

I. 서론

1. 연구의 목적

이 연구의 목적은 정보사회에서의 인터넷과 청소년에 대한 논리적·이론적 검토를 기반으로, 청소년의 인터넷과 'PC방'¹⁾ 이용실태와 문제점을 파악하고 청소년이 건전하게 인터넷을 이용할 수 있는 방안을 모색하려는 것에 있다.

1990년대 중반이후 21세기 미래사회의 특징과 경향에 대한 다양한 논의 — 대표적인 것으로 '세계화', '지방화', '정보화' —가 진행되었으며, 정보화는 이러한 사회적 변화의 원동력을 제공하고 있다고 평가된다. 정보사회와 관련된 문제는 단순히 단기간에 발생하고 소멸되는 것이 아니라 향후의 사회변화의 기반을 제공한다는 측면에서 그 의미가 크다고 할 수 있다. 따라서 정보화를 위한 국가 차원의 다양한 정책과 사업이 수립·시행되어 왔다.

정보사회로의 변화는 유·무선 통신매체, 컴퓨터와 관련된 하드웨어와 소프트웨어, 그리고 통신망 등 다양한 분야에서 진행되고 있지만, 사회구성원에게 가장 빠르고 광범위하게 영향을 미치고 있는 것은 '인터넷'(internet)이다. 물론 아직까지 우리사회의 정보화정도에 비추어 볼 때

1) PC방, 인터넷 게임방, PC 대여업 등은 '인터넷멀티문화센터'와 '인터넷플라자'라는 2개의 공식명칭을 가지고 있으며, 1999년 현재 전국에 약 15,000개가 영업 중인 것으로 추정된다. 이 연구에서는 '인터넷멀티문화센터'와 '인터넷플라자'를 일반적으로 사용되는 'PC방'으로 통일하여 사용한다.

일반인과 청소년이 많이 사용하는 컴퓨터통신매체는 PC통신이지만, 이미 정보화사회의 범위가 전화선에 국한된 지리적 제한을 넘어서고 있으며, 인터넷과 관련된 기술과 서비스의 확장은 전문가들의 예상보다 빠르게 진행되고 있다. “어떤 어떤 인터넷”, “어떤 어떤 네트워크”, “어떤 어떤 사이버”라는 어구가 빠진 선전문구를 찾아보기 힘들고 “모든 길은 디지털로 통한다” 주장과 같이 우리생활 자체를 인터넷이라는 거대한 망이 감싸고 있다.

인터넷의 사회적 영향력 증가는 이용자와 공급자의 급격한 증가에서 확인할 수 있다. 전세계의 인터넷 이용자 증가속도는 측정하기조차 힘든 지경에 이르렀다. 우리나라 경우도 그 사정이 비슷해서 1994년 12월의 인터넷 이용자가 13만8천명에 불과하였지만, 1999년 1월 361만9천명으로 증가하였고 같은 해인 1999년 10월에는 630만5천명으로 증가해 10개월 사이에 2배 가까운 폭발적인 이용자 증가를 보이고 있다.

인터넷을 통한 정보 공급자 증가경향도 이와 유사한데, 1987년부터 1996년까지 전세계의 전화선 증가율이 5.8%인 것에 비해 인터넷 호스트 수 증가율은 연평균 103%에 이르고 있다(Tim Kelly, 1997 : 14). 한국의 인터넷 호스트 수 또한 1996년 2,664개였던 것이 1999년 9월에는 142,280개로 증가하여, 3년 사이에 53.4배가 증가한 것으로 나타났다(인터넷정보센터, <http://www.nic.or.kr>).

이러한 급속한 인터넷 증가는 우리 삶에 편리나 행복, 평등과 같은 사회적 또는 공공적 선(善)만을 확증한다기 보다는 하나의 가능성으로 간주하여야 한다. 예를 들어 ‘이용자의 무작위성이나 익명성’은 완벽한 사회적 평등의 가능성을 보여주기도 하지만, 한편으로는 인터넷에 연결된 컴퓨터를 켤 수 있는 어떠한 존재, 그것이 사람이던 동물이던 간에 또는 정신병자던 심지어는 반사회적 행위를 일삼는 사람이라도 인터넷에 정보를 투입할 수 있고 이용할 수 있다는 걱정거리를 던져준다.

이밖에도 수많은 사람들이 이용하는 공공의 장소인 인터넷이 특정 원

칙이나 규칙에 의한 통제가 불가능한 공간이라는 특징 때문에 잠재적 위험거리로 간주될 수 있다. 물론 기본적인 사회·경제적 질서나 원칙에 위반되는 행위에 대해서는 국가와 사회의 강제력이 동원되기도 하지만, 인터넷의 기본적인 특징은 그러한 행위를 시도할 수 있는 여지가 항상 열려 있다는 것에 있다.

인터넷과 관련된 이러한 쟁점들은 청소년에게도 그대로 반영된다. 인터넷에 연결된 컴퓨터를 작동할 수 있는 청소년은 누구나, 언제나, 어디서나, 무엇이든, 원하는 정보를 얻을 수도 또는 정보를 제공할 수도 있게 되었다. 더구나 가정의 컴퓨터 보급 증대와 PC방이나 지역사회 컴퓨터관련 기관의 증대로 청소년의 인터넷 이용은 더욱 쉬워질 수밖에 없다.

그러나 청소년의 인터넷 이용 증대가 바로 청소년의 건전한 성장으로 결과될 것이라고 보는 사회의 낙관론적 시각은 좀처럼 찾아보기 힘든 것 또한 사실이다. ‘청소년과 인터넷’에 대한 사회관심이나 대처방안의 대부분이 인터넷이 지닌 부정적인 영향을 최소화하거나 제거하는 방안에 집중되고 있음이 이를 증명한다. 예컨대, 청소년이 인터넷을 통해 쉽게 음란물이나 바람직하지 않은 정보를 접촉하고 있으며, 또 그런 경향이 인터넷의 이용 증가에 따라 날로 증가할 것이라는 우려가 공공연하게 또는 암묵적으로 존재한다는 것이다.

그러나 청소년의 인터넷 이용에 대한 보호 중심적 시각은 많은 내재적 한계를 지닌다. 먼저 현실적인 측면에서 볼 때, 인터넷을 사용하는 기계적인 능력은 성인이나 특정 기술을 지닌 소수의 독점물이 아니며, 앞으로는 인터넷 자체가 중요한 사회적 커뮤니케이션 도구로 사용될 것이기 때문에 청소년의 인터넷 이용은 증가될 수 밖에 없다. 또한 논리적인 측면에서 볼 때, 만약 인터넷을 이용하는 모든 청소년의 목적이 바람직하지 않은 정보와의 접촉에 있다면, “모든 청소년들의 인터넷 이용을 갖가지 기술적·물리적 강제방안을 동원하여 금지”시키는 간단한 해결책만이 제시될 수 밖에 없다. 그러나 이러한 금지조치는 인터넷의 구조적 특성상

불가능한 것이기 때문에 현실적으로 무의미하다.

따라서 이제는 청소년의 인터넷 이용에 대한 보호적 시각을 과감히 버리고, 청소년이 인터넷에서 찾아낸 정보의 가치를 제대로 평가하는 비판적 사고력을 기를 수 있는 방안에 대해 숙고해야한다. 청소년과 인터넷 관계가 지닌 문제의 근본적인 대책은 인터넷의 엄청난 정보 중에서 청소년 자신들이 스스로 유용한 정보를 구별하고, 찾아내며 이용할 수 있는 의식과 문화에 있다. 그리고 이러한 해결책의 실마리는 어떤 청소년들이 어떤 방법과 목적으로, 어떻게 이용하는가에 대한 기본적인 연구와 검토로부터 시작되어야 한다.

그럼에도 불구하고 지금까지 청소년과 인터넷에 대한 연구나 정책대안은 거의 전무한 상태라고 보아도 무리가 아니다. 물론 청소년과 인터넷에 관련된 몇몇 연구의 일부분에서 청소년의 인터넷 이용현황을 조사한 경우가 있지만, 대부분 정보화라는 거대한 맥락과 청소년의 관계를 조사한 것이기 때문에 청소년의 인터넷 이용실태와 그 대안제시에는 충분치 않다고 보여진다.

청소년과 인터넷이라는 문제가 비록 지금 당장 별반 사회적 문제나 쟁점거리가 되지 않는다고 해서 앞으로도 문제가 없을 것이라고 확신할 수는 없다. 외국의 경우 인터넷을 이용하여 청소년을 대상으로 건전한 인터넷 이용교육을 실시하고 있는 점은 우리에게 시사하는 바가 크며, 우리나라에서도 인터넷과 관련된 청소년문제가 현실이라는 수면 위로 해일처럼 몰아치기 전에 이와 관련된 연구나 대책이 시급하다고 하겠다.

이러한 맥락에서 이 연구는 청소년들이 어떤 목적을 가지고 어떤 방법으로 인터넷을 이용하고 있는가에 대한 조사를 바탕으로 향후 청소년들의 건전한 인터넷 이용능력을 향상시킬 수 있는 방안을 모색하는 내용으로 구성되어 있다.

2. 연구의 내용과 방법

이 연구는 크게 정보사회에서의 인터넷과 청소년 관계에 대한 검토를 기초로, 일반 청소년의 인터넷 이용실태와 PC방 이용 청소년 실태조사, 그리고 청소년의 건전한 인터넷 이용을 위한 정책과 대안을 제시하는 내용으로 구성되어 있다. 그리고 부록에는 외국의 관련프로그램을 수록하였다.

먼저 정보사회와 인터넷의 특징에 대한 이론적 검토를 이 연구의 출발점으로 삼고 있는데, 사회구조나 청소년의 변화에 가장 큰 영향을 주고 있는 정보사회로의 변화와 인터넷 특징, 그리고 이러한 인터넷 이용에 관련된 쟁점을 분석한 후 청소년에게 어떠한 영향을 미칠 것인가에 대해 검토한다. 인터넷이 중요한 사회적 기반자원으로 간주되는 정보사회에 대한 관점이나 견해 없이 실시되는 실태조사나 대안모색은 모래 위에 성을 쌓는 것과 다름 없기 때문에 이에 대한 선행적 검토를 실시하였다.

이러한 이론적 논의를 기초로 청소년의 인터넷 이용실태를 조사하였다. 인터넷의 보급규모가 빠르게 증가하고 있고 이용방법이 다양해졌기 때문에 청소년의 인터넷 이용실태를 조사하는 것은 매우 복잡할 수도 있고, 다른 한편으로는 단순한 작업일 수도 있다. 따라서 이 연구에서는 일반 청소년의 인터넷 이용실태조사와 PC방 이용 청소년만을 대상으로 하는 설문조사를 병행하여 실시하였다.

먼저 일반 청소년들을 대상으로 하는 조사는 전국의 1,100여명을 대상으로 인터넷을 이용하는지의 여부와 사용내용, 향후 사용계획, PC방 이용에 대해서 설문조사를 실시하였고, 이 과정에서 우리나라 청소년들의 인터넷 이용경향과 그 특징을 분석하였다.

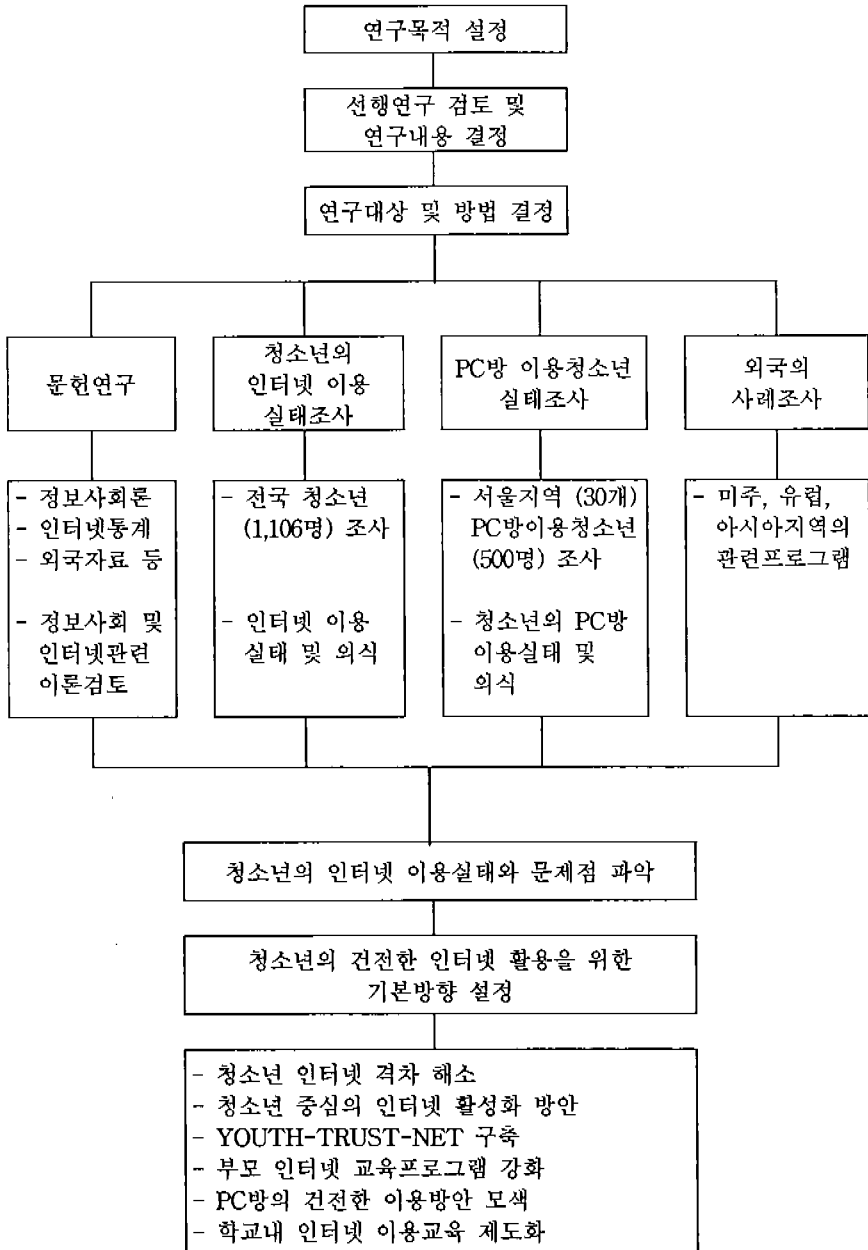
청소년들이 인터넷에 접속할 수 있는 방법은 매우 다양하지만, 최근 청소년들이 가장 손쉽게 이용할 수 있는 공간은 PC방이다. 따라서 이 연

구에서는 서울에 소재한 PC방 30여곳을 선정하여 이용 청소년 500여명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. PC방이 청소년에게 유해한 환경인가의 여부에 대해서 많은 논란거리가 있지만, 이 연구에서 주목하고자 하는 것은 PC방의 설치나 운영과 관련된 법적 또는 정책적 문제라기보다는 청소년들이 왜, 어떻게, 언제, 얼마나 이용하고 있는가에 관한 것이다. 따라서 이 연구에서는 청소년의 PC방 이용실태조사를 청소년이 PC방을 선호하는 이유와 이용목적, 각종 규제에 대한 청소년 자신들의 의견 등을 조사하였다.

마지막으로 이러한 연구과정을 거쳐 얻어낸 시사점과 특징 등에 대한 검토를 기초로 청소년의 건전한 인터넷정보이용 방안을 모색하였다.

이 밖에 부록에는 외국의 관련 프로그램 사례를 간단히 소개하였다. 외국에서는 인터넷을 하나의 사회적 현상으로 간주하기보다는 국가차원에서 추진해야할 중요한 정책의 대상으로 삼고 있다. 그리고 이러한 저돌적인 정책추진은 인터넷이라는 사이버공간을 선점하려는 각 국가의 야심과 그 맥을 같이한다. 여기서 주목해야할 점은 각 국가에서 추진하고 있는 정보화정책, 작게는 인터넷 관련정책이나 사업이 단순히 컴퓨터나 인터넷 전용선 설치나 초고속정보망 구축 등 하드웨어적인 측면에 집중되는 것이 아니라 그것을 사용할 사람들을 위한 사업이나 정책이 꾸준히 추진되고 있다는 점이다. 이러한 연구과정을 요약하면 [그림 1-1]과 같다.

[그림 1-1] 연구과정 체계도



II. 정보사회와 인터넷, 그리고 청소년

1. 정보사회와 인터넷

1) 정보사회의 의미

“21세기는 정보사회다”²⁾라는 언명은 이제 식상할 정도로 언급되어 왔고 정보화에 대한 국가의 정책과 사회적인 관심은 1960대와 70년대 우리사회를 휩쓴 ‘산업화 열풍’을 방불케한다. 그러나 산업화가 우리사회에 어떤 의미를 지니는가 그 부정적 결과에 대한 논의가 없었던 것과 마찬가지로 막상 정보사회가 무엇이며 우리에게 어떠한 의미를 갖고 있는가에

- 2) 우리나라에서는 ‘정보화 사회’와 ‘정보사회’의 개념이 혼용되고 있는 경향이 강한데, 이에 대한 최초의 개념화는 1968년 동경에서 개최된 미국과 일본의 미래학자 심포지움에서 후기산업사회를 가리켜 정보화사회라고 부르자는 일본측 학자의 제안이 채택되어 세계적으로 통용되기 시작하였다(Hartley 외, 1985: 273). 일본 학자들이 ‘정보사회’가 아닌 ‘정보화사회’라는 개념을 채택한 이유는 그 당시의 일본사회가 이제 막 정보화가 시작되는 단계로서 아직 본격적인 정보화가 이루어지지 않은 상태였으므로 과도기적 특징을 강조하기 위한 것으로 보인다. 우리나라에서도 일본의 용어를 받아들여 ‘정보화사회’라는 용어가 지배적으로 사용되어 왔다. 그러나 ‘정보화사회’라는 용어가 갖는 의미의 모호성으로 인해 ‘정보화가 이루어진 사회(informatized society)’라는 의미와 ‘정보화가 진행중인 사회(a society being informatized)’라는 의미가 혼용되어 왔다 (정국환 외, 1996 : 32). 이 연구에서는 정보화의 한국적 상황이 이미 정보화가 이루어진 사회의 단계에 들어섰다고 판단하고 용어상의 혼동을 피하기 위해 ‘정보사회’라는 용어를 채택했다

대한 깊은 사색이나 논의가 없었던 것 또한 우리사회의 정보화과정이 지닌 또 다른 모습이다. 요컨대, 1990년대부터 본격화된 정보사회논의는 ‘일단 시작하고 보자’는 식의 일방적 추진론이 주류를 이루었기 때문에 낙관론적이고 기술결정론적 시각에 편중된 정책이나 사업이 추진되었고, 정보사회의 본질이나 그 결과에 대한 심도 깊은 논의는 그리 진전되지 못했다는 것이다.

더구나 21세기를 얼마남겨 놓지 않은 상황에서 이러한 정보사회 낙관론에 반하는 사건들, 소위 ‘정보화 역기능’이 발생하였고,³⁾ 청소년과 정보화에 대한 논의도 이러한 맥락에서 집고 넘어 가야할 문제로 볼 수 있다. 기존의 낙관론적 기술결정론의 입장에서 볼 때 청소년과 정보화는 별반 논의거리가 되지 못한다. 왜냐하면 정보사회에 필요한 제반 인프라구축이 곧 청소년을 포함한 일반인들의 정보화의식을 고양하는 지름길이며, 궁극적으로 보다 안락한 사회를 보장하는 밑그림이었기 때문이다.

그러나 이제는 정보화의 중요성과 투자규모의 증대에 따라 정보화과정은 보다 효율적이고 신중하게 추진되어야 할뿐만 아니라 그 이용자에 대한 고려가 필요한 시점이다. 따라서 청소년의 인터넷 정보 이용능력은 산업시대의 기술과 숙달된 노동력 이상의 의미를 지니고 있다.

그렇다면, 정보사회란 도대체 어떤 사회를 지칭하는 것인가? 이에 대해서는 관련 쟁점거리를 정리하는 것 자체가 불가능할 정도로 학자들마다 다양한 견해를 피력하고 있다. 따라서 ‘정보’가 지닌 특징과 ‘정보의 유통구조’라는 사회구조의 특성을 바탕으로 볼 때, 정보사회는 “정보가 경제·사회·정치적 자원의 중요한 구성요소로 간주되는 동시에, 급속한 정보통신기술 발전에 따라 사회를 구성하는 각 부문간의 쌍방향적 의사소통과 상호작용을 통해 정보공유가 가능한 사회”로 규정할 수 있다.

그러나 정보사회의 원동력이 정보통신기술의 발전에 있는 것과 마찬가지로

3) 한국의 정보화전략과 결과에 대한 비판적 검토는 윤영민(1997)를 참조할 것.

가지로 정보사회와 기존 산업사회는 어떠한 관계를 가지고 있는가?, 정보화는 긍정적 효과만을 우리에게 선사할 것인가?, 정보사회로의 노력은 어떤 통로를 거치고 어떤 모습으로 우리에게 다가올 것인가?, 결국 우리의 일상적인 삶은 어떻게 변화될 것인가? 등등과 같은 질문에 대한 정확한 대답은 ‘정보화’의 화(化)라는 접미어에서 표현되는 것처럼 진행상태이기 때문에 아직 유보상태로 보는 것이 타당하다.

그리고 이러한 맥락에서 청소년이 지닌 의미를 찾을 수 있다. 양에서 질 중심으로의 전환, 거리의 소멸, 경계의 모호화, 소프트화, 유대관계의 변화, 유동성의 증대, 느슨한 조직구조 등과 같은 정보사회의 특징과 청소년의 관계에 따라 정보화가 초래하는 사회적 결과를 예측할 수 있기 때문이다. 만약 이러한 정보사회의 특징이 청소년과 밀접한 긍정적 관계를 지니거나, 청소년 자신들이 정보화 동향에 긍정적 반응을 보인다면 향후의 정보화 경향을 그 가속도가 높아질 가능성이 그만큼 높아진다. 그러나 이러한 정보화에 따른 부정적 결과, 예를 들어 인간 사이의 거리 소멸에 따른 비인간화, 경계의 모호화에 따른 정체감의 상실과 유대관계의 약화 등이 현재의 청소년에게 심각한 영향을 미치기 시작했다면, 정보화가 제시하는 장미 빛 미래사회는 암울한 미래상으로 변화될 가능성이 높아진다.

따라서 ‘정보화’가 우리에게 던지는 화두는 그 결과에 대한 확신이나 맹신보다는 그 열린 가능성에 있으며, 이러한 맥락에서 청소년과 정보사회의 의미를 찾을 수 있다.

2) 정보사회에서 인터넷이 지닌 의미

정보사회로의 변화의 원동력은 무엇보다도 정보통신기술의 급격한 발전에 있으며, 다양한 정보통신기술의 변화 중 핵심적인 요소는 컴퓨터의 보급확대와 전세계에 걸친 인터넷을 포함한 정보통신망의 확충에 있다.

인쇄술이나 전신·전화, 텔레비전과 같은 전통적 의미의 정보통신매

체들 또한 엄청난 사회적 변화를 유발하였지만, 컴퓨터시대의 정보통신혁명은 이러한 전통적 통신매체에 의한 변화보다 더 근본적인 변화를 유발할 것으로 예측된다. 컴퓨터와 새로운 정보고속도로를 매개로 하는 새로운 정보통신의 혁명은 기존의 매체들이 가지고 있던 한계점을 극복할 수 있는 가능성을 가지고 있기 때문이다. ‘컴퓨터를 매개로 한 통신’(CMC: Computer-Mediated-Communication)⁴⁾은 전화가 지닌 일대일의 통신이라는 한계를 극복할 수 있고, 인쇄술이 가지는 대중성을 확보하면서도 유통과 소비와 관련된 비용을 절감할 수 있으며 또한 텔레비전이 가지고 있는 통신의 일방성을 훌쩍 넘어설 수 있다. 그리고 이러한 통신방식은 인터넷이라는 매체를 통해 급속도로 확산되고 있다.

이러한 인터넷의 확산 원인에는 여러 가지가 있지만, 무엇보다도 ‘정보의 공유’라는 인터넷의 기본정신에 있다. 국가간 네트워크의 확산은 국가의 틀을 넘어서 전세계의 인터넷 이용을 조장하여 하나의 지구촌을 형성하게끔 하고 있다. 따라서 어떠한 상황에서도 안전하게 접속하여 이용할 수 있는 개방형 네트워크, 누구나 원하는 정보를 자유롭게 창출 또는 획득, 유통할 수 있는 할 수 있는 네트워크의 특성에 따라 인터넷의 이용이 급증하고 있는 것이다.

물론 이러한 인터넷은 순전히 자유주의적 가치에 입각하여 출현한 것은 아니다. 군사적 목적으로 인터넷이 출발하였다는 점은 사회적 배경을 보여주며, 미국 중심의 GII(Global Information Infrastructure)구축은 국가간의 인프라에서의 불평등을 초래하고 있다는 비판을 피하기 어려운 상황이다. 이 밖에 기업간의 경쟁에서도 국경 없는 무한경쟁의 시대가 본격적으로 진행되고 있는 것이 인터넷을 둘러싼 또다른 모습이다.

인터넷의 등장배경과 이를 둘러싼 관점이 어떠한 간에, 그 이용자가 급증하고 있음은 분명한 사실이다. 이러한 인터넷의 급속한 성장원인

4) CMC(Computer-Mediated-Communication) 구조와 그 특징에 대해서는 문정식(1994: 25)와 윤준수(1998: 23)를 참조할 것.

으로는 자유로운 정보의 흐름, 세계성, 방대한 양의 정보, 정보제공자의 경제적 목적, 이용자의 심리적 요인, 사회부문의 적극적 참여, 관련기술의 발전 등이 지적되고 있다(윤준수, 1998: 69-73).

최근 인터넷은 인터넷 전화, TV, 영화 등 모든 매체를 통합하는 형태를 보이고 있는데, 인터넷을 국제전화로 이용할 수 있는 소프트웨어인 ‘인터넷 폰(Internet Phone)’의 등장은 전세계에 그물처럼 연결된 인터넷을 통해 다양한 형태의 멀티미디어 정보를 실시간에 전달할 수 있게 한다. 이 밖에 상거래 분야에서도 인터넷을 통한 홈쇼핑 및 홈뱅킹 등이 보급되어 사용되고 있다. 이와 같이 인터넷이 지속적인 발전을 거듭해 정보통신 분야의 다른 영역을 계속 잠식해 나가는 현시점에서 인터넷의 발전가능성은 무한하며, 더욱 진보된 기술을 이용하여 다양한 서비스를 제공할 수 있는 가능성을 지니고 있다.

그러나 한편으로는 음란물의 유통, 해킹, 인터넷을 이용한 전자상거래의 법적인 뒷받침 미비 등과 같은 인터넷 발전을 저해하는 부정적인 문제점들도 있다. 따라서 인터넷의 성장으로 인하여 영향받을 수 있는 사회제반현상에 대하여 고찰이 요구되는 시점에 이룬 것 또한 사실이다.

인터넷 성장에 따른 중요한 쟁점을 사용자의 측에서 본다면, 인터넷 환경구축 및 이용에 드는 비용과 시간의 문제, 접속방법의 문제, 정보의 선택과 입수의 문제, 접근기회의 불균등 문제, 인터넷 자체를 배울 수 있는 기회의 문제 등을 들 수 있다. 물론 이밖에도 수많은 문제들이 산재하여 있는데, 정부나 공공기관의 서비스와 관리나, 네트워크 구축에 드는 기술과 재원의 문제, 관련된 법과 제도의 문제 등이 있을 수 있다. 특히 법과 제도적 측면은 다른 쟁점들의 문제와 직결되는데, 지적재산권 문제, 해킹에 대한 법적 처벌의 문제, 상거래에 따른 보안, 개인정보의 유출, 불건전 정보 유통 등이 주요 쟁점으로 등장한다.

그러나 문제의 초점을 청소년에 맞출 경우는 인간간의 유대감 감소, 정보의 빈익빈 부익부 현상이 심화, 고유문화의 상실, 불건전 정보의 유

통, 인터넷 중독자 발생 등이 쟁점거리로 등장할 가능성이 높다는 우려를 일으키고 있다.

2. 인터넷과 청소년

1) 인터넷 현황

아직까지 정보화가 진행형의 형태를 지니고 있는 만큼, 인터넷의 확실한 현황과약에는 많은 한계가 따른다. 그 이유는 무엇보다도 인터넷이라는 가상공간의 네트워크를 관리하거나 감독하는 기관의 부재에 있다. 더구나 관련 전문기술의 급속한 발전이 인터넷의 범위를 너무나 급속히 확장시키고 있고, 지식의 확산정도가 너무 빠른 실정임을 감안할 때 정확한 인터넷 현황과약의 불가능은 ‘어쩔 수 없는 것’으로 간주할 수도 있을 것이다. 따라서 인터넷 사용자 수에 대한 평가나 예측은 현실과 동떨어지거나 조사기관에 따라 서로 다르게 나타나기도 한다.

전세계의 인터넷 호스트의 변화를 볼 때, 1981년 213개에 불과하던 호스트 수가 1991년에는 617,000개로 증가해 1년 평균 289배나 증가하였으며, 1999년에는 105,656,154개로 증가하여 1년 평균 19배 정도의 증가율을 보이고 있다(출처 : 인터넷소사이어티 ISOC). 이에 따라 1996년 5천만 명에 불과하던 전세계 인터넷 이용자수는 기하급수적으로 증가하여, 1999년 1억5천만명이 이용하고 있는 것으로 추정된다. 이 밖에 Computer Industry Almanac의 조사에 따른 인터넷 사용자수는 1996년 말 61백만에서 1998년 말에는 147백만으로 증가하여 약 52%가 증가할 것으로 예측하는 한편 2000년 말에는 3억2천만명이, 2005년 말에는 7억2천만명이 넘을 것이라고 예측하고 있다(<http://www.c-i-a.com/199902iu.htm>).

우리나라의 경우도 1993년 7천여개에 불과하던 인터넷 호스트수가 1999년에는 무려 46만개로 증가하여 1년 평균 약 10배의 증가율을 보이고 있다<표 II-1>.

<표 II-1> 한국의 연도별 .KR호스트 수

(단위 : 개)

년도	'93.12	'94.12	'95.12	'96.12	'97.12	'98.12	'99.8
호스트 수	7,650	13,856	36,644	73,191	131,005	202,510	460,974

출처 : 한국전산원(<http://stat.nca.or.kr>)

인터넷 이용자도 1994년 13만8천명 수준이었으나, 1999년 7월에는 594만여명으로 추정되어 연평균 4.5배정도가 증가하여 왔다<표 II-2>.

<표 II-2> 한국의 연도별 인터넷 이용자 수

(단위 : 천명)

연도	94.12	95.12	96.12	97.12	98.12	99.1
유·무료인터넷 이용자수	138	366	731	1,634	3,103	3,116
유료 인터넷 이용자수	-	-	-	-	-	2,824

출처 : 한국전산원(<http://stat.nca.or.kr>)

이 밖에 인터넷 이용자를 알아보는 또한 하나의 기준은 PC통신이용자 수인데, 1999년 1월 우리나라의 PC통신 가입자수는 약 5백5십만명을 넘는 것으로 추정되며, 이 중 인터넷 이용자수는 약 3백만명으로 추정된다<표 II-3>.

<표 II-3> 한국의 PC통신 이용자 현황(1999년 1월)

(단위: 명)

서비스명	천리안	하이텔 한국PC	나우누리	유니텔	채널아이	넷츠고 SK텔레	합계
기관명	데이콤	통신	나우콤	삼성SDS	LG인터넷	콤	
유·무료 이용자수	1,472,094	1,414,047	906,433	1,159,586	172,000	450,000	5,574,160
유료 이용자수	1,402,094	1,196,395	854,921	1,159,586	172,000	437,101	5,222,097

이 밖에 인터넷 이용의 증가는 ISP(Internet Service Provider)의 증가를 전제로 하는데, ISP란 인터넷 사용기관 및 개인에게 전용선, PPP/SHELL 접속 등의 서비스를 제공하는 업체를 의미한다. 1999년 1월 현재 우리나라의 ISP는 26개 기관으로 1999년 1월 현재 세부적인 내용은 <표 II-4>와 같다. 이러한 ISP 기관의 서비스의 ppp/shell 가입자의 경우 1997년 1월에는 86,697명이었으나, 1999년 1월에는 624,785명으로 증가하여 인터넷 이용자 증가를 단적으로 보여준다.

특히 1998년 이후 국내의 인터넷 서비스는 기존의 통신 매체인 TV나 전화, 신문, 잡지 등을 통해 제공되었던 서비스를 잠식하는 특징을 보인다. 예를 들어 인터넷 방송의 경우, 월드와이드웹을 기반으로 하는 고속 멀티미디어 콘텐츠를 수용할 수 있는 인프라가 구축됨으로써 다양한 서비스를 실시하고 있다. 인터넷 전화나 신문과 잡지 등은 이제 일상적으로 이용되는 보편적 서비스의 하나로 간주되고 있다.

<표 II-4> 상용 ISP별 서비스 가입자 현황('99. 1)

기관명	서비스명	전용선 가입 기관	ppp/shell 가입자		웹 호스팅
			유료	무료	
에유넷코리아	AUNET	240	-	-	3
데이콤	BORANET	2,724	130,096	-	794
LG인터넷	CHANNEL-I	60	-	-	22
도화정보통신	DOWHA	-	-	-	-
제이씨현시스템	ELIMNet	305	8,721	-	48
부일이동통신	EYES	99	2,895	-	32
하나로통신	HANARO Telecom	-	739	-	-
한솔텔레콤	HANQ	395	-	-	25
아이네트	INET	2,305	32,000	-	463
한국PC통신	KOLNET	55	25,000	-	29
한국통신	KORNET	4,237	84,010	-	600
한국무역협회	KOTIS-NET	56	3,450	-	2,078
한국무역정보통신	KTNET	100	2,000	-	60
SK텔레콤	NETSGO	40	-	-	18
안텍스산업	NETVALLY	91	100	-	8
나우콤	NOWCOM	385	27,274	-	65
삼정데이터서비스	SDSNET	-	-	-	-
현대정보기술	SHINBIRO	675	58,000	222,000	213
두루넷	THRUNET	-	-	-	13
삼성SDS	UNITEL	28	25,000	-	44
넥스텔	URIEL	50	3,500	-	-
합계		15,331	624,785		4,515

출 처 : 한국인터넷정보센터(<http://www.nic.or.kr/net/net.html>)

2) 인터넷과 청소년

인터넷이 사회에 미치는 영향은 이에 대한 연구물이나 출판물의 급속한 증가를 통해 확인할 수 있지만, 이러한 양적 증가에 비해 인터넷이 사회에 미치는 영향이나 그 결과에 대한 실증적 검토는 매우 드물다. 이는 인터넷의 사용이 이제 확산단계에 들어섰고, 그 결과를 판단하거나 예측하기에는 아직 시기상조이기 때문으로 보인다. ‘인터넷 환상체험’, ‘인터넷을 보면 세상(돈, 일자리.....)이 보인다’등등 미사여구로 치장된 서적들이 인터넷관련 서적의 대부분을 차지한다는 측면이 이러한 사실을 증명하고 있다.

인터넷과 청소년의 관계에 대한 연구물이나 서적 또한 그 양적·질적 측면에서 매우 낮은 수준에 머물고 있다. 인터넷의 특징이 청소년에게 어떠한 긍정적 또는 부정적 영향을 미치는가에 대해서는 다양한 시각이 존재할 수 있지만, 그 어떤 입장에 서던 간에 불가피한 결론 중 하나는 청소년과 인터넷의 관계는 밀접해질 수밖에 없다는 점이다. 청소년은 분명히 사회구성원이고 사회구조가 정보화라는 흐름 속에 있으며 정보화의 핵심적 요소로 인터넷이 작동하고 있다면, 결국 청소년과 인터넷은 어떤 형태로든지 간에 관계를 맺을 수밖에 없기 때문이다.

인터넷과 청소년 관계는 정보사회 자체에 대한 논쟁점과 그 맥을 같이 한다. 정보사회에 대한 대부분의 쟁점거리가 추상적 성격을 지닌다면, 인터넷은 이를 보다 객관화시킬 수 있을 것이다. 이러한 맥락에서 청소년과 인터넷의 관계는 더욱 중요한 의미를 지닌다.

청소년과 인터넷의 관계 중 먼저 지적되어야 할 것은 인터넷 격차의 문제이다.

정보사회의 가장 큰 문제점으로 지적되고 있는 정보격차의 문제는 인터넷에도 그대로 반영될 가능성이 높다.

세계적 규모의 정보격차 뿐만 아니라 동일한 국가내에서 발생하는 정

보 불평등은 인터넷에서 그 실체를 드러낼 것으로 예측된다. 인터넷의 보급은 세계적으로 국가마다 큰 차이를 보이는데, 이는 각 국가의 경제정부의 차이에 의해 가장 큰 영향을 받는다. 단적으로 인터넷 이용자수 등을 기준으로 볼 때, 각 국가의 GNP와 유사한 순서를 보이고 있으며, 이러한 차이는 결국, 인터넷에 접속하는데 소요되는 비용의 역설적 차이 — GNP가 낮은 국가일수록 높은 인터넷 접속비용이 소요되는 — 를 나타내게 한다. 따라서 세계적인 경쟁시대라는 맥락에서 볼 때, 인터넷을 통한 국가간의 불평등은 심화될 것으로 예측되며, 이에 따른 각 국가 청소년간의 인터넷 격차 또한 심화될 것이다.

국내적으로 볼 때 인터넷을 이용하는데 드는 비용이나 객관적 환경과 세대간의 차이가 발생하고 있다. 객관적 환경의 격차는 청소년을 둘러싼 사회적 요소의 차이에 기인한 것으로, 인터넷에 접속할 수 있는 환경을 갖추고 있는가에 따라 인터넷 격차가 발생할 가능성이 높다. 인터넷 이용을 위한 인프라 구축은 단순히 가정의 문제에 국한되는 것이 아니라 어떤 지역에 거주하고 있는가에 따라 상이하다. 이러한 맥락에서 청소년 계층 내부에서도 인터넷 격차가 발생할 가능성이 높다. 이 밖에 세대간의 인터넷 이용격차 또한 발생할 가능성이 높는데, 청소년의 경우 기성세대에 비해 인터넷을 포함한 최신정보통신매체에 대한 친근성이 상대적으로 높은 특징을 지닌다. 이러한 사실은 최근의 정보통신서비스업체에서의 선전에서 잘 드러난다.

두 번째 문제는, ‘정보의 바다’라고 지칭되는 인터넷에 있는 과도한 정보의 공급에 따른 ‘정보과잉’의 문제이다.

인터넷을 접속하였을 때 가장 크게 놀라게 하는 것은 그 속에 담겨져 있는 엄청난 정보의 양이다. 인터넷의 특성상 정보의 내용에 대해서 통제가 불가능하지만 그 전파가 용이하다는 점은 사회적인 문제거리를 발생시키고 있다. 인터넷을 통한 정보과잉 현상에서는 무엇보다도 정보제공자가 청소년의 일차적인 욕구에 부응하는 정보만이 제공할 가능성이 높다는 내

재적 문제를 지닌다. 최근 사회적 문제거리로 거론되는 음란물에 대한 논란이 대표적이다.

우리나라의 경우 인터넷을 통한 정보제공이 문화나 교육보다는 상업성을 추구하는 것이 대부분이다. 따라서 청소년의 정보선택능력이 무엇보다도 중요하다고 보인다. 따라서 인터넷에 담겨져 있는 엄청난 정보를 어떻게 이용할 수 있는가라는 또다른 문제를 야기하며, 인터넷 정보의 내용 자체가 사람들의 관심을 끌기 위한 하나의 수단으로 점철될 가능성이 높다는 것이다.

세 번째는 인터넷이라는 공간에서의 문화·자아 정체성의 상실의 문제이다.

인터넷의 기본정신으로 간주되는 ‘전자지구촌(Electronic Global Village)의 구현은 자칫 특정 국가나 문화로의 통합이라는 왜곡된 결과로 귀결될 가능성이 높다. 단적인 예는 미국에서 인터넷이 시작되었기 때문에 영어를 중심으로 인터넷이 성장하여 왔다는 점이다.

그러나 지나친 외국의 인터넷 정보이용은 자국의 문화적 정체성을 상실하는 역설적인 결과를 초래할 수도 있다. 이러한 여러 가지 우려에 기초해서 외국의 경우는 청소년과 관련된 다양한 인터넷 이용프로그램을 이용하고 있는 것에 주목할 필요가 있다.

이 밖에도 인터넷의 이용에는 법적 개입의 문제, 프라이버시의 문제, 컴퓨터 범죄, 소비패턴의 문제, 교육제도의 문제, 상거래의 문제 등 다양한 쟁점거리가 상존하고 있으며, 이러한 쟁점과 청소년의 관계에 대한 보다 심층적인 연구가 필요한 시점이다.

III. 일반 청소년의 인터넷 이용실태

1. 조사 개관

1) 조사 배경과 목적

정보사회의 꽃이라고 할 수 있는 인터넷은 누가, 어떤 목적을 지니고 어떻게 이용하는가에 따라 꽃이 될 수도, 또는 독이 될 수도 있는 공간이다. 그리고 인터넷 이용자 증가는 미래사회에 대한 많은 예측 중 확실한 사실 중 하나이며, 현재와 미래의 다리인 청소년과 인터넷의 관계가 증대할 것은 분명한 사실이다.

1970년대는 산업화를 위해서 고속도로 건설에 박차를 가했던 것처럼, 인터넷은 정보화를 위한 가장 기본적인 기반이다. 그러나 1970년대 고속도로의 건설과정에서 이 고속도로를 어떻게 장기간 잘 이용할 수 있는가, 또는 그 고속도로를 이용하는 운전자에 대한 고려가 충분히 이루어지지 않았기 때문에 건설비용 이상의 보수비 지출과 더불어 세계 최고의 교통사고율을 나타내고 있는 것이 지금의 현실이다.

따라서 인터넷이라는 고속도로를 청소년이 어떻게 이용하고 있는가에 대한 실태조사는 매우 중요한 의미를 지닌다. 왜냐하면, 인터넷을 이용하기 위해서는 형식적인 면허증조차도 필요없고 연령제한도 없기 때문에 현재 청소년들의 이용이 급속히 증가하고 있고, 이들이 향후 인터넷이라는 고속도로를 제대로 운영하는 주체가 되기 때문이다.

이러한 맥락에서 이 조사는 청소년의 인터넷 이용을 위한 환경을 검토하고, 청소년 자신들의 인터넷 이용정도와 목적 등을 살펴보기 위해 실

시되었다.

2) 조사 대상과 내용

일반 청소년의 인터넷 이용실태 조사는 1999년 한국청소년개발원에서 수행된 ‘청소년 정보화 실태와 새로운 정책의 방향’연구의 일환으로 실시한 설문조사와 병행하여 수행되었다.⁵⁾ 조사 대상은 청소년기본법에 명시된 청소년 연령인 9세에서 24세의 청소년 중 제주도를 제외한 전국 중학생과 고등학생을 모집단으로 삼았다.⁶⁾

<표 III-1> 조사대상자의 일반적인 특징

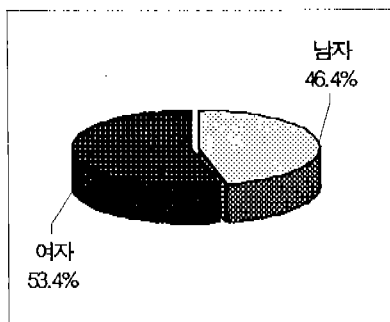
		사례수	(%)	비 고
전 체		1,106	(100.0)	
성 별	남 자	515	(46.6)	
	여 자	591	(53.4)	
학 교 급 별	중 학 교	605	(54.7)	
	고등학생	501	(45.3)	
지 역 규 모 별	대 도 시	418	(37.8)	서울특별시/광역시
	중 소 도 시	373	(33.7)	시 · 군 지역
	읍 · 면	315	(28.5)	읍 · 면 지역

조사표본은 <표 III-1>에 나타난 바와 같이 광역행정단위별 중 · 고등학생 학생수 비례할당에 따라 성별, 학교급별, 지역규모별(대도시, 중소도시, 읍 · 면단위)로 계층화하여 1,200명을 선정하였으며, 유효표본의 크기는 1,106명이었다. 분석 대상의 성별분포는 [그림 III-1]과 같이 남학생이 46.6%, 여학생이 53.4%로 여학생 비율이 조금 높으며, 학교급별로는 [그

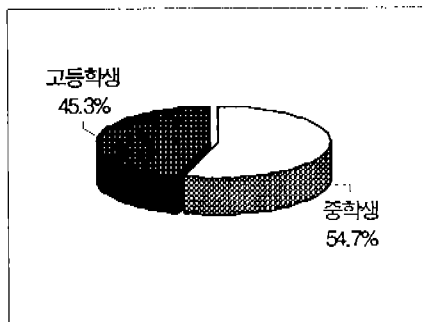
5) 청소년의 정보생활이나 정보사회에 대한 인식 등에 대한 자세한 내용은 황진구(1999)를 참조할 것.

6) 전국의 중 · 고등학생 학생은 1998년도 교육통계현황을 기준으로 볼 때, 중학생 2,011,468명, 고등학생 2,326,880명, 총 4,338,348명이다.

림 III-2]과 같이 중학생이 54.7%, 고등학생이 45.3%였으며 지역규모별로는 서울을 포함한 대도시가 37.8%, 중소도시 33.7%, 읍·면 지역이 28.5%로 비교적 고른 분포를 보이고 있다.⁷⁾



[그림 III-1] 표본의 성별 분포



[그림 III-2] 표본의 학교급별 분포

조사는 1999년 7월 7일부터 7월 15일까지 중·고등학생 정규수업 시간 중 담당교사가 학생들에게 조사방법을 충분히 숙지시킨 후 교사의 지도하에 이루어졌다.

조사의 세부내용은 <표 III-2>에 제시된 바와 같이 인터넷 이용실태와 PC방 이용실태 등 2가지 영역으로 나누어 구성하였다.

청소년 인터넷 이용실태는 크게 청소년의 인터넷 이용을 위한 환경적 요인과 인터넷 이용목적과 내용, 인터넷을 통한 비행경험 등 3가지로 구분하여 조사하였다. 먼저, 인터넷 이용환경은 가정의 컴퓨터 보유율이나 PC통신 및 인터넷 이용율, 부모의 태도, 인터넷 접속방법 등 청소년이 인터넷을 사용하는 데 있어서 중요한 영향을 미치는 요소를 선택하였다. 둘째, 청소년의 인터넷 이용실태에서는 청소년의 인터넷 이용율, 이용경력,

7) 지역규모별 ‘대도시’는 서울에 거주하는 청소년을 포함하고 있으나, 통계 분석시 서울 거주 청소년과 광역시 거주 청소년간의 유의미한 차이가 있는 경우는 통계자료 기술과정에서 밝혀 놓았다.

목적과 내용, 이용시간 등을 조사하였다. 또한 최근 문제가 되고 있는 인터넷을 통한 음란물 접촉이나 불법소프트웨어 이용에 대해서 조사하였다.

<표Ⅲ-2> 세부조사항목

영역	조사항목	세부항목	비교사항
인터넷 이용실태	인터넷 이용환경	○ 청소년거주 가구의 컴퓨터 보유율 ○ 가구내 PC통신 및 인터넷 이용율 ○ 인터넷이용에 대한 부모 태도 ○ 부모의 인터넷 이용능력 ○ 인터넷 접속 방법	일반국민/일본청소년 일반국민 일반국민
	인터넷 이용실태	○ PC통신 이용율 ○ 인터넷 이용율 ○ 인터넷 이용경력 ○ 인터넷 이용목적 ○ 인터넷 이용시간(1주일) ○ 인터넷 이용계획	일반국민 일반국민 일반국민 일반국민
	인터넷을 통한 비행경험	○ 인터넷을 통한 음란물 접촉경험 ○ 인터넷을 통한 불법 소프트웨어 이용경험	
PC방 이용실태		○ PC방 이용 경험 ○ PC방 이용목적 ○ PC방 이용시간 ○ 향후 PC방 이용계획	일반국민

최근 급격한 증가추세에 있는 PC방의 청소년 이용에 대해서도 간단히 조사하였는데, 이용율과 이용목적, 이용시간, 향후 이용계획 등에 대해서 조사하였다.

3) 조사결과의 분석

조사결과의 효과적인 분석을 위해 응답 청소년의 성별, 학교급별, 지역규모별 특성을 배경변인으로 집단화한 후, 청소년의 인터넷 이용 및 PC 방 이용실태의 집단별 차이를 검증하였다. 이 밖에 문항의 성격에 따라 부모의 인터넷 이용여부나 인터넷 이용에 대한 태도 등의 변인간의 관계에 대해 분석하였다.

또한 우리나라 일반국민과 청소년간의 인터넷 이용실태 비교를 위해 한국정보문화센터에서 1998년 실시한 ‘국민 정보화의식 및 정보생활실태 조사’와 1999년의 ‘국민생활정보화실태 및 정보화인식 조사’결과를 비교하여 분석하였다.⁸⁾ 또한 일본 청소년과 우리나라 청소년의 비교를 위해 일본 총무청 청소년대책본부에서 1997년도에 발간한 ‘情報化社會と青少年 : 第3回 情報化社會と青少年に關する調査報告書’의 조사내용을 참고자료로 활용하였으며, 각 항목 분석시 관련된 통계자료를 비교하여 제시하였다.⁹⁾

8) 이 조사보고서는 한국정보문화센터에서 매년 국민 3,000여명을 대상으로 정보사회의 인식과 매체이용실태, 정보화교육 등과 관련된 조사결과를 수록한 것으로, 매년 조사가 실시되고 있다. 1999년도의 경우 9월 최종 보고서가 출간되어 청소년과 비교시에는 1998년도 자료와 1999년도 결과를 비교 대상으로 삼았다. 그러나 국민 정보생활실태조사의 경우 매년 조사내용이 다소 변화가 있기 때문에 1999년도에 조사되지 않은 항목의 경우 1998년도 조사결과를 비교대상으로 삼았다. 자세한 내용은 손연기 외(1998)와 유지열 외(1999)를 참조.

9) 이 보고서는 일본의 청소년 2,000여명과 부모 800여명을 대상으로 정보생활 전반에 대한 조사결과를 수록한 것으로, 이번이 제3회 조사이다. 이 조사결과 중에서 중·고등학생 학생(1,797명)과 관련된 통계만을 비교대상으로 삼았다. 總務廳青少年對策本部 編(1997) 참고.

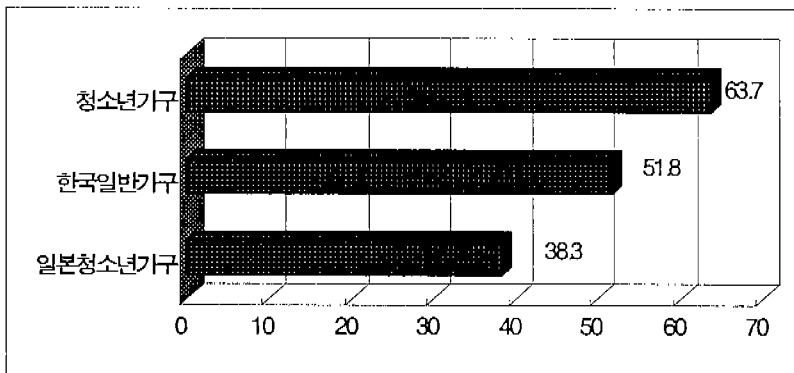
2. 청소년의 인터넷정보 이용실태

1) 청소년의 인터넷 이용 환경

청소년의 경우 대부분의 시간을 가정이나 학교에서 보내기 때문에 인터넷이용에 있어서 가정은 중요한 환경이 될 수 있다. 따라서 이 조사에서는 청소년의 인터넷 이용환경을 주로 가정에 초점을 맞추어 조사하였다. 세부 조사항목은 가구의 컴퓨터 및 PC통신, 인터넷 이용실태, 부모의 인터넷 이용능력과 자녀의 인터넷 이용에 대한 태도, 인터넷 접속방법 등으로 구성하였다.

(1) 가구의 컴퓨터 보유율

청소년이 거주하는 가구의 컴퓨터 보유율은 63.7%로 조사되었는데, 이러한 보유율은 1998년 우리나라 가구 평균 컴퓨터 보유율 44.5%, 1999년의 51.8%보다 매우 높은 수치이며, 일본 청소년의 거주지 보유율 38.3%보다 매우 높은 수치이다[그림 III-3].



[그림 III-3] 가구별 컴퓨터 보유율 비교

청소년 거주 가구 컴퓨터 보유율의 지역규모별 차이는 우리나라 전체 가구 보유율과 유사한 경향을 보였는데, 대도시가 77.0%, 중소도시가 63.8%, 읍·면지역은 46.0%의 보유율을 보였다<표 III-3>.

<표 III-3> 청소년 거주 가구의 컴퓨터 보유율

		단위 : 빈도수 (%)		
			이용함	이용안함
전 체		1,103 (100.0)	703 (63.7)	400 (36.3)
지 역 규모별 ¹⁾	대 도시	418 (100.0)	322 (77.0)	96 (23.0)
	중소도시	370 (100.0)	236 (63.8)	134 (36.2)
	읍 · 면	315 (100.0)	145 (46.0)	170 (54.0)

통 계 : 1) $\chi^2=74.695$, $p < .001$

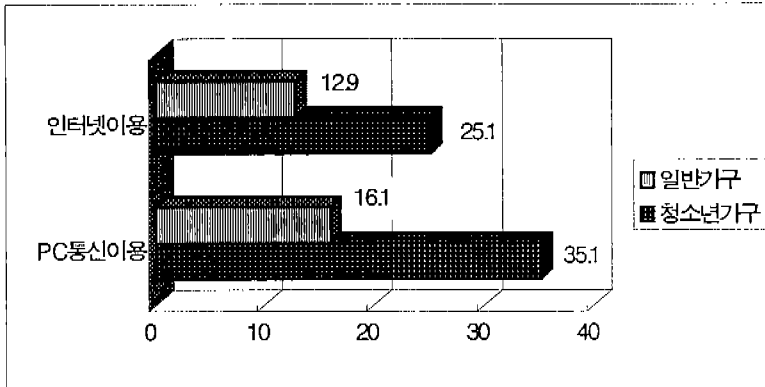
이 밖에 성별이나 학교급별로는 큰 차이를 보이지 않고 있는데, 인터넷을 이용하는 데 가장 필수적인 가정의 컴퓨터의 보유가 지역규모별로 차이가 있다는 점은 어느 지역에 거주하는가가 중요한 변수로 간주될 수 있다.

(2) 가구의 PC통신과 인터넷 보유율

청소년이 가정에서 인터넷에 접속할 수 있는 가장 보편적인 방법은 PC통신을 통하는 것이다. 따라서 이 조사에서는 가정의 PC통신 이용률을 조사하였는데, 전체 응답 청소년의 31.5%가 집에서 PC통신을 이용하고 있다고 응답하였다. 이러한 이용율은 1998년 우리 나라 전체가구의 평균 컴퓨터통신 이용률 19.2%, 1999년 보유율 16.1%보다 매우 높은 이용율이다[그림 III-4].

청소년이 거주하는 가구의 인터넷 이용률 또한 25.1%로 조사되어 1998년 일반가구 이용률 12.6%, 1999년 12.9%보다 높게 나타났다. 가구 PC통신 및 인터넷 이용의 지역규모별 차이도 컴퓨터 보유율과 비슷한 양상을 나타냈는데, 거주지역 규모별로 비교적 뚜렷한 차이를 보이고 있다<

표 III-4>.



[그림 III-4] 가구별 PC통신 및 인터넷 이용률 비교

따라서 청소년이 거주하는 가구의 정보화 수준은 그렇지 않은 가정에 비해 높은 수준이지만, 이 또한 지역규모별로 차이를 보이고 있음에 주목할 필요가 있다. 이러한 지역간의 차이는 인터넷이 PC통신을 이용하는데 필수적인 인프라의 구축이 지역규모별로 불균등하게 진행되었기 때문으로 보인다.

<표 III-4> 청소년 거주 가구의 PC통신 및 인터넷 이용률

단위 : 빈도수 (%)

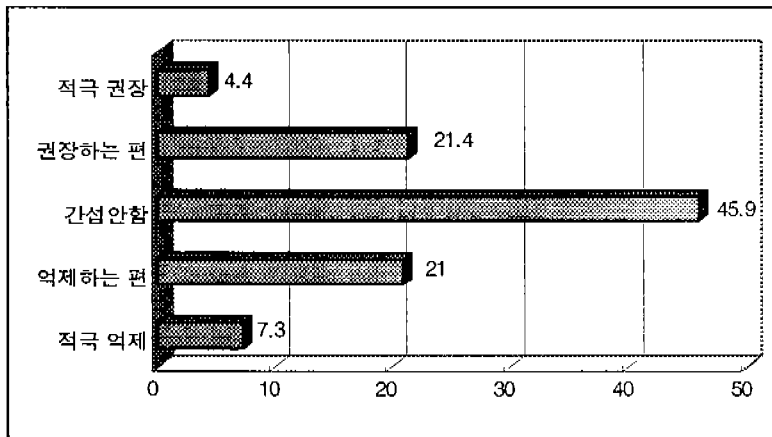
			가구 PC통신이용 ¹⁾		가구 인터넷이용 ²⁾	
			이용함	이용안함	이용함	이용안함
지 역 구 모 별	전 체	1,103 (100.0)	347 (31.5)	756 (68.5)	277 (25.1)	826 (74.9)
	대 도시	418 (100.0)	166 (39.7)	252 (60.3)	142 (34.0)	276 (66.0)
	중소도시	370 (100.0)	107 (28.9)	263 (71.1)	88 (23.8)	282 (76.2)
	읍 · 면	315 (100.0)	74 (23.5)	241 (76.5)	47 (14.9)	268 (85.1)

통계 : 1) $\chi^2=23.586$, $p < .001$ 2) $\chi^2=35.189$, $p < .001$

(3) 인터넷 이용에 대한 부모의 태도

청소년이 가정에서 인터넷을 이용하는 데 있어서 중요한 환경 중 하나는 인터넷 이용에 대한 부모의 태도이다. 특히 집에서의 인터넷 이용은 대부분 전화선을 이용하기 때문에 다른 가족이 인터넷에 접속하는 것에 대해 관용적인 태도를 보일 경우에 청소년의 인터넷 이용이 용이하다.

청소년에게 인터넷 이용에 대한 부모의 태도를 5점 척도로 질문한 결과, ‘간섭하지 않음’이 45.9%로 가장 높았고, ‘권장하는 편’(21.4%), ‘억제하는 편’(21.0%), ‘적극 억제’(7.3%), ‘적극 권장’(4.4%)의 순으로 조사되어 대부분의 부모가 무관심한 것으로 조사되었다[그림 III-5].



[그림 III-5] 인터넷 이용에 대한 부모의 태도

또한 청소년의 성별, 학교급별, 거주지역의 도시규모별로 인터넷 이용에 대한 부모의 태도에서 유의미한 차이가 있는 것으로 조사되었는데, 여학생(22.0%)보다는 남학생(34.9%)의 이용을, 고등학생(23.8%)보다는 중학생(33.1%)의 이용을, 도시규모가 작을수록 인터넷 이용을 억제하는 것으로 조사되었다<표 III-5>.

이 밖에 부모의 인터넷 이용능력이 높을수록 인터넷 이용을 적극 권

장하는 것으로 조사되었는데, 부모 모두가 인터넷을 이용할 수 있는 경우 자녀의 인터넷 이용을 권장하는 경우는 46.6%, 어머니만 이용하는 경우는 35.0%, 아버지만 이용하는 경우는 31.5%, 부모 모두가 인터넷을 이용하지 못하는 경우는 20.6%만이 권장하고 있는 것으로 나타났다. 따라서 부모의 인터넷 이용능력이 자녀의 인터넷 이용태도를 결정하는 중요한 요소로 볼 수 있다.

<표 III-5> 인터넷이용에 대한 부모태도

단위 : 빈도수 (%)

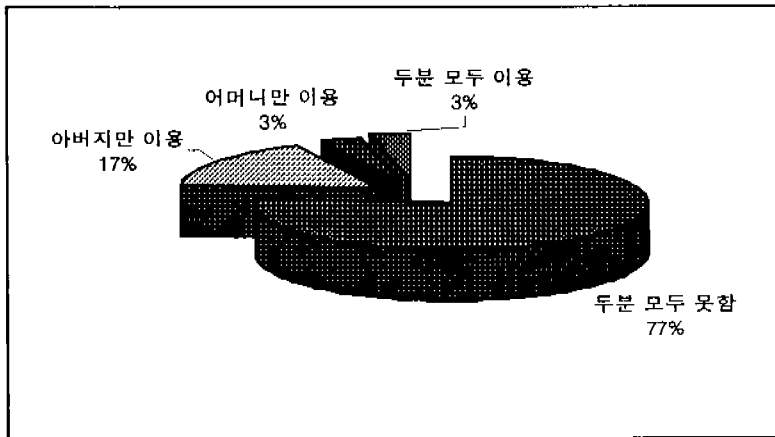
		전 체	적극 권장	권장하는 편	간섭안음	억제하는 편	적극억제
		495 (100.0)	22 (4.4)	106 (21.4)	227 (45.9)	104 (21.0)	36 (7.3)
성 별 ¹⁾	남 자	241 (100.0)	14 (5.8)	40 (16.6)	103 (42.7)	60 (24.9)	24 (10.0)
	여 자	254 (100.0)	8 (3.1)	66 (26.0)	124 (48.8)	44 (17.3)	12 (4.7)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	239 (100.0)	17 (7.1)	49 (20.5)	94 (39.3)	53 (22.2)	26 (10.9)
	고등학교	256 (100.0)	5 (2.0)	57 (22.3)	133 (52.0)	51 (19.9)	10 (3.9)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	198 (100.0)	9 (4.5)	51 (25.8)	90 (45.5)	35 (17.7)	13 (6.6)
	중소도시	209 (100.0)	8 (3.8)	46 (22.0)	102 (48.8)	44 (21.1)	9 (4.3)
	읍 · 면	88 (100.0)	5 (5.7)	9 (10.2)	35 (39.8)	25 (28.4)	14 (15.9)

통계 : 1) $\chi^2=16.088$, $p<.01$ 2) $\chi^2=20.440$, $p<.001$ 3) $\chi^2=23.552$, $p<.01$

(4) 부모의 인터넷 이용능력

부모가 인터넷 인터넷 이용능력의 여부는 청소년의 인터넷 이용에 중요한 영향을 준다. 따라서 이 조사에서 부모의 인터넷 이용여부를 조사하였는데, 대부분의 부모(76.6%)가 인터넷을 이용하지 못하고 있는 것으로

조사되었다.



[그림 III-6] 부모의 인터넷 이용능력

<표 III-6> 부모의 인터넷 이용능력

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	두분부모 모두이용	어머님만 이 용	아버님만 이 용	두분모두 못 함
전 체		1014 (100.0)	34 (3.4)	32 (3.2)	171 (16.9)	777 (76.6)
성 별 ¹⁾	남 자	463 (100.0)	12 (2.6)	11 (2.4)	53 (11.4)	387 (83.6)
	여 자	551 (100.0)	22 (4.0)	21 (3.8)	118 (21.4)	390 (70.8)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	554 (100.0)	20 (3.6)	18 (3.2)	80 (14.4)	436 (78.7)
	고등학교	460 (100.0)	14 (3.0)	14 (3.0)	91 (19.8)	341 (74.1)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	384 (100.0)	19 (4.9)	17 (4.4)	86 (22.4)	262 (68.2)
	중소도시	344 (100.0)	14 (4.1)	12 (3.5)	64 (18.6)	254 (73.8)
	읍 · 면	286 (100.0)	1 (0.3)	3 (1.0)	21 (7.3)	261 (91.3)

통계 : 1) $\chi^2=23.324$, $p<.001$ 2) $\chi^2=5.212$, $p>.05$ 3) $\chi^2=52.079$, $p<.001$

부모님 두분 모두 인터넷을 이용한다고 응답한 경우는 전체 응답 청소년의 3.4%에 불과하였고, 아버지만 이용한다는 경우가 16.9%, 어머니만 이용하는 경우는 3.2%에 머물렀다[그림 III-6].

특히 거주지역의 도시규모에 따라 부모의 인터넷 이용능력에서 유의미한 차이가 있는 것으로 조사되었는데, 도시규모가 클수록 부모의 인터넷 이용능력이 높은 것으로 조사되었다<표 III-6>.

(5) 인터넷의 접속방법

청소년이 어떠한 방식으로 인터넷을 접속하는가를 조사한 결과, 55.9%가 천리안이나 하이텔 등 상용 컴퓨터통신망을 이용하고 있었다<표 III-7>.

<표 III-7> 청소년의 인터넷 접속방법

단위 : 빈도수 (%)

		전체	상용 통신망	인터넷 전문 접속 서비스	정부 공공망	교육 전산망	연구망	모름	기타
전체		506 (100.0)	283 (55.9)	90 (17.8)	7 (1.4)	15 (3.0)	4 (0.8)	75 (14.8)	32 (6.3)
성별 ¹⁾	남자	249 (100.0)	129 (51.8)	41 (16.5)	5 (2.0)	11 (4.4)	1 (0.4)	35 (14.1)	27 (10.8)
	여자	257 (100.0)	154 (59.9)	49 (19.1)	2 (0.8)	4 (1.6)	3 (1.2)	40 (15.6)	5 (1.9)
학교 ²⁾ 급별	중학교	250 (100.0)	138 (55.2)	32 (12.8)	2 (0.8)	10 (4.0)	1 (0.4)	44 (17.6)	23 (9.2)
	고등학교	256 (100.0)	145 (56.6)	58 (22.7)	5 (2.0)	5 (2.0)	3 (1.2)	31 (12.1)	9 (3.5)
지역 ³⁾ 규모별	대도시	203 (100.0)	126 (62.1)	26 (12.8)	2 (1.0)	4 (2.0)	1 (0.5)	29 (14.3)	15 (7.4)
	중소도시	212 (100.0)	113 (53.3)	50 (23.6)	2 (0.9)	4 (1.9)	2 (0.9)	28 (13.2)	13 (6.1)
	읍·면	91 (100.0)	44 (48.4)	14 (15.4)	3 (3.3)	7 (7.7)	1 (1.1)	18 (19.8)	4 (4.4)

통계 : 1) $\chi^2=23.810$, $p<.01$ 2) $\chi^2=19.947$, $p<.01$ 3) $\chi^2=24.235$, $p<.05$

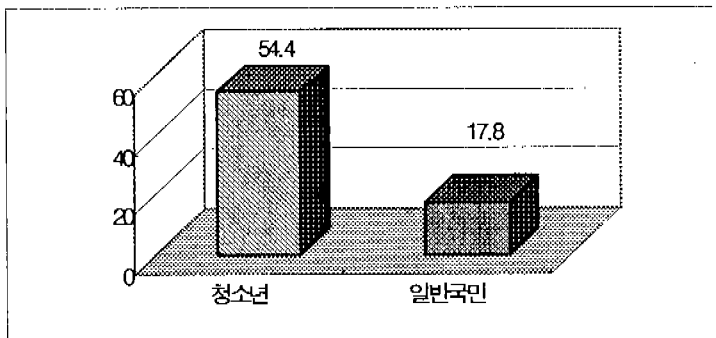
이러한 인터넷 접속방식은 일반국민의 상용통신망 이용율 58.1%와 유사하며, 인터넷 접속 전문서비스(ISP)를 이용하는 경우는 17.8%로 일반국민의 이용율 24.4%와 큰 차이를 보이지 않았다. 다만 어떻게 접속하는지도 모르는 경우는 14.8%로 나타났다. 따라서 대부분의 청소년이 성인과 유사한 인터넷 접속방식을 사용하고 있는 것으로 볼 수 있다.

2) 청소년의 인터넷 이용실태

청소년의 일반적인 인터넷 이용실태를 알아보기 위해 PC통신과 인터넷 이용율, 이용목적과 시간, 향후 이용계획 등을 조사하였다.

(1) PC통신 이용 여부

인터넷을 접속하는 가장 일반적인 방식은 PC통신망이기 때문에 청소년에게 PC통신 이용여부를 질문한 결과 전체 응답 청소년의 컴퓨터통신 이용률은 54.4%로 1998년도의 일반국민의 이용률 16.6%, 1999년 17.8%보다 매우 높게 나타났다[그림 III-7].



[그림 III-7] 일반국민과 청소년의 PC통신 이용률 비교

배경변인별로 볼 때, 성별 차이보다는 학교급별, 지역규모별, 컴퓨터 이용 여부에 따라 차이를 보였는데, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 PC통신 이용률이 높게 조사되었다<표 III-8>.

특히 지역규모별로 볼 때, 서울에 거주하는 청소년의 62.0%가 컴퓨터 통신을 이용하고 있는 것으로 조사되어, 광역시(52.9%), 중소도시(58.6%), 읍·면지역(44.3%) 거주 청소년에 비해 상대적으로 높게 나타났다. 또한 컴퓨터를 이용하는 청소년의 10명 중 6명(59.1%)이 컴퓨터통신을 이용하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-8> PC통신 이용률

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	이용함	이용안함	
		전 체	1,054 (100.0)	573 (54.4)	481 (45.6)
성 별 ¹⁾	남 자	486 (100.0)	263 (54.1)	223 (45.9)	
	여 자	568 (100.0)	310 (54.6)	258 (45.4)	
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	577 (100.0)	291 (50.4)	286 (49.6)	
	고등학교	477 (100.0)	282 (59.1)	195 (40.9)	
지 역 규 모 별 ³⁾	대 도 시	404 (100.0)	235 (58.2)	169 (41.8)	
	중소도시	350 (100.0)	205 (58.6)	145 (41.4)	
	읍 · 면	300 (100.0)	133 (44.3)	167 (55.7)	

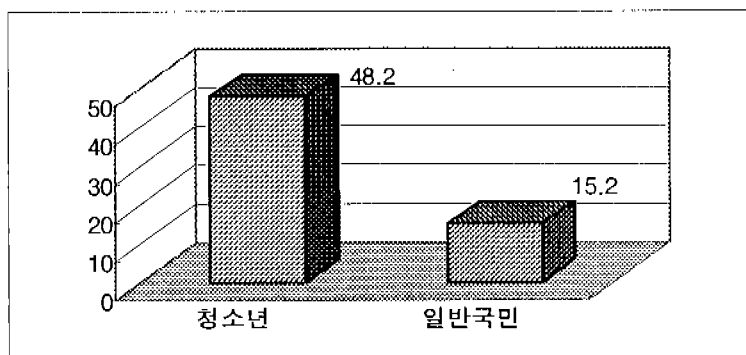
통계 : 1) $\chi^2=0.023$, $p>.05$ 2) $\chi^2=7.941$, $p<.01$ 3) $\chi^2=17.021$, $p<.001$

부모의 통신이용능력과 청소년의 통신이용여부와는 매우 밀접한 관계가 있는 것으로 나타났는데, 부모 중 두분 모두가 컴퓨터를 이용하는 경우 청소년의 PC통신 이용률은 78.0%로 부모가 이용하지 못하는 경우의 49.9%보다 매우 높은 이용률을 보였다.

(2) 인터넷 이용 여부

전체 조사대상 청소년의 인터넷 이용률은 48.2%로 2명중 1명 꼴로

인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다[그림 III-8]. 이러한 이용률은 1998년의 일반국민 평균 이용률 12.4%와 1999년도 15.2%에 비해 거의 4배에 가까운 높은 수치이다.



[그림 III-8] 청소년과 일반국민의 인터넷 이용률 비교

청소년의 인터넷 이용률은 성별에 따른 유의미한 차이를 보이지는 않았으나<표 III-9>, 학교급별, 지역규모별에 따른 차이가 나타났다. 중학생보다는 고등학생이, 규모가 작은 도시보다 큰 도시에 거주할수록 인터넷 이용률이 높게 나타났다. 특히 읍, 면지역에 거주하는 청소년의 경우는 평균 이용률 48.2%보다 매우 낮은 10명 중 3명(29.3%)정도가 인터넷을 이용한다고 응답하였다.

부모의 인터넷 이용능력이 높을수록 청소년의 인터넷 이용률 또한 높게 나타났는데, 양친 모두 인터넷을 이용하는 경우 청소년의 이용률이 78.8%인 반면 두분 모두 이용하지 못하는 경우는 43.4%의 청소년만이 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다.

따라서 일반국민과는 달리 청소년의 경우는 성별로는 차이를 보이지 않지만, 도시규모가 클수록, 그리고 부모의 인터넷 이용능력이 높을수록 많은 청소년이 인터넷을 이용하는 것으로 볼 수 있다.

<표 III-9> 인터넷 이용여부

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	이용함	이용 안함	
		전 체	1,044 (100.0)	503 (48.2)	541 (51.8)
성 별 ¹⁾	남 자	479 (100.0)	238 (49.7)	241 (50.3)	
	여 자	565 (100.0)	265 (46.9)	300 (53.1)	
학 교 ²⁾	중 학 교	570 (100.0)	245 (43.0)	325 (57.0)	
	고등학교	474 (100.0)	258 (54.4)	216 (45.6)	
지 역 ³⁾	대 도 시	393 (100.0)	200 (50.9)	193 (49.1)	
	중소도시	357 (100.0)	217 (60.8)	140 (39.2)	
규모별	읍 · 면	294 (100.0)	86 (29.3)	208 (70.7)	

통계 : 1) $\chi^2=0.805$, $p>.05$ 2) $\chi^2=13.584$, $p<.001$ 3) $\chi^2=66.063$, $p<.001$

(3) 인터넷 이용경력

청소년이 어느 정도 기간동안 인터넷을 이용하였는지를 조사한 결과 전체 응답 청소년의 평균 이용경력은 약 3.4개월 정도로 국민평균 이용경력 1년 5개월보다는 매우 짧게 조사되었다.

전체 청소년 중 이용경력이 '6개월 미만'이 23.2%로 가장 많았고, 다음은 '6개월-1년'은 7%, '1-2년' 5.9%, '2-4년'은 2.4%의 순으로 나타났다<표 III-10>. 성별로는 인터넷 이용경력상의 차이가 없었으나 중학생보다는 고등학생의 이용경력이 길게 나타났다.

청소년의 인터넷 이용은 최근 1-2년사이에 급증하고 있으며, 이용경력 별 분포도를 볼 때, 청소년의 인터넷 이용경향은 지속적으로 증가할 것으로 예측할 수 있다.

<표 III-10> 인터넷 이용경력

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	이용 안함	6개월 미만	6개월 -1년	1-2년	2-3년
전 체			1103 (100.0)	678 (61.5)	256 (23.2)	77 (7.0)	65 (5.9)	27 (2.4)
성 별 ¹⁾	남 자		515 (100.0)	308 (59.8)	123 (23.9)	31 (6.0)	37 (7.2)	16 (3.1)
	여 자		588 (100.0)	370 (62.9)	133 (22.6)	46 (7.8)	28 (4.8)	11 (1.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		605 (100.0)	401 (66.3)	133 (22.0)	25 (4.1)	33 (5.5)	13 (2.1)
	고등학교		498 (100.0)	277 (55.6)	123 (24.7)	52 (10.4)	32 (6.4)	14 (2.8)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		418 (100.0)	252 (60.3)	93 (22.2)	29 (6.9)	31 (7.4)	13 (3.1)
	중소도시		370 (100.0)	179 (48.4)	122 (33.0)	41 (11.1)	21 (5.7)	7 (1.9)
	읍 · 면		315 (100.0)	247 (78.4)	41 (13.0)	7 (2.2)	13 (4.1)	7 (2.2)

통계 : 1) $\chi^2=6.351$, $p> .05$

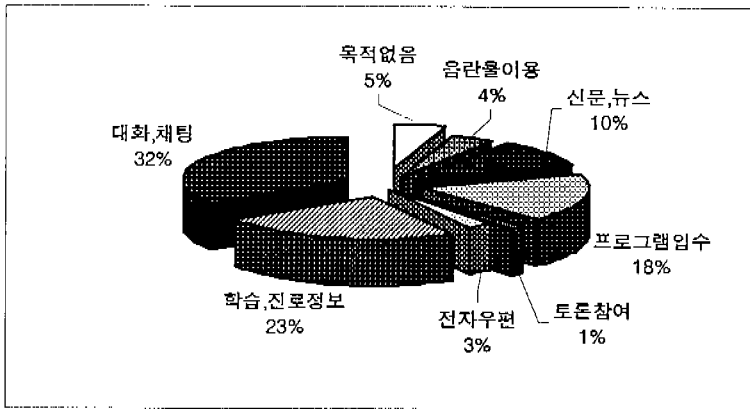
2) $\chi^2=22.420$, $p< .001$

3) $\chi^2=78.341$, $p< .001$

(4) 인터넷 이용목적

청소년이 인터넷을 주로 어떤 목적으로 이용하고 있는가를 1순위와 2순위로 나누어 조사한 결과, 청소년이 인터넷을 통해 가장 많이 이용하는 것은 ‘대화나 채팅(32.2%)’이었으며, 다음으로 ‘학습이나 진로정보(22.6%)’, ‘프로그램의 입수(17.4%)’ 등의 순으로 나타났다[그림 III-9].

인터넷을 이용하는 두 번째 순위는 학습이나 진로정보(20.3%), 대화나 채팅과 목적이 없는 경우가 각각 (19.0%), 신문이나 뉴스(15.6%), 프로그램의 입수(11.8%) 등의 순을 보였다.



[그림 III-9] 인터넷 이용목적

<표 III-11> 인터넷 이용목적

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	대화, 채팅	학습, 진로 정보	전자 편지	의견, 토론 참여	프로 그램 입수	신문, 뉴스	음란 물	목적 없음	기타
전 체		500 (100.0)	161 (32.2)	113 (22.6)	12 (2.4)	7 (1.4)	87 (17.4)	49 (9.8)	20 (4.0)	24 (4.8)	27 (5.4)
성 별 ¹⁾	남 자	242 (100.0)	69 (28.5)	41 (16.9)	4 (1.7)	3 (1.2)	63 (26.0)	15 (6.2)	19 (7.9)	12 (5.0)	16 (6.6)
	여 자	258 (100.0)	92 (35.7)	72 (27.9)	8 (3.1)	4 (1.6)	24 (9.3)	34 (13.2)	1 (0.4)	12 (4.7)	11 (4.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	241 (100.0)	83 (34.4)	49 (20.3)	2 (0.8)	3 (1.2)	52 (21.6)	17 (7.1)	10 (4.1)	12 (5.0)	13 (5.4)
	고등학교	259 (100.0)	78 (30.1)	64 (24.7)	10 (3.9)	4 (1.5)	35 (13.5)	32 (12.4)	10 (3.9)	12 (4.6)	14 (5.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도시	200 (100.0)	57 (28.5)	39 (19.5)	5 (2.5)	- (-)	43 (21.5)	18 (9.0)	11 (5.5)	8 (4.0)	19 (9.5)
	중소도시	213 (100.0)	76 (35.7)	57 (26.8)	4 (1.9)	5 (2.3)	27 (12.7)	23 (10.8)	8 (3.8)	10 (4.7)	3 (1.4)
	읍 · 면	87 (100.0)	28 (32.2)	17 (19.5)	3 (3.4)	2 (2.3)	17 (19.5)	8 (9.2)	1 (1.1)	6 (6.9)	5 (5.7)
두 번째 목적		474 (100.0)	90 (19.0)	96 (20.3)	27 (5.7)	13 (2.7)	56 (11.8)	74 (15.6)	19 (4.0)	90 (19.0)	9 (1.9)

통계 : 1) $\chi^2=54.786$, $p < .001$ 2) $\chi^2=14.945$, $p > .05$ 3) $\chi^2=31.605$, $p < .05$

청소년의 이러한 인터넷 이용경향은 일반 국민이 주로 일상생활과 취미(28.5%), 학업이나 연구와 관련된 정보획득에 그 목적을 두는 것과 차이를 보이고 있는 것으로, 대부분의 청소년이 인터넷을 학습이나 취미생활보다는 스트레스를 푸는 방법으로 이용하고 있다고 보여진다. 그러나 인터넷 이용의 학습이나 진로정보 찾는 방식으로 많이 이용하는 것으로 나타나 향후 이와 관련된 정보제공서비스 기능을 높여야 할 것으로 보인다.

특히 성별 인터넷 이용의 차이를 볼 때, 남학생의 경우 대화(28.5%)와 프로그램 입수(26.0%), 학습이나 진로정보 탐색(16.9%)의 순으로 이용하는 반면, 여학생의 경우는 대화나 채팅(35.7%), 학습이나 진로정보 탐색(27.9%), 신문이나 뉴스정보(13.2%)의 순을 보였다<표 III-11>.

반면 학교급별, 도시규모별로는 이용내용상 큰 차이를 보이지 않았는데, 도시규모가 작을수록 ‘별 목적없이 그냥 이용’하고 있다는 응답이 높게 나타났다.

(5) 인터넷 이용시간(1주일)

청소년의 1주일 평균 인터넷 이용시간은 52.3분으로 조사되었는데, 일반국민의 하루 평균 이용시간인 77.9분보다는 이용시간이 매우 짧게 나타났다.

이용시간대별로 구분하여 검토하면, ‘1시간 미만(17%)’이 가장 많았으며, 다음으로 ‘1-2시간(9.1%)’, ‘2-3시간(5.2%)’ 등의 순으로 나타났다. 빈인별로 볼 때 성별, 학교급별로는 큰 차이를 보이지 않았지만, 지역 규모가 클수록 이용시간이 긴 것으로 조사되었다<표 III-12>.

하루에 1시간 이상 인터넷을 이용하는 경우도 3%정도를 차지하였지만, 인터넷을 이용하는 대부분의 청소년은 인터넷 이용에 그리 많은 시간을 소비하지 않는 것으로 볼 수 있다.

<표 III-12> 청소년의 인터넷 1주일 이용시간

단위 : 빈도수 (%)

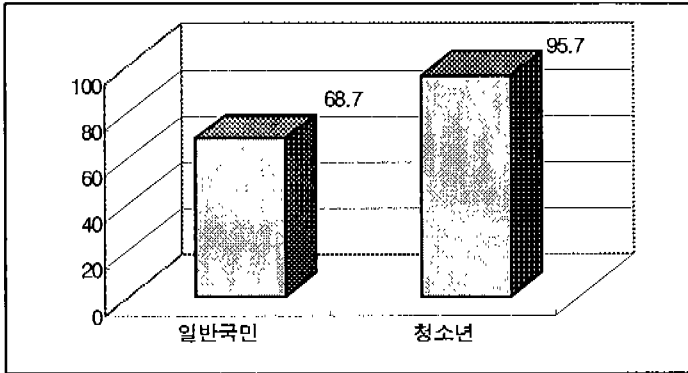
			전 체	이용 안함	1시간 미만	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	5-6 시간	6시간 이상
전 체			1103 (100.0)	685 (62.1)	187 (17.0)	100 (9.1)	57 (5.2)	19 (1.7)	20 (1.8)	35 (3.2)
성 별 ¹⁾	남 자		515 (100.0)	303 (58.8)	99 (19.2)	48 (9.3)	28 (5.4)	9 (1.7)	7 (1.4)	21 (4.1)
	여 자		588 (100.0)	382 (65.0)	88 (15.0)	52 (8.8)	29 (4.9)	10 (1.7)	13 (2.2)	14 (2.4)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		605 (100.0)	394 (65.1)	99 (16.4)	45 (7.4)	27 (4.5)	8 (1.3)	10 (1.7)	22 (3.6)
	고등학교		498 (100.0)	291 (58.4)	88 (17.7)	55 (11.0)	30 (6.0)	11 (2.2)	10 (2.0)	13 (2.6)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		418 (100.0)	249 (59.6)	71 (17.0)	44 (10.5)	24 (5.7)	10 (2.4)	7 (1.7)	13 (3.1)
	중소도시		370 (100.0)	190 (51.4)	76 (20.5)	43 (11.6)	26 (7.0)	8 (2.2)	11 (3.0)	16 (4.3)
	읍 · 면		315 (100.0)	246 (78.1)	40 (12.7)	13 (4.1)	7 (2.2)	1 (0.3)	2 (0.6)	6 (1.9)

통계 : 1) $\chi^2=8.394$, $p>.05$ 2) $\chi^2=9.793$, $p>.05$ 3) $\chi^2=60.080$, $p<.001$

(6) 향후 인터넷 이용계획

인터넷을 이용하지 않는 청소년들에게 향후 인터넷을 이용할 의사가 있는지를 조사하였는데, 전체응답자의 95.7%가 앞으로 인터넷을 이용할 의사를 가지고 있었다. 청소년의 이러한 이용계획은 1999년도 일반국민의 이용계획(68.7%)에 비해 높은 수준이며, 컴퓨터와 컴퓨터통신의 향후 이용의사와 비슷한 수준이다[그림 III-10].

따라서 인터넷을 이용할 수 있는 여건만 갖추어진다면 대부분의 청소년이 인터넷을 이용할 것으로 예측되며, 향후 일반국민 대부분이 인터넷을 이용할 가능성을 엿볼 수 있다. 특히 성별이나 지역규모별, 또는 학교급별로도 인터넷 이용계획에는 차이를 보이지 않았다.



[그림 III-10] 일반국민과 청소년의 인터넷 이용계획 비교

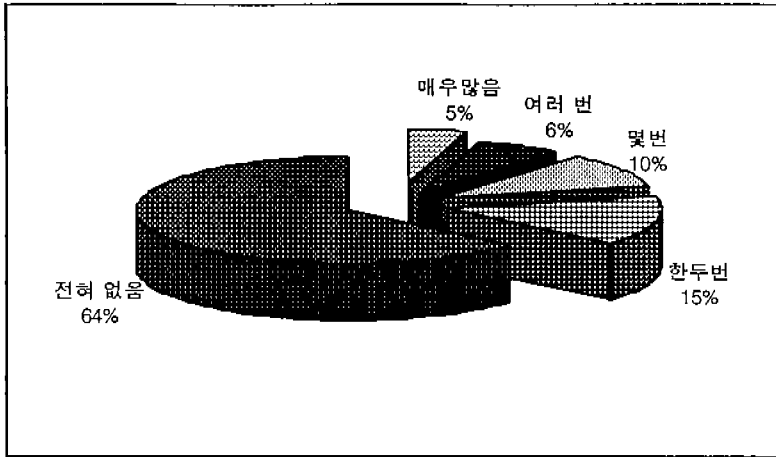
3) 인터넷을 통한 비행 경험

인터넷은 다양한 정보를 담고 있기 때문에 흔히 언론이나 사회적 여론은 인터넷을 청소년 유해환경으로 치부하는 경향이 있다. 따라서 이 조사에서는 인터넷을 통한 음란물 접촉과 불법 소프트웨어 이용 경험에 대해 질문하였다.

(1) 인터넷을 통한 음란물 접촉경험

먼저 인터넷을 통한 청소년의 음란물 접촉경험에 대해서 질문한 결과, '전혀 없음'을 답한 경우가 63.6%로 나타나 10명 중 6명은 전혀 접촉한 경험이 없으나 4명 정도는 인터넷을 통해 음란물을 1번 이상 접촉한 경험이 있는 것으로 조사되었다[그림 III-11].

특히 성별의 차이를 비교해 보면 남학생의 경우 64.7%가 음란물에 접촉한 것으로 나타나 여학생의 9.3%에 비해 상대적으로 매우 높은 것으로 조사되었다<표 III-13>.



[그림 III-11] 인터넷을 통한 음란물 접촉 경험

<표 III-13> 인터넷을 통한 음란물 접촉 경험

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우 많음	여러 번	몇 번	한 두 번	전혀 없음
		508 (100.0)	23 (4.5)	32 (6.3)	53 (10.4)	77 (15.2)	323 (63.6)
성 별 ¹⁾	남 자	249 (100.0)	21 (8.4)	32 (12.9)	48 (19.3)	60 (24.1)	88 (35.3)
	여 자	259 (100.0)	2 (0.8)	- (-)	5 (1.9)	17 (6.6)	235 (90.7)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	248 (100.0)	10 (4.0)	16 (6.5)	26 (10.5)	48 (19.4)	148 (59.7)
	고등학교	260 (100.0)	13 (5.0)	16 (6.2)	27 (10.4)	29 (11.2)	175 (67.3)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	203 (100.0)	11 (5.4)	10 (4.9)	25 (12.3)	34 (16.7)	123 (60.6)
	중소도시	214 (100.0)	6 (2.8)	10 (4.7)	20 (9.3)	29 (13.6)	149 (69.6)
	읍 · 면	91 (100.0)	6 (6.6)	12 (13.2)	8 (8.8)	14 (15.4)	51 (56.0)

통계 : 1) $\chi^2=173.367$, $p < .001$ 2) $\chi^2=7.076$, $p > .05$ 3) $\chi^2=15.179$, $p > .05$

청소년의 인터넷 음란물 접촉과 인터넷 이용에 대한 부모 태도의 관계를 볼 때, 음란물을 접촉한 경험이 전혀 없는 청소년의 경우 청소년의 인터넷 이용을 부모가 ‘적극 권장’하거나 ‘권장하는 편’인 경우는 28.8%인 반면 적극 억제하거나 억제하는 편인 경우는 26.2%로 나타나 부모의 태도와는 무관한 것으로 조사되었다. 반면 부모의 컴퓨터 이용능력이 높을 수록 음란물 접촉빈도가 낮게 나타났다<표 III-14>.

<표 III-14> 부모의 태도와 인터넷 음란물 접촉 경험

단위 : 빈도수 (%)

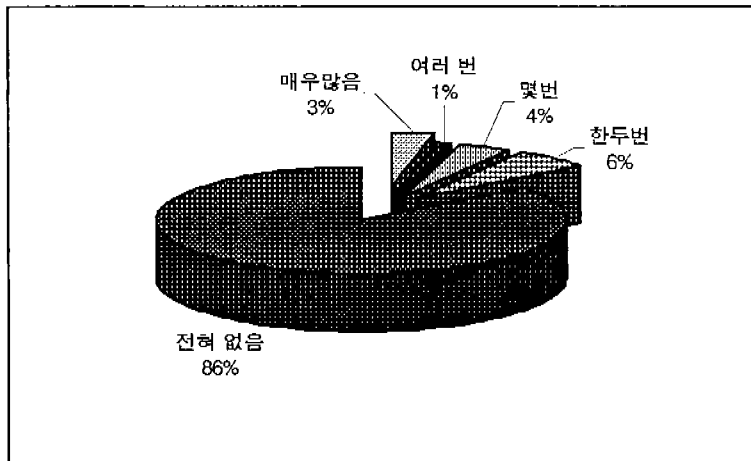
		전 체	매우 많음	여러번	몇번	한두번	전혀 없음
인터넷 이용에 대한 부모태도 ¹⁾	전 체	490 (100.0)	22 (4.5)	30 (6.1)	51 (10.4)	74 (15.1)	313 (63.9)
	적극 권장	22 (100.0)	4 (18.2)	1 (4.5)	3 (13.6)	4 (18.2)	10 (45.5)
	권장하는편	104 (100.0)	4 (3.8)	3 (2.9)	6 (5.8)	11 (10.6)	80 (76.9)
	간섭 많음	224 (100.0)	8 (3.6)	14 (6.3)	27 (12.1)	34 (15.2)	141 (62.9)
	억제하는편	104 (100.0)	3 (2.9)	10 (9.6)	10 (9.6)	20 (19.2)	61 (58.7)
	적극 억제	36 (100.0)	3 (8.3)	2 (5.6)	5 (13.9)	5 (13.9)	21 (58.3)
부모의 인터넷 이용능력 ²⁾	전 체	491 (100.0)	23 (4.7)	31 (6.3)	53 (10.8)	75 (15.3)	309 (62.9)
	두 분 모두 이용	28 (100.0)	2 (7.1)	- (-)	1 (3.6)	2 (7.1)	23 (82.1)
	어머님만 이용	22 (100.0)	1 (4.5)	- (-)	2 (9.1)	3 (13.6)	16 (72.7)
	아버님만 이용	106 (100.0)	3 (2.8)	7 (6.6)	2 (1.9)	19 (17.9)	75 (70.8)
	두 분 모두 못함	335 (100.0)	17 (5.1)	24 (7.2)	48 (14.3)	51 (15.2)	195 (58.2)

통계 : 1) $\chi^2=26.233$, $p>.05$ 2) $\chi^2=23.818$, $p>.05$

따라서 부모가 청소년의 인터넷이용 권장여부와 상관없이 대부분의 부모들은 어떻게 청소년이 인터넷을 이용하고 있는가에 대한 관심을 거의 두고 있지 않은 것으로 볼 수 있다. 따라서 청소년의 인터넷 이용여부에는 부모의 태도가 중요하지만, 어떻게 인터넷을 이용하는가는 부모의 태도보다는 부모의 인터넷 이용능력이 중요한 배경요인으로 작용한다는 점을 발견할 수 있다.

(2) 인터넷을 통한 불법소프트웨어 이용경험

인터넷을 통해 불법 소프트웨어를 이용한 경험을 질문한 결과, ‘전혀 없음’이라고 답한 경우가 85.3%로 나타나 10명 중 8명은 전혀 불법 소프트웨어를 이용한 경험이 없으나 2명 정도는 인터넷을 이용해 불법소프트웨어를 사용한 경험이 있는 것으로 조사되었다[그림 III-12].



[그림 III-12] 인터넷을 통한 불법 소프트웨어 이용경험

음란물 접촉과 유사하게 성별, 지역규모별에 따라 통계적으로 유의미한 결과가 나타났는데, 성별에 따른 차이는 남학생의 경우 ‘전혀 없음’이 74.8%, ‘한 두 번의 경험이 있다’고 답한 경우는 25.2%였다. 여학생의 경

우는 ‘전혀 없음’이 95.3%로 나타난 반면 ‘한 두 번 또는 그 이상의 경험 이 있다’는 4.7%에 불과한 것으로 나타났다. 즉 남학생이 여학생보다 인터넷을 통한 불법소프트웨어를 이용한 경험이 더 많은 것을 알 수 있다. 또한 지역규모별의 차이에 있어서는 ‘한두 번 이상의 경험이 있다’고 답한 경우가 읍·면(23.6%), 대도시(16.9%), 중소도시(9.0%)의 순으로 나타났다 <표 III-15>.

<표 III-15> 인터넷을 통한 불법프로그램 이용경험

단위 : 빈도수(%)

			전 체	매우많음	여러번	몇번	한두번	전혀없음
			502 (100.0)	16 (3.2)	6 (1.2)	21 (4.2)	31 (6.2)	428 (85.3)
성 별 ¹⁾	남 자		246 (100.0)	15 (6.1)	5 (2.0)	18 (7.3)	24 (9.8)	184 (74.8)
	여 자		256 (100.0)	1 (0.4)	1 (0.4)	3 (1.2)	7 (2.7)	244 (95.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		245 (100.0)	9 (3.7)	5 (2.0)	8 (3.3)	17 (6.9)	206 (84.1)
	고등학교		257 (100.0)	7 (2.7)	1 (0.4)	13 (5.1)	14 (5.4)	222 (86.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		201 (100.0)	8 (4.0)	1 (0.5)	8 (4.0)	17 (8.5)	167 (83.1)
	중소도시		212 (100.0)	3 (1.4)	- (-)	7 (3.3)	9 (4.2)	193 (91.0)
	읍 · 면		89 (100.0)	5 (5.6)	5 (5.6)	6 (6.7)	5 (5.6)	68 (76.4)

통계 : 1) $\chi^2=43.183$, $p<.001$ 2) $\chi^2=4.711$, $p>.05$ 3) $\chi^2=28.639$, $p<.001$

불법 소프트웨어 이용과 인터넷 이용에 대한 부모 태도의 관계는 음란물 접촉과 유사한 경향을 보이는데, 불법 소프트웨어를 이용한 경험이 전혀 없는 청소년의 경우 부모가 적극 권장하거나 권장하는 편인 경우는

27.3%인 반면 적극 억제하거나 억제하는 편인 경우는 25.8%로 나타나 큰 차이를 보이지 않았다. 그러나 모의 컴퓨터 이용능력이 높을수록 불법 소프트웨어 이용빈도가 낮게 나타났다<표 III-16>.

<표 III-16> 부모의 태도와 불법 소프트웨어 이용

단위 : 빈도수(%)

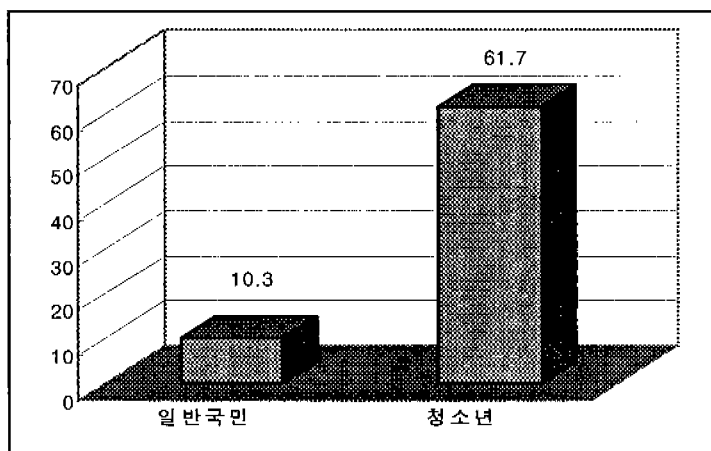
		전 체	매우 많음	여러번	몇번	한두번	전혀 없음
전 체		490 (100.0)	16 (3.3)	6 (1.2)	21 (4.3)	29 (5.9)	418 (85.3)
인 터 넷 ¹⁾ 부모태도	적극 권장	22 (100.0)	4 (18.2)		1 (4.5)		17 (77.3)
	권장하는편	104 (100.0)			3 (2.9)	4 (3.8)	97 (93.3)
	간섭 안함	226 (100.0)	7 (3.1)	1 (0.4)	11 (4.9)	11 (4.9)	196 (86.7)
	억제하는편	102 (100.0)	3 (2.9)	3 (2.9)	6 (5.9)	10 (9.8)	80 (78.4)
	적극 억제	36 (100.0)	2 (5.6)	2 (5.6)		4 (11.1)	28 (77.8)
전 체		487 (100.0)	16 (3.3)	6 (1.2)	20 (4.1)	30 (6.2)	415 (85.2)
인 터 넷 ²⁾ 부 모 이용능력	두분모두 이 용	28 (100.0)	2 (7.1)			1 (3.6)	25 (89.3)
	어머님만 이 용	22 (100.0)				3 (13.6)	19 (86.4)
	아버님만 이 용	104 (100.0)	3 (2.9)	1 (1.0)	3 (2.9)	7 (6.7)	90 (86.5)
	두분모두 못 함	333 (100.0)	11 (3.3)	5 (1.5)	17 (5.1)	19 (5.7)	281 (84.4)

통계 : 1) $\chi^2=40.985$, $p<.01$ 2) $\chi^2=8.729$, $p>.05$

3. 청소년의 PC방 이용실태

1) 청소년의 인터넷 PC방 이용경험

PC방을 이용한 경험을 질문한 결과 전체 응답 청소년의 10명 중 6명 (61.7%)이 이용한 경험이 있는 것으로 조사되었으며, 이러한 이용율은 일반국민 평균 이용경험율 10.3%의 6배에 해당한다[그림 III-13].



[그림 III-13] 일반국민과 청소년의 PC방 이용경험 비교

배경변인별로 볼 때, 성별로는 남학생이 여학생보다, 중학생이 고등학생보다, 지역규모가 클수록 이용율이 높게 조사되었으며, 이용빈도에서도 유사한 경향이 발견된다. 남학생의 경우 72.7%가 PC방을 이용한 경험이 있고 거의 '매일 이용한다'는 응답도 5.7%에 해당하였다. 이에 비해 여학생의 경우 이용경험율은 52.6%정도이며, 아주 가끔 이용하는 경우도 37.7%였다.

학교급별은 중학생의 이용경험여부는 고등학생보다 낮게 나타난 반면

이용빈도는 높게 나타났다. 또한 지역규모가 클수록 이용경험과 빈도 모두가 높게 조사되었다<표 III-17>.

<표 III-17> PC방 이용경험

단위 : 빈도수(%)

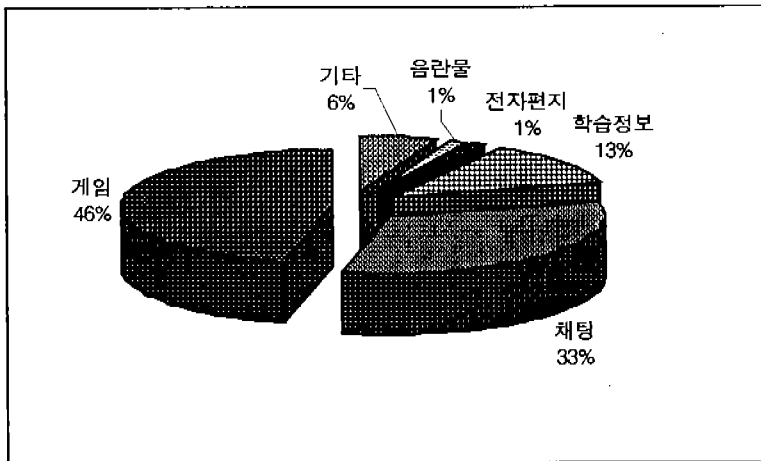
		전 체	거의매일	1주일 4-5일	1주일 1-2일	아주가끔	이용경험 없 음
성 별 ¹⁾	전 체	1058 (100.0)	33 (3.1)	66 (6.2)	181 (17.1)	373 (35.3)	405 (38.3)
	남 자	491 (100.0)	28 (5.7)	54 (11.0)	114 (23.2)	159 (32.4)	136 (27.7)
	여 자	567 (100.0)	5 (0.9)	12 (2.1)	67 (11.8)	214 (37.7)	269 (47.4)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	583 (100.0)	25 (4.3)	43 (7.4)	93 (16.0)	183 (31.4)	239 (41.0)
	고등학교	475 (100.0)	8 (1.7)	23 (4.8)	88 (18.5)	190 (40.0)	166 (34.9)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	403 (100.0)	16 (4.0)	35 (8.7)	97 (24.1)	149 (37.0)	106 (26.3)
	중소도시	357 (100.0)	16 (4.5)	28 (7.8)	60 (16.8)	143 (40.1)	110 (30.8)
	읍 · 면	298 (100.0)	1 (0.3)	3 (1.0)	24 (8.1)	81 (27.2)	189 (63.4)

통계 : 1) $\chi^2=101.814$, $p<.001$ 2) $\chi^2=17.402$, $p<.01$ 3) $\chi^2=132.291$, $p<.001$

청소년의 PC방 이용의 특징은 무엇보다도 여학생보다 남학생의 이용 정도와 빈도가 높다는 점과, 지역규모가 클수록 이용이 많다는 점이다. 이러한 사실은 PC방에서 제공하는 인터넷 서비스의 대부분이 게임, 특히 남학생에게 맞는 게임류가 주류를 이루고 있고, 대부분의 PC방이 대도시에서 집중적으로 운영되고 있기 때문으로 보인다. 또한 PC방을 매일 이용하는 경우 고등학생(1.7%)에 비해 중학생(4.3%)이 더 높은데, 이는 게임중독증이 연령이 낮은 경우에 더 많이 나타나고, 시간적 여유의 차이에서 비롯된 것으로 볼 수 있다.

2) 청소년의 인터넷 PC방 이용목적

일반 청소년의 PC방 이용목적에 조사한 결과 10명 중 5명(46.4%)이 게임을 하기 위해 사용하고 있었으며, 채팅이 32.7%, 학습정보가 12.7%, 목적없이 그냥 이용하는 경우가 2.2% 등의 순으로 조사되었다[그림 III-14].



[그림 III-14] PC방 이용 목적

특히, 배경변인별로 볼 때, 성별, 학교급별, 지역규모별로 이용목적에서 차이를 보이는데, 남학생의 경우 대부분이 게임을 하기 위해 PC방을 이용하고 있지만(81.4%), 여학생의 경우 게임은 6.0%에 불과하지만 채팅이 62.6%로 가장 많은 응답을 보였고, 그 뒤로 학습정보(23.8%)를 얻기 위해 PC방을 이용한다고 응답하였다. 따라서 PC방을 이용하는 청소년의 대부분이 남학생이라는 점에 비추어 볼 때, PC방을 이용하는 청소년의 대부분이 게임을 이용하려는 목적을 지니고 있다고 보여진다<표 III-18>.

또한 중학생의 경우 10명 중 5명(52.6%)이 게임을 하기 위해 PC방을

이용하는 반면 고등학생의 경우는 39.4%에 불과하였으며 채팅(36.5%), 학습정보(17.6%)의 순의 이용목적을 보였다.

지역규모별로 볼 때, 지역규모가 작은 읍면지역 거주 청소년의 이용목적 중에서 게임(59.8%)이 차지하는 비율이 평균보다 높게 나타난 반면 채팅(14.5%)이나 학습정보 이용(7.7%) 등은 낮은 것으로 조사되었다.

<표 III-18> PC방 이용목적

단위 : 빈도수(%)

			전체	게임	채팅	학습 정보	전자 편지	음란 물	목적 없음	기타
성 별 ¹⁾	전	체	651 (100.0)	302 (46.4)	213 (32.7)	83 (12.7)	6 (0.9)	9 (1.4)	14 (2.2)	24 (3.7)
	남	자	349 (100.0)	284 (81.4)	24 (6.9)	11 (3.2)	3 (0.9)	7 (2.0)	9 (2.6)	11 (3.2)
	여	자	302 (100.0)	18 (6.0)	189 (62.6)	72 (23.8)	3 (1.0)	2 (0.7)	5 (1.7)	13 (4.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중	학 교	344 (100.0)	181 (52.6)	101 (29.4)	29 (8.4)	3 (0.9)	6 (1.7)	7 (2.0)	17 (4.9)
	고	등 학 교	307 (100.0)	121 (39.4)	112 (36.5)	54 (17.6)	3 (1.0)	3 (1.0)	7 (2.3)	7 (2.3)
지 역 ³⁾ 규모 별	대	도 시	292 (100.0)	144 (49.3)	107 (36.6)	27 (9.2)	- (-)	2 (0.7)	4 (1.4)	8 (2.7)
	중	소 도 시	242 (100.0)	88 (36.4)	89 (36.8)	47 (19.4)	2 (0.8)	4 (1.7)	5 (2.1)	7 (2.9)
	읍	· 면	117 (100.0)	70 (59.8)	17 (14.5)	9 (7.7)	4 (3.4)	3 (2.6)	5 (4.3)	9 (7.7)

통계 : 1) $\chi^2=409.770$, $p<.001$ 2) $\chi^2=23.157$, $p<.01$ 3) $\chi^2=60.840$, $p<.001$

따라서 여학생보다 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 지역규모가 작을수록 PC방을 컴퓨터게임장으로 이용하는 경향이 높으며, 이에 따라 인터넷을 보다 다양한 목적으로 이용하지 못하고 있다.

3) 청소년의 PC방 이용시간

일주일 평균 어느정도의 시간동안 PC방을 이용하는가를 조사한 결과, 조사대상 청소년들은 일주일 평균 약 80.8분정도 이용하고 있는 것으로 조사되어, 하루에 1시간 이상을 PC방에서 보내고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-19> PC방 1주일 이용시간

단위 : 빈도수(%)

		전 체	이용 안함	1시간 미만	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4-5 시간	5시간 이상
전 체		1103 (100.0)	555 (50.3)	203 (18.4)	142 (12.9)	66 (6.0)	37 (3.4)	38 (3.4)	62 (5.6)
성 별 ¹⁾	남 자	515 (100.0)	201 (39.0)	91 (17.7)	65 (12.6)	47 (9.1)	26 (5.0)	30 (5.8)	55 (10.7)
	여 자	588 (100.0)	354 (60.2)	112 (19.0)	77 (13.1)	19 (3.2)	11 (1.9)	8 (1.4)	7 (1.2)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	605 (100.0)	312 (51.6)	100 (16.5)	79 (13.1)	36 (6.0)	23 (3.8)	21 (3.5)	34 (5.6)
	고등학교	498 (100.0)	243 (48.8)	103 (20.7)	63 (12.7)	30 (6.0)	14 (2.8)	17 (3.4)	28 (5.6)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	418 (100.0)	166 (39.7)	90 (21.5)	66 (15.8)	27 (6.5)	23 (5.5)	18 (4.3)	28 (6.7)
	중소도시	370 (100.0)	170 (45.9)	80 (21.6)	51 (13.8)	24 (6.5)	10 (2.7)	13 (3.5)	22 (5.9)
	읍 · 면	315 (100.0)	219 (69.5)	33 (10.5)	25 (7.9)	15 (4.8)	4 (1.3)	7 (2.2)	12 (3.8)

통계 : 1) $\chi^2=108.868$, $p<.001$ 2) $\chi^2=3.818$, $p>.05$ 3) $\chi^2=74.305$, $p<.001$

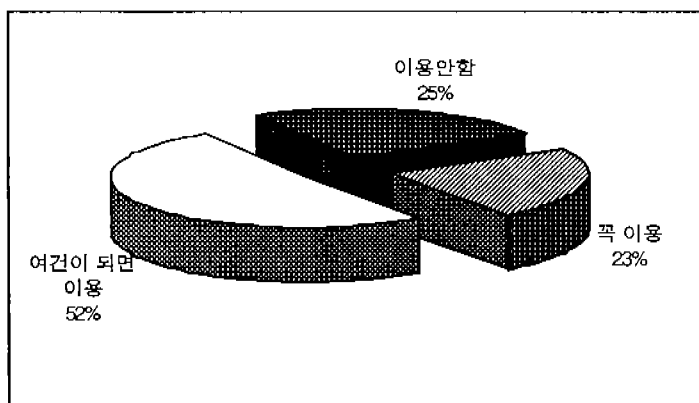
이러한 이용시간을 시간대별로 구분하여 보면, 이용하지 않는다고 응답한 경우가 50.3%였고, 1시간 미만이 18.4%이며 1-2시간이 12.9%, 2-3시간의 경우가 6.0%, 5시간 이상이 5.6% 등의 순으로 조사되었다. 특히 5시간 이상 이용하는 경우가 전체 청소년 중 5.6%라는 것은 PC방 이용자 10

명 중 5명 정도를 의미한다는 측면에서, PC방을 이용하는 청소년 중 2명의 1명은 거의 매일 PC방을 이용하는 것으로 추측할 수 있다<표 III-19>.

배경변인별로 볼 때, 여학생에 비해 남학생의 이용시간이 상대적으로 긴 것으로 조사되었으며, 도시규모가 클수록 이용시간이 긴 것으로 나타났다.

4) PC방 이용계획

향후 PC방을 이용할 계획에 대해서 질문한 결과 ‘이용 하지 않겠다’고 응답한 경우는 전체 응답자의 25.2%에 불과하여 10명 중 8명은 PC방을 이용할 계획을 가지고 있는 것으로 나타났다. 그러나 ‘꼭 이용하겠다’는 응답이 23.3%로 ‘여건이 되면 이용한다’는 청소년(51.4%)보다 낮은 것은 최근 인터넷을 이용할 수 있는 방법이 다양해지고 그 속도가 높아지고 있기 때문으로 보인다[그림 III-15].



[그림 III-15] PC방 이용 계획

배경변인별로 볼 때, 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생의 PC방 이용계획이 더 높은 것으로 나타났다<표 III-20>.

<표 III-20> PC방 이용계획

단위 : 빈도수(%)

		전 체	꼭이용	여건되면 이 용	이용안함
성 별 ¹⁾	전 체	587(100.0)	137(23.3)	302(51.4)	148(25.2)
	남 자	248(100.0)	80(32.3)	104(41.9)	64(25.8)
	여 자	339(100.0)	57(16.8)	198(58.4)	84(24.8)
학교급별 ²⁾	중 학 교	365(100.0)	80(21.9)	185(50.7)	100(27.4)
	고등학교	222(100.0)	57(25.7)	117(52.7)	48(21.6)
지 역 ³⁾ 규 모 별	대 도 시	189(100.0)	43(22.8)	98(51.9)	48(25.4)
	중소도시	166(100.0)	36(21.7)	84(50.6)	46(27.7)
	읍 · 면	232(100.0)	58(25.0)	120(51.7)	54(23.3)

통계 : 1) $\chi^2=22.250$, $p<.001$ 2) $\chi^2=2.771$, $p>.05$ 3) $\chi^2=3.006$, $p>.05$

4. 조사결과 요약 및 시사점

1) 조사결과의 요약

인터넷 접속방법으로 많이 사용되는 컴퓨터통신의 청소년 이용률은 54.4%로 일반국민의 이용률 17.8%보다 매우 높게 나타났으며, 인터넷 이용률도 이와 유사한 48.2%로 조사되었다. 결국 청소년 2명중 1명 꼴로 PC통신과 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었고, PC통신을 이용하는 경우는 대부분 인터넷을 이용하고 있다고 보여진다.

인터넷을 통해 가장 많이 이용하는 것은 ‘대화나 채팅’(32.2%)이었으

며, 다음으로 ‘학습이나 진로정보’(22.6%), ‘프로그램의 입수’(17.4%) 등의 순으로 나타나 대부분 자신에게 필요한 정보를 얻기보다는 일상적인 스트레스를 푸는 대상으로 활용하고 있는 것으로 조사되었다. 또한 전체응답자의 95.7%가 향후에 인터넷을 이용할 의사가 있다고 밝혀 대부분의 청소년이 여건만 갖추어진다면 인터넷을 이용할 것으로 예측할 수 있다.

인터넷을 통한 비행경험은 남학생이 여학생에 비해 상대적으로 많았으며, 특히 부모 태도나 이용능력과 매우 밀접한 관계가 있는 것으로 나타났다.

최근 전국에 1만개 이상 설치되어 운영중인 PC방의 이용내용을 조사한 결과, 응답청소년 10명 중 6명(61.7%)이 이용한 경험이 있는 것으로 조사되었으며, 이러한 이용율은 일반국민 평균 이용경험율 10.3%의 6배에 해당한다. 또한 PC방 이용목적의 경우 10명 중 5명(46.4%)이 게임을 하기 위해 사용하고 있었으며, 채팅이 32.7%였고 학습정보를 얻기 위해 PC방을 이용하는 경우는 10명 1명(12.7%)정도 였다.

그리고 청소년의 일주일 평균 PC방 이용시간은 약 80.8분정도로, 하루에 1시간 이상 PC방을 이용하는 것으로 조사되었고, 앞으로도 청소년의 이용은 지속될 것으로 나타났다.

2) 시사점

이제 청소년의 인터넷 이용은 그리 특이한 현상이 아니며, 2명 중 1명꼴로 인터넷을 접속하여 원하는 서비스나 정보를 얻고 있는 것으로 나타났다. 특히 가정에서 인터넷을 이용할 수 있는 여건이 성숙되었으며, PC방의 등장으로 청소년의 인터넷 이용의 가속도를 높힐 것으로 예측할 수 있다.

청소년의 인터넷 이용실태 조사에서 가장 주목할만한 결과는 청소년의 인터넷 이용을 위한 환경이 일반국민에 비해 상대적으로 높다는 점이

다. 예를 들어 청소년이 가족으로 있는 가구의 컴퓨터 보유율과 PC통신 및 인터넷 이용율은 일반국민가구에 비해 약 2배정도 높은 것으로 나타났다.

이러한 환경의 차이와 더불어 청소년계층 내의 문제로는 일반국민과는 달리 성별이나 연령대별로는 큰 차이를 보이지 않지만, 지역간 격차가 심하다는 점을 지적할 수 있다. 특히 청소년의 인터넷 이용을 위한 환경으로서 가정의 컴퓨터 보유율이나 인터넷 이용율에서 지역간 격차를 발견된다.

또한 청소년의 건전한 인터넷 이용에 필수적인 부모의 관심이나 인터넷 이용능력은 그리 높지 않게 나타났으며, 대부분 부모가 청소년의 인터넷 이용에 무관심한 것(45.9%)으로 조사되었는데, 이러한 경우 인터넷을 통한 비행에 쉽게 접근할 수 있다는 문제를 보여주고 있다. 이 밖에 부모의 인터넷 이용능력이 높을수록 인터넷 이용을 적극 권장하는 것으로 조사되었는데, 부모 모두가 인터넷을 이용할 수 있는 경우 자녀의 인터넷 이용을 권장하는 경우는 46.6%, 어머님만 이용하는 경우는 35.0%, 아버지만 이용하는 경우는 31.5%, 부모 모두가 인터넷을 이용하지 못하는 경우는 20.6%만이 권장하고 있는 것으로 나타났다.

따라서 부모의 인터넷 이용능력이 자녀의 인터넷 이용태도를 결정하는 중요한 요소로 볼 수 있다. 그러나 청소년의 인터넷 이용을 위한 가정이나 지역사회의 다양한 하드웨어의 구축에도 불구하고 가정에서 바람직하게 인터넷을 이용하는데 필수적인 부모의 관심이나 인터넷 이용능력은 매우 취약한 모습을 보이고 있다.

청소년 10명 중 6명이 이용하고 있는 PC방도 거의 대부분 게임이나 채팅 등 청소년의 스트레스를 푸는 장소로 이용되고 있음은 단순한 하드웨어의 설치가 지닌 한계를 보여준다. 전국에 10,000개 이상 설치되어 운영 중인 PC방은 청소년이 손쉽게 인터넷을 이용할 수 있는 공간임에도 불구하고, 대부분이 게임장 기능밖에 수행하고 있지 않음은 앞으로 PC방

자체의 발전방안과 청소년의 인터넷 이용방안에 대한 새로운 시각의 정책과 대안모색의 필요성을 보여준다.

이제 청소년에게 인터넷을 이용할 줄 아는 기계적인 능력을 강조하는 것은 더 이상 중요하지 않으며, 진정 필요한 것은 정보의 바다라는 인터넷에서 올바른 정보와 잘못된 정보를 평가하고 가려내는 능력을 기를 수 있는 여건의 마련에 있다. 더구나 인터넷을 중심으로 재편되고 있는 세계적인 규모의 경쟁사회를 준비하기 위해서는 인터넷의 이용 그 자체와 더불어 청소년의 인터넷 활용능력을 배양할 수 있는 대책의 마련이 시급하다고 할 수 있다. 그리고 이러한 대책은 새로운 기반자원의 구축을 통한 방식과 더불어 이미 존재하고 있는 자원의 운영방식 개선을 통해 가능하며, 이러한 정책이나 사업을 위한 기초연구가 더욱 강화되어야 한다.

IV. PC방 이용 청소년 실태

1. 조사 개관

1) 조사 배경과 목적

인터넷에 접속할 수 있는 방식은 주로 어디에서 이용하는가에 따라 매우 다양하고, 그 접속의 용이성도 많은 차이를 보인다. 청소년의 입장에서 보면 가정에서 인터넷을 접속하는 것은 그 속도나 접속방법에서 많은 어려움을 겪는 것이 사실이다. 반면에 학교나 공공기관에서 인터넷 접속은 행정전산망 등에 의해 매우 쉽게 접속이 가능하지만, 이 또한 청소년의 접근이 어려운 난점이 있다.

인터넷 접속과 이용방식에서의 난점은 결국 1990년대 초반 전국을 휩쓴 노래방의 열풍의 뒤를 잇고 있는 PC방 열풍을 일으킨 중요한 원인으로 간주할 수 있다. 1990년대 중반 이후 급격한 확장세를 보이고 있는 PC방 사업은 이러한 인터넷 이용환경에 대한 대응으로 호황을 누린 사업 중 하나이다. 일정 이용비용을 지불하고 초고속 인터넷망에 연결되어 있는 컴퓨터를 이용할 수 있는 PC방은 특히 청소년들에게 열광적인 호응을 얻고 있는데, 부모님이나 다른 가족의 눈치를 보지 않고 인터넷 게임을 즐길 수 있고 엄청나게 빠른 속도를 즐길 수 있기 때문이다.

그러나 청소년을 포함한 일반인들이 가장 쉽고 빠르게 인터넷을 이용할 수 있는 공간임에도 불구하고 최근 PC방의 청소년 유해성 문제가 사회적 쟁점거리로 등장하고 있음은 또다른 우려를 불러일으키고 있다. 그러나 이러한 유해성 논의와 상관없이 PC방은 지속적으로 증가추세를 보

이고 있고, 이용 청소년의 수 또한 증가하고 있는 것이 사실이다. 그리고 더욱 중요한 점은 PC방을 이용하는 청소년 스스로 PC방이 자신들에게 해로운 곳이라고 생각하는지의 여부와 상관없이 성인의 잣대로 PC방을 규정하고 있다는 점이다.

따라서 이 조사는 PC방의 유해성여부를 떠나서 PC방을 이용하는 청소년들이 왜, 그리고 무엇을 얻기 위해, 어떻게 PC방을 이용하는가에 대한 조사를 실시하였다. 특히 PC방 규제에 대한 청소년 자신들의 의견을 조사하였고, 일반청소년과 PC방 이용청소년의 정보능력이나 정보사회에 대한 인식을 비교 검토함으로써 PC방의 건전한 이용방안을 제시하고, 결국에는 청소년들이 보다 쉽고 즐겁게 인터넷을 이용할 수 있는 공간으로서 PC방의 의미를 재검토하려는 목적을 두고 있다.

2) 조사 대상과 내용

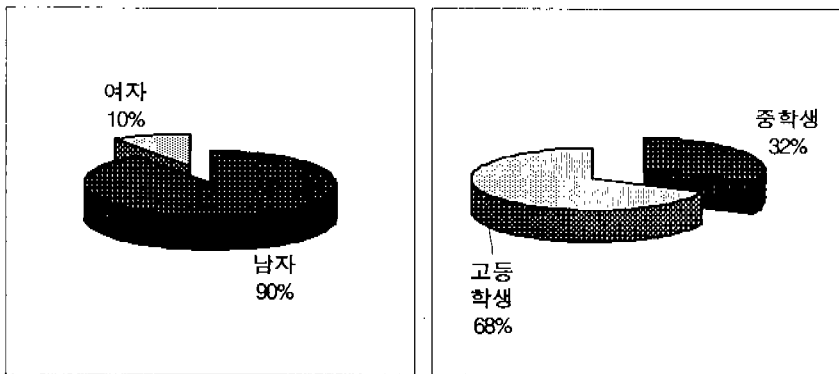
PC방 이용 청소년의 실태조사에서는 일반청소년에게 적용될 수 있는 표본집단을 설정하지는 않았으며, PC방을 이용하는 청소년을 무작위로 선정하여 설문조사를 실시하였다. 이를 위해 서울 전지역 30여개 PC방을 직접 방문하여 이용 중·고등학교 학생 500여명을 대상으로 1999년 12월 1일부터 7일까지 실시되었다<표 IV-1>.

<표 IV-1> 조사대상자의 일반적인 특징

단위 : 빈도 (%)

		전 체	학교급별	
			중학교	고등학교
전 체		501 (100.0)	162 (32.3)	339 (67.7)
성별	남자	450(100.0/89.8)	139 (30.9)	311 (69.1)
	여자	51(100.0/10.2)	23 (45.1)	28 (54.9)

조사대상 PC방의 선정은 서울의 지리적 분포와 생활권의 특징을 반영하였으며, 인터넷멀티문화협회와 인터넷플라자협회의 지원을 받아 PC방을 선정하였다. 회수된 총 545매의 설문지 중 무성의한 응답을 제외한 유효표본의 크기는 501명이었다.



[그림 IV-1] 조사대상자의 성별, 학교급별 구성

PC방을 이용하는 청소년의 배경변인별 특징은 성별, 학교급별 비율 차이가 심하다는 점이다[그림 IV-1]. 성별로 볼 때 PC방을 이용하는 청소년 중 남학생이 차지하는 비율이 약 90%에 달하며, 여자 청소년의 경우는 10%에 불과한 것으로 나타났다. 이러한 조사대상의 성별 불균등은 PC방 실제 이용자를 대상으로 했기 때문이며, 실제로 PC방 이용청소년의 성별차이는 설문조사 현장에서 확인할 수 있었다.

학교급별 응답자 구성은 고등학생의 비율이 중학생에 비해 상대적으로 높았는데, 그 이유는 컴퓨터나 인터넷을 이용할 수 있는 능력의 학교급별 차이에 기인한다고 보여진다. 전국 청소년을 대상으로 1999년도에 실시한 조사결과에서도 우리나라 청소년의 경우 학교급별에 따라 인터넷이나 컴퓨터의 이용 정도에 차이를 보이고 있는데, 이러한 차이가 PC방 이용에 반영된 것으로 판단된다.

세부내용은 <표 IV-2>에 제시된 바와 같이 'PC방 이용청소년의 정보생활과 PC방 이용실태', 'PC방에 대한 의견 및 정보사회에 대한 인식'과 같이 2가지 큰 영역으로 구분한 후, 각 영역별 하위범주와 세부항목을 선정하였다.

첫 번째 조사영역은, PC방을 이용하는 청소년의 정보생활을 일상적인 문서작성방법이나 통신매체 선호도, 컴퓨터 이용경력, 키보드 조작 수준 등을 조사하였다. 또한 PC방을 이용하는 이유와 목적, 이용내용, 비행경험 등을 조사하였는데, 각 항목의 조사결과를 일반청소년의 평균과 비교하였다.

두 번째 조사영역은 PC 자체에 대해 청소년들이 어떻게 생각하고 있는가와 정보사회를 어떻게 이해하고 있는가를 조사했으며, 그 결과를 일반국민이나 일반청소년과 비교하였다.

3) 조사결과의 분석

조사결과의 효과적인 분석을 위해 우선 응답 청소년들의 성별, 학교급별 특성을 배경변인으로 하여 집단화하였고, 조사항목에 따라서는 가정의 컴퓨터 보유 및 인터넷 이용여부를 변인으로 삼았다. 또한 일반국민이나 일반청소년과 비교 분석하였는데, 일반국민과의 비교는 1999년의 '국민생활정보화실태 및 정보화인식 조사'결과를, 일반청소년과의 비교는 1999년의 '청소년정보생활 및 인터넷 이용실태조사'결과를 참고자료로 활용하였다.

<표 IV-2> 세부조사항목

영역	항목	세부항목	비교사항
PC방 이용 청소년의 정보생활과 PC방 이용실태	PC방 이용청소년 정보생활	○ 일상적 문서작성 방법 ○ 향후 통신매체 선호도 ○ 컴퓨터 이용경력 ○ 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람 ○ 키보드 조작수준	일반청소년 일반청소년 일반청소년 일반청소년 일반/일본청소년
	PC방 이용목적과 내용	○ PC방 이용이유(1, 2, 3 순위) ○ PC방의 인터넷 이용목적(1, 2순위) ○ PC방 1주일 평균 이용시간 ○ PC방 이용요일과 시간대 ○ PC방에서 이용하는 게임명 ○ PC방에서의 채팅 내용 ○ PC방에서 음란물 접촉 경험 ○ PC방에서 불법프로그램 이용경험 ○ PC방에서 흡연경험 ○ PC방 이용에 대한 부모 태도 ○ 부모와 같이 PC방 이용경험 ○ 향후 PC방 이용계획	일반청소년 일반청소년 일반청소년
PC방에 대한 의견 및 정보사회 인식	PC방에 대한 인식	○ PC방의 유해성에 대한 의견 ○ PC방 이용료에 대한 의견 ○ PC방 규제여론에 대한 의견 ○ PC방 이용시간제한에 대한 의견 ○ PC방 이용연령제한에 대한 의견 ○ PC방 소프트웨어규제에 대한 의견 ○ PC방 이용프로그램 등급판정에 대한 의견 ○ PC방 자체에 대한 의견	일반국민 일반국민
	정보사회에 대한 인식	○ 정보사회 인지도 ○ 정보화에 대한 동의 정도 ○ Y2K 인지도 ○ Y2K 심각성에 대한 인식 ○ 정보사회에 대한 두려움 인식	일반청소년/일반국민 일반청소년/일반국민 일반청소년/일반국민 일반청소년/일반국민 일반청소년/일반국민

2. PC방 개관

1) 정보사회와 PC방의 의미

최근 사회적 주목을 받고 있는 PC방, 인터넷 게임방은 ‘인터넷멀티문화센터’와 ‘인터넷플라자’라는 2개의 공식명칭을 가지고, 각각 인터넷멀티문화협회(<http://imca.or.kr>)와 인터넷플라자협회(<http://www.kipa21.or.kr>)를 구성하여 운영하고 있다. 각각의 명칭에서도 발견되는 것처럼 전자의 경우는 주로 프로그램이나 소프트웨어에 초점을 맞추고, 후자의 경우는 하드웨어적인 측면에 초점을 두고 있다. PC방과 관련된 정부부처는 문화관광부와 정보통신부인데, 문화관광부는 PC방에서 이용되는 프로그램이나 소프트웨어 중심의 정책을, 정보통신부는 PC방과 관련된 하드웨어의 구축에 초점을 맞추고 있다. 따라서 인터넷멀티문화협회의 경우는 문화관광부와 인터넷플라자협회는 정보통신부와 밀접한 관계를 맺고 있다.

1998년에는 전국에 약 3,000개 정도에 불과하던 PC방은 급속히 그 수가 증가하여 1999년에는 약 13,000개에서 15,000개 정도가 설치되어 있는 것으로 추정되며 2001년에는 약 16,000개로 그 수가 증가할 것으로 예측하고 있다.

PC방이 지닌 사회적 영향은 일반시민이나 청소년이 쉽게 인터넷을 이용할 수 있는 공간을 제공하는 것에 그치는 것이 아니라, 정보인프라 구축에 따른 엄청난 경제적 효과를 지니고 있다는 점에서도 중요한 의미를 지닌다. PC방과 관련된 게임시장규모만 연간 4,000억원에 해당되며, 매월 게임이나 S/W 수요를 발생시키고 컴퓨터나 인테리어, 통신망과 관련된 하드웨어의 시장규모를 창출시키고 있다. 인터넷멀티문화협회의 추산에 따르면 1999년 6월 현재 PC방과 관련된 투자금액은 약 7,000억원에 이를 것으로 보고 있고, 1개의 PC방을 개소하는 것에는 약 1억원 정도의 투

자가 이루어지고 있기 때문에 그 경제적 효과는 매우 크다고 볼 수 있다.

더구나 PC방은 21세기 국가전략으로 수립한 초고속 정보통신망의 확산을 순수 민간차원에서 실현하고 있으며, 이 밖에 멀티미디어 산업 활성화의 핵심 요건인 시장기반 확산 및 안정화에 기여하는 것도 중요한 역할을 하고 있다. 문화관광부의 경우는 “인터넷멀티문화방(속칭 PC방) 육성 발전방안”을 수립하여 추진하고 있는데, 이 방안은 단순 게임제공에 의한 영업 형태에서 건전한 놀이공간, 문화정보교류공간, 청소년 학습공간 등으로 활용될 수 있도록 유도하려는 목적을 지니고 있다.

문화관광부의 “인터넷멀티문화방(속칭 PC방) 육성발전방안”의 세부추진 내용은 신문화 업종으로서의 법률적 지위 부여, 인터넷멀티문화방내에 사이버 청소년 상담 센터 운영, 인터넷멀티문화방을 멀티미디어 정보 제공 및 유통 시장으로 활성화, 전자도서관 구축사업과 연계한 사이버 문화관 운영, 지역주민을 위한 평생문화학습 확산 보급의 장으로 활용, 창업지원센터와 연계된 디지털문화시장(Digital Culture Market)활용, 2002년 사이버 월드컵 프로젝트 추진, 99년도 문화정보화 촉진시행계획과 연계 추진, 국내 관광산업 활성화를 위한 관광정보의 집으로 활용, 국제적 게임경진대회의 발족 및 육성, 문화산업진흥기금 중 인터넷멀티문화방 지원을 위한 재원 조성, 인터넷멀티문화방 업계 자율 노력을 주도할 사단법인 발족 지원 등 12개 세부사업을 설정하였다.

정보통신부의 경우, ‘인터넷과 통신, PC를 이용한 포괄적인 업무를 수행하는 광장’이라는 의미로 ‘인터넷플라자’라는 명칭을 부여하고 이에 대한 지원책을 강구하고 있다. 또한 인터넷플라자협회의 경우, 민간 차원의 정보 인프라의 구축, 유관 산업으로의 파급, 고용 창출, 정보복지를 위한 보편적 서비스 실현, 소프트웨어 산업의 육성과 관리, 정보통신부의 ‘사이버코리아 21’ 실현을 주된 사업목표로 제시하고 있다.

만약 이러한 정부 정책과 PC방 업체들의 운동이 실현된다면, 아마도 정보화를 위한 국가와 민간 협력체제와 관련된 하나의 협력모델로서 제시

될 수 있을 것이며, 현재와 같은 게임방에서 탈피하여 건전한 문화공간으로 자리매김함으로써 역기능을 최소화 할 수 있을 것이다. 또한 기존의 게임방 시설을 활용하여 청소년과 지역주민을 위한 건전 문화 공간으로 새롭게 운영함으로써 인터넷 문화에 대한 거리감을 줄일 수 있고 누구나 자유롭게 이용할 수 있어 인터넷 문화에 대한 소외감을 없앨 수 있고, 멀티미디어 복합 문화공간으로 활용이 가능할 것이다.

그러나 아직까지 초기단계에 머물고 있는 우리나라 정보화수준이나 정보문화에 비추어볼 때, PC방은 “어두컴컴한 조명아래 청소년이 입에 담배를 물고 폭력적이고 외설적인 게임에 몰두하는 곳”이나 “아이들의 용돈을 축내는 파렴치한 곳” 정도로 치부하는 경향이 심한 것 또한 사실이다. 그렇지만, 이렇게 PC방을 치부하는 사람들, 특히 성인 중에 어느정도가 인터넷을 이용할 수 있으며, 얼마나 많은 사람이 PC방의 문을 열고 들어가 보았는지 또한 의문이다.

물론 PC방에서 담배를 물고 폭력적인 게임을 하는 청소년도 있을 수 있고, 그런 청소년이 있는 것 또한 사실이다. 만약, PC방을 이용하는 모든 청소년의 목적이 흡연이나 음란물, 또는 폭력적인 게임의 향유에 있다면 문제는 심각한 지경일 것이고, 그 대안으로는 “모든 PC방의 청소년 이용을 금지”하는 단순한 해결책이 제시될 수 있다. 그러나 이러한 예상과 대안은 논리적으로나 현실적으로 전혀 부합되지 않는 것이다. PC방은 ‘어떻게 이용되는가’에 따라서 그 명암이 드러나기 때문이다.

따라서 PC방을 보다 건전하게 이용할 수 있는 방안이 지속적으로 개발, 실현되어야 하고, 사회적인 도덕성에 입각한 건전한 정보문화가 창출되고 소비될 수 있는 환경을 마련하는 것이 더 중요하고 시급할 뿐만 아니라 이에 대한 정부의 관심과 노력이 필요하다. 그리고 이러한 맥락에서 청소년의 PC방 이용과 관련된 정책이나 문제의 해결방안이 모색되어야 한다.

2) PC방과 청소년

청소년의 PC방 이용이 중요한 쟁점거리가 되는 이유 중 하나는 그 이용자수에 있다. 아마도 엄청나게 많은 수의 청소년이 PC방을 이용하고 있을 것이라는 추측은 가능하지만, PC방 이용청소년의 수가 도대체 얼마나 될 것인가?에 대한 '정확한 통계숫자는 제시되지 못하고 있다. PC방의 숫자 변화가 심하고, 정확한 등록수 조차도 파악되지 않고 있기 때문이다.

이번 조사과정에서 추산된 전국의 하루 PC방 이용 청소년 수는 대략 1백만 5천명정도이다. 이번 조사과정에서 수집된 자료에 따르면 서울지역 20여개 PC방의 하루 평균 이용자수는 약 128.6명이었으며, 이 중 청소년이 차지하는 비율은 약 52%였다. 따라서 PC방 별로 하루 평균 약 67명의 청소년이 이용하고 있으며, 전국에 약 15,000개의 PC방이 있다고 할 때, 하루에 평균 1백만명 이상의 청소년이 PC방을 이용하고 있다고 보여지며, 이러한 이용자 수는 대단히 많은 것임에 틀림없다.

그러나 이렇게 많은 청소년이 PC방을 이용하고 있음에도 불구하고 PC방과 청소년의 관계에 대한 사회적 시각은 앞에서 언급한 부정적 인식이 대부분이다. 누구나 쉽게 '인터넷'을 이용할 수 있는 공간이 아니라, 청소년이 쉽게 '폭력적 게임만'을 즐기거나 '흡연을 할 수 있는' 곳으로 PC방을 인식하는 것은 근본적으로 '인터넷과 청소년'에 대한 시각과 그 맥을 같이 한다. 더구나 이러한 시각에 법적, 제도적 규제가 추가되어 말 그대로 PC방은 '사면초파'의 상태에 있다고 할 수 있다.

물론 청소년을 유해한 정보나 환경으로부터 보호해야 하는 것은 국가나 정부가 해야할 당연하고 필수적인 일이다. 그러나 문제는 그러한 환경이 될 수 있다는 가능성 때문에, 한 손에는 정보화를 부르짖으면서도 다른 한 손에는 관련 서비스를 억제하는 것은 논리적으로 맞지 않는다. 정보화와 관련된 정부의 합리적이고 체계적인 정책이나 사업은 정보화에 따른 '위험의 제거'와 '긍정적 효과 극대화', 이 두 영역의 병행적 추진을 통

해 가능하며, 청소년에도 이러한 원칙은 그대로 적용되어야 한다. 그러나 특히 청소년과 관련된 정보화 정책, 작게는 PC방과의 관계는 ‘위험의 제거’에만 초점을 맞춘다는 한계를 지닌다.

이러한 예는 청소년관련 법령이나 정책에서 잘 드러나는데, 대부분의 법안이나 정책이 PC방을 상대로 한 규제에 대한 것이다. 이와 관련된 법령인 ‘청소년보호법’ 자체가 ‘보호’를 위한 것이어서 당연할 수도 있지만, 문제는 ‘보호’와 병행해서 ‘보다 바람직하게 이용할 수 있는 여건’에 대한 정책이나 지원과 관련된 다른 대안이 전혀 제시되고 있지 않다는 점이다.

최근 PC방 업체 자체에서는 이러한 사회적, 제도적 인식의 전환을 위해 다양한 사업을 추진하고 있는데, 예를 들어 인터넷플라자협회의 경우는 인터넷을 통한 정보역기능을 방지하고 청소년 보호를 위한 밝고 건전한 지역사회 공간으로서의 역할을 하기 위해 유해음란사이트 차단, 22시 이후 청소년출입 금지, 업소내 금연, 환경 개선 등의 4대 개선운동을 벌이고 있다. 또한 건전한 청소년 정보문화의 발전을 위한 ‘KIPA정보감시단’을 조직하고 인터넷플라자에서의 정보역기능방지 및 음란물을 추방하기 위해 공동의 노력을 하고 있다. 이 밖에도 미아/입양아/가출청소년 찾기 캠페인활동을 후원하는 등의 사업을 추진하고 있다.

그러나 앞에서 언급한 청소년의 PC방 이용에 대한 사회적 시각이나 정부의 정책 등의 논리적, 정책적 일관성의 부족보다도 가장 중요하게 지적되어야 할 점은, 청소년 자신들이 어떻게 PC방을 생각하고 있는가에 대한 검토가 거의 없었다는 점이다. PC방 이용청소년의 어느정도가 소위 말하는 ‘담배물고 폭력게임을 즐기기 위해’ PC방을 이용하고 있는지, 또는 ‘건전한 정보를 얻기 위해’ PC방을 이용하고 있는지 등에 대한 경험적 접근이 전무한 것은 결국 가능한 하나의 사실에 대한 지나친 우려라는 비난을 피하기 어려울 것이다.

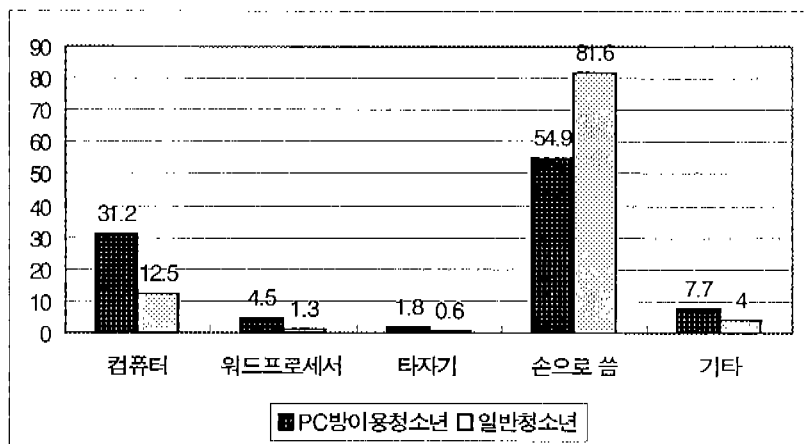
3. 청소년의 PC방 이용실태

1) PC방 이용 청소년의 일상적인 정보생활

(1) 일상적인 문서작성 방법

PC방을 이용하는 청소년들이 일상적인 문서를 어떻게 작성하는가를 질문한 결과 손으로 쓴다고 응답한 경우가 전체의 54.9%로 가장 많았으며, 그 다음이 '컴퓨터를 이용한다'고 응답한 경우가 31.2%로 높았다[그림 IV-2].

이러한 PC방 이용 청소년들의 컴퓨터 이용경향은 일반청소년의 컴퓨터 이용률 12.5%의 2배에 가까운 수치이며, 이 밖에 워드프로세서나 타자기를 이용하는 비율 또한 높게 조사되었다.



[그림 IV-2] PC방 이용청소년과 일반청소년의 문서작성방법 비교

문서작성방법이 그 사람의 정보화정도 측정하는 결정적인 변수는 아니더라도, 컴퓨터의 이용정도를 측정할 수 있는 하나의 지표라는 점에서, PC방을 이용하는 청소년이 일반 청소년에 비해 더 많은 정보화 과정을

거치고 있다고 볼 수 있다.

(2) 향후 통신매체 이용 선호도

향후 어떠한 도구를 이용하여 친구들과 의사소통을 하겠냐는 질문에 대해 일반청소년과 유사하게 ‘휴대폰을 이용하겠다’는 응답이 전체의 55.1%로 가장 많았고, ‘PC통신이나 인터넷을 이용하겠다’는 응답이 33.2%로 그 다음을 차지하였다<표 IV-3>.

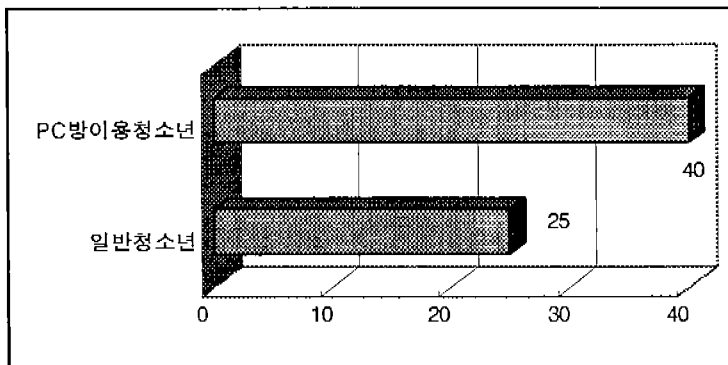
<표 IV-3> 향후 통신매체 이용 선호도

단위 : %

전 체	휴대폰	호출기	전화·팩스	통신·인터넷	무선	기타
100.0	55.1	2.6	5.4	33.2	0.6	3.0

(3) 컴퓨터 이용 경력

컴퓨터를 사용한 기간은 얼마나 되었는가에 대해 조사한 결과, 평균 이용경력이 40.4개월 정도로 일반 청소년의 평균 이용기간 25개월보다 매우 길게 나타났다[그림 IV-3].



[그림 IV-3] 컴퓨터 이용경력 비교 (개월)

이용기간을 1년 단위로 구분하여 살펴보면 1년 이하가 21.1%로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 1-2년 미만이 19.8%로 조사되었다. 이러한 경향은 전국적으로 PC방이 확산된 시기와 비슷한 양상으로 짐작할 수 있다 <표 IV-4>.

또한 일반 청소년 평균과 비교할 때, 4년 미만까지는 큰 차이를 보이지 않지만, 4-5년의 경우 일반청소년 평균(7.4%), 5년 이상(10.0%)보다 높은 것으로 조사되었다.

<표 IV-4> 컴퓨터 이용 경력

단위 : %

전 체	1년 이하	1-2년 미만	2-3년 미만	3-4년 미만	4-5년 미만	5년 이상
100.0	21.1	19.8	15.8	13.4	10.2	19.6

(4) 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람

컴퓨터를 처음 사용할 때 누구로부터 가장 큰 영향을 받았는지에 대해 조사한 결과, 전체응답자의 44.6%가 ‘친구’라고 응답하여, 대부분 친구로부터 많은 영향을 받은 것으로 조사되었다<표 IV-5>.

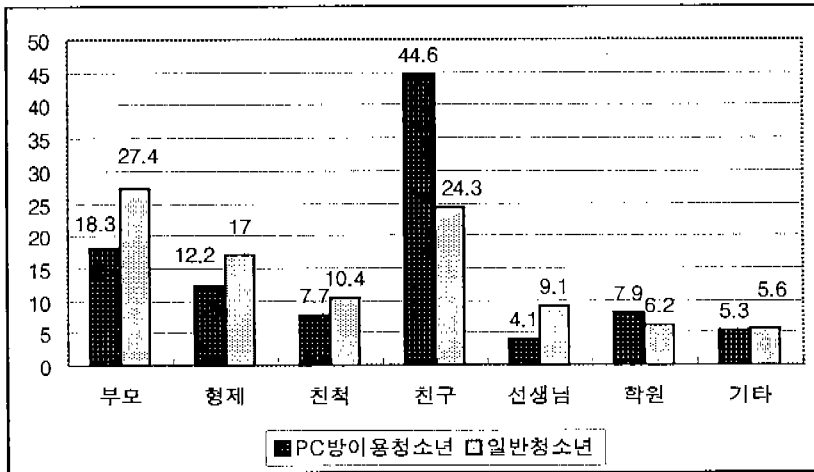
<표 IV-5> 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람

단위 : %

		전 체	부모	형제 자매	친척	친구	선생님	학원	기타
전 체		100.0	18.3	12.2	7.7	44.6	4.1	7.9	5.3
성 별 ¹⁾	남 자	100.0	18.9	11.7	7.4	46.2	3.6	8.3	3.8
	여 자	100.0	12.2	16.3	10.2	30.6	8.2	4.1	18.4
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	22.2	12.7	10.1	43.7	2.5	4.4	4.4
	고등학교	100.0	16.4	11.9	6.6	45.1	4.8	9.6	5.7

통계 : 1) $\chi^2=26.639$, $p<.001$ 2) $\chi^2=8.998$, $p>.05$

이 밖에 부모(18.3%), 형제·자매 (12.2%), 학원(7.9%), 친척(7.7%)의 순으로 영향을 받은 것으로 조사되었는데, 이러한 조사결과는 PC방 이용 청소년의 상당수가 친구와 함께 PC방을 이용하기 때문이라고 짐작할 수 있으며, 일반 청소년과 비교할 때도 친구의 영향이 상대적으로 높은 것으로 나타났다[그림 IV-4].

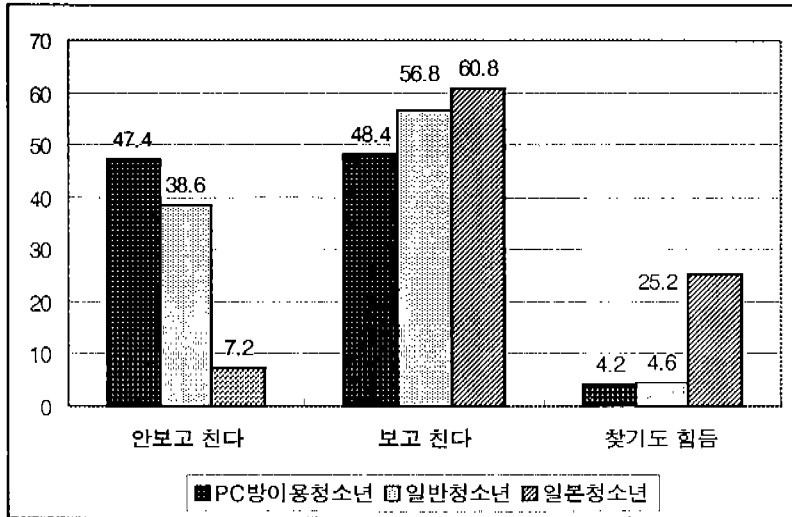


[그림 IV-4] 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람 비교

(5) 키보드 조작 수준

PC방 이용 청소년의 키보드 조작능력을 조사하였는데 전체적으로 ‘키보드를 보면서 친다’(48.4%) 또는 ‘키보드를 안보고 치는 것’(47.4%)으로 조사되어, PC방을 이용하는 청소년의 대부분이 키보드를 치는데는 큰 어려움이 없는 것으로 보여진다.

이러한 키보드 조작능력은 우리나라 일반청소년의 평균능력이나 일본 청소년에 비해 상대적으로 높은 것이다[그림 IV-5].



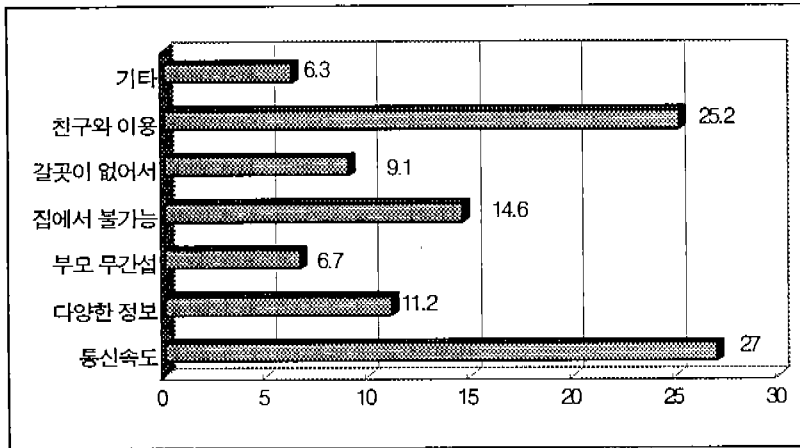
[그림 IV-5] 키보드 조작수준의 비교

2) PC방 이용 목적과 내용

(1) PC방을 이용하는 이유

청소년들이 PC방을 이용하는 이유를 1순위와 2순위로 구분하여 조사하였는데, 첫 번째 이유로는 전체응답자의 27%가 ‘통신속도가 빠르기 때문에’를 선택해 가장 높은 비중을 차지하였으며, 다음으로는 ‘친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있기 때문에’(25.2%)로 조사되었다[그림 IV-6].

따라서 청소년들이 PC방을 이용하는 이유는 특히 가정에서의 인터넷 이용속도가 느리기 때문으로 보이며 대부분의 청소년들이 게임을 이용할 것이라는 측면에서 볼 때 이러한 통신속도는 PC방을 찾아가게하는 중요한 원인으로 볼 수 있다. 친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있다는 이유 또한 게임과 관련된다고 볼 수 있다.



[그림 IV-6] PC방 이용 이유 1순위

배경변인별로는 성별을 제외한 학교급별, 컴퓨터 보유여부에 따른 PC방 이용 첫 번째 이유의 차이가 나타났는데, 학교급별의 다른 차이는 중학생의 경우 ‘친구와 이용’(24.1%)하는 것이 가장 많은 비중을 차지하였고 다음으로는 ‘통신속도가 빠르기 때문에’(20.3%)로 나타났다. 반면에 고등학생의 경우 ‘통신속도가 빠르기 때문에’(30.1%), ‘친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있기 때문에’(11.0%)로 나타났다<표 IV-6>.

컴퓨터 보유별에 따른 차이는 집에 컴퓨터가 없는 경우는 응답자의 절반이상이 ‘집에 컴퓨터가 없거나 인터넷을 이용할 수 없기 때문에’(53%)로 응답하였으며, 다음으로는 ‘통신속도가 빠르기 때문에’(14.4%)로 나타났다. 컴퓨터가 집에 있는 경우 ‘친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있기 때문에’(31.7%)가 가장 많은 비중을 차지하였으며, ‘통신속도가 빠르기 때문에’(31.4%)는 그 다음 순으로 조사되었다.

따라서 대부분의 청소년은 빠른 인터넷 속도와 친구들과 같이 이용할 수 있다는 장점 때문에 PC방을 이용하는 것으로 볼 수 있다.

<표 IV-6> PC방 이용 이유 1순위

단위 : %

		전 체	통신 속도	다양한 정보	부모 간섭 없음	집에서 이용 불가	갈곳이 없어서	친구와 이용	기타
	전 체	100.0	27.0	11.2	6.7	14.6	9.1	25.2	6.3
성 별 ¹⁾	남 자	100.0	27.7	10.4	6.5	14.4	8.8	25.7	6.5
	여 자	100.0	20.4	18.4	8.2	16.3	12.2	20.4	4.1
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	20.3	11.4	9.5	17.7	8.2	24.1	8.9
	고등학교	100.0	30.1	11.0	5.4	13.1	9.6	25.7	5.1
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없 음	100.0	14.4	9.1	5.3	53.0	4.5	11.4	2.3
	있 음	100.0	31.4	11.8	7.4	0.3	10.7	31.7	6.8

통계 : 1) $\chi^2=5.180$, $p> .05$ 2) $\chi^2=10.945$, $p< .05$ 3) $\chi^2=208.828$, $p< .001$

PC방을 이용하는 두 번째 이유를 조사한 결과, 컴퓨터 보유별에 따른 PC방 이용률 차이가 나타났는데, 컴퓨터가 없는 경우 ‘집에 컴퓨터가 없거나 인터넷을 이용할 수 없기 때문에’가 45%를 차지하는 것으로 나타났으며, 다음으로 친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있기 때문에 26.7%로 나타났다<표 IV-7>.

<표 IV-7> PC방 이용 이유 2순위

단위 : %

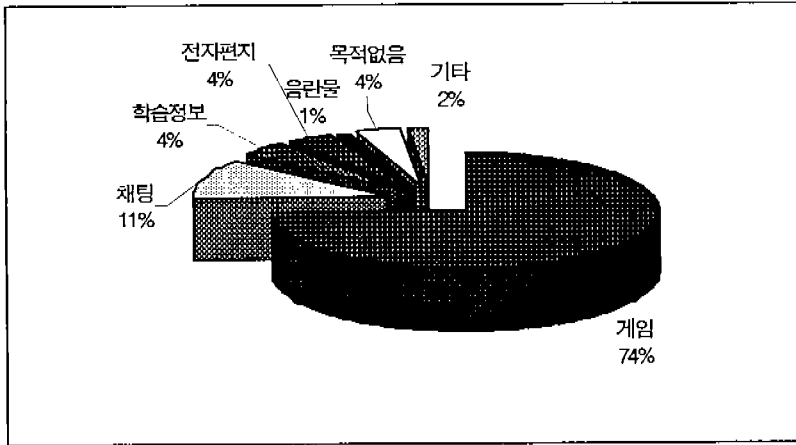
		전 체	통신 속도	다양한 정보	부모 간섭 없음	집에서 이용 불가	갈곳이 없어서	친구 와 이용	기타
	전 체	100.0	17.0	18.5	9.3	12.5	15.3	23.6	3.8
성 별 ¹⁾	남 자	100.0	18.2	17.5	9.2	12.0	15.6	23.8	3.8
	여 자	100.0	6.4	27.7	10.6	17.0	12.8	21.3	4.3
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	17.0	15.0	14.3	11.6	15.6	23.8	2.7
	고등학교	100.0	17.0	20.1	7.1	13.0	15.1	23.5	4.3
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없 음	100.0	7.6	6.1	4.6	45.0	7.6	26.7	2.3
	있 음	100.0	20.1	23.4	11.2	-	18.3	22.5	4.4

통계 : 1) $\chi^2=7.136$, $p> .05$ 2) $\chi^2=7.871$, $p> .05$ 3) $\chi^2=189.619$, $p< .001$

반면에 집에 컴퓨터가 있는 경우 ‘인터넷과 관련된 다양한 정보를 얻을 수 있기 때문에’(23.4%)가 가장 많은 비중을 차지하였고, ‘친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있기 때문에’(22.5%)는 그 다음의 순을 차지하였다.

(2) PC방의 인터넷 이용목적

PC방을 주로 어떤 목적에서 이용하고 있는가를 1순위와 2순위로 구분하여 조사한 결과, 1순위 중에서 전체적으로 ‘컴퓨터게임을 하기 위해 이용’이 74.6%로 나타나 가장 많은 비중을 차지하였다. 그 다음은 채팅(11.4%), 학습공부나 학습정보를 위한 것(3.9%) 등으로 나타났다[그림 IV-7]. 이러한 PC방 이용목적은 일반 청소년 대상 설문결과에서 나온 것과 큰 차이를 보이지 않는 것이다.



[그림 IV-7] PC방의 인터넷 이용목적 1순위

이용목적의 배경변인별 차이는 성별에서 두드러지는데, 남학생의 경우는 10명 중 8명(79.8%)이 게임을 하기 위해 PC방을 이용하는 반면에 여학생의 경우는 채팅(45.8%), 게임(27.1%), 전자편지(12.5%) 등을 이용하

고 있는 것으로 나타났다<표 IV-8>.

<표 IV-8> PC방의 인터넷 이용목적 1순위

단위 : %

		전 체	게임	채팅	학습 정보	전자 편지	음란물	목적 없음	기타
전 체		100.0	74.6	11.4	3.9	3.7	1.2	3.7	1.6
성 별 ¹⁾	남 자	100.0	79.8	7.6	3.6	2.7	0.9	3.6	1.8
	여 자	100.0	27.1	45.8	6.3	12.5	4.2	4.2	-
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	74.7	12.0	3.8	3.8	-	2.5	3.2
	고등학교	100.0	74.6	11.0	3.9	3.6	1.8	4.2	0.9
컴퓨터 보 유 ³⁾	없 음	100.0	76.3	11.5	4.6	5.3	-	1.5	0.8
	있 음	100.0	74.0	11.7	3.9	2.7	1.8	3.9	2.1

통계 : 1) $\chi^2=88.654$, $p<.001$ 2) $\chi^2=7.141$, $p>.05$ 3) $\chi^2=7.060$, $p<.05$

또한 PC방을 이용하는 두 번째 목적을 조사한 결과 전체적으로 ‘친구를 사귀거나 채팅을 하기 위해 이용’이 45.3%로 나타나 가장 많은 비중을 차지하였다. 그 다음은 ‘별다른 목적없이 그냥 이용’(14.5%), ‘게임’(13%), ‘학교공부나 학습정보를 얻기 위해’(12.4%)등의 순으로 나타났다<표 IV-9>.

<표 IV-9> PC방의 인터넷 이용 목적 2순위

단위 : %

		전 체	게임	채팅	학습 정보	전자 편지	음란물	목적 없음	기타
전 체		100.0	13.0	45.3	12.4	6.9	3.9	14.5	3.9

따라서 대부분의 청소년이 1차적으로는 게임이나 채팅을 하기 위해 PC방을 이용하고 있으며, 이러한 1차적인 목적이 이루어진 후에야 학습정보나 기타 유익한 정보를 PC방에서 얻고 있다고 보여진다.

(3) 1주일 평균 PC방 이용시간

인터넷 PC방 이용 청소년의 '1주일 평균 이용시간'을 조사한 결과 전체적으로 평균 600.3분으로 조사되어, 하루 평균 1.4시간 동안 PC방을 이용하고 있는 것으로 조사되었다. 이러한 이용시간은 일반청소년의 1주일 평균 인터넷 이용시간 52.3분보다 매우 긴 시간이다.

이를 시간대별로 구분하여 조사하면 '2-4시간 이하'(21.7%)가 가장 높은 비중을 차지하였고, 다음으로 '10시간 초과'(19.4%), '2시간 이하' 17.3%로 나타났고 '4-6시간 이하'는 16.9%로 조사되었다<표 IV-10>. 특히 10시간 이상을 이용하는 경우도 10명 중 2명꼴로 조사되었으며, 심지어 응답내용 중에는 학교시간외에 거의 모든 시간을 PC방에서 보낸다는 응답자도 있었다.

<표 IV-10> 1주일 평균 PC방 이용시간

단위 : %

			전 체	2시간 이하	2-4시간 이하	4-6시간 이하	6-8시간 이하	8-10 시간	10시간 초과
전 체			100.0	17.3	21.7	16.9	9.2	15.6	19.4
성 별 ¹⁾	남 자	100.0	15.6	21.4	17.2	9.1	16.5	20.2	
	여 자	100.0	32.0	24.0	14.0	10.0	8.0	12.0	
학 교			100.0	22.7	26.6	15.6	11.0	18.8	5.2
급 별 ²⁾			100.0	14.7	19.3	17.5	8.3	14.1	26.1

통계 : 1) $\chi^2=11.082$, $p> .05$ 2) $\chi^2=32.561$, $p< .001$

배경변인별로 보면 학교급별로 차이를 보이고 있는데, 중학생의 경우 2-4시간이하(26.6%), 2시간 이하(22.7%)로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 고등학생의 경우 10시간 초과가 26.1%로 2-4시간 이하(19.3%)의 순으로 나타나 고등학생의 이용시간이 상대적으로 길게 나타났다.

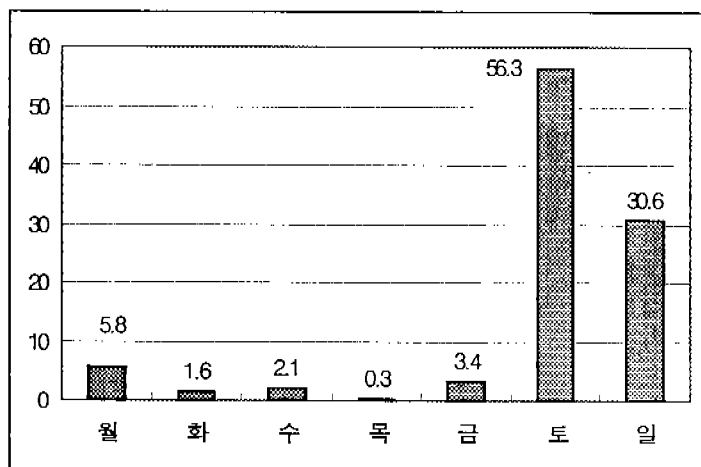
이 밖에 성별로 볼 때도 여자보다는 남학생의 이용시간이 길게 나타났다으며, 10시간의 초과하여 이용한다고 응답한 경우, 남학생은 10명 중 2

명(20.2%)정도이나 여학생의 경우는 10명 중 1명 정도(12.0%)에 불과하였다.

따라서 청소년의 PC방 이용시간은 우려될 정도로 길고, PC방을 이용하는 대부분의 남학생은 인터넷 게임 중독현상이 심한 것으로 볼 수 있다.

(4) PC방 이용 요일과 시간대

인터넷 PC방을 이용하는 청소년들이 가장 많이 이용하는 요일과 시간대는 언제인지 조사하였는데, 전체적으로 과반수 이상인 56.3%가 토요일에 PC방을 이용한다고 응답하였고 두 번째로 많이 이용하는 요일은 일요일로 30.6%의 응답률을 보여주었다[그림 IV-8]. 따라서 대부분의 청소년들이 수업이 없는 주말의 시간을 이용해 PC방을 이용하는 것으로 나타났다.



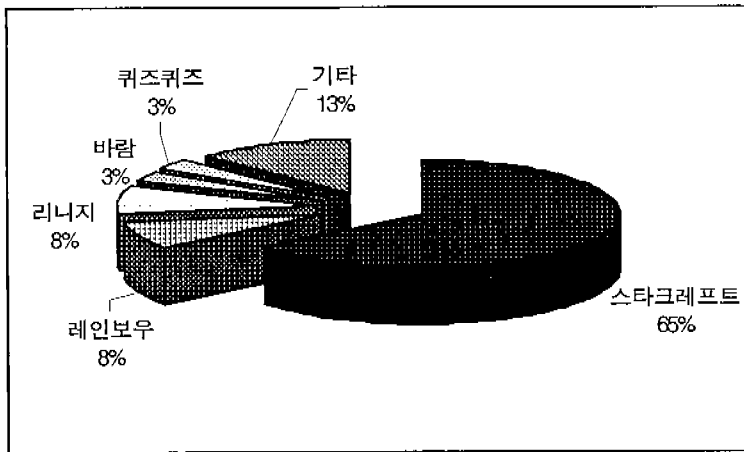
[그림 IV-8] PC방을 가장 많이 이용하는 요일

또한 시작시간은 오후 1시(16.7%), 정오(14.1%), 오후 2시(13.8%), 4시(8.7%), 5시(7.9%) 등의 순으로 나타나 대부분 학교 수업후 바로 PC방을

이용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 이용을 끝마치는 시간대는 오후 4시(15.5%), 6시(13.7%), 5시(10.1%), 3시(10.1%), 8시(9.5%), 10시(8.8%) 등으로 조사되었고, 한 번 이용시간은 2시간(28.3%), 1시간(19.0%), 3시간(16.6%), 4시간(12.2%)의 순으로 조사되었다. 특히 한번 이용시간이 10시간 이상인 경우도 전체 응답자의 2.3%에 해당하였다.

(5) PC방에서 이용하는 컴퓨터게임

PC방을 이용하는 청소년들이 주로 이용하는 게임이름을 조사한 결과 전체적으로 약 25개 정도의 게임을 청소년이 이용하고 있는 것으로 조사되었고, 가장 많이 이용하는 게임은 '스타크래프트'(64.5%)로 조사되었다. 그 다음은 레인보우(8.4%)와 리니지(8.2%), 바람(3.1%) 등의 순으로 나타났다[그림 IV-9]. 그 밖에 다른 컴퓨터 게임 이용률은 고르게 분포되었다.



[그림 IV-9] PC방에서 가장 많이 이용하는 게임

또한 두 번째로 많이 이용하는 컴퓨터게임을 조사한 결과 레인보우(33.5%)가 가장 많은 비중을 차지하였고, 다음으로 스타크래프트(21.2%), 비트매니아(9.6%), FIFA(7.7%), 퀴즈(6.9%) 등의 순으로 나타났다.

대부분의 청소년이 스타크레프트와 레인보우와 같이 가상시물레이션 전략게임에 몰두하고 있으며, 그 내용에서도 가상전투가 주류를 이루고 있다.

(6) PC방에서의 채팅 내용

PC방에서 채팅을 할 때의 주제를 질문한 결과 전체응답자의 38.9%가 ‘별다른 주제 없이 그냥 일상적인 이야기를 한다’로 대답하였고, 그 다음으로 ‘자신의 취미나 관심 있는 분야에 대해서 이야기한다’가 16.2%, 차지하였으며, ‘이성과 성에 관한 문제에 대해 이야기한다’는 15.5%의 응답률을 보여주었다<표 IV-11>.

<표 IV-11> PC방에서의 채팅내용

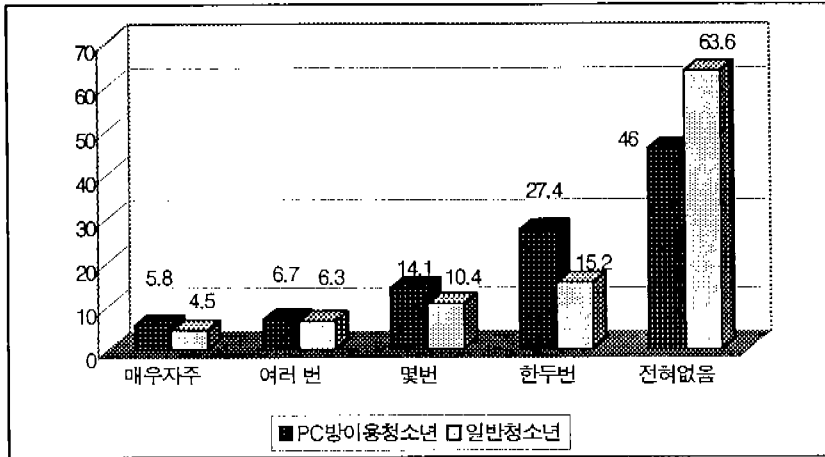
단위 : %

일상적	이성·성	공부	사회·정치	취미	주제 없음	기타	전체
38.9	15.5	4.8	2.3	16.2	15.5	6.7	100.0

(7) PC방에서 음란물 접촉경험

PC방에서 음란물을 접촉한 경험이 있는가를 조사한 결과 전체응답자의 46%가 ‘전혀 없었다’고 응답하여 PC방 이용 청소년의 10명 중 5명정도는 PC방에서 음란물을 접촉한 것으로 나타났다.

그리고 ‘한 두 번의 경험이 있다’는 응답이 27.4%, ‘몇번있다’는 응답이 14.1%, ‘여러 번’인 경우는 6.7%로 나타나, 접촉빈도도 높은 것으로 조사되었다. 이러한 음란물 접촉경험은 일반청소년이 인터넷을 이용한 음란물 접촉경험보다는 상대적으로 높은 수치이다[그림 IV-10].



[그림 IV-10] 음란물 접촉경험 비교

배경변인 중에서는 성별과 학교급별에 따라 나타나는데, 남자(28.5%)가 여자(14.4%)에 비해, 고등학생(63.4%)이 중학생(34.4%)에 비해 상대적으로 PC방에서의 음란물 접촉경험이 많은 것으로 나타났다<표 IV-12>.

<표 IV-12> PC방에서의 음란물 접촉경험

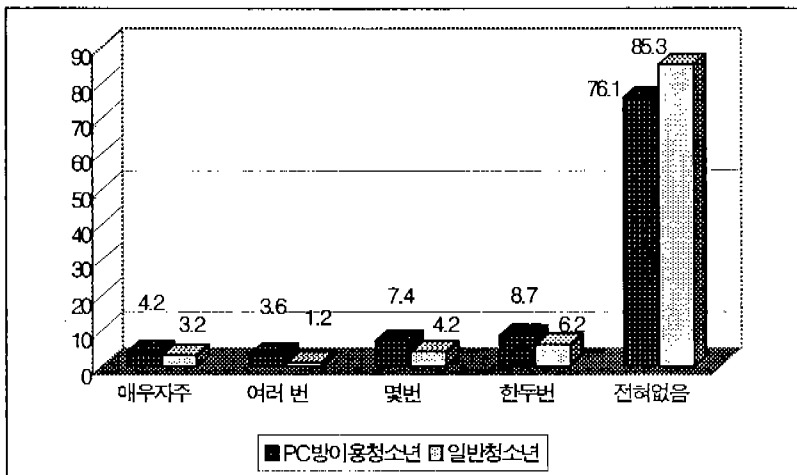
단위 : %

		전 체	매우 자주	여러번	몇번	한두번	없음
성 별 ¹⁾	전 체	100.0	5.8	6.7	14.1	27.4	46.0
	남 자	100.0	5.6	7.4	15.2	27.8	43.9
	여 자	100.0	8.0	-	4.0	24.0	64.0
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	1.9	1.9	6.3	24.4	65.6
	고등학교	100.0	7.7	8.9	17.9	28.9	36.6
컴퓨터 ³⁾ 보유	없 음	100.0	5.3	6.1	12.1	33.3	43.2
	있 음	100.0	6.3	6.5	15.5	26.2	45.5

통계 : 1) $\chi^2=12.340$, $p < .05$ 2) $\chi^2=45.477$, $p < .001$ 3) $\chi^2=2.743$, $p > .05$

(8) PC방에서 불법 프로그램 이용경험

PC방에서 불법프로그램을 이용한 경험이 있는지의 여부를 조사한 결과 전체 응답자의 76.1%가 불법프로그램을 이용한 적이 없는 것으로 조사되어 10명 중 3명정도가 PC방에서 불법프로그램을 접촉한 것으로 나타났다. 또한 이용한 경험이 있는 경우는 ‘한 두 번’은 8.7%, ‘몇 번’은 7.4%, ‘매우 자주’는 4.2%로 나타났다[그림 IV-11].



[그림 IV- 11] 불법 프로그램 이용경험

이러한 불법 프로그램 이용경험은 일반청소년이 인터넷을 이용하여 불법 프로그램을 이용한 경험에 비해 상대적으로 높은 편이며, 배경변인 별로 살펴보면 학교급별에 따른 PC방에서의 불법 프로그램 이용경험의 차이가 나타나는데 고등학생(28.5%)이 중학생(14.4%)에 비해 상대적으로 높은 이용경험을 보이고 있다<표 IV-13>. 이 밖에도 여학생보다는 남학생의 접촉빈도가 높게 나타났다.

<표 IV-13> PC방에서 불법 프로그램 이용경험

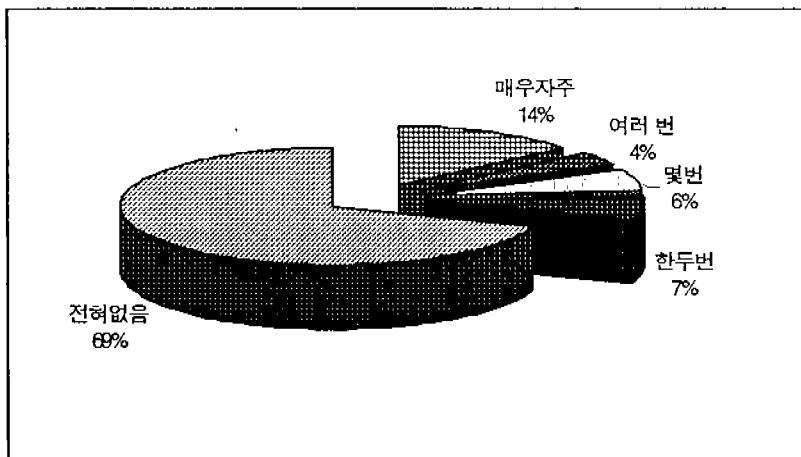
단위 : %

		전 체	매우 자주	여러 번	몇 번	한두 번	없음
	전 체	100.0	4.2	3.6	7.4	8.7	76.1
성 별 ¹⁾	남 자	100.0	4.0	3.8	7.8	9.2	75.2
	여 자	100.0	6.0	2.0	4.0	4.0	84.0
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	0.6	3.1	3.1	7.5	85.6
	고등학교	100.0	5.9	3.9	9.5	9.2	71.5
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없 음	100.0	1.5	3.0	5.3	9.1	81.1
	있 음	100.0	5.3	3.9	8.6	9.2	73.0

통계 : 1) $\chi^2=3.556$, $p>.05$ 2) $\chi^2=16.516$, $p<.05$ 3) $\chi^2=5.603$, $p>.05$

(9) PC방에서의 흡연 경험

PC방을 이용하는 청소년들이 인터넷 PC방에서 흡연을 한 경험이 있는가에 대해 조사한 결과, 전체적으로 PC방안에서의 ‘흡연경험이 없다’고 응답한 경우는 10명 중 7명(69.4%)으로 조사되었으며, 이 밖에 ‘매우 자주’ 14%, ‘한 두 번’ 7.1%, ‘몇 번’ 5.7% 등으로 조사되었다[그림 IV-12].



[그림 IV-12] PC방에서의 흡연 경험

배경변인에 따른 PC 방에서의 흡연경험을 살펴보면 학교급별에 따라 차이가 나타나는데, ‘없다’고 응답한 경우가 중학생의 81.8%인 반면에 고등학생의 경우는 63.6%로 나타났다. 따라서 고등학생이 중학생에 비해 ‘PC방에서의 흡연경험’이 상대적으로 매우 높게 나타났다.

<표 IV-14> PC방에서의 흡연 경험

단위 : %

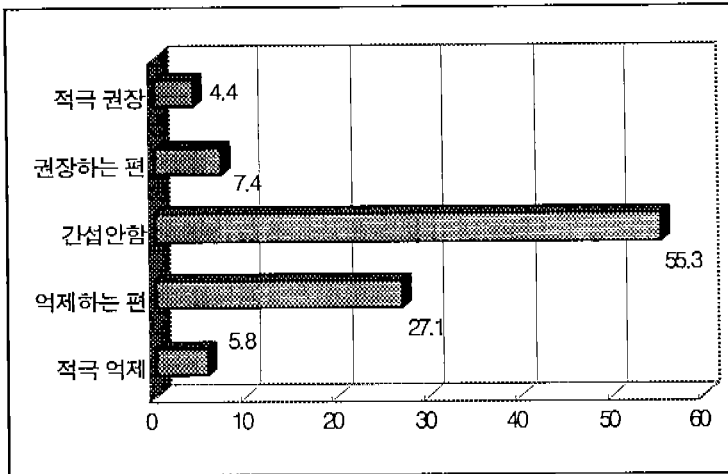
			전 체	매우 자주	여러번	몇번	한두번	없음
성 별 ¹⁾	전	체	100.0	14.0	3.8	5.7	7.1	69.4
	남	자	100.0	14.4	3.6	5.9	7.7	68.5
	여	자	100.0	10.0	6.0	4.0	2.0	78.0
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	5.0	3.8	5.0	4.4	81.8
	고 등 학 교		100.0	18.2	3.9	6.0	8.4	63.6
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없	음	100.0	12.9	4.5	3.8	6.8	72.0
	있	음	100.0	14.7	2.7	6.3	7.5	68.9

통계 : 1) $\chi^2=4.189$, $p> .05$ 2) $\chi^2=21.089$, $p< .001$ 3) $\chi^2=2.469$, $p> .05$

따라서 PC방에서의 청소년 흡연은 PC방 자체를 흡연장소로 이용한 다기 보다는 일반적인 청소년의 흡연과 유사한 경향을 보이고 있다고 보여진다.

(10) 청소년의 PC방 이용에 대한 부모의 태도

청소년 본인들의 PC방 이용에 대한 부모의 태도를 조사한 결과, 전체적으로 ‘간섭하지 않는다’가 55.3%로 가장 많은 비중을 차지하였고, 다음으로 ‘억제한다’는 32.9%, ‘권장한다’는 응답률이 11.8%로 나타났다. 따라서 부모들은 자녀들이 PC 방을 이용하는 지에 대해서 간섭하지 않거나, PC방 이용을 억제하는 것으로 나타났다[그림 IV-13].



[그림 IV-13] PC방 이용에 대한 부모의 태도

배경변인별에 따른 부모의 태도를 볼 때, 학교급별로 유의미한 차이가 있었는데, 고등학생에 비해 중학생의 PC방 이용에 대한 부모들의 권장 또는 억제 정도가 상대적으로 높게 나타났다<표 IV-15>.

<표 IV-15> PC방 이용에 대한 부모의 태도

단위 : %

		전 체	적극 권장	권장 하는 편	무 간섭	억제 하는 편	적극 억제
성 별 ¹⁾	전	100.0	4.4	7.4	55.3	27.1	5.8
	남	100.0	4.2	7.6	54.9	28.1	5.1
	여	100.0	5.9	5.9	58.8	17.6	11.8
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	4.4	11.9	45.6	29.4	8.8
	고 등 학 교	100.0	4.4	5.3	59.9	26.0	4.4
컴 퓨 터 ³⁾ 보 유	없 음	100.0	1.5	8.3	55.3	30.3	4.5
	있 음	100.0	5.3	7.1	54.9	27.0	5.6

통계 : 1) $\chi^2=5.909$, $p> .05$

2) $\chi^2=14.282$, $p< .01$

3) $\chi^2=4.028$, $p> .05$

또한 청소년이 PC방을 부모와 함께 이용한 경험이 있는가에 대해서 조사한 결과 전체응답자의 80.7%가 함께 이용한 적은 없다고 응답하고 있어, 청소년의 대부분이 부모와 함께 인터넷방을 이용하지는 않는 것으로 나타났다<표 IV-16>.

<표 IV-16> 부모와 같이 이용경험

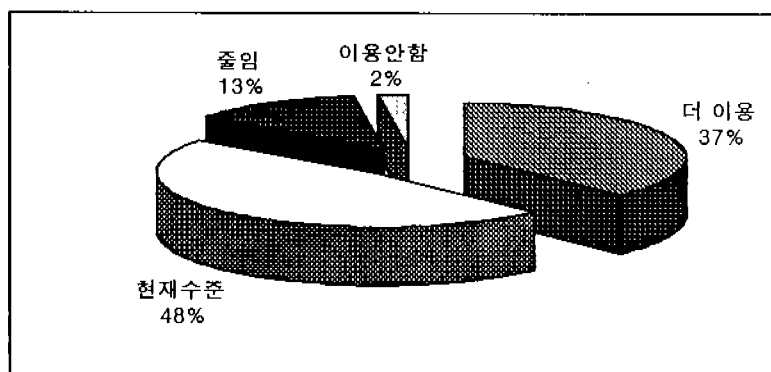
단위 : %

			전 체	매우 많음	여러 번	몇 번	한 두번	전혀 없음
전 체			100.0	3.2	3.2	6.6	6.2	80.7
성 별 ¹⁾	남 자		100.0	2.9	3.1	6.7	6.3	81.0
	여 자		100.0	6.0	4.0	6.0	6.0	78.0
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	1.9	3.8	7.5	9.4	77.4
	고등학교		100.0	3.8	3.0	6.2	4.7	82.2
컴퓨터 보 유 ³⁾	없 음		100.0	2.3	3.1	8.4	5.3	80.9
	있 음		100.0	3.3	3.0	6.0	6.3	81.5

통계 : 1) $\chi^2=1.529$, $p> .05$ 2) $\chi^2=5.953$, $p> .05$ 3) $\chi^2=1.288$, $p> .05$

(11) 향후 PC방 이용계획

PC방을 이용하는 청소년들에게 향후 PC방을 더 이용할 것인지에 대한 계획을 조사하였는데, 배경변인별로는 차이가 없었다.



[그림 IV-14] 향후 PC방 이용계획

전체적으로 ‘앞으로도 현재수준으로 이용할 계획이다’는 의견이 47.6%로 가장 많은 비중을 차지하였으며, ‘앞으로 더 많이 이용할 계획이다’라는 의견은 37.4%로 나타났다. 또한 ‘앞으로는 이용시간을 줄일 계획이다’라는 의견은 12.8%로 나타났으며 ‘앞으로는 이용하지 않을 계획이다’라는 의견은 2.2%에 불과하였다[그림 IV-14].

따라서 현재 PC방을 이용하는 청소년의 대부분이 현재의 수준 또는 더 많은 시간을 PC방에서 보낼 것으로 예측할 수 있으며, 이에 따라 향후의 PC방 이용율도 높아질 것으로 볼 수 있다.

3) PC방에 대한 청소년들의 인식

(1) PC방 유해성에 대한 의견

PC방을 이용하는 청소년들에게 PC방의 유해성 정도를 질문한 결과 전체응답자의 51.8%가 ‘전혀 해롭지 않다’고 응답하였고, ‘어느 정도 해로운 요소를 가지고 있으나 잘 사용하면 좋은 곳이다’라는 응답이 44.4%의 비중을 차지하였다. 또한 PC방이 ‘해롭다’라는 응답은 3.8%에 불과해 청소년들의 PC방에 대한 생각은 대체로 긍정적으로 나타나고 있다<표 IV-17>. 또한 배경변인별에 따른 PC방의 유해성 정도 차이는 나타나지 않았다.

따라서 PC방 이용 청소년들의 대부분이 PC방은 ‘전혀 해롭지 않거나 잘 사용하면 좋은 곳’으로 생각하고 있는 것으로 나타났으며, 이러한 PC방의 유해성에 대한 생각은 대부분의 일반국민이 청소년에게 해로운 곳으로 PC방을 간주하는 것과는 많은 차이를 보이고 있다. 일반국민의 54.4%가 PC방에 대한 규제가 필요하고, 그 이유에 대해서 61.3%가 ‘PC방의 규제이유를 청소년에게 탈선을 조장할 수 있기 때문’으로 보고 있는데, 이러한 국민여론과 청소년의 생각에는 많은 차이가 있음을 알 수 있다.

<표 IV-17> PC방의 유해성에 대한 인식

단위 : %

			전 체	전혀 해롭지 않음	유해하지만 잘 사용하여함	해로움
전 체			100.0	51.8	44.4	3.8
성 별 ¹⁾	남 자		100.0	52.8	44.0	3.1
	여 자		100.0	43.1	47.1	9.8
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	56.9	38.1	5.0
	고등학교		100.0	49.4	47.3	3.3
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없 음		100.0	48.9	45.8	5.3
	있 음		100.0	52.5	44.8	2.7

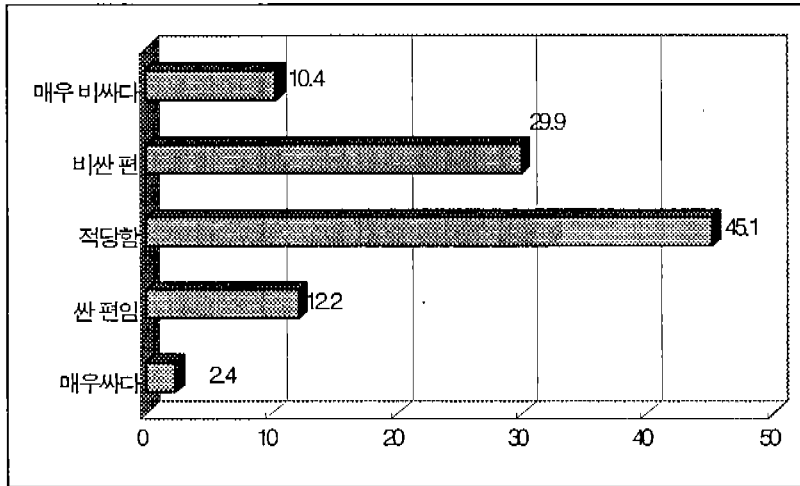
통계 : 1) $\chi^2=6.214$, $p> .05$ 2) $\chi^2=4.077$, $p> .05$ 3) $\chi^2=2.238$, $p> .05$

또한 청소년의 배경변인별 PC방의 유해성 정도의 인식에는 차이가 없었다. 따라서 일반적인 사회여론과는 달리 대부분의 청소년이 PC방이 자신들에게는 유해한 요소가 없거나, 있지만 잘 활용해야 한다고 생각하는 것으로 나타났다.

(2) PC방 이용료에 대한 청소년들의 생각

PC방을 이용하는 청소년들에게 PC방 이용료에 대한 의견을 조사한 결과 전체응답자의 45.1%가 ‘이용료가 적당하다’고 생각하는 것으로 나타났다. 다음으로 ‘이용료’가 비싼 편이라고 생각하는 경우는 29.9%, ‘싼 편’ 12.2%, ‘매우 비싸다’는 10.4%의 순으로 나타났다[그림 IV-15].

배경 변인별로도 이용료에 대한 인식의 차이는 보이지 않고 있는데, 청소년 10명 중 4명정도가 비싼 것으로 인식하고 있는 것으로 조사되었다.

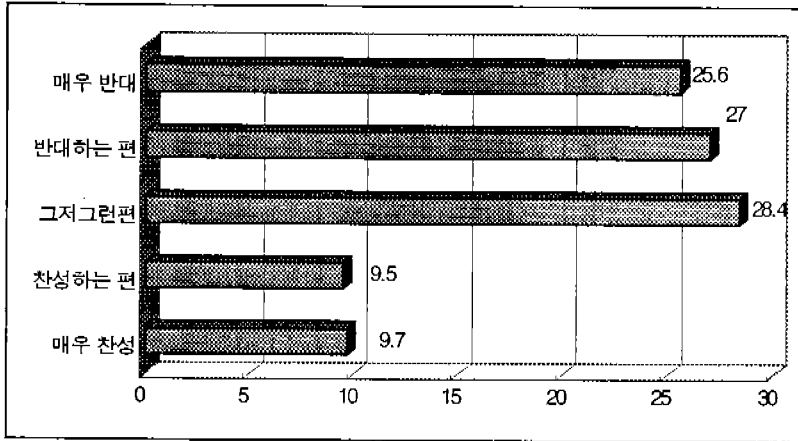


[그림 IV-15] PC방 이용료에 대한 인식

(3) 청소년의 PC방 이용규제 여론에 대한 인식

청소년의 PC방 이용규제 여론을 청소년 자신들은 어떻게 생각하고 있는가에 대해 조사하였는데, 전체적으로 ‘찬성한다’는 19.2%, ‘그저 그럼’ 28.4%, ‘반대한다’ 52.6%로 나타나 PC방을 이용하는 청소년들의 절반 이상이 PC방 이용에 대한 규제여론을 반대하는 것으로 조사되었다[그림 IV-16].

또한 배경변인별에 따른 PC방 이용 규제여론에 대한 차이를 살펴보면 PC방이용 규제여론에 대해 ‘반대한다’는 의견이 중학생의 36.5%, 고등학생이 60%로 나타나 고등학생이 중학생에 비해 상대적으로 반대하는 의견이 높았다. 또한 남학생보다는 여학생이 이용규제여론에 찬성하는 경향이 높게 조사되었다. 이 밖에 컴퓨터 보유여부에 따른 이용규제 여론의 반응에는 별다른 차이를 보이지 않았다<표 IV-18>.



[그림 IV-16] PC방 이용규제 여론에 대한 인식

특히 청소년의 이용규제 여론 자체에 대해서 10명 중 2명의 청소년이 찬성하고 있음에도 주목할 필요가 있으며, 남학생에 비해 여학생이, 그리고 고등학생에 비해 중학생이 규제여론에 찬성하는 것으로 나타났다.

<표 IV-18> PC방 이용규제 여론에 대한 의견

단위 : %

		전 체	매우 찬성	찬성 하는 편	그저그런	반대 하는 편	매우 반대
전 체		100.0	9.7	9.5	28.4	27.0	25.6
성 별 ¹⁾	남 자	100.0	9.6	8.7	27.4	27.6	26.7
	여 자	100.0	9.8	15.7	37.3	21.6	15.7
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	11.3	17.6	34.6	15.1	21.4
	고 등 학 교	100.0	8.9	5.6	25.4	32.5	27.5
컴퓨터 ³⁾ 보유	없 음	100.0	8.4	9.2	27.5	32.1	22.9
	있 음	100.0	9.5	9.8	27.4	26.5	26.8

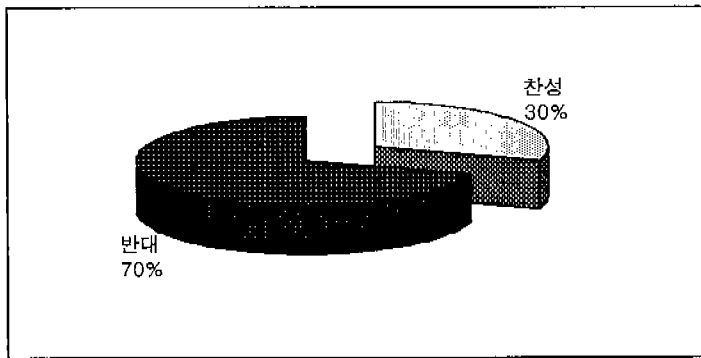
통계 : 1) $\chi^2=6.693$, $p>.05$

2) $\chi^2=34.097$, $p< .001$

3) $\chi^2=1.770$, $p>.05$

(4) 청소년의 PC방 이용시간 제한에 대한 청소년들의 인식

현재 법적으로 제한되어 있는 청소년의 PC방 이용시간(오후 10시까지)에 대해 청소년들이 어떻게 생각하는지를 조사하였는데, 전체적으로 ‘찬성한다’는 29.9%, ‘반대한다’는 71.1%로 조사되어, 10명 중 7명이 현재의 청소년 이용시간 제한제도에 대해 반대하는 것으로 조사되었다.



[그림 IV-17] 청소년 이용시간 제한에 대한 의견

<표 IV-19> 청소년 이용시간 제한에 대한 의견

			단위 : %		
			전 체	찬 성	반 대
성 별 ¹⁾	전	체	100.0	29.9	70.1
	남	자	100.0	28.5	71.5
	여	자	100.0	42.0	58.0
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	30.4	69.6
	고 등 학 교		100.0	29.7	70.3
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없	음	100.0	31.3	68.7
	있	음	100.0	28.9	71.1

통계 : 1) $\chi^2=3.886$, $p < .05$ 2) $\chi^2=0.026$, $p > .05$ 3) $\chi^2=0.267$, $p > .05$

배경변인별로 살펴보면 성별에 따라 의견 차이가 나타났는데, ‘반대한

다’는 의견에 대해 남자는 71.5%로 나타나 여자의 58%에 비해 상대적으로 매우 높게 나타났다<표 IV-19>.

그리고 만약 청소년의 PC방 이용시간규제에 반대하는 경우 그 대안을 어떻게 조정해야할 것인가에 대해 조사하였는데, 전체적으로 ‘연령제한을 철폐해야 한다’는 의견은 60.1%로 과반수 이상의 가장 많은 비율을 차지하였다. 다음으로 ‘17세 미만으로 낮추어야 한다’는 36.2%, 19세 이상으로 조정해야 한다는 3.8%에 불과하였다<표 IV-20>.

배경변인별로 살펴보면 성별에 따른 PC방 이용시간규제의 대안에 대해 차이가 나타났는데, ‘PC방 이용규제에 대한 연령제한을 철폐해야 한다’는 의견의 경우 고등학생(49.6%)보다 중학생(82%)이 상대적으로 높게 찬성하고 있는 것으로 조사되었다.

<표 IV-20> PC방 이용규제 대안에 대한 의견

			단위 : %			
			전 체	규제 자체의 철폐	17세 미만 으로 조정	19세 이상 으로 조정
성 별 ¹⁾	전	체	100.0	60.1	36.2	3.8
	남	자	100.0	60.2	36.0	3.8
	여	자	100.0	58.6	37.9	3.4
학 교 급 별 ²⁾	중	학	100.0	82.0	17.1	0.9
	고	등	100.0	49.6	45.3	5.2
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없	음	100.0	55.1	40.4	4.5
	있	음	100.0	61.8	35.3	2.9

통계 : 1) $\chi^2=0.048$, $p>.05$

2) $\chi^2=33.195$, $p<.001$

3) $\chi^2=1.420$, $p>.05$

따라서 청소년 10명 중 7명이 현재의 시간제한제도를 반대하고 있으며, 이 중 4명이 출입제한제도 자체의 폐지를, 3명정도는 현재의 제한연령을 17세 미만으로 조정해야 한다고 보고 있는 것으로 볼 수 있다.

(5) 스타크래프트 원본과 청소년용 프로그램의 차이에 대한 의견

청소년들이 PC방에서 가장 많이 이용하는 게임인 스타크래프트의 원본의 경우 '18세 이상만 이용가' 판정에 따라 현재 PC방에서는 '스타크래프트틴'이 이용되고 있는데, 스타크래프트원본과 스타크래프트틴의 차이가 어느 정도 있는지에 대한 청소년의 생각을 조사하였다.

이에 대해 '스타크래프트원본과 스타크래프트틴의 내용에는 별 차이가 없다'가 전체응답자의 59.6%로 조사되어 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났으며 다음으로는 '스타크래프트 원본을 이용한 경험이 없어서 모르겠다' 31.1%, '스타크래프트원본과 스타크래프트틴의 내용에는 별 차이가 없다'는 의견은 9.3%에 불과하였다<표 IV-21>.

배경변인별에 따른 차이를 살펴보면 '스타크래프트 원본과 스타크래프트틴의 내용에는 별 차이가 없다'는 의견의 경우 남자(62.5%)에 비해 여자(35.3%)가 낮게 응답하고 있는 것으로 조사되었다.

<표 IV-21> 스타크래프트 원본과 청소년이용 프로그램의 차이

단위 : %

			전 체	별차이없음	차이있음	잘 모름
			100.0	59.6	9.3	31.1
성 별 ¹⁾	남 자		100.0	62.5	9.0	28.5
	여 자		100.0	35.3	11.8	52.9
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	63.0	8.4	28.6
	고등학교		100.0	58.1	9.7	32.2
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없 음		100.0	56.3	9.5	34.1
	있 음		100.0	61.8	8.5	29.7

통계 : 1) $\chi^2=14.823$, $p < .01$ 2) $\chi^2=1.063$, $p > .05$ 3) $\chi^2=1.143$, $p > .05$

따라서 대부분의 청소년이 스타크래프트 원본과 청소년용 스타크래프트 사이에는 별 차이가 없다고 보고 있으며, 차이가 있다고 보는 경우는 10명 중 1명에 불과하였다.

(6) 성인용 프로그램의 PC방 비치규제에 대한 청소년들의 생각

PC방 게임물 중 연소자 관람불가 판정의 경우 PC 방에 비치하는 것 자체가 법적으로 제한되어 있는데, 이에 대한 청소년의 생각을 조사하였다.

전체적으로 ‘등급제도 자체에 문제가 있다’는 응답률은 46.6%로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 다음으로 ‘PC방에 비치는 하되, 청소년들의 이용을 제도적으로 방지하여야 한다’는 의견은 39.8%로 나타났다. 또한 ‘지금처럼 PC방에 비치하는 것 자체를 금지하여야 한다’는 의견은 13.6%로 조사되었다<표 IV-22>.

배경변인별로는 성별, 학교급별, 컴퓨터 보유별에 따라 모두 유의미한 차이가 나타났다. ‘PC방에 비치는 하되 제도를 강화하자’는 의견에 대해 남학생보다는 여학생이, 고등학생에 비해 중학생이, 컴퓨터가 없는 경우가 있는 경우보다 상대적으로 높은 응답률을 보여주었다.

<표 IV-22> PC방 내의 성인용 프로그램의 비치규제

			단위 : %			
			전 체	비치는 하되 제도를 강화	비치자체를 금지	등급제도 자체에 반대
전 체			100.0	39.8	13.6	46.6
성 별 ¹⁾	남 자		100.0	38.2	13.3	48.5
	여 자		100.0	54.0	16.0	30.0
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	40.1	19.1	40.8
	고등학교		100.0	39.7	10.9	49.4
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없 음		100.0	41.4	18.8	39.8
	있 음		100.0	39.5	10.0	50.5

통계 : 1) $\chi^2=6.351$, $p<.05$ 2) $\chi^2=6.982$, $p<.05$ 3) $\chi^2=7.885$, $p<.05$

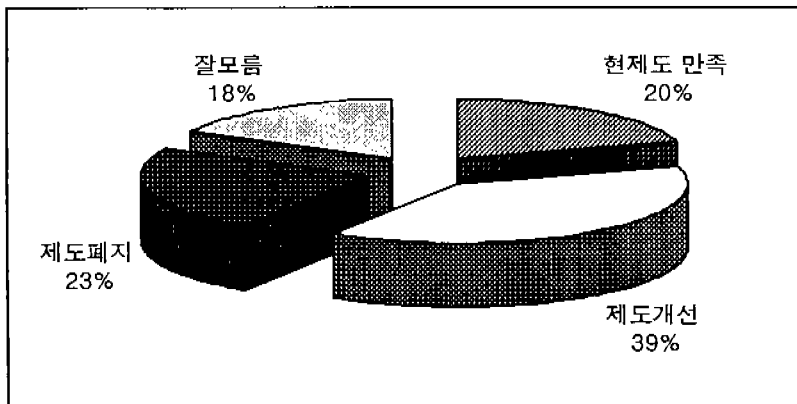
따라서 청소년의 절반 정도가 등급제도 자체에 반대하고 있으며, 현재의 제도에 찬성하는 경우는 10명 중 1명 정도에 불과하였다. 또한 10명

중 4명정도는 성인용 프로그램의 PC방 비치를 허용하되 이용상의 제도적 제한을 강화하자는 의견을 보였다.

(7) 프로그램 등급판정에 대한 청소년들의 생각

PC방 게임의 등급판정제도에 대한 청소년들의 생각은 어떠한가를 조사하였는데, 전체적으로 ‘등급판정과정의 합리적으로 조정 또는 개선되어야 한다’는 의견이 38.9%로 나타났으며, 다음으로 ‘등급판정 자체가 인간의 자유를 억압하는 제도이다’라는 의견은 23.2%로 나타났다. 그 밖에 ‘현재 운영되는 제도에 만족한다’는 의견은 20.4%로 나타났으며, ‘잘 모르겠다’는 의견은 17.5%로 나타나, 현 제도의 개선이나 등급판정제도 자체에 대해 부정적 시각이 높게 나타났다[그림 IV-18].

배경변인별로 살펴보면 성별, 학교급별 차이가 있는 것으로 조사되었는데, 남자의 경우 게임의 등급판정제도의 ‘합리적 조정 또는 개선이 필요하다’(39.1%)는 의견이 가장 많은 비중을 차지하였으며 여자의 경우 ‘등급판정 자체가 인간의 자유를 억압하는 제도’(37.3%)라는 의견이 높게 조사되었다<표 IV-23>.



[그림 IV-18] 프로그램 등급판정제도에 대한 의견

이 밖에 현재의 제도에 대한 만족도의 경우 고등학생보다는 중학생이 더 높은 것으로 조사되었지만, 개선에 대한 요구는 고등학생이 더 높게 나타났다.

<표 IV-23> 프로그램 등급판정제도에 대한 의견

						단위 : %	
		전 체	현재도에 만족	등급제도 개선 필요	등급제도 자체 폐지	잘모름	
		전 체	100.0	20.4	38.9	23.2	17.5
성 별 ¹⁾	남 자	100.0	20.2	39.1	24.5	16.1	
	여 자	100.0	21.6	37.3	11.8	29.4	
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	28.5	25.9	20.3	25.3	
	고등학교	100.0	16.5	45.0	24.6	13.8	
컴퓨터 ³⁾	없 음	100.0	24.0	43.4	18.6	14.0	
보 유	있 음	100.0	17.4	38.7	25.2	18.6	

통계 : 1) $\chi^2=7.894$, $p<.05$ 2) $\chi^2=26.553$, $p<.001$ 3) $\chi^2=5.530$, $p>.05$

(8) PC방에 대한 청소년의 의견

PC방을 이용하는 청소년들에게 PC방 자체에 대한 생각은 어떠한 지를 조사한 결과, 전체응답자의 과반수 이상인 61.5%가 ‘지역사회에서 손쉽게 인터넷을 이용할 수 있는 좋은 공간이다’라는 긍정적 태도를 보였다. 그리고 ‘청소년에게 유해한 요소가 어느 정도 있으나 잘 규제하여 사용해야 한다’는 의견은 31.6%로 나타났다. 또한 ‘청소년에게 유해한 요소가 많은 곳이다’라는 의견은 7%에 불과하였다<표 IV-24>.

배경변인별에 따른 PC방에 대한 의견 차이를 조사한 결과 ‘지역사회에서 손쉽게 인터넷을 이용할 수 있는 좋은 공간이다’라는 의견에 남자는 63.5%로 나타나 여자의 응답률 44%에 비해 상대적으로 높게 나타났다. 또한 PC방은 ‘청소년에게 유해한 요소가 많다’라는 의견은 남학생의 5.7%로 여학생의 18%에 비해 상대적으로 낮게 나타났다. 따라서 남학생

이 여학생에 비해 PC방 자체에 대한 이미지가 긍정적으로 작용하는 것으로 조사되었다.

<표 IV-24> PC방에 대한 청소년의 인식

단위 : %

			전 체	정보화를 위한 좋은 공간	유해한 요소가 있으나 규제하여 사용	유해한 곳
전 체			100.0	61.5	31.6	7.0
성 별 ¹⁾	남 자		100.0	63.5	30.8	5.7
	여 자		100.0	44.0	38.0	18.0
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	63.6	29.2	7.1
	고등학교		100.0	60.5	32.6	6.9
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없 음		100.0	64.6	28.3	7.1
	있 음		100.0	60.7	33.3	6.0

통계 : 1) $\chi^2=13.223$, $p < .01$

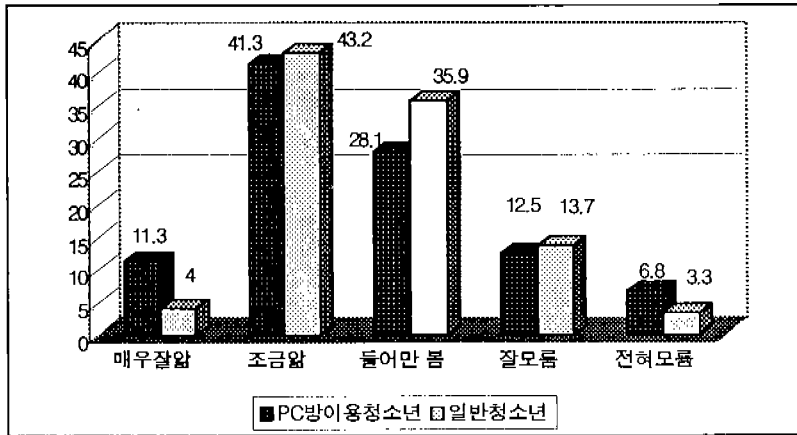
2) $\chi^2=0.570$, $p > .05$

3) $\chi^2=1.113$, $p > .05$

4) PC방 이용 청소년의 정보사회 인식

(1) 정보사회에 대한 인식

PC방을 이용하는 청소년이 ‘정보화’와 ‘정보사회’에 대해 어떻게 인식하고 있는지를 조사하였는데, 조사결과 전체적으로 ‘정보화’와 ‘정보사회’에 대해 알고있다’라는 의견이 52.6%로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 다음으로 ‘들어만 본 정도’ 28.1%, ‘모른다’라는 의견은 19.3%로 나타났다. 이러한 정보사회 인지도는 일반 청소년 평균인식보다 더 높은 것이다[그림 IV-19].



[그림 IV-19] 정보사회에 대한 인식 비교

배경변인별에 따른 차이를 살펴보면 성별과 학교급별에 따라서 유의미하게 나타났는데, 알고 있다고 응답한 경우 남학생(55.1%)이 여학생(31.4%)에 비해, 고등학생(58.5%)이 중학생(40%)에 비해 높게 나타나 상대적으로 정보사회에 대한 인지도가 높은 것으로 조사되었다<표 IV-25>.

<표 IV-25> 정보사회에 대한 인지도

								단위 : %
		전 체	매우 잘 알	조금알	들어만봄	잘 모름	전혀 모름	
성 별 ¹⁾	전	체	100.0	11.3	41.3	28.1	12.5	6.8
	남	자	100.0	12.2	42.9	27.1	12.2	5.7
	여	자	100.0	3.9	27.5	37.3	15.7	15.7
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	8.4	31.6	34.2	17.4	8.4
	고 등 학교		100.0	12.7	45.8	25.3	10.2	6.0
컴 퓨 터 ³⁾ 보 유	없	음	100.0	10.1	44.2	24.8	13.2	7.8
	있	음	100.0	10.6	42.0	30.2	11.8	5.4

통계 : 1) $\chi^2=14.192$, $p<.01$ 2) $\chi^2=15.029$, $p<.01$ 3) $\chi^2=2.037$, $p>.05$

(2) 정보화 경향에 대한 동의 정도

우리사회가 정보사회로 변화되고 있는가에 대한 PC방 이용청소년의 의견을 조사한 결과, 전체응답자의 과반수 이상이 63.1%가 우리사회가 정보사회로 되어가고 있다는 것에 동의하였다<표 IV-26>. 그리고 동의하지 않는 경우는 10명 중 2명에 불과하였다.

특히 남자(65.2%)가 여자(45.1%)에 비해 우리사회가 정보사회로 되어가고 있다는 것에 상대적으로 강하게 동의하였으며, 학교급별에 따라서는 고등학생(65.9%)이 중학생(57.3%)에 비해 상대적으로 동의비율이 높게 조사되었다.

<표 IV-26> PC방 이용청소년의 정보화 동의

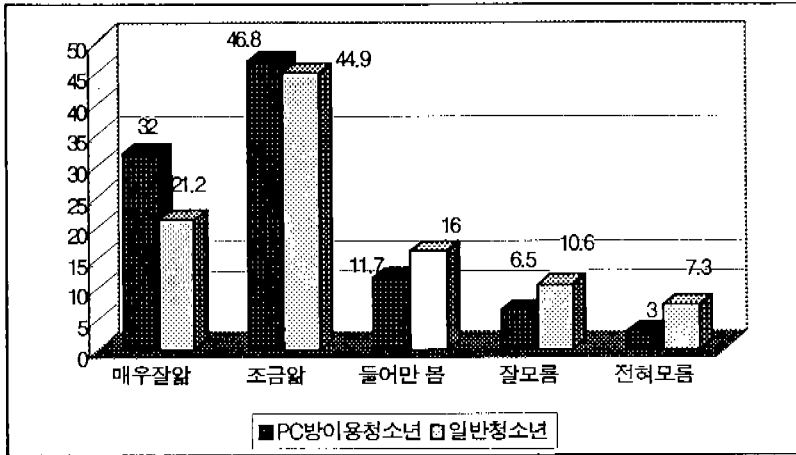
단위 : %

		전 체	그렇다	그렇지 않다	잘 모름
전 체		100.0	63.1	19.3	17.5
성 별 ¹⁾	남 자	100.0	65.2	18.6	16.1
	여 자	100.0	45.1	25.5	29.4
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교	100.0	57.3	19.1	23.6
	고등학교	100.0	65.9	19.5	14.7
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없 음	100.0	63.1	16.2	20.8
	있 음	100.0	64.9	20.1	15.0

통계 : 1) $\chi^2=8.641$, $p<.05$ 2) $\chi^2=6.067$, $p<.05$ 3) $\chi^2=2.682$, $p>.05$

(3) Y2K 인지도

PC방 이용 청소년들이 Y2K의 의미를 알고 있는가에 대해 조사한 결과, 전체응답자 중 ‘알고 있다’는 응답이 78.8%로 나타나 PC방 이용청소년 10명 중 8명이 Y2K를 인식하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 인식도는 일반청소년보다 높은 수준이다. 이 밖에 ‘모른다’라는 응답은 9.5%에 불과하였다[그림 IV-20].



[그림 IV-20] Y2K 인지도 비교

배경변인별에 따른 PC방 이용 청소년의 'Y2K' 인지도는 성별에 따라 차이가 나타났는데, 남학생의 경우 '모른다'는 응답이 8.1%인 반면 여학생의 경우는 22%로 나타났다. 따라서 남자에 비해 여자가 상대적으로 'Y2K' 인지도가 높은 것으로 조사되었다<표 IV-27>.

<표 IV-27> PC방 이용청소년의 Y2K 인지도

단위 : %

			전 체	매우 잘 알	조금 알	들어 봄	잘 모름	전혀 모름
성 별 ¹⁾	전	체	100.0	32.0	46.8	11.7	6.5	3.0
	남	자	100.0	33.8	45.9	12.2	6.3	1.8
	여	자	100.0	16.0	54.0	8.0	8.0	14.0
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	30.8	45.9	10.7	8.2	4.4
	고등학교		100.0	32.5	47.2	12.2	5.7	2.4
컴퓨터 ³⁾	없	음	100.0	31.1	50.0	9.1	7.6	2.3
보 유	있	음	100.0	31.5	47.4	12.3	6.0	2.7

통계 : 1) $\chi^2=27.951$, $p< .001$ 2) $\chi^2=2.841$, $p> .05$ 3) $\chi^2=1.424$, $p> .05$

또한 Y2K가 어느 정도 심각할 것인가에 대한 PC방 이용청소년의 생각을 조사하였는데, ‘심각할 것이다’라는 의견은 63.1%로 10명 중 6명이 Y2K에 우려를 하고 있는 것으로 나타났고, ‘심각하지 않다’는 의견은 11.6%에 불과하였다<표 IV-28>.

배경변인별에 따른 Y2K 심각성 인지정도는 학교급별에서 차이를 보였는데, 고등학생이 중학생보다 상대적으로 Y2K에 대한 인지정도가 심각하다고 생각하는 것으로 나타났다.

<표 IV-28> Y2K 심각성 인식

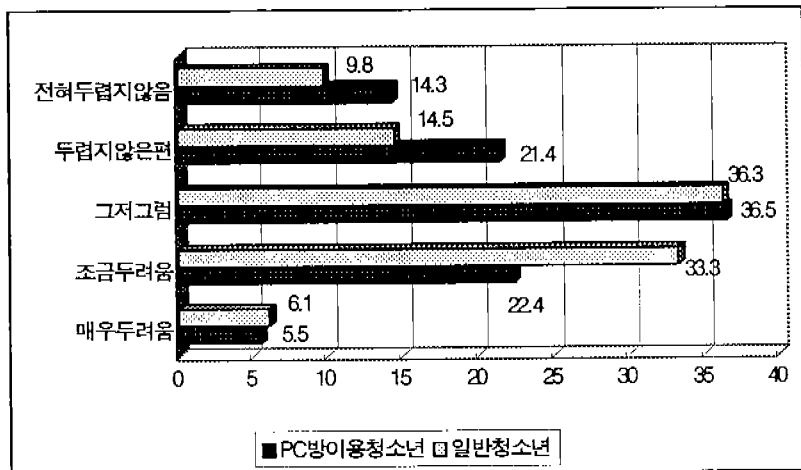
단위 : %

			전 체	매우 심각	어느정도 심각	잘 모름	심각하지 않음	전혀 심각하지 않음
성 별 ¹⁾	전	체	100.0	23.8	39.3	25.3	9.2	2.4
	남	자	100.0	24.3	39.5	24.7	9.3	2.3
	여	자	100.0	20.0	38.0	30.0	8.0	4.0
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	26.1	36.9	26.8	5.1	5.1
	고등학교		100.0	22.8	40.4	24.6	11.1	1.2
컴퓨터 ³⁾ 보 유	없	음	100.0	28.0	34.8	27.3	8.3	1.5
	있	음	100.0	23.0	41.1	23.9	10.0	2.1

통계 : 1) $\chi^2=1.497$, $p> .05$ 2) $\chi^2=11.849$, $p< .05$ 3) $\chi^2=2.809$, $p> .05$

(4) 정보사회에 대한 두려움 인식

PC방을 이용하는 청소년들이 정보사회에 대해 두려움을 느낀 경험이 있는가를 조사하였는데, 일반청소년에 비해 상대적으로 두려움을 덜 느낀 것으로 조사되었다[그림 IV-21].



[그림 IV-21] 정보사회에 대한 두려움 인식

두려운 편이라고 응답한 경우는 27.9%인 반면 두렵지 않다는 응답은 35.7%로 나타나 일반 청소년과 차이를 보였다. 그리고 정보사회에 대한 두려운 인식에는 변인별 차이를 보이지 않았다<표 IV-29>.

<표 IV-29> 정보사회에 대한 두려움 인식

단위 : %

			전 체	매우 두려움	조금 두려움	그저 그럼	두렵지 않은 편	전혀 두렵지 않음
성 별 ¹⁾	전	체	100.0	5.5	22.4	36.5	21.4	14.3
	남	자	100.0	5.5	22.5	34.8	22.7	14.5
	여	자	100.0	5.9	21.6	51.0	9.8	11.8
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		100.0	7.7	25.6	35.3	15.4	16.0
	고 등 학 교		100.0	4.5	20.9	37.0	24.2	13.4
컴 퓨 터 ³⁾ 보 유	없	음	100.0	3.8	25.8	37.9	23.5	9.1
	있	음	100.0	6.1	22.1	35.5	20.6	15.8

통계 : 1) $\chi^2=7.143$, $p> .05$ 2) $\chi^2=7.512$, $p> .05$ 3) $\chi^2=4.981$, $p> .05$

4. 조사결과 요약 및 시사점

1) 조사결과의 요약

1990년대 중반 이후 정보화열풍의 부산물로 볼 수 있는 PC방은 청소년을 포함한 일반인들이 가장 쉽고 빠르게 인터넷을 이용할 수 있는 공간임에도 불구하고, 청소년에게 유해한 환경인가의 여부가 사회적 쟁점거리로 등장하고 있음은 한국적 정보화가 지닌 또다른 모습이다. 그러나 유해성 논의와 상관없이 PC방은 지속적으로 증가추세를 보이고 있고 이용 청소년 또한 증가하고 있는 것이 사실이다. 하루에 전국적으로 1백만명 이상의 청소년이 PC방을 이용하고 있다고 추측되는데, 이러한 청소년 이용자수는 다른 어떤 정보화서비스보다 많은 수치이다.

따라서 이 조사에서는 PC방 이용청소년의 ‘정보생활과 PC방 이용실태’, 청소년 자신들의 ‘PC방에 대한 의견 및 정보사회에 대한 인식’을 조사하였다.

먼저 PC방 이용청소년은 10명 중 9명이 남학생이며, 고등학생이 67.6%를 중학생이 32.3%를 차지하는 것으로 나타났다. 또한 1일 평균 PC방을 이용하는 전체 이용자수는 약 128명 정도이고 이중 청소년이 차지하는 비율은 52%인 67명 정도로 나타났다.

PC방을 이용하는 청소년의 일상적인 정보생활은 일반청소년이나 일반국민에 비해 상대적으로 높게 조사되었는데, 일상적인 문서의 작성방법에서 컴퓨터가 차지하는 비율, 컴퓨터 이용경력, 키보드 조작 수준 등이 일반 청소년이나 국민평균에 비해 상대적으로 높게 조사되었다.

또한 청소년이 PC방을 이용하는 가장 중요한 이유로는 통신속도가 빠르고 친구들과 같이 인터넷을 이용할 수 있다는 점을 지적하고 있는데, 대부분의 PC방 이용청소년이 인터넷 게임을 이용하기 때문으로 보인다.

특히 집에서 인터넷 이용이 불가능하기 때문에 이용한다는 응답도 12.5%에 달했다.

청소년이 PC방을 이용하는 목적은 단연 게임(74.6%)이나 채팅(11.4%)이 많았으나 2순위로 많이 이용하는 것은 채팅과 학습이나 진로정보의 획득으로 나타나 일단 게임을 하다가 학습이나 진로정보 등 인터넷 정보서비스를 이용하는 것으로 볼 수 있다. PC방 이용시간의 경우는 일반 국민이나 청소년의 인터넷 이용시간보다 많은 1일 평균 1시간 이상 이용하는 것으로 나타났으며, 인터넷 게임 중독증을 보이는 경우도 많았으며, 많은 청소년이 주말에 집중적으로 PC방을 이용하고 있는 것으로 조사되었다.

PC방에서의 청소년 비행행위를 음란물 접촉, 불법소프트웨어 이용, 흡연 등으로 나누어 조사한 결과, 음란물 접촉이나 불법 소프트웨어 이용은 일반 청소년의 평균 접촉률에 비해 약간 높게 나타났으나 흡연의 경우는 큰 차이를 보이지 않았다.

최근 청소년의 PC방 이용규제에 대한 사회적 여론에 대해 청소년 자신들은 반대하는 경향이 높았는데, 청소년들은 PC방이 유해하지 않다고 보는 의견이 상대적으로 높았으며, PC방의 이용시간 규제나 프로그램 등급제에 강한 반대경향을 보였다.

이 밖에 정보사회에 대한 인식의 경우 일반 청소년에 비해서 PC방 이용청소년의 인지도가 상대적으로 높았으며, Y2K나 정보화에 따른 위기감은 일반 청소년과 큰 차이를 보이지 않았다.

2) 시사점

PC방은 이제 청소년을 비롯한 일반인들이 가장 쉽고 빠르게 인터넷을 이용할 수 있는 공간으로 대부분의 지역사회에 하나 이상 설치되어 있다고 볼 수 있다. 그러나 청소년의 PC방 이용에 대한 사회적 여론은 이와

는 정반대의 성향을 보이고 있는 것 또한 사실이다.

그러나 중요한 사실은 일반 청소년의 경우 10명 중 6명 이상이 PC방을 이용하고 있고, 앞으로 이러한 이용율은 더 높아질 것이라는 점이다. 물론, 현재 PC방을 이용하는 청소년의 대부분이 게임, 특히 스타크래프트나 레인보우와 같이 전략 시뮬레이션 게임이나 전쟁게임에 몰두하기 위해 PC방을 찾는 것은 사실이다. 그러나 이러한 게임에 대한 욕구가 충족된 후에는 다양한 인터넷 정보를 이용하는 것 또한 사실이다. 따라서 PC방 자체를 청소년의 폭력성을 증가시키는 어두컴컴한 은밀한 장소로 취급해서는 안된다. 더구나 최근 PC방을 이용하는 일반인들의 비율이 높아지고 있음에 비추어볼 때, 청소년이 부모와 같이 이용할 수 있는 프로그램의 개발과 보급이 중요하다.

청소년의 PC방 이용규제에 대한 청소년의 반대의견도 만만치 않은데, 근본적으로 PC방이 자신들에게 해롭지 않다는 생각에 따른 것으로 볼 수 있다. 특히 이용시간이나 프로그램의 등급제에 대한 반대의견이 강한데, 입시위주의 생활을 하는 대부분의 청소년이 PC방을 이용할 수 있는 시간이 밤 늦은 시간이나 주말에 집중될 수밖에 없음을 고려할 때 이러한 청소년의 의견은 어느정도 타당하다고 보여진다.

따라서 청소년의 PC방이용은 사회적인 규제여론과 상관없이 증가할 뿐만 아니라 일반인의 이용 또한 증가할 것으로 예측된다. 따라서 청소년의 이용자체에 대한 규제보다는 어떻게 바람직하게 이용할 수 있는가에 대한 세부적인 방침의 마련이 시급하며, 이에 대한 정책부처간의 관련 정책이나 세부사업의 추진이 필요한 시점이다.

V. 연구결과와 대안들

1. 연구결과의 요약

이번 조사결과에 따르면 청소년 2명 중 1명 정도가 인터넷에 접속하여 원하는 서비스나 정보를 얻고 있는 것으로 나타났는데, 이러한 청소년의 인터넷 이용율은 일반국민 평균에 비해 매우 높은 수치이다. 특히 가정에서 인터넷을 이용할 수 있는 여건이 높아지고 있으며, PC방의 등장으로 청소년의 인터넷 이용을 높힐 것으로 예측할 수 있다.

이번 조사에서 나타난 주목할만한 결과는 청소년의 인터넷 이용환경이 일반국민에 비해 상대적으로 높다는 점인데, 청소년이 가족으로 있는 가구의 컴퓨터 보유율과 PC통신 및 인터넷 이용율이 일반국민가구에 비해 약 2배정도 높은 것으로 조사되었다. 그러나 청소년의 건전한 인터넷 이용을 위해서는 부모의 관심이나 인터넷 이용능력이 매우 중요한 요소이지만, 대부분의 부모가 청소년의 인터넷 이용에 무관심한 것(45.9%)으로 조사되어 이에 대한 대책이 필요함을 보여주었다. 또한 부모의 인터넷 이용능력이 높을수록 인터넷 이용을 적극 권장하는 경향을 보이지만, 일반국민의 인터넷 이용율과 유사하게 청소년보다 부모의 인터넷 이용율이 낮게 나타났다.

또한 전국에 10,000개 이상 설치되어 운영 중인 PC방은 청소년이 손쉽게 인터넷을 이용할 수 있는 공간이며, 그 이용율 또한 매우 높은 것으로 조사되었다. 일반 청소년의 경우 10명 중 6명이상이 PC방을 이용하고 있고, 앞으로 이러한 이용율은 더 높아질 것이라는 예측이 가능하다.

현재 PC방을 이용하는 청소년의 대부분이 게임, 특히 스타크래프트

나 레인보우와 같이 전략 시뮬레이션 게임이나 전쟁게임에 몰두하기 위해 PC방을 찾는 것은 사실이다. 그러나 이러한 게임에 대한 욕구가 충족된 후에는 다양한 인터넷 정보를 이용하는 것 또한 사실이다. 따라서 PC방 자체를 청소년의 폭력성을 증가시키는 어두컴컴한 온밀한 장소로 취급해서는 안된다. 더구나 최근 PC방을 이용하는 일반인들의 비율이 높아지고 있음에 비추어볼 때, 청소년이 부모와 같이 이용할 수 있는 프로그램의 개발과 보급이 중요하다.

따라서 청소년의 PC방 이용은 사회적인 규제여론과 상관없이 증가할 뿐만 아니라 일반인의 이용 또한 증가할 것으로 예측된다. 따라서 청소년의 이용자체에 대한 규제보다는 어떻게 바람직하게 이용할 수 있는가에 대한 세부적인 방침의 마련이 시급하며, 이에 대한 정책부처간의 관련 정책이나 세부사업의 추진이 필요한 시점이다.

인터넷은 우리의 일상적인 삶 자체를 빠르게 변화시키고 있다. 따라서 청소년에게 인터넷을 이용할 줄 아는 기계적인 능력을 강조하는 것은 더 이상 중요하지 않으며, 진정 필요한 것은 정보의 바다라는 인터넷에서 올바른 정보와 잘못된 정보를 평가하고 가려내는 능력을 기를 수 있는 여건의 마련에 있다.

더구나 인터넷을 중심으로 재편되고 있는 세계적 규모의 경쟁사회를 준비하기 위해서는 인터넷의 이용 그 자체와 더불어 청소년의 인터넷 활용능력을 배양할 수 있는 대책의 마련이 시급하다고 할 수 있다. 그리고 이러한 대책은 새로운 기반자원의 구축을 통한 방식과 더불어 이미 존재하고 있는 자원의 운영방식 개선을 통해 가능하며, 이러한 정책이나 사업을 위한 기초연구가 더욱 강화되어야 한다.

2. 청소년의 건전한 인터넷 활용을 위한 대안들

1) 대안을 만드는 방향

흔히 인터넷을 ‘정보의 바다’라고 부르는 것은 인터넷에는 바닷물만큼이나 많은 정보가 있다는 것을 의미하기도 하지만 한편으로는 인터넷이라는 가상공간이 바다만큼 넓다는 뜻이기도 하다. 따라서 청소년이 인터넷에서 원하는 정보나 내용을 빠르게 찾고 이용하기 위해서는 무엇보다도 먼저 목적지인 ‘항구’(정보)를 잘 선택하여야 하고, 그 다음에는 그 목적지까지의 항해로가 그려진 지도, 그리고 나침반이 필요하다. 그러나 이러한 도구들보다 배가 항로와 속도를 지켜가며 항해를 해야 하듯 인터넷 이용에 필요한 윤리와 예절을 제대로 지키는 것 또한 중요하다. 따라서 청소년이 건전하게 인터넷을 이용하기 위한 대안들은 마치 배가 망망대해에서 항해를 하기 위해 필요한 요소를 갖추는 것과 유사하다고 할 수 있다.

먼저, 인터넷이라는 정보의 바다에 떠 있는 수많은 정보 중에서 바람직한 정보를 선택할 수 있는 능력을 키우는 것이 중요하다.

배가 바다를 항해하기 위해서 먼저 닻을 내릴 목적지 항구를 선택하는 것처럼, 인터넷 이용도 많은 정보 중에서 우리에게 바람직한 정보를 선택하는 것으로부터 시작된다. 인터넷에는 청소년에게 유익한 정보만 있는 것이 아니라 어찌 보면 나쁜 영향을 주는 정보가 더 많을 수도 있다. 따라서 청소년에게 먼저 필요한 것은 이러한 정보 중에서 어떤 것이 이로운 것인가를 먼저 판단하고 선택하는 능력이다.

두 번째는, 선택된 정보를 가장 정확하고 쉽게 찾을 수 있는 방법이나 기술의 습득이다.

바다에 떠 있는 배가 정확한 항해를 하기 위해서는 지도와 나침반이 필수적이듯, 인터넷의 이용에서도 유익한 정보가 어디에 있는지를 알려주는 안내자가 필수적이다. 최근 특정 계층을 대상으로 하는 다양한 인터넷 정보서비스가 많이 등장하고 있는데, 이러한 서비스를 보다 강화하는 것이 필요하며, 이러한 서비스가 있다는 것 자체를 청소년들이 인식할 수 있는 홍보사업이 필수적이다.

셋째, 배의 안전한 운항을 위해서 선박간에 정해진 규칙과 원칙의 준수가 필요하듯이, 인터넷의 이용에 따른 윤리와 예절에 대한 청소년 교육이 필요하다.

바다에서 배를 안전하게 운항하기 위해서는 선박들 사이의 공동 규칙을 지켜야 하듯, 인터넷이라는 정보의 바다에서도 예절과 규칙을 지키는 것이 중요하다는 점을 청소년들이 인식할 수 있는 프로그램이 필요하다. 청소년의 경우 인터넷을 통해 대화나 토론에 참여하다보면 마치 상대방 컴퓨터와 대화를 하는 것으로 착각하게 되고 이에 따른 인간에 대한 예의를 저버리는 경우가 허다하다. 따라서 인터넷을 이용하는 데 있어서 필요한 자질이나 윤리의식 함양을 위한 프로그램이 필수적이다.

이제 인터넷의 이용능력은 특정 소수의 전문가나 성인, 또는 특정 계층의 청소년들만이 소유하고 있는 독점물이 아니다. 따라서 인터넷에 제대로 접근하는 능력은 이제 더 이상 중요하지 않으며, 진정 중요한 것은 인터넷에서 찾아낸 정보의 가치를 제대로 평가하는 비판적 사고력과 판단력이다. 인터넷이라는 가상공간에서는 컴퓨터를 기막히게 사용하는 ‘기술’이나 ‘지식’뿐만 아니라 그 공간에서 바람직하게 활동하고 생활하는 ‘마음’이 더 중요하기 때문이다. 더구나 인터넷을 이용하는 기술이나 지식은 하루아침에 길러질 수 있지만, 그런 인터넷을 바르게 이용하는 데 필요한 ‘마음’을 기르는 일에는 오랜 시간과 노력을 필요로 한다. 이러한 맥락에

서 현재의 청소년에 대한 기대와 우려가 공존하는 것이다.

따라서 청소년의 건전한 인터넷 이용을 위해 제시된 3가지 기본방향을 보다 세부적으로 검토하면 다음과 같다.

2) 세부적인 대안들

- (1) 청소년 계층 내부의 인터넷 접근 불평등 해소를 위해
지역사회 정보화기관의 운영프로그램 개선과 청소년을 대상으로
실시되는 컴퓨터 지원사업을 강화하여야 한다

이번 조사에서 나타난 청소년 계층 내부의 인터넷 이용의 문제로는 무엇보다도 지역간, 계층간 인터넷 접근의 격차나 불평등이 존재한다는 점이다. 이러한 인터넷 격차는 인터넷이 우리사회에서 확장되는 과정에서 어쩔 수 없는 현상으로 간주될 수도 있지만, 청소년들 내부의 정보격차는 단순히 일시적인 현상이거나 향후에 해결될 문제로 간주해서는 안된다는 측면에서 국가차원에서 해결해야될 중요한 문제 중 하나이다.

이러한 청소년 내부의 인터넷 격차는 주로 지역규모에서 많이 나타나는데, 인터넷을 이용하기 위한 인프라의 구축비용의 차이와 PC방 등 민간기관의 이용도 차이에서도 발견된다. 물론 국가차원에서 지역간 정보격차 해소를 위해 지역정보센터나 우체국정보센터 등이 운영 중에 있지만, 이러한 공공기관이 진정으로 지역주민의 정보화능력 배양에 기여하기 위해서는 보다 실질적이고 그 혜택이 다양한 계층에게 파급될 수 있는 새로운 전략의 모색이 필요하며, 이러한 전략의 핵심대상을 청소년계층으로 상정해야 한다.

그리고 정보사회에서의 청소년 성장에 필수적인 것은 인터넷에 대한 접근의 보장, 그리고 이를 위한 컴퓨터 이용이 가능해야 한다는 점이다.

따라서 모든 청소년들이 거주지역이나 경제적인 여건, 신체적 장애나 이용능력에 관계없이 필요할 경우에 언제라도 컴퓨터를 이용하여 원하는 정보를 얻을 수 있는 환경을 구축하기 위한 정책이 추진되어야 한다.

이러한 컴퓨터 지원사업은 1999년부터 실시된 '인터넷PC보급 사업'과 같은 유상의 컴퓨터 보급사업과 함께 무상 보급사업이 확대되어야 한다. 유상 보급사업의 경우도 일률적으로 책정된 가격이나 구매방법을 보다 세분화하여 다양한 형태의 구매방법을 제시하는 방안의 도입이 필요하며, 무상보급사업의 경우 농어촌지역이나 도시 빈민층 등 경제적인 사정으로 PC를 보유할 수 없는 지역에 거주하는 청소년을 중심으로 추진되어야 한다. 또한 단순한 컴퓨터 보급과 더불어 이를 이용할 수 있는 능력을 배울 수 있는 프로그램이 연계되어 실시되어야 한다.

(2) 청소년 자신과 전국민의 정보화 능력을 향상시키기 위한
“청소년 중심의 넷맹 탈출운동”이 전개되어야 한다.

청소년의 인터넷 능력은 성인, 특히 대부분의 부모에 비해 높은 수준에 있다고 보여진다. 따라서 청소년 자신 뿐만 아날 전국민차원의 인터넷 이용능력 증진을 위한 전략으로 ‘청소년 중심의 넷맹 탈출운동’을 전개할 필요가 있다

청소년이라는 계층의 특성상 부모나 학교교사, 친구 등 다양한 사회적 관계를 맺고 있기 때문에 청소년을 매개로 한 전국민의 인터넷 이용능력 향상운동이 전개되어야 한다. 최근 청소년의 정보화 능력은 부모나 성인을 앞지르고 있음에 주목해야 하며, 다양한 청소년 활동, 특히 청소년 봉사활동과 연계하여 사업을 추진해야 한다.

(3) 청소년 중심의 Youth-Trust-Net(YTN)을 구축하여 청소년에게 필요한 정보를 지속적으로 제공해야 한다.

최근의 인터넷을 통한 정보의 범람은 인터넷 내부의 변화를 자체적으로 요구하고 있는 실정에까지 이르렀으며, 'Inter-Net'의 개념에서 점차 'Trust-Net'으로 변화하는 추세를 보이고 있다. 다양한 정보이용자간의 inter 개념을 넘어서 공통된 정보를 이용하는 사람들만의 '신뢰'(trust) 개념을 도입하고 있는 것이다. 따라서 청소년의 인터넷 이용이 급증하고 있는 시점에서 우리나라 고유의 'Youth-Trust-Net'을 구축할 필요가 있다.

이러한 청소년 중심의 정보망형성은 단순히 몇몇 사람들만의 의견이나 생각만으로 구축되는 것이 아니라 청소년들 자신과 부모, 관련전문가 등의 참여를 전제로 하며, 특히 인터넷 서비스를 제공하는 PC통신망의 참여가 필수적이다.

(4) 부모 인터넷 교육 프로그램을 확대·강화하여야 한다.

청소년의 인터넷 이용은 대부분 가정의 PC를 통해 사용될 것으로 예측되는데, 인터넷을 사용하는 청소년의 부모 중 단 5%정도만이 인터넷의 접속방법을 알고 있다는 조사결과는 청소년들의 인터넷 이용 그 자체와 건전한 이용을 위한 부모교육의 중요성을 보여준다.

그러나 청소년을 자녀로 둔 부모를 상대로 하는 인터넷교육이나 가정 중심의 프로그램의 경우, 시, 공간적인 제한을 넘어서기 힘들 것으로 판단된다. 따라서 사이버공간을 통한 부모와 가정의 인터넷교육방안을 마련하는 것이 중요하다.

이 밖에 지역사회 중심으로 각종 정보화 교육과 프로그램을 제공하고

있는 지역정보센터나 우체국정보센터 등의 프로그램을 청소년과 부모가 함께 참여할 수 있는 방향으로 개선해야 한다. 이번 조사결과에서도 나타난 바와 같이 부모보다 자녀의 인터넷 이용율이 더 높은 것이 사실이다. 따라서 청소년을 위한 인터넷 관련 프로그램의 대상을 부모로 확대하여 부모와 자녀가 함께 참가할 수 있는 방안이 마련되어야 한다. 이를 위해서는 프로그램운영시간이나 진행방식, 프로그램 참여에 따른 인센티브 부여 등 다양한 세부방안이 모색되어야 한다.

(5) PC방의 건전한 이용을 위한 세부적인 대안이 모색되어야 한다.

지역사회에서 가장 쉽게 발견할 수 있는 PC방의 수적 증가는 곧 이용자의 증가를 의미한다. 따라서 현재 60%의 청소년이 이용경험을 지닌 PC방의 청소년 이용은 향후에 지속적으로 증가할 가능성이 매우 높으며, 이에 따른 대책이 시급히 요구되고 있다.

물론, PC방 업체의 협의회 등에서 자체적인 정화노력을 기울이고 있고 관련 정부부처에서도 PC방의 양성화를 위한 노력을 기울이고 있지만, 보다 현실성있고 적절한 세부적인 대안의 모색이 필요한 시점이다.

이와 관련해서 무엇보다도 먼저 고려되어야 할 것은 PC방에 대한 정책이 규제에서 양성화로 전환되어야 한다. 청소년의 PC방 이용과 관련된 정책의 기본방향은 ‘규제’중심인데, 이러한 규제중심의 정책은 PC방이 지닌 다양성을 억제할 수 밖에 없는 한계를 지닌다. 즉, PC방은 어느 지역에 위치하는가에 따라 이용자의 특징이 다르고 이에 따른 운영상의 특징 또한 다양하다는 특징을 지닌다. 따라서 PC방에 대한 규제체도를 탄력적으로 적용할 수 있는 기준의 마련이 필요하고 이에 따른 관리나 감독기능

을 강화할 필요가 있다.

두 번째로 고려되어야 할 것은 PC방 내에서 발생할 수 있는 청소년의 비행에 대한 보다 세부적이고 현실적인 대처방안이 마련되어야 한다. 거의 모든 PC방의 경우 청소년용이나 성인용 컴퓨터를 구분하지 않고 이용인에게 제공하고 있으며, 이용 공간 또한 구분하지 않고 있다. 따라서 청소년 공간을 지정하여 운영하거나, 흡연지역을 구분하여 운영하는 등 청소년의 비행을 억제할 수 있는 제도적, 공간적 배치를 의무화하는 것이 필요하다.

세 번째로는 PC방을 청소년을 포함한 일반인들이 보다 건전하게 이용할 수 있는 프로그램이나 교육 프로그램이 운영되어야만 한다. 현재 PC방 운영자는 컴퓨터 이용료를 받고 이용시간만 검사하는 것에 급급한 것이 현실이다. 따라서 PC방의 건전한 이용을 위해서는 PC방 운영자 스스로 정보화의 중요성을 인식하고 이용자에게 이와 관련된 건전한 서비스를 제공할 수 있는 능력을 지니는 것이 중요하다. 따라서 PC방 운영자에 대한 교육프로그램을 실시하는 것이 시급하며, 이러한 교육과정을 PC방 설치와 운영을 위해 필수적인 조건으로 명시하는 방안이 필요하다.

(6) 청소년의 건전한 인터넷 이용을 위한 학교내 교육과정을 제도화하여야 한다.

현재 청소년이 건전하게 인터넷을 이용할 수 있는 교육을 받을 수 있는 곳은 거의 전무한 상태이다. 물론 학교에서 컴퓨터와 관련된 교과목이 운영되고 있지만 대부분의 경우가 컴퓨터를 이용하는데 필수적인 ‘기술’ 습득에 1차적 목적을 두고 있는 한계를 지닌다. 그리고 이러한 교육과정의 경우, 급속한 컴퓨터기술의 발전에 따라 시대에 뒤떨어진 내용으로 구성될 가능성이 높으며, 교사보다도 청소년의 컴퓨터 이용기술이 더 높은

역전현상이 발생할 가능성도 높다.

물론 청소년의 인터넷 지식을 위한 교과목을 진행하기 위한 전제조건은 이러한 교과목을 담당할 수 있는 전문교사와 정보인프라의 확충에 있다. 그러나 이러한 전문교사나 인프라의 구축이 이루어질 때까지 청소년의 인터넷 교육을 유보하는 것은 현재의 급격한 변화를 무시하는 처사이다. 따라서 학교정보화 실태와 청소년 자신들의 인터넷 이용능력을 높고 볼 때, 교과목의 내용은 정보매체의 조작능력보다는 인터넷이나 정보사회에 대한 바른 인식과 인터넷 이용에 따른 윤리나 예절 교육에 1차적인 초점이 맞추어져야 할 것이다. 그리고 이러한 교과목의 채택은 지역규모가 작은 지역부터 시작하여 순차적으로 도시규모가 큰 지역으로 확대하는 방안이 보다 현실적일 것이다.

정보사회에서의 인터넷은 산업사회의 고속도로라고 비유되는 것처럼 인터넷도 하나의 도구임에 틀림없기 때문에 이 고속도로를 이용하는 사람의 마음이나 이용목적에 따라서는 오히려 바람직하지 못한 결과를 가져올 가능성이 높다. 마치 난폭한 운전사가 고속도로에서 대형 교통사고를 내듯이 인터넷도 누가 어떻게 이용하는가에 따라서 즐거움을 가져다 줄 수도, 또는 역으로 해로운 결과를 가져올 수도 있다.

이러한 맥락에서 청소년이 건전하게 인터넷을 이용할 수 있는 능력을 배양할 수 있는 여건을 마련하는 것은 인터넷 고속도로 건설과 동등하게 고려되고 추진되어야 하는 중요한 정책임에 틀림없다.

참 고 문 헌

- 강현두 역(1990). 현대 자본주의와 정보지배논리. 서울: 나남.
- 김승현 편(1993). 정보사회정치경제학. 서울: 나남.
- 김옥순 외(1995). 정보화사회에서의 건전 청소년문화육성 방안. 서울: 문화체육부.
- 김용철 외(1997). 고등학교 정보와 매체. 서울: 대한교과서주식회사.
- 김용학(1998). “정보사회의 성격 : 낙관론과 비관론의 대립”, 정보사회학회 편, 정보사회의 이해. 서울: 나남.
- 문정식(1994). 네트워크 오디세이: 인터넷과 PC통신의 놀라운 정보세계. 서울: 오름.
- 박형준(1997). 정보화의 문명사적 의미와 국가전략의 방향. 서울: 박영륜출판사.
- 손연기(1998). “우리나라 정보화정책의 역사,” 정보사회학회 편, 정보사회의 이해. 서울: 나남.
- 손연기 외(1998a). 국민정보화인식 및 정보생활실태조사. 서울: 한국정보문화센터.
- _____ (1998b). 지역정보망 이용자 실태조사. 서울 : 한국정보문화센터.
- _____ (1998c). PC통신이용실태 및 이용자 만족에 관한 조사 서울: 한국정보문화센터
- _____ (1999). 정보문화 확산 및 내실화 방안연구. 서울: 한국정보문화센터.
- 송기호 편(1997). 정보능력 우리는 이렇게 키워요. 서울: 을지서적.
- 송주석(1998). 인터넷과 사이버스페이스. 서울: 정일출판사.
- 오광석 외(1998). 한국인터넷정보센터 운영보고서. 용인 : 한국전산원.
- 유지열 외(1999). 국민생활 정보화실태 및 정보화인식 조사. 서울: 한국정보문화센터.
- 윤영민(1997). “기술혁신과 사회적 진보 : 정보테크놀러지의 창조적 수

- 용을 위한 서설”. 경희대학교 정보사회연구소 편, 네트워크랜드. 삼성경제연구소.
- 윤준수(1998). 인터넷과 커뮤니케이션 패러다임의 대전환. 커뮤니케이션북스.
- 이소희(1997). 부모가 알아야 할 인터넷 교육. 동문사.
- 이종원·김혁진(1997). 청소년정보화 실태조사 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 인터넷협의회(1999). 인터넷 백서. 서울: 영진출판사.
- 전석호(1994). 정보사회론: 커뮤니케이션 혁명과 뉴미디어. 서울: 나남.
- 정국환 외(1996). 정보사회의 개념정립 및 정보화추진방안 연구. 용인 : 한국전산원.
- 정국환 외(1997). 정보사회 네티켓과 정보이용윤리 정립방안. 용인: 한국전산원.
- 정보통신부(1998). 1998년도 정보화에 관한 연차보고서. 서울: 정보통신부.
- _____ (1999). “Cyber Korea 21 : 창조적 지식기반국가 건설을 위한 정보화 VISION”.
- 정인익 외(1997). 세계 주요국의 정보화 정책 비교 분석. 서울: 정보통신정책연구원.
- 정태영(1997). 사이버스페이스 문화 읽기. 서울: 나남출판사.
- 최두진 외(1997). 정보화의 지형변화와 정보문화확산의 새로운 전개방향. 서울: 한국정보문화센터.
- 최정호 외(1996). 정보화사회와 우리. 서울: 소화.
- 한국언론학회·한국사회학회 편(1998). 정보화시대의 미디어와 문화. 서울: 세계사.
- 한국전산원(1998). 1998 국가정보화 백서. 용인: 한국전산원.
- 한림과학원 편(1995). 정보사회, 그 문화와 윤리. 서울: 소화.
- 홍성태(1997). 사이보그. 사이버컬처, 서울: 문화과학사.
- 황진구(1999). 청소년 정보화실태와 새로운 정책의 방향. 서울: 한국청소년개발원.

- 總務廳青少年對策本部(1997). 情報化社會と青少年. 東京: 務廳青少年對策本部
- Bazar. B & Gregg Boalch(1997). "A preliminary model of internet diffusion within developing countries".
(<http://ausweb.scu.edu.au/proceedings/boalch/paper.html>.)
- Blau A., Patty Burness(1997). "Turning 'NetDay' into Next Day, Education Week on the Web".
(<http://www.edweek.org/ew/vol-16/20blau.h16>.)
- Collins, Richard & Cristina Murrone(1996). *New Media, New Policies : Media and Communications Strategy for the Future*. Polity Pr.
- Gilster, Paul(1997). *Digital Literacy* : 김정래(1999). 디지털 리터러시. 서울 : 해냄.
- Information Society Project Office(1998). "Basic Facts - European Overview". (<http://www.ispo.cec.be.esis/EUbasic3.html>.)
- International Data Corporation(1997). "Internet Leapfrog: The Impact of the Internet on Global Economic Competition".
(<http://www.idcresearch.com/F/Ei/gens15.htm>.)
- Kelly, Tim(1997), *Challenges to the network: Telecommunications and the Internet*. : 이윤미 외 역(1998), 인터넷보고서. 서울 : 생활지혜사.
- Kumon, S.(1996). "Informatization and Internationalization".
(<ftp://ftp.glocom.ac.jp/GLOCOM/research/Kumon/Kumonpaper/i&i.txt>.)
- Larry Irving(1997). "Remarks at the Netday 2000 Conference".
(<http://www.ntia.doc.gov/ntiahome/spee/netday2000.html>.)
- Mark Poster, *CyberDemocracy: Internet and the Public Sphere*, University of California, Irvine Copyright(c) Mark Poster 1995.
- Parks, Malcolm R. & Floyd, Kony(1996), "Making Friends in

- Cyberspace", *Journal of Communication* 46. No. 1.
- Richard Collins, Cristina Murrioni(1996). *New Media, New Policies : Media and Communications Strategy for the Future*. Polity Pr.
- Robins, K. and Frank Webster(1988). "Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life", In V. Mosco and Wasco(eds.). *The Political Economy of Information*, Madison: The University of Wisconsin Press.
- Ronfeldt, David(1992), *Cybercracy is coming*, Taylor & Francis.
- Schiller, H. (1990). *Information and The Crisis Economy*: 강현두 역. 현대 자본주의와 정보지배논리. 서울: 나남
- Smith, Merritt Roe(1994). "Technological Determinism in American Culuture", in Merritt Smith & Leo Marx (eds.), *Does Technology Drive History: The Dilemma of Technological Determinism*, Cambridge, Mass : The MIT Press.
- Sue Howard Ed.(1998). *Wired Up : Young People and the Electronic Media - Media, Education, and Culture -*. Univ College of London Pr.
- Tapscott, Don(1998). *Growing up Digital : The Rise of Net Generation* : 허운나 · 유명만(1999). N세대의 무서운 아이들. 서울 : 물푸레.
- Webster. Frank(1995), *Theories of the Information Society*. London: Routledge Company : 조동기 역(1997). 정보사회이론. 서울: 사회비평사.

Abstract

The Present Conditions of the Youth's Use of Internet

This study was carried out to investigate the present condition of the youth's use of internet. For this purpose, this study reviewed literatures and previous researches on the 'information society', 'internet' and 'the youth'. Second, it performed a comprehensive survey to estimate youths' use of internet and finally, investigate the youth who using the the 'PC Internet Plaza'.

The major results of this investigation indicate that (1) the Korea youth showed the higher level of use of internet than adult. (2) most important socio-economic characteristics using internet of the youth are resident location, parent's capability of using internet, (3) though, the youth using PC Internet Plaza showed the higher level of informatization than the other youth, most of them use it as game room.

Based on the literature review and the survey findings, this study presented the following suggestions for youth's healthy use of internet.

First of all, youths should be recognised as important agents in transforming our society into a information society. Therefore, we need to provide youths with the opportunities and conditions to use internet. Second, it is necessary to reduce 'internet divided' in the youth. Third,

the programs which promote the sense of information morality should be carried with parents. Finally, we need to develop the formal information curriculum which not only presents youths the means and skills(computer skills)to access internet, but teaches the real meaning of informatization, the 'netiquette' and content regulation of Internet.

부 록

- ☐ 외국의 청소년 정보화 프로그램
- ☐ 청소년 정보생활 및 인터넷 이용실태조사 설문지(인터넷부문)
- ☐ 청소년의 PC방 이용실태 조사 설문지

외국의 청소년 정보화 프로그램¹⁾

세계각국은 21세기의 정보사회를 대비하기 위해 사회전반을 정보화에 적합하도록 변화시키고, 일반국민들에게 정보문화를 확산하기 위해 부단히 노력해 왔다. 특히 정보통신기반의 정비가 바로 모든 국민들에게 정보이용의 보편화와 생활화로 연결된 것은 아니라는 인식하에 국민들에게 정보접근의 기회를 보장하기 위한 다양한 프로그램들을 실시하고 있다.

1) 미국의 관련 프로그램

미국은 인터넷의 주도권 확보가 향후 국가경쟁력 강화와 직결된다는 전략적 인식하에 1996년 정부주도의 차세대 인터넷(NGI: Next Generation Internet) 개발을 추진하여 왔다.²⁾ 이와 함께 1997년부터는 대학, 연구소가 중심이 되어 ‘인터넷 2’ 계획³⁾을 추진하고 있다. 그리고 이러한 하드웨어적 프로그램과 더불어 다양한 프로그램을 운영하고 있다.

- 1) 외국의 프로그램 사례는 손연기 외(1999)의 “V. 해외의 정보문화 확산현황 및 특성” 부분에서 청소년과 관련된 내용을 정리하여 수록하였다. 이 연구보고서에는 여기에 제시된 프로그램 외에도 다양한 프로그램의 주요 내용과 특성을 체계적으로 소개하고 있다.
- 2) NGI사업의 목표는 첫째, 고속대용량의 네트워크를 구축하여 사용자에게 제공한다는 것이다. 둘째, 이러한 고속 네트워크를 통해 고도화된 정보통신기술을 시험하여 확보하자는 것이다. 셋째, 이렇게 확보된 기술과 경험을 기반으로 고도정보통신서비스를 제공하려는 것이다.
- 3) ‘인터넷 2’ 계획은 미국내 34개 주요대학이 협의하여 새로운 학술연구망으로서의 인터넷을 구축키로 하고 그 이름을 ‘인터넷 2’라 명명함으로써 본격적으로 시작되었다. 인터넷2의 과제는 첫째, 국가적인 연구분야를 위한 첨단 네트워크 수용능력을 창출하고 유지하는 것, 둘째, 새로운 응용서비스를 수용하고 구현할 수 있는 고도 네트워크를 구축함에 있어 직접적인 노력을 제공하는 것, 셋째, 모든 대학에 보다 향상된 인터넷 서비스 관련 기술을 제공하는 것이다.

(1) Netday

‘넷데이97’은 민간이 주축이었던 넷데이96 행사가 성공적으로 끝난 것에 힘입어, 미행정부의 적극적 후원으로 미국 전역에 정보문화를 확산하기 위해서 국가적인 행사로 새롭게 출범된 행사이다. 넷데이의 기본적인 목표는 각 학교당 최소 5개 교실과 도서관이나 컴퓨터실을 인터넷과 연결시키기 위해 기본적인 네트워크 시설을 구축하는 것이다. 넷데이는 자원봉사자들의 노력으로 이러한 목표를 완수하려고 계획하고 있다⁴⁾.

넷데이97에서 설정된 3가지 과제를 살펴보면⁵⁾ 첫째, 1백만명(최소한 학교당 10명)의 자원봉사자들이 넷데이에 참여하도록 유도하고 둘째, K-12에 이르는 미국의 130,000여개 공·사립학교에 인터넷을 보급하며, 모든 학교가 넷데이 홈페이지를 구축하고, 이를 통해 학교에서 활용될 컴퓨터 기술에 관한 정보를 제공받도록 한다. 셋째, 기업들로 하여금 학생들이 필요로 하는 정보기술과 컴퓨터 기술을 습득할 수 있도록 요청한다.

넷데이는 모든 운영과 활동을 웹상(World Wide Web)에 있는 넷데이 홈페이지에서 관리하는 독특한 운영방식을 취하고 있다. 이는 처음 넷데이를 조직했던 존 게이지가 ‘위에서 아래’가 아닌 ‘밑에서 위로 올라가는’ 시민운동 방식을 택해, 넷데이 운동의 목적에 동참하는 사람들이나 학교들이 자발적으로 참여하도록 한 것에 영향을 받은 것이다. 따라서 넷데이는 국가적인 행사로 발전했음에도 불구하고 중앙차원의 조직이나 의사결정기구가 존재하지 않는다. 또한 넷데이는 전국언론과 지역매체들이 학교와 인터넷의 연결에 따른 교육적 효과를 지속적으로 홍보하도록 하기 위해서 언론과의 협조관계 구축에도 노력하고 있다.

1997년 10월 25일에 개최된 넷데이97은 각 주의 지역적 특성에 따라 다양한 행사가 전개되었다. 미네소타주에서는 인터넷활용문제에 대한 세

4) 만약 자원봉사자들의 노동력과 민간기업의 장비 지원 없이 순수 세금으로 이러한 일을 수행하기 위해서는 한 교실당 \$1,000 이상의 비용이 든다.

5) Facts & Stats, <http://www.schoolwire.org/factstat.htm>

미나를 비롯해 방송프로그램을 기획하고 \$250,000 상당의 상금이 걸린 인터넷 문제풀이 대회를 개최하는 등 주민들의 참여도를 높이기 위한 다양한 프로그램이 마련되었다.

넷데이의 시사점은 민간주도로 진행되던 넷데이 행사를 국가차원으로 견인했다는 점이다. 특히 교육정보화를 강조해 온 클린턴 대통령은 청소년들의 정보기술능력을 배양하기 위해 민간기업, 학교, 교사, 학부모, 학생, 지역단체, 주정부, 연방정부간의 파트너십을 촉구하고 이를 지속적으로 유지하기 위해서 많은 지원을 하였다는 점에 주목해야 한다.⁶⁾ 또한 넷데이는 기술장비업체와의 협조하에 장비의 저렴화를 위해서 지속적으로 노력했다. 학교당 2개 교실을 인터넷에 연결하기 위해서 소요되는 비용은 실제적으로는 \$1,000 이상이나, 민간파트너와의 협력 덕분에 넷데이에서는 \$400로 이것이 가능했다. 다음으로 자원봉사자의 역할을 빼놓을 수 없다. 넷데이는 자원봉사의 뜻이 있는 사람이면 누구든지 참여할 수 있도록 여러 제도적인 방안을 강구해왔다.⁷⁾

(2) SeniorNet

미국이 정보화에 있어 세계 제일의 수준을 자랑하고 있지만, 미국 사

-
- 6) 이를 위해 클린턴 대통령은 다음의 4가지 목표를 설정한 바 있다: ① 모든 교사들에게 정보기술 교육 프로그램을 제공하고 컴퓨터와 정보고속도로라는 새로운 환경에서 학습하는 학생들에게 도움을 줄 수 있는 교육프로그램 제공한다. ② 효과적인 소프트웨어 개발로 온라인 학습자료를 교과과정에 편입할 수 있도록 한다. ③ 모든 교사와 학생들이 컴퓨터를 자유롭게 사용할 수 있는 환경을 구축한다. ④ 모든 학교와 교실을 정보고속도로에 연결한다. 이에 대한 자세한 내용은 America's Technology Literacy Challenge(Feb. 15, 1996), <http://www.whitehouse.gov/WH/News/edtech/2pager.html> 참조.
- 7) 넷데이는 컴퓨터 조작능력이 없더라도 자원봉사의 뜻이 있으면 누구나 자원봉사를 할 수 있도록 하기 위해서, 기술적인 분야는 웹사이트상에서 혹은 VTR을 통해 익히도록 배려해 보다 많은 사람들이 자원봉사자로 활동할 수 있도록 하고 있다.

회 내에도 정보격차가 엄연히 존재한다. 특히 노년층의 경우는 정보기기 및 정보서비스 보급률, 정보 리터러시 등에 있어서 미국 평균에 비해 훨씬 뒤떨어져 있다.⁸⁾ SeniorNet은 바로 이러한 문제점들에 대응하기 위해 조직되었으며, 노년층에 대한 컴퓨터 교육을 통해 정보기술에 대한 친숙도와 이해를 높이고 있다.

여기서 시사점을 얻을 수 있는 것은 SeniorNet의 운영요원에서부터 강사진에 이르기까지 대부분의 직원이 자원봉사자들로 구성되어 있다는 점이다. 따라서 우리나라의 정보화운동에 청소년들의 자원봉사활동을 포함시키는 방안이 필요하다.

2) 유럽의 관련 프로그램

(1) 유럽연합의 Netd@ys

유럽연합은 정보사회에 대한 유럽인들의 인식을 제고하고 유럽인들의 정보기술활용도를 높이기 위해 유럽 차원의 프로그램이나 행사를 통해 다각도의 노력을 전개하고 있다. 그 중에서도 특기할만한 것으로 'Netd@ys Europe'⁹⁾ 행사를 들 수 있다. Netd@ys는 유럽집행위원회가 1997년 초에 제시한 범유럽 차원의 이니셔티브로서, 유럽연합 회원국의 전폭적인 지원을 받아 1997년 10월 18~25일의 일주일간 열렸다. Netd@ys 기간동안 특히 학교의 인터넷 접속을 촉진하는 활동이 모든 유럽연합 회원국에서 활

8) 노년층에 대한 정보기술보급과 이용, 정보기술에 대한 인식 및 태도에 관한 조사로는 R.P.Adler(1996), Older Adults and Computers: Report of a National Survey를 참조할 것. 이 조사는 SeniorNet이 전국에 거주하는 55세~75세 사이의 노인들을 대상으로 1995년 9월에 실시된 조사로서 1994년에 이어 두 번째로 실시된 것이다. 조사결과에 따르면 노년층의 컴퓨터 보유율이 1994년 21%에서 30%로 증가했으며, 보고서 개요는 <http://www.seniornet.org/research/survey2.html>에서 볼 수 있다.

9) 자세한 내용은 <http://www.netdays.org>를 참조.

발히 이루어졌다. 1997년의 Netd@ys 행사에서 대략 1,000건의 이벤트가 열렸으며 15,000개 이상의 학교들이 참여했고 Netd@ys 홈페이지 조회숫자가 500,000건이 넘었다. 이러한 성공에 기초해 집행위원회는 앞으로도 매년 Netd@ys 행사를 개최할 예정이다.

Netd@ys Europe은 초등학교와 중등학교, 기술 및 직업훈련기관 등을 주대상으로 삼고 있는데, 1997년의 행사를 통해 집행위원회는 교사들에 대한 정보기술교육에 대해서도 적극적으로 고려하게 되었다. 한편, 집행위원회는 직접적으로 교육과 관련이 없다 하더라도 교육적인 목적을 위해 인터넷 활용을 촉진하는 활동에 종사하는 기관(예를 들어 공공도서관, 박물관, 구직센터, 청소년단체 등)의 참여를 장려할 계획이다. Netd@ys 행사에 참여하고자 하는 개인이나 단체는 소정의 심사를 통과하면 자금지원을 받을 수 있다. 그러나 집행위원회의 재정지원은 정보화에 대한 인지도를 높이기 위한 프로젝트나 학교 등 교육기관에서의 인터넷 활용을 촉진하는 활동에만 한정된다. 특히 집행위원회는 지역, 전국, 더 나아가 범유럽 수준의 파트너십에 기반한 프로젝트들을 중시하고 있다.

(2) 영국의 NetYear

최근 영국정부는 1997년에 발표된 국가교육망계획(National Grid for Education) 등을 통해 인터넷을 학교에 접속시키고 컴퓨터를 보급하는 것을 교육정보화의 핵심사업으로 추진하고 있으며 미국의 Netday와 같은 맥락의 NetYear운동도 적극적으로 지원하고 있다.¹⁰⁾

1997년의 국가교육망계획(NGfL: National Grid for Learning)은 네트워크를 최대한 활용하기 위한 구체적인 정부의 비전과 실행계획을 담은 것이다. 국가교육망계획은 온라인 학습과 학습교재를 개발하고 이용하기 위한 통로이다. 즉 인터넷에 기반한 상호접속된 네트워크와 교육서비스의 조합이라고 할 수 있으며, 이를 통해 교수와 학습, 훈련과 교육행정, 도서

10) 자세한 내용은 <http://www.ngfl.gov.uk>을 참조할 것.

관뿐만 아니라 직장과 가정까지도 지원한다는 것이다. 특히 정부는 교육망 구축을 통해 아직은 협소한 영국 소프트웨어 시장을 확대하는 계기로 삼을 의도이다.

넷이어(UK NetYear)¹¹⁾는 미국의 넷데이행사와 마찬가지로 영국의 모든 학교를 정보통신망으로 연결하겠다는 운동이다. 즉, 인터넷을 학교에 보급하고 교사들이 새로운 기술을 교육에 응용하도록 장려하기 위한 전국 차원의 운동이며, 전술한 바 있는 정부의 국가교육망 계획의 비전을 가속화시키기 위한 프로그램으로서의 위상도 갖고 있다.

지난 1월 중순 잉글랜드 비너스 시에서 23개 학교간 영상회의, 전자편지, 인터넷 방송 개통 행사를 시작으로 출발해 현재 영국 전역으로 급속히 확산되고 있다. 1998년 1월 현재 약 6,000여개의 학교가 인터넷 활용설비를 갖추었으며, 올해안에 약 32,000개 학교로 확대할 계획이다.

넷이어에는 중앙정부는 물론 넷이어 조직위를 중심으로 72개 지방 교육단체가 참여하고 시스코시스템즈, 선마이크로시스템, ICL 등 네트워크 설비업체, 후지쯔 등의 PC제조업체, 인터넷 서비스 업체들이 적극 동참하고 있다. 언론사들의 참여도 활발하여 일간지 텔레그래프와 국영방송 BBC Education은 "컴퓨터는 물지 않아요(Computers Don't Bite)"라는 캠페인을 통해 교사들의 컴퓨터 활용교육을 돕고 있다.

(3) 프랑스의 인터넷 축제

프랑스 정부는 80년대 초반부터 미니텔 단말기를 무료로 배포함으로써 teletel이란 이름의 전국적인 온라인 정보서비스의 보급을 통해 정보통신서비스에 있어 선구자적인 위치를 확보하였다. 그러나 최근 인터넷을 중심으로 한 정보통신기술의 급격한 발전은 프랑스에 새로운 도전을 안겨주었다. 프랑스가 정보기술부문, 특히 개인용 컴퓨터의 보급률과 인터넷 이용자수에서 유럽기준에 크게 뒤쳐지고 있는 것이다.

11) 홈페이지는 <http://www.uknetyear.org>이다.

프랑스어로 인터넷 축제를 의미하는 Fete de l'internet¹²⁾은 “인터넷을 위한 프랑스의 이니셔티브”(IFI: French Initiative for the Internet)에 의해 조직된 전국적인 행사로서 일반인들에게 인터넷의 효용성을 알리는 것이 목적이다. 프랑스정부도 정부의 실행계획과의 연관성 하에 인터넷 축제를 후원했다.¹³⁾ 1998년 3월 20일~21일 양일에 걸친 축제기간동안, 프랑스인이라면 누구나 인터넷 서비스를 이용하여 학교, 대학, 쇼핑센터, 은행, 협회, 기업, 공공장소 등을 방문하거나 새로운 인터넷 서비스를 시작할 수 있었다. 1998년의 인터넷 축제를 통해 프랑스 전국각지에서 600여 가지의 각종 행사들이 조직되었는데, 여기에는 각종 경연대회, 학술회의, 교육훈련, 인터넷 시연대회 등이 포함된다. 이 밖에도 사이버구직카페¹⁴⁾가 있는데, 파리 등 10개 도시의 역사의 Job Cyber Cafe에 설립된 훈련센터로서, 여기에서 젊은이들은 자유롭게 인터넷을 사용할 수 있고 인터넷 활용방법을 터득할 수 있다. Job Cyber Cafe의 목적은 멀티미디어 도구를 통해 젊은이들의 구직 활동을 돕기 위한 것이다.

(4) 독일의 Schulen ans Netz

1996년에 시작해 3년 계획으로 추진되고 있는 Schulen ans Netz는 41,000개에 이르는 독일 학교 중 10,000개의 학교를 전자정보네트워크로 연결시키려는 이니셔티브이다. 이를 통해 학생들에게 멀티미디어와 원격 통신 활용법을 익힐 기회를 제공하겠다는 것이다.

12) 홈페이지는 <http://www.fete-internet.fr>이다.

13) 프랑스 문화부장관은 “1998년을 프랑스 대중들을 위한 인터넷 원년으로 만들어야 한다. 행정서비스와 공공서비스의 네트워크 사용을 가속화하고 양질의 문화프로그램들을 인터넷 상에서 이용할 수 있도록 해야 한다”고 말한 바 있다.

14) 자세한 내용은 <http://www.sncf.fr>을 참조.

3) 아시아의 관련 프로그램

(1) 일본의 Media Kids¹⁵⁾

미디어키즈는 컴퓨터 네트워크를 통한 어린이들 간의 커뮤니케이션을 촉진시키기 위한 프로젝트이다. 참가자의 대부분이 일본의 초등학교, 중등학교 혹은 특수학교의 학생들로 구성되어 있다. 이 사업은 일본 국제대학교의 GLOCOM(Center for Global Communication)과 여타 후원기관들에 의해 수행되고 있다. Media Kids는 1994년 가을에 처음 시작되었으며, 1996년 9월에는 'Media Kids 콘소시엄'이 조직되었다. 이 사업을 통해 GLOCOM은 어린이들을 위한 커뮤니티 네트워크를 구축하고 더 많은 학교와 후원조직을 동참시키는 것을 목표로 삼고 있다.

미디어키즈 콘소시엄은 일본 애플, Bandai Digital Entertainment의 후원으로 미디어키즈라는 시범사업을 1996년 11월부터 시작했다. 어린이들을 위한 커뮤니티 네트워크 구축을 목적으로 94년 10월에 활동을 시작한 미디어키즈는 애초에 8개의 학교에서 시작해서 1996년 10월에는 82개의 학교로 참여학교의 폭이 늘어났다. 시범사업을 통해 인터넷과 미디어키즈 프로그램에 대한 손쉬운 접속과 저비용의 솔루션을 제공할 뿐만 아니라, 참여자의 폭과 PC 활용도도 넓힐 계획이다. 이를 통해 학교들로 하여금 한정된 예산으로 이용자에게 보다 친숙한 컴퓨터 환경을 갖출 수 있게 하고, 참여자도 유치원생, 초등학교 저학년생, 장애 학생 등으로 넓혀가고 있다. 실제로 1996년 11월과 1997년간의 10개월동안 장애인학교와 유치원, 초등학교 저학년생들에게 피핀(pipin)¹⁶⁾이라는 프로그램을 통한 MediaKids 접속을 제공하기도 했다.

또한 미디어키즈는 1995년부터 미디어키즈 여름캠프를 개최해왔다.

15) 웹사이트는 <http://www.mediakids.or.jp>이다.

16) Pipin은 일본 애플과 Bandai Digital Entertainment사가 공동으로 개발한 네트워크 터미널 프로그램이다.

1995년의 여름캠프에는 일본 전역에서 모인 21명의 학생들이 참여하였으며, 1996년 7월에 미야자키에서 실시된 3일간의 여름캠프에는 16개 학교 학생 33명이 참여했다. 1996년 캠프의 주제는 “내 홈페이지 만들기”였는데, 참여 학생들을 디지털 카메라를 들고 야외를 누비면서 자신들이 경험한 내용을 인터넷 홈페이지에 담았다. 여름 캠프를 통해 학생들은 인터넷, 특히 홈페이지를 도구로 해서 공동학습의 결과를 출판하는 방법을 배웠다. 여름캠프는 인터넷을 통해 만난 학생들이 직접 서로 만날 수 있는 장으로서 어린이들이 가상공간에서의 활동과 실제활동을 조화시킬 수 있는 기회를 제공한다.

(2) 싱가포르의 MITY와, IT Ambassador

MITY는 “Make IT Yours”의 줄임말로 국가전산원의 IT 마스코트의 이름이다. 국가전산원은 국민들, 그중에서도 특히 어린이들의 정보기술 활용도를 높이기 위해서 마스코트를 개발하고 이름도 전국적으로 공모했다. 1996년 여름, 국가전산원에서 개최한 최초의 로스쇼에서 처음 선보인 이래, MITY는 학교, 도서관, 쇼핑센터 등을 투어하는 것은 물론 매년의 컴퓨터 로드쇼에서 무대공연을 펼쳐서 어린이들이 정보기술에 훨씬 친근감을 느끼도록 하고 있다.

IT Ambassador는 국가전산원이 싱가포르 스카우트 협회와 공동으로 스카우트 학생들을 IT 특사로 육성하기 위한 프로젝트를 시작했다. 정보기술 관련 교육 프로그램에서 교육을 수료한 후 또 다른 사람을 교육 프로그램에 참여시키는 스카우트 학생들은 IT 배지를 수여받는다. IT 배지 프로그램은 2,600명의 스카우트 학생들을 IT특사로 훈련시키는 것을 목표로 하고 있다. 또한 초등학교나 중등학교에 다니는 스카우트 학생들은 정보기술과 관련된 전시회나 로드쇼, 회의나 심포지움에 참여하고 스크랩북을 만들어야 할 의무가 있다. IT 특사들은 국가전산원에 의해 조직되고 후원받는 각종 IT관련 행사(예를 들면, 컴퓨터 로드쇼, 아시아 텔레콤

97의 싱가포르 원 부스, 디지털 사진 경연대회 등)에 참여하여 정보기술의 혜택과 중요성을 알리는 홍보사절단의 역할을 한다.

청소년 정보생활 및 인터넷 이용실태조사 설문지 (인터넷 부문 발췌)

안녕하십니까? 한국청소년개발원은 청소년육성에 대한 종합적이고 체계적인 연구와 지도자 양성을 위하여 지난 1989년에 설립된 정부출연연구기관으로서 청소년에 관한 연구개발등 다양한 사업을 수행하고 있습니다.

최근 정보화사회의 진입에 따라, 본원에서는 “청소년의 건전한 정보의식 함양 프로그램 개발에 관한 연구”와 “청소년의 인터넷 이용실태”에 대한 연구를 수행하고 있으며, 이를 위해 전국의 청소년들을 대상으로 정보사회에 대한 의식과 생활실태 등에 대한 설문조사를 실시하게 되었습니다.

설문지의 응답내용은 맞고 틀리는 것이 없으며, 결과는 숫자로 부호화 되어 컴퓨터로 처리되므로 응답에 따른 비밀이 보장됩니다. 또한 조사에서 얻어진 결과는 오직 연구의 목적을 위해서만 사용되므로 솔직하고 정확하게 응답해 주시기 바랍니다.

1999. 7.

한국청소년개발원

서울시 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(☎ 137-715)

육성정책연구실 청소년정보팀

(☎ 02-2188-8805, 8816, FAX : 2188-8819)

※ 다음 질문은 여러분의 인터넷 이용과 관련된 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의
 뒷부분에 V표시 하여 주시거나 () 속에 적어 주시기
 바랍니다.

1. 여러분은 가정이나 학교등에서 인터넷을 이용하고 계십니까?

- ① 현재 사용하고 있다. _____
 ② 과거에 사용했으나 현재는 사용하지 않는다. _____
 ③ 한번도 사용한 경험이 없다. _____ → 10번 문항으로 가십시오.

2. 인터넷을 이용한 기간은 얼마나 되었습니까?

_____ 년 _____ 개월

3. 여러분은 인터넷에 주로 어떤 방법으로 접속하고 계십니까?

- ① 상용 PC통신망(천리안, 하이텔 등)을 통해 _____
 ② 인터넷접속 전문서비스(아이넷 등)를 통해 _____
 ③ 정부공공망을 통해 _____
 ④ 교육전산망을 통해 _____
 ⑤ 연구망을 통해 _____
 ⑥ 모르겠다 _____
 ⑦ 기 타 (적어 주십시오 : _____)

4. 여러분은 인터넷을 주로 어떤 용도로 사용하고 계십니까? 다음 중 순서대로 두 가지를 선택해 주십시오.

- 1순위 () ● 2순위 ()

- ① 공짜 프로그램(파일)을 얻기 위해 사용한다.
 ② 친구를 사귀거나 대화(채팅)을 하기 위해 사용한다.
 ③ 학교공부나 진로탐색과 관련된 정보를 얻기 위해 사용한다.
 ④ 전자편지를 주고받기 위해 사용한다.
 ⑤ 의견을 교환하거나 토론에 참여하기 위해 사용한다.
 ⑥ 신문, 뉴스, 기사서비스를 이용하기 위해 사용한다.
 ⑦ 음란물을 보기 위해 사용한다.
 ⑧ 별다른 목적없이 그냥 이용한다.
 ⑨ 기타 (적어 주십시오 : _____)

5. 여러분은 인터넷을 1주일 평균 어느정도 이용하십니까?

() 시간 () 분

6. 여러분은 인터넷에서 음란물을 보거나 읽은 적이 있습니까?

매우 많았다	여러번 있었다.	몇번 있었다.	한두번 있었다.	전혀 없었다.
①	②	③	④	⑤

7. 여러분은 인터넷에서 사용소프트웨어를 불법으로 받은 적이 있습니까?

매우 많았다	여러번 있었다.	몇번 있었다.	한두번 있었다.	전혀 없었다.
①	②	③	④	⑤

8. 여러분의 인터넷이용에 대한 부모님의 태도는 어떻습니까?

적극 권장하는 편	권장하는 편	간섭하지 않음	억제하는 편	적극 억제하는 편
①	②	③	④	⑤

9. 현재 인터넷을 이용하지 않는 경우, 앞으로 인터넷을 이용하실 계획이
있습니까?

- ① 꼭 이용할 계획이다 _____
 ② 여건이 되면 이용할 계획이다 _____
 ③ 이용하지 않을 계획이다 _____

10. 여러분의 부모님들께서는 인터넷을 이용하실 줄 아십니까?

두분 모두 이용하신다.	어머님만 이용하신다.	아버님만 이용하신다.	두분 모두 이용 못하신다.
①	②	③	④

11. 학교나 집 주변의 '인터넷 PC방'이나 '인터넷게임방'을 이용한 경험이 있습니까?

- ① 거의 매일 이용한다. _____
- ② 1주일에 4-5일 이용하는 편이다. _____
- ③ 1주일에 1-2일 이용하는 편이다. _____
- ④ 아주 가끔 이용하는 편이다. _____
- ⑤ 전혀 이용한 경험이 없다. _____ →  아래의 14번 문항으로 가십시오.

12. 여러분은 '인터넷 PC방'이나 '인터넷게임방'을 주로 어떤 용도로 이용하고 계십니까? 다음 중 하나만을 골라 번호 뒤의 ☐에 V표시하여 주십시오.

- ① 컴퓨터 게임(스타크래프트 등)을 하기 위해 사용한다. _____
- ② 친구를 사귀거나 대화(채팅)을 하기 위해 사용한다. _____
- ③ 학교 공부나 학습정보를 얻기 위해 사용한다. _____
- ④ 전자편지를 주고받기 위해 사용한다. _____
- ⑤ 음란물을 보기 위해 사용한다. _____
- ⑥ 별다른 목적없이 그냥 이용한다. _____
- ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

13. 여러분은 '인터넷 PC방'을 1주일 평균 어느정도 이용하십니까?
() 시간 () 분

14. 인터넷 PC방을 이용한 경험이 없는 경우, 앞으로 인터넷 PC방을 이용하실 계획이 있습니까?

- ① 꼭 이용할 계획이다 _____
- ② 여건이 되면 이용할 계획이다 _____
- ③ 이용하지 않을 계획이다 _____

청소년의 PC방 이용실태조사 설문지

안녕하십니까? 한국청소년개발원은 청소년의 건전한 육성과 관련된 종합적이고 체계적인 연구사업 등을 위해 지난 1989년에 설립된 국무총리실 산하 정부출연연구기관입니다.

정보사회로의 진입에 따라 본원에서는 “청소년의 인터넷 이용실태와 활성화 방안연구”를 수행하고 있으며, 이와 관련하여 PC방을 이용하는 청소년들을 대상으로 이용 목적과 내용 등에 대한 설문조사를 실시하게 되었습니다.

설문지의 응답내용은 맞고 틀리는 것이 없으며, 결과는 숫자로 부호화 되어 컴퓨터로 처리되므로 응답에 따른 비밀이 보장됩니다. 또한 조사에서 얻어진 결과는 오직 연구의 목적을 위해서만 사용되므로 솔직하고 정확하게 응답해 주시기 바랍니다.

1999. 12.

한국청소년개발원

서울시 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(☎ 137-715)

육성정책연구실 청소년정보팀 황진구

(☎ 02-2188-8805, FAX : 2188-8819)

※ 다음 질문은 여러분의 **일상생활에 대한 질문**입니다.

문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분
 _____에 V표시 하여 주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 일기나 편지와 같이 개인적인 글을 어떻게 작성하고 계십니까? 하나만 선택 하여 주십시오.

- ① 종이에 손으로 쓴다. _____ ② 타자기로 친다. _____
 ③ 워드프로세서 기기를 이용한다. _____ ④ 컴퓨터를 이용한다. _____
 ⑤ 기타 (적어 주십시오 : _____)

2. 여러분이 앞으로 친한 친구나 동료등과의 의사전달 도구로 가장 이용하
고 싶은 정보통신기기는 다음 중 무엇입니까?

- ① 휴대폰이나 PCS _____ ② 호출기 _____
 ③ 전화나 팩스 _____ ④ 컴퓨터 통신이나 인터넷 _____
 ⑤ 아마추어 무선 _____ ⑥ 기타 (적어 주십시오 : _____)

3. 컴퓨터를 사용한 기간은 얼마나 되었습니까?

_____ 년 _____ 개월

4. 컴퓨터를 처음 사용하게 된 것은 누구로부터 가장 큰 영향 받았습니까?

- ① 부모 _____ ② 형제자매 _____ ③ 친척 _____
 ④ 친구 _____ ⑤ 학교선생님 _____ ⑥ 관련 학원 _____
 ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

5. 컴퓨터의 키보드를 조작하는 수준은 어느정도입니까?

- ① 키보드의 키를 찾는 것조차도 힘들다. _____
 ② 키보드의 키를 보면서 친다. _____
 ③ 키보드를 보지 않고 칠 수 있다. _____

※ 다음 질문은 여러분의 PC방 이용과 관련된 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분
 에 V표시하여 주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

6. 여러분은 '인터넷 PC방'을 1주일에 평균 어느정도 이용하십니까?

() 시간 () 분

7. 여러분이 '인터넷 PC방'을 가장 많이 이용하는 요일과 시간대는 언제입니까?

() 요일 ()시부터 ()시까지

8. 여러분이 '인터넷 PC방'을 이용하는 이유는 무엇입니까?

다음 중 순서대로 두 가지를 선택해 주십시오.

● 1순위 () ● 2순위 ()

- ① 통신 속도가 빠르기 때문에
- ② 인터넷과 관련된 다양한 정보를 얻을 수 있기 때문에
- ③ 부모님의 간섭을 받지 않고 인터넷을 이용할 수 있기 때문에
- ④ 집에 컴퓨터가 없거나 인터넷을 이용할 수 없기 때문에
- ⑤ 방과후 갈 곳이 별로 없어서
- ⑥ 친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있기 때문에
- ⑦ 기타 ()

9. 여러분은 '인터넷 PC방'이나 '인터넷게임방'을 주로 어떤 용도로 이용하고 계십니까? 다음 중 순서대로 두 가지를 선택해 주십시오.

- 1순위 () ● 2순위 ()

- ① 컴퓨터 게임(스타크래프트 등)을 하기 위해 이용한다.
- ② 친구를 사귀거나 대화(채팅)을 하기 위해 이용한다.
- ③ 학교 공부나 학습정보를 얻기 위해 이용한다.
- ④ 전자편지를 주고받기 위해 이용한다.
- ⑤ 음란물을 보기 위해 이용한다.
- ⑥ 별다른 목적없이 그냥 이용한다.
- ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

10. 여러분이 '인터넷 PC방'이나 '인터넷게임방'에서 주로 이용하는 컴퓨터 게임은 무엇입니까? 게임명을 이용 순서대로 두 가지만 기록하여 주십시오.

- 가장 많이 이용하는 게임 : _____
- 두번째로 이용하는 게임 : _____

11. '인터넷 PC방'이나 '인터넷게임방'에서 채팅하는 주된 내용은 무엇입니까? 다음 중에서 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분에 V표시하여 주십시오.

- ① 별다른 주제 없이 그냥 일상적인 이야기를 한다. ____
- ② 이성과 성에 관한 문제에 대해 이야기 한다. ____
- ③ 학교 공부나 학습정보에 대해 이야기 한다. ____
- ④ 사회적 문제나 정치적 문제에 대해 이야기 한다. ____
- ⑤ 자신의 취미나 관심있는 분야에 대해서 이야기 한다. ____
- ⑥ 특별한 목적이나 주제없이 그냥 이야기한다. ____
- ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

12. 여러분은 스스로 생각하시기에 '인터넷 PC방'이나 '인터넷게임방'이 청소년에게 유해 한 공간이라고 생각하십니까?

- ① 전혀 해롭지 않다. _____
 ② 어느정도 해로운 요소를 가지고 있으나 잘 사용하면 좋은 곳이다.____
 ③ 해로운 곳이다. _____

13. 여러분은 인터넷PC방에서 음란물을 보거나 읽은 적이 있습니까?

매우 많았다	여러번 있었다.	몇번 있었다.	한두번 있었다.	전혀 없었다.
①	②	③	④	⑤

14. 여러분은 인터넷PC방에서 상용소프트웨어를 불법으로 받은 적이 있습니까?

매우 많았다	여러번 있었다.	몇번 있었다.	한두번 있었다.	전혀 없었다.
①	②	③	④	⑤

15. 여러분은 인터넷PC방에서 흡연을 하신 경험이 있습니까?

매우 많았다	여러번 있었다.	몇번 있었다.	한두번 있었다.	전혀 없었다.
①	②	③	④	⑤

16. 여러분의 인터넷PC방 이용에 대한 부모님의 태도는 어떻습니까?

적극 권장하는 편	권장하는 편	간섭하지 않음	억제하는 편	적극 억제하는 편
①	②	③	④	⑤

17. 여러분은 부모님과 함께 인터넷방을 이용한 경험이 있습니까?

매우 많았다	여러번 있었다.	몇번 있었다.	한두번 있었다.	전혀 없었다.
①	②	③	④	⑤

18. 여러분은 PC방 이용료에 대해서 어떻게 생각하십니까?

매우 싸다	싼 편이다	적당하다	비싼 편이다	매우 비싸다
①	②	③	④	⑤

19. 청소년의 PC방 이용규제 여론에 대해서 어떻게 생각하십니까?

매우 찬성	찬성하는 편다	그저 그렇다	반대하는 편	매우 반대
①	②	③	④	⑤

20. 현재 만 18세 미만에 한하여 밤 10시부터 아침 9시까지 PC방 출입이 규제된 것에 대해서 어떻게 생각하십니까?

① 찬성한다. ____ ② 반대한다 ____ → (아래의 20-1번으로 ↓)

(20-1) 규제에 대해서 반대한다면 어떻게 조정되어야 한다고 생각하십니까?

- ① 연령제한을 철폐해야 한다. ____
- ② 연령대를 17세 미만으로 낮추어야 한다. ____
- ③ 연령대를 19세 이상으로 높여야 한다. ____

21. PC방 게임 중 ‘스타크레프트원본’의 경우 ‘18세 이상만 이용가’ 판정에 따라 현재 PC방에서는 ‘스타크레프트틴’이 이용되고 있는데, 스타크레프트원본과 스타크레프트틴의 차이가 어느정도라고 생각하십니까?

- ① 원본과 스타크레프트틴의 내용에는 별 차이가 없다. _____
- ② 스타크레프트원본은 청소년에게 유해한 요소가 있으나, 스타크레프트틴은 유해한 요소가 없다고 판단된다. _____
- ③ 스타크레프트원본을 이용한 경험이 없어서 모르겠다. _____

22. PC방 게임물 중 ‘연소자 관람불가 판정’의 경우 PC방에 비치하는 것 자체가 법적으로 불가능하게 되어 있는데, 이에 대해서 어떻게 생각하십니까?

- ① PC방에 비치는 하되, 청소년의 이용을 제도적으로 방지하여야 한다.
- ② 지금처럼 PC방에 비치하는 것 자체를 금지하여야 한다. _____
- ③ 등급판정 자체에 문제가 있다. _____

23. PC방 이용 ‘게임의 등급판정제도’에 대해 어떻게 생각하십니까?

- ① 현재 운영되는 제도에 만족한다. _____
- ② 현재 운영되는 등급판정과정이 합리적으로 조정 또는 개선되어야 한다. _____
- ③ 등급판정 자체가 인간의 자유를 억압하는 제도이다. _____
- ④ 잘 모르겠다. _____

24. PC방을 이용해 본 결과, PC방 자체에 대해서 어떻게 생각하십니까?

- ① 지역사회에서 손쉽게 인터넷을 이용할 수 있는 좋은 공간이다. _____
- ② 청소년에게 유해한 요소가 어느정도 있으나 잘 규제하여 사용하여야 한다. _____
- ③ 청소년에게 유해한 요소가 많은 곳이다. _____

25. 여러분의 향후 PC방 이용계획은 어떻게 됩니까?

- ① 앞으로 더 많이 이용할 계획이다. _____
- ② 앞으로도 지금정도 이용할 계획이다. _____
- ③ 앞으로는 이용시간을 줄일 계획이다. _____
- ④ 앞으로는 이용하지 않을 계획이다. _____

※ 다음 질문은 ‘정보사회’에 대한 여러분의 생각에 대한 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호나 뒷부분
 공란에 V표시하여 주시거나 () 속에 적어 주시기
 바랍니다.

26. 여러분은 ‘정보화’나 ‘정보사회’에 대해 얼마나 알고 있다고 생각하십니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

27. 여러분은 우리사회가 정보사회로 되어가고 있다고 생각하십니까?

- ① 그렇다 _____ ② 그렇지 않다 _____ ③ 잘 모르겠다 _____

28. 여러분은 ‘Y2K’가 무엇을 의미하는지 알고 있습니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

29. 여러분은 ‘Y2K’문제가 얼마나 심각한 것이라고 생각하십니까?

매우 심각한 것이다	어느정도 심각할것이다.	잘 모르겠다.	심각하지 않을 것이다.	전혀 심각하지 않을 것이다.
①	②	③	④	⑤

30. 여러분은 미래의 정보사회에 대해 두려움을 느끼고 있습니까?

매우 두렵다	조금 두렵다	그저 그렇다	두렵지 않다.	전혀 두렵지 않다.
①	②	③	④	⑤

※ 다음 질문은 여러분의 개인적인 신상에 관련된 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분
 에 V표시하여 주시기 바랍니다.

1. 당신의 성별은?

1) 남자 ____ 2) 여자 ____

2. 당신이 다니고 있는 학교는?

1) 중학교 ____ 2) 인문계고등학교 ____ 3) 실업계고등학교 ____

3. 당신 가정의 경제수준은?

1) 아주 잘사는 편 ____ 2) 잘사는 편 ____ 3) 보통 수준 ____
 4) 못사는 편 ____ 5) 아주 못사는 편 ____

4. 당신의 학교 성적은?

1) 아주 잘하는 편 ____ 2) 잘하는 편 ____ 3) 보통 수준 ____
 4) 못하는 편 ____ 5) 아주 못하는 편 ____

※ 감사합니다 !! ※

