

제 1 부

청소년의 PC 통신 이용과 그 영향

서론

21 세기를 눈앞에 두고 있다. 다가올 미래사회는 컴퓨터와 네트워크가 지배하는 정보화의 시대로 규정되고 있다. 정보화는 다양한 의미로 해석되고 있지만, 컴퓨터를 비롯한 새로운 정보통신매체의 보급과 활용이 가장 중요한 지표의 하나임은 이론의 여지가 없다. 컴퓨터·컴퓨터통신의 보급·활용의 측면에서 본다면, 우리는 이미 세계적인 정보화 대열의 한 가운데에 있다. 1997년 현재 개인용 컴퓨터는 세가구당 한대꼴로 보급되어 있고, PC 통신 이용인구는 전 국민의 10~15% 수준, 인터넷은 해마다 배 이상 이용인구가 폭증하고 있다.

정보화의 흐름은 우리 생활의 다양한 영역에서 광범위한 파급효과를 낳고 있다. 정치, 경제, 교육 등 사회 제반 영역의 커뮤니케이션 체계는 급격한 재편과정에 있으며, 컴퓨터와 네트워크가 전제되지 않은 업무처리는 상상할 수 없는 단계에 이르렀다. 매체 보급·확산의 관점에서 본다면 정보화는 미래사회의 발전방향이라기 보다는 이미 우리가 깊숙히 몸담고 있는 현실 그 자체이다.

미디어의 영향력은 단순한 정보전달 수단에 머물지 않는다. 과거 라디오와 TV, 전화 등 산업화시대의 매체가 인간생활의 혁명적인 변화를 야기하였듯, 컴퓨터, PC 통신, 인터넷으로 대표되는 새로운 정보통신 매체는 우리의 생활과 의식에 커다란 변화를 예고하고 있다. 새로운 매체에 쉽게 적응하는 청소년층을 중심으로 이러한 징후는 이미 감지되고 있다. 미국, 일본 등 선진국에서는 이른바 “사이버세대” “네티즌” “제 5 세대” 등으로 불리우는 정보화시대의 새로운 청소년의 의식과 행동양식에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있다. 이러한 시도는 정보화 과정에서 나타나는 세대간·계층간 갈등과 의식의 격차를 해소하고 올바른 정보화의 방향설정을 위한 학문적 노력의 일환이다.

우리사회에서도 그동안 컴퓨터, PC 통신 이용이 청소년에 미치는 영향에 관한 적지 않은 사회적 논의가 있어왔다. 그러나 그 대부분은 개인적인 경험이나 직관에 의존하는 단편적인 논의의 수준에 머물렀다. 문제가 내포하고 있는 학문적·실천적 중요성과 의의에도 불구하고, 객관적인 경험적 자료에 기초한 실증적인 연구는 매우 드문 실정이다.

본 조사는 이와 같은 인식에 기초하여 우리나라 청소년들의 컴퓨터, PC 통신, 인터넷 이용의 일반적인 실태와 이들 매체의 이용이 청소년들의 생활·의식에 미치는 영향을 파악하기 위한 목적에서 실시되었다. 이 분야의 선행연구가 부족한

현실을 감안하여 기초적인 자료수집에 중점을 두었으며, 새로운 가설정립을 사실의 발견에 초점을 맞추었다. 조사의 편의상 특정 PC 통신망을 이용하는 청소년으로 표본을 한정하였고, 온라인 설문조사의 방식을 채택하였다. 따라서 본 조사의 결과를 전체 청소년으로 일반화하는 데에는 일정한 한계가 있음을 덧붙여 둔다.

이론적 배경

청소년의 뉴미디어 이용실태와 그 영향에 관한 연구는 미국, 일본 등 정보화에서 앞서 있는 선진국을 중심으로 활발하게 전개되고 있다. 새로운 연구분야로서 아직 역사가 짧기 때문에, 기존의 연구로부터 어떤 일반적인 결론을 도출해 내기는 어려운 상황이다. 또한 본 연구에서 다루고자 하는 PC 통신, 인터넷과 청소년의 생활·의식과의 관계에 관한 연구는 찾아보기 어렵다. 그러나 대부분의 뉴미디어가 컴퓨터를 기반으로 하고 있기 때문에¹ 보편적으로 적용될 수 있는 공통적인 속성을 갖고 있다. 기존 연구에서 쟁점이 되고 있는 몇가지 주제를 간략하게 소개하면 다음과 같다.

먼저 어떤 청소년들이 뉴미디어에 쉽게 적응하는가의 문제이다. 일반적으로 청소년은 기성세대에 비해 컴퓨터를 비롯한 뉴미디어에 쉽게 접근한다. 청소년들은 성인들에 비해 컴퓨터를 좋아하고 자신있게 다룬다. 그러나 모든 청소년들이 컴퓨터에 쉽게 친숙해지고 잘 다룰 수 있는 것은 아니다. 한 경험적 연구에 따르면 컴퓨터에 관심을 갖지 않는 회피형의 청소년이 발달단계에 관계없이 항상 약 30% 정도는 존재하는 것으로 확인되었다[今榮, 1986]. 컴퓨터에 대한 부정적 이미지에 관한 연구는 “컴퓨터 공포증” *computer phobia* 또는 “컴퓨터 불안” *computer anxiety* 이라는 명칭하에 미국을 중심으로 활발하게 진행되고 있다 [河田, 1991]. 이것은 컴퓨터에 대한 태도에 영향을 주는 독특한 성격 특성, 또는 가정적·환경적 배경의 존재를 암시하고 있다.

컴퓨터 이용에 영향을 미치는 일반 속성으로서 성차는 가장 많이 거론되는 연구주제이다. 일반적으로 남자청소년이 여자에 비해 컴퓨터에 대한 관심이 많으며, 조작능력도 앞서는 것으로 이해되고 있으며 이를 입증하는 경험적 연구도 적지

¹ “뉴미디어”의 개념은 엄밀한 정의 없이 일상적으로 사용되고 있다. 여기서는 뉴미디어를 PC 통신·인터넷으로 대표되는 “컴퓨터와 전자통신 기술이 결합된 새로운 매체”로 정의하되, 넓은 의미로는 컴퓨터, 전자오락, TV 게임도 이에 포함되는 것으로 간주하였다.

않다[Hawkins, 1985]. 그러나 컴퓨터에 대한 태도의 성차는 본래 타고나는 것이 아니며 학습된 성역할과 밀접한 관련이 있다는 주장도 있다. 즉, 아동은 컴퓨터에 대해 수학적이며 동시에 남성적이라는 이미지를 갖고 있으며, 따라서 여자는 남자에 비해 컴퓨터 작업에 불안을 느끼는 비율이 높고, 쉽게 자신감을 잃게 된다는 것이다. 컴퓨터 게임의 경우, 남자는 액션, 시뮬레이션 게임에 능하지만, 여자는 퍼즐 게임에서 남자보다 능숙하다는 연구결과[河田, 1991]도 사회적으로 규정된 성역할이 컴퓨터에 대한 태도와 밀접한 관련이 있음을 암시하고 있다. 컴퓨터에 대한 태도에 있어서 타고난 남녀간의 차이를 부정하는 연구들은 대부분 컴퓨터와의 접촉경험(사용량)이 증가하면 남녀간의 성차는 해소된다고 보고 있다[Wilder, 1985].

우리나라에서도 컴퓨터, PC 통신 이용인구에 있어서 남자의 비율이 여자를 월등하게 앞서고 있는 것으로 조사되고 있다. 그러나 이것이 과연 컴퓨터 이용에 있어서 남성의 우월한 능력을 반영하는 것인지, 아니면 여성의 컴퓨터 이용에 대한 문화적 장벽의 존재를 암시하는 것인지는 명확하지 않다.

컴퓨터에 대한 청소년의 태도에 영향을 미치는 요인으로는 이밖에도 가정적 배경을 들 수 있다. 컴퓨터를 비롯한 뉴미디어의 이용층은 아직까지 주로 도시지역의, 경제적인 여력이 있는 계층에 한정된다. 따라서 대도시의 상류층 청소년일수록 컴퓨터에 쉽게 접근할 수 있고 잘 다룰 수 있으리라 예상된다. 또한 부모가 컴퓨터를 사용할 줄 아는가의 여부, 컴퓨터 이용에 대한 부모의 태도도 청소년의 컴퓨터 이용에 영향을 미치는 요인으로 고려될 수 있다. 그러나 이와 같은 가정적 배경이 청소년의 컴퓨터 이용에 미치는 영향에 관한 연구는 아직까지 매우 드문 실정이다.

컴퓨터 이용이 청소년의 심리의식에 미치는 영향으로서 가장 자주 언급되는 것이 이른바 “사회부적응 가설”이다. 즉 컴퓨터에 몰입하는 청소년은 다른 사람과의 접촉이 약화되어 대인관계 속에서 획득해야 할 사회적 기능을 학습할 수 없게 되고 그 결과 사회부적응상태에 빠지게 된다는 것이다[深谷, 1989]. 이 가설은 특히 과도하게 게임을 즐기는 청소년에게 잘 적용되는 것으로 지적되어 왔다[坂元昂 外, 1991a].

그러나 이와는 대조적으로 컴퓨터의 이용이 오히려 청소년의 사회적 상호작용을 촉진한다는 견해도 있다. 즉, 청소년에게 있어서 컴퓨터의 이용은 새로운 인간관계를 형성하는 계기로 작용할 수 있으며, 실제로 게임을 통해 새로운 친구집단을 형성하는 사례를 조사한 연구도 있다[坂元昂 外, 1991a]. 따라서 장시간

에 걸쳐 컴퓨터 게임을 하더라도 다른 친구와 함께 하는 것이라면 그 청소년은 많은 양의 사회적 상호작용을 하고 있는 것으로 봐야한다는 견해가 제기되기도 하였다².

컴퓨터의 이용이 청소년의 창조성, 성취동기를 향상시키는가의 문제도 주요 쟁점중의 하나이다. 일본에서 초·중학교 남학생을 대상으로 한 연구결과에 의하면 학교에서의 컴퓨터 접촉이 잦을수록 창조성이 증대되는 반면, 자택에서의 접촉량의 증가는 오히려 창조성을 감소시키는 것으로 밝혀졌다. 또한 컴퓨터를 주로 워드프로세서의 용도로 활용하는 청소년은 창조성과 성취동기가 높은 반면, 게임 위주로 이용하는 청소년은 창조성과 성취동기가 모두 낮은 것으로 확인되었다.

청소년의 컴퓨터 이용에 관한 기존의 연구는 청소년의 유형별 이용방식과 정도의 차이, 컴퓨터 이용을 통한 심리·의식의 변화 등 다양한 주제를 중심으로 서로 대립되는 가설과 주장들이 공존하고 있다. 본 조사의 목적과 관련하여 기존의 연구로부터 시사받을 수 있는 점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 컴퓨터에 대한 태도나 이용방식, 이용행태는 청소년의 신분과 유형에 따라 다양하게 나타날 수 있다.

둘째, 컴퓨터의 이용을 통한 심리·의식의 변화는 모든 청소년에게 일률적으로 나타나는 것은 아니며, 컴퓨터를 어떤 방식으로 또한 어느 정도 이용하는가와 밀접하게 관련되어 있다.

본고에서는 이상과 같은 논의를 토대로 우리나라 청소년들의 컴퓨터, PC 통신, 인터넷 이용의 실태를 살펴보고, 특히 PC 통신의 이용이 청소년의 생활·의식에 미치는 영향을 시론적으로 검토해 보고자 한다.

조사방법과 내용

본 조사의 모집단은 컴퓨터와 PC 통신, 인터넷을 이용하는 청소년이다. 청소년의 연령은 청소년기본법의 법정연령인 9~24 세까지로 한정하였다. 모집단이 전체 청소년인구 중에서 소수에 불과하고(특히 인터넷 이용청소년), 신분구성이 매우 다

² 이와 관련하여 일본에서는 컴퓨터 게임을 즐기는 초등학교 남학생은 사회적 발달에 정도가 낮은 반면, 중학생은 사회적 발달의 정도가 높다는 연구결과가 발표된 바 있다 [坂元昂 外, 1991b].

양한 것(초, 중·고교생, 대학생, 사회인)을 감안하여 짧은 기간에 많은 표본을 추출할 수 있는 PC 통신을 통한 온라인 설문조사의 방식을 채택하였다.

1997년 11월 20~21일 이틀에 걸쳐 하이텔 HiTel 텔레리서치 코너에 설문 문항을 게시하고 이용자번호 ID에 대한 조회과정을 통해 만 9세~24세까지의 청소년들의 응답지만 회수하였다. 그 결과, 이 기간 동안 총 1,290개의 응답지를 회수하였고, 잘못된 응답, 응답누락 문항 수 등을 감안하여 자료선별 작업을 거쳐 총 1,093개의 응답지를 최종분석의 대상으로 확정하였다³.

조사의 내용은 크게 4 영역으로 구분된다. 먼저 PC 통신을 이용하는 청소년들의 일반적인 특성을 조사하였다. 성별, 교육정도별, 지역별 분포와 가정배경 등등이 여기에 포함된다.

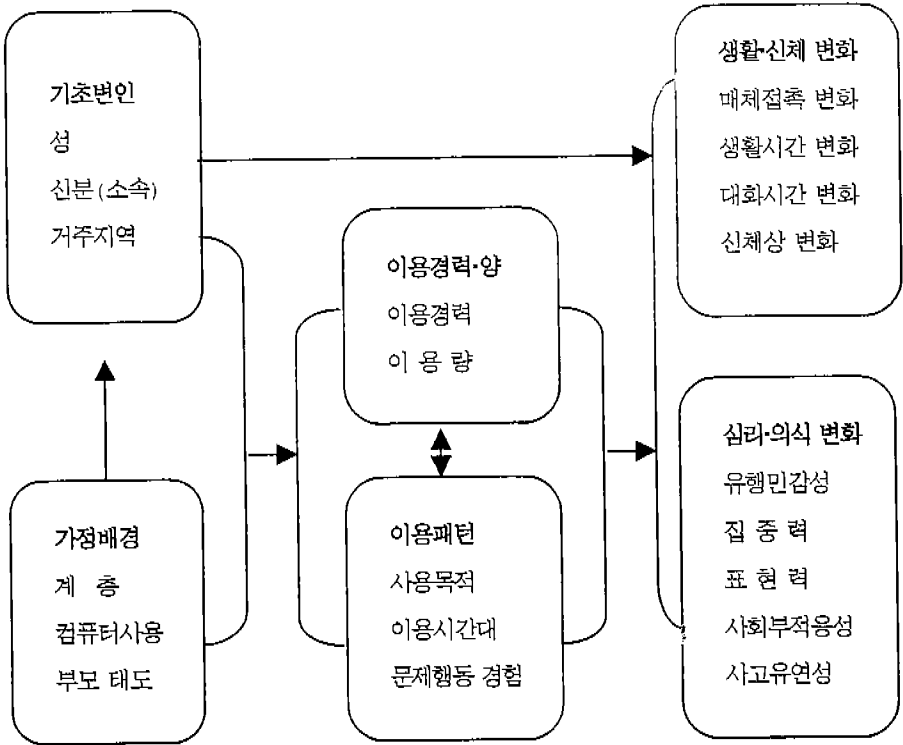
다음으로 청소년들의 컴퓨터·PC 통신·인터넷 이용행태에 관한 기초적인 데이터를 추출하고 그 내용을 분석하였다. 각 매체별 이용경력과 이용빈도, 접속시간 등 양적 특성, 또한 사용목적, 이용시간대, 문제행동 경험 등 이용패턴의 두 부분으로 구성된다.

컴퓨터와 PC 통신, 인터넷 이용이 청소년들에게 미치는 영향은 생활·신체상의 변화와 심리·의식상의 변화의 두개의 장으로 나누어 분석하였다. 생활·신체상의 변화는 청소년들이 자신이 일상생활 속에서 쉽게 자각할 수 있는 가시적인 변화로서 매체접촉시간, 생활시간, 대화시간의 변화와 신체상의 변화로 구성된다. 심리·의식상의 변화는 가시적으로 드러나지 않은 내면적인 변화로서, 요인분석을 통해 유행민감성, 집중력, 표현력, 사고유연성, 사회부적응성의 다섯가지 변인을 추출하고 신뢰도 검증을 거친 뒤 응답결과를 분석하였다.

본 조사의 연구영역과 분석의 틀을 도표화하여 제시하면 다음의 [그림 1.1]과 같다.

³ 자료선별 작업과정에서 제외된 응답지의 대부분은 온라인 설문조사의 특성상 불가피하게 발생하는 비고의적 오답에서 기인한 것이다. 즉, 컴퓨터 화면에 나타나는 문항에 대해서 순차적으로 응답해 나가는 방식이기 때문에, 이전에 잘못된 응답에 대한 수정하기가 매우 어렵다.

[그림 1.1] 연구의 영역과 분석틀



통계분석에는 단일표본 카이스퀘어 검정 *Chi-square Test*, 일원변량분석 *One-way ANOVA*, 상관관계분석 *Correlation Analysis*, 요인분석 *Factor Analysis* 의 방법을 사용하였으며, 윈도우용 SPSS 프로그램을 활용하였다.

조사의 한계와 전제

본 조사의 모집단은 컴퓨터·PC 통신·인터넷을 이용하는 청소년이지만, 앞서 지적했듯이 표본집단은 PC 통신 이용청소년으로 국한하였다. 이것은 PC 통신 이용 청소년은 모두 컴퓨터 사용자이고 그중 상당수가 인터넷을 동시에 이용하고 있기 때문에 표집이 용이하다는 조사의 편의성에서 비롯되었다. 또한 특정 PC 통신망을 통한 온라인방식으로 조사가 실시되어 대상자가 자기선택 *self-selection*

방식으로 결정되었기 때문에 비확률적 표집의 한계를 안고 있다⁴.

개별 인터뷰, 또는 집단면접과는 달리 PC 통신을 통한 온라인 조사는 조사자(면접원)와 응답자간의 상호 피드백이 불가능하고, 한번 응답한 결과를 다시 수정할 수 없으며, PC 통신 이용자의 특성상 매우 빠른 속도로 조사가 진행된다는 등의 문제점을 안고 있다. 실제로 회수된 응답지를 검토하는 과정에서 이와 같은 온라인 조사가 안고 있는 특성으로 인한 오답이 적지 않게 발견되었다.

한편, 본 조사에서는 컴퓨터와 PC 통신, 인터넷 이용을 통해 야기된 생활의 식상의 변화를 이용자의 자기평가 방식으로 측정하였다. 이와 같은 방법은 응답자의 주관적 판단이 개입되어 오답이 나올 가능성이 많다. 즉, 청소년에게서 나타나는 생활의식상의 변화는 PC 통신 이용이라는 단일 요인보다는 이들을 둘러싼 보다 넓은 환경요인으로부터의 자극의 결과일 수도 있는 것이다. 응답자의 입장에서 볼 때 자신의 생활의식상의 변화가 과연 PC 통신의 이용에서 비롯된 것인지, 아니면 다른 요인들이 복합적으로 작용하여 나타난 현상인지를 명확히 구분하여 판단하기란 어려운 일이다. 보다 신뢰성 있고, 객관적인 자료를 얻기 위해서는 동일 문항에 대한 각 매체별 이용자집단과 비이용자집단의 응답결과의 차이를 분석하는 방법 등이 활용되어야 할 것이다.

이상 열거한 조사방법상의 한계로 인하여 본 조사에서 얻어진 결론을 우리나라의 컴퓨터, PC 통신, 인터넷 이용 청소년 전체로 일반화하기에는 무리가 있다. 따라서 본 조사는 엄밀한 의미에서 특정 PC 통신망을 이용하는 청소년들의 컴퓨터, PC 통신, 인터넷 이용실태와 그 영향에 관한 연구로 파악되어야 할 것이다. 그러나 국내에 본 조사의 주제와 관련된 선행 연구가 매우 드문 실정임을 감안하면, 앞으로의 본격적인 후속연구의 지침과 논거를 제공한다는 의미에서 그 의의를 찾을 수 있을 것이다.

⁴ 국내의 대표적인 PC 통신망으로는 천리안, 하이텔, 나우누리, 유니텔 등이 있는데, 각 통신망별로 회원구성(연령, 지역, 신분 등)과 이용자의 특성에 있어서 적지 않은 차이가 있는 것으로 알려져 있다.

PC 통신 이용청소년의 특성

조사의 표본이 된 PC 통신 이용청소년의 인구학적 특성과 가정배경, 매체이용관련 특성을 개관한다. 인구학적 특성으로는 성·신분·지역별 분포를 조사하였다. 가정배경으로는 부친의 학력과 가정의 경제수준에 대한 주관적 평가를 토대로 사회계층 변인을 추출하였고, 부모의 매체사용 여부, PC 통신 이용에 대한 태도를 조사하였다. 또한 자신의 컴퓨터실력에 대한 주관적인 평가와 인터넷 접속경험 여부를 질문하였다.

일반 특성

최종 분석의 대상이 된 표본(1,093 명)의 인구학적 특성을 살펴보면 다음과 같다. 성별로는 남자가 71.5%로서 여자(28.5%)의 두배 이상에 달하였다. 신분별로는 대학생이 63.6%로서 과반수를 점하여 중·고등학생(20.2%), 직장인(16.2%)을 크게 상회하였다. 거주지역별로는 서울이 43.2%로서 가장 많았으며, 다음이 시군부(33.0%), 광역시(23.8%)의 순이었다. 전체적으로 청소년 PC 통신 이용인구가 남성(성별), 대학생(신분), 서울(지역)에 편중되어 있음을 알 수 있다.

그러나 과거의 조사사례와 비교하면, PC 통신 이용인구 구성에 있어서 현저한 변화양상을 확인할 수 있다. 즉, 이번 조사와 동일한 방식⁵으로 행해진 92년의 PC 통신 이용자 조사⁶에서 남자가 92.2%, 서울지역이 66.7%였음을 감안하면, 5년 남짓한 기간 동안 여자는 3 배 이상(7.8%→ 28.5%), 시군부지역은 2 배 이상(16.8%→ 33.0%) 증가한 것이다. 물론 두 조사 모두 전체 이용자를 대상으로 한 것이 아니기 때문에 일반화에는 무리가 있으나, PC 통신 이용자의 성차와 지역차가 점차 해소되어 가는 경향을 엿볼 수 있다.

⁵ 하이텔을 통한 온라인 설문조사 방식으로 수행됨.

⁶ 함병수·이종원·황진구 외, “청소년들의 컴퓨터 및 PC 통신 이용실태”, 수련활동 전산뱅크 제 실시를 위한 기초연구, 서울:한국청소년연구원, 1992.

<표 1.1> 표본의 인구학적 특성

		사 례 수 (%)		비고 (92년 조사표본)	
전	체	1,093	(100.0)		
성 별	남 자	782	(71.5)	911	(92.2)
	여 자	311	(28.5)	77	(7.8)
신 분	중 고 생	221	(20.2)	-	
	대 학 생	695	(63.6)	-	
	직 장 인	177	(16.2)	-	
지 역	서 울	472	(43.2)	659	(66.7)
	광 역 시	260	(23.8)	163	(16.5)
	시 군 부	360	(33.0)	166	(16.8)

가정 배경

PC 통신 이용청소년의 사회경제적 특성을 알아보기 위해 부친의 최종학력과 가정의 경제적 수준을 질문하였다.

먼저 부친 학력의 경우 “고졸”인 경우가 36.6%로서 가장 많았고 그 다음이 “대졸 이상”으로서 34.9%였으며, “중졸 이하” (“국졸” 포함)는 전체의 약 1/4을 차지하였다. 이것은 우리사회에서 여성의 컴퓨터 이용이 아직까지 제한적이며, 주로 사회경제적 지위가 높은 계층을 중심으로 이루어지고 있음을 암시하고 있다.

자기가정의 경제수준에 대해서는 대다수인 73.3%가 “보통수준”으로 평가하였고, “잘사는 편” (“매우 잘사는 편”과 “보통보다 잘사는 편”의 합)이라는 응답 (15.8%) 이 “못사는 편” (“보통보다 못사는 편”과 “매우 못사는 편”의 합)이라는 응답 (10.9%)을 다소 상회하는 수준이었다.

부친의 학력과 가정 경제수준에 대한 응답결과를 조합하여 사회계층 변인을 산출하였다. 상류층이 14.0% (153명), 중류층이 55.7% (609명), 하류층이 27.6% (291명)이었다⁷. 여기서의 사회계층 변인은 어디까지나 본 조사에서의 응

⁷ 계층분류에 활용된 기준은 다음과 같다.

상류층: 부친의 학력이 “고졸” 이상이면서, 경제수준은 “잘 사는 편”

하류층: 부친의 학력이 “중졸 이하”이면서, 경제수준은 “보통 수준” 이하 또는 부친의 학력이 “고졸”이면서 경제수준은 “못사는 편”

하류층: 위의 상·하류층에 포함되지 않는 중간층

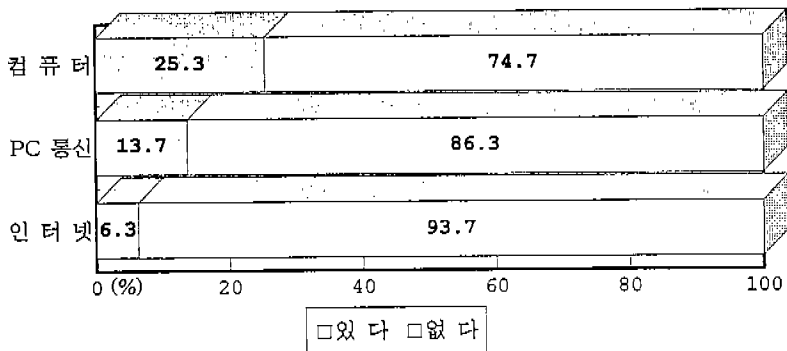
답결과 분석을 위해 고안된 척도로서, PC 통신을 이용하는 청소년들은 사회계층의 측면에서 일반 청소년에 비해 높을 것으로 추측된다.

<표 1.2> 표본의 사회경제적 특성

		사 례 수 (%)
부친의 학력	대졸 이상	382 (34.9)
	고 졸	400 (36.6)
	중졸 이하	271 (24.8)
	안 계 심	40 (3.7)
가정의 경제수준	잘사는 편	173 (15.8)
	보통수준	801 (73.3)
	못사는 편	119 (10.9)

청소년들의 매체이용은 대부분 가정내에서 이루어지는 것이 일반적이다. 따라서 부모가 매체를 사용할 수 있는가의 여부, 또한 자녀의 매체이용에 대해서 어떤 태도를 갖고 있는가는 청소년들의 PC 통신 이용행태에 적지 않은 영향을 미치리라 생각된다. 이에 따라 먼저, 부모님중에서 컴퓨터나 PC 통신, 인터넷을 이용하는 분이 있는가, 또한 있다면 어느 분인가를 질문하였다. 그 결과 사용하는 분이 있다는 응답이 각각 25.3% 13.7%, 6.3%로 나타났다. 우리나라에서 컴퓨터 등 정보통신 매체의 이용이 청소년층을 중심으로 이루어지고 있으며, 부모가 자녀의 매체이용을 적절히 지도·감독할 수 있는 능력을 결여하고 있음을 엿볼 수 있다.

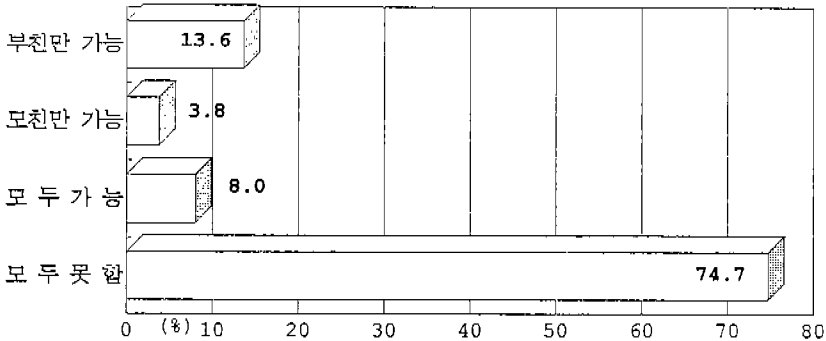
[그림 1.2] 매체 사용 부모의 존재



구체적으로 어떤 가정의 부모가, 그리고 양친 중 어떤 분이 이용능력이 있는

지 컴퓨터에 한정하여 응답내용을 정리한 결과는 다음의 표와 같다. 부친만이 컴퓨터를 할 수 있다는 응답이 13.6%로 가장 많았고, 양친 모두 할 수 있다가 8.0%, 모친만이 할 수 있다는 가정은 3.8%에 불과했다.

[그림 1.3] 부모의 컴퓨터 사용가능 여부



가정의 특성별로는 여러 배경변인 중에서 특히 부친의 학력과 가정의 경제수준 별 차이가 두드러졌다(각각 $p<.001$). 부친이 중졸 이하인 가정은 양친 모두 컴퓨터를 못하는 경우가 절대다수(92.6%)인 반면, 대졸 이상인 경우는 과반수(57.3%)에 머물렀다. 또한 경제수준이 높은 가정일수록 부모 중 한분이라도 컴퓨터를 사용할 수 있다는 응답이 많았다. 두 변인별 응답결과를 비교해 보면, 가정에 컴퓨터를 사용하는 부모가 있는가의 여부는 대체로 경제수준보다는 부친의 학력과 밀접한 관련이 있는 것으로 보인다.

<표 1.3> 매체별 사용 부모의 존재

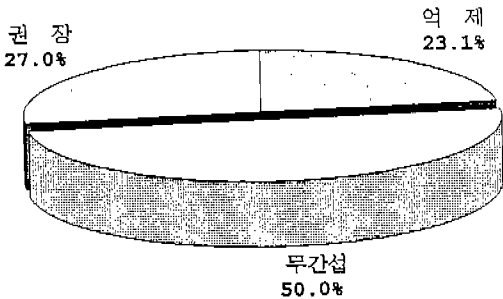
(단위: %)

		모두 못함	아버지만	어머니만	모두 하심	
부친학력	대졸 이상	57.3	24.1	4.7	13.9	$\chi^2=109.38^{***}$
	고 졸	76.8	12.0	4.5	6.8	
	중졸 이하	92.6	3.3	1.5	2.6	
경제수준	잘사는 편	64.2	18.5	4.0	13.3	$\chi^2=23.34^{***}$
	보통 수준	75.3	14.0	3.9	6.9	
	못사는 편	85.7	4.2	2.5	7.6	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

자신의 PC 통신 이용에 대해서 부모님이 어떤 태도를 보이고 있는지 질문하였다. “간섭하지 않는다”는 응답이 전체의 절반(50.0%)이었고 “권장” (“매우 권장”과 “권장하는 편”의 합) 한다는 응답(27.0%)이 “억제” (“매우 억제”와 “억제하는 편”의 합) 한다는 응답(23.1%)를 다소 상회하였다. 간섭하지 않는다는 응답이 높게 많이 나온 것은 PC 통신을 사용할 줄 아는 부모가 소수에 불과하여 자녀를 적절히 지도·감독할 수 없기 때문인 것으로 보인다.

【그림 1.4】 PC 통신 이용에 대한 부모의 태도



성·신분·지역별 하위집단의 응답결과에서는 신분별 차이만이 통계적으로 유의미하였다($p<.001$). 대학생·직장인의 경우 권장한다고 억제한다는 응답보다 많은 반면, 중·고등학생은 억제한다가 37.1%로서 권장한다는 응답(26.2%)을 상회하였다. 자녀의 입시준비에 대한 부모의 관심이 반영된 결과로 해석된다.

<표 1.4> PC 통신 이용에 대한 부모의 태도

(단위: %)

			억 제	무간섭	권 장	
신 분	중 고 생		37.1	36.7	26.2	$\chi^2=36.22^{***}$
	대 학 생		19.4	54.5	26.0	
	직 장 인		19.8	48.6	31.6	
부친학력	중졸이하		25.5	53.9	20.7	$\chi^2=10.83^*$
	고 졸		20.8	47.3	32.0	
	대졸이상		23.8	48.2	28.0	

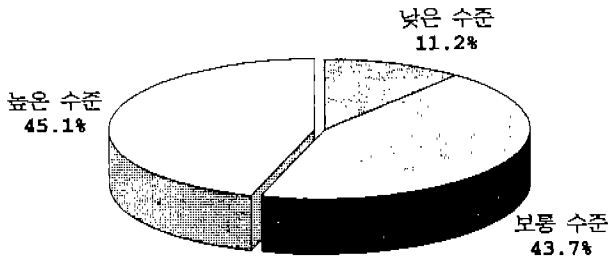
통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

자녀의 PC 통신 이용에 대한 부모의 태도는 가정적 배경과도 관련이 있으리라 생각되어 부친의 학력, 가정의 경제수준, 부모의 컴퓨터 사용여부별로 응답결과를 비교해 보았다(<표 1.4>). 대체로 부친의 학력이 고졸 이상인 경우가 중졸 이하인 경우보다 권장한다는 응답이 많았으나($p < .05$), 경제수준별로는 유의미한 차이가 없었다. 또한 부모 자신이 컴퓨터를 사용하는 경우 자녀의 PC 통신 이용에 대해서 보다 긍정적인 태도를 나타내었다($p < .001$).

매체이용 관련

다음으로 청소년들의 매체이용과 관련된 일반적인 사항들에 관하여 질문하였다. 먼저 자신의 컴퓨터 사용능력에 대해서 스스로 평가하게 하였다. 대다수가 "높은 수준" (45.1%: "매우 잘하는 편"과 "잘하는 편"의 합) 또는 "보통 수준" (43.7%) 이라고 응답하였고, "낮은 수준" ("못하는 편"과 "매우 못하는 편"의 합)이라는 응답은 1 할 남짓하였다. 어느 정도 컴퓨터실력을 갖춘 소수의 청소년들이 PC 통신을 이용하고 있음을 감안하면, 과장된 응답은 아닌 듯하다.

[그림 1.5] 자신의 컴퓨터실력 평가



성별로는 남자가 여자보다 높은 수준이라는 응답이 월등히 많았다($p < .001$). 가장 연소집단인 중·고등학생 사이에서 높은 수준이라는 응답이 대학생-직장인들보다 2 할 정도 많은 점이 주목된다($p < .01$). 이 응답결과가 곧 객관적인 사용능력을 반영하는 것은 아니지만, 어린 청소년들이 자신의 컴퓨터 실력에 대해 강한 자신감을 갖고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 자신의 선배들보다 어린 나이에

컴퓨터를 접하여 쉽게 친숙해지고 잘 적응할 수 있기 때문인 것으로 보인다.

<표 1.5> 자신의 컴퓨터실력 평가

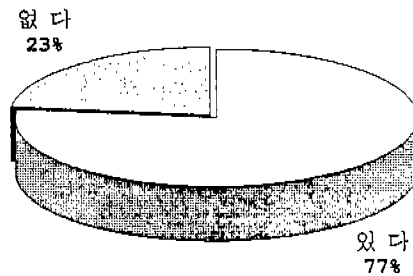
(단위: %)

				낮은 수준	보통 수준	높은 수준	
성 별	남 자			8.2	38.9	52.9	$\chi^2=78.96^{***}$
	여 자			19.0	55.9	25.1	
신 분	중 고 생			7.7	32.6	59.7	$\chi^2=27.72^{**}$
	대 학 생			12.2	46.2	41.6	
	직 장 인			11.8	48.0	40.1	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

지금까지 한 번이라도 인터넷에 접속해 본 경험이 있는 청소년은 전체의 2/3 이상(77.2%)으로서 매우 많은 편이다. PC 통신 환경이 점차 인터넷과 통합되어 가면서 PC 통신 이용자가 쉽게 인터넷에 쉽게 접속할 수 있는 최근의 흐름을 반영하고 있다.

[그림 1.6] 인터넷 접속경험



성별로는 남자, 신분별로는 대학생이 각각 다른 집단에 비해 인터넷 접속경험이 현저하게 높았다(각각 $p<.001$). 지역별로는 서울 청소년들의 인터넷 접속경험이 다른 집단에 비해 다소 높았으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

<표 1.6> 인터넷 접속경험

(단위: %)

			있 다	없 다	
성 별	남 자		81.2	18.8	$\chi^2=24.79^{***}$
	여 자		67.2	32.8	
신 분	중 고 생		61.2	38.9	$\chi^2=66.00^{***}$
	대 학 생		84.9	15.1	
	직 장 인		67.2	32.8	

통계: *=p<.05 **=p<.01 ***=p<.001

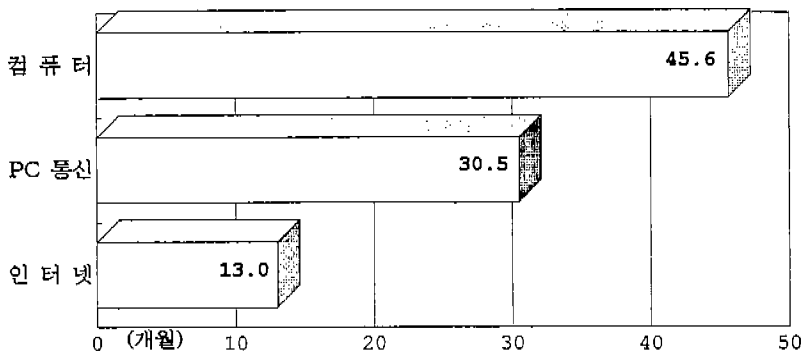
매체 이용의 실태

PC 통신을 중심으로 한 청소년들의 매체별 이용실태를 이용경력 및 이용량, 이용패턴의 두가지 측면에서 살펴본다. 먼저 청소년들이 컴퓨터, PC 통신, 인터넷을 이용하기 시작한 기간을 알아보고 이를 토대로 매체별 시작연령을 산출하였다. 또한 각 매체별 이용빈도와 접속시간을 조사하여 한달 평균 이용량을 파악하였다. 이용패턴은 PC 통신·인터넷을 사용하는 주된 목적, 하루 중 주로 PC 통신을 이용하는 시간대, PC 통신·인터넷을 통한 문제행동 경험빈도의 세 부분으로 나누어 조사하였다.

이용경력·이용량

이용경력 : 컴퓨터와 PC 통신, 인터넷 이용경력을 알아보기 위해 각 매체별로 처음 시작한 지 몇 개월이나 되었는가 질문하였다. 응답결과의 평균값은 컴퓨터가 3년 10개월(45.6월), PC 통신이 2년 7개월(30.5월), 인터넷은 1년 1개월(13.0월)이었다. 컴퓨터를 시작한 뒤 대략 1년 남짓한 터울로 PC 통신-> 인터넷으로 옮겨감을 알 수 있다.

[그림 1. 7] 매체별 이용경력



하위변인별 응답결과를 보면, 성별로는 남자가 세 매체 모두 여자보다 이용경력이 월등하게 많았다(모두 $p < .001$). 기성세대의 성별 정보격차가 청소년층에서

도 그대로 유지되고 있음을 알 수 있다.

신분별로는 인터넷 이용경력에서만 유의미한 차이가 나타났는데 ($p < .01$), 대학생이 이용경력이 가장 많고 다음이 직장인, 중·고등학생의 순서였다. 중·고등학생의 컴퓨터 이용경력 (45.7 월)이 대학생 (45.4 월)보다 오히려 다소 많은 점이 주목되는데, 이것은 최근의 컴퓨터 조기교육 열기, 컴퓨터과목의 교과반영 등 교육환경의 변화와 관련이 있으리라 생각된다.

지역별로는 컴퓨터, PC 통신 이용경력에서 서울지역 청소년이 가장 많았고 그 다음이 광역시, 시군부의 순서였다 (각각 $p < .05$, $p < .01$). 양 매체 모두 서울과 시군부지역 청소년간의 차이가 통계적으로 유의미하였다.

계층별로는 컴퓨터 이용경력은 큰 차이가 없는 반면, PC 통신, 인터넷 이용경력에서는 상류층 청소년이 중·하류층 청소년을 월등하게 앞서고 있다. 계층간의 정보격차가 컴퓨터 이용의 단계에서는 거의 해소되어 가고 있지만, 그 다음 단계인 통신단계에서는 의연히 존재하고 있음을 알 수 있다.

<표 1.7> 매체별 이용경력

(단위: 개월)

		컴퓨터 ¹⁾	PC 통신 ²⁾	인터넷 ³⁾	
성 별	남 자	49.8	33.3	14.0	1) F=65.86***
	여 자	35.0	23.5	10.0	2) F=39.67***
					3) F=22.18***
신 분	중고생	45.7	28.5	10.2	1) F=0.04
	대학생	45.4	31.0	13.7	2) F=1.06
	직장인	46.1	30.5	12.5	3) F=5.03**
지 역	서 울	47.1	32.9	13.1	1) F=3.14*
	광역시	47.0	29.6	13.2	2) F=4.65**
	시군부	42.5	28.0	12.6	3) F=0.20

통계: *= $p < .05$ **= $p < .01$ ***= $p < .001$

매체 사용 부모의 존재 여부에 따른 청소년의 이용을 보면, 인터넷을 이용하는 부모가 있는 집단과 없는 집단간의 현격한 차이가 확인되었다 ($p < .05$). 즉, 전자의 평균 이용경력이 16.6 개월로서 후자의 12.7 개월보다 3.9 개월 많았다. 이것은 부모가 인터넷을 이용하는 가정의 청소년들이 그렇지 않은 청소년보다 일찍 인터넷을 시작함을 의미하는데, 컴퓨터와 PC 통신의 경우에는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

<표 1.8> 매체 사용 부모 존재별 평균 이용경력

(단위: 개월)

			컴퓨터	PC 통신	인터넷
사용부모	없	음	45.3	30.1	12.7
	있	음	46.4	33.2	16.6
비	교		F=0.31	F=2.17	F=5.55*

통계: * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

매체 이용에 대한 부모의 태도와 이용경력간의 상관관계를 보면, PC 통신, 인터넷 모두 약한 정적인 상관관계가 확인되었으나 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다. 그러나 대상을 중고등학생에 한정할 경우, 부모가 PC 통신 이용을 권장하는 가정의 청소년일수록 PC 통신 이용경력이 많았다($p < .05$).

<표 1.9> 부모태도와 이용경력: 상관관계

		이 용 경 력	
		PC 통신	인 터 넷
부모태도	전 체	0.0511	0.0661
	중 고 생	0.1374*	0.1168

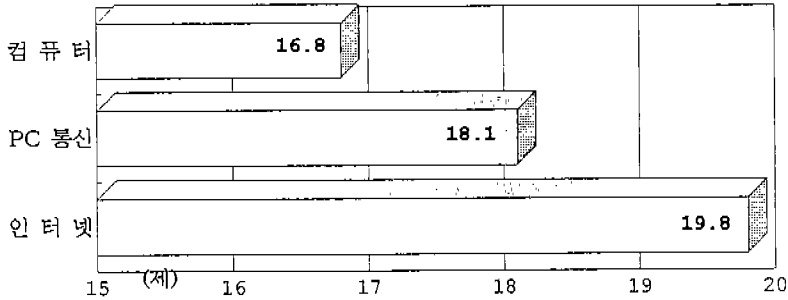
통계: * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

시작연령: 인터넷 이용경험이 있는 청소년들을 대상으로 각 매체별 시작 연령을 알아보기 위해 이용경력 문항의 응답결과를 연령으로 환산하였다. 그 결과, 현재 인터넷 이용경험이 있는 청소년은 평균 연령이 20.9 세이며, 각 매체별 이용시작 연령은 컴퓨터가 16.8 세, PC 통신이 18.1 세, 인터넷이 19.8 세였다. 매체별 이행 소요기간을 보면 컴퓨터->PC 통신이 15.4 개월, PC 통신->인터넷이 20.6 개월로 후자가 5 개월 이상 더 길었다. 이것은 인터넷의 정보가 대부분 영문으로 되어 있어 어느 정도의 영어 독해능력을 필요로 하고, PC 통신보다 높은 성능의 장비를 갖추어야 하기 때문인 것으로 생각된다.

성별 시작연령을 비교하면 여자가 남자보다 모든 매체의 시작연령이 낮은 반면 매체간 이행 소요기간이 상대적으로 짧은 점이 특징적이다. 신분별로는 중고등학생이 대학생이나 직장인에 비해 훨씬 어린 나이에 매체이용을 시작하는 반면, 다음 매체로 옮겨가는 데 보다 많은 시간이 소요되고 있다. 대학생층의 매체별

이행기간이 가장 짧은 편인데, 이것은 대학생들이 PC 통신, 인터넷 이용에 필요한 기능과 지식을 가장 신속하게 습득하고 있음을 의미한다.

[그림 1.8] 매체별 시작연령



주: 현재 인터넷 이용경험이 있는 청소년 기준임

<표 1.10> 매체별 시작연령

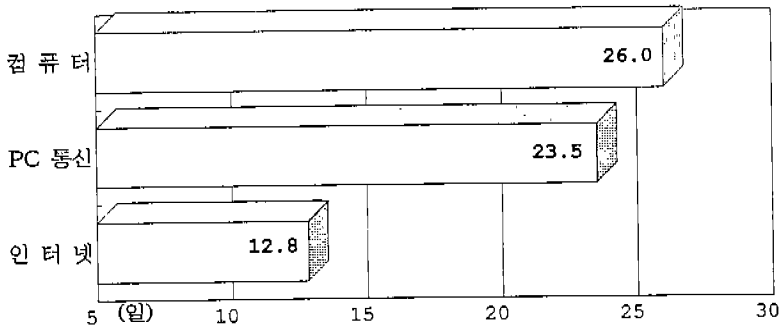
		시작연령 (세)			소요기간 (월)	
		컴퓨터	PC 통신	인터넷	컴퓨터->PC 통신	PC 통신->인터넷
전체		16.8	18.1	19.8	15.4	20.6
성별	남자	16.6	17.9	19.8	16.6	21.9
	여자	17.8	18.8	20.2	12.0	16.8
신분	중고생	12.0	13.7	15.5	20.0	22.3
	대학생	17.7	18.9	20.5	14.5	19.3
	직장인	18.4	19.6	21.7	15.0	25.2

이용빈도·시간

한달 이용빈도: 컴퓨터, PC 통신, 인터넷을 한달(30일 기준)에 평균 며칠 정도 이용하는지 질문하였다. 그 결과, 컴퓨터가 26.0 일, PC 통신이 23.5 일, 인터넷이 12.8 일이었다. 즉, 청소년들은 거의 매일 컴퓨터와 PC 통신을 이용하고 있고, 컴퓨터 이용일수의 약 1/2 정도는 인터넷에 접속하고 있는 것이다. 각 매

체별 이용빈도가 이처럼 높게 나타난 것은 조사대상의 특수성 (현재 PC 통신을 이용하고 있는 청소년) 에 기인하는 것으로 추정된다.

[그림 1.9] 매체별 한달 평균 사용일수



하위집단별 응답결과를 보면, 성별로는 남자가 컴퓨터, PC 통신, 인터넷의 모든 매체에 걸쳐 접속일수가 여자보다 많았다. 또한 컴퓨터, 인터넷 접속일수의 신분별 차이가 유의미하게 나타났는데 ($p<.001$), 대학생·직장인의 이용일수가 중·고등학생에 비해 많았다. 이것은 중·고등학생이 학과수업, 입시준비의 부담으로 이용기회가 상대적으로 적은 반면, 대학생·직장인의 경우 컴퓨터를 활용한 레포트 제출이 일상화되었고, 업무상 컴퓨터·인터넷을 사용할 기회가 많기 때문인 것으로 추정된다. 지역별, 계층별로는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

<표 1.11> 매체별 한달 평균 사용일수

(단위: 일)

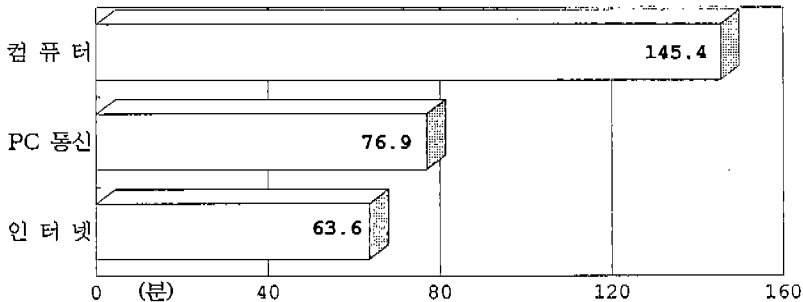
		컴퓨터 ¹⁾	PC 통신 ²⁾	인터넷 ³⁾	비 고
성 별	남 자	26.2	23.7	13.6	1) F=6.78**
	여 자	25.2	22.8	10.2	2) F=4.52*
3) F=22.12***					
신 분	1.중고생	24.3	22.7	8.6	1) F=11.42***: (1*2) (1*3)
	2.대학생	26.4	23.8	13.4	2) F=2.43
	3.직장인	26.3	23.0	14.1	3) F=16.40***: (1*2) (1*3)

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: () 안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

1회 이용시간: 각 매체별로 한번 접속했을 때 얼마나 오랜 시간 이용하는지 분단위로 응답하게 하였다. 그 결과, 컴퓨터가 2시간 25분(145.4분), PC 통신이 1시간 17분(76.9분), 인터넷이 1시간 4분(63.6분)이었다. 전체 컴퓨터 이용시간 중에서 PC 통신, 인터넷 접속시간의 비중이 상당히 높게 나타난 것은 앞서 지적했던 대로 조사대상의 특성에서 기인한 것으로 봐야 할 것이다.

[그림 1.10] 매체별 1회 평균 이용시간



하위집단별 응답결과를 보면, 컴퓨터, PC 통신 이용시간에 있어서 남녀간의 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 여자가 남자에 비해 컴퓨터와 PC 통신을 이용하는 빈도는 적지만, 일단 접속한 뒤의 이용시간에서는 큰 차이가 없음을 알 수 있다. 반면, 인터넷의 경우에는 남자의 이용시간이 여자보다 10분 가량 길었다 ($p<.05$). 신분별로는 컴퓨터 이용시간에 있어서 직장인이 대학생과 중·고등학생을 월등하게 앞서고 있는데 ($p<.001$), 대부분의 직장에서 일상적인 업무가 전산화되어 가고 있는 추세를 반영한 것으로 보인다.

<표 1.12> 매체별 1회 평균 이용시간

(단위: 분)

		컴퓨터 ¹⁾	PC 통신 ²⁾	인터넷 ³⁾	비 고
성 별	남 자	149.8	78.3	65.8	1) F=3.33
	여 자	134.3	73.1	55.8	2) F=1.45 3) F=4.42*
신 분	1. 중·고·생	108.7	70.6	53.7	1) F=27.1***: (1*2) (1*3) (2*3)
	2. 대학생	143.1	79.0	64.0	2) F=1.44
	3. 직장인	200.2	76.3	71.0	3) F=2.76: (1*3)

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

한달 이용량 : 앞서 조사한 한달 이용빈도와 1 회 이용시간은 청소년들이 일정 기간 동안 얼마나 오랜 시간 각 매체를 이용하고 있는지, 즉 이용량을 밝혀주지 못한다. 예컨대, 자주 PC 통신에 접속하더라도 이용시간이 짧으면 전체적으로 이용량은 낮게 나타날 것이다. 따라서 여기서는 청소년들의 매체별 이용량을 구하기 위해 한달 평균 이용일수에 1 회 평균 이용시간을 곱하여 "한달 이용량"을 산출하였다. 그 결과 전체 청소년의 한달 평균 컴퓨터 이용량은 컴퓨터가 65 시간 36 분(3,936 분), PC 통신이 30 시간 50 분(1,850 분), 인터넷이 17 시간 10 분(1,030 분)이었다.

하위집단별 응답결과를 보면, PC 통신 이용량에서는 남녀간에 큰 차이가 없었으나 컴퓨터와 인터넷 이용량은 남자가 월등하게 많았다(각각 $p<.05$, $p<.01$). 신분별로는 컴퓨터, 인터넷 이용량에 있어서 직장인이 가장 많았고 그 다음이 대학생, 중·고등학생의 순서였다(각각 $p<.001$, $p<.01$). 지역별, 계층별로는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

<표 1.13> 매체별 한달 이용량

(단위: 분)

		컴퓨터 ¹⁾	PC 통신 ²⁾	인터넷 ³⁾	비 고
성 별	남 자	4,082	1,908	1,117	1) F=4.06 [*]
	여 자	3,568	1,702	764	2) F=3.06 3) F=6.92 ^{**}
신 분	1.중고생	2,740	1,648	642	1) F=27.7 ^{***} : (1*2) (1*3) (2*3)
	2.대학생	3,910	1,920	1,042	2) F=2.02
	3.직장인	5,530	1,826	1,406	3) F=6.61 ^{**} : (1*2) (1*3) (2*3)

통계: * $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

부모가 특정 매체를 사용하고 있는가의 여부는 자녀의 매체이용량에 영향을 미치리라 생각된다. 그러나 예상과는 달리 인터넷을 제외하고는 청소년의 매체이용량에 대한 부모의 영향력이 크지 않음이 확인되었다. 인터넷을 사용하는 부모가 있는 청소년의 현재 인터넷 이용량이 그렇지 않은 청소년에 비해 월등하게 높은 것으로 나타났을 뿐($p<.01$), 컴퓨터와 PC 통신의 경우에는 유의미한 차이가 확인되지 않았다.

<표 1.14> 매체사용 부모 존재별 한달이용량

(단위: 분)

		컴 퓨 터	PC 통신	인 터 넷
사용부모	없 다	3,964	1,829	986
	있 다	3,851	1,981	1,676
비	고	F=0.18	F=0.97	F=8.40**

통계: * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

PC 통신, 인터넷 이용에 대한 부모의 태도와 청소년의 현재 이용량간의 상관관계를 보면 비록 약한 수준이지만, 모두 정적인 상관관계가 확인되었다($p < .01$). 즉 부모가 매체이용에 대해서 긍정적인 태도를 보이는 청소년일수록 매체 이용량이 많은 것이다.

<표 1.15> 부모태도와 한달이용량: 상관관계

	한 달 이 용 량	
	P C 통 신	인 터 넷
부모 태도	0.0900**	0.1051**

통계: * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

매체이용량에 영향을 미칠 수 있는 또 하나의 요인으로서 이용경력을 들 수 있다. 일반적으로 이용경력이 오래된 사람일수록 현재 이용량이 많으리라 추측된다. 결과를 보면 예상대로 컴퓨터, PC 통신, 인터넷 모두 현재 이용량과 이용경력간에 유의미한 상관관계가 나타났다. 표본을 중·고등학생으로 한정해서 산출한 결과도 동일하였다. 특히 인터넷의 현재 이용량과 이용경력간의 상관관계가 다른 매체에 비해 상대적으로 높은 편이었다.

<표 1.16> 이용경력과 한달 이용량: 상관관계

		한 달 이 용 량		
		컴 퓨 터	PC 통신	인 터 넷
이용경력	전 체	0.1854***	0.1833***	0.3657***
	중 고 생	0.1715*	0.1835**	0.2924**

통계: * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

사용목적

청소년들이 PC 통신이나 인터넷을 이용하는 목적은 개인적인 취향이나 환경에 따라 매우 다양할 것으로 예상된다. 본 조사에서는 PC 통신과 인터넷을 이용하는 목적으로서 각각 7 가지의 항목(“게임/오락/휴식을 위해” “친구를 사귀거나 대화(채팅)를 하기 위해” “프로그램(파일)을 얻기 위해” “공부/업무/진로탐색에 도움을 얻기 위해” “교양/지식을 넓히기 위해” “컴퓨터에 관해서 배우기 위해” “별다른 목적이 없이”)을 제시하고 하나를 선택하게 한 뒤, 분석의 편의를 위해 “게임·오락형” “사교·대화형” “컴퓨터형” “교양·지식형”의 네가지 유형으로 재분류하였다⁸. 선행 연구사례와 관계자료를 참고하여 각 유형별 청소년의 이용특성을 간략하게 기술하면 다음과 같다.

- 게임·오락형: PC 통신을 게임이나 오락을 하기 위한 수단으로서, 또는 뚜렷한 목적이 없이 즐기는 소일거리로 활용한다.
- 사교·대화형: 새로운 친구를 사귀거나 대화를 나누기 위해 PC 통신을 이용한다. PC 통신 접속시간의 상당부분을 채팅(온라인 대화)에 할애하고 친목중심의 동호회 활동에 활발하게 참여하는 경향이 있다.
- 컴퓨터형: 컴퓨터 언어나 프로그램에 대한 관심이 PC 통신을 이용하는 가장 주된 목적이 되고 있다. 자료실에서 컴퓨터 파일을 다운받아 테스트하거나 컴퓨터 소프트웨어, 하드웨어와 관련된 정보검색에 주로 시간을 보낸다.
- 교양·지식형: PC 통신을 학습 또는 업무의 수단으로 활용하거나 지식·교양을 쌓기 위한 수단으로 간주한다. 다양한 전문정보의 검색에 관심이 있고, 게시판, 토론코너를 많이 활용한다.

응답결과의 재분류를 통해 얻은 이들 네가지 유형의 매체별 분포를 보면 다음의 그림과 같다.

⁸ 분류의 기준은 다음과 같다.

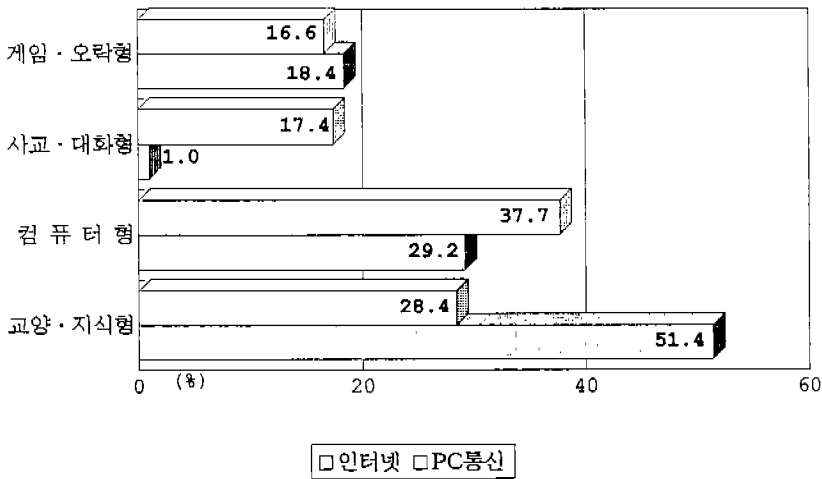
게임·오락형: “게임/오락/휴식을 위해”+“별다른 목적이 없이”

사교·대화형: “친구를 사귀거나 대화(채팅)를 하기 위해”

컴퓨터형: “프로그램(파일)을 얻기 위해”+“컴퓨터에 관해서 배우기 위해”

교양·지식형: “공부/업무/진로탐색에 도움을 얻기 위해”+“교양/지식을 넓히기 위해”

[그림 1.11] 매체별 사용목적



양 매체 모두 컴퓨터형과 교양·지식형이 다수를 점하고 있으나 PC 통신에서는 전자가 다소 우위에 있는 반면, 인터넷에서는 교양·지식형이 과반수를 점하여 컴퓨터형을 20% 이상 앞서고 있다. 게임·오락형의 비율은 양 매체 모두 20% 미만으로 비슷하지만, 사고·대화형의 비율에는 큰 차이가 있다. 즉, PC 통신에서 사고·대화형은 17.4%를 점하고 있지만, 인터넷에서는 극소수에 불과하다. 이것은 아직까지 인터넷을 통한 채팅기능이 활성화되지 않은 상태이고, 주로 영어로 대화를 나누어야 하는 어려움 때문인 것으로 추측된다.

PC 통신 사용목적에 대한 응답결과의 하위집단별 차이를 기초변인·가정배경·이용행태의 세가지 범주로 나누어서 살펴보면 다음과 같다.

기초변인: 성별, 신분별로 PC 통신 사용목적에 있어서 뚜렷한 차이가 나타났다($p < .001$). 특히 컴퓨터형, 사고·대화형의 비율에서 현저한 차이가 확인되었는데, 컴퓨터형은 남자가 여자의 약 두 배, 사고·대화형은 여자가 남자의 배 이상에 달하였다. 이것은 남자가 여자보다 컴퓨터 자체에 대한 관심을 많이 갖고 있으며, 채팅기능을 선호하는 여자의 비율이 상대적으로 높다는 것을 의미한다. 교양·지식형의 비율에서도 여자가 다소 높은 편이었다.

신분별로는 연소집단인 중·고등학생은 게임·오락형, 대학생과 직장인은 교양·지식형의 비율이 높다. 게임을 하기 위해 컴퓨터를 배운 뒤 점차 학습 또는 업무의 용도로 옮겨가는 컴퓨터 이용패턴의 시간적 변화양상을 엿볼 수 있다. 지역별로는 서울에서는 게임·오락형, 시군부에서는 컴퓨터형의 비율이 상대적으로

높았은 편이었으나 유의미한 차이는 아니었다.

<표 1.17> PC 통신의 사용목적

(단위: %)

	게임·오락	사교·대화	컴퓨터형	교양·지식	
성 별 남 자	16.3	14.4	42.9	26.4	$\chi^2=38.09^{***}$
여 자	17.3	25.1	24.4	33.2	
신 분 중 고 생	24.7	20.0	38.1	17.2	$\chi^2=29.40^{***}$
대 학 생	15.7	16.5	37.1	30.6	
직 장 인	10.2	17.6	39.2	33.0	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

가정배경: 중류계층 이상의 청소년에 비해 하류계층 청소년들 중에서 컴퓨터형의 비율이 높은 반면, 교양·지식형이 상대적으로 적었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 자녀의 PC 통신 이용에 대한 부모의 태도는 각 하위집단별로 뚜렷하게 구분되는 양상을 나타내었다($p<.001$). 즉, PC 통신 이용에 대한 부모의 태도가 부정적인 경우에는 마이너스 점수("매우 억제":-5, "억제하는 편":-2.5), 간섭하지 않는 경우에는 0 점, 긍정적인 경우에는 플러스("권장하는 편":2.5, "매우 권장":5) 점수를 부여하여 각 하위집단별로 평균값을 구한 결과, 게임·오락형, 사교·대화형 청소년들은 마이너스 점수가 나온 반면 컴퓨터형, 교양·지식형 청소년들은 플러스 점수가 나왔다. 이것은 컴퓨터 이용에 있어서 게임, 채팅에 대한 일반 성인들의 부정적인 시각을 반영하고 있는 것으로 보인다. 또한 게임·오락을 즐기는 청소년이 주로 학생층이기 때문에 부모들이 학업에 지장이 있을 것을 우려하여 부정적인 태도를 보이기 때문일 것으로 추측된다.

<표 1.18> 사용목적별 부모태도 평균값

	1. 게임·오락	2. 사교·대화	3. 컴퓨터형	4. 교양·지식
부모태도	-0.36	-0.41	0.47	0.45
비 고	$F=15.26^{***}: (1*3) (1*4) (2*3) (2*4)$			

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용행태 : 각 집단별 PC 통신 이용경력에 있어서도 통계적으로 유의미한 차

이가 확인되었다. 즉, 게임·오락형-사교·대화형과 컴퓨터형-교양·지식형의 이용경력이 뚜렷하게 대비되었는데, 전자의 집단이 후자보다 약 4~8 개월 가량 적은 편이다. 처음에는 가벼운 소일거리로 PC 통신을 시작했다가 점차 컴퓨터와 정보 부문으로 관심이 옮겨가는 시간에 따른 이용패턴의 변화를 엿볼 수 있다.

PC 통신을 어떤 목적으로 이용하는가에 따라 통신이용량도 달라지리라 기대된다. 각 하위집단별 PC 통신 한달 이용량을 보면 사교·대화형과 다른 집단간의 차이가 현저하였다. 사교·대화형이 2,273 분에 달하는 반면 다른 유형들은 1,600~1,800 분대였고, 교양·지식형이 가장 적었다. 이것은 사교·대화형의 청소년들이 채팅기능을 주로 이용하고 있고, 채팅이 PC 통신의 여러가지 기능 중에서 접속시간이 가장 긴 것과 관련있는 것으로 보인다.

<표 1.19> 사용목적별 이용경력·한달이용량

	1.게임·오락	2.사교·대화	3.컴퓨터형	4.교양·지식	비 고
이용경력 (개월)	27.8	24.9	32.4	33.3	F=6.73**: (1*3) (1*4) (2*3) (2*4)
한달이용량 (분)	1,687	2,273	1,861	1,695	F=4.99**: (1*2) (2*3) (2*4)

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

인터넷: 인터넷의 경우에도 사용목적에 따른 성별, 신분별 분포가 PC 통신과 거의 유사하였다. 차이점은 여자의 경우 PC 통신에서는 1/4 수준(25.1%)에 달했던 사교·대화형이 극소수(1.9%)이고, 과반수 이상이 교양·지식형(60.9%)에 속하여 남자의 비율(48.3%)을 크게 상회하고 있다는 점이다.

각 하위집단별 인터넷 이용에 대한 부모태도를 보면, PC 통신과는 달리 게임·오락형, 사교·대화형에 대해서도 매우 약한 수준이나마 플러스 방향(관장)의 태도를 나타내고 있는 점이 주목된다. 이것은 자녀가 어떤 목적에서 인터넷을 이용하건, 일단 인터넷 이용 자체를 긍정적으로 평가하는 기성세대의 일반적인 성향이 반영된 결과로 추측된다.

인터넷 이용경력에 있어서는 PC 통신에서는 사교·대화형의 이용경력이 게임·오락형과 유사했음에 비해 인터넷에서는 오히려 컴퓨터형-교양·지식형에 가까운 것으로 나타났다. 인터넷에서의 채팅이 PC 통신에 비해 상대적으로 많은 지식과

기능을 요하기 때문인 것으로 추측된다.

<표 1.20> 사용목적별 부모태도 평균값

	1. 게임·오락	2. 사고·대화	3. 컴퓨터형	4. 교양·지식
부모태도 ¹⁾	0.63	0.26	0.82	0.82
이용경력(개월) ²⁾	10.19	15.75	15.47	12.45
비 고	1) $F=3.63^{**}$: (1*3) (1*4) 2) $F=7.17^{***}$: (1*3) (1*4) (3*4)			

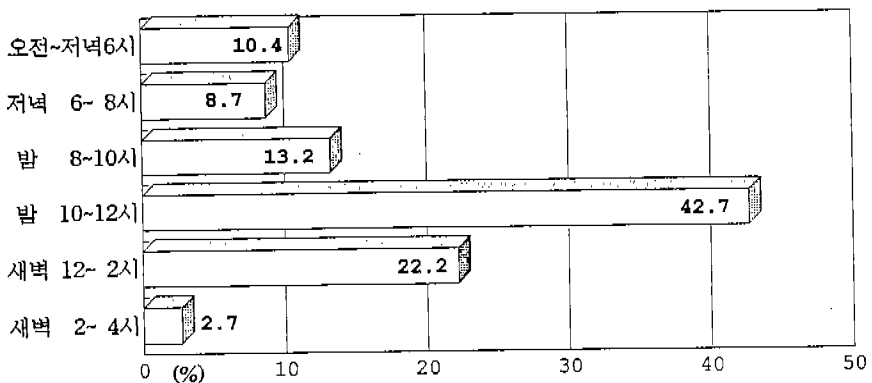
통계: $*$ = $p<.05$ $**$ = $p<.01$ $***$ = $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용시간대

청소년들이 주로 어느 시간에 PC 통신을 이용하는지 알아보기 위하여 모두 6가지의 시간대를 제시하고 자신에게 해당되는 것을 응답하게 하였다. 응답결과를 보면, 밤 10~12시 사이가 42.7%로서 가장 다수였고, 그 다음이 밤 12시~새벽 2시로 22.7%로서 청소년들이 주로 귀가 후 저녁식사를 마치고 늦은 밤에 PC 통신을 이용하고 있음을 알 수 있다.

[그림 1.12] PC 통신 이용시간대



각 항목별 응답비율과 생활시간 특성을 고려하여 PC 통신 이용시간대를 1) 저녁 10시 이전, 2) 밤 10시에서 12시 사이, 3) 밤 12시 이후로 재분류하고 각

각 “오후형” “야간형” “새벽형”으로 명명하였다. 그 구성비율은 각각 32.2%, 42.7%, 25.0%로서, 야간형이 다수를 차지하였다.

하위집단별 응답결과를 기초변인, 가정배경, 이용행태의 세 범주로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

기초변인 : 성·신분별로 유의미한 차이가 확인되었다(각각 $p<.05$, $p<.001$). 남녀 모두 야간형이 다수이지만, 밤 12시 이후 늦은 시간에 PC 통신을 이용하는 비율은 남자가 여자보다 7% 이상 많았다. 신분별로는 오후형과 새벽형의 비율에서 두드러진 차이가 나타났다($p<.001$). 저녁 10시 이전에 PC 통신을 이용한다는 응답이 대학생은 전체의 1/4 수준(25.6%)에 불과한 반면, 직장인은 과반수(50.3%)에 달하였다. 반면 새벽형의 비율은 다른 두 집단이 모두 20% 미만임에 비해 대학생은 거의 30%선에 달하고 있다. 직장인들은 주로 회사에서 일과시간에 PC 통신을 이용하고, 대학생은 집에서 늦은 시간에 PC 통신에 접속하는 경우가 많음을 알 수 있다. 지역별 하위집단간에는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

<표 1.21> PC 통신 이용시간대

				(단위:%)	
		오후형	야간형	새벽형	
성 별	남 자	31.1	41.9	27.0	$\chi^2=6.09^*$
	여 자	35.4	44.7	19.9	
신 분	중 고 생	38.9	43.4	17.6	$\chi^2=52.39^{***}$
	대 학 생	25.6	44.5	29.9	
	직 장 인	50.3	35.0	14.7	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

가정배경: 가정배경의 세가지 변인별로 모두 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 몇가지 특징적인 양상만을 지적하면, 상류층 청소년들은 다른 계층에 비해 오후형이 적고 야간형이 많은 편이다. 컴퓨터를 사용하는 부모가 있는 청소년은 오후형이 가장 다수인 반면, 없는 청소년은 야간형이 가장 많고 새벽형의 비율도 상대적으로 높다. 즉, 부모가 컴퓨터를 다루지 못하는 가정의 청소년들은 보다 늦은 시간에 PC 통신을 이용하는 경향이 있다.

이용행태: PC 통신 이용경력에 있어서 세집단간에 큰 차이가 없었으나 한달 이용량에서는 새벽형(2,232 분)이 두드러지게 많았고, 야간형(1,745 분)과 오후형(1,693 분)은 비슷한 수준이었다($p<.001$). 새벽에 PC 통신을 이용하는 청소년

들이 상대적으로 오랜 시간 PC 통신에 접속하는 이유는 사용목적과 관련있을 것으로 추측된다.

실제로 PC 통신 사용목적별 이용시간대를 살펴보면, 게임·오락의 목적으로 이용하는 청소년들은 오후형에, 교양·지식을 얻기 위해 이용하는 청소년은 야간형에, 사교·대화의 목적으로 이용하는 청소년은 새벽형에 각각 상대적으로 많이 분포하고 있었다. 낮에는 게임이나 오락을 즐기고, 밤에는 학업·업무관련 정보를 검색하고 새벽에는 대화방에서 채팅을 즐기는, 시간대별 이용패턴의 흐름을 엿볼 수 있다. 채팅은 PC 통신의 다양한 기능 중 평균 접속시간이 가장 길고, 밤 12시 이후에 채팅을 하는 청소년의 비율이 높기 때문에 새벽형의 PC 통신 이용량이 다른 집단에 비해 월등히 많은 것으로 추정된다.

<표 1.22> 사용목적별 이용시간대

(단위: %)

	오후형	야간형	새벽형	
게임·오락형	37.2	41.1	21.7	$\chi^2=16.18^*$
사교·대화형	24.3	45.5	30.2	
컴퓨터형	36.2	37.9	25.9	
지식·교양형	29.2	48.1	22.7	

통계: * $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

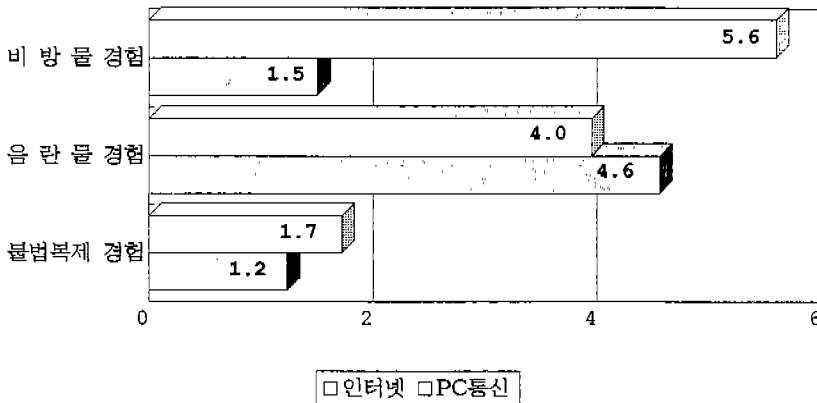
문제행동 경험

PC 통신, 인터넷의 보급 확산과 더불어 새로운 형태의 청소년 문제행동이 급속하게 증가하는 추세에 있다. 여기서는 가상현실 공간 속에서 이루어지고 있는 청소년 문제행동의 실태를 파악하기 위해 대표적인 문제행동의 유형들을 제시하고 청소년들의 경험빈도를 질문하였다.

조사항목으로 선정된 문제행동은 “비방물 경험”(납을 욕하거나 비방하는 글을 읽은 경험), “음란물 경험”(음란물을 보거나 읽은 경험), “불법복제 경험”(상용소프트웨어를 불법으로 받은 경험)의 세가지이며, 각각에 대하여 경험정도에 따른 5단계 척도를 제시하고 응답하게 하였다. 응답결과를 0~10 점 범위로 수량화(“전혀 없었다”: 0, “한두번 있었다”: 2.5, “몇번 있었다”: 5.0, “여러 번 있었다”: 7.5, “아주 많았다”: 10.0) 하여 얻은 평균값을 비교하면 다음과 같다.

먼저 PC 통신의 경우, 비방물 경험이 5.6 으로서 가장 많았고, 음란물 경험 (4.0) 이 그 다음이었으며 불법복제 경험(1.7)이 가장 적었다. 인터넷의 경우에는 음란물 경험이 4.6 으로서 PC 통신보다 경험빈도가 높은 반면, 비방물 경험 (1.5) 과 불법복제 경험(1.2)은 상대적으로 낮은 수준이었다. 인터넷을 통한 음란물 경험빈도가 두드러지게 높은 점이 주목되는데, 이것은 청소년의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 한글로 된 정보의 부족이 주된 요인으로 생각된다.

【그림 1.13】 매체별 문제행동 경험



기초변인: 성별로는 세가지 유형의 문제행동 모두에서 남자가 여자보다 경험 빈도가 높았다. 비방물 경험에서는 남녀간의 차이가 크지 않으나 음란물 경험과 불법복제 경험에 있어서는 남자가 여자를 훨씬 상회하였다(모두 $p<.001$). PC 통신을 통한 문제행동이 주로 남자를 중심으로 이루어지고 있음을 알 수 있다.

신분별로는 비방물 경험, 불법복제 경험에 있어서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다($p<.05$, $p<.001$). 비방물 경험, 불법복제 경험 모두 중·고등학생의 경험도가 가장 높았으며(각각 6.05, 2.89), 그 다음이 대학생(각각 5.56, 1.53), 직장인(각각 5.21, 1.02)의 순서였다. 음란물 경험도에서는 대학생이 가장 높았고 그 다음이 중·고등학생(3.96), 직장인(3.46)의 순서였으나 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다.

전체적으로 가장 연장집단인 직장인의 문제행동 경험도가 낮은 반면, 연소집단인 중·고등학생의 문제행동 경험이 많은 것이 주목된다. 특히 중·고등학생이 직장인보다 음란물 경험도가 높다는 것은 청소년층을 중심으로 급속히 확산되고 있는 음란물 유통의 심각성을 말해주고 있다.

지역별로는 비방경험에 있어서만 유의미한 차이가 확인되었다($p<.05$). 서울 지역 청소년의 비방물 경험빈도가 시군부 청소년에 비해 높은 편이었다.

<표 1.23> PC 통신을 통한 문제행동 경험: 기초변인

		비 방 물 경험 ¹⁾	음 란 물 경험 ²⁾	불법복제 경험 ³⁾	비 고
성 별	남 자	5.62	4.59	2.16	1) $F=0.13$
	여 자	5.55	2.34	0.62	2) $F=125.85^{***}$ 3) $F=526.99^{***}$
신 분	1.중고생	6.05	3.96	2.89	1) $F=3.84^*$: (1*2) (1*3)
	2.대학생	5.56	4.08	1.53	2) $F=2.67$: (2*3)
	3.직장인	5.21	3.46	1.02	3) $F=29.32^{***}$: (1*2) (1*3) (2*3)
지 역	1.서울시	5.88	3.94	1.80	1) $F=3.58^*$: (1*3)
	2.광역시	5.47	3.87	1.93	2) $F=0.25$
	3.시군부	5.33	4.04	1.46	3) $F=2.63$: (2*3)

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: () 안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

가정배경: 계층별로는 상류층 청소년의 비방물 경험도(6.21)가 중류(5.75), 하류층(5.03) 청소년보다 높았다($p<.001$). 음란물 경험, 불법복제 경험에서도 상류층 청소년의 경험도가 다른 계층에 비해 높았으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

부모의 컴퓨터 사용여부는 PC 통신을 통한 청소년의 문제행동에 거의 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 즉, 세가지 문제행동 유형 모두에서 컴퓨터를 사용하는 부모가 있는 청소년의 문제행동 경험도가 그렇지 않은 청소년의 경험도를 앞서고 있었다. 비방물 경험에서는 유의미한 차이가 확인되었다.

PC 통신 이용에 대한 부모의 태도와 청소년의 문제행동 경험도와의 관계에서는 매우 주목되는 결과가 확인되었다. 일반적으로 부모가 자녀의 PC 통신 이용에 대해서 무관심하거나 방치할 경우 문제행동 경험도가 높아지리라는 예상과는 달리, 부모가 PC 통신 이용에 대해서 억제적인 태도를 보이는 가정의 청소년들이 다른 집단에 비해 비방물 경험도, 불법복제경험도가 높았다($p<0.01$). 음란물 경험에서는 "권장"집단 청소년의 경험도가 가장 높았으나 의미있는 차이는 아니었다.

<표 1.24> PC 통신을 통한 문제행동 경험: 가정배경

		비 방 물 경 험 ¹⁾	음 란 물 경 험 ²⁾	불법복제 경 험 ³⁾	비 고
계 층	1.상류층	6.21	4.23	1.98	1)F=8.71 ^{***} : (1*2) (1*3)
	2.중류층	5.75	3.95	1.67	2)F=0.58
	3.하류층	5.03	3.91	1.68	3)F=0.79
부모태도	1.억 제	6.13	4.13	2.26	1)F=5.90 ^{***} : (1*2)
	2.무간섭	5.33	3.73	1.46	2)F=2.83: (2*3)
	3.권 장	5.65	4.22	1.74	3)F=7.45 ^{***} : (1*2) (1*3)

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용행태: 이용경력, 한달 이용량과 세가지 문제행동 경험와의 상관관계를 보면, 모든 관계에서 있어서 통계적으로 유의미한 정적인 상관관계를 나타내었다 ($p<.001$). 한달이용량보다는 이용경력과 문제행동간의 상관관계가 더 높았는데, 이것은 현재 얼마나 많이 PC 통신을 이용하는가 보다는 PC 통신을 시작한지 얼마나 되었는가가 청소년들의 PC 통신을 통한 문제행동 경험과 밀접한 관련이 있음을 의미한다. 상관계수가 가장 높은 것은 이용경력과 불법복제 경험간의 관계였다.

<표 1.25> PC 통신 문제행동 경험과 이용경력·량: 상관관계

	비방물 경험	음란물 경험	불법복제 경험
이용경력(개월)	0.2696 ^{***}	0.2310 ^{***}	0.2937 ^{***}
한달이용량(분)	0.1211 ^{***}	0.1053 ^{***}	0.1024 ^{***}

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

사용목적별 문제행동 경험도에서는 게임·오락형 청소년이 세가지 유형 모두에서 가장 높은 경험도를 나타내었다. 비방물 경험에서는 네 집단과의 차이가 그리 크지 않았으나, 음란물 경험, 불법복제 경험에서는 게임·오락형이 높은 경험도와 다른 집단들의 상대적으로 낮은 경험도의 차이가 뚜렷하였다(모두 $p<.01$).

이용시간대에서는 새벽형 청소년의 음란물 경험 평균값이 4.32에 달하는 반면 다른 두집단(오후형, 야간형)은 모두 3 미만으로서 뚜렷한 차이가 확인되었다

($p<.05$). 비방물 경험, 불법복제 경험도 모두 새벽형 청소년의 경험도가 오후형, 야간형을 앞서 있었다.

<표 1.26> PC 통신을 통한 문제행동 경험: 이용패턴

		비 방 물	음 란 물	불법복제	비 고
		경험 ¹⁾	경험 ²⁾	경험 ³⁾	
사용 목적	1.게임·오락	5.97	4.42	2.22	1) $F=2.49$: (1*3)
	2.사교·대화	5.62	3.27	1.22	2) $F=5.48^*$: (1*2) (1*3) (1*4)
	3.컴퓨터형	5.30	4.21	1.88	3) $F=5.04^*$: (1*2) (1*4) (2*3)
	4.교양·지식	5.77	3.79	1.54	
이용시간대	1.오 후 형	5.39	3.68	1.80	1) $F=1.67$
	2.야 간 형	5.62	3.95	1.58	2) $F=3.23^*$: (1*3)
	3.새 벽 형	5.84	4.32	1.86	3) $F=1.11$:

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

인터넷을 통한 청소년의 문제행동 응답결과는 다음과 같다.

기초변인: 성별에 있어서는 PC 통신의 경우와 마찬가지로 세가지 행동유형 모두에서 남자의 경험도가 여자를 앞서고 있다. 음란물 경험, 불법복제 경험의 차이가 모두 통계적으로 유의미하였는데(각각 $p<.001$), 주목되는 점은 남녀간 경험도의 차이가 PC 통신보다 훨씬 크다는 점이다. 즉, 남자 청소년의 인터넷을 통한 음란물 경험 평균값이 5.4로서 PC 통신의 경우(4.59)보다 높은 반면, 여자는 2.01에 머물러 PC 통신에서의 경험도(2.34)보다 낮은 편이다. PC 통신, 인터넷을 통한 음란물 유통이 주로 남자 위주로 이뤄지고 있음은 잘 알려진 사실인데, 특히 인터넷의 경우가 더 심각한 상황에 있음을 알 수 있다.

신분별로는 음란물 경험에서만 유의미한 차이가 확인되었다($p<.05$). PC 통신에서와 마찬가지로 대학생의 음란물 경험도가 가장 높고(4.75), 역시 중고등학생의 경험도(4.20)가 직장인(3.99)을 앞서고 있다. 참고로 인터넷을 통해 음란물을 경험한 중고등학생의 비율은 거의 7할(68.9%)에 달하는 것으로 나타났다. 다른 문제행동 유형들이 주로 PC 통신을 중심으로 전개되고 있음에 비해, 음란물 유통은 인터넷에서 더 많이 일어나고 있는 점이 주목된다. 지역별로는 광역시 청소년의 비방경험이 다른 지역 청소년보다 높은 점($p<.05$)이 특징적이다.

<표 1.27> 인터넷을 통한 문제행동 경험: 기초변인

		비 방 물 경 험 ¹⁾	음 란 물 경 험 ²⁾	불법복제 경 험 ³⁾	비 고
성 별	남 자	1.66	5.40	1.49	1) F=9.36**
	여 자	1.03	2.01	0.43	2) F=174.96*** 3) F=27.87***
신 분	1.중고생	1.22	4.20	1.59	1) F=1.59
	2.대학생	1.51	4.75	1.19	2) F=3.14*: (2*3)
	3.직장인	1.81	3.99	0.99	3) F=1.95
지 역	1.서울시	1.27	4.35	1.26	1) F=4.95*: (1*2) (1*3)
	2.광역시	1.98	5.01	1.48	2) F=2.34: (1*2)
	3.시군부	1.48	4.51	1.01	3) F=2.00

통계: *=p<.05 **=p<.01 ***=p<.001

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

가정배경: PC 통신에서는 상류층 청소년의 문제행동 경험도가 다른 계층보다 모두 높음에 비해, 인터넷에서는 상류층 청소년이 불법복제 경험에서만 다른 계층을 앞서고 있다(p<.01). 또한 PC 통신에서와 마찬가지로 컴퓨터를 사용하는 부모가 있는 경우가 그렇지 않은 경우에 비해 불법복제 경험도가 높은 편이다(p<.01). 부모의 태도별로는 PC 통신과는 달리 자녀의 인터넷 이용을 억제하거나 간섭을 않는 집단보다는 오히려 권장하는 집단의 불법복제 경험도가 높다.

<표 1.28> 인터넷을 통한 문제행동 경험: 가정배경

		비 방 물 경 험 ¹⁾	음 란 물 경 험 ²⁾	불법복제 경 험 ³⁾	비 고
계 층	1.상류층	1.77	4.70	1.81	1) F=1.97
	2.중류층	1.36	4.35	1.16	2) F=1.79
	3.하류층	1.70	4.87	1.02	3) F=4.13*: (1*2) (1*3)
부모태도	1.억 제	1.37	5.03	0.85	1) F=1.57
	2.무간섭	1.40	4.56	1.15	2) F=0.96
	3.권 장	1.73	4.42	1.49	3) F=10.91***: (1*2) (1*3)

통계: *=p<.05 **=p<.01 ***=p<.001

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용행태: 인터넷 이용경력, 한달 이용량은 모두 세가지 유형의 문제행동 경험도와 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타내었다($p<.001$). 상관계수가 모두 PC 통신의 경우보다 높은 수준이었는데, 특히 한달 이용량과 불법복제 경험과의 상관계수가 가장 높았다.

<표 1.29> 인터넷 문제행동 경험과 이용경력·량: 상관관계

	비방물 경험	음란물 경험	불법복제 경험
이용경력(개월)	0.3359***	0.2937***	0.3789***
한달이용량(분)	0.2632***	0.2418***	0.3812***

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

사용목적별 문제행동 경험도를 보면, 비방물 경험에서는 사교·대화형이 가장 높고($p<.001$), 음란물 경험과 불법복제 경험에서는 컴퓨터형의 경험도가 가장 높다(각각 $p<.01$, $p<.001$). 인터넷의 채팅 기능을 이용할 줄 알고, 컴퓨터·인터넷에 대한 많은 지식을 보유한 소수의 청소년을 중심으로 문제행동이 유발되고 있음을 알 수 있다. 인터넷이 우리사회에 완전히 정착되어 가는 단계에서는 PC 통신과 유사한 형태의 문제행동 패턴이 나타나리라 예상된다.

이용시간대에서는 세 유형 모두 통계적으로 유의미한 차이는 없었으나 PC 통신의 경우와 유사하게 오후형, 야간형보다는 새벽형 청소년의 문제행동 경험도가 다소 높은 점이 특징적이다.

<표 1.30> 인터넷을 통한 문제행동 경험: 이용패턴

사용목적		비 방 물	음 란 물	불법복제	비 고
		경 험 ¹⁾	경 험 ²⁾	경 험 ³⁾	
사용목적	1.게임·오락	1.02	4.71	0.74	1)F=5.39***: (1*2) (1*3) (3*4)
	2.사교·대화	3.13	3.13	1.25	2)F=4.50*: (3*4)
	3.컴퓨터형	1.98	5.16	1.99	3)F=10.91***: (1*3) (1*4)
	4.교양·지식	1.39	4.20	0.98	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: () 안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

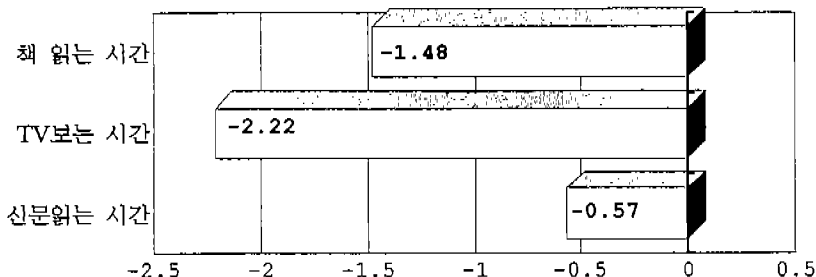
PC 통신 이용의 영향 1: 생활·신체적 변화

PC 통신 이용으로 인하여 나타난 자신의 생활·신체상의 변화를 주관적으로 판단하여 응답하게 하였다. 생활·신체상의 변화는 청소년들이 자신이 일상생활 속에서 쉽게 자각할 수 있는 가시적인 변화로서 매체접촉시간, 생활(필수)시간, 대화시간의 변화와 신체상의 변화의 네 영역으로 구성하였다.

매체접촉의 변화

우리의 일상생활에서 가장 자주 접하게 되는 정보매체인 신문, TV, 책(일반서적)의 세가지를 들고 PC 통신 이용 이후 각 매체를 접하는 시간의 변화를 질문하였다. 응답결과의 평균값⁹을 보면 세가지 매체 모두 접촉시간이 줄어든 것으로 나타났다. 그중 TV 시청시간이 가장 많이 줄어들었고(-2.22), 그 다음이 책읽는 시간이었으며(-1.48) 신문읽는 시간(-0.57)에는 큰 변화가 없었다.

[그림 1.14] 매체접촉시간의 변화



기초변인: 성별로는 신문, TV 접촉시간에서 여자가, 일반서적에서는 남자가 각각 줄어들었다는 응답율이 높았으나 의미있는 차이는 아니었다. 신문별로는 신문읽는 시간에서 세 하위집단간의 차이가 유의미하였는데 ($p < .01$), 대학생-직장

⁹ 각 문항에 대하여 PC 통신(인터넷)을 사용하게 되면서 그 시간이 얼마나 증가 또는 감소하였는지 5 단계의 응답항목을 제시하고 그 결과를 -5~5의 범위로 수량화("많이 줄어들었다": -5, "줄어든 편이다": -2.5, "변함없다": 0, "늘어난 편이다": 2.5, "많이 늘어났다": 5)하여 분석하였다.

인 집단이 중·고등학생보다 줄어들었다는 응답율이 현저하게 높았다. TV 보는 시간, 책읽는 시간에 있어서도 대학생이 가장 많이 줄어든 것으로 응답하였다. 지역별로는 책읽는 시간에 있어서 광역시 청소년들의 감소폭이 가장 큰 것으로 나타났다($p<.05$).

<표 1.31> 매체접촉시간의 변화: 기초변인

		신문읽는 시 간 ¹⁾	TV 보는 시 간 ²⁾	책 읽는 시 간 ³⁾	비 고
신 분	1.중고생	-0.14	-2.13	-1.39	1)F=6.44*: (1*2) (1*3)
	2.대학생	-0.70	-2.25	-1.51	2)F=.33
	3.직장인	-0.62	-2.22	-1.48	3)F=.28
지 역	1.서울시	-0.54	-2.18	-1.41	1)F=0.88
	2.광역시	-0.71	-2.12	-1.76	2)F=1.25
	3.시군부	-0.50	-2.35	-1.38	3)F=3.14*: (2*3)

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

가정배경: 계층별로는 모든 매체에 대해서 하류층이 줄어들었다는 응답이 많았으나 의미있는 차이는 아니었다. 컴퓨터 이용에 대한 부모의 태도는 TV 보는 시간, 책읽는 시간에 유의미한 영향을 주었다(각각 $p<.05$, $p<.001$). 즉 양 매체 모두 부모가 PC 통신을 억제하는 집단이 권장 또는 간섭않는 집단보다 줄어들었다는 응답율이 높았다. 이것은 과도하게 PC 통신에 몰두(->다른 매체에 대한 접촉량이 감소)하는 자녀에 대해서 부모가 PC 통신 이용을 억제하기 때문인 것으로 추측된다.

<표 1.32> 매체접촉시간의 변화: 가정배경

		신문읽는 시 간 ¹⁾	TV 보는 시 간 ²⁾	책 읽는 시 간 ³⁾	비 고
부모태도	1.억 제	-0.57	-2.52	-1.85	1)F=2.50: (2*3)
	2.무간섭	-0.46	-2.09	-1.25	2)F=4.33*
	3.권 장	-0.79	-2.20	-1.59	3)F=7.72***

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용행태: 이용경력, 한달 이용량과 매체접촉 시간과의 상관관계를 보면, 모두 통계적으로 유의미한 상관관계가 확인되었다. 즉, 한달 이용량이 많은 청소년일수록 매체접촉 시간의 감소량이 많았고, 특히 신문읽는 시간의 감소폭이 가장 현저하였다. 반면에 이용경력은 매체접촉 시간의 변화와 통계적으로 유의미한 상관관계가 나타나지 않았다.

<표 1.33> 매체접촉시간과 이용경력·량: 상관관계

	신문읽는 시간	TV보는 시간	책읽는 시간
이용경력 (개월)	-0.0058	-0.0154	-0.0505
한달이용량 (분)	-0.1081***	-0.0679*	-0.0623*

통계: *= $p < .05$ **= $p < .01$ ***= $p < .001$

PC 통신 사용목적별 하위집단간에는 TV 보는 시간에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($p < .001$). 사교·대화형과 기타 유형간의 대비가 뚜렷하여, 전자가 후자에 비해 줄어들었다는 응답이 현저하게 많았다. 이것은 앞서 지적했듯 사교·대화형의 PC 통신 이용량이 가장 많고, 따라서 PC 통신 이용을 위해 TV 시청 시간을 줄이는 폭이 다른 집단에 비해 상대적으로 큰 데서 비롯되는 것으로 추측된다.

<표 1.34> 매체 접촉시간의 변화: 이용패턴

	신문읽는 시 간 ¹⁾	TV 보는 시 간 ²⁾	책 읽는 시 간 ³⁾	비 고
사용 목적				
1.게암오락	-0.54	-2.04	-1.56	1)F=0.44
2.사교대화	-0.46	-2.57	-1.53	2)F=8.79***:
3.컴퓨터형	-0.66	-2.22	-1.52	(1*2) (2*3) (2*4)
4.지식교양	-0.56	-2.09	-1.35	3)F=.60
이용시간대				
1.오후형	-0.63	-1.87	-1.36	1)F=0.52
2.야간형	-0.59	-2.42	-1.62	2)F=8.79***: (1*2) (1*3)
3.새벽형	-0.47	-2.33	-1.41	3)F=1.78

통계: *= $p < .05$ **= $p < .01$ ***= $p < .001$

주: () 안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용시간대별로도 TV 보는 시간의 차이가 통계적으로 유의미하였다($p < .001$).

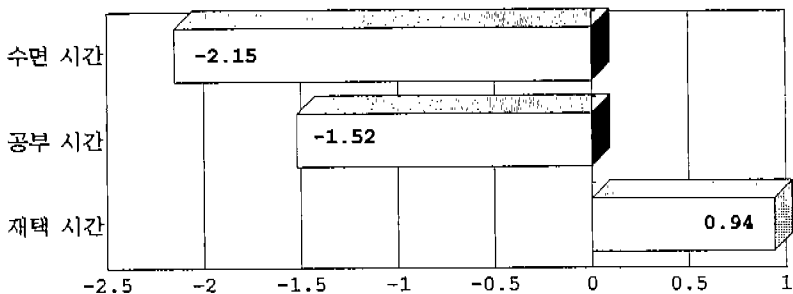
밤 10~12 시 사이에 PC 통신을 이용하는 야간형이 가장 많이 줄어들었다고 응답하였고, 오후형의 감소폭은 상대적으로 적었다. 오후형은 일과시간 또는 이른 저녁에 PC 통신 이용을 마치고 TV를 시청할 수 있는 반면, 야간형의 PC 통신 이용시간이 TV 시청율이 높은 시간대와 중복되기 때문인 것으로 보인다.

생활시간의 변화

우리의 일상생활에서 가장 기본적인 생활시간인 공부(직장인은 업무관련)시간, 수면시간, 집에 있는 시간(재택시간)의 세가지 항목을 제시하고 PC 통신을 이용하게 되면서 각 시간들이 얼마나 감소 또는 증가하였는지를 질문하였다.

전체적으로 보면, 재택시간은 다소 늘어난 반면(0.94), 공부(업무)시간과 수면시간은 감소하였고 수면시간의 감소폭이 더 컸다. 청소년들이 일찍 귀가하여 잠자는 시간을 줄여가며 PC 통신에 몰두하고 있는 현실을 엿볼 수 있다.

[그림 1.15] 생활시간의 변화



기초변인: 성별로는 남자가 여자보다 집에 있는 시간은 늘어난 반면, 공부(업무)시간, 수면시간은 줄어들었다는 응답이 많았다. 이것은 남자의 PC 통신 이용량이 여자보다 많은 것과 관련이 있는 것으로 추측된다. 집에 있는 시간에 있어서 성별 차이는 유의미하였으나($p < .05$), 공부시간, 수면시간의 차이는 그리 크지 않았다.

신분별로는 중·고등학생의 시간변화 폭이 가장 컸다. 중·고등학생은 대학생-직장인에 비해 집에 머무는 시간이 늘어난 반면, 공부(업무)시간은 보다 많이 줄어들었다(각각 $p < .05$). 수면시간의 감소폭도 중·고등학생이 가장 큰 편이었다.

PC 통신 이용을 통해 중·고등학생의 생활주기 변화가 가장 현저하게 진행되고 있음을 알 수 있다. 지역별로는 세 항목 모두 광역시 거주 청소년들의 시간변화 폭이 가장 컸는데, 특히 공부(업무)시간이 가장 많이 감소하였다($p<.01$).

<표 1.35> 생활시간의 변화: 기초변인

		재택시간 ¹⁾	공부시간 ²⁾	수면시간 ³⁾	비 고
성 별	남 자	1.03	-1.56	-2.21	1) F=4.76*
	여 자	0.73	-1.42	-2.00	2) F=1.28 3) F=3.32
신 분	1.중고생	1.29	-1.80	-2.19	1) F=5.00**
	2.대학생	0.91	-1.54	-2.17	2) F=6.51**
	3.직장인	0.66	-1.13	-2.05	3) F=0.41
지 역	1.서울시	0.81	-1.42	-2.07	1) F=2.75: (1*2)
	2.광역시	1.17	-1.86	-2.27	2) F=5.57*: (1*2) (1*3)
	3.시군부	0.96	-1.41	-2.18	3) F=1.24

통계: * $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

가정배경: PC 통신 이용에 대한 부모의 태도가 청소년의 생활시간 변화와 관련이 있는 것으로 확인되었다(각각 $p<.05$). 즉, 부모가 PC 통신 이용을 억제하는 집단이 다른 집단에 비해 공부(업무)시간, 수면시간의 감소폭이 더 컸다. 공부시간, 수면시간을 줄여가면서 과도하게 PC 통신에 몰두하는 자녀에 대해서 부모가 부정적인 태도를 갖게 되기 때문인 것으로 생각된다. 계층과 컴퓨터 사용부모의 존재여부는 생활시간 변화와 유의미한 관련이 없는 것으로 확인되었다.

<표 1.36> 생활시간의 변화: 가정배경

		재택시간 ¹⁾	공부시간 ²⁾	수면시간 ³⁾	비 고
부모태도	1.억 제	1.15	-2.02	-2.58	1) F=2.14
	2.무간섭	0.83	-1.30	-1.91	2) F=13.29***: (1*2) (1*3)
	3.권 장	0.97	-1.50	-2.24	3) F=13.79***: (1*2) (1*3) (2*3)

통계: * $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용행태: 이용경력, 한달 이용량과 생활시간 변화와의 상관관계를 보면, 이용량과 재택시간과의 상관관계만 유의미하였다($p<.05$). PC 통신 이용량이 많은 청소년일수록 집에 머무는 시간이 증가하였으나 상관계수는 낮은 편이었다. 이용경력과 생활시간 변화는 모든 항목에 걸쳐서 유의미한 상관관계가 나타나지 않았다.

<표 1.37> 생활시간의 변화와 이용경력·량: 상관관계

	재택시간	공무(업무)시간	수면시간
이용경력(개월)	0.0065	0.0323	-0.0355
한달이용량(분)	0.0720*	-0.0575	-0.1567

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

PC 통신 사용목적별 하위집단의 생활시간 변화에 있어서는 공부(업무)시간 변화의 평균값의 차이가 유의미하였다($p<.001$). 사교·대화형-게임·오락형 그룹과 컴퓨터형-교양·지식형 그룹간의 차이가 뚜렷하였는데, 전자가 후자에 비해 감소폭이 현저하였다.

수면시간에 있어서는 교양·지식형과 다른 세 유형이 대비되었다. 비록 큰 차이는 아니지만, 교양·지식형이 다른 집단들에 비해 수면시간의 감소폭이 적었다. 이용시간대별로는 세가지 유형의 생활시간 모두에서 하위집단간의 차이가 현격하였다. 공부시간과 수면시간 감소폭에서 새벽형이 가장 컸고 그 다음이 야간형이며 오후형은 상대적으로 작은 편이었다.

<표 1.38> 생활시간의 변화: 이용패턴

		재택시간 ¹⁾	공부시간 ²⁾	수면시간 ³⁾	비 고
사용목적	1. 게임·오락	0.92	-1.79	-2.10	1) F=0.47
	2. 사교·대화	1.01	-1.88	-2.33	2) F=5.83***;
	3. 컴퓨터형	0.86	-1.39	-2.23	(1*3) (1*4) (2*3) (2*4)
	4. 공부·교양	1.03	-1.30	-1.98	3) F=2.02; (2*4)
이용시간대	1. 오후형	0.71	-1.32	-1.54	1) F=4.21*; (1*2) (1*3)
	2. 야간형	0.99	-1.57	-2.26	2) F=3.48*
	3. 새벽형	1.17	-1.70	-2.75	3) F=42.05***

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

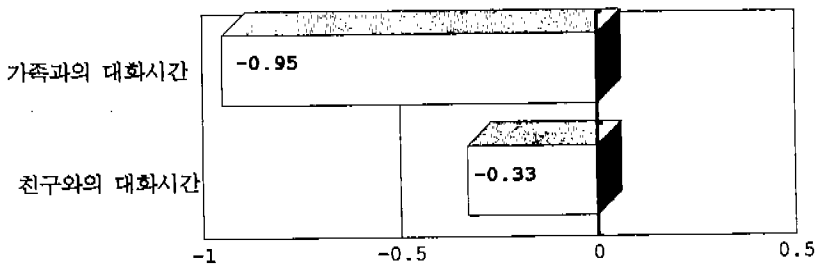
주: () 안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

대화시간의 변화

PC 통신은 현실의 인간관계와는 달리 가상의 공간에서 익명의 상대와의 접촉을 통해 이루어진다. 이와 같은 가상공간 체험이 현실의 대인관계에 어떤 영향을 주었는지를 알아보기 위해 “친구와의 대화시간” “가족과의 대화시간”의 두 항목을 제시하고 얼마나 증가 또는 감소하였는지 질문하였다.

전체적으로 보면 두가지 항목 모두 줄어 들었다는 응답이 많았고, 특히 가족과의 대화시간의 감소폭이 더 컸다. 청소년들은 PC 통신 이용을 계기로 집에 있는 시간은 늘어났지만, 가족과의 대화시간은 오히려 줄어들었음을 알 수 있다.

[그림 1.16] 대화시간의 변화



기초변인: 성별로는 두 항목 모두 여자의 감소폭이 상대적으로 컸으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 친구와의 대화시간에 있어서 신분별 하위집단간의 차이가 현저하였다($p < .001$). 직장인, 대학생은 모두 감소했다고 응답한 반면, 중·고등학생은 오히려 소폭으로 늘어났다고 응답하였다. PC 통신으로 인한 인간관계의 소원화가 모든 집단에게 적용되는 것은 아니며, 중·고등학생의 경우 컴퓨터, PC 통신을 매개로 하여 새로운 친구들과의 인간관계가 형성될 수도 있음을 시사하고 있다. 친구/가족과의 대화시간에서 직장인의 감소폭이 가장 크게 나타난 것은 다른 집단에 비해 상대적으로 시간적 여유가 없는 신분적 특성과 관련이 있는 듯하다. 지역별로는 두 항목 모두 광역시 청소년의 감소폭이 상대적으로 큰 편이었는데 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

<표 1.39> 대화시간의 변화: 기초변인

		친구와의 대 화 ¹⁾	가족과의 대 화 ²⁾	비 고
신 분	1.중고생	0.25	-0.83	1) F=15.27***: (1*2) (1*3)
	2.대학생	-0.42	-0.97	2) F=1.08
	3.직장인	-0.72	-1.05	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

가족배경: 계층과 PC 통신 사용부모 존재여부는 친구/가족과의 대화시간 변화에 큰 영향을 미치지 못하였다. 단, 컴퓨터를 사용하는 부모가 있는 청소년의 가족과의 대화시간 감소폭이 없는 경우보다 다소 작은 편인데, 컴퓨터와 관련된 부모-자녀간의 대화가 어느 정도 기여했으리라 추측된다.

부모의 태도와 가족간의 대화시간 변화량과의 관련은 매우 밀접한 것으로 나타났다($p<.01$). 부모가 PC 통신 이용을 억제하는 집단과 무관섭 또는 권장하는 집단간의 차이가 현격하였는데, 전자의 감소폭이 더 컸다. 자녀의 PC 통신 이용을 계기로 부모-자녀간의 갈등관계가 나타날 수 있음을 시사하고 있다.

<표 1.40> 대화시간의 변화: 가정배경

		친구와의 대 화 ¹⁾	가족과의 대 화 ²⁾	비 고
부모태도	1.억 제	-0.23	-1.23	1) F=0.66
	2.무관섭	-0.34	-0.84	2) F=5.47**:
	3.권 장	-0.42	-0.93	(1*2) (1*3)

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용행태: 이용경력·이용량과 대화시간 변화와의 상관관계를 보면, 한달 이용량과 가족과의 대화시간의 상관관계가 통계적으로 유의미하였다. 즉, PC 통신 이용량이 많은 청소년일수록 가족과의 대화시간이 보다 많이 감소하였다. 그러나 이용경력은 대화시간의 변화와 별다른 관련이 없었다.

<표 1.41> 대화시간 변화와 이용경력·이용량: 상관관계

	친구와의 대화	가족과의 대화
이용경력(개월)	0.0088	-0.0182
한달이용량(분)	-0.0493	-0.1371***

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

PC 통신 사용목적별로는 친구/가족과의 대화 시간 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 없었다. 친구와의 대화시간에서 게임·오락형-사교·대화형 집단과 컴퓨터형-교양·지식형 집단의 대비가 주목되는데, 전자의 감소폭이 상대적으로 작은 편이다.

이용시간대별로는 가족과의 대화시간에서 오후형과 야간형-새벽형이 뚜렷하게 대비된다($p<.01$). 야간형과 새벽형의 가족대화 감소폭이 훨씬 큰 편인데 이들 청소년이 주로 가족과 함께 하는 저녁-밤시간대에 PC 통신을 이용하는 데서 비롯된 결과라고 할 수 있다.

<표 1.42> 대화시간의 변화 : 이용패턴

		친구와의 대 화 ¹⁾	가족과의 대 화 ²⁾	비 고
이용시간대	1.오후형	-0.40	-0.74	1)F=0.49
	2.야간형	-0.27	-1.08	2)F=5.13*: (1*2) (1*3)
	3.새벽형	-0.35	-1.03	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

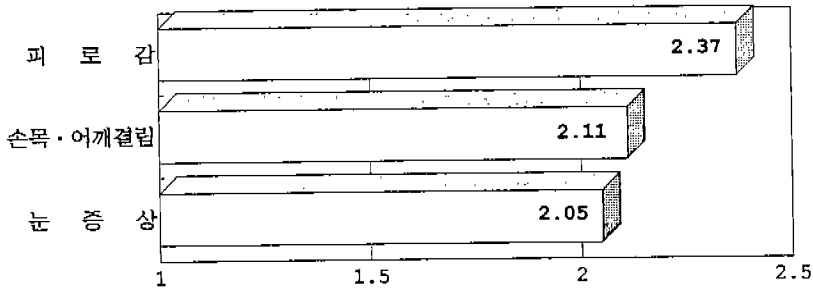
주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

신체상의 변화

오랜 시간 컴퓨터와 PC 통신을 이용할 경우 여러가지 신체적인 자각증세를 겪게 되는 것으로 알려져 있다. 여기서는 컴퓨터 이용과 관련된 가장 대표적인 신체적 증상이라고 할 수 있는 눈증상(눈이 침침해지고 눈물이 남), 손목·어깨결림, 피로감의 세가지를 들고 PC 통신 이용후에 이러한 현상을 어느 정도 체험하였는지 질문하였다.

전체적으로 보면 세가지 증상 모두 소폭으로 증가한 것으로 나타났는데, 피로감의 증가폭이 가장 크고(2.37), 다음이 손목·어깨결림(2.11), 눈 증상(2.05)의 순서였다.

[그림 1.17] 신체상의 변화



기초변인: PC 통신 이용과 관련된 신체적 증상의 경험도에서 모든 항목에 걸쳐 여자가 남자보다 증가폭이 컸으며 눈증상과 손목·어깨결림 현상에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 그러나 여자의 컴퓨터·PC 통신 이용이 남자보다 적은 편임을 감안하면, 이러한 증상이 곧 PC 통신 이용으로 인한 직접적인 결과라고 단정할 수는 없다. 신분별로는 중·고등학생들이 다른 두집단에 비해 피로감을 느낀다는 응답이 다소 많은 편이었다.

가정배경: 부모가 자녀의 PC 통신 이용을 억제하는 가정의 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해 모든 유형의 신체적인 자각증세를 느끼는 비율이 높았다.

이용행태: 이용경력·이용량과 신체적 증상간의 상관관계는 눈증상과 피로감에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 즉, 이용경력이 많은 청소년일수록 눈증상을 많이 경험하고, 이용량이 많은 청소년일수록 피로감을 자주 느낀다고 응답하였으나 상관계수는 모두 낮은 편이었다.

<표 1.43> 신체상의 변화와 이용경력·량: 상관관계

	눈 증상	손목·어깨결림	피로감 느낌
이용경력(개월)	0.07330*	0.0572	0.0499
한달이용량(분)	0.01390	0.0760	-0.0939**

통계: *= $p < .05$ **= $p < .01$ ***= $p < .001$

사용목적별 하위집단의 경우 눈증상, 손목·어깨결림은 사교·대화형이, 피로감은 컴퓨터형이 가장 증가한 것으로 나타났으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 이용시간대별로는 피로감에 대한 응답결과에서 하위집단별 차이가 유의미하였는데, 새벽형, 야간형 청소년의 증가폭이 현저하였다.

PC 통신 이용의 영향 2: 심리·의식적 변화

PC 통신 이용으로 인하여 나타난 자신의 심리·의식상의 변화를 주관적으로 판단하여 응답하게 하였다. 심리·의식상의 변화는 가시적으로 드러나지 않은 내면적인 변화로서, 요인분석을 통해 유행민감성, 집중력, 표현력, 사고유연성, 사회부적응성의 다섯가지 변인을 추출하고 신뢰도 검증을 거친 뒤 응답결과를 분석하였다.

변인 구성

목적(종속) 개념: 우리나라에서 PC 통신의 이용이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구는 매우 드문 실정이다. 몇몇 시도가 있기는 하였지만, 개별 문항에 대한 단순 응답결과를 기술한 것으로서 척도구성을 통한 이론화작업은 시도되지 않았다. 외국의 경우에도 이 분야의 연구는 아직 초창기이며 사회·문화적 환경의 차이로 인하여 그 연구성과를 우리사회에 그대로 도입하기에는 많은 문제점을 안고 있다. 따라서 본 조사에서는 PC 통신 이용과 관련된 새로운 심리·의식 척도를 구성하고 그것을 시험적용하는 것을 1 차적인 목표로 하였다.

이 작업을 위해 우선 청소년의 컴퓨터·PC 통신 이용과 관련된 국내외 연구에서 활용되었던 여러 문항들과 가설적인 차원에 논의되었던 항목들을 검토하여 모두 40 여개를 선정한 뒤 “컴퓨터와 PC 통신(인터넷 포함)을 사용하면서부터 여러분에게는 어떤 변화가 일어났습니까?”¹⁰라고 질문하고 각 항목별로 응답하게 하였다. 선택지는 “많이 줄어들었다” “줄어든 편이다” “변함없다” “늘어난 편이다” “많이 늘어났다”의 다섯가지를 제시하였고 그 응답결과에 대하여 연속적인(-5에서 5) 5 단계의 점수를 부여한 뒤 요인분석을 실시하였다. 방법은 고유치가 1 이상인 요인을 추출하도록 하였으며, 주요인분석 방법을 통해 varimax 방법으로

¹⁰ 질문에서 PC 통신외에 컴퓨터와 인터넷을 추가한 것은 PC 통신을 이용하는 모든 청소년들이 컴퓨터를 다루고 있고, 인터넷 이용인구도 상당수에 달하기 때문이 청소년들이 PC 통신 사용으로 인한 생활의 변화만을 분리하여 생각하기 어렵다고 판단되었기 때문이다. 그러나 응답결과에 대한 해석에 있어서는 앞서 각 매체별 이용실태에서도 밝혀졌듯이 본 조사의 표본집단이 PC 통신을 위주로 컴퓨터를 이용하는 청소년들이기 때문에 PC 통신 이용으로 인한 영향(변화)로 표현하였다.

직교회전시켰다. 그 결과 다음의 표와 같은 모두 5 가지의 요인이 추출되었다.

<표 1.44> 심리·의식 변인구성: 요인분석 결과

요 인	문 항	Cronbach's α
요인 1: 표현력	사물에 대한 관찰력	$\alpha=0.8093$ (문항수: 8)
	글쓰는 능력	
	생각을 말로 표현하는 능력	
	모임, 회의시 발언	
	메모하는 습관	
	새로운 것에 대한 호기심	
	독창적인 아이디어	
	복잡한 문제 풀어가는 능력	
요인 2: 유행민감성	유명 브랜드제품에 대한 관심	$\alpha=0.7521$ (문항수: 5)
	외모·옷차림에 신경	
	유행·패션에 대한 관심	
	연예인·스포츠선수에 대한 관심	
	이성에 대한 호기심	
요인 3: 사회부적응성	우울감을 느낌	$\alpha=0.7673$ (문항수: 4)
	외로움을 느낌	
	갈등·고민거리	
	혼자있고 싶음	
요인 4: 사고유연성	타인과 교제기회	$\alpha=0.675$ (문항수: 6)
	타인 의견에 귀기울임	
	타인 입장에서 생각	
	남에게 고민 털어놓음	
	화가 나도 참음	
	어려운 상황에 대처하는 능력	
요인 5: 집 중 력	일에 대한 집중력	$\alpha=0.4959$ (문항수: 2)
	학교·업무 성적	

요인 1은 주로 자신의 생각을 정리하여 문제를 해결하고 이것을 표현하는 능력과 관련된 내용으로서 “표현력”으로,

요인 2는 유행·패션, 연예인이나 이성에 대한 관심 및 호기심과 관련된 것으로서 “유행민감성”으로,

요인 3은 정신적 우울감·갈등, 대인관계 기피 등과 관련된 것으로서 “사회부적응성”으로,

요인 4는 자신보다는 타인의 입장에서 대인관계를 형성해 가는 능력으로서 “사고유연성”으로,

요인 5는 일에 대한 집중력, 학업(업무) 성적에 관한 것으로서 “집중력” 변인으로 각각 명명하였다.

각 변인의 점수는 하위문항의 점수를 합산한 뒤 문항 수로 나눈 평균값을 사용하여 모두 -5에서 5까지의 값을 갖도록 하였다.

변인에 대한 신뢰성 검증을 위해 Cronbach의 알파 값을 산출한 결과, “집중력”을 제외하고는 모두 0.6 이상으로 높은 편이었다. “집중력” 변인은 하위 문항이 2개에 불과하고 신뢰도 점수가 비교적 낮은 편이지만(0.4959), 청소년의 심리·의식 변화를 파악하는 데 중요한 변인으로 판단되어 연구에 그대로 활용하기로 하였다.

독립변인 : 독립변인은 지금까지 사용해온 기초변인(성별, 신분, 지역), 가정배경(계층, 사용부모 존재, 부모태도), 이용행태(이용경력·이용량, 사용목적, 이용시간대)을 활용하였고, 아울러 PC 통신을 통한 문제행동 변인을 추가하였다.

문제행동 변인은 PC 통신을 통해서 음란물을 주고받은 경험, 상용 프로그램을 불법복제하거나 다운받은 경험의 빈도를 점수화하여 합산한 뒤 상위 30% (“많음”), 중간 40% (“중간”), 하위 30% (“적음”)의 세 집단으로 구분하였다.

총이용량 : PC 통신 이용으로 인한 심리·의식상의 변화와 통신 이용경력·이용량과의 관계를 파악하기 위해 PC 통신 총이용량 변인을 산출하였다. 총이용량은 PC 통신이용 경력(개월)에 한달 이용량(분)을 곱한 값으로서, 지금까지의 PC 통신 누적이용량을 의미한다.

전체 개관

먼저 컴퓨터·PC 통신 이용과 관련된 변인별 응답결과의 평균값은 다음과 같다. 전체적으로 청소년들은 컴퓨터·PC 통신 이용을 통해 분석의 대상이 된 다섯가지 측면 모두에서 증가한 것으로 응답하였다. 증가정도에 있어서는 표현력(1.43)이 가장 높았고, 그 다음이 유행민감성(0.89)과 사고유연성(0.78)이었으며, 집중력(0.15)과 사회부적응성(0.14)은 상대적으로 변화의 폭이 작은 편이었다.

[그림 1.18] 심리·의식상의 변화

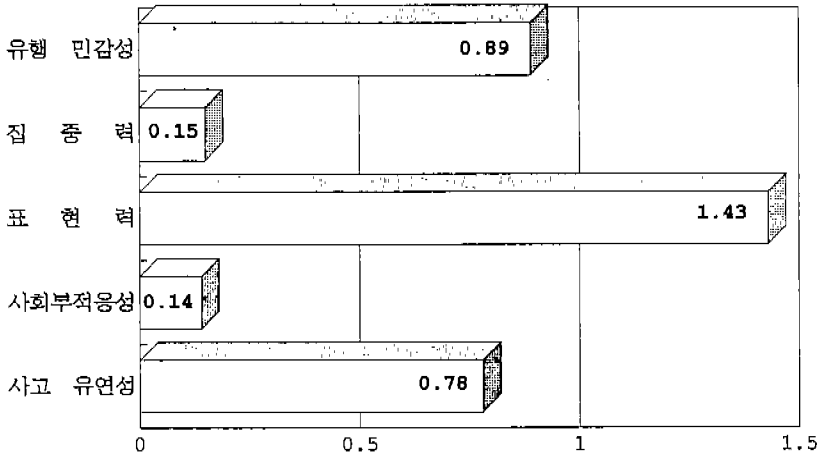


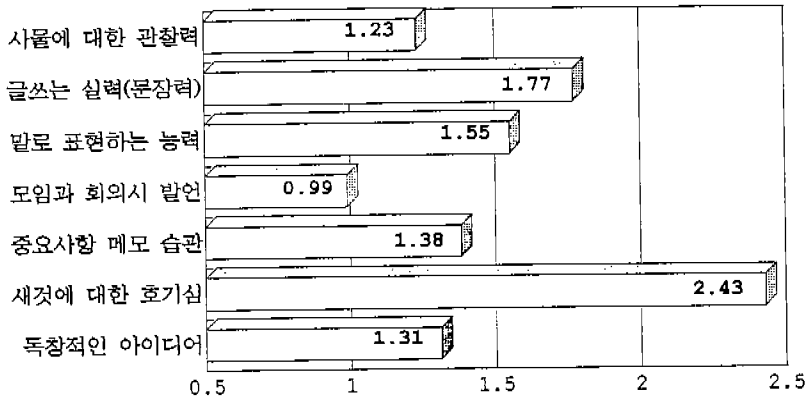
표 현 력

표현력 척도를 구성하는 7 가지 하위항목별 응답결과의 평균값은 다음의 그림과 같다. 전체적으로 모든 항목에 걸쳐서 상당한 정도 증가한 것으로 나타났다. "새로운 것에 대한 호기심"의 증가폭이 2.43 으로서 가장 컸고, 그 다음으로 "글쓰는 실력(문장력)"(1.77), "자기 생각을 말로 표현하는 능력"(1.55), "중요사항을 메모하는 습관"(1.38), "독창적인 아이디어"(1.31), "사물에 대한 관찰력"(1.23)의 순이며, "모임이나 회의에서 발언하는 경우"(0.99)의 증가폭이 가장 작았다.

기초변인: 성별로 남녀간의 표현력 변화에 있어서 유의미한 차이는 없었다. 총이용량과 집중력의 상관관계는 남자는 낮은 수준의 정적인 관계를 나타낸 반면, 여자는 상대적으로 높은 수준의 정적인 관계를 나타내었다($p < .05$). 즉, 남자와 달리 여자는 PC 통신 이용량이 많은 집단일수록 표현력이 증가하였다.

신분별로는 중·고등학생의 증가폭이 가장 컸고 대학생이 가장 작았다($p < .01$). 총이용량과의 상관관계에 있어도 중·고등학생의 상관계수가 가장 높은 편이었으나 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다.

[그림 1.19] 표현력의 변화



지역별로는 세집단간에 유의미한 차이는 없었으나, 총이용량과의 상관관계에서는 다른 두 지역과는 달리 서울지역 청소년들은 PC 통신 이용량이 많은 집단일수록 표현력이 증가하였다($p < .05$).

<표 1.45> 표현력 변화: 기초변인

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
성 별	남 자		1.41	0.0596	F=0.89
	여 자		1.49	0.1217*	
신 분	1. 중고생		1.67	0.1145	F=6.14**: (1*2)
	2. 대학생		1.35	0.0587	
	3. 직장인		1.44	0.0332	
지 역	1. 서울시		1.43	0.1103*	F=0.01
	2. 광역시		1.44	0.0342	
	3. 시군부		1.43	-0.0127	

통계: **= $p < .05$ ***= $p < .001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임

가정배경: 계층별로 표현력 증가폭에 있어서 유의미한 차이는 없었다. 그러나 총이용량과의 관계에서 중-하류층 청소년들은 유의미한 상관관계가 나타나지 않

은 반면, 상류층 청소년들은 상대적으로 높은 수준의 정적인 상관관계를 나타내었다($p<.05$).

사용부모 존재여부별로 표현력 증가폭에 있어서 유의미한 차이는 없었으나 컴퓨터를 사용하는 부모가 있는 청소년들은 PC 통신 이용량이 많은 집단일수록 표현력이 증가한 것으로 응답하였다($p<.05$). 부모태도 변인에서는 무간섭형 청소년의 증가폭이 억제형, 권장형에 비해 상대적으로 작았다($p<.001$). 또한 총이용량과 표현력의 관계에 있어서 무간섭형 청소년들은 다른 두 집단과는 달리 통계적으로 유의미한 정적인 상관관계를 나타내었다($p<.05$).

<표 1.46> 표현력 변화: 가정배경

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
계 층	1. 상류층		1.45	0.1835*	F=0.78
	2. 중류층		1.40	0.0240	
	3. 하류층		1.51	0.0759	
부모태도	1. 억 제		1.54	-0.0005	F=9.07***: (1*2) (2*3)
	2. 무간섭		1.28	0.0898*	
	3. 권 장		1.62	0.0458	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임

이용행태: 사용목적별로는 사교·대화형의 증가폭이 가장 컸고, 게임·오락형이 상대적으로 작은 편이었다($p<.01$).

<표 1.47> 표현력 변화: 이용행태

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
사용목적	1. 게임·오락		1.18	0.0056	F=4.95**: (1*2) (1*3) (1*4) (2*3)
	2. 사교·대화		1.64	0.1454*	
	3. 컴퓨터형		1.40	0.0809	
	4. 교양·지식		1.50	0.0402	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

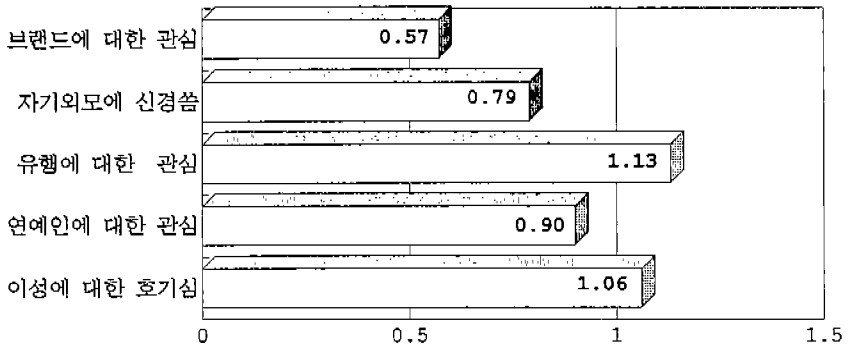
주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임

이것은 사교·대화형이 온라인 대화기능(채팅)을 주로 이용하는 집단으로서 다른 집단에 비해 PC 통신을 통한 의사소통 경험이 많은 것과 관련이 있으리라 추측된다. 총이용량과 표현력의 관계에서도 사교·대화형은 통계적으로 유의미한 정적인 상관관계를 나타내었다($p<.05$). 이용시간대, 비행경험별로는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

유행민감성

유행민감성 척도를 구성하는 다섯개의 하위문항별 응답결과의 평균값은 다음의 그림과 같다. “유행·패션에 대한 관심”의 증가폭이 1.13 으로서 가장 컸고, 그 다음이 “이성에 대한 호기심”(1.06), “연예인·스타에 대한 관심”(0.90), “자기 외모·옷차림에 신경씀”(0.79)의 순서였으며, “브랜드제품에 대한 관심”의 증가폭이 0.57 로서 가장 작았다.

[그림 1.20] 유행민감성의 변화



기초변인: 성별로는 여자가 유행에 대한 민감성이 남자보다 다소 증가한 것으로 나타났으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 총이용량과 유행민감성의 상관관계를 보면 남녀 모두 정적인 관계가 나타났으나, 남자는 상관계수가 낮고 통계적으로 유의미한 관계가 아닌 반면, 여자는 통계적으로 유의미한 상관관계가 확인되었다($p<.05$). 즉, 남자는 PC 통신 이용량의 증대가 유행민감성에 거의 영향을 미치지 않는 반면, 여자는 PC 통신 이용량이 늘어날수록 보다 유행에

민감해지는 경향을 나타내었다.

신분별로는 중·고등학생 (1.33) 들이 대학생 (0.77)~직장인 (0.81) 에 비해 상대적으로 증가폭이 컸다($p<.001$). 나이가 어릴수록 PC 통신 이용을 통해 유행·패션에 보다 많은 관심을 갖게 됨을 알 수 있다. 그러나 총이용량과의 상관관계에 있어서는 세집단 모두 통계적 유의성이 확인되지 않았다. 즉, PC 통신의 이용을 통해 중·고등학생의 유행민감성이 상대적으로 많이 증가하는 편이지만, PC 통신 이용량과 유행민감성간의 상관관계는 약한 편이다.

지역별로는 서울지역 청소년의 증가폭이 다른 두 지역에 비해 다소 높은 편이었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 총이용량과의 상관관계에서는 서울지역 청소년만 유의미한 관계가 나타나 이용량이 많은 청소년일수록 유행민감성이 증가하였으나($p<.05$), 다른 지역 청소년은 오히려 감소하였다.

<표 1.48> 유행민감성 변화: 기초변인

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
성 별	남 자		0.86	0.0310	F=1.78
	여 자		0.97	0.1159*	
신 분	1. 중고생		1.33	0.0904	F=16.56***: (1*2) (1*3)
	2. 대학생		0.77	0.0400	
	3. 직장인		0.81	-0.0111	
지 역	1. 서울시		0.97	0.1080*	F=1.73
	2. 광역시		0.81	-0.1005	
	3. 시군부		0.83	-0.0132	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

가정배경: 계층별로는 중류층 청소년이 다른 계층에 비해 유행민감성의 증가 폭이 상대적으로 컸으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 총이용량과의 관계에 있어서는 세집단 모두 약한 수준의 정적인 관계를 나타내었으나 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다.

컴퓨터 사용부모의 존재여부에 따른 두 하위집단간의 차이는 통계적으로 유의 미하였다($p<.01$). 부모가 컴퓨터를 사용하는 청소년들은 그렇지 않은 청소년보 다 PC 통신 이용을 통한 유행민감성의 증가폭이 컸고, 총이용량과의 상관관계도

유의미하였다($p<.05$) .

부모태도별 하위집단간의 차이도 통계적으로 유의미하였다($p<.01$) . 무간섭형 보다는 억제형, 권장형 가정 청소년의 유행민감성 증가폭이 컸다. PC 통신 이용에 대한 부모의 관심·태도가 청소년의 심리·의식 변화에 직·간접적으로 영향을 미칠 수 있음을 암시한다. 총이용량과 유행민감성의 관계는 세 하위집단 모두 유의미한 상관관계가 나타나지 않았다.

<표 1.49> 유행민감성 변화: 가정배경

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
사용부모	없	다	0.84	0.0048	F=9.42**
	있	다	1.19	0.1497*	
부모태도	1. 억 제		0.98	-0.0025	F=4.81**: (1*2) (2*3)
	2. 무간섭		0.77	0.0083	
	3. 권 장		1.03	0.0492	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용행태: 사용목적별 하위집단간에는 유의미한 차이는 없었으나, 대체로 게임·오락형-사교·대화형이 컴퓨터형-교양·지식형보다 증가폭이 큰 편이었다.

<표 1.50> 유행민감성 변화: 이용패턴

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
사용 목적	1. 게임 · 오락		1.04	-0.0299	F=2.94
	2. 사교 · 대화		1.04	0.1275	
	3. 컴퓨터형		0.78	0.0710	
	4. 교양 · 지식		0.84	0.0191	
이용시간대	1. 오 후 형		0.96	-0.0121	F=0.88
	2. 야 간 형		0.87	-0.0201	
	3. 새 벽 형		0.83	0.1458*	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

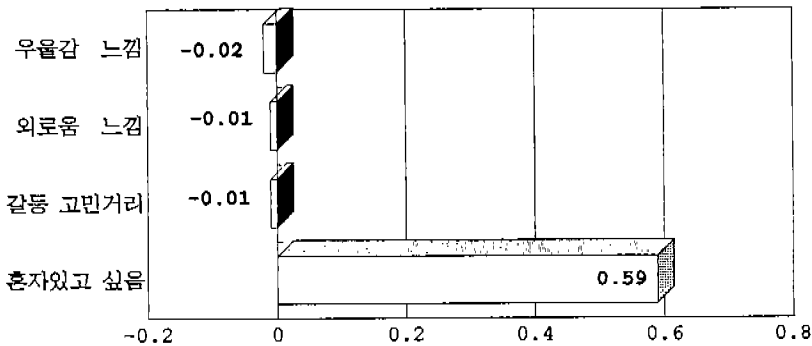
주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용시간대별로도 통계적으로 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 그러나 총이용량과 유행민감성과의 상관관계에서 오후형과 야간형이 약한 부적인 관계인 반면, 새벽형은 정적인 관계였고 통계적으로도 유의미한 수준이었다($p<.05$). 즉, 새벽에 주로 PC 통신을 이용하는 청소년들은 이용량이 많을수록 유행에 보다 민감해지는 특성을 나타내고 있다.

사회부적응성

사회부적응성 척도를 구성하는 4 가지 하위항목별 응답결과의 평균값을 보면, 다음의 그림과 같다. "혼자있고 싶은 경우"만 소폭으로 증가(0.59)하였을 뿐, "우울감을 느끼는 경우"(-0.02), "갈등이나 고민거리"(-0.01), "외로움을 느끼는 경우"(-0.01)는 거의 변화가 없었다.

[그림 1.21] 사회부적응성의 변화



기초변인: 성별로 여자가 남자보다 사회부적응성의 증가폭이 큰 것으로 응답하였으나($p<.05$) 총이용량과의 상관관계는 낮은 수준이었다. 반면 남자는 총이용량이 증가함에 따라서 사회부적응성도 증가하였다($p<.01$). 신분별로는 대학생의 증가폭이 중·고등학생·직장인에 비해 상대적으로 높은 편이었으나 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다. 지역별로는 다른 두집단과는 달리 서울지역 청소년들은 PC 통신 이용량이 많을수록 사회부적응성도 증가하였다($p<.01$).

<표 1.51> 사회부적응성 변화: 기초변인

		평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
성 별	남 자	0.08	0.1008**	F=4.12*
	여 자	0.29	0.0516	
신 분	1. 중고생	0.07	0.0966	F=1.26
	2. 대학생	0.20	0.0921*	
	3. 직장인	0.01	0.0172	
지 역	1. 서울시	0.15	0.1199**	F=0.13
	2. 광역시	0.16	0.0005	
	3. 시군부	0.10	0.0594	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임

가정배경: 계층별로는 사회부적응성 증가폭에 있어서 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 총이용량과 사회부적응성의 상관관계에서는 하류층 청소년만 통계적으로 유의미하였다($p<.01$).

<표 1.52> 사회부적응성 변화: 가정배경

		평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
계 층	1. 상류층	0.15	0.0532	F=0.88
	2. 중류층	0.19	0.0576	
	3. 하류층	0.05	0.1522**	
사용부모	없 다	0.14	0.0885*	F=0.02
	있 다	0.12	0.0476	
부모태도	1. 억 제	0.51	0.0524	F=9.16***:
	2. 무간섭	0.05	0.0054	
	3. 권 장	-0.01	0.1892**	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임

사용부모 존재여부별로도 사회부적응성 증가폭의 큰 차이는 없었으나, 컴퓨터

를 사용하는 부모가 없는 청소년들은 총이용량이 증가함에 따라 사회부적응성도 증가하였다($p<.05$). 부모태도별로는 억제형 가정 청소년들의 사회부적응성 증가 폭이 다른 두 집단에 비해 현저하였다($p<.001$). 한편 권장형 가정 청소년들은 PC 통신 이용량이 늘어날수록 사회부적응성도 증가하였다($p<.01$).

이용행태: 사용목적별로는 다른 집단들이 모두 사회부적응성이 증가한 것과는 달리 컴퓨터형은 감소한 것으로 나타났다($p<.01$). 증가폭에 있어서는 게임·오락 형과 사교·대화형이 상대적으로 큰 편이었다. 한편 총이용량과 사회부적응성의 관계에서는 교양·지식형만 통계적으로 유의미한 정적인 상관관계를 나타내었다($p<.01$). 이용시간대별로는 새벽형의 사회부적응성 증가폭이 다른 두집단에 비해 현저하게 컸으며($p<.001$), PC 통신 이용량이 많은 집단일수록 사회부적응성도 증가하였다($p<.001$).

PC 통신을 통한 비행경험에 있어서는 비행경험이 많은 집단일수록 사회부적응성도 증가하였으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 또한 비행경험이 많은 청소년들은 PC 통신 이용량과 사회부적응성의 관계에 있어서 통계적으로 유의미한 정적인 상관관계를 나타내었다($p<.05$).

<표 1.53> 사회부적응성 변화: 이용패턴

평 균 값			총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
사용목적	1. 게임·오락	0.39	-0.0260	F=4.96**: (1*3) (2*3) (3*4)
	2. 사교·대화	0.32	0.1213	
	3. 컴퓨터형	-0.08	0.0937	
	4. 교양·지식	0.17	0.1537**	
이용시간대	1. 오 후 형	-0.11	0.0328	F=8.13***: (1*2) (2*3)
	2. 야 간 형	0.18	-0.0299	
	3. 새 벽 형	0.40	0.2140***	
비행경험	1. 적 음	0.06	-0.0137	F=1.44
	2. 중 간	0.15	0.0471	
	3. 많 음	0.29	0.1060*	

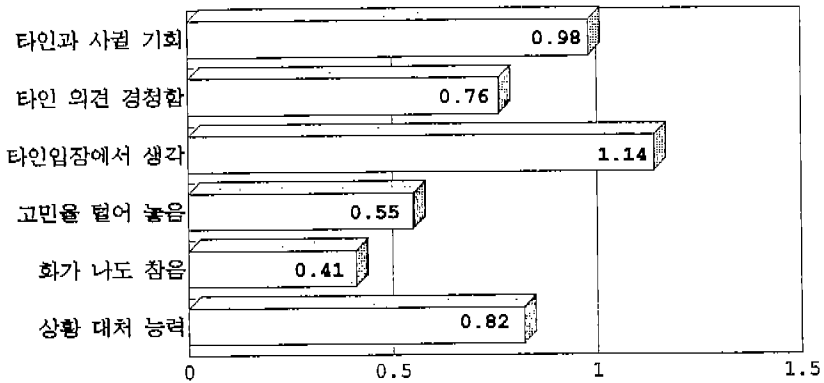
통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: () 안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임

사고유연성

사고유연성 척도를 구성하는 5 가지 항목별 응답결과의 평균값을 보면, 전체적으로 모든 항목에 걸쳐서 증가한 것으로 확인되었다. “다른 사람 입장에서 생각하는 능력”의 평균값이 1.14 로서 증가폭이 가장 컸으며, 이어서 “다른 사람과 사귄 기회”(0.98), “상황에 대처하는 능력”(0.82), “다른 사람의 의견에 귀기울이는 경우”(0.76), “고민을 남에게 털어놓은 경우”(0.55)의 순이었으며, “화가 나도 참는 경우”(0.41)의 증가폭이 가장 작았다.

[그림 1. 22] 사고유연성의 변화



기초변인: 성별로 여자가 남자보다 사고유연성의 증가폭이 컸으며 ($p < .01$), PC 통신 이용량과 사고유연성의 상관관계도 통계적으로 유의미하였다 ($p < .05$). 신분별로는 중·고등학생이 대학생-직장인에 비해 상대적으로 사고유연성이 많이 증가한 것으로 응답하였다. 그러나 총이용량과 사고유연성의 상관관계는 세 집단 모두 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다. 지역별로는 서울지역 청소년의 증가폭이 다른 두 지역에 비해 다소 큰 편이었고 PC 통신 이용량과 사고유연성의 상관관계도 통계적으로 유의미하였다 ($p < .05$).

가정배경: 계층별로 세 하위집단간에 유의미한 차이는 없었으나 상류층 집단이 증가폭이 다소 큰 편이었고 총이용량과의 상관관계도 통계적으로 유의미하였다 ($p < .05$). 사용부모 존재여부별로는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 부모태도별로는 억제형이 다른 두 집단보다 사고유연성의 증가폭이 컸으나

총이용량과 사고유연성의 상관관계에서는 무간섭형만 통계적으로 유의미하였다 ($p<.05$).

<표 1.54> 사고유연성 변화: 기초변인

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
성 별	남 자		0.72	0.0666	F=8.72**
	여 자		0.94	0.1182*	
신 분	1. 중고생		1.07	0.1198	F=9.15**: (1*2) (1*3)
	2. 대학생		0.70	0.0536	
	3. 직장인		0.74	0.0371	
지 역	1. 서울시		0.81	0.1133*	F=0.33
	2. 광역시		0.76	0.0259	
	3. 시군부		0.75	-0.0311	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임

<표 1.55> 사고유연성 변화: 가정배경

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
계 층	1. 상 류 층		0.89	0.1955*	F=1.88
	2. 중 류 층		0.72	0.0036	
	3. 하 류 층		0.83	0.0994	
부모태도	1. 억 제		0.96	0.0216	F=4.15*: (1*2) (1*3)
	2. 무 간 섭		0.72	0.1028*	
	3. 권 장		0.73	0.0622	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임

이용행태: 사용목적별로는 사교·대화형의 증가폭이 다른 세 집단에 비해 두드러지게 큰 것이 특징적이다($p<.01$). PC 통신 이용량과 사고유연성의 관계에서는 사교·대화형, 컴퓨터형, 교양·지식형이 정적인 관계를 나타낸 반면, 게임·오락형만 부적인 관계를 나타내었다. 이용시간대별로는 새벽형의 증가폭이 다소 큰

편이나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었으며, 총이용량과 사고유연성의 관계에서는 야간형만 유의미한 점적인 상관관계를 나타내었다($p<.05$)

<표 1.56> 사고유연성 변화: 이용패턴

		평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
사용목적	1. 게임·오락	0.55	-0.0084	F=15.12**:
	2. 사교·대화	1.25	0.1814*	(1*2)
	3. 컴퓨터형	0.67	0.0714	(2*3)
	4. 교양·지식	0.77	0.0594	(2*4)
이용시간대	1. 오 후 형	0.68	-0.0252	F=2.81
	2. 야 간 형	0.79	0.1172*	
	3. 새 벽 형	0.90	0.0959	
비행경험	1. 적 음	0.88	0.0630	F=4.28*:
	2. 중 간	0.78	0.1532**	(1*3)
	3. 많 음	0.58	0.0811	(2*3)

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

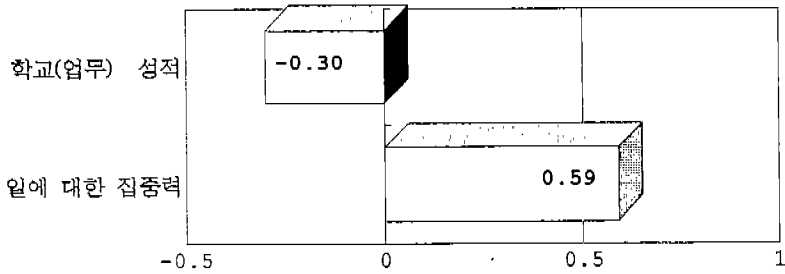
주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임

집 중 력

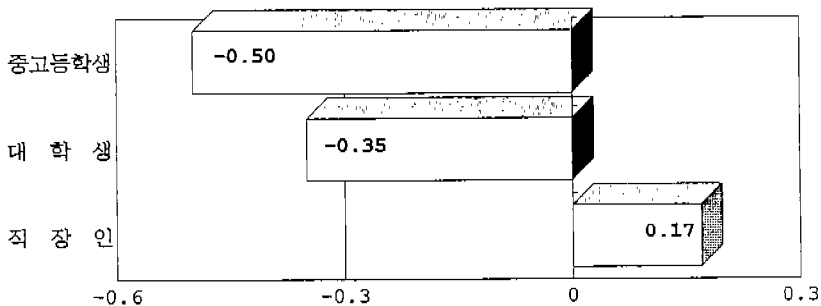
집중력 척도를 구성하는 두 하위문항의 응답결과 평균값은 다음의 그림과 같다. “일에 대한 집중력”은 증가한 반면, 학교(업무)성적은 소폭으로 감소한 것으로 나타나 대조를 이루었다.

학교(업무)성적 변화의 신분별 응답결과와 평균값을 비교해 보면, 학생집단은 모두 감소(학업성적 저하) 하였으나 직장인은 업무성적이 증가한 것으로 나타나 대조를 이루었다. PC통신 이용이 중·고등학생의 학과공부에는 지장을 초래하고 있지만, 직장인의 업무에는 도움이 되고 있음을 알 수 있다.

[그림 1.23] 집중력의 변화



[그림 1] 학업 (업무) 성적의 변화: 신분별



주: $F=7.03$, $p=.001$

기초변인: 성별로 남녀간에 유의미한 차이는 없었다. 총이용량과 집중력과의 상관관계에 있어서는 통계적으로 유의미한 수준은 아니었으나 남자는 약한 정적인 관계를 나타낸 반면, 여자는 부적인 관계를 나타내어 대조를 이루었다. 즉, 남자는 PC 통신 이용량의 증가가 집중력에 별다른 영향을 미치지 않는 반면, 여자는 이용량이 많은 집단일수록 집중력이 감소되는 것으로 느끼고 있었다. 신분별로는 세집단 모두 집중력이 증가한 것으로 응답하였으나, 대학생의 증가폭이 중고등학생-직장인에 비해 상대적으로 작은 편이었다.

<표 1.57> 집중력 변화: 기초변인

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
성 별	남 자		0.15	0.0212	F=0.03
	여 자		0.13	-0.1028	
신 분	1. 중 고 생		0.22	0.0356	F=2.77: (2*3)
	2. 대 학 생		0.07	0.0133	
	3. 직 장 인		0.37	-0.0431	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

가정배경: 계층별로는 상류층이 중-하류층에 비해 집중력의 증가폭이 상대적으로 크고 또한 총이용량과 집중력과의 상관계수도 높은 편이었으나 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다. 컴퓨터 사용부모의 존재와 집중력간에는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 부모태도 변인에 있어서는 무간섭형, 권장형 집단이 모두 집중력이 늘어난 것으로 응답하였으나 억제형 집단은 줄어든 것으로 나타났다($p<.01$).

<표 1.58> 집중력 변화: 가정배경

			평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
계 층	1. 상 류 층		0.42	0.1063	F=2.66
	2. 중 류 층		0.11	-0.0267	
	3. 하 류 층		0.07	0.0408	
부모태도	1. 억 제		-0.34	0.0376	F=16.12**: (1*2) (1*3)
	2. 무 간섭		0.22	-0.0222	
	3. 권 장		0.42	-0.0155	

통계: *= $p<.05$ **= $p<.01$ ***= $p<.001$

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

이용행태: 사용목적별 하위집단 중에서 게임·오락형과 사교·대화형은 집중력이 줄어든 반면, 컴퓨터형, 교양·지식형은 늘어난 것으로 응답하였다($p<.001$). 총이용량과의 관계에 있어서도 게임·오락형-사교·대화형은 이용량이 많은 집단일

수록 집중력이 감소하였고 컴퓨터형-교양·지식형은 증가하였으나 그 상관관계가 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다. 이용시간대별로는 증가폭에 있어서 오후 형이 가장 크고 새벽형은 거의 변화가 없었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 비행경험에 있어서는 PC 통신을 통한 비행경험이 많은 집단일수록 집중력의 증가폭이 작아지는 경향을 나타내었다.

<표 1.59> 집중력 변화: 이용패턴

		평 균 값	총이용량과의 상 관 관 계	비 고 (평균값차이)
사용목적	1. 게임·오락	-0.26	-0.0513	F=8.90***:
	2. 사교·대화	-0.07	-0.0657	(1*3) (1*4)
	3. 컴퓨터 형	0.42	0.0088	(2*3) (3*4)
	4. 교양·지식	0.15	0.0418	
비행경험	1. 적 음	0.30	-0.0016	F=2.23:
	2. 중 간	0.11	0.0711	(1*3)
	3. 많 음	0.00	0.0220	

통계: *=p<.05 **=p<.01 ***=p<.001

주: ()안의 표시는 Duncan의 다중범위 검정 결과임.

요약과 논의

요 약

표본의 특성: PC 통신을 이용하는 청소년은 성별로는 남자(71.5%), 신분별로는 대학생(63.6%), 지역별로는 서울 청소년(43.2%)이 다수를 차지하여 전체적으로 남성-대학생-서울지역에 편중되어 있다. 그러나 과거에 비해 여성과 지방의 PC 통신 이용인구가 점진적으로 증가하는 추세에 있다. 가정배경으로는 부친의 학력이 고졸 이상인 경우가 71.5%, 경제적으로 중간 이상이 89.1%로서 중류계층 이상의 청소년들이 주 이용자인 것으로 나타났다.

인터넷에 접속해 본 경험이 있는 청소년은 전체의 77.2%에 달하여 최근 PC 통신 이용환경이 점차 인터넷과 통합되어 가면서 인터넷 이용인구가 급증하고 있는 추세를 반영하고 있다. 그러나 가정에 컴퓨터, PC 통신, 인터넷을 사용하는 부모가 있는 경우는 각각 25.3%, 13.7%, 6.5%에 불과하여 부모-자녀세대간의 현격한 정보격차의 존재를 엿볼 수 있다. 자신의 PC 통신 이용에 대한 부모의 태도는 “권장”한다(27.0%)가 “억제”한다(23.1%)는 응답보다 많았으나 간섭하지 않는다는 응답이 전체의 절반(50.0%)이었다.

이용실태: 현재 인터넷 이용경험이 있는 청소년들을 대상으로 각 매체별 시작 연령을 환산해 본 결과, 각 매체별 이용시작 연령은 컴퓨터가 16.8 세, PC 통신이 18.1 세, 인터넷이 19.8 세였다. 매체별 이행 소요기간을 보면 컴퓨터->PC 통신이 15.4 개월, PC 통신->인터넷이 20.6 개월로 후자가 5 개월 이상 더 길었다. 이용경력에 있어서 성별로는 남자가 월등하게 앞섰으나, 신분별로는 중·고등학생과 대학생-직장인간의 큰 차이가 없는 것으로 나타나 컴퓨터 시작연령이 점차 연소화되고 있음을 알 수 있다. 계층별로는 컴퓨터 이용경력에서는 큰 차이가 없는 반면, PC 통신, 인터넷 이용경력에서는 상류층 청소년이 중·하류층 청소년을 월등히 앞서고 있다.

매체별 한달 이용일수(30 일 기준)를 보면, 컴퓨터가 26.0 일, PC 통신이 23.5 일, 인터넷이 12.8 일이었다. 또한 1 회 평균 이용시간은 컴퓨터가 2 시간 25 분, PC 통신이 1 시간 17 분, 인터넷이 1 시간 4 분이었다. PC 통신, 인터넷의

이용빈도와 시간이 이처럼 높게 나타난 것은 조사대상의 특수성(현재 PC 통신을 이용하고 있는 청소년)에 기인하는 것으로 볼 수 있다. 매체별 한달 이용량을 보면 컴퓨터가 65시간 36분, PC 통신이 30시간 50분, 인터넷이 17시간 10분이었다. 하위집단별 응답결과를 보면, PC 통신 이용량에서는 남녀간에 큰 차이가 없었으나 컴퓨터와 인터넷 이용량은 남자가 월등하게 많았다. 신분별로는 컴퓨터, 인터넷 이용량에 있어서 모두 직장인이 가장 많고 그 다음이 대학생, 중·고등학교의 순서였다.

청소년들이 PC 통신이나 인터넷을 이용하는 목적은 크게 “게임·오락형” “사교·대화형” “컴퓨터형” “교양·지식형”의 4가지로 구분될 수 있다. 각각의 구성비율을 보면 PC 통신은 컴퓨터형(37.7%), 교양·지식형(28.4%), 사교·대화형(17.4%), 게임·오락형(16.6%)의 순이었으며, 인터넷은 교양·지식형(51.4%), 컴퓨터형(29.2%), 게임·오락형(18.4%), 사교·대화형(1.0%)의 순서였다. 대체로 남자는 컴퓨터형, 여자는 사교·대화형의 비율이 상대적으로 높은 편이며, 중·고등학생은 게임·오락형, 대학생과 직장인은 교양·지식형의 비율이 높게 나타났다. 이용경력별 차이를 보면 컴퓨터형-교양·지식형이 게임·오락형-사교·대화형보다 훨씬 많은 편이었다. 또한 채팅기능을 주로 이용하는 사교·대화형이 다른 집단에 비해 통신이용량이 월등히 많았다.

PC 통신 이용시간대를 “오후형”(밤 10시 이전), “야간형”(밤 10~12시), “새벽형”(밤 12시 이후)로 구분할 때 야간형이 42.7%로서 가장 많았고, 새벽에 PC 통신을 이용하는 청소년이 전체의 1/4(25.0%)에 달하였다. 성별로는 남자가 여자보다 새벽형이 많았고, 신분별로는 중·고등학생은 야간형, 대학생은 새벽형, 직장인은 오후형의 비율이 상대적으로 높은 편이었다. PC 통신 사용목적별 이용시간대를 분포를 보면, 대체로 낮에는 게임이나 오락을 즐기고, 밤에는 학업·업무관련 정보를 검색하고 새벽에는 대화방에서 채팅을 즐기는, 시간대별 이용패턴의 흐름을 엿볼 수 있다.

PC 통신, 인터넷을 통한 청소년들의 문제행동 경험도를 보면, PC 통신에서는 “비방물” 경험, 인터넷에서는 “음란물” 경험이 가장 많았고, 양 매체 모두 상용 프로그램 불법복제 경험도가 가장 낮았다. 먼저 PC 통신의 경우, 성별로는 세가지 유형의 문제행동 모두에 있어서 남자가 여자보다 경험정도가 많은 것으로 나타났다. 비방경험에 있어서는 남녀간의 차이가 크지 않으나 음란물경험과 복제경험에 있어서는 남자가 여자를 훨씬 상회하였다. 우리나라의 PC 통신을 통한 문제행동이 주로 남성들을 중심으로 이루어지고 있음을 알 수 있다. 신분별로는 가장

연장집단인 직장인의 문제행동 경험도가 낮은 반면, 연소집단인 중·고등학생의 문제행동 경험이 많은 것이 주목된다. 특히 중·고등학생이 직장인보다 음란물 경험도가 높다는 것은 청소년층을 중심으로 급속히 확산되고 있는 음란물 유통의 심각성을 말해주고 있다. 사용목적별 문제행동 경험도에서는 게임·오락형 청소년이 세가지 유형 모두에서 가장 높은 경험도를 나타내었다. 이용시간대별로는 새벽형 청소년의 문제행동 경험도가 가장 높게 나타났다.

인터넷을 통한 청소년의 문제행동도 PC 통신과 거의 유사한 경향을 나타내었는데, 특히 음란물 경험이 PC 통신보다 심각한 양상을 나타내었다.

생활·신체적 변화 : PC 통신 이용으로 인한 생활·신체상의 변화를 보면, 먼저 매체접촉시간에 있어서 신문, TV, 책(일반서적)의 접촉시간이 모두 줄어든 것으로 나타났는데, TV 시청시간이 가장 많이 줄어들었고, 그 다음이 책읽는 시간이었으며, 신문읽는 시간에는 큰 변화가 없었다. 하위집단별 응답결과에서는 특히 이용시간대별로 유의미한 차이가 나타났는데 야간형 청소년의 TV 보는 시간의 감소량이 현격한 것으로 확인되었다.

기본적인 생활시간인 공부(업무)시간, 수면시간, 집에 있는 시간의 변화를 보면 집에 있는 시간은 다소 늘어난 반면, 공부(업무)시간과 수면시간은 감소하였고 그 감소폭이 수면시간이 더 큰 것으로 나타났다. 이것은 청소년들이 좀더 일찍 귀가하거나 집에 오래 머물고 잠자는 시간을 줄여가며 PC 통신에 몰두하고 있는 현실을 반영하는 것으로 볼 수 있다. 성별로는 남자가 여자보다 집에 머무는 시간은 늘어난 반면, 공부시간, 수면시간은 줄어들었다는 응답이 많았다. 신분별로는 중·고등학생이 대학생·직장인에 비해 집에 머무는 시간이 늘어난 반면, 공부(업무)시간은 보다 많이 줄어들었다. PC 통신으로 인한 생활시간의 변화가 남자, 중·고등학생들이 사이에서 특히 현저함을 알 수 있다. 사용목적별로는 공부(업무)시간 변화에서 있어서, 사교·대화형-게임·오락형 집단과 컴퓨터형-지식·교양형 집단간의 차이가 뚜렷하였는데, 전자의 집단이 후자에 비해 줄어든 폭이 현저하였다.

친구/가족과의 대화시간의 변화를 보면, 양자 모두 줄어들었다는 응답이 많았는데, 특히 가족과의 대화시간의 감소폭이 더 컸다. PC 통신을 이용하게 되면서 청소년들이 집에 있는 시간은 늘어났지만, 가족과의 대화시간은 오히려 줄어든 것이다. 신분별로 친구와의 대화시간에 있어서 직장인, 대학생은 모두 감소했다고 응답한 반면, 중·고등학생들은 오히려 소폭으로 늘어났다고 응답하였다. PC

통신으로 인한 인간관계의 소원화가 모든 집단에게 적용되는 것은 아니며, 중·고등학생의 경우 컴퓨터, PC 통신을 매개로 하여 새로운 친구들과의 인간관계가 형성될 수 있음을 시사하고 있다. PC 통신 사용목적별로는 친구와의 대화시간에서 게임·오락형-사교·대화형의 감소폭이 컴퓨터형-교양·지식형보다 상대적으로 적은 편이다. 이용시간대별로는 야간형, 새벽형의 가족대화 감소폭이 오후형보다 훨씬 큰 편인데, 이것은 가족과 함께 하는 저녁-밤시간에 PC 통신을 이용하는 데서 비롯된 결과라고 할 수 있다.

컴퓨터 이용과 관련된 신체적 증상인 눈증상(눈이 침침해지고 눈물이 남), 손목·어깨결림, 피로감 세가지 모두 소폭으로 증가한 것으로 나타났는데, 피로감의 증가폭이 가장 크고, 다음이 손목·어깨결림, 눈증상의 순서였다. 신분별로는 중·고등학생들이 다른 두집단에 비해 피로감을 느낀다는 응답이 다소 많은 편이었다. 이용시간대별로는 피로감에 대한 응답결과에서 하위집단별 차이가 유의미하였는데, 새벽형, 야간형 청소년의 증가폭이 현저하였다.

심리·의식상 변화: PC 통신 이용과 관련된 심리·의식상의 변화를 서술하는 30 개의 문항을 제시하고 응답결과를 요인분석한 결과, “표현력” “유행민감성” “사회부적응성” “사고유연성” “집중력”의 다섯가지 요인이 추출되었다. 다섯가지 변인별 응답결과와 평균값을 보면 모두 증가한 것으로 나타났는데, 증가정도에 있어서는 표현력이 가장 높았고, 그 다음이 유행민감성과 사고유연성이었으며, 집중력과 사회부적응성은 상대적으로 변화의 폭이 적은 편이었다.

유행민감성에 대한 하위집단별 응답결과를 보면, 남자는 PC 통신 이용량의 증가가 유행민감성에 거의 영향을 미치지 않는 반면, 여자는 PC 통신 이용량이 늘어날수록 보다 유행에 민감해지는 경향을 나타내었다. 신분별로는 중·고등학생들이 대학생-직장인에 비해 상대적으로 유행민감성의 증대폭이 컸다. 지역별로는 서울지역 청소년의 증가폭이 다른 두 지역에 비해 다소 높았고, 이용량이 많은 청소년일수록 유행민감성이 증가하였다. 사용목적별로는 대체로 게임·오락형-사교·대화형이 컴퓨터형-교양·지식형보다 증가폭이 큰 편이었다. 이용시간대별로는 새벽에 주로 PC 통신을 이용하는 청소년들은 이용량이 많을수록 유행에 보다 민감해지는 특성을 나타내었다.

집중력에 있어서는 성별로 남자는 PC 통신 이용량의 증가가 집중력에 별다른 영향을 미치지 않는 반면, 여자는 이용량이 많은 집단일수록 집중력이 감소된 것으로 응답하였다. 신분별로는 대학생의 증가폭이 중·고등학생-직장인에 비해 상

대적으로 작은 편이었다. 사용목적별로는 게임·오락형과 사교·대화형은 집중력이 줄어든 반면, 컴퓨터형과 교양지식형은 늘어난 것으로 응답하여 뚜렷한 대조를 이루었다.

표현력에 있어서 여자는 PC 통신 이용량이 많은 집단일수록 증가하였다고 응답하였다. 신분별로는 중·고등학생의 증가폭이 가장 크고 대학생이 가장 작았으며, 지역별로는 서울지역 청소년들은 PC 통신 이용량이 많은 집단일수록 표현력이 증가한 것으로 응답하였다. 사용목적별로는 사교·대화형의 표현력 증가폭이 가장 컸고, 게임·오락형이 상대적으로 작은 편이었다. 총이용량과 표현력의 관계에서도 사교·대화형은 통계적으로 유의미한 정적인 상관관계를 나타내었다.

사회부적응성에서는 여자가 남자보다 사회부적응성의 증가폭이 큰 것으로 응답하였으나 총이용량과 상관관계는 낮은 수준이었다. 반면 남자는 총이용량이 증가함에 따라서 사회부적응성도 높아지는 경향을 나타내었다. 지역별로는 각 하위 집단의 증가폭의 차이가 매우 작았으나 다른 두 집단과는 달리 서울지역 청소년들은 PC 통신 이용량이 많은 집단일수록 사회부적응성이 증가하는 것으로 응답하였다. 사용목적별로는 다른 세 집단이 모두 사회부적응성이 증가한 것과는 달리 컴퓨터형은 감소한 것으로 나타났다. 이용시간대별로는 새벽형의 사회부적응성 증가폭이 다른 두 집단에 비해 현저하게 컸다. 또한 새벽형은 PC 통신 이용량이 많은 집단일수록 사회부적응성도 증가한 것으로 응답하였다.

사고유연성에 있어서는 여자가 남자보다 증가폭이 컸으며, 여자의 PC 통신 이용량과 사고유연성의 상관관계도 통계적으로 유의미하였다. 신분별로는 중·고등학생이 대학생·직장인에 비해 상대적으로 사고유연성이 많이 증가한 것으로 응답하였다. 지역별로는 서울지역 청소년의 증가폭이 다른 두 지역에 비해 다소 큰 편이었고 PC 통신 이용량과 사고유연성의 상관관계도 통계적으로 유의미하였다. 사용목적별로는 사교·대화형의 증가폭이 다른 세 집단에 비해 두드러지게 큰 것이 특징적이다. PC 통신 이용량과 사고유연성의 관계에서는 다른 집단이 모두 정적인 상관관계를 나타낸 것과는 달리 게임·오락형은 부적인 관계를 나타내었다.

논 의

1. PC 통신의 이용행태와 그 영향에 있어서 남녀간의 뚜렷한 차이가 존재한다.
이와 같은 성차는 여성의 컴퓨터, PC 통신 이용에 대한 우리사회의 문화적
편견과 관련이 있으리라 추정된다.

이번 조사를 통해서 PC 통신 이용에 있어서 현격한 남녀간의 차이를 확인할 수 있었다. PC 통신 이용자의 대다수는 남자이고, 이용경력도 남자가 여자를 월등하게 앞서고 있다. 통신 사용목적에 있어서도 남자는 컴퓨터와 관련된 정보·자료의 획득을 목적으로 하는 컴퓨터형이 상대적으로 많은 반면, 여자는 채팅기능을 주로 이용하는 사교·대화형의 비율이 높은 편이다. 새벽에 PC 통신에 접속하는 청소년의 비율도 남자가 월등하게 많으며, PC 통신을 통한 문제행동 경험도 남자가 압도적으로 많다.

PC 통신 이용으로 인한 생활·의식의 변화에 있어서도 남녀간의 차이가 현격하였다. 즉, 생활시간의 변화는 남자가 보다 현저한 반면, 심리·의식상의 변화는 여자가 더욱 두드러졌다. PC 통신 이용에 있어서 이와 같이 현저한 성차가 나타나게 된 요인은 무엇인가?

두가지 측면에서 생각할 수 있다. 컴퓨터등 정보매체 이용과 관련된 타고난 남녀간의 성향이나 능력의 차이를 반영하는 것이거나, 아니면 여성의 첨단 정보매체 이용에 대한 우리사회의 보이지 않는 문화적 장벽이나 편견에서 비롯된 것일 수도 있다. 첨단 정보매체 이용에 있어서의 성차는 우리나라에만 국한된 현상은 아니며, 서구의 학계에서도 그 원인을 둘러싸고 지속적인 논쟁이 전개되고 있다. 정확한 해답은 앞으로 경험적 조사연구의 축적을 기다려야 하겠지만, 이번 조사를 통해 문제해결에 실마리가 될 수 있는 몇가지 사실을 확인할 수 있었다.

첫째, PC 통신 이용자의 계층구성에서 여자가 남자보다 상대적으로 높은 계층에 속해 있었다.

둘째, PC 통신 이용에 대한 부모의 태도가 자녀의 성별에 따라 뚜렷하게 구별되었다. 자신의 PC 통신 이용에 대한 부모의 태도에 대하여 남자는 전체적으로 긍정적인 편이라고 응답한 반면, 여자는 부정적인 것으로 평가하였다.

셋째, 여자의 PC 통신 이용에 대한 부정적인 태도는 특히 낮은 계층의 부모일수록 현저하였다. 남자의 PC 통신 이용에 대해서는 모든 계층의 부모가 긍정적인

태도를 나타낸 반면, 여자에 대해서는 상류층을 제외한 중·하류층의 부모가 모두 부정적인 태도를 보였다.

이와 같은 조사결과는 여자의 컴퓨터, PC 통신 이용에 대한 사회구조적 차원(계층 등)의 문화적 편견의 존재를 암시하고 있다. 전통사회에서부터 지속되어 온 자녀교육에 있어서의 남녀차별이 첨단 정보매체 이용에 대한 태도에 있어서도 그대로 투영되고 있는 것이다.

PC 통신을 이용하는 여자 청소년은 계층적으로 제한되어 있고, 남자에 비해 부정적인 부모의 태도로 말미암아 이용상에 여러가지 제약을 받지 않을 수 없다. 따라서 이번 조사를 통해 확인된 성차는 곧 정보매체 이용과 관련된 남녀간의 성향이나 능력의 차이를 반영하는 것으로 해석되어서는 안 된다. 컴퓨터, PC 통신 이용에 있어서 남녀간의 차이를 강조하기에 앞서, 여자청소년들이 매체이용과 관련하여 어떠한 문화적·사회적 제약 속에 놓여 있는지를 구명하는 작업이 선행되어야 할 것이다.

2. 중·고등학생은 연소집단임에도 불구하고 컴퓨터, PC 통신 이용경력에 있어서 대학생·직장인과 큰 차이가 없다. PC 통신, 인터넷을 통한 문제행동 경험빈도에 있어서는 중·고등학생이 오히려 대학생·직장인을 능가하고 있다.

상대적으로 나이가 어린 중·고등학생이 컴퓨터, PC 통신 이용경력에서 대학생과 직장인에 뒤지지 않음은 흥미로운 사실이다. 이것은 우리사회에서 컴퓨터·PC 통신 보급의 역사가 짧은 편이고, 근년에 매스컴 주도하에 사회적으로 확산된 컴퓨터 조기교육 운동이 어느 정도 성과를 거두었기 때문으로 생각된다. 자신의 컴퓨터 실력에 대해서도 중·고등학생은 대학생이나 직장인보다 높이 평가하고 있었다. 자신의 선배들보다 어린 나이에 컴퓨터를 접하게 됨으로써 컴퓨터에 쉽게 적응하고 자신감을 갖게 된 결과로 볼 수 있다.

그러나 어린 청소년들이 컴퓨터·PC 통신에 익숙해지는 것이 곧 정보화의 궁극적인 목표일 수는 없다. 매체의 조작능력 못지 않게 그것을 어떻게 이용하고 활용하는가가 중요한 문제이기 때문이다. 이번 조사에서 밝혀진 중·고등학생들의 PC 통신 이용상의 문제점을 몇가지 지적하면 다음과 같다.

첫째, 중·고등학생은 교양지식을 얻기 위한 목적보다는 게임이나 오락, 채팅을 즐기기 위해 PC 통신에 접속하는 비율이 대학생·직장인에 비해 상대적으로 높은 편이다.

둘째, PC 통신을 통한 문제행동 경험빈도에 있어서 중·고등학생은 대학생·직장인과 거의 대등하거나 오히려 앞서고 있다. 즉, 비방물·불법복제 경험 빈도는 중·고등학생이 가장 많고, 음란물 경험빈도는 직장인을 앞서고 있다.

셋째, 중·고등학생은 대학생이나 직장인에 비해 PC 통신 이용량이 훨씬 적음에도 불구하고 생활시간 변화(공부·수면시간의 감소)의 폭은 상대적으로 큰 편이다.

이와 같은 조사결과는 중·고등학생의 PC 통신 이용이 정보·지식의 습득이라는 본연의 기능보다는 호기심의 충족이나 단순히 소일거리 수준에 머물러 있고, 통신 이용시간을 적절히 조정하지 못하고 있음을 의미한다.

그 요인으로서는 다음의 몇가지를 지적할 수 있다.

먼저, 현행 PC 통신 서비스의 내용이 성인 위주로 구성되어 있어 나이 어린 청소년들의 흥미와 관심을 유발시키지 못하고 있다. 통신망 업체의 입장에서 본다면 중·고등학생은 구매력이 없고 기호를 파악하기 어려운 까다로운 고객에 불과하다. 최근 각 PC 통신망에 성인전용 코너가 증설·확장되고 있는 반면, 청소년 대상의 정보는 점차 위축되고 있는 것도 바로 이 때문이다. PC 통신에 접속하더라도 자신들을 위한 정보메뉴가 빈약하기 때문에 게임이나 오락, 채팅과 같은 부차적인 기능을 자주 이용하게 되는 것이다.

다음으로 청소년의 정보매체 이용에 대한 체계적인 교육과정의 부재를 들 수 있다. 최근 중·고등학교의 컴퓨터교육은 정책적으로 점차 확산되고 있지만, 장비의 낙후성, 전담교사 부족 등으로 기기의 조작과 관련된 극히 초보적인 수준의 교육이 시행되고 있을 뿐이다. 컴퓨터, PC 통신 등을 통한 정보의 체계적인 수집·관리와 활용방법과 같은 본격적인 정보화교육은 아직 요원한 단계이다.

최근에는 PC 통신과 인터넷 서비스가 하나로 통합되는 추세에 따라 인터넷을 이용하는 중·고등학생이 급증하고 있다. 인터넷을 통한 정보의 유통은 그 운영방식의 특수한 성격으로 말미암아 완벽한 규제와 조정이 불가능하다. 현재 인터넷에 개설된 수백만개의 정보사이트 중에서 적지 않은 수가 심각한 수준의 음란·폭력물로 추정되고 있으며, 누구든 별다른 제약없이 여기에 접근할 수 있다. 따라서 인터넷이 청소년에게 미칠 부정적인 영향력은 PC 통신에 비견되지 않을 만큼 지대하다고 할 수 있다.

청소년들의 PC 통신, 인터넷 이용은 앞으로도 계속 장려되어야 하며 지속적으로 확대·강화되어야 한다. 그러나 현재 청소년들이 PC 통신, 인터넷을 통해 어떤 종류의 정보를 얻고 있고 그로부터 어떤 영향을 받고 있는지 면밀한 연구검토와 대책이 마련되어야 할 것이다.

청소년을 위한 다양한 정보 DB의 개발과 보급, 정보의 수집·관리와 활용에 관한 체계적인 정보화교육이 절실히 요구되는 시점이다.

3. 일반적으로 PC 통신의 이용은 친구·가족과의 대화시간을 감소시키는 경향이 있다. 그러나 중·고등학생은 대학생·직장인과는 달리 PC 통신 이용을 계기로 친구와의 대화시간이 오히려 증가하였다.

컴퓨터를 비롯한 정보매체의 이용이 기존의 인간관계에 다양한 변화를 가져올 수 있음은 이미 여러 연구를 통해 밝혀진 바 있다. 많은 연구자들은 컴퓨터를 이용하는 청소년들이 직접적인 대인관계를 회피하고 이른바 “가상현실”의 세계에 몰입하는 경향이 있음을 지적하고 있다.

우리의 조사에서도 PC 통신의 이용을 통한 청소년들의 인간관계 변모 양상이 부분적으로 확인되었다. 즉, 청소년들은 PC 통신을 이용하게 되면서 집에 머무는 시간은 증가한 반면, 친구/가족과의 대화시간은 감소하였다고 응답하였다. 집에 머무는 시간이 증가했음에도 불구하고 가족과의 대화시간이 오히려 줄어든 것은 일찍 귀가하여 자기방에 틀어박혀 컴퓨터·PC 통신에만 몰입하는 청소년이 많기 때문이다. 이와 같은 대인관계의 감소 또는 위축 현상은 컴퓨터의 이용이 청소년의 사회부적응성을 증가시킨다는 가설(이른바 “사회부적응 가설”)을 뒷받침하는 논거로 활용되고 있다.

이와 관련하여 이번 조사에서 밝혀진 흥미있는 사실은 대학생·직장인과는 달리 중·고등학생은 PC 통신을 계기로 친구와의 대화시간이 감소하지 않았고 오히려 소폭으로 증가하였다는 것이다. 이것은 중·고등학생들에게 있어서 컴퓨터·PC 통신의 이용이 인간관계를 위축시키는 계기로 보다는 컴퓨터·PC 통신을 매개로 한 새로운 친구관계의 형성의 계기로 작용할 수 있음을 암시하고 있다. 예컨대, PC 통신의 온라인 채팅, 동호회 등 가상현실 공간속에서의 인간관계가 직접적인 만남으로 발전하는 사례가 많이 발견되고 있는 것이다.

물론 친구와의 대화는 다양한 인간관계의 한 단면에 불과하기 때문에 이 자료를 놓고 전체 인간관계의 변화양상을 단정하기란 불가능하다. 그러나 컴퓨터·PC 통신의 이용이 인간관계에 미치는 영향은 해당 청소년의 연령과 신분 등 속성에 따라서 상이하게 나타날 수 있음에 유의해야 한다.

컴퓨터의 이용이 청소년의 사회부적응성을 증가시킨다는 기존의 시각은 아직까지 경험적으로 완전히 입증되지 않은 가설에 불과하다. 보다 많은 경험적 연구

의 축적을 통한 면밀한 이론적 검증작업이 있어야 할 것이다.

4. PC 통신 이용으로 인한 생활·의식상의 변화는 여자, 중·고등학생, 서울지역 청소년들에게서 현저하게 나타나고 있다. 그 요인이 이들의 독특한 PC 통신 이용방식에서 비롯된 것인지, 아니면 이들 집단 고유의 속성에서 비롯된 것 인지는 명확치 않다.

PC 통신 이용으로 인한 생활·의식상의 변화에 관한 응답결과를 검토해 보면, 거의 모든 항목에 걸쳐서 성별로는 여자, 신분별로는 중·고등학생, 지역별로는 서울지역의 청소년들이 다른 유형의 청소년들에 비해 상대적으로 변화의 폭이 큰 것으로 응답하고 있다.

그 요인으로서는 다음의 두가지를 가정할 수 있다. 먼저 이들 청소년은 다른 집단의 청소년과 구분되는 독특한 PC 통신 이용행태를 보이고 있고 이로 말미암아 생활·의식상의 변화가 다른 집단에 비해 현저하다는 것이다. 두번째로는 PC 통신 이용행태와는 무관하게 특정 유형의 청소년들이 PC 통신 이용을 계기를 상대적으로 높은 수준의 생활·의식상의 변화를 체험한다는 것이다.

PC 통신 사용목적에 대한 응답결과를 보면 여자, 중·고등학생, 서울지역 청소년들은 각각 다른 집단과는 구분되는 독특한 특성을 공유하고 있다. 즉 남자, 대학생·직장인, 지방 청소년에 비해 게임·오락형, 사교·대화형의 비율이 상대적으로 높게 나타나고 있는 것이다. 그리고 이들 게임·오락형, 사교·대화형에 속하는 청소년들은 컴퓨터형이나 교양지식형 청소년에 비해 PC 통신 이용으로 인한 생활·의식상의 변화가 상대적으로 높은 편이다. 이것은 앞서의 첫번째 가정을 뒷받침하는 논거로 해석될 수 있다.

그러나 이 가정에 위배되는 응답결과도 적지 않다. 예컨대, 여자는 남자보다 통신 이용경력과 이용량이, 중·고등학생은 대학생·직장인에 비해 이용량이 상대적으로 적은 편이다. PC 통신을 적게 이용하는 집단이 많이 이용하는 집단보다 더 많은 생활·의식상의 변화를 겪는다는 것을 어떻게 설명할 수 있을 것인가. 앞서 제시한 두번째 가정이 설득력을 갖게 되는 것은 바로 이와 같은 이유에서 이다.

일반적으로 남자보다는 여자, 연장집단보다는 연소집단이 외부환경의 변화에 보다 민감하게 반응하며, 서울 지역 청소년들이 지방 청소년에 비해 보다 많은 문화적 자극에 노출되어 있음을 고려할 필요가 있다. 즉, 이들 청소년에게서 나

타나는 생활·의식상의 변화는 PC 통신 이용이라는 단일 요인보다는 이들을 둘러싼 보다 넓은 환경요인으로부터의 자극의 결과일 수도 있다.

또한 본 조사에서 사용한 자기평가식 질문방식이 안고 있는 문제점도 지적하지 않을 수 없다. 응답자의 입장에서 볼 때 자신의 생활·의식상의 변화가 과연 PC 통신의 이용에서 비롯된 것인지, 아니면 다른 요인들이 복합적으로 작용하여 나타난 현상인지를 명확히 구분하여 판단하기란 어려운 일이기 때문이다.

따라서 본 조사에서는 단지 여자·중·고등학생·서울지역 청소년들이 PC 통신 이용을 통해 상대적으로 높은 정도의 생활·의식의 변화를 느끼고 있다는 경험적 사실을 확인할 수 있을 뿐이다. 그 원인에 대한 체계적인 분석은 앞으로의 후속 연구에서 해결되어야 할 과제이다.

5. 새벽에 주로 PC 통신을 이용하는 청소년은 다른 시간대를 이용하는 청소년에 비해 많은 신체적·심리적 변화를 겪게 된다. 일반적으로 “새벽형” 청소년들은 오후나 밤시간에 이용하는 청소년보다 문제행동 경험빈도가 높고 피로감을 상대적으로 많이 느끼는 편이며, 사회부적응성의 증가폭이 큰 편이다.

이번 조사를 통해 확인된 중요한 발견의 하나는 주로 새벽에 PC 통신에 접속하는 청소년들의 독특한 행동 및 성격 특성이다. 하루중 주로 어느 시간대에 PC 통신을 이용하는가는 학교·직장관계 등 개인의 신분에 따른 생활시간대와 통신 이용환경에 에 큰 영향을 받게 된다. 따라서 학교에 재학중이거나 직장을 갖고 있는 청소년들이 PC 통신을 이용할 수 있는 시간은 극히 제한적일 수밖에 없다. 이들 청소년이 하루중 자유롭게 활용할 수 있는 시간은 대략 밤 9~10 시 이후로 추정된다.

이번 조사에서도 전체 청소년의 7 할 가량이 밤 10 시 이후에 PC 통신을 이용하고 있다고 응답하였다. 그런데 여기서 특히 주목되는 점은 밤 12 시 이후에 PC 통신을 이용하는 청소년이 전체의 1/4 에 달하며, 다른 시간대를 이용하는 청소년들과 구분되는 뚜렷한 특성을 나타내고 있다는 점이다. 그 내용을 몇가지 예시하면 다음과 같다.

- 새벽형 청소년의 1 회 평균 PC 통신 접속시간은 오후형(밤 10 시 이전)이나 야간형(밤 10~12 시)에 비해 월등하게 길다.

- PC 통신을 통한 문제해동 경험 빈도, 특히 음란물 경험이 세 집단 중 가장 높다.
- PC 통신 이용으로 인한 피로감의 증가폭이 가장 현저하다.
- PC 통신 이용으로 인한 사회부적응성의 증가폭이 가장 크다.
- 새벽형 청소년은 통신이용량이 많아질수록 사회부적응성도 증가하였다.

이와 같은 조사결과는 새벽형 청소년들이 PC 통신과 관련된 부정적인 행태를 가장 많이 체험하는 집단임을 암시하고 있다. 그러나 우리는 이와 같은 부정적인 행태가 청소년들이 새벽에 PC 통신을 이용하면서 얻어진 결과라고 단정할 수는 없다. 이것은 앞서의 논의와도 관련되는 사항이지만, 예컨대 독특한 심리적 특성을 갖고 있는 청소년들이 주로 새벽에 PC 통신에 접속함으로써 야기된 결과일 수도 있는 것이다. 이 문제에 대한 논의는 본 연구의 범위를 벗어난 과제로서 후속 연구를 통해 구명되어야 할 것이다. 단, 청소년들의 PC 통신 이용행태를 고찰함에 있어 이용시간대가 주요변인으로 고려될 필요가 있으며, 특히 새벽형 청소년들의 행태에 많은 관심을 기울여야 함을 시사받을 수 있다.

6. PC 통신 이용으로 인한 심리·의식상의 변화는 PC 통신을 어떤 목적으로 이용하는가와 밀접하게 관련되어 있다. 게임·채팅 등 쌍방향적 상호작용을 추구하는 청소년과 정보·지식의 획득을 목적으로 하는 청소년은 PC 통신 이용을 통해 각기 상이한 영향을 받게 된다.

PC 통신을 이용하는 목적은 다양한 방식으로 분류될 수 있다. 본 조사에서는 청소년들의 PC 통신 이용목적은 게임·오락형, 사교·대화형, 컴퓨터형, 교양·지식형의 네가지로 분류하고 각 집단별 PC 통신 이용행태와 생활·의식 변화에 관한 응답결과를 비교하였다. 그 결과, PC 통신의 사용목적은 심리·의식상의 변화를 설명하는 데 매우 유용한 변인임이 확인되었다. 특히 주목되는 점은 심리·의식 변인에 대한 사용목적별 하위집단의 응답결과가 일정한 패턴을 나타내고 있다는 점이다. 그 내용을 요약하면 다음과 같다.

- “유희민감성”·“사회부적응성”: 게임·오락형·사교·대화형의 증가폭이 컴퓨터형·교양·지식형에 비해 큰 편이다.
- “표현력”·“사고유연성”: 사교·대화형의 증가폭이 가장 크고 그 다음이 교양·지식형·컴퓨터형이며, 게임·오락형의 증가폭이 가장 작았다.

- “집중력”: 컴퓨터형-교양지식형은 증가한 반면, 게임·오락형-사교·대화형은 감소하였다.

즉, 각 심리·의식 특성의 변화정도에 있어서 사용목적별 하위집단은 두그룹(게임·오락형-사교·대화형, 교양지식형-컴퓨터형) 또는 세그룹(사교·대화형, 교양지식형-컴퓨터형, 게임·오락형)으로 일정하게 유형화되었다. 이처럼 사용목적별 하위집단의 응답결과가 일정한 경향성을 띄게 되는 요인은 무엇인가? 이에 대한 설명을 위해서는 PC 통신 사용목적에 대한 구조적인 재분류가 도입될 필요가 있다.

게임·오락형과 사교·대화형은 모두 대상과의 쌍방향적인 상호작용을 목적으로 하고 있다는 점에서 “상호작용 추구형”으로 분류될 수 있다. 단, 사교·대화형은 구체적인 타인(인간)과의 접촉을 추구한다는 점에서 “인격적 상호작용형”, 게임·오락형은 인간보다는 프로그램내의 비인격적인 상대방과의 접촉을 추구하고 있다는 점에서 “비인격적 상호작용형”으로 유형화할 수 있다. 반면에 컴퓨터형과 교양지식형은 상호작용을 목적으로 하지 않고 자기에게 도움이 되는 구체적인 정보·자료의 입수를 목적으로 하고 있다는 점에서 “정보 추구형”으로 분류할 수 있다.

이와 같은 분류를 토대로 앞서의 심리·의식 변화에 대한 응답결과를 재해석해보면 다음과 같다.

“사회부적응성”은 구체적인 인간관계의 기피 또는 과도한 “비인격적 상호작용”의 결과라고 할 수 있다. 따라서 “비인격적 상호작용”에 몰두하는 게임·오락형의 청소년은 PC 통신 이용을 통해 사회부적응성이 증가하게 된다.

“표현력”과 “사고유연성”은 구체적인 타인과의 접촉과정에서 획득되는 심리 특성이다. 따라서 PC 통신을 통해 “인격적 상호작용”을 추구하는 청소년(사교·대화형)은 표현력과 사고유연성이 증가하는 반면, “비인격적 상호작용”에만 몰두하는 청소년(게임·오락형)들은 큰 변화가 없거나 감소할 것이다.

“집중력”은 타인과의 상호작용을 의도적으로 배제하는 심리특성이라 할 수 있다. 따라서 쌍방향적인 상호작용을 목적으로 PC 통신을 이용하는 청소년(사교·대화형-게임·오락형)은 집중력이 감소하는 반면, “비상호작용형” 청소년(교양지식형-컴퓨터형)은 집중력이 증가할 것이다.

물론 이와 같은 분류도식은 하나의 시론에 불과하고 우리의 조사결과를 완전하

게 설명할 수 있는 것은 아니다¹¹. 그러나 컴퓨터 이용이 청소년에게 미치는 영향에 대한 기존의 연구가 대부분 게임이용의 빈도(즉, 게임을 자주하는 청소년과 그렇지 않은 청소년의 비교 등)와 같은 단일 요인을 중심으로 전개되고 있음을 감안하면, 이와 같은 분류방식은 보다 구조적·심층적인 논의를 전개하는 데 도움이 되리라고 생각한다.

¹¹ 예컨대, 사교·대화형은 인격적 상호작용을 추구함에도 불구하고 사회부적응성이 증가한 것으로 나타났다. 이것은 상호작용이 이루어지는 공간이 현실 세계가 아닌 “가상현실”인 것과 관련이 있으리라 추정된다.

참고문헌

- 구정화·전명기(1995), 「청소년들의 PC 통신 이용실태에 관한 연구」, 서울:한국청소년개발원.
- 김정주·김혁진(1994), “청소년정보의 수집과 활용방안에 관한 연구,” 「청소년육성관련 정책개발 및 연구(Ⅰ)」, 서울: 한국청소년개발원.
- 김혁진(1997), “정보화사회와 청소년,” 「정보화와 여성리더쉽교육」(자료집), 서울: 한국여성정보원.
- 송기중(1997), “정보화사회와 청소년문화,” 「간행물윤리」 97년 10월호(통권 231호), 서울: 한국간행물윤리위원회.
- 신각철(1996), 「PC 통신과 법률문제」, 서울: 미래글.
- 전석호(1995), 「정보사회론 -커뮤니케이션 혁명과 뉴미디어」, 서울:나남출판.
- 함병수·이종원·황진구(1992), “청소년들의 컴퓨터 및 PC 통신 이용실태,” 「수련활동 전 산뱅크제 실시를 위한 기초연구」, 서울: 한국청소년연구원.
- Hawkins, J.(1985), “Computer and Girls: Rethinking the Issues,” *Sex Roles* 13, pp. 165-180.
- Wilder, G.(1985), “Gender and Computers: Two Surveys of Computer-Related Attitudes,” *Sex Roles* 13.
- 今榮國晴 外(1986), “兒童生徒のマイコン使用行動の分析,” 「日本教育工學雜誌」 10, pp.13-21.
- 深谷和子(1989), “メカと子どもの人格形成 - 産業化・情報化・都市化の中での子どもの成長,” 深谷志 編, 「ファミコン・シンドローム」 東京: 同朋社.
- 坂元昂 外(1991a), “コンピュータへの接觸が子供の創造性に及ぼす影響に關心する研究,” 坂元昂, 「情報化進展兒童生徒等及身體的, 精神的, 文化的影響關調查研究」, 科學研究費補助金研究成果報告書, 東京:文部省, pp. 1~48.
- 坂元昂 外(1991b), “子どものコンピュータ使用と心理學的變數との關聯性,” 坂元昂, 「情報化進展兒童生徒等及身體的, 精神的, 文化的影響關調查研究」, 科學研究費補助金研究成果報告書, 東京:文部省, pp. 1~48.
- 河田聰子(1991), “情報化が兒童, 生徒に與える心理的影響に關する研究の動向について,” 坂元昂, 「情報化進展兒童生徒等及身體的, 精神的, 文化的影響關調查研究」, 科學研究費補助金研究成果報告書, 東京:文部省, pp. 1~48.

조 사 표

청소년의 컴퓨터/PC 통신이용실태 조사

안녕하세요. 하이텔 이용자 여러분.

저희 한국청소년개발원은 청소년육성업무를 담당하고 있는 문화체육부 산하의 국책 기관으로서 우리나라 청소년들의 컴퓨터/PC 통신 이용실태를 파악하기 위하여 다음과 같이 설문조사를 실시하게 되었습니다.

모든 응답 내용은 연구 이외의 다른 목적으로 사용되지 않을 것이니 있는 그대로 솔직하게 응답해 주시기 바랍니다.

고맙습니다.

1997. 11

한국청소년개발원 정보운영실

다음은 여러분의 일반적인 신상에 관한 질문입니다.

[문 1] 당신의 성별은 ?

1. 남 자 2. 여 자

[문 2] 당신의 나이는 ? (만 나이를 적어주세요)

만 () 세

[문 3] 당신의 신분은 ?

1. 국민학생 2. 중학생 3. 고등학생
4. 대학(원)생 5. 직장인(직업인) 6. 쉬고있는 중

[문 4] 현재 살고 있는 지역은 ?

1. 서 울 2. 광역시
3. 기타 시 지역 4. 군 지역

[문 5] 아버님의 학력은 ?

1. 국졸 이하 2. 중 졸 3. 고 졸
4. 대졸 이상 5. 아버님이 안계시다

[문 6] 가정의 경제수준은 ?

1. 매우 잘 사는 편 2. 잘 사는 편 3. 보통 수준
4. 못 사는 편 5. 매우 못 사는 편

다음은 여러분의 컴퓨터 이용에 관한 질문입니다.

[문 7] 한달(30 일)에 평균 며칠 정도 컴퓨터를 사용하십니까 ?

약 ()일 정도

[문 8] 한번 컴퓨터를 켜면 평균 몇 시간 정도 사용하십니까 ? 분으로 환산하여 응답해 주십시오(예: 1시간이면 "60"으로).

약 ()분 정도

[문 9] 컴퓨터를 시작한 지 얼마나 되셨습니까 ? 개월로 환산하여 응답해 주십시오(예: 1년이면 "12"로)

약 ()개월 정도

[문 10] 컴퓨터는 주로 어떤 목적으로 사용하십니까 ?

1. 게임/오락 하기 2. 문서작성 (워드프로세서)
2. 자료관리/표계산 (DB 등) 4. 프로그래밍
5. 음악/그림 감상 6. PC 통신/인터넷
7. 기 타

[문 11] 당신의 컴퓨터 실력은 ?

1. 매우 잘하는 편 2. 잘하는 편 3. 보통수준
4. 못하는 편 5. 매우 못하는 편

다음은 여러분의 PC 통신 이용에 관한 질문입니다.

[문 12] 부모님은 컴퓨터를 사용할 줄 아십니까 ?

1. 두분 모두 못하신다 2. 아버님만 하신다
3. 어머님만 하신다 4. 두분 모두 하신다

[문 13] 한달(30 일)에 평균 며칠 정도 PC 통신을 이용하십니까 ?

약 ()일 정도

[문 14] 한번 PC 통신에 접속하면 평균 몇 시간 정도 이용하십니까 ? 분으로 환산하여 응답해 주십시오(예: 1시간 30 분이면 "90"으로).

약 ()분 정도

[문 15] PC 통신을 시작한 지 얼마나 되셨습니까 ? 개월로 환산하여 응답해 주십시오
(예: 1년 6개월이면 "18"로).

약 ()개월 정도

[문 16] PC 통신을 주로 어떤 목적으로 이용하십니까 ?

1. 게임/오락/휴식을 위해
2. 친구를 사귀거나 대화(채팅)하기 위해
3. 프로그램(파일)을 얻기 위해
4. 공부/진로탐색에 도움을 얻기 위해
5. 교양/지식을 넓히기 위해
6. 컴퓨터에 관해서 배우기 위해
7. 별다른 목적이 없이

[문 17] 당신의 PC 통신 이용에 대한 부모님의 태도는 ?

1. 적극 권장
2. 권장하는 편
3. 억제하는 편
4. 적극 억제
5. 간섭하지 않음

[문 18] 부모님은 PC 통신을 이용할 줄 아십니까 ?

1. 두분 모두 못하신다
2. 아버님만 하신다
3. 어머님만 하신다
4. 두분 모두 하신다

[문 19] 하루 중 주로 어느 시간에 PC 통신을 이용하십니까 ? 평일날을 기준으로 응답해 주십시오.

1. 오전~저녁 6시
2. 저녁 6~8시
3. 밤 8시~10시
4. 밤 10시~12시
5. 밤 12시~2시
6. 새벽 2시~4시

[문 20] PC 통신에서 남을 욕하거나 비방하는 글을 읽은 적이 있습니까 ?

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

[문 21] PC 통신에서 음란물을 보거나 읽은 적이 있습니까 ?

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

[문 22] PC 통신에서 상용소프트웨어를 불법으로 받은 적이 있습니까 ?

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

다음은 여러분의 인터넷 이용에 관한 질문입니다.

[문 23] 인터넷을 이용한 경험이 있으십니까?

1. 있 다
2. 없 다

[문 24] 한달(30 일)에 며칠 정도 인터넷을 이용하십니까 ?

약 ()일 정도

[문 25] 한번 인터넷에 접속하면 평균 몇 시간 정도 이용하십니까 ? 분으로 환산하여 응

답해 주십시오(예: 1 시간 30 분이면 “90”으로).

약 ()분 정도

[문 26] 인터넷을 시작한 지 얼마나 되십니까? 개월로 환산하여 응답해 주십시오(예: 1년 6개월이면 “18”로).

약 ()개월 정도

[문 27] 인터넷을 주로 어떤 목적으로 이용하십니까?

1. 게임/오락/휴식을 위해
2. 친구를 사귀거나 대화(채팅)하기 위해
3. 프로그램(파일)을 얻기 위해
4. 공부/진로탐색에 도움을 얻기 위해
5. 교양/지식을 넓히기 위해
6. 컴퓨터에 관해서 배우기 위해
7. 별다른 목적이 없이

[문 28] 당신의 인터넷 이용에 대한 부모님의 태도는?

1. 적극 권장
2. 권장하는편
3. 억제하는편
4. 적극 억제
5. 간섭하지 않음

[문 29] 부모님은 인터넷을 이용할 줄 아십니까?

1. 두분 모두 못하신다
2. 아버님만 하신다
3. 어머님만 하신다
4. 두분 모두 하신다

[문 30] 인터넷에서 남을 욕하거나 비방하는 글을 읽은 적이 있습니까?

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

[문 31] 인터넷에서 음란물을 보거나 읽은 적이 있습니까?

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

[문 32] 인터넷에서 상용소프트웨어를 불법으로 받은 적이 있습니까?

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

컴퓨터와 PC 통신(인터넷 포함)을 사용하면서부터 여러분에게는 어떤 변화가 일어났습니까? 다음의 각 사항에 대하여 자신에게 해당되는 항목을 하나만 선택하여 주십시오.

[문 33] 신문을 읽는 시간이 ...

1. 많이 줄어들었다
2. 줄어든 편
3. 변함없다
4. 늘어난 편
5. 많이 늘어났다

[문 34] TV를 보는 시간이 ...

1. 많이 줄어들었다
2. 줄어든 편
3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 35] 책을 읽는 시간이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 36] 친구와의 대화시간이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 37] 집안에 있는 시간이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 38] 가족과의 대화시간이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 39] 공부(직장인은 일) 하는 시간이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 40] 잠자는 시간이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 41] 다른 사람의 의견에 귀기울이는 경우가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 42] 다른 사람과 말다툼을 하는 경우가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 43] 다른 사람을 만나서 사귀는 기회가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 44] 다른 사람의 입장에서 생각하는 경우가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 45] 남의 시선이나 이목을 의식하는 경우가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 46] 자신의 고민을 남에게 털어놓는 경우가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 47] 화가 나도 참는 경우가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 48] 외로움을 느끼는 경우가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 49] 우울감을 느끼는 경우가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 50] 갈등이나 고민거리가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 51] 혼자 있고 싶은 경우가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 52] 어려운 상황에 대처하는 능력이 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 53] 운동하는 회수 또는 시간이 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 54] 눈이 침침하거나 눈물이 나는 경우가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 55] 손목 또는 어깨가 결리는 경우가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 56] 피로감을 느끼는 경우가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 57] 감기 등 잔병치레를 하는 경우가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 58] 학교 수업시간 (또는 근무시간) 에 조는 횟수가 ...

- | | | |
|-------------|------------|---------|
| 1. 많이 줄어들었다 | 2. 줄어든 편 | 3. 변함없다 |
| 4. 늘어난 편 | 5. 많이 늘어났다 | |

[문 59] 용돈 씀씀이가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 60] 유행/패션에 대한 관심이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 61] 대중연예인/스포츠선수에 대한 관심이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 62] 유명 브랜드 제품에 대한 관심이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 63] 외모, 옷차림에 신경을 쓰는 경우가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 64] 이성에 대한 호기심이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 65] 자기생각을 말로 표현하는 능력이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 66] 모임이나 회의에서 발언하는 경우가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 67] 중요한 사항을 메모하는 경우가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 68] 새로운 것에 대한 호기심이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 69] 독창적인 아이디어가 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 70] 글쓰는 실력(문장력)이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다
4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 71] 사물에 대한 관찰력이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 72] 복잡한 문제를 풀어가는 능력이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 73] 일에 대한 집중력이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

[문 74] 학교성적 (또는 업무실적)이 ...

1. 많이 줄어들었다 2. 줄어든 편 3. 변함없다

4. 늘어난 편 5. 많이 늘어났다

더 이상 질문이 없습니다.
끝까지 응답해 주셔서 감사합니다.

제 2 부

컴퓨터통신의 유해성문제와 청소년보호

무엇이 문제인가

기본전제

정보화사회의 개념이나 특성을 정의하는 방법은 여러가지가 있다. 정보의 중요성에 대한 의식의 차원, 정보화를 실제적으로 지원하는 기술적인 차원 그리고 정보화와 관련된 다양한 사회적 변화의 차원으로 정리할 수 있다. 그러나 어떠한 측면에서 정보화를 관찰하든지 기본적으로 정보화를 이끌어내고 정보화사회를 형성하는 계기가 되는 것은 컴퓨터와 통신망을 중심으로 하는 정보네트워크의 기술적인 변화와 발달이라는 데에 많은 사람들이 동의하고 있다. 이를 통해서 정보가 사회적인 변화나 유통의 중심에 서 있게 되고 인간의식 차원에서도 정보화를 당연한 것으로 받아들이는 변화가 나타나게 된 것이다. 이는 산업사회에서 산업의 생산양식의 변화가 가져온 결과와 유사한 것이다. 그러나 기계적인 또는 기술적인 변화라고 하는 것은 그 자체로는 가치판단을 하기에 매우 어려운 주제이다. 문제는 어떻게 사회적으로 영향을 끼치고 사람들은 그 기술을 어떻게 사용하고 있는가에 따라서 유익한 것인가 아니면 유해한 것인가를 결정할 수 있기 때문이다.

컴퓨터가 단독으로 존재할 때는 단순히 전자계산의 차원에서 이해하는 것으로 충분하였다. 호스트 컴퓨터와 단말기만 연결되어 있든지 아니면 개인용 컴퓨터로 개인적으로만 사용할 수 있었던 시대에는 정보의 교류보다는 정보의 처리에 만족을 하면 그만이었다. 그러나 컴퓨터와 컴퓨터가 전자적인 또는 전기적인 흐름에 의해 케이블로 연결이 되면서 또 다른 정보의 양상이 나타난 것이다. 건물내에 여기저기에 흩어져 있던 컴퓨터들을 연결하면서 만들어진 근거리통신망 LAN: Local Area Network이 점차 확대되어 가더니 이제는 전 세계의 컴퓨터를 연결하여 "네트워크의 네트워크"라 불리는 인터넷 중심의 시대가 되었다. 그래서 BC라는 용어도 새롭게 설명되고 있다. 원래 그리스도 탄생 이전을 뜻하는 BC(Before Christ)에서 네트워크(케이블) 이전을 뜻하는 BC(Before Cable)로 세상이 바뀌고 있다. 그리고 개인들은 날로 발전하는 통신망의 기술의 혜택으로 10수년 아니 3-4년 전만해도 꿈의 세기에나 가능했을 일을 이제는 눈 앞에서 자기 손으로 처리하고 있다. 언제 어떠한 기술이 나올지 그 시기조차도 짐작할 수 없는 것이 지금의 컴퓨터와 통신망의 세계이다. 그래서 시공을 초월하여

는 것이 지금의 컴퓨터와 통신망의 세계이다. 그래서 시공을 초월하여 과거와 현재가 만나고 지구상의 지리적인 위치가 네트워크를 통해 허물어져 가면서 새로운 공간을 만든다는 의미에서 이를 가상공간으로 부르고 있는 현실에 와 있다.

그러나 동시에 컴퓨터 네트워크 기술의 발달과 변화가 사회적으로 어떠한 영향을 미쳤는가에 대해서는 순기능과 역기능의 측면을 동시에 말할 수밖에 없다. 산업기술이 산업사회를 형성하면서 순기능과 역기능을 동시에 가져온 것과 마찬가지로, 다만 그 양상이 다르다는 것 뿐이다. 그리고 문제는 역기능을 간과하고 지나갈 때 결국에는 우리에게 치유하기 힘든 중병이 되어서 돌아온다는 것이다. 우리가 정보화사회라는 현실 속에서 청소년들에게 관심을 갖는 것은 정보화사회에서 청소년들이 갖는 위치가 매우 중요하고 또 역기능의 피해를 매우 크게 볼 수 있기 때문이다. 그래서 여러 가지 측면에서 청소년은 보호받을 위치에 있다는 점을 놓쳐서는 안된다는 것이다.

정보화사회의 단면을 나타내고 또 어떤 측면에서는 정보화를 이끌어가고 있다고 할 수 있는 컴퓨터통신이 가지고 온 변화도 순기능과 역기능의 양면성을 가지고 있다(여기에서 컴퓨터통신은 컴퓨터와 전기통신매체를 활용한 정보교류의 방식으로 주로 PC 통신이나 인터넷을 중심으로 논의하고자 한다). 순기능이란 정보활용의 촉진제가 되고 네트워크를 통한 공동체의 실현을 이룰 수 있다는 점이 있다. 그러나 통신을 이용한 각종 정보범죄, 음란성과 폭력성에 따른 피해, 통신중독증과 같은 정신질환의 발생 등 역기능도 간과할 수 없는 형편이다. 특히나 청소년을 유해환경으로부터 보호하지는 취지에서나 또는 정보화사회에서 건전한 정보문화를 창조해나가야 한다는 측면에서나 청소년들에게 점차 보편화되어가는 컴퓨터통신이 가지고 온 유해성은 결코 간단하게 무시할 대상은 아니다.

그러나 또 한편으로는 무턱대고 청소년들의 컴퓨터통신 사용의 문제점만 부각시킨다고 모든 문제가 해결되지는 않을 것이다. 언론을 통해서 PC 통신이나 인터넷이 음란물의 창고인 것처럼 비추어지고 마치 일종의 동네북이 되어 가고 있다면 우리는 정보화사회의 주체인 청소년들에게 매우 큰 잘못을 하고 있다고 생각한다. 컴퓨터통신 그 자체가 장미빛 미래도 아니지만 그렇다고 회피할 수 있는 대상도 아니다. 오히려 지금은 청소년들이 컴퓨터통신에 다가서도록 그래서 정보에 관심을 갖고 정보를 생활화하고 창조하며 많은 사람과 정보를 교류하도록 도와주어야 할 시점이다. 문제는 어떻게 사용하느냐에 달렸음에도 마치 컴퓨터통신 자체를 유해환경의 주범으로 몰아가서는 해결의 실마리가 나오지 않을 것이다.

그래서 청소년들이 컴퓨터통신을 통해서 부정적인 영향을 받을 수 있는 유해

성을 살펴 보기에 앞서 다음과 같은 기본적인 전제를 가지고 논의를 전개하고자 한다. 이는 컴퓨터통신 매체가 가지고 있는 특성이나 정보화사회의 인간의 역할 과도 연결된다.

첫째, “정보제공의 주체성 vs 객체성”의 문제이다.

컴퓨터통신은 분명히 정보가 교류되는 매체이다. 여기에서 사람들은 정보를 “주고” 또 반대로 “받는다”. 다시 말하면 일방적인 정보의 제공자나 일방적인 수용자가 되지는 않는다. 이러한 특성은 정보통신매체의 일반적인 것이다. 서로에게 열려있고 시간과 공간에 제약을 거의 받지 않고 서로 정보를 교류할 수 있다. 컴퓨터와 통신프로그램 그리고 전화선이나 인터넷망은 그 도구일 뿐이고 컴퓨터통신망을 운영하는 회사는 그 교류의 장이 되는 일종의 “역”station이 된다. 따라서 정보화의 주체는 바로 인간 자신이고 따라서 책임도 이용자 자신에게 있다는 것이다.

둘째, “가상세계 vs 현실세계”의 문제이다

컴퓨터통신의 세계가 가상의 세계 또는 가상의 공간인가. 물론 시공을 초월하여 사람과 사람이 만난다는 점에서 또는 물리적인 네트워크를 기반으로 하여 눈에 보이지는 않지만 삶의 또 다른 영역을 만든다는 점에서 가상공간이라고 말할 수 있다. 그러나 가상이라는 명칭은 다소 조심할 필요가 있다. 의미가 조금은 다르지만 “가상현실”이 되었든지 “가상공간”이 되었든지 가상의 세계라면 상상 속에서 끝나야 한다. 그러나 컴퓨터통신이 또는 다른 정보매체가 제공하는 서비스는 현실 속에서 일어나는 것이고 현실생활에 영향을 미친다. 책을 읽고 보는 것은 현실세계이고 인터넷을 접속하여 외국의 도서관의 책을 보는 것은 가상세계인가. 편지를 쓰는 것은 현실세계이고 전자메일을 통해 소식을 알리는 것은 가상세계인가. 전화를 통해 대화를 나누는 것은 현실세계이고 인터넷폰이나 채팅을 통해 대화를 나누는 것은 가상세계인가. 이 문제에 대해서 가상공간이라 부르는 사이버스페이스 또는 사이버문화는 엄격한 의미에서 아직 이루어지지 않은 것이고 컴퓨터통신 문화와 혼동하고 있다는 지적도 있다. 어찌되었든지 우리가 가상의 것이라고 부르는 많은 것들이 실제로는 현실 생활에 영향을 미치고 있다는 점을 간과해서는 안 될 것이다. 어떤 점에서 본다면 가상과 현실의 구분이 아니라 단지 매체 또는 방법의 변화일 수도 있다는 것이다. 청소년들이 컴퓨터 통신을 통해서 학습에 필요한 자료를 찾고 친구들과 대화를 나누고 자신의 의견을 토론하는 것은 가상공간에서 이루어지는 것이 아니라 실제로 그들 생활의 한 모습이고 그 속에서 나름대로의 문화를 만들어가고 있는 것이다.

셋째, “통신매체 vs 정보내용”의 문제이다.

앞서도 언급한 바와 같이 기계 또는 기술은 도덕적으로 좋다 나쁘다라고 일방적으로 말할 수 없다. 정보의 주체성과 객체성 측면에서도 각종 기술을 이용하여 좋은 정보를 만드는 것이 이용자의 책임이라 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 마치 컴퓨터통신 자체가 문제가 있는 것처럼 분위기를 형성함으로써 통신활용을 막고 있다는 문제점이 있다. “쓰레기를 넣으면 쓰레기가 나온다”는 컴퓨터 속담이 있다. 쓰레기같은 정보는 이용자가 넣은 것이다. 기계는 인간의 명령을 수행할 뿐이다. 한때 인터넷이 정보의 바다가 아니라 쓰레기의 바다라고 많은 비판을 받은 적이 있다. 좋은 정보로 채우면 좋은 통신매체이지만 쓰레기 정보로 채우면 통신매체는 쓰레기차가 되는 것이다.

넷째, 정보화사회 속에서의 청소년의 위치에 대한 문제이다.

흔히 청소년을 가리켜 21 세기, 미래사회의 주인공이라고 말한다. 그러나 적어도 정보화사회에 들어서 있다고 하는 이 시점에서 이 말은 꼭 맞는다고 할 수 없다. 청소년들은 어느 연령층보다 정보화에 가장 민감하다. 청소년들은 정보화사회를 이끌어가는 첨병의 역할을 할 수 있다. 산업사회에서 태어나 산업사회의 가치관과 문화로 사회화된 어른들이 정보화사회에서 태어나 정보화사회의 가치관과 문화속에서 사회화되는 청소년들을 이해하기가 쉬운 것이 아니다. 컴퓨터통신 속에서 청소년들이 만들어가는 문화에 대한 이해가 필요한 것은 지금의 청소년문화는 결국 얼마후의 일반적인 문화가 될 것이기 때문이다. 청소년들은 정보화사회에서 미래의 주인공이지만 바로 지금도 주역이 될 수 있는 위치에 서 있다는 점에서 컴퓨터통신의 활용문제에 관심을 가져야 할 것이다.

유해성의 논란

컴퓨터통신의 유해성과 관련해서 몇 가지 논란이 될 수 있는 문제들이 있을 수 있다. 부모, 교사, 일반인의 수준에서 상식적으로 생각하면 당연한 처벌과 규제 대상이 되리라 생각되는 것들이 때로는 법적으로 또는 창작과 언론자유의 측면에서는 그렇지 못할 수도 있는 것이다.

첫째, 유해환경의 요소는 무엇인가.

우선 논쟁거리는 아니지만 유해성과 관련해서 쉽게 간과할 수 있는 문제가 있다. 컴퓨터통신의 유해성은 매체 자체의 유해성이 아니라 그 속에 담긴 내용과 그 내용이 전달되는 방법 그리고 그 내용과 방법을 사용하는 사람들에게 달려 있

는 문제이다. 그리고 그 정도가 사회적으로 용인될 수 있는 수준 또는 인간의 윤리 규범으로 받아들일 수 있는 수준을 넘어서느냐의 문제가 된다. 또한 그 대상이 되는 것은 내용 자체의 직접적인 특성과 그 내용이 전달되는 방식을 통해 간접적으로 볼러 일으킬 수 있는 문제가 된다. 우선 그 직접적인 특성은 대표적으로 “음란성”과 “폭력성”을 들 수 있다. 청소년보호법 등 청소년을 유해환경으로부터 보호하기 위한 각종 대책의 초점은 각종 매체가 가지고 있는 음란성과 폭력성에 두고 있다.

그러나 또 한편의 문제는 유해한 내용물이 어떠한 방식으로 청소년들에게 전달되는가에도 문제를 제기할 필요가 있다. 자주 보도되는 기사중의 하나는 청소년들이 음란비디오나 CD, 게임, 불법복제 S/W를 통신망을 통해서 팔다가 잡혔다는 것이다. 떼떢한 정보라면 공개적으로 판매를 하겠지만 불법적인 정보이므로 비밀리에 판매를 하고 또 남의 ID나 은행계좌를 이용해 사기를 치기도 한다. 음란·폭력 정보가 청소년들에게 음란과 폭력행위만 파리는 게 아니라 결국은 불법판매에 대한 불감증 유발, 불법판매와 ID 도용, 통신사기 등 정보범죄자가 되게 하는 환경이 된다는 점에 주목해야 한다. 그러나 이러한 문제가 정보윤리 또는 정보범죄로 다루어지고 있지만 유해환경으로서 갖고 있는 특성은 내용으로서의 음란·폭력물에 대한 관심만큼 주목을 받지는 못하고 있다.

둘째, 음란·폭력물과 청소년비행과의 관계

두번째는 음란물이 반드시 비행과 관계가 있는가의 문제를 제기하는 사람들이 있다는 것이다. 예를 들어 어떠한 성적인 범죄를 저지른 사람이 반드시 음란물을 접촉해서 성범죄를 저지른 것은 아니라는 주장이다. 이미 그 사람은 범죄를 저지룰 수 있는 사람이었기 때문이라는 것이다. 음란물과 범죄의 관계에 관해 미국에서 있었던 2 차례의 대규모 연구결과는 한 연구는 영향이 없다는 결론이었고 또 다른 연구는 영향이 있다는 것이었다. 음란물에 접촉하였다고 바로 성비행을 저지르는 것이 아니고 그 개인에게 그러한 성범죄를 저지르도록 여러 경험이 내면화되었다는 반론이 있는 것이다.

그러나 청소년들의 특성에 초점을 맞추어 생각해 본다면 다른 차원에서 접근해야 할 것이다. 예를 들어 청소년심리와 문화의 이해에 있어서 매우 중요한 또래집단, 또래문화의 특성을 생각해 볼 수 있다. 음란성의 또는 폭력성의 글, 사진, 동화상 자료를 보는 청소년들은 그 정보를 서로 교환함으로써 또래집단의 동질성을 확보하게 된다. 그리고 일부 청소년은 그 영향으로 직접적인 비행을 저지르고 또 다시 모방의 효과로 인해 심리적 동질성을 위한 또래 집단을 형성하게

된다. 청소년을 대상으로 한 폭력적인 일본만화의 접촉이 공격성을 높였다는 연구나 음란물과 청소년비행에는 상당한 상관관계가 있다는 연구결과들에 주의를 기울일 필요가 있다. 한 연구에 따르면 음란물에 많이 접촉하는 청소년들은 음란물에 대해 무감각해져서 음란하다고 여기지 않는 경향이 있고, 음란물을 많이 가지고 있는 청소년들은 성비행과 높은 상관관계를 보인다고 한다.

셋째, 법적규제 대상의 문제

세번째는 통신망의 정보가 법적인 규제대상이 되는가의 문제이다. 우리나라도 통신상의 음란물이나 폭력물을 제재하기 위한 법령을 가지고 있고 또 만들어 가고 있다. 어떻게 생각하면 당연한 것 아니냐고도 말할 수 있으나 그 반대의 입장도 있고 현실에서는 미국의 경우 법원에서 인터넷에서의 규제를 위헌이라고 판결하였다. 이 논쟁은 1996년에 발효된 통신품위유지법 *CDA:Communications Decency Act*이라는 법령에 대한 위헌소송에서 이루어졌다. 이 법안은 통신망에서 “불경스러운” 정보를 규제하기 위해 벌금과 징역형을 규정하였는데, 이 불경스러운 정보의 용어가 애매하고 언론의 자유를 침해할 수 있다는 것이 위헌판결의 이유이다.

여기에서 논쟁이 된 규제의 찬성론자와 반대론자들의 입장은 표면적으로 통신매체를 방송매체로 보느냐 인쇄매체로 보느냐의 문제였다. 연방정부 등 찬성론자들은 통신망을 통해 모니터를 이용하여 화상을 전송하므로 방송매체라는 것이었다. 법원에서도 일방적으로 전달되는 방송매체의 음란물에 대해서는 규제를 지지하였고 미국에서는 TV에 V칩을 내장시키려 하고 있다. 그러나 반대론자들은 현대판 분서갱유라고 비판하면서 인터넷은 이용자가 마치 책이나 사진을 선택해서 보는 것처럼 스스로 통제하여 사용할 수 있는 인쇄매체(전자식 출판물)라고 주장하였다. 또한 TV처럼 일방적으로 전달받는 것이 아니라 대화와 교류가 가능하다는 점에서 방송매체가 아니라고 하였다. 따라서 언론의 자유를 인정해야 하고 음란·외설물에 대해서는 출판물의 제지와 같은 수준과 방법에서 차단하면 된다는 것이었다. 우리나라에서도 통신망의 표현의 자유에 대한 법적인 제재에 반대하는 의견이 있는 것이 사실이며 법적 제재의 실효성에 대해서 의문을 갖는 사람이 많이 있다.

그러나 통신매체가 가지고 있는 특성을 인쇄매체와 방송매체 어느 한 가지로 보는 것은 문제가 있다. 결론적으로 이야기 하면 두가지 특성을 모두 가지고 있는 것이다. 예를 들어 주문형비디오 VOD를 보자. 이용자는 통신망을 통해 비디오 목록을 검색한다. 그리고 자기가 원하는 비디오를 선택한다. 그러면 내가 원

하는 것을 스스로 검색하였지만 비디오 내용은 방송에서 보내는 것처럼 일방적인 형식으로 전달된다. 다른 정보도 마찬가지로이다. 책처럼 열람하고 선택할 수 있다고 인쇄매체가 되는 것이 아니라 전달되는 과정은 마찬가지이다. 다만 내가 다시 정보전달자로 나설 수 있다. 그리고 오히려 선택과 쌍방형이 더 문제가 될 수 있다. 음란정보만 골라서 선택할 수 있기 때문이다. 전자매체는 인쇄매체의 하나가 아니라 제 3의 매체라고 보는 것이 적절하고 디지털정보로 제작되어 통신망을 통해 교류되는 전자출판물은 인쇄매체와 방송매체의 경계를 없애고 있다는 점에 주의해야 할 것이다.

유해성의 현황

PC 통신가입자가 300 만명을 넘어선 현재의 추세대로라면 얼마 안가서 1인 1PC 통신, 아니면 적어도 1가정 1PC 통신 시대가 올 것이라는 예측이 가능해질 것이다. 청소년들은 Net Land 속에서 나름대로의 세계를 만들어가면서 살아가고 있고 부모들은 컴퓨터가 일종의 애물단지로밖에 생각할 수 없는 세상이 되는 측면이 있다. 여러 조사결과에서 청소년들이 컴퓨터통신을 통해 음란성, 폭력성 자료를 접하고 있다는 발표가 나오기 때문이다. 특히 인터넷의 또 다른 별칭이 “사이버홍등가”라는 비판은 청소년보호에 관심을 가진 입장에서 그냥 지나칠 수 없는 문제가 된다.

청소년들이 음란물이나 폭력물 등 유해한 자료를 컴퓨터통신을 통해서 접하고 있음을 알려주는 조사자료는 조사대상자(일반청소년, 통신이용자)나 조사대상 통신망의 특성에 따라 차이는 있지만 그 경향은 대체로 짐작할 수 있다. 1996년의 정보통신윤리위원회의 조사(고교생 550명)에 따르면 고교생의 14.9%가 PC 통신을 통해, 41.4%는 인터넷을 통해 음란물을 접한 경험이 있다고 응답하였다. 음성정보서비스의 경우는 17%로 나타났다. 그리고 정보통신윤리위원회에서 PC 통신망을 통해 운영중인 “불건정정보신고센터”의 신고내용 중에도 음란대화에 대한 신고가 늘어가고 있다고 한다. 한국교육개발원의 조사에 따르면 연령이 높아 갈수록 폭력물보다는 음란물에 더 빠져들어서 고등학생의 경우에는 음란물 경험지는 60.9%, 폭력물 경험지는 43.4%로 나타났다. 게임이 폭력성이 문제라면 통신은 주로 음란성이 더 문제가 되는 측면이 있다. 그리고 1996년의 한국청소년학회의 조사결과로도 응답자 중 음란물을 한번이라도 접해 본 경험이 있는 청소년이 72.8%, 컴퓨터 디스크를 통해 본 경우가 35.9% 그리고 통신을 통한 경

우는 27.4%로 나타났다.

음란물에 대한 접촉뿐만이 아니라 많은 폭력게임들이 통신을 통해 유포되고 있다. 둠이나 모탈 컴뱃같은 게임이 대표적으로 이러한 게임들은 살인장면이 너무 처참하다는 공통점이 있다. 또한 일본에서 건너온 불법 음란 게임(동급생, 리비도 등)의 유통도 문제가 되고 있다. 폭력의 문제에서는 언어폭력도 매우 큰 문제가 되고 있다. 특히 성적인 폭력으로 이에 충격을 받은 여중학생이 자살을 하는 사건도 있었다. 통신상의 약어나 축어 등은 나름대로의 언어문화 형성(비록 언어순화 차원에서는 문제가 있지만)이라고 용인하더라도 대화방에서 심한 욕을 하는 행위는 언어폭력이라고 할 수밖에 없다. 이러한 음란, 폭력언어의 경우 주로 게시판, 대화방, 통신장터 등이 주된 대상이 된다. 굳이 내용을 보지 않더라도 내용을 짐작할 수 있는 제목으로 자료를 올리기도 하고, 이른바 컴섹스라는 아주 노골적인 대화도 이루어지면서 상대방과 실제로 만나기도 한다. “묻지마 관광”에 빗대어 통신에서는 “묻지마 섹스”가 벌어지고 있는 것이 우리의 현실이다.

그리고 일반 정보 DB 코너에서도 성과 관련된 각종 코너들이 등장하면서 청소년들의 호기심을 자극하고 있다는 점에 주의해야 한다. 지금까지 모니터 활동이나 보도가 주로 대화방, 게시판과 같이 이용자의 음란성 게시물에 초점을 맞춘 측면이 없지 않다. 그렇지만 일반 정보서비스 코너에도 청소년들의 호기심을 자극할만한 음란성의 정보들이 많이 있다. 특히 성인대상 전문코너는 별도의 가입 절차를 거친다고 하지만 마음먹기에 달려 있다는 점에서 안전지대는 아닐 것이다. 그리고 누구나 접근할 수 있는 일반 정보 중에도 성과 관련된 정보코너들이 있다. 전자서점, 결혼관련 정보는 대상자가 성인이라고 하지만 청소년들에게는 문제가 될 성관련 정보가 많다. 또한 상담정보나 성을 주제로 한 정보서비스 중에서도 용인될 수 있는 수준을 넘어서는 경우도 있다.

더 문제가 되는 것은 청소년정보를 서비스한다는 업체에서도 성교육을 가장해서 성관계의 방법을 알려주는 곳도 있다. 이러한 경우는 한 항목에 조회건수가 10,000 건을 넘는 이상 징후도 나타난다. 청소년들의 성에 대한 관심은 상담사례를 비교하면 성과 관련된 사례 검색건수와 학습, 진로 등 일반적인 상담사례 검색건수가 비교가 되지 않는다는 점에서도 확인된다. 따라서 성 또는 성교육과 관련된 정보는 특별히 내용의 적절성에 조심해야 한다. 그리고 모니터나 감시활동도 이러한 일반 정보 코너의 내용에 초점을 두고 문제가 있는 정보는 고발과 제재가 이루어지도록 해야 할 것이다. 또한 통신사업자나 정보통신윤리위원회에서는 개설시의 심의규정 준수만이 아니라 개설 후의 정보도 검색하고 통제할 필

요가 있다.

이와 같은 음란성 또는 폭력성 정보가 문제가 되는 것은 청소년들에게 음란·폭력물에 대한 불감증, 무감각화 현상을 가져오기 때문이다. 그리고 더 나아가 도박심리를 자극해서 비행과 연결될 가능성이 크다는 점이다. 또한 이러한 특성은 통신중독증을 일으키는 원인이 된다. 사이버정신질환으로 분류되는 통신중독증은 통신에 접해있지 않으면 불안해서 살수 없는 현상으로 사이버 자폐증과도 연결된다. 사이버 자폐증이란 통신망에서는 대화도 잘하는 사람이 실제로 다른 사람과 만나서는 공포감을 갖는 현상으로 실제의 생활로부터 도망을 치게 된다. 특히 음란물과 폭력물은 호기심과 쾌감 만족 등의 이유로 중독증에 빠질 위험이 크다는 점도 간과해서는 안될 것이다.

대책은 있는가

법적·제도적 대책

정보통신상의 정보와 게시물에 대한 법적인 규제에 대해서는 앞서도 언급하였듯이 찬반 양론이 있는 것이 사실이다. 그러나 청소년보호라는 차원에서 명목적으로는 유해물, 특히 음란물에 대해서 (비록 기준 때문에 논란이 있지만) 일정한 규제가 있어야 한다는 점에 대해서 반대하는 경우는 적을 것이다. 그러나 실제로 법적인 측면, 특히 제재라는 측면에서 법적으로 제도적으로 잘 정비가 되어 있다고 할 수 없다. 다른 매체와는 달리 그 특성이나 심각성이 그다지 크게 부각되어 오지 못한 것은 필요한 규제를 해야 할 어른들이 통신을 잘 몰랐기 때문이기도 하다. 정부차원의 대책도 시민운동이나 정보통신윤리위원회를 통한 민간규제에 치중하다가 1996년 9월에 들어서면서 “불건전정보유통문제에 대한 대책”의 수립을 기점으로 변화가 일어났다. 즉, 과거와 같은 시정권고 차원에서 이제는 각종 관계법령을 통한 형사처벌을 강화하고 불건전 정보를 차단하는 데 필요한 지원을 하기 시작했다. 여기에서 우선 불건전 정보, 특히 음란물 등의 유해정보에 초점을 맞추고 이를 규제하기 위한 관련 법령을 살펴 보겠다

형 법

제 243 조(음화반포등) 음란한 문서, 도화 필름 기타 물건을 반포, 판매 또는 임대하거나 공연히 전시 또는 상영한 자는 1년이하의 징역 또는 500만원이하의 벌금에 처한다.

제 244 조(음화제조등) 제 243 조의 행위에 공할 목적으로 음란한 물건을 제조, 소지, 수입 또는 수출한 자는 1년이하의 징역 또는 500만원이하의 벌금에 처한다.

형법 제 243 조 및 244 조의 금지와 처벌 조항은 일반적으로 모든 유해매체에

적용될 수 있다는 점에서 통신상의 음란물에 대해서도 근거조항이 될 수 있다. 특히 형법은 1995년 12월의 개정을 통해 컴퓨터범죄(사기, 공문서위조 등) 처벌을 위한 규정을 강화하였다. 그러나 음란, 폭력물 등 청소년에게 유해한 정보에 구체적 규정은 없어 이에 대한 관심이 미약했음을 보여주고 있다.

미성년자보호법

제 2 조의 2(불량만화등의 판매금지등) 누구든지 다음 각호의 행위를 하여서는 아니된다.

1. 미성년자에게 음란성 또는 잔인성을 조장할 우려가 있거나 기타 미성년자로 하여금 범죄의 충동을 일으킬 수 있게 하는 만화(이하 "불량만화"라 한다)를 미성년자에게 반포, 판매, 증여, 대여하거나 관람시키는 행위와 이러한 행위를 알선하거나 또는 이에 제공할 목적으로 불량만화를 소지, 제작, 수입, 수출하는 행위

2. 미성년자에게 음란한 문서, 도화, 음반 또는 비디오물 기타 물건을 반포, 판매, 증여, 대여하거나 관람시키는 행위와 이러한 행위를 알선하거나 또는 이에 제공할 목적으로 이들을 소지, 제작, 수입, 수출하는 행위

제 6 조의 2(벌칙) 영리의 목적으로 제 2 조의 2의 위반행위를 한 자는 2년 이하의 징역이나 500만원 이하의 벌금, 구류 또는 과료에 처한다.

형법 벌칙규정인 1년에 비하여 벌칙이 2년으로 높은 것은 형법이 일반인을 대상으로 하지만 이 법은 미성년자를 대상으로 한다는 점에서 강화한 것으로 보인다. 형법이나 미성년자보호법은 전자출판물이나 정보통신매체를 통한 배포나 판매 등에 관한 규정은 없다. 그러나 일반적인 법적 제재의 기준으로 적용할 수 있다.

전기통신사업법

전기통신사업법

제 53 조(불온통신의 단속) ① 전기통신을 이용하는 자는 공공의 안녕질서 또는

미풍양속을 해하는 내용의 통신을 하여서는 아니된다.

② 제 1 항의 규정에 의한 공공의 안녕질서 또는 미풍양속을 해하는 것으로 인정되는 통신의 대상등은 대통령령으로 정한다.

③ 정보통신부장관은 제 2 항의 규정에 의한 통신에 대하여는 전기통신사업자로 하여금 그 취급을 거부·정지 또는 제한하도록 명할 수 있다.

제 71 조 (벌칙) 다음 각호의 1 에 해당하는 자는 2 년 이하의 징역 또는 2 천만원 이하의 벌금에 처한다. (이하 중략)

7. 제 53 조 제 3 항 또는 제 55 조의 규정에 의한 명령을 이행하지 아니한 자

전기통신사업법시행령

제 16 조 (불온통신) 법 제 53 조제 2 항의 규정에 의한 공공의 안녕질서 또는 미풍양속을 해하는 것으로 인정되는 전기통신은 다음 각호와 같다.

1. 범죄행위를 목적으로 하거나 범죄행위를 교사하는 내용의 전기통신
2. 반국가적 행위의 수행을 목적으로 하는 내용의 전기통신
3. 선량한 풍속 기타 사회질서를 해하는 내용의 전기통신

청소년들에게 음란하거나 폭력적인 정보내용은 "미풍양속" 즉 "선량한 풍속 기타 사회질서를 해하는 내용"에 해당된다. 특히 음란물, 폭력물 등 일정한 영역을 규정하지 않고 포괄적으로 대상을 정하였기 때문에 유해환경의 제재 차원에서는 장단점을 동시에 갖는다. 장점은 모든 유해정보를 대상으로 할 수 있다는 점이고 단점은 모든 정보를 대상으로 하므로 해석에 따라서 대상 선정이 어려워진다는 것이다. 또한 불온통신이라는 규정이 헌법에 보장된 의사표현의 자유를 침해한다는 반론과 비판도 있다.

특히 법 제 53 조의 규정에 따르면 전기통신사업자는 자신이 제공하는 전기통신설비나 서비스를 이용하여 전기통신 이용자가 유해정보를 제공할 경우 정보통신부장관의 명령에 따라 이를 거부할 수 있다. 그러나 이용자에 대한 처벌규정은 두지 않고 있고 대신에 전기통신사업자가 정보통신부장관의 명령을 위반할 경우에는 법 제 71 조 제 7 항에서 "2 년 이하의 징역 또는 2 천만원 이하의 벌금"에 처하도록 하고 있다. 그리고 이 명령을 지키지 않을 경우 업무의 정지나 통신사업을 취소할 수도 있다(법 28 조, 제 65 조). 이는 PC 통신 사업체와 같은 전기통신사업자가 수익성을 목적으로 불건전 정보의 유통을 용인하는 행위를 막고자 하

는 것으로 통신사업자의 책임을 더 큰 것으로 보고 있다.

그래서 현재 PC 통신업체와 같은 전기통신사업체에서는 정보를 제공하는 정보 제공자 IP: Information Provider가 계약시 정보통신윤리위원회의 심의결과를 제출하고 불건전 정보 제공에 따른 손해배상에 대한 책임을 지도록 하고 있다. 그러나 게시판이나 대화방을 이용하는 불특정의 가입자, 일반 이용자들이 등록하는 음란, 폭력 정보에 대한 처벌은 규정되어 있지 않다. 실제로 하루에도 수천건씩 게시되는 각종 자료를 통신사업자가 모두 검색하여 제재 조치를 한다는 것이 쉬운 일이 아니기 때문에 더 큰 문제가 되고 있는 것이다.

그리고 이러한 정보통신 관련 윤리 문제의 심의와 관리를 위해 “정보통신윤리위원회”를 법 53 조의 2에 근거하여 설치토록 하였다. 정보통신윤리위원회는 비행정관청의 성격을 지니지만 불건전 정보에 대한 심의와 시정요구, 정보통신부장관으로부터 불온통신에 대한 단속권한의 위임 업무를 통하여 정보에 대한 사전, 사후 심의를 담당하는 기능을 수행하고 있다. 청소년정보 또한 이 위원회의 심의 범주에 있으며 그 기능의 원활한 수행이 요구되고 있다.

전기통신기본법

제 47 조(벌칙) ① 공익을 해할 목적으로 전기통신설비에 의하여 공연히 허위의 통신을 한 자는 5 년이하의 징역 또는 5 천만원이하의 벌금에 처한다.

② 자기 또는 타인에게 이익을 주거나 타인에게 손해를 가할 목적으로 전기통신설비에 의하여 공연히 허위의 통신을 한 자는 3 년이하의 징역 또는 3 천만원이하의 벌금에 처한다.

③ 제 2 항의 경우에 그 허위의 통신이 전신환에 관한 것인 때에는 5 년이하의 징역 또는 5 천만원이하의 벌금에 처한다.

④ 전기통신업무에 종사하는 자가 제 1 항 또는 제 3 항의 행위를 한 때에는 10 년이하의 징역 또는 1 억원이하의 벌금에 처하고, 제 2 항의 행위를 한 때에는 5 년이하의 징역 또는 5 천만원이하의 벌금에 처한다.

제 48 조의 2(벌칙) 전기통신역무를 이용하여 음란한 부호·문언·음향 또는 영상을 반포·판매 또는 임대하거나 공연히 전시한 자는 1 년이하의 징역 또는 1 천만원이하의 벌금에 처한다.

전기통신기본법에서는 전기통신사업법과 달리 전기통신사업자가 아니라 이용 자들에 대한 벌칙 규정을 두고 있다. 특히 허위의 통신을 목적으로 할 경우 다른 법에 비하여 상당히 무거운 벌칙을 가하고 있다. 여기에서 물론 “허위 통신”의 범위가 문제가 될 것이다. 상식적으로는 사기성 정보가 될 것이지만 이 허위에 음란성 허위 정보가 포함된다면 이 또한 적용될 수 있다. 예를 들어 공개적인 게시판에 특정인을 상대로 성적인 모욕을 줄 수 있는 허위의 정보를 올렸다고 하자. 이 경우에는 개인을 대상으로 피해를 입힌 허위의 정보이면서 동시에 음란성 정보가 된다. 이 경우 3년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처할 수 있다. 그리고 여기에서 “손해”는 물질적 피해 뿐만이 아니라 정신적 피해도 포함되어야 한다. 그리고 특히 법 제 48 조의 2 의 규정은 1996년 12월에 신설된 조항으로 날로 늘어가는 통신망의 음란정보의 규제에 대한 필요성을 반영한 것이다. 여기에서는 허위 통신과 별개로 음란물에 대해서는 별도로 규정을 둬으로써 통신망을 통한 음란물에 대한 대처를 강화하고 있다.

성폭력범죄의 처벌 및 피해자 보호등에 관한 법률

제 14 조 (통신매체이용음란) 자기 또는 다른 사람의 성적 욕망을 유발하거나 만족시킬 목적으로 전화·우편·컴퓨터 기타 통신매체를 통하여 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 말이나 음향, 글이나 도서, 영상 또는 물건을 상대방에게 도달하게 한 자는 1년 이하의 징역 또는 300만원 이하의 벌금에 처한다.

성폭력의 문제에 대한 범사회적인 대책을 위해 1994년에 제정된 동법에서는 일반적인 전화뿐만이 아니라 컴퓨터 통신매체도 함께 규제대상으로 하고 있다. 벌칙의 처벌대상은 통신이용자로 하고 있으며 통신매체를 통한 성폭력의 심각성을 반영한 규정으로 볼 수 있다. 그러나 처벌 규정으로 보면 다른 유사법과 비교하여 징역형은 1년 이하로 비슷하지만 벌금이 300만원 이하로 통신매체를 통한 성폭력을 규제하기에는 다소 약한 것으로 보여진다. 그리고 다른 법령도 마찬가지로 음란정보를 제공한 이용자만 처벌대상으로 하지 그 정보를 요구한 수요자로서의 이용자는 제외하고 있다. 이와 비교하여 전기통신사업법의 경우에는 “전기통신을 이용하는 자”로 규정함으로써 공급자와 수요자를 모두 대상으로 할

수 있다.

청소년보호법

제 14 조 (표시의무) ① 청소년유해매체물에 대해서는 청소년에게 유해한 매체물임을 나타내는 표시(이하 "청소년유해표시"라 한다)를 하여야 한다. (이하 생략)

제 17 조 (판매금지등) ① 청소년유해매체물은 이를 청소년을 대상으로 판매, 대여, 배포하거나 시청, 관람, 이용에 제공하여서는 아니된다.

② 제 14 조의 규정에 의하여 청소년유해표시를 하여야 할 매체물은 청소년유해표시가 되지 아니한 상태에서는 당해 매체물의 판매 또는 대여를 위하여 전시 또는 진열해서는 아니된다. (이하 생략)

제 50 조 (벌칙) 다음 각호의 1에 해당하는 자는 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. 영리를 목적으로 제 17 조 제 1항의 규정을 위반한 자(이하 생략)

제 51 조 (벌칙) 다음 각호의 1에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. 제 14 조의 규정에 위반하여 청소년유해매체물의 청소년유해표시를 하지 아니한 자

3. 영리를 목적으로 제 17 조제 2항 및 제 3항의 규정을 위반한 자(이하 생략)

각종 유해환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 노력의 결과로 1997년 7월부터 시행하게 된 청소년보호법은 관련 조항에 관해서 다른 법률의 상위에 있는 특별법이다. 청소년보호법은 청소년유해환경 전체를 대상으로 하기 때문에 통신매체만을 전문적으로 다루지는 않지만 다른 법률에 비하여 법규 위반시 처벌 조항이 가장 높은 것이 특징이다.

컴퓨터통신은 법 제 7조 4호의 규정에 따라 전기통신사업법에서 정한 정보에 의한 매체물에 해당된다. 유해성에 대한 심의는 제 8조 1항의 단서 규정에 따라 정보통신관련 사항을 심의하는 정보통신윤리위원회가 심의·결정하게 된다. 그러나 유해매체에 관한 일반적인 업무는 청소년보호위원회에서 관장하며 관련 사항

의 위반시에는 벌칙이 가해진다. 청소년보호위원회는 법 제 27 조 등에 근거하고 있으며 청소년과 유해환경과 관련된 전반적인 업무를 담당하는 행정기관이다.

<표 2.1> 통신매체를 통한 유해물 관련 벌칙 비교

법 령	규 제 대 상	근 거 조 항	벌 칙 내 용
형 법	음란물의 배포와 제조등	제 243 조 제 244 조	1 년이하의 징역 또는 500 만원 이하의 벌금
미성년자 보호법	음란물의 배포와 제조등	제 2 조의 2 제 6 조의 2	2 년이하의 징역 또는 500 만원 이하의 벌금
전기통신 사업법	미풍양속을 해하는 통신	제 53 조 제 72 조	2 년이하의 징역 또는 2 천만원 이하의 벌금
전기통신 기본법	허위의 통신	제 47 조 -공익침해 목적 -자기, 타인이익, 타인손해 목적	5 년이하의 징역 또는 5 천만원 이하의 벌금 3 년이하의 징역 또는 3 천만원 이하의 벌금
	음란물의 배포 등	제 48 조의 2	1 년이하의 징역 또는 1 천만원 이하의 벌금
성폭력범죄 의 처벌및 피해자 보호 등에 관한 법률	통신매체를 통한 음란물의 배포	제 14 조	1 년이하의 징역 또는 300 만원 이하의 벌금
청소년 보호법	유해물관련 전반적인 사항	제 17 조 -배포, 판매등 제 50 조 제 14 조 -위해표시위반등 제 51 조	3 년이하의 징역 또는 2 천만원 이하의 벌금 2 년이하의 징역 또는 1 천만원 이하의 벌금

우선 청소년유해매체물을 청소년을 대상으로 판매, 대여, 배포하거나 시청, 관람, 이용에 제공한 경우에는 3 년 이하의 징역이나 2 천만원 이하의 벌금에 처

해진다(법 제 17 조 및 제 50 조). 표시의무를 위반하였을 경우에는 2년 이하 또는 1천만원 이하의 벌금형에 처해진다. 그러나 유해매체와 관련한 대부분의 조항들이 대체로 도서, 음반, 비디오 등 시각적으로 눈에 보이는 매체물을 중심으로 하고 있다는 특색이 있다. 간행물의 범주에 컴퓨터를 이용해야 하는 “전자출판물”(법 제 7 조 6 호와 시행규칙 10 조)이 반영이 되어 있지만 이는 통신망의 유통 단계 이전이다. 그래서 주로 유해매체물의 표시, 포장, 진열대의 격리, 방송시간의 제한 등 통신매체의 특성을 반영하기는 어려운 상황이다.

<표 2.1>에서 제시된 바와 같이 법적 제재에 관한 법률적인 근거들은 직접적 또는 간접적으로 청소년들에게 유해한 정보물을 통제하고 처벌할 수 있는 조항들이지만 실효성에서는 의문을 제기할 수 있다. 우선 음란성의 기준이 매우 모호하다는 어려움이 있다. 사회풍속을 해친다는 것도 쉽게 결정할 수 있는 것이 아니다. 청소년보호법의 유해매체물의 심의기준(법 제 10 조)을 보면 성과 폭력성을 중심으로 기준을 제시하고 시행령(제 7 조 및 별표 1)에 구체적인 기준을 제시하였다. 그러나 제 10 조 제 2 항에 각 기준의 구체적인 적용에 있어서는 현재 국내 사회에서의 “일반적인 통념”을 따르며 그 매체물이 가지고 있는 문학적, 예술적, 교육적, 의학적, 과학적 측면과 그 매체물의 특성을 동시에 고려하도록 하고 있다. 여기에서 일반적 통념이라는 것이 상황에 따라서는 매우 자의적인 기준이 가능하다는 한계가 있다.

또한 헌법에 보장된 기본권을 침해한다는 비판에 따라서도 유동적인 기준이 될 수 있다. 미국의 CDA 의 예에서 볼 수 있듯이 어떠한 경우이든지 법적 제재라는 것이 성공적인 것만은 아니다. CDA 의 위헌 판결을 결국 의사표현의 자유는 존중하였을지라도 음란, 외설물의 인터넷 범람은 막지 못하게 되는 결과를 가져올 것이다.

그 이외에도 각종 법적 규정에 볼 수 있듯이 아직까지는 정보통신매체를 통한 유해매체에 대한 인식이 충분히 확산되지 못하고 있다는 점도 확인된다. 가장 최근에 시행이 된 청소년보호법에서조차도 기존의 인쇄매체와 영상매체, 방송매체가 가지고 있는 특성과 정보통신매체가 가지고 있는 특성의 구분이 명확하게 규정되어 있지 않다. 물론 다른 관련법령이 있기 때문에 규정을 재차 정할 필요가 없기는 하였지만 앞으로 그 중요성이 점차 더해질 것이라는 점에서 이에 대한 구체적인 지침의 개발이 필요하다. 그리고 관련 법령이나 제재 조항은 대상의 특성으로 본다면 청소년보호법을 중심으로 해야 할 것이다. 예를 들어 연령기준의 경우에도 청소년보호법에 정한 연령을 기준으로 함으로써 혼란을 줄이도록 해야 한

다. 또 한편으로는 정부의 규제와 처벌 일변도의 조항만으로는 규제가 어렵다는 점에서 청소년보호법에서와 같이 시민기구에 일정한 권한을 주는 방안도 활성화되어야 할 것이다. 그리고 단순한 처벌보다는 건전한 정보의 제공자에게는 각종 지원을 할 수 있는 활성화 조항도 신설되어야 할 것이다.

기술적 대책

불법 음란물에 대한 기술적인 대책 방안은 주로 인터넷에서 그 기술이 개발되어 왔다. 이는 우리나라뿐만이 아니라 미국이나 일본에서도 큰 관심거리이며 미국에서는 여러 제품이 시판되고 있다. 우선 음란물이나 폭력물 정보 사이트에 대한 접근을 막는 방법을 구분하여 보면 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 검색어에 성이나 폭력과 관련된 단어의 검색을 차단하거나 음란사이트를 등록하여 찾지 못하게 하는 여과방식의 차단용 검색 S/W를 활용하는 방법이다.

이러한 S/W는 YAHOO 등 웹 검색엔진에 장착해 사용하는 것이다. 예를 들면 서프와치(<http://www.surfwatch.com>)나 넷내니(<http://www.netnanny.com>)는 주소에 포르노, 섹스, xxx가 들어 있는 사이트를 자동으로 차단하게 한다. 사이버패트롤(<http://www.microsys.com>)은 섹스나 폭력에 관련된 12개 범주의 사이트들을 설정하여 이러한 사이트는 접근하지 못하도록 하며 검색에 의한 여과방식과 함께 등급에 의한 차단방식도 가능하다. 사이버시티(<http://www.solidak.com>)는 사이버패트롤과 유사한 방식인데 여기에서 사용자가 접속한 모든 사이트를 기록하게 함으로써 사후관리도 가능하게 한다. 그러나 문제점은 SEX란 단어가 들어갔다고 모든 사이트가 음란정보가 아니며(예를 들어 순수한 연구자료 포함된 경우), 하루에도 수천개의 사이트가 개설될 수 있는 상황에서 모든 사이트를 검색하고 이를 등록해주는 것은 현실적으로 어렵다는 점이다.

둘째, 사이트에 음란성이나 폭력성의 등급을 매기고 이를 표시하는 방법이다.

이는 정보제공자 또는 정부나 민간의 제 3자가 정보사이트에 등급을 매기고 각 등급에 따라서 접근을 차단하는 방식이다. 마이크로소프트는 “음란정보등급 RSAC-1 시스템”을 개발하여 연령에 따라서 이용할 수 있는 사이트를 제한할 수 있도록 추진하고 있다. 많은 성관련 사이트에는 18세 이하 또는 21세 이하면 들어오지 말라는 화면을 제시하고 있는데 이는 정보제공자가 연령등급을 표시한 것이다.

우리나라에서도 청소년보호법 제 9 조 및 동법시행령 제 6 조에 따라 유해매체에 등급을 구분하도록 할 수 있도록 하고 있다. 그 기준은 신분과 연령에 따르며 9 세 이상, 중학생 이상 또는 12 세 이상, 고등학생 이상 또는 15 세 이상으로 3 개의 등급으로 하고 있다. 물론 18 세 미만이라는 점을 전제로 한다. 그래서 18 세 이하 시청 불가 프로그램에 18 이라는 숫자가 쓰여있는 것과 마찬가지로이다. 또한 제 14 조따라 유해표시를 하도록 되어 있고 그 방법은 프로그램 시작 전에 화면에 18 세 미만 이용 불가에 대한 자막을 넣은 것으로 되어 있다. 그리고 유해표시의 의무자는 정보를 제공하는 자로 되어있다.

그러나 실제로 이러한 표시가 호기심만 자극하는 결과를 가져올 수 있다. 연령확인을 위해서는 접속한 사람이 자신의 신상을 알려야만 하는데 상업적인 목적을 가진 정보제공자 입장에서는 이용자를 제한시키고 접속자 입장에서는 개인 신상을 노출시키는 데에 따른 거부감을 가져온다. 제 3 자에 의한 등급제도는 정보제공자 자신이 등급을 매기는 것보다는 객관성 측면에서 훨씬 효과적인 방법이다. 앞서의 대부분의 검색차단 s/w에서도 채용하고 있는 방식인데 그러나 이 방식도 현실적으로는 모든 사이트를 검색하기가 쉽지 않다는 점에서 한계가 있다.

셋째, ISP 와 같은 인터넷 운영자가 라우터를 이용하여 음란 사이트의 IP 주소를 찾지 못하도록 하는 방법이다.

라우터는 네트워크를 연결하는 장치로서 각종 사이트의 주소를 네트워크를 통해 주고 받으면서 사용자가 원하는 사이트의 주소를 찾아서 연결시켜 준다. 실제로 정보통신윤리위원회에서는 이를 통한 통제를 실시한 경우가 있는데 예로티카 사이트와 북한관련 사이트를 차단한 것이다. 이는 인터넷 서비스업체 ISP의 도움이 절대적으로 필요한 것으로 각 ISP의 라우터에서 이를 차단하도록 한 것이다. 그러나 모든 사이트를 이 방식으로 할 수 없을 뿐만 아니라 ISP 입장에서는 이용자의 감소라는 문제가 발생하므로 쉽게 받아들이기 어려운 방식이다.

이외에도 미국에서 사용하는 방식으로 인터넷 서비스를 제공하는 네트워크 회사내의 망 안에 일정한 계좌를 열고 이 계좌를 통해 이루어진 통신내용을 정기적으로 검색하는 것이다. 청소년들의 통신내용을 검색함으로써 스스로 자신의 이용을 제한시킬 수 있다는 장점이 있는 방식이다. 그러나 이러한 방법이나 앞서 언급한 모든 방식이 완전한 해결책을 주는 것은 아니다. 우선 아무리 좋은 s/w도 장착하지 않으며 소용이 없고 설사 장착을 하였더라도 다른 방식을 이용하여 접근할 수 있기 때문이다. 또한 정보제공자가 등급을 자율적으로 매긴다는 것은 고양이에게 생선을 맡기는 것과 마찬가지로이다. 그리고 음란폭력 사이트를 사전에

등록시켜 접근을 차단시키는 방식이나 제3자가 등급을 매기는 방식도 인터넷의 특성상 쉽지 않은 것이다. 인터넷은 서버장비, 웹서비스 프로그램, 전용선, 도메인 네임과 IP 주소를 확보하면 누구나 쉽게 연결할 수 있는 것이다. 또 자기 장비가 없더라도 웹호스팅 서비스를 이용하여 개인도 자기 공간을 만들 수 있다. 하루에도 수천개가 만들어지고 수천개가 사라지는 공간이다. 따라서 사전차단이 불가능한 것 뿐만 아니라 사후차단도 쉽지 않다는 것이다.

그러나 PC 통신은 이와는 조금은 다르다. 현재 PC 통신은 두 가지 방식으로 정보제공자가 정보를 제공하고 있다. 한가지는 기존의 PC 통신업체의 시스템을 이용하여 정보 DB 나 BBS 를 만들어 운영하는 것이고 두번째는 자기의 컴퓨터에 정보시스템을 만들고 전용선으로 이용자가 접속하도록 하는 방식 gateway 이다. 정보내용의 감시로 본다면 전자의 경우는 PC 통신업체의 컴퓨터 시스템을 활용하므로 일반 이용자가 PC 통신업체의 노력에 따라서 음란·폭력 정보를 걸러낼 수 있다. 그러나 점차로 늘어가는 각종 정보와 무수히 많은 게시물을 검색한다는 것이 쉽지 않다는 점에서 한계를 가지고 있다. 그리고 직접 정보를 제공하는 경우에는 사실상 통제가 더 어려운 것이 현실이다. 얼마전 초등학교 4학년 학생이 사설 BBS 를 개설하여 회원들에게 음란정보를 팔고 있다는 보도 내용은 우리의 한계를 보여주는 사건이 될 것이다. 우리나라는 PC 통신의 비음성정보는 개설전 정보통신윤리위원회로부터 사전 심사를 거치도록 되어 있으나 현실적으로는 개설후에 심사를 받는 경우도 있고 사후에는 관리가 되기 어렵다는 문제를 가지고 있다.

사회적 대책

사회적인 대책은 주로 청소년정보문화운동을 중심으로 하면서 다음과 같은 방식으로 운동이 펼쳐진다(여기에서 사회적이란 사회구조적인 접근의 의미가 아니라 일반 시민사회의 시민운동 차원의 접근이라는 제한된 의미를 갖는다).

첫째, 폭넓은 의미에서 불건전정보에 대한 감시와 고발 운동이 있다.

정보통신윤리위원회는 전기통신사업법에 근거하면서 정보통신부의 지원을 받는 법적 단체이지만 기능과 성격에서는 비행정기관의 특성을 갖고 있다. 우선 위원회의 구성을 시민단체, 청소년기관, 교육기관의 대표자로 범위를 확대하여 다양한 분야의 관계자들이 참여할 수 있도록 하였다. 특히 일반 시민의 정보윤리 운동 참여를 위해 자원봉사자를 모집하여 통신정보에 대한 모니터링 사업을 실시하고 있다. 적극적인 계몽활동으로 정보통신윤리 캠페인 운동을 벌이면서 책자

발간, 이벤트 행사를 실시한다. 또한 각 PC 통신망에 불건전정보센터 코너를 개설하여 운영하고 있다(GO ECO). 이외에도 통신사업자와의 공동사업을 통해 불건전정보에 대한 대책의 수립과 차단 프로그램과 같은 기술적인 측면의 개발도 추진하고 있다.

둘째, 청소년유해환경의 전반에 대한 감시와 고발 운동의 일환으로 유해한 정보매체를 감시하는 운동이 있다.

청소년보호법 제 43 조에서는 청소년보호위원회에서 청소년유해환경 정화활동을 수행하고 있는 민간의 감시, 고발 단체에 대해서 행정, 재정상 지원을 할 수 있다고 규정하고 있다. 그리고 동법 시행령 제 10 조에는 민간 단체에서 영상물, 방송프로그램, 전자오락물, 공연물, 통신물, 간행물, 광고선전물 등의 유해매체와, 약물, 물건 또는 업소를 감시대상으로 하도록 규정하고 있다.

현재 정부의 지원으로 설치 운영 중인 단체로는 각 시·도의 청소년유해환경감시센터가 있다. 여기에서는 각종 유해매체와 유해업소 등에 대한 감시와 고발을 주된 기능으로 하고 있다. 다음으로 한국청소년학회에서는 1991년부터 청소년유해환경고발센터를 운영하면서 이와 관련된 연구와 사업을 실시하였다. 최근에는 PC 통신망인 유니텔을 통하여 청소년유해환경감시를 위한 정보코너를 개설하여 운영할 예정이다(GO GAMS I, 97년 12월중개설). 또한 시민운동 차원에서 모니터활동을 벌여온 서울 YMCA에서는 정보화·멀티미디어 시대에 적합한 시민운동의 차원에서 신종 영상매체를 포함하는 매체환경감시 운동을 전개하고 있다. 특히 청소년이 주체가 되는 유해환경감시단을 운영하면서 감시와 미디어 교육을 병행하고 있다. 최근에는 하이텔에 통신서비스 코너를 개설하여 통신망을 활용한 유해환경 감시활동을 하고 있다. 그러나 이러한 청소년유해환경 감시운동은 전반적인 영역을 대상으로 하기 때문에 정보통신매체를 특성화시키지는 못하고 있다.

셋째, 청소년에 초점을 맞추고 유해한 정보와 관련된 활동을 벌이는 운동이 있다.

대표적으로는 한국청소년문화연구소의 청소년정보감시단 CYC: Cyber Youth Cop이 있다. 음란·폭력 정보에 대한 감시와 함께 불법 S/W 등 청소년의 정보활동과 관련된 다양한 사업을 전개하고 있다. 이러한 청소년중심의 폭 넓은 의미에서의 정보문화운동은 특히 강조될 필요가 있다. 불건전정보의 유통과 이에 대한 감시 그리고 건전한 정보문화의 형성의 주체는 1차적으로 정보의 수요자인 동시에 제공자가 될 수 있는 청소년들이 참여해야 한다. 어른들이 만들어주는 환경이 아니라 스스로 환경을 만들어 갈 수 있는 기회를 제공할 때 그 효과는 더욱 커질

것이다. 첫번째 유형이 청소년에 초점을 맞추기 어렵고 두번째 유형이 정보에 초점을 맞추기 어렵다고 보면 이 세번째 유형은 전국적인 활동 뿐만 아니라 지역사회의 청소년단체를 중심으로 지역적인 차원에서 전개될 때 청소년정보에 대한 관심과 청소년을 비롯한 지역사회의 참여도는 더욱 확대될 것이다.

그러나 이러한 감시와 고발운동 이외에도 폭 넓은 의미의 정보화마인드 함양을 위한 각종 프로그램도 사회적인 대책에 포함될 수 있다. 예를 든다면 언론사에서 벌이고 있는 인터넷 관련 프로그램(중앙일보의 IIE, 조선일보의 KIDNET, 동아일보의 IYC, 한국일보의 GREEN NET) 등이 있다. 이외에도 청소년정보캠프, 인터넷 유스캠프 등 각종 단체에서 벌이는 행사도 포함된다. 또한 청소년회관이나 학교의 컴퓨터교육도 폭넓은 의미에서 정보에 대한 인식을 정립하고 정보화마인드를 함양하면서 기능을 익힐 수 있는 기회가 된다는 점에서 사회적인 대책의 하나로 볼 수 있다.

방향과 과제는

접 근 방 향

정보화사회의 주인공인 우리 청소년들이 가장 대표적인 정보통신매체인 컴퓨터통신을 통한 각종 유해자료에 노출되어 있어 피해를 받게 되는 것이 현실이라면 이를 위한 대처 방안은 무엇인가. 특히 앞서 살펴 보았듯이 법적 제도적인 대책이나 기술적인 대책, 사회운동적인 대책이 일정한 한계를 가지고 있다는 점은 어려운 과제를 안겨준다. 그렇다면 앞으로 우리가 추진해야 할 청소년정보화의 과제는 무엇인가를 살펴보기 전에 전제로 삼아야 할 기본적인 방향은 어떠한 것이 있을지 정리해보고자 한다.

첫째, 청소년정보문화의 특성에 대한 이해와 육성에 초점을 두어야 한다. 청소년정보문화는 정보를 중심으로 이루어지는 문화적 양태를 말한다. 정보화사회의 문화는 바로 정보문화이다. 청소년들이 지금 정보를 어떻게 받아들이고 있고 어떻게 활용하고 있으며 어떠한 영향을 주고 받는지에 대한 이해가 필요하다. 문화를 삶의 양식으로 단순화하여 생각한다면 정보화와 관련된 각종 문제에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있고 장기적인 대책도 강구될 수 있을 것이다. 문화에는 의식과 가치관 그리고 행동양식 모두가 포함된다. 유해환경의 개선이라는 목표는 보다 포괄적인 건전한 청소년정보문화라는 차원에서 추진될 때 내용과 방법의 방향을 설정하고 모든 측면에서 균형을 찾게 될 것이다.

둘째, 정보화는 궁극적인 목적이 아니라 인간의 삶의 개선과 행복을 위한 수단이라는 의식의 확립이다.

정보화는 목적이 아니다. 그러나 지금 기술적인 발달에 너무 매달린 나머지 정보의 역기능이 확산되고 이에 대한 분명한 가치관이 바로 서지 못하고 흔들리고 있다. 그래서 정보를 다루는 기능인을 키우는 교육이 주를 이루고, 사회적인 부작용에 대한 지적은 첨단 기술 개발의 거대한 목표속에 묻히고 있다. 목적과 수단의 전도현상은 비도덕적인 정보에 대한 무감각을 불러오고 정보화의 주체는 인간이라는 기본적인 의식마저 마비시키고 만다.

셋째, 소극적, 방어적 대안에서 더 나아가 적극적 대안의 모색과 실천을 전개해야 한다.

실천적인 측면에서 생각할 때 컴퓨터통신의 유해환경화를 막고 건전한 정보문화를 형성하는 방법은 보다 공격적인 전략을 세우는 것이다. 정보의 주체가 인간이라면 청소년들이 단지 주어진 정보에 수동적으로 반응하여 음란물과 폭력물을 모방하지만은 않을 것이다. 오히려 그 한계를 극복하고 정보를 찾을 수 있고 정보를 활용할 수 있으며 더 나아가 정보를 창조하고 자신이 만든 정보를 제공할 수 있는 능력을 갖게 될 것이다. 이를 위한 대안의 모색이 필요하다.

몇가지 제안

컴퓨터통신을 통한 유해매체를 막기 위한 다양한 노력들이 이루어져 왔음은 앞서의 대책과 관련한 부분에서 살펴보았다. 어떠한 방법이든지 장단점은 있게 마련이고 서로 보완되는 측면이 있음을 고려해야 할 것이다. 여기에서는 법적, 제도적인 대책과 기술적인 대책 그리고 사회적인 대책의 수행을 좀더 지원하고 추진할 수 있는 보다 기본적인 방법들을 제안하고자 한다.

첫째, 정보교육이 기능중심에서 윤리중심, 문화중심 교육으로 바뀌어야 한다. 문화에는 가치관과 의식이 내재한다. 정보화사회에는 정보화사회에 맞는 문화가 있다. 산업사회의 기능인을 양성하는 것이 아니라 정보화사회의 주체로서 정보화된 사람을 길러내야 한다. 따라서 정보교육의 내용이 컴퓨터와 프로그램 사용에만 능통한 기능인을 양성하는 것이어서는 안된다. 같은 내용의 교육이라도 이러한 관점의 차이는 청소년들의 정보에 대한 인식을 바꾸고 정보문화를 만들어가는데 필요한 자질을 함양시켜줄 수 있다.

따라서 적어도 학교에서의 또는 청소년회관에서 정보교육은 프로그램의 원칙과 개발 방법, 적용방법이 달라져야 한다. 얼마전까지만해도 컴퓨터교육이 GW-BASIC이라는 컴퓨터언어 교육부터 시작되었었다. 그러다가 지금은 윈도우즈 95 라든지 워드프로세서와 같은 어플리케이션 프로그램부터 시작하게 되었다. 그러나 이러한 교육에서 만약 불법으로 복사된 s/w를 가지고 교육용으로 활용한다면 그 교육 프로그램에 참여한 청소년들은 불법 복사를 매우 당연하게 여길 것이다. 또한 워드프로세서 사용법만 익히고 끝난다면 워드프로세서 자격증은 취득할 수 있을지 모르지만 정보를 활용하는 방법은 모르게 될 것이다.

앞으로 정보교육은 우선 물리적인 환경부터 새롭게 해야 한다. 예산의 문제가 있다면 공동의 활용을 통해서라도 해결해야 할 부분이 있다. 네트워크 사회에서 컴퓨터교육이 단독 PC 형태로 이루어진다면 충분한 교육을 받을 수가 없다. 기능

조치도 교육이 되지 못한다. 가능하다면 PC 통신이나 인터넷을 활용할 수 있도록 시설과 설비에 투자해야 한다. 멀티미디어의 586 세대에게 286, 386 수준으로 교육을 한다면 오히려 흥미만 떨어뜨리게 될 것이다. 그리고 통신네트워크를 통한 정보의 검색, 교류와 제공을 통해서 공동체 문화를 경험케 하고 그 과정에서 정보를 선별할 수 있는 능력을 길러야 한다. 또한 스스로 정보를 만들고 교류하는 과정에서 청소년들은 컴퓨터통신의 유해물의 현황을 조사하고 토론을 나눌 수 있을 것이다. 이를 통해 정보의 가치, 좋은 정보의 필요성을 중심으로 건전한 정보문화 정착에 대한 필요성을 체험하고 의식과 가치관이 자연스럽게 형성되도록 해야 한다. 이러한 교육과 함께 실천적인 체험으로 유해정보에 대한 감시와 고발운동이 필수적으로 동반될 필요가 있다. 윤리교육은 윤리운동과 함께 할 때 더 큰 효과를 나타낼 것이다.

둘째, 청소년을 위한 좋은 정보의 제공이 우선되어야 한다.

청소년들의 음란·폭력 정보에 대한 노출과 접촉 그리고 중독에 대한 비판이 청소년들에게 또는 유해한 정보의 제공자들에게만 가해져서는 안된다. 감시와 고발만으로도 한계가 있다. 각종 불건전 정보와 음란과 욕설로 대화방이 도배되기 전에 이보다 앞서서 정보의 중요성을 인식하고 유익하고 흥미로운 정보의 공간을 만들지 못한 청소년정책 담당자, 활동 지도자, 부모, 교사들에게 책임이 있는 것이다. 그래서 청소년 스스로 건전한 정보문화를 만들어 가도록 지원하는 방법으로 우선적인 영역이 있다면 좋은 정보의 장을 마련하여 주는 것이다. 이는 마치 유해업소를 찾기 전에 청소년들을 위한 놀이공간, 문화공간을 제공하지 못한 책임과 같은 것이다.

이러한 정보제공에 대한 노력은 청소년들에게 필요한 다양한 정보를 모으고 제공하는 과정에서 청소년들이 자연스럽게 정보를 활용하는 능력을 기르고 스스로 정보를 만들어서 다른 사람을 위해 교류하는 공동체문화, 정보문화의 경험을 하게 할 것이다. 정보화의 주체로서의 자질도 함양할 수 있을 것이다. 우선 청소년을 위한 좋은 정보사이트를 찾아서 이를 통해 청소년들이 함께 모이도록 지원하는 것도 중요하다. 한국청소년개발원에서는 여러 청소년기관과 함께 현재 PC 통신망을 통해 “청소년정보마을”이라는 종합정보서비스 코너를 운영하고 있으며 (천리안나우누리: youth, 하이텔: ynet, 유니텔: youthnet) 인터넷 웹사이트도 운영하고 있다(<http://www.youthnet.re.kr>). 한국청소년연맹, 보이스카우트연맹, 걸스카우트연맹에서는 나우누리 등을 통해 CUG(폐쇄이용자그룹)를 운영하여 회원중심의 교류 공간을 만들어 운영하고 있다. 한국우주정보소년단에서는

웹사이트를 개설하여 회원과 일반인을 위한 과학, 우주 정보를 제공하고 있다 (<http://www.yaknet.or.kr>). 이외에도 YMCA, YWCA, 적십자사, 시·도 자원봉사센터 등에서 PC 통신망을 통한 정보교류의 장을 만들어 놓고 있다. 또한 전국의 시·도 종합상담실에서는 천리안을 통해 상담서비스를 제공하고 있다. 이러한 청소년기관들의 노력들이 더욱 확대되어 나갈 때 청소년들의 정보활용에 대한 인식이나 방식이 변하게 될 것이다. 보다 적극적인 차원에서 먼저 나서서 정보의 장을 만드는 노력이 필요한 때이다.

셋째, 청소년들의 정보문화 형성을 위한 물리적 환경으로서의 공간이 제공되어야 한다.

정보문화는 생활속에서 점진적으로 이루어지고 체험이 함께할 때 더욱 활성화 될 것이다. 따라서 청소년을 위한 시설로서 “청소년정보문화공간”의 설치를 추진할 필요가 있다. 요즘 확산되고 있는 인터넷 카페는 이용방법에 대한 기능의 부족과 전화요금 등의 문제로 인터넷을 쉽게 접할 수 없었던 청소년들에게 생활속에서 인터넷을 통해 정보를 검색하고 이를 활용하며 머드 게임이나 인터넷 채팅을 통해 다른 청소년들과 경험을 교류하는 기회를 제공하고 있다. 그러나 인터넷을 중심으로 한 공간보다는 보다 폭을 넓혀서 청소년들의 정보의 습득과 활용, 정보화마인드 함양, 정보교육, 정보윤리운동이 이루어지는 중심센터로 가상이 아닌 현실의 정보문화공간을 제공할 필요가 있다.

현재 청소년회관이 계속 설립되고 있고 특히 소규모인 청소년수련실이 청소년회관중에서는 가장 높은 비율을 차지하고 있다(1997년 기준, 생활권시설 194개소 중 155개소). 그러나 청소년회관이 청소년들의 정보문화 욕구에 적절히 부응하지 못한다면 앞으로 청소년들의 외면은 받는 공간이 될 수도 있을 것이다. 수요자의 욕구에 적절히 부응하지 못한다면 그 존재가치는 하락하기 때문이다. 청소년회관을 이용하여 정보문화공간을 제공한다면 아니면 지역의 변화가에 소규모라도 이러한 공간을 설치해나간다면 청소년정보문화의 구체적인 활성화를 위한 대안이 될 것이다. 이러한 예로는 영국의 Information Shop for Young People이 있다.

넷째, 정보의 생활화, 정보문화운동의 실천을 위해 정보화의 추진은 지역중심으로 이루어져야 한다.

앞의 세가지 제안들은 결국 청소년들이 실제로 살아가고 있는 지역을 중심으로 이루어져야 한다. 컴퓨터통신망이 거리를 없앴다고는 하지만 사람끼리 직접 서로 마주보는 면대면의 상황은 아니다. 네트워크를 통한 공동체 문화는 실제적

인 만남을 통해서 그 유대감이 더 강화된다. PC 통신의 동호회 모임은 대체로 ON LINE 모임만이 아니라 OFF LINE 모임, 즉 실제로 정기적인 만남을 통해서 더 활성화되는 것은 좋은 예가 된다. 청소년들이 유해한 정보에 노출되고 그 속에 빠져들어갈 때 함께 모여서 대안을 찾고 정보문화를 만들어 가는 경험이 가장 효과적이 될 수 있다.

따라서 정보교육은 지역의 특성을 반영하고 지역 청소년의 요구를 파악하여 미래지향적으로 이끌 수 있도록 제공되어야 한다. 또한 이를 위한 정보교육의 장은 지역사회로 지원으로 마련되어야 한다. 정보서비스도 마찬가지이다. 다른 지역에 사는 청소년들끼리의 경험도 사고의 폭을 넓힌다는 점에서 매우 중요하다. 그러나 지역을 배경으로 하는 정보망은 다른 지역의 청소년들이 갖지 못하는 유대감을 가질 수 있다. 따라서 PC 통신망이나 인터넷망을 통한 지역 청소년정보서비스 코너를 개설할 필요가 있다. 이러한 예로는 서울지역에서 유니텔망을 통해 12월에 개설되는 “서울청소년정보마당”을 들 수 있다.

정보유해환경에 대한 윤리운동도 통신망을 통해서만 해결될 수는 없을 것이다. 지역내의 청소년들끼리의 모임을 통해서 더 활성화 될 것이다. 지역의 청소년유해정보감시활동 모임의 조직도 필요하다. 여기에 컴퓨터 통신망은 좋은 교류 수단이 될 것이다. 또한 정보문화공간은 더욱 말할 필요가 없다. 자신이 생활하는 곳에서 정보를 활용하고 정보를 만들고 다른 청소년들과 정보문화를 만들 수 있는 공간이 있다면 그 공간은 지역사회 청소년정보화의 거점이 될 것이다. 따라서 지역사회정보화를 추진할 수 있는 지역사회 청소년지도자의 역할이 매우 필요한 시점이다.

참고문헌

- 김정주·김혁진(1994), "청소년정보의 수집과 활용방안에 관한 연구," 「청소년육성관련 정책개발 및 연구(I)」, 서울: 한국청소년개발원.
- 김준호(1996), "음란물과 비행," 「한국청소년연구」 제 7 권제 2 호(통권 25 호), 서울: 한국청소년개발원.
- 김혁진(1997), "정보사회와 청소년," 「정보화와 여성리더쉽교육」(자료집), 서울: 한국여성정보원.
- _____ (1995), "지역사회와 청소년정보망 구축," 「청소년과 지역사회」, 서울: 한국청소년개발원.
- 송기중(1997), "정보사회와 청소년문화," 「간행물윤리」 97 년 10 월호(통권 231 호), 서울: 한국간행물윤리위원회.
- 신각철(1996), 「PC 통신과 법률문제」, 서울: 미래글.
- 이은경(1997), "절실한 정보통신의 윤리교육," 「좋은세상」 97 년 7-8 월호, 서울: 청소년폭력예방재단.
- 전석호(1995), 「정보사회론」, 서울: 나남출판사.
- 조선일보, "음란, 폭력, 외설스런 대화 추방 소프트웨어 등장", 1996 년 3 월 26 일자.
- 중앙일보, "미 인터넷 음란물 규제법 위헌판결 파장", 1996 년 6 월 16 일자.
- 최두진(1997), "정보문화운동의 과거, 현재 그리고 미래," 「정보문화」 1997 년 5-6 월호(통권 42 호), 서울: 한국정보문화센터.
- 최충욱(1997), "전자출판물과 청소년," 「간행물윤리」 1997 년 10 월호(통권 231 호), 서울: 한국간행물윤리위원회.
- 한양대학교 학생생활연구소편(1997), 「사이버스페이스와 상담」, 서울: 한양대학교출판부.

제 3 부

청소년단체·시설 정보화 실태조사

조 사 개 요

목 적

청소년정보화 사업에 있어서 청소년단체나 청소년수련시설 등 청소년기관이 가지고 있는 위치는 매우 중요하다. 청소년단체나 수련시설은 첫째, 청소년정보의 1차 자료원이 된다. 다양한 청소년활동을 전개하면서 청소년상담자료, 청소년활동 프로그램 자료, 기타 청소년과 관련된 각종 자료를 제작, 발간하게 되며 이 자료는 청소년정보원으로서 매우 큰 비중을 차지한다. 둘째, 청소년들의 정보화 마인드 함양이나 정보활용 능력을 위한 교육기관으로서 청소년기관의 역할이 고려되어야 한다. 청소년단체나 수련시설, 특히 청소년회관에서는 컴퓨터교육실을 갖추거나 정보와 관련된 업무와 프로그램의 개발이 시작되고 있다. 또한 수련활동으로 정보영역이 포함되고 있기 때문에 정보관련 수련활동을 위해서도 청소년단체나 수련시설의 정보화는 매우 필요하다. 셋째, 청소년단체와 수련시설은 청소년정보네트워크 구축을 위한 중간거점이 되며 정보망 확산을 위한 기반이 된다. 청소년정보망은 정보의 제공자와 이용자들이 만나는 공간이며 여기에서 청소년과 청소년기관이 함께 교류하게 된다. 이 과정에서 다양한 그리고 전문화된 정보를 가지고 있는 청소년기관과 청소년회원을 가지고 있는 청소년기관들이 갖추고 있는 정보화 기반이 정보망 구축의 토대가 된다.

이러한 여러가지 측면을 고려할 때 청소년정보망 구축이나 청소년정보 프로그램 개최 등 다양한 청소년정보화사업의 추진에 있어서 그 기반이 되는 청소년단체와 수련시설의 정보화실태를 알아보는 것은 매우 중요한 일이 된다. 따라서 청소년단체와 수련시설의 정보화 실태조사를 통해

첫째, 청소년정보화 사업의 실행을 위한 각 기관의 현황과 정보화에 대한 요구사항과 관련된 기초자료를 수집하고

둘째, 청소년기관간의 네트워크 구축을 위한 현황과 기초자료를 수집하며

셋째, 1차 청소년정보원으로서 청소년단체와 수련시설의 기능이 강화될 수 있도록 지원하는 데 필요한 자료를 수집하는 데 본 조사의 목적이 있다.

조 사 방 법

청소년기관의 정보화실태조사 자료수집을 위해서 설문조사를 실시하였으며 일부 기관에 대해서는 사례조사를 실시하였다. 설문조사는 청소년단체와 수련시설에 설문지를 발송하여 우편으로 회수하였다. 기관 사례조사는 설문조사를 보완하기 위해 실시하였으며 기관유형별로 대상기관을 선정하여 설문조사 응답지를 토대로, 현장 방문이나 담당자와의 면담을 실시하였다. 설문조사 내용은 기존의 청소년기관 대상 조사 연구 사례를 참조하여 작성하였으며, 기관 사례조사는 설문조사 문항을 기반으로 하여 보다 상세한 현황을 청취하는 데 초점을 두었다.

조사기간은 설문조사는 1996년 6월부터 8월월까지, 기관 사례조사는 96년 6월부터 7월까지로 하였다. 따라서 조사시기로 볼 때 현재와는 다소의 차이가 있을 것으로 보이지만 청소년기관의 인력과 예산 운영상 정보분야의 투자가 쉽게 이루어지지 않는다는 점에서 전반적으로는 큰 차이가 없을 것으로 판단된다.

설문조사 대상은 전체 청소년단체와 수련시설로 청소년단체는 49개, 청소년수련시설은 348개 시설을 대상으로 하였다. 이 중에서 설문조사에는 총 85개 기관으로부터 조사결과를 회수하였으며, 분석이 불가능한 4개 기관을 제외한 81개 기관을 대상으로 결과를 분석하였다. 기관유형은 청소년단체와 수련시설로 구분하고, 수련시설은 입지조건이나 운영형태상 특성이 명확히 구분되는 생활권수련시설과 자연권수련시설로 구분하여 전체적으로 3개 유형별로 조사결과를 분석하였다.

다음으로 사례조사의 대상 기관은 청소년단체는 "한국걸스카우트연맹"과 지방연맹으로 "한국걸스카우트대전연맹"을 방문하여 조사하였다. 청소년수련시설은 생활권 수련시설의 경우는 수련원 중에서 "수서청소년수련원"을, 수련관 중에서는 "서울청소년회관"과 "서울시청소년사업관"을, 자연권수련시설의 경우에는 수련마을은 "청소년수련마을 보람원"을, 수련의집은 "덕평수련원"을 대상으로 하였다. 기관의 규모나 사업방향 등에서 전체 수련시설을 대표한다는 차원보다는 현장의 지도자나 담당자들의 의견 청취와 향후 네트워크 구축을 위한 자원의 파악이라는 측면에서 조사를 실시하였다(사례조사의 결과는 이 보고서에서 생략하였음).

설문조사에 응답한 기관들의 유형별 분포는 청소년단체 18기관(22.2%), 생활권수련시설 27기관(32.2%), 자연권수련시설 36기관(44.4%)이며 자연권에는 운영형태가 유사한 유스호스텔을 포함하였다. 응답기관 중 수련시설의 지역별 분포현황을 보면 서울이 9기관으로 가장 많고 강원 및 전남이 7개 기관이었으며

부산과 대구는 응답기관이 없었다.

<표 3.1> 기관의 유형별 분포

	청소년단체	생활권 수련시설	자연권 수련시설	계
기관 수(개소)	18	27	36	81
구성비(%)	22.2	33.3	44.0	100.0

기관별로 운영주체를 보면 전체적으로는 공공법인 및 단체에서 운영하는 경우가 50.5%로 가장 높은 비율을 차지하고 있지만 자연권수련시설은 정부 및 지방자치단체에서 운영하는 경우가 47.2%로 나타나고 있다. 이는 자연권 수련시설 중 교육청에서 운영하는 학생야영장이 많은 비중을 차지하기 때문으로 분석된다.

조 사 내 용

조사의 내용은 기관의 일반현황, 기관 전산화 실태 그리고 정보화사업계획 및 요구조사의 세가지 영역으로 구분되며 이를 기준으로 하여 설문조사지를 작성하였다. 각 영역별로 세부문항의 구성은 다음과 같다.

(1) 기관의 일반현황

- 기관명
- 지 역
- 기관유형 : 청소년단체 및 수련시설 유형
- 운영형태 : 설립자와 운영자
- 시설형태 : 건물배치형태, 건평, 건물내부 통신망 구축시 고려사항
- 인원현황 및 부서조직

(2) 기관의 전산화 실태

- 전산장비(H/W) : W/S 급 장비, PC(기종별), 프린터(유형별, 모델, 기타장비(스캐너, CD ROM 드라이브 장착 PC)
- 업무용프로그램(S/W) : 운영프로그램, 워드프로세서, 자료관리용 S/W 사용현황, 행정 업무용 S/W 사용 현황, 자료업무용 S/W 개발 및 보유방법

- 통신망 운영: 자체통신망 구축현황, PC 통신 가입현황, 통신정보서비스 현황
- 전산인력 : 정보관리 전담인력, 전산전문인력 확보현황, 컴퓨터활용 가능인력
- 자료관리 : 독립적인 자료실 설치 운영 현황, 자료발간 현황, 자료의 보유 형태

(3) 정보화사업계획 및 요구

- 기관의 전산화 계획 : 필요성, 어려움점, 전산화가 가장 필요한 영역
- PC 통신서비스 실시계획 : 자체적인 PC 통신서비스 실시 계획, 이용하고 싶은 PC 통신망, “청소년정보마울” 내 메뉴 개설 참여 의사, 제공가능한 정보 영역, PC 통신서비스를 위해 필요한 사항
- 청소년기관용 DB 프로그램 개발 요구 : 내용 구성 항목, 개발과정 참여 의사
- 전산교육 : 자체 실시 현황, 전산교육이 필요한 분야, 효과적인 전산교육 방법, 참여의사

조 사 결 과

기관의 구조현황

시설형태: 내부 네트워크 구축시 고려요소가 될 수 있는 시설의 형태를 보면 우선 건물배치형태에서 청소년단체는 건물을 일부 사용한다는 응답이 55.6%로 가장 높았다. 수련시설의 경우에는 생활권시설의 경우 단독건물이 63.0%로 가장 높았으나 자연권 시설은 전체적으로 고른 분포를 보이고 있어 대조적이다. 가장 높은 비율은 2-3 개동 사용이 28.6%이며 단독건물 사용이 25.7%, 6 개동 이상이 22.9%, 4-5 개동 사용이 20.0%로 나타났다.

전체적으로 보면 단독건물 사용이 40.0%로 가장 높게 나타나 내부네트워크 구축이 필요할 경우 건물의 분리에 따른 비용 요소를 절감할 수 있는 것으로 나타나고 있다. 단, 자연권수련시설의 경우에는 시설의 특성상 여러 건물로 활동장소와 업무공간이 분리될 수 있음을 고려해야 할 것이다.

<표 3.2> 건물배치 형태

					(단위: %)
	건물일부 사 용	단독건물	2-3 개동	4-5 개동	6 개동 이 상
전 체	22.5	40.0	16.3	10.0	11.3
청소년단체	55.6	33.3	5.6	5.6	0.0
생활권시설	25.9	63.0	7.4	0.0	3.7
자연권시설	2.9	25.7	28.6	20.0	22.9

건물의 건평: 시설의 형태를 건평 기준으로 분석하여 보면 청소년단체는 200 평 미만이 47.1%로 건물의 일부를 사용하는 경우가 많은 경향과 일치한다. 그러나 수련시설의 경우에는 건물은 단독건물일 경우라도 건평에 있어서는 생활권수련시설은 200 평 미만과 500 평 미만이 각각 25.9%이며 1,500 평 이상도 22.2%로 나타나 대규모 시설에 대한 고려가 필요함을 보여주고 있다. 특히 자연권수련시설의 경우에는 1,500 평 이상이 29.4%로 가장 높은 비중을 차지하고 500 평 미

만이 26.5%로 나타나고 있어 대규모 자연권시설에 대한 네트워크 구축시 건평에 따른 비용요소를 고려할 필요가 있다.

<표 3.3> 기관별 건평 규모

	(단위: %)				
	200 평 미 만	500 평 미 만	1000 평 미 만	1,500 평 미 만	1,500 평 이 상
전 체	23.1	24.4	19.2	11.5	21.8
청소년단체	47.1	17.6	23.5	5.9	5.9
생활권시설	25.9	25.9	18.5	7.4	22.2
자연권시설	8.8	26.5	17.6	17.6	29.4

기관의 전산화 실태

전산장비(H/W) 보유: 전산장비 보유 현황을 WORK STATION, PC, 프린터, 모뎀 및 기타 장비로 CD-ROM, 스캐너로 나누어 조사하였다. 워크스테이션은 독자적인 데이터베이스 구축과 통신서비스의 기반이 된다는 점에서 앞으로 통신네트워크 구축에 중요한 요소가 될 것이다. PC의 보급율은 업무용으로서의 가치뿐만 아니라 정보서비스사업의 기반이 되며 프린터의 활용 여부는 PC의 실제적인 활용을 부여주는 요소가 된다. 이와 아울러 모뎀의 확보여부는 통신망 활용의 수준을 보여주며, 스캐너는 정보자료 제작 및 서비스를 위한 장비라는 점에서, 그리고 CD-ROM 드라이브는 멀티미디어 자료와 S/W의 활용을 위한 장비라는 점에서 중요한 부분을 차지한다.

먼저 워크스테이션의 보유 현황을 보면 청소년단체의 경우는 1개 단체, 자연권 수련시설은 3개 시설에서 보유한 것으로 나타나 전체적으로는 매우 부족한 상황임을 알 수 있다. 그리고 워크스테이션의 보유기관도 기업체에서 운영하는 유스호스텔에서 보유하고 있으며, 실제로 일반적인 청소년단체나 수련시설에서 보유하기에는 어려운 장비로 보여진다. 따라서 장비의 공동활용과 같은 대책이 필요하리라 생각된다.

PC의 보급율을 전체적으로 살펴보면 1대도 없다는 응답이 9.9%나 되고 1-2대를 보유한 기관이 전체의 40.7%로 나타나고 있다. PC의 활용이 현재까지도 충분히 이루어지고 있지 못함을 알 수 있다. 기관유형별로 보면 청소년단체는 1-2대 보유, 3-9대 보유, 10대이상 보유에 각각 33.3%씩의 응답을 보면 비

교적 양호한 것으로 나타나고 있다. 그리고 생활권시설의 경우는 1-2 대가 33.3%인 반면 자연권시설은 1-2 대에 50.0%로 가장 높은 비율로 응답하고 있다. 이는 시설의 특성까지도 밀접함을 보여주는 것으로, 생활권시설은 컴퓨터교실을 갖춘 곳도 있는 반면, 자연권시설은 대규모시설이 아닌 경우에는 업무에 PC를 활용하는 비중이 낮음을 알 수 있다.

<표 3.4> 워크스테이션 보유현황

		(단위: %)	
		없	다
		1 대 이상	
전	체	95.1	4.9
청소년단체		94.4	5.6
생활권시설		100.0	0.0
자연권시설		91.7	8.3

<표 3.5> PC 보유 현황(전체)

		(단위: %)			
		없	다	1-2 대	3-9 대
		10 대 이상			
전	체	9.9	40.7	28.4	21.0
청소년단체		0.0	33.3	33.3	33.3
생활권시설		14.8	33.3	29.6	22.3
자연권시설		11.1	50.0	25.0	13.9

PC 보유 현황을 기종별로 분석하여 보면 286 급을 1 대이상 보유한 기관이 27.2%, 386 급을 1 대이상 보유한 기관이 44.4%, 486 급을 1 대이상 보유한 기관이 67.9%이며 586 급을 1 대 이상 보유한 기관이 40.7%로 나타나 486 급 이상의 기종으로 변화하는 추세를 보이고 있다.

특히 청소년단체의 경우 486 급과 586 급에서 3-9 대 보유에 각각 55.6%, 33.3%의 응답률을 보여 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 이에 비해 청소년수련 시설의 경우에는 486 급 보유현황에서 1-2 대에 생활권시설이 44.4%, 자연권시설이 47.3%로서 상대적으로 PC 환경이 열악함을 알 수 있다. 청소년기관에서 보유한 PC 기종은 향후 청소년기관용 DB 프로그램의 사용환경이나 통신이용 환경과 밀접한 관계가 있으므로 현재의 상황과 변화추세를 고려하여 현장에서 활용할 수

있는 방안을 제시하고 지원해야 할 것이다.

<표 3.6> 기종별 PC 보유현황

(단위: %)				
	없 음	1-2 대	3-9 대	10 대 이상
286 급 PC	72.8	17.3	3.7	6.1
386 급 PC	55.6	27.2	11.1	6.1
486 급 PC	32.1	43.2	21.0	3.7
586 급 PC	59.3	24.7	9.9	6.2

PC의 활용을 뒷받침하는 프린터의 보급률을 보면 1-2 대가 48.1%, 3-9 대가 30.9%로 전체적으로 PC의 보급율과 유사하였다. 이는 PC와 프린터를 함께 구입하는 경향에 따른 것으로 보인다.

<표 3.7> 프린터 보유현황

(단위: %)				
	없 음	1-2 대	3-9 대	10 대 이상
전 체	9.9	48.1	30.9	11.1
청소년단체	0.0	38.9	38.9	22.2
생활권시설	14.8	48.1	33.1	3.7
자연권시설	11.1	52.8	25.0	11.1

통신망 활용의 기반이 되는 모뎀 보유현황을 보면 1대도 없다는 응답이 43.2%를 차지하고 있으며 1대 보유가 25.9%로 나타나 전체적으로 매우 부족한 상황임을 알 수 있다.

<표 3.8> 모뎀 보유현황

(단위: %)						
	없 음	1 대	2 대	3 대	4 대	5 대이상
전 체	43.2	25.9	11.1	2.5	6.2	11.1
청소년단체	16.7	22.2	16.7	5.6	16.7	22.2
생활권시설	55.6	25.9	7.4	3.7	3.7	3.7
자연권시설	47.2	27.8	11.1	0.0	2.8	11.1

다만 청소년단체의 경우는 1대도 없다는 응답이 16.7%로 가장 낮았고 5대

이상도 22.2%로 나타나고 있어 비교적 양호하였다. 이러한 결과는 현재까지 PC 통신서비스를 충분히 활용할 수 있는 상황이 되지 못하고 있다는 것으로 앞으로 통신망 사업의 활성화를 위해서는 모뎀의 보급과 활용 문제를 고려해야 할 것이다. 이밖에도 이미지 자료 입력장비인 스캐너를 보유한 기관이 7개 기관으로 8.6%에 불과하였다. 실제로 스캐너를 보유하여 활용하는 경우는 자체적으로 자료 정리나 사진자료 활용에 대한 관심이 높음을 보여주고 있다. 그러나 모든 기관에서 이러한 장비를 구입하기 어렵다는 점에서 공동활용하는 방안을 고려할 필요가 있을 것이다.

<표 3.9> 스캐너 보유 현황

	(단위: %)	
	없음	1대 이상
전체	91.4	8.6
청소년단체	77.8	22.2
생활권시설	96.3	3.7
자연권시설	94.4	5.6

멀티미디어 자료의 활용을 위해 중요한 매체인 CD-ROM 드라이브가 없다는 응답이 61.7%로 가장 높은 비율을 차지하고 1-2대가 24.7%였다. 이러한 결과는 PC의 기종이 고급기종으로 변화하고 있음에도 실제적인 활용에 대한 관심이 적음을 의미한다. 앞으로 다양한 형태의 자료를 활용하는 데 있어서 장애요소가 될 것임을 보여주고 있으며, 현재 많은 S/W가 CD-ROM형태로 제작되는 추세를 감안할 때 이에 대한 대비가 필요할 것이다. 청소년기관용 DB 프로그램의 보급이나 청소년자료 CD-TITLE의 제작과 보급에서도 현재의 상황을 충분히 고려할 필요가 있다.

<표 3.10> CD-ROM 드라이브 보유현황

	(단위: %)			
	없음	1-2대	3-5대	6대 이상
전체	61.7	24.7	7.4	6.2
청소년단체	33.3	33.3	22.3	11.1
생활권시설	66.7	22.3	3.7	7.4
자연권시설	72.2	22.2	2.8	2.8

업무용 프로그램 운영: PC 용 운영체제에 대한 질문에서 복수응답 결과 DOS 가 75.3%로 가장 높은 비율을 차지하고 있어 아직까지는 DOS 중심의 운영체제임을 알 수 있다. 그러나 윈도우즈 3.1 과 윈도우즈 95 가 각각 38.3%, 18.5%를 차지하여 점차 윈도우 환경으로 변화하는 모습을 엿볼 수 있다. PC 구입시 윈도우즈 체제로 운영되도록 S/W를 공급하고 있기 때문인 것으로 생각된다. 앞으로 DB 프로그램의 보급에 있어서도 이와 같은 변화추세를 고려하여 윈도우용 프로그램을 우선적으로 개발해야겠지만 DOS 용도 동시에 제공할 필요가 있음을 알 수 있다.

<표 3.11> PC 운영체제 (복수응답)

		(단위: %)		
		DOS	WINDOWS	WINDOWS 95
전 체		75.3	38.3	18.5
청소년단체		83.3	61.1	16.7
생활권시설		85.2	33.3	29.6
자연권시설		63.9	33.3	14.4

다음으로 주로 사용하는 워드프로세서에 대한 질문에는 전체적으로 "아래아한글"이 81.5%로 가장 높은 응답률을 보였다. 과거 행정업무용으로 사용하던 "하나워드"의 사용기관도 30.9%로서 적지않은 수에 달하였다.

<표 3.12> 주로 사용하는 워드프로세서 (복수응답)

		(단위: %)			
		아래아한글	MS WORD	훈민정음	하 나
전 체		81.5	2.5	19.8	30.9
청소년단체		100.0	0.0	33.3	5.6
생활권시설		85.2	0.0	18.5	22.2
자연권시설		66.7	5.6	13.9	50.0

청소년기관에서 사용하는 S/W 사용 현황을 살펴본 결과 자료관리를 S/W로는 회원·지도자 관리 프로그램 39.5%, 문헌자료 관리 30.9%, 수련거리 관리 21.0% 그리고 지부 관리 12.3%로 나타났다. 그러나 기관유형별로 차이점을 보이고 있는데 청소년단체의 경우에는 특성상 회원·지도자 관리가 77.8%로 매우 높은 비율을 보이고 있고 문헌자료 관리와 지부 관리도 각각 50.0%, 44.4%의

비율을 보이고 있어 전체적으로 많은 기관에서 자료관리용 S/W를 한가지라도 사용하고 있는 것으로 나타났다. 수련시설의 경우에는 생활권시설이 회원·지도자 관리에 40.7%, 문헌자료 관리에 37.0%의 응답률을 보였다. 그러나 자연권시설은 수련거리가 25.0%로 가장 높은 비율을 차지하는 등 전반적으로 낮은 응답률을 보였다.

<표 3.13> 자료관리용 S/W 사용현황 (복수응답)

(단위: %)				
	회원· 지도자	문헌 자료	수련 거리	지부 관리
전체	39.5	30.9	21.0	12.3
청소년단체	77.8	50.0	11.1	44.4
생활권시설	40.7	37.0	22.2	7.4
자연권시설	19.4	16.7	25.0	0.0

행정업무용 S/W에 있어서는 급여관리 프로그램을 사용한다는 응답이 전체의 46.9%로 가장 높은 비율을 보였다. 이러한 경향은 전 기관에 공통적인 것으로 나타났다. 그러나 기관간에 차이점을 보이는 부분은 청소년단체에서는 급여관리 다음으로 재무관리용도 44.4%로 많이 사용하고 있다. 수련시설의 경우 비품관리에서 청소년단체가 22.2%의 응답률을 보인 반면 생활권시설은 37.0%, 자연권시설은 44.4%로 상당히 높은 비율을 보이고 있다. 이는 기관의 특성에 따른 것이라 판단되며 수련시설용 DB 프로그램에 있어서는 비품관리 영역도 필요함을 알 수 있다.

<표 3.14> 행정업무용 S/W 사용현황 (복수응답)

(단위: %)					
	인사 관리	재무 관리	급여 관리	시설 관리	비품 관리
전체	23.5	30.9	46.9	23.5	37.0
청소년단체	27.8	44.4	50.0	16.7	22.2
생활권시설	25.9	14.8	48.1	22.2	37.0
자연권시설	19.4	36.1	44.4	27.8	44.4

이러한 S/W의 개발 및 보유 방법에 대한 질문에는 판매되는 S/W를 이용한다

는 응답이 전체의 51.9%로 가장 많았으며, 자체 인력으로 개발한다는 기관은 극히 소수였다.

<표 3.15> 자료관리 및 업무용 s/w 개발 보유 방법

(단위: %)

	자체 인력 으로 개발	전문 업체 용역 개발	판매 되는 s/w 구입	기 타
전 체	9.9	6.2	51.9	32.1
청소년단체	11.1	16.7	61.1	11.2
생활권시설	11.1	3.7	51.9	33.3
자연권시설	8.3	2.8	47.2	44.7

통신망 운영: 전산환경에 있어서 기반이 되는 H/W, S/W와 함께 이러한 장비와 프로그램을 이용하여 다른 기관과 연계될 수 있는 통신망은 매우 중요한 자원이 된다. 현재 기관자체의 통신망 구축현황을 살펴보면 전체적으로 없다는 응답이 75.4%로 나타나 매우 미흡한 모습을 보여주고 있다. LAN을 갖추었거나 자체 유관기관과의 통신망이 있다고 응답한 기관은 일부 청소년단체와 행정기관전산망에 연결된 수련시설이나 기업에서 운영하는 경우에 국한되고 있다. 따라서 수련시설의 경우에는 자체적인 자원을 기반으로 한 곳은 없다고 볼 수 있다. 앞으로 네트워크 구축을 위해서는 기관의 시설 자체에 LAN을 갖추는 문제를 이용효과 측면에서 고려하여 추진할 필요가 있다.

<표 3.16> 기관 자체 통신망 구축 현황

(단위: %)

	LAN 설치	기관조직 독자망	없 음
전 체	14.8	9.9	75.4
청소년단체	16.7	5.6	77.8
생활권시설	14.8	7.4	77.8
자연권시설	13.9	13.9	72.2

다음으로 통신서비스의 이용수준을 알려주는 기관의 상용PC 통신망 가입현황을 보면 우선 가입망의 수에 있어서 하나도 없다는 응답이 56.6%로 나타나 전체적으로 열악한 모습을 보여주고 있다. 1개 이상의 통신망에 가입한 35개 기관의

통신망별 가입현황을 살펴보면 천리안과 하이텔이 대부분을 차지하였다. 천리안은 69.6%, 하이텔은 57.1%였으며 이는 기관의 유형에 관계없이 공통적인 경향이었다. 특히 수련시설보다는 청소년단체가 통신망 가입비율이 높은 편이어서 상대적으로 청소년단체가 정보이용에 더 적극적인임을 알 수 있다. 이러한 결과로 미루어 볼 때 앞으로 청소년기관간의 정보사업에 있어서는 각 기관의 통신망 가입 및 서비스 이용이 우선되어야 할 것이다.

<표 3.17> 상용 PC 통신망 가입현황

(단위: %)

	없 음	1 개	2 개	3 개	4 개
전 체	56.8	27.2	11.1	2.5	2.5
청소년단체	16.7	27.8	33.3	11.1	11.1
생활권시설	55.6	40.7	3.7	0.0	0.0
자연권시설	77.8	16.7	5.6	0.0	0.0

<표 3.18> 상용 PC 통신망 가입현황 (복수응답)

(단위: %)

	천리안	하이텔	나우누리	유니텔	1 개 이상 가입기관
전 체	68.6	57.1	14.3	2.9	35
청소년단체	80.0	73.3	26.7	6.6	15
생활권시설	58.3	50.0	0.0	0.0	12
자연권시설	62.5	37.5	12.5	0.0	8

전산인력 보유: 전산처리와 관련된 인력의 보유현황을 보면 대체로 인력확보가 매우 부족한 것으로 나타난다.

<표 3.19> 전산업무 전담인력 현황

(단위: %)

	없 음	1 명	2 명	3 명 이상
전 체	74.1	18.5	4.9	2.4
청소년단체	77.8	16.7	5.6	0.0
생활권시설	63.0	29.6	3.7	3.7
자연권시설	80.6	11.1	5.6	2.8

우선 전산업무 전담인력이 1명 이상 확보된 기관이 25.9%, 자료관리 전담인력의 경우에는 19.8%로 나타나 정보관련 전담인력의 확보가 시급함을 알 수 있다. 전산관련 업무를 담당할 수 있는 전문인력의 측면에서도 마찬가지로 대학의 전산관련 전공자를 1명 이상 확보한 기관이 18.5%, 전산관련 자격증 소지자는 22.2%이며 전산교육과정 이수자도 19.8%에 불과하였다.

<표 3.20> 자료관리 전담인력 현황

		(단위: %)			
		없 음	1 명	2 명	3 명 이상
전 체		80.2	14.8	3.7	1.2
청소년단체		77.8	16.7	5.6	0.0
생활권시설		81.5	11.1	3.7	3.7
자연권시설		80.6	16.7	2.8	0.0

<표 3.21> 전산관련 전공자(대학에서의 전공 기준)

		(단위: %)		
		없 음	1 명	2 명
전 체		81.5	11.1	7.4
청소년단체		72.2	22.2	5.6
생활권시설		85.2	14.8	0.0
자연권시설		83.3	2.8	13.9

<표 3.22> 전산관련 자격증 소지자

		(단위: %)		
		없 음	1 명	2 명
전 체		77.8	14.8	7.4
청소년단체		77.8	11.1	11.1
생활권시설		77.8	18.5	3.7
자연권시설		77.8	13.9	8.3

<표 3.23> 전산교육과정 이수자

(단위: %)

	없 음	1 명	2 명	3명 이상
전 체	80.2	2.5	9.9	7.4
청소년단체	83.3	0.0	11.1	5.6
생활권시설	77.8	3.7	7.4	8.3
자연권시설	80.6	2.8	11.1	5.6

전문인력이 부족한 상황과는 달리 일반적인 컴퓨터 활용능력을 워드프로세서 사용가능 기준으로 알아본 결과 60% 이상이라는 기관이 42.0%로 비교적 높은 비율을 보이고 있다. 따라서 청소년단체·시설에서 컴퓨터 활용이 점차 확산되어 가고 있으며 기본적인 기능을 갖춘 인력에 대한 교육을 통하여 정보사업 인력을 확보할 수 있음을 시사받을 수 있다.

<표 3.24> 컴퓨터활용 가능 인력

(단위: %)

	20% 미만	40% 미만	60% 미만	80% 미만	80% 이상
전 체	29.6	12.3	19.8	19.8	22.2
청소년단체	16.7	0.0	11.1	11.1	61.1
생활권시설	22.2	14.8	22.2	22.2	18.5
자연권시설	41.7	16.7	13.9	22.2	5.6

주: 워드프로세서 사용가능자 기준임

자료관리 현황: 기관의 정보화에 있어서 중요한 영역인 자료의 관리실태를 조사 하였다. 우선 자료의 보관과 활용에 필수적인 자료실 설치 현황을 보면 전체적으로는 자료실이 있다는 응답이 18.5%이고 설치예정도 16.0%로 낮은 비율을 보였다. 그러나 기관유형별로는 청소년단체의 경우에는 자료실을 보유한 기관이 55.6%에 달하고 설치예정도 22.2%로 나타나 수련시설과는 대조적인 모습을 보이고 있다.

정보자료로서의 가치를 갖게 되는 자료발간 현황을 보면 전체적으로 연간 5종 미만이 63.0%로 자료발간이 미흡한 실태임을 알 수 있다. 그러나 이 경우에도 기관유형에 따라서 차이가 있는데 청소년단체의 경우에는 연간 15종 미만 및 연간 20종 이상이라는 문항에 각각 27.5%의 비율을 보이고 있다. 수련시설의 경

우에는 생활권시설이 자연권시설보다 자료발간량이 많은 것으로 나타나고 있는데 이는 기관의 특성과 업무에 따른 것으로 보여진다.

<표 3.25> 자료실 설치 현황

		(단위: %)	
	있 다	설치예정	없 다
전 체	18.5	16.0	65.3
청소년단체	55.6	22.2	22.3
생활권시설	11.1	18.5	70.4
자연권시설	5.6	11.1	83.3

<표 3.26> 자료발간 현황 (연간)

		(단위: %)				
	5 종 미만	10 종 미만	15 종 미만	20 종 미만	20 종 이상	
전 체	63.0	11.1	7.4	4.9	13.6	
청소년단체	16.7	16.7	27.8	11.1	27.8	
생활권시설	63.0	11.1	3.7	7.4	14.8	
자연권시설	86.1	8.3	0.0	0.0	5.6	

다음으로는 통신서비스용 또는 DB 프로그램에 활용할 수 있는 컴퓨터용 파일로 입력된 자료의 양을 알아보았다. 기관 전체로는 20%미만이라는 문항에 44.5%의 비율을 보이고 있어 매우 미흡한 상황임을 알 수 있다. 그러나 청소년단체는 80%이상이 33.3%로 나타났고, 생활권시설의 경우에도 80%이상에 29.6%의 비교적 높은 응답율을 보였다.

<표 3.27> 컴퓨터 파일로 입력된 자료의 보유현황

		(단위: %)				
	20% 미만	40% 미만	60% 미만	80% 미만	80% 이상	
전 체	44.5	14.8	9.9	8.6	22.2	
청소년단체	27.8	22.2	5.6	11.1	33.3	
생활권시설	37.0	11.1	7.4	14.8	29.6	
자연권시설	58.3	13.9	13.9	2.8	11.1	

정보화사업계획 및 요구

기관의 전산화 계획: 기관의 전산화에 대한 필요성에 대한 질문에 대해서는 매우 필요하다는 문항에 46.9%, 필요하다는 문항에 40.7%의 기관이 응답하였다. 청소년단체·시설의 기관 전산화에 대한 인식이 매우 높은 편임을 알 수 있다. 전산화 추진시 가장 어려운 점으로는 전체 기관에서 공통적으로 예산부족을 들고 있다. 예산의 문제는 H/W, S/W의 전산자원과 전문인력을 확보에 가장 결정적인 것으로 생각하고 있기 때문이라 보여진다.

<표 3.28> 기관의 전산화 필요성

(단위: %)

	매우 필요하다	필요 하다	보통 이다	별 로 필요없다	전혀 필요없다	무응답
전체	46.9	40.7	4.9	2.5	1.2	3.7
청소년단체	66.7	27.8	0.0	0.0	0.0	5.6
생활권시설	44.4	37.0	7.4	7.4	0.0	3.7
자연권시설	38.9	50.0	5.6	0.0	2.8	2.8

<표 3.29> 전산화 추진시 가장 어려운 점

(단위: %)

	예산 부족	전문인력 부족	인식 부족	관련정보 부족	무응답
전체	65.4	18.5	7.4	3.7	4.9
청소년단체	72.2	16.7	5.6	0.0	5.6
생활권시설	66.7	22.2	3.7	3.7	3.7
자연권시설	61.1	16.7	11.1	5.6	5.6

전산화가 가장 필요한 영역으로는 사무관리가 가장 높은 비율을 차지하였다. 그러나 이 문항에 있어서는 기관의 유형에 따라서 차이를 보이고 있다. 즉 청소년단체와 생활권시설에서는 회원·지도자 관리에 각각 33.3%로 가장 높은 비율을 보인 반면, 자연권시설은 사무관리에 50.0%의 비율을 나타내었다. 그리고 생활권시설의 경우 컴퓨터통신에 22.2%의 응답율을 보였다. 이는 현재 청소년단체의 통신망 활용이 매우 미약한 상황이지만 업무와 청소년 컴퓨터교실 등의 운영을 위해 통신 이용이 필요하다는 점을 인식하고 있기 때문인 것으로 보인다.

<표 3.30> 기관의 전산화 필요성

(단위: %)

	사 무 관 리	회원지도 자 관 리	자 료 관 리	전 산 교 육	컴퓨터 통 신	기 타
전 체	34.6	25.9	16.0	4.9	12.3	6.2
청소년단체	27.8	33.3	11.1	11.1	5.6	11.2
생활권시설	18.5	33.3	18.5	3.7	22.2	3.7
자연권시설	50.0	16.7	16.7	2.8	8.3	5.6

PC 통신서비스 실시계획: 자체적으로 PC 통신 서비스를 실시할 계획을 알아본 결과로는 현재 운영중인 기관과 계획이 있다는 기관을 합쳐 32.1%에 불과하였다. 그러나 다른 기관과는 달리 청소년단체의 경우에는 50.0%가 계획이 있다고 하여 높은 비율을 나타내었다. 통신서비스를 실시할 경우 이용하고 싶은 통신망으로는 천리안이 59.3%, 하이텔이 40.7%로서 다수를 차지하였다.

<표 3.31> 자체적인 PC 통신 서비스 실시 계획

(단위: %)

	현재운영중	있 다	없 다
전 체	3.7	28.4	67.9
청소년단체	0.0	50.0	50.0
생활권시설	7.4	29.6	63.0
자연권시설	2.8	16.7	80.6

<표 3.32> 통신서비스 개설 희망 PC 통신망 (복수응답)

(단위: %)

	천리안	하이텔	나우누리	유니텔
전 체	59.3	40.7	25.9	9.9
청소년단체	72.2	44.4	38.9	16.7
생활권시설	59.3	51.9	25.9	14.8
자연권시설	52.8	30.6	19.4	2.8

현재 PC 통신을 통한 청소년종합정보서비스로서 한국청소년개발원에서 주관하여 운영하고 있는 “청소년정보마울”에 참여의사가 있다는 기관의 응답비율을 보면 61.7%로 매우 높은 편이었다. 기타의 경우에도 인력의 부족 등을 이유로 들고 있어 청소년단체와 수련시설의 참여를 위한 기회를 확대해야 함을 알 수 있다.

통신서비스를 통해 제공할 수 있는 정보로는 기관의 안내정보가 58.0%에 달하여 아직까지는 다양한 정보의 축적이 이루어지지 않았음을 보여주고 있다.

<표 3.33> “청소년정보마을” 참여 의사

		(단위: %)		
		있	다	없
		다	없	다
		기타/무응답		
전	체	61.7	21.0	17.3
청소년단체		83.3	0.0	16.7
생활권시설		66.7	18.5	14.8
자연권시설		47.2	33.3	19.4

<표 3.34> 통신서비스를 통해 제공할 수 있는 정보

		(단위: %)			
		기관정보	수련거리	발간자료	기타/무응답
전	체	58.0	19.8	2.5	19.8
청소년단체		77.8	5.6	0.0	16.7
생활권시설		63.0	18.5	3.7	14.8
자연권시설		44.4	27.8	2.8	25.0

통신서비스를 위해서 가장 필요한 사항으로는 각종 장비가 29.6%, 전담인력이 25.9%로 나타나고 있다. 그러나 기관유형별로는 차이를 보이는데 비교적 통신에 필요한 전산장비의 확보율이 높은 청소년단체의 경우에는 전담인력이 55.0%로 매우 높은 비중을 차지하고 있다. 그리고 자연권시설의 경우에는 관련정보에 27.8%, 각종 장비에 22.2%의 비율을 보이고 있어 다른 모습을 보여주고 있다. 전반적으로는 인력·장비의 부족이 가장 중요한 문제가 되고 있음을 알 수 있다.

<표 3.35> 통신서비스를 위해 가장 필요한 사항

		(단위: %)				
		각종장비	전담인력	전산교육	관련정보	기
						타
전	체	29.6	25.9	12.3	17.3	17.3
청소년단체		27.8	55.6	0.0	0.0	0.0
생활권시설		40.7	18.5	11.1	14.8	14.8
자연권시설		22.2	16.7	19.4	27.8	27.8

기관용 DB 프로그램 개발요구: 청소년기관에서 사용할 수 있는 정보관리용 DB 프

로그래의 메뉴 영역의 필요성에 대한 응답결과는 전체 메뉴에 걸쳐 필요하다는 응답이 다수를 차지하였다. 각 영역을 매우 필요하다는 문항과 필요하다는 문항에 응답한 결과로 비교하여 보면 각종 자료관리(79.0%), 수련거리자료관리(76.6%), 수련활동기록관리(75.3%), 회원·이용자관리(74.0%), 지도자·강사관리(70.4%), 시설장비관리(60.5%)의 순으로 나타났다.

<표 3.36> DB 프로그램 개발 요구: 지도자/강사 관리

(단위: %)

	매우 필요하다	필요 하다	보통 이다	별로 필요없다	무응답
전체	23.5	46.9	12.3	6.2	11.1
청소년단체	27.8	38.9	11.1	5.6	16.7
생활권시설	14.8	59.3	7.4	11.1	7.4
자연권시설	27.8	41.7	16.7	2.8	11.1

<표 3.37> DB 프로그램 개발 요구: 회원/이용자 관리

(단위: %)

	매우 필요하다	필요 하다	보통 이다	별로 필요없다	무응답
전체	33.3	40.7	8.6	4.9	12.3
청소년단체	38.9	38.9	0.0	5.6	16.7
생활권시설	33.3	40.7	11.1	7.4	7.4
자연권시설	30.6	41.7	11.1	2.8	13.9

<표 3.38> DB 프로그램 개발 요구: 수련거리자료 관리

(단위: %)

	매우 필요하다	필요 하다	보통 이다	별로 필요없다
전체	38.3	38.3	7.4	3.7
청소년단체	33.3	44.4	0.0	5.6
생활권시설	37.0	44.4	7.4	3.7
자연권시설	41.7	30.6	11.1	2.8

<표 3.39> DB 프로그램 개발 요구: 수련활동기록 관리

(단위: %)

	매우 필요하다	필요 하다	보통 이다	별로 필요없다	무응답
전 체	30.9	44.4	8.6	4.9	11.1
청소년단체	27.8	33.3	16.7	5.6	16.7
생활권시설	37.0	40.7	7.4	7.4	7.4
자연권시설	27.8	52.8	5.6	2.8	11.1

<표 3.40> DB 프로그램 개발 요구: 각종 자료 관리

(단위: %)

	매우 필요하다	필요 하다	보통 이다	별로 필요없다	무응답
전 체	24.7	54.3	6.2	4.9	9.9
청소년단체	27.8	50.0	0.0	5.6	16.7
생활권시설	25.9	55.6	3.7	7.4	7.4
자연권시설	22.2	55.6	11.1	2.8	8.3

<표 3.41> DB 프로그램 개발 요구: 시설/장비 관리

(단위: %)

	매우 필요하다	필요 하다	보통 이다	별로 필요없다	무응답
전 체	11.1	49.4	18.5	6.2	14.8
청소년단체	11.1	44.4	16.7	11.1	16.7
생활권시설	3.7	59.3	11.1	11.1	14.8
자연권시설	16.7	44.4	25.0	0.0	13.9

그리고 DB 개발 과정에 참여할 의사에 대한 질문에 대해서는 참여의사가 없다는 문항에 39.5%의 비율을 보였다. 그러나 청소년단체와 생활권시설은 각각 61.1%, 40.7%로 높은 비율을 보이고 있다.

<표 3.42> DB 프로그램 개발 참여 의사

(단위: %)

	있 다	없 다	기타/무응답
전 체	38.3	39.5	22.2
청소년단체	61.1	16.7	22.2
생활권시설	40.7	33.3	25.9
자연권시설	25.0	55.6	19.5

전산교육: 지도자들을 대상으로 한 전산교육 현황에 대한 질문에서는 실시하지 않는다는 응답이 전체의 48.1%로 나타났다. 청소년단체의 경우에는 외부교육 참가에 38.9%가 응답하여 다른 기관보다는 비교적 전산교육 참가율이 높음을 알 수 있다.

<표 3.43> 전산교육 실시 현황

(단위: %)

	정기교육 개 최	외부교육 참 가	실시하지 않 음	기 타/ 무응답	합 계
전 체	8.6	25.9	48.1	17.3	100.0
청소년단체	0.0	38.9	50.0	11.1	22.2
생활권시설	11.1	25.9	44.4	18.5	33.3
자연권시설	11.1	19.4	50.0	19.5	44.4

전산교육이 필요한 분야로는 각종 S/W 이용에 대한 교육을 원하는 비율이 전체의 39.5%로 나타났다. 그러나 자연권시설의 경우에는 워드프로세서 등 업무에 필요한 분야를 원하는 비율이 36.1%로 나타나 아직까지 컴퓨터 활용이 충분히 이루어지지 않고 있음을 알 수 있다.

전산교육 실시방법에 대한 질문에는 전문교육과정을 개설하여 운영해야 한다는 문항이 55.6%로 가장 높게 나타나고 있다. 지도자 대상 전산교육 개최시 참여 의사에 대한 질문에는 참여하겠다는 응답이 전체의 82.7%로 매우 높게 나타나고 있다. 이러한 높은 참여의사를 고려할 때 앞으로 정기적인 교육기회를 제공함으로써 청소년단체와 수련시설에서 청소년정보화사업을 추진할 수 있도록 지원하는 방안이 마련되어야 할 것이다.

<표 3.44> 전산교육이 필요한 분야

(단위: %)

	워드 등 업무용	각종 S/W 이 용	프로그램 언 어	PC 통신	기 타
전 체	25.9	39.5	3.7	16.0	14.8
청소년단체	11.1	44.4	11.1	16.7	16.7
생활권시설	22.2	44.4	0.0	22.2	11.1
자연권시설	36.1	33.3	2.8	11.1	16.7

<표 3.45> 효과적인 전산교육방법

(단위: %)

	지도자연수시 교 육 실 시	전문교육과정 개 설 운 영	지 역 별 순회교육	기 타
청소년단체	16.7	66.7	5.6	11.1
생활권시설	7.4	63.0	18.5	11.1
자연권시설	13.9	44.4	25.0	16.7
전 체	12.3	55.6	18.5	13.6

<표 3.46> 지도자 대상 전산교육개최시 참여의사

(단위: %)

	있 다	없 다	기 타
전 체	82.7	6.2	11.1
청소년단체	83.3	0.0	16.7
생활권시설	88.9	3.7	7.4
자연권시설	77.8	11.1	11.1

요약 및 제언

요 약

설문조사의 분석 대상기관은 청소년단체 18 개 기관, 생활권수련시설 27 개 기관, 자연권수련시설 36 개 기관 등 총 81 개 기관이다. 이 중에서 유스호스텔은 자연권수련시설에 포함되어 있다. 조사내용은 일반현황, 전산자원 그리고 정보화사업 계획 및 요구 분야였으며, 요약부분에서는 일반현황을 제외하고 정보화사업과 직접적으로 연관되는 전산자원과 정보화사업 계획 및 요구 분야를 정리하고자 한다. 아울러 요약과 제언 내용에는 설문조사 결과뿐만 아니라 기관별 방문과 면담결과도 포함되어 있다.

전 산 자 원

하드웨어 : 청소년단체 및 수련시설 정보화의 물적인 기반인 PC의 보급현황은 2 대 이하가 50.6%로 매우 부족한 형편이다. PC기종의 측면에서는 486 급 PC가 많이 사용되면서 586 급 PC로 변화하는 모습을 보이고 있다. 기관유형의 측면에서는 청소년단체가 수련시설보다는 비교적 많은 PC를 확보하고 있는 것으로 나타나고 있다. 그러나 통신용 기본 장비인 모뎀의 경우에는 1 대 이하가 전체의 69.1%로 나타나고 있어 통신활용에 대한 관심이 미약함을 알 수 있다.

소프트웨어 : PC의 운영체제는 DOS가 가장 많이 쓰이고 있으나(75.3%) 점차 윈도우 환경으로 변화하는 모습을 보여주고 있다. 워드프로세서는 “아래아한글”이 가장 많이 사용되고 있다(81.5%). S/W이용 현황을 보면 자료관리용 S/W로는 회원·지도자 관리(39.5%)와 문헌자료 관리를 위한 프로그램(30.9%)이, 행정업무용 S/W로는 급여관리 프로그램(46.9%)이 가장 많이 이용되고 있다. PC를 보유하고 있는 청소년기관에서는 자체 업무처리를 위한 프로그램을 일부 사용하고 있지만 기관의 전반적인 자료관리를 위한 프로그램은 보유하지 못하고 있는 상황이다.

통신망 : LAN이나 관련조직과의 통신망 구축이 되지 않은 기관이 대부분이고(75.4%), PC 통신 가입현황을 보면 1 개의 통신망에도 가입하지 않은 기관이 전체의 56.8%를 차지하고 있다. 1 개 이상의 PC 통신망에 가입한 35 개의 기관중

천리안이 68.6%, 하이텔이 57.1%의 가입율을 보이고 있다. 모뎀의 부족과 연계하여 볼 때 현재 통신서비스 활용에 대한 인식이 필요하다고 할 수 있다.

전산인력: 전산인력은 전반적으로 매우 부족하여 전산업무 전담인력이 1명 이상인 기관이 전체의 25.9%이며 자료관리 전담인력이 1명 이상인 기관이 19.8%에 불과한 실정이다. 그러나 워드프로세서 이용기준으로 본 컴퓨터활용 가능 인력은 직원수의 60% 이상이 가능하다는 기관이 42.0%로 나타나 비교적 높은 비율을 보이고 있다.

자료관리: 자료실이 설치되어 있는 기관은 전체의 18.5%이지만 청소년단체는 50.0%가 자료실을 보유하고 있다. 자료발간 현황은 전체의 63.0%가 연간 5종 미만이지만 청소년단체는 연간 20종 이상을 발간하는 기관이 27.5%로 수련시설에 비해서 비교적 많은 자료를 발간하고 있다. 자료를 컴퓨터용 파일로 관리하는 비율은 20% 미만이라는 응답이 전체의 44.5%였지만 청소년단체는 80%이상에 33.3%의 가장 높은 비율을 보였다. 수련시설에 비해 청소년단체에서는 자료에 대한 관리가 비교적 잘 이루어지고 있음을 알 수 있다.

정보화사업계획 및 요구

기관의 전산화: 기관의 전산화 필요성에 대해서는 필요하다는 응답이 87.6%로 인식이 많이 확산되어 있음을 보여주지만, 예산의 부족(65.4%)을 가장 어려운 문제로 제시하고 있다. 전산화가 가장 필요한 영역으로는 사무관리(34.6%)와 회원·지도자 관리(25.9%)를 들고 있다. 특히 청소년단체는 회원·지도자 관리를 가장 필요로 하는 것으로 나타났다.

PC 통신서비스 실시: PC 통신서비스 실시에 대해서는 청소년단체 중 50.0%가 계획을 가지고 있다고 하여 매우 높은 비율을 보이지만 전체적으로는 67.9%가 계획이 없다고 응답하였다. 복수응답으로 알아본 이용하고 싶은 통신망은 천리안(59.3%), 하이텔(40.7%), 나우누리(25.9%), 유니텔(9.9%)로 나타났다. “청소년정보마을”에 참여하고 싶은 의사가 있다는 기관은 61.7%이며 통신서비스를 통해서 제공할 수 있는 정보는 기관정보가 가장 많았다(58.0%). 그리고 통신서비스를 위해서 필요한 사항으로는 각종 장비(29.6%)와 전담인력(25.9%)에 대한 요구가 가장 높았다.

청소년기관용 DB 개발: 청소년단체와 수련시설에서 사용할 정보관리용 DB 프로그램의 관리영역에서 “매우 필요하다”와 “필요하다”는 응답을 기준으로 보면 각종 자료관리(79.0%), 수련거리자료관리(76.6%), 수련활동기록관리(75.3%),

회원·이용자관리(74.0%), 지도자/강사관리(70.4%), 시설장비관리(60.5%)의 순으로 나타났다. 각 메뉴별로 필요하다는 응답이 과반수를 넘고 있어 가능한 한 많은 영역의 자료를 관리할 수 있는 프로그램을 요구하고 있는 것으로 판단된다.

전산교육: 현재 전산교육을 실시하고 있지 않다는 기관이 48.1%였다. 그리고 전산교육이 필요한 분야로는 각종 S/W 이용(39.5%) 및 워드 등 업무용(25.9%) 교육을 많이 원하고 있으며 전문교육과정을 개설해야 한다는 응답이 전체의 55.6%를 차지하였다. 그리고 전산교육 개최시 참가하겠다는 응답이 82.7%로 나타나고 있다. 이는 전문적인 전산교육과정의 정기개최를 통해 지도자들의 컴퓨터 활용 능력을 제고시킬 필요가 있음을 보여주고 있다.

제 언

1. 전산장비의 확보는 청소년기관 정보화 추진의 가장 기본적인 토대이다. 청소년단체와 수련시설에서는 다양한 프로그램의 활용과 통신서비스 활용을 위해 고급기종의 PC 확보는 물론 모뎀 등 기본적인 통신장비를 확보해야 한다. 이를 위해서 청소년기관의 전산장비 확보를 위한 실제적인 자원방안을 수립해야 한다.
2. 청소년기관에서 사용할 수 있는 각종 S/W를 개발하여 지원해야 한다. 특히 앞으로 각 기관에서 정보서비스를 실시할 수 있도록 자료를 정보로 가공하여 축적할 수 있는 DB 프로그램의 개발이 필요하다. DB 프로그램은 청소년단체 및 수련시설의 특징을 잘 반영하여야 한다.
3. 청소년기관의 통신망의 활용 활성화를 위해서는 통신서비스의 활용을 통한 인식의 전환이 필요하다. 이를 위해서 통신관련 서비스를 강화하고 전체 기관이 통신망에 가입할 수 있도록 정보를 제공하고 지원해야 한다. 아울러 기관간의 통신네트워크 구축시 현실적인 상황과 장기적인 목표를 고려한 모형을 개발해야 한다.
4. 예산의 부족 문제를 해소하기 위해서는 별도의 기금 지원이 필요하며 전산자금의 공동활용과 DB 프로그램의 공동개발, 자료의 공동활용 등을 통해 중복투자를 방지할 필요가 있다. 또한 예산의 부족은 기관운영자의 인식과 의사결

정에 따라 달라질 수 있는 것으로 정보화사업의 중요성에 대한 홍보와 교육을 통해 인식을 확산시키는 노력이 필요하다.

5. 전문인력의 확보가 어려운 상황에서 가장 효율적인 방안은 각 기관별로 전담 인력을 지정하고 이들을 대상으로 한 전문적인 전산교육과정을 정기적으로 개최하여 인력을 양성하는 것이다. 각 기관의 전담인력간의 협의체 운영을 통하여 상호 정보를 교환하고 지원함으로써 전반적인 수준을 높이면서 전문인력의 부족문제를 보완할 수 있다.

