

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적
2. 연구의 내용과 방법

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적

이 조사연구의 목적은 청소년의 정보생활과 정보화 수준 전반에 대한 체계적인 조사와 분석을 통해 정보사회의 주역으로 성장할 청소년의 정보화 관련연구와 정책수립에 필요한 기초자료를 제공하는 것에 있다.

우리사회의 정보화는 세계적으로, 그리고 우리의 역사적 경험에서도 그 유래가 없을 정도로 빠르게 진행되어 왔다. 컴퓨터는 이제 생필품으로 자리잡았고 인터넷은 더 이상 특정 계층의 전유물이 아니라 일상생활에 필요한 정보를 수집하고 교환하며 여가생활을 즐기기 위해 가장 손쉽게 이용하는 매체 중 하나로 자리잡았다. 특히 2000년대 초반부터 핸드폰으로 대표되는 무선통신의 급속한 확산과 더불어 대다수 사람들은 원하는 정보를 언제, 어디서나 손쉽게 얻을 수 있게 되었다.

그러나 우리가 경험하고 있는 급속한 정보화가 긍정적인 결과만을 보장하지는 않는다는 주장이 바이러스나 유해 또는 거짓된 정보의

무차별적인 확산, 전산망의 고장에 따른 사회적 혼란이나 불편과 같은 다양한 부작용을 통해 사실로 드러나고 있다. 또한 이러한 부작용을 막기 위한 국가차원의 대책은 인터넷이라는 가상공간에서의 자유나 개인정보의 보호와 갈등을 야기하는 것과 같은 새로운 사회적 쟁점을 야기하고 있다.

정보화에 따른 이러한 결과들은 청소년과도 밀접한 관계를 맺는다. 어느 시대와 사회를 막론하고 ‘미래사회 주역’이라는 미사여구로, 또는 ‘버릇 없는 녀석들’이라는 비난의 대상으로 주목을 받아 온 청소년은 정보화라는 변화 속에서 더욱 많은 주목을 받아 왔다. 우리사회에서 ‘학생이 아닌 청소년’이 주목을 받기에 이르렀는데, 정보화와 관련 몇몇 사회적 쟁점에 대한 논란에서 여지없이 학생이 아닌 청소년이 ‘창’ 또는 ‘방패’로 사용됨은 이러한 사정을 잘 반영한다. 그리고 창이나 방패로 청소년을 거론하는 배경에는 미래사회의 주역이던 아니던 간에, 버릇이 있던 없던 간에 청소년이 정보화의 선두에 서 있다는 가정을 전제로 한다.

인터넷에 대한 접근을 우선시 하는 우리사회의 정보화 경향에서 본다면, 청소년이 정보화의 선두주자라는 생각은 일면 타당한 측면을 지닌다. 최근 조사결과에 따르면 그 이유가 무엇이던간에 청소년의 인터넷 접근율은 이미 정점에 다다르고 있다고 보아도 무방할 듯 하다. 또한 초고속인터넷망 광고에서 점차 청소년이 사라지는 반면 거의 모든 무선통신 광고가 청소년을 주요 집단으로 설정하고 있는 것은 이제 청소년의 인터넷 접근 자체보다는 접근방식의 전환 단계임을 보여주고 있다.

그러나 이와는 별도로 청소년의 인터넷 이용이나 청소년 정보화 자체에 대한 양극단의 입장 - 지나친 경고론과 지나친 낙관론 - 사이에 전혀 합의점을 찾지 못하고 있음에 주목할 필요가 있다. 이러한 ‘냉전적 상황’에서 청소년의 인터넷문화에 대해 거론하는 것은 자칫 한쪽

으로 치우친 파벌의 대변인으로 낙인찍히기를 감수해야하는 어려움이 따르기 마련이다. 최근의 대부분 관련연구가 청소년의 정보문화를 구성하는 하위문화들에 국한되는 것은 이러한 맥락에서 이해될 수 있다.

청소년 정보화에 대한 양극단의 관점은 단순히 관련연구에 국한된 것이 아니라 청소년 정보화와 관련된 국가정책에까지 확산되고 있고, 두 관점간의 긴장이 풀어지지 않고 더욱 팽팽해짐으로써 이에 의한 부정적 결과는 고스란히 청소년의 몫으로 남고 있으며 주변사람들의 혼란만 가중시키고 있다.

그렇다면, 왜 청소년의 인터넷이용을 놓고 냉전상황이 우리사회에 존재하는 것일까? 무엇보다도 우리사회에 정보화 열풍이 상륙한 것이 그리 오래되지 않았다는 점, 그리고 청소년을 현재 삶의 주체로서 인정하는가의 여부와 가상공간 자체에 대한 관점의 차이에서 그 원인을 찾을 수 있을 것이다. 그러나 단일적 또는 이중적 이분법에 입각한 분석은 청소년 인터넷문화에 대한 객관적 접근의 한계가 따를 것이라고 판단되며, 인터넷문화의 하위문화에 대한 연구결과를 전체 청소년의 일상적 인터넷문화로 일반화시키는 위험을 내포하고 있다고 보여진다.

특히 2000년대에 들어서면서 청소년 정보화에 대한 연구가 양적, 질적으로 많이 이루어졌음에도 불구하고 연구결과들의 일관된 논의를 찾아보기 힘든 것 또한 사실이다. 요컨대, 청소년정보화와 관련된 신뢰할만한 자료나 포괄적 성격의 기초조사는 부족하기 때문에 문제에 대한 정확한 진술과 설명, 대안의 마련에 어려움이 존재한다는 것이다.

이러한 문제의식에 기초해서 이 조사연구의 세부적인 연구과제를 정리하면, 첫째, 청소년 정보화와 관련된 전반적인 실태를 파악할 수 있는 조사표를 개발하고 전국의 청소년을 대상으로 설문조사를 실시하는 것이다. 기존의 관련연구는 대부분 정보화과정에서 발생하는 특정 쟁점이나 주제에 초점을 맞추었고, 사회적인 관심거리가 되는 몇몇

문제거리 중심의 쟁점에 치우치는 경향을 보였다. 따라서 이번 조사연구에서는 이러한 한계를 극복하기 위해 기존 연구에서 보이는 쟁점들을 파악하고 정보화와 관련되어 지속적인 조사가 필요한 항목을 선정하여 조사지를 개발하였다. 특히 정보화가 급속도로 진행되고 있다는 점에 주목하여 지속적으로 새로운 조사항목을 추가할 필요성을 강조하였다. 이번 조사에서는 인터넷에 대한 접근의 차원보다는 이용, 특히 인터넷쇼핑과 정보서비스 이용에 대한 내용, 인터넷중독에 대한 내용을 집중적으로 조사하였다. 또한 무선인터넷 관련 조사항목을 비중있게 다루었다.

둘째, 청소년의 정보화의 변화양상을 시계열적으로 분석하는 것이다. 우리사회가 정보화를 사회적 화두로 삼은 기간에 비해 청소년 정보화에 대한 시계열적인 변화에 대한 조사는 전혀 이루어지지 않고 있다. 이는 앞에서도 언급한 것처럼 관련연구의 대부분이 특정 관점에 맞는 특정 주제에 대한 일회성 연구로 진행되었기 때문으로 볼 수 있다. 따라서 이번 조사에서는 정보화와 관련된 기본적인 사항과 더불어 특정 주제 변화에 대한 분석을 시도하였으며, 1999년 이후 2002년까지의 변화에 대한 시계열적 분석을 시도하였다.

세 번째 연구과제로 삼은 것은 조사결과를 청소년 정보화와 관련된 연구자에게 제공하고, 관련정책입안의 기초자료로 활용될 수 있도록 하는 것이다. 이를 위해서 이 보고서의 부록에 성별, 교급별, 거주지역규모별, 거주지역별, 가정경제수준별, 학업수준별 배경변인에 따른 조사항목별 교차표를 수록하였다.

네 번째 연구과제는 전반적인 실태조사를 통해 청소년정보화와 관련된 쟁점을 파악하고, 이에 대한 보다 세부적인 실태와 대안을 모색하는 것이다. 이를 위해 우리나라 전체의 정보화 동향과 이러한 변화과정에서 청소년의 의미, 청소년의 사이버 일탈행위, 바람직한 청소년정보문화와 관련된 전문가들의 심화된 논의를 보고서에 수록하였다.

2. 연구의 내용과 방법

이 연구는 먼저 청소년의 정보화와 관련된 선행연구의 특징과 내용을 검토하는 것으로부터 출발하였다. 청소년의 급속한 인터넷 이용을 증가와 비례하여 이에 대한 사회적 관심이 증가하여 왔으며, 관련된 연구의 양적 질적인 증가가 지속되어 왔다. 특히 양적인 측면에서 볼 때 1990년대 후반 이후 특히 2000년대에 들어 관련 연구가 급속도로 많아졌는데, 이 연구에서는 관련 연구의 경향과 주요내용 등을 검토하여 그 특징과 한계를 검토하였다.

둘째, 청소년 정보화 또는 정보생활이라는 주제가 지닌 추상적 내용을 보다 세분화할 수 있는 항목들을 추출하였다. 이 연구에서는 ‘청소년의 정보화’라는 추상적 내용을 실제로 분석할 수 있는 분야로 정보화 환경, 정보사회 및 정보화에 대한 인식, 컴퓨터와 인터넷 접근, 인터넷 이용행태, 인터넷 이용의 결과, 무선통신기기의 이용 등 6개 분야로 구분한 후에 각각 세부적인 항목을 설정하였다.

셋째, 전국 3,600여명의 청소년을 대상으로 정보화 및 일상적인 정보생활에 대한 조사를 실시하여 그 결과를 분석하였다. 특히 1999년과 2001년에 실시하였던 청소년정보화 실태조사 결과와의 비교를 통해 최근 3년간 청소년의 정보화실태가 어떻게 변화되어 왔는가를 분석하였다. 또한 2002년 일반국민을 대상으로 실시한 조사결과와의 비교를 통해 청소년과 일반국민과의 차이를 분석하였다.

넷째, 위의 연구과정에서 드러난 청소년 정보화관련 주요 쟁점과 설문조사결과 분석과정에서 심도 깊은 논의가 이루어지지 못한 내용에 대한 전문가의 글을 수록하였다. 급속히 진행되어 온 우리사회의 정보화과정과 청소년의 정보화가 지닌 의미, 대부분의 청소년들이 이용하고 있는 PC방의 이용과 관련된 문제와 대안의 모색, 그리고 청소년 정보문화 전반에 대한 검토 등의 쟁점에 대한 전문가의 글을 수록

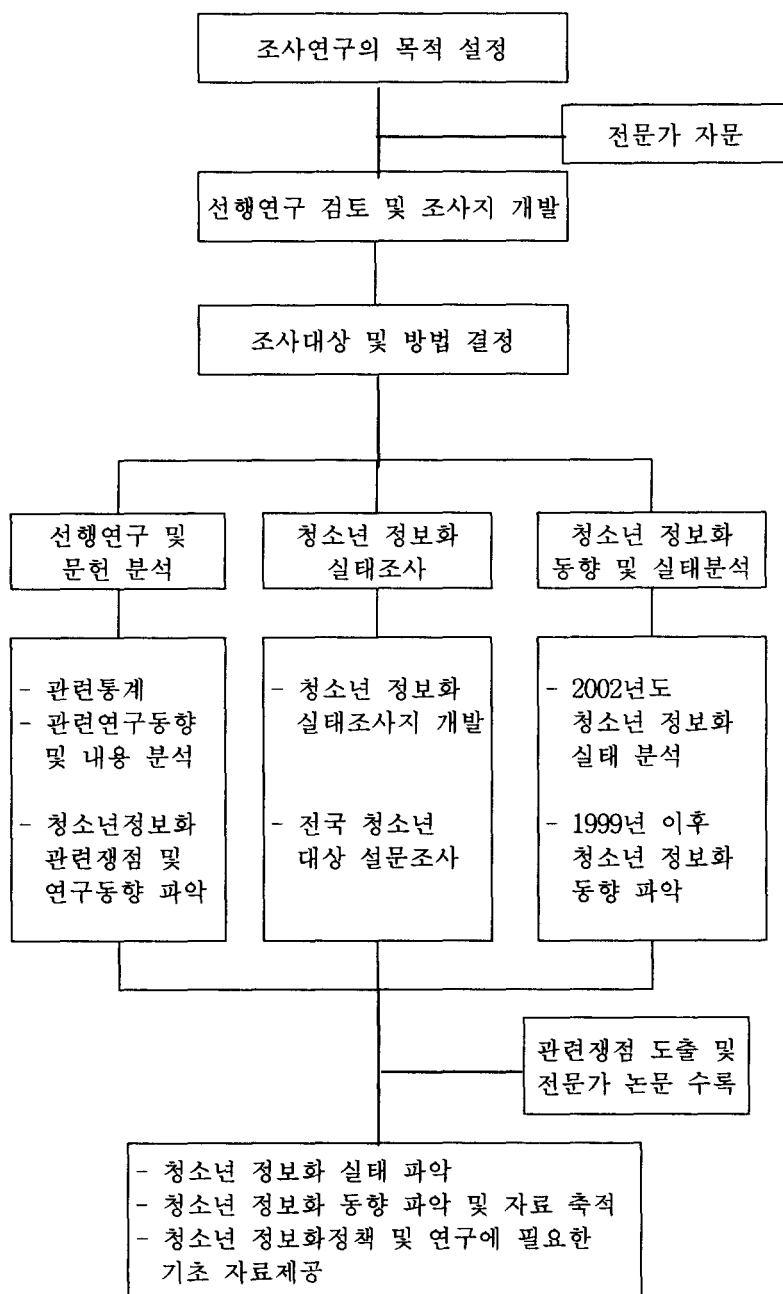
하였다.

마지막으로, 청소년의 정보화 동향과 그 실태에 대한 조사결과를 요약하고, 향후 관련연구의 방향과 정책대안 등을 제시하였다.

위에서 제시한 연구내용의 수행을 위해 문헌연구, 설문조사, 전문가 자문과 집필의뢰 등의 연구방법을 사용하였다.

문헌연구의 경우 청소년 정보화와 관련된 논의 및 관련연구물들을 검토하였는데, 이 과정을 통해 관련연구의 동향을 분석하고 주요 쟁점을 파악하여 조사지 개발의 기초자료로 활용하였다. 둘째, 전국의 청소년 3,600여명을 대상으로 정보화 실태조사를 실시하였다. 셋째, 정보화관련 전문가와 청소년분야의 전문가를 대상으로 청소년의 정보화를 측정할 수 있는 주요 항목과 조사지 구성에 대한 사항을 자문 받았고, 관련전문가에게 주요 쟁점별 집필을 의뢰하였다.

이러한 조사연구의 과정을 간단히 요약하면 [그림 1-1]과 같다.



[그림 1-1] 연구과정 체계도

II. 선행연구 분석과 조사의 개요

1. 선행연구 분석
2. 조사의 개요

II. 선행연구 분석과 조사의 개요

1. 선행연구 분석

최근 청소년 정보화와 관련된 연구는 매우 다양한 주제들을 중심으로 접근되고 있지만, 이러한 연구주제의 다양성은 최근 1-2년 사이에 나타난 것이다. 2-3년전만 하더라도 몇몇 사회적 주목을 받을 수 있거나 쟁점거리가 되는 특정 주제에 국한한 소규모적인 연구가 대부분을 차지했었다. 1999년 후반까지의 관련연구는 양적인 측면을 볼 때도 그리 많지가 않았었는데, 이는 정보화라는 사회적 변화를 바라보는 관점에서 청소년의 문제를 바라보는 경우가 많은 반면 청소년의 입장에서 정보화라는 사회적 변화를 접근하거나 수용하는 경우가 적었기 때문으로 볼 수 있다.

이 연구에서는 청소년의 정보화와 관련된 연구의 양과 경향을 분석하기 위해 국내의 대표적인 도서관인 국회도서관과 국립중앙도서관에 소장되어 있는 관련된 자료의 양을 조사하여 보았다. 먼저, 청소년에 대한 전반적인 연구동향을 살펴보기 위해 국회도서관과 국립중앙도서관에서 구축한 데이터베이스를 토대로 청소년관련 연구결과물의 양과 세부적인 연구분야를 측정하여 보았다.

국회도서관에서 소장 중인 단행본 중 ‘청소년’이라는 검색어로 분

류가 가능한 자료는 3,046건으로, 1945년에서 1969년까지 발행된 단행본은 44건, 1970년대에는 146건, 1980년대에는 458건, 1990년대와 현재까지 발행된 단행본은 2,402건으로 엄청난 증가를 보였다. 또한 1945년 이후 국내 박사 및 석사학위논문목록과 사회과학분야의 디지털 원문 722,318건 중에서 ‘청소년’이라는 검색어를 중심으로 자료를 검색한 결과 13,097건의 자료가 검색되었다. 특히 논문 중에서 ‘청소년비행’이라는 검색어로는 1,119건, ‘청소년문제’는 7,601건, ‘청소년기’는 1,049건, ‘청소년단체’는 151건, ‘청소년교육’은 8,199건, ‘청소년복지’는 1,100건, ‘청소년범죄’는 350건, ‘청소년심리’는 295건, ‘청소년소비자’는 163건 등이 검색되었다.

국립중앙도서관이 구축한 데이터베이스에서 ‘청소년’ 관련 단행본을 검색한 결과 1,072여건이 조사되었고, 학위논문은 2,074여건이 검색되었다. 이 중 ‘청소년비행’은 195건, ‘청소년범죄’는 9건, ‘청소년단체’는 23건, ‘청소년심리’는 2건, ‘청소년소비자’는 49건등으로 나타났다.

이러한 우리나라 청소년 연구동향이나 주제에서 청소년에 대한 사회적 관점을 유추할 수 있는데, 청소년을 하나의 사회적 계층이나 육성의 대상이 아니라, 보호의 대상이나 사회적 문제를 일으키는 존재라는 부정적인 관점이 주류를 형성하고 있다는 점을 지적할 수 있다. 이러한 경향은 특정한 사회적 변화와 청소년의 관계에 대한 근본적인 태도를 보여주는 것이라고 할 수 있으며, 청소년의 정보화와 관련된 연구에서도 이러한 경향은 쉽게 발견된다. 즉, 청소년의 정보화와 관련된 자료를 검색하기 위한 주요 검색어로 ‘정보윤리’, ‘인터넷중독’, ‘정보격차’, ‘청소년정보’, ‘미디어교육’ 등 정보화에 따른 부작용이 주된 연구주제로 등장하고 있다.

청소년 정보화와 관련된 내용을 좀더 세부적으로 살펴보면, 국회도서관 데이터베이스의 검색 결과 ‘인터넷 중독’은 55건, ‘정보윤리’는 85건, ‘정보격차’는 98건, ‘청소년정보’는 57건, ‘미디어교육’은 131건 등

으로 나타났다. 또한 국립중앙도서관의 학위논문 검색결과는 ‘정보윤리’는 10건, ‘인터넷 중독’은 10건, ‘미디어교육’은 13건, ‘정보격차’는 3건, ‘청소년과 인터넷’은 6건 등으로 나타났다.

이 중 청소년 정보화와 직접적으로 관련된 연구의 대부분이 2000년 이후에 진행된 것이다. 따라서 1990년대 중반의 연구들이 지닌 특성과 차이를 보이며 인터넷의 급속한 확산과 더불어 이에 따른 부작용의 실태와 대책에 대한 연구가 주류를 형성하고 있다고 할 수 있다.

1990년대 중반부터 말까지 정보사회와 청소년의 관계에 대한 선행연구는 그 숫자상으로도 매우 적을 뿐만 아니라 정보화와 관련된 일반적이고 일면 추상적인 주제에 대한 논의를 중심으로 진행되었다. 특히, 인터넷으로 대표되는 정보화매체의 확산이 충분히 이루어지지 않은 상태에서 진행된 연구물이었기 때문에 세분화된 주제나 쟁점을 부각시키지는 못했다. 더구나 1990년대 중반에 진행된 연구의 대부분은 인터넷이 아니라 컴퓨터 자체와 PC통신에 국한되어 진행되었기 때문에 인터넷으로 대표되는 2000년대의 연구와는 다른 성격을 지닌다.

청소년 정보화와 관련되어 1990년대 중반에 실시된 대표적인 연구로는 김옥순 외(1995)가 있는데, 이 연구에서는 정보사회에서 청소년의 여가시간활동이 컴퓨터게임을 중심으로 이루어질 가능성과 청소년의 컴퓨터통신을 통한 정보활용이 우리사회의 미래를 결정할 수 있다는 관점에서 두가지 영역 — 컴퓨터게임과 컴퓨터통신 — 에 대한 정책대안을 제시하고 있다. 이 연구보고서에서는 건전한 청소년문화 육성을 위해서 무엇보다도 건전한 환경의 제공과 불건전 문화형성의 환경제거에 초점을 맞추고 각각의 세부적인 방안을 모색하고 있다. 특히 정보통신과 관련해서는 ‘통신을 이용한’ 방안과 ‘통신상에서의’ 청소년문화 육성방안을 구분하여 제시함으로써 향후 청소년의 정보화에 대비하는 기본적인 방향을 제시한 보고서라고 할 수 있다.

또한 청소년대화의 광장(1996) 보고서는 PC통신을 이용한 정서교육의 필요성을 점검하고 정서교육에 대한 이론과 연구들의 정리, PC통신을 통한 교육프로그램의 전달상황을 제시하고 있다. 이 연구의 특징은 무엇보다도 PC통신을 정서교육프로그램을 운영하기 위한 하나의 수단으로 간주하고 이를 이용하는 과정에 대한 상세한 구성을 설정하는 데 있다고 보여진다. 따라서 연구 내용에 있어서도 PC통신의 특징이나 이용 청소년에 대한 연구는 상대적으로 미비한 한계점을 보여주고 있다.

이 밖에 이종원·김혁진(1997)은 우리나라 청소년과 관련된 일반적인 실태를 포괄적으로 조사하였는데, PC통신과 인터넷의 이용실태, 컴퓨터통신의 유해성문제, 단체와 시설의 정보화실태조사를 실시하였다는 점에서 의미를 찾을 수 있다. 또한 송기호 편(1997)은 고등학교 '정보와 매체' 수업시간의 교재로 사용할 목적으로 개발된 것으로, 정보능력의 구성요소에 따라 정보사회의 이해, 정보매체의 활용방법, 문화의식과 정보표현에 대한 지침서 형태를 띠고 있다. 이 책이 지닌 가장 장점은 정보사회와 정보매체, 정보능력에 대해 청소년이 이해하는데 사용될 수 있는 교양서적 성격을 지니고 있다는 것이지만, 당시에는 정보화교육에 대한 인식의 부족으로 크게 활용되지는 못하였다는 평가를 받는다.

또한 1990년대 중반 일본에서 실시된 연구로는 總務廳青少年對策本部(1997)가 있는데, 이 조사보고서는 일본청소년의 정보화실태를 심층적으로 조사한 것으로 12세에서 30세까지의 청소년뿐만 아니라 부모에 대한 조사를 병행하여 실시하였다는 점과, 컴퓨터뿐만 아니라 휴대용전화를 비롯한 다양한 정보화기기의 이용실태를 파악하였다는 특징을 가지고 있다.

한국청소년개발원(1999년)에서 발간한 보고서의 경우는 청소년정보화와 관련된 포괄적인 내용에 대한 것으로, 당시 일반국민과의 비교

를 통해 청소년계층이 정보화라는 사회적 변화를 매우 빨리 수용하고 있다는 사실을 검증하였다.

2000년대에 들어서면서부터 급속히 진행된 인터넷의 확산은 청소년에 대한 사회적 관심을 불러일으키는 요인으로 작용했는데, 이러한 사회적 관심은 무엇보다도 정보화라는 변화의 선두에 서서 새로운 매체를 수용하는 계층이라는 점과 더불어, 이에 따라 정보화의 부작용을 가장 먼저 그리고 강하게 받을 수 밖에 없는 존재라는 점에 기인한다.

따라서 대부분의 관련연구도 인터넷이라는 사이버공간에서 필요한 ‘정보윤리’나 ‘네티켓’이라는 긍정적 결과를 유도할 수 있는 주제와 더불어 ‘인터넷중독’으로 대표되는 부정적 결과와 관련된 주제에 동시에 관여된다.

‘정보윤리’와 관련된 연구의 경우, 정원섭(2001)은 사이버공간이 가지고 있는 기술적 특징에 따라 긍정적인 측면을 가지고 있는 것과 함께 대면적인 off-line 공간에서의 통제되던 비윤리적 문제들이 이런 통제의 기제들이 취약해지는 익명적인 사이버 공간에서 폭발하는 현상을 논의하고 있다.

또한 김광호(2001)는 사이버공간에서 나타나고 있는 현상들에 대한 윤리적 규제의 한계에 대해 접근하고 있다. 정보통신상에서 나타나는 윤리적 관점에서 부정적인 문제가 어떤 것들이 있는가를 파악하며 이를 위한 다양한 규제책의 장단점을 통해 문제점과 규제가 커뮤니케이션 어느 부분에 속하는지를 분석하고 이에 대한 대비책 및 방안 또 그 한계를 지적하고 있다.

이와는 별도로 ‘인터넷 중독’의 경우 국내에서는 심리학적인 연구와 개입에 대해 연구가 이루어지고 있다. 심리학분야에서는 처음 송원영 연구(1998)에 의해 이루어졌다. 그는 국내에서도 미국과 같이 인터넷의 중독적 사용이 존재할 것을 기정 사실화하고 인터넷 중독에 이르는 기제를 발견하고자 하는 연구를 실시하였다. 그 연구 결과 가상

공간과 현실생활에서의 개인적 자기 효능감이 인터넷의 사용시간을 예측하는 유의미한 변인으로 설명하였다. 이는 현실과 가상공간에서의 자기 효능감의 차이가 인터넷 사용의 증가를 가져오고 그 결과 인터넷 중독에 빠지게 된다고 보았다.

인터넷 중독 집단의 하위 집단의 특성을 밝히기 위한 연구로는 김 중범(2000)의 연구가 있으며, 자존감, 공격성, 외로움, 우울 등을 중심으로 분석하고 있다. 먼저 인터넷의 중독적 사용 정도에 따라 인터넷 중독사용집단을 결정하고 그 집단을 각 영역의 사용정도에 따라 주 사용영역을 결정하였다. 그 결과 대인관계 위주의 중독 집단이 비 대인관계 위주 중독 집단에 비해 더 외로움을 많이 느끼고 있음을 알 수 있었다.

이러한 관련연구의 경향은 인터넷을 이용하는 청소년들 역시 규제와 검열의 대상으로 간주한다는 전제를 보여주는 것이다. 특히 정보화의 결과로서 등장하는 정보사회 또는 사이버공간에 대한 부정적 또는 소극적인 인식과 청소년에 대한 부정적 또는 소극적 인식이 서로 결합되면서 청소년의 정보화에 따른 부정적 결과와 관련된 연구주제에 초점이 맞추어져 왔다고 할 수 있다.

2. 조사의 개요

1) 조사 대상과 특성

통상적으로 ‘청소년’이라는 용어는 사용하는 사람의 입장이나 관점에 따라 다양한 의미를 지닌 채 사용되고 있기 때문에 통일된 대상을 설정하는 것에 무리가 따른다. 따라서 이 조사에서는 청소년육성정책이나 보호정책의 기반이 되는 청소년기본법(9세에서 24세)과 청소년보호법(19세 미만의자)에서 규정하고 있는 연령기준을 따르지 않고 일반적으로 사용되는 학생이라는 신분에 의한 조사대상을 선정하였다. 즉, 청소년기본법에 명시된 청소년 연령인 9세에서 24세 청소년 중 제주도를 제외한 전국의 중학생과 인문계 및 실업계고등학생으로 모집단을 한정하였다.

조사대상 모집단 청소년 수는 2001년 교육통계연보를 기준으로 산정하였으며, 중학생(1,831,152명)과 인문계고등학생(1,259,975명), 실업계고등학생(651,198명) 총 3,742,325명으로, 교급별 모집단 인원과 비율을 도시의 규모별로 나누어 산출하면 <표 II-1>과 같다.

설문조사 대상은 전국 중학교, 인문계고등학교, 실업계고등학교에 재학중인 3,600명으로 설정하였는데, 표본의 추출을 위해 먼저, 전국의 도시를 규모별(대도시, 중소도시, 읍면지역)로 3개 단위로 층화한 후, 이를 다시 3개 권역별(중부, 동남부, 서남부)로 구분하여 9개의 행정구역으로 세분하였다<표 II-3>.

<표 II-1> 모집단의 도시규모별·권역별·교급별 인원 및 비율

		계		중학교		고등학교		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)

이후, 각 행정구역의 중학교, 인문고, 실업고를 학생 모집단수에 비례하여 학교수를 산출하였는데, 학교별 학생표집을 1개반 40명으로 예상하여 전국적으로 3,600여명을 조사대상으로 선정하였다<표 II-2>.

이러한 과정을 통해 전국 45개 학교를 무작위로 선정한 후, 1학년,

2학년, 3학년 중 2개 학년의 반을 무작위로 선정하여 전체 90여개 학급을 대상으로 선정하였다. 또한 남녀 비율은 중·고교학생 남녀비율 평균 51:49를 기준으로 하였다.

<표 II-2> 도시규모별·권역별·교급별 조사대상 수 및 학급수

도시 규모	권역	조사대상 (명)				학교수 (학급수)			
		계	중 학교	인문 고	실업 고	계	중 학교	인문 고	실업 고
대 도시	중부	880	400	320	160	11(22)	5(10)	4(8)	2(4)
	서남부	240	80	80	80	3(6)	1(2)	1(2)	1(2)
	동남부	480	240	160	80	6(12)	3(6)	2(4)	1(2)
	소계	1,600	720	560	320	20(40)	9(18)	7(14)	4(8)
중소 도시	중부	640	320	240	80	8(16)	4(8)	3(6)	1(2)
	서남부	320	160	80	80	4(8)	2(4)	1(2)	1(2)
	동남부	320	160	80	80	4(8)	2(4)	1(2)	1(2)
	소계	1,280	640	400	240	16(32)	8(16)	5(10)	3(6)
읍면 지역	중부	240	80	80	80	3(6)	1(2)	1(2)	1(2)
	서남부	240	80	80	80	3(6)	1(2)	1(2)	1(2)
	동남부	240	80	80	80	3(6)	1(2)	1(2)	1(2)
	소계	720	240	240	240	9(18)	3(6)	3(6)	3(6)
합계		3,600	1,600	1,200	800	45(90)	20(40)	15(30)	10(20)

<표 II-3> 도시규모별 · 권역별 도시명

도시규모	권역	도 시 명	도시수
대도시	중부	서울, 인천	2
	서남	광주, 대전	2
	동남	부산, 대구, 울산	3
중소도시	중부	강릉시, 고양시, 과천시, 광명시, 구리시, 군포시, 김포시, 남양주시, 동두천시, 동해시, 부천시, 삼척시, 성남시, 속초시, 수원시, 시흥시, 안산시, 안성시, 안양시, 오산시, 용인시, 원주시, 의왕시, 의정부시, 이천시, 제천시, 청주시, 춘천시, 충주시, 태백시, 파주시, 평택시, 하남시	33
	서남	공주시, 광양시, 군산시, 김제시, 나주시, 남원시, 논산시, 목포시, 보령시, 서산시, 순천시, 아산시, 여수시, 익산시, 전주시, 정읍시, 천안시	17
	동남	거제시, 경산시, 경주시, 구미시, 김천시, 김해시, 마산시, 문경시, 밀양시, 사천시, 상주시, 안동시, 양산시, 영주시, 영천시, 진주시, 진해시, 창원시, 통영시, 포항시	20
읍면지역	중부	가평군, 고성군, 광주군, 괴산군, 단양군, 보은군, 양구군, 양양군, 양주군, 양평군, 여주군, 연천군, 영동군, 영월군, 옥천군, 음성군, 인제군, 정선군, 진천군, 철원군, 청원군, 평창군, 포천군, 홍천군, 화성군, 화천군, 횡성군	27
	서남	강진군, 고창군, 고흥군, 곡성군, 구례군, 군산군, 담양군, 당진군, 무안군, 무주군, 보성군, 부안군, 부여군, 서천군, 순창군, 신안군, 연기군, 영광군, 영암군, 예산군, 완도군, 완주군, 임실군, 장성군, 장수군, 장흥군, 진도군, 진안군, 청양군, 태안군, 함평군, 해남군, 홍성군, 화순군	34
	동남	거창군, 고령군, 고성군, 군위군, 남해군, 봉화군, 산청군, 성주군, 영덕군, 영양군, 예천군, 울릉군, 울진군, 의령군, 의성군, 창녕군, 청도군, 청송군, 칠곡군, 하동군, 함안군, 함양군, 함천군	23

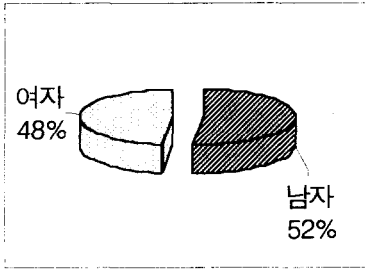
조사는 2002년 6월 20일부터 7월 12일까지 집단조사법으로 수행되었으며, 3,600명을 대상으로 설문을 실시한 후 3,507개의 설문지가 회수되었으며, 이중 3,405개를 최종 분석대상으로 삼았다<표 II-4>.

<표 II-4> 표본집단의 구성

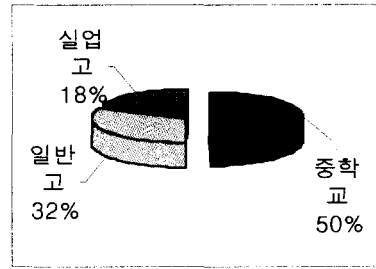
		사례수 (명)	비율 (%)
전 체		3,405	100.0
성 별	남 자	1,761	51.7
	여 자	1644	48.3
학 교 급 별	중 학 교	1,697	49.8
	인문계고등학교	1085	31.9
	실업계고등학교	623	18.3
지 역 규 모 별	대 도 시	1700	49.9
	중소도시	1366	40.1
	읍면지역	339	10.0
지 역 권 역 별	중부권역	1762	51.7
	동남권역	671	19.7
	서남권역	972	28.5

표본(3,405명)의 일반적 특징을 살펴보면, 첫째, 성별로는 [그림 II-1]과 같이 남학생(51.7%)이 여학생(48.3%)보다 조금 많은 편으로 실제 모집단의 성별 구성과 거의 일치하였다.

교급별로는 [그림 II-2]와 같이 중학생이 49.8%, 인문계고등학생 31.9%, 실업고가 18.3%로 실제 모집단 구성비(중학생이 49.8%, 인문계고등학생 31.9%, 실업고 18.3%)와 거의 일치하였다.

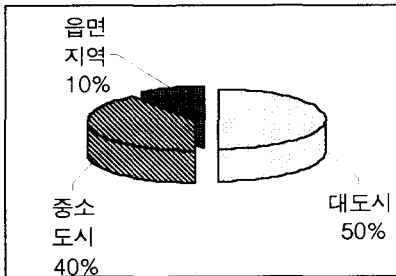


[그림 II-1] 표본의 성별 분포

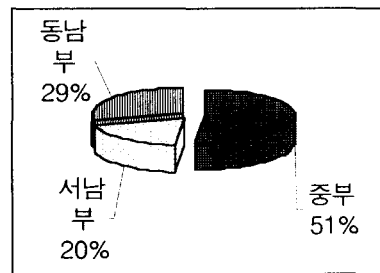


[그림 II-2] 표본의 교육별 분포

이 밖에 지역규모별로는 서울을 포함한 대도시가 49.9%, 중소도시 40.1%, 읍·면 지역이 10.0%로 구성되었으며(실제 모집단 구성비는 대도시 49.0%, 중소도시 40.9%, 읍면지역 9.0%), 지역별로는 중부지역이 51.7%, 서남부가 19.7%, 동남부지역이 28.5%로 구성되었다(실제 모집단 구성비는 중부지역 51.5%, 서남부 19.0%, 동남부지역 28.4%).



[그림 II-3] 거주지역규모별 분포



[그림 II-4] 거주지역별 분포

이 밖에 가정의 계층관련 변인에서는 먼저, 청소년의 주관적인 가정경제수준은 '보통 수준'이 76.6%로 가장 많았고, 잘사는 편(10.4%)과 못사는 편(9.9%)이, 그리고 아주 잘 사는 편(1.6%)과 아주 못사는 편(1.5%)이 각각 유사한 구성비율을 보였다.

2) 조사 내용과 방법

세부조사 내용은 <표 II-5>에 제시된 바와 같이 크게 6개 분야로 구분되는데, ①청소년의 정보화 환경, ②정보사회 및 정보화에 대한 인식, ③컴퓨터 및 인터넷 이용개관, ④인터넷 이용행태, ⑤ 인터넷이용에 따른 영향 및 결과, ⑥ 무선통신기기의 이용으로 구성되었으며, 각 영역별로 조사항목과 세부적인 내용을 선정하였다.

먼저, 청소년의 정보화 환경에 대한 조사를 위해, 가정의 컴퓨터 및 인터넷 이용 실태, 부모의 컴퓨터 및 인터넷 이용 실태 및 태도, 컴퓨터 교육에 대한 사항을 조사하였다.

둘째, 정보사회 및 정보화에 대한 인식에서는 정보사회 및 인터넷의 정보에 대한 인식, 정보화에 따른 긍정적 결과에 대한 인식, 정보화에 따른 부정적 결과에 대한 인식, 인터넷 정보서비스에 대한 태도를 조사하였다.

셋째, 컴퓨터 및 인터넷 이용에 대한 개관적인 조사에서는, 컴퓨터 이용률 및 이용목적, 컴퓨터 이용시간 및 장소, 인터넷 이용률 및 이용목적, 인터넷 이용시간 및 장소 등을 조사하였다.

넷째, 인터넷 이용행태에는 가장 많이 이용하는 사이트, e-mail 이용 및 광고메일 수신, 인터넷 동아리 참여, 온라인 게임 및 채팅 이용, 온라인 쇼핑 이용, 인터넷 정보서비스 이용, PC방 이용에 대해 조사하였다.

다섯째, 인터넷접근의 차원을 넘어 이용행태에 대한 조사를 실시하였는데, 일상생활 시간의 변화, 다양한 생활 만족도 변화, 인터넷을 통한 불건전 정보 이용에 대한 항목에 대한 조사를 실시하였다. 또한 최근 사회적 쟁점거리로 대두되는 인터넷 중독 등에 대해서 조사하였다.

<표 II-5> 청소년 정보화실태 조사항목

영역	조사항목	세부항목	비교 여부	
			1999년	2001년
1) 정보화 환경	① 가정의 정보화 환경 / 부모의 태도	○가정의 컴퓨터 / 인터넷 보유 ○아버지의 컴퓨터 / 인터넷 이용능력 ○어머니의 컴퓨터 / 인터넷 이용능력 ○인터넷 이용에 대한 아버지 태도 ○인터넷 이용에 대한 어머니 태도	✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓
	② 컴퓨터 교육	○컴퓨터교육여부 ○교육내용별 이수 여부 ○컴퓨터 미교육 이유	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
2) 정보사회 및 정보화에 대한 인식	① 정보사회 및 인터넷 정보에 대한 인식	○정보사회 인지도 ○정보화에 대한 두려움 인식 ○인터넷의 유익정보 양과 질에 대한 인식 ○인터넷의 유해정보 양에 대한 인식	✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
	② 정보화의 긍정적 결과 인식	○경제발전 / 삶의 질 향상 ○민주주의의 발전 / 문화교류향상 ○여가생활 증대 등	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
	③ 정보화의 부정적 결과 인식	○사생활 침해 / 사회혼란 발생 ○바이러스 / 폭력·외설물 증대 ○가치관혼란 / 격차 심화	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
	④ 인터넷 정보 서비스 이용 의지	○온라인 बैं킹 / 쇼핑 ○원격영상인사 / 원격회의 ○온라인투표 / 영상진료 ○원격교육 / 원격근무		✓ ✓ ✓ ✓

영역	조사항목	세부항목	비교 여부	
			1999년	2001년
3) 컴퓨터 및 인터넷 접근	① 컴퓨터 이용개관	○컴퓨터 이용여부 / 목적 ○컴퓨터 이용시간 / 장소 ○컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
	② 인터넷 이용개관	○인터넷 이용여부 / 목적 ○인터넷 이용시간 / 장소	✓	✓ ✓
4) 인터넷 이용행태	① 홈페이지 이용	○가장 많이 방문하는 홈페이지 ○방문 이유		✓ ✓
	② e-mail 이용행태	○e-mail 보유여부 및 이용량 ○광고메일 수신 여부 및 수신량 ○음란 광고메일 수신여부 및 수신량		✓
	③ 인터넷 동아리, 게임,채팅 이용행태	○인터넷 동아리 이용 여부 및 참여 수 ○게임 이용여부 및 종류, 이용이유 ○채팅 이용여부 및 이유		
	④ 온라인 쇼핑 이용행태	○인터넷 쇼핑 이용여부, 이용비용 ○쇼핑항목별(9개) 이용여부, 이용빈도		
	⑤ 인터넷 정보 서비스 이용행태	○인터넷 정보서비스 이용여부, 이용비용 ○정보서비스 항목별(6개) 이용여부, 이용빈도		
	⑥ PC방 이용실태	○PC방 이용여부 / 이용빈도 / 시간 ○PC방 이용용도 / 이용이유		✓ ✓

영역	조사항목	세부항목	비교 여부	
			1999년	2001년
5) 인터넷 이용의 결과	① 일상생활 변화	○미디어이용시간 변화 ○취미 / 휴식 / 공부시간 변화 ○고민 / 다툼의 변화	✓ ✓ ✓	
	② 생활 만족도의 변화	○가족생활 / 학교생활 만족도 변화 ○친구 / 자신 만족도 변화 ○한국사회 만족도		✓ ✓ ✓
	③ 불건전 정보이용 / 피해경험	○음란물 접촉 ○음란채팅 이용 ○사생활 침해 피해 ○바이러스 피해 ○성폭력 피해	✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓
	④ 인터넷 중독	○인터넷중독 측정 10개 항목		
6) 무선통신 기기의 이용	① 핸드폰 이용	○핸드폰 이용율 / 목적 / 시간 ○핸드폰 통화대상		✓
	② 문자 메세지 이용	○문자메세지 이용량 ○광고문자메세지 수신량 ○음란광고문자메세지 수신량		
	③ 무선 인터넷 이용	○무선인터넷 이용율 / 목적 ○무선인터넷 이용시간 / 비용 ○무선인터넷 이용계획 등		✓

여섯째, 최근 확산속도가 높아지고 있는 무선통신기기 이용에 대한 조사영역에서는 핸드폰 이용률 및 목적, 핸드폰 문자(광고)메시지 이용, 무선인터넷 이용률 및 내용, 무선인터넷 이용시간 및 영향, 무선인터넷 이용계획 등을 조사하였다.

이러한 조사내용은 매우 포괄적인 성격을 지니고 있는데, 관련된 선행연구의 대부분이 특정 문제에 초점을 맞춘 반면에 이 연구에서는 일반 청소년의 정보생활과 정보사회에 대한 인식의 전반적 경향을 조사하려는 목적을 지니기 때문이다.

조사결과의 효과적인 분석을 위해 응답 청소년의 성별, 학교급별, 지역규모별 특성을 배경변인으로 집단화 한 후 집단별 차이를 검증하였다. 또한 주요 항목의 경우 청소년의 정보화 동향을 파악하기 위해 1999년의 한국청소년개발원에서 실시한 ‘청소년정보화 실태와 새로운 정책의 방향’, 2001년 ‘청소년 정보격차 실태와 대책연구’의 조사결과를 비교분석하였다. 또한 우리나라 일반국민과 청소년 세대간의 정보생활 비교를 위해서 1999년과 2001년에 한국정보문화센터에서 실시한 국민 정보생활 실태조사와 2002년 인터넷정보센터에서 실시한 관련조사결과를 비교하였다.

III. 조사의 결과

1. 청소년의 정보화 환경
2. 정보사회 및 정보화에 대한 인식
3. 컴퓨터 및 인터넷 이용 개관
4. 인터넷 이용
5. 인터넷 이용의 결과 및 영향
6. 무선통신 및 무선인터넷 이용

III. 조사의 결과

1. 청소년의 정보화 환경

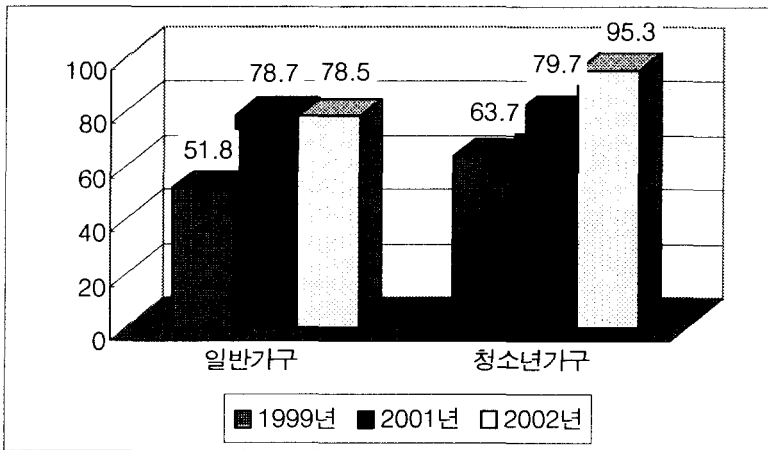
1) 가정의 컴퓨터 및 인터넷 이용

(1) 가정의 컴퓨터 이용

1999년부터 2002년까지 청소년가구의 컴퓨터 보유율 변화를 살펴 보면, 1999년 조사대상 청소년의 63.7%, 2001년에는 79.7%가 자신이 거주하는 가정에 컴퓨터를 보유하고 있다고 응답하여 증가율에 큰 변동이 없었다. 그러나 2002년에는 응답청소년의 95.8%가 자신의 가정에 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타났는데, 2002년의 증가추세는 매우 놀라운 것으로 청소년을 자녀로 둔 가정의 대부분은 컴퓨터를 보유하고 있다고 보아도 무방할 듯 하다[그림 III-1].

청소년을 자녀로 둔 가구의 컴퓨터 보유율이 높다는 사실은 일반 가구의 컴퓨터 보유율과의 비교를 통해 쉽게 발견할 수 있다. 1999년

에는 일반가구와 청소년을 자녀로 둔 가구의 컴퓨터 보유율 차이가 26.9%에서 2001년도에는 10%로 감소하였다가, 2002년도에 다시 17.3%의 차이로 높아졌다.



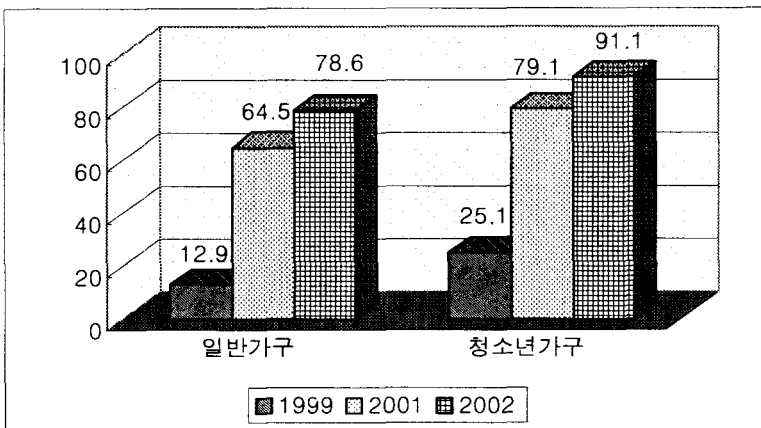
[그림 III-1] 가정의 컴퓨터 보유율

2002년 청소년가구의 컴퓨터 보유율을 배경변인별로 볼 때, 성별로는 남녀학생 모두 95%이상의 보유율을 나타내어 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다($\chi^2=0.836$ $p > .05$). 교급별로는 중학생의 95.6%, 일반고교생의 96.7%, 실업고교생의 92.1%가 보유하고 있다고 응답하여 실업고등학교 학생들의 보유율이 가장 낮게 나타났다($\chi^2=19.672$, $p < .001$). 또한 지역규모별로($\chi^2=14.779$, $p < .05$)는 대도시가 96.5%, 중소도시는 94.4%, 읍면지역은 93.2%로 도시규모가 클수록 보유율이 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 I-1>.

(2) 가정의 인터넷 이용

① 가정의 인터넷 이용율

우리나라에서 청소년을 자녀로 둔 가정의 인터넷 이용률은 91.1%로 조사되었다. 이러한 수치는 컴퓨터를 보유하고 있는 가정의 95.6%에서 인터넷을 이용하고 있는 것으로서 이제는 컴퓨터를 보유하는 것과 인터넷을 이용하는 것은 거의 동일한 의미를 보인다고 할 수 있다. 또한 1999년도 25.1%, 2001년 79.1%에 비해 높은 수치이다. 그러나 이렇게 높은 인터넷 이용율은 역설적으로 청소년을 자녀로 둔 가정의 인터넷 보급율은 더 이상 증가가 어렵다는 점을 의미하기도 한다[그림 III-2].



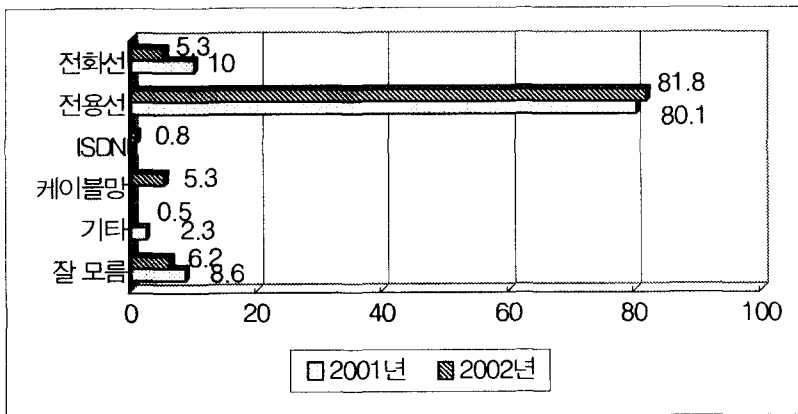
[그림 III-2] 가정의 인터넷 이용율

2002년 컴퓨터를 보유하고 있는 가구의 경우에 한하여 조사한 결과, 인터넷 이용율을 배경변인별로 볼 때 성별로는 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았으며($\chi^2=0.306$ $p > .05$), 교급별로는 중학교는 95.6%, 일반고는 96.7%, 실업고는 93.6%의 이용율을 보였다($\chi^2=8.439$

, $p < .05$). 또한 지역규모별($\chi^2=7.960$, $p < .05$)로는 대도시가 96.5%, 중소도시는 95%, 읍면지역은 93.3%로 지역규모가 클수록 이용율이 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 I-2>.

② 가정의 인터넷접속 방법

인터넷 이용이 가능한 가정에 한하여 인터넷 접속방법에 대해 조사한 결과, 전용선을 이용한다는 응답이 81.8%로 가장 많았고, 케이블망(5.3%), 전화선(5.3%), ISDN(0.8%) 등의 순으로 나타났다<부록 2 : 교차표 I-3>. 2001년과 비교했을 때 전용선을 가장 많이 사용하는 것을 알 수 있었고, 케이블망이나 ISDN의 이용이 더욱 늘어났으며 전화선을 이용한 접속은 급격한 감소를 보였다[그림 III-3].



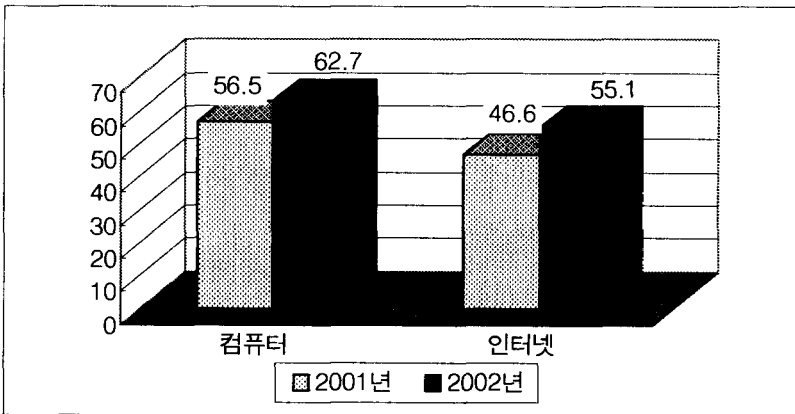
[그림 III-3] 인터넷 접속방법

2) 부모의 컴퓨터 및 인터넷 이용과 태도

(1) 부모의 컴퓨터 및 인터넷 이용

① 아버지의 컴퓨터와 인터넷 이용능력

1999년부터 2002년까지 부모의 컴퓨터 및 인터넷 이용능력을 조사한 결과, 일반인의 이용능력과 비슷한 변화를 보이는 것으로 나타났다. 먼저, 아버지의 컴퓨터 이용능력을 조사한 결과, 2002년의 경우 전체 조사대상 청소년의 62.7%가 자신의 아버지가 컴퓨터를 이용할 수 있다고 응답하였으며 55.1%의 아버지는 인터넷을 이용할 수 있다고 응답하였다. 이러한 결과는 2001년도에 조사결과인 컴퓨터 이용율 56.5%, 인터넷 이용율 46.6%에 비해 높아진 것이다[그림 III-4].



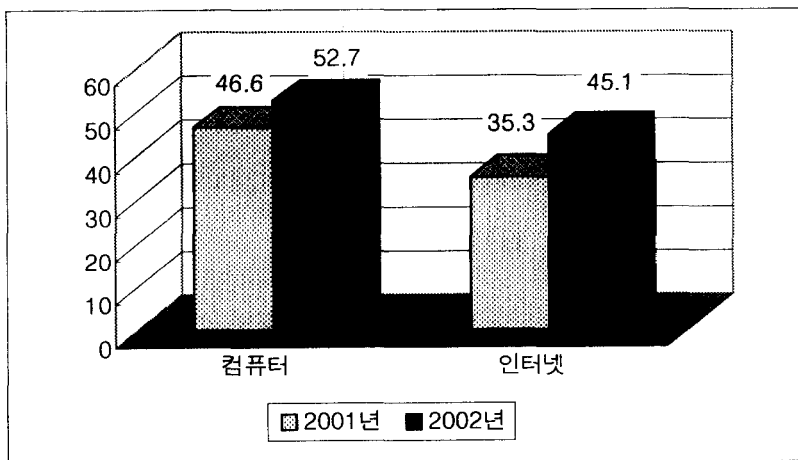
[그림 III-4] 아버지의 컴퓨터 · 인터넷 이용율

아버지의 컴퓨터 이용능력의 차이를 청소년의 배경변인별로 비교하여 보면, 성별로는 남자가 61.9%, 여자는 63.6%로 여학생을 자녀를 둔 경우가 더 높은 이용능력을 보였다($\chi^2=5.426$, $p > .05$). 반면 학교

급별로 비교해보면 중학생의 아버지 중 67.6%, 일반고교생의 아버지 중 64.3%, 실업고교생 아버지의 46.5%가 컴퓨터를 이용하는 것으로 나타나 교급이 낮을수록 더 높게 나타났다. 이는 교급이 낮을수록 아버지의 연령이 낮기 때문으로 이해할 수 있다($\chi^2=90.848$, $p < .001$). 또한 지역규모별로는 대도시가 66.1%, 중소도시는 60.4%, 읍면지역은 54.9%로 대도시가 가장 높은 이용능력을 보였다($\chi^2=21.179$, $p < .001$). 아버지의 인터넷이용 경향은 컴퓨터 이용경향과 거의 유사한 형태를 보였다<부록 2 : 교차표 V-29, 30>.

② 어머니의 컴퓨터/인터넷 이용능력

어머니의 컴퓨터 이용 특성을 조사한 결과, 2002년의 경우 아버지보다 약 10%의 차이가 나는 52.7%가 컴퓨터를 이용할 수 있는 것으로 나타났고, 인터넷 이용율도 아버지의 경우와 10%의 차이를 보이는 45.1%로 조사되었다. 이러한 결과는 2001년에 비해서 컴퓨터 이용율 46.1% 인터넷 이용율 35.3%보다 늘어났음을 알 수 있다[그림 III-5].



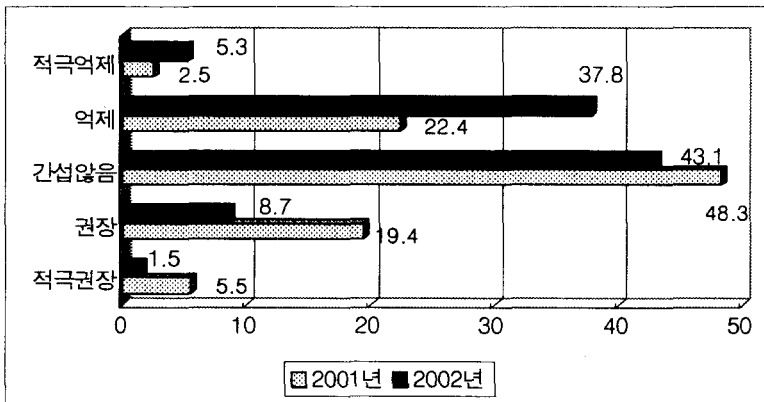
[그림 III-5] 어머니의 컴퓨터 · 인터넷 이용율

어머니의 컴퓨터 및 인터넷 이용율의 차이를 배경변인별로 보면, 아버지와 유사한 경향을 보이는데 성별로는 유의미한 차이를 보이지 않았으나($\chi^2=0.306$ $p > .05$), 학교급별로는 중학생은 56.4%, 고등학생은 49%로 중학생이 더 높은 것으로 나타났다($\chi^2=8.439$, $p < .05$). 또한 지역규모별로($\chi^2=7.960$, $p < .05$)는 대도시가 55.1%, 중소도시는 50.9%, 읍면지역은 47.7%로 나타나 도시규모가 클수록 이용능력이 높은 것을 알 수 있다<부록 2 : 교차표 V-31, 32>.

(2) 자녀의 인터넷 이용에 대한 부모의 태도

① 자녀의 인터넷 이용에 대한 아버지 태도

인터넷을 이용하는 청소년(3,288명)을 대상으로 자신의 인터넷 이용에 대한 아버지의 태도를 조사한 결과, 전반적으로 억제하는 경향과 ‘간섭하지 않는다’는 경향이 각각 43.1%나 되었다.



[그림 III-6] 자녀의 인터넷 이용에 대한 아버지 태도

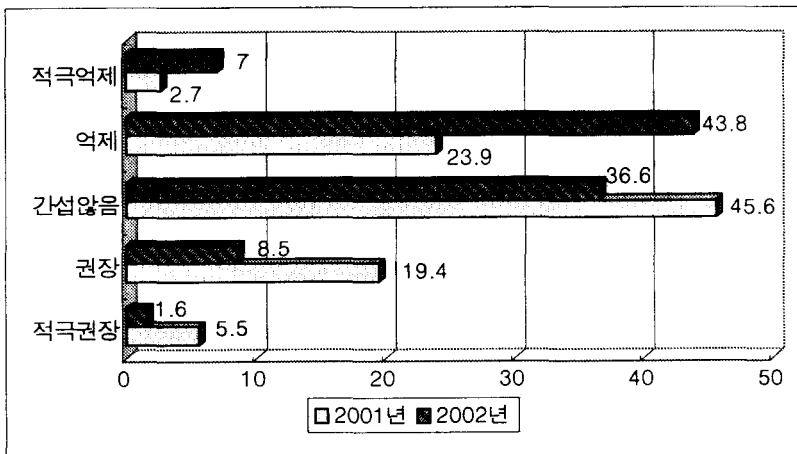
이러한 아버지의 태도는 2001년도에 비해 억제하는 추세로 변화되고 있는 것인데, 인터넷 도입 초기에는 자신의 자녀에게 일단 인터넷

이용을 권장하다가 최근 드러난 여러 가지 역기능에 따라 유보적 자세로 변화되는 것을 의미한다고 볼 수 있다[그림 III-6].

아버지의 태도 차이를 청소년의 배경변인별로 살펴보면, 여자 청소년보다는 남자청소년을($\chi^2=70.460$ $p < .001$), 중학생보다는 고등학생의 인터넷 사용을 억제하는 경향을 보였으며($\chi^2=50.758$, $p < .001$) 지역별로는 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다<부록 2 : 교차표 II-5>.

② 자녀의 인터넷 이용에 대한 어머니 태도

자녀의 인터넷 이용에 대한 어머니의 태도도 아버지와 유사한 경향을 보이고 있는 것으로 나타났다. 어머니의 태도를 2001년과 비교해보면 2001년도에는 ‘간섭하지 않는다’는 항목이 가장 높은 것(45.6%)으로 나타났으나, 2002년도에는 ‘억제한다’는 응답(43.8%)이 늘어났으며 전체적인 경향도 억제한다는 응답이 증가한 것으로 나타났다. 따라서 청소년들의 인터넷 이용에 대한 부모의 부정적인 인식이 더 늘어났다는 것을 알 수 있다[그림 III-7].



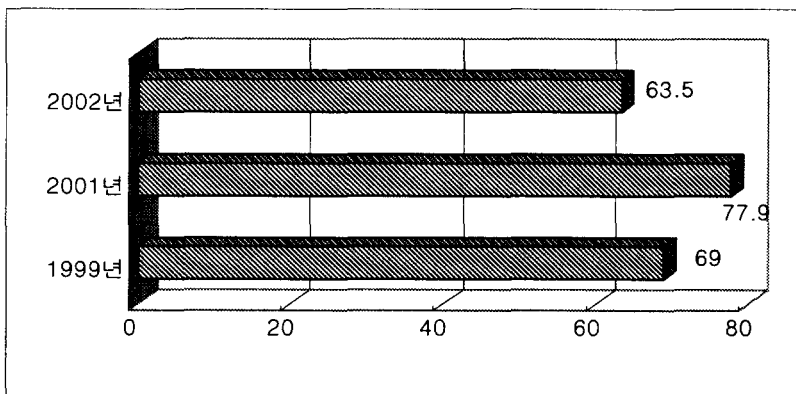
[그림 III-7] 자녀의 인터넷 이용에 대한 어머니의 태도

어머니가 청소년의 인터넷 이용을 억제하는 경향을 자세히 살펴 보면 성별로는 여학생에 비해 남학생의 이용을 억제하는 것으로 나타났다($\chi^2=79.729$ $p < .001$), 교급별로는 고등학생보다는 중학생의 이용을 억제하는 것으로 나타났지만($\chi^2=101.240$, $p < .001$), 지역규모별로는 통계적으로 유의미한 차이를 발견할 수 없었다<부록 2 : 교차표 II-6>.

3) 컴퓨터교육

(1) 컴퓨터교육 여부

컴퓨터 교육여부를 조사한 결과, ‘교육을 받은 경험이 있다’고 응답한 청소년이 1999년에는 69.0%, 2001년에는 77.9%, 2002년에는 63.5%로 변화되었다. 이러한 변화는 지속적으로 과반수 이상의 청소년이 컴퓨터와 관련된 교육을 받고 있다는 점을 보여주는 것이지만, 최근 컴퓨터 이용의 보편화로 2001년도에 비해 2002년에는 교육경험율이 감소하고 있음을 알 수 있다[그림 III-8].



[그림 III-8] 컴퓨터교육 경험율

2002년의 컴퓨터 교육여부를 청소년의 배경변인별로 볼 때, 남학생(61.1%)보다는 여학생(66.1%)의 경험이 더 높았으며($\chi^2=9.012$ $p<.01$), 교급별로는 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다($\chi^2=2.212$, $p>.05$). 지역별로($\chi^2=12.752$, $p<.01$)는 중소도시(67.1%)가 대도시(61.4%)와 읍면지역(59.9%)보다 높은 교육율을 나타내었다<부록 2 : 교차표 V-27>.

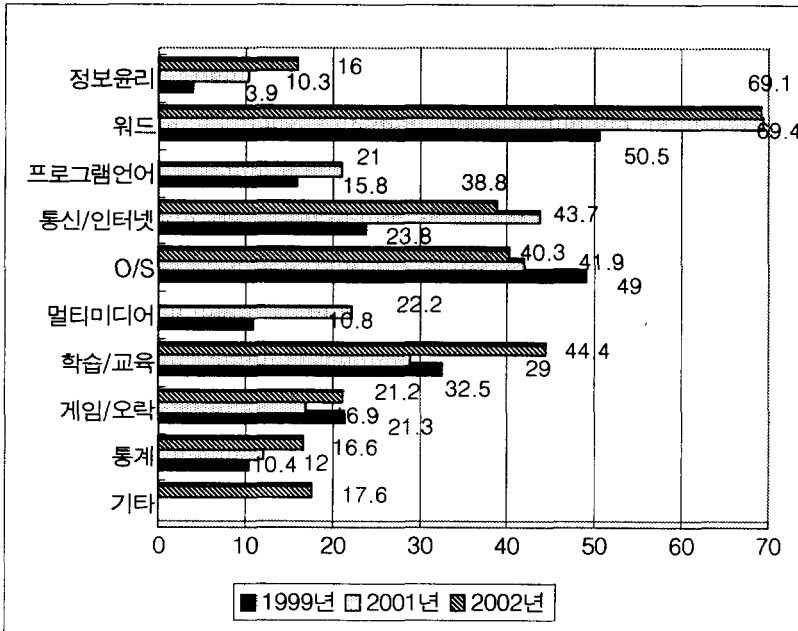
(2) 컴퓨터교육 내용 및 미수강 이유

① 교육내용별 이수율

학교나 학원 등에서 컴퓨터관련 교육을 받은 경험이 있다고 응답한 청소년(2,162명)에게 다양한 교육내용을 제시하고 각 항목별 교육여부를 질문한 결과, 워드 프로세서와 관련된 교육을 받았다는 응답이 69.1%로 가장 높은 비율을 나타내었으며, 학습이나 교육과 관련된 교육내용 경험이 44.4%로 나타났다. 이 밖에 O/S가 40.3%, 통신이나 인터넷이 38.8%, 게임이나 오락이 21.2%, 정보윤리가 16.0% 등으로 나타났다[그림 III-9].

1999년 이후의 교육항목별 이수경험의 변화를 보면, 학습이나 교육관련 소프트웨어의 교육이나 통계, 정보윤리관련 교육의 경험율은 지속적으로 증대하고 있는 반면에, 통신이나 인터넷은 감소 경향을 보였고, 특히 기본적인 O/S의 교육경험은 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다.

이러한 경험율의 변화는 인터넷 접근에 필요한 기술이 점차 손쉬워졌기 때문에 필요성이 감소한 반면, 어떻게 인터넷을 이용하는가에 필요한 교육에 대한 요구가 높았졌기 때문으로 볼 수 있다.

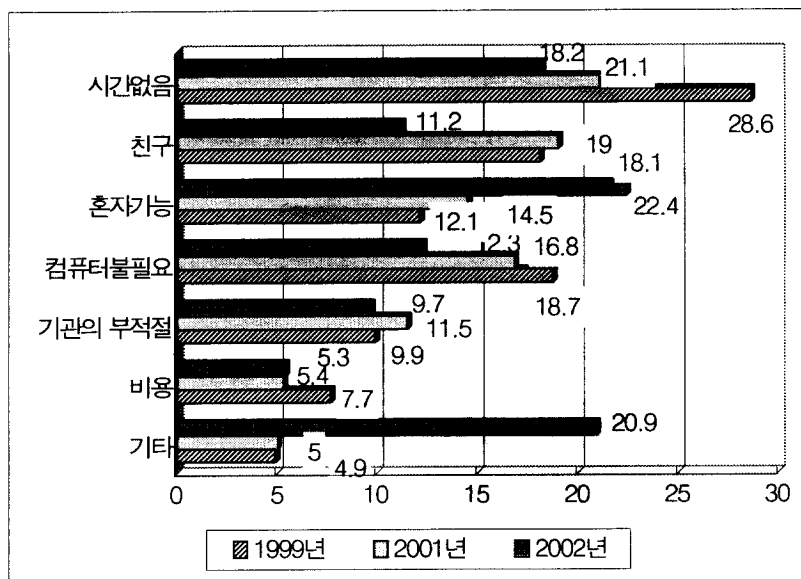


[그림 III-9] 컴퓨터교육 내용별 수강경험

② 컴퓨터교육 미수강 이유

컴퓨터 교육을 받지 않았다고 응답한 청소년(1,243명)을 대상으로 그 이유를 조사한 결과, 1999년도와 2001년도, 2002년도 모두 ‘시간이 없다’는 응답이 28.6%, 21.1%, 18.2%로 가장 높게 나타났다<부록 2 : 교차표 V-27>.

1999년 이후의 교육을 받지 않는 이유의 변화를 살펴보면, ‘시간이 없다’는 응답은 지속적으로 감소한 반면, ‘혼자서도 가능하다’는 응답은 지속적으로 높아지고 있음을 발견할 수 있다[그림 III-10].



[그림 III-10] 컴퓨터교육 미수강 이유

2. 정보사회 및 정보화에 대한 인식

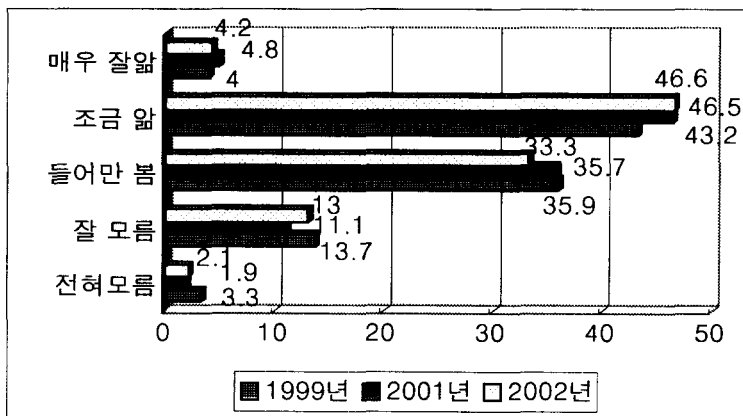
1) 정보사회와 인터넷에 대한 인식

(1) 정보사회에 대한 인식

① 정보사회에 대한 인지

청소년이 현재 진행되고 있는 사회변화, 특히 정보화에 대한 인식은 이들이 향후 정보사회의 주역이라는 의미에서 매우 중요한 의미를 지닌다. 따라서 청소년들의 정보사회에 대한 인지도를 1999년, 2001년도 분석결과를 비교하였는데 큰 변화를 보이지 않고 있는 것으로 나타났다[그림 III-11].

2002년도 조사결과를 살펴보면, ‘조금 알고 있다’는 대답이 46.6%로 가장 높게 나타났으며, ‘들어만 봤다’는 대답이 33.3%, ‘잘 모른다’는 대답이 13%, ‘자세히 안다’는 대답이 4.2%, ‘전혀 모른다’는 대답이 2.1%로 나타났다. 따라서 대부분의 청소년들이 정보사회에 대해 인식하고 있음을 알 수 있다.

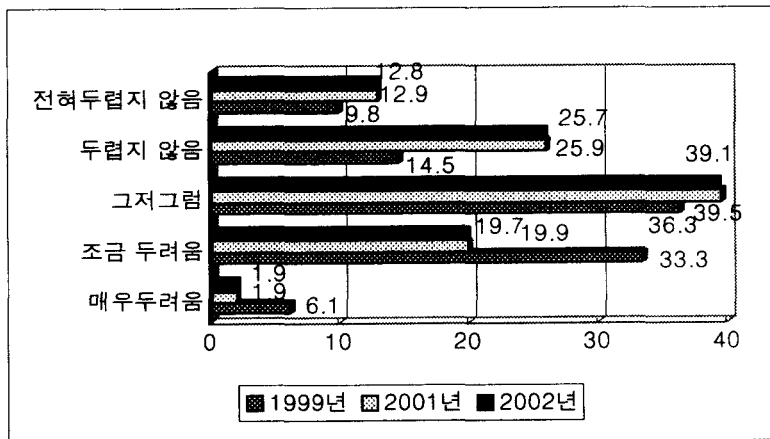


[그림 III-11] 정보사회에 대한 이해정도

정보화나 정보사회에 대한 배경변인별 이해정도의 차이를 살펴보면, 여학생보다는 남학생이($\chi^2=21.836$, $p<.001$), 중학생보다는 고등학생이($\chi^2=108.543$, $p<.001$), 지역규모가 클수록($\chi^2=19.854$, $p<.05$) 높은 이해력을 보였다<부록 2 : 교차표 V-1>.

② 정보화에 대한 두려움 인식

최근 몇 년 사이에 정보화에 따른 사회적 변화의 결과에 대한 두려움을 어느정도 느끼고 있는가에 대해 조사하였다. 1999년도에는 전체 응답자의 39.4%의 청소년이 정보사회에 대해 두려움을 가지고 있었으나 2001년도에는 21.8%, 2002년도에는 21.6%로 약간씩 줄어드는 추세를 보였다[그림 III-12].



[그림 III-12] 정보사회에 대한 두려움 인식

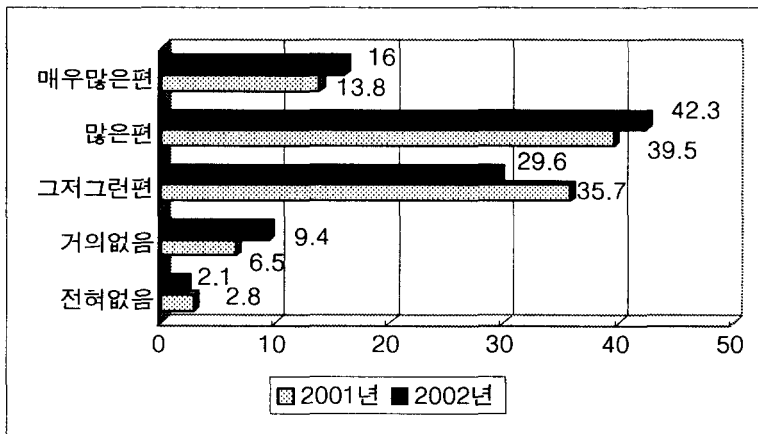
2002년도의 조사결과 두려움을 느끼는 정도에 대한 청소년 배경변인별로 비교를 보면, 남학생보다는 여학생이($\chi^2=63.392$, $p<.001$), 중학생보다는 고등학생이($\chi^2=27.325$, $p<.001$) 더 높은 두려움을 느끼고

있는 것으로 나타났지만, 지역규모($\chi^2=2.420$, $p>.05$)에서는 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다<부록 2 : 교차표 V-2>.

(2) 인터넷 정보에 대한 인식

① 인터넷의 유익정보 양에 대한 인식

인터넷상에서 유통되고 있는 정보에 대한 청소년의 인식을 조사하기 위해 “인터넷상에는 청소년에게 유익한 정보의 양은 어떠한가?”라는 질문을 하였다. 조사결과 인터넷상에는 청소년을 위해 유익한 정보가 ‘매우많은 편’이라는 응답이 16.0%, ‘많은 편’이 42.3%, ‘그저 그런 편’ 29.6%, ‘거의 없는 편’이 9.4%, ‘전혀 없다’는 응답이 2.1%로 나타났다. 이러한 수치는 2001년의 조사결과와 비교하여 볼 때 유익한 정보의 양이 많다는 인지도가 높아지고 있는 것으로 볼 수 있다[그림 III-13]. 이는 최근 청소년의 인터넷이용 욕구에 부응하는 다양한 서비스가 속속 등장하는 것과 같은 맥락에서 이해될 수 있다.



[그림 III-13] 인터넷상 유익정보의 양에 대한 인식

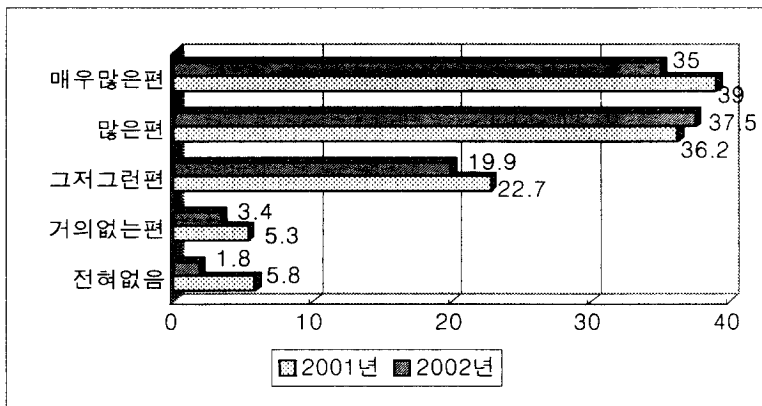
유익정보에 대한 인식의 차이를 배경변인별로 검토하면, 남학생보다는 여학생이($\chi^2=23.726$, $p<.001$), 중학생보다는 고등학생이($\chi^2=24.353$, $p<.01$) 그리고 지역규모는 대도시보다는 중소도시와 읍면지역($\chi^2=16.740$, $p<.05$) 청소년이 유익정보에 대한 높은 인식을 보였다<부록 2 : 교차표 V-3>.

② 인터넷 유익정보의 수준에 대한 인식

유익한 정보의 양에 대한 인식과는 별도로 그러한 정보의 수준에 대한 인식에 대해 조사한 결과, 그 수준이 ‘매우 낮다’가 3.3%, ‘낮은 편’이 18.9%, ‘그저 그렇다’라는 응답이 44.5%, ‘높은 편’이라는 응답이 28.7%, ‘매우 높다’ 3.7%로 나타나 긍정적 태도를 보였다<부록 2 : 교차표 V-5>.

③ 인터넷상의 유해정보 양에 대한 인식

인터넷상에서 유통되는 정보 중 청소년에게 유해한 정보의 양에 대한 인식을 조사한 결과, ‘매우 많은 편’이라는 응답이 35.0%, ‘많은 편’ 37.5%, ‘그저 그런 수준’이라는 응답이 19.9%, ‘거의 없다’는 응답이 3.4%, ‘전혀 없다’는 응답도 1.8%로 나타났다<부록 2 : 교차표 V-6>.



[그림 III-14] 인터넷상 유해정보 양에 대한 인식

이러한 수치를 2001년의 조사결과와 비교하여 보면, 유해한 정보가 없다는 인식보다 유해한 정보가 많다는 대답이 더 늘어난 것으로 나타났다. 이러한 변화는 청소년들이 인터넷을 사용하던 중 접하게 되는 정보들의 유해성이 점차 높아지고 있음을 스스로 인식하고 있음을 반영하는 것이다[그림 III-14].

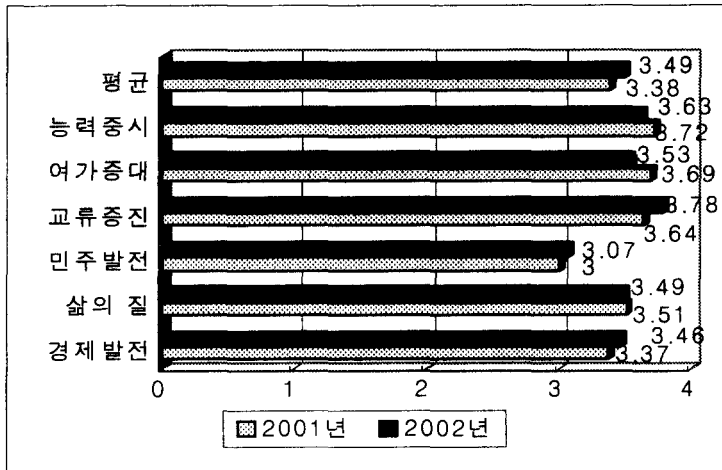
2) 정보화 결과에 대한 인식

(1) 정보화에 따른 긍정적 결과 인식

정보화의 긍정적 결과에 대한 청소년의 인식을 알아보기 위해 6가지 항목을 선정하여 동의정도를 5점 척도로 측정하였다. 조사결과 전체적인 평균은 3.49로 2001년도의 3.38보다 약간 높게 나타났다. 따라서 정보화에 따른 사회발전전망은 비교적 긍정적으로 생각하고 있음을 알 수 있었다[그림 III-15].

세부적인 항목 조사결과를 살펴보면, 정보화에 따라 개인과 국제적인 교류가 증가할 것이라는 대답이 3.78로 가장 높게 나타났으며, 능력을 중시하는 사회로의 변화 3.63, 여가생활 증가는 3.53, 삶의 질 향상은 3.49, 경제발전은 3.46의 순서로 나타났다<부록 2 : 교차표 V-7부터 12>. 이러한 인식은 인터넷이 지닌 특성을 그대로 반영한 것으로 인터넷을 통해 다양한 정보를 접근할 수 있고, 능력과 여가를 중시하는 청소년의 태도를 보여준다고 할 수 있다.

2001년 청소년의 태도를 비교하면, 민주주의가 발전할 것이라는 항목에는 모두 낮은 기대를 하고 있다는 것을 알 수 있으며 경제발전과 삶의 질 향상, 그리고 국제적인 교류의 증가에 대해 높은 기대를 하고 있다는 것을 알 수 있다.



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

재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-15] 정보화에 따른 긍정적 결과 인식

(2) 정보화에 따른 부정적 결과 인식

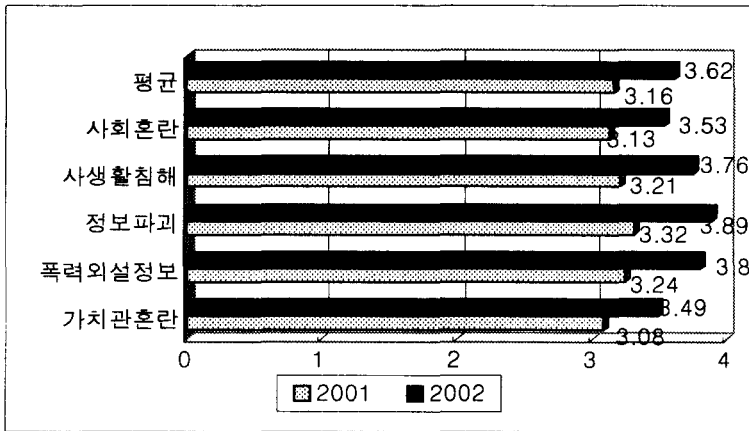
최근 정보화에 따른 긍정적 결과뿐만 아니라 폭력·음란물 유통, 사생활 침해, 비인간화 등 부정적인 측면도 강조가 되고 있다. 이 조사에서는 정보화에 따라 초래될 수 있는 부정적인 영향과 관련된 6개의 항목을 선정하여 청소년의 의견을 5점 척도로 조사하였다.

정보화에 따른 부정적 영향에 대한 조사결과 평균은 3.62로 2001년도의 3.16보다 높아진 것으로 나타났다. 이는 청소년들이 정보화에 따른 부정적인 결과에 대한 인식과 우려의 경향이 높아졌다는 것을 보여주고 있는 결과이다.

좀 더 세부적으로 살펴보면, 전체 항목별 점수는 모두 늘어났으며, 폭력이나 외설물이 증가할 것이라는 항목이 3.8로 가장 높게 나타났으며, 프라이버시 침해가 3.76, 사회혼란이 3.53, 가치관혼란이 3.49의 순

으로 나타났다<부록 2 : 교차표 V-13부터 18>.

부정적 결과에 대한 2001년의 태도와 비교할여 보면, 모든 항목에서 우려의 정도가 높아졌음을 알 수 있다. 이러한 사실은 청소년들도 인터넷이 지닌 부정적 결과에 대해 심각하게 인식하고 있다는 점을 보여준다[그림 III-16].

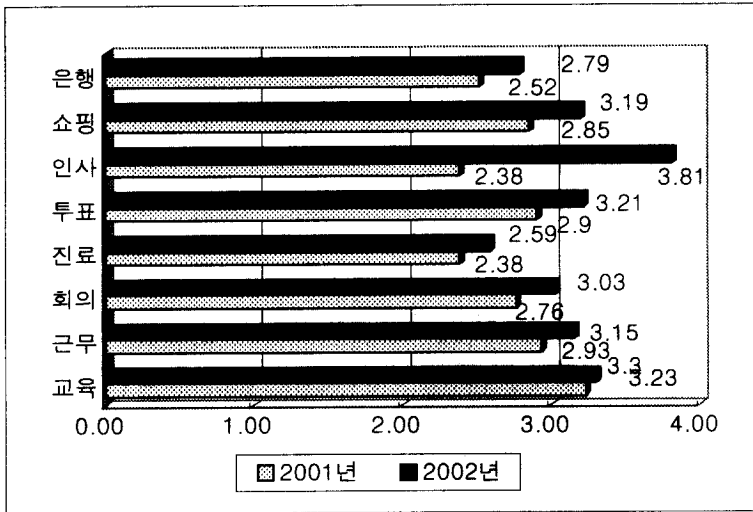


‘1’(전혀 아니다), ‘2’(아니다), ‘3’(보통임), ‘4’(긍정), ‘5’(매우 긍정)으로
재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-16] 정보화에 따른 부정적 결과 인식

3) 인터넷 정보서비스 이용 의지

인터넷을 많이 접하는 청소년들에게 인터넷에서 제공하고 있는 정보서비스에 대한 이용의지는 어떠한지를 조사하였다. 조사항목은 현실생활과 인터넷에서 함께 제공되고 있는 은행업무, 쇼핑, 인사, 투표, 진료, 회의진행, 근무, 교육 등 실생활과 매우 밀접한 내용으로 구성하였다<부록 2 : 교차표 V-19부터 26>.



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

[그림 III-17] 인터넷 정보서비스 이용 의지

조사결과 인터넷 등을 이용하여 어른이나 친지에게 인사를 하겠다는 항목이 가장 높은 호응도를 보였는데, 이는 대부분의 청소년이 e-mail 등을 이용하고 있음을 보여주는 것이다[그림 III-17].

2001년도의 조사결과와 비교할 때, 모든 항목의 이용의지가 높아졌음을 알 수 있다. 2001년의 경우 인터넷을 통한 교육을 받겠다는 대답이 3.23으로 가장 높게 나타났으며, 재택근무가 2.93, 전자투표가 2.9, 인터넷 쇼핑이 2.85, 인터넷을 통한 회의가 2.76, 인터넷 진료와 가족·친지간의 인사가 2.38 등의 순서로 나타난 것에 비해 2002년도에는 인터넷을 통한 인사가 3.81로 가장 높게 나타났으며, 인터넷 교육이 3.23, 전자투표가 3.21, 인터넷 쇼핑이 3.19, 재택근무가 3.15 등의 순서로 나타났다.

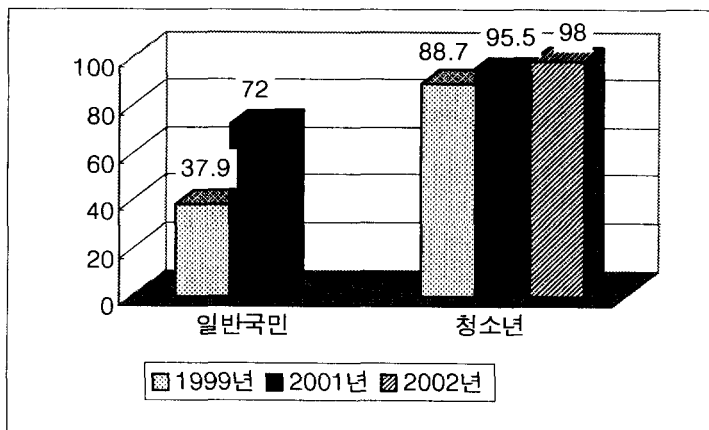
3. 컴퓨터 및 인터넷 이용 개관

1) 컴퓨터 이용 개관

(1) 컴퓨터 이용율 및 목적

① 컴퓨터 이용율

청소년의 컴퓨터 이용율을 조사한 결과 놀랍게도 조사대상 청소년 3,405명 중 3,336명의 청소년인 98.0%가 컴퓨터를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 수치는 1999년도 청소년의 컴퓨터 이용율 88.7%, 2001년도 95.5%보다 증가한 것이며, 이제는 거의 모든 청소년이 컴퓨터 이용능력을 가지고 있다는 점을 보여준다[그림 III-18].



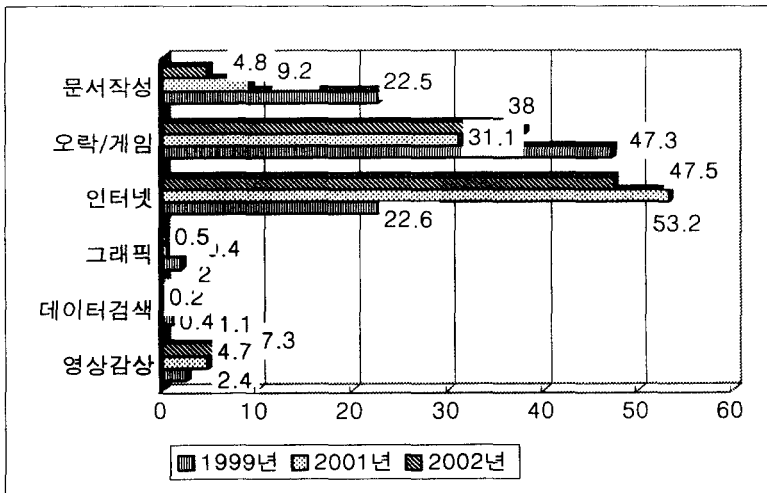
[그림 III-18] 컴퓨터 이용율

청소년의 컴퓨터 이용율을 배경변인별로 살펴보면 성별($\chi^2=3.499$, $p> .05$), 지역규모별($\chi^2=5.207$, $p> .05$)로는 통계적으로 유의미한 차이를 찾아 볼 수 없었지만, 교급별($\chi^2=7.628$, $p< .05$)로는 실업계고등학생

의 99%, 일반고등학교 학생의 98.3%, 중학생 97.3%의 차이를 보였다<부록 2 : 교차표 I-4>. 98.0%의 이용율에서 나타나듯 이제 청소년이라면 배경변인별 특성과는 상관없이 대부분의 청소년이 컴퓨터를 이용하고 있다고 보아도 무방할 듯 하다.

② 컴퓨터 이용목적

컴퓨터를 이용하는 청소년 3,336명을 대상으로 컴퓨터 이용목적을 1순위와 2순위로 나누어 조사하였다. 1순위를 조사한 결과 ‘인터넷을 이용하기 위해서 사용한다’는 응답이 47.5%로 가장 높게 나타났는데, 1999년에는 22.6%에서 2001년도에는 53.2%로 증가하였다가 2002년도에는 약간 감소한 것으로 나타났다[그림 III-19].



[그림 III-19] 컴퓨터 이용목적 (1순위)

그 다음으로 높은 순위를 나타낸 항목들은 게임이나 오락(38.0%), 음악이나 영상물 감상(7.3%), 문서작성(4.8%) 등으로 나타났다. 이러한 조사결과는 1999년도에 오락, 통신이나 인터넷, 문서작성 등의 순서와

2001년도의 인터넷, 오락, 문서작성, 음악감상의 순과 약간의 차이를 보이는 것이다

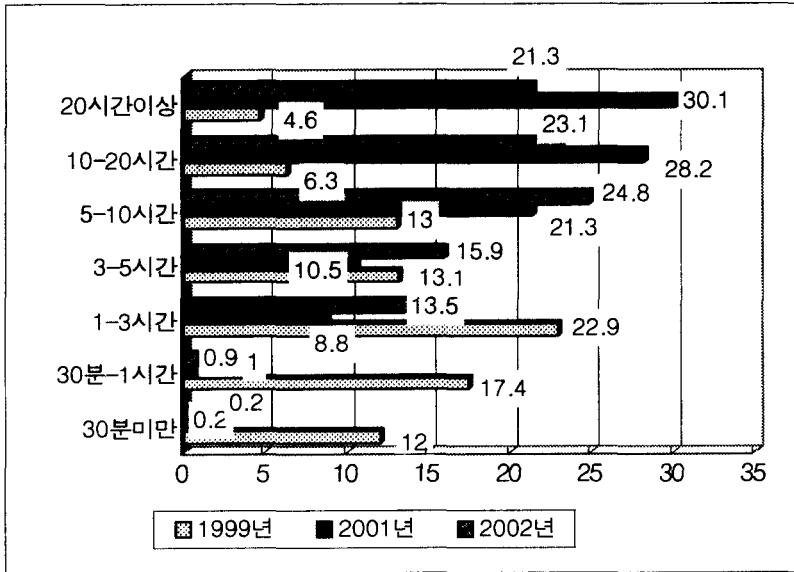
청소년의 배경변인별 컴퓨터 이용목적 차이를 비교하면<부록 2 : 교차표 I-6>, 남자청소년의 경우는 게임이나 오락을 선택한 경우(59.8%)가 압도적으로 높은 반면 여자청소년의 경우는 인터넷이나 통신(68.2%)이 가장 높아서 큰 차이를 보였다($\chi^2=753.898$, $p<.001$). 교급별로 볼 때 중학생의 게임이나 오락이용(43.5%)이 다른 교급에 비해 상대적으로 높게 조사되었다($\chi^2=72.222$, $p<.001$). 그러나 거주지역규모별로는 통계적으로 유의미한 차이가 발견되지 않았다($\chi^2=5.171$, $p>.05$).

또한 컴퓨터 이용용도의 2순위를 조사한 결과, 음악이나 영상물 감상이 34.5%로 가장 높게 나타났으며, 통신이나 인터넷은 26.2%, 게임은 20%, 문서작성은 14.4%의 순으로 나타났다. 이러한 조사결과는 컴퓨터를 통한 음악감상이나 영상물 감상이 점차 일반화되고 있음을 보여준다.

(2) 컴퓨터 이용시간 및 장소 등

① 컴퓨터 이용시간

청소년의 컴퓨터 이용시간은 하루 평균 이용시간의 변화를 보면 2001년 126.6분정도에서 2002년에는 101.2분 정도로 감소하는 경향을 보였다. 1999년에 비해 2001년에는 증가하였으나 2002년에는 다시 감소하는 경향을 보였는데, 1주일 평균 이용시간을 구간별로 보았을 때, 1999년도에는 1주일 평균 20시간 이상 이용한다는 응답자가 4.6%에 불과했으나 2001년도에는 30.1%로 증가, 2002년에는 21.3%로 감소하는 경향을 보였다[그림 III-20].



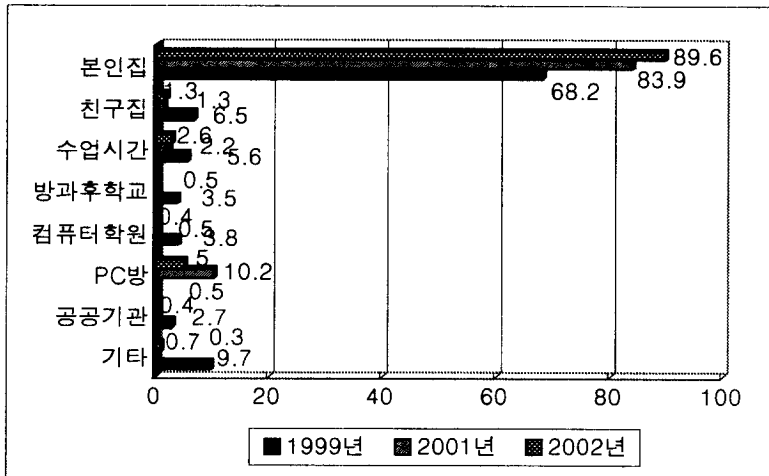
[그림 III-20] 컴퓨터 이용시간(1주일)

청소년의 하루 평균 컴퓨터 이용시간의 배경변인별 차이를 보면, 남자청소년(114.75분)이 여자청소년(86.49분)보다 더 오래 사용하는 것으로 나타났고, 실업계고등학교 학생(132.33분)이 일반계고등학교 학생(85.49분)과 중학생(99.66분)보다 더 오래 사용하는 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 I -8>.

② 컴퓨터 이용장소

컴퓨터를 주로 이용하는 장소에 대한 조사결과를 살펴보면, ‘본인의 집’(89.6%)로 가장 높은 응답을 보였으며, 그 외의 장소들은 모두 비슷한 수치를 나타내었다[그림 III-21]. 컴퓨터를 주로 집에서 이용한다는 응답은 1999년도에는 68.2%, 2001년도에는 83.9%, 2002년에는 89.6%로 지난 3~4년 동안 지속적으로 증가한 것을 알 수 있으며, 이는 가정의 컴퓨터 보유율의 증가와 그 맥을 같이한다고 볼 수 있다.

또한 2001년에 두 번째로 높은 이용율을 보인 PC방은 10.2%에서 5.0%로 감소하는 경향을 보였다.



[그림 III-21] 컴퓨터 이용장소

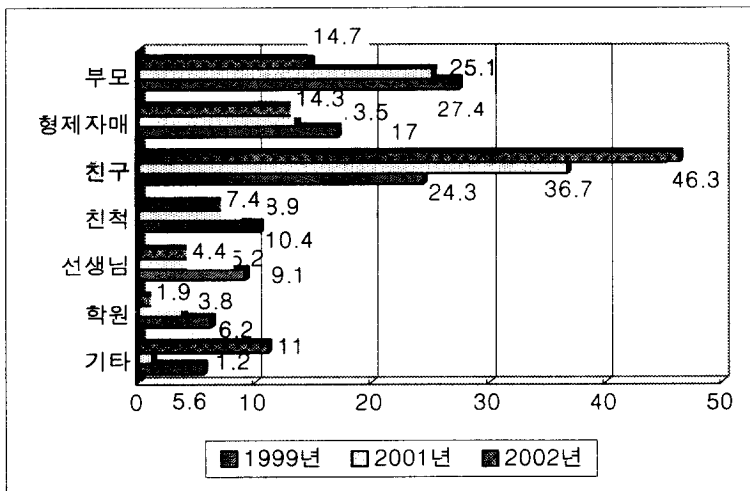
청소년의 배경변인별 이용장소의 차이를 살펴보면 성별($\chi^2=32.604$, $p<.001$)로 볼 때 남학생의 경우 PC방을 이용한다는 응답(6.0%)가 여학생에 비해 상대적으로 높았고, 교급별($\chi^2=128.727$, $p<.001$)로는 실업계고등학생의 경우 학교에서 주로 이용한다는 응답(7.3%)과 PC방(8.9%)으로 높게 조사되었다. 이 밖에 거주지역규모별($\chi^2=39.184$, $p<.001$)로는 대도시에서 거주할수록 본인의 집에서 이용한다는 응답이 높게 조사되었으며, 거주지역이 소규모일수록 PC방 이용율이 높게 조사되었다<부록 2 : 교차표 I -7>.

③ 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람

컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람들에 관한 조사결과를 1999년, 2001년, 2002년을 비교하여 보면, 주로 ‘친구’로부터 가장 큰 영향을 받

은 것으로 나타났다. 1999년도에는 24.3%, 2001년도에는 36.7%, 2002년도에는 46.3%로 3년간 지속적으로 증가하는 경향을 보였다. 반면에 형제, 자매나 혹은 친척이라고 응답한 수치는 점차적으로 줄어들었으며, 학원, 선생님 등 전체적으로 줄어든 것으로 나타났다[그림 III-22].

여기서 주목해야 할 점은, 청소년 가정의 컴퓨터 보급률이 지속적으로 증대하고 있고 청소년의 컴퓨터 이용장소가 가정으로 변화되고 있음에도 불구하고 컴퓨터 이용에 영향을 주는 사람 중 부모가 차지하는 비중이 지속적으로 낮아지고 있다는 점이다.



[그림 III-22] 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람

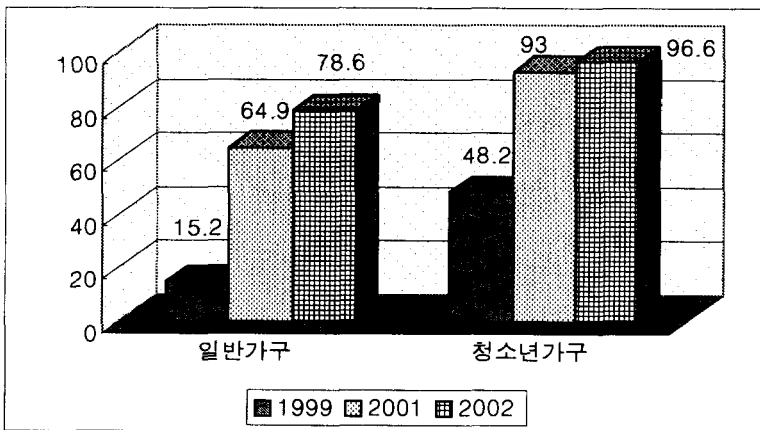
배경변인별로 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람의 차이를 살펴보면, 성별로 살펴보았을 때 남학생(9.8%)에 비해 여학생(19.2%)이 형제자매로부터 더 많은 영향을 받은 것으로 나타났고($\chi^2=101.883$, $p<.001$), 교급이 낮을수록 부모나 형제자매로부터 더 많은 영향을 받는 것으로 나타났다($\chi^2=70.226$, $p<.001$). 지역규모별로도 규모가 클수록 교급에 따른 경향과 유사한 결과가 나타났다<부록 2 : 교차표 I-5>

2) 인터넷 이용 개관

(1) 인터넷 이용률 및 목적

① 인터넷 이용률

2002년 우리나라 청소년의 인터넷 이용률은 96.6%(3,405명 중 3,288명)로 조사되어 대부분의 청소년들이 인터넷을 이용하는 것으로 나타났으며, 컴퓨터 이용률 98.0%와 불과 1.4%의 차이만을 보였다. 이러한 이용률은 1999년도의 48.2%, 2001년도 93%보다 지속적이고 급격하게 늘어난 것이며, 1999년 당시 일반국민의 이용률 15.2%, 2001년 64.9%, 2002년 78.6%보다도 매우 높은 수치이다[그림 III-23].



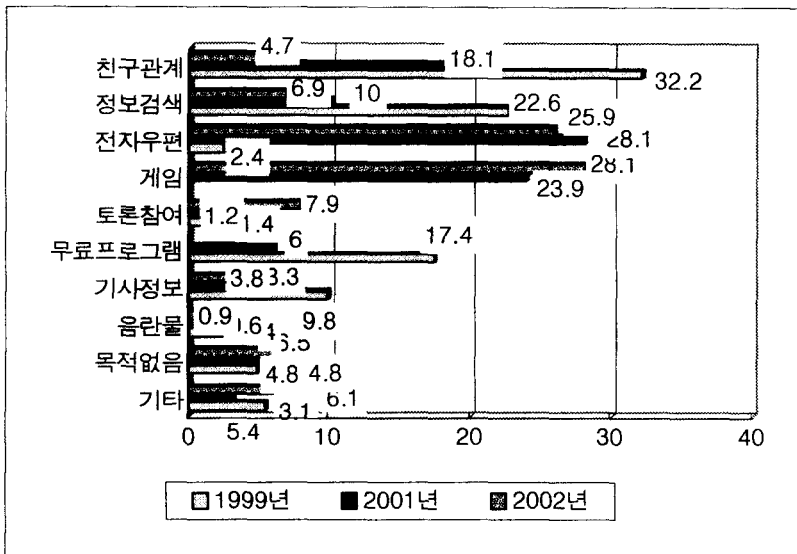
[그림 III-23] 인터넷 이용률

그러나 96.6%라는 높은 인터넷 이용률은 컴퓨터 이용률이나 가정의 컴퓨터 보유율과 같이 더 이상 청소년계층에는 인터넷에 대한 새로운 접근을 필요로 하는 집단이 없음을 의미하기도 한다.

청소년의 인터넷 이용율을 배경변인별로 살펴보면, 성별로는 유의미한 차이를 보이지는 않았으나($\chi^2=0.223$, $p>.05$), 교급별로는 중학생보다는 고등학생이 높은 이용율을 보였으며, ($\chi^2=8.931$, $p<.05$) 지역규모별($\chi^2=7.499$, $p<.05$)로는 도시규모가 클수록 높은 이용율을 보였다 <부록 2 : 교차표 II-1>

② 인터넷 이용목적

인터넷을 주로 어떤 용도로 이용하고 있는가를 1순위와 2순위로 나누어 조사한 결과, 인터넷을 통해 가장 많이 이용하는 것은 '온라인 게임(28.1%)'이었으며, 이 밖에 '전자우편(25.9%)', '채팅(9.2%)', '의견교환이나 동아리활동(7.9%)', '공부관련정보(6.9%)' 등의 순으로 나타났다 [그림 III-24].



[그림 III-24] 인터넷 이용목적 (1순위)

이러한 결과는 1999년도와 2001년도와 약간의 변화를 보이는 것으

로 1999년도에는 교우관계가 32.2%로 가장 높게 나타났고, 2001년도는 전자우편이 28.1%로, 2002년도에는 게임이 28.1%로 가장 높게 나타났다.

따라서 인터넷을 주로 친구들과의 관계를 위해 사용하는 경우는 시간이 지날수록 점차 감소하였으며, 정보검색, 전자우편, 게임을 이용하기 위해 응답한다는 결과가 대체적으로 높아지는 경향을 볼 수 있다. 토론참여의 경우 1999년도에는 1.4%, 2001년도에는 1.2%의 낮은 수치에서 2002년도에는 7.9%로 높은 증가율을 나타낸 점 또한 주목할 만한 점이다. 음란물을 보기 위해 이용한다고 응답한 경우는 1999년도에는 4%에서 2001년도에는 0.6%, 2002년도에는 0.9%로 감소추세를 보였다.

청소년의 인터넷 이용목적에 배경변인별로 살펴보면, 남자청소년의 경우는 온라인 게임을 1순위로 꼽은 비율이 45.0%인 반면에 여학생의 경우는 전자우편이 36.0%로 나타났다($\chi^2=567.243$, $p<0.001$). 교급별로도 중학생보다는 고등학생의 e-mail 사용율이 높게 나타났고($\chi^2=151.875$, $p<.001$), 거주지역규모별($\chi^2=60.867$, $p<.001$)로는 규모가 작을수록 온라인게임과 e-mail 사용율이 높게 조사되었다<부록 2 : 교차표 II-2>.

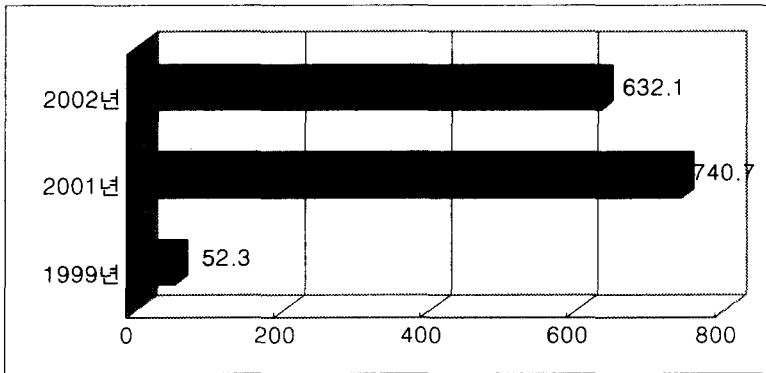
이 밖에 인터넷을 이용하는 두 번째 목적의 경우, e-mail(19.9%), 온라인 게임(16.5%), 학교공부나 진로정보(14.0%) 등 비교적 고른 분포를 보였다.

(2) 인터넷 이용시간 및 장소

① 인터넷 이용시간

청소년들이 1주일 동안 인터넷을 이용하는 이용시간을 조사한 결과 평균 632.1분으로 조사되어, 평균 10시간 이상 인터넷을 사용하는

것으로 나타났으며 하루 평균 90.3분을 이용하는 것으로 나타났다. 이러한 사용시간은 컴퓨터 이용시간과 같이 2001년의 1주일 평균 이용시간 740.7분, 하루 평균 105.8분보다 줄어든 것이다[그림 III-25].



[그림 III-25] 인터넷 이용시간 (1주일/분)

배경변인별로 인터넷 이용시간 차이를 살펴보면, 성별($\chi^2=67.901$, $p<.001$)로는 남자청소년(682.36분)이 여자청소년(578.43분)보다 더 오래 이용하는 것으로 조사되었고, 교급별($\chi^2=113.904$, $p<.001$)로는 실업고등학교 학생(839.57분), 중학생(619.27분), 일반고등학교 학생(839.56분)의 순으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-4>.

② 인터넷 이용장소

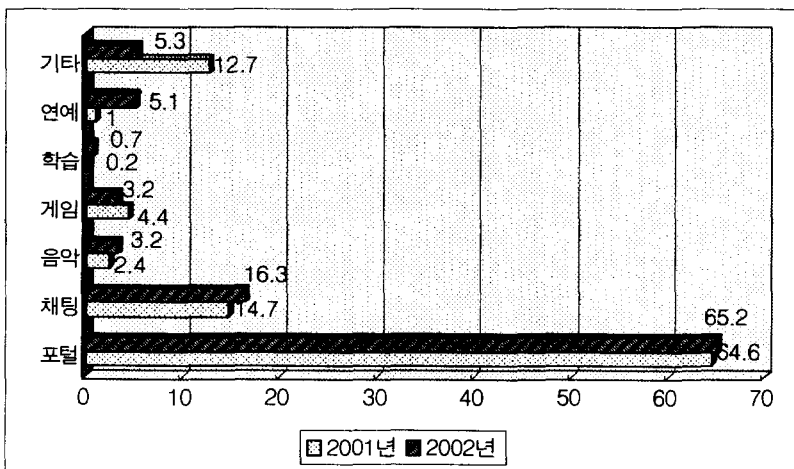
인터넷을 이용하는 장소에 대한 질문에 응답한 결과를 살펴보면, 컴퓨터 이용장소와 비슷하게 대부분의 청소년이 본인의 집에서 이용하고 있는 것(90.0%)으로 나타났다. 그 다음은 PC방(5.4%), 학교(1.8%), 친구의 집(1.6%) 등의 순으로 나타났다.

4. 인터넷 이용

1) 주로 이용하는 사이트

(1) 주로 이용하는 사이트의 종류

인터넷을 이용하는 청소년에게 가장 자주 방문하는 인터넷 사이트를 질문한 결과 2001년과 2002년 모두 포털사이트가 가장 높은 순위를 나타내었으며 각각 64.6%, 65.2%로 나타났다. 포털사이트의 이용률이 이처럼 높은 이유는 청소년의 인터넷 이용목적이 전자메일이나 채팅과 같은 교우관계와 일맥상통하며, 인터넷이라는 가상공간이 현실 공간의 삶과 매우 밀접한 관계가 있다는 것을 보여준다[그림 III-26].



[그림 III-26] 주로 이용하는 사이트

포털사이트 외의 인터넷사이트로 중 연예관련사이트는 2001년도에는 1%였으나 2002년도에는 5.1%로 늘어났다. 그러나 게임의 경우는

2001년도 4.4%에서 2002년도에는 3.2%로 줄어드는 경향을 보였다.

청소년의 배경변인별로 주로 찾는 인터넷사이트를 비교하여 보면, 성별, 교급별, 지역규모별로 모두 유의미한 결과가 나왔는데, 포털사이트를 가장 많이 방문한다고 응답한 남학생은 61.7%인 반면 여학생은 68.7%였으며($\chi^2=206.905$, $p<.001$), 교급별로는 중학생(61.7%), 일반고등학교(72.8%), 실업고등학교(61.4%)로 일반고등학교가 더 높은 결과를 나타내었다($\chi^2=103.230$, $p<.001$). 또한 지역규모별로($\chi^2=56.229$, $p<.05$)는 대도시(65.2%), 중소도시(65.2%), 읍면지역(63.7%)로 규모가 작은 지역에 거주할수록 포털사이트의 이용율이 낮은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-7>.

(2) 특정 인터넷 사이트 이용 이유

청소년들이 특정 사이트를 방문하는 이유에 대해서 조사한 결과 전자메일 사용을 위해 이용한다는 응답이 35.1%로 가장 높게 나타났으며, 동호회(26.3%), 기타(17.8), 유익한 정보(12.2%), 특정목적 없이(8.7%)의 순으로 나타났다. 이는 포털사이트에서 중점적으로 제공하는 서비스와 동일한 특성을 보이는 것이다.

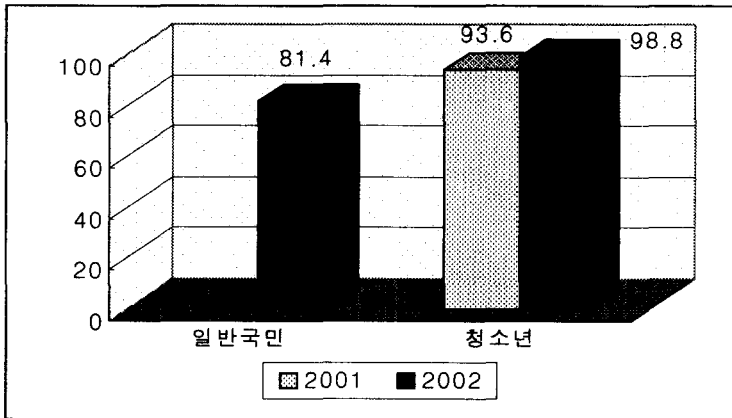
배경변인별 이용율을 살펴보면 성별, 교급별, 지역규모별로 유의미한 차이를 보였다. 성별로 살펴보면 전자메일은 남학생보다 여학생이 더 많이 사용하고 있었으며($\chi^2=162.308$, $p<.001$), 교급별로는 일반고등학교($\chi^2=81.997$, $p<.001$), 지역규모별($\chi^2=46.867$, $p<.001$)로는 읍면지역이 높은 이용율을 보였다<부록 2 : 교차표 II-8>.

2) E-mail 이용 및 광고메일 수신

(1) E-mail 이용률 및 이용량

① E-mail 이용률

청소년의 e-mail 이용률은 2001년 93.6%에서 2002년에는 인터넷 이용 청소년의 98.8%가 이용하고 있어서 일반국민의 81.4%보다 높은 수치를 나타내고 있다. 즉, 인터넷을 이용하는 청소년이라면 e-mail을 이용하고 있다고 보아도 무방하다[그림 III-27].

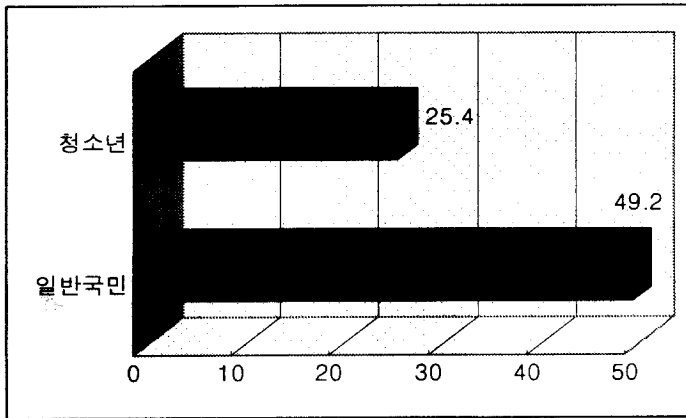


[그림 III-27] e-mail 이용률

배경변인별 e-mail 이용률을 비교하면, 성별로는 유의미한 차이가 없었으나 교급별, 지역규모별로는 유의미한 차이를 보였다. 성별로 살펴보면 남학생(98.2%)보다 여학생(99.4%)이 더 많이 이용률을 보였으며($\chi^2=9.982$, $p>.001$), 교급별로는 중학생(98.6%), 일반고등학생(99%), 실업고등학생(99.2%)으로 실업고등학생이 가장 높은 이용률을 보였다 <부록2: 교차표 II-9>

② E-mail 이용량

청소년들의 e-mail 이용량을 조사한 결과, 1주일 사이에 약 25.4통을 송수신 받는 것으로 나타났다. 이러한 양은 일반국민의 1주일 이용량인 49.2통에 비해 적은 수치이다[그림 III-28].



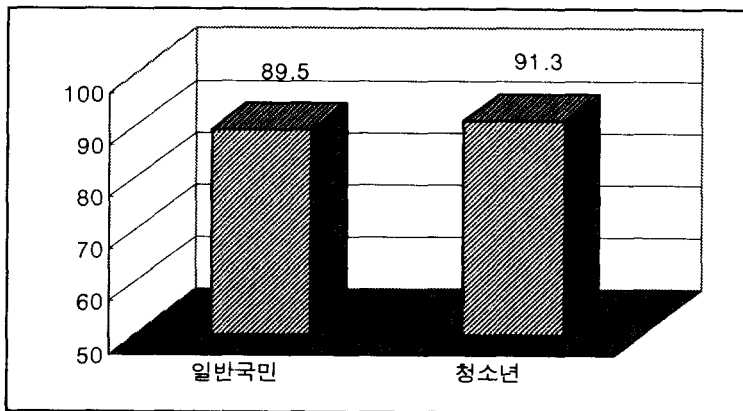
[그림 III-28] e-mail 이용량(1주일/통)

청소년들의 배경변인별 e-mail 이용량을 살펴보면, 성별로는 남학생은 평균 24.5통을 여학생은 26.3통으로 여학생이 더 많은 것으로 나타났으며, 교급별로는 중학생은 26.9통, 일반고등학생은 24.8통, 실업고등학생은 22.6통으로 중학생이 고등학생보다 많은 이용량을 보였다. 지역규모별로는 대도시는 26.6통, 중소도시는 23.9통, 읍면지역은 25.6통으로 지역규모가 큰 대도시의 이용량이 가장 높게 나타났다.

(2) 광고메일 수신경험 및 수신량

① 광고메일 수신 경험

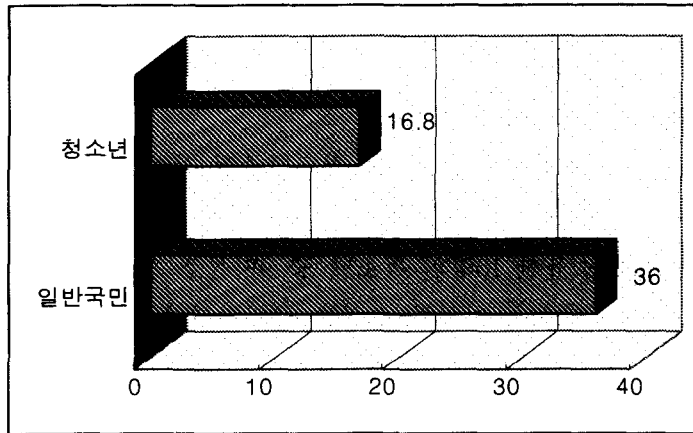
e-mail을 이용하는 청소년 중 최근 1주일 사이에 수신 동의를 하지 않은 광고메일을 수신한 경험이 있는 경우는 91.3%로 조사되어 e-mail 주소를 소유한 10명의 청소년 중 9명꼴로 광고메일을 받아보고 있는 것으로 나타났다. 이러한 수치는 국민전체의 89.5%보다 약간 높은 수치이며 대부분의 청소년이 동의하지 않은 광고메일을 받아보고 있다는 사실을 알 수 있다[그림 III-29].



[그림 III-29] 광고메일 수신율

② 광고메일 수신량

청소년의 최근 1주일 간 수신한 동의하지 않은 광고메일의 양은 평균 16.8통으로 조사되었으며, 이러한 수신량은 국민평균 36통에 비해 많지는 않은 양이다. 이러한 광고메일 수신량은 전체 e-mail 이용량의 66%에 해당하는 수치이다[그림 III-30].



[그림 III-30] 동의하지 않은 광고메일 수신량(1주일/통)

청소년의 배경변인별 광고메일 수신량을 비교하여 보면 성별로는 남학생은 18.4통, 여학생은 15.1통으로 남학생이 높게 나타났고, 교급별로는 중학생은 14.3통, 일반고등학생은 21통, 실업고등학생은 15.9통, 지역규모별로는 대도시는 17.8통, 중소도시는 16.4통, 읍면지역은 12.9통으로 나타나 도시규모가 큰 지역의 청소년일수록 많은 수신량을 보였다. 따라서 동의하지 않은 광고메일 수신량은 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이 그리고 지역규모가 클수록 많은 것을 알 수 있다<부록 2 : 교차표 II-10>.

(3) 음란성 광고메일 수신율 및 영향

① 음란성 광고메일 수신경험과 양

광고메일을 수신한 경험이 있는 청소년 중 최근 1주일 사이에 음란성 광고메일을 받아본 경험이 있는 경우는 56.1%로 나타났고, 1주일에 수신하는 음란성 광고의 평균 양은 6.8통으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-11>.

음란성 광고의 수신량을 배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생이 8.7통, 여학생은 4.8통으로 남학생이 2배정도 많았고, 교급별로는 중학생은 6통, 일반고등학생은 8.8통, 실업고등학생은 5.2통으로 나타났다. 이밖에 지역규모별로는 대도시는 7.4통, 중소도시는 6.7통, 읍면지역은 3.7통으로 나타났다. 따라서 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 음란성 광고메일의 수신량이 많은 것을 알 수 있다

② 음란성 광고 홈페이지 접속경험

음란성 광고를 수신한 경험이 있는 경우, 선전의 대상이 되는 음란성 홈페이지를 접속한 경험이 있는지의 여부를 조사한 결과 남학생의 51.0%, 여학생의 67.6%만이 전혀 없다고 응답하여 과반수 정도의 청소년이 음란성 홈페이지에 접속한 것으로 나타났다. 또한 교급별로는 중학생의 62.5%, 일반고등학생의 55.7%, 실업고등학생의 57.2%만이 한번도 접속하지 않았다고 응답하였다.

③ 광고메일 수신거부 프로그램 이용

e-mail을 이용하는 청소년이 메일 수신거부 프로그램을 설치한 비율을 살펴보면 43.8%가 설치한 경험이 있다고 응답하였다<부록2: 교차표Ⅱ-12>.

배경변인별로 볼 때 성별로는 남학생은 38.2%, 여학생은 49.7%로 여학생이 더 높은 결과는 나타내었다($\chi^2=46.054$, $p<.001$). 교급별로는 중학생은 42.8%, 일반고등학생은 45.6%, 실업고등학생은 43.1%로 중학생에 비해 고등학생의 설치경험비율이 더 높게 나타났다($\chi^2=4.914$, $p>.05$). 지역규모별로 살펴보면 대도시는 44.4%, 중소도시는 43.9%, 읍면지역은 40.6%로 도시규모가 클수록 설치경험비율이 높게 나타났다.($\chi^2=16.652$, $p<.05$).

3) 온라인 동아리, 게임, 채팅 이용

(1) 온라인 게임

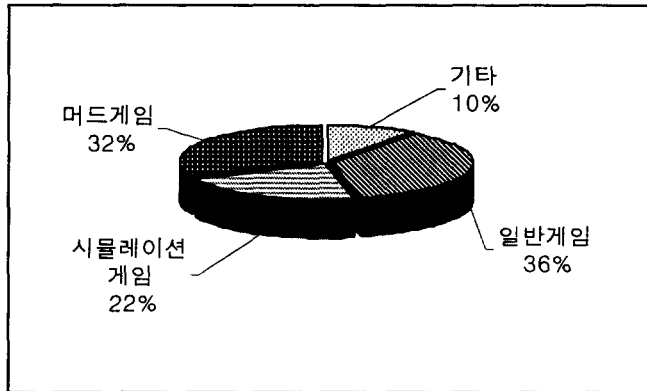
① 온라인게임 이용률

인터넷을 이용하는 청소년 중에서 온라인 게임을 이용하고 있는 청소년은 10명 중 8명 정도인 81.2%로 조사되었으며, 이러한 수치는 전체 조사대상 청소년의 60.9%에 해당한다. 배경변인별 이용율을 살펴보면 성별, 교급별로는 유의미한 차이를 나타내었으나 거주지역규모별로는 유의미한 차이를 보이지 않았다<부록2: 교차표 II-15>.

성별로는 남학생의 89.7%가 이용하고 있으며 여학생은 72.1%가 이용한다고 대답하였다. 따라서 남녀 모두 높은 이용율을 나타내고 있으며 여학생보다는 남학생이 더 높은 이용율을 보이고 있음을 알 수 있다($\chi^2=167.624$, $p<.001$). 교급별로는 중학생(84.7%), 일반고등학생(74.9%), 실업고등학생(83.1%)로 대부분의 학생이 온라인 게임을 이용하고 있으며, 중학생의 이용율이 가장 높은 것으로 나타났다($\chi^2=43.251$, $p<.001$). 지역규모별로는 대도시(81%), 중소도시(81.6%), 읍면지역(80.7%)으로 대부분의 지역에서 이용하고 있다는 것을 알 수 있다($\chi^2=6.127$, $p>.001$).

② 이용게임의 종류

가장 많이 이용하는 게임의 종류로는 일반게임(36.2%), 머드게임(31.7%), 시뮬레이션게임(21.6%), 기타(10.4%)의 순으로 나타났다[그림 III-31].



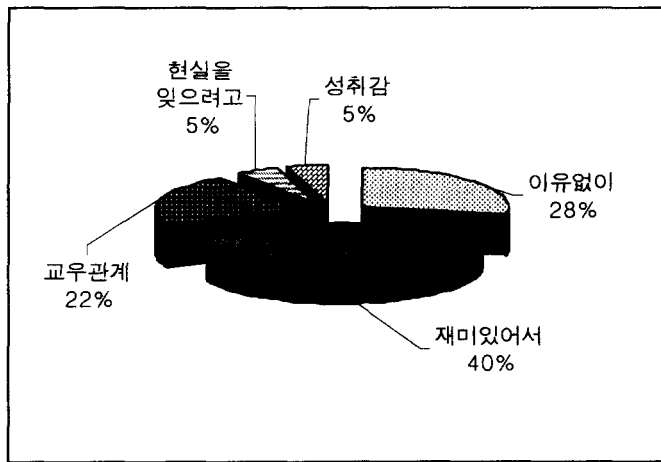
[그림 III-31] 주로 이용하는 온라인 게임

배경변인별<부록2: 교차표Ⅱ-16>로 볼 때 남학생은 머드게임(47.2%), 시뮬레이션게임(28.7%), 일반게임(16.4%), 기타(7.7%)로 여학생은 일반게임(62.6%), 시뮬레이션게임(12.2%), 머드게임(11.1%), 기타(14.1%)로 성별로 이용하는 게임의 차이가 확연하게 나타났다($\chi^2=761.581$, $p<.001$). 교급별로는 중학생은 머드게임(35.2%), 일반게임(30%), 시뮬레이션게임(21.1%), 기타(13.7%)로 일반고등학교생은 일반게임(40.1%), 머드게임(26.3%), 시뮬레이션게임(26.8%), 기타(6.8%)로 실업고등학교생은 일반게임(47%), 머드게임(30.8%), 시뮬레이션게임(14.8%), 기타(7.3%)로 나타났다. 따라서 중학생은 머드게임을 가장 많이 이용하는 것에 비해 고등학생은 일반게임을 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다($\chi^2=96.402$, $p<.001$). 지역규모별로는 대도시는 일반게임이, 중소도시는 머드게임이, 읍면지역은 일반게임을 이용한다는 응답이 가장 높게 나타났다. ($\chi^2=22.115$, $p<.001$)

③ 온라인게임 이용이유

게임을 이용하는 이유로는 크게 다섯가지 항목으로 나누어 조사하였다<부록2: 교차표Ⅱ-17>. ‘게임 자체가 재미있어서 이용한다’는

응답이 40.2%로 가장 높았으며, 그냥 심심해서 이용한다는 응답이 27.9%, 친구와 같이 이용할 수 있기 때문이라는 응답이 22.3%, 현실의 괴로움을 잊기 위해서가 4.7%, 성취감이나 자신감을 얻기 위해서라는 응답이 4.6%등으로 나타났다[그림 III-32].

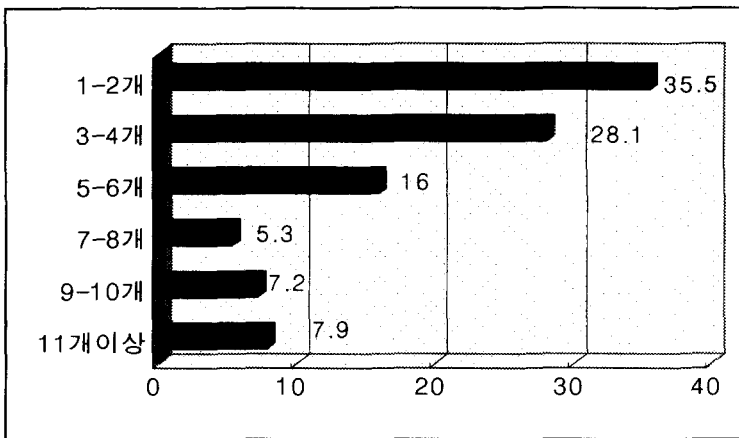


[그림 III-32] 온라인 게임 이용 이유

(2) 온라인 동아리

인터넷을 이용하는 청소년 중에서 온라인 동아리에 참여하는 청소년은 75.2%로 조사되었다. 배경변인별 이용율을 살펴보면<부록 2 : 교차표Ⅱ-13>, 성별로는 남학생(68.3%), 여학생(82.5%)로 여학생이 높은 이용율을 보였다($\chi^2=88.714$, $p<.001$). 교급별로는 중학생(72.1%), 일반고등학생(79.7%), 실업고등학생(75.2%)로 중학생보다는 고등학생의 이용율이 더 높게 나타났다($\chi^2=20.566$, $p<.001$). 지역규모별로는 대도시(77.5%), 중소도시(73.4%), 읍면지역(70.2%)로 도시규모가 클수록 참여율이 높은 것을 알 수 있다($\chi^2=14.941$, $p<.05$).

청소년들이 참여하는 인터넷 동아리 수는 평균 5.26개로 나타났으며, 1-2개의 동아리에 참여한다는 응답이 35.5%로 가장 높게 나타났다. 그 이외에도 3-4개(28.1%), 5-6개(16%), 7-8개(5.3%), 9-10개(7.2%), 11개이상(7.9%)로 각각 나타났다[그림 III-33].

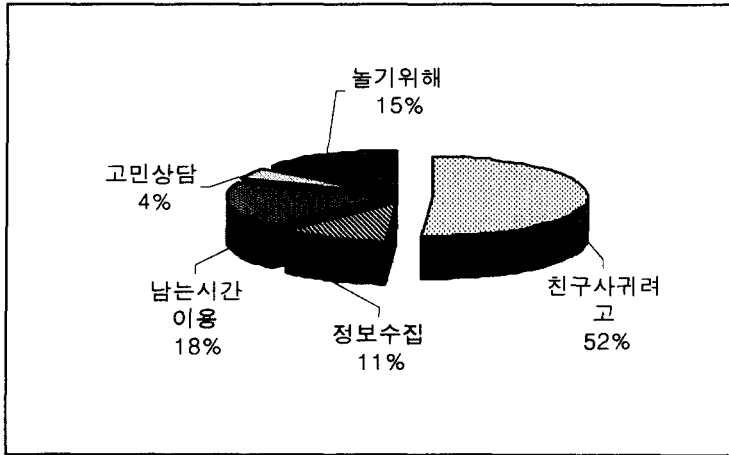


[그림 III-33] 참여하는 인터넷 동아리 수

(3) 채팅

인터넷 이용 청소년 중 채팅을 이용하고 있는 청소년은 63.1%로 조사되었다<부록 2 : 교차표Ⅱ-18>. 성별로는 큰 차이를 보이지 않았으며, 교급별이나 거주지역규모별로도 큰 차이를 보이지 않았다.

또한 채팅을 이용하는 이유를 알아본 결과<부록 2 : 교급별Ⅱ-19>, ‘친구를 사귀려고 한다’는 응답이 51.2%로 가장 높았으며, 그 외에도 ‘남는 시간을 보내기 위해’(18%), 놀기 위해(15%), 취미나 관심사와 관련된 이야기를 하기 위해(11%), 고민을 이야기하고 싶어서(4%)의 결과를 나타내었다[그림 III-34].



[그림 III-34] 채팅 이유

4) 온라인 쇼핑 이용

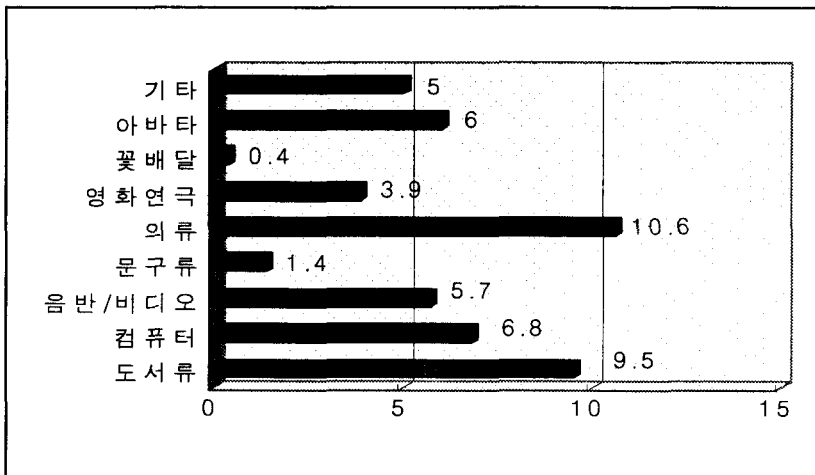
(1) 온라인 쇼핑 이용률 및 내용

2002년 1월부터 조사기간이었던 7월초까지 청소년 자신이 인터넷을 이용해 쇼핑을 한 경험을 조사한 결과, 인터넷 이용 청소년 중 30.6%의 청소년만이 이용경험이 있다고 응답하였고, 나머지 69.4%의 청소년은 경험이 없다고 응답하였다<부록 2 : 교차표Ⅱ-20>.

인터넷을 통한 쇼핑 경험이 있는 경우를 배경변인별로 살펴보면, 남학생(29.2%)보다는 여학생이(32.1%)($\chi^2=3.318$, $p>.05$) 더 높게 조사되었고, 교급별로는 중학생(26.7%), 일반고등학생(35.8%), 실업고등학생(31.9%)($\chi^2=25.260$, $p<.001$), 지역규모별로는 대도시(29.7%), 중소도시(31.7%), 읍면지역(30.7%)($\chi^2=1.458$, $p>.05$)로 나타났다. 따라서 온라인 쇼핑 이용률은 남학생보다는 여학생이, 중학생보다는 고등학생

이, 지역규모별로는 중소도시가 높은 것으로 나타났다.

또한 인터넷을 통한 쇼핑의 항목별 이용경험율을 보면[그림 III-35] 도서류(9.5%), 컴퓨터주변기기(6.8%), 음반이나 비디오테이프(5.7%), 팬시문구류(1.4%), 의류(10.6%), 영화연극(3.9%), 꽃배달(0.4%), 아바타등의 게임몰(6%), 기타(5%) 등으로 나타났다<부록 2 : 교차표II-21>

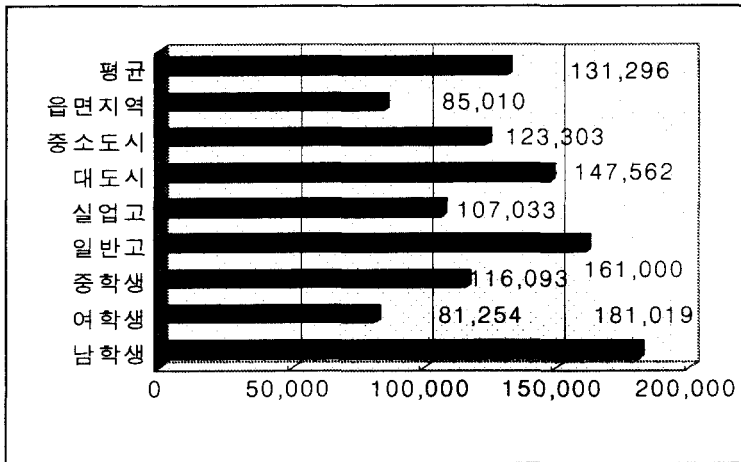


[그림 III-35] 인터넷쇼핑 항목별 이용율

(2) 온라인 쇼핑 비용

청소년들이 2002년 1월부터 7월초까지 인터넷 쇼핑의 비용으로 사용하는 금액은 평균 131,296원으로 조사되었다. 성별로는 남학생은 181,019원 여학생은 81,254원으로 남학생이 더 많이 지출하는 것으로 나타났다. 교급별로는 중학생은 116,093원, 일반고등학생은 161,000, 실업고등학생은 107,033원으로 중학생보다는 고등학생이 사용하는 비용이 더 높았고, 지역규모별로는 대도시는 147,562원, 중소도시는 123,303원, 읍면지역은 85,010원으로 지역규모가 클수록 이용비용이 높았다[그

림 III-36]

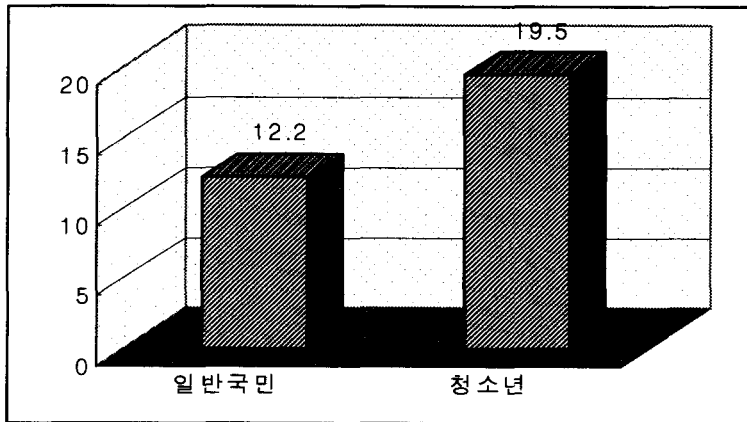


[그림 III-36] 인터넷쇼핑 비용 비교(원)

5) 인터넷 정보서비스 이용

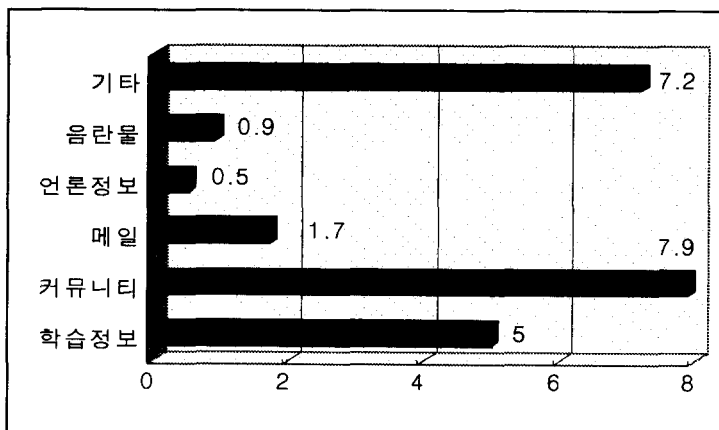
(1) 인터넷 정보서비스 이용률 및 내용

인터넷을 이용하는 청소년의 19.5%만 인터넷을 통해 제공되는 유료정보서비스를 이용한 경험이 있는 것으로 조사되었는데, 이러한 이용률은 일반국민 경험률 12.2%보다 높은 것이다[그림 III-37]. 인터넷을 통한 유료정보서비스의 이용경험률을 배경변인별로 볼 때, 인터넷 쇼핑과는 달리 성별에 따른 차이를 보이지는 않았다.



[그림 III-37] 인터넷 유료정보서비스 이용율

청소년들이 이용하는 구체적인 인터넷 정보서비스를 알아보기 위해 6가지 항목으로 나누어 이용한 경험이 있는가에 대해 조사하였는데[그림III-38], 학습정보 5.0%, 커뮤니티 제작서비스 7.9%, 메일이나 홈페이지서비스 1.7%, 신문이나 언론정보서비스 0.5%, 성인용 음란물 서비스는 0.9%, 기타는 7.2%로 나타났다<부록 2 : 교차표Ⅱ-23>

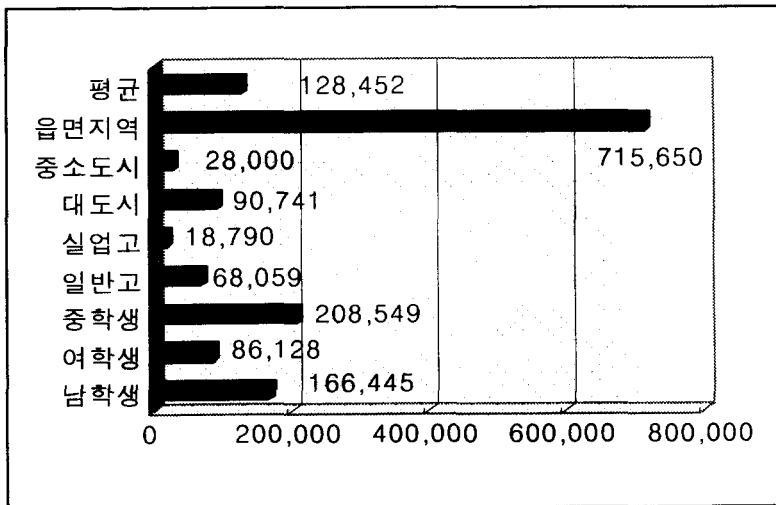


[그림 III-38] 인터넷 유료정보서비스 항목별 이용율

(2) 인터넷 정보서비스 비용

인터넷정보서비스 비용을 조사한 결과, 1회 평균 비용은 11,675원으로 나타났으며, 배경변인별로 볼 때 남자 청소년(13,159원)이 여자청소년(9,992원)보다 더 많은 비용을 지출하는 것으로 나타났다.

청소년들이 2002년 1월부터 7월초까지 인터넷정보서비스 비용으로 사용하는 평균 이용금액은 128,452원으로 조사되었으며, 청소년들이 이용하는 인터넷 정보서비스 비용은 평균 128,452원으로 성별로는 남학생(166,445원), 여학생(86,128원), 교급별로는 중학생(208,549), 일반고등학교(68,059원), 실업고(18,790원)로, 지역규모별로는 대도시(90,741원), 중소도시(28,000원), 읍면지역(715,650원)로 나타났다. 따라서 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이 그리고 읍면지역에서 정보서비스 비용이 더 높은 것으로 나타났다[그림 III-39].



[그림 III-39] 인터넷 유료정보서비스 이용비용 비교(원)

6) PC방 이용

(1) PC방 이용률 및 이용이유

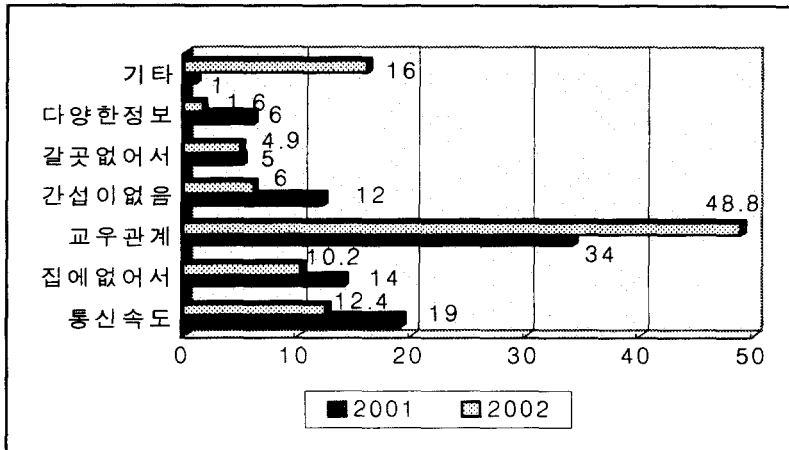
인터넷 이용경험이 있는 청소년의 PC방 이용률을 조사한 결과 평균 59.2%만이 PC방을 이용한 경험이 있는 것으로 조사되었는데, 이러한 이용률은 2001년의 조사결과인 72.0%보다 감소한 것이다<부록 2 : 교차표Ⅱ-24>. 이렇게 PC방 이용률이 낮아지고 있는 이유는 청소년들의 집에 인터넷의 보급률이 매우 높아졌기 때문이라고 추정할 수 있다. 또한 2001년 조사당시 PC방을 이용한 경험이 없는 경우, 앞으로 이용하겠다(35.9%)는 대답보다 이용하지 않겠다(64.1%)는 대답이 더 높게 나타난 것과 일맥상통한 것으로 볼 수 있다. 특히 향후 이용의사가 이처럼 낮았던 것은 대부분의 청소년이 가정에서 인터넷을 이용할 수 있기 때문이라고 볼 수 있지만, 한편으로는 PC방에 대한 사회적인 부정적 인식과도 관계가 있다고 보여진다.

성별로 분석한 결과 남학생은 66.5%, 여학생은 51.2%가 이용하고 있다고 대답하여 여학생에 비해 남학생의 이용률이 높은 것으로 나타났다. 교급별로 살펴보면 중학생의 PC방 이용경험 63.2%, 일반고등학교 51.4%, 실업고등학교는 61.7%로 중학생이 높은 이용률을 보였으며, 지역별로는 대도시는 59.6%, 중소도시는 60%, 읍면지역은 53.7%로 나타났다. 도시규모가 클수록 이용률이 높은 것을 알 수 있다.

PC방 이용 이유에 대한 조사결과<부록 2 : 교차표Ⅱ-26>, 친구들과 함께 이용할 수 있기 때문이라는 응답이 48.8%로 가장 높게 나타났으며, 기타가 16.0%, 통신속도 때문에 이용한다는 응답이 12.4%로 그 다음 순위를 나타내었다. 그 외의 답변들을 살펴보면, 집에서 이용불가능하기 때문에 이용한다는 응답이 10.2, 어른들의 간섭이 없어서 이용

한다는 응답이 6%, 갈 곳이 없어서가 5%, 다양한 정보접근이 2% 등으로 나타났다.

PC방을 이용하는 이유로 친구들과 인터넷을 이용할 수 있다는 대답이 가장 높게 나타난 것은 대부분의 청소년이 온라인 게임을 이용하는 이용목적과 밀접한 관계가 있으며, 그 외의 이유들 역시 인터넷을 이용한 여가시간의 활용이나 정보수집 등에서 알 수 있는 것처럼 PC방은 청소년들의 놀이공간의 장소라는 것을 알 수 있다. [그림 III-40]

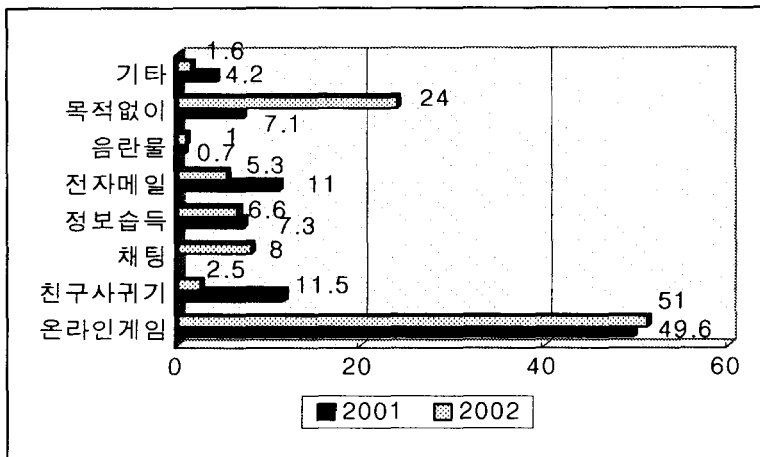


[그림 III-40] PC방 이용 이유

이러한 경향은 2001년과 비교할 때 유사한 성향을 보이고 있는데, 2001년에도 친구들과 인터넷을 이용할 수 있기 때문에 이용한다는 응답이 33.3%, 통신 속도가 빠르기 때문에 이용한다는 대답이 18.4%, 집에 컴퓨터가 없거나 인터넷을 이용할 수 없기 때문에 이용한다고 13.1% 등 이었다.

(2) PC방 이용목적과 시간

PC방을 이용하는 용도나 목적에 대한 응답결과는 ‘온라인 게임을 하기 위해 이용한다’는 응답이 51%로 가장 높았다. 그 외에도 ‘별다른 목적없이 이용한다’는 응답이 24.0%, 대화나 채팅이 8.0%, 학습정보습득이 6.6%, e-mail 송수신이 5.3%, 친구 사귀기가 2.5% 등의 순서로 나타났다. 이는 2001년 조사결과인 오락이나 게임을 하기 위해 사용한다(49.6%), 교우관계(11.5%), 전자우편(11%), 학습정보(7.3%), 목적없음(7.1%), 기타(4.2%), 음란물(0.7%)과 유사한 경향을 보이는 것이다<부록 2 : 교차표Ⅱ-25>. 2001년도와 비교했을 때 온라인 게임의 이용이 늘어났으며, 목적없이 그냥 이용한다는 응답이 7.1%에서 24%로 많은 증가는 보였다[그림Ⅲ-41].



[그림 Ⅲ-41] PC방 이용 목적

배경변인별로 살펴보면 남학생의 경우 ‘컴퓨터 게임을 하기 위해 이용한다’(74.7%)가 가장 높게 나타났으며, 여학생의 경우는 ‘별다른

목적없이 이용한다'(40.9%)는 응답이 가장 높게 나타나 성별 차이를 보였으며, 학교급별, 지역별로는 모두 컴퓨터 게임을 하기 위해 사용한다는 대답이 가장 높게 나타났다.

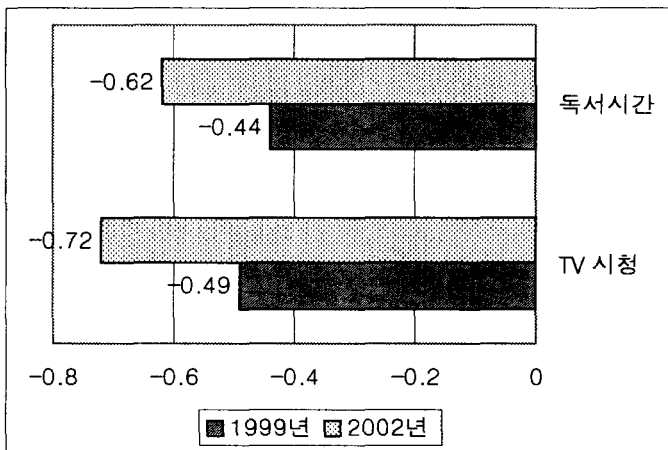
이 밖에 한달에 평균 몇번이나 PC방을 이용하는가에 대해 조사한 결과, 평균 9.94회 정도를 방문하는 것으로 나타나 2001년 5.48회보다 높아졌다. 또한 1회 방문시 평균 120.8분을 이용하고 있는 것으로 조사되어 2001년 105.9분보다 15분정도 더 오랫동안 이용하는 것으로 나타났다. 이러한 수치는 인터넷을 이용하는 청소년의 59.2%가 일주일에 157.42분, 1개월에 674.66분을 PC방에서 시간을 보내고 있으며, 청소년 중 PC방을 이용하는 수는 줄어들었으나 방문하는 청소년의 빈도와 시간은 길어졌다는 사실을 보여준다.

5. 인터넷 이용의 결과 및 영향

1) 일상생활의 변화

(1) 미디어 이용시간 변화

컴퓨터나 인터넷의 원하는 정보를 얻을 수 있는 매체로서의 성격을 지니고 있기 때문에 현재 이용하고 있는 매체의 대체적인 효과를 지닌다. 이 조사에서는 인터넷 이용에 따라 대표적인 매체인 TV시청과 독서시간 변화를 조사하였는데, 두가지 항목 모두 이용시간이 감소된 것으로 조사되었다. TV시청시간은 1999년의 경우 -0.49에서 2002년 -0.72로, 독서시간은 -0.44에서 -0.62로 급격히 감소한 경향을 보였다[그림 III-42].

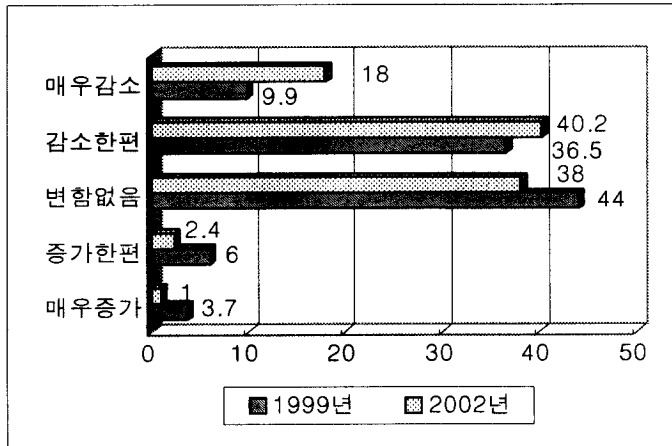


'2'(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다), '-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-42] 인터넷 이용에 따른 미디어 이용시간 변화

인터넷 이용에 따른 TV시청 시간의 변화에 대해서 ‘매우 감소하였다’고 응답한 학생들은 18.0%, 감소한 편은 40.2%, 변화없다는 38.0%, 증가한 편은 2.4%, 매우 증가는 1.0%로 나타났다. 따라서 과반수가 넘는 학생들이 인터넷을 사용한 후 TV 시청시간이 줄어들었다는 것을 알 수 있다.

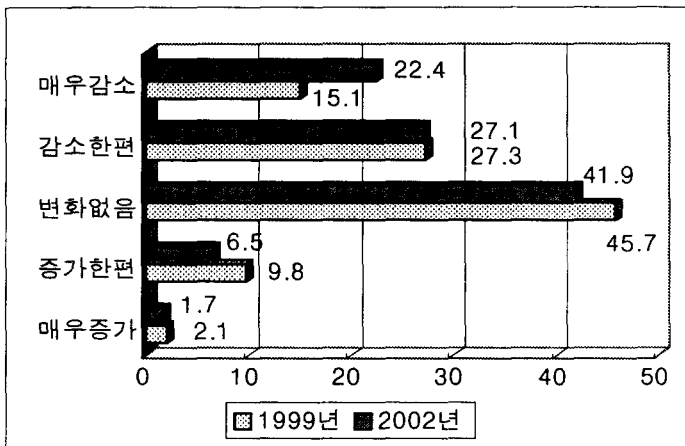
이러한 태도는 1999년과 비교하여 볼 때 ‘감소했다’는 응답은 1999년 46.4%에서 2002년 58.2%로 늘어났으며, ‘증가했다’는 응답은 9.7%에서 3.4%로 줄어들었다. 따라서 인터넷의 이용에 따라 TV 시청시간이 점차 줄어들었다는 것을 알 수 있다[그림 III-43].



[그림 III-43] TV 시청시간 변화

배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생보다는 여학생이 더 줄어들었다고 대답했으며, 교급별로는 중학생보다는 고등학생이, 지역규모별로는 도시규모가 작을수록 더 줄어든 것으로 나타났다<부록 2 :교차표 III-1>.

인터넷 사용 후 독서시간의 변화가 있었는지를 조사한 결과, ‘매우 증가하였다’는 응답은 1.74%, ‘증가한 편’은 6.5%, ‘변화없음’은 41.9%, 감소한 편은 27.1%, ‘매우 감소’는 22.4%로 나타나 대부분이 감소한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 1999년도와 비교했을 때, 감소했다는 응답은 42.4%에서 49.5%로 늘어났고, ‘증가했다’는 응답은 11.9%에서 8.2%로 줄어들었다. 따라서 인터넷의 이용에 따라 독서시간이 감소하고 있음을 알 수 있다[그림 III-44].

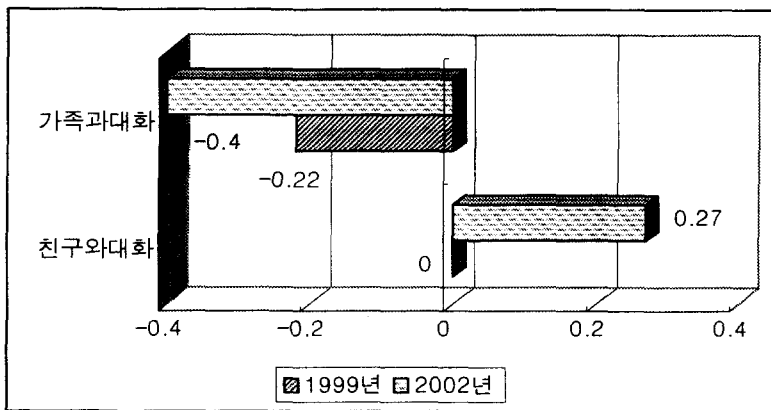


[그림 III-44] 독서시간 변화

배경변인별로 살펴보면 성별로는 남학생은 50.5%, 여학생은 48.6% 줄어들었다고 나타났으며, 교급별로는 중학생은 50%, 일반고는 48.9%, 실업고는 49.6%로, 지역별로는 대도시는 50.5%, 중소도시는 48.8%, 읍면지역은 47.8%로 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 도시 규모가 클수록 독서시간이 감소한 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 III-2>.

(2) 대화시간 변화

인터넷 이용에 따라 타인과의 대화시간 변화를 친구와의 대화시간과 가족과의 대화시간으로 구분하여 조사한 결과, 친구와의 대화시간은 늘어난 반면에 가족과의 대화시간은 감소한 것으로 조사되었다. 1999년과 비교할 때, 가족과의 대화시간은 1999년 -0.22에서 2002년 -0.40으로 단축되었고, 친구와의 대화시간은 1999년 0.0에서 2002년에는 0.27로 증가한 것으로 나타났다[그림 III-45].

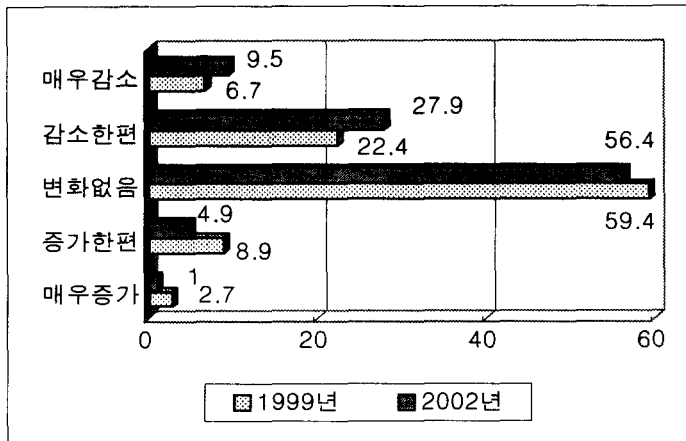


'2'(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다), '-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-45] 인터넷 이용에 따른 대화시간 변화

가족과의 대화시간이 인터넷사용 후 변화되었는지를 조사한 결과 '변화없다'는 응답이 56.4%로 가장 높게 나타났으며, 감소한 편은 27.9%, 매우감소는 9.5%로 나타났고, 증가한 편은 4.9%, 매우 증가는 9.5%로 나타났다. 변화없다는 응답이 가장 높게 나타났지만 감소했다고 응답한 응답자가 37.4%로 적지 않은 수치를 차지하고 있어, 여가시간 활용에 인터넷을 많이 사용함에 따라 가족과의 대화시간이 줄어들

고 있음을 확인할 수 있다. 이러한 가족간 대화시간의 변화를 1999년과 비교하여 보면, 전체적으로 줄어든 것을 확인할 수 있다[그림 III-46].



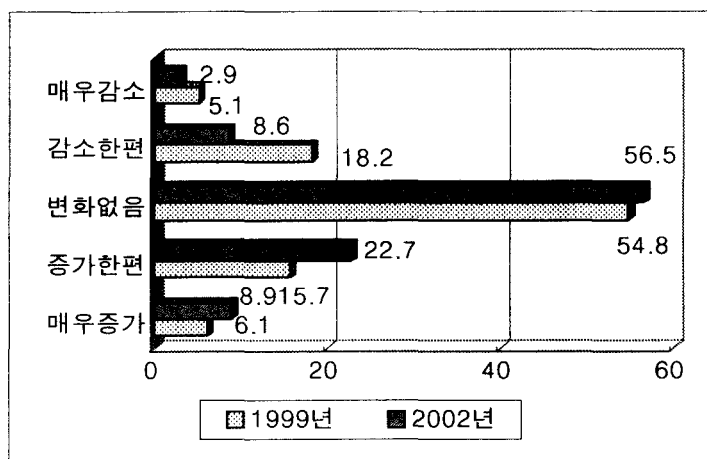
[그림 III-46] 가족과 대화시간 변화

가족과의 대화시간의 변화를 배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생보다는 여학생이, 교급별로는 고등학생보다는 중학생이, 지역별로는 규모가 클수록 줄어든 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표III-3>.

반면에 친구와의 대화시간의 변화를 조사한 결과를 살펴보면, 변화없다는 응답이 56.5%로 가장 높게 나타났으며, 증가한 편은 22.7%, 매우 증가하였다는 응답은 8.9%, 감소한 편은 8.6%, 매우감소는 2.9%로 나타나 전반적으로 증가한 것으로 나타났다.

친구와의 대화시간의 변화를 1999년과 비교하여 보면, 감소했다는 응답은 1999년 23.3%에서 2002년에는 11.5%로, 늘어났다는 대답은 21.8%에서 31.6%로 증가하였다. 따라서 인터넷의 이용에 따라 친구와의 대화시간은 더 늘어났음을 알 수 있다. 이러한 결과는 청소년들이 컴퓨터를 매개로 친구들과 함께 여가시간을 많이 보내는 것이 크게

작용한 것이라 볼 수 있다[그림 III-47].

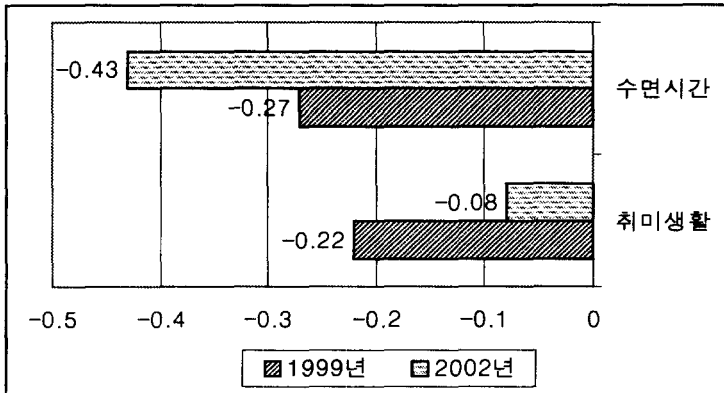


[그림 III-47] 친구와 대화시간 변화

친구와의 대화시간 변화를 배경변인별로 살펴보면, 성별로는 여학생보다는 남학생이, 교급별로는 고등학생보다는 중학생이, 지역규모별로는 도시규모가 클수록 대화시간이 늘어난 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 III-4>.

(3) 여가시간 변화

인터넷 이용에 따른 청소년의 취미시간과 휴식시간 변화를 조사한 결과 취미생활의 경우는 큰 변화가 없는 것으로 나타났다. 이를 1999년과 비교할 때, 취미생활시간은 -0.22에서 2002년 -0.08로 늘어났지만, 수면시간은 -0.27에서 -0.43으로 감소하였다[그림 III-48].



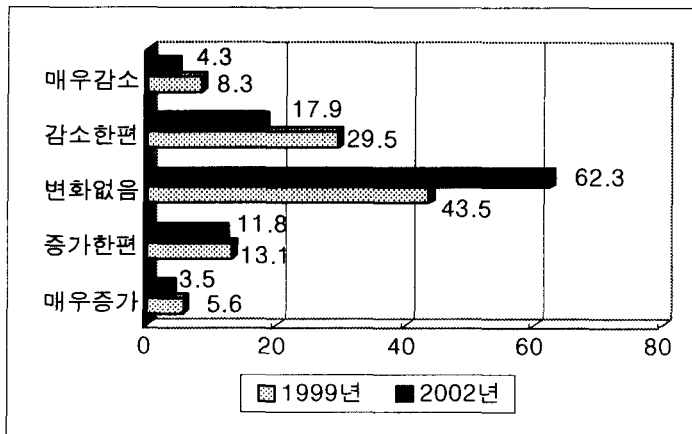
‘2’(많이 늘었다), ‘1’(늘었다), ‘0’(변화 없다), ‘-1’(줄었다), ‘-2’(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-48] 인터넷 이용에 따른 취미와 수면시간 변화

인터넷의 이용이 취미와 여가시간의 변화에 영향을 미쳤는지 조사한 결과 ‘변화없다’는 응답이 62.3%로 가장 높게 나타났으며, 감소한 편은 17.9%, 매우 감소는 4.3%, 증가한 편은 11.8%, 매우 증가한 편은 3.5%로 나타났다. 1999년 취미생활시간과 비교하여 보면, 감소했다는 응답은 37.8%에서 22.2%로 늘어났으며, 증가했다는 응답은 18.7%에서 14.8%로 줄어들었다. 변화없다는 응답은 43.5%에서 62.3%로 크게 증가하였다[그림 III-49]. 따라서 대부분의 청소년이 인터넷을 이용함에 따라 현실공간에서의 취미나 여가생활은 감소한 것으로 볼 수 있다.

취미나 여가생활의 변화를 배경변인별로 볼 때, 성별로는 남학생은 26.3%, 여학생은 17.8% 감소하였고 증가했다는 응답은 각각 15.2%로 나타났다. 따라서 여학생보다는 남학생이 취미와 여가시간이 더 감소한 것으로 나타났다. 교급별로는 중학생은 20.9%, 일반고등학생은 23%, 실업고등학생은 24.3%로 중학생보다는 고등학생이 더 감소한 것으로 나타났다. 지역규모별로는 대도시는 20.7%, 중소도시는 23.4%, 읍면지역은 25.5%로 지역규모가 작을수록 감소한 것을 알 수 있다. 따

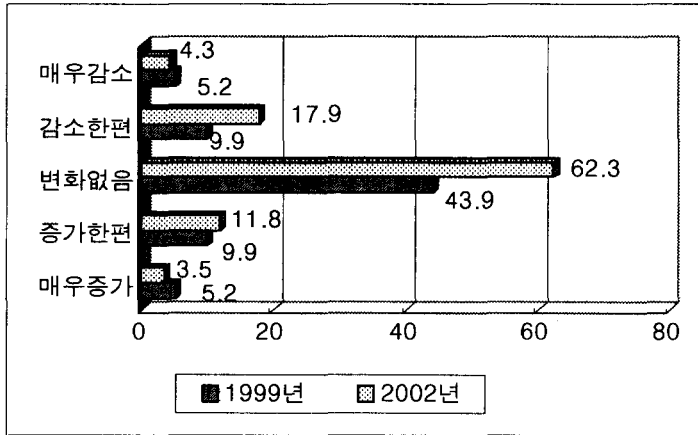
라서 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 작을수록 취미와 여가시간이 감소한 것으로 나타났다.<부록 2 : 교차표 III-6>



[그림 III-49] 취미/여가시간 변화

인터넷을 이용한 후 수면시간의 변화가 있었는지를 조사한 결과 변화없다는 응답이 54.4%로 가장 높게 나타났으며, 감소한 편은 32.9%, 매우 감소는 7.9%로, 증가한 편은 3.4%, 매우 증가는 1.1%로 나타났다. 감소했다는 응답이 50.8%로 과반수 이상을 차지하였으며 이러한 결과를 통해 인터넷 사용이 수면시간에 큰 영향을 미치고 있음을 유추할 수 있다.

수면시간의 변화를 1999년과 비교하여 보면, 감소하였다는 응답은 1999년도에는 15.1%, 2002년도는 22.2%로 증가하였으며, 증가한편이라고 응답한 청소년은 각각 15.1%, 15.3%로 나타났다. 변화없다는 응답은 43.9%에서 62.3%로 크게 증가하였다[그림 III-50].



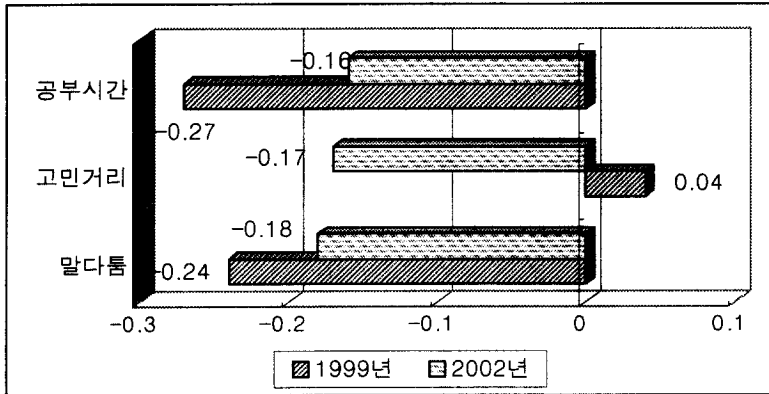
[그림 III-50] 수면시간 변화

2002년의 조사결과를 배경변인별로 볼 때, 성별로는 남학생은 42.8%, 여학생은 38.6%가 줄어들었다고 응답하였다. 교급별로 살펴보면 중학생은 32.5%, 일반고등학생은 37.8%, 실업고등학생은 50.6%가 줄어든 것으로 나타났다. 지역규모별로는 대도시는 38.7%, 중소도시는 42.3%, 읍면지역은 34.7%로 나타났다. 따라서 인터넷의 이용 후 수면시간의 변화는 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이, 중소도시 지역의 청소년들이 큰 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 III-5>.

(4) 기타 생활의 변화

이 밖에 인터넷 이용에 따른 생활의 변화를 살펴보기 위해 공부시간, 고민거리, 말다툼등이 어떻게 변화되었는가를 조사하였다.

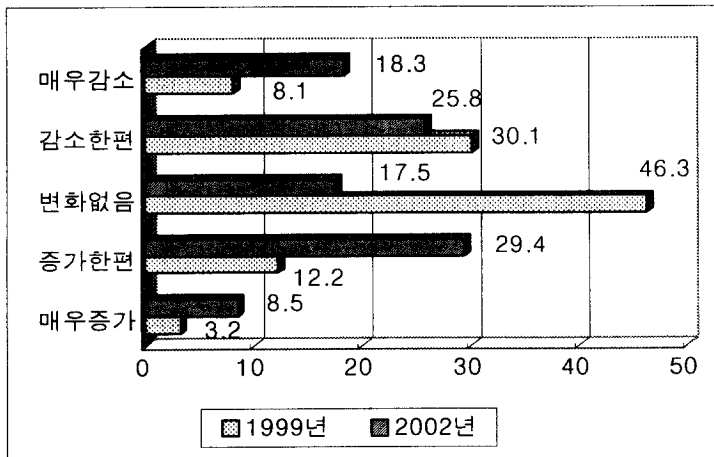
전체적으로 살펴보면 1999년과 비교할 때, 공부시간은 -0.27에서 -0.16으로 증가한 반면, 고민거리는 0.04에서 -0.17로 줄어들었고, 말다툼도 -0.24에서 -0.18로 감소하는 것으로 나타났다[그림 III-51].



2(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다), '-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-51] 인터넷 이용에 따른 기타 생활의 변화

인터넷 이용이 공부시간에 영향을 주었는지에 대한 조사결과 변화없다는 응답이 62.3%로 가장 높게 나타났고, 감소한 편은 17.9%로, 매우 감소는 4.3%이며 증가한 편은 11.8%, 매우 증가는 3.5%로 나타났다.

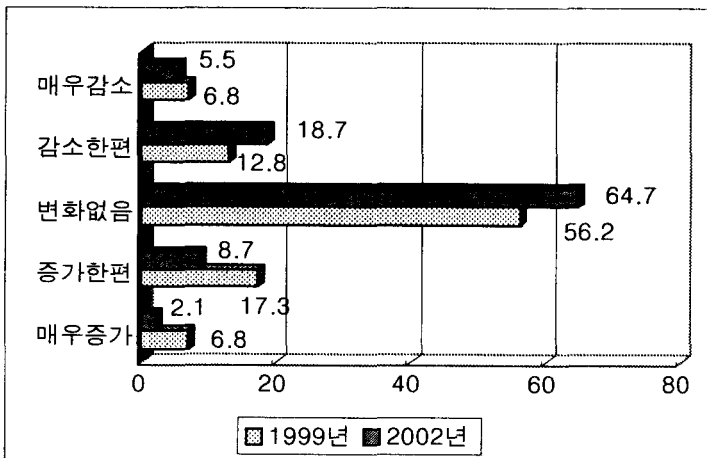


[그림 III-52] 공부시간 변화

공부시간의 변화를 1999년과 비교하여 보면, ‘감소했다’는 응답은 1999년도에는 38.2%에서 2002년에는 44.1%로 더 높게 나타났고, 증가했다는 응답은 1999년도에는 15.4%, 2002년도에는 37.9%로 변화없다는 응답은 각각 46.3%에서 17.5%로 줄어들었다. 따라서 인터넷 이용 후의 청소년의 공부시간 변화는 전체적으로 더 늘어난 것을 알 수 있다[그림 III-52].

배경변인별로 볼 때, 남학생은 감소했다는 응답이 52.4%, 여학생은 35.1%, 증가했다는 응답은 남학생이 21.6%, 여학생은 55.4%로 남학생보다 여학생의 공부시간의 증가가 두드러진 것을 알 수 있다<부록 2 : 교차표 III-7>.

인터넷 이용이 청소년의 고민에 어떠한 영향을 미치고 있는지에 대한조사결과 변화없다고 응답한 학생은 64.7%로 가장 높게 나타났으며, 감소한 편은 18.7%, 매우 감소는 5.5%로 증가한 편의 8.7%, 매우 증가의 2.1%보다 높게 나타났다. 고민거리의 변화를 1999년과 비교하여 보면, 1999년도에 비해 고민거리의 증가비율은 감소한 것을 알 수 있다[그림 III-53].

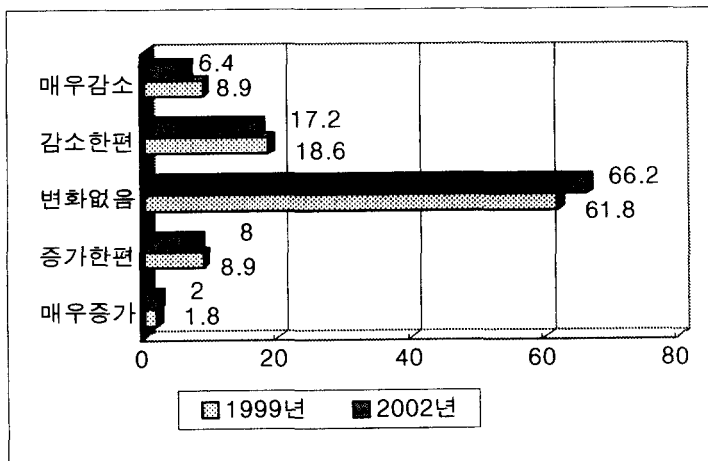


[그림 III-53] 고민거리 변화

고민거리의 변화를 배경변인별로 볼 때, 성별로는 여학생보다는 남학생이, 교급별로는 고등학생보다는 중학생이, 지역규모별로는 지역 규모가 작을수록 비율이 고민거리의 변화가 적게 변화된 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 III-8>.

인터넷의 사용이 청소년의 말다툼 변화에 얼마나 영향을 미치고 있는가를 조사한 결과, '변화없다'는 대답이 66.2%로 가장 높게 나타났고, 감소한 편은 17.2%, 매우 감소는 6.4%로 증가한편과 매우증가 했다는 응답보다 높게 나타났다. 따라서 인터넷의 사용이 청소년의 우울감의 변화에 부정적인 영향보다는 긍정적인 영향을 미치고 있음을 유추할 수 있다.

청소년의 말다툼의 변화추세를 1999년과 비교하여 보면, 감소율은 1999년도에는 27.5%였으나 2002년도에는 24.2%로 약간 줄어들었으며, 증가율은 1999년도에는 10.7%, 2002년도에는 10.8%로 비슷한 양상을 나타내었다[그림 III-54].



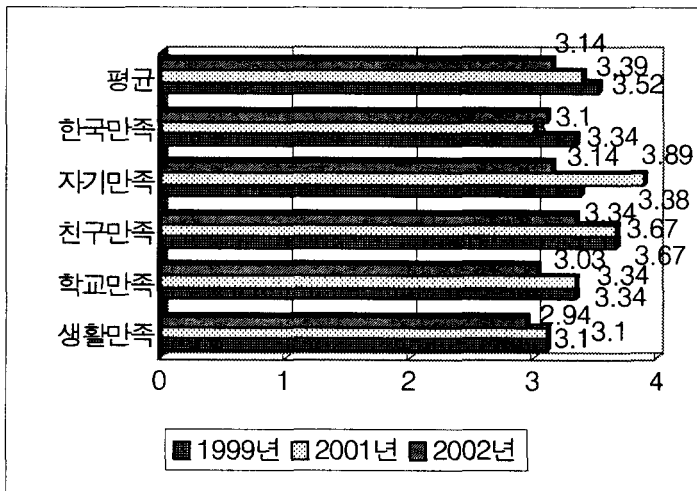
[그림 III-54] 말다툼의 변화

배경변인별로 볼 때, 성별로는 여학생보다 남학생의 말다툼 비율이 더 줄었으며, 교급별로 고등학생보다 중학생이, 지역규모별로는 지역규모가 작을수록 더 많이 줄어든 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 III-9>.

2) 생활만족도의 변화

(1) 만족도 변화 경향

청소년의 인터넷 이용율에 따른 청소년의 만족도 변화를 5점척도로 분석하면 가족생활은 2.94, 학교생활만족도는 3.03, 친구관계 만족도는 3.34, 취미생활의 만족도는 3.43, 자기자신에 대한 자긍심은 3.14, 한국사회에 대한 만족도는 3.10, 일상생활 전반의 만족도는 3.14 정도로 변화되고 있음을 알 수 있다[그림 III-55].



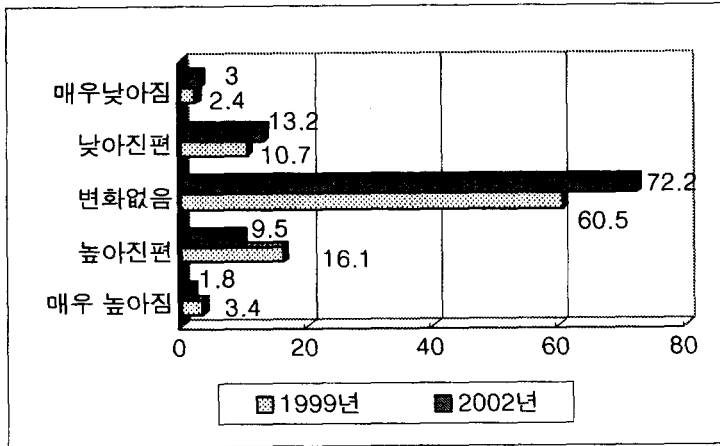
'1'(매우감소), '2'(감소한 편), '3'(변화없음), '4'(증가한 편), '5'(매우 증가)로
재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5
[그림 III-55] 인터넷 이용에 따른 생활 만족도 변화

이를 1999년과 2001년, 2002년 동안의 변화를 살펴보면, 일상적인 생활만족도가 전반적으로 감소하였음을 알 수 있다. 인터넷이 청소년의 일상생활에 크게 영향을 미치고 있다는 일반적인 예상과 달리 현실적인 만족도에서는 오히려 그 정도가 점차적으로 줄어들고 있는 것이다.

이처럼 인터넷이용에도 불구하고 만족도가 낮아지는 이유는 제도화되어 있는 입시제도나 학교생활과 같은 현실적인 삶을 제약하는 현실세계의 사회구조가 전혀 변화되고 있지 않은 것에서 1차적 이유를 찾을 수 있다. 따라서 청소년의 일상적인 삶 자체는 인터넷이라는 새로운 공간보다는 현실적 삶에 의해 더 많은 영향을 받고 있다는 점을 보여준다. 만약 이러한 상황이 지속된다면, 청소년에게 인터넷이라는 가상공간을 새로운 가능성의 공간이 아니라 현실적 삶의 피난처로 이용하게 될 것이고, 가상공간에서의 시간이 길어지면 길어질수록 현실적 삶의 만족도는 높아지기 어려울 것이다.

(2) 가족과 학교생활 만족도

인터넷이용에 따른 가족생활에 대한 만족도는 '변화없다'는 응답이 72.2%로 가장 높게 나타났으며, 감소한편은 13.2%, 매우 감소는 3%로, 증가한 편은 9.5%, 매우 증가는 1.8%의 결과를 나타내었다. 가족생활의 만족도 변화를 1999년과 비교하여 보면, 변화없다는 응답이 60.5%에서 72.2%로 늘어났고, 낮아졌다는 응답은 13.1%에서 16.5%로 증가하였으며, 높아졌다는 응답은 19.5%에서 11.3%로 감소하였다[그림 III-56].



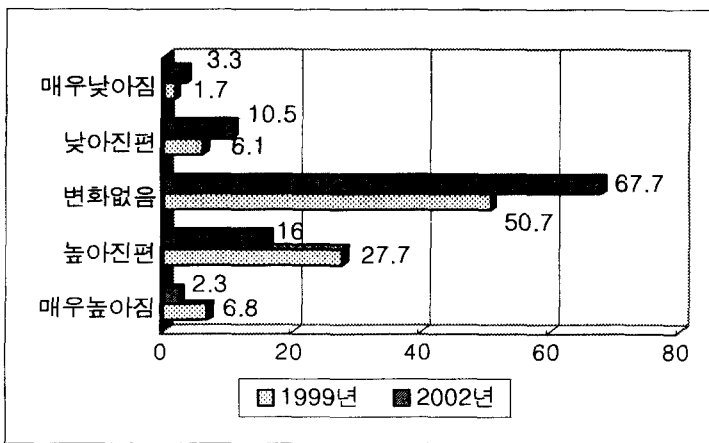
[그림 III-56] 가족생활 만족도 변화

가족생활 변화를 청소년의 배경변인별로 볼 때, 성별로는 남학생은 17.7%, 여학생은 14.5%가 줄어들었다고 대답하였고, 교급별로는 중학생은 17.1%, 일반고등학생은 13.5%, 실업고등학생은 18.3%가 줄어들었다고 대답하였다. 지역규모별로는 대도시는 16.6%, 중소도시는 13.5%, 읍면지역은 17.1%로 나타났다. 따라서 가족생활만족도는 증가했다는 응답보다는 줄어들었다는 응답이 더 높게 나타났으며, 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 지역규모가 작을수록 감소한 것으로 나타났다<부록 2 :교차표 III-10>.

또한 학교생활 만족도 조사결과, 변화없다는 응답이 67.7%로 가장 높게 나타났으며, 매우 낮아짐은 3.3%, 낮아진 편은 10.5%, 높아진 편은 16%, 매우 높아짐은 2.3%로 나타났다. 따라서 낮아졌다는 응답의 13.8%보다 높아졌다는 18.3%보다 낮은 것으로 나타났다. 따라서 학교생활 만족도는 낮아졌다는 응답보다는 높아졌다는 응답이 더 높은 것을 알 수 있다.

학교생활 만족도 변화를 1999년과 비교하여 보면, 1999년도에는

낮아졌다는 응답이 7.8%였으나 2002년도에는 13.8%로 증가하였으며, 높아졌다는 응답은 1999년도에는 34.5%, 2002년도에는 18.3%로 감소하였다. 따라서 인터넷 이용 후 학교생활만족도의 변화는 점차적으로 감소한 것으로 나타났다[그림 III-57].



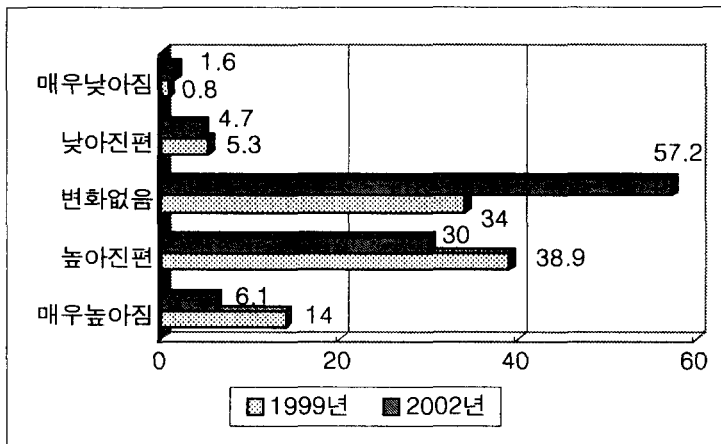
[그림 III-57] 학교생활 만족도 변화

배경변인별로 볼 때, 성별로는 높아졌다는 응답은 남학생은 18.7%, 여학생은 17.7%로 나타났다. 따라서 여학생보다는 남학생이 학교생활만족도가 더 높은 것을 알 수 있다. 교급별로 살펴보면 중학생은 21.6%, 일반고등학생은 15%, 실업고등학생은 15%가 높아졌다고 응답하였다. 교급별로는 고등학생보다 중학생이 학교생활만족도가 높은 것으로 나타났으며, 지역규모별로는 대도시는 19.3%, 중소도시는 17.7%, 읍면지역은 14.9%로 지역규모가 클수록 학교생활의 만족도가 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 III-11>.

(3) 친구관계와 취미생활 만족도

친구관계 만족도의 변화에 대한 조사결과, 변화없다는 응답이 가장 높게 나타났으며, 높아진 편은 30%, 매우 높아짐은 6.1%, 낮아진 편은 4.7%, 매우 낮아짐은 1.6%로 나타나 낮아졌다는 응답보다는 높아졌다는 응답이 더 높게 나타났다. 이러한 결과는 청소년들이 인터넷을 통해 여가시간을 많이 활용하기 때문인 것으로 추측 할 수 있다.

친구관계 만족도 변화를 1999년과 비교하여 보면, 변화없다는 항목이 가장 많이 증가하였으며, 낮아졌다는 응답은 1999년도에는 6.1%, 2002년도에는 6.3%로 약간의 증가를 보였으며, 높아졌다는 응답은 1999년도에는 52.9%에서 2002년도에는 36.1%의 감소를 보였다[그림 III-58].

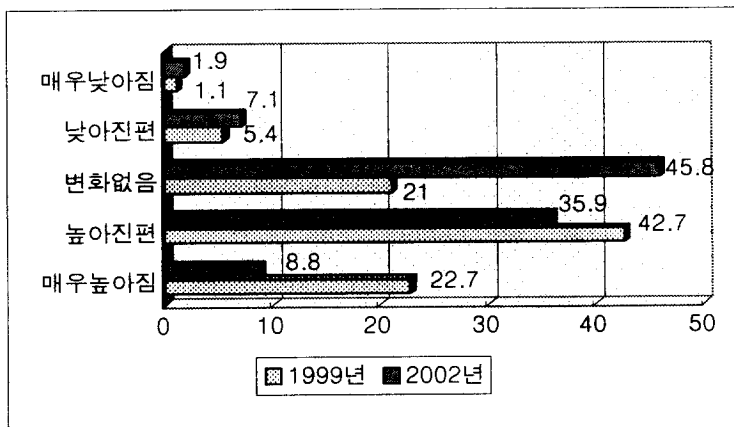


[그림 III-58] 친구관계 만족도 변화

배경변인별로 살펴보면 성별로는 남학생은 36.7%, 여학생은 36.4%가 높아졌다고 응답하였으며, 교급별로는 중학생은 39.7%, 일반고등학생은 33.1%, 실업고등학생은 31.2%로 높아졌다는 응답을 보였

다. 지역규모별로는 대도시는 36.3%, 중소도시는 35.8%, 읍면지역은 36.8%로 높아졌다는 결과를 보였다. 따라서 성별, 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았으나 교급별로는 고등학생보다는 중학생이 친구관계의 만족도가 더 높은 것을 알 수 있다<부록 2 : 교차표 III-12>.

취미생활 만족도 변화에 대한 조사결과, 변화없다는 대답이 45.8%로 가장 높게 나타났으나 높아진 편은 35.9%, 매우 높아진 편은 8.8%로 감소했다는 응답보다 높아졌다는 응답이 높게 나타났다. 1999년도의 조사와 비교하여 보면, 증가하였다는 응답이 1999년도에는 65.4%였으나 2002년도에는 44.7%로 줄어들었으며, 변화없다는 응답이 1999년도에는 21%에서 2002년도에는 45.8%로 늘어났다. 줄어들었다는 응답은 각각 6.5%, 9%로 증가추세를 보였다[그림 III-59].



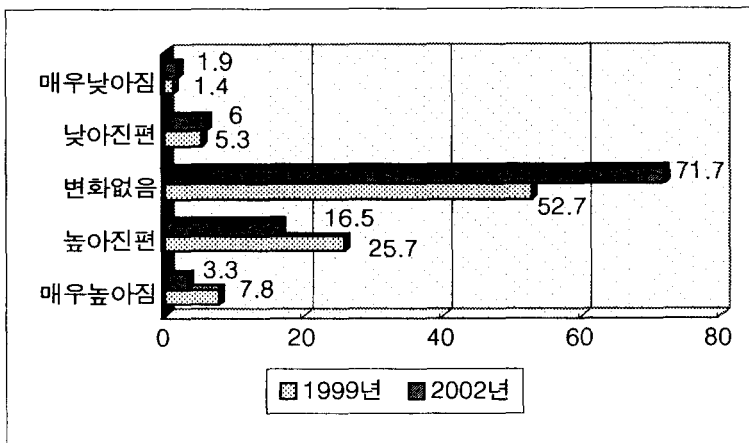
[그림 III-59] 취미생활과 일상적 관심사 만족도 변화

배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생은 40.7%, 여학생은 48.9%로 증가하였다고 대답하였다. 교급별로는 중학생은 41.4%, 일반 고등학생은 50.6%, 실업고등학생은 43% 증가하였다고 대답하였다. 지

역규모별로는 대도시는 44.2%, 중소도시는 45.4%, 읍면지역은 43.4%로 나타났다. 따라서 취미생활과 일상적 관심사에 대한 만족도는 남학생보다는 여학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 큰 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 III-13>

(4) 자기 자신과 한국사회에 대한 만족도

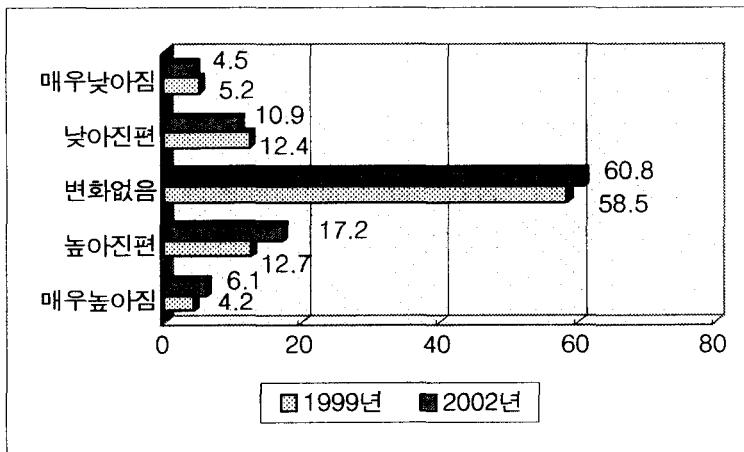
자기 자신에 대한 만족도의 변화에 대한 조사결과, 변화없다는 응답이 71.7%로 가장 높게 나타났고, 낮아졌다는 응답 7.9%보다 높아졌다는 19.8%의 응답이 더 높았다. 이를 1999년과 비교하여 보면, 변화없다는 항목은 1999년도의 52.7%에서 2002년도에는 71.7%로 증가하였고, 높아졌다는 항목은 33.5%에서 19.8%로 줄어든 것으로 나타났다. 따라서 인터넷 이용 후 자기 자신에 대한 만족도는 1999년도에 비해 높아졌다는 응답은 줄어든 것으로 나타났다[그림 III-60].



[그림 III-60] 자기 자신에 대한 만족도 변화

자기자신에 대한 만족도의 변화를 배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생은 21.5%, 여학생은 18.2% 높아졌다고 응답하였고, 교급별로는 중학생은 18.8%, 일반고등학생은 22.8%, 실업고등학생은 17.5%가 높아졌다는 결과를 나타내었다. 지역규모별로는 대도시는 17.5%, 중소도시는 21.1%, 읍면지역은 18.3%가 높아졌다고 응답하였다. 따라서 인터넷 이용 후 자기자신에 대한 만족도는 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모별로는 중소도시 지역이 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 Ⅲ-14>.

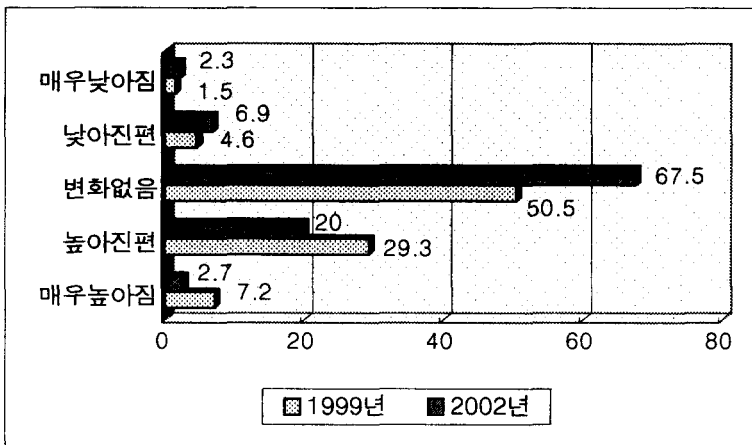
한국사회에 대한 만족도 변화에 대한 조사결과, 변화없다는 응답이 60.8%로 가장 높게 나타났고, 높아졌다는 응답이 23.3%, 낮아졌다는 응답 15.4%보다 높은 비율을 나타내었다. 이를 1999년과 비교하여 보면, 높아졌다는 응답은 16.9%에서 23.3%로 늘어났고 줄어들었다는 응답은 17.6%에서 15.4%로 줄어들었다[그림 Ⅲ-61].



[그림 Ⅲ-61] 한국사회에 대한 만족도 변화

배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생은 23.7%, 여학생은 22.9%가 높아졌다고 응답하였으며, 교급별로는 중학생은 25.4%, 일반 고등학생은 21.8%, 실업고등학생은 23.1%으로 높아졌다고 응답하였다. 지역규모별로는 대도시는 23.2%, 중소도시는 23.1%, 읍면지역은 23.9%로 나타났다. 따라서 한국사회에 대한 만족도는 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았지만, 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이 높다고 느끼는 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 III-15>.

일상생활 전반에 대한 만족도 변화에 대한 조사결과, 변화없다는 응답이 67.5%로 가장 높게 나타났으며, 높아졌다는 응답은 22.7%, 낮아졌다는 응답은 9.2%로 나타났다. 일상생활 전반에 대한 만족도 변화를 1999년과 비교하여 보면, 높아졌다는 응답이 36.5%에서 22.7%로 줄어들었으며, 낮아졌다는 응답은 6.1%에서 9.2%로 늘어났다[그림 III-62].



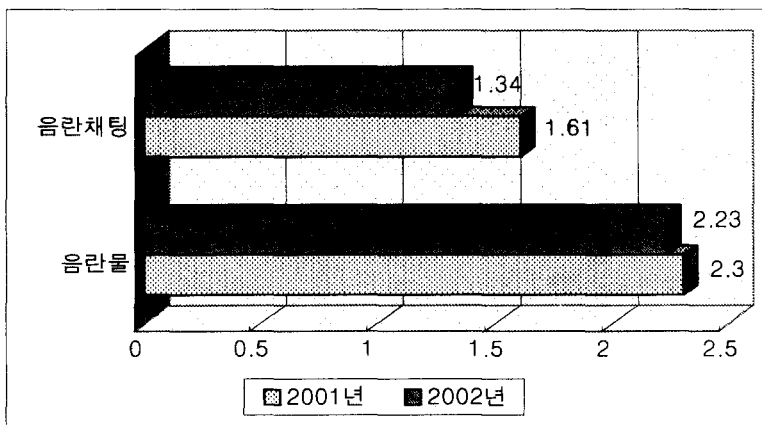
[그림 III-62] 일상생활 전반에 대한 만족도 변화

배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생은 23.1%, 여학생은 22.4%가 높아졌다고 응답하였으며, 교급별로는 중학생은 21.7%, 일반 고등학생은 24.4%, 실업고등학생은 22.6%로 높아졌다고 응답하였다. 지역규모별로는 대도시는 21.1%, 중소도시는 24.2%, 읍면지역은 25.5%로 높아졌다고 응답하였다. 따라서 일상생활전반에 대한 만족도는 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 적을수록 만족도가 높아졌다고 응답하였다<부록 2 : 교차표 III-16>.

3) 불건전 정보이용 및 피해경험

(1) 불건전 정보이용

청소년의 불건전한 인터넷 서비스 이용을 분석하기 위해 음란채팅, 음란물 접촉 등 두개의 항목으로 나누어 조사하였다.

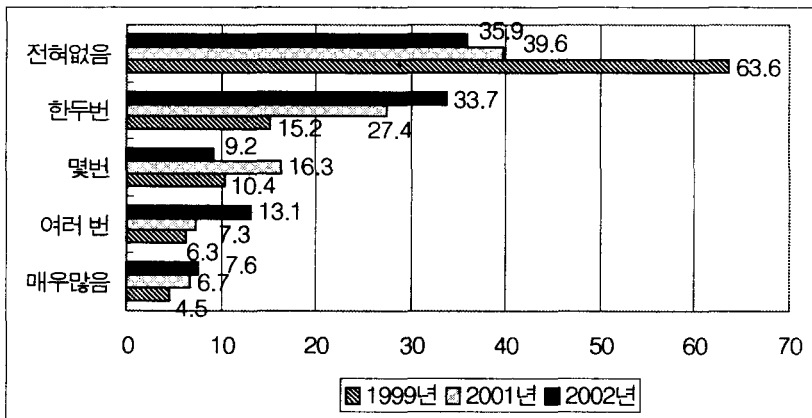


‘1’(전혀 없음), ‘2’(한두번), ‘3’(몇번), ‘4’(여러번), ‘5’(매우 자주)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-63] 불건전한 인터넷 서비스 이용

2002년 음란물 접촉정도를 5점 척도로 분석한 결과, 음란채팅은 1.34, 음란물 접촉은 2.23으로 조사되어, 2001년 조사결과 2.3과 1.61보다 약간 감소한 것으로 나타났다[그림 III-63].

음란물 접촉정도에 대해 조사결과를 구체적으로 살펴보면, ‘전혀없음’의 대답은 1999년 이후 급속히 감소한 것으로 나타났으며, 한두번 접촉했다는 응답은 점차적으로 늘어난 것으로 나타났다. 여러번 접촉했다는 응답은 1999년도에 6.3%에서 2001년도에는 7.3%, 2002년도에는 13.1%로 늘어난 것을 알 수 있다. 또한 매우 많다는 응답도 1999년도에는 4.5%에서 2001년도에는 6.7%, 2002년도에는 7.6%로 해마다 음란물에 접촉하는 청소년들이 늘어나는 것을 알 수 있다[그림 III-64].

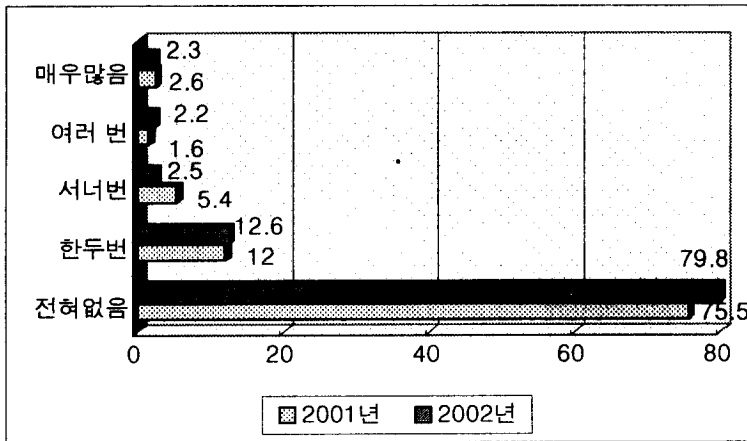


[그림 III-64] 음란물 접촉율

음란물 접촉의 경우 남학생이 압도적으로 많이 이용하고 있는 것으로 조사되었고, 교급별로는 고등학생이, 거주지역별로는 대도시의 청소년이 더 많이 접촉하는 것으로 조사되었다<부록 2 : 교차표 II-29>.

인터넷을 이용에 따른 음란채팅 참여 여부에 대해 조사한 결과, 대부분의 응답자들은 경험이 없는 것으로 나타났다. ‘전혀 없다’는 응답이 79.8%, 한두번이 12.6%, 서너번은 2.5%, 여러번 이용했다는 응답은 2.2%, 매우 많다는 응답은 2.3%로 나타났다.

이를 2001년과 비교하여 보면, ‘전혀없다’는 응답이 75.5%에서 79.8%로 늘어났으며, 한두번은 12%에서 12.6%, 서너번은 5.4%에서 2.5%, 여러번은 1.6%에서 2.2%, 매우 많음은 2.6%에서 2.3%로의 변화를 나타내었다[그림 III-65].



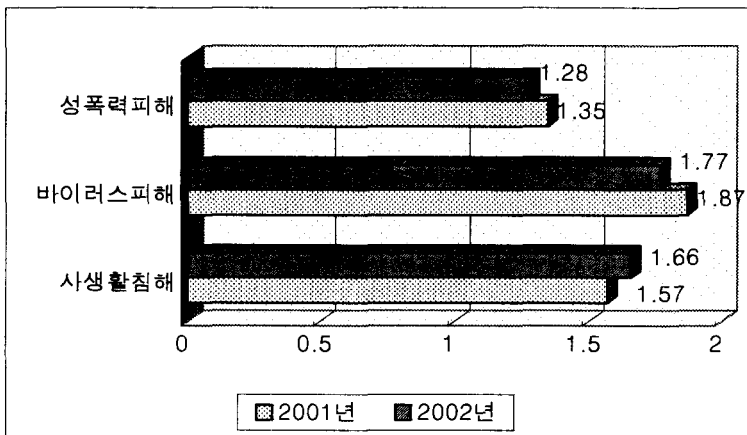
[그림 III-65] 음란채팅 이용율

배경변인별로 살펴보면, 성별로는 여학생보다는 남학생이, 교급별로는 중학생보다는 고등학생이, 지역규모별로는 도시규모가 클수록 음란채팅 경험이 높게 나타났다<부록 2 : 교차표 II-30>.

(2) 인터넷을 통한 피해경험

청소년들의 인터넷 이용시간이 점차 늘어남에 따라 자신의 의도와는 상관없이 피해를 입을 가능성이 높아지고 있다. 이를 좀더 구체적으로 살펴보기 위해 성폭력 피해, 바이러스피해, 사생활침해, 언어폭력 피해 등으로 나누어 조사하였다.

각 항목을 5점척도로 분석한 결과, 성폭력 피해는 1.28, 바이러스 감염피해는 1.77, 개인정보유출에 의한 사생활 침해피해는 1.66으로 피해결과가 나타났다. 이러한 수치는 2001년 바이러스 피해 1.87, 사생활 침해가 1.57, 성폭력이 1.35와 비교할 때 성폭력이나 바이러스로 인한 피해는 줄어들었으나 사생활침해는 늘어난 것이다. 이러한 경향은 청소년들의 인터넷 이용시간이 늘어나면서 개인정보유출가능성이 매우 높아진 때문인 것으로 추정할 수 있다[그림 III-66].

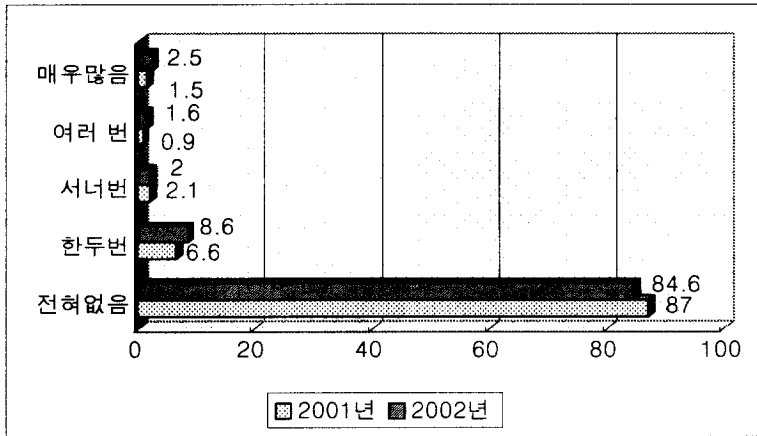


'1'(전혀 없음), '2'(한두번), '3'(몇번), '4'(여러번), '5'(매우 자주)로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-66] 인터넷을 통한 피해

인터넷 성폭력을 경험여부에 대한 조사결과 84.6%가 전혀 없다고

응답하였으며, 한두번은 8.6%, 서너번은 2%, 여러번은 1.6%, 매우 많다는 응답자는 2.5%로 인터넷 성폭력을 경험했다는 응답자가 적은 것을 알 수 있다. 성폭력 피해경험을 2001년과 비교하여 보면, 약간의 차이를 보이고 있으나 피해경험은 전체적으로 늘어난 것을 알 수 있다 [그림 III-67].

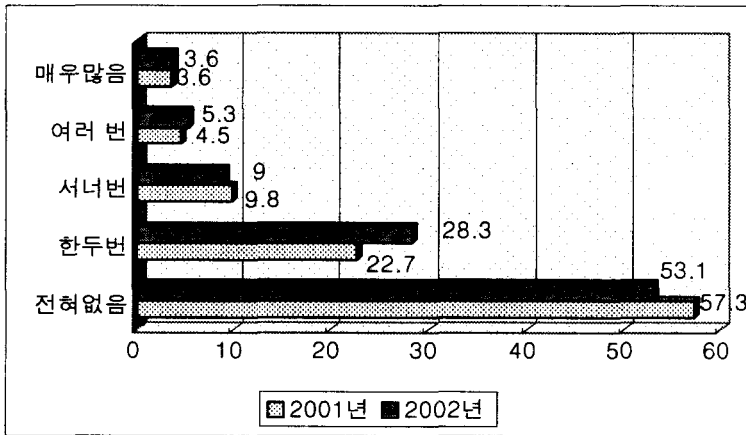


[그림 III-67] 성폭력 피해

성폭력 피해경험을 청소년의 배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생보다 여학생이, 교급별로는 중학생보다는 고등학생이, 지역규모별로는 도시규모가 작을수록 피해경험이 큰 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-34>.

인터넷을 사용하면서 바이러스의 피해를 겪었는지에 대한 조사결과 전혀없다는 응답자가 53.1%로 가장 높았으며, 한두번은 28.3%, 서너번은 9%, 여러번은 5.3%, 매우 많다는 응답자는 3.6%로 나타났다. 바이러스 감염 피해경험을 2001년과 비교하여 보면, 전혀없다는 응답보다 경험이 있다는 응답결과가 더 높은 것으로 나타났다[그림 III

-68].

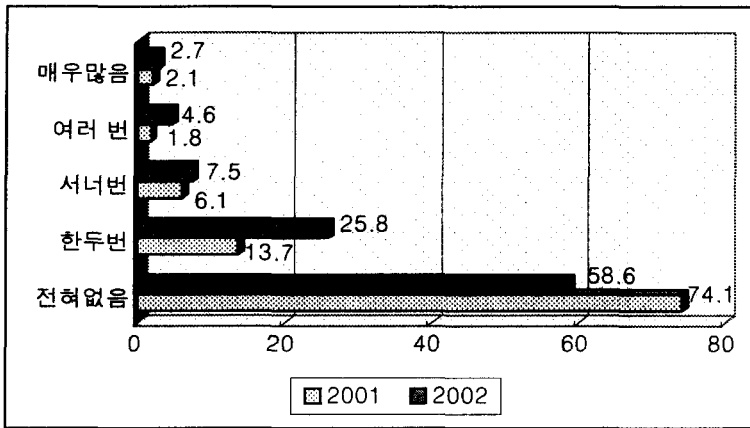


[그림 III-68] 바이러스 피해

바이러스에 의한 피해경험을 청소년의 배경변인별로 볼 때, 성별로는 여학생보다는 남학생이, 교급별로는 중학생보다는 고등학생이, 지역규모별로는 도시규모가 큰 지역일수록 피해경험이 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-33>.

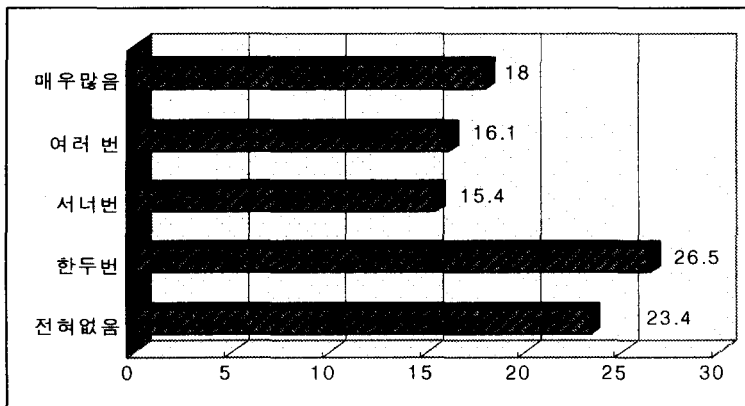
인터넷을 이용하면서 자신의 개인정보유출 피해를 경험했는지에 대해 조사한 결과 58.6%라는 과반수 이상이 그런 경험이 전혀 없다고 응답하였으며, 한두번 경험했다는 응답자는 25.8%, 서너번은 7.5%, 여러번 경험했다는 응답자는 4.6%, 매우 많다는 응답자는 2.7%의 결과를 나타내었다. 개인정보유출에 의한 사생활침해 피해경험을 2001년과 비교하여 보면 사생활침해 경험이 매우 크게 증가한 것으로 나타났다 [그림 III-69]. 개인정보 유출피해에 대한 청소년 배경변인별 특징을 살펴보면, 성별로는 남학생과 여학생의 개인정보유출경험은 유사한 결과는 보였으며, 교급별로는 중학생보다는 고등학생이, 지역규모별로는

지역 규모가 클수록 개인정보유출경험이 많은 것으로 나타났다. <부록 2 : 교차표 II-32>



[그림 III-69] 개인정보 유출 피해

인터넷을 이용하면서 언어폭력을 경험했는지에 대한 조사결과 대부분의 응답자가 경험을 한 것으로 나타났다. 전혀 없다는 응답자는 23.4%인데 반해 한두번 경험했다는 응답자는 26.5%, 서너번은 15.4%, 여러번은 16.1%, 매우 많다는 응답자는 18%로 과반수 이상이 언어폭력을 경험했음을 알 수 있다[그림 III-70].



[그림 III-70] 언어폭력 피해

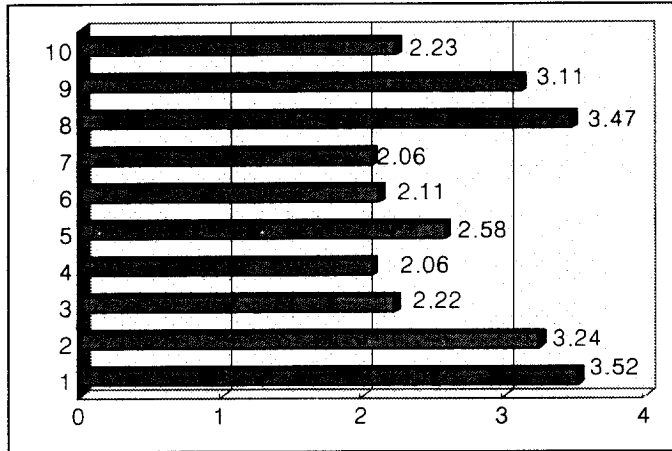
4) 인터넷 중독증

우리나라는 전 세계에서 유례를 찾아보기 어려울 정도로 급속한 인터넷 확산과 사회적 변화를 경험했다. 이렇게 급격하게 확산된 인터넷은 우리에게 시·공간의 제약을 받지 않는 저렴하고 즉각적인 의사소통 수단을 제공하고, 사이버공간이라고 불리우는 새로운 가상공간을 제공함으로써 생활방식과 사고방식에 크게 영향을 미치고 있다.

인터넷의 보급으로 인한 긍정적인 부분들도 많지만 예전에는 경험하지 못했던 부작용도 함께 경험하게 되었다. 그 중 대표적인 현상이 ‘인터넷 중독’(On-line addition)이다. 특히 청소년들의 인터넷 이용시간이 점차 증가하고 있는 현 시점에서 나타나는 인터넷 중독 증상은 심각하다고 볼 수 있다. 따라서 일반적으로 인터넷중독증을 측정하는 20개 문항 중에서 청소년과 밀접한 관련이 있는 다음의 10개 문항을 선택하여 조사를 실시하였다.

- ① “계획했던 것보다 오랫동안 인터넷을 사용한다.”
- ② “인터넷 이용 때문에 집안 일이나 공부를 미룬다.”
- ③ “가족이나 친구보다 인터넷 이용이 더 좋다.”
- ④ “인터넷에서 알게 된 친구와 전화통화를 한다.”
- ⑤ “주위로부터 인터넷이용 시간을 줄이라고 충고를 받았다.”
- ⑥ “인터넷을 이용하느라 제대로 잠을 자지 못한다.”
- ⑦ “현실의 괴로운 일을 피하기 위해 인터넷을 이용한다.”
- ⑧ “인터넷이 없다면 따분하고 재미없을 것이다.”
- ⑨ “누군가 인터넷 이용을 방해하면 짜증이 난다.”
- ⑩ “우울하거나 불안하다가도 인터넷을 이용하면 편해진다.”

각 조사항목별 응답을 5점척도로 비교하면 [그림 III-71]과 같다.

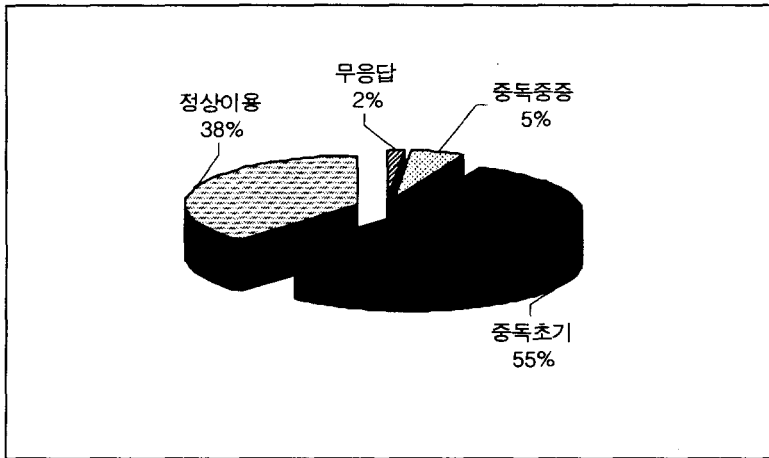


‘1’(전혀 그렇지 않음), ‘2’(그렇지 않음), ‘3’(그저그림), ‘4’(그런 편), ‘5’(매우 그런편)로
재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5
[그림 III-71] 인터넷 중독 측정항목별 정도

10개 문항별로 5점척도를 측정하여 보면, ‘계획했던 것 보다 오래 인터넷을 이용한다’는 응답은 3.52로 가장 높았으며, ‘인터넷이 없다면 따분하고 재미없을 것’이라는 응답은 3.47, ‘인터넷 때문에 집안일이나 공부를 미룬다’는 응답은 3.24, ‘누가 인터넷이용을 방해하면 짜증이 난다’는 응답은 3.11, ‘우울하고 불안하다가도 인터넷에 접속하면 즐거워진다’는 응답은 2.23, ‘가족이나 친구보다 인터넷 이용을 선호한다’는 2.22, ‘인터넷 때문에 잠을 제대로 이루지 못한다’는 응답은 2.11, ‘인터넷에서 알게 된 친구와 전화통화를 한 적이 있다’는 응답과 ‘괴로운 문제를 피하기 위해 인터넷을 이용한다’는 응답이 각각 2.06의 순으로 나타났다[그림 III-71].

또한 위 조사항목을 합산한 청소년 인터넷중독증에 대한 전반적인 조사결과 중독초기로 판단되는 학생들이 54.9%로 가장 높게 나타났다, 정상이용은 38.4%, 중독중증은 4.9%으로 나타났다. 따라서 중독증세를 보이고 있는 학생들은 과반수 이상을 보이고 있음을 알 수 있

다[그림 III-72].



[그림 III-72] 인터넷 중독정도

청소년의 인터넷중독증 정도의 배경변인별 특징을 보면, 성별로는 남학생은 정상이용(40.2%), 중독초기(52.8%), 중독중증(5.1%), 여학생은 정상이용(36.6%), 중독초기(57%), 중독중증(4.7%)로 여학생보다 남학생의 인터넷 중독경향이 더 높은 것으로 나타났다($\chi^2=5.848$, $p>.05$). 교급별로는 중학생은 정상이용(43.2%), 중독초기(49.6%), 중독중증(5.1%), 일반계 고등학생은 정상이용(33.5%), 중독초기(59.7%), 중독중증(5.3%), 실업계 고등학생은 정상이용(34.3%), 중독초기(60.6%), 중독중증(3.8%)로 중학생보다는 고등학생의 인터넷 중독경향이 더 높은 것으로 나타났다($\chi^2=39.262$, $p<.001$). 또한 지역규모별($\chi^2=2.140$, $p>.05$)로는 대도시는 정상이용(38.8%), 중독초기(54.7%), 중독중증(5%), 중소도시는 정상이용(38.8%), 중독초기(54.7%), 중독중증(4.8%), 읍면지역은 정상이용(37.3%), 중독초기(56.5%), 중독중증(5%)으로 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았다<부록 2 : 교차표 II-35>.

① “계획했던 것보다 오랫동안 인터넷을 사용한다”라는 항목에 대해 조사결과 ‘매우 그렇다(19.8%)’, ‘그렇다(36.2%)’, ‘그저 그렇다(27.4%)’, ‘그렇지 않다(9.7%)’, ‘전혀 그렇지 않다(6.8%)’로 계획했던 것보다 오랫동안 인터넷을 사용한다는 응답자가 그렇지 않다는 응답자에 비해 훨씬 높은 것으로 나타났다.

배경변인별로 볼 때 성별로는 남학생은 ‘그렇다(33.8%)’, ‘매우 그렇다(19.1%)’, 여학생은 ‘그렇다(38.7%)’, ‘매우 그렇다(20.6%)’로 큰 차이를 보이지 않았다. 교급별로는 중학생은 ‘그렇다(32.7%)’, ‘매우 그렇다(18.4%)’, 일반고등학생은 ‘그렇다(39.9%)’, ‘매우 그렇다(21.6%)’, 실업고등학생은 ‘그렇다(7.2%)’, ‘매우 그렇다(7.4%)’로 중학생보다는 고등학생이 더 높게 나타났다. 지역규모별로는 대도시는 ‘그렇다(35.7%)’, ‘매우 그렇다(21.1%)’, 중소도시는 ‘그렇다(36.5%)’, ‘매우 그렇다(18.7%)’, 읍면지역은 ‘그렇다(37.6%)’, ‘매우 그렇다(17.7%)’로 큰 차이를 보이지 않았다<부록 2 : 교차표 II-36>.

② “인터넷 이용 때문에 집안 일이나 공부를 미룬다”라는 항목에 대한 조사결과, ‘그렇지 않다(32.8%)’, ‘전혀 그렇지 않다(9.2%)’는 응답자보다 ‘그렇다(32.8%)’, ‘매우 그렇다(13.6%)’는 응답자가 더 높게 나타났다.

배경변인별로 볼 때 성별로는 남학생은 ‘그렇다(31.7%)’, ‘매우 그렇다(15%)’, 여학생은 ‘그렇다(34%)’, ‘매우 그렇다(12.2%)’로 큰 차이를 보이지 않았다. 교급별로는 중학생은 ‘그렇다(29.5%)’, ‘매우 그렇다(11.8%)’, 일반고등학생은 ‘그렇다(36.3%)’, ‘매우 그렇다(16.3%)’, 실업고등학생은 ‘그렇다(35.6%)’, ‘매우 그렇다(14%)’로 중학생보다는 고등학생이 더 높게 나타났다. 지역규모별로는 대도시는 ‘그렇다(31.9%)’, ‘매우 그렇다(14.7%)’, 중소도시는 ‘그렇다(33.8%)’, ‘매우 그렇다(12.8%)’, 읍면지역은 ‘그렇다(33.2%)’, ‘매우 그렇다(11.8%)’로 큰 차이

를 보이지 않았다<부록 2 : 교차표 II-37>.

③ “가족이나 친구보다 인터넷 이용이 더 좋다”라는 조사항목의 경우, ‘전혀 그렇지 않다(28.9%)’, ‘그렇지 않다(35.7%)’, ‘그저 그렇다(22.5%)’, ‘그렇다(7.8%)’, ‘매우 그렇다(4.5%)’로 ‘그렇지 않다’는 응답이 더 높게 나타났다.

배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생은 ‘그렇지 않다(33.4%)’, ‘전혀 그렇지 않다(32.8%)’, 여학생은 ‘그렇지 않다(38.1%)’, ‘전혀 그렇지 않다(24.6%)’로 인터넷 이용보다는 가족이나 친구와의 관계를 더 선호하는 것으로 나타났다. 교급별로는 중학생은 ‘그렇지 않다(32.3%)’, ‘전혀 그렇지 않다(31.9%)’, 일반고등학생은 ‘그렇지 않다(38.1%)’, ‘전혀 그렇지 않다(25.7%)’, 실업고등학생은 ‘그렇지 않다(40.6%)’, ‘전혀 그렇지 않다(26.3%)’로 중학생보다는 고등학생이 인터넷 이용보다는 가족이나 친구와의 관계를 더 선호하는 것으로 나타났다. 지역규모별로는 대도시는 ‘그렇지 않다(36.9%)’, ‘전혀 그렇지 않다(28.6%)’, 중소도시는 ‘그렇지 않다(34%)’, ‘전혀 그렇지 않다(29.1%)’, 읍면지역은 ‘그렇지 않다(36.3%)’, ‘전혀 그렇지 않다(29.5%)’로 나타났다. 따라서 청소년들의 인터넷 이용시간이 많이 늘어났지만 인터넷 이용보다는 가족이나 친구와의 관계를 더 선호하는 것을 알 수 있다<부록 2 : 교차표 II-38>.

④ “인터넷에서 알게 된 친구와 전화통화를 한다”라는 경우, ‘전혀 그렇지 않다(47.9%)’, ‘그렇지 않다(19.5%)’, ‘그저 그렇다(14%)’, ‘그렇다(14%)’, ‘매우 그렇다(4.2%)’로 ‘그렇지 않다’는 응답이 더 높게 나타났다.

배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생은 ‘그렇다(13.4%)’, ‘매우 그렇다(4.3%)’, 여학생은 ‘그렇다(14.5%)’, ‘매우 그렇다(4%)’로 큰

차이를 보이지 않았다. 교급별로는 중학생은 ‘그렇다(11.7%)’, ‘매우 그렇다(4.1%)’, 일반고등학생은 ‘그렇다(15.1%)’, ‘매우 그렇다(4.5%)’, 실업고등학생은 ‘그렇다(18.1%)’, ‘매우 그렇다(3.8%)’로 중학생보다는 고등학생이 더 높게 나타났다. 지역규모별로는 대도시는 ‘그렇다(12.8%)’, ‘매우 그렇다(5%)’, 중소도시는 ‘그렇다(15.7%)’, ‘매우 그렇다(3.6%)’, 읍면지역은 ‘그렇다(12.7%)’, ‘매우 그렇다(2.2%)’로 중소도시가 다른 지역보다 높게 나타났다. 따라서 성별로는 큰 차이를 보이지 않았으나, 교급별로는 중학생보다는 고등학생이, 지역규모별로는 중소도시 지역이 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-39>.

⑤ “주위로부터 인터넷이용 시간을 줄이라고 충고를 받았다”라는 항목의 경우 ‘전혀 그렇지 않다(27.4%)’, ‘그렇지 않다(23.5%)’, ‘그저 그렇다(20.6%)’, ‘그렇다(19.2%)’, ‘매우 그렇다(9%)’로 나타났다.

배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생은 ‘그렇다(20.9%)’, ‘매우 그렇다(11.3%)’, 여학생은 ‘그렇다(17.4%)’, ‘매우 그렇다(6.4%)’로 남학생이 더 높은 결과를 나타내었다. 교급별로는 중학생은 ‘그렇다(18.5%)’, ‘매우 그렇다(10.3%)’, 일반고등학생은 ‘그렇다(18.5%)’, ‘매우 그렇다(10.3%)’, 실업고등학생은 ‘그렇다(20.1%)’, ‘매우 그렇다(8.3%)’로 큰 차이를 보이지 않았다. 지역규모별로는 대도시는 ‘그렇다(19.1%)’, ‘매우 그렇다(8.5%)’, 중소도시는 ‘그렇다(19.3%)’, ‘매우 그렇다(9.2%)’, 읍면지역은 ‘그렇다(19.3%)’, ‘매우 그렇다(10.2%)’로 읍면지역이 다른 지역에 비해 높게 나타났다. 따라서 교급별로는 큰 차이를 보이지 않았으나, 여학생보다는 남학생이, 지역규모가 작을수록 높게 나타났다<부록 2 : 교차표 II-40>.

⑥ “인터넷을 이용하느라 제대로 잠을 자지 못한다”라는 항목에 대해서 ‘전혀 그렇지 않다(42%)’, ‘그렇지 않다(24.6%)’, ‘그저 그렇다

(17.2%)', '그렇다(10.6%)', '매우 그렇다(5.1%)'로 수면시간이 줄어들었다는 응답은 적은 것으로 나타났다.

배경변인별로 살펴보면, 성별로는 남학생은 '그렇다(10.3%)', '매우 그렇다(5.3%)', 여학생은 '그렇다(11%)', '매우 그렇다(4.8%)'로 큰 차이를 보이지 않았다. 교급별로는 중학생은 '그렇다(7.4%)', '매우 그렇다(5%)', 일반고등학생은 '그렇다(12.9%)', '매우 그렇다(5.6%)', 실업고등학생은 '그렇다(15.4%)', '매우 그렇다(4.4%)'로 중학생보다는 고등학생이 더 높은 결과를 보였다. 지역규모별로는 대도시는 '그렇다(10.5%)', '매우 그렇다(5.5%)', 중소도시는 '그렇다(11%)', '매우 그렇다(4.5%)', 읍면지역은 '그렇다(9.9%)', '매우 그렇다(5.5%)'로 큰 차이를 보이지 않았다. 따라서 성별, 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았으나 교급별로는 중학생보다는 고등학생이 더 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-41>.

⑦ “현실의 괴로운 일을 피하기 위해 인터넷을 이용한다”라는 항목에 대한 조사결과 ‘전혀 그렇지 않다(41.2%)’, ‘그렇지 않다(27%)’, ‘그저 그렇다(18.4%)’, ‘그렇다(9.5%)’, ‘매우 그렇다(3.6%)’로 ‘그렇다’고 응답한 결과는 매우 적은 것으로 나타났다.

배경변인별로 살펴보면, 남학생은 '그렇다(9.9%)', '매우 그렇다(4.1%)', 여학생은 '그렇다(9.1%)', '매우 그렇다(3.1%)'로 큰 차이를 보이지 않았다. 교급별로는 중학생은 '그렇다(7.9%)', '매우 그렇다(3.8%)', 일반고등학생은 '그렇다(11.4%)', '매우 그렇다(4%)', 실업고등학생은 '그렇다(10.5%)', '매우 그렇다(2.5%)'로 중학생보다는 고등학생이 더 높은 결과를 보였다. 지역규모별로는 대도시는 '그렇다(10.5%)', '매우 그렇다(5.5%)', 중소도시는 '그렇다(11%)', '매우 그렇다(4.5%)', 읍면지역은 '그렇다(9.9%)', '매우 그렇다(5.5%)'로 큰 차이를 보이지는 않았다. 따라서 성별과 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았으나, 교급별

로는 중학생보다는 고등학생이 더 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-42>.

⑧ “인터넷이 없다면 따분하고 재미없을 것이다”라고 생각하는지에 대한 청소년들의 생각을 조사한 결과 ‘전혀 그렇지 않다(10.5%)’, ‘그렇지 않다(10.6%)’, ‘그저 그렇다(23.2%)’, ‘그렇다(31.4%)’, ‘매우 그렇다(23.8%)’로 ‘그렇다’고 응답한 결과는 매우 높게 나타났다. 이러한 경향은 청소년들이 인터넷을 통해 여가시간을 보내는 시간이 길어지면서 나타나는 것이라고 볼 수 있다.

배경변인별로 살펴보면, 남학생은 ‘그렇다(28.1%)’, ‘매우 그렇다(26.7%)’, 여학생은 ‘그렇다(35%)’, ‘매우 그렇다(20.7%)’로 남녀학생 모두 높게 나타났다. 교급별로는 중학생은 ‘그렇다(29%)’, ‘매우 그렇다(25.6%)’, 일반고등학생은 ‘그렇다(34.3%)’, ‘매우 그렇다(21.3%)’, 실업고등학생은 ‘그렇다(33%)’, ‘매우 그렇다(23.5%)’로 중학생보다는 고등학생이 더 높은 결과를 보였다. 지역규모별로는 대도시는 ‘그렇다(32.6%)’, ‘매우 그렇다(23%)’, 중소도시는 ‘그렇다(30.7%)’, ‘매우 그렇다(24.9%)’, 읍면지역은 ‘그렇다(28%)’, ‘매우 그렇다(23.3%)’로 도시규모가 클수록 높게 나타났다. 따라서 성별로는 큰 차이를 보이지 않았으나, 교급별로는 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 더 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-43>.

⑨ “누군가 인터넷 이용을 방해하면 짜증이 난다”라는 항목에 대한 조사결과 ‘전혀 그렇지 않다(12.9%)’, ‘그렇지 않다(17.8%)’, ‘그저 그렇다(27.8%)’, ‘그렇다(27.1%)’, ‘매우 그렇다(14%)’로 ‘그렇다’고 응답한 결과가 더 높게 나타났다.

배경변인별로 살펴보면, 남학생은 ‘그렇다(22.8%)’, ‘매우 그렇다(15%)’, 여학생은 ‘그렇다(31.7%)’, ‘매우 그렇다(12.9%)’로 남학생보다

는 여학생이 더 높게 나타났다. 교급별로는 중학생은 ‘그렇다(27.2%)’, ‘매우 그렇다(16%)’, 일반고등학생은 ‘그렇다(25.3%)’, ‘매우 그렇다(12.6%)’, 실업고등학생은 ‘그렇다(30%)’, ‘매우 그렇다(11%)’로 고등학생보다는 중학생이 더 높은 결과를 보였다. 지역규모별로는 대도시는 ‘그렇다(27.5%)’, ‘매우 그렇다(14%)’, 중소도시는 ‘그렇다(26.6%)’, ‘매우 그렇다(14.5%)’, 읍면지역은 ‘그렇다(27%)’, ‘매우 그렇다(11.8%)’로 중소도시가 가장 높게 나타났다. 따라서 성별로는 남학생보다는 여학생이, 교급별로는 고등학생보다는 중학생이, 지역규모별로는 중소도시가 더 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-44>.

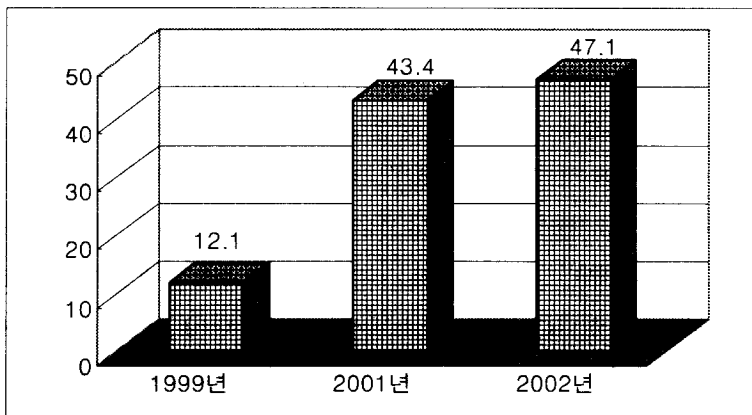
⑩ “우울하거나 불안하다가도 인터넷을 이용하면 편해진다”라는 항목에 대한 조사결과 ‘전혀 그렇지 않다(31.5%)’, ‘그렇지 않다(30.6%)’, ‘그저 그렇다(24.3%)’, ‘그렇다(9.2%)’, ‘매우 그렇다(4%)’로 ‘그렇지 않다’고 응답한 결과가 더 높게 나타났다. 배경변인별로 살펴보면, 남학생은 ‘그렇다(8.6%)’, ‘매우 그렇다(4.4%)’, 여학생은 ‘그렇다(9.8%)’, ‘매우 그렇다(3.6%)’로 성별로는 약간의 차이를 나타냈다. 교급별로는 중학생은 ‘그렇다(10.5%)’, ‘매우 그렇다(4.5%)’, 일반고등학생은 ‘그렇다(10.5%)’, ‘매우 그렇다(4.1%)’, 실업고등학생은 ‘그렇다(8.2%)’, ‘매우 그렇다(2.6%)’로 나타났다. 지역규모별로는 대도시는 ‘그렇다(8.8%)’, ‘매우 그렇다(3.9%)’, 중소도시는 ‘그렇다(9.7%)’, ‘매우 그렇다(4%)’, 읍면지역은 ‘그렇다(9.3%)’, ‘매우 그렇다(4.7%)’로 나타났다. 따라서 성별로는 남학생보다는 여학생이, 교급별로는 고등학생보다는 중학생이, 지역규모별로는 중소도시가 더 높은 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 II-45>.

6. 핸드폰 및 무선인터넷 이용

1) 핸드폰 이용

(1) 핸드폰 이용률 및 목적

우리나라 무선통신기기의 보급률의 급속한 증가와 더불어 청소년의 핸드폰 보유율도 급속한 증가추세를 보이고 있다. 실제 조사결과 1999년 핸드폰 보유율이 12.1%에 그쳤지만, 2001년에는 43.4%로 급증하였고 2002년에는 47.1%로 상승하고 있는 것으로 나타났다[그림 III-73].



[그림 III-73] 핸드폰 보유율

핸드폰 보유율의 배경변인별 차이를 살펴보면, 남학생(40.2%)보다 여학생(54.6%)의 보유율이 훨씬 높았다($\chi^2=70.339$, $p < .001$). 또한 교급별로는 중학생은 30.1%, 일반고는 64.1%, 실업고는 63.9%로 고등학생이 중학생보다 높은 보유율을 보였다($\chi^2=393.571$, $p < .001$). 이 밖에

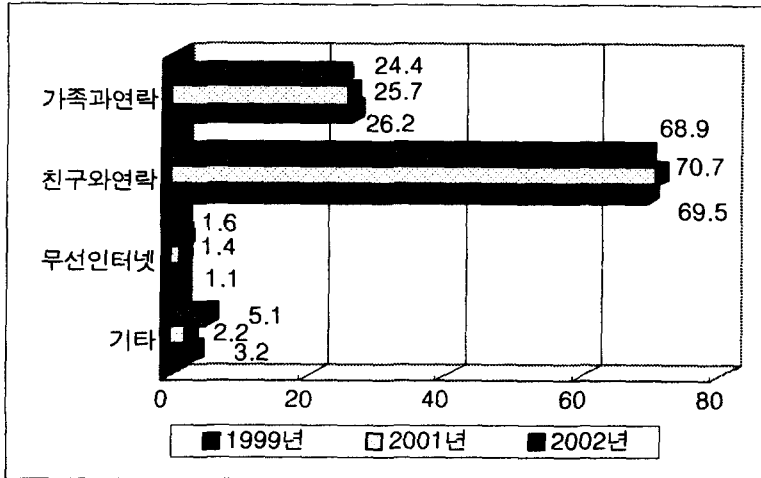
거주지역별로 볼 때, 대도시 청소년의 48.3%, 중소도시에 거주하는 청소년의 48.0%, 읍면지역 청소년의 38.1%가 핸드폰을 보유하고 있으나 ($\chi^2=12.502$, $p < .005$), 가정경제 수준에 따른 차이는 없는 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 IV-1>.

한편 핸드폰을 이용하지 않는 청소년에게 사용하지 않는 이유를 조사한 결과, 부모나 주변사람들이 이용하지 못하게 해서가 43.3%로 가장 높게 나타났으며, 필요성을 못느껴서(34.6%), 기타(16.2%), 통화료가 비싸서(3.1%), 단말기기 비싸서(2.9%)의 순서로 나타났다<부록 2 : 교차표 IV-10>.

따라서 청소년이 현재 핸드폰을 이용하지 못하고 있는 것은 자신의 문제라기 보다는 주변 사람들의 의도에 의한 결과로 볼 수 있다. 이러한 사실은 향후 핸드폰을 이용할 의사에 반영되는데, 현재 핸드폰을 이용하지 않는 청소년 중 68.6%의 청소년이 향후에는 이용하겠다고 대답하였으며 이는 핸드폰 이용에 대한 청소년들의 욕구가 매우 높음을 의미한다<부록 2 : 교차표 IV-11>.

청소년의 핸드폰 이용목적을 조사한 결과, 별다른 변화를 보이지 않고 있으며 전반적으로 친구들과의 대화에 많이 사용하는 것으로 나타났다고 다음이 부모나 형제자매와 같은 가족과의 통화, 무선인터넷의 이용 등의 순으로 조사되었다[그림 III-74].

핸드폰 이용목적의 성별 차이를 보면 여학생이 남학생보다 친구들과의 연락을 위해 핸드폰을 많이 이용하는 것($\chi^2=8.377$, $p < .05$)으로 나타났고, 교급별로 볼 때 중학생이 고등학생들에 비해 부모나 형제간의 연락을 위해 많이 사용($\chi^2=52.950$, $p < .001$)하는 것으로 조사되었다<부록 2 : 교차표 IV-2>.



[그림 III-74] 핸드폰 이용 목적

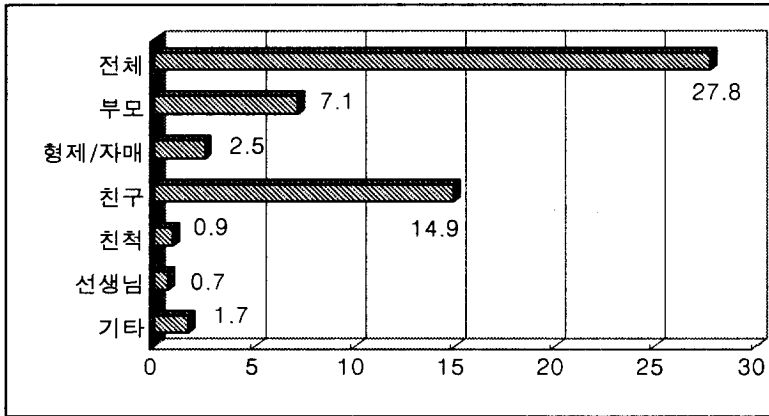
청소년의 한달 평균 핸드폰 이용료는 34,832원으로 조사되었다. 이러한 금액을 전체 청소년, 즉 중고생인 3,742,325명으로 확대하여 적용하여 보면, 1개월 평균 청소년들이 지출하는 핸드폰 총사용료는 613억 3,970만원 정도이고, 1년 사용료는 7,360억 7,640만원으로 추정된다.

배경변인별 핸드폰 요금을 비교하여 보면, 여학생(34,352원)보다는 남학생(35,456원)이 약간 높게 조사되었고, 실업계고등학생(38,936원), 중학생(35,128원), 일반계고등학생(32,842원)의 순으로 많이 지출하는 것으로 조사되었다.

(2) 음성통화 및 문자메시지 이용실태

청소년이 핸드폰을 이용하여 누구와 어느 정도의 음성통화를 이용하는가를 조사한 결과, 핸드폰을 이용해 1주일 평균 27.8통의 음성통화를 사용하고 있으며 이중 친구와의 통화가 14.9통으로 절반을 차지하고, 다음이 7.1통의 대화를 나누는 부모, 2.5통의 형제의 순으로 나타

났다[그림 III-75].



[그림 III-75] 대상별 음성통화 수(1주일/통)

전체 통화수의 차이를 배경변인별로 볼 때 남자청소년(30.7통)이 여자 청소년(25.5통)보다 더 많이 이용하는 것으로 나타났으며, 중학생이 29.5통, 실업계고등학생이 28.5통, 일반고등학생이 26.1통을 이용하는 것으로 나타났다.

또한 1주일 동안 광고문자메세지 수신여부를 조사한 결과, 전체조사대상 청소년(3,405명) 중 휴대폰을 이용하고 있는 청소년(47.1%, 1,605명)의 70.8%(1,136명)가 문자광고를 수신한 경험이 있는 것으로 조사되었다.

광고메세지 수신경험의 배경변인별 차이를 보면 성별, 교급별, 지역별로 통계적으로 유의미한 차이가 발견되지 않아 무차별적으로 광고문자가 발신되는 것으로 볼 수 있다<부록 2 : 교차표 IV-3>.

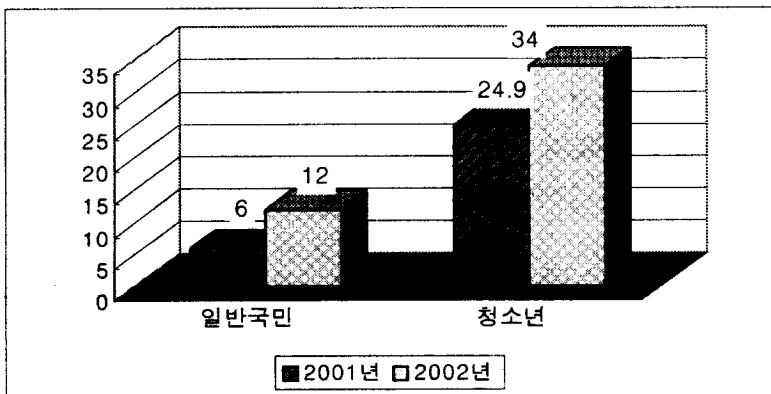
청소년이 1주일 평균 수신하는 문자광고 수는 14.9통 정도로 나타나 하루에 2통정도의 광고메세지를 받고 있는 것으로 나타났다. 또한 광고문자메세지를 받아본 청소년(1,136명) 중 음란성 광고를 수신한

경험이 있는 경우는 43.9%에 해당하는 499명으로 조사되었다<부록 2 : 교차표 IV-3>. 음란성 광고메세지 수신경험 유무 또한 배경변인별 차이가 없는 것으로 나타났으며, 1주일 평균 수신하는 음란성 문자광고 수는 2.0통정도로 나타났다.

2) 무선인터넷 이용

(1) 무선인터넷 이용율 및 목적

핸드폰을 이용하는 청소년(1,605명)을 대상으로 무선인터넷을 이용여부에 대해 조사한 결과, 72.0%인 1,156명이 이용경험이 있다고 대답하였고, 이는 전체 조사대상 청소년의 34.0%에 해당한다. 이러한 이용율은 2001년과 비교할 때 10%정도 증가한 수치이고, 일반국민의 무선인터넷이용율의 3배에 이르는 수치이다[그림 III-76].

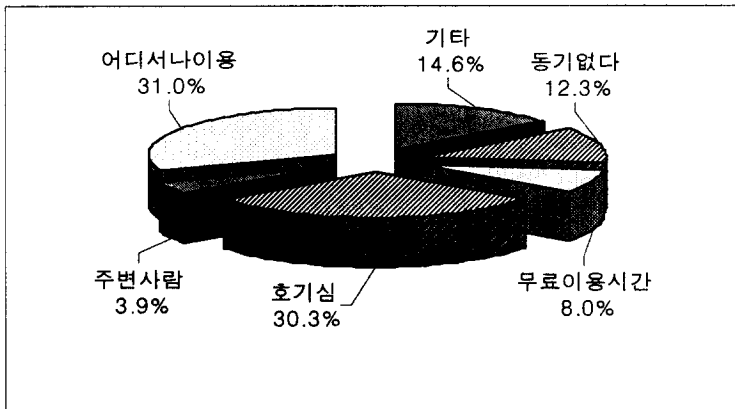


[그림 III-76] 무선인터넷 이용율

현재 핸드폰을 이용하고 있는 청소년의 무선인터넷 이용여부를

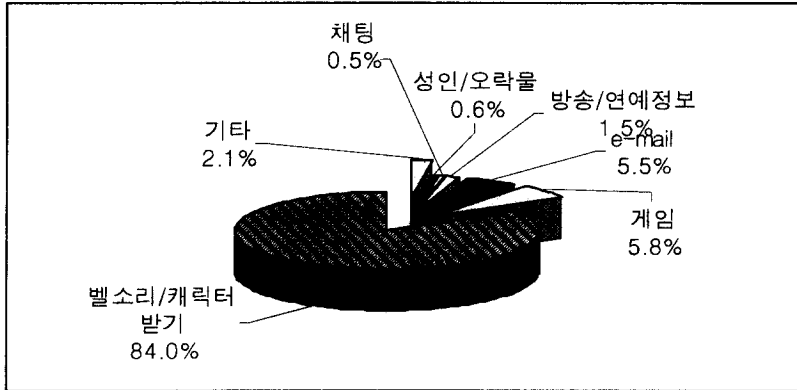
배경변인별로 보면 성별, 교급별, 지역별로 큰 차이를 보이지 않고 있는 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 IV-5>.

무선 인터넷 이용경험이 있는 청소년에게 이용 이유를 조사한 결과<부록 2 : 교차표 IV-6> ‘어디서나 이용가능하기 때문’이라는 응답이 31.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘호기심 때문에’ 이용한다는 응답도 30.0%로 높게 나타났다. 그 이외에도 ‘기타’(14.6%), ‘특정 이유없이 이용한다’(12.3%), ‘무료이용시간이 있어서’(8.0%), ‘주변사람의 이용에 자극 받아서’(3.9%)순으로 나타났다[그림 III-77].



[그림 III-77] 무선인터넷 이용이유

무선인터넷 이용목적을 조사한 결과, 가장 높은 이용목적은 보인 것은 ‘벨소리나 캐릭터 내려받기’로 전체 응답자(1,156명)의 83.2%(962명)가 응답하였다. 그 다음으로는 ‘게임’이 5.7%, ‘e-mail 이용’이 5.5%의 순이었다. 이 밖에 ‘방송이나 연예정보’(1.5%)를 제외한 다른 항목은 1%미만의 응답을 보였다[그림 III-78].



[그림 III-78] 무선인터넷 이용목적(1순위)

무선인터넷 이용목적의 차이를 배경변인별로 살펴보면, 여자청소년이 남자청소년보다 벨소리나 캐릭터 받기를 더 많이 이용하는 것으로 나타났으며, 게임이용율은 남자 청소년이 더 높게 조사되었다($\chi^2=55.400$, $p < .001$). 이 밖에 교급별($\chi^2=29.001$, $p > .05$), 거주지역규모별($\chi^2=25.609$, $p > .05$)로는 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다<부록 2 : 교차표 IV-7>.

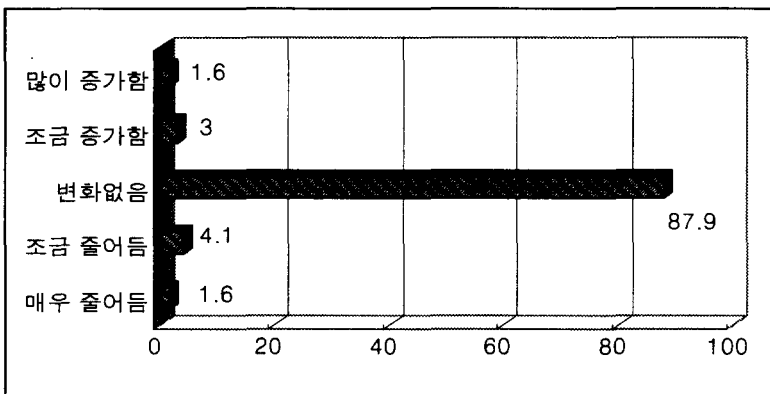
무선인터넷을 이용하는 두 번째 목적을 조사한 결과, 게임이용(27.2%), 방송연예/스포츠관람(17.3%), e-mail(13.3%), 벨소리와 캐릭터 받기(8.6%)의 순을 보였다.

한편 무선인터넷을 이용하지 않는 이유에 대해 조사한 결과 '통화료가 비싸다'는 이유가 30.1%로 가장 많이 응답하였고, 이 밖에 '별 필요가 없다'는 응답이 24.5%, '이용할만한 정보가 없다'와 '구형단말기기 때문에'가 각각 8.5%, 등의 순을 보였다<부록 2 : 교차표 IV-12>. 이 밖에 향후 무선인터넷을 이용하겠냐는 문항에는 응답 청소년의 23.4%만이 긍정적인 태도를 보였다<부록 2 : 교차표 IV-13>.

(2) 무선인터넷 이용시간 및 영향 등

청소년의 1주일 평균 무선인터넷 이용시간을 조사한 결과, 평균 46.64분을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 배경변인별로 이용시간을 비교하여 보면, 여자청소년(47.97분)이 남자청소년(44.98분)보다, 중학생(66.17분)이 일반고(28.75분)나 실업고(53.89분)보다 더 오래 이용하는 것으로 나타났다<부록 2 : 교차표 IV-8>. 또한 1개월 평균 무선인터넷 이용요금을 조사한 결과, 6,887원을 지불하고 있는 것으로 나타났으며, 이를 배경변인별로 이용요금 총액을 비교하여 보면, 성별로는 이용시간과는 달리 남학생(7,573원)이 여학생(6,302원)보다 더 많이 지불하고 있으며, 교급별로는 이용시간과 같은 비율로 중학생(8,218원)이 일반고(5,722원)나 실업고 학생(7,262원)보다 더 많은 비용을 지출하고 있는 것으로 나타났다.

마지막으로 무선인터넷을 이용하면서 기존의 유선인터넷 이용시간이 어떻게 변화되었는가를 조사하여 보았는데[그림 III-79], ‘변화없다’는 응답이 87.9%로 가장 많이 응답하였고, ‘조금 줄어들음’이 4.1%, ‘조금 증가함’이 3.0%로 약간 줄어들고 있는 것으로 조사되었다<부록 2 : 교차표 IV-9>.



[그림 III-79] 무선인터넷 이용 후 유선인터넷 이용변화

IV. 청소년정보화 쟁점과 대안 모색

1. 정보화 지형변화와 청소년 정보화의 과제
(유지열, 한국인터넷정보센터)
2. 게임방이용 청소년의 사이버일탈과 대책
(성윤숙, 단국대학교 강사)
3. 청소년 정보문화의 현주소와 대책
(안동근, 한양대학교 교수)

IV. 청소년정보화 쟁점과 대안 모색

1. 정보화 지형변화와 청소년 정보화의 과제

유 지 열

(사회학 박사, 한국인터넷정보센터)

1) 정보사회와 사회변동

(1) 네트워크의 등장과 정보사회로의 이행

일반적으로 정보사회는 지식과 정보가 인간생활의 중요 부분을 차지하며, 지식과 정보를 중심으로 사회가 조직되고 운영되는 사회이다. 이러한 정보사회는 1969년 미 국방성의 프로젝트 일환으로 시작된 ARPANET의 개발을 통해 출현한 인터넷에서 출발하였다. 물론, 인간이 정보를 이용한 것은 매우 오래되었고, 정보는 그 시대적 상황에 따

라서 항상 중요한 의미를 갖고 사회적 생존의 핵심 요소로 작용해왔다. 그러나, 정보의 다양한 특성들이 최근의 상황이 정보사회임을 알려주고 있다.¹⁾

이처럼 정보의 특성을 더욱 부각시키고 지식과 정보의 사회적 의미를 확대시키는데 결정적인 작용을 한 것이 인터넷 보급과 확산이다. 즉, 60년대 말에 시작한 인터넷이 1991년 www의 개발 완료 및 설치를 통해 쉽고 편리한 검색시스템의 보급을 알리는 계기가 되었으며, 특히, 1995년 NSFNET으로부터 상업망을 분리하여 인터넷이 상업용으로 활용되기 시작하면서 인터넷을 기반으로 하는 정보사회로의 변혁은 본 궤도에 오르기 시작했다고 할 수 있다(차동완 외, 인터넷 기술세계, 교보문고, 1999).

시간과 공간이라는 인간생존의 물리적 한계를 뛰어넘어 새로운 사회질서로서 정보사회가 가능하게 하는 가장 중요한 요소는 네트워크의 등장이며, 1990년대 이후 인터넷의 보급을 확산시키는 월드와이드 웹(WWW)의 등장이 정보사회를 급속히 초래하는 계기가 되었다고 할 수 있다. 오늘날 우리에게 익숙한 환경이 되어버린 시간과 공간을 초월하여 동시적 무정형의 특성을 지닌 형태로 존재하는 네트의 세계는 기본적으로 전자공학에 기초한 반도체와 컴퓨터, 그리고 통신기술에 기반한 광섬유, 통신망 등으로 이루어지는 네트워크를 통해서 이루

1) 오늘날에 와서야 정보의 적시성(전달속도와 획득시점에 따라 가치가 결정되고), 독점성(정보가 공개되고 나면 가치가 떨어짐), 비소모성(아무리 많이 이용하여도 정보 자체는 소모되지 않으며), 비이전성(한 개인 소유의 정보가 다른 사람에게 양도되어도 원래 소유주에게 그대로 남으며), 가치의 다양성(한 사람에게는 가치가 있어도 다른 사람에게는 가치가 없으며), 결합성(결합되고 가공될 때 높은 차원의 정보가 되며), 누적가치성(생산·축적 될 수록 가치가 커지고), 비분할성(정보는 항상 데이터의 집합체로서 전달·사용되며), 매체의존성(정보는 전달되기 위해서는 어떤 전달매체가 있어야 하고), 결과지향성(어떤 정보라도 좋은 결과를 얻지 못하면 가치가 없다) 등의 특성이 더욱 강조되고 있다. 또한, 정보활용의 결과에 따른 사회적 파급효과가 더욱 크기 때문에 오늘날의 사회적 상황을 사회 문화적 측면이나, 기술적 측면, 그리고 정치경제적 측면에서 정보사회라고 하는데 이의가 없다(이종범, 1996, 정보사회의 성숙을 위한 정책과제와 전략, 한국행정학회; 안문석, 정보체계론, 1995, 학현사).

어진 것이다(최정호 외, 『정보화사회와 우리』, 소화, 웹스터, 프랭크(Frank Webster), 1995, 『정보사회이론』, 조동기 역, 사회비평사). 따라서, 우리가 정보사회라고 할 때는 1970년대 이후 본격적인 연구가 이루어지고, 1980년대 이후 관련 기술 개발이 촉진되며, 1990년대 이후 웹의 등장 및 인터넷의 상업적 이용이 확산되는 이후의 사회를 정보사회라고 할 수 있다.

(2) 정보사회의 패러다임과 운영원리

정보통신기술의 발전에 따라 인간들의 생활환경은 물론 물리적 시간과 공간의 개념조차 변화시켜 지구촌은 급속도로 하나의 연결망으로 엮여 가고있다. 정보사회는 거역할 수 없는 역사적 물결이 되어 이전의 사회와 비교하여 우리 생활에 커다란 사회적 패러다임의 변화를 초래하고 있다. 즉, 정보통신기술의 발전과 더불어 정보사회의 본격화는 기존 20세기 산업사회와는 전혀 다른 패러다임이 적용되는 사회체제인 것이다(정보사회학회, 1998, 정보사회의 이해, 나남).

20세기 산업사회의 국제환경은 명확한 경계를 가진 중앙집권적인 민족국가를 중심으로 강력한 통치력하의 군사력이 중요한 요소로 작용하며, 국가간에는 이념적, 군사적 대결이 주요 요인이었다. 또한 산업사회는 대기업을 중심으로 경제가 운영되었으며, 다량의 에너지를 소비하는 하드웨어 경제로서 공해를 많이 발생시키는 경제형태가 중심이었다. 따라서, 사람들은 대도시에 집중되었고, 육체적 근력을 요구하는 중년, 남성의 노동력이 중요하게 부각되는 사회였다. 그러나, 21세기 정보사회는 이와는 매우 상이한 운영원리가 작동한다. 견고한 국가나 민족간의 경계는 더 이상의 중요하지 않은 국제적인 글로벌화시대가 되면서, 모든 국가나 민족들은 실리추구의 경향이 더욱 강해질 것이다. 나아가, 경제력이 가장 중요한 국제사회의 영향력으로 부각되

면서, 각국은 최대의 경제적 성과를 위해 지역적 분산과 자율성을 최대한 보장하며, 중·소기업들의 자율적이고 창의적인 기업활동하에 경제가 운영된다. 따라서, 21세기 정보사회는 지방분산의 사회로서 자원 절약과 환경보호가 중시되고, 산업사회에서 소외되었던 여성이나 고령자들의 사회적 참여가 증가하게 되며, 사회구성원들은 여가·문화·교육에 대한 욕구가 증가하게 될 것이다.

<표 IV-1> 21세기 정보사회 패러다임 변화 추이

산업사회	정보사회
· 이념의 시대 · 군사력의 시대 · 중앙집권·통치의 시대 · 국가·민족 중심 시대 · 하드웨어 경제 · 에너지 소비성 사회 · 공해산업 사회 · 도시집중의 사회 · 대기업 중심 경제 · 남성·중년중심 사회 · 노동중심 사회	· 실리추구의 시대 · 경제력의 시대 · 지역분산·자율의 시대 · 국제·글로벌화 시대 · 소프트웨어 경제 · 자원절약형 사회 · 환경보호의 사회 · 지방분산의 사회 · 중·소기업 중심 경제 · 여성·고령 중대 사회 · 여가·문화·교육 중대 사회

이러한 사회변동과 함께 사회의 가치와 규범 등도 심대한 변화를 초래하고 있다. 정보사회는 사회구조적 변동과 더불어 정치, 경제, 행정, 문화, 교육, 예술 등 사회의 전 부문에 걸쳐 산업사회와는 매우 다른 사회 운영의 원리가 작동하기 때문에 인간들의 생존양식이자 적응양식인 가치와 규범 등의 문화 구조 또한 이에 걸맞게 변해야 한다. 최근 정보통신기술의 급속한 보급과 확산 및 활용이 중대 및 새로운 통신수단으로서 인터넷과 이동통신기 등의 이용 증대는 물론 가정 내 홈쇼핑이나 홈뱅킹 등의 정보통신기기를 활용한 새로운 생활양식들의

급속한 확산 등은 생활양식의 총체인 문화가 변동한다는 것을 의미하는 것으로서 가치, 규범, 문화 등도 정보사회의 특성에 맞도록 변화해야 한다는 것을 의미한다.

현재 정보사회로의 문화 변동의 기본 방향은 자본주의 사회의 본질적인 폐해인 집중화, 팽창, 표준화, 동시화, 착취를 해결하고 개성화, 민주화, 합리화, 창조화, 인간화 등의 핵심적 가치들을 확산정착이다. 이러한 방향성을 토대로 정보사회에 적합한 가치와, 규범 등의 문화코드가 전개되고 있다. 정보사회의 핵심 가치체계는 개인, 집단과 조직, 그리고 국가 사회적 수준에서 전개되고 있는데, 개인적 차원의 가치는 자율성, 창조성, 내면적 주체성, 그리고 상호의존성이라고 할 수 있다. 집단과 조직의 가치는 집단과 개인의 조화, 가치 지향적 집단운영, 그리고 유연한 집단구조 등이다. 마지막으로 국가사회의 가치는 사회구성원의 참여적 합의와 형평성의 제고 및 삶의 질 향상 등이다.

정보사회의 가치체계를 반영하는 사회규범을 개인, 집단과 조직, 그리고 국가사회의 영역에서 살펴보면, 먼저 개인적 차원의 규범은 개인의 창의력과 다양성을 최대한 발휘할 수 있도록 사회구성원 모두가 개방성과 포용성을 가지며, 개방성과 포용성이 부여되는 데에 따라 필연적으로 책임성의 부과이다. 집단과 조직의 규범은 집단이나 조직의 소속원들에게는 다양한 시도를 통하여 혁신과 창조를 가능케 하는 개방성과 급속한 환경변화에 따른 적응력 향상을 위한 유연성의 향상이며, 정보사회의 국가사회적 차원의 규범은 인간존중의 가치와 이념을 지닌 정보문화를 정착하여 지역간, 계층간 소외된 사람들이 없이 최대한수가 활용할 수 있는 정보사회 구현을 위한 자유로운 사회문화적 환경, 창의력과 다양성을 발휘할 수 있는 법과 제도적 환경을 조성이다.

이처럼 정보사회의 본격화와 더불어 전개되는 사회 패러다임의 변화, 그리고 새로운 사회운영원리의 전개 등은 정보사회를 성숙시키

고 그 이상을 달성하기 위하여 우리에게는 더욱 많은 과제를 부과한다. 특히, 미래 정보사회의 주역인 청소년들의 정보화와 관련해서는 거시적 관점의 사회 패러다임과 문화변동은 물론 최근의 주요 정보사회의 변화 양태들에 대한 면밀한 연구·조사분석을 통하여 실효성 있는 정책을 개발해야 한다.

한편, 최근의 정보화 동향은 정보화가 본격화되기 시작한 지금부터 10여 년 전의 상황과도 다른 양상을 보이고 있다. 가장 큰 변화는 인터넷을 중심으로 하는 정보통신기기의 활용이 급성장하여 정보생활화의 기반이 갖추어진 것이다. 물론 아직까지도 정보사회의 소외계층과 정보격차가 존재하고, 이 또한 사회적 관심과 정책의 중요한 사안 이기는 하지만, 1,000만 가구에 초고속 인터넷 망이 보급되었으며, 모든 학교가 교육망으로 연결되는 등 정보화의 기반이 다져졌다. 또 다른 큰 변화는 인터넷 이용인구가 2,600만 명을 넘고, 인터넷 뱅킹 이용자수가 1,700만 명을 넘는 등 정보통신기기의 이용의 생활의 주요한 부분을 차지하고 있다.

이러한 양적인 지표와 더불어 더욱 중요한 변화는 10여 년의 정보화 진행에 따라 정보화의 외연이 확장되고 내포가 더욱 심화되었다는 점이다. 즉, 정보화가 초기에는 단순히 컴퓨터와 인터넷이 보급하여 일상생활의 보조수단 정도의 이용이었으나, 최근에는 기존의 독립적으로 이용되던 통신, 가전, 기타 기계 등이 결합되어 인터넷을 통하여 거의 모든 생활이 이루어지는 방향으로 전개되어 정보화가 포괄하는 내용, 즉 그 외연이 무한히 확장되고 있다. 또한 최근의 학업이나 사무실 근무, 은행업무, 영화나 오락, 쇼핑 등의 일상생활은 물론 여론조사, 정치·사회·경제적 영향력 등에 있어서 그 파급효과, 즉 정보화의 내포가 더욱 심화되고 있다. 국제적으로도 지금부터 10여 년 전만 하더라도 우리나라는 정보화의 주변국으로써 선진국들을 모방하여 정보화를 추진하는 수준이었으나, 2000년 이후 우리나라는 지구촌의 정보화를

선도하는 중심을 차지하고 있다.

이러한 정보화의 환경변화는 우리에게 새로운 정보화의 과제를 제기하고 있다. 특히, 지구촌을 선동하는 정보화 선진국으로써 우리나라는 이러한 국제적 지위를 확고히 하고, 나아가 국가발전의 기틀을 위해서 미래 정보사회의 주인공인 청소년들의 양육은 매우 중요하다. 따라서 정보화의 올바른 동향파악과 미래예측을 통하여 청소년들이 현재의 정보화를 더욱 촉진하고 발달시킬 수 있도록 해야한다. 여기서는 현재까지의 우리나라의 정보화 과정을 살펴보고, 나아가 최근의 주요 정보화 환경 변화와 동향을 파악한 후, 청소년들의 정보화의 과제를 알아보고자 한다.

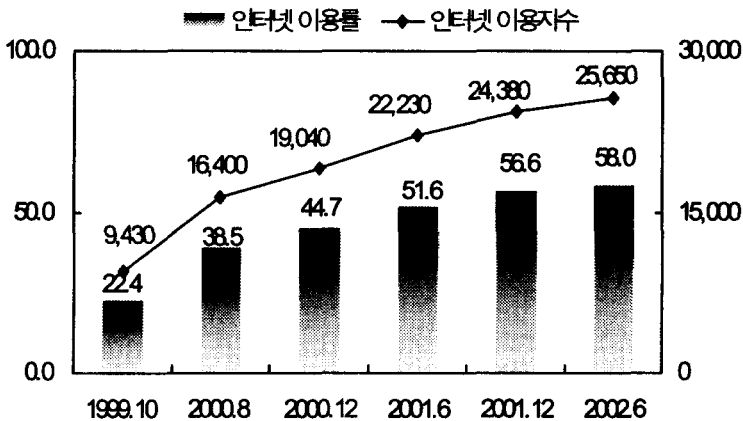
2) 한국의 정보화 현황과 청소년

(1) 한국의 정보화 환경

정보통신부는 최근 국내 초고속 인터넷이 1000만 가입자 시대를 맞이했다고 발표하여 큰 반향을 불러일으켰다. 초고속 인터넷 가입자가 1,000만을 넘어선 것은 지난 98년 6월 처음 서비스를 시작한지 불과 4년 여 만으로, 국외 통계기관 및 국제기구 등에서 보고된 대로 우리나라의 초고속 인터넷 보급률 세계 1위의 정보화 선진국으로서의 입지를 견고히 보여주는 것이다. 이처럼 우리나라는 정보화를 본격적으로 추진한지 10여년이 지난 현재 정보화 수준이 세계에서 가장 앞선 나라로 기록되고 있다.

이러한 현황을 각종 통계자료들을 통해서 살펴보면, 2002년 6월 현재 국내 인터넷이용률은 58.0%(2,565만 명)로 우리나라 국민의 5명 중의 3명 정도는 인터넷을 이용하고 있다. 이는 1999년 10월에 실시된

첫 전국단위 인터넷 이용자수 설문조사에서 나타난 인터넷 이용률 22.4%(943만 명)에 비하면 2.5배 이상 증가한 수치로 인터넷 이용인구가 3년만에 폭발적으로 증가했음을 보여준다.



[그림 IV-1] 인터넷 이용률 변화추이 (단위 : %, 만명)

자료: 한국인터넷정보센터 『인터넷 이용자수 및 이용행태 조사』 (2002.06)

국내 정보화 정도를 가늠할 수 있는 또 다른 예로 가정 정보화의 진행정도가 높다는 것이다. 우리나라 가정의 컴퓨터 보급률은 2002년 6월 현재 78.6%로 이제 전 가구의 80%정도가 컴퓨터를 보유하고 있다. 또한 국내 전체 가구 중 인터넷이 가능한 가구는 68.2%이며, 컴퓨터를 보유한 가구중의 인터넷 이용보급률은 86.9% 등으로 컴퓨터를 소유한 가정의 대부분이 인터넷을 이용할 수 있다. 따라서, 최근 인터넷 주 이용장소 중 가정이 차지하는 비중 또한 꾸준히 높아지고 있는 실정이다. 2002년 6월 현재 전체 인터넷 이용장소 중 가정이 차지하는 비중은 66.7%이며, 2000년 8월 25.6%의 이용비중을 보였던 PC방/게임

방은 2002년 6월 기준 8.5%로 떨어진 상태이다. 또한, 인터넷 활용 정도의 지표가 될 수 있는 .kr도메인 등록수는 2002년 10월 기준 492,411개를 나타내고 있다.

<표 IV-2> 가구 컴퓨터 보유현황

구분	2001.6	2002.6
컴퓨터 보급률	73.0	78.6
전체가구의 인터넷 보급률	76.9	86.9
컴퓨터 보유가구 중 인터넷 보급률	76.9	86.9

자료: 한국인터넷정보센터 『인터넷 이용자수 및 이용행태 조사』(2002.06)

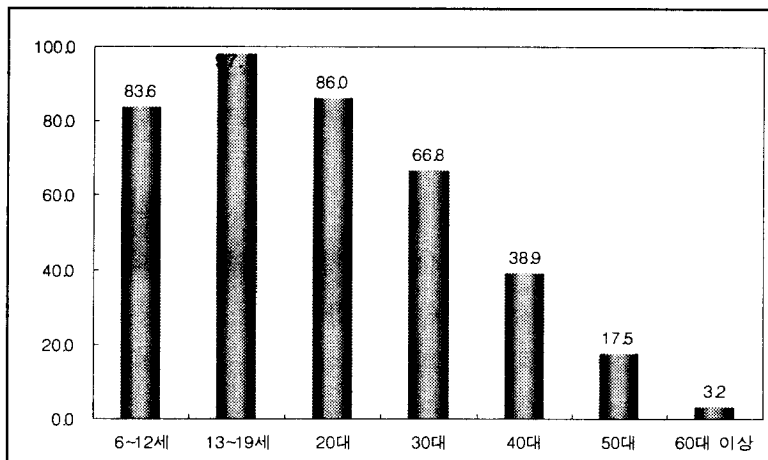
이처럼 우리나라는 정보화 환경이 전 세계에서 가장 앞선 수준일 뿐 아니라, 인터넷을 비롯한 정보통신기기의 활용을 의한 환경구축이 매우 잘 되어 있다. 따라서, 향후 이러한 정보통신 환경에 대한 지속적인 구축개발과 더불어 이러한 환경을 이용하기 위한 다양한 정책발굴 및 그 결과의 활용이 매우 중요하다. 특히 청소년들의 경우 이러한 정보통신의 인프라를 이용하여 정보사회에서 필요한 사회적 지식과 기술을 습득하여 적응능력을 향상시킴으로써 개인 능력의 함양과 사회발달에 기여하도록 해야한다.

(2) 정보통신기기의 이용현황과 청소년의 정보화 현황

사회의 정보통신 인프라구축, 특히 가정의 정보화 환경이 잘 구비되어 있으며 학교에서의 정보화 교육이 의무적으로 시행되고 있는 상황에서 우리나라는 전 세계적으로 가장 높은 인터넷 이용률을 보이고 있는 것은 물론, 특히 미래 정보사회의 주역인 청소년들은 거의 대부

분이 인터넷을 이용하고 있다.

우리나라 청소년들의 세계의 주요 국가들과의 인터넷 이용현황을 비교해보면, 2000년 3월 한 달 동안 우리나라 인터넷 접속자 중 10대 청소년이 차지하는 비율은 41.6%로 세계에서 가장 높은 접속률을 보이고 있었다. 반면 미국이나 유럽 국가들의 청소년 인터넷 접속률은 우리의 절반 수준인 16~27% 수준에 머물러 있는 것으로 나타났다(닐슨/넷레이팅스, 주간 『i-Weekly』 No. 51 2001. 5. 15.).²⁾



[그림 IV-2] 연령별 인터넷 이용률 (단위: %)

자료: 한국인터넷정보센터 『인터넷 이용자수 및 이용행태 조사』(2002.06)

보다 구체적으로 우리나라 청소년들의 인터넷 이용현황을 살펴보면, 청소년층인 12-19세 연령층의 97.8%가 인터넷을 이용하고 있는데, 이처럼 청소년층의 인터넷 이용률이 높게 나타난 것은 신문화에 대해

2) 국가별 비교자료 중 특징적인 것은 우리나라의 50세 이상 인터넷 접속률이 5.6%로 조사 대상국 중 최하위를 기록했다는 점이다. 결국 한국이 세대간의 정보격차가 세계에서 가장 큰 나라라는 것을 보여준다. 한편 덴마크나 스웨덴 같은 나라들은 오히려 50세 이상의 인터넷 접속률이 10대 청소년들을 앞지르고 있어 우리와는 상당히 대조적인 모습을 보여주고 있다.

거부감이 없으며, 흡수가 빠른 그 세대의 특징을 잘 보여주는 것임과 동시에 향후 청소년들은 정보사회에서의 기본적인 자질과 능력을 습득하고 있다고 할 수 있다.

3) 디지털 경제화와 정보화 환경 변화

(1) 정보화의 가속화와 불평등 지속

정보 인프라 구축과 함께 정부 및 사회 각 분야의 지속적인 정보화 노력은 우리나라 정보화 인구의 확산을 촉진하고 있다. 특히, 정보화 초기 단계에서는 중고대학생 및 젊은층 중심으로 정보화가 진행되어 세대간 정보화의 불균등 현상이 심화되기도 하였으나, 최근 정보화의 수혜계층이 전 연령층으로 확대되고 있다. 특히 중요한 현상은 10대 미만의 저 연령층 컴퓨터 및 인터넷 등의 정보통신기기의 이용증가 현상이다.

<표 IV-3> 성별/연령별 인터넷 이용률(단위: %)

구분	2000.8	2001.6	2002.6
남성	44.4	58.7	63.5
여성	32.6	44.6	52.4
6-19세	65.9	87.6	90.6
20대	65.9	83.0	86.0
30대	35.4	54.1	66.7
40대	18.5	32.2	38.9
50대이상	4.3	7.3	9.6

자료: 한국인터넷정보센터 『인터넷 이용자수 및 이용행태 조사』(2002.06)

저연령층의 정보화는 당연시되는 현상으로 매우 어린 나이부터 자연스럽게 어린이들이 정보화를 접하고 수용하는 것으로 향후에는 이들이 연령층이 현재의 청소년보다 더욱 정보통신기기를 잘 활용하고 정보사회에 더 잘 적응할 것으로 여겨진다.

정보화의 저변확대에 특징적인 것은 어린이 층과 더불어 중장년 층과 노년층의 정보통신기기 이용의 확대이다. 30대와 40대의 경우 2000년 8월에 인터넷 이용률이 각각 35.4%와 18.5%에 불과했으나 2002년의 경우는 각각 66.7%와 38.9%로써 이용률이 급증하고 있다. 그런데 이러한 최근의 중장년층과 노년층의 이용 확대는 중요한 사회적 의미를 갖는다. 즉, 중장년층과 노년층이 산업사회에서는 근력을 요구하기 때문에 사회적 생산활동에서 배제되었으나, 정보사회에서는 근력보다는 경험과 지식 및 정보활용을 중시하여 개인적 능력만 있으면 다시 생산활동 참여할 수 있다는 것을 의미한다. 그리고 이러한 사회적 생산활동 참가의 연령계층 배제현상의 탈피는 젊은 층에게는 직업이나 사회적 생산활동 등의 자원분배흐름에서 다른 연령층과의 경쟁 가속화를 의미하는 것이다. 특히 이러한 생산활동의 환경 변화는 새롭게 생산활동에 참여해야하는 청소년들에게는 더욱 치열한 경쟁환경을 의미하며, 따라서 생존을 위해서는 현재와 같은 단편적이고 피상적인 정보통신기활용이나 교육에서 벗어나서 실질적이고 고유한 지식과 교육을 갖추는 정보화 교육이 필요하다는 것을 의미한다.

한편, 우리나라는 전 연령층으로의 정보화 확대와 더불어 아직도 정보불평등 지속되고 있다. 특히, 여성과 노년층을 중심으로 정보불평등은 중요한 사회적 과제로 존재하고 있다. (표 3)의 인터넷 이용률에서 보듯이 아직도 여성들의 이용률은 남성에 비해 10%이상 뒤지고 있으며, 50대 이상의 노년층은 아직도 10%선에 머무는 실정이다. 특히 여성 노년층의 경우는 더욱 심각한 정보화의 소외계층으로 존재하고 있다.

정보사회는 기본적으로 연령이나 정신적·신체적장애 및 기타 사회적 부정으로부터 오는 불리함으로부터 오는 불평등을 극소화하고 누구나 복지를 누리는 것을 기본으로 하고 있다. 그러나, 정보사회는 필연적으로 사회적 불평등이나 사회적 약자를 발생시킬 가능성이 존재한다. 따라서 청소년들은 항상 사회적 불평등의 문제 등 인본주의적 행동과 사고를 할 수 있는 소양교육도 매우 중요하다고 할 수 있다. 즉, 자신의 능력에 따라서 자신의 개인적인 이익에 충실하는 것 못지 않게 공존과 상생의 가치를 함양하고 이를 실천하기 위한 교육도 매우 중요하다. 이러한 교육은 최근에 출현되고 있는 폭력·음란 등의 불건전 사회정보를 유통시키거나 이용하여 사적 이익을 추구하는 정보사회의 역기능을 억제하기 위해서도 매우 중요하다.

(2) 근로시간 단축과 재택근무 확산의 실현

정보사회의 도래는 효율성과 생산성의 극대화로 근로시간이 크게 단축되고 여가와 레저 및 개인적인 창조적 활동과 개성실현의 기회가 늘어날 것으로 예견되고 있다. 이러한 정보사회의 장미 빛 전망의 가장 가시적인 현상이 근로시간의 단축이다. 최근 우리나라도 제도적 개선 등을 통하여 조만간 주 5일 근무제도의 실현이 확실시되고 있다. 주 5일 근무제의 도입은 한편에서는 정부정책이지만 그 이면에는 정보화의 효과로 인한 생산성과 효율성 향상의 작용이라는 정보사회의 실질적이고 가시적인 효과라고 볼 수 있다.

근로시간의 단축은 청소년들의 교육시간도 점차 5일 교육으로 바뀔 것을 암시한다. 이에 따라 교육시간의 단축에 따른 교육의 내실화를 위해 정보화 도구 활용을 강화하고, 나아가 여가시간을 생산적, 창의적으로 보내기 위한 교육이 매우 중요해진다. 특히, 청소년들이 주체적이고 자발적으로 여가시간을 활용하여 필요한 재능과 소질을 개발

하고 정보사회의 적응능력을 향상시키는 것은 매우 중요하다. 나아가 청소년들이 자발적으로 창의적인 생산적 활동에 참여하는 것은 정보화의 부작용을 사전에 방지할 수 있는 부수적인 효과도 있다.

근로시간의 단축과 더불어 근로형태의 다양화가 더욱 보편화 될 것이다. 최근에 IT업계의 벤처기업을 중심으로 근로시간의 탄력적 운용과 근무복의 자율화 등으로 기존의 형식과 기준을 탈피하는 다양한 근로 유형이 등장하고 있다. 향후에는 초고속인터넷의 보급과 자율적이고 창의적인 근로형태의 본격화와 더불어 재택근무가 본격적으로 확산·정책 될 것이다.

이러한 고정된 형태의 근로 제도가 점차 사라지고 재택근무 등의 새로운 형식의 근로제도의 도입은 사회구조 분 아니라 사회의 주인공들에게도 이러한 새로운 사회관계를 수용할 수 있는 문화와 규범 및 가치의 변화를 요구한다. 즉, 재택근무와 같은 새로운 근로제도의 도입은 기존의 가족관계, 근린관계, 사회관계 등에도 새로운 운영원리가 필요하다는 것을 의미한다. 따라서, 현재와는 달리 새로운 근로제도가 보편화되는 사회의 주인공이 될 청소년들이 새로운 사회운영원리나 가치·규범과 충돌하지 않으면서 창의적 활동에 종사할 수 있도록 미래 지향적인 교육과 안내지도가 중요하다.

(3) 디지털 사회로의 변화 가속화

정보화의 가속화와 더불어 디지털로의 사회 구조의 전환은 정보사회의 실질적인 구조정착을 알리는 신호라고 할 수 있다. 최근 우리나라는 인터넷을 통한 금융거래, 상거래, 쇼핑 등의 디지털 경제는 물론 모든 인터넷을 통한 사회적 행위들이 크게 늘어나고 있다.

최근 정부의 전자정부 도입과 더불어 각종 민원처리는 물론 정부의 2조달 등의 업무에 인터넷을 도입하여 투명성과 효율성을 제고하

고자 하는 디지털 경제의 확산이 두드러지고 있다. 디지털 경제의 가장 대표적인 현상중의 하나는 인터넷 뱅킹의 확산이다. 인터넷 뱅킹이란 은행 창구 방문 없이 집이나 사무실에서 인터넷을 통해 계좌 이체나 송금 등 은행 업무를 처리하는 것으로써, 최근 주5일 근무제로 인해 인터넷 뱅킹 이용자가 급증하고 있다. 한국은행에 따르면 9월 말 현재 인터넷 뱅킹 가입자 수가 1694만 명을 기록, 지난 6월 말(1448만 명)에 비해 17% 증가하는 이용자수가 급증하고 있다. 또한 영화, 만화, 글쓰기 등은 물론 교육, 학습 등의 경우도 디지털 콘텐츠의 제작 및 이용확산이 매우 급속하게 퍼지고 있다.

<표 IV-4> 유료콘텐츠 이용현황

구분	이용여부	구분	이용비용
있다	12.3%	남성	15.8천원
없다	87.7%	여성	10.6천원
-	-	평균	13.9천원

자료: 한국인터넷정보센터 『인터넷 이용자수 및 이용행태 조사』(2002.06)

디지털 경제의 가속화와 더불어 디지털 콘텐츠의 제작 및 제작된 콘텐츠의 유료화로의 진행도 급속히 진행되고 있다. 2002년 6월 현재 유료콘텐츠의 이용현황을 보면 전체 인터넷 이용자의 12.3%가 이용하고 있으면, 이용금액은 월 평균 약 1만4천원 정도에 달하는 것으로 나타났다.

<표 IV-5> 유료콘텐츠 이용내용

유료 콘텐츠 이용내용	%	콘텐츠 유료화 태도	%
영화	30.2	부정적	24.8
온라인 게임	28.5	시기상조	20.4
교육용 콘텐츠	21.7	점차적 유료화	41.9
성인용	10.6	당연히 유료화	10.9
업무/연구목적	9.2	잘모름	2.0
커뮤니티/동호회	7.8		
음악	6.4		
증권정보	5.6		
뉴스/신문	2.7		
기타	12.7		

자료: 한국인터넷정보센터 『인터넷 이용자수 및 이용행태 조사』(2002.06)

한편, 현재 인터넷 이용자들의 유료 콘텐츠 이용 현황을 보면 영화(30.2%), 온라인 게임(28.5%), 교육용 콘텐츠(21.7%) 등이 주류를 이루는 가운데, 성인용·업무/연구목적·커뮤니티/동호회·음악·증권정보·뉴스신문 등 매우 다양한 영역에서 이용되고 있어서 점차 그 용도가 일상생활 전반으로 확대될 것으로 예견된다. 또한 콘텐츠의 유료화에 대해서도 점차 그 수용태도가 증가하여 전체 응답자의 과반수가 넘는 52.8%가 점차적인 유료화에 찬성하고 있다.

이처럼 사회·경제·문화 등의 총체적인 사회구조가 디지털로 변화하는 것은 청소년들에게 창의력과 개성 및 자율성을 바탕으로 하는 정보화 이용능력 교육이 필요하다는 것을 의미한다. 특히 청소년들이 디지털 경제하의 특성을 잘 이해하고 이를 바탕으로 창의력과 개성을 발휘하여 그들의 능력을 발휘하고 생존능력을 발휘할 수 있도록 현재의 주입식·암기식의 교육 방식에서의 획기적인 전환이 요구된다.

(4) 네트워크 문화의 정착

최근 직장인들의 일과는 출근 후 이메일을 확인하는 것으로부터 시작되는 것처럼 이메일을 통한 소식 및 업무전달은 일상화되었다. 나아가 최근에는 네트워크를 통하여 친구나 스승 찾기는 물론 배우자 만나기 등 초기 젊은 층에게만 이용되던 문화가 전 계층으로 확산되고 있고 그 내용과 범위 또한 무한히 확대되고 있다.

이러한 네트워크의 문화는 특히 청소년들에게 중요한 자리매김을 하고 있다. 네트워크의 문화는 기존의 성, 연령, 지역, 직위 등의 개인의 사회적 맥락(social context)과 권위로부터 자유롭게 하여 누구든지 자유로운 활동을 가능하게 한다. 따라서, 청소년들은 그들의 자유로운 사고와 행동을 무한히 펼칠 수 있다. 그러나 때로 네트워크는 전통적인 사회질서를 유지해주던 잠재적인 사회억제 기능이 사라짐으로써 성매매, 폭력 등이 늘어나는 부작용도 발생할 수도 있기 때문에 이에 대한 대책도 필요하다.

네트워크 생활의 확산과 더불어 네트워크의 사회·정치적 영향력도 더욱 강화되고 있다. 특히, 네트워크는 개방성, 자율성, 평등성 등으로 인하여 여론조사, 정치선거 등에 영향력이 점차 강화되고 있으며, 행정서비스, 정부 정책 등에도 네트워크를 통해 이루어지고 있다.³⁾ 또한, 네트워크 이용의 확산 국제화를 진전시키고 있다. 이에 따라 국제 회의, 국제동향, 여행 등에 대한 쉬운 정보 탐색 및 이용과 공유가 현실화되고 있으며, 문화의 세계화적 동질화와 수렴현상이 등장하고 있다.

네트워크 생활과 더불어 전체 국민들의 인터넷의 용도도 더욱 다

3) 한국인터넷 정보센터의 조사에 따르면 정치적 의견개진의 정도에 있어서 인터넷을 통하는 경우가 6.7%로서 인터넷 이외의 수단을 이용하여 개진하는 3.4% 보다 높은 정치적 참여도를 보이고 있다(한국인터넷정보센터, 인터넷 이용자수 및 이용행태 조사, 2002. 6).

양화되고 있다. 인터넷 이용목적의 경우 아직까지 자료정보검색, 게임/오락, 전자우편 등이 큰 비중을 차지하고 있다. 하지만 2001년에는 자료정보검색이 전체의 가장 큰 부분을 차지했으며, 게임/오락과 전자우편, 여가활동 등이 거의 대부분을 차지했으나, 2002년6월의 경우 자료정보검색의 비중이 적어지고 쇼핑 예약 등의 실생활과 관련된 이용이 점차 증가하고 있다.

<표 IV-6> 인터넷의 이용부문(복수응답) (단위 : %)

구분	정보 검색	전자 우편	구직 활동	게임 오락	대화	예약, 물품 구입	직장 업무	여가 활동	전화 하기	기타
6세이상	52.2	53.9	3.4	55.7	17.5	10.0	19.8	25.9	4.0	1.2
15~19세	44.8	68.6	1.5	67.2	33.8	1.8	1.4	38.8	3.8	1.1
20~24세	50.9	69.6	7.6	51.4	22.1	6.2	14.8	35.3	4.1	1.3
구분	정보 검색	전자 우편	구직 활동	게임 오락	대화	예약, 물품 구입	직 장 업 무	여 가 활 동	교 육 관 련	기 타
6세이상	34.6	59.5	5.0	60.6	12.4	14.0	21.8	27.7	28.3	0.0
15~19세	20.5	71.1	2.1	72.9	25.9	2.8	1.8	37.1	48.0	-
20~24세	35.6	76.4	8.6	55.7	16.5	10.6	18.6	37.9	20.7	-

자료 : 통계청, 「정보화실태조사보고서」 2001, 2002

그런데, 청소년들의 경우는 2002년 15~19세 인터넷 이용자 중 72.9%가 게임오락, 71.1%가 전자우편, 48.0%가 교육과 관련하여 인터넷을 이용하였고 있어서 전체적으로 특정 분야에 이용이 치우치는 경향이 있다. 따라서 청소년들은 인터넷의 이용을 내용을 실생활과 관련하여 다양화할 필요가 있다.

인터넷 이용용도의 다양화와 더불어 네트워크 문화의 정착은 청소년들에게 네트워크의 특성, 즉 정보사회의 구조와 운영원리의 특성

을 잘 이해하고 이에 알맞게 가치와 규범, 문화를 형성하여 생활해 나가야 한다는 것을 의미한다.

4) 결론 : 정보화 동향과 청소년들의 과제

최초의 인터넷인 아르파넷이 출현하고, PC가 보편화되고 나아가 WWW(Web)이 출현하여 시간과 장소의 귀속성으로부터 탈피하여 궁극적으로 정보사회가 도래한 것은 본 글에서 살펴본 바와 같이 15년 이내의 극히 짧은 기간동안 이라고 할 수 있다. 특히 우리나라의 경우 정보화가 본격적으로 시작된 것은 1994년 정보통신부의 출현이후라고 할 수 있다. 그러나, 현재 우리나라는 각종 지표를 통해서 알 수 있듯이 지구촌의 정보화를 선도하는 중심에 있다.

정보화를 시작한지 10여년이 지난 현시점에서 우리나라는 정보화의 새로운 국면에 접해있다고 할 수 있다. 지구촌의 정보화를 선도하는 우리나라는 정보화의 기반 구축과 관련 기술의 발달 등의 양적인 측면과 더불어 인터넷을 중심으로 하는 정보통신기의 활용의 효율화라는 질적인 측면의 과제에 직면해있다. 특히, 전국인의 대부분이 인터넷을 이용하고, 청소년들은 거의 모두 인터넷이 중요한 생활의 수단이자 도구가 된 현 시점에서 현재까지의 정보화 과정에 대한 평가를 토대로 향후의 발전과정을 전망하고, 이에 필요한 정책적 과제를 발굴하는 것은 매우 주요한 과제이다.

이 글은 특히 향후 미래 정보사회의 주인공인 청소년들의 정보화 과제에 초점을 두고 시작하였다. 따라서, 본 글은 우리나라의 정보화 과정과 현황에 대한 살펴보고, 이를 토대로 향후 전개도리 정보사회의 지형변화에 맞추어 청소년들에게 어떻게 하면 정보사회에 적응능력을 향상시킬 수 있을 것인가를 고찰하고자 하였다.

이 글에서 살펴 정보사회의 주요 변화 방향은 정보통신기기 활용의 정착과 활용 내용의 다양화, 정보이용 계층의 확대와 정보격차의 지속, 디지털 사회구조의 정착, 네트워크 문화의 확산 등 정보사회의 본연의 모습들이 정착되고 사람들이 인터넷을 중심으로 하는 새로운 사회에 적응해가면서 살아가는 것을 확인할 수 있었다.

그런데, 이러한 정보사회의 환경변화는 청소년들에게 새로운 사회적 적응능력의 향상이라는 과제를 부여한다. 즉 현재까지의 청소년들의 정보통신기기의 활용내용과 교육과정에 대한 변화를 요구한다. 기본적으로 정보통신기기의 활용의 정착과 더불어 활용 내용의 다양화는 새로운 정보사회의 전개를 시사한다. 즉, 인터넷을 비롯한 정보통신기기의 활용이 단순한 오락이나 통신 등의 여가 시간 활용이라는 보조적 수단에서 이제는 은행, 증권, 쇼핑, 구매, 학습 등의 각종 일상생활을 수행하는데 핵심적인 부분으로 자리잡고 있다. 이러한 정보화의 지형의 변화는 청소년들에게도 새로운 과제를 부여하고 있다. 향후 정보사회에서는 현재의 직업이나 사회구조가 거의 대부분이 사라지고 인터넷을 중심으로 하는 사회구조와 직업 등의 생활 구조와 환경이 지배적으로 등장할 것이기 때문에 이에 적응할 수 있는 능력의 배양이 매우 중요하다. 따라서 현재까지 오락이나 통신 등의 제한된 영역에서의 인터넷 사용에서 탈피하여 다양한 활용능력의 증진이 필요하다. 특히 중요한 것은 정보통신활용능력 교육이나 훈련이 현재의 교육과정이나 내용에서 탈피하여 정보사회의 사회운영원리인 창의력, 개성, 자율성을 증진하면서도 미래의 직업에 활용할 수 있는 실질적인 교육이 실시되어야 한다. 이는 워드프로세서 등의 단순 활용교육이나 단기적인 정보화 교육에서 탈피하여 체계적이고, 장기적인 관점에서 정보 자체를 능동적으로 활용하며, 이를 통해 새로운 정보를 능동적으로 창조해낼 수 있는 교육이 필요하다.

정보통신기기의 연령별 확산과 더불어 정보격차의 지속은 청소년

들에게 기존의 연령별 차이나 구별이 무의미하게 된다는 것을 의미하는 것과 동시에 급변하는 정보사회는 이에 적극적으로 대처하지 않으면 언제든지 정보화의 흐름에서 낙오될 수 있음을 의미한다. 따라서 청소년들은 인터넷 등의 정보통신기기를 능동적이며 창의적으로 활용할 수 있는 능력을 배양해야 한다. 나아가 현재의 입시 위주의 교육방식에서 탈피하여 정보통신기기의 활용이 지속적으로 이루어 질 수 있도록 정보화교육이 이루어지도록 해야 한다.

정보사회의 전개와 더불어 가장 극적인 변화중의 하나가 사회의 디지털화와 네트워크 문화의 본격화이다. 사회운영이 아날로그방식에서 디지털방식으로 변하면서 사람들의 사고방식이나 행동유형 디지털화된 온라인 사회구조와 연관되어 이루어지고 있다. 현재 디지털화된 사회구조는 그 방향이나 범위가 어느 정도일 것인지 가늠하기 어려울 정도로 변화가 심하다. 현재 진행되고 있는 경제적 영역에서의 디지털화를 살펴보면 그 일면을 알 수 있다. 즉 현재 우리경제는 벤처기업 열풍이후 전자상거래 등을 중심으로 하는 온라인을 통한 경제행위가 차지하는 비중이 매우 높을 뿐 아니라 그 비중이 점차 높아지고 있다. 따라서, 디지털 사회의 주인공인 청소년들은 디지털 사회와 디지털 경제구조를 잘 이해하고 적응할 수 있어야 한다. 디지털 사회와 경제는 효율성과 합리성, 투명성, 창의성, 신속성 등을 기본으로 한다. 청소년들은 이러한 특성을 이해하고 이에 적응할 수 있도록 해야 한다.

정보사회의 지형변화와 더불어 정보화의 성숙은 무엇보다도 교육제도의 변화를 강력하게 요구하고 있다. 무엇보다도 중요한 것은 학창시절에 습득하였던 지식과 기술이 정보사회에 통용되지 않는 점이다. 정보사회에서 산업의 발달은 기존 산업을 퇴출시키고 새로운 산업 중심으로 산업구조를 재편하기 때문에 과거의 직업이나 직종이 사라지고 지식과 기술을 중심으로 하는 정보산업관련 일자리가 중심이 된다. 산업구조의 재편과 새로운 일자리의 창출은 사람들로 하여금 이에 적

합한 지식과 기술의 습득을 요구하게되는데, 이는 재교육을 통해서 해결될 따름이다. 따라서, 평생교육이 그 어느 때보다도 강조되고 있는 것이 작금의 정보사회의 도래의 거부할 수 없는 물결이라고 할 수 있다.

청소년들의 교육 또한 이러한 관점에서 사회 적응적이고 미래 개척적인 방향에서 이루어져야 한다. 즉, 청소년들이 항상 개방된 자세와 창조적인 태도를 견지할 수 있도록 사회 환경과 교육제도를 개선해야 한다. 정보사회에서는 지속적인 자기개발과 사회 적응적인 노력은 사회질서의 유지와 인간의 생존권의 확보와 인간다운 생활의 보장이라는 측면에서 기본적인 생존권이기 때문이다. 즉, 가치관, 규범, 문화 등의 변화에 따른 사회구성원들의 적응성향상은 문화지체나 문화갈등 현상의 예방을 통한 사회적 아노미 및 갈등을 극복하게 하여 사회질서의 보존을 가능케 한다. 나아가 개인적으로 사회적 과정에서 소외되거나 도태되지 않음으로써 생활보장과 함께 자아를 실현할 수 있는 기회를 제공해 주는 것이기 때문이다.

참고문헌

- 이종범(1996), “정보사회의 성숙을 위한 정책과제와 전략”, 한국행정학회.
 안문석(1995), 정보체계론, 학현사.
 차동완 외(1999), 인터넷 기술세계, 교보문고.
 최정호 외(1995), 정보화사회와 우리, 소하.
 웹스터(Frank Webster)(1998), 정보사회이론, 조동기 역, 사회비평사.
 정보사회학회(1998), 정보사회의 이해, 나남.
 한국인터넷정보센터(2002), 인터넷 이용자수 및 이용행태 조사.
 닐슨/넷레이팅스, 주간 *i-Weekly*, No. 51 2001. 5. 15.
 통계청(2001), (2002), 정보화실태조사 보고서.

2. 게임방이용 청소년의 사이버일탈과 대책

성 윤 숙

(아동복지학 박사, 단국대 강사)

1) 연구의 목적 및 필요성

전세계 인터넷 이용인구는 약 5억 8천만 명을 넘어섰고(Nua, 2002년 5월), 2002년 3월 현재 우리 국민 중 인터넷 인구는 2,780만명이며¹⁾, 무선 인터넷 사용자를 포함하면 인터넷 사용자는 근 3,000만 명에 달한다. 국가 정보화의 적극적 추진에 힘입어 초고속 정보통신망과 게임방이 급속히 보급됨에 따라 인터넷을 이용한 온라인 게임을 즐기는 청소년들은 급속히 늘어나는 추세이다. 청소년들은 게임방에서 친구들과 함께 어울려 게임을 즐기면서 다양한 의식과 행위를 표출하고 있다.

게임방에 설치된 초고속 인터넷은 청소년들에게 있어서 정보와 교육의 매체로서 청소년들이 꿈을 키우고 건전한 공동체를 형성하면 그들만의 독특한 문화를 창출할 수 있는 바람직한 도구가 되는 긍정적인 측면도 있다(Davis, 2001; Tapscott, 1998).

그러나 많은 학자들과 교육자들은 청소년들이 인터넷을 통하여 청소년기에 바람직하지 않은 행위들을 표출하고 있음을 지적하고 있다(성윤숙, 2000; 이소희·성윤숙, 2001; 이수미, 2000; 황상민, 2000; 황진구, 1999). 최근 이들은 인터넷 게임중독, 음란물 접촉, 해킹과 바이러스 유포 등 사이버 공간에서 일탈행위를 보일 뿐만 아니라, 이와 관

1) 한국인터넷정보센터 웹사이트 주소: <http://www.nic.or.kr>

련하여 게임 아이템 교환 및 판매, 폭행, 성매매 등 현실공간에서의 일탈행위를 나타내고 있는 것이 현실이다. 이 때문에 청소년들에 의한 인터넷 관련 일탈행동과 범죄는 커다란 사회문제로 부상하고 있다(권준모, 2001; 성운숙, 2002; 유승호, 2001; 이소희·성운숙, 2001; 천정웅, 1999).

이와 같은 청소년들의 일탈행위는 최근 들어 커다란 사회적 현안으로 등장하여 청소년들의 복지를 저해하는 요인으로 지적되어왔다.

청소년들이 인터넷을 이용하면서 표출하는 사이버일탈 현상들은 국내 청소년들에게서만 나타나는 것은 아니다. 외국 청소년들 또한 이와 비슷한 증세를 보이는 것으로 나타나고 있다(Armstrong, 2000; Davis, 2001; Pratarelli, Browne, & Johnson, 1999; Wang, 2001).

이러한 현상들에 대한 심층분석의 필요성은 여러 학자들에 의하여 지적되고 있지만(Morris, 1996; Newhagen & Rafaeli, 1996; Parks & Floyd, 1996) 아직까지 많은 연구가 이루어지고 있지 못한 것이 현실이다.

더구나 청소년들이 게임방에서 인터넷을 이용하면서 창출하는 그들의 독특한 삶의 양식과 사이버일탈형성 과정을 깊이 있게 이해하기 위해서는 문화기술적인 연구방법이 필요함에도 불구하고 이를 이용한 연구는 드문 편이다(Nocera, 2002; Paccagnella, 1997). 사이버 세계에서 펼쳐지는 새로운 현상들에 대하여 기존의 연구들은 설문조사와 같은 양적 연구방법을 통하여 청소년들이 게임방을 이용하는 목적이나 동기 등에 대하여 기술한 바 있다.

기존의 연구들은 청소년들이 게임방에서 어떠한 사이버일탈행위를 나타내는지에 대한 심층적인 분석을 간과하고 있다.

이러한 맥락에서 본 연구는 문화기술적 연구방법을 통하여 게임방을 출입하는 청소년들이 게임방에서 표출하는 일탈행위를 심층적으로 분석하고, 이러한 일탈이 사회복지 차원에서 어떠한 함의를 지니는

지를 분석하고 이해하는 데 그 목적을 두었다.

본 논문의 연구결과는 게임방을 출입하는 청소년들의 일탈행위를 이해하는데 기여할 수 있을 뿐만 아니라, 청소년들을 위한 정보복지의 발전에도 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 탐구하고자 한다.

- 게임방 출입에 따른 청소년들의 사이버 일탈은 청소년복지와 관련하여 어떠한 사회복지실천적 의미를 지니는가?

2) 이론적 배경

게임방에서 온라인 게임을 이용하는 청소년들 가운데에는 현실세계에서 충족되지 않은 자신들의 욕구를 충족시키기 위하여 때로는 일탈적 행위를 표출하는 경향이 있다. 이러한 일탈적 행위는 인터넷 중독이나 게임 중독 증세를 보이는 청소년들에게서 자주 나타나는 경향이 있다.

그러므로 게임에 중독된 청소년들이 게임방에서 온라인 게임을 이용하면서 또는 이용한 결과 표출하는 일탈행위를 이해하기 위해서는 일탈에 관한 이론적 논의가 필요하다.

먼저 사이버일탈을 다음과 같이 규정하고자 한다. 즉 사이버일탈이란 네티즌들이 현실세계(offline)의 사회 공동체적 규범을 가상공간에 적용하여 가상공간에서의 규범으로 받아들이거나, 가상공간의 특성을 바탕으로 가상공간 공동체 구성원들이 새롭게 창출하고 있는 규범을 위반한 모든 행위를 일컫는다(성윤숙, 2002).

이러한 개념규정 하에 본 연구에서는 사이버일탈행위를 다음과 같이 크게 두 가지로 나눈다. 첫째, 사이버공간에서 발생하는 인간행위

들 가운데 범죄행위를 구성하는 일탈행위로서, 이것은 정보사회의 심각한 문제로 자주 논의되는 현상들이다. 둘째, 범죄를 구성하지는 않지만 정보사회의 사회적 문제점으로 새롭게 부상하여 논의되는 비범죄적 일탈현상들이다.

청소년들은 게임방에서 친구들과 함께 어울려 게임을 즐기면서 다양한 의식과 행위를 표출하고 있다. 특히 청소년들은 게임에 몰입한 나머지 게임 중독에 빠지거나 사이버 일탈을 하기도 한다(성운숙, 2002).

게임방 청소년의 사이버일탈 과정을 살펴보면 첫째, 평범한 청소년들이 게임방을 출입하는 데는 또래압력과 욕구와 동기가 크게 작용한다. 청소년들의 게임방 이용동기는 정보추구, 오락, 시간 때우기, 외로움 달래기, 프로그램 속의 등장인물과의 상호작용 및 동일시 등으로 요약된다(김정기, 1998; 이소희 & 성운숙, 2001; Ahn, 1996; Amichai-Hamburger & Ben-Artzi, 2002; Ebersole, 2000; Hills & Argyle, 2002; Lin & Tsai, 2002; McDonald & Kim, 2001; Swickert, Hittner, Harris & Herring, 2002). 그러나 이 외에도 지위향상욕구, 관계욕구, 한탕주의 욕구, 그리고 게임 아이템을 판매한 돈으로 사고 싶은 물건이나 욕구를 충족하려는 소비욕구 등 새로운 청소년들의 욕구가 나타났다(성운숙, 2002). 또한 기존의 연구들은 매체와 내용에는 상관 없이 미디어 이용자의 욕구와 동기는 같은 것(이소희 & 성운숙, 2001; Ebersole, 2000; Hills & Argyle, 2002)으로 보았으나 매체의 '내용' 즉 방송 프로그램이나 게임의 종류에 따라서 그 욕구와 동기가 달라질 수 있다. 즉 스타크래프트나 포트리스, 디아블로 II, 리니지, 뮤를 즐기는 이용자의 동기는 각각 다르다.

둘째, 욕구충족을 위한 게임방 반복 이용이 청소년들의 게임 몰입이나 중독으로 이어지는 것으로 나타났다(성운숙, 2002). 기존의 연구자들은 인터넷 중독현상의 원인을 인터넷이 지니는 매체적 특성보다

는 그 이용자인 네티즌들의 심리적 특성에서 찾고 있다. 즉, 사회적 고립과 위축(Griffiths, 1997), 자기 의존적이고 독립된 활동에 강한 선호, 자신의 사회적 활동을 극히 제한, 과도한 경계심 및 자기방어적, 지극히 개인적 성향(Young, 1998), 우울증, 불안감, 약물중독, 사회적 고립이나 사회적 지지의 결핍, 낮은 자아 존중감(Armstrong, Phillips & Saling, 2000), 사회적 부적응증(Davis, 2001), 충동심리(Hirschman, 1992) 등이 지적되고 있다.

그러나 인터넷에서 한 걸음 더 나아가 온라인 게임으로 연구대상을 좁힐 경우 그 중독증의 원인은 게임을 이용하는 청소년 네티즌들의 심리적 특성에서도 내재할지 모르지만, 그보다는 게임의 시나리오나 매커니즘이 청소년들로 하여금 게임에서 빠져나올 수 없게 만든다(성윤숙, 2002).

셋째, 청소년들이 게임방에서 나타내는 게임에 대한 몰입이나 중독현상은 가상세계에서 여러 가지 일탈적 행위들을 유발시키며, 이러한 일탈은 현실세계로까지 전이되어 나타난다.

이상과 같이, 게임방에서 인터넷을 이용하는 청소년들의 욕구와 동기가 몰입과 중독을 낳고 이는 다시 일탈로 이어지는 일련의 연결고리가 존재함을 알 수 있다. 즉 청소년들은 현실세계 속에서 채워지지 않은 욕구를 충족시키기 위한 특정한 욕구를 바탕으로 게임방에서 친구들과 함께 게임을 즐기며, 지나치게 게임방을 이용할 경우 게임에 몰입하거나 중독되는 증세를 보이며, 이러한 청소년들은 가상세계뿐만 아니라 현실세계에서도 일탈행위를 하는 결과를 초래할 수 있다(성윤숙, 2002).

이러한 사이버 일탈에 관한 이론적 논의를 위하여 여기서는 규범이론, 긴장이론, 및 하위문화론에 관하여 간단하게 논의하고자 한다.

먼저 규범이론을 살펴보면 일반적으로 많은 사회학자들은 일탈행동의 규범적 정의를 취해왔다. 규범이론은 규범성의 약화가 부적절한

행동을 유발한다는 입장이다. 여기서 사회통제이론(Hirschi, 1969)과 자기통제이론(Gottfredson & Hirschi, 1990)은 고전주의 범죄학의 가정을 따르고 있다. 고전주의 범죄학은 인간의 본성을 자기이익을 추구하는 이기적인 존재로 보고 있다.

자기통제이론은 또한 가정에서의 훈육이 자녀들의 자기통제력을 만들어 낸다고 본다(Gottfredson & Hirschi, 1990). 가정에서 자녀의 사이버 일탈을 감독하고 훈육하는 방법은 통제이론적인 관점에서 보면 매우 적절하다. 부모의 양육태도는 자녀의 게임방 출입에 상당한 영향을 미친다. 부모가 권위주의적(authoritarian style)일수록 그 자녀들은 자신들의 인터넷과 게임방 이용행위를 부모들에게 숨기는 경향이 있으나 부모가 자녀들에게 모범적(nurturant style)이고 허용적(permissive style)인 태도와 행동을 보이면 부모들로부터 허락을 받는 경향이 있다(성윤숙, 2000). 또한 자녀에 대한 부모의 지나친 간섭이나 방임은 청소년들이 게임에 중독되거나 사이버 일탈을 하는 데 기여할 수 있다(성윤숙, 2002; Lin & Tsai, 2002).

긴장이론은 Merton(1968)이 제시한 이론으로 범죄행위보다는 훨씬 더 포괄적 일탈개념을 설명하는데 더 적합하다. Merton은 단지 일탈은 이러한 정당한 욕구의 충족을 위한 제도화된 수단을 확보하지 못함으로써 욕구충족을 위해 공인되지 못한 수단을 사용한 데 있다는 것이다. 따라서 일탈행동은 욕구충족수단의 확보를 제약하는 사회구조적 문제라고 할 수 있다(이정규·안진, 2002).

사이버공간에서 자신의 욕구를 충족시키기 위해 이루어지는 물물교환, 사이버 화폐거래, 사기, 폭력, 약탈행위, 게임방에서 게임 아이디나 아이템을 해킹하거나 게임 아이템을 확보하기 위해 상습적으로 PK를 일삼는 청소년들의 행위는 이러한 맥락에서 이해될 수 있다. 또한 가상의 재산인 게임 아이템을 얻기 위해 수단과 방법을 가리지 않는 이유는 이 아이템이 현실세계에서 현금으로 거래되어 현금에 대한 인

간의 욕구를 충족시켜주기 때문이다(성윤숙, 2002).

또한 범죄 및 비행과 관련해서는 두 가지 하위문화론(subculture theory)이 존재한다. 이 이론들은 Merton의 아노미론과 Sutherland의 접촉차이론의 통합이라고 볼 수 있는데, 특히 소년비행과 갱(gang)의 존재를 설명하려는 시도에서 발전되었다. 하위문화란 기존의 지배적인 사고방식(가치관·의사결정)과 행동방식과는 다른 내용을 갖는 문화를 말한다(이정규·안진, 2002).

청소년들은 게임방을 출입할 때 부모나 교사, 주변 사람들의 통제나 시선을 피하기 위해 자신들만의 여가공간을 이용하며 그곳에서 그들만의 독특한 욕구를 표출함으로써 하위문화를 형성한다.

또한 이러한 하위문화적 인식은 Sutherland(1947)의 차별접촉이론에서 출발하였다. Sutherland에 의하면, 범죄행동은 친밀한 타자들과 상호작용하고 교제하면서 학습된다.

이러한 맥락에서 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위한 하나의 대책으로 제시되는 정보복지구현 방안은 청소년에게 유익한 사이트를 제공하게 되면 유해정보에의 노출이 줄어들 것이라는 주장이다. 이러한 주장은 유해정보와 유익한 정보에의 접촉기회를 유익한 정보에 유리하도록 차별화해서 청소년들을 보호한다는 입장이다(안동근·성윤숙, 1998; 성윤숙, 1999; 안동근, 2001). 이는 서덜랜드(Sutherland, 1939)의 주장처럼 청소년 비행에 호의적인 정의보다 비호의적인 정의와 더 많이 접촉할수록 비행을 저지르지 않게 된다는 논리이다.

3) 연구방법과 절차

문화기술적 접근은 청소년들의 게임방 이용과 관련된 사회적 맥락과 청소년들 자신의 의미 창출과정을 심층적으로 분석할 수 있는 적절한 연구방법이다. 본 연구는 게임방을 출입하는 청소년들의 사이

버일탈과정을 심층적으로 분석하기 위하여 문화기술적 연구방법을 통하여 면담조사와 참여관찰과 자기보고식 질문조사를 중심으로 수행되었다.

본 연구는 1999년 9월부터 시작하여 2002년 1월 사이에 이루어졌다. 주 제보자의 선정과 심층면담을 포함한 연구의 절차는 다음과 같다.

30명의 게임방 이용 청소년들과의 예비면접 자료를 분석한 후, 게임방 이용 청소년들의 사회적 맥락을 보다 잘 드러낼 수 있는 방향으로 주 제보자들을 선정하였다. 주 제보자의 선정과정은 예비면접 대상자 중에서 주 3회 이상 게임방을 정기적으로 이용하는 서울 시내 중학교에 재학중인 게임방을 이용하는 7명의 청소년을 주 제보자로 선정하였다. 이러한 기준에 따라 선정된 주 제보자의 인적 사항을 정리하면, 다음의 <표 IV-7>와 같다.

<표 IV-7> 주 제보자의 인적사항 (게임방 이용 청소년)

이 름	성별 및 연령	학 년	성 적	한달용돈	부모님의 직업
박지원	남, 만 13세	중 1	상위권 (전교 1등)	불규칙	부(엔지니어),모(주부)
정민영	남, 만 13세	중 2	중하위권	2만원	부(회사원), 모(주부)
오규만	남, 만 15세	중 3	상위권(7등)	5만원	부(회사원), 모(주부)
안승훈	남, 만 15세	중 3	중위권	2만원	부(회사원),모(간호사)
박형준	남, 만 15세	중 3	중위권	2만원	부(자영업),모(슈퍼운영)
최성수	남, 만 16세	중 3	중하위권	없음	부(사업), 모(주부)
최성철	남, 만 15세	중 3	중하위권	없음	부(사업), 모(주부)

* 위 이름은 가명임

또한 초점이 맞추어진 주제에 대해 집단 참여자가 활발하게 의견을 개진하고, 이러한 상호작용으로부터 자료를 수집하는 연구방법인 주제별 집단토의 방법(focus group discussion)을 병행하여 실시하였다. 포커스 그룹은 3명씩 4집단으로 구성된 12명의 중·고등학생을 대상으로 하였다²⁾.

문화기술적 연구방법을 취한 연구자는 ‘있는 그대로’ 최대한 일상적인 생활장면에서 심층면접을 실시하였다. 따라서 본 연구의 심층면접은 2001년 4월부터 2002년 1월 사이에 주 제보자의 사정에 따라 10~15회 진행되었다. 주 제보자들의 심층면접은 개별면접을 중심으로 이루어졌지만 개별면접과 함께 집단면접도 진행하였다. 또한 포커스 그룹의 집단토론은 2001년 9~11월 사이에 2~3회 진행되었다. 주 제보자들에 대한 참여관찰은 10회에 걸쳐 주 제보자들이 이용하는 단골 게임방에서 대부분 이루어졌다.

한편 연구자는 예비면접, 심층면접, 주제별 집단 토의방법, 참여관찰, 자기보고식 질문지 등을 통해서 자료를 수집하였고, 동시에 수집된 자료를 분석하였다. 자료의 분석은 심층면접과 참여관찰을 한 현지 노트를 바탕으로 이루어졌다. 연구자가 자료를 분석하기 위해서 사용한 분석 방법은 범주화(coding category) 방법이다.

.. 최종적으로 연구자의 이해와 해석이 제대로 이루어졌는지 확인하기 위해서 ‘삼각검증(triangulation)’의 방식을 활용하여 연구자의 자료의 분석과 해석을 청소년복지 전문가 5인에게 의뢰하여 자료와 분석결과를 재검토하였다. 즉 제보자에 대한 이해와 해석을 관점, 시간, 공간, 상황 등을 달리하여 자료와 그 분석결과를 재검토함으로써 연구의 타당도와 신뢰도를 검증하였다(Denzin, 1978; Goetz & LeCompte, 1984).

2) 지면 부족으로 포커스 그룹의 인적사항은 생략하였습니다.

4) 연구결과

청소년들은 지존과 대박을 향한 욕구를 충족하기 위해 여러 가지 방법을 동원한다. 그들은 또한 아이템을 얻기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 온라인과 오프라인에서 일탈현상을 보인다. 특히 사이버일탈은 정보사회의 심각한 문제로서 자주 논의되는 현상들이다. 여기서는 일탈 현상을 온라인에서의 일탈과 오프라인에서의 일탈로 구분하고, 각각의 공간에서 일어나는 일탈을 비범죄적 일탈과 범죄적 일탈로 구분하여 청소년들의 일탈현상을 살펴보고자 한다.

(1) 온라인에서의 일탈

① 비범죄적 일탈

아래에서는 청소년들이 게임을 하면서 온라인 상에서 표출하는 일탈행위들 가운데 비범죄적 일탈인 도발, 조르기 등에 대해 탐색하고자 한다.

㉠ 도 발

게임방에서 청소년들이 게임하면서 채팅을 하는 모습을 지켜보았는데 좋은 무기를 가지고 있는 청소년이 게임상에서 지자 상대방 청소년이 “병신 그 좋은 무기로 그렇게 밖에 못하냐”고 욕하면서 흥분시켰다. 이런 일들이 온라인 상에서는 자주 있다고 하는데 청소년들은 이런 행위를 일컬어 ‘도발’이라고 표현하였다. 게임상에서 상대방에게 욕설이나 도발을 당하면 상대방이 있는 게임방을 직접 찾아가 상대방에게 폭력을 일삼는 일도 있다. 청소년들이 가장 싫어하는 욕설은 “부모가 그따위로 가르치니”, “부모 면상 좀 보자” 등 자신보다 부모를 모욕하는 것은 참기 힘들다고 했다.

또한 게임하면서 채팅할 수 있도록 서비스 지원이 되는데 채팅 언어 속에서 이상한 욕설이 많이 등장하는 것을 볼 수 있었다. 욕설을 사용하면 채팅창에 불량단어라고 나오고 안뜨기 때문에 소프트웨어의 허점을 이용해 가상공동체에서 그들에게만 의미가 전달되는 욕을 사용하고 있었다. 예를 들면 ‘허접’을 ‘후진’, ‘병신’을 ‘방시아’, ‘꺼져’를 ‘줄’, ‘씨벨넘아’, ‘씨발섹키’, ‘띠발논아’, ‘씨뎡’, ‘크아 족밥 색가’ 등으로 사용해 서로 알아들을 정도로 욕에서 받침을 없애거나 조금 변형해서 사용한다고 했다.

연구자 : 그럼 뭐가 재미있어요?

규 만 : 회의를 느껴요. 인간들 그러는 거요.

연구자 : 왜요?

규 만 : 리니지 뿐만 아니라 땀것도 다 그렇지요. 익명성 때문에..

연구자 : 익명성이 왜요?

규 만 : 돈달라고 해서 싫다고 했더니 짜증나게 앵겨 붙어서 꺼져라. 그랬더니 그러더라구요. 니 부모 면상 좀 보자구요. 나는 부모 욕하는게 제일 싫었어요.

연구자 : 그런 애가 한 명이었어요? 아니면 많아요?

규 만 : 무지하게 많아요.

이상과 같이, 가상공간은 익명성과 탈대면성으로 인한 행동의 탈억제 현상이 나타나고 있다. 자신의 모습이 드러나지 않음으로 인해서 감정의 조절이나 표현에 대한 억제가 풀리고, 이것은 개인으로 하여금 도덕적 민감성의 약화를 초래하고 있다.

㉠ 조르기

청소년들은 게임을 하면서 게임을 잘하는 친구를 졸졸졸 따라다니면서 조르는 구걸행위를 한다고 했다. 지원이는 게임할 때 친구들에게 아이템 달라고 조르기 밖에 안하고 좋은 아이터를 가지고 있는 친구들에게 여러번 달라고 조르면 제풀에 지쳐서 준다고 했다. “졸졸이”는 뮤에서 사용하는 용어로 저렙이 고렙을 졸졸졸 따라 다니면서 아

이템 달라고 구걸하는 애들을 쫓쫓이라고 표현한다고 했다. 이런 행태는 게임의 종류에 따라 용어만 다를 뿐 아이템을 구걸하는 행위는 비슷하다.

연구자 : 게임방 가면 주로 무엇해요?

지 원 : 친구들이랑 스타크레프트 같은 거 한번씩하고 디아블로 같은거요. 아이템 뺏고 같이 돌아다니다가 그런 정도. 아이템을 친구한테 계속 달라고 조르다가요. 안 되면 PK 걸어서 캐릭터를 죽여요. 계속 쫓 때까지 조른 다음에요.

연구자 : 몇 번 정도 쫓나요?

지 원 : 계속 조르는데 그러다가 제풀에 지쳐서 줘요.

연구자 : 쫓쫓이는 뭐예요?

용 성 : 쫓쫓쫓 따라 다니니까 쫓쫓이예요 그러니까 고렙들... 지금 이 말은 유에서 통하는 거거든요.

이상과 같이, 청소년들은 자신이 노력해서 정정당당하게 게임 아이템을 얻기보다는 친구에게 조르는 방법을 택해서 쉽게 자신의 목적을 달성하고자 한다. 즉 게임 자체를 즐기기도는 게임에서 꼭 이겨야 한다는 승부욕이 청소년들에게 구걸행위까지 하도록 집착하게 만드는 것이다. 사실 이런 행태는 오프라인 상에서도 나타나는데 청소년들은 아이템이 많은 친구를 계속 따라며 형님 형님하면서 아이템을 구걸하며 만약 친구가 아이템을 안주면 욕설을 하는 행위와 연결이 된다.

② 범죄적 일탈

아래에서는 청소년들이 게임을 하면서 온라인 상에서 표출하는 일탈행위 가운데 범죄적 일탈행위인 아이템 뺏기, PK, 해킹, 버그 유포에 대해 탐색하고자 한다.

㉠ 아이템 뺏기

청소년들은 게임을 할 때, 게임 자체를 즐기기도는 온라인 상에

서 만나 아이템을 뺏기 위해 수단과 방법을 가리지 않는다. 아이템이 별로 없는 저렐 청소년은 고렐에게 아이템 달라고 계속 조른다고 했다. 계속 조르는데도 고렐이 아이템을 안주면 PK를 걸어서 상대방 캐릭터를 죽인다고 했다. 보통 이것을 ‘액트’라고 표현하는데 듀리엘, 메피소드, 바알과 같은 보스를 죽이는 것이다. 문제는 보스를 죽인 다음에 캐릭터가 할 것은 상대방과 ‘맞짱’을 뜨거나 PK를 걸어 자신의 우위를 확인하는 일이라고 했다.

게임을 정정당당하게 싸워 이겨서 무기를 확보하거나 레벨을 올려야 하는데 구걸하거나 조르고, 안 되면 PK를 걸어 죽이는 이런 행태는 청소년들이 게임 자체를 즐기기보다는 사이버 상에서 자신이 우위를 확보하기 위해 수단과 방법을 가리지 않는 모습을 보여준다. 또한 자신이 시간을 투자해서 목표까지 도달해야 하는데 시행착오를 거치지 않고 단기간에 걸쳐 구걸해서 자신도 친구들에게 인기인이 되고 싶어하는 청소년들의 나약한 모습을 볼 수 있다.

뮤를 이용하는 게이머들 사이에 의사소통으로 사용하는 “먹자”가 있다. “먹자”는 저렐이 고렐 근처에서 그냥 안 죽고 도망만 다니면서 고렐이 몬스터 잡아서 나오는 아이템 훔쳐먹는 애들을 먹자라고 표현한다고 했다. 먹자는 고렐에게 무지하게 욕을 먹지만 그래도 따라 다니면서 아이템을 빼앗아 그걸 팔아서 돈을 번다고 했다. 만약 잘못 걸려 고렐이 자신이 힘들게 싸워 이겨 얻은 아이템을 가로채 가면 고렐이 열 받아서 먹자를 죽여 버리기도 한다고 했다.

연구자 : 먹자는 뭐예요?

용 성 : 먹자는 저렐이 고렐 근처에서 그냥 안죽고 도망만 다니면서 고렐.. 몬스터 잡아서 나오는 아이템 훔쳐먹는 애들이 먹자구요

연구자 : 그럼 먹자는 시종일관 따라다녀서 먹기만해요? 그럼 고렐이 싫어하진 않아요?

용 성 : 싫어하죠. 무지 싫어하죠 먹자는.. 먹자는 무지하게 욕먹고 또 욕먹고 다니면서 그것 갖고 돈벌어 먹어요. 가끔 죽기도.. 자기꼴 먹어가면 고렐이 열받으니까... 팍 죽여버리고 그러거든요.

이상과 같이, 청소년들은 자신의 지위향상욕구나 소비욕구를 충족하기 위해 타인의 아이템을 빼앗는다. 이런 행위는 목적을 이루기 위해서 수단과 방법을 가리지 않고 도망 다니거나 따라다니며 구걸하고 욕을 먹고 아이템을 빼앗는 등 어떤 행동도 마다하지 않는 나약함과 비굴함이 느껴진다. 또한 산업사회에서의 비행청소년들의 물품 갈취 행위가 도당을 이뤄 이루어지는 집단적 일탈이 대부분이 이었고 강자가 약자를 가해하는 행태였으나 정보사회에서는 개인이 타인의 아이템을 혼자서 빼앗는 나홀로 일탈 현상이 나타나고 약자인 저렐이 강자인 고렐의 아이템을 빼앗는 행태를 보인다. 이는 가상세계에서만 이루어질 수 있는 권력의 재분배 현상이고, 현실세계에서 불가능한 일들이 가상세계에서는 가능한 것이다. 사이버 상에서는 유저들간에 그들만이 독특하게 사용하는 용어와 행태가 있다는 것을 알 수 있다.

㉞ PK

온라인 게임에서 게임진행과 무관하게 다른 플레이어의 캐릭터를 죽이는 것을 즐기는 PK(player killing)가 널리 퍼져 있다. 게임 상에서 플레이어 간에 감정이 안 좋을 경우, 혹은 다른 사람이 가지고 있는 아테나와 아이템이 탐날 경우, 또는 PK인 카오틱 캐릭터(chaotic character)를 죽이는 경우이다.

규만이는 아이템 주지 않는다고 다른 사람이 부모의 욕을 해서 자신이 카오를 당해도 끝까지 가서 죽였다고 했다. 수많은 몬스터를 도끼나 활 등으로 죽이며 피 속을 뛰여가는 것만으로도 게임은 폭력적이다. 여기에 게임 속의 캐릭터이긴 하나 다른 사람의 분신을 죽여서 자신의 유익만을 찾는 것은 차원이 다른 폭력이라 할 수 있다.

리니지의 PK종류에는 뽀그피, 칼피, 이럽피, 개피, 얼피 등이 있는데 이것을 사용하는 이유는 약한 유저(라우플 수치가 낮은 유저)나 카

오유저는 죽을 때 일정 확률로 아이템을 떨구기 때문이라고 했다. 아이템을 얻기 위해 정정당당하게 싸우지 않고 속임수를 써서 약자를 공격해 죽이는 것이다. 또한 뒤치기는 위에 말한 뽀그피, 칼피 등을 눈치 못 챘을 때 몰래 뒤에서 죽이는 것을 “뒤치기”라고 했다. 뒤치기는 PK종류의 일종인데 청소년들이 아이템을 얻기 위해 상대방을 몰래 공격하는 행위이다.

연구자 : 그럼 리니지가 재미있는 이유는 뭐예요?

대 용 : 겜 자체가 한 사회예요. 아이템을 싸게 매입해서 좀더 받고 파는 장사쟁이들, 허접한 놈들 골라서 전문적으로 PK하는 놈들, PK종류는 뽀그피, 칼피, 이럽피, 개피, 얼피 등등 이거 당하면 질리 뽀돌아요. 그러면 현피(PK한 놈 아이피 추적해서 찾아가서 진짜 깐다)가요. 그리고 리니지에서 가장 재미 있는 것은 당연히 PK예요. 내가 9싸울에 60방 이상 정도를 가지고 있으면 당연히 나보다 못한 놈들 PK거는게 사람 심리죠. 시비까고 몇 대 그으면 으~하구 누어요. 잼나요. 죽여요. 최고예요. 그럼 아무나 잡고 PK걸어요. 일명 뒤치기 이거 해서 아이템 떨군거 먹으면 신나요. 진짜 운 좋으면 대박 터져요. 5파글 7강장, 강부 +7, +8검 이런거 먹으면 그날 끝나요.

이상과 같이, 청소년들은 게임자체를 즐기기보다는 아이템을 확보해 가상공간에서 지존이 되기 위해 수단과 방법을 가리지 않는다. 이렇게 한국의 게이머들에게 나타나는 반사회적인 온라인 게임 행위인 PK는 국제적인 지탄을 받고 있으며 외국인들은 한국의 게이머들이 공격적이고 폭력적이기 때문에 한국 사람과 게임하는 것을 꺼려한다.

㉔ 해 킹

성철이는 게임뿐만 아니라 해킹할 수 있는 백신프로그램을 찾기 위해 컴퓨터를 사용한다. 성철이는 해킹을 시도할 때마다 대부분 성공을 했다. 성철이는 종류에 따라 해킹하는 방법도 여러 가지 알고 있었으며 자신은 게임방에서 걸릴 위험이 별로 없다고 자신만만하게 말했다. 해킹하는 이유는 심심해서 재미로 하고, 세계적인 해킹 고수가 되어 다른 사람에게 명성을 떨칠 수 있다는 게 좋고, 해킹할 때의 기분

은 남의 아이디를 빼내는 즐거움이 있다고 했다.

또한 해킹하는 친구가 있으면 그 친구를 모방하거나 해킹을 잘하는 친구가 해킹 기술을 알려주기도 한다. 태훈이도 해킹을 한 적이 있는데 이 기술을 준표에게 가르쳐 주어 준표가 해킹 기술을 배웠다고 했다.

연구자 : 게임방에서 해킹한 적 있어요?

성 철 : 해봤어요.

연구자 : 근데 몇 번 정도 성공했어요?

형 준 : 백전무패.

연구자 : 그렇게 잘해요. 해킹하면 기분이 좋아요?

성 철 : 남의 패스워드와 아이디를 빼내면 거기에 아이템이 수두룩해요.

연구자 : 빼봤어요?

성 철 : 네. 포트리스 아이디 빼낸 적이 있어요. 근데 종이에 써 놓았었는데 종이를 잃어버렸어요.

연구자 : 어떤걸 해킹해 봤어요?

태 훈 : 디아블로요.

연구자 : 해킹할 줄 알아요?

준 표 : 애가 좀 가르쳐 줬어요.

이와 같이, 청소년들은 자신의 욕구를 채우기 위해 해킹과 같은 범죄행위를 일삼고 있다. 우리나라는 사이버 범죄에서 청소년들이 차지하는 비중이 가장 높으며 그 중에서도 게임 아이디를 빼내기 위해 해킹하는 청소년들이 점점 늘고 있다. 또한 수단과 방법을 가리지 않고 무조건 대학만 가면 된다는 부모의 인식도 문제이다.

㉔ 버그 유포

스타크래프트의 경우 무패 ID를 만들기 위해 PC를 커버려 무승부 처리를 하거나 맵해 기능으로 무조건 이기려고만 하기도 한다. 맵해 기능은 상대방이 무엇을 하는지 볼 수 있도록 하는 기능이고, 게다가 만약 졌을 경우 상대방을 찾아다니며 욕을 하기도 한다. 또한 바이러스인 버그도 만들어 퍼뜨리고 있다.

연구자 : 언제 잊어버렸어요?

형 준 : 몰라요.

승 훈 : 어따가 놓았는지 찾아봐.

승 훈 : 그때는 초보여서 다섯달 정도, 어떤 애는 하루에 50가지 키운애도 있데요. 썩었어. 해킹하고 증거를 없애기 위해 아이디를 삭제하는 애도 있어요. 그런 사람 때문에 게임의 재미가 떨어지고 흥미도 떨어져요.

연구자 : 불안하겠네요? 해킹 당할까봐요?

승 훈 : 우리나라 버그도 만들어요.

(2) 오프라인에서의 일탈

① 비범죄적 일탈행위

다음에서는 청소년들이 게임을 하면서 오프라인에서 표출하고 있는 일탈행위들 가운데 비범죄적 일탈행위인 아이템을 구걸하거나 욕설, 친구 괴롭히기, 부모님께 거짓말, 학교 빠지고 게임방 감, 중퇴, 번색 등에 대해 탐색하고자 한다.

㉠ 아이템 구걸과 욕설

청소년들은 자신의 꿈을 이루기 위해 처음에는 친구들에게 구걸해서라도 아이템을 얻지만 나중에 아이템이 많아지거나 레벨이 높아지면 친구들이 높게 대우해 주기 때문에 처음엔 형님 형님하면서 구걸하다가 나중에 자신이 그 위치에 이르게 되면 친구들 앞에서 땡땡거리며 살 수 있다. 또한 청소년들은 구걸까지 하면서 아이템 달라고 졸랐을 때 아이템을 주지 않으면 욕을 한다고 한다.

연구자 : 실제로 높게 대우해줘요?

승 훈 : 네 아이템 많으면요.

형 준 : 레벨이 높으면 아이템 달라고 애들이 구걸해요.

승 훈 : 형님 형님이래요.

형 준 : 앉으면 욕해요.

승 훈 : 한정수 머리

이상에서와 같이, 청소년들은 자신의 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않고, 아이템을 확보하기 위해 노력한다.

㉞ 친구 괴롭히기

대용이는 자신이 리니지 게임에 중독돼 있다고 말하고 게임을 하면서 친구 관계가 더 좋아진다고 했다. 대용이는 중퇴한 친구와 함께 게임방에서 리니지를 즐기는데 서로 폐인이라고 놀리면서 게임을 한다고 했다. 또 게임을 하다가 게임이 되지 않으면 친구를 괴롭힌다고 했다. 게임하다보면 별것 아닌 것도 게임중에는 신경이 날카로워져서 자주 화를 내고 짜증이 많이 나서 친구들한테 무례하게 대하게 된다고 했다. 그리고 친구가 좋은 아이템이 있어서 달라고 해서 안주면 그 친구가 자신의 친구가 맞는지 의심스러울 때도 있고 때로는 그 친구가 미워진다고 했다.

연구자 : 게임하면서 친구들과의 관계는 어떤 것 같아요?

대 용 : 좋아져요. 서로 폐인이라고 놀려요. 똑같은 놈들끼리..

연구자 : 게임하면서 자신이 폭력적이거나 남을 때리고 싶은 욕구가 생긴적 있어요?

대 용 : 게임이 안되면 항상 친구를 괴롭혀요.

㉟ 부모님께 거짓말

청소년들에게 공통적으로 나타난 특성은 한결같이 자신이 게임방에 가는 것을 숨기기 위해 거짓말을 했다. 성수는 10번 게임방을 가면 8번은 숨긴다고 한다. 성수의 아버지는 엄격하신 분이시다. 그래서 성수는 예전에 집에 늦게 들어가서 혼이 났다. 그래서 게임방에 다녀왔다고 사실대로 말했는데 아버지가 성수를 죽도록 때렸다고 했다.

연구자 : 게임방 가는거 부모님께 숨긴적 있어요?

성 수 : 있어요. 좀 많아요.

연구자 : 몇 번 정도요?

성 수 : 10번이면 8번정도요.

연구자 : 왜 숨겨요?

성 수 : 사실대로 말하면 죽는다니까요.

이와 같이, 청소년들은 게임방에 갈 때 부모님께 혼날까봐 게임방 가는 것에 대해 숨긴다. 부모님들은 실제로 자녀들이 게임방에 가는 것에 대해 싫어하셔서 못가게 하지만 청소년들은 부모들을 속이기 위해 그들 나름대로의 전략을 가지고 부모님을 속여서 게임방에 간다. 또한 청소년들은 실제로 부모님이 게임방에 가는 것에 대해 뭐라고 하시지는 않지만 친구들을 보고 자신의 부모도 혼낼거라고 지레짐작해 게임방에 가는 것을 숨긴다.

㉔ 학교 빠지고 게임방 감

청소년들이 게임에 몰입하게 되면 장시간의 게임 사용으로 학교에 가지 않는 경우도 있다. 학교에 간다고 집에 말하고 학교가 아닌 게임방으로 발걸음을 옮긴다. 용성이는 게임 하다가 늦어서 학교 안간 적이 있다고 있다. 용성이에게 있어서 학교 공부는 지루한 곳이므로, 학교보다는 통제가 적고 늘 새로운 경험을 자극해주고, 현실과는 다른 자신을 새롭게 만들 수 있는 가상현실 속의 게임이 더 좋다고 했다.

연구자 : 게임하다가 학원 안 간적 있어요?

용 성 : 아~ 학교 안가고 게임방 간 적은 있어요.

연구자 : 게임방가서 게임 안하면 기분이 어때요?

재 원 : 하고 싶으면 가서 하는데요. 아 학교에서는 좀 지루하겠다. 그냥 정하고 싶으면 땡땡이 까고 학교 앞 게임방가서 하면 되니까요.

연구자 : 게임하다가 학원 안 간적 있어요?

대 용 : 거의 안가요. 때려쳤죠.

이상과 같이, 청소년들의 게임 몰입은 학교나 학원에 가는 것을 소홀하게 생각할 수 있다.

㊤ 중도탈락

대용이는 고등학교 2학년 초에 중퇴를 했다. 대용이는 리니지의 나쁜 점은 자기의 본업에서 떨어져 가게 만드는 것이라고 했다. 지금은 게임방에 가서 일주일 내내 리니지 게임을 하고 잠깐 잠자는 시간 빼고 한번가면 20시간 이상을 하고 아예 게임방에서 산다고 했다. 게임을 하게된 계기는 친구들이 해서 자신도 심심해 시간 때우기 위해 하던 게임이 재미있어 중독이 되어버렸다고 했다. “최고 초 절정 페인 리니지”를 알게 되었고 이 게임을 하면 사람이 죽는다고 했다. 지금은 리니지 게임에 중독돼서 자신도 모르게 게임방에 발을 들여 놓고 있다고 했다. 게임을 하면 “시간 때우기 짱”이고 잠을 자면 꿈속에서 자신을 괴롭힌다고 했다. 꿈꾸다 게임에 대한 잠꼬대까지 하는 절정기에 이르면 페인생활을 하게 되는 데도 그 중독에 못 이겨서 게임방을 자주 가게 된다고 했다.

대용이는 게임에 빠져 학교를 자주 결석하다 보니 무단결석으로 어쩔 수 없이 학교를 그만 두었다고 했다. 지나치게 게임에 몰입하다 보니 밥도 먹지 않고 하루에 한끼를 먹어도 라면을 먹기 때문에 살이 너무 빠져 46kg까지 나간 적이 있고 이젠 얼굴이 해골이 다 됐다고 했다. 거의 매일 하루에 20시간 이상을 게임방에서 살다보니 다른 사회활동을 중단하게 되고 매일 저녁에 나가 아침에 들어오기 때문에 가족들 얼굴을 보면 그 날은 황재라고 했다. 대용이는 잠도 안자고 게임방에 가면 평균적으로 담배 두갑 정도를 피고 게임방에서 나오면 시체가 되기 때문에 집에 가서 잔다고 했다. 또한 이젠 소변도 너무 참아서 방광에 문제도 생기고 어깨에도 무리가 생겨 병원에도 다녀왔고 건강이 나빠졌는 데도 게임방을 끊지 못한다고 했다. 이젠 이런 생

활을 못 버티겠다고 하지만 학교도 그만 둔 상태고 딱히 할 일도 없어서 게임방에 산다고 했다. 게임을 못하면 허탈하고 짜증나며 만약 게임이 없었다면 자신은 술고래가 되었을 거라고 했다.

처음엔 부모님도 잔소리도 많이 하시고 그랬지만 질려서 그만 두기를 기다리고 있다고 했다. 게임을 하다보니까 밥도 안 먹어서 몸이 많이 상하고 성격도 이상해지기 때문에 부모님이 싫어하신다고 했다.

연구자 : 게임방에 가는 걸 부모님이 왜 싫어하시는 것 같애?

대 용 : 돈 많이 들어가고 몸이 상하는게 눈에 보이니까요. 성격 이상해지고 못마땅하죠. 학교도 때려치고 겜방에서 사는데, 어는 부모가 좋아하겠어요.

연구자 : 게임방 이용을 스스로 자제해 본적 있어요?

대 용 : 생각만, 불가능해요. 질릴 때까지 하는 것이 상책이에요. 근데 어떤 땐 밥도 안먹고 살이 쭉쭉 빠져서 얼굴이 해골이죠. 그런 제 모습을 보면 한심하고 답답해서 게임방 자중할 때도 있죠. 어쩌다 밥 먹음 라면 한끼니, 이젠 그런 생활 못버티겠어요.

연구자 : 자신이 게임방 가는 것에 대해 어떻게 생각해요?

대 용 : 한심해 보여요. 누구든 나만 따라다니면 금방 폐인 만들 수 있어요.

연구자 : 앞으로 게임방 언제까지 갈거예요?

대 용 : 겜방은 자기가 질릴 때까지는 절대 못 끈어요.

이상과 같이, 청소년들은 공부를 잘해서 대학에 들어가야 주변 사람들로부터 관심과 인정을 받을 수 있기 때문에 청소년들은 학업으로 인한 스트레스가 증가한다. 부모님이나 선생님들로부터 따스한 사랑과 관심의 부족으로 잠깐 동안 현실의 힘든 상황을 잊게 해주고 그들에게 만족과 즐거움을 주는 게임에 몰입하게 되는 것이다. 이처럼 게임을 통해 즐겁고 신나는 것만을 쫓다보니, 너무나 쉽게 자신의 미래를 포기하고 가상 세계에서 현실의 자신보다 더 멋진 분신을 끼워 현실에서 이루지 못한 자신의 꿈을 실현하기 위해 몸과 돈, 시간을 아끼지 않고 그곳에 투자하는 것이다. 청소년들의 게임 몰입은 사회활동을 중단하게 만든다. 게임에 빠져서 학교도, 집도 가지 않게 되고, 화장실 가는 일, 친구와의 교제, 공부 등을 기피하고 오로지 게임에만 매달리

게 한다. 이는 신체적, 정서적, 사회적인 측면에서 문제를 유발하게 된다.

㉔ 번섹

대용이는 고2 때 학교를 중퇴한 뒤 게임방에서 산다고 했다. 게임방에서 인터넷을 이용해 알게 된 사람과 실제로 만난 적이 있냐고 물으니, 채팅해서 번개로 여러 여자를 만났다고 했다. 그럼 만나서 같이 놀게 되면 마음이 맞거나 “필”이 통하게 되면 그 자리에서 바로 사귀게 되거나, 아니면 연락처를 물어봐서 다음에 또 만났다고 했다.

그리고 여자가 적극적으로 다가올 때도 있는데, 그 여자는 자신한테 바라는게 있는데 그 뜻은 하루 자자는 뜻이라고 했다. 그리고 술집이나 커피숍에서 만나고, 커피숍에서 간단히 서로 얼굴이나 성격을 대충 알고 서로 얘기하다가 밖으로 나와 바로 술집으로 가고 술을 먹다가 서로 맘이 맞으면 사귀어서 합의 하에 여관으로 간 적도 있다고 했다.

연구자 : 게임방에서 인터넷을 이용해 알게된 사람과 실제로 만난 적이 있어요?

대 용 : 채팅해서 번개로 이 여자 저 여자 만나게 돼요. 그럼 만나서 같이 놀게되면 마음이 맞거나 빨이 통하게 되면 그 자리에서 바로 사귀게 되거나 아니면 연락처를 물어봐서 다음에 또 만나요.

연구자 : 게임방에서 인터넷을 이용해 알게된 사람과 만난 이유는 뭐예요?

대 용 : 그냥 여자친구가 없어 외로울 때 아니면 서로 필이 통해서 만나요. 그럼 그 사람이랑 같이 어울리면 재미있고 다시 만나게 되죠.

연구자 : 어디에서 만나고 주로 이용하는 장소는 어디예요?

대 용 : 만나면 술집이나 커피숍에서 만나고, 커피숍에서 간단히 서로 얼굴이나 성격을 대충 알고 서로 얘기하다가 밖으로 나와 바로 술집으로 가요. 술을 먹다가 서로 맘이 맞으면 사귀어서 여관으로 갈 때가 있죠.

이상과 같이 게임방은 청소년들이 자유롭게 문자나 회상채팅을 할 수 있다. 채팅을 통해 쉽게 이성을 접하게되고 이는 번팅과 번섹, 사이버 매매춘으로 까지 발전하는 통로가 된다.

② 범죄적 일탈

다음에서는 청소년들이 게임을 하면서 오프라인에서 표출하고 있는 일탈행위들 가운데 범죄적 일탈행위인 밤샘PC, 음주와 흡연, 폭력적 행동, 게임방에서 학생들 돈 뺑 뜯기, 현피, 아이템 현금 직거래, 사기에 대해 탐색하고자 한다.

㉠ 밤샘 PC

청소년들의 게임방 이용에 있어 10이후에는 게임방 출입이 제한된다. 청소년들이 밤샘 PC를 이용하는 것은 여관비가 없을 때 저렴한 가격으로 의자에서 잠을 자며 게임을 즐길 수 있어 일거양득의 효과가 있고, 밤샘 PC를 이용하면 게임방 이용비를 절감시켜주기 때문에 청소년들이 밤새고 낮에 집에 들어가 잠을 자고 저녁에 다시 게임방을 오는 것이다. 용성이는 공사장에서 막일을 하거나 짐나르기 아르바이트를 해서 하루 5만 5천원에서 6만 5천원 정도를 받았는데 모든 돈을 게임방에서 게임하는데 다 썼다고 했다. 최고 기록이 이틀 알바(아르바이트)를 했는데 그날 알바하고 게임방가서 밤새고 또 바로 알바간 다음에 밤새고, 게임방에서 아침부터 그 날 저녁까지 게임만 해 거의 3일을 밤샘 적도 있다고 했다. 힘들게 번 아르바이트 비용을 게임으로 다 써버렸다.

연구자 : 게임방비는 어떻게 충당해요?

용 성 : 전엔 주로 용돈 받아서 썼는데요 그거 다 쓰면 하루 일당 노가다 뛰어서 하고 그랬어요.

연구자 : 그럼 그렇게 해서 다 게임방에다 갖다 쓰는 거예요? 일주일 동안요?

용 성 : 일주일도 못썼죠.

연구자 : 일주일도 못써요?

용 성 : 그때 한번 최고 기록이 이틀 알바를 했어요. 근데 그 날 알바

하고 게임방가서 밤새고 또 바로 알바간 다음에 밤새고 게임방에서 아침부터 그 날 저녁까지 했죠. 그러니까 거의 3일을 밤샘거죠.

이상과 같이, 게임은 청소년들의 일상의 생활패턴을 많이 바꾸고 있으며, 용성이는 게임에 지나치게 몰입돼 있음을 알 수 있다. 힘든 막일을 하면서 3일 동안 잠을 자지 않으면서 까지 청소년들을 게임에서 떼지 못하게 한다. 물론 청소년 자신의 자기통제력 부족도 문제가 있지만 계속해서 게임에 몰입하게 만드는 게임 자체의 시나리오에 내재된 메커니즘이 문제가 되는 것이다.

㉔ 음주와 흡연

리니지 게임을 하는 청소년들은 레벨이 어느 정도 될 때 길드에 가입할 수 있는데 길드에 가입하게 되면 정기적으로 온라인에서의 정팅뿐만 아니라 오프라인에서도 정모를 하는데 길드원들은 서로 만나게 되는데 대부분 아저씨들이라고 했다.

아저씨들은 청소년들에게 밥과 술을 사주시고 게임방에서 담배를 같이 피우며 공성전에 참여해 게임을 즐긴다고 했다.

연구자 : 인터넷에서 알게 된 사람하고 실제로 만난 적 있어요?

민 식 : 길드 모임이나 정모 같은 거 몇 번 나갔었죠.

연구자 : 어땠어요?

민 식 : 그냥 밥 먹고 게임얘기 하고 술도 좀 마시고, 거기 오는 사람들이 다 아저씨들이 거의 많거든요.

연구자 : 게임방을 이용하는 이유는 뭐예요?

대 용 : 집에서 하면 느리고 심심하고 불편하니까요. 겜방가면 평균적으로 담배 두갑 정도 피는데 방안에 담배 연기 차서 엄마가 뭐라고 해요.

이상과 같이 게임은 온라인뿐만 아니라 오프라인에서까지 연장된다. 가상의 공동체가 현실의 정기 모임으로 이어져 다양한 계층과 연령대의 사람들이 모여 아직 가치관이 정립되지 않은 청소년들에게 폭

력성과 학생의 신분에 어긋나는 일탈행위인 음주와 흡연을 자연스럽게 접하게 되는 동인이 된다.

㊤ 폭력적 행동

민식이는 밤새도록 게임을 하니까 잠이 부족하고 또 자신이 좀 변한 것 같다고 했다. 민식이는 학교에서 맘에 들지 않는 친구가 있으면 패버리고 싶은데, 좀 센 놈들은 그러질 못하니 짜증난다고 했다. 또한 게임을 하다 보면 자신도 모르게 폭력적으로 돼 가는 것 같다고 했다. 민식이의 학교에는 “일짱이다 부짱이다”라는 친구가 자신의 반에 있는데, 그 친구는 2학년 “싸움으로 짱먹는 친구”인데 그 친구는 완전 자신 멋대로인 데다 일년 똥은 친구라고 했다. 그런데 “자기 기분 내키는 대로 막 사는 놈이라 아주 지랄맞다”고 했다. 아이템을 달라는 것도 아니고 내놓으라고 협박하고 아이템을 뺏는다고 했다. 그러면 ‘아 씹새끼 또 발광이네’ 라고 속으로 욕하지만 자신은 힘이 없어서 그냥 아이템을 준다고 했다.

연구자 : 그 게임을 하면서 나쁜 점은 뭐예요?

민 식 : 밤새도록 하니까 잠이 부족하고 또 좀 제가 좀 변한 것 같아요.

연구자 : 뭐 어떻게요?

민 식 : 어 학교에서도 좀 맘에 안드는 놈 있으면 패버리고 싶어요. 근데 좀 센 놈들은 못 건드니까 짜증나요.

연구자 : 게임 하다 보면 좀 폭력적으로 돼 가는 것 같아요?

민 식 : 네 조금요.

연구자 : 좀 세다는 애들 못 건들면 스트레스 받고 그래요?

민 식 : 네. 학교에서 일짱이다 부짱이다 그런 놈들요. 우리 반에 2학년 짱먹는 애가 있는데요. 그 새끼가 완전 지 멋대로인 데다 일년 똥은 놈이거든요. 근데 좀 지 기분 내키는 대로 막 사는 놈이라 아주 지랄맞죠. 막 아이템을 달라는 것도 아니고 내놓으라고 그러면 ‘아 씹새끼 또 발광이네’ 속으로 그러죠.

연구자 : 그래서 아이템 달라고 그러면 줘요?

민 식 : 줘야죠 뭐.

㉔ 게임방에서 학생들 돈 뺏기기

청소년들은 자신들이 게임을 계속하고 싶은데 용돈이 부족해서 게임을 못할 때가 있다. 태훈이와 창수, 준표는 거의 매일 게임방에 간다. 면접을 처음 시작할 때 게임방비를 어떻게 내냐고 물으니 용돈으로 한다고 했다. 그때 창수가 이형 “뺏겨서 써요”라고 말했는데 태훈이는 아니라고 했다. 뺏기는다는 말은 화장실에 가서 게임방에 있는 동생들에게 돈을 빼앗는 것이다. 본인도 뺏기는 것 싫어하면서 왜 다른 사람한테 뺏겨냐는 질문에 그냥 돈이 없을 때만 가끔씩 뜯는다고 했다.

연구자 : 용돈이 부족하다고 느낄 때 없어요?

태 훈 : 있어요. 많아요.

연구자 : 더 줬음 좋겠어요?

태 훈 : 더 줬음 좋겠는데요. 그럴 필요는 없고 애들한테 뺏겨서 쓰죠.

연구자 : (놀라고 흥분된 목소리로)아까는 안 뜯는다면서요?

태 훈 : (자랑스러운 듯이) 아...뜯을 때도 있고 안 뜯을 때도 있죠.

연구자 : 본인도 뺏 뜯기는 거 싫어하면서 왜 다른 사람한테 뺏겨요?

태 훈 : 그냥요. 돈이 없을 때만 그리고 전 잘 안 뜯어요. 하하하

이상과 같이, 청소년들은 자신의 욕구를 채우기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 일탈행동을 일삼는다. 또한 다른 사람의 나쁜 행동을 모방해서 모방범죄를 일삼고 또한 약자가 강자를 이용하는 약육강식의 모습도 볼 수 있다.

㉕ 현피

리니지는 전투가 중심이 되는, 그야말로 삶과 죽음을 위한 전투이며 그러니 각각의 주체는 생존의 문제를 중심으로 성장하게 되고, 아바타의 폭력성은 그만큼 커지게 된다. 다시 말해 초자아(superego) 자체가 이드적 본성에 가깝게 구성되어 있는 만큼 각각의 플레이어자체가 이드적 본성에 가깝게 행동하게 되고, 이드적 존재로 생산된다는

것이다. 그 결과 게임은 대단히 폭력적 양상으로 전개된다. 그리고 그것은 가끔 가상이 아닌 현실의 영역으로 나와 폭력과 사기, 그리고 조직 폭력배와 같은 혈맹의 문화 등 또 다른 현실의 문제를 낳게 된다. 이드에 가까운 초자아에 대한 경험으로부터 이제 현실의 경계는 무너지기 시작하는 것이다.

연구자 : 그럼 리니지가 재미있는 이유는 뭐예요?

대 용 : 겜 자체가 한 사회예요. 아템을 싸게 매입해서 좀더 받고 파는 장사쟁이들, 허접한 놈들 골라서 전문적으로 PK하는 놈들, PK종류는 뽀그피, 칼피, 이럼피, 개피, 얼피 등등 이거 당하면 절리 뺏돌아요. 그러면 현피(PK한 놈 아이피 추적해서 찾아가서 진짜 깐다)가요.

연구자 : 언제 현피를 하고 싶어요?

대 용 : 또 게임상에서 매너가 없거나 역을 자주하는 사람들은 보게되면 나도 모르게 눈이 핵 돌아가요. 그럼 너 어디사냐 시작해서 그 사람이라 말다툼하게 되면 그 사람 가까운 동네에 사는 사람이면 잡아가 지고서 막패주죠.

㉠ 아이템 현금 직거래

청소년들은 가상의 아이템을 현금으로 거래한다. 가상의 돈이 현실의 돈으로 연결되기 때문에 청소년들은 아이템을 얻기 위해 수단과 방법을 가리지 않는다. 승훈이는 리니지 아이디를 팔기 위해 모르는 청소년과 서울역에서 만나서 아이디를 넘겨주고 3만원을 받았다고 했다. 리니지는 몇백만원씩 거래가 되는데 요즘에 리니지 캐릭터가 돈이 돼서 조직 폭력배들도 리니지 게임에 본격적으로 나서기도 한다고 한다. 아이템 중에서 대체로 리니지, 뮤, 디아블로 순으로 비싸게 팔린다고 했다. 또한 아이템 거래를 하면 되지 않는다는 것을 알지만, 공공연히 거래가 이루어지고 있다. 이런 현상은 사이버 상에서 자신의 지위를 높이기 위해 돈을 주고서라도 아이템을 사는 것이다. 이런 게임은 아이템이 곧 실력과 연결되기 때문에 이런 현상들이 나타난다.

연구자 : 게임방에서 인터넷을 이용하면서 알게된 사람과 실제로 만난 적 있

어요?

승 훈 : 네, 아이디 팔려고요.

승 훈 : 남자요. 디아블로 말고 댄 게임이에요. 온라인 게임인데요. 돈을 내고 하는 거예요. 레벨이 높으면 비싸게 팔 수 있어요.

연구자 : 얼마에 팔았어요?

승 훈 : 3만원요.

연구자 : 유는 비싸면 얼마까지 팔리는데요?

용 성 : 유도 아직 싼 편이에요. 유캐릭 몸뚱이만 쳐서 한 20에서 30만원 정도요.

연구자 : 그럼 리니지가 재미있는 이유는 뭐예요?

대 용 : 다른 게임과는 비교 할 수 없는 현실(현찰로 아템 아뒤 사기). +6과 +7검은 시세차가 엄청나요. 이런 검은 혼자 힘으로 가지기가 힘들다 보니 실제 돈으로 리니지 상의 돈을 구입해요. 한번 돈이 없어서 아템을 팔았어요. 계좌로 삼십만원이 들어와 받았어요.

이상과 같이, 디아블로나 류, 리니지 게임을 하는 청소년들은 아이템과 아이디를 거래하고 있으며 이런 현상이 일부 청소년에게만 나타나는 것이 아니라 많은 청소년들에게서 공통적으로 나타난다. 청소년들이 해킹까지 하면서 아이템에 집착하는 이유는 가상의 아이템이 현실에서 현금으로 직거래되기 때문이다. 이는 소비욕구와 값비싼 아이템이 떨어지기를 바라는 한탕주의 욕구를 반영하는 것이다.

㉠ 사기

사이버 상에서 지위향상을 꿈꾸는 청소년들은 큰 돈이 없으면 게임시간을 늘려서 레벨을 높인다거나 아이템을 확보해야 한다. 성인들은 돈이 있기 때문에 아이템을 현금을 주고 많이 산다. 하지만 청소년들이 사이버 상에서 지위향상을 꿈꾸지만 현금이 없으면 역기능적으로 해킹을 하거나 사기를 치게 되는 것이다.

디아블로나 리니지 관련 사이트에 들어가보면 사기를 당해서 그 억울함을 호소하는 글들을 쉽게 볼 수 있다. 태훈이는 디아블로 아이템을 얻기 위해 해킹을 하는데 해킹한 아이템을 다른 사람에게 돈을 받고 거래한다. 청소년들 사이에서 이런 일들이 자주 일어나는데 규만

이 친구는 리니지 아이템을 50만원을 주고 샀는데, 알고 보니 그 아이템이 다른 사람 것을 해킹한 것을 판매한 것이었다고 했다. 오히려 그 친구는 해킹한 사람으로 오해를 받아 캐릭터를 다 빼앗기고 사용제한 조치를 받았다고 했다. 너무 억울해서 리니지 개발자에게 연락을 했는데 보상받을 길이 없고 이런 일들이 자주 발생한다고 하고 같은 반 친구들도 이런 경험을 한 친구들도 여럿 있다고 했다.

연구자 : 어떻게 해킹해요?

태 훈 : 잘요. 잘...

연구자 : 해킹해갔구. 아이템 뺏어서 나눠준 적은 있나요?

태 훈 : 네 한 번요.

창 수 : (태훈을 가르키며) 아니예요. 사기꾼이예요. 돈 받고 팔아요.

연구자 : 돈 받고 팔아요?

태 훈 : 아니요.

연구자 : 돈 받고 판 적 있나요?

태 훈 : 제가 키운걸 돈 받고 판 적은 있어도 해킹한걸 판 적은 없어요.

연구자 : 친구 얘기좀 해줘요?

규 만 : 사고 싶다는 아이템이 있었어요. 몇 십 만원짜리래요.

연구자 : 무슨 게임 했는데요?

규 만 : 미르의 전설2인데 칼이 갖고 싶데요. 몇 달 뒤에 지가 오더니 한 숨을 쉬는거예요. 나 어떡하냐 사기당한 것 같다. 50만원 짜리래요. 한 달 있다가 돈을 다 보냈는데 그러고 나서 며칠 뒤에 운영자가 컷속 말을 보냈데요. 만나자고요. 그래가지고 게임상에서 어떤 한 장소에서 만났데요. 그게 해킹 아이템 같다고요. 해킹한 아이템들이 어찌구 저찌구 난리 났데요. 그래서 개 계정을 압수당했데요.

연구자 : 그 친구 아이디를요?

규 만 : 네. 개 아이템에서 그 아이템 다시 뺏어 버리고 해킹 당한 아이디를 본래 주인에게 다시 돌려 준거예요.

이상과 같이, 청소년들은 아이템을 얻기 위해 정당한 방법으로 게임시간을 늘리는 것이 아니라, 해킹과 같은 역기능적 범죄 행위를 한다. 또한 여기서 끝나는 것이 아니고 해킹한 아이템을 다른 사람에게 판매해서 이득을 취하고 사기 행위를 하는 등 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않고 있다.

5) 논의 및 결론

본 연구는 게임방을 이용하는 청소년들의 삶을 문화기술적 연구 방법을 통하여 심층적으로 분석함으로써, 게임방에서 청소년들의 일탈에 관한 이론적 및 사회복지 실천적 함의를 도출하고자 하였다.

이에 본 연구에서 나타난 바를 사회복지 실천적 관점에서 논의를 전개하고 그 결론을 내리면 다음과 같다.

(1) 사회복지실천적 논의

아주 평범한 청소년들이 그들의 다양한 욕구를 충족시키기 위하여 게임방을 출입하게 되고, 게임방에서 게임에 몰입하다보면 자신도 모르는 사이에 중독되는 것을 본 연구는 보여주었다. 이러한 몰입과 중독은 청소년들의 일탈로 이어지며 그 결과 청소년들의 삶은 황폐되어 가는 경향이 있다. 그렇다면 21세기 정보사회의 주인공이 될 오늘의 청소년들이 이러한 게임을 둘러싼 욕구추구와 몰입과 중독과 일탈이라는 악순환의 고리에서 탈피하여 정보복지의 수혜자가 될 수 있도록 하기 위해서는 무엇이 필요한가? 이에 대한 해답은 아래에서 논의할 일탈이라는 사회복지 실천적 개입에서 찾을 수 있을 것으로 본다.

① 개인적 차원

본 연구에서 밝혀진 바와 같이 게임방을 출입하는 청소년들의 일탈은 사이버 공간뿐만 아니라 현실세계에서도 발생되고 있다. 그리고 정보사회에 있어서 청소년들의 사이버 일탈은 집단적이기보다는 개인적인 ‘나홀로 일탈’이라는 특징을 지니고 있다.

청소년들의 일탈을 방지하지 위해서는 유아 시절 컴퓨터 자판기

에 손을 올려놓는 순간부터 올바른 컴퓨터 사용을 위한 윤리의식을 키워줄 필요가 있다.

실제로 청소년들뿐만 아니라 인터넷을 이용하는 성인들까지도 무의식중에 사이버 일탈을 자행하는 것을 손쉽게 볼 수 있다. 그러므로 어릴 때부터 컴퓨터 윤리의식 또는 네티켓을 몸에 익히고 실천할 수 있도록 해야 할 것이다.

② 가정적 차원

첫째, 게임방 출입 청소년들을 위해 부모는 자녀에게 무조건 게임방을 못가게 강요하기보다는 그들과 대화를 하고 가끔씩 게임방가는 것에 대해 허용하면서 자녀와 신뢰관계를 유지하는 것이 청소년들의 게임방 출입을 줄이게 하는 방법이다.

둘째, ‘집에서 새는 박이 밖에서도 샌다’는 옛말이 있다. 가정에서 일탈적인 행동을 하지 않도록 교육을 받는다면 청소년들은 게임방에서도 일탈적인 행동을 일삼을 가능성이 낮을 것이다. 그리고 일탈적 행동에 대한 부모들의 태도가 자녀들이 자라서 학교나 사회에서 표출하는 다양한 행위에 많은 영향을 미칠 수 있다.

부모들이 선행에 대해서는 충분한 보상을 해주고 일탈에 대해서는 엄격히 훈계할 때에 청소년들은 사이버 세계에서 일탈을 저지르지 않게 될 것이다. 부모들도 다양하게 나타나고 있는 사이버일탈현상에 대하여 관심을 기울이고 이를 방지하기 위한 방안을 스스로 모색하고 또 전문가들로부터 교육받을 필요가 있다.

셋째, 부모는 자녀들의 성적에만 관심을 가지지 말고 자녀의 취향과 또래문화의 성격에 대한 이해를 시도할 필요가 있다. 부모들은 자녀가 어떤 면에 관심이 있고, 어떤 욕구가 채워지지 않아 게임에 몰입하는지 부모가 세심한 관심을 갖고 살핍으로써 자녀와의 문화적 공백을 메울 수 있을 것이다.

넷째, 자녀와의 갈등을 줄이기 위해서는 부모 측에서 자녀를 성취 위주로 평가하는 잣대를 재정립할 필요가 있다. 청소년들은 자신이 부모의 기대를 충족시키지 못하는 데서 오는 가족간의 갈등 때문에 괴로움을 느끼게 되고, 현실에서 당면한 문제를 잊기 위해 더욱더 게임에 몰입해 현실을 잊고, 인정받고 싶은 욕구와 자아존중감을 채워줄 수 있는 가상세계에 빠져드는 것이다. 그러므로 부모는 자녀의 성적에 상관없이 자녀를 인정해주고, 자신감을 가질 수 있도록 많은 격려를 할 필요가 있다.

③ 학교 차원

학교에서는 사회적 지지망을 활용하여 일탈 행동을 경험한 청소년들을 도와주려는 접근이 필요하다. 일탈행동을 범한 청소년들의 일상생활에 대해 관심을 기울이고 그들이 게임에 집착하게되면서 사이버일탈로까지 가게된 심리적 배경과 억압된 욕구를 이해하려고 노력하는 것이 필요하다. 또한 부모나 교사와의 긴밀한 정서적 유대관계를 강화하고, 부모 교사와 함께 지역사회의 청소년단체나 청소년상담소가 적극적으로 나서서 청소년들의 사이버일탈을 예방하고 치료하는 사회적 지지망 역할을 수행해야 한다. 또한 지속적으로 네티켓 교육과 미디어교육을 실시해야 한다.

④ 사회적 차원

청소년들의 사이버일탈을 방지하기 위해서는 사회적 차원에서 다음과 같은 사회복지실천적 노력이 필요하다.

첫째, 청소년들을 위한 건전한 콘텐츠 개발과 보급이 보다 더 적극적으로 이루어져야 한다.

둘째, 기성세대의 자각과 반성이 필요하다. 개인주의와 자본주의 사회의 병폐를 치유하려는 노력이 필요하다는 것이다. 자신이 아닌 타인

의 이익을 위하여 양보할 줄 알고, 황금만능주의에 빠져들기보다는 근면하고 정직하고 성실하게 부를 축적하여 존경받는 자본가의 상을 사회에 정착시켜야 한다.

셋째, 해킹이나 바이러스 유포와 같은 행위가 범죄행위라는 것을 널리 인식시킬 필요가 있다. 해커가 영웅이 되는 사회에서 해킹은 지속될 것이며, 바이러스 생산 유포자가 좋은 직장을 잡는 것이 언론에 보도되고 긍정적인 보상을 받는다면 이러한 사회적 분위기를 보고자라는 청소년들은 모방심리를 키울 가능성이 높다.

본 연구에서 밝혀진 바와 같이, 자신의 해킹 실력을 친구들에게 자랑하는 청소년들의 심리는 일그러진 사회의 단면이 그대로 반영되고 있는 것이다. 그러므로 사이버 일탈이나 게임과 관련된 현실세계에서의 일탈행위에 대해서는 엄격히 다스릴 필요가 있다. 이것은 일탈의 사전 억제효과를 지니기 때문이다.

넷째, 사이버 공간에서 유통되고 있는 청소년 유해정보로부터 청소년들을 보호하기 위한 다양한 기술개발과 보급이 필요하다. 이를테면 외국에서 이용되고 있는 음란물 차단 소프트웨어들이나 인터넷 내용선별 소프트웨어들이 국내에서도 많이 개발되어 보급될 필요가 있다. 국내에서도 몇 가지 기술들이 개발되어 시중에 보급되고 있으나 아직까지는 큰 실효를 거두지 못하고 있는 것으로 평가되고 있다. 아울러 청소년들이 해킹이나 바이러스를 유포시키는 것을 방지하기 위한 기술을 개발하여 보급할 필요가 있다.

다섯째, 사이버일탈과 범죄로부터 청소년들을 보호하기 위한 관련 법과 제도가 시대에 걸맞게 정비되어야 한다. 이를테면 아동과 청소년을 대상으로 사이버 공간에서 행해지는 범죄행위에 대해서는 엄격히 다스릴 필요가 있다. 인터넷 채팅을 통하여 미성년자를 대상으로 성적 유혹을 한다거나 언어폭력을 행사하는 행위는 청소년들에게 정신적으로나 신체적으로 커다란 상처를 남길 수 있기 때문이며, 이러한 상처

는 일생 동안 지속되는 것으로 평가되고 있다.

여섯째, 사이버 공간에서 펼쳐지는 청소년들의 다양한 행위를 선도하기 위해서는 우선 청소년들의 창출하는 사이버문화에 대한 올바른 이해가 선행되어야 한다. 그 다음 그들의 눈높이에 맞추어 교육하고 홍보하고 지도하여야 한다. 아울러 성인들은 사이버 공간의 청소년 하나 하나가 모두 자신의 자녀로 생각하고 행동한다면 사이버 공간에서 발생하는 반사회적인 행위들은 사라지고 건전한 사이버 문화가 창출되고 정착될 것이다.

일곱째, 청소년단체들은 유해환경감시단의 역할을 재정비하고, 청소년들의 사이버일탈문제 해결을 위해 지역사회와의 연계활동을 지속적으로 전개해야 한다. 지역사회내에 있는 게임방에서 청소년들이 표출하는 다양한 문제 요인들을 이해하고, 문제해결을 위해서 적극적으로 지역사회내의 다른 복지기관과의 연계활동을 통하여 지역사회내의 신뢰를 바탕으로 한 활동을 전개해 나갈 때 학교나 학부모들로부터 적극적인 지원과 협조를 받을 수 있을 것이다.

(2) 결론

본 연구는 게임방을 출입하는 청소년들이 게임을 통하여 현실세계에서 충족되지 않은 자신들의 욕구를 추구하며 게임에 몰입하거나 중독되기도 하며, 그 결과 일탈에 이르는 일련의 사이버일탈 형성과정을 문화기술적 연구방법을 통하여 살펴봄으로써 인터넷 시대 정보사회에 있어서 청소년들의 사이버 일탈에 관한 이해를 증진시키고, 나아가 청소년들이 사이버 일탈에 이르지 않도록 개입하는 방법을 사회복지실천적 관점에서 모색함으로써 청소년들을 위한 정보복지 관련 이론과 실천의 발전에 기여하고자 하였다. 본 논문에서 논의한 바를 토대로 본 연구의 결론을 내리고 이를 바탕으로 향후 정보복지 연구를

위한 제언을 다음과 같이 하고자 한다.

청소년들은 가정과 학교와 사회로부터의 중압감에서 벗어나기 위하여 게임방을 이용하면서 그들 나름대로의 독특한 의식과 행태를 보이고 있다. 이들이 게임방에서 가장 즐겨하는 것은 PC나 온라인 게임이다. 이러한 청소년의 게임방 이용행태는 우리나라의 독특한 사회현상으로 자리잡고 있으며, 이에 대한 기술적인(descriptive) 연구는 이루어져 왔지만, 청소년들의 세계 속으로 깊숙이 파고 들어가 그들의 눈높이에서 이러한 새로운 사회현상을 분석하고 이해하려는 노력은 국내외에서도 드문 편이다.

이러한 인식하에 본 연구는 게임방을 출입하는 청소년들이 친구들과 함께 게임을 즐기면서 일탈에 이르는 전반적인 과정을 문화기술적인 연구방법을 통하여 분석하였다.

우선, 청소년들은 그들의 독특한 욕구와 동기를 충족시키기 위하여 게임방을 출입한다는 것이 밝혀졌다. 기존의 연구에서 밝혀진 오락, 정보추구, 시간 떼우기, 외로움 달래기 등과 같은 욕구 이외에도, 본 연구는 지존을 향한 길, 게임으로 맺은 혈맹, 대박을 터트리고 싶은 욕구와 같은 독특한 욕구가 그들의 심리에는 존재하고 있음을 발견하였다. 이러한 욕구 충족을 위하여 청소년들은 또래 친구들과 함께 게임방을 정기적이고 빈번히 반복적으로 출입하게 되며, 그 결과 게임에 중독되는 현상을 보인다. 게임에 중독된 청소년들은 사이버 세계에서 게임 아이템을 얻기 위하여 해킹을 하거나 PK를 하거나 바이러스를 유포시키는 등 사이버 일탈행위를 하게 된다. 뿐만 아니라 게임에 중독된 청소년들은 현실세계에서도 일탈행위를 일삼는 경향이 있다. 이를테면 현실세계에서 게임 아이템을 현금과 거래하거나 게임 아이템을 빼앗긴 상대방을 만나 폭행을 일삼기도 하여 사회적 물의를 빚기도 한다. 또 게임방 이용비를 마련하기 위하여 또래 청소년들을 대상으로 돈을 뜯거나, 심지어는 게임방 주인에게 이용비를 갚지 않거나

아이템을 주는 대가로 섹스를 제공하는 청소년들까지 나타나고 있다. 이러한 청소년들의 일탈행위를 방지하기 위해서는 가정에서는 부모가 자녀의 게임행위에 대하여 약간은 허용적일 필요가 있으며, 학교에서는 청소년들의 게임방 출입에 대하여 보다 더 관심을 기울여야 하며, 사회에서는 청소년들이 스트레스를 풀고 여가를 건전하게 활용할 수 있는 사회복지시설을 확충할 필요가 있다. 뿐만 아니라 게임산업의 발전과 함께 청소년들의 게임중독을 방지하기 위해서는 게임 등급제를 실시하고 청소년 대상 게임 시나리오와 메커니즘의 중독성을 제거시킬 필요가 있다. 아울러 현실치료나 인지행동치료, 미디어 교육 또는 정보화 교육을 통한 사회복지실천적 개입과 청소년 정보복지를 위한 정책이 절실히 필요하다.

본 연구는 청소년복지 또는 청소년 정보복지에 관한 이론과 실천적 발전에 조금이나마 기여할 수 있을 것으로 보인다. 그러나 모든 연구가 그렇듯이 본 연구도 몇 가지 한계를 지니고 있다. 우선 본 연구의 결과를 일반화시킬 수는 없다. 문화기술적 연구 자체가 양적 연구와 같이 연구결과의 일반화에 그 뜻을 두고 있는 것이 아니기 때문이다. 그리고 본 연구에서 포커스 그룹으로 선정된 여학생 청소년으로부터 수집한 자료는 한계가 있다. 왜냐하면 남학생 청소년들이 게임을 즐겨하는 반면, 여학생 청소년들은 게임보다는 채팅을 더 즐겨하기 때문에 여학생 청소년들이 게임방에서 표출하는 그들의 독특한 의식과 행태를 이해하기에는 부족함이 있다. 물론 본 연구는 여학생 청소년들의 채팅 관련 의식과 행태를 분석하려는 의도는 연구 초기부터 없었다. 왜냐하면 본 연구는 게임방에서 청소년들이 게임을 하게 되면서 사이버일탈 현상을 이해하는 데 초점을 두었기 때문이다.

참고문헌

- 김정기(1997), 불건전 정보 유통 및 윤리의식 실태와 정보윤리의식 고취방안 연구, 정보통신윤리위원회.
- 권준모(2001), “온라인 게임의 문제점 및 대응방안”, 인터넷중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼, 한국정보문화센터.
- 백선복·성운숙(2002), “정보사회문제: 사이버일탈”, 김근홍 외, 한국의 사회문제, 561-584. 서울: 양지.
- 성운숙(2002a), 게임방 청소년의 사이버일탈 과정과 사회복지적 함의, 숙명여대 박사학위논문.
- 성운숙(2002b), 사이버 청소년문화에 관한 이해, 단국대학교 학생생활연구소, 학생생활연구, 7, 41-62.
- 성운숙(2000), 인터넷 시대의 자녀양육방식과 부모자녀관계, 한국가족복지학, 5(1). 105-120.
- 성운숙(1999), 인터넷 음란물이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구동향, 한국가족복지학, 4(2). 135-151.
- 안동근·성운숙(1998a), PC통신과 인터넷상의 불건전 정보유통 및 윤리의식 실태조사와 대응방안에 관한 연구, 정보통신윤리위원회.
- 안동근·성운숙(1998b), 인터넷 내용등급제의 국내 도입방안에 관한 연구, 정보통신윤리위원회.
- 이기준(2000), 청소년의 컴퓨터 중독유형과 제반 문제점, 제 19회 특수상담사례 연구발표회 발표논문. 서울: 한국청소년상담원.
- 유승호(2001), 게임중독의 현황과 대처방안, 게임종합지원센터.
- 이소희·성운숙(2001), 인터넷음란물과 청소년의 사이버일탈, 한국청소년복지학, 3(1).
- 안동근(2000), 청소년의 인터넷 활용과 유해정보. 한국청소년개발원 주최 세미나 발표논문집, 인터넷 문화: 청소년참여와 사이버일탈,

- 58-71. 111-124.
- 이수미(2000), 남양주지역 청소년의 게임방 이용 실태 설문조사, 남양주시 청소년상담실.
- 이정규·안진(2002), “범죄 문제” 김근홍 외, 한국의 사회문제, 75-110. 서울: 양지.
- 천정웅(2000), 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구, 청소년학 연구, 7(2), 95-114.
- 황상민(2000), 인터넷 문화와 청소년발달: 사고와 행동 양식의 변화를 중심으로, 한국청소년개발원 주최 세미나 발표논문집, 인터넷 문화: 청소년참여와 사이버일탈, 3-15.
- 황진구(1999), 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구, 한국청소년개발원 연구보고서.
- Ahn, D.K.(1996), *Living with music television: Adolescents' music video use*. Dissertation.
- Amichai-Hamburger, Y., & Ben-Artzi, E.(2002), *Computers in Human Behavior*, In Press.
- Armstrong, L., Phillips, J. G., & Saling, L. L.(2000), Potential determinants of heavier internet usage, *International Journal of Human-Computer Studies*, 53. 537-550.
- Cohen, A. K.(1975), Reference Group Identification and Deviant Behavior, in *Social Deviance*, ed., by R.A. Farrel & V. L. Swigert, New York, 1975, pp50-65.
- Davis, R. A.(2001), A cognitive-behavioral model of pathological Internet use, *Computers in Human Behavior*. 17. 187-195.
- December, J.(1996), Units of analysis for Internet communication. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(4).
- Denzin, N. (1978), *The Research Act : an Introduction to*

- Sociological Methods(2nd)*. New York : McGraw-Hill.
- Ebersole, S. E.(2000), Adolescents' use of the World-Wide Web in ten public schools: A uses and gratifications approach. Ph.D. Dissertation. Regent University.
- Ebersole, S. E.(2000), Uses and gratifications of the Web among students, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 6(1), 1-22.
- Goetz, J. & LeCompte, M.(1984), *Ethnography and Qualitative Design in Educational Research*, Orlando: Academic Press, Inc.
- Gottfredson, M & Hirschi, T.(1990), *A General Theory of Crime*, Palo Alto, CA: Stanford University Press.
- Griffiths, M. D.(1997), Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach(Ed.), *Psychology and the Internet: Interpersonal, Interpersonal and Transpersonal Applications*, 61-75. New York: Academic Press.
- Hammersley, M. & Atkinson, P.(1983), *Ethnography: Principles in Practice*, London: Routledge.
- Hills, P., & Argyle, M.(2002), Uses of the Internet and their relationships with individual differences in personality, *Computers in Human Behavior*. In Press.
- Hirschman, E. C.(1992), The consciousness of addiction: Toward a general theory of compulsive consumption, *Journal of Consumer Research*. 19. 155-179.
- Hirschi, T.(1969), *Cause of Delinquency*, Berkely, CA: University of California Press.
- Lin, S. S. J., & Tsai, C.(2002), Sensation seeking and internet

dependence of Taiwanese high school adolescents, *Computers in Human Behavior*, 18. 411-426.

McDonald, D. G., & Kim H.(2001), *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(2). 241-258.

Merton, R. K.(1968), *Social Theory and Social Structure*, The Free Press, New York.

3. 청소년 정보문화의 현주소와 대책

안 동 근

(한양대학교 신문방송학과 교수)

1) 연구의 목적 및 필요성

최근 우리나라의 1000만 가구가 초고속 인터넷망에 연결되었다. 이는 세계인이 주목하는 우리나라의 자랑거리이다(BBC, NYT). 이에 앞서 올해 초 이미 우리나라 남한 인구의 절반 이상이 인터넷을 이용하고 있다. 이 가운데 약 3분의 1인 800만이 청소년들이다. 이 청소년들이 이러한 세계적으로 탄탄한 정보화 기반을 바탕으로 다양한 정보문화를 창출해온지도 어언 10여년의 세월이 흘렀다. 우리나라에 PC 통신과 인터넷이 사회저변으로 확대된 것도 불과 10여년밖에 되지 않기 때문이다.

불행히도 지금까지 우리 사회의 주목을 받아온 청소년 정보문화 현상은 긍정적인 것이기보다는 부정적인 측면이 더 많았다. 이는 뉴스의 속성상 그럴 수밖에 없었는지도 모른다. 그러나 돌이켜보면 정보화 시대를 맞이하여 청소년들이 창출하는 정보문화는 반드시 부정적인 측면만을 지닌 것은 아니다. 언론에 비취지지 않은 긍정적인 정보문화도 많이 창출되고 있는 것이 사실이다.

이러한 맥락에서 우리나라에 정보화가 본격적으로 시작된 지 10여년의 세월이 지난 지금 청소년 정보문화의 현주소를 점검해보고 이를 바탕으로 향후 바람직한 청소년 정보문화의 좌표를 설정하는 것은 21세기 정보사회의 주인공이 될 오늘의 청소년을 위해서나 정보 선진국을 향한 우리나라의 정책 비전 제시를 위해서도 반드시 필요한 일이

아닐 수 없다.

2) 청소년 정보문화에 대한 개념정의

청소년의 정보문화에 대한 논의를 하기에 앞서 정보문화에 대한 논의가 필요하다. 문화란 한 시대 한 사회의 구성원들이 공유하는 가치, 규범이나 신념 체계, 또는 행위양식으로서 일상적인 삶을 통하여 표출되는 것으로 정의할 수 있다. 따라서 청소년 정보문화란 정보사회에 있어서 청소년들이 형성한 그들만의 독특한 문화현상이라고 규정할 수 있다. 이러한 청소년들의 정보문화는 현실세계(real world)와 가상세계(cyberspace)에서 형성되고 있다. 그리고 이 정보문화는 일탈문화와 규범문화로 나누어 설명할 수 있다. 일탈이란 한 사회가 공유하는 가치나 규범을 어기는 행위로 넓게 규정한다면, 일탈문화란 청소년들의 일탈적 행위나 의식에 의하여 형성된 문화로 정의할 수 있을 것이다. 규범문화란 이러한 규범을 벗어나지 않는 청소년들의 정보문화라고 정의할 수 있다. 이를 정리하면 [그림 IV-3]과 같다.

	규범문화	일탈문화
현실세계	규범적 현실문화	일탈적 현실문화
가상세계	규범적 가상문화	일탈적 가상문화

[그림 IV-3] 청소년 정보문화 유형

3) 청소년 정보문화 현상

규범적인 정보문화가 엄연히 존재함에도 불구하고 지금까지 청소년 정보문화 현상에 관한 언론보도나 연구들은 규범문화보다는 일탈 문화에 더 많은 초점을 맞추는 경향을 보여왔다. 여기서는 유형별로 다양한 청소년 정보문화현상에 대하여 살펴보고자 한다.

(1) 규범적 현실문화

산업사회에서와 마찬가지로 정보사회에서도 청소년들이 현실세계에서 창출하는 문화현상들은 다양하다는 것을 알 수 있다. 그러나 이러한 정보문화는 산업사회의 청소년문화에 비하여 다음과 같은 몇가지 특징들을 지니고 있다.

첫째, 시간 초월성이다. 시간을 초월하여 정보를 전달하는 인터넷의 속성 상 정보사회에서 발생하는 한 국가의 청소년 문화는 시간의 한계를 초월하여 순식간에 다른 나라로 전파되는 특성을 지닌다.

둘째, 공간 초월성이다. 인터넷은 시간뿐만 아니라 공간을 초월하게 해주기 때문에 한 사회에서 형성된 청소년 정보문화는 국경을 초월하여 그 영향력을 행사하는 특성을 지닌다.

셋째, 이러한 시간과 공간의 초월성 때문에 오늘날 정보사회에서의 청소년문화는 산업사회의 그것에 비하여 보다 더 국제성을 지닌다. 한 지역과 사회의 청소년 정보문화는 한 곳에 머물지 않고 급속히 확장하는 속성을 지니는 것이다.

넷째, 이러한 속성 때문에 정보사회의 청소년문화는 시간의 흐름과 함께 순식간에 증발하는 속성 또한 지닌다. 미국이나 일본의 청소년 문화의 특징이 하루아침에 우리나라에서 나타나고 또 한류의 열풍이

거세게 몰아치는 것도 산업사회에서는 찾아보기 힘든 하나의 청소년 문화현상이다.

다섯째, 정보사회의 청소년문화는 영어권 문화의 영향을 많이 받을 가능성이 있다. 왜냐하면 인터넷을 통하여 제공되는 많은 정보들이 영어로 이루어져 있고, 외국문화에 대한 호기심이 많은 청소년들은 이러한 영향력으로부터 벗어나기 쉽지 않을 것이기 때문이다. 따라서 영어문화권의 청소년문화에 대한 동경과 선망 경향은 시간의 흐름과 함께 강화될 가능성도 있다.

(2) 규범적 가상문화

정보사회를 맞이하여 새롭게 등장한 가상세계는 꿈 많고 호기심 많은 청소년들에게 있어서는 많은 의미를 지닌다.

첫째, 가상세계는 청소년들에게 무한한 자유와 해방의 공간이다. 따라서 현실세계로부터의 모든 제약에서 벗어나 자유의지에 따라 ‘물고기처럼 자유롭게’ 행동할 수 있는 공간이다.

둘째, 가상세계는 청소년들에게 실험의 공간이다. 현실세계에서는 많은 제약 때문에 시도할 수 없는 다양한 일들을 청소년들은 마음대로 시도하고 그 결과를 관찰할 수 있는 세계인 것이다.

셋째, 가상세계는 청소년들에게 자아정체성 탐구의 공간이다. ‘인간의 굴레’로부터 벗어나 다양한 복수의 정체성을 실험함으로써, 완성되지 않는 자아에 대한 탐구와 타인의 반응에 대한 끊임없는 탐구를 통하여 자신의 모습을 하나 하나 발견할 수 있는 열린 자아 탐구의 장이다.

넷째, 가상세계는 청소년들에게 새로운 꿈의 공간이다. 현실세계에서 이를 수 없는 꿈을 그 누구의 제약과 간섭없이 이를 수 있는 공간이다.

다섯째, 가상세계는 청소년들에게 인간과 사회관계의 장이다. 새로운 사람을 만나 새로운 인간관계를 맺고 새로운 사회생활을 체험하는

공간이다.

이러한 다양한 의미를 지니는 가상공간을 통하여 청소년들은 다음과 같은 규범적 가상문화를 형성하고 있다.

우선, 청소년들은 가상공간 속에서 자신의 꿈과 이상이 맞는 사람들과 함께 다양한 동아리를 형성하여 활동하고 있는 것을 볼 수 있다. 이를테면, 숙제를 함께 해결하기 위한 동아리를 만든다거나 취미 동호회를 만들어 끈충기르기를 하며 서로 정보를 교환하기도 한다.

둘째, 하나의 주제를 놓고 대화방을 개설하여 토론함으로써 건전한 토론문화의 장을 마련하고, 이를 통하여 자신의 의견을 펼치고 타인과 공유할 수 있는 능력을 활발히 키우는 모습을 볼 수 있다.

셋째, 성인들의 시각이 아니라 자신들의 눈높이에서 세상을 바라보고 사회적 문제를 함께 고민하고 해결하려는 건전한 장을 마련하여 발전시키고 있다. 세계청소년공화국이 그 대표적인 본보기이다. 전 세계 19세 미만의 청소년들이 인터넷을 통한 가상공간에 모여서 시민권을 행사하는 세계청소년공화국의 청소년들은 청소년들의 성, 폭력, 학업문제 뿐만 아니라, 아동 대상 노동착취, 지구촌 환경오염문제까지 청소년들의 눈높이에서 접근하여 해결하려는 노력을 기울이고 있다.

(3) 일탈적 현실문화

현실사회 속에서 청소년들이 표출하는 일탈적 정보문화 현상은 최근 언론에서 많은 주목을 받아왔다. 이러한 일탈적 현실문화는 정보사회가 낳은 사회적 현상으로써 가상세계로부터 현실세계로 전이되어 나타나는 경우도 있고, 현실세계 속에서 기원하는 것도 있다. 청소년들이 표출하는 일탈적 문화는 인터넷이 지니는 매체적 특성과 청소년기에 나타나는 심리적 특성 그리고 커뮤니케이션적 특성이 함께 어우러져 나타나는 현상이다.

정보사회의 현실속에서 나타나는 다양한 일탈적 청소년문화 현상들 가운데서 심각한 사회적 현안으로 학계와 교육계뿐만 아니라 일반인들의 관심을 끌어 왔던 대표적인 일탈문화현상들은 다음과 같다.

① 청소년 매매춘

정보사회로 접어들면서 청소년들을 대상으로 가장 먼저 나타난 일탈적 현상 가운데 하나가 청소년 매매춘이다. 이는 일본에서 ‘원조교제’라는 이름으로 1990년대 중반에 등장하여 우리나라로 곧바로 수입된 일탈적 문화현상이다. 우리나라에서는 1998년 소위 ‘전화방 사건’이라는 이름으로 등장하면서, 전화방이 청소년 매매춘의 매개체 역할을 하기 시작하였다. 정부에 의한 전화방 매매춘 일제 단속 결과 전화방을 통한 청소년 매매춘은 수그러드는 것처럼 보였다. 그 후 국가 정보화 정책의 적극적 추진에 힘입어 PC방, 인터넷방, 게임방이라는 이름의 인터넷 공간이 전국적으로 확산되면서 전화방을 통한 청소년 매매춘은 전화방 대신 인터넷을 매개체로 하여 확산되기 시작하였다. 이에 따라 청소년보호위원회에서는 청소년을 대상으로 한 매매춘 단속에 적극 나서고 있는 현실이다.

청소년 매매춘이 사회적 문제가 되는 것은 정신과 육체가 미쳐 성숙하지 못한 청소년들이 성 매매로 인하여 받게되는 후유증은 그들의 평생에 있어서 지울 수 없는 그림자를 남긴다는 사실이다. 그리고 이러한 경험을 지닌 청소년들은 민주 시민사회의 건전한 구성원으로 성장할 수 있는 올바른 가치관을 확립하는데 어려움을 겪을 수 있다는 점이다. 이러한 청소년 매매춘으로 인하여 발생하는 피해는 결국 전체 국가 사회의 공동 부담이 되는 결과를 초래한다.

② 번섹

번섹은 번개 섹스의 줄임말이다. 이는 정보사회가 낳은 대표적인 청

소년 일탈문화현상의 하나이다. PC나 인터넷을 통한 손쉬운 만남을 통하여 호기심 많은 청소년들은 서로 마음만 맞으면 자신들을 거리낌 없이 드러내고 즉석에서 섹스를 즐긴다. 이는 해방 이후 우리 사회로 흘러들어온 서구의 개방적 문화의 영향과 인터넷이라는 매체적 속성이 결합되어 나타나는 정보사회의 독특한 문화현상이다.

번색이 사회적으로 문제가 되는 것은 성에 관한 지식이 부족한 청소년들 사이에서 성관련 질병이 확산될 수 있고, 또 청소년 미혼모를 낳을 있기 때문이다. 미혼모문제는 당사자들만의 문제가 아니라 사회 모든 구성원들이 함께 풀어야 하는 현대사회의 숙제 가운데 하나이기도 하다.

③ 게임 관련 일탈문화

건전한 게임은 청소년들의 스트레스를 해소해주는 긍정적인 기능을 하기도 한다. 그러나 폭력적이거나 선정적인 게임은 청소년들의 몸과 마음을 병들게 할 수 있다. 게임 자체는 가상세계 속에서 형성되는 놀이문화이지만 그것이 일상적인 현실세계와 연결되어 때로는 일탈적인 현상을 빚기도 한다.

초창기 게임은 그것을 즐기는 청소년이 기계에 내장된 프로그램에 따라 게임을 즐기며 그 게임의 변수가 그리 많은 편은 아니었다. 그리고 그러한 게임은 사회적인 일탈을 초래할만한 요인을 지니지 않았다.

그러나 인터넷이 발달하고 온라인 게임이 등장하면서 놀이로서의 게임은 기계와 사람 사이가 아니라 사람과 사람 사이에서 이루어지면서 수많은 변수와 중독성을 지니게 되었다.

이에 따라 온라인 게임과 관련된 사회적 일탈현상들이 나타나기 시작하였다. 가장 심각한 현상들로는 아이템 거래, 폭력, 앵벌이 등을 들 수 있다.

게임에 등장하는 아이템을 현금으로 거래하는 것은 불법이지만 우

리 사회에서 그리고 청소년들 사이에서 빈번히 발생되고 있는 오늘날의 정보문화현상의 하나다. 작게는 수만원에서 많게는 수천만원까지 하는 아이템을 얻기 위해서 청소년들은 밤을 꼬박 새우면서까지 게임에 몰입하기도 한다. 그리고 게임 아이템 판매와 관련된 사기행각이나 폭력행위까지 벌어지고 있다.

청소년들을 앵벌이로 만들어 게임비를 대주고 좋은 아이템을 얻도록 하여 이를 팔아 돈을 챙기는 어른들까지 생겨나고 있다. 이러한 현상은 산업사회에 있어서의 앵벌이 현상이 정보사회에서 그대로 재현되고 있는 사회적 병리현상이다.

뿐만 아니라, 게임을 하다가 죽음(player killing, pk)을 당한 것이 화가 나서 상대방을 찾아가 폭력을 행사하는 경우도 발생되고 있다.

가치관이 확립되지 못한 청소년들에게 있어서 게임중독은 심각한 사회적 문제를 발생시킬 수도 있다. 청소년들이 현실과 가상세계를 구분하지 못할 경우 게임 속의 폭력성이나 선정성이 현실로 전이되어 나타날 가능성이 존재하기 때문이다. 게임속의 폭력을 흉내내어 폭력을 휘두른다거나, 여학생들을 상대로 성폭력을 행사한다면 이는 커다란 사회적 문제를 초래할 수 있다.

④ 인터넷 중독 또는 몰입

여기서는 인터넷에 중독된 결과 그것이 청소년들의 현실세계에서의 일상적 삶에 영향을 미치는 부분에 대해서만 논의하고자 한다.

역사를 돌이켜보면 인터넷 중독현상은 1970년대 컴퓨터의 보급과 함께 시작된 컴퓨터 중독에 그 뿌리를 두고 있다. 당시 컴퓨터가 연구기관이나 대학에 보급되면서 컴퓨터 프로그램 개발자나 이용자들 사이에서 나타나는 컴퓨터 몰입현상에 주목하면서 ‘컴퓨터 중독’이라는 용어가 생겨났다(Suler, 1995; Davis, 2001).

그러나 이러한 현상은 사회의 극소수 계층에서 나타났기 때문에 사

회의 큰 주목을 받지 않는 않았다. 그러다가 1980년대 들어 개인용 컴퓨터(personal computer, pc)가 사회저변으로 확대되기 시작하면서 컴퓨터 몰입현상은 사회적 병리현상으로 주목받기 시작했다. 1990년대초부터 인터넷이 급격히 보급되면서 이러한 컴퓨터 몰입현상은 더욱 더 심각한 사회적 문제를 초래하기에 이르렀다. 특히 이러한 중독현상은 청소년들 사이에서 많이 발생하고 있기 때문에 정부, 학교, 시민단체, 학부모, 언론계 및 학계에서 큰 관심을 기울이고 있는 실정이다.

심리학자들과 언론학자들은 이러한 사회적 병리현상을 ‘인터넷 중독’이라고 이름하였다. 그리고 심리학자들과 상담전문가들 및 의사들은 이러한 중독을 치료하기 위한 방법을 모색하기에 이른 것이다.

따라서 인터넷 중독 개념을 정의하기 위해서는 초창기 컴퓨터 중독 개념을 살펴볼 필요가 있다. 사실 인터넷 중독 개념 정의도 컴퓨터 중독을 수정한 것이나 다름없다(Suler, 1995). 컴퓨터 중독에 대한 학자들의 개념을 종합적으로 정리하면, ‘컴퓨터를 지나치게 사용하므로써 정신적으로나 육체적으로 정상적인 삶을 유지하지 못하는 병리현상’이라고 컴퓨터 중독을 규정할 수 있다. 마찬가지로 인터넷 중독 또한 같은 맥락에서 정의할 수 있다. 즉, 인터넷에 지나치게 몰입한 나머지 정신적으로나 육체적으로 일상적인 삶을 정상적으로 영위할 수 없는 병리현상이 곧 인터넷 중독이다.

물론 인터넷 중독의 존재 자체에 대한 의문에서부터 출발하여 인터넷 중독현상을 병리현상으로 규정하는 문제에 대해서는 많은 논란이 있다. 그러나 인터넷이 사회저변으로 확대되기 시작한지 10여년의 세월이 흐르면서 의사들까지 이러한 문제에 관심을 기울이고 있다는 것은 인터넷 중독은 이제 하나의 병리현상으로 받아들이기 시작했다는 것을 의미한다.

인터넷 중독현상에 대하여 학자들마다 약간의 견해 차이는 있지만, 다음과 같은 몇 가지 유형으로 나누어 설명할 수 있다. 이 유형은 인

터넷 시대를 맞이하여 그 동안 사회적으로 가장 많은 주목을 받아온 현상들이다.

첫째, 사이버 섹스 중독현상을 들 수 있다. 인터넷에 널려있는 음란 외설 정보에 빠져들어 헤어나지 못하는 현상으로서 이는 청소년들뿐만 아니라 성인들에게도 나타나고 있다. 이러한 현상은 초창기에는 남성 네티즌들을 중심으로 많이 나타났다.

둘째, 대화방 또는 사이버 채팅 중독현상이다. 어떤 학자는 이를 가리켜 관계욕구중독이라고 부르기도 한다. 인터넷 대화방에 들어가 지나치게 몰입한 나머지 현실세계 속에서의 정상적인 인간관계에 지장을 초래하는 현상이다. 이는 특히 여성 네티즌들 사이에서 흔히 발생하는 현상이다.

셋째, 게임 중독현상이다. 게임을 즐기다보면 자신도 모르게 빠져들어 “폐인”이 될 정도로 몰입하는 현상이다. 이는 컴퓨터 게임 등장 초창기에는 그 정도가 심하지 않았다. 그러나 오늘날 온라인 게임이 등장하면서 실시간으로 사람들과 집단적으로 게임을 함으로써 그 몰입과 중독이 심각해지고 있다.

이상의 세 가지 유형들 가운데 중독치료전문 상담사와 정신과 의사들이 주목하는 것은 사이버 섹스와 게임중독이다. 아직까지 대화중독은 이들로부터 그다지 주목받지 못하는 중독현상이다.

얼마나 많은 국내 청소년들이 인터넷에 중독되어 있는지 그 숫자를 정확히 파악하기는 어려우나 몇몇 기관에서 발표하는 통계치는 약간 과장된 느낌마저 들기도 하는 것이 우리의 현실이다.

(4) 일탈적 가상문화

산업사회에서 정보사회로 넘어오면서 국내외에서 가장 주목을 받아오고 있는 정보문화 현상은 아마도 일탈적 가상문화가 아닌가 생각된다.

다. 왜냐하면 새롭게 탄생한 가상공간은 채색되지 않은 캔버스와 같아서 모든 사람들이 자유롭게 그 무엇인가를 그릴 수 있었고, 그로 인하여 발생하는 다양한 문화현상들은 세상 사람들의 주목을 받기에 충분하였다.

특히 산업사회에서는 듣도 보지도 못했던 새로운 일탈적 문화현상들은 많은 사람들의 관심을 집중시켜 왔다. 이러한 문화현상을 형성하는데는 어른들뿐만 아니라 호기심 많은 청소년들도 가담하였다. 그 대표적인 문화현상들은 음란, 폭력(언어 포함), 컴퓨터 무단침입(hacking), 아이디 도용, 몰입 또는 중독(화상채팅, 사이버섹스), 언어 파괴현상, 통신방해, 우편 폭탄 등이다.

① 음란물

정보사회로 진입하면서 가장 먼저 주목을 받은 일탈적 가상문화현상은 청소년들의 음란물 관련 일탈행동이다. 복제와 유통이 손쉬운 인터넷의 매체적 특성상 청소년들이 부모 몰래 음란물을 인터넷에서 다운받아 친구들끼리 공유할 뿐만 아니라, 심지어는 청소년들이 웹사이트를 개설하여 유료 회원들을 모집하여 음란물을 유통시키는 등 산업사회에서는 찾아보기 힘든 일탈행위들을 청소년들이 저지르고 있는 것은 심히 우려할 만한 일이다. 이를테면, ‘빨간 마후라’ 사건이 가져온 사회적 파장은 산업사회에서는 찾아보기 어려운 정보사회의 특징을 잘 대변하고 있다.

이러한 청소년들에 의한, 청소년들 사이의 음란물 유통은 여러가지 면에서 사회적인 문제가 되고 있다. 그 가운데 큰 주목을 받지 못한 것은 음란물이 여성의 인권을 심각하게 침해하고 있다는 사실이다. 음란물 유통이 여성의 인권침해 행위라는 사실에 대한 인식 없이 음란물에 노출될 경우 청소년들의 성 가치관은 왜곡될 수밖에 없다. 성에 대한 가치관 뿐만 아니라 청소년들의 인생관과 세계관에 심각한 영향

을 끼칠 수도 있다.

② 대화방과 사이버 섹스

대화방 또는 채팅에 대한 몰입은 남자보다는 여자 청소년들에게서 잘 나타나는 정보문화현상이다. 여자들은 관계 지향적인 쌍방향 커뮤니케이션을 선호하는 경향이 있기 때문이다. PC용 소형 카메라 또는 지니 캠이 등장하기 전에는 주로 문자정보 교환을 통하여 대화가 이루어졌다. 이 경우에 문제가 되었던 것은 청소년들 사이에 교환되는 음란채팅이나 폭력적인 채팅 내용이었다. 그러다가 소형 카메라가 등장하면서 화상 대화 또는 채팅이 등장하고 청소년들은 이를 이용하여 자신들의 은밀한 부분까지 노출시키며 사이버 섹스를 하는 음란화상 채팅이 사회적 문제가 되고 있다. 심지어 이러한 정보들을 모아서 웹사이트를 통해 서로 교환하는 청소년들까지 생겨나고 있는 실정이다. 이러한 청소년 정보문화현상은 산업사회에서는 상상조차 하기 힘든 독특한 문화현상이 아닐 수 없다.

③ 언어파괴 현상

사실 인터넷 대화방에서의 언어파괴현상은 인터넷이 사회저변으로 확대되기 시작한 1990년대 이전부터 발생된 현상이다. 개인용 컴퓨터가 등장하기 이전인 1980년대 전부터 대학이나 연구소의 대형 컴퓨터를 이용하여 전자우편을 주고받던 전문지기술직 종사자들(technocrats) 사이에서 시간절약과 재미 등의 이유로 일상적 언어보다는 축약어나 기호를 사용하여 서로 의사소통을 하기 시작하였다. 이러한 현상은 특수집단의 성인들 사이에서만 흔하지 않게 생겨나고 있었기 때문에 사회적 문제를 발생시키지는 않는 것으로 생각되었고, 그래서 사회적 주목을 크게 받지 못하였다.

그러다가 PC가 등장하고 전자우편이 활성화되고 또 인터넷이 확산

되면서 네티즌들 특히 청소년들에 의한 언어파괴가 가속화되자 사회적 문제점으로 크게 부상하기 시작하였다. 이러한 언어파괴현상은 언어 순화 차원에서뿐만 아니라 의사소통의 어려움과 단절 그로 인한 불화(flaming), 그리고 세대간의 의사 소통의 단절로 이어질 수 있기 때문에 문제가 되고 있는 것이다. 물론 가상공간에서 독특한 언어를 구사하는 청소년 집단들 사이에서는 나름대로 의사소통이 이루어지고 있기는 하지만 그렇다고 이들 사이에서 문제가 발생하지 않는 것은 아니다.

④ 폭력

정보사회의 근간을 이루고 있는 인터넷에서 유통되는 폭력적인 정보들은 산업사회의 그것과는 비교가 되지 않을 정도로 충격적인 것들이 많다. 한 동안 우리 사회에서 물의를 빚었던 ‘피바다’ 사건은 그 대표적인 예일 것이다. 차마 눈을 뜨고 보기 어려운 폭력적인 정보들, 그리고 여성을 학대하는 성과 결합된 성폭력 장면들은 청소년들뿐만 아니라 성인들의 눈에도 차마 보기 어려운 것들이다.

온라인 게임이 등장하면서 온라인 게임상에서 상대방을 죽이는 행위(pk)가 사회적 문제로 부상하고 있다. 이러한 가상살인행위는 게임의 운영상 정당화될 수 있는 것과 정당화될 수 없는 것이 있다. 청소년들이 정당화될 수 없는 가상살인행위를 통하여 폭력에 대한 그릇된 가치관을 형성할 수 있다는데 문제가 있다.

뿐만 아니라, 게임 도중 상대방에 대한 언어폭력으로 인하여 다툼이 발생하거나 가상살인행위로 이어지기도 한다.

인터넷을 포함하여 인류 역사 속에서 탄생된 모든 커뮤니케이션 매체의 선정성과 폭력성은 청소년들에게 심각한 영향을 끼칠 수 있다는 것이 과학적이고 경험적으로 증명되고 있다.

⑤ 컴퓨터 무단침입(hacking)

해킹(hacking)은 범죄가 아니며 비윤리적인 행위가 아니라고 주장하는 사람들도 있다. 이들은 남의 컴퓨터에 몰래 들어가 파일을 훔쳐보고 아무런 물리적 피해를 입히지 않으면 그러한 행위는 법적으로나 윤리적으로 문제되지 않는다고 주장한다. 이들은 크래킹(cracking)은 남에게 피해를 입히기 때문에 해킹과 구별되는 범죄행위로 간주한다.

그러나 해킹이건 크래킹이건 상대방의 사전 동의 없이 그 사람의 컴퓨터에 무단으로 침입하는 행위는 비윤리적일 뿐만 아니라 범죄적 행위이다. 이는 산업사회에 있어서 남의 집에 몰래 들어가 그 집안을 둘러보고 나오는 행위나 다를 바 없기 때문이다.

이러한 해킹이나 크래킹이 청소년들 사이에서 형성되고 있는 정보문화현상의 하나라는 것은 정보사회의 미래를 어렵게 하고 있다. 해킹을 하여 상대방의 게임 아이템을 훔치거나 ID를 훔치는 행위가 청소년들 사이에서는 비윤리적이거나 범죄적으로 비치지 않고, 오히려 그러한 능력을 지닌 청소년들이 또래집단에서는 영웅 시 되고 있는 것이 오늘의 정보문화현상이다.

⑥ 통신방해

1996년부터 우리나라에서 인터넷이 사회저변으로 확대되면서 사라져가고 있는 일탈적 문화현상 가운데 하나가 소위 ‘도배’라고 불린 통신방해행위이다. 멀티미디어 정보를 교환할 수 있기 전 문자를 주로 사용하던 PC통신 시절에 상대방의 통신을 방해하기 위하여 성행했던 것으로, 간단한 문장을 반복적으로 상대방에게 보냄으로써 상대방의 통신을 방해하는 비윤리적인 행위들이 청소년들 사이에서 빈번히 발생하였다.

⑦ 우편 폭탄

우편 폭탄이란 상대방에게 엄청난 메시지를 한꺼번에 보내 상대방의 시스템을 마비시키는 가상공간에서의 행위이다. 이는 오늘날 국가간의 이해관계가 충돌할 때에 네티즌들 사이에서 항의시위의 한 형태로 사용되고 있는 정보사회의 독특한 시위방법 가운데 하나이다. 우리나라 두 여중생 사망사건에 직접 관계된 주한 미군 병사들에 대한 무죄판결에 분노한 우리나라 네티즌들이 미국 백악관을 상대로 계획하고 있는 사이버 시위는 이러한 우편 폭탄을 이용한 정보사회에 있어서의 의사표현 방법의 하나로 볼 수 있다.

이 경우와는 달리 청소년들이 우편 폭탄을 이용하여 국가의 중요한 기간 컴퓨터망을 마비시키는 일은 바람직하지 못한 사이버 일탈행위로 볼 수 있다. 이는 정보사회에 있어서 근간이 되는 사회적 안전망을 파괴하는 행위이기 때문이다.

4) 청소년 정보문화에 대한 대책

앞에서 논의한 바와 같이 정보사회에 있어서 청소년들이 현실세계와 가상세계에서 창출하고 있는 다양한 정보문화현상은 시간의 흐름에 따라 변천할 것임에는 틀림없다. 그리고 이들이 창출하고 향유하는 정보문화는 우리 사회의 미래를 규정할 수 있는 가능성을 지니고 있기 때문에 이러한 문화현상에 주목하지 않을 수 없다.

우리나라 정보사회가 지향하는 바는 일탈적 정보문화를 억제하고 건전하고 바람직한 규범적 정보문화를 촉진시키는데 있다. 그리고 앞에서 논의한 바와 같이 문화를 ‘한 시대 한 사회의 구성원들이 공유하는 가치 규범이나 신념체계 또는 의식과 행위양식’이라고 규정한다면, 한 사회 계층 즉 청소년들의 정보문화를 변화시키기 위해서는 이들의

의식과 행위양식을 변화시키지 않으면 안 된다.

한 인간의 의식과 행동을 바꾸는데는 자율적인 방법과 타율적인 방법이 있다. 자율적인 방법에는 교육과 홍보, 기술적 대책, 및 상담과 치료 등을 들 수 있다. 그리고 타율적인 방법에는 법과 제도적 장치를 들 수 있다. 이에 대하여 간략히 논의하면 다음과 같다.

(1) 윤리의식 고취를 위한 네티즌 교육

컴퓨터가 등장하면서 미국의 컴퓨터 기술전문가들(technocrats)은 행동강령을 마련하여 스스로 실천할 것을 권하였다. 이것이 곧 컴퓨터 윤리강령(code of ethics)과 윤리실천강령(code of practice)이다. 이는 일반 네티즌들을 위한 네티켓 교육의 기본적인 틀을 제공하는데 기여하였다. 이러한 윤리강령과 윤리실천강령은 기본적으로 컴퓨터 이용자들이 스스로 삼가하고 자제하여 문명의 이기를 올바르게 이용함으로써 자신과 사회 모든 구성원들에게 선이 될 수 있도록 하자는 정신을 담고 있다.

이러한 윤리강령과 실천강령은 컴퓨터가 보급되던 초창기에는 잘 준수되는 듯 하였다. 그러나 1991년부터 미국에서, 그리고 1996년부터 우리나라에서 인터넷이 사회저변으로 확대되기 시작하면서 윤리강령과 실천강령은 그 존재가 무색할 정도로 다양하고 많은 사이버 일탈 현상들이 나타나기 시작하였다. 특히 윤리의식이 미비한 청소년들에 의한 일탈행위들이 점차 늘어나기 시작하였다. 이러한 부작용은 컴퓨터와 인터넷에 대한 올바른 이해의 부족과 인간의 이기심에서 기인하는 것이다.

그러므로 이러한 부작용을 줄이기 위해서는 청소년들을 대상으로 컴퓨터와 인터넷에 대한 올바른 이해를 돕기 위한 기술교육과 윤리의식 고취를 위한 네티켓 교육을 강화할 필요가 있다. 일탈적 행위는 무

의식과 무지에서 초래되기도 하기 때문에 소위 미디어교육은 반드시 필요한 것이다.

(2) 인터넷의 순기능에 대한 홍보

컴퓨터와 인터넷은 시간과 놀이만을 위한 단순한 게임기가 아니라, 상담과 우정을 위한 의사소통의 장이며, 문제해결을 위한 ‘협력학습’의 장이며, 자신의 미래와 자아정체성 탐구를 위한 자유의 공간이라는 사실을 일깨워줄 필요가 있다. 실제로 방황과 고민과 질풍노도의 청소년기에 그들이 안고 있는 다양한 고민들을 아무런 제약없이 상담하고 해결할 수 있는 공간이 인터넷이며 이를 위한 사회적 기관과 조직들이 인터넷에는 많이 존재한다는 사실을 알려야 한다.

아울러 이러한 인터넷이 지닌 무한한 잠재력과 순기능을 청소년들이 어떻게 효율적이고 적극적으로 활용할 수 있는지에 대해서 교육하고 홍보할 필요가 있는 것이다.

(3) 기술적 대책

교육과 홍보와 함께 바람직한 청소년 정보문화형성을 위하여 필요한 것은 기술적인 대책이다. 인터넷을 통하여 유통되는 수많은 청소년 유해정보들로부터 청소년들을 보호하기 위한 기술적인 장치들이 개발되어 보급되고 있다. 미국, 유럽, 일본, 싱가포르뿐만 아니라 우리나라에서도 인터넷 유해정보를 선별적으로 접근하고 이용할 수 있는 소프트웨어들이 개발되어 보급되고 있다. 이를테면 1996년부터 개발된 인터넷 내용등급제들을 바탕으로 미국에서 보급되고 있는 SafeSurf나 우리나라에서 보급되고 있는 NCA 패트롤과 같은 내용선별소프트웨어들은 청소년들의 건전한 정보문화 형성과 촉진에 기여하고 있다.

(4) 상담과 치료

인터넷에 지나치게 몰입하거나 중독된 나머지 일탈적 의식이나 행위를 표출하는 청소년들은 바람직한 청소년 정보문화 형성과 확산에 걸림돌이 되고 있다. 그러므로 이러한 청소년들에 대한 특별한 사회적 배려가 필요하다. 다행스럽게도 최근 들어 국내외 전문기관들이 청소년들을 위한 상담센터를 개설하여 청소년들의 인터넷 중독과 같은 사이버 일탈문화현상들에 적극 대처하고 있는 추세이다. 이를테면, 인터넷 중독을 정확히 진단하기 위한 진단 프로그램은 물론이고 이를 바탕으로 전문적인 임상치료를 하는 의사들까지 등장하고 있는데 이는 바람직한 청소년 정보문화 확산에 크게 기여할 것으로 보인다.

(5) 법·제도의 정비

정보사회에서 나타나는 청소년 일탈문화를 예방하기 위해서는 앞에서 논의한 자율적인 장치만으로는 그 효과를 기대하기 힘들다. 바람직한 청소년 정보문화 형성과 축진을 위해서는 자율적인 노력을 뒷받침하기 위한 법·제도적 정비가 함께 해야 한다.

이러한 인식하에 우리나라를 포함한 정보통신 선진국에서는 정보사회에서 나타나는 다양한 정보사회의 일탈문화현상들을 방지하기 위하여 기존의 관련법과 제도들을 정비해오고 있다. 이를테면, 전기통신사업법, 정보통신망이용촉진 및 정보보호등에관한법률, 컴퓨터프로그램보호법, 청소년보호법 등을 들 수 있다. 시대적 흐름과 사회적 변화에 따라 이러한 관련법과 제도를 꾸준히 정비 보완함으로써 바람직한 청소년 정보문화 확산에 기여할 수 있을 것이다.

5) 결론

인류역사의 흐름을 급격하게 변화시키고 있는 인터넷은 21세기 문명을 새롭게 규정하고 있다. 그리고 그 인터넷을 가장 활발히 활용하고 있는 세대가 바로 청소년이다. 그러므로 이들이 창출하는 정보문화는 새로운 문명의 탄생에 지대한 영향력을 행사하고 있다. 우리가 청소년의 정보문화에 주목하는 이유가 바로 여기에 있다.

이러한 인식하에 이 글은 오늘날 정보사회에서 살아가고 있는 청소년들이 현실세계와 가상세계에서 표출하는 정보문화를 규범문화와 일탈문화로 나누고 그 다양한 특징과 현상들을 살펴보고자 하였다. 아울러 바람직한 청소년 정보문화의 창출과 확산을 위한 대책들을 논의하였다.

지금까지 청소년 정보문화를 논의한 연구들의 대부분은 가상세계의 일탈문화에 집중되어온 경향이 두드러지다. 청소년들이 창출하는 규범적인 문화가 엄연히 존재함에도 불구하고 크게 주목을 받지 못한 것이 현실이다. 그러므로 앞으로 청소년 정보문화에 관한 연구와 논의들은 이러한 긍정적이고 규범적인 문화현상에 보다 더 많은 관심을 기울일 필요가 있다. 왜냐하면 어떤 현상에 대한 부정적인 접근방법도 좋지만 그보다는 긍정적인 접근방법이 보다 더 효과적이고 바람직한 결과를 낳을 수 있기 때문이다.

아울러 이러한 청소년들의 규범적 정보문화의 창출과 확산에 적극적인 노력을 기울여야 할 것이다.

참고문헌

- 김정기(1997), 불건전 정보유통 및 윤리의식 실태와 정보윤리의식 고취방안연구, 정보통신윤리위원회.
- 성윤숙(2001), 인터넷 음란물과 청소년의 사이버일탈, 한국청소년복지학, 3(1), 111-124.
- 성윤숙(2002), 게임방 청소년의 사이버일탈 과정과 사회복지적 함의, 숙명여자대학교 박사학위 논문.
- 안동근(공저)(2002), 인권시대를 향하여, 서울: 나남.
- 안동근(공저)(2002), 사이버시대 정보통신사업자를 위한 법과 윤리, 서울: 한국정보문화센터.
- 안동근(2000), Infoethics in Cyberspace, 동서철학연구, 20, 29-41.
- 안동근(2000), 청소년의 인터넷 활용과 유해정보, 한국청소년개발원 주최 세미나 발표논문.
- 안동근(2000), 사이버공간에서의 성인정보제공: 성인의 알권리와 청소년보호, 한국컨텐츠사업연합회 주최 성인정보제공에 관한 공청회 발표논문.
- 안동근(1999), 정보통신윤리조사연구, 정보통신윤리위원회.
- 안동근(1999), 청소년 사이버문화, 경기도 청소년상담실 심포지움 발표논문.
- 안동근(1999), 미디어문화와 청소년복지: 인터넷 문화와 청소년복지, 한국청소년복지학회 춘계학술대회 발표논문집, 37-55.
- 안동근(1999), 사이버시대의 청소년문화 : 사이버포르노 엿보기, 한국가족복지학회 춘계학술대회 발표논문집, 17-33.
- 안동근(1998), 인터넷상의 불건전 정보 규제와 관련한 법적 문제에 관한 연구, 정보통신윤리위원회
- 천정웅(2000). N세대의 컴퓨터 몰입과 사이버일탈, 한국청소년개발원 주최 세미나 발표논문집.
- Ahn, D.K.(1998), Freedom of Expression and Regulation of Global Information, A paper presented to the Asia-Pacific Regional Expert Meeting on a Legal Framework for Cyberspace,

September 8-10, 1998, Seoul, Korea

Cooper, A., Scherer, C., Boies, S., & Gordon, B.(1999), Sexuality on the Internet : From Sexual Exploration to Pathological Expression, *Professional Psychology : Research and Practice*. 30. 154-164.

Davis, R. A.(2001), A cognitive-behavioral model of pathological Internet use, *Computers in Human Behavior*. 17. 187-195.

Davis, R. A.(1999), Ubertet addiction: is it real? Catalyst.
<http://www.victoriapoint.com/internetaddiction.htm>.

Ehrenreich, B. (1998), Put Your Pants on Demonboy, In R. Huletton (Ed.), *Composing Cyberspace: Identity, Community, and Knowledge in the Electronic Age*, Boston: McGraw Hill. 80-82.

Griffths, M.(1995), Technological addictions, *Clinical Psychology Forum* 76. 14-19.

Griffths, M.(1999), Internet addiction: Fact or fiction?, *Psychologist*. 12. 246-250.

Gwinnell, E.(1998), *Online seduction: Falling in love with strangers on the Internet*. New York: Kodansha International.

Lin, S. S. J., & Tsai, C.(2002), Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents, *Computers in Human Behavior*. 18. 411-426.

Suler, J.(1995), Computer and cyberspace addiction. In The Psychology of cyberspace. <http://truecenterpoint.com/ce/addiction.html>

Swickert, R. J., Hittner, J. B., Harris, J. L., & Herring, J. A.(2002), Relationships among Internet use, personality, and social support, *Computers in Human Behavior*. 18. 437~451.

Young, K. S.(1996), Internet addiction: The emergency of a new clinical disorder, *CyberPsychology and Behavior*. 3
<http://netaddiction.com/articles/newdisorder.html>.

V. 요약 및 제언

1. 요약

2. 제언

V

V. 요약 및 제언

1. 요약

1) 조사결과 요약

청소년을 자녀로 둔 가정의 95.3%가 컴퓨터를, 91.1%는 인터넷을 이용하고 있는 것으로 조사되었는데 이러한 결과는 일반가구와 비교할 때 매우 높은 수치인 것으로 이제 청소년을 자녀로 둔 가정의 대부분이 인터넷을 이용하고 있다고 보아도 무방하다.

가정의 인터넷 이용과는 별도로 부모의 컴퓨터 및 인터넷 이용능력이나 태도 등을 조사한 결과, 아버지의 55.1%가, 어머니의 경우 45.1%만이 인터넷을 이용할 수 있었다. 따라서 청소년 자녀를 둔 10가구 중 9가구가 인터넷을 이용하고 있지만, 5가구의 부모만이 자녀의 인터넷 이용에 관여할 수 있는 능력을 지니고 있다고 할 수 있다. 이러한 상황은 대부분의 부모가 자녀의 인터넷 이용에 부정적 태도를 보이는 것과 같은 맥락에서 이해될 수 있다.

청소년의 경우 대부분이 정보사회에 대해 높은 인식수준을 가지

고 있다고 스스로 판단하고 있으며, 인터넷상 청소년 유익정보의 양이나 질에 대해 비교적 긍정적 태도를 보이고 있었지만, 유해정보에 대한 평가도 유익정보와 비슷한 태도를 보였다. 정보화에 따른 사회발전 전망에 대한 조사결과도 5점 척도로 측정할 경우 평균은 3.49로, 부정적 영향에 대한 동의정도 평균인 3.62보다 낮게 나타났다. 따라서 청소년들은 정보화에 대한 낙관적 전망과 더불어 우려도 함께 하고 있음을 알 수 있다.

청소년의 컴퓨터 이용율은 98.0%로 조사되어 청소년 100명중 98명이 컴퓨터를 이용하고 있으며, 인터넷 이용율도 96.6%로 조사되어 아주 특수한 사례를 제외하고는 거의 모든 청소년이 컴퓨터와 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 같은 맥락에서 청소년의 컴퓨터 이용목적의 1순위도 인터넷 이용(47.5%)으로 나타났지만, 게임이나 오락(38.0%)도 매우 높게 조사되었다.

대부분의 청소년은 본인의 집(89.6%)에서 하루 평균 101.2분 정도 주로 친구들과 컴퓨터를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 인터넷을 이용하는 내용도 주로 온라인 게임(28.1%)이나 전자우편(25.9%)에 집중되었으며, 1주일 평균 632.1분, 하루 평균 90.3분을 이용하는 것으로 나타났다.

청소년이 인터넷에서 가장 자주 방문하는 사이트는 포털사이트(65.2%)이며 전자메일(35.1%)이나 동호회활동(26.3%)을 위한 것으로 조사되었다. 포털사이트의 이용이 높은 만큼 청소년의 E-mail 이용율도 98.8%로 높았다. 청소년들은 1주일 사이에 평균 25.4통의 편지를 송수신 받는 것으로 나타났다. 또한 청소년 중 91.3%가 광고메일을 받고 있었으며, 음란성 광고메일을 받아본 경험도 56.1%로 나타났다. 또한 1주일에 수신하는 음란성 광고의 평균 양은 6.8통으로 일반적인 송

수신 편지의 1/4에 해당하였다.

인터넷을 이용하는 청소년 중 온라인 게임을 이용하는 경우는 10명 중 8명 정도인 81.2%로 조사되었으며, 이러한 수치는 전체 조사대상 청소년의 60.9%에 해당한다. 게임을 이용하는 이유로는 친구와의 교우관계나 재미 때문으로 나타났다. 한편 인터넷을 이용하는 청소년 중 온라인 동아리에 참여하는 청소년은 75.2%로 조사되었으며, 평균 5.26개의 동아리에 참여하고 있었다.

2002년 들어서 인터넷을 이용한 쇼핑경험이 있는가에 대해 조사한 결과, 인터넷 이용 청소년 중 30.6%가 경험이 있다고 응답하였고, 1월부터 7월초까지 인터넷 쇼핑의 비용으로 사용한 평균 금액은 총 131,296원으로 조사되었다. 또한 인터넷을 이용하는 청소년의 19.5%만이 인터넷을 통해 제공되는 유료정보서비스를 이용한 경험이 있는 것으로 조사되었지만, 이러한 이용경험율은 일반국민 경험율 12.2%보다도 높은 것이다. 또한 2002년 1월부터 7월까지 청소년 1명이 소비하는 비용은 평균 128,452원으로 나타났다.

인터넷 이용경험이 있는 청소년을 대상으로 PC방 이용율을 조사한 결과 59.2%만이 이용한 경험이 있는 것으로 조사되었다. PC방을 이용하는 이유로는 ‘친구와 같이 이용할 수 있기 때문’이라는 응답이 48.8%로 가장 높게 나타났으며, 이용용도의 경우 온라인 게임을 하기 위해 이용한다는 응답이 51%로 가장 높았다. PC방을 이용하는 경우 한달에 평균 9.94회 정도를 방문하며, 1회 방문시 평균 120.8분을 이용하고 있는 것으로 조사되어 2001년 105.9분보다 15분정도 더 오랫동안 이용하는 것으로 나타났다.

인터넷 이용에 따른 기존 미디어 이용시간의 변화를 조사한 결과 TV시청과 독서시간 모두 감소하였다. 또한 친구와의 대화시간은 늘어난 반면에 가족과의 대화시간은 감소한 것으로 조사되었다. 이 밖에 취미나 휴식시간도 모두 감소하였으며, 공부시간이나 고민거리 등도 감소한 것으로 나타났다.

또한 청소년의 인터넷 이용율이 해마다 높은 수치로 늘어났으나, 가족생활이나 학교생활, 친구관계, 취미생활 등의 만족도에는 많은 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 또한 2001년에 비해 인터넷을 통한 성폭력이나 바이러스로 인한 피해는 줄어들었으나 사생활침해는 늘어난 것으로 조사되었다.

청소년의 인터넷 중독 현황을 알아보기 위해 10개 문항을 중심으로 조사한 결과, 중독초기로 판단되는 학생들이 54.9%, 정상이용은 38.4%, 중독중증은 4.9%으로 나타났다. 따라서 청소년 중 과반수 이상이 인터넷 중독증세를 보이고 있다고 볼 수 있다.

청소년의 47.1%가 핸드폰을 이용하고 있었으며, 주로 친구들과의 연락을 위해 사용(68.9%)하고 있는 것으로 조사되었다. 또한 1주일 평균 27.8통의 음성통화를 나누고 있으며 이중 절반에 해당하는 14.9통은 친구들과의 통화였다. 또한 핸드폰을 이용하는 청소년의 70.8%가 1주일 평균 14.9통의 문자광고를 수신받고 있으며, 이중 43.9%의 청소년이 음란성광고메세지도 받고 있는 것으로 조사되었다.

핸드폰을 이용하는 청소년 중 72.0%가 무선인터넷을 이용한 경향이 있었으며, 주로 벨소리나 캐릭터를 내려받기 위해 사용(83.2%)하는 것으로 나타났다.

2) 청소년의 정보생활 모습

앞에서 검토한 청소년의 정보화실태 조사결과를 보다 현실감 있게 분석할 경우, 그 첫 번째 특징은 청소년의 인터넷 접근여건과 상황과 관련하여 정보화 선도자로서 청소년의 위상이 한계선에 봉착하였다는 점을 지적할 수 있다.

청소년의 정보화와 관련된 가장 기본적인 여건은 가정의 컴퓨터 보유여부와 인터넷 이용 가능성이라고 할 수 있다. 놀랍게도 2002년의 청소년을 자녀로 둔 가정의 컴퓨터 보유율은 95.3%로 나타났는데, 이렇게 높은 보유율은 역설적으로 더 이상 청소년을 자녀로 둔 가정에서는 컴퓨터의 신규구매가 필요치 않음을 의미하는 것이다. 여기서 주목할만한 점은 불과 2년전만 하더라도 청소년이 거주하는 가정의 인터넷이용이 일반가구의 2배에 달함으로써 사회전반의 정보화선두주자로 위치를 차지했지만, 2001년에는 대폭 감소하였고, 2002년에는 더 이상의 격차를 보이지 못할 수준의 정점을 보인다는 점이다.

청소년 자신의 인터넷 이용률도 96.6%로 1999년의 64.9%보다, 2002년 일반국민의 인터넷 이용율이 78.6%에 비해서도 매우 높은 수치이다. 그러나 이러한 높은 인터넷 이용율 또한 청소년계층 중에는 더 이상 인터넷에 대한 새로운 접근을 필요로 하는 집단이 없음을 의미하는 것으로 해석할 수 있다. 따라서 인터넷 접근에 국한한 정보화의 선두주자로서 청소년의 사회적 역할은 이제 한계선상에 다달했다고 보아도 무방할 듯 하다.

두 번째 특징으로는 청소년들이 열정적으로 인터넷에 접근하려는 이유가 막연한 호기심에서 벗어나 친구들과 같은 현실적인 필요로 변화되고 있다는 점이다.

청소년의 인터넷문화가 지닌 특징은 일차적으로 왜 인터넷에 접

근하려하는가, 보다 근본적으로는 컴퓨터를 이용하는 목적과 처음 이용하는 데 영향을 받은 사람의 변화에서 찾을 수 있다. 먼저, 컴퓨터의 이용에 영향을 준 사람의 경우 1999년도에는 부모(27.4%)가 가장 높은 비중을 차지했지만, 2001년에는 친구(36.7%), 2002년에도 친구(46.3%)로 조사되었다.

또한 인터넷 이용목적도 1999년에는 ‘대화나 채팅’(32.2%), ‘학습이나 진로정보’(22.6%) 등의 순이었지만, 2001년에는 ‘전자우편(28.0.2%)’, ‘게임(23.9%)’, ‘채팅과 교우관계(18.1%)’ 등의 순으로 변화되었으며, 2002년에도 온라인 게임(29.1%), E-mail 이용(25.9%) 등으로 변화되어 현실공간의 관계를 확장하는 장으로서 인터넷이 이용됨을 보여준다.

이러한 인터넷이용의 변화는 청소년의 휴대전화기 이용과도 맥을 같이하는데, 청소년의 47.1%정도가 무선전화기를 가지고 있으며 이용목적의 경우 ‘친구들간의 연락’이 68.9%로 가장 높게 나타났다. 그리고 이 들 중 72.0%가 무선 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다.

위에서 살펴본 것처럼, 청소년의 컴퓨터와 인터넷 이용목적과 관련된 일련의 변화는 인터넷이라는 공간이 단순한 호기심의 대상에서 벗어나 현실공간에서 느끼는 필요, 특히 청소년들 사이에 자신들만의 공간을 만들어가는 장으로서 역할이 변화되고 있다는 해석을 가능하게 한다.

셋째, 가상공간에서 찾는 사이트는 일상적인 현실공간에서의 삶과 연장선의 맥락을 보인다.

인터넷이 청소년에게 긍정적 영향을 미칠 것이라는 주장이 일반적으로 들고 있는 이유 중 하나는 청소년 스스로 현실의 시간적 제약에서 벗어나 다양한 정보나 다원화된 공동체를 간접적으로 경험할 수 있다는 것에 있다. 그렇다면 과연 청소년들은 획일화되어 있는 학업전선에서 탈출하여 자신만의 삶을 누리기 위해 인터넷을 이용하고 있는가?

청소년이 가장 많이 방문하는 인터넷 사이트를 조사한 결과에 따르면 2001년의 경우 포털사이트가 64.6%, 2002년 65.2%로 가장 높게 나타났다. 그리고 포털사이트의 이용률이 이처럼 높은 이유는 인터넷 이용 목적이 전자메일이나 채팅과 같은 교우관계와 일맥상통하며, 인터넷이라는 가상공간이 현실공간의 삶과 매우 밀접한 관계가 있다는 점을 보여준다. 이러한 사실은 인터넷을 이용하는 청소년의 98.8%가 전자우편을, 75.2%가 동호회활동 경험이 있다는 조사결과에서도 발견할 수 있다.

반면, 청소년의 인터넷 문화에 대한 우려는 대부분 불건전한 서비스를 청소년이 여과장치 없이 이용할 수 있고 그 경험비용이 높아질 것이라는 전제 때문이다. 인터넷을 이용하는 청소년의 음란물 접촉의 경우 '전혀 없다'라고 응답한 경우가 1999년 63.6%에서 2001년에는 39.6%로, 2002년에는 35.9%로 지속적으로 감소하여 인터넷 이용의 확산과 더불어 청소년의 불건전한 이용율은 높아질 것이라는 사회적 우려가 어느정도 타당한 측면이 있다고 보여진다.

네 번째 특징은 청소년의 인터넷 이용이 개인 중심의 생활과 관계가 깊다는 점이다.

인터넷을 이용과 새로운 경험이 청소년의 일상생활을 어떻게 변화시키고 있는가를 살펴보면, 먼저 1999년과 2002년 모두 기존매체 이용이나 대화시간(친구간의 대화시간은 변화가 없었음)과 학업능력은 감소한 반면, 사회 적응력이나 표현력, 유행에 대한 민감성은 높아진 것으로 나타났다.

또한 인터넷의 이용에 따른 현실생활 만족도 변화가 청소년 자신을 중심으로 관계선이 멀어질수록 만족도가 낮아지는 것을 발견할 수 있다. 즉, 자기자신에 대해 느끼는 만족도의 증가가 가장 높게 나타났으며 그 다음이 친구관계, 학교생활, 일반적인 생활, 한국사회에 대한

만족도의 순으로 높아졌고 한국사회에 대한 만족은 변화가 없는 것으로 나타났다. 그러나 이러한 만족도의 변화를 자세히 보면 자신에 대한 만족과 친구관계의 만족을 제외하면 거의 변화가 없는 것으로 보는 것이 타당하다고 보여진다.

일반적인 예상과는 달리 인터넷이 청소년의 일상생활에 별반 영향을 주지 못하고 있다는 점은 제도화되어 있는 입시제도나 학교생활과 같은 현실적 삶을 제약하는 현실세계의 사회적 구조가 전혀 변화하고 있지 않은 것에서 1차적 이유를 찾을 수 있을 것이고, 결국 청소년의 일상적 삶 자체는 인터넷이라는 새로운 공간보다는 현실적 삶에 의해 더 많은 영향을 받고 있다는 점을 보여준다. 만약 이러한 상황이 지속된다면, 청소년들은 인터넷이라는 가상공간을 새로운 가능성의 공간이 아니라 현실적 삶의 피난처로 이용하게 될 것이고, 가상공간에서의 시간이 길어지면 길어질수록 현실적 삶의 만족도가 높아지기는 어려울 것이라는 예측을 가능하게 한다.

지금까지 살펴본 것처럼, 청소년이 최소한 인터넷 접근 측면에서는 우리나라의 정보화를 이끌어온 세력임은 분명하지만, 정작 청소년 자신들을 위한 인터넷문화의 창출이나 현실생활에서의 변화, 인터넷이라는 가상공간의 재구성화 작업에는 많은 한계를 지니고 있다고 보여진다. 이러한 맥락에서 현재의 정보화 과정에서 청소년이 처한 상황은 정보화의 선두주자가 아니라 소비계층의 선두에서 있는 듯 하다.

청소년의 정보화와 관련하여 정리하면, 청소년이 처한 현실생활이 가상공간에 진입하고 이용하는 행태에는 어느정도 영향을 미치지만 가상공간의 활동이 현실생활의 변화에는 별 영향 주지 못하고 있고, 결국에는 가상공간의 적극적인 재구성 작업을 시작했다고 보는 것에는 한계가 따른다고 보여진다. 물론, 가상공간에서 활동하는 몇몇 청소년웹진이나 동아리의 활동은 주목할만하지만 이러한 특수한 사례를

일반화시키기는 시기상조인 듯 하다. 대다수의 청소년들이 일반인과 다른 사회적 맥락에서 인터넷을 이용하고 있음에도 불구하고 이처럼 인터넷문화라고 부르기에는 덜 숙성된 이유는 아직까지 청소년들이 처한 현실적 삶이 마음놓고 가상공간을 향유할 수 있는 틈새를 주지 않고 있기 때문으로 보인다.

2. 제 언

1) 관련 연구를 위한 제언

최근 들어 청소년의 정보화와 관련된 다양한 논문과 주장들이 쏟아져 나오고 있지만 특이한 현상 중 하나는 첫 문장과 글이 실린 책의 발간기관을 보면 그 글의 결론에 대한 예측이 가능하다는 점이다. 이러한 사정은 아직까지도 많은 연구들이 청소년의 정보화나 정보생활에 대한 ‘현실주의’(청소년보호법, 상업적소비주의, 아노미, 익명성, 중독 등)와 ‘자유주의’(기존 권위에 대한 자유로운 비판, 개방성, 다원주의, 자율성 등) 패러다임의 틀 속에 갇혀 있음을 의미하는 것이기도 하다. 물론 최근에는 사이버공간(구조)의 본질에 대한 이분법적 관점과 청소년(행위자)의 자율성에 대한 이분법적 관점을 결합함으로써 다양한 관점을 보다 세분화하고 분석의 범위를 확장시키려는 노력이 있어 왔다.

여기서는 관련 선행연구에 대한 비판적 검토와 더불어 이번 조사연구의 결과를 토대로 하여 청소년정보화 관련연구가 지향해야 할 방향에 대해 몇가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 청소년 정보화에 대한 논의나 연구에서 가장 중요한 시발점은 가상공간과 현실공간의 관계 - 단순한 영향의 관계뿐만 아니라 그 중첩성의 관계 -를 어떻게 설정하는가에 달려 있으며, 이에 대한 철학적 또는 인식론적 논의가 좀더 진행되어야 할 것이다. 가상공간과 현실공간의 관계(인과적 관계와 공간성격의 중첩적 관계)를 강조하는 것은 사이버공간의 본질이나 청소년에 대한 이분법적 관점에 입각한 논의와 접근은 기술결정론과 별반 차이가 없다는 점과, 청소년의 인터넷 문화나 정보생활은 하루아침에 만들어질 수 없고 다양한 현실공간의

사회적 맥락과 가상공간의 새로운 관계 속에서 만들어질 수 있다고 보기 때문이다.

요컨대, 사회적 주목을 받는 몇몇 청소년이 아니라 대다수의 일반 청소년들이 어떤 이유와 힘에 의해, 그리고 어떻게 인터넷에 접근하는가에 대한 검토로부터 시작해서 가상공간의 어떤 측면을 이용하여 현실공간을 어떻게 변화시키며, 인터넷이라는 가상공간을 어떻게 재구성하는가에 대한 검토를 통해 비로소 청소년의 정보화와 정보생활, 그리고 청소년의 인터넷문화를 이해할 수 있다는 것이다. 그리고 이러한 과정에서 청소년이라는 사회적 계층이 우리사회 전반의 정보화에 미치는 영향과 그 사회적 의미를 파악하는 작업이 무엇보다도 중요한 의미를 지닌다고 보여진다.

청소년의 정보화에 대한 연구에서 두 번째 고려해야 할 것은, 청소년의 정보화가 어떻게 진행되고 있는가에 대한 시계열적 접근이 필요하다는 점이다. 우리사회에 인터넷이 일반화된 것이 불과 2-3년에 지나지 않음에 비추어 볼 때 청소년의 인터넷 이용에 대한 지나친 우려나 낙관은 시기상조일 수 있기 때문이다. 몇 년전에 성행했던 청소년의 성별에 따른 정보능력의 차이에 대한 사회적 우려가 아직까지 존재하는 것과 같이 청소년의 인터넷문화에 대한 지나친 일반화는 자칫 ‘의무적인 사회적 대안’을 만들기 위한 ‘왜곡된 해석’을 불러일으키기 쉽상이다라는 점을 간과해서는 안될 것이다.

셋째, 청소년의 정보화는 현재 진행중인 과정적 차원이라는 점과 지속적인 변화를 전제로 연구되어야 한다는 점이다. 이와 관련해서 가장 중요하게 견지해야 할 것은 한국적 상황에 준거한 청소년 인터넷문화에 대한 접근방식과 도구의 개발이 필요하다는 것이다. 우리사회는 세계적으로도 독특한 사회구조와 정보화과정을 경험하고 있음에도

불구하고, 그 현상을 분석하고 예측하는 자체적인 도구의 개발에는 소홀해 왔던 것이 사실이다. 동일한 대상과 주제에다가 동일한 방법을 동원한 연구임에도 상이한 결론의 도출이 허용되는 것도 이러한 맥락에서 이해될 수 있다. 문제는 이러한 결론은 알맹이 없는 껍데기에 불과하고 누가 사용하는가에 따라 공격용 또는 방어용 무기로 전략되기 쉽상이다라는 점이다. 따라서 청소년 정보화와 관련된 선입견이나 전제를 과감히 탈피하여 가급적 객관적으로 변화과정을 살피고 미래를 예측함으로써 문제점을 최소화하고 긍정적 결과를 최대화할 수 있는 대안을 마련하는 연구가 진행되어야 할 것이다.

2) 관련 정책을 위한 제언

우리나라의 정보화정책은 주로 인프라 구축에 주로 초점을 맞추어 진행되어 왔고, 이에 따라 정보화를 가장 빨리 흡수하는 청소년이 많은 혼란을 경험하는 것은 당연하다고 할 수 있다. 더구나 앞의 관련 연구 경향에 대한 비판과 같은 맥락에서 볼 때, 지금까지 우리나라 청소년 정보화정책의 주류를 형성하여 왔던 것은 현실주의적, 또는 보호주의적이거나 보수주의적인 정책이라고 할 수 있다. 그러나 이러한 정책경향은 지금까지의 효과를 놓고 볼 때 자체적으로도 심각한 반성이 필요하다. 만약 지금까지 시행되었던 청소년 정보화관련 정책이 효과가 있었다면 이번과 같은 조사결과와 정반대의 경향을 보여야 하기 때문이다.

따라서 현시점에서 관련정책이 추구해야할 첫 번째 과제는, 지금까지 진행되어 왔던 정책의 근본적인 관점과는 다른 접근이 필요한 점을 인정하는 것이다. 이는 청소년을 ‘보호의 대상’인 동시에 ‘건전한 정보의 창출자이며 정보화를 주도하는 세력’으로서 인정하는 것에

서부터 시작하는 것이다.

이와 관련된 또다른 중요한 쟁점은 정책을 입안하고 추진하는 주체가 청소년에 대한 바른 인식과 더불어 ‘정보화’라는 사회적 변화와 그 내용이 지닌 특성에 대한 ‘냉혹한 이해’를 위해 노력해야 한다는 점이다. 우리사회에서 정보화가 급속히 확산되었던 것과 병행된 것 중 하나는 ‘사이버공간에 대한 잘못된 이해’가 너무나 당연한 사실처럼 유포되고 있다는 점이다. ‘익명성’이라는 문제가 대표적인데, 아마도 인터넷으로 대표되는 사이버공간만큼 ‘기술적 익명성’이 보장되지 않는 곳도 없을 것이다. 그러나 청소년의 대부분은 이와는 정반대의 상식을 지닌채 인터넷을 이용하고 있고 이에 따라 수많은 문제가 발생되고 있다. 따라서 관련정책을 입안하는 입장에서는 정보화에 대한 화려한 미사여구나 어리숙한 이해에 기반하지 않는 것이 무엇보다도 중요할 것이다.

관련정책이 추구해야할 두 번째 방향은 유해정보 차단 중심의 정책에서 유익정보 제공서비스로의 전환이다. 이러한 대안은 너무나 당연하다고 생각할 수 있으나, 정보화는 몇가지 순서를 거치며 진행되는 일련의 과정적 형태를 갖는다는 점에 비추어 보면 그 세부적인 대안을 마련할 수 있다. 예컨대 유해정보 차단의 경우는 정보 이용자, 즉 청소년의 입장에서는 인터넷접근에 대한 보호적인 정책인 동시에 정보제공자에 대한 적극적 정책의 성격을 지닌다. 그러나 이제 청소년에게 인터넷은 접근의 대상이 아니라 즐기는 대상으로 변화되었다는 점을 인정해야만 한다. 인터넷이 발전하듯이 인터넷을 이용하는 청소년의 능력도 일취월장하고 있고, 이에 맞는 서비스제공이 더 급하다고 할 수 있다.

세 번째는, 최근 논의되는 청소년의 사이버윤리 정립을 위한 교육

이나 홍보정책의 강화, 우수 콘텐츠 보급, 민간 자율규제 시스템 구축, 또는 관련법이나 제도 정비, 정보기술 지원에 대한 강화와 같은 천편 일률적이고 일차원적인 접근에서 벗어나 급속히 변화하고 있는 청소년 정보화실태에 맞는 대응방안이 필요하다고 할 수 있다. 이와 관련 되어 예측할 수 있는 가장 확실한 사실 중 하나는 청소년이 이제는 단순한 정보소비자의 자리에서 일어나 정보생산자로서 사회적 지위를 획득할 것이라는 점이다. 이 밖에도 부모의 중요성이 지속적으로 증대할 것이라고 예측할 수 있으며, 청소년 또래집단간의 정보화관련 프로그램의 운영이 필요하다고 할 수 있다. 이 밖에도 그 이유가 무엇이던 간에 인터넷에 접근하기 힘든 소수 청소년의 문제에 대한 고려가 필요하다.

청소년이 어떠한 목적을 지닌단간에 또는 어떤 수단을 동원하든 간에 인터넷을 이용하는 빈도와 시간이 지속적으로 증대할 것은 자명하다. 따라서 어찌보면 청소년이라는 계층의 인터넷 이용이 문제시되는 것 또한 한시적인 현상이라고 예상도 가능하다.

그러나 이러한 예상이 한낱 상상에 불과하다는 생각이 드는 것은 우리사회의 현실공간이 청소년에게 너무나 가혹할 뿐만 아니라 당분간은 이러한 가혹함이 지속될 공산이 큰 반면에 사이버공간에 대한 청소년의 기대수준이 너무 높기 때문이다. 따라서 청소년이 유익한 경험을 할 수 있는 공간으로서의 인터넷을 가꾸는 일은 아무리 강조해도 지나침이 없을 것이다.

이제는 청소년 정보화와 관련된 전문연구자나 정책입안자 또는 정책시행자들이 자신들이 노력한 결과에 대한 뼈아픈 반성과 새로운 논의와 방향을 찾고 그에 따른 정책의 모색이 필요한 때이다.