Ⅰ. 서 론

1. 연구의 목적 및 필요성
2. 연구내용 및 방법

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 목적 및 필요성

청소년의 놀이공간 이용에 대한 통제는 여러 차원에서 다양하게 이루어져 왔으나 그 전형은 1997년 7월에 제정된 청소년보호법에서 찾을 수 있다. 이 법은 청소년의 신체적, 정신적 건강을 해치는 행위·시설·사물들을 청소년에게 유해한 것으로 규정하고 그 접촉을 차단하기 위한 여러 규제와 처벌을 명시하고 있다. 이 중 청소년에게 유해하다고 여겨지는 시설이나 장소를 '청소년유해업소'로 규정하여 청소년들의 출입 및 업소취업을 금하고 있으며, '청소년유해구역'도 지정하여 특정 지역에 대한 청소년들의 접근을 제한하고 있다.

하지만 현실은 그러한 규정과는 판이하다. 유해환경으로부터 청소년을 보호해야 한다는 청소년보호법의 취지에는 많은 사람들이 동의하지만, 실제적으로 청소년들은 출입이 금지된 유흥업소를 쉽게 넘나들고 있으며, 어른들은 청소년 고객을 상대로 장사를 하거나 청소년을 고용하고 있고, 법의 적용과 단속을 위해 진력해야 할 경찰이나 지방자치단체들 역시 철저한 단속이나 감시를 외면하고 있다. 작년 말에 일어난 인천 호프집 화재사건은 이같은 현실을 사회적으로 부각시키는 계기를 마련해 주었을 뿐 아니라 청소년들의 일상생활과 문화전반에 걸친 논의를 활성화시키는 기회를 제공하였으나, 향후 일년이 경과한 지금 당시의 문제의식은 크게 소진되어 가고 있는 듯 하다.

본 연구가 일차적으로 주시하고자 하는 점은 유해업소 출입이 소수 불량문제청소년들의 문제인가 아니면 대다수 청소년들의 일상적 측면인가라는 문제이다. 청소년의 유해업소 출입에 관한 종전의 연구는 다음과 같은 전제, 즉 유흥업소 출입은 건전한 청소년이라면 회피해야 할 비행 범

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

주에 속한다는 전제 하에 그 원인을 규명하자는 데 중점을 두어왔다. 하지만 유흥업소에 출입하는 청소년들이 일반 청소년들과 유형을 달리하는 불량분자라는 인식은 차츰 그 타당성을 잃어가고 있다. 따라서 이제는 시각을 달리해 청소년들이 금지된 공간을 찾게 되는 이유, 나아가 해당 장소에서 그들이 궁극적으로 추구하는 바가 무엇인가를 규명하는 일에 관심이 집중되어야 할 것으로 본다.

둘째는 유흥업소 이용경험과 청소년들의 문제행동 및 비행과의 관계에 관한 문제이다. 일반적으로 유해환경(음란물, 폭력물 접촉, 유해업소 출입, 약물남용)은 직간접적으로 청소년 탈선 및 비행을 촉발하는 것으로 인식되어 왔다. 그러나 유흥업소에 상시적으로 넘나드는 청소년들이 증가함에 따라 유흥업소 출입과 비행성향과의 관계성은 단정적으로 진단하기가 어렵게 되어가고 있다.

셋째는 청소년의 유해업소 취업에 관한 사항이다. 청소년보호법은 성인상대의 유흥업소를 청소년고용금지업소로 지정하고 있으나 성적 접대행위나 매춘에 종사하는 여성청소년과 보도행위나 삐끼를 하는 남성청소년이 상존하는 것으로 보고되고 있다. 예컨대, 한국청소년개발원의 1999년도 조사결과(심영희 외, 1999)에서 청소년들은 유흥업소 취업에 대해 상당히 관용적 태도를 견지하면서 용돈을 조달하기 위해 아르바이트("알바") 형식으로 유흥업소에 취업하려는 경향이 밝혀지고 있는 바, 본 연구에서는 청소년층의 유해업소 출입 현황뿐 아니라 그들의 고용실태 및 유형도 아울러 조사해 보고자 한다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

2. 연구내용 및 방법

1) 연구내용

(1) 청소년유해업소 관련 규제조항 검토

청소년의 유해업소 접촉(출입과 취업)을 규제하는 가장 기본적인 법적 조처는 청소년보호법이다. 1997년에 제정되어 3년째를 맞고 있는 이 법은 유해업소 뿐 아니라 청소년 유해환경 전반에 걸친 통제와 단속의 근거가 되어가고 있다. 여기서는 유해성에 관한 개념적 논의에 뒤이어 주로 청소년보호법을 중심으로 유해업소의 법률적 규정과 유형분류, 그리고 법조항에 의거한 규제현황을 알아보고자 한다.

(2) 유해업소 접촉실태에 관한 기존 연구결과의 개관

지금까지 청소년 유해환경 및 유해업소 관련 연구는 주로 청소년들의 이용실태에 집중되어 왔다. 고용의 측면은 상대적으로 큰 주목을 받지 못하다가 1997년 청소년보호법의 제정과 더불어 청소년 고용에 대한 법적 규제가 강화됨에 따라 관심이 확대되어 가고 있다. 본 연구에서는 유해환경 이용실태 및 취업현황에 관한 지난날의 연구성과들을 총괄해 다음과 같은 세 가지 연구 주제로 나누어 살펴보고자 한다.

① 청소년의 유해업소 이용실태
② 청소년의 유해업소 취업현황
③ 청소년의 유해업소 접촉과 비행과의 관계

(3) 유해업소 접촉과 비행에 대한 전국규모의 조사 실시

본 연구에서는 1600여명의 청소년 표본을 대상으로 유해성에 대한 인지, 유해업소 이용빈도, 과도한 음주나 흡연 여부, '불건전한' 이성교제, 유

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

해공간에서의 비행 및 피해경험, 대안적 놀이시설 여부, 유흥업소 취업 경험, 가출 및 학교징계 경험, 유해업소규제법에 관한 태도 등을 조사하고자 한다. 더불어 사이버공간을 경유한 유해행위와 그 효과들도 검증해 보고자 한다.

(4) 유해업소 관련 개선책 강구

조사결과를 바탕으로 청소년의 유흥업소 접촉에 대한 정책적 쟁점들을 도출해 내어 그 개선을 위한 실효성 있는 정책방안을 모색해 보고자 한다. 특히, 기존의 규제중심적 정책대안에 대한 보완책과 더불어 성인세대와 청소년 세대가 더불어 향유할 수 있는 유익한 공간이나 기회를 확충할 수 있는 전향적 방향으로의 정책적 대전환을 기할 수 있는 대응 전략의 탐색에 진력하고자 한다.

2) 연구방법

(1) 문헌조사

유해환경과 유해업소 관련 기존 실태조사 연구 및 이론적 논의를 살펴보고자 한다. 일차적으로, 각종 연구조사에서 나온 청소년의 유해업소 출입정도가 어느 정도인가를 정리하고자 한다. 앞서 언급한 바와 같이 과거의 많은 연구들이 청소년의 유흥업소 출입을 비행론적 관점에서 바라보았기 때문에 그들 연구의 이론적 타당성을 재고할 필요가 있다고 본다. 더불어 청소년의 유흥업소 취업과 관련된 연구들을 섭렵해 그 실태상황과 취업배경 등도 개관해 보고자 한다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

(2) 법규 분석 및 공식통계

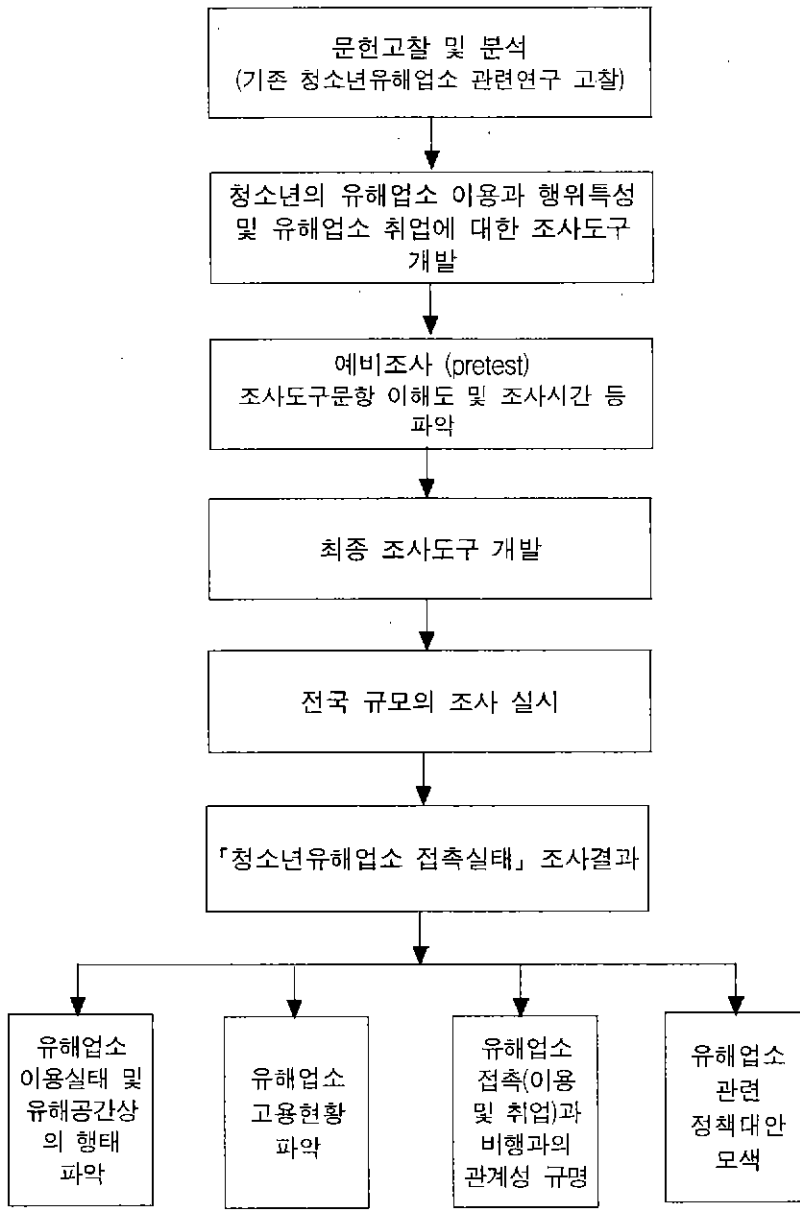
청소년들의 유해업소 출입과 취업을 금지하는 법률인 청소년보호법이 정하는 청소년유해업소의 정의 및 범위를 알아보고 법적 적용의 실태를 분석한다.

(3) 설문조사

전국 중고등학생 표본을 대상으로 유해업소 출입, 고용현황 및 일탈행위와의 관련성 등을 알아보고자 한다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

3) 연구절차



[그림 Ⅰ-1] 연구절차 모형

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Ⅱ. 청소년 유해업소의 실태와 법적 규제

1. 청소년 유해환경의 범위
2. 청소년 유해업소의 정의
3. 청소년 유해업소의 실태
4. 청소년 유해업소의 규제

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

II. 청소년 유해업소의 실태와 법적 규제

청소년을 보호·육성하여 건전하고 유능한 사회인으로 자랄 수 있는 환경을 조성해 주는 일은 주요한 국가적 책무의 하나에 속한다고 할 수 있어, 우리나라에서도 여러 가지 법과 제도를 통해 그 실현에 매진하고 있다. 이 장에서는 그 중에서도 청소년에게 유해한 불량 유흥업소를 규제함으로써 성장과정에 있는 청소년의 건전 생활환경을 보장하기 위한 법·제도 및 관련 활동의 국내적 현황을 살펴보고자 한다.

1. 청소년 유해환경의 범위

청소년 유해업소의 규제활동을 논의하기 위해서는 일차적으로 유해업소가 무엇인가라는 점을 명확히 할 필요가 있다고 본다. 이를 위해 청소년 유해업소의 상위개념인 청소년 유해환경이 무엇인가라는 문제부터 이야기해 보도록 하자.

'청소년 유해환경'이라고 할 때 그 '유해성'이 무엇인가에 관해서는 사회적으로 완벽한 합의를 도출해 내기란 실제적으로 불가능하다. 그러나 이에 관해서는 일본청소년육성국민회의에서 발간한 '청소년과 유해환경'이라는 자료에 소개되어 있는 '청소년에 대한 유해성'에 관한 다음과 같은 진술에서 많은 시사점을 얻을 수 있을 것 같다.

> 성인에게는 열려 있으면서 청소년에게는 닫혀있는 환경의 유해성이란 것은 해당 환경의 존속 자체가 필연적으로 유해한 작용을 초래한다는 의미는 아니라고 본다. 적절히 통제된다면 그다지 해롭지 않을 것으로 생각되나, 그와 같은 통제력을 성인에게는 기대하되 청소년층에게는 기대하기 어렵다는 판단에서 '유해환경'으로 규정하는 것으로 여겨진다(중략). 청소년 건전육성을 위해서는 청소년을 '유해환경'에 근접하지 못하도록 하는 것이 무엇보다 중요하다고 말할 수 있으나, 그렇다면 도대

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

> 체 '유해한' 환경이란 어떠한 것일까? 기본적으로 '유해환경'이란 상대적 의미를 함유한 개념으로서, 이는 그 자체가 유해하다고 판단되는 것, 그리고 불건전한 행위를 매개한다는 점에서 유해하다고 간주되는 것으로 대별할 수 있다. 퇴폐맛사지실이나 섹스숍 등은 청소년들에게 있어서 그 자체가 유해하다고 할 수 있으나 디스코장이나 게임센타 등은 그 자체가 유해한 환경이라고는 단정할 수는 없을 것이다(이명숙, 1997 : 6-7).[1]

이같이 청소년 유해환경은 기본적으로 상대적 개념이라고 할 수 있는데, 그렇다 하더라고 이를 법적으로 규제하기 위해서는 그에 관련된 개념들을 명확히 하지 않으면 안될 것이다. 청소년 유해환경 규제를 위한 법률인 '청소년보호법'에서는 이들에 관한 정의가 명시되어 있다.[2]

먼저 청소년이란 19세 미만의 자를 말한다. 종래 18세 미만의 자로 규정되어 있던 것을 1999년에 개정하였다. 이 법은 유해환경규제에 있어 다른 법에 우선하는 상위법이기 때문에 관련법에서 여러 가지로 차이를 보였던 청소년의 기준 나이도 이에 따라서 만 19세 미만으로 통일되었다.

또한 청소년보호법에서는 청소년 유해환경을 크게 청소년 유해매체물과 청소년 유해약물, 청소년 유해업소로 구분하고 있다. 청소년 유해매체물이란 청소년보호위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인한 매체물과 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 의결 또는 결정하여 청소

1) 여기에서는 이러한 인식을 바탕으로 유해환경을 다음과 같이 정의하고 있다. 유해환경이란 청소년에 유해한 영향을 줄 가능성이 있는 매체, 물건, 장소, 기회, 행위 등을 말한다. 구체적으로는 도서류, 흥행 등의 경우에는 '성적 감정을 자극' 또는 '청소년의 범죄를 유발,' '청소년의 건전한 육성을 저해할 우려'가 있음이 인정되는 것을 가리킬 수 있을 것이며, 완구류의 경우에는 '성적 감정을 자극' 또는 '사람의 생명, 신체 또는 재산에 위해를 미치거나 청소년의 범죄를 유발,' '청소년의 건전한 육성을 저해할 우려'가 인정되는 것을 말하는 것이다(이명숙, 1997: 8).

2) 여기에서는 청소년 유해업소에 대한 법적·제도적인 규제에 관해 논의하고 있으므로 청소년 유해환경 및 유해업소에 관한 정의도 법적 개념, 특히 청소년보호법을 중심으로 정리하고자 한다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

년보호위원회가 고시하거나 매체물관련자이나 단체가 자율적으로 청소년에게 유해한 것으로 확인하여 청소년보호위원회가 고시한 매체물이다.

청소년 유해약물은 다시 유해약물과 유해물건으로 구분된다. 먼저 유해약물이란 술, 담배, 향정신성의약품관리법의 규정에 의한 향정신성의약품, 마약법의 규정에 의한 마약, 대마관리법의 규정에 의한 대마, 유해화학물관리법의 규정에 의한 환각물질, 기타 중추신경에 작용하여 습관성, 중독성, 내성 등을 유발하여 인체에 유해작용을 미칠 수 있는 약물 등 청소년의 사용을 제한하지 않으면 청소년의 심신을 심각하게 훼손할 우려가 있는 약제로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 청소년보호위원회가 결정하여 고시한 것을 말한다. 반면, 유해물건이란 음란한 행위를 조장하는 성기구, 음란성·포악성·잔인성·사행성을 조장하는 완구류를 말한다.

청소년 유해업소의 정의에 대해서는 절을 바꾸어 기술하고자 한다.

2. 청소년 유해업소의 정의

청소년보호법에서 정의하고 있는 청소년 유해업소란 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 청소년 출입·고용금지업소와 청소년의 출입은 가능하나 고용은 유해한 것으로 인정되는 청소년고용금지 업소를 통칭한다. 이들 업소의 구분은 그 업소가 영업을 함에 있어서 다른 법령에 의하여 요구되는 허가·인가·등록·신고 등의 여부에도 불구하고 실제로 이루어지고 있는 영업행위를 기준으로 한다(심영희 외 4인, 1999: 10).

청소년보호법 제2조에서는 청소년의 출입과 고용을 동시에 금지하고 있는 업소로 다음의 6개 업종을 규정하고 있다.

① 식품위생법에 의한 식품접객업 중 대통령령으로 정하는 것

② 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률에 의한 비디오물감상실업

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

및 동법에 의한 노래연습장업 중 대통령령으로 정하는 것

③ 풍속영업의 규제에 관한 법률에 의한 무도학원업, 무도장업

④ 사행행위 등 규제 및 처벌특례법에 의한 사행행위영업

⑤ 전기통신시설을 갖추고 음란폭력적인 내용의 전화통화를 할 수 있도록 하게 하거나 음란폭력적 행위를 매개하는 영업

⑥ 청소년보호법 제2조 제3호 및 제4호의 규정에 의한 청소년 유해매체물, 청소년유해약물 및 물건을 제작·생산·유통하는 영업 등 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 청소년보호위원회가 결정하여 고시한 것

이상 6개 업종 중에서 ①②⑥의 경우는 구체적인 업종을 시행령에 유보하고 있다. 이에 관해 청소년보호법시행령 제3조에서는 다음과 같이 규정하고 있다.

① "식품접객업중 대통령령으로 정하는 것"이라 함은 유흥주점영업 및 단란주점영업을 말한다(제1항).

② "노래연습장업중 대통령령으로 정하는 것"이라 함은 노래연습장업을 말한다. 다만 청소년의 출입이 허용되는 시설을 갖춘 노래연습장업소에의 청소년출입은 허용하되 고용은 금지된다(제2항).

⑥ "청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준"은 "1. 윤락행위, 퇴폐적 안마 등의 신체적 접촉, 성관련 신체부위의 노출 등 성적 접대행위 및 이와 유사한 행위가 이루어질 우려가 있는 영업일 것 2. 영업의 형태나 목적이 주로 성인을 대상으로 한 술·노래·춤의 제공 등 유흥접객행위가 이루어지는 영업일 것 3. 주로 성인용의 매체물을 유통하는 영업일 것 4. 청소년유해매체물·청소년유해약물 등을 제작·생산·유통하는 영업중 청소년의 출입·고용이 청소년의 심신발달에 장애를 유발할 우려가 있는 영업일 것" 이다(제3항).

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

또한 청소년보호법 제2조에서는 청소년의 출입은 가능하나 고용을 금지하고 있는 업소로 다음의 7개 업종을 규정하고 있다.

① 식품위생법에 의한 식품접객업 중 대통령령으로 정하는 것

② 공중위생관리법에 의한 숙박업, 이용업, 목욕장업 중 대통령령으로 정하는 것

③ 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률에 의한 음반판매업, 비디오물판매업, 비디오물대여업 및 동법에 의한 게임제공업 중 대통령령으로 정하는 것

④ 담배사업법에 의한 제조담배의 소매업

⑤ 유해화학물질관리법에 의한 유독물제조업·판매업 및 취급업

⑥ 회비등을 받거나 유료로 만화를 대여하는 만화대여업

⑦ 청소년보호법 제2조 제3호 및 제4호의 규정에 의한 청소년 유해매체물, 청소년유해약물 및 물건을 제작·생산·유통하는 영업 등 청소년의 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 청소년보호위원회가 결정하여 고시한 것

이상 7개 업종 중에서 ①②③⑦의 경우는 구체적인 업종을 시행령에 유보하고 있다. 이에 관해 청소년보호법시행령 제3조에서는 다음과 같이 규정하고 있다.

① "식품접객업중 대통령령으로 정하는 것"이라 함은 "1. 휴게음식점영업으로서 주로 다류를 조리·판매하는 다방 중 종업원에게 영업장을 벗어나 다류 등을 배달·판매하게 하면서 소요시간에 따라 대가를 수수하게 하거나 이를 조장 또는 묵인하는 형태로 운영되는 영업 2. 일반음식점영업중 음식류의 조리·판매보다는 주로 주류의 조리·판매를 목적으로 하는 소주방·호프·카페 등의 영업형태로 운영되는 영업"을 말한다(제4항).

② "숙박업, 이용업, 목욕장업중 대통령령으로 정하는 것"이라 함은

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

"1. 숙박업 2. 이용업. 다만 다른 법령에 의하여 취업이 금지되니 아니한 남자청소년의 경우에는 그러하지 아니하다 3. 목욕장업중 안마실을 설치하여 영업을 하거나 또는 개실로 구획하여 하는 영업"을 말한다(제5항).

③ "게임제공업중 대통령령으로 정하는 것"이라 함은 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 제21조의 규정에 의한 종합게임장을 말한다(제6항).

⑦ "청소년의 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준"은 "1. 청소년유해매체물·청소년유해약물 등을 제작·생산·유통하는 영업으로서 청소년이 고용되어 근로할 경우에 청소년유해매체물 또는 청소년유해약물등에 쉽게 접촉되어 고용청소년의 건전한 심신발달에 장애를 유발할 우려가 있는 영업일 것 2. 외견상 영업행위가 성인·청소년 모두를 대상으로 하지만 성인대상의 영업이 이루어짐으로써 고용청소년에게 유해한 근로행위의 요구가 우려되는 영업일 것" 이다(제7항).

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 II-1> 청소년 유해업소의 종류

업소유형	업소종류	금지내용
청소년 출입·고용 금지업소	① 유흥주점(룸싸롱, 캬바레, 나이트클럽 등), 단란주점 ② 비디오방, 노래방(청소년출입시설 제외) ③ 무도학원, 무도장 ④ 사행성 오락실(복표발행, 추첨, 경품 등) ⑤ 전화방 ⑥ 성기구 취급업소	청소년의 출입과 고용 모두 금지
청소년 고용 금지업소	① 티켓다방, 소주방, 호프집, 카페 등 ② 숙박업소(여관, 호텔 등), 이용업(다른법령에서 취업이 금지되지 아니하는 남자청소년 제외), 목욕장업(사우나탕, 증기탕 등) ③ 음반판매업소, 비디오물 판매·대여업소, 노래방의 청소년실(오후10시까지만 출입가능), 종합게임장* ④ 담배소매업소 ⑤ 유독물 제조·판매·취급업소 ⑥ 만화방 ⑦ 미고시	청소년의 출입은 가능하나 고용은 금지

* 노래방과 청소년의 출입·고용이 가능한 일반게임장 및 PC방의 오후 10시이후 출입금지에 대해서는 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률에서 규정하고 있음.

청소년보호법 및 청소년보호법시행령의 이러한 기준에 따라 청소년 유해업소로써 규제대상이 되는 구체적인 업소의 종류를 각 항목별로 정리하면 <표II-1>과 같다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

3. 청소년 유해업소의 실태

1) 업소별 현황

여기에서는 청소년의 출입이나 고용이 금지되어 있는 업소지만 실제로 출입이나 고용이 이루어지고 있는 사례와 출입이 허용되는 업소지만 그곳에서 이루어질 수 있는 유해행위들을 중심으로 주요 업소의 청소년 유해요인을 분석해보고자 한다.[3)]

(1) 나이트클럽

일부 나이트클럽(또는 디스코텍)에서는 20대 후반 이상의 성인들의 출입을 금지시키거나 성인들이 출입할 경우 스스로 나가도록 구석진 곳에 자리를 정해주는 방법으로 20대 초반의 성인이나 더 나아가서는 청소년만을 상대로 영업을 하는 곳이 있고, 아예 20대 초반의 남녀 댄서들을 고용하여 청소년들에게 유행하는 춤의 시범을 보여 따라 추게 하는 형태의 영업으로 청소년들의 출입을 유도하는 사례도 있다.

이들 업소의 청소년 유해요인으로는 우선 청소년들에게 금지되어 있는 음주와 흡연의 장소로 이용되고 있는 점이다. 뿐만 아니라 이들 업소에서는 남자손님을 확보하기 위해 젊은 여자손님에게는 무료이용권(레이디카드, 기본무료티켓 등)을 제공하기도 하고, 경품을 걸고 커플댄싱게임 등의 이벤트행사를 열어 출연여성의 팬티나 브래지어를 보여주게 하거나 내리도록 하는 등의 신체노출을 유도함으로써 청소년들에게 왜곡된 성의식을 갖게 할 우려가 있다. 또한 청소년을 종업원으로 고용하는 사례도 다수이며 이들의 배후에는 조직폭력배가 있는 경우가 많아 탈선의 우려가 크다.

3) 대검찰청 미발간 자료인 '청소년 유해업소 점검결과(1998)'를 참고하여 분석하였다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

(2) 단란주점

단란주점에서는 접대부를 고용할 수 없으나 대부분의 단란주점이 접대부를 고용하여 사실상 유흥주점의 형태로 영업하고 있다. 이러한 불법영업에 대한 단속이 강화되자 접대부의 직접 고용보다는 속칭 '보도방'을 통한 간접고용의 방법을 활용하여 집 또는 부근 카페에서 대기중인 접대부, 속칭 '삐삐걸'을 필요한 경우에만 호출하여 동원함으로써 단속망을 피하고 있다. 따라서 청소년 접대부의 고용은 단란주점이 유흥주점보다 많은 것이 작금의 현실이다.

이들 업소의 청소년 유해요인은 출입보다는 주로 고용에서 찾을 수 있는데, 그로인해 주류판매와 퇴폐적인 음란행위의 유해성 뿐 아니라 자신의 성을 상품화함으로써 왜곡된 성의식과 물질주의적 가치관이 배태될 우려도 있다.

(3) 비디오방

대부분의 비디오방은 실내를 어둡게 하고(규정된 밝기인 70룩스 이하), 2인의 사람이 밀착하여 앉는 구조를 갖고 있으며, 안을 들여다볼 수 없도록 밀실로 되어있을 뿐 아니라 잠금장치까지 설치한 곳도 있어 남녀간의 성적인 행위가 이루어지기 용이하게 되어 있다. 게다가 가격이 저렴하여 청소년들도 부담없이 이용할 수 있다.

이들 업소가 청소년층에 유해하다는 것은 폐쇄공간이므로 선정·폭력적인 비디오물의 접근이 용이하고, 자유로운 음주·흡연이 가능하며, 남녀 두사람에게 밀착된 폐쇄공간을 제공함으로써 성적 탈선의 장소로 악용될 소지가 많기 때문이다.

(4) 노래방

노래방의 경우는 청소년시설을 갖출 경우 오후 10시까지는 청소년의 출입이 허용되고 있는데, 선정적인 영상을 송출하기도 하고, 노래연습실간

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

화상장치를 통해 남녀간의 즉석 만남을 주선하기도 하며, 특히 주류의 판매는 대다수 노래방에서 일반화되어 있는 현상이다. 그 뿐 아니라 청소년을 포함한 접대부를 고용하여 불법영업을 하는 사례도 빈번하며, 심한 경우에는 티켓다방과 연결하여 사실상 유흥주점으로 형태로 영업이 이루어지고 있기도 하다.

노래방은 저렴한 비용으로 많은 사람들이 장시간 여가를 즐길 수 있는 장소로써 그 자체만는 청소년에게 유해한 업소라고 단정할 수 없으므로 청소년의 출입이 허용되고 있는 것이다. 다만 청소년출입시설의 기준을 준수하지 않을 경우 어두운 조명과 불투명한 유리창으로 인해 밀폐된 장소를 제공함으로써 비디오방과 마찬가지로 음주·흡연이 자유롭게 이루어질 수 있으며, 성적 탈선의 장소로 이용될 수 있고, 또한 선정적인 영상물의 접촉도 있을 수 있다. 한편 접대부로 고용되었을 때의 유해함은 단란주점의 경우와 마찬가지이므로 조건부 허용이 실시되고 있는 것이다.

(5) 전화방

전화방의 경우는 전기통신사업법상 영업자체가 허가되지 않는 불법업소이다. 그러나 단속을 피해 영업을 하고 있는 업소가 적지 않은 데다가, 영업특성상 그 이용자가 청소년인지 확인할 방법이 막연하므로 청소년들이 아무런 제한 없이 접촉하고 있는 실정이다. 전화방을 통한 대화의 대부분이 원조교제를 요청하는 것이며, 그렇지 않은 경우에는 전화를 통한 속칭 '폰섹스'의 요청이 가장 빈번하기 때문에 개인 이동전화가 급속히 확산되어가는 오늘날 밀실형태의 전화방은 사실상 청소년의 성적 탈선의 온상이라 아니할 수 없다.

(6) 티켓다방

티켓다방에서는 주로 무허가 직업소개소와 결탁하여 가출한 청소년들을 불법 고용하고 있는데, 중소도시 지역에서는 노래방과 연결되어 사실

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

상 유흥주점을 형태로 운영되고 있다. 이런 업소의 청소년 유해요인은 단란주점의 경우와 마찬가지이나, 더욱 나쁜 것은 '티켓비'라는 명목으로 종업원의 임금을 갈취하고 부채를 누적시킴으로써 한번 이 길로 들어서게 되면 다시 정상적인 생활로 되돌아갈 수 있는 기회를 갖기 어렵게 한다는 점일 것이다.

(7) 락카페 · 소주방 · 호프집 · 카페

이들 업소들은 청소년의 출입이 허용되는 곳으로 그 자체는 청소년에게 크게 유해한 것은 아니라는 여론이 오히려 지배적이다. 다만 이들 업소는 주류의 판매가 주된 영업수단이고 담배의 판매도 일반화되어 있어 술·담배에 관한 청소년의 접근을 촉진시킨다는 점이 문제의 핵심인데, 이들 업소는 청소년의 이용빈도가 높아 유해요인의 영향력도 그만큼 크다고 할 수 있다. 특히 락카페의 경우는 나이트클럽과 거의 유사한 형태로 운영되고 있는 곳이 대부분으로서, 그런 경우에는 실제 영업이 유흥주점으로 이루어지는 것이므로 청소년들의 출입 · 고용 금지업소가 된다.

2) 분포 상황

청소년보호위원회에서 제공한 자료를 보면 2000년 7월말 현재 전국적으로 청소년 유해업소의 수는 <표Ⅱ-2>와 같이 총 735,428개소로 집계되어 있다. 지방자치단체별로 유해업소가 가장 많이 분포하고 있는 곳은 서울특별시(150,825개소)이고, 다음은 경기도(123,424개소)로써 지역적으로 서울과 수도권에 유해업소가 집중되어 있음을 알 수 있다. 청소년 유해업소가 가장 집중되어 있는 서울지역의 경우 <표Ⅱ-3>과 같이 다시 각 구청별로 분포도를 살펴보면, 강남구가 12,347개소로 가장 많고, 다음은 영등포구(8,781개소), 송파구(8,388개소), 중구(8,226개소)의 순이다. 청소년 유해업소가 가장 적은 곳은 3,136개소로 보고되고 있는 도봉구이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

그러나 이 자료에는 청소년보호법상의 청소년 유해업소를 망라적으로 포함하고 있지는 않으므로 전체 업소의 수효보다는 각 업소유형별 업소수를 살펴보는 것이 더 의미가 있을 것으로 본다. 비슷한 영업형태를 보이고 있는 유흥주점과 단란주점의 경우 전국적으로는 비슷한 수가 분포하고 있으나 서울의 경우는 유흥주점이 1,957개소인 반면 단란주점은 5,884개소로 3배에 이르고 있다. 단란주점은 유흥주점에 비해 상대적으로 청소년고용이 많은 업소이기 때문에 서울지역에 단란주점이 많이 분포하고 있다는 것은 그만큼 청소년 유해요인도 가중되어 있는 것으로 추론할 있다.

<표 II-2> 전국 청소년 유해업소 분포현황

(2000년 7월말 현재, 단 서울은 6월말/ 단위:건)

구분	계	유흥주점	단란주점	일반음식점	다방*	무도학원	무도장	이용업	숙박업	노래방	비디오방	종합게임장
계	735,428	20,918	21,827	537,318	52,305	1,242	107	36,625	31,853	30,441	2,727	64
서울	150,825	1,957	5,884	111,283	13,436	235	14	6,729	4,565	5,841	865	16
부산	50,082	1,532	2,948	33,926	2,881	70	10	3,377	2,672	2,488	174	4
대구	35,927	932	293	26,947	2,587	172	1	1,678	1,304	1,874	135	4
인천	38,027	895	944	28,016	3,222	51	44	1,669	1,526	1,547	107	6
대전	24,956	493	569	18,675	1,699	41	2	1,556	960	874	87	-
광주	19,498	486	521	14,119	1,257	73	-	983	899	1,041	117	1
울산	16,511	776	633	11,600	998	35	-	725	711	1,000	32	1
경기	123,424	3,628	2,669	95,443	5,731	213	14	5,175	4,743	5,371	427	10
강원	36,669	1,283	1,075	27,622	1,979	22	2	1,018	2,393	1,178	93	4
충북	27,284	575	492	21,112	2,000	30	-	1,034	1,147	810	83	1
충남	31,510	524	782	22,928	2,503	32	-	1,449	1,977	1,228	85	2
전북	29,676	1,066	580	21,608	2,118	28	2	1,396	1,481	1,249	148	-
전남	38,746	1,385	860	24,755	3,055	32	2	5,287	1,832	1,401	132	5
경북	48,804	1,905	963	35,098	4,137	70	13	1,964	2,533	2,006	110	5
경남	52,503	2,992	1,591	36,589	4,247	102	2	2,170	2,444	2,247	114	5
제주	10,986	489	1,023	7,597	455	36	1	415	666	286	18	-

* 다방의 경우 휴게음식점 전체 현황임

자료제공 : 청소년보호위원회.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 II-3> 서울지역 청소년 유해업소 분포현황

(2000년 6월말 현재/ 단위: 건)

구분	계	유흥주점	단란주점	일반음식점	다방*	무도학원	무도장	이용업	숙박업	노래방	비디오방	종합게임장
계	150,825	1,957	5,884	111,283	13,436	235	14	6,729	4,565	5,841	865	16
종로구	7,283	154	221	5,347	642	17	2	262	309	243	84	2
중 구	8,226	245	281	5,838	1,054	26	-	280	274	195	32	1
용산구	4,377	57	218	3,215	297	4	-	183	229	146	27	1
성동구	4,283	15	125	3,136	392	5	-	239	174	174	23	-
광진구	5,668	23	227	4,188	477	-	-	239	162	299	51	2
동대문구	6,903	95	182	5,025	566	18	3	352	372	250	40	-
중랑구	5,551	21	215	4,170	436	2	-	272	158	262	15	-
성북구	5,590	10	161	4,152	487	2	-	312	220	214	32	-
강북구	4,647	40	230	3,313	315	10	-	236	251	236	15	1
도봉구	3,136	10	110	2,375	238	5	3	181	47	154	12	1
노원구	4,182	19	113	3,049	491	2	1	238	40	203	26	-
은평구	4,865	35	240	3,570	381	10	-	254	143	217	14	1
서대문구	5,740	66	148	4,280	570	6	-	204	172	225	67	2
마포구	5,901	74	249	4,562	411	8	-	233	155	185	24	-
양천구	4,465	7	133	3,402	405	-	-	256	42	211	9	-
강서구	6,175	108	242	4,500	486	20	-	297	219	279	24	-
구로구	5,414	29	162	3,983	495	5	-	279	212	221	28	-
금천구	4,270	50	152	3,191	399	3	-	198	121	150	6	-
영등포구	8,781	174	440	6,160	882	26	-	424	342	289	43	1
동작구	4,130	63	109	3,018	375	6	-	215	112	183	49	-
관악구	6,213	158	202	4,368	477	25	2	278	322	303	78	-
서초구	7,944	146	258	6,200	687	8	-	279	74	254	38	-
강남구	12,347	218	850	9,340	1,026	9	2	404	153	290	51	4
송파구	8,388	60	353	6,206	898	6	-	340	107	369	49	-
강동구	6,346	80	263	4,695	549	12	1	274	155	289	28	-

* 다방의 경우 휴게음식점 전체 현황임

자료제공 : 청소년보호위원회.

한편 각 업소유형별로 연도별 분포추이를 비교해 보면, 먼저 대표적인 청소년 출입·고용 금지업소인 유흥주점의 경우 그 수효는 1995년 이

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

후 꾸준한 증가추세에 있다(이하 통계자료 심영희 외4인, 1999: 16). 1995년에 16,306개소이던 것이 97년에는 17,241개소이다가 2000년에는 20,918개소에 달하고 있다. 그러나 단란주점의 경우는 1995년에 17,533이던 것이 97년에는 24,598개소이다가 2000년에는 21,827개소로 다소 감소하였다. 비디오방의 경우는 처음 집계된 1996년에 2,927개소이던 것이 1997년에는 3,020개소로 조금 늘었다가 2000년에는 2,727개소로 원년도보다도 오히려 감소하였다. 특히 눈 여겨 보아둘 필요가 있는 것은 청소년의 이용빈도가 매우 높은 업소인 노래방의 경우이다. 1995년에는 20,535개소이던 것이 1997년에는 25,200개소로 늘었다가 2000년에는 30,441개소로 대폭 증가하였다. 물론 노래방의 경우 청소년 출입시설을 갖추고 있을 경우 저녁 10시까지 청소년이 출입이 허용되고 있기는 하나 그 관리나 규제가 현재로서는 대단히 취약하기 때문에, 노래방은 청소년출입 가능업소로 분류되고 있다고는 해도 실제적으로 탈법·위법행위가 이루어질 우려가 큰 경계 장소의 하나로서 주시하지 않을 수 없다.

3) 고용실태

1999년도에 대검찰청의 단속을 통해 파악된 청소년 유해업소의 여종업원 수는 <표Ⅱ-4>와 같이 총 8,033명이고, 이 중 19세 미만의 청소년은 총 3,868명인 것으로 나타났다. 전체 여종업원 중에서 청소년이 차지하는 비율은 48.2%로 거의 절반에 이르고 있다. 업소 유형별로 청소년을 가장 많이 고용하고 있는 곳은 단란주점(1,297명)이었고, 다음은 티켓다방(548명), 보도사무실(474명), 유흥주점(465명)의 순이었다.

청소년의 나이분포는 18세가 32.6%로 가장 많았고, 다음은 19세(23.5%), 17세(23.0%), 16세(13.7%)의 순이다. 가장 어린 나이인 13세 청소년도 7명이 집계되었다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 II-4> 청소년고용 유해업소 현황(1999년)

구 분	단속 업소 수	여종업원(명)									
		19세미만								20세 이상	계
		13세	14세	15세	16세	17세	18세	19세	소계		
일반음식점	119		2	6	16	21	32	21	98	117	215
티켓다방	259	1	8	31	92	136	148	132	548	330	878
단란주점	742	1	4	45	134	303	440	370	1,297	1,017	2,314
유흥주점	379		5	28	62	122	124	124	465	808	1,273
윤락업소	206	1	12	46	46	69	99	58	331	324	655
성인용품점	13					2	5	1	8		8
노래방	197			12	30	23	24	24	113	173	286
비디오방	30						6	9	15	13	28
보도사무실	246	1	1	11	77	117	164	103	474	757	1,231
신종윤락매체	239	3	32	25	52	65	117	39	333	564	897
기 타	173			3	21	32	102	28	186	62	248
계	2,603	7	64	207	530	890	1,261	909	3,868	4,165	8,033
점유율(%)		0.2	1.6	5.4	13.7	23.0	32.6	23.5	100		
		48.2								51.8	100

자료출처: 대검찰청(2000), 자녀안심하고학교보내기운동백서.

4. 청소년 유해업소의 규제

1) 청소년 유해업소 규제에 관한 법제 현황

(1) 청소년보호법[4]

우리나라의 법령 중에서 청소년과 직·간접적으로 관련된 것은 100여 개가 넘는데, 이 중에는 국가의 최고 상위법인 헌법을 비롯하여 민법 등의 기본법률에 관련 조항이 포함되어 있는 경우도 있고, 청소년보호법과

4) 청소년 유해업소에 관한 규정은 청소년보호법 외에도 청소년기본법과 풍속영업의 규제에 관한 법률 등에 분산되어 있으나 청소년보호법에서 이를 모두 포괄하여 규정하고 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

같이 청소년의 보호·육성만을 위해 제정된 법률도 있다.

청소년보호법은 우리 사회의 자율화와 물질만능주의 경향에 따라 날로 심각해지고 있는 음란·폭력성의 청소년 유해매체물과 유해약물 등의 청소년에 대한 유통과 유해한 업소에의 청소년출입 등을 규제함으로써, 성장과정에 있는 청소년을 각종 유해한 사회환경으로부터 보호하고 나아가 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 하자는 취지에서 제정되었다. 여기에서는 이러한 청소년보호법의 내용 중에서 유해업소에 관한 것만을 소개하고자 한다.

Ⓐ 청소년출입·고용금지업소에 관한 규정

청소년출입·고용금지업소에 관한 규정은 크게 다음의 세가지로 구분해 볼 수 있다. 첫째는 청소년 출입금지 위반에 관한 규정이다. 법 제24조 제2항에서는 청소년출입·고용금지업소의 업주 및 종사자는 출입자의 연령을 확인하여 청소년이 당해업소에 출입하거나 이용하지 못하게 하여야 한다고 규정하고 있다. 그러나 다른 법령에서 청소년이 친권자 등을 동반할 경우 출입이 허용되는 경우, 기타 다른 법령에서 청소년출입에 관하여 특별한 규정을 두고 있는 경우에는 당해 법령이 정하는 바에 의한다(영 제19조).

<표 II-5> 청소년출입·고용금지 위반에 대한 처벌규정

위반사항	행위자	형사처벌	과징금
청소년출입금지위반	업주 종사자	2년이하징역 또는 1천만원이하 벌금 (법 제51조제7호)	출입허용 횟수마다 300만원
청소년고용금지위반	업주	3년이하징역 또는 2천만원이하 벌금 (법 제50조제2호)	1명1회 고용마다 1,000만원
청소년출입 고용금지표시 불이행	업주 종사자	2년이하징역 또는 1천만원이하 벌금 (법 제51조제1호)	-

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

둘째는 청소년 고용금지위반에 관한 규정이다. 법 제24조 제1항에서는 청소년 유해업소의 업주는 청소년을 고용하여서는 아니된다고 규정하고 있다.

셋째는 청소년 출입·고용금지표시 불이행에 관한 규정이다. 법 제24조 제4항에서는 청소년유해업소의 업주 및 종사자는 당해 업소에 대통령령이 정하는 바에 따라 청소년의 출입·이용과 고용을 제한하는 내용의 표시를 하여야 한다고 규정하고 있다. 따라서 시행령에서는 청소년 출입·고용금지업소의 출입구 중 가장 잘보이는 곳에 「19세미만 출입·고용금지업소」 표시를 부착하도록 하고 있다(영제19조의 2).

<표 II-6> 청소년출입·고용제한 표시방법

구분	표시문구	표시방법
청소년 출입 고용 금지업소	19세미만 출입·고용금지업소 (다만 다른 법령에 달리 정한 경우에는 당해 법령이 정하는 바에 의한다)	표시문구는 한면이 400㎜이상, 다른 한면이 100㎜이상인 직사각형안에 외견상 충분히 식별이 가능한 크기로 하여야 한다.

Ⓑ 청소년고용금지업소에 관한 규정

청소년 고용금지업소에 관해서는 법 제24조 제1항에서 청소년유해업소의 업주는 청소년을 고용하여서는 아니된다라고 규정하고 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 II-7> 청소년고용금지 위반에 대한 처벌규정

위반사항	행위자	형사처벌	과징금
청소년고용 금지위반	업주	3년이하징역 또는 2천만원이하 벌금 (법 제50조 제2호)	1명1회 고용마다 1,000만원

(2) 청소년보호기본계획

청소년 유해환경에 대한 법적 규제의 중추역할을 담당하고 있는 '청소년보호위원회'는 1997년 7월 문화관광부 소속 하의 합의제 행정기관으로 발족하였고, 그후 1998년 2월 국무총리소속 독립행정기구가 되었다. 그동안 청소년보호위원회는 유해한 사회환경으로부터 청소년보호를 위한 기본계획을 수립·추진하고, 각종 청소년유해환경 규제와 시민운동의 지원을 통하여 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있는 여건을 조성하였으며, 2000년도에는 청소년보호사업을 종합적이고 체계적으로 추진하기 위한 기반조성과 확충을 위해 청소년보호법 규정에 의한 '청소년보호기본계획'을 수립·추진하게 되었다. 여기에서는 청소년보호기본계획 중에서 유해업소에 직결된 내용만 소개하고자 한다(www.youth.go.kr, 2000-12-9).

첫째는 청소년출입·고용 금지업소 지정에 대한 재검토이다. 호프집이나 소주방과 같이 주류를 판매하고 있는 업소에 대해 청소년출입금지업소로 지정하는 방안과 퇴폐이발소, 안마시술소 등 신종업소, 변태업소 등에 대한 청소년유해업소 확대지정을 검토하고 있다.

둘째는 성인업소 집중화 방안을 모색하는 것이다. 성인대상의 유흥업소를 특정지역에 집중시키기 위해 유흥업소 허가를 유흥특구로 제한하는 등의 추진시안을 마련하고자 하며, 그를 위해 '성인업소 집중화 분과위원회'를 구성해 운영하고 있다.

셋째는 청소년 통행금지·제한구역 제도의 정착을 도모하는 것이다. 기 해제·완화지역 중 부적절한 곳에 대한 시정조치와 신규지정을 확대하

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

고, 청소년 통행금지구역에 공익근무요원, 공풍근로요원, 유해환경감시단 등을 고정 배치하여 24시간 상시 감시체제를 구축하고자 한다.

넷째는 청소년 유해업소 업주를 대상으로 청소년보호의식을 제고하는 것이다. 지방자치단체나 민간단체와의 유기적 협조를 통해 개별법령상 의무교육제도를 활용하여 청소년보호교육을 강화하고, 관련업종 단체의 자율적 청소년보호운동 전개를 유도하고자 한다.

다섯째는 관련법령의 개정이다. 소주방·호프·카페·민속주점 등을 청소년출입금지업종으로 지정하기 위해 식품위생법 등 관계법령의 개정을 협의하고 있다. 청소년의 다류 배달행위를 금지하기 위해 식품위생법시행규칙 개정을 협의(보건복지부)하고 있다. 또한 청소년보호연령을 '19세미만'으로 통일하기 위해 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률, 영화진흥법, 공연법 등의 개정을 문화관광부와 협의 중이다. 더불어 청소년출입금지업소와 출입청소년 교육명령제를 도입하기 위해 청소년보호법 개정을 추진하고 있다.

2) 단속 및 처분 현황

(1) 단속현황

Ⓐ 경찰청 단속현황

1998년이래 3년 동안 경찰청에서 청소년 유해업소를 단속한 추이를 살펴보면 <표Ⅱ-8>와 같다. 청소년의 유해업소 출입에 대한 단속 건수는 손쉽게 정돈할 만한 일율적 경향을 보여주지는 않았지만, 고용금지 위반에 관한 단속사례는 1998년에 2,520건이던 것이 1999년에는 3,734건으로 증가했고 2000년에는 상반기 집계한 자료이지만 2,903건에 달하고 있어 해마다 꾸준히 증가하는 추세에 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 II-8> 연도별 청소년 유해업소 단속추이

(단위: 건)

구분	단속				조치**			
	계	청소년 고용	청소년 출입	기타	계	구속	불구속	즉심
1998	44,254	2,520	6,345	35,389	62,080	924	58,995	2,161
1999	41,098	3,734	5,235	32,129	57,895	1,246	53,213	3,436
2000*	9,170	2,903	4,232	2,035	18,027	703	17,324	-

* 2000년 자료는 7월까지의 집계임.

** 조치내용은 청소년보호법 위반사범 전체에 대한 결과임.

자료제공: 청소년보호위원회(자료집계: 경찰청).

또한 청소년 출입금지 위반도 1998년에 6,345건이던 것이 1999년에는 5,235건으로 다소 꺾였다가 2000년에는 역시 상반기만 집계한 자료임에도 불구하고 4,232건으로 대폭 증가하고 있다.

1999년도 지자체별 단속현황은 <표 II-9>와 같다. 청소년 유해업소가 가장 많이 분포하고 있는 서울특별시가 단속건수에 있어서도 10,104건으로 가장 많았다. 다음은 경기도가 5,673건으로 이 역시 유해업소의 분포와 맥을 같이하고 있다. 그러나 특기할 만한 것은 전라남도의 경우 위반건수가 5,203건으로 3위를 차지해 유해업소의 수에 비해 위반건수가 매우 높은 것으로 나타났다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 II-9> 전국 청소년 유해업소 단속현황(1999년)

(단위: 건)

구분	단속				조치*			
	계	청소년 고용	청소년 출입	기타	계	구속	불구속	즉삽
계	41,098	3,734	5,235	32,129	57,895	1,246	53,213	3,436
서울	10,104	879	1,100	8,125	13,677	415	10,930	2,332
부산	1,501	294	303	904	2,893	93	2,797	3
대구	4,843	87	385	4,371	5,780	80	4,902	798
인천	3,496	113	303	3,080	4,643	46	4,495	102
울산	484	27	92	365	988	5	977	6
경기	5,673	648	613	4,412	8,127	252	7,831	44
강원	1,608	169	329	1,110	2,546	127	2,406	13
충북	1,005	145	121	739	1,589	36	1,548	5
충남	2,708	145	369	2,194	3,657	23	3,634	-
전북	512	120	233	159	1,206	10	1,196	-
전남	5,203	537	420	4,246	6,196	81	5,986	129
경북	1,882	363	376	1,143	2,910	52	2,858	-
경남	1,924	185	540	1,199	3,136	25	3,108	3
제주	155	22	51	82	547	1	545	1

* 조치내용은 청소년보호법 위반사범 전체에 대한 결과임.

자료제공: 청소년보호위원회(자료집계: 경찰청).

Ⓑ 대검찰청 단속현황

대검찰청에서는 청소년 고용금지 업소를 중심으로 단속활동을 펼치고 있는데, 이를 통해 1999년도에 단속된 업주의 수는 <표II-10>과 같이 총 3,030명인 것으로 나타났다. 업소의 형태별로 단속된 업주의 수가 가장 많은 곳은 단란주점(951명)으로써 전체 위반업주의 거의 3분의 1을 차지하고 있다. 다음은 유흥주점(410명), 신종윤락매체(346), 보도사무실(289명) 등의 순이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 II-10> 청소년고용금지 위반업소 단속현황(1999년)

구 분	구 속		불 구 속		계	
	인원(명)	점유율(%)	인원(명)	점유율(%)	인원(명)	백분율(%)
일반음식점	33	28.0	85	72.0	118	3.9
티켓다방	53	22.1	187	77.9	240	7.9
단란주점	312	32.9	639	67.1	951	31.4
유흥주점	168	41.0	242	59.0	410	13.5
윤락업소	103	39.0	161	61.0	264	8.7
성인용품점	10	55.6	8	44.4	18	0.6
노래방	31	16.4	159	83.6	190	6.3
비디오방	1	12.5	7	87.5	8	0.3
보도사무실	154	53.3	135	46.7	289	9.5
신종윤락매체	93	26.9	253	73.1	346	11.4
기 타	45	23.0	151	77.0	196	6.5
계	1,003	33.1	2,027	66.9	3,030	100

자료출처: 대검찰청(2000), 자녀안심하고학교보내기운동백서.

(2) 처분현황

청소년보호법을 위반한 청소년 유해업소에 대한 형사처분에 대해서는 별도의 공개된 통계자료가 없어 대검찰청의 '범죄분석'에서 집계한 청소년보호법 위반사범 처분현황을 통해 처분의 추이를 짐작해 보고자 한다.

<표II-11>과 같이 1999년도 청소년보호법 위반사범은 총 579명[5]이다. 이중 기소된 인원이 276명이고[6], 불기소처분을 받은 사람 321명중에

5) 이는 앞에서 살펴본 대검찰청의 유해업소 업주 단속인원이 총 3,030명이었던 것과 비교할 때 현저하게 적은 인원인데, 그 이유는 유해업소 단속시 청소년보호법만을 적용하는 것이 아니기 때문이다.

6) 기소된 사건의 형사소송 결과를 집계하고 있는 '사법연감'을 통해 청소년보호법 위반사범에 대한 형사처벌 결과를 알아보고자 하였으나 최근 자료

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

281명은 기소유예처분을 받았다.

<표 II-11> 청소년보호법 위반사범 처분현황(1999년)

계	기소				불기소					
	소계	구공판		구약식	소계	기소유예	기소중지	참고인중지	혐의없음	공소권없음
		구속	불구속							
579	276	2	1	273	321	281	3	3	32	2

자료출처: 대검찰청(2000), 범죄분석.

한편 청소년보호법에서는 청소년고용 또는 출입 위반업소에 대해 과징금을 징수할 수 있도록 규정하고 있다. 징수주체는 1999년 6월까지는 청소년보호위원회였으나 1999년 7월 이후부터 지방자치단체로 이관되었다. <표II-12>에서는 청소년보호위원회가 징수주체였던 시기의 과징금 부과·징수현황과 지방자치단체가 징수주체가 된 시기의 현황을 비교해 볼 수 있다.

<표 II-12> 청소년 유해업소 과징금 부과·징수 현황

(단위: 건)

구분		부과		징수		
주체	기간	건수(건)	금액(원)	건수(건)	금액(원)	징수율(%)
청소년보호위원회	1997.1 ~1999.6	7,991	25,749	3,030	5,944	23.1
지방자치단체	1999.7 ~2000.6	23,163	59,866.9	6,803	8,708.9	14.6

인 1999년도까지는 이에 대한 집계가 이루어지지 않아 확인할 수 없었다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

징수주체가 지방자치단체로 이관된 이후 부과건수가 대폭 증가해 과징금 제도의 적극적인 활용이라는 측면에서는 긍정적인 효과를 보이고 있으나, 부과건수가 많다보니 징수에 어려움이 있어 징수율에 있어서는 청소년보호위원회가 징수하던 시기에 23.1%인 것에 비해 지방자치단체에서 징수한 이후로는 14.6%에 그치고 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Ⅲ. 선행연구 개관

Ⅱ

1. 청소년의 유해업소 이용실태 관련 연구
2. 청소년의 유해업소 출입과 비행관련 연구
3. 청소년의 유해업소 취업관련 연구

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

III. 선행연구 개관

1. 청소년의 유해업소 이용실태 관련 연구

실제 청소년이 출입이 금지된 장소에 얼마나 출입하고 있는가에 관해서는 정확한 파악이 용이치 않을 뿐더러, 믿을 만한 양적 자료를 확보하리란 더더욱 어렵다. 단지 선행연구들이 각각의 연구를 위해 표집한 표본을 기준으로 이용정도를 알아보는 것이 가능할 뿐이다. 이들 연구에서 얻어진 추정치에 입각해 한국의 청소년 행태를 일반화하기는 무리가 있겠지만, 전반적인 추세는 가늠하기는 가능치 않을까 한다. 따라서 이 절에서는 기존의 관련연구들이 밝혀낸 이용실태를 총괄적으로 개관해 보고자 한다.

1) 청소년의 생활 및 여가실태조사(대한 YWCA 연합회, 1987)

청소년 문화의 지도 육성을 위한 기초자료를 얻기 위해 실시된 이 조사에서는 중학생, 고등학생, 재수생, 근로청소년들을 대상으로 청소년들의

<표 III-1> 중고생의 업소이용실태

(단위: %)

장소	중학생(N=716)	고등학생(N=666)
전자오락실	72.9	78.5
만화대본소	64.5	74.9
디스코클럽	6.8	13.1
심야다방	7.7	11.4
당구장	13.4	23.1
심야극장	8.9	13.2
사격장	30.6	30.0
술집	8.4	23.4

출처: 대한YWCA(1987), 55쪽 <표 70>을 재구성

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

전반적인 생활양태에 대해 알아보고자 하였다. 그 중에서 우리의 관심을 끄는 것은 오락장소 출입경험에 관련된 것들이다. 이 조사에서 채택된 오락장소로는 전자오락실, 만화대본소, 디스코클럽, 심야다방, 당구장, 심야극장, 사격장과 술집이었다. 출입경험에 대한 결과는 다음과 같다.

전체적으로 볼 때, 각종 오락업소 출입경험은 고등학생이 중학생보다 높은 편이지만, 전자오락실, 만화대본소 또는 사격장 출입경험에서는 이들의 차이가 상대적으로 적은 것을 알 수 있다. 중고생 모두에게 있어 심야다방 출입이나 심야극장 출입의 비율은 낮으며 디스코클럽 출입경험도 높지 않다. 중학생과 고등학생 사이에 가장 큰 차이를 보이는 것은 술집 출입이다. 중학생의 8.4% 정도가 출입경험이 있는 반면 고등학생의 경우는 23.4%로 거의 3배나 높다. 또 오락업소 출입의 성별차이는 다음과 같다.

<표 III-2> 성별 업소이용 실태

장소	남자	여자
전자오락실	91.6	54.8
만화대본소	71.1	56.4
디스코클럽	29.8	18.8
심야다방	23.7	12.7
당구장	41.6	16.8
심야극장	26.8	11.5
사격장	52.2	14.2
술집	42.1	15.4

출처: 대한YWCA(1987), 56쪽 <표 71>을 재구성.

모든 업소유형에 있어 남자의 이용이 여자의 이용율보다 높다. 여자의 경우 전자오락실과 만화대본소만이 응답자의 반수이상이 이용해 본 경

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

험이 있는 것으로 나타났고, 나머지 오락성업소에의 출입경험은 상당히 낮은 수준을 보이고 있다. 이용률에 있어 성별차이가 가장 크게 보이는 곳은 당구장과 사격장으로 이것은 당구나 사격이 남성위주의 오락이기 때문인 것 같다.

2) 청소년 유해환경의 실태와 대책에 관한 연구 (한국청소년개발원, 1990)

이 연구는 유해환경의 개념을 이론적으로 정교화하고 유해환경의 유형을 분류하여 이후 유해환경 관련 연구를 위한 기본틀을 제공하고 있다는 점에서 의미가 큰 연구로서 평가된다. 연구의 목적에도 명시되어 있는 바와 같이, 이 연구는 과거 연구들이 유해업소라는 물리적 환경에 주목하고 업소이용에 대한 실태조사에 머물렀다는 한계를 지적하고 유해환경의 범위와 유형을 확대하여 그 현황을 파악하고자 하였다. 이에 따르면, 유해환경은 우리가 유해업소라고 부르는 유해시설 및 장소, 유해약물, 그리고 유해매체(유해한 정보환경)와 유해행동을 포괄하는 개념이 된다. 또한 이전의 연구들이 간과했던 점, 즉 이용실태에만 중점을 두었을 뿐 유해환경 접촉과 청소년들의 기타 행동사이의 연관성, 특히 문제행동이나 비행과의 연관성을 밝히는 데 부족했음을 지적하면서 양자간의 관련성도 밝히고자 하였다.

전국규모의 조사로 표본 수가 4,965명이었으며 초등학생, 중학생, 고등학생과 근로청소년을 포함하고 있다. 이 연구 중 시설부분에서 조사된 업소유형을 보면, 공원, 여관 등 숙박업소, 전자오락실, 성인오락실, 당구장, 롤러스케이트장, 디스코장, 성인디스코장, 퇴폐이발소, 경양식집, 카페, 일일찻집, DJ커피숍, 포장마차, 음악감상실, 만화가게, 심야만화가게, 독서실, 제과점, 분식점, 패스트푸드점, 비디오가게, 각종학원, 문방구, 사창가,

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

유흥가, 소극장 등으로 당시 청소년들이 이용하는 시설은 거의 포함하고 있다. 이들 시설에 대한 이용률과 청소년들이 평가하는 유해성 정도에 대한 결과는 다음과 같다.

<표 III-3> 업소이용률 및 유해도

(단위: %)

시설 및 장소	이용률	유해성 평가
숙박업소	22.9	56.8
전자오락실	64.1	49.1
당구장	17.4	68.4
롤러스케이트장	59.0	22.3
디스코장	18.4	66.8
퇴폐이발소	4.0	89.3
카페	32.0	55.8
만화가게	56.6	39.4
사창가	7.8	82.9

출처: 한국청소년개발원(1990), 62쪽 <표 III-1-1>을 재구성

이 연구에서도 앞의 연구와 마찬가지로 전자오락실과 만화가게의 이용률이 상대적으로 높게 나타나고 있다. 또한 롤러스케이트장의 이용률이 높은 것으로 드러나고 있다. 또 카페 이용률(32%)도 당구장 이용률(17.4%)이나 디스코장(19.4%)보다 높게 나타나고 있다. 당연한 결과라고 할겠으나, 청소년들의 이용경험이 많은 시설 및 장소일수록 유해성 평가가 낮은 것으로 측정되었다. 사창가와 퇴폐이발소의 유해성이 높게 평가되는 반면에 롤러스케이트장이나 만화가게의 유해성은 낮게 평가되고 있음이 보고되었다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

3) 청소년유해환경 개선대책에 관한 연구(한국청소년학회, 1992)

청소년학회가 전국의 청소년 3,014명(초등학생 385명, 중학생 1,286명, 고등학생 1,343명)을 대상으로 조사한 바에 따르면, 유해업소 출입 경험율면에서 영화관 92.9%, 전자오락실 89.2%, 비디오가게 87.3%, 만화가게 62.7%, 카페 및 레스토랑 61.7%, 노래방 43.3%, 포장마차 24.6%, 당구장 19.6%, 디스코장 7.3%의 순으로 나타났으며, 술집, 포장마차, 노래방, 디스코장을 제외하고는 출입경험자가 비출입자에 비해 훨씬 많았다.

또한 전체의 70% 정도가 비디오가게(70.4%)를, 2/3정도가 전자오락실(65.2%)과 영화관(62.1%), 1/3정도가 카페/레스토랑(35.4%)와 만화가게(30.8%)를 빈번히 출입하고 있으며(이따금 출입과 상습출입포함), 노래방을 빈번히 출입하는 사례로 23.2%에 이른다.

학교별, 성별 유해업소 경험율을 보면, 남학생과 여학생 중 남학생이 많이 접촉하였으나 그 차이는 크지 않았다.

<표 III-4> 유해업소 출입경험률

(단위: %)

	상습 출입	이따금 출입	한두번 출입	비경험	출입경험 (순위)	이따금 출입이상 (순위)
전자오락실	36.7	28.6	23.9	10.8	89.2 (2)	65.3 (2)
만화가게	10.3	20.5	31.8	37.3	62.7 (4)	30.8 (5)
비디오가게	30.2	40.2	16.9	12.7	87.3 (3)	70.4 (1)
영화관	15.7	46.4	30.5	7.4	92.8 (1)	62.1 (3)
당구장	4.6	5.0	10.0	80.4	19.6 (9)	9.6 (8)
노래방	7.8	15.4	29.1	56.7	43.3 (6)	23.2 (6)
카페/ 레스토랑	9.7	25.7	27.0	38.3	61.7 (5)	35.4 (4)
술집	3.4	6.7	14.3	75.6	24.4 (7)	10.1 (7)
포장마차	1.3	6.4	16.9	75.4	24.6 (7)	7.7 (9)
디스코장	1.2	1.9	4.2	92.7	7.3 (10)	3.1 (10)

출처: 체육청소년부(1992), 34쪽 참조.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 III-5> 학교별·성별 유해업소 경험율

(단위: %)

	학교별						성별			
	초등학교		중학교		고등학교		남		녀	
	출입 경험율	순위	출입 경험율	순위	출입 경험율	순위	출입 경험율	순위	출입 경험율	순위
전자오락실	66.2	3	85.6	2	94.6	2	98.1	1	79.7	2
만화가게	30.8	5	47.6	5	77.1	4	63.9	4	61.4	5
비디오가게	84.3	1	85.0	3	89.5	3	77.9	3	76.7	3
영화관	78.9	2	87.0	1	98.0	1	93.4	2	91.7	1
당구장	7.1	9	6.7	9	32.0	8	30.2	8	8.2	9
노래방	23.4	6	24.8	6	61.0	6	51.0	6	43.6	6
카페/레스토랑	52.8	4	52.5	4	70.6	5	61.6	5	67.0	4
술집	14.6	8	12.5	8	35.2	7	34.9	7	20.4	7
포장마차	19.9	7	23.5	7	25.8	9	28.9	9	19.8	8
디스코장	11.1	10	3.9	10	10.5	10	11.6	10	6.3	10

출처: 체육청소년부(1992), 34쪽 참조.

4) 한국 10대 청소년의 의식구조: 생활세계적 접근 (삼성복지재단, 1994)

전국의 청소년 4,026명을 대상으로 생활세계 전반에 대해 조사한 이 연구는 청소년들의 가치관 뿐 아니라 행위영역을 세분화하고 있는 데, 그 중 오락성 업소와 관련된 조사결과를 요약하면 다음과 같다.

이 연구는 청소년들의 출입이 잦은 업소를 공간적 여가형 업소, 분출적 비행형 장소, 시각적-오락형 장소와 개방적 활동형으로 유형화하고 각 업소군에 대한 지난 1년간의 이용정도를 조사하였다. 공간적 여가형에는 빵집, 24시간 편의점, 카페, 영화관, 노래방이 해당되며, 분출적 비행형 업

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 III-6> 성별·교급별 업소이용 실태

(단위: %)

장소	성별		학교별	
	남	녀	중학	고교
전자오락실	93.4	59.8	78.1	86.0
만화가게	39.0	38.2	31.4	53.3
비디오가게	79.0	70.5	73.5	76.5
영화관	57.2	60.8	60.8	82.8
노래방	35.8	37.9	31.2	73.6
24시간 편의점	50.1	48.1	41.1	62.6
빵집	79.9	90.2	80.3	88.1
카페	51.2	57.8	36.1	64.3
술집	30.0	22.0	4.5	30.4
당구장	37.0	7.3	9.2	29.1
디스코장	14.8	13.8	2.5	10.2
운동경기장	55.6	37.3	49.6	42.5
공원이나 산	86.3	83.6	87.9	80.4

출처: 김문조 외(1994), 127쪽 표를 재구성.

소에는 디스코장, 술집, 여관, 당구장, 사창가 등 청소년들의 출입 자체가 제한되거나 금지되는 곳이 속한다. 전자오실, 만화가게, 비디오가게는 시각적, 오락형 장소로 분류되었으며, 마지막으로 운동장과 공원은 개방적 활동형 장소로 범주화되었다.

성별로 보았을 때, 남자청소년의 경우 전자오락실, 비디오가게, 공원이나 산 등의 이용경험율이 높았으며, 여자청소년의 경우 빵집과 비디오가게 등의 이용율이 높은 것으로 나타나고 있다. 남녀의 이용차이가 가장 두드러지는 곳은 당구장으로 무려 30% 정도의 차이를 보이고 있으며 반면 술집이용에 있어서의 남녀차이는 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 III-7> 업소유형간의 상관관계

	비행형	오락형	활동형
여가형	.48	.47	.24
비행형		.36	.16
오락형			.23

출처: 삼성복지재단(1994), 128쪽.

이 연구가 제시하고 있는 하나의 흥미로운 조사결과는 장소유형간 출입상관도이다. 즉 위에서 분류한 유형간에 어떠한 관련이 있는 지에 관한 정보를 제공하고 있는 것이다.

<표 Ⅲ-7>을 보면, 여가형과 비행형, 또 여가형과 오락형 사이에 상당한 정도의 관련이 있음을 알 수 있다. 반면에 활동형은 나머지 세가지 유형과는 큰 관련이 없는 것으로 나타나고 있다. 다시 말하면, 여가형, 비행형, 오락형 업소이 이용은 서로 관련이 있다는 것으로 여가형 업소를 이용하는 청소년은 비행형이나 오락형 업소도 함께 이용하는 경향을 가지고 있음을 의미한다. 이와 대조적으로 개방적, 활동적 장소의 이용은 오락형, 비행형, 여가형 업소이용과는 상대적으로 낮은 상관관계를 보이고 있는 바, 이는 곧 활동형 장소를 이용하는 것과 기타 오락-비행형 업소를 이용하는 것과는 관련이 적음을 의미한다.

5) 학교주변 유해환경의 실태 및 비행과의 관계 (한국형사정책연구원, 1996)

김준호·박정선(1996)의 연구는 유해시설을 전자오락실, 만화·비디오방, 롤러스케이트장, 당구장, 노래방, 술집, 포장마차, 디스코장, 여관·여인숙, 매춘업소 등 10가지로 구분하여 접촉률을 살펴보았는데, 그 결과 90.7%가 노래방에 가본 경험이 있다고 응답하였다. 다음으로는 전자오락

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

실(90.4%), 만화가게(63.2%), 롤러스케이트장(62.4%), 당구장(47.1%), 술집(35.3%), 포장마차(17.0%), 디스코장(10.3%), 여관(8.1%), 사창가(2.5%)등으로 나타났다(김준호 · 박정선, 1996:57).

<표 III-8> 성별 · 교급별 업소이용 실태

(단위: %)

	중학교		고등학교		
	남	여	남	여	계
전자오락실	94.9	74.3	98.5	86.3	90.4
만화가게	46.2	57.1	79.4	78.7	63.2
롤러스케이트장	55.7	71.4	66.0	67.9	62.4
당구장	40.3	20.8	80.4	26.1	47.1
노래방	82.9	93.6	97.0	96.7	90.7
술집	17.2	14.0	61.5	48.3	35.3
포장마차	12.1	8.4	28.6	17.2	17.0
디스코장	4.9	4.4	17.7	15.3	10.3
여관 등	5.5	3.9	15.8	4.3	8.1
사창가 등	3.1	0.0	4.6	0.0	2.5
계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

당구장 이용에 있어서 중학생과 고등학생의 차이는 2배에 이르고 있음을 알 수 있다. 남자중학생의 40% 정도가 당구장을 이용한 경험이 있는 데 반해, 남자고등학생의 80%가 당구장 이용경험을 가지고 있다는 결과가 나와서 당구장이용은 남자고등학생들이 대다수를 차지하고 있음을 짐작할 수 있다. 이와 유사하게, 중학생과 고등학생사이에 차이가 많이 나는 업소는 술집으로 중학생의 경우 평균 16%정도인데 반해 고등학생의 경우 55%가 술집이용 경험을 가지고 있는 것으로 나타났다. 이와 반대로 중고등학생들의 이용에 별로 차이가 없는 업소는 롤러스케이트장, 노래방, 전자오락실 등이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

6) 청소년 유해환경접촉 종합실태조사 (청소년보호위원회, 1999)

청소년보호법이 1997년에 제정·발효된 후, 청소년의 유해환경 접촉에 관한 기초자료에 대한 필요성이 더욱 강력히 제기되었으며, 또한 효과적인 청소년보호정책을 위해서도 전국적인 규모의 현황파악이 요구되었다. 유해환경 접촉실태조사는 이러한 필요에 따라 매 3년마다 실시하는 것으로 정례화하였으며, 1999년에 기본 년도 조사가 실시되었다. 또 유해환경에는 유해업소 뿐 아니라 유해약물과 유해매체가 포함되었는데, 여기서는 유해업소와 관련된 현황자료를 요약해 제시하고자 한다.

다른 조사연구들이 유해시설이나 장소의 종류를 선정함에 있어서 어느 정도 임의성이 있었으며 유해성에 대한 명확한 규정을 유보하거나 당연한 것으로 전제하고 있는 것과는 달리 청소년보호위원회가 주관한 이 조사는 청소년보호법상의 유해업소 규정에 의거해 규제되는 업소종류를 선택하여 이용경험과 허용도, 업소에서의 다양한 행위경험 등을 조사하였는 데, 전국적인 규모로 초등학생부터 중학생과 고등학생 등의 학생청소년집단과 근로청소년, 가출청소년, 그리고 소년원생 등의 특수집단으로 나누어 조사를 시행하였다. 학생집단의 경우 총 표본 수는 9,030명이었고 특수집단의 표본 수는 1,200명이다. 1999년의 여름방학(7-8월)동안 각 업소를 이용한 비율을 조사한 결과는 <표 Ⅲ-9>와 같다.

유해업소의 출입과 함께 관심을 가져야 할 부분은 업소 또는 업소밀집지역과 관련된 청소년들의 활동유형이다(청소년보호위원회, 1999: 186 - 88). 유흥지역에서 청소년들이 일으키는 문제행동에 대한 우려는 기성세대들의 걱정거리 중 하나이었으나, 술을 마신 상태에서 남의 물건이나

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 III-9> 학생집단과 특수집단의 업소 이용실태

(단위: %)

	학생집단	특수집단
pc방	74	69
당구장	35	55
노래방	65	83
비디오방	15	37
커피숍	38	54
카페	14	33
락카페	6.3	26
콜라텍	12	26
호프, 소주방	21	52
디스코텍	6.2	26
단란주점	4.4	20
티켓다방	2.7	9

돈을 훔쳐 본 경험이 있는 학생은 전체의 4.4%에 그치고 있다. 물건을 부순 경험을 가진 학생은 그보다 많은 11.7%, 돈이나 지갑을 뺏긴 경험은 3.6%, 싸운 경험은 7.8%의 학생이 가지고 있는 것으로 나타났다.

모든 업소에서 담배를 피는 것이 가능한 것으로 드러났으나, 그 중에서도 노래방이나 호프집, 소주방, 또 커피숍의 비율이 각각 10% 정도로 높게 나타나고 있으며 술을 주로 마시는 곳은 호프집, 소주방과 노래방이었다. 노래방은 청소년에게 뿐 아니라 성인에게도 술판매가 금지되어 있는 데도 불구하고 음주가 가능하다는 것이 문제로서 크게 제기되었다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

7) 학교환경위생정화구역 제도 개선방안 (이화여자대학교 사범대학, 2000)

학교보건법에 근거한 학교환경위생정화구역의 효과적 실시를 위한 기초자료를 얻기 위해 진행된 연구로서, 전국 중고등학생 2,114명을 대상으로 정화구역 내 유해업소의 존재정도, 유해성 인지정도와 출입경험정도, 비행과의 관계 등을 조사하였다.

<표 III-10> 교급별 유해업소 출입경험률 순위

출입률 순위	중 학 생	고등학생
	유해업소	유해업소
1	전자오락실	노래방
2	PC 방	전자오락실
3	노래방	PC방
4	만화방	극장
5	극장	카페, 커피점
6	전자오락실이 설치된 문구점	당구장
7	롤러스케이트장	만화방
8	당구장	비디오방
9	술판매음식점	술판매음식점
10	콜라텍	호프집, 소주방

출처: 이화여자대학교 사범대학 보건교육과(2000), 25쪽.

위의 표를 보면 중학생과 고등학생의 경우 가장 출입이 많은 업소유

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

형은 순서상의 차이는 있지만 전자오락실, 노래방, PC방이다. 청소년들이 이용하는 가장 일반적인 업소들인 것이다. 고등학생들이 이용하는 업소로는 비디오방과 호프집, 소주방 그리고 카페가 있는 반면, 중학생은 롤러스케이트장이나 볼라텍을 이용하는 것으로 나타났다.

유해업소 출입경험을 성별로 나누어 보면, 남학생은 PC방 이용이 가장 많은 반면 여학생들은 노래방 출입이 1위를 차지하고 있다.

<표 III-11> 성별 유해업소 출입경험률 순위

출입률 순위	남 유해업소	여 유해업소
1	PC방	노래방
2	전자오락실	전자오락실
3	노래방	PC방
4	극장	극장
5	당구장	만화방
6	만화방	카페, 커피점
7	전자오락이 설치된 문구점	롤러스케이트장
8	카페, 커피점	당구장
9	비디오방	전자오락이 설치된 문구점
10	롤러스케이트장	술판매음식점

출처: 이화여자대학교 사범대학 보건교육과(2000), 26쪽.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

2. 청소년의 유해업소 출입과 비행관련 연구

청소년의 유해업소 출입을 법으로 금지하는 근본적인 이유는 유해업소라는 공간이 청소년들에게 유해매체(음란물)와 유해약물(술과 담배)을 제공하는 등 청소년의 비행을 부추기는 환경을 제공하는 것으로 여겨지기 때문이라 할 수 있다. 사실상 물리적 공간으로서의 업소 자체는 유해성을 가지지 않더라도 그 공간 내에서 행해지는 일련의 행위들이 청소년들에게 금지되어 있기 때문에 청소년의 특정업소 출입을 막으려 하는 것이다. 다시 말하자면 유해업소 출입을 하는 청소년들은 비행청소년, 또는 불량청소년일 가능성이 높다는 말이다. 유해환경 연구는 대부분 이러한 전제를 공유하고 있다. 유해환경에 청소년들이 얼마만큼 노출되어 있는 지에 대한 실태를 알아보는 조사들도 그 이론적 전제는 유해환경과 청소년 비행 사이의 높은 상관관계를 명시적 또는 암묵적으로 전제하고 있다. 여기서 주의해야 할 점은 유해업소 출입과 청소년들의 비행 가능성 사이에 관계가 존재한다는 것이 유해업소 출입이 청소년들의 비행을 이끌어 낸다고 말할 수는 없다. 상관관계와 인과관계는 명백히 구별되어야 한다.

초기의 유해환경 연구는 유해업소의 출입경험과 비행과의 상관관계를 살펴보고 이를 토대로 유해업소의 유해성을 논의하고 있다. 도종수 외(1990)의 연구에 따르면 유해업소 출입경험과 비행경험간에는 상당한 상관관계가 있는 것으로 나타나고 있다. 그 중 일부를 소개하면 <표 III-11>과 같다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 III-12> 유흥업소 출입경험과 비행경험의 상관관계

	음주	흡연	무단결석	도박	폭행	야간배회	패싸움
숙박업소	.39	.37	.34	.24	.31	.25	.33
전자오락실	.30	.29	.12	.33	.12	.21	.11
당구장	.56	.61	.28	.35	.21	.29	.25
카페	.59	.48	.32	.26	.27	.36	.31

음주와 흡연은 유해업소 출입경험과 상관이 있는 것으로 나타나고 있는 데, 특히 당구장과 카페이용과 음주/흡연은 상당히 높은 상관관계를 보이고 있다. 전자오락실과 당구장 출입과 도박과의 관련은 부분적으로 이 두 장소가 돈내기 게임을 할 수 있는 곳이기 때문일 것이다.

위의 연구가 상관관계의 측정을 통해 유해업소 접촉과 비행경험과의 관련정도를 파악함으로써 유해환경의 부정적인 영향을 주장하려고 했다면 그 이후 김문조(1992)의 연구는 여기서 한걸음 더 나아가 유해업소 출입에 영향을 주는 제 요인을 찾아내고 그 요인들의 유해업소 출입경험에 대한 상대적 영향력을 측정하려고 하였으며, 궁극적으로는 유해업소 출입과 비행행위와의 관련성을 인과적으로 설명하고자 했다. 그는 먼저 청소년들을 유해업소로 내모는 방출요인(push factors)과 그들을 끌어들이는 유인요인(pull factors)을 설정한 후 이들 요인과 유해업소 출입의 관계, 나아가 비행(충동)과의 관계에 관한 종합적 측정을 시도하였다.

먼저 방출요인으로 설정된 것에는 제도적 부적응의 측면으로서 가정과 학교환경이 청소년들을 좌절케 하거나 소외시키는 기능을 하는 측면들을 포함시키고 있다. 예를 들어 가정의 기능적, 구조적 결손, 그리고 공부압력으로 인한 학교에서의 소외나 긴장 등이다. 반면에 유흥업소의 공간적 산포도가 유인요인으로 설정되었는데, 이는 청소년들이 유흥업소를 이용하게 되는 결정적 이유가 접근이 용이하기 때문이라는 것이다. 이 두 변인과 유해업소 출입경험간의 관계를 보면, 먼저 제도적 부적응은 업소

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

출입과 정적인(positive) 관계가 있었으며 유흥업소의 지리적 산포도도 마찬가지로 업소출입과 정적인 관계가 있음이 밝혀졌다. 유흥업소 출입은 비행성향(비행충동으로 측정)과 높은 상관관계를 가지는 데, 특히 당구장이나 술집, 전자오락실의 출입과 비행충동과의 관계가 강한 것으로 나타나고 있다.

한편 제도적 부적응은 청소년비행을 설명하는 데 주로 사용되는 변인으로 이 연구에서도 비행충동과 관련이 있는 것으로 분석되었다. 그 다음 이 변인들 사이의 인과관계를 측정하기 위해 경로분석을 시도하였는데, 그 결과 제도적 부적응은 청소년들을 유흥업소로 밀어내는 역할을 어느 정도 하고 있으며, 유흥업소의 지리적 인접성 또한 청소년들의 유해업소 출입을 유발하는 것으로 밝혀졌다. 또 유흥업소 출입은 비행충동을 일으키는 역할을 하고 있음이 확인되었다. 결론적으로, 유흥업소 출입은 제도적 부적응과 유흥업소의 산포도와 비행충동을 매개하는 역할을 하고 있음이 드러났다. 가정의 결손과 학교생활에 대한 부적응은 유흥업소 출입의 원인이 되고 있으며 유흥업소 출입은 비행성향을 일으키는 원인이 되고 있음도 밝혀졌다.

이와 매우 유사한 모형을 설정한 연구로 김준호·박정선(1996)의 연구가 있다. 그들은 학교주변의 유해환경과 비행과의 관계에 관심을 가지고 학교주변의 물리적 환경(유흥업소의 산포도)과 사회적 환경(가정과 학교의 통제기능), 그리고 비행친구와의 접촉이 유해환경 출입과 비행경험에 미치는 영향력을 측정하였는데, 학교주변의 물리적 환경과 가정 및 학교에서의 적응실패, 또 비행친구와의 접촉은 유흥업소 출입에 의미있는 영향력을 주는 것으로 밝혀졌다. 또 유흥업소 출입은 비행을 유발하는 요인으로 작용하는 것으로 나타나 유흥업소 출입이 비행으로 가는 중간다리 역할을 한다는 것이 입증되었다.

이상 언급한 일련의 조사연구 결과들을 통해, 유해업소 이용이 청소년들의 탈선 및 비행과 상당한 관련이 있으며 청소년비행의 원인으로 작

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

용하고 있다는 일반적 견해에는 경험적 근거가 있음에 확인되었다고 이야기할 수 있다.

3. 청소년의 유해업소 취업관련 연구

앞서도 언급했듯, 청소년들의 유해업소 취업문제는 그 전모를 정밀히 파악하기란 결코 쉽지 않은데, 그것은 다음과 같은 여러 이유 때문이다. 특히 자기보고식 조사를 통한 학생의 불법취업 실태를 파악하기 어려운 가장 근본적인 원인중의 하나는 학생의 신분으로 노동을 한다는 것이 사회적 기대(social expectations)에 어긋나는 일이라는 인식이 지배적인 현실 하에서[7] 청소년들은 자신들이 취업을 하여 일을 하고 있다는 것을 공개하기를 원하지 않기 때문이다. 특히 학생 신분으로 학교테두리 밖의 생활을 한다는 것은 부정적 비난이 수반될 가능성이 크기 때문에 부모나 선생님에게는 비밀로 할 가능성이 높으며, 일을 하는 경우에도 청소년에게 허용되는 일과 그렇지 않고 금지되어 있는 일을 하는 경우는 주위사람들에게 그 사실을 공개하는 비율에 큰 차이를 보일 것이다. 이러한 상황에서 학생들의 아르바이트 경험유무는 실제보다는 상당히 낮은 수치

7) 조혜정(1999)에 따르면 학생과 근로청소년의 이분법적 분리는 학교에 진학하는 기회가 소수의 선택받은 청소년들에게만 주어지던 시대에 학생의 범주에 속하지 않는 청소년들을 주변적인 집단으로 간주하고, 학교에 갈 여건이 안돼는 불우한 청소년이며 '소외계층'인 이들에게 '근로청소년'이라는 이름을 부여하게 되면서 부터라고 한다. 그녀는 거의 대다수의 청소년이 상급학교에 진학하게 되는 1990년 이후부터는 이러한 학생/근로청소년의 이분법은 그 적합성을 상실하게 되었다고 주장한다. 대부분이 학생신분을 가지게 되었기 때문이다. 하지만 여전히 공부와 근로는 화합할 수 없는 두 측면으로 이해되어 일을 하게 되면 공부 또는 성적에는 관심이 떨어지는 것으로 생각하는 어른들이 많은 것이 현실이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

(underreport)가 나올 가능성을 배제할 수 없으며, 청소년의 고용이 금지된 업소에서의 일은 훨씬 더 그 정도가 심할 것이라는 것을 예상할 수 있다.[8] 청소년의 불법취업에 대해서는 단속통계나 자기보고식 조사 모두 정확한 통계라고 말하기 어렵다.

청소년의 취업에 대해서는 접근성의 한계로 인해 많은 연구가 축적되어 있지 못하다. 앞에서도 지적했듯이 학생신분과 취업자의 신분을 함께 가지는 것은 사회통념상 아직 자연스러운 일이 아니라고 여겨지기 때문에 일을 하는 청소년들, 특히 유흥업소와 관련된 일을 하는 학생들은 쉽게 자신을 노출하지 않는다. 이런 상황에서 문화연구의 시각을 가지고 청소년의 공간으로 알려진 동숭동 대학가 청소년들을 연구한 『동숭동의 아이들』(한준상, 1997)은 청소년 취업의 단면을 우리에게 잘 보여주고 있다.

동숭동 대학로가 청소년들의 유흥공간으로 자리잡은 지도 오래되었다. 대학로는 각종 유흥업소가 밀집해 있는 곳이며 많은 청소년들이 유흥서비스의 소비자로서 이곳에 오지만 또 많은 청소년들이 공급자로서의 역할을 수행하는 곳이 대학로이다. 사실 그 곳에서 공급자이면서 동시에 소비자인 청소년을 만나는 것이 그리 어려운 일이 아닐 것이다. 청소년들이 돈을 버는 방식은 두가지이다. 하나는 삐끼이고 하나는 까돌이(가스배달)이다. 이 두 직종은 수입이 상대적으로 좋은 아르바이트이다(삐끼는 월평균수입이 100만원 정도이고 까돌이는 월 평균수입이 180-200만원 정도라고 한다). 삐끼라는 직업은 잠재소비자들을 자신을 고용한 유흥업소로 끌어들이는 역할을 하는 것으로 자신들의 업소를 선전하고 판매하는 행위가 주류를 이룬다. 소비를 위한 자금이 부족한 청소년에게는 부족한 자금

8) 참고로 고등학교 재학생의 경제활동참가율은 학기 중과 방학기간동안 상당한 차이를 보이고 있다. 99년 1월의 고등학교 재학생 경제활동참가율은 5.2%에 이르렀으나 학기가 시작된 동년 3월에는 1.0%로 하락하였다. 그 이유는 방학동안에 고교 재학생들이 일자리를 갖기를 원하고 찾기 때문이라고 볼 수 있다(강대근, 박창남, 윤옥경, 1999: 33-37).

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

을 채울 수 있는 기회를 제공해 주는 동시에 업주쪽에서 볼 때는 대체가용이한 인력을 싼값에 이용할 수 있다는 점이 이점으로 작용한다.

사실 이들 중 얼마정도가 학생의 신분을 유지하면서 아르바이트로 이러한 일을 하고 있는 지는 정확히 파악할 수 없다. 많은 경우 중퇴나 퇴학의 경험을 가지고 있다는 사실만 드러날 뿐 현재 학생신분을 가지고 있는 지에 대한 정보는 없다. 하지만 삐끼라는 직업이 그 성격상 저녁이후의 시간을 주 활동시간대로 하고 있다는 것을 볼 때, 전혀 불가능한 일은 아니라는 것을 짐작할 수 있다. 위의 사실들은 참여관찰과 인터뷰를 통해 도출된 것이라는 사실을 밝혀둘 필요가 있다.

한편 전국의 만여명을 표본으로 조사한 가장 큰 규모의 유해환경 관련 조사연구의 결과를 보면다양한 유해환경과의 접촉을 종합적으로 다루고 있다(청소년보호위원회, 1999).

먼저 유해업소에서 취업경험을 묻기 전에 일반적인 질문으로 돈을 벌기 위해 일한 경험에 대한 물음에 대한 응답결과는 다음과 같다.

<표III-13> 돈을 벌기 위해 일을 해본 경험

총계	학 년									성별	
	초등학교	중학교			고등학교					남	여
					인문계			실업계			
	6	1	2	3	1	2	3	1	2		
비율 67.9	80.8	76.9	69.4	66.7	68.2	63.9	70.5	51.2	45.8	64.7	72.7
표본수 6020	860	860	860	860	560	560	560	300	600	3588	2432

출처: 청소년보호위원회(1999), 316쪽에서 재구성.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

"돈을 벌기 위해 일을 해 본 경험"은 상당수의 학생들이 가지고 있는 것으로 나타났다. 초등학교 6학년의 경우 81%의 학생이 "그렇다"는 응답을 하고 있으며, 중학생의 경우, 초등학생보다는 그 비율에 있어 낮은 것으로 보이지만 여전히 10명중 6-7명은 그런 경험을 가진 것으로 보고되고 있으며, 그 중 중학교 1학년생의 비율이 가장 높게 나타나고 있다. 인문계 고등학생의 경우는 고등학교 3학년생의 비율이 가장 높아 다소 의외의 결과를 보이고 있다. 또 하나의 이례적 결과는 실업계 고등학생들의 일 경험 비율이 인문계 고등학생보다 낮다는 것이다. 실업계 학생들의 취업기회가 더 많고 따라서 취업경험도 더 많을 것으로 생각되는 것이 일반적인데 반해 조사결과는 정반대의 결과를 보여주고 있다. 그 다음 우리의 관심은 도대체 이들이 어떤 종류의 일을 해 본 것인가에 모아진다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표III-14> 청소년의 아르바이트 유형

(단위: %)

문 항	총계	학 년									성별	
		초등학교	중학교			고등학교					남	여
						인문계			실업계			
		6	1	2	3	1	2	3	1	2		
106. 돈을 벌기위해 해 본 일(곳)(▲)												
(1) 신문배달	22.4	14.7	16.2	22.4	25.0	28.7	28.7	26.2	22.1	19.2	28.7	10.5
(2) 광고전단 돌리기	51.8	55.4	63.1	70.3	64.2	52.9	47.5	35.5	45.5	30.7	51.8	51.9
(3) 주유소	6.7	0.6	2.0	5.0	4.9	8.6	7.4	14.5	4.8	10.8	7.5	5.1
(4) 음식점	15.8	6.8	9.1	7.7	7.3	16.1	13.4	22.1	28.3	31.6	12.6	22.1
(5) 슈퍼·편의점	5.0	4.0	3.0	2.7	6.3	6.3	3.5	7.6	4.8	6.5	4.7	5.6
(6) 만화방	3.0	2.3	2.5	2.3	4.9	5.7	3.5	3.5	1.4	1.2	3.5	2.1
(7) 전자오락실	1.9	1.7	1.5	1.9	2.8	3.4	1.5	1.2	0.0	1.9	2.3	1.1
(8) PC방	3.9	2.8	4.0	4.6	4.2	6.3	2.5	5.2	3.4	2.8	5.3	1.4
(9) 당구장	4.3	1.1	0.5	1.9	3.1	7.5	4.0	9.3	6.9	5.9	5.6	1.8
(10) 노래방	3.8	0.6	0.5	3.5	2.1	5.2	3.0	6.4	6.9	6.5	3.8	3.8
(11) 비디오방	1.8	1.1	3.0	1.5	2.1	4.0	1.0	0.6	0.7	1.9	2.1	1.2
(12) 커피숍	2.7	0.6	0.0	1.9	0.7	2.9	2.5	5.8	3.4	5.9	2.3	3.5
(13) 카페	1.3	0.6	1.0	1.5	0.3	2.3	0.5	3.5	1.4	1.2	1.4	1.1
(14) 락카페	1.4	0.6	2.0	1.2	1.0	4.6	0.5	1.2	0.0	1.5	1.8	0.6
(15) 호프집·소주방	2.6	0.6	1.5	0.8	1.4	4.6	1.0	2.3	4.1	6.2	2.9	2.0
(16) 디스코텍	1.1	0.6	0.5	1.5	1.0	2.9	1.0	0.6	1.4	0.9	1.5	0.5
(17) 휴게방·휴게텔	1.1	1.1	0.5	1.2	0.7	1.7	2.0	1.2	1.4	0.9	1.2	1.1
(18) 단란주점	2.4	0.6	0.5	1.5	2.1	2.9	3.0	2.3	3.4	4.6	2.7	1.8
(19) 티켓다방	1.7	0.6	2.0	2.3	0.3	1.7	2.0	2.9	1.4	2.2	2.0	1.2
(20) 보도방	0.8	1.7	0.5	1.2	0.3	1.1	1.0	0.6	0.0	0.9	0.7	1.1
(21) 여관·모텔	1.5	0.6	2.0	3.1	1.0	2.3	2.5	1.2	0.0	0.9	2.0	0.6
(22) 기타	22.5	25.4	16.7	13.9	16.0	21.3	23.8	30.2	31.0	28.4	21.7	24.2
계	1938	177	198	259	288	174	202	172	145	323	1273	665

출처: 청소년보호위원회(1999), 316쪽에서 재구성.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

학생들은 광고전단돌리기를 가장 많이 하는 것으로 조사되었고, 신문배달과 음식점에서 일한 경험이 그 뒤를 잇고 있다. 사실 광고전단 돌리기는 합법적인 허가를 맡아 하는 경우로부터 불법광고지 배포에 이르기까지 그 범위가 광범위하여 그 특징을 한마디로 일축하기란 쉽지 않다. 광고전단 돌리기를 가장 많이 하는 학생층은 중학생으로 보인다. 신문배달은 오래전부터 학생들의 인기 업종으로 간주되어 왔으며, 특히 인문계 고등학생들의 비율이 상대적으로 높은 아르바이트로서 나타나고 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Ⅳ. 청소년의 유해업소 접촉실태 조사결과

1. 조사절차 및 방법
2. 조사대상자의 특성
3. 청소년의 유해업소 접촉실태
4. 주요 변인들간의 교차분석
5. 유해업소 접촉과 비행
6. 소 결

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Ⅳ. 청소년의 유해업소 접촉실태 조사결과

1. 조사절차 및 방법

1) 조사대상

청소년의 유해업소 출입과 취업을 규제하고 있는 청소년보호법은 청소년출입 및 고용불가 연령을 만 19세로 규정하고 있다. 이에 따라 본 연구의 모집단은 전국의 중고등학교 학생으로 삼았다. 청소년유해업소 출입이나 취업문제가 학생층에 국한된 것은 아니지만 인천 호프집 화재사건에 대한 사회적 반응에서도 알 수 있듯, 학생들의 유해업소 접촉에 대한 사회적 관심과 우려가 일반 직장청소년의 그것과는 비교가 되지 않을 만큼 크다고 여겨졌기 때문이다.

표본을 선정하기 위해서는 기본적으로 다단계층화집락법(multi-stage stratified cluster sampling)을 채택하였다. 먼저 전국을 대도시, 중소도시, 군지역으로 나누어서 각 범주에서 다시 중부권, 서남권, 동남권으로 분할하여 각 지역의 전체중학생수와 전체 고등학교 학생수를 기준으로 표집학교수를 확정하였다. 결과적으로 46개의 학교가 선정되었는데, 중학교가 21개, 일반계고등학교 15개, 실업계(농고, 상고, 종고, 정보고 포함) 고등학교 10개였다. 각 학교 내에서는 2학년 한 개 반을 조사대상으로 선정하였다. 한 학급당 평균 40명의 학생이 있다고 보고 총 1,840부가 배포되었으나 수거되어 최종적으로 분석에 사용된 설문지의 수는 1,602부였다.

2) 조사내용

설문조사를 통해 파악하고자 한 주요 내용은 다음과 같다. 유해업소

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

이용 청소년의 특성 및 업소의 유해성에 대한 인지, 청소년 유해업소 출입경험, 유해업소에서의 유해행위(음주, 흡연, 성적 접촉 등), 청소년들의 현실공간에서의 일상생활(예: 유익공간으로서의 청소년문화시설 이용경험 여부), 청소년들의 사이버공간 참여정도 및 참여형태, 유흥업소 취업에 대한 견해, 가출 및 학교징계 경험. 머리염색이나 피어싱 등 일탈행위, 합법적, 불법적 아르바이트 유무, 유흥업소 관련 일 경험 유무, 비행경험 및 비행충동, 청소년보호를 위한 여러 가지 규제책에 대한 청소년들의 견해를 묻는 문항이 포함되었다. 이러한 내용들을 통해 청소년들의 유해업소 접촉이 그들의 전체적인 일상생활과 문화 속에서 차지하는 의미를 추론해 보고자 하였다.

본 연구에서 분석의 대상이 된 업소의 종류는 11가지이다. 만화방, 당구장, PC방, 노래방, 비디오방, 전화방, 커피숍, 락카페, 콜라텍, 나이트클럽과 소주방·호프집이 그들이다. 이 중 만화방, 당구장, PC방, 커피숍, 락카페, 콜라텍과 소주방·호프집은 청소년들의 출입이 가능한 곳이며, 비디오방, 전화방, 나이트클럽은 청소년보호법에 근거해 출입이 금지되는 곳이다. 이들 11개 업소들은 법률상 금지여부와 더불어 청소년들이 많이 이용하는 공간이라는 점에서 선정되었다.

3) 분석방법

설문조사를 통해 얻어진 데이터는 SPSSWIN 7.0 프로그램을 이용해 분석되었는데, 각종 현황을 파악하기 위해 빈도분석을 통해 사례수와 비율을 이용하였으며, 업소 출입경험이나 유해도 인식에 관한 청소년들의 특성별 결과를 얻기 위하여는 주로 교차분석이 이용되었다. 마지막으로 청소년들의 유해업소 이용과 청소년들의 여가생활, 사이버공간 참여 등이 청소년들의 일탈 및 비행과 어떠한 관련이 있는 지를 분석하기 위해서는 다중회귀분석과 경로분석이 사용되었다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

2. 조사대상자의 특성

1) 사회인구학적 특성

표본의 특성을 먼저 그들의 사회인구학적 특성면에서 보면, 남학생과 여학생의 비율이 거의 비슷하여 성별비율은 분석에 알맞게 표집되었음을 알 수 있다. 중학교와 인문계 고등학교 학생에 비해서 실업계 고등학교 학생의 비율이 낮은 것은 학생수에 비례하여 표집을 했기 때문이다. 연령을 보면 14세와 16세가 높은 비율을 보이고 있는데, 이것은 중학교와 고등학교 모두 2학년 학생들이 조사대상자로 선정되었기 때문이다. 그럼에도 불구하고 연령이 다양한 것은 흥미롭다. 심지어 12세에서부터 19세까지 포함되어 있음을 알 수 있다. 남녀공학 여부를 보면 남학생만 있는 학교와 여학생만 있는 학교가 합해서 50%정도를 이루고 있고 남녀공학을 다니는 학생들이 나머지 50%를 차지하고 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-1> 표본의 사회인구학적 특성(1)

		사례수	%
성별	남	802	50.1
	여	798	49.9
	전체*	1602	100.0
교급	중학교	677	42.4
	인문계 고등학교	614	38.4
	실업계 고등학교	307	19.2
	전체*	1598	100.0
연령	19세	3	0.2
	18세	25	1.6
	17세	672	42.1
	16세	200	12.5
	15세	74	4.6
	14세	477	29.9
	13세	132	8.3
	12세	10	0.6
	전체*	1595	100.0
남녀공학 여부	남학교	375	23.6
	여학교	417	26.2
	남녀공학	799	50.2
	전체*	1591	100.0

* 전체사례수가 다른 이유는 무응답 때문이다.

조사대상자의 종교를 살펴보면 기독교를 믿는 학생이 가장 많고 불교가 그 뒤를 잇고 있다. 기독교와 불교를 믿는 학생들이 전체의 58%를 넘고 있으며 천주교를 믿는 청소년은 8.1%에 그치고 있다. 종교가 없다고 응답한 학생도 36%가 넘는다. 생활수준별 분포를 보면 대다수가 보통이라고 응답하였고 거주형태면에서는 대다수가 친부모와 함께 살고 있는 것

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd..

으로 나타났다. 점차 다양한 형태의 가족구성이 나타나고 있다고는 하지만 재혼가정이나 편부모가정 등은 아주 비율이 낮다.

<표 Ⅳ-2> 표본의 사회인구학적 특성(2)

		사례수	%
종교	기독교	468	29.2
	불교	389	24.3
	천주교	129	8.1
	기타	33	2.0
	종교없음	582	36.4
	전체*	1601	100.0
생활수준	아주잘산다	13	0.8
	잘산다	127	8.0
	보통이다	1265	79.2
	못산다	168	10.5
	아주 못산다	24	1.5
	전체*	1597	100.0
거주형태	친부모와	1311	84.0
	편부 또는 편모와	80	5.1
	재혼부 또는 모와	17	1.1
	조부모와	33	2.1
	형제자매와	18	1.2
	기숙사에서	38	2.4
	보호시설에서	11	0.7
	혼자	13	0.8
	기타	39	2.5
	전체*	1560	100.0

* 전체사례수가 다른 이유는 무응답 때문이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-3> 표본의 사회인구학적 특성(3)

		사례수	%
생계담당자	아버지	710	44.7
	어머지	154	9.7
	부모같이	677	42.6
	조부모	7	0.4
	형제	12	0.8
	본인	8	0.5
	기타	22	1.4
	전체	1590*	100.0
월평균용돈	3만원미만	672	42.8
	3-5만원	548	34.9
	6-9만원	236	15.1
	10만원이상	113	7.2
	전체	1569*	100.0

* 전체사례수가 다른 이유는 무응답 때문이다.

조사대상 청소년 가정의 생계담당자를 물어 본 결과 아버지가 주된 생계담당자라고 응답한 학생이 전체의 45%이며, 43% 정도가 부모가 맞벌이를 하는 것으로 조사되었다. 어머니가 생계를 주로 담당하고 있다고 응답한 학생은 전체의 9.7%이며 조부모나 형제, 또는 본인이 생계유지담당자라는 응답은 매우 소수였다. 월평균 용돈액수를 보면 77%정도의 학생들이 5만원 이하를 보이고 있으며 10만원이 넘어가는 경우는 7% 정도이다.

2) 일상여가활동

청소년들의 일상활동을 묻는 질문 문항들 중에서 의미있다고 여겨지는 측면들의 실태에 대해 결과를 제시하려 한다. 이들 특성들은 뒤에 청소년들의 유해업소 이용과의 관련성을 알아볼 때 고려될 항목들이다. 먼

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

저 청소년들이 유흥공간을 이용하는 이유에 관해서는 여러 가지 가설이 제기될 수 있겠지만, 그 중 하나로서는 관례적이기나 '정상적인' 활동에 참여할 기회나 시간 또는 의사를 갖지 못하기 때문일 것이라는 예측이 가능하다.[9] 누구에게나 똑같이 주어져 있는 24시간을 어떻게 할당할 것인가 그리고 어떤 활동으로 그 시간을 채워갈 것인가(time occupancy)를 알아보기 위해 시설 등에서의 자원봉사 경험여부, 학교 동아리활동 참여여부, 청소년수련시설이나 문화관 프로그램 참여여부 등이 조사되었다.

<표 Ⅳ-4> 청소년의 일상여가활동

		사례수	%
자원봉사 경험	있다	579	36.4
	없다	1013	63.6
	전체*	1592	100.0
동아리활동참여	있다	656	41.3
	없다	931	58.7
	전체*	1587	100.0
청소년프로그램 참가	있다	454	28.7
	없다	1127	71.3
	전체*	1581	100.0

* 전체사례수가 다른 이유는 무응답 때문이다.

35% 정도의 학생이 자원봉사 경험이 있다고 응답했으며, 그보다 조금 높은 41%의 학생은 동아리 활동에 참여하고 있는 것으로 나타났다. 또 한편 청소년수련시설이나 청소년단체의 프로그램 참여경험에 대해 질문 한 결과 29%정도의 학생이 참가경험이 있다고 응답하였다.

9) 허쉬의 사회통제론에서 말하는 관여(committment)와 참여(involvement) 개념이 이러한 측면에 가장 부합하는 개념일 것이다(이동원, 1997).

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

이에 더하여 오늘날의 청소년들은 실재공간에서의 활동에 못지 않게 사이버공간에서의 활동에도 적극적으로 참여하고 있는 것으로 알려지고 있다. 사이버공간에서의 활동도 청소년들의 중요한 일상생활의 한 영역을 차지해가고 있으며 또한 다른 영역들과도 어떠한 식으로든 연관이 있을 것으로 생각된다.

<표 IV-5> 청소년의 특정사이버활동 경험

		사례수	%
인터넷게시판 글올리기	있다	792	50.0
	없다	793	50.0
	전체*	1585	100.0
인터넷(통신포함) 동호회 가입	있다	687	43.4
	없다	897	56.6
	전체*	1585	100.0
화상대화	자주	37	2.7
	가끔	210	15.4
	거의없다	371	27.2
	전혀없다	746	54.7
	전체*	1364	100.0
번개경험	자주	57	3.6
	가끔	277	17.5
	거의없다	209	13.2
	전혀없다	1038	65.7
	전체*	1581	100.0

* 전체사례수가 다른 이유는 무응답 때문이다.

인터넷이나 PC통신 게시판에 글을 오려 본 청소년이 50%이며 이것은 청소년들에게 있어 사이버공간이 자신의 의견을 표현하는 장으로서의 역할을 하고 있다는 것을 입증되었다. 인터넷이나 PC통신의 동호회 가입은 소속감없이 인터넷을 서핑하다가 게시판에 글을 올리는 것과는 또다른

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

사이버활동이라 할 수 있다. 어떤 공통주제나 활동으로 회원들을 묶는 동호회 가입은 더 많은 시간을 사이버공간에서 보낼 수 있다는 가능성을 간접적으로 시사한다고 볼 수도 있다. 회원가입여부를 본 결과 43%정도가 동호회가입을 하고 있다고 응답했고 57% 정도가 그렇지 않은 것으로 나타났다. 화상대화는 비교적 최근에 활성화된 것으로 채팅에서 한발 더 진전되어 얼굴을 보면서 대화를 나누는 것을 말한다. 화상대화는 성인뿐 아니라 청소년들 사이에서도 상당히 인기가 있는 것으로 알려져 있는데, 그것은 왕왕 이성교제의 방법으로 이용되고 있다고 한다. 전혀 화상대화를 해보지 않은 학생의 수와 비율이 해본 학생들 보다 높지만 '자주'나 '가끔' 해 본 학생도 18% 정도가 되고 있음을 알 수 있다. 번개란 실제공간과 가상공간의 교차점에 있는 행위라고 할 수 있다. 일반적으로 사이버공간에서 대화를 하다가 실제로 만나는 것을 말한다. 조사대상 학생의 21%정도가 번개의 경험이 있다고 응답하여 5명에 1명 정도는 번개경험이 있다고 볼 수 있는 데 결코 적지 않은 비율을 보이고 있다. 화상대화나 번개는 청소년들에게 건전한 방향으로 이용될 수도 있지만 또한 유해행위로 이끌 수 있는 가능성도 함께 지니고 있다. 여학생들이 화상대화를 통해 남성고객과 연결되어 성매매를 하는 사례는 매스컴을 통해서도 이미 널리 알려진 바 있다.

<표 IV-6> 청소년의 외모가꾸기

		사례수	%
머리염색	있다	751	47.3
	없다	897	52.7
	전체*	1548	100.0
피어싱	있다	380	24.0
	없다	1202	76.0
	전체*	1582	100.0

* 전체사례수가 다른 이유는 무응답 때문이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

머리염색과 피어싱은 요즘 학생들의 용모가꾸기 방법이라 할 수 있는데, 머리염색은 전체의 47%가, 피어싱은 전체의 24%가 해 본 것으로 밝혀졌다.

3. 청소년의 유해업소 접촉실태

1) 청소년의 유해업소 출입실태

<표 IV-7> 청소년의 유해업소 이용실태(복수응답)

	사례수	%	출입순위
만화방	883	12.7	3
PC방	1511	21.8	1
당구장	811	11.7	4
노래방	1481	21.3	2
비디오방	367	5.3	7
전화방	38	0.5	11
커피숍	731	10.5	5
락카페	140	2.0	9
콜라텍	343	4.9	8
나이트클럽	141	2.0	10
소주방·호프집	478	6.9	6
전체	6,924	99.6	

먼저 청소년들의 업소이용 정도에 대해 전체적인 수준을 알아 본 결과 제일 이용도가 높은 업소는 PC방이었으며 노래방이 그 뒤를 이어 2위를 차지했지만 실제 이용도에 있어서는 PC방과 거의 비슷한 수준을 나타내고 있었다. 3위는 만화방이고 4위는 당구장으로 밝혀졌다. 커피숍이 5위

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

로 약 11%의 학생이 이용해 본 경험이 있는 것으로 나타났다. 사실 이 5개 업소는 모두 청소년의 출입이 가능한 곳이며 PC방과 노래방은 10시 이후의 청소년 출입이 부분적으로 제한되고 있는 곳이다. 따라서 이 업소에 청소년들이 출입하는 것 자체는 문제될 것이 없다. 하지만 이러한 곳에서 청소년들에게 금지되어 있는 행위, 즉 음주나 흡연 그리고 성적 접촉과 성행위가 행해질 가능성이 있다고 여겨지고 실제 그러한 일들이 일어나고 있기 때문에 문제가 된다.

소주방·호프집, 비디오방, 콜라텍, 락카페, 나이트클럽은 청소년들의 이용경험이 많지 않은 업소들인 것으로 조사되었다. 이들 중에서 비디오방과 나이트클럽은 청소년의 출입이 금지되어 있는 곳이며, 소주방·호프집, 콜라텍, 락카페는 청소년의 출입이 가능한 곳이다. 특히 흥미로운 점은 콜라텍은 청소년들에게 그들의 스트레스와 에너지를 분출할 수 있도록 하기 위한 공간으로 도입되었음에도 불구하고 청소년들로부터 철저히 외면당하고 있다는 사실이다.

2) 업소에서의 행위 유형

청소년보호법이 특정업소군을 유해업소로 규정하고 청소년들의 출입을 전면 금지하거나 제한적으로 금지하고 있는 실제 이유는 업소라는 물리적 공간 그 자체가 청소년들에게 부정적인 영향을 준다기 보다는 그 공간에서 이루어지는 행위들 중에서 청소년들이 해서는 안되는 행위가 허용되고 있기 때문이다. 이러한 유해행위의 대표적인 것이 음주와 흡연 그리고 청소년들 사이의 성적인 접촉이다. 다음의 표는 청소년들 스스로가 경험했거나 목격한 네가지 유해행위들에 대해 알아 본 것이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-8> 유해행위 경험 실태(복수응답)

	음주	흡연	성적접촉	음란물
만화방	21(1.2)	275(7.0)	41(2.9)	227(6.2)
PC방	37(2.1)	619(15.9)	46(3.3)	467(33.1)
당구장	44(2.5)	472(12.1)	39(2.8)	33(2.3)
노래방	363(21.0)	675(17.3)	401(28.7)	94(6.7)
비디오방	100(5.8)	332(8.5)	369(26.4)	391(27.7)
전화방	28(1.6)	110(2.8)	68(4.9)	53(3.8)
커피숍	126(7.3)	385(9.9)	139(10.0)	16(1.1)
락카페	160(9.3)	192(4.9)	70(5.0)	20(1.4)
폴라텍	100(5.8)	226(5.8)	72(5.1)	20(1.4)
나이트클럽	240(13.9)	221(5.7)	99(7.1)	42(2.9)
소주방·호프집	507(29.4)	397(10.2)	145(10.4)	50(3.5)
전체	1726(100.0)	3904(100.0)	1399(100.0)	1413(100.0)

음주의 경우 소주방·호프집이 가장 높은 비율을 보이고 있다. 소주방·호프집은 법률상 일반음식점으로 분류되어 있어 청소년들의 출입이 가능하나 음주나 흡연은 금지되어 있다. 그런데 그들이 소주집에 가는 이유는 술을 마시러간다는 전제가 있는 상황에서 출입은 가능하되 음주는 안된다고 하는 법률상의 규정은 모순될 뿐만 아니라 실효성도 전혀 없다. 소주방에서 음주를 하거나 하는 것을 본 비율이 가장 높은 것은 당연한 결과라 할 수 있다. 한편 노래방에서는 청소년뿐 아니라 성인에게도 주류 제공이나 판매는 금지되어 있지만 이것도 거의 지켜지지 않는 규정이라는 사실은 노래방에서 음주를 경험했거나 다른 사람들이 음주하는 것을 보았다는 비율이 21%나 된다는 점에서 알 수 있다.

흡연의 경우는 노래방, PC방, 당구장, 소주방의 순으로 나타났다. 사실 음주와 흡연은 함께 이루어지는 경우가 많기 때문에 이 응답결과에 나타난 음주와 흡연의 차이가 얼마만큼 의미있는 차이인지는 확신할 수 없

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

다. 당구장은 흡연정도는 높으나 음주비율은 낮은 것으로 나타났지만, 소주방이나 노래방에서의 음주와 흡연은 동시에 높은 비율을 보이고 있다.

성적인 접촉의 경우 노래방과 비디오방에서 단연 압도적으로 성적 행위가 일어나는 것으로 보인다. 커피숍과 소주방에서의 성적접촉행위도 10%를 넘고 있다. 재미있는 점은 노래방이 음주, 흡연, 성적 접촉행위에서 모두 높은 비율을 보이고 있는 것이다. 노래방은 여러 업소 중 상대적으로 유해성이 낮은 업소로 간주되고 있는 현 상황에 비추어 볼 때, 우려되는 점이 없지 않아 보인다. 음란물 시청의 경우는 PC방의 비율이 월등히 높고 비디오방이 그 다음으로 높다. 노래방의 음란물 방영 정도는 그리 심각하지는 않는 것으로 보인다.

결과적으로 음주가 가장 많은 곳은 소주방·호프집이며, 흡연이 가장 많은 곳은 노래방, 성적 행위가 가장 많이 일어나는 곳도 노래방인 것으로 나타났다.

3) 청소년의 아르바이트 실태

학생들의 아르바이트 경험을 질문한 결과, 전체의 약 30%정도가 경험을 가지고 있는 것으로 나타났다. 청소년보호위원회의 전국조사에서의 수치(약 10%)보다도 그 비율이 높음을 확인할 수 있다. 이들의 아르바이트 내용에 대해서 알아본 결과가 <표 Ⅳ-10>에 나와 있다.

<표 Ⅳ-9> 청소년들의 아르바이트 경험유무

	사례수	%
있다	474	30.6
없다	1075	69.4
전체	1549	100.0

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

청소년들이 할 수 있는 일은 여기에 제시된 것보다 훨씬 더 다양할 수 있지만 주로 청소년들이 많이 하는 업종과 유해업소로 규정되거나 유해성이 있다고 간주되는 업소들을 포함하였다. 가장 많은 비율을 차지하고 있는 업종이 광고전단 돌리기로 35%의 아르바이트 경험 학생들이 이 범주에 속하고 있으며 그 다음이 음식점에서의 일로 약 16% 정도이다.[10] 청소년의 고용이 금지되어 있는 노래방, PC방, 비디오방, 호프집, 단란주점, 안마시술소 등에 아직은 극소수이기는 하나 학생들이 아르바이트를 하는 것으로 조사되었다.[11] 기타항목이 13%정도를 차지하고 있는 데 이 범주에는 음반이나 CD판매, 그리고 찹살떡 판매 등이 포함되어 있다.

10) 신문배달, 일반광고지 돌리기, 주유소, 음식점, 수퍼나 편의점에서의 청소년취업은 부모동의서가 있으면 가능하다.

11) 아르바이트 경험이 있는 학생에 대한 면접과정에서 요즘은 호프집·소주방에서도 청소년을 고용하여 접객행위를 시키고 있다는 것을 알 수 있었다. 면접학생들의 말에 따르면 처음에 카운터보기나 서빙 등의 일로 고용되었다가 시간이 흐름에 따라 자연스레 술자리 합석 등을 하게 된다고 한다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-10> 청소년들의 아르바이트 내용

	사례수	%
각종배달	56	11.8
광고전단	167	35.3
주유소	8	1.7
음식점	74	15.6
수퍼/편의점	10	2.1
만화방	4	0.8
전자오락실	2	0.4
PC방	15	3.2
당구장	1	0.2
노래방	3	0.6
비디오방	4	0.8
커피숍	3	0.6
카페	1	0.2
호프집·소주방	4	0.8
나이트클럽	2	0.4
전화방	1	0.2
단란주점	3	0.6
여관	1	0.2
업소스티커/포스터붙이기	27	5.7
안마시술소	1	0.2
제조공장	17	3.6
각종 사무보조	4	0.8
기타	65	13.7
전체	473	100.0

학생들의 아르바이트 특히 유흥업종과 관련된 곳에서 일을 하는 학생들은 이러한 사실을 밝히기를 꺼릴 수 있다. 학생신분으로 일(아르바이트)을 하는 것을 좋은 시선으로 보아주지 않는 사회적 상황에서 유흥업종에

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

서 일하고 있다는 사실은 당사자를 쉽게 불량청소년 또는 문제청소년으로 규정하기 때문이다. 앞의 표에서도 알 수 있듯이 유흥업종에서의 아르바이트 경험은 거의 없는 것으로 보고되고 있는데, 이는 실상을 반영하는 것일 수도, 혹은 불법고용이기 때문에 사실보다 적게 응답되었을 수도 있다. 그래서 간접적인 문항을 통해서 다시 한번 아르바이트 관련 사항을 추궁해 보았다.

첫째 질문은 한 반 학생을 50명이라고 가정할 때 아르바이트를 했거나 하고 있는 친구들은 몇 명이나 될 것 같은가라는 질문이었는데 다음과 같은 조사결과가 나왔다.

<표 IV-11> 아르바이트 경험자 예측

	사례수	%
전혀없다	238	15.2
5명이하	609	38.9
10명이하	431	27.5
반정도	197	12.6
2/3정도	74	4.7
그 이상	18	1.1
전체	1567	100.0

'전혀 없다'라고 응답한 학생은 15%에 그치고 있고 16-7% 정도가 반 이상이라고 추측하고 있었으며 나머지는 아르바이트를 하는 친구가 10명 이하일 것으로 응답을 하고 있다. 그 중에서 유흥업종 관련 아르바이트를 하는 친구들은 몇 명이나 될 지에 대한 물음을 한 결과 거의 없을 것으로 보는 학생이 50% 정도였으며 모르겠다고 응답한 학생도 37%나 되고 있다. 단지 13%정도의 응답자가 보기에 한 반에 유흥업종 관련 아르바이트를 하는 친구가 있을 것이라고 보았다. 이러한 결과는 한 반에 원조교제

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

여학생의 수가 절반이 넘는다고 했던 얼마전의 신문보도는 상당히 과장된 수치일 가능성이 있음을 암시한다.

청소년들의 유흥업소 취업은 법적으로 금지되어 있고 실제 유흥업종에서 아르바이트하는 학생의 수도 상당히 적은 것으로 나타난 데 반해, 청소년들의 유흥업소 취업에 대한 생각을 물어 본 결과 조금 다른 결과가 나왔다.

<표 Ⅳ-12> 청소년들의 유흥/향락업소 취업에 관한 견해

	사례수	%
절대 안된다	678	43.3
서빙/주방일은 된다	322	20.5
자신이 원한다면 가능하다	240	15.3
모르겠다	327	20.9
전체	1567	100.0

물론 '절대 안된다'고 응답한 학생의 비율이 가장 높아 43%를 차지하고 있지만 36%정도의 학생은 일의 성격에 따라 괜찮다거나 자신이 원한다면 가능하다는 응답을 하고 있음을 알 수 있다. 또한 '모르겠다'의 응답범주도 강력하게 반대하는 입장은 아니라고 본다면 청소년들의 유흥업종 취업에 대한 생각이 상당히 관용적임을 말해 주는 것으로 볼 수 있다.

4) 업소에 대한 유해도 인식

청소년들이 이용하는 것이 청소년들의 건전성장에 해를 줄 가능성이 있는 것으로 여겨져서 출입이나 이용이 금지되어 있거나 제한되고 있는 업소들에 대해 청소년들 스스로는 어떻게 평가하고 있는 지 알아보았다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-13> 청소년들의 업소 유해도 인식

	나쁘게 생각한다	크게 나쁘지 않다	좋게 생각한다
만화방	57(3.6)	878(55.9)	635(40.4)
PC방	27(1.7)	553(35.0)	998(63.2)
당구장	298(19.0)	877(55.9)	394(25.1)
노래방	53(3.4)	536(34.1)	983(62.5)
비디오방	597(38.4)	732(47.0)	227(14.6)
전화방	981(63.8)	442(28.8)	114(7.4)
커피숍	229(14.7)	630(40.4)	702(45.0)
락카페	514(33.1)	732(47.2)	306(19.7)
콜라텍	282(18.1)	806(51.7)	472(30.3)
나이트클럽	887(57.0)	495(31.8)	174(11.2)
소주방	912(58.7)	456(29.4)	185(11.9)

각 업소에 대한 청소년들의 유해도 평가를 보면, 유해성을 인정하는 비율이 높은 곳은 전화방, 소주방, 나이트클럽, 비디오방, 락카페의 순이다. 만화방이나 PC방, 노래방은 유해성이 가장 낮다고 평가되고 있음을 알 수 있다. 그 중 PC방의 유해성이 가장 낮은 것으로 보이며 만화방과 노래방은 비슷한 비율로 그 유해성을 말하고 있으나 아주 낮은 비율이다. 앞서 살펴 본결과로는 음주와 흡연 그리고 성적인 행위까지 노래방에서 가장 많이 일어난다고 할 수 있는데, 그럼에도 불구하고 노래방의 유해성에 대한 청소년들의 인식은 매우 낮게 나타나고 있음은 특기할 만하다.

5) 청소년 통행제한·금지구역 위반 실태

청소년보호법에 의하면 업소에 대한 출입규제 뿐 아니라 유흥주점이나 매매춘 업소 등이 밀집해 있는 지역은 청소년통행제한구역이나 금지구

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

역으로 지정해서 청소년들의 통행을 부분적 또는 전면적으로 제한할 수 있다.

<표 Ⅳ-14> 청소년통행제한·금지구역 이용도

	통행제한	통행금지
자주있다	116(7.3)	69(4.4)
가끔있다	340(21.5)	177(11.2)
거의없다	257(16.2)	187(11.9)
전혀없다	870(55.0)	1143(72.5)
전체	1583(100.0)	1576(100.0)

그러나 실제 이러한 통행제한이 얼마나 잘 지켜지고 있는가를 조사한 결과 통행제한지역인 것을 알면서도 출입을 한 경우도 약 29%정도에 이르고 있으며 통행금지구역에 출입한 경우도 약 16% 정도를 보이고 있다. 이것은 '자주 있다'와 '가끔 있다'만을 합한 결과로 만약에 '거의 없다'를 1번 이상인 것으로 간주하여 포함시킨다면 그 비율은 더 높아진다. 응답자의 45% 정도가 통행제한지역을 이용했으며 약 28% 정도가 금지구역에 출입한 것으로 나타나고 있다.

6) 청소년 관련 규제정책에 대한 청소년들의 평가

정부에서는 청소년보호를 위한 방안들에 관심을 가지고 여러 가지 규제책을 만들어서 시행하고 있다. 이러한 정부의 청소년보호정책에 대해 청소년들 자신의 의견을 알아 보았다. 이것은 청소년들이 자신들의 행동을 규제하는 장치들에 대해서 어떻게 생각하고 있는지, 또 현행시책이 효과적이라고 생각하는지 등에 대해 알기 위해서인데, 이와 더불어 청소년

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

보호를 위한 성인들의 관점이 청소년들의 시각과 유사한지의 여부도 간접적으로 판단해 볼 수 있을 것으로 기대한다.

<표 IV-15> 청소년관련 규제정책에 대한 청소년들의 평가

	반대	보통	찬성
청소년보호법은 청소년보호를 위해 꼭 필요한 법이다	191 (12.1)	369 (23.5)	1013 (64.4)
청소년보호법은 음주·흡연감소에 효과적이다	420 (26.8)	506 (32.2)	646 (41.1)
청소년의 유흥업소 출입은 금지되어야 한다	333 (21.4)	335 (21.6)	883 (57.0)
청소년의 유흥업소 취업은 금지되어야 한다	261 (16.7)	298 (19.0)	1006 (64.3)
음주청소년은 강력히 처벌해야 한다	668 (42.5)	395 (25.1)	510 (32.4)
흡연청소년은 강력히 처벌해야 한다	534 (34.0)	382 (24.3)	658 (41.7)
원조교제 청소년도 상대성인과 동등하게 처벌되어야 한다	275 (17.5)	286 (18.2)	1009 (64.3)
청소년의 성행위는 규제되어야 한다	249 (15.9)	344 (21.9)	976 (62.2)
청소년에게 음란·폭력물은 규제되어야 한다	302 (19.3)	372 (23.8)	887 (56.8)
청소년의 PC방 출입시간은 규제되어야 한다	859 (54.8)	299 (19.1)	409 (26.1)
청소년통행제한·금지구역지정은 청소년보호에 효과적이다	507 (32.4)	533 (34.0)	528 (33.6)
환경위생정화구역 설정은 청소년 보호에 도움이 된다	444 (28.3)	586 (37.3)	540 (33.4)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

제시된 청소년보호관련 정책 중에서 청소년들의 찬성비율이 50%를 넘고 있는 항목을 보면, 청소년보호법의 필요성, 청소년의 유흥업소 출입과 취업, 그리고 성매매 관련 청소년의 처벌, 청소년시기의 성행위에 대한 규제와 음란·폭력에 대한 규제 등이다. 반면 상대적으로 낮은 찬성의견을 보이고 있는 항목으로는 PC방 출입제한이나 음주·흡연 청소년의 처벌, 그리고 청소년 보호구역의 효과 등이다. 특히 PC방의 출입시간 규제에 대한 반대가 가장 두드러지게 나타나고 있는 바, 이는 PC방의 긍정적 기능까지를 무시한 과잉규제에 대한 청소년들의 이견으로 해석할 수 있다. 음주 및 흡연에 대한 처벌도 반대하는 경향이 높았는데, 음주나 흡연은 이미 청소년들 사이에 널리 일반화되어 있어 폭력이나 섹스와 같은 부수적 부작용만 없다면 일상적으로 범할 수 있는 회피규범(norms of evasion)으로 간주되기 때문이라고 본다. 청소년 보호구역(통행제한지역, 통행금지구역, 위생정화구역 등)에 대한 논란이 최근들어 활발해 진 것도 이 보호구역제도가 실효를 거두지 못하기 때문으로서, 한마디로 청소년들은 이러한 지역제한 설정이 청소년보호에 할 수 있는 역할에 대해 그리 긍정적으로 평가하고 있지 않은 것 같다.

4. 주요 변인들간의 교차분석

1) 응답자 특성과 업소출입 경험

청소년들이 자주 이용한다고 여겨지는 업소의 출입에 어떠한 변수들이 관련되어 있는지를 알아보기 위해 가족관계, 학교생활, 친구관계 등과 청소년들의 사회인구학적 특성들을 교차분석하여본 결과, 성·학년·학교생활만족도·자퇴친구 유무 등이 청소년들의 업소출입을 가장 잘 설명하는 것으로 판명되었다. 상기 변인들의 효과를 정리하면 다음과 같다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

(1) 성별 업소 출입경험

남학생과 여학생은 출입하는 업소의 성격이 다른가? 어느 곳에 여학생이 더 많이 가고 어느 곳에 남학생이 더 많이 모이는가? 아래에서는 이렇게 남녀간에 이용상의 차이가 통계적으로 의미있게 나온 경우만을 제시하고자 한다. 그러므로 이 연구에서 사용된 업소종류 11개 중 표로 제시되지 않은 업소출입은 성별에 따라 차이가 없다는 것을 의미하는 것이다.[12]

당구장은 전통적으로 남성들의 오락장소로 여겨지는 경향이 있다. 요즘들어 여성들 사이에서 당구가 인기를 얻고 있긴 하지만 여전히 당구장은 남성들이 모이는 곳인 것 같다. 두 변인사이의 관계(감마값)가 - .49정

<표 IV-16> 성별 당구장 출입경험

Crosstab

			당구장 출입경험		
			없다	있다	Total
성별	남자	Count	292	510	802
		% within 성별	36.4%	63.6%	100.0%
	여자	Count	497	301	798
		% within 성별	62.3%	37.7%	100.0%
Total		Count	789	811	1600
		% within 성별	49.3%	50.7%	100.0%

chi-square(x^2)= 107.115 (p=0.000)
gamma(g)= -0.485 (p=0.000)

도로 +/-1이 최대값과 최소값인 이 경우 상당히 관련이 있다는 것을 의미한다. 남학생의 64%가 당구장 출입 경험이 있는 반면 여학생은 약 38% 정도만이 당구장을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다.

12) 심층면접의 대상이었던 서울의 한 실업계 고등학교 남학생도 PC방과 소주방을 자주 간다고 했다. 락카페는 주로 여자친구를 소개받을 때 이용하며 술은 주로 남학생과 여학생들이 함께 어울리면서 마시게 된다고 했다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-17> 성별 노래방 출입경험

Crosstab

			노래방 출입경험		Total
			없다	있다	
성별	남자	Count	91	711	802
		% within 성별	11.3%	88.7%	100.0%
	여자	Count	28	770	798
		% within 성별	3.5%	96.5%	100.0%
Total		Count	119	1481	1600
		% within 성별	7.4%	92.6%	100.0%

x^2 = 35.694 (p=0.000); g= 0.557 (p=0.000)

이와는 반대로 노래방은 여학생들이 보다 많이 이용하는 여성애호적 유흥장소라는 것을 위의 분석결과를 통해 지각할 수 있다. 남학생의 89%, 여학생의 97%가 노래방을 가본 것으로 조사되었다.

<표 Ⅳ-18> 성별 나이트클럽 출입경험

Crosstab

			나이트클럽 출입경험		Total
			없다	있다	
성별	남자	Count	714	88	802
		% within 성별	89.0%	11.0%	100.0%
	여자	Count	745	53	798
		% within 성별	93.4%	6.6%	100.0%
Total		Count	1459	141	1600
		% within 성별	91.2%	8.8%	100.0%

x^2= 9.337 (p=0.003); g= -0.268 (p=0.002)

나이트클럽을 이용해 본 학생의 비율은 전체적으로 약 9%에 불과하다. 성별로 나누어 보았을 때 남학생의 11%가, 여학생의 7%가 나이트클

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

럽 출입의 경험을 가지고 있다고 응답하고 있다. 감마값이 그리 크지는 않기 때문에 성별 출입의 차이 역시 그리 크지 않다. 하지만 chi-square가 유의미하다는 것은 본 조사표본의 결과를 통해 전체 모집단의 경향을 추단함에 별 무리가 없음을 시사하는 것이다.

(2) 교급별 업소 출입 경험

성별 출입경험에서와 마찬가지로 교급별 출입경험도 카이자승값이 유의미한 데, 감마값이 절대값으로 0.2 이상인 경우에 한해서 그 결과를 제시하면 다음과 같다.

<표 IV-19> 교급별 당구장 출입경험

Crosstab

			당구장 출입경험		
			없다	있다	Total
학교	중학교	Count	490	187	677
		% within 학교	72.4%	27.6%	100.0%
	인문고	Count	192	422	614
		% within 학교	31.3%	68.7%	100.0%
	실업고	Count	105	202	307
		% within 학교	34.2%	65.8%	100.0%
Total		Count	787	811	1598
		% within 학교	49.2%	50.8%	100.0%

x^2 = 252.112 (p=0.000); g= 0.551 (p=0.000)

교급별 당구장 출입을 보면 중학생은 28%정도가 이용해 본 경험이 있고, 인문계 고등학생의 경우는 약 69%정도이며 실업계 고등학교의 경우 66% 정도로 나타나고 있다. 즉 중학생의 당구장 이용도가 가장 낮고, 그 다음이 실업계 고등학교이며, 인문계 고등학생이 당구장을 비교적 많이 이용하는 것으로 보인다. 노래방의 경우도 이와 유사한 상황이다. 물

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-20> 교급별 노래방 출입경험

Crosstab

			노래방 출입경험		
			없다	있다	Total
학교	중학교	Count	71	606	677
		% within 학교	10.5%	89.5%	100.0%
	인문고	Count	20	594	614
		% within 학교	3.3%	96.7%	100.0%
	실업고	Count	28	279	307
		% within 학교	9.1%	90.9%	100.0%
Total		Count	119	1479	1598
		% within 학교	7.4%	92.6%	100.0%

x^2 = 19.112 (p=0.000); g= 0.551 (p=0.000)

론 노래방은 당구장보다는 이용비율이 월등히 높아 중학생의 이용비율이 90%, 인문계 고등학생의 이용률이 97%, 실업계 고등학교 학생의 이용률이 91%로 나타났다. 하지만 당구장이나 노래방 모두 인문계 고등학생들이 많이 이용하는 업소임을 알 수 있다.

<표 Ⅳ-21> 교급별 비디오방 출입경험

Crosstab

			비디오방 출입경험		
			없다	있다	Total
학교	중학교	Count	613	64	677
		% within 학교	90.5%	9.5%	100.0%
	인문고	Count	423	191	614
		% within 학교	68.9%	31.1%	100.0%
	실업고	Count	195	112	307
		% within 학교	63.5%	36.5%	100.0%
Total		Count	1231	367	1598
		% within 학교	77.0%	23.0%	100.0%

x^2 = 124.575 (p=0.000); g= 0.504 (p=0.000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

한편 비디오방 이용의 경우는 조금 다른 결과를 보이고 있다. 중학생의 비디오방 이용률은 고등학생들에 비해 현저히 낮아 9.5%만이 가본 적이 있다고 응답했는 데 반해 실업계 고등학생의 경우 37%정도가, 인문계 고등학생의 경우 31%가 비디오방 출입의 경험이 있는 것으로 조사되어 실업계 고교생이 가장 높은 이용률을 보이고 있다. 비디오방은 청소년들의 출입이 금지되어 있는 곳인데 고등학생의 30%정도가 출입의 경험을 가지고 있다는 것은 청소년출입금지의 규제가 거의 효과를 보고 있지 못하다는 것을 말해준다.

커피숍 출입경험을 보면 중학생의 약 19%, 인문계 고등학생의 약 67%, 실업계 고등학생의 약 63%가 커피숍을 이용한 경험이 있는 것으로 조사되었다. 커피숍 이용에 있어서는 중학생과 고등학생간에 현격한 차이가 존재한다.

<표 IV-22> 교급별 커피숍 출입경험

Crosstab

			커피숍 출입경험		
			없다	있다	Total
학교	중학교	Count	551	126	677
		% within 학교	81.4%	18.6%	100.0%
	인문고	Count	201	413	614
		% within 학교	32.7%	67.3%	100.0%
	실업고	Count	115	192	307
		% within 학교	37.5%	62.5%	100.0%
Total		Count	867	731	1598
		% within 학교	54.3%	45.7%	100.0%

x^2 = 350.276 (p=0.000); g= 0.620 (p=0.000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-23> 교급별 나이트클럽 출입경험

Crosstab

			나이트클럽 출입경험		
			없다	있다	Total
학교	중학교	Count	655	22	677
		% within 학교	96.8%	3.2%	100.0%
	인문고	Count	552	62	614
		% within 학교	89.9%	10.1%	100.0%
	실업고	Count	250	57	307
		% within 학교	81.4%	18.6%	100.0%
Total		Count	1457	141	1598
		% within 학교	91.2%	8.8%	100.0%

x^2 = 63.610 (p=0.000); g= 0.535 (p=0.000)

나이트클럽에 출입한 경험이 있는 학생은 전체적으로 8.8%에 불과하다. 나이트클럽은 청소년의 출입이 금지되어 있는 곳이기 때문에 이용률이 다른 허용업소에 비해서 현저히 떨어지는 것은 당연하다고 할 수 있다. 하지만 그 이용자가 소수임에도 불구하고 내부적으로는 중학생과 고등학생 사이에 이용비율에 격차가 크다는 것이 분석결과로 드러났다. 실업계고등학생의 나이트클럽 이용비율이 셋 중에서 가장 높다.

<표 Ⅳ-24> 교급별 호프집 · 소주방 출입경험

Crosstab

			호프집/소주방 출입경험		
			없다	있다	Total
학교	중학교	Count	618	59	677
		% within 학교	91.3%	8.7%	100.0%
	인문고	Count	348	266	614
		% within 학교	56.7%	43.3%	100.0%
	실업고	Count	154	153	307
		% within 학교	50.2%	49.8%	100.0%
Total		Count	1120	478	1598
		% within 학교	70.1%	29.9%	100.0%

x^2 = 255.900 (p=0.000); g=0.631 (p=0.000)

나이트클럽에 비해서 호프집 이용정도는 전체적으로 높게 나타나고

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

있다. 다만 중학생의 경우는 이용비율이 고등학생에 비해 현저히 떨어진다는 것을 알 수 있다. 중학생은 단지 8.7%만이 호프집에 가본 것으로 조사되었고, 인문계 고등학생은 43%, 실업계 고등학생의 경우는 이 보다 조금 높은 50%에 이르고 있다.

(3) 학교생활만족도별 업소 출입경험

학교생활에 대한 만족도는 청소년들의 업소출입과 관련이 있는가? 학교만족도와 노래방 출입여부에 대한 교차분석표를 보면 학교생활에 만족하지 못하고 있는 학생들 중 노래방을 출입해 본 학생이 많다는 것을 알 수 있다. 학교생활만족도가 만족하는 쪽에서 만족하지 못하는 쪽으로 옮겨갈수록 노래방 출입경험비율이 증가하고 있다. 0.4이상의 감마값을 보면 이 두 변인사이에 의미있는 관련이 있음을 알 수 있다.

<표 IV-25> 학교생활 만족도별 노래방 출입경험

Crosstab

			노래방 출입경험		
			없다	있다	Total
학교생활 만족도	상당히 만족	Count	14	60	74
		% within 학교생활 만족도	18.9%	81.1%	100.0%
	만족하는 편	Count	73	750	823
		% within 학교생활 만족도	8.9%	91.1%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	27	539	566
		% within 학교생활 만족도	4.8%	95.2%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	3	124	127
		% within 학교생활 만족도	2.4%	97.6%	100.0%
Total		Count	117	1473	1590
		% within 학교생활 만족도	7.4%	92.6%	100.0%

x^2 = 27.478 (p=0.000); g= 0.405 (p=0.000)

노래방과 마찬가지로 커피숍도 학교생활의 만족정도와 어느정도 관련

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

이 있음이 확인되었다. 학교생활에 만족하는 학생들 중 커피숍 출입경험이 있는 학생은 40%에 못 미치는 수준이나 학교생활에 만족하지 못하는 학생들 중 커피숍 출입경험을 가지고 있는 학생의 비중은 50-60%에 달한다. 학교생활만족도와 코피숍 출입경험과의 관계정도(measures of association)를 나타내는 감마값이 .25정도로 학교생활만족도가 노래방 출입에 관련된 정도보다는 관련강도가 낮은 것으로 분석되었다.

<표 Ⅳ-26> 학교생활 만족도별 커피숍 출입경험

Crosstab

			커피숍 출입경험		
			없다	있다	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	46	28	74
		% within 학교생활 만족도	62.2%	37.8%	100.0%
	만족하는 편	Count	496	327	823
		% within 학교생활 만족도	60.3%	39.7%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	272	294	566
		% within 학교생활 만족도	48.1%	51.9%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	49	78	127
		% within 학교생활 만족도	38.6%	61.4%	100.0%
Total		Count	863	727	1590
		% within 학교생활 만족도	54.3%	45.7%	100.0%

x^2 = 35.184 (p=0.000); g= 0.252(p=0.000)

<표 Ⅳ-27> 학교생활 만족도별 나이트클럽 출입경험

Crosstab

			나이트클럽 출입경험		
			없다	있다	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	71	3	74
		% within 학교생활 만족도	95.9%	4.1%	100.0%
	만족하는 편	Count	775	48	823
		% within 학교생활 만족도	94.2%	5.8%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	504	62	566
		% within 학교생활 만족도	89.0%	11.0%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	101	26	127
		% within 학교생활 만족도	79.5%	20.5%	100.0%
Total		Count	1451	139	1590
		% within 학교생활 만족도	91.3%	8.7%	100.0%

x^2 = 36.149 (p=0.000); g= 0.359 (p=0.000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

학교만족도와 나이트클럽 출입경험 사이의 관계도 상당한 것으로 나타났다. 학교생활에 만족하는 학생들 중 4-5% 정도만이 나이트클럽에 가본 적이 있다고 한 반면, 학교생활에 만족하지 못한 학생들 중에는 20% 정도까지 그 비율이 올라가고 있다. 감마값이 .36에 이른다는 사실은 두 변인사이의 관계가 상당히 밀접함을 시사하는 것이다.

<표 IV-28> 학교생활 만족도별 호프집·소주방 출입경험

Crosstab

			호프집/소주방 출입경험		
			없다	있다	Total
학교생활 만족도	상당히 만족	Count	60	14	74
		% within 학교생활 만족도	81.1%	18.9%	100.0%
	만족하는 편	Count	617	206	823
		% within 학교생활 만족도	75.0%	25.0%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	369	197	566
		% within 학교생활 만족도	65.2%	34.8%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	70	57	127
		% within 학교생활 만족도	55.1%	44.9%	100.0%
Total		Count	1116	474	1590
		% within 학교생활 만족도	70.2%	29.8%	100.0%

x^2 = 33.719 (p=0.000); g= 0.266 (p=0.000)

호프집·소주방에 대한 출입경험은 평균 약 30%로 나이트클럽에 비해서는 그 비율이 상당히 높다. 소주방이나 호프집은 청소년 출입이 가능한 일반음식점으로 분류되어 있지만 그 곳에서도 청소년 음주는 법적으로 금지되어 있다. 하지만 '소주방'이나 '호프집에서 청소년들이 어떤 행위를 행할 것인가를 추론해 볼 때, 우리는 소주방·호프집의 청소년출입에 대한 대책에 근본적인 변화가 필요하다는 결론에 도달하지 않을 수 없다.

학교생활만족도에 따른 호프집 출입경험의 차이도 어느 정도 존재하는 것으로 보인다. 학교생활에 전혀 만족하지 못하는 학생들의 45%가 소주방 출입의 경험이 있으며 학교생활에 만족하고 있는 학생의 약 20%정도가 호프집 이용경험을 가지고 있는 것으로 나타났다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

(4) 자퇴친구 유무별 업소출입

자퇴친구의 존재는 그 친구들과의 만남이 학교라는 맥락을 벗어날 가능성을 많이 가지고 있다는 점에서 업소출입과 관련이 있을 것으로 생각된다.

<표 Ⅳ-29> 자퇴친구 유무별 PC방 출입경험

Crosstab

			pc방 출입경험		Total
			없다	있다	
자퇴한 친구여부	있다	Count	14	490	504
		% within 자퇴한 친구여부	2.8%	97.2%	100.0%
	없다	Count	74	1015	1089
		% within 자퇴한 친구여부	6.8%	93.2%	100.0%
Total		Count	88	1505	1593
		% within 자퇴한 친구여부	5.5%	94.5%	100.0%

x^2 = 10.655 (p=0.001); g= -0.437 (p=0.000)

자퇴친구 유무와 PC방 출입의 관계를 보면 자퇴한 친구가 있는 학생들 중 97%가 PC방 출입경험을 얘기하고 있고 자퇴친구가 없는 경우는 93%의 출입경험을 나타내고 있다.

<표 Ⅳ-30> 자퇴친구 유무별 당구장 출입경험

Crosstab

			당구장 출입경험		Total
			없다	있다	
자퇴한 친구여부	있다	Count	147	357	504
		% within 자퇴한 친구여부	29.2%	70.8%	100.0%
	없다	Count	638	451	1089
		% within 자퇴한 친구여부	58.6%	41.4%	100.0%
Total		Count	785	808	1593
		% within 자퇴한 친구여부	49.3%	50.7%	100.0%

x^2 = 119.304 (p=0.000); g= -0.549 (p=0.000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

당구장 출입경험의 경우 자퇴친구가 있는 경우에는 71%가, 없는 경우에는 41%가 당구장에 가본 적이 있다고 응답해 두 변인사이의 관계가 상당히 존재함을 말해주고 있다.

<표 IV-31> 자퇴친구 유무별 비디오방 출입경험

Crosstab

			비디오방 출입경험		
			없다	있다	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	309	195	504
		% within 자퇴한 친구여부	61.3%	38.7%	100.0%
	없다	Count	920	169	1089
		% within 자퇴한 친구여부	84.5%	15.5%	100.0%
Total		Count	1229	364	1593
		% within 자퇴한 친구여부	77.2%	22.8%	100.0%

x^2 = 104.939 (p=0.000); g= -0.549 (p=0.000)

비디오방의 출입은 자퇴친구여부와 상당한 관련을 보인다. 자퇴친구가 있는 학생은 39%가 비디오방 이용경험이 있다고 이야기한 반면, 자퇴친구가 없는 학생이 비디오방을 가본 경험은 16%에 그치고 있다. 0.5가 넘고 있는 감마값은 이러한 두 변인사이의 관련강도가 상당히 크다는 것을 시사한다.

커피숍은 원천적으로 청소년의 출입이 허용되어 있는 곳이다. 전체적으로 커피숍 출입경험은 46%정도로 나타나 10명중 5명 정도는 커피숍을 가 본 경험을 가지고 있는 것으로 나타났다. 이것을 자퇴친구여부와 관련지어 보면, 자퇴친구가 있는 학생의 커피숍 출입경험이 65%이고 자퇴친구가 없는 학생의 커피숍 출입경험이 37%로 차이가 크다. 관련 강도를 말해주는 감마값도 상당히 높아 "친구따라 강남간다"는 항간의 속설을 강력히 뒷받침해주고 있다. 더구나 락카페나 나이트클럽은 자퇴친구 여부에 효과가 보다 두르러질 것으로 예상되는데, 실제로도 자퇴친구가 있는 경우 락카페와 나이트클럽 출입경험을 더 많은 것으로 판명되었으며, 감마

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

값이 0.7이상에 달하고 있음으로 미루어보아, 두 변인들간의 관계가 상당히 밀접하다는 것을 알 수 있다.

<표 Ⅳ-32> 자퇴친구 유무별 커피숍 출입경험

Crosstab

			커피숍 출입경험		Total
			없다	있다	
자퇴한 친구여부	있다	Count	177	327	504
		% within 자퇴한 친구여부	35.1%	64.9%	100.0%
	없다	Count	688	401	1089
		% within 자퇴한 친구여부	63.2%	36.8%	100.0%
Total		Count	865	728	1593
		% within 자퇴한 친구여부	54.3%	45.7%	100.0%

x^2 = 109.306 (p=0.000); g= -0.520 (p=0.000)

<표 Ⅳ-33> 자퇴친구 유무별 나이트클럽 출입경험

Crosstab

			나이트클럽 출입경험		Total
			없다	있다	
자퇴한 친구여부	있다	Count	400	104	504
		% within 자퇴한 친구여부	79.4%	20.6%	100.0%
	없다	Count	1053	36	1089
		% within 자퇴한 친구여부	96.7%	3.3%	100.0%
Total		Count	1453	140	1593
		% within 자퇴한 친구여부	91.2%	8.8%	100.0%

x^2 = 129.073 (p=0.000); g= -0.758 (p=0.000)

호프집 이용도 자퇴친구여부에 의해 잘 설명된다. 자퇴한 친구가 있는 경우 51%가 호프집 출입경험을 가지고 있는 반면에 자퇴친구가 없는 경우에는 단지 20%만이 출입경험을 가지고 있다. 두 변인사이의 강한 관련강도가 이러한 해석을 뒷받침한다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-34> 자퇴친구 유무별 호프집·소주방 출입경험

Crosstab

			호프집/소주방 출입경험		
			없다	있다	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	249	255	504
		% within 자퇴한 친구여부	49.4%	50.6%	100.0%
	없다	Count	868	221	1089
		% within 자퇴한 친구여부	79.7%	20.3%	100.0%
Total		Count	1117	476	1593
		% within 자퇴한 친구여부	70.1%	29.9%	100.0%

x^2 = 150.987 (p=0.000); g= -0.602(p=0.000)

2) 응답자 특성과 유해도 평가

이 절에서는 청소년들의 출입이 허용되거나 이용이 금지된 여러 업소에 대한 유해도 평가가 청소년들의 특성에 따라 어떠한 차이를 나타내는지를 알아보기 위해 주요 배경변수들과 각개 업소에 대한 유해도 평가간에 교차분석을 시행한 결과를 제시하고자 한다. 분석에 이용된 변인은 가족화목도, 학교생활만족도, 자퇴친구 여부, 자원봉사 경험 등이다. 유해도 평가는 유해업소 출입과 마찬가지로 가족, 학교, 친구와 같은 청소년을 둘러싼 환경의 영향을 받을 것이라는 가정 하에 그같은 변수들이 선정되었다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

(1) 가정화목 상태에 따른 유해도

<표 Ⅳ-35> 가정화목 상태와 만화방의 유해도

가정의 화목 상태 * 만화방에 대한 자신의 생각 Crosstabulation

			만화방에 대한 자신의 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	15	185	107	307
		% within 가정의 화목 상태	4.9%	60.3%	34.9%	100.0%
	화목한 편	Count	34	579	420	1033
		% within 가정의 화목 상태	3.3%	56.1%	40.7%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	6	94	90	190
		% within 가정의 화목 상태	3.2%	49.5%	47.4%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	2	17	13	32
		% within 가정의 화목 상태	6.3%	53.1%	40.6%	100.0%
Total		Count	57	875	630	1562
		% within 가정의 화목 상태	3.6%	56.0%	40.3%	100.0%

x^2 =9.5(p= .147); g= .125(p= .007)

만화방에 청소년들이 출입하는 것에 대해 어떻게 생각하는 지에 대해서는 전체적으로 크게 나쁘지 않거나 좋다고 생각하는 응답비율이 96%이상으로 만화방은 청소년들에게 그리 나쁜 영향을 주는 공간은 아니라고 생각하는 학생이 거의 대부분임을 알 수 있다. 이는 또 가정화목도의 차이가 만화방에 대한 청소년들의 평가에 별로 영향을 주지 않는다는 점을 의미한다.

<표 Ⅳ-36> 가정화목상태와 PC방의 유해도

가정의 화목 상태 * pc방에 대한 생각 Crosstabulation

			pc방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	6	121	181	308
		% within 가정의 화목 상태	1.9%	39.3%	58.8%	100.0%
	화목한 편	Count	16	363	660	1039
		% within 가정의 화목 상태	1.5%	34.9%	63.5%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	4	54	133	191
		% within 가정의 화목 상태	2.1%	28.3%	69.6%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	1	13	18	32
		% within 가정의 화목 상태	3.1%	40.6%	56.3%	100.0%
Total		Count	27	551	992	1570
		% within 가정의 화목 상태	1.7%	35.1%	63.2%	100.0%

x^2 = 7.644(p= .098); g= .265(p= .044)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

만화방과 마찬가지로 PC방도 전반적으로 청소년 출입이 문제될 것이 없다는 견해가 지배적이었다. 나쁘다고 생각하는 비율이 만화방보다도 이히려 낮다. 가정화목도가 PC방의 유해도 평가에 영향을 준다는 증거도 존재하나 감마값이나 그 유의도 수준이 거의 한계치에 있기 때문에 관련 정도에 대해 확신있는 결론을 도출하기는 어렵다고 생각된다.

당구장에 대해서는 '좋게 생각한다'는 범주보다는 '크게 나쁘지 않다'는 범주가 높은 비율을 나타내고 있어 대체적으로 부정적인 평가가 크지 않은 것으로 판단된다. 흥미로운 것은 가정이 전혀 화목하지 않다고 응답

<표 IV-37> 가정화목상태와 당구장의 유해도

가정의 화목 상태 * 당구장에 대한 생각 Crosstabulation

			당구장에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	81	149	75	305
		% within 가정의 화목 상태	26.6%	48.9%	24.6%	100.0%
	화목한 편	Count	187	604	244	1035
		% within 가정의 화목 상태	18.1%	58.4%	23.6%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	27	100	62	189
		% within 가정의 화목 상태	14.3%	52.9%	32.8%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	3	20	9	32
		% within 가정의 화목 상태	9.4%	62.5%	28.1%	100.0%
Total		Count	298	873	390	1561
		% within 가정의 화목 상태	19.1%	55.9%	25.0%	100.0%

c.s= 23.315(p=.001); g= .140(p= .001)

한 학생 중에 당구장이 나쁘다고 생각하는 비율이 가장 낮고 매우 화목한 가정이라고 응답한 학생들 중에 당구장이 나쁘다고 생각하는 응답의 비율이 가장 높다. 이는 가정화목도가 당구장의 청소년출입에 대한 긍정적 또는 부정적 인식에 어느 정도 영향을 미치고 있음을 실증하는 것이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-38> 가정화목상태와 노래방의 유해도

가정의 화목 상태 * 노래방에 대한 생각 Crosstabulation

			노래방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	13	106	187	306
		% within 가정의 화목 상태	4.2%	34.6%	61.1%	100.0%
	화목한 편	Count	33	357	645	1035
		% within 가정의 화목 상태	3.2%	34.5%	62.3%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	5	61	125	191
		% within 가정의 화목 상태	2.6%	31.9%	65.4%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	2	9	21	32
		% within 가정의 화목 상태	6.3%	28.1%	65.6%	100.0%
Total		Count	53	533	978	1564
		% within 가정의 화목 상태	3.4%	34.1%	62.5%	100.0%

x^2 =2.983(p= .811); g= .050(p= .302)

반면에 노래방 출입의 유해성은 가정화목도에 의해 영향받지 않는 것으로 나타났다. 노래방에 대해서는 '좋게 생각한다'고 응답한 비율이 가장 높았으며(당구장은 '크게 나쁠 것 없다'의 응답비율이 가장 높음), 가정화목도의 각 범주에서도 60%정도가 노래방 출입은 좋다고 응답하였다.

앞에서 제시한 업소유형과는 달리 비디오방의 유해도에 대해서는 약 과반수의 응답자(40%이상)가 청소년들이 출입하기에 유해한 곳으로 생각하였다. 또 매우 화목한 가정의 학생이 비디오방에 대해 가장 많이 나쁜 영향을 주는 것으로 생각하고 있고 전혀 화목하지 않은 가정의 학생들도 비디오방에 대해서는 부정적인 견해를 가지고 있으나, 두 집단간에는 소정의 차이가 존재하는 것으로 보여 비디오방에 대한 유해성 판단은 가정화목도에 의해 다소간 영향을 받고 있다고 결론내릴 수 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-39> 가정화목상태와 비디오방의 유해도

가정의 화목 상태 * 비디오방에 대한 생각 Crosstabulation

			비디오방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	147	117	40	304
		% within 가정의 화목 상태	48.4%	38.5%	13.2%	100.0%
	화목한 편	Count	375	509	140	1024
		% within 가정의 화목 상태	36.6%	49.7%	13.7%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	62	89	39	190
		% within 가정의 화목 상태	32.6%	46.8%	20.5%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	13	11	6	30
		% within 가정의 화목 상태	43.3%	36.7%	20.0%	100.0%
Total		Count	597	726	225	1548
		% within 가정의 화목 상태	38.6%	46.9%	14.5%	100.0%

x^2= 23.679(p= .001); g= .152(p= .000)

<표 IV-40> 가정화목상태와 전화방의 유해도

가정의 화목 상태 * 전화방에 대한 생각 Crosstabulation

			전화방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	203	75	24	302
		% within 가정의 화목 상태	67.2%	24.8%	7.9%	100.0%
	화목한 편	Count	646	302	63	1011
		% within 가정의 화목 상태	63.9%	29.9%	6.2%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	110	57	18	185
		% within 가정의 화목 상태	59.5%	30.8%	9.7%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	20	4	7	31
		% within 가정의 화목 상태	64.5%	12.9%	22.6%	100.0%
Total		Count	979	438	112	1529
		% within 가정의 화목 상태	64.0%	28.6%	7.3%	100.0%

x^2 =19.253(p= .004); g= .081(p=.092)

마찬가지로 전화방의 유해성에 대해서는 대다수의 학생들이 유해한다고 생각한다. 그런데 전혀 가정이 화목하지 않다고 응답한 학생의 23%정도는 전화방이 좋다고 보고 있는데, 이는 가정이 화목하다고 응답한 학생들의 그것(6-7%)과 비교해 볼 때 상당히 높은 비율을 나타내는 것이라 할 수 있다. 물론 전혀 가정이 화목하지 않다고 응답한 학생의 전체숫자가 다른 범주의 그것에 비해 워낙 소수이기 때문에 적은 수의 증가도 높

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

은 비율을 낳을 것이라는 점까지를 고려해 해석에 신중을 기해야 할 것으로 보인다. 아주 낮은 감마값은 이러한 경고를 뒷받침해주고 있다.

<표 Ⅳ-41> 가정화목상태와 커피숍의 유해도

가정의 화목 상태 * 커피숍에 대한 생각 Crosstabulation

			커피숍에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	57	123	125	305
		% within 가정의 화목 상태	18.7%	40.3%	41.0%	100.0%
	화목한 편	Count	133	427	468	1028
		% within 가정의 화목 상태	12.9%	41.5%	45.5%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	33	65	90	188
		% within 가정의 화목 상태	17.6%	34.6%	47.9%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	6	11	15	32
		% within 가정의 화목 상태	18.8%	34.4%	46.9%	100.0%
Total		Count	229	626	698	1553
		% within 가정의 화목 상태	14.7%	40.3%	44.9%	100.0%

x^2 = 10.572(p= .103); g= .065(p= .130)

<표 Ⅳ-42> 가정화목상태와 락카페의 유해도

가정의 화목 상태 * 락카페에 대한 생각 Crosstabulation

			락카페에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	120	121	63	304
		% within 가정의 화목 상태	39.5%	39.8%	20.7%	100.0%
	화목한 편	Count	313	507	199	1019
		% within 가정의 화목 상태	30.7%	49.8%	19.5%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	66	87	36	189
		% within 가정의 화목 상태	34.9%	46.0%	19.0%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	12	13	7	32
		% within 가정의 화목 상태	37.5%	40.6%	21.9%	100.0%
Total		Count	511	728	305	1544
		% within 가정의 화목 상태	33.1%	47.2%	19.8%	100.0%

x^2 = 11.435(p= .076); g= .032(p= .443)

커피숍과 락카페의 유해도 평가를 보면, 커피숍을 나쁘다고 생각하는 응답은 13-19%인 반면 락카페를 유해하다고 응답한 비율은 30%를 넘고 있다. 유사하게 커피숍을 좋다고 응답한 비율은 40%를 넘고 있으나 락카

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

폐를 좋다고 생각하는 응답비율은 20%정도이다. 가정화목도에 따른 이들 업소의 유해성은 차이가 없어 보인다. 가정의 화목 여부에 관계없이 범주별 응답비율이 유사하기 때문이다.

<표 IV-43> 가정화목상태와 콜라텍의 유해도

가정의 화목 상태 * 콜라텍에 대한 생각 Crosstabulation

			콜라텍에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	75	152	78	305
		% within 가정의 화목 상태	24.6%	49.8%	25.6%	100.0%
	화목한 편	Count	164	546	318	1028
		% within 가정의 화목 상태	16.0%	53.1%	30.9%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	33	92	63	188
		% within 가정의 화목 상태	17.6%	48.9%	33.5%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	9	12	11	32
		% within 가정의 화목 상태	28.1%	37.5%	34.4%	100.0%
Total		Count	281	802	470	1553
		% within 가정의 화목 상태	18.1%	51.6%	30.3%	100.0%

x^2 =16.859(p= .010); g= .104(p=.015)

<표 IV-44> 가정화목상태와 나이트클럽의 유해도

가정의 화목 상태 * 나이트 클럽에 대한 생각 Crosstabulation

			나이트 클럽에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목 상태	매우 화목	Count	184	88	32	304
		% within 가정의 화목 상태	60.5%	28.9%	10.5%	100.0%
	화목한 편	Count	590	328	105	1023
		% within 가정의 화목 상태	57.7%	32.1%	10.3%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	99	66	25	190
		% within 가정의 화목 상태	52.1%	34.7%	13.2%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	12	10	10	32
		% within 가정의 화목 상태	37.5%	31.3%	31.3%	100.0%
Total		Count	885	492	172	1549
		% within 가정의 화목 상태	57.1%	31.8%	11.1%	100.0%

x^2 = 18.144(p= .006); g= .109(p= .015)

콜라텍과 나이트클럽은 춤추는 공간이라는 점에서는 동일하지만 콜라

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

텍은 청소년의 출입이 가능한 공간이고 나이트클럽은 원칙상 청소년의 출입이 금지되어 있는 업소이다. 이러한 차이 때문에 각 업소의 유해도에 대한 인식이 다른 것은 당연한 것이다.

가정화목도는 콜라텍의 유해성 인식과는 별 관련이 없어 보이지만 나이트클럽의 유해성 평가에서는 아주 조금이나마 관련성이 있어 보인다. 즉 가정이 화목하지 못한 가정의 학생의 31%정도가 나이트클럽 출입을 좋게 생각한다고 응답한 반면, 화목한 가정의 학생들 중에는 단지 10% 정도만이 나이트클럽 출입에 대해 좋다고 생각하는 것으로 조사되었다.

<표 Ⅳ-45> 가정화목상태와 호프집·소주방의 유해도

가정의 화목 상태 * 호프집/소주방에 대한 생각 Crosstabulation

			호프집/소주방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
가정의 화목상태	매우 화목	Count	192	81	31	304
		% within 가정의 화목 상태	63.2%	26.6%	10.2%	100.0%
	화목한 편	Count	609	302	112	1022
		% within 가정의 화목 상태	59.5%	29.5%	11.0%	100.0%
	화목하지 못한 편	Count	98	60	32	190
		% within 가정의 화목 상태	51.6%	31.6%	16.8%	100.0%
	전혀 화목치 않음	Count	11	10	9	30
		% within 가정의 화목 상태	36.7%	33.3%	30.0%	100.0%
Total		Count	909	453	184	1546
		% within 가정의 화목 상태	58.8%	29.3%	11.9%	100.0%

x^2 = 20.164(p= .003); g= .144(p= .001)

한편, 가정화목상태에 따른 호프집·소주방의 유해도에 대한 평가에 차이가 있는가를 분석한 결과, 양자 사이에는 어느정도의 관련성이 있는 것으로 판명되었다. 가정화목도가 낮을수록 호프집·소주방에 대한 평가가 긍정적인 경향을 띠게 된다. 가정이 전혀 화목하지 않다고 응답한 학생 중 30% 정도가 호프집·소주방에 대해 긍정적인 생각을 하고 있는 반면, 매우 화목한 가정의 학생은 단지 10%만이 긍정적인 견해를 나타내고 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

(2) 학교생활 만족도에 따른 유해도 인식

가정화목도와 마찬가지로 학교생활에 대한 만족도는 청소년들의 유해업소 출입에 대한 평가와 관련이 있을 수 있다. 각 업소별 유해성에 관한 청소년들의 인식을 학교생활만족정도와 관련시킨 결과가 아래에 제시되어 있다.

학교생활에 전혀 만족하지 못하는 학생들 중 61%가 만화방에 대해 '좋게 생각'한다고 응답하고 있는 반면, 가정이 화목한 학생은 35-6%에 그치고 있다. PC방에 대해서도 마찬가지 현상이 나타나고 있다.

<표 IV-46> 학교생활만족도와 만화방의 유해도

학교생활 만족도 * 만화방에 대한 자신의 생각 Crosstabulation

			만화방에 대한 자신의 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	6	39	25	70
		% within 학교생활 만족도	8.6%	55.7%	35.7%	100.0%
	만족하는 편	Count	31	482	296	809
		% within 학교생활 만족도	3.8%	59.6%	36.6%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	15	310	231	556
		% within 학교생활 만족도	2.7%	55.8%	41.5%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	5	44	77	126
		% within 학교생활 만족도	4.0%	34.9%	61.1%	100.0%
Total		Count	57	875	629	1561
		% within 학교생활 만족도	3.7%	56.1%	40.3%	100.0%

x^2 = 34.864(p= .000); g= .181(p= .000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-47> 학교생활만족도와 PC방의 유해도

학교생활 만족도 * pc방에 대한 생각 Crosstabulation

			pc방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	2	26	41	69
		% within 학교생활 만족도	2.9%	37.7%	59.4%	100.0%
	만족하는 편	Count	14	310	490	814
		% within 학교생활 만족도	1.7%	38.1%	60.2%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	9	188	363	560
		% within 학교생활 만족도	1.6%	33.6%	64.8%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	2	28	96	126
		% within 학교생활 만족도	1.6%	22.2%	76.2%	100.0%
Total		Count	27	552	990	1569
		% within 학교생활 만족도	1.7%	35.2%	63.1%	100.0%

x^2 = 14.030(p= .029); g= .142(p= .001)

즉 학교생활에 잘 적응하지 못하고 있는 학생의 76%는 PC방이 좋다고 응답하고 있지만 학교생활만족도가 상대적으로 높은 학생들의 응답비율은 절대적인 면에서는 60%정도로 높지만 학교에 만족하지 못하는 학생이 보여주는 것보다는 낮게 나타나, 전체적으로 학교생활 만족여부가 만화방과 PC방의 유해도 평가와 관련이 있다고 말할 수 있다.

<표 Ⅳ-48> 학교생활만족도와 당구장의 유해도

학교생활 만족도 * 당구장에 대한 생각 Crosstabulation

			당구장에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	19	26	24	69
		% within 학교생활 만족도	27.5%	37.7%	34.8%	100.0%
	만족하는 편	Count	174	462	175	811
		% within 학교생활 만족도	21.5%	57.0%	21.6%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	93	327	135	555
		% within 학교생활 만족도	16.8%	58.9%	24.3%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	10	59	56	125
		% within 학교생활 만족도	8.0%	47.2%	44.8%	100.0%
Total		Count	296	874	390	1560
		% within 학교생활 만족도	19.0%	56.0%	25.0%	100.0%

x^2 = 47.651(p= .000); g= .163(p= .000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

또, 학교생활만족도와 청소년의 당구장 출입을 교차분석한 결과, 학교생활에 만족하지 못하는 학생이 당구장 출입에 대해 더 허용적이라는 증거가 발견되었다. 물론 크게 나쁘지 않다라고 응답한 학생의 비율은 각 범주마다 골고루 높은 비율을 보이고 있어 대부분의 학생들이 당구장에

<표 IV-49> 학교생활만족도와 노래방의 유해도

학교생활 만족도 * 노래방에 대한 생각 Crosstabulation

			노래방에 대한 생각			
			나쁘거 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	5	25	39	69
		% within 학교생활 만족도	7.2%	36.2%	56.5%	100.0%
	만족하는 편	Count	30	310	472	812
		% within 학교생활 만족도	3.7%	38.2%	58.1%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	16	169	372	557
		% within 학교생활 만족도	2.9%	30.3%	66.8%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	2	29	94	125
		% within 학교생활 만족도	1.6%	23.2%	75.2%	100.0%
Total		Count	53	533	977	1563
		% within 학교생활 만족도	3.4%	34.1%	62.5%	100.0%

x^2 = 23.323(p= .001); g= .199(p= .000)

관용적인 태도를 보이고 있는 것이 분명한데, 노래방의 경우도 이와 유사한 결과를 나타내고 있다. 학교생활이 만족스럽지 못할수록 노래방에 대한 청소년 출입에 대해 더 관용적이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-50> 학교생활만족도와 비디오방의 유해도

학교생활 만족도 * 비디오방에 대한 생각 Crosstabulation

			비디오방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	34	25	11	70
		% within 학교생활 만족도	48.6%	35.7%	15.7%	100.0%
	만족하는 편	Count	330	386	86	802
		% within 학교생활 만족도	41.1%	48.1%	10.7%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	199	268	83	550
		% within 학교생활 만족도	36.2%	48.7%	15.1%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	34	50	41	125
		% within 학교생활 만족도	27.2%	40.0%	32.8%	100.0%
Total		Count	597	729	221	1547
		% within 학교생활 만족도	38.6%	47.1%	14.3%	100.0%

x^2 = 49.415(p= .000); g= .176(p= .000)

<표 Ⅳ-51> 학교생활만족도와 전화방의 유해도

학교생활 만족도 * 전화방에 대한 생각 Crosstabulation

			전화방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	48	14	7	69
		% within 학교생활 만족도	69.6%	20.3%	10.1%	100.0%
	만족하는 편	Count	517	237	37	791
		% within 학교생활 만족도	65.4%	30.0%	4.7%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	343	162	40	545
		% within 학교생활 만족도	62.9%	29.7%	7.3%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	70	25	28	123
		% within 학교생활 만족도	56.9%	20.3%	22.8%	100.0%
Total		Count	978	438	112	1528
		% within 학교생활 만족도	64.0%	28.7%	7.3%	100.0%

x^2 = 55.288(p= .000); g= .112(p= .012)

비디오방과 전화방의 경우도 마찬가지이다. 학교생활 만족도가 좋지 않은 학생이 비디오방에 대한 청소년 출입에 대해 긍정적인 평가를 하는 경향을 보이고 있고 '크게 나쁘지 않다'의 범주와 '나쁘게 생각한다'의 범

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

주에 응답한 학생의 비율이 상대적으로 낮게 나타났다. 전화방에 대해서도 같은 결과가 얻어졌다. 학교생활에 전혀 만족하지 못하는 청소년은 전화방에 대해서 상대적으로 상당히 허용적이었다(22.8%). 그러나 학교생활 만족도와 전화방 출입과의 관계는 비디오방보다는 낮은 것으로 나타났다.

<표 IV-52> 학교생활만족도와 커피숍의 유해도

학교생활 만족도 * 커피숍에 대한 생각 Crosstabulation

			커피숍에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	17	25	27	69
		% within 학교생활 만족도	24.6%	36.2%	39.1%	100.0%
	만족하는 편	Count	145	349	311	805
		% within 학교생활 만족도	18.0%	43.4%	38.6%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	55	214	283	552
		% within 학교생활 만족도	10.0%	38.8%	51.3%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	11	38	77	126
		% within 학교생활 만족도	8.7%	30.2%	61.1%	100.0%
Total		Count	228	626	698	1552
		% within 학교생활 만족도	14.7%	40.3%	45.0%	100.0%

x^2 = 47.692(p= .000); g= .250(p= .000)

학교생활만족도와 커피숍에 대한 생각의 관계를 살펴보면, 학교생활에 부분적으로 또는 전적으로 불만인 학생들은 청소년의 커피숍 출입을 좋게 생각하는 비율이 학교생활 만족학생들에 비해 높은 것을 알 수 있다. 락카페에 대한 인식도 이와 유사하게 학교생활만족도가 낮을수록 락카페에 대해 허용적인 인식을 갖는 경향이 있음이 확인되었다. 콜라텍이나 나이트클럽의 경우도 학교생활만족도와 어느 정도의 관련이 있어 보여지는데, 학교생활에 대한 만족도가 낮은 학생이 대체적으로 콜라텍이나 나이트클럽 등에 대해 보다 긍정적인 인식을 지니고 있는 것으로 나타났다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-53> 학교생활만족도와 락카페의 유해도

학교생활 만족도 * 락카페에 대한 생각 Crosstabulation

			락카페에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	31	24	14	69
		% within 학교생활 만족도	44.9%	34.8%	20.3%	100.0%
	만족하는 편	Count	299	379	118	796
		% within 학교생활 만족도	37.6%	47.6%	14.8%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	155	280	117	552
		% within 학교생활 만족도	28.1%	50.7%	21.2%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	27	46	53	126
		% within 학교생활 만족도	21.4%	36.5%	42.1%	100.0%
Total		Count	512	729	302	1543
		% within 학교생활 만족도	33.2%	47.2%	19.6%	100.0%

x^2 = 66.325(p= .000); g= .237(p= .000)

<표 Ⅳ-54> 학교생활만족도와 콜라텍의 유해도

학교생활 만족도 * 콜라텍에 대한 생각 Crosstabulation

			콜라텍에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크기 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활만족도	상당히 만족	Count	16	33	21	70
		% within 학교생활 만족도	22.9%	47.1%	30.0%	100.0%
	만족하는 편	Count	163	441	198	802
		% within 학교생활 만족도	20.3%	55.0%	24.7%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	86	286	183	555
		% within 학교생활 만족도	15.5%	51.5%	33.0%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	15	45	66	126
		% within 학교생활 만족도	11.9%	35.7%	52.4%	100.0%
Total		Count	280	805	468	1553
		% within 학교생활 만족도	18.0%	51.8%	30.1%	100.0%

x^2 = 46.078(p= .000); g= .206(p= .000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-55> 학교생활만족도와 나이트클럽의 유해도

학교생활 만족도 * 나이트 클럽에 대한 생각 Crosstabulation

			나이트 클럽에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활 만족도	상당히 만족	Count	43	15	11	69
		% within 학교생활 만족도	62.3%	21.7%	15.9%	100.0%
	만족하는 편	Count	502	243	57	802
		% within 학교생활 만족도	62.6%	30.3%	7.1%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	289	195	68	552
		% within 학교생활 만족도	52.4%	35.3%	12.3%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	50	39	36	125
		% within 학교생활 만족도	40.0%	31.2%	28.8%	100.0%
Total		Count	884	492	172	1548
		% within 학교생활 만족도	57.1%	31.8%	11.1%	100.0%

x^2 = 67.030(p= .000); g= .232(p= .000)

호프집·소주방 출입에 대한 견해도 학교생활만족정도와 연관이 있어 보인다. 학교생활에 불만이 많은 학생 중 호프집을 좋다고 응답한 학생의 비율이 학교생활에 만족하는 학생들보다 높았다.

<표 IV-56> 학교생활만족도와 호프집·소주방의 유해도

학교생활 만족도 * 호프집/소주방에 대한 생각 Crosstabulation

			호프집/소주방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
학교생활 만족도	상당히 만족	Count	44	12	13	69
		% within 학교생활 만족도	63.8%	17.4%	18.8%	100.0%
	만족하는 편	Count	520	216	67	803
		% within 학교생활 만족도	64.8%	26.9%	8.3%	100.0%
	별로 만족치 않음	Count	297	185	68	550
		% within 학교생활 만족도	54.0%	33.6%	12.4%	100.0%
	전혀 만족치 않음	Count	48	39	36	123
		% within 학교생활 만족도	39.0%	31.7%	29.3%	100.0%
Total		Count	909	452	184	1545
		% within 학교생활 만족도	58.8%	29.3%	11.9%	100.0%

x^2 = 66.740(p= .000); g= .237(p= .000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

(3) 자퇴친구 유무와 유해도 평가

자퇴가 불량성의 지표인가에 대해서는 아직도 논쟁이 가시지 않고 있지만, 적어도 자퇴친구의 유무는 비행에 빠져들 가능성을 북돋우는 상황으로 이해되는 것이 일반적인 견해이다. 적어도 불량친구와 어울림으로써 일탈이나 비행행위에 대한 규정이 우호적인 방향으로 이루어지게 된다는 것이다. 비행친구의 존재는 비행행위를 예측하는 매우 중요한 요인(predictor)으로 주목받고 있는 것은 바로 그 때문이다.

<표 Ⅳ-57> 자퇴친구 유무와 만화방의 유해도

자퇴한 친구여부 * 만화방에 대한 자신의 생각 Crosstabulation

			만화방에 대한 자신의 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	12	241	240	493
		% within 자퇴한 친구여부	2.4%	48.9%	48.7%	100.0%
	없다	Count	44	637	391	1072
		% within 자퇴한 친구여부	4.1%	59.4%	36.5%	100.0%
Total		Count	56	878	631	1565
		% within 자퇴한 친구여부	3.6%	56.1%	40.3%	100.0%

x^2 = 21.799(p= .000); g=- .240(p= .000)

<표 Ⅳ-58> 자퇴친구 유무와 PC방의 유해도

자퇴한 친구여부 * pc방에 대한 생각 Crosstabulation

			pc방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	6	132	361	499
		% within 자퇴한 친구여부	1.2%	26.5%	72.3%	100.0%
	없다	Count	21	421	632	1074
		% within 자퇴한 친구여부	2.0%	39.2%	58.8%	100.0%
Total		Count	27	553	993	1573
		% within 자퇴한 친구여부	1.7%	35.2%	63.1%	100.0%

x^2 = 26.705(p= .000); g=- .288(p= .000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

만화방과 PC방의 유해도 결과를 비교해 보면, 자퇴한 친구가 있는 경우의 학생들이 만화방에 대한 긍정적인 평가비율이 조금 높으며 나쁘게 생각하는 학생의 비율은 약간 낮다. 전체적으로 대부분의 학생들이 만화방은 유해하지 않은 것으로 여기고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 또 자퇴한 친구가 있는 학생 중 72%정도가 PC방을 좋다고 생각하고 있고 자퇴친구가 없는 학생들 중 59%정도가 청소년의 PC방 출입을 문제가 없는 것으로 생각하고 있다. 만화방과 PC방 출입은 자퇴친구여부와 다소간의 관계가 있음을 알 수 있다.

<표 IV-59> 자퇴친구 유무와 당구장의 유해도

자퇴한 친구여부 * 당구장에 대한 생각 Crosstabulation

			당구장에 대한 생각			Total
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	
자퇴한 친구여부	있다	Count	44	246	203	493
		% within 자퇴한 친구여부	8.9%	49.9%	41.2%	100.0%
	없다	Count	253	629	189	1071
		% within 자퇴한 친구여부	23.6%	58.7%	17.6%	100.0%
Total		Count	297	875	392	1564
		% within 자퇴한 친구여부	19.0%	55.9%	25.1%	100.0%

x^2 = 117.683(p= .000); g=- .490(p= .000)

한편 당구장에 대한 생각은 자퇴친구여부에 따라 상당한 차이를 보이고 있다. 자퇴한 친구가 있는 학생들 중 41%가 당구장 출입을 문제없는 것으로 보는 입장이었다면, 자퇴한 친구가 없는 학생들 중에는 단지 18% 정도만이 청소년의 당구장 출입을 좋게 보고 있다. 반대로 자퇴한 친구가 있는 응답자의 단지 9%정도만이 당구장 출입에 부정적인 평가를 하고 있고 자퇴한 친구가 없는 응답자는 24%가 당구장 출입을 나쁘게 보고 있다. 이로써 자퇴친구의 존재 유무는 당구장 출입에 대한 상이한 견해를 야기하고 있음을 확인할 수 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-60> 자퇴친구 유무와 노래방의 유해도

자퇴한 친구여부 * 노래방에 대한 생각 Crosstabulation

			노래방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	9	124	362	495
		% within 자퇴한 친구여부	1.8%	25.1%	73.1%	100.0%
	없다	Count	44	410	618	1072
		% within 자퇴한 친구여부	4.1%	38.2%	57.6%	100.0%
Total		Count	53	534	980	1567
		% within 자퇴한 친구여부	3.4%	34.1%	62.5%	100.0%

χ^2 = 21.799(p= .000); g=- .240(p= .000)

<표 Ⅳ-61> 자퇴친구 유무와 비디오방의 유해도

자퇴한 친구여부 * 비디오방에 대한 생각 Crosstabulation

			비디오방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	132	251	103	486
		% within 자퇴한 친구여부	27.2%	51.6%	21.2%	100.0%
	없다	Count	463	479	123	1065
		% within 자퇴한 친구여부	43.5%	45.0%	11.5%	100.0%
Total		Count	595	730	226	1551
		% within 자퇴한 친구여부	38.4%	47.1%	14.6%	100.0%

χ^2 = 47.606(p= .000); g=- .318(p= .000)

노래방은 만화방이나 PC방과 마찬가지로 청소년들이 출입하는 것에 대해 상대적으로 긍정적 평가를 받고 있는 업소이다. 물론 이 곳에서도 음주와 흡연, 그리고 성적 접촉행위까지 일어나는 것으로 조사되었지만, 청소년들이 생각하기에 아마 많은 또래 친구들이 드나드는 일상적 놀이공간이기 때문에 유해성 인식이 크게 희석되어가고 있는 것이 아닌가 생각된다. 특히 노래방 출입에 대해서는 응답자 대부분이 우호적인 견해를 가지고 있음을 알 수 있으며 부정적인 견해를 가지고 있는 학생의 비율은

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

극히 미미하다. 다만. 자퇴친구 존재여부에 따라 소정의 차이가 존재한다. 반면 청소년 출입금지구역으로 분류되고 있는 비디오방의 경우는 대다수 응답자들이 청소년의 출입을 부정적으로 인식하고 있는데, 그럼에도 불구하고 10-20%의 학생들이 비디오방 출입이 좋다고 생각하는 것이 쟁점이라고 생각된다. 이는 금지업소 지정이 소기의 효과를 거두고 못하고 있음을 반증하는 전형적 사례의 하나로 꼽힌다. 자퇴친구 유무는 비디오방 출입에 대한 견해도 영향력을 발하고 있다.

<표 IV-62> 자퇴친구 유무와 전화방의 유해도

자퇴한 친구여부 * 전화방에 대한 생각 Crosstabulation

			전화방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	292	140	47	479
		% within 자퇴한 친구여부	61.0%	29.2%	9.8%	100.0%
	없다	Count	686	301	66	1053
		% within 자퇴한 친구여부	65.1%	28.6%	6.3%	100.0%
Total		Count	978	441	113	1532
		% within 자퇴한 친구여부	63.8%	28.8%	7.4%	100.0%

x^2 = 6.559(p= .038); g=- .101(p= .060)

<표 IV-63> 자퇴친구 유무와 커피숍의 유해도

자퇴한 친구여부 * 커피숍에 대한 생각 Crosstabulation

			커피숍에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	38	156	296	490
		% within 자퇴한 친구여부	7.8%	31.8%	60.4%	100.0%
	없다	Count	188	473	405	1066
		% within 자퇴한 친구여부	17.6%	44.4%	38.0%	100.0%
Total		Count	226	629	701	1556
		% within 자퇴한 친구여부	14.5%	40.4%	45.1%	100.0%

x^2 = 73.053(p= .000); g=- .399(p= .000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

전화방에 대한 견해는 자퇴친구여부에 상관없이 부정적인 의견이 지배적인 것으로 보인다. 60%이상이 전화방의 유해성을 인정하고 있다. 반대로 커피숍의 경우는 대다수가 청소년 출입에 긍정적인 의견을 보이고 있다. 자퇴한 친구가 있는 학생의 경우 60% 이상이, 자퇴친구가 없는 경우는 38%가 커피숍 출입을 좋게 생각한다고 응답하여 자퇴친구여부와 커피숍 출입사이에는 관련이 있는 것으로 나타났다.

<표 Ⅳ-64> 자퇴친구 유무와 락카페의 유해도

자퇴한 친구여부 * 락카페에 대한 생각 Crosstabulation

			락카페에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	106	232	145	483
		% within 자퇴한 친구여부	21.9%	48.0%	30.0%	100.0%
	없다	Count	405	499	160	1064
		% within 자퇴한 친구여부	38.1%	46.9%	15.0%	100.0%
Total		Count	511	731	305	1547
		% within 자퇴한 친구여부	33.0%	47.3%	19.7%	100.0%

x^2 = 64.043(p= .000); g=- .356(p= .000)

<표 Ⅳ-65> 자퇴친구 유무와 콜라텍의 유해도

자퇴한 친구여부 * 콜라텍에 대한 생각 Crosstabulation

			콜라텍에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	59	228	201	488
		% within 자퇴한 친구여부	12.1%	46.7%	41.2%	100.0%
	없다	Count	220	577	270	1067
		% within 자퇴한 친구여부	20.6%	54.1%	25.3%	100.0%
Total		Count	279	805	471	1555
		% within 자퇴한 친구여부	17.9%	51.8%	30.3%	100.0%

x^2 = 44.966(p= .000); g=- .307(p= .000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-66> 자퇴친구 유무와 나이트클럽의 유해도

자퇴한 친구여부 * 나이트 클럽에 대한 생각 Crosstabulation

			나이트 클럽에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	200	195	91	486
		% within 자퇴한 친구여부	41.2%	40.1%	18.7%	100.0%
	없다	Count	684	298	83	1065
		% within 자퇴한 친구여부	64.2%	28.0%	7.8%	100.0%
Total		Count	884	493	174	1551
		% within 자퇴한 친구여부	57.0%	31.8%	11.2%	100.0%

x^2 = 82.192(p= .000); g=- .414(p= .000)

락카페, 콜라텍, 나이트클럽의 유해도에 대한 학생들의 의견을 함께 살펴보면, 자퇴친구가 있는 학생들은 이 업소들에 대해 자퇴친구들이 없는 학생들보다 긍정적인 의견을 가지고 있는 것으로 보인다. 특히 이 차이는 나이트클럽에 대한 의견에서 보다 확연히 드러난다. 자퇴한 친구가 있는 경우의 19%가 나이트클럽에 가는 것을 좋다고 생각한 반면, 자퇴친구가 없는 경우에는 단지 8%만이 좋다는 견해를 표출하고 있다.

<표 IV-67> 자퇴친구 유무와 호프집 · 소주방의 유해도

자퇴한 친구여부 * 호프집/소주방에 대한 생각 Crosstabulation

			호프집/소주방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자퇴한 친구여부	있다	Count	194	192	100	486
		% within 자퇴한 친구여부	39.9%	39.5%	20.6%	100.0%
	없다	Count	715	263	84	1062
		% within 자퇴한 친구여부	67.3%	24.8%	7.9%	100.0%
Total		Count	909	455	184	1548
		% within 자퇴한 친구여부	58.7%	29.4%	11.9%	100.0%

x^2 = 112.309(p= .000); g=- .476(p= .000)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

호프집·소주방의 경우도 나이트클럽과 거의 유사한 형태로 나타나고 있다. 자퇴친구가 있는 경우에는 21%정도가 소주집 출입을 문제없는 것으로 보고 있는 데 반해, 자퇴친구가 없는 경우에는 8%만이 좋다고 응답하여 두 변인사이의 관련강도가 상당함을 말해주고 있다.

(4) 자원봉사경험과 유해도 평가

자원봉사경험은 청소년들의 유해업소 출입에 대한 평가와 어떠한 관련이 있는지를 분석해 보았다. 자원봉사경험은 주류사회(conventional society)에 대한 순응(conformity)과 통합(integration)을 촉진하는 계기로 간주되어 왔다. 비행청소년들에게 사회봉사경험을 갖게 하려는 이유도 그것이 사회적으로 바람직하다고 생각되는 이타적 행위의 실현을 통해 청소년들의 일탈적 사고와 행동을 수정할 수 있을 것으로 기대되기 때문이다. 즉, 자원봉사활동의 경험이 있는 학생들은 기존사회가 제시하는 규범적 기대 - 즉 청소년의 유해하다고 규정되어 청소년들에게 출입과 이용을 제한하는 것 - 에 동의할 가능성이 더 높기 때문에 유해업소들의 유해성 평가에 있어서도 자원봉사 경험이 없는 학생들보다는 유해성 인정을 더 높게 할 것으로 예상된다.

<표 Ⅳ-68> 자원봉사 경험과 만화방의 유해도

자원봉사 경험 * 만화방에 대한 자신의 생각 Crosstabulation

			만화방에 대한 자신의 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자원봉사 경험	예	Count	29	335	203	567
		% within 자원봉사 경험	5.1%	59.1%	35.8%	100.0%
	아니오	Count	28	541	428	997
		% within 자원봉사 경험	2.8%	54.3%	42.9%	100.0%
Total		Count	57	876	631	1564
		% within 자원봉사 경험	3.6%	56.0%	40.3%	100.0%

x^2 = 11.324(p= .003); g= .157(p= .002)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-69> 자원봉사 경험과 PC방의 유해도

자원봉사 경험 * pc방에 대한 생각 Crosstabulation

			pc방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자원봉사 경험	예	Count	5	224	342	571
		% within 자원봉사 경험	.9%	39.2%	59.9%	100.0%
	아니오	Count	22	326	653	1001
		% within 자원봉사 경험	2.2%	32.6%	65.2%	100.0%
Total		Count	27	550	995	1572
		% within 자원봉사 경험	1.7%	35.0%	63.3%	100.0%

χ^2 = 9.951(p= .007); g= .099(p= .061)

자원봉사 경험에 따른 만화방의 유해도 평가를 살펴보면, 봉사경험이 있는 응답자들의 36%정도가 청소년들의 만화방 출입에 대해 허용적인 반면 봉사경험이 없는 경우에는 43%가 만화방의 청소년출입에 대해 긍정적인 생각을 하고 있다. 반대로 만화방 출입을 나쁘다고 응답한 비율은 봉사경험을 가진 학생의 5%, 봉사경험이 없는 학생의 3%여서 그리 크지 않은 차이를 보인다. 그러나 두 변인사이에는 약한 관계가 있음을 감마값을 통해 확인할 수 있었다. PC방에 대해서는 대다수의 학생들이 청소년들의 이용에 찬성하고 있는 것으로 보여, 나쁘다고 생각하는 학생의 비율은 봉사경험을 가진 학생이 0.9%, 봉사경험이 없는 학생이 2.2%정도로 전반적으로 낮다. 따라서 자원봉사 경험과 PC방 이용간에는 유의미한 상관성이 없다고 말할 수 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-70> 자원봉사 경험과 당구장의 유해도

자원봉사 경험 * 당구장에 대한 생각 Crosstabulation

			당구장에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자원봉사 경험	예	Count	115	323	129	567
		% within 자원봉사 경험	20.3%	57.0%	22.8%	100.0%
	아니오	Count	182	551	263	996
		% within 자원봉사 경험	18.3%	55.3%	26.4%	100.0%
Total		Count	297	874	392	1563
		% within 자원봉사 경험	19.0%	55.9%	25.1%	100.0%

x^2 = 2.866(p= .239); g= .076(p= .099)

<표 Ⅳ-71> 자원봉사 경험과 노래방의 유해도

자원봉사 경험 * 노래방에 대한 생각 Crosstabulation

			노래방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자원봉사 경험	예	Count	18	211	339	568
		% within 자원봉사 경험	3.2%	37.1%	59.7%	100.0%
	아니오	Count	35	324	639	998
		% within 자원봉사 경험	3.5%	32.5%	64.0%	100.0%
Total		Count	53	535	978	1566
		% within 자원봉사 경험	3.4%	34.2%	62.5%	100.0%

x^2 = 3.540(p= .170); g= .082(p= .114)

당구장과 노래방의 경우는 자원봉사 경험에 따른 의미있는 차이가 발견되지 않는다. 당구장에 대해서는 대부분이 '크게 나쁘지 않다'고 생각하고 있어 이 항목의 비율이 가장 높은 데 반해, 노래방의 경우에는 '좋게 생각한다'는 응답의 비율이 가장 높다는 것이 이 두 업소의 차이이다. 즉 당구장보다는 노래방의 청소년 출입에 더 긍정적인 생각을 하고 있는 것

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

이다.

<표 IV-72> 자원봉사 경험과 비디오방의 유해도

자원봉사 경험 * 비디오방에 대한 생각 Crosstabulation

			비디오방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자원봉사 경험	예	Count	247	254	59	560
		% within 자원봉사 경험	44.1%	45.4%	10.5%	100.0%
	아니오	Count	349	475	166	990
		% within 자원봉사 경험	35.3%	48.0%	16.8%	100.0%
Total		Count	596	729	225	1550
		% within 자원봉사 경험	38.5%	47.0%	14.5%	100.0%

x^2 = 17.386(p= .000); g= .187(p= .000)

<표 IV-73> 자원봉사 경험과 전화방의 유해도

자원봉사 경험 * 전화방에 대한 생각 Crosstabulation

			전화방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자원봉사 경험	예	Count	375	151	26	552
		% within 자원봉사 경험	67.9%	27.4%	4.7%	100.0%
	아니오	Count	604	288	87	979
		% within 자원봉사 경험	61.7%	29.4%	8.9%	100.0%
Total		Count	979	439	113	1531
		% within 자원봉사 경험	63.9%	28.7%	7.4%	100.0%

x^2 = 11.014(p= .004); g= .147(p= .004)

비디오방과 전화방은 청소년의 출입이 금지되는 곳이므로 유해성 평가에서 노래방이나 PC방보다는 부정적인 평가를 하는 것이 당연한 결과라고 하겠다. 비디오방보다는 전화방에 대해 더 부정적인 평가를 하고 있

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

는 것을 분석결과를 통해 직접적으로 확인할 수 있다. 자원봉사 경험이 있는 응답자 중 비디오방을 좋다고 생각하는 비율은 11%이고, 자원봉사 경험이 없는 응답자 중에서는 17%정도가 비디오방의 청소년출입에 긍정적이어서 자원봉사 경험은 어느정도 비디오방 이용과 관련이 있는 것으로 보인다.

전화방의 경우에는 부정적인 견해를 보이고 잇는 응답자의 비율이 높다. 자원봉사 경험이 있는 응답자의 68%, 자원봉사 경험이 없는 응답자의 62%가 전화방에 대해서는 청소년의 출입이 나쁘다고 응답하고 있다.

다음은 커피숍과 락카페의 유해도에 대한 결과이다.

<표 Ⅳ-74> 자원봉사 경험과 커피숍의 유해도

자원봉사 경험 * 커피숍에 대한 생각 Crosstabulation

			커피숍에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자원봉사 경험	예	Count	81	245	237	563
		% within 자원봉사 경험	14.4%	43.5%	42.1%	100.0%
	아니오	Count	147	383	462	992
		% within 자원봉사 경험	14.8%	38.6%	46.6%	100.0%
Total		Count	228	628	699	1555
		% within 자원봉사 경험	14.7%	40.4%	45.0%	100.0%

x^2 = 3.789(p= .150); g= .058(p= .197)

커피숍의 유해도 인식에 자원봉사 경험유무는 거의 영향을 끼치지 않는 것으로 보인다. 자원봉사 유무에 상관없이 대다수가 크게 나쁘지 않다고 생각하는 경향을 보이고 있다. 나쁘게 생각한다는 응답의 비율이 자원봉사 경험이 있는 응답자의 14.4%, 경험이 없는 응답자의 14.8%로서 거의 차이가 없다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-75> 자원봉사 경험과 락카페의 유해도

자원봉사 경험 * 락카페에 대한 생각 Crosstabulation

			락카페에 대한 생각			Total
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	
자원봉사 경험	예	Count	203	254	106	563
		% within 자원봉사 경험	36.1%	45.1%	18.8%	100.0%
	아니오	Count	310	476	197	983
		% within 자원봉사 경험	31.5%	48.4%	20.0%	100.0%
Total		Count	513	730	303	1546
		% within 자원봉사 경험	33.2%	47.2%	19.6%	100.0%

x^2 = 3.303(p= .192); g= .071(p= .116)

한편 락카페에 대해서는 대다수가 부정적인 생각을 갖고 있다. 자원봉사경험이 있는 응답자의 36%가 청소년의 락카페 출입을 부정적으로 보고 있으며 봉사경험이 없는 학생의 32%도 락카페 출입을 좋지 않게 생각하고 있으나, 통계적으로는 유의미한 차이가 드러나지는 않는다고 사료된다. 두 변인사이의 관련강도를 측정하는 감마값이 유의성을 가르는 기준치에 미달하기 때문이다.

<표 IV-76> 자원봉사 경험과 콜라텍의 유해도

자원봉사 경험 * 콜라텍에 대한 생각 Crosstabulation

			콜라텍에 대한 생각			Total
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	
자원봉사 경험	예	Count	115	296	153	564
		% within 자원봉사 경험	20.4%	52.5%	27.1%	100.0%
	아니오	Count	166	508	316	990
		% within 자원봉사 경험	16.8%	51.3%	31.9%	100.0%
Total		Count	281	804	469	1554
		% within 자원봉사 경험	18.1%	51.7%	30.2%	100.0%

x^2 = 5.436(p= .066); g= .106(p= .020)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-77> 자원봉사 경험과 나이트클럽의 유해도

자원봉사 경험 * 나이트 클럽에 대한 생각 Crosstabulation

			나이트 클럽에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자원봉사 경험	예	Count	347	165	48	560
		% within 자원봉사 경험	62.0%	29.5%	8.6%	100.0%
	아니오	Count	539	327	124	990
		% within 자원봉사 경험	54.4%	33.0%	12.5%	100.0%
Total		Count	886	492	172	1550
		% within 자원봉사 경험	57.2%	31.7%	11.1%	100.0%

x^2 = 10.010(p= .007); g= .151(p= .002)

<표 Ⅳ-78> 자원봉사 경험과 호프집 · 소주방의 유해도

자원봉사 경험 * 호프집/소주방에 대한 생각 Crosstabulation

			호프집/소주방에 대한 생각			
			나쁘게 생각	크게 나쁘지 않음	좋게 생각	Total
자원봉사 경험	예	Count	342	171	48	561
		% within 자원봉사 경험	61.0%	30.5%	8.6%	100.0%
	아니오	Count	569	283	134	986
		% within 자원봉사 경험	57.7%	28.7%	13.6%	100.0%
Total		Count	911	454	182	1547
		% within 자원봉사 경험	58.9%	29.3%	11.8%	100.0%

x^2 = 8.731(p= .013); g= .090(p= .060)

다음으로는 콜라텍, 나이트클럽, 소주방에 대한 청소년들의 인식을 알아보자. 콜라텍에 대해서는 긍정적인 인식과 부정적인 인식이 거의 비슷한 비율을 보이고 있는데, 크게 나쁘게 생각하지 않는 비율이 비교적 높다는 점을 감안한다면 춤추는 장소이기는 해도 콜라텍에 대해서는 청소년 출입을 긍정적으로 바라보아도 무방할 것 같다. 자원봉사경험의 유무는

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

콜라텍에 대한 인식과 약간의 관련성이 존재하는 것으로 나타났다.

한편 나이트클럽에 대해서는 50%이상이 청소년 출입에 대해 비관적이지만 크게 나쁘지 않다거나 좋다고 생각하는 청소년의 비율도 30-40% 정도에 이르고 있음은 관심을 요하는 대목이라고 할 수 있을 것 같다. 자원봉사 경험 유무에 따라 나이트클럽의 유해성 인식에 차이가 있는 것으로 보인다. 봉사경험을 가진 학생의 8.6%, 경험이 없는 학생의 12.5%가 나이트클럽에 대해 긍정적인 생각을 하고 있는 것으로 조사되었다.

호프집·소주방에 대해서도 거의 60%에 육박하는 응답자들이 부정적인 인식을 하고 있었지만 별로 나쁠 것 없다고 생각하는 응답자의 비율도 40%에 가까이 이르고 있다. 자원봉사경험을 가진 응답자의 61%가 소주방에 청소년들이 출입하는 것에 대해 부정적이었으며, 봉사경험이 없는 응답자의 58%가 나쁘게 생각한다는 응답을 하였다. 이 차이는 통계적으로 검증되어 자원봉사 경험이 호프집 이용과 관련이 있는 것으로 판명되었다.

5. 유해업소 접촉과 비행

1) 유해업소출입, 유해도 인식 및 비행간의 관계

다음으로는 유해업소 출입경험과 유해도 평가, 그리고 비행충동과 실제 비행경험과의 관계구도에 관해 알아보도록 하자.

먼저 유해업소 출입사이의 상호관계를 알아보았다. 즉, 여러 유형의 유흥업소들에 대해 그들 출입경향들이 서로 관련이 있는지를, 예컨대 노래방에 가는 학생은 PC방에도 잘 가는지, 또는 커피숍을 자주 찾는 학생이 나이트클럽에도 잘 드나드는지를 분석해 보고자 한다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-79> 유흥업소 출입사이의 상관관계

	만화	pc방	당구	노래	비디오	전화	커피	락	콜라	나이트
pc방	.19									
당구	.23	.23								
노래	.21	**.49**	.27							
비디오	.22	.09	.35	.15						
전화	.12	.02	.12	.01	.19					
커피	.19	.20	.48	.25	.38	.09				
락	.15	.07	.25	.09	.36	.33	.29			
콜라	.16	.12	.31	.13	.36	.15	.37	.35		
나이트	.15	.07	.28	.08	.38	.27	.31	**.55**	.38	
소주	.24	.14	**.45**	.18	**.44**	.16	**.55**	.36	**.41**	**.43**

*전화방과 pc방(.02), 전화방과 노래방(.01)사이의 상관관계만이 유의미하지 않고 나머지는 모두 p< .001수준에서 유의미함.

업소출입간의 상관관계를 보면 몇가지 경우를 제외하고는 모두 어느 정도 관련이 있는 것으로 보인다. PC방을 가는 학생은 노래방을 가는 경향이 있고 당구장을 가는 학생은 소주방을 가는 경향이 함께 있다는 것을 말해주고 있다. 소주방출입은 당구장, 비디오방, 커피숍, 콜라텍, 나이트클럽 출입과 관련이 있음을 보여주고 있다. 나이트클럽과 락카페도 .55의 강한 관계를 보여주고 있다.

다음은 유해업소 출입과 그 유해업소에 청소년이 출입하는 것에 대한 평가사이의 관계가 어느 정도 있는지를 살펴보았다. 예상적 관계는 출입을 할수록 유해도 평가는 긍정적일 것이라는 것이다. 이것은 두가지로 해석할 수 있는 데 하나는 자신들이 출입하는 것을 정당화하는 하나의 기제로서 그 업소에 대한 평가를 긍정적으로 할 수도 있고 아니면 출입을 하다보니 유해성에 대한 인식이나 평가를 긍정적으로 하게 될 수도 있다. 물론 현실세계에서는 이 두가지 과정이 통합되어 일어날 것이라고 가정할 수 있다.

출입과 유해도 평가 사이의 정적인 관계(+)는 유해업소 출입이 증가

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

하면 유해도 평가가 긍정적인 경향을 가진다는 것을 말해준다. 마찬가지로 유해도 평가가 긍정적일수록 출입이 증가한다고 말할 수 있다. 당구장, 커피숍, 소주방의 경우, 상관관계가 다른 업소들에 비해 크다는 것을 알 수 있다.

<표 IV-80> 유해업소 출입(칸)과 유해도 평가(열)사이의 상관관계

	만화	pc방	당구	노래	비디오	전화	커피	락	콜라	나이트	소주방
만화	.28										
pc		.17									
당구			.46								
노래				.21							
비디오					.32						
전화						.13					
커피							.44				
락								.24			
콜라									.26		
나이트										.31	
소주											.44

* 모두 p< .001수준에서 유의미함.

다음은 유해업소 출입과 유해도 평가, 그리고 비행충동 및 비행경험의 관계를 살펴보았다. 이를 위해서 각 업소 출입점수는 11개 업소를 합한 점수를, 유해도 인식정도는 11개 업소에 대한 유해도를 합해 평균을 내었고, 비행충동과 비행경험도 각 하부유형들의 평균점수를 산출하였다.

<표 IV-81> 유해업소 출입, 유해도와 비행의 평균과 표준편차(전체)

	평균	표준편차	사례수
출입경험	4.051	2.0857	1602
유해도인식	20.7691	4.2805	1490
비행충동	24.0254	8.1182	1564
비행경험	12.9748	3.7770	1557

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 Ⅳ-82> 유해업소 출입, 유해도와 비행의 상관관계(전체)

	유해도인식	비행충동	비행경험
출입경험	.44	.41	.32
비행충동	.42	1.0	.57
비행경험	.34	.57	1.0

* 모두 p< .001수준에서 유의미함.

먼저 유해업소 출입과 유해성 인식사이에는 r= .44의 상당히 유의미한 관계가 존재하고 있음이 드러났다. 유해업소 출입과 비행충동사이에는 r= .41의, 유해업소 출입과 비행경험사이에는 r= .32의 관계를 보여 유해업소 접촉이 비행의 매개 또는 비행의 한 단면이라고 보는 사회적인 시각이 어느 정도 타당성이 있음을 암시하고 있다. 비행충동과 비행경험사이에는 r= .57의 상당히 강한 관계가 있다는 것도 의미있는 발견이라고 생각된다.

이상의 결과를 성별로 구분해 살펴보면 다음과 같다..

<표 Ⅳ-83> 유해업소 출입, 유해도와 비행의 평균 및 표준편차(남학생)

	평균	표준편차	사례수
출입경험	4.1678	2.2152	802
유해도인식	21.0238	4.6709	736
비행충동	24.6079	8.7709	777
비행경험	13.7094	4.6129	773

<표 Ⅳ-84> 유해업소 출입, 유해도와 비행의 상관관계(남학생)

	유해도인식	비행충동	비행경험
출입경험	.42	.42	.31
비행충동	.46	1.0	.66
비행경험	.36	.66	1.0

* 모두 p< .001수준에서 유의미함.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

남학생의 경우, 유해도 인식과 업소출입사이에는 r= .42의 관계가 있는 데 이것은 업소에 대한 긍정적인 평가를 하는 학생의 유해업소 출입이 더 많다는 것을 의미한다. 유해도 인식과 비행충동 사이에는 r= .46의 상관관계를 보여 유해업소 출입에 긍정적일수록 비행충동점수가 높다는 것을 말해주고 있다. 유해도 인식과 실제 비행행위 경험사이의 관계는 유해도 인식과 비행충동사이의 관계보다는 약하지만 r= .36의 의미있는 관계를 보여주고 있다. 출입경험과 비행충동사이에도 r= .42의 관계가 있다. 유해업소 출입이 많을수록 비행충동도 함께 많아지는 것을 알 수 있다. 마지막으로 비행충동과 비행경험사이의 관계는 r= .66으로 상당히 강한 관계임을 알 수 있다.

<표 IV-85> 유해업소 출입, 유해도와 비행의 평균 및 표준편차(여학생)

	평균	표준편차	사례수
출입경험	3.9422	1.9362	798
유해도인식	20.5290	3.8438	753
비행충동	23.4584	7.3795	786
비행경험	12.2340	2.4642	782

<표 IV-86> 유해업소 출입, 유해도와 비행의 상관관계(여학생)

	유해도인식	비행충동	비행경험
출입경험	.46	.38	.38
비행충동	.35	1.0	.43
비행경험	.31	.43	1.0

* 모두 p< .001수준에서 유의미함.

여학생의 경우, 유해도 인식과 업소출입사이에는 r= .46의 관계가 있는데, 이것은 남학생의 경우보다 조금 높은 수준이다. 유해도 인식과 비행충동 사이에는 r= .35의 상관관계를 보여 남학생과 마찬가지로 유해업소 출입에 긍정적일수록 비행충동점수가 높다는 것을 말해주고 있다. 유해도 인식과 실제 비행행위 경험사이의 관계는 유해도 인식과 비행충동사이의

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

관계보다는 약하지만 r= .31의 의미있는 관계를 보여주고 있다. 또 출입경험과 비행충동사이에도 r= .38의 관계가 있다. 유해업소 출입이 많을수록 비행충동도 함께 많아지는 것을 알 수 있다. 마지막으로 비행충동과 비행경험사이의 관계는 r= .43으로 남학생보다는 낮지만 여전히 상당한 관계가 있다고 말할 수 있다. 물론 이러한 단순상관관계를 가지고 두 변인들 사이의 관계를 확언할 수는 없다. 이 때문에 보다 정교한 통계기법을 적용해야 할 필요성이 제기된다.

2) 생활환경, 일상활동, 업소출입 및 비행간의 관계

(1) 업소출입을 설명하는 변인들

청소년을 둘러싼 생활환경은 청소년들의 행위에 많은 영향을 미친다. 지금까지 축적된 환경과 비행간의 관계에 대한 연구결과(김문조, 1992; 김준호·박정선, 1996; 김준호·박정선·김은경, 1997; 이동원, 1997)들은 가정, 학교, 비행친구의 청소년비행에 대한 설명력을 모두 인정하고 있다.[13] 이 세 측면을 고려하지 않고는 청소년들의 행위를 이해할 수 없다는 것이다. 따라서 본 연구의 관심주제인 청소년들의 업소출입 행위를 설명하기 위해서도 이러한 측면들이 고려되여야 할 것이다.

먼저 청소년들이 업소를 이용하고 출입하는 행위를 설명하기 위해 가정화목도와 학교생활만족도, 비행친구와 함께 청소년들의 오프라인(offline) 활동이 추가되었다. 여기서 오프라인 활동은 청소년들의 동아리 활동이나 자원봉사활동, 그리고 청소년시설이나 단체의 프로그램 참가 등

13) 70년대부터 현재까지의 청소년비행연구 동향에 대한 이동원·김지선(1999)의 연구에 따르면 청소년비행의 원인에 대한 사회학적 연구물 총 196편 중 가족적 원인이 사용된 연구가 약 72%인 141편이었고, 학교생활이 포함된 연구가 63편으로 32%, 친구관계가 58편으로 약 30%를 차지하고 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

을 의미한다. 이것은 청소년들의 일상이 어떠한 일들로 이루어져 있는 가를 알아보기 위함이다. 다른 활동에 참여를 하고 자신을 몰두할 일을 하지고 있다면 금지되거나 규제되는 업소출입에 투자할 시간적, 심리적인 여유가 적을 것이라는 추정이 가능하기 때문이다.

<표 IV-87> 업소출입에 대한 회귀분석 결과

	가정화목도	학교만족도	중퇴친구	오프라인활동
베타계수	- .049***	- .150*	.355*	- .136*
R-square	.180			

* P< .001, ** p< .005, *** p< .05
업소출입: 11개 업소출입의 총합

위의 표를 보면 예상대로의 결과가 나왔다는 것을 알 수 있다. 먼저 가정화목도가 높을수록 업소출입은 줄어들며 학교만족도가 높을수록 업소출입이 줄어든다는 점을 확인할 수 있다. 가정과 학교생활의 중요성이 재확인되고 있는 셈이다. 인천 호프집 화재사건에서 극명히 드러난 바 있듯, 최근에 와서 많은 청소년들이 소주방이나 나이트클럽 등을 애용하고 있으며 또 이들은 불량하거나 문제있는 청소년들이 아니라 정상가정의 정상아들이라는 주장이 끊임없이 제기되고 있는 것으로 안다. 이는 결코 틀린 말이 아니라고 생각된다. 하지만 앞에서의 분석 결과가 시사하듯, 가정과 학교생활에 적응이나 통합을 잘 하는 청소년들이 업소출입이 적다는 사실은 곧 가정과 학교가 청소년들의 일상적 행위구성에 긍정적인 역할을 담당할 수 있음을 웅변으로 말해준다. 따라서 청소년들의 업소출입은 '청소년'의 문제임과 동시에 '가정'과 '학교'의 문제라고 아니할 수 없다.[14]

14) 한국의 청소년 비행이나 일탈행동을 설명하기 위해 가장 많이 이용되는 이론이 허쉬(Travis Hirsch)의 사회통제이론과 서덜랜드(E. H. Sutherland)의 접촉차이이론(differential association theory), 그리고 애그뉴(Robert Agnew)의 긴장이론(strain theory)이다. 이 이론들은 청소년을

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

중퇴친구의 존재는 또한 청소년의 업소출입에 영향을 준다. 앞에서도 언급한 바와 같이 중퇴친구의 존재는 비행의 유인요인(pulling factor)의 하나로 학교라는 상황바깥에서 친구들과의 만남이 이루어질 가능성을 높인다는 면에서 업소출입에 영향을 줄 수 있다. 분석결과 예상대로 업소출입에 중퇴친구는 상당한 영향력을 미치고 있음을 알 수 있었다. 베타계수가 가장 크다는 것은 '중퇴친구'가 다른 세가지 변수보다 업소 출입에 더 큰 영향을 끼치고 있음을 의미한다. 마찬가지로 오프라인 활동도 기대와 마찬가지로 업소출입에 영향을 주는 것으로 확인되었다. 이는 다양한 대안적 활동들, 예컨대 봉사활동이나 동아리활동 등 여유시간을 채울 수 있는 일들이 있는 경우에는 업소출입이 감소할 수 있음을 시사하고 있다. "갈 곳이 없어요"라는 청소년 현장의 절규는 바로 그러한 대안적 활동공간의 부재를 시사하는 단적 표현이라고 할 수 있다.

이로서 업소출입을 예방하기 위해서는 청소년들이 몰두할 수 있는 다양한 프로그램과 활동을 개발하는 일이 하나의 유의미한 현실적 대안이 될 수 있다는 점이 확인된다.

(2) 업소출입과 비행

청소년의 유흥업소 출입에 사회적 관심이 집중되는 가장 큰 이유는 그들이 해당 공간에서 음주나 흡연, 그리고 성적인 접촉을 할 가능성이 많기 때문이며, 더 나아가 더 심한 비행에로 나아갈 수 있는 매개역할을 하기 때문일 것이다.

이러한 맥락에서 업소출입과 비행충동, 그리고 실제 비행경험간의 상관관계를 살펴보았다.

둘러싸고 있는 환경(부모, 친구, 학교)과 청소년사이의 관계에 따라 청소년의 비행과 일탈을 설명하고 있다(이론에 대한 자세한 소개는 이동원(1997)을 참조할 것).

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

<표 IV-88> 업소출입, 비행충동, 비행경험의 상관관계

	비행충동	비행경험
업소출입	.41	.34

업소출입과 비행사이에는 의미있는 관계가 내재한다. 그러나 그 영향력을 확인하기 위해서는 비행에 영향을 미친다고 알려져 있는 다른 변인들이 적절히 통제된 상황 하에서도 업소출입의 설명력이 존재하는가를 확인하여야 할 것이다. 그를 위해 앞에서 살펴 본 가정화목도, 학교생활만족도, 중퇴친구의 존재, 오프라인 활동이 포함되었고, 여기에 청소년들의 온라인 활동도 분석변수로 추가되었다. 온라인활동은 인터넷이나 PC통신가입여부, 인터넷이나 PC통신 게시판에 글을 올린 경험, 사이버공간 대화방에서 만나 번개한 경험, 성인인터넷에 접속한 경험, 게시판에 남을 비방하거나 욕설을 쓴 경험을 합하여 설정하였는데, 다양한 온라인 활동이 비행과 어떠한 관련이 있는지를 알아보고자 하였다.

<표 IV-89> 비행충동에 대한 회귀분석 결과(베타계수)

	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4
가족화목도	- .096*			- .077*
학교만족도	- .157*			- .088*
자퇴친구	.255*			.084*
오프라인 활동		- .013		.009
온라인 활동		.537*	.449*	.432*
업소출입			.273*	.227*
R-square	.117	.288	.353	.378

* p< .001

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

비행충동에 대한 회귀분석 결과 가족화목도와 학교만족도, 그리고 자퇴친구여부는 비행충동을 유의미하게 예측하는 것으로 분석되었다. 비행충동에 대한 오프라인 활동, 온라인 활동의 예측력을 비교해 보면 오프라인 활동은 비행과 관련이 없는 것으로 보인 반면, 온라인 활동은 비행충동을 설명하는 중요한 변수로 제기되었다. 업소출입은 온라인 변수와 함께 고려되었을 때에도 유의미한 수준의 영향력을 행사하고 있음이 확인되었다. Model 4는 분석에 이용된 모든 변수를 한꺼번에 포함시켜 얻은 것인데, 업소출입의 영향력은 여타 변인들을 통제한 후에도 여전히 통계적으로 유의미한 효과를 발하고 있음이 드러났다.

다음에는 청소년들의 실제 비행경험정도에 대한 업소출입 및 타 변인들의 예측력을 알아보기로 하자.

<표 Ⅳ-90> 비행경험에 대한 회귀분석 결과(베타계수)

	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4
가족화목도	- .076*			- .057**
학교만족도	- .104*			- .036***
자퇴친구	.284*			.146*
오프라인 활동		.053*		.067*
온라인 활동		.595*	.542*	.511*
업소출입			.171*	.133*
R-square	.111	.359	.382	.414

* p< .001, **p< .005, ***p< .05

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

비행경험에 대한 전통적인 변수들의 설명력은 모두 의미있는 것으로 밝혀졌다. 모델 내의 변수들의 상대적 영향력은 표준화된 회귀계수(베타값)를 통해 비교할 수 있는데, 가족화목도, 학교만족도, 자퇴친구의 존재 중에서는 자퇴친구의 존재가 비행경험을 가장 잘 설명하는 요인으로 판명되었다. 반면 가족화목도는 상대적으로 가장 적은 예측력을 가지고 있는 것으로 나타났다(Model 1). 오프라인 활동이 비행경험에 긍정적인 요인으로 작용한다는 분석결과는 예상과는 반대되는 결과라고 할 수 있으나(Model 2). 효과 면에서는 온라인 활동에 비해 미미하기는 하나 설명을 요하는 부분이라 아니할 수 없다. 업소출입은 비행경험을 설명하는 변수로서 드러났으며, 여타 변수들이 통제된 후에도 그 영향력은 잔존하고 있는 것으로 밝혀졌다.

상기 결과들을 종합해 볼 때, 청소년 유흥업소 출입은 비행충동과 비행경험에 의미있는 요인으로 작용한다고 결론내릴 수 있을 것 같다. 그런데, 온라인 활동이 비행충동, 비행경험과 상당량의 관계를 유지하고 있다는 점은 실세계와 사이버공간의 활동이 상호 연계되어 있다는 점을 의미하며, 따라서 비행충동이나 비행경험을 줄이기 위한 방안은 현실세계에서만이 아니라 가상세계에서 대해서도 적용되어야 한다는 점을 시사한다.

끝으로 상기 변수들에 대한 시차적 배열을 평가하기 위하여 경로분석을 시행하였다. 경로분석에서 주요 변인으로 고려된 것은 가족화목도와 학교만족도, 자퇴친구, 오프라인 활동이며, 매개변수로 업소출입과 온라인 활동도 당연히 고려되었다. 업소출입과 온라인 활동을 매개변수로 채택한 이유는 앞서의 분석과정에서 두 변인 모두가 비행경험을 설명하는 변인으로 작용하는 것으로 예측되었기 때문이다. 만약 온라인 활동과 업소출입이 모두 비행경험을 설명하는 매개변수로서의 역할한다면, 이 결과는 물리적 공간의 출입을 규제함으로서 청소년비행을 예방하고자 하는 기존의 시책들에 대해 전면적인 재조정이 필요하다는 점을 시사한다. 즉 청소년의 온라인 활동에 대한 대책 마련이 물리적 공간에 대한 규제와 더불어

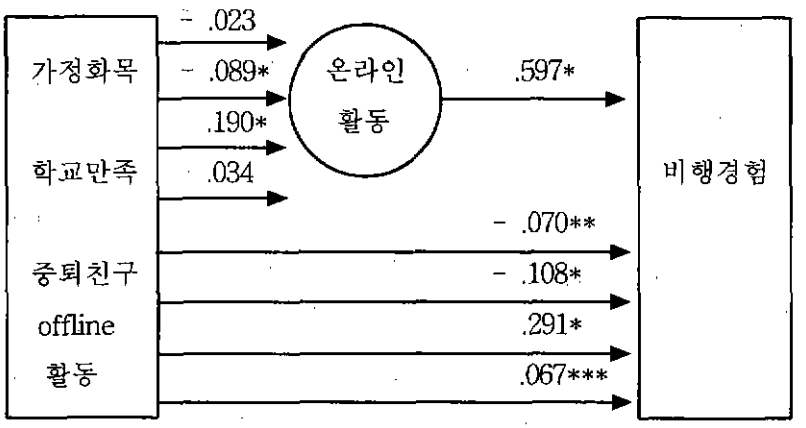
Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

함께 마련되어야 한다는 것이다. 다시 말하자면, 유해공간과 유해매체는 분리되어 있는 것이 아니라 유기적으로 관련되어 있기 때문에 청소년 문제나 비행을 예방하기 위해서는 이 두 측면을 동시에 고려해야 함을 의미한다.

먼저 경로계수를 보면 청소년의 사회환경적 변인들 중 온라인 활동에 영향을 주는 변수는 학교생활 만족도와 중퇴친구 유무였다. 가정화목도의 경우 온라인 활동을 통한 간접효과는 별로 없고 비행경험에 직접적인 영향을 미치고 있다. 학교만족이나 자퇴친구여부는 온라인활동과 비행경험에 모두 의미있는 영향을 주어 직접효과와 간접효과를 모두 가지고 있는 것으로 나타났다. 가정화목도를 제외한 변인들은 업소출입에도 유의성 있는 영향을 미친다. 가정화목도는 온라인활동을 통하는 간접효과보다는 비행에 더 직접적인 효과를 가지고 있는 것 같다. 한편 업소출입이 매개한 모형에서는 가정, 학교, 친구변인이 비행경험에 주는 직접효과 보다는 업소출입을 통한 간접효과가 더 커 보인다. 종합적으로 보면, 가정이나 학교생활, 그리고 중퇴친구는 비행경험에 직접적으로 영향을 주면서도 동시에 온라인활동과 업소출입을 통해서 간접적인 영향력을 미치는 것으로 나타났다.

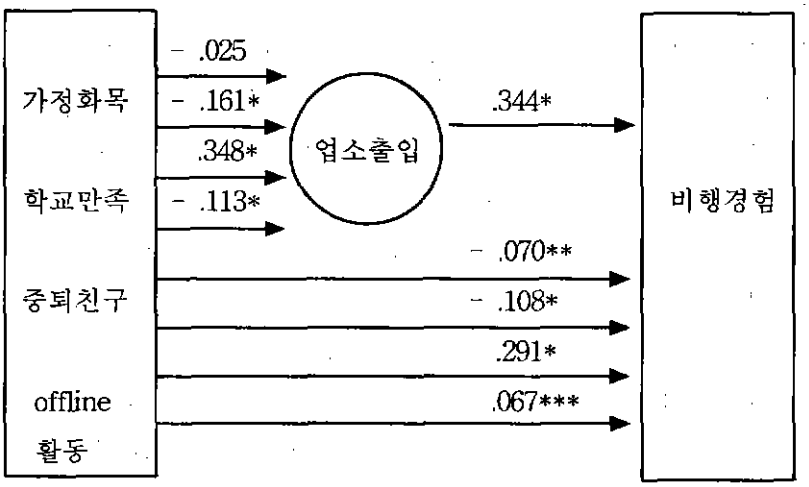
여기서 중요한 것은 업소출입 이외에 온라인 활동이 비행을 매개하는 무시못할 요인으로 확인되고 있다는 점이다. 왜 온라인 활동이 비행을 일으키는 원인에 대해서는 오프라인 활동의 그것에 유추한 학습이론의 견지에서 다양한 진단들이 도출되고 있지만, 흔히 가상현실이라고 불리는 사이버공간은 "현실보다 더욱 현실적인" 다양한 스펙타클들을 통해 특히 뉴미디어에 친숙한 N세대들에 대해 실로 강력한 호소력을 동반한 학습효과혹은 배설효과를 발휘할 수 있으므로, 앞으로 청소년 행태를 분석하는 과정에서는 불량사이트에 대한 접속행위는 유흥업소 출입과 같은 변인들과 더불어 고려되어야 할 사항으로서, 앞으로 설명모형의 구성과정에서는 온라인 행위 및 오프라인 행위 반드시 동시적으로 포괄되어야 할 것이다. 15)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.



*p< .001, **p< .005, ***p< .05

[그림 IV-1] 비행경험에 대한 경로모형(I)



*p< .001, **p< .005, ***p< .05

[그림 IV-2] 비행경험에 대한 경로모형(II)

15) 온라인 활동과 업소출입사이의 상관관계는 r= .308(p= .000)로 상당한 관련이 있음을 알 수 있다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

6. 소결

결론적으로, 유해업소 접촉에 관한 전국적인 조사자료에 근거해 본 연구에서는 다음과 같은 사실들을 발견할 수 있었다.

첫째, 청소년들의 유해업소 출입의 실태를 알아 본 결과 가장 출입이 많은 업소는 PC방이었다. 다음이 노래방이었고 만화방, 당구장, 커피숍의 순으로 이용경험 비율이 높게 나타났다. 이용에 있어 성별차이가 나는 업소로는 PC방, 노래방, 나이트클럽 등이었는 데, PC방과 나이트클럽은 남학생, 노래방은 여학생이 더 많이 이용하는 업소로 밝혀졌다. 그 외 청소년의 출입이 금지되어 있는 유흥주점, 단란주점 출입경험은 아주 낮은 것으로 나타났다. 이와 연관하여 청소년들이 출입하는 업소의 유해성에 대한 청소년 자신들의 평가를 알아 본 결과, 유해성이 많다고 인식되는 업소로는 전화방, 소주방, 나이트클럽, 비디오방, 락카페 등이 선정되었고 유해성이 상대적으로 낮은 업소로는 PC방, 만화방, 노래방 등이었다.

둘째, 특정 장소에 청소년의 출입을 금지하는 이유는 그 공간에서 청소년들에게 유해하다고 규정되는 행위가 일어날 가능성이 현저하게 높기 때문이다. 특히 음주나 흡연 그리고 청소년끼리의 성적인 접촉, 유해영상물을 접촉함으로써 성적인 흥분을 일으키는 것이 유해성의 주요 내용이다. 각종 업소에서의 음주나 흡연, 성적인 접촉, 그리고 음란영상물에 노출되는 실태를 살펴 본 결과 음주가 주로 일어나는 곳은 소주방과 노래방이었다. 소주방은 식품위생법 상 일반음식점으로 분류되지만 주로 주류을 판매하는 곳이어서 이 곳에 출입하는 이유는 음주 그 자체라 할 수 있다. 노래방은 청소년들에게 뿐 아니라 성인들에게도 주류판매는 금지되어 있되, 그 대안으로 알콜 농도가 없는 맥주와 비슷한 음료를 판매되고 있다. 하지만 실제로 많은 노래방들이 주류를 제공하고 있다는 사실이 이번 조사결과에서도 재확인되었다. 흡연의 경우, 노래방과 PC방, 당구장, 소주방

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

에서 주로 하며, 키스나 애무 등 성적인 접촉을 많이 하는 곳은 노래방. 비디오방, 커피숍으로 나타났다. 음란영상물을 많이 대할 수 있는 곳은 예상대로 비디오방과 PC방이다.

여기서 주목해야 할 점은 일반적으로 청소년들에게나 성인들에게 모두 유해성이 낮다고 평가되는 노래방에서 음주, 흡연, 성적인 접촉이 모두 많다는 사실이다. 또한 이것은 노래방이라는 공간에 대한 규제보다는 그 공간에서의 행위에 초점을 맞추어 대안을 세워 나가는 것이 필요하다는 점을 시사한다.

셋째, 청소년들의 유해업소 고용 실태에 대한 조사결과 청소년 고용 금지업소에서 아르바이트를 해 보았다는 학생은 매우 소수였다. 현재까지의 실제 아르바이트 경험은 그 정도가 높지 않았으나 유흥·향락업소 아르바이트에 대한 견해를 물어 본 결과는 다소 달랐다. 응답자의 36%정도가 일의 성격에 따라서, 또는 자신이 원한다면 괜찮다고 대답해 앞으로 유해업소에서 일을 하는 학생들의 수가 늘어날 수도 있다는 우려를 야기시킨다.

넷째, 청소년보호를 위한 정부의 각종시책 및 규제에 대한 청소년들의 평가와 인식에 대한 조사결과 청소년보호법의 필요성, 청소년의 유흥업소 취업, 원조교제 청소년 처벌, 청소년의 성행위에 대한 규제에는 대체적으로 찬성하는 경향을 보였지만, PC방의 청소년 출입규제(밤 10시이후)에 대해 가장 강력히 반대의사를 가지고 있었으며 음주·흡연 청소년에 대한 처벌에 대해서도 찬성하는 비율이 낮았다. 또한 청소년통행제한구역이나 금지구역, 그리고 학교환경위생정화구역 등 시간적(10시 이후 통행규제 등)·공간적 규제를 통한 청소년 보호의 효과에 대해서는 회의적인 태도가 지배적이었다.

다섯째, 유해업소 출입경험을 결정하는 요인은 성(性), 교급, 학교생활 만족도, 자퇴친구유무 등으로 나타났다. 성별차이는 앞에서도 지적했듯이 남학생은 당구장, 나이트클럽, 여학생은 노래방을 주로 애호하고 있다. 중

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

고생을 나누어서 보면 중학생은 고교생에 비해 업소출입에 있어 모든 업소에서 그 비율이 낮다. 고등학생의 경우에는 인문계 고등학생은 당구장과 노래방, 실업계 고등학생은 비디오방, 나이트클럽, 호프집을 출입하고 있다. 학교생활의 만족여부는 전반적으로 업소출입에 영향을 주고 있었는데, 학교만족도가 클수록 업소 출입경험은 낮아지는 것으로 드러났다. 더불어 자퇴친구의 유무도 업소출입에 영향을 주는데, 자퇴친구가 있는 경우에는 비디오방, 커피숍, 나이트클럽, 소주방 등 유해성이 상대적으로 높은 업소출입경험이 자퇴친구가 없는 경우보다 높았다. 청소년의 문제행동과 비행친구, 그리고 업소출입의 관계의 일면을 추측케 하는 발견이다.

여섯째, 업소출입 경험 뿐 아니라 업소 유해도 평가에 있어서도 가정의 화목정도, 학교생활만족도, 자퇴친구 유무가 영향을 미치고 있는데, 가정화목도와 학교생활만족도가 낮으며 또 자퇴친구가 있는 경우 청소년의 유해업소 출입과 이용에 대해 상대적으로 허용하는 경향을 띄고 있다. 종합해 볼 때, 가정, 학교, 비행친구 등 전통적으로 청소년의 문제행동을 설명하는 요인들의 영향력이 여전히 강고함을 확인할 수 있다.

마지막으로 유해업소 출입과 비행의 관계를 분석한 결과, 유해업소 출입은 비행충동과 비행경험에 다소의 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 또 한편 가상공간에서의 청소년활동도 청소년들의 비행에 무시못할 영향을 가하는 것으로 나타나 온라인 활동은 유해업소 출입과 더불어 비행을 매개하는 변인으로 새로이 부각되었다. 가정화목도와 학교만족도, 그리고 비행친구와 오프라인 활동도 업소출입과 온라인활동에 각각 영향을 미치고 있고, 업소출입과 온라인 활동은 비행에 영향을 미치고 있다. 이는 곧 청소년들 비행방지를 위한 정책을 수립하기 위해서는 물리적인 공간 개념에서 벗어나 현실공간(offline)과 가상공간(online)을 모두 포괄한 영역으로 시야가 확대되어야 함을 시사한다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

V. 결론 : 정책적 대응

1. 기존정책의 보완
2. 정책적 발상의 대전환

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

V. 결론 : 정책적 대응

1. 기존 정책의 보완

1) 유해업소에 대한 접촉 제한

불량 유흥업소 출입이 청소년의 사고나 정서에 미치는 악영향은 각종 연구자료들을 통해 지금까지 누적적으로 입증되어왔으며 본 조사에서도 일탈충동이나 일탈체험에 대한 그 영향력이 경험적으로 확증되고 있는 만큼, 청소년 유해업소에 관한 대책을 모색하는 과정에서는 불량 유해업소에 대한 청소년들의 접근을 차단하는 방안이 일차적으로 고려되어야 할 것이다. 이같은 초치는 학교보건법의 학교환경위생정화구역 법령이나 공중위생법, 식품위생법, 사행행위규제법, 미성년자보호법, 풍속영업의 규제에 관한 법률 및 청소년보호법 등으로 법제화하여 지속적으로 시행되어 왔다. 그러나 본 조사연구에서 재확인되고 있다시피, 유해업소에 관한 청소년들의 유해도 인식이나 출입현황, 또 지금까지의 많은 연구에서 드러난 불량 유해업소에 관한 느슨한 단속 및 처분 현황 등을 개관할 때 ①관련 법령에 대한 사회적 인지도가 아직은 대체적으로 낮고, ② 법적 집행 실적 역시 부진하여 그 사법적 효력은 대단히 취약한 상태에 있다고 생각된다. 그럼에도 불구하고, 본 조사연구에 응한 다수의 청소년들은 불량 유흥업소에 대한 규제조처에 전반적으로 동의하고 있어, 법률적 취지나 명분에 부합하는 방향으로 기존의 규제 내용을 재조정할 필요가 있다고 본다. 이에 관해서는 다음과 같은 여러 구체적 방안들을 제안할 수 있다.

(1) 업소별 유해성 평가결과를 참작해 유해도가 크지 않다고 생각되는 유흥업소와 불량 유해업소를 서열화하여 전자에 대한 규제를 완화함으

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

로써, 법적 규제의 현실적 타당성(empirical validity)을 제고시켜 나아가야 한다. 조사결과에 의하면, 청소년 응답자들은 PC방/노래방, 만화방/커피숍, 당구장/소주방·커피숍의 순으로 유해성이 적다고 평가하였으며, 비디오방, 전화방, 락카페, 나이트클럽은 유해성이 큰 곳으로 인지하고 있다. 또 그들의 출입빈도 역시 그러한 유해성 인지도와 대체적으로 일치하고 있어, 청소년들은 나름대로의 기준 하에 유흥업소를 택하고 있음을 간접적으로나마 확인할 수 있었다. 더구나 "갈 곳이 없어요"라는 청소년 현장의 목소리를 감안할 때, 상대적으로 유해성이 적은 놀이공간까지를 불량업소로서 단죄하여 그 접근을 차단시키는 일은 결과적으로 청소년의 여가욕구를 억압하거나 오히려 그릇된 방향으로 오도하는 현명치 못한 처사라고 판단된다. 따라서 청소년 여가공간이 절대적으로 불비한 현 시점에서는 Yes/No 식의 양단론을 지양한 보다 정교한 평가체계(예컨대 호텔 급수를 나타내는 ★표와 같은 5-6개 범주의 등급체계)를 개발해 연령별, 시간대별로 이용을 규제하는 것이 방황하는 청소년들을 선도할 수 있는 보다 실질적이고 호소력 있는 대안이라고 생각된다.

(2) 규제 내용을 일단 확정짓고나면 요주의 유흥업소들에 대한 지속적이고도 철저한 감시와 처벌을 통해 법적 규제의 신뢰성(legal reliability)이 견지되도록 노력하여야 할 것이다. 실측 자료에 의하면, 학교주변 정화구역 내의 유흥업소의 약 50% 정도가 법적 불허대상에 속하며, 여기에 공인되지 않은 무허가업소 및 인접 유해업소까지 합하면 불량 유해업소는 전국적으로 엄청난 규모에 달하는 것으로 추정되고 있다. 따라서 잘 지켜지지도 않는 완고하고 비현실적인 규제 내용을 과감히 수정정리한 후에는 청소년들에게 악영향을 미치는 탈법적 행위를 어김없이 적발해 엄단함으로써, 정확성(certainty)과 강도(severity)에 기초한 법적 제재효과(deterrence effect)가 제대로 발현될 수 있는 엄정한 법 집행이 단행되어야 할 것이다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

2) 유해업소 관리범역의 확대

최근 지하철 노선의 확장을 위시한 각종 교통시설의 개선과 더불어 주로 인접지역에 대한 통제에 주력하여 왔던 지금까지의 접촉차단 방안의 한계성이 보다 명백히 노정되고 있다. 다양한 프로와 쾌적한 시설을 완비한 신설 멀티플랙스 영화관이나 초대형 놀이파크에 청소년들이 운집하고 있다는 사실이 바로 그 점을 실증한다. 음식점, 까페, 주점, 오락실, PC방, 노래방 등도 예외가 아니어서 지하철 역세권과 같이 교통여건이 양호한 지역에 산재한 크고 화려한 유흥업소로 청소년들이 몰려드는 "원정행각"이 날로 성행하여 학교주변 지역의 유흥업소들은 오히려 사양화되어가는 실정이라고 한다. 보다 풍부하고 다양한 놀이기회를 찾아 이른바 '물 좋은 곳'으로 모여드는 집적화 현상 및 그에 상응한 유흥업소의 집중화 현상으로 학교중심 50m, 200m 반경 이내지역만을 문제삼아온 지금까지의 인접지구별 관리양식은 차츰 "닭쫓던 개"에 비견되는 무력한 대책으로 드러나고 있는 바, 청소년 밀집지구에 대한 별도의 거점별 관리방안이 모색되어야 한다고 본다.

3) 사이버공간상의 불량퇴폐 행위의 차단

인근지역 중심의 고답적 차단전략의 한계는 PC통신이나 인터넷을 경유한 각종 피해사례들이 격증하는 현 시점에서 더더욱 명백해지고 있다. 이번 조사연구 및 최근 수행된 여러 조사연구에서 PC방은 성·지역·학년 등을 막론한 모든 청소년층에 가장 인기 있는 장소임이 판명되었을 뿐 아니라 그것은 청소년, 학부형 및 교사 모두로부터 유해성이 상대적으로 낮은 업종으로 인식되어가고 있다. 그러나 사이버공간을 경유한 게임중독이나 음란폭력물 접속으로 학업부진, 의욕상실, 비행동기화, 자폐현상 등과 같은 각종 부작용들이 청소년층에 속출되고 있음이 최근 여러 조사연구들

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

을 통해 간단없이 보고되어 온 바, 실공간 중심의 유해행위 차단 전략은 이제 전면적 재고를 요하는 단계에 이르렀다고 본다. 더구나 본 조사에서는 불건전한 온라인 접속이 오프라인상의 불량 유해업소 접촉의 경우보다 비행충동 및 비행경험 모두에 보다 큰 영향력을 끼치고 있음이 경험적으로 판명되었다. 따라서 불량 유해업소 단속 중심의 물리적 접촉 차단에 주력하여온 기존의 청소년 유해환경 억제책은 이제 실공간 및 가상공간상의 유해환경 모두를 대상으로 하는 확대된 관점 하에 보강되어야 한다고 본다.

2. 정책적 발상의 대전환

1) 타율적 규제를 넘어서

앞에서 논의한 대응책들은 감시, 차단, 금지, 단속, 처벌 등 주로 유흥서비스의 공급원이라고 할 수 있는 유해업소의 규제와 직결된 것이 대부분으로서, 거기에는 절대·상대 정화구역의 설정을 통한 공간적 규제, 일정시간 이후에 청소년 출입을 금하는 시간적 규제, 특정 서비스나 정보자료의 접근을 불허하는 대상적 규제 등 그 양식이 다양하다.

하지만 지금까지 청소년 유해업소 방지대책으로 제안된 대응방식의 대부분을 차지하여온 그같은 공급차단적 규제조치는 소요비용에 비한 실효도 만족스럽지 않거니와 청소년 스스로의 자정능력을 외면한 방어적 조처였다고 생각된다. 따라서 유해업소의 악영향으로부터 청소년들을 보호하기 위한 정책적 대응은 법적 제재를 근간으로 하는 규제중심적 시각을 넘어선 새로운 관점에서 논구되어야 한다고 생각된다.

불량 유흥업소의 영향력을 제어하기 위한 대응책은 통제주체(타율적 통제 對 자율적 통제) 및 개선영역(제도개선 對 의식개혁)이라는 두 가지

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

기준에 준거해 규제적 접근, 대안적 접근, 계도적 접근, 성찰적 접근이라는 네가지 범주로 구분할 수 있다고 본다.

규제적 접근은 타율적 통제 원리에 준거해 유흥 서비스를 제공하는 공급원을 제한하는 제도변화를 기하려는 시도에 해당하는 것이라고 할 수 있다. 대안적 접근은 불량 유해업소에 상응되는 우량 "유익업소"를 개발하여 청소년들의 관심을 유도하는 자율적 제도개선책을 의미한다. 계도적 접근은 보호의 논리가 아닌 육성의 논리에 입각해 행위주체의 도덕심·수치심을 자극함으로써 불량 유흥업소에의 출입을 자제토록 하는 타율적 의식화 방안을 뜻한다. 한편 성찰적 접근은 생활의 의미, 보다 직접적으로는 청소년기의 중요성에 대한 자각에 근거해 유흥업소에 대한 비판적 태도를 형성시키는 자율적 의식변화 촉진방안이라고 하겠다(표 V-1 참조).

개선영역 \ 통제주체	타율적 통제	자율적 통제
제도개선	규제적 접근	대안적 접근
의식개혁	계도적 접근	성찰적 접근

(표 V-1) 개선영역과 통제주체에 의한 접근 분류

이상 4가지 대응전략 중 지금까지 청소년 유해업소 문제에 대한 정책대안을 모색하는 과정에서는 타율적 제도개선안에 해당하는 첫 번째 방안에 대부분의 논의가 집중되었고 타율적 의식화 방안에 약간의 관심이 할애되었을 뿐, 계도나 성찰에 의한 자율적 통제 방안은 청소년 유해환경에 관한 정책개발 과정에서 적극적으로 탐색된 바가 없다. 그나마 육성의 논리에 기초한 자율적 통제방안은 단속적으로나마 제기되어 왔으나, 자성의

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

논리에 근거한 자율적 의식화 방안은 보호의 명분을 앞세운 타율적 통제론에 압도되어 지금까지 대안모색 과정에서 철저히 배제되어 왔다.

자성은 "나 자신과 나"와의 내면적 소통을 뜻하는 것으로서 지식과 교양의 습득을 넘어선 자기정체성의 지속적 탐사과정을 성립되는 것이라고 할 수 있다. 이는 타인에 대한 배려와 직결된 윤리규범의 내면화와도 변별되는 것으로서, 튼실한 청소년문화의 여건 하에서 그 발현을 기대할 수 있는 것이다. 불량 유흥업소를 지척에 두고도 비판적 사고를 통해 그것에 초연할 수 있는 정서적 관리능력을 함양할 수 있는 청소년문화 육성책이 긴요한 것은 바로 이 때문이다.

2) 청소년 문화의 존재가치

흔히 '질풍노도적 존재'로서 묘사되는 청소년 집단은 생애주기적으로 기성문화에 도전하고 비판하면서 새로운 삶의 방식을 구가하려는 자유분방한 고감성 세대이다. 특히 정보화사회로의 진전과 함께 오늘날의 청소년들은 전통적 가치를 중시하던 공동사회의 청소년, 혹은 이해관심이나 계약에 구속되던 이익사회의 청소년들과는 달리, 낡은 구습에서 최신의 유행까지를 스스로의 판단이나 동기에 따라 택하고 실행하는 폭넓은 행동스펙트럼을 견지하고자 한다. 이처럼 개성화·다원화 되어 가는 사회문화적 환경 하에서 문화창출의 전위세력으로 발돋움하고 있는 청소년층을 위한 문화정책의 개발은 문화가치가 보다 중요시되어가고 있는 '문화시대의 도래'와 더불어 핵심적인 사회정책적 이슈의 하나로 대두될 것임이 분명하다.

3) 청소년 문화 진흥방안

청소년층의 문화적 잠재력에 주목해, 그 창발적 실현을 위한 문화학습,

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

문화환경의 개선방안을 모색하려는 노력은 청소년 비행의 예방이라는 방어적 견지에서는 물론이요 궁극적으로는 청소년 복지향상이라는 대의에도 부응하는 시도라고 아니할 수 없다. 건전 문화생활을 통해 유해환경에 대한 청소년들의 비판력이나 자정능력을 신장시키자는 문화주의적 전략이 불량 유흥업소 퇴치를 위한 현실적 대안으로 제기될 수 있음은 바로 이 때문인데, 그러기 위해서는 다음과 같은 여러 점들이 숙고되어야 하리라고 본다.

(1) 정책적 적합성의 제고

청소년 문화정책의 적합성에 관해서는 그것이 청소년의 자발적 욕구나 정서에 얼마나 잘 부합하는지가 일차적 기준이 되어야 할 것이다. 청소년 정책에 관한 풍부한 식견과 실무경험을 지닌 전문인이라고 할지라도 급변하는 사회환경 하에 성장하는 신세대의 가치관이나 욕구에 대한 이해가 충분치 못할 것이니 만큼, 청소년 정책의 적합성을 높이기 위해서는 청소년들의 지배적 문화 코드에 대한 전향적 통찰이 요구된다. 진부한 소재를 답습하는 '썰렁한' 문화프로그램을 통해서는 시공간을 초월한 가상세계를 넘나드는 오늘날 청소년들의 관심을 불러모으기 어렵기 때문이다. 또 공부압력으로 인한 고도의 긴장상황에 놓여있는 한국사회의 청소년들에게는 긴장해소에 도움이 되는 발산적 문화양식에 대한 각별한 배려가 수반되어야 할 것이다.

(2) 학교생활의 재구조화

학교는 청소년들이 실제적으로 깨어있는 가장 많은 시간을 소일하는 생활공간임에도 불구하고 학업성적을 위해 그들의 감정이나 욕구를 억제해야 하는 비주체적 생활공간으로 인식되어 왔다. 특히 우리의 초중고등학교의 경우 치열한 입시위주의 교육경쟁, 교육시설이나 교원의 부족 등으로 정규 교과과정은 물론이나 특기활동은 특히 사교육체제에 크게 의존해

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

왔다고 해도 과언이 아니다. 따라서 수학여행, 체육대회, 축제 등 극히 의례화된 연례 행사 이외의 청소년 문화활동에 대한 학교의 역할은 미미했다고 하지 않을 수 없다. 그러나 입시제도의 개편이나 토요자율학습제의 정착과 더불어 청소년 문화활동에 대한 공교육기관의 역할이 증대하리라 예견되며, 따라서 해당 지역사회의 특성이나 가용자원을 감안한 청소년 문화교육이 학교 차원에서 적극적으로 모색되어져야 한다고 본다.

(3) 미디어 전략의 활용 방안

최근 청소년의 가장 큰 선생은 대중매체라고 이야기될 정도로 그들에 대한 매스미디어의 영향력이 증대되어 왔다. 그러나 매스미디어에 대해서는 청소년층에 불량 정보의 공급처라는 인식과 더불어 유익한 지식정보의 원천이라는 이중적 관념이 병존하고 있으므로, 청소년 문화정책과 관련된 미디어 전략을 모색하는 과정에서는 매스컴의 통제와 활용이라는 양대 측면이 동시적으로 고려되어야 할 것이다.

예컨대 전자에 해당하는 것으로는 불량 프로그램의 감시와 차단, 후자에 해당하는 것으로는 건전 프로그램의 시간대 확보나 전용 채널의 설정 같은 것들을 거론할 수 있는데, 기본적으로 그 구체적 접근방식은 매체별로 달라져야 할 것이다. TV의 경우 일부에서는 전용 채널의 확보를 주장하기도 하나, 공중파 방송의 경우 상업성의 침투 가능성이 높으므로 그에 대한 감시 기능을 강화시키지 않을 수 없다고 본다. 그러나 영상시대임에도 불구하고 라디오 방송에 대한 청소년의 수용력은 의외로 높다. 특히 많은 청소년들이 학습활동이나 여타 작업 중에 라디오를 청취하는 등 라디오는 청소년들에게 대단히 친밀한 미디어의 하나로 꼽히고 있다. 따라서 청소년들의 생활세계와 밀착된 청소년 전용 FM 방송을 공공기관에서 운용하는 방안을 적극적으로 고려할 필요가 있다. 만약 청소년 전용 라디오 방송의 설립이 어렵다면, 노인세대나 어린이들과 방송시설을 공유하여 시간대를 나누어 쓰는 방안, 또는 지역 라디오 방송의 전용화 방안 같은

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

것도 생각해 볼 수 있다.

그러나 청소년 문화의 육성과 관련된 미디어 정책개발 과정에 있어 가장 관심은 쏟아야 할 부분은 첨단 정보통신기술을 바탕으로 하는 뉴미디어 전략이라고 할 수 있다. 이미 그 활용도가 상당히 수준에 달하고 있는 컴퓨터매개 커뮤니케이션은 단순한 정보교환의 수준을 넘어서서 인적 교류의 차원에까지 확장되고 있다. 과거의 매스미디어가 정보전달 위주의 일방적 커뮤니케이션이었다면 컴퓨터 통신은 쌍방적 커뮤니케이션을 허용함으로써 새로운 인간관계의 형성을 촉진하며 개인의 주관적 욕구를 충족시키고 자발적 참여를 유도하는 등 개성을 중시하는 청소년들의 문화활동에 그 역할을 배가해 가고 있다. 따라서 올바른 정보문화 형성을 위한 뉴미디어 활용 전략은 청소년 문화정책의 핵심적 과제의 하나로 대두되고 있는 바, 건전 대안문화의 창출을 위한 청소년 문화의 발전을 도모하기 위해서는 신문·잡지·방송 등과 같은 매스미디어는 물론이요 전자정보공간을 활용 문화교육 방안에도 관심을 기울여야 한다고 본다.

(4) 통합적 추진기구의 필요성

이상 거론된 구체적 정책방안들을 효과적으로 실행하기 위해서는 시행규칙의 개발에서부터 업무조정과 집행, 그리고 사후 점검까지를 관장할 총괄적 정책자문기구가 필요하다고 생각된다. 따라서 관련 전문가들을 주축으로 한 (가칭) '청소년문화정책 기획단'을 총리실이나 문화체육부 산하에 설치 운영하는 것이 바람직하다고 생각한다.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

참 고 문 헌

강대근 · 박창남 · 윤옥경(1999). 고졸청소년실업의 현황과 대책에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.

고길섶(1998). 문화비평과 미시정치. 서울: 문화과학사.

고성혜 · 전명기 · 박창남 · 이희길 (1997). 청소년 문제행동의 이해와 지도. 서울: 한국청소년개발원.

김문조 · 김선업 (1992). "청소년 유해업소의 존재양식과 이용실태", 청소년 유해환경의 실태 및 개선방안, 199-222쪽. 한국청소년학회.

김정오 (1999). "술과 청소년: 1318의 탈주," 술의 사회학: 음주공동체의 일상문화, 163-184쪽. 일상생활연구회.

김준호 · 노성호 · 오수정 · 장은숙 (1991). 청소년범죄피해에 관한 연구. 서울: 한국형사정책연구원.

김준호 · 박정선 (1996). 학교주변 유해환경의 실태 및 비행과의 관계. 서울: 한국형사정책연구원.

김준호 · 박정선 · 김은경(1997). 학교주변 폭력의 실태와 대책. 서울: 한국형사정책연구원.

남재봉 (1990), "청소년비행의 원인에 관한 경험적 연구 : 원인변인간의 상대적 중요성을 중심으로," 형사정책연구 3-4 합병호: 73-99쪽.

노혁 · 길은배 (1998). 청소년 유해환경 민간감시단 활성화 방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.

대검찰청(1998). 청소년유해업소 점검결과. 미발간자료.

_____ (2000). 범죄분석. 서울: 대검찰청.

_____ (2000). 자녀안심하고학교보내기운동 백서. CD자료.

대구 YWCA (1998). 대구광역시 청소년유해환경감시단 종합보고서.

도종수 · 이광호 (1990). 청소년 유해환경의 실태와 대책에 관한 연구. 서

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

울: 청소년연구원

문화개혁을 위한 시민연대(2000). 청보법·청보위 이대로 좋은가! 세미나 자료집.

문화관광부 (1999). 청소년 백서.

법원행정처(2000). 사법연감. 서울: 법원행정처.

서동진 (2000). "청소년문화를 읽는 담론의 지형." 한국언론학회, 문화개혁 시민연대 공동 학술발표회 자료집.

서울YMCA 시민자구운동본부 (1989). 향락문화의 실태와 대책.

심영희 (1998). "IMF시대의 청소년문제 양상과 과제," IMF시대 청소년의 소외와 참여. 청소년학회 세미나 자료집.

심영희 외 (1999). 유해업소 고용 여자청소년을 위한 사법·복지·교육대책. 서울: 여성특별위원회.

이동원·김지선(1999). 한국의 청소년비행 연구동향. 서울: 한국 형사정책 연구원.

이명숙(1997). 외국의 청소년 유해환경 법제. 서울: 한국청소년개발원.

이화여자대학교 사범대학 보건교육과(2000). 학교환경위생정화구역 제도 개선방안에 관한 공청회 자료집.

이효희(1998). 십대여성의 성적서비스 경험에 관한 여성주의적 접근. 이화여자대학교 여성학과 석사학위논문.

진종환 (1998). 음주, 흡연에 관한 실태조사. 대진대학교 교육대학원 석사 학위 논문.

청소년보호위원회 (1998). 업소위원회 정책연구보고서.

_____ (1999). 청소년유해환경 접촉실태조사 연구보고서.

체육청소년부 (1992). 청소년유해환경 개선대책에 관한 연구.

한준상 (1998). 동숭동의 아이들: 청소년의 파격문화. 서울: 연세대학교 출판부.

홍성태(2000). 사이버사회의 문화와 정치. 서울: 문화과학사.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Bartollas, C (1990). *Juvenile Delinquency*, (2nd ed), New York : Macmillan.

Chesney-Lind and Randall G. Sheldon (1998). *Girls, Delinquency, and Juvenile Justice*. West/Wadsworth.

Cohen, A (1955), *Delinquent Boys : The Culture of the Gang*, Free Press.

_____ (1977), "Causes and Prevention of Juvenile Deliquency," *Sociological Inquiry* 47 : 322-341.

Males, Mike A., and Dan Macallair (1999). "An analysis of curfew enforcement and juvenile crime in california," *Western Criminology Review 1(2)*. http://wcr.sonoma.edu/v1n2/males. html.

_____(1999). *Framing Youth: 10 myths about the next generation*. Monroe, Maine: Common Courage Press.

Malcolm AC, Hon David K (1999). "Young People: Culture and the law." *Youth Studies Austrailia* (december).

Miethe, T. D et al. (1987). "Social differentiation in criminal victimization: A test of routine activities approach," *Criminology* 23: 241-267.

National Crime Prevention(2000). *Hanging Out: Negotiating young people's use of public space.* http://ncp.gov.au/ncp/division_3/html/over07.htm (검색일: 2000. 5.10)

Shoemaker, D (1984), *Theories of Delinquency : An Examination of Explanations of Delinquent Behavior*. Oxford University Press.

Smith, D (1970), "Adolescent : A Study of Stereotyping", *Sociological Review* 8 : 197-211.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

부 록

청소년 생활환경 조사설문지

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

청소년 생활환경 조사를 위한 질 문 지

안녕하십니까?

청소년의 육성과 복지향상을 위해 일하는 저희 청소년개발원에서는 청소년 여러분의 생활환경에 관한 전국조사를 실시하고자 이 질문지를 마련했습니다.

본 조사연구는 우리 청소년들이 편히 즐길 수 있는 건전하고 유익한 여가시설이나 여가공간이 무엇일까를 알아보고자 준비된 것입니다. 질문에 대한 응답은 맞고 틀린 것이 없으며, 응답 결과도 통계적으로만 집계될 뿐 다른 용도로는 사용되지 않습니다.

저희 연구를 도와주시는 뜻에서, 해당하는 모든 문항에 솔직히 응답해 주시면 대단히 고맙겠습니다.

2000년 9월

청소년 생활환경연구팀

한국청소년개발원

Korea Institute for Youth Development
Phone: 02-2188-8858

서울시 서초구 우면동 142 교총회관 (우) 137-715

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

♠ 다음 배경질문에 대해 해당하는 번호에 V표를 해 주십시오.

1. 성은?

① 남자 ② 여자

2. 태어난 해는?

① 1981년 ② 1982년 ③ 1983년 ④ 1984년 ⑤ 1985년

⑥ 1986년 ⑦ 1987년 ⑧ 1988년 ⑨ 기타 _____

3. 소속 학교 및 학년

1) 중학교..... ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

2) 인문계 고등학교..... ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

3) 실업계 고등학교..... ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

4. 남녀공학 여부

① 남자학교이다 ② 여자학교이다 ③ 남녀공학이다

5. 거주지역

① 서울 강남지역(서초, 강남, 송파)

② 서울 기타지역

③ 수도권 신도시(분당, 일산, 평촌 등)

④ 기타 수도권지역

⑤ 광역시(부산, 대구, 인천, 대전, 광주, 울산)

⑥ 중소도시

⑦ 군단위 지역

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

6. 종교는?

① 기독교 ② 불교 ③ 천주교
④ 유교 ⑤ 원불교 ⑥ 천도교
⑦ 기타( ) ⑧ 없음

7. 생활수준은

① 아주 잘 사는 편 ② 잘 사는 편
③ 보통 정도 ④ 못 사는 편 ⑤ 아주 못 사는 편

8. 부모님의 학력

아버지 ..... ① 중졸이하 ② 고졸 ③ 대졸
④ 대졸이상 ⑤ 잘모름
어머니 ..... ① 중졸이하 ② 고졸 ③ 대졸
④ 대졸이상 ⑤ 잘모름

9. 가족사항

① 친부모님과 동거 ② 홀어머님과 동거
③ 홀아버님과 동거 ④ 재혼한 아버님과 동거
⑤ 재혼한 어머님과 동거 ⑥ 할아버님, 할머님과 동거
⑦ 형제자매와 동거 ⑧ 기숙사에서 산다
⑨ 보호시설에서 산다 ⑩ 혼자서 산다
⑪ 기타

10. (본인을 포함한) 형제자매의 수

_____남 _____ 녀 중 _____ 째

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

11. 주요 생계 담당자는?

① 아버지 ② 어머니 ③ 아버지와 어머니 함께
④ 조부모 ⑤ 형제자매 ⑥ 본인 ⑦ 기타

12. 월평균 용돈

(교통통신비는 포함시키되 교과서 및 참고서 값은 제외)

① 3만원 미만 ② 3-5만원대 ③ 6-7만원대

④ 8-9만원대 ⑤ 10만원 이상

13. 사용하는 방?

① 독방이다

② 성별이 같은 형제자매와 같이 쓴다

③ 성별이 다른 형제자매와 같이 쓴다

④ 부모님과 같이 쓴다

⑤ 조부모님과 같이 쓴다

⑥ 친지와 같이 쓴다

⑦ 기타_____

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

♠ 다음은 여러분 가족에 대한 질문입니다. 해당하는 번호에 V표를 해 주십시오.

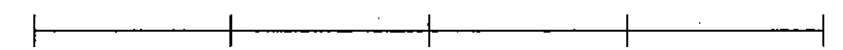
14. 자신의 가정이 얼마나 화목하다고 생각하십니까?
① 매우 화목하다 ② 화목한 편이다
③ 화목하지 못한 편이다 ④ 전혀 화목하지 못하다

15. 부모(또는 다른 가족들)들이 자신에게 얼마나 관심이 있다고 생각하십니까?
① 지나친 관심을 보인다 ② 적당한 관심을 보인다
③ 별로 관심이 없다 ④ 전혀 관심이 없다

16. 가족들의 관심에 대해 어떻게 생각하십니까?
① 더 많은 관심을 보여주었으면 좋겠다
② 지금 이대로가 좋다
③ 관심을 줄여 주었으면 좋겠다

♠ 다음은 여러분의 학교생활에 대한 질문입니다. 해당하는 번호에 V표를 해 주십시오.

17. 학교성적은



① 하위 ② 중하 ③ 중간 ④ 중상 ⑤ 상위

18. 학교성적에 대한 희망사항
① 많이 끌어올리고 싶다 ② 조금 끌어올리고 싶다
③ 지금 수준에 만족한다 ④ 성적에 관심 없다

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

19. 학교생활 전반에 대해 어느 정도 만족하고 있습니까?

① 상당히 만족한다 **(☞ 20번으로 가세요.)**
② 만족하는 편이다
③ 별로 만족하지 않는다
④ 전혀 만족하지 않는다

19-1). 만족하지 못하는 가장 큰 이유는?

① 수업시간이 재미없어서
② 학교친구들과의 관계가 좋지 못해서
③ 복장검사 등 통제가 많아서
④ 선생님들과의 관계가 좋지 못해서
⑤ 공부보다는 다른 것을 하고 싶어서
⑥ 학교 다니는 것 자체가 싫어서
⑦ 기타 (구체적으로 써 주세요 _____)

20. 현재의 학교생활이 당신의 미래에 어떤 영향을 줄 것이라고 생각합니까?

① 많은 도움을 줄 것이다
② 조금 도움을 줄 것이다
③ 별로 도움을 줄 것 같지 않다
④ 전혀 도움될 것 같지 않다

21. 학교를 그만두고 싶다는 생각을 해 본 적이 있습니까?

① 있다 ② 없다**(☞ 22번으로 가세요.)**

21-1). 그렇다면 실제로 그만두지 않은 이유는?

① 곧 그만둘 것이다
② 부모님이 반대해서
③ 부모님을 실망시키고 싶지 않아서
④ 달리 할 일이 떠오르지 않아서

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

⑤ 그만두고 싶지만 훗날을 위해 참아야 한다고 생각
⑥ 사회적인 비난이 두려워서
⑦ 기타(구체적으로 써주세요_____)

22. 학교수업(야간자율학습, 보충 포함)이 끝난 후에는 주로 무엇을 합니까?

① 집으로 곧장 간다
② 학원이나 도서실 등에 간다
③ 친구들과 오락실이나 PC방 등에 가서 논다
④ 기타_____

♠ 다음은 여러분의 친구들에 대한 질문입니다. 해당하는 번호에 V표를 해 주십시오.

23. 평소 함께 어울리는 친구는 몇 명이나 됩니까?

① 1-2명 ② 3-4명 ③ 5-7명 ④ 8명 이상

24. 그 친구들은

① 모두 동성친구이다 ② 모두 이성친구이다
③ 동성과 이성이 섞여 있다

25. 함께 어울리는 친구들은

① 모두 같은 학년이다 ② 선배들이 많다
③ 후배들이 많다 ④ 고루 섞여있다

26. 그들 중에서 학교에 다니지 않고 직장이나 아르바이트에 나가는 친구가 있습니까?

① 있다
② 없다 (☞ **29번으로 가세요.**)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

27. 직장에 다니거나 아르바이트를 하는 친구들 중에서 **유흥업소와 관련된 일**을 했거나 현재 일하고 있는 친구가 있습니까?

① 있다 ② 없다 (☞ **28번으로 가세요.**)

27-1). 그 친구들은 구체적으로 어떤 일을 했습니까? 있는 대로 모두 골라 V표 해 주십시오.

① 서빙 ② 주방일
③ 카운터보기 ④ 잔심부름
⑤ 손님끌기(호객)
⑥ 업소전단이나 포스터 붙이기
⑦ 차(커피) 배달 ⑧ 원조교제
⑨ 보도일 ⑩ 출장맛사지
⑪ 손님술 접대
⑫ 손님 흥 돋구기(춤추고 노래부르기)
⑬ 기타 _____

28. 친구가 일하는 유흥업소에 가 본 적이 있습니까?

① 예 ② 아니오 (☞ **29번으로 가세요.**)

28-1). 친구가 일하는 유흥업소에 놀러 가는 이유는?

① 친구가 부탁해서 ② 분위기가 좋아서
③ 싸게 놀 수 있어서 ④ 물좋은 파트너가 있어서
⑤ 기타(구체적으로 써 주세요_____)

29. 친구들 중에서 가족과 떨어져 사는 친구가 있습니까?

① 있다 ② 없다 (☞ **30번으로 가세요.**)

29-1). 그 친구(들)가 혼자 사는 이유는 무엇입니까?

① 가출하여서 ② 집이 멀어서
③ 가족이 없어서 ④ 기타(_____)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

30. 가까이 지내는 친구들 중에서 절도나 폭행 등으로 경찰이나 검찰조사를 받은 친구가 있습니까?

① 있다 ② 없다

31. 친구들 중에 학교를 다니다 그만 둔 친구들이 있습니까?

① 있다 ② 없다

32. 친구들과 어울려 놀다 밤늦게 집에 들어가거나 아예 들어가지 않는 적이 있습니까?

① 그런 적 없다 ② 일주일에 1-2번 정도
③ 열흘에 1-2번 정도 ④ 한달에 1-2번 정도

33. 친구들과 학교가 아닌 밖에서 놀기 위해서는 주로 언제 만납니까? 하나만 골라서 V표 해주세요.

① 주중 학교수업이 끝난 후 ② 주말 학교수업이 끝난 후
③ 수업시간을 제꺼고 ④ 공휴일이나 일요일
⑤ 안 만난다

34. 친구들과는 주로 어디서 만납니까? 하나만 골라서 V표 해주세요.

① 자기집이나 친구집
② 학교(운동장)
③ 음식점(분식점, 패스트푸드점 등)
④ (락)카페나 레스토랑 등의 유흥업소
⑤ 노래방, PC방이나 오락실
⑥ 야외(공원이나 야산)
⑦ 기타 _____

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

35. 친구들과 만나면 주로 **무엇**을 합니까? 제일 많이 하는 것 **1개만** 선택해 주세요.

① 영화나 전시회 관람 등 문화활동
② 쇼핑(아이쇼핑 포함)
③ 농구, 축구 등 스포츠활동
④ 미팅이나 소개팅 등
⑤ 봉사활동
⑥ PC방이나 오락실에서 게임 등 오락활동
⑦ 수다떨기
⑧ 기타(구체적으로 써 주세요_____)

36. 자주 어울리는 친구들을 어떻게 생각합니까?

① 속마음을 다 털어놓을 수 있을 만큼 가까운 친구들
② 가깝긴 하지만 속마음을 다 털어놓을 정도는 아니다
③ 겉으로는 가까운 척 하나 속으로는 그렇지 않다
④ 전혀 가깝지 않다

37. 현재 이성친구를 사귀고 있습니까?

① 예 ② 아니오 (☞ **38번으로 가세요.**)

37-1). 어떻게 만났습니까?

① 친구소개(소개팅) ② 학원에서
③ 교회에서 ④ 아르바이트하다가
⑤ 친구의 형제자매 ⑥ 팬팔을 통해
⑦ 동아리활동을 하다가 ⑧ 학교동창으로
⑨ 우연히 ⑩ 대화방 채팅을 통해
⑪ 기타_____

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

♠ **다음은 최근 6개월 동안의 여가활동과 놀이에 대한 질문입니다.**

38. 고아원이나 양로원등의 시설에서 자원봉사를 한 적이 있습니까?
① 예 ② 아니오

39. 학교에서 동아리활동에 참여하고 있습니까?
① 예 ② 아니오

40. 청소년시설이나 문화관에서 하는 청소년프로그램에 참가한 적이 있습니까?
① 예 ② 아니오

41. 연예인이나 스포츠 선수의 팬클럽에 가입하여 활동하고 있습니까?
① 예 ② 아니오

42. 인터넷이나 PC통신 게시판에 의견을 올린 적이 있습니까?
① 예 ② 아니오

43. 인터넷이나 PC통신 동호회에 가입하여 활동하고 있습니까?
① 예 ② 아니오

44. 머리염색을 한 적이 있습니까?
① 예 ② 아니오

45. 귀나 몸의 일부분을 뚫은 적이 있습니까?
① 예 ② 아니오

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

♠ 다음은 각종 업소이용에 대한 여러분의 경험을 묻는 질문입니다. 각 질문에 대해 해당하는 업소에 모두 V표를 해 주십시오.

	만화방	PC방	당구장	노래방	비디오방	전화방·유게방	커피숍	팔카페	콜라텍	나이트클럽	호프집·소주방	가본 적 없음
46. 가본 적이 있는 곳?	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⊙
47. 나이 확인을 한 곳?	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⊙
48. 이성 친구와 잘 가는 곳?	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⊙
49. 싸움을 하거나 본 적이 있는 곳?	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⊙
50. 담배를 필 수 있는 곳?	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⊙
51. 술을 마실 수 있는 곳?	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⊙
52. 키스, 애무 등을 할 수 있는 곳?	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⊙
53. 음란물을 접할 수 있는 곳?	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⊙
54. 밤 10시 이후에도 머물 수 있는 곳?	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⊙

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

♠ **다음은 여러분이 최근 자주 찾고 있는 PC방(인터넷게임방)과 화상대화방(얼굴을 보며 채팅할 수 있는 시설이 갖추어진 PC방 포함)에 관한 질문입니다.**

55. PC방(혹은 인터넷게임방, 화상대화방)에 얼마나 자주 가십니까?

① 거의 매일 ② 1주일에 1번 정도
③ 1주일에 서너번 정도 ④ 보름에 1번 정도
⑤ 한달에 1번 정도
⑥ 전혀 가지 않는다 ☞ **58번으로 가세요.**

56. PC방에서 주로 무엇을 합니까? 가장 많이 하는 일 **세 가지만** 골라 **순서대로** 번호를 표시해 주세요.

___① 대화방 채팅
___② 전자우편(이메일) 이용
___③ 무료 프로그램이나 화일 다운로드
___④ 학교과제 관련 정보 탐색
___⑤ 컴퓨터 게임이나 온라인 게임
___⑥ 게시판에 글 올리기
___⑦ 동호회 회원들과 채팅
___⑧ 포르노사이트 검색 및 감상
___⑨ 야한 소설이나 만화읽기
___⑩ 기타 _____

57. 화상대화(얼굴을 보면서 하는 채팅)를 해 본 적이 있습니까?

① 전혀 해 본적 없다 ☞ **58번으로 가세요.**
② 1-2번 해 보았다
③ 가끔 한다
④ 자주 한다

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

57-1). 화상대화의 채팅상대는?

① 주로 이성
② 주로 동성
③ 동성과 이성이 반반

57-2). 채팅 상대를 직접 만난 적이 있습니까?

① 예 ② 아니오 (☞ **58번으로 가세요.**)

57-3). 만남이 계속되었는지요?

① 한번으로 끝난다 ② 1-2달 지속
③ 100일 정도 지속 ④ 6개월 이상 지속
⑤ 1년 이상 지속

58. 다음의 각 업소에 청소년이 출입하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까? 자신의 생각과 가장 가까운 곳에 V표를 해 주십시오.

	③ 좋게 생각한다	② 크게 나쁘지 않다	① 나쁘게 생각한다
만 화 방			
P C 방			
당 구 장			
노 래 방			
비디오방			
전화방(휴게텔)			
커 피 숍			
락 카 페			
콜 라 텍			
나이트클럽			
호프집(소주방)			

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

♠ 다음은 여러분들이 친구들과 어울리고 놀다가 일어날 수 있는 일들에 대한 질문입니다. 다음 각각의 경우를 경험한 적이 있습니까?

	자주 있다	가끔 있다	거의 없다	전혀 없다
59. 사람을 때린 적	①	②	③	④
60. 사람에게 맞은 적	①	②	③	④
61. 지갑이나 돈을 뺏은 적	①	②	③	④
62. 지갑이나 돈을 뺏긴 적	①	②	③	④
63. 지나가는 사람들을 놀리거나 야유한 적	①	②	③	④
64. 거리에서 헌팅한 적	①	②	③	④
65. 거리에서 헌팅제의를 받은 적	①	②	③	④
66. 술에 취해 거리에 눕거나 쓰러진 적	①	②	③	④
67. 술에 취해 큰소리를 지르거나 노래를 부른 적	①	②	③	④
68. 유흥업소에서 돈을 내지 않고 도망친 적	①	②	③	④
69. 길거리에서 이성친구와 키스나 애무한 적	①	②	③	④
70. 원치않는 이성에게 성적 접촉을 당한 적	①	②	③	④
71. 청소년통행제한지역 (밤 10시 이후 통행제한지역)인줄 알면서도 들어간 적	①	②	③	④
72. 청소년통행금지구역 (24시간 통행금지지역)인줄 알면서도 들어간 적	①	②	③	④

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

73. 080 번호로 전화를 걸어 본 적이 있습니까?

① 예 ② 아니오 (☞ 74번으로 가세요.)

73-1). 전화를 건 이유는?

① 호기심으로
② 이성친구를 만나기 위해
③ 음악이나 기타 서비스를 받기 위해
④ 홈쇼핑이나 배달(피자, 꽃) 등을 위해
⑤ 기타 _____

74. 700 음성정보서비스에 전화를 걸어 본 적이 있습니까?

① 예 ② 아니오 (☞ 75번으로 가세요.)

74-1). 전화를 건 이유는?

① 호기심으로
② 이성친구를 만나기 위해
③ 음악이나 기타 서비스를 받기 위해
④ 홈쇼핑이나 배달(피자, 꽃) 등을 위해
⑤ 기타 _____

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

75. 지금까지 다음의 경우를 경험한 적이 있습니까?

	자주 있다	가끔 있다	거의 없다	전혀 없다
1) 사이버공간에서 만난 사람을 직접 만난 적(번개)	①	②	③	④
2) 가출한 적	①	②	③	④
3) 학교친구나 저학년생의 돈이나 물건을 뺏은 적	①	②	③	④
4) 학교친구나 저학년을 때린 적	①	②	③	④
5) 술취한 어른의 돈이나 물건을 뺏은 적	①	②	③	④
6) 특별한 이유없이 학교를 가지 않은 적	①	②	③	④
7) 학교에서 물건이나 돈을 훔친 적	①	②	③	④
8) 빈 집에 들어가 물건이나 돈을 훔친 적	①	②	③	④
9) 세워놓은 오토바이나 차를 훔친 적	①	②	③	④
10) 남의 차를 긁거나 빵구를 낸 적	①	②	③	④
11) 본드나 가스를 한 적	①	②	③	④
12) 생일잔치에 생일빵(집단구타)한 적	①	②	③	④
13) 이성친구와의 만남을 기념하기 위한 깔식을 한 적	①	②	③	④
14) 인터넷이나 PC통신 게시판에 남을 비방하는 글을 올린 적	①	②	③	④
15) 성인전용 인터넷방송국에 접속한 적	①	②	③	④

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

76. 다음과 같은 행동을 하고 싶은 충동을 느낀 적이 얼마나 있는 지 대답해 주세요.

	자주 있다	가끔 있다	거의 없다	전혀 없다
1) 거짓말	①	②	③	④
2) 담배피기	①	②	③	④
3) 술마시기	①	②	③	④
4) 컨닝	①	②	③	④
5) 무단결석	①	②	③	④
6) 가출	①	②	③	④
7) 음란물 보기	①	②	③	④
8) 주먹싸움	①	②	③	④
9) 폭력써클 가입	①	②	③	④
10) 기물파괴	①	②	③	④
11) 도둑질	①	②	③	④
12) 성관계	①	②	③	④
13) 자살	①	②	③	④
14) 살인	①	②	③	④
15) 본드나 가스흡입	①	②	③	④

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

♠ 다음은 여러분의 아르바이트(알바) 경험에 관한 질문들입니다. 각 질문을 잘 읽고 대답해 주십시오.

77. 지금까지 아르바이트를 한 번이라도 한 적이(또는 현재 하고) 있습니까?

① 예
② 아니오 (☞ 88번으로 가세요.)

78. 가장 최근(또는 현재)에 일한 곳은 어디입니까? 하나만 표시해 주세요.

1) 각종배달 2) 광고전단 돌리기
3) 주유소 4) 음식점
5) 슈퍼·편의점 6) 만화방
7) 전자오락실 8) PC방
9) 당구장 10) 노래방
11) 비디오방 12) 커피숍
13) 카페 14) 락카페
15) 호프집·소주방 16) 나이트클럽
17) 전화방·폰팅 18) 단란주점
19) 여관·모텔 20) 출장맛사지
21) 업소 스티커나 포스터 붙이기
22) 다방(배달전문다방 포함)
23) 안마시술소 24) 이발소
25) 제조공장 26) 각종 사무보조
27) 음반이나 CD판매
28)기타 (_____)

79. 일한 대가는 어떻게 받았습니까?

① 시간당으로 계산해서 ② 일당으로
③ 주급으로 ④ 월급으로

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

80. 아르바이트를 하는 이유는 무엇입니까?
① 가정경제에 보탬이 되기 위해
② 친구들과 지내는 데 필요한 비용을 마련하기 위해
③ 옷, 신발, 악세사리 등 개인용품을 구입하기 위해
④ 사회경험을 위해
⑤ 집에 있기 싫어서
⑥ 기타 _____

81. 일하고 나서 돈을 제대로 다 받지 못한 적이 있습니까?
① 없었다 ② 조금 있었다 ③ 많았다

82. 신체적인 폭행을 당하거나 욕설을 들은 적이 있습니까?
① 없었다 ② 조금 있었다 ③ 많았다

♠ 다음은 락카페, 나이트클럽, 단란주점, 룸싸롱 등 유흥업소에서 일한 경험에 대한 것입니다.

83. 유흥업소에서 일하거나 유흥·서비스 관련 아르바이트(알바)를 한 적이 있습니까?
① 있다
② 없다 **(☞ 88번으로 가세요.)**

84. 일자리는 어떤 방법을 통해 구했습니까?
① 친구나 선배의 소개로 ② 직업소개소를 통해
③ 광고(벽보, 광고전단, 벼룩신문 등)를 보고
④ pc통신이나 인터넷에 있는 정보를 보고
⑤ 그곳에 출입하다가
⑥ 무작정 그곳을 찾아가서 부탁
⑦ 기타 _____

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

85. 고용하기 전에 업소측에서 나이확인(신분증 제시)을 요청했습니까?
① 아니요 ② 예

86. 그 곳에서 주로 어떤 일을 했습니까?
① 주문과 서빙 ② 주방일 ③ 카운터 보기
④ 잡다한 심부름 ⑤ 호객행위 ⑥ 술접대
⑦ 손님 흥돋구기(춤추고 노래부르기)
⑧ 성적 접대 ⑨ 배달
⑩ 기타 _____

87. 이 일을 하게된 가장 큰 이유는?
① 먹고 살기 위해 ② 용돈을 벌기 위해
③ 맘대로 돈을 쓰고 싶어서 ④ 호기심 때문에
⑤ 일이 즐거워서 ⑥ 거절할 수 없어서
⑦ 기타_____

♠ 다음은 청소년의 유흥업소 이용·취업에 관한 여러분의 의견을 묻는 질문입니다. 각 문항을 잘 읽고 대답해 주십시오.

88. 한 반에 평균 50명의 학생이 있다고 가정할 때 종류에 상관없이 아르바이트(알바)를 한 경험이 있거나 하고 있는 친구들이 대략 몇 명쯤 될 거라고 생각하십니까?
① 전혀 없다 ② 5명 이하 ③ 10명 이하
④ 반 정도 ⑤ 2/3 정도 ⑥ 그 이상

88-1). 그 중에서 유흥업소나 성매매(윤락, 매춘)와 관련된 일을 하는 친구들은 몇 명이나 될 것 같습니까?
① 거의 없다 ② 1-4명 ③ 5-10명
④ 그 이상 ⑤ 모르겠다

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

89. 청소년들의 유흥·향락업소 취업에 대해 어떻게 생각하십니까?

① 절대 해서는 안된다
② 서빙이나 주방일 등은 괜찮다
③ 자신이 원한다면 할 수 있다
④ 모르겠다

90. 청소년들의 유흥·향락업소 취업을 줄이기 위해 해야 할 일은 무엇이라 생각하십니까? 가장 중요한 것부터 **차례대로 번호**를 적어 주세요.

___① 청소년을 고용하는 업주와 업소에 대해 더 엄중하고 확실한 규제를 해야 한다
___② 유흥업소 출입 및 취업 청소년에 대한 단속과 처벌을 강화해야 한다
___③ 청소년들이 일할 수 있는 기회가 많아져야 한다
___④ 성인들의 퇴폐음주문화가 없어져야 한다
___⑤ 가출하거나 가정에 문제가 있는 청소년을 도와줄 수 있는 곳이 더 많아져야 한다
___⑥ 청소년도 성인만큼의 보수를 받을 수 있어야 한다
___⑦ 청소년들이 건전한 가치관을 가지도록 노력해야 한다
___⑧ 기타(구체적으로 써주세요_____)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

91. 다음은 현재 시행되고 있거나 논의되고 있는 청소년 보호 대책 및 규제와 관련하여 청소년 여러분의 의견을 묻는 질문입니다. **자신의 의견과 맞는 번호에 V표** 해 주십시오.

	매우 찬성	조금 찬성	반반 이다	조금 반대	절대 반대
1) 청소년보호법은 청소년보호를 위해 꼭 필요한 법이다.	①	②	③	④	⑤
2) 청소년보호법은 청소년의 음주와 흡연 감소에 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
3) 청소년보호를 위해 그들의 유흥업소 출입은 금지되어야 한다.	①	②	③	④	⑤
4) 청소년보호를 위해 그들의 유흥업소 취업은 금지되어야 한다.	①	②	③	④	⑤
5) 술을 마시는 청소년은 강력히 처벌해야 한다.	①	②	③	④	⑤
6) 담배를 피는 청소년은 강력히 처벌해야 한다.	①	②	③	④	⑤
7) 성매매(원조교제, 윤락)에 참여한 청소년은 상대방 성인과 마찬가지로 처벌받아야 한다.	①	②	③	④	⑤
8) 청소년시절의 성행위는 규제 되어야 한다.	①	②	③	④	⑤
9) 음란·폭력물은 청소년에게 규제되어야 한다.	①	②	③	④	⑤

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

	매우 찬성	조금 찬성	반반 이다	조금 반대	절대 반대
10) 청소년들의 PC방 출입시간 (10시 이후 출입금지)은 규제되어야 한다.	①	②	③	④	⑤
11) 청소년통행금지 및 제한구역지정은 청소년보호에 큰 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
12) 학교환경위생정화구역의 지정은 청소년보호에 큰 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤

♫♫ 오랜 시간 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♫♫

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

2000년도 한국청소년개발원 간행물 안내

【정책 연구 보고서】

00-R01 전국 청소년 생활실태 조사 연구(이종원 · 주동범 · 서정아)

00-R02 지역갈등에 대한 청소년의식 조사 연구(주동범 · 이동원)

00-R03 권리에 대한 청소년의식 조사 연구(정회욱 · 길은배 · 김정래)

00-R04 청소년의 효과적인 진로탐색을 위한 지역사회 네트워크 구축방안 연구(이광호 · 맹영임 · 임성택)

00-R05 청소년단체의 운영실태 및 협력체계 구축방안 연구(임성택 · 김영한 · 장동현)

00-R06 청소년 문화감수성 함양을 위한 정책적 대안 연구(최원기 · 김창남 · 전경숙)

00-R07 청소년국제교류사업 실태와 평가방안 연구(윤철경 · 이상오 · 김경준)

00-R08 21세기 농촌청소년 문제와 개선방안에 관한 연구(김성수 · 김경준 · 전경숙)

00-R09 청소년 파트타임 고용실태와 제도적 지원방안 연구-중 · 고등학생의 아르바이트를 중심으로-(이철위 · 박창남 · 정혜영)

00-R10 청소년의 신체적 자아상에 관한 연구(한준상 · 이춘화 · 윤옥경)

00-R11 현안 청소년문제 분석 연구-청소년 사이버일탈과 비행이론의 적용-(천정웅 · 한상철 · 임지연)

00-R12 청소년의 유해업소 접촉실태와 대책 연구(김문조 · 윤옥경 · 이춘화)

00-R13 청소년공부방 운영모델 연구(이용교 · 이혜연 · 박영균)

00-R14 장애청소년 이해교육 프로그램 개발에 관한 연구(박영균 · 김정렬 · 이혜연)

00-R15 청소년 봉사활동 참여실태 조사 연구(김정배 · 정익재)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

00-R16 저소득층 청소년문화의 실태와 문화적 권리신장 방안 연구 (조은 · 김영지 · 김희진)

00-R17 사회적 지지망에 대한 지각과 회상된 부모의 자녀양육 방식 간의 관계 : 비교문화연구 (장미경)

00-R18 학교실패 현상에 대한 문화론적 연구(김민)

00-R19 가상현실의 형성과 N세대의 사회문화적 특징(정용교)

00-R20 인터넷이 청소년에게 미치는 영향 및 대안 연구-인터넷 미디어교육 시안제시를 중심으로- (김기태)

00-R21 청소년계층 내부의 정보격차 실태 연구(황진구)

00-R22 청소년의 웹진(Webzine)활용의 실태와 의미에 관한 연구(김영지)

00-R23 소도시 청소년의 사회계층의식의 이해 유형에 대한 탐구-경제적 불평등 개념을 중심으로- (김경모)

00-R24 청소년 문제행동의 예방을 위한 자녀지도의 기본원리(김성일)

00-R25 청소년욕구를 중심으로 본 청소년 지도방법 연구 (김문섭)

00-R26 제2차청소년기본계획 수립 방향 연구 (함병수 · 이종원 · 길은배 · 주동범 · 서정아)

00-R27 새천년 청소년의식의 국제비교-한국 · 미국 · 일본 · 프랑스 청소년의 비교-(윤철경 · 전경숙 · 최원기 · 김경준 · 주동범)

00-R28 한국청소년중앙공원 운영 방안 연구(함병수 · 주동범 · 최원기 · 김혁진 · 권이종 · 이철위 · 정재희 · 전동익)

00-R29 한국청소년중앙공원과 독립기념관 연계 프로그램 개발 및 운영방안(권이종)

00-R30 한국청소년중앙공원 청소년교류프로그램개발 및 네트워크 구축방안(이철위)

00-R31 한국청소년중앙공원 시설안전 및 환경위생관리 지침(정재희 · 전동익)

00-R32 한국청소년중앙공원 홍보용 홈페이지 개발

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

00-R33 우수 청소년수련시설 선정 및 인센티브 부여방안 연구(이광호 · 김영한 · 임성택 · 맹영임 · 전명기)

00-R34 청소년수련시설 안전확보 제도 연구(김영한 · 이광호 · 맹영임 · 강영모)

00-R35 청소년수련시설 안전관리지침서(김영한 · 이광호 · 맹영임 · 강영모)

00-R36 비행청소년의 사회재적응 훈련 프로그램 개발 연구(이백철, 김현중, 송성자)

00-R37 일탈 청소년의 해외체험 프로그램 개발 연구(김경준 · 전경숙 · 천정웅 · 이춘화 · 윤옥경)

00-R38 청소년해외체험 프로그램(김경준 · 전경숙 · 천정웅 · 이춘화 · 윤옥경)

00-R39 청소년지도사 자격검정 전산운영 프로그램 개발 연구(박창남 · 김진호 · 정혜영 · 이경주)

00-R40 청소년기관 정보화 실태와 DB · 네트워크 구축 방안 연구(황진구 · 이현수 · 김성희)

00-R41 21세기 한국형 청소년자원봉사모델 및 프로그램 개발(김정배 · 정익재 · 함병수)

00-R42 청소년자원봉사 전문인력 양성(김정배 · 정익재 · 조미영)

00-R43 청소년자원봉사 리더 양성 · 활용(김정배 · 정익재 · 조미영)

00-R44 청소년직업체험활동보고서(김정배 · 정익재 · 조미영)

00-R45 청소년정책 우리는 이렇게 생각해요(길은배 · 서정아 · 김희진)

00-R46 제주시 청소년육성 기본계획 연구 -청소년비젼 2005-(박영균 · 김정주 · 김영지 · 김희진)

00-R47 제주시 청소년육성 기본계획 연구-요약-(박영균 · 김정주 · 김영지 · 김희진)

00-R48 인천광역시 청소년문화zone조성방안 연구(함병수 외)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

00-R49 인천광역시 청소년문화zone조성방안 연구-요약-(함병수 외)
00-R50 인천광역시 청소년문화zone지역실태 및 환경조사 연구 (노대명 · 김은경)
00-R51 인천광역시 청소년들의 문화환경에 대한 의식 및 욕구 조사 (이종원 외)
00-R52 인천광역시청소년문화zone 프로그램 운영 계획 (김혁진 · 김진호 외)
00-R53 비정부(NGO)기구를 통한 남북한 청소년 교류 협력 방안 연구 (함병수 · 길은배 · 이종원 · 최원기)
00-R54 학생교육원 수련교육 활성화방안 연구 (김영지 · 임지연 · 김정주 · 김성식 · 선형기 · 장경선)
00-R55 청소년기본법 정비방안 연구 (허종렬)
00-R56 UN/ESCAP 등 주요 국제기구 청소년분야 사업분석 및 한국 참여 확대 방안 (김승목)
00-R57 일본의 청소년교류 정책의 실태 (양관수)
00-R58 청소년지도자의 철학적 태도와 지도양식에 관한 연구 (권두승)
00-R59 청소년지도사 양성제도 변화의 차별적 특성과 향후 양성방향에 관한 연구 (이광호)
00-R60 청소년의 스포츠 참가와 의사소통 및 또래관계에 관한 연구 (구창모)
00-R61 한국형 청소년 미디어교육 추진모델 개발 연구 (최창섭)
00-R62 학교 자율 규율 제정 방안 연구 (천세영)
00-R63 비행청소년을 위한 범죄피해자-가해자 중재 프로그램 가능성과 운영 방향(배임호)
00-R64 성매매 청소년문제 실태와 해결방안에 관한 연구 (신미식)
00-R65 청소년의 성에 대한 태도유형과 교육적 시사점 (조아미)
00-R66 한국의 장애학생 통합교육을 위한 정책방안 탐구 (박영균 · 주동범)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

【수련 프로그램 개발】

00-R67 사진체험 수련활동(김혁진 · 이혜연 · 김영지 · 김희진 · 김정주)
00-R68 천체관측 수련활동(김혁진 · 이혜연 · 김영지 · 김희진 · 김정주)
00-R69 과학공작 수련활동(김혁진 · 이혜연 · 김영지 · 김희진 · 김정주)
00-R70 경로봉사 수련활동(김혁진 · 이혜연 · 김영지 · 김희진 · 김정주)
00-R71 진로의사결정 수련활동(김혁진 · 이혜연 · 김영지 · 김희진 · 김정주)
00-R72 청소년기업인 수련활동(김혁진 · 이혜연 · 김영지 · 김희진 · 김정주)
00-R73 통일준비 수련활동(김혁진 · 이혜연 · 김영지 · 김희진 · 김정주)

【세미나 · 토론회 자료집】

00-S01 전국청소년수련활동 관계자 워크샵(2000.1.워크샵 자료집)
00-S02 전국학생교육원협의회자료집(2000.2.10.워크샵 자료집)
00-S03 10대가 말하는 우리의 삶, 청소년의 권리(2000.5.28. 청소년 토론회 자료집)
00-S04 인터넷 문화:청소년참여와 사이버 일탈(2000.7.26. 워크샵 자료집)
00-S05 제주시 청소년육성 현황과 정책과제(2000.8.29.워크샵자료집)
00-S06 인천광역시 청소년문화활성화를 위한 토론회(2000.10.16, 인천광역시토론회자료집)
00-S07 새로운 밀레니엄 시대의 사회변화와 청소년육성 정책수립의 과제(2000.10.10.국제심포지움 자료집)
00-S08 중고등학생 두발제한 반대운동 대책 수립을 위한 전문가 정책토론회(2000.11.8, 정책토론회 자료집)
00-S09 글로벌시대:청소년전통예절과 에티켓(2000.12.6.워크샵자료집)
00-S10 청소년자원봉사센터 직원직무연수교재(2000. 7.연수교재)
00-S11 청소년지도사연수교재(2000.11. 연수교재)
00-S12 전국공공청소년수련시설 담당공무원 연수회(2000.12.12~14. 연수교재)

【학술논문집】

『 한국청소년연구』 2000년 제 11권 제1호 통권 제31호(2000.6)
「 한국청소년연구」 2000년 제 11권 제2호 통권 제32호(2000.12)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

연구보고 00-R 12

청소년의 유해업소 접촉실태와 대책 연구

인 쇄 2000년 12월 27일
발 행 2000년 12월 30일
발 행 인 최 충 옥
발 행 처 한국청소년개발원
서울특별시 서초구 우면동 142, 137-715
등 록 1993. 10. 23 제21-500호
인 쇄 처 문영사
전화 (02) 739-2172

사전 승인없이 보고서 내용의 무단복제를 금함.
구독문의 : 02-2188-8844(총무부)
ISBN 89-7816-314-9(93330)

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.