

차 례

I. 서 론.....	5
II. 개념과 선행연구.....	7
1. 인터넷과 문제행동	7
2. 인터넷 중독.....	11
III. 조사의 개요.....	17
1. 조사의 방법.....	17
2. 조사의 도구	18
3. 표본의 특성.....	24
IV. 조사의 결과.....	27
1. 인터넷 이용행태	27
2. 인터넷관련 문제행동.....	39
3. 인터넷 중독성향.....	79
V. 요약 및 논의.....	99
1. 요약.....	99
2. 논의	110
참고문헌.....	117

표 차례

표 III-1. 독립변인의 구성	18
표 III-2: 사이버 문제행동의 구성	20
표 III-3 인터넷관련 문제행동의 행동허용도 점수	22
표 III-4 표본의 특성	25
표 IV-1. 인터넷 이용경력- 전체빈도	27
표 IV-2. 인터넷 이용경력- 성·연령대별	28
표 IV-3 인터넷 이용경력- 신분별	29
표 IV-4. 인터넷 이용빈도- 전체빈도	29
표 IV-5: 인터넷 이용빈도- 성·연령대별	30
표 IV-6 인터넷 이용빈도- 신분별	31
표 IV-7. 인터넷 이용시간- 전체빈도	31
표 IV-8. 인터넷 이용시간- 성·연령대별	32
표 IV-9. 인터넷 이용시간- 신분별	33
표 IV-10. 인터넷 이용비율- 전체빈도	33
표 IV-11 인터넷 이용비율- 성·연령대별	34
표 IV-12: 인터넷 이용비율- 신분별	35
표 IV-13. 인터넷 접속장소- 전체빈도	36
표 IV-14 인터넷 이용시간대- 전체빈도	36
표 IV-15 인터넷 이용시간대- 성·연령대별	37
표 IV-16 인터넷 이용시간대- 신분별	38
표 IV-17 온라인 욕설/폭언 경험- 전체빈도	40
표 IV-18. 온라인 욕설/폭언 경험- 성·연령대별	40
표 IV-19. : 온라인 욕설/폭언- 신분별	41
표 IV-20 허위정보 유포 경험- 전체빈도	42
표 IV-21 허위정보 유포 경험- 성·연령대별	42
표 IV-22 허위정보 유포 경험- 신분별	43
표 IV-23 아이디/주민번호 도용 경험- 전체빈도	44
표 IV-24 아이디/주민번호 도용 경험- 성·연령대별	45
표 IV-25 아이디/주민번호 도용 경험	45
표 IV-26 온라인 스톡킹 경험- 전체빈도	46
표 IV-27. 온라인 스톡킹 경험- 성·연령대별	47

표 IV-28	온라인 스톡킹 경험- 신분별	47
표 IV-29	스팸메일/바이러스 유포 경험	48
표 IV-30	스팸메일/바이러스 유포 경험- 성·연령대별	49
표 IV-31	스팸메일/바이러스 유포 경험- 신분별	50
표 IV-32	웹사이트 해킹 경험- 전체빈도	50
표 IV-33	웹사이트 해킹 경험- 성·연령대별	51
표 IV-34	웹사이트 해킹 경험- 신분별	52
표 IV-35	음란/포르노 사이트 열람 경험- 전체빈도	53
표 IV-36	음란/포르노 사이트 열람 경험- 성·연령대별	53
표 IV-37	음란/포르노 사이트 열람 경험- 신분별	54
표 IV-38	음란/포르노성 게임 경험- 전체빈도	55
표 IV-39	음란/포르노성 게임 경험- 성·연령대별	56
표 IV-40	음란/포르노성 게임 경험- 신분별	56
표 IV-41	음란대회 시도 경험- 전체빈도	57
표 IV-42	음란대회 시도 경험- 성·연령대별	58
표 IV-43	음란대회 시도 경험- 신분별	58
표 IV-44	폭력성 사이트 열람 경험	59
표 IV-45	폭력성 사이트 열람 경험- 성·연령대별	60
표 IV-46	폭력성 사이트 열람 경험- 신분별	61
표 IV-47	폭력/잔혹성 게임 경험- 전체빈도	61
표 IV-48	폭력/잔혹성 게임 경험- 성·연령대별	62
표 IV-49	폭력/잔혹성 게임 경험- 신분별	63
표 IV-50	불법 소프트웨어 사용 경험- 전체빈도	64
표 IV-51	불법 소프트웨어 사용 경험- 성·연령대별	64
표 IV-52	불법 소프트웨어 사용 경험- 신분별	65
표 IV-53	반사회적 사이트 열람 경험- 전체빈도	66
표 IV-54	반사회적 사이트 열람 경험- 성·연령대별	67
표 IV-55	반사회적 사이트 열람 경험- 신분별	67
표 IV-56	인터넷 과잉몰입 경험- 전체빈도	68
표 IV-57	인터넷 과잉몰입 경험- 성·연령대별	69
표 IV-58	인터넷 과잉몰입 경험- 신분별	69
표 IV-59	이성과의 오프라인 만남 경험- 전체빈도	71
표 IV-60	이성과의 오프라인 만남 경험- 성·연령대별	72

표 IV-61	이성과의 오프라인 만남 경험- 신분별	72
표 IV-62.	이성과의 오프라인 성관계 경험- 전체빈도.....	73
표 IV-63	이성과의 오프라인 성관계 경험- 신분별	74
표 IV-64	이성과의 오프라인 성관계 경험- 신분별	74
표 IV-65	문제행동 지수 비교- 성별.....	76
표 IV-66	문제행동 지수 비교- 연령대별.....	76
표 IV-67	문제행동 지수 비교- 신분별.....	77
표 IV-68	문제행동 지수 비교- 신분 하위유형별	78
표 IV-69	인터넷 중독 조사문항의 회전된 요인행렬표.....	80
표 IV-70.	인터넷 중독 유형별 평균값과 신뢰도 계수.....	81
표 IV-71:	인터넷 중독유형 점수- 성별.....	81
표 IV-72	인터넷 중독유형 점수- 연령대별.....	82
표 IV-73	인터넷 중독유형 점수- 신분별	82
표 IV-74	Young의 인터넷 중독 집단분류.....	83
표 IV-75.	본 조사의 인터넷 중독집단 분류.....	84
표 IV-76:	본조사의 인터넷 중독 분류 및 그 분포	86
표 IV-77.	인터넷 중독성향- 성·연령대별.....	87
표 IV-78	인터넷 중독성향- 신분별	87
표 IV-79	인터넷 중독성향과 이용행태의 상관관계.....	89
표 IV-80:	인터넷 중독성향 집단별 이용기간	90
표 IV-81	인터넷 중독성향 집단별 인터넷 이용빈도	90
표 IV-82:	인터넷 중독성향 집단별 이용시간.....	91
표 IV-83	인터넷 중독성향 집단별 이용시간대	92
표 IV-84	인터넷 중독성향 집단별 인터넷 이용비용.....	92
표 IV-85:	문제행동 빈도와 인터넷 중독성향의 상관관계.....	94
표 IV-86	문제행동 지수와 인터넷 중독성향의 상관관계	95
표 IV-87	인터넷 중독성향 집단별 전체 문제행동 지수.....	96
표 IV-88	인터넷 중독성향 집단별 가해형 문제행동 지수	96
표 IV-89	인터넷 중독성향 집단별 비가해형 문제행동 지수.....	97

I. 서 론

급속한 정보화의 진전과 더불어 인터넷은 우리사회의 다양한 영역에서 생활의 불가결한 일부분으로 자리잡아 가고 있다. 불과 십여년 전만에도 소수 전문가 계층에 국한되었던 인터넷 이용자층이 이제는 전체 국민의 대다수에 달할 만큼 일반화되어 TV, 신문 등 전통적인 매체에 비견될만한 사회적 기능과 영향력을 발휘하고 있다.

인터넷은 특히 성인보다는 청소년들의 생활·의식에 많은 영향을 미치는 것으로 알려지고 있다. 과도한 학업부담에 시달리면서 문화·여가활동을 위한 시간적·정신적 여유를 갖지 못하는 청소년들에게 인터넷은 단순한 정보 습득의 경로로서 뿐만 아니라 현실세계에서 충족될 수 없는 욕구와 스트레스를 해소하는 매체로 부각되고 있다. 이에 따라 인터넷 이용과 관련된 청소년들의 문제행동이 급속한 증가추세에 있으며 그 심각성에 대한 사회적 관심과 우려의 목소리가 높아가고 있다.

최근 청소년들의 인터넷 이용과 관련된 다양한 형태의 사회적 대책이 정부와 시민단체 차원에서 논의되고 있다. 하지만 청소년들의 인터넷 이용행태에 대한 체계적인 이해가 결여된 상태에서 일방적인 규제 위주의 대책만으로는 그 실효성을 기대하기 어렵다. 예컨대, PC방의 확산으로 음란물 차단 프로그램이 그 본연의 기능을 발휘하지 못하고 있고, 인터넷 내용등급제가 사회적 호응을 얻지 못하고 유보상태에 있는 것이 단적인 예라 할 수 있다.

본 연구는 청소년들의 인터넷 이용실태를 체계적으로 구명하기 위한 노력의 일환으로서, 인터넷을 통한 청소년 문제행동의 실태와 최근 사회적 관심사로 대두되고 있는 인터넷 중독의 문제를 다루고 있다. 연구의 목적

을 개괄적으로 정리하면 다음과 같다

첫째, 청소년들의 인터넷을 통한 문제행동의 경험정도와 수준을 객관적으로 파악하고자 한다. 이를 위해 문제행동의 일반화 정도, 사회적 관심의 수준 등을 고려하여 모두 14가지의 인터넷관련 문제행동을 조사대상 항목을 선정하여 응답결과를 성인집단과 비교하여 그 특징을 분석하였다.

둘째, 최근 사회적 관심의 대상이 되고 있는 인터넷 중독문제와 관련하여 우리 청소년들의 인터넷 중독성향은 어느 정도 수준에 있으며 성인집단과 비교하여 어떤 특성을 나타내고 있는지 조사하였다.

셋째, 인터넷 중독성향이 인터넷관련 문제행동과 어떤 관련을 갖고 있는지 양자간의 상관관계를 성인집단과의 비교를 통하여 분석하였다.

조사는 10세부터 49세까지의 인터넷 이용자를 대상으로 PC통신·인터넷망을 통한 온라인 설문조사의 방식으로 수행되었고 최종분석의 대상이 된 유효표본은 1,309명이었다. 조사내용의 특성상 인터넷을 활발하게 이용하는 이용자를 표집대상으로 한정하였기 때문에 조사결과의 경험적 일반화에 한계를 안고 있다. 따라서 본 조사의 결과는 우리사회의 전체 인터넷 이용자가 아닌 보통수준 이상으로 인터넷을 이용하는 청소년 및 청·장년층의 실태를 반영하는 것으로 해석되어야 할 것이다.

청소년들의 인터넷관련 문제행동에 대한 높은 사회적 관심에도 불구하고 그 실태에 관한 체계적인 조사연구는 매우 부족한 실정이다. 본 연구의 조사결과가 우리사회의 인터넷 이용문화의 문제점을 파악하고 체계적인 대책 수립을 위한 기초자료로 활용될 수 있기를 기대한다.

II. 개념과 선행연구

1 인터넷과 문제행동

문제행동은 지금까지 명확한 개념정의 없이 “일탈행동” “비행” “범죄” 등의 개념과 함께 사용되어 왔다. “일탈행동”과 “비행”은 주로 사회성원들의 기대와 도덕으로부터 벗어난 행동을 지칭하는 것으로서, “범죄”는 실정법상 금지된 행위의 의미로 사용되어 왔는데, 모두 공식적 또는 비공식적 제재의 대상이 된다는 점에서 상대적으로 한정된 의미로 사용되고 있음에 비해 문제행동의 개념은 상대적으로 애매하고 포괄적인 의미로 사용되고 있다고 볼 수 있다.

기존의 연구와 사회적 논의에서 사용되는 문제행동 개념의 용례를 검토해 보면 대체로 일반 성인보다는 청소년들의 행동을 가르키는 경우가 많음을 알 수 있다. 이 점에서 일탈행동과 비행 개념과 공통분모를 갖고 있지만 이들 두 개념과의 차이점은 문제행동 개념이 포괄하고 있는 행동의 범위가 보다 광범위하다는 점이다.

예컨대, 최근 청소년들 사이에서 성행하고 있는 머리 염색이나 귀걸이 착용(남자의 경우)을 일탈행동이나 비행으로 분류하기는 어렵지만, 문제행동으로 표현하는 예는 드물지 않게 발견되곤 한다. 본 연구에서는 이와 같은 개념의 포괄성에 착안하여 비행이나 일탈행동과 같은 기존의 학술적 개념보다는 문제행동이라는 용어를 채택하였다.

인터넷 이용과 관련된 사회적으로 부적절한 여러 행동들을 포괄적으로 지칭할 때 “문제행동”의 개념은 특히 유효하다고 할 수 있다. 인터넷은 그 매체의 특성상 정보의 완벽한 검열이나 통제가 불가능하다. 따라서 인터넷에서 범람하고 있는 음란/포르노물의 경우 인터넷 접속경험이 있는 이용자

라면 자신이 의사와는 관계없이 누구나 열람하게 되는 것이 일반적이다. 전통적인 의미의 음란/포르노물, 예컨대 음란비디오나 만화 등은 행위자의 의도와 동기가 없이는, 특히 청소년의 경우, 그 열람이 쉽지 않은 것과는 큰 대조를 이루고 있다. 또한 인터넷을 통해 이루어지고 있는 상당수의 행동들이 그 유해성·문제성 여부에 대한 완전한 사회적 합의가 이루어지지 않고 있으며, 적절한 법적 규제책이 마련되지 않았다는 점에서도, “비행” “일탈행동”이나 “범죄”의 개념으로 접근할 수 없는 요인이 되고 있다.

따라서 본 연구에서는 인터넷과 관련하여 나타나고 있는 사회적으로 부적절한 행동들을 포괄적으로 지칭하는 개념으로서 “문제행동”의 개념을 사용하기로 한다.

인터넷은 그 매체의 특성상 새로운 인간관계의 유형과 행동의 양식을 만들어 내고 있다. 예컨대, 컴퓨터 이용자들이 인터넷을 통해 대화를 나누거나 정보를 전달할 때 대면(face to face)으로 접촉할 때보다 훨씬 자유롭게 의사표현을 한다는 것은 이미 여러 연구를 통해 확인된 바 있다.

Kiesler등(Kiesler et al, 1984)은 오래 전에 세 가지 집단, 즉 대면집단, 익명으로 컴퓨터를 통해 대화를 나누는 집단, 실명으로 컴퓨터를 통해 대화를 나누는 집단을 통해 실험한 결과 가장 억제가 해제된 그룹이 익명으로 대화를 나누는 집단임을 확인하였다. 또한 Dyer등(Dyer et al, 1995)은 인터넷을 통해 상대방을 비난하는 비율이 대면한 상태보다 4배가 높다는 연구결과를 발표하였다¹.

그렇다면 사람들이 이렇게 인터넷을 통한 대화나 정보전달에서 억제가 해제되고 자기노출(self-disclosure)이 더 빈번한 것일까?

첫째, 이 과정이 탈개인화(deindividuation)의 결과 때문이라고 보는 견해가 있다. Prentic-Dunn(Prentic-Dunn, 1982) 등은 내면적 초점이 감소되

¹ 김현수(2001). “인터넷이 개인행동에 미치는 영향과 사례.” 정보통신윤리위원회 인터넷의 사회심리학적 영향과 윤리적 대응 제1차 정보통신윤리학술포럼 자료집, p. 28.

고 자신의 행동에 대한 공중적 요소를 지각하는 것이 감소되는 상태가 탈개인화라고 하였다. 또한 이렇게 탈개인화를 가능하게 하는 요인으로는 자기지각의 감소와 익명성으로부터 오는 책임감의 감소가 작용을 한다고 하였다

둘째, 억제해제과정의 또 다른 원인으로 사회적 신호에 대한 감소된 지각(reduced social cues)을 들어 설명을 하는 연구자들이 있다 Lea(Lea, 1991) 등은 정보를 받는 사람보다는 과제에 더 집중을 하게되고, 정상적인 위계질서에 대한 감각이 감소하고, 자기조절능력의 감소와 더불어 익명성이 조합되어 억제가 해제된다고 설명한다.

셋째, 사회적 대상이 실재하느냐 하지 않느냐에 따라 억제해제효과가 달라진다는 주장도 있다. 직접 대면하는 대화와 대면하지 않는 대화에 따라 억제해제의 수준이 달라진다.

넷째, Matheson & Zanna(Matheson & Zanna, 1988)는 자기지각은 공중적인 면과 사적인 면에서 이루어지는데 억압해제효과는 공중적인 면의 자기지각 감소와 사적인 면에서의 자기지각의 상승의 결과라고 하였다. 인터넷 이용자가 현실에서보다 인터넷에서 자주 자기노출을 하는 것은 바로 사적인 자기 지각의 상승 때문이라는 것이다. 이는 익명과 실명간에도 차이가 없다고 보고하였다.

익명성에 기반한 억제해제효과야말로 사이버 공간을 혼란스럽게 하는 원인이라는 주장이 있는가 하면 이것이 감정방출의 효과도 있다는 주장도 있다 현재 이 억제해제효과는 사이버 공간에서의 범죄를 설명하는 이론적 기반으로 활용되고 있다².

인터넷관련 문제행동에 관한 국내의 연구들은 대부분 일반적인 인터넷 사용실태 및 청소년들의 음란물 접촉 및 이에 대한 규제 문제에 초점을 맞추고 있다.

² 김현수(2001). 앞의 논문, pp. 28-29

노성호(1999)는 PC통신을 통한 온라인 설문조사를 통해 청소년들의 컴퓨터통신을 통한 음란물 접촉실태를 조사하였다. 총 1,088명(청소년 74%, 성인 26%)을 대상으로 한 이 조사에서 상당수의 청소년이 PC통신 및 인터넷을 통해 음란물에 접촉하고 있으며 PC통신사가 제공하는 성인정보 서비스에 접속한 경험이 있는 것으로 나타났다. 청소년들이 음란물에 접촉하게 된 경로는우연히(48%), 혼자 찾아서(28%)라고 대답하였고 음란물 정보 입수경로의 경우는 혼자 찾아내거나(48%), 선배 또는 친구를 통해서(19%)인 것으로 나타났다.

김은경(1998)은 1997년에 419명의 고등학생을 대상으로 음란물 접촉 실태를 조사한 결과를 제시하였는데, 여기에서는 음란 컴퓨터 프로그램에 접촉해 본 경험이 있는 학생들의 비율(74.5%)이 다른 음란물, 즉 성인용 만화 및 소설(88.8%), 성인용 예로영화(86.2%), 포르노 비디오(79.0%)보다는 낮은 것으로 나타났다³.

한편 1997년 정보통신윤리위원회에서 실시한 조사에 의하면 PC통신 및 인터넷 이용자들의 음란정보 접촉율이 각각 47.1%와 47.4%인데 비해 PC통신이나 인터넷을 이용하지 않는 학생들이 음란정보를 접한 경우는 각각 26%, 31.5%로 나타나 PC통신 및 인터넷이 음란물 접촉의 주요 경로임을 보여주었다⁴.

그 외에 이 분야의 국내연구 중 상당수는 인터넷 및 음란물 규제방안에 대해 집중적인 논의를 전개하였다. 이들 연구는 대부분 청소년들에게 무방비상태로 놓여져 있는 음란물을 차단하는 방안 및 음란물 불법유통 규제, 건전한 사이버 문화 정착 등을 거론하고 있다.

³ 김은경(1998) 대중문화의 선정성이 청소년 성범죄에 미치는 영향 서울 한국형사정책연구원.

⁴ 안정임·김동규(2000) 청소년의 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구. 서울: 한국여성민우회 미디어운동본부, p. 7.

2. 인터넷 중독

인터넷 중독은 Goldberg(1996)가 처음 제안한 용어로 인터넷의 과도한 사용으로 현실생활에 지장을 받을 정도의 신체적, 정신적 이상현상을 경험하는 것을 말한다(황상민·한규석, 1999, 윤재희, 1999). 예를 들어, 인터넷에 몰입하면서 주변의 일상사에 흥미를 잃고, 현실의 인간관계에 소홀해지거나 무심해지며, 심한 경우 대인기피증까지 보인다. 만족하기 위해서는 인터넷사용을 시간을 점차 늘려야하는 내성현상이 있으며, 인터넷을 하지 않으면, 불안, 불면, 환상, 강박적 사고를 하는 등의 금단현상을 경험하기도 한다.

일반적으로 중독의 개념은 약물중독에서 활발하게 논의되어 왔으며 의학적으로 중독의 개념은 “단순히 탐닉하는 것이 아니라 중독대상에 대해 내성이 생기고 중단하면 금단 증상이 나타나는 상태”로 정의되고 있다⁵.

일군의 학자들은 통신중독은 기존의 중독에서 나타나고 있는 여러가지의 특성을 보이고 있다는 점에서 중독의 개념에 포함될 수 있음을 주장하고 있다. 그러나 다른 학자들은 인터넷 중독으로 명명되고 있는 병리현상을 설명하는 데 있어 기존의 중독이란 용어가 충분하지 못하다는 의견을 주장한다. 왜냐하면 기존의 중독이라는 용어에 실려있는 개념이 테크놀러지에 대한 중독을 정확히 설명하지 못하고 있다는 것이 이들 학자들의 주장이다.

사람들이 인터넷 중독 빠져드는 원인에 대한 설명은 학자마다 다양하다.

Slouka는 “통신상의 세계는 지난 2~3세대에 걸쳐서 일어나는 가족의 붕괴, 지역사회 붕괴, 물리적 환경의 악화 등의 문화적 변화에 대한 반응이다. 이러한 대안적 세계가 점차 우리에게 상당히 매력적으로 다가오고

⁵ 이광자(1983), 정신건강 간호학 신광출판사, 김옥순·홍혜영(1998), 정보사회와 청소년 I - 통신중독증, 서울: 한국청소년문화연구소 에서 재인용

있다”라고 주장함으로써 현재의 세계에 대한 대안적 세계로서의 통신이 가지는 매력에 의해 통신중독의 현상이 이루어질 수 있음을 시사하고 있다. 그는 또한 현재의 사회적 현상은 사람들이 인터넷으로 모이고 있기 보다는 오히려 현재의 사회가 인터넷으로 사람들을 몰아내고 있다고 지적하면서 인터넷 중독의 근원은 사회적임을 강력하게 주장하고 있다⁶.

Slouka가 인터넷 중독을 사회적인 측면에서 바라보고 있는 반면 Goldberg는 보다 개인적인 측면에서의 중독원인을 논하고 있다. 그는 인터넷 중독이라는 것은 일상생활에서의 심각한 문제를 거부하거나 회피하려는 개인의 적응적인 방어기제일 수도 있다고 주장한다 또한 인간은 현실 세계에서 부적절감을 느끼게 될수록 가상공간에 더욱 몰입하게 되는데 그 이유는 인터넷의 과도한 사용이 현실세계에 속하지 않는 느낌을 더욱 조장하게 되기 때문이라고 설명하면서 통신중독의 원인을 추정하고 있다.

Goldberg는 인터넷 중독을 일정한 수준의 만족감을 얻기 위해서 더 많은 시간을 온라인상에서 보내기를 원하게 되고 인터넷에 접속해 있지 않을 때 불안감을 느끼는 현상으로 파악하고 있다. 그는 인터넷 중독자가 인터넷에 지나치게 몰입하고 있는 자신의 상황을 자각하지만 이를 시정하지 못하고 사회적·직업적인 사교활동 혹은 여가나 취미활동을 줄이면서까지 인터넷 사용을 계속하게 된다고 주장한다. 이것이 더욱 심각하게 발전될 경우 수면시간의 박탈을 경험하거나 결혼생활에서의 어려움에 직면하기도 하며 친구를 잃거나 또는 학교나 직장에서 배척되는 경험을 하게 된다고 보고하고 있다.⁷

Fearing은 통신중독증의 원인을 개인의 기질적 성향에서 찾으려고 노력하고 있다. 그에 의하면 통신중독증으로 인해 발생하는 문제들로는 성적 강박적 행동, 사이버섹스, 도박, 컴퓨터 시간할당, 회피장애, “air time”에서

⁶ 김옥순·홍혜영(1998)에서 재인용.

⁷ Goldsbough, R. (1996) *On-line Feature' Internet Addiction* 앞의 책, p 22에서 재인용

파생되는 재정적인 문제, 컴퓨터 쇼핑 네트워크를 통한 컴퓨터 하드웨어 구입을 위한 지출(쇼핑강박증) 등이 있다고 주장하면서, 통신중독증은 이전의 중독적 성격으로 고생을 하던 사람이나 강박적 성격장애로 고생을 할 수 있는 사람에게서 발생할 가능성이 많음을 주장하고 있다.⁸

Willky는 통신중독을 조장하는 원인으로 개인이 가지고 있는 낮은 자존감, 부정적 자아상, 사회적 기술의 부족 등을 지적하고 있다. 그에 의하면 개인은 인터넷상의 통신을 통해 대인접촉에 따르는 스트레스를 겪지 않으면서도 다른 사람과 상호작용을 할 수 있기 때문에 대개 자신에 대하여 낮은 자존감, 부정적인 자아상, 그리고 사회적 기술이 부족한 사람들이 통신중독의 증후군을 보일 가능성이 높다고 주장하고 있다.⁹

이상에서 제시된 여러 학자들의 주장을 종합해 볼 때 인터넷 중독의 원인은 사회적, 경제적, 감정적 혹은 개인적인 영역 모두에서 발견될 수 있음을 알 수 있다. 즉, 인터넷에 중독되는 심리적 원인으로서는 어떤 문제나 갈등상황에 직면하는 것을 거부하거나 회피하려는 방어적·적응적 기제일 수 있다는 것 그리고 개인이 가지고 있는 낮은 자존감, 자기통제감의 결여, 의지력의 결여 등으로 제시될 수 있다. 통신중독의 사회적인 원인은 가족의 붕괴, 지역사회의 붕괴, 물리적 환경의 악화 등에 따른 문화적 변화에 대한 대안적 세계에 대한 매력때문인 것으로 볼 수도 있다.

인터넷 중독에 관한 학문적 관심을 가진 최초의 연구자는 Kimberly Young이라 할 수 있다. Young(1994)은 1994년 정신의학적 약물의존도를 측정하는 도구를 사용하여 인터넷 중독 여부를 조사하였다¹⁰. 그 결과 인터

⁸ Fearing, J.(1996). "Computer Addiction." 앞의 책, p. 22에서 재인용.

⁹ Garth Friedrich(1996) Technology Addiction A New Relationship Between Man and Machine. 앞의 책, p. 22에서 재인용.

¹⁰ Young, Kimberly(1996). "Internat Addiction The Emergency of a New Clinical Disorder." paper presented at the 104th American Psychological Association, Toronto, Canada

넷 중독자 중에는 통념과 달리 여성이 60%에 달했고, 인터넷 사용시간이 주당 38.5시간(비중독자는 4시간)에 이르는 것으로 밝혀졌다. 또한 비중독자들은 인터넷을 개인적, 업무적인 것으로 유용한 커뮤니케이션 수단으로 인식하는 데 비해, 중독자들은 새로운 사람을 만나고 사귀는 통로로 받아들이고 있었다. 이들에게는 온라인을 통한 인간관계가 현실 속의 인간관계보다 훨씬 더 친밀하고 신뢰할 만하며 더 안전하다고 믿는 경향을 보여주었다¹¹.

Egger는 450명의 인터넷 사용자에게 설문조사를 실시한 연구에서 응답자의 10.6%가 자신을 인터넷 중독 또는 과도한 사용자로 인식하고 있음을 밝히고 있다¹². 비중독자와 비교할 때 중독자들은 다음 측면에서 유의미한 차이를 나타냈다. (1) 인터넷 사용으로 인한 부정적 결과, (2) 인터넷을 사용하지 않을 때도 인터넷에 집착, (3) 인터넷 사용시간량에 대한 죄책감, (4) 인터넷 사용시간량을 친구에게 숨김, (4) 인터넷 과다사용으로 인한 주위의 질책 등.

Brenner(1996)는 25개국의 408명을 대상으로 설문조사를 30일간 실시하였다. 그가 온라인상으로 실시한 설문조사는 전체 32문항으로서 시간 관리 및 조절능력의 부족, 주관적 외로움과 사회적 소외감의 인식, 통신상의 대인관계 집착 등과 관련되어 있는 질문들로 구성되어 있다. 그의 조사결과에 따르면 인터넷 중독증이라고 생각될 수 있는 증상을 보이고 있는 응답자들은 남자가 여자보다 2배 정도 많은 것으로 나타났다.

인터넷중독에 관한 국내의 연구는 1996년에 행해진 김옥순등(1998)의 조사가 최초라고 할 수 있다. 김옥순등(1998)은 19-24세까지의 대학생 275명을 대상으로 Brenner(1996)와 Young(1996)의 인터넷 중독검사를 참고하여 개발한 56개 문항의 조사표를 활용하여 인터넷 중독에 대한 조사를 실시하였다.

¹¹ 안정임·김동규(2000). p. 5 에서 재인용.

¹² Egger, O (1996). "Internet Behavior and Addiction." 앞의 책에서 재인용

윤재희(1999)는 대학생들을 대상으로 인터넷 중독이 우울, 충동성, 감각 추구성향 및 대인관계에 미치는 영향을 분석하고 있다. 이 연구는 인터넷 사용정도를 Young의 인터넷 중독행동 검사 20개 문항중 10개 이상 동의한 인터넷 몰입자, 3개 이하 동의한 비몰입자, 그리고 인터넷 비사용자로 구분하고, 우울, 충동성, 감각추구성향을 비교·분석한 결과, 감각추구성향이나 대인관계에서는 유의미한 차이가 없으나, 인터넷 몰입자들이 비몰입자들에 비해서 우울성향이 더 높고, 행동과 계획성 면에서 더 충동적임을 발견하였다. 활동영역별로는 대화실 사용자가 전자우편이나 자료실 사용자보다 인지충동성과 운동충동성이 더 높게 나타났다.

송원영(1998)은 인터넷 사용경험이 있는 사람들을 대상으로 자기통제감과 현실과 인터넷상에서 자기효능감과 대인관계효능감이 인터넷 중독에 미치는 영향을 분석하였다. 조사결과에 따르면, 자기통제력이 높을수록, 그리고 현실생활에서 대인관계 효능감이 높을수록 인터넷의 중독적 사용경향은 낮으며, 현실생활에서 개인적 자기효능감과 가상공간에서의 자기효능감, 대인관계 효능감이 높을수록 인터넷의 중독적 사용경향이 높은 것으로 나타났다.

윤영민(2000)은 Young의 인터넷 중독척도 중 8문항을 선택하여 청소년들을 대상으로 조사하였다. 조사결과에 따르면 사용시간과 사용유형은 모두 인터넷 중독에 대한 높은 예측력을 보였다. 즉, 사용시간이 길수록, 정보보다는 통신, 통신보다는 오락 용도로 인터넷을 사용할수록 인터넷 중독에 걸릴 가능성이 높았다. 성별과 학교급에 따른 인터넷 중독의 차이는 없는 것으로 나타났다.

안정임·김동규(2000)는 Young의 인터넷 중독척도를 사용하여 서울·수도권 중·고등학생을 대상으로 조사하였다. 조사결과에서는 중독자집단은 인구학적으로는 여자에 비해 남자가, 친구가 없는 청소년일수록 중독집단에 포함되는 경향이 높으며, 중독집단의 경우 생활수준이 비중독집단에 비해 상위층과 하위층에 속한 비율이 높은 것으로 나타났다. 아울러 중독

자 집단은 인터넷을 오락기구로 인식하는 비율이 두드러지게 높았고 모든 종류의 음란물 접촉빈도 역시 비중독집단에 비해 높았다 또한 중독자 집단은 비중독자 집단에 비해 음란물 사용시간이나 접촉행위의 적극성, 경험의 다양성 측면에서 상대적으로 높은 점수를 보여주었다.

III. 조사의 개요

1. 조사의 방법

본 조사의 모집단은 만 10세에서 49세까지의 인터넷 이용자로서, 청소년의 응답결과를 성인집단과 비교·분석할 수 있도록 연령범위를 폭넓게 설정하였다. 우리나라에서 “청소년”의 연령기준을 통상 10대로 간주하고 있음을 감안하여 만 10세 이상을 하한연령으로 하였고, 50대 이상의 경우 인터넷 이용인구가 소수임을 고려하여 상한연령을 49세로 제한하였다.

조사는 2001년 10월말에서 11월초까지 약 3주간에 걸쳐 H통신업체의 PC통신·인터넷망을 통하여 실시되었다. PC통신·인터넷 이용자가 해당 사이트에 접속한 뒤 게시된 안내문을 보고 설문조사에 참여하는 방식이었다. 조사에 응한 피조사자의 수는 모두 1,320명이었는데, 이중 자료 선별 작업을 거쳐 최종 분석의 대상이 된 유효표본은 1,309명이었다.

이와 같은 온라인 조사방식을 택한 이유는, 본 조사가 조사내용의 특성상 인터넷을 활발하게 이용하는 이용자를 표집대상으로 한정하였기 때문에 실제 인터넷에 접속해 있는 이용자를 대상으로 할 경우 짧은 기간에 많은 유효표본을 추출할 수 있기 때문이었다¹³. 그러나 이와 같은 온라인 조사방식은 조사시점에 해당 사이트에 접속해 있는 이용자만을 대상으로 하기 때문에 그 조사결과의 경험적 일반화에 한계를 안고 있다.

따라서 본 조사의 결과는 우리나라의 전체 인터넷 이용자가 아닌 보통 수준 이상으로 인터넷을 이용하는 청소년 및 청·장년층의 실태를 반영하는 것으로 해석되어야 할 것이다.

¹³ 실제로 인터넷관련 인터넷 중독에 관한 외국의 조사연구도 대부분 온라인 조사방식을 택하는 것이 일반적이다

조사결과와 통계처리는 윈도우용 SPSS 프로그램을 활용하였다. 통계분석의 유의도 수준은 95%, 99%, 99.9%의 세가지로 구분하였고 모든 통계표에서 각각 $(p < 0.05)$, $(p < 0.01)$, $(p < 0.001)$ 의 표식을 사용하였다

2. 조사의 도구

1) 독립변인

조사결과 분석에 활용된 독립변인은 성, 연령대, 신분, 신분 하위유형의 네가지 이다. 이중 연령대는 조사문항의 “나이”의 응답결과를, 신분은 “나이”와 “신분 하위유형”의 응답결과를 활용하여 새롭게 구성하였다.

각 변인별 하위집단의 구성은 다음과 같다.

표 III-1 독립변인의 구성

	하위집단 구성
성	남자/여자
연령대	10대/20대/3-40대
신분	학생/직장인/비취업자
신분 하위유형	중·고등학생/대학생/20대 직장인/ 3-40대 직장인/가정주부/무직

2) 인터넷 이용행태

인터넷 이용과 관련된 일반적인 실태와 특징을 파악하기 위해 인터넷 이용경력과 이용빈도, 이용시간, 전체 컴퓨터 사용시간 중 인터넷 이용시간 비율, 주된 접속장소, 주된 접속시간대(평일날, 토·일요일) 등 모두 7가지의 변인을 조사문항으로 설정하였다.

3) 문제행동 빈도

청소년들의 인터넷 이용과 관련된 문제행동의 실태를 파악하기 위해 이 중원등(2001)의 “전국 청소년 문제행동 실태조사”에서 사용한 “사이버 스페이스상의 문제행동” 조사표의 유형분류를 사용하였다. 이 유형분류는 각 문제행동 항목에 대한 청소년들의 행동허용도 응답결과를 요인분석하여 추출된 것으로서, 타인에 대한 피해 유무를 기준으로 “사이버 가해형” 문제행동과 “사이버 비가해형” 문제행동으로 구분하고 있다.

사이버 가해형 문제행동은 특정 상대방 또는 불특정 다수에게 피해를 주기 위한 의도에서 이루어졌거나 또는 본인의 의도와는 관계 없이 행동의 결과가 타인에게 피해를 주게 되는 행동유형으로서, “온라인 욕설/폭언” 등 모두 6개의 단위행동으로 구성되어 있다.

사이버 비가해형 문제행동은 행동의 동기나 결과의 측면에서 특정 상대방에게 영향을 미치지 않는 이른바 “피해자 없는 비행”의 범주에 속하는 것으로서 “음란/포르노 사이트 열람” 등 모두 8개의 단위행동으로 구성되어 있다¹⁴.

조사의 방식은 각 행동항목에 대한 자신의 경험빈도를 단계별 5점 척도(1=전혀 없다, 2=아주 가끔 있다, 3=가끔 있다, 4=자주 있다, 5=아주 자주 있다)를 통하여 응답하게 하였다.

¹⁴ 이 범주에 속한 문제행동 중에서 “불법 소프트웨어 사용”은 엄밀한 의미에서는 해당 소프트웨어를 생산하는 기업에 피해를 준다는 점에서 가해형 문제행동으로도 볼 수 있다 그러나 행위자가 구체적인 타인의 피해를 상정하고 행위를 하는 것이 아니라는 점, 피해의 주체가 구체적인 인간이 아니라 추상적인 법인격이라는 점에서 비가해형 문제행동과 더 가까운 것으로 판단하였다.

표 111-2. 사이버 문제행동의 구성

유형	행동항목	조사문항
비가해형 문제행동	폭력성 게임	폭력적/잔혹한 내용의 게임을 하는 것
	폭력성 사이트 열람	폭력적/잔혹한 내용의 사이트를 열람하는 것
	음란성 게임	음란한 내용의 게임을 하는 것
	음란/포르노 사이트 열람	인터넷을 통하여 성인용 음란/포르노 사이트를 열람하는 것
	음란대화 시도	채팅/메일 등을 통해 음란한 대화를 시도하는 것
	불법 소프트웨어 사용	인터넷을 통하여 불법 소프트웨어를 입수하여 사용하는 것
	반사회적 사이트 열람	자살/폭탄제조 등 반사회적인 내용의 사이트를 열람하는 것
	인터넷 과잉 몰입	일상생활에 크게 지장받을 정도로 인터넷에 몰입하는 것
가해형 문제행동	온라인 욕설/폭언	채팅/게시판에서 상대방에게 욕설/폭언을 하는 것
	웹사이트 해킹	타인의 컴퓨터/웹사이트를 고의로 해킹하는 것
	스팸메일/바이러스 유포	고의로 스팸메일/바이러스를 발송하는 것
	허위정보 유포	인터넷을 통해 고의로 허위정보를 유포하는 것
	아이디/주민번호 도용	다른 사람 아이디나 주민등록번호를 무단사용하는 것
	온라인 스토킹	인터넷상으로 특정인을 계속 따라다니며 괴롭히는 것

4) 문제행동 지수

모든 문제행동은 사회적인 허용도나 타인에 대한 피해의 정도에 따라 그 수준이 상이하다. 따라서 특정 행위자나 집단의 문제행동이 얼마나 심각한 상태인가를 파악하기 위해서는 행동의 빈도 이외에 그 행동이 어느 정도 심각한 것인가를 고려해야만 한다. 행동의 빈도는 쉽게 계량적으로 파악할 수 있지만, 해당 행동의 심각성 수준은 주관적인 평가에 의존하지

않을 수 없다.

본 연구에서는 각 하위집단별 문제행동의 수준을 비교하기 위해 “문제 행동 지수”의 개념을 도입하고, 문제행동의 빈도에 해당 문제행동의 심각성을 곱한 값을 사용하였다. 여기서 문제행동의 심각성은 이종원등(2001)의 전국 청소년 문제행동 실태조사에서 얻어진 행동허용도 평균값을 활용하였다. 즉, 위의 연구에서는 각 문제행동이 어느 정도 심각한 것인가를 단계별 5점척도(“1 아주 나쁘다” - “5 전혀 나쁘지 않다”)로 평가하게 하였는데, 그 응답결과의 평균값에 행동빈도를 곱한 값을 해당 행동의 문제행동 지수로 간주하였다. 이를 수식으로 표현하면 다음과 같다.

$$\text{문제행동 지수} = \text{문제행동 빈도} \times \text{행동허용도}^{15}$$

이종원등(2001)의 조사에서 산출된 문제행동의 항목별 행동허용도 점수(평균값)를 보면 다음의 표와 같다. 청소년들은 전체 14개 행동유형 중에서 “바이러스/스팸메일 발송”이 가장 심각한 수준의 문제행동으로, “폭력성 사이트 열람”을 가장 심각하지 않은 문제행동으로 평가하였음을 알 수 있다. 전체적으로 타인에게 피해를 주는 가해형 문제행동의 심각성이 비가해형 문제행동에 비해 높게 평가된 점이 특징적이라 할 수 있다.

¹⁵ 이종원등(2001)의 조사에서는 행동허용도의 점수가 낮을수록 심각한 문제행동으로 평가되도록 응답척도가 구성되어 있는데, 본 연구에서는 그 반대의 방향, 즉 심각한 문제행동일수록 허용도 점수가 낮은 것으로 리코드하였다.

표 111-3 인터넷관련 문제행동의 행동허용도 점수

	평균	표준편차
음란/포르노 사이트 열람	3.90	1.00
음란대화 시도	3.96	0.96
음란성 게임	3.95	0.96
폭력성 사이트 열람	3.86	1.00
폭력성 게임	3.70	1.07
온라인 욕설/폭언	3.89	0.94
불법 소프트웨어 사용	3.74	1.10
온라인 스토킹	4.29	0.80
타인 아이디/주민번호 도용	4.29	0.89
웹사이트 해킹	4.36	0.83
허위정보 유포	4.32	0.79
바이러스/스팸메일 발송	4.45	0.79
반사회적 사이트 열람	4.31	0.88
인터넷 괴양몰입	4.05	0.92

5) 인터넷 중독성향

인터넷 중독성향은 현재 학계에서 가장 널리 사용되고 있는 Kimberly Young의 척도를 활용하였다. Young은 일반인들의 인터넷 중독 여부를 체크하기 위한 20개의 문항을 만들어 제시하고 각 질문에 대한 답변(단계별 5점 척도)을 기준으로 인터넷 중독인지 아닌지를 판별하는 방법을 제안하였다¹⁶. 원래 Young의 척도는 일반인을 대상으로 한 것으로서, 본 조사에

¹⁶ Young은 총 20개 문항을 5점 척도로 조사하여 각 문항별 응답척도값을 합산한 뒤(20점-100점), 49 점 이하를 비중독자로, 50점 이상부터 중독자 또는 중독가능성이 높은 이용자로 분류하였다. 그러나 이와 같은 절대점수에 의한 중독집단의 분류는 많은 문제점을 안고 있어 본 조사에서는 상대점수에 의한 분류방식을 채택하였다. 뒤의 조사결과 분석에서의 논의를 참조할 것

서는 조사대상에 청소년들이 포함되어 있고 일부 문항이 우리 현실에 맞지 않음을 고려하여 문항내용을 부분적으로 수정하여 사용하였다. 본 조사에서 사용한 문항의 내용은 다음과 같다.

- 당초 예정보다 오랫동안 인터넷에 접속하게 된다
- 인터넷 때문에 집안일들을 소홀히 하게 된다
- 친구와 만나는 것보다 인터넷이 더 재미있다는 느낌이 든다
- 인터넷을 통해 온라인 친구를 사귈다
- 인터넷을 많이 한다고 주위사람에게 지적을 받는다
- 인터넷을 많이 해서 일(업무) 또는 학업에 지장을 받는다
- 다른 할 일이 있더라도 일단 이메일부터 체크한다
- 인터넷 때문에 일의 실적이나 능률이 떨어진다
- 인터넷으로 무엇을 하는지 다른 사람이 물어보면 감추게 된다
- 인터넷을 하다보면 골치아픈 일들이 잊혀진다
- 다른 일을 하면서도 다시 인터넷에 접속할 때를 기다리게 된다
- 인터넷이 없는 생활은 따분하고 재미없을 것 같다는 생각이 든다
- 인터넷을 하는 데 누가 방해하면 화가 난다
- 인터넷을 하느라 잠을 제대로 자지 못한다
- 인터넷을 하지않을 때도 인터넷에 관한 상상을 하게 된다
- 인터넷을 하면서 “조금만 더 해야지”하고 생각하게 된다
- 인터넷 사용시간을 줄이려고 시도하지만 실패로 끝난다
- 인터넷 사용시간을 다른 사람에게 감추게 된다
- 다른 사람과 어울리기 보다는 인터넷 접속을 택하게 된다
- 우울하거나 불안할 때 인터넷에 접속하면 그런 기분이 사라진다

본 조사에서 인터넷 중독성향 척도의 신뢰도계수는 0.93(Chronbach's α)으로서 신뢰도의 수준이 매우 높은 편이었다.

3. 표본의 특성

최종 분석의 대상이 된 표본의 특성을 개관하면 다음과 같다.

먼저 성별로는 남자가 72.2%로서 여자(27.8%)의 배 이상에 달하였다. 현재 우리나라 인터넷 이용인구에서 남녀간의 성차가 거의 없음을 감안하면 남자가 과다표집된 것으로 된 것으로 볼 수 있다¹⁷.

연령대별로는 20대가 47.3%로서 가장 많았고, 30대가 35.8%로서 그 다음이었으며, 10대와 40대의 비율은 비슷하였다(각각 8.4%, 8.5%). 3-40대의 비율이 이처럼 높게 나타난 것은 일과시간 중에 학생들은 인터넷 접속이 쉽지 않은 반면, 전용선(LAN)을 통해 인터넷을 이용하는 직장인이 많기 때문인 것으로 추정된다.

실제로 신분집단별 분포를 보면, 학생이 22.9%에 머문 반면, 직장인은 64.7%에 달하였다. 이밖에 가정주부와 무직자는 각각 1할 미만이었다.

거주지역별로는 서울이 42.4%로서 다수를 점하였고, 인구 10만 미만의 농촌지역이 6.3%로서 가장 적었다.

¹⁷ 통계청의 2000년 사회통계조사 결과에 따르면, PC통신·인터넷을 할 줄 아는 인구비율은 남자가 91.9%, 여자가 92.1%이며, 자주 이용한다(일주일에 한 시간 이상)는 응답비율은 남자가 84.5%, 여자가 83.9%이다 여기서 인터넷을 “자주 이용”하는 기준을 “일주일에 한 시간”으로 한 것은 지나치게 낮게 설정된 것으로 판단된다. 실제 일상생활에 인터넷을 빈번하게 이용하는 인구는 남자가 여자보다 훨씬 많을 것으로 추정되며, 본 조사의 표본상 남녀 비율의 차이는 이와 같은 현실을 반영하는 것으로 생각된다

표 111-4' 표본의 특성

(단위: 명, %)

		빈 도	비 율
전 체		1,309	100.0
성 별	남자	945	72.2
	여자	364	27.8
연령대	10대	110	8.4
	20대	619	47.3
	30대	469	35.8
	40대	111	8.5
신 분	중·고등학생	75	5.7
	대학생	224	17.1
	직장인	846	64.7
	가정주부	68	5.2
	무 직	95	7.3
지 역	서 울	554	42.4
	광역시	253	19.3
	인구 50만 이상의 시(광역시 제외)	167	12.8
	인구 10만-50만의 시/군 지역	251	19.2
	인구 10만 미만 시/군 지역	83	6.3

공 백

IV. 조사의 결과

1. 인터넷 이용행태

1) 인터넷 이용경력

인터넷을 시작한 지 지금까지 얼마나 되었는지를 질문하였다. 응답결과를 보면, 2-3년(30.9%)과 4-5년(30.2%)이 각각 3할대로서 가장 많았으며 6-9년(22.2%)이 2할 수준이었고, 1년 정도(9.8%), 10년 이상(3.9%), 6개월 미만(3.0%)은 1할에 못미쳤다. 전체적으로 4년 이상 사용자가 과반수에 달하여, 본 조사의 표본이 일반 이용자들에 비해 상대적으로 인터넷 이용경력이 오래된 집단임을 알 수 있다.

표 IV-1' 인터넷 이용경력- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈도	비율
전체	1,306	100.0
6개월 미만	39	3.0
1년 정도	128	9.8
2-3년 정도	403	30.9
4-5년 정도	395	30.2
6-9년 정도	290	22.2
10년 이상	51	3.9

하위집단별 이용경력의 차이를 살펴보면 다음과 같다. 분석의 편의상 이용경력을 “1년”(6개월 미만 + 1년 정도), “2-3년” “4-5년” “6년 이상”(6-9년 + 10년 이상)의 4개의 범주로 구분하여 표시하였다

먼저 성별로는 2-3년, 4-5년 정도라고 응답한 비율은 남녀간에 큰 차

이가 없었으나, 1년 이하는 여자가 많고 6년 이상은 남자가 여자보다 1할 이상 높게 나타나 남자의 이용경력이 여자보다 상대적으로 오래되었음을 알 수 있다.

연령대별로는 10대와 3-40대는 2-3년 정도의 경력자가 가장 많은 반면(각각 43.6%, 34.3%), 20대는 4-5년 정도 경력자가 가장 많았고(37.2%), 6년 이상 경력자도 세 연령집단 중에서 20대가 가장 많았다(28.6%). 전체적으로 중간 연령층인 20대의 이용경력이 가장 오래되었고, 10대와 3-40대간에는 이용경력에 있어서 큰 차이가 없음을 알 수 있다.

표 IV-2 인터넷 이용경력-성·연령대별

(단위: %)

		1년	2-3년 정도	4-5년 정도	6년 이상
성 별	남자	11.6	30.2	29.3	29.0
	여자	16.0	32.5	32.8	18.7
연령대	10대	15.5	43.6	20.0	20.9
	20대	8.9	25.4	37.2	28.6
	3-40대	16.5	34.3	24.8	24.4

통계치. 성별 $\chi^2=21.93^{**}$, 연령대 $\chi^2=63.33^{***}$

신분별 응답결과를 살펴보면, 6년 이상 장기간 이용경력자의 비율에서 직장인이 28.3%로서 가장 높고, 다음으로 학생(24.7%), 비취업자(17.3%)의 순이었다. 하위유형별로는 20대 직장인 중 30.4%가 6년 이상되었다고 응답하여 가장 높고, 대학생과 3-40대 직장인이 26.7%로 동일하였고 가정주부가 9.0%에 머물러 가장 낮았다.

표 IV-3' 인터넷 이용경력- 신분별

(단위 %)

		1년	2-3년 정도	4-5년 정도	6년 이상
학 생		9.0	32.1	34.1	24.7
	중고교생	18.7	45.3	17.3	18.7
	대학생	5.8	27.7	39.7	26.7
직장인		12.2	31.3	28.2	28.3
	20대	8.8	25.9	35.0	30.4
	3-40대	14.7	34.7	23.8	26.7
비취업		22.8	26.5	33.3	17.3
	주 부	37.3	32.8	20.9	9.0
	무 직	12.6	22.1	42.1	23.1

통계치· 신분 $\chi^2=38.30^{***}$, 하위유형 $\chi^2=122.77^{***}$

2) 인터넷 이용빈도

현재 자신이 어느 정도 인터넷을 이용하고 있는지, 그 빈도를 단계별 6 점 척도로 응답하게 하였다. 그 결과 9할 이상에 달하는 대다수가 “거의 매일” 이용한다고 응답하였다. 이와 같이 높은 이용빈도는 인터넷의 이용이 우리사회에서 보편화되어 가는 추세에 있고, 본 조사가 인터넷 이용자를 대상으로 한 온라인 조사라는 특성에서 기인하는 것으로 생각된다.

표 IV-4. 인터넷 이용빈도- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈 도	비 율
전 체	1,308	100.0
거의 이용하지 않는다	4	0.3
두세달에 한두번	1	0.1
한달에 한두번	4	0.3
일주일일 1-2일	26	2.0
일주일일 3-4일	52	4.0
거의 매일	1,221	93.3

하위집단별 응답결과를 살펴보면 다음과 같다. 분석의 편의상 이용빈도가 낮은 4개의 응답항목을 모두 “일주일에 1-2일 이하”로 합산하여 표로 제시하였다.

성별로는 남녀 모두 거의 매일 이용한다는 응답이 9할 이상으로서 두 집단간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 실제로 인터넷을 활발하게 이용하는 인구비율에 있어서는 여자가 남자에 비해 적은 것으로 추정되지만, 이용빈도상으로는 성차가 없음을 알 수 있다.

연령대별로는 세집단간에 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. “거의 매일” 이용한다는 응답률에서 중간연령층인 20대가 95.5%에 달하여 다른 두 집단에 비해 다소 높은 것으로 나타났다. 10대와 3-40대의 인터넷 이용빈도는 거의 차이가 없었다.

표 IV-5. 인터넷 이용빈도- 성·연령대별

(단위: %)

		주1-2일 이하	주 3-4일	거의 매일
성 별	남 자	2.3	3.3	94.4
	여 자	3.5	5.8	90.7
연령대	10대	5.4	2.7	91.8
	20대	1.2	3.4	95.5
	3-40대	3.7	4.8	91.4

통계치. 성별 $\chi^2=11.05$, 연령대 $\chi^2=23.86^{**}$

신분별로는 거의 매일 인터넷에 접속한다는 응답률에서 학생(95.0%)이 직장인(93.7%)이나 비취업자(88.3%)에 비해 높은 편이었으나 전체적으로 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

하위유형별로 거의 매일 접속한다는 응답비율을 비교하면 대학생이 97.3%로서 가장 높고 이어서 20대 직장인(95.3%), 무직자(93.7%), 3-40대 직장인(92.6%)의 순이었고 중·고등학생(88.0%)과 가정주부(80.9%)는 상대적으로 낮은 편이었다.

표 IV-6 인터넷 이용빈도- 신분별

		주1-2일 이하	주 3-4일	거의 매일
학 생		2.0	3.0	95.0
	중고교생	8.0	4.0	88.0
	대 학 생	0.0	2.7	97.3
직장인		2.6	3.7	93.7
	20 대	1.2	3.5	95.3
	3-40 대	3.6	3.8	92.6
비취업		4.3	7.4	88.3
	주 부	5.9	13.2	80.9
	무 직	3.3	3.2	93.7

통계치. 신분 $\chi^2=18.28$, 하위유형 $\chi^2=68.06^{***}$

3) 인터넷 이용시간

인터넷에 접속했을 때 평균적인 이용시간이 대략 어느 정도되는지 질문 하였다. 응답결과를 보면 “30분 미만”이라는 응답은 극소수에 불과하고 (3.9%), 1시간-2시간 정도라는 응답자가 전체의 절반 가량에 달하였다. 한편, 5시간 이상이라는 응답자도 2할에 달하여 이용시간에 있어서 1-2시간 이용하는 일반 이용자와 5시간 이상 장시간 이용자의 두 그룹으로 나뉘어 짐을 알 수 있다.

표 IV-7 인터넷 이용시간- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈 도	비 율
전 체	1,305	100.0
30분 미만	51	3.9
1시간 정도	309	23.7
2시간 정도	335	25.7
3시간 정도	238	18.2
4시간 정도	110	8.4
5시간 이상	262	20.1

하위집단별 응답결과를 분석의 편의상 “1시간 이하” “2시간 정도” “3-4시간 정도” “5시간 이상”의 4개의 범주로 나누어 제시하면 다음의 표와 같다.

먼저 성별 차이를 보면, “1시간 이하”의 응답률은 여자가 많은 반면, “5시간 이상”이라고 응답한 비율은 남자가 다소 많은 편이었다. 이용빈도에 있어서는 남녀간에 차이가 없지만, 시간상으로는 남자가 여자보다 더 오래 인터넷에 접속하고 있음을 알 수 있다.

연령대별로는 “5시간 이상” 장시간 이용한다고 응답한 비율이 10대가 29.5%로서 가장 높고, 다음으로 20대였고(23.7%), 3-40대는 10대의 절반에도 못미쳤다(14.5%). 이것은 연소집단일수록 이용시간에 대한 자기통제력이 약하기 때문인 것으로 추정된다.

표 IV-8· 인터넷 이용시간- 성·연령대별

(단위·%)

		1시간 이하	2시간	3-4시간	5시간 이상
성 별	남자	25.6	26.1	26.5	21.7
	여자	32.6	24.6	27.1	15.7
연령대	10대	25.6	18.3	26.6	29.4
	20대	23.8	25.8	26.7	23.7
	3-40대	32.0	26.9	26.6	14.5

통계치· 성별 $\chi^2=12.03^*$, 연령대 $\chi^2=38.08^{***}$

신분별로 5시간 이상 장시간 접속자의 비율을 비교해 보면, 학생집단이 22.0%로서 직장인(19.8%), 비취업자(18.4%)에 비해 높은 편이었으나 전체적으로 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

신분하위유형별로는 중·고등학생의 31.1%가 5시간 이상 접속한다고 응답하여 가장 많았고, 다음으로 무직자(29.5%), 20대 직장인(25.1%)의 순이었으며 다른 집단은 모두 2할 미만이었다.

표 IV-9: 인터넷 이용시간- 신분별

(단위: %)

		1시간 이하	2시간	3-4시간	5시간 이상
학 생		24.7	22.6	30.7	22.0
	중고교생	27.1	12.2	29.8	31.1
	대학생	23.9	26.1	31.1	18.9
직장인		28.6	26.5	25.1	19.8
	20대	24.7	26.5	23.6	25.1
	3-40대	31.6	26.8	25.9	15.7
비취업		27.7	27.0	27.0	18.4
	주 부	42.6	27.9	26.5	2.9
	무 직	16.9	26.3	27.3	29.5

통계치·신분 $\chi^2=7.52$, 하위유형 $\chi^2=64.54^{***}$

4) 인터넷 이용비율

자신이 인터넷을 이용하는 시간이 전체 컴퓨터 이용시간 중에서 어느 정도의 비율을 차지하는지 응답하게 하였다. 응답결과를 보면, 절반 이하라고 응답한 비율은 약 2할에 불과한 반면, 절반 이상이라는 응답자는 약 8할(78.4%)에 달하였다. 컴퓨터의 다양한 용도중에서 인터넷이 차지하는 비중이 상당한 수준임을 알 수 있다.

표 IV-10 인터넷 이용비율- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈 도	비 율
전 체	1,305	100.0
1/4 미만	116	8.9
1/4 이상-절반 미만	166	12.7
절반 정도	352	27.0
절반 이상-3/4 정도	328	25.1
3/4 이상	343	26.3

하위집단별 응답결과를 비교하기 위해 응답항목을 분석의 편의상 “1/4 미만”과 “1/4 이상-절반 미만”을 “절반 이하”로 리코드하여 네개의 범주로 재구성하였다.

먼저 성별 차이를 보면, 절반 이상이라는 응답률이 여자가 남자에 비해 상대적으로 높은 편으로서, 인터넷 이용비율이 가장 높은 3/4 이상이라는 응답률에서는 여자가 33.7%인 반면, 남자는 23.4%에 머물렀다 연령대별로는 가장 연소층인 10대의 인터넷 이용비율이 20대, 3-40대와 현격한 차이를 두고 높은 것으로 나타났다. 즉, 3/4 이상이라는 응답률에서 10대는 4할을 상회하는 반면 20대와 3-40대는 25% 안팎으로서 연소층일수록 컴퓨터의 용도로서 인터넷의 비중이 높음을 알 수 있다.

표 IV-11 인터넷 이용비율- 성·연령대별

(단위: %)

		절반 이하	절반 정도	절반-3/4	3/4 이상
성 별	남자	22.3	31.3	23.0	23.4
	여자	19.9	15.7	30.7	33.7
연령대	10대	11.8	27.3	18.2	42.7
	20대	19.3	27.7	28.5	24.5
	3-40대	26.0	26.1	22.8	25.1

통계치: 성별 $\chi^2=42.08^{***}$, 연령대 $\chi^2=36.89^{***}$

신분유형별 응답결과를 보면, 인터넷 이용비율이 3/4 이상이라고 응답한 비율이 학생이 33.8%로서 가장 높고, 비취업자가 30.1%로서 그 다음이고 직장인이 가장 낮았다(22.9%) 직장인의 경우 업무상 인터넷 이외의 다른 용도로 컴퓨터를 활용하는 시간이 많기 때문인 것으로 추정된다.

신분하위유형별로는 가정주부의 인터넷 이용비율이 가장 높은 것으로 나타났다. 전체 컴퓨터 이용시간의 3/4 이상을 인터넷에 접속하고 있다는 응답률을 비교하면, 가정주부가 44.1%에 달하여 가장 높고, 다음으로 중·고등학생(42.7%), 대학생(30.8%)의 순이었고 다른 집단은 모두 2할 수준에 머물렀다. 이처럼 가정주부의 인터넷 이용비율이 높게 나타난 것은 다른

집단에 비해 가정주부의 컴퓨터 소프트웨어의 활용도가 상대적으로 낮기 때문인 것으로 생각된다.

표 IV-12 인터넷 이용비율- 신분별

(단위: %)

		절반 이하	50% 정도	50-75%	75% 이상
학 생		11.7	27.4	27.1	33.8
	중고교생	13.4	29.3	14.7	42.7
	대학생	11.2	26.8	31.3	30.8
직장인		26.6	27.8	22.7	22.9
	20대	25.8	27.6	24.6	22.0
	3-40대	27.4	28.1	21.2	23.2
비취업		14.1	22.1	33.7	30.1
	주 부	17.7	8.8	29.4	44.1
	무 직	11.6	31.6	36.8	20.0

통계치: 신분 $\chi^2=48.45^{***}$, 하위유형 $\chi^2=86.10^{***}$

5) 인터넷 접속장소

가장 오랜 시간 인터넷에 접속하는 장소는 어디인지, 모두 5가지의 응답항목을 제시하고 선택하게 하였다. 응답결과를 보면 과반수 이상이 “자기 집”(57.5%)이라고 응답하였고, 다음이 “직장”(36.1%)으로서, “학교” “PC방”의 응답률은 1할에도 못미쳤다. 학교의 응답률이 이처럼 낮게 나타난 것은 현재 전국의 모든 학교에 초고속 인터넷망이 설치되어 있지만, 학과 수업으로 인하여 청소년들이 자유롭게 인터넷에 접속할 수 있는 기회가 제한되어 있기 때문인 것으로 생각된다. 이와는 반대로 직장인의 경우 업무상 인터넷을 이용해야 하는 경우가 많기 때문에 “직장”의 응답률이 “학교”에 비해 상대적으로 높은 것으로 추정할 수 있다.

표 IV-13 인터넷 접속장소- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈도	비율
전체	1,307	100.0
자기 집	752	57.5
학교	45	3.4
직장	472	36.1
PC방	28	2.1
기타	10	0.8

6) 인터넷 이용시간대

평소에 주로 인터넷을 이용하는 시간이 언제쯤인지 평일날과 토·일요일로 나누어서 응답하게 하였다.

표 IV-14 인터넷 이용시간대- 전체빈도

(단위: 명, %)

	평일날		토·일요일	
	빈도	비율	빈도	비율
전체	1,304	100.0	1,301	100.0
오전-저녁6시	460	35.3	359	27.6
저녁 6-8시	81	6.2	118	9.1
밤8시-10시	210	16.1	195	15.0
밤10-12시	387	29.7	354	27.2
밤12시-새벽2시	144	11.0	248	19.1
새벽 2시 이후	22	1.7	27	2.1

응답결과를 보면, 평일날의 경우 “오전-저녁 6시까지”가 35.3%로서 가장 많고, 다음으로 “밤 10-12시”(29.7%), “밤 8시-10시”(16.1%)의 순이었다. 평일날 일과시간 중에 인터넷 이용률이 높게 나타난 것은 업무상 인터넷

넷을 활용하는 직장인들이 많기 때문인 것으로 추정된다. 토·일요일의 경우에는 “오전-저녁 6까지”와 “밤 10시-12시”의 응답률이 비슷하게 나타났고(각각 27.6%, 27.2%), “밤 12시-새벽 2시”에 이용한다는 응답도 2할 수준에 달하여(19.1%), 평일날의 응답률(11.1%)보다 높은 편이었다.

평일날 인터넷을 이용하는 시간대를 하위집단별로 비교하면 다음과 같다. 분석의 편의상 시간대를 “오전-저녁 6시” “저녁 6시-밤 10시” “밤 10시-12시” “밤 12시 이후”의 4단계로 재구성하였다.

먼저 성별 응답결과를 비교하면 남자는 저녁 6시에서 밤 12시까지의 시간대의 응답률이 상대적으로 높은 반면, 여자는 4할 이상이 저녁 6시 이전에 접속하고(44.2%, 남자 31.8%), 가장 늦은 시간대인 밤 12시 이후에 접속한다는 응답률도 남자보다 다소 높은 것으로 나타났다. 이것은 여자의 경우 일과시간 이후의 저녁시간에는 가사활동의 부담 때문에 인터넷에 접속할 수 있는 기회가 남자보다 상대적으로 적기 때문인 것으로 생각된다.

연령대별로는 일과시간(저녁 6시 이전)에 주로 접속한다는 응답률은 3-40대가 가장 높은 반면, 밤 12시 이후에 인터넷을 이용한다고 응답한 비율은 10대와 20대가 훨씬 높은 것으로 나타났다.

표 IV-15 인터넷 이용시간대- 성·연령대별

(단위. %)

		저녁6시 이전	저녁6시- 밤10시	밤10-12시	밤12시 이후
성 별	남 자	31.8	24.5	31.7	11.9
	여 자	44.2	16.6	24.3	14.9
연령대	10대	12.7	35.5	36.4	15.4
	20대	29.2	21.7	32.6	16.5
	3-40대	46.1	20.5	25.3	8.1

통계치·성별 $\chi^2=28.07^{***}$, 연령대 $\chi^2=90.44^{***}$

신분별 응답결과를 비교해 보면, 직장인과 비취업자 집단은 일과시간 중인 “저녁 6시 이전”이 4할 이상으로서 가장 높았으나, 학생집단은 일과

시간 중에 접속하는 비율은 1할 남짓한 수준인 반면, “밤 10시-12시”의 응답률이 40.8%에 달하였다.

하위유형별 응답결과를 정리하면 20대와 3-40대 직장인, 가정주부는 일과시간 중에 접속하는 경우가 가장 많은 반면, 중·고등학생은 “저녁 6시-밤 10시”, 대학생과 무직자는 “밤 10시-12시”의 응답률이 가장 높게 나타나 하위집단별로 뚜렷한 대조를 나타내었다. 특히 대학생의 경우 “밤 12시 이후”에 인터넷을 이용하는 심야형의 비율이 1/4에 달하는 등 여섯 집단 중에서 가장 늦은 시간에 인터넷을 이용하고 있음을 확인할 수 있다.

표 IV-16 인터넷 이용시간대- 신분별

(단위. %)

		저녁6시 이전	저녁6시- 밤10시	밤10-12시	밤12시 이후
학 생		10.7	26.4	40.8	22.1
	중고교생	13.3	44.0	30.7	12.0
	대학생	9.8	20.5	44.2	25.4
직장인		42.8	21.8	26.7	8.7
	20대	38.9	23.1	27.8	10.3
	3-40대	45.5	21.0	26.1	7.5
비취업		41.6	16.7	24.8	16.8
	주 부	65.2	12.1	16.7	6.1
	무 직	25.3	20.0	30.5	24.2

통계치. 신분 $\chi^2=130.80^{***}$, 하위유형 $\chi^2=207.88^{***}$

2. 인터넷관련 문제행동

인터넷관련 문제행동은 앞서 설명한 바와 같이 타인에 대한 피해 유무를 기준으로 “가해형” 문제행동과 “비가해형” 문제행동으로 구분하여 논의할 것이다. 이밖에 문제행동의 범주에 속하지는 않지만 관련성이 있는 것으로 판단되는 두가지 행동항목을 “기타 행동”으로 분류하였다.

각 문제행동 범주별로 먼저 그 전체적인 경험빈도와 하위집단별 차이를 살펴본 뒤, 각 범주별 문제행동 지수의 하위집단별 차이를 분석하기로 한다.

1) 빈도: 가해형 문제행동

가 온라인 욕설/폭언

인터넷의 중요한 매체적 특징이라 할 수 있는 익명성, 쌍방향성은 일상생활의 대면적 상황에서는 불가능한 언어폭력의 수단으로 활용되기도 한다.

채팅 상대에게 심한 욕설을 하거나 게시판을 통하여 특정인 또는 불특정 다수에게 폭언을 하는 사례가 빈발하고 있음을 고려하여, 인터넷을 통하여 상대방에게 욕설/폭언을 한 경험이 있는지, 있다면 그 빈도가 어느 정도 되는지를 질문하였다.

응답결과를 보면, 전체의 2할 남짓한 이용자(21.8%)가 경험이 있는 것으로 나타났다. 경험빈도에서는 가끔 있다(“아주 가끔” 포함)가 19.6%에 달하는 반면 자주 있다(“아주 자주” 포함)고 응답한 비율은 2.2%에 머물러 상습적으로 욕설/폭언을 하는 이용자는 극소수임을 알 수 있다

표 IV-17 온라인 욕설/폭언 경험- 전체빈도

(단위 명, %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	1,024	78.2
아주 가끔 있다	174	13.3
가끔 있다	82	6.3
자주 있다	20	1.5
아주 자주 있다	9	0.7

온라인 욕설/폭언 경험에 대한 성·연령대별 응답결과를 비교하면 다음과 같다. 먼저 성별로는 남자의 24.3%가 경험이 있다고 응답하여 여자(15.0%)보다 많았다. 잦은 경험자(자주 + 아주 자주)는 남녀 각각 2.5%와 1.3%로서 소수에 머물렀다. 연령대별로는 세 하위집단간의 차이가 현격하였는데, 10대의 과반수(50.9%)가 경험이 있다고 응답하여 20대(24.6%)의 2배, 3-40대의 거의 4배에 달하였다. 온라인상의 언어폭력이 10대 청소년들 사이에서 가장 일반화되어 있음을 알 수 있다. 잦은 경험자 비율에서도 10대가 4.5%로서 20대(2.9%), 3-40대(1.0%)에 비해 높은 수준이었다.

표 IV-18 온라인 욕설/폭언 경험- 성·연령대별

(단위 %)

		경험자		평균	표준편차
			자주/아주		
성별	남자	24.3	2.5	1.37	0.75
	여자	15.0	1.3	1.23	0.63
연령대	10대	50.9	4.5	1.81	0.96
	20대	24.6	2.9	1.39	0.78
	3-40대	13.2	1.0	1.18	0.54

통계치: 성별 F=9.35**, 연령대 F=40.87***

신분별 응답결과를 살펴보면 다음과 같다. 학생중 경험자가 36.7%로서

가장 많았고 비취업자(19.6%)와 직장인(16.8%)은 모두 2할 미만이었다. 잦은 경험자 비율은 세 집단 모두 5할 미만의 소수에 머물렀다.

하위유형별 여섯 집단의 응답결과를 비교하면, 전체 6개 집단 중에서 중·고등학생의 경험자 비율이 과반수(52.0%)에 달하여 가장 높았고, 이어서 대학생(31.7%), 무직자(28.5%), 20대 직장인(21.9%), 3-40대 직장인(12.9%)의 순이었고 가정주부가 7.4%로서 가장 낮았다. 잦은 경험자 비율에서도 중·고등학생이 6.7%에 달하는 반면, 다른 집단들은 모두 1-3% 남짓한 수준이었다. 경험빈도의 평균값의 순위도 경험자 비율의 순위와 일치하였다.

표 IV-19 온라인 욕설/폭언-신분별

(단위: %)

	경험자		평 균	표준편차	
		자주/이주			
학 생	36.7	3.3	1.58	0.88	
	중고교생	52.0	6.7	1.88	1.04
	대학생	31.7	2.2	1.47	0.79
직장인	16.8	1.9	1.26	0.66	
	20대	21.9	3.2	1.36	0.79
	3-40대	12.9	1.0	1.18	0.54
비취업	19.6	1.8	1.27	0.62	
	주 부	7.4	1.5	1.12	0.47
	무 직	28.5	2.1	1.38	0.69

통계치: 신분 F=22.92***, 하위유형 F=17.23***

나 허위정보 유포

인터넷의 익명성을 활용하여 악의적으로 특정인 또는 기관·기업 등을 공격하기 위해 허위정보를 유포하는 사례가 증가하여 사회문제의 하나로 대두되고 있다.

인터넷을 통하여 고의로 허위정보를 유포한 경험이 있는지, 있다면 어

는 정도 자주 그와 같은 행동을 한 경험이 있는지를 질문하였다. 응답결과를 보면 전혀 없다는 응답률이 95.0%에 달하여 인터넷을 통한 허위정보 유포는 소수에 국한된 문제행동임을 알 수 있다. 경험빈도에서는 가끔 있다(“아주 가끔” 포함)가 4.4%, 자주 있다(“아주 자주” 포함)가 0.7%에 머물렀다.

표 IV-20 허위정보 유포 경험- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	1,243	95.0
아주 가끔 있다	39	3.0
가끔 있다	18	1.4
자주 있다	5	0.4
아주 자주 있다	4	0.3

허위정보 유포의 성·연령대별 행동경험을 비교하면 다음과 같다. 성별로는 남자의 6.3%가 경험자인 반면 여자는 1.7%로서 극소수였다. 잦은 경험자(자주+아주 자주) 비율은 남녀 모두 1%에도 못미쳤다. 연령대별로는 10대와 20대의 경험자 비율(각각 8.2%, 6.7%)에 비해 3-40대는 크게 낮은 수준(2.6%)이었다. 잦은 경험자 비율은 세 집단 모두 1할 미만이었다. 경험빈도의 평균값은 10대가 가장 높고(1.13), 다음으로 20대(1.10), 3-40대(1.05)의 순이었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

표 IV-21 허위정보 유포 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자		평균	표준편차
		자주/아주			
성별	남자	6.3	0.8	1.10	0.45
	여자	1.7	0.3	1.02	0.21
연령대	10대	8.2	0.9	1.13	0.51
	20대	6.7	0.6	1.10	0.41
	3-40대	2.6	0.7	1.05	0.37

통계치: 성별 F=9.93**, 연령 F=2.97

신분별 응답결과를 살펴보면, 학생 중 경험자 비율이 8.0%로서 비취업자(4.3%), 직장인(4.1%)에 비해 높은 수준이었다. 잦은 경험자 비율은 학생 집단만 1%를 상회하였다.

하위유형별 응답결과를 비교하면, 중·고등학생 중 경험자가 9.3%로서 가장 많았고, 다음으로 대학생(7.6%), 20대 직장인(6.1%), 무직자(5.3%), 가정주부(3.0%)의 순이었고 3-40대 직장인이 2.6%로서 가장 적었다. 잦은 경험자 비율은 가정주부가 1.5%로서 가장 많았고 이어서 중·고등학생과 대학생(각각 1.3%)이 1%를 상회하였으나 집단간에 큰 차이는 없었다. 경험빈도 평균값은 중·고등학생(1.15)이 가장 크고, 이어서 대학생(1.12), 20대 직장인(1.08) 등의 순이었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

표 IV-22. 허위정보 유포 경험- 신분별

(단위: %)

	경험자		평 균	표준편차	
		자주/이주			
학 생	8.0	1.3	1.13	0.50	
	중고교생	9.3	1.3	1.15	0.56
	대학생	7.6	1.3	1.12	0.47
직장인	4.1	0.5	1.07	0.37	
	20대	6.1	0.0	1.08	0.34
	3-40대	2.6	0.8	1.05	0.39
비취업	4.3	0.6	1.07	0.35	
	주 부	3.0	1.5	1.06	0.38
	무 직	5.3	0.0	1.07	0.33

통계치. 신분 F=2.77, 하위유형 F=1.33

다 아이디/주민번호 도용

인터넷을 통한 상거래의 확산, 회원제 유료 사이트가 증가하면서 통신상 개인정보의 보안문제가 중요한 현안사항으로 대두되고 있다. 인터넷을 이용하면서 다른 사람의 아이디나 주민등록번호를 허락없이 무단으로 사용

한 경험이 있는지, 있다면 그 빈도는 어느 정도인지를 질문하였다. 응답결과를 보면 비경험자가 88.2%로서 전체의 1할 남짓한 이용자(11.8%)가 경험이 있는 것으로 나타났다

경험빈도의 응답결과를 보면, 드문 경험자(가끔+ 아주 가끔)가 10.7%로서 경험자의 대부분을 차지하였고, 잦은 경험자(자주+ 아주 자주)는 1.1%로서 극소수였다.

표 IV-23. 아이디/주민번호 도용 경험- 전체빈도

(단위: 명 %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	1,155	88.2
아주 가끔 있다	110	8.4
가끔 있다	30	2.3
자주 있다	8	0.6
아주 자주 있다	6	0.5

다른 사람의 아이디/주민번호 도용 경험에 대한 성·연령대별 응답결과를 살펴보면 다음과 같다. 성별로는 남자 중 경험자가 13.2%로서 여자(7.7%)의 약 2배였고, 남녀간 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

연령대별로는 10대와 20대 이상층간의 차이가 현격하여 10대의 약 3할(30.9%)이 경험자인 반면, 20대와 3-40대는 1할 안팎의 소수에 불과하였다. 잦은 경험자의 비율도 10대가 4.5%로서 20대 이상층과 큰 차이를 나타내었다. 경험빈도의 평균값은 10대가 1.50으로서 가장 크고, 다음으로 20대(1.18), 3-40대(1.09)의 순이었고 그 차이는 통계적으로 유의미하였다.

10대의 아이디/주민번호 도용 경험비율이 이와 같이 높게 나타난 것은 미성년자에게는 제한된 성인대상 회원제 사이트(음란/포르노, 도박관련 사이트 등)에 접속하기 위한 경우가 대부분일 것으로 추정된다.

표 IV-24 아이디/주민번호 도용 경험- 성·연령대별

(단위·%)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/이주			
성 별	남자	13.2	1.3	1.19	0.57
	여자	7.7	0.3	1.10	0.38
연령대	10대	30.9	4.5	1.50	0.94
	20대	13.1	1.1	1.18	0.52
	3-40대	6.7	0.3	1.09	0.38

통계치: 성별 F=7.71**, 연령 F=29.75***

신분별로는 학생 중 경험자가 22.4%로서 가장 많고, 비취업자(9.2%), 직장인(8.4%)는 모두 1할 미만이었다. 세 집단의 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

표 IV-25. 아이디/주민번호 도용 경험

(단위·%)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/이주			
학 생		22.4	2.0	1.32	0.71
	중고교생	29.3	5.3	1.52	0.99
	대학생	20.0	0.8	1.25	0.57
직장인		8.4	0.8	1.12	0.45
	20대	10.2	1.5	1.15	0.51
	3-40대	7.0	0.4	1.10	0.41
비취업		9.2	0.0	1.12	0.39
	주 부	3.0	0.0	1.04	0.27
	무 직	13.7	0.0	1.17	0.45

통계치 신분 F=17.26***, 하위유형 F=11.07***

하위유형별로 살펴보면 중·고등학생 중 경험자가 29.3%로서 같은 학생집단에 속하는 대학생(20.0%)보다 많았다. 다른 집단의 경험자 비율은

모두 1할 안팎의 낮은 수준에 머물렀다. 잦은 경험자 비율에서도 중·고등학생이 5.3%인 반면, 다른 집단은 모두 2% 미만으로서 큰 차이를 나타내었다. 경험빈도 평균값은 중·고등학생이 1.52로서 가장 높고, 이어서 대학생(1.25), 무직자(1.17), 20대 직장인(1.15), 3-40대 직장인(1.10)의 순이었고, 주부가 가장 작았다(1.04). 여섯 집단간 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

라 온라인 스토킹

“온라인 스토킹”은 사이버스페이스상에서 전개되는 스토킹 행위를 지칭하는 것으로 인터넷의 채팅/메일/게시판 등을 활용하여 특정인을 따라다니면서 지속적으로 괴롭히는 행위를 가리킨다

자신이 온라인 스토킹을 한 경험이 있는지, 있다면 그 빈도가 어느 정도인지를 질문하였다. 응답결과를 보면 대다수가 비경험자로서, 경험자는 극소수(4.4%)에 머물렀다. 경험빈도의 응답결과를 보면, 잦은 경험자(자주+아주 자주)는 0.6%에 불과하고 드문 경험자(가끔+아주 가끔)는 3.9%였다.

표 IV-26. 온라인 스토킹 경험- 전체빈도

(단위 %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	1,252	95.6
아주 가끔 있다	36	2.8
가끔 있다	14	1.1
자주 있다	5	0.4
아주 자주 있다	2	0.2

온라인 스토킹 경험에 대한 성·연령대별 차이를 살펴보면 다음과 같다. 경험자 비율에서 성별로는 남녀 모두 소수였으나 남자가(5.1%)가 여자(2.4%)의 두배 수준이었다. 남녀간 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

연령대별로는 10대의 경험자 8.2%로서 20대(5.9%), 3-40(20%)보다 많은 편이었다. 잦은 경험자는 세 집단 모두 1% 미만에 머물렀으며, 세 집단간 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

표 IV-27. 온라인 스토킹 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/아주			
성 별	남자	5.1	0.7	1.08	0.40
	여자	2.4	0.0	1.03	0.20
연령대	10대	8.2	0.0	1.11	0.39
	20대	5.9	0.5	1.09	0.38
	3-40대	2.0	0.6	1.04	0.31

통계치. 성별 $F=5.32^*$, 연령대 $F=3.61^*$

신분별 경험자 비율을 비교하면, 학생이 6.0%로서 가장 높았고, 직장인(3.9%)과 무직자(3.0%)는 비슷한 수준이었다. 잦은 경험자는 세 집단 모두 1% 미만이었으며, 세 집단의 평균값에서는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

표 IV-28 온라인 스토킹 경험- 신분별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/아주			
학 생		6.0	0.0	1.07	0.31
	중고교생	9.3	0.0	1.13	0.45
	대학생	4.9	0.0	1.05	0.24
직장인		3.9	0.6	1.06	0.36
	20대	6.4	0.3	1.10	0.40
	3-40대	2.2	0.8	1.04	0.34
비취업		3.0	0.6	1.05	0.31
	주 부	1.5	0.0	1.03	0.24
	무 직	4.3	1.1	1.06	0.35

통계치 신분 $F=0.26$, 하위유형 $F=1.78$

하위유형별 경험자 비율에서는 가장 연소집단인 중·고등학생이 거의 1할 수준(9.3%)으로서 가장 높았고 나머지 집단에서는 20대 직장인(6.4%)만이 5%를 상회하였다. 잦은 경험자 비율은 무직자(1.1%)를 제외한 다른 집단은 모두 1% 미만이었다.

마. 스팸메일/바이러스 유포

인터넷을 통하여 고의로 바이러스를 유포하거나 스팸메일을 발송한 적이 있는지, 있다면 그 빈도는 어느 정도인지를 질문하였다. 응답결과를 보면 경험자는 3.1%의 극소수에 불과하며 대다수(96.9%)가 경험이 없는 것으로 나타났다.

이와 같이 낮은 경험비율은 다른 문제행동과는 달리 스팸메일/바이러스 유포는 컴퓨터·인터넷에 관한 일정한 수준의 전문지식을 필요로 한다는 점이 주된 요인으로 볼 수 있다. 경험빈도에 있어서 잦은 경험자(자주+아주 자주)는 0.6%, 드문 경험자(가끔+아주 가끔)는 2.5%로 조사되었다.

표 IV-29 스팸메일/바이러스 유포 경험

(단위: 명, %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	1,269	96.9
아주 가끔 있다	18	1.4
가끔 있다	14	1.1
자주 있다	5	0.4
아주 자주 있다	3	0.2

성·연령대별 하위집단의 응답결과의 차이를 살펴보면 다음과 같다. 경험자 비율에서 성별로는 남자가 3.6%로서 여자(1.6%)보다 많았으나 잦은 경험자 비율은 동일하였다. 남녀의 경험빈도 평균값에서는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

연령대별로는 10대와 20대의 경험자 비율이 비슷한 수준(각각 5.4%,

4.4%)이었고, 3-40대는 극소수에 머물러 바이러스/스팸메일 유포가 주로 20대 이하의 젊은 층에서 행해지고 있음을 알 수 있다. 잦은 경험자 비율은 세 집단 모두 1% 미만이었으며, 세 집단간 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

표 IV-30 스팸메일/바이러스 유포 경험- 성·연령대별

(단위·%)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/이주			
성 별	남자	3.6	0.6	1.06	0.37
	여자	1.6	0.6	1.04	0.31
연령대	10대	5.4	0.9	1.10	0.45
	20대	4.4	0.7	1.07	0.39
	3-40대	1.2	0.5	1.03	0.29

통계치·성별 F=1.62, 연령대 F=3.58*

신분별 경험자 비율을 비교해 보면 학생(4.2%)이 가장 높고, 이어서 비취업자(3.0%), 직장인(2.4%)의 순이었으나 두드러진 차이는 아니었다. 잦은 경험자 비율은 세 집단 모두 1% 미만이었으며, 경험빈도 평균값에서는 통계적으로 유의미한 차이가 확인되지 않았다.

하위유형별로는 중·고등학생 중 경험자가 5.3%로서 가장 많았고, 이어서 20대 직장인(4.6%), 대학생(3.9%) 등의 순이었다. 잦은 경험자 비율은 비록 소수이기는 하지만 가정주부가 1.5%로서 중·고등학생(1.3%)보다 높은 점이 특이한 사항이었다. 경험빈도 평균값은 중·고등학생이 1.12로서 두드러질 뿐 다른 집단들은 모두 비슷한 수준이었다. 신분 하위유형별 경험빈도 평균값에서는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

표 IV-31 스팸메일/바이러스 유포 경험- 신분별

(단위: %)

	경험자		평 균	표준편차
		자주/아주		
학 생	4.2	0.6	1.07	0.39
	중고교생	5.3	1.3	1.12
	대학생	3.9	0.4	1.06
직장인	2.4	0.4	1.05	0.33
	20대	4.6	0.3	1.08
	3-40대	1.0	0.6	1.03
비취업	3.0	0.6	1.05	0.31
	주 부	3.0	1.5	1.06
	무 직	3.2	0.0	1.04

통계치: 신분 F=0.66, 하위유형 F=1.41

바 웹사이트 해킹

컴퓨터/웹사이트 해킹은 바이러스/스팸메일 유포와 더불어 컴퓨터/인터넷에 관한 전문적인 지식을 요하는 특수한 형태의 문제행동이라 할 수 있다. 행위가 가능한 대상이 제한되어 있어 경험자가 상대적으로 적을 것으로 예상되는 문제행동 유형이다.

표 IV-32 웹사이트 해킹 경험- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈 도	비 율
전 체	1,308	100.0
전혀 없다	1,262	96.5
아주 가끔 있다	28	2.1
가끔 있다	12	0.9
자주 있다	4	0.3
아주 자주 있다	2	0.2

다른 사람의 컴퓨터나 웹사이트를 고의로 해킹한 경험이 있는지, 있다면 그 빈도가 어느 정도 되는지를 질문하였다. 응답결과를 보면 잦은 경험자(자주+아주 자주)는 0.5%로서 조사대상이 된 16가지 문제행동 유형중에서 가장 적었다.

성·연령대별 하위집단의 웹사이트 해킹 경험자 비율의 차이를 비교해 보면, 먼저 성별로는 남자의 4.2%가 경험이 있다고 응답하여 여자(1.6%)보다 많았다. 남녀간 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

연령대별로는 10대와 20대의 경험자 비율(각각 4.5%, 4.0%)이 3-40대(2.9%)보다 다소 높은 수준이었으나, 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 의미없는 것으로 나타났다.

표 IV-33 웹사이트 해킹 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/아주			
성 별	남자	4.2	0.6	1.07	0.36
	여자	1.6	0.0	1.02	0.20
연령대	10대	4.5	0.9	1.07	0.42
	20대	4.0	0.4	1.06	0.32
	3-40대	2.9	0.5	1.05	0.32

통계치: 성별 F=4.33*, 연령대 F=0.23

신분별 응답결과를 비교해 보면 다음과 같다. 경험자 비율에서 비취업자와 학생이 비슷한 수준이었고(각각 4.9%, 4.6%), 직장인이 가장 낮았다(2.9%). 잦은 경험자 비율은 모두 1할 미만으로서, 세 집단의 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다.

하위유형별 경험자 비율을 보면, 중·고등학생과 무직자가 가장 높은 수준이었고(각각 6.6%, 6.4%), 다른 네 집단은 모두 4% 이하로서 유사한 비율을 나타내었다. 잦은 경험자 비율에서는 중·고등학생만 1%를 넘었으

나 집단간에 큰 차이는 나타나지 않았다. 경험빈도 평균값은 중·고등학생이 1.11로서 가장 크고, 다른 집단들은 모두 유사한 수준이었다. 여섯 하위 집단의 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다.

표 IV-34. 웹사이트 해킹 경험- 신분별

(단위. %)

	경험자		평 균	표준편차	
		자주/아주			
학 생	4.6	0.3	1.06	0.32	
	중고교생	6.6	1.3	1.11	0.51
	대학생	4.0	0.0	1.04	0.23
직장인	2.9	0.5	1.05	0.32	
	20대	3.3	0.3	1.06	0.34
	3-40대	2.6	0.6	1.05	0.31
비취업	4.9	0.6	1.07	0.36	
	주 부	2.9	0.0	1.06	0.34
	무 직	6.4	1.1	1.08	0.38

통계치: 신분 F=0.41, 하위유형 F=0.63

2) 빈도: 비가해형 행동

가 음란/포르노 사이트 열람

인터넷을 통한 음란/포르노물의 열람은 우리사회에서 가장 일반화된 인터넷관련 문제행동의 하나라고 할 수 있다. 인터넷을 통하여 성인용 음란/포르노 사이트를 열람한 경험이 있는지, 있다면 어느 정도 자주 열람하는지를 질문하였다. 응답결과를 보면, 전혀 없다는 응답은 12.5%에 불과하여 전체의 8할 이상(87.5%)이 경험자인 것으로 나타났다. 경험빈도에서는 잦은 경험자(자주+ 아주 자주)가 전체의 1/5 정도(18.1%)였고 드문 경험자(가끔+ 아주 가끔)는 7할 수준(69.4%)이었다.

표 IV-35. 음란/포르노 사이트 열람 경험- 전체비도

(단위: 명, %)

	빈 도	비 율
전 체	1,309	100.0
전혀 없다	163	12.5
아주 가끔 있다	431	32.9
가끔 있다	478	36.5
자주 있다	173	13.2
아주 자주 있다	64	4.9

성·연령대별 응답결과의 차이를 비교하면 다음과 같다.

성별로는 남자의 93.9%가 경험이 있다고 응답하여 여자(71.2%)보다 2할 이상 많은 것으로 나타났다. 남자의 거의 대부분이 음란/포르노물 열람 경험이 있으며 여자도 상당수에 달하고 있음을 알 수 있다. 잦은 경험자의 비율은 남자가 23.0%로서 여자(5.5%)의 4배 이상이었다.

표 IV-36. 음란/포르노 사이트 열람 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자 비 율	경험빈도		
			자주/아주	평 균	표준편차
성 별	남 자	93.9	23.0	2.90	0.97
	여 자	71.2	5.5	2.01	0.85
연령대	10 대	82.7	16.3	2.58	1.05
	20 대	89.1	19.7	2.73	1.02
	3-40대	86.8	16.8	2.59	1.00

통계치: 성별 F=238.37***, 연령대 F=3.09*

연령대별로는 중간연령층인 20대의 경험자가 89.1%로서 가장 많았고 이어서 3-40대(86.8%), 10대(82.7%)의 순이었다. 잦은 경험자의 비율에서도 20대(19.7%)가 가장 높고, 10대(16.3%)와 3-40대(16.8%)는 비슷한 수준이었다. 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였는데, 20대가

다른 두 집단에 비해 월등하게 높고, 10대와 3-40대는 음란/포르노 사이트 열람 빈도에서 거의 차이가 없음(각각 2.58, 2.59)이 확인되었다.

신분별 응답결과를 살펴보면, 학생의 9할(90.3%)이 음란/포르노 사이트 열람 경험자로서 직장인(87.7%), 비취업자(81.6%)보다 많았다. 잦은 경험자의 비율에서는 학생이 21.1%로서 가장 높고, 비취업자가 직장인 보다 다소 높은 편이었다(각각 18.4%, 17.0%). 경험빈도의 평균값에서는 세 집단간의 차이가 현저하게 나타났는데, 역시 학생(2.85)이 가장 높고 다음으로 직장인(2.62)- 비취업자(2.47)의 순이었다.

하위유형별 경험자 비율을 비교하면 중·고등학생은 78.6%로서 대학생(94.6%), 무직자(88.4%), 3-40대 직장인(88.3%), 20대 직장인(86.6%)에 이어서 다섯번째였다. 잦은 경험자의 비율에서는 무직자가 28.4%로서 대학생(23.2%)보다 앞서고 있는 점이 특징적이며, 중·고등학생은 14.6%로서 가정주부(4.4%)와 더불어 가장 낮은 편에 속하였다.

표 IV-37. 음란/포르노 사이트 열람 경험- 신분별

(단위. %)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/아주			
학 생		90.3	21.1	2.85	1.01
	중고교생	78.6	14.6	2.49	1.10
	대학생	94.2	23.2	2.97	0.95
직장인		87.7	17.0	2.62	0.99
	20대	86.6	17.2	2.59	1.00
	3-40대	88.3	17.1	2.64	0.99
비취업		81.6	18.4	2.47	1.10
	주 부	72.1	4.4	1.97	0.79
	무 직	88.4	28.4	2.82	1.16

통계치: 신분 F=8.92***, 하위유형 F=12.0***

나 음란/포르노성 게임

인터넷을 통하여 음란한 내용의 게임을 한 경험이 있는지, 있다면 그 빈도가 어느 정도인지를 질문하였다. 응답결과를 보면, 전혀 없다가 67.1%로서 전체의 3할 남짓한 이용자(32.9%)가 음란성 게임을 한 경험이 있는 것으로 나타났다. 경험빈도에서는 잦은 경험자(자주+아주 자주)가 4.2%로서 전체 경험자의 13% 수준이었고, 드문 경험자(가끔+아주 가끔)은 28.7%였다.

표 IV-38 음란/포르노성 게임 경험- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	878	67.1
아주 가끔 있다	245	18.7
가끔 있다	131	10.0
자주 있다	42	3.2
아주 자주 있다	13	1.0

성·연령별 응답결과와의 차이를 비교하면 다음과 같다 먼저 경험자 비율에서 남자가 41.6%로서 여자(10.4%)의 네 배에 달하였고, 잦은 경험자의 비율도 남자(5.5%)가 여자보다 월등하게 높았다. 연령대별로는 10대의 과반수(57.3%)가 음란성 게임 경험자인 반면, 20대는 40.9%, 3-40대는 19.8%로서 세 집단간의 격차가 현격하였다. 잦은 경험자의 비율에서도 10대가 10.0%로서 전체 경험자의 17.5%에 달하였다. 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였는데, 역시 10대가 가장 높고(1.96), 다음으로 20대(1.68), 3-40대(1.28)의 순이었다.

내용상으로는 같은 음란물에 속하지만, 음란/포르노 사이트 열람 경험자는 20대가 10대보다 많음에 비해 음란성 게임 경험에서는 10대의 경험자가 20대를 크게 앞서고 있는 점이 주목된다.

표 IV-39: 음란/포르노성 게임 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/이주			
성 별	남자	41.6	5.5	1.67	0.95
	여자	10.4	0.8	1.14	0.45
연령대	10대	57.3	10.0	1.96	1.05
	20대	40.9	5.9	1.68	0.96
	3-40대	19.8	1.3	1.28	0.63

통계치. 성별 F=106.52***, 연령대 F=50.43***

신분별 응답결과를 살펴보면, 학생 중 경험자가 55.9%에 달하여 직장인, 비취업자 경험자 비율(모두 26.4%)의 배 이상에 달하였다. 잦은 경험자 비율도 학생이 9.4%로서 가장 높고 다음이 비취업자(4.3%), 직장인(2.3%)의 순이었으며 경험빈도 평균값의 순위도 이와 일치하였다.

표 IV-40: 음란/포르노성 게임 경험- 신분별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/이주			
학 생		54.5	9.4	1.97	1.09
	중고교생	55.9	9.3	1.93	1.03
	대학생	54.1	9.4	1.98	1.11
직장인		26.4	2.3	1.38	0.72
	20대	34.1	3.5	1.50	0.80
	3-40대	20.9	1.6	1.29	0.65
비취업		26.4	4.3	1.45	0.88
	주 부	8.9	0.0	1.10	0.35
	무 직	38.9	7.4	1.71	1.04

통계치. 신분 F=55.59***, 하위유형 F=29.52***

하위유형별 경험자 비율을 비교하면, 중·고등학생은 55.9%로서 비교

대상 여섯집단 중 가장 높은 것으로 나타났고, 이어서 대학생의 54.1%로서 이 두집단만 과반수를 상회하였다. 잦은 경험자 비율은 중·고등학생과 대학생이 9할대로서 거의 같은 수준이었고, 이밖에 무직자(7.4%)를 제외한 다른 집단은 모두 5% 미만이었다.

다 음란대화 시도

채팅과 메일은 청소년들이 가장 자주 이용하는 인터넷 서비스의 유형이라 할 수 있다. 최근 채팅사이트가 윈조교제 등 비도덕적인 성문화의 온상으로 지적되면서 청소년들의 인터넷 채팅 이용행태에 대한 관심이 높아지고 있다.

인터넷의 채팅 또는 메신저/메일 등을 통하여 이성에게 음란한 대화를 시도한 경험이 있는지, 있다면 그 빈도가 어느 정도되는지를 조사하였다. 응답결과를 보면 전체의 16.2%가 경험이 있는 것으로 나타났다.

경험빈도에서는 가끔 있다(“아주 가끔” 포함)가 14.7%, 자주 있다(“아주 자주” 포함)가 1.5%로서 경험자의 대부분이 호기심 삼아 가끔 시도할 뿐 상습적으로 음란대화를 시도하는 이용자는 극소수임을 알 수 있다.

표 IV-41 음란대화 시도 경험- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	1,097	83.8
아주 가끔 있다	140	10.7
가끔 있다	52	4.0
자주 있다	16	1.2
아주 자주 있다	4	0.3

음란대화 시도 경험에 대한 성·연령대별 응답결과를 비교하면 다음과 같다. 먼저 성별로는 남자의 18.3%가 경험자로서 여자(11.0%)보다 많았다. 잦은 경험자(자주+아주 자주) 비율은 남녀 각각 1.7%, 1.1%로서 소수에 머

물렸다.

연령대별로는 10대 중 경험자 20.0%로서 20대(18.7%)보다 다소 많은 편이었고, 3-40대는 12.7%로서 20대 이하층에 훨씬 못미쳤다. 경험빈도의 평균값에서도 10대와 20대가 유사한 수준이었고(각각 1.28, 1.29), 3-40대가 큰 격차를 두고 가장 낮았다(1.18).

표 IV-42 음란대화 시도 경험- 성·연령대별

(단위 %)

		경험자		평 균	표준편차
		남자	자주/아주		
성 별	남자	18.3	1.7	1.27	0.65
	여자	11.0	1.1	1.15	0.49
연령대	10대	20.0	0.9	1.28	0.62
	20대	18.7	1.9	1.27	0.65
	3-40대	12.7	1.2	1.18	0.55

통계치: 성별 $F=9.10^{**}$, 연령대 $F=3.65^*$

신분별 응답결과를 비교해 보면, 학생 중 경험자가 19.5%로서 가장 많았고, 다음이 직장인(15.4%)- 비취업자(13.5%)의 순이었다.

표 IV-43 음란대화 시도 경험- 신분별

(단위. %)

		경험자		평 균	표준편차
		중고교생	자주/아주		
학 생		19.5	2.4	1.30	0.71
	중고교생	20.0	0.0	1.25	0.55
	대학생	19.2	3.1	1.32	0.75
직장인		15.4	1.3	1.22	0.58
	20대	19.0	1.5	1.27	0.61
	3-40대	13.1	1.2	1.19	0.55
비취업		13.5	1.2	1.20	0.55
	주 부	8.9	0.0	1.10	0.35
	무 직	16.9	2.1	1.26	0.66

통계치: 신분 $F=2.40$, 하위유형 $F=2.30^*$

하위유형별로는 중·고등학생(20.0%), 대학생(19.2%), 20대 직장인(19.0%)이 2할 전후의 비슷한 수준이었고, 이어서 무직자(16.9%)·3-40대 직장인(13.1%)의 순이었고 가정주부는 1할 미만에 머물렀다(8.9%) 잦은 경험자의 비율은 6개 집단 모두 4% 미만의 소수로서 큰 차이가 없었다. 특히 중·고등학생 중 잦은 경험자는 거의 전무한 것으로 나타나 많은 청소년들이 호기심 삼아 음란대화를 시도하지만, 상습적으로 반복해서 하는 경우는 매우 드물다는 사실을 알 수 있다.

라 폭력성 사이트 열람

인터넷의 폭력적/잔혹한 내용의 사이트를 열람한 경험이 있는지, 있다면 어느 정도 자주 열람하는지를 조사하였다. 응답결과를 보면, 전혀 없다는 응답이 53.7%로서 전체의 약 절반 가량(46.3%)이 경험자인 것으로 나타났다.

경험빈도에서는 잦은 경험자(자주+ 아주 자주)가 4.7%로서 전체 경험자의 1/10 수준에 불과하여 음란/포르노 사이트 열람행동보다는 상습적인 경험자가 소수임을 알 수 있다. 드문 경험자(가끔+ 아주 가끔)의 비율은 4할 남짓한 수준(41.6%)이었다.

표 IV-44 폭력성 사이트 열람 경험

(단위: %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	703	53.7
아주 가끔 있다	377	28.8
가끔 있다	168	12.8
자주 있다	43	3.3
아주 자주 있다	18	1.4

폭력/잔혹물 사이트 열람 경험에 대한 성·연령대별 응답결과를 살펴보면 다음과 같다. 먼저 성별로는 남자의 과반수(52.2%)가 경험자임에 비해

여자는 3할 남짓한 수준이었다(30.8%). 잦은 경험자의 비율은 남녀 모두 1할 미만이었고 역시 남자(5.9%)가 여자(1.4%)보다 월등하게 높았다.

연령대별로는 3-40대가 38.8%에 머문 반면, 10대와 20대는 과반수에 달하여(각각 50.0%, 52.6%), 폭력/잔혹물 사이트 이용층이 주로 20대 이하의 젊은 세대임을 알 수 있다. 잦은 경험자의 비율에서는 10대가 10.0%로서 20대(5.6%), 3-40대(2.6%)와 큰 격차를 나타내었다. 경험빈도의 평균값도 10대가 가장 높고 다음으로 20대(1.81), 3-40대(1.53)의 순이었다. 이것은 폭력/잔혹물 사이트 열람자가 주로 10대, 20대로 구성되어 있고 그중에서도 중독성의 상습적 이용자는 주로 10대임을 의미하는 것으로 해석된다.

표 IV-45 폭력성 사이트 열람 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자		평균	표준편차
		남자	여자		
성별	남자	52.2	5.9	1.81	0.96
	여자	30.8	1.4	1.41	0.70
연령대	10대	50.0	10.0	1.95	1.14
	20대	52.6	5.6	1.81	0.95
	3-40대	38.8	2.6	1.53	0.78

통계치 성별 F=50.63***, 연령대 F=19.96***

신분별 응답결과를 보면 경험자의 비율에서 학생이 58.6%로서 직장인(43.8%), 비취업자 집단(36.8%)보다 월등하게 높았다. 잦은 경험자 비율에서는 역시 학생이 10.7%로서 가장 높은 반면, 비취업자가 4.9%로서 직장인(3.2%)보다 다소 높은 편이었다.

하위유형별 경험자 비율을 비교하면 중·고등학생은 과반수에 다소 못 미치는 49.4%로서 대학생(61.6%), 무직자(50.6%)에 이어서 세번째로 높았다. 그러나 잦은 경험자 비율에서는 중·고등학생이 10.7%로서 가장 높았고 다음으로 무직자(8.5%), 대학생(7.6%)의 순이었다.

표 IV-46 폭력성 사이트 열람 경험- 신분별

(단위 %)

	경험자		평 균	표준편차	
		자주/아주			
학 생		58.6	8.4	1.99	1.06
	중고교생	49.4	10.7	1.95	1.16
	대학생	61.6	7.6	2.01	1.02
직장인		43.8	3.2	1.62	0.83
	20대	47.5	3.5	1.69	0.85
	3-40대	41.3	2.8	1.57	0.80
비취업		36.8	4.9	1.56	0.90
	주 부	17.6	0.0	1.21	0.48
	무 직	50.6	8.5	1.82	1.04

통계치·신분 F=21.75***, 하위유형 F=13.46***

마 폭력/잔혹성 게임

인터넷을 통하여 폭력적/잔혹한 내용의 게임을 한 경험이 있는지, 있다면 어느 정도 자주 하는지를 질문하였다. 응답결과를 보면, 전체의 36.1%가 경험이 있는 것으로 나타나 음란성 게임 경험자 비율과 거의 비슷한 수준이었다.

표 IV-47 폭력/잔혹성 게임 경험- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈 도	비 율
전 체	1,309	100.0
전혀 없다	836	63.9
아주 가끔 있다	204	15.6
가끔 있다	167	12.8
자주 있다	72	5.5
아주 자주 있다	30	2.3

경험빈도에서는 가끔 있다(“아주 가끔” 포함)가 3할에 조금 못미쳤고

(28.4%), 자주 있다(“아주 자주” 포함)는 응답이 7.8%였다 음란성 게임과 비교하면 경험자 비율은 유사한 수준이지만, 경험빈도는 폭력/잔혹성 게임이 다소 높은 편이라 할 수 있다.

성·연령대별 응답결과를 비교하면 다음과 같다. 성별로는 남자의 44.1%가 폭력/잔혹성 게임 경험자로서 여자(14.6%)의 약 3배 수준이었다. 남자 중 잦은 경험자(자주+아주 자주)는 약 1할이었으며(10.3%), 여자는 극소수(1.4%)였다.

연령대별로는 10대의 6할이 경험자로서 3-40대의 3배에 달하였고, 20대(44.9%)와도 현격한 격차를 나타내었다. 또한 10대 청소년의 약 1/5(19.1%)이 잦은 경험자로 나타나 폭력/잔혹성 게임이 10대를 사이에서 널리 확산되어 있음을 엿볼 수 있다. 20대의 잦은 경험자도 1할을 상회하였고(10.5%), 3-40대는 2.8%에 불과하였다. 경험빈도 평균값에서도 10대가 가장 높고(2.33), 다음으로 20대(1.83), 3-40대(1.37) 순이었다.

표 IV-48· 폭력/잔혹성 게임 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/아주			
성 별	남자	44.1	10.3	1.84	1.13
	여자	15.6	1.4	1.22	0.58
연령대	10대	62.8	19.1	2.33	1.26
	20대	44.9	10.5	1.83	1.11
	3-40대	21.8	2.8	1.37	0.80

통계치 성별 F=99.19***, 연령대 F=59.26***

신분별 응답결과를 비교하면, 학생 중 경험자가 57.6%로서 가장 많았으며, 직장인과 비취업자 중 경험자는 3할 전후의 비슷한 비율이었다(각각 29.7%, 30.1%). 잦은 경험자의 비율도 학생이 17.3%로서 직장인, 비취업자의 3배를 상회하였다(각각 5.4%, 5.0%).

하위유형별 6개 집단 중에서 중·고등학생은 경험자가 62.6%로서 가장

많았고, 그 다음이 대학생(55.8%)이었으며 나머지 4집단은 모두 5할 미만에 머물렀다. 잦은 경험자 비율에서는 중·고등학생(17.3%), 대학생(16.1%)을 제외한 다른 집단들은 모두 1할 미만이었다.

표 IV-49. 폭력/잔혹성 게임 경험- 신분별

(단위 %)

	경험자		평 균	표준편차	
		자주/아주			
학 생	57.6	16.4	2.16	1.24	
	중고교생	62.6	17.3	2.31	1.24
	대학생	55.8	16.1	2.11	1.24
직장인	29.7	5.4	1.52	0.92	
	20대	39.4	8.5	1.70	1.01
	3-40대	22.8	3.0	1.39	0.82
비취업	30.1	5.0	1.53	0.96	
	주 부	10.4	1.5	1.15	0.50
	무 직	44.2	7.4	1.81	1.10

통계치·신분 F=46.74***, 하위유형 F=27.35***

전체적으로 폭력/잔혹성 게임은 성별로는 남자, 연령대별로는 10대, 신분별로는 중·고등학생들이 가장 주된 이용자층임을 알 수 있다. 10대, 중·고등학생의 과반수 이상이 경험이 있고, 약 2할이 잦은 경험자라는 조사 결과는 폭력/잔혹성 게임이 단순한 문제행동의 차원을 넘어 청소년들의 일상적인 생활문화의 하나로 자리잡고 있음을 시사하는 것으로 해석된다.

바 불법 소프트웨어 사용

불법 소프트웨어의 사용은 가장 일반화된 컴퓨터관련 문제행동의 하나로써 인터넷은 불법 소프트웨어를 내려받거나 해당 프로그램 사용을 위한 비밀번호를 입수하는 주된 경로가 되고 있다.

인터넷으로 불법 소프트웨어를 입수하여 사용한 경험이 있는지, 있다면 그 빈도가 어느 정도 되는지를 질문하였다. 응답결과를 보면, 전혀 없다가

30.7%로서 전체의 7할 정도(69.3%)가 불법 소프트웨어 사용경험이 있는 것으로 나타났다.

경험빈도에서는 잦은 경험자(자주+아주 자주)가 1/4 수준(23.6%), 드문 경험자(가끔+아주 가끔)가 절반 정도(45.7%)로서 불법 소프트웨어의 사용은 인터넷 이용자들에게 거의 일상화된 수준의 행동임을 알 수 있다.

표 IV-50 불법 소프트웨어 사용 경험- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	402	30.7
아주 가끔 있다	291	22.2
가끔 있다	308	23.5
자주 있다	192	14.7
아주 자주 있다	116	8.9

성·연령별 응답결과를 비교하면 다음과 같다. 성별로는 경험자 비율이 남자가 8할 수준(79.2%)임에 비해 여자는 절반에 못미쳤다(43.7%). 잦은 경험자 비율도 남자가 여자의 3배 수준에 달하였다.

표 IV-51 불법 소프트웨어 사용 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자		평균	표준편차
		자주/아주			
성별	남자	79.2	28.9	2.75	1.27
	여자	43.7	9.6	1.81	1.12
연령대	10대	82.7	40.9	3.05	1.34
	20대	73.2	27.4	2.66	1.33
	3-40대	62.6	16.0	2.20	1.20

통계치·성별 F=151.14***, 연령대 F=31.25***

연령대별로는 10대 중 경험자가 82.7%로서 가장 많았고 20대와 3-40

도 모두 6할 이상에 달하였다. 잦은 경험자는 10대가 40.9%로서 전체 경험자의 절반 수준인 반면, 3-40대는 16.0%로서 전체 경험자의 1/3에도 못 미쳤다. 경험빈도 평균값에서도 10대가 3.05로서 20대(2.66), 3-40대(2.20)에 비해 월등하게 높은 편이었다.

신분별 응답결과를 살펴보면 다음과 같다. 학생의 84.0%가 불법 소프트웨어 이용경험자로서 직장인(66.8%), 비취업자(55.3%)의 경험자 비율을 크게 상회하였다. 잦은 경험자의 비율에서도 학생이 38.5%로서 가장 높고, 직장인과 비취업자 집단은 2할 전후의 비슷한 수준이었다(각각 18.9%, 20.3%). 경험빈도의 평균값은 학생(3.13), 직장인(2.35), 비취업자(2.20)의 순이었다. 업무상 컴퓨터 소프트웨어/프로그램의 가장 큰 수요자층이라 할 수 있는 직장인보다 학생층의 불법 이용률이 높게 나타난 것은 불법적인 지적 재산권 사용에 대한 단속이 주로 기업체나 관공서를 중심으로 이루어지고 있는 것과 관련이 있으리라 추정된다.

표 IV-52 불법 소프트웨어 사용 경험- 신분별

(단위. %)

	경험자		평 균	표준편차	
	자주/아주				
학 생	84.0	38.5	3.04	1.29	
	중고교생	81.4	45.4	3.13	1.38
	대학생	84.8	36.2	3.00	1.27
직장인	66.8	18.9	2.35	1.24	
	20대	69.0	22.4	2.49	1.29
	3-40대	65.2	16.3	2.25	1.19
비취업	55.3	20.3	2.20	1.34	
	주 부	36.7	7.3	1.60	0.99
	무 직	68.4	29.5	2.63	1.39

통계치. 신분 F=37.46***, 하위유형 F=22.53***

하위유형별 6개 집단을 비교하면 대학생의 경험자 비율이 84.8%로서 가장 높고, 중·고등학생(81.4%)이 그 다음이었으며, 무직자(68.4%)와 20

대, 3-40대 직장은 약 7할 수준이었고, 가정주부가 가장 낮았다. 잦은 경험자 비율에서는 중·고등학생이 45.5%로서 대학생(36.2)보다 높게 나타나, 응답결과를 계량화한 경험빈도 평균값의 순위는 중·고등학생(3.13)이 가장 높았고, 이어서 대학생(3.00), 무직자(2.63) 등의 순이었다.

마 반사회적 사이트 열람

자살을 권장/방조하거나 폭탄제조 방법을 설명하는 등의 반사회적인 내용의 사이트를 열람한 경험이 있는지, 있다면 어느 정도 자주 열람하는지를 질문하였다. 응답결과를 보면, 전혀 없다가 89.1%로서 1할 남짓한 이용자(10.9%)가 경험이 있는 것으로 나타났다. 경험빈도에서는 잦은 경험자(자주+아주 자주)가 극소수(1.1%)에 불과하여, 경험자의 대다수가 호기심으로 방문하는 수준임을 알 수 있다.

표 IV-53: 반사회적 사이트 열람 경험- 전체빈도

	(단위 명, %)	
	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	1,166	89.1
아주 가끔 있다	105	8.0
가끔 있다	24	1.8
자주 있다	10	0.8
아주 자주 있다	4	0.3

반사회적 사이트 열람 경험에 대한 성·연령대별 차이를 살펴보면 다음과 같다. 성별로는 열람 경험자 비율이 남자가 12.0%로서 여자(7.9%)보다 높았다. 남녀간 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

연령대별로는 집단간 차이가 뚜렷하여 10대 경험자가 2할 수준(18.1%)에 달하는 반면, 20대는 12.8%, 3-40대는 7.4%에 머물렀다. 하지만 잦은 경험자 비율에서는 큰 차이가 나타나지 않았다. 연령대별 하위집단의 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

표 IV-54 반사회적 사이트 열람 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/이주			
성 별	남자	12.0	1.1	1.17	0.53
	여자	7.9	0.8	1.10	0.40
연령대	10대	18.1	0.0	1.23	0.52
	20대	12.8	1.4	1.19	0.55
	3-40대	7.4	0.8	1.10	0.42

통계치 성별 F=4.62*, 연령대 F=5.67**

신분별 경험자 비율을 비교해 보면, 학생이 16.3%로서 가장 높았고, 직장인(9.8%)과 비취업자(6.1%)는 모두 1할 미만에 머물렀다. 하지만 잦은 경험자 비율은 반대로 학생층이 가장 낮았다 세 집단간 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

표 IV-55 반사회적 사이트 열람 경험- 신분별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
		자주/이주			
학 생		16.3	0.3	1.21	0.54
	중고교생	16.0	0.0	1.19	0.46
	대학생	16.5	0.4	1.22	0.56
직장인		9.8	1.2	1.14	0.49
	20대	13.4	1.5	1.19	0.55
	3-40대	7.2	1.0	1.10	0.44
비취업		6.1	1.2	1.09	0.39
	주 부	5.9	1.5	1.09	0.41
	무 직	6.4	1.1	1.08	0.38

통계치 신분 F=4.12*, 하위유형 F=2.93*

하위유형별 경험자 비율은 중·고등학생이 16.0%로서 대학생(16.5%)

다음이었고 20대 직장인(13.4%)을 포함한 이들 세 집단만이 1할을 상회하였다. 잦은 경험자 비율에서는 집단간에 두드러진 차이가 나타나지 않았다. 경험빈도 평균값에서는 대학생이 1.22로서 가장 크고, 이어서 중·고등학생과 20대 직장인(각각 1.19)의 순이었고 다른 세 집단은 모두 유사한 수준이었다. 여섯 하위집단간 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

아 인터넷 과잉몰입

일상생활에 크게 지장을 받을 정도로 인터넷에 몰입한 경험이 있는지, 있다면 그 빈도는 어느 정도인지 질문하였다. 응답결과를 전혀 없다는 응답이 46.5%에 머물러 경험자가 전체의 과반수(53.5%)에 달하였다. 경험빈도를 살펴보면, 잦은 경험자(자주+아주 자주)가 7.1%, 드문 경험자(가끔+아주 가끔)가 46.4%였다.

표 IV-56 인터넷 과잉몰입 경험- 전체빈도

(단위, 명, %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	609	46.5
아주 가끔 있다	406	31.0
가끔 있다	201	15.4
자주 있다	68	5.2
아주 자주 있다	25	1.9

성·연령대별 하위집단의 응답결과를 비교하면 다음과 같다. 먼저 성별로는 경험자의 비율이 남자(54.9%)가 여자(49.9%)보다 다소 많은 편이었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 연령대별로는 10대와 20대의 경험자가 6할 수준인 반면, 3-40대는 4할대에 머물렀다. 20대 이하 연령층이 3-40대에 비해 인터넷 중독의 가능성이 높다는 사실을 확인할 수 있다. 잦은 경험자의 비율은 10대가 15.5%로서 20대보다 높은 편이었다.

표 IV-57. 인터넷 과잉몰입 경험- 성·연령대별

(단위 %)

		경험자		평 균	표준편차
			자주/아주		
성 별	남자	54.9	7.2	1.87	1.00
	여자	49.9	6.8	1.79	0.95
연령대	10대	59.2	15.5	2.15	1.23
	20대	60.4	9.0	2.00	1.04
	3-40대	44.9	3.4	1.63	0.83

통계치. 성별 F=2.10, 연령대 F=27.92***

신분별로는 인터넷 과잉몰입 경험자가 학생이 65.5%로서 가장 많았고, 다음으로 비취업자(51.5%)였고, 직장인이 가장 적었다(49.6%). 하위유형별로는 대학생 중 경험자가 68.2%로서 가장 많았고, 이어서 무직자(62.1%), 중·고등학생(65.5%), 20대 직장인(55.6%)의 순이었고, 3-40대 직장인과 가정주부는 절반에 못미쳤다

표 IV-58. 인터넷 과잉몰입 경험- 신분별

(단위. %)

		경험자		평 균	표준편차
			자주/아주		
학 생		65.5	12.7	2.15	1.11
	중고교생	57.3	17.3	2.19	1.32
	대학생	68.2	11.1	2.14	1.04
직장인		49.6	4.9	1.73	0.90
	20대	55.6	7.2	1.88	0.98
	3-40대	45.3	3.0	1.63	0.82
비취업		51.5	8.0	1.89	1.05
	주 부	36.7	4.4	1.54	0.84
	무 직	62.1	10.5	2.14	1.13

통계치. 신분 F=21.00***, 하위유형 F=14.43***

갖은 경험자의 비율에서는 중·고등학생이 17.3%로서 대학생(11.1%), 무직자(10.5%)보다 앞서고 있음이 주목된다. 이것은 중·고등학생이 인터넷에 몰입하여 생활에 큰 지장을 받은 경험자의 비율은 대학생이나 무직자에 비해 소수이지만, 그 몰입의 빈도와 정도에 있어서는 앞서고 있음을 의미하는 것으로 해석된다.

3) 빈도: 기타 행동

가. 이성과의 오프라인 만남

몇 년 전만해도 남성의 전유물처럼 간주되었던 인터넷이 최근에는 전용 선망의 확대에 따른 이용자층의 확산으로 여성 이용인구도 급속하게 증가 추세에 있다 이에 따라 인터넷은 정보의 교환이라는 본연의 기능 외에 이성간의 대화와 사교의 장으로 그 기능을 넓혀가고 있다. 인터넷을 통한 이성간의 교류는 종종 이른바 “번개팅” “오프라인 모임” 등을 통해 현실세계에서의 만남과 교제로 연결되기도 한다. 인터넷을 매개로 한 이성간의 만남은 그 자체가 문제행동으로 간주될 수는 없지만, 청소년 성매매 사건의 예에서 볼 수 있듯 비행과 범죄로 연결되는 경우도 있기 때문에 조사항목에 포함하였다.

인터넷 채팅/게시판 등을 통해 알게 된 이성과 직접 만난 경험이 있는지, 있다면 그 빈도는 어느 정도되는지를 질문하였다. 응답결과를 보면, 경험자가 4할 수준(38.8%)에 달하여 인터넷이 이성간의 만남을 매개하는 새로운 매체로서 자리잡아 가고 있음을 알 수 있다. 경험빈도에 있어서는 갖은 경험자(자주+ 아주 자주)가 6.7%, 드문 경험자(가끔+ 아주 가끔)가 32.1%였다.

표 IV-59 이성과의 오프라인 만남 경험- 전체빈도

(단위: 명, %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	801	61.2
아주 가끔 있다	249	19.0
가끔 있다	171	13.1
자주 있다	58	4.4
아주 자주 있다	30	2.3

하위집단별 응답결과를 비교하면 다음과 같다. 성별로는 여성의 43.4%가 인터넷을 매개로 하여 이성과의 만남 경험이 있다고 응답하여 남자(37.0%)보다 많았다. 하지만 잦은 경험자(자주+아주 자주) 비율은 남녀 모두 6% 정도 거의 같은 수준이었다. 경험빈도 평균값은 여자(1.72)가 남자(1.66)보다 다소 높았으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

연령대별로는 20대의 경험자가 과반수를 상회하여 가장 많았고(53.2%), 10대가 47.4%로서 20대와 비슷하였고, 3-40대도 전체의 1/5 수준에 달하였다(21.9%). 잦은 경험자 비율에서는 10대가 12.8%로서 20대(9.6%), 3-40대(1.34)보다 높은 것으로 나타났다. 경험빈도 평균값은 10대(1.98)가 가장 컸고, 이어서 20대(1.94), 3-40대(1.34)의 순이었다. 연령대별 하위집단의 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

인터넷을 매개로한 이성과의 오프라인 만남이 주로 20대 이하층에서 이루어지지만 30대 이상의 중년층의 경험자도 전체의 1/5에 달하여 인터넷이 연령을 초월한 이성교제의 주요한 매체로 기능하고 있음을 알 수 있다.

표 IV-60 이성과의 오프라인 만남 경험- 성·연령대별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
			자주/아주		
성 별	남자	37.0	6.8	1.66	1.02
	여자	43.4	6.3	1.72	0.99
연령대	10대	47.4	12.8	1.98	1.26
	20대	53.2	9.6	1.94	1.07
	3-40대	21.9	2.6	1.34	0.76

통계치: 성별 F=0.94, 연령대 F=63.26***

신분별 하위집단의 경험자 비율을 비교해 보면, 학생층이 54.7%로서 과반수를 상회하였고, 직장인(34.5%)와 비취업자(31.3%)는 3할대의 비슷한 수준이었다. 잦은 경험자 비율에서도 학생이 가장 높은 것으로 나타났다(13.3%). 경험빈도 평균값에서는 학생이 2.07로서 비취업자(1.57), 직장인(1.56)에 비해 훨씬 높았으며, 그 차이는 통계적으로 유의미하였다.

표 IV-61 이성과의 오프라인 만남 경험- 신분별

(단위: %)

		경험자		평 균	표준편차
			자주/아주		
학 생		54.7	13.3	2.07	1.19
	중고교생	41.2	10.6	1.81	1.18
	대학생	59.4	14.3	2.15	1.18
직장인		34.5	4.4	1.56	0.91
	20대	52.5	7.3	1.87	1.02
	3-40대	21.7	2.4	1.34	0.76
비취업		31.3	6.1	1.57	0.97
	주 부	20.6	1.5	1.29	0.65
	무 직	38.9	9.5	1.77	1.11

통계치 신분 F=30.67***, 하위유형 F=28.59***

하위유형별 경험자는 대학생(59.4%)과 20대 직장인(52.5%)이 과반수를 상회하였고, 중·고등학생이 41.2%로서 세번째였다. 경험자가 가장 적은 3-40대 직장인과 가정주부도 전체의 1/5을 상회하고 있음(각각 21.7%, 20.6%)이 주목할 만한 사항이라 할 수 있다. 중·고등학생 중 잦은 경험자 비율은 10.6%로서 대학생(14.3%) 다음이었고 무직자(9.5%)나 20대 직장인(7.3%)보다 높은 수준이었다. 여섯 집단간 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

나 이성과의 오프라인 성관계

인터넷을 통하여 알게된 이성과 직접 만나서 성관계를 가진 경험이 있는지, 있다면 그 빈도가 어느 정도 되는지 질문하였다. 응답결과를 보면 경험자가 6.8%로서 소수였지만, “온라인 스토킹” “웹사이트 해킹” 등보다는 높은 비율인 점이 주목된다. 행동빈도에서 잦은 경험자(자주+아주 자주)는 1.4%, 드문 경험자는 5.4%로 조사되었다.

표 IV-62 이성과의 오프라인 성관계 경험- 전체빈도

(단위. %)

	빈도	비율
전체	1,309	100.0
전혀 없다	1,220	93.2
아주 가끔 있다	47	3.6
가끔 있다	24	1.8
자주 있다	12	0.9
아주 자주 있다	6	0.5

인터넷을 매개로 한 이성과의 성관계 경험자 비율을 하위집단별로 비교하면 다음과 같다. 먼저 성별로는 남자가 7.3%로서 여자(5.3%)보다 다소 많은 편이었다. 잦은 경험자 비율은 남녀간에 큰 차이가 없었고, 성별 경험빈도 평균값의 차이도 통계적으로 유의미하지 않았다.

연령대별로는 20대 중 경험자가 9.0%로서 가장 많았으며 10대가

5.4%로서 3-40대(4.6%)보다 다소 많았다. 경험빈도의 평균값은 20대(1.16)에 이어서 10대(1.12)가 3-40대(1.07)보다 다소 높은 수준이었다. 연령대별 경험빈도의 평균값 차이는 통계적으로 유의미하였다.

표 IV-63 이성과의 오프라인 성관계 경험- 신분별

(단위. %)

		경험자		평 균	표준편차
			자주/아주		
성 별	남자	7.3	1.3	1.13	0.52
	여자	5.3	1.4	1.09	0.44
연령대	10대	5.4	1.8	1.12	0.55
	20대	9.0	2.1	1.16	0.57
	3-40대	4.6	0.5	1.07	0.39

통계치 성별 F=1.25, 연령대 F=4.40*

신분별 경험자 비율은 학생(7.6%), 직장인(6.7%), 비취업자(5.4%)순이었으나 두드러진 차이는 아니었다. 세 집단의 경험빈도 평균값에서는 통계적으로 유의미한 차이가 확인되지 않았다.

표 IV-64 이성과의 오프라인 성관계 경험- 신분별

		경험자		평 균	표준편차
			자주/아주		
학 생		7.6	1.6	1.13	0.53
	중고교생	6.6	2.6	1.15	0.63
	대학생	8.0	1.3	1.13	0.49
직장인		6.7	1.1	1.11	0.48
	20대	9.6	1.8	1.16	0.55
	3-40대	4.6	0.6	1.08	0.42
비취업		5.4	1.8	1.12	0.54
	주 부	1.5	1.5	1.06	0.38
	무 직	7.5	2.2	1.16	0.62

통계치. 신분 F=0.25, 하위유형 F=1.45

하위유형별로는 20대 직장인 중 경험자가 9.6%로서 가장 높고, 이어서 대학생(8.0%), 무직자(7.5%)의 순이었고 중·고등학생(6.6%)이 네번째로서 3-40대 직장인(4.6%)이나 가정주부(1.5%)보다 높은 비율이었다. 그러나 경험빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다.

4) 문제행동 지수 비교

인터넷 이용자의 문제행동 수준의 심각성을 판단하기 위해서는 개별 행동항목에 대한 경험빈도의 비교만으로는 불가능하다고 할 수 있다. 개별 행동마다 사회적으로 용납되는 정도, 다른 사람에 대한 피해의 정도가 상이하기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 인터넷관련 문제행동의 심각성 정도를 하위집단별로 비교하기 위해 문제행동 지수의 개념을 도입하였다.

문제행동 지수는 제Ⅲ장 조사도구에서 설명한 바와 같이 개별 행동의 빈도와 그 심각성의 수준(행동허용도)를 동시에 고려하여 산출한 것으로서, 지수값이 높게 나타날수록 해당 행위자의 문제행동의 수준과 정도는 심각한 상태에 있다고 할 수 있다.

문제행동의 범주별 하위집단의 문제행동 지수값을 비교하면 다음과 같다. 먼저 성별로는 전체 문제행동 지수의 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 남자가 여자보다 지수 평균값이 두배에 달하여 인터넷을 통한 문제행동의 수준과 정도가 보다 심각한 수준임을 알 수 있다.

문제행동의 하위범주인 가해형 문제행동과 비가해형 문제행동의 지수도 남자가 여자보다 월등하게 높았으며, 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

표 IV-65. 문제행동 지수 비교- 성별

		평 균	표준편차
문제행동 전체	남 자	31.79	23.61
	여 자	16.02	16.98
가해형 문제행동	남 자	3.62	8.55
	여 자	1.84	5.16
비가해형 문제행동	남 자	28.14	18.39
	여 자	14.18	13.58

통계치: 전체 $F=135.17^{***}$, 가해형 $F=13.74^{***}$, 비가해형 $F=173.40^{***}$

연령대별로 문제행동 지수를 비교해 보면, 전체 문제행동 지수에서 10대가 가장 크고, 다음이 20대였으며, 3-40대가 가장 적었다. 연소한 집단일수록 인터넷관련 문제행동의 정도와 수준이 심각한 수준임을 알 수 있다. 하위범주인 가해형 문제행동과 비가해형 문제행동 지수도 모두 10대가 가장 큰 것으로 나타났다

표 IV-66 문제행동 지수 비교- 연령대별

		평 균	표준편차
전 체 문제행동	10대	40.02	26.96
	20대	31.43	24.07
	3-40대	20.70	18.82
가 해 형 문제행동	10대	7.07	10.57
	20대	3.65	8.04
	3-40대	1.81	6.51
비가해형 문제행동	10대	32.95	20.04
	20대	27.78	19.35
	3-40대	18.86	14.94

통계치: 전체 $F=54.43^{***}$, 가해형 $F=24.46^{***}$, 비가해형 $F=53.04^{***}$

문제행동 지수를 신분집단별로 비교해 보면, 전체 문제행동 지수에서 학생이 가장 크고, 직장인과 비취업 집단간은 유사한 것으로 나타났다. 이

것은 학생집단이 직장인이나 비취업자에 비해 인터넷을 통한 문제행동의 정도와 수준이 심각한 수준임을 의미한다. 문제행동의 두 하위범주별로도 모두 학생의 문제행동 지수가 가장 큰 것으로 나타났으며, 직장인과 비취업자는 비슷한 수준이었다.

표 IV-67: 문제행동 지수 비교- 신분별

		평 균	표준편차
전 체 문제행동	학 생	38.63	24.42
	직장인	24.07	21.15
	비취업	23.50	22.61
가 해 형 문제행동	학 생	5.05	8.30
	직장인	2.49	7.57
	비취업	2.59	6.42
비가해형 문제행동	학 생	33.57	19.85
	직장인	21.56	16.26
	비취업	20.91	19.36

통계치: 전체 $F=50.59^{***}$, 가해형 $F=12.87^{***}$, 비가해형 $F=55.07^{***}$

신분의 하위유형별 응답결과를 비교하면, 먼저 전체 문제행동 지수는 중·고등학생이 가장 크고, 대학생이 중·고등학생보다 약간 작은 수준이었고, 이어서 무직자, 20대 직장인, 3-40대 직장인의 순이었다. 가정 연소 집단인 중·고등학생이 인터넷관련 문제행동의 정도와 수준에서 가장 심각한 수준에 있음을 알 수 있다.

가해형 문제행동 지수도 중·고등학생이 가장 크고 다음으로 대학생, 무직자, 20대 직장인, 3-40대 직장인, 주부의 순이었다. 비가해형 문제행동에서는 지수의 평균값이 대학생이 중·고등학생보다 다소 큰 것으로 나타났고, 이어서 무직자, 20대 직장인, 3-40대 직장인 가정주부의 순서였다

표 IV-68: 문제행동 지수 비교- 신분 하위유형별

		평 균	표준편차
전 체 문제행동	중고교생	40.45	28.27
	대학생	38.02	23.02
	20대 직장인	27.78	23.22
	3-40대 직장인	21.44	19.19
	주 부	12.32	16.17
	무 직	31.50	23.22
가 해 형 문제행동	중고교생	7.85	12.01
	대학생	4.11	6.38
	20대 직장인	3.40	8.42
	3-40대 직장인	1.85	6.91
	주 부	1.54	6.94
	무 직	3.34	5.96
비가해형 문제행동	중고교생	32.59	20.44
	대학생	33.90	19.68
	20대 직장인	24.38	17.54
	3-40대 직장인	19.56	14.98
	주 부	10.77	10.82
	무 직	28.16	20.86

통계치: 전체 $F=30.75^{***}$, 가해형 $F=10.10^{***}$, 비가해형 $F=34.41^{***}$

3. 인터넷 중독성향

1) 인터넷 중독의 유형

가 인터넷 중독 유형구분

먼저 인터넷 중독의 특성을 구조적으로 파악하기 위해 18개 문항¹⁸의 응답결과를 대상으로 요인분석을 실시하였다(주성분분석, 고유치 1 이상, 적교회전). 그 결과 다음의 표와 같은 세가지의 요인이 추출되었다. 각 요인을 구성하는 조사문항의 공통적 특성을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 요인 I은 현실세계의 생활보다는 인터넷을 통한 가상현실에 집착하여, 친구나 다른 사람과의 인간적 접촉보다는 인터넷 접속을 선호하고 일상생활을 통해 누적된 고민이나 갈등을 인터넷을 통해 해소하는 유형이다. 일상생활에서 다른 일을 할 때에도 항상 인터넷 접속을 기다리는 특성을 나타내고 있다.

요인 II는 과도한 인터넷 이용으로 인하여 수면부족을 경험하고 집안일이나 업무, 학업 등 일상사에서 있어서 큰 지장을 받고 있지만, 인터넷 접속시간을 줄이고자 하는 노력이 항상 실패로 끝나는 유형이다.

요인 III은 자신이 과도한 인터넷 이용이 비정상적인 상태임을 자각하고

¹⁸ 조사문항 중에서 “다른 할 일이 있더라도 일단 이메일부터 체크한다”와 “인터넷을 통해 온라인 친구를 사귄다”는 두 문항은 요인분석 대상에서 제외하였다. 그 이유는 전체 20개 조사문항의 신뢰도 계수 측정결과 이들 두 문항이 전체문항의 신뢰도를 떨어뜨리는 주된 요인이 되었고, 이들 두 문항을 포함하여 요인분석을 실시한 결과 각 요인별 문항의 공통된 특성의 파악이 불가능하였기 때문이다.

있지만 이를 시정하지 않고 다른 사람에게 알려지는 것을 회피하려는 유형이다.

.표 IV-69 인터넷 중독 조사문항의 회전된 요인행렬표

	조사문항	1	2	3
I	우울하거나 불안할 때 인터넷에 접속하면 그런 기분이 사라진다	0.764		
	인터넷을 하다보면 골치아픈 일들이 잊혀진다	0.725		
	다른 사람과 어울리기 보다는 인터넷 접속을 택하게 된다	0.663		
	다른 일을 하면서도 다시 인터넷에 접속할 때를 기다리게 된다	0.634		
	인터넷이 없는 생활은 따분하고 재미없을 것 같다는 생각이 든다	0.629		
	친구와 만나는 것보다 인터넷이 더 재미있다는 느낌이 든다	0.629		
	인터넷을 하는 데 누가 방해하면 화가 난다	0.614		
	인터넷을 하면서 “조금만 더 해야지”하고 생각하게 된다	0.560		
	인터넷을 하지않을 때도 인터넷에 관한 상상을 하게 된다	0.526		
II	인터넷 때문에 집안일들을 소홀히 하게 된다		0.788	
	당초 예정보다 오랫동안 인터넷에 접속하게 된다		0.757	
	인터넷을 많이 해서 일(업무) 또는 학업에 지장을 받는다		0.693	
	인터넷을 많이 한다고 주위사람에게 지적을 받는다		0.624	
	인터넷 때문에 일의 실적이나 능률이 떨어진다		0.577	
	인터넷을 하느라 잠을 제대로 자지 못한다		0.536	
	인터넷 사용시간을 줄이려고 시도하지만 실패로 끝난다		0.529	
III	인터넷 사용시간을 다른 사람에게 감추게 된다			0.769
	인터넷으로 무엇을 하는지 다른 사람이 물어보면 감추게 된다			0.728

이상의 각 요인에 적재된 문항의 공통적 특성에 따라 본 연구에서는 이들 요인을 각각 “가상현실 지향형” “절제시도 실패형” “접속내용 은폐형”으로 명명하고 각 요인을 독립된 척도로서 활용하였다.

이들 세 요인의 평균값과 척도로서의 신뢰도는 다음의 표와 같다.

표 IV-70. 인터넷 중독 유형별 평균값과 신뢰도 계수

	문항수	평균	표준편차	신뢰도계수
가상현실 지향	9	2.22	0.78	0.90
절제 시도 실패	7	2.24	0.78	0.88
접속내용 은폐	2	1.61	0.73	0.65

주: 신뢰도계수는 Chronbach's α 값임

나 배경변인별 인터넷 중독유형

다음으로는 인터넷 중독유형의 측면에서 각 배경변인별 하위집단들이 어떤 특성을 갖고 있는지 살펴 보기로 한다.

먼저 성별로는 가상현실 지향의 유형점수에서 여자가 남자보다 높은 것으로 나타났다. 절제 시도 실패와 접속내용 은폐의 유형점수는 남자가 여자보다 높은 편이었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

표 IV-71 인터넷 중독유형 점수- 성별

		평균	표준편차
가상현실 지향	남자	2.18	0.78
	여자	2.31	0.77
절제 시도 실패	남자	2.24	0.79
	여자	2.25	0.76
접속내용 은폐	남자	1.62	0.75
	여자	1.57	0.67

통계치 가상현실 $F=6.95^{**}$, 절제실패 $F=0.08$, 접속은폐 $F=1.33$

연령대별로는 가상현실 지향과 절제 시도 실패의 유형점수에서 10대가 가장 높고, 20대가 중간이었으며, 3-40대가 가장 낮은 것으로 나타났다. 연소집단일수록 현실생활보다는 인터넷의 가상공간을 선호하고, 인터넷 이용시간·빈도에 대한 통제력이 약한 것을 확인할 수 있다. 접속내용 은폐의 유형점수에서는 20대가 10대보다 다소 높은 편이었고, 3-40대가 가장 낮았다. 자신의 인터넷 접속 시간·내용을 은폐하는 경향은 20대 이하의

젊은 층에서 3-40대보다 더욱 현저하게 나타나고 있음을 알 수 있다.

표 IV-72 인터넷 중독유형 점수- 연령대별

		평 균	표준편차
가상현실 지향	10대	2.46	0.86
	20대	2.30	0.78
	3-40대	2.09	0.75
절제시도 실패	10대	2.61	0.87
	20대	2.37	0.78
	3-40대	2.03	0.71
접속내용 은폐	10대	1.66	0.90
	20대	1.69	0.75
	3-40대	1.51	0.66

통계치. 가상현실 F=16.85***, 절제실패 F=44.25***, 접속은폐 F=9.88***

신분별로는 가상현실 지향·절제시도 실패·접속내용 은폐의 모든 유형 점수에서 학생집단이 가장 높고, 비취업집단이 중간수준, 직장인집단이 가장 낮은 것으로 나타났다. 세 집단의 유형점수의 차이는 모두 통계적으로 유의미하였다.

표 IV-73 인터넷 중독유형 점수- 신분별

		평 균	표준편차
가상현실 지향	학 생	2.41	0.79
	직장인	2.12	0.76
	비취업	2.34	0.80
절제시도 실패	학 생	2.61	0.82
	직장인	2.11	0.73
	비취업	2.25	0.75
접속내용 은폐	학 생	1.72	0.82
	직장인	1.57	0.70
	비취업	1.58	0.70

통계치. 가상현실 F=17.08***, 절제실패 F=46.94***, 접속은폐 F=4.91**

2) 인터넷중독 비율 추정

이상 인터넷 중독척도에 의한 응답결과를 토대로 실제로 인터넷 중독자의 비율이 어느 정도되는지 추정해 보기로 한다.

앞서 이론적 논의에서 다루었듯이 “인터넷 중독”은 아직까지 완전히 학술적으로 정착된 개념이 아니며, 학자들마다 다양한 형태로 정의되고 있다. 본 연구에서는 인터넷 중독을 측정하는 다양한 도구들 중에서 가장 일반적으로 활용되고 있는 K. Young의 척도를 사용하여 인터넷 이용자들을 대상으로 조사를 수행하였다.

K. Young은 각 문항에 대한 응답항목에 1-5까지의 점수를 부여한 뒤 그 점수의 크기에 따라 인터넷 중독의 정도를 다음과 같은 세 범주로 구분하고 있다. 즉, 49점 이하는 인터넷을 이용함에 있어서 중독성 징후가 나타나지 않는 일반 이용자이며, 50점에서 79점 사이는 중독성 징후가 이따금씩 나타나고 있으며 이로 인하여 생활상에 문제를 겪고 있는 초기중독자, 또는 중독가능성이 매우 높은 이용자 집단이라 할 수 있다. 80점 이상에 해당되는 이용자는 현재 심각한 인터넷 중독증후군을 겪고 있으며 적절한 대처가 요구되는 사람이라 할 수 있다. 이들 세 집단 중 50점 이상을 넘는 의미의 인터넷 중독자로 분류할 수 있다. Young은 이들 세 집단에 대하여 별도의 명칭을 부여하지 않았지만, 여기서는 편의상 “비중독자” “초기 중독자” “심한 중독자” 로 명명하기로 한다

표 IV-74 Young의 인터넷 중독 집단분류

점 수	구 분	내 용
20-49점	비중독자	정상적·일반적인 인터넷 이용자 자신의 인터넷 이용을 조절할 수 있는 통제력을 갖고 있다
50-79점	초기 중독자	인터넷 이용과 관련하여 가끔씩 문제를 겪고 있는 경우로서 주의를 요하는 집단
80-100점	심한 중독자	인터넷 이용과 관련하여 심각한 문제를 겪고 있으며 즉각적인 대처가 필요한 집단

이와 같은 Young의 인터넷 중독 범주화를 그대로 본 조사의 표본에 적용할 경우, 초기중독 상태에 있는 이용자가 31.5%, 심한 중독 상태의 이용자가 1.4%인 것으로 나타났다. 이와 같은 비율은 같은 척도를 사용하여 조사한 안정임·김동규(2000)의 조사결과보다 훨씬 높은 것으로서, 이것은 조사대상, 조사방법상의 차이¹⁹에서 기인한 것으로 판단된다.

표 IV-75 본 조사의 인터넷 중독집단 분류

	점 수	사례수	비율
비중독자	20-49	878	67.4
초기중독자	50-79	414	31.5
심한중독자	80-100	15	1.4

하지만 K. Young의 인터넷 중독자 추정방식을 그대로 본 연구에 적용하는 데에는 몇가지 문제가 있다.

가장 중요한 문제는 K Young의 조사척도가 개발된 1996 당시의 미국과 현재의 우리나라는 인터넷 이용환경이나 문화에 있어서 적지 않은 차이가 있다는 점이다. 전세계적으로 인터넷 이용인구가 매년 급증하는 추세에 있고, 특히 최근 우리나라에서 청소년층을 중심으로 인터넷이 거의 보편화된 실정임을 감안해야 할 것이다. 과거에는 인터넷 중독의 징후로 보였던 이용행태가 최근에는 정상적인 행동으로 간주될 수도 있는 것이다²⁰.

¹⁹ 본 조사의 표본이 성인을 포함하고 있으며, 온라인 설문조사로 실시되었음에 비해 안정임·김동규(2000)는 서울 및 수도권 지역의 중·고등학생을 대상으로 한 직접 설문조사의 방식으로 수행되었다.

²⁰ 가장 대표적인 예가 K. Young의 “다른 할 일이 있더라도 일단 이메일부터 체크한다”는 문항이다 인터넷 이용자 중 대부분이 이메일을 일상적으로 이용하고 있는 최근에는 인터넷에 접속한 다음 우선 이메일을 체크하는 것이 거의 보편화된 행태라고 할 수 있다. 본 조사에서 K. Young의 20개 문항 중 긍정응답률이 대부분 1-3할대에 머물러 있는 것과는 달리 이 문항에 대한 긍정응답률이 6할에 달하는 것도 이 때문이라 할 수 있다 따라서 이 문항은 인터

두번째로는 본 조사가 Young의 척도를 그대로 사용한 것이 아니라 우리 현실을 고려하여 문항과 응답항목을 부분적으로 변경하였다는 점이다²¹. 그 이유는 Young의 척도는 일반 성인들을 대상으로 한 것인 반면 본 조사에서는 청소년층이 조사대상으로 포함되었으며, 일부 용어나 개념이 우리 실정에 맞지 않았기 때문이다.

마지막으로 Young의 척도는 어디까지나 인터넷 중독의 여부를 판별하는 다양한 기준의 하나로서 엄밀한 의미에서는 “인터넷 중독 성향” 척도로 보는 것이 타당하는 점이다. 즉, 한 피조사자의 척도 점수가 높게 나왔다는 것이 곧 그 이용자가 인터넷 중독자임을 의미하는 것이 아니라 단지 인터넷 중독자일 가능성이 매우 높다는 것으로 해석되어야 한다는 점이다.

본 연구에서는 이와 같은 문제점을 고려하여 Young의 척도를 “인터넷 중독성향” 척도로서 활용하였고 중독집단의 분류에서도 절대점수 방식이 아닌 상대적 평가의 방식을 채택하였다. 상대평가의 방식은 같은 척도를 사용한 다른 연구의 조사결과와 비교가 어렵고 매번 조사할 때마다 기준이 달라질 수 있다는 한계가 있으나, 객관적으로 타당성이 인정되는 점수기준이 없는 현 단계에서는 불가피한 대안이라 할 수 있다.

본 조사의 인터넷 중독정도의 유형화 기준을 설명하면 다음과 같다.

20개 조사문항에 응답결과의 점수를 합산하여 평균값과 표준편차를 산출한 뒤 평균값 미만에 해당될 경우 인터넷 중독의 가능성이 매우 낮은 집단으로(“하”로 표기), 평균값에서 표준편차를 더한 점수보다 높을 경우 인터넷 중독의 가능성이 매우 높은 집단으로(“상”으로 표기), 이 양자에 속하지

넷 중독을 측정하기 위한 조사도구로서의 타당성과 변별력을 결여하고 있는 것으로 볼 수 있다

²¹ 응답항목의 경우 본 조사에서는 “전혀 없다” “별로 없다” “가끔 있다” “자주 있다” “항상 그렇다”의 5점 척도를 사용하였는데, 엄밀한 의미에서는 K Young의 5점 척도(Rarely, Occasionally, Frequently, Often, Always)와 완전히 일치하는 것으로 보기는 어렵다

않는 중간 점수대를 중간 집단으로(“중”으로 표기) 구분하였다.

이와 같은 방식에 의거하여 본 조사의 표본을 구분하면, 인터넷 중독 가능성이 매우 높은 상위집단이 16.2%, 중간집단이 30.0%, 인터넷 중독 가능성이 매우 낮은 하위집단이 53.8%인 것으로 나타났다.

표 IV-76 본조사의 인터넷 중독 분류 및 그 분포

(단위: 명, %)

	최도점수	사례수	비율
하위집단	20-44	703	53.8
중간집단	45-58	392	30.0
상위집단	58-100	212	16.2

주: 표본의 척도점수 평균값은 44.26, 표준편차는 13.78임

3) 배경변인별 인터넷 중독성향

앞에서 제시한 산출기준에 의거하여 주요 배경변인별 인터넷 중독성향을 비교해 보기로 한다.

먼저 성별로는 인터넷 중독성향 상위집단의 비율이 여자가 18.2%로서 남자(15.5%)보다 다소 많았지만, 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

연령대별로는 세 집단간에 뚜렷한 차이가 나타났는데, 상위집단의 비율이 10대가 3할 수준(29.1%)으로서 가장 많았고, 20대가 2할 수준(19.9%)으로서 중간, 3-40대가 1할 수준(9.8%)으로서 가장 적었다.

표 IV-77: 인터넷 중독성향- 성·연령대별

(단위: %)

		하위집단	중간집단	상위집단
성 별	남자	54.9	29.7	15.5
	여자	51.0	30.9	18.2
연령대	10대	35.5	35.5	29.1
	20대	47.7	32.4	19.9
	3-40대	63.7	26.4	9.8

통계치: 성별 $\chi^2=2.06$, 연령대 $\chi^2=57.34^{***}$

신분별로 상위집단의 비율을 비교해 보면, 학생집단이 27.9%로서 가장 많았고, 비취업집단이 19.0%로서 중간, 직장인집단이 11.5%로서 가장 적은 것으로 나타났다. 신분별 집단분포의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

한편 하위유형별로는 중·고등학생 중 상위집단 비율이 33.3%로서 가장 많고, 대학생(26.0%), 무직자(22.1%)가 2할을 상회하였고, 이어서 20대 직장인(14.9%), 가정주부(14.7%), 3-40대 직장인(9.1%)의 순이었다.

가장 연소집단인 중·고등학생의 인터넷 중독성향이 가장 높다는 점, 또한 가정주부의 상위집단 비율이 20대 직장인과 거의 유사한 수준이라는 점이 주목되는 사실이라 할 수 있다.

표 IV-78: 인터넷 중독성향- 신분별

(단위: %)

		하위집단	중간집단	상위집단
학 생		37.9	34.2	27.9
	중고교생	38.7	28.0	33.3
	대학생	37.7	36.3	26.0
직장인		59.8	28.8	11.5
	20대 직장인	53.6	31.5	14.9
	3-40대 직장인	64.5	26.4	9.1
비취업		52.1	28.8	19.0
	주 부	61.8	23.5	14.7
	무 직	45.3	32.6	22.1

통계치 신분 $\chi^2=59.40^{***}$, 하위유형 $\chi^2=78.22^{***}$

4) 이용행태와 인터넷 중독성향

가. 전체 상관관계 분석

일상생활에서 인터넷을 이용하는 행태가 인터넷 중독성향과 어떤 관련이 있는가를 알아보기 위해, 이용행태 변인과 인터넷 중독성향 점수간의 상관관계를 조사하였다.

분석대상이 된 이용행태 변인은 인터넷 이용경력(인터넷을 처음 시작한지 얼마나 되었는가), 인터넷 이용빈도(얼마나 자주 인터넷을 이용하는가), 인터넷 이용시간(한번 접속하면 얼마나 오래 인터넷을 이용하는가), 인터넷 이용비율(전체 컴퓨터 이용시간 중에서 인터넷을 하는 시간의 비율은 어느정도인가), 인터넷 이용시간대(평일날 주로 인터넷을 이용하는 시간은 언제인가)의 다섯가지로서 모두 6점 척도로 조사되었다.

상관관계 분석결과를 보면, 먼저 전체 이용자의 경우 이용행태 변인 다섯가지가 모두 인터넷 중독성향과 통계적으로 유의미한 수준의 정적인 상관관계를 갖고 있음을 알 수 있다. 즉, 인터넷 이용기간이 오래된 사람일수록, 인터넷을 자주 이용하는 사람일수록, 인터넷을 오랜 시간 이용하는 사람일수록, 전체 컴퓨터 사용시간 중 인터넷 이용시간의 비율이 많은 사람일수록, 하루중 늦은 시간대에 인터넷을 이용하는 사람일수록, 인터넷 중독자일 가능성이 높다는 것이다. 다섯가지 변인 중에서 특히 인터넷 이용비율의 상관계수가 상대적으로 높게 나타난 반면, 인터넷 이용경력과 이용빈도의 상관계수는 낮은 편이었다.

한편, 분석의 대상의 10대 연령층으로 국한하여 상관관계를 살펴보면, 인터넷 이용빈도, 이용시간, 이용비율의 세 변인에서만 통계적으로 유의미한 수준의 정적인 상관관계가 나타났다. 인터넷 이용경력과 이용시간대는 인터넷 중독성향과 유의미한 수준의 상관관계가 나타나지 않았는데, 그 이유는 청소년들은 인터넷 이용경력에 있어서 성인들에 비해 편차가 작고, 학과수업 관계로 인터넷에 접속하는 시간대가 대부분 비슷하기 때문인 것

으로 추측된다. 하지만, 상관계수의 크기를 비교하면 이용빈도, 이용시간, 이용비율 세 변인 모두 전체 이용자에 비해 큰 것으로 확인되었다. 이것은 성인에 비해 청소년들은 인터넷 이용빈도가 잦을수록, 인터넷 접속시간이 길수록, 전체 컴퓨터 이용시간 중 인터넷 이용시간의 비중이 클수록 상대적으로 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높음을 의미한다.

표 IV-79 인터넷 중독성향과 이용행태의 상관관계

	인터넷 중독성향	
	상관계수	
	전체	10대
인터넷 이용경력	0.066*	0.055
인터넷 이용빈도	0.168**	0.188*
인터넷 이용시간	0.237**	0.255**
인터넷 이용비율	0.265**	0.392**
인터넷 이용시간대	0.233**	0.050

주: 상관계수는 Spearman's rho값임

나. 인터넷 이용기간

인터넷 중독성향별 하위집단의 인터넷 이용경력의 평균값을 비교해 보면 다음과 같다. 상위집단(3.76)과 중간집단(3.75)의 이용경력은 큰 차이가 없는 반면, 하위집단의 이용경력은 다른 두 집단에 비해 짧은 편이었다. 하지만 전체적으로 세 집단의 평균값 차이는 통계적으로 유의미한 수준이 아니었다. 이것은 인터넷 중독은 인터넷 이용경력의 차이와는 관계없이 누구에게나 나타날 수 있다는 것을 의미하는 것으로 해석된다.

10대 청소년의 경우에도 인터넷 중독성향과 인터넷 이용경력간에는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 특히, 중간집단의 인터넷 이용경력이 상위집단보다 다소 오래된 것으로 나타나 인터넷 이용경력은 청소년들의 인터넷 중독을 설명하는 유효한 변인이 되지 못함을 알 수 있다.

표 IV-80 인터넷 중독성향 집단별 이용기간

	전체	10대
	평균	평균
하위집단	3.66	3.36
중간집단	3.75	3.46
상위집단	3.76	3.41

통계치 전체 F=1.13, 10대 F=0.08

다. 인터넷 이용빈도

인터넷 중독성향별 하위집단의 인터넷 이용빈도 평균값을 비교해 보면 상위집단의 평균값이 가장 높고(5.97), 다음이 중간집단(5.94)이었으며, 하위집단이 가장 낮았다(5.84). 사후검증 결과 하위집단과 상위집단, 하위집단과 중간집단간의 평균값 차이는 통계적으로 유의미하였다. 즉, 인터넷 중독성향이 높은 집단과 중간수준의 집단은 인터넷 중독성향이 낮은 집단에 비해 상대적으로 자주 인터넷을 이용하고 있음을 알 수 있다.

10대 청소년의 경우에도 인터넷 중독성향과 인터넷 이용빈도 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 그러나 이용빈도 평균값이 중간집단이 상위집단보다 오히려 높게 나타났고, 사후검증 결과 중간집단과 상위집단, 중간집단과 하위집단간의 차이가 통계적으로 유의미하였다. 이것은 10대 청소년의 경우 인터넷에 자주 접속하는 집단이 그렇지 않은 집단보다 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높지만, 접속의 빈도가 많아질수록 그만큼 인터넷 중독의 정도도 심화됨을 의미하지는 않는 것으로 해석된다.

표 IV-81 인터넷 중독성향 집단별 인터넷 이용빈도

	전체		10대	
	평균	사후검증	평균	사후검증
하위집단	5.84	하위-상위*	5.56	하위-상위
중간집단	5.94	하위-중간*	6.00	하위-중간*
상위집단	5.97	중간-상위	5.88	중간-상위*

통계치 전체 F=9.16***, 10대 F=3.41*

라 인터넷 이용시간

인터넷 중독성향별 하위집단의 인터넷 이용시간 평균값을 비교해 보면 다음의 표와 같다. 세 집단의 이용시간 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 사후검증 결과, 상위집단은 중간·하위집단보다, 중간집단은 하위집단보다 인터넷 이용시간이 긴 것으로 나타났다. 즉, 인터넷 중독성향이 높은 집단일수록 오랜 시간 인터넷을 이용하고 있음을 알 수 있다.

10대 청소년의 경우에도 인터넷 중독성향과 이용시간의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 하지만 전체 이용자와는 달리 중간집단의 이용시간이 상위집단보다 다소 길었으며, 사후검증 결과 중간집단과 상위집단간의 이용시간 차이는 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 확인되었다. 이것은 앞서 이용빈도의 경우와 마찬가지로 청소년의 경우 인터넷 이용시간이 길어질수록 그만큼 인터넷 중독성향이 심화되는 것은 아님을 의미한다.

표 IV-82 인터넷 중독성향 집단별 이용시간

	전체		10대	
	평균	사후검증	평균	사후검증
하위집단	3.39	하위-상위*	3.26	하위-상위*
중간집단	3.80	하위-중간*	4.29	하위-중간*
상위집단	4.15	중간-상위*	4.25	중간-상위

통계치: 전체 $F=24.52^{***}$, 10대 $F=4.83^*$

마 인터넷 이용시간대

인터넷 중독성향별 하위집단의 인터넷 이용시간대(평균값)의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 사후검증 결과, 상위집단은 중간·하위집단에 비해, 중간집단은 하위집단에 비해 이용시간대 평균값이 큰 것으로 나타났다. 인터넷 중독성향이 높은 집단일수록 하루 중 늦은 시간대(밤이나 새벽)에 인터넷에 접속하고 있음을 확인할 수 있다.

10대 청소년의 경우에는 인터넷 중독성향과 이용시간대의 차이는 통계

적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 특히 중간집단이 하위-상위집단에 비해 보다 이른 시간대에 인터넷에 접속하고 있는 것으로 나타나 전체 이용자 응답결과와는 뚜렷한 대조를 나타내었다.

표 IV-83: 인터넷 중독성향 집단별 이용시간대

	전 체		10대
	평 균	사후검증	평 균
하위집단	2.54	하위-상위*	3.41
중간집단	2.95	하위-중간*	3.03
상위집단	3.39	중간-상위*	3.53

통계치: 전체 $F=29.04^{***}$, 10대 $F=1.43$

바 인터넷 이용비율

인터넷 중독성향별 하위집단의 인터넷 이용비율(전체 컴퓨터 이용시간 중 인터넷 이용시간의 비율) 평균값은 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 사후검증 결과, 상위집단은 중간·하위집단보다, 중간집단은 하위집단보다 인터넷 이용비율이 높은 것으로 나타났다. 즉, 인터넷 중독성향이 높은 집단일수록 전체 컴퓨터 이용시간 중 인터넷에 접속해 있는 시간이 많은 것을 알 수 있다.

10대 청소년의 경우에도 인터넷 중독성향과 인터넷 이용비율의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 사후검증 결과는 전체 이용자와는 달리 상위집단과 중간집단의 이용비율의 차이는 유의미한 수준이 아님이 확인되었다.

표 IV-84 인터넷 중독성향 집단별 인터넷 이용비율

	전 체		10대	
	평 균	사후검증	평 균	사후검증
하위집단	3.21	하위-상위*	3.26	하위-상위*
중간집단	3.66	하위-중간*	4.15	하위-중간*
상위집단	3.99	중간-상위*	4.28	중간-상위

통계치: 전체 $F=40.41^{***}$, 10대 $F=9.63^{***}$

5) 문제행동과 인터넷 중독성향

가 문제행동 경험빈도와 인터넷 중독성향

인터넷 중독성향의 정도가 컴퓨터·인터넷관련 문제행동과 어떤 관계에 있는지 알아보기로 한다. 일반적으로 인터넷 중독자들은 일반 이용자에 비해 오랜 시간 인터넷에 접속해 있고, 비정상적인 이용행태를 나타낸다는 점에서 문제행동에 있어서도 그 빈도가 정상이용자에 비해 높을 것으로 추정된다.

이와 같은 가설을 검증하기 위해, 본 연구에서 조사한 14개 문제행동의 빈도 응답결과와 인터넷 중독성향 점수간의 상관관계를 산출하였다. 그 결과 “웹사이트 해킹”을 제외한 항목에 걸쳐 인터넷 중독성향과 문제행동의 빈도간에는 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다.

특히 “인터넷 과잉몰입”과 인터넷 중독성향간의 상관계수는 매우 높은 것으로 나타났는데, 이것은 “인터넷 과잉몰입” 항목이 원래 인터넷 중독을 측정하는 간지표로서 조사항목에 포함시킨 데서 기인한다. 따라서 앞으로의 인터넷 중독성향과 문제행동간의 관계분석에서 “인터넷 과잉몰입”은 제외하기로 한다.

상관계수의 크기를 비교해 보면, “음란대화 시도”(0.263)와 “폭력성 사이트 열람”(0.255), “아이디/주민번호 도용”(0.253)이 상대적으로 큰 편이며, “스팸메일/바이러스 유포”(0.169)와 “허위정보 유포”(0.171)가 작은 편이었다. 전체적으로 볼 때, 인터넷 중독성향은 사이버 가해형 문제행동의 빈도보다는 비가해형 문제행동의 빈도와 높은 상관관계를 나타내고 있음을 알 수 있다.

10대 청소년의 경우에는 전체 응답결과와는 달리, “음란/포르노 사이트 열람” “음란대화 시도” “아이디/주민번호 도용” “허위정보 유포”의 네 항목에서만 행동빈도와 인터넷 중독성향과의 상관관계가 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타내었다. 이것은 청소년들의 경우 인터넷 중독성향의 증가

가 일반 이용자처럼 모든 유형의 문제행동의 빈도의 증가로 연결되는 것은 아님을 의미하는 것으로 해석된다.

표 IV-85 문제행동 빈도와 인터넷 중독성향의 상관관계

		인터넷 중독성향	
		상관계수	
		전체	10대
비가해형 문제행동	음란/포르노 사이트 열람	0.22**	0.23*
	음란대화 시도	0.26**	0.20*
	음란성 게임	0.24**	0.12
	폭력성 사이트 열람	0.25**	0.12
	폭력성 게임	0.23**	0.06
	불법 소프트웨어 사용	0.22**	0.19*
	반사회적 사이트 열람	0.21**	0.14
가 해 형 문제행동	온라인 욕설/폭언	0.24**	0.15
	온라인 스토킹	0.19**	0.01
	아이디/주민번호 도용	0.25**	0.30**
	웹사이트 해킹	0.04	0.01
	허위정보 유포	0.17**	0.19*
	스팸메일/바이러스 유포	0.16**	0.14

주· 상관계수는 Spearman's rho값임.

나 문제행동 지수와 인터넷 중독성향

다음으로는 인터넷 중독성향과 문제행동 지수와의 상관관계를 살펴보기로 한다. 문제행동 지수는 행동허용도(해당 행동이 심각성 수준) 평균값과 행동빈도를 곱하여 산출한 값으로서 점수가 높을수록 해당 행위자의 문제행동이 심각한 수준에 있음을 의미한다.

먼저 인터넷 중독성향과 전체 사이버 문제행동 지수의 상관관계는 통계적으로 유의미하였고 상관계수도 매우 큰 것으로 나타났다(0.46). 인터넷 중독성향이 높은 이용자일수록 인터넷을 통한 문제행동의 수준이 심각하다는 것을 알 수 있다. 사이버 문제행동의 두가지 하위영역인 가해형 문제행

동과 비가해형 문제행동 지수도 인터넷 중독성향과 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타내었다. 상관계수로 보면, 비가해형 문제행동이 가해형 문제행동에 비해 약간 큰 것으로 확인되었다.

10대 청소년의 경우에도 인터넷 중독성향과 문제행동 지수간의 상관관계는 모두 통계적으로 유의미하였다. 그러나 전체 이용자에 비해 상관계수가 작았으며, 비가해형 문제행동보다는 가해형 문제행동의 상관계수가 큰 것으로 나타났다. 이것은 성인에 비해 청소년들은 인터넷 중독성향이 높을수록 심각한 수준의 문제행동을 하게 될 가능성이 상대적으로 낮은 편이며, 성인과는 달리 비가해형 문제행동보다는 가해형 문제행동을 하게될 확률이 높음을 의미하는 것으로 해석된다

표 IV-86. 문제행동 지수와 인터넷 중독성향의 상관관계

	인터넷 중독성향	
	상관계수	
	전체	10대
전체 문제행동	0.46**	0.34**
가해형 문제행동	0.30**	0.23*
비가해형 문제행동	0.35**	0.22*

주· 상관계수는 Spearman's rho값임

다음으로는 보다 구체적으로 인터넷 중독성향별 하위집단의 문제행동 지수 평균값의 차이를 살펴보기로 한다

다 전체 사이버 문제행동 지수

먼저 전체 사이버 문제행동 지수 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 사후검증 결과, 상위집단은 중간·하위집단보다, 중간집단은 하위집단보다 사이버 문제행동 지수값이 높은 것으로 나타났다. 즉 인터넷 중독성향이 높은 집단일수록 컴퓨터·인터넷을 통한 문제행동의 심각성 수준이 높다는 것을 알 수 있다

10대 청소년의 경우에도 인터넷 중독성향별 하위집단별 전체 문제행동 지수의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 하지만 사후검증 결과, 상위집단과 중간·하위집단간의 차이만이 유의미한 수준이었다.

표 IV-87 인터넷 중독성향 집단별 전체 문제행동 지수

	전 체		10대	
	평 균	사후검증	평 균	사후검증
하위집단	19.65	하위-상위*	29.32	하위-상위*
중간집단	30.01	하위-중간*	40.12	하위-중간
상위집단	48.13	중간-상위*	52.95	중간-상위*

통계치: 전체 $F=158.39^{***}$, 10대 $F=7.56^{**}$

라. 가해형 문제행동 지수

다음으로 인터넷 중독성향별 하위집단의 가해형 문제행동 지수 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 사후검증 결과, 상위집단은 중간·하위집단보다, 중간집단은 하위집단보다 가해형 문제행동 지수값이 높게 나타났다. 이것은 인터넷 중독성향이 높은 집단일수록 컴퓨터·인터넷 상으로 타인에게 심각한 수준의 문제행동을 하고 있다는 것을 의미한다.

10대 청소년의 경우에서 가해형 문제행동 지수 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 사후검증 결과 상위집단이 중간·하위집단에 비해 문제행동 지수가 높고, 중간-하위집단간에는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

표 IV-88 인터넷 중독성향 집단별 가해형 문제행동 지수

	전 체		10대	
	평 균	사후검증	평 균	사후검증
하위집단	1.58	하위-상위*	4.64	하위-상위*
중간집단	2.97	하위-중간*	5.94	하위-중간
상위집단	8.55	중간-상위*	11.40	중간-상위*

통계치: 전체 $F=72.04^{***}$, 10대 $F=4.16^*$

마 비가해형 문제행동 지수

마지막으로 인터넷 중독성향별 하위집단의 비가해형 문제행동 지수 평균값의 차이도 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다. 사후검증 결과, 상위집단은 중간·하위집단보다, 중간집단은 하위집단보다 비가해형 문제행동 지수값이 높은 것으로 나타났다. 즉, 인터넷 중독성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해 인터넷을 통해 타인에게 피해를 주지 않은 형태의 문제행동을 행하는 정도가 상대적으로 심각한 수준임을 알 수 있다.

10대 청소년의 경우에는 인터넷 중독성향별 하위집단의 문제행동 지수 차이가 통계적으로 의미없는 것으로 나타났다. 즉, 비가해형 문제행동에 국한할 경우 인터넷 중독성향이 높은 집단이 반드시 낮은 집단보다 문제행동의 수준이 심각한 것은 아님을 알 수 있다.

표 IV-89 인터넷 중독성향 집단별 비가해형 문제행동 지수

	전 체		10대
	평 균	사후검증	평균
하위집단	16.42	하위-상위*	23.74
중간집단	22.67	하위-중간*	28.89
상위집단	31.85	중간-상위*	33.19

통계치. 전체 $F=85.98^{***}$, 10대 $F=2.55$

공 백

V. 요약 및 논의

1. 요약

본 연구는 청소년들의 인터넷 이용실태를 체계적으로 구명하기 위한 노력의 일환으로서, 인터넷을 통한 청소년들의 문제행동과 인터넷 중독의 실태를 성인집단과의 비교를 통해 파악하고자 하였다.

조사는 10세부터 49세까지의 인터넷 이용자를 대상으로 PC통신·인터넷망을 통한 온라인 설문조사의 방식으로 수행되었고 최종분석의 대상이 된 유효표본은 1,309명이었다. 조사내용의 특성상 인터넷을 활발하게 이용하는 이용자를 표집대상으로 한정하였기 때문에 조사결과의 경험적 일반화에 한계를 안고 있다.

청소년들의 인터넷관련 문제행동에 대한 높은 사회적 관심에도 불구하고 그 실태에 관한 체계적인 조사연구는 매우 부족한 실정이다. 본 연구의 조사결과가 우리사회의 인터넷 이용문화의 문제점을 파악하고 체계적인 대책 수립을 위한 기초자료로 활용될 수 있기를 기대한다.

1) 인터넷 이용행태

조사대상자의 인터넷 이용경력은 2-3년과 4-5년이 각각 3할대로서 가장 많았으며 전체적으로 4년 이상 사용자가 과반수에 달하였다. 남자의 이용경력이 여자보다 상대적으로 오래되었고, 연령대별로는 중간 연령층인 20대의 이용경력이 가장 오래되었고, 10대와 3-40대간에는 이용경력에 있어서 큰 차이가 없었다

인터넷 이용빈도에 있어서는 9할 이상의 응답자 거의 매일 이용한다고

응답하였다. 성별로는 남녀간에 이용빈도에 있어서 큰 차이가 없었고 연령대별로는 중간연령층인 20대의 이용빈도가 가장 높은 편이었으며, 10대와 3-40대는 비슷한 수준이었다. 신분별로는 대학생과 20대 직장인의 이용빈도가 가장 높았고, 중·고등학생은 상대적으로 낮은 수준이었다.

인터넷 접속했을 때 평균적인 이용시간은 1시간-2시간 정도라는 응답자가 전체의 절반 가량에 달하였고, 5시간 이상이라는 응답도 2할에 달하였다. 남자의 이용시간이 여자보다 긴 편이었으며 연령대별로는 10대, 신분별로는 중·고등학생의 이용시간이 가장 길었다.

전체 컴퓨터 이용시간 중에서 인터넷 이용에 할애하는 비율은 절반 이상이라는 응답이 약 8할에 달하였다. 대체로 여자가 남자보다 인터넷 이용비율이 높은 편이었고, 연령대별로는 10대가 20대, 3-40대에 비해 인터넷 이용비율이 두드러지게 높은 편이었다.

가장 오랜 시간 인터넷에 접속하는 장소로는 “자기 집”의 응답률이 가장 높았고, 다음으로 “직장”이었으며 “학교” “PC방”이라는 응답은 소수였다.

평일날 주로 인터넷을 이용하는 시간대는 “오전-저녁 6시까지”가 가장 많았고, 다음으로 “밤 10-12시”, “밤 8시-10시”의 순이었으며, “밤 12시-새벽 2시”에 이용한다는 응답도 2할 수준에 달하였다.

2) 인터넷관련 문제행동

본 연구에서는 인터넷관련 문제행동을 타인에 대한 피해 유무를 기준으로 “가해형” 문제행동과 “비가해형” 문제행동으로 구분하였다. 또한 문제행동의 범주에 속하지는 않지만 관련성이 있는 것으로 판단되는 두가지 행동 항목을 “기타 행동”으로 분류하였다.

각 문제행동 범주별로 먼저 그 전체적인 경험빈도와 하위집단별 차이를 살펴본 뒤, 각 범주별 문제행동 지수의 하위집단별 차이를 분석하기로 한

다.

가 빈도 가해형 문제행동

인터넷을 통해 상대방에게 욕설/폭언을 한 경험이 있는 사람은 전체의 2할(21.8%) 수준이었다. 10대의 50.9%, 중·고등학생은 52.0%가 경험이 있다고 응답하여 온라인상의 언어폭력이 청소년들 사이에서 가장 일반화되어 있음을 알 수 있다.

인터넷을 통하여 고의로 허위정보를 유포한 경험이 있는 사람은 전체의 약 5%로서 소수에 머물렀다. 연령대별로는 10대(8.2%), 신분별로는 중·고등학생(9.3%) 중 경험자가 가장 많았다.

인터넷을 이용하면서 다른 사람의 아이디나 주민등록번호를 도용한 경험이 있는 사람은 전체의 11.8%였다. 연령대별로는 10대 중 경험자가 약 3할에 달하여 가장 많았고, 신분별로는 중·고등학생 중 경험자가 29.3%로서 1할 안팎에 불과한 다른 집단과 현격한 차이를 나타내었다.

인터넷의 채팅/메일/게시판 등을 활용하여 특정인을 따라다니면서 지속적으로 괴롭힌 경험이 있다고 응답한 사람은 4.4%였다. 연령대별로는 10대의 경험자 8.2%로서 20대(5.9%), 3-40(2.0%)보다 많은 편이었고, 신분별로는 중·고등학생이 거의 1할 수준(9.3%)으로서 가장 높았고 나머지 집단에서는 20대 직장인(6.4%)만이 5%를 상회하였다.

인터넷을 통하여 고의로 바이러스를 유포하거나 스팸메일을 발송한 경험이 있는 사람은 3.1%로 나타났다. 연령대별로는 10대와 20대의 경험자 비율이 비슷한 수준(각각 5.4%, 4.4%)이었고, 3-40대는 극소수였다. 신분별로는 중·고등학생 중 경험자가 5.3%로서 가장 많았고, 이어서 20대 직장인(4.6%), 대학생(3.9%) 등의 순이었다.

다른 사람의 컴퓨터나 웹사이트를 고의로 해킹한 경험이 있는 사람은 전체의 0.5%로서 조사대상이 된 16가지 문제행동 유형중에서 가장 적었다. 연령대별로는 10대, 신분별로는 중·고등학생의 경험자가 가장 많았으나

다른 집단과의 차이가 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다.

나. 빈도: 비가해형 문제행동

인터넷에서 음란/포르노 사이트를 열람한 경험이 있는 사람은 87.5%로 나타났다. 연령대별로는 20대의 경험자가 가장 많았고, 10대는 3-40대와 비슷한 수준이었다. 신분별로는 중·고등학생은 78.6%로서 대학생(94.6%), 무직자(88.4%), 3-40대 직장인(88.3%), 20대 직장인(86.6%)에 이어서 다섯 번째였다.

인터넷을 통하여 음란한 내용의 게임을 한 경험이 있는 사람은 32.9%였다. 연령대별로는 10대의 과반수(57.3%)가 경험이 있다고 응답하여 20대(40.9%), 3-40대(19.8%)보다 월등하게 많았다. 신분별로는 중·고등학생 중 경험자가 55.9%로서 비교대상 여섯집단 중 가장 많았으며 이어서 대학생의 54.1%로서 이 두집단만 과반수를 상회하였다.

인터넷의 채팅 또는 메신저/메일 등을 통하여 이성에게 음란한 대화를 시도한 경험이 있는 사람은 전체의 16.2%로 나타났다. 연령대별로는 10대 중 경험자 20.0%로서 20대(18.7%)보다 다소 많은 편이었고, 3-40대는 12.7%로서 20대 이하층에 훨씬 못미쳤다. 신분별로는 중·고등학생이 20.0%로서 가장 많았으며, 이어서 대학생(19.2%), 20대 직장인(19.0%) 등의 순이었다.

인터넷의 폭력적/잔혹한 내용의 사이트를 열람한 경험이 있는 사람은 46.3%였다. 연령대별로는 3-40대가 38.8%에 머문 반면, 10대와 20대는 과반수에 달하여(각각 50.0%, 52.6%), 폭력/잔혹물 사이트 이용층이 주로 20대 이하의 젊은 세대임을 알 수 있다. 신분별로는 중·고등학생의 49.4%가 경험이 있다고 응답하여 대학생(61.6%), 무직자(50.6%)에 이어서 세번째로 높았다.

인터넷을 통하여 폭력적/잔혹한 내용의 게임을 한 경험이 있는 사람은 36.1%였다. 연령대별로는 10대의 6할이 경험자로서 3-40대의 3배에 달하

였고, 20대(44.9%)와도 현격한 격차를 나타내었다. 또한 10대 청소년의 약 1/5(19.1%)이 잦은 경험자로 나타나 폭력/잔혹성 게임이 10대를 사이에서 널리 확산되어 있음을 엿볼 수 있다. 신분별로는 중·고등학생 중 경험자가 62.6%로서 가장 많았고, 그 다음이 대학생(55.8%)이었으며 나머지 4집단은 모두 5할 미만에 머물렀다.

인터넷을 통하여 불법 소프트웨어를 입수하여 사용한 경험이 있는 사람은 전체의 7할 정도(69.3%)에 달하였다. 연령대별로는 10대 중 경험자가 82.7%로서 가장 많았고 20대와 3-40대 모두 6할 이상에 달하였다. 신분별로는 대학생의 경험자 비율이 84.8%로서 가장 높았고, 중·고등학생(81.4%)이 그 다음이었다.

자살을 권장/방조하거나 폭탄제조 방법을 설명하는 등의 반사회적인 내용의 사이트를 열람한 경험이 있는 사람은 10.9%였다. 연령대별로는 집단간 차이가 뚜렷하여 10대 경험자가 2할 수준(18.1%)에 달하는 반면, 20대는 12.8%, 3-40대는 7.4%에 머물렀다. 신분별로는 중·고등학생이 16.0%로서 대학생(16.5%) 다음이었고 20대 직장인(13.4%)을 포함한 이들에게 집단만이 1할을 상회하였다.

일상생활에 크게 지장을 받을 정도로 인터넷에 몰입한 경험이 있다고 응답한 사람은 전체의 과반수를 상회하였다(53.5%). 연령대별로는 10대와 20대의 경험자가 6할 수준인 반면, 3-40대는 4할대에 머물렀다. 신분별로는 중·고등학생 중 경험자는 65.5%로서 대학생(68.2%) 다음이었다.

다 문제행동 지수 비교

인터넷 이용자의 문제행동 수준의 심각성을 판단하기 위해서 본 연구에서는 문제행동 지수의 개념을 도입하였다. 문제행동 지수는 개별 행동의 빈도와 그 심각성의 수준(행동허용도)를 동시에 고려하여 산출한 것으로서, 지수값이 높게 나타날수록 해당 행위자의 문제행동의 수준과 정도는 심각한 상태에 있다고 할 수 있다.

문제행동의 범주별 하위집단의 문제행동 지수값을 비교하면 성별로는 남자가 여자보다, 연령대별로는 10대가 가장 크고, 다음이 20대였으며, 3-40대가 가장 적었다. 연소한 집단일수록 인터넷관련 문제행동의 정도와 수준이 심각한 수준임을 알 수 있다. 하위범주인 가해형 문제행동과 비가해형 문제행동 지수도 모두 10대가 가장 큰 것으로 나타났다. 신분별로는 중·고등학생의 문제행동 지수가 가장 크고, 대학생이 중·고등학생보다 약간 작은 수준이었고, 이어서 무직자, 20대 직장인, 3-40대 직장인의 순이었다. 가정 연소집단인 중·고등학생이 인터넷관련 문제행동의 정도와 수준에서 가장 심각한 수준에 있음을 알 수 있다.

3) 인터넷 중독성향

가 인터넷 중독의 유형

먼저 인터넷 중독의 특성을 구조적으로 파악하기 위해 18개 문항의 응답결과를 요인분석한 결과 “가상현실 지향형” “절제시도 실패형” “접속내용 은폐형”의 세 가지 중독유형이 추출되었다

연령대별로는 가상현실 지향과 절제시도 실패의 유형점수에서 10대가 가장 높고, 20대가 중간이었으며, 3-40대가 가장 낮은 것으로 나타났다. 연소집단일수록 현실생활보다는 인터넷의 가상공간을 선호하고, 인터넷 이용시간·빈도에 대한 통제력이 약한 것을 확인할 수 있다. 접속내용 은폐의 유형점수에서는 20대가 10대보다 다소 높은 편이었고, 3-40대가 가장 낮았다. 자신의 인터넷 접속 시간·내용을 은폐하는 경향은 20대 이하의 젊은 층에서 3-40대보다 더욱 현저하게 나타나고 있음을 알 수 있다.

나 인터넷중독 비율 추정

이상 인터넷 중독척도에 의한 응답결과를 토대로 실제로 인터넷 중독자

의 비율이 어느 정도되는지 추정해 보기로 한다. K. Young의 인터넷 중독 범주화를 그대로 본 조사의 표본에 적용할 경우, 초기중독 상태에 있는 이용자가 31.5%, 심한 중독 상태의 이용자가 1.4%인 것으로 나타났다.

본 연구에서는 K. Young의 분류가 안고 있는 문제점들을 고려하여 응답결과의 평균값과 표준편차에 기초한 상대적 분류방식을 채택하여 인터넷 중독성향의 정도에 따라 집단을 분류하였다. 그 결과 인터넷 중독 가능성이 매우 높은 상위집단이 16.2%, 중간집단이 30.0%, 인터넷 중독가능성이 매우 낮은 하위집단이 53.8%인 것으로 나타났다.

다. 배경변인별 인터넷 중독성향

연령대별 인터넷 중독성향을 비교해 보면, 상위집단의 비율이 10대가 3할 수준(29.1%)으로서 가장 많았고, 20대가 2할 수준(19.9%)으로서 중간, 3-40대가 1할 수준(9.8%)으로서 가장 적었다. 신분별로는 중·고등학생 중 상위집단 비율이 33.3%로서 가장 많고, 대학생(26.0%), 무직자(22.1%)가 2할을 상회하였고, 이어서 20대 직장인(14.9%), 가정주부(14.7%), 3-40대 직장인(9.1%)의 순이었다. 가장 연소집단인 중·고등학생의 인터넷 중독성향이 가장 높다는 점, 또한 가정주부의 상위집단 비율이 20대 직장인과 거의 유사한 수준이라는 점이 주목되는 사실이라 할 수 있다

라 이용행태와 인터넷 중독성향

일상생활에서 인터넷을 이용하는 행태가 인터넷 중독성향과 어떤 관련이 있는가를 알아보기 위해, 이용행태 변인과 인터넷 중독성향 점수간의 상관관계를 조사하였다.

분석대상이 된 이용행태 변인은 인터넷 이용경력(인터넷을 처음 시작한지 얼마나 되었는가), 인터넷 이용빈도(얼마나 자주 인터넷을 이용하는가), 인터넷 이용시간(한번 접속하면 얼마나 오래 인터넷을 이용하는가), 인터넷 이용비율(전체 컴퓨터 이용시간 중에서 인터넷을 하는 시간의 비율은 어느정도인가), 인

터넷 이용시간대(평일날 주로 인터넷을 이용하는 시간은 언제인가)의 다섯가지로서 모두 6점 척도로 조사되었다.

상관관계 분석결과를 보면, 먼저 전체 이용자의 경우 이용행태 변인 다섯가지가 모두 인터넷 중독성향과 통계적으로 유의미한 수준의 정적인 상관관계를 갖고 있음을 알 수 있다. 즉, 인터넷 이용기간이 오래된 사람일수록, 인터넷을 자주 이용하는 사람일수록, 인터넷을 오랜 시간 이용하는 사람일수록, 전체 컴퓨터 사용시간 중 인터넷 이용시간의 비율이 많은 사람일수록, 하루중 늦은 시간대에 인터넷을 이용하는 사람일수록, 인터넷 중독자일 가능성이 높다는 것이다. 다섯가지 변인 중에서 특히 인터넷 이용비율의 상관계수가 상대적으로 높게 나타난 반면, 인터넷 이용경력과 이용빈도의 상관계수는 낮은 편이었다.

한편, 분석의 대상의 10대 연령층으로 국한하여 상관관계를 살펴보면, 인터넷 이용빈도, 이용시간, 이용비율의 세 변인에서만 통계적으로 유의미한 수준의 정적인 상관관계가 나타났다. 인터넷 이용경력과 이용시간대는 인터넷 중독성향과 유의미한 수준의 상관관계가 나타나지 않았는데, 그 이유는 청소년들은 인터넷 이용경력에 있어서 성인들에 비해 편차가 작고, 학과수업 관계로 인터넷에 접속하는 시간대가 대부분 비슷하기 때문인 것으로 추측된다.

마. 문제행동과 인터넷 중독성향

인터넷 중독성향의 정도가 컴퓨터·인터넷관련 문제행동과 어떤 관계에 있는지 알아보기로 한다. 일반적으로 인터넷 중독자들은 일반 이용자에 비해 오랜 시간 인터넷에 접속해 있고, 비정상적인 이용행태를 나타낸다는 점에서 문제행동에 있어서도 그 빈도가 정상이용자에 비해 높을 것으로 추정된다. 이와 같은 가설을 검증하기 위해, 본 연구에서 조사한 14개 문제행동의 빈도 응답결과와 인터넷 중독성향 점수간의 상관관계를 산출하였다. 그 결과 “웹사이트 해킹”을 제외한 항목에 걸쳐 인터넷 중독성향과 문제행

동의 빈도간에는 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다.

상관계수의 크기를 비교해 보면, “음란대화 시도”(0.263)와 “폭력성 사이트 열람”(0.255), “아이디/주민번호 도용”(0.253)이 상대적으로 큰 편이며, “스팸메일/바이러스 유포”(0.169)와 “허위정보 유포”(0.171)가 작은 편이었다. 전체적으로 볼 때, 인터넷 중독성향은 사이버 가해형 문제행동의 빈도보다는 비가해형 문제행동의 빈도와 높은 상관관계를 나타내고 있음을 알 수 있다. 10대 청소년의 경우에는 전체 응답결과와는 달리, “음란/포르노 사이트 열람” “음란대화 시도” “아이디/주민번호 도용” “허위정보 유포”의 네 항목에서만 행동빈도와 인터넷 중독성향과의 상관관계가 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타내었다. 이것은 청소년들의 경우 인터넷 중독성향의 증가가 일반 이용자처럼 모든 유형의 문제행동의 빈도의 증가로 연결되는 것은 아님을 의미하는 것으로 해석된다.

다음으로는 인터넷 중독성향과 문제행동 지수와의 상관관계를 살펴보기로 한다. 문제행동 지수는 행동허용도(해당 행동의 심각성 수준) 평균값과 행동빈도를 곱하여 산출한 값으로서 점수가 높을수록 해당 행위자의 문제행동이 심각한 수준에 있음을 의미한다.

먼저 인터넷 중독성향과 전체 사이버 문제행동 지수의 상관관계는 통계적으로 유의미하였고 상관계수도 매우 큰 것으로 나타났다(0.461) 인터넷 중독성향이 높은 이용자일수록 인터넷을 통한 문제행동의 수준이 심각하다는 것을 알 수 있다. 사이버 문제행동의 두가지 하위영역인 가해형 문제행동과 비가해형 문제행동 지수도 인터넷 중독성향과 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타내었다 상관계수로 보면, 비가해형 문제행동이 가해형 문제행동에 비해 약간 큰 것으로 확인되었다. 10대 청소년의 경우에도 인터넷 중독성향과 문제행동 지수간의 상관관계는 모두 통계적으로 유의미하였다. 그러나 전체 이용자에 비해 상관계수가 작았으며, 비가해형 문제행동보다는 가해형 문제행동의 상관계수가 큰 것으로 나타났다. 이것은 성인에 비해 청소년들은 인터넷 중독성향이 높을수록 심각한 수준의 문제행동을

하게 될 가능성이 상대적으로 낮은 편이며, 성인과는 달리 비가해형 문제 행동보다는 가해형 문제행동을 하게될 확률이 높음을 의미하는 것으로 해석된다.

다음으로 인터넷 중독성향 하위집단별 문제행동 지수 평균값을 비교해보면, 먼저 전체 사이버 문제행동 지수 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 사후검증 결과, 상위집단은 중간·하위집단보다, 중간집단은 하위집단보다 사이버 문제행동 지수값이 높은 것으로 나타났다. 즉 인터넷 중독성향이 높은 집단일수록 컴퓨터·인터넷을 통한 문제행동의 심각성 수준이 높다는 것을 알 수 있다. 10대 청소년의 경우에도 인터넷 중독성향별 하위집단별 전체 문제행동 지수의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 하지만 사후검증 결과, 상위집단과 중간·하위집단간의 차이만이 유의미한 수준이었다.

인터넷 중독성향별 하위집단의 가해형 문제행동 지수 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 사후검증 결과, 상위집단은 중간·하위집단보다, 중간집단은 하위집단보다 가해형 문제행동 지수값이 높게 나타났다. 이것은 인터넷 중독성향이 높은 집단일수록 컴퓨터·인터넷 상으로 타인에게 심각한 수준의 문제행동을 하고 있다는 것을 의미한다. 10대 청소년의 경우에서 가해형 문제행동 지수 평균값의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 사후검증 결과 상위집단이 중간·하위집단에 비해 문제행동 지수가 높고, 중간-하위집단간에는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

마지막으로 인터넷 중독성향별 하위집단의 비가해형 문제행동 지수 평균값의 차이도 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다. 사후검증 결과, 상위집단은 중간·하위집단보다, 중간집단은 하위집단보다 비가해형 문제행동 지수값이 높은 것으로 나타났다. 즉, 인터넷 중독성향이 높은 집단은 낮은 집단에 비해 인터넷을 통해 타인에게 피해를 주지 않은 형태의 문제행동을 행하는 정도가 상대적으로 심각한 수준임을 알 수 있다. 10대 청소년의 경우에는 인터넷 중독성향별 하위집단의 문제행동 지수 차이가 통계적

으로 의미없는 것으로 나타났다. 즉, 비가해형 문제행동에 국한할 경우 인터넷 중독성향이 높은 집단이 반드시 낮은 집단보다 문제행동의 수준이 심각한 것은 아님을 알 수 있다.

2. 논 의

음란/포르노물의 열람은 성인·청소년을 불문하고 가장 일반화된 인터넷관련 문제행동이라 할 수 있다. 대다수의 청소년이 억제된 성적인 호기심을 인터넷을 통하여 충족하고 있는 현실을 감안할 때, 무조건적인 억제나 통제보다는 보다는 인터넷을 통한 성교육과 같은 유연한 대응방안의 수립이 필요하다.

본 조사에 따르면 음란/포르노 사이트 열람 경험이 있는 10대 청소년이 8할 이상에 달하며 자주 열람하는 청소년이 2할 수준에 달하는 것으로 확인되었다. 행동의 경험정도 면에서 본다면, 인터넷을 통한 음란물 열람은 소수 청소년의 문제행동이라기 보다는 대다수 청소년들의 일반화된 행동으로 간주해도 무방할 것이다

문제는 청소년들의 음란물 열람을 바라보는 우리사회, 특히 일부 매스컴의 시각이다. 많은 청소년들이 인터넷을 통해 음란/포르노물을 열람하고 있지만 그것이 얼마나 많은 실제의 성비행으로 연결되는지에 대해서 과학적인 근거자료는 제시되지 않고 있다. 소수 청소년에 국한된 인터넷관련 성비행에 대한 매스컴의 선정적 보도행태는 청소년들의 인터넷 이용에 대한 기성세대의 부정적 인식을 확산시킬 뿐만 아니라 청소년 자신들에게도 과도한 자책감을 불러일으킬 가능성이 높다.

청소년기는 성장단계의 특성상 성에 대한 호기심이 왕성한 시기이다. 매체의 특성상 정보내용에 대한 완벽한 검열과 통제가 불가능한 인터넷을 통해 청소년들이 평소에는 접할 수 없는 음란물에 접근하는 것은 불가피한 현상이라 할 수 있다. 특히 아직까지 성에 관한 논의를 금기시하는 학교교육의 현실을 감안할 때 인터넷을 통한 음란 정보의 열람은 청소년들의 자연스러운 성적 탐구의 한 과정으로 비공식적인 교육기능을 수행하는 것을 봐도 무방할 것이다.

인터넷이라는 첨단매체를 통해 성과 관련된 방대한 양의 정보를 접하고 있는 청소년들에게 유교적인 성윤리에 입각하여 이를 일방적으로 금기시하는 것은 비현실적일 뿐만 아니라 많은 부작용을 낳을 우려가 있다. 청소년들이 인터넷을 통해 왜곡된 성의식에 오염되지 않도록 청소년들의 흥미와 관심을 유발할 수 있는 성교육 사이트를 개설하는 등 보다 적극적이고 유연한 대응책이 필요한 시점이라 할 수 있다.

인터넷은 가상현실 체험의 공간으로서 뿐만 아니라 새로운 만남의 장으로 잡아가고 있다. 조사대상자 중에서 인터넷을 통해 알게 된 이성과 직접 만난 경험이 있는 사람이 4할에 달하고 약 7%가 성관계를 가진 경험이 있다고 응답하였다.

몇 년 전만해도 남성의 전유물처럼 간주되었던 인터넷이 최근에는 전용선망의 확대에 따른 이용자층의 확산으로 여성 이용인구도 급속하게 증가 추세에 있다. 이에 따라 인터넷은 정보의 교환이라는 본연의 기능 외에 이성간의 대화와 사교의 장으로 그 기능을 넓혀가고 있다. 인터넷을 통한 이성간의 교류는 종종 이른바 “번개팅” “오프라인 모임” 등을 통해 현실세계에서의 만남과 교제로 연결되기도 한다. 인터넷을 매개로 한 이성간의 만남은 그 자체가 문제행동으로 간주될 수는 없지만, 청소년 성매매 사건의 예에서 볼 수 있듯 비행과 범죄로 연결되는 경우도 있기 때문에 조사항목에 포함하였다.

인터넷 채팅/게시판 등을 통해 알게 된 이성과 직접 만난 경험이 있는지 질문한 결과, 경험자가 4할 수준(38.8%)에 달하였고 특히 10대 청소년 중 경험자는 전체 평균을 상회하였다(47.4%). 한편 인터넷 알게 된 이성과 성관계를 가진 경험이 있는 사람은 전체 조사대상자 중 6.8%였으며, 10대 청소년은 5.4%로 나타났다. 10대의 성관계를 일률적으로 문제행동으로 규정할 수 없지만 이중 상당수는 그 대상이 성인인 이른바 “원조교제”에 해당될 것으로

로 추정된다.

인터넷이 특히 청소년들 사이에서 이성간의 만남을 매개하는 새로운 매체로서 자리잡아 가고 있음을 알 수 있으며, 인터넷을 통해 형성되는 새로운 인간관계의 유형과 특성에 대한 체계적인 후속연구가 필요할 것으로 생각된다.

청소년들은 거의 모든 유형의 인터넷관련 문제행동의 경험자 비율에 있어서 성인집단을 앞서고 있다. 특히 청소년의 음란/폭력성 게임과 온라인 욕설/폭언, 아이디/주민번호 도용 경험자 비율은 성인의 두배 수준에 달하고 있다.

본 연구에서 조사대상이 된 14개 문제행동 항목의 경험자 비율에서 청소년이 성인보다 낮게 나타난 것은 “음란/포르노 사이트 열람”의 한 항목에 불과하였고 그 차이도 미세한 수준이었다. 나머지 13개 문제행동 항목에서는 청소년 경험자 비율이 성인보다 높은 것으로 나타났고, 특히 “음란성 게임” “폭력성 게임” “온라인 욕설/폭언” “아이디/주민번호 도용” 경험자는 청소년이 성인의 거의 두배 수준에 달하였다.

음란·폭력성 게임 경험자 비율의 차이는 일반적으로 청소년이 성인에 비해 게임에 대한 선호도가 높고 게임 이용자의 대다수가 청소년임을 감안하면 예상되었던 결과라고 할 수 있다. 문제는 현재 청소년들이 많이 이용하고 있는 인터넷 게임의 상당수가 과도하게 폭력적인 내용을 담고 있으며, 일본 등지에서 유입된 음란성 게임이 CD복제 등을 통해 광범위하게 유통되고 있다는 점이다.

게임이 청소년들의 여가활동에 중요한 비중을 차지하고 있는 현실을 고려할 때, 게임 자체를 부정적인 시각에서 통제하는 것보다는 게임 내용에 따른 연령별 등급제의 체계적인 시행, 불법유통되는 음란성 게임복제물의 철저한 차단 등의 방법을 통해 게임이 건전한 놀이문화의 하나로 정착될

수 있도록 지원하는 방안이 모색되어야 할 것이다.

게임과는 달리 “온라인 욕설/폭언”이나 “아이디/주민번호 도용”은 타인에게 직·간접적인 피해를 줄 수 있다는 점에서 보다 심각한 수준의 문제행동이라 할 수 있다. 온라인 욕설/폭언은 채팅이나 게시판 등을 통해 에 타인을 비방하는 글을 올리는 것으로 인터넷의 익명성을 활용한 대표적인 문제행동의 하나이다. 성인 중 경험자가 2할 수준인 반면 청소년 경험자는 과반수에 달하는 것으로 조사되었다.

청소년들 중 “아이디/주민번호 도용” 경험자는 3월에 달하는데, 주로 회원제로 운영되는 성인용 음란/포르노 사이트에 접근하기 위해 행해지는 것으로 추정된다. 그러나 최근 인터넷을 통한 상거래가 활성화되어 감에 따라 청소년들이 호기심 삼아 시작한 타인 아이디의 도용이 심각한 범죄로 연결될 수도 있다는 점에서 특별한 관심과 대책이 필요한 것으로 생각된다.

K. Young의 척도를 활용하여 인터넷 중독자 비율을 추정해 보면, 조사 대상자 중 초기 중독상태에 있는 이용자가 약 3월에 달하였다. 인터넷 중독자 비율에서 남녀간의 차이는 없었고 연령대별로는 10대, 신분별로는 중·고등학생이 가장 많은 것으로 나타났다.

인터넷 중독은 아직까지 완전히 학술적으로 정착된 개념이 아니며 학자들마다 다양한 형태로 정의되고 있다. 본 연구에서는 가장 일반적으로 사 활용되고 있는 K. Young의 척도를 사용하여 조사를 수행하였다. 그 결과 초기 중독상태에 있는 이용자가 31.5%, 심한 중독상태의 이용자가 1.4%로 나타났다

외국의 연구사례에서 인터넷 중독자의 성별 분포는 여성이 많은 경우 (Young' 1994), 남성이 많은 경우(Brenner: 1996) 등으로 나뉘는데, 본 조사에서는 성별 차이가 통계적으로 유의미하지 않음을 확인할 수 있었다.

이와는 대조적으로 연령대·신분별 차이는 매우 뚜렷하였는데, 10대가

성인집단보다, 중·고등학생이 대학생이나 직장인, 비취업 집단보다 월등하게 인터넷 중독성향이 높은 것으로 확인되었다.

하지만 이와 같은 조사결과는 일반 이용자가 아닌 활발하게 인터넷을 이용하는 집단을 대상으로 하였다는 점에서 경험적 일반화에 한계를 안고 있다. 또한 K. Young의 조사척도가 급속하게 변화하는 인터넷 이용환경을 반영하지 못하고 있고, 성인을 대상으로 하여 개발되었다는 점이 고려되어야 할 것이다. 따라서 점차 심각해지고 있는 청소년 인터넷 중독의 정확한 실태파악을 위해서는 우리 현실에 맞는 체계적인 조사표의 개발이 시급한 과제라고 할 수 있다.

청소년들은 성인집단에 비해 높은 인터넷 중독성향을 나타내고 있다. 그 요인으로는 청소년들의 인터넷에 대한 높은 적응력, PC방의 확산, 열악한 문화·여가환경을 들 수 있는데, 보다 체계적인 요인 구명과 대책 수립을 위한 후속연구가 필요하다.

본 조사의 연구결과에 따르면 연령대별로는 10대, 신분별로는 중·고등학생의 인터넷 중독성향이 대학생·성인집단에 비해 월등하게 높은 것으로 확인되었다. 이처럼 청소년의 인터넷 중독성향이 높게 나타나고 있는 요인으로는 다음과 같은 몇가지 추정할 수 있다

첫째, 인터넷에 대한 청소년들의 상대적으로 높은 적응력을 들 수 있다. 새로운 정보통신 매체에 대하여 청소년들이 성인집단에 비해 높은 친밀감과 적응력을 보인다는 사실은 이미 많은 연구를 통해 확인된 바 있다. 우리나라의 경우에도 인터넷 이용률이나 활용능력에 있어서 10대 청소년들이 성인들을 앞서고 있다.

둘째, 우리나라의 특유한 PC방 문화의 확산, 네트워크 게임 열풍을 들 수 있다. 우리나라 인터넷 이용인구 확산에 크게 기여한 PC방은 주로 10대 청소년층을 중심으로 운영되고 있다 부모나 교사의 통제를 받는 가정

· 학교와는 달리 PC방에서 청소년들은 다른 사람의 간섭 없이 인터넷을 이용할 수 있으며 이에 따라 과도하게 오랜 시간 인터넷에 접속할 가능성이 높아지게 된다. 또한 PC방을 중심으로 활성화된 스타크래프트 등 네트워크 게임은 일반 컴퓨터 게임에 비해 오랜 시간 접속을 요하고 게임을 통한 타인과의 커뮤니케이션이 가능하기 때문에 청소년들이 쉽게 중독상태에 빠져들게 된다.

셋째, 입시준비 위주의 학교교육, 열악한 문화·여가환경이 많은 청소년들을 인터넷에 몰입하게 만드는 요인이 되고 있다. 개인적인 흥미나 적성을 고려하지 않은 획일적인 입시준비 위주의 학교교육으로 인하여 많은 청소년들이 갈등과 스트레스에 시달리고 있다. 청소년들은 생활시간의 대부분을 학업관련 활동으로 보내고 있고, 짧은 여가시간이나마 생활주변에서 부담없이 즐길 수 있는 청소년을 위한 문화·여가시설은 매우 부족한 실정이다. 따라서 집이나 PC방에서 쉽게 이용할 수 있는 컴퓨터·인터넷이 청소년들의 여가생활에 차지하는 비중은 점차 높아가고 있다.

과도한 학업부담에 시달리면서 문화·여가활동을 위한 시간적·정신적 여유를 갖지 못하는 청소년들에게 인터넷은 단순한 정보 습득의 경로로서 뿐만 아니라 현실세계에서 충족될 수 없는 욕구와 스트레스를 해소하는 매체로 기능하게 되어 쉽게 중독상태로 연결될 수 있는 것이다.

인터넷 중독성향이 높은 청소년들은 일반 이용자에 비해 인터넷관련 문제행동의 빈도와 수준이 높은 것으로 나타났다 따라서 인터넷 중독은 단순히 개인적인 차원으로 문제로서가 아니라 비행·범죄로 연결될 가능성이 높다는 점에 주목해야 한다

본 연구의 조사결과에 따르면 청소년·성인 집단 모두에서 인터넷 중독성향과 문제행동 지수는 높은 상관관계를 나타내어, 인터넷 중독성향이 높은 이용자일수록 문제행동 경험이 많다는 사실을 알 수 있다

한편 인터넷관련 문제행동을 타인에 대한 피해 유무를 기준으로 가해형 행동과 비가해형 행동으로 구분하여 인터넷 중독성향과의 상관관계를 조사한 결과, 성인들은 비가해형 문제행동과의 상관관계가 더 높은 반면, 10대 청소년들은 가해형 문제행동과의 상관관계가 더 높은 것으로 나타나 뚜렷한 대조를 이루었다.

이것은 성인들에 비해 인터넷 중독상태에 빠진 청소년들은 타인에게 직접적인 피해를 주는 문제행동을 하게 될 개연성이 더 높다는 것을 의미한다. 따라서 특히 청소년들의 경우 인터넷 중독은 단순히 개인적 차원의 문제에 머물지 않고 심각한 수준의 비행·범죄로 연결될 수도 있다는 점에서 보다 높은 사회적 관심과 체계적인 대책의 수립이 필요하다고 할 수 있다.

참고문헌

- 김동규·안정임(1994). “텔레비전 중독에 관한 연구.” 한국방송학회 1994 추계학술대회발표논문집, pp.125-147.
- 김옥순·홍혜영(1998). 정보사회와 청소년 I - 통신중독증. 서울. 한국청소년문화연구소.
- 김은경(1998). 대중문화의 선정성이 청소년 성범죄에 미치는 영향. 서울. 한국형사정책연구원.
- 김준호·박해광(1994). 음란물과 청소년 비행과의 관계에 관한 연구. 서울: 한국형사정책연구원.
- 김진숙·최수미·강진구(2000). 청소년의 PC중독. 서울: 한국청소년상담원.
- 김현수(2001). “인터넷이 개인행동에 미치는 영향과 사례.” 인터넷의 사회심리학적 영향과 윤리적 대응 제1차 정보통신윤리학술포럼 자료집. 정보통신윤리위원회.
- 노성호(1998). 컴퓨터 통신을 통한 음란물 접촉실태와 대책. 서울 한국형사정책연구원.
- 박명진(1996). “정보격차와 세대차이” 정보사회와 사회윤리. 서울. 아산사회복지재단.
- 배진한(1995). 컴퓨터매개 커뮤니케이션이 대인 커뮤니케이션 채널 및 정보이용에 미치는 영향. 서울대학교 박사학위 논문.
- 송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 석사학위 논문.
- 심영희(1993). 약물남용의 실태와 통제방안. 서울: 한국형사정책연구원.
- 안정임·김동규(2000). 청소년의 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구 서울 한국여성민우회 미디어운동본부.
- 윤재희(1998). 인터넷중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 석사학위 논문
- 이광자(1983) 정신건강 간호학. 서울. 신광출판사.
- 이동원(1997) “정보화사회와 소외 청소년의 소외를 중심으로” 한국가족학회 및 한국가족문화학회 춘계학술대회 발표논문.
- 이종원·임성택·최원기·최종현(2001). 전국 청소년 문제행동 실태조사 연구. 서울 한국청소년개발원.

- 이석재 · 류승호(1997). 온라인상의 폭력, 음란정보 유통에 관한 규제방안. 서울. 한국전산원
- 전석호(1999). 정보사회론: 커뮤니케이션 혁명과 뉴미디어. 서울. 나남출판.
- 황상민 · 한규석(1999). 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서. 서울 박영사.
- Berndt, T(1979). "Developmental Changes in Conformity to Peers and Parents." *Developmental Psychology* pp. 606-616.
- Brenner, Victor(1996). An Initial Report on the Online Assessment of Internet Addiction: the First 30days of the Internet Usage Survey.
- Bromberg H(1996). "Are MUDs Communities ?." Rob Shields(ed), *Cultures of Internet. Virtual Space, Real Histories, Living Bodies*, London: Sage.
- Bronfenbrenner, U.(1970). *Two Worlds of Childhood: U.S. and U.S.S.R.* New York: Russell Sage Foundation
- Corsaro, W.A. and D. Eder.(1995) "Development and Socialization of Children and Adolescents." K. S Cook, G. A. Fine, J. S. House(ed). *Sociological Perspective on Social Psychology*. Boston. Allyn and Bacon.
- Dyer et al(1995) "What's the Flaming Problem? CMC- Deindividuation or Disinhibiting?." Kirby(ed). *People and Computers*, Cambridge, UK. Cmabridge Univ Press
- Gackenbach, J.(1998). *Psychology and the Internet*. San Diego Academic press
- Griffiths, Mark(1998). "Internet Addiction. Does It Really Exist?." Jayne Gackenbach(ed). *Psychology and the Internet. Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*, London Academic Press, pp 61-75
- Joinson, Adam(1998). "Causes and Implications of Disinhibited Behavior on the Internet." *Psychology and the Internet*, pp. 43-60
- Katchadourian, H.(1990) "Sexuality" S Feldman and G. Elliott(ed). *At the Threshold: The Developing Adolescent*. Cambridge, MA. Harvard University Press, pp. 330-351.
- McIlwraith, R., Jacobvitz, R. S, Kubey, R & Alexander, A.(1991) "Television Addiction. Theories and Data behind the Ubiquitous Metaphor"

- American Behavioral Scientist* 35 pp. 102-121.
- Mueller, W.(1998) *Understanding Today's Youth Culture* Wheaton, IL: Tyndale House Publishers, Inc.
- Noonan, R(1998). "The Psychology of Sex: A Mirror from the Internet." Jayne Gackenback(ed). *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*. San Diego. Academic Press, pp. 143-168
- Odzer, C.(1997) *Virtual Spaces: Sex and the Cyber Citizen*. New York: Berkeley Books.
- Prentice-Dunn(1982) "Effects of Public and Private Self-awareness on Deindividuation and Aggression." *Journal of Personality and Social Psychology* 43, pp 503-513.
- Rosenberg, F. and R. Simmons(1975). "Sex Differences in the Self-concept in Adolescence. *Sex Roles* 1, pp. 147-159.
- Simmons, R, M Rosenberg, and R. Rosenberg(1973) "Disturbance in the Self-image at Adolescence." *American Sociological Review* 39, pp. 553-568.
- Spears, R. and M Lea(1994). "Panacea or Panopticon: the Hidden Power in Computer-mediated Communication." *Communication Research*, 21(4), pp. 430-431.
- Stryker, S.(1979) "The Profession: Comments from an Interactionist's Perspective" *Sociological Focus* 12, pp.175-86
- Young, Kimberly(1996). "Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder." paper presented at the 104th American Psychological Association. Toronto, Canada.
- Young, Kimberly(1998). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. New York: John Wiley & Sons.

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 연구 I (윤철경·정희욱)
- 01-R08 미국·일본·중국·홍콩의 청소년 정책-주요 외국의 청소년 정책동향 연구II (윤철경·정희욱·조아미·박병식·Anna Hu·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·최종현·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 대처 방안 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 · 이해연 ·
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 · 이해훈 · 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 · 이해정 · 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 교미술 이해활동 (이춘화 · 박승애)
- 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 종합
대책 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-R 16

청소년의 인터넷관련 문제행동 실태분석

- 전국 청소년 문제행동 실태조사 심화연구 -

인 쇄 2001년 12월 29일
발 행 2001년 12월 31일
발 행 인 권 이 중
발 행 처 한국청소년개발원
 서울특별시 서초구 우면동 142
 전화 (02) 2188-8860, 70
등 록 1993. 10. 23 제21-500호
인 쇄 처 (주) 계 문 사
 전화 (02) 725-5216

사전 승인없이 보고서 내용의 무단복제를 금함.

ISBN 89-7816-371-8

ISBN 89-7816-369-6 (전4권)

공 백

청소년의 인터넷관련 문제행동 실태분석

- 전국 청소년 문제행동 실태조사 심화연구 -

연구자: 이 종 원 (한국청소년개발원·연구위원)

한국청소년개발원

공 백