Ⅰ. 서 론

1. 연 구 목 적
2. 연 구 내 용
3. 연 구 방 법

공 백

Ⅰ. 서 론

1. 연구목적

컴퓨터와 컴퓨터를 연결하는 통신망을 통해 사람과 사람간의 교류가 이루어지는 사이버공간은 이제 우리가 지금까지 생활해온 물리적 공간과는 다른 새로운 사회환경을 제공하고 있다. 따라서 이러한 사이버공간에서의 사람간의 교류 또한 기존의 인간관계와는 전혀 다른 양상을 보여주고 있다. 컴퓨터의 사용이 보편화되었음에도 불구하고 기성세대에게 있어 사이버공간은 아직까지 다소 생소한 환경일 수도 있다. 그러나 이미 영상매체에 익숙해져 있어 영상세대라고도 불리우는 청소년들에게 있어 멀티미디어인 사이버공간은 더 이상 현실공간과 분리된 가상공간이 아니며 해방구의 역할을 하는 공간이기도 하다.

사이버공간은 청소년들에게 단순히 정보를 얻는 기능만을 하는 것이 아니라 공부도 하고, 놀기도 하고, 특기도 살리고, 취미활동도 하는 다기능 활동공간이 되고 있고 그들만의 커뮤니티를 만들어 그들의 주장을 펼 수 있는 공간이기도 하다. 하지만 그러한 여러 가지 기능 중에서도 최근들어 중요성이 부각되고 있는 것은 사람을 만나고 사귀는 기능이다. 청소년기에 있어 친구 사귀기가 가지는 의미와 중요성에 대해서는 달리 강조해 말할 필요가 없을 것이다. 청소년들은 현실세계에서의 친구 사귀기에 만족하지 않고 점차 사이버공간을 새로운 사람들을 만나는 만남의 장으로 이용하고 있고, 특히 이성친구를 사귀는 장으로서의 기능이 확대되고 있다.

사이버공간 내에서 청소년 이성교제가 주로 이루어지는 매개공간으로는 인터넷이나 PC통신의 대화방과 게시판을 들 수 있는데, 청소년들은 대화방에서 접속한 상대와 채팅을 통해 대화를 나누기도 하고 게시판에 이

성친구를 구하는 글을 올리기도 한다. 그렇게 해서 친밀감이 형성되면 전자우편이나 메신저 프로그램을 이용해 관계를 유지해 나간다. 이렇게 사이버공간에서 이성친구를 사귀게되는 청소년의 수가 점차 늘어나고 있을 뿐 아니라 소위 '번개'를 통해 현실세계로 그 관계를 확대·지속하는 경향을 보이고 있다. 최근의 연구들은 이러한 현상을 실증적으로 뒷받침하는 데이터를 제시하고 있다.

2000년도에 이루어진 안정임·김동규의 '청소년의 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구'에서는 서울 및 수도권 지역 중·고생 중 인터넷 이용경험자 696명을 대상으로 인터넷을 친구를 사귀거나 채팅용으로 이용하는지 여부를 물어보았는데, 그 결과 70.5%가 그런 경험이 있다고 응답했다. 이들 중 사이버섹스 경험자는 5.9%로 나타났고, 인터넷 채팅을 통해 알게 된 상대와 실제로 성관계를 가져본 경험이 있는 청소년은 4.0%인 것으로 나타났다. 또한 같은 해에 이루어진 김경동 외 3인의 '인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향' 연구에서는 전자설문조사를 통해 전국 초·중·고등학교에 재학중인 청소년 1,930명을 대상으로 조사했는데, 사이버 상에서 청소년 이성교제의 주요 매개가 될 수 있는 요인들의 이용경험이 채팅은 52.3%, 전자우편 79.1%, 게시판 10.6%, 동호회 41.8% 등으로 나타났다. 또한 소위 '컴섹'이라고 불리는 음란채팅 경험을 한 청소년은 18.1%인 것으로 나타났고, 음란채팅 경험이 많을수록 채팅할 때 자신의 신분을 밝히지 않거나 거짓으로 밝힌 경험이 많은 것으로 나타났다. 한편 같은 해에 이루어진 자녀안심운동 서울협의회의 '원조교제 실상과 대책' 연구에서는 1999년 1월부터 2000년 10월까지 주요 일간지에 기사화된 원조교제 관련기사를 분석했는데, 원조교제를 할 때 만나는 방법으로 인터넷채팅이 1999년도에는 9.7%였던 것이 2000년도에는 21.1%로 늘어 인터넷채팅이 원조교제의 수단으로 급부상하고 있음을 보여주고 있다.

이상 실증적인 연구에서도 여러 가지 일탈적인 양상들을 보여주고 있

지만 사이버공간에서의 인간관계는 익명성과 일회성, 신뢰성의 부족 등 주로 부정적인 면들이 부각되어져 왔고, 특히 대화방을 통한 이성교제는 성적인 대상을 찾는 수준에서만 이해되어져 왔다. 따라서 청소년들이 사이버공간에서 이성친구를 사귀고 그 만남이 현실세계로 이어진다고 할 때 이를 바라보는 시각은 청소년들의 일탈적 성관계에 대한 우려에 치우치는 감이 있다. 그러나 사이버공간을 통한 청소년의 이성교제에 대해 컴섹이나 원조교제와 같은 부정적인 측면을 제시하고 있는 데이터의 경우에도 이를 뒤집어 해석해보면 오히려 그런 부정적인 행태를 보이는 청소년보다는 건전하게 활용하고 있는 청소년이 더 많다는 것을 뒷받침해주는 자료로 해석할 수도 있다. 또한 지금까지 이루어진 사이버공간을 통한 청소년 이성교제에 대한 연구는 청소년의 인터넷 이용이라든가 N세대에 대한 연구에서 부분적으로 다루어졌을 뿐 본격적인 연구가 이루어지지 않았기 때문에 그의 부정적인 면이나 긍정적인 면에 대해 어느 한쪽으로 치우쳐 논의하기 어려운 실정이다.

따라서 사이버공간을 통한 청소년의 이성교제에 대해서는 선입견 없이 이를 하나의 사회현상으로 이해할 필요가 있다. 사이버공간에서의 남녀 청소년의 만남과 사귐, 오프라인으로 발전하는 우정관계와 애정관계 등 일련의 과정을 청소년의 새로운 이성교제 문화로 바라볼 필요가 있고, 더 나아가 기성세대는 이러한 사고의 전환을 통해 사이버공간을 청소년의 건전한 만남의 장으로 활성화하기 위한 방안을 모색할 필요가 있다.

따라서 이 연구에서는 사이버공간을 통한 청소년 이성교제에 대해 선입견 없는 개괄적 실태분석을 통해 청소년들의 새로운 문화를 이해할 수 있는 자료로 활용하는 동시에 이러한 현상의 긍정적인 면과 부정적인 면을 비교·검토함으로써 사이버공간을 건전한 청소년 이성교제의 장으로 만들기 위한 방안을 모색하고자 한다.

2. 연구내용

이 연구는 사이버공간을 통한 청소년의 이성교제 실태를 파악하고자 하는 것이다. 따라서 이 연구의 주제어인 '사이버공간(cyberspace)'과 '이성교제' 각각의 개념과 '사이버공간을 통한 이성교제'의 의미를 분명히 해 둘 필요가 있다.

먼저 사이버공간이란 컴퓨터와 이것들을 연결하는 통신망을 통해 사람과 사람간의 교류가 형성되는 가상적인 공간이다(황상민 · 한규석 편, 1999 : 7). 김슨은 사이버공간을 '전자매체에 의해 가능한 고해상도의 화상과 데이터의 그래픽 표현 등 합의에 의한 환상'으로 특징지었다. 여기서 합의란 수많은 사람들이 컴퓨터통신망으로 연결되는 것을 뜻한다(정용교, 2000 : 9). 사이버공간은 새로운 정보통신, 네트워크망과 컴퓨터의 발달로 탄생된 시 · 공간이 응축된 공간이고 성 · 이데올로기 · 청소년 등 기존의 계급적 관점에서는 설명할 수 없는 다문화적인 복합지대이다. 이 공간에서는 새로운 인간관계를 맺어 가상공동체(cyber community)를 형성하기도 한다(천정웅 · 한상철 · 임지연, 2000 : 105). 이 연구에서는 컴퓨터를 연결하는 통신망을 통해 사람들의 교류가 이루어지는 가상공간을 사이버공간이라 정의하고자 하며, 그러한 공간 중에서도 특히 청소년 이성교제가 주로 이루어지는 매개공간으로는 대화방과 게시판을 들 수 있고, 이성교제를 위한 주요 수단이 되는 것으로는 메신저 프로그램과 전자우편을 들 수 있다.

다음으로 이성교제란 단어의 의미 그대로 남녀간의 만남과 사귐을 의미한다. 그러나 청소년의 이성교제란 성에 대한 발달과업의 일부로 생각되어 지기도 하고, 한편으로는 애정관계라기보다는 우정관계의 범주로 생각되기도 한다(이영숙 · 이춘화 · 이정애, 1995 : 34-36). 이 연구에서는 이성교제의 범위를 좀더 확장하여 남녀 청소년의 만남과 사귐, 즉 우정관계

와 애정관계, 성관계를 포함하고자 하며, 더 나아가서는 청소년과 성인간의 만남과 성관계도 포함하는 것으로 정의하고자 한다.

마지막으로 사이버공간을 통한 청소년 이성교제란 위에서 정의한 사이버공간 내에서 이루어지는 이성교제 뿐 아니라 사이버공간을 통해 알게 된 관계가 오프라인으로 발전되는 것까지도 포함하는 개념이다. 따라서 이 연구에서는 사이버공간내의 남녀 청소년의 만남 뿐 아니라 소위 '번개'라고 불리는 오프라인에서의 만남과 소위 '번섹'이라고 불리는 성관계까지 연구내용에 포함하고자 한다. 이 연구에서는 이상과 같은 내용을 연구하고자 하며, 구체적인 연구내용은 다음과 같다.

첫째, 사이버공간의 특성과 사이버공간에서의 청소년 문화, 청소년 이성교제 등에 관한 이론적 논의와 선행연구를 검토한다.

둘째, 사이버공간을 통한 청소년 이성교제에 대한 청소년들의 태도와 경험을 조사·분석함으로써 사이버 이성교제의 전반적 실태를 파악하고 이의 긍정적 측면과 부정적 측면을 비교·검토한다.

셋째, 건전한 청소년 이성교제의 장으로서의 사이버공간 구축을 위한 정책 방향과 프로그램 모델을 제안한다.

3. 연구방법

이 연구를 위하여 다음과 같은 연구방법을 사용하였다.

첫째, 문헌연구를 통해 사이버공간의 청소년 문화에 관한 이론을 검토하고, 사이버공간과 청소년 이성교제에 관한 선행연구를 검토하였으며, 사이버공간을 통한 청소년 이성교제에 관한 이론적 논의와 선행연구를 검토하였다.

둘째, 조사연구로써 다음 네 가지 방법론을 사용하였는데 먼저 중·고등학생을 대상으로 설문조사를 실시하였고, 인터넷 이용청소년을 대상

으로 전자설문조사를 실시하였다. 한편 채팅사이트 게시판 이용청소년들이 게시한 사이버 이성교제 경험담을 수집하였으며, 인터넷 대화방 이용청소년을 대상으로 참여관찰을 실시하였다.[1)]

셋째, 전문가 자문을 통해 연구방법에 대한 자문과 조사실시를 위한 협조를 받는 한편 건전한 청소년 이성교제의 장으로서의 사이버공간 구축 방안에 대한 조언을 구했다.

1) 구체적인 조사방법은 제3장의 해당 절에서 기술하고자 한다.

Ⅱ. 사이버공간과 청소년 이성교제

1. 선행연구 분석
2. 이성교제가 이루어지는 사이버공간의 이해
3. 사이버공간의 청소년문화와 이성교제

공 백

Ⅱ. 사이버공간과 청소년 이성교제

1. 선행연구 분석

1) 청소년 사이버공간 이용실태 관련연구

사이버공간을 통한 청소년 이성교제의 실태를 알아보기 위해서는 먼저 청소년들이 사이버공간을 얼마나 이용하고 있고, 어떻게 이용되고 있는지 알아볼 필요가 있다. 이와 관련된 연구는 주로 2000년도 이후에 이루어졌는데, 이를 차례로 살펴보고자 한다.

먼저 한국정보문화센터(2000)의 연구에서는 2000년 4-5월에 제주도를 제외한 전국의 13세 이상 64세 미만 남녀 3,000명을 대상으로 개별가구를 직접 방문한 일대일 면접방식으로 정보화와 관련된 전반적인 조사를 실시하였다. 그 내용 중 청소년 사이버공간 이용실태와 관련된 내용을 검토하면, 가정에서 인터넷을 접속할 수 있는 환경에 있는 10대 청소년이 58.0%이고, 통신이나 인터넷을 이용한 경험이 있는 경우는 76.1%인 것으로 나타났다.

김경동 · 윤영민 · 정기선 · 이세용(2000)의 연구에서는 전자설문조사를 통해 전국 초 · 중 · 고등학교에 재학중인 청소년 1,930명을 대상으로 인터넷과 청소년의 사회화의 관계에 대해 조사 · 분석하였는데, 인터넷 사용경험에 대해선 인터넷 사용기간이 1년 미만인 응답자가 42.4%, 1년 이상 2년 미만인 응답자가 31.0%, 2년 이상인 응답자가 26.7%의 분포를 보이고 있다.

청소년들의 인터넷 이용시간은 적게 사용하는 집단에 속하는 응답자가 45.0%, 보통으로 사용하는 집단에 속하는 응답자가 34.9%, 많이 사용

하는 집단에 속하는 응답자가 20.1%이다. 응답자의 62.5%가 LAN, ADSL, 케이블 접속과 같은 초고속망을 이용하여 접속하고 있으며, 전화접속을 이용하는 응답자는 33.3%로 가입자망이 이미 초고속시대에 들어왔음을 보여준다. 인터넷을 이용하는 장소에서는 집에서라는 응답자가 90.3%로 절대 다수이고, PC방이라는 응답자가 5.9%이며, 학교라는 응답자는 2.7%에 지나지 않는다.

익명 혹은 가명의 사용을 묻는 문항에 대한 응답을 보면, 전체 응답자의 57.7%가 인터넷 채팅, 토론, 혹은 전자우편에서 익명을 사용한 적이 있다고 대답하였으며, 32.7%는 가명을 사용한 적이 있다고 대답하였다. 그러나 자주 혹은 항상 익명을 사용한다는 응답자는 15.5%, 자주 혹은 항상 가명을 사용한다는 응답자는 3.9%에 불과하다.

친구관계에 있어 인터넷의 비중을 묻는 질문들에 대한 답변을 보면, 자기와 친한 친구들은 거의 전부 인터넷에 관한 한 도사들이라는 응답자가 48.0%에 달하고, 친구들과 대화 중 상당 부분이 인터넷에 관한 것이라는 응답자도 40.0%나 된다. 나아가 인터넷을 하지 않으면 친구들 사이에 왕따를 당할 것 같다는 응답자가 24.9%, 인터넷을 잘 하는 것은 친구들에게 인기를 끄는데 매우 중요하다고 생각하는 응답자도 28.3%나 되었다.

안정임·김동규(2000)의 연구에서는 서울 및 수도권 지역 중·고등학생 798명 중 인터넷 이용경험자 696명을 대상으로 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관해 조사·분석하고 있다. 주요결과를 살펴보면, 먼저 분석 대상 중고생들이 인터넷을 이용한 지가 얼마나 됐는지를 알아본 결과, 평균 10.8개월 정도인 것으로 나타났다. 이를 다시 이용년도 수로 나누어 보면, 1년 이하인 경우가 전체의 76.8%로서 응답자의 대부분을 차지하고 있었으며, 2년 이하가 16.1%, 3년 이하가 4.8%로 나타났고, 4년 이상 인터넷을 하고 있는 경우는 2.4%에 불과하였다. 또한 이들 청소년들이 인터넷을 이용하는 데 시간을 얼마나 소비하는 지를 알아본 결과, 주당 평균 이용시간이 5.13시간으로 하루평균 45분 정도인 것으로 나타났다.

이 조사에서는 중고생들이 접촉하는 인터넷 음란물을 유형별로 나누어 그 접촉 정도를 알아보았는데, 먼저 인터넷을 통해 음란사진이나 만화를 어느 정도 접촉하는 지를 알아본 결과, 41.5%가 그런 경험이 없다고 응답했고, 53.2%가 어떤 형태로든지 접촉하고 있으며, 중독의 여지가 있는 경우인 '자주'나 '항상' 이용하는 비율도 10.4%에 이르고 있다. 또한 인터넷을 통해 소위 '야설'이라고 하는 음란 소설을 접촉해 본 경험이 있는 응답자의 비율은 전체의 22.9%이며 그 중 '자주'가 2.6%, '항상 접촉한다'가 3.7%인 것으로 나타났다. 인터넷을 통해 음란물을 동영상으로 접촉해 본 경험이 있는 청소년의 비율은 전체의 23.8%이며 그 중 '자주'가 5.7%, '항상'이 4.3%인 것으로 나타났다.

인터넷을 이용하는 청소년 중 인터넷을 통해 음란물을 주고받은 경험이 있는 청소년은 전체의 9.9%이며, '자주'는 1.1%, '항상'은 3.3%인 것으로 나타났다. 인터넷을 통해 음란물을 주고받는 단계에서 더 나아가 음란물을 사고 팔아본 경험이 있는 청소년은 전체 응답자의 5.3%이며, '자주'나 '항상'인 경우도 전체의 2.9%인 것으로 나타났다. 인터넷을 통해 음란채팅을 해본 경험이 있는 경우는 전체의 14.9%이며, 그 중 심각한 경우에 해당하는 '자주'는 2.0%, '항상'은 3.0%인 것으로 나타났다.

정보통신윤리위원회(2001)의 연구에서는 중학교 및 고등학교를 다니는 청소년 1,000명을 대상으로 2001년 7월부터 8월 사이에 인터넷 여론조사 사이트 웹리서치(www.research.co.kr)의 패널회원과 별도로 메일링 리스트를 확보하여 설문조사를 실시하였다. 그 결과를 살펴보면, 가정용 컴퓨터를 보유하고 있는 경우가 전체 조사대상자의 97.7%이고, 가정용 컴퓨터 보유자 977명 중 97.5%가 인터넷 접속이 가능한 환경에서 컴퓨터를 사용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 89.6%가 집에서 주로 인터넷을 이용한다고 응답했다.

인터넷 서비스들 중 조사대상 청소년들이 사용 가능하다고 응답한 비율을 보면, 이메일이 가장 높은 비율을 보였는데 96.5%가 사용 가능하다

고 응답하였다. 주요 인터넷 서비스 항목 중 검색엔진 사용은 86.6%, 파일 받기와 올리기 85.1%, 게시판 이용 82.4%, 웹서핑 72.9% 등의 순으로 나타났다. 개인 홈페이지 제작과 관리와 같은 고급 사용 능력이 있다고 응답한 경우도 47.7%나 되는 것으로 나타났다.

조사대상 청소년이 인터넷을 사용하는 이유로 가장 많이 응답한 것은 전자게시판 이용으로 86.5%였으며, 그 다음으로 MP3 듣기 83.0%, 숙제나 공부를 위한 정보검색 81.1%이고 채팅은 56.0%였다. 조사대상 청소년의 87.2%가 인터넷을 주 5일 이상 거의 매일 사용하며, 주로 오후 6시에서 밤 12시 사이에 인터넷을 사용하는 것으로 나타났고 44.1%가 스스로에 대하여 인터넷 중독이라고 생각하고 있는 것으로 나타났다. 인터넷 사용 과정에서 음란물을 접촉한 경험이 있는 경우는 84.4%나 되는 것으로 나타났고, 우연히 접촉한 경험자는 전체 조사대상자의 48.6%였으며, 의도적 접촉 경험자도 35.8%나 되는 것으로 나타났다.

심영희·윤영민·이미정·변혜정(2001)의 연구에서는 2001년 1월에 2차에 걸쳐 인터넷의 배너광고를 통해 온라인 설문조사를 실시해 사이버 성폭력 가해경험을 알아보았다. 이 연구의 조사결과 중에서 청소년의 사이버공간 이용실태와 관련된 내용을 중심으로 10대의 응답만을 정리하면 다음과 같다 먼저 인터넷 이용기간은 10-14세 청소년의 경우 2년 이상이 30.9%, 1-2년이 31.7%, 1년 미만이 37.3%이고, 15-19세의 청소년은 2년 이상이 42.0%, 1-2년이 33.2%, 1년 미만이 24.9%인 것으로 나타났다. 또한 하루평균 인터넷 이용시간은 10-14세 청소년의 경우 3시간이상이 36.8%, 1-3시간이 48.3%, 1시간미만이 14.9%이고, 15-19세의 청소년은 3시간이상이 40.8%, 1-3시간이 48.8%, 1시간미만이 10.5%인 것으로 나타났다. 인터넷 접속장소는 10-14세 청소년의 경우 집이 94.7%, PC방이 2.4%이고, 15-19세의 청소년은 집이 91.9%, PC방이 4.6%인 것으로 나타났다.

김기태·김성식·김진호·전병현(2001)의 연구에서는 전국의 대도시를 중심으로 중·고등학교 2학년 학생 922명을 대상으로 2001년 4월에 청

소년의 사이버 공동체 참여실태에 관한 설문조사를 실시했다. 조사결과 PC를 보유하고 있는 응답자는 전체 응답자의 92.8%로 매우 높게 나타났고, 이 중 인터넷이용이 가능하다는 응답은 82.2%로 나타났으며, 전체 응답자의 77.9%가 가정에서 인터넷을 자유롭게 이용할 수 있다고 응답했다. 청소년들의 가정에 컴퓨터가 놓여있는 위치에 대해 조사한 결과 자기방에 놓여있는 경우가 41.8%로 가장 많았으며, 그 다음으로 거실(22.8%), 형제방(21.6%)의 순이었고, 부모방은 7.8%로 가장 낮게 나타났다.

청소년의 인터넷 사용능력에 대해 조사한 결과, 잘한다(매우 잘함 포함)는 응답은 전자우편이 73.3%로 가장 높았으며, 그 다음으로 MP3등 인터넷 음악듣기(67.2%), 게시판 글올리기(60.1%), 인터넷채팅(47.2%), 인터넷게임(446.1%), 인터넷 자료검색(44.1%), 인터넷 영화보기(43.5%)의 순이었으며, 홈페이지 제작이 14.3%로 가장 낮게 나타났다.

인터넷을 주로 이용하는 장소에 대해 조사한 결과 집이 78.5%로 가장 많았고, PC방 17.4%, 친구집 1.6%, 학교 1.0% 순으로 나타났으며, 청소년들의 인터넷 이용빈도는 66.6%가 거의 매일 이용한다고 응답했고, 1주일에 3-4일 정도가 17.6%, 1주일에 1-2일 정도가 12.8%로 나타났다. 분야별 이용정도에 대해 조사한 결과, 자주 이용(매우 자주 포함)한다고 응답한 청소년은 의사소통(인터넷 채팅, 전자우편 등)분야가 68.4%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 취미·여가생활을 위한 인터넷이용(63.0%), 인터넷게임을 위한 인터넷이용(55.2%), 생활정보를 얻기 위한 인터넷이용(34.6%), 학교공부를 위한 인터넷이용(24.6%)순이었다.

2) 청소년 이성교제 실태 관련연구

사이버공간을 통한 청소년 이성교제의 실태는 현실세계에서의 이성교제 실태와의 비교 속에서 좀더 의미를 가질 수 있을 것이다. 이와 관련하여 한국청소년개발원에서는 1995년도에 청소년의 이성교제 실태에 관한

연구를 수행한 바 있다. 이영숙·이춘화·이정애에 의해 이루어진 이 연구에서는 그 시점까지 발간된 이성교제 관련 선행연구들을 검토해 제시하고 있기 때문에 여기에서는 그 이후에 이루어진 연구를 중심으로 검토하고자 한다. 청소년의 이성교제에 대한 연구는 이 연구에서도 언급하고 있는 바와 같이 주로 학위논문에서 다루어져 왔고 이 연구에서와 같은 전반적인 실태조사는 거의 이루어지지 않았다. 그러한 경향은 이 연구 이후에도 그다지 변화가 없는 것으로 보인다. 따라서 이하에서는 먼저 한국청소년개발원의 선행연구에 관해 소개한 후에 이후 연구의 추이를 살펴보기로 한다.

이영숙·이춘화·이정애(1995)의 연구에서는 1995년 7월에 서울지역 중·고등학생 1,171명을 대상으로 이성교제에 대한 태도와 경험에 관해 설문조사를 실시하였다. 주요결과를 살펴보면, 이성친구와 만나는 미팅이나 소개팅을 해 본 경험을 알아본 결과 55.1%가 경험이 없는 것으로 나타났고, 1-2번 정도 해 본 사람은 21.5%, 3-5번 정도 해 본 사람은 10.9%, 6번 이상은 12.6%를 차지해 이성친구를 소개받은 경험이 있는 청소년들의 경우 한두번 소개받은 청소년과 세 번 이상 소개받은 청소년이 대략 절반 정도로 나뉘어짐을 알 수 있다. 현재 이성과 사귀고 있거나 과거에 사귀어 본 일이 있는지를 알아본 결과 없는 청소년이 49.8%, 있는 청소년이 50.2%이다. 이성교제의 경험이 없는 청소년 중에서 이성교제를 원하는 청소년은 55.8%, 원하지 않는 청소년은 44.2%로 나타났으며, 이성교제를 원하지 않는 경우 그 이유로는 이성에 관심이 없기 때문이라는 청소년이 22.3%로 가장 많았다.

처음 데이트를 한 시기는 중학생의 경우 초등학교 때가 42.3%, 중학교 때가 57.7%이고, 고등학생의 경우는 초등학교 때가 15.1%, 중학교 때가 55.9%, 고등학교 때가 29.0%라고 응답하였으며, 이들 청소년이 이성교제를 하게 된 동기는 우연히 기회가 닿아서 하게 되었다는 청소년이 59.1%로 가장 많았다.

자신이 이성친구를 과거에 사귀었거나 현재 사귀고 있다는 사실을 부모님이 알고 계신지를 알아보았는데 부모님이 알고 계신다고 응답한 청소년이 전체의 50.7%를 차지해 과반수 정도의 부모님이 자녀의 이성교제 사실을 알고 있으며, 알고 계실 것 같다고 생각하는 청소년도 24.9%를 차지했고, 모르신다는 경우는 24.4%정도였다. 이성교제가 학업에 미치는 영향에 관해서는 많은 청소년(64.4%)이 아무런 영향을 주지 않는다고 응답했고, 지장을 준다는 청소년은 22.7%였으며, 더욱 열심히 공부한다는 청소년은 12.9%였다.

이성친구와 만나는 시간은 별 규칙 없이 아무 때나 만나는 경우가 50.7%로 가장 많고, 일요일이나 공휴일이 27.7%로 그 다음이며, 토요일이 15.0%, 평일 방과후는 6.5%에 불과했다. 이성친구와 주로 만나거나 가는 장소는 노래방이 25.0%로 가장 많았고, 다음은 커피점이나 까페로 17.9%였으며, 공원이나 야외가 14.5% 등이다. 이성친구와 만나서 하는 일은 이야기가 40.5%로 가장 많고, 그 다음은 오락이나 놀이로 20.4%이며, 영화나 전시회 관람 등 문화활동이 15.2%, 먹는 일은 12.7% 등이다.

이성교제에 드는 비용은 대부분의 청소년이 부모로부터 용돈을 받아 충당하고 있다(76.5%). 이성친구와의 전화통화 시간을 알아본 바는 주 1회 이상이 58.3%로 가장 많았고, 그 다음은 불규칙적으로 하는 경우가 30.1%, 월 1회 이상이 3.0% 등이다. 한 번 전화할 때의 통화 시간은 30분 이상 60분 미만이 32.8%, 10분 이상 30분 미만이 31.3%, 60분 이상이 25.7% 등이다. 이성친구와 삐삐나 음성사서함 등의 통신매체를 이용해 연락을 해 본 경험을 알아본 결과, 이용해 본 청소년이 60.8%이다. 동성친구와 이성친구 중 어느 쪽이 더 좋은가를 알아본 결과, 이성친구가 더 좋다는 청소년이 34.9%였고, 그 이유로는 서로 아끼고 잘 챙겨주기 때문이라는 청소년이 37.6%로 가장 많았다.

현재 이성친구를 사귀고 있는 청소년은 전체 응답자 중에서 26.4%를 차지했다. 현재의 친구와 교제하게 된 계기는 친구의 소개를 통해 알게

되었다는 청소년이 34.1%로 가장 많았고, 그 다음으로는 PC통신을 통해서 알게 되었다는 청소년이 16.7%였으며, 클럽이나 종교단체를 통해서가 13.0%, 초등학교나 중학교 동창생인 경우가 10.0% 등이었고, 그밖에 폰팅이 6.4%, 선후배를 통해서가 5.4%, 한 동네에 살고 있어서가 3.7% 등이다. 현재 사귀고 있는 이성친구의 어떤 면에서 매력을 느꼈는지 알아본 결과, 성격이 마음에 들었다는 청소년이 49.0%로 가장 많았고, 다음은 외모였다는 청소년이 25.7%이다.

현재 이성교제를 하고 있는 청소년이 데이트를 할 때 하루에 쓰는 비용을 알아보았는데, 돈을 쓰지 않는다는 청소년이 31.9%로 가장 많았고, 그 다음은 5천원 이상 1만원 미만으로 22.8%였으며, 1만원 이상 2만원 미만이나, 5천원 미만, 2만원 이상은 각각 16.4%, 15.4%. 13.4%로 비슷한 수준이다. 현재 사귀고 있는 이성친구와의 친한 정도를 알아 본 결과는 가벼운 대화를 나눌 수 있는 정도가 27.7%, 서로 이해하고 비밀을 털어놓는 정도가 19.6%, 손을 잡거나 팔짱을 끼는 정도는 23.6%, 입맞춤이나 포옹을 하는 정도는 21.3%, 성관계를 한 경우는 7.8%로 나타났다. 여자 청소년에 비해 남자 청소년의 경우는 육체적인 관계를 갖는 경우가 훨씬 많은 것으로 나타났으며, 중학생에 비해 고등학생의 경우 육체적인 관계를 갖는 경우가 많은 것으로 나타났다.

이성친구를 사귐으로써 갖게 되는 고민은 성적이 떨어질까 걱정하는 청소년이 27.7%로 가장 많고, 그 다음은 성적인 충동이나 이성친구의 성적 요구가 17.9%, 부모님이 알까봐 불안하다는 14.2% 등이였으나, 고민이 없다는 청소년도 40.2%나 차지해 청소년의 이성교제에 따른 고민이 그다지 심각한 것은 아님을 알 수 있다.

이수현(1996)의 연구에서는 광주광역시 공립 중학교 남녀 각 1개교 3학년 207명을 대상으로 설문조사를 실시해 이성교제를 통한 학교 생활태도 관계를 분석하였다. 그 결과 이성교제의 유무에 대해서는 경험이 있다가 26.6%로 나타났으며, 이성교제 유무에 따른 전체 성적 비교에서는 이

성교제를 하는 학생들의 평균이 61.62점이고 이성교제를 하지 않는 학생이 72.75점으로 이성교제를 하는 학생들이 하지 않는 학생에 비하여 성적이 11.13점 정도 낮은 편인 것으로 나타났다.

홍원호(1996)의 연구에서는 서울시 소재 인문계와 실업계 남자 고등학교 중 남녀공학과 비공학 각 1개교씩을 임의로 정하여 2년생 380명을 대상으로 1995년 10월에 이성교제와 성의식 실태에 관해 설문조사를 실시했다. 전체 응답자의 94.0%가 1번 이상의 미팅이나 소개를 통해 이성을 만나본 것으로 나타났고 6번 이상도 22.4%를 차지하고 있어서 남고생들에게 있어 미팅이나 소개 등이 흔하게 이루어지고 있음을 알 수 있다. 이성교제 경험에 대해서는 64.4%가 현재 이성교제를 하고 있거나 해본 경험이 있는 것으로 답했다. 이성교제의 경험이 있다고 답한 응답자의 82.4%가 교제한 이성이 고등학생이라고 응답했고, 대학생(1.2%), 직장인(2.3%) 등이다.

교제 이성과의 친숙정도는 서로 편하게 이야기를 나누는 정도(36.3%), 손을 잡는 정도(22.0%), 포옹이나 키스를 하는 정도(24.8%), 성관계를 갖는 정도(16.7%)로 각각 응답했는데 전체 응답자의 41.6%가 신체적 접촉을 하고 있는 것으로 나타났다.

이성교제가 학업이나 일상생활에 어떤 영향을 주는가라는 질문에 대해 '도움이 된다'라고 50.9%가 응답했으며, '별로 도움이 안된다'는 43.3%가, '많은 방해를 준다'는 0.5%로써 이성교제에 대해서 대체로 긍정적인 평가를 내리고 있는 것으로 나타났다. 이성교제의 경험이 없다고 답한 응답자는 전체의 35.5%였는데 그들을 대상으로 이성교제를 하지 않은 이유를 물었더니 많은 학생들이 '기회가 주어지지 않아서'라고 답변함으로써 앞으로 기회가 주어진다면 더 많은 학생들이 이성교제를 하게 될 것으로 보인다.

박성정(1997)의 연구에서는 울산시 중·고등학생 1,326명을 대상으로 1996년 9월에 청소년의 성에 관해 설문조사를 실시했는데, 그 결과는 다

음과 같다. 먼저 이성친구의 유무를 살펴본 결과 조사대상자의 58.1%의 학생들이 이성친구가 있다고 응답하였다. 특히 실업고 학생의 2명 중 1명은 이성친구가 있다고 응답하였다. 이성친구를 사귀게 된 동기는 남학생의 경우 같은 학원이 28.7%였고, 친구의 소개가 24.7%를 차지했다. 이에 비해 여학생의 경우는 친구의 소개가 34.9%, 같은 학원이 19.6%로 나타났다.

이성친구와의 관계수준은 남녀 각각 친구사이가 48.5%, 49.8%로 가장 많고, 좋아하는 사이가 35.0%, 29.2%, 사랑하는 사이가 10.5%, 15.2% 그리고 결혼을 약속한 사이가 각각 6.0%, 5.8%를 나타내고 있다. 이성친구와 자주 만나는 장소는 남학생의 경우 커피숍이 25.3%로 가장 많았고, 그 다음이 학원(23.3%), 공원 및 유원지(15.8%) 등으로 나타났으며, 여학생의 경우 커피숍이 36.0%로 가장 많았고, 그 다음으로 학원(17.2%), 공원 및 유원지(12.4%) 등으로 나타났다. 이성교제의 학업방해 정도는 남학생의 경우는 별로 지장이 없다(28.9%), 전혀 지장이 없다(11.4%)고 생각하며, 오히려 도움이 된다(25.1%)는 반응을 보이고 있고, 여학생의 경우도 별로 지장이 없다(37.4%), 전혀 지장이 없다(17.2%)고 생각하며, 오히려 도움이 된다(11.8%)고 응답함으로써 대부분이 이성교제를 긍정적으로 생각하고 있음을 알 수 있다.

이성간의 신체적 접촉수준은 손잡음이 가장 많았고(66.0%), 포옹(28.1%), 키스(16.9%), 가벼운 애무(9.9%), 진한 애무(5.5%)의 순으로 나타났으며, 성교경험도 4.5%로 나타났다. 성별에 따라서는 손잡음, 포옹, 키스, 가벼운 애무까지의 수준에서는 남학생과 여학생의 이성간 신체적 접촉 경험에 차이가 나지 않았으나 진한 애무와 성교의 높은 수준의 신체적 경험에 있어서는 남학생이 여학생보다 많은 것으로 나타났다.

김의영(1997)의 연구에서는 서울지역 인문계 고등학교 2개 학교에서 남·여 각 2개 학급씩 4개 학급(200명)과 실업계 고등학교 2개 학교에서 남·여 각 2개 학급씩 4개 학급(200명)을 대상으로 1997년 3월에 설문조

사를 실시하였다. 주요결과를 살펴보면, 이성교제의 필요성에 대하여 찬성한다고 응답한 학생이 전체의 91.1%로 절대 다수의 학생이 이성교제를 찬성하고 있다. 이성교제에 대한 부모의 태도는 대체로 찬성한다가 44.5%로 가장 높게 나타났고 대체로 반대한다가 25.2%, 알고도 모른체한다가 16.3%, 무조건 반대한다가 8.9%, 적극적으로 찬성한다가 4.6% 순으로 나타나 있다.

현재 사귀고 있는 이성친구의 유무를 묻는 질문에 전체적으로 70.5%가 이성친구가 있다라고 응답했고 이성친구의 대상이 고교생인 경우가 77.8%로 가장 높게 나타났고 직장인 7.4%, 대학생 5.0%, 중학생 4.3%, 무직 3.3% 순으로 나타나 절대다수가 자기와 비슷한 또래와 사귀고 있는 것을 알 수 있다. 이성친구를 만난 시기는 고교 1학년이라고 응답한 학생이 32.8%로 가장 높게 나타났고, 중3이 19.6%, 중1이 13.2%, 중2가 11.5%, 고2가 10.1%, 초등학교가 8.1% 순으로 나타났다.

이성친구를 만나는 장소로는 음식점(커피숍, 레스토랑, 호프집 등)이 32.0%로 가장 높게 나타나 있고 비디오방·노래방 15.8%, 본인집 14.8%, 공원 14.5%, 친구집 13.1% 순으로 나타났다. 이성친구 만남의 장소로 여학생이 카페나 커피숍 등을 더 선호하고 있는 것으로 나타난 반면에 남학생은 여학생보다 비디오방·노래방, 공원, 극장을 선호하고 있는 것으로 나타났다. 이성친구와의 친숙정도를 묻는 질문에는 얘기만 하는 정도라고 응답한 학생이 38.3%로 가장 높게 나타났고 손을 잡고 얘기하는 정도는 23.7%, 키스하는 정도 21.3%, 포옹하는 정도 9.0%, 성행위하는 정도 7.7%의 순으로 나타나 비교적 건전한 이성교제를 하고 있는 것으로 나타났다.

김종성(1999)의 연구에서는 1998년 9월에서 12월 사이에 서울과 충남 예산군 지역의 청소년 654명을 대상으로 청소년의 이성교제에 있어서의 의식구조와 실태에 관해 설문조사를 실시했다. 그 결과 이성친구 유무에 대해서는 친구가 있다는 응답자 수가 21.5%로 나타났고, 이성교제의 동기에 대해서는 친구소개로 만났다는 응답자 수가 50.5%로, 이성교제를 하지

않는 이유에 대해서는 좋은 상대가 없어서라는 응답이 63.8%로 가장 높게 나타났다.

이성친구와 한달에 만나는 횟수에 대해서는 1-2회가 14.8%, 3-4회가 12.6%, 5회 이상이 35.4%, 매일이 37.2%로 나타났다. 이성교제시 주로 나누는 대화내용으로는 학교 및 진학문제가 31.9%, 이성적인 문제(성인이야기)가 28.1% 순으로 나타났으며, 이성교제의 범위에서는 키스정도가 26.4%로 가장 높았고, 손잡고 데이트(25.0%), 데이트정도(20.1%), 모든 것을 허락할 정도(16.5%), 포옹정도(12.0%)로 나타났다. 이성교제와 결혼관에 대해서는 결혼과 교제는 별개의 문제가 30.9%, 교제후 결혼까지는 16.9%, 그리고 단순히 즐겨보고 싶을 뿐이라고 응답한 청소년이 13.5%로 나타났다.

박은령(2000)의 연구에서는 부산시내 소재 남·여 고등학교 재학생 중 인문계와 실업계 각 1개교씩 4개교를 임의로 정하여 2000년 3월에 769명을 대상으로 청소년의 이성교제와 성에 대한 태도에 관해 설문조사를 실시하였다.

주요결과를 살펴보면, 청소년들은 이성교제에 대해 거의 대부분(90.6%)이 필요하다고 생각하고 있었고, 불필요하다는 생각은 단지 9.4%에 지나지 않았다. 이성교제의 유익성에 대해서는 57.5%가 긍정적인 반응을 보였고, 이성을 소개받은 경험이 있는 청소년은 63.8%이다. 이성교제의 기준은 우정(42.3%)이 가장 높게 나타났으며, 애정(37.9%)이 다음으로 높았다. 이성교제에 대한 부모의 태도는 전체의 과반수 이상(51.4%)이 찬성하는 경향을 보였다.

이성교제의 경험은 54.5%가 있다고 대답했고, 이성교제를 하게 된 동기는 친구의 소개(48.2%)가 가장 많았으며, 다음으로 학교나 학원(20.5), 인터넷 채팅(11.2%), 길거리에서 우연히(10.3%), 교회 및 써클(9.1%), 부모나 어른의 소개(0.7%)의 순으로 나타났다.

이성교제시 비용부담은 때에 따라 다르다고 한 경우가 57.5%로 비용

부담을 남자 또는 여자의 어느 한 사람이 하는 것이 아니라 필요에 따라 부담을 하는 것으로 나타났다. 이성과 만나는 장소는 공원·극장(32.7%)이 많았으며, 게임방·비디오방·노래방(27.4%)도 비슷한 수준이었다. 이성친구와의 친숙 정도는 손을 잡는 정도(37.7%)가 가장 많았으며, 그 외 키스하는 정도(22.0%), 포옹하는 정도(10.7%), 성관계를 갖는 정도(7.2%) 등 이성과 손을 잡는 이상의 신체접촉을 하는 경우가 전체의 2/3 이상을 차지했다. 한편 이성교제를 하지 않는 청소년 350명을 대상으로 이성교제를 안 하는 이유를 조사한 결과 기회가 주어지지 않아서가 33.1%로 가장 높았다.

3) 사이버공간을 통한 청소년 이성교제 실태 관련연구

사이버공간을 통한 청소년 이성교제에 관해서는 선행연구가 거의 없다고 해도 과언이 아니다. 다만 사이버문화나 인터넷 이용실태, 채팅 실태 등에 관한 연구에서 시사점을 찾을 수 있는 내용이 일부 있을 뿐이다. 그러한 연구로는 다음과 같은 것이 있다

먼저 청소년보호위원회(1999)의 연구에서는 전국의 만 9세이상 19세 미만의 학생집단 청소년 9,030명과 근로청소년·교칙위반자·가출청소년·비행청소년 등 특수집단 청소년 각 300명을 대상으로 유해환경 접촉 실태를 조사하였다. 이 조사에 따르면 성관련 채팅을 경험한 청소년이 학생집단은 20.7%, 근로청소년은 16.0%, 교칙위반자는 34.3%, 가출청소년은 36.0%, 비행청소년은 33.0%인 것으로 나타났다.

한편 성관련 채팅의 세부내용에 관한 문항에서는 학생집단과 특수집단 사이에 거의 차이가 없이 일관된 경향을 보여주고 있는데, 성관련 채팅을 하는 장소는 'PC방'이 가장 많은 것으로 응답했고, 다음은 '집'이었다. 이런 채팅을 하는 이유로는 '심심하고 따분해서'가 가장 많았고, 다음은 '호기심 때문에'였다. 성관련 채팅이 자극적이라고 생각하는 경우 그

이유로는 '성행위에 관한 대화' 때문이라는 것이 가장 많았고, 이런 채팅 이후에 가장 많은 충동을 느낀 것은 '성관계'라고 응답했다.

정용교(2000)의 연구에서는 N세대의 사회문화적 특징을 분석하기 위해 언어체계, 놀이문화, 소비문화와 함께 이성교제에 관해 논의하였다. 연구방법은 질적 접근을 하고 있는데, 이성교제의 현상을 알아보기 위해 천리안의 고등학생 대화방의 실제 채팅내용을 갈무리하여 보여주고 있다. 이 채팅내용에서는 최근 청소년들의 전형적인 언어사용과 사고방식을 보여주고 있는데, 특히 즉흥적이고 감각적인 이성교제 양상을 살펴볼 수 있다.

정진수 · 정완 · 김은경(2000)의 연구에서는 2000년 7월에 서울에 거주하는 14세이상 40세미만의 PC통신(인터넷 포함) 이용자 600명을 대상으로 사이버공간에서의 성폭력 실태를 조사하였다. 이 연구의 조사결과 중에서 사이버 이성교제와 관련된 내용을 중심으로 10대의 응답만을 정리하면 다음과 같다. 먼저 성폭력 피해실태를 보면, 채팅 중에 음담패설이나 성적인 언사로 희롱을 당한 경우가 있는 10대 청소년은 6.5%이고, 원치 않는 성적 대화를 강요당한 경우는 12.3%였다. 또한 구애형 스토킹을 당한 경우가 2.6%이고, 윤락행위를 하도록 유인하거나 종용당한 경우가 7.1%인 것으로 나타났다. 한편 성폭력 가해실태를 보면, 채팅 중에 음담패설이나 성적인 언사로 희롱을 한 경우가 있는 10대 청소년은 7.8%이고, 원치 않는 성적 대화를 강요한 경우는 1.3%였다. 또한 구애형 스토킹을 한 경우가 3.9%였다.

황상민(2000)의 연구에서는 채팅의 심리를 분석하고 있는데 채팅을 통한 인상 형성과 조작과정에 대해 논의하면서 실제 대화방의 사례를 제시하고 있다.

서울특별시 · 자녀안심운동 서울협의회(2000)의 연구에서는 원조교제의 실상을 파악하기 위해 1999년 1월부터 2000년 10월까지 주요 일간지에 기사화된 원조교제 관련기사를 분석하는 한편, 2000년 7-8월에 소년원생

575명을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

먼저 신문기사 분석에서는 일간지에 실린 원조교제 경험 성인 102명과 청소년 126명을 대상으로 이들의 연령, 성별, 원조교제 상대를 만나는 방법, 행위장소, 대가 등에 관해 기술하고 있다. 그 내용 중 원조교제시 만나는 방법으로는 전화방이 53.0%로 가장 많았지만 그 다음은 인터넷채팅이 17.7%로 2위를 차지하고 있다. 이를 연도별로 비교하면 1999년도에 전화방 64.5%, 인터넷채팅 9.7%였던 것이 2000년도에는 전화방 47.9%, 인터넷채팅 21.1%로 인터넷채팅이 원조교제의 수단으로 급부상하고 있음을 보여주고 있다.

또한 소년원생을 대상으로 한 설문조사에서도 원조교제에 대한 태도와 경험을 조사하였는데, 그 내용 중 원조교제시 만나는 방법을 살펴보면 'PC통신이나 채팅, 인터넷'을 통해 만났다는 비율이 8.3%로 나타나 있다. 다른 방법에 비해 비율이 낮게 나타났지만 이것은 처음 만나게 된 방법만이 아니라 연락방법까지 포함하여 질문한 것이므로 이를 감안해 생각하면 PC통신이나 인터넷이 원조교제 수단으로 많이 이용되고 있음을 알 수 있고, 특히 여자의 경우 그 비율이 17.2%로 높아진다.

한국정보문화센터(2000)의 연구에서는 2000년 4-5월에 제주도를 제외한 전국의 13세 이상 64세 미만 남녀 3,000명을 대상으로 개별가구를 직접 방문한 일대일 면접방식으로 정보화와 관련된 전반적인 조사를 실시하였다. 그 내용 중 청소년 이성교제와 관련된 내용을 검토하면 다음과 같다.

먼저 컴퓨터통신의 서비스 중 최근 이용률을 살펴보면, 전자우편이나 게시판, 동호회의 경우 10대와 다른 연령대 간에 큰 차이가 없으나, 대화실의 경우 10대는 77.2%, 20대 66.9%, 30대 46.0%, 40대 33.3%, 50대 이상 20.8%로 10대의 이용률이 가장 높고 연령대가 높아질수록 이용률이 떨어지는 것으로 나타났다. 또한 인터넷 채팅에 있어서도 10대는 66.9%, 20대 60.3%, 30대 37.1%, 40대 27.4%, 50대 이상 36.0%로 10대의 이용률이 가

장 높은 것으로 나타났다. 채팅시 불쾌함을 느낀 경험은 10대 55.2%, 20대 57.3%, 30대 41.5%, 40대 26.3%, 50대 이상 36.0%로 10대와 20대의 경우 절반 이상이 불쾌함을 경험한 것으로 응답하고 있다. 한편 10대 청소년의 PC방 이용목적은 '게임'을 위한 경우가 79.4%로 가장 많았으나 '친구를 사귀거나 채팅'을 하기 위한 경우도 56.7%로 2순위를 차지하고 있다.

김경동·윤영민·정기선·이세용(2000)의 연구에서는 전자설문조사를 통해 전국 초·중·고등학교에 재학중인 청소년 1,930명을 대상으로 인터넷과 청소년의 사회화의 관계에 대해 조사·분석하였는데, 그 내용 중 일부가 청소년 이성교제와 관련되어 있다.

먼저 사이버 상에서 청소년 이성교제의 주요 매개가 될 수 있는 요인들의 이용경험을 살펴보면, 채팅 경험률은 52.3%, 전자우편 79.1%, 전자게시판 10.6%, 동호회 41.8% 등으로 나타났다. 좀더 구체적인 문항으로써 소위 '컴섹'이라고 불리는 음란채팅 경험을 한 청소년은 18.1%인 것으로 나타났는데, 이들이 음란채팅을 하고 난 후에 느낌은 '별다른 느낌이 없다'가 43.8%로 가장 많았고, '재미있고 스트레스가 해소된다'는 긍정적인 응답도 12.4%로 나타났으나, '성적인 충동을 강하게 느낀다(10.5%)'거나 '혐오감이 든다(14.4%)', '죄책감이나 수치심이 든다(6.9%)'는 등 부정적인 반응도 적지 않았다. 한편 음란채팅 경험이 많을수록 채팅할 때 자신의 신분을 밝히지 않거나 거짓으로 밝힌 경험이 많은 것으로 나타났다.

안정임·김동규(2000)의 연구에서는 서울 및 수도권 지역 중·고등학생 798명 중 인터넷 이용경험자 696명을 대상으로 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관해 조사·분석하고 있다. 먼저 인터넷을 친구를 사귀거나 채팅용으로 이용하는지 여부를 물어본 결과 항상 8.0%, 자주 15.9%, 보통 15.7%, 가끔 30.9%, 없다 23.3%, 무응답 6.2%로 친구사귀기나 채팅용으로 이용하는 청소년이 70.5%인 것으로 나타났다. 사이버섹스 경험자는 5.9%로 나타났고 인터넷 채팅을 통해 알게 된 상대와 실제로 성관계를 가져본 경험이 있는 청소년은 4.0%인 것으로 나타났다. 사이버

섹스 경험자의 경우 일반적인 예상보다 매우 적은 수치였으나 실제 성관계 경험과 수적으로 차이가 별로 없어 컴섹과 번섹의 관련성이 매우 높으리라는 것을 짐작하게 해준다.

정보통신윤리위원회(2001)의 연구에서는 중학교 및 고등학교를 다니는 청소년 1,000명을 대상으로 2001년 7월부터 8월 사이에 인터넷 여론조사 사이트 웹리서치(www.research.co.kr)의 패널회원과 별도로 메일링 리스트를 확보하여 설문조사를 실시하였다.

조사대상 청소년들 중 53.6%가 채팅을 하는 도중 음란 채팅을 경험하고 16.7%가 음란 채팅방에 참여해 본 경험이 있는 것으로 나타났다. 음란 채팅방에 참여해본 경험이 있는 청소년 167명에 대하여 음란 채팅을 위해서 인터넷을 이용한 장소에 대하여 조사해 본 결과 집이 82.0%로 가장 높았고, PC방이 12.6%로 그 다음을 차지하고 있으며, 세 번째로 빈번히 이용되는 장소는 친구집으로 3.0%였다. 또한 음란 채팅에 개입해본 167명에 대하여 조사해본 결과 채팅 서비스 이용 도중 채팅 상대방에게 음란한 내용의 대화를 하도록 유도해본 경험이 있다고 응답한 청소년은 47.9%에 이르는 것으로 나타났으며, 음란 채팅에 개입해 본 적이 있는 청소년들 중 음란 채팅방을 스스로 개설해본 일이 있다고 응답한 청소년은 31.1%나 되는 것으로 나타났다.

음란 채팅에 개입한 148명에 대하여 음란 채팅 후 자신에게 미친 영향에 대하여 질문한 결과, 음란 채팅이 '매우 나쁜 영향을 주고 있다'고 응답한 비율이 29.3%였으며, '약간 나쁜 영향을 주고 있다'는 46.7%였다. 음란 채팅에 대한 자기통제 노력 여부와 노력의 결과에 대하여 조사한 결과, '노력해서 그만 두었다'는 응답은 44.9%였고, '노력해서 줄였다'는 응답이 24.6%였다. 그렇지만 '노력하고 있지만 잘 안된다'는 응답이 9.6%였고 '전혀 노력하고 있지 않다'고 응답한 청소년도 음란 채팅 개입 경험자의 21.0%나 되었다.

음란 채팅 참여 경험 유무에 따른 향후 음란 채팅 접촉 의사를 조사

한 결과, 음란 채팅 참여 경험이 있는 청소년들은 향후 음란 채팅 접촉 의사가 있다고 응답한 비율이 33.5%에 이르는 것으로 나타난 반면, 음란 채팅 참여 경험이 없는 청소년들은 5.3%만이 향후 음란 채팅 접촉 의사가 있는 것으로 나타나, 음란 채팅 참여 경험 유무에 따라 향후 음란 채팅 접촉 의사에 대한 비율이 달리 나타났다.

심영희·윤영민·이미정·변혜정(2001)의 연구에서는 2001년 1월에 2차에 걸쳐 인터넷의 배너광고를 통해 온라인 설문조사를 실시해 사이버 성폭력 가해경험을 알아보았다. 이 연구의 조사결과 중에서 사이버 이성교제와 관련된 내용을 중심으로 10대의 응답만을 정리하면 다음과 같다. 먼저 사이버 상에서 청소년 이성교제의 주요 매개가 될 수 있는 요인들의 이용경험을 살펴보면, 전자우편 이용은 10-14세 청소년의 경우 93.6%, 15-19세는 93.0%이고, 채팅 이용은 10-14세 청소년의 경우 77.3%, 15-19세는 73.2%이며, 전자게시판 이용은 10-14세 청소년의 경우 24.8%, 15-19세는 29.7%이고, 동호회활동은 10-14세 청소년의 경우 48.3%, 15-19세는 61.9% 등이다.

또한 하루평균 채팅시간은 10-14세 청소년의 경우 30분 미만이 29.3%, 30분-1시간이 24.5%, 1-3시간 19.2%, 3-5시간이 4.3%, 5시간 이상이 2.4%였고, 15-19세는 30분 미만이 29.1%, 30분-1시간이 21.6%, 1-3시간 19.2%, 3-5시간이 3.2%, 5시간 이상이 1.4%로써 전체평균에 비해 10대 청소년의 채팅시간이 긴 것으로 나타났다. 채팅방 선택기준은 전체평균에서는 방의 성격에 따라 선택한다(41.0%)는 것이 가장 많았던 것에 비해 10대 청소년은 방 제목을 보고 선택하는 경우(10-14세 41.1%, 15-19세 38.8%)가 가장 많았다. 평소에 사이버섹스를 하기 위해 채팅하거나 메시지를 보내는 데 주기적으로 상당한 시간을 보내는 경우가 있는 10대 청소년이 5.6%이고, 채팅방에서 야한 이야기를 하며 자위를 한 경우는 5.8%였다.

한편 사이버 성폭력 피해경험을 보면, 성인사이트에서 성적인 욕설을

들은 경험은 12.6%, 일반사이트에서 성적인 욕설을 들은 경험은 48.0%이고, 성인사이트에서 사이버섹스를 요구받은 경험은 12.9%, 일반사이트에서 사이버섹스를 요구받은 경험은 44.0%이며, 성인사이트에서 성관계를 요구받은 경험은 9.2%, 일반사이트에서 성관계를 요구받은 경험은 24.2%이다. 또한 사이버 성폭력 가해경험을 보면, 성적인 욕설을 한 경험은 15.8%, 사이버섹스를 요구한 경험은 9.9%, 성관계를 요구한 경험은 5.1%인 것으로 나타났다.

김기태 · 김성식 · 김진호 · 전병현(2001)의 연구에서는 전국의 대도시를 중심으로 중 · 고등학교 2학년 학생 922명을 대상으로 2001년 4월에 청소년의 사이버 공동체 참여실태에 관한 설문조사를 실시했다. 먼저 인터넷을 통해 알게된 친구를 만나본 경험여부에 대해 조사한 결과, 전혀없다가 전체 응답자의 61.3%로 가장 많았으며, 한두번 21.7%, 보통 8.2%, 자주 5.1%, 매우 자주 3.7%의 순으로 나타났다.

인터넷을 통한 의사소통시 언어폭력이나 음담패설, 컴섹, 원조교제 등의 제의를 받아본 경험여부에 대해 조사한 결과 전체 응답자의 54.4%가 경험이 있다고 응답하였고, 인터넷을 통해 외국인 친구를 사귀어 본 경험에 대해서는 전체 응답자의 20.6%가 경험이 있다고 응답하였다. 인터넷을 통한 의사소통의 장점으로는 특별한 부담 없이 여러 사람을 사귈 수 있다(48.6%), 얼굴을 보면 얘기하기 어려운 나의 속마음을 표현할 수 있다(15.4%), 언제 어디서나 대화가 가능하다(14.8%), 다양한 경험과 지식을 가진 사람들을 만날 수 있다(10.7%) 등의 순으로 나타났다. 인터넷을 통한 의사소통의 단점에 대해 조사한 결과 심한 욕설 등의 언어폭력이 난무한다가 58.2%로 가장 많았고, 다음으로 진정한 만남이 없다가 22.9%, 쉽게 만나고 헤어진다가 14.4%의 순이었다.

청소년들의 인터넷 동호회 가입 및 활동여부에 대해 조사한 결과, 가입하여 활동하고 있다가 50.6%로 과반수 이상을 차지했고, 과거에 가입하였으나 현재는 활동하지 않고 있다가 26.3%, 한번도 가입한 경험이 없다

가 23.1%로 나타났다.

한국사이버감시단(2001)에서는 2001년 7월 16일부터 26일 사이에 5차에 걸쳐 음악전문사이트인 벅스뮤직에서 배너광고를 통해 국내 화상채팅 사이트의 불건전정보 유통에 관해 설문조사를 실시하였다. 이 연구의 조사결과 중에서 10대의 응답만을 정리하면 다음과 같다. 먼저 화상채팅 서비스를 이용해 본 경험이 있는 10대 청소년은 19.7%이고, 주로 이용하는 사이트는 오마이러브가 36.4%로 가장 이용률이 높았으며, 다음은 하두리(30.2%), 아이미팅(11.6%) 등이다. 화상채팅 이용빈도는 매일이 3.6%, 일주일에 2-3번이 7.9%, 일주일에 한번이 8.1%, 한달에 한번이 16.6%, 거의 안함이 63.8%로 나타났다. 화상채팅 접속시 평균 이용시간은 한시간 이내가 24.2%, 2-4시간이 16.3%, 4-6시간이 1.8%, 6시간 이상이 2.3%, 이용안함이 55.4%로 나타났다. 화상채팅을 하는 시간대는 점심-저녁이 19.4%, 저녁-심야가 21.0%, 심야-새벽이 5.0% 등이다. 화상채팅의 목적은 단연 이성친구 사귀기가 가장 많았고(53.8%), 다음은 취미활동(25.7%), 친목도모(19.8%), 업무(0.8%)의 순이다.

화상채팅 중에 불건전한 대화방을 본 적이 있는지에 관해서는 75.7%가 있다고 응답했고, 불건전한 제목의 대화방에 참여 또는 개설해본 적이 있는 경험은 32.1%이다. 화상채팅 중 음란한 내용의 쪽지나 귓속말을 받은 경험은 60.5%이고, 이때의 대처방법은 무시한다가 70.3%, 충고한다 20.5%, 관련기관에 신고가 7.7%, 도움요청이 1.5% 순이다. 불건전 대화방 문제를 해결할 방법으로는 이용자 스스로의 노력이 56.0%, 법적·제도적 통제가 24.3%, 사이트운영자의 관리가 17.5%, 민간단체 등이 나서야 한다가 2.3% 순으로 나타났다.

2. 이성교제가 이루어지는 사이버공간의 이해[2)]

1) 개요

1994년 처음으로 인터넷이 모뎀을 통해 보급된 이후 불과 7년 사이 우리나라의 인터넷 하드웨어와 소프트웨어의 인프라는 놀라울 정도로 발전했다. 우리나라의 인터넷 사용인구는 7세 이상의 우리나라 인구 2명 중 1명 꼴(2,223만명, 약 51.6%)인 것으로 나타났다(한국인터넷정보센터 2001. 7. 조사자료). 인터넷을 통해 자료정보 검색, 학습, 쇼핑·예약, 금융거래·조회, 오락 등이 가능해짐으로써 생활의 편리를 더했을 뿐만 아니라 공간적, 시간적 제약을 극복하고 다양한 사람들과 커뮤니케이션을 할 수 있는 기회를 갖게 되었다. 최근에는 yahoo, altavista, lycos 등의 검색엔진 사용뿐만 아니라 freechal, I love school, daum, netian 등 커뮤니티 중심의 사이트가 대단히 활성화되었다. 이러한 커뮤니티 사이트는 잊혀진 학교동창을 찾거나 나이와 성별을 초월하여 새로운 친구들을 폭넓게 사귈 수 있는 긍정적인 기능도 하지만, 한편 이러한 커뮤니티를 통해서 '스토킹'이나 '원조교제' 같은 병폐도 나타났다.

여기에서는 이러한 인터넷을 중심으로 이성교제가 이루어질 수 있는 사이버공간에 대한 이해를 돕기 위해 인터넷 상의 커뮤니케이션 수단인 게시판, 전자메일, 대화방, 메신저 등을 소개하고자 한다. 청소년들이 이러한 커뮤니티를 올바르게 사용한다면 실제공간에서 친구를 사귀는 것만큼 사이버상에서도 진실하고 소중한 친구를 사귈 수 있을 것이다.

---

2) 이 절의 내용 중 '사이버공간의 언어'를 제외한 부분은 이춘호(본원 전문원 / 게임평론가)가 집필하였음

2) 사이버공간의 커뮤니티 종류와 특징

(1) 게시판

가) 정의

게시판이란 사이버공간상의 '벽보' 같은 개념으로 자신의 의견뿐만 아니라 이미지, 음악 등의 다양한 첨부파일 자료를 첨부하여 표현할 수 있는 공간이다. 홈페이지마다 대부분 게시판을 가지고 있다. 최근에는 게시판 중심의 커뮤니티를 제공하는 사이트가 등장하여 다양한 게시판을 통해서 커뮤니티가 활발히 운영되고 있다. 이러한 게시판의 특성상 의견 교환이 실시간으로 이루어지지 않고 사용자가 해당게시판에 접속하지 않으면 그 게시물을 볼 수 없기 때문에 커뮤니티 생성에는 상당히 많은 시간과 노력이 필요하다. 게시판이 활발히 이루어지려면 시삽이나 게시판 관리자의 역량이 요구되고, '정기모임'이나 '번개'를 통한 오프라인(off-line)활동이 동반되어야 활성화될 수 있다.

나) 장점

채팅이나 메신저보다는 자신의 의견을 신중히 제시할 수 있고 파일을 첨부하거나 이미지 등을 html태그를 통해서 제공하는 것이 가능하다. 수정, 삭제가 용이하고 관심있는 분야의 커뮤니티가 생성되면 깊이 있는 정보를 공유할 수 있으며 또한 게시판 자체가 시간이 지나면 좋은 DB 자료로 쓰일 수 있다.

다) 단점

채팅이나 메신저처럼 실시간으로 할 수 없기 때문에 게시판을 이용하는 사람에게 현장감을 줄 수가 없으며, 게시판 이용자가 상당히 큰 관심을 갖고 게시판을 방문하지 않으면 커뮤니티 생성이 어렵게 된다.

라) 대표적인 게시판 중심의 커뮤니티 사이트

대표적인 게시판 중심의 커뮤니티 사이트로는 다음(http://www.daum.net), 프리챌(http'//www.freechal.com), 네티앙(http://www.netian.com), 모교사랑(http://www.iloveschool.co.kr/) 등이 있다.

마) 게시판 예절

게시물을 올릴 때 간단히 자기 소개를 한다. 욕설이나 음란한 말은 삼가고 게시판의 내용이 자신의 생각과 다르더라도 존중하여야 하며 게시판에 자신의 글을 너무 많이 올리는 것(일명 도배)은 되도록 삼가하도록 한다. 정보를 공유하는 게시판인 경우 게시판 관리자나 기타 다른 사람이 필요한 정보를 제공할 경우에 감사의 글을 올리도록 하고 게시판 관리자가 게시물을 관리할 경우에는 게시판의 성격과 다른 글을 올리더라도 게시물을 올린 사람에게 사전 통보없이 함부로 삭제하는 것 등은 자제하여야 한다. 또한 게시판의 특성과는 전혀 상관없는 홍보성 게시물을 올리는 것은 삼가하도록 한다.

(2) 전자메일

가) 정의

온라인 상에서 자신의 메일주소를 가지고 상호간의 편지를 교환하는

것으로서 소프트웨어와 하드웨어의 발달로 음성메일이나 화상메일이 가능해졌고 요즘에는 대부분 Web메일을 사용하기 때문에 인터넷이 가능한 곳이면 어디에서나 손쉽게 전자메일을 확인할 수가 있다.

나) 장점

채팅이나 메신저보다는 자신의 생각을 신중하게 표현할 수 있고 첨부파일, 이미지 등을 html태그를 이용해서 다양하고 예쁘게 작성하여 보낼 수가 있다. 손쉽게 단체로 메일을 보낼 수도 있고, 물리적인 공간을 별로 차지하지 않으며, 재편집도 가능하다. 또한 전자메일을 보내는 사람, 받는 사람 모두 언제든지 자신이 편한 시간대에 메일을 주고받을 수 있다.

다) 단점

채팅이나 메신저와 같이 상대방과 실시간으로 의사소통을 하기에는 다소 불편하다. 최근에는 전자메일의 대중화로 광고성 스팸메일이나 컴퓨터바이러스를 전자메일을 통해서 유통하는 사례가 빈번히 발생하여 많은 불편을 주고 있으며, 상대방과 전자메일을 주고받으면서 커뮤니티를 형성하려면 상대방의 전자메일 주소를 알아야 하고 친분을 쌓아야 하기 때문에 많은 정성과 노력이 필요하다.

라) 대표적인 전자메일사이트

대표적인 전자메일사이트로는 MSN(http://www.msn.co.kr), 다움(http://www.daum.net), 프리첼(http://www.freechal.com), 야후(http://www.yahoo.co.kr), 한미르(http://www.hanmir.com) 등이지만 거의 모든 검색사이트와 커뮤니티 사이트에서 서비스되고 있다.

마) 전자메일 예절

먼저 전자메일의 첫 부분에 가벼운 인사와 함께 본인을 밝히고 편지내용을 일목요연하게 쓴다. 편지내용을 예측할 수 있게 편지제목을 붙인다(예 : [알림/00], [답장요/00] 등). 전자메일에서도 첨부파일을 보낼 수 있으므로 압축프로그램 등을 이용하여 용량을 최소로 하여 보내도록 하고 최근에는 전자메일을 통해서 바이러스가 유포되는 경우가 많기 때문에 편지를 보내거나 받을 때에도 반드시 컴퓨터 백신을 통해서 바이러스 체크를 한 다음에 보내거나 받도록 한다. 우리나라에서는 전자메일이 무료화되어있으나 최근 빈번한 메일사용의 증가로 메일용량을 증가하려면 별도의 비용을 지불해야 하기도 한다.

(3) 대화방

가) 정의

온라인 상에서 비슷한 공감대나 관심사를 가지고 대화하는 공간(대화방)을 만들어 대화를 나누는 것으로서 최근에는 널리 화상캠이나 전용선의 보급으로 자신의 목소리로 하는 음성채팅, 얼굴을 직접 보면서 하는 화상채팅, 온라인 상에서 자신이 만든 또 하나의 분신인 아바타 채팅이 일반화되고 있는 추세이다. 또한 불과 몇 년 사이에 전자게임방(일명 PC방)이 성업중이고 전용선이 가정에까지 널리 보급되면서 많은 청소년들 사이에 온라인게임이 선풍적인 인기를 끌고 있고, 온라인 게임의 특성상 게임을 하기 위해서는 많은 커뮤니티가 필요하기 때문에 대부분의 게임사이트가 채팅서비스를 제공하고 있다.

나) 장점

채팅의 특성상 전자메일, 게시판의 커뮤니티 수단보다는 상대방과 실시간으로 생생하게 커뮤니케이션 할 수가 있고, 이모티콘이나 채팅프로그램에서 제공하는 간단한 상징물도 다양화하고 있다. 비슷한 관심사를 가진 사람과 의견교환이 즉시 가능하기도 하고, 뜻이 맞는 사람과는 비밀방을 만들어 단둘이서도 의사교환이 가능하다. 소프트웨어의 놀라운 발달로 헤드셋을 통한 음성채팅이나 화상캠을 통한 화상채팅이 가능하여 상대방과 좀더 친밀한 대화를 나눌 수가 있다. 채팅에서도 파일첨부가 가능하기 때문에 좋은 음악이나 이미지 등을 상대방과 대화를 하면서 같이 즐길 수가 있다.

다) 단점

누구나 참여가 가능한 공개 대화방에서 채팅을 할 경우, 출입이 자유롭기 때문에 많은 사람들의 빈번한 출입으로 깊은 이야기를 나눌 수 없다. 채팅을 할 때 기본적인 예의를 지키지 않으면 원만한 대화를 하는데 방해가 되고 심할 경우 익명성 때문에 자신과 입장이나 견해가 다르다고 함부로 욕설이나 비방을 함으로써 상대방에게 깊은 상처를 줄 수 있고, 그밖에도 다른 나쁜 일에 악용되는 경우가 있다.

라) 대표적인 채팅사이트

대표적인 채팅사이트로는 MSN(http://www.msn.co.kr), 라이코스(http://www.lycos.co.kr), 야후(http://www.yahoo.co.kr/), 프리챌(http://www.freechal.com), 모교사랑(http://www.iloveschool.co.kr), 다움(http://www.daum.net), 하늘사랑(http://www.skylove.com) 등이 있지만 거의 모든

검색사이트에서 서비스를 제공하고 있다. 한편 리니지(http://www.lineage.co.kr), 바람의 나라(http://baram.nexon.co.kr/), 울티마온라인(http://www.Ultima Online.com), 스타크래프트의 배틀넷 등에서도 채팅서비스를 하고 있다.

마) 대화방 예절

처음 대화방에 들어갈 때 간단한 자기소개와 가벼운 인사로 시작한다. 대화의 상대방이 자신과 다른 의견을 펼쳐도 욕설이나 인신공격을 삼가하고 대화방에서 지나친 자신의 PR이나 과신은 피하도록 한다. 키보드 타수가 늦어도 외면을 하거나 기피하지 않고 상대방을 배려하는 마음이 필요하며 대화방에서 처음 만난 사람에게 함부로 자신의 연락처 등의 인적사항을 알려주지 않도록 한다. 또한 남에게 성적호기심을 자극하는 방의 제목(일명 방제)이나 인신공격을 하는 방의 제목은 삼가고 화상채팅에서 만난 상대의 외모가 자신의 취향과 맞지 않는다고 해서 그냥 방을 나가거나 상대방의 외모를 갖고 모욕을 하는 언어는 삼가하도록 한다.

(4) 메신저

가) 정의

채팅과 비슷한 형태를 띄고 있으나, 불특정 다수와 커뮤니케이션을 하는 채팅과는 다르게 우선 메신저를 하려는 상대방의 ID를 알고있어야 하고 상대방의 동의를 구하여야 한다. 메신저 소프트웨어의 발달로 음성과 간단한 자료를 전송할 수가 있지만 메신저 자체가 고사양 PC를 요구하는 단점을 가지고 있다.

나) 장점

메신저의 특성상 잘 알고 있는 상대방과만 커뮤니케이션 할 수 있고, 전자메일이나 게시판보다는 상대방과 실시간으로 생생하게 커뮤니티를 형성할 수가 있기 때문에 좋은 친분을 쌓을 수가 있다. 이모티콘이나 메신저프로그램에서 제공하는 간단한 상징물로 다양하게 자신의 의견이나 감정을 제시할 수 있으며, 소프트웨어의 놀라운 발달로 헤드셋을 통해서 음성으로 메시지를 보낼 수가 있기 때문에 좀더 친밀하게 목소리로 상대방과 대화할 수 있다.

다) 단점

메신저 자체가 시스템에 무리를 주기 때문에 메신저를 하다가 시스템이 자주 다운되기도 하고 메신저를 사용할 때 모니터 화면상에서 감출 수 있는 특성 때문에 직장의 근무시간이나 학교의 수업시간 등에 악용하는 경우가 종종 있다.

라) 대표적인 메신저 사이트

야후메신저, MSN메신저, 버디버디, 다음메신저 등 많은 곳에서 메신저서비스가 제공되고 있다.

3) 사이버공간의 용어와 언어

(1) 사이버공간의 용어

인터넷이 등장하면서 사이버공간과 관련되는 새로운 용어들이 생겨나게 되었다. '인터넷'이라는 용어 자체도 등장한지 그리 오래되지 않았지만 이후로 인터넷상의 시민을 의미하는 '네티즌'이나 인터넷에서의 에티켓을 의미하는 '네티켓', 인터넷방송을 의미하는 '웹캐스팅' 등 다양한 용어들이 사이버공간에서 발생되는 행태를 지칭하기 위해 만들어지고 있다. 최근에는 사이버상의 이름인 'ID' 뿐 아니라 사이버상의 분신인 '아바타'도 등장하게 되었다. 다음에서는 이러한 몇가지 용어들을 정리해 보았다.

· 아바타 : 사이버상의 자신의 분신으로써 주로 온라인 게임인 머그나 머드게임을 시작하기 전에 게임머가 특성에 따라서 선택하여 사용되고 있고, 최근에는 채팅에서도 사용됨으로써 아바타 치장에 많은 비용을 지불하는 사례도 나타나고 있다.

· 스팸메일 · 일반적으로 수신자의 허락을 받지 않고, 무작위로 보내지는 광고 메일로서 최근에는 많은 바이러스의 유포가 스팸메일를 통해서 무작위로 유통되고 있기 때문에 각별히 주의해야 한다.

· 이모티콘 : 감정(Emotion)과 아이콘(Icon)의 합성어로써 컴퓨터 키보드나 특수문자, 숫자를 적절히 조합하여 대화자의 미세한 감정이나 특정인물 등의 의미를 나타내는 사이버 공간 특유의 용어이다. 최초의 이모티콘은 1980년대 미국에서 멜론대 학생인 스코트 펠만이 사용한 것으로 전해진다.

· 카운팅 : 문자메시지를 보내는데 한계가 있기 때문에 일정한 주제를 갖고 일정 개수를 묶어서 보내는 방법이다.

· 머그게임 : 멀티유저그래픽게임(Multi-User Graphic Games), 그래픽 멀티유저 던전게임(Graphic Mult-User Dungeon Games), 멀티플레이어 온라인 게임(Multiplayer Online Games) 등 소프트웨어와 하드웨어의 새로운 게임 형태를 이르는 용어이다. 예로써 '96-바람의 나라를 효시로 울티마온라인, 리니지 등 다수가 있다.

(2) 사이버공간의 언어

사이버공간에서의 언어파괴 현상에 대한 우려의 목소리가 높다. 특히 청소년들에 의한 언어파괴는 상상을 초월하는 수준이다. 한자는 물론, 특수문자, 일본어까지 끌어들여 마치 군사 암호를 연상시키는 신조어를 만들어내고 있다.

이런 언어파괴 현상은 10대들의 동창회나 반창회 같은 폐쇄적인 커뮤니티에서 동영상 채팅 때 주로 사용되고 있다. 동창회 사이트인 '다모임'의 관계자에 의하면 "최근 들어 욕설이나 비방글이 줄어드는 반면 외계어 같은 말들이 10대 동창회 게시판에 많이 오른다"고 한다. 이런 현상을 놓고 청소년들 내부에서도 비판과 자성의 목소리가 높아지면서 10대들이 주축이 돼 만든 아이두넷(www.idoo.net)은 최근 '10대들의 언어파괴 중단' 캠페인을 시작했다(한국일보, 2001. 9. 3).

채팅을 할 때 단어를 축약하거나 발음나는 대로 쓰는 것은 타자속도를 높이기 위해 시작되었을 것으로 짐작할 수 있다. 연구자가 이 연구를 위해 채팅을 경험하면서 언어파괴 현상의 일정 부분에는 이러한 실용적인 이유가 있음을 알 수 있었다. 그러나 최근의 경향은 그 정도를 넘어 문자를 변형하고 왜곡하는 수준에 이르렀다.

언뜻 보기에는 이러한 유형이 가장 심각한 언어파괴로 보여진다. 하지만 이 유형은 청소년기의 치기 어린 장난이나 유행으로 가볍게 보아 넘길 수도 있다. 왜냐하면 사용하는 사람이 너무나 불편하기 때문에 이러한 현상이 보편적인 언어로 정착되기는 어려울 것으로 보인다. 오히려 심각한 것은 단어축약이나 발음나는 대로 편하게 쓰는 유형일 것이다. 이러한 현상은 편리성에서 기인한 것이기 때문에 사이버 상에서 뿐 아니라 일상생활의 대화나 글쓰기에서도 점차 확산되고 있는 추세이다. 특히 청소년들의 경우 이러한 현상으로 인해 정확한 맞춤법에 혼란을 겪는 경우가 많다고 한다.

이러한 현상을 어떠한 입장에서 바라보던 간에 청소년을 이해하기 위해서는 이제 불가피하게 그들의 사이버 언어에 관심을 가지지 않을 수 없게 되었다. 따라서 여기에서는 사이버공간에서만 발견되는 새로운 언어와 파괴된(?) 언어들을 유형화하여 살펴보고자 한다.

가) 이모티콘

이모티콘은 별도의 설명없이 감정까지 표현해 내는 공감각적인 문자라는 특징을 가지고 있다. 이것은 언어파괴라기 보다는 새로운 문자의 창출이라고 보여진다. 컴퓨터 자판에 있는 여러 가지 도형을 이용해 갖가지 그림을 표현해 내기도 하는데 이것은 언어라고 하기엔 좀 무리가 있고, 채팅에서는 ^^라든가 ㅜ.ㅜ과 같이 간단하게 표현할 수 있는 이모티콘이 주로 사용된다. 이러한 이모티콘은 무선인터넷의 발달과 움직이는 그림파일(Gif)의 발달로 향후 계속 다양한 형태로 발전될 전망이다. 다음에서는 채팅언어로 흔히 사용되는 이모티콘 몇 가지를 정리해 보았다.

- *^-^* : 부끄럽게 기쁨을 표시하는 모습
- ^-^, ^0^, (^-^), ^0^~~♬ : 매우 기뻐하는 모습
- (X_X) : 몸의 상태가 안 좋은 모습
- -.-;; : 황당한 경우나 대화하기가 어려워하는 모습
- ㅠ.ㅠ, ㅠ.ㅜ, ㅜ.ㅜ : 슬퍼서 눈물을 흘리는 모습
- (-).(-) : 잠을 많이 자서 눈이 부어 있는 모습
- ㅇ_ㅇ : 충격을 받은 모습
- (^.^)/ : 손 흔드는 모습
- ^^;; : 난처해하는 모습
- ?ㅇ? : 뭔가가 궁금한 경우
- $.$: 금전에 욕심을 낼 경우
- !.! : 신나는 일이 생겼을 경우

나) 은어쓰기

사이버공간에서만 사용되는 언어는 아니지만 청소년들간의 은어가 사이버공간에서는 더욱 많이 사용되는 편이다. 은어들이 보통 축약된 형태를 갖고 있기 때문이 아닌가 생각된다. 다음에서는 사이버공간에서 많이 사용되는 은어 몇 가지를 정리해 보았다.

· 대학생 : 대딩
· 고등학생 : 고딩
· 아줌마 : 아짐
· 멋있는 : 새끈

다) 축약형

사이버공간의 언어로 가장 많이 사용되고 있는 것은 아마도 축약형 언어일 것이다. 이는 앞에서도 언급한 바와 같이 채팅시의 타자 속도를 높이기 위한 전략적인 측면이 강하다. 다음에서는 사이버공간에서 많이 사용되는 축약형 언어 몇 가지를 정리해 보았다.

· 맘 : 마음
· 셜 : 서울
· 모 : 무엇이
· 안냐세요 : 안녕하세요
· 어솨여 : 어서오세요
· 방가요, 방가, 방방가 : 반갑습니다
· 넘 : 너무
· 야설 : 야한 이야기
· 야동 : 야한 동영상

· 즐팅 : 즐거운 채팅

· 정팅 : 정기모임 채팅

· 글거 : 그리고

· 겜방 : 게임방

· GG : Good Game의 약자로서 게임을 마칠 때의 인사말

· 홈피 : 홈페이지

· 방제 · '방의 제목'의 줄임말로서, 온라인 대전게임의 장소로 방의 이름을 게임머가 임의대로 정할 수가 있고, 채팅을 할 때도 방을 만든 방장이 방제를 정함

라) 편하게 쓰기

한글의 특징인 받침은 자판 사용에 있어서는 장애요소가 된다. 그래서 채팅을 할 때는 이를 소리나는 대로 편하게 사용하려는 경향을 보인다. 대표적인 것이 좋아를 조아라고 하거나 많이를 마니라고 하는 경우다. 또한 ㅎㅎ나 ㅋㅋ처럼 자음만을 사용해 웃음소리를 표현하기도 한다. 직접 채팅을 해본 사람이라면 이렇게 하는 것이 얼마나 편리한 지 알 수 있을 것이다. 다음에서는 사이버공간에서 편리하게 사용되는 언어 몇 가지를 정리해 보았다.

· 조아 : 좋아

· 마니 : 많이

· 짱나 : 짜증나

· ㅎㅎㅎ : 흐흐흐

· ㅋㅋㅋ : 크크크

· 머드라 · 뭐더라

· 시로 : 싫어

· 했어여 : 했어요

· 했슴미다 : 했습니다

마) 음절해체형

'ㄱ ㅏ' 와 같이 음절을 모두 해체하여 표기하는 문자파괴 현상도 나타나고 있다. 이러한 현상에서는 편리성은 발견할 수 없고 직접 해보면 매우 불편하다는 것을 바로 알 수 있다. 다음에서는 사이버공간에서 많이 사용되는 음절해체 현상을 열거해 보았다.

· 한번 ㄷ ㅟ ㅎ ㅏ ㅈ ㅏ 는 소 ㄹ ㅣ
· ㅎ ㅐ 보기만 ㅎ ㅐ~
· 열 ㄹ ㅏ 짱 ㄴ ㅏ~ㅡ.ㅡ^
· ㄷ ㅏ ㄷ ㄷ ㅐ ㄹ ㅕ ㅊ ㅕ~!!!!

바) 단어변환형

'하이루'라든가 '여자능' 같은 표현에 대해서는 적절한 유형화를 하기 힘들어 궁여지책으로 단어변환형이라고 이름 붙여 보았다. 이런 유형의 언어들은 단어변환을 통해 새로운 의미가 추가되는 것은 아니고 이응받침을 많이 사용함으로써 애교 있는 느낌을 주기 위한 것으로 보인다. 다음에서는 사이버공간에서 많이 사용되는 단어변환형의 언어 몇 가지를 정리해 보았다.

· 하이루, 하이룽 : 첫인사(영어 hi의 변형인 듯 함)
· 빠바, 빠빠룽 : 끝인사(영어 bye의 변형인 듯 함)
· 여쟈능 : 여자는
· 남쟈능 울이 정훈잉 · 남자는 우리 정훈이
· 말씀하시능건가 : 말씀하시는건가
· 굼..딘따러 앙냐 : 그럼 진짜로 안녕

· 그거 삼항논두 다 화농거예엽 : 그거 삼학년도 다 하는 거예요

· 똬롸소 모자란 분야 채우기 : 따라서 모자란 분야 채우기

· 할 피료두 엄눈뒈 : 할 필요도 없는데

· 쓰기더 귀차눈뎀 : 쓰기도 귀찮은데

· 꾹 갈켜주세영 : 꼭 가르쳐주세요

사) 한문과 특수문자까지 섞는 혼합형

최근 들어 사이버공간에서의 언어파괴 현상에 대해 우려의 소리가 높아지게 된 것에 가장 일조를 한 언어유형이 바로 이 혼합형이다. 이러한 문자유형은 청소년들간에도 서로의 언어를 이해하지 못할 정도로 심각하다. 특히 기성세대가 볼 때에는 암호처럼만 보여 세대간의 거리감을 느끼게 한다. 다음에서는 사이버공간에서 청소년들이 사용하는 혼합형 언어 몇 가지를 정리해 보았다.

· 鉉⑨ₒₒ②ㅃⓔ△4ⓤₒₒ : 당신을 위한 무척 친근한 친구

· 2뻥Yo : 이뻐요

· 번애쥬세孝 ˙ 보내주세요

· 어릙 탸콰긐 뎌웅 칭九듵乙 ㉯드긐 셜릌 家흌 : 우리 착하고 좋은 친구들을 놔두고 서울로 가요

· ☞♡▲ |-랑의㉣ㅓ브장꾸■ | ㉠1 ♡☜ 울ⓔ모듀ⓔ뻥궤러브장을만드로봐효!!(o'ㅡ'o)!! : 사랑의 러브장꾸미기 우리 모두 이쁘게 러브장을 만들어봐요

· 우㉢ | ㉠㉠ |-㉬ㅓ | ㉦ |-랑㉭ |- | 쥬㉦ㅓ | 효ₒₒ ˙ 우리 까페 사랑해주세요

· 凸빨간ㅁ1-후ㄹ1-凸 : 빨간마후라

· 뻥올ㄹ1-1말ㄹ1-1뻥 : 올래말래

· 우호ㄱ=11천ㅎ1-우 : 호계천하

- 因전설에호ㄱ=11因 : 전설의 호계
- ㄲㅑ—*공지 빼그 일둥이눼해.^▽^∞☆ : 꺄~공지빼고 일등이네
- ㅂㅑㅂㅑ.^▽^ : 빠이빠이
- 「♡」←하그싶어T^T : 사랑하고 싶어
- ☆㉮㉶㉦ㅓ毛㉭ㅐ☆ : 알아서 뭐해
- ┌☆『꼬봉①』우惡鬼┘ : 꼬봉 악귀
- ∞특】의正부퀸㉿둥장γ【종∞ : 특종 의정부퀸카등장
- ∞『㉯¿추녀뉨γ』∞ : 나?추녀님
- 2빠이 : 매우(일본어)

3. 사이버공간의 청소년문화와 이성교제3)

1) 청소년에게 있어 사이버공간의 의미

현대 한국사회는 서구 사회가 1세기 이상에 걸쳐 이루어낸 사회변화를 불과 40~50년 만에 이루었다. 농경사회에서 산업화 사회로의 급격한 전이를 경험하였던 사회의 기성세대는 이제 산업화 사회에서 정보화 사회로의 변신도 경험하고 있다. 그러나 이러한 변화의 주역은 기성세대가 아니라 또 다른 세대에 의해 이루어지고 있다. 일명 N세대라고 지칭되는 현재의 청소년 세대들이 인터넷을 기반으로 새로운 사회 문화를 만들어가고 있다.

골목마다 들어선 PC방이라는 공간이 아이들의 놀이터가 되고, 밤마다 '스타'를 하면서 전쟁을 경험하는 아이들은 라디오나 TV를 통해 세상

---

3) 이 부분은 황상민(연세대학교 심리학과 교수)이 집필하였음

을 배웠던 사람들과는 분명 다르다 특정 사회의 경험과 개인의 발달과정을 연결시키는 것은 그리 새로운 일이 아니다. 사회화 과정이란 사회 구성원으로 되어 가는 과정이며 이것은 한 개인의 특성이 사회적 성격을 획득하는 과정이기도 하다. 즉 한 개인이 출생한 이후부터 자신이 살고 있는 사회의 규범과 문화를 받아들이면서 그 사회에 적응하는 과정임과 동시에 개인적 특성이 사회적 특성과 통합되어 가는 과정이다. 정보화 사회로 전이되는 우리 사회의 급격한 변화는 기성세대와 새롭게 등장하는 세대 간의 사회화 과정의 일반적 법칙마저도 혼란스럽게 하였다.

네트워크와 이동통신을 통한 교류 양식 속에서 아이들은 PC방이라는 새로운 공간에서 온라인 게임을 통해 자신만의 새로운 사회를 경험하고 있다. PC통신, 인터넷 등이 만드는 사이버 공간은 청소년의 새로운 생활공간이 되기도 하지만, 또한 우리 사회에서 일어나는 새로운 사고 패러다임의 변화를 보여주는 것이기도 하다. 산업화 사회 속에서 살아온 기성세대(부모, 교사, 그리고 공권력 지배집단)와 일명 N라고 지칭되는 새로운 세대와의 서로 다른 사고와 행동 양식의 차이를 의미한다. 물론 부모세대는 청소년 세대의 모습을 긍정적으로만 보지 않는다. 현재의 청소년 세대는 컴퓨터나 전자게임과 같은 기계와 하는 활동에 더 관심을 기울이지만, 국가나 집단 또는 공동체적인 삶의 문제나 미래에 대해 고민하지 않는 것처럼 보인다고 지적한다. 이들의 행동 양식은 기성세대의 눈으로는 거의 이해 불가능한 것처럼 그려진다.

휴대폰으로 걸어가면서 이야기하는 것은 당연하고, 문자 메시지를 주고받는데 이용한다. 인터넷은 이들의 놀이터이다. 한편으로는 개성과 감각을 강조하지만, 대중 스타들이 하는 것은 꼭 따라하고 싶어한다. 이들 세대가 보이는 왕성한 구매욕구와 소비성향은 이들의 생활방식이자 특성이다. 상업적 문화활동과 유행을 추종하는 이들의 집단적 소비 형태는 맹목적 대중 소비의 전형처럼 보인다. 단지 차이는 이전의 기성세대들이 "남이 하니까 나도 한다"라는 행동 양식이었다면, 이들은 "남이 하니까 하도

하지만, 조금 다르게 한다"라는 식의 추종 행동일 뿐이다. 한 예로, 굽 높은 운동화를 신는 것이 유행한다면, 나도 하지만 단지 색깔은 남과 달라야 한다는 식이다.

청소년기에 들어서면서 신체를 자신의 정신 세계와 동일한 것으로 보려는 성향에 변화가 생겨난다. 이제 자신의 눈에 보이지 않은 어떤 것에 대한 새로운 성장과 열망 그리고 감정이 존재한다. 청소년은 거울 속에 비친 또 다른 자신을 보면서, 거울 속의 사람이 자신을 보고 있다는 상상을 하게된다. 이런 경우, 상상이 또 다른 현실로 변화하는 것이 컴퓨터를 통한 사이버 공간이다.

현대 사회에서 청소년 발달의 가장 중요한 과업은 '정체성 형성'이었다. 청소년 시기에 개인적, 사회적 정체성을 형성하는 것이 성인기로의 전이 과정에서 가장 중요한 발달과업이라는 것은 현대인이 가진 중요한 가정이었다. 근대 이후, 개인은 비교적 고정된 역할로 표현되어야 할 뿐 아니라, 이것을 통한 자신의 안정적인 심리세계를 유지할 수 있다고 생각하였다. 이런 이유로 사람들은 한 개인이 스스로를 다양한 모습으로 나타내는 것이 필연적으로 개인의 심리적 갈등이나 혼란을 야기하는 것으로 해석하였다. 이것은 근대 이후 신과는 독립적인 존재로서 자신을 나타내고자 하였던 인간이 변화하는 세상 속에서 안정적인 심리 상태를 유지할 수 있었던 적응기제이기도 했다.

사이버 공간을 일상 생활의 일부로 활용할 수 있게됨에 따라 청소년들은 자신을 표현하고 타인과 관계를 맺는 방식에서 굳이 현실과 사이버 공간을 구분하려고 하지 않는다. 단지 사이버 공간은 현실 공간의 확장일 뿐이다. 이런 측면은 현재의 청소년들이 이전의 세대와 확실히 구분되는 집단 정체성이다. 이런 정체성을 일반적으로 사이버 세대의 정체성이라고 한다. 사이버 세대의 행동특성은 사이버 세계에서의 만남을 현실 세계의 만남보다 더 선호하고 또 자연스럽게 생각하는 생활양식에서 나온다. 작별인사로 '메시지 보내'라는 이야기가 더 쉽게 나오며, 사이버 공간에서만

만나 가상결혼까지 하는 '사이버 커플'도 생겨난다. 이런 새로운 인간관계를 '선형적 사고의 몰락'과 '카오스적 정체성의 부상'이라고 표현하기도 한다.

2) 사이버공간의 청소년문화의 특성

논리적이고 합리적인 사고양식이 근대적인 세계관과 현실적 인간관계를 나타내었다면 사이버 세대의 카오스적인 정체성은 다양한 요인들에 의한 복합적 현상으로 나타난다. 카오스는 말 그대로 복잡한 세상을 나타내는 현상의 속성이다. 혼란스럽게 보이면서 나름대로의 질서를 나타내는 모습이다. 사이버 공간 속에서의 다양한 모습의 표현, 그리고 다양한 인간관계는 바로 현실 공간 속에서 미래의 청소년들이 경험하고 만들어 나갈 인간관계의 불규칙성과 다양성을 의미한다. 사이버 공간에서 만나는 사람들과의 관계를 통해 이제 이것은 하나의 사회처럼 공동체로 존재하게 된다. 스스로 변신시킨 모습을 사이버 공간의 또래 모임에서 인정받으면서 이 속에서 구체적인 만남이 이루어진다.

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

의식과는 구분이 된다.

서태지류의 문화가 사이버 세대에 속하는 청소년의 삶의 양식과 가치를 설정하였다면, 카오스는 이들이 만들어나가는 인간관계와 심리적 속성을 나타내고 있다. 사이버 공간을 통해 현실과는 다른 다양한 그리고 불확정적인 인간관계를 경험한다. 이런 과정 속에서 자신의 정체성을 다양하게 구체화시키는 경험을 한다. 다양한 정체성의 표현과 이것을 통한 가변적으로 형성될 수 있는 인간관계가 바로 카오스적 특성이다. 이 카오스적인 인간관계 속에서 개인은 바로 자신의 다양함과 개성적인 표현을 할 수 있게 된다. 이런 인간관계에서 자아의식과 집단의식은 병존하기가 어려운 것처럼 보인다. 그러나 이 생각은 개인의 표현과 집단적 통합이 상호배제 된다는 관점을 반영한다. 그러나 현상과 달리 사실은 그렇게 나타나지 않는다. 카오스적 동학이 입증하는 바 다양성은 표현되는 데로 작동하는 데로 놓아둔다면 복잡 체계의 구성요소들이 모두 거대한 질서와 안정성을 유지하게 된다.

사이버 공간 속의 청소년들을 카오스 세대라고 표현하지만 이들이 보이는 행동특성에는 다양함과 혼란 속에 존재하는 질서가 있다. 개별적이고 지역적으로 표현되는 것이라도 거의 예외 없이 더 큰 프랙탈 또는 공동체 영역을 가지는 것처럼, 이들의 행동도 큰 프랙탈 속에서 일정한 질서가 보여진다. 그 질서는 다양한 정체성의 표현을 통한 새로운 공동체의 모습이다. 기성세대들의 눈으로 본다면 십대 소년들이 하는 문신과 피어싱(살을 뚫고 고리를 다는 행위) 등은 반사회적이고 저항문화적인 자기 상해로 보일 것이다. 그러나 이 아이들은 의식적인 자기 표현의 한 방법이라고 생각한다. 사이버 공간 속에 다양하게 표현되는 자기 정체성과 이것에 기초한 인간관계의 특성은 이들이 경험하는 현실 문화에서도 어느 정도 나타난다. 순간적인 이미지를 통한 메시지의 전달, 즉 미디어 카오스의 대표적인 예가 전통적으로는 MTV였다면, 이제는 인터넷을 통한 화상대화가 된다.

리모콘이 나오기 전의 구식의 텔레비전 시청 스타일은 몰입하는 것이다. 그러나 리모콘을 이용한 미디어 공간에서 청소년들은 자신이 몰입하는 것이 아니라 선택하고 끊임없이 변화시켜 나간다. 청소년들이 리모콘을 통해 무차별적으로 감각을 선택하고 이미지를 만들어가듯이 이들이 경험하는 인간관계도 이와 유사하다. 이들은 메시지를 몇 개의 명제로 정리하여 결론을 제시하는 것이 아니라 의도적으로 탈구된 단어들과 뚝뚝 끊어지는 이미지를 전달하고 공유하는 것이 더 중요하다. '엽기적인 그녀'의 메시지는 카오스적인 인간관계와 이미지로 표현되는 생활방식을 반영한다. 직선적이고 위계적인 기성세대의 인간관계와는 달리 이들은 혼란스럽고 단절된 것처럼 보이는 단편적인 관계 속에서 그 내용을 파악한 다음에 그 관계의 적합성을 재평가한 후 자신들 나름대로의 새로운 관계를 쉽게 형성한다.

3) 사이버공간의 청소년 이성교제

사이버 공간에서 일어나는 자기 변신은 일상의 생활 공간이 아니라는 차이는 있지만 항상 일어날 수 있는 우리의 또 다른 현실 속의 자신의 모습이다. 현실 속에서 사람들은 젖먹이 어린아이에서 초등학생, 그리고 청소년과 성인으로의 극적인 변신 과정을 거친다. 아무도 이런 변화가 실체인지 상상인지를 묻지 않는다. 사이버 공간에서 사람들이 경험하는 모습의 변화도 이와 유사하다. 단지 이런 변신이 현실보다 더욱 짧은 시간에 그리고 더욱 다양한 방식으로 일어난다는 차이가 있다.

사이버 공간에서 일어나는 극적인 자기 변신은 바로 이 정체성의 속성이 변화하게 되었다는 것을 의미한다. 이런 정체성의 변신은 게시판이나 토론방에서 나타나는 극단적인 자기 표현이나 폭탄과 같은 행동만 있는 것이 아니다. 자신이 게임 속의 주인공이 됨으로써 현실과 완전히 다른 자신을 만드는 경우도 있다. 온라인 게임의 하나인 스타크래프트 대회

에서 우승한 한 고등학생은 사이버 공간 속의 자기가 현실의 자기 보다 더 좋다고 한다. 심지어 자신을 '테란족'이라고 부르면서, 사이버 공간의 자신이 현실의 자기였으면 좋겠다고 한다.

가상공동체 속의 인간관계나 지나친 성적 표현 등으로 나타나는 억제된 인간 욕구의 방종적 표현 등은 사이버 공간이 현실세계보다 더 실재적인 통제나 윤리규범의 필요를 시사한다. 그럼에도 이것은 개별 사람들의 행동을 규제하는 방식은 아닐 것이다. 예를 들면, 인터넷 상의 수많은 포르노그라피 사이트(공동체)나 대화방에 들어온 사람들에게 음란성 메모를 마구 보내는 경우는 이 공간의 공동체 의식이 자신과 타인의 분리를 힘들게 하는 것을 반영한다.

구체적인 예를 든다면 여성들에게는 온라인이나 전화 상으로 성적인 대화를 주고받자는 컴섹스와 폰섹스 제의가 집중적으로 쏟아진다. 심지어 대화방 대기실 명단에 「섹시남」, 「은밀한 유혹」 등의 노골적인 대화명과 낯뜨거운 이름들을 내걸고 사이버 만남을 시도하려는 노력들을 쉽게 볼 수 있다. 사이버 공간 속에서 개인이 자신을 다양하게 표현한다 하더라도 정체감 혼미를 경험하는 것이 아니라 가상 공동체 의식으로 구체화되는 자신들의 심리적(주관적) 분신들을 경험하는 것을 의미한다. 이런 이유에서, 사이버 공간에서의 적응이란 현실적 공간으로부터 완전히 자유로운 것은 아니지만, 최소한 자신의 사고나 경험에 스스로의 모습을 한정지우는 제한으로부터 스스로를 자유롭게 하는 것을 말한다.

> 보스턴의 작은 서점인 '브룩스'의 여종업원 비키 베네트(21)양의 이야기이다. 그녀는 가끔 인터넷의 성(sex)경험담을 늘어놓는 토론장에 자신의 전자우편 주소와 함께 의견을 띄워 놓곤 한다. 그녀가 요즘 사귀고 있는 남자친구는 실제공간이 아닌 사이버 스페이스에서만 만난다. 비키는 그의 모습을 본 적이 없다. 단지 컴퓨터 통신망에서 처음 만났을때 "1백 85㎝정도의 키에 금발, 약간 마른 체격"이라고 자신을 소

> 개한 것으로부터 그의 모습을 어렴풋이 짐작할 뿐이다. 물론 그의 목소리를 들은 적도 없다. 컴퓨터 화면에 떠오르는 자막이 그의 목소리를 대신해 왔다 그들은 화면에 찍혀지는 문자를 통해 섹스를 나눈다. 비키는 사이버섹스가 폰섹스와는 다르다고 한다. 저질스런 얘기만 무턱대고 늘어놓는 싸구려 폰섹스가 몸을 파는 사람과 성관계를 갖는 셈이라면 사이버섹스는 마음에 맞는 상대와의 데이트라는 것이다(97/03/31 19:36:07, 사이버 공간의 성윤리 문제를 다루는 사이버 기사, *천리안 캠퍼스 매거진*, ZPICAM21@chollian.net).

사이버 공간의 인간관계와 교류 경험은 현실 세계의 다양한 정체성 탐색이나 역할의 혼미와는 다른 경험이다 현실의 발달과정에서 한 개인이 다양한 방식으로 자신을 표현한다면, 이것은 자아 개념에서의 혼란으로 이어진다. 왜냐하면 현실 공간에서는 안정적인 자기 모습이 바로 "자아"또는 "정체성"을 나타내기 때문이다. 잘생긴 사람, 키 큰 사람, 날씬한 사람, 심지어 정감이 가는 사람 등 특정인을 특징 지우는 물리적 단서는 항상 그 사람을 나타낸다. 그러나 컴퓨터 네트워크를 통한 인간관계와 교류에서는 이런 외부의 부가적인 정보의 추출과 활용 가능성이 제한되어 있다. 따라서 정체성의 경험은 고정된 특성에 의해서가 아니라 내가 나타내고 싶은 모습에 의해, 또는 심리적 욕구에 의해 정해진다. 이것은 즉각적인 변신의 욕구를 반영하기도 하며, 현실에서 쉽게 수용되지 못하는 자신의 또 다른 모습을 나타낸다.

현실은 제한과 불변의 한계를 경험하게 만든다. 한계는 바로 현실의 제한성이다. 이런 현실의 제한성은 항상 또 다른 세계를 꿈꾸게 만든다. 왜냐하면 꿈은 바로 새로운 변화를 추구할 수 있는 힘을 주기 때문이다. 현실의 한계 속에서 어떤 상상을 할 수 있는가에 따라 우리는 자신이 경험하는 현실을 새롭게 만들 수 있다. 꿈이 없는 사람은 현실을 바꿀 수 없다는 이야기는 "나에게는 꿈이 있어요"라는 말에서 역설적으로 잘 나타나 있다. 그러면 어떻게 이 갑갑한 현실 속에서 꿈을 만들 수 있을까. 이

런 현상은 청소년들이 보이는 자기 정체성의 표현에서 잘 드러난다.

현실의 모습이 아닌 사이버의 자기 모습을 만드는 것은 한편으로 흥미롭기도 하지만 한편으로는 현실의 삶의 모습이 그대로 투영되기도 한다. 사이버의 모습이 아무리 멋있고 나를 만족시켜준다고 하더라도 결국 우리의 생활은 현실 속에서 이루어지기에 어떤 경우, 인터넷의 '나'는 거짓 정보로 가득 찬 엉터리라는 경험을 하게 된다. 이런 예는 채팅에서 서로 다른 정체성으로 교류를 하는 경우에서 쉽게 나타난다. 채팅에 몰두한 한 중학생은 '여대생'과 이야기하는데 열중한다. 너와 다른 나이의 사람과 어떻게 채팅을 할 수 있느냐는 질문에, 그는 자신을 회사원으로 소개했다고 한다. 그리고 "어차피 상관없어요. 저쪽도 진짜가 아닐 수 있으니까"라는 한마디를 덧붙였다.

사이버 세상에서 일어나는 인간의 행동을 현실 공간의 윤리로 판단할 경우, 이 공간은 정상적인 공간이 아니라 마법과 상상의 공간으로 보아야 한다. 현실보다 과장된 행동과 과장된 자기 표현, 그리고 현실보다 더 탐닉적이거나 방관적인 행동이 일어나는 왜곡된 공간이다. 따라서 사이버 공간에서 일어나는 행동을 현실과 동일한 방식으로 판단할 수는 없다. 바로 이런 이유로 사이버 공간은 청소년들에게 가장 이상적인 누구를 만날 수 있다는 환상을 심어준다.

예를 들면 사이버 공간의 채팅 사이트는 미지의 사람과의 좋은 만남의 장소이다. 이 공간에서 자신을 현실과 다르게 드러내고 싶은 욕구로 또는 다른 사람과 편한 만남을 가지고 싶은 동기에서 행동은 일어난다. 그러나 이런 자기 만족적 행위는 결과적으로 혼자만의 행동으로 그치는 것이 아니라, 그 행동에 대한 결과를 경험하는 다른 사람이 등장하게 된다. 자기가 가장 이상적으로 생각하는 사람을 마음 속으로 만들고 사이버 공간에서 만난 그 사람을 자신의 이상형으로 생각하게 된다. 이런 경험을 한 청소년은 다음과 같이 표현하였다.

사이버공간에 관련해 제가 겪은 일에는 아무래도 '벙개'라 불리우는 (번갠가?-_-a) 즉석 만남(맞는 표현일지..)이 있었는데요.. ^^ 채팅할 때는 나와 좋아하는 것도 비슷하고 성격도 쾌활해 보여 오프라인에서 만나더라도 그다지 어색하거나 할꺼 같진 않았었는데. 막상 만나고 보니 전혀 그렇지가 않더군요.. 제가 볼 때 그 애는 온라인 상의 모습과 확연히 달랐습니다.. 하지만 그 애가 날 봤을 때도 마찬가지라고 느꼈을 것입니다.. 왜냐하면 저도 온라인 상에선 말도 잘하고 재밌는 얘기도 잘 했었지만 막상 얼굴을 대하고 나니 그게 쉽게 안되더라구요.. 그 이후론 절대 벙개같은건 하지 않게 되었습니다..^^; 온라인에서의 친구는 영원히 온라인일 때가 편하다는 걸 알았기 때문이죠..

이런 경우, 현실의 판단과 사이버 공간상의 판단의 두가지 서로 다른 방식이 갈등을 일으키게 된다. 위의 예와 같이 현실과 사이버 공간에서의 만남의 차이가 무엇인지를 분명히 인식하게되는 경우라면 갈등은 심각하지 않다. 그러나 사이버 공간의 다양한 만남의 장소가 초기 의도와는 달리 다른 행동을 위해 활용되는 사실이다. 채팅 사이트가 원조교제를 위한 공간으로 활용되고, 동창회나 옛친구를 찾는 사이트가 이루어지지 못한 첫사랑의 환상을 실현하는 공간이 되면서 현실 공간에서 쉽게 수용하기 힘든 인간 관계들이 만들어진다고 한다.

사이버 공간에서 이루어지는 청소년들의 이성교제에 대한 우려가 높아지고 있다. 엄밀히 말해서 이것은 사이버 공간에서 이루어지기보다는 사이버 공간을 이용해서 현실 공간의 만남을 추구하는 경우를 지칭한다. 이런 측면에서 본다면, 단지 사이버 공간을 새로운 만남을 위한 도구로 활용하기 때문에 이것을 사이버 공간의 특성 때문에 발생하는 것으로 판단하기에는 타당하지 않다. 청소년들이 사이버 공간을 이용하는 방식은 무차별적이 아니라 자신의 필요에 따라 매체를 선택하는 것이다. 여기에

는 청소년 개인의 자기 존중감(self-esteem)이나 만족감이나 감각적 자극의 추구정도, 그리고 심리적인 통제감이나 통제양식(locus of control)의 차이, 그리고 일반적인 감정적 이입의 정도 등과 같은 다양한 요인들이 개입한다. 이 뿐 아니라, 이들 청소년들이 살고 있는 가족 내의 관계와 부모와 같은 주된 가족 구성원들이 이들의 행동들에 얼마나 관심을 가지고 통제를 하는가에 따라 사이버 공간을 통해 새로운 인간관계를 맺는 방식도 다르게 나타난다

사이버 공간을 이용하여 성폭력이나 원조교제 등의 비행활동을 하는 청소년들은 자신이 만드는 사이버 공간의 정체성과 같은 심리적 요인 뿐 아니라 이들 매체를 이용하여 현실의 구체적인 욕구나 목적을 실현하는 행동과 직접 연결되어 있다. 특히 이들이 성폭력이나 원조교제와 같은 반사회적 행동을 하는데 결정적인 역할을 하는 것은 친구관계와 학교 생활, 그리고 가족 구성원들 간의 인간관계에서의 만족의 정도이다. 이것은 단순히 친구의 꾀임에 빠지거나 친구의 권유에 의해 비행행동을 하게 된다는 의미를 떠나, 청소년들이 이런 매체를 통해 다른 친구들과 서로 통한다는 느낌을 가지게 될 뿐 아니라 서로 공감하는 가치와 흥미로 뭉쳐진다는 뜻이다 물론 이런 또래 집단의 행동이 강화되고 유지될 수 있는 것은 이들이 가족이나 학교생활이나 학업에 얼마나 관심을 가지고 참여하는가에 따라 다르다. 학교생활이나 가족을 통해 현실의 자기 모습이나 가치를 분명히 느끼지 못할 때 사이버 공간을 통해 만나는 또래 집단의 유대는 더욱 중요해진다. 그리고 이 집단의 행동 규범은 바로 이들의 행동 지침이 되는 것이다.

Ⅲ. 실태조사 결과분석

1. 일반 설문조사 결과분석
2. 전자 설문조사 결과분석
3. 사례조사 결과분석
4. 참여관찰 결과분석
5. 종합분석

공 백

Ⅲ. 실태조사 결과분석

이 연구는 사이버공간을 통한 청소년의 이성교제 실태를 알아보기 위한 것이다. 따라서 사이버공간에서 청소년들이 어떻게 이성교제를 하고 있는지 전반적인 실태를 조사할 필요가 있다. 그러나 이성교제와 같이 매우 개인적인 사생활 영역에 관한 실태조사는 한가지 조사방법으로는 목적을 달성하기 어렵다. 따라서 이 연구에서는 이러한 실태를 파악할 수 있는 가능한 모든 방법을 동원하였는데, 학생청소년을 대상으로 한 설문조사를 비롯해 인터넷 이용자를 대상으로 한 전자설문조사, 채팅사이트 게시판의 게시물 분석, 채팅사이트 대화방에서의 참여관찰, 채팅 경험자와의 면접 등이 그것이다. 다음에서 이들 조사결과를 차례로 분석하였다.

1. 일반 설문조사 결과분석

1) 조사방법

이 연구를 위해 서울과 경기도 지역의 중학교와 고등학교에 재학중인 청소년 1,600명을 표집하였다. 먼저 서울지역에서는 중학교 5개교와 인문계 고등학교 4개교, 실업계 고등학교 1개교 등 10개 학교를 임의로 선정하여 총 800명을 표집하였다. 경기도 지역에서는 중학교 7개교, 인문계 고등학교 3개교, 실업계 고등학교 2개교 등 12개 학교를 임의로 선정하여 총 800명을 표집하였다. 고등학생의 경우는 인문계와 실업계를 서울과 경기도의 모집단 비율과 비슷하게 표집하였으며, 중학교 및 인문계 고등학교, 실업계 고등학교 별로 각각 남녀의 비율을 절반씩 표집하였다.

설문조사 기간은 2001년 6월 18일부터 29일까지 2주간이었다. 회수된 설문지는 1,575부였는데, 이 중 신뢰성이 낮다고 판정된 자료 13부를 제외

한 1,562부를 최종분석에 사용하였다. 이들 자료에 대하여 SPSS/WIN (ver. 7.5)을 사용하여 전산처리 하였다. 분석방법은 교차분석(crosstabula -tion)을 실시하였고, 카이스케어값(x^2)과 감마값(g)의 유의도(p)가 .05보다 작을 때 유의미한 것으로 보았다.

이 조사에서 표집한 청소년은 다음과 같은 특성을 가지고 있다. 먼저 성별로는 남자가 53.8%, 여자가 46.2%이고 지역별로는 대도시가 50.2%, 중소도시가 34.7%, 읍·면이 15.1%이다. 교급별로는 중학생이 50.3%, 고등학생이 49.7%이며, 고등학생의 계열은 인문계가 68.9%, 실업계가 31.1%이다. 아버지의 학력이 대졸이상은 39.8%, 고졸이하는 60.2%이고 생활수준은 상이 9.6%, 중이 83.1%, 하가 7.3%이며 학교성적은 상이 16.8%, 중이 62.3%, 하가 20.9%이다.

<표III-1-1> 조사대상 청소년의 특성

(단위. %, (명))

변 인		남 자	여 자	전 체
전 체		53.8 (840)	46 2 (722)	100.0 (1562)
지역	대도시	51.8 (406)	48.2 (378)	50.2 (784)
	중소도시	49.8 (270)	50.2 (272)	34.7 (542)
	읍·면	69 5 (164)	30 5 (72)	15.1 (236)
교급	중학교	52.5 (412)	47.5 (373)	50.3 (785)
	고등학교	55.1 (428)	44.9 (349)	49.7 (777)
계열	인문계	50.0 (266)	50.0 (266)	68.9 (532)
	실업계	66.3 (159)	33.8 (81)	31.1 (240)
부학력	대졸이상	52.0 (312)	48 0 (288)	39.8 (600)
	고졸이하	54.3 (492)	45.7 (414)	60.2 (906)
생활수준	상	63 5 (94)	36 5 (54)	9.6 (148)
	중	51.1 (656)	48.9 (627)	83.1 (1283)
	하	72.3 (81)	27.7 (31)	7.3 (112)
학교성적	상	51.0 (131)	49.0 (126)	16.8 (257)
	중	52.8 (503)	47.2 (450)	62.3 (953)
	하	61 9 (198)	38.1 (122)	20.9 (320)

2) 사이버공간 접속 경험과 의식

사이버공간을 통한 이성교제 실태를 알아보기 위해서는 먼저 사이버공간의 접속경험을 알아보아야 할 것이다. 이에 조사대상 청소년의 사이버공간 접속경험을 질문한 바, 82.5%의 청소년이 경험이 있다고 응답했다. 한편 사이버공간에 접속한 평균기간은 2년 11개월로써 약 3년 정도인 것으로 나타났다.

<표III-1-2> 사이버공간 접속경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		82.5	17.5	1524	
지역	대도시	87.1	12.9	767	x^2=29.724 (p=.000) g=.296 (p=.000)
	중소도시	80.2	19.8	526	
	읍·면	72.3	27.7	231	
성별	남자	79.2	20 8	819	x^2=12.840 (p=.000) g=.243 (p=.000)
	여자	86 2	13.8	705	
교급	중	81.2	18.8	764	x^2=1.871 (p=.171) g=.092 (p=.171)
	고	83.8	16.2	760	
계열	인문계	89 0	11.0	519	x^2=32.837 (p=.000) g=.510 (p=.000)
	실업계	72.5	27.5	236	
학교성적	상	87.0	13.0	254	x^2=9.198 (p=.010) g=.186 (p=.003)
	중	83.5	16.5	926	
	하	77.7	22.3	314	

이와 같이 대다수의 청소년이 사이버공간에 접속하고 있으나 집단 간에 다소 차이가 있는 것으로 나타났는데, 교급 간에는 차이가 없었으나 지역, 성별, 계열, 학교성적에 따라 차이가 있었다. 먼저 지역별로는 대도시 청소년이 87.1%로 접촉 경험률이 가장 높았고, 중소도시(80.2%), 읍·면(72.3%)의 순으로 나타났다. 성별로는 남자청소년(79.2%)보다 여자청소년(86.2%)이 경험이 있는 경우가 더 많았다. 고등학생의 계열에 따라서는

인문계(89.0%)가 실업계(72.5%)보다 경험률이 높았다. 학교성적에 따라서는 성적이 좋을수록 경험률이 높았다(상 87.0%, 중 83.5%, 하 77.7%). 이들 집단간 차이 중에서도 가장 차이가 높게 나타난 것은 계열에 따른 차이이다(감마값 .5).

청소년 사이버 공간 접속에 대한 부모님의 태도를 조사한 결과는 억제하는 편(24.5%)이 권장하는 편(20.0%)보다 조금 높게 나타났지만, 간섭하지 않는 경우가 55.6%로 과반수가 넘게 나타났다. 이와 같이 대부분의 학부모들이 자녀의 사이버 공간 접속에 대해 간섭을 하지 않는 것으로 나타났고, 독립변인의 집단간에도 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표III-1-3> 사이버 공간 접속에 대한 부모님 태도

(단위: %)

집 단		적극 권장	권장	무 간섭	억제	적극 억제	사례수	통계치
전 체		2.7	17.3	55.6	21.8	2.7	1393	
지역	대도시	2.2	15.8	57.1	22.4	2.4	713	x^2=7.959 (p=.437) g=.048 (p=.230)
	중소도시	2.9	19 1	53.2	22.2	2.5	481	
	읍·면	3.5	18.1	55.8	18.1	4.5	199	
성별	남자	3.6	18.1	53.7	21.0	3.6	751	x^2=11.960 (p=.018) g=.040 (p=.379)
	여자	1.6	16.4	57.8	22.6	1.7	642	
교급	중	2.2	20.3	51.5	22.9	3.0	693	x^2=14.079 (p=.007) g=.017 (p=.704)
	고	3.1	14.3	59.6	20.6	2 4	700	
계열	인문계	1.6	14.9	58.0	23.6	1.8	491	x^2=21.686 (p=.000) g=.142 (p=.050)
	실업계	6.3	12.2	63.9	13.7	3.9	205	
생활수준	상	4.5	27.6	44.8	20.1	3.0	134	x^2=23.320 (p=.003) g=.088 (p=.154)
	중	2.2	16.1	57.1	22.2	2.4	1148	
	하	5.2	17.5	52.6	18.6	6.2	97	
*	있다	3.0	16.7	53 8	24.2	2.3	741	x^2=7.091 (p=.131) g=-.060 (p= 192)
	없다	2.3	18.1	57.6	18.8	3 1	642	

* 사이버 이성교제 경험

사이버공간이 청소년에게 미치는 영향에 대한 조사대상 청소년 자신의 생각은 유익하다는 견해가 49.8%로 과반수에 가깝게 나타났다. 이와 같이 사이버공간이 청소년에게 미치는 영향에 대해선 긍정적으로 보고 있지만, 집단 간에는 다소 차이가 나타났다. 지역, 성별, 교급 간에는 차이가 없었으나 고등학교의 계열과 사이버이성교제 경험유무에 따라서는 매우 유익하다고 보는 견해에 있어 다소 차이가 나타났다.

먼저 고등학교 계열에서는 인문계(5.5%)보다 실업계(9.0%)가 유익하다고 생각하는 견해가 높게 나타났다. 한편 앞의 부모님의 태도는 청소년의 사이버 이성교제 경험유무에 따라 차이가 없었으나, 청소년의 의식에 있어서는 다소 차이가 있어 사이버 이성교제 경험이 있는 청소년(9.9%)이 없는 청소년(5.6%)보다 더 유익하다고 생각하는 것으로 나타났다.

<표III-1-4> 사이버공간이 청소년에게 미치는 영향에 대한 의견

(단위: %)

집 단		매우 유익	유익	무 영향	유해	매우 유해	사례수	통계치
전 체		7.9	41.9	29.1	18.9	2.2	1413	
지역	대도시	7.9	43.3	28.4	18.8	1.7	719	x^2=17.904 (p=.022) g=.058 (p=.116)
	중소도시	8.1	43.0	28.9	18.6	1.4	484	
	읍·면	7 6	34.8	31.9	20.0	5.7	210	
성별	남자	10.0	39.8	30.6	16.2	3.3	758	x^2=27.297 (p=.000) g=.049 (p=.236)
	여자	5.5	44 3	27.3	22.0	.9	655	
교급	중	9.2	40.0	30.1	18.7	2.0	705	x^2=4.946 (p=.293) g=.013 (p=.761)
	고	6.6	43.8	28.1	19.1	2.4	708	
계열	인문계	5.5	48.3	25 6	19.5	1.2	493	x^2=25.152 (p=.000) g=.129 (p=.046)
	실업계	9 0	32.7	34.6	18.5	5.2	211	
*	있다	9.9	43.7	27.0	17 7	1.6	744	x^2=14.504 (p=.006) g=.138 (p=.001)
	없다	5.6	40.3	31.1	20.3	2.7	660	

* 사이버 이성교제 경험

3) 사이버공간을 통한 이성교제 경험

이성교제를 위해 사이버 공간에서 모르는 이성과 접속한 경험에 대해서는 그런 경험이 있다는 응답이 51.3%로 나타났다. 이와 같이 절반 이상이 이성교제를 목적으로 사이버 공간에서 모르는 이성과 접속했지만, 각 집단별로는 다소의 차이가 있는 것으로 나타났다.

우선 지역별로는 대도시가 54.8%로 경험률이 가장 높았고, 읍·면(53.8%), 중소도시(45.1%) 순으로 나타났다. 교급별로는 고등학생(54.9%)이 중학생(47.7%)보다 경험률이 높게 나타났으며, 고등학교의 계열에 따라서는 실업계(60.4%)가 인문계(52.6%)보다 경험률이 높았다.

<표 III-1-5> 사이버공간에서 이성접속 경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		51.3	48.7	1459	
지역	대도시	54.8	45 2	733	x^2=11.905 (p=.003) g=.086 (p=.057)
	중소도시	45.1	54.9	505	
	읍·면	53.8	46.2	221	
성별	남자	50.6	49.4	783	x^2=.393 (p=.531) g=.033 (p=.531)
	여자	52.2	47.8	676	
교급	중	47.7	52.3	729	x^2=7.558 (p=.006) g=.143 (p=.006)
	고	54.9	45.1	730	
계열	인문계	52.6	47.4	504	x^2=3.769 (p=.052) g=.157 (p=.050)
	실업계	60.4	39.6	222	

아직은 사이버공간에서 이성교제를 해본 경험이 없지만 앞으로 경험하기를 희망하는지 여부에 대해서는 20.5%만의 청소년들이 있다고 응답했고 대다수의 청소년들은 없다(79.5%)고 응답했는데, 이는 현재까지 접속경험이 없는 청소년들의 경우 접속할 수 없는 다른 이유가 있어서라기보다는 그것이 본인의 선택에 의한 것임을 알 수 있다. 집단 간에서는 지

역, 교급, 계열에서는 별 차이가 없었지만 성별에서는 다소 차이가 있어 남학생(25.1%)이 여학생(14.7%)보다 좀더 희망하는 것으로 나타났다.

<표III-1-6> 사이버공간에서 이성접속 희망여부(현재 무경험)

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		20.5	79.5	804	
지역	대도시	20.4	79 6	373	x^2=3.151 (p=.207) g=.051 (p=.505)
	중소도시	18.4	81 6	304	
	읍·면	26.0	74.0	127	
성별	남자	25.1	74.9	450	x^2=13.194 (p=.000) g=.321 (p=.000)
	여자	14 7	85.3	354	
교급	중	19.6	80.4	424	x^2=.493 (p=.483) g=.061 (p=.483)
	고	21.6	78.4	380	
계열	인문계	19.6	80.4	265	x^2=1.604 (p=.205) g=.166 (p=.222)
	실업계	25 4	74 6	114	

사이버공간을 통한 이성교제를 위해 조사대상 청소년들이 가장 많이 접속하는 사이트에 대해 알아본 결과, 채팅사이트가 52.1%로 가장 높았고, 동창회사이트(9.1%), 취미사이트(8.7%), 검색사이트(8.0%) 순으로 높았으며, 나머지는 커뮤니티사이트(6.1%), 학교·학급사이트(2.0%), 개인홈페이지(1.6%), 미팅·데이트사이트(1.3%)순으로 나타났다. 집단간에는 성별로만 유의미한 차이를 보였는데, 채팅사이트에서 여학생(55.8%)이 남학생(48.9%)보다 더 많이 접속하는 것으로 나타났고, 취미사이트(남 11.2%, 여 5.6%)는 남학생이 여학생보다 접속하는 비율이 더 높게 나타났다.

이성교제를 위해 사이버공간에 접속하는 주된 장소에 대해 조사한 결과는 집이 62.6%로 가장 높게 나타났고, PC방이 29.6%, 학교가 3.9%, 무료이용장소가 1.5% 순으로 나타났다. 이와 같이 주로 집에서 사이버공간에 접속하는 학생들이 많았지만 집단 간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

<표III-1-7> 이성교제를 위해 가장 많이 접속하는 사이버공간

(단위: %)

집 단		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	사례수	통계치
전 체		9.1	8.0	52.1	6.1	8.7	2.0	1.3	1.6	11.2	866	
지역	대도시	10.9	5.2	53.2	7.5	8.1	.9	1.1	1.6	11.5	442	x^2=27.685 (p=.034) g=.002 (p=.969)
	중소도시	8.3	10.1	50.3	5.2	8.0	3.1	2.1	1.4	11.5	288	
	읍·면	5.1	12.5	52.2	3.7	11.8	2.9		2.2	9.6	136	
성별	남자	8.3	7.2	48.9	6.6	11.2	2.5	1.1	1.7	12.5	472	x^2=15.543 (p=.049) g=.158 (p=.002)
	여자	10.2	8.9	55.8	5.6	5.6	1.3	1.5	1.5	9.6	394	
교급	중	7.0	8.0	53.7	5.5	10.0	3.5	1.0	1.7	9.7	402	x^2=17.027 (p=.030) g=.050 (p=.343)
	고	11.0	8.0	50.6	6.7	7.5	6	1.5	1.5	12.5	464	
계열	인문계	12.0	6.5	53.2	8.1	9.1	1.0	1.3	.6	8.1	308	x^2=30.878 (p=.000) g=.141 (p=.069)
	실업계	8.5	10.5	45.8	3.9	4.6	-	2.0	3.3	21.6	153	

① 동창회사이트 ② 검색사이트
③ 채팅사이트 ④ 커뮤니티사이트
⑤ 취미사이트 ⑥ 학교·학급사이트
⑦ 미팅·데이트사이트 ⑧ 개인홈페이지
⑨ 기타

집단별 차이는 먼저 지역별로는 대도시일수록 집에서 접속하는 비율이 높았고(대도시 67.4%, 중소도시 66.9%, 읍·면 39.2%), PC방에서는 읍·면이 46.2%로 가장 높았으며 대도시(26.9%), 중소도시(25.7%) 순으로 나타났으며, 또 지역이 작을수록 학교에서 접속하는 비율이 높았다(읍·면 7.7%, 중소도시 4.4%, 대도시 2.3%). 고등학교 계열별로는 인문계(69.0%) 학생들이 실업계(46.9%) 학생들보다 집에서 접속하는 비율이 높게 나타났고, PC방에서는 실업계(48.1%) 학생들이 인문계(24.6%) 학생들보다 더 많이 접속하는 것으로 나타났다. 아버지 학력이 높고(대졸이상 69.2%, 고졸이하 59.5%), 공부를 잘할수록(상 73.4%, 중 64.2%, 하 53.4%)

집에서 접속하는 비율이 높았고, 아버지학력이 낮고(고졸이하 33.3%, 대졸 이상 23.4%), 성적이 낮을수록(하 26.8%, 중 29.4%, 상 20.1%) PC방에서 접속하는 비율이 높았다. 이러한 차이를 볼 때 사회경제적 지위가 높을수록 집에서 이용하는 경우가 많고, 낮을수록 PC방을 이용하는 경우가 많다는 것을 알 수 있다.

<표III-1-8> 사이버 이성교제를 위해 접속하는 장소

(단위: %)

집 단		집	학교	PC방	무료	기타	사례수	통계치
전 체		62.6	3.9	29.6	1.5	2 4	877	
지역	대도시	67.4	2 3	26.9	.9	2.5	438	x^2=45.512 (p=.000) g=.227 (p=.000)
	중소도시	66.9	4.4	25.7	1.4	1.7	296	
	읍·면	39.2	7.7	46.2	3.5	3.5	143	
성별	남자	63.9	2.9	28.8	1.9	2.5	476	x^2=4.121 (p=.390) g=.033 (p=.609)
	여자	61.1	5.0	30.7	1.0	2.2	401	
교급	중	63.8	4.5	26.4	1.7	3.5	401	x^2=7.524 (p=.111) g=.035 (p=.589)
	고	61.6	3.4	32.4	1.3	1.5	476	
계열	인문계	69.0	4.5	24.6	.6	1.3	313	x^2=34.517 (p=.000) g=.439 (p=.000)
	실업계	46.9	.6	48.1	2.5	1.9	160	
부학력	대졸	69.2	3 2	23.4	1.0	3.2	312	x^2=12.635 (p=.013) g=.184 (p=.007)
	고졸이하	59.5	3.6	33 3	1.9	1.7	528	
학교성적	상	73 4	5.0	20 1		1.4	139	x^2=19.980 (p=.010) g=.240 (p=.000)
	중	64.2	2 9	29.4	1.5	1.9	517	
	하	53.4	3 9	36.8	2.5	3.4	204	

이성교제를 위해 1주일 동안 사이버공간에 접속하는 평균시간에 대해서는 1시간이 28.7%, 2-4시간 사이가 28.8%, 5-10시간이 24.4%, 그리고 11시간 이상이 18.1%로 나타나 과반수 이상이 4시간 이내로 이용하고 있음을 알 수 있다.

각 지역, 교급, 계열에서는 통계적으로 유의미한 차이가 없었지만, 성별에서는 여학생(34.0%)이 남학생(24.9%)보다 2-4시간 사이 사이버공간에

접속하는 경우가 더 높게 나타났고, 5-10시간(남 25.6%, 여 22.8%)에서와 11시간 이상(남 21.1%, 여 14.2%)에서는 남학생이 여학생들보다 많은 것으로 나타났다.

<표III-1-9> 사이버 이성교제를 위해 접속하는 시간(1주일평균)

(단위. %)

집 단		1시간	2-4 시간	5-10 시간	11시간 이상	사례수	통계치
전 체		28.7	28.8	24.4	18.1	697	
지역	대도시	29.1	28.5	23.5	18.8	340	x^2=2.407 (p=.879) g=-.001 (p=.986)
	중소도시	27.0	30.5	26.5	15.9	226	
	읍·면	30.5	26.7	22.9	19.8	131	
성별	남자	28.4	24.9	25.6	21.1	394	x^2=10.016 (p=.018) g=-.114 (p=.045)
	여자	29 0	34.0	22.8	14.2	303	
교급	중	26.8	29.1	24.3	19.8	354	x^2=2.030 (p=.566) g=-.072 (p=.203)
	고	30.6	28.6	24.5	16.3	343	
계열	인문계	34 7	29 7	21.9	13.7	219	x^2=7.098 (p=.069) g=.222 (p=.008)
	실업계	24.0	26.4	28.9	20 7	121	

사이버공간은 접속하는 시간과 요일에 따라 행동양태가 다를 수 있다. 따라서 청소년들이 이성교제를 위해 사이버공간에 가장 많이 접속하는 요일과 시간대를 알아볼 필요가 있다. 먼저 사이버공간에 가장 많이 접속하는 요일에 대해서는 과반수가 토요일(50.6%)에 접속하는 것으로 나타났고, 평일(28.0%), 일요일(21.3%) 순으로 나타났다.

집단별로 보면 지역, 교급, 계열별로는 별다른 차이가 없었지만, 성별로는 토요일에 여학생이 53.9%로 남학생 47.9%의 경우보다 더 많이 접속하는 것으로 나타났고, 평일에도 여학생이 29.6%로 남학생 26.7%보다 사이버 공간에 더 많이 접속하는 것으로 나타났다. 하지만 일요일엔 남학생이 25.5%로 여학생 16.5%보다 높게 나타났다

<표III-1-10> 사이버 이성교제를 위해 접속하는 요일

(단위: %)

집 단		평일	토요일	일요일	사례수	통계치
전 체		28.0	50.6	21.3	778	
지역	대도시	28.8	51 9	19.3	389	x^2=3.923 (p=.416) g=.059 (p=.269)
	중소도시	26.4	51 7	21.8	261	
	읍·면	28.9	44.5	26 6	128	
성별	남자	26.7	47.9	25.5	420	x^2=9.325 (p=.009) g=.142 (p=.020)
	여자	29.6	53 9	16.5	358	
교급	중	27.5	48.0	24.5	367	x^2=4.358 (p=.113) g=.082 (p=.181)
	고	28.5	53.0	18.5	411	
계열	인문계	25.7	56.1	18 2	280	x^2=3.728 (p=.155) g=.109 (p=.245)
	실업계	34.4	46.9	18.8	128	

<표III-1-11> 사이버 이성교제를 위해 접속하는 시간대

(단위: %)

집 단		오전	오후	저녁	새벽	사례수	통계치
전 체		5.2	44.2	30 5	20 0	730	
지역	대도시	5.7	43 1	30 5	20.7	367	x^2=6 247 (p=.396) g=.044 (p=.403)
	중소도시	3.3	43.4	33 5	19.8	242	
	읍·면	7.4	49.6	24.8	18 2	121	
성별	남자	5.5	40.9	31.5	22.1	384	x^2=4.269 (p=.234) g=.103 (p=.084)
	여자	4.9	48 0	29.5	17.6	346	
교급	중	5 3	53.5	28.1	13 2	342	x^2=28.834 (p=.000) g=.290 (p=.000)
	고	5 2	36.1	32 7	26.0	388	
계열	인문계	5 4	35.5	33.6	25 5	259	x^2=.297 (p=.961) g=.007 (p=.935)
	실업계	4.7	37 0	31.5	26 8	127	

사이버공간에 가장 많이 접속하는 시간대에선 방과후 오후가 44.2%로 가장 높게 나타났고, 저녁(30.5%), 밤10시-새벽6시 사이(20.0%), 오전(5.2%) 순으로 나타났다.

집단별로 보면 지역, 성별, 계열에서는 별 차이가 없었지만, 교급별로는 오후에 접속하는 중학생(53.%)의 경우가 고등학생(36.1%)보다 높게 나

타났고, 저녁은 고등학생(32.7%)이 중학생(28.1%)보다 더 높게 나타났다. 밤10시-새벽6시 사이에는 고등학생이(26.0%)이 중학생(13.2%)보다 이성교제를 위해 사이버공간에 더 많이 접속하는 것으로 나타났다.

사이버공간은 가상공간이 갖고 있는 특성상 익명성이 보장된다. 따라서 사이버공간을 통해 이성교제를 할 때 실명을 사용하는지 여부에 관해 질문해 보았는데 실명을 사용하지 않는다가 50.8%, 실명을 사용한다가 49.2%로 실명을 사용하는 경우가 약간 적었지만 그래도 거의 과반수에 가까운 청소년들이 사이버 이성교제에서 실명을 사용하는 것으로 나타났다. 이는 사이버공간에서 대부분 실명을 사용하지 않을 것이라는 일반적인 인식과는 매우 다른 결과라고 할 수 있다.

집단별로 보면 성별, 교급, 계열별로는 차이가 없었지만, 지역별로는 대도시가 53.1%로 실명을 사용하는 비율이 가장 높았고, 읍·면 51.8%, 중소도시 42.0% 순으로 나타났다. 하지만 이는 통계적으로 의미 있는 차이는 아니다.

<표III-1-12> 사이버 이성교제에서 실명사용 여부

(단위: %)

집 단		예	아니오	사례수	통계치
전 체		49.2	50.8	862	
지역	대도시	53.1	46.9	435	x^2=9.027 (p=.011) g=.094 (p=.108)
	중소도시	42.0	58 0	286	
	읍·면	51.8	48.2	141	
성별	남자	52.0	48.0	471	x^2=3.325 (p=.068) g=.124 (p=.068)
	여자	45.8	54.2	391	
교급	중	50.1	49.9	401	x^2=.263 (p=.608) g=.035 (p=.608)
	고	48.4	51.6	461	
계열	인문계	46.7	53.3	302	x^2=.869 (p=.351) g=.092 (p=.351)
	실업계	51.3	48.7	156	

사이버공간을 통한 이성교제에서 상대방에게 기대하는 관계에 대해 조사한 결과, 사이버친구가 41.1%로 가장 높게 나타났고, 심심풀이 상대(31.8%), 진실한 우정관계(14.8%) 순으로 나타났으며, 또한 진실한 애인관계(7.5%), 육체적인 관계(4.9%)라고 응답하는 학생들도 있었다. 이와 같이 대부분 사이버친구 사이를 기대하고 있지만, 집단 간에서는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 성별로는 사이버 친구(여 44.6%, 남 38.1%)와 심심풀이 상대(여 37 1%, 남 27.3%)에서는 여학생이 남학생보다 높게 나타났고, 진실한 애인관계(남 11.3%, 여 3.0%)와 육체적인 관계(남 7.7%, 여 1.5%)에서는 남학생이 여학생보다 더 높게 나타났다. 고등학교 계열에서는 사이버 친구(인문계 42.5%, 실업계 34.4%)와 심심풀이 상대(인문계 35.6%, 실업계 25.0%)에서 인문계 학생들이 실업계 학생들보다, 진실한 애인관계(실업계 12.5%, 인문계 4.4%)와 육체적인 관계(실업계 13.1%, 인문계2.5%)에서는 실업계 학생들이 인문계 학생들보다 더 높게 나타났다.

<표III-1-13> 사이버 이성교제에서 기대하는 관계

(단위: %)

집 단		①	②	③	④	⑤	사례수	통계치
전 체		41.1	31.8	14.8	7.5	4.9	884	
지역	대도시	40.7	36.7	12.9	6.8	2.9	442	x^2=16.776 (p=.033) g=.060 (p=.185)
	중소도시	41.0	27.0	17.3	8.3	6 3	300	
	읍·면	42.3	26.8	15.5	7.7	7.7	142	
성별	남자	38.1	27.3	15 6	11 3	7.7	480	x^2=46.954 (p=.000) g=.231 (p=.000)
	여자	44.6	37.1	13.9	3.0	1.5	404	
교급	중	42.9	31.8	14.3	7.9	3.2	406	x^2=5.172 (p=.270) g=.069 (p=.187)
	고	39.5	31.8	15.3	7.1	6.3	478	
계열	인문계	42.5	35.6	14.9	4.4	2 5	315	x^2=34.565 (p=.000) g=.275 (p=.000)
	실업계	34.4	25.0	15.0	12.5	13.1	160	

① 사이버친구 ② 심심풀이 상대 ③ 진실한 우정관계
④ 진실한 애인관계 ⑤ 육체적인 관계

지난 1년 사이에 사이버 공간에서 알게 된 이성을 실제 만나지는 않고 사이버 상에서만 친구관계를 유지해본 경험이 있는지 조사해 보았다. 그 결과 그런 경험이 있다는 응답이 60.7%로 과반수가 넘게 나타났다. 이와 같이 과반수 이상이 사이버 공간에서 만난 이성을 사이버 공간에서만 친구관계로 유지한 경험이 있지만, 집단 간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 교급별로는 중학생(64.4%)이 고등학생(57.3%)보다 유지해본 경험이 더 많았고, 생활수준에서는 상위권 학생들이 74.7%로 가장 높았으며, 하위권(56.9%), 중위권(59.6%) 순으로 나타났다. 학교성적에서는 공부를 잘 하는 학생일수록 경험이 많은 것으로 나타났다(상 68.3%, 중 61.3%, 하54.5%).

<표III-1-14> 사이버 이성친구 유무

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		60.7	39.3	883	
지역	대도시	62.9	37 1	445	x^2=1.972 (p=.373) g=.070 (p=.236)
	중소도시	57.9	42.1	292	
	읍·면	59.6	40.4	146	
성별	남자	60.8	39.2	479	x^2=.001 (p=.974) g=.002 (p=.974)
	여자	60.6	39.4	404	
교급	중	64.4	35.6	419	x^2=4.668 (p=.031) g=.149 (p=.030)
	고	57.3	42.7	464	
계열	인문계	58 6	41.4	304	x^2=.603 (p=.437) g=.077 (p=.439)
	실업계	54.8	45 2	157	
생활수준	상	74.7	25.3	87	x^2=7.964 (p=.019) g=.212 (p=.012)
	중	59.6	40.4	715	
	하	56.9	43.1	72	
학교성적	상	68.3	31.7	142	x^2=6.840 (p=.033) g=.165 (p=.009)
	중	61.3	38.7	520	
	하	54.5	45.5	202	

앞의 질문에서 사이버 상에서만 친구관계를 유지해본 경험이 있는 청소년 중 몇 명의 가상친구가 있는지 질문한 결과, 6명 이상의 친구가 있다는 청소년이 34.2%이고, 3-5명이 33.8%, 1-2명이 31.9%이다.

지역, 성별, 교급별로는 별다른 차이가 없었지만, 고등학교 계열에서는 차이가 있는 것으로 나타났다 고등학교 계열에서 6명 이상 친구가 있다는 경우, 실업계(45.5%) 학생들이 인문계(24.1%)학생보다 많았고, 3-5명 이상(인문계 40.7%, 실업계 29.9%)의 경우와 1-2명(인문계 35.2%, 실업계 24.7%)의 경우에서는 인문계 학생들의 비율이 실업계 학생들보다 더 높은 것으로 나타났다.

<표III-1-15> 사이버 이성친구 수

(단위: %)

집 단		1-2명	3-5명	6명이상	사례수	통계치
전 체		31.9	33.8	34.2	476	
지역	대도시	34.7	30.2	35 1	242	x^2=4.017 (p=.404) g=.014 (p=.824)
	중소도시	27.0	38.5	34.5	148	
	읍·면	32.6	36 0	31 4	86	
성별	남자	32.7	33.8	33.5	272	x^2=.238 (p=.888) g=.037 (p=.625)
	여자	30.9	33.8	35 3	204	
교급	중	32.5	31 0	36 5	252	x^2=2.169 (p=.338) g=-.036 (p=.627)
	고	31 3	37.1	31.7	224	
계열	인문계	35.2	40 7	24.1	145	x^2=10.599 (p=.005) g=.319 (p=.005)
	실업계	24.7	29 9	45.5	77	

사이버공간에서 이성친구 관계를 유지하는 주된 방법에 대해서는 전자메일을 이용하는 경우가 37.1%로 가장 높았고, 채팅(31.7%)과 핸드폰·PDA를 이용한 무선인터넷(21.2%)도 조사대상 청소년들이 주로 이용하는 방법으로 나타났다. 그밖에 메신저 프로그램(8.3%), 게시판에 글 올리기(1.8%)를 통해 사이버공간에서 친구관계를 유지하는 방법도 있었다.

집단간에는 교급별로만 유의미한 차이가 있었는데, 중학생(46.4%)이 고

등학생(28.9%)보다 전자메일을 더 많이 이용했고, 무선인터넷은 고등학생(28.1%)이 중학생(13.3%)보다 더 많이 이용하는 것으로 나타났으며, 메신저 프로그램 이용에서도 고등학생(10.1%)이 중학생(6.3%)보다 더 높게 나타났다.

<표III-1-16> 사이버 이성교제에서 관계유지 수단

(단위: %)

집 단		채팅	전자메일	게시판	메신저	무선인터넷	사례수	통계치
전 체		31.7	37.1	1 8	8.3	21.2	855	
지역	대도시	32.2	33.1	1.6	13.1	20.0	429	x^2=33.210 (p=.000) g=.041 (p=.367)
	중소도시	31.1	38.1	1.7	4.9	24.1	286	
	읍·면	31.4	47.1	2.1	.7	18.6	140	
성별	남자	29.4	38 7	1.9	10.0	20.0	470	x^2=7.001 (p=.136) g=.049 (p=.356)
	여자	34.5	35.1	1.6	6.2	22.6	385	
교급	중	32.3	46 4	1.8	6.3	13 3	399	x^2=43.232 (p=.000) g=.198 (p=.000)
	고	31.1	28.9	1.8	10.1	28.1	456	
계열	인문계	29.0	34.7	1.7	10.3	24.3	300	x^2=16.107 (p=.003) g=.080 (p=.309)
	실업계	34.6	17.6	2.0	9.8	35.9	153	

사이버공간에서 이성교제를 할 때 주로 나누는 대화에 대해 조사해 본 결과, 주제 없이 이런 저런 이야기를 나누는 경우가 67.8%로 가장 많았고, 학교생활(10.3%), 취미활동(8.2%), 성적인 농담(5.7%), 친구얘기(5.2%) 순으로 나타나 기성세대의 우려처럼 음란한 대화를 하는 경우는 매우 적음을 알 수 있다.

이와 같이 사이버공간에서 이성교제시 주로 주제 없이 이런 저런 이야기를 많이 나누는 걸로 나타났지만, 성별 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 여학생(74.6%)이 남학생(62.2%)보다 주제 없이 이런저런 대화를 나누는 경우가 많았고, 취미활동(남 11.4%, 여 4.4%)과 성적인 농담(남 7.0%, 여 4.1%)에서는 남학생이 여학생들보다 높

게 나타났다.

<표III-1-17> 사이버 이성교제에서 주된 대화내용

(단위: %)

집 단		학교생활	취미활동	친구얘기	성적농담	주제없음	기타	사례수	통계치
전 체		10.3	8.2	5.2	5.7	67.8	2.8	863	
지역	대도시	8.3	8.9	3.9	4.6	72.5	1.8	436	x^2=26.101(p=.004) g=.068 (p=.204)
	중소도시	12.2	8.7	8.7	5.9	60.8	3.5	286	
	읍·면	12.8	5.0	2.1	8.5	67.4	4.3	141	
성별	남자	10.8	11.4	5.5	7.0	62.2	3.2	473	x^2=21.903(p=.001) g=.197 (p=.002)
	여자	9.7	4.4	4.9	4.1	74.6	2.3	390	
교급	중	11.4	6.2	5.5	6.2	68.0	2.7	403	x^2=5.119 (p=.401) g=.002 (p=.969)
	고	9.3	10.0	5.0	5.2	67.6	2.8	460	
계열	인문계	8.3	12.9	3.3	2.3	70.9	2.3	302	x^2=27.676(p=.000) g=.076 (p=.394)
	실업계	11.6	4.5	7.7	10.3	61.9	3.9	155	
학교성적	상	8.1	8.8	4.4	11.0	65.4	2.2	136	x^2=18.863(p=.042) g=.000 (p=.994)
	중	10.8	7.0	5.1	4.5	70.6	2.0	511	
	하	10.1	11.1	6.0	5.0	62.8	5.0	199	

<표III-1-18> 사이버 이성친구와 실제로 만난 경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		29.8	70.2	892	
지역	대도시	32.5	67.5	449	x^2=4.059 (p=.131) g=.127 (p=.044)
	중소도시	28.6	71.4	294	
	읍·면	24.2	75.8	149	
성별	남자	30.1	69.6	485	x^2=.041 (p=.840) g=.015 (p=.840)
	여자	29.5	70.5	407	
교급	중	21.8	78.2	422	x^2=24.613 (p=.000) g=.357 (p=.000)
	고	37.0	63.0	470	
계열	인문계	32.2	67.8	307	x^2=8.090 (p=.004) g=.276 (p=.005)
	실업계	45.6	54.4	160	

다음으로는 지난 1년 사이에 사이버공간에서 알게 된 이성과 실제로 만난 경험이 있는지 조사해보았다. 그 결과 조사대상 청소년들의 70.2%가 만난 경험이 없다고 응답했고, 29.8%가 경험이 있다고 응답했다. 이와 같이 대다수의 청소년들이 사이버공간에서 만난 이성친구를 실제로 만나지는 않았지만, 집단 간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 교급별로는 고등학생(37.0%)이 중학생(21.8%)보다 직접 만난 경험이 많았고, 고등학교 계열에서는 실업계(45.6%) 학생들이 인문계(32.2%) 학생들보다 만난 경험이 더 많은 걸로 나타났다.

사이버공간에서 만난 이성친구를 실제로 만난 경험이 있는 청소년을 대상으로 번개, 현재진행중인 친구를 포함하여 몇 명의 친구를 실제로 만나봤는지 조사해 보았다. 조사결과 1명이 29.0%, 2명이 24.1%, 3-9명이 28.1%, 그리고 10명 이상이 18.8%로 나타났다. 각 집단별로는 별다른 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표III-1-19> 실제로 만난 사이버 이성친구 수

(단위: %)

집 단		1명	2명	3-9명	10명 이상	사례수	통계치
전 체		29.0	24.1	28.1	18 8	224	
지역	대도시	33.9	24.0	28.9	13.2	121	x^2=11.879 (p=.065) g=.145 (p=.107)
	중소도시	17.1	24.3	32.9	25.7	70	
	읍·면	36.4	24.2	15 2	24.2	33	
성별	남자	31.3	27.5	23.7	17.6	131	x^2=4.527 (p=.210) g=.152 (p=.131)
	여자	25.8	19.4	34.4	20.4	93	
교급	중	35.2	18 2	33.0	13.6	88	x^2=7.260 (p=.064) g=.129 (p=.206)
	고	25.0	27.9	25.0	22.1	136	
계열	인문계	26.8	28.2	28 2	16 9	71	x^2=2.165 (p=.539) g=.113 (p=.380)
	실업계	23.8	27.0	22.2	27 0	63	

사이버공간에서 알게된 이성친구와 처음 접속한 날부터 현실공간에서 만나기까지 평균적으로 걸리는 시간은 1일이 19.8%, 2-6일이 18.4%, 7일이 21.2%, 8-29일이 17.4%, 그리고 30일 이상이 23.2%로 나타났다. 일주일 이내에 만나는 비율이 59.4%로 만남이 빠르게 진행되고 있는 경우가 매우 많다는 것을 알 수 있다. 각 집단간에는 별다른 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표III-1-20> 사이버 이성친구와 실제로 만나는 데 걸리는 시간

(단위: %)

집 단		1일	2일 -6일	7일	8일 -29일	30일 이상	사례수	통계치
전 체		19.8	18 4	21.2	17.4	23.2	293	
지역	대도시	16.3	20.3	22 9	20.3	20.3	153	x^2=8.390 (p=.396) g=-.003 (p=.970)
	중소도시	24 2	17.2	21.2	11.1	26.3	99	
	읍·면	22.0	14.6	14.6	22.0	26.8	41	
성별	남자	18.9	18.3	20.7	17.8	24.3	169	x^2=.407 (p=.982) g=-.049 (p=.554)
	여자	21.0	18.5	21.8	16.9	21 8	124	
교급	중	13 9	18.5	20.4	20.4	26.9	108	x^2=4.907 (p=.297) g=-.170 (p=.043)
	고	23 2	18.4	21.6	15 7	21.1	185	
계열	인문계	24.8	19 0	19.0	14.3	22.9	105	x^2=1.772 (p=.778) g=.002 (p=.983)
	실업계	21 8	17.9	25.6	16 7	17.9	78	

지난 1년 사이 사이버공간에서 알게 된 이성친구와 현실공간에서 1회성 만남이 아니라 어느 정도 지속성 있는 교제 경험 유무에(현재진행형 포함) 대해서는 그런 경험이 없다는 응답이 65.2%로 경험이 있다는 34.8%보다 높게 나타났다. 집단간에는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

앞의 질문에서 지속성 있는 교제를 한 경험이 있는 청소년들을 대상으로 몇 명의 이성친구와 교제를 했는지에 대해 질문했는데, 1명이 32.1%, 2-4명이 34.3%, 5명 이상이 33 6%로 나타나 지속적인 만남이 이루어진

경우는 그리 많지 않은 것으로 나타났다. 집단간에는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

<표III-1-21> 사이버 이성친구와의 실제 교제경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		34.8	65.2	420	
지역	대도시	30.2	69.8	212	x^2=6.413. (p=.040) g=.123 (p=.155)
	중소도시	43.0	57.0	142	
	읍·면	31.8	68.2	66	
성별	남자	31.8	68.2	245	x^2=2.219 (p=.136) g=.153 (p=.138)
	여자	38.9	61.1	175	
교급	중	34.4	65.6	157	x^2=.015 (p=.903) g=.013 (p=.903)
	고	35.0	65.0	263	
계열	인문계	31 3	68.7	150	x^2=1.938 (p=.164) g=.180 (p=.166)
	실업계	39.6	60.4	111	

<표III-1-22> 사이버 이성친구 중 실제 교제한 친구 수

(단위: %)

집 단		1명	2-4명	5명이상	사례수	통계치
전 체		32.1	34.3	33.6	134	
지역	대도시	32.2	35.6	32.2	59	x^2=5.992 (p=.200) g=.055 (p=.670)
	중소도시	30.2	41.5	28.3	53	
	읍·면	36.4	13.6	50.0	22	
성별	남자	32.4	24.3	43.2	74	x^2=9.418 (p=.009) g=-.205 (p=.130)
	여자	31.7	46.7	21.7	60	
교급	중	34.5	36.4	29.1	55	x^2=.848 (p=.654) g=.119 (p=.403)
	고	30.4	32.9	36.7	79	
계열	인문계	39.5	36.8	23.7	38	x^2=5.177 (p=.075) g=.398 (p=.020)
	실업계	22.5	30.0	47.5	40	

4) 사이버 이성교제와 일반 이성교제 비교

사이버 공간을 통한 이성교제와 일반 이성교제를 비교하기 위하여 사이버 공간을 통하지 않고 직접 만난 이성과의 교제 경험에 대해 조사해보았다. 그 결과 경험이 있는 청소년이 31.5%, 경험이 없는 청소년이 68.5%로 나타났다. 이와 같이 대다수의 청소년이 직접 만난 이성과의 교제경험이 없는 것으로 조사됐지만, 집단 간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 지역별로는 대도시(34.2%), 중소도시(32.2%), 읍·면(21.6%)의 순으로 나타나, 대도시일수록 직접 만난 이성교제 경험률이 높은 것으로 나타났다. 성별로는 여학생(34.2%)이 남학생(29.2%)보다 교제 경험률이 높게 나타났으며, 교급별로는 고등학생(37.3%)이 중학생(25.4%)보다 경험이 있는 경우가 더 많았다.

<표III-1-23> 일반 이성교제 경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		31.5	68.5	1345	
지역	대도시	34.2	65.8	678	x^2=12.090 (p=.002) g=.148 (p=.003)
	중소도시	32.2	67.8	454	
	읍·면	21.6	78.4	213	
성별	남자	29.2	70.8	713	x^2=3.887 (p=.049) g=.115 (p=.049)
	여자	34.2	65 8	632	
교급	중	25.4	74.6	653	x^2=21.900 (p=.000) g=.271 (p=.000)
	고	37.3	62.7	692	
계열	인문계	35.9	64.1	474	x^2=1.445 (p=.229) g=.101 (p=.233)
	실업계	40.7	59.3	214	

청소년들이 사이버공간을 통한 이성교제와 처음부터 직접 만난 이성교제 중 어느 것을 더 선호하는지 알아본 결과, 처음부터 직접 만난 이성

교제가 50.3%로 가장 높게 나타났고, 두 경우가 별 차이 없다고 응답한 청소년이 31.5%, 사이버 공간을 통한 이성교제를 더 선호하는 청소년은 18.1%에 불과했다. 이와 같이 과반수가 직접 만난 이성교제를 더 선호하는 것으로 나타났지만, 집단 간에 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 고등학교 계열에서는 실업계 학생들(40.6%)이 인문계 학생들(22.7%)보다 별 차이 없다는 의견이 높게 나타났다. 아버지의 학력에 따라서는 사이버 이성교제와 일반 이성교제의 선호도는 대졸이상이 높았고, 차이 없다는 의견은 고졸이하가 높았다. 학교성적에서는 성적이 높을수록, 처음부터 직접 만난 이성교제(상 62.4%, 중 50.2%, 하 43.7%)에서나 사이버 공간을 통한 이성교제(상 20.4%, 중 18.0%, 하 17.9%)에서 높은 비율을 나타냈고, 성적이 낮을수록 두 경우 차이가 없다라고 응답한 학생들이 많았다(하 38.4%, 중 31.8%, 상 17.2%).

<표III-1-24> 사이버 이성교제와 일반 이성교제 중 선호도

(단위: %)

집 단		사이버	일반	차이없음	사례수	통계치
전 체		18.1	50.3	31.5	590	
지역	대도시	15.7	52.0	32.3	300	x^2=7.598 (p=.107) g=.078 (p=.218)
	중소도시	17.7	52.2	30.0	203	
	읍·면	27.6	40.2	32.2	87	
성별	남자	19 5	50.4	30.0	343	x^2=1.466 (p=.480) g=0.85 (p=.235)
	여자	16.2	50.2	33.6	247	
교급	중	24 8	41.6	33 6	262	x^2=19.345 (p=.000) g=.082 (p=.248)
	고	12.8	57.3	29.9	328	
계열	인문계	15.2	62.1	22.7	198	x^2=12.374 (p=.002) g=.337 (p=.001)
	실업계	9.4	50.0	40.6	128	
부학력	대졸	21.7	54.1	24.2	207	x^2=6.254 (p=.044) g=.182 (p=.013)
	고졸이하	16.9	49.3	33.8	355	
학교성적	상	20.4	62.4	17.2	93	x^2=12.640 (p=.013) g=.164 (p=.008)
	중	18.0	50.2	31.8	333	
	하	17.9	43.7	38.4	151	

사이버공간을 통한 이성교제와 사이버공간을 통하지 않은 이성교제의 차이와 장·단점을 알아보기 위해 세부적인 항목을 제시하고 질문을 해봤다. 그 결과 '친구선택의 폭이 넓다'라는 항목에서는 사이버공간을 통한 이성교제가 66.5%로 사이버공간을 통하지 않은 교제 33.5%보다 더 높게 나타났다.

고등학교 계열에서는 인문계(71.1%) 고등학생이 실업계(56.3%) 고등학생보다 사이버공간을 통한 이성교제가 더 친구선택의 폭이 넓다고 응답했으며, 학교성적이 높을수록(상 82.0%, 중 65.2%, 하 61.5%) 사이버 공간을 통한 이성교제가 친구선택의 폭이 더 넓다고 응답하는 학생들이 많았다.

<표III-1-25> 친구선택의 폭이 넓은 이성교제

(단위: %)

집 단		사이버 교제	일반 교제	사례수	통계치
전 체		66.5	33.5	793	
지역	대도시	68.9	31.1	421	x^2=2.443 (p=.295) g=.103 (p=.122)
	중소도시	64.1	35.9	273	
	읍·면	62.6	37.4	99	
성별	남자	66.1	33 9	449	x^2=.044 (p=.833) g=.016 (p=.833)
	여자	66.9	33.1	344	
교급	중	66.6	33 4	356	x^2=.004 (p=.950) g=.005 (p=.950)
	고	66.4	33.6	437	
계열	인문계	71.1	28.9	291	x^2=9.538 (p=.002) g=.314 (p=.003)
	실업계	56.3	43.8	144	
학교성적	상	82.0	18.0	122	x^2=15.544 (p=.000) g=.241 (p=.000)
	중	65.2	34 8	477	
	하	61.5	38.5	179	

'상대에 대한 부담감이 적다'라는 항목에서는 사이버공간을 통한 이성교제가 72.8%로 사이버공간을 통하지 않은 이성교제 27.2%보다 훨씬 더 높은 비율을 나타냈다. 이와 같이 대다수의 조사대상 청소년들이 사이버

공간을 통한 이성교제에서 상대방에 대한 부담감을 덜 느끼지만, 집단 간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 고등학교 계열에서는 인문계(77.5%) 학생들이 실업계(61.8%) 학생들보다 사이버공간을 통한 이성교제에서 상대방에 대한 부담이 적다고 응답했고, 아버지학력이 높을수록 사이버공간을 통한 이성교제에서 부담감을 적게 느낀다고 응답했다(대졸 78.7%, 고졸이하 70.1%).

<표III-1-26> 상대에 대한 부담감이 적은 이성교제

(단위: %)

집 단		사이버 교제	일반 교제	사례수	통계치
전 체		72.8	27.2	791	
지역	대도시	74.5	25.5	420	χ^2=1.545 (p=.462) g=.068 (p=.330)
	중소도시	70.2	29.8	272	
	읍·면	72.7	27.3	99	
성별	남자	73.2	26 8	448	χ^2=.081 (p=.775) g=.023 (p=.776)
	여자	72.3	27 7	343	
교급	중	73.3	26.7	356	χ^2=.080 (p=.777) g=.023 (p=.777)
	고	72.4	27.6	435	
계열	인문계	77.5	22.5	289	χ^2=11.830 (p=.001) g=.361 (p=.001)
	실업계	61.8	38.2	144	
부학력	대졸	78.7	21.3	296	χ^2=6.923 (p=.009) g=.224 (p=.007)
	고졸이하	70.1	29.9	468	

사이버공간을 통한 이성교제와 사이버공간을 통하지 않은 이성교제 중 서로에게 '진실한 대화가 가능하다'는 항목에서는 사이버공간을 통하지 않은 이성교제가 58.8%로 사이버공간을 통한 이성교제 41.2%보다 높게 나타났다.

집단별로 보면 성별, 교급, 계열별로는 별다른 차이가 없었지만, 지역별로는 대도시일수록 사이버공간을 통하지 않은 이성교제에서 진실한 대화가 더 가능하다고 응답한 학생 수가 많았다(대도시 63.1%, 중소도시 56.7%, 읍·면 45.9%).

<표III-1-27> 진실한 대화가 가능한 이성교제

(단위: %)

집 단		사이버 교제	일반 교제	사례수	통계치
전 체		41.2	58.8	788	
지역	대도시	36.9	63.1	420	x^2=10.414 (p=.005) g=.193 (p=.002)
	중소도시	43.3	56 7	270	
	읍·면	54.1	45.9	98	
성별	남자	44.0	56.0	445	x^2=3.311 (p=.069) g=.133 (p=.067)
	여자	37.6	62.4	343	
교급	중	43.7	56.3	355	x^2=1.559 (p=.212) g=.090 (p=.212)
	고	39.3	60.7	433	
계열	인문계	36.8	63.2	291	x^2=1.839 (p=.175) g=.141 (p=.179)
	실업계	43 6	56.4	140	

<표III-1-28> 익명성이 보장되는 이성교제

(단위: %)

집 단		사이버 교제	일반 교제	사례수	통계치
전 체		69.6	30 4	776	
지역	대도시	71.6	28.4	412	x^2=4.310 (p=.116) g=.115 (p=.097)
	중소도시	69.7	30.3	267	
	읍·면	60.8	39.2	97	
성별	남자	70.5	29.5	437	x^2=.377 (p=.539) g=.048 (p=.540)
	여자	68.4	31.6	339	
교급	중	65.6	34 4	352	x^2=4.780 (p=.029) g=.169 (p=.029)
	고	72 9	27.1	424	
계열	인문계	77.6	22 4	286	x^2=9.676 (p=.002) g=.337 (p=.003)
	실업계	63.2	36.8	136	
생활수준	상	57.3	42.7	82	x^2=6.776 (p=.034) g=.204 (p=.033)
	중	71 0	29.0	624	
	하	73.0	27.0	63	
학교성적	상	76.5	23.5	119	x^2=5.973 (p=.050) g=.176 (p=.014)
	중	70.4	29.6	467	
	하	63.4	36.6	175	

'익명성이 보장된다'는 항목에서는 사이버공간을 통한 이성교제가 69.6%로 사이버공간을 통하지 않은 이성교제 30.4%보다 더 높게 나타났다. 이와 같이 조사대상 청소년 중 과반수 이상이 사이버공간 속에서 익명성이 더 보장된다고 응답했지만, 집단 간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 교급별로는 고등학생(72.9%)이 중학생(65.6%)보다 고등학교 계열에서는 인문계(77.6%) 학생들이 실업계(63.2%) 학생들보다 사이버공간을 통한 이성교제가 더 익명성이 보장되는 것으로 응답했다. 또한 생활수준이 낮을수록(하 73.0%, 중 71.0%, 상 57.3%), 성적이 높을수록(상 76.5%, 중 70.4%, 하 63.4%) 사이버 공간을 통한 이성교제가 더 익명성이 보장된다고 응답했다.

<표III-1-29> 육체적 접촉이 쉬운 이성교제

(단위 %)

집 단		사이버 교제	일반 교제	사례수	통계치
전 체		23.9	76.1	761	
지역	대도시	23.6	76.4	406	x^2=.274(p=.872) g=.024 (p=.756)
	중소도시	23.6	76.4	259	
	읍·면	26.0	74.0	96	
성별	남자	26.6	73.4	433	x^2=3.857 (p=.050) g=.170 (p=.046)
	여자	20.4	79.6	328	
교급	중	18.2	81.8	346	x^2=11.360 (p=.001) g=.287 (p=.001)
	고	28.7	71.3	415	
계열	인문계	30.1	69.9	279	x^2=.994 (p=.319) g=.118 (p=.310)
	실업계	25.4	74.6	134	

이성간 '육체적 접촉이 쉽다'는 항목에서는 사이버공간을 통하지 않은 이성교제가 76.1%로 그렇지 않은 이성교제 23.9%보다 더 높게 나타났다.

이것은 기성세대가 갖고 있는 사이버 이성교제에 대한 우려와는 상반된 결과인데 청소년들이 이렇게 응답한 것은 아직 어린 나이이기 때문에

낯선 사람과의 육체적 접촉에 대해 두려움을 가질 수 있어서가 아닌가 생각된다. 이러한 점은 집단별 차이에서 보여지는 경향을 통해서도 알 수 있다. 즉 성별로 보면 여학생(79.6%)이 남학생(73.4%)보다, 교급별로는 중학생(81.8%)이 고등학생(71.3%)보다 사이버공간을 통하지 않은 이성교제가 육체적 접촉이 더 쉽다고 응답한 것이다.

이성친구를 '부모님께 소개하기 좋다'라는 항목에서는 사이버공간을 통하지 않은 이성교제가 84.7%로 사이버공간을 통한 이성교제 15.3%보다 훨씬 높게 나타났다. 이는 사이버공간을 통해 알게 된 친구를 부모님께 소개함에 있어서는 좀더 꺼려지는 요인이 있다는 것인데, 아직까지는 사이버공간에 대한 기성세대의 인식이 좋지 않기 때문이 아닌가 생각된다. 이와 같이 조사대상 청소년들 대다수가 사이버공간을 통하지 않은 이성친구를 부모님께 소개하기 더 좋다고 응답했지만, 집단 간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

<표III-1-30> 부모님께 소개하기 좋은 이성교제

(단위: %)

집 단		사이버 교제	일반 교제	사례수	통계치
전 체		15.3	84.7	777	
지역	대도시	11.4	88.6	414	x^2=14.063 (p=.001) g=.301 (p=.001)
	중소도시	17.7	82.3	265	
	읍·면	25.5	74.5	98	
성별	남자	19.4	80.6	439	x^2=12.743 (p=.000) g=.364 (p=.000)
	여자	10 1	89.9	338	
교급	중	18.9	81.1	349	x^2=6.317 (p=.012) g=.245 (p=.013)
	고	12.4	87.6	428	
계열	인문계	10.2	89.8	285	x^2=3.315 (p=.069) g=.265 (p=.088)
	실업계	16.3	83.7	141	

먼저 지역별로는 대도시일수록 사이버공간을 통하지 않은 이성친구를 부모님께 소개하기 더 좋다고 응답했고(대도시 88.6%, 중소도시 82.3%,

읍·면 74.5%), 성별에서는 여학생(89.9%)이 남학생(80.6%)보다, 교급별로는 고등학생(87.6%)이 중학생(81.1%)보다 사이버공간을 통하지 않은 이성친구를 부모님께 소개하기 더 좋다고 응답했다.

이성친구와 '관계가 오래 지속된다'라는 항목에서는 사이버공간을 통하지 않은 이성교제가 77.7%로 사이버공간을 통한 이성교제 22.3%보다 높게 나타났다. 이와 같이 조사대상 청소년들 대다수가 사이버공간을 통하지 않은 이성교제가 더 오래 지속된다고 응답했지만, 집단 간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 성별에서는 여학생(83.1%)이 남학생(73.6%)보다, 교급별로는 고등학생(82.1%)이 중학생(72.4%)보다 사이버공간을 통하지 않은 이성교제가 더 오래 지속된다고 응답했으며, 생활수준이 낮을수록 사이버 공간을 통하지 않은 이성교제가 더 오래 지속된다는 비율이 높게 나타났다(하 81.3%, 중 79.3%, 상 65.9%).

<표 III-1-31> 관계가 오래 지속되는 이성교제

(단위: %)

집 단		사이버 교제	일반 교제	사례수	통계치
전 체		22.3	77.7	776	
지역	대도시	21.3	78.7	414	x^2=2.002 (p=.368) g=.079 (p=.308)
	중소도시	21.9	78.1	265	
	읍·면	27.8	72.2	97	
성별	남자	26.4	73.6	439	x^2=9.952 (p=.002) g=.276 (p=.001)
	여자	16.9	83.1	337	
교급	중	27.6	72.4	352	x^2=10.301 (p=.001) g=.271 (p=.001)
	고	17.9	82.1	424	
계열	인문계	16.2	83.8	284	x^2=1.475 (p=.225) g=.158 (p=.240)
	실업계	21.0	79.0	138	
생활수준	상	34.1	65.9	82	x^2=8.097 (p=.017) g=.238 (p=.024)
	중	20.7	79.3	624	
	하	18.8	81.3	64	

이성친구와 '건전한 만남이 이루어진다'라는 항목에서는 사이버공간을 통하지 않은 이성교제가 73.1%로 사이버공간을 통한 이성교제 26.9%보다 더 높게 나타났다. 이러한 응답결과는 청소년들이 기성세대의 인식과는 달리 건전한 만남과 육체적인 접촉을 관련지어 생각하지 않고 있음을 보여준다. 이와 같이 많은 수의 청소년이 사이버 공간을 통하지 않은 이성교제가 더 건전한 만남이 이루어진다라고 응답했지만, 집단 간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 지역별로는 대도시일수록 사이버 공간을 통하지 않은 이성교제가 더 건전한 만남을 이룬다고 응답했으며(대도시 76.0%, 중소도시 72.5%, 읍·면 62.2%), 성별로는 여학생(79.7%)이 남학생(68.0%)보다, 교급별로는 고등학생(77.8%)이 중학생(67.3%)보다 사이버공간을 통하지 않은 이성교제에서 더 건전한 만남이 이루어진다고 응답했다.

<표III-1-32> 건전한 만남이 이루어지는 이성교제

(단위: %)

집 단		사이버 교제	일반 교제	사례수	통계치
전 체		26.9	73.1	780	
지역	대도시	24.0	76.0	417	x^2=7.732 (p=.021) g=.170 (p=.017)
	중소도시	27.5	72.5	265	
	읍·면	37.8	62.2	98	
성별	남자	32.0	68.0	440	x^2=13.462 (p=.000) g=.299 (p=.000)
	여자	20.3	79.7	340	
교급	중	32.7	67.3	352	x^2=10.770 (p=.001) g=.259 (p=.001)
	고	22.2	77.8	428	
계열	인문계	19.6	80.4	286	x^2=3.126 (p=.077) g=.210 (p=.088)
	실업계	27.1	72.9	140	

'데이트 비용이 적게 든다'라는 항목에서는 사이버공간을 통한 이성교제가 70.8%로 그렇지 않은 이성교제 29.2%보다 더 높게 나타났다. 이와 같이 많은 수의 학생들이 사이버공간을 통한 이성교제가 데이트 비용이

적게 든다고 응답했지만, 각 집단간에는 다소 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저 고등학교 계열에서는 인문계(72.8%) 학생들이 실업계(57.4%) 학생들보다 사이버공간을 통한 이성교제가 더 데이트비용이 적게든다고 응답했고, 학교성적이 높을수록 사이버공간을 통한 이성교제가 그렇지 않은 이성교제보다 데이트 비용이 적게 든다고 응답했다(상 78.5%, 중 71.4%, 하 64.4%).

<표III-1-33> 데이트 비용이 적게 드는 이성교제

(단위: %)

집 단		사이버 교제	일반 교제	사례수	통계치
전 체		70.8	29.2	771	
지역	대도시	72.7	27.3	411	x^2=1.830 (p=.401) g=.094 (p=.182)
	중소도시	69 3	30.7	264	
	읍·면	66.7	33.3	96	
성별	남자	68.6	31.4	439	x^2=2.502 (p=.114) g=.127 (p=.110)
	여자	73.8	26.2	332	
교급	중	74.3	25 7	350	x^2=3.731 (p=.053) g=.154 (p=.051)
	고	67.9	32.1	421	
계열	인문계	72.8	27.2	283	x^2=10.025 (p=.002) g=.331 (p=.002)
	실업계	57.4	42 6	136	
학교성적	상	78.5	21.5	121	x^2=7.065 (p=.029) g=.194 (p= 008)
	중	71.4	28.6	462	
	하	64.4	35.6	174	

2. 전자 설문조사 결과분석

1) 조사방법

이 연구를 위해 인터넷의 벅스뮤직에서 배너광고를 통해 전자설문조사를 실시하였다. 이 사이트는 많은 회원을 보유하고 있는 대표적인 음악파일 공유사이트이다. 이 사이트에서 전자설문조사를 실시한 것은 이 사이트가 대중음악 파일을 공유하는 곳이기 때문에 가입회원의 특성이 한쪽으로 편중될 가능성이 적고 또한 회원수가 많아서 응답률이 높을 것으로 기대했기 때문이다. 조사결과 이러한 기대를 충분히 만족할 수 있었다.

설문조사 기간은 2001년 10월 29일부터 11월 2일까지 5일간이었다. 하루에 4문항씩 총 20문항에 대해 조사가 이루어졌다. 이와 같이 적은 문항을 나누어 조사한 것은 네티즌의 자발적인 참여를 기대했기 때문이다. 네티즌의 특성상 문항이 많아지면 응답률이 떨어지고, 응답률을 높이기 위해 경품을 걸게 될 경우에는 응답의 신뢰도가 낮아지기 때문이다.

조사회수별 응답자수는 조사대상자의 특성에 나타나 있는 바와 같이 매 회수별로 전체 2,000명 이상, 청소년 1,000명 이상으로 구성되어 있다. 성별과 청소년·성인 여부는 별도의 조사 없이 회원정보를 통해 자동으로 분류된 것이다. 청소년의 경우 19세 미만자로써 대부분 10세부터 19세까지로 구성되어 있다. 성인의 경우는 20세 이상자로써 대부분 20대와 30대로 구성되어 있다.

이들 자료에 대하여 SPSS/WIN(ver. 7.5)을 사용하여 전산처리 하였다. 분석방법으로는 교차분석(crosstabulation)과 t검증(t-test), 상관관계분석(correlation)을 실시하였다.

<표Ⅲ-2-1> 조사대상자의 특성

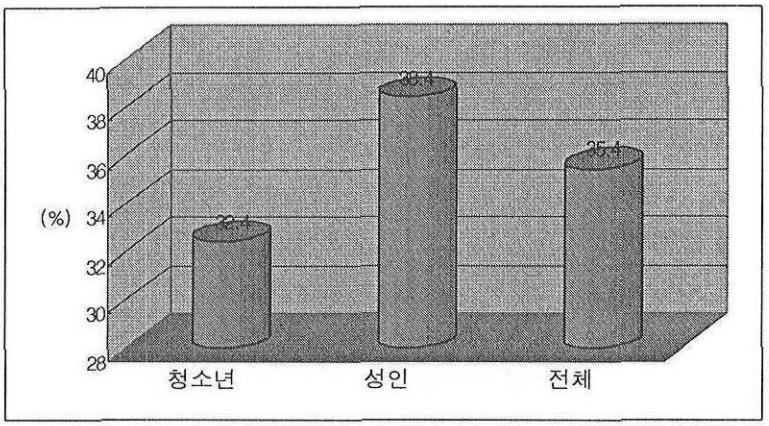
(단위: %, (명))

변 인		청소년	성인	전 체
1차조사	전체	50 1 (1061)	49.9 (1055)	100.0 (2116)
	남자	33.1 (351)	39.8 (420)	36 4 (771)
	여자	66.9 (710)	60.2 (635)	63.9 (1345)
2차조사	전체	55.9 (1355)	44.1 (1070)	100.0 (2425)
	남자	37.9 (514)	41 4 (443)	39.5 (957)
	여자	62.1 (841)	58.6 (627)	60.5 (1468)
3차조사	전체	58.8 (1179)	41.2 (825)	100 0 (2004)
	남자	42.2 (498)	48.7 (402)	44.9 (900)
	여자	57.8 (681)	51.3 (423)	55.1 (1104)
4차조사	전체	64.1 (1601)	35 8 (909)	100.0 (2510)
	남자	30.5 (488)	36.1 (328)	32.5 (816)
	여자	69.5 (1113)	63.9 (581)	67 5 (1694)
5차조사	전체	61.3 (1583)	38.7 (999)	100.0 (2582)
	남자	42.3 (670)	52.8 (527)	46.4 (1197)
	여자	57.7 (913)	47.2 (472)	53.6 (1385)

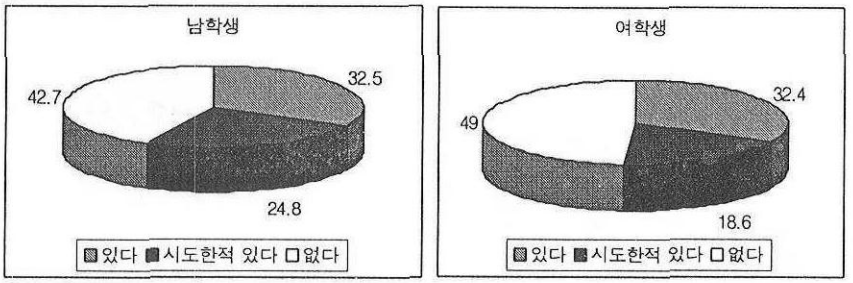
2) 사이버공간을 통한 이성교제의 경험과 의식

[그림 Ⅲ-2-1]은 인터넷을 통해 안 사람과 이성교제를 한 경험을 알아본 결과이다. 경험이 있다고 응답한 경우에 있어 청소년(32.4%)보다 성인(38.4%)의 비율이 다소 높게 나타났다. 그러나 이성교제를 '시도한 적이 있다'고 응답한 비율의 경우는 청소년(20.6%)과 성인(20.8%) 간에 거의 차이가 없었다(<부록표 1> 참조).

다음은 사이버공간을 통한 이성교제 경험을 청소년의 성별로 비교한 것이다. 위에서 살펴본 바와 같이 청소년들의 사이버공간을 통한 이성교제 경험은 없다고 응답한 경우가 더 많았다. 그러나 경험이 있다고 응답한 경우에는 남학생(32.5%)과 여학생(32.4%)이 비슷하였으나, 이성교제를 시도했던 점에서는 남학생(24.8%)이 여학생(18.6%)보다 다소 높게 나타났다(<부록표 1> 참조).



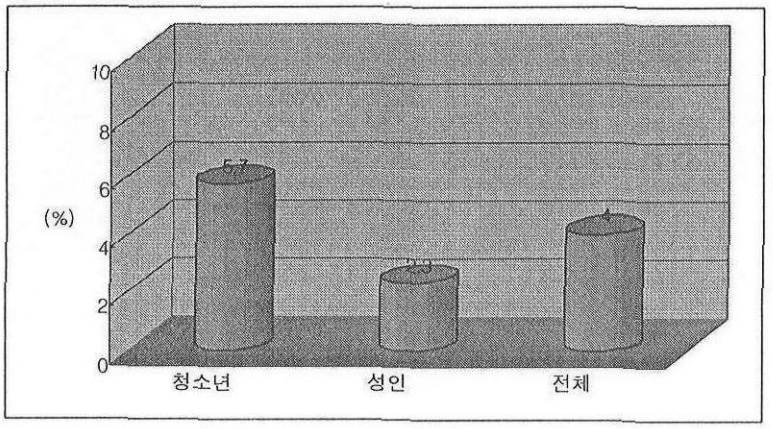
[그림 III-2-1] 사이버공간을 통한 이성교제 경험



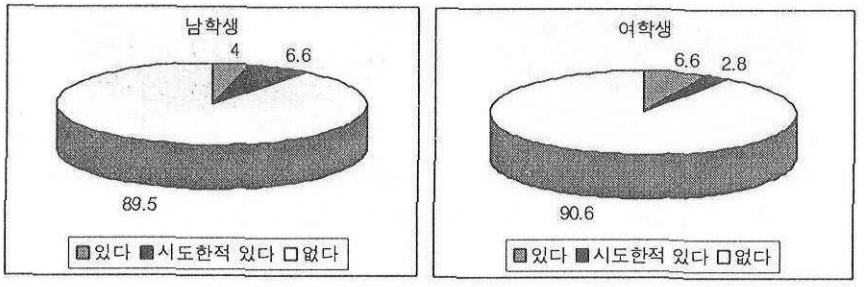
[그림 III-2-2] 사이버공간을 통한 이성교제 경험(청소년)

인터넷을 통해 안 사람과 동성연애를 해 본 경험은 그리 많지 않은 것으로 나타났다. 경험이 '있다'와 '시도한 적 있다'라고 응답한 비율을 모두 합해도 7.4%에 불과하다. 그러나 청소년(5.7%)과 성인(2.3%)을 비교해 보았을 때는 청소년의 경험률이 훨씬 높게 나타났는데, 이는 이성교제 경험에 있어 성인의 경험률이 더 높았던 것과는 상이한 결과이다. 특히 시도해본 경험까지 합하면 청소년 9.8%, 성인 5.0%로 더욱 차이가 난다. 이러한 결과는 통계적으로도 유의미한 것이다. 이러한 현상은 동성연애라는 새로운 성문화에 대해 기성세대보다는 신세대인 청소년들이 관심이 많고

개방적임을 보여주는 결과라고 할 수 있겠다.



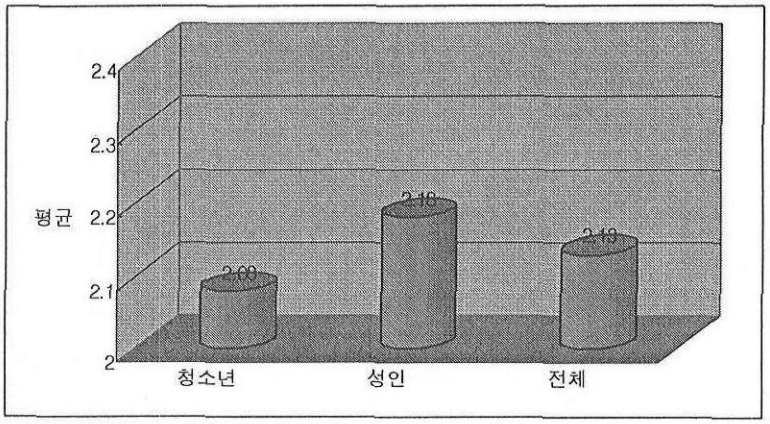
[그림 III-2-3] 사이버공간을 통한 동성연애 경험



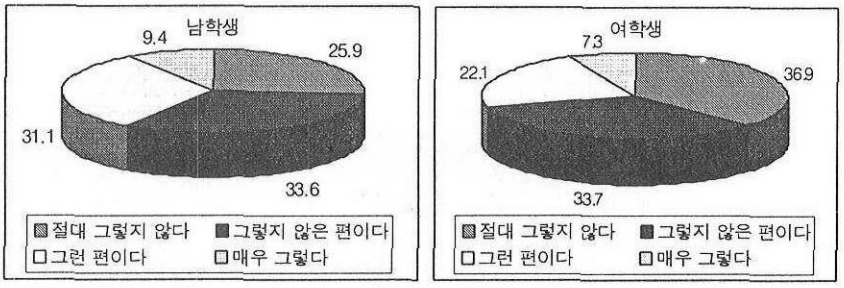
[그림 III-2-4] 사이버공간을 통한 동성연애 경험(청소년)

한편 사이버 동성연애에 대한 청소년들의 성별 경험 여부를 살펴보면 다음과 같다. 경험률은 여학생(6.6%)이 남학생(4.0%)보다 높은 응답률을 보였고, 시도만 해본 경우는 남학생이 더 높은 응답률을 나타냈다. 이러한 결과는 최근에 여자 중고생들 사이에 동성 애인을 두는 것이 유행처럼 되고 있다는 풍문을 실증적으로 보여주는 것이다. 원래 청소년기의 여성에게는 동성애적 경향이 일시적으로 나타나는 경우가 많다고 하지만 최근에

유행이라고 까지 된 것은 여고생의 동성애를 영화화한 한 영화가 크게 인기를 끌면서 비롯되었다고 한다.



[그림 III-2-5] 인터넷 이성교제의 선정성에 대한 의식



[그림III-2-6] 사이버 이성교제의 선정성에 대한 의식(청소년)

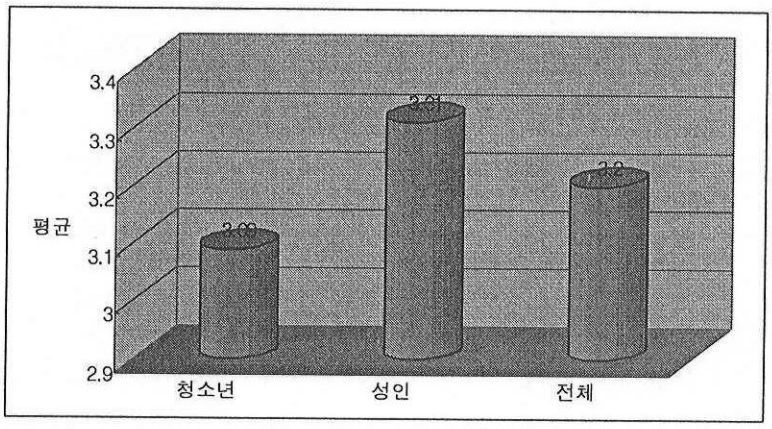
다음은 사이버이성교제에 대한 의식을 알아보기 위한 문항이다. "사람들이 인터넷을 통해 이성교제를 하려고 할 때는 주로 성적인 대상을 찾는 데 목적이 있는 것 같다"라는 문항에 대한 생각을 알아보았는데, 이에 대해 청소년과 성인 모두 '그렇지 않다'에 가까운 의견을 나타냈다.

4점척도 평균(① 절대 그렇지 않다 ② 그렇지 않은 편이다 ③ 그런

편이다 ④ 매우 그렇다)으로 두 집단의 의견을 비교해 볼 때, 성인은 2.18점, 청소년은 2.08점으로 청소년이 덜 동의하는 것으로 나타나 집단간에 유의미한 차이를 보였다(t=-2.450, p=.014).

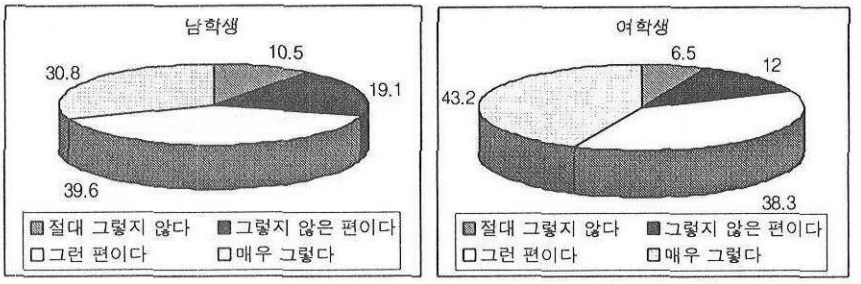
청소년의 경우 성별간에 유의미한 차이가 나타났는데, 남학생(40.5%)이 인터넷 이성교제의 선정성에 대해 여학생(29.4%)보다 동의하는 것으로 나타났다.

다음으로는 "인터넷을 통해 이성교제를 하려고 할 때는 일반적인 이성교제보다 더 신중할 필요가 있다"라는 문항에 대한 생각을 알아보았는데, 이에 대해 청소년과 성인간에 유의미한 의견 차이가 나타났다. 4점척도 평균(① 절대 그렇지 않다 ② 그렇지 않은 편이다 ③ 그런 편이다 ④ 매우 그렇다)으로 두 집단의 의견을 비교해 볼 때, 청소년은 3.09점인데 반해 성인은 3.31로 다소 높게 나타났다(t=-6.046, p=.000). 이러한 경향은 성인들이 인터넷을 통한 이성교제가 성적인 대상을 찾기 위한 목적이라는 의견에 청소년보다 동의함으로써 그에 대한 신중함 역시 같은 경향을 보이는 것이라 하겠다.



[그림 III-2-7] 사이버 이성교제의 신중성에 대한 의식

사이버 이성교제의 신중성에 대한 청소년의 의견을 성별로 비교하면, 앞의 선정성에 대한 응답과 일치하는 경향을 보여 남학생(70.4%)보다 여학생(81.5%)이 더 신중해야 한다고 응답하였다.



[그림III-2-8] 사이버 이성교제의 신중성에 대한 의식(청소년)

다음은 사이버 이성교제에 대한 경험과 의식간의 상관관계를 알아본 것이다. 먼저 이성교제 경험과 동성연애 경험의 관계는 .181($p<.01$)로 유의미하게 나타났다. 즉 이성교제 경험이 없거나 시도도 안해 본 사람이 동성연애 경험도 없거나 시도한 적도 없으며, 이성교제 경험이 있거나 시도해 본 사람이 동성연애 경험도 있거나 시도해 본 적이 있는 것을 알 수 있다. 이것은 당연한 결과일 것이다. 왜냐하면 동성애자라고 해도 우리나라와 같이 동성애를 일탈적으로 바라보는 사회에서는 우선 이성교제를 시도해 본 후에야 자신의 동성애 경향을 발견하게 될 가능성이 높을 것이기 때문이다.

한편 인터넷 이성교제 또는 동성연애 경험과 인터넷 교제의 선정성에 대한 의식간에는 부적인 상관관계가 나타났는데, 이는 인터넷 이성교제 경험이 있거나 시도해본 적이 있는 사람일수록 인터넷 교제의 선정성에 대해 동의하지 않는다는 것을 알 수 있다. 하지만 이러한 관계는 통계적으로 큰 의미는 없는 것으로 나타났다.

그러나 이성교제 경험이 있는 사람($r=.089^{**}$)과 동성연애 경험이 있는

사람(r=.119**)일수록 인터넷 교제가 일반 이성교제보다 더 신중해야 한다는 의견에 동의하는 것으로 나타났고, 이는 특히 동성연애에 있어 더욱 상관성이 높게 나타났다. 아무래도 우리나라에서는 동성연애에 대해 부정적인 시각이 많기 때문에 더욱 신중을 기해야 한다는 의식을 보인 것이 아닌가 생각된다.

<표III-2-2> 사이버 이성교제의 경험과 의식간 상관관계

(N=2116명, 100%)

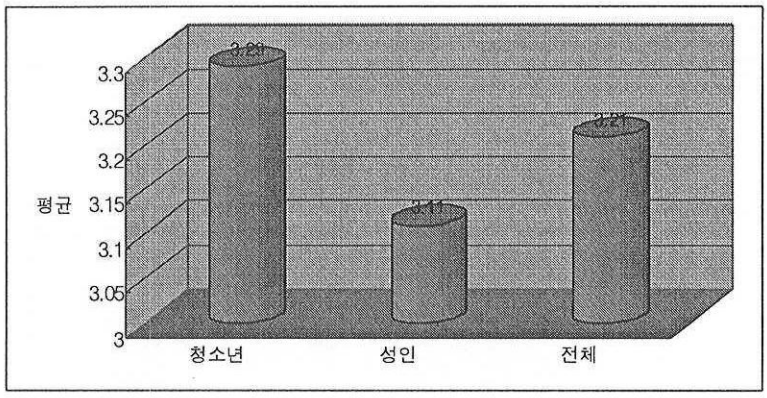
	이성교제 경험	동성연애 경험	인터넷 교제 선정성	인터넷 교제 신중성
이성교제 경험	1.000			
동성연애 경험	181**	1 000		
인터넷 교제 선정성	-.002	-.023	1.000	
인터넷 교제 신중성	.089**	119**	.019	1 000

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

3) 불건전 대화방 참여경험과 채팅 행태

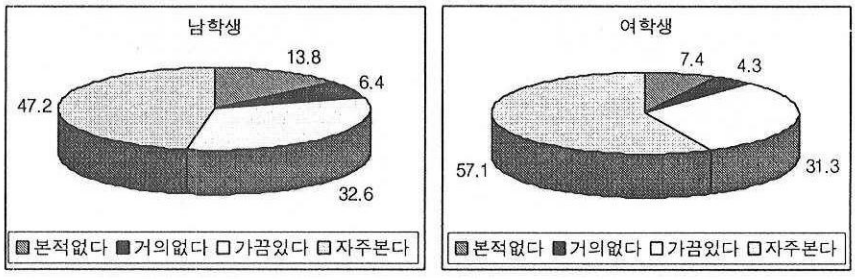
채팅을 하는 중에 불건전한 대화방을 본 경험은 청소년(53.3%)이나 성인(42.2%) 모두 자주 있는 것으로 나타났다. 전체적으로 살펴 볼 때 48.4%가 '자주 있다'고 응답한 것으로 보아 인터넷 상의 불건전 대화방은 그 수가 매우 많고 이용자들의 눈에 잘 띄는 것을 알 수 있다.

4점척도 평균(① 본적 없다 ② 거의 없다 ③ 가끔 있다 ④ 자주 있다)으로 청소년(3.29)과 성인(3 11)을 비교하면 그림과 같이 청소년이 불건전 대화방을 본 경험이 더 많은 것을 알 수 있다(t=4.377, p=.000).



[그림 III-2-9] 불건전 대화방 본 경험

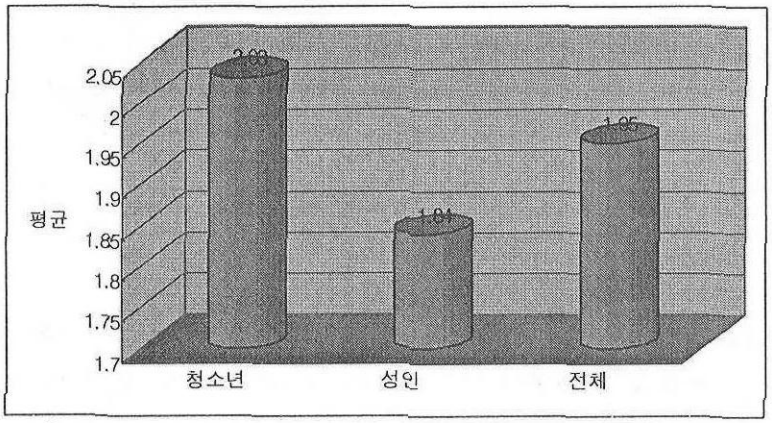
남녀 청소년들이 불건전한 대화방을 본 경험을 비교해 본 결과, 여학생이 남학생보다 본 경험이 많은 것으로 나타났다. 이는 '본적 없다'는 항목에 대해서는 남학생이 높게 나타났고, '자주 본다'에는 여학생이 높은 응답률을 보여 집단간 유의미한 차이가 나타났다. 이는 불건전한 대화방의 판단기준에 있어 여학생보다는 남학생이 불건전함의 기준을 높게 보고 있기 때문이 아닌가 분석된다.



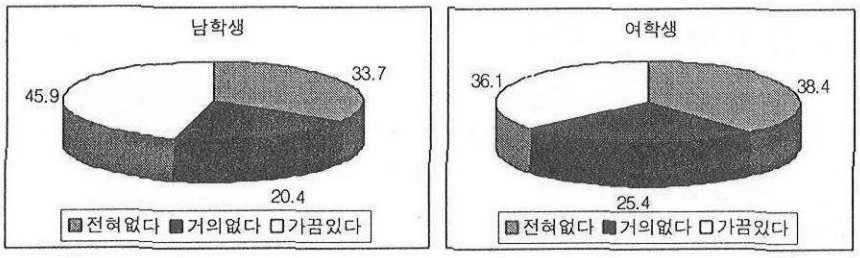
[그림 III-2-10] 불건전 대화방 본 경험(청소년)

다음으로 그렇다면 이러한 불건전 대화방에 얼마나 참여해 보았는지를 질문하였다. 그 결과 '자주 있다'는 항목은 청소년과 성인 모두 응답자

가 없었는데, 4점 척도 평균(① 전혀 없다 ② 거의 없다 ③ 가끔 있다 ④ 자주 있다)으로 집단간 차이를 살펴보면, 청소년이 2.03, 성인이 1.84로 청소년의 참여경험이 높은 것으로 나타났다.



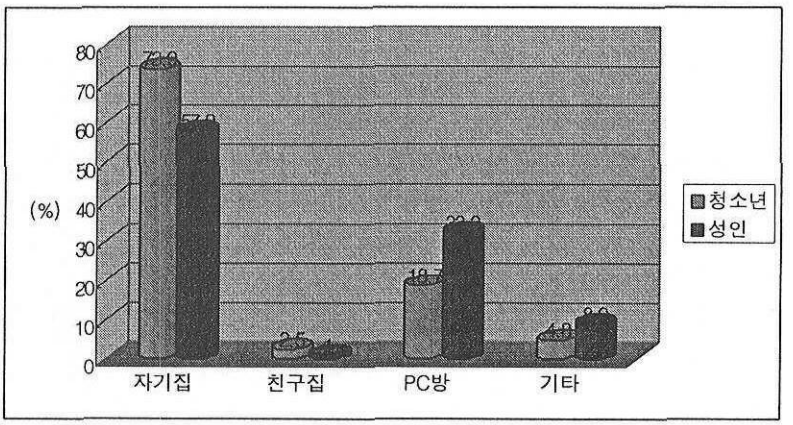
[그림 III-2-11] 불건전 대화방 참여 경험



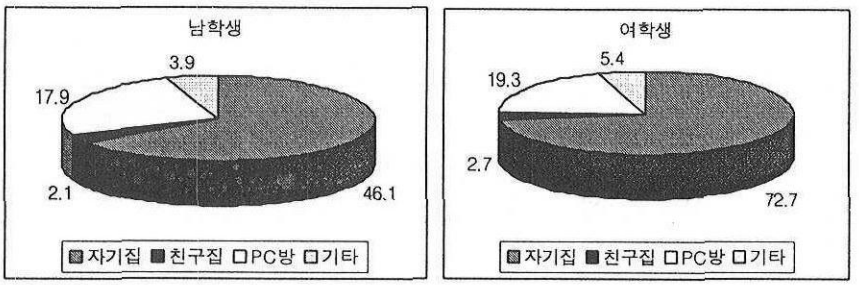
[그림 III-2-12] 불건전 대화방 참여 경험(청소년)

남녀 청소년의 경우 불건전 대화방의 참여가 많은 집단은 남학생이었다. 남학생 응답자의 45.9%가 불건전 대화방에 가끔 참여한다고 응답했고, 여학생은 36.1%가 그렇다고 응답했다. 이와 같이 불건전 대화방 참여율이 높게 되면 이는 올바른 성 의식과 지식을 가져야 할 청소년에게 부

정적인 영향을 끼치는 요인으로 작용할 것이다. 특히 인터넷에 무방비로 노출되어 있는 오늘날의 청소년들에게 그 심각성은 더욱 크다고 하겠다.



[그림 III-2-13] 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 장소



[그림 III-2-14] 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 장소(청소년)

다음은 채팅이나 이성교제를 위해 인터넷에 접속하는 주된 장소가 어디인지를 질문한 결과이다. 자기집, 친구집, PC방, 기타로 문항을 구성하였는데, 가장 많은 곳은 자기집이었다. 특히 청소년의 73.9%는 집에서 채팅이나 인터넷을 하는 경우가 가장 많았고, 다음은 PC방(18.7%), 친구집(2.5%) 순이었다. 성인의 경우도 청소년과 같은 순위였으나, PC방의 이용

(32.2%)이 청소년에 비해 높게 나타나 두 집단간에 통계적으로 유의미한 차이를 보였다.

한편 청소년 중 남학생은 집에서 채팅이나 인터넷에 접속하는 경우가 46.1%였고, 여학생의 경우 72.7%에 이르러 차이가 매우 컸다. PC방을 이용하는 경우는 남학생이 17.9%, 여학생이 19.3%로 유사한 결과가 나타났다.

<표 Ⅲ-2-3>은 청소년 중에서 불건전한 제목의 대화방에 참여해 본 경험의 유무에 따라 인터넷 접속 장소가 어떻게 달라지는 지를 알아본 결과인데, 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다.

'자기집'에서 주로 접속하는 경우는 불건전 대화방 참여경험이 있는 집단(71.2%)보다 없는 집단(78.6%)이 더 많았고, 'PC방'에서 주로 접속하는 경우는 불건전 대화방 참여경험이 없는 집단(12.1%)보다 있는 집단(22.6%)이 더 많았다. 이러한 결과는 청소년이 인터넷에서 불건전한 정보를 접하는 것과 관련하여 가정의 통제기능이 있음을 보여주는 것이다.

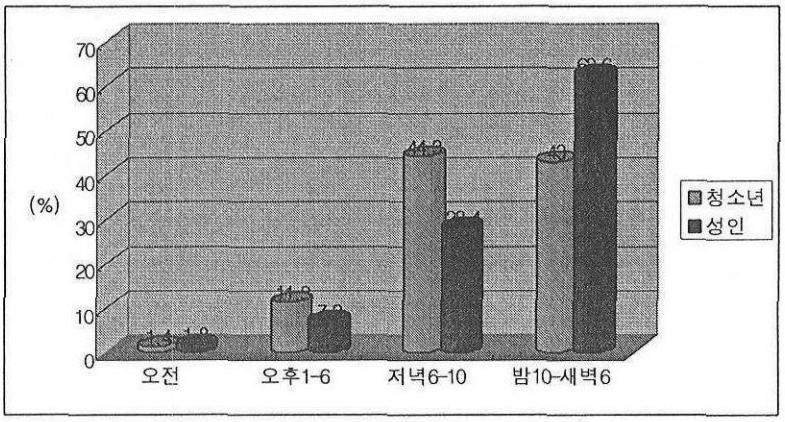
<표Ⅲ-2-3> 불건전 대화방 참여경험에 따른 인터넷 접속 장소(청소년)

(단위: %)

집 단		자기집	친구집	pc방	기타	사례수	통계치
사례수		1002	34	254	65	1355	
없다	전체	78.6	2.2	12.1	7.1	496	
	남자	81.5	2.9	9.2	6.4	173	
	여자	77.1	1.9	13.6	7.4	323	x^2 =34.665 (p=.000)
있다	전체	71.2	2.7	22.6	3.5	859	g=.130 (p=.003)
	남자	73 3	1 8	22.3	2.6	341	
	여자	69.9	3.3	22.8	4.1	518	

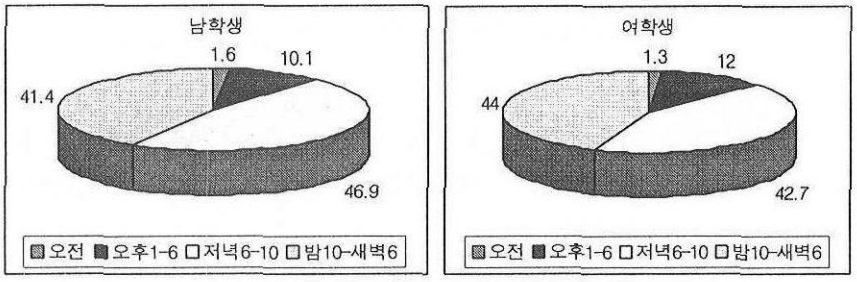
채팅이나 인터넷을 접속하는 주된 시간대를 살펴보면, 청소년은 저녁 6시-10시(44.3%)와 저녁 10시-새벽 6시(43.0%)가 가장 많이 이용하는 시

간대였고, 성인은 저녁 10시-새벽 6시(62.6%)까지가 주된 이용 시간대로 나타나 통계적으로 유의미한 차이를 보였다.



[그림 III-2-15] 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 시간대

청소년의 성별 인터넷 이용 시간대는 크게 유의미한 차이를 보이지 않았는데, 다만 여학생들이 남학생들보다 늦은 밤 시간을 이용해 인터넷 접속을 하는 비율이 조금 더 많은 것을 알 수 있다.



[그림 III-2-16] 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 시간대(청소년)

<표 Ⅲ-2-4>는 청소년 중에서 불건전한 제목의 대화방에 참여해 본 경험의 유무에 따라 인터넷 접속 시간대가 어떻게 달라지는 지를 알아본 결과인데, 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다

'저녁 10시-새벽 6시'에 주로 접속하는 경우는 불건전 대화방 참여경험이 없는 집단(38.1%)보다 있는 집단(45.9%)이 더 많았고, 나머지 시간대는 모두 참여경험 있는 집단이 없는 집단보다 많았다. 이러한 결과는 청소년들이 주로 늦은 시간에 불건전 정보를 접하고 있음을 보여주는 것으로 이 역시 앞의 접속장소와 마찬가지로 청소년이 인터넷에서 불건전한 정보를 접하는 것과 관련하여 가정의 통제기능이 중요함을 보여주는 것이다.

<표Ⅲ-2-4> 불건전 대화방 참여경험에 따른 인터넷 접속 시간대(청소년)

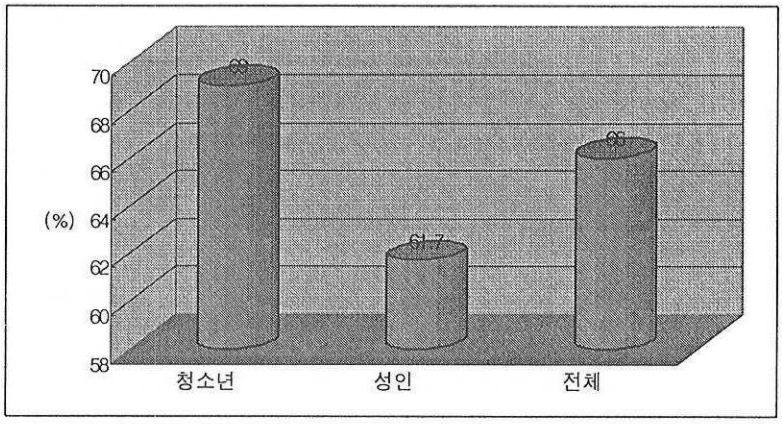
(단위: %)

집 단		오전	오후 1-6시	저녁 6-10시	저녁10-새벽6시	사례수	통계치
사례수		19	153	600	583	1355	
없다	전체	2.0	14.1	45.8	38.1	496	
	남자	2.9	12.7	48.6	35.8	173	
	여자	1.5	14.9	44 3	39.3	323	x^2 =16.796 (p=.052) g=.115 (p= 002)
있다	전체	1.0	9.7	43.4	45.9	859	
	남자	0.9	8.8	46.0	44.3	341	
	여자	1.2	10.2	41 7	46 9	518	

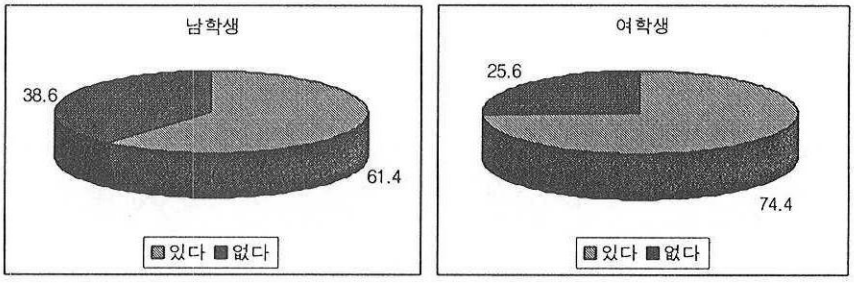
한편 불건전한 대화방을 본 경험과 불건전한 대화방에 참여한 경험 사이의 상관관계는 .331($p<.01$)로 대화방을 본 경험이 많을수록 대화방에 참여해 본 경험도 많은 것으로 나타났다.

4) 채팅을 통한 사이버범죄 피해경험

다음은 인터넷을 통해 알게 된 이성으로부터 뭔가 피해를 입은 적이 있는지를 알아본 결과이다. 모두 4가지 항목을 질문하였는데, 먼저 채팅중의 욕설이나 음란한 말·행위에 대해 전체 66.0%가 피해를 입었다고 응답해 이런 유형의 피해가 매우 일반적이라는 것을 알 수 있다. 특히 성인(61.9%)보다 청소년(69.0%)의 경우 피해자가 더 많은 것으로 나타났다.



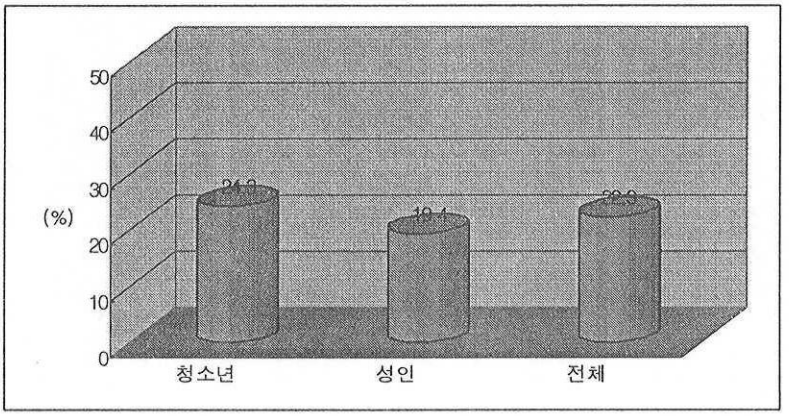
[그림 III-2-17] 채팅 중 욕설이나 음란한 말·행위 피해경험



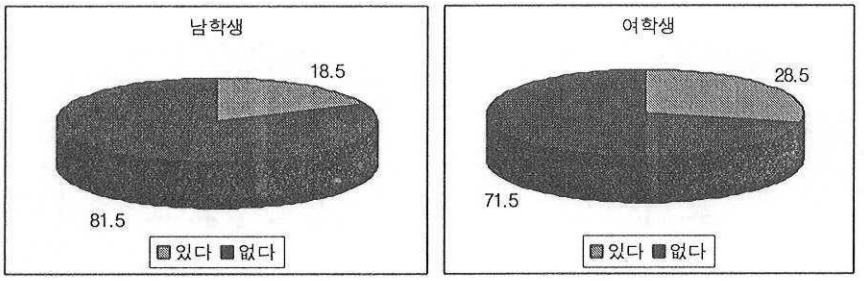
[그림 III-2-18] 채팅중의 욕설이나 음란한 말·행위 피해경험(청소년)

다음은 청소년의 성별에 따른 결과이다. [그림 Ⅲ-2-18]에서 보듯이 채팅중의 욕설이나 음란한 말·행위 등의 피해는 남학생(61.4%)보다 여학생(74.4%)이 더 많은 것으로 나타나 통계적으로 유의미한 차이를 보였다.

다음은 인터넷으로 알게 된 상대로부터의 원치 않는 성관계 강요나 성추행에 대한 피해 결과이다. 응답자 전체의 22.3%가 그러한 피해가 있다고 응답하였고, 청소년은 24.3%, 성인은 19.4%로 나타나 집단 간에 유의미한 차이를 보였다. 이는 청소년의 경우 성인으로부터도 이런 피해를 입고 또 같은 청소년에게도 피해를 입게 되기 때문일 것이다.



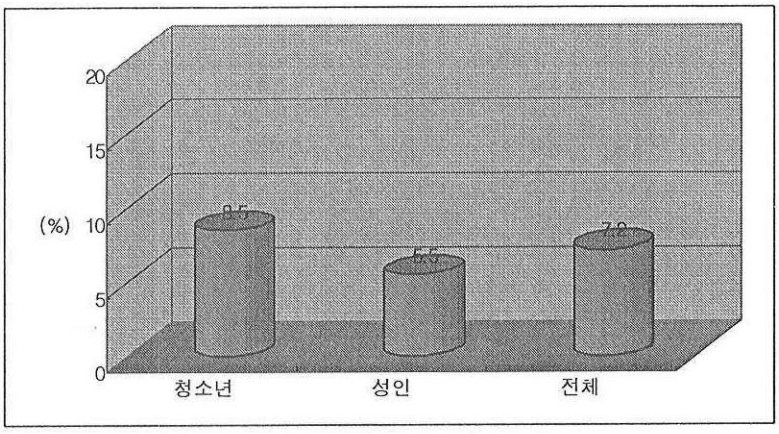
[그림 Ⅲ-2-19] 원치않는 성관계 강요나 성추행 피해경험



[그림 Ⅲ-2-20] 원치않는 성관계 강요나 성추행 피해경험(청소년)

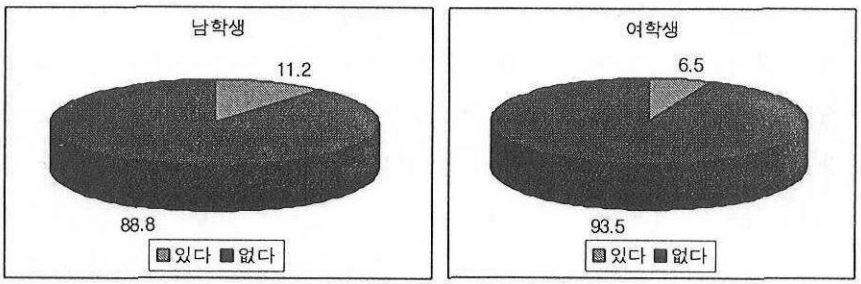
원치 않는 성관계 강요나 성추행 피해가 청소년의 성별에 따라 어떠한지를 살펴보면, 예상할 수 있는 대로 여학생(28.5%)이 남학생(18.5%)에 비해 더 피해를 경험한 것으로 나타났다. 그러나 남학생 역시 적지 않은 수가 그러한 피해를 보고 있어 이는 남녀청소년 모두에게 큰 상처가 될 수 있는 사회적 문제라고 생각된다.

다음은 강간 피해의 경우이다. 전체 응답자의 7.2% 정도가 강간 피해를 경험했다고 응답했는데, 이는 사안의 심각성을 생각해 볼 때 매우 높은 응답률이다. 한편 그림을 보면 성인(5.5%)보다 청소년(8.5%)의 피해가 더 많은 것을 알 수 있는데, 사이버 이성교제를 통해 청소년들이 강간과 같은 심각한 피해를 입는 비율이 성인보다 높은 것은 연령에 있어 약자의 위치에 있고 또한 판단력도 미흡한 경우가 많기 때문일 것이다.



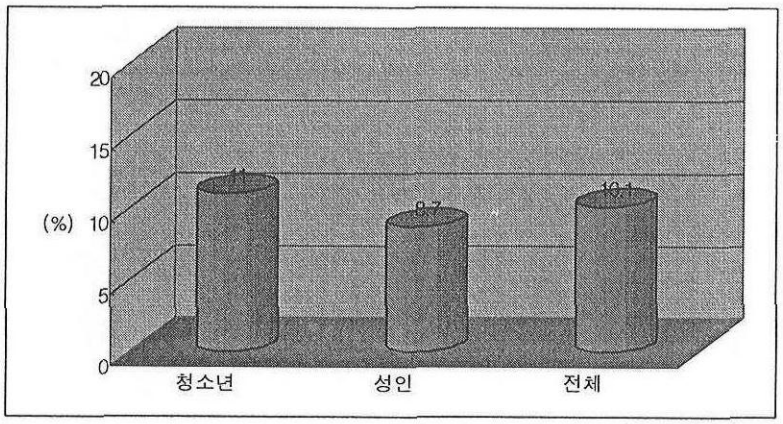
[그림 III-2-21] 강간 피해경험

청소년의 성별에 따른 강간 피해에서 특이한 사항은 남학생(11.2%)이 여학생(6.5%)보다 피해 경험이 많다는 점이다. 이는 성폭력 피해자가 여성에만 국한된 것이 아님을 보여주는 결과라 하겠다.



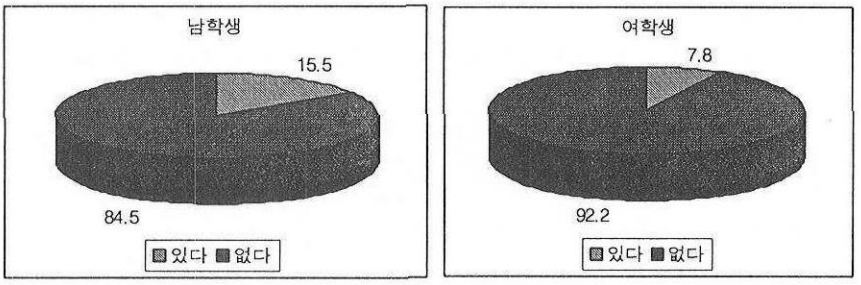
[그림 III-2-22] 강간 피해경험(청소년)

금품갈취 등의 경제적 손해도 전체 응답자의 10.1%가 피해를 입은 적이 있다고 응답하였다. 차이는 크지 않지만 성인(8.7%)보다 청소년(11.0%)들의 피해 경험률이 높은 것으로 나타났다.



[그림 III-2-23] 금품갈취 등의 경제적 손해 피해경험

청소년의 성별에 따른 경제적 손해 경험은 남학생이 여학생보다 많았다. 남학생의 경우 그 손해 경험이 15.5%에 이르렀고, 여학생의 경우는 절반인 7.8%가 손해 경험이 있다고 응답하였다.



[그림 III-2-24] 금품갈취 등의 경제적 손해 피해경험(청소년)

<표III-2-5> 인터넷을 통해 알게 된 이성으로부터의 피해경험

(N=2004명)

	채팅중 욕설, 음란한 말·행위	원치않는 성관계강요 성추행	강간	금품갈취 등의 경제적 손해
채팅중 욕설, 음란한 말·행위	1.000			
원치않는 성관계강요 성추행	.321**	1.000		
강간	.172**	.476**	1.000	
금품갈취 등의 경제적 손해	.171**	.351**	.533**	1.000

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

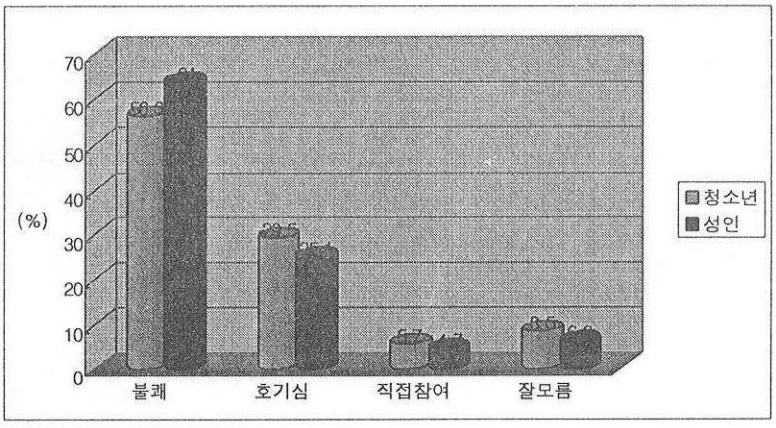
다음은 이상 인터넷을 통해 알게 된 이성으로부터의 피해경험 4가지에 대한 상관관계를 살펴본 것이다. 4항목은 모두 유의미한 관계가 있음을 알 수 있다. 가장 상관성이 높은 것은 금품갈취 등의 경제적 손해와 강간과의 관계(r=.533**)이다. 이는 강간과 금품갈취가 함께 일어나는 경우가 매우 많다는 것을 보여주는 결과이다. 다음으로 상관성이 높은 것은 원치 않는 성관계강요·성추행과 강간과의 관계(r=.476**)이다. 원치 않는

성관계강요·성추행과 금품갈취 등의 경제적 손해(r=.351**), 원치 않는 성관계강요·성추행과 채팅 중 욕설이나 음란한 말·행위(r=.321**)도 상관관계가 높았다.

5) 불건전 대화방에 대한 의식과 대응양식

불건전한 제목의 대화방을 보면 어떤 느낌이 드는지에 대해 질문한 결과 전체적으로 59.1%가 '불쾌하다'고 응답했고 27.9%는 '호기심이 생긴다'고 응답했다. 그리고 직접 참여한다는 응답도 5.3%에 이르렀다.

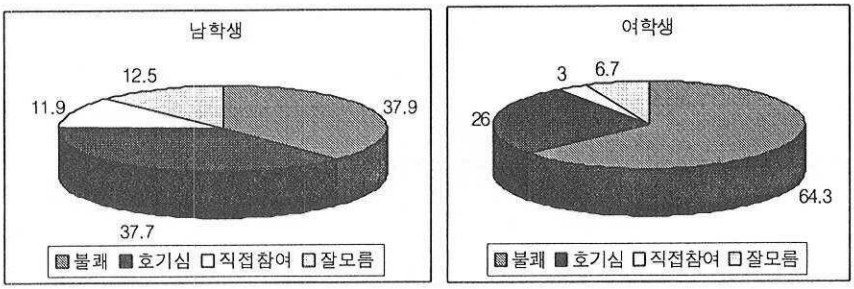
이에 관해 청소년과 성인간에 유의미한 차이를 보였는데, 불쾌하다는 의견은 성인(64.0%)이 청소년(56.3%)보다 많은 반면, 호기심이 생긴다는 의견은 청소년(29.3%)이 성인(25.1%)보다 많았다.



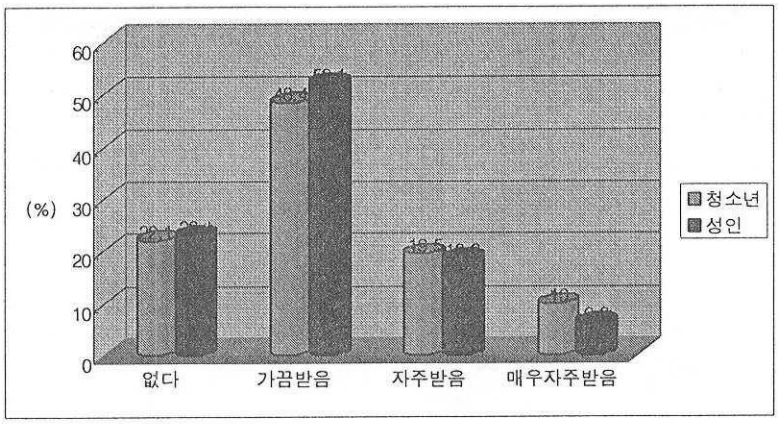
[그림 III-2-25] 불건전 대화방에 대한 느낌

이에 대한 청소년의 성별에 따른 응답을 살펴보면, 여학생은 64.3%가 '불쾌하다'고 응답했으나 남학생은 '불쾌하다(37.9%)'와 '호기심이 생긴다(37.7%)'가 거의 같은 비율로 나타났다. 또한 직접 참여하는 경우도 남학

생은 12.5%나 되어 불건전한 대화방에 대한 관심은 여학생에 비해 남학생이 높은 것을 알 수 있다.



[그림 III-2-26] 불건전 대화방에 대한 느낌(청소년)



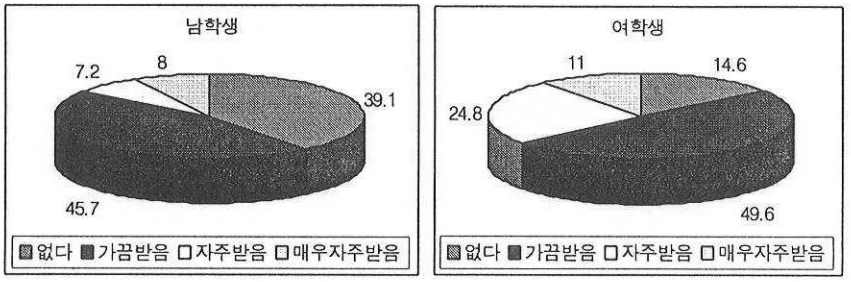
[그림 III-2-27] 채팅 중 음란한 쪽지나 귓속말 받은 경험

채팅 중 음란한 내용의 쪽지나 귓속말을 받은 경험에 대해 전체 응답자의 77.5%가 있다고 응답하였다. 빈도에 있어서는 가끔이 49.7%, 자주가 19.2%, 매우 자주는 8.6%이다.

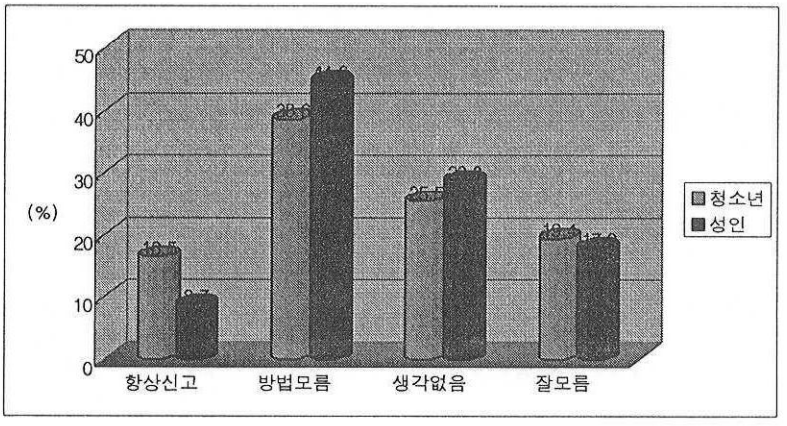
이에 관해 청소년과 성인의 집단 간에도 유의미한 차이를 보였는데, 성인보다 청소년이 더 경험이 많으며 특히 '매우 자주 받는다'의 항목에서

는 청소년 10.0%, 성인 6.2%로 그 차이가 더욱 컸다.

청소년의 경우 성별에 따라 매우 유의미한 차이가 나타났는데, 남학생보다는 여학생이 음란한 쪽지나 귓속말을 받은 경험이 매우 많음을 알 수 있다. 즉 남학생의 39.1%는 받은 경험이 없었고, 여학생은 14.6%만 받은 경험이 없었다. 이는 인터넷 상에서 음란 쪽지나 귓속말의 주된 피해자가 여학생임을 보여주는 결과이고 이는 뒤집어 생각하면 이것을 보내는 사람은 남자라는 것을 보여주는 결과이다.



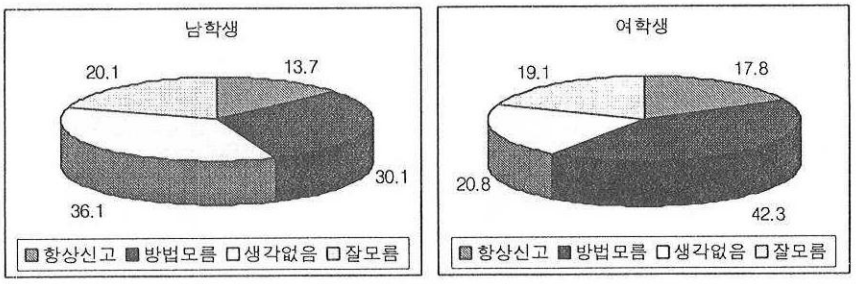
[그림 III-2-28] 채팅 중 음란한 쪽지나 귓속말 받은 경험(청소년)



[그림 III-2-29] 불건전 대화방·대화자 신고 경험

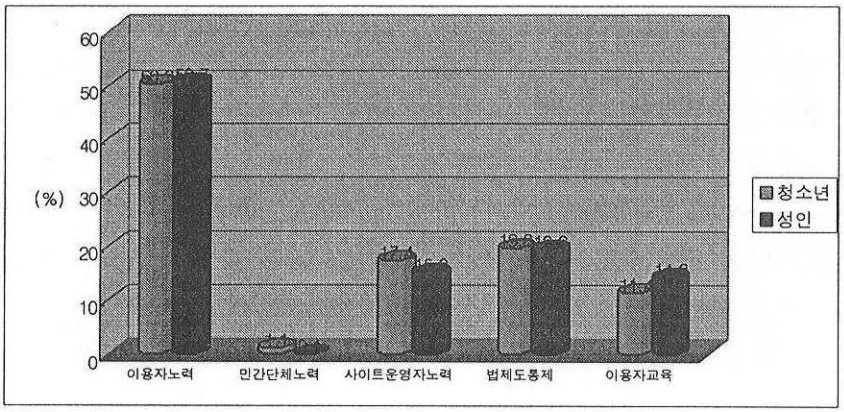
불건전한 대화방이나 대화자를 신고한 경험에 대해서는 '신고하고 싶지만 방법을 모른다'는 응답이 40.7%로 가장 많았고, 다음으로는 '신고할 생각이 없다'는 의견이 26.7%로 나타났으며, '항상 신고한다'는 응답도 13.7%로 적지 않았다. 청소년과 성인 집단간에 유의미한 차이를 보였는데, '항상 신고한다'라는 응답이 성인들은 8.7%인 반면 청소년은 16.5%로 청소년들이 더 적극적인 양상을 보였다. 신고 방법에 관해서도 성인(44.6%)이 청소년(38.6%)보다 잘 모르고 있는 경우가 많았다.

불건전한 대화방이나 대화자의 신고에 대해 남학생과 여학생의 의견차이는 다음과 같다. 여학생(17.8%)이 남학생(13.7%)보다 신고를 많이 하고 있는 반면, 신고 방법을 잘 모른다고 응답한 여학생도 42.3%로써 남학생(30.1%)보다 많았다. 여학생의 신고비율이 높은 것은 피해율이 높기 때문에 비롯되는 당연한 결과일 것이다.



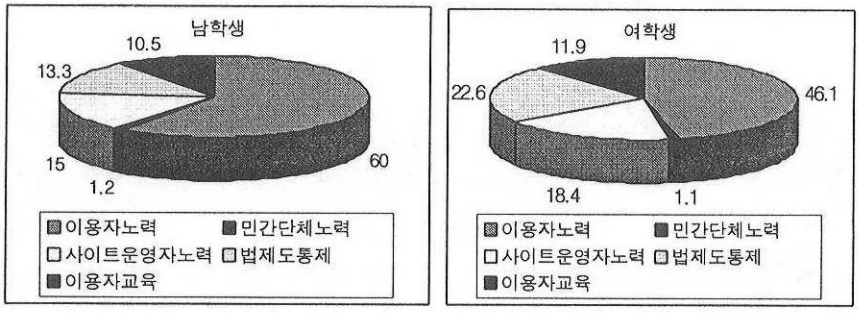
[그림 III-2-30] 불건전 대화방·대화자 신고 경험(청소년)

불건전한 대화방의 문제를 해결할 수 있는 방안에 대해 질문한 결과 '이용자 스스로의 노력'이 50.5%로 가장 높게 나타났다. 다음으로는 '법적·제도적 통제'가 19.7%로 나타났고, '사이트 운영자의 노력'이 16.6%, '이용자에 대한 교육이나 홍보'가 12.5% 순이다. [그림 III-2-31]에서 보듯이 청소년과 성인의 의견차이는 거의 나타나지 않아 청소년의 50.3%가 '이용자 스스로의 노력'으로 불건전 대화방의 문제를 해결해야 한다고 응답했다.



[그림 III-2-31] 불건전 대화방 해결방안

불건전 대화방의 문제 해결 방안에 대해 청소년의 의견을 성별에 따라 살펴보면 다음과 같다. 먼저 남학생의 의견은 '이용자 스스로의 노력'이 60.0%를 차지하여 가장 많은 응답을 보였고, 다음으로는 '사이트 운영자의 노력', '법적, 제도적 통제', '이용자에 대한 교육이나 홍보' 순으로 응답하였다. 이에 반해 여학생은 46.1%가 '이용자 스스로의 노력'이라고 응답했고, '법적, 제도적 통제', '사이트 운영자의 노력', '이용자에 대한 교육이나 홍보' 순이다.

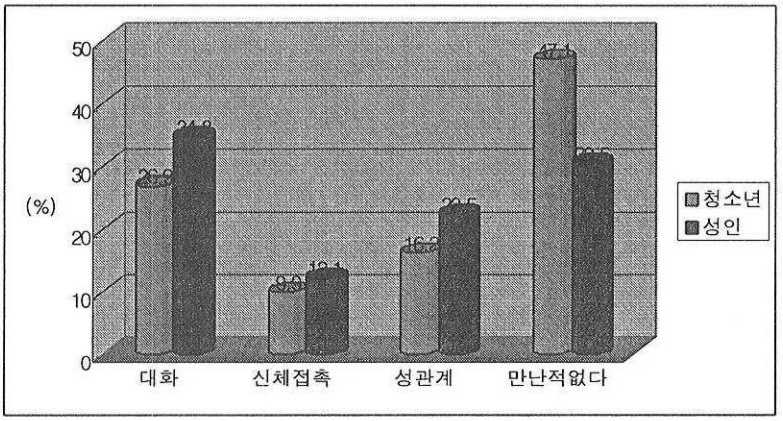


[그림 III-2-32] 불건전 대화방 해결방안(청소년)

6) 사이버 이성교제를 통한 성경험

다음은 인터넷을 통해 알게 된 상대와 실제로 데이트를 한 경험이 있는지와 경험이 있다면 어느 정도 친밀도 있는 관계가 되었는지를 알아본 결과이다. 이에 관해서는 청소년과 성인간에 통계적으로 유의미한 차이를 보였는데, 먼저 청소년의 경우를 살펴보면 47.1%가 '만난 적 없다'고 응답했고, 대화(26.9%), 성관계(16.2%), 가벼운 신체접촉(9.9%) 순으로 응답하였다. 실제로 만난 적이 있는 청소년 중에 상대와 신체접촉을 가진 경우보다는 단순히 대화만 나눈 경우가 더 많았지만 신체접촉을 가진 경우에는 가벼운 접촉에 그친 경우보다는 성관계까지 이른 경우가 더 많았다.

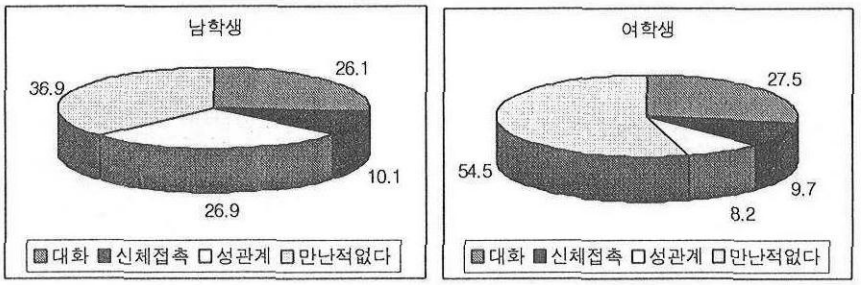
성인의 경우도 이러한 경향은 유사하게 나타나고 있으나, 청소년에 비해 실제로 만난 경험이 없다는 응답이 30.5%로 나타나 소위 번개 경험은 성인이 더 많고 자연히 성관계 경험도 높게 나타났다.



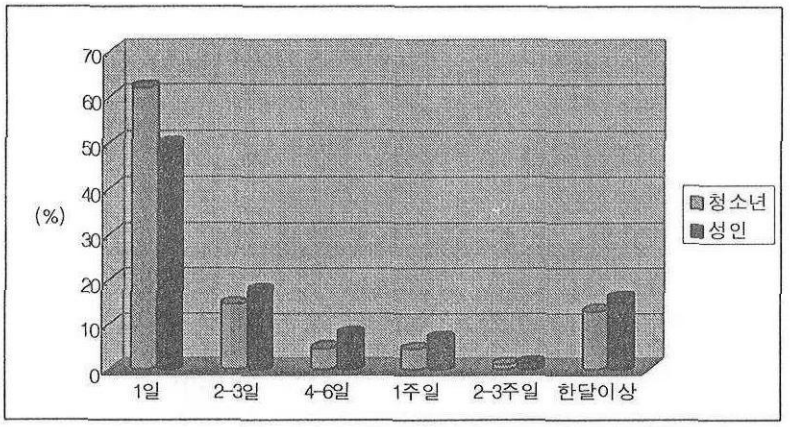
[그림 III-2-33] 인터넷을 통해 만난 상대와의 친밀도

다음은 인터넷을 통해 알게 된 상대와의 친밀 정도를 청소년의 성별로 비교해본 것인데, 매우 유의미한 차이를 보였다. 우선 실제로 만난 경

험이 남학생(63.1%)이 여학생(45.5%)보다 훨씬 많았고, 또한 성관계(남 26.9%, 여 8.2%)나 가벼운 신체접촉(남 10.1%, 여 9.7%) 경험도 높게 나타났다.



[그림 III-2-34] 인터넷을 통해 만난 상대와의 친밀도(청소년)



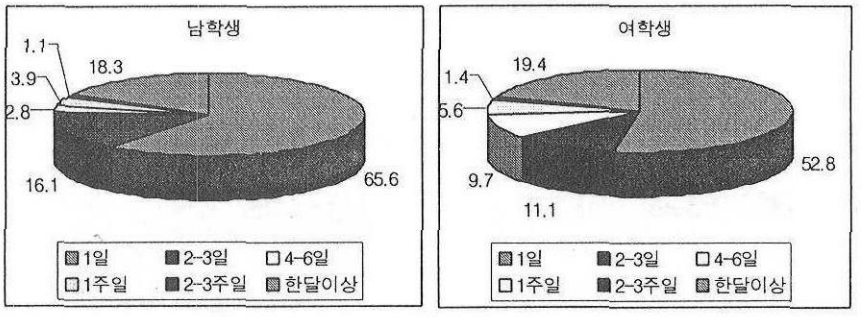
[그림 III-2-35] 성관계를 하기까지 걸린 시간

다음은 인터넷을 통해 알게 된 상대와 성관계를 가진 경험이 있는 사람들을 대상으로 성관계 경험에 관해 좀더 세부적인 사항을 알아본 결과이다. 먼저 성관계를 하기까지 걸린 시간에 대해 질문한 결과 56.5%가 1일이라고 응답하였고, 2-9일이 29.2%, 10일 이상 걸린 사람은 14.3%에 불

과했다. 이는 인터넷을 통해 안 사람과 성관계를 가진 사람의 경우 채팅을 한 목적 자체가 성관계에 있었음을 보여주는 결과이다.

성인과 청소년을 비교해 보면 청소년(62.0%)이 1일 이내에 성관계를 했다는 응답이 성인(50.0%)보다 다소 높게 나타났고, 6일 이내에 성관계를 했다는 응답률도 청소년의 경우 81.3%이나 성인의 경우는 75.7%로 나타나 성관계 경험률은 청소년이 성인보다 낮지만, 성관계를 갖게 되는 속도는 청소년이 성인보다 빠른 것을 알 수 있다.

청소년의 경우 남녀 학생의 집단간 차이가 통계적으로 매우 뚜렷하게 나타났다. 먼저 성관계까지 걸린 시간이 1일 이내가 남학생은 65.6%, 여학생은 52.8%이고, 전체적으로도 남학생이 더 빠른 것을 알 수 있다.

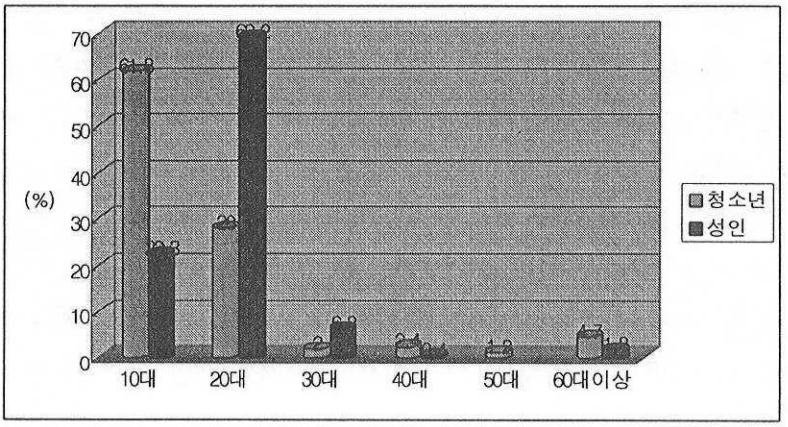


[그림 III-2-36] 성관계를 하기까지 걸린 시간(청소년)

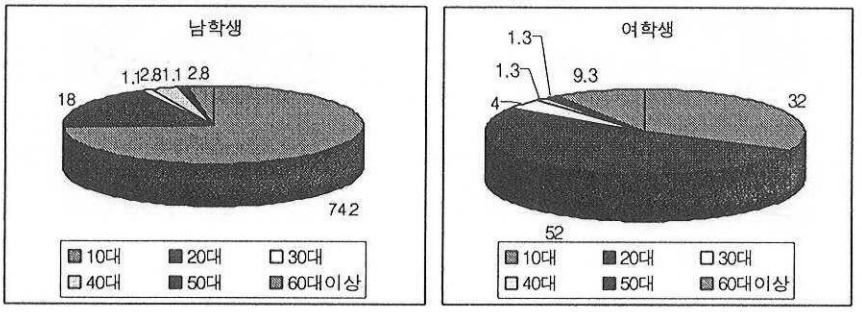
다음은 성관계를 한 상대의 연령대를 살펴본 결과이다. 먼저 전체적으로 20대가 가장 많았고 다음은 10대로 나타났다. 이와 같은 현상은 현재 채팅이나 인터넷을 통해 만남을 가지려고 하는 연령대가 주로 10대와 20대이기 때문인 것으로 보인다.

청소년의 경우는 61.8%가 같은 청소년과 성관계를 했으나 성인과 관계한 경우도 38.2%로 적지 않았다. 이러한 성인과의 성관계는 성매매일 가능성이 높을 것이기 때문에 더욱 심각한 문제이다. 성인의 경우도

22.3%가 10대 청소년과 성관계를 했다고 응답했다.



[그림 III-2-37] 성관계를 한 상대의 연령대

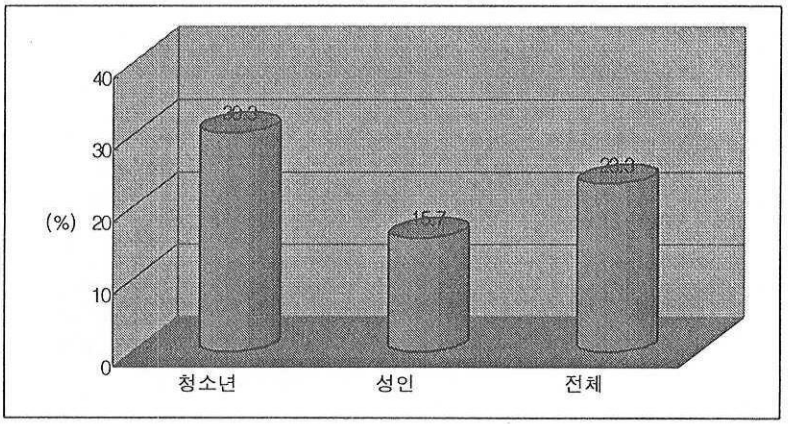


[그림 III-2-38] 성관계를 한 상대의 연령대(청소년)

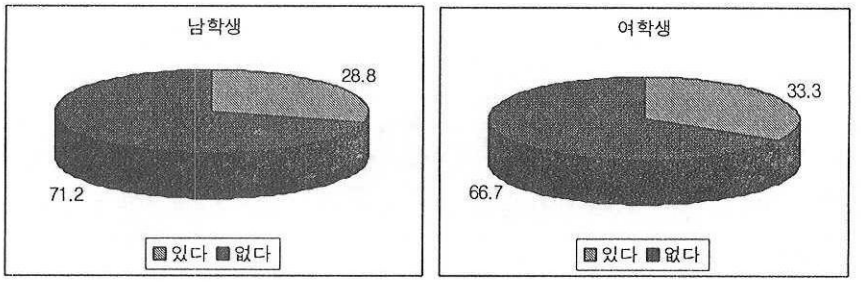
청소년의 성별에 따라 성관계를 한 상대의 연령대를 살펴보면, 남학생의 경우는 74.2%가 10대인데 반해, 여학생은 32.0%만이 청소년이다. 이는 여학생의 경우 대부분 성매매를 위해 성관계를 가졌음을 암시해 준다.

다음은 성매매 여부를 확실히 알아보기 위한 문항이다. 성관계를 갖고 그 대가로 금품을 받거나 준 경험이 있는지 질문한 결과, 청소년은

30.3%, 성인은 15.7%가 있다고 응답했다. 이러한 두 집단의 유의미한 차이는 특히 청소년들이 인터넷을 통해 성매매를 하고 있음을 보여주는 것이라고 하겠다.



[그림 III-2-39] 성관계 대가로 금품을 받거나 준 경험



[그림 III-2-40] 성관계 대가로 금품을 받거나 준 경험(청소년)

청소년의 성별에 따른 차이를 살펴보면, 남학생(28.8%)보다 여학생(33.3%)이 금품을 받은 경험이 많은 것으로 나타났다. 이는 통계적으로 유의미한 차이를 보인 것으로 여학생들이 흔히 원조교제라고 불리는 청소년 성매매에 더욱 많이 노출되어 있음을 잘 보여주는 결과라고 하겠다.

3. 사례조사 결과분석

1) 조사방법

이 연구를 위하여 인터넷의 스카이러브 게시판에 올라있는 게시물 중에서 청소년의 사이버 이성교제와 관련된 내용들을 발췌해 분석하였다. 이 사이트는 가입자수가 많은 대표적인 텍스트 채팅 사이트이다 게시물 중에서 2001년 1월부터 10월 사이에 작성된 것만을 분석대상으로 삼았다.

게시물의 유형은 이성친구를 찾기 위해 자신을 소개하거나 원하는 이상형을 제안하는 것과 채팅사이트를 통해 어떻게 이성친구를 알게되어 현실공간에서 만나 어떤 일들이 있었는지에 관한 것으로 크게 대별된다 전자에 관한 게시물 5,892건과 후자에 관한 게시물 4,674건 중에서 적절한 사례를 선별하여 이성교제가 이루어지는 시간의 흐름에 따라 실태를 분석하였다.[3)]

2) 친구찾기 단계

채팅사이트 게시판에는 이성친구를 찾기 위한 글들이 많이 게시되어 있다. 이런 글에는 주로 자신의 특징과 이상형의 조건을 제시하고, 연락처는 이메일주소를 남겨 놓는 것이 보통이다. 하지만 적지 않은 청소년들이 자신의 이름과 핸드폰 번호를 남겨놓기도 한다. 성인들의 경우 신분노출을 두려워하여 이름과 전화번호를 남기는 것에 매우 소극적인데 그에 비해 청소년들은 확실히 순진하다는 것을 알 수 있다. 다음 사례는 그 전형적인 예이다.

---

3) 사례의 원문을 제시하는 경우 핸드폰번호와 이름, 학교명 등은 000으로 표기하였다

[사례 1] 전 86년생 중3 소년임당. 키는 166정도구여. 제 외모는 아주 잘생기지도 안고 아주 못생기지도 않습니다. 제 이상형은 제가 이렇듯 많은 건 안 바라고 싶습니다만 한가지 있다면 귀여우면 조케씀니다. 헨펀으로 문자주세여. 011-000-0000. 이름은 홍00임당.

이성친구를 구하는 청소년의 연령대와 성별은 거의 편중됨이 없이 고르게 나타나고 있다. 나이를 보면 적게는 초등학생부터 많게는 고등학교 3학년까지 고르게 분포되어 있고, 성별로도 남녀간에 차이가 없다. 다음의 사례들은 그러한 실태를 보여주고 있다.

[사례 2] ^^ 저는 초딩이구. 아직 채팅에 대해 멀리 떨어져 있을 꺼라구 생각하시눈데. 그건 no~no~no. 내년이면 중딩인데 제가 여자란 건 아셔야 하궁.

[사례 3] 저기여. 전 지금까지 여자친구를 한번도 사귀어보지 못한 좀... 암튼 이제 고3졸업반이구여. 경기도 광명살아여.

[사례 4] 전...여자친구 구해여^^; 전 16이구요. 현재 서울 송파구에 있는 00중학교에 재학중이구요^^; 언제나 콜이랍니다.

[사례 5] 안녕하세용. 저는 충북청주에 살고용. 중학교 3학년이고요 여자아이랍니다. 친구를 찾고 있습니다.

하지만 원하는 이상형이나 관계의 수위는 천차만별이다. 이상형에 있어 남자청소년은 주로 '착하고 예쁜 여자'인 경우가 많고, 여자청소년은 주로 '키 크고 진짜로 사랑해 줄 남자'인 경우가 많다. 다음의 사례에서도 그러한 경향을 확인할 수 있다.

[사례 6] 이상형은여. 얼굴: 이쁜 여자가 좋아요. 성격: 일단은 착해야 하구. 상냥한 여자가 좋아요. 이상: 착하구 상냥한 공주분. ^^

[사례 7] 혜린이의 이상형은여. 우선 혜린이보다 키가 커서 혜린이를 뒤에서 꺼억~ 안아줄 수 이떠야 하구여. 글거 착하거 혜린이만 진짜러 사랑해주면 저아혀.

인터넷을 통해 사귀고자 하는 이성친구와의 관계는 다음 사례에서 볼 수 있듯이 메일만 주고받는 메일친구부터 진정한 우정이나 사랑을 나눌 친구, 노골적으로 육체적인 관계를 원하는 경우까지 다양하게 나타나고 있다.

[사례 8] 고민같은것두. 탁~ 털어 놓을 수 있는 그런 편안한 메일 친구 있었으면 좋겠어요^^ 남자여두 져쿠여~ 여자여두 져쿠여~

[사례 9] 학교 다니던 시절에 진정한 친구한번 사귀고 싶군요! 아직까지 진정한 친구란 저에겐 없었으니깐요. 이 글을 보시는 여러분들 중에 저와 마음이 같으신 분은 저에게 프로포즈나 메일 보내주세여.

[사례 10] 저도 이제는 진정한 사랑을 하고 싶습니다. 거짓이 아닌 진실된 만남을 가졌으면 좋겠습니다. 저를 진실한 마음으로 좋아하는 여자분이 있다면 저는 그 여자의 일편단심이 될 것을 약속합니다.

[사례 11] 섹스하고 싶은 여자 분. 저는 인천 사는 고2학생인데요. 걍 하루 만나서. 하실 분. 어느 누구나 님들도 하루 만나 걍 하고 싶으실 때가 있죠. 그때 저를 불러 주세요.

3) 온라인 교제 단계

사이버공간을 통한 이성교제에서 온라인 교제단계에는 두가지 유형이 있다. 하나는 친구를 사귈 목적이 온라인 상태에서의 친구관계 유지에 있는 경우이고, 또 하나는 궁극적인 목적이 소위 '번개'라고 불리는 오프라인에서의 만남에 있는 경우이다. 채팅사이트의 게시물들을 분석한 바에 따르면 대부분이 두 번째의 경우였다. 다음에서는 이와 같이 오프라인에서의 만남을 위해 온라인 상태에서 어떤 과정을 거치는지 분석해 보고자 한다.

사이버공간을 통한 만남은 대부분 채팅을 통해 이루어지는데 처음 대화방에서 만나 오프라인에서의 만남까지 소요되는 시간은 매우 짧다. 물론 그렇지 않은 경우도 있겠지만 다음 사례에서 보여지는 것처럼 채팅으로 알게 된 바로 그 순간에 만남을 결정하는 경우가 많은데, 청소년 자신도 당황하여 등골이 서늘해질 정도로 빠르게 진행된다.

[사례 12] 나' 하이. 녀' 하이. 나랑 벙개할래. (진짜 이런 거 첨이라 긴장 이빠이 탔씀다). 나: 예? 벙개요. (두근두근) 예. 근데 나이가 녀: 나고1 그쪽은. (절라 능숙했씀다). 나: 전 고2대요. 녀' 오빠네. ^^ 키가 몇이야? 나' 저 184인데 그건 왜?. 녀: 그래. 그럼 연락처 알켜 주라. 나중에 연락할게. (전 얼벌 했씀다). 나. 예...012-xxx-xxxx(그때는 폰은 안 갈쳐주고 삐삐만 알켜 줬씀다). 녀. 그래. 그럼 내가 연락할게 기다려. 나. (고분한 말투로)예.그러고 그녀는 나갔씀다. 참 저도 칭구들과 놀면서 범생에서 쌩 날라리까지 많은 여자들을 봤씀니다만 정말 황당하더군요. 딱 1-2분정도 였씀다. 그러고 그날 밤 삐삐가 왔씀니다. 내일 일요일이니 보자는 겁니다. 그때가 11월에서 12월 넘어갈 때인데 참 등골이 서늘하더군요.

하지만 다음 사례와 같이 채팅과 전화 등을 통해 온라인에서 관계를

유지하다가 실제 만남에 이르는 경우도 있다.

[사례 13] 그넘이랑 대화했눈데 약 1시간정도를 소비해뛰 왠지 그넘과는 먼가 필이 팍팍팍~~~꼬쳐떠. 그땐 펀두없구. 뒵저놔버노를 갈켜주거 그넘더 펀이엄또서. 지칭구 핸펀갈켜주거. 지뒵저놔버노더 갈켜줘뛰. 저넉에 저놔한다거 하고 데뚜를 종료시켰눈뎅 너므너므 뿌듯해뛰. 이러케 해서 뒵구석에 들어가찌비. 뒵에서 tv를 버거있눈뎅 저놔가 온거시얌. 긴장타거 그넘일 꺼란걸 예상해서 목소릴 가다듬고 저놜 바다뛰. "여버세여." "여버세여. xx이네뒵 아니예여" "아..제가 xx인데여" "아 나 아까 전에 채팅해떤앤데." 이케 해서 저놔통화를 두시간정도 해뛰. 글다가 우리는 어느새 정이 들어서 하루에 저놔통화는 기본으로 3번정도 하거 저놔통화 시간은 기본적으로 3시간은 훌쩍 넘겨버려뛰. 일명 얼굴더 안보고 사귀게 된 사이. ^^* 글다가 어느 날. 만나게 될날을 미루다가 만나게 되찌비.

사이버공간을 통한 이성교제에서 한가지 우려가 되는 것은 여자청소년과 성인남자의 만남일 것이다. 다음은 여고생이 대화방을 개설하여 성인남자를 사귀게 된 사례이다. 이런 경우에 여고생 자신도 '이상한 쪼가리 귓말'이라고 표현한 것처럼 성적 희롱을 당할 우려가 많고, 오프라인에서 만남을 갖게 되었을 때-다행이 이 사례에서는 그런 피해가 없었지만- 상대 성인남자로부터 성폭행을 당할 위험성이 매우 크다.

[사례 14] 고딩방은 재미가 없어서 대딩방으로 갔죠~ 원래 연상을 좋아하기 때문에 아무래도 대딩이 좋더군여~ 근데 대딩방 들어가면 이상한 쪼가리 귓말들 마니 온답니다. 저는 대딩방에서 대딩도 아닌 고딩이 방을 만들어 버렸음돠 방제목 178이상 깔끔하구 잘생긴 오빠야. 나랑놀자~ 방주제. 후회없을걸~~~ 169. 49. 케쥘. 정장. 깔끔. 이렇게 방을 만들어 부렀음다~ 이렇개 방을 만들고 좀 있으니까 사람들이 들어오더군여~ 당연히 다들 남자겠죠. 처음 인사들은 너무나도 어색한 하이로 시작해

서 어디 사냐 몇살이냐 정말 18살 맞냐 등등 묻습니다~ 그럼 저는 상대의 소개를 부탁하고~ 그렇게 얘기를 하죠~ 그러다가 21살 어떤 남자와 또 한명의 22살 어떤 남자 이렇게 나까지 3명이 방에 남았음돠~ 어색한 분위기~싸~ 얘기를 하다가 22살의 이 남자 내가 차있냐고 묻자 오픈카가 있다고 합니다. 오픈카라. 22살에? 음. 오픈카. 솔깃했죠~ ^^ 사는 곳은 잠실 지금 위치도 잠실~ 내가 사는 곳은 영등포쪽. 근데 만나러 오겠다고 하더군여~ 조금은 놀랐지만 오겠다는 소리에 알겠다고 했음돠~

4) 오프라인 교제 단계

청소년들이 사이버공간을 통해 알게 된 사람과 오프라인에서 만나게 되었을 때 대부분의 만남은 실망스럽고 시시하게 진행되다가 싱겁게 끝나는 것으로 보인다. 번개에서 실망하는 이유는 대부분 외모 때문인데, 앞에서도 한번 언급되었던 다음 [사례 12]는 그 전형적인 예이다. [사례 15]의 경우는 만남도 시시하고 헤어짐도 시시한 사례인데, 그처럼 상대에게 아무 감정이 없는 상태인데도 청소년들은 쉽게 사진을 찍어 나눠 가진다.

[사례 12] 오빠! 이 한마디 말에 저는 그쪽으로 고개를 돌렸씀다. 벤치에 웅크리고 있던 뭔가가 일어남니다. 근데 이게 웬일 임니까. 키는 156 정도에(나중에 물어 봤씀다) 노란 힙합 바지에 노란 티에 노란 잠바에 노란 운동화에 노란 가방에 심지어 끼고 있는 헤드폰도 노란색임다. 그 순간 제 머리 속은 노란 병아리가 돌아 다녔씀다. 그대로 굳어서 어느 정도 있다가 인사를 했씀다. 드디어 불빛에 들어난 그녀의 얼굴. 진짜 미침니다. 차라리 박경림이라도 있었으면 진짜 잘해주고 싶을 정도임다. 제가 그렇게 얼굴을 보는 사람은 아닌데 해도해도 진짜 넘 함니다.

[사례 15] 첫 벙개를 전 아무생각 없이 갔죠. 제가 말이 없는 편이라 어

색한 침묵만 흐르고. 그 오빠가 날 보며 "우리 사진 찍자" 이러더군요.. 그래서 전 "왜"라며 말했더니 "같이 올라고 했던 친구가 사진 꼭 찍어 오라고. 안 그럼 자긴 맞는다며" 전 혼쾌히 "그래 뭐 어려운 부탁도 아닌데." 이러면서 스티커 사진을 찍었죠. 잼없는 하루였어요 그리고 제가 연락 안했어요.

하지만 청소년들의 사이버공간을 통한 이성교제가 그렇게 실망스럽고 시시하기만 한 것은 아닌 것 같다. 다음과 같이 채팅을 통해 알게 된 사람과 진지하고 애절한 사랑을 나누게 되었다는 사례도 적지 않게 발견된다.

[사례 16] 그 애가 문자를 남겼어여. "아쉽다" 라구여. 그리고 며칠 뒤 사랑한다는 말을 하더군여. 그랬어여 우린 너무 멀리 떨어져 있지만 그래서 6개월동안 고작 3번밖에 못만났지만 그 벙개 덕분에 난 세상에 하나뿐인 사랑하는 사람을 드뎌 찾았구 그 역시 날 만난거죠. 원래 벙개 같은 거 신뢰한 적 없었지만 이렇게 벙개가 사랑을 찾아주고 나니까 벙개도 가끔 좋을 거라는 생각도 드네요.

이상과 같이 청소년들이 사이버공간을 통해 이성친구를 만나서 사랑을 하게 될 수도 있고 실망을 할게 될 수도 있지만 그건 일반적인 이성교제에서도 마찬가지일 것이며, 청소년들은 이러한 과정 속에서 성역할을 배우고 성인 남녀로 성숙해져 갈 수 있는 것이다. 다만 사이버 이성교제에 대해 좀더 우려하는 이유는 전혀 모르는 사람과의 만남이기 때문에 성폭력의 위험이 적지 않다는 점 때문일 것이다. 다음은 그런 위험성을 보여주는 한가지 사례이다.

[사례 17] 내가 고1시절에 첨으로 화장이란 걸 시작했구 멋이란걸 알았지. 그래서 인지 화장하구 옷 빼입구 나가는걸 즐겼으니깐 벙개두 간간히 했지. 그러던 어느날 대화명이 이름하여 "쌔끈남"인 남자를 만나기루 했다. 그 남자 호프집으로 데꾸가서 술을 먹이더니 내가 생각보다

술도 못 하구 담배두 안피는데. 술 먹고 나오는데 종로 골목길보면 여관촌이 쭈욱있지. 그 골목을 지나는데 허미. 뜨억 그 탄탄한~ 두손으로 날 쫩싸게 끌어당기는 것이다. 막 하자구 잡아당기는 것이다. 싫다고 소리질르니깐 주먹으로 뺨을 맞았다. 퍽 하구~~으앙. 귀가 한동안 안 들리는 느낌. 비참하다 그래서 욕해주고 막 왔다.

4. 참여관찰 결과분석

1) 조사방법

이 연구를 위하여 인터넷 채팅사이트의 대화방에서 청소년들이 어떤 대화를 나누고 어떤 행동들을 하는지 알아보고자 하였다. 그러나 청소년들의 채팅에 끼여드는 것은 청소년들 자신이 아니고는 매우 어려운 작업이었다. 그렇다고 사이버 성폭력도 일어날 수 있는 일에 청소년을 조사원으로 고용할 수는 없는 일이었다. 따라서 궁여지책으로 여러 가지 방법을 활용할 수밖에 없었다.

강제퇴장 될 각오로 연구진이 직접 청소년들이 있는 대화방에 들어가 보기도 했고, 청소년과의 채팅경험이 있는 대학생에게 조언을 구하기도 했으며, 한국사이버감시단의 화상채팅 자료도 참고하였다.

이러한 다양한 방법을 통해 청소년들의 채팅실태를 알아보았는데, 청소년들이 채팅을 하는 이유는 대부분 말 그대로 수다를 떨기 위해서이다. 남는 시간에 심심하니까 대화방에 들어와 시간을 때우며 노는 것이다. 이것은 전통적인 친구관계 속에서 이루어지던 것이 인터넷 채팅으로 대체된 것일 뿐이다. 특히 연구자가 참여한 대화방의 경우 누구에게나 오픈되어 있는 곳일 수밖에 없었기 때문에 더욱 그랬을 것이다. 이성교제의 목적이 있는 청소년이라면 둘만의 데이트방을 개설하여 대화를 나누고 있을 것이기 때문이다. 이 연구에서는 그런 개인적인 수준에까지 개입하여 실태를 분석할 수는 없었기 때문에 다음에서는 피상적인 관찰을 통해 발견할 수 있었던 청소년 채팅의 부정적인 측면[4]을 중심으로 분석해 보고자 한다

4) 그러나 이러한 측면은 일부의 채팅사이트와 청소년에게 국한된 것이며, 대부분의 청소년 채팅은 건전하게 이루어지고 있음을 미리 밝혀둔다.

2) 대화방 제목과 대화명

청소년채팅의 부정적인 측면은 주로 성적인 언어나 행위의 접촉에 있을 것이다. 이러한 측면은 우선 채팅사이트에 접속하여 대화방에 들어가면 바로 부딪치게 된다. 특히 요즘에는 성적인 목적을 가지고 채팅을 시도하는 사람들의 경우 대부분 화상채팅을 이용하는 추세이기 때문에 대표적인 화상채팅 사이트인 오마이러브의 대화방을 관찰해 보았다.[5]

연구자가 2001년 5월부터 11월까지 지속적으로 접속해 본 바로는 지난 여름까지는 음란한 제목의 대화방을 많이 발견할 수 있었다. 한국사이버감시단에서 올 6월부터 8월 사이에 관찰한 결과보고서에도 보면 '나를 사봐??'라든가 'X지가 벌렁벌렁한 X만 입장', '화끈한 밤을', '미치겠어 벌려졌나 허공이야', '오늘밤 화끈히'와 같은 적나라한 대화방 제목을 발견할 수 있다(한국사이버감시단, 2001 : 80-86).

그러나 최근에는 집중적인 자율규제에 의해 그러한 대화방 제목을 사용하는 경우가 많이 줄어든 것을 알 수 있다. 대화방 참여자의 신고를 통해 그런 대화방을 개설하거나 공개된 방에서 음란한 행위를 한다고 신고된 회원에 대해서는 회원자격을 박탈했기 때문이다. 연구자가 11월에 접속했을 때는 거의 그런 방제를 발견할 수 없었고 간혹 '집에 있는 여자애만'이라든가 '야한 거 조아해?' 정도의 방제를 발견할 수 있었을 뿐이다.

하지만 대화명에 있어서는 사정이 달랐다. 자율규제가 주로 이용자의 신고에 의해 운영되는 것이기 때문에 이름만으로는 별다른 피해를 입는 것이 아니어서 그런지 연구자가 11월에 접속했을 때에도 여전히 음란한 이름들을 많이 발견할 수 있었다. 고딩(고등학생)방보다는 주로 중딩(중학생)방에서 그런 이름들이 발견되었는데, '다벗겨줘'라든가 '껄덕이', '발딱선물건', 'X지까구 준비 끝', '하구싶어', 'X딸이칠께여', '니미X이닷', '야한남'

5) 이하에서 참여 관찰한 내용을 소개할 때 성기를 지칭하는 용어와 욕설의 경우는 X로 표기하였다.

같은 선정적인 이름으로 접속한 청소년들이 적지 않았고 이들은 모두 남자청소년이었다.

3) 대화내용과 언어

청소년들이 대화방에서 나누는 대화의 가장 큰 특징은 특별한 주제가 없고 문장이 매우 짧다는 것이다. 또한 이 보고서의 제2장에서 사이버상의 언어에 관해 살펴본 바와 같이 많은 경우에 맞춤법이 파괴되어 있다. 다음 사례는 특히 처음 채팅을 시작하는 단계라서 더욱 그렇지만 대화가 더 진행되어도 별로 달라지지 않는다는 것을 이 보고서의 부록에서 확인할 수 있다.

[사례 18]
K.Y!: 말놔여
K.Y! -_-;;;,
크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM. 엇.. 그래여?
K.Y!: 으하항
우후후홋--^ ㅎ ㅏ ㅇ ㅣ
K.Y!. -_-;;,
크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM. ㅡㅡ;;
우후후홋--^: 말 놉시다
K.Y!: 하2하2
K.Y!. ^-^
크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 걍.. 그러케.
K.Y!: 우하하항
K.Y!: 엉
크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ㄴ ㅑㅎ ㅏㅁ~
K.Y!: 에거거....

우후후훗--^: ㅇ ㅏ
K.Y!: 금방드러온넘 말업쓰
K.Y!: Y-Y;;;;;;;;

또한 채팅에서 발견할 수 있는 대화내용이나 언어상의 부정적인 측면은 욕이나 저속한 언어의 사용이다. '미친X'은 이제 상스러운 말 축에도 들지 않는다. '죽는다'를 '뒤진다', '뒈진다'로 'X팔' 등의 욕설을 그대로 쓰거나 'X랄한다' 등 채팅을 하다 기분이 내키지 않거나 채팅 상대가 마음에 들지 않으면 이런 상스러운 말을 마구 내뱉는다. 또한 성적인 내용과 관련한 은어들은 상상을 초월할 정도인데, 예를 들면 '그거 가능', '나는 조개사냥꾼', '... 줄 여자만', '엠창 깐다' 등 여자의 성기나 섹스를 간접적으로 표현한 말들을 쓰는 청소년들이 의외로 많았고 이들은 대부분이 남자청소년이었다.

4) 화상채팅에서의 행태

한국사이버감시단에서 올 6월부터 8월 사이에 화상채팅 사이트를 관찰하여 화면을 캡처해놓은 결과를 보면, 공개된 대화방에서 남녀가 성기를 노출하고 있고 자위행위를 하고 있는 남자를 발견할 수 있다(한국사이버감시단, 2001 : 63-64). 물론 이들이 모두 청소년은 아니지만 공개된 방이기 때문에 청소년들도 참여가 가능하다. 한편 남자청소년의 경우는 성인 여성을 상대로 음란행위를 하는 경우도 있다. 다음 사례는 20대 여성이 경험한 내용인데, 여성들끼리만 대화를 나누고 있던 방에 남자청소년이 들어와 자위행위를 했다고 한다.

[사례 19]
남자: 제꺼 크죠?

여자1: 한개두 안크다. 나가라.
남자: 내꺼 잘생겼죠?
여자2: 어~ 더러워 안볼래.
여자1: 방장! 강퇴시켜요!
여자3: 방장 지금 자리에 없어요.
여자2: 나가주세요. 여기 여자들 방이에요.
남자: 야한 이야기 해주세요.
여자2: 야! 너 저기 프로필 보니깐 17살이네.
남자: 저 고1이에요. 어린데 되게 크죠?
여자2' 한개두 안크다. 나가! 안나가?

그러나 이러한 행태 역시 앞의 대화방 제목의 경우와 마찬가지로 최근에 이루어진 자율규제에 의해 많이 개선된 것으로 보인다. 연구자가 11월에 접속했을 때에는 이런 유형의 대화방을 발견하기 어려웠다. 그렇지만 모든 문제가 해결된 것은 아니다. 이러한 행위를 원하는 사람들은 여전히 자신들만의 방법을 강구하고 있었다. 공개방에서의 음란행위를 자제하는 대신 둘만의 데이트방에서 컴섹을 하기 위해 음란한 대화명으로 접속하여 상대방을 물색하는 것이다.

연구자가 중딩방에 접속해 있는 동안 수없이 많은 19세미만의 남자청소년들이 쪽지를 보내거나 데이트신청을 통해 컴섹을 요청해 왔다. 접속자정보에 17세로 나와 있는 한 남자청소년의 데이트요청을 받아들였더니 상대 남자는 아랫도리를 벗고 있는 상태였고, 나에게 카메라가 없는 것을 확인하자 바로 데이트를 종료해 버렸다. 또 다른 18세 남자청소년은 대화를 나누자마자 오늘 당장 만나서 섹스를 하자고 했다. 내 나이가 너무 많은 것 아니냐고 묻자 자기는 색다른 경험을 하고 싶다는 것이다. 나는 그냥 화상으로 보기만 할 생각이라고 했더니 바로 데이트를 종료해 버렸다.

5. 종합분석

여기에서는 앞에서 살펴본 일반 설문조사를 비롯해 전자 설문조사, 사례조사, 참여관찰의 분석결과를 바탕으로 사이버공간을 통한 청소년의 이성교제 실태를 종합적으로 분석해 보고자 한다.

1) 사이버공간을 통한 청소년 이성교제의 일반적 실태

(1) 친구찾기 단계

먼저 일반설문조사 결과를 중심으로 살펴보면, 조사대상 청소년 중 사이버공간에 접속경험이 있는 청소년은 10명 중 8명 정도였는데, 이들 중 이성교제를 위해 사이버 공간에서 모르는 이성과 접속한 경험이 있는 청소년은 절반 정도이다. 아직은 그런 경험이 없는 청소년 중 앞으로 경험하기를 희망하는 청소년은 5명 중 1명 정도에 불과해 현재까지 경험이 없는 청소년들의 경우 다른 이유가 있어서라기보다는 본인의 선택에 의한 것임을 알 수 있다.

사이버공간을 통한 이성교제를 위해 조사대상 청소년들이 가장 많이 접속하는 사이트는 채팅사이트였고, 다음은 동창회사이트, 취미사이트, 검색사이트, 커뮤니티사이트 등의 순이다.

이성교제를 위해 사이버공간에 접속하는 주된 장소는 집이고, 다음은 PC방이다. 대도시일수록, 실업계보다는 인문계, 아버지 학력이 높을수록, 성적이 좋을수록 집에서 접속하는 비율이 높고, 반대의 경우 PC방에서 접속하는 비율이 높다.

이성교제를 위해 1주일 동안 사이버공간에 접속하는 평균시간은 과반수 이상이 4시간 이내로 이용하고 있다. 사이버공간에 가장 많이 접속하

는 요일은 토요일이고, 다음은 평일, 일요일 순이다. 가장 많이 접속하는 시간대는 방과후 오후이고, 다음은 저녁, 밤10시-새벽6시 사이, 오전 순이다.

한편 사이버공간을 통해 이성교제를 할 때 거의 과반수에 가까운 청소년이 실명을 사용하고 있어 사이버공간에서 대부분 실명을 사용하지 않을 것이라는 일반적인 인식과는 매우 다른 결과를 보여주고 있다.

사이버공간을 통한 이성교제에서 상대방에게 기대하는 관계는 사이버 친구가 가장 많고, 다음은 심심풀이 상대, 진실한 우정관계, 진실한 애인관계, 육체적인 관계의 순이다. 성별로는 사이버 친구와 심심풀이 상대에서는 여학생이 남학생보다 높게 나타났고, 진실한 애인관계와 육체적인 관계에서는 남학생이 여학생보다 더 높게 나타났다. 고등학교 계열에서는 사이버 친구와 심심풀이 상대에서 인문계 학생들이 실업계 학생들보다, 진실한 애인관계와 육체적인 관계에서는 실업계 학생들이 인문계 학생들보다 더 높게 나타났다.

다음으로 채팅사이트 게시판에 올라있는 이성친구를 찾기 위한 게시물을 분석한 결과에 의하며, 이런 글에는 주로 자신의 특징과 이상형의 조건을 제시하고, 연락처는 이메일주소를 남겨 놓는 것이 보통이다. 하지만 적지 않은 청소년들이 자신의 이름과 핸드폰 번호를 남겨놓기도 한다. 성인들의 경우 신분노출을 두려워하여 이름과 전화번호를 남기는 것에 매우 소극적인데 그에 비해 청소년들은 확실히 순진하다는 것을 알 수 있다.

이성친구를 구하는 청소년의 연령대와 성별은 거의 편중됨이 없이 고르게 나타나고 있다. 나이를 보면 적게는 초등학생부터 많게는 고등학교 3학년까지 고르게 분포되어 있고, 성별로도 남녀간에 차이가 없다 하지만 원하는 이상형이나 관계의 수위는 천차만별이다. 이상형에 있어 남자청소년은 주로 '착하고 예쁜 여자'인 경우가 많고, 여자청소년은 주로 '키 크고 진짜로 사랑해 줄 남자'인 경우가 많다. 인터넷을 통해 사귀고자 하는 이

성친구와의 관계는 메일만 주고받는 메일친구부터 진정한 우정이나 사랑을 나눌 친구, 노골적으로 육체적인 관계를 원하는 경우까지 다양하게 나타나고 있다.

(2) 온라인 교제 단계

일반 설문조사에 의하면, 지난 1년 사이에 사이버 공간에서 알게 된 이성을 실제 만나지는 않고 사이버 상에서만 친구관계를 유지해본 경험이 있는 청소년이 10명 중 6명 정도이고, 이들 중 가상친구의 수는 6명 이상, 3-5명, 1-2명이 각각 3분의 1정도씩 차지한다.

사이버공간에서 이성친구 관계를 유지하는 주된 방법은 전자메일이 가장 많고, 다음은 채팅, 핸드폰·PDA를 이용한 무선인터넷, 메신저 프로그램 등의 순이다.

사이버공간에서 이성교제를 할 때 주로 나누는 대화는 주제 없이 이런 저런 이야기를 나누는 경우가 가장 많고, 다음은 학교생활, 취미활동, 성적인 농담, 친구얘기 순으로 기성세대의 우려처럼 음란한 대화를 하는 경우는 매우 적음을 알 수 있다.

사이버공간을 통한 이성교제에서 온라인 교제단계에는 두가지 유형이 있다. 하나는 친구를 사귈 목적이 온라인 상태에서의 친구관계 유지에 있는 경우이고, 또 하나는 궁극적인 목적이 소위 '번개'라고 불리는 오프라인에서의 만남에 있는 경우이다. 채팅사이트의 게시물들을 분석한 바에 따르면 대부분이 두 번째의 경우였다.

(3) 오프라인 교제 단계

일반 설문조사 결과에 의하면, 지난 1년 사이에 사이버공간에서 알게 된 이성과 실제로 만난 청소년은 사이버공간에서 이성과 접촉경험이 있는

청소년 10명 중 3명 정도이다. 교급별로는 고등학생이 중학생보다 직접 만난 경험이 많았고, 고등학교 계열에서는 실업계 학생들이 인문계 학생들보다 만난 경험이 더 많았다.

사이버공간에서 만난 이성친구를 실제로 만난 경험이 있는 청소년 중 현재진행중인 친구를 포함하여 실제로 만난 친구수는 1명, 2명, 3-9명, 10명 이상이 각각 4분의 1정도씩 차지한다. 사이버공간에서 알게된 이성친구와 처음 접속한 날부터 현실공간에서 만나기까지 평균적으로 걸리는 시간은 일주일 이내에 만나는 비율이 과반수를 훨씬 넘어 만남이 빠르게 진행되고 있는 경우가 매우 많다는 것을 알 수 있다.

이러한 경향은 채팅사이트 게시물 분석을 통해서도 알 수 있었는데, 처음 대화방에서 만나 오프라인에서의 만남까지 소요되는 시간은 매우 짧다. 물론 그렇지 않은 경우도 있겠지만 많은 경우 채팅으로 알게 된 바로 그 순간에 만남을 결정하는 경우가 많은데, 청소년 자신도 당황할 정도로 빠르게 진행된다. 하지만 채팅과 전화 등을 통해 온라인에서 관계를 유지하다가 실제 만남에 이르는 경우도 있다.

한편 일반 설문조사 결과에 의하면, 지난 1년 사이 사이버공간에서 알게 된 이성친구와 현실공간에서 1회성 만남이 아니라 어느 정도 지속성 있는 교제를 한 청소년은 10명 중 3-4명 정도이고, 교제한 이성친구의 수는 1명, 2-4명, 5명 이상이 각각 3분의 1 정도씩을 차지하여 지속적인 만남이 이루어진 경우는 그리 많지 않은 것을 알 수 있다.

채팅사이트 게시물을 분석한 바로는 청소년들이 사이버공간을 통해 알게 된 사람과 오프라인에서 만나게 되었을 때 대부분의 만남은 실망스럽고 시시하게 진행되다가 싱겁게 끝나는 것으로 보인다. 번개에서 실망하는 이유는 대부분 외모 때문이었다.

하지만 청소년들의 사이버공간을 통한 이성교제가 그렇게 실망스럽고 시시하기만 한 것은 아닌 것 같다. 채팅을 통해 알게 된 사람과 진지하고 애절한 사랑을 나누게 되었다는 사례도 적지 않게 발견된다.

청소년들이 사이버공간을 통해 이성친구를 만나서 사랑을 하게 될 수도 있고 실망을 할게 될 수도 있지만 그건 일반적인 이성교제에서도 마찬가지일 것이며, 청소년들은 이러한 과정 속에서 성역할을 배우고 성인 남녀로 성숙해져 갈 수 있는 것이다 다만 사이버 이성교제에 대해 좀더 우려하는 이유는 전혀 모르는 사람과의 만남이기 때문에 성폭력의 위험이 적지 않다는 점 때문일 것인데 그런 위험에 처한 사례도 적지 않게 발견되었다.

전자 설문조사에 의하면 인터넷을 통해 안 사람과 이성교제를 한 경험이 있는 청소년이 10명 중 3명 정도이고, 이성교제를 한 적은 없지만 시도한 적은 있는 청소년이 5명 중 1명 정도이다. 한편 인터넷을 통해 안 사람과 동성연애를 해 본 청소년은 20명 중 1명 정도로 그리 많지 않았지만 성인과 비교하면 청소년의 경험률이 훨씬 높게 나타났는데, 특히 시도해본 경험까지 합하면 더욱 차이가 난다. 이러한 현상은 동성연애라는 새로운 성문화에 대해 기성세대보다는 신세대인 청소년들이 관심이 많고 개방적임을 보여주는 결과라고 할 수 있겠다. 성별로는 여학생이 남학생보다 높은 응답률을 보였는데, 이러한 결과는 최근에 여자 중고생들 사이에 동성 애인을 두는 것이 유행처럼 되고 있다는 풍문을 실증적으로 보여주는 것이다.

(4) 사이버 이성교제와 일반 이성교제 비교

사이버공간을 통하지 않고 직접 만난 이성과의 교제 경험이 있는 청소년은 10명 중 3명 정도로 사이버공간을 통해 만난 경우보다 많다. 사이버공간을 통한 이성교제와 처음부터 직접 만난 이성교제 모두에 경험이 있는 청소년에게 어느 것을 더 선호하는지 알아보았는데, 처음부터 직접 만난 이성교제가 과반수 정도로 가장 높게 나타났고, 두 경우에 별 차이 없다는 청소년, 사이버 공간을 통한 이성교제를 더 선호하는 청소년의 순이다.

청소년들은 사이버공간을 통한 이성교제의 경우 친구선택의 폭이 넓고, 상대에 대한 부담감이 적으며, 익명성이 보장되고, 데이트비용이 적게 들지만, 사이버공간을 통하지 않은 이성교제는 진실한 대화가 가능하고, 육체적 접촉이 쉬우며, 부모님께 소개하기가 좋고, 관계가 오래 지속되며, 건전한 만남이 이루어질 수 있어, 사이버공간을 통한 이성교제와 사이버공간을 통하지 않은 이성교제는 각각 장단점이 있으나 사이버공간을 통하지 않은 이성교제에서 더 진실하고 지속적인 만남이 가능하다고 생각하고 있음을 알 수 있다.

전자 설문조사 결과에 의하면, "사람들이 인터넷을 통해 이성교제를 하려고 할 때는 주로 성적인 대상을 찾는 데 목적이 있는 것 같다"라는 문항에 대해 약간 동의하고 있다. 한편 "인터넷을 통해 이성교제를 하려고 할 때는 일반적인 이성교제보다 더 신중할 필요가 있다"라는 문항에 대해서는 훨씬 더 많이 동의하고 있다.

2) 사이버공간을 통한 청소년 이성교제의 부정적 측면

(1) 불건전 대화방 참여경험

전자 설문조사 결과에 의하면, 채팅을 하는 중에 불건전한 대화방을 본 경험이 청소년이나 성인 모두 자주 있는데, 평균으로 비교하면 청소년의 경험이 더 많다. 성별로는 여학생이 남학생보다 본 경험이 많은 것으로 나타났다. 이는 불건전한 대화방의 판단기준에 있어 청소년보다는 성인, 여학생보다는 남학생이 불건전함의 기준을 높게 보고있기 때문이 아닌가 분석된다.

불건전한 제목의 대화방을 보면 어떤 느낌이 드는지에 대해서는 청소년 10명 중 5-6명이 불쾌하다고 했고 호기심이 생긴다는 청소년은 3명 정도이다. 성별로는 여학생의 경우 많은 수가 '불쾌하다'고 응답했으나 남학

생은 '불쾌하다'와 '호기심이 생긴다'가 거의 같은 비율로 나타났다.

이러한 불건전한 대화방의 참여경험은 '자주 있다'는 항목은 청소년과 성인 모두 응답자가 없었는데, 평균은 청소년의 참여경험이 높다. 성별로는 남학생의 참여경험이 여학생보다 많다. 이와 같이 불건전 대화방 참여율이 높게 되면 이는 올바른 성 의식과 지식을 가져야 할 청소년에게 부정적인 영향을 끼치는 요인으로 작용할 것이다. 특히 인터넷에 무방비로 노출되어 있는 오늘날의 청소년들에게 그 심각성은 더욱 크다고 할 수 있다.

채팅 중 음란한 내용의 쪽지나 귓속말을 매우 자주 받는 청소년이 10명 중 1명으로 성인보다 훨씬 많았다. 성별로는 여학생이 남학생 보다 훨씬 경험이 많다. 이는 인터넷 상에서 음란 쪽지나 귓속말의 주된 피해자가 여학생임을 보여주는 결과이다.

청소년 중에서 불건전한 제목의 대화방에 참여해 본 경험의 유무에 따라 인터넷 접속 장소가 어떻게 달라지는 지를 알아보았는데, '자기집'에서 주로 접속하는 경우는 불건전 대화방 참여경험이 있는 집단보다 없는 집단이 더 많았고, 'PC방'에서 주로 접속하는 경우는 불건전 대화방 참여경험이 없는 집단보다 있는 집단이 더 많았다. 이러한 결과는 청소년이 인터넷에서 불건전한 정보를 접하는 것과 관련하여 가정의 통제기능이 있음을 보여주는 것이다.

또한 청소년 중에서 불건전한 제목의 대화방에 참여해 본 경험의 유무에 따라 인터넷 접속 시간대가 어떻게 달라지는 지를 알아보았는데, '저녁 10시-새벽 6시'에 주로 접속하는 경우는 불건전 대화방 참여경험이 없는 집단보다 있는 집단이 더 많았고, 나머지 시간대는 모두 참여경험 있는 집단이 없는 집단보다 많았다 이러한 결과는 청소년들이 주로 늦은 시간에 불건전 정보를 접하고 있음을 보여주는 것으로 이 역시 앞의 접속 장소와 마찬가지로 청소년이 인터넷에서 불건전한 정보를 접하는 것과 관련하여 가정의 통제기능이 중요함을 보여주는 것이다.

한편 청소년채팅의 부정적인 측면은 주로 성적인 언어나 행위의 접촉에 있을 것이다. 이러한 측면은 우선 채팅사이트에 접속하여 대화방에 들어가면 바로 부딪치게 된다. 최근에 집중적인 자율규제에 의해 많이 줄어들기는 했지만 그래도 간간히 음란한 문구의 대화방 제목을 발견할 수 있고, 자율규제가 어려운 대화명에 있어서는 여전히 음란한 이름들을 많이 발견할 수 있다.

청소년들이 대화방에서 나누는 대화의 가장 큰 특징은 특별한 주제가 없고 문장이 매우 짧으며, 맞춤법이 파괴되어 있다는 점이다. 또한 채팅에서 발견할 수 있는 대화내용이나 언어상의 부정적인 측면은 욕이나 저속한 언어의 사용이다. 여자의 성기나 섹스를 직·간접적으로 표현한 말들을 쓰는 청소년들이 많은데 이들은 대부분이 남자청소년이다.

또한 공개된 대화방에서 남녀가 성기를 노출하고 있고 자위행위를 하는 경우도 있는데 이 역시 앞의 대화방 제목의 경우와 마찬가지로 최근에 이루어진 자율규제에 의해 많이 개선되었지만 모든 문제가 해결된 것은 아니다. 이러한 행위를 원하는 사람들은 여전히 자신들만의 방법을 강구하고 있었다. 공개방에서의 음란행위를 자제하는 대신 둘만의 데이트방에서 컴섹을 하기 위해 음란한 대화명으로 접속하여 상대방을 물색하는 것이다. 연구자가 중학생방에 접속해 있는 동안 수없이 많은 19세미만의 남자청소년들이 쪽지를 보내거나 데이트신청을 통해 컴섹을 요청해 왔다.

(2) 채팅을 통한 사이버범죄 피해경험

전자 설문조사에 의하면, 청소년 10명 중 7명 정도가 채팅중의 욕설이나 음란한 말·행위와 같은 피해를 입었고, 이는 성인보다 높은 피해율이다. 성별로는 남학생보다 여학생의 피해율이 높았다.

인터넷으로 알게 된 상대로부터의 원치않는 성관계 강요나 성추행에 대해서는 청소년 4명 중 1명 정도가 피해를 입었고, 이는 성인보다 높은

피해율이다. 성별로는 여학생이 남학생보다 피해율이 높았다.

강간 피해를 입은 청소년은 100명 중 8-9명으로 성인보다 피해율이 높았다. 성별로는 남학생이 여학생보다 피해 경험이 많았다.

금품갈취 등의 경제적 손해를 입은 청소년은 10명 중 1명 정도로 성인보다 피해율이 높았다. 성별로는 남학생이 여학생 보다 피해율이 높았다.

이와 같이 모든 사이버범죄 유형에 대해 성인보다 청소년의 피해율이 높은 것은 청소년의 경우 성인으로부터도 이런 피해를 입고 또 같은 청소년에게도 피해를 입게 되기 때문이며, 연령에 있어 약자의 위치에 있고 또한 판단력도 미흡한 경우가 많기 때문일 것이다.

(3) 사이버 이성교제를 통한 성경험

인터넷을 통해 알게 된 상대와 실제로 만난 적이 있는 청소년은 절반 정도이고, 이들은 만나서 대화, 성관계, 가벼운 신체접촉 등의 관계를 맺었다. 실제로 만난 적이 있는 청소년 중에 상대와 신체접촉을 가진 경우보다는 단순히 대화만 나눈 경우가 더 많았지만 신체접촉을 가진 경우에는 가벼운 접촉에 그친 경우보다는 성관계까지 이른 경우가 더 많았다. 성별로는 실제로 만난 경험이 남학생이 여학생보다 훨씬 많았고, 또한 성관계나 가벼운 신체접촉 경험도 높게 나타났다.

인터넷을 통해 알게 된 상대와 성관계를 가진 경험이 있는 청소년 중 성관계를 가지기까지 걸린 기간은 10명 중 6명 정도가 1일 이내이고, 6일 이내에 성관계를 했다는 청소년은 8명 정도로써 성인의 경우 1일이 10명 중 5명, 6일 이내가 7-8명 정도인 것과 비교할 때, 성관계 경험률은 청소년이 성인보다 낮지만 성관계를 갖게 되는 속도는 청소년이 성인보다 빠른 것을 알 수 있다. 성별로는 여학생보다 남학생이 더 빠르다.

성관계를 한 상대의 연령대는 10명 중 6명 정도가 같은 청소년과 성

관계를 했으나 성인과 관계한 경우도 4명 정도로 적지 않았다 이러한 성인과의 성관계는 성매매일 가능성이 높을 것이기 때문에 더욱 심각한 문제이다. 성인의 경우도 10명 중 2명 정도가 10대 청소년과 성관계를 했다고 응답했다. 성별에 따라 성관계를 한 상대의 연령대는 남학생의 경우 대부분 10대인데 반해, 여학생은 성인인 경우가 더 많았다. 이는 여학생의 경우 대부분 성매매를 위해 성관계를 가졌음을 암시해 준다.

성매매 여부를 확실히 알아보기 위해 성관계를 갖고 그 대가로 금품을 받거나 준 경험이 있는지 알아보았는데, 청소년은 10명 중 3명, 성인은 20명 중 3명 정도가 있다고 응답했다. 이러한 두 집단의 유의미한 차이는 특히 청소년들이 인터넷을 통해 성매매를 하고 있음을 보여주는 것이라고 하겠다 성별로는 남학생보다 여학생이 금품을 받은 경험이 많은 것으로 나타났다. 이는 여학생들이 흔히 원조교제라고 불리는 청소년 성매매에 더욱 많이 노출되어 있음을 잘 보여주고 있는 결과라고 하겠다.

(4) 불건전 대화방에 대한 대응양식

불건전한 대화방이나 대화자를 신고한 경험에 대해서는 항상 신고한다는 경우에 있어 청소년이 성인보다 많아 적극적인 양상을 보였다. 신고방법에 관해서도 성인이 청소년보다 잘 모르고 있는 경우가 많았다. 성별로는 여학생이 남학생보다 신고를 많이 하고 있고, 신고 방법을 잘 모른다고 응답한 여학생도 남학생보다 많았다. 여학생의 신고비율이 높은 것은 피해율이 높기 때문에 비롯되는 당연한 결과일 것이다.

불건전한 대화방의 문제를 해결할 수 있는 방안에 대해서는 청소년의 절반 정도가 '이용자 스스로의 노력'으로 불건전 대화방의 문제를 해결해야 한다고 응답했다.

Ⅳ. 정책 방향과 프로그램 모델

1. 정책 방향
2. 네티켓 프로그램 모델

공 백

Ⅳ. 정책 방향과 프로그램 모델

1. 정책 방향

1) 미디어교육 방안[6)]

(1) 청소년과 미디어교육

가) 청소년과 매스미디어

현재 청소년들에게 주된 사회화의 요소로서 대중매체의 위력이 더욱 커져가고 있다. 공교육 내에서 존재하고 있는 교육 위기의 본질도 '세대간 문화의 괴리'에서 일정 부분 찾을 수 있을 것이다. 매스미디어가 청소년들의 생각과 행동, 태도 및 가치관에 광범위한 영향을 미치고 있지만, 역기능에 대한 뚜렷한 대안이 거의 존재하지 않고 있음은 안타까운 현실이다.

가정에서도 청소년들이 부모님과 대화하는 시간보다 텔레비전과 인터넷을 하는 시간이 몇 배나 많아졌고, 이는 문화의 괴리를 더욱 확대 재생산하고 있다. 가정에서 부모들은 내 아이들이 공부를 잘해주고 열심히 해주기를 바라고 있다. 이 점에서 우리의 아이들은 부모들이 공부와 대학을 위한 강요의 잔소리만 한다며 불만스러워하고 있다. 이에 비해서 대중 문화는 소비의 주체로 청소년을 인정해주고 있고 다양한 흥미와 재미를 매일 매일 부여해주고 있다. 청소년들은 당연히 대중 문화에 더욱 매료될 것이다. 지루한 일상을 더욱 즐겁게 해주며 시간을 빠르게 소모할 수 있는 다양한 전략을 대중 매체는 가지고 있다.

---

6) 이 부분은 김성천(과천중앙고등학교 교사)이 집필하였음

이러한 상황에서 인터넷은 일방향성이 아닌 쌍방향의 매체이고, 자기 통제감과 다중정체성을 부여해주며, 무수히 많은 오락 정보를 제공하고 있다는 점에서 또 하나의 청소년 문화로 자리잡기 시작했다.

매스미디어의 홍수 속에서 매스미디어가 긍정적인 기능을 하고 있는 것도 사실이지만, 우려되는 부분들도 많은 것이 사실이다. 최근에 청소년들은 재미와 가치로 모든 것을 판단하고 있다. 상업주의에 물들은 매체의 속성에 명시적으로 잠재적으로 영향을 받고 있는 것이다. 텔레비전 중독이나 사이버 중독으로 인한 일상 생활의 지장도 위와 같은 맥락 속에서 파악될 수 있다. 또한 근래들어 대중 문화의 흐름이 상업주의와 포스트모더니즘, 진보주의와 결합되면서 일부 생산자와 제작자의 관점이 청소년들에게 상당부분 투영되고 있다.

이와 같은 위기의식 속에서 청소년에 대한 미디어 교육의 필요성에 대한 시각이 대두되고 있다. 특히 청소년 비행이나 일탈 등의 주된 원인으로 매스미디어를 지적하는 시각이 많아지면서 대안을 미디어 교육[7]에서 찾고 있다.

나) 미디어교육 진행의 난점

7) 홍은광은 "미디어 교육은 미디어의 언어와 문법, 매스 미디어의 본질과 기술 등을 이해할 수 있도록 가르치는 것을 포함하며, 매스 미디어를 읽고 쓰는 일단의 교육과정을 통하여 각자가 속한 사회의 문화적, 사회적, 정치적, 경제적 환경을 이해하고 평가할 수 있는 능력을 갖도록 하는 것을 목표로 하는 교육을 말한다 이를 영역별로 미디어 해독과, 비판적 해독 기술, 미디어 제작으로 나누어 볼 수 있다"고 정의를 내린다. 미디어 교육은 미디어 매체를 이용한 교육, 그 미디어 기구의 사용 능력에 대한 교육, 미디어 자체와 그 텍스트에 대한 교육으로 나뉘어질 수 있으며, 여기서의 미디어 교육은 미디어 자체의 본질과 속성, 텍스트에 대한 이해와 이의 활용을 중심 목표로 하는 교육을 말한다. 미디어 교육에 대한 가장 큰 오해가 미디어 매체를 이용하여 진행되는 교육을 미디어 교육이라고 생각하는 오해이다. 그러나 이는 시청각 교육에 해당되는 것일 뿐이며 교육 공학적 입장에서 논의되어야 할 성질의 것이다.

현재 공교육에서 가르치는 교육 내용과 학생들의 관심사는 상당부분 차이를 나타내고 있다. 미디어가 청소년들에게 상당한 영향력을 미치고 있음에도 불구하고 교육적인 대안 및 실천은 마땅한 것이 없는 실정이다. 미디어 교육의 필요성이 일각에서 주장되고 있지만, 미디어 교육이 전면적으로 실시될 것을 기대하는 것은 요원한 상황이다.

미디어 교육은 현재 매우 필요함에도 불구하고 일부 시민단체를 중심으로 진행되어 왔을 뿐 교육계의 내부로 들어와 정착을 하지는 못하였다. 시청자 단체 및 일부 시민단체에서 공교육에 관심을 보이며 근래들어 교육 자료를 학교에 보급하고, 일부 전문가를 학교에 외부강사로 초빙하여 미디어 교육을 실시하고 있거나 관심있는 교사를 대상으로 연수를 실시하는 정도이다.

미디어 교육은 교과 수업과는 달리 교실에 아이들만 있다고 해서 가능한 것이 아니다. 학교의 배려와 지원이 없으면 매우 한정적인 활동으로 전락될 수밖에 없다. 결국 교사 및 교육 관료들의 무관심, 생소한 전공영역에 대한 교사들의 두려움, 기자재 부족, 교육 여건 부족, 보수적인 학교 문화, 비공식 영역이라는 점으로 인해 미디어 교육이 정착되기에는 많은 어려움이 있다.

다) 미디어교육의 필요성

그럼에도 불구하고 미디어 교육을 해야하는 이유는 무엇인가? 방송과 대중 문화의 생산자들은 청소년들을 시청률과 판매의 대상으로 여길 뿐이다.[8] 그들에게는 청소년들에게 어떤 교육적 영향력을 끼쳐야 한다는 마인드를 기대하기가 어렵다. 방송국에서 줄을 서서 스타를 기다리고 열광하

8) 1997년 MBC 매출액은 4,602억원인데 이중 광고 수입이 4,479억원이었다. 1998년에는 3,442억원 매출액에 3,317억원을 차지했다. SBS도 1997년 매출액이 3,776억원인데 이중 광고 수입이 3,666억원을 차지한다. 1998년에는 2,457억원 매출액에 2,332억원을 차지했다.

는 청소년들이 너무나도 많이 있다. 이들에 대해 방송국은 시청률을 올려주는 도구로 생각할 뿐, 그들에 대한 그 어떤 교육적 가르침을 기대할 수 없는 상황이다.

우리의 대중문화와 미디어의 상황은 이미 교육적 기능을 상실해간지 오래이다. 보편적 가치와 공동체적인 가치가 점점 힘을 잃어가고 있다. 방송이 유익성과 흥미를 두 축으로 끌어가야 한다고 볼 때 점점 흥미 위주의 내용으로 편성되어 가고 있는 것이다.

통계에 의하면 우리는 매일 2-3시간 동안 TV를 시청하고, 매주 1편 이상의 비디오를 빌려보며, 매일 1시간 이상 컴퓨터 앞에 앉아서 인터넷과 게임을 즐긴다. 청소년들에게 있어 대중문화와 미디어는 이제 너무나도 소중한 존재가 되었다. 자아 정체성을 확인하는 도구가 된 것이다. 미디어의 오염된 환경, 청소년의 미디어에 대한 관심도와 흥미도를 고려해 볼 때 미디어 교육은 빨리 시작되어야 한다.

(2) 일반적인 미디어교육 방안

가) 8차 교육과정부터라도 미디어교육 분야를 선택과목으로 채택해야 한다.

현재 인터넷 문제의 대안으로 '정보통신 윤리교육'과 함께 미디어 교육이 항상 거론되고 있다. 그렇지만 그것은 현재로서는 불가능하다. 왜냐하면 현행 6, 7차 교육 과정에서는 미디어 교육을 전혀 채택하고 있지 않기 때문이다. 물론 교육과정에 새로운 과목이 채택되는 것은 쉽지 않은 일이다. 그러나 사회적 필요가 교육과정에 반영되어야 하는 당위성을 생각할 때 전혀 불가능한 일은 아닐 것이다. 생소하던 컴퓨터 과목이 실생활의 수요 증폭으로 인해서 이제 보편화된 선택과목으로 자리잡고 있음을 생각할 때 더욱 그러하다.

이렇게 되기 위해서는 교육학적인 토대라든지 교육과정 등에 대한 검토가 있어야 한다. '무엇을 언제 어떻게 가르칠 것인가'에 대한 교육과정의 이론적 토대가 쌓아져야 한다. 이 부분은 미디어 교육을 공교육에 채택한 사례-영국, 캐나다-를 참고할 수 있을 것이다.

또한 한세대, 서강대, 건국대 등에 미디어교육 대학원 과정이 이미 있다는 것은 상당한 강점이라고 할 수 있다. 신문방송학과에 교직과정을 신설할 수도 있을 것이다. 이 미디어 교육 분야 안에 인터넷 정보통신 윤리 교육이 흡수된다면 교과목의 필요에 대한 정당성이 더욱 강화될 것이다.

기대되는 효과로는 첫째, 대중 문화를 보다 능동적이고 비판적인 자세로 수용할 수 있는 능력을 기를 수 있고 둘째, 매체가 주는 역기능을 최소화할 수 있을 것이며 셋째, 학생들의 흥미가 반영되어 즐거운 학교, 즐거운 수업을 만들 수 있고 넷째, 매체라는 점점을 통해 학생과 교사간의 문화적 괴리를 최소화할 수 있을 것이다.

필수과목 채택은 현실적으로 어려움이 있다. 따라서 현실적으로 가능한 대안은 선택과목에서 채택할 수 있도록 하는 것이다. 신설과목이 생김으로서 나타날 수 있는 저항을 최소화할 수 있을 것으로 보인다.

나) 미디어 교육이 공교육에 흡수될 수 있도록 다양한 방법이 강구되어야 한다.

미디어 교육이 선택과목으로 된다고 해도 몇 가지 문제가 제기될 수 있다. 첫째, 선택과목의 여지가 거의 없는 초등학생은 어떻게 할 것이냐는 문제 둘째, 선택을 하지 않은 학교의 학생들은 어떻게 할 것인가 하는 문제 셋째, 선택과목이 차지하는 나약한 현실적 비중을 가지고 현재의 상황에 도움이 정말로 될 것인가 하는 문제 넷째, 현실적으로 가능할 것인가의 문제가 제기된다.

따라서 선택과목으로 채택될 가능성도 논의만 있을 뿐 실천적 대안이

되기에는 어려움이 있으며, 설령 선택과목으로 채택이 되었다고 해도 제대로 된 미디어 교육이 이루어질 것이라고 판단할 수는 없을 것으로 보인다.

현실적으로 미디어 교육이 공교육에 접목될 수 있는 방법은 ① 특별활동(CA) 시간에 미디어 교육반을 활성화하는 방법 ② 교과에서 활용할 수 있는 방법 ③ 재량활동이나 단체활동시간을 활용하는 방법이 있다. 현장에서 가장 많이 미디어 교육이 이루어지고 있는 영역은 특별활동시간으로서 '매체 바로보기반', '미디어 교육반', '영상매체 연구반' 등의 이름으로 행해지고 있다. 7차 교육과정에서는 학교마다 창의적 재량활동 시간을 보장하고 있는데, 이 시간을 미디어 교육으로 사용하는 교사들도 있다. 교과에서 활용할 수 있는 방법은 MIE(media in education)으로서 국어, 사회, 도덕 등의 과목에서 교과와 연결시켜서 사용하는 교사들도 있다.

일부 학교에서는 미디어 교육에 대해서 부정적으로 보는 일부 관리자들이 있고 지원을 전혀 해주지 않는 학교도 있다. 학교의 특수한 상황에서 적합한 교육과정이 이루어질 수 있는 다양한 방법이 권장되어야 하며, 사례에 관한 충분한 연구 및 정보 공유가 이루어져야 한다.

다) 교사 교육에 대한 연수과정이 충분히 이루어져야 한다.

여건이 제대로 갖추어져 있지 않은 상태에서도 관심을 가지고 나름대로 공교육 체제에서 미디어 교육을 적용시키고 있는 교사들이 있다는 것은 많은 가능성을 제시해주고 있다. 문제는 이러한 움직임이 아직까지는 소수에 불과하다는 것이다. 그럴 수밖에 없는 것이 미디어 교육 교사 연수는 시청자 단체나 시민 운동의 필요에 의해서 산발적이고 지엽적으로 이루어졌기 때문이다. 지금까지는 일부 시민단체의 열정에 의해서 교사 교육이 이루어져 왔다. 미디어 교육을 감당할 수 있는 교사 연수 확대, 학점 인정화 방안, 충분한 홍보, 재정적 보조 등이 이루어져야 한다.

교사 교육은 예비교사로서 받는 직전 교육과 현직교사로서 받는 현직 교육이 있다. 직전 교육 즉, 교대 및 사대 교육 과정에 미디어 교육과정이 교양 필수 또는 교직 과목으로 흡수가 된다면 교사의 자질 향상에 도움이 되고, 청소년을 이해하는데 밑거름이 될 수 있다.

현직 연수를 하는 교육대학원에도 미디어 교육 과목을 필수 또는 선택과목으로 개설할 필요가 있고, 미디어 교육과 신설도 고려할 수 있을 것이다. 또한 방학 때 많이 하는 일반 연수에 미디어 교육 분야가 더욱 강화되어야 한다. 모니터링, 영상 제작 및 촬영, 대중매체 환경, 미디어 수업 기법 등을 체계적으로 배울 수 있는 연수 과정이 있어야 한다. 시청자 단체 및 신문방송학과, 미디어교육대학원 등의 인적 물적 자원이 충분히 가동된 교사연수 과정이 투입된다면 교육 현장에 좋은 결과가 산출될 수 있을 것이다. 현재까지는 교육부 및 교육청 등 교육 상층부의 의지 및 관심이 사실상 결여된 상태로 보인다. 따라서 미디어 교육을 담당할 수 있는 교사 교육에 대한 교육부, 교육청의 관심, 기획, 지원이 충분히 이루어져야 한다.

라) 미디어 교육 시범학교를 지정하여 결과를 검토해 점진적으로 확산시킨다.

이미 미디어 교육이 실시되고 있는 학교가 있다. 자발적으로 움직이고 있는 학교 및 교사를 중심으로 체계적 교육과정을 세우고, 1년간의 성과를 정리하여 다른 학교에 연구결과를 발표하고 보급할 수 있는 미디어 교육 시범학교를 세우는 것은 의미가 있다. 미디어 교육이 학생들에게 어떠한 영향을 미쳤는지 정밀 검토하고, 미진한 점을 보완·발전시킨다면 더욱 현실성 있게 미디어 교육이 공교육에 접목될 수 있을 것이다.

마) 영상 자료 및 학습 자료가 충분히 보급 개발되어야 한다.

현재 미디어 교육이 온전하게 뿌리를 내리지 못하는 이유는 자료가 충분하지 못하기 때문이다. 인터넷 윤리 교육에 대한 필요성이 증대되자 이에 대한 자료집을 교육부의 지시 하에 교육청, 교육학술정보원, 정보통신윤리위원회가 만들었던 것을 우리는 알고 있다. 자료가 일단 있어야 현장에서 보다 효과적인 교육이 이루어질 수 있다는 공감대가 형성된 것이다. 현재 미디어 교육을 실시하고 있는 교사들은 '자료의 부족'을 가장 큰 어려움으로 보고 있다. 학교 현장에 인터넷이 보급된 것은 사실이지만 생생한 동영상을 온전히 보기는 어려운 처지이다. 그러다 보니 매번 돌아오는 특별활동 시간마다 영상 자료 및 학습 자료를 구해야하는 부담감을 가지고 있다. 교과서가 있는 것도 아니기 때문에 전적으로 교사의 의지와 열정에 매달려야만 하는 처지이다. 수업에의 부담은 결국 교사로 하여금 포기하게끔 한다. 미디어 교육 연구 모임, 미디어 교육 대학원, 시청자 단체 등을 통해 많은 영상 자료 및 학습자료가 보급될 수 있는 유인 체제가 요구된다. 방송위원회, 정보통신윤리위원회, 청소년 보호위원회, 교육부, 교육청 등에서 풍부한 자료 개발이 이루어질 수 있는 유인체계를 만들어 줄 필요가 있다.

바) 미디어 교육 활성화에 들어가는 기금은 문화 생산자들이 부담할 수 있도록 한다.

환경을 오염시킬 수 있는 관광지에서 관광객들이 일정 비용을 부담하는 것처럼 미디어 부분도 문화 생산자에게 일정 부분 사회적 책임을 분담토록 해야 한다. 특히 청소년들을 통해서 수익을 창출해내는 문화생산분야에 일종의 해독을 할 수 있는 기금을 조성할 필요가 있다. 물론 담세 증가에 따른 저항이 있을 수 있겠지만, 문화 생산자가 청소년에게 미치는 지대한 영향을 감안한 사회적 책임을 일정부분 인식시킬 수 있는 통로가

될 것이다. 가령, 광고, 영화, 방송국, 채팅 및 게임 업체, ISP(Internet Service Provider)업체, PC방, 스포츠 신문 등이 벌어들이는 수익 중 일부를 기금화 시킬 수 있을 것이다. 그것이 불가능하다면, 현재 형성되고 있는 일부의 세금 또는 기금 중의 일부가 미디어 교육 부분에 투입되어야 할 것이다.

사) 가정에서 미디어 교육이 이루어질 수 있는 학부모용 교재 및 지침서, 교육 프로그램이 보급되어야 한다.

청소년들이 미디어를 주로 접하는 장소는 학교보다는 사실상 집이다. 최근에 맞벌이 부부의 증가 등으로 인해 양육 및 교육 기능을 매스 미디어가 대치하고 있고, 텔레비전과 인터넷이 보육 교사화 되고 있는 실정이다. 가정에서의 적절한 지도가 없다면 미디어 교육의 효과는 반감될 수 밖에 없을 것이다. 한편 관심을 가지고 있는 부모라고 해도 적절한 미디어 교육을 하기가 어려우며 필요성조차도 인식하지 못하는 경우가 대부분이다. 부모들은 영재를 만들고 외국어와 컴퓨터를 배우게 하려고 애쓰기 전에 매스미디어를 보고 생각하고 비판하며 재구성할 수 있는 사고력을 길러주어야 하며, 이를 위해 산파의 역할을 부모님이 감당해야 할 것이다.

옴브즈맨 프로그램이나 시청자 프로그램이 어린이 또는 청소년 시청 시간대로 이동할 필요가 있으며, 적절한 미디어 교육 방법이 제시되어야 할 것이다. 또한 부모들이 관심을 가지고 효과적으로 미디어 교육을 할 수 있도록 교재, 지침서, 책 등이 많이 보급되어야 하며, 적절한 교육 프로그램도 많이 만들어져야 할 것이다. 시청자 단체 및 시민단체의 인력 자원을 충분히 활용하는 것도 하나의 방안이 될 것이다.

아) 이성교제 및 성교육 프로그램이 방송국에서 보다 많이 제작될 필요가 있다.

방송국 프로그램에는 왜곡된 성 가치관을 담고 반공동체, 반가족적인 이성 관계를 나타낸 관계설정이 상당히 많다. 적절한 교육 프로그램과 탁월한 강사를 통해 해독될 수 있는 시간을 가질 필요가 있다. 따라서 청소년 전문 성교육 프로그램을 상설화 또는 일정시간 방영할 필요가 있다.

자) 미디어교육정보센터가 설립되어야 한다.

미디어 교육을 실시하려고 해도 영상 자료가 부족하다. 영상 창작 및 제작은 사실상 불가능하다. 캠코더도 없고, 편집기도 없다. 제작에 대해서 잘 가르칠 수 있는 시스템도 없다. 미디어 교육 이론은 최근에 제작을 강조하는 흐름으로 가고 있지만, 현실은 전혀 제작을 할 수 없다. 이것을 학교 단위로 해결하기에는 불가능하다. 적어도 청소년들이 캠코더를 빌릴 수 있고 편집도 자유자재로 할 수 있는 환경이 제공되어야 한다. 미디어 교육 정보 센터는 그런 의미에서 미디어 교육이 제대로 정착될 수 있는 지원체계로서의 역할을 할 수 있을 것이다.

(3) 인터넷 윤리교육 방안

인터넷은 기존의 매체와 많은 차별성을 보이고 인간의 숨겨진 욕구를 표출하기에 매우 좋은 특성을 지님으로써 순기능과 함께 많은 역기능을 가지고 있다. 기존의 매체에서는 청소년이 피해자로 위치 지워졌으나, 사이버 문화를 주도하고 있는 청소년들은 가해자로 위치할 수도 있는 상황이다. 우리나라의 경우는 그동안 인터넷의 순기능을 강조하며, 정보 강대국이 되기 위해 많은 정책적 에너지를 쏟아 부은 것이 사실이다. 그러나 역기능에 대해 충분히 대비하지 못함으로 인해서 인터넷문화가 사회문제로 비화되기도 하였다. 현실적으로 정부의 공권력 개입에 한계를 보일 수

밖에 없는 인터넷의 특수성으로 말미암아 공권력 또는 사법권의 영향력이 매우 의문시되고 있다. 결국 사이버 문제는 국가의 힘보다는 자본과 시민에 의해서, 제도의 힘보다는 의식에 의해서 궁극적으로 해결될 것으로 많은 이들은 보고 있다. 따라서 현실적인 대안으로는 인터넷 윤리 교육이 제시될 수밖에 없다. 인터넷 윤리 교육이 체계적으로 공교육 내에서 뿌리를 내리기 위해 다음과 같은 정책 제안을 하고자 한다.

가) 양질의 컨텐츠 보급에 더욱 힘써야 한다.

현재 인터넷 문화는 정보 탐색보다는 재미와 흥미를 위해서 서핑을 하는 경향이 강하다. 인터넷 기업은 많은 수익자를 확보하기 위해 보다 자극적이고 재미있는 요소를 가미시켰다. 그러다 보니 성인 정보가 청소년에게까지 자연스럽게 흘러들었고, 많은 영향을 미치고 있다. 인터넷 음란물이라든지 성인 배너광고, 인터넷 성인 방송국은 유해정보가 청소년들에게까지 정화장치 없이 그대로 흘러가고 있다. 하수도와 상수도가 구분이 안되고 있는 것이 작금의 현실인 것이다.

학생들이 갈만한 사이트들은 자본들이 주도하고 있으며 교육적인 내용보다는 흥미와 오락, 쾌락적인 요소들로 구성되어 있다. 에듀넷 등이 많은 노력을 하고 있으나 질적인 만족도가 크다고 평가받는 것 같지는 않다. 지금까지는 인프라 구축에 많은 돈과 정성을 들였다. 이제는 양질의 컨텐츠를 만드는 것이 중요하다. 기업들도 자극적 정보가 아닌 교육적이면서 흥미와 유익이 있는 정보를 만들어낼 때 살아남는 풍토가 되어야 한다. 교수에 활용할 수 있는 소프트웨어 개발 및 보급, 양질의 컨텐츠 보급 및 확산을 할 수 있는 재정적 제도적 뒷받침을 통한 유도를 적극적으로 해야 한다.

특히 회원 관리 및 컨텐츠의 질관리 책임을 인터넷 기업이나 ISP에 물음으로써 사회적 책임을 보다 강화할 필요가 있다. 인터넷 윤리 교육은

구조적인 변화가 선행될 때 의미가 있다는 점에서 기업의 책임 또는 컨텐츠 제공자의 책임을 물을 수 있는 시스템이 구축되어야 할 것이다.

나) 양질의 정보를 충분히 활용할 수 있는 계기를 교육현장에서 제공해야 한다.

최근에 교육 현장에서는 ICT(Information Communication Technol-ogy) 활용 수업 붐이 불고 있다. 인터넷 윤리 교육은 '하지 마라' '이것은 나쁘다' 식의 접근 방법은 한계가 있으며 자칫하면 반감만을 더욱 가지게 할 우려가 있다. 또한 고리타분한 내용으로 치부하면서 교육적 효과가 그리 크지 않을 가능성도 있다. 보다 긍정적인 접근방법이 시도되어야 할 것이다.

ICT 수업은 멀티미디어나 잘 개발된 소프트웨어를 활용하는 측면이 있지만, 그 핵심에는 인터넷 정보 활용 수업일 것이다. 좋은 사이트를 찾고 내용을 정리할 수 있는 능력을 길러주어야 할 것이다. 교육 현장에서는 좋은 사이트 찾기 대회, 추천 사이트 모으기 대회, 정보 사냥대회, 홈페이지 경연대회, 사이트 모니터링 대회, 인터넷 활용 퀴즈대회 등을 통해 유익한 사이트 발굴 및 활용에 힘을 써야 한다. 평소 수업구조나 과제를 유익한 사이트에서 찾을 수 있도록 교사들의 유도 전략이 요구된다.

다) 학교에 정보망을 제공하는 업체를 선정할 때는 보다 교육적인 요소를 고려하여 유해한 내용 접촉을 막을 수 있는 필터링이나 차단장치 등을 깔아주는 업체를 선정해야 한다.

교실에서 음란물이 발견된 학교가 적지 않다. 학교에 인터넷을 설치하면서 역기능 방지에 전혀 신경을 쓰지 않고, 교육적인 마인드나 의식이 없는 업체들이 경제적 이익을 위해 기계적으로 인터넷 망을 설치하였다.

이에 따른 부작용은 현재 학교도 음란물로부터 자유로울 수 없는 공간이 되었다. 학교 또는 공공기관에 보다 견고한 차단 프로그램이 설치되어야 한다. 깨끗한 인터넷 환경을 제공해줄 수 있는 교육용 전문 ISP 업체를 선정하는 등 교육을 고려한 사업자들이 학교 정보화 사업을 맡도록 해야 한다. 유해정보 차단장치나 유익한 컨텐츠를 제공해줄 수 있는 시스템을 업체들이 개발하도록 유도해야 한다.

라) 인터넷 미디어 교육이 필요하다. 네티켓, 사이버 피해 방지법, 채팅에서 주의해야 할 점, 게임 중독 예방법, 중독 판정표 등을 가르쳐줄 수 있는 교사들을 많이 양산해야 한다.

적절한 수업 모델 및 자료 등이 개발되어 보급될 필요가 있다. 기술 및 지식 중심의 인터넷 교육에서 정보 소양 교육으로의 전환이 요구된다. 재량활동 시간에 일정 시간을 이 영역에 할애할 수 있도록 의무화할 수도 있다. 물론 인터넷 윤리 교육 또는 정보소양 교육을 담당할 수 있는 교사 교육이 선행되어야 할 것이다. 시민단체, 정보통신윤리위원회 등의 인적 자원을 활용한다면 각종 교사 재교육 프로그램-교장 교감 연수, 직무연수-에서 활용할 수 있다고 본다. 컴퓨터과목 담당교사들이 일정 비율을 정보통신 윤리부분에 할애할 수 있도록 교육과정에 포함시켜야 한다.

마) 교과목에 인터넷 윤리 교육이 포함되어야 한다.

기술·가정, 국어, 사회, 도덕 등의 과목에 자신들의 문화를 객관적으로 볼 수 있고 검토해볼 수 있는 내용이 들어갈 필요가 있다. 현행 7차 교육과정에 어느 정도 들어가기는 했지만 지나치게 추상적이고 학문적이어서 실효성이 의문시된다. 또한 인터넷 윤리 및 정보소양 교육 부분이 차지하는 비중은 매우 미미한 수준이다.

지금까지의 기능·지식 중심의 컴퓨터 활용 능력 배양 교육에서 탈피하여 정보 소양 능력과 면역력을 기를 수 있는 내용이 들어가야 한다. 네티켓에 관련된 활동 과제라든지 인터넷 중독 점검표 등이 교과서에 포함되어야 할 것이다.

보다 구체적이고 현실적인 내용을 통해 문제를 제기하고 토론하며 대안을 스스로 찾을 수 있는 교육과정이 각 관련 과목의 특성에 맞추어 분산 배치되어야 할 것이다. 특히 인터넷 윤리 의식은 어릴 때일수록 효과적이므로, 초등학교에서 집중적으로 다루어질 필요가 있다. 인터넷 및 미디어 일기 쓰기, 활동일지 등을 써 봄으로써 사고력이 동반된 미디어 수용 능력을 기를 수 있을 것이다.

바) 인터넷 중독 판정 표준 검사가 도입되어야 한다.

게임, 채팅, 음란물 등에 중독된 학생들이 많이 늘고 있고, 심지어 중독으로 인해 학교생활에 지장을 초래하는 학생들을 보는 것도 그리 어렵지 않은 일이다. 중독 문제는 앞으로 더욱 확산될 가능성이 있다. 학교에서 치료는 어렵겠지만, 진단 및 조기 발견을 할 수 있어야 한다. 지능 검사를 하듯이 중독을 가려낼 수 있는 표준검사 도입도 고려할 만하다고 본다. 아울러 상담 교사 양성 및 재교육 과정에 인터넷 중독 진단, 상담, 치료과정이 필요하다. 교사들의 상담에 있어 상당한 축이 컴퓨터로 인한 역기능 방지로 이동해야 할 것이다.

사) 초등학생을 대상으로 한 인터넷 이용 면허제를 도입하야 한다.

인터넷을 어릴 때부터 무작정 배우게 하기보다는 일정 수준의 인터넷 소양 및 윤리 교육을 배울 수 있는 교육 기회를 부여한 뒤 면허를 발급해 줌으로써, 인터넷 이용에 대한 보다 신중하고 체계적인 자세를 가질 수

있게끔 해야 한다 현재 많이 사용하고 있는 컴퓨터 활용 능력이나 인증 시험을 대치할 수 있는 신개념의 인터넷 이용 면허제를 도입해보는 것도 하나의 방안이 될 것이다.

아) 인터넷 기업이나 ISP 업체에 청소년 보호를 위한 시스템을 의무적으로 갖출 수 있도록 해야한다.

외국의 경우는 많은 ISP 업체들이 차단 프로그램이나 필터링 프로그램을 제공해주는 노력을 하고 있다. 그러나 우리나라는 그렇지 못하다. 적어도 차단 프로그램이나 중독 진단 프로그램 등을 개발하여 의무적으로 보급할 수 있는 압력이 요구된다. 아울러 자체 모니터링 요원이 보다 확충되어야 하며, 민간 감시단체 등을 적극 지원해줄 필요가 있다. 채팅의 경우 철저한 실명제를 바탕으로 회원 가입을 받아들이는 등 업체의 노력이 선행되어야 하고, 기업의 사회적 책임을 보다 강화하는 방향으로 나아가야 할 것이다.

자) 학교를 통해 학부모 교육이 이루어질 수 있는 시스템을 구축할 필요가 있다.

먼저 교장과 교감에 대한 집중적인 연수가 요망된다. 사이버 문화에 대한 학교의 관심은 결국 학교 최고 의사 결정자로부터 시작될 수 있다. 가령 사이버 문화 전문가를 모시고 학부모 교육을 학기초에 한번이라도 한다면 얼마나 의미가 있는 일인가?

사실 사이버 중독 예방 및 사이버 사용 예절은 가정에서 이루어져야 한다. 이 연구의 조사결과에서도 인터넷 사용에 있어 가정의 통제기능이 있음이 증명되었다. 그렇지만 이 부분에 대해 바른 지도를 할 수 있는 부모가 얼마나 될 것인가? 학교에서 학부모 교육 차원에서 외부 강사 및 내

부 강사를 충원하여 교육을 한번이라도 한다면 자녀를 새롭게 볼 수 있는 시각을 가질 수 있을 것이다. 이때의 강사진은 시민 단체나 연구소, 정보통신윤리위원회, 교사 등의 인력풀을 구축시킴으로써 가능할 것이다.

차) 학생들이 인터넷 정보 소양을 갖출 수 있는 교육 프로그램 개발 보급이 요구된다.

컴퓨터실을 이용하기 전에 정보서약을 받거나 학부모에게 알리고, 네티켓 프로그램 보급, 캠페인 행사 등을 통해 분명한 의식을 가지고 인터넷을 사용할 수 있는 분위기를 형성해야 한다.

카) 학교내의 컴퓨터나 PC방에 음란물 차단 프로그램을 의무화해야 한다.

학교나 공공기관 만큼은 안전하고 깨끗한 환경속에서 정보 탐색이 가능할 수 있는 환경을 만들 필요가 있다. 특히 성인 정보는 철저한 신원확인 뒤에 볼 수 있는 분위기가 형성되어야 할 것으로 보인다. 공공 기관에 차단 프로그램을 의무화해서 설치해야 할 것이다.

타) 청소년들을 통해 수익을 내는 기업의 경우, 부모의 철저한 동의를 받게 하며, 부모에 의한 이용 선택 프로그램을 도입하게 한다.

게임의 경우 부모와 동의된 시간에만 이용할 수 있도록 한다든지, 하루에 일정 시간 이상을 사용할 수 없게 할 수 있는 체제가 요구된다. 부작용에 대한 고려가 전혀 없이 수익만을 올리겠다는 업체들에 대한 정책적인 견제가 요구된다. 최근에 아바타 사업 열풍이 불고 있는데, 전화 한통으로 쉽게 아바타 용품을 살 수 있게끔 하고 있다. 부모의 동의에 대한

확인절차가 요구된다. 업체들의 청소년 보호 대책안을 가입과 동시에 부모와 이용자가 볼 수 있는 메커니즘을 만들어야 할 것이다.

2) 성교육 방안[9]

(1) 청소년의 사이버 이성교제와 성교육

사이버공간에서의 청소년 이성교제는 오프라인 상에서의 청소년 이성교제와 마찬가지로 긍정적인 측면과 부정적인 측면이 있을 수 있다. 그러나 어떤 방안이나 대책을 논할 때에는 긍정적인 측면보다는 부정적인 측면이 부각되는 것이 사실이다. 그러므로 여기에서는 사이버공간에서의 청소년 이성교제가 청소년의 사회적 및 정서적 발달에 어떤 바람직한 역할을 하는가에 대한 논의는 접어두고 이것이 청소년에게 미칠 부정적인 면에 주로 초점을 맞추어서 그 대책 내지는 방안을 제시하고자 한다.

청소년의 이성교제가 사이버공간에서 이루어지느냐 아니면 오프라인 상에서 이루어 지느냐와 상관없이 이 둘에는 공통적인 면도 있고, 사이버공간에서의 청소년 이성교제만이 갖는 특성이 있다. 그러므로 여기에서는 사이버공간에서의 청소년 이성교제와 오프라인 상에서의 청소년 이성교제의 공통성, 독특성과 관련하여 성교육 방안을 언급하고자한다. 이것은 어디에서 이루어지는 이성교제라도 공통적으로 고려해야 하는 것들이 있기 때문이다. 한 소설가는 자신의 최근 에세이에서 사이버 시대에도 아날로그 시대의 가치관과 도덕이 필요하다는 말을 했는데 이 말은 지금의 상황을 아주 잘 표현해 준다고 생각된다.

위에서 언급한 내용들을 감안하여 다음에서는 사이버공간을 통한 청소년의 이성교제와 관련하여 성교육부분에 관한 대안 내지는 제언을 하고

9) 이 부분은 조아미(명지대학교 청소년지도학과 교수)가 집필하였음

자 한다.

(2) 일반적인 성교육 방안

가) 성(sexuality)에 있어서 남녀의 차이를 올바르게 알도록 한다.

남자와 여자는 성에 있어서 많은 차이를 보이고 있다. 예를 들면 성욕에 있어서 남자와 여자 사이에는 차이가 있다. 물론 여자는 성욕이 전혀 없다거나 남자는 성적 충동을 조절할 수 없을 정도로 강하다거나 하는 것이 아니라 일반적으로 보았을 때 여자보다는 남자가 성욕이 더 크다는 것이다. 특히 청소년기에는 이러한 차이가 훨씬 크다. 그럼에도 불구하고 많은 사람들은 남녀청소년간의 성욕차이에 대해서 잘못 알고 있는 경우가 많다. 그리고 남자청소년은 성을 다른 사람과의 관계와 분리하여 생각하고 여자청소년은 성과 친밀감을 갖는 것으로 고려하는데도 불구하고 이러한 차이를 아는 사람은 많지 않다(조아미, 1997). 성에 대한 남녀의 차이를 제대로 알지 못하게 되면 서로에 대해 오해를 하기도 쉽고 상대방의 성을 왜곡해서 인식할 수 있기 때문에 청소년기에 성과 관련된 많은 문제를 야기할 수 있다.

최근 여러 대학에서 성차심리학 강좌를 개설한 것은 상대방의 성을 제대로 아는 것이 서로를 더 잘 이해하여 서로의 차이에 조화를 이룰 수 있도록 할 필요가 있다고 생각하기 때문이라고 여겨진다.

나) 성교육은 성별, 연령별, 발달단계별 등의 차이를 고려하여 실시해야 한다.

성교육은 남자와 여자에 따라 그들에게 필요한 내용이 다를 수 있다. 사실 남녀청소년이 궁금해하는 성에 관한 지식도 서로 다르다. 예를 들어

대한가족계획협회에 전화상담을 해오는 청소년들의 질문들을 분석해 보면, 남자청소년들은 자위, 몽정, 포경수술, 정액, 발기 조루 등에 관심이 많고, 여자청소년들은 순결, 처녀막, 월경/냉, 임신, 임공임신중절, 강간 등에 관심이 많은 것으로 알려져 있다(김한경, 1993). 그렇기 때문에 성교육을 받는 대상이 누구인가에 따라 다른 내용 또는 강조내용을 차별화할 필요가 있다.

또 연령이나 발달단계에 따라 성교육의 내용이나 방법은 달라야 한다. 내일여성센터에서는 지능이 낮은 청소년을 대상으로 인형극을 통한 성교육을 실시하고 있다(www.ausung.net).

다) 성적의사결정에 관한 지식과 훈련이 성교육 내용에 포함될 필요가 있다.

성역할정체감 중에서 여성성의 대표적인 특징의 하나는 수동성이다. 그것은 남성에 비해 여성이 수동적으로 반응한다는 것을 의미한다. 생물학적으로 태어날 때부터 여성이 수동적이냐 아니면 사회화의 산물로 여성이 수동적이 되었느냐에 관한 논의는 매우 중요한 것이기는 하지만 여기서 다룰 것은 아니라고 생각된다. 단지 중요한 것은 현재로서는 여성이 남성에 비해 수동적인 모습을 보인다는 것이다.

여성이 수동적이라는 것은 성행위도 자신이 원해서 했다거나 한다는 여성보다는 남자친구가 원해서라는 응답이 많은 것을 보면 잘 알 수 있다. 그렇기 때문에 나중에 어떤 문제가 생기면 자신만이 피해자라고 생각하는 경향이 있을 수 있다. 자신이 원해서 한 것도 아닌데 그 결과는 모두 자신에게 돌아오기 때문이다. 그리고 여성의 수동적인 행동은 남성들로 하여금 오해를 불러일으킬 수도 있다. 즉 남성들로서는 여성의 수동적인 태도를 긍정의 표현으로 받아들여 상대 여성의 의지와 반대되는 행동을 하게 되기도 한다는 것이다.

여성들에게는 자신이 매우 소중한 존재라는 것을 알게 할 필요가 있고 자신이 매사를 결정할 권리가 있으며 또한 그에 따른 책임도 져야 한다는 것을 알게 해야 한다. 최근 많은 성교육 프로그램에서는 성적의사결정에 관한 내용을 담고 있는데 이것은 최근의 이러한 경향을 반영한 것이라고 할 수 있다.

라) 사랑의 개념을 가르친다.

요즘 청소년들은 성에 대해 개방적인 태도를 가지고 있다. 그렇기 때문에 서로 사랑한다면 성관계를 가지는 것이 자연스럽다고 생각하는 청소년들이 많다. 어떤 성상담전문가는 이제는 더 이상 청소년들에게 순결을 강조한다든지 청소년이기 때문에 성관계를 가지면 안된다는 말은 통하지 않는 세상이 되었다고 하면서 어떻게 청소년 성상담을 해야 할 지 막막하다고 말하는 것을 본 적이 있다.

이 때 생각해 볼 만한 것이 청소년들이 말하는 성관계를 가지는 것의 전제조건이 되는 '서로 사랑한다면'이다. 이 말은 전혀 틀린 말이 아니다. 오히려 성교육에서 강조해야 하는 말인지도 모른다. 그러나 이것을 청소년의 경우에 비추어 생각하면 많은 문제가 발생할 수 있다. 그리고 이것을 청소년들에게 알려줄 필요가 있다는 것이다. 우선 완전한 사랑이란 무엇인가를 고려해 볼 필요가 있는데 Sternberg(2000)에 의하면 여기에는 열정이 있어야 하고 친밀감이 있어야 하고 책임이 있어야 하는 것이다. 그런데 청소년들은 열정과 친밀감은 있을지 몰라도 아직 사랑에 있어서 책임부분을 해결하기가 어려운 상황에 있다. 정말로 서로 사랑한다해도 청소년기에 성관계를 갖게 되면 그로 인한 부정적인 결과를 고려하지 않을 수 없다.

마) 성에 대한 올바른 지식을 가르쳐서 성을 왜곡하지 않도록 한다.

청소년들 중에는 자신이 성에 대해 매우 잘 알고 있다고 생각하는 경우가 많다. 그러나 실제로 성에 대한 질문을 해보면 그 중 많은 부분은 사실과 다른 왜곡된 내용인 경우가 많다. 또 어떤 경우에는 성에 대해 많이 알고 있지 않는 경우에도 왜곡된 성지식을 가진 경우도 있다. 이것이 문제가 되는 것은 왜곡된 성지식이 많은 청소년문제와 관련이 있기 때문이다 정재우(2000)는 청소년의 성에 대한 왜곡된 지식이 성비행에 영향을 준다고 했다.

청소년들 중에는 성에 대한 왜곡된 지식 때문에 고민하는 경우가 있다. 예를 들면 어떤 청소년은 자위를 많이 하면 나중에 아이를 낳을 수 없다던가 아니면 사마귀가 난다는 등의 허무맹랑한 생각 때문에 자위를 하면서도 괴로워하는 경우가 있다. 또 어떤 청소년은 여자는 순결해야 한다고 배웠던 기억으로 인하여 성폭행을 당한 후 자신이 순결을 잃었기 때문에 자신은 가치 없는 사람이고 아무렇게 살 수 밖에 없다는 생각에 성매매를 하는 경우도 있다(조아미 · 이명화, 2001).

바) 범람하는 성지식과 정보 중에서 옳고 그른 것에 대한 판단능력을 키워준다.

과거와 달리 요즘에는 성에 대한 지식과 정보가 인터넷 등을 통하여 범람하고 있다. 그런데 청소년들은 이러한 지식과 정보의 홍수 속에서 어떤 것을 받아들여야 하는지 어떤 것은 받아들일 필요도 없고 받아들여서는 안되는지 알지 못하는 경우가 허다하다. 그러므로 올바르고 제대로 된 정보만을 취사선택할 수 있는 능력을 키워줄 필요가 있다.

만일 그렇지 못하게 되면 청소년들은 인터넷 음란물에서 나타나는 것을 보고 성을 왜곡하거나 그러한 예외적인 현상을 일반적인 것이라고 생각할 수 있다. 예를 들면 야설에 나오는 내용을 분석해 보면 근친상간에

관한 것이 많은데 그 중에서도 어머니와 아들의 성관계에 관한 것이 많은 비율을 차지하고 있다(어기준, 1999). 이런 것을 많이 접하는 청소년은 근친상간이라는 것을 자연스럽게 받아들일 수 있다. 또 음란물에 많이 등장하는 성폭력장면은 청소년들로 하여금 강간신화를 기정사실로 받아들이게 하는데 영향을 미칠 수 있다.

사) 성의 의미를 가르친다.

청소년들에게 성이 어떤 것이며 무엇을 의미하는지에 대해서 알려줄 필요가 있다. 성을 인식하는데 있어서 남녀의 차이가 있다. 남자의 경우 성은 다른 사람과의 사회화과정에서 나타나는 친밀감을 더하는 것으로 인식하지 않고 있는 경우가 많다. 그러나 여자는 성을 친밀감의 표현으로 생각하는 경우가 많다.

만일 청소년들이 성이라는 것을 다른 사람과의 관계와 연결시켜 생각한다면 요즘 청소년들의 성문제는 많이 감소할 수 있을 것이라고 생각된다. 성폭력이나 성매매와 같은 것들은 성이라는 것이 무엇인가를 제대로 알게 되면 일어나기 어려운 성문제라고 할 수 있다.

아) 청소년기의 성행동이 야기할 수 있는 부정적인 결과에 대해서 알려준다.

청소년기 동안 청소년은 2차 성징의 발달과 급격한 신체발달로 인하여 성적으로는 성숙한 상태에 이르게 된다. 이러한 현상은 과거보다 훨씬 빨라졌다. 그러나 과거보다 평균 결혼연령은 높아졌다. 이것은 청소년기가 연장되어 성적으로 활발하게 활동할 수 있는 시기임에도 불구하고 결혼하여 이성과 성관계를 가지기까지는 과거보다 오랜 시간이 걸리게 되었다는 것을 의미한다. 그러므로 현대의 청소년은 과거의 청소년보다 성에 관한

고민이 많을 수밖에 없고 요즘의 개방적인 성문화와 맞물려 청소년의 성에 대한 지도는 매우 어려워졌다.

청소년의 성행동이 가져올 수 있는 부정적인 결과를 알려주는 것은 청소년의 성에 대한 지도 중 하나의 방법일 수 있다. 그 중에서도 성병과 부모되기와 같은 것은 청소년들로 하여금 청소년기의 성관계를 보다 신중하게 고려하도록 할 수 있다. 성병의 경우 특히 에이즈는 아직 치료제가 없는 실정이어서 치명적인 결과를 초래할 수 있으나 청소년들은 이를 심각하게 고려하지 않고 있다. 그렇기 때문에 미국은 청소년들의 성교육 내용 중에서 에이즈와 관련된 내용을 강조하고 있다. 한편 청소년기에 부모가 된다면 부모로서 책임을 다 하기도 어렵고 학업을 계속하기도 어려운 상황이 발생할 수 있으며 이것은 청소년 자신이나 자신의 아이에게도 부정적인 영향을 미칠 수밖에 없을 것이다.

자) 성교육의 방법을 제고한다.

지금까지 성교육은 여러 교과시간 중 일부를 할애하여 실시하거나 1회성 교육이 대부분이었다. 그런데 성교육의 효과를 보기 위해서는 이러한 단기간의 교육만으로는 효과를 거두기 어렵다.

그리고 강의와 같은 성교육방법도 중요하지만 다양한 방법을 동원하여 성교육을 할 필요가 있다. 예를 들어 서울YMCA와 청소년을 위한 내일여성센터에서는 청소년을 위한 성매매 예방교육 프로그램을 개발했는데 그 방법은 마당극이나 모의재판을 활용한 것으로 매우 참신한 것이었다(나, 너, 우리 사고 파는 성으로부터 함께 지키기, 2001). 이 프로그램은 청소년들이 마당극이나 모의재판에 직접 혹은 간접적으로 참여하면서 청소년 성매매가 옳지 않다는 것을 스스로 깨닫게 해주기 때문에 보다 효과적이라고 할 수 있다.

차) 성교육 교재 및 내용을 제고한다.

청소년들이 알고 싶어하는 성은 무엇인지 그 수요에 대한 조사가 필요하다. 그리고 청소년들이 알아야 할 성에 관한 내용은 무엇인지에 대해서도 심사숙고할 필요가 있다. 이것은 성교육의 내용이 반드시 청소년들이 알고 싶어하는 것만이 아니라 그들이 꼭 알아야 하는 것을 포함해야만 한다는 것을 의미한다.

또한 시대와 사회의 변화에 적절한 내용일 필요가 있다. 예를 들면 과거에는 동성애라든가 성전환과 같은 주제가 거의 다루어지지 않았지만 요즘에는 많은 청소년들이 이에 대해 알고 있고 관심을 가지고 있다. 그리고 일부에서는 고민을 하고 있을지도 모른다. 특히 요즘에는 동성애를 주제로 한 일본소설이나 만화가 번역되어 국내 청소년에게 널리 퍼져 있어서 과거보다 동성애에 대해서 잘 알고 있고 이로 인한 문제도 앞으로는 발생할 수 있다고 본다.

카) 청소년의 성 및 성교육에 관한 심층적인 연구를 실시한다.

우리나라의 경우 청소년의 성문제가 심각한 사회문제라는 것에 이의를 제기하는 사람은 거의 없다. 그러나 정작 청소년의 성에 관해서는 알려진 바가 또한 거의 없는 실정이다. 이것은 청소년의 성문제가 심각하다는 말만 무성했지 이러한 현상에 대한 이해를 도울 수 있는 연구가 부족했기 때문이다. 그리고 연구가 수행되었다고 해도 대부분이 청소년의 성과 관련된 실태조사여서 이에 대한 심층적인 분석을 하는 데에는 어려움이 많다.

타) 성교육전문가의 양성이 필수적이다.

21세기는 과거의 어느 시대와도 다른 시대이다. 여러 면에서 다른 점이 많지만 그 중 하나는 전문가 시대라는 것이다. 그러므로 청소년의 성교육을 담당하는 전문가도 반드시 필요하다. 요즘 청소년들은 과거의 청소년들이 생각하지 못했거나 고민하지 않았던 일로 고민하는 경우가 많다. 이전에는 대학생이나 성인들이 고민했을만한 것들로 상담하는 경우가 많이 있다. 이러한 청소년들의 성관련 문제를 지도할 수 있는 성교육전문가가 양성될 필요가 있다. 얼마 전 청소년 성상담을 하는 분이 청소년 성매매를 하는 아이들은 정말 이해를 못하겠다고 하는 것을 들은 적이 있다. 만일 정말로 그런 청소년을 이해하지 못한다면 성매매를 한 청소년을 상담하기는 어려울 것이다. 그리고 이러한 현상은 청소년 성매매로 끝나는 것이 아닐 것이다.

파) 성교육은 인간존엄성 교육이다.

성교육에 있어서 가장 근본적인 것인 인간존엄성에 관한 것이다. 성교육은 단순히 성에 대한 지식을 가르치는 것이 아니다. 자기 자신이 얼마나 가치 있는 인간인가를 인식하는 것부터 시작해서 이 세상의 다른 모든 인간들이 얼마나 가치 있고 존엄한 존재인가를 인식하는 것이 성교육에 있어서 가장 중요한 일이라고 할 수 있다. 자신이 소중한 사람이라는 것을 알게 되면 자신의 신체를 중요하게 생각하고 아낄 것이고 다른 사람이 소중한 사람이라고 생각하면 그들을 배려하고 인정할 것이다. 자신의 행동에 대해 책임을 질 것이다. 그렇게 된다면 아무렇게나 행동할 수 없게 될 것이다.

(3) 사이버 이성교제와 관련한 성교육 방안

가) 가상공간의 특성을 파악하고 이에 대비할 수 있는 능력을 키우도

록 한다.

인터넷은 가상의 세계이다. 가상세계는 현실세계와는 다른 점이 많다. 그러나 청소년들은 이런 사실을 간과하기 쉽다. 그러므로 문제가 생길 수 있다. 가상공간에서의 가장 큰 특징은 익명성이다. 이것은 한편으로는 좋은 점이기도 하지만 다른 한편으로는 나쁘게 작용할 수도 있다. 부정적인 면은 가상공간에서는 자신을 가장할 수 있다는 것이다. 즉 남을 속일 수 있다는 것이다. 만일 마음만 먹으면 나는 가상공간에서 전지현과 너무 닮은 21살이라고 상대방에게 이야기해서 그렇게 믿도록 할 수 있다. 이것은 가상공간에서는 상대방이 무엇이라고 하든지 간에 실제와는 다를 수도 있다는 것을 의미한다. 문제는 청소년들 중에는 이러한 사실을 잘 모르고 인터넷상에서 상대방이 이야기하는 것을 그대로 믿는 청소년이 있다는 것이다.

이러한 청소년들에게는 상대방을 제대로 파악하기 전에 성급히 만나는 것은 자제할 필요가 있다는 것을 알려야 한다. 적어도 상대가 어떤 사람인가를 어느 정도는 알 수 있는 시간이 필요하다. 그리고 사이버공간에서 만난 사람을 오프라인에서 만나려면 될 수 있으면 자신이 잘 알고 있는 지역에서 만나고 자신의 주소나 전화번호 등은 알리지 않으며 다른 사람에게 자신이 사이버세계에서 만난 사람을 만나러 간다는 것을 알릴 필요가 있다.

나) 인터넷중독에 대한 교육을 실시한다.

이것은 성교육과 관련이 적어 보이지만 그렇지 않다. 청소년들이 사이버 상에서 이성교제를 하는 방법은 여러 가지가 있겠지만 가장 많이 사용할 것은 아마도 채팅이 아닌가 생각된다. 인터넷중독에는 여러 하위유형이 있지만 그 중 청소년들에게 심각한 해를 미치는 것 중의 하나로 채

팅중독이 있다. 그러므로 인터넷중독 교육을 실시하여 이성교제를 하기 위해 채팅중독에 빠져 또 다른 문제가 발생하는 것을 미연에 방지할 필요가 있다고 본다. 이것은 특히 여학생들에게 필요한데 그것은 남학생보다는 여학생이 채팅을 즐기기 때문이다.

다) 적어도 청소년은 솔직하게 자신을 드러내는 문화를 만들자.

사이버 상에서는 익명성 때문에 자신을 숨기는 일이 비일비재하다. 그러나 온라인 상에서의 만남이 오프라인에서도 건전하게 이어지기 위해서는 자신을 솔직히 드러낼 필요가 있다. 그렇지 않다면 온라인 상에서의 만남이 오프라인으로 연결되기가 매우 어렵게 된다.

사이버세계에서는 거짓이 난무하여도 적어도 청소년들만은 진실하면 참 좋겠다. 그래야만 거짓으로 포장하여 서로에게 상처를 주는 일이 일어나지 않을 것이며 인간에 대한 신뢰와 믿음이 깨지지 않을 것이기 때문이다.

라) 사이버 상에서의 성과 관련하여 발생한 그리고 발생할 수 있는 문제를 알도록 한다.

청소년 성매매가 인터넷을 통하여 이루어진다는 것은 이미 다 알려진 사실이다. 그러나 청소년 성매매 이외에도 사이버 상에서는 성과 관련된 문제들이 많이 일어나고 있다. 예를 들면 채팅으로 만난 여학생을 성폭행하거나 심지어는 인신매매 하는 경우가 있다.

사이버 상에서의 관계가 온라인으로 이어져서 나타나는 문제들을 널리 알려서 사전에 이러한 현상을 방지하도록 할 필요가 있다.

3) 인터넷 자율규제 방안[10]

(1) 청소년의 사이버 이성교제와 인터넷 자율규제

가) 인터넷환경의 등장과 규제철학

오늘날 전세계적으로 인터넷이라는 새로운 매체환경이 조성되면서 그에 대한 규제방식을 둘러싸고 많은 논란이 일어나고 있을 뿐만 아니라 새로운 방식에 대한 시도가 진행중이다. 하지만 분명한 것은 인터넷의 등장으로 대표되는 매체환경의 변화가 '청소년의 보호'라는 규제목표의 변화까지 요구하는 것은 아니라고 할 것이다. 즉 청소년보호라는 규제목표는 여전히 유효하지만, 단지 그 규제목표를 달성하는 방법의 변화가 요구될 뿐이다.

다만 여기에는 다음과 같은 두 가지 변수가 존재한다. 첫째, 매체의 특성이다. 즉 청소년보호를 위한 규제시스템이 규제의 효율성과 표현의 자유의 극대화라는 두 마리의 토끼를 잡기 위해서는 매체의 특성을 반영하지 않을 수밖에 없다. 따라서 매체의 특성을 고려하지 않는 표현물 규제시스템은 청소년보호라는 목표를 달성할 수 없을 뿐만 아니라, 또한 표현의 자유를 과도하게 제한할 위험성을 내포할 수도 있다. 둘째, 규제수단의 효율성이다. 규제수단의 효율성은 청소년보호라는 규제목표의 정당성을 인정하는 한, 그 목표달성을 위해 필수적인 것이다. 결국 이 두 가지 변수로 인하여 규제방법의 변화는 필수적인 것으로 보인다.

나) 청소년의 건전한 이성교제 활성화와 인터넷 자율규제의 관계

10) 이 부분은 황성기(한림대학교 법학과 교수)가 집필하였음

오늘날 사이버공간으로 불리는 인터넷 환경하에서 인터넷이라는 매체는 청소년들에게 있어서 매우 접근하기 쉬운 이성교제수단이라고 할 수 있다. 특히 인터넷채팅은 이성 청소년들간의 교제를 위한 주된 수단이 된다고 할 수 있다. 따라서 인터넷이라는 매체가 등장하기 이전에 비해 인터넷이 등장한 이후에는 이성 청소년들간의 커뮤니케이션이 급격하게 증가하였다고 볼 수 있다. 이러한 이성 청소년들간의 커뮤니케이션의 급증은 이성 상호간의 이해의 기회가 많이 보장될 수 있다는 점에서는 긍정적인 의미를 지니기도 하지만, 인터넷이라는 매체가 소위 '원조교제'와 같은 청소년대상 성범죄행위가 이루어질 수 있는 주된 수단이 되고 있다는 점[11]에서 부정적인 의미를 지니기도 한다. 따라서 이렇게 인터넷이 갖는 순기능을 살리면서, 역기능을 억제할 수 있는 방안이 제시되어야 할 필요성이 대두되었다고 할 수 있다.

생각건대 인터넷이 갖는 순기능을 살리면서, 인터넷의 역기능을 억제할 수 있기 위해서는 인터넷이라는 매체의 규제에 있어서 그 합리화가 필요하며, 이러한 매체규제의 합리화는 특히 오늘날 인터넷환경에서는 자율규제시스템의 구축을 통해서 가능하다고 할 것이다. 그리고 청소년의 건전한 이성교제의 활성화를 위한 정책은 바로 인터넷환경에서의 자율규제시스템의 구축과 밀접하게 관련되어 있다고 할 수 있다. 즉 청소년의 건전한 이성교제의 활성화를 위한 정책은 인터넷에서의 자율규제시스템구축의 일환으로서 제시되어야 하는 것이다.[12]

---

11) 청소년성매매에 있어서 매수자와 청소년이 만나는데 사용된 방법 중 가장 많은 비율을 차지하는 것이 바로 인터넷채팅이라고 한다. 자세한 것은 김종휘, "청소년성매매의 실태와 분석", 청소년 성매매의 현실과 대책, 한국형사정책학회, 2001년도 하계학술회의자료집 참조.

12) 인터넷상에서 일반적인 커뮤니케이션방법을 ① 전자우편(e-mail)과 같은 일대일 메시지전달(one-to-one messaging), ② 리스트서브(listservs)와 같은 일대다 메시지 전달(one-to-many messaging), ③ 유즈넷 뉴스그룹(USENET newsgroups)과 같은 메시지 분배 데이터베이스(distributed message databases), ④ 인터넷교대대화(Internet Relay Chat· IRC)와 같은 실시간 커뮤니케이션(real time communication), ⑤ 텔넷(telnet)과 같은 실시간 원격컴퓨

따라서 이 보고서에서는 정책적 제언을 위한 출발점으로서 자율규제 모델에 대한 하나의 추상적인 시안을 제시하고자 한다.

다) 자율규제의 필요성 및 한계

(가) 자율규제의 필요성

인터넷에 있어서 자율규제의 필요성에 대해서는 지금까지 다양한 관점에서 다양한 논거들이 제시되어 왔다(황성기, 1999 · 229-235).

우선 인터넷은 기존의 매체에 비해서는 진입장벽이 낮고 또한 이용자의 접근가능성이 높은 매체이다. 하지만 또한 한편으로는 불법정보가 만연하게 되고, 청소년유해정보도 아무런 여과 없이 청소년에게 유통되는 현상이 발생하게 되었다는 것도 부정할 수는 없을 것이다. 그런데 기존의 법체계 하에서는 매체에 대한 통제가 가능했으나, 인터넷이 등장함으로써 기존의 법체계로 통제할 수 있는 범위가 제한될 수밖에 없게 되었다. 또한 인터넷의 국제적 매체로서의 특성 때문에, 자국 외의 컨텐츠에 대해서는 자국법을 곧바로 적용하여 통제하기가 쉽지 않다.

결국 이러한 매체환경의 변화 및 위에서 언급한 규제방법의 변화와 관련하여 설득력 있게 제기되고 있는 것이 자율규제방식이다. 그런데 이 보고서에서는 '자율규제'를 '자유방임'이 아닌 '민간영역이 전통적인 정부

터이용(real time remote computer utilization), ⑥ 파일전송프로토콜(file transfer protocol· ftp), 고퍼(gopher), 월드 와이드 웹(World Wide Web· WWW)과 같은 원격정보검색(remote information retrieval) 등 대략 6개의 범주로 나눈다고 할 때, 인터넷채팅은 인터넷교대대화(IRC)의 범주에 해당한다고 할 수 있다. 바로 이 점이 청소년의 건전한 이성교제의 활성화를 위한 정책이 인터넷에서의 자율규제시스템구축의 일환으로서 제시되어야 하는 이유이기도 하다. 물론 인터넷채팅은 헌법상 통신 비밀보호의 대상이 되는 '통신'의 범주에 해당하기 때문에 여타의 인터넷 커뮤니케이션방법과는 또한 차별되기도 한다. 또한 이 점이 여타의 인터넷 커뮤니케이션방법과 규제방식을 달리해야 하는 이유이기도 하다

영역에 해당되었던 규제영역에 적극적으로 참여함으로써, 규제의 합리화 및 효율성을 추구하는 규제방식'으로 이해하고자 한다. 즉 불법정보에 대한 종국적인 규제권한은 여전히 국가가 가지고 있고[13], 단지 민간영역이 주도하는 자율규제시스템은 민간영역의 구성원들에 대해서 자신들의 책임의 범위 및 한계를 명확히 하고(responsibility), 불법정보를 발견하여 사법기관에 신고하며(reporting), 인터넷상의 청소년유해정보로부터 청소년의 접근을 통제하기 위한 적절한 컨텐츠분류체계(rating)를 적용할 수 있도록 함으로써, 인터넷을 보다 안전한 공간으로 만들기 위한 하나의 규제방식이라는 점이다.[14]

(나) 자율규제의 장점

위와 같은 자율규제의 장점으로는 다음과 같은 것들을 들 수 있다(Jens Waltermann & Marcel Machill, 2000 : 35-36). 즉 인터넷에 있어서 효율적인 자율규제시스템은 정부의 지원 및 협조와 상응하는 경우에는 강제적인 정부규제에 비해서 급격하게 진행되고 있는 기술의 발전속도에 적절히 대응할 수 있는 장점을 지니고 있다. 또한 자율규제의 일반적 장점으로는 효율성, 융통성, 준수의 자발성제고, 사회적 비용의 절감을 들 수 있는데, 특히 인터넷에서의 자율규제는 인터넷의 매체적 특성과 조화되는 경우에는, 긍정적인 방향으로 인터넷의 발전을 도모할 수 있다. 그리고 궁극적으로는 소비자의 신뢰를 확보하면서 자신들의 영업적 이익을 추구할 수 있도록 자율규제시스템을 구축하고 적절히 운영하는 것이 사업자들에

13) 물론 불법정보의 범위 내지 구체적 적용에 있어서는 논의의 여지가 있을 수 있다.

14) 영국에서 1996년 9월 23일 Internet Service Provider Association(ISPA), London Internet Exchange(LINX), Safety-Net Foundation에 의해 공동으로 채택된 「R3 Safety-Net· Rating, Reporting, Responsibility for Child Pornography & Illegal Material on the Internet」을 참조할 것

게 이익이 되는 것이다. 왜냐하면 이용자들이 인터넷상의 유해정보에 여과 없이 자신의 가족이나 자녀가 노출되지 않는다는 것을 확신하는 경우에는 인터넷의 이용이 증가할 것이기 때문이다.

(다) 자율규제의 한계

하지만 인터넷에서의 자율규제는 정부영역의 지원 없이는 결코 효율적으로 기능할 수 없다. 왜냐하면 자율규제는 민간영역 구성원들의 자발적인 자율규범과 이의 준수를 전제로 하기 때문에 분명히 한계가 있다. 따라서 자율규제시스템의 구축은 가능한 한 정부영역, 사업자영역, 이용자영역(자율규제기구 포함)들간의 상호협조에 의해 이루어져야 한다. 그리고 자율규제와 법적 규제는 상호보완적인 장치가 될 수 있도록 해야 한다.

(2) 인터넷 자율규제시스템의 기본방향

가) 민·관 합동규제시스템의 구축

인터넷이라는 환경에서는 오직 하나의 방식 내지 어느 한 영역에서의 주체들에 의해서만 인터넷상의 문제들을 해결할 수 있는 해결방안을 제시해 주지 못한다. 즉 현재 "온라인 상에서 청소년유해표현물로부터 청소년을 효과적으로 보호할 수 있는 '유일한' 기술이나 방법은 존재하지 않는다(No single technology or method will effectively protect children from harmful material online)"(Commission on Child Online Protection(COPA), 2000 : 9). 따라서 인터넷상의 불법정보에 대응하고, 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위해서는 종합적, 체계적, 동적이고도 공중의 요구나 국가적 특성에 적절히 반응하는 접근방법뿐만 아니라 국제적 접근방법이 필요하다(Jens Waltermann & Marcel Machill, 2000 : 26).

이러한 종합적, 체계적, 국제적 접근방법의 일환으로서, 그리고 '인터넷규제의 합리화'를 위해서, 앞으로 우리나라에서의 새로운 인터넷 내용규제시스템은 민간영역과 정부영역이 상호협력하는 소위 '민·관 합동규제시스템'이어야 한다고 생각한다.[15] 이러한 '민 관 합동규제시스템'은 인터넷상의 자율규제를 근간으로 하여 표현의 자유를 극대화하면서도, 불건전정보(불법정보 및 청소년유해정보)의 합리적 규제를 통한 청소년보호의 공익실현을 목표로 하는 것이다. 그런데 민·관 합동규제시스템의 구축을 위해서는 현재 정부영역의 정책 및 제도개선 뿐만 아니라 민간영역의 자율규제능력의 제고 및 자율규제를 위한 기반조성이 필요하다고 생각된다.

이 보고서에서는 기본적으로 궁극적인 민·관 합동규제시스템의 구축 그리고 자율규제시스템의 정착과 효율적인 운영을 위해서는 다음과 같은 3가지 측면에서 기본적인 시스템이 구축되어야 할 것을 제언한다.

첫째, 민간 특히 이용자영역에서의 인터넷감시망의 구축(reporting or hotline)이다. 이것은 불법정보의 감시를 목적으로 하는 것이다.

둘째, 사업자영역에서 사업자행동강령에 의한 자율규제(responsibility)이다. 이것은 불법정보의 축출 및 청소년유해정보의 합리적 유통관리를 목적으로 하는 것이다.

셋째, 내용선별소프트웨어의 배포 및 등급시스템의 구축(rating)이다. 이것은 정보이용자의 정보통제권 내지 정보통제능력의 강화를 목적으로 하는 것이다.

나) 자율규제 정착을 위한 민간영역의 책임

그런데 자율규제시스템을 정착시키기 위해서는 여러 가지 측면에서 기본전제가 달성되어야 한다. 이러한 기본적인 전제요소들로서는 다음과

15) 예컨대 외국의 경우 영국, 호주가 민·관 합동규제시스템을 구축하여 가동중인 것으로 보인다.

같은 것들을 들 수 잇다. 인터넷사업자영역과 이용자영역으로 구분되는 민간영역은 자율규제를 운영하는 주체인 동시에 자율규제의 규율대상이 되는 객체가 된다. 그런데 자율규제를 정착시키기 위해서는 자율규제의 주체이자 객체인 민간영역은 청소년보호와 관련된 자신의 책임(responsibility)과 의무에 대해서 명확하게 인식해야 한다. 이러한 책임과 의무에 대한 인식 없이는 정부영역의 지원과 정책은 의미를 갖지 못할 것이다.

(가) 인터넷사업자의 책임

일반적으로 인터넷사업자는 영리목적의 인터넷서비스제공자(Internet Service Provider: ISP), 인터넷컨텐츠호스트(Internet Content Host: ICH), 인터넷컨텐츠제공자(Internet Content Provider: CP)로 구분될 수 있다. 이들 사업자는 보다 안전한 인터넷의 구축이 자신의 사업기반 조성에 오히려 긍정적인 효과를 발생시킬 수 있다는 점을 인식해야 한다. 따라서 인터넷상에서 불법정보가 유통되지 않도록, 그리고 청소년유해정보가 청소년에게 아무런 통제 없이 유통되지 않도록, 더 나아가서 인터넷채팅을 통한 불법행위 내지 불건전채팅이 억제되도록 이들 사업자는 최선의 노력을 다해야 한다.

보다 구체적으로 인터넷서비스제공자는 청소년유해정보가 청소년에게 여과 없이 유통되지 않도록 내용선별소프트웨어를 학부모나 교사 등 청소년의 교육·양육을 책임지는 이용자들에게 제공하거나, 이것에 대한 정보를 제공하도록 최선의 노력을 다해야 할 것이다.

그리고 인터넷컨텐츠호스트는 자신이 호스팅 하는 컨텐츠가 불법정보라는 점을 인지하였을 경우에는 지체 없이 삭제해야 하며, 청소년유해정보의 경우에도 청소년에게 아무런 통제 없이 유통되지 않도록 최선의 노력을 다해야 할 것이다. 그리고 자신이 호스팅 하는 컨텐츠에 대한 이의

제기(complaint)가 이용자들에 의해 이루어지는 경우에는, 이의제기에 대한 적절한 조치를 가능한 한 빨리 취하고, 그 결과에 대한 통지를 이용자들에게 가능한 한 빨리 해야 한다. 또한 인터넷채팅을 통한 불법행위 내지 불건전채팅이 억제되도록 자체적인 관리·감독활동을 활성화시켜야 할 것이다.

(나) 인터넷이용자의 책임

인터넷이용자는 자율규제가 정착될 수 있도록 이의제기(complaint)를 통해 인터넷사업자에게 압력을 가할 수 있다는 점에서, 자율규제시스템의 중요한 부분을 담당한다. 따라서 인터넷이용자는 자신들이 단지 인터넷의 수혜자가 아닌 인터넷발전의 한 축을 담당하는 참여자로서의 책임에 대해서도 분명하게 인식할 필요가 있다.

다) 정부영역의 책임

민·관 합동규제시스템으로서의 자율규제시스템이 구축되기 위해서는 정부영역의 책임이나 역할도 상당히 중요하게 파악되어야 한다. 특히 정부영역은 과도한 규제권한의 발동이나 행사를 자제하고, 민간영역에서의 자율규제활동이나 기능이 원활하게 이루어질 수 있도록 토대구축에 지원을 아끼지 말아야 한다. 예컨대 관련 법제도의 정비뿐만 아니라, 인터넷감시망에 대한 재정지원, 내용선별소프트웨어의 개발·보급 및 등급시스템의 구축(rating)을 위한 관련 산업의 육성 그리고 궁극적으로는 미디어교육 내지 성교육의 활성화를 위한 지원 등에 지속적으로 관여해야 할 것이다.

(3) 우리나라에서의 자율규제모델의 내용

가) 인터넷감시망을 통한 불법정보·불건전채팅 감시체계 구축

인터넷감시망은 원래 불법정보에 대한 감시 및 축출에 있어서 정부영역이 갖는 한계를 보충해 줄 수 있는 중요한 수단이 된다. 즉 인터넷감시망은 사법기관 - 인터넷사업자 - 인터넷감시망 - 이용자간의 원활한 네트워크구축을 통해 각 영역의 커뮤니케이션을 가능하게 함으로써, 궁극적으로 규제의 합리화를 도모하는 장치가 될 수 있다.

따라서 위와 같은 의의를 가지는 인터넷감시망이 불건전채팅 감시수단으로서도 활용될 수 있도록, 인터넷감시망 구축을 위한 제도적·재정적 지원정책들이 필요하다고 판단된다. 한편 인터넷사업자형 감시망의 구축과 관련해서는, 그 구축에 관한 사항은 사업자행동강령에서 그 내용으로 포함되도록 해야 하고, 구축비용은 전적으로 사업자들에 의해 제공되도록 하며, 자율규제의 취지에 맞게 인터넷사업자형 인터넷감시망의 조직과 운영은 전적으로 사업자들의 자율에 맡기는 방안을 생각할 수 있다. 반면 민간단체형 감시망의 구축과 관련해서는 현재 활동하고 있는 감시망에 대한 충분한 재정지원 및 행정지원을 통해 효율적인 체계구축이 이루어지도록 해야 하고, 궁극적으로는 민간감시단체에 대한 지원을 위한 입법화가 필요할 것으로 판단된다. 한편 이러한 인터넷감시망의 구체적인 역할로서는 다음과 같은 것들을 상정할 수 있다.

첫째, 인터넷상의 불법정보에 대한 신고 및 고발을 상정할 수 있다. 물론 이를 위해서는 불법정보에 대한 합리적이고 투명한 기준을 가이드라인의 형태로 인터넷감시망에 제공할 필요가 있을 것이다.[16]

둘째, 해외 호스팅 불법사이트에 대해 필터링 DB에 추가토록 해당 필터링업계에 통보하는 것을 상정할 수 있다.

셋째, 불건전채팅 이용자의 ID를 관리자에게 통보하여 적절한 조치를

16) 영국의 IWF(www.internetwatch.org.uk)는 특히 아동포르노에 대한 감시활동을 성공적으로 수행하고 있는 것으로 평가되고 있다.

취하도록 하고, 사이트 관리자는 ID블랙리스트를 작성하여 관리하는 것을 상정할 수 있다.

나) 사업자행동강령에 의한 사업자의 자율규제

영리의 목적으로 인터넷서비스를 제공하거나 정보를 제공하는 사업자들은 인터넷을 통해 수익을 창출하므로 인터넷에 대한 사회적 윤리적 책임을 져야 한다. 사업자들의 법적 책임 이외에 사회적 윤리적 책임을 담보할 수 있는 수단이 바로 사업자행동강령이라고 할 것이다. 따라서 사업자행동강령에는 법적 책임에 관한 사항뿐만 아니라, 법적 책임에 의해서만 규율될 수 없는 사업자들의 각종 사회적·윤리적 책임을 반영할 수 있도록 해야 한다.

한편 사업자행동강령에 의한 자율규제는 국가에 의한 법적 규제의 합리화를 도모할 수 있는 수단이 되기도 한다. 즉 사업자행동강령에 의한 자율규제는 규제기관의 권한행사의 예측가능성의 확보와 맞물려 있다. 따라서 사업자행동강령에 의한 자율규제가 원활하게 작동되는 경우에는 국가가 굳이 위험을 무릅쓰고 법적 규제권한을 발동할 필요가 없게 되는 것이다.

그런데 사업자행동강령의 제정에서부터 그 내용, 실효성확보방안에 대해서는 보다 깊은 논의가 필요하고, 또한 다양한 모델이 존재할 수 있다(정보통신윤리위원회, 2001 : 42-48).[17] 하지만 우선적으로 생각할 수 있는 것은 행동강령의 제정을 유도하는 방안인데, 여기에도 여러 가지 방법

17) 예컨대 영국의 Stephan Verlust 교수가 제시한 인터넷의 사업자행동강령 모델에 따르면, 강령의 집행에 관한 기구(제1장), 강령의 적용범위(제2장), 공공의 자문에 따른 강령의 재검토(제3장), 불법컨텐츠에 대한 처리절차(제4장), 청소년유해컨텐츠에 대한 처리절차(제5장), 필터링 제품 및 유사기술의 지원 및 정보제공에 관한 사항(제6장), 개인정보보호에 관한 사항(제7장), 이의제기처리절차(제8장), 사법기관과의 공조(제9장), 집행기구의 결정의 구속력 및 제재에 관한 사항(제10장) 등이 포함되어 있다

이 존재할 수 있다. 이러한 방법 중의 하나로 사업자의 행동강령준수의무를 법제화하는 것도 검토할 수 있다.[18] 물론 행동강령준수의무 그 자체는 선언적 성격에 머무르게 될 것이다. 그리고 사업자행동강령을 자발적으로 제정하고 시행할 수 있는 별도의 사업자협회 내지 자율규제기구(self-regulatory agency)의 구성이 필요할 것이다(송석윤·박선영 황성기, 2001).

이외에도 사업자에 의한 자율규제를 위한 제도적 지원방안으로서는 첫째, 사업자단체를 중심으로 하는 자율적인 규제노력에 대해서는 각종 행정적·재정적 인센티브를 부여함으로써 개별사업자의 적극적 참여를 유도할 수 있고, 둘째, 사업자단체의 자율심의에 대한 법적 정당성을 부여하는 방안을 생각할 수도 있으며[19], 셋째, 소비자불만센터의 운영을 강제하

18) 사업자행동강령의 제정에 관한 사항이 입법화된 예로는 "정보통신서비스제공자는 안전한 정보통신환경조성을 위하여 윤리강령을 제정 실천할 수 있다"라고 규정한 정보통신망이용촉진및정보보호에관한법률 최초 개정안 제36조 제4항과 "법 제14조의 규정에 의하여 설립된 한국기술사회(이하 '기술사회'라 한다)는 기술사가 법 제4조의 규정에 의한 성실의무를 다할 수 있도록 윤리에 관한 강령을 제정할 수 있다"라고 규정한 기술사법시행령 제3조를 들 수 있다. 그리고 사업자의 행동강령준수의무를 명문화한 입법례로는 "학예사는 국제박물관협의회의 윤리강령과 국제협약을 준수하여야 한다"고 규정한 박물관및미술관진흥법 제6조(박물관 미술관 학예사) 제3항을 들 수 있다. 한편 참고로 호주 온라인서비스법은 행동강령의 준수는 원칙적으로 자발적이지만, 호주 방송청이 특정 사업자에게 행동강령을 준수하도록 지시하는 경우에는 강제적인 성격을 띠게 된다는 것을 전제로 하고 있다.

19) 예컨대 현행 청소년보호법 제12조에 근거하여 사업자단체에 의한 자율심의의 활성화를 유도할 수 있다. 청소년보호법 제12조(유해매체물의 자율규제): ① 매체물의 제작·발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체는 자율적으로 청소년유해여부를 결정하고 청소년보호위원회 또는 각 심의기관에 그 결정한 내용의 확인을 요청할 수 있다. ④ 매체물의 제작 발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체가 제4항의 규정에 의하여 청소년유해표시 또는 포장을 한 매체물은 청소년보호위원회 또는 각 심의기관의 최종결정이 있을 때까지 이 법의 규정에 의한 청소년 유해매체물로 본다.

는 방안도 생각할 수 있다.[20]

다) 내용선별소프트웨어의 개발·보급과 등급시스템 구축(rating)

특히 청소년유해정보 규제시스템과 관련해서는 청소년유해정보(이른바 성인정보)에 대해서 성인층의 접근을 보장하되, 청소년의 접근을 효과적으로 방지할 수 있는 방안으로는 현재 전세계적으로 인터넷 내용등급제(Internet Content Rating System)가 그 대안으로 제시되고 있다.

일반적으로 등급시스템의 구축 및 내용선별소프트웨어의 개발·보급을 통한 학부모 및 교사의 컨텐츠통제능력의 제고는 원래 기술적 규제방식이자 자율적 규제방식으로 출발하였다. 하지만 우리나라의 경우에는 청소년유해매체물제도라고 하는 법적 규제방식이 존재하고 있다. 따라서 법적 규제방식인 청소년유해매체물제도와 자율적 규제방식인 등급시스템 및 내용선별소프트웨어의 이용이 상호 보완될 수 있도록 하는 방안이 강구되어야 할 것이다.

등급시스템의 구축 및 내용선별소프트웨어의 개발·보급을 통한 학부모 및 교사의 컨텐츠통제능력의 제고와 관련하여서는 단기적 방안과 장기적 방안으로 나누어 볼 수 있고, 여기서 단기적 방안은 내용선별소프트웨어의 개발·보급 및 가족전용네트워크의 활성화(filtering/blocking)에 초점을 맞추어야 하고, 장기적 방안은 등급시스템의 구축(labeling and rating system)에 초점을 맞추어야 할 것으로 생각된다.

여기서 단기적 방안과 관련하여, 내용선별소프트웨어의 개발은 전적

20) 예컨대 독일 청소년유해물법 제7조 a: 청소년보호문제에 관해 이용자와 상담을 하고 서비스제공자에게 조언을 하는 청소년보호담당자(Jugendschutzbeauftragte)를 임명하도록 정보통신서비스제공자에게 의무를 부과하고 있다. 그리고 청소년보호담당자를 임명해야 하는 서비스제공자의 의무는 서비스제공자가 자율규제단체에 대해서 위와 같은 과제수행을 위임한 경우에는 실현된 것으로 보고 있다.

으로 규제기구가 아닌 민간자율기구 내지 시장원리에 의해 이루어져야 할 것이다. 단 내용선별소프트웨어의 개발을 국가가 하는 경우에도, 서비스차원에서 이루어질 수 있도록 해야 한다. 즉 국가가 개발한 내용선별소프트웨어를 강제할 수는 없다. 가족전용네트워크의 활성화도 원칙적으로는 시장원리에 의해 이루어질 수 있도록 해야 할 것이다. 그리고 민간부문에 의한 내용선별소프트웨어의 개발이 활성화될 수 있도록 정부가 개발업자 내지 제조업자에 대한 여러 정책적 수단을 통해 재정적 행정적 지원을 해야 할 것이다.[21]

한편 장기적 방안과 관련하여, 등급시스템의 개발 및 유지는 원칙적으로 규제기구가 아닌 민간자율기구 내지 시장원리에 의해 이루어져야 한다. 규제기구가 등급시스템의 개발 및 유지를 담당하는 경우에는 국가에 의한 등급기준의 강제로 파악되어 검열이라는 비판을 면하기 어려울 것이다.

한편 등급시스템과 관련하여 오늘날 주로 채택되고 있는 것으로서, 1996년 개발된 RSACi모델과 2000년에 개발된 New ICRA모델이 존재한다. 그런데 기존의 RSACi모델은 컨텐츠분류표시(labeling)와 컨텐츠등급판정(rating)을 정보제공자 자신이 하느냐 아니면 제3자가 하느냐에 따라 자율등급시스템(First-party labeling/rating system)과 제3자등급시스템(Third-party labeling/rating system)으로 구분되었다. 그런데 New ICRA

21) 정부영역은 재정적·행정적 지원에 그치는 것이 아니라 내용선별소프트웨어와 가족전용네트워크의 질적 수준을 담보하기 위해 소위 '승인제'를 채택하는 방안도 존재할 수 있다. 예컨대 호주의 경우에는, 설치의 용이함(ease of installation), 사용의 용이함(ease of use), 필터링되어야 하는 컨텐츠에 관한 업데이트의 가능성 등을 고려하여, 인터넷사업자협회로 하여금 필터링프로그램을 승인하도록 하는 승인제를 채택하고 있다. 그리고 승인필터링프로그램(Approved Filters)의 종류는 1999년 12월 현재 호주의 인터넷사업자윤리강령(Internet Industry Codes of Practice) 부칙 1에 규정되어 있는데 모두 16종류에 이르고 있다. 즉 AOL PARENTAL CONTROL, BAIR FILTERING SYSTEM, CSM PROXY SERVER, CYBER PATROL, CYBER SENTINEL, EYEGUARD, GENESIS, IFILTER, INTERNET SHERIFF, I-GEAR, KAHOOTZ, KIDZ.NET, NET NANNY, SURFWATCH, TOO C.O.O.L, WEBSENSE가 바로 그것이다.

모델에 의하면, 정보제공자는 총 45개의 분류어(기본 분류어 38개, 맥락적 분류어 7개)에 따라 해당 사이트 안에 콘텐츠의 존재 여부만을 체크하여 컨텐츠분류표시만을 함으로써 '통일성'을 보장하고, 컨텐츠등급판정은 제3자가 함으로써 '다양성'을 보장하는 방식으로 등급시스템의 개발이 시도되고 있다. 특히 New ICRA모델이 제시하고 있는 45개의 분류어 중에는 '채팅(chat)'과 '아동과 십대에게 적합한 건전한 채팅(Moderated chat suitable for children and teens)'이 포함되어 있어서, 학부모 및 교사의 컨텐츠통제능력이 이전의 모델보다 훨씬 더 제고될 수 있게 되었다는 점에 주목할 필요가 있다.

따라서 구체적 방안은 컨텐츠분류표시(labeling)를 장려하는 방안과 컨텐츠등급판정(rating)서비스의 개발·보급을 촉진할 수 있는 방안으로 구분해서 추진해야 할 것으로 생각된다.

2. 네티켓 프로그램 모델[22]

1) 게시판과 홈페이지에서의 이성교제 네티켓 프로그램

(1) 활동목표

2001년 7월 현재 인터넷 사용인구가 2,223만을 넘고있는 우리나라에서 홈페이지는 전문정보를 제공하는 공간, 공통의 관심사에 대한 네트워크를 형성하고 정보를 교환할 수 있는 커뮤니티의 공간으로 제작되어 인터넷의 바다에서 많은 네티즌의 방문을 기다리고 있다. 인터넷의 주요 이용자 계층인 청소년들도 저마다 홈페이지를 제작하게 되었고, 현재 많은 청소년들이 자신의 홈페이지를 가지고 있는 실정이다. 이런 개인 홈페이지를 통해서 가까운 친구의 방문을 유도하거나 홈페이지의 게시판을 통해서 서로의 관심사를 표현하기도 하지만 또한 좋아하는 이성친구에게 자신을 소개하는 수단으로 사용되기도 한다. 게시판·홈페이지에서의 이성교제 네티켓 프로그램은 온라인과 오프라인 교육을 병행하여 홈페이지와 게시판을 사이버공간 상에서 청소년들의 새롭고 건전한 이성교제의 수단으로 제시함으로써 즐거운 사이버세상에서 '아름다운 사랑', '진정한 우정'을 나누는 사이버문화를 정착하는데 보탬이 되고자 한다.

(2) 활동내용 1 : 오작교 건너서

가. 진행개요

· 준비물 : 필수사항은 인터넷이 사용 가능한 PC 5대이고, 권장사항은 빔

22) 이 부분은 이춘호(본원 전문원 / 게임평론가)가 집필하였음

프로젝트, 홈페이지 제작 프로그램 등이다.

- 참가인원 : 필수사항은 홈페이지를 제작할 수 있는 청소년 4명(남자 2명, 여자 2명)이고, 권장사항은 5명(1명 사회자, 4명의 홈페이지 발표자)이다.
- 소요시간 : 홈페이지 제작기간을 3일 부여한다. 발표일 날 각자 제작한 홈페이지를 설명한다. 당일 소요시간은 90-120분(홈페이지 방문시간 : 30분, 홈페이지 발표시간 : 60분, 토론시간 : 30-40분)이다.

나. 도입

- PC 4대는 공간을 사이에 두고 마주 보게 배치한다.
- 모니터링 PC 1대는 참가자들이 보기 편하게 배치한다(빔프로젝트를 설치하면 효과적임).
- 홈페이지 발표자 4명을 선정한다.
- 홈페이지 제작을 하기 3일 전에 간단한 오리엔테이션을 한다.
- 남자는 여자 홈페이지를 여자는 남자 홈페이지를 제작한다.
- 사회자는 홈페이지를 제작할 때의 기획 의도와 페이지 구성, 관리자 게시판, 전자편지, 자료실 제작방법 등에 관해 설명해준다.
- 서로의 홈페이지를 만들어 줄 때 필요한 사진, 이미지 등을 제공해 준다.

다. 전개

- 상대 이성이 만들어준 홈페이지를 발표하기 전에 프로그램에 참가한 사람들이 홈페이지를 방문하여 게시판이나 전자편지를 통해서 홈페이지에 대한 솔직한 의견을 게재한다. 특히 상대방 홈페이지를 제작한 친구는 그 홈페이지의 메인 화면에 그 이성 친구에 대한 솔직한 감정과 친구로

서의 느낌을 적어준다.
· 서로의 홈페이지를 만들어준 친구는 게시판에 게재된 의견이나 전자편지에 관해 답변을 한다.

라. 정리

· 사회자의 주도로 이성간에 직접 제작한 홈페이지 설명과 게시판에 대한 소감을 사례별로 5-10분 정도 발표한다(홈페이지를 제작한 친구와 홈페이지의 주인인 친구가 같이 참여하는 것이 좋다).
· 사회자가 교육프로그램 참가자 전체를 대상으로 서로 이성친구로써의 홈페이지 제작과 관리를 통해서 겪었던 경험 등에 관해 사례별로 토론을 30-40분 정도 한다.

(3) 활동내용 2 : 금도끼 은도끼

가. 진행개요

· 준비물 : 필수사항은 인터넷이 사용 가능한 PC 6대이다. 독립된 방에 PC 1대는 따로 설치한다. 권장사항은 빔 프로젝트이다.
· 참가인원 : 필수사항은 4명(남자 4명, 여자 1명)이다. 성비가 바뀌어도 상관없다. 권장사항은 6명(1명의 사회자, 4명의 게시판에 글을 올리는 사람, 1명은 게시판에 답변하는 사람)이다.
· 소요시간 : 90-120분(게시판 방문시간 : 30분, 토론시간 : 30-40분)

나. 도입

· PC 5대는 보이는 공간에 배치하고, 나머지 PC 1대는 독립적인 공간에

서 상대방이 알 수 없게 설치한다.
- 모니터링 PC 1대는 참가자들이 보기 편하게 배치한다(빔 프로젝트를 설치하면 효과적임).
- 게시판에 글을 올리는 친구 4명과 게시판에 답변하는 친구 1명으로 구분한다.
- 게시판에 게시물을 올리기 전에 간단한 오리엔테이션을 한다.
- 게시판에서의 간단한 예절을 알려준다(자신에 관한 간략한 소개, 머리말에 게시물의 성격을 간단히 제시 등).
- 상대 이성의 관심을 끌 수 있는 방법을 생각한다(캐릭터 올리기, 사진 올리기, 유머 등)
- 게시판운영자가 게시판 상에서 솔직하게 답변하는 방법을 알려준다.

다. 전개

- 독립된 공간에 배치된 1명의 이성을 '산신령'이라 설정하고, 다른 공간에 배치된 4명의 이성친구들이 자신의 취향과 원하는 이성친구를 구하는 것을 게시판을 통해서 '산신령'한테 간절히 부탁한다.
- 게시판에 글을 올리는 횟수(사람당 10~20회 정도)는 제한을 두고, 그에 대해 '산신령'은 성실히 답변을 해주도록 한다.
- 이러한 것을 다시 역할을 바꾸어서 해본다.
- 그 외 참여하지 않는 사람들은 게시물에서 '이성친구'를 구하는 것을 공유 컴퓨터를 통해서 관찰하도록 한다.

라. 정리

- 사회자의 주도로, '산신령' 역할을 맡았던 게시판지기(남자 1명, 여자 1명)의 게시판에 올린 답변에 대한 소감을 사례별로 10-20분 정도 발표

한다.

- 사회자의 주도로 '나뭇꾼' 역할을 맡았던 게시물을 올린(남자 4명, 여자 4명) 사람에 대한 소감을 사례별로 5-10분 정도 발표한다.
- 사회자는 프로그램 참가자 전체를 대상으로 인터넷 게시판 커뮤니티를 통해 이성친구를 만들면서 겪었던 경험과 인터넷상에서 이성친구와 우정을 쌓은 것 등에 대해서 자유로운 토론을 30-40분 정도 하도록 한다.

(4) 유의사항

- 게시판에서 자신의 의견을 표현할 때는 상대방이 바로 앞에 있다는 마음가짐으로 예절바르게 의견을 제시한다.
- 게시판관리자는 자신의 의견과 다르거나 비판적인 게시물에 대해서 답변이나 게시물을 올린 사람에게 사전통보 없이 게시물을 삭제하는 것을 삼가 하여야 한다.

2) 대화방과 전자편지에서의 이성교제 네티켓 프로그램

(1) 활동목표

우리나라에서는 1994년부터 모뎀을 이용해서 소수의 컴퓨터 매니아들이 인터넷을 시작했는데, 이제는 하드웨어와 소프트웨어의 비약적인 발달로 인하여 인터넷 사용이 우리들의 일상 생활에서 '전화기'를 사용하듯이 자연스럽게 되어가고 있다. 더욱이 불과 몇 년 사이에 무선전화기와 PDA 보급이 놀라울 정도로 이루어지고 있는 실정이다. 몇 년 전의 SF영화에서나 등장했던 상대방의 목소리를 들을 수 있는 음성채팅은 물론이고, 웹카메라를 이용한 화상채팅도 대중화되고 있는 실정이다. 이러한 유·무선의 장비를 이용하여 인터넷을 접속하고 다양한 정보의 교류는 물론, 많은 커

뮤니티가 이루어지고 있다. 인터넷을 통하여 전 세계의 다양한 사람들을 만날 수 있고, 이성 친구도 사귈 수가 있다. 이러한 친구를 사귈 수 있는 수단으로는 유·무선 인터넷상에서의 대화방과 전자편지(e-mail)가 주로 활용되고 있다. 이곳에서는 인터넷의 특성상 익명성, 신속성 때문에 본인도 알게 모르게 이성친구에게 무례한 행동을 저지를 수가 있고, 이러한 것들 때문에 남에게 지울 수 없는 마음의 상처를 줄 수가 있다. 이 프로그램에서는 인터넷 대화방과 전자편지에서의 새로운 에절프로그램을 온라인과 오프라인을 병행하여 제시함으로써 즐거운 사이버세상으로 나아가는데 보탬이 되고자 한다.

(2) 활동내용 1 : 사오정 채팅

가. 진행개요

· 준비물 : 필수사항은 인터넷이 사용 가능하고, 화상캠과 헤드셋이 설치된 PC 5대이고, 사오정, 사오순, 꽃미남, 꽃미녀 폿말을 준비한다. 권장사항은 빔 프로젝트이다.
· 참가인원 : 시범을 보일 청소년 5명(진행자 1명, 여자 2명, 남자 2명)과 참관할 청소년 30명-40명
· 소요시간 : 90-120분(사오정게임 : 40-60분, 토론 : 30-60분)

나. 도입

· PC 4대는 공간을 사이에 두고, 마주 보게 배치한다.
· 대화방 모니터링 PC 1대는 참가자들이 보기 편하게 배치한다(빔프로젝트와 같이 설치하면 효과적임).
· 사오정(남자) 1명, 사오순(여자) 1명, 일반인(꽃미남, 꽃미녀) 2명을 정한다.

· 게임을 시작하기 전에 대화방에 처음 들어갔을 때의 간단한 인사, 자기 소개, 채팅에 대한 것, 대화방에서 나갈 때의 인사 등 대화방에서의 에티켓에 관한 간단한 오리엔테이션을 한다.

다. 전개

○ 사례 1

· 남의 말에 잘 귀 기울이지 않고 자기 말만 하는 사오정, 사오순으로 분한 2명이 대화방을 만들고 서로 상대방과 사오정처럼(남의 말에는 귀 기울이지 않고 자기 말만 하는) 15-20분 가량 대화를 나눈다.
· 사오정과 사오순이 짝을 이루어 대화를 하고, 일반 이성친구끼리 15-20분 가량 대화를 나눈다.
· 일반 이성친구과 대화방에서 이야기하고 있을 때 사오정, 사오순이 대화방에 참여하여 같이 이야기한다. 일반 친구들이 사오정, 사오순처럼 이야기하면서 방해한다.

○ 사례 2

· 이번에는 화상캠을 이용하여 다시 대화방을 시작한다.
· 사오정과 사오순 역할을 맡은 사람은 자기가 생각한 최대한의 망가진 모습을 연출하고 화상캠을 통해서 10-15분 정도 대화를 나눈다.
· 사오정과 꽃미녀, 사오순과 꽃미남이 짝을 이루어 화상대화를 한다. 이때 역지사지로 사오정, 사오순이 정상적인 대화를 하고, 꽃미남, 꽃미녀가 엉뚱한 대화나 무례한 대화를 한다.

라. 정리

· 진행자의 주도로 대화방에서 사오정, 사오순, 일반인으로 역할을 맡은

사람들의 솔직한 의견을 5-10분 정도 발표한다.
- 진행자가 참가자 전체를 대상으로 대화방에서 겪었던 경험 등에 관해 30분 정도 토론한다.

(3) 활동내용 2 : 어린 왕자와 늑대

가. 진행개요

- 준비물 : 필수사항은 인터넷이 사용 가능한 PC 5대이고, 권장사항은 빔 프로젝트이다.
- 참가인원 : 시범을 보일 청소년 5명(사회자 1명, 남자 2명, 여자 2명), 참관할 청소년 20명-30명
- 소요시간 : 60-90분(어린 왕자와 늑대 : 30-40분, 토론 : 30-60분)

나. 도입

- 전자편지를 보낼 수 있는 PC 5대를 배치한다.
- 빔프로젝트를 사회자 컴퓨터에 연결한다(권장사항).
- 빔프로젝트가 없을 때에는 참여인원을 적절하게 PC를 중심으로 배치한다.
- 참여자 4명중 1명은 어린 왕자(공주), 나머지 3명은 늑대(여우)로 역할을 나눈다.
- '어린 왕자와 늑대'에 대한 배경을 설명한다.
- 게임설명 : 어느 조그만 별의 어린 왕자 또는 어린 공주 한 사람이 인터넷을 통해서 자신의 진정한 이성친구를 만드는 것이다. 이 때 두 번의 편지를 보내는데 한번은 동성친구한테 보내는 형태로 보내고, 두 번째는 이성친구한테 보내는 형태로 보낸다.
- 게임을 시작하기 전에 전자편지에 관한 간단한 오리엔테이션을 한다(전

자편지에서 단체메일을 보내는 방법, 전자편지 작성시 인사말, 맺음말 등의 방법, 자기소개, 첨부파일을 보내는 방법, 최근에는 컴퓨터 바이러스가 대부분 전자편지를 통해서 배포되기 때문에 전자편지 확인시에 항상 바이러스 체크하는 습관 등).

다. 전개

○ 사례 1 : 동성친구에게 보내는 경우
· '어린 왕자(공주)'로 뽑힌 사람이 나머지 사람에게 상대가 모두 동성이라 생각하고 전자편지를 보낸다.
· 어린 왕자(공주)가 보낸 편지에 대해 늑대(여우)는 성실하게 답장을 한다.
· 이 과정을 돌아가면서 한 명씩 '어린 왕자(공주)'가 되어 반복한다.
○ 사례 2 : 이성 친구에게 보내는 경우
· '어린 왕자(공주)'로 뽑힌 사람이 나머지 사람에게 상대가 모두 이성이라 생각하고 전자편지를 보낸다.
· 어린 왕자(공주)가 보낸 편지에 대해 늑대(여우)는 성실하게 답장을 한다.
· 이 과정을 돌아가면서 한 명씩 '어린 왕자(공주)'가 되어 반복한다.

라. 정리

· 사회자의 주도로 전자편지를 통해서 동성친구한테 편지를 쓴 때와 이성친구에게 쓴 때의 차이에 관해 게임에 참여했던 사람들의 의견을 들어본다.
· 동성친구와 이성친구에게 편지가 왔을 경우에 답장을 쓸 때의 느낌에 관해서도 이야기 해본다.
· 사회자는 참가자 전체를 대상으로 전자편지를 통해서 친구 특히 이성친

구를 사귀면서 겪었던 경험 등을 논의하도록 유도하고, 참가자들 스스로가 전자편지의 예절에 대한 토론을 30분 정도 하도록 하여 스스로 전자편지를 통해서 이성 친구들과 우정을 쌓아갈 수 있게 노력하는 마음을 갖도록 한다.

(4) 유의사항

- 무엇보다도 중요한 것은 남을 위하는 마음가짐이다.
- 대화방의 참여 속도가 늦더라도 배려하는 마음을 갖도록 한다.
- 화상채팅에서는 서로의 모습을 보면서 대화하게 되므로 남에게 불쾌감을 주는 복장이나 지나친 노출은 삼가 하도록 한다.

3) 온라인게임에서의 이성교제 네티켓 프로그램

(1) 활동목표

현재 전자게임 산업은 21세기의 문화산업으로써 투입 대비 산출의 비율이 어떠한 산업에 비해서 월등히 높은 고부가가치 산업이다. 유·무선 인터넷의 발달과 더불어 온라인 게임 시장의 폭발적인 성장으로 기존의 전자게임은 PC게임이나 기타 게임기를 통해서 인간 대 컴퓨터의 개념으로 즐기는 상황에서 사이버의 가상 공간에서 자신을 대표하는 캐릭터, 혹은 종족으로써 게임을 즐기는 상황으로 바뀌고 있다. 그러나 이러한 온라인 게임을 많이 즐기게 되면서 폐해도 적지 않다. 예를 들면 사이버 공간상에서의 아이템 거래가 실제공간에서 이루어지고 있고, 캐릭터간의 커뮤니티 수단을 통해서 이성간의 성적 농담이나 희롱 등이 오가면서 상처를 주는 일들이 빈번하게 발생하고 있다. 우리나라 게임머들이 국제적인 머그 게임에서 잘못된 민족성으로 창피를 당하는 일이 발생하고 있고, 이

때문에 한국인 전용서버를 따로 두어서 관리하는 일까지도 생겨 국제적인 망신을 당한 적도 있었다. 이 프로그램은 온라인게임에서의 새로운 이성간의 예절프로그램을 온라인과 오프라인을 병행하여 제시하므로써 즐거운 사이버세상으로 나아가는데 보탬이 되고자 한다.

(2) 활동내용 : 나는 나

가. 진행개요

- 준비물 : 필수사항은 인터넷이 사용 가능한 PC 5대, 온라인 게임이다. 권장사항은 빔 프로젝트, 업저버 프로그램 등이다.
- 참가인원 : 시범을 보일 청소년 5명(진행자 1명, 온라인게임 PC 4명[남자 2명, 여자 2명])이 필요하다. 주의할 것은 여자 2명에게 상대가 남자 2명이라는 것을 알리지 않는다. 참관할 청소년은 30명-40명 정도가 적당하다.
- 소요시간 : 90-120분('나는 나' 게임 : 60-90분, 토론 : 30-60분)

나. 도입

- PC 4대는 공간을 사이에 두고 상대방이 누군지 모르게 배치한다.
- 온라인게임 모니터링 PC 1대는 참가자들이 보기 편하게 배치한다(빔 프로젝트와 옵저버 프로그램을 같이 설치하면 효과적임).
- 게이머 4명을 정한다(게임실력이 다양한 친구들을 선발하는 것이 좋다).
- 게임을 시작하기 전에 온라인 게임에 관해 간단한 오리엔테이션을 한다.
- 오리엔테이션에는 온라인게임을 처음 할 때 건전한 게임방 만들기와 간단한 인사, 자기소개, 온라인 게임상에서의 채팅에 대한 것, 온라인게임

을 마치고 나갈 때의 간단한 인사 등을 포함한다.

다. 전개

○ 사례 1 : 승리가 무엇이길래

· 온라인게임에서 야기되는 많은 문제점들은 승부에 너무 집착하거나 현실에서 얻지 못한 대리 만족을 채우기 위해 야기되는 경우가 많다. 지나친 경쟁의식으로 어떤 일정수준의 레벨을 성취하려고 욕심내거나 상대방을 이기기 위해서 비도덕적인 행동을 하기도 하는데 사이버공간이라는 특성상 익명성 때문에 온라인 게임에서는 이성을 대할 때 특히 성적인 농담이나 심한 말로 상처를 주는 경우가 자주 발생하게 된다. 이 프로그램에서는 온라인 게임 속에서 자신을 대표하는 캐릭터는 '나는 나=또 다른 나'라는 인식을 통해 온라인 게임도 또 하나의 사회라는 마음으로 온라인 게임의 규칙을 잘 지키고, 단순히 게임의 결과인 승수나 아바타의 업그레이드보다는 '최선을 다하는 노력하는 마음'으로 온라인 게임을 즐겨야한다는 마음가짐을 심어줌으로써 온라인에서 만난 이성친구들간에도 좋은 친구가 될 수 있는 여건을 조성시켜 주고자 하는 것이다.

· 실력이 월등한 남자가 한 조가 되어 A라고 명명하고, 그 보다 실력이 못한 여자가 한 조가 되어 B라고 명명한다('조' 이름은 자유롭게 명명하는 것을 권하고 싶다).

· 남자로 구성된 A조가 온라인 상에서 자신들은 여성으로써 게임의 초보자라고 PR하면서 초보 여성들을 게임에 초대한다(교육의 사실성과 재미를 높이기 위해서 온라인 상에서의 대전하는 장소-'일명 방제'와 PR은 자유롭게 정하도록 한다).

· 실력차이가 많이 나는 B조가 A조에게 일방적으로 지는 것을 보여준다.

· 온라인 대전게임을 종료하면서 자신은 남성이라고 이야기하면서 끝

마친다.

○ 사례 2 : 흑기사(흑장미) 게임

· 개요 : 머그게임의 ID가 있는 4명을 선발한다(게이머 선발시에 상급 1명, 중급 2명, 초보자 1명을 각각 선발한다).

· 중급레벨(동성)에 있는 두사람이 초보자 1명을 계속 괴롭히고 무시하고 모욕을 준다.

· 상급레벨 한 명이 계속해서 초급자를 보호해주면서 레벨을 올리도록 도와준다.

· 이때 상급레벨의 아바타가 자신의 경험담이나 느낌을 친절하게 가르쳐주고 자신의 아이템을 나누어준다.

○ 사례 3 : 왕따 게임

· 머그게임의 ID가 있는 4명을 선발한다(ID 선발시에 레벨이 높거나 고급 아이템을 갖고 있는 사람을 선발한다).

· 3명은 남성, 1명은 여성으로 구성한다(성비는 바꾸어도 상관없음).

· 남성 3명의 게임머가 여성 1명을 아무 이유 없이 공격하거나 모욕을 준다.

· 단순히 성별이 다르다는 이유로 집단적으로 공격하는 행동을 2-3번 반복한다.

· 남성과 여성을 반대의 상황으로 설정하여 2-3번 재연한다.

라. 정리

· 사회자의 주도로 '나는 나 게임'에서 게임을 맡았던 사람들의 솔직한 의견을 5-10분 정도 발표하게 한다.

· 사회자는 참가자 전체를 대상으로 온라인 게임 상에서 이성간에 겪었던

경험 등에 관해 20분 정도 토론하게 한다.
· 게임 참가자들끼리 온라인 게임 상에서 좋은 이성친구를 만들 수 있는 방법에 관해 20-30분 정도 토론한다.

(3) 유의사항

· 무엇보다도 중요한 것은 온라인 게임을 하는 사람의 남을 배려하는 성숙한 마음가짐이다. 사이버 공간에서도 이성간의 에티켓은 게임의 승패나 자신의 캐릭터의 레벨업보다 중요하다는 것을 게임 참가자들에게 알려 주도록 한다.
· 온라인게임의 특성상 하드웨어가 다소 떨어지는 게이머들을 감안하여 게임에 참여하는 속도가 늦더라도 배려하는 마음을 갖도록 한다.

4) 무선통신에서의 이성교제 네티켓 프로그램

(1) 개요

2001년 5월 말 우리나라의 이동통신 가입자수는 2,450만 명을 넘었다. 이들 중 15%인 370만 명이 현재 이동통신을 통한 무선인터넷을 통해 문자 메세지 서비스를 비롯해서 각종 모바일 게임, 주식정보, 공연예매, 인터넷 쇼핑을 이용하고 있다. 이 통계자료를 보면 10대와 20대 핸드폰 사용자중 41.8%가 무선 인터넷을 사용하고 있다(한국갤럽과 베스트사이트의 공동조사 결과). 향후 IMT-2000이 상용화되면 이동통신은 이렇게 우리 일상생활의 한 부분으로써 우리의 생활을 편리하고 윤택하게 하는데 더욱 큰 기여를 하게 될 것이다. 그러나 불과 몇 년 만에 이동통신의 폭발적인 사용 증가로 인해서 장소와 시간을 가리지 않고 울리는 핸드폰 벨소리, 운전 중의 무선전화 통화, 공공장소에서 주변 사람들을 무시한 고성의 통화 등 많은 사회적인 병폐와 문제를 발생시켰다. 한편 무선인터넷을 통한

문자 메시지나 채팅 등이 청소년들에게 생활화되면서 시간과 장소를 가리지 않고 이성 친구를 사귈 수 있게 되었다. 이 프로그램은 온라인과 오프라인을 병행하여 '이동통신'을 통해서 무선 인터넷 공간에서의 새로운 문화인 건전한 M세대로서 '이성간의 아름다운 사랑', '이성 친구와의 진정한 우정'을 나누는 방향을 제시해 즐겁고 유익한 '무선 인터넷'을 정착하는데 보탬이 되고자 한다.

(2) 활동내용 : 잠자는 숲속의 공주

가. 진행개요

- 준비물 : 무선인터넷이 가능한 개인 PCS 5대, 심사위원들이 사용할 채점표, 조그만 선물
- 참가인원 : 시범을 보일 청소년 12명(사회자 1명, 5명의 PCS소유자, 심사위원 5명, 진행보조 1명), 참관할 청소년 40-50명
- 소요시간 : 90-120분(잠자는 숲속의 공주 : 60-90분, 토론 : 30분)

나. 도입

- '잠자는 숲속의 공주' 대회에 참여할 5명의 PCS 소유자를 뽑는다(여자 1명, 남자 4명).
- 심사위원 5명을 뽑는다.
- 잠자는 숲속의 공주를 깨우는 사람에게 수여하기 위한 간단한 상품을 준비한다.
- '잠자는 숲속의 공주'게임을 하기 전에 간단한 오리엔테이션을 한다.
- 다음과 같은 선발기준(=채점기준)을 제시한다.
- 이성친구를 처음 만났을 때의 통화 내용

- PCS로 숲속의 공주에게 마음을 전하기 위해서 전화 통화하는 모습을 보여준다(게임을 재밌게 하기 위해서 통화상대자와 상황을 사회자가 임의로 정한다).
- PCS로 무선 인터넷을 사용하여 다양한 방법을 제시한다(사회자가 게임 당시에 필요로 하는 정보를 요구한다. 게임, 문자메세지, 음성메세지, 화상메세지 등 숲속의 공주가 좋아할 것 같은 취향으로 PCS를 꾸며준다)
- 숲속의 공주에게 PCS로 문자메세지를 보낸다. 주제를 선정하여 7-8개 분량 정도를 '카운팅' 형태로 보낸다(사회자가 해당되는 문자메세지 주제를 게임 참가자에게 요구한다).
- PCS를 통해 숲속의 공주에게 동성친구하고 있었던 재미있는 에피소드를 이야기한다.
- PCS를 통해서 숲속의 공주에게 자신의 가장 가까운 친구라고 생각하면서 3분에서 5분 정도 마음을 표현하다.

다. 전개

- 사회자의 진행으로 대회 참가자 5명과 심사위원 5명을 선발한다.
- 선발 기준대로 게임을 진행한다. 채점은 10점 만점으로 하고 게임이 끝나면 채점표를 진행보조가 수거하여 점수를 합산한다.
- 대회가 끝나면 숲속의 공주를 깨우는 왕자 PCS를 선발하고 상품을 수여한다.

라. 정리

- 사회자의 주도로 숲속의 공주를 깨우는 왕자 PCS로 선발된 사람과 다른 참가자들(심사위원 포함)에게 이성친구를 대할 때에 대한 생각에 관해 솔직한 의견을 5-10분 정도 발표하게 한다.

· 사회자는 프로그램 참가자 전체를 대상으로 이동통신을 통한 무선인터넷에 대한 자신의 생각을 자유롭게 30-40분 정도 발표하게 한다.

(4) 유의사항

· 이동통신기기를 얼마나 잘 이용하느냐 하는 것도 중요하지만 무엇보다도 중요한 것은 이동통신을 사용하는 사람의 성숙하고 책임감 있는 마음가짐이다.
· 이동통신을 통해 자신의 의견(통화나 문자메시지, 채팅 등)을 표현할 때 상대방이 바로 앞에 있다는 마음가짐으로 예의 바르게 의견을 제시하고 이동통신을 사용하는 사람이 다소 서툴게 사용하더라도 부끄러움을 주거나 하는 것은 자제하는 것이 좋다.

V. 결 론

공 백

V. 결 론

이 연구는 사이버공간을 통한 청소년 이성교제에 대한 개괄적 실태분석을 통해 청소년들의 새로운 문화를 이해할 수 있는 자료로 활용하는 동시에 이러한 현상의 긍정적인 면과 부정적인 면을 비교·검토함으로써 사이버공간을 건전한 청소년 이성교제의 장으로 만들기 위한 방안을 모색하고자 한 것이다. 이를 위해 학생청소년을 대상으로 설문조사를 실시하였고, 네티즌을 대상으로 전자 설문조사를 실시하였으며, 인터넷 게시판에 나타난 사이버 이성교제 사례를 분석하였고, 채팅사이트 대화방에 대해 참여관찰을 실시하였다. 이상 실태조사 결과를 종합하여 요약하면 다음과 같다.

첫째, 대다수의 청소년들이 사이버공간에 접속하고 있고, 이들 중 과반수 이상이 사이버 이성교제를 위해 모르는 이성과 접속한 경험을 가지고 있다. 이를 위해 일주일에 평균 4시간 이내로 주로 자신의 집에서 토요일에 채팅사이트를 접속하고 있으며 과반수 정도가 실명을 사용한다. 상대와의 관계는 사이버친구나 심심풀이 상대인 경우가 많으며, 상대의 외모에 대한 관심이 많다.

둘째, 온라인 상태에서만 친구관계를 유지하는 사이버친구를 가져본 청소년도 10명중 6명이고, 이를 유지하는 방법은 주로 전자메일과 채팅이며, 주된 대화내용은 주제 없이 이런 저런 이야기를 나누는 것이다.

셋째, 사이버공간을 통해 알게 된 사람을 실제로 만난 청소년은 10명중 3명이고, 이들이 처음 사이버공간에서 알게되어 직접 만나기까지의 시간은 일주일 이내로 매우 짧다.

넷째, 청소년들은 사이버공간을 통한 이성교제와 일반이성교제 중 일반이성교제를 더 선호하고 있는데, 그 이유는 사이버 이성교제에 비해 더 진실하고 지속적인 만남이 가능하다고 보기 때문이다.

다섯째, 청소년들은 채팅 중에 음란한 대화나 행위를 하는 불건전 대화방을 본 경험이 자주 있고, 이런 대화방에 참여해 본 경험도 적지 않은데, 불건전 대화방에 참여할 때는 집보다는 PC방을 이용하고 시간도 늦은 저녁부터 새벽까지인 경우가 많다.

여섯째, 사이버공간을 통해 알게 된 이성으로부터 사이버범죄 피해를 입은 청소년도 적지 않은데, 채팅중의 욕설이나 음란한 말·행위의 피해는 10명중 7명, 원치않는 성관계 강요나 성추행 피해는 4명중 1명, 강간피해는 10명중 1명이 조금 안되는 정도, 금품갈취 등의 경제적 손해는 10명중 1명이 조금 넘는 정도이다.

일곱째, 사이버공간을 통해 알게 된 이성과 성관계를 맺은 청소년은 10명중 3명 정도이고, 이들 대부분은 만난 지 1일 이내에 관계를 가졌고, 10명중 4명 정도는 성인과 관계했으며, 10명중 3명 정도는 성관계 후 금품을 받았다.

여덟째, 불건전한 대화방을 보았을 때 적극적으로 신고하는 청소년은 별로 많지 않았지만 성인에 비하면 신고율이 높았고, 불건전 대화방 문제를 해결하기 위한 방법으로는 이용자 스스로의 노력이 가장 중요하다고 보고 있다.

이러한 실태조사 결과를 바탕으로 다음과 같이 청소년의 건전한 사이버 이성교제를 위한 정책방향으로써 미디어교육 방안과 성교육 방안, 인터넷 자율규제 방안을 제안하였고, 프로그램 모델로써 네티켓 프로그램을 제안하였다.

첫째, 미디어교육 방안으로는 일반적인 미디어교육의 실시와 아울러 네티켓교육의 실시, 관련 교과목에 인터넷 윤리교육 포함, 인터넷 중독판정 표준검사 도입, 초등학생에 대한 인터넷이용 면허제 도입, 교사와 학부모를 대상으로 네티켓과 인터넷윤리를 포함한 미디어교육 실시 등을 제안하였다.

둘째, 성교육 방안으로는 일반적인 성교육 실시와 아울러 사이버공간

에서 발생할 수 있는 여러 가지 피해상황과 사이버공간의 익명성에 따른 성적인 피해에 대비할 수 있는 능력을 키우고 채팅중독을 예방하기 위한 교육의 실시 등을 제안하였다.

셋째, 인터넷 자율규제 방안으로는 민·관 합동규제 시스템의 구축, 인터넷감시망을 통한 불건전채팅 감시체제 구축, 사업자 행동강령에 의한 자율규제, 내용선별소프트웨어의 개발·보급, 인터넷 사업자와 이용자의 적극적인 참여 등을 제안하였다.

넷째, 네티켓 프로그램 모델로는 청소년들의 이성교제가 이루어지는 매개공간인 게시판, 홈페이지, 대화방, 전자편지, 온라인게임, 무선통신의 올바른 활용을 통해 청소년들이 네티켓을 지키도록 함으로써 건전한 이성교제가 이루어질 수 있도록 하는 다양한 프로그램을 제안하였다.

이상과 같이 사이버공간을 통한 청소년 이성교제 실태연구를 통해 청소년들의 새로운 문화현상인 사이버 이성교제의 전반적인 실태를 파악할 수 있었다. 그 결과 사이버공간을 통한 청소년의 이성교제는 대체로 건전하게 이루어지고 있다는 것을 알 수 있었지만 한편으로는 아직 판단능력이 미숙한 청소년에게 적지 않은 위해 요인도 발견할 수 있었다. 이러한 유해성으로부터 청소년들을 보호하기 위하여 미디어교육과 성교육의 실시, 인터넷의 자율규제 방안 등의 정책 방향을 제안하였고, 미디어교육의 일환으로써 네티켓교육을 실시하기 위한 구체적인 프로그램 모델을 제시하였다. 이러한 정책의 실천을 통해 청소년을 보호할 수 있는 기반을 마련한다면 사이버공간은 청소년들의 건전한 이성교제의 장으로써 긍정적인 역할을 수행할 수 있을 것이고 더 나아가 청소년들에게 유익한 문화공간이 될 수 있을 것이다.

공 백

참고문헌

권장희(1998). 불건전 음성정보매체의 청소년접촉실태 및 유해성에 관한 연구. 청소년유해매체물 접촉실태 및 대책등에 관한 연구. 서울: 청소년보호위원회. pp. 73-114.

김경동·윤영민·정기선·이세용(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 서울: 청소년보호위원회.

김기태(2000). 인터넷이 청소년에게 미치는 영향 및 대안연구-인터넷 미디어교육 시안제시를 중심으로. 서울: 한국청소년개발원.

김기태(2001). 사이버공동체 참여실태 및 학교미디어교육 추진방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.

김성조(2001). 기술적 접근전략. 청소년사이버문화 정책의 수립 필요성과 방안. 서울: 청소년보호위원회. pp. 67-74.

김영지(2000). 청소년 웹진 활용의 실태와 의미에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.

김용학(1998). 청소년의 뉴미디어 음란물 접촉과 효과. 청소년유해매체물 접촉실태 및 대책등에 관한 연구. 서울: 청소년보호위원회. pp. 47-70.

김의영(1997). 인문계와 실업계 고교생의 이성교제에 관한 조사 연구. 국민대학교 대학원. 석사학위논문.

김정란(1999). 대학생의 이성교제 중 폭력과 대처 행동. 전남대학교 대학원. 석사학위논문.

김제안(1999). 청소년의 이성교제 태도에 관한 연구. 서울교대 학생지도연구, 제 25호. pp. 31-56.

김종성(1999). 청소년의 이성교제에 있어서의 의식구조와 그 실태에 관한 연구. 단국대학교 대학원. 석사학위논문.

김한경(1993). 청소년과 성문제: 대학가족계획협회 연수교재. 성교육, 성상담. 서울: 대학가족계획협회.

레비, 피에르(2000). 사이버문화 서울' 문예출판사.

문비원(2001). 미디어교육의 정착방안. 청소년사이버문화 정책의 수립 필요성과 방안. 서울: 청소년보호위원회. pp. 25-36.

박성정(1997). 청소년의 성에 관한 연구. 울산대학교 대학원. 석사학위논문.

박은령(2000). 청소년의 이성교제와 성에 대한 태도에 관한 연구. 동아대학교 대학원. 석사학위논문.

사이버문화연구소(2001). cyber is... 서울: 역사넷.

새정치 국민회의 여성위원회(1999). 사이버 성폭력 현황과 대책. 서울: 새정치 국민회의 여성위원회.

서울YMCA · 청소년을 위한 내일여성센터(2001). 나 너 우리 사고 파는 성으로부터 함께 지키기. 서울. 서울YMCA · 청소년을 위한 내일여성센터.

서울특별시 · 자녀안심운동 서울협의회(2000). 원조교제 실상과 대책. 서울: 서울특별시, 자녀안심운동 서울협의회.

서울특별시 · 자녀안심운동 서울협의회(2000). 청소년 문제행동의 이해. 서울: 서울특별시, 자녀안심운동 서울협의회.

서울특별시 · 자녀안심운동 서울협의회(2000). 초 · 중 · 고 학생의 성발달과 성지식에 관한 조사. 서울: 서울특별시, 자녀안심운동 서울협의회.

설재순(1998). 인터넷이용자의 이용행태에 따른 충족요인에 대한 연구. 중앙대학교 대학원. 석사학위논문.

송석윤 · 박선영 · 황성기(2001). 신유형의 인터넷 컨텐츠에 대한 심의모델 개발. 서울: 정보통신부.

스턴버그, 로버트(2000). 이상원 · 류소 역. 사랑은 어떻게 시작하여 사라지는가. 서울: 사군자.

스프링거, 클라우디아(1998). 사이버에로스: 탈산업시대의 육체와 욕망. 서울: 한나래.

신미식(2000). 성매매 청소년문제 실태와 해결방안에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.

신상언(1998). N세대를 위한 열가지 교육전략. 서울 : 낮은 울타리.

심영희 · 윤영민 · 이미정 · 변혜정(2001). 사이버 성폭력의 실태와 대책에 관한 연구. 서울 · 한국여성단체연합 대안사회정책연구소 · 한국성폭력상담소.

아멘트, 권터(2000). 이용숙 역. 섹스북. 서울: 박영률출판사.

안정임 · 김동규(2000). 청소년의 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구. 서울: 한국여성민우회 미디어운동본부.

어기준(1999). 컴퓨터와 야한 아이들 그리고 순진한 부모. 서울: 아세아미디어.

오숙(1999). 청소년의 바른 성교육과 이성교제. 서울: 옥합.

유승호(2000). 사이버 커뮤니케이션론. 서울: 녹두.

윤선희 외 편(2000). 사이버문화와 여성. 서울: 한나래.

윤웅기(1997). 사이버현상이 법에 미치는 영향에 관한 기초적 연구. 연세대학교 대학원. 석사학위논문.

이명숙(2000). 정보화시대의 첨병, 인터넷으로부터 청소년보호. 소년보호연구, 제 2호. pp. 48-99.

이수현(1996). 이성교제를 통한 학교 생활태도 관계분석. 조선대학교 대학원. 석사학위논문.

이애란 외(1999). 인터넷 쪽지 채팅 미팅. 서울: 삼각형.

이영숙 · 이춘화 · 이정애(1995). 청소년 이성교제의 실태에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.

이용수(1999). 인터넷이용자의 현실지각에 관한 연구. 한양대학교 대학원. 석사학위논문.

이화섭(1999). 인터넷소비자의 수용확산에 관한 연구. 세종대학교 대학원. 석사학위논문.

정병복(1998). 고등학생의 성비행 예방을 위한 전전한 이성교제 교육 방안. 서울시교육연구원 교육논문집, 제 20호. pp. 250-256.

정보통신부(1999). 정보화역기능 방지 종합대책(안). 서울: 정보통신부.

정보통신윤리위원회(2001). Safe Surfing 2001 보고서. 서울: 정보통신윤리위원회.

정보통신윤리위원회(2001). 어린이·청소년의 인터넷 이용실태 및 학부모·교사의 불건전 정보 대응실태 조사. 서울: 정보통신윤리위원회.

정용교(2000). 가상현실의 형성과 N세대의 사회문화적 특성. 서울: 한국청소년개발원.

정재우(2000). 인터넷상의 음란물이 청소년의 성비행에 미치는 영향. 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문.

정호선 외 20인(1999). 사이버세계로의 초대. 서울: 한반도정보화추진본부.

정희태(1998). 사이버스페이스에서의 부적절한 행위양식에 관한 연구. 고려대학교 대학원. 박사학위논문.

조아미(1997). 청소년의 성에 대한 태도유형과 교육적 시사점. 서울: 한국청소년개발원.

조아미·이명화(2001). 성매매 청소년의 과거, 현재, 그리고 미래. 청소년복지연구, 3. pp. 57-71.

천정웅·한상철·임지연(2000). 현안 청소년문제 분석 연구-청소년 사이버일탈과 비행이론의 적용. 서울: 한국청소년개발원.

청소년보호위원회(1999). 청소년 유해환경접촉 종합실태조사. 서울: 청소년보호위원회.

청소년보호위원회(2000). 인터넷시대에 있어 청소년 문제와 대책. 서울: 청소년보호위원회.

추병완(2001). 사이버윤리의 정립방안. 청소년사이버문화 정책의 수립 필

요성과 방안. 서울: 청소년보호위원회. pp. 9-23.

한국부모교육학회(1998). 성교육학. 서울. 교육과학사.

한국사이버감시단(2001). 국내 화상채팅 사이트에 대한 불건전정보 유통 실태조사 및 모니터링 실시에 따른 종합보고서. 서울. 한국사이버감시단.

한국정보문화센터(2000). 2000 정보생활실태 및 정보화인식 조사. 서울: 한국정보문화센터.

한국정보사회학회·청소년보호위원회(2000). 인터넷과 청소년 서울: 한국정보사회학회, 청소년보호위원회.

한국청소년상담원(1998). 사이버세계와 청소년상담. 서울. 한국청소년상담원.

한국형사정책연구원(2000). 사이버공간에서의 범죄피해에 관한 연구. 서울: 한국형사정책연구원.

한국형사정책연구원(2000). 사이범범죄의 실태와 대책, 제25회 형사정책세미나. 서울: 한국형사정책연구원.

한국형사정책연구원(2000). 성의 상업화가 성의식 및 성폭력에 미치는 영향. 서울: 한국형사정책연구원.

한국형사정책연구원(2000). 인터넷범죄의 규제법규에 관한 연구. 서울: 한국형사정책연구원.

한상철·조아미·박성희(1997). 청소년심리학. 서울: 양서원.

홍성욱·백운인(2001). 2001 싸이버스페이스 오디쎄이. 서울: 창작과 비평사.

홍성태(1996). 사이버공간 사이버문화. 서울: 문화과학사.

홍원호(1996). 남고생의 이성교제와 성의식 실태에 관한 조사 연구. 경기대학교 대학원. 석사학위논문.

황상민(2000). 몰입과 채팅의 심리. 인터넷 몰입과 중독-어떻게 볼 것인가? 서울: 지식문화재단. pp. 77-91.

황상민(2000). 사이버공간에 또 다른 내가 있다. 서울: 김영사.

황상민 · 한규석 편(1999). (1997). 사이버 공간의 심리. 서울: 박영사.

황성기(1999). 언론매체규제에 관한 헌법학적 연구-방송 통신의 융합에 대응한 언론매체 규제제도의 개선방안. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.

황성기(2001). 인터넷 유해환경의 자율규제 방안. 청소년사이버문화 정책의 수립 필요성과 방안. 서울: 청소년보호위원회. pp. 37-47.

황승흠(2001). 인터넷 시대의 법 · 제도정비 방안. 청소년사이버문화 정책의 수립 필요성과 방안. 서울: 청소년보호위원회. pp. 49-66.

황진구(2000). 청소년계층 내부의 정보격차 실태연구. 서울: 한국청소년개발원.

휴스, 도나 라이스(1999). 사이버공간의 유혹에서 우리 아이 지키기. 서울: 예영 커뮤니케이션.

Australian Broadcasting Authority(1998). *Children and Content On-line Task Force.* Sydney: Australian Broadcasting Authority.

Bertelsmann Foundation(2000). *Protecting Our Children on the Internet.* Bertelsmann Foundation Publishers.

Commission on Child Online Protection(2000). *COPA Repore to Congress.*

Douglas, Susan J.(1994). *Where the Girls are-Growing up Female with the Mass Media.* London: Penguin Books.

Hamman, Robin(1997). The Application of Ethnographic Methodology in the Study of Cybersex. *Cybersociology* (Http://www.socio.demon.co.uk/magazine/1/plummer.html, 2001-03-16).

The National Council for Civil Liberties(1999). *Liberating Cyberspace.* London: Pluto Press.

부 록

1. 설문지
2. 전자설문조사 통계표
3. 사이버 이성교제 사례

공 백

부록 1 : 설문지

일반설문지

사이버공간을 통한 청소년 이성교제에 관한 조사

안녕하십니까?
한국청소년개발원은 청소년 건전육성에 관한 종합적이고 체계적인 연구를 수행하기 위하여 청소년기본법에 의해 설립된 국무총리실 산하의 정부출연 연구기관입니다. 이 조사는 사이버공간을 통한 청소년의 이성교제 경험을 알아보고자 하는 것입니다.
여러분께서 설문지에 기록해 주시는 모든 내용은 부호화되어 통계적으로만 처리되므로 응답내용이 외부에 알려지는 일은 절대로 없습니다. 또한 수집된 자료는 본 연구 이외에 다른 목적으로는 사용하지 않을 것을 약속드립니다. 설문의 응답은 맞고 틀리는 것이 없으며, 한 문항도 빠짐없이 솔직하고 정확하게 답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2001년 6월

한국청소년개발원
서울시 서초구 우면동 142

연락처 : 이춘화 2188-8835

※ 다음 네모 안의 내용을 잘 읽은 후에 질문에 답해주시기 바랍니다. 모든 문항에서 별도의 지시가 없으면 반드시 1개만 선택하고, 괄호가 주어진 문항은 직접 적어 주십시오.

> **※ 사이버공간이란 컴퓨터 · 핸드폰 · PDA 등을 이용해 접속하는 인터넷 · PC통신 상의 가상공간을 말함**
> **※ 이성교제란 여학생의 경우는 남자를, 남학생의 경우는 여자를 만나고 사귀는 것을 말함**

1. 당신은 사이버공간에 접속한 경험이 있습니까? 있다면 몇 년 전부터입니까? ① 있다(□년 □□개월 전부터) ② 없다

□ 다음 질문은 **사이버공간에 접속한 경험이 있는 사람만** 응답해 주십시오.

2. 당신의 부모님은 사이버공간 접속에 대해 어떻습니까?
   ① 적극권장 ② 권장하는 편 ③ 간섭안함 ④ 억제하는 편 ⑤ 적극억제

3. 당신은 사이버공간이 청소년에게 어떤 영향을 미친다고 생각합니까?
   ① 매우 유익 ② 유익한 편 ③ 영향없음 ④ 유해한 편 ⑤ 매우 유해

4. 당신은 사이버공간에서 이성교제를 위해 모르는 이성과 접속한 경험이 있습니까?(현재진행 포함)
   ① 있다(6번으로 가시오) ② 없다(5번으로 가시오)

5. 아직 그런 경험이 없었지만 앞으로는 경험할 의사가 있습니까?
   ① 예 ② 아니오

□ 다음의 질문은 **4번에서 경험 있다고 한 사람만** 응답해 주십시오.

6. 사이버공간 중에서 이성교제를 위해 가장 많이 접속하게 되는 공간은 어디입니까?
   ① 동창회사이트(예:아이러브스쿨) ② 검색사이트(예:야후)
   ③ 채팅사이트(예:스카이러브) ④ 커뮤니티사이트(예:동호회)
   ⑤ 취미사이트(예:게임·음악공유) ⑥ 학교·학급사이트
   ⑦ 미팅·데이트사이트(예:와우찜) ⑧ 개인홈페이지
   ⑨ 기타( )

7. 이성교제를 위해 사이버공간에 접속하는 주된 장소는 어디입니까?
   ① 집 ② 학교 ③ PC방 ④ 무료이용장소 ⑤ 기타( )

8. 이성교제를 위해 사이버공간에 접속하는 시간은 1주일에 평균 몇시간 정도입니까? (□□시간)

9. 이성교제를 위해 사이버공간에 가장 많이 접속해 있는 요일과 시간대는 언제입니까?
   9-1. 요 일 : ① 평일 ② 토요일 ③ 일요일
   9-2. 시간대 : ① 오전 ② 오후 ③ 저녁 ④ 밤10시-새벽6시사이

10. 사이버공간에서 이성교제를 할 때 주로 본인의 실명을 사용합니까?
    ① 예 ② 아니오

11. 사이버공간을 통한 이성교제에서 상대와의 관계는 주로 어떤 것이기를 기대합니까?
    ① 사이버친구 ② 심심풀이 상대 ③ 진실한 우정관계
    ④ 진실한 애인관계 ⑤ 육체적인 관계

12. 지난 1년 사이에 사이버공간에서 알게 된 이성과 실제 만나지는 않고 사이버 상에서만 친구관계를 유지해본 경험이 있습니까(현재진행 포함)? 있다면 몇 명입니까?
① 있다(□□명) ② 없다

□ 다음의 질문은 **12번에서 경험 있다고 한 사람만** 응답해 주십시오.

13. 사이버공간에서 이성친구 관계를 유지하는 주된 방법은 무엇입니까?
① 채팅 ② 전자메일 ③ 게시판에 글 올리기 ④ 메신저프로그램
⑤ 무선인터넷(핸드폰·PDA를 이용한)

14. 사이버공간에서 이성교제를 할 때 주로 나누는 대화는 무엇입니까?
① 학교생활 ② 취미활동 ③ 친구얘기 ④ 성적인 농담
⑤ 주제없이 이런 저런 이야기 ⑥ 기타( )

15. 지난 1년 사이에 사이버공간에서 알게 된 이성친구와 현실공간에서 실제로 만난 적이 있습니까(번개, 현재진행 포함)? 있다면 몇명?
① 있다(□□명) ② 없다

□ 다음의 질문은 **15번에서 경험 있다고 한 사람만** 응답해 주십시오.

16. 사이버공간에서 알게된 이성친구와 처음 접속한 날부터 현실공간에서 만나기까지 평균적으로 며칠이 걸립니까? (□□□일)

17. 지난 1년 사이에 사이버공간을 통해 알게 된 이성친구와 현실공간에서 1회성 만남이 아니라 어느 정도 지속성이 있는 교제를 한 적 이 있습니까(현재진행 포함)? 있다면 몇 명?
① 있다(□□명) ② 없다

18. 당신은 사이버공간을 통하지 않고, 처음부터 직접 만나서 이성을 사귄 경험이 있습니까?

① 있다 ② 없다

☐ 다음의 질문은 **사이버공간을 통한 이성교제와 처음부터 직접 만난 이성교제 경험 두가지가 모두 있다고 한 사람만** 응답해 주십시오.

20. 당신은 사이버공간을 통한 이성교제와 처음부터 직접 만난 이성교제 중 어느 것이 더 좋았습니까?

① 사이버공간을 통한 이성교제

② 처음부터 직접 만난 이성교제

③ 별 차이 없음

☐ 다음 표에서 제시하고 있는 각각의 항목에 대해 사이버공간을 통한 이성교제와 그렇지 않은 이성교제 중에서 **더 많이 해당되는 쪽에 V표** 해 주십시오.

항목	사이버공간을 통한 이성교제	사이버공간을 통하지 않은 이성교제
21. 친구선택의 폭이 넓다	①	②
22. 상대에 대한 부담감이 적다	①	②
23. 진실한 대화가 가능하다	①	②
24. 익명성이 보장된다	①	②
25. 육체적 접촉이 쉽다	①	②
26. 부모님께 소개하기 좋다	①	②
27. 관계가 오래 지속된다	①	②
28. 건전한 만남이 이루어진다	①	②
29. 데이트비용이 적게 든다	①	②

♡♡♡ 수고하셨습니다. 감사합니다 ♡♡♡

전자설문지

인터넷을 통한 이성교제 실태조사

안녕하십니까?

한국청소년개발원에서는 인터넷(PC통신 포함)을 통한 이성교제에서 발생할 수 있는 문제점을 알아보기 위해 실태조사를 하고 있습니다. 조사에서 얻어진 결과는 연구목적으로만 사용될 것이므로 질문에 대하여 솔직하고 정확하게 응답해 주시면 감사하겠습니다.

2001년 10월 한국청소년개발원

□ 1차 조사

1. 인터넷(PC통신 포함)을 통해 안 사람과 이성교제를 한 적이 있나요?
   ① 있다 ② 시도한 적은 있다 ③ 없다

2. 인터넷(PC통신 포함)을 통해 안 사람과 동성연애를 한 적이 있나요?
   ① 있다 ② 시도한 적은 있다 ③ 없다

3. 사람들이 인터넷(PC통신 포함)을 통해 이성교제를 하려고 할 때는 주로 성적인 대상을 찾는 데 목적이 있는 것 같다. 이에 대한 당신의 생각은?
   ① 절대 그렇지 않다 ② 그렇지 않은 편이다
   ③ 그런 편이다 ④ 매우 그렇다

4. 인터넷(PC통신 포함)을 통해 이성교제를 하려고 할 때는 일반적인 이성교제보다 더 신중할 필요가 있다. 이에 대한 당신의 생각은?
   ① 절대 그렇지 않다 ② 그렇지 않은 편이다
   ③ 그런 편이다 ④ 매우 그렇다

□ 2차 조사

1. 채팅을 하는 중에 불건전한 대화방을 본 적이 있나요?
   ① 본적 없다 ② 거의 본적 없다
   ③ 가끔 본적 있다 ④ 자주 본다

2. 불건전한 제목의 대화방에 참여해본 적이 있나요?
   ① 전혀 없다 ② 거의 없다
   ③ 가끔 있다 ④ 자주 있다

3. 채팅이나 이성교제를 위해 인터넷(PC통신 포함)에 접속하는 주된 장소는 어디인가요?
   ① 자기집 ② 친구집 ③ PC방 ④ 기타

4. 채팅이나 이성교제를 위해 인터넷(PC통신 포함)에 접속하는 주된 시간대는 언제인가요?
   ① 오전 ② 오후1시-6시 ③ 저녁6시-10시 ④ 저녁10시-새벽6시

□ 3차 조사

※ 인터넷(PC통신 포함)을 통해 알게 된 이성으로부터 다음과 같은 피해를 입은 적이 있나요?

1. 채팅중의 욕설이나 음란한 말·행위 ① 있다 ② 없다

2. 원치않는 성관계 강요나 성추행 ① 있다 ② 없다

3. 강간 ① 있다 ② 없다

4. 금품갈취 등의 경제적 손해 ① 있다 ② 없다

□ 4차 조사

1. 채팅 중에 불건전한 제목의 대화방을 보면 어떤 느낌이 드나요?
   ① 불쾌하다 ② 호기심이 생긴다 ③ 직접 참여한다 ④ 잘 모르겠다

2. 채팅 중에 음란한 내용의 쪽지나 귓속말을 받은 적이 있나요?
   ① 없다
   ② 가끔 받는다
   ③ 자주 받는다(1회 접속시 1-2회)
   ④ 매우 자주 받는다(1회 접속시 3회 이상)

3. 불건전한 대화방이나 대화자를 보고 신고한 적이 있나요?
   ① 항상 신고한다 ② 신고하고 싶지만 방법을 모른다
   ③ 신고할 생각 없다 ④ 잘 모르겠다

4. 채팅에서 일어나는 불건전 대화방의 문제를 해결할 수 있는 방법은 무엇이라 생각하나요?
   ① 이용자 스스로의 노력 ② 민간단체의 노력
   ③ 사이트운영자의 노력 ④ 법적·제도적 통제
   ⑤ 이용자에 대한 교육·홍보

□ 5차 조사

1. 인터넷(PC통신 포함)을 통해 알게 된 상대와 실제로 만나 데이트하기 위해 만난 적이 있나요? 있다면 어느 정도 친밀도 있는 관계가 되었나요?
   ① 대화만 나누는 정도 ② 가벼운 신체접촉이 이루어진 정도
   ③ 성관계를 가진 정도 ④ 만난 적 없다

※ 다음 문항은 인터넷(PC통신 포함)을 통해 알게 된 상대와 성관계를 가진 경험이 있는 사람만 응답해 주십시오.

2. 상대를 처음 인터넷(PC통신 포함)에서 알게 된 날부터 성관계를 하기까지는 며칠이 걸렸나요?

① 1일 ② 2일 ③ 3일 ④ 4일 ⑤ 5일
⑥ 6일 ⑦ 7일 ⑧ 8일 ⑨ 9일 ⑩ 10일이상

3. 성관계를 한 상대의 연령대는?

① 10대 ② 20대 ③ 30대 ④ 40대 ⑤ 50대 ⑥ 60대 이상

4. 성관계를 갖고 그 대가로 금품을 받거나 준 적이 있나요?

① 있다 ② 없다

부록 2 : 전자설문조사 통계표

<부록표 1> 사이버공간을 통한 이성교제 경험

(단위: %)

집 단		있다	시도한 적 있다	없다	사례수	통계치
전 체		35.4	20.7	43.9	2116	
신분	청소년	32.4	20.6	46.9	1061	x^2=9.783 (p=.008) g=-.114 (p=.002)
	성 인	38.4	20.8	40.9	1055	
청소년	남 자	32.5	24.8	42.7	351	x^2=6.340 (p=.042) g=.067 (p=.214)
	여 자	32.4	18.6	49.0	710	
성인	남 자	40.0	26.0	34.0	420	x^2=17.452 (p=.000) g= 131 (p= 010)
	여 자	37 3	17.3	45 4	635	

<부록표 2> 사이버공간을 통한 동성연애 경험

(단위: %)

집 단		있다	시도한 적 있다	없다	사례수	통계치
전 체		4.0	3.4	92.6	2116	
신분	청소년	5.7	4.1	90.2	1061	x^2=19.845 (p=.000) g=.344 (p=.000)
	성 인	2.3	2.7	95.0	1055	
청소년	남 자	4.0	6.6	89.5	351	x^2=10.948 (p=.004) g=.042 (p=.689)
	여 자	6.6	2.8	90.6	710	
성인	남 자	2.6	3.6	93.8	420	x^2=2.181 p=.336 g=.191 p=.176
	여 자	2.0	2.2	95.7	6355	

<부록표 3> 사이버 이성교제의 선정성에 대한 의식

(단위: %)

집 단		절대 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	사례수	통계치
전 체		30.3	33.3	29.8	6.6	2116	
신분	청소년	33.3	33.6	25.1	8.0	1061	x^2=28.362 (p=.000) g=.098 (p=.004)
	성 인	27.3	33.0	34.5	5.2	1055	
청소년	남 자	25.9	33.6	31.1	9.4	351	x^2=17.260 (p=.001) g=-.203 (p=.000)
	여 자	36.9	33.7	22.1	7.3	710	
성인	남 자	16.2	32.1	43.6	8.1	420	x^2=59.442 (p=.000) g=-.373 (p=.000)
	여 자	34.6	33.5	28.5	3.3	635	

<부록표 4> 사이버 이성교제의 신중성에 대한 의식

(단위: %)

집 단		절대 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	사례수	통계치
전 체		5.0	12.7	39.5	42.8	2116	
신분	청소년	7.8	14.3	38.7	39.1	1061	x^2=45.391 (p=.000) g=.183 (p=.000)
	성 인	2.2	11.0	40.3	46.5	1055	
청소년	남 자	10.5	19.1	39.6	30.8	351	x^2=22.698 (p=.000) g=.241 (p=.000)
	여 자	6.5	12.0	38.3	43.2	710	
성인	남 자	2.9	19.0	47.1	31.0	420	x^2=87.196 (p=.000) g=.467 (p=.000)
	여 자	1.7	5.7	35.7	56.9	635	

<부록표 5> 불건전 대화방 본 경험

(단위: %)

집 단		본적 없다	거의 본적 없다	가끔 본적 있다	자주 본다	사례수	통계치
전 체		10.6	6.1	34.8	48.4	2424	
신분	청소년	9.8	5.1	31.8	53.3	1354	χ^2=1.608 (p=.657) g=.031 (p=.543)
	성 인	11.7	7.5	38.6	42.2	1070	
청소년	남 자	13.8	6.4	32.6	47.2	513	χ^2=22.490 (p=.000) g=.204 (p=.000)
	여 자	7.4	4.3	31.3	57.1	841	
성인	남 자	11.3	8.6	39.1	41.1	443	χ^2=1.608 (p=.657) g=.031 (p=.543)
	여 자	12.0	6.7	38.3	43.1	627	

<부록표 6> 불건전 대화방 참여 경험

(단위: %)

집 단		전혀 없다	거의 없다	가끔 있다	사례수	통계치
전 체		41.2	22.9	35.9	2425	
신분	청소년	36.6	23.5	39.9	1355	χ^2=29.748 (p=.000) g=-.183 (p=.000)
	성 인	47.0	22.1	30.8	1070	
청소년	남 자	33.7	20.4	45.9	514	χ^2=13.014 (p=.001) g=-.139 (p=.003)
	여 자	38.4	25.4	36.1	841	
성인	남 자	32.5	22.6	44.9	443	χ^2=82.485 (p=.000) g=-.445 (p=.000)
	여 자	57.3	21.9	20.9	330	

<부록표 7> 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 장소

(단위: %)

집 단		자기집	친구집	PC방	기타	사례수	통계치
전 체		66.8	1.9	24.7	6.6	2425	
신분	청소년	73.9	2.5	18.7	4.8	1355	x^2=89.439 (p=.000) g=.335 (p=.000)
	성 인	57.9	1.0	32.2	8.9	1070	
청소년	남 자	46.1	2 1	17.9	3 9	514	x^2=2.688 (p=.442) g=.087 (p=.146)
	여 자	72.7	2.7	19.3	5.4	841	
성인	남 자	49.7	2.3	39.5	8.6	443	x^2=32.313 (p=.000) g=-.210 (p=.000)
	여 자	63.6	0.2	27.1	9.1	627	

<부록표 8> 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 시간대

(단위: %)

집 단		오전	오후 1시-6시	저녁 6시-10시	저녁 10시-새벽6시	사례수	통계치
전 체		1.6	9.5	37.3	51.7	2425	
신분	청소년	1.4	11.3	44 3	43.0	1355	x^2=95.904 (p=.000) g=.321 (p=.000)
	성 인	1.8	7.2	28.4	62.6	1070	
청소년	남 자	1.6	10.1	46.9	41 4	514	x^2=2.908 (p=.406) g=.022 (p=.645)
	여 자	1.3	12.0	42.7	44.0	841	
성인	남 자	1.4	4.1	27.8	66.8	443	x^2=13.309 (p=.004) g=-.169 (p=.004)
	여 자	2.1	9.4	28.9	59.6	627	

<부록표 9> 채팅 중의 욕설이나 음란한 말·행위 피해경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		66.0	34.0	2004	
신분	청소년	69.0	31.0	1179	x^2=11.395 (p=.001) g=.159 (p=.001)
	성 인	61.7	38.3	825	
청소년	남 자	61.4	38.6	498	x^2=22.722 (p=.000) g=-.293 (p=.000)
	여 자	74.4	25.6	681	
성인	남 자	52.2	47.8	402	x^2=29.679 (p=.000) g=-.376 (p=.000)
	여 자	70.7	29.3	423	

<부록표 10> 원치않는 성관계 강요나 성추행 피해경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		22.3	77.7	2004	
신분	청소년	24.3	75.7	1179	x^2=6.636 (p=.010) g=.142 (p=.009)
	성 인	19.4	80.6	825	
청소년	남 자	18.5	81.5	498	x^2=15.698 (p=.000) g=-.275 (p=.000)
	여 자	28.5	71.5	681	
성인	남 자	16.9	83 1	402	x^2=3.081 (p=.079) g=-.154 (p=.078)
	여 자	21.7	78.3	423	

<부록표 11> 강간 피해경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		7.2	92.8	2004	
신분	청소년	8.5	91.5	1179	x^2=6.627 (p=.010) g=.233 (p=.008)
	성 인	5.5	94.5	825	
청소년	남 자	11.2	88.8	498	x^2=8.481 (p=.004) g=.294 (p=.005)
	여 자	6.5	93.5	681	
성인	남 자	8.5	91.5	402	x^2=13.712 (p=.000) g=.552 (p=.000)
	여 자	2.6	97.4	423	

<부록표 12> 금품갈취 등의 경제적 손해 피해경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		10.1	89.9	2004	
신분	청소년	11.0	89.0	1179	x^2=2.830 (p=.092) g=.129 (p=.086)
	성 인	8.7	91.3	825	
청소년	남 자	15.5	84.5	498	x^2=17.290 (p=.000) g=.369 (p=.000)
	여 자	7.8	92.2	681	
성인	남 자	11.2	88.8	402	x^2=5.989 (p=.014) g=.298 (p=.015)
	여 자	6.4	93.6	423	

<부록표 13> 불건전 대화방에 대한 느낌

(단위: %)

집 단		불쾌	호기심	직접 참여	잘 모름	사례수	통계치
전 체		59.1	27.9	5.3	7.6	2511	
신분	청소년	56.3	29.5	5.7	8.5	1602	x^2=15.046 (p=.002) g=-.145 (p=.000)
	성 인	64.0	25.1	4.7	6.2	909	
청소년	남 자	37.9	37.7	11.9	12.5	488	x^2=118.655(p=.000) g=-.444 (p=.000)
	여 자	64.3	26.0	3.0	6.7	1113	
성인	남 자	38.4	43.3	11.0	7.3	328	x^2=163.844 (p=.000) g=-.626 (p=.000)
	여 자	78.5	14.8	1.2	5.5	581	

<부록표 14> 채팅 중 음란한 쪽지나 귓속말 받은 경험

(단위: %)

집 단		없다	가끔 받는다	자주 받는다	매우 자주 받는다	사례수	통계치
전 체		22.5	49.7	19.2	8.6	2511	
신분	청소년	22.1	48.4	19.5	10.0	1602	x^2=12.304 (p=.006) g=-.078 (p=.020)
	성 인	23.1	52.1	18.6	6.2	909	
청소년	남 자	39.1	45.7	7.2	8.0	488	x^2=150.350 (p=.000) g=.466 (p=.000)
	여 자	14.6	49.6	24.8	11.0	1113	
성인	남 자	43.0	47.6	5.2	4.3	328	x^2=142.516 (p=.000) g=.611 (p=.000)
	여 자	11.9	54.7	26.2	7.2	581	

<부록표 15> 불건전 대화방·대화자 신고 경험

(단위: %)

집 단		항상 신고	방법을 모름	생각 없다	잘 모름	사례수	통계치
전 체		13.7	40.7	26.7	18.9	2511	
신분	청소년	16.5	38.6	25.5	19 4	1602	x^2=34.299 (p=.000) g=.069 (p=.029)
	성 인	8.7	44.6	28.8	17.9	909	
청소년	남 자	13.7	30.1	36.1	20.1	488	x^2=47.889(p=.000) g=-.178 (p=.000)
	여 자	17.8	42.3	20.8	19.1	1113	
성인	남 자	4.6	30.2	44.8	20.4	328	x^2=81.128 (p=.000) g=-.371 (p= 000)
	여 자	11.0	52.7	19.8	16.5	581	

<부록표 16> 불건전 대화방 해결방안

(단위· %)

집 단		이용자 노력	민간 단체 노력	사이트 운영자 노력	법적, 제도적 통제	이용자 교육, 홍보	사례 수	통계치
전 체		50.5	0.8	16.6	19.7	12.5	2511	
신분	청소년	50.3	1.1	17.4	19.8	11.4	1602	x^2=13.244 (p=.010) g=.027 (p=.423)
	성 인	50.7	0.1	15.3	19.6	14.3	909	
청소년	남 자	60.0	1.2	15.0	13.3	10.5	488	x^2=30.759(p=.000) g=.217 (p=.000)
	여 자	46.1	1.1	18.4	22.6	11.9	1113	
성인	남 자	61.0	-	13.7	12.8	12.5	328	x^2=25.247 (p=.000) g=.248 (p=.000)
	여 자	44 9	0.2	16.2	23.4	15.3	581	

<부록표 17> 인터넷을 통해 만난 상대와의 친밀도

(단위: %)

집 단		대화	가벼운 신체 접촉	성관계	만난적 없다	사례수	통계치
전 체		29.9	10.8	18.6	40.7	2581	
신분	청소년	26.9	9.9	16.2	47.1	1585	x^2=70.171 (p=.000) g=-.225 (p=.000)
	성 인	34.8	12.1	22.5	30.5	996	
청소년	남 자	26 1	10.1	26.9	36.9	670	x^2=109.445(p=.000) g=.150 (p=.000)
	여 자	27.5	9.7	8.2	54 5	913	
성인	남 자	27.4	12.0	32.7	27.9	526	x^2=71.932 (p=.000) g=-.138 (p=.005)
	여 자	43.2	12.3	11.1	33 4	470	

<부록표 18> 성관계를 하기까지 걸린 시간

(단위. %)

집 단		①	②	③	④	⑤	⑥	사례수	통계치
전 체		56.5	16 1	6.2	5.6	1 3	14 3	467	
신분	청소년	62.0	14.6	4.7	4.6	1.1	13.0	253	x^2=24.411(p=.007) g=.180 (p=.000)
	성 인	50 0	17.8	7.9	7.0	1.4	15.9	214	
청소년	남 자	65.6	16.1	2.8	3.9	1.1	18.3	180	x^2=121.734 (p=.000) g=-.586 (p=.000)
	여 자	52.8	11.1	9.7	5.6	1 4	19.4	72	
성인	남 자	55.2	17.5	6.1	6.1	1.8	13.3	165	x^2=75.058 (p=.000) g=-.534 (p=.000)
	여 자	32.6	18.4	14.3	10.2	-	24.5	49	

① 1일 ② 2-3일 ③ 4-6일 ④ 7일 ⑤ 8-9주일 ⑥ 10일이상

<부록표 19> 성관계를 한 상대의 연령대

(단위: %)

집 단		10대	20대	30대	40대	50대	60대 이상	사례수	통계치
전 체		43.3	47.3	4.0	1.5	0 6	3.3	478	
신분	청소년	61.8	28.0	2.0	2.4	1.2	4.7	254	x^2=99.876 (p=.000) g=.515 (p=.000)
	성 인	22.3	69.2	6.3	0.4	-	1.8	224	
청소년	남 자	74.2	18.0	1.1	2.8	1.1	2.8	178	x^2=44.423 (p=.000) g=.618 (p=.000)
	여 자	32.0	52.0	4.0	1.3	1.3	9.3	75	
성인	남 자	25.6	66.9	6.4	0.6	-	0 6	172	x^2=10.457 (p=.033) g=.360 (p=.018)
	여 자	11.5	76.9	5.8	-	-	5.8	52	

<부록표 20> 성관계 대가로 금품을 받거나 준 경험

(단위: %)

집 단		있다	없다	사례수	통계치
전 체		23.3	76.7	476	
신분	청소년	30.3	69.7	253	x^2=30.939 (p=.000) g=.213 (p=.000)
	성 인	15.7	84.3	223	
청소년	남 자	28.8	71.2	177	x^2=96.955 (p=.000) g=-.588 (p=.000)
	여 자	33.3	66.7	75	
성인	남 자	15.1	84.9	172	x^2=.190 (p=.404) g=-.092 (p=.673)
	여 자	17.6	82.4	51	

부록 3 : 사이버 이성교제 사례

다음의 사례들은 인터넷 채팅사이트 게시판과 대화방에서 수집한 자료 중 본문에서 인용한 사례의 전문이다. 청소년들의 인터넷 언어사용 실태를 정확히 전달하기 위해 원문을 교정하지 않고 그대로 제시하였다. 다만 익명성 보장을 위하여 전화번호와 이름, 이메일 ID, 학교명의 경우는 000으로 표기하였다.

[사례 1]

□ 작성일 : 2001-08-03

□ 제 목 : 여자친구가 사귀고 싶네요~\

전 86년생 중3소년임당

키는 166정도구여

제 외모는 아주 잘생기지도 안고

아주 못생기지도 않습니다.

제 이상형은 제가 이렇듯 많은건 안바라고 싶습니다만

한가지있다면 귀여우면 조케씀니다..

핸펀으로 문자주세여

011-000-0000 이름은 홍00임당

[사례 2]

□ 작성일 : 2001-06-26

□ 제 목 : 제글 안읽어 주시믄.. 미워 할꼬에욤.

^^ 저는 초딩이구 ... 아직 채팅에 대해~~~~ 멀리 떨어져 있을 꺼라구... 생각하시눈데 그건 no~no~no ㅋㄷㅋㄷ 저두 이제 중학생이 다 되어가요 ㅋㄷㅋㄷ 내년이면 중딩 인데 제 나이로 갑할수 있겠네요 이거 울엄

마꼬에염. 제가 여자란건 아셔야 하궁...——; ㅋㄷㅋㄷ 그리고 저 나이 44 아뉘여!! 진짜

[사례 3]

□ 작성일 : 2001-01-23

□ 제 목 : 여자친구구하는데„ 부담가지마시구 글보세여....

저기여 전 지금가지 여자친구를 한번도 사귀어보지 못한

좀 ....암튼 이제 고3졸업반이구여 경기도 광명살아여

지금까지 사귀어보지못한이유는 여러가지가 있어여

외모에 자신두 없구

성격도 조용한성격이구

용기를 내서 이렇게 글 올립니다

외모보단 서로의 마음을 알아주는 사람을 찾아여

그런 소녀분 어디 없나여?

바라는 것도 만쳐?

장난은 치지마시구여 절대 안되구여

연락쳐 알려드릴께여

019-000-0000 이에여 진짜 장난으로 할거면 하지마세여

상처받기 시러여

서로의 맘을 이해해주구 알아주는 그런 분을 찾구있어여

외모로 사람을 보시는 분도 연락하지마시구여

외모는 영 꽝이거든여

이멜도 남길께여

000@hanmail.net

그럼 연락기다릴께여

그럼 설잘 보내시구 올해 바라시는것들 모두이루어지길 기원합니다 빠빠이!!!!!!

[사례 4]

□ 작성일 : 2001-05-28

□ 제 목 : 안냐세여.? 저..깔구해여^.^ 여자친구요...

전.....

여자..친구 구해여.^^;

언제든지...같이잇으며....^.^ 같이 사랑을 나눌수잇는..

여인요.^_^;;;;;;

전 16이구요...

현제..서울 송파구예잇는 00중학교에 재학중이구요^.^;

언제...나..콜이랍니다.^_^

즐겁고 하루되세요..전..귀엽고...착한여인을..^^;

그리고 같이 사랑을 나눌수잇는 여인을.....^_^

그럼..이맘..전 McSpy아이디 예여 프로포즈..하실분..^^;

해주세요^.^..성심 성의껏...답변 해드릴께요.^^;

머든지 물어보세요*.*

[사례 5]

□ 작성일 : 2001-08-03

□ 제 목 : 남친구엔드여친구 구해용

안녕하세용...저는 충북청주에살고용

중학교 3학년이고요 여자아이랍니다

친구를 찾고 있습니다....

재밌는애기도 같이하고 편안하게 비밀애기도 할수있는그런친구여..

저랑 친구가 되어 주실분은요

아이뒤는여

귀여븐도날드떡이고여

멜주소는여

000@hanmail.net

저랑 친구되실분 얼른 연락주세용

[사례 6]

□ 작성일 : 2001-01-02

□ 제 목 : ★이쁘구★착하구★인천사는★공주..1분만..^...

하여~~ 저는.. 요즘.. 애인을 구해여.. 정말 잘 해줄

수 있을것 같은데..^^ 일단 제 소개부터..^^

이름 : 성준.

나이 : 이제 16세..(86년생..)^^

거처 : 인천 남동구 간석1동..

취미 : 영화보기.. 그밖에는 멜 주시면 답 해드리겠음..

얼굴 : 꽤 괜찮게 생긴 편.. 귀엽다는 평두 있다..^^

성격 : 매우 좋음.. 착하다..^^

나머지는.. 멜 주시면.. 가르쳐 드릴께여..

참.. 멜은.. 000@hanmail.net이에여.. 많이 연락주시길..

그리구.. 제 이상형은여.. 일단은 이쁘구 착한여자 거든여..^^

이상형..

나이 : 15~17세까지..^^(그래두 갑이 제일 좋아요..^^)

거처 : 꼭 인천이어야 함..(간석동에 가까이 살수록 좋음..^^)

얼굴 : 이쁜여자가 좋아요.^^(얼굴에 자신 있으신분..)

성격 : 일단은 착해야 하구.. 상냥한 여자가 좋아요..^^

이상 : 홍수현 + 착하구 상냥한 공주분..^^

이상이에여..^^

그럼.. 멜 꼭 많이 주세여..^^

단 1분만을 선택하여.. '사랑'과 '행복'이라는 푸짐한 선물을

드립니다..^^
그럼.. 이만..
ps. 꼭 제 이상형에 맞는 분만 보내주시구여..사진두 같이
보내주세여..^^ 기다리겠습니다.. 안녕..
@-->----------

[사례 7]
□ 작성일 : 2001-05-31
□ 제 목 : 진짜남틴구해효..^^*머더봐듀세효^^*
머더필떡이에효^^*혜뒨이남틴..진짜굽꾸..
혜뒨이
남댜팅구너머너머사귀거시퍼여..
1318방에올렸는뎅..혜뒨이가 그리는 그런..사람은..별로..
혜뒨이는여..키는170이구여..몸무게는 50입니닷..
혜뒨이의 이상형은여..우선..혜뒨이보다 키가커서..
혜뒨이를 뒤에서..꺼억~안아줄수이떠야하구여..글거..
착하거..혜뒨이만 진짜러..사랑해주면..저아혀
혜뒨이남틴은..혜뒨이랑 가까운..노원근처사라씀저케꾸여
고딩이어야되효^*^상계동이랑!고딩!!이신분들은여..
000@hanmai.net으로 멜 줘효
폰번호는 친해지면 그때 갈켜들일께효.^*^
이거보고 멜 안보내주면..미훠미훠~~복사해서 부쳐도되자나효
ㅎ ㅔ ㅎ ㅔ ^^*그럼.혜뒨이는 멜을 기둘리며 이만갑뉘닷
(__)(--)~~혜뒨이 이뻐해됴효~♡

[사례 8]
□ 작성일 : 2001-08-22

□ 제 목 : ∞♡정말로 져은친구가 있었으면 좋겠어요~*♡...

저는 설 노원구에 사는 중2 여아람뉘다~

여즘 진짜 친하게 지낼수 있고,...

고민같은것두.. 탁~ 털어 놓을수 있는...

그런 편안한...

메일 친구 있었으면 좋겠어요..^^

남자여두 져쿠여~ 여자여두 져쿠여~

정말 저에게 져은메일친구 되주실 분이 계시다면요..

000@hanmail.net

으로 메일 보내주실래요??

여러분들 메일 기다리면서..

저는 이뫈 물러가께여..^^

[사례 9]

□ 작성일 : 2001-02-24

□ 제 목 : 진정한 친구를 찾으신다면 여기를 클릭.....

전 광주 사는

고3이 될,, 남 입니다.

학교다니던시절에 진정한 친구한번 사귀고 싶군요!!

아직까지 진정한친구란 저에겐 없었으니깐요.....

이글을 보시는 여러분들중에 저와 마음이 같으신분은 저에게 프로포즈나 메일 보내주세여...

메일주소 : 000@yahoo.co.kr

여기로 보내주세여~

첨엔 낯설겠지만..

연락을하고 만나다보면 서로의 마음을 알수있을것같아요.....

남자든,여자이든 다좋습니다.

평생친구로 지낼수있는 그런 사람을 만나고 싶습니다

[사례 10]

□ 작성일 : 2001-07-19

□ 제 목 : ♡저도 이제 사랑을 하고 싶습니다♡

저는 강동에사는 17살...고1 남아 입니다.

한때 제 짝이 있었느나...현재는 짝을 잃었습니다.

그짝은 제 인연이 아닌듯...저도 이제는 진정한 사랑을 하고 싶습니다.

거짓이 아닌 진실된 만남을 가졌으면 좋겠습니다.

저를 진실한 마음으로 좋아하는 여자분이 있다면 저는 그여자의

일편단심!!!이 될것을 약속합니다.

[사례 11]

□ 작성일 : 2001-10-05

□ 작성자 : slstm1129

□ 제 목 : 섹스하고싶은여자분..

저는인천사는고2학생인데요..걍하루만나서..하실분..어느누구나..님들도..하루만나..걍하고싶으실때가잇죠..

그때저를불러주세요

[사례 12]

□ 작성일 : 2001-01-03

□ 제 목 : 그때 그 병개 ...

여기 오니 참 잼있는 병개 사연도 많구 어처구니 없는 병개 사연도 많네요.....

그래서 저도 제가 겪은 병개 하나 이야기 하려구 합니다

그러니까 지금 으로 부터 2년전 제가 고2때 이야기 입니다..

2학년때 만난 칭구 한놈(그놈이 죽일 놈임다..)따라 첨 겜방에 갔슴다..그 전에는 당구장 오락실 호프집을 전전 하고 돌아 다녔는데..겜방ㅇ르 가자구 그자식이 고시 더군요..첨 들어 스는 순간 먼 놈의 콩나물 시루 같은 대가리 들이 많은지..정말 할일 없는 놈들만 있다고 생각 했슴다..헌데 이게 웬일 임니까?절라 오락이 잰있더군요 열심히 오락을 하고 있는 저에게 그 죽일 놈의 칭구가 꼬셨슴다 채팅해서 쌔끈한얘들 만나자구...전 그랬죠 짜식이 여자나 밝힌다구..우선은 한번 떠 본거죠 솔직히 여자 마다하는 남자가 어딧씁니까 그놈은 고자임다 주변에 그런분들 있음 다 쌩임니다 그래도 전 그전에 쌓아놓은 별 좋지도 않은 이미지 때문에 한번 땡겨 본거죠..아니나 다를까 칭구 자식 실실 웃으며 꼬드김니다 3번정도 거절하고 못이긴척 했씀다 그때 전 첨 스카이 러브를 알았슴다..하다보니깐 잼있더군요..아주 촌놈 신났씀다(*^^*)근데 갑자기 대화 신청이 들어 왔씀다 긴장 이빠이 되더군요 그땐 왜 그리 떨었던지...휴우...그때 생각하면 한숨만.

암튼 먼저 말을 했씀다

나:하이

녀:하이 나랑 벙개할래..

(진짜 이런거 첨이라 긴장 이빠이 탔씀다)

나:예? 벙개요 ...(두근두근) 예 근데 나이가....

녀:나 고1..그쪽은..

(절라 능숙했씀다)

나:전 고2데요...

녀:오빠네..^^ 키가 몇이야?

나:저 184인데 그건 왜?...

녀:그래 그럼 연락처 알켜 주라 나중에 연락할게...

(전 얼벌 했씀다)

나:예...012-xxx-xxxx

(그때는 폰은 안 갈쳐주고 뻐삐만 알켜 줬씀다)

녀:그래 그럼 내가 연락할게 기다려...

나:(고분한 말투로)예....

그러고 그녀는 나갔씀다

참 저도 칭구들과 놀면서 범생에서 쌩 날라리까지 많은 여자들을 봤씀니다만 정말 황당하더군요...

딱 1-2분정도 였씀다...

그러고 그날 밤 뻐삐가 왔씀니다 내일 일요일이니 보자는 겁니다

그때가 11월에서 12월 넘어갈때인데 참 둥골이 서늘 하더군요

날씨가 추워선지 미래를 예감해서 인지.....

그래도 저는 나오지도 않는 때까지 목욕탕에서 밀고 저희 동네 아저씨랑 목숨 걸구 싸우나 대결 까지 하면서(사실 쪼라서 못 나오고 있었씀다..ㅠ.ㅠ저보다 더 거구에 등과 양팔뚝에 문신 가득함다..ㅠ.ㅠ)땀까지 빼고 때깔 좀 냈씀다....

그러구 약속 시간에 약속 장소로 갔씀다 제가 원래 약속은 칼임다... 정각에 광주 xx공원에서 만나기로 했씀다 거기가 워낙 계단이 많아서 진짜 힘들었씀다 주변을 스치는 여자들 보며 저 혼자 저 여자 일까? 이 여자 일까? 진짜 마니도 궁리 했씀다....

그때 뻐삐가 왔씀다(끝까지 폰 번호 안갈쳐 줬씀다^^)자기 어디어디에 있으니 거기로 오라는 겁니다 두근 거리는 맘을 가다듬고 또 계단 올라 갔씀니다 진짜 절라 짜증 나는 계단임다...108계단 저리 가람니다...계단 끝부분에서 부터 주금씩 윗쪽이 보였씀다 아 근데 왠일임니까?없는 겁니다 저 황당 했씀다...그래서 주위를 두리번 거리고 있는데 저 아랫쪽에서 아련히 들려오는 소리가 있었슴다 오빠!! 이 한마디 말에 저는 그쪽으로 고개를 돌렸씀다 벤치에 웅크리고 있던 뭔가가 일어 남니다 근데 이게 웬일 임니까 키는 156정도에(나중에 물어 봤씀다)노란 힙합 바지에 노란 티에 노란 잠바에 노란 운동화에 노란 가방에 심지어 끼고 있는 헤드폰도

노란색임다 그순간 제 머리속은 노란 병아리가 돌아 다녔씀다 그대로 굳어서 어느정도 있다가 인사를 했씀다

그후 좀 이야기 하다 도망 갈려구 했는데 미안한 맘에 그럴수 없었씀다 그래서 밥이나 사서 보내려구 칭구랑 약속했다구 밥이나 같이 먹구 들어 가자 했슴다 근처 분식점으로 갔씀다...순대한접시 라면 한 그릇 떡볶기 한 접시..둥둥... 진짜 잘 묵씀다 저는 일체 손도데지 않았씀다 밥을 먹기 거북하더군요 드디어 불빛에 들어나 그녀의 얼굴 진짜 미침니다 차라리 박경림이라도 있었으면 진짜 잘해주고 싶을 정도 임다...제가 그렇게 얼굴을 보는 사람은 아닌데 해도 해도 진자 넘 함니다 그래도 묻는 말에 꼬박 꼬박 다 대답 해 줬씀다 그애가 이런말을 하더군요 자기가 키 182짜리하고 사겼는데 깨진지 여섯달 정도 됐다구 저는 그냥 들어줬씀다 그리구 1시간 정도 지나구...분식전을 나섰씀다 그래도 여자라구 제가 밥값 다 내줬씀다.저랑 친한 여자애들이 알면 전 죽음 임다....ㅠ.ㅠ 그럭 전 버스 타는데까지 배웅 했슴다

이젠 끝났다구....생각했씀다...

다음 계속이어져요

[사례 13]

□ 작성일 : 2001-01-23

□ 제 목 : ┗━◈나의 첫벙개◈━┛ ...

고둥하껴 입학한지 약 1달정두되떠뜰 때.....★ 팅구뢍 하껴 땡땡이까거 피뛰방으로 달려가찌비 그때더 수칼럽에 발을 디디거이떠뛰비. 나의 채팅실력(?)으로 던나뤼 남잘 꺼시고이떠눈뎅.. 갑댜기 데뚜신청이 드러온거얌. 짐은 채팅할땐 데뚜신청은 꺼놓눈뎅 그땐 켜놔뛰...난 그때 다른넘과 귓말한상태여꾸 이데뚜신청자를 허락할것인가. 말아야할것인가...고민하다가 결국 데뚜신청자를받아들여뛰. ^^ 대화신청~~~♡ 그넘아뒤는 넘 오래되서 기억이 안나뒤만 00 3학년이었던건 생각이나뒤..... .....★그넘이뢍

대화했눈데 약 1시간정도를 소비해뛰. 왠지 그넘과는 먼가 필~★이 팍팍팍~~~꼬쳐떠....☆그땐 펀두없구 뒵저놔버노를 갈켜주거 그넘더 펀이엄또서. 지칭구 핸펀갈켜주거 지뒵저놔버노더 갈켜줘뛰. 저녁에 저놔한다거하고 데뚜를 종료시켰눈뎅.....너므너므 뿌듯해뛰...^^ ^^←눈2개^^^←눈3개^^^^←눈4개....ㅡㅡㅇ머하눈 짓이냐거여?^^∞제가 옛날에 화상채팅에 푹빠져이뚤때 2262라는 아뒤랑데뚜해뚤때 이런장난치거노랐눈디 갑댜기 생각나서 한번 해봐뛰여....^^아차~☆짐이야기가 아니거 이러케해서 뒵구석에들어가 찌비. 글다가 하껴 땡땡이 깐거 들켜서 혼나거 뒵에서 tv를 버거있눈뎅 저놔가 온거시얍....긴장타거 그넘일꺼란걸 예상해서 목소릴가다듬고 저뇰바다뛰....☆ "여버세여""여버세여?xx이네뒵아니예여..." "아..제가 xx인데여..." "아..나 아까전에 채팅해떤앤데....." "어?누구.....←일부러 모른척해뚬돠..ㅡ.ㅡ∞ "어...나뭘롸?숭신다니는앤데....." "아~아러아러 고3이 뒤?" "^^어...마뎌마뎌.."이케해서 저놔통화를 두시간정도해뛰...☆ 글다가 우리는 어느새 정이들어서 하루에 저놔통화는 기본으로 3번정도하거 저놔통화시간은 기본적으로 3시간은 훌쩍 넘겨버려뛰....☆ 일명 얼굴더 안보고 사귀게된사이...^^* 글다가 어느날..만나게 될날을 미루다가 만나게 되찌비...그땐 뎡말 그넘이 저아꾸..얼굴따윈 신경안쓰기러해뛰. 아무리 폭탄이어더 난 이사람이 좋으니까 얼굴가튼건 안따져야뒤...하거 생각해뗘.하뒤만 사람한텐 다 그런게이짜놔여 자기가 생각해온 이미지...그게 틀리믄 자기가 생각해온 이미지 틀에 벗어나서 실망감이 크단것....제가 그런거여떠여..우선 그넘과는 일요일날 만나기러해떠여..☆ 울 언냐옷 빌려서 베이지색 정장치마입거 화장하거...다 울언냐가 해줘떠여 ^^ 기대하거 나가쪄. 시내 삼복서점앞에서 만나기러했눈데 그때 제가 늦게 나가서 약간 어긋나떠져. 그때 그넘이 자기가 면바지에다가 구두에다가 밤색 코트를 입고온다거 했눈데 아무리 차자봐더 없길래 그냥 나혼자 시내길 돌아다니다가 다시삼복서점앞에 가봤눈뎅 그넘이 이떠라구여...조금씩 조금씩 다가가서 그넘에게 말을 거러쪄. "어빠가..xx야..?" 그러자 그넘 얼른 절 쳐다보더군여.....☆^^ 하하

하 전 그때 실망이커떠여...하뒤만 내색안할려구애썻져..우선 그넘이 커피숍이나가서 이야기하자길래 아라따거 하거 따라가떠....☆ 커피숍에 도착해서 음료수 시키거 이야길해쪄. 그때 우리가 막첨에 만날때 서로 자기사뒨 가지거와서 버여주기러 해꺼던여.....^^ 그넘이 그러더군여. "너 사뒨가져와떠.." 전 가져와따거 말해쪄 ...☆주라거 하더군여..빽에서 사뒨을 꺼내서 줬져...ㅡㅡ^ 그넘 내사뒨을 지 주머니에넣더뉘 안돌려주길래 그냥 내비둬쪄..사뒨이 한두개여야말이 뒤....☆ 근데 그넘두 지사뒨을 주더군여. 그때 그넘이 제가시러하눈 안경을쓰고왔눈뎅.....안경벗구 찍었눈지 팬찮게 버이더라구여.그넘이 자기사뒨 가지라길래아라따거하구 가방에 집어넣져..이야기 하구있눈뎅그넘이 갑댜기 이러는거에여 "너 나보고 실망많이했지? 티가난다.." 나 속으로 던나뤄 찔려서 부정해떠...아니라거 팬찮다거 내가쫄린다거.....^^이러케해서 커피숍을나와서 시내길 돌아댕기다가 그넘이 지 칭구만나러 가자길래 따라가떠. 그넘칭구얼굴을봤눈데 그넘칭구얼굴이 송강호를닮아떠여. 그넘칭구를 송강호라고하구 그넘을 안경이라고하져..송강호 앤더 있었눈뎅 울넷이 술을마시러가떠. 군뎅 배거프다거 해서 그냥 고기뒵드러가서 소주 몇병 시키거 밥머거떠.....^^ 글다가 제가 소주를 좀 마니머거서 취해떠여. 한참먹다가 그넘들이 가자길래 그곳을빠져나아쪄. 다시 시내로 나가서 광주월드 타가다를 탔져..^^ 그곳 dj아저띠들이 절못아라보더군여....☆ 암튼 이러케해서 약간술에 취한상태였눈뎅 그넘은 나버다 더 취해떠군여. 제꺼 빽을 지가 들어준다고하다가 엎어져서 빽에있눈 물건이 다빠져버려떠여....^^ 줍다가 그넘이 거기에 담겨있눈 자기사뒨을 발견못하거 잊어버려떠여. 그러케 술에 마니 취해서 그넘들이 2차가자길래 안간다거하고 저만 뒵으로 와떠쪄. 그담날...하꺼갈려구하눈뎅 머리 뽀사질뻔해떠여. 겨우겨우 일어나서 하껴에서 잠만퍼자다가 걸려서 혼나거글다가 겨우 뒵구석에들어와서 누워있눈뎅 저나가 오는거에여 "여버세여....====.====="여버세여..아..xx냐?" "어..난데 누구.?" "어..xx야 어제 뒵잘들어갔나해서...""ㅡㅡ^엉..잘들어가떠.." "그래..?나보고 실망마니해뛰?" "

아...아니 ..." "진짜야 그럼 연락계속해도돼?" "엉..맘대루....."이때 전 맘에 두 없는거짓말을 해떠. 글다가 갑댜기그넘이 자기 사뒨가지거 잇냐거 물어보길래. 잊어버려따거해떠뉘 실망에 찬목소리로 이러케 말을 하더군여. "그래..그럼담에보면 내가 다시줄께...아참글구 나 니꺼사뒨 내뒹구들한테 버여줬어.."왜 보여줬냐거 무러봐떠뉘 그냥 버여줬다나어쨋다나..암튼 이러케해서 이틀동안 저놔연락하다가 재가 뒵나와버려서 그넘이뢍 자연스럽게 연락이끊겨떠여. 짐 생각해보뮨 그넘두 그러케 못생긴 얼굴은 아닌데..쩝쩝..아까비.....☆

[사례 14]

□ 작성일 : 2001-9-23

□ 제 목 : 오랫만에 벙개.. ^^

정말 오랫만에 벙개를 하게됐음돠.. ^^v 다시는 안하리라 다짐을 했건만..-_-;; 약 두달전에 일어난 벙개사건으로 인해 벙개에 대한 무서움을 가지고 있던 전.. 가끔 스칼럽 들어와서 벙개후담 게시판에 글들만 읽고 사라지곤 했음돠.. 가끔은 챗팅방에 가서 얘기두 하지만 결국에 누구를 만나기로 한다거나 누구에게 연락처를 주거나 하지 안았음돠.. 무서워서리~ ^^;;오늘이 벌써 일요일이니까 그저께가 되겠네여~ 금욜인가요? ^^학교끝나고 집에와서 몸이 안좋아 있는터라 부비부비.. 그냥 뒹글던 터에 심심해서 컴을 켰음돠.. 그리곤 챗팅방에 들어갔구여~ 고딩방은 재미가 없어서 대딩방으로 갔죠~원래 연상올 좋아하기 때문에 아무래도 대딩이 좋더군여~ 근데 대딩방 들어가면 이상한 쪼가리 귓말들 마니 온답니다..-_-그런건 무시해야겠죠? ^^ 그래야 착한 어린이~ -_-v 대딩방에서 이방저방 기웃거리다가 어리다는 이유로 이방저방 가바도 무시를 하더군여.. 움.. 기분이 안좋죠~ 그래서 저는 제가 대딩방에서 대딩도 아닌 고딩이 방을 만들어 버렸음돠.. 음....방제목.178이상 깔끔하구 잘생긴 오빠야 나랑놀자~ 방주제. 후회없을껄~~~ 169. 49.케쥘.정장.깔끔. 이렇게 방을 만들어 부렀음

다~ -_-;; 유치한가요? ㅋㅋ 제가 봐도 유치하네요~ 웃으시길~치즈~~~~ ^^v ㅋㅋ 이렇게 방을 만들고 좀있으니까 사람들이 들어오더군여~당연히 다들 남자겠죠 -_- (침흘리지마~ 땨샤~ ㅋㅋ) 처음인사들은 너무나도 어색한 하이로 시작해서 어디사냐 몇살이냐 정말 18살 맞냐 .. 둥둥.. 묻습니다~ 그럼 저는 상대의 소개를 부탁하고~ 그렇게 얘기를 하죠~ 그러다가 21살 어떤남자와 또 한명의 22살 어떤남자.. 이렇게 나까지 3명이 방에 남았음돠~ 어색한 분위기~ 싸~~22살이라는 사람은 아무래도 아이디가 아버지 꺼 같은데~ 여튼 4.5십대 아이디로 들어왔음돠~ 원래나이는 22살이라고 하더군여~ 대충소개를 하고~ 22살이 자기 키는 177정도에 깔끔한 정장. 케쥘. 스탈이라고 소개를 합니다. 그리고 덧붙여서 귀공자틱하고. 깔끔한 외모에 잘생겼단 소릴 마니듣는다고 하더군여~„안봐서 몰루지만 자신감이 있어보였음돠~ 혼자 거울보구 이유없이 자신감 있음. 병인거 아시죠?^^ 후훗. 그렇게 얘기를 하다가 22살의 이남자 내가 차있냐고 묻자 오픈카가 있다고 합니다.. 오픈카라.. 22살에..? 음..오픈카.. 솔깃했죠~ ^^ 사는 곳은 잠실 지금위치도 잠실~ 내가 사는곳은 영등포쪽..근데 만나러 오겠다고 하더군여~ 조금은 놀랐지만 오겠다는 소리에 알겠다고 했음돠~..그리고 제가 씻고 나갈 준비를 하는동안 잠실에서 저희집이 영등포 쪽이라 저희 집쪽이라 오기로 하고 오구있었음돠~ 도착해서 나갈준비를 하고 영등포역 롯데앞에서 만나기로 했음다..그리고 저는 택시를 타고 급하게 갔죠.. 인상착의를 물어봤지만 만나고 나서는 그런건 안물었어도 찾을수 있었죠~저녁 7시쯤..영등포 롯데백화점앞..오픈카.. 빨간색오픈카.. 음~ 그옆에 서있는 남자는 깔끔한 남방에 검정 정장바지. 깔끔한 차림이었음다.. 깔끔한 이미지를 굉장히 마니 좋아하기 때문에 저는 첫인상은 맘에 들었음다.. 닮은 사람을 말하라고 한다면 박용우.. 그래 박용우 스탈이어씀돠..이사람 저사람 닮았단 소리 마니 듣는것 같더군여~„음.. 사람이 많아서 인지 갑짜기 다가가기가 무서웠음돠..그리고 슬쩍돌아가서 인사를 했음돠.. 웃더군여~ ^^그리고~ 타라고 하기에 뒷쪽으로 돌아서 도로로 내려가서 차에 탔

음돠.. 그리고는 안저띠를 매고.. 여의도 쪽으로 빠져서 드라이브를 했음돠~ 얘기두 좀하구여~ 그러케 있다가 영등포쪽 동네가 별루 안좋은건 아실런지..-_-;;그래서 드라이브 하는식으로 잠실쪽 신천까지 갔음돠.~ 돌다 돌다~ 약간은 출출해서 철판볶음밥먹그~ 나와서 비됴방가서 나뿐짓 안하그 비됴보구~ -_- 그러다가 사귀자는 얘기가 나왔구.. 음.. 저는 몇가지를 물어보구 사귀겠다고 했어여.. 그리고나서 저희집쪽으로 대따주구 헤어지구..어제 토요일 만나고.. 일요일.. 오늘 만나서 사진도 찍고 하기로 했는데..제가 없던일로 하자고 했어여.. 그냥 없던 일로 오빠동생으로 지내자고.. 기분이 나뻤는지 무엇때문인지 몰르겠지만 잘 알아들었다고 연락 안하겠다고 연락이 오드라구요.. 왠지 그 소리에 섭섭하던데여.. 하하; 웃긴 얘기지만 이유는 내가 얘기했어도 다시한번 왜냐구 물어봐주길 조금은 바랬나바요.. 솔직히 이 사람한테 마니 끌리고 그랬어여.. 겉모습도 멋있지만 그냥 제가 기댈수 있을 사람인것 같아서 더더욱 그랬던 것같네여..처음보구 사귄거지만 많이는 아니어도 조금은 좋아하는 감정이 있었나봐여.. 조금은 허전하구,, 그러네여.. 멋있는 사람이지만.. 저랑 어울린다는 생각이 안드네여.. ^^오늘 기분은 왠지 허전해여.. 님들 모두 행복하시구 오랫만에 글올려보네여 스칼럽에도 킹카 있네여 ^^ 재미없는 얘기 읽어주셔서 감사합니다~ 추천도 마니해 주실꺼죠? 가을도 이제 다가고.. 겨울이 오려나봐여.. ^^ 춥네여.. 옆구리가.. 오늘은 왜인지 기분이 쓥쓸하네여 즐거운 주말~

[사례 15]

□ 작성일 : 2001-10-08

□ 제 목 : 어릴적 첫 벙개..

글 올리고 예상치도 못한 조회와 추천 해주신 님들 모두 감사감사(꿈벅꿈벅) 아잉 기뽀~~★ 캭캭캭. 제가 첫 벙개이야기를 올릴라거 함당. 때는 바야하로 중3 한창 채팅이 인기가 있을적에.. 설 사는 오빠(나보다 2

살 위였어염)와 1:1를 하게 됐어요.. (그땐 타자도 느려서 대화방에 들어가면 강퇴당하기 쉽상이었죠..) 그 오빤 여자친구가 있었는데.. 유학가서 지금은 무지 외롭다고..이런저런 이야기하며 연락하고 지내다가 롯데월드를 가기로 했죠..친구와 2:2로 만날라고 했는데..제친구들이 다 약속이 있고.. 그래서 어떻하다가 저 혼자 만나게됐어요. 첫 벙개를 전 아무생각 없이 갔죠.. 전철 갈아타는것도 잘 몰라서.. 설 역에서 만났어요. 나 촌뇬..ㅋㅋ 지금은. 잘 돌아댕기져.. 모험심이 마나서여. 모르는 길도 잘 댕긴답니당.. 설 역에서 그 오빠를 만났느데..두툼한 가방에 집엔 도서관 간다고 말하고 왔답니다..ㅡㅡ;; 어색한 만남에.. 전철을 타고 잠실로 향해 갔죠. 제가 말이 없는 편이라 어색한 침묵만 흐르고. ㅡㅡ;;도중에 같이 올라는 친구한테 전화가 옵니다. 어떻냐고 꼭 사진 찍어 오라며..ㅡㅡ; 그 오빠가 날 보며 "우리 사진 찍자"이러더군요..그래서 전 "왜"라며 말했더니 "같이 올라고 했던 친구가 사진 꼭 찍어오라고 안그럼 자긴 맞는다며..ㅡㅡ; "전 흔쾌이 "그래.. 뭐 어려운 부탁도 아닌데.." 이러면서 스티커 사진을 찍었죠.. 지하라서 그런지.. 화면이 어둡게 나왔어요.. 맘에 안들어하는데..그 오빠왈 "그래도 이뿌게 나왔네.."이러더라구요..ㅡㅡ; 그래도 이뿌게 나왔단말에 기분 쫘끔 괘아나졌었슴당. 졸라 단순ㅋ. 토욜이라서리 사람도 많고 놀이기구 하나만 타더라둥 30분씩 기둘리고 다리도 마뉘아프고 잼없는 하루였어요.. 그래더 나 꾹꾹 참거.. 인천와서 연락했드랬죠.. 잘 도착했다고. 오빠도 잘 갔냐며.. 그리고 제가 연락안했어요..이게.. 제 첫 봉개 이야기랍니다. 잼없었죠.. 지송지송.. ㅜㅡa. 조은 밤 되세요^^

[사례 16]

□ 작성일 : 2001-02-05

□ 제 목 : 벙개는 사랑을 싣고.....

고3 수능을 마치고 YWCA라는 곳에서 하는 컴퓨터 수업을 듣다가 심심해서 채팅이란걸 첨해봤어여...3번째 상대였죠. 전주에 사는 지금의 내

남자친구....아마 제 아뒤를 기억하시는 분도 게시겠죠. 테마스토리에도 글을 올렸었거든요. 저는 한동안 참 많이 외로웠어여. 남친하나 없이 참 슬프더라구여. 왜 다들 수능끝나면 미팅도 하구 소개팅도 하구 그러잖아여. 근데 전 친구들도 다 솔로라 소개팅도 안들어오더라구여. 하는수 없이 제가 발벗고 나섰죠. 그래서 시작한게 채팅이었구. 그렇게 그앨 만났어여. 알바를 하고 12시가 넘어서야 일이 끝나고 나면 어김없이 그애의 문자가 와있었어여. 너무 편하고 너무 고마워서 여름에 부산에 꼭 놀러오라고 했죠. 바다 구경시켜주겠다구....그래서 8월에 부산엘 왔더군요. 하지만 서로 집이 넘 멀다보니 4시간도 채 같이 못있었어여.그런데 고속버스를 탄뒤에 그애가 문자를 남겼어여. "아쉽다."라구여...그리고 며칠뒤 사랑한다는 말을 하더군여. 그랬어여. 우린 너무 멀리 떨어져 있지만 그래서 6개월동안 고작 3번밖에 못만났지만 그 벙개 덕분에 난 세상에 하나뿐인 사랑하는 사람을 드뎌 찾았구. 그역시 날 만난거죠....원래 벙개 같은 거 신뢰한 적 없었지만 이렇게 벙개가 사랑을 찾아주고 나니까 벙개도 가끔 좋을거라는 생각도 드네요. 하지만 벙개는요. 절대 급하면 안돼여. 잘 알고 난 후에 정말 그사람에 대해서 알고 나서 해야 왜여. 안 그럼 서로 외모에 치중하게 되잖아여. 그럼 오랜 만남을 유지하기는 이렵구. 그럼 벙개가 실패하는 건 당연하구여. 아셨죠? 여러분들도 꼭 사랑하는 사람 만나길 바래여.

[사례 17]

□ 작성일 : 2001-05-19

□ 제 목 : ★변태를 만난 일~

★내가 벙개서 (변태)를 만나서.... 난 고2 착하구 보기보다 순진한..여고딩이다. 벙개후담두 가끔 보고하는데 남들은 멋진 남자애라든가 잘생기거나,,환상적인 남자애들을 만난얘기를 쓰는데 나두 한번 그런얘기 써보고 싶다,,내가 할려는 얘기는~별건아니구 내가 고1시절에,,첨으로 화장이란걸~시작했구~멋이란걸 알았지,,그래서 인지,,화장하구 옷빼입구나가는걸,,즐겼

으니깐,,벙개두 간간히.. 했지..그러던 어느날 대화명이 이룸하여"쌔끈남"인 남자를 만나기루했다. 종로서 내가 좀 늦어서 쌔끈남이 갈구지 않을까 생각도 들었지. 근데,,,약속장소에서~내 폰으로 전화가 왔다. 내가 전화를 받구 몇분동안 통화를 한사이 그 쌔끈남 나를 알아보고 다가오고 있었다..근데,,뜨억,,,쌔끈남,,,쌔끈,,남....나암...돼지면상에다가,,,동그란 안경,,,5:5가운데 가름마 질질 끌려서 올이 나간 면바지,,허름한,,,한5년신은듯한 구두,,,진상이였다,,솔직히,,,인간적으로,,,장난아니여따 같이 다니기두 쪽팔려따,.내가 글케..이뿐편은 아니지만,,걍,,보믄안다. 그남자,,나에대한~스타일,,이미지.. 좋게 가졌나보다 이런저런 칭찬을 들어서 기뻣지만...난 원래 착한편이라 이런 예기 다 받아주고,, 그냥 놀았다,,근데 그남자 호프집으로 데꾸가서 술을 먹이더니,,내가 생각보다,,술도 못하구,,(약하다)담배두 안피는데,,,술 먹고 나오는데,,,종로 골목길보면 여관촌이 쭈욱있지,..기 골목을 지나는데,,허미...뜨억,,그 탄탄한~두손으로 날 쩹싸게,,,끌어당기는것이다..막하자구,,,,잡아당기는것이다..헐 넘 놀라따..순식간에 일이였다,,내눈에는 돼지면상 바께 안보이는데..내가 막 싫다구 온 힘을 다해서 거부했는데,,그남자 나중엔 그럼 돈을 주겠다고 했다,..미쳐따,,,(참 사람들 다 지나가는 거리당,,,ㅡ,ㅜ)그래도 싫다고 소리질르니깐,,주먹으로 뺨을 맞았다,,,퍽하구~~....으앙 귀가 한동안 안들리는 느낌,,비참하다,,그래서 욕해주고 막왔다. 근데 오는길에 전화가 걸려와서,,,바로 그쌔끈남,,"미안해,,,,"나"씨발,..할말없어,,,끄너 개세꺄."으억 내가 이런말을 할정도로 난화가 났으니깐,,(삼류 에로 영화에도 멋진남자가 나오는데,,난 이게모냐..) 이제는...,,쌔삥한건 안바래여,,,,변태나 추방합시당.

[사례 18]

☐ 접속일 : 2001-11-08

☐ 접속자 : 10대 3명, 20대 관찰자 1명

☐ 채팅방법 : 텍스트 채팅

K.Y!: 말놔여

K.Y!: -_-;;;;

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 엇.. 그래여?

K.Y!: 으하항

우후후홋--^: ㅎ ㅏ ㅇ ㅣ

K.Y!: -_-;;;

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ㅡㅡ;;

우후후홋--^: 말 놉시다

K.Y!: 하2하2

K.Y!: ^-^

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 걍.. 그러케..

K.Y!: 우하하항

K.Y!: 엉

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ㄴ ㅑㅎ ㅏㅁ~

K.Y!: 에거거....

우후후홋--^: ㅇ ㅏ

K.Y!: 금방드러온뉨 말업쓰

K.Y!: Y-Y;;;;;;;;

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ㄴ ㅣㅁ ㄷ ㅓ ㅅ ㅏ ㅈ ㅣㄴ ㅇ ㅓㄹ ㄹ ㅕ ㅇ ㅕ~

K.Y!: .....

K.Y!: -_-+

우후후홋--^: 홈...새로운니마~~

hehehe3377(angel*^^*) 님이 들어왔습니다.

우후후홋--^: 소개점 해주세여

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 얼레?

K.Y!: 홈냥

우후후훗--^: 민지

K.Y!: 하2하2하2

우후후훗--^: 너부터 올려

우후후훗--^: ㅎㅎㅎㅎ

우후후훗--^' ㅎ ㅏ 이

K.Y!: -_-;;

K.Y!: 나?

우후후훗--^: 약속은 약속이야

우후후훗--^: 약속은 지켜야지

우후후훗--^: 네

angel*^^*: 하이...

K.Y!: 잠만...인원수 줄이쟈

우후후훗--^: 소개점 해주세여

우후후훗--^: ㅎ ㅏ ㅣㅇ

angel*^^*: 소개즘...

우후후훗--^: 다들 소개 해주세여

방 정보가 변경되었습니다.

angel*^^*' 부탁해염....

우후후훗--^: 다들여

K.Y!:

K.Y! minjijoa5

여 17세

접속지역: 해외/북미

접속의도: 밤새놀기

스타일: 명랑

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ---;;

K.Y!: -_-V;;;;

우후후훗--^: 전 17 살이구여....이름은 세라구여

angel*^^*:

angel*^^* hehehe3377

여 18세

접속지역: 상관없음

접속의도: 새친구사귀기

스타일: 명랑

한마디: ??? ??~~~!

K.Y!: 에거거...

우후후훗--^: 등등등

우후후훗--^: ---;;

angel*^^*:

angel*^^* hehehe3377

여 18세

접속지역: 상관없음

접속의도: 새친구사귀기

스타일: 명랑

한마디: ??? ??~~~!

K.Y!: -..-;;

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 17세 남자여. 압구정사라여

K.Y!: 압꾸라...

K.Y!: 훔냥

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ㅡ.,ㅡ;?

K.Y!: 딴넘은?

K.Y!: -_-?

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ㅇ ㅏㄴ ㅕ.

K.Y!: 아하....

K.Y!: 어케하냐믄여

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM' ---------->>

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 놀러여

K.Y!: 옆에 리스트에 넘 이름있쪄 ---------->

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ㄴ ㅐ 소 ㄱ ㅐ ㅎ ㅏ ㄱ ㅣ ㅇ ㅕ~

K.Y!: -_-;;

K.Y!: 냐가 말할끈데..

K.Y!' Y-Y

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ㅡㅡ;;

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 헉.. ㅎ ㅐㅇ ㄴ ㅣㅁ ㅇ ㅣ ㄴ ㅔ ㅇ~

K.Y!: -_-;;;;;;;

K.Y!' 너두

K.Y!. 안보여

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 글 ㅅ ㅐㄱ 점 ㅂ ㅏ ㄱㄱ ㅓ ㅇ ㅕ~

K.Y!: -_-

K.Y!: 나두

K.Y!: -_-;;;;;

우후후홋--^: 아니야

hehehe3377(angel*^^*) 님이 나갔습니다.

우후후홋--^: 잘 보일껄

우후후홋--^: ㅡㅡ;;

K.Y!' 보이는데

K.Y!: -_-?

K Y!: ^0^;;;;

K.Y!: 으하항...꽤아나여

K.Y!' ^-^;;;

K.Y!: 우린 맨날해서

우후후훗--^: 컴터가 잠시 이상해서 놀래써

K.Y!: -0-V;;;

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM님께서 ㅂ님께 ㅐ 눈물을 흘립니다.

우후후훗--^: 상연님 며쌀이에여?

K.Y!: 어허허

우후후훗--^: 크리스마스는 알구

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM님께서 배고팡~ 눈물을 흘립니다.

K.Y!: 마쟈

K.Y!: -_-?

K.Y!: 아하

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: /웃음 ㅡㅡ;;

K.Y!: 아하하..;;

K.Y!: 네~~

K.Y!: 굼 사진

K.Y!: -_-?

K.Y!: 으하항

K.Y!: ^-^;;;

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: 크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM님께서 이쁜이님께 꼬리치며 혼잣말을 합니다. 중얼중얼~ -_-;

우후후훗--^: 민지 사진 올려써/?

K.Y!: -_-

K.Y!: 아니

K.Y!: 그럼 사진보여달라그여

K.Y!: -_-;;

크ㄹㅣ스ㅁㅏ스TM: ㅡㅡ''

K.Y!: 아하..;;;

K.Y!: 네.....

[사례 19]

□ 접속일 : 2001-06-02

□ 접속자 : 20대 여성 3명(이중 1명이 관찰자), 10대 남성 1명

□ 채팅방법 : 화상 채팅

20대 여성들만이 모인 대화방에서 채팅을 하고 있었다.

남성이 들어오면 여성들의 방임을 밝히고, 나가줄 것을 정중히 이야기했다. 마침 방장이 잠시 자리를 비워 '강퇴' 기능이 쓸모 없어진 상태에서 한 남성 아이디가 입장했다. 다들 입을 모아서 나가 달라고 했으나 화면에 바로 떠오른 것은 아무것도 걸치지 않은 남성의 하반신. 성기가 드러나있고 자위행위중임이 확연히 보이는 움직임.

여성들: 나가주세요.

남자: 제꺼 크죠?

여자1: 한개두 안크다. 나가라.

남자: 내꺼 잘생겼죠?

여자2: 어~ 더러워 안볼래.

여자1: 방장! 강퇴시켜요!

여자3: 방장 지금 자리에 없어요.

여자2: 나가주세요. 여기 여자들 방이에요.

남자. 야한 이야기 해주세요.

여자2: 야! 너 저기 프로필 보니깐 17살이네.

남자: 저 고1이에요. 어린데 되게 크죠?

여자2: 한개두 안크다. 나가! 안나가?

남자는 무시하고 자위행위를 계속한다.

행위가 다 끝나고, 퇴장한다.

공 백

연구에 도움을 주신 분들

◇ 연구자문진 ◇

남형기 청소년보호위원회 서기관
심영희 한양대학교 사회학과 교수
어기준 한국컴퓨터생활연구소 소장
윤옥경 경기대학교 교정학과 교수
이춘호 한국청소년개발원 전문원
최승훈 정보통신윤리위원회
황승흠 성신여자대학교 법학과 교수
황진구 한국청소년개발원 부연구위원

◇ 연구협력진 ◇

김성식 본원 초빙연구위원, 전 서부교육장
남성현 전 북악고 교감
박준표 사이버유스 편집장
박해원 한국사이버감시단 간사

◇ 집필진 ◇

김성천 과천중앙고 교사
이춘호 한국청소년개발원 전문원
조아미 명지대 청소년지도학과 교수
황상민 연세대학교 심리학과 교수
황성기 한림대학교 법학과 교수

◇ 연구보조 ◇

류지영 이화여자대학교 사회학 석사
오선민 성신여자대학교 법학과 4학년 재학

공 백

2001년 한국청소년개발원 간행물 안내

【정책연구보고서】

01-R01 통일문화 형성을 위한 남북한 청소년정책 연구 (길은배 · 임순희)
01-R02 청소년 권리신장 정책프로그램 활성화 방안 연구 (김영지 · 이용교 · 안재희)
01-R03 청소년이 세상을 바꾼다 Ⅰ - 청소년 자치활동 길잡이 (이론편) (김영지 · 이용교 · 안재희)
01-R04 청소년이 세상을 바꾼다 Ⅱ - 청소년 자치활동 길잡이 (사례편) (김영지 · 이용교 · 안재희)
01-R05 공공청소년수련시설의 민간위탁 실태와 위탁기준에 관한 연구 (김영한 · 임지연 · 권일남)
01-R06 청소년의 문화산업 참여여건 조성방안에 관한 연구 (이민희 · 이동연 · 김상우)
01-R07 유럽국가의 청소년 정책-주요 외국의 청소년 정책동향 연구Ⅰ (윤철경 · 정회욱)
01-R08 미국 · 일본 · 중국 · 홍콩의 청소년 정책-주요 외국의 청소년 정책동향 연구Ⅱ (윤철경 · 정회욱 · 조아미 · 박병식 · Anna Hui · Ju Qing)
01-R09 사이버공간을 통한 청소년 이성교제 실태연구 (오영근 · 이춘화)
01-R10 소외청소년의 복지욕구 조사연구 Ⅰ(이혜연 · 이태수 · 이서정)
01-R11 소외청소년의 복지욕구 조사연구 Ⅱ(전경숙 · 박병식 · 권소정)
01-R12 청소년 패널조사 기초연구 (박창남 · 김희진 · 김선업)
01-R13 중학생의 진로탐색을 위한 현장 체험프로그램 개발 기초연구 (맹영임 · 김진호 · 정철영)

01-R14 청소년 정보봉사단 운영방안 연구 (김정주 · 김혁진 · 전명기 · 정익재)

01-R15 전국 청소년 문제행동 실태 조사 연구 (이종원 · 임성택 · 최원기 · 최종헌 · 심진예)

01-R16 청소년의 인터넷관련 문제행동 실태분석-전국 청소년 문제행동 실태조사 심화연구 (이종원)

01-R17 청소년의 규범적 문제행동과 관련요인에 관한 연구-전국 청소년 문제행동 실태조사 심화연구 (임성택)

01-R18 청소년 법적 비행의 경향과 원인에 대한 실태연구-전국 청소년 문제행동 실태조사 심화연구 (최원기)

01-R19 청소년 정보격차 실태와 대책연구 (황진구 · 유지열 · 이종임)

01-R20 한국 청소년의 인터넷 중독증에 관한 연구 (이칭찬)

01-R21 탈북 청소년의 남한사회 부적응 문제 유형 분석 (이기영)

01-R22 학교폭력의 최근 동향과 문제점에 대한 고찰 (이장현 · 우룡)

01-R23 자발적 학업중도탈락 현상 발생요인에 대한 분석 연구 (김민)

01-R24 저소득층 청소년의 학교생활 적응에 관한 연구 (김영희)

01-R25 성격특질과 스트레스 대처반응이 청소년 범죄행동에 미치는 영향 (김청송 · 현명호)

01-R26 사이버 공간에서의 청소년 보호를 위한 효과적인 사회 캠페인 방안 연구 (이수범)

01-R27 10대 여자 청소년 원조교제의 유형화와 각 유형에 따른 대처방안 연구 (신미식)

01-R28 청소년기 위험행동의 발달적 모형에 관한 연구 (한상철)

01-R29 남북한 평화공존을 위한 청소년의 사회문화적 동질성 증진방안 연구 (길은배 · 이종원 · 최원기)

01-R30 청소년 정책 우리는 이렇게 생각해요! (김경준 · 강명숙 · 서정아 · 정호연)

01-R31 미래를 움직이는 힘! 청소년 자원봉사(Video) (김정배 · 정익재)

01-R32 청소년 자원봉사 동아리 발굴 지원사업 결과보고서 (김정배 · 우정자)

01-R33 청소년 봉사활동 시범협력학교 운영 사업보고서 (김정배 · 우정자)

01-R34 청소년 자원봉사 활동 지도자 연수 (김정배 · 우정자)

01-R35 청소년 자원봉사센터 평가지표 개발 (김정배 · 우정자)

01-R36 학생징계 및 재입학제도 개선연구 (이춘화 · 김성식 · 신순갑 · 정하배 · 류지영)

01-R37 중도 탈락 청소년 예방 및 사회적응을 위한 종합대책 연구 (박창남 · 임성택 · 전경숙 · 김성식)

01-R38 청소년 문제의 심리학적 접근 방안 연구 (임성택 · 이혜연 · 김진호 · 김혜진)

01-R39 주5일근무(수업)제 실시에 따른 청소년 정책방향과 대책 (함병수 · 김경준 · 김정주 · 김영지)

01-R40 세계청소년문화축제 발전방안 연구 (최원기 · 길은배 · 맹영임 · 이주연)

01-R41 지역사회와 함께 하는 학생(청소년)문화 활성화 방안 연구 (이광호 · 전명기 · 이희수 · 맹영임 · 권진화)

01-R42 청소년 인권지표 개발 연구-청소년 인권지표 개발을 위한 기초 연구 (길은배 · 이용교 · 김영지)

01-R43 청소년육성기금 확충 및 운용 효율화 방안 연구 (함병수 · 윤철경 · 김혁진 · 이혜흔 · 이득영)

01-R44 청소년 자원봉사 연계협력 증진 방안 연구 (김정배 · 우정자)

01-R45 정부간 청소년교류 초청프로그램 개발 (박영균 · 윤철경 · 박호남 · 조은정)

01-R46 시범 청소년 수련시설 지정 및 인센티브 부여 사업 (조혜영)

01-R47 청소년 아르바이트 지원 실태 및 정책 방안 모색 연구 (이광호 · 김희진 · 장원섭 · 이혜정 · 정여옥)

01-R48 청소년 성매매에 관한 정책 연구 (이민희 · 윤옥경 · 임지연)
01-R59 선진국의 청소년육성정책과 제도 : OECD 가입국가를 중심으로 (황진구)

【수련 프로그램 개발】

01-R49 고미술 이해활동 (이춘화 · 박승예)
01-R50 만화영화 제작활동 (김영지 · 임영규)
01-R51 인터넷신문 제작활동 (황진구 · 박기봉)
01-R52 자동차 이해 및 체험활동 (임성택 · 임기상)
01-R53 장애인청소년과 함께하는 활동(김희진 · 장인권)
01-R54 강건너기 체험활동 (김진호 · 연규철)
01-R55 생태 · 자연지도 제작활동 (임지연 · 민성환)
01-R56 장인정신 체험 (박창남 · 김미정)
01-R57 세계문화 체험활동 (전경숙 · 노재봉)
01-R58 외국인 관광안내활동 (이민희 · 박기홍)

【세미나 및 토론회 자료집】

01-S01 지식 · 정보 환경변화에 따른 청소년육성 방향모색 (2001.5.17. 토론회 자료집)
01-S02 학생징계 및 재입학제도 개선 (2001.7.11. 공청회자료집)
01-S03 청소년육성기금 확충과 운영 개선 방향 (2001.9.7.워크샵자료집)
01-S04 나는 일도 하고 싶다.-청소년 시간제 취업을 중심으로 -(2001.12.14, 청소년 일세계에 대한 새로운 이해와 지원을 통한 토론회 자료집)
01-S05 중도탈락 청소년 실태와 대책 (2001.10. 중도탈락 청소년 종합대책 공청회 자료집)

01-S06 2001년도 청소년 정책 개발 연찬회 자료 (2001.11.7~8, 청소년정책 개발 연찬회 자료집)

01-S07 남북한 청소년의 사회문화적 동질성 증진방안 (2001.11. 세미나 자료집)

01-S08 청소년지도사 자격연수교재 (2001. 12. 연수교재)

01-S09 청소년자원봉사센터 직원직무 연수교재 (2001.10. 연수교재)

【학술논문집】

『한국청소년연구』 2001년 제12권 제1호 통권 33호 (2001.6.)

『한국청소년연구』 2001년 제12권 제2호 통권 34호 (2001.12.)

공 백

연구보고 01-R09

사이버공간을 통한 청소년 이성교제 실태연구

인 쇄 2001년 12월 15일
발 행 2001년 12월 20일
발 행 처 **한국청소년개발원**
서울특별시 서초구 우면동 142
발 행 인 **권 이 종**
등 록 1993 10 23 제21-500호
인 쇄 처 문 영 사 전화 (02) 2263-5087

사전 승인없이 보고서 내용의 무단복제를 금함
구독문의 · (02) 2188-8844(총무부)

ISBN 89-7816-361-0(93330)

공 백

연구보고 01-R 09

사이버공간을 통한 청소년 이성교제 실태연구

연구책임자 : 오영근(한양대학교 법학과 교수)
공동연구자 : 이춘화(한국청소년개발원 부연구위원)

한국청소년개발원

공 백

【 연 구 요 약 】

Ⅰ. 서론

1. 연구목적

이 연구는 사이버공간을 통한 청소년 이성교제에 대한 개괄적 실태분석을 통해 청소년들의 새로운 문화를 이해할 수 있는 자료로 활용하는 동시에 이러한 현상의 긍정적인 면과 부정적인 면을 비교·검토함으로써 사이버공간을 건전한 청소년 이성교제의 장으로 만들기 위한 방안을 모색하고자 한다.

2. 연구내용

첫째, 사이버공간의 특성과 사이버공간에서의 청소년 문화, 청소년 이성교제 등에 관한 이론적 논의와 선행연구를 검토한다.

둘째, 사이버공간을 통한 청소년 이성교제에 대한 청소년들의 태도와 경험을 조사·분석함으로써 사이버 이성교제의 전반적 실태를 파악하고 이의 긍정적 측면과 부정적 측면을 비교·검토한다.

셋째, 건전한 청소년 이성교제의 장으로서의 사이버공간 구축을 위한 정책 방향과 프로그램 모델을 제안한다.

Ⅱ. 사이버공간과 청소년 이성교제

이론적 배경으로써 사이버공간, 청소년 이성교제, 사이버공간을 통한 청소년 이성교제 등에 관한 선행연구 결과를 개괄하여 이를 본 연구의 조사항목 개발을 위한 기초로 삼았고, 이성교제가 이루어지는 사이버공간의 기능적인 역할에 대해서는 선행연구가 거의 없어 실증적인 경험을 통해 이를 분석하였으며, 사이버공간에서의 청소년 문화와 이성교제 문화에 대해 이론적으로 고찰하였다.

Ⅲ. 실태조사 결과분석

1. 조사방법

1) 일반 설문조사

설문조사를 위해 서울과 경기도 지역의 중학교와 고등학교에 재학중인 청소년 1,600명을 표집하였다. 설문조사 기간은 2001년 6월 18일부터 29일까지 2주간이었다. 회수된 설문지는 1,575부였는데, 이 중 신뢰성이 낮다고 판정된 자료 13부를 제외한 1,562부를 최종분석에 사용하였다.

2) 전자 설문조사

전자 설문조사를 위해 인터넷의 음악파일 공유사이트인 벅스뮤직에서 배너광고를 통해 조사를 실시하였다. 설문조사 기간은 2001년 10월 29일부터 11월 2일까지 5일간이었다 하루에 4문항씩 총 20문항에 대해 조사

가 이루어졌다. 응답자수는 매 회수별로 전체 2,000명 이상, 19세이하 청소년 1,000명 이상으로 구성되어 있다.

3) 사례조사

사례조사를 위하여 인터넷의 채팅사이트 게시판에 올라있는 게시물 중에서 청소년의 사이버 이성교제와 관련된 내용들을 발췌해 분석하였다. 2001년 1월부터 10월 사이에 작성된 10,566건의 게시물을 발췌대상으로 삼았다.

4) 참여관찰

인터넷 채팅사이트 대화방에 대한 참여관찰을 통해 청소년들이 어떤 대화를 나누고 어떤 행동들을 하는지 알아보고자 하였다. 연구진이 직접 청소년들이 있는 대화방에 들어가 관찰하였고, 청소년과의 채팅경험이 있는 대학생에게 조언을 구했으며, 한국사이버감시단의 화상채팅 자료도 참고하였다.

2. 조사결과

이상 일반 설문조사를 비롯해 전자 설문조사, 사례조사, 참여관찰 등의 방법을 통해 다음과 같이 사이버공간을 통한 청소년 이성교제의 일반적인 실태와 부정적인 측면을 나누어 분석하였다.

1) 사이버공간을 통한 청소년 이성교제의 일반적 실태

(1) 친구찾기 단계

일반 설문조사 결과에 의하면 조사대상 청소년 중 사이버공간에 접속 경험이 있는 청소년은 82.5%였는데, 이들 중 이성교제를 위해 사이버 공간에서 모르는 이성과 접속한 경험이 있는 청소년은 51.3%이다.

사이버공간을 통한 이성교제를 위해 조사대상 청소년들이 가장 많이 접속하는 사이트는 채팅사이트(52.1%)였고, 다음은 동창회사이트(9.1%), 취미사이트(8.7%), 검색사이트(8.0%), 커뮤니티사이트(6.1%) 등의 순이다.

이성교제를 위해 사이버공간에 접속하는 주된 장소는 집(62.6%)이고, 다음은 PC방(29.6%)이다. 이성교제를 위해 1주일 동안 사이버공간에 접속하는 평균시간은 과반수 이상이 4시간 이내이다. 사이버공간에 가장 많이 접속하는 요일은 토요일(50.6%)이고, 가장 많이 접속하는 시간대는 방과 후 오후(44.2%)이다.

한편 사이버공간을 통해 이성교제를 할 때 거의 과반수에 가까운 청소년(49.2%)이 실명을 사용하고 있어 사이버공간에서는 대부분 실명을 사용하지 않을 것이라는 일반적 인식과는 매우 다른 결과를 보여주고 있다.

사이버공간을 통한 이성교제에서 상대방에게 기대하는 관계는 사이버 친구(41.1%)가 가장 많고, 다음은 심심풀이 상대(31.8%), 진실한 우정관계(14.8%), 진실한 애인관계(7.5%), 육체적인 관계(4.9%)의 순이다.

다음으로 채팅사이트 게시판에 올라있는 이성친구를 찾기 위한 게시물을 분석한 결과에 의하며, 주로 자신의 특징과 이상형의 조건을 제시하고, 연락처는 이메일주소를 남겨 놓는 것이 보통이다. 하지만 적지 않은 청소년들이 자신의 이름과 핸드폰 번호를 남겨놓기도 한다.

이성친구를 구하는 청소년의 연령대와 성별은 거의 편중됨이 없이 고르게 나타나고 있다. 나이를 보면 적게는 초등학생부터 많게는 고등학교 3학년까지 고르게 분포되어 있고, 성별로도 남녀간에 차이가 없다. 이상형에 있어서는 남자청소년은 주로 '착하고 예쁜 여자'인 경우가 많고, 여자청소년은 주로 '키 크고 진짜로 사랑해 줄 남자'인 경우가 많다. 인터넷을 통해 사귀고자 하는 이성친구와의 관계는 메일만 주고받는 메일친구부터

진정한 우정이나 사랑을 나눌 친구, 노골적으로 육체적인 관계를 원하는 경우까지 다양하게 나타나고 있다.

(2) 온라인 교제 단계

일반 설문조사에 의하면, 지난 1년 사이에 사이버 공간에서 알게 된 이성을 실제 만나지는 않고 사이버 상에서만 친구관계를 유지해본 경험이 있는 청소년이 60.7%로 과반수가 넘고, 이들 중 가상친구의 수는 6명 이상이 34.2%이고, 3-5명이 33.8%, 1-2명이 31.9%이다.

사이버공간에서 이성친구 관계를 유지하는 주된 방법은 전자메일(37.1%)이 가장 많고, 다음은 채팅(31.7%), 핸드폰·PDA를 이용한 무선인터넷(21.2%), 메신저 프로그램(8.3%) 등의 순이다.

사이버공간에서 이성교제를 할 때 주로 나누는 대화는 주제 없이 이런 저런 이야기를 나누는 경우(67.8%)가 가장 많고, 다음은 학교생활(10.3%), 취미활동(8.2%), 성적인 농담(5.7%), 친구애기(5.2%) 순으로 기성세대의 우려처럼 음란한 대화를 하는 경우는 매우 적음을 알 수 있다.

사이버공간을 통한 이성교제에서 온라인 교제단계에는 두가지 유형이 있다. 하나는 친구를 사귈 목적이 온라인 상태에서의 친구관계 유지에 있는 경우이고, 또 하나는 궁극적인 목적이 소위 '번개'라고 불리는 오프라인에서의 만남에 있는 경우이다. 채팅사이트의 게시물들을 분석한 바에 따르면 대부분이 두 번째의 경우였다.

(3) 오프라인 교제 단계

일반 설문조사 결과에 의하면, 지난 1년 사이에 사이버공간에서 알게 된 이성과 실제로 만난 청소년은 사이버공간에서 이성과 접촉경험이 있는 청소년 중 29.8%이다. 교급별로는 고등학생(37.0%)이 중학생(21.8%)보다

직접 만난 경험이 많았고, 고등학교 계열에서는 실업계(45.6%) 학생들이 인문계(32.2%) 학생들보다 만난 경험이 더 많았다.

사이버공간에서 만난 이성친구를 실제로 만난 경험이 있는 청소년 중 현재진행중인 친구를 포함하여 실제로 만난 친구수는 1명이 29.0%, 2명이 24.1%, 3-9명이 28.1%, 그리고 10명 이상이 18.8%이다 사이버공간에서 알게된 이성친구와 처음 접속한 날부터 현실공간에서 만나기까지 평균적으로 걸리는 시간은 1일이 19.8%, 2-6일이 18.4%, 7일이 21.2%로 일주일 이내에 만나는 비율이 과반수를 훨씬 넘어 만남이 빠르게 진행되고 있는 경우가 매우 많다는 것을 알 수 있다. 이러한 경향은 채팅사이트 게시물 분석을 통해서도 알 수 있었는데, 처음 대화방에서 만나 오프라인에서의 만남까지 소요되는 시간은 매우 짧다. 하지만 채팅과 전화 등을 통해 온라인에서 관계를 유지하다가 실제 만남에 이르는 경우도 있다.

한편 일반 설문조사 결과에 의하면, 지난 1년 사이 사이버공간에서 알게 된 이성친구와 현실공간에서 1회성 만남이 아니라 어느 정도 지속성 있는 교제를 한 청소년은 34.8%이다. 교제한 이성친구의 수는 1명이 32.1%, 2-4명이 34.3%, 5명 이상이 33.6%로 나타났다.

채팅사이트 게시물을 분석한 바로는 청소년들이 사이버공간을 통해 알게 된 사람과 오프라인에서 만나게 되었을 때 대부분의 만남은 실망스럽고 시시하게 진행되다가 싱겁게 끝나는 것으로 보인다 번개에서 실망하는 이유는 대부분 외모 때문이었다. 하지만 청소년들의 사이버공간을 통한 이성교제가 그렇게 실망스럽고 시시하기만 한 것은 아닌 것 같다. 채팅을 통해 알게 된 사람과 진지하고 애절한 사랑을 나누게 되었다는 사례도 적지 않게 발견된다. 다만 사이버 이성교제에 대해 좀더 우려하는 이유는 전혀 모르는 사람과의 만남이기 때문에 성폭력의 위험이 적지 않다는 점 때문일 것인데 그런 위험에 처한 사례도 적지 않게 발견되었다.

전자설문조사에 의하면 인터넷을 통해 안 사람과 이성교제를 한 경험이 있는 청소년이 32.4%이고, 이성교제를 한 적은 없지만 시도한 적은 있

는 청소년이 20.6%이다. 한편 인터넷을 통해 안 사람과 동성연애를 해 본 청소년은 5.7%로 그리 많지 않았지만 성인(2.3%)과 비교하면 청소년의 경험률이 훨씬 높게 나타났는데, 특히 시도해본 경험까지 합하면 청소년 9.8%, 성인 5.0%로 더욱 차이가 난다. 이러한 현상은 동성연애라는 새로운 성문화에 대해 기성세대보다는 신세대인 청소년들이 관심이 많고 개방적임을 보여주는 결과라고 할 수 있겠다. 성별로는 여학생(6.6%)이 남학생(4.0%)보다 높은 응답률을 보였는데, 이는 최근에 여자 중고생들 사이에 동성 애인을 두는 것이 유행처럼 되고 있다는 풍문을 실증적으로 보여주는 것이다.

(4) 사이버 이성교제와 일반 이성교제 비교

사이버공간을 통하지 않고 직접 만난 이성과의 교제 경험이 있는 청소년은 31.5%, 사이버공간을 통해 만난 29.8%보다 많다. 사이버공간을 통한 이성교제와 처음부터 직접 만난 이성교제 모두에 경험이 있는 청소년에게 어느 것을 더 선호하는지 알아보았는데, 처음부터 직접 만난 이성교제가 50.3%로 가장 높게 나타났고, 두 경우에 별 차이 없다고 응답한 청소년이 31.5%, 사이버 공간을 통한 이성교제를 더 선호하는 청소년은 18.1%에 불과했다.

청소년들은 사이버공간을 통한 이성교제의 경우 친구선택의 폭이 넓고(66.5%), 상대에 대한 부담감이 적으며(72.8%), 익명성이 보장되고(69.6%), 데이트비용이 적게 들지만(70.8%), 사이버공간을 통하지 않은 이성교제는 진실한 대화가 가능하고(58.8%), 육체적 접촉이 쉬우며(76.1%), 부모님께 소개하기가 좋고(84.7%), 관계가 오래 지속되며(77.7%), 건전한 만남이 이루어질 수 있어(73.1%), 사이버공간을 통한 이성교제와 사이버공간을 통하지 않은 이성교제는 각각 장단점이 있으나 사이버공간을 통하지 않은 이성교제에서 더 진실하고 지속적인 만남이 가능하다고 생각하고

있음을 알 수 있다.

전자 설문조사 결과에 의하면, "사람들이 인터넷을 통해 이성교제를 하려고 할 때는 주로 성적인 대상을 찾는 데 목적이 있는 것 같다"라는 문항에 대해 4점 만점에 2.08로 인터넷 이성교제의 선정성에 대해 약간 동의하고 있고, "인터넷을 통해 이성교제를 하려고 할 때는 일반적인 이성교제보다 더 신중할 필요가 있다"라는 문항에 대해서는 4점 만점에 3.09로 훨씬 더 많이 동의하고 있다.

2) 사이버공간을 통한 청소년 이성교제의 부정적 측면

(1) 불건전 대화방 참여경험

전자 설문조사 결과에 의하면, 채팅을 하는 중에 불건전한 대화방을 본 경험이 청소년(53.3%)이나 성인(42.2%) 모두 자주 있는데, 평균으로 비교하면 4점 만점에 청소년 3.29, 성인 3.11로 청소년의 경험이 더 많은 것을 알 수 있다. 성별로는 여학생이 남학생보다 본 경험이 많은 것으로 나타났다. 이는 불건전한 대화방의 판단기준에 있어 청소년보다는 성인, 여학생보다는 남학생이 불건전함의 기준을 높게 보고있기 때문이 아닌가 분석된다.

불건전한 제목의 대화방을 보면 어떤 느낌이 드는지에 대해서는 청소년 56.3%가 불쾌하다고 했고 호기심이 생긴다는 청소년은 29.3%이다. 성별로는 여학생의 64.3%가 '불쾌하다'고 응답했으나 남학생은 '불쾌하다(37.9%)'와 '호기심이 생긴다(37.7%)'가 거의 같은 비율로 나타났다.

이러한 불건전 대화방의 참여경험은 '자주 있다'는 항목에 대해서는 청소년과 성인 모두 응답자가 없었는데, 평균은 4점 만점에 청소년이 2.03, 성인이 1.84로 청소년의 참여경험이 높은 것을 알 수 있다. 성별로는 남학생의 45.9%, 여학생의 36.1%가 가끔 참여한다.

채팅 중 음란한 내용의 쪽지나 귓속말을 매우 자주 받는 청소년이 10.0%로 성인(6.2%)보다 훨씬 많았다. 성별로는 남학생의 39.1%가 받은 경험이 없었는데 반해 여학생은 14.6%만 받은 경험이 없었다. 이는 인터넷 상에서 음란 쪽지나 귓속말의 주된 피해자가 여학생임을 보여주는 결과이다.

청소년 중에서 불건전한 제목의 대화방에 참여해 본 경험의 유무에 따라 인터넷 접속 장소가 어떻게 달라지는 지를 알아보았는데, '자기집'에서 주로 접속하는 경우는 불건전 대화방 참여경험이 있는 집단(71.2%)보다 없는 집단(78.6%)이 더 많았고, 'PC방'에서 주로 접속하는 경우는 불건전 대화방 참여경험이 없는 집단(12.1%)보다 있는 집단(22.6%)이 더 많았다. 이러한 결과는 청소년이 인터넷에서 불건전한 정보를 접하는 것과 관련하여 가정의 통제기능이 있음을 보여주는 것이다.

또한 청소년 중에서 불건전한 제목의 대화방에 참여해 본 경험의 유무에 따라 인터넷 접속 시간대가 어떻게 달라지는 지를 알아보았는데, '저녁 10시-새벽 6시'에 주로 접속하는 경우는 불건전 대화방 참여경험이 없는 집단(38.1%)보다 있는 집단(45.9%)이 더 많았고, 나머지 시간대는 모두 참여경험 있는 집단이 없는 집단보다 많았다. 이러한 결과는 청소년들이 주로 늦은 시간에 불건전 정보를 접하고 있음을 보여주는 것으로 이 역시 앞의 접속장소와 마찬가지로 청소년이 인터넷에서 불건전한 정보를 접하는 것과 관련하여 가정의 통제기능이 중요함을 보여주는 것이다.

한편 청소년채팅의 부정적인 측면은 주로 성적인 언어나 행위의 접촉에 있을 것이다. 이러한 측면은 우선 채팅사이트에 접속하여 대화방에 들어가면 바로 부딪치게 된다. 최근에 집중적인 자율규제에 의해 많이 줄어들기는 했지만 그래도 간간히 음란한 문구의 대화방 제목을 발견할 수 있고, 대화명에 있어서는 여전히 음란한 이름들을 많이 발견할 수 있다.

채팅에서 발견할 수 있는 대화내용이나 언어상의 부정적인 측면은 욕이나 저속한 언어의 사용이다. 여자의 성기나 섹스를 직·간접적으로 표

현한 말들을 쓰는 청소년들이 많은데 이들은 대부분이 남자청소년이다.

또한 공개된 대화방에서 남녀가 성기를 노출하고 있고 자위행위를 하는 경우도 있는데 이 역시 앞의 대화방 제목의 경우와 마찬가지로 최근에 이루어진 자율규제에 의해 많이 개선되었지만 모든 문제가 해결된 것은 아니다. 이러한 행위를 원하는 사람들은 여전히 자신들만의 방법을 강구하고 있었다. 공개방에서의 음란행위를 자제하는 대신 음란한 대화명으로 접속하여 상대방을 물색해 쪽지를 보내거나 데이트신청을 통해 컴섹을 요청한다.

(2) 채팅을 통한 사이버범죄 피해경험

전자 설문조사에 의하면, 청소년의 69.0%가 채팅중의 욕설이나 음란한 말·행위와 같은 피해를 입었고, 이는 성인(61.9%)보다 높은 피해율이다. 성별로는 남학생(61.4%)보다 여학생(74.4%)이 피해율이 높았다.

인터넷으로 알게 된 상대로부터 원치않는 성관계 강요나 성추행에 대해서는 청소년의 24.3%가 피해를 입었고, 이는 성인(19.4%)보다 높은 피해율이다. 성별로는 여학생(28.5%)이 남학생(18.5%)보다 피해율이 높았다.

강간 피해를 입은 청소년은 8.5%로 성인(5.5%)보다 피해율이 높았다. 성별로는 남학생(11.2%)이 여학생(6.5%)보다 피해 경험이 많았다..

금품갈취 등의 경제적 손해를 입은 청소년은 11.0%로 성인(8.7%)보다 피해율이 높았다. 성별로는 남학생(15.5%)이 여학생(7.8%) 보다 피해율이 높았다.

이와 같이 모든 사이버범죄 유형에 대해 성인보다 청소년의 피해율이 높은 것은 청소년의 경우 성인으로부터도 이런 피해를 입고 또 같은 청소년에게도 피해를 입게 되기 때문이며, 연령에 있어 약자의 위치에 있고 또한 판단력도 미흡한 경우가 많기 때문일 것이다.

(3) 사이버 이성교제를 통한 성경험

인터넷을 통해 알게 된 상대와 실제로 만난 적이 있는 청소년은 52.9%이고, 이들은 만나서 대화(26.9%), 성관계(16.2%), 가벼운 신체접촉(9.9%) 등의 관계를 맺었다. 실제로 만난 적이 있는 청소년 중에 상대와 신체접촉을 가진 경우보다는 단순히 대화만 나눈 경우가 더 많았지만 신체접촉을 가진 경우에는 가벼운 접촉에 그친 경우보다는 성관계까지 이른 경우가 더 많았다. 성별로는 실제로 만난 경험이 남학생(63.1%)이 여학생(45.5%)보다 훨씬 많았고, 또한 성관계(남 26.9%, 여 8.2%)나 가벼운 신체접촉(남 10.1%, 여 9.7%) 경험도 높게 나타났다.

인터넷을 통해 알게 된 상대와 성관계를 가진 경험이 있는 청소년 중 성관계를 가지기까지 걸린 기간은 62.0%가 1일 이내이고, 6일 이내에 성관계를 했다는 청소년은 81.3%로써 성인의 경우 1일이 50.0%, 6일 이내가 75.7%인 것과 비교할 때, 성관계 경험률은 청소년이 성인보다 낮지만 성관계를 갖게 되는 속도는 청소년이 성인보다 빠른 것을 알 수 있다. 성별로는 1일 이내가 남학생은 65.6%, 여학생은 52.8%이고, 전체적으로도 남학생이 더 빠르다.

성관계를 한 상대의 연령대는 61.8%가 같은 청소년과 성관계를 했으나 성인과 관계한 경우도 38.2%로 적지 않았다. 이러한 성인과의 성관계는 성매매일 가능성이 높을 것이기 때문에 더욱 심각한 문제이다. 성별에 따라 성관계를 한 상대의 연령대는 남학생의 경우 74.2%가 10대인데 반해, 여학생은 32.0%만이 같은 청소년이다.

성매매 여부를 확실히 알아보기 위해 성관계를 갖고 그 대가로 금품을 받거나 준 경험이 있는지 알아보았는데, 청소년의 30.3%가 있다고 응답했다. 이는 청소년들이 인터넷을 통해 성매매를 하고 있음을 보여주는 것이라고 하겠다. 성별로는 남학생(28.8%)보다 여학생(33.3%)이 금품을 받은 경험이 많은 것으로 나타났다. 이는 여학생들이 흔히 원조교제라고 불

리는 청소년 성매매에 더욱 많이 노출되어 있음을 잘 보여주고 있는 결과하고 하겠다.

(4) 불건전 대화방에 대한 대응양식

불건전한 대화방이나 대화자를 신고한 경험에 대해서는 항상 신고한다는 청소년이 16.5%로 성인(8.7%)보다 적극적인 양상을 보였다. 신고 방법에 관해서도 성인(44.6%)이 청소년(38.6%)보다 잘 모르고 있는 경우가 많았다. 불건전한 대화방의 문제를 해결할 수 있는 방안에 대해서는 청소년의 50.3%가 '이용자 스스로의 노력'으로 불건전 대화방의 문제를 해결해야 한다고 응답했다.

Ⅳ. 정책 방향과 프로그램 모델

이러한 실태조사 결과를 바탕으로 다음과 같이 청소년의 건전한 사이버 이성교제를 위한 정책방향으로써 미디어교육 방안과 성교육 방안, 인터넷 자율규제 방안을 제안하였고, 프로그램 모델로써 네티켓 프로그램을 제안하였다.

첫째, 미디어교육 방안으로는 일반적인 미디어교육의 실시와 아울러 네티켓교육의 실시, 관련 교과목에 인터넷 윤리교육 포함, 인터넷 중독판정 표준검사 도입, 초등학생에 대한 인터넷이용 면허제 도입, 교사와 학부모를 대상으로 네티켓과 인터넷윤리를 포함한 미디어교육 실시 등을 제안하였다.

둘째, 성교육 방안으로는 일반적인 성교육 실시와 아울러 사이버공간에서 발생할 수 있는 여러 가지 피해상황과 사이버공간의 익명성에 따른 성적인 피해에 대비할 수 있는 능력을 키우고 채팅중독을 예방하기 위한

교육의 실시 등을 제안하였다.

셋째, 인터넷 자율규제 방안으로는 민·관 합동규제 시스템의 구축, 인터넷감시망을 통한 불건전채팅 감시체제 구축, 사업자 행동강령에 의한 자율규제, 내용선별소프트웨어의 개발·보급, 인터넷 사업자와 이용자의 적극적인 참여 등을 제안하였다.

넷째, 네티켓 프로그램 모델로는 청소년들의 이성교제가 이루어지는 매개공간인 게시판, 홈페이지, 대화방, 전자편지, 온라인게임, 무선통신의 올바른 활용을 통해 청소년들이 네티켓을 지키도록 함으로써 건전한 이성교제가 이루어질 수 있도록 하는 다양한 프로그램을 제안하였다.

V. 결론

이 연구는 이상과 같이 사이버공간을 통한 청소년 이성교제 실태연구를 통해 청소년들의 새로운 문화현상인 사이버 이성교제의 전반적인 실태를 파악할 수 있었다. 그 결과 사이버공간을 통한 청소년의 이성교제는 대체로 건전하게 이루어지고 있다는 것을 알 수 있었지만 한편으로는 아직 판단능력이 미숙한 청소년에게 적지 않은 위해 요인도 발견할 수 있었다. 이러한 유해성으로부터 청소년들을 보호하기 위하여 몇 가지 정책방향과 프로그램을 제안하였는데, 이러한 정책의 실천을 통해 청소년을 보호할 수 있는 기반을 마련한다면 사이버공간은 청소년들의 건전한 이성교제의 장으로써 긍정적인 역할을 수행할 수 있을 것이고 더 나아가 청소년들에게 유익한 문화공간이 될 수 있을 것이다.

목 차

연구요약

Ⅰ. 서 론 3

1. 연구목적 3

2. 연구내용 6

3. 연구방법 7

Ⅱ. 사이버공간과 청소년 이성교제 11

1. 선행연구 분석 11

1) 청소년 사이버공간 이용실태 관련연구 11

2) 청소년 이성교제 실태 관련연구 15

3) 사이버공간을 통한 청소년 이성교제 실태 관련연구 23

2. 이성교제가 이루어지는 사이버공간의 이해 31

1) 개요 31

2) 사이버공간의 커뮤니티 종류와 특징 32

3) 사이버공간의 용어와 언어 38

3. 사이버공간의 청소년문화와 이성교제 46

1) 청소년에게 있어 사이버공간의 의미 46

2) 사이버공간의 청소년문화의 특성 49

3) 사이버공간의 청소년 이성교제 51

Ⅲ. 실태조사 결과분석 59

1. 일반 설문조사 결과분석 59
1) 조사방법 59
2) 사이버공간 접속 경험과 의식 61
3) 사이버공간을 통한 이성교제 경험 64
4) 사이버 이성교제와 일반 이성교제 비교 79
2. 전자 설문조사 결과분석 89
1) 조사방법 89
2) 사이버공간을 통한 이성교제의 경험과 의식 90
3) 불건전 대화방 참여경험과 채팅 행태 96
4) 채팅을 통한 사이버범죄 피해경험 103
5) 불건전 대화방에 대한 의식과 대응양식 108
6) 사이버 이성교제를 통한 성경험 113
3. 사례조사 결과분석 118
1) 조사방법 118
2) 친구찾기 단계 118
3) 온라인 교제 단계 121
4) 오프라인 교제 단계 123
4. 참여관찰 결과분석 126
1) 조사방법 126
2) 대화방 제목과 대화명 127
3) 대화내용과 언어 128
4) 화상채팅에서의 행태 129
5. 종합분석 131
1) 사이버공간을 통한 청소년 이성교제의 일반적 실태 131
2) 사이버공간을 통한 청소년 이성교제의 부정적 측면 136

Ⅳ. 정책 방향과 프로그램 모델 143
1. 정책 방향 143
1) 미디어교육 방안 143
2) 성교육 방안 159
3) 인터넷 자율규제 방안 170
2. 네티켓 프로그램 모델 184
1) 게시판과 홈페이지에서의 이성교제 네티켓 프로그램 184
2) 대화방과 전자편지에서의 이성교제 네티켓 프로그램 188
3) 온라인게임에서의 이성교제 네티켓 프로그램 193
4) 무선통신에서의 이성교제 네티켓 프로그램 197

Ⅴ. 결 론 203

참고문헌 207
부록 1 : 설문지 215
일반설문지 215
전자설문지 220
부록 2 : 전자설문조사 통계표 224
부록 3 : 사이버 이성교제 사례 234

표 목 차

<표Ⅲ-1-1> 조사대상 청소년의 특성 60
<표Ⅲ-1-2> 사이버공간 접속경험 61
<표Ⅲ-1-3> 사이버 공간 접속에 대한 부모님 태도 62
<표Ⅲ-1-4> 사이버공간이 청소년에게 미치는 영향에 대한 의견 63
<표Ⅲ-1-5> 사이버공간에서 이성접속 경험 64
<표Ⅲ-1-6> 사이버공간에서 이성접속 희망여부(현재 무경험) 65
<표Ⅲ-1-7> 이성교제를 위해 가장 많이 접속하는 사이버공간 66
<표Ⅲ-1-8> 사이버 이성교제를 위해 접속하는 장소 67
<표Ⅲ-1-9> 사이버 이성교제를 위해 접속하는 시간(1주일평균) 68
<표Ⅲ-1-10> 사이버 이성교제를 위해 접속하는 요일 69
<표Ⅲ-1-11> 사이버 이성교제를 위해 접속하는 시간대 69
<표Ⅲ-1-12> 사이버 이성교제에서 실명사용 여부 70
<표Ⅲ-1-13> 사이버 이성교제에서 기대하는 관계 71
<표Ⅲ-1-14> 사이버 이성친구 유무 72
<표Ⅲ-1-15> 사이버 이성친구 수 73
<표Ⅲ-1-16> 사이버 이성교제에서 관계유지 수단 74
<표Ⅲ-1-17> 사이버 이성교제에서 주된 대화내용 75
<표Ⅲ-1-18> 사이버 이성친구와 실제로 만난 경험 75
<표Ⅲ-1-19> 실제로 만난 사이버 이성친구 수 76
<표Ⅲ-1-20> 사이버 이성친구와 실제로 만나는 데 걸리는 시간 77
<표Ⅲ-1-21> 사이버 이성친구와의 실제 교제경험 78
<표Ⅲ-1-22> 사이버 이성친구 중 실제 교제한 친구 수 78
<표Ⅲ-1-23> 일반 이성교제 경험 79
<표Ⅲ-1-24> 사이버 이성교제와 일반 이성교제 중 선호도 80

<표Ⅲ-1-25> 친구선택의 폭이 넓은 이성교제 81
<표Ⅲ-1-26> 상대에 대한 부담감이 적은 이성교제 82
<표Ⅲ-1-27> 진실한 대화가 가능한 이성교제 83
<표Ⅲ-1-28> 익명성이 보장되는 이성교제 83
<표Ⅲ-1-29> 육체적 접촉이 쉬운 이성교제 84
<표Ⅲ-1-30> 부모님께 소개하기 좋은 이성교제 85
<표Ⅲ-1-31> 관계가 오래 지속되는 이성교제 86
<표Ⅲ-1-32> 건전한 만남이 이루어지는 이성교제 87
<표Ⅲ-1-33> 데이트 비용이 적게 드는 이성교제 88
<표Ⅲ-2-1> 조사대상자의 특성 90
<표Ⅲ-2-2> 사이버 이성교제의 경험과 의식간 상관관계 96
<표Ⅲ-2-3> 불건전 대화방 참여경험에 따른 인터넷 접속 장소
(청소년) 100
<표Ⅲ-2-4> 불건전 대화방 참여경험에 따른 인터넷 접속 시간대
(청소년) 102
<표Ⅲ-2-5> 인터넷을 통해 알게 된 이성으로부터의 피해경험 107
<부록표 1> 사이버공간을 통한 이성교제 경험 224
<부록표 2> 사이버공간을 통한 동성연애 경험 224
<부록표 3> 사이버 이성교제의 선정성에 대한 의식 225
<부록표 4> 사이버 이성교제의 신중성에 대한 의식 225
<부록표 5> 불건전 대화방 본 경험 226
<부록표 6> 불건전 대화방 참여 경험 226
<부록표 7> 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 장소 227
<부록표 8> 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 시간대 227
<부록표 9> 채팅 중의 욕설이나 음란한 말·행위 피해경험 228
<부록표 10> 원치않는 성관계 강요나 성추행 피해경험 228
<부록표 11> 강간 피해경험 229

<부록표 12> 금품갈취 등의 경제적 손해 피해경험 229
<부록표 13> 불건전 대화방에 대한 느낌 230
<부록표 14> 채팅 중 음란한 쪽지나 귓속말 받은 경험 230
<부록표 15> 불건전 대화방·대화자 신고 경험 231
<부록표 16> 불건전 대화방 해결방안 231
<부록표 17> 인터넷을 통해 만난 상대와의 친밀도 232
<부록표 18> 성관계를 하기까지 걸린 시간 232
<부록표 19> 성관계를 한 상대의 연령대 233
<부록표 20> 성관계 대가로 금품을 받거나 준 경험 233

그 림 목 차

[그림 Ⅲ-2-1] 사이버공간을 통한 이성교제 경험 91
[그림 Ⅲ-2-2] 사이버공간을 통한 이성교제 경험(청소년) 91
[그림 Ⅲ-2-3] 사이버공간을 통한 동성연애 경험 92
[그림 Ⅲ-2-4] 사이버공간을 통한 동성연애 경험(청소년) 92
[그림 Ⅲ-2-5] 인터넷 이성교제의 선정성에 대한 의식 93
[그림 Ⅲ-2-6] 사이버 이성교제의 선정성에 대한 의식(청소년) 93
[그림 Ⅲ-2-7] 사이버 이성교제의 신중성에 대한 의식 94
[그림 Ⅲ-2-8] 사이버 이성교제의 신중성에 대한 의식(청소년) 95
[그림 Ⅲ-2-9] 불건전 대화방 본 경험 97
[그림 Ⅲ-2-10] 불건전 대화방 본 경험(청소년) 97
[그림 Ⅲ-2-11] 불건전 대화방 참여 경험 98
[그림 Ⅲ-2-12] 불건전 대화방 참여 경험(청소년) 98
[그림 Ⅲ-2-13] 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 장소 99
[그림 Ⅲ-2-14] 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 장소(청소년) 99
[그림 Ⅲ-2-15] 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 시간대 101
[그림 Ⅲ-2-16] 채팅·이성교제를 위한 인터넷 접속 시간대(청소년) 101
[그림 Ⅲ-2-17] 채팅 중 욕설이나 음란한 말·행위 피해경험 103
[그림 Ⅲ-2-18] 채팅중의 욕설이나 음란한 말·행위 피해경험
(청소년) 103
[그림 Ⅲ-2-19] 원치않는 성관계 강요나 성추행 피해경험 104
[그림 Ⅲ-2-20] 원치않는 성관계 강요나 성추행 피해경험(청소년) 104
[그림 Ⅲ-2-21] 강간 피해경험 105
[그림 Ⅲ-2-22] 강간 피해경험(청소년) 106
[그림 Ⅲ-2-23] 금품갈취 등의 경제적 손해 피해경험 106

[그림 Ⅲ-2-24] 금품갈취 동의 경제적 손해 피해경험(청소년) 107
[그림 Ⅲ-2-25] 불건전 대화방에 대한 느낌 108
[그림 Ⅲ-2-26] 불건전 대화방에 대한 느낌(청소년) 109
[그림 Ⅲ-2-27] 채팅 중 음란한 쪽지나 귓속말 받은 경험 109
[그림 Ⅲ-2-28] 채팅 중 음란한 쪽지나 귓속말 받은 경험(청소년) 110
[그림 Ⅲ-2-29] 불건전 대화방·대화자 신고 경험 110
[그림 Ⅲ-2-30] 불건전 대화방·대화자 신고 경험(청소년) 111
[그림 Ⅲ-2-31] 불건전 대화방 해결방안 112
[그림 Ⅲ-2-32] 불건전 대화방 해결방안(청소년) 112
[그림 Ⅲ-2-33] 인터넷을 통해 만난 상대와의 친밀도 113
[그림 Ⅲ-2-34] 인터넷을 통해 만난 상대와의 친밀도(청소년) 114
[그림 Ⅲ-2-35] 성관계를 하기까지 걸린 시간 114
[그림 Ⅲ-2-36] 성관계를 하기까지 걸린 시간(청소년) 115
[그림 Ⅲ-2-37] 성관계를 한 상대의 연령대 116
[그림 Ⅲ-2-38] 성관계를 한 상대의 연령대(청소년) 116
[그림 Ⅲ-2-39] 성관계 대가로 금품을 받거나 준 경험 117
[그림 Ⅲ-2-40] 성관계 대가로 금품을 받거나 준 경험(청소년) 117