하는 성인물에는 청소년이 무방비 상태로 노출되고 있음을 의미하는 것이다.

<표 IV-15> 청소년의 커뮤니티 위장 가입 경험 여부

	가명 및 성인으로 위장 가입경험	빈도수	백분율
음란물 접촉빈도 (음란사이트)	있 다	261	27%
	없 다	709	73%

출처 '인터넷불건전정보유통에 대한 청소년의식조사', 배영, 서울YWCA간담회자료, '01. 10. 24

둘째, 커뮤니티 가입시 연령제한 없이 무료가입 되어 청소년들의 운영·가입이 급증하고 있으며, 특히 음란·불법자료가 많을수록 이용도가 높은 것으로 나타나고 있다('사이버상 청소년유해요소 모니터링 자료' . 청소년보호위원회, 2003 7. 31)

셋째, 단어 필터링(검색차단)이 되는 사이트도 적용 단어가 한정돼 있고 금칙어도 특수기호나 숫자 등과 조합하면 제대로 작동되지 않아 현실적으로 유명무실한 상태로 볼 수 있다.

<표 IV-16> 주요 포털사이트의 금치어 현황

사이트명	금치어수	사이트명	금치어수
네오위즈	'abuse' 등 4,839개	야후코리아	'100%무료섹스' 등 732개
네이버	'007섹스샵' 등 1,435개	코리아닷컴	'molca' 등 297개
네이트	'18' 등 177개	프리첼	'자위행위' 등 402개
드림위즈	'개자지' 등 70개	엠폍스	'여고생' 등 25개
삼마니	'갈보' 등 59개	다 음	'거시기' 등 569개
천리안	'강간' 등 59개	MSN	'빠구리' 등 2,419개

※ 정보통신윤리위원회 내부조사자료

넷째, 커뮤니티 운영자의 개인정보가 대부분 비공개와 익명이어서 청소년 여부를 확인하기가 어렵다.

다섯째, 업체들은 음란성이 심한 일부 카페는 자체 폐쇄시키지만, 운영자가 다른 이름으로 카페를 재개설해 운영, 실질적인 제재 조치는 힘든 상황이다.

5) 대응방안

첫째, 정보통신윤리위원회의 사이버커뮤니티에 대한 기획모니터링의 지속적 시행 및 시정이 요구된다. 특히 신고센터 신고내용, 불건전 대화방 및 커뮤니티, 불량이용자 등 청소년들에게 유해한 정보 등에 대한 지속적인 모니터링과 신속한 처리·삭제 등 신속한 대응 등은 필수적이라고 할 수 있다.

둘째, 각종 커뮤니티사이트에서 활동 중인 사이버커뮤니티들의 자체 정화활동을 지원함으로써 육성·발전의 기회로 삼을 수 있도록 건전한 사이버커뮤니티 활동 사례를 발굴하고 이를 확산시킬 수 있도록 사이버커뮤니티 활동지원이 필요하다. 건전하고 양질의 콘텐츠를 갖춘

기능적 커뮤니티와 공동체성을 공유할 수 있는 정감적 커뮤니티의 활성화가 필요하다.

세째, ISP차원의 인터넷 선택 서비스인 GREEN NET(Family Access Network) 서비스의 보급·확산 지원해야 한다. GREEN NET은 인터넷을 원활히 사용하지 못하는 학부모들이 선택하기 적합하며, 2001.12.1일부터 H社에서 동 서비스를 제공 중에 있어, 2003. 6월말 현재 약95만 명의 가입자 확보되어 있다. 이 GREEN NET 서비스는 ISP가 유해사이트를 입력해 놓은 전용서버를 설치하여 유해콘텐츠를 네트웍 차원에서 차단해 주는 서비스로, 현재 일부 ISP들이 서비스 제공 중이다. 또한 GREEN NET의 보급·확산을 위해 공익차원의 홍보를 강화하고, 기술지원, 유해사이트 DB지원 등 각종 지원방안 마련 추진 중에 있다.

넷째, Green Zone 구축을 통한 청소년권장정보 개발 및 서비스 확대하고 「청소년권장정보 종합포털사이트」를 구축하여 청소년에게 유익한 정보를 쉽게 이용할 수 있도록 지원함으로써 국내외의 유익한 교육 및 오락 콘텐츠 유통을 촉진시키는 것이다 또한 메일을 통해 전송되는 불건전정보의 차단을 위한 ‘어린이전용메일계정’ 발급을 확대하고 어린이 전용 콘텐츠로 구성되고 운영되는 새로운 도메인(kids.kr)의 도입을 위한 적극적인 검토가 이루어져야 한다. 해외의 아동 도메인 전용 콘텐츠 및 미국 kids.us 도메인 도입 추진현황 조사 등 다각적인 제반 준비작업 추진중에 있다 이것과 더불어 학부모, 민간단체, 네티즌 등의 검증을 받은 화이트리스트를 학교를 통해 보급하고, 청소년들이 자체적으로 유익한 콘텐츠를 개발, 보급하도록 홍보 및 시상활동 전개가 함께 이루어져야 할 것이다.

다섯째, 사업자들의 자율시정을 유도하고 민간단체감시단체의 활동에 대한 지원 강화와 사업자, 학부모, 이용자간의 정기적인 협의창구를 운영하도록 유도하고 이것을 정보윤리담당자가 다시 이 창구를 운

영하도록 하는 등 자율 규제 강화가 이루어져야 한다. 이와 관련한 “청소년보호담당자 지정 의무화” < 전자신문, 2003. 7. 21 >에 대해서는 다음과 같이 보도되었다.

“청소년보호위원회는 인터넷 포털, 커뮤니티, 채팅사이트 등 청소년 접속이 많은 인터넷사이트 운영업체에서 앞으로 음란물 유통방지 등 청소년보호 업무를 전담할 청소년보호담당자를 반드시 지정, 운영해야 하도록 하는 내용의 청소년보호법 개정(안)을 마련하여 이르면 오는 9월 정기국회에 상정할 계획”

- 청소년보호담당자 지정 대상에는 문자채팅·영상채팅·메신저사이트(20여개), 청소년 접속이 많은 커뮤니티사이트(10여개), 정보검색 등 포털사이트(20여개) 등이 인터넷 관련 업체들이 대거 포함될 예정

- 청소년보호담당자는 △청소년보호와 관련한 자율정화계획의 수립·시행 △콘텐츠 또는 게시물 중 청소년보호와 관련된 이용자의 불만처리 △청소년보호위원회가 요청하는 청소년보호 관련업무 처리 등의 역할을 맡게 됨

여섯번째, 시민단체 등과 공동으로 정기적인 ‘사업자 자율규제 평가제도’를 도입하여 자율시정을 유도가 있어야 한다. 그러나 이것을 위해서는 우선 인터넷사업자 및 사업자단체의 불건전정보, 청소년유해정보 등에 대한 대응과 자율정화 활동에 대한 객관적이고 공정한 평가를 실시하고 그 평가결과를 일반국민에게 공개적으로 공표하여 인터넷사업자의 사회적 경각심 고취시킴으로써 불건전정보에 대해 부적절한 대응업체에 대해서 시정이 이루어질수 있도록 하는 것이다.

정보통신서비스제공자의 불건전정보 대응활동에 대한 평가지표 개발과 관련해서는 소비자불만처리 신고센터의 운영 여부, 성인정보에 대한 청소년유해매체물 표시 여부, 정보통신윤리위원회의 시정요구 반영 여부, 청소년유해매체의 경우 연령, 실명 확인의 여부, 게시판의 불건전정보 모니터링 여부, 불건전정보에 대한 대응 전담 인력 확보의 여부, 사업자간의 윤리강령 제정·준수의 여부 등을 기준으로 설정해야 할 것이다

일곱번째, 청소년·교사·학부모, 사업자 등을 대상으로 한 정보통

신윤리교육을 지속적으로 확대 실시와 청소년, 직장인, 주부 등 인터넷 주사용 계층을 대상으로 한 정보윤리 교육 프로그램을 개발·보급하고 이에 따른 자체적인 정화 노력과 이용문화조성을 위한 다양한 방법을 적용해야 한다. 온라인캠페인, 온라인토론회, 정보통신윤리코너 등이 좋은 예라고 할 수 있다. 또한 이에 따른 일선 교사의 정보통신 윤리 상담 및 지도 전문성을 강화하기 위해 정기적인 연구활동 및 지도 사례발표를 지원하는 등 정보통신 윤리교육을 활성화시킬 수 있는 지원이 있어야 할 것이다.

4. 청소년의 건강한 사이버커뮤니티 활용 방안

조 동 기 (한국정보통신정책연구원 연구위원)

1) 사이버공간과 사이버커뮤니티

(1) 사이버공간의 특성

사이버공간은 그 기술적 특성과 사회문화적 특성이 결합되는 공간이다(Kitchin, 1998). 사이버공간의 기술적 특성은 물리적인 접속장치, 대역(bandwidth), 프로토콜(protocol), 사용자 인터페이스(interface) 등에 따라 정해지며, 사회적 특성은 사용자에게 대한 관리와 통제의 방식, 경계(boundary)와 개방성, 정체성의 단서, 상호작용의 방식 등에서 차이가 날 수 있다. 인터넷의 사이버지형(cyberscape)은 다양하며, 크게 동기적인 채널과 비동기적인 채널로 구분할 수 있다. 대화방, 온라인 게임, 메신저/파일공유 서비스 등은 동기적 채널의 예이고, 전자우편/메일링 리스트, 유즈넷/게시판, 웹사이트 등은 비동기적 채널의 예이다.

사이버공간의 커뮤니케이션 기술을 동기성, 작용방식, 상호작용, 익명성, 그리고 공개성 등을 기준으로 비교해 보면 <표 1>과 같이 나타난다(도준호·조동기 2000, Smith and Kollock 1998). 전자우편과 메일링 리스트는 발신자 주도(push) 매체이고 게시판과 파일 공유서비스는 수신자 주도(pull) 매체이다. 동기적인 채널인 채팅, 쪽지, 온라인 게임은 상호적이다. 전자우편이나 메신저는 일대일 커뮤니케이션에 주로 사용되는 반면에 게시판이나 파일공유 서비스는 다대다 통신을 가능하게 해 준다.

<표 IV-17> 사이버공간 기술의 특성 비교

	동기성1)	작용방식	상호작용	익명성2)	가상성3)
전자우편	비동기적	발신자	일대일	낮음	낮음
메일링 리스트		주도	다대다		
게시판	비동기적	수신자	다대다	높음	중간
유즈넷		주도			
채팅	동기적	상호적	일대일	중간	중간
대화방			다대다		
인스턴트 메신저	동기적	상호적	일대일	낮음	낮음
쪽지			일대일		
온라인 게임	동기적	상호적	일대일	중간	높음
		다대다			
파일공유서비스	동기적	수신자	다대다	높음	낮음
		주도			

주 1) 실시간 커뮤니케이션 여부(synchronicity)

2) 정체확인이 어려운 정도(anonymity)

3) 현실공간과 유리된 정도(virtuality)

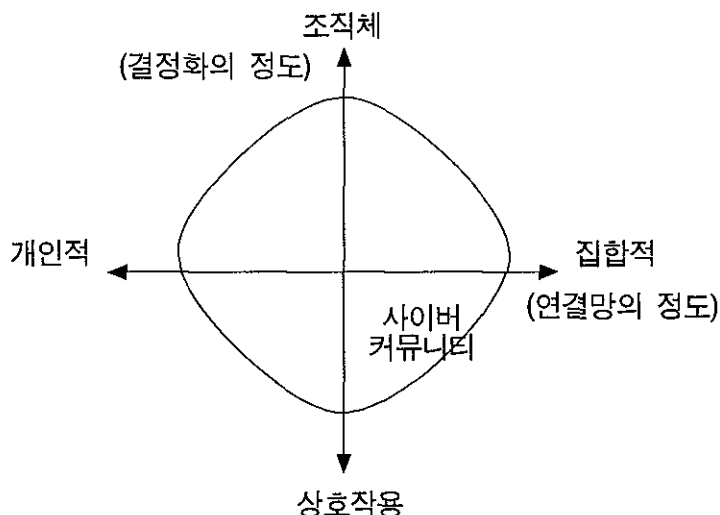
사이버공간에서 발생하는 커뮤니케이션이 어떤 것이든 간에 경험적인 연구들에 따르면, 커뮤니케이션 경험에 대한 평가를 결정하는 것은 기술의 속성이라기보다는 그런 경험에 대한 개인의 인식이다. 사이버공간에서는 커뮤니케이션 당사자의 정체노출의 정도와 커뮤니케이션 내용의 공개 정도도 채널에 따라 차이를 보인다. 커뮤니케이션 과정에서 상대방의 정체가 감추어지는 정도인 익명성(anonymity)의 측면에서는 전자우편과 메신저가 낮은 편이고 게시판이나 파일공유 서비스는 높은 편이다. 이러한 익명성은 커뮤니케이션의 내용이 일반에게 공개되는 정도인 공개성(publicity)과 밀접한 관련이 있다. 공개성이 높은 채널에서 익명성이 높다고 할 수 있으나 반드시 그런 것은 아니다. 실제로 등록된 회원전용 게시판의 경우 공개성은 높지만 익명성은 낮다.

(2) 사이버커뮤니티

사이버커뮤니티에 대한 느슨한 정의는 사이버커뮤니티를 집단적 컴퓨터매개커뮤니케이션(CMC)과 동일한 것으로 보는 것이다. 전자우편 토론 그룹, IRC와 같은 대화방, MUD나 MOO와 같은 온라인 게임, 또는 유즈넷 뉴스그룹 등이 온라인 공동체의 예가 될 수 있다. 보다 경제적인 관점에서는 공동체 성원들이 만들어내는 콘텐츠에 강조점을 두면서 ‘가상공동체’를 콘텐츠와 커뮤니케이션이 통합되면서 컴퓨터 매개 공간으로 정의한다. 이러한 관점에서는 사이버커뮤니티의 ‘실제’ 공동체로서의 특성보다는 콘텐츠(contents)에 대비되는 개념으로서의 커뮤니티(community)가 사이버공간상에서 사람들을 어떻게 사업적인 목적으로 끌어들이느냐에 초점을 두는 접근방식이다.

사이버커뮤니티에 대한 보다 많은 정의는 단순한 집단 CMC가 아니라 그를 통해 형성되는 집합체의 사회적 측면에 초점을 두고 있다. 가장 일반적으로 수용되고 있는 Rheingold에 따르면 ‘가상공동체’는 “충분한 수의 사람들이 통신망상에서 충분한 인간적인 감정을 가지고 개인적 관계들의 망을 형성할 수 있을 만큼 충분한 기간동안 사이버공간에서 공적인 토론을 수행할 때 출현하는 사회적 집합체”이다.

사이버커뮤니티는 두 가지 축을 기준으로 정의될 수 있다. 하나는 연결망(network)의 차원으로서, 다양한 사람들과 개인적인 관계를 맺고 있는 특정 개인을 중심으로 형성되며 다른 성원들 간에는 반드시 어떤 관계가 형성되지 않는 개인적 공동체(personal community)를 한 끝으로 하고, 공동체에 속한 성원들 모두가 상호 관계를 형성하는 집합적 공동체(collective community)를 다른 끝이 된다. 다른 하나의 축은 결정화(crystallization)의 정도인데, 사람들 간의 단순한 상호작용(interaction)에서부터 사회적 역할이 체계화된 조직체(organizations)에 이르기까지 다양한 형태로 나타날 수 있다.



[그림 IV-2] 사이버커뮤니티의 개념화

이러한 두 가지 축을 기준으로 한 공동체는 “지속적이고 빈번한 상호작용, 공유된 규범, 가치, 의례, 정해진 경계와 집단정체성의 형성”을 특징으로 하며, 대면접촉, 공식적인 회원가입, 물리적 장소의 공유 등을 전제로 하지 않기 때문에 인터넷상에서 웹 사이트를 매개로 결성되고 운영되는 사이버커뮤니티에도 적용될 수 있다.²⁾

사이버커뮤니티는 다양한 기준에 따라 유형화시켜 볼 수 있다. 가장 일반적인 구분은 공동체의 목적에 따른 것으로 성원들 간의 사귄과 만남을 주축으로 하는 교체/친목 공동체, 정보의 획득이나 교육을 목적으로 하는 정보/교육 공동체, 취미나 오락의 추구를 위한 취미/오락 공동체, 그리고 정서적인 지원이나 사회적 지원을 위한 정서/지원 공동체로 구분될 수 있다.

공동체의 개방성의 정도에 따라 완전히 개방된 공개형과 폐쇄적

2) Daum의 카페, Freechal이나 Dreamwiz의 커뮤니티, Sayclub이나 Cyworld의 club 등이 대표적인 예이다.

인 비공개형, 그리고 그 중간 형태로서 공동체의 관리자가 중재하는 중재형이 있을 수 있다. 공동체의 출발점에 따라 온라인 기반형과 오프라인 기반형이 있을 수 있다. 온라인 기반형은 공동체의 형성이 온라인에서 이루어졌고 나중에 오프라인으로 이어진 형태이다. 오프라인 기반형은 오프라인에서 형성된 공동체가 온라인으로 이어진 형태이다. 공동체의 성원에 초점을 두는 유형화는 거래, 관계, 관심, 환상이라는 구분을 하고 있다. 이러한 구분은 주로 경제적인 정의에 따른 것으로 상품구매와 같은 거래가 공동체의 유형으로 설정되고 있고, 교제나 친목을 관계로, 취미는 관심으로, 그리고 오락은 게임으로 구체화되어 환상이라는 범주로 구분되고 있다. 실제적인 사이버커뮤니티는 이러한 이념형이 혼재하는 경우가 대부분이다.

2) 사이버커뮤니티의 동학

(1) 미시적 동학

비교적 단순한 사회적 딜레마 상황인 ‘죄수들의 딜레마’에 대한 Axelrod의 연구는 사람들 간의 협동에 필요한 세 가지 조건을 밝혀내고 있다. 첫째 조건은 ‘상호작용’으로서 당사자들이 향후에도 만날 수 있는 가능성을 만들어 내기 위해서 상호작용이 지속적으로 이루어져야 한다. 둘째는 ‘정체의 일관성’으로서, 참여자들이 서로를 확인할 수 있도록 일관된 정체를 유지해야 한다. 마지막 조건은 ‘행적의 기록’으로서, 상호작용 당사자들이 상대방의 과거 행위에 대한 기록을 통해 적절한 방식으로 행위할 수 있게 된다.

사이버커뮤니티에서 개인의 정체를 확인하는 단서에는 사용자 ID, 전자우편주소, 사용자정보(profile), 홈페이지, 글의 논조(voice), 실명(확인가능한 경우), 대화명 등이 있으며 각각은 익명성이나 책임성 등

에서 차이가 난다. 이러한 단서들이 전달하는 메시지의 특성에 따라 신호로서의 신뢰성이 달라진다. 정직한 발신자와 기만자간의 비대칭성을 극대화시킴으로써 기만자의 비용이 커지게 하는 ‘헨디캡 원칙’을 따르는 신호를 평가신호(assessment signals)라고 하고 그렇지 않는 신호는 관례신호(conventional signals)라 한다. 확인된 실명, 구축과 관리에 시간과 노력의 투자가 요구되는 홈페이지, 기관이 밝혀질 수 있는 전자우편주소, 쉽게 조작될 수 없는 암시적(given-off) 신호인 논조 등은 평가신호에 가까워서 상대적으로 신뢰성이 있는 반면에 대화명이나 사용자 ID는 관례신호에 가깝다. 온라인상에서 정체성의 기만은 사회적 범주 기만, 정체도용, 정체성 은폐 등과 같은 다양한 형태로 나타난다.

사이버커뮤니티 참여자들 간의 상호작용은 주로 문자(text)의 교환을 통해서 이루어진다. 최근 들어 화상회의, 인터넷전화, 웹캠과 같은 멀티미디어 도구들의 활용이 점차 늘어나고 있지만 현시점에서 지배적인 상호작용의 매체는 문자라고 할 수 있다. 문자적 상호작용은 게시판 글쓰기/읽기, 문자 대화방, 메모/쪽지 등을 통해 이루어지며, 이것이 확대되어 전화나 대면적 만남으로 이어지기도 한다. 상호작용은 크게 적대적 상호작용 행위와 긍정적 상호작용 행위로 구분해 볼 수 있다.

대면적 공동체에서와 마찬가지로 사이버커뮤니티에서도 반사회적인 행위가 실제로 발생하고 있다. 플레이밍(flaming), 트롤링(trolling), 스팸(spam), 사이버강간(cyber-rape) 등이 대표적인 적대적 상호작용 행위이다. 모든 사이버커뮤니티에서 적어도 어느 정도는 욕설이나 악의적인 논평과 같은 언어폭력이 존재한다. 대면적 공동체에서와 마찬가지로 사이버커뮤니티에서도 적대적인 행위보다는 협력적이고 긍정적인 행위를 통해 공동체를 강화시켜 주는 행위가 보다 더 중요하다. 이러한 긍정적 상호작용 행위는 정보지향적 행위, 유희지향적, 정서지

향적 행위 등으로 구분된다.

사이버커뮤니티에서 신뢰의 형성은 주로 평판을 통해 나타난다. 일반적으로 신뢰는 과정(process), 특성(characteristics), 또는 제도(institution)에 기초하여 형성되는데, 온라인상에서는 상대적 익명성으로 인하여 특성이 문제시되며, 비공식성으로 인하여 제도의 영향력이 미약하기 때문에 신뢰는 주로 평판의 형성과 같은 과정에 기반을 두게 된다. 평판은 “어떤 사람에 대해 다른 사람이 부과하는 속성”이며, 사회적 신뢰 형성의 토대가 된다. 동일한 맥락에서 Godwin은 사이버커뮤니티가 제도적 기억장치(institutional memory), 즉 집단의 행위와 역사에 대한 지속성 있는 기록을 만들어야 한다고 주장한다

(2) 거시적 동학

Ostrom은 성공적인 공동체에서 공통적으로 발견되는 주요한 특성을 밝혀내고 있는데, 여기에는 집단경계의 규정, 규범과 규칙, 감시와 제재 및 갈등해소 기제 등이 포함된다. 사이버커뮤니티에서는 탐지, 사회통제, 조정의 비용과 효과가 현실 기반 공동체와는 매우 다르기 때문에 집단의 규모가 커진다고 해서 무임승차의 가능성이 높아지거나 조정의 비용이 증대되는 것은 아니다. 특히 사이버커뮤니티에서는 규모가 커진다고 해서 개인 행위의 가시성이 줄어들지 않으며, 오히려 성원의 수가 많아질수록 무임승차의 영향력이 더 커진다고 할 수 있다.

집단의 경계가 분명해야 집합재의 생산에 기여하지 않은 외부자가 그 혜택만 누리는 것을 방지할 수가 있다. 집단경계의 이러한 중요성에서 불구하고 사이버커뮤니티에서는 경계를 만들고 유지할 수 있는 수단이 제한되어 있다. 사이버커뮤니티의 안정성을 증가시키는 방법의 하나는 회원가입절차를 엄격히 하는 것이다. 공개형 공동체에서

비공개형이나 중재형으로 옮겨가는 것이다. 다른 방식은 성원의 자격을 위계화시켜 등급에 따라 콘텐츠 활용이나 커뮤니티 활동에 대한 차별적인 권한을 부여하는 것이다.

모든 성공적인 공동체에는 공동 자원의 활용이나 집합재의 생산 및 관리에 관한 명시적 또는 암시적인 규칙이 존재한다. 대부분의 사이버커뮤니티에서도 규범과 규칙이 존재한다. 이러한 규칙은 관련 공동체 전체에 적용되는 전역규범(global norms)과 특정 공동체에만 적용되는 지역규범(local norm)이 있을 수 있으며, 전역규범은 흔히 서비스의 제공업체에 의해 만들어지기 때문에 개별 성원들은 그 수정과정에 참여할 수는 기회는 매우 제한되어 있다.

집단의 경계가 설정되고 적합한 규범이 형성되어 있다고 하더라도 규칙의 위반을 감시하고 위반자를 처벌할 수 있는 체계가 마련되지 않으면 성공적인 공동체로 발전할 수가 없다. 감시(monitoring)와 제재(sanction)는 규칙위반자의 처벌뿐만 아니라 다른 사람들이 공동의 자원을 합당하게 이용하고 있다는 점을 확신시키는 방식이기도 하다.

사이버커뮤니티에서는 감시는 용이해지지만 제재는 더 어렵게 된다. 온라인 커뮤니케이션은 전자적 흔적을 남기기 때문에 규범의 위반자를 감시하는 것이 쉽고 비용이 적게 들 수가 있다. 일부 사이버커뮤니티에서는 해택의 일부를 철회하거나 활동이나 자격을 제한하는 제재체계를 가지고 있다. 게시판의 글쓰기 제한에서부터 극단적으로는 회원자격의 박탈(추방)이나 서비스에 대한 접근을 차단할 수도 있다. 그러나 대부분의 사이버커뮤니티에서는 비공식적인 제재에 의존한다. 여기에는 집단적 무시, 공개적인 모욕이나 창피주기 등이 포함된다. 모든 규범과 규칙이 완벽할 수는 없기 때문에 특정한 규칙의 적용과정에서는 애매한 영역이 존재하기 마련이다 따라서 그에 수반되는 갈등을 효과적으로 관리할 수 있는 장치도 마련되어야 한다.

요컨대 사이버커뮤니티의 특성은 미시적 측면에서 성원 정체의 유동성과 상대적 익명성, 비대면적 상호작용과 탈금제(disinhibition), 행적에 대한 전자적 기록, 그리고 거시적 측면에서 경제의 개방성, 자생적인 규범과 제도, 제재수단의 제약 등으로 요약될 수 있다.

사이버커뮤니티에서 제공되는 많은 혜택은 공공재(public goods)와 유사한 속성을 가지고 있어서, 그 생산에 대한 기여와는 상관없이 누구나 그 혜택을 얻을 수 있는 것이다. 비경합성과 비배제성을 특성으로 하는 공공재를 제공함으로써 한 공동체에 속한 모든 사람들이 더 좋게 될 수도 있지만, 공공재의 생산을 보장하는 것은 결코 아니다.

공공재의 제공은, 무임승차에 대한 유혹에도 불구하고 개인들이 공공재의 제공에 기여할 수 있도록 유도하는 동기부여(motivation)와 동기부여가 된 개인들을 조정(coordination)하는 문제를 해결해야 한다. 온라인 상호작용은 공공재의 생산에 기여하는 비용을 다양한 방식으로 감소시킬 수 있으며 조정비용도 감소될 수 있다. 많은 공공재의 제공은 집단의 행위를 필요로 하지만, 디지털 통신망으로 인하여 단 한 사람의 정보나 조언의 기여도 공공재로 변화될 수 있다. 집단 내의 한 개인이 공공재를 제공하는 비용을 스스로 제공할 능력과 의사가 있는 집단을 “특권집단”(privileged group)이라고 한다.

사이버커뮤니티에서 기여를 촉진하는 요인들에는 예기적 상호성, 자기표현, 이타주의 등이 있을 수 있다. 예기적 상호성은 일반화된 상호성(generalized reciprocity)에 기초한 것으로 자신의 기여에 대한 직접적인 보상은 없더라도 공동체의 누군가가 차후에 자신에게 도움을 주는 기여를 하리라는 기대이다. 개인들의 자기표현의 욕구도 기여를 촉진하는 요인인데, 다른 사람으로부터 인정받고자 하는 욕구의 실현으로서 개인적 평판(reputation)의 형성과, 중요한 일의 실행과정에서 자신이 효력을 미쳤다는 실효성(efficacy) 의식이 있을 수 있다. 이타주의는 다른 개인 또는 집단의 요구를 충족시켜 주려는 이타심이나,

자신이 헌신하고 있는 집단에 기여하고자 하는 욕구에서 비롯되는 것이다.

3) 사이버문화와 사이버커뮤니티

(1) 사이버문화의 특성

사이버공간에서 탈체현(disembodiment)과 신체적 신호의 빈곤은 개인이 정체를 실험할 수 있는 기회를 제공한다는 긍정적인 측면과 정체성 기반과 은폐의 수단이 될 수 있다는 부정적인 측면을 동시에 가지고 있다. 사이버공간에서는 또한 대면적 상호작용에서 발견되는 단서나 기호의 많은 것이 탈각됨으로써 익명성의 유지가 가능해진다. 신체의 직접적인 관여를 필요로 하지 않는 사이버공간에서는 시간과 공간의 제약이 현실공간에 비해 크게 감소된다. 실시간 상호작용에서 사이버공간이 장소의 제약을 완화시켜준다면 비동기 커뮤니케이션에서는 시간을 단축시켜준다.

사이버공간의 기술은 양방향적인 커뮤니케이션을 가능하게 하며, 커뮤니케이션 당사자들이 서로 피드백을 활발히 할 수 있게 해준다. 또한 사이버공간의 기술은 문자, 음성, 화상을 통합하는 멀티미디어의 활용을 가능하게 함으로써 상호작용성을 높여준다. 사이버공간 기술은 개인들의 활동에 대한 지속성이 있는 전자적 기록을 남기고 정보의 전파를 용이하게 한다. 전자적 기록과 전파의 긍정적인 측면은 안정적인 정체성과 결합되어 익명적인 행위자들에 대한 평판(reputation)의 형성을 가능하게 해 줌으로써 사이버공간에서 신뢰가 나타날 수 있게 해 준다는 것이다. 반면에 부정적인 측면은 개인정보의 유출과 감시의 가능성을 증가시킨다는 점이다.

익명성으로 인하여 사이버공간에서는 의견의 표현을 자유롭게 하

고 구속감이 적으며 보다 개방적인 태도를 가지게 되는 탈금제 효과(disinhibition effect)가 나타난다 이에 따라 언어폭력, 절제되지 않은 비판, 분노, 혐오, 두려움이 표현되기도 하고, 현실공간에서는 쉽게 접근할 수 없는 음란물이나 폭력물과 같은 지하 세계가 드러나기도 한다. 탈금제의 긍정적인 측면은 사람들이 자아를 탐구하고 문제해결을 시도하며 존재의 새로운 방식을 추구한다는 것이고, 부정적인 측면은 사람들이 맹목적인 카타르시스를 추구하거나 불건전하거나 병리적인 감정과 심성이 쉽게 표현될 수 있다는 것이다.

누구에게나 참여가 허용되는 사이버공간은 다양한 관심사와 의견이 교환되는 장이 되고 있다 네티즌들은 다양한 유형의 사람들 그리고 수많은 사람들과 커뮤니케이션 할 수 있으며, 인터넷 게시판이나 뉴스그룹을 통해 매우 희귀한 관심을 가진 사람과도 연결될 수 있다. 인터넷 검색 엔진을 이용하여 자신의 관심에 초점을 맞춰 수많은 웹사이트를 검색함으로써 자신의 기호에 맞는 사람이나 집단을 찾아낼 수도 있다. 정보검색을 위한 효과적인 수단들이 등장함에 따라 사이버공간의 개방성과 다양성은 크게 증가할 것으로 예상된다.

시간적 제약과 공간적 한계를 벗어나게 해주는 사이버공간의 기술은 네티즌들이 현실공간에서는 구현할 수 없는 상상의 세계를 펼칠 수 있게 해 준다. 초월성(transcendancy)은 현실적 제약을 뛰어넘어 새로운 세계를 가능하게 해 주며, 가상성(virtuality)은 현실공간에서는 불가능한 새로운 세계에 대한 사고실험과 역할연기를 가능하게 해 준다. 이러한 초월성과 가상성으로 인하여 네티즌들은 시공간적 또는 사회적 장벽으로 쉽게 시도할 수 없는 행위를 실험해 볼 수 있고 자신만의 이상적 세계를 탐험해 볼 수도 있으나, 다른 한편으로는 사람들이 복잡하고 문제가 많은 현실로부터 도피하려는 경향을 강화시킬 수도 있다.

현실공간에서 사람들 간의 연결은 기본적으로 지리적인 근접성에

기초하고 있지만, 사이버공간에서는 관심의 유사성에 기초하고 있다. 사이버문화의 연결성은 네티즌들이 선입견이나 고정관념에 영향을 받지 않고 아이디어와 관심의 공유를 바탕으로 쉽게 관계를 형성하는 경향을 보여준다 또한 전파성은 사람들 간의 관계를 통해 정보나 메시지가 신속하게 전달되어 나가는 사이버공간의 특성을 말하는 것으로, 사람들 간의 관계의 망이 사이버공간의 다양한 매체들을 통해 유지되면서 소문이나 정보가 지속적으로 전파되는 고리를 형성한다.

견해나 사고가 중시되는 사이버공간에서는 타인의 정체나 역할에 대한 인식과 기대가 이념형(ideal type)으로 수렴되는 경향이 있다. 이러한 경향은 상이한 정체성이나 역할간의 대비를 더욱 뚜렷하게 만들어으로써 잠재적인 마찰의 소지를 더 키울 수도 있다. 또한 극단성은 사이버공간에서 정규분포의 중심으로부터 멀리 떨어진 사고나 행위가 쉽게 발생하는 경향을 보여주는 것으로, 이러한 특성 때문에 현실공간에서는 드러나지 않는 극단적 사고나 행위가 사이버공간에서는 더 쉽게 표출되고 전파되는 경향이 있다.

(2) 사이버문화의 영향

사이버문화가 사이버공간이나 현실공간에 미치는 영향은 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 동시에 가지고 있다 사이버문화의 익명성과 탈금제라는 특성은 자유로운 의견의 표현과 정체의 실험을 가능하게 해 주지만 무책임성과 무절제를 조장할 수 있다 개방성과 다양성은 그 자체로의 가치뿐만 아니라 평등한 대화상황의 형성이라든가 참여의 기회 확대라는 긍정적인 측면을 포함하고 있지만, 집단의 경계가 개방됨으로써 개인행위에 대한 집단규범의 영향력이 약화될 수도 있다

연결성과 전파성은 공동체의 형성, 정보의 공유, 정보원천의 다양

화를 촉진하는 반면에, 공동체와의 동일시로 인한 탈개인화 때문에 절제되지 않은 행위를 조장할 수 있고 검증되지 않은 정보와 반사회적 행위를 쉽게 확산시킬 수 있다. 초월성과 가상성은 현실공간의 장벽을 극복하게 해 주고 자유로운 사고의 실험을 가능하게 해 주지만 현실 감각의 약화와 현실도피 경향을 초래할 수 있다. 선명성과 극단성은 다양한 사회적 역할을 이해하는 틀을 제공해 줄 수도 있지만 고정관념에 기초한 왜곡된 현실인식과 비정상적인 행위를 조장할 수 있다.

<표 IV-18> 사이버문화의 특성과 사회적 영향

문화의 특성	사회적 영향	
	긍정적	부정적
익명성 · 탈금제	자기표현, 정체실험	무책임성, 무절제
개방성 · 다양성	지위의 평등화, 참여기회 확대	무임승차, 집단규범 약화
연결성 · 전파성	공동체 형성, 정보공유	탈개인화, 비검증 정보 확산
초월성 · 가상성	장벽 극복, 사고실험	현실유리, 현실도피
선명성 · 극단성	역할이해	고정관념, 비정상적 행위

사이버공간은 기술적으로는 현실공간과 구별되는 측면이 많지만 사회적 측면은 현실공간과의 연속성이라는 특징을 보인다. 사이버공간의 네티즌은 현실공간에서 살아가는 실제적인 개인들이다. 현실공간에 발을 딛고 살아가고 있는 사람들이 사이버공간으로 들어갈 때 사회적·문화적 옷을 벗어버리는 것이 아니라 그대로 가지고 가는 경향이 더 크다. 기술적으로는 사이버공간에서 개인들이 자아와 정체성을 실험할 수 있는 기회는 열려있지만, 사회적으로 가능한 선택의 폭은 제한되어 있다는 것이다.

개인행위에 영향을 주는 중요한 사회적 변수라 할 수 있는 성별,

직업, 나이, 학력, 지역 등의 변수는 사이버공간에서도 지속적으로 영향력을 발휘하고 있다. 사이버공간에서 개인의 정체성 변용이나 실험은 사회적 진공상태(social vacuum)가 아닌 각 개인이 위치하고 있는 구체적인 사회적·문화적 맥락에서 이루어진다. 개인이 자신의 본래 정체체를 의도적으로 숨기려고 해도 글쓰기 양식이나 언어, 사고방식 등과 같은 Goffman이 말하는 암시적인(given-off) 단서들이 존재하기 때문에 사이버공간에서의 완전한 익명성은 제한적으로만 가능하다.

사이버공간에서는 자아정체와 역할에 대한 기대가 이념형으로 수렴되는 경향이 있다. 신체나 외모가 아닌 사고나 아이디어가 우선시되는 사이버공간에서는 정체성 실험이나 역할연기가 자유롭게 되지만, 상대방의 정체나 관계에 대한 개인의 인식은 이념형적으로 구성된 틀에 입각해서 이루어진다는 것이다. 이는 상이한 정체성이나 역할간의 대비가 더욱 뚜렷해지고 그만큼 잠재적인 마찰의 소지가 더 크다는 것을 의미한다. 성별을 예로 들면 기술적으로는 사이버공간에서는 남성과 여성뿐만 아니라 중성, 양성 등 다양한 선택이 가능하지만 현실 공간의 남성과 여성이라는 기본적인 구분이 지속되며 더 나아가서 이념형적인 남성상과 여성상에 대한 추구가 빈번하게 나타나는 것을 볼 수가 있다. 빈번한 플레이밍(flamming)의 발생, 성희롱, 언어폭력 등은 상당 부분 이러한 이념형에 기초한 정체성/역할인식의 결과라고 할 수 있다.

탈체현을 특징으로 하는 사이버공간에서는 정체가 유동적일 수 있지만 장기적으로는 정체성의 일관성과 안정성이 유지된다. 특정한 시점의 개별적인 사례에 대한 연구들은 사이버공간에서의 변화무쌍한 개인들의 정체성 실험에 대한 일화를 보고하고 있지만, 장기적으로 사이버 정체성은 상대적인 일관성과 안정성을 유지하는 것으로 보인다. 정체성의 일관성이나 안정성이 없으면 자신이 속한 하위문화(subculture)에서 중요시되는 평판의 형성의 불가능하기 때문이다. 예를 들어 범망

의 추적을 두려워하는 해커들도 행적의 추적이 가능한 가명성(pseudonymity)의 형태로 자신의 정체성을 유지하고 있다. 사이버공간의 개인들이 변덕스러운 자신변신을 하는 것은 아니기 때문에 익명성이 항상 사회적 무책임성으로 이어지는 것은 아니다.

요컨대 사이버공간은 현실공간의 사회문제들이 드러나는 장으로서, 현실세계의 문제를 포착하고 이해할 수 있는 기회를 제공해 준다. 사이버공간에서 흔히 나타나는 반사회적인 언어폭력, 성희롱, 인신공격, 성숙되지 못한 토론문화 등은 바로 우리 사회의 현실적인 모습이라고 할 수 있다. 이러한 현실적인 기반을 고려하지 않고 사이버공간만의 문제로 간주한다면 기술적인 봉합은 될 수 있을지언정 근본적인 해결을 되지 못할 것이다. 사이버공간의 반사회적 행위나 부작용을 통해 현실사회의 문제를 들여다보고 현실적인 문제에서 문제의 뿌리를 찾아내는 접근이 노력이 요구된다. 또한 사이버공간의 역기능이 인터넷의 본래적 속성도 아니고 일부 병리적인 심성을 가진 이용자들의 특성도 아니라는 점을 다시 한번 명심할 필요가 있다.

4) 사이버커뮤니티 활성화 방안 모색

(1) 청소년과 사이버커뮤니티

사이버공간에서는 다양한 문화가 나타나며, 그것은 인터넷이라는 기술적 특성뿐만 아니라 그것을 이용하는 사용자에 의해서도 많은 영향을 받는다.³⁾ 특히 인터넷 사용자 인구에서 큰 비중을 차지하고 있는 청소년층의 특성을 주목할 필요가 있다. 현실공간에서 자신들의 놀이공간을 쉬게 발견하기 힘든 청소년들에게 사이버공간은 다른 어떤 공

3) 청소년과 남성 중심의 온라인 게임, 고급 이용자와 전문가들의 참여가 높은 뉴스그룹, 대중적으로 사용되는 전자우편, 여성들이 많은 사용하는 대화방 등은 사용자 층에 따라 독특한 문화 현상을 보이고 있다.

간보다도 신명나는 터가 될 수 있다. 많은 청소년들이 온라인 게임이나 채팅에 매료되는 이유도 사이버공간이 그들에게 특별한 매력을 주기 때문일 것이다.

사회심리학자들에 따르면(Suler 1996) 청소년이 가지고 있는 기본적인 욕구와 동기를 이해함으로써 청소년들이 사이버공간이라는 새로운 공간과 쉽게 친해지고 매료되는지를 이해할 수 있다고 한다. 첫째, 청소년기에는 자신의 정체성을 탐색하고 실험한다. 인간의 자아정체성에 대한 탐구는 평생에 걸쳐 지속되는 것이지만 부모의 품을 떠나 자신만의 삶을 생각하게 되는 청소년기에는 정체성의 문제가 특히 중요하다는 것이다. 둘째, 청소년은 소속감과 친밀감에 대한 욕구가 강하다. 청소년기에는 특히 이성과의 친밀한 관계를 형성하고자 하는 욕구가 강해지고, 자신이 소속감을 느낄 수 있는 집단이나 동료를 찾게 된다. 셋째, 청소년기는 부모와 가족으로부터 분리되는 시기이다. 청소년들의 정체 탐구, 새로운 관계형성과 친구 만들기는 부모와 가족으로부터 이탈하여 독립적인 삶을 꾸리려는 동기에서 출발한다. 넷째, 청소년기는 좌절감을 분출하는 시기이기도 하다. 학업문제, 가족문제, 이성문제 등을 스스로 고민하고 해결해야 하는 청소년들은 많은 좌절감을 경험하기 때문에, 청소년들은 성적이고 공격적인 좌절감을 분출하려는 욕구가 강해진다.

익명적이고 공간적 제약을 벗어나서 다양한 사람들과 만날 수 있는 사이버공간은 이러한 욕구를 가진 청소년들이 이끌리게 되는 공간이 된다. 신체가 드러나지 않기 때문에 자신의 정체성을 실험하고 탐구할 수 있으며, 다양한 배경과 가치, 관심, 성격을 가진 사람들과 상호작용할 수 있다. 또한 부모와 가족으로부터의 독립을 추구하면서도 기존의 보호막으로부터 벗어나는 두려움을 가진 청소년들에게, 인터넷은 가정에 머물면서도 새로운 세계를 탐험할 수 있는 기회를 열어주고 있다. 익명적인 사이버공간에서 그들은 욕구와 좌절감을 쉽게 표현하

게 된다.

(2) 사이버커뮤니티의 활성화 방향

건강한 사이버커뮤니티 활성화 방안의 모색은 사이버공간의 기술적 특성, 사이버커뮤니티의 문화, 청소년기의 사회적 특성 등을 종합적으로 고려하는 데서 출발해야 할 것이다. 다양한 차원, 다양한 관점에서의 방안이 모색될 수 있는데, 여기서는 connection, contents, culture라는 세 가지 범주를 중심으로 생각해 본다

① 청소년의 정보이용능력 배양 - connection은 사이버커뮤니티의 형성과 참여를 위한 기본조건으로서 접근성, 가용성, 정보이용능력의 차원에서 발생하는 정보격차를 해소하는 문제이다. 통계상으로 청소년층의 대다수가 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타나고 있지만, 사회적 취약계층의 청소년들은 필요한 하드웨어의 부족이나 비용부담 때문에 인터넷 자체에 대한 접근이 어려운 실정이며, 특히 새로운 기술이 빠르게 발전하면서 더 많은 청소년들에게 문제가 되는 것은 이용능력의 부족이다. 따라서 정규교과과정에서 정보이용능력 배양을 위한 교육이 보다 체계적으로 실시할 필요가 있고, 이를 담당하는 교사의 전문성 제고도 요구된다.

② 청소년을 위한 콘텐츠의 개발 및 보급 - 사회적으로 문제가 되고 있는 청소년들의 음란물, 게임, 채팅 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 있는 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 개발과정

에서는 청소년들의 수요나 요구를 충분히 반영함으로써 자신들의 것으로 받아들여지도록 해야 할 것이다

③ 건강한 커뮤니티 모범사례 발굴 및 전파 - 사이버공간의 역기능 해소라는 관점에서 탈피하여 사이버문화의 긍정적 가치를 적극적으로 발현시키는 사이버커뮤니티 활성화 방안이 모색될 필요가 있다. 그 하나로 청소년 관련 전담 기구나 사업자의 주관 하에 청소년들이 평가하여 우수 커뮤니티를 발굴하여 모범사례로 인정하고 지원함으로써 청소년을 위한 건강한 커뮤니티의 활성화를 유도할 필요가 있다. 또한 학교의 특별 활동이나 생활수기 등을 통해 사이버커뮤니티에서의 활동 경험을 공유할 수 있게 함으로써 다양한 유형별로 우수 사례를 보여줌으로써 청소년들에게 우수 사이버커뮤니티를 확산시키는 계기를 마련할 수 있을 것이다.

④ 자율성을 바탕으로 한 커뮤니티 문화 형성 유도 - 사이버커뮤니티에서의 반사회적 행위를 자율적으로 통제할 수 있는 커뮤니티 문화의 형성을 유도해야 할 것이다. 사이버커뮤니티는 청소년들의 자발적인 참여에 기초하고 있기 때문에 사회적 통제가 실효성을 거두려면 이러한 자율성을 충분히 살리는 것이어야 한다. 많은 사이버커뮤니티에서 자생적으로 형성되는 규범들이 보여주듯이 네티즌들의 자율적인 관리와 통제는 매우 효과적인 기제가 될 수 있으며, 반사회적 행위에 대한 통제도 가급적 집단압력이나 내규와 같은 네티즌들의 자정활동에 따라 이루어지도록 유도할 필요가 있다. 이러한 맥락에서 실명제와 같은 대중적 처방은 한계가 있다.

⑤ 사회적 책임과 민주적 시민을 위한 정보윤리 교육 - 사이버커뮤니티를 매개로 발생할 수 있는 여러 형태의 역기능과 반사회적 행위를 예방하기 위해서는 사이버공간의 특성을 제대로 이해하고 개방성과 다양성을 존중하며 사회적 책임을 다하도록, 표현의 자유, 개인 정보, 사회적 책임 등에 대한 윤리교육이 체계적으로 이루어져야 할

것이다. 특히 청소년들이 사이버커뮤니티를 통해 상대방의 의견과 입장을 존중하고 논리의 합리성을 중시하는 토론문화에 익숙해짐으로써 민주시민으로서 성장할 수 있도록 장기적인 안목에서 체계적인 교육이 이루어질 필요가 있다.

공 백

V. 청소년 사이버커뮤니티 활동 전망과 과제

1. 청소년 사이버커뮤니티 활동 전망
2. 건전한 사이버커뮤니티 활동을 위한 과제

공 백

V. 청소년 사이버커뮤니티 활동 전망과 과제

1. 청소년 사이버커뮤니티 활동 전망

우리사회에서 인터넷이 일반화된 이후 청소년은 중요한 사회적 쟁점거리로 거론되어 왔다. 정보화의 가장 큰 희생양으로서 청소년을 바라보는 시각도 있었고, 정반대로 새로운 기회와 선택권 그리고 자유를 누릴 수 있는 기회를 얻는 존재라는 생각도 있었다. 그렇다면 거의 대부분의 청소년들이 매일 1시간 이상 인터넷에 몰두하는 현실점에서 볼 때 청소년의 삶은 어떠한가? 정보화라는 사회적 환상의 제물로 받쳐진 희생양인가? 아니면 새로운 가능성의 공간에서 그동안 현실공간에서 누리지 못한 새로운 삶을 즐기며 나름대로의 새로운 기회를 누리고 있는가?

이제는 인터넷과 청소년의 일방적 영향에 초점을 두거나, 현실공간에 뿌리를 둔 생활에 대한 인터넷의 영향에 관심을 두었던 기존의 접근법이나 시각에 대한 검토가 필요한 시점이다. 인터넷이라는 기술적 변화가 청소년이라는 사회적 주체에 미치는 일방향적인 영향에 대해서 논의하거나, 혹은 현실공간에서의 문제가 인터넷이라는 가상공간

에 미치는 일방향적 영향에만 초점을 둬으로써 정작 정보화라는 사회 변화의 한 가운데에 서서 정보화매체를 이용하는 청소년의 행동특성이나 움직임 자체와 그에 따른 결과에 대한 논의는 그리 활발하지 못했다는 것이다.

청소년의 인터넷 이용이 사이버공간에서 어떠한 의미를 지닌채 작동하고 있고 현실공간에 어떤 영향을 미치는가에 대한 논의가 진행되지 않는 사이에도 청소년들은 가상공간에서 자신들만의 행동을 통해 그것이 옳던 그르던 새로운 형태의 사이버문화를 만들어 왔다고 할 수 있다

인터넷이 등장하면서 가장 먼저 사회적 주목을 받은 주제가 채팅이었다가, 게임으로, 중독으로, 반사회적 정보의 유통으로 계속적으로 변화되었다. 그리고 이러한 논의에서 채팅이 청소년에게 미치는, 게임이 청소년에게 미치는, 인터넷중독이 청소년에게 미치는 영향에 초점을 두었다. 이러한 변화의 한 끝을 사이버커뮤니티로 볼 수 있다.

청소년의 인터넷 이용의 변화와 관련해서 현재 하나의 정점을 이루는 사이버커뮤니티는 채팅이나 게임과 달리 그 기세가 수그러들지 않고 앞으로 더 활성화될 것으로 예측된다. 사이버커뮤니티에 참여하고 있는 청소년의 만족도에 대한 조사결과나 사이버커뮤니티에 대한 평가, 사이버커뮤니티가 사이버공간과 현실공간에서 차지하는 비중을 놓고 볼 때도 이러한 경향이 수그러들 것이라는 예측은 힘들다. 어쩌면 사이버공간을 넘어서 지역적 특성이나 커뮤니티 자체가 지향하는 목적에 따라 현실공간에서의 활동이 더 활발해질 것이라는 예측도 가능하다.

우리사회에서 처음 인터넷이 본격적으로 확산된 1990년대 후반에 중고생들이 이제는 대학생으로 진입하기 시작했고, 이들은 청소년시기와는 다른 형태의 사이버공간을 구축하고 있다는 점도 주목할 필요가

있다. 기성세대에서 정보화를 이끄는 계층인 20대가 이제는 청소년기부터 인터넷을 접했던 계층으로 변화하고 있고, 이들과 현재의 청소년 간에는 또 다른 형태의 커뮤니티가 존재할 가능성이 매우 높다.

더구나 청소년계층 내부의 변화와 더불어 인터넷과 관련된 정보의 기술도 지속적으로 변화할 것이고, 이러한 변화는 궁극적으로 의사소통의 간편화와 공동체성을 추구하는 방향으로 진행되고 있다. 물론 이러한 변화의 가운데에는 인터넷을 통해 제공되는 시장의 논리가 자리매김하고 있음은 분명한 사실이다.

이러한 제반 상황을 놓고 볼 때, 청소년계층의 인터넷이용은 더 이상 특별한 현상이 아니며, 이들의 사이버커뮤니티 참여와 이용 또한 지금과 같은 사회적 주목을 받지 않을 수 있을 정도로 보편화될 수도 있다. 이번 청소년을 대상으로 조사한 결과에서 나타나듯 사이버커뮤니티는 전통적인 현실공간의 커뮤니티와 비교할 때 비용면에서 유리할 뿐만 아니라 개방성과 약한 연대성을 토대로 청소년을 끌어 모을 수 있기 때문이다.

청소년이라는 계층이 지닌 현실적 입장에서 본다면 이러한 가능성은 더욱 높아진다. 사이버커뮤니티는 현실공간의 경제적 또는 시간적 부담에서 벗어날 수 있을 뿐만 아니라 다양한 정체성을 실험할 수 있는 새로운 경험의 장으로서 활용될 가능성이 매우 높기 때문이다. 물론 우리사회의 청소년이 처한 현실적인 한계상황을 놓고 본다면 이러한 예측은 한낱 환상에 불과할 수 있지만, 역설적으로 이러한 한계상황을 넘어설 수 있는 새로운 기회를 얻을 수 있는 것이 사이버커뮤니티일 수 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

최근 우리사회는 보이지 않는 경제, 사회, 문화적 지각변동에 휩싸여 있고, 이러한 변화는 정보사회로의 변화와 밀접한 관계를 지닌다. 정보사회의 가장 큰 변화 중 하나는 개인과 집단간의 의사소통이 다 변화되고 이에 따라 기존의 질서형태가 수평적으로 재편될 가능성이

높으며, 자본과 상품의 이동이 현저히 증가한다는 점이다. 청소년의 입장에서 본다면 이러한 변화는 변화가 아니라 일상적 삶으로 인식될 수 있고, 이러한 일상적 삶으로 체화된 새로운 세력으로서 청소년의 사이버커뮤니티 활동은 향후 우리사회의 변화를 예측하는 중요한 잣대로 볼 수 있다.

요컨대, 청소년에게 사이버공간은 이미 일상화되어 있고 사이버커뮤니티는 이러한 일상화된 생활의 공간으로서 자리매김할 가능성이 다른 어느 요소보다 높다고 할 수 있다. 급격히 변화하는 현재의 사회구조 속에서 청소년이 사이버공간에서의 경험, 특히 사이버커뮤니티 활동은 사회적 계층으로서 청소년 자신들의 주체화를 도모할 뿐만 아니라, 이들이 사회에 진입함으로써 새로운 사회변화를 추진하는 또 다른 사회세력으로서 성장하는데 영향을 미칠 가능성이 높다.

2. 건전한 사이버커뮤니티 활동을 위한 과제

청소년의 사이버커뮤니티 참여가 새로운 사람과의 만남과 체험을 통해 사회성을 높힐 수 있다는 생각은 어디까지나 그 대상이 정상적이고 사회성을 높힐 수 있는 요건을 갖출 때 가능하다. 청소년의 사이버커뮤니티 활동이 무조건적으로 긍정적인 결과를 가져올 것은 아니라는 것이다. 긍정적인 조건과 환경 속에서 청소년이 자신의 정상적인 필요에 의한 참여가 없다면, 사이버커뮤니티는 없는 만도 못한 존재로 전락할 것이다.

이러한 맥락에서 청소년이 사이버커뮤니티 활동에 대한 정부의 적극적인 지원, 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 한다.

청소년의 건전한 사이버커뮤니티 활동을 위한 정책의 기본방향과 세부적인 정책내용을 구성하는 작업은 보다 큰 차원의 청소년정보화정책을 수립하는 맥락에서 진행될 때 체계화될 수 있다. 그러나 지금의 현실은 “청소년의 정보화와 관련된 정부의 종합적인 정책은 없다”고 보아도 무방하다. 상황이 이렇듯 낙관적이지 못한 것은 청소년의 인터넷이용이 짧은 기간만에 지금처럼 일반화될 것이라는 예상을 못한 것이 가장 근본적인 원인이겠지만, 그동안의 관련정책이 청소년과 인터넷의 관계를 부정적 또는 수동적인 시각에서 접근했기 때문으로 볼 수 있다.

따라서 청소년의 사이버커뮤니티 활용을 위한 정책을 제안하는 이 연구에서도 청소년정보화정책 전반의 방향에 대한 기존 논의에서

지적인 것과 마찬가지로 관련정책의 패러다임의 전환을 다시 한번 제안하고자 한다.

패러다임의 전환에서 핵심적인 것은 인터넷이라는 기술에 대해 초점을 맞추는 것이 아니라 ‘청소년’이라는 사회적 주체에 초점을 두는 것이다. 그리고 이러한 초점은 ‘청소년 관련정보의 정보화정책’과 ‘청소년의 정보화정책’ 영역에서 모두 필요하다. 최근의 청소년분야에서 정보화정책이 주로 전자에 초점을 맞추어 청소년과 직·간접적인 정보의 축적과 제공을 위한 사업들이 수행되고 있지만 현실적인 시행 가능성을 놓고 볼 때는 아직도 미비한 점이 많다고 할 수 있다. 반면에 청소년의 정보화정책의 경우는 대부분 ‘정보윤리’라는 맥락에서 접근하고 있지만, 그 정책의 실체나 효용성에 대한 판단은 아직 시기상조로 보인다. 따라서 청소년의 건전한 사이버커뮤니티 참여와 이용을 위한 정책을 청소년의 정보화정책의 맥락에서 검토할 필요가 있다.

청소년의 건전한 사이버커뮤니티 활동을 위한 정책을 수립하고 시행하는 기본방침으로 제시될 수 있는 첫째 방향은, 관련정책이나 사업이 사이버공간의 기술적 특성과 사이버커뮤니티가 지닌 긍정적인 특성과 효과, 청소년기의 사회적 특성 등을 종합적으로 고려하여 수립되어야 한다는 것이다. 단순히 청소년들을 직접 대상으로 하는 현실공간에서의 주입식 정보윤리교육이나, 음란물차단 프로그램의 보급사업과 같이 파편화되고 분절적인 접근을 지양하고 통합적인 접근을 시도해야 한다. 즉, 관련된 정책과제의 유형화와 연결체계가 논리적이고 행정적으로 체계화되어야 한다.

두 번째 방향은 청소년의 사이버커뮤니티 활동과정에 따라 정책이 세분화되어야 한다는 것이다. 예를 들어 사이버커뮤니티에 대한 선택과정, 참여과정, 상호작용과정 등 일반화시킬 수 있는 과정에 맞는 다양한 접근이 필요하다.

세 번째 제시될 수 있는 사항은 민간기업의 참여나 정부와 민간의 협력체계가 필수요건이라는 점이다. 청소년이 이용하는 사이버커뮤니티의 대부분이 민간 커뮤니티서비스를 통해 운영된다는 점에서 볼 때, 정부의 정책이나 사업은 결국 이들 민간업체의 협력과 참여 없이는 그 효과를 기대하기 힘들기 때문이다.

보다 세부적으로 제시될 수 있는 정책 중 가장 먼저 제시할 수 있는 것은 청소년관련 사이버커뮤니티의 자율적인 자기규제의 기능을 최대한 발휘할 수 있는 여건을 마련하는 것이다.

현재까지 청소년의 인터넷이용과 관련된 각종 규제가 지속적으로 효과를 발휘하지 못하는 가장 큰 이유는 그 규제방법이 지닌 한계에 기인한 것이 아니라 사이버공간이 지닌 고유한 특성 때문이다. 사이버공간은 기술적 특성상 타율적인 규제나 제재가 완벽히 적용되는 곳이 아니다. 따라서 그 효과가 조금 늦게 발현되더라도 지속적이고 보다 장기적 안목에서 효율적인 것은 사이버공간 자체에서 자율적으로 작동되는 자율적인 규제이다. 사이버커뮤니티에 적용되는 논리도 이와 같은 맥락에서 접근해야 한다. 즉, 사이버커뮤니티들의 자체적인 자기규제활동에 대한 지원을 강화하여야 한다.

예를 들어 커뮤니티서비스를 제공하는 민간사업자들이 자사의 서비스를 이용하는 사이버커뮤니티의 자율적인 자체 규제제도에 대한 지원을 강화하고, 자율적 규제에 대한 보상체계를 마련하는 사업이 요구된다. 또한 시민단체 등의 참여를 통한 ‘사업자 자율규제 평가제도’를 도입하여 자율적인 규제에 대한 인식을 높이는 방안도 필요하다.

앞에서 제시한 자율규제방안이 청소년의 사이버커뮤니티 이용과 관련된 환경적 측면이라면, 청소년의 사이버커뮤니티 접속과정에 대한 대안으로 제시될 수 있는 방안은 불필요하거나 불건전한 정보에 대한

청소년의 접근을 방지하는 것과 정반대로 건전한 정보에 대한 접근을 조장하는 것이다.

청소년의 사이버공간 접근과 관련하여 지금까지는 주로 전자에 초점을 맞춘 정책이 주류를 이루어 오면서, 음란물 차단프로그램이나 스팸메일차단 프로그램의 개발과 보급이 대표적이다. 사이버커뮤니티와 관련하여 이와 유사한 성격의 사업으로는 불건전 정보를 공유하는 커뮤니티에 대한 청소년의 접근을 방지하기 위한 실명여부나 성인인증절차 강화가 제시될 수 있으며, 이에 대한 사회적 논의가 활발히 진행 중이다.

반면에 건전한 정보나 커뮤니티에 청소년이 접근할 수 있는 여건을 마련하는 작업은 상대적으로 소홀히 간주되어 오면서, 청소년권장사이트를 지정하여 제시하는 수준에 머물고 있다. 권장사이트 추천사업은 청소년이 인식하고 접근하려는 의지가 있다는 전제를 만족할 때 그 효과를 담보할 수 있다는 한계를 지닌다. 현실적으로 청소년 중에서 권장사이트 목록 중에 자신에게 적합한 사이트를 선택하고 그 사이트를 이용하는 경우는 극소수에 불과할 것이다. 더구나 이러한 사이트의 대부분이 청소년의 적극적인 참여보다는 성인이 중심이 되어 개설되어 운영하는 경우가 대부분이다. 따라서 기존의 권장사이트의 운영과 더불어 청소년이 직접 운영하는 사이버커뮤니티 중에서 권장할 만한 내용과 방식으로 운영되는 사례를 발굴하여 지원하는 방안이 필요하다.

예를 들어 청소년 관련 정부기관이나 민간사업자의 주관 하에 청소년들이 평가하여 우수 사이버커뮤니티를 발굴하여 모범사례로 인정하고 지원함으로써 청소년을 위한 건강한 커뮤니티의 활성화를 유도할 필요가 있다 또한 학교의 특별 활동이나 생활수기 등을 통해 사이버커뮤니티에서의 활동 경험을 공유할 수 있게 함으로써 다양한 유형별로 우수 사례를 보여줌으로써 청소년들에게 우수 사이버커뮤니티를

확산시키는 계기를 마련할 수 있을 것이다.

접근을 위한 환경에서 벗어나 이용의 측면에서 본다면, 사이버커뮤니티의 특성상 무엇보다도 자율성을 바탕으로 청소년 자신들의 사이버커뮤니티 문화를 형성할 수 있는 여건과 기회, 인센티브를 제공해야 한다. 사이버커뮤니티는 청소년들의 자발적인 참여에 기초하고 있기 때문에 사회적 통제가 실효성을 거두려면 이러한 자율성을 충분히 살리는 것이어야 한다. 많은 사이버커뮤니티에서 자생적으로 형성되는 규범들이 보여주듯이 네티즌들의 자율적인 관리와 통제는 매우 효과적인 기제가 될 수 있으며, 반사회적 행위에 대한 통제도 가급적 집단 압력이나 내규와 같은 네티즌들의 자정활동에 따라 이루어지도록 유도할 필요가 있다.

이와 관련하여 청소년이 참여하는 사이버커뮤니티의 자율규제관련 지침이나 온라인 사례집을 만들어 발송하거나 오프라인 행사에 대한 지원을 강화함으로써 사이버커뮤니티가 청소년의 현실생활에 도움이 될 수 있는 여건이 마련되어야 한다. 또한 사이버커뮤니티의 활동을 현실생활에 필요한 여러 가지 다양한 청소년활동과 연계할 수 있는 방안을 적극적으로 실시해야 할 것이다.

지금까지는 주로 현실공간에서의 필요에 의해 사이버커뮤니티에 참여하고 활동하는 것이 일반적인 모습이지만, 앞으로는 이미 참여하고 있는 사이버커뮤니티가 관리되고 운영되는 과정에서 새로운 활동분야의 참여가 확대될 것이다 따라서 사이버공간에 머물러 있는 커뮤니티가 현실공간으로 내려올 수 있는 다양한 사업과 지원책이 강구되어야 한다.

마지막으로 사이버커뮤니티의 기저가 되는 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 관련하여 청소년 중 일부가 현재 자신의 사이버커뮤니티를 운영하고 있는데, 이들의 경우 단순히 커뮤니티를 처음 구축하고 운영하는 기술적인 내용만 업체로부터 교육을 받고 있을 뿐이다. 따라서 사이버커뮤니티를 운영하는데 필요한 기본적인 자질, 상대방의 의견과 입장을 존중하고 논리의 합리성을 중시하는 토론문화와 관련된 사이버교육이 절실히 필요하다고 할 수 있다.

우리사회에서 불과 최근 2-3년만에 인터넷이 일반화되고 새로운 형태의 의사소통형식이 일상화된 것은 놀라운 일임에 틀림없다. 그리고 이러한 변화의 선두에 서서 긍정적 또는 부정적 영향을 별다른 보호막 없이 맨 몸으로 받아낸 계층이 청소년으로 볼 수 있다. 이 연구가 사이버커뮤니티에 초점을 둔 것도, 인터넷과 청소년의 부정적 관계를 최소화하고 긍정적 관계를 최대화할 수 있는 하나의 수단으로서 사이버커뮤니티를 바라보기 때문이었다.

그렇다면, 청소년에게 우리사회가 현재 보편화된 '인터넷'이 마지막 형태인가? 현재 우리가 보편적으로 이용하고 있는 인터넷 형태는 지속적으로 발전되어 온 것이고 현재도 변화되고 있다. 그리고 이러한 변화 속에서 어김없이 청소년이 자리매김하고 있음을 주목해야 할 것이다. 이러한 새로운 변화 중에서 지금 우리가 주목해야 할 가장 중요한 것으로는 기존의 인터넷과는 다른 형태로서의 '무선인터넷'을 들 수 있다. 청소년의 핸드폰 보유율이 60%에 가깝고 이 들 중 50% 이상이 무선인터넷을 이용하고 있는 것은 앞으로는 새로운 형태의 문제를 양산할 수 있음을 보여주며, 새로운 형태의 사이버커뮤니티의

등장 가능성을 보여준다.

그러나, 최근의 정보통신기술의 발전속도를 놓고 볼 때 청소년들은 또 다른 희생양으로 전락할 가능성이 농후하다. 이러한 상황에서 보다 미래지향적인 관점에서의 문제제기와 현실보다 앞선 대안 모색이 절실히 필요한 시점이 바로 지금이다.

공 백

참 고 문 헌

- 강구만(2002), “가상공동체의 성격과 형성과정”, 아주대학교 석사학위 논문.
- 김기태 외(2001), 사이버 공동체 참여실태 및 학교미디어교육 추진방안 연구, 교과교육공동연구회.
- 김도현(2000), “가상 ‘공동체’ 인가 ‘가상’ 공동체인가”, 창작과 비평, 2000, 봄호
- 김송희(2001), “온라인 여성공동체의 활성화요인에 관한 연구”, 전남대학교, 석사학위 논문
- 김여진(2001), “가상공동체의 커뮤니케이션 특성에 관한 연구”, 한국외국어대학교, 석사학위논문
- 김윤길(2000), “온라인게임에서의 가상공동체 형성과 특성”, 아주대학교, 석사학위 논문
- 김정숙(2003), “청소년의 인터넷 커뮤니티 활동과 사회적 자아존중감과의 관계”, 가톨릭대학교, 석사학위 논문
- 김주환 외(2001), 디지털시대와 인간존엄성, 나남
- 남기수(2001), “중고등학생들의 인터넷 이용 실태 조사 연구”, 한남대학교 대학원 석사학위 논문
- 도준호 외(2000), 인터넷의 사회문화적 영향 연구, 정보통신정책연구원.
- 류승호(1997), “사이버스페이스에서의 자아와 공동체”, 창작과 비평, 2000년 봄호.
- 류정화(2002), “사이버커뮤니티를 통한 주부운동의 가능성과 한계”, 대구가톨릭대학교, 석사학위 논문
- 박기우 외(2000), “사이버커뮤니티의 가치평가”, 디지털시대의 경영전략, 중앙일보개최 토론회.
- 박성익 외(2000), 사이버공간에서의 청소년 행동특성 연구, 한국간행물윤리위원회
- 박우선(1999), “청소년복지와 사이버공동체”, 동국대학교 대학원, 석사학위 논문.
- 박차호(2001), 사이버공간의 사회학, 정림사.

- 배 영(2003) “사이버커뮤니티의 내부동학과 관계구중”, 한국사회학 37집 3호, 한국사회학회.
- 서이중(2002), 인터넷커뮤니티와 한국사회, 한울.
- 성동규(2002), 사이버커뮤니케이션, 세계사.
- 신현주(2001), “온라인과 오프라인의 인간관계를 중심으로 본 한국 사이버 공동체의 특성”, 서강대학교, 대학원 석사학위 논문.
- 양승오(2002), “사이버커뮤니티 이용자의 규칙관련 행위에 관한 연구”, 경희대학교, 석사학위 논문.
- 유은진(2003), “온라인 학습 공동체에서 아바타가 학습동기와 상호작용에 미치는 효과”, 한양대학교, 석사학위논문.
- 윤영민(1999), “정보사회의 공동체”, 한국정보문화운동협의회 토론회.
- _____(2000), 사이버공간의 정치, 서울. 한양대학교 출판부.
- _____(2003), 사이버공간의 사회, 서울. 한양대학교 출판부.
- 이건수(2000), “온라인 공동체의 사회적 성격에 대한 연구”, 서울대학교, 석사학위 논문.
- 이재관(2000), “커뮤니티 요소를 고려하는 웹사이트 평가”, 경영과학, 173호.
- _____(2002), 사이버공동체의 성공요인, 집문당.
- 이재현(2000), 인터넷과 사이버사회, 커뮤니케이션북스.
- 이혜연(2001), “인터넷 활용 수업이 자기 주도적 학습능력에 미치는 영향 분석”, 건국대 교육대학원 석사논문.
- 장용호(2002), 사이버공동체 형성의 역동적 모형, 집문당.
- 정무희(2002), “중학생들의 인터넷 학급동호회 활동 실태분석 연구” 한국교원대학교, 석사학위 논문.
- 정민승(2000), “온라인 학습공동체에 대한 성인교육학적 해석”, 서울대학교, 박사학위논문.
- 정보통신부 편(2002), 상호작용성 가상체험 기법을 이용한 청소년 사이버 성교육 프로그램 개발에 관한 연구, 정보통신부
- 조동기 외(2001), 사이버문화의 특성과 사회적 영향, 정보통신정책연구원.
- 조 은(1999), “청소년 복지와 사이버 공동체 연구 . 길드사례를 중심으로”, 동국대학교 행정대학원 석사학위 논문
- 최 영(2001), “가상공동체의 커뮤니케이션 특성에 관한 연구”, 한국외국

- 어대학교 신문방송학 석사학위 논문.
- 한국간행물윤리위원회(2002), 사이버 공간에서의 청소년 행동특성 연구, 한국간행물윤리위원회.
- 한국언론학회 · 한국사회학회 편(1998), 정보화시대의 미디어와 문화, 서울 세계사.
- 한국인터넷정보센터(2003), 인터넷 이용자 수 및 이용행태 조사, 한국인터넷정보센터.
- 황상민(2000), 사이버공간에는 또 다른 내가 있다, 김영사.
- 황상민 · 한규석(2001), 사이버공간의 심리, 서울 : 박영사.
- 황주성 외(2002), 사이버문화 및 사이버공동체 활성화 정책방안 연구, 정보통신정책연구원.
- 황진구(2002), 청소년정보화실태조사연구, 한국청소년개발원.
- Alexander, J. H.(1999), "Networked Communities · Citizen Governance in the Information Age", *Research in Politics and Society*, 7.
- Castells, Manuel(2000), *The Rise of the Network Society*, 김묵한 외 (역)(2003), 네트워크 사회의 도래, 한울
- Cothrel J. & R. Williams(1999), "Online Communities : Getting the Most Out of Online Discussion and Collaboration", *Knowledge Management Review*, 1(6).
- M, Palloff,(1999), *Building Learning Communities in Cyberspace*, Rena Jossey-Bass Publishers.
- Howard Sue ed.(1998), *Wired Up : Young People and the Electronic Media - Media, Education, and Culture -* . Univ College of London Pr.
- Sefton-Green, Julian(1998), *Digital Diversions · Youth Culture in the Age of Multimedia*, London UCL Press
- Smith, A. Marc & Kollock, Peter, *Communities in Cyberspace*, 조동기 (역)(2001), 사이버공간과 공동체, 나남.

공 백

부 록

1. 청소년의 사이버커뮤니티 참여 및
이용실태조사 설문지
2. 청소년의 사이버커뮤니티
운영실태조사 설문지
3. 교차표

공 백

**부 록 1 : 청소년의 사이버커뮤니티
참여 및 이용실태조사
설문지**

공 백

-

청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태조사

안녕하십니까?

한국청소년개발원은 청소년육성에 대한 종합적이고 체계적인 연구와 청소년지도사 양성을 위하여 1989년에 설립된 정부출연 연구기관으로, 청소년을 위한 다양한 연구사업 등을 수행하고 있습니다.

청소년의 인터넷이용이 일반화됨에 따라 본원에서는

“청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구”를 수행하고 있으며, 이와 관련하여 전국 청소년을 대상으로 청소년의 일상적인 인터넷 및 사이버커뮤니티(인터넷동호회, 카페, 클럽 등) 이용에 대한 설문조사를 실시하게 되었습니다

설문지의 응답내용은 맞고 틀리는 것이 없으며,

결과는 숫자로 부호화되어 컴퓨터로 처리되므로 응답에 따른 비밀이 보장됩니다.

또한 조사에서 얻어진 결과는 오직 연구의 목적을 위해서만 사용되므로 솔직하고 정확하게 응답해 주시기 바랍니다.

2003 6

한국청소년개발원

서울시 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(☎ 137-715)

황진구, 이종임, 권태희

☎ 02-2188-8805, 8891 / FAX . 2188-8819)

(@ hwangjku@chollian.net / cybernim@hanmail.net)

※ 다음 질문은 여러분 가정의 PC 및 인터넷 이용, 여러분 개인의 PC 및 인터넷 이용에 대한 질문입니다. 문항을 잘 읽으시고 해당되는 것을 골라 해당번호에 V표시해 주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분 가정에는 컴퓨터(PC)를 보유하고 있습니까?

- ① 보유하고 있다 ② 없 다 ➡ ☞ 아래 2번 문항으로 이동 !



(1-1) 여러분 가정에서는 인터넷을 이용할 수 있습니까?

- ① 이용할 수 있다. ② 없 다

2. 여러분 본인은 최근 1개월 이내에 컴퓨터를 이용하였습니까?

- ① 이용하였다 ② 이용하지 않았다 ➡ ☞ 8 페이지 1번



문항으로 이동 !

3. 컴퓨터를 1주일에 평균 몇시간 몇분 정도 이용하십니까?

컴퓨터를 1주일 평균 ()시간 ()분정도 이용

4. 여러분 본인은 최근 1개월간 인터넷을 이용하였습니까?

- ① 이용하였다 ② 이용하지 않았다 ➡ ☞ 8 페이지 1번



문항으로 이동 !

5. 인터넷을 1주일에 몇시간 몇분 정도 이용하십니까?

인터넷을 1주일 평균 ()시간 ()분정도 이용

6. 인터넷을 주로 어떤 용도로 이용하고 계십니까? 다음 중 우선순위 대로 두 가지를 선택하여 해당번호를 적어 주십시오.

- 1순위 () • 2순위 ()

- ① 인터넷쇼핑이나 예약을 위해 ② 학교공부나 진로 정보를 얻기 위해
 ③ E-mail을 주고 받기 위해 ④ 온라인 게임을 하기 위해
 ⑤ 의견교환이나 동아리(커뮤니티) 참석을 위해
 ⑥ 채팅을 하기 위해 ⑦ 신문, 뉴스, 시사정보를 얻기 위해
 ⑧ 영화나 음악감상을 위해 ⑨ 별다른 목적없이 그냥 이용
 ⑩ 기타

- 7 인터넷에서 가장 많이 방문하는 사이트 이름이나 홈페이지는 어느 곳입니까?

☐ 사이트 이름 : _____

또는 홈페이지 주소 : _____

8. 여러분은 인터넷 이메일(e-mail) 주소를 가지고 있습니까?

① 있 다 ② 없 다 ➡ ☐ 아래 9번 문항으로 이동!



- (8-1) 1주일에 몇통 정도의 동의하지 않은 광고메일을 받으십니까?

그리고 그 중에 음란성 광고메일은 몇통 정도입니까?

1주일 평균 광고메일 ()통을 받고

그 중 음란성메 일은 ()통



- (8-2) 음란성메일을 받은 경험이 있는 경우,

음란성 광고메일을 받고 그 홈페이지에 접속한 경험이 있습니까?

- ① 전혀 없다 ② 한두번 있었다
③ 서너번 있었다 ④ 여러번 있었다 ⑤ 매우 많았다

9. 올해(2003년)에 유선인터넷을 통한 상품구매나 예매와 같은 온라인쇼핑 경험이 있습니까? 있다면 몇 회입니까?

① ()회 ② 경험이 없다 ➡ ☐ 아래 10번 문항으로



이동!

- (9-1) 1회 상품구매나 예약시 비용은 대략 얼마입니까?

1회 ()원 정도

10. 올해(2003년)에 유선인터넷을 통한 유료영화관람, 음악감상 등 유료정보서비스를 이용한 경험이 있습니까? 있다면 몇 회입니까?

① ()회 ② 경험이 없다 ➡ ☐ 아래 11번 문항



으로 이동!

- (10-1) 1회 유료정보서비스 이용비용은 대략 얼마입니까?

1회 ()원 정도

11 여러분은 최근 1개월간에 학교나 집주변의 ‘인터넷 PC방’을 이용한 경험이 있습니까?

① 있 다 ② 없 다 ➡ 다음 페이지 12번 문항으로 이동!



(11-1) PC방을 한달 평균 몇회 정도 이용하고, 한번 방문시 어느정도를 이용하십니까?

한달 평균 ()회 방문.

한번 방문시 ()시간 ()분정도 이용

12 여러분의 인터넷 이용과 관련된 질문입니다 아래의 왼쪽 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 V 표시하여 주십시오

문 항	전혀 없다	한두번 있었다	서너번 있었다	여러번 있었다	매우 많았다
1) 인터넷을 통한 <u>개인정보 유출 피해 경험</u> 이 .	①	②	③	④	⑤
2) 인터넷을 통한 <u>바이러스감염 피 해경험</u> 이	①	②	③	④	⑤
3) 인터넷을 통한 <u>음란/포르노물 접촉경험</u> 이	①	②	③	④	⑤
4) 인터넷을 통한 <u>음란한 대화경험</u> 이...	①	②	③	④	⑤
5) 다른 사람의 <u>아이디나 주민등 록번호를 무단으로 사용한 경 험</u> 이	①	②	③	④	⑤

13. 여러분은 인터넷을 이용하는 사람들의 태도나 행동에 대해 어떻게 생각하십니까? 아래의 왼쪽 항목을 읽고 자신의 생각과 일치하는 번호에 V표시하여 주십시오

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다
1) 인터넷을 이용하는 사람들은 <u>현실세계보다 인터넷에서 만난 사람을 더 신뢰</u> 한다	①	②	③	④	⑤
2) 인터넷을 이용하는 사람들은 <u>인터넷에서 중요한 정보를 타인에게 쉽게 제공</u> 한다	①	②	③	④	⑤
3) 인터넷을 이용하는 사람들은 <u>인터넷에서 무책임한 행동을 더 쉽게</u> 한다	①	②	③	④	⑤
4) 인터넷을 이용하는 사람들은 <u>인터넷에서 극단적인 생각을 더 많이</u> 한다	①	②	③	④	⑤
5) 인터넷을 이용하는 사람들은 <u>현실공간보다 인터넷에서 다양한 사람들을 쉽게 더 많이 사</u> 운다	①	②	③	④	⑤

14. 여러분은 인터넷에서의 익명적(무기명) 활동이나 사용에 대해 어떻게 생각하십니까?

- | | |
|---------------|---------------|
| ① 무조건 금지해야 한다 | ② 대체로 금지해야 한다 |
| ③ 대체로 허용해야 한다 | ④ 무조건 허용해야 한다 |
| ⑤ 잘 모르겠다 | |

※ 다음은 여러분의 “사이버커뮤니티”(인터넷동호회, 카페, 커뮤니티, 클럽 등) 이용에 대한 질문입니다. 문항을 잘 읽으시고 해당되는 것을 골라 해당번호에 V표시해 주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

※ “**사이버커뮤니티**”란 인터넷동호회나 카페, 커뮤니티, 클럽, 셀 등과 같은 명칭으로 사용되며, 인터넷과 같이 컴퓨터에 기반한 통신매체를 통해 취미와 생각이 같은 사람들이 모여 만든 가상공간에서의 공동체를 말합니다.

1 최근 1개월간 1회이상 참여한 사이버커뮤니티(인터넷동호회, 카페, 커뮤니티 등)가 있으십니까?

① 있 다 ② 없 다

↳ (1-1) 사이버커뮤니티에 참여하지 않는 이유는 무엇입니까?

- ① 참여하고 싶은 커뮤니티가 없어서
- ② 필요성을 못느껴서
- ③ 참여방법을 몰라서
- ④ 커뮤니티가 부정적이라는 생각때문에
- ⑤ 부모님이나 주변사람들이 참여하지 못하게 해서
- ⑥ 기타



(1-2) 앞으로 사이버커뮤니티에 참여하실 계획이 있습니까?

① 참여할 계획이다 ② 참여하지 않을 계획이다

➡ 8 페이지 1번 문항으로 이동!

2 아래 사이버커뮤니티 종류 중에서 여러분이 참여하는 커뮤니티 수는?

커뮤니티 종류	개	커뮤니티 종류	개
1) 팬클럽 커뮤니티		2) 학급, 학교, 동창회 커뮤니티	
3) 수집 / 스포츠 / 애완동물 / 레저등의 취미생활 커뮤니티		4) 게임관련 커뮤니티	
5) 만화/영화/예술/음악/방송 커뮤니티		6) 채팅/교제 커뮤니티	
7) 컴퓨터/인터넷 관련커뮤니티		8) 종교 커뮤니티	
9) 지역사회/고향 커뮤니티		10) 학습정보/교과목 공부 커뮤니티	
11) 정치/경제/사회쟁점 토론 커뮤니티		12) 특정주제 없거나 기타 커뮤니티	

3. 사이버커뮤니티에 처음 가입하여 활동을 시작한 것은 언제부터입니까?
 ()년 ()월부터 활동하기 시작
4. 사이버커뮤니티에는 1주일에 평균 몇회 정도 접속하고, 한번 접속시 어느정도의 시간동안 이용하십니까?
 1주일 평균 ()회 접속,
 한번 접속시 ()시간 ()분 정도 이용
5. 여러분이 사이버커뮤니티에 처음 참여하게 된 이유는 무엇입니까? 다음 중 우선순위대로 두 가지를 선택하여 해당번호를 적어 주십시오
 • 1순위 () • 2순위 ()
- ① 원래 참여한 오프라인모임의 유대강화를 위해
 ② 운영자나 다른사람의 참여 권유로
 ③ 관심있는 주제나 취미생활 모임이기 때문에
 ④ 모임이나 대화 자체를 좋아하기 때문에
 ⑤ 시간이 남아서
 ⑥ 기타
6. 여러분이 사이버커뮤니티에 접속하는 주된 요일과 시간대는 언제입니까?
 (6-1) 요일은?
 ① 평일(월-금요일) ② 주말(토요일) ③ 일요일이나 공휴일
- (6-2) 시간대는?
 ① 오전 ② 오후 4시~6시
 ③ 저녁 6시~밤 10시 ④ 밤 10시~새벽 6시
7. 여러분은 사이버커뮤니티에서 주로 본인의 실명을 사용하니까?
 ① 실명을 사용한다 ② 실명을 사용하지 않는다

8 여러분이 꾸준히 참여하는 사이버커뮤니티가 있다면, 계속 참여하는 이유는 무엇입니까? 다음 중 우선순위대로 두 가지를 선택하여 해당번호를 적어 주십시오

- 1순위 () • 2순위 ()
- ① 필요한 정보나 지식을 얻을 수 있어서
- ② 커뮤니티 주제나 목적이 마음에 들어서
- ③ 운영자나 구성원과 유대관계가 좋아서
- ④ 커뮤니티 자체를 신뢰하기 때문에
- ⑤ 재미가 있어서 ⑥ 기타

9 여러분이 가장 많이 참여하는 사이버커뮤니티의 운영자는 누구입니까?

- ① 본인 ② 동년배의 청소년 ③ 성인 ④ 누구인지 모른다 ⑤ 기타

10 여러분이 가장 많이 참여하는 사이버커뮤니티에서 본인의 자격은?

- ① 운영자 ② 운영진 (위원진 자격) ③ 정회원 ④ 준회원 ⑤ 기타

11 본인이 직접 운영하는 사이버커뮤니티(인터넷동호회, 카페, 커뮤니티 등)가 있으십니까?

- ① 있 다 ② 없 다



(11-1) 앞으로 자신의 사이버커뮤니티를 운영할 계획이 있습니까?

- ① 운영할 계획이다 ② 운영하지 않을 계획이다

(11-2) 사이버커뮤니티를 처음 개설하여 운영한 것은 언제부터입니까?

()년 ()월부터 운영하기 시작

12 여러분이 가장 많이 참여하는 사이버커뮤니티에 대한 전반적인 만족도는?

매우 불만족	대체로 불만족	그저 그런편	대체로 만족	매우 만족
①	②	③	④	⑤

13 다음은 여러분이 가장 많이 참여하는 사이버커뮤니티에서 여러분의 활동이나 생각에 대한 질문입니다 아래의 왼쪽 항목을 읽고 해당되는 번호에 V 표시하여 주십시오

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇 다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 나는 가입한 커뮤니티에 강한 유대감을 느낀다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 정기/비정기모임(번개)에 자주 참석한다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 커뮤니티 안에서 친해진 사람이 있다	①	②	③	④	⑤
4) 커뮤니티가 유료로 전환되더라도 계속 참여할 것이다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 내가 속한 커뮤니티에 기여하는 바가 있다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 커뮤니티에 자발적으로 가입했다	①	②	③	④	⑤
7) 커뮤니티 회원과 커뮤니티 정보를 신뢰한다	①	②	③	④	⑤
8) 나는 커뮤니티에 대해 책임감을 느낀다	①	②	③	④	⑤
9) 커뮤니티 회원의 온라인에서의 모습과 실제 오프라인모임에서의 모습이 비슷하다	①	②	③	④	⑤
10) 커뮤니티에는 구성원들이 지켜야할 규칙이 있다	①	②	③	④	⑤
11) 커뮤니티 규칙을 지키지 않으면 제재를 받는다	①	②	③	④	⑤
12) 커뮤니티 구성원들간에 공유하는 목표가 뚜렷하다	①	②	③	④	⑤
13) 커뮤니티 구성원들이 정기적인 행사를 치룬다	①	②	③	④	⑤
14) 커뮤니티활동이 친목도모 위주로 이루어진다	①	②	③	④	⑤
15) 나는 커뮤니티에서 이익보다는 친구나 사람관계를 유지하는데 더 많이 노력한다	①	②	③	④	⑤
16) 앞으로도 계속 커뮤니티 활동을 할 것이다	①	②	③	④	⑤
17) 커뮤니티활동이 현실생활의 문제해결에도 도움이 될 것이라고 생각한다	①	②	③	④	⑤
18) 내가 속한 커뮤니티는 현실사회의 공동체와 비슷하다	①	②	③	④	⑤

14. 여러분은 사이버공간이 아니라 현실공간에서의 모임이나 단체활동(학교나 청소년단체, 클럽활동 등을 통한 현실공간에서의 모임)에 참여하고 있습니까?

① 참여하고 있다 ② 참여하지 않는다 ➡ 8 페이지 1번 문항



으로 이동!

14-1. 여러분이 현실공간에서 참여하는 모임이나 공동체 갯수는?

()개 모임

15. 다음은 사이버커뮤니티와 현실공간의 모임에 대한 여러분의 생각에 대한 질문입니다 아래의 왼쪽 항목을 읽고 해당되는 번호에 V 표시하여 주십시오

항 목	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	그저 그렇 다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 나는 <u>현실공간의 모임보다 사이버커뮤니티에</u> <u>서 친구의 선택 폭이 더 넓다고</u> 생각한다.	①	②	③	④	⑤
2) 나는 현실공간의 모임보다 <u>사이버커뮤니티에</u> <u>가입하는 것이 부담이 더 적다고</u> 생각한다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 현실공간의 모임보다 <u>사이버커뮤니티에</u> <u>서 진실한 친구를 더 많이 사귄 수 있다고</u> 생각한다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 현실공간의 모임보다 <u>사이버커뮤니티 모</u> <u>임이 더 오래 지속된다고</u> 생각한다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 현실공간의 모임보다 <u>사이버커뮤니티에</u> <u>서의 참여비용이 더 적게 든다고</u> 생각한다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 현실공간보다 <u>사이버공간이 커뮤니티나</u> <u>모임의 선택 폭이 더 넓다고</u> 생각한다	①	②	③	④	⑤
7) 나는 현실공간의 모임보다 <u>사이버커뮤니티가</u> <u>정보나 지식을 얻는데 더 도움이 된다고</u> 생 각한다.	①	②	③	④	⑤
8) 나는 현실공간의 모임보다 <u>사이버커뮤니티에</u> <u>서 여가시간을 더 유익하게 보낼 수 있다고</u> 생각한다	①	②	③	④	⑤

※ 다음 질문은 여러분의 이동전화(휴대폰) 이용에 대한 질문입니다
 문항을 잘 읽으시고 해당되는 것을 골라 해당번호에 V표시하여 주시기
 나() 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 자신 본인 소유의 이동전화(핸드폰)를 이용하고 있습니까?

- ① 이용하고 있다. ② 이용하지 않는다

↳ (1-1) 이용하지 않는 이유는 무엇입니까?

- ① 필요성을 못느껴서
 ② 부모나 주변사람들이 이용하지 못하게 해서
 ③ 단말기가 비싸서
 ④ 통화료가 비싸서
 ⑤ 기타

➡ 9 페이지 1번 문항으로 이동!

2. 여러분이 현재 사용하는 핸드폰의 국번은 몇 번입니까?

- ① 011 ② 016 ③ 017 ④ 018 ⑤ 019

3. 여러분이 한달에 이동전화기 사용비용으로 지출하는 요금은 어느 정도입니까?

1 개월 평균 ()원

4. 이동전화로 1주일에 몇통 정도의 광고메세지(문자와 음성을 포함)를 받으십니까? 그리고 그 중 음란성 광고메세지는 몇통 정도입니까?

1주일 평균 ()통의 광고메세지를 받고,
 그 중 음란성광고는 ()통

5. 여러분은 올해(2003년) 들어 이동전화를 이용한 무선인터넷 이용 경험이 있습니까?

- ① 있 다 ② 없 다 ➡ 9 페이지 1번 문항으로



6 무선인터넷을 주로 어떤 용도로 이용하고 계십니까? 다음 중 순서대로 두 가지를 선택하여 해당번호를 적어 주십시오

• 1순위 () • 2순위 ()

- ① e-mail ② 벨소리/캐릭터 받기 ③ 게임
④ 복권이나 쿠폰구매 ⑤ 채팅/커뮤니티 ⑥ 쇼핑/예매
⑦ 학습정보/e-book ⑧ 방송연예/스포츠 ⑨ 성인/오락물
⑩ 시사뉴스 ⑪ 기타

7. 이동전화 무선인터넷을 1주일 평균 어느정도 이용하십니까?

1주일에 ()시간 ()분

8 여러분은 무선인터넷에서 제공되는 커뮤니티 서비스를 이용하십니까?

- ① 이용한다 ② 이용하지 않는다

※ 다음은 여러분의 최근 일상적인 생활과 정보화에 대한 여러분의 생각과 관련된 질문입니다. 왼쪽 문항을 잘 읽으시고 해당되는 것을 골라 해당번호에 V표시하여 주시기 바랍니다.

1. 다음과 같은 일상생활에 대한 만족도에 대해 어떻게 생각하십니까?

문 항	매우 불만이다	불만이 다	그저 그렇다	만족한 다	매우 만족한 다
1) 가족생활의 만족도는	①	②	③	④	⑤
2) 친구관계의 만족도는	①	②	③	④	⑤
3) 학교생활의 만족도는	①	②	③	④	⑤
4) 한국사회에 대한 만족도는	①	②	③	④	⑤
5) 자기 자신에 대한 자긍심은	①	②	③	④	⑤

2 여러분은 마음을 터놓고 대화할 수 있는 친한 친구가 몇 명이라고 생각하십니까?

친한 친구가 ()명

3 여러분은 '정보화'나 '정보사회'에 대해 얼마나 알고 있다고 생각하십니까?

전혀 알지 못하다	잘 모른다	들어만 본 정도다	조금 알고 있다	매우 자세히 알고 있다
①	②	③	④	⑤

4 다음은 정보화에 의해 나타날 수 있는 현상들입니다. 아래의 왼쪽 항목을 잘 읽으시고 자신의 생각과 일치하는 번호에 V표시를 해주시기 바랍니다.

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 생산성이 향상되어 <u>경제가 발전</u> 할 것이다	①	②	③	④	⑤
2) 전반적으로 <u>삶의 질이 향상</u> 될 것이다	①	②	③	④	⑤
3) <u>민주주의가 더욱 발전</u> 할 것이다	①	②	③	④	⑤
4) 개인간, 국가간의 <u>문화교류가 활성화</u> 될 것이다.	①	②	③	④	⑤
5) 일하는 시간이 줄고, 개인의 <u>여가시간이 늘어날</u> 것이다	①	②	③	④	⑤

- 5 다음은 정보화로 인해 나타날 수 있는 문제들입니다. 아래의 왼쪽 항목을 잘 읽으시고 자신의 생각과 일치하는 번호에 V 표시를 해 주시기 바랍니다.

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
1) 개인정보의 유출로 인한 <u>사생활침해가 증대</u> 할 것이다	①	②	③	④	⑤
2) 컴퓨터 바이러스나 해커에 의한 <u>정보와 과와 사회적 혼란</u> 이 발생할 것이다.	①	②	③	④	⑤
3) 과도한 인터넷 이용으로 <u>인터넷중독증</u> 이 <u>확산</u> 될 것이다	①	②	③	④	⑤
4) <u>폭력물과 외설물</u> 이 <u>증가</u> 할 것이다	①	②	③	④	⑤
5) 불균등한 정보화로 인한 <u>지역, 계층간 격차와 갈등</u> 이 <u>심화</u> 될 것이다	①	②	③	④	⑤

- 6 다음은 인터넷을 통해 현재 제공되고 있거나 향후에 제공될 수 있는 서비스입니다. 아래의 왼쪽 서비스내용별로 여러분의 이용 의사는 어느정도입니까?

서비스 내용	전혀 이용 안함	별로 이용 하지 않음	보통 이다	이용 의사 있음	적극 이용 함
1) 인터넷으로 집에서 은행업무 처리 /쇼핑	①	②	③	④	⑤
2) 인터넷을 통한 원격교육	①	②	③	④	⑤
3) 투표소에 가지 않고 인터넷을 통한 투표	①	②	③	④	⑤
4) 병원에 가지 않고 인터넷을 통한 진료	①	②	③	④	⑤
5) 직장에 가지 않고 각자 인터넷을 통해 근무	①	②	③	④	⑤

※ 다음 질문은 여러분의 개인적인 신상에 관련된 질문입니다
 문항을 잘 읽으시고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호에 V표시하여
주시기바랍니다.

1. 여러분의 성별은? ① 남자 ② 여자

2. 여러분의 학급과 학년은?

학교\학년	1학년	2학년	3학년
1) 중학교	①	②	③
2) 일반계 고등학교	④	⑤	⑥
3) 실업계 고등학교	⑦	⑧	⑨

3. 부모님의 직업은?

직업유형	아버지	어머니
1) 사망 등의 이유로 계시지 않는다	①	①
2) 농/임/어업(가족종사자 포함)	②	②
3) 자영업 (소규모장사 및 가족종사자, 개인택시 운전사 등)	③	③
4) 판매/서비스직(상점점원, 세일즈맨 등)	④	④
5) 생산직(운전사, 선반, 목공 등 숙련공)	⑤	⑤
6) 단순노무직(토목관계의 현장작업, 청소, 수위 등)	⑥	⑥
7) 일반사무직(일반회사, 사무직, 기술직, 초중고교 교사, 항해사 등)	⑦	⑦
8) 행정관리직(고급공무원, 기업체 부장이상의 위치, 교장)	⑧	⑧
9) 전문기술직(연구직, 대학교수, 의사, 변호사, 예술가)	⑨	⑨
10) 가정주부(주로 가사에만 종사하는 부인)	⑩	⑩
11) 직업이 없거나 기타의 직업이다	⑪	⑪

4 우리나라 국민의 일반적인 생활수준에 비추어 볼 때, 여러분 가정의 경제수준은?

- | | |
|-------------|---------------|
| ① 매우 못 사는 편 | ② 보통보다 못 사는 편 |
| ③ 보통 수준 | ④ 보통보다 잘 사는 편 |
| ⑤ 매우 잘 사는 편 | |

5 여러분의 학교 성적은?

- | | |
|------------|---------|
| ① 아주 못하는 편 | ② 못하는 편 |
| ③ 보통 수준 | ④ 잘하는 편 |
| ⑤ 아주 잘하는 편 | |

※ 감사합니다 !! ※

부 록 2 : 청소년의 사이버커뮤니티 운영실태조사 설문지

공 백

청소년의 사이버커뮤니티 운영 실태조사

안녕하십니까?

한국청소년개발원은 청소년육성에 대한 종합적이고 체계적인 연구와 청소년지도사 양성을 위하여 1989년에 설립된 정부출연연구기관으로, 청소년을 위한 다양한 연구사업 등을 수행하고 있습니다.

청소년의 인터넷이용이 일반화됨에 따라 본원에서는

“청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구”를 수행하고 있으며, 이와 관련하여 온라인상에서 사이버커뮤니티를 운영하는 청소년을 대상으로 관련 설문조사를 실시하게 되었습니다.

설문지의 응답내용은 맞고 틀리는 것이 없으며,

결과는 숫자로 부호화되어 컴퓨터로 처리되므로 응답에 따른 비밀이 보장됩니다

또한 조사에서 얻어진 결과는 오직 연구의 목적을 위해서만 사용되므로 솔직하고 정확하게 응답해 주시기 바랍니다.

2003. 6

한국청소년개발원

서울시 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(☎ 137-715)

황진구, 이종임, 권태희

(☎ 02-2188-8805, 8891 / FAX . 2188-8819)

(@ hwangjku@chollian net / cybernim@hanmail net)

1. 여러분이 운영하는 커뮤니티 종류에 모두 표시하여 주십시오?

- | | |
|---------------------------------|-----------------|
| 1) 팬클럽 | 2) 학급, 학교, 동창회 |
| 3) 수집 / 스포츠 / 애완동물 / 레저 등의 취미생활 | |
| 4) 게임관련 커뮤니티 | |
| 5) 만화/영화/예술/음악/방송 | 6) 채팅/교제 |
| 7) 컴퓨터/인터넷 | 8) 종교 |
| 9) 지역사회/고향 | 10) 학습정보/교과목 공부 |
| 11) 정치/경제/사회쟁점 토론 | 12) 특정주제 없거나 기타 |

2. 여러분이 운영하는 1개 커뮤니티의 평균 회원수는 몇 명입니까?

()명

3. 여러분이 운영하는 커뮤니티에 1일 방문하는 회원 수는 몇 명입니까?

()명

4. 사이버커뮤니티를 처음 개설하여 운영한 것은 언제부터입니까?

()년 ()월부터 운영하기 시작

5. 사이버커뮤니티를 처음 운영하게 된 가장 큰 이유는 무엇입니까?

- ① 원래 운영했던 오프라인모임의 유대강화를 위해
- ② 관심있던 주제나 취미생활을 증대하기 위해
- ③ 모임이나 대화 자체를 좋아하기 때문에
- ④ 시간이 남아서
- ⑤ 기타

6. 여러분은 커뮤니티 관리를 위해 1주일에 커뮤니티에 평균 몇회 정도 접속하고, 한번 접속시 어느정도의 시간동안 이용하십니까?

1주일 평균 ()회 접속,

한번 접속시 평균 ()시간 ()분 정도 이용

7 여러분이 운영하는 커뮤니티의 회원가입 절차는?

- ① 별도의 가입절차 없이 (세이클럽, 다모임) 아이디만으로 커뮤니티 정보이용 가능
- ② 커뮤니티 가입요청 메일이나 신청서를 접수하여 심사 후 가입
- ③ 기타

8 여러분이 운영하는 커뮤니티는 (세이클럽, 다모임)내의 다른 커뮤니티와 제휴나 정보공유를 하고 있습니까

- ① 다른 커뮤니티와 제휴를 실시함
- ② 제휴하지 않음

9 여러분이 운영하는 커뮤니티 회원 중 중·고등학교 학생이 차지하는 비율은?

- ① 전체 회원 중 중고생은 ()%

10 여러분이 운영하는 커뮤니티 회원 중 남자가 차지하는 비율은?

- ① 전체 회원 중 남자는 ()%

11 여러분이 운영하는 커뮤니티 메뉴를 크게 다음의 2개로 분류할 때, 더 많이 이용되는 것은?

- ① 게시판/자료실류
- ② 채팅/메신저/메모

12 여러분이 운영하는 커뮤니티 게시판에는 상업성광고와 같은 상업적인 게시물을 평균 어느 정도 올려집니까?

- 1 주일에 평균 ()개의 게시물

13 여러분이 운영하는 커뮤니티에는 회칙이 있습니까?

- ① 있다
- ② 없다

14 여러분이 운영하는 커뮤니티 회원이 음란물과 같은 불건전한 게시물을 게시할 경우에 대한 처리는 어떻게 합니까?

- ① 강제탈퇴
- ② 자격제한
- ③ 경고
- ④ 회원 스스로의 공개사과
- ⑤ 다른 회원들의 무시

15 여러분이 운영하는 커뮤니티 회원이 상업성광고와 같은 상업적인 게시물을 게시할 경우에 대한 처리는 어떻게 합니까?

- ① 강제탈퇴 ② 자격제한 ③ 경고
④ 회원 스스로의 공개사과 ⑤ 다른 회원들의 무시

16 여러분이 운영하는 커뮤니티에서는 오프라인 모임을 얼마나 자주 개최합니까?

- ① 개최하지 않는다
② 정기모임을 6개월에 ()회 개최
③ 번개를 6개월에 ()회 개최
④ 불규칙적이다

17 여러분이 운영하는 커뮤니티 회원 중에서 회원들로부터 가장 인기가 많은 회원은 다음 중 어떤 회원입니까?

- ① 흥미롭거나 유익한 글을 올리는 사람
② 실명을 제대로 밝히는 사람
③ 좋은 자료를 올리는 사람
④ 기타

18. 여러분의 성별은? ① 남자 ② 여자

19. 여러분의 학급과 학년은?

학교\학년	1학년	2학년	3학년
1) 중학교	①	②	③
2) 일반계 고등학교	④	⑤	⑥
3) 실업계 고등학교	⑦	⑧	⑨

20 여러분이 거주하는 지역은?

- ① 서울특별시
② 인천, 대전, 광주, 대구, 울산, 부산 등 직할/광역시
③ 시단위
④ 군단위

부 록 3 : 교 차 표

공 백

<교차표 1-1> 가정의 컴퓨터 보유 여부

		보유함	보유안함	전체
성별	남자	870 (96.7)	30(3.3)	900
	여자	855 (97.9)	18 (2.1)	873
교육별	중학교	882 (97.8)	20 (2.2)	902
	일반고	517 (99.0)	5 (1.0)	522
	실업고	326 (93.4)	23 (6.6)	349
거주지역규모별	대도시	870 (97.9)	19 (2.1)	889
	중소도시	686 (96.9)	22 (3.1)	708
	읍면지역	169 (96.0)	7 (4.0)	176
사이버커뮤니티 참여 여부	참여함	1507 (98.3)	26 (1.7)	1533
	참여안함	180 (95.7)	8 (4.3)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	52 (88.1)	7 (11.9)	59
	못사는 편	317 (95.5)	15 (4.5)	332
	보통수준	1091 (98.1)	21 (1.9)	1112
	잘사는 편	224 (97.8)	5 (2.2)	229
	매우 잘사는 편	32 (100.0)	-	32
	무응답	9 (100.0)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	113 (93.4)	8 (6.6)	121
	못하는 편	419 (96.1)	17 (3.9)	436
	보통수준	854 (98.2)	16 (1.8)	870
	잘하는 편	245 (97.6)	6 (2.4)	251
	아주 잘하는 편	88 (98.9)	1 (1.1)	89
	무응답	6 (100.0)	-	6
전체		1725 (97.3)	48 (2.7)	1773

<교차표 1-2> 가정의 인터넷 이용 여부

		이용함	이용안함	무응답	전체
성별	남자	821 (94.4)	24 (2.8)	25 (2.9)	870
	여자	811 (94.9)	24 (2.8)	20 (2.3)	855
교급별	중학교	835 (94.7)	26 (2.9)	21 (2.4)	882
	일반고	496 (95.9)	7 (1.4)	14 (2.7)	517
	실업고	301 (92.3)	15 (4.6)	10 (3.1)	326
거주지역규모별	대도시	836 (96.1)	10 (1.1)	24 (2.8)	870
	중소도시	639 (93.1)	30 (4.4)	17 (2.5)	686
	읍면지역	157 (92.9)	8 (4.7)	4 (2.4)	169
사이버커뮤니티 참여 여부	참여함	1432 (95.0)	32 (2.1)	43 (2.9)	1507
	참여안함	173 (96.1)	5 (2.8)	2 (1.1)	180
가정경제 수준별	매우 못하는 편	48 (92.3)	3 (5.8)	1 (1.9)	52
	못하는 편	296 (93.4)	13 (4.1)	8 (2.5)	317
	보통수준	1031 (94.5)	28 (2.6)	32 (2.9)	1091
	잘하는 편	216 (96.4)	4 (1.8)	4 (1.8)	224
	매우 잘하는 편	32 (100.0)	-	-	32
	무응답	9 (100.0)	-	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	105 (92.9)	6 (5.3)	2 (1.8)	113
	못하는 편	391 (93.3)	14 (3.3)	14 (3.3)	419
	보통수준	804 (94.1)	24 (2.8)	26 (3.0)	854
	잘하는 편	239 (97.6)	3 (1.2)	3 (1.2)	245
	아주 잘하는 편	87 (98.9)	1 (1.1)	-	88
	무응답	6 (100.0)	-	-	6
전체		1632 (94.6)	48 (2.8)	45 (2.6)	1725

<교차표 1-3> 컴퓨터 이용 여부

		이용함	이용안함	전체
성별	남자	880(97.8)	20 (2.2)	900
	여자	856 (98.1)	17 (1.9)	873
교급별	중학교	881 (97.7)	21 (2.3)	902
	일반고	512 (98.1)	10 (1.9)	522
	실업고	343 (98.3)	6 (1.7)	349
거주지역규모별	대도시	871 (98.0)	18 (2.0)	889
	중소도시	692 (97.7)	16 (2.3)	708
	읍면지역	173 (98.3)	3 (1.7)	176
가정경제 수준별	매우 못하는 편	53 (89.8)	6 (10.2)	59
	못하는 편	326 (98.2)	6 (1.8)	332
	보통수준	1090 (98.0)	22 (2.0)	1112
	잘사는 편	226 (98.7)	3 (1.3)	229
	매우 잘사는 편	32 (100.0)	-	32
	무응답	9 (100.0)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	116 (95.9)	5 (4.1)	121
	못하는 편	423 (97.0)	13 (3.0)	436
	보통수준	857 (98.5)	13 (1.5)	870
	잘하는 편	248 (98.8)	3 (1.2)	251
	아주 잘하는 편	86 (96.6)	3 (3.4)	89
	무응답	6 (100.0)	-	6
전체		1736 (97.9)	37 (2.1)	1773

<교차표 1-4> 인터넷 이용 여부

		이용	이용안함	전체
성별	남자	875 (99.4)	5 (6)	880
	여자	846 (98.8)	10 (1.2)	856
교급별	중학교	869 (98.6)	12 (1.4)	881
	일반고	512 (100.0)	-	512
	실업고	340 (99.1)	3 (9)	343
거주지역규모별	대도시	863 (99.1)	8 (9)	871
	중소도시	688 (99.4)	4 (6)	692
	읍면지역	170 (98.3)	3 (1.7)	173
가정경제 수준별	매우 못하는 편	52 (98.1)	1 (1.9)	53
	못하는 편	324 (99.4)	2 (6)	326
	보통수준	1081 (99.2)	9 (8)	1090
	잘하는 편	223 (98.7)	3 (1.3)	226
	매우 잘하는 편	32 (100.0)	-	32
	무응답	9 (100.0)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	115 (99.1)	1 (9)	116
	못하는 편	421 (99.5)	2 (5)	423
	보통수준	845 (98.6)	12 (1.4)	857
	잘하는 편	248 (100.0)	-	248
	아주 잘하는 편	86 (100.0)	-	86
	무응답	6 (100.0)	-	6
전체		1721 (99.1)	15 (9)	1736

<교차표 1-5> 인터넷 이용용도 1순위

		쇼핑예약	학교공부/ 진로정보	e-mail	온라인 게임	의견교환/ 동아리	대화(채팅)
성별	남자	15 (17)	36 (41)	68 (78)	371 (424)	81 (93)	89 (102)
	여자	26 (31)	60 (71)	168 (199)	72 (85)	168 (199)	107 (126)
교급별	중학교	13 (15)	41 (47)	116 (133)	264 (304)	100 (115)	116 (133)
	일반고	15 (29)	45 (88)	51 (100)	78 (152)	108 (211)	54 (105)
	실업고	13 (38)	10 (29)	69 (203)	101 (297)	41 (121)	26 (76)
거주지역 규모별	대도시	24 (28)	64 (74)	106 (123)	200 (232)	151 (175)	77 (89)
	중소도시	8 (12)	28 (41)	110 (160)	184 (267)	80 (116)	94 (137)
	읍면지역	9 (53)	4 (24)	20 (118)	59 (347)	18 (106)	25 (147)
사이버 커뮤니티 참여 여부	참여함	38 (25)	81 (53)	210 (137)	375 (245)	241 (157)	179 (117)
	참여안함	3 (16)	15 (80)	26 (138)	68 (362)	8 (43)	17 (90)
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3 (58)	2 (38)	7 (135)	17 (327)	6 (115)	5 (96)
	못사는 편	8 (25)	12 (37)	53 (164)	80 (247)	48 (148)	38 (117)
	보통수준	24 (22)	62 (57)	145 (134)	272 (252)	168 (155)	117 (108)
	잘사는 편	4 (18)	16 (72)	26 (117)	64 (287)	24 (108)	32 (143)
	매우 잘사는 편	2 (63)	1 (31)	5 (156)	6 (188)	2 (63)	4 (125)
	무응답	-	3 (333)	-	4 (444)	1 (111)	-
학교성적 수준별	아주 못하는 편	2 (17)	6 (52)	9 (78)	45 (391)	14 (122)	7 (61)
	못하는 편	9 (21)	12 (29)	60 (143)	119 (283)	51 (121)	66 (157)
	보통수준	24 (28)	54 (64)	126 (149)	191 (226)	128 (151)	85 (101)
	잘하는 편	4 (16)	18 (73)	29 (117)	71 (286)	37 (149)	27 (109)
	아주 잘하는 편	2 (23)	5 (58)	12 (140)	14 (163)	18 (209)	11 (128)
	무응답	-	1 (167)	-	3 (500)	1 (167)	-
전체		41 (24)	96 (56)	236 (137)	443 (257)	249 (145)	196 (114)

		시사정보	영화/음악 감상	별다른 목적 없이	기타	무응답	전체
성별	남자	29 (3.3)	115 (13.1)	44 (5.0)	26 (3.0)	1 (1)	875
	여자	15 (1.8)	102 (12.1)	57 (6.7)	70 (8.3)	1 (1)	846
교육별	중학교	12 (1.4)	110 (12.7)	42 (4.8)	55 (6.3)	-	869
	일반고	18 (3.5)	79 (15.4)	38 (7.4)	24 (4.7)	2 (4)	512
	실업고	14 (4.1)	28 (8.2)	21 (6.2)	17 (5.0)	-	340
거주지역 규모별	대도시	25 (2.9)	101 (11.7)	55 (6.4)	59 (6.8)	1 (1)	863
	중소도시	18 (2.6)	97 (14.1)	39 (5.7)	29 (4.2)	1 (1)	688
	읍면지역	1 (6)	19 (11.2)	7 (4.1)	8 (4.7)	-	170
사이버 커뮤니티 참여 여부	참여함	37 (2.4)	192 (12.5)	90 (5.9)	88 (5.7)	2 (1)	1533
	참여안함	7 (3.7)	25 (13.3)	11 (5.9)	8 (4.3)	-	188
가점경제 수준별	매우 못사는 편	1 (1.9)	2 (3.8)	2 (3.8)	6 (11.5)	1 (1.9)	52
	못사는 편	11 (3.4)	39 (12.0)	20 (6.2)	15 (4.6)	-	324
	보통수준	27 (2.5)	137 (12.7)	64 (5.9)	64 (5.9)	1 (1)	1081
	잘사는 편	3 (1.3)	33 (14.8)	13 (5.8)	8 (3.6)	-	223
	매우 잘사는 편	2 (6.3)	5 (15.6)	2 (6.3)	3 (9.4)	-	32
	무응답	-	1 (11.1)	-	-	-	9
	아주 못하는 편	3 (2.6)	13 (11.3)	5 (4.3)	11 (9.6)	-	115
학교성적 수준별	못하는 편	6 (1.4)	53 (12.6)	29 (6.9)	15 (3.6)	1 (2)	421
	보통수준	16 (1.9)	113 (13.4)	52 (6.2)	55 (6.5)	1 (1)	845
	잘하는 편	13 (5.2)	28 (11.3)	9 (3.6)	12 (4.8)	-	248
	아주 잘하는 편	6 (7.0)	9 (10.5)	6 (7.0)	3 (3.5)	-	86
	무응답	-	1 (16.7)	-	-	-	6
전체		44 (2.6)	217 (12.6)	101 (5.9)	96 (5.6)	2 (1)	1721

<교차표 1-6> 이메일 보유 여부

		있음	없음	전체
성별	남자	859 (98.2)	16 (1.8)	875
	여자	839 (99.2)	7 (.8)	846
교육별	중학교	856 (98.5)	13 (1.5)	869
	일반고	508 (99.2)	4 (.8)	512
	실업고	334 (98.2)	6 (1.8)	340
거주지역규모별	대도시	854 (99.0)	9 (1.0)	863
	중소도시	679 (98.7)	9 (1.3)	688
	읍면지역	165 (97.1)	5 (2.9)	170
사이버커뮤니티 참여여부	참여함	1523 (99.3)	10 (.7)	1533
	참여안함	175 (93.1)	13 (6.9)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	50 (96.2)	2 (3.8)	52
	못사는 편	321 (99.1)	3 (.9)	324
	보통수준	1069 (98.9)	12 (1.1)	1081
	잘사는 편	220 (98.7)	3 (1.3)	223
	매우 잘사는 편	29 (90.6)	3 (9.4)	32
	무응답	9 (100.0)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	108 (93.9)	7 (6.1)	115
	못하는 편	413 (98.1)	8 (1.9)	421
	보통수준	841 (99.5)	4 (.5)	845
	잘하는 편	246 (99.2)	2 (.8)	248
	아주 잘하는 편	84 (97.7)	2 (2.3)	86
	무응답	6 (100.0)	-	6
전체		1698 (98.7)	23 (1.3)	1721

<교차표 1-7> 광고메일 수신갯수

		없다	1-5개	6-10개	11-20개	21-30개	31-50개	51개이상	무응답	전체
성별	남자	45 (5.2)	211 (24.6)	177 (20.6)	125 (14.6)	74 (8.6)	98 (11.4)	98 (11.4)	31 (3.6)	859
	여자	33 (3.9)	217 (25.9)	176 (21.0)	116 (13.8)	79 (9.4)	103 (12.3)	96 (11.4)	19 (2.3)	839
교급별	중학교	60 (7.0)	244 (28.5)	156 (18.2)	112 (13.1)	74 (8.6)	90 (10.5)	88 (10.3)	32 (3.7)	856
	일반고	11 (2.2)	99 (19.5)	114 (22.4)	74 (14.6)	40 (7.9)	75 (14.8)	83 (16.3)	12 (2.4)	508
	실업고	7 (2.1)	85 (25.4)	83 (24.9)	55 (16.5)	39 (11.7)	36 (10.8)	23 (6.9)	6 (1.8)	334
거주지역구 모형	대도시	46 (5.4)	177 (20.7)	177 (20.7)	119 (13.9)	78 (9.1)	114 (13.3)	115 (13.5)	28 (3.3)	854
	중소도시	28 (4.1)	200 (29.5)	138 (20.3)	95 (14.0)	58 (8.5)	74 (10.9)	67 (9.9)	19 (2.8)	679
	읍면지역	4 (2.4)	51 (30.9)	38 (23.0)	27 (16.4)	17 (10.3)	13 (7.9)	12 (7.3)	3 (1.8)	165
사이버 커뮤니티 참여 여부	참여함	53 (3.5)	381 (25.0)	316 (20.7)	222 (14.6)	144 (9.5)	190 (12.5)	182 (12.0)	35 (2.3)	1523
	참여안함	25 (14.3)	47 (26.9)	37 (21.1)	19 (10.9)	9 (5.1)	11 (6.3)	12 (6.9)	15 (8.6)	175
가정경제 수준별	매우 못사는 편	1 (2.0)	9 (18.0)	12 (24.0)	5 (10.0)	6 (12.0)	15 (30.0)	1 (2.0)	1 (2.0)	50
	못사는 편	9 (2.8)	69 (21.5)	75 (23.4)	50 (15.6)	40 (12.5)	34 (10.6)	39 (12.1)	5 (1.6)	321
	보통수준	53 (5.0)	294 (27.5)	211 (19.7)	153 (14.3)	84 (7.9)	116 (10.9)	122 (11.4)	36 (3.4)	1069
	잘사는 편	12 (5.5)	46 (20.9)	48 (21.8)	30 (13.6)	19 (8.6)	34 (15.5)	24 (10.9)	7 (3.2)	220
	매우 잘사는 편	2 (6.9)	7 (24.1)	5 (17.2)	3 (10.3)	4 (13.8)	1 (3.4)	6 (20.7)	1 (3.4)	29
	무응답	1 (11.1)	3 (33.3)	2 (22.2)	-	-	1 (11.1)	2 (22.2)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	5 (4.6)	23 (21.3)	24 (22.2)	18 (16.7)	8 (7.4)	16 (14.8)	12 (11.1)	2 (1.9)	108
	못하는 편	13 (3.1)	114 (27.6)	90 (21.8)	58 (14.0)	28 (6.8)	51 (12.3)	48 (11.6)	11 (2.7)	413
	보통수준	45 (5.4)	215 (25.6)	171 (20.3)	120 (14.3)	85 (10.1)	92 (10.9)	86 (10.2)	27 (3.2)	841
	잘하는 편	10 (4.1)	59 (24.0)	50 (20.3)	37 (15.0)	22 (8.9)	33 (13.4)	30 (12.2)	5 (2.0)	246
	아주 잘하는 편	4 (4.8)	15 (17.9)	17 (20.2)	8 (9.5)	10 (11.9)	8 (9.5)	17 (20.2)	5 (6.0)	84
	무응답	1 (16.7)	2 (33.3)	1 (16.7)	-	-	1 (16.7)	1 (16.7)	-	6
합계		78 (4.6)	428 (25.2)	353 (20.8)	241 (14.2)	153 (9.0)	201 (11.8)	194 (11.4)	50 (2.9)	1698

<교차표 1-8> 음란성메일 수신갯수

		없다	1-5개	6-10개	11-20개	21-30개	31-50개	51개이상	무응답	전체
성별	남자	262 (30.5)	260 (30.3)	105 (12.2)	73 (8.5)	33 (3.8)	51 (5.9)	38 (4.4)	37 (4.3)	859
	여자	255 (30.4)	234 (27.9)	100 (11.9)	75 (8.9)	54 (6.4)	51 (6.1)	36 (4.3)	34 (4.1)	839
교급별	중학교	320 (37.4)	241 (28.2)	72 (8.4)	80 (9.3)	33 (3.9)	39 (4.6)	31 (3.6)	40 (4.7)	856
	일반고	109 (21.5)	133 (26.2)	84 (16.5)	40 (7.9)	42 (8.3)	45 (8.9)	35 (6.9)	20 (3.9)	508
	실업고	88 (26.3)	120 (35.9)	49 (14.7)	28 (8.4)	12 (3.6)	18 (5.4)	8 (2.4)	11 (3.3)	334
거주 지역규모별	대도시	228 (26.7)	234 (27.4)	109 (12.8)	85 (10.0)	56 (6.6)	54 (6.3)	51 (6.0)	37 (4.3)	854
	중소도시	232 (34.2)	201 (29.6)	77 (11.3)	55 (8.1)	24 (3.5)	41 (6.0)	18 (2.7)	31 (4.6)	679
	읍면지역	57 (34.5)	59 (35.8)	19 (11.5)	8 (4.8)	7 (4.2)	7 (4.2)	5 (3.0)	3 (1.8)	165
사이버 커뮤니티 참여 여부	참여함	437 (28.7)	452 (29.7)	190 (12.5)	142 (9.3)	83 (5.4)	95 (6.2)	70 (4.6)	54 (3.5)	1523
	참여안함	80 (45.7)	42 (24.0)	15 (8.6)	6 (3.4)	4 (2.3)	7 (4.0)	4 (2.3)	17 (9.7)	175
가정경제 수준별	매우 못사는 편	9 (18.0)	20 (40.0)	3 (6.0)	7 (14.0)	7 (14.0)	2 (4.0)	-	2 (4.0)	50
	못사는 편	85 (26.5)	90 (28.0)	45 (14.0)	32 (10.0)	22 (6.9)	22 (6.9)	16 (5.0)	9 (2.8)	321
	보통수준	343 (32.1)	316 (29.6)	127 (11.9)	82 (7.7)	41 (3.8)	66 (6.2)	44 (4.1)	50 (4.7)	1069
	잘사는 편	68 (30.9)	58 (26.4)	27 (12.3)	23 (10.5)	14 (6.4)	9 (4.1)	12 (5.5)	9 (4.1)	220
	매우 잘사는 편	10 (34.5)	8 (27.6)	-	4 (13.8)	2 (6.9)	3 (10.3)	1 (3.4)	1 (3.4)	29
	무응답	2 (22.2)	2 (22.2)	3 (33.3)	-	1 (11.1)	-	1 (11.1)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	30 (27.8)	34 (31.5)	13 (12.0)	10 (9.3)	6 (5.6)	7 (6.5)	5 (4.6)	3 (2.8)	108
	못하는 편	114 (27.6)	145 (35.1)	49 (11.9)	26 (6.3)	22 (5.3)	24 (5.8)	17 (4.1)	16 (3.9)	413
	보통수준	272 (32.3)	229 (27.2)	99 (11.8)	82 (9.8)	41 (4.9)	49 (5.8)	32 (3.8)	37 (4.4)	841
	잘하는 편	82 (33.3)	63 (25.6)	33 (13.4)	23 (9.3)	11 (4.5)	14 (5.7)	11 (4.5)	9 (3.7)	246
	아주 잘하는 편	17 (20.2)	22 (26.2)	9 (10.7)	7 (8.3)	6 (7.1)	8 (9.5)	9 (10.7)	6 (7.1)	84
	무응답	2 (33.3)	1 (16.7)	2 (33.3)	-	1 (16.7)	-	-	-	6
전체		517 (30.4)	494 (29.1)	205 (12.1)	148 (8.7)	87 (5.1)	102 (6.0)	74 (4.4)	71 (4.2)	1698

<교차표 1-9> 음란성 메일수신 후 홈페이지 접속 경험

		전혀없다	한두번 있었다	서너번 있었다	여러번 있었다	매우 많았다	무응답	전체
성별	남자	253 (45.2)	184 (32.9)	38 (6.8)	28 (5.0)	44 (7.9)	13 (2.3)	560
	여자	341 (62.0)	152 (27.6)	23 (4.2)	14 (2.5)	12 (2.2)	8 (1.5)	550
교급별	중학교	262 (52.8)	139 (28.0)	37 (7.5)	21 (4.2)	27 (5.4)	10 (2.0)	496
	일반고	226 (59.6)	108 (28.5)	14 (3.7)	14 (3.7)	13 (3.4)	4 (1.1)	379
	실업고	106 (45.1)	89 (37.9)	10 (4.3)	7 (3.0)	16 (6.8)	7 (3.0)	235
거주지역 규모별	대도시	341 (57.9)	160 (27.2)	29 (4.9)	17 (2.9)	31 (5.3)	11 (1.9)	589
	중소도시	204 (49.0)	141 (33.9)	29 (7.0)	16 (3.8)	18 (4.3)	8 (1.9)	416
	읍면지역	491 (46.7)	35 (3.3)	3 (2.9)	9 (8.6)	7 (6.7)	2 (1.9)	105
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	560 (54.3)	308 (29.8)	58 (5.6)	37 (3.6)	51 (4.9)	18 (1.7)	1032
	참여안함	34 (43.6)	28 (35.9)	3 (3.8)	5 (6.4)	5 (6.4)	3 (3.8)	78
가정경제 수준별	매우 못사는 편	16 (41.0)	14 (35.9)	4 (10.3)	3 (7.7)	1 (2.6)	1 (2.6)	39
	못사는 편	121 (53.3)	70 (30.8)	12 (5.3)	10 (4.4)	10 (4.4)	4 (1.8)	227
	보통수준	366 (54.1)	211 (31.2)	37 (5.5)	20 (3.0)	28 (4.1)	14 (2.1)	676
	잘사는 편	80 (55.9)	37 (25.9)	8 (5.6)	7 (4.9)	9 (6.3)	2 (1.4)	143
	매우 잘사는 편	9 (50.0)	1 (5.6)	1(1.6)	2 (11.1)	6 (33.3)	-	18
	무응답	2 (28.6)	3 (42.9)	-	-	2 (28.6)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	30 (40.0)	24 (32.0)	6 (8.0)	2 (2.7)	12 (16.0)	1 (1.3)	75
	못하는 편	135 (47.7)	94 (33.2)	171 (6.0)	14 (4.9)	16 (5.7)	7 (2.5)	283
	보통수준	303 (57.0)	157 (29.5)	32 (6.0)	16 (3.0)	14 (2.6)	10 (1.9)	532
	잘하는 편	92 (59.4)	45 (29.0)	5 (3.2)	5 (3.2)	5 (3.2)	3 (1.9)	155
	아주 잘하는 편	33 (54.1)	15 (24.6)	1 (1.6)	5 (8.2)	7 (11.5)	-	61
	무응답	1 (25.0)	1 (25.0)	-	-	2 (50.0)	-	4
전체		594 (53.5)	336 (30.3)	61 (5.5)	42 (3.8)	56 (5.0)	21 (1.9)	1110

<교차표 1-10> 온라인쇼핑 경험 여부

		이용함	아용안함	무응답	전체
성별	남자	319 (36.5)	553 (63.2)	3 (3)	875
	여자	321 (37.9)	519 (61.3)	6 (7)	846
교급별	중학교	273 (31.4)	591 (68.0)	5 (6)	869
	일반고	238 (46.5)	273 (53.3)	1 (2)	512
	실업고	129 (37.9)	208 (61.2)	3 (9)	340
거주지역규모별	대도시	326 (37.8)	535 (62.0)	2 (2)	863
	중소도시	242 (35.2)	441 (64.1)	5 (7)	688
	읍면지역	72 (42.4)	96 (56.5)	2 (12)	170
사이버커뮤니티 참여 여부	참여함	604 (39.4)	921 (60.1)	8 (5)	1533
	참여안함	36 (19.1)	151 (80.3)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못하는 편	21 (40.4)	31 (59.6)	-	52
	못하는 편	118 (36.4)	204 (63.0)	2 (6)	324
	보통수준	392 (36.3)	682 (63.1)	7 (6)	1081
	잘하는 편	96 (43.0)	127 (57.0)	-	223
	매우 잘하는 편	11 (34.4)	21 (65.6)	-	32
	무응답	2 (22.2)	7 (77.8)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	37 (32.2)	78 (67.8)	-	115
	못하는 편	137 (32.5)	282 (67.0)	2 (5)	421
	보통수준	326 (38.6)	513 (60.7)	6 (7)	845
	잘하는 편	97 (39.1)	150 (60.5)	1 (4)	248
	아주 잘하는 편	42 (48.8)	44 (51.2)	-	86
	무응답	1 (16.7)	5 (83.3)	-	6
전체		640 (37.2)	1072 (62.3)	9 (5)	1721

<교차표 1-11> 인터넷 유료정보서비스 이용 경험

		이용함	이용안함	무응답	전체
성별	남자	230 (26.3)	643 (73.5)	2 (2)	875
	여자	165 (19.5)	678 (80.1)	3 (4)	846
교급별	중학교	195 (22.4)	672 (77.3)	2 (2)	869
	일반고	129 (25.2)	381 (74.4)	2 (4)	512
	실업고	71 (20.9)	268 (78.8)	1 (3)	340
거주지역규모별	대도시	186 (21.6)	675 (78.2)	2 (2)	863
	중소도시	170 (24.7)	516 (75.0)	2 (3)	688
	읍면지역	39 (22.9)	130 (76.5)	1 (6)	170
사이버커뮤니티 참여 여부	참여함	360 (23.5)	1168 (76.2)	5 (3)	1533
	참여안함	35 (18.6)	153 (81.4)	-	188
가정경제 수준별	매우 못하는 편	15 (28.8)	37 (71.2)	-	52
	못하는 편	64 (19.8)	259 (79.9)	1 (3)	324
	보통수준	243 (22.5)	835 (77.2)	3 (3)	1081
	잘사는 편	59 (26.5)	163 (73.1)	1 (4)	223
	매우 잘사는 편	12 (37.5)	20 (62.5)	-	32
	무응답	2 (22.2)	7 (77.8)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	33 (28.7)	82 (71.3)	-	115
	못하는 편	105 (24.9)	313 (74.3)	3 (7)	421
	보통수준	183 (21.7)	660 (78.1)	2 (2)	845
	잘하는 편	43 (17.3)	205 (82.7)	-	248
	아주 잘하는 편	30 (34.9)	56 (65.1)	-	86
	무응답	1 (16.7)	5 (83.3)	-	6
전체		395 (23.0)	1321 (76.8)	5 (3)	1721

<교차표 1-12> PC방 이용 경험 (최근 1개월)

		이용함	이용안함	무응답	전체
성별	남자	604 (69.0)	269 (30.7)	2 (2)	875
	여자	377 (44.6)	467 (55.2)	2 (2)	846
교급별	중학교	518 (59.6)	351 (40.4)	-	869
	일반고	286 (55.9)	225 (43.9)	1 (2)	512
	실업고	177 (52.1)	160 (47.1)	3 (9)	340
거주지역규모별	대도시	476 (55.2)	387 (44.8)	-	863
	중소도시	419 (60.9)	267 (38.8)	2 (3)	688
	읍면지역	86 (50.6)	82 (48.2)	2 (1.2)	170
사이버커뮤니티 참여 여부	참여함	881 (57.5)	649 (42.3)	3 (2)	1533
	참여안함	100 (53.2)	87 (46.3)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못하는 편	35 (67.3)	16 (30.8)	1 (1.9)	52
	못하는 편	168 (51.9)	154 (47.5)	2 (6)	324
	보통수준	613 (56.7)	467 (43.2)	1 (1)	1081
	잘하는 편	141 (63.2)	82 (36.8)	-	223
	매우 잘하는 편	19 (59.4)	13 (40.6)	-	32
	무응답	5 (55.6)	4 (44.4)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	80 (69.6)	34 (29.6)	1 (9)	115
	못하는 편	272 (64.6)	148 (35.2)	1 (2)	421
	보통수준	450 (53.3)	393 (46.5)	2 (2)	845
	잘하는 편	129 (52.0)	119 (48.0)	-	248
	아주 잘하는 편	47 (54.7)	39 (45.3)	-	86
	무응답	3 (50.0)	3 (50.0)	-	6
전체		981 (57.0)	736 (42.8)	4 (2)	1721

<교차표 1-13> PC방 이용 횟수 (최근 1개월)

		1회	2-3회	4-5회	6-9회	10-19회	20-29회	30회이상	무응답	전체
성별	남자	97 (16.1)	189 (31.3)	145 (24.0)	50 (8.3)	70 (11.6)	32 (5.3)	17 (2.8)	4 (.7)	604
	여자	134 (35.5)	138 (36.6)	54 (14.3)	19 (5.0)	14 (3.7)	6 (1.6)	-	12 (3.2)	377
교급별	중학교	111 (21.4)	183 (35.3)	106 (20.5)	34 (6.6)	48 (9.3)	25 (4.8)	6 (1.2)	5 (1.0)	518
	일반고	86 (30.1)	95 (33.2)	55 (19.2)	22 (7.7)	18 (6.3)	3 (1.0)	-	7 (2.4)	286
	실업고	34 (19.2)	49 (27.7)	38 (21.5)	13 (7.3)	18 (10.2)	10 (5.6)	11 (6.2)	4 (2.3)	177
거주지역 규모별	대도시	126 (26.5)	143 (30.0)	105 (22.1)	40 (8.4)	31 (6.5)	16 (3.4)	8 (1.7)	7 (1.5)	476
	중소도시	84 (20.0)	157 (37.5)	82 (19.6)	26 (6.2)	39 (9.3)	15 (3.6)	7 (1.7)	9 (2.1)	419
	읍면지역	21 (24.4)	27 (31.4)	12 (14.0)	3 (3.5)	14 (16.3)	7 (8.1)	2 (2.3)	-	86
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	217 (24.6)	297 (33.7)	179 (20.3)	57 (6.5)	74 (8.4)	32 (3.6)	13 (1.5)	12 (1.4)	881
	참여안함	14 (14.0)	30 (30.0)	20 (20.0)	12 (12.0)	10 (10.0)	6 (6.0)	4 (4.0)	4 (4.0)	100
가정경제 수준별	매우 못사는 편	13 (37.1)	5 (14.3)	9 (25.7)	2 (5.7)	3 (8.6)	2 (5.7)	1 (2.9)	-	35
	못사는 편	35 (20.8)	59 (35.1)	33 (19.6)	11 (6.5)	16 (9.5)	8 (4.8)	3 (1.8)	3 (1.8)	168
	보통수준	143 (23.3)	206 (33.6)	124 (20.2)	46 (7.5)	56 (9.1)	22 (3.6)	8 (1.3)	8 (1.3)	613
	잘사는 편	37 (26.2)	47 (33.3)	29 (20.6)	7 (5.0)	8 (5.7)	5 (3.5)	3 (2.1)	5 (3.5)	141
	매우 잘사는 편	3 (15.8)	6 (31.6)	3 (15.8)	3 (15.8)	1 (5.3)	1 (5.3)	2 (10.5)	-	19
	무응답	-	4 (80.0)	1 (20.0)	-	-	-	-	-	5
학교성적 수준별	아주 못하는 편	13 (16.3)	24 (30.0)	16 (20.0)	4 (5.0)	13 (16.3)	5 (6.3)	5 (6.3)	-	80
	못하는 편	56 (20.6)	91 (33.5)	56 (20.6)	20 (7.4)	29 (10.7)	16 (5.9)	1 (.4)	3 (1.1)	272
	보통수준	121 (26.9)	160 (35.6)	85 (18.9)	24 (5.3)	32 (7.1)	11 (2.4)	7 (1.6)	10 (2.2)	450
	잘하는 편	30 (23.3)	38 (29.5)	32 (24.8)	14 (10.9)	8 (6.2)	5 (3.9)	1 (.8)	1 (.8)	129
	아주 잘하는 편	11 (23.4)	12 (25.5)	9 (19.1)	7 (14.9)	2 (4.3)	1 (2.1)	3 (6.4)	2 (4.3)	47
	무응답	-	2 (66.7)	1 (33.3)	-	-	-	-	-	3
전체		231 (23.5)	327 (33.3)	199 (20.3)	69 (7.0)	84 (8.6)	38 (3.9)	17 (1.7)	16 (1.6)	981

<교차표 1-14> 인터넷을 통한 개인정보 유출 경험

		전혀 없다	한두번 있다	서너번 있다	여러번 있다	매우 많다	무응답	전체
성별	남자	503 (57.5)	259 (29.6)	57 (6.5)	27 (3.1)	28 (3.2)	1 (1)	875
	여자	410 (48.5)	333 (39.4)	43 (5.1)	39 (4.6)	20 (2.4)	1 (1)	846
교육별	중학교	468 (53.9)	297 (34.2)	50 (5.8)	26 (3.0)	27 (3.1)	1 (1)	869
	일반고	255 (49.8)	182 (35.5)	32 (6.3)	27 (5.3)	16 (3.1)	-	512
	실업고	190 (55.9)	113 (33.2)	18 (5.3)	13 (3.8)	5 (1.5)	1 (3)	340
거주지역 규모별	대도시	438 (50.8)	301 (34.9)	59 (6.8)	34 (3.9)	30 (3.5)	1 (1)	863
	중소도시	381 (55.4)	231 (33.6)	34 (4.9)	28 (4.1)	14 (2.0)	-	688
	읍면지역	94 (55.3)	60 (35.3)	7 (4.1)	4 (2.4)	4 (2.4)	1 (6)	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	791 (51.6)	550 (35.9)	87 (5.7)	59 (3.8)	44 (2.9)	2 (1)	1533
	참여안함	122 (64.9)	42 (22.3)	13 (6.9)	7 (3.7)	4 (2.1)	-	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	20 (38.5)	20 (38.5)	7 (13.5)	4 (7.7)	1 (1.9)	-	52
	못사는 편	151 (46.6)	132 (40.7)	20 (6.2)	11 (3.4)	10 (3.1)	-	324
	보통수준	604 (55.9)	352 (32.6)	55 (5.1)	40 (3.7)	29 (2.7)	1 (1)	1081
	잘사는 편	115 (51.6)	78 (35.0)	13 (5.8)	10 (4.5)	6 (2.7)	1 (4)	223
	매우 잘사는 편	18 (56.3)	7 (21.9)	4 (12.5)	1 (3.1)	2 (6.3)	-	32
	무응답	5 (55.6)	3 (33.3)	1 (11.1)	-	-	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	53 (46.1)	41 (35.7)	6 (5.2)	9 (7.8)	6 (5.2)	-	115
	못하는 편	215 (51.1)	151 (35.9)	28 (6.7)	15 (3.6)	12 (2.9)	-	421
	보통수준	462 (54.7)	300 (35.5)	42 (5.0)	22 (2.6)	18 (2.1)	1 (1)	845
	잘하는 편	134 (54.0)	66 (26.6)	19 (7.7)	18 (7.3)	10 (4.0)	1 (4)	248
	아주 잘하는 편	45 (52.3)	33 (38.4)	4 (4.7)	2 (2.3)	2 (2.3)	-	86
	무응답	4 (66.7)	1 (16.7)	1 (16.7)	-	-	-	6
전체		913 (53.1)	592 (34.4)	100 (5.8)	66 (3.8)	48 (2.8)	2 (1)	1721

<교차표 1-15> 인터넷을 통한 바이러스 피해 경험

		전혀 없다	한두번 있다	서너번 있다	여러번 있다	매우 많다	무응답	전체
성별	남자	339 (38.7)	317 (36.2)	122 (13.9)	59 (6.7)	38 (4.3)	-	875
	여자	390 (46.1)	314 (37.1)	81 (9.6)	47 (5.6)	13 (1.5)	1 (1)	846
교급별	중학교	400 (46.0)	299 (34.4)	102 (11.7)	41 (4.7)	27 (3.1)	-	869
	일반고	186 (36.3)	207 (40.4)	64 (12.5)	43 (8.4)	11 (2.1)	1 (2)	512
	실업고	143 (42.1)	125 (36.8)	37 (10.9)	22 (6.5)	13 (3.8)	-	340
거주지역 규모별	대도시	326 (37.8)	329 (38.1)	112 (13.0)	66 (7.6)	30 (3.5)	-	863
	중소도시	322 (46.8)	239 (34.7)	77 (11.2)	35 (5.1)	15 (2.2)	-	688
	읍면지역	81 (47.6)	63 (37.1)	14 (8.2)	5 (2.9)	6 (3.5)	1 (6)	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	639 (41.7)	563 (36.7)	187 (12.2)	97 (6.3)	46 (3.0)	1 (1)	1533
	참여안함	90 (47.9)	68 (36.2)	16 (8.5)	9 (4.8)	5 (2.7)	-	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	21 (40.4)	17 (32.7)	4 (7.7)	5 (9.6)	5 (9.6)	-	52
	못사는 편	121 (37.3)	129 (39.8)	41 (12.7)	18 (5.6)	15 (4.6)	-	324
	보통수준	477 (44.1)	388 (35.9)	122 (11.3)	70 (6.5)	23 (2.1)	1 (1)	1081
	잘사는 편	92 (41.3)	83 (37.2)	30 (13.5)	12 (5.4)	6 (2.7)	-	223
	매우 잘사는 편	12 (37.5)	12 (37.5)	5 (15.6)	1 (3.1)	2 (6.3)	-	32
	무응답	6 (66.7)	2 (22.2)	1 (11.1)	-	-	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	44 (38.3)	41 (35.7)	12 (10.4)	8 (7.0)	10 (8.7)	-	115
	못하는 편	168 (39.9)	158 (37.5)	47 (11.2)	35 (8.3)	13 (3.1)	-	421
	보통수준	387 (45.8)	298 (35.3)	90 (10.7)	45 (5.3)	24 (2.8)	1 (1)	845
	잘하는 편	96 (38.7)	96 (38.7)	41 (16.5)	12 (4.8)	3 (1.2)	-	248
	아주 잘하는 편	29 (33.7)	37 (43.0)	13 (15.1)	6 (7.0)	1 (1.2)	-	86
	무응답	5 (83.3)	1 (16.7)	-	-	-	-	6
전체		729 (42.4)	631 (36.7)	203 (11.8)	106 (6.2)	51 (3.0)	1 (1)	1721

<교차표 1-16> 인터넷을 통한 음란물 접촉 경험

		전혀 없다	한두번 있다	서너번 있다	여러번 있다	매우 많다	무응답	전체
성별	남자	184 (21.0)	268 (30.6)	122 (13.9)	179 (20.5)	120(13.7)	2 (2)	875
	여자	364 (43.0)	305 (36.1)	69 (8.2)	65 (7.7)	42 (5.0)	1 (1)	846
교육별	중학교	328 (37.7)	289 (33.3)	88 (10.1)	96 (11.0)	67 (7.7)	1 (1)	869
	일반고	126 (24.6)	159 (31.1)	63 (12.3)	92 (18.0)	71 (13.9)	1 (2)	512
	실업고	94 (27.6)	125 (36.8)	40 (11.8)	56 (16.5)	24 (7.1)	1 (3)	340
거주지역 규모별	대도시	278 (32.2)	243 (28.2)	100 (11.6)	143 (16.6)	97 (11.2)	2 (2)	863
	중소도시	204 (29.7)	270 (39.2)	76 (11.0)	84 (12.2)	53 (7.7)	1 (1)	688
	읍면지역	66 (38.8)	60 (35.3)	15 (8.8)	17 (10.0)	12 (7.1)	-	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	471 (30.7)	525 (34.2)	161 (10.5)	228 (14.9)	145 (9.5)	3 (2)	1533
	참여안함	77 (41.0)	48 (25.5)	30 (16.0)	16 (8.5)	17 (9.0)	-	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	15 (28.8)	11 (21.2)	5 (9.6)	8 (15.4)	12 (23.1)	1 (1.9)	52
	못사는 편	85 (26.2)	116 (35.8)	39 (12.0)	54 (16.7)	30 (9.3)	-	324
	보통수준	358 (33.1)	368 (34.0)	108 (10.0)	155 (14.3)	90 (8.3)	2 (2)	1081
	잘사는 편	76 (34.1)	71 (31.8)	29 (13.0)	24 (10.8)	23 (10.3)	-	223
	매우 잘사는 편	10 (31.3)	4 (12.5)	9 (28.1)	3 (9.4)	6 (18.8)	-	32
	무응답	4 (44.4)	3 (33.3)	1 (11.1)	-	1 (11.1)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	32 (27.8)	27 (23.5)	17 (14.8)	18 (15.7)	20 (17.4)	1 (9)	115
	못하는 편	116 (27.6)	151 (35.9)	57 (13.5)	55 (13.1)	42 (10.0)	-	421
	보통수준	303 (35.9)	289 (34.2)	71 (8.4)	113 (13.4)	67 (7.9)	2 (2)	845
	잘하는 편	68 (27.4)	87 (35.1)	33 (13.3)	45 (18.1)	15 (6.0)	-	248
	아주 잘하는 편	27 (31.4)	16 (18.6)	13 (15.1)	13 (15.1)	17 (19.8)	-	86
	무응답	2 (33.3)	3 (50.0)	-	-	1 (16.7)	-	6
전체		548 (31.8)	573 (33.3)	191 (11.1)	244 (14.2)	162 (9.4)	3 (2)	1721

<교차표 1-17> 인터넷을 통한 음란대화 경험

		전혀 없다	한두번 있다	서너번 있다	여러번 있다	매우 많다	무응답	전체
성별	남자	606 (69.3)	142(16.2)	50 (5.7)	37 (4.2)	38 (4.3)	2 (2)	875
	여자	571 (67.5)	178(21.0)	40 (4.7)	36 (4.3)	18 (2.1)	3 (4)	846
고급별	중학교	611 (70.3)	152(17.5)	39 (4.5)	38 (4.4)	27 (3.1)	2 (2)	869
	일반고	347 (67.8)	93 (18.2)	33 (6.4)	19 (3.7)	19 (3.7)	1 (2)	512
	실업고	219 (64.4)	75 (22.1)	18 (5.3)	16 (4.7)	10 (2.9)	2 (6)	340
거주지역 규모별	대도시	584 (67.7)	150(17.4)	54 (6.3)	40 (4.6)	33 (3.8)	2 (2)	863
	중소도시	472 (68.6)	138(20.1)	31 (4.5)	25 (3.6)	19 (2.8)	3 (4)	688
	읍면지역	121 (71.2)	32 (18.8)	5 (2.9)	8 (4.7)	4 (2.4)	-	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	1036 (67.6)	296(19.3)	83 (5.4)	67 (4.4)	47 (3.1)	4 (3)	1533
	참여안함	141 (75.0)	24 (12.8)	7 (3.7)	6 (3.2)	9 (4.8)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	29 (55.8)	5 (9.6)	7 (13.5)	4 (7.7)	7 (13.5)	-	52
	못사는 편	200 (61.7)	81 (25.0)	17 (5.2)	15 (4.6)	10 (3.1)	1 (3)	324
	보통수준	758 (70.1)	195(18.0)	55 (5.1)	41 (3.8)	28 (2.6)	4 (4)	1081
	잘사는 편	163 (73.1)	35 (15.7)	8 (3.6)	12 (5.4)	5 (2.2)	-	223
	매우 잘사는 편	19 (59.4)	4 (12.5)	3 (9.4)	1 (3.1)	5 (15.6)	-	32
	무응답	8 (88.9)	-	-	-	1 (11.1)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	79 (68.7)	8 (7.0)	12 (10.4)	3 (2.6)	12 (10.4)	1 (9)	115
	못하는 편	272 (64.6)	86 (20.4)	26 (6.2)	19 (4.5)	16 (3.8)	2 (5)	421
	보통수준	602 (71.2)	163(19.3)	34 (4.0)	32 (3.8)	12 (1.4)	2 (2)	845
	잘하는 편	172 (69.4)	45 (18.1)	11 (4.4)	15 (6.0)	5 (2.0)	-	248
	아주 잘하는 편	47 (54.7)	18 (20.9)	7 (8.1)	4 (4.7)	10 (11.6)	-	86
	무응답	5 (83.3)	-	-	-	1 (16.7)	-	6
전체		1177 (68.4)	320(18.6)	90 (5.2)	73 (4.2)	56 (3.3)	5 (3)	1721

<교차표 1-18> 타인의 아이디나 주민번호 무단사용 경험

		전혀 없다	한두번 있다	서너번 있다	여러번 있다	매우 많다	무응답	전체
성별	남자	467 (53.4)	226 (25.8)	73 (8.3)	49 (5.6)	59 (6.7)	1 (1)	875
	여자	578 (68.3)	166 (19.6)	47 (5.6)	25 (3.0)	28 (3.3)	2 (2)	846
교육별	중학교	564 (64.9)	171 (19.7)	67 (7.7)	30 (3.5)	36 (4.1)	1 (1)	869
	일반고	299 (58.4)	117 (22.9)	33 (6.4)	31 (6.1)	31 (6.1)	1 (2)	512
	실업고	182 (53.5)	104 (30.6)	20 (5.9)	13 (3.8)	20 (5.9)	1 (3)	340
거주지역 규모별	대도시	529 (61.3)	186 (21.6)	57 (6.6)	43 (5.0)	46 (5.3)	2 (2)	863
	중소도시	408 (59.3)	165 (24.0)	54 (7.8)	27 (3.9)	33 (4.8)	1 (1)	688
	읍면지역	108 (63.5)	41 (24.1)	9 (5.3)	4 (2.4)	8 (4.7)	-	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	909 (59.3)	363 (23.7)	111 (7.2)	68 (4.4)	79 (5.2)	3 (2)	1533
	참여안함	136 (72.3)	29 (15.4)	9 (4.8)	6 (3.2)	8 (4.3)	-	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	30 (57.7)	9 (17.3)	1 (1.9)	4 (7.7)	8 (15.4)	-	52
	못사는 편	179 (55.2)	88 (27.2)	24 (7.4)	14 (4.3)	18 (5.6)	1 (3)	324
	보통수준	681 (63.0)	235 (21.7)	78 (7.2)	39 (3.6)	46 (4.3)	2 (2)	1081
	잘사는 편	136 (61.0)	50 (22.4)	15 (6.7)	13 (5.8)	9 (4.0)	-	223
	매우 잘사는 편	15 (46.9)	8 (25.0)	2 (6.3)	3 (9.4)	4 (12.5)	-	32
	무응답	4 (44.4)	2 (22.2)	-	1 (11.1)	2 (22.2)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	60 (52.2)	26 (22.6)	7 (6.1)	7 (6.1)	15 (13.0)	-	115
	못하는 편	250 (59.4)	93 (22.1)	31 (7.4)	17 (4.0)	28 (6.7)	2 (5)	421
	보통수준	523 (61.9)	200 (23.7)	58 (6.9)	33 (3.9)	30 (3.6)	1 (1)	845
	잘하는 편	167 (67.3)	48 (19.4)	20 (8.1)	9 (3.6)	4 (1.6)	-	248
	아주 잘하는 편	42 (48.8)	24 (27.9)	4 (4.7)	7 (8.1)	9 (10.5)	-	86
	무응답	3 (50.0)	1 (16.7)	-	1 (16.7)	1 (16.7)	-	6
전체		1045(60.7)	392 (22.8)	120 (7.0)	74 (4.3)	87 (5.1)	3 (2)	1721

<교차표 1-19> 사이버공간에 대한 인식 1.

<현실세계보다 인터넷에서 만난 사람을 더 신뢰한다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	397 (45.4)	241 (27.5)	169 (19.3)	48 (5.5)	19 (2.2)	1 (1)	875
	여자	297 (35.1)	304 (35.9)	198 (23.4)	39 (4.6)	6 (7)	2 (2)	846
교급별	중학교	339 (39.0)	248 (28.5)	211 (24.3)	48 (5.5)	20 (2.3)	3 (3)	869
	일반고	229 (44.7)	172 (33.6)	86 (16.8)	23 (4.5)	2 (4)	-	512
	실업고	126 (37.1)	125 (36.8)	70 (20.6)	16 (4.7)	3 (9)	-	340
거주지역 규모별	대도시	376 (43.6)	265 (30.7)	172 (19.9)	36 (4.2)	12 (1.4)	2 (2)	863
	중소도시	256 (37.2)	225 (32.7)	155 (22.5)	40 (5.8)	11 (1.6)	1 (1)	688
	읍면지역	62 (36.5)	55 (32.4)	40 (23.5)	11 (6.5)	2 (1.2)	-	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	613 (40.0)	498 (32.5)	329 (21.5)	73 (4.8)	18 (1.2)	2 (1)	1533
	참여안함	81 (43.1)	47 (25.0)	38 (20.2)	14 (7.4)	7 (3.7)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	18 (34.6)	17 (32.7)	12 (23.1)	2 (3.8)	3 (5.8)	-	52
	못사는 편	125 (38.6)	109 (33.6)	59 (18.2)	22 (6.8)	8 (2.5)	1 (3)	324
	보통수준	442 (40.9)	346 (32.0)	241 (22.3)	44 (4.1)	8 (7)	-	1081
	잘사는 편	95 (42.6)	64 (28.7)	48 (21.5)	10 (4.5)	5 (2.2)	1 (4)	223
	매우 잘사는 편	9 (28.1)	8 (25.0)	5 (15.6)	8 (25.0)	1 (3.1)	1 (3.1)	32
	무응답	5 (55.6)	1 (11.1)	2 (22.2)	1 (11.1)	-	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	44 (38.3)	26 (22.6)	27 (23.5)	11 (9.6)	6 (5.2)	1 (9)	115
	못하는 편	169 (40.1)	133 (31.6)	94 (22.3)	18 (4.3)	6 (1.4)	1 (2)	421
	보통수준	321 (38.0)	280 (33.1)	193 (22.8)	41 (4.9)	9 (1.1)	1 (1)	845
	잘하는 편	118 (47.6)	77 (31.0)	39 (15.7)	11 (4.4)	3 (1.2)	-	248
	아주 잘하는 편	39 (45.3)	28 (32.6)	13 (15.1)	5 (5.8)	1 (1.2)	-	86
	무응답	3 (50.0)	1 (16.7)	1 (16.7)	1 (16.7)	-	-	6
전체		694 (40.3)	545 (31.7)	367 (21.3)	87 (5.1)	25 (1.5)	3 (2)	1721

<교차표 1-20> 사이버공간에 대한 인식 2.

<인터넷에서 중요한 정보를 타인에게 쉽게
제공한다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	238 (27.2)	181 (20.7)	246 (28.1)	159 (18.2)	50 (5.7)	1 (1)	875
	여자	177 (20.9)	221 (26.1)	238 (28.1)	176 (20.8)	32 (3.8)	2 (2)	846
교육별	중학교	241 (27.7)	211 (24.3)	225 (25.9)	141 (16.2)	49 (5.6)	2 (2)	869
	일반고	117 (22.9)	115 (22.5)	150 (29.3)	114 (22.3)	16 (3.1)	-	512
	실업고	57 (16.8)	76 (22.4)	109 (32.1)	80 (23.5)	17 (5.0)	1 (3)	340
거주지역 규모별	대도시	219 (25.4)	191 (22.1)	246 (28.5)	159 (18.4)	47 (5.4)	1 (1)	863
	중소도시	162 (23.5)	164 (23.8)	191 (27.8)	143 (20.8)	26 (3.8)	2 (3)	688
	읍면지역	34 (20.0)	47 (27.6)	47 (27.6)	33 (19.4)	9 (5.3)	-	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	362 (23.6)	356 (23.2)	438 (28.6)	298 (19.4)	76 (5.0)	3 (2)	1533
	참여안함	53 (28.2)	46 (24.5)	46 (24.5)	37 (19.7)	6 (3.2)	-	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	8 (15.4)	13 (25.0)	13 (25.0)	9 (17.3)	9 (17.3)	-	52
	못사는 편	65 (20.1)	88 (27.2)	96 (29.6)	59 (18.2)	15 (4.6)	1 (3)	324
	보통수준	272 (25.2)	246 (22.8)	309 (28.6)	213 (19.7)	39 (3.6)	2 (2)	1081
	잘사는 편	62 (27.8)	49 (22.0)	53 (23.8)	45 (20.2)	14 (6.3)	-	223
	매우 잘사는 편	5 (15.6)	5 (15.6)	11 (34.4)	8 (25.0)	3 (9.4)	-	32
	무응답	3 (33.3)	1 (11.1)	2 (22.2)	1 (11.1)	2 (22.2)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	29 (25.2)	21 (18.3)	29 (25.2)	21 (18.3)	15 (13.0)	-	115
	못하는 편	99 (23.5)	93 (22.1)	122 (29.0)	88 (20.9)	18 (4.3)	1 (2)	421
	보통수준	193 (22.8)	212 (25.1)	241 (28.5)	162 (19.2)	35 (4.1)	2 (2)	845
	잘하는 편	64 (25.8)	60 (24.2)	70 (28.2)	44 (17.7)	10 (4.0)	-	248
	아주 잘하는 편	27 (31.4)	15 (17.4)	21 (24.4)	19 (22.1)	4 (4.7)	-	86
	무응답	3 (50.0)	1 (16.7)	1 (16.7)	1 (16.7)	-	-	6
전체		415 (24.1)	402 (23.4)	484 (28.1)	335 (19.5)	82 (4.8)	3 (2)	1721

<교차표 1-21> 사이버공간에 대한 인식 3.
<인터넷에서 무책임 행동을 더 쉽게 한다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	90 (10.3)	67 (7.7)	127 (14.5)	324 (37.0)	265 (30.3)	2 (.2)	875
	여자	59 (7.0)	75 (8.9)	146 (17.3)	350 (41.4)	213 (25.2)	3 (.4)	846
교급별	중학교	82 (9.4)	77 (8.9)	150 (17.3)	317 (36.5)	239 (27.5)	4 (.5)	869
	일반고	41 (8.0)	38 (7.4)	70 (13.7)	214 (41.8)	149 (29.1)	-	512
	실업고	26 (7.6)	27 (7.9)	53 (15.6)	143 (42.1)	90 (26.5)	1 (.3)	340
거주지역 규모별	대도시	79 (9.2)	64 (7.4)	124 (14.4)	337 (39.0)	257 (29.8)	2 (.2)	863
	중소도시	60 (8.7)	70 (10.2)	120 (17.4)	259 (37.6)	177 (25.7)	2 (.3)	688
	읍면지역	10 (5.9)	8 (4.7)	29 (17.1)	78 (45.9)	44 (25.9)	1 (.6)	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	122 (8.0)	123 (8.0)	247 (16.1)	603 (39.3)	434 (28.3)	4 (.3)	1533
	참여안함	27 (14.4)	19 (10.1)	26 (13.8)	71 (37.8)	44 (23.4)	1 (.5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	9 (17.3)	1 (1.9)	10 (19.2)	17 (32.7)	14 (26.9)	1 (1.9)	52
	못사는 편	18 (5.6)	22 (6.8)	56 (17.3)	128 (39.5)	99 (30.6)	1 (.3)	324
	보통수준	95 (8.8)	95 (8.8)	173 (16.0)	434 (40.1)	281 (26.0)	3 (.3)	1081
	잘사는 편	25 (11.2)	19 (8.5)	30 (13.5)	79 (35.4)	70 (31.4)	-	223
	매우 잘사는 편	1 (3.1)	4 (12.5)	3 (9.4)	13 (40.6)	11 (34.4)	-	32
	무응답	1 (11.1)	1 (11.1)	1 (11.1)	3 (33.3)	3 (33.3)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	18 (15.7)	9 (7.8)	18 (15.7)	32 (27.8)	37 (32.2)	1 (.9)	115
	못하는 편	37 (8.8)	42 (10.0)	65 (15.4)	163 (38.7)	113 (26.8)	1 (.2)	421
	보통수준	69 (8.2)	67 (7.9)	149 (17.6)	355 (42.0)	202 (23.9)	3 (.4)	845
	잘하는 편	17 (6.9)	18 (7.3)	26 (10.5)	95 (38.3)	92 (37.1)	-	248
	아주 잘하는 편	7 (8.1)	5 (5.8)	14 (16.3)	28 (32.6)	32 (37.2)	-	86
	무응답	1 (16.7)	1 (16.7)	1 (16.7)	1 (16.7)	2 (33.3)	-	6
전체		149 (8.7)	142 (8.3)	273 (15.9)	674 (39.2)	478 (27.8)	5 (.3)	1721

<교차표 1-22> 사이버공간에 대한 인식 4.

<인터넷에서 극단적 생각을 더 많이 한다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	109 (12.5)	116 (13.3)	305 (34.9)	225 (25.7)	117 (13.4)	3 (3)	875
	여자	75 (8.9)	99 (11.7)	308 (36.4)	255 (30.1)	98 (11.6)	11 (1.3)	846
교육별	중학교	116 (13.3)	122 (14.0)	334 (38.4)	194 (22.3)	97 (11.2)	6 (7)	869
	일반고	42 (8.2)	57 (11.1)	152 (29.7)	185 (36.1)	71 (13.9)	5 (1.0)	512
	실업고	26 (7.6)	36 (10.6)	127 (37.4)	101 (29.7)	47 (13.8)	3 (9)	340
거주지역 규모별	대도시	93 (10.8)	103 (11.9)	276 (32.0)	249 (28.9)	138 (16.0)	4 (5)	863
	중소도시	75 (10.9)	93 (13.5)	270 (39.2)	181 (26.3)	62 (9.0)	7 (1.0)	688
	읍면지역	16 (9.4)	19 (11.2)	67 (39.4)	50 (29.4)	15 (8.8)	3 (1.8)	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	156 (10.2)	193 (12.6)	538 (35.1)	441 (28.8)	191 (12.5)	14 (9)	1533
	참여안함	28 (14.9)	22 (11.7)	75 (39.9)	39 (20.7)	24 (12.8)	-	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	9 (17.3)	7 (13.5)	13 (25.0)	13 (25.0)	10 (19.2)	-	52
	못사는 편	27 (8.3)	35 (10.8)	121 (37.3)	89 (27.5)	49 (15.1)	3 (9)	324
	보통수준	115 (10.6)	144 (13.3)	380 (35.2)	315 (29.1)	119 (11.0)	8 (7)	1081
	잘사는 편	27 (12.1)	23 (10.3)	84 (37.7)	55 (24.7)	32 (14.3)	2 (9)	223
	매우 잘사는 편	5 (15.6)	5 (15.6)	13 (40.6)	6 (18.8)	2 (6.3)	1 (3.1)	32
	무응답	1 (11.1)	1 (11.1)	2 (22.2)	2 (22.2)	3 (33.3)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	19 (16.5)	14 (12.2)	38 (33.0)	21 (18.3)	23 (20.0)	-	115
	못하는 편	44 (10.5)	68 (16.2)	154 (36.6)	103 (24.5)	48 (11.4)	4 (1.0)	421
	보통수준	93 (11.0)	100 (11.8)	307 (36.3)	248 (29.3)	88 (10.4)	9 (1.1)	845
	잘하는 편	19 (7.7)	25 (10.1)	74 (29.8)	87 (35.1)	43 (17.3)	-	248
	아주 잘하는 편	8 (9.3)	7 (8.1)	39 (45.3)	20 (23.3)	11 (12.8)	1 (1.2)	86
	무응답	1 (16.7)	1 (16.7)	1 (16.7)	1 (16.7)	2 (33.3)	-	6
전체		184 (10.7)	215 (12.5)	613 (35.6)	480 (27.9)	215 (12.5)	14 (8)	1721

<교차표 1-23> 사이버공간에 대한 인식 5.

<인터넷에서 다양한 사람을 더 쉽게 만난다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	90 (10.3)	88 (10.1)	194 (22.2)	307 (35.1)	196 (22.4)	-	875
	여자	56 (6.6)	83 (9.8)	198 (23.4)	336 (39.7)	169 (20.0)	4 (5)	846
교육급별	중학교	81 (9.3)	91 (10.5)	207 (23.8)	301 (34.6)	188 (21.6)	1 (1)	869
	일반고	45 (8.8)	52 (10.2)	114 (22.3)	191 (37.3)	109 (21.3)	1 (2)	512
	실업고	20 (5.9)	28 (8.2)	71 (20.9)	151 (44.4)	68 (20.0)	2 (6)	340
거주지역 규모별	대도시	71 (8.2)	87 (10.1)	212 (24.6)	324 (37.5)	167 (19.4)	2 (2)	863
	중소도시	67 (9.7)	71 (10.3)	151 (21.9)	248 (36.0)	150 (21.8)	1 (1)	688
	읍면지역	8 (4.7)	13 (7.6)	29 (17.1)	71 (41.8)	48 (28.2)	1 (6)	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	118 (7.7)	145 (9.5)	345 (22.5)	588 (38.4)	333 (21.7)	4 (3)	1533
	참여안함	28 (14.9)	26 (13.8)	47 (25.0)	55 (29.3)	32 (17.0)	-	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	10 (19.2)	2 (3.8)	13 (25.0)	14 (26.9)	13 (25.0)	-	52
	못사는 편	14 (4.3)	28 (8.6)	65 (20.1)	131 (40.4)	85 (26.2)	1 (3)	324
	보통수준	93 (8.6)	113 (10.5)	255 (23.6)	412 (38.1)	206 (19.1)	2 (2)	1081
	잘사는 편	24 (10.8)	25 (11.2)	50 (22.4)	74 (33.2)	50 (22.4)	-	223
	매우 잘사는 편	3 (9.4)	3 (9.4)	7 (21.9)	8 (25.0)	10 (31.3)	1 (3.1)	32
	무응답	2 (22.2)	-	2 (22.2)	4 (44.4)	1 (11.1)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	13 (11.3)	14 (12.2)	23 (20.0)	31 (27.0)	34 (29.6)	-	115
	못하는 편	45 (10.7)	39 (9.3)	94 (22.3)	148 (35.2)	93 (22.1)	2 (5)	421
	보통수준	66 (7.8)	76 (9.0)	198 (23.4)	340 (40.2)	163 (19.3)	2 (2)	845
	잘하는 편	14 (5.6)	33 (13.3)	58 (23.4)	90 (36.3)	53 (21.4)	-	248
	아주 잘하는 편	6 (7.0)	9 (10.5)	18 (20.9)	32 (37.2)	21 (24.4)	-	86
	무응답	2 (33.3)	-	1 (16.7)	2 (33.3)	1 (16.7)	-	6
전체		146 (8.5)	171 (9.9)	392 (22.8)	643 (37.4)	365 (21.2)	4 (2)	1721

<교차표 1-24> 인터넷에서의 익명성 사용에 대한 인식

		무조건 금지	대체로 금지	대체로 허용	무조건 허용	잘모르겠다	무응답	전체
성별	남자	67 (7.7)	284 (32.5)	265 (30.3)	27 (3.1)	227 (25.9)	5 (6)	875
	여자	43 (5.1)	282 (33.3)	323 (38.2)	13 (1.5)	180 (21.3)	5 (6)	846
교급별	중학교	63 (7.2)	278 (32.0)	268 (30.8)	25 (2.9)	233 (26.8)	2 (2)	869
	일반고	24 (4.7)	177 (34.6)	235 (45.9)	9 (1.8)	64 (12.5)	3 (6)	512
	실업고	23 (6.8)	111 (32.6)	85 (25.0)	6 (1.8)	110 (32.4)	5 (1.5)	340
거주지역 규모별	대도시	59 (6.8)	293 (34.0)	298 (34.5)	20 (2.3)	189 (21.9)	4 (5)	863
	중소도시	43 (6.3)	210 (30.5)	243 (35.3)	18 (2.6)	170 (24.7)	4 (6)	688
	읍면지역	8 (4.7)	63 (37.1)	47 (27.6)	2 (1.2)	48 (28.2)	2 (1.2)	170
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	97 (6.3)	502 (32.7)	542 (35.4)	33 (2.2)	350 (22.8)	9 (6)	1533
	참여안함	13 (6.9)	64 (34.0)	46 (24.5)	7 (3.7)	57 (30.3)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	7 (13.5)	11 (21.2)	18 (34.6)	3 (5.8)	12 (23.1)	1 (1.9)	52
	못사는 편	22 (6.8)	94 (29.0)	111 (34.3)	10 (3.1)	85 (26.2)	2 (6)	324
	보통수준	62 (5.7)	375 (34.7)	368 (34.0)	23 (2.1)	249 (23.0)	4 (4)	1081
	잘사는 편	14 (6.3)	75 (33.6)	76 (34.1)	-	57 (25.6)	1 (4)	223
	매우 잘사는 편	4 (12.5)	7 (21.9)	12 (37.5)	3 (9.4)	4 (12.5)	2 (6.3)	32
	무응답	1 (11.1)	4 (44.4)	3 (33.3)	1 (11.1)	-	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	13 (11.3)	31 (27.0)	37 (32.2)	5 (4.3)	29 (25.2)	-	115
	못하는 편	34 (8.1)	128 (30.4)	111 (26.4)	14 (3.3)	130 (30.9)	4 (1.0)	421
	보통수준	44 (5.2)	285 (33.7)	297 (35.1)	14 (1.7)	200 (23.7)	5 (6)	845
	잘하는 편	11 (4.4)	93 (37.5)	104 (41.9)	5 (2.0)	34 (13.7)	1 (4)	248
	아주 잘하는 편	7 (8.1)	25 (29.1)	38 (44.2)	2 (2.3)	14 (16.3)	-	86
	무응답	1 (16.7)	4 (66.7)	1 (16.7)	-	-	-	6
전체		110 (6.4)	566 (32.9)	588 (34.2)	40 (2.3)	407 (23.6)	10 (6)	1721

<교차표 1-25> 본인의 핸드폰 보유 여부

		이용함	이용안함	전체
성별	남자	377 (41.9)	523 (58.1)	900
	여자	557 (63.8)	316 (36.2)	873
교급별	중학교	326 (36.1)	576 (63.9)	902
	일반고	366 (70.1)	156 (29.9)	522
	실업고	242 (69.3)	107 (30.7)	349
거주지역규모별	대도시	491 (55.2)	398 (44.8)	889
	중소도시	364 (51.4)	344 (48.6)	708
	읍면지역	79 (44.9)	97 (55.1)	176
사이버커뮤니티 참여 여부	참여함	847 (55.3)	686 (44.7)	1533
	참여안함	67 (35.6)	121 (64.4)	188
가정경제 수준별	매우 못하는 편	34 (57.6)	25 (42.4)	59
	못하는 편	184 (55.4)	148 (44.6)	332
	보통수준	571 (51.3)	541 (48.7)	1112
	잘하는 편	124 (54.1)	105 (45.9)	229
	매우 잘하는 편	15 (46.9)	17 (53.1)	32
	무응답	6 (66.7)	3 (33.3)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	54 (44.6)	67 (55.4)	121
	못하는 편	228 (52.3)	208 (47.7)	436
	보통수준	472 (54.3)	398 (45.7)	870
	잘하는 편	121 (48.2)	130 (51.8)	251
	아주 잘하는 편	55 (61.8)	34 (38.2)	89
	무응답	4 (66.7)	2 (33.3)	6
전체		934 (52.7)	839 (47.3)	1773

<교차표 1-26> 핸드폰 비보유 여부

		필요성이 없어서	부모, 주변인이 이용하지 못하게	단말기가 비싸서	통화료가 비싸서	기타	무응답	전체
성별	남자	171(32.7)	232(44.4)	7(1.3)	17(3.3)	64(12.2)	32(6.1)	523
	여자	88(27.8)	153(48.4)	4(1.3)	8(2.5)	53(16.8)	10 (3.2)	316
교급별	중학교	170(29.5)	290(50.3)	6(1.0)	13(2.3)	76(13.2)	21(3.6)	576
	일반고	59(37.8)	54(34.6)	4(2.6)	3(1.9)	24(15.4)	12(7.7)	156
	실업고	30(28.0)	41(38.3)	1(0.9)	9(8.4)	17(15.9)	9(8.4)	107
거주지역 규모별	대도시	133(33.4)	179(45.0)	5(1.3)	12(3.0)	50(12.6)	19(4.8)	398
	중소도시	106(30.8)	156(45.3)	5(1.5)	10(2.9)	49(14.2)	18(5.2)	344
	읍면지역	20(20.6)	50(51.5)	1(1.0)	3(3.1)	18(18.6)	5(5.2)	97
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	211(30.8)	333(48.5)	9(1.3)	14(2.0)	88(12.8)	31(4.5)	686
	참여안함	42(34.7)	40(33.1)	2(1.7)	8(6.6)	20(16.5)	9(7.4)	121
가정경제 수준별	매우 못사는 편	7(28.0)	9(36.0)	-	2(8.0)	2(8.0)	5(20.0)	25
	못사는 편	35(23.6)	75(50.7)	6(4.1)	6(4.1)	20(13.5)	6(4.1)	148
	보통수준	175(32.3)	248(45.8)	5(0.9)	9(1.7)	81(15.0)	23(4.3)	541
	잘사는 편	38(36.2)	42(40.0)	-	6(5.7)	13(12.4)	6(5.7)	105
	매우 잘사는 편	3(17.6)	10(58.8)	-	2(11.8)	-	2(11.8)	17
	무응답	1(33.3)	1(33.3)	-	-	1(33.3)	-	3
학교성적 수준별	아주 못하는 편	14(20.9)	27(40.3)	1(1.5)	3(4.5)	15(22.4)	7(10.4)	67
	못하는 편	46(22.1)	112(53.8)	3(1.4)	4(1.9)	30(14.4)	13(6.3)	208
	보통수준	135(33.9)	180(45.2)	5(1.3)	12(3.0)	56(14.1)	10(2.5)	398
	잘하는 편	55(42.3)	52(40.0)	-	4(3.1)	12(9.2)	7(5.4)	130
	아주 잘하는 편	8(23.5)	13(38.2)	2(5.9)	2(5.9)	4(11.8)	5(14.7)	34
	무응답	1(50.0)	1(50.0)	-	-	-	-	2
전체		259(30.9)	385(45.9)	11(1.3)	25(3.0)	117(13.9)	42(5.0)	839

<교차표 1-27> 핸드폰을 통한 광고메세지 수신갯수 (1주일 기준)

		없음	1-5개	6-10개	11-20개	21-30개	31-50개	51개이상	무응답	전체
성별	남자	73 (19.4)	171 (45.4)	56 (14.9)	30 (8.0)	5 (1.3)	10 (2.7)	10 (2.7)	22 (5.8)	377
	여자	108 (19.4)	310 (55.7)	64 (11.5)	23 (4.1)	5 (.9)	8 (1.4)	15 (2.7)	24 (4.3)	557
교급별	중학교	74 (22.7)	165 (50.6)	39 (12.0)	17 (5.2)	4 (1.2)	7 (2.1)	11 (3.4)	9 (2.8)	326
	일반고	58 (15.8)	190 (51.9)	51 (13.9)	26 (7.1)	5 (1.4)	3 (.8)	10 (2.7)	23 (6.3)	366
	실업고	49 (20.2)	126 (52.1)	30 (12.4)	10 (4.1)	1 (.4)	8 (3.3)	4 (1.7)	14 (5.8)	242
거주지역 규모별	대도시	104 (21.2)	255 (51.9)	58 (11.8)	27 (5.5)	6 (1.2)	12 (2.4)	16 (3.3)	13 (2.6)	491
	중소도시	58 (15.9)	184 (50.5)	53 (14.6)	22 (6.0)	4 (1.1)	6 (1.6)	8 (2.2)	29 (8.0)	364
	읍면지역	19 (24.1)	42 (53.2)	9 (11.4)	4 (5.1)	-	-	1 (1.3)	4 (5.1)	79
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	165 (19.5)	435 (51.4)	108 (12.8)	49 (5.8)	9 (1.1)	18 (2.1)	24 (2.8)	39 (4.6)	847
	참여안함	13 (19.4)	37 (55.2)	8 (11.9)	3 (4.5)	1 (1.5)	-	1 (1.5)	4 (6.0)	67
가정경제 수준별	매우 못사는 편	9 (26.5)	14 (41.2)	2 (5.9)	4 (11.8)	-	-	2 (5.9)	3 (8.8)	34
	못사는 편	39 (21.2)	97 (52.7)	18 (9.8)	10 (5.4)	1 (.5)	4 (2.2)	4 (2.2)	11 (6.0)	184
	보통수준	114 (20.0)	301 (52.7)	75 (13.1)	32 (5.6)	3 (.5)	11 (1.9)	12 (2.1)	23 (4.0)	571
	잘사는 편	15 (12.1)	64 (51.6)	21 (16.9)	5 (4.0)	6 (4.8)	3 (2.4)	5 (4.0)	5 (4.0)	124
	매우 잘사는 편	3 (20.0)	3 (20.0)	3 (20.0)	2 (13.3)	-	-	1 (6.7)	3 (20.0)	15
	무응답	1 (16.7)	2 (33.3)	1 (16.7)	-	-	-	1 (16.7)	1 (16.7)	6
학교성적 수준별	아주 못하는 편	11 (20.4)	27 (50.0)	4 (7.4)	5 (9.3)	-	-	3 (5.6)	4 (7.4)	54
	못하는 편	40 (17.5)	117 (51.3)	29 (12.7)	10 (4.4)	4 (1.8)	5 (2.2)	7 (3.1)	16 (7.0)	228
	보통수준	90 (19.1)	249 (52.8)	63 (13.3)	29 (6.1)	5 (1.1)	9 (1.9)	9 (1.9)	18 (3.8)	472
	잘하는 편	26 (21.5)	70 (57.9)	11 (9.1)	6 (5.0)	1 (.8)	2 (1.7)	1 (.8)	4 (3.3)	121
	아주 잘하는 편	13 (23.6)	18 (32.7)	12 (21.8)	3 (5.5)	-	2 (3.6)	4 (7.3)	3 (5.5)	55
	무응답	1 (25.0)	-	1 (25.0)	-	-	-	1 (25.0)	1 (25.0)	4
전체		181 (19.4)	481 (51.5)	120 (12.8)	53 (5.7)	10 (1.1)	18 (1.9)	25 (2.7)	46 (4.9)	934

<교차표 1-28> 음란메세지 수신갯수 (1 주일 기준)

		없음	1-5개	6-10개	11-20개	31-50개	51개이상	무응답	전체
성별	남자	247 (65.5)	86 (22.8)	8 (2.1)	9 (2.4)	2 (.5)	1 (.3)	24 (6.4)	377
	여자	385 (69.1)	122 (21.9)	8 (1.4)	3 (.5)	2 (.4)	1 (.2)	36 (6.5)	557
교급별	중학교	216 (66.3)	86 (26.4)	6 (1.8)	2 (.6)	2 (.6)	1 (.3)	13 (4.0)	326
	일반고	254 (69.4)	70 (19.1)	6 (1.6)	6 (1.6)	1 (.3)	1 (.3)	28 (7.7)	366
	실업고	162 (66.9)	52 (21.5)	4 (1.7)	4 (1.7)	1 (.4)	-	19 (7.9)	242
거주지역 규모별	대도시	339 (69.0)	113 (23.0)	7 (1.4)	6 (1.2)	4 (.8)	1 (.2)	21 (4.3)	491
	중소도시	236 (64.8)	78 (21.4)	8 (2.2)	6 (1.6)	-	1 (.3)	35 (9.6)	364
	읍면지역	57 (72.2)	17 (21.5)	1 (1.3)	-	-	-	4 (5.1)	79
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	572 (67.5)	192 (22.7)	15 (1.8)	12 (1.4)	3 (.4)	2 (.2)	51 (6.0)	847
	참여안함	47 (70.1)	14 (20.9)	-	-	1 (1.5)	-	5 (7.5)	67
가정경제 수준별	매우 못사는 편	22 (64.7)	4 (11.8)	2 (5.9)	1 (2.9)	1 (2.9)	-	4 (11.8)	34
	못사는 편	127 (69.0)	39 (21.2)	5 (2.7)	2 (1.1)	-	-	11 (6.0)	184
	보통수준	405 (70.9)	118 (20.7)	7 (1.2)	3 (.5)	2 (.4)	1 (.2)	35 (6.1)	571
	잘사는 편	68 (54.8)	43 (34.7)	1 (.8)	4 (3.2)	1 (.8)	1 (.8)	6 (4.8)	124
	매우 잘사는 편	7 (46.7)	3 (20.0)	1 (6.7)	1 (6.7)	-	-	3 (20.0)	15
	무응답	3 (50.0)	1 (16.7)	-	1 (16.7)	-	-	1 (16.7)	6
학교성적 수준별	아주 못하는 편	31 (57.4)	14 (25.9)	1 (1.9)	1 (1.9)	1 (1.9)	1 (1.9)	5 (9.3)	54
	못하는 편	154 (67.5)	44 (19.3)	5 (2.2)	3 (1.3)	2 (.9)	-	20 (8.8)	228
	보통수준	325 (68.9)	109 (23.1)	6 (1.3)	6 (1.3)	-	1 (.2)	25 (5.3)	472
	잘하는 편	86 (71.1)	27 (22.3)	2 (1.7)	-	-	-	6 (5.0)	121
	아주 잘하는 편	34 (61.8)	14 (25.5)	2 (3.6)	1 (1.8)	1 (1.8)	-	3 (5.5)	55
	무응답	2 (50.0)	-	-	1 (25.0)	-	-	1 (25.0)	4
전체		632 (67.7)	208 (22.3)	16 (1.7)	12 (1.3)	4 (.4)	2 (.2)	60 (6.4)	934

<교차표 1-29> 무선인터넷 이용 경험 여부

		있음	없음	전체
성별	남자	298 (79.0)	79 (21.0)	377
	여자	431 (77.4)	126 (22.6)	557
교급별	중학교	252 (77.3)	74 (22.7)	326
	일반고	294 (80.3)	72 (19.7)	366
	실업고	183 (75.6)	59 (24.4)	242
거주지역규모별	대도시	382 (77.8)	109 (22.2)	491
	중소도시	282 (77.5)	82 (22.5)	364
	읍면지역	65 (82.3)	14 (17.7)	79
사이버커뮤니티 참여 여부	참여함	669 (79.0)	178 (21.0)	847
	참여안함	48 (71.6)	19 (28.4)	67
가정경제 수준별	매우 못하는 편	24 (70.6)	10 (29.4)	34
	못하는 편	140 (76.1)	44 (23.9)	184
	보통수준	452 (79.2)	119 (20.8)	571
	잘하는 편	99 (79.8)	25 (20.2)	124
	매우 잘하는 편	10 (66.7)	5 (33.3)	15
	무응답	4 (66.7)	2 (33.3)	6
학교성적 수준별	아주 못하는 편	36 (66.7)	18 (33.3)	54
	못하는 편	181 (79.4)	47 (20.6)	228
	보통수준	376 (79.7)	96 (20.3)	472
	잘하는 편	93 (76.9)	28 (23.1)	121
	아주 잘하는 편	41 (74.5)	14 (25.5)	55
	무응답	2 (50.0)	2 (50.0)	4
전체		729 (78.1)	205 (21.9)	934

<교차표 1-30> 무선인터넷 이용용도(1순위)

		e-mail	벨소리/ 캐릭터 받기	게임	채팅/ 커뮤니티	쇼핑/예약	학습정보 /e-book
성별	남자	11 (3.7)	229 (76.8)	45 (15.1)	3 (1.0)	-	1 (3)
	여자	7 (1.6)	405 (94.0)	12 (2.8)	2 (5)	2 (5)	-
교육별	중학교	5 (2.0)	220 (87.3)	16 (6.3)	3 (1.2)	1 (4)	-
	일반고	7 (2.4)	245 (83.3)	34 (11.6)	1 (3)	1 (3)	1 (3)
	실업고	6 (3.3)	169 (92.3)	7 (3.8)	1 (5)	-	-
거주지역 규모별	대도시	7 (1.8)	336 (88.0)	33 (8.6)	1 (3)	2 (5)	-
	중소도시	11 (3.9)	239 (84.8)	19 (6.7)	4 (1.4)	-	1 (4)
	읍면지역	-	59 (90.8)	5 (7.7)	-	-	-
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	18 (2.7)	586 (87.6)	48 (7.2)	4 (6)	2 (3)	1 (1)
	참여안함	-	39 (81.3)	8 (16.7)	-	-	-
가정경제 수준별	매우 못사는 편	-	18 (75.0)	1 (4.2)	2 (8.3)	-	-
	못사는 편	2 (1.4)	126 (90.0)	9 (6.4)	1 (7)	-	-
	보통수준	11 (2.4)	399 (88.3)	35 (7.7)	1 (2)	1 (2)	1 (2)
	잘사는 편	4 (4.0)	80 (80.8)	12 (12.1)	-	1 (10)	-
	매우 잘사는 편	1 (10.0)	7 (70.0)	-	1 (10.0)	-	-
	무응답	-	4 (100.0)	-	-	-	-
학교성적 수준별	아주 못하는 편	2 (5.6)	25 (69.4)	4 (11.1)	1 (2.8)	-	-
	못하는 편	3 (1.7)	159 (87.8)	15 (8.3)	2 (1.1)	-	-
	보통수준	5 (1.3)	335 (89.1)	28 (7.4)	1 (3)	2 (5)	1 (3)
	잘하는 편	6 (6.5)	77 (82.8)	9 (9.7)	-	-	-
	아주 잘하는 편	2 (4.9)	36 (87.8)	1 (2.4)	1 (2.4)	-	-
	무응답	-	2 (100.0)	-	-	-	-
전체		18 (2.5)	634 (87.0)	57 (7.8)	5 (7)	2 (3)	1 (1)

		방송연예/ 스포츠	성인/오락물	시사뉴스	기타	무응답	전체
성별	남자	1 (3)	3 (10)	1 (3)	3 (10)	1 (3)	298
	여자	1 (2)	-	-	2 (5)	-	431
교급별	중학교	2 (8)	1 (4)	-	3 (12)	1 (4)	252
	일반고	-	2 (7)	1 (3)	2 (7)	-	294
	실업고	-	-	-	-	-	183
거주지역 규모별	대도시	1 (3)	1 (3)	-	1 (3)	-	382
	중소도시	1 (4)	2 (7)	1 (4)	3 (11)	1 (4)	282
	읍면지역	-	-	-	1 (15)	-	65
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	1 (1)	3 (4)	1 (1)	4 (6)	1 (1)	669
	참여안함	-	-	-	1 (21)	-	48
가정경제 수준별	매우 못사는 편	-	-	1 (42)	2 (83)	-	24
	못사는 편	-	1 (7)	-	1 (7)	-	140
	보통수준	2 (4)	1 (2)	-	1 (2)	-	452
	잘사는 편	-	1 (10)	-	1 (10)	-	99
	매우 잘사는 편	-	-	-	-	1 (100)	10
	무응답	-	-	-	-	-	4
학교성적 수준별	아주 못하는 편	-	1 (28)	1 (28)	2 (56)	-	36
	못하는 편	1 (6)	-	-	1 (6)	-	181
	보통수준	1 (3)	-	-	2 (5)	1 (3)	376
	잘하는 편	-	1 (11)	-	-	-	93
	아주 잘하는 편	-	1 (24)	-	-	-	41
	무응답	-	-	-	-	-	2
전체		2 (3)	3 (4)	1 (1)	5 (7)	1 (1)	729

<교차표 1-31> 무선인터넷 커뮤니티 이용여부

		이용함	이용안함	무응답	전체
성별	남자	82 (27.5)	213 (71.5)	3 (1.0)	298
	여자	124 (28.8)	305 (70.8)	2 (5)	431
교급별	중학교	79 (31.3)	172 (68.3)	1 (4)	252
	일반고	84 (28.6)	207 (70.4)	3 (1.0)	294
	실업고	43 (23.5)	139 (76.0)	1 (5)	183
거주지역규모별	대도시	95 (24.9)	285 (74.6)	2 (5)	382
	중소도시	93 (33.0)	186 (66.0)	3 (1.1)	282
	읍면지역	18 (27.7)	47 (72.3)	-	65
사이버커뮤니티 참여 여부	참여함	191 (28.6)	473 (70.7)	5 (7)	669
	참여안함	9 (18.8)	39 (81.3)	-	48
가정경제 수준별	매우 못사는 편	5 (20.8)	19 (79.2)	-	24
	못사는 편	33 (23.6)	107 (76.4)	-	140
	보통수준	123 (27.2)	327 (72.3)	2 (4)	452
	잘사는 편	40 (40.4)	58 (58.6)	1 (1.0)	99
	매우 잘사는 편	4 (40.0)	4 (40.0)	2 (20.0)	10
	무응답	1 (25.0)	3 (75.0)	-	4
학교성적 수준별	아주 못하는 편	10 (27.8)	26 (72.2)	-	36
	못하는 편	47 (26.0)	130 (71.8)	4 (2.2)	181
	보통수준	99 (26.3)	276 (73.4)	1 (3)	376
	잘하는 편	36 (38.7)	57 (61.3)	-	93
	아주 잘하는 편	13 (31.7)	28 (68.3)	-	41
	무응답	1 (50.0)	1 (50.0)	-	2
전체		206 (28.3)	518 (71.1)	5 (7)	729

<교차표 II-1> 사이버커뮤니티 참여 여부

		참여함	참여안함	전체
성별	남자	740 (84.6)	135 (15.4)	875
	여자	793 (93.7)	53 (6.3)	846
교급별	중학교	773 (89.0)	96 (11.0)	869
	일반고	455 (88.9)	57 (11.1)	512
	실업고	305 (89.7)	35 (10.3)	340
거주지역규모별	대도시	767 (88.9)	96 (11.1)	863
	중소도시	617 (89.7)	71 (10.3)	688
	읍면지역	149 (87.6)	21 (12.4)	170
가정경제 수준별	매우 못하는 편	46 (88.5)	6 (11.5)	52
	못하는 편	291 (89.8)	33 (10.2)	324
	보통수준	963 (89.1)	118 (10.9)	1081
	잘하는 편	198 (88.8)	25 (11.2)	223
	매우 잘하는 편	28 (87.5)	4 (12.5)	32
	무응답	7 (77.8)	2 (22.2)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	89 (77.4)	26 (22.6)	115
	못하는 편	376 (89.3)	45 (10.7)	421
	보통수준	770 (91.1)	75 (8.9)	845
	잘하는 편	218 (87.9)	30 (12.1)	248
	아주 잘하는 편	76 (88.4)	10 (11.6)	86
	무응답	4 (66.7)	2 (33.3)	6
전체		1533 (89.1)	188 (10.9)	1721

<교차표 II-2> 사이버커뮤니티 종류별 참여 여부

		팬클럽 커뮤니티			학교, 학급, 동창회 커뮤니티			수집/스포츠/애완동물/레저 등 취미생활 커뮤니티		
		없음	있음	무응답	없음	있음	무응답	없음	있음	무응답
성별	남자	444 (60.0)	290 (39.2)	6 (.8)	207 (28.0)	527 (71.2)	6 (.8)	389 (52.6)	345 (46.6)	6 (.8)
	여자	270 (34.0)	513 (64.7)	10 (1.3)	165 (20.8)	618 (77.9)	10 (1.3)	429 (54.1)	354 (44.6)	10 (1.3)
교급별	중학교	348 (45.0)	419 (54.2)	6 (.8)	189 (24.5)	578 (74.8)	6 (.8)	414 (53.6)	353 (45.7)	6 (.8)
	일반고	184 (40.4)	266 (58.5)	5 (1.1)	102 (22.4)	348 (76.5)	5 (1.1)	227 (49.9)	223 (49.0)	5 (1.1)
	실업고	182 (59.7)	118 (38.7)	5 (1.6)	81 (26.6)	219 (71.8)	5 (1.6)	177 (58.0)	123 (40.3)	5 (1.6)
거주지역 규모별	대도시	346 (45.1)	411 (53.6)	10 (1.3)	182 (23.7)	575 (75.0)	10 (1.3)	407 (53.1)	350 (45.6)	10 (1.3)
	중소도시	283 (45.9)	330 (53.5)	4 (.6)	143 (23.2)	470 (76.2)	4 (.6)	337 (54.6)	276 (44.7)	4 (.6)
	읍면지역	85 (57.0)	62 (41.6)	2 (1.3)	47 (31.5)	100 (67.1)	2 (1.3)	74 (49.7)	73 (49.0)	2 (1.3)
가정경제 수준별	매우 못사는 편	20 (43.5)	26 (56.5)	-	11 (23.9)	35 (76.1)	-	28 (60.9)	18 (39.1)	-
	못사는 편	146 (50.2)	143 (49.1)	2 (.7)	72 (24.7)	217 (74.6)	2 (.7)	154 (52.9)	135 (46.4)	2 (.7)
	보통수준	435 (45.2)	519 (53.9)	9 (.9)	236 (24.5)	718 (74.6)	9 (.9)	513 (53.3)	441 (45.8)	9 (.9)
	잘사는 편	94 (47.5)	101 (51.0)	3 (1.5)	40 (20.2)	155 (78.3)	3 (1.5)	109 (55.1)	86 (43.4)	3 (1.5)
	매우 잘사는 편	14 (50.0)	12 (42.9)	2 (7.1)	10 (35.7)	16 (57.1)	2 (7.1)	10 (35.7)	16 (57.1)	2 (7.1)
	무응답	5 (71.4)	2 (28.6)	-	3 (42.9)	4 (57.1)	-	4 (57.1)	3 (42.9)	-
학교성적 수준별	아주 못하는 편	43 (48.3)	45 (50.6)	1 (1.1)	25 (28.1)	63 (70.8)	1 (1.1)	42 (47.2)	46 (51.7)	1 (1.1)
	못하는 편	194 (51.6)	177 (47.1)	5 (1.3)	81 (21.5)	290 (77.1)	5 (1.3)	204 (54.3)	167 (44.4)	5 (1.3)
	보통수준	348 (45.2)	415 (53.9)	7 (.9)	195 (25.3)	568 (73.8)	7 (.9)	425 (55.2)	338 (43.9)	7 (.9)
	잘하는 편	99 (45.4)	117 (53.7)	2 (.9)	49 (22.5)	167 (76.6)	2 (.9)	108 (49.5)	108 (49.5)	2 (.9)
	아주 잘하는 편	27 (35.5)	48 (63.2)	1 (1.3)	20 (26.3)	55 (72.4)	1 (1.3)	37 (48.7)	38 (50.0)	1 (1.3)
	무응답	3 (75.0)	1 (25.0)	-	2 (50.0)	2 (50.0)	-	2 (50.0)	2 (50.0)	-
전체		714 (46.6)	803 (52.4)	16 (1.0)	372 (24.3)	1145 (74.7)	16 (1.0)	818 (53.4)	699 (45.6)	16 (1.0)

		게임관련 커뮤니티			만화/영화/예술/음악/ 방송커뮤니티			채팅,교제커뮤니티		
		없음	있음	무응답	없음	있음	무응답	없다	있음	무응답
성별	남자	213 (28.8)	521 (70.4)	6 (.8)	234 (31.6)	500 (67.6)	6 (.8)	494 (66.8)	240 (32.4)	6 (.8)
	여자	568 (71.6)	215 (27.1)	10 (1.3)	239 (30.1)	544 (68.6)	10 (1.3)	549 (69.2)	234 (29.5)	10 (1.3)
교급별	중학교	359 (46.4)	408 (52.8)	6 (.8)	260 (33.6)	507 (65.6)	6 (.8)	508 (65.7)	259 (33.5)	6 (.8)
	일반고	272 (59.8)	178 (39.1)	5 (1.1)	128 (28.1)	322 (70.8)	5 (1.1)	322 (70.8)	128 (28.1)	5 (1.1)
	실업고	150 (49.2)	150 (49.2)	5 (1.6)	85 (27.9)	215 (70.5)	5 (1.6)	213 (69.8)	87 (28.5)	5 (1.6)
거주지역 규모별	대도시	424 (55.3)	333 (43.4)	10 (1.3)	246 (32.1)	511 (66.6)	10 (1.3)	548 (71.4)	209 (27.2)	10 (1.3)
	중소도시	290 (47.0)	323 (52.4)	4 (.6)	186 (30.1)	427 (69.2)	4 (.6)	398 (64.5)	215 (34.8)	4 (.6)
	읍면지역	67 (45.0)	80 (53.7)	2 (1.3)	41 (27.5)	106 (71.1)	2 (1.3)	97 (65.1)	50 (33.6)	2 (1.3)
가정경제 수준별	매우 못사는 편	18 (39.1)	28 (60.9)	-	8 (17.4)	38 (82.6)	-	25 (54.3)	21 (45.7)	-
	못사는 편	156 (53.6)	133 (45.7)	2 (.7)	90 (30.9)	199 (68.4)	2 (.7)	205 (70.4)	84 (28.9)	2 (.7)
	보통수준	518 (53.8)	436 (45.3)	9 (.9)	302 (31.4)	652 (67.7)	9 (.9)	671 (69.7)	283 (29.4)	9 (.9)
	잘사는 편	76 (38.4)	119 (60.1)	3 (1.5)	61 (30.8)	134 (67.7)	3 (1.5)	126 (63.6)	69 (34.8)	3 (1.5)
	매우 잘사는 편	9 (32.1)	17 (60.7)	2 (7.1)	8 (28.6)	18 (64.3)	2 (7.1)	11 (39.3)	15 (53.6)	2 (7.1)
	무응답	4 (57.1)	3 (42.9)	-	4 (57.1)	3 (42.9)	-	5 (71.4)	2 (28.6)	-
	무응답	4 (57.1)	3 (42.9)	-	4 (57.1)	3 (42.9)	-	5 (71.4)	2 (28.6)	-
학교성적 수준별	아주 못하는 편	39 (43.8)	49 (55.1)	1 (1.1)	23 (25.8)	65 (73.0)	1 (1.1)	55 (61.8)	33 (37.1)	1 (1.1)
	못하는 편	180 (47.9)	191 (50.8)	5 (1.3)	123 (32.7)	248 (66.0)	5 (1.3)	234 (62.2)	137 (36.4)	5 (1.3)
	보통수준	407 (52.9)	356 (46.2)	7 (.9)	244 (31.7)	519 (67.4)	7 (.9)	538 (69.9)	225 (29.2)	7 (.9)
	잘하는 편	115 (52.8)	101 (46.3)	2 (.9)	63 (28.9)	153 (70.2)	2 (.9)	163 (74.8)	53 (24.3)	2 (.9)
	아주 잘하는 편	38 (50.0)	37 (48.7)	1 (1.3)	18 (23.7)	57 (75.0)	1 (1.3)	50 (65.8)	25 (32.9)	1 (1.3)
	무응답	2 (50.0)	2 (50.0)	-	2 (50.0)	2 (50.0)	-	3 (75.0)	1 (25.0)	-
	무응답	2 (50.0)	2 (50.0)	-	2 (50.0)	2 (50.0)	-	3 (75.0)	1 (25.0)	-
전체		781 (50.9)	736 (48.0)	16 (1.0)	473 (30.9)	1044 (68.1)	16 (1.0)	1043 (68.0)	474 (30.9)	16 (1.0)

		컴퓨터/인터넷관련 커뮤니티			종교커뮤니티			지역사회/고향커뮤니티		
		없음	있음	무응답	없음	있음	무응답	없음	있음	무응답
성별	남자	523 (70.7)	211 (28.5)	6 (.8)	648 (87.6)	86 (11.6)	6 (.8)	703 (95.0)	31 (4.2)	6 (.8)
	여자	596 (75.2)	187 (23.6)	10 (1.3)	686 (86.5)	97 (12.2)	10 (1.3)	755 (95.2)	28 (3.5)	10 (1.3)
교급 별	중학교	573 (74.1)	194 (25.1)	6 (.8)	681 (88.1)	86 (11.1)	6 (.8)	741 (95.9)	26 (3.4)	6 (.8)
	일반고	332 (73.0)	118 (25.9)	5 (1.1)	380 (83.5)	70 (15.4)	5 (1.1)	425 (93.4)	25 (5.5)	5 (1.1)
	실업고	214 (70.2)	86 (28.2)	5 (1.6)	273 (89.5)	27 (8.9)	5 (1.6)	292 (95.7)	8 (2.6)	5 (1.6)
거주 지역 규모 별	대도시	570 (74.3)	187 (24.4)	10 (1.3)	652 (85.0)	105 (13.7)	10 (1.3)	734 (95.7)	23 (3.0)	10 (1.3)
	중소도시	441 (71.5)	172 (27.9)	4 (.6)	548 (88.8)	65 (10.5)	4 (.6)	584 (94.7)	29 (4.7)	4 (.6)
	읍면지역	108 (72.5)	39 (26.2)	2 (1.3)	134 (89.9)	13 (8.7)	2 (1.3)	140 (94.0)	7 (4.7)	2 (1.3)
가정 경제 수준 별	매우 못사는 편	30 (65.2)	16 (34.8)	-	39 (84.8)	7 (15.2)	-	44 (95.7)	2 (4.3)	-
	못사는 편	215 (73.9)	74 (25.4)	2 (.7)	248 (85.2)	41 (14.1)	2 (.7)	272 (93.5)	17 (5.8)	2 (.7)
	보통수준	712 (73.9)	242 (25.1)	9 (.9)	857 (89.0)	97 (10.1)	9 (.9)	926 (96.2)	28 (2.9)	9 (.9)
	잘사는 편	139 (70.2)	56 (28.3)	3 (1.5)	164 (82.8)	31 (15.7)	3 (1.5)	188 (94.9)	7 (3.5)	3 (1.5)
	매우 잘사는 편	18 (64.3)	8 (28.6)	2 (7.1)	20 (71.4)	6 (21.4)	2 (7.1)	22 (78.6)	4 (14.3)	2 (7.1)
	무응답	5 (71.4)	2 (28.6)	-	6 (85.7)	1 (14.3)	-	6 (85.7)	1 (14.3)	-
학교 성적 수준 별	아주 못하는 편	64 (71.9)	24 (27.0)	1 (1.1)	80 (89.9)	8 (9.0)	1 (1.1)	84 (94.4)	4 (4.5)	1 (1.1)
	못하는 편	283 (75.3)	88 (23.4)	5 (1.3)	319 (84.8)	52 (13.8)	5 (1.3)	356 (94.7)	15 (4.0)	5 (1.3)
	보통수준	558 (72.5)	205 (26.6)	7 (.9)	678 (88.1)	85 (11.0)	7 (.9)	735 (95.5)	28 (3.6)	7 (.9)
	잘하는 편	162 (74.3)	54 (24.8)	2 (.9)	190 (87.2)	26 (11.9)	2 (.9)	212 (97.2)	4 (1.8)	2 (.9)
	아주 잘하는 편	50 (65.8)	25 (32.9)	1 (1.3)	64 (84.2)	11 (14.5)	1 (1.3)	68 (89.5)	7 (9.2)	1 (1.3)
	무응답	2 (50.0)	2 (50.0)	-	23 (75.0)	1 (25.0)	-	3 (75.0)	1 (25.0)	-
전체		1119 (73.0)	398 (26.0)	16 (1.0)	2134 (87.0)	183 (11.9)	16 (1.0)	1458 (95.1)	59 (3.8)	16 (1.0)

		학습정보/교과목 공부 커뮤니티			학습정보/교과목 공부 커뮤니티			특정주제 없거나 기타 커뮤니티			전체
		없음	있음	무응답	없음	있음	무응답	없음	있음	무응답	
성별	남자	512 (69.2)	222 (30.0)	6 (.8)	697 (94.2)	37 (5.0)	6 (.8)	557 (75.3)	177 (23.9)	6 (.8)	740
	여자	515 (64.9)	268 (33.8)	10 (1.3)	747 (94.2)	36 (4.5)	10 (1.3)	512 (64.6)	270 (34.0)	11 (1.4)	793
교급별	중학교	522 (67.5)	245 (31.7)	6 (.8)	744 (96.2)	23 (3.0)	6 (.8)	539 (69.7)	228 (29.5)	6 (.8)	773
	일반고	274 (60.2)	176 (38.7)	5 (1.1)	412 (90.5)	38 (8.4)	5 (1.1)	309 (67.9)	141 (31.0)	5 (1.1)	455
	실업고	231 (75.7)	69 (22.6)	5 (1.6)	288 (94.4)	12 (3.9)	5 (1.6)	221 (72.5)	78 (25.6)	6 (2.0)	305
거주지역 규모별	대도시	508 (66.2)	249 (32.5)	10 (1.3)	717 (93.5)	40 (5.2)	10 (1.3)	528 (68.8)	229 (29.9)	10 (1.3)	767
	중소도시	421 (68.2)	192 (31.1)	4 (.6)	583 (94.5)	30 (4.9)	4 (.6)	434 (70.3)	179 (29.0)	4 (.6)	617
	읍면지역	98 (65.8)	49 (32.9)	2 (1.3)	144 (96.6)	3 (2.0)	2 (1.3)	107 (71.8)	39 (26.2)	3 (2.0)	149
가정 경제 수준 별	매우 못사는 편	232 (69.6)	14 (30.4)	-	43 (93.5)	3 (6.5)	-	33 (71.7)	13 (28.3)	-	46
	못사는 편	209 (71.8)	80 (27.5)	2 (.7)	273 (93.8)	16 (5.5)	2 (.7)	198 (68.0)	91 (31.3)	2 (.7)	291
	보통수준	644 (66.9)	310 (32.2)	9 (.9)	915 (95.0)	39 (4.0)	9 (.9)	677 (70.3)	276 (28.7)	10 (1.0)	963
	잘사는 편	121 (61.1)	74 (37.4)	3 (1.5)	184 (92.9)	11 (5.6)	3 (1.5)	140 (70.7)	55 (27.8)	3 (1.5)	198
	매우 잘사는 편	215 (53.6)	11 (39.3)	2 (7.1)	23 (82.1)	3 (10.7)	2 (7.1)	18 (64.3)	8 (28.6)	2 (7.1)	28
	무응답	6 (85.7)	1 (14.3)	-	6 (85.7)	1 (14.3)	-	3 (42.9)	4 (57.1)	-	7
학교 성적 수준 별	아주 못하는 편	63 (70.8)	25 (28.1)	1 (1.1)	83 (93.3)	5 (5.6)	1 (1.1)	62 (69.7)	26 (29.2)	1 (1.1)	89
	못하는 편	279 (74.2)	92 (24.5)	5 (1.3)	354 (94.1)	17 (4.5)	5 (1.3)	255 (67.8)	116 (30.9)	5 (1.3)	376
	보통수준	487 (63.2)	276 (35.8)	7 (.9)	734 (95.3)	29 (3.8)	7 (.9)	540 (70.1)	222 (28.8)	8 (1.0)	770
	잘하는 편	145 (66.5)	71 (32.6)	2 (.9)	203 (93.1)	13 (6.0)	2 (.9)	152 (69.7)	64 (29.4)	2 (.9)	218
	아주 잘하는 편	50 (65.8)	25 (32.9)	1 (1.3)	67 (88.2)	8 (10.5)	1 (1.3)	59 (77.6)	16 (21.1)	1 (1.3)	76
	무응답	3 (75.0)	1 (25.0)	-	3 (75.0)	1 (25.0)	-	1 (25.0)	3 (75.0)	-	4
전체		1027 (67.0)	490 (32.0)	16 (1.0)	1444 (94.2)	73 (4.8)	16 (1.0)	1069 (69.7)	447 (29.2)	17 (1.1)	1533

<교차표 II-3> 커뮤니티 참여 이유 (1 순위)

		오프라인 유대강화 를 위해	운영자나 다른사람 참여 권유로	관심있는 주제나 취미생활 모임이기 때문에	모임이나 대화를 좋아해서	시간이 남아서	기타	무응답	전체
성별	남자	32(4.3)	95(12.8)	463(62.6)	61(8.2)	35(4.7)	48(6.5)	6(0.8)	740
	여자	42(5.3)	96(12.1)	492(62.0)	73(9.2)	29(3.7)	53(6.7)	8(1.0)	793
교급별	중학교	22(2.8)	107(13.8)	462(59.8)	74(9.6)	43(5.6)	58(7.5)	7(0.9)	773
	일반고	33(7.3)	51(11.2)	304(66.8)	33(7.3)	8(1.8)	20(4.4)	6(1.3)	455
	실업고	19(6.2)	33(10.8)	189(62.0)	27(8.9)	13(4.3)	23(7.5)	1(0.3)	305
거주지역 규모별	대도시	47(6.1)	94(12.3)	469(61.1)	65(8.5)	38(5.0)	47(6.1)	7(0.9)	767
	중소도시	23(3.7)	80(13.0)	390(63.2)	58(9.4)	19(3.1)	40(6.5)	7(1.1)	617
	읍면지역	4(2.7)	17(11.4)	96(64.4)	11(7.4)	7(4.7)	14(9.4)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	2(4.3)	2(4.3)	31(67.4)	8(17.4)	-	2(4.3)	1(2.2)	46
	못사는 편	19(6.5)	34(11.7)	188(64.6)	20(6.9)	8(2.7)	20(6.9)	2(0.7)	291
	보통수준	40(4.2)	129(13.4)	598(62.1)	83(8.6)	44(4.6)	60(6.2)	9(0.9)	963
	잘사는 편	9(4.5)	23(11.6)	120(60.6)	19(9.6)	10(5.1)	17(8.6)	-	198
	매우 잘사는 편	4(14.3)	3(10.7)	12(42.9)	3(10.7)	22(7.1)	2(7.1)	2(7.1)	28
	무응답	-	-	6(85.7)	1(14.3)	-	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	3(3.4)	5(5.6)	56(62.9)	14(15.7)	4(4.5)	6(6.7)	1(1.1)	89
	못하는 편	21(5.6)	56(14.9)	201(53.5)	49(13.0)	22(5.9)	23(6.1)	4(1.1)	376
	보통수준	35(4.5)	96(12.5)	496(64.4)	54(7.0)	28(3.6)	53(6.9)	8(1.0)	770
	잘하는 편	10(4.6)	26(11.9)	149(68.3)	14(6.4)	7(3.2)	12(5.5)	-	218
	아주 잘하는 편	5(6.6)	8(10.5)	49(64.5)	3(3.9)	3(3.9)	7(9.2)	1(1.3)	76
	무응답	-	-	4(100.0)	-	-	-	-	4
전체		74(4.8)	191(12.5)	955(62.3)	134(8.7)	64(4.2)	101(6.6)	14(0.9)	1533

<교차표 II-4> 사이버커뮤니티 접속횟수 (1주일)

		1-2회	3-4회	5-6회	7-8회	9-10회	11회이상	무응답	전체
성별	남자	249 (33.6)	151 (20.4)	91 (12.3)	119 (16.1)	45 (6.1)	71 (9.6)	14 (1.9)	740
	여자	155 (19.5)	182 (23.0)	120 (15.1)	139 (17.5)	78 (9.8)	94 (11.9)	25 (3.2)	793
교급별	중학교	196 (25.4)	154 (19.9)	115 (14.9)	145 (18.8)	54 (7.0)	92 (11.9)	17 (2.2)	773
	일반고	121 (26.6)	116 (25.5)	57 (12.5)	61 (13.4)	42 (9.2)	41 (9.0)	17 (3.7)	455
	실업고	87 (28.5)	63 (20.7)	39 (12.8)	52 (17.0)	27 (8.9)	32 (10.5)	5 (1.6)	305
거주지역 규모별	대도시	191 (24.9)	169 (22.0)	111 (14.5)	142 (18.5)	60 (7.8)	79 (10.3)	15 (2.0)	767
	중소도시	167 (27.1)	132 (21.4)	84 (13.6)	98 (15.9)	48 (7.8)	67 (10.9)	21 (3.4)	617
	읍면지역	46 (30.9)	32 (21.5)	16 (10.7)	18 (12.1)	15 (10.1)	19 (12.8)	3 (2.0)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	9 (19.6)	8 (17.4)	3 (6.5)	10 (21.7)	5 (10.9)	7 (15.2)	4 (8.7)	46
	못사는 편	75 (25.8)	65 (22.3)	44 (15.1)	41 (14.1)	25 (8.6)	38 (13.1)	3 (1.0)	291
	보통수준	264 (27.4)	196 (20.4)	135 (14.0)	168 (17.4)	77 (8.0)	98 (10.2)	25 (2.6)	963
	잘사는 편	47 (23.7)	56 (28.3)	26 (13.1)	33 (16.7)	213 (6.6)	18 (9.1)	5 (2.5)	198
	매우 잘사는 편	6 (21.4)	6 (21.4)	3 (10.7)	6 (21.4)	3 (10.7)	2 (7.1)	2 (7.1)	28
	무응답	3 (42.9)	2 (28.6)	-	-	-	2 (28.6)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	19 (21.3)	17 (19.1)	13 (14.6)	17 (19.1)	9 (10.1)	10 (11.2)	4 (4.5)	89
	못하는 편	111 (29.5)	81 (21.5)	49 (13.0)	56 (14.9)	22 (5.9)	38 (10.1)	19 (5.1)	376
	보통수준	195 (25.3)	169 (21.9)	106 (13.8)	140 (18.2)	265 (8.4)	84 (10.9)	11 (1.4)	770
	잘하는 편	62 (28.4)	46 (21.1)	37 (17.0)	29 (13.3)	19 (8.7)	22 (10.1)	3 (1.4)	218
	아주 잘하는 편	16 (21.1)	18 (23.7)	6 (7.9)	16 (21.1)	28 (10.5)	10 (13.2)	2 (2.6)	76
	무응답	1 (25.0)	2 (50.0)	-	-	-	1 (25.0)	-	4
전체		404 (26.4)	333 (21.7)	211 (13.8)	258 (16.8)	123 (8.0)	165 (10.8)	39 (2.5)	1533

<교차표 II-5> 커뮤니티 접속 요일

		평일(월-금)	주말(토요일)	일요일이나 공휴일	무응답	전체
성별	남자	276 (37.3)	257 (34.7)	190 (25.7)	17 (2.3)	740
	여자	340 (42.9)	274 (34.6)	162 (20.4)	17 (2.1)	793
교육급별	중학교	344 (44.5)	251 (32.5)	158 (20.4)	20 (2.6)	773
	일반고	112 (24.6)	209 (45.9)	124 (27.3)	10 (2.2)	455
	실업고	160 (52.5)	71 (23.3)	70 (23.0)	4 (1.3)	305
거주지역 규모별	대도시	323 (42.1)	256 (33.4)	168 (21.9)	20 (2.6)	767
	중소도시	230 (37.3)	223 (36.1)	151 (24.5)	13 (2.1)	617
	읍면지역	63 (42.3)	52 (34.9)	33 (22.1)	1 (7)	149
가정경제 수준별	매우 못하는 편	25 (54.3)	11 (23.9)	9 (19.6)	1 (2.2)	46
	못하는 편	141 (48.5)	78 (26.8)	66 (22.7)	6 (2.1)	291
	보통수준	375 (38.9)	348 (36.1)	218 (22.6)	22 (2.3)	963
	잘하는 편	62 (31.3)	83 (41.9)	150 (25.3)	3 (1.5)	198
	매우 잘하는 편	11 (39.3)	8 (28.6)	7 (25.0)	2 (7.1)	28
	무응답	2 (28.6)	3 (42.9)	2 (28.6)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	47 (52.8)	20 (22.5)	19 (21.3)	3 (3.4)	89
	못하는 편	168 (44.7)	108 (28.7)	86 (22.9)	14 (3.7)	376
	보통수준	290 (37.7)	283 (36.8)	184 (23.9)	13 (1.7)	770
	잘하는 편	83 (38.1)	89 (40.8)	44 (20.2)	2 (9)	218
	아주 잘하는 편	27 (35.5)	29 (38.2)	18 (23.7)	2 (2.6)	76
	무응답	1 (25.0)	2 (50.0)	1 (25.0)	-	4
전체		616 (40.2)	531 (34.6)	352 (23.0)	34 (2.2)	1533

<교차표 II-6> 커뮤니티 접속 시간대

		오전	오후6-4시	저녁6-10시	밤10-새벽6시	무응답	전체
성별	남자	44 (5.9)	226 (30.5)	300 (40.5)	83 (11.2)	87 (11.8)	740
	여자	29 (3.7)	226 (28.5)	345 (43.5)	124 (15.6)	69 (8.7)	793
교급별	중학교	40 (5.2)	322 (41.7)	289 (37.4)	55 (7.1)	67 (8.7)	773
	일반고	20 (4.4)	78 (17.1)	186 (40.9)	114 (25.1)	57 (12.5)	455
	실업고	13 (4.3)	52 (17.0)	170 (55.7)	38 (12.5)	32 (10.5)	305
거주지역 규모별	대도시	36 (4.7)	225 (29.3)	305 (39.8)	126 (16.4)	75 (9.8)	767
	중소도시	31 (5.0)	196 (31.8)	262 (42.5)	65 (10.5)	63 (10.2)	617
	읍면지역	6 (4.0)	31 (20.8)	78 (52.3)	16 (10.7)	18 (12.1)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3 (6.5)	9 (19.6)	22 (47.8)	6 (13.0)	6 (13.0)	46
	못사는 편	17 (5.8)	60 (20.6)	140 (48.1)	46 (15.8)	28 (9.6)	291
	보통수준	40 (4.2)	316 (32.8)	383 (39.8)	127 (13.2)	97 (10.1)	963
	잘사는 편	12 (6.1)	58 (29.3)	84 (42.4)	25 (12.6)	19 (9.6)	198
	매우 잘사는 편	1 (3.6)	6 (21.4)	13 (46.4)	2 (7.1)	6 (21.4)	28
	무응답	-	3 (42.9)	3 (42.9)	1 (14.3)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	5 (5.6)	19 (21.3)	45 (50.6)	9 (10.1)	11 (12.4)	89
	못하는 편	16 (4.3)	106 (28.2)	161 (42.8)	44 (11.7)	49 (13.0)	376
	보통수준	41 (5.3)	236 (30.6)	323 (41.9)	103 (13.4)	67 (8.7)	770
	잘하는 편	10 (4.6)	73 (33.5)	86 (39.4)	33 (15.1)	16 (7.3)	218
	아주 잘하는 편	1 (1.3)	16 (21.1)	29 (38.2)	17 (22.4)	13 (17.1)	76
	무응답	-	2 (50.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	-	4
전체		73 (4.8)	452 (29.5)	645 (42.1)	207 (13.5)	156 (10.2)	1533

<교차표 II-7> 커뮤니티에서 실명 사용 여부

		사용함	사용하지않음	무응답	전체
성별	남자	418 (56.5)	305 (41.2)	17 (2.3)	740
	여자	366 (46.2)	422 (53.2)	5 (0.6)	793
교급별	중학교	357 (46.2)	405 (52.4)	11 (1.4)	773
	일반고	239 (52.5)	212 (46.6)	4 (0.9)	455
	실업고	188 (61.6)	110 (36.1)	7 (2.3)	305
거주지역 규모별	대도시	391 (51.0)	365 (47.6)	11 (1.4)	767
	중소도시	309 (50.1)	299 (48.5)	9 (1.5)	617
	읍면지역	84 (56.4)	63 (42.3)	2 (1.3)	149
가정경제 수준별	매우 못하는 편	22 (47.8)	23 (50.0)	1 (2.2)	46
	못하는 편	158 (54.3)	131 (45.0)	2 (0.7)	291
	보통수준	485 (50.4)	467 (48.5)	11 (1.1)	963
	잘하는 편	103 (52.0)	89 (44.9)	6 (3.0)	198
	매우 잘하는 편	15 (53.6)	11 (39.3)	2 (7.1)	28
	무응답	1 (14.3)	6 (85.7)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	54 (60.7)	33 (37.1)	2 (2.2)	89
	못하는 편	210 (55.9)	161 (42.8)	5 (1.3)	376
	보통수준	379 (49.2)	377 (49.0)	14 (1.8)	770
	잘하는 편	106 (48.6)	112 (51.4)	-	218
	아주 잘하는 편	34 (44.7)	41 (53.9)	1 (1.3)	76
	무응답	1 (25.0)	3 (75.0)	-	4
전체		784 (51.1)	727 (47.4)	22 (1.4)	1533

<교차표 II-8> 커뮤니티 지속적 참여 이유 (1순위)

		필요한 정보나 지식을 얻을 수 있어서	커뮤니티 주제나 목적이 마음에 들어서	운영자나 구성원과 유대관계 가 좋아서	커뮤니티 자체를 신뢰하기 때문에	재미가 있어서	기타	무응답	전체
성별	남자	331(44.7)	98(13.2)	116(15.7)	10(1.4)	144(19.5)	28(3.8)	13(1.8)	740
	여자	265(33.4)	112(14.1)	153(19.3)	10(1.3)	223(28.1)	24(3.0)	6(8)	793
교급별	중학교	264(34.2)	102(13.2)	121(15.7)	12(1.6)	234(30.3)	31(4.0)	9(1.2)	773
	일반고	197(43.3)	79(17.4)	89(19.6)	7(1.5)	61(13.4)	14(3.1)	8(1.8)	455
	실업고	135(44.3)	29(9.5)	59(19.3)	1(3)	72(23.6)	7(2.3)	2(7)	305
거주지역 규모별	대도시	294(38.3)	110(14.3)	139(18.1)	14(1.8)	172(22.4)	27(3.5)	11(1.4)	767
	중소도시	248(40.2)	81(13.1)	106(17.2)	3(5)	153(24.8)	18(2.9)	8(1.3)	617
	읍면지역	54(36.2)	19(12.8)	24(16.1)	3(2.0)	42(28.2)	7(4.7)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	13(28.3)	8(17.4)	6(13.0)	-	16(34.8)	2(4.3)	1(2.2)	46
	못사는 편	114(39.2)	40(13.7)	62(21.3)	2(7)	62(21.3)	10(3.4)	1(3)	291
	보통수준	373(38.7)	132(13.7)	161(16.7)	15(1.6)	235(24.4)	34(3.5)	13(1.3)	963
	잘사는 편	82(41.4)	25(12.6)	31(15.7)	3(1.5)	48(24.2)	6(3.0)	3(1.5)	198
	매우 잘사는 편	12(42.9)	4(14.3)	6(21.4)	-	5(17.9)	-	1(3.6)	28
	무응답	2(28.6)	1(14.3)	3(42.9)	-	1(14.3)	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	31(34.8)	11(12.4)	14(15.7)	-	27(30.3)	5(5.6)	1(1.1)	89
	못하는 편	140(37.2)	47(12.5)	69(18.4)	3(8)	101(26.9)	11(2.9)	5(1.3)	376
	보통수준	293(38.1)	110(14.3)	136(17.7)	13(1.7)	180(23.4)	27(3.5)	11(1.4)	770
	잘하는 편	92(42.2)	35(16.1)	33(15.1)	4(1.8)	45(20.6)	7(3.2)	2(9)	218
	아주 잘하는 편	39(51.3)	7(9.2)	14(18.4)	-	14(18.4)	2(2.6)	-	76
	무응답	1(25.0)	-	3(75.0)	-	-	-	-	4
전체		596(38.9)	210(13.7)	269(17.5)	20(1.3)	367(23.9)	52(3.4)	19(1.2)	1533

<교차표 II-9> 참여하는 커뮤니티의 운영자

		본인	동년배 청소년	성인	모름	기타	무응답	전체
성별	남자	30(4 1)	230(31 1)	167(22 6)	279(37 7)	30(4 1)	4(5)	740
	여자	28(3 5)	332(41 9)	109(13 7)	295(37 2)	28(3 5)	1(1)	793
교육별	중학교	34(4 4)	298(38 6)	119(15 4)	285(36 9)	34(4 4)	3(4)	773
	일반고	15(3 3)	165(36 3)	107(23 5)	156(34 3)	11(2 4)	1(2)	455
	실업고	9(3 0)	99(32 5)	50(16 4)	133(43 6)	13(4 3)	1(3)	305
거주지역 규모별	대도시	32(4 2)	296(38 6)	152(19 8)	261(34 0)	24(3 1)	2(3)	767
	중소도시	23(3 7)	217(35 2)	106(17 2)	243(39 4)	25(4 1)	3(5)	617
	읍면지역	3(2 0)	49(32 9)	18(12 1)	70(47 0)	9(6 0)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3(6 5)	17(37 0)	5(10 9)	21(45 7)	-	-	46
	못사는 편	19(6 5)	119(40 9)	44(15.1)	101(34 7)	8(2 7)	-	291
	보통수준	28(2 9)	339(35 2)	179(18 6)	376(39 0)	37(3 8)	4(4)	963
	잘사는 편	6(3 0)	76(38 4)	41(20 7)	65(32 8)	10(5 1)	-	198
	매우 잘사는 편	2(7 1)	7(25 0)	7(25 0)	8(28 6)	3(10 7)	1(3 6)	28
	무응답	-	4(57 1)	-	3(42 9)	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	6(6 7)	26(29 2)	22(24 7)	31(34 8)	4(4 5)	-	89
	못하는 편	15(4 0)	138(36 7)	49(13 0)	153(40 7)	20(5 3)	1(3)	376
	보통수준	26(3 4)	293(38 1)	139(18 1)	284(36 9)	26(3 4)	2(3)	770
	잘하는 편	8(3 7)	80(36 7)	45(20 6)	77(35 3)	6(2 8)	2(9)	218
	아주 잘하는 편	3(3 9)	23(30 3)	21(27 6)	27(35 5)	2(2 6)	-	76
	무응답	-	2(50 0)	-	2(50 0)	-	-	4
전체		58(3 8)	562(36 7)	276(18 0)	574(37 4)	58(3 8)	5(3)	1533

<교차표 II-10> 커뮤니티 내에서 본인의 자격

		운영자	운영진	정회원	준회원	기타	무응답	전체
성별	남자	49(6.6)	78(10.5)	406(54.9)	163(22.0)	41(5.5)	3(4)	740
	여자	34(4.3)	63(7.9)	451(56.9)	216(27.2)	26(3.3)	3(4)	793
교급별	중학교	50(6.5)	80(10.3)	410(53.0)	186(24.1)	44(5.7)	3(4)	773
	일반고	21(4.6)	41(9.0)	279(61.3)	106(23.3)	6(1.3)	2(4)	455
	실업고	12(3.9)	20(6.6)	168(55.1)	87(28.5)	17(5.6)	1(3)	305
거주지역 규모별	대도시	44(5.7)	73(9.5)	428(55.8)	189(24.6)	31(4.0)	2(3)	767
	중소도시	34(5.5)	55(8.9)	361(58.5)	140(22.7)	23(3.7)	4(6)	617
	읍면지역	5(3.4)	13(8.7)	68(45.6)	50(33.6)	13(8.7)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	1(2.2)	6(13.0)	24(52.2)	12(26.1)	2(4.3)	1(2.2)	46
	못사는 편	27(9.3)	23(7.9)	163(56.0)	67(23.0)	11(3.8)	-	291
	보통수준	38(3.9)	85(8.8)	539(56.0)	254(26.4)	44(4.6)	3(3)	963
	잘사는 편	15(7.6)	19(9.6)	115(58.1)	40(20.2)	8(4.0)	1(5)	198
	매우 잘사는 편	2(7.1)	7(25.0)	13(46.4)	3(10.7)	2(7.1)	1(3.6)	28
	무응답	-	1(14.3)	3(42.9)	3(42.9)	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	9(10.1)	14(15.7)	39(43.8)	18(20.2)	8(9.0)	1(1.1)	89
	못하는 편	27(7.2)	27(7.2)	217(57.7)	83(22.1)	20(5.3)	2(5)	376
	보통수준	30(3.9)	74(9.6)	427(55.5)	208(27.0)	29(3.8)	2(3)	770
	잘하는 편	13(6.0)	15(6.9)	126(57.8)	56(25.7)	7(3.2)	1(5)	218
	아주 잘하는 편	4(5.3)	10(13.2)	46(60.5)	13(17.1)	3(3.9)	-	76
	무응답	-	1(25.0)	2(50.0)	1(25.0)	-	-	4
전체		83(5.4)	141(9.2)	857(55.9)	379(24.7)	67(4.4)	6(4)	1533

<교차표 II-11> 본인의 커뮤니티 운영 여부

		있음	없음	무응답	전체
성별	남자	161 (21.8)	570 (77.0)	9 (1.2)	740
	여자	177 (22.3)	608 (76.7)	8 (1.0)	793
교급별	중학교	187 (24.2)	579 (74.9)	7 (0.9)	773
	일반고	99 (21.8)	349 (76.7)	7 (1.5)	455
	실업고	52 (17.0)	250 (82.0)	3 (1.0)	305
거주지역 규모별	대도시	172 (22.4)	590 (76.9)	5 (0.7)	767
	중소도시	141 (22.9)	465 (75.4)	11 (1.8)	617
	읍면지역	25 (16.8)	123 (82.6)	1 (0.7)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	14 (30.4)	31 (67.4)	1 (2.2)	46
	못사는 편	63 (21.6)	227 (78.0)	1 (0.3)	291
	보통수준	200 (20.8)	754 (78.3)	9 (0.9)	963
	잘사는 편	49 (24.7)	144 (72.7)	5 (2.5)	198
	매우 잘사는 편	9 (32.1)	18 (64.3)	1 (3.6)	28
	무응답	3 (42.9)	4 (57.1)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	25 (28.1)	62 (69.7)	2 (2.2)	89
	못하는 편	92 (24.5)	280 (74.5)	4 (1.1)	376
	보통수준	157 (20.4)	607 (78.8)	6 (0.8)	770
	잘하는 편	46 (21.1)	169 (77.5)	3 (1.4)	218
	아주 잘하는 편	16 (21.1)	58 (76.3)	2 (2.6)	76
	무응답	2 (50.0)	2 (50.0)	-	4
전체		338 (22.0)	1178 (76.8)	17 (1.1)	1533

<교차표 II-12> 향후 본인의 커뮤니티 운영계획

		있음	없음	무응답	전체
성별	남자	144 (25.3)	409 (71.8)	17 (3.0)	570
	여자	155 (25.5)	428 (70.4)	25 (4.1)	608
교급별	중학교	165 (28.4)	401 (69.1)	14 (2.4)	580
	일반고	73 (21.0)	261 (75.2)	13 (3.7)	347
	실업고	61 (24.3)	175 (69.7)	15 (6.0)	251
거주지역규모별	대도시	138 (23.4)	429 (72.7)	23 (3.9)	590
	중소도시	120 (25.8)	330 (71.0)	15 (3.2)	465
	읍면지역	41 (33.3)	78 (63.4)	4 (3.3)	123
가정경제 수준별	매우 못사는 편	11 (35.5)	19 (61.3)	1 (3.2)	31
	못사는 편	61 (26.9)	157 (69.2)	9 (4.0)	227
	보통수준	182 (24.1)	546 (72.4)	26 (3.4)	754
	잘사는 편	39 (27.1)	100 (69.4)	5 (3.5)	144
	매우 잘사는 편	3 (16.7)	14 (77.8)	1 (5.6)	18
	무응답	3 (75.0)	1 (25.0)	-	4
학교성적 수준별	아주 못하는 편	13 (20.6)	49 (77.8)	1 (1.6)	63
	못하는 편	69 (24.7)	197 (70.6)	13 (4.7)	279
	보통수준	167 (27.6)	420 (69.3)	19 (3.1)	606
	잘하는 편	37 (21.9)	124 (73.4)	8 (4.7)	169
	아주 잘하는 편	11 (18.6)	47 (79.7)	1 (1.7)	59
	무응답	2 (100.0)	-	-	2
전체		299 (25.4)	837 (71.1)	42 (3.6)	1178

<교차표 III-1> 사이버커뮤니티에 대한 만족도

		매우 불만족	대체로 불만족	그저 그런편	대체로 만족	매우 만족	무응답	전체
성별	남자	6 (8)	20 (27)	212 (286)	357 (482)	136 (184)	9 (12)	740
	여자	5 (6)	11 (14)	181 (228)	451 (569)	137 (173)	8 (10)	793
교육별	중학교	6 (8)	17 (22)	185 (239)	391 (506)	165 (213)	9 (12)	773
	일반고	3 (7)	6 (13)	109 (240)	261 (574)	72 (158)	4 (9)	455
	실업고	2 (7)	8 (26)	99 (325)	156 (511)	36 (118)	4 (13)	305
거주지역 규모별	대도시	5 (7)	13 (17)	198 (258)	403 (525)	140 (183)	8 (10)	767
	중소도시	6 (10)	17 (28)	160 (259)	321 (520)	105 (170)	8 (13)	617
	읍면지역	-	1 (7)	35 (235)	84 (564)	28 (188)	1 (7)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	-	1 (22)	15 (326)	19 (413)	9 (196)	2 (43)	46
	못사는 편	4 (14)	7 (24)	82 (282)	152 (522)	43 (148)	3 (10)	291
	보통수준	7 (7)	16 (17)	250 (260)	517 (537)	168 (174)	5 (5)	963
	잘사는 편	-	7 (35)	37 (187)	106 (535)	43 (217)	5 (25)	198
	매우 잘사는 편	-	-	5 (179)	12 (429)	9 (321)	2 (71)	28
	무응답	-	-	4 (571)	2 (286)	1 (143)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	1 (11)	7 (79)	20 (225)	30 (337)	28 (315)	3 (34)	89
	못하는 편	4 (11)	4 (11)	120 (319)	190 (505)	54 (144)	4 (11)	376
	보통수준	3 (4)	13 (17)	189 (245)	428 (556)	130 (169)	7 (9)	770
	잘하는 편	-	4 (18)	46 (211)	126 (578)	40 (183)	2 (9)	218
	아주 잘하는 편	3 (39)	3 (39)	17 (224)	32 (421)	20 (263)	1 (13)	76
	무응답	-	-	1 (250)	2 (500)	1 (250)	-	4
전체		11 (7)	31 (20)	393 (256)	808 (527)	273 (178)	17 (11)	1533

<교차표 III-2> 커뮤니티에 대한 태도 1 :

<커뮤니티에 대한 강한 유대감을 느낀다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	78 (10.5)	138 (18.6)	348 (47.0)	112 (15.1)	58 (7.8)	6 (8)	740
	여자	39 (4.9)	113 (14.2)	432 (54.5)	154 (19.4)	52 (6.6)	3 (4)	793
교급별	중학교	70 (9.1)	125 (16.2)	389 (50.3)	124 (16.0)	61 (7.9)	4 (5)	773
	일반고	31 (6.8)	72 (15.8)	220 (48.4)	98 (21.5)	31 (6.8)	3 (7)	455
	실업고	16 (5.2)	54 (17.7)	171 (56.1)	44 (14.4)	18 (5.9)	2 (7)	305
거주지역 규모별	대도시	58 (7.6)	130 (16.9)	379 (49.4)	126 (16.4)	70 (9.1)	4 (5)	767
	중소도시	48 (7.8)	98 (15.9)	314 (50.9)	123 (19.9)	29 (4.7)	5 (8)	617
	읍면지역	11 (7.4)	23 (15.4)	87 (58.4)	17 (11.4)	11 (7.4)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	9 (19.6)	7 (15.2)	19 (41.3)	5 (10.9)	6 (13.0)	-	46
	못사는 편	19 (6.5)	50 (17.2)	156 (53.6)	45 (15.5)	21 (7.2)	-	291
	보통수준	73 (7.6)	160 (16.6)	489 (50.8)	177 (18.4)	57 (5.9)	7 (7)	963
	잘사는 편	12 (6.1)	31 (15.7)	99 (50.0)	34 (17.2)	21 (10.6)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	4 (14.3)	2 (7.1)	13 (46.4)	3 (10.7)	5 (17.9)	1(3.6)	28
	무응답	-	1 (14.3)	4 (57.1)	2 (28.6)	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	16 (18.0)	11 (12.4)	38 (42.7)	10 (11.2)	14 (15.7)	-	89
	못하는 편	33 (8.8)	77 (20.5)	195 (51.9)	54 (14.4)	13 (3.5)	4(1.1)	376
	보통수준	44 (5.7)	126 (16.4)	405 (52.6)	143 (18.6)	48 (6.2)	4 (5)	770
	잘하는 편	12 (5.5)	27 (12.4)	109 (50.0)	45 (20.6)	24 (11.0)	1 (5)	218
	아주 잘하는 편	12 (15.8)	10 (13.2)	30 (39.5)	13 (17.1)	11 (14.5)	-	76
	무응답	-	-	3 (75.0)	1 (25.0)	-	-	4
전체		117 (7.6)	251 (16.4)	780 (50.9)	266 (17.4)	110 (7.2)	9 (6)	1533

<교차표 III-3> 커뮤니티에 대한 태도 2 :

<커뮤니티 정기/비정기모임 자주 참석한다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	302 (40.8)	242 (32.7)	124 (16.8)	51 (6.9)	19 (2.6)	2 (3)	740
	여자	344 (43.4)	245 (30.9)	132 (16.6)	50 (6.3)	20 (2.5)	2 (3)	793
교급별	중학교	332 (42.9)	243 (31.4)	126 (16.3)	54 (7.0)	18 (2.3)	-	773
	일반고	187 (41.1)	138 (30.3)	80 (17.6)	33 (7.3)	15 (3.3)	2 (4)	455
	실업고	127 (41.6)	106 (34.8)	50 (16.4)	14 (4.6)	6 (2.0)	2 (7)	305
거주지역 규모별	대도시	302 (39.4)	255 (33.2)	128 (16.7)	57 (7.4)	25 (3.3)	-	767
	중소도시	282 (45.7)	179 (29.0)	104 (16.9)	38 (6.2)	11 (1.8)	3 (5)	617
	읍면지역	62 (41.6)	53 (35.6)	24 (16.1)	6 (4.0)	3 (2.0)	1 (7)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	18 (39.1)	16 (34.8)	8 (17.4)	-	4 (8.7)	-	46
	못사는 편	129 (44.3)	94 (32.3)	52 (17.9)	15 (5.2)	1 (3)	-	291
	보통수준	411 (42.7)	309 (32.1)	155 (16.1)	62 (6.4)	24 (2.5)	2 (2)	963
	잘사는 편	76 (38.4)	59 (29.8)	33 (16.7)	22(11.1)	7 (3.5)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	8 (28.6)	6 (21.4)	8 (28.6)	2 (7.1)	3 (10.7)	1 (3.6)	28
	무응답	4 (57.1)	3 (42.9)	-	-	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	36 (40.4)	29 (32.6)	15 (16.9)	4 (4.5)	5 (5.6)	-	89
	못하는 편	159 (42.3)	113 (30.1)	72 (19.1)	19 (5.1)	11 (2.9)	2 (5)	376
	보통수준	329 (42.7)	251 (32.6)	117 (15.2)	59 (7.7)	12 (1.6)	2 (3)	770
	잘하는 편	89 (40.8)	70 (32.1)	38 (17.4)	15 (6.9)	16 (2.8)	-	218
	아주 잘하는 편	32 (42.1)	21 (27.6)	14 (18.4)	4 (5.3)	5 (6.6)	-	76
	무응답	1 (25.0)	3 (75.0)	-	-	-	-	4
전체		646 (42.1)	487 (31.8)	256 (16.7)	101 (6.6)	139 (2.5)	4 (3)	1533

<교차표 III-4> 커뮤니티에 대한 태도 3 :
<커뮤니티 안에서 친한 사람이 있다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	128 (17.3)	91 (12.3)	149 (20.1)	246 (33.2)	120 (16.2)	6 (8)	740
	여자	103 (13.0)	141 (17.8)	162 (20.4)	274 (34.6)	111 (14.0)	2 (3)	793
교급별	중학교	112 (14.5)	101 (13.1)	153 (19.8)	266 (34.4)	138 (17.9)	3 (4)	773
	일반고	73 (16.0)	79 (17.4)	86 (18.9)	155 (34.1)	60 (13.2)	2 (4)	455
	실업고	46 (15.1)	52 (17.0)	72 (23.6)	99 (32.5)	33 (10.8)	3 (10)	305
거주지역 규모별	대도시	124 (16.2)	114 (14.9)	159 (20.7)	245 (31.9)	122 (15.9)	3 (4)	767
	중소도시	80 (13.0)	97 (15.7)	133 (21.6)	221 (35.8)	83 (13.5)	3 (5)	617
	읍면지역	27 (18.1)	21 (14.1)	19 (12.8)	54 (36.2)	26 (17.4)	2 (13)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	8 (17.4)	5 (10.9)	9 (19.6)	12 (26.1)	12 (26.1)	-	46
	못사는 편	42 (14.4)	54 (18.6)	73 (25.1)	91 (31.3)	31 (10.7)	-	291
	보통수준	151 (15.7)	145 (15.1)	187 (19.4)	332 (34.5)	142 (14.7)	6 (6)	963
	잘사는 편	25 (12.6)	26 (13.1)	37 (18.7)	72 (36.4)	37 (18.7)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	4 (14.3)	1 (3.6)	3 (10.7)	11 (39.3)	8 (28.6)	1 (3.6)	28
	무응답	1 (14.3)	1 (14.3)	2 (28.6)	2 (28.6)	1 (14.3)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	16 (18.0)	8 (9.0)	13 (14.6)	26 (29.2)	26 (29.2)	-	89
	못하는 편	51 (13.6)	59 (15.7)	84 (22.3)	124 (33.0)	54 (14.4)	4 (1.1)	376
	보통수준	103 (13.4)	126 (16.4)	162 (21.0)	271 (35.2)	105 (13.6)	3 (4)	770
	잘하는 편	44 (20.2)	30 (13.8)	39 (17.9)	76 (34.9)	28 (12.8)	1 (5)	218
	아주 잘하는 편	16 (21.1)	9 (11.8)	12 (15.8)	22 (28.9)	17 (22.4)	-	76
	무응답	1 (25.0)	-	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	-	4
전체		231 (15.1)	232 (15.1)	311 (20.3)	520 (33.9)	231 (15.1)	8 (5)	1533

<교차표 III-5> 커뮤니티에 대한 태도 4 :

<커뮤니티 유료전환시 참여를 계속할 것이다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	422 (57.0)	132 (17.8)	115 (15.5)	43 (5.8)	23 (3.1)	5 (0.7)	740
	여자	399 (50.3)	221 (27.9)	113 (14.2)	44 (5.5)	12 (1.5)	4 (0.5)	793
교육별	중학교	456 (59.0)	158 (20.4)	100 (12.9)	40 (5.2)	16 (2.1)	3 (0.4)	773
	일반고	221 (48.6)	110 (24.2)	77 (16.9)	32 (7.0)	13 (2.9)	2 (0.4)	455
	실업고	144 (47.2)	85 (27.9)	51 (16.7)	15 (4.9)	6 (2.0)	4 (1.3)	305
거주지역 규모별	대도시	394 (51.4)	184 (24.0)	118 (15.4)	48 (6.3)	22 (2.9)	1 (0.1)	767
	중소도시	346 (56.1)	132 (21.4)	89 (14.4)	33 (5.3)	11 (1.8)	6 (1.0)	617
	읍면지역	81 (54.4)	37 (24.8)	21 (14.1)	6 (4.0)	2 (1.3)	2 (1.3)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	29 (63.0)	5 (10.9)	6 (13.0)	2 (4.3)	4 (8.7)	-	46
	못사는 편	154 (52.9)	85 (29.2)	34 (11.7)	11 (3.8)	6 (2.1)	1 (0.3)	291
	보통수준	520 (54.0)	220 (22.8)	147 (15.3)	59 (6.1)	13 (1.3)	4 (0.4)	963
	잘사는 편	103 (52.0)	31 (15.7)	36 (18.2)	15 (7.6)	10 (5.1)	3 (1.5)	198
	매우 잘사는 편	10 (35.7)	10 (35.7)	5 (17.9)	-	2 (7.1)	1 (3.6)	28
	무응답	5 (71.4)	2 (28.6)	-	-	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	50 (56.2)	17 (19.1)	8 (9.0)	7 (7.9)	17 (7.9)	-	89
	못하는 편	212 (56.4)	84 (22.3)	57 (15.2)	18 (4.8)	2 (0.5)	3 (0.8)	376
	보통수준	409 (53.1)	182 (23.6)	108 (14.0)	46 (6.0)	19 (2.5)	6 (0.8)	770
	잘하는 편	114 (52.3)	47 (21.6)	42 (19.3)	10 (4.6)	5 (2.3)	-	218
	아주 잘하는 편	33 (43.4)	22 (28.9)	13 (17.1)	6 (7.9)	2 (2.6)	-	76
	무응답	3 (75.0)	1 (25.0)	-	-	-	-	4
전체		821 (53.6)	353 (23.0)	228 (14.9)	87 (5.7)	35 (2.3)	9 (0.6)	1533

<교차표 III-6> 커뮤니티에 대한 태도 5 :

<나는 커뮤니티에 기여하는 바가 있다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	155 (20.9)	139 (18.8)	237 (32.0)	144 (19.5)	62 (8.4)	3 (4)	740
	여자	130 (16.4)	174 (21.9)	304 (38.3)	151 (19.0)	32 (4.0)	2 (3)	793
교육별	중학교	157 (20.3)	150 (19.4)	268 (34.7)	146 (18.9)	51 (6.6)	1 (1)	773
	일반고	75 (16.5)	91 (20.0)	157 (34.5)	98 (21.5)	32 (7.0)	2 (4)	455
	실업고	53 (17.4)	72 (23.6)	116 (38.0)	51 (16.7)	11 (3.6)	2 (7)	305
거주지역 규모별	대도시	137 (17.9)	154 (20.1)	272 (35.5)	150 (19.6)	52 (6.8)	2 (3)	767
	중소도시	120 (19.4)	124 (20.1)	222 (36.0)	112 (18.2)	36 (5.8)	3 (5)	617
	읍면지역	28 (18.8)	35 (23.5)	47 (31.5)	33 (22.1)	6 (4.0)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	8 (17.4)	7 (15.2)	16 (34.8)	7 (15.2)	7 (15.2)	1 (2.2)	46
	못사는 편	42 (14.4)	66 (22.7)	107 (36.8)	58 (19.9)	17 (5.8)	1 (3)	291
	보통수준	197 (20.5)	198 (20.6)	347 (36.0)	175 (18.2)	45 (4.7)	1 (1)	963
	잘사는 편	33 (16.7)	38 (19.2)	60 (30.3)	45 (22.7)	21 (10.6)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	4 (14.3)	3 (10.7)	9 (32.1)	8 (28.6)	3 (10.7)	1 (3.6)	28
	무응답	1 (14.3)	1 (14.3)	2 (28.6)	2 (28.6)	1 (14.3)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	19 (21.3)	14 (15.7)	27 (30.3)	15 (16.9)	14 (15.7)	-	89
	못하는 편	71 (18.9)	77 (20.5)	145 (38.6)	62 (16.5)	18 (4.8)	3 (8)	376
	보통수준	140 (18.2)	157 (20.4)	285 (37.0)	150 (19.5)	37 (4.8)	1 (1)	770
	잘하는 편	35 (16.1)	52 (23.9)	63 (28.9)	53 (24.3)	15 (6.9)	-	218
	아주 잘하는 편	19 (25.0)	12 (15.8)	20 (26.3)	15 (19.7)	9 (11.8)	1 (1.3)	76
	무응답	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	-	1 (25.0)	-	4
전체		285 (18.6)	313 (20.4)	541 (35.3)	295 (19.2)	94 (6.1)	5 (3)	1533

<교차표 III-7> 커뮤니티에 대한 태도 6 :
<커뮤니티에 자발적으로 가입했다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	56 (7.6)	62 (8.4)	154 (20.8)	281 (38.0)	185 (25.0)	2 (3)	740
	여자	23 (2.9)	44 (5.5)	136 (17.2)	421 (53.1)	168 (21.2)	1 (1)	793
교육별	중학교	59 (7.6)	68 (8.8)	152 (19.7)	309 (40.0)	185 (23.9)	-	773
	일반고	12 (2.6)	21 (4.6)	59 (13.0)	249 (54.7)	113 (24.8)	1 (2)	455
	실업고	8 (2.6)	17 (5.6)	79 (25.9)	144 (47.2)	55 (18.0)	2 (7)	305
거주지역 규모별	대도시	39 (5.1)	47 (6.1)	142 (18.5)	340 (44.3)	199 (25.9)	-	767
	중소도시	32 (5.2)	50 (8.1)	121 (19.6)	286 (46.4)	125 (20.3)	3 (5)	617
	읍면지역	8 (5.4)	9 (6.0)	27 (18.1)	76 (51.0)	29 (19.5)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3 (6.5)	2 (4.3)	8 (17.4)	22 (47.8)	11 (23.9)	-	46
	못사는 편	17 (5.8)	17 (5.8)	52 (17.9)	140 (48.1)	65 (22.3)	-	291
	보통수준	45 (4.7)	61 (6.3)	199 (20.7)	444 (46.1)	213 (22.1)	1 (1)	963
	잘사는 편	11 (5.6)	21(10.6)	25 (12.6)	87 (43.9)	53 (26.8)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	3 (10.7)	4 (14.3)	5 (17.9)	6 (21.4)	9 (32.1)	1 (3.6)	28
	무응답	-	1 (14.3)	1 (14.3)	3 (42.9)	2 (28.6)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	8 (9.0)	6 (6.7)	15 (16.9)	30 (33.7)	30 (33.7)	-	89
	못하는 편	29 (7.7)	37 (9.8)	81 (21.5)	164 (43.6)	63 (16.8)	2 (5)	376
	보통수준	34 (4.4)	51 (6.6)	143 (18.6)	371 (48.2)	170 (22.1)	1 (1)	770
	잘하는 편	5 (2.3)	9 (4.1)	39 (17.9)	106 (48.6)	59 (27.1)	-	218
	아주 잘하는 편	3 (3.9)	3 (3.9)	11 (14.5)	29 (38.2)	30 (39.5)	-	76
	무응답	-	-	1 (25.0)	2 (50.0)	1 (25.0)	-	4
전체		79 (5.2)	106(6.9)	290 (18.9)	702 (45.8)	353 (23.0)	3 (2)	1533

<교차표 III-8> 커뮤니티에 대한 태도 7 :

<커뮤니티 회원과 커뮤니티의 정보를 신뢰한다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	74 (10.0)	95 (12.8)	300 (40.5)	176 (23.8)	90 (12.2)	5 (7)	740
	여자	58 (7.3)	101 (12.7)	351 (44.3)	218 (27.5)	60 (7.6)	5 (6)	793
교급별	중학교	78 (10.1)	98 (12.7)	315 (40.8)	194 (25.1)	85 (11.0)	3 (4)	773
	일반고	33 (7.3)	64 (14.1)	187 (41.1)	123 (27.0)	43 (9.5)	5 (1.1)	455
	실업고	21 (6.9)	34 (11.1)	149 (48.9)	77 (25.2)	22 (7.2)	2 (7)	305
거주지역 규모별	대도시	65 (8.5)	103 (13.4)	315 (41.1)	202 (26.3)	79 (10.3)	3 (4)	767
	중소도시	55 (8.9)	77 (12.5)	271 (43.9)	152 (24.6)	55 (8.9)	7 (1.1)	617
	읍면지역	12 (8.1)	16 (10.7)	65 (43.6)	40 (26.8)	16 (10.7)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	5 (10.9)	10 (21.7)	16 (34.8)	7 (15.2)	7 (15.2)	1 (2.2)	46
	못사는 편	26 (8.9)	32 (11.0)	127 (43.6)	74 (25.4)	31 (10.7)	1 (3)	291
	보통수준	82 (8.5)	127 (13.2)	418 (43.4)	248 (25.8)	84 (8.7)	4 (4)	963
	잘사는 편	18 (9.1)	23 (11.6)	76 (38.4)	57 (28.8)	22 (11.1)	2 (1.0)	198
	매우 잘사는 편	1 (3.6)	3 (10.7)	11 (39.3)	6 (21.4)	5 (17.9)	2 (7.1)	28
	무응답	-	1 (14.3)	3 (42.9)	2 (28.6)	1 (14.3)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	12 (13.5)	12 (13.5)	29 (32.6)	19 (21.3)	16 (18.0)	1 (1.1)	89
	못하는 편	46 (12.2)	63 (16.8)	153 (40.7)	81 (21.5)	30 (8.0)	3 (8)	376
	보통수준	51 (6.6)	94 (12.2)	335 (43.5)	211 (27.4)	76 (9.9)	3 (4)	770
	잘하는 편	14 (6.4)	21 (9.6)	101 (46.3)	63 (28.9)	17 (7.8)	2 (9)	218
	아주 잘하는 편	9 (11.8)	6 (7.9)	31 (40.8)	18 (23.7)	11 (14.5)	1 (1.3)	76
	무응답	-	-	2 (50.0)	2 (50.0)	-	-	4
전체		132 (8.6)	196 (12.8)	651 (42.5)	394 (25.7)	150 (9.8)	10 (7)	1533

<교차표 III-9> 커뮤니티에 대한 태도 8 :

<커뮤니티에 대한 책임감을 느낀다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	126 (17.0)	173 (23.4)	262 (35.4)	120 (16.2)	54 (7.3)	5 (7)	740
	여자	103 (13.0)	188 (23.7)	321 (40.5)	141 (17.8)	35 (4.4)	5 (6)	793
교급별	중학교	131 (16.9)	164 (21.2)	289 (37.4)	132 (17.1)	52 (6.7)	5 (6)	773
	일반고	65 (14.3)	117 (25.7)	155 (34.1)	94 (20.7)	23 (5.1)	1 (2)	455
	실업고	33 (10.8)	80 (26.2)	139 (45.6)	35 (11.5)	14 (4.6)	4 (1.3)	305
거주지역 규모별	대도시	117 (15.3)	181 (23.6)	288 (37.5)	129 (16.8)	48 (6.3)	4 (5)	767
	중소도시	99 (16.0)	142 (23.0)	228 (37.0)	109 (17.7)	34 (5.5)	5 (8)	617
	읍면지역	13 (8.7)	38 (25.5)	67 (45.0)	23 (15.4)	7 (4.7)	1 (7)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	10 (21.7)	11 (23.9)	17 (37.0)	3 (6.5)	5 (10.9)	-	46
	못사는 편	46 (15.8)	67 (23.0)	116 (39.9)	47 (16.2)	15 (5.2)	-	291
	보통수준	147 (15.3)	224 (23.3)	377 (39.1)	163 (16.9)	45 (4.7)	7 (7)	963
	잘사는 편	21 (10.6)	49 (24.7)	65 (32.8)	40 (20.2)	21 (10.6)	2 (1.0)	198
	매우 잘사는 편	4 (14.3)	7 (25.0)	6 (21.4)	7 (25.0)	3 (10.7)	1 (3.6)	28
	무응답	1 (14.3)	3 (42.9)	2 (28.6)	1 (14.3)	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	20 (22.5)	15 (16.9)	29 (32.6)	15 (16.9)	10 (11.2)	-	89
	못하는 편	63 (16.8)	88 (23.4)	151 (40.2)	52 (13.8)	19 (5.1)	3 (8)	376
	보통수준	102 (13.2)	188 (24.4)	290 (37.7)	147 (19.1)	139 (5.1)	4 (5)	770
	잘하는 편	26 (11.9)	53 (24.3)	91 (41.7)	32 (14.7)	13 (6.0)	3 (1.4)	218
	아주 잘하는 편	17 (22.4)	16 (21.1)	21 (27.6)	14 (18.4)	8 (10.5)	-	76
	무응답	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	-	-	4
전체		229 (14.9)	361 (23.5)	583 (38.0)	261 (17.0)	89 (5.8)	10 (7)	1533

<교차표 III-10> 커뮤니티에 대한 태도 9 :

<커뮤니티 내 구성원들이 지켜야할 규칙이 있다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	157 (21.2)	180 (24.3)	253 (34.2)	101 (13.6)	44 (5.9)	5 (7)	740
	여자	98 (12.4)	157 (19.8)	343 (43.3)	167 (21.1)	25 (3.2)	3 (4)	793
교급별	중학교	145 (18.8)	168 (21.7)	297 (38.4)	127 (16.4)	36 (4.7)	-	773
	일반고	69 (15.2)	93 (20.4)	169 (37.1)	100 (22.0)	19 (4.2)	5 (1.1)	455
	실업고	41 (13.4)	76 (24.9)	130 (42.6)	41 (13.4)	14 (4.6)	3 (1.0)	305
거주지역 규모별	대도시	136 (17.7)	157 (20.5)	296 (38.6)	133 (17.3)	43 (5.6)	2 (3)	767
	중소도시	102 (16.5)	138 (22.4)	244 (39.5)	107 (17.3)	21 (3.4)	5 (8)	617
	읍면지역	17 (11.4)	42 (28.2)	56 (37.6)	28 (18.8)	5 (3.4)	1 (7)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	15 (32.6)	10 (21.7)	11 (23.9)	6 (13.0)	4 (8.7)	-	46
	못사는 편	54 (18.6)	62 (21.3)	126 (43.3)	41 (14.1)	8 (2.7)	-	291
	보통수준	154 (16.0)	215 (22.3)	377 (39.1)	178 (18.5)	34 (3.5)	5 (5)	963
	잘사는 편	26 (13.1)	44 (22.2)	74 (37.4)	36 (18.2)	16 (8.1)	2 (1.0)	198
	매우 잘사는 편	3 (10.7)	5 (17.9)	8 (28.6)	5 (17.9)	16 (21.4)	1 (3.6)	28
	무응답	3 (42.9)	1 (14.3)	-	2 (28.6)	1 (14.3)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	26 (29.2)	12 (13.5)	32 (36.0)	11 (12.4)	18 (9.0)	-	89
	못하는 편	72 (19.1)	90 (23.9)	139 (37.0)	61 (16.2)	10 (2.7)	4 (1.1)	376
	보통수준	103 (13.4)	175 (22.7)	314 (40.8)	143 (18.6)	32 (4.2)	3 (4)	770
	잘하는 편	31 (14.2)	49 (22.5)	87 (39.9)	39 (17.9)	11 (5.0)	1 (5)	218
	아주 잘하는 편	22 (28.9)	10 (13.2)	24 (31.6)	13 (17.1)	7 (9.2)	-	76
	무응답	1 (25.0)	1 (25.0)	-	1 (25.0)	1 (25.0)	-	4
전체		255 (16.6)	337 (22.0)	596 (38.9)	268 (17.5)	69 (4.5)	8 (5)	1533

<교차표 III-11> 커뮤니티에 대한 태도 10 :

<실제모임과 커뮤니티모습이 비슷하다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	45 (6.1)	51 (6.9)	159 (21.5)	301 (40.7)	182 (24.6)	2 (3)	740
	여자	20 (2.5)	42 (5.3)	135 (17.0)	435 (54.9)	159 (20.1)	2 (3)	793
교육별	중학교	37 (4.8)	49 (6.3)	151 (19.5)	337 (43.6)	198 (25.6)	1 (1)	773
	일반고	16 (3.5)	23 (5.1)	74 (16.3)	239 (52.5)	102 (22.4)	1 (2)	455
	실업고	12 (3.9)	21 (6.9)	69 (22.6)	160 (52.5)	41 (13.4)	2 (7)	305
거주지역 규모별	대도시	34 (4.4)	48 (6.3)	137 (17.9)	363 (47.3)	185 (24.1)	-	767
	중소도시	23 (3.7)	41 (6.6)	127 (20.6)	300 (48.6)	122 (19.8)	4 (6)	617
	읍면지역	8 (5.4)	4 (2.7)	30 (20.1)	73 (49.0)	34 (22.8)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3 (6.5)	4 (8.7)	9 (19.6)	17 (37.0)	13 (28.3)	-	46
	못사는 편	16 (5.5)	20 (6.9)	59 (20.3)	137 (47.1)	59 (20.3)	-	291
	보통수준	34 (3.5)	50 (5.2)	187 (19.4)	482 (50.1)	208 (21.6)	2 (2)	963
	잘사는 편	11 (5.6)	16 (8.1)	33 (16.7)	87 (43.9)	50 (25.3)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	1 (3.6)	2 (7.1)	5 (17.9)	10 (35.7)	9 (32.1)	1 (3.6)	28
	무응답	-	1 (14.3)	1 (14.3)	3 (42.9)	2 (28.6)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	7 (7.9)	5 (5.6)	19 (21.3)	36 (40.4)	22 (24.7)	-	89
	못하는 편	20 (5.3)	32 (8.5)	78 (20.7)	175 (46.5)	68 (18.1)	3 (8)	376
	보통수준	27 (3.5)	36 (4.7)	144 (18.7)	384 (49.9)	178 (23.1)	1 (1)	770
	잘하는 편	6 (2.8)	11 (5.0)	36 (16.5)	114 (52.3)	51 (23.4)	-	218
	아주 잘하는 편	5 (6.6)	8 (10.5)	16 (21.1)	26 (34.2)	21 (27.6)	-	76
	무응답	-	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	-	4
전체		65 (4.2)	93 (6.1)	294 (19.2)	736 (48.0)	341 (22.2)	4 (3)	1533

<교차표 III-12> 커뮤니티에 대한 태도 11 :

<커뮤니티내 규칙을 범할 시 제재를 받는다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	78 (10.5)	66 (8.9)	167 (22.6)	277 (37.4)	147 (19.9)	5 (7)	740
	여자	46 (5.8)	77 (9.7)	179 (22.6)	350 (44.1)	139 (17.5)	2 (3)	793
교급별	중학교	74 (9.6)	73 (9.4)	185 (23.9)	278 (36.0)	160 (20.7)	3 (4)	773
	일반고	29 (6.4)	34 (7.5)	87 (19.1)	219 (48.1)	84 (18.5)	2 (4)	455
	실험고	21 (6.9)	36 (11.8)	74 (24.3)	130 (42.6)	42 (13.8)	2 (7)	305
거주지역 규모별	대도시	64 (8.3)	72 (9.4)	157 (20.5)	318 (41.5)	154 (20.1)	2 (3)	767
	중소도시	48 (7.8)	57 (9.2)	148 (24.0)	249 (40.4)	110 (17.8)	5 (8)	617
	읍면지역	12 (8.1)	14 (9.4)	41 (27.5)	60 (40.3)	22 (14.8)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	6 (13.0)	5 (10.9)	11 (23.9)	15 (32.6)	9 (19.6)	-	46
	못사는 편	28 (9.6)	27 (9.3)	63 (21.6)	124 (42.6)	49 (16.8)	-	291
	보통수준	69 (7.2)	93 (9.7)	218 (22.6)	397 (41.2)	183 (19.0)	3 (3)	963
	잘사는 편	18 (9.1)	15 (7.6)	45 (22.7)	79 (39.9)	38 (19.2)	3 (1.5)	198
	매우 잘사는 편	3 (10.7)	2 (7.1)	8 (28.6)	9 (32.1)	5 (17.9)	1 (3.6)	28
	무응답	-	1 (14.3)	1 (14.3)	3 (42.9)	2 (28.6)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	10 (11.2)	11 (12.4)	14 (15.7)	35 (39.3)	19 (21.3)	-	89
	못하는 편	40 (10.6)	35 (9.3)	113 (30.1)	138 (36.7)	48 (12.8)	2 (5)	376
	보통수준	51 (6.6)	73 (9.5)	155 (20.1)	329 (42.7)	157 (20.4)	5 (6)	770
	잘하는 편	13 (6.0)	19 (8.7)	44 (20.2)	99 (45.4)	43 (19.7)	-	218
	아주 잘하는 편	10 (13.2)	4 (5.3)	19 (25.0)	25 (32.9)	18 (23.7)	-	76
	무응답	-	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	-	4
전체		124 (8.1)	143 (9.3)	346 (22.6)	627 (40.9)	286 (18.7)	7 (5)	1533

<교차표 III-13> 커뮤니티에 대한 태도 12 :

<커뮤니티 구성원과의 공유목표가 뚜렷하다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	76 (10.3)	103 (13.9)	250 (33.8)	201 (27.2)	102 (13.8)	8 (1.1)	740
	여자	42 (5.3)	128 (16.1)	291 (36.7)	257 (32.4)	69 (8.7)	6 (8)	793
교육별	중학교	73 (9.4)	121 (15.7)	269 (34.8)	203 (26.3)	98 (12.7)	9 (1.2)	773
	일반고	26 (5.7)	64 (14.1)	147 (32.3)	165 (36.3)	52 (11.4)	1 (2)	455
	실업고	19 (6.2)	46 (15.1)	125 (41.0)	90 (29.5)	21 (6.9)	4 (1.3)	305
거주지역 규모별	대도시	59 (7.7)	119 (15.5)	267 (34.8)	222 (28.9)	92 (12.0)	8 (1.0)	767
	중소도시	45 (7.3)	93 (15.1)	219 (35.5)	187 (30.3)	67 (10.9)	6 (1.0)	617
	읍면지역	14 (9.4)	19 (12.8)	55 (36.9)	49 (32.9)	12 (8.1)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	6 (13.0)	7 (15.2)	19 (41.3)	7 (15.2)	6 (13.0)	1 (2.2)	46
	못사는 편	22 (7.6)	47 (16.2)	104 (35.7)	84 (28.9)	33 (11.3)	1 (3)	291
	보통수준	73 (7.6)	139 (14.4)	349 (36.2)	289 (30.0)	106 (11.0)	7 (7)	963
	잘사는 편	15 (7.6)	33 (16.7)	58 (29.3)	67 (33.8)	21 (10.6)	4 (2.0)	198
	매우 잘사는 편	2 (7.1)	5 (17.9)	7 (25.0)	8 (28.6)	5 (17.9)	1 (3.6)	28
	무응답	-	-	4 (57.1)	3 (42.9)	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	8 (9.0)	13 (14.6)	32 (36.0)	21 (23.6)	14 (15.7)	1 (1.1)	89
	못하는 편	34 (9.0)	66 (17.6)	139 (37.0)	106 (28.2)	25 (6.6)	6 (1.6)	376
	보통수준	55 (7.1)	113 (14.7)	260 (33.8)	247 (32.1)	89 (11.6)	6 (8)	770
	잘하는 편	14 (6.4)	30 (13.8)	80 (36.7)	64 (29.4)	29 (13.3)	1 (5)	218
	아주 잘하는 편	7 (9.2)	9 (11.8)	27 (35.5)	19 (25.0)	14 (18.4)	-	76
	무응답	-	-	3 (75.0)	1 (25.0)	-	-	4
전체		118 (7.7)	231 (15.1)	541 (35.3)	458 (29.9)	171 (11.2)	14 (9)	1533

<교차표 III-14> 커뮤니티에 대한 태도 13 :

<커뮤니티 구성원과 정기행사를 연다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	150 (20.3)	155 (20.9)	218 (29.5)	144 (19.5)	70 (9.5)	3 (4)	740
	여자	105 (13.2)	153 (19.3)	250 (31.5)	231 (29.1)	52 (6.6)	2 (3)	793
교급별	중학교	148 (19.1)	149 (19.3)	227 (29.4)	179 (23.2)	69 (8.9)	1 (1)	773
	일반고	58 (12.7)	98 (21.5)	132 (29.0)	129 (28.4)	36 (7.9)	2 (4)	455
	실업고	49 (16.1)	61 (20.0)	109 (35.7)	67 (22.0)	17 (5.6)	2 (7)	305
거주지역 규모별	대도시	121 (15.8)	144 (18.8)	242 (31.6)	192 (25.0)	67 (8.7)	1 (1)	767
	중소도시	109 (17.7)	132 (21.4)	183 (29.7)	143 (23.2)	46 (7.5)	4 (6)	617
	읍면지역	25 (16.8)	32 (21.5)	43 (28.9)	40 (26.8)	9 (6.0)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3 (6.5)	12 (26.1)	16 (34.8)	10 (21.7)	5 (10.9)	-	46
	못사는 편	50 (17.2)	67 (23.0)	83 (28.5)	72 (24.7)	19 (6.5)	-	291
	보통수준	158 (16.4)	197 (20.5)	307 (31.9)	227 (23.6)	71 (7.4)	3 (3)	963
	잘사는 편	36 (18.2)	31 (15.7)	48 (24.2)	60 (30.3)	22 (11.1)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	5 (17.9)	1 (3.6)	13 (46.4)	5 (17.9)	3 (10.7)	1 (3.6)	28
	무응답	3 (42.9)	-	1 (14.3)	1 (14.3)	2 (28.6)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	14 (15.7)	20 (22.5)	24 (27.0)	17 (19.1)	14 (15.7)	-	89
	못하는 편	69 (18.4)	76 (20.2)	120 (31.9)	85 (22.6)	24 (6.4)	2 (5)	376
	보통수준	114 (14.8)	164 (21.3)	235 (30.5)	206 (26.8)	48 (6.2)	3 (4)	770
	잘하는 편	39 (17.9)	35 (16.1)	68 (31.2)	47 (21.6)	29 (13.3)	-	218
	아주 잘하는 편	16 (21.1)	13 (17.1)	21 (27.6)	20 (26.3)	6 (7.9)	-	76
	무응답	3 (75.0)	-	-	-	1 (25.0)	-	4
전체		255 (16.6)	308 (20.1)	468 (30.5)	375 (24.5)	122 (8.0)	5 (3)	1533

<교차표 III-15> 커뮤니티에 대한 태도 14 :

<커뮤니티활동이 천목도모 위주로 이루어진다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	106 (14.3)	116 (15.7)	236 (31.9)	189 (25.5)	89 (12.0)	4 (5)	740
	여자	63 (7.9)	111 (14.0)	279 (35.2)	247 (31.1)	87 (11.0)	6 (8)	793
교육별	중학교	101 (13.1)	129 (16.7)	256 (33.1)	204 (26.4)	81 (10.5)	2 (3)	773
	일반고	41 (9.0)	53 (11.6)	148 (32.5)	147 (32.3)	65 (14.3)	1 (2)	455
	실업고	27 (8.9)	45 (14.8)	111 (36.4)	85 (27.9)	30 (9.8)	7 (2.3)	305
거주지역 규모별	대도시	79 (10.3)	107 (14.0)	253 (33.0)	226 (29.5)	99 (12.9)	3 (4)	767
	중소도시	70 (11.3)	93 (15.1)	213 (34.5)	171 (27.7)	63 (10.2)	7 (1.1)	617
	읍면지역	20 (13.4)	27 (18.1)	49 (32.9)	39 (26.2)	14 (9.4)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	7 (15.2)	9 (19.6)	17 (37.0)	9 (19.6)	4 (8.7)	-	46
	못사는 편	30 (10.3)	38 (13.1)	97 (33.3)	84 (28.9)	40 (13.7)	2 (7)	291
	보통수준	102 (10.6)	146 (15.2)	329 (34.2)	286 (29.7)	94 (9.8)	6 (6)	963
	잘사는 편	25 (12.6)	30 (15.2)	65 (32.8)	46 (23.2)	31 (15.7)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	4 (14.3)	2 (7.1)	6 (21.4)	9 (32.1)	6 (21.4)	1 (3.6)	28
	무응답	1 (14.3)	2 (28.6)	1 (14.3)	2 (28.6)	1 (14.3)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	15 (16.9)	14 (15.7)	27 (30.3)	19 (21.3)	14 (15.7)	-	89
	못하는 편	45 (12.0)	66 (17.6)	123 (32.7)	106 (28.2)	32 (8.5)	4 (1.1)	376
	보통수준	73 (9.5)	105 (13.6)	275 (35.7)	227 (29.5)	85 (11.0)	5 (6)	770
	잘하는 편	22 (10.1)	27 (12.4)	71 (32.6)	64 (29.4)	33 (15.1)	1 (5)	218
	아주 잘하는 편	13 (17.1)	13 (17.1)	19 (25.0)	20 (26.3)	11 (14.5)	-	76
	무응답	1 (25.0)	2 (50.0)	-	-	1 (25.0)	-	4
전체		169 (11.0)	227 (14.8)	515 (33.6)	436 (28.4)	176 (11.5)	10 (7)	1533

<교차표 III-16> 커뮤니티에 대한 태도 15 :

<커뮤니티에서 이익보다 인간관계 유지하는데 더 노력한다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	82 (11.1)	110 (14.9)	235 (31.8)	205 (27.7)	104 (14.1)	4 (5)	740
	여자	72 (9.1)	131 (16.5)	231 (29.1)	275 (34.7)	82 (10.3)	2 (3)	793
교육별	중학교	93 (12.0)	132 (17.1)	224 (29.0)	228 (29.5)	96 (12.4)	-	773
	일반고	38 (8.4)	66 (14.5)	129 (28.4)	155 (34.1)	65 (14.3)	2 (4)	455
	실업고	23 (7.5)	43 (14.1)	113 (37.0)	97 (31.8)	25 (8.2)	4 (1.3)	305
거주지역 규모별	대도시	74 (9.6)	121 (15.8)	241 (31.4)	224 (29.2)	106 (13.8)	1 (1)	767
	중소도시	64 (10.4)	98 (15.9)	188 (30.5)	202 (32.7)	60 (9.7)	5 (8)	617
	읍면지역	16 (10.7)	22 (14.8)	37 (24.8)	54 (36.2)	20 (13.4)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	6 (13.0)	6 (13.0)	10 (21.7)	15 (32.6)	9 (19.6)	-	46
	못사는 편	29 (10.0)	44 (15.1)	92 (31.6)	86 (29.6)	39 (13.4)	1 (3)	291
	보통수준	95 (9.9)	156 (16.2)	293 (30.4)	315 (32.7)	101 (10.5)	3 (3)	963
	잘사는 편	20 (10.1)	32 (16.2)	59 (29.8)	56 (28.3)	30 (15.2)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	3 (10.7)	2 (7.1)	10 (35.7)	6 (21.4)	6 (21.4)	1 (3.6)	28
	무응답	1 (14.3)	1 (14.3)	2 (28.6)	2 (28.6)	1 (14.3)	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	12 (13.5)	7 (7.9)	30 (33.7)	26 (29.2)	14 (15.7)	-	89
	못하는 편	43 (11.4)	68 (18.1)	110 (29.3)	111 (29.5)	40 (10.6)	4 (1.1)	376
	보통수준	60 (7.8)	116 (15.1)	248 (32.2)	252 (32.7)	92 (11.9)	2 (3)	770
	잘하는 편	25 (11.5)	42 (19.3)	60 (27.5)	64 (29.4)	27 (12.4)	-	218
	아주 잘하는 편	13 (17.1)	7 (9.2)	17 (22.4)	27 (35.5)	12 (15.8)	-	76
	무응답	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	-	1 (25.0)	-	4
전체		154(10.0)	241 (15.7)	466 (30.4)	480 (31.3)	186 (12.1)	6 (4)	1533

<교차표 III-17> 커뮤니티에 대한 태도 16 :

<앞으로도 커뮤니티 활동을 할 것이다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	30 (4.1)	45 (6.1)	202 (27.3)	277 (37.4)	182 (24.6)	4 (5)	740
	여자	16 (2.0)	32 (4.0)	164 (20.7)	380 (47.9)	197 (24.8)	4 (5)	793
교급별	중학교	27 (3.5)	44 (5.7)	164 (21.2)	308 (39.8)	228 (29.5)	2 (3)	773
	일반고	11 (2.4)	16 (3.5)	103 (22.6)	225 (49.5)	98 (21.5)	2 (4)	455
	실업고	8 (2.6)	17 (5.6)	99 (32.5)	124 (40.7)	53 (17.4)	4 (13)	305
거주지역 규모별	대도시	28 (3.7)	40 (5.2)	178 (23.2)	328 (42.8)	192 (25.0)	1 (1)	767
	중소도시	14 (2.3)	29 (4.7)	159 (25.8)	265 (42.9)	144 (23.3)	6 (10)	617
	읍면지역	4 (2.7)	8 (5.4)	29 (19.5)	64 (43.0)	43 (28.9)	1 (7)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	2 (4.3)	2 (4.3)	13 (28.3)	16 (34.8)	13 (28.3)	-	46
	못사는 편	11 (3.8)	10 (3.4)	68 (23.4)	139 (47.8)	63 (21.6)	-	291
	보통수준	24 (2.5)	52 (5.4)	228 (23.7)	422 (43.8)	232 (24.1)	5 (5)	963
	잘사는 편	6 (3.0)	12 (6.1)	50 (25.3)	73 (36.9)	56 (28.3)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	3 (10.7)	1 (3.6)	4 (14.3)	6 (21.4)	13 (46.4)	1 (3.6)	28
	무응답	-	-	3 (42.9)	1 (14.3)	2 (28.6)	1(14.3)	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	5 (5.6)	6 (6.7)	22 (24.7)	26 (29.2)	30 (33.7)	-	89
	못하는 편	15 (4.0)	26 (6.9)	102 (27.1)	158 (42.0)	72 (19.1)	3 (8)	376
	보통수준	15 (1.9)	36 (4.7)	177 (23.0)	342 (44.4)	196 (25.5)	4 (5)	770
	잘하는 편	6 (2.8)	8 (3.7)	47 (21.6)	106 (48.6)	51 (23.4)	-	218
	아주 잘하는 편	5 (6.6)	1 (1.3)	17 (22.4)	24 (31.6)	29 (38.2)	-	76
	무응답	-	-	1 (25.0)	1 (25.0)	1 (25.0)	1(25.0)	4
전체		46 (3.0)	77 (5.0)	366 (23.9)	657 (42.9)	379 (24.7)	8 (5)	1533

<교차표 III-18> 커뮤니티에 대한 태도 17

<커뮤니티 활동이 현실생활의 문제해결에 도움이 된다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	87 (11.8)	121(16.4)	287 (38.8)	162 (21.9)	78 (10.5)	5 (7)	740
	여자	50 (6.3)	119(15.0)	318 (40.1)	246 (31.0)	58 (7.3)	2 (3)	793
교육별	중학교	79 (10.2)	127(16.4)	289 (37.4)	199 (25.7)	77 (10.0)	2 (3)	773
	일반고	33 (7.3)	72 (15.8)	181 (39.8)	125 (27.5)	42 (9.2)	2 (4)	455
	실업고	25 (8.2)	41 (13.4)	135 (44.3)	84 (27.5)	17 (5.6)	3 (1.0)	305
거주지역 규모별	대도시	64 (8.3)	135 (17.6)	306 (39.9)	187 (24.4)	74 (9.6)	1 (1)	767
	중소도시	58 (9.4)	88 (14.3)	244 (39.5)	175 (28.4)	48 (7.8)	4 (6)	617
	읍면지역	15 (10.1)	17 (11.4)	55 (36.9)	46 (30.9)	14 (9.4)	2 (1.3)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	6 (13.0)	8 (17.4)	18 (39.1)	8 (17.4)	6 (13.0)	-	46
	못사는 편	29 (10.0)	47 (16.2)	116 (39.9)	75 (25.8)	24 (8.2)	-	291
	보통수준	80 (8.3)	153 (15.9)	404 (42.0)	246 (25.5)	75 (7.8)	5 (5)	963
	잘사는 편	20 (10.1)	27 (13.6)	56 (28.3)	71 (35.9)	23 (11.6)	1 (5)	198
	매우 잘사는 편	1 (3.6)	2 (7.1)	9 (32.1)	7 (25.0)	8 (28.6)	1 (3.6)	28
	무응답	1 (14.3)	3 (42.9)	2 (28.6)	1 (14.3)	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	10 (11.2)	11 (12.4)	32 (36.0)	18 (20.2)	17 (19.1)	1 (1.1)	89
	못하는 편	39 (10.4)	68 (18.1)	150 (39.9)	85 (22.6)	30 (8.0)	4 (1.1)	376
	보통수준	52 (6.8)	122 (15.8)	319 (41.4)	220 (28.6)	55 (7.1)	2 (3)	770
	잘하는 편	24 (11.0)	31 (14.2)	78 (35.8)	64 (29.4)	21 (9.6)	-	218
	아주 잘하는 편	11 (14.5)	7 (9.2)	24 (31.6)	21 (27.6)	13 (17.1)	-	76
	무응답	1 (25.0)	1 (25.0)	2 (50.0)	-	-	-	4
전체		137 (8.9)	240 (15.7)	605 (39.5)	408 (26.6)	136 (8.9)	7 (5)	1533

<교차표 III-19> 커뮤니티에 대한 태도 18 :

<현실사회와 커뮤니티가 비슷하다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	108 (14.6)	152 (20.5)	270 (36.5)	149 (20.1)	58 (7.8)	3 (4)	740
	여자	72 (9.1)	126 (15.9)	339 (42.7)	205 (25.9)	48 (6.1)	3 (4)	793
교육별	중학교	117 (15.1)	133 (17.2)	297 (38.4)	161 (20.8)	63 (8.2)	2 (3)	773
	일반고	35 (7.7)	79 (17.4)	181 (39.8)	133 (29.2)	26 (5.7)	1 (2)	455
	실업고	28 (9.2)	66 (21.6)	131 (43.0)	60 (19.7)	17 (5.6)	3 (1.0)	305
거주지역 규모별	대도시	98 (12.8)	134 (17.5)	295 (38.5)	181 (23.6)	57 (7.4)	2 (3)	767
	중소도시	66 (10.7)	112 (18.2)	266 (43.1)	133 (21.6)	136 (5.8)	4 (6)	617
	읍면지역	16 (10.7)	32 (21.5)	48 (32.2)	40 (26.8)	13 (8.7)	-	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	8 (17.4)	7 (15.2)	18 (39.1)	7 (15.2)	15 (10.9)	1 (2.2)	46
	못사는 편	38 (13.1)	59 (20.3)	117 (40.2)	62 (21.3)	15 (5.2)	-	291
	보통수준	106 (11.0)	180 (18.7)	389 (40.4)	225 (23.4)	61 (6.3)	2 (2)	963
	잘사는 편	22 (11.1)	28 (14.1)	74 (37.4)	52 (26.3)	20 (10.1)	2 (1.0)	198
	매우 잘사는 편	4 (14.3)	1 (3.6)	10 (35.7)	7 (25.0)	5 (17.9)	1 (3.6)	28
	무응답	2 (28.6)	3 (42.9)	1 (14.3)	1 (14.3)	-	-	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	12 (13.5)	13 (14.6)	36 (40.4)	13 (14.6)	14 (15.7)	1 (1.1)	89
	못하는 편	51 (13.6)	70 (18.6)	168 (44.7)	65 (17.3)	19 (5.1)	3 (8)	376
	보통수준	76 (9.9)	142 (18.4)	301 (39.1)	197 (25.6)	153 (6.9)	1 (1)	770
	잘하는 편	28 (12.8)	40 (18.3)	76 (34.9)	61 (28.0)	13 (6.0)	-	218
	아주 잘하는 편	12 (15.8)	11 (14.5)	27 (35.5)	18 (23.7)	7 (9.2)	1 (1.3)	76
	무응답	1 (25.0)	2 (50.0)	1 (25.0)	-	-	-	4
전체		180 (11.7)	278 (18.1)	609 (39.7)	354 (23.1)	106 (6.9)	6 (4)	1533

<교차표 III-20> 현실공간 공동체 참여여부

		있음	없음	무응답	전체
성별	남자	437 (59.1)	296 (40.0)	7 (9)	740
	여자	433 (54.6)	349 (44.0)	11 (1.4)	793
교급별	중학교	429 (55.5)	335 (43.3)	9 (1.2)	773
	일반고	299 (65.7)	148 (32.5)	8 (1.8)	455
	실업고	142 (46.6)	162 (53.1)	1 (3)	305
거주지역 규모별	대도시	400 (52.2)	363 (47.3)	4 (5)	767
	중소도시	390 (63.2)	215 (34.8)	12 (1.9)	617
	읍면지역	80 (53.7)	67 (45.0)	2 (1.3)	149
가정경제 수준별	매우 못사는 편	24 (52.2)	21 (45.7)	1 (2.2)	46
	못사는 편	157 (54.0)	130 (44.7)	4 (1.4)	291
	보통수준	543 (56.4)	410 (42.6)	10 (1.0)	963
	잘사는 편	121 (61.1)	75 (37.9)	2 (1.0)	198
	매우 잘사는 편	23 (82.1)	5 (17.9)	-	28
	무응답	2 (28.6)	4 (57.1)	1 (14.3)	7
학교성적 수준별	아주 못하는 편	53 (59.6)	33 (37.1)	3 (3.4)	89
	못하는 편	212 (56.4)	158 (42.0)	6 (1.6)	376
	보통수준	437 (56.8)	326 (42.3)	7 (9)	770
	잘하는 편	122 (56.0)	95 (43.6)	1 (5)	218
	아주 잘하는 편	45 (59.2)	30 (39.5)	1 (1.3)	76
	무응답	1 (25.0)	3 (75.0)	-	4
전체		870 (56.8)	645 (42.1)	18 (1.2)	1533

<교차표 III-21> 현실공간 공동체 모임 수

		1-2개	3-5개	6-10개	11-20개	21개이상	무응답	전체
성별	남자	280 (64.1)	112 (25.6)	17 (3.9)	8 (1.8)	9 (2.1)	11 (2.5)	437
	여자	309 (71.4)	97 (22.4)	7 (1.6)	2 (0.5)	1 (0.2)	17 (3.9)	433
교급별	중학교	273 (63.6)	123 (28.7)	16 (3.7)	6 (1.4)	6 (1.4)	5 (1.2)	429
	일반고	212 (70.9)	63 (21.1)	4 (1.3)	2 (0.7)	3 (1.0)	15 (5.0)	299
	실업고	104 (73.2)	23 (16.2)	4 (2.8)	2 (1.4)	1 (0.7)	8 (5.6)	142
거주지역구 모형	대도시	294 (73.5)	73 (18.3)	15 (3.8)	6 (1.5)	5 (1.3)	7 (1.8)	400
	중소도시	237 (60.8)	119 (30.5)	8 (2.1)	4 (1.0)	5 (1.3)	17 (4.4)	390
	읍면지역	58 (72.5)	17 (21.3)	1 (1.3)	-	-	4 (5.0)	80
가정경제 수준별	매우 못사는 편	15 (62.5)	5 (20.8)	1 (4.2)	-	1 (4.2)	2 (8.3)	24
	못사는 편	112 (71.3)	32 (20.4)	3 (1.9)	3 (1.9)	1 (0.6)	6 (3.8)	157
	보통수준	378 (69.6)	137 (25.2)	9 (1.7)	3 (0.6)	3 (0.6)	13 (2.4)	543
	잘사는 편	73 (60.3)	29 (24.0)	10 (8.3)	4 (3.3)	2 (1.7)	3 (2.5)	121
	매우 잘사는 편	10 (43.5)	6 (26.1)	1 (4.3)	-	2 (8.7)	4 (17.4)	23
	무응답	1 (50.0)	-	-	-	1 (50.0)	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	35 (66.0)	13 (24.5)	1 (1.9)	-	3 (5.7)	1 (1.9)	53
	못하는 편	135 (63.7)	60 (28.3)	8 (3.8)	1 (0.5)	1 (0.5)	7 (3.3)	212
	보통수준	317 (72.5)	84 (19.2)	10 (2.3)	9 (2.1)	3 (0.7)	14 (3.2)	437
	잘하는 편	74 (60.7)	42 (34.4)	3 (2.5)	-	-	3 (2.5)	122
	아주 잘하는 편	28 (62.2)	10 (22.2)	2 (4.4)	-	2 (4.4)	3 (6.7)	45
	무응답	-	-	-	-	1 (100.0)	-	1
전체		589 (67.7)	209 (24.0)	24 (2.8)	10 (1.1)	10 (1.1)	28 (3.2)	870

<교차표 III-22> 현실공동체와 사이버커뮤니티 비교1 .

<현실공간보다 사이버커뮤니티에서 더 친구선택이
넓다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	71 (16.2)	89 (20.4)	106 (24.3)	113 (25.9)	55 (12.6)	3 (7)	437
	여자	31 (7.2)	87 (20.1)	148 (34.2)	147 (33.9)	19 (4.4)	1 (2)	433
교육별	중학교	55 (12.8)	86 (20.0)	133 (31.0)	109 (25.4)	44 (10.3)	2 (5)	429
	일반고	36 (12.0)	60 (20.1)	72 (24.1)	108 (36.1)	22 (7.4)	1 (3)	299
	실업고	11 (7.7)	30 (21.1)	49 (34.5)	43 (30.3)	8 (5.6)	1 (7)	142
거주지역 규모별	대도시	44 (11.0)	85 (21.3)	108 (27.0)	129 (32.3)	33 (8.3)	1 (3)	400
	중소도시	48 (12.3)	77 (19.7)	118 (30.3)	112 (28.7)	32 (8.2)	3 (8)	390
	읍면지역	10 (12.5)	14 (17.5)	28 (35.0)	19 (23.8)	9 (11.3)	-	80
가정경제 수준별	매우 못사는 편	4 (16.7)	3 (12.5)	9 (37.5)	5 (20.8)	3 (12.5)	-	24
	못사는 편	18 (11.5)	32 (20.4)	39 (24.8)	51 (32.5)	15 (9.6)	2(13)	157
	보통수준	64 (11.8)	105 (19.3)	167 (30.8)	166 (30.6)	40 (7.4)	1 (2)	543
	잘사는 편	11 (9.1)	31 (25.6)	33 (27.3)	34 (28.1)	11 (9.1)	1 (8)	121
	매우 잘사는 편	3 (13.0)	5 (21.7)	6 (26.1)	4 (17.4)	5 (21.7)	-	23
	무응답	2 (100.0)	-	-	-	-	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	10 (18.9)	7 (13.2)	16 (30.2)	13 (24.5)	5 (9.4)	2(3.8)	53
	못하는 편	32 (15.1)	46 (21.7)	70 (33.0)	51 (24.1)	13 (6.1)	-	212
	보통수준	44 (10.1)	93 (21.3)	121 (27.7)	143 (32.7)	35 (8.0)	1 (2)	437
	잘하는 편	12 (9.8)	21 (17.2)	35 (28.7)	40 (32.8)	13 (10.7)	1 (8)	122
	아주 잘하는 편	3 (6.7)	9 (20.0)	12 (26.7)	13 (28.9)	8 (17.8)	-	45
	무응답	1 (100.0)	-	-	-	-	-	1
전체		102(11.7)	176 (20.2)	254 (29.2)	260 (29.9)	74 (8.5)	4 (5)	870

<교차표 III-23> 현실공동체와 사이버커뮤니티 비교 2 :
 <사이버커뮤니티에 가입하는 것이 부담이 더 적다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	28 (6.4)	51 (11.7)	109 (24.9)	174 (39.8)	70 (16.0)	5 (1.1)	437
	여자	18 (4.2)	54 (12.5)	128 (29.6)	194 (44.8)	38 (8.8)	1 (2)	433
교육별	중학교	24 (5.6)	53 (12.4)	127 (29.6)	164 (38.2)	59 (13.8)	2 (5)	429
	일반고	16 (5.4)	35 (11.7)	62 (20.7)	146 (48.8)	37 (12.4)	3 (1.0)	299
	실업고	6 (4.2)	17 (12.0)	48 (33.8)	58 (40.8)	12 (8.5)	1 (7)	142
거주지역 규모별	대도시	20 (5.0)	50 (12.5)	104 (26.0)	179 (44.8)	46 (11.5)	1 (3)	400
	중소도시	22 (5.6)	46 (11.8)	112 (28.7)	153 (39.2)	52 (13.3)	5 (1.3)	390
	읍면지역	4 (5.0)	9 (11.3)	21 (26.3)	36 (45.0)	10 (12.5)	-	80
가정경제 수준별	매우 못사는 편	1 (4.2)	4 (16.7)	8 (33.3)	8 (33.3)	3 (12.5)	-	24
	못사는 편	8 (5.1)	17 (10.8)	38 (24.2)	68 (43.3)	23 (14.6)	3 (1.9)	157
	보통수준	27 (5.0)	73 (13.4)	150 (27.6)	235 (43.3)	56 (10.3)	2 (4)	543
	잘사는 편	9 (7.4)	9 (7.4)	32 (26.4)	51 (42.1)	19 (15.7)	1 (8)	121
	매우 잘사는 편	1 (4.3)	2 (8.7)	7 (30.4)	6 (26.1)	7 (30.4)	-	23
	무응답	-	-	2 (100.0)	-	-	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	4 (7.5)	5 (9.4)	15 (28.3)	20 (37.7)	7 (13.2)	2 (3.8)	53
	못하는 편	14 (6.6)	29 (13.7)	62 (29.2)	87 (41.0)	20 (9.4)	-	212
	보통수준	19 (4.3)	49 (11.2)	120 (27.5)	192 (43.9)	55 (12.6)	2 (5)	437
	잘하는 편	5 (4.1)	17 (13.9)	32 (26.2)	50 (41.0)	16 (13.1)	2 (1.6)	122
	아주 잘하는 편	4 (8.9)	5 (11.1)	7 (15.6)	19 (42.2)	10 (22.2)	-	45
	무응답	-	-	1 (100.0)	-	-	-	1
전체		46 (5.3)	105 (12.1)	237 (27.2)	368 (42.3)	108(12.4)	6 (7)	870

<교차표 III-24> 현실공동체와 사이버커뮤니티 비교 3 :
 <사이버커뮤니티에서 진실한 친구를 더 많이
 사귄다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	125 (28.6)	130 (29.7)	111 (25.4)	45 (10.3)	22 (5.0)	4 (9)	437
	여자	76 (17.6)	175 (40.4)	135 (31.2)	37 (8.5)	8 (1.8)	2 (5)	433
교급별	중학교	107 (24.9)	138 (32.2)	119 (27.7)	41 (9.6)	21 (4.9)	3 (7)	429
	일반고	72 (24.1)	124 (41.5)	75 (25.1)	22 (7.4)	4 (1.3)	2 (7)	299
	실업고	22 (15.5)	43 (30.3)	52 (36.6)	19 (13.4)	5 (3.5)	1 (7)	142
거주지역 규모별	대도시	85 (21.3)	147 (36.8)	122 (30.5)	35 (8.8)	8 (2.0)	3 (8)	400
	중소도시	94 (24.1)	137 (35.1)	100 (25.6)	37 (9.5)	19 (4.9)	3 (8)	390
	읍면지역	22 (27.5)	21 (26.3)	24 (30.0)	10 (12.5)	3 (3.8)	-	80
가정경제 수준별	매우 못사는 편	9 (37.5)	8 (33.3)	5 (20.8)	-	2 (8.3)	-	24
	못사는 편	36 (22.9)	56 (35.7)	45 (28.7)	13 (8.3)	4 (2.5)	3 (1.9)	157
	보통수준	121 (22.3)	197 (36.3)	161 (29.7)	51 (9.4)	11 (2.0)	2 (4)	543
	잘사는 편	28 (23.1)	41 (33.9)	28 (23.1)	14 (11.6)	9 (7.4)	1 (8)	121
	매우 잘사는 편	7 (30.4)	1 (4.3)	7 (30.4)	4 (17.4)	4 (17.4)	-	23
	무응답	-	2 (100.0)	-	-	-	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	16 (30.2)	15 (28.3)	9 (17.0)	7 (13.2)	4 (7.5)	2 (3.8)	53
	못하는 편	50 (23.6)	62 (29.2)	69 (32.5)	24 (11.3)	6 (2.8)	1 (5)	212
	보통수준	90 (20.6)	169 (38.7)	123 (28.1)	40 (9.2)	13 (3.0)	2 (5)	437
	잘하는 편	29 (23.8)	49 (40.2)	31 (25.4)	9 (7.4)	3 (2.5)	1 (8)	122
	아주 잘하는 편	16 (35.6)	9 (20.0)	14 (31.1)	2 (4.4)	4 (8.9)	-	45
	무응답	-	1 (100.0)	-	-	-	-	1
전체		201 (23.1)	305 (35.1)	246 (28.3)	82 (9.4)	30 (3.4)	6 (7)	870

<교차표 III-25> 현실공동체와 사이버커뮤니티 비교 4 :
 <현실공간 모임보다 사이버커뮤니티 모임이 더
 오래 지속된다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	92 (21.1)	137 (31.4)	117 (26.8)	61 (14.0)	27 (6.2)	3 (7)	437
	여자	46 (10.6)	147 (33.9)	165 (38.1)	55 (12.7)	19 (4.4)	1 (2)	433
교육별	중학교	66 (15.4)	123 (28.7)	143 (33.3)	66 (15.4)	29 (6.8)	2 (5)	429
	일반고	56 (18.7)	119 (39.8)	87 (29.1)	28 (9.4)	8 (2.7)	1 (3)	299
	실업고	16 (11.3)	42 (29.6)	52 (36.6)	22 (15.5)	9 (6.3)	1 (7)	142
거주지역 규모별	대도시	60 (15.0)	128 (32.0)	141 (35.3)	54 (13.5)	16 (4.0)	1 (3)	400
	중소도시	61 (15.6)	128 (32.8)	118 (30.3)	57 (14.6)	23 (5.9)	3 (8)	390
	읍면지역	17 (21.3)	28 (35.0)	23 (28.8)	5 (6.3)	7 (8.8)	-	80
가정경제 수준별	매우 못사는 편	5 (20.8)	8 (33.3)	6 (25.0)	1 (4.2)	4 (16.7)	-	24
	못사는 편	17 (10.8)	58 (36.9)	51 (32.5)	19 (12.1)	10 (6.4)	2 (1.3)	157
	보통수준	87 (16.0)	169 (31.1)	187 (34.4)	78 (14.4)	21 (3.9)	1 (2)	543
	잘사는 편	23 (19.0)	45 (37.2)	34 (28.1)	12 (9.9)	6 (5.0)	1 (8)	121
	매우 잘사는 편	6 (26.1)	3 (13.0)	4 (17.4)	5 (21.7)	5 (21.7)	-	23
	무응답	-	1 (50.0)	-	1 (50.0)	-	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	9 (17.0)	19 (35.8)	8 (15.1)	9 (17.0)	6 (11.3)	2 (3.8)	53
	못하는 편	32 (15.1)	57 (26.9)	80 (37.7)	32 (15.1)	11 (5.2)	-	212
	보통수준	67 (15.3)	150 (34.3)	140 (32.0)	63 (14.4)	16 (3.7)	1 (2)	437
	잘하는 편	19 (15.6)	44 (36.1)	45 (36.9)	4 (3.3)	9 (7.4)	1 (8)	122
	아주 잘하는 편	11 (24.4)	14 (31.1)	9 (20.0)	7 (15.6)	4 (8.9)	-	45
	무응답	-	-	-	1 (100.0)	-	-	1
전체		138(15.9)	284 (32.6)	282 (32.4)	116(13.3)	46 (5.3)	4 (5)	870

<교차표 III-26> 현실공동체와 사이버커뮤니티 비교 5 :
 <사이버커뮤니티 참여비용이 더 적다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	46 (10.5)	48 (11.0)	111 (25.4)	138 (31.6)	88 (20.1)	6 (1.4)	437
	여자	24 (5.5)	43 (9.9)	156 (36.0)	165 (38.1)	44 (10.2)	1 (2)	433
교급별	중학교	42 (9.8)	51 (11.9)	133 (31.0)	127 (29.6)	73 (17.0)	3 (7)	429
	일반고	19 (6.4)	29 (9.7)	79 (26.4)	131 (43.8)	39 (13.0)	2 (7)	299
	실업고	9 (6.3)	11 (7.7)	55 (38.7)	45 (31.7)	20 (14.1)	2 (1.4)	142
거주지역 규모별	대도시	27 (6.8)	40 (10.0)	129 (32.3)	137 (34.3)	64 (16.0)	3 (8)	400
	중소도시	36 (9.2)	41 (10.5)	121 (31.0)	133 (34.1)	55 (14.1)	4 (1.0)	390
	읍면지역	7 (8.8)	10 (12.5)	17 (21.3)	33 (41.3)	13 (16.3)	-	80
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3 (12.5)	5 (20.8)	7 (29.2)	4 (16.7)	5 (20.8)	-	24
	못사는 편	11 (7.0)	17 (10.8)	43 (27.4)	60 (38.2)	23 (14.6)	3 (1.9)	157
	보통수준	39 (7.2)	50 (9.2)	175 (32.2)	206 (37.9)	70 (12.9)	3 (6)	543
	잘사는 편	15 (12.4)	16 (13.2)	35 (28.9)	28 (23.1)	26 (21.5)	1 (8)	121
	매우 잘사는 편	2 (8.7)	2 (8.7)	7 (30.4)	4 (17.4)	8 (34.8)	-	23
	무응답	-	1 (50.0)	-	1 (50.0)	-	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	6 (11.3)	6 (11.3)	10 (18.9)	12 (22.6)	17 (32.1)	2 (3.8)	53
	못하는 편	24 (11.3)	24 (11.3)	73 (34.4)	64 (30.2)	26 (12.3)	1 (5)	212
	보통수준	32 (7.3)	45 (10.3)	142 (32.5)	157 (35.9)	58 (13.3)	3 (7)	437
	잘하는 편	4 (3.3)	9 (7.4)	35 (28.7)	52 (42.6)	21 (17.2)	1 (8)	122
	아주 잘하는 편	4 (8.9)	6 (13.3)	7 (15.6)	18 (40.0)	10 (22.2)	-	45
	무응답	-	1 (100.0)	-	-	-	-	1
전체		70 (8.0)	91 (10.5)	267 (30.7)	303 (34.8)	132 (15.2)	7 (8)	870

<교차표 III-27> 현실공동체와 사이버커뮤니티 비교 6 :
 <사이버공간이 커뮤니티나 모임의 선택폭이 넓다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	50 (11.4)	54 (12.4)	109 (24.9)	133 (30.4)	87 (19.9)	4 (9)	437
	여자	22 (5.1)	37 (8.5)	139 (32.1)	186 (43.0)	46 (10.6)	3 (7)	433
교육별	중학교	43 (10.0)	56 (13.1)	138 (32.2)	120 (28.0)	67 (15.6)	5 (1.2)	429
	일반고	20 (6.7)	29 (9.7)	61 (20.4)	139 (46.5)	49 (16.4)	1 (3)	299
	실업고	9 (6.3)	6 (4.2)	49 (34.5)	60 (42.3)	17 (12.0)	1 (7)	142
거주지역 규모별	대도시	22 (5.5)	43 (10.8)	118 (29.5)	155 (38.8)	58 (14.5)	4 (1.0)	400
	중소도시	43 (11.0)	41 (10.5)	108 (27.7)	136 (34.9)	59 (15.1)	3 (8)	390
	읍면지역	7 (8.8)	7 (8.8)	22 (27.5)	28 (35.0)	16 (20.0)	-	80
가정경제 수준별	매우 못사는 편	1 (4.2)	2 (8.3)	6 (25.0)	10 (41.7)	5 (20.8)	-	24
	못사는 편	8 (5.1)	18 (11.5)	42 (26.8)	61 (38.9)	26 (16.6)	2 (1.3)	157
	보통수준	47 (8.7)	55 (10.1)	149 (27.4)	211 (38.9)	78 (14.4)	3 (6)	543
	잘사는 편	13 (10.7)	16 (13.2)	41 (33.9)	30 (24.8)	19 (15.7)	2 (1.7)	121
	매우 잘사는 편	3 (13.0)	-	9 (39.1)	6 (26.1)	5 (21.7)	-	23
	무응답	-	-	1 (50.0)	1 (50.0)	-	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	3 (5.7)	10 (18.9)	10 (18.9)	13 (24.5)	15 (28.3)	2 (3.8)	53
	못하는 편	27 (12.7)	19 (9.0)	70 (33.0)	74 (34.9)	21 (9.9)	1 (5)	212
	보통수준	35 (8.0)	44 (10.1)	128 (29.3)	157 (35.9)	71 (16.2)	2 (5)	437
	잘하는 편	2 (1.6)	16 (13.1)	28 (23.0)	53 (43.4)	21 (17.2)	2 (1.6)	122
	아주 잘하는 편	5 (11.1)	2 (4.4)	12 (26.7)	21 (46.7)	5 (11.1)	-	45
	무응답	-	-	-	1 (100.0)	-	-	1
전체		72 (8.3)	91 (10.5)	248 (28.5)	319 (36.7)	133(15.3)	7 (8)	870

<교차표 III-28> 현실공동체와 사이버커뮤니티 비교 7 :
 <사이버커뮤니티가 정보나 지식 획득에 도움이
 된다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	38 (8.7)	40 (9.2)	136 (31.1)	140 (32.0)	79 (18.1)	4 (9)	437
	여자	17 (3.9)	37 (8.5)	134 (30.9)	193 (44.6)	51 (11.8)	1 (2)	433
교급별	중학교	37 (8.6)	42 (9.8)	149 (34.7)	130 (30.3)	68 (15.9)	3 (7)	429
	일반고	11 (3.7)	25 (8.4)	75 (25.1)	138 (46.2)	49 (16.4)	1 (3)	299
	실업고	7 (4.9)	10 (7.0)	46 (32.4)	65 (45.8)	13 (9.2)	1 (7)	142
거주지역 규모별	대도시	22 (5.5)	33 (8.3)	118 (29.5)	156 (39.0)	69 (17.3)	2 (5)	400
	중소도시	28 (7.2)	41 (10.5)	133 (34.1)	135 (34.6)	50 (12.8)	3 (8)	390
	읍면지역	5 (6.3)	3 (3.8)	19 (23.8)	42 (52.5)	11 (13.8)	-	80
가정경제 수준별	매우 못사는 편	-	1 (4.2)	8 (33.3)	7 (29.2)	8 (33.3)	-	24
	못사는 편	7 (4.5)	12 (7.6)	51 (32.5)	59 (37.6)	26 (16.6)	2 (1.3)	157
	보통수준	34 (6.3)	48 (8.8)	166 (30.6)	224 (41.3)	69 (12.7)	2 (4)	543
	잘사는 편	11 (9.1)	13 (10.7)	37 (30.6)	36 (29.8)	23 (19.0)	1 (8)	121
	매우 잘사는 편	3 (13.0)	2 (8.7)	8 (34.8)	7 (30.4)	3 (13.0)	-	23
	무응답	-	1 (50.0)	-	-	1 (50.0)	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	4 (7.5)	6 (11.3)	15 (28.3)	13 (24.5)	13 (24.5)	2 (3.8)	53
	못하는 편	20 (9.4)	21 (9.9)	75 (35.4)	72 (34.0)	24 (11.3)	-	212
	보통수준	22 (5.0)	36 (8.2)	124 (28.4)	183 (41.9)	71 (16.2)	1 (2)	437
	잘하는 편	6 (4.9)	12 (9.8)	40 (32.8)	46 (37.7)	16 (13.1)	2 (1.6)	122
	아주 잘하는 편	3 (6.7)	1 (2.2)	16 (35.6)	19 (42.2)	6 (13.3)	-	45
	무응답	-	1 (100.0)	-	-	-	-	1
전체		55 (6.3)	77 (8.9)	270 (31.0)	333 (38.3)	130(14.9)	5 (6)	870

<교차표 III-29> 현실공동체와 사이버커뮤니티 비교 8 :
 <사이버커뮤니티에서 여가시간을 더 유익하게 보낸다>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	57 (13.0)	97 (22.2)	166 (38.0)	74 (16.9)	40 (9.2)	3 (7)	437
	여자	30 (6.9)	80 (18.5)	196 (45.3)	92 (21.2)	33 (7.6)	2 (5)	433
교급별	중학교	45 (10.5)	74 (17.2)	171 (39.9)	91 (21.2)	46 (10.7)	2 (5)	429
	일반고	29 (9.7)	78 (26.1)	121 (40.5)	52 (17.4)	17 (5.7)	2 (7)	299
	실업고	13 (9.2)	25 (17.6)	70 (49.3)	23 (16.2)	10 (7.0)	1 (7)	142
거주지역 규모별	대도시	35 (8.8)	85 (21.3)	183 (45.8)	68 (17.0)	27 (6.8)	2 (5)	400
	중소도시	45 (11.5)	78 (20.0)	150 (38.5)	78 (20.0)	36 (9.2)	3 (8)	390
	읍면지역	7 (8.8)	14 (17.5)	29 (36.3)	20 (25.0)	10 (12.5)	-	80
가정경제 수준별	매우 못사는 편	2 (8.3)	3 (12.5)	13 (54.2)	2 (8.3)	4 (16.7)	-	24
	못사는 편	13 (8.3)	35 (22.3)	57 (36.3)	31 (19.7)	19 (12.1)	2 (1.3)	157
	보통수준	58 (10.7)	114 (21.0)	237 (43.6)	97 (17.9)	35 (6.4)	2 (4)	543
	잘사는 편	11 (9.1)	22 (18.2)	49 (40.5)	29 (24.0)	9 (7.4)	1 (8)	121
	매우 잘사는 편	3 (13.0)	2 (8.7)	5 (21.7)	7 (30.4)	6 (26.1)	-	23
	무응답	-	1 (50.0)	1 (50.0)	-	-	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	8 (15.1)	10 (18.9)	17 (32.1)	7 (13.2)	9 (17.0)	2 (3.8)	53
	못하는 편	24 (11.3)	43 (20.3)	87 (41.0)	40 (18.9)	18 (8.5)	-	212
	보통수준	40 (9.2)	76 (17.4)	190 (43.5)	94 (21.5)	35 (8.0)	2 (5)	437
	잘하는 편	9 (7.4)	37 (30.3)	50 (41.0)	19 (15.6)	6 (4.9)	1 (8)	122
	아주 잘하는 편	6 (13.3)	11 (24.4)	17 (37.8)	6 (13.3)	5 (11.1)	-	45
	무응답	-	-	1 (100.0)	-	-	-	1
전체		87 (10.0)	177 (20.3)	362 (41.6)	166 (19.1)	73 (8.4)	5 (6)	870

<교차표 III-30> 사이버커뮤니티에 참여하지 않는 이유

		참여하고 싶은커뮤 니티없음	참여필요 성없음	참여방법 모름	부정적인 생각	부모님, 주변반대	기타	무응답	전체
성별	남자	27 (20.0)	68 (50.4)	7 (5.2)	4 (3.0)	1 (.7)	17 (12.6)	11 (8.1)	135
	여자	9 (17.0)	28 (52.8)	-	2 (3.8)	-	6 (11.3)	8 (15.1)	53
교육급별	중학교	23 (24.0)	46 (47.9)	4 (4.2)	2 (2.1)	1 (1.0)	10 (10.4)	10 (10.4)	96
	일반고	7 (12.3)	34 (59.6)	1 (1.8)	3 (5.3)	-	8 (14.0)	4 (7.0)	57
	실업고	6 (17.1)	16 (45.7)	2 (5.7)	1 (2.9)	-	5 (14.3)	5 (14.3)	35
거주지역 규모별	대도시	14 (14.6)	54 (56.3)	2 (2.1)	2 (2.1)	1 (1.0)	11 (11.5)	12 (12.5)	96
	중소도시	18 (25.4)	35 (49.3)	4 (5.6)	3 (4.2)	-	7 (9.9)	4 (5.6)	71
	읍면지역	4 (19.0)	7 (33.3)	1 (4.8)	1 (4.8)	-	5 (23.8)	3 (14.3)	21
가정경제 수준별	매우 못사는 편	-	4 (66.7)	-	-	-	-	2 (33.3)	6
	못사는 편	7 (21.2)	14 (42.4)	1 (3.0)	3 (9.1)	-	6 (18.2)	2 (6.1)	33
	보통수준	22 (18.6)	60 (50.8)	5 (4.2)	3 (2.5)	1 (.8)	15 (12.7)	12 (10.2)	118
	잘사는 편	6 (24.0)	15 (60.0)	1 (4.0)	-	-	2 (8.0)	1 (4.0)	25
	매우 잘사는 편	1 (25.0)	1 (25.0)	-	-	-	-	2 (50.0)	4
	무응답	-	2 (100.0)	-	-	-	-	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	4 (15.4)	11 (42.3)	2 (7.7)	1 (3.8)	1 (3.8)	4 (15.4)	3 (11.5)	26
	못하는 편	8 (17.8)	19 (42.2)	2 (4.4)	2 (4.4)	-	6 (13.3)	8 (17.8)	45
	보통수준	16 (21.3)	40 (53.3)	2 (2.7)	2 (2.7)	-	11 (14.7)	4 (5.3)	75
	잘하는 편	4 (13.3)	22 (73.3)	1 (3.3)	-	-	1 (3.3)	2 (6.7)	30
	아주 잘하는 편	4 (40.0)	2 (20.0)	-	1 (10.0)	-	1 (10.0)	2 (20.0)	10
	무응답	-	2 (100.0)	-	-	-	-	-	2
전체		36 (19.1)	96 (51.1)	7 (3.7)	6 (3.2)	1 (.5)	23 (12.2)	19 (10.1)	188

<교차표 III-31> 향후 사이버커뮤니티 참여 계획

		있음	없음	무응답	전체
성별	남자	42 (31.1)	78 (57.8)	15 (11.1)	135
	여자	19 (35.8)	24 (45.3)	10 (18.9)	53
교급별	중학교	30 (31.3)	55 (57.3)	11 (11.5)	96
	일반고	18 (31.6)	32 (56.1)	7 (12.3)	57
	실업고	13 (37.1)	15 (42.9)	7 (20.0)	35
거주지역규모별	대도시	30 (31.3)	52 (54.2)	14 (14.6)	96
	중소도시	23 (32.4)	40 (56.3)	8 (11.3)	71
	읍면지역	8 (38.1)	10 (47.6)	3 (14.3)	21
가정경제 수준별	매우 못사는 편	-	4 (66.7)	2 (33.3)	6
	못사는 편	15 (45.5)	14 (42.4)	4 (12.1)	33
	보통수준	33 (28.0)	68 (57.6)	17 (14.4)	118
	잘사는 편	11 (44.0)	13 (52.0)	1 (4.0)	25
	매우 잘사는 편	1 (25.0)	2 (50.0)	1 (25.0)	4
	무응답	1 (50.0)	1 (50.0)	-	2
학교성적 수준별	아주 못하는 편	5 (19.2)	15 (57.7)	6 (23.1)	26
	못하는 편	14 (31.1)	21 (46.7)	10 (22.2)	45
	보통수준	29 (38.7)	42 (56.0)	4 (5.3)	75
	잘하는 편	10 (33.3)	18 (60.0)	2 (6.7)	30
	아주 잘하는 편	2 (20.0)	5 (50.0)	3 (30.0)	10
	무응답	1 (50.0)	1 (50.0)	-	2
전체		61 (32.4)	102 (54.3)	25 (13.3)	188

<교차표 IV-1> 가족생활 만족도

		매우불만	불만	그저그렇다	만족	매우만족	무응답	전체
성별	남자	24 (2.7)	56 (6.2)	252 (28.0)	355(39.4)	208 (23.1)	5 (.6)	900
	여자	16 (1.8)	88(10.1)	245 (28.1)	369(42.3)	154 (17.6)	1 (.1)	873
교육별	중학교	20 (2.2)	81 (9.0)	247 (27.4)	328(36.4)	225 (24.9)	1 (.1)	902
	일반고	11 (2.1)	39 (7.5)	138 (26.4)	239(45.8)	93 (17.8)	2 (.4)	522
	실업고	9 (2.6)	24 (6.9)	112 (32.1)	157(45.0)	44 (12.6)	3 (.9)	349
거주지역 규모별	대도시	26 (2.9)	68 (7.6)	239 (26.9)	370(41.6)	183 (20.6)	3 (.3)	889
	중소도시	11 (1.6)	61 (8.6)	199 (28.1)	290(41.0)	144 (20.3)	3 (.4)	708
	읍면지역	3 (1.7)	15 (8.5)	59 (33.5)	64 (36.4)	35 (19.9)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	32 (2.1)	125(8.2)	426 (27.8)	639(41.7)	307 (20.0)	4 (.3)	1533
	참여안함	6 (3.2)	15 (8.0)	59 (31.4)	63 (33.5)	44 (23.4)	1 (.5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3 (5.1)	14(23.7)	17 (28.8)	14 (23.7)	11 (18.6)	-	59
	못사는 편	14 (4.2)	49(14.8)	119 (35.8)	110(33.1)	38 (11.4)	2 (.6)	332
	보통수준	17 (1.5)	72 (6.5)	312 (28.1)	490(44.1)	217 (19.5)	4 (.4)	1112
	잘사는 편	5 (2.2)	8 (3.5)	37 (16.2)	95 (41.5)	84 (36.7)	-	229
	매우 잘사는 편	1 (3.1)	1 (3.1)	8 (25.0)	11 (34.4)	11 (34.4)	-	32
	무응답	-	-	4 (44.4)	4 (44.4)	1 (11.1)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	7 (5.8)	19(15.7)	36 (29.8)	35 (28.9)	24 (19.8)	-	12
	못하는 편	9 (2.1)	44(10.1)	148 (33.9)	159(36.5)	74 (17.0)	2 (.5)	436
	보통수준	18 (2.1)	58 (6.7)	244 (28.0)	377(43.3)	170 (19.5)	3 (.3)	870
	잘하는 편	3 (1.2)	19 (7.6)	50 (19.9)	115(45.8)	63 (25.1)	1 (.4)	251
	아주 잘하는 편	3 (3.4)	4 (4.5)	17 (19.1)	35 (39.3)	30 (33.7)	-	89
	무응답	-	-	2 (33.3)	3 (50.0)	1 (16.7)	-	6
전체		40 (2.3)	144(8.1)	497 (28.0)	724(40.8)	362 (20.4)	6 (.3)	1773

<교차표 IV-2> 친구관계 만족도

		매우불만	불만	그저그렇다	만족	매우만족	무응답	전체
성별	남자	12 (13)	22 (24)	199 (221)	449 (499)	213 (237)	5 (6)	900
	여자	9 (10)	28 (32)	227 (260)	492 (564)	116 (133)	1 (1)	873
교급별	중학교	7 (8)	30 (33)	212 (235)	453 (502)	199 (221)	1 (1)	902
	일반고	7 (13)	15 (29)	124 (238)	291 (557)	83 (159)	2 (4)	522
	실업고	7 (20)	5 (14)	90 (258)	197 (564)	47 (135)	3 (9)	349
거주지역 규모별	대도시	9 (10)	25 (28)	209 (235)	490 (551)	153 (172)	3 (3)	889
	중소도시	8 (11)	20 (28)	176 (249)	361 (510)	140 (198)	3 (4)	708
	읍면지역	4 (23)	5 (28)	41 (233)	90 (511)	36 (205)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	14 (9)	41 (27)	350 (228)	835 (545)	289 (189)	4 (3)	1533
	참여안함	6 (32)	7 (37)	59 (314)	80 (426)	35 (186)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	1 (17)	7 (119)	15 (254)	28 (475)	8 (136)	-	59
	못사는 편	5 (15)	10 (30)	116 (349)	152 (458)	47 (142)	2 (6)	332
	보통수준	11 (10)	23 (21)	243 (219)	640 (576)	191 (172)	4 (4)	1112
	잘사는 편	3 (13)	8 (35)	46 (201)	105 (459)	67 (293)	-	229
	매우 잘사는 편	1 (31)	1 (31)	5 (156)	10 (313)	15 (469)	-	32
	무응답	-	1 (111)	1 (111)	6 (667)	1 (111)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	5 (41)	6 (50)	39 (322)	43 (355)	28 (231)	-	121
	못하는 편	5 (11)	15 (34)	119 (273)	218 (500)	77 (177)	2 (5)	436
	보통수준	7 (8)	25 (29)	207 (238)	492 (566)	136 (156)	3 (3)	870
	잘하는 편	2 (8)	3 (12)	49 (195)	138 (550)	58 (231)	1 (4)	251
	아주 잘하는 편	2 (22)	1 (11)	11 (124)	46 (517)	29 (326)	-	89
	무응답	-	-	1 (167)	4 (667)	1 (167)	-	6
전체		21 (12)	50 (28)	426 (240)	941 (531)	329 (186)	6 (3)	1773

<교차표 IV-3> 학교생활 만족도

		매우불만	불만	그저그렇다	만족	매우만족	무응답	전체
성별	남자	57 (6.3)	83 (9.2)	304 (33.8)	336(37.3)	114(12.7)	6 (7)	900
	여자	54 (6.2)	92 (10.5)	294 (33.7)	369(42.3)	63 (7.2)	1 (1)	873
교급별	중학교	51 (5.7)	69 (7.6)	291 (32.3)	374(41.5)	115(12.7)	2 (2)	902
	일반고	40 (7.7)	63 (12.1)	173 (33.1)	204(39.1)	40 (7.7)	2 (4)	522
	실업고	20 (5.7)	43 (12.3)	134 (38.4)	127(36.4)	22 (6.3)	3 (9)	349
거주지역 규모별	대도시	57 (6.4)	85 (9.6)	285 (32.1)	366(41.2)	93 (10.5)	3 (3)	889
	중소도시	42 (5.9)	76 (10.7)	245 (34.6)	274(38.7)	67 (9.5)	4 (6)	708
	읍면지역	12 (6.8)	14 (8.0)	68 (38.6)	65 (36.9)	17 (9.7)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	93 (6.1)	157(10.2)	500 (32.6)	630(41.1)	148 (9.7)	5 (3)	1533
	참여안함	15 (8.0)	15 (8.0)	75 (39.9)	58 (30.9)	24 (12.8)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	11 (18.6)	9 (15.3)	20 (33.9)	14 (23.7)	5 (8.5)	-	59
	못사는 편	28 (8.4)	55 (16.6)	135 (40.7)	98 (29.5)	14 (4.2)	2 (6)	332
	보통수준	53 (4.8)	91 (8.2)	371 (33.4)	477(42.9)	115(10.3)	5 (4)	1112
	잘사는 편	14 (6.1)	15 (6.6)	65 (28.4)	102(44.5)	33 (14.4)	-	229
	매우 잘사는 편	4 (12.5)	3 (9.4)	5 (15.6)	11 (34.4)	9 (28.1)	-	32
	무응답	1 (11.1)	2 (22.2)	2 (22.2)	3 (33.3)	1 (11.1)	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	21 (17.4)	16 (13.2)	45 (37.2)	28 (23.1)	11 (9.1)	-	121
	못하는 편	31 (7.1)	64 (14.7)	162 (37.2)	137(31.4)	40 (9.2)	2 (5)	436
	보통수준	41 (4.7)	71 (8.2)	305 (35.1)	379(43.6)	70 (8.0)	4 (5)	870
	잘하는 편	9 (3.6)	18 (7.2)	63 (25.1)	119(47.4)	41 (16.3)	1 (4)	251
	아주 잘하는 편	9 (10.1)	5 (5.6)	22 (24.7)	39 (43.8)	14 (15.7)	-	89
	무응답	-	1 (16.7)	1 (16.7)	3 (50.0)	1 (16.7)	-	6
전체		111 (6.3)	175 (9.9)	598 (33.7)	705(39.8)	177(10.0)	7 (4)	1773

<교차표 IV-4> 한국사회에 대한 만족도

		매우불만	불만	그저그렇다	만족	매우만족	무응답	전체
성별	남자	134 (14.9)	209 (23.2)	362 (40.2)	137 (15.2)	51 (5.7)	7 (8)	900
	여자	87 (10.0)	205 (23.5)	415 (47.5)	144 (16.5)	21 (2.4)	1 (1)	873
교급별	중학교	104 (11.5)	171 (19.0)	412 (45.7)	160 (17.7)	52 (5.8)	3 (3)	902
	일반고	78 (14.9)	147 (28.2)	202 (38.7)	80 (15.3)	13 (2.5)	2 (4)	522
	실업고	39 (11.2)	96 (27.5)	163 (46.7)	41 (11.7)	7 (2.0)	3 (9)	349
거주지역 규모별	대도시	130 (14.6)	219 (24.6)	371 (41.7)	129 (14.5)	35 (3.9)	5 (6)	889
	중소도시	76 (10.7)	162 (22.9)	318 (44.9)	121 (17.1)	28 (4.0)	3 (4)	708
	읍면지역	15 (8.5)	33 (18.8)	88 (50.0)	31 (17.6)	9 (5.1)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	194 (12.7)	371 (24.2)	661 (43.1)	243 (15.9)	58 (3.8)	6 (4)	1533
	참여안함	24 (12.8)	40 (21.3)	85 (45.2)	29 (15.4)	9 (4.8)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	13 (22.0)	11 (18.6)	19 (32.2)	12 (20.3)	4 (6.8)	-	59
	못사는 편	53 (16.0)	93 (28.0)	143 (43.1)	34 (10.2)	7 (2.1)	2 (6)	332
	보통수준	121 (10.9)	248 (22.3)	517 (46.5)	178 (16.0)	42 (3.8)	6 (5)	1112
	잘사는 편	23 (10.0)	58 (25.3)	86 (37.6)	47 (20.5)	15 (6.6)	-	229
	매우 잘사는 편	8 (25.0)	3 (9.4)	9 (28.1)	8 (25.0)	4 (12.5)	-	32
	무응답	3 (33.3)	1 (11.1)	3 (33.3)	2 (22.2)	-	-	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	29 (24.0)	22 (18.2)	44 (36.4)	18 (14.9)	8 (6.6)	-	121
	못하는 편	49 (11.2)	109 (25.0)	190 (43.6)	62 (14.2)	23 (5.3)	3 (7)	436
	보통수준	93 (10.7)	195 (22.4)	411 (47.2)	140 (16.1)	27 (3.1)	4 (5)	870
	잘하는 편	34 (13.5)	65 (25.9)	99 (39.4)	44 (17.5)	8 (3.2)	1 (4)	251
	아주 잘하는 편	15 (16.9)	23 (25.8)	30 (33.7)	15 (16.9)	6 (6.7)	-	89
	무응답	1 (16.7)	-	3 (50.0)	2 (33.3)	-	-	6
전체		221 (12.5)	414 (23.4)	777 (43.8)	281 (15.8)	72 (4.1)	8 (5)	1773

<교차표 IV-5> 자기 자신에 대한 자긍심

		매우불만	불 만	그저그렇다	만 족	매우만족	무응답	전체
성별	남자	22 (2.4)	61 (6.8)	331 (36.8)	303 (33.7)	176 (19.6)	7 (8)	900
	여자	26 (3.0)	69 (7.9)	380 (43.5)	314 (36.0)	83 (9.5)	1 (1)	873
교급별	중학교	27 (3.0)	70 (7.8)	355 (39.4)	301 (33.4)	146 (16.2)	3 (3)	902
	일반고	13 (2.5)	44 (8.4)	198 (37.9)	189 (36.2)	76 (14.6)	2 (4)	522
	실업고	8 (2.3)	16 (4.6)	158 (45.3)	127 (36.4)	37 (10.6)	3 (9)	349
거주지역 규모별	대도시	22 (2.5)	64 (7.2)	346 (38.9)	309 (34.8)	143 (16.1)	5 (6)	889
	중소도시	20 (2.8)	50 (7.1)	296 (41.8)	245 (34.6)	94 (13.3)	3 (4)	708
	읍면지역	6 (3.4)	16 (9.1)	69 (39.2)	63 (35.8)	22 (12.5)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	36 (2.3)	117 (7.6)	598 (39.0)	553 (36.1)	223 (14.5)	6 (4)	1533
	참여안함	11 (5.9)	6 (3.2)	84 (44.7)	55 (29.3)	31 (16.5)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	4 (6.8)	7 (11.9)	24 (40.7)	15 (25.4)	9 (15.3)	-	59
	못사는 편	15 (4.5)	35 (10.5)	163 (49.1)	89 (26.8)	28 (8.4)	2 (6)	332
	보통수준	23 (2.1)	75 (6.7)	440 (39.6)	410 (36.9)	158 (14.2)	6 (5)	1112
	잘사는 편	5 (2.2)	10 (4.4)	71 (31.0)	91 (39.7)	52 (22.7)	-	229
	매우 잘사는 편	1 (3.1)	3 (9.4)	8 (25.0)	9 (28.1)	11 (34.4)	-	32
	무응답	-	-	5 (55.6)	3 (33.3)	1 (11.1)	-	9
학교심적 수준별	아주 못하는 편	17 (14.0)	18 (14.9)	45 (37.2)	20 (16.5)	21 (17.4)	-	121
	못하는 편	15 (3.4)	47 (10.8)	209 (47.9)	119 (27.3)	43 (9.9)	3 (7)	436
	보통수준	12 (1.4)	49 (5.6)	350 (40.2)	346 (39.8)	109 (12.5)	4 (5)	870
	잘하는 편	2 (8)	12 (4.8)	80 (31.9)	94 (37.5)	62 (24.7)	1 (4)	251
	아주 잘하는 편	2 (2.2)	4 (4.5)	23 (25.8)	37 (41.6)	23 (25.8)	-	89
	무응답	-	-	4 (66.7)	1 (16.7)	1 (16.7)	-	6
전체		48 (2.7)	130 (7.3)	711 (40.1)	617 (34.8)	259 (14.6)	8 (5)	1773

<교차표 IV-6> 정보사회에 대한 이해정도

		전혀 알지못함	잘모름	들어만 분 정도	조금 알고 있음	매우 자세히 알고 있음	무응답	전체
성별	남자	32 (3.6)	119 (13.2)	302 (33.6)	397 (44.1)	41 (4.6)	9 (1.0)	900
	여자	16 (1.8)	142 (16.3)	280 (32.1)	406 (46.5)	26 (3.0)	3 (3)	873
교육별	중학교	27 (3.0)	140 (15.5)	318 (35.3)	377 (41.8)	36 (4.0)	4 (4)	902
	일반고	10 (1.9)	56 (10.7)	130 (24.9)	299 (57.3)	24 (4.6)	3 (6)	522
	실업고	11 (3.2)	65 (18.6)	134 (38.4)	127 (36.4)	7 (2.0)	5 (1.4)	349
거주지역 규모별	대도시	22 (2.5)	135 (15.2)	264 (29.7)	418 (47.0)	45 (5.1)	5 (6)	889
	중소도시	16 (2.3)	97 (13.7)	260 (36.7)	311 (43.9)	17 (2.4)	7 (1.0)	708
	읍면지역	10 (5.7)	29 (16.5)	58 (33.0)	74 (42.0)	5 (2.8)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	30 (2.0)	215 (14.0)	497 (32.4)	720 (47.0)	64 (4.2)	7 (5)	1533
	참여안함	14 (7.4)	37 (19.7)	63 (33.5)	68 (36.2)	2 (1.1)	4 (2.1)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	4 (6.8)	14 (23.7)	18 (30.5)	19 (32.2)	3 (5.1)	1 (1.7)	59
	못사는 편	14 (4.2)	58 (17.5)	124 (37.3)	127 (38.3)	8 (2.4)	1 (3)	332
	보통수준	23 (2.1)	154 (13.8)	370 (33.3)	523 (47.0)	37 (3.3)	5 (4)	1112
	잘사는 편	7 (3.1)	28 (12.2)	57 (24.9)	120 (52.4)	14 (6.1)	3 (1.3)	229
	매우 잘사는 편	-	6 (18.8)	10 (31.3)	10 (31.3)	5 (15.6)	1 (3.1)	32
	무응답	-	1 (11.1)	3 (33.3)	4 (44.4)	-	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	16(13.2)	26 (21.5)	36 (29.8)	36 (29.8)	5 (4.1)	2 (1.7)	121
	못하는 편	10 (2.3)	107 (24.5)	164 (37.6)	144 (33.0)	8 (1.8)	3 (7)	436
	보통수준	19 (2.2)	101 (11.6)	292 (33.6)	425 (48.9)	27 (3.1)	6 (7)	870
	잘하는 편	2 (8)	16 (6.4)	65 (25.9)	150 (59.8)	18 (7.2)	-	251
	아주 잘하는 편	1 (1.1)	11 (12.4)	22 (24.7)	46 (51.7)	9 (10.1)	-	89
	무응답	-	-	3 (50.0)	2 (33.3)	-	1(16.7)	6
전체		48 (2.7)	261 (14.7)	582 (32.8)	803 (45.3)	167 (3.8)	12 (7)	1773

<교차표 IV-7> 정보화의 긍정적 결과에 대한 동의 1 :
<경제발전>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	48 (5.3)	105 (11.7)	341 (37.9)	335 (37.2)	64 (7.1)	7 (8)	900
	여자	22 (2.5)	79 (9.0)	426 (48.8)	307 (35.2)	37 (4.2)	2 (2)	873
교급별	중학교	51 (5.7)	89 (9.9)	405 (44.9)	294 (32.6)	61 (6.8)	2 (2)	902
	일반고	10 (1.9)	59 (11.3)	207 (39.7)	217 (41.6)	24 (4.6)	5 (1.0)	522
	실업고	9 (2.6)	36 (10.3)	155 (44.4)	131 (37.5)	16 (4.6)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	43 (4.8)	102 (11.5)	359 (40.4)	323 (36.3)	57 (6.4)	5 (6)	889
	중소도시	16 (2.3)	58 (8.2)	327 (46.2)	267 (37.7)	36 (5.1)	4 (6)	708
	읍면지역	11 (6.3)	24 (13.6)	81 (46.0)	52 (29.5)	8 (4.5)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	56 (3.7)	157 (10.2)	658 (42.9)	563 (36.7)	93 (6.1)	6 (4)	1533
	참여안함	10 (5.3)	24 (12.8)	86 (45.7)	58 (30.9)	8 (4.3)	2 (1.1)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	6 (10.2)	4 (6.8)	25 (42.4)	17 (28.8)	6 (10.2)	1 (1.7)	59
	못사는 편	13 (3.9)	47 (14.2)	147 (44.3)	109 (32.8)	15 (4.5)	1 (3)	332
	보통수준	38 (3.4)	104 (9.4)	508 (45.7)	408 (36.7)	51 (4.6)	3 (3)	1112
	잘사는 편	7 (3.1)	23 (10.0)	77 (33.6)	97 (42.4)	23 (10.0)	2 (9)	229
	매우 잘사는 편	5 (15.6)	4 (12.5)	8 (25.0)	8 (25.0)	6 (18.8)	1 (3.1)	32
	무응답	1 (11.1)	2 (22.2)	2 (22.2)	3 (33.3)	-	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	12 (9.9)	10 (8.3)	59 (48.8)	27 (22.3)	12 (9.9)	1 (8)	121
	못하는 편	22 (5.0)	58 (13.3)	210 (48.2)	118 (27.1)	24 (5.5)	4 (9)	436
	보통수준	24 (2.8)	79 (9.1)	394 (45.3)	330 (37.9)	40 (4.6)	3 (3)	870
	잘하는 편	4 (1.6)	27 (10.8)	74 (29.5)	131 (52.2)	15 (6.0)	-	251
	아주 잘하는 편	7 (7.9)	9 (10.1)	29 (32.6)	34 (38.2)	10 (11.2)	-	89
	무응답	1 (16.7)	1 (16.7)	1 (16.7)	2 (33.3)	-	1(16.7)	6
전체		70 (3.9)	184 (10.4)	767 (43.3)	642 (36.2)	101 (5.7)	9 (5)	1773

<교차표 IV-8> 정보화의 긍정적 결과에 대한 동의 2 :

<삶의 질 향상>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	45 (5.0)	105 (11.7)	316 (35.1)	352 (39.1)	74 (8.2)	8 (9)	900
	여자	17 (1.9)	98 (11.2)	344 (39.4)	361 (41.4)	50 (5.7)	3 (3)	873
교육별	중학교	44 (4.9)	114 (12.6)	352 (39.0)	323 (35.8)	65 (7.2)	4 (4)	902
	일반고	10 (1.9)	61 (11.7)	159 (30.5)	247 (47.3)	40 (7.7)	5 (10)	522
	실업고	8 (2.3)	28 (8.0)	149 (42.7)	143 (41.0)	19 (5.4)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	39 (4.4)	101 (11.4)	309 (34.8)	361 (40.6)	72 (8.1)	7 (8)	889
	중소도시	14 (2.0)	82 (11.6)	274 (38.7)	296 (41.8)	38 (5.4)	4 (6)	708
	읍면지역	9 (5.1)	20 (11.4)	77 (43.8)	56 (31.8)	14 (8.0)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	47 (3.1)	169 (11.0)	558 (36.4)	638 (41.6)	114 (7.4)	7 (5)	1533
	참여안함	10 (5.3)	31 (16.5)	71 (37.8)	64 (34.0)	9 (4.8)	3 (1.6)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	5 (8.5)	4 (6.8)	28 (47.5)	16 (27.1)	5 (8.5)	1 (1.7)	59
	못사는 편	11 (3.3)	46 (13.9)	114 (34.3)	144 (43.4)	16 (4.8)	1 (3)	332
	보통수준	30 (2.7)	126 (11.3)	430 (38.7)	442 (39.7)	79 (7.1)	5 (4)	1112
	잘사는 편	10 (4.4)	23 (10.0)	73 (31.9)	102 (44.5)	19 (8.3)	2 (9)	229
	매우 잘사는 편	5 (15.6)	1 (3.1)	12 (37.5)	8 (25.0)	5 (15.6)	1 (3.1)	32
	무응답	1 (11.1)	3 (33.3)	3 (33.3)	1 (11.1)	-	1 (11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	14(11.6)	17 (14.0)	53 (43.8)	26 (21.5)	10 (8.3)	1 (8)	121
	못하는 편	20 (4.6)	66 (15.1)	193 (44.3)	132 (30.3)	21 (4.8)	4 (9)	436
	보통수준	18 (2.1)	83 (9.5)	317 (36.4)	386 (44.4)	61 (7.0)	5 (6)	870
	잘하는 편	5 (2.0)	30 (12.0)	65 (25.9)	130 (51.8)	21 (8.4)	-	251
	아주 잘하는 편	4 (4.5)	6 (6.7)	30 (33.7)	38 (42.7)	11 (12.4)	-	89
	무응답	1 (16.7)	1 (16.7)	2 (33.3)	1 (16.7)	-	1 (16.7)	6
전체		62 (3.5)	203 (11.4)	660 (37.2)	713 (40.2)	124 (7.0)	11 (6)	1773

<교차표 IV-9> 정보화의 긍정적 결과에 대한 동의 3 :
<민주주의 발전>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	64 (7.1)	137 (15.2)	378 (42.0)	249 (27.7)	66 (7.3)	6 (7)	900
	여자	22 (2.5)	121 (13.9)	408 (46.7)	275 (31.5)	43 (4.9)	4 (5)	873
교급별	중학교	51 (5.7)	126 (14.0)	405 (44.9)	258 (28.6)	59 (6.5)	3 (3)	902
	일반고	21 (4.0)	82 (15.7)	218 (41.8)	165 (31.6)	31 (5.9)	5 (1.0)	522
	실업고	14 (4.0)	50 (14.3)	163 (46.7)	101 (28.9)	19 (5.4)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	53 (6.0)	137 (15.4)	371 (41.7)	264 (29.7)	57 (6.4)	7 (8)	889
	중소도시	24 (3.4)	100 (14.1)	327 (46.2)	214 (30.2)	40 (5.6)	3 (4)	708
	읍면지역	9 (5.1)	21 (11.9)	88 (50.0)	46 (26.1)	12 (6.8)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	70 (4.6)	222 (14.5)	682 (44.5)	462 (30.1)	90 (5.9)	7 (5)	1533
	참여안함	10 (5.3)	35 (18.6)	80 (42.6)	47 (25.0)	14 (7.4)	2 (1.1)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	5 (8.5)	4 (6.8)	30 (50.8)	12 (20.3)	7 (11.9)	1 (1.7)	59
	못사는 편	16 (4.8)	59 (17.8)	150 (45.2)	89 (26.8)	17 (5.1)	1 (3)	332
	보통수준	52 (4.7)	155 (13.9)	500 (45.0)	346 (31.1)	56 (5.0)	3 (3)	1112
	잘사는 편	8 (3.5)	32 (14.0)	92 (40.2)	69 (30.1)	25(10.9)	3 (1.3)	229
	매우 잘사는 편	4 (12.5)	6 (18.8)	11 (34.4)	6 (18.8)	4 (12.5)	1 (3.1)	32
	무응답	1 (11.1)	2 (22.2)	3 (33.3)	2 (22.2)	-	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	12 (9.9)	19 (15.7)	48 (39.7)	28 (23.1)	13(10.7)	1 (8)	121
	못하는 편	23 (5.3)	69 (15.8)	208 (47.7)	108 (24.8)	25 (5.7)	3 (7)	436
	보통수준	38 (4.4)	110 (12.6)	396 (45.5)	279 (32.1)	42 (4.8)	5 (6)	870
	잘하는 편	7 (2.8)	45 (17.9)	99 (39.4)	79 (31.5)	21 (8.4)	-	251
	아주 잘하는 편	5 (5.6)	13 (14.6)	35 (39.3)	28 (31.5)	8 (9.0)	-	89
	무응답	1 (16.7)	2 (33.3)	-	2 (33.3)	-	1(16.7)	6
전체		86 (4.9)	258 (14.6)	786 (44.3)	524 (29.6)	109(6.1)	10 (6)	1773

<교차표 IV-10> 정보화의 긍정적 결과에 대한 동의 4 :
<개인/국가간 문화교류증대>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	34 (38)	51 (57)	229 (254)	381 (42.3)	199 (22.1)	6 (7)	900
	여자	13 (15)	40 (46)	260 (298)	393 (45.0)	164 (18.8)	3 (3)	873
교급별	중학교	33 (37)	62 (69)	276 (306)	363 (40.2)	165 (18.3)	3 (3)	902
	일반고	8 (15)	11 (21)	106 (20.3)	257 (49.2)	136 (26.1)	4 (8)	522
	실업고	6 (17)	18 (52)	107 (30.7)	154 (44.1)	62 (17.8)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	33 (37)	43 (48)	233 (26.2)	386 (43.4)	188 (21.1)	6 (7)	889
	중소도시	10 (14)	38 (54)	202 (28.5)	311 (43.9)	144 (20.3)	3 (4)	708
	읍면지역	4 (23)	10 (57)	54 (30.7)	77 (43.8)	31 (17.6)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	37 (24)	72 (47)	412 (26.9)	682 (44.5)	324 (21.1)	6 (4)	1533
	참여안함	6 (32)	16 (85)	58 (30.9)	72 (38.3)	34 (18.1)	2 (11)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	5 (85)	2 (34)	23 (39.0)	19 (32.2)	9 (15.3)	1 (17)	59
	못사는 편	7 (21)	28 (84)	91 (27.4)	150 (45.2)	55 (16.6)	1 (3)	332
	보통수준	25 (22)	40 (36)	319 (28.7)	499 (44.9)	227 (20.4)	2 (2)	1112
	잘사는 편	5 (22)	16 (70)	49 (21.4)	94 (41.0)	62 (27.1)	3 (13)	229
	매우 잘사는 편	4 (12.5)	4 (12.5)	7 (21.9)	7 (21.9)	9 (28.1)	1 (3.1)	32
	무응답	1 (11.1)	1 (11.1)	-	5 (55.6)	1 (11.1)	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	8 (66)	12 (99)	40 (33.1)	39 (32.2)	21 (17.4)	1 (8)	121
	못하는 편	14 (32)	33 (76)	155 (35.6)	169 (38.8)	62 (14.2)	3 (7)	436
	보통수준	18 (21)	30 (34)	233 (26.8)	404 (46.4)	181 (20.8)	4 (5)	870
	잘하는 편	2 (8)	11 (44)	45 (17.9)	124 (49.4)	69 (27.5)	-	251
	아주 잘하는 편	4 (45)	4 (45)	16 (18.0)	35 (39.3)	30 (33.7)	-	89
	무응답	1 (16.7)	1 (16.7)	-	3 (50.0)	-	1(16.7)	6
전체		47 (27)	91 (51)	489 (27.6)	774 (43.7)	363 (20.5)	9 (5)	1773

<교차표 IV-11> 정보화의 긍정적 결과에 대한 동의 5 :
<여가시간 증대>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	59 (6.6)	90 (10.0)	256 (28.4)	308 (34.2)	181 (20.1)	6 (7)	900
	여자	32 (3.7)	79 (9.0)	284 (32.5)	350 (40.1)	126 (14.4)	2 (2)	873
교육별	중학교	68 (7.5)	95 (10.5)	283 (31.4)	297 (32.9)	157 (17.4)	2 (2)	902
	일반고	17 (3.3)	43 (8.2)	141 (27.0)	216 (41.4)	101 (19.3)	4 (8)	522
	실업고	6 (1.7)	31 (8.9)	116 (33.2)	145 (41.5)	49 (14.0)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	54 (6.1)	85 (9.6)	268 (30.1)	329 (37.0)	148 (16.6)	5 (6)	889
	중소도시	30 (4.2)	69 (9.7)	218 (30.8)	261 (36.9)	127 (17.9)	3 (4)	708
	읍면지역	7 (4.0)	15 (8.5)	54 (30.7)	68 (38.6)	32 (18.2)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	75 (4.9)	146 (9.5)	451 (29.4)	581 (37.9)	275 (17.9)	5 (3)	1533
	참여안함	12 (6.4)	17 (9.0)	74 (39.4)	57 (30.3)	26 (13.8)	2(1.1)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	8 (13.6)	5 (8.5)	14 (23.7)	22 (37.3)	9 (15.3)	1(1.7)	59
	못사는 편	19 (5.7)	33 (9.9)	97 (29.2)	128 (38.6)	54 (16.3)	1 (3)	332
	보통수준	42 (3.8)	111(10.0)	353 (31.7)	412 (37.1)	192 (17.3)	2 (2)	1112
	잘사는 편	13 (5.7)	16 (7.0)	66 (28.8)	87 (38.0)	45 (19.7)	2 (9)	229
	매우 잘사는 편	8 (25.0)	2 (6.3)	7 (21.9)	7 (21.9)	7 (21.9)	1(3.1)	32
	무응답	1 (11.1)	2 (22.2)	3 (33.3)	2 (22.2)	-	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	13(10.7)	13 (10.7)	33 (27.3)	42 (34.7)	19 (15.7)	1 (8)	121
	못하는 편	27 (6.2)	52 (11.9)	149 (34.2)	147 (33.7)	58 (13.3)	3 (7)	436
	보통수준	37 (4.3)	74 (8.5)	265 (30.5)	336 (38.6)	155 (17.8)	3 (3)	870
	잘하는 편	8 (3.2)	23 (9.2)	69 (27.5)	102 (40.6)	49 (19.5)	-	251
	아주 잘하는 편	5 (5.6)	6 (6.7)	22 (24.7)	30 (33.7)	26 (29.2)	-	89
	무응답	1 (16.7)	1 (16.7)	2 (33.3)	1 (16.7)	-	1(16.7)	6
전체		91 (5.1)	169 (9.5)	540 (30.5)	658 (37.1)	307 (17.3)	8 (5)	1773

<교차표 IV-12> 정보화의 부정적 결과에 대한 동의 1 :
<사생활 침해 발생>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	43 (4.8)	59 (6.6)	150 (16.7)	423 (47.0)	221 (24.6)	4 (4)	900
	여자	19 (2.2)	40 (4.6)	180 (18.3)	480 (55.0)	173 (19.8)	1 (1)	873
교육급별	중학교	40 (4.4)	58 (6.4)	179 (19.8)	435 (48.2)	190 (21.1)	-	902
	일반고	11 (2.1)	21 (4.0)	64 (12.3)	286 (54.8)	137 (26.2)	3 (6)	522
	실업고	11 (3.2)	20 (5.7)	67 (19.2)	182 (52.1)	67 (19.2)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	27 (3.0)	38 (4.3)	141 (15.9)	459 (51.6)	222 (25.0)	2 (2)	889
	중소도시	25 (3.5)	47 (6.6)	140 (19.8)	352 (49.7)	141 (19.9)	3 (4)	708
	읍면지역	10 (5.7)	14 (8.0)	29 (16.5)	92 (52.3)	31 (17.6)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	45 (2.9)	84 (5.5)	266 (17.4)	803 (52.4)	333 (21.7)	2 (1)	1533
	참여안함	11 (5.9)	12 (6.4)	35 (18.6)	80 (42.6)	49 (26.1)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3 (5.1)	3 (5.1)	13 (22.0)	22 (37.3)	16 (27.1)	2 (3.4)	59
	못사는 편	12 (3.6)	14 (4.2)	68 (20.5)	162 (48.8)	76 (22.9)	-	332
	보통수준	33 (3.0)	63 (5.7)	189 (17.0)	591 (53.1)	235 (21.1)	1 (1)	1112
	잘사는 편	8 (3.5)	16 (7.0)	35 (15.3)	117 (51.1)	52 (22.7)	1 (4)	229
	매우 잘사는 편	6 (18.8)	3 (9.4)	5 (15.6)	8 (25.0)	10 (31.3)	-	32
	무응답	-	-	-	3 (33.3)	5 (55.6)	1 (11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	7 (5.8)	6 (5.0)	29 (24.0)	39 (32.2)	40 (33.1)	-	121
	못하는 편	20 (4.6)	38 (8.7)	95 (21.8)	206 (47.2)	76 (17.4)	1 (2)	436
	보통수준	25 (2.9)	44 (5.1)	141 (16.2)	480 (55.2)	179 (20.6)	1 (1)	870
	잘하는 편	5 (2.0)	7 (2.8)	28 (11.2)	143 (57.0)	68 (27.1)	-	251
	아주 잘하는 편	5 (5.6)	4 (4.5)	17 (19.1)	33 (37.1)	28 (31.5)	2 (2.2)	89
	무응답	-	-	-	2 (33.3)	3 (50.0)	1 (16.7)	6
전체		62 (3.5)	99 (5.6)	310 (17.5)	903 (50.9)	394 (22.2)	5 (3)	1773

<교차표 IV-13> 정보화의 부정적 결과에 대한 동의 2 :
<바이러스/해킹에 의한 정보파괴 발생>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	35 (3.9)	61 (6.8)	182 (20.2)	394 (43.8)	225 (25.0)	3 (3)	900
	여자	14 (1.6)	40 (4.6)	181 (20.7)	474 (54.3)	163 (18.7)	1 (1)	873
교급별	중학교	35 (3.9)	51 (5.7)	188 (20.8)	434 (48.1)	194 (21.5)	-	902
	일반고	6 (1.1)	27 (5.2)	100 (19.2)	259 (49.6)	128 (24.5)	2 (4)	522
	실업고	8 (2.3)	23 (6.6)	75 (21.5)	175 (50.1)	66 (18.9)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	24 (2.7)	42 (4.7)	172 (19.3)	435 (48.9)	214 (24.1)	2 (2)	889
	중소도시	19 (2.7)	46 (6.5)	157 (22.2)	344 (48.6)	140 (19.8)	2 (3)	708
	읍면지역	6 (3.4)	13 (7.4)	34 (19.3)	89 (50.6)	34 (19.3)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	35 (2.3)	77 (5.0)	308 (20.1)	773 (50.4)	339 (22.1)	1 (1)	1533
	참여안함	9 (4.8)	17 (9.0)	44 (23.4)	78 (41.5)	39 (20.7)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	4 (6.8)	3 (5.1)	14 (23.7)	20 (33.9)	16 (27.1)	2 (3.4)	59
	못사는 편	6 (1.8)	28 (8.4)	65 (19.6)	155 (46.7)	78 (23.5)	-	332
	보통수준	26 (2.3)	53 (4.8)	234 (21.0)	563 (50.6)	235 (21.1)	1 (1)	1112
	잘사는 편	8 (3.5)	14 (6.1)	45 (19.7)	115 (50.2)	47 (20.5)	-	229
	매우 잘사는 편	5 (15.6)	3 (9.4)	4 (12.5)	11 (34.4)	9 (28.1)	-	32
	무응답	-	-	1 (11.1)	4 (44.4)	3 (33.3)	1 (11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	10 (8.3)	5 (4.1)	28 (23.1)	31 (25.6)	47 (38.8)	-	121
	못하는 편	15 (3.4)	29 (6.7)	119 (27.3)	195 (44.7)	78 (17.9)	-	436
	보통수준	17 (2.0)	54 (6.2)	162 (18.6)	468 (53.8)	168 (19.3)	1 (1)	870
	잘하는 편	3 (1.2)	8 (3.2)	36 (14.3)	136 (54.2)	68 (27.1)	-	251
	아주 잘하는 편	4 (4.5)	5 (5.6)	17 (19.1)	36 (40.4)	25 (28.1)	2 (2.2)	89
	무응답	-	-	1 (16.7)	2 (33.3)	2 (33.3)	1 (16.7)	6
전체		49 (2.8)	101 (5.7)	363 (20.5)	868 (49.0)	388 (21.9)	4 (2)	1773

<교차표 IV-14> 정보화의 부정적 결과에 대한 동의 3
<인터넷중독 확산>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	20 (2.2)	38 (4.2)	137 (15.2)	357 (39.7)	345 (38.3)	3 (3)	900
	여자	12 (1.4)	27 (3.1)	112 (12.8)	395 (45.2)	326 (37.3)	1 (1)	873
교급별	중학교	22 (2.4)	29 (3.2)	135 (15.0)	378 (41.9)	338 (37.5)	-	902
	일반고	5 (1.0)	19 (3.6)	63 (12.1)	228 (43.7)	205 (39.3)	2 (4)	522
	실업고	5 (1.4)	17 (4.9)	51 (14.6)	146 (41.8)	128 (36.7)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	17 (1.9)	33 (3.7)	137 (15.4)	369 (41.5)	331 (37.2)	2 (2)	889
	중소도시	12 (1.7)	21 (3.0)	90 (12.7)	313 (44.2)	270 (38.1)	2 (3)	708
	읍면지역	3 (1.7)	11 (6.3)	22 (12.5)	70 (39.8)	70 (39.8)	-	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	22 (1.4)	50 (3.3)	206 (13.4)	662 (43.2)	592 (38.6)	1 (1)	1533
	참여안함	5 (2.7)	10 (5.3)	34 (18.1)	73 (38.8)	65 (34.6)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	3 (5.1)	3 (5.1)	10 (16.9)	19 (32.2)	22 (37.3)	2 (3.4)	59
	못사는 편	4 (1.2)	8 (2.4)	45 (13.6)	135 (40.7)	140 (42.2)	-	332
	보통수준	14 (1.3)	44 (4.0)	156 (14.0)	491 (44.2)	406 (36.5)	1 (1)	1112
	잘사는 편	7 (3.1)	8 (3.5)	34 (14.8)	95 (41.5)	85 (37.1)	-	229
	매우 잘사는 편	4 (12.5)	2 (6.3)	3 (9.4)	9 (28.1)	14 (43.8)	-	32
	무응답	-	-	1 (11.1)	3 (33.3)	4 (44.4)	1 (11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	8 (6.6)	2 (1.7)	20 (16.5)	36 (29.8)	55 (45.5)	-	121
	못하는 편	7 (1.6)	26 (6.0)	74 (17.0)	177 (40.6)	152 (34.9)	-	436
	보통수준	11 (1.3)	30 (3.4)	111 (12.8)	400 (46.0)	317 (36.4)	1 (1)	870
	잘하는 편	1 (4)	4 (1.6)	29 (11.6)	106 (42.2)	111 (44.2)	-	251
	아주 잘하는 편	5 (5.6)	3 (3.4)	14 (15.7)	31 (34.8)	34 (38.2)	2 (2.2)	89
	무응답	-	-	1 (16.7)	2 (33.3)	2 (33.3)	1 (16.7)	6
전체		32 (1.8)	65 (3.7)	249 (14.0)	752 (42.4)	671 (37.8)	4 (2)	1773

<교차표 IV-15> 정보화의 부정적 결과에 대한 동의 4 :
<폭력물과 외설물 증가>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	29 (32)	46 (51)	177 (197)	383 (426)	261 (290)	4 (4)	900
	여자	11 (13)	51 (58)	189 (216)	405 (464)	215 (246)	2 (2)	873
교급별	중학교	30 (33)	47 (52)	214 (237)	376 (417)	234 (259)	1 (1)	902
	일반고	7 (13)	24 (46)	85 (163)	247 (473)	156 (299)	3 (6)	522
	실업고	3 (9)	26 (74)	67 (192)	165 (473)	86 (246)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	20 (22)	49 (55)	175 (197)	375 (422)	268 (301)	2 (2)	889
	중소도시	16 (23)	36 (51)	153 (216)	331 (468)	169 (239)	3 (4)	708
	읍면지역	4 (23)	12 (68)	38 (216)	82 (466)	39 (222)	1 (6)	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	26 (17)	85 (55)	316 (206)	697 (455)	406 (265)	3 (2)	1533
	참여안함	8 (43)	9 (48)	39 (207)	74 (394)	57 (303)	1 (5)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	2 (34)	3 (51)	11 (186)	20 (339)	21 (356)	2 (34)	59
	못사는 편	5 (15)	14 (42)	71 (214)	150 (452)	92 (277)	-	332
	보통수준	21 (19)	64 (58)	229 (206)	509 (458)	286 (257)	3 (3)	1112
	잘사는 편	8 (35)	14 (61)	49 (214)	99 (432)	59 (258)	-	229
	매우 잘사는 편	4 (125)	2 (63)	6 (188)	7 (219)	13 (406)	-	32
	무응답	-	-	-	3 (333)	5 (556)	1(111)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	6 (50)	3 (25)	23 (190)	40 (331)	49 (405)	-	121
	못하는 편	9 (21)	25 (57)	105 (241)	187 (429)	108 (248)	2 (5)	436
	보통수준	21 (24)	49 (56)	175 (201)	411 (472)	213 (245)	1 (1)	870
	잘하는 편	1 (4)	13 (52)	49 (195)	114 (454)	74 (295)	-	251
	아주 잘하는 편	3 (34)	7 (79)	14 (157)	34 (382)	29 (326)	2 (22)	89
	무응답	-	-	-	2 (333)	3 (500)	1(167)	6
전체		40 (23)	97 (55)	366 (206)	788 (444)	476 (268)	6 (3)	1773

<교차표 IV-16> 정보화의 부정적 결과에 대한 동의 5 :
<지역/계층 간 격차 심화>

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답	전체
성별	남자	85 (9.4)	148 (16.4)	325 (36.1)	222 (24.7)	114 (12.7)	6 (7)	900
	여자	27 (3.1)	133 (15.2)	376 (43.1)	239 (27.4)	92 (10.5)	6 (7)	873
교육별	중학교	70 (7.8)	116 (12.9)	357 (39.6)	238 (26.4)	117 (13.0)	4 (4)	902
	일반고	30 (5.7)	106 (20.3)	194 (37.2)	129 (24.7)	57 (10.9)	6(1.1)	522
	실업고	12 (3.4)	59 (16.9)	150 (43.0)	94 (26.9)	32 (9.2)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	59 (6.6)	154 (17.3)	332 (37.3)	230 (25.9)	108 (12.1)	6 (7)	889
	중소도시	40 (5.6)	96 (13.6)	293 (41.4)	190 (26.8)	84 (11.9)	5 (7)	708
	읍면지역	13 (7.4)	31 (17.6)	76 (43.2)	41 (23.3)	14 (8.0)	1 (6)	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	90 (5.9)	253 (16.5)	606 (39.5)	400 (26.1)	176 (11.5)	8 (5)	1533
	참여안함	14 (7.4)	23 (12.2)	76 (40.4)	48 (25.5)	25 (13.3)	2(1.1)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	10(16.9)	9 (15.3)	16 (27.1)	12 (20.3)	10 (16.9)	2(3.4)	59
	못사는 편	10 (3.0)	52 (15.7)	135 (40.7)	91 (27.4)	43 (13.0)	1 (3)	332
	보통수준	66 (5.9)	178 (16.0)	453 (40.7)	290 (26.1)	118 (10.6)	7 (6)	1112
	잘사는 편	21 (9.2)	38 (16.6)	84 (36.7)	62 (27.1)	23 (10.0)	1 (4)	229
	매우 잘사는 편	5 (15.6)	4 (12.5)	9 (28.1)	5 (15.6)	9 (28.1)	-	32
	무응답	-	-	4 (44.4)	1 (11.1)	3 (33.3)	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	18(14.9)	14 (11.6)	35 (28.9)	30 (24.8)	23 (19.0)	1 (8)	121
	못하는 편	16 (3.7)	66 (15.1)	181 (41.5)	122 (28.0)	49 (11.2)	2 (5)	436
	보통수준	50 (5.7)	149 (17.1)	365 (42.0)	214 (24.6)	89 (10.2)	3 (3)	870
	잘하는 편	20 (8.0)	39 (15.5)	86 (34.3)	78 (31.1)	28 (11.2)	-	251
	아주 잘하는 편	8 (9.0)	13 (14.6)	31 (34.8)	16 (18.0)	16 (18.0)	5 (5.6)	89
	무응답	-	-	3 (50.0)	1 (16.7)	1 (16.7)	1(16.7)	6
전체		112(6.3)	281 (15.8)	701 (39.5)	461 (26.0)	206 (11.6)	12 (7)	1773

<교차표 IV-17> 인터넷 정보서비스 수용 태도 1 :
<온라인 banking>

		전혀 이용 않음	별로 이용 많음	보통	이용 약사 있음	적극이용	무응답	전체
성별	남자	244 (27.1)	139 (15.4)	205 (22.8)	206 (22.9)	98 (10.9)	8 (9)	900
	여자	174 (19.9)	144 (16.5)	202 (23.1)	270 (30.9)	80 (9.2)	3 (3)	873
교육별	중학교	289 (32.0)	148 (16.4)	211 (23.4)	176 (19.5)	73 (8.1)	5 (6)	902
	일반고	68 (13.0)	91 (17.4)	110 (21.1)	183 (35.1)	66 (12.6)	4 (8)	522
	설편고	61 (17.5)	44 (12.6)	86 (24.6)	117 (33.5)	39 (11.2)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	200 (22.5)	143 (16.1)	210 (23.6)	239 (26.9)	93 (10.5)	4 (4)	889
	중소도시	179 (25.3)	109 (15.4)	165 (23.3)	182 (25.7)	67 (9.5)	6 (8)	708
	읍면지역	39 (22.2)	31 (17.6)	32 (18.2)	55 (31.3)	18 (10.2)	1 (6)	176
사이버 커뮤니티 참여 여부	참여함	337 (22.0)	251 (16.4)	348 (22.7)	432 (28.2)	159(10.4)	6 (4)	1533
	참여안함	54 (28.7)	25 (13.3)	49 (26.1)	38 (20.2)	19 (10.1)	3 (1.6)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	18 (30.5)	6 (10.2)	12 (20.3)	10 (16.9)	10 (16.9)	3 (5.1)	59
	못사는 편	67 (20.2)	48 (14.5)	72 (21.7)	112 (33.7)	32 (9.6)	1 (3)	332
	보통수준	265 (23.8)	187 (16.8)	257 (23.1)	299 (26.9)	100 (9.0)	4 (4)	1112
	잘사는 편	58 (25.3)	33 (14.4)	56 (24.5)	52 (22.7)	28 (12.2)	2 (9)	229
	매우 잘사는 편	7 (21.9)	8 (25.0)	9 (28.1)	2 (6.3)	6 (18.8)	-	32
	무응답	3 (33.3)	1 (11.1)	1 (11.1)	1 (11.1)	2 (22.2)	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	45 (37.2)	21 (17.4)	21 (17.4)	15 (12.4)	17 (14.0)	2 (1.7)	121
	못하는 편	130 (29.8)	66 (15.1)	123 (28.2)	94 (21.6)	22 (5.0)	1 (2)	436
	보통수준	186 (21.4)	141 (16.2)	180 (20.7)	267 (30.7)	91 (10.5)	5 (6)	870
	잘하는 편	38 (15.1)	43 (17.1)	61 (24.3)	81 (32.3)	28 (11.2)	-	251
	아주 잘하는 편	17 (19.1)	11 (12.4)	22 (24.7)	18 (20.2)	19 (21.3)	2 (2.2)	89
	무응답	2 (33.3)	1 (16.7)	-	1 (16.7)	1 (16.7)	1(16.7)	6
전체		418 (23.6)	283 (16.0)	407 (23.0)	476 (26.8)	178(10.0)	11 (6)	1773

<교차표 IV-18> 인터넷 정보서비스 수용 태도 2 :
<원격 온라인 교육>

		전혀 이용 않음	별로 이용 않음	보통	이용 의사 있음	적극이용	무응답	전체
성별	남자	230 (25.6)	140 (15.6)	225 (25.0)	180 (20.0)	119 (13.2)	6 (7)	900
	여자	121 (13.9)	147 (16.8)	249 (28.5)	242 (27.7)	111 (12.7)	3 (3)	873
교육급별	중학교	215 (23.8)	142 (15.7)	235 (26.1)	182 (20.2)	124 (13.7)	4 (4)	902
	일반고	69 (13.2)	87 (16.7)	142 (27.2)	154 (29.5)	67 (12.8)	3 (6)	522
	실업고	67 (19.2)	58 (16.6)	97 (27.8)	86 (24.6)	39 (11.2)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	173 (19.5)	133 (15.0)	250 (28.1)	205 (23.1)	125 (14.1)	3 (3)	889
	중소도시	139 (19.6)	129 (18.2)	181 (25.6)	167 (23.6)	87 (12.3)	5 (7)	708
	읍면지역	39 (22.2)	25 (14.2)	43 (24.4)	50 (28.4)	18 (10.2)	1 (6)	176
사이버 커뮤니티 참여 여부	참여함	282 (18.4)	250 (16.3)	417 (27.2)	371 (24.2)	208 (13.6)	5 (3)	1533
	참여안함	48 (25.5)	28 (14.9)	45 (23.9)	45 (23.9)	20 (10.6)	2(1.1)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	15 (25.4)	6 (10.2)	13 (22.0)	14 (23.7)	8 (13.6)	3(5.1)	59
	못사는 편	66 (19.9)	52 (15.7)	93 (28.0)	83 (25.0)	38 (11.4)	-	332
	보통수준	222 (20.0)	190 (17.1)	302 (27.2)	252 (22.7)	142 (12.8)	4 (4)	1112
	잘사는 편	39 (17.0)	34 (14.8)	57 (24.9)	66 (28.8)	32 (14.0)	1 (4)	229
	매우 잘사는 편	7 (21.9)	4 (12.5)	9 (28.1)	4 (12.5)	8 (25.0)	-	32
	무응답	2 (22.2)	1 (11.1)	-	3 (33.3)	2 (22.2)	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	45 (37.2)	15 (12.4)	26 (21.5)	19 (15.7)	15 (12.4)	1 (8)	121
	못하는 편	124 (28.4)	81 (18.6)	124 (28.4)	79 (18.1)	27 (6.2)	1 (2)	436
	보통수준	145 (16.7)	137 (15.7)	243 (27.9)	220 (25.3)	121 (13.9)	4 (5)	870
	잘하는 편	24 (9.6)	41 (16.3)	55 (21.9)	86 (34.3)	45 (17.9)	-	251
	아주 잘하는 편	12 (13.5)	12 (13.5)	26 (29.2)	15 (16.9)	22 (24.7)	2(2.2)	89
	무응답	1 (16.7)	1 (16.7)	-	3 (50.0)	-	1(16.7)	6
전체		351 (19.8)	287 (16.2)	474 (26.7)	422 (23.8)	230 (13.0)	9 (5)	1773

<교차표 IV-19> 인터넷 정보서비스 수용 태도 3 :
<원격 온라인 투표>

		전혀 이용 않음	별로 이용 않음	보통	이용 의사 있음	적극이용	무응답	전체
성별	남자	289 (32.1)	92 (10.2)	143 (15.9)	213 (23.7)	156 (17.3)	7 (8)	900
	여자	189 (21.6)	126(14.4)	168 (19.2)	260 (29.8)	127 (14.5)	3 (3)	873
교급별	중학교	302 (33.5)	110(12.2)	158 (17.5)	204 (22.6)	123 (13.6)	5 (6)	902
	일반고	105 (20.1)	64 (12.3)	92 (17.6)	158 (30.3)	100 (19.2)	3 (6)	522
	실업고	71 (20.3)	44 (12.6)	61 (17.5)	111 (31.8)	60 (17.2)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	232 (26.1)	90 (10.1)	165 (18.6)	254 (28.6)	144 (16.2)	4 (4)	889
	중소도시	189 (26.7)	108(15.3)	125 (17.7)	167 (23.6)	114 (16.1)	5 (7)	708
	읍면지역	57 (32.4)	20 (11.4)	21 (11.9)	52 (29.5)	25 (14.2)	1 (6)	176
사이버 커뮤니티 참여여부	참여함	392 (25.6)	182(11.9)	275 (17.9)	425 (27.7)	253 (16.5)	6 (4)	1533
	참여안함	63 (33.5)	27 (14.4)	27 (14.4)	41 (21.8)	28 (14.9)	2 (1.1)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	18 (30.5)	5 (8.5)	10 (16.9)	13 (22.0)	10 (16.9)	3 (5.1)	59
	못사는 편	82 (24.7)	42 (12.7)	53 (16.0)	96 (28.9)	59 (17.8)	-	332
	보통수준	297 (26.7)	141(12.7)	196 (17.6)	300 (27.0)	173 (15.6)	5 (4)	1112
	잘사는 편	66 (28.8)	25 (10.9)	46 (20.1)	59 (25.8)	32 (14.0)	1 (4)	229
	매우 잘사는 편	11 (34.4)	4 (12.5)	6 (18.8)	4 (12.5)	7 (21.9)	-	32
	무응답	4 (44.4)	1 (11.1)	-	1 (11.1)	2 (22.2)	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	48 (39.7)	16 (13.2)	17 (14.0)	19 (15.7)	20 (16.5)	1 (8)	121
	못하는 편	132 (30.3)	64 (14.7)	90 (20.6)	108 (24.8)	40 (9.2)	2 (5)	436
	보통수준	217 (24.9)	99 (11.4)	156 (17.9)	247 (28.4)	147 (16.9)	4 (5)	870
	잘하는 편	54 (21.5)	31 (12.4)	32 (12.7)	80 (31.9)	54 (21.5)	-	251
	아주 잘하는 편	25 (28.1)	7 (7.9)	16 (18.0)	18 (20.2)	21 (23.6)	2 (2.2)	89
	무응답	2 (33.3)	1 (16.7)	-	1 (16.7)	1 (16.7)	1(16.7)	6
전체		478 (27.0)	218(12.3)	311 (17.5)	473 (26.7)	283 (16.0)	10 (6)	1773

<교차표 IV-20> 인터넷 정보서비스 수용 태도 4 :
<원격 진료>

		전혀 이용 않음	별로 이용 않음	보통	이용 의사 있음	적극이용	무응답	전체
성별	남자	383 (42.6)	159 (17.7)	150 (16.7)	126 (14.0)	74 (8.2)	8 (9)	900
	여자	303 (34.7)	206 (23.6)	175 (20.0)	135 (15.5)	51 (5.8)	3 (3)	873
교육별	중학교	429 (47.6)	149 (16.5)	156 (17.3)	98 (10.9)	65 (7.2)	5 (6)	902
	일반고	149 (28.5)	133 (25.5)	102 (19.5)	93 (17.8)	41 (7.9)	4 (8)	522
	실업고	108 (30.9)	83 (23.8)	67 (19.2)	70 (20.1)	19 (5.4)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	342 (38.5)	173 (19.5)	170 (19.1)	134 (15.1)	67 (7.5)	3 (3)	889
	중소도시	274 (38.7)	152 (21.5)	129 (18.2)	98 (13.8)	48 (6.8)	7 (1.0)	708
	읍면지역	70 (39.8)	40 (22.7)	26 (14.8)	29 (16.5)	10 (5.7)	1 (6)	176
사이버커 뮤니티 참여 여부	참여함	574 (37.4)	321 (20.9)	287 (18.7)	231 (15.1)	113 (7.4)	7 (5)	1533
	참여안함	83 (44.1)	35 (18.6)	31 (16.5)	26 (13.8)	11 (5.9)	2 (1.1)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	25 (42.4)	9 (15.3)	8 (13.6)	10 (16.9)	4 (6.8)	3 (5.1)	59
	못사는 편	125 (37.7)	80 (24.1)	57 (17.2)	48 (14.5)	22 (6.6)	-	332
	보통수준	422 (37.9)	226 (20.3)	211 (19.0)	166 (14.9)	82 (7.4)	5 (4)	1112
	잘사는 편	93 (40.6)	42 (18.3)	45 (19.7)	34 (14.8)	13 (5.7)	2 (9)	229
	매우 잘사는 편	16 (50.0)	7 (21.9)	4 (12.5)	3 (9.4)	2 (6.3)	-	32
	무응답	5 (55.6)	1 (11.1)	-	-	2 (22.2)	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	64 (52.9)	21 (17.4)	16 (13.2)	8 (6.6)	11 (9.1)	1 (8)	121
	못하는 편	193 (44.3)	78 (17.9)	84 (19.3)	65 (14.9)	14 (3.2)	2 (5)	436
	보통수준	317 (36.4)	190 (21.8)	168 (19.3)	122 (14.0)	68 (7.8)	5 (6)	870
	잘하는 편	78 (31.1)	55 (21.9)	44 (17.5)	52 (20.7)	22 (8.8)	-	251
	아주 잘하는 편	31 (34.8)	20 (22.5)	13 (14.6)	14 (15.7)	9 (10.1)	2 (2.2)	89
	무응답	3 (50.0)	1 (16.7)	-	-	1 (16.7)	1(16.7)	6
전체		686 (38.7)	385 (20.6)	325 (18.3)	261 (14.7)	125 (7.1)	11 (6)	1773

<교차표 IV-21> 인터넷 정보서비스 수용 태도 5 :
<원격 근무>

		전혀 이용 않음	별로 이용 않음	보통	이용 의사 있음	적극이용	무응답	전체
성별	남자	332 (36.9)	74 (8.2)	138 (15.3)	154 (17.1)	195 (21.7)	7 (8)	900
	여자	255 (29.2)	102(11.7)	144 (16.5)	205 (23.5)	164 (18.8)	3 (3)	873
교급별	중학교	383 (42.5)	83 (9.2)	136 (15.1)	136 (15.1)	160 (17.7)	4 (4)	902
	일반고	108 (20.7)	54 (10.3)	80 (15.3)	147 (28.2)	129 (24.7)	4 (8)	522
	실업고	96 (27.5)	39 (11.2)	66 (18.9)	76 (21.8)	70 (20.1)	2 (6)	349
거주지역 규모별	대도시	272 (30.6)	93 (10.5)	150 (16.9)	194 (21.8)	177 (19.9)	3 (3)	889
	중소도시	251 (35.5)	68 (9.6)	112 (15.8)	127 (17.9)	144 (20.3)	6 (8)	708
	읍면지역	64 (36.4)	15 (8.5)	20 (11.4)	38 (21.6)	38 (21.6)	1 (6)	176
사이버 커뮤니티 참여 여부	참여함	487 (31.8)	145 (9.5)	245 (16.0)	323 (21.1)	327 (21.3)	6 (4)	1533
	참여안함	75 (39.9)	23 (12.2)	28 (14.9)	32 (17.0)	28 (14.9)	2 (1.1)	188
가정경제 수준별	매우 못사는 편	22 (37.3)	1 (1.7)	8 (13.6)	9 (15.3)	16 (27.1)	3 (5.1)	59
	못사는 편	110 (33.1)	30 (9.0)	56 (16.9)	70 (21.1)	66 (19.9)	-	332
	보통수준	355 (31.9)	117(10.5)	181 (16.3)	232 (20.9)	222 (20.0)	5 (4)	1112
	잘사는 편	81 (35.4)	26 (11.4)	31 (13.5)	44 (19.2)	46 (20.1)	1 (4)	229
	매우 잘사는 편	15 (46.9)	1 (3.1)	5 (15.6)	4 (12.5)	7 (21.9)	-	32
	무응답	4 (44.4)	1 (11.1)	1 (11.1)	-	2 (22.2)	1(11.1)	9
학교성적 수준별	아주 못하는 편	62 (51.2)	9 (7.4)	15 (12.4)	12 (9.9)	22 (18.2)	1 (8)	121
	못하는 편	176 (40.4)	44 (10.1)	73 (16.7)	80 (18.3)	61 (14.0)	2 (5)	436
	보통수준	260 (29.9)	85 (9.8)	146 (16.8)	187 (21.5)	188 (21.6)	4 (5)	870
	잘하는 편	58 (23.1)	33 (13.1)	36 (14.3)	62 (24.7)	62 (24.7)	-	251
	아주 잘하는 편	29 (32.6)	4 (4.5)	11 (12.4)	18 (20.2)	25 (28.1)	2 (2.2)	89
	무응답	2 (33.3)	1 (16.7)	1 (16.7)	-	1 (16.7)	1(16.7)	6
전체		587 (33.1)	176 (9.9)	282 (15.9)	359 (20.2)	359 (20.2)	10 (6)	1773

연구에 도움을 주신 분들

◆ 집필진 ◆

강명주 세이클럽 커뮤니티팀
김기봉 정보통신윤리위원회 정책연구팀장
김미윤 한국청소년문화연구소
김지현 다모임 커뮤니티사업팀
민윤정 다음 카페팀장
조동기 한국정보통신윤리위원회 연구위원

◆ 자문진 ◆

김경준 한국청소년개발원
김옥순 한국청소년문화연구소
김정미 한국정보문화진흥원
박근수 한국교육학술정보원
방명숙 한국교육학술정보원
유지열 한국인터넷정보센터
이춘화 한국청소년개발원
이현수 국립중앙청소년수련원
조정문 한국정보문화진흥원
추병완 춘천교육대학교 (가나다 순)

공 백

2003년 한국청소년개발원 간행물 안내

- 03-R01 청소년 생활문화와 소비에 관한 연구 I
-청소년 의복문화와 소비-(맹영임 · 구정화)
- 03-R02 청소년 생활문화와 소비에 관한 연구 II
-청소년 음식문화와 소비-(조혜영 · 김선아)
- 03-R03 청소년 생활문화와 소비에 관한 연구 III
-청소년 소비생활 문제와 대책-(윤철경 · 조아미 ·
백지숙 · 유혜림)
- 03-R04 청소년 생활문화와 소비 -정책제안 요약집-(임지연)
- 03-R05 청소년의 온라인 게임 이용 실태연구
(이종원 · 유승호)
- 03-R06 지역사회에서 청소년 동아리활동 실태와 지원방안 연구
(김정주 · 김용대 · 성기원)
- 03-R07 청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구
(황진구 · 권태희)
- 03-R08 청소년의 시민권 증진 방안 연구
(최원기 · 전명기 · 이주연)
- 03-R09 중퇴 청소년의 아르바이트 실태와 보호대책 연구
(전경숙 · 노재봉)
- 03-R10 지역사회 네트워크를 통한 청소년 폭력 대책 연구
(이민희 · 임영식 · 이진숙)
- 03-R11 북한이탈 청소년의 남한사회 적응실태 및 지원방안
연구(길은배 · 문성호)
- 03-R12 청소년 리더십 함양을 위한 자원봉사 교육프로그램
모델 개발(우정자 · 김은경 · 김형주)
- 03-R13 청소년인권센터 운영실태 및 활성화 방안 연구
(김영지 · 이용교 · 김세진)

- 03-R14 청소년 정보소의 실태 조사 연구(김경준 · 최선희)
- 03-R15 한국 청소년 패널조사(KYPS)-조사개요보고서
(이경상 · 김진호 · 오해섭 · 김희진)
- 03-R16 청소년의 세계시민 자질과 함양방안 연구(김선미 · 남경희)
- 03-R17 가족복지 가출청소년들의 귀가요인 분석 및 가출청소년지도 방안 모색(방은령)
- 03-R18 청소년의 노동시장 참여와 비행: 정책적 함의(문성호)
- 03-R19 지방정부의 청소년예산결정 영향 요인에 관한 실증적 연구(김영호)
- 03-R20 청소년의 방과 후 활동유형과 문제행동간의 관계:
청소년의 자아통제 및 부모감독의 중재효과(김희화)
- 03-R21 청소년 진로개발을 위한 방향성 탐구(최동선)
- 03-R22 청소년의 사이버일탈의 원인에 관한 경험연구(이성식)
- 03-R23 빈곤계층 청소년의 자립능력개발을 위한 복지지원 방안(노혁)
- 03-R24 거주지역환경이 청소년에 미치는 영향력에 관한 연구
(전신현)
- 03-R25 폭주청소년의 위험행동과 예방에 관한 연구(김문섭)
- 03-R26 자살사이트의 생성 및 이용, 그리고 운영:
심리적측면을 중심으로 한 사례분석(문성원)
- 03-R27 부모를 위한 청소년지도 가이드(신인순 외)
- 03-R28 한 · 중 · 일 청소년 정책비교 연구(이종원)
- 03-R29 한국과 미국 청소년의 컴퓨터 활용과 진로선택 경향
연구(김선미)
- 03-R30 2003전국청소년 자원봉사 주관사업 우수활동사례집
(한국청소년자원봉사센터)

- 03-R31 2003 대한민국 청소년봉사상 우수활동사례집
(한국청소년자원봉사센터)
- 03-R32 자원봉사 선진지 연수보고서(한국청소년자원봉사센터)
- 03-R33 청소년 자원봉사 지도매뉴얼(한국청소년자원봉사센터)
- 03-R34 일본자원봉사 지원센터 활동사례집(한국청소년개발원)
- 03-R35 한중정책세미나 자료집(한국청소년개발원)
- 03-R36 청소년육성5개년계획수립 공청회 자료집(한국청소년개발원)
- 03-R37 청소년 삶의 질 향상 세미나 자료집(한국청소년개발원)
- 03-R38 청소년 문제행동 예방과 종합대책 연구(김영한 · 서정아)
- 03-R39 학교청소년 문제행동 예방과 대책 연구(이재분 · 박효정 · 현주)
- 03-R40 일탈 · 범죄청소년 문제행동 예방과 대책 연구
(김은경 · 이동원)
- 03-R41 근로청소년 문제행동 예방과 대책 연구
(손유미 · 김상호 · 조정아)
- 03-R42 귀국 및 탈북청소년 문제행동 예방과 대책 연구
(조한범 · 이금순 · 이우영 · 전효관)
- 03-R43 여자청소년 문제행동 예방과 대책 연구(이춘화 · 윤옥경)
- 03-R44 서현청소년문화센터 위탁운영 비용산정에 관한 연구
(김영한 · 김진호 · 김갑성)
- 03-R45 통일교육의 실태조사 및 성과분석 연구(길은배 · 한만길 · 최영표 · 강영해 · 오해섭 · 김학성)
- 03-R46 학업중단청소년의 진로준비 실태분석 및 취업지원 방안
(이경상 · 조혜영 · 박창남)
- 03-R47 서울특별시 학생교육원교육시설 특성화방안
(김정주 · 김진호 · 소병조)
- 03-R48 월드컵현상을 통해 본 신세대의 사회 문화적 정체성과 청소년정책의 과제(이종원 · 이경상 · 김종길)

- 03-R49 청소년 책읽기사업의 효율적 추진방안
(이춘화 · 서정아 · 김상헌)
- 03-R50 선진국형 청소년 수련프로그램 개발 기초연구
(김영지 · 전정숙 · 김민)
- 03-R51 청소년정책 우리는 이렇게 생각해요!
-제9회 청소년정책 아이디어 공모 수상집 모음집-
(황진구 · 강명숙 · 임지수)
- 03-R52 2003특성화 수련거리개발[3]-청소년마을체험
(윤철경 · 이은경)
- 03-R53 2003특성화 수련거리 개발[6]-국제언어캠프
(김선미 · 김호숙)
- 03-R54 2003특성화 수련거리 개발[7]-환경음식만들기
(서정아 · 최경학)
- 03-R55 청소년 단체운영실태 및 발전방안 연구
(맹영임 · 이광호 · 김민 · 임연희)
- 03-R56 연령대별 외국청소년 정책비교 및 정책 대안
(윤철경 · 이상오 · 황성하 · 서수경)
- 03-R57 청소년 개발 지표개발 및 활용방안
(김진호 · 송병국 · 임영식 · 김진화 · 오해섭 · 윤명희 · 정효진)
- 03-R58 선진 각국의 청소년 보호체계 사례조사
(우정자 · 김문섭 · 최종혁)
- 03-R59 경기도 청소년수련시설 장기발전계획 수립연구
(함병수 · 임지연 · 김종두)
- 03-R60 청소년 국제교류 정보네트워크 구축방안 모색을 위한 연구
(조혜영 · 최원기 · 임지연)
- 03-R61 청소년수련시설 실태조사 및 제도개선 방안마련
(황진구 · 김경준 · 이춘화 · 최창욱)
- 03-R62 인천시 청소년수련관 운영방식 연구(김경준 · 함병수 · 김영한 · 최창욱)

연구보고 03-R 07

청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구

인 쇄 2003년 12월 14일

발 행 2003년 12월 15일

발 행 처 . 한국청소년개발원

서울특별시 서초구 우면동 142

발 행 인 · 권 이 중

등 록 . 1993 10. 23 제21-500호

인 쇄 처 : 중앙인쇄사

전화 02) 736-2866

사전 승인 없이 보고서 내용의 무단복제를 금함

구독문의 02) 2188-8844(자료실)

ISBN 89-7816-465-X (93330)

공 백

연구보고 03-R07

청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구

연구책임자 : 황진구 (한국청소년개발원 연구위원)

공동연구자 : 권태희 (한국청소년개발원 위촉연구원)

한국청소년개발원

공 백

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 배경과 목적	3
2. 연구의 내용과 방법	9
II. 청소년의 사이버커뮤니티 참여에 대한 논의	13
1. 사이버커뮤니티의 개념과 유형	15
1) 사이버커뮤니티의 개념과 특징	15
2) 사이버커뮤니티의 유형	19
2. 사이버커뮤니티와 청소년	22
1) 사이버커뮤니티의 사회적 영향	22
2) 청소년과 사이버커뮤니티	25
III. 청소년의 사이버커뮤니티 이용실태	29
1. 조사의 개요	31
1) 청소년의 사이버커뮤니티 이용실태 조사 개요	31
2) 청소년의 사이버커뮤니티 운영실태 조사 개요	41
2. 청소년 정보화동향	44
1) 정보화환경과 정보사회 인식	44
2) 컴퓨터와 인터넷 이용	49
3) 인터넷 활용	54
4) 핸드폰과 무선인터넷 이용	70

3. 청소년의 사이버커뮤니티 참여와 영향	75
1) 사이버커뮤니티 참여	75
2) 사이버커뮤니티에 대한 평가와 태도	87
3) 현실공간과 사이버공간의 커뮤니티에 대한 비교 평가	96
4) 사이버커뮤니티 참여청소년과 비참여청소년 비교	101
4. 청소년의 사이버커뮤니티 운영	110
1) 사이버커뮤니티 운영	110
2) 사이버커뮤니티 운영청소년과 회원청소년 비교	115
 IV. 청소년 사이버커뮤니티의 실제와 활성화 방안	123
1. 사이버공간 경험과 청소년문화 (김미윤)	125
1) 문제의 제기	125
2) 주요 개념	127
3) 연구 목적 및 연구 내용	131
4) 웹사이트 분석을 통해 본 청소년 문화활동	131
5) 사이버공간 경험과 문화활동에 대한 청소년들의 생각	143
6) 청소년들의 사이버공간 경험의 심층적 해석	153
7) 사이버공간과 청소년 문화를 위한 제언	159
2. 사이버커뮤니티 서비스사업과 청소년	165
1) 다움의 청소년카페 (민윤정)	165
2) 세이클럽의 청소년커뮤니티 (강명주)	174
3) 다모임의 청소년커뮤니티 (김지현)	184
3. 사이버커뮤니티에서 청소년유해정보 실태와 대응방안(김기봉)	198
1) 사이버커뮤니티의 일반현황	198
2) 사이버커뮤니티의 유형과 특성	199
3) 주요 포털사이트의 커뮤니티 운영 현황	200
4) 사이버커뮤니티 불건전정보 유통실태 및 문제점	207
5) 대응방안	211

4. 청소년의 건강한 사이버커뮤니티 활용 방안 (조동기)	215
1) 사이버공간과 사이버커뮤니티	215
2) 사이버커뮤니티의 동학	219
3) 사이버문화와 사이버커뮤니티	224
4) 사이버커뮤니티 활성화 방안 모색	229
 V. 청소년 사이버커뮤니티 활동 전망과 과제	237
1. 청소년 사이버커뮤니티 활동 전망	237
2. 건전한 사이버커뮤니티 활동을 위한 과제	241
 참고문헌	249
부 록 1. 청소년의 사이버커뮤니티 참여실태 조사표	255
2. 청소년의 사이버커뮤니티 운영실태 조사표	273
3. 교차표	279

< 표 목 차 >

<표 III-1> 모집단의 구성	32
<표 III-2> 도시규모별, 권역별, 교급별 조사대상	33
<표 III-3> 표본집단의 구성	34
<표 III-4> 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 조사항목	37
<표 III-5> 사이버커뮤니티 운영실태 조사대상	42
<표 III-6> 사이버커뮤니티 운영실태 조사항목	43
<표 III-7> 정보사회 인지도 비교(사이버커뮤니티 참여/비참여) . ..	102
<표 III-8> 정보사회에 대한 긍정적 인식 비교	103
<표 III-9> 정보사회에 대한 부정적 인식 비교	104
<표 III-10> 인터넷 정보 서비스 이용의사 비교	105
<표 III-11> 인터넷 이용시간과 E-mail 활용내용 비교	106
<표 III-12> 온라인 쇼핑과 유료정보서비스 이용 비교	107
<표 III-13> 부정적 활용 비교	108
<표 III-14> 인터넷에 대한 인식비교	109
<표 III-15> 정보사회 인지도 비교(운영자/회원)	115
<표 III-16> 정보사회에 대한 긍정적 인식 비교	116
<표 III-17> 정보사회에 대한 부정적 인식 비교	117
<표 III-18> 인터넷 정보 서비스 이용의사 비교	118
<표 III-19> 인터넷과 E-mail 활용 비교	119
<표 III-20> 온라인 쇼핑과 유료정보서비스 이용 비교	120
<표 III-21> 인터넷의 부정적 활용 비교	120
<표 III-22> 인터넷에 대한 인식 비교	121
<표 IV-1> 형식에 따른 웹사이트 유형	132
<표 IV-2> 제작 및 운영주체에 따른 유형구분	133
<표 IV-3> 사례분석 웹사이트의 특징	135
<표 IV-4> 인터뷰 대상자의 특성	144
<표 IV-5> 다움 카페회원의 연령대별 비율	166

<표 IV-6> 다움 카페 운영자의 연령대별 비율	167
<표 IV-7> 세이클럽 회원의 연령별 비율	175
<표 IV-8> 세이클럽 운영자의 연령별 비율	176
<표 IV-10> 다모임 회원의 연령별 비율	186
<표 IV-11> 중고생의 다모임 가입비율	186
<표 IV-12> 다모임 동호회 운영자중 청소년 비율	187
<표 IV-13> 주요 포털사이트의 커뮤니티 수	198
<표 IV-14> 주요 포털사이트의 커뮤니티 운영현황	201
<표 IV-15> 청소년의 커뮤니티 위장 가입 경험 여부	210
<표 IV-16> 주요 포털사이트의 금치어 현황	211
<표 IV-17> 사이버공간 기술의 특성 비교	216
<표 IV-18> 사이버문화의 특성과 사회적 영향	227

[그림 목 차]

[그림 I -1] 연구과정 체계도	11
[그림 III-1] 성별 분포	34
[그림 III-2] 교급별 분포	34
[그림 III-3] 거주지역 규모별 분포	35
[그림 III-4] 거주지역 권역별 분포	35
[그림 III-5] 가정의 컴퓨터 보유율(%)	44
[그림 III-6] 가정의 인터넷 이용률(%)	45
[그림 III-7] 정보화에 따른 긍정적 결과 인식	46
[그림 III-8] 정보화에 따른 부정적 결과 인식	47
[그림 III-9] 인터넷 정보서비스 이용 의지	48

[그림 III-10] 컴퓨터 이용률 (%)	50
[그림 III-11] 컴퓨터 이용시간 (1일)	50
[그림 III-12] 인터넷 이용률(%)	52
[그림 III-13] 인터넷 이용시간 (1주일/분)	53
[그림 III-14] 광고메일 수신량 (1주일/통)	55
[그림 III-15] 인터넷쇼핑 이용률(%)	57
[그림 III-16] 인터넷 유료정보서비스 이용률(%)	59
[그림 III-17] PC방 이용률(%)	60
[그림 III-18] PC방 이용횟수 (1개월)	61
[그림 III-19] PC방 이용시간 (1개월/분)	62
[그림 III-20] 불건전한 인터넷 서비스 이용	63
[그림 III-21] 인터넷을 통한 피해	65
[그림 III-22] 사이버공간의 신뢰성에 대한 인식	66
[그림 III-23] 사이버공간에서의 무책임성에 대한 인식	68
[그림 III-24] 핸드폰 보유율(%)	70
[그림 III-25] 광고·음성메시지 평균 수신량 (1주일)	72
[그림 III-26] 무선인터넷 이용률(%)	73
[그림 III-27] 무선인터넷 이용목적(%)	73
[그림 III-28] 사이버커뮤니티 참여율(%)	75
[그림 III-29] 사이버커뮤니티 평균 참여 수	76
[그림 III-30] 참여 사이버커뮤니티 수(%)	77
[그림 III-31] 사이버 커뮤니티 가입년도(%)	78
[그림 III-32] 사이버커뮤니티 종류별 참여율(%)	79
[그림 III-33] 사이버커뮤니티 종류별 평균 참여 커뮤니티 수	80
[그림 III-34] 사이버커뮤니티 참여시간 (1주일/분)	81
[그림 III-35] 사이버커뮤니티 주요 이용시간대(%)	82
[그림 III-36] 사이버커뮤니티의 최초 참여 동기	83
[그림 III-37] 지속적인 사이버커뮤니티 활동 이유(%)	83
[그림 III-38] 사이버커뮤니티에서 본인의 자격	84
[그림 III-39] 사이버커뮤니티에서 실명 사용 여부(%)	85

[그림 III-40] 사이버커뮤니티 참여 만족도(%)	86
[그림 III-41] 사이버커뮤니티에 대한 평가	88
[그림 III-42] 사이버커뮤니티의 네트워크 기능 평가	89
[그림 III-43] 사이버커뮤니티의 사회적 교환기능 평가	91
[그림 III-44] 사이버커뮤니티의 신뢰성 평가	92
[그림 III-45] 사이버커뮤니티의 규범성 평가	93
[그림 III-46] 사이버커뮤니티의 감정적 유대성 평가	94
[그림 III-47] 사이버커뮤니티의 현실 도움성 평가	96
[그림 III-48] 현실공동체와 사이버커뮤니티의 교우관계 비교	97
[그림 III-49] 현실공동체와 사이버커뮤니티의 참여비용 비교	99
[그림 III-50] 현실공동체와 사이버커뮤니티의 다양성 비교	100
[그림 III-51] 현실공동체와 사이버커뮤니티의 유익성 비교	101
[그림 III-52] 커뮤니티 종류별 운영율(%)	111
[그림 III-53] 사이버커뮤니티 운영이유	112
 [그림 IV-1] 사이버공간에서의 상호작용적 문화활동	130
[그림 IV-2] 사이버커뮤니티의 개념화	218

[교 차 표 목 차]

<교차표 I -1> 가정의 컴퓨터 보유 여부	281
<교차표 I -2> 가정의 인터넷 이용 여부	282
<교차표 I -3> 컴퓨터 이용 여부	283
<교차표 I -4> 인터넷 이용 여부	284
<교차표 I -5> 인터넷 이용용도 1순위	285
<교차표 I -6> 이메일 보유 여부	287
<교차표 I -7> 광고메일 수신갯수	288

<교차표 I -8> 음란성메일 수신갯수	289
<교차표 I -9> 음란성 메일수신 후 홈페이지 접속 경험	290
<교차표 I -10> 온란인쇼팽 경험 여부	291
<교차표 I -11> 인터넷 유료정보서비스 이용 경험	292
<교차표 I -12> PC방 이용 경험 (최근 1개월)	293
<교차표 I -13> PC방 이용 횟수 (최근 1개월)	294
<교차표 I -14> 인터넷을 통한 개인정보 유출경험	295
<교차표 I -15> 인터넷을 통한 바이러스 피해 경험	296
<교차표 I -16> 인터넷을 통한 음란물 접촉 경험	297
<교차표 I -17> 인터넷을 통한 음란대화 경험	298
<교차표 I -18> 타인의 아이디나 주민번호 무단사용 경험	299
<교차표 I -19> 사이버공간에 대한 인식 1. <현실세계보다 인터넷에 서 만난 사람을 더 신뢰한다>	300
<교차표 I -20> 사이버공간에 대한 인식 2. <인터넷에서 중요한 정 보를 타인에게 쉽게 제공한다>	301
<교차표 I -21> 사이버공간에 대한 인식 3.<인터넷에서 무책임 행 동을 더 쉽게 한다>	302
<교차표 I -22> 사이버공간에 대한 인식 4. <인터넷에서 극단적 생 각을 더 많이 한다>	303
<교차표 I -23> 사이버공간에 대한 인식 5. <인터넷에서 다양한 사 람을 더 쉽게 만난다>	304
<교차표 I -24> 인터넷에서의 익명성 사용에 대한 인식	305
<교차표 I -25> 본인의 핸드폰 보유 여부	306
<교차표 I -26> 핸드폰 비보유 여부	307
<교차표 I -27> 핸드폰 광고메세지 수신갯수 (1주일 기준)	308
<교차표 I -28> 음란메세지 수신갯수 (1 주일 기준)	309
<교차표 I -29> 무선인터넷 이용 경험 여부	310
<교차표 I -30> 무선인터넷 이용용도(1순위)	311
<교차표 I -31> 무선인터넷 커뮤니티 이용여부	313

<교차표 II-1> 사이버커뮤니티 참여 여부	314
<교차표 II-2> 사이버커뮤니티 종류별 참여 여부	315
<교차표 II-3> 커뮤니티 참여 이유 (1순위)	319
<교차표 II-4> 사이버커뮤니티 접속횟수 (1주일)	320
<교차표 II-5> 커뮤니티 접속 요일	321
<교차표 II-6> 커뮤니티 접속 시간대	322
<교차표 II-7> 커뮤니티에서 실명 사용 여부	323
<교차표 II-8> 커뮤니티 지속적 참여 이유 (1순위)	324
<교차표 II-9> 참여하는 커뮤니티의 운영자	325
<교차표 II-10> 커뮤니티 내에서 본인의 자격	326
<교차표 II-11> 본인의 커뮤니티 운영 여부	327
<교차표 II-12> 향후 본인의 커뮤니티 운영계획	328
<교차표 III-1> 사이버커뮤니티에 대한 만족도	329
<교차표 III-2> 커뮤니티에 대한 태도 1 : <커뮤니티에 대한 강한 유 대감을 느낀다>	330
<교차표 III-3> 커뮤니티에 대한 태도 2 : <커뮤니티 정기/비정기모임 자주 참석한다>	331
<교차표 III-4> 커뮤니티에 대한 태도 3 : <커뮤니티 안에서 친한 사 람이 있다>	332
<교차표 III-5> 커뮤니티에 대한 태도 4 : <커뮤니티 유료전환시 참 여를 계속할 것이다>	333
<교차표 III-6> 커뮤니티에 대한 태도 5 : <나는 커뮤니티에 기여하 는 바가 있다>	334
<교차표 III-7> 커뮤니티에 대한 태도 6 : <커뮤니티에 자발적으로 가입했다>	335
<교차표 III-8> 커뮤니티에 대한 태도 7 : <커뮤니티 회원과 커뮤니 티의 정보를 신뢰한다>	336
<교차표 III-9> 커뮤니티에 대한 태도 8 : <커뮤니티에 대한 책임감 을 느낀다>	337

<교차표 Ⅲ-10> 커뮤니티에 대한 태도 9 : <커뮤니티 내 구성원들이 지켜야할 규칙이 있다>	338
<교차표 Ⅲ-11> 커뮤니티에 대한 태도 10 : <실제모임과 커뮤니티모임이 비슷하다>	339
<교차표 Ⅲ-12> 커뮤니티에 대한 태도 11 : <커뮤니티내 규칙을 범할 시 제재를 받는다>	340
<교차표 Ⅲ-13> 커뮤니티에 대한 태도 12 : <커뮤니티 구성원과의 공유목표가 뚜렷하다>	341
<교차표 Ⅲ-14> 커뮤니티에 대한 태도 13 : <커뮤니티 구성원과 정기행사를 연다>	342
<교차표 Ⅲ-15> 커뮤니티에 대한 태도 14 : <커뮤니티활동이 친목도모 위주로 이루어진다>	343
<교차표 Ⅲ-16> 커뮤니티에 대한 태도 15 : <커뮤니티에서 이익보다 인간관계 유지하는데 더 노력한다>	344
<교차표 Ⅲ-17> 커뮤니티에 대한 태도 16 : <앞으로도 커뮤니티 활동을 할 것이다>	345
<교차표 Ⅲ-18> 커뮤니티에 대한 태도 17 : <커뮤니티 활동이 현실 생활의 문제해결에 도움이 된다>	366
<교차표 Ⅲ-19> 커뮤니티에 대한 태도 18 : <현실사회와 커뮤니티가 비슷하다> ..	347
<교차표 Ⅲ-20> 현실공간 공동체 참여여부	348
<교차표 Ⅲ-21> 현실공간 공동체 모임 수	349
<교차표 Ⅲ-22> 현실공동체와 사이버커뮤니티 비교1 : <사이버커뮤니티에서 친구선택이 더 넓다>	350
<교차표 Ⅲ-23> 사이버커뮤니티 비교 2 : <사이버커뮤니티에 가입부담이 더 적다>	351
<교차표 Ⅲ-24> 사이버커뮤니티 비교 3 : <사이버커뮤니티에서 진실한 친구를 더 많이 사귄다>	352
<교차표 Ⅲ-25> 사이버커뮤니티 비교 4 : <현실공간 모임보다 사이버커뮤니티 모임이 더 오래 지속된다>	353

<교차표 III-26> 사이버커뮤니티 비교 5 : <사이버커뮤니티 참여비용이 더 적다>	354
<교차표 III-27> 사이버커뮤니티 비교 6 : <사이버공간이 커뮤니티나 모임의 선택폭이 넓다>	355
<교차표 III-28> 사이버커뮤니티 비교 7 : <사이버커뮤니티가 정보나 지식 획득에 도움이 된다>	356
<교차표 III-29> 사이버커뮤니티 비교 8 : <사이버커뮤니티에서 여가 시간을 더 유익하게 보낸다>	357
<교차표 III-30> 사이버커뮤니티에 참여하지 않는 이유 ..	358
<교차표 III-31> 향후 사이버커뮤니티 참여 계획	359
<교차표 IV-1> 가족생활 만족도	360
<교차표 IV-2> 친구관계 만족도	361
<교차표 IV-3> 학교생활 만족도	362
<교차표 IV-4> 한국사회에 대한 만족도	363
<교차표 IV-5> 자기 자신에 대한 자긍심	364
<교차표 IV-6> 정보사회에 대한 이해정도	365
<교차표 IV-7> 정보화 긍정적 결과 동의 1 : 경제발전	366
<교차표 IV-8> 정보화 긍정적 결과 동의 2 : 삶의 질 향상 ...	367
<교차표 IV-9> 정보화 긍정적 결과 동의 3 : 민주주의 발전	368
<교차표 IV-10> 정보화 긍정적 결과 동의 4 : 개인/국가간 문화교류 증대	369
<교차표 IV-11> 정보화 긍정적 결과 동의 5 : 여가시간 증대	370
<교차표 IV-12> 정보화 부정적 결과 동의 1 : 사생활 침해 발생 ..	371
<교차표 IV-13> 정보화 부정적 결과 동의 2 : 바이러스/해킹에 의한 정보파괴 발생	372
<교차표 IV-14> 정보화 부정적 결과 동의 3 : 인터넷중독 확산	373
<교차표 IV-15> 정보화 부정적 결과 동의 4 : 폭력/외설물증가 ..	374
<교차표 IV-16> 정보화 부정적 결과: 지역/계층 간 격차 심화	375
<교차표 IV-17> 인터넷 정보서비스 수용 1 : 온라인 뱅킹	376

<교차표 IV-18> 인터넷 정보서비스 수용 2 : 원격 온라인 교육	377
<교차표 IV-19> 인터넷 정보서비스 수용 3 : 원격 온라인 투표 ...	378
<교차표 IV-20> 인터넷 정보서비스 수용 4 : 원격 진료	379
<교차표 IV-21> 인터넷 정보서비스 수용 5 : 원격 근무	380