

I. 서론

1. 문제제기

우리사회는 지금 산업사회에서 ‘정보화사회’로 본격적으로 진입하는 과정에 있다. 정보화사회라는 용어가 함의하고 있는 의미나 포괄하고 있는 내용은 매우 다양하다. 그리고 정보화를 향후 사회를 변화시킬 가장 중요한 요인으로 지적할 수는 있지만, 다른 한편으로 정보화사회에 대한 기존 논의는 사회의 특성에 대한 분석이라기 보다 아직은 향후의 전개상에 대한 예견적인 것들이 대부분이다. 이 때문에 정보화사회란 무엇이다 혹은 어떠한 사회이냐라고 단정하는 것은 매우 성급한 것일 수 있다. 그러나 지금까지 논의된 바를 이론의 여지없는 부분만을 정리하여 본다면, 정보화사회란 컴퓨터 기술(computer technology), 의사소통기술(communication technology), 그리고 새로운 매체(new media)가 결합하여 정보통신기술이 지배적으로 통용되는 사회(방석현, 1989 참조)라고 할 수 있다. 즉, 정보화사회는 컴퓨터와 통신기술이 결합하여 뉴미디어를 통해 정보통신 관련기술의 중요성이 강조되는 사회를 의미한다.

정보 그 자체는 새삼스럽게 나타난 그 무엇이 아니라 인류의 역사와 함께 해온 것이라고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 새삼 정보의 가치가 논의되고, 산업화 이후 현재에서 미래까지를 규정할 수 있는 가장 중요한 변화의 핵심으로 떠오른 것은 무슨 까닭인가. 정보화사회가 대두된 배경과 그 의미를 살펴보기 위해서는 먼저 산업구조의 변화 요인을 지적할 수 있다. 전세계를 뒤흔든

'70년대의 에너지 과동 이후 많은 에너지를 소모하는 기존의 산업구조를 대체할 저에너지 소량 생산의 방향에서 새로운 산업기술의 개발이 모색되었다. 이러한 새로운 산업기술의 개발은 기존의 중화학공업 중심의 산업구조가 에너지의 대량 소모 외에도 심각한 공해를 방출함으로써 자연을 파괴하고 나아가 인류의 생존을 위협하게 되는 데 대한 문제의식의 확산, 즉 지구환경 보전의 문제가 본격적으로 제기됨에 따라 더욱 가속화되었다. 이러한 산업구조 변화의 움직임은 대중매체를 기반으로 한 폭발적인 정보의 양적 증가 및 이용자들의 정보에 대한 다양한 욕구의 발생과 같은 사회적 배경과 결합하여 정보통신기술의 급속한 발전을 가져왔으며, 이제 미래사회의 특성을 규정할 수 있을 정도로 중심적 기술산업이 되어 사회변화를 주도하고 있다.

그렇다면 정보화사회는 우리의 삶을 어떻게 변화시킬 것인가? 그 변화의 방향을 예측하기 위해서는 정보화사회의 핵심인 정보와 정보가 유기적으로 결합된 형태인 정보네트웍을 통한 사회 전반의 변화에 대한 이해가 필요하다. 벨(Daniel Bell), 토플러(Alvin Toffler), 마크 포랫(Marc U. Porat) 등의 대표적인 정보화사회에 대한 논의를 종합해 볼 때, 정보화사회가 본격적으로 전개되면 정보의 중요성은 과거와 비교될 수 없이 증대되고 산업사회의 특성을 근본적으로 변화시키는 요인으로 작용하게 된다. 즉, 정보통신기술의 발전을 바탕으로 정보는 중요한 자원이 됨과 동시에 사회변화를 촉진하는 동력이 되는 것이다(강현두·원용진, 1994 : 16). 정보화사회에서는 대량생산 및 대량소비로 상징되는 산업사회의 특징인 규격화·동시화·중앙집권화를 넘어 탈대량화 현상이 자리잡게 되고 사회 전반에 걸쳐 다양성이 강조되고 다분화된 정보가 형성·유통되게 된다. 이에 따라 정보사회의 주요 경제활동은 정보상품과 관련된 서비스 생산업이 될 것이고, 노동력

의 대부분이 정보상품 서비스를 생산·처리·분배·전달하는 데 종사하게 될 것으로 예상된다. 그리고 이러한 사회경제적 변화는 인간의 생활양식과 의식 등 문화 전반에 폭넓게 영향을 미치게 될 것이다. 결국 정보화사회란 단순히 기술의 발전에 따른 정보 자료의 전산화를 의미하는 것이 아니라 정보가 중심이 되는 사회로 전이되는 것을 의미한다.

정보화사회의 본격적인 대두와 그에 따른 사회변화가 인간의 삶에 미칠 영향에 대한 예측은 긍정적인 것과 부정적인 것이 함께 제시되고 있다. 정보화사회의 총아인 각종 새로운 매체들과 그것이 결합된 멀티미디어가 대중들에게 다양한 종류의 정보와 프로그램을 제공함으로써 문화의 민주적 향유를 가능케 할 것이라는 긍정적인 전망이 제시되고 있다. 반면, 이들 새로운 정보통신기술이 이윤추구를 목적으로 하기 때문에 쉽게 대중들을 유혹할 수 있는 폭력과 선정적인 것을 내용으로 하는 오락적인 상품들을 양산, 싼 가격에 급속히 전파시킴에 따라 문화의 저질화와 수동적 소비자를 양산하게 될 것이라는 전망도 제기되고 있다. 이에 더하여 두 가지 상반된 전망의 중도적 입장에서 선택적 사용과 소비자의 주체적 영역을 강조하는 중도적 입장들도 나타나고 있다(강명구, 1995 : V-1~3).

그러나 이들 예측은 모두 정보화사회가 본격적으로 전개되었을 때 그것이 어떻게 인간의 삶을 규정하게 될 것인가를 특정 방향을 부각시켜 지나치게 단순화한 것일 수 있다. 긍정적이든 부정적이든 예측되는 모든 현상이 혼재된 사회가 대두될 수 있으며, 그에 따라 파생되는 문제들도 매우 복합적인 것이 될 수 있다. 보다 중요한 것은 정보화사회와 관련된 각종 새로운 매체들의 등장, 그리고 그에 대한 사회성원들의 실질적인 반응 즉 정보화사회와 관련된 행태의 특성을 파악하는 일이 될 것이다. 그리고 이

를 통해 사회변화의 방향을 예측하고 사회적 중심과 질서를 정립해나가야 한다. 테크놀러지가 사회변화를 이끄는 것인지 혹은 사용자의 이용 형태가 테크놀러지를 이끌어내는 것인지에 대한 논의와 아울러 피할 수 없는 변화의 요인이 나타남에 따라 새로운 반응 행태가 보이기 시작하고 있음에 주목해야 한다. 그리고 그에 따른 사회 전체의 변화가 시작되었음을 고려할 때 사회 속에서 변화하는 인간의 삶의 양태를 이해해야 할 필요가 있다.

정보화사회라는 시대의 흐름은 이제 되돌릴 수 없는 세계사적 조류라고 할 수 있다. 이러한 거슬릴 수 없는 변화의 대세 앞에서 우리 사회도 본격적인 정보화사회를 향한 변화의 모습들이 곳곳에서 나타나고 있다. 그리고 정보화사회를 구축하기 위한 국가적 사업으로서의 초고속정보통신망 사업이 추진되고 있으며, 각 단위별 정보화 사업들 또한 추진되고 있다. 그럼에도 불구하고 정보화사회의 필수적인 구성요소라고 할 수 있는 PC의 보급율, PC 네트워크율, 데이터 베이스 구축 등의 측면에서 우리나라는 아직 미국이나 일본과 같은 정보선진국에 비해 초보적인 수준에 머물러 있는 실정(「정보문화」, 1995. 3·4)이다. 본격적인 정보화사회에 대비하고 그 대열에서 낙후되지 않기 위해서는 사회 전반의 정보화를 위한 기반 구축, 그리고 그에 못지 않게 정보화가 미칠 사회적 영향에 대한 파악과 그에 대한 대비를 서둘러야 할 상황이다.

2. 연구내용

이 조사는 새롭게 등장한 매체 중의 하나인 PC통신이 청소년들의 생활에 미치는 영향을 살펴보기 위한 것이다. PC통신은 정보화사회의 첨경이라고 할 수 있는 정보네트워크 기능과 뉴미디어

어 기능을 대표하는 매체이다. 우리나라의 PC통신은 지난 1985년 처음으로 서비스가 제공되기 시작한 이래 이용자의 증가는 물론 다각적인 정보서비스 개발 등의 측면에서 매년 큰 폭으로 성장을 거듭하고 있으며, 1995년에 들어 각 PC통신사들은 기존의 국내 PC통신망을 인터넷에 연결하여 해외의 각종 자료까지도 이용할 수 있도록 함으로써, 이제 PC통신은 명실상부하게 정보화·국제화시대에 필수불가결한 정보유통의 기본도구로 자리잡고 있다.

본 조사에서는 이처럼 중요한 정보매체로서 정착되고 있는 PC통신의 일반적인 이용실태와 아울러 청소년 이용자들의 PC통신 서비스에 대한 인식을 중요도, 만족도, 그리고 이용도의 측면에서 조사·분석하도록 한다. 특히 이 조사에서 중점을 두고자 하는 것은 PC통신상에서 나타나는 행동 특성과 청소년 이용자들의 생활에 미친 영향을 파악하는 일이다. 앞서 언급한 바와 같이 정보화사회가 어떻게 인간의 삶을 변화시킬 것인가에 대한 예측적 논의들은 많이 있어 왔다. 반면 새로운 매체가 등장함으로써 나타나는 이용자 개개인의 행동 변화나 실제 생활에 미치는 영향에 대한 구체적인 조사 연구는 부족한 실정이다. 예를 들어 PC통신을 이용하는 청소년들이 단체활동보다는 개인의 취향에 몰두할 것이라거나, 또는 컴퓨터게임의 선정성과 폭력성이 미치는 폐해는 저질 비디오 테이프보다 극심할 것이라는 수준의 논의들이 대다수인 실정이다.

이 조사에서는 기존 연구의 피상성을 극복하고 실제 PC통신 이용 행태와 영향을 분석하고자 조사영역을 일반 이용실태, 서비스에 대한 인식, 문제행동, 생활상의 변화 등 4개 영역으로 설정하여 각 영역별로 PC통신을 통해 청소년들에게 설문을 실시하여 이용자로서의 청소년들 스스로가 느끼는 자신의 행동 특성과 PC

통신이 생활에 미치는 영향, 그리고 PC통신상에서 타인의 이용 행태에 대한 인식을 조사하였다. 그리고 이를 토대로 PC통신에서 나타나는 청소년들의 문제행동과 PC통신 이용에 따른 생활상의 변화를 살펴봄으로써 청소년 하위문화로서 PC통신의 문화현상을 파악해 보고, 향후 청소년 이용자를 위한 PC통신 및 관련 정보문화의 발전 방향을 모색하고자 하였다.

3. 연구방법 및 한계

본 조사에서는 일반적인 현황보다는 PC통신 이용에 따라 나타나는 변화를 살펴보기 위하여 실제 PC통신을 이용하는 청소년만을 조사대상으로 하였다. 그리고 앞서 밝힌 바와 같이 일반 이용 실태, 서비스에 대한 인식, 문제행동, 생활상의 변화등 4개 영역의 설문을 PC통신상에서 실시하였다. 그러나 이러한 방법을 취한 연구자들의 의도에도 불구하고 다음과 같은 한계를 넘어서지 못했다.

첫째, 특정 PC통신망(나우누리)에서만 설문조사가 실시되어, 본 조사의 결과가 여타 통신망을 이용하는 청소년들을 포괄한 조사와는 다를 수 있다. 이는 우선 타사와의 비교를 꺼리는 업계의 입장에 기인한 것이기도 하지만, 연구자들의 충분한 준비가 부족한 탓이다. 다른 한편으로는 적극적으로 협조해준 PC통신사가 없었다면 제한된 연구여건에서 실제 이용자들만을 대상으로 한 조사는 불가능할 수 있었다는 점도 밝혀둘 필요가 있다.

둘째, 4개의 조사 영역에 대한 설문 문항이 각각 작성되고 조사되어 각 영역별 설문응답자들이 서로 상이하다는 점이다. 이는 PC통신 이용자들의 특성에 기인하는 문제이다. 즉 PC통신 이용자들은 통신상의 각종 조사에 적극적으로 참여하는 반면, 많은

문항에 응답하는 것은 매우 싫어한다. 이러한 특성은 연구자들이 임의로 고려한 것이 아니라, 설문 계획시 PC통신 전문가들과의 협의를 거쳐가는 과정에서 파악된 것이다. 때문에 부득이 각 영역별로 설문을 작성하고 조사도 각각 실시하였다.

이상과 같은 연구방법상의 한계 때문에 본 조사의 결과를 PC통신 이용 청소년들의 특성으로 일반화하기에는 제한이 있다. 그리고 본 조사내에서의 결과분석에 있어서도 각각의 문제영역별 설문이 분리되어 실시되고 응답자들이 상이한 까닭에 분석 내용이 단절적이어서, 각 문제영역별 조사결과를 인과적으로 설명하는 데 한계가 있음을 밝혀둔다.

II. PC통신의 이용실태

1. 조사개요

상용 공중 PC통신망인 나우누리의 가입 청소년을 대상으로 1995년 5~6월간에 일반적인 PC통신의 이용실태에 대해 설문조사를 실시하였다. 이 조사에서는 PC통신의 현황을 이용자들의 입장에서 조사하기 위해 다음 세 가지 측면에서 설문을 구성하여 조사를 실시하였다.

첫째, 이용자 특성 파악을 위해 다음과 같은 내용에 대해 기초 조사를 실시하였다.

- 개인특성(성별, 연령, 학력, 직업)
- PC통신 관련 특성(이용경력, 컴퓨터의 주용도, PC통신 주 이용 시간대)

둘째, PC통신 이용자들의 일반적 이용 행태를 조사하기 위하여 다음 항목들에 대한 설문조사를 실시하였다.

- PC통신을 이용하게 된 계기
- PC통신 사용의 목적
- 가입하고 있는 상용 PC통신의 수
- 주로 PC통신을 사용하는 시간 및 주중의 요일
- 가장 많이 이용하는 서비스의 종류
- 관련 정보의 습득 경로
- 이용자번호(ID)의 사용 형태

셋째, PC통신 이용 여건에 대한 이용자들의 인식을 조사하기 위해 다음과 같은 내용들로 항목을 구성, 조사를 실시하였다.

- PC통신 접속의 용이성

- PC통신상의 전송속도
- PC통신 이용시의 접속의 안정성
- PC통신 이용요금
- PC통신이 제공하고 있는 정보의 종류
- PC통신이 제공하는 정보의 내용상 충실성
- PC통신 서비스 메뉴의 분류체계
- PC통신 이용시 사용하는 명령어 체계
- PC통신의 발전을 위해 시급히 이루어져야 할 과제

설문응답자는 총 1,008명이었으며 그 중 남자가 894명(88.9%), 여자가 114명(11.3%)이었다. 응답자들의 컴퓨터 사용경력은 평균 51.18개월, PC통신 이용경력은 평균 24.29개월, 하루 평균 컴퓨터 이용시간은 173.55분, 하루 평균 PC통신 이용시간은 90.59분, PC통신 1회 접속시 평균 이용시간은 54.85분, 가입하고 있는 동호회 수는 평균 4.65개였다. 이밖에 설문응답자들의 세부적인 특성은 <표 1-1>과 같다.

2. 결과분석

1) 가입하고 있는 PC통신 수

조사대상자들이 가입하고 있는 PC통신의 수는 평균 2.09개로 60.2%가 2개 이상의 PC통신에 가입하고 있는 것으로 나타났으며, 전체응답자 중 24.5%는 3개 이상의 PC통신에 가입하고 있는 것으로 나타났다. 성별로는 남성이 여성에 비해 2개 이상의 PC통신에 가입한 비율이 높았으며, PC통신을 이용한 경력년수가 많을수록 2개 이상의 PC통신을 이용하는 비율이 높고, 연령이 낮을수록 2개 이상의 PC통신에 가입한 비율이 높다. 여기서

〈표 1-1〉 표본의 특성

	남 자		여 자		전 체	
나 이						
10-14세	141	94.0%	9	6.0%	150	14.9%
15-19세	367	90.6%	38	9.4%	405	40.2%
20-24세	386	85.2%	67	14.8%	453	44.9%
통신이용경력						
6개월미만	238	85.6%	40	14.4%	278	27.6%
6개월-1년	157	84.0%	30	16.0%	187	18.6%
1-2년	184	87.6%	26	12.4%	210	20.8%
2-3년	104	93.7%	7	6.3%	111	11.0%
3년 이상	208	95.0%	11	5.0%	219	21.7%
컴퓨터 사용경력						
1년미만	161	81.3%	37	18.7%	198	19.6%
2-3년	219	83.9%	42	16.1%	261	42.7%
3-5년	297	93.4%	21	6.6%	318	31.5%
5년 이상	215	93.9%	14	6.1%	229	22.7%
학 력						
국-고재	405	92.9%	31	7.1%	436	43.3%
대-원재	375	87.0%	56	13.0%	431	42.7%
고 졸	79	86.8%	12	13.2%	91	9.0%
대졸 이상	35	70.0%	15	30.0%	50	5.0%
주이용시간						
낮시간	81	95.3%	4	4.7%	85	8.4%
저녁	202	92.7%	16	7.3%	218	21.6%
밤	328	85.2%	57	14.8%	385	38.2%
심야	282	88.4%	37	11.6%	319	31.8%
직 업						
학생	780	77.4%	88	8.7%	868	86.1%
사무직	41	4.1%	12	1.2%	53	5.3%
전문관리직	17	1.7%	10	1.0%	27	2.7%
기타	56	5.6%	4	.4%	60	6.0%
전 체	894	88.7%	114	11.3%	1,008	100.0%

특기할 만한 사항은 프로그래밍에 컴퓨터를 주로 사용하는 이용자들의 2개 이상의 PC통신에 가입한 비율(68.0%)이 PC통신을 주용도로 하는 이용자들의 2개 이상 PC통신 가입율(63.8%)보다 높다는 점, 그리고 PC통신을 적극적으로 이용하는 연령대라고 할 수 있는 20-24세의 이용자들의 경우 다른 연령대의 이용자들에 비해 1곳의 PC통신에만 가입한 경우가 높다는 점이다(부록 표 1-1 참조).

2) PC통신 주요 이용시간대

가장 이용이 많은 시간대는 밤 10시에서 자정에 이르는 시간인 것으로 나타났으며, 밤 10시 이후의 이용자가 69.9%이고, 밤 12시 이후 심야 이용자도 전체 응답자 중 31.7%나 되는 것으로 나타났다. 10시 이후의 심야 이용자들은 남자보다 여자의 비율이 더 높고, 나이가 많을수록, 통신경력이 적을수록 더 많다(부록 표 1-2 참조). 이는 일반적으로 PC통신에 적극적인 학생 및 젊은 직장인 층이 저녁시간 이후에야 PC통신 이용이 가능하고, 심야에 전화요금과 통신이용료를 할인해주고 있다는 점 등 이용조건에 기인한다고 볼 수 있다.

3) 컴퓨터의 주요 용도

조사대상자들 중 43.0%가 컴퓨터를 PC통신을 주용도로 사용하고 있는 것으로 나타났다(부록 표 1-3 참조). 이러한 결과는 이 조사가 PC통신 이용자들만을 대상으로 한 조사였다는 한계를 감안하더라도 PC통신이 컴퓨터의 주요 기능으로 자리잡고 있음을 보여주는 것이다. 여기서 특기할 것은 초중고생들의 56.3%(10-14세 56.7%, 10-19세 51.6%)가 PC통신을 자신의 컴퓨터의 주요 용도라고 하여 청소년들이 PC통신을 적극적으로 이용

하고 있음을 보여준다.

4) PC통신에서 가장 많이 이용하는 서비스

전체적으로 가장 많이 이용하는 서비스는 동호회·포럼(27.4%)이며, 다음으로는 정보서비스(26.8%), 대화방(19.5%), 게시/정보광장(17.2%) 순이다.¹⁾ 정보자료 서비스의 경우는 전체적으로 높은 이용률을 나타냈지만, 여성(13.1%)이 남성(31.0%)에 비해 현저히 이용률이 떨어지는 것으로 나타났다(부록 표 1-5 참조). 동호회·포럼 서비스의 경우에는 성별로는 여성(36.0%), 컴퓨터 사용용도에서는 주로 프로그래밍의 용도로 사용하는 사람들(30.5%)의 이용빈도가 높은 것으로 나타났다. 대화방 서비스의 경우에는 초중고생들의 이용률(29.5%)이 가장 높은 것으로 나타났으며, 연령별로는 10-14세의 이용자(31.3%)들이 가장 많은 것으로 나타났다.

5) PC통신의 사용목적

PC통신의 사용목적에 대한 질문에 대하여 61.3%가 ‘유익한 정보를 얻기 위하여’라고 응답하였으며, ‘친한 사람과의 의견교환’이라고 한 경우가 13.2%, ‘생활상의 편의를 위하여’라고 응답한 경우가 8.3% 등의 순으로 응답하였다. 연령별로는 10대들이 ‘친한 사람과의 의견교환’이나 ‘새로운 친구를 사귀기 위하여’를 PC통신의 사용목적으로 응답한 경우가 다른 학력대나 연령대에 비하여 많았으며, 성별로는 여성들이 남성들에 비해 ‘친한 사람과

1) III장의 PC통신 서비스 이용도 조사의 결과와는 다소 차이가 있다. 이러한 차이는 III장에서의 이용도는 각 서비스 기능을 이용자 개인이 이용하는 정도를 조사한 결과인 데 비해, 여기서는 이용자가 가장 많이 이용하는 서비스 기능을 조사한 것이라는 점에 기인한다.

의 의견교환'을 목적으로 사용하는 경우(23.7%)가 두드러지게 많은 것으로 나타났다<부록 표 1-7 참조>.

6) PC통신을 시작하게 된 계기

전체 응답자 중 24.2%가 '남이 하는 것을 보고' PC통신을 시작하게 되었다고 하였으며, 다음으로는 23.4%가 '친구나 주위의 권유로' PC통신을 시작하였고, 20.0%는 '정보화사회에 대비하기 위하여' PC통신을 시작하였다는 순으로 응답하였다. '정보화사회에 대비하기 위하여' PC통신을 시작하였다고 응답한 경우, 남자가 여자보다 비율이 높고 20-24세의 청소년이 다른 연령대의 청소년에 비해 높다<부록 표 1-8 참조>.

여기서 특기할 만한 사항은 10-14세의 학생들의 경우 '모뎀이 있어서'와 같이 본인의 의지보다는 외적·물리적 조건 또는 우연한 계기에 의해 PC통신을 시작한 비율(28.7%)이 다른 계기에 비해 높은 것으로 나타났다는 점, 그리고 정보화사회에 대비하기 위해 PC통신을 시작했다고 응답한 경우, PC통신 이용경력이 6개월 미만인 이용자가 다른 집단에 비해서, 이용시간대별로는 낮 시간 이용자보다 밤시간대 이용자의 비율이 높은 것으로 나타났다는 점이다. 이러한 결과는 모뎀이 장착된 PC의 보급이 늘어났다는 PC통신 이용을 위한 물적 조건의 확장과 함께 정보화사회에 대한 관심이 높아지면서 종래에 PC통신에 대해 관심이 없거나 적극적이지 않았던 사람들이 새롭게 PC통신에 가입하는 추세에 있다고 해석할 수 있다.

7) 주중 PC통신을 주로 사용하는 요일

전체 응답자 중 54.7%가 매일 PC통신을 사용한다고 응답하였으며, 37.0%가 주로 토요일과 일요일에 PC통신을 사용한다고

하여 PC통신의 이용 형태는 접속 요일을 기준으로 틈만 나면 이용하는 집단과 주말의 여가시간에 PC통신을 이용하는 집단으로 크게 구분할 수 있었다. 연령별로는 20-24세의 이용자들(64.2%)의 매일 이용하는 비율(64.2%)이 가장 높았으며, 10-14세 사이의 이용자들의 경우는 토요일과 일요일에 이용하는 비율(61.1%)이 가장 높은 것으로 나타났다. 주 이용시간을 기준으로 보면 심야 PC통신 이용자들이 매일 접속하는 비율(61.8%)이 가장 높았고, 컴퓨터 주 용도별로는 프로그래밍을 주로 하는 집단(66.9%) 이용자들의 매일 접속하는 비율이 높게 나타났다<부록 표 1-9 참조>.

8) 이용자번호(ID)의 사용 형태

응답자들중 63.8%가 본인만이 이용자번호를 사용한다고 하였다. 가족이나 친구와 이용자번호를 함께 사용하는 경우도 31.5%에 이르렀으나, 단체이용자는 0.2%에 불과하다. 가족이나 친구와 이용자번호를 함께 사용하는 경우는 10대 초중고생(10-14세 32.7%, 15-19세 36.8%)의 비율이 가장 높은 것으로 나타났다<부록 표 1-10 참조>. 이는 이용자들의 연령이나 직업에 따른 경제적 능력에 기인하는 결과라고 할 수 있으나, 다른 한편으로는 저연령층의 개인정보의 비밀 유지에 대한 인식이 부족한 데서 오는 현상일 수 있으며, 이러한 까닭에 이 연령층이 PC통신 내에서 본인의 의사여부와 상관없이 사고 가능성이 가장 높은 집단이 될 소지가 많다고 볼 수 있다.

9) PC통신 하드웨어적 특성

(접속의 용이성 · 안정성 및 전송속도, 이용요금)

응답자의 과반수가 넘는 48.6%가 PC통신에 접속하기 어렵다

고 응답하였다(약간 어렵다 38.0%, 매우 어렵다 13.0%). 이용 경력이 많을수록, 밤이나 심야시간대의 이용자일수록 접속이 어렵다고 응답한 비율이 높다. 이러한 결과는 PC통신 이용자들이 PC통신사에 대하여 회선의 증설이나 접속의 안정성 향상 등을 꾸준히 요구하고 있는 실정을 그대로 반영하고 있다고 할 수 있다(부록 표 1-11 참조).

접속의 안정성에 대해서는 다수의 응답자들이 PC통신의 접속 안정성에 대해 불만(약간 불안정 44.4%, 매우 불안정 30.6%)을 갖고 있는 것으로 나타났으며(부록 표 1-13 참조), 전송속도에 대해서는 응답자의 55.4%가 PC통신의 전송속도가 느리다(조금 느리다 40.6%, 매우 느리다 14.8%)도 느끼고 있었다(부록 표 1-12 참조). 이는 PC통신 이용자들이 보유하고 있는 모뎀의 성능과도 관련이 있다고 할 수 있지만, 다른 한편으로는 PC통신사들이 고속회선의 증설이나 관련 소프트웨어의 개발 및 제공, 그리고 보다 많은 용량의 데이터 처리를 요구하는 멀티미디어 정보 제공 체제 구축이라는 측면에서도 고려해야 할 사항이라고 하겠다.

PC통신 이용요금에 대해서는 현재의 이용요금이 적정하다고 한 응답자가 30.4%인 반면, 66.7%는 이용요금이 비싸다(조금 비싸다 49.7%, 매우 비싸다 17.0%)고 느끼고 있는 것으로 나타났다(부록 표 1-13 참조).

10) PC통신의 소프트웨어적 특성

(정보의 종류·내용 및 정보검색 조건)

PC통신이 제공하는 정보의 종류에 대해서는 응답자의 68.4%가 만족하지 못하고 있는 것으로 나타났으며(약간 부실하다 51.8%, 매우 부실하다 17.6%), 연령별로는 20-24세의 청소년(약간

부실 60.3%, 매우 부실 19.6%)들의 불만족이 가장 높은 것으로 나타났다<부록 표 1-15 참조>.

PC통신에서 제공되는 정보의 내용에 대해서는 응답자의 50.2%가 PC통신에서 제공되는 정보의 내용이 부실하다고 느끼고 있었다. 특히 연령이 높을수록 불만이 높은 것으로 나타나, 정보의 내용에 대한 이용자들의 불만이 정보의 종류에 대한 불만과 유사한 형태로 나타났다<부록 표 1-16 참조>.

PC통신 이용자들이 원하는 정보를 검색·이용하는 데 필요한 서비스 메뉴 분류체계에 대하여는 36.3%가 명확하지 않다고 느끼고 있었는데, 나이가 많을수록, 통신이용경력이 많을수록 불만이 높은 것으로 나타났다<부록 표 1-17 참조>. 반면 명령어의 방식에 대해서는 24.7%의 이용자들만이 불만을 갖고 있는 것으로 나타나 현재의 명령어 방식이 이용자들에게 큰 불편을 주지는 않는 것으로 나타났다<부록 표 1-18 참조>.

11) PC통신의 발전을 위해 가장 시급히 이루어져야 과제

응답자들은 이용자의 의식함양(25.3%)이 가장 시급히 이루어져야 할 과제라고 하였으며, 다음으로는 통신회선의 증설(23.9%), 관련기술의 발전(19.9%)을 들었다. 그리고 여성들이 이용자 의식함양(남 23.3%, 여 28.3%)과 정책적 통제방안 마련(남 3.6%, 여 9.0%) 등에 대하여 그 필요성을 더 느끼고 있다는 점이 특기할 만한 결과라고 할 수 있다<부록 표 1-19 참조>.

3. 소 결

이상의 조사결과를 요약하여 보면 다음과 같다. 응답자들의 과반수 이상이 2개 이상의 PC통신을 이용하고 있으며, 밤 10시 이

후부터 새벽 2시에 이르는 시간의 이용비율이 높은 것으로 나타났다. 가장 많이 이용하는 서비스 기능은 ‘동호회·포럼’과 ‘정보자료’ 서비스인데, 이는 PC통신의 사용 목적에 대한 질문에 ‘유익한 정보를 얻기 위하여’, ‘친한 사람과의 의견교환’이라고 한 응답자가 가장 많은 것과 관계가 있다.

서비스 이용 형태의 측면에서는 다음과 같은 사항이 특히 주목할 만하다. 첫째, 연령 10-14세, 학력 및 직업별로는 초중고생들이 대화방 서비스를 많이 이용하고 있다. 둘째, 성별로는 여성, 컴퓨터의 주용도별로는 워드프로세서 기능이라고 한 응답자들이 동호회 및 포럼 이용 비율이 높았다. 이것은 10대들의 경우 PC통신 사용목적은 ‘친한 사람과의 의견교환’이나 ‘새로운 친구를 사귀기 위하여’라고 응답한 경우가 다른 연령대에 비해 비교적 높았으며, 여성들의 경우 ‘친한 사람과의 의견교환’을 목적으로 PC통신을 사용하는 비율이 남성보다 두드러지게 높은 것과 관련이 있는 것으로 판단된다.

PC통신을 이용하게 된 계기는 ‘남이 하는 것을 보고’, ‘친구나 주위의 권유로’ 시작했다는 응답 비율이 높았는데, 특히 10-14세 연령층의 이용자들의 경우 단순히 PC에 모뎀이 있어서 PC통신을 시작하게 되었다고 한 비율이 높은 반면, PC통신 이용경력이 짧은 응답자는 ‘정보화사회에 대비하기 위하여’ PC통신 이용을 시작한 비율이 높은 것으로 나타났다.

이용자번호의 이용형태에 있어서는 대다수의 이용자들이 본인만이 이용자번호를 사용하여 큰 문제가 없는 것으로 나타났으나, 10대들의 경우 이용자번호를 공동으로 사용하는 경우가 1/3이 넘는 것은 문제요인이라고 할 수 있다. 이는 청소년들이 이용요금을 부담하거나 PC통신을 ‘편안한 마음으로’ 사용할 수 없는 여건에 처해 있는 점에 기인하는 것으로 판단되지만, 다른 한편으

로 ID의 도용 등의 사고발생 소지가 높은 것이라 할 수 있다.

이용자들의 생활주기와 관련하여 조사결과를 살펴보면, 앞서 언급한 바와 같이 매일 접속하는 이용자와 밤 10시 이후 이용자가 파반수가 넘는 것으로 나타났고, 이용자의 1/3은 토요일과 일요일에 집중적으로 PC통신을 이용하는 것으로 나타났다. 연령이 높을수록 매일 PC통신에 접속하는 비율이 높았으며, 컴퓨터 주용도별로는 프로그래밍을 주로 하는 집단이 매일 접속하는 비율이 높은 것으로 나타났다. 매일 PC통신에 접속하는 이용자들의 경우 심야에 이용하는 비율도 매우 높은 것으로 나타났다. 이러한 양상은 PC통신 이용이 일상생활이나 여가생활에 있어서도 영향을 미칠 것임을 추론할 수 있게 하며, 다른 한편으로는 일상적인 업무로부터 자유롭고 기존 대중매체들의 정보공급이 중단되는 시간대에 PC통신이 이용자들의 정보욕구를 충족시키는 수단으로 작용하고 있음을 보여준다.

PC통신 이용 여건에 대한 인식을 살펴 보면, 이용자들의 입장에서 이용의 편의성(접속의 용이성 및 접속상태의 안정성, 전송속도)이 만족스럽지 못한 상태에서 이용요금에 대한 부담은 많은 것으로 나타났다. 그리고 제공되는 정보의 종류 및 내용, 그리고 정보검색 조건도 아직은 이용자들을 충분히 만족시킬 수 없는 수준인 것으로 나타났다. 이러한 이용자들의 불만은 정보자료에 대한 욕구가 강한 것으로 판단되는 이용자들일수록 높은 것으로 나타나 제공되는 정보의 양적·질적 수준의 제고 요청이 강한 것으로 나타났다.

그러나 PC통신 관련 기술상의 문제와 이용 환경상의 문제에도 불구하고 PC통신 발전을 위해 가장 시급히 이루어져야 할 것으로 설문 응답자들이 ‘이용자 의식 함양’을 가장 많이 지적한 점은 PC통신의 발전이 단순히 관련기술의 발전만으로 이루어질 수 있

는 것이 아님을 보여준다. 이와 더불어 여성 이용자들이 ‘이용자들의 의식 함양’과 ‘정책적 통제방안 마련’을 과제로 지적한 비율이 남성들에 비해 높게 나타난 점, 그리고 동호회나 포럼의 이용도는 남성에 비해 높으면서 정보자료 서비스 이용률은 남성들에 비해 떨어지는 점 등은 응답자들 중 여성들의 비율이 낮다는 점에도 불구하고 PC통신상에서의 여성 이용자들에 대한 보호책과 다양한 PC통신 서비스 기능의 이용을 위한 지원책이 필요함을 보여준다.

Ⅲ. PC통신 서비스에 대한 이용자들의 인식 -중요도 · 만족도 · 이용도 분석-

1. 조사개요

나우누리를 통해 PC통신을 이용하고 있는 사람들을 대상으로 PC통신 서비스에 대한 이용자들의 인식을 서비스의 중요도, 만족도, 이용도의 세 가지 측면에서 설문조사를 실시하였다. 조사는 1995년 5월과 6월에 걸쳐 이루어졌으며, 설문을 각 PC 통신 이용자에게 전자우편으로 우송한 후 응답하게 하였다.

설문응답자는 총 662명으로 이중 남자는 88.8%인 588명이며, 여자는 11.2%인 74명이다. 이들의 거주지역은 대부분 서울·경기지역이며, 직업별로는 학생이 거의 90%로 절대다수이다. 통신 이용경력은 6개월 미만에서 3년이상까지 고루 분포하고 있으며, PC통신 주 이용시간은 밤과 심야가 다수를 이룬다<표 2-1 참조>.

가입하고 있는 PC통신의 수가 3개 이상이라고 한 비율은 25.0%, 2개 이상이라고 한 비율이 35.8%, 단지 1개 PC통신에만 가입하고 있다고 한 비율은 39.2%이다<부록 표 2-1 참조>. 응답자의 38.7%가 컴퓨터를 PC통신을 주 용도로 사용한다고 하며, 21.8%는 워드프로세서 기능으로, 15.3%는 프로그래밍, 10.7%는 게임이 컴퓨터 사용의 주 용도라고 하였다<부록 표 2-3 참조>.

PC통신 서비스의 중요도, 만족도, 이용도를 분석하기 위해 우선 현재 PC통신에서 제공되는 서비스를 9개로 분류하였다. 전자우편, 대화방, 정보 및 자료서비스, 동호회/포럼, 온라인 게임, 거래서비스(홈킹, 홀쇼핑), 해외통신망, 게시판/정보광장, 여론광장의 9개 그것이며, 또한 ‘정보 및 자료서비스’는 다시 세부적

〈표 2-1〉 표본의 특성

	남 자		여 자		전 체	
나 이						
10-14세	89	89.9%	10	10.1%	99	15.0%
15-19세	233	91.4%	22	8.6%	255	38.5%
20-24세	266	86.4%	42	13.6%	308	46.5%
통신이용경력						
6개월미만	169	85.4%	29	14.6%	198	29.9%
6개월-1년	109	87.2%	16	12.8%	125	18.9%
1-2년	104	88.1%	14	11.9%	118	17.8%
2-3년	79	91.9%	7	8.1%	86	13.2%
3년 이상	125	94.0%	8	6.0%	133	20.2%
컴퓨터사용경력						
1년 미만	107	80.5%	26	19.5%	133	20.2%
2-3년	138	86.3%	22	13.8%	160	24.2%
3-5년	202	93.5%	14	6.5%	216	32.7%
5년 이상	139	92.1%	12	7.9%	151	22.9%
학 력						
국-고재	228	91.2%	22	8.8%	250	37.8%
대-원재	274	89.0%	34	11.0%	308	46.5%
고졸	56	86.2%	9	13.8%	65	9.8%
대졸이상	30	76.9%	9	23.1%	39	5.9%
주이용시간						
낮시간	40	93.0%	3	7.0%	43	6.5%
저녁	121	92.4%	10	7.6%	131	19.8%
밤	227	87.6%	32	12.4%	259	39.1%
심야	200	87.3%	29	12.7%	229	34.6%
전 체	588	88.8%	74	11.2%	662	100.0%

으로 그 항목을 분류하여 16개의 내용으로 구성하였다. 그 구체적인 항목을 보면 다음과 같다. 학술 및 도서, 하드웨어관련 자료, 소프트웨어 관련 자료, 취미/오락, 뉴스/인물, 예술/문학, 행정편의, 투자 등의 재테크, 학술/교육, 기업, 구인/구직, 경제지표 및 통계, 경영/산업정보, 여가 정보, 금융/보험, 청소년관련 정보.

다음으로 이들 각 항목에 대하여 PC 통신의 기능과 역할을 고려하여 중요도와 만족도, 이용도를 각 5점 척도로 제시하였으며, ‘전혀 그렇지 않다-1점’, ‘별로 그렇지 않다-2점’, ‘보통이다-3점’, ‘대체로 그렇다-4점’, ‘매우 그렇다-5점’에 응답하게 하였으며, 이것을 토대로 각 서비스 기능에 대하여 평균값을 구하였다. 각 서비스 항목 당 최고값은 5.0점이며 중간값은 3.0이고 최저값은 1.0점이다.

PC통신 서비스에 대한 이용자들의 인식을 알아보기 위하여 각 서비스 내용에 부가된 중요도, 만족도, 이용도 각각의 전체 평균값을 좌표축으로 하여 중요도-만족도, 중요도-이용도, 만족도-이용도의 평면좌표를 설정하고, 각 평면좌표 위에 각 서비스별 위치를 배치시켰다. 각 서비스가 위치하고 있는 사분면별 위치에 따라 중요도-이용도, 중요도-만족도, 이용도-만족도 간의 관계를 파악하여 집중적인 노력이 요망되는 서비스와 변화나 제거 등을 통해 서비스의 내용을 전환해야 하는 것 등을 살펴보았다.

2. 결과분석

1) PC 통신 서비스 항목의 중요-이용-만족도

전체 9개 서비스 항목의 평균 중요도는 3.74로 중간값인 3.0보

다 높게 나타나 전체적으로 중요성을 높이 평가하고 있다. 가장 중요성이 높다고 인정받은 서비스기능은 평균 4.61점을 얻은 ‘정보/자료’이다. 그 다음으로 ‘전자우편기능’(4.16), ‘게시판/정보광장’(4.04), ‘동호회/포럼’(4.00)순으로 나타났으며, 중요도가 낮게 나타난 것은 ‘온라인 게임’(2.29), ‘거래서비스’(3.46), ‘대화방’(3.53)의 순이었다<표 2-2 참조>.

전체 9개의 서비스 항목의 평균 이용도는 2.69로서 중간값인 3.0보다 조금 낮게 나타났다. 9개 항목 중에서 가장 이용도가 높은 서비스는 ‘정보/자료’로서 평균이 3.99점이며, 그 다음은 ‘전자우편’(3.436), ‘게시판/정보광장’(3.37) ‘동호회/포럼’(3.36)

〈표 2-2〉 PC통신 서비스 목록에 대한 중요도 인식

서비스명	중요도		
	평균	표준편차	순위
전자우편	4.16	.80	2
대화방	3.53	.97	7
정보/자료	4.61	.63	1
동호회/포럼	4.00	.87	4
온라인 게임	2.29	.87	9
거래서비스	3.46	.96	8
해외통신망	3.82	1.05	5
게시판/정보광장	4.04	.83	3
여론광장	3.72	.91	6
계	3.74	.94	

순으로 나타는데, 이들 서비스의 이용정도는 ‘그저그렇다’(3점)와 ‘자주 이용한다’(4점) 사이에 위치하고 있어 이용도가 그리 높지 않은 것으로 나타났다. 이용도가 낮은 것을 순서대로 보면 ‘온라인 게임’(1.36), ‘해외통신망’(1.60), ‘거래서비스’(1.65) 기능으로 모두 ‘불만이다’(2점)라는 점수보다 더 낮아, 이들 서비스에 대한 이용이 거의 이루어지지 않음을 알 수 있다. 전반적으로 이용도의 측면에서 월등하게 높은 이용도를 보이는 것도 없을 뿐만 아니라 거의 이용하지 않는 서비스도 많은 편이어서 PC통신 서비스 이용 정도의 편차가 크다고 할 수 있다(표 2-3 참조).

〈표 2-3〉 PC통신 서비스 목록에 대한 이용도 인식

서비스명	이용도		
	평균	표준편차	순위
전자우편	3.43	1.08	2
대화방	2.90	1.33	5
정보/자료	3.99	0.95	1
동호회/포럼	3.36	1.33	4
온라인 게임	1.36	0.88	9
거래서비스	1.65	0.95	7
해외통신망	1.60	0.96	8
게시판/정보광장	3.37	1.07	3
여론광장	2.50	1.11	6
계	2.69	0.91	

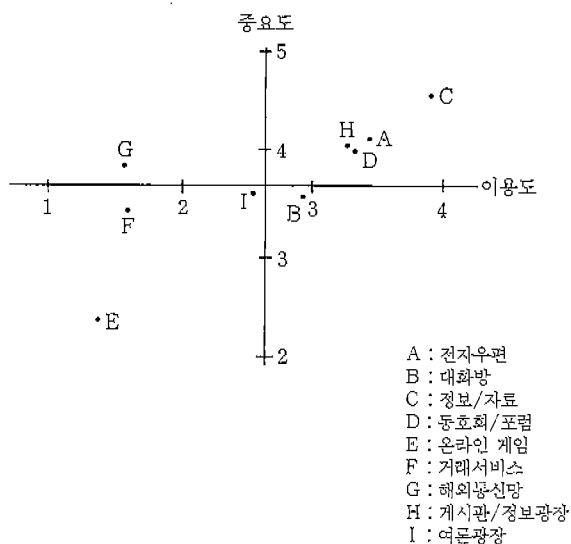
전체 9개의 서비스 항목 평균 만족도는 3.11로서 중간값인 3.0보다 조금 높게 나타나 전체적인 만족도는 보통수준을 상회함을 알 수 있다. 9개 항목 중에서 가장 만족도가 높게 나타난 서비스는 ‘전자우편’으로 3.59점이며, 그 다음은 ‘게시판/정보광장’(3.36), ‘대화방’(3.33), ‘동호회/포럼’(3.24)의 순으로 나타났다. 만족도가 낮은 서비스를 순서대로 보면 ‘온라인 게임’(2.51), ‘해외통신망’(2.77), ‘거래서비스’(2.80) 기능의 순이다. 전반적으로 만족도가 높은 서비스의 점수와 가장 적게 만족도를 보이는 서비스의 점수 차이가 크지 않아 PC통신 서비스의 만족정도는 비교적 고른 편이며, 월등하게 높은 만족도를 보이거나 월등하게 낮은 만족도를 보이는 서비스는 없다<표 2-4 참조>.

〈표 2-4〉 PC통신 서비스 목록에 대한 만족도 인식

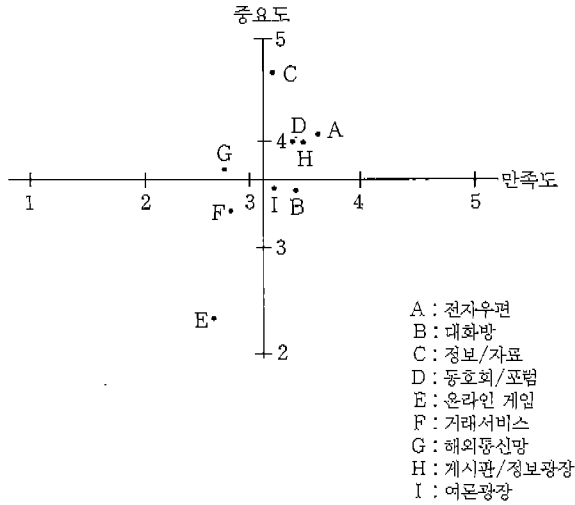
서비스명	만족도		
	평균	표준편차	순위
전자우편	3.59	.84	1
대화방	3.33	.96	3
정보/자료	3.18	.96	5
동호회/포럼	3.24	.86	4
온라인 게임	2.51	.86	9
거래서비스	2.80	.80	7
해외통신망	2.77	.81	8
게시판/정보광장	3.36	.82	2
여론광장	3.17	.81	6
계	3.11	.95	

중요도와 만족도, 이용도를 종합적으로 살펴보면 ‘전자우편’, ‘게시판/정보광장’, ‘동호회/포럼’은 중요도와 이용도, 만족도가 모두 높게 나타났으며, ‘정보/자료’의 경우 중요도와 이용도는 높지만 상대적으로 낮은 만족도를 보이며, ‘해외통신망’은 중요도에 비해 상대적으로 이용도와 만족도는 낮게 나타났다. 그리고 ‘온라인 게임’이나 ‘거래서비스’는 중요도, 이용도, 만족도 모두 다른 서비스 기능에 비해 낮게 나타났다. 이러한 결과를 볼 때 ‘정보/자료’와 ‘해외 통신망’ 서비스에 대한 다양한 지원 보완을 통해 그것의 중요도에 상응하는 적절한 이용과 만족을 얻을 수 있도록 서비스 기능을 강화할 필요가 있다(그림 1, 2, 3 참조).

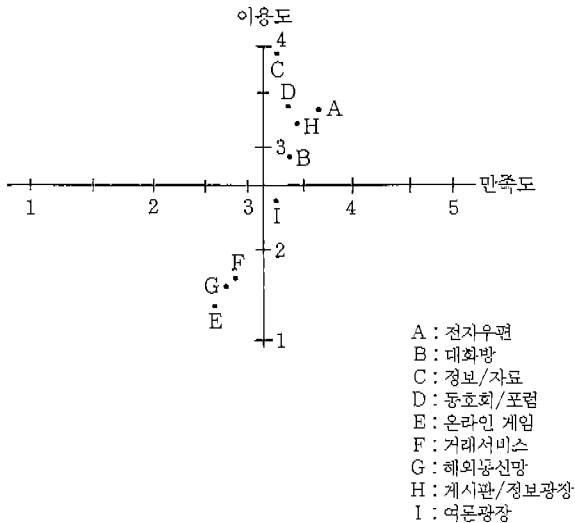
〈그림 1〉 PC통신 서비스 목록에 대한 중요-이용도 분석



〈그림 2〉 PC통신 서비스 목록에 대한 중요-만족도



〈그림 3〉 PC통신 서비스 목록에 대한 이용-만족도



2) PC통신 내 정보/자료 서비스 항목의

중요-이용-만족도

전체 16개 항목의 정보/자료 서비스 각각에 대한 중요도의 평균은 3.51로서 중간값인 3.0보다 높게 나타났다. 가장 높은 중요도를 인정받은 항목은 ‘컴퓨터 소프트웨어’ 관련 자료로서 4.22

〈표 2-5〉 PC통신 정보 및 자료서비스 목록에 대한 중요도 인식

서비스명	중요도		
	평균	표준편차	순위
학술 및 도서	3.85	.86	3
하드웨어 관련	4.05	.80	2
소프트웨어 관련	4.22	.77	1
취미/오락	3.52	.93	9
뉴스/인물	3.60	.87	7
예술/문학	3.55	.84	8
행정편의	3.42	.98	10
투자 및 재테크	3.06	.94	14
학습/교육	3.81	.90	4
기업	3.19	.91	12
구인/구직 및 직업	3.29	.96	11
경제지표 통계	3.03	.98	16
경영/산업정보	3.05	.97	15
여가정보	3.72	.84	6
금융/보험	3.09	.92	13
청소년관련 정보	3.75	.91	5
계	3.51	1.09	

이며, 그 다음이 ‘컴퓨터 하드웨어’ 관련 자료(4.05), ‘학술 및 도서 자료’(3.85), ‘학습 및 교육자료’(3.81) 순으로 나타나 컴퓨터 관련 자료나 교육관련 자료가 중요성을 많이 인정받고 있으며, ‘청소년관련 정보’는 3.75로서 중요도에서 5순위를 차지한다. 비교적 중요도가 낮게 나타난 자료 및 정보 서비스를 보면 ‘경제 지표 및 통계’(3.03), ‘경영 및 산업정보’(3.05), ‘투자 및 재테크’(3.06)와 같은 경제 관련 전문 자료로 나타났다(표 2-5 참조).

〈표 2-6〉 PC통신 정보 및 자료서비스 목록에 대한 이용도 인식

서비스명	이용도		
	평균	표준편차	순위
학술 및 도서	2.33	1.07	9
하드웨어 관련	3.03	1.11	3
소프트웨어 관련	3.42	1.15	1
취미/오락	3.08	1.20	2
뉴스/인물	2.61	1.12	5
예술/문학	2.56	1.08	6
행정편의	1.86	.94	12
투자 및 재테크	1.62	.89	16
학습/교육	2.50	1.18	7
기업	2.17	1.20	10
구인/구직 및 직업	2.08	1.10	11
경제지표 통계	1.63	.90	14
경영/산업정보	1.63	.88	14
여가정보	2.83	1.16	4
금융/보험	1.72	.91	13
청소년관련 정보	2.39	1.10	8
계	2.34	1.15	

이용도에 있어서는 전체 평균값이 2.34로서 조금 낮은 값을 나타낸다. 가장 높은 이용도를 보인 것은 ‘컴퓨터 소프트웨어’ 관련 자료로서 평균이 3.42이며, 그 다음은 ‘취미/오락’(3.08), ‘컴퓨터 하드웨어’ 관련 자료(3.03), ‘여가정보’(2.83) 순으로 나타났다. 이용도가 낮은 정보 및 자료 관련 서비스는 ‘투자 및 재테크’(1.62), ‘경제지표 및 통계’(1.63), ‘경영/산업정보’(1.63) 등의 경제 관련 자료이며 이들에 대한 이용은 거의 하지 않음을 알 수 있다(표 2-6 참조).

만족도의 경우는 전체 평균이 2.90으로서 중간값인 3.0보다 낮게 나타났다. 가장 만족도가 높은 서비스는 ‘컴퓨터 소프트웨어’ 관련 자료로서 평균이 3.14이며, 그 다음이 ‘취미/오락’(3.13), ‘여가정보’(3.11), ‘컴퓨터 하드웨어’ 관련 정보(3.08) 순으로 나타났다. 만족도가 낮은 것을 보면 ‘행정 편의’(2.65), ‘학술 및 도서’(2.67), ‘경제지표 및 통계’(2.79) 순이었다. 그러나 전체적인 서비스에 대한 만족도는 큰 차이가 없어 서비스 각각에 대한 만족도의 변별력은 거의 없는 편이다(표 2-7 참조).

이러한 중요-이용-만족도를 종합적으로 고찰해 보면 ‘컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어’ 관련 정보, ‘여가 정보’ 등은 중요-이용-만족도 모두에서 높은 경향을 보인다. 그러나 ‘학술 및 도서 정보’와 ‘학습/교육’ 정보는 중요도와 이용도는 높지만 만족도에서 매우 낮게 나타나 청소년에게 유용하게 활용될 수 있는 이들 서비스에 대한 적절한 지원이 요구된다고 하겠다. 그리고 ‘취미/오락’은 PC통신의 기능을 고려할 때 중요도는 떨어지지만 만족도와 이용도는 높은 것으로 나타났다.

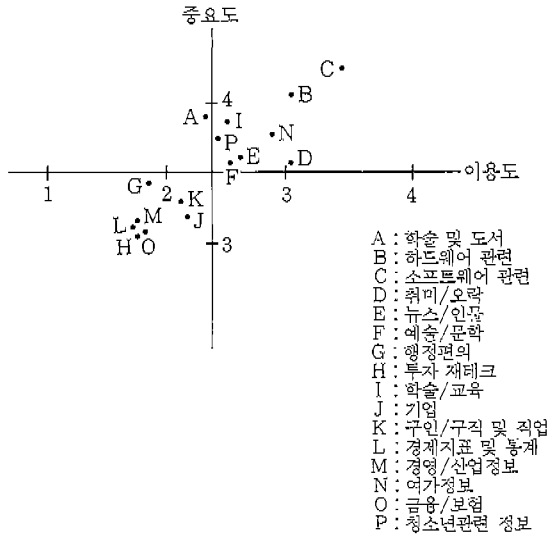
청소년관련 정보는 중요도 면에서는 5순위, 만족도 면에서는 6순위, 이용도 면에서는 8순위로 중요도와 만족도는 높게 나타났지만, 상대적으로 이용도가 낮은 점을 고려할 때 이들 정보의 이

〈표 2-7〉 PC통신 정보 및 자료서비스 목록에 대한 만족도 인식

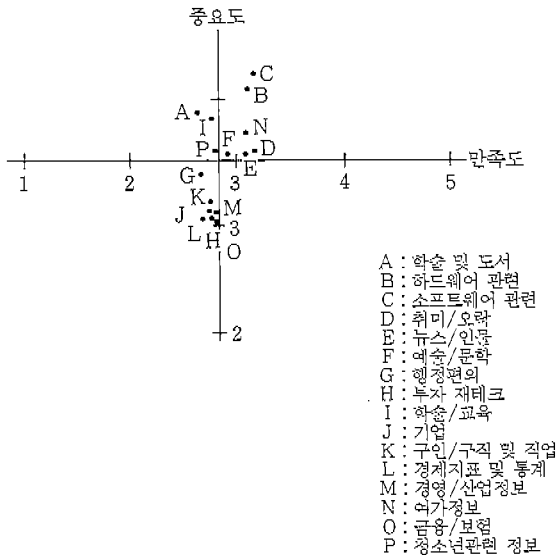
서 비 스 명	만 족 도		
	평 균	표준편차	순 위
학술 및 도서	2.67	.84	15
하드웨어 관련	3.08	.78	4
소프트웨어 관련	3.14	.85	1
취미/오락	3.13	.89	2
뉴스/인물	3.03	.81	5
예술/문학	2.91	.73	7
행정편의	2.65	.75	16
투자 및 재테크	2.81	.67	11
학습/교육	2.80	.87	13
기업	2.89	.78	8
구인/구직 및 직업	2.85	.73	10
경제지표 통계	2.79	.66	14
경영/산업정보	2.81	.66	11
여가정보	3.11	.84	3
금융/보험	2.87	.65	9
청소년관련 정보	2.92	.83	6
계	2.90	.91	

용을 늘리기 위한 방안을 고려해야 할 필요가 있는 것으로 나타났다(그림 4, 5, 6 참조).

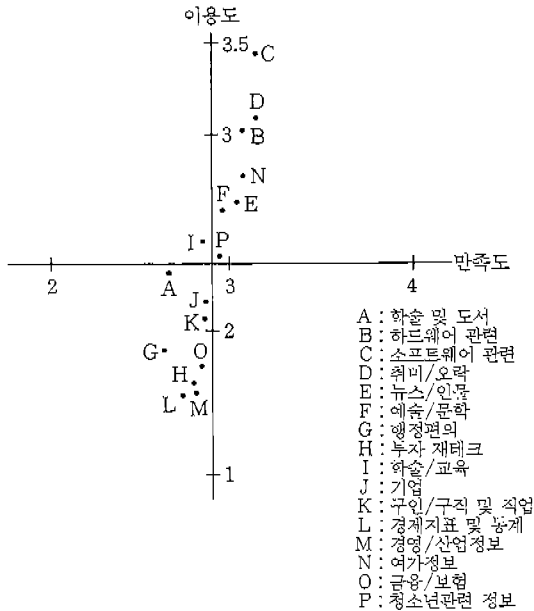
〈그림 4〉 PC통신 정보/자료 서비스에 대한 중요-이용도



〈그림 5〉 PC통신 정보/자료 서비스에 대한 중요-만족도



〈그림 6〉 PC통신 정보/자료 서비스에 대한 이용-만족도



3. 소 결

이상의 조사 결과를 종합하여 볼 때 전반적으로 PC통신의 다양한 기능에 대한 중요도에 대해서는 많은 공감을 하고 있으나, 그 이용도와 만족도는 중요도에 비해 대체로 낮은 편이다. 이것은 우리나라의 PC통신 역사가 그리 길지 않고 아직 PC통신의 역할과 기능이 다양하지 못함을 보여주는 것이라고 볼 수 있다. 따라서 중요도에 비해 낮은 이용도와 만족도를 보이는 다양한 서비스의 기능 강화가 요망된다.

특히 PC통신 전체 서비스 항목과 관련해서는 중요도와 이용도는 높지만 만족도가 상대적으로 낮은 ‘정보/자료’ 서비스와 중요도에 비해 만족도와 이용도가 낮은 ‘해외통신망’ 서비스의 이용도

및 만족도를 높일 수 있는 다양한 자원방안이 모색되어야 하며, ‘정보/자료’내의 서비스 중에서는 ‘학술 및 도서’정보, ‘학습/교육’ 정보의 강화가 필요한 것으로 나타났다. 이와 더불어 중요도와 만족도, 그리고 이용도가 모두 낮은 서비스 항목인 ‘온라인 게임’이나 ‘거래서비스’ 그리고 ‘정보/자료’서비스 중 ‘행정편의 기능’이나 ‘경제 관련’ 서비스에 대해서는 그 구체적인 이유를 파악하여 그 서비스 기능의 제공 자체를 재고하거나 적절한 기능의 변화를 추구하여야 할 것으로 판단된다.

조사 결과 청소년 관련 정보의 중요도와 이용도, 만족도 모두 다른 서비스 기능에 비하여 대체로 높은 것으로 나타났다. 이러한 점을 감안할 때 이제 청소년을 위한 전문 기능을 수행하는 청소년 전용코너의 신설을 고려할 필요가 있다고 여겨진다. 특별히 청소년을 전문적인 대상 영역으로 하는 서비스를 제공하기 위해서는 청소년의 욕구와 문제를 정확히 파악하는 조사 결과에 기초하여 서비스 제공이 이루어져야 할 것이다.

Ⅳ. PC통신 이용과 문제행동

1. PC통신상의 문제행동

컴퓨터 통신이 다른 매체와 구별되는 특징은 매체 이용이 ‘쌍방향적이며 무기명’으로 이루어진다는 것이다. 이러한 특성은 컴퓨터 통신과 관련하여 최근 논란이 되고 있는 불건전한 정보의 제작 및 배포라는 두가지 문제가 발생할 수 있는 기본적인 환경조건이 된다. 전자는 PC통신에서 쌍방향적이면서 무기명으로 불특정 다수에 의해 제작되는 정보의 내용은 완전히 통제될 수 없으며, 이에 따라 불건전하고 비생산적이며 타인에게 피해를 입히는 행위들이 가능하다는 것이다. 후자는 이러한 무기명·쌍방향적인 특성으로 말미암아 누구나 정보의 공급자인 동시에 사용자가 될 수 점이다.

컴퓨터 통신으로 야기되는 불건전하고 비생산적인 행위 양태의 종류로 지금까지 지적되었거나 큰 문제로 제기되고 있는 것은 컴퓨터 해킹을 통한 각종 전산정보의 누출과 개인비밀의 침해, 통신 상대방에 대한 무절제하고 비윤리적인 언어의 폭력과 인격모독적이거나 명예를 훼손하는 행위, 각종 불법 복제된 상용소프트웨어의 배포 및 판매행위, 컴퓨터 통신을 이용한 사기, 각종 음란물의 전파 및 판매행위 등이다. 그리고 최근에는 폭발적인 인기를 끌고 있는 인터넷을 통한 음란물의 무절제한 수입과 배포 또한 청소년에게 널리 확산되고 있는 것을 통신상의 문제로 지적할 수 있다.

과거 청소년층이 접할 수 있었던 음란물은 음란소설이나 만화, 음란 비디오 테이프 등 유형의 전달매체에 의한 것이었다. 따라

서 학교나 가정에서 이에 대한 감독이나 교육을 하는 것이 어느 정도 용이한 편이었다. 그러나 최근 청소년층에 널리 확산되고 있는 음란 소프트웨어들은 교육용 디스켓이나 씨디롬(CD-ROM)과 같이 외관상으로는 식별하기 어려운 것들이다. 뿐만 아니라 배포되는 음란물의 종류와 수량도 파악하기 어렵다. 또한 이러한 음란 소프트웨어들은 최근 급증하고 있는 청소년들이 운영하는 사설통신망(BBS)을 통하여 종류가 다양해지고 있으며, 이러한 경로를 통하여 청소년들에게 입수되는 음란소프트웨어들은 호기심 많은 또래들에게 급속히 전파·확산되고 있다. 뿐만 아니라 최근 컴퓨터 환경이 멀티미디어 환경으로 나아감에 따라 이러한 음란물의 내용도 고성능씨디로 포장되고 있어 이러한 대용량의 음란물이 청소년들에게 미칠 수 있는 정서적인 영향력도 대단히 큰 것으로 지적되고 있다(한봉조, 1995).

최근 인터넷의 접속이 용이해짐에 따라 이러한 통신망을 통한 음란물의 배포 및 유입은 더 심각해지고 있다. 인터넷에는 방대한 양의 유용한 정보가 산재해 있으며, 초기에는 학술적인 내용의 정보들이 대부분이었다. 그러나 현재는 학술적인 정보들 뿐만 아니라 문화적, 정치적, 사회적, 그리고 오락적인 내용을 포함하여 다양한 분야의 정보들이 유통되고 있다. 또한 세계 각국의 많은 사용자들이 이러한 정보를 쉽게 접근할 수 있어 인터넷상의 정보는 짧은 시간 내에 빠른 속도로 전세계로 파급된다. 유통되는 정보들이 실제적으로 유용한 정보들인 경우는 매우 유용한 것이 되지만, 불건전한 정보인 경우는 인터넷의 특성상 오히려 어떠한 매체보다 심각한 폐단을 낳을 수도 있다. 예를 들어 음란물과 같은 불건전 정보의 경우, 예전에 사실 BBS 등을 통해 입수할 수 있었던 것보다 훨씬 손쉬운 방법으로 보다 많은 양의 정보를 입수할 수 있다. 실제로 인터넷 상에는 유즈넷의 뉴스 그룹 등

을 통해 엄청난 양의 음란물이 유통되고 있으며, 마음만 있으면 얼마든지 이를 구할 수 있다. 또한 자살에 관한 내용과 같은 비윤리적 정보나 폭탄제조법과 같은 범죄에 이용될 수 있는 내용의 정보까지도 구할 수 있어 감수성이 예민하고 호기심이 많은 청소년들에게 악영향을 끼칠 수 있다(Villarreal, 1995).

그러나 PC통신상의 구체적인 문제행동 유형에 대한 실태나 인식에 대한 실제적인 자료가 거의 없으며, 또한 청소년의 PC통신상의 문제행동과 관련된 조사도 거의 이루어지지 않았다. 본 조사에서는 PC통신상에서 청소년들이 경험하는 다양한 문제행동과 관련하여 그 심각성을 어떻게 인식하며, 경험 정도는 어떠한지 살펴보고자 한다.

2. 조사개요

나우누리를 통해 PC통신을 이용하고 있는 청소년을 대상으로 PC통신 이용시 일어날 수 있는 문제행동과 관련하여 두 가지를 조사하였다. 첫째, 통신상의 문제행동에 따른 피해 및 이용자 자신의 문제행동 실행 정도를 살펴보았다. 둘째, 문제행동과 관련하여 PC통신상의 행동을 정도에 따라 무난한 행동, 비행, 범죄으로 구분하고 각각의 행동에 대한 인식 정도를 통해 문제행동에 대한 이용자 의식을 살펴 보았다. 조사는 1995년 5월과 6월에 걸쳐 이루어졌으며, 설문을 각 PC통신 이용자에게 전자우편으로 우송하여 응답하게 하였다.

설문응답자는 총 576명이며 이중 남자는 89.4%인 515명, 여자는 10.6%인 614명이다. 응답자 거주하는 지역은 대부분 서울·경기지역이었으며, 직업별로는 대다수가 학생(90%)이었다. PC통신 이용경력은 6개월 미만에서 3년이상까지 고루 분포하고

있으며, PC통신 주 이용시간은 밤과 심야가 다수였다(표 3-1 참조).

〈표 3-1〉 표본의 특성

	남 자		여 자		전 체	
나 이						
10-14세	77	92.8%	6	7.2%	83	14.4%
15-19세	194	89.4%	23	10.6%	217	37.7%
20-24세	244	88.4%	32	11.6%	276	47.9%
통신이용경력						
6개월 미만	157	89.7%	18	10.3%	175	30.4%
6개월-1년	98	85.2%	17	14.8%	115	20.0%
1-2년	103	88.0%	14	12.0%	117	20.3%
2-3년	61	93.8%	4	6.2%	65	11.3%
3년 이상	93	92.1%	8	7.9%	101	18.0%
컴퓨터사용경력						
1년 미만	95	83.3%	19	16.7%	114	20.0%
2-3년	129	89.6%	15	10.4%	144	25.0%
3-5년	166	89.7%	19	10.3%	185	32.0%
5년 이상	125	94.0%	8	6.0%	133	23.0%
학 력						
국-고재	206	92.0%	18	8.0%	224	38.9%
대-원재	235	89.4%	28	10.6%	263	45.6%
고 졸	47	88.7%	6	11.3%	53	9.2%
대졸 이상	27	75.0%	9	25.0%	36	6.3%
주이용시간						
낮시간	37	94.9%	2	5.1%	39	6.8%
저녁	90	90.9%	9	9.1%	99	17.2%
밤	216	87.4%	31	12.6%	247	42.9%
심야	172	90.1%	19	9.9%	191	33.1%
직 업						
학생	452	90.9%	45	9.1%	497	86.3%
사무직	18	64.3%	10	35.7%	28	4.8%
전문관리직	5	62.5%	3	37.5%	8	1.4%
기타	40	93.0%	3	7.0%	43	7.5%
전 체	515	89.4%	61	10.6%	576	100.0%

PC통신 전문가들과의 협의를 통해 PC통신 이용시 나타날 수 있는 문제행동으로 응답자들에게 제시된 항목은 다음과 같다: 남의 ID도용, 통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설, 음란물 주고 받기, 타인의 은행계좌 온라인에 접근, 음란물을 사거나 파는 행위, 상용 소프트웨어의 불법복제, 통신상에서 약어나 비어의 일상적인 사용, 컴퓨터 바이러스 올리기, 거짓 정보로 통신사용자를 혼란시킴, 영터리 프로그램 띄우기.

문제행동의 경험에 대한 실태 파악을 위해서는 각 내용에 ‘내가 직접 그런일을 해 봤다’(행함), ‘그런 일을 당해 피해를 본 적이 있다’(피해), ‘내가 해 본 적도 있고 당해 본 적도 있다’(행함과 피해), ‘그런 일과 전혀 무관하다’(무관)이라는 네 가지 척도 중에서 선택하여 응답하도록 하였다. 또한 의식의 파악을 위해서는 ‘그리 나쁘지 않은 행위로 PC통신에서 있어도 괜찮다고 생각한다’(무난), ‘그 행위가 범죄라고 할 수는 없지만 해서는 안된다고 생각한다’(비행), ‘명백한 범죄행위이므로 마땅히 금지해야 한다’(범죄)라는 세 가지를 기준을 설정·제시하여 응답하도록 하였다.

3. 결과분석

1) 통신상의 문제행동에 대한 인식

응답자들은 PC통신에서 일어날 수 있는 대부분의 문제행동에 대하여 비행이나 범죄라고 응답하여 통신상 문제행동에 대하여 강경한 입장을 보였다. 범죄라고 응답된 비율이 높은 문제행동을 순서대로 살펴보면 다음과 같다. 타인의 은행계좌 온라인에 접근(95.1%), 컴퓨터 바이러스 올리기(76.4%), 상용 소프트웨어의

불법 복제 유통(66.5%), 음란물을 사거나 파는 행위(59.7%), 통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 함(54.7%), 통신망을 통해 음란물 주고 받기(50.0%), 거짓 정보로 다른 통신사용자를 혼란시킴(47.9%), 남의 ID 도용(42.5%), 영터리 프로그램 띄우기(39.8%), 통신상의 약어나 비어의 일상적인 사용(14.2%).²⁾

분석을 위하여 응답자의 비율이 “범죄”에 50% 이상 반응했을 경우엔 ‘심각한 행위’, “무난”에 35% 이상이 반응하였을 경우엔 ‘무난한 행위’, 나머지는 ‘문제성이 있는 행위’로 분류하였다. 이 기준에 의한 구체적인 분류는 다음의 <표 3-2>와 같다.

<표 3-2> PC통신 상의 문제행동 분류

무난한 행위	문제성이 있는 행위	심각한 행위
통신상의 약어나 비어의 일상적인 사용	- 영터리 프로그램 띄우기 - 거짓 정보로 다른 통신 사용자를 혼란시킴 - 남의 ID 도용	- 타인의 은행계좌 온라인에 접근 - 컴퓨터 바이러스 유포하기 - 상용 소프트웨어의 불법 복제 유통 - 음란물을 사거나 파는 행위 - 통신시 상대방에게 음담 패설이나 욕설을 함 - 통신망을 통해 음란물 주고 받기

2) ()안의 %는 그 문제행동 유형에 대해 범죄라고 한 응답한 비율임.

① 무난한 행위 : 통신 상에서 할 수 있는 문제행동과 관련하여 어느 정도는 무난한 행위로 용인받고 있는 것은 ‘통신상의 약어나 비어의 일상적인 사용’ 뿐이다. 그러나 사실상 이것에 관해서도 전체의 38.2%만 무난하다고 본데 비하여 47.6%는 비행이라고 보며, 14.2%는 범죄라고 보고 있어 다른 문제행동에 비해 상대적으로 무난할 뿐, 엄격히 보면 비행에 더 가깝다.

남자에 비해 여자가 무난한 행동이라고 보는 비율이 더 높고, 나이가 많을수록 통신이용 경력이 많을수록 무난하다고 보는 비율이 높으며, 온순하거나 내성적인 성격보다 도전적이거나 활발한 성격일수록 무난하다고 보고 허용적인 입장을 취하는 비율이 높다<부록 표 3-36 참조>.

〈표 3-3〉 무난한 행위 유형에 대한 인식

통신 상의 문제행동 유형	무난	비행	범죄	사례수
• 통신상의 약어나 비어의 일상적인 사용	38.2%	47.6%	14.2%	576

② 문제성 있는 행위 : 문제성 있는 행위로 인식하고 있는 문제 행동 유형은 ‘영터리 프로그램 띄우기’, ‘거짓 정보로 다른 통신사용자를 혼란시킴’, ‘남의 ID 도용’ 등과 같은 것이다.

〈표 3-4〉 문제성 있는 행위 유형에 대한 인식

통신상의 문제행동 유형	무난	비행	범죄	사례수
• 영터리 프로그램을 띄움	1.9%	58.3%	39.8%	576
• 거짓 정보로 통신 사용자를 혼란시키기	1.2%	50.9%	47.9%	576
• 남의 ID 도용	11.8%	45.7%	42.5%	576

‘영터리 프로그램 띄우기’에 대해서 무난하다고 생각하는 비율은 1.9%, 비행이라고 인식하는 비율은 58.3%, 범죄라고 생각하는 비율은 39.8%이다. 이 행위에 대해 남자가 여자보다 더 비행이라고 규정하는 경향이 높은 반면, 범죄라고 규정하는 비율은 남자에 비해 여자가 더 높다. 연령별로는 나이가 어릴수록 이 행동을 범죄라고 보는 비율이 높고, 나이가 많아질수록 문제행동으로 보는 비율이 더 높다<부록 표 3-39 참조>.

‘거짓 정보로 다른 통신사용자를 혼란시킴’에 대해서는 전체의 1.2%만이 무난한 행동이라고 보며 50.9%는 비행이라고 생각하고 47.9%는 범죄라고 본다. 여자가 남자에 비해 범죄라고 생각하는 비율이 높고 비행이라고 보는 비율은 낮다<부록 표 3-38 참조>.

‘남의 ID 도용’에 대하여 11.8%는 무난하다고 생각하며 45.7%는 문제행동이라고 보고 42.5%는 범죄에 가까운 행위로 규정한다. 남자에 비해 여자가 범죄라고 인식하는 비율보다 비행이라고 인식하는 비율이 더 높아서 이 행동에 대해 더 관용적이다. 또한 대체로 통신이용 경력이 많을수록 범죄로 인식하는 비율이 높고 나이가 어릴수록 문제행동으로 보는 비율이 더 높다<부록 표 3-30 참조>.

③ 심각한 행위 : 심각한 행위로 인식하고 있는 문제행동 유형은 ‘타인의 은행계좌 온라인에 접근’, ‘컴퓨터 바이러스 올리기’, ‘사용 소프트웨어의 불법 복제 유통’, ‘음란물을 사거나 파는 행위’, ‘통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 함’, ‘통신망을 통해 음란물 주고 받기’ 등과 같은 것이다.

‘타인의 은행계좌 온라인에 접근’하는 것에 대해 0.7%만이 무난한 행동이라고 생각하며 4.2%는 비행이라고 생각하고 95.1%가 범죄라고 생각하여 강경한 입장을 보이며 본 조사에서 제시된

여러 통신 상의 문제행동 중에서 ‘범죄’라는 규정을 받은 비율이 가장 높다<부록 표 3-34 참조>.

〈표 3-5〉 심각한 행위 유형에 대한 인식

통신상의 문제행동 유형	무난	비행	범죄	사례수
• 타인의 은행계좌 온라인에 접근	.7%	4.2%	95.1%	576
• 컴퓨터 바이러스 올리기	1.2%	22.4%	76.4%	576
• 상용 소프트웨어의 불법 복제 유통	8.7%	24.8%	66.5%	576
• 음란물을 사거나 파는 행위	6.3%	34.0%	59.7%	576
• 통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 함	1.4%	43.9%	54.7%	576
• 통신망을 통해 음란물 주고 받기	8.3%	41.7%	50.0%	576

‘컴퓨터 바이러스 올리기’는 1.2%가 무난하다고 생각하고 22.4%가 비행이라고 보며 76.4%는 범죄라고 한다. 남녀에 있어 이것을 규정하는 비율의 큰 차이는 없으며 대체로 나이가 어릴수록 통신 이용경력이 적을수록 범죄로 규정하는 비율은 높다<부록 표 3-37 참조>.

‘상용 소프트웨어의 불법 유통’에 대해서는 8.7%가 무난하다고 보며 24.8%는 비행이라고 생각하며 66.5%는 범죄라고 생각한다. 여자에 비해 남자가 범죄적인 행위라고 보는 비율이 더 높고 대체로 통신 이용경력이 많을수록 범죄라고 보는 비율이 높다<부록 표 3-35 참조>.

‘음란물을 사거나 파는 행위’에 대해서 단지 6.3%가 무난하다고 보며 34.0%는 비행이라고 보며 59.7%는 범죄적인 행위라고 본다. 남자보다 여자가 범죄라고 보는 비율이 더 높으며 연령이 10-14세인 청소년들이 다른 연령집단에 비해 범죄로 보는 비율(72.3%)이 월등히 높다<부록 표 3-33 참조>.

‘통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 하는 것’에 대해서 무난하다고 생각하는 비율은 1.4%, 비행이라고 인식하는 비율은 43.9%, 범죄라고 생각하는 비율은 54.7%이다. 이 행위에 대해 남자가 여자보다 범죄이라고 규정하는 비율이 더 높은 반면 비행이라고 규정하는 비율은 남자에 비해 여자가 더 높다. 또한 통신이용경력이 많을수록 범죄시 하는 경향이 더 높다(부록 표 3-31 참조). 다른 행동보다 상식적으로 생각하기에 조금은 가벼워보이는 이 행동에 대해 범죄라고 생각하는 비율이 50% 넘게 나타난 이 결과는 이 행위가 PC통신에서 빈번하게 일어나고, 피해를 당한 경험이 다른 행위 유형보다 많기 때문으로 보인다.³⁾

‘통신망을 통해 음란물 주고 받기’의 행위에 대해 무난하다고 생각하는 비율은 8.3%, 비행이라고 생각하는 비율은 41.7%, 범죄라고 생각하는 비율은 50.0%이다. 나이가 어린 청소년(10-14세)의 경우 다른 집단에 비해 범죄라고 생각하는 비율과 무난하다고 생각하는 비율은 높고 비행이라고 생각하는 비율은 낮아서 독특한 의식을 나타낸다(부록 표 3-32 참조).

2) 통신상의 문제행동 실태

통신상에서 일어날 수 있는 문제행동을 직접 해보았거나 피해를 당한 경험은 얼마나 될까? 무관하다고 밝힌 비율이 가장 낮은 것을 중심으로 살펴보면 다음과 같다. 통신상의 약어나 비어의 일상적인 사용(45.3%)⁴⁾, 통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 함(58.5%), 남의 ID 도용(59.2%), 상용 소프트웨어의 불법 복제 유통(68.9%), 통신망을 통한 음란물 주고 받기(75.9%), 영터리 프로그램 띄움(83.7%), 거짓 정보로 통신 사용자 혼란시

3) <표 3-8> 참조

4) ()안의 %는 각 행위에 대하여 무관하다고 밝힌 비율

키기(84.7%), 컴퓨터 바이러스 올리기(92.0%), 음란물을 사거나 파는 행위(95.5%). 대체로 무관하다고 하는 비율이 높기는 하지만 아주 심각한 행위 외에는 무관하다고 밝힌 비율이 90% 이하로서 통신 상에서 이러한 문제행동들이 빈번하게 일어나고 있음을 알 수 있다.

각 문제행동의 발생 및 피해 정도에 대해 위에서 분류했던 무난한 행위, 문제성 있는 행위, 심각한 행위에 의하여 그 실태를 살펴보려 한다.

① 무난한 행위 : ‘통신상의 약어나 비어의 일상적인 사용’에 대하여 무관하다고 밝힌 비율은 45.3%이며, 자신이 행한 적이 있다고 한 비율은 13.9%, 피해를 입은 적이 있다고 한 비율은 6.1%이며 자신이 행한 적이 있을 뿐만아니라 피해당한 적도 있다는 비율이 29.3%에 달하여 꽤 높은 비율의 청소년들이 행위를 해 보았거나 피해를 당했음을 알 수 있다.

〈표 3-6〉 무난한 행위 유형에 대한 실태

통신상의 문제행동 유형	행함	피해	행함과 피해	무관
• 통신상의 약어나 비어의 일상적인 사용	13.9%	6.1%	29.3%	45.3%

성별로 보면 ‘행함’에 있어서는 남자가 여자보다 높은 비율을 보이며, ‘피해’ 경험은 비슷한 비율이고 ‘행함과 피해’를 동시에 경험한 비율은 남자에 비해 여자가 월등히 높다. 나이가 많을수록 ‘행함과 피해’를 동시에 경험한 비율이 더 높고 단순히 ‘행함’만 한 비율은 나이가 어릴수록 높다. 통신이용 경력이 많을수록 약어나 비어를 사용한 경험도 높으며 피해 당한 경험은 상대적으

로 적은 비율이다. 성격면에서 보면 도전적이라고 밝힌 청소년이 이 행동을 한 비율이 다른 집단에 비해 높고 활발하다고 성격을 밝힌 청소년은 행함과 피해를 동시에 경험한 비율이 상대적으로 높게 나타났다〈부록 표 3-26 참조〉.

② 문제성 있는 행위 : 위에서 문제성 있는 행위로 인식하고 있는 문제행동 유형에 대하여 행함과 피해에 대한 실태를 파악한 것은 다음과 같다.

〈표 3-7〉 문제성 있는 행위 유형에 대한 실태

통신상의 문제행동 유형	행함	피해	행함과 피해	무관
• 영터리 프로그램을 띄움	.5%	15.1%	.7%	83.7%
• 거짓 정보로 통신 사용자를 혼란 시키기	1.0%	12.5%	1.7%	84.7%
• 남의 ID 도용	13.0%	14.1%	13.7%	59.2%

‘영터리 프로그램을 띄우는 것’을 직접 해 본 비율은 0.5% 정도 이고 피해를 당한 경험이 있다고 밝힌 비율은 15.1%로서 피해 경험이 훨씬 높다. 또한 피해를 입기도 하고 직접 해보기도 했다고 밝힌 비율은 단지 0.7% 정도이며 83.7%가 자신과는 무관한 것이라고 한다. 남자가 여자에 비해 피해를 입은 경험이 더 많다〈부록 표 3-29 참조〉.

‘거짓 정보로 통신 사용자를 혼란시키기’에 대해서는 전체의 84.7%가 자신이 무관하다고 하며 1.0%는 해본 적이 있다고 하며 12.5%는 피해를 본 적이 있다고 하며 1.7%는 피해와 행함을 같이 경험했다고 한다. 연령이 많을수록 무관한 비율이 높고 통신이용경력으로 볼 때는 2-3년정도 된 집단의 무관한 비율(78.5

%)이 다른 집단에 비해 상대적으로 낮게 나타났다(부록 표 3-28 참조).

‘남의 ID 도용’에 대하여 13.0%는 해본 적이 있다고 하며 14.1%는 피해를 당한 경험이 있다고 한다. 또한 13.7%는 동시에 행함과 피해를 경험한 비율은 13.7%이며 무관하다고 밝힌 비율은 59.2%로서 통신상에서 빈번하게 일어나는 행위임을 알 수 있다. 성별로 보면 ‘행함’과 ‘피해’ 각각에 대해 남자의 경험비율이 더 높지만 ‘행함과 피해’를 동시에 경험한 비율은 여자가 월등히 높다. 나이가 많을수록 통신 이용경력이 높을수록 무관하다고 밝힌 비율도 높다(부록 표 3-20 참조).

③ 심각한 행위 : 심각한 행위로 인식하고 있는 문제행동 유형에 대한 실태를 살펴본 결과는 다음과 같다.

〈표 3-8〉 심각한 행위 유형에 대한 실태

통신상의 문제행동 유형	행함	피해	행함과 피해	무관
• 타인의 은행계좌 온라인에 접근	.9%	.2%	1.2%	97.7%
• 컴퓨터 바이러스 올리기	.3%	6.9%	.7%	92.0%
• 상용 소프트웨어의 불법 복제 유통	13.5%	2.3%	15.3%	68.9%
• 음란물을 사거나 파는 행위	2.1%	.3%	2.1%	95.5%
• 통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 함	3.1%	27.3%	11.1%	58.5%
• 통신망을 통해 음란물 주고 받기	8.3%	2.8%	13.0%	75.9%

‘타인의 은행계좌 온라인에 접근’하는 것과 무관하다고 밝힌 비율은 97.7%이며, 직접 행한 적이 있는 비율은 0.9%, 피해를 당한 적이 있는 비율은 0.2%, 피해를 당하기도 하고 직접 해보기도

한 비율은 1.6%로서 전체적으로 무관한 비율이 높지만 사안을 고려할 때 피해나 행함의 비율 또한 낮다고 무시할 것이 못된다 <부록 표 3-23 참조>.

‘컴퓨터 바이러스 올리기’는 92.0%가 자신과 무관한 행위라고 하며, 0.3%는 스스로 행한 적이 있다고 하며, 6.9%는 피해를 당한 경험이 있다고 하며 0.7%가 피해와 자신이 해본 적이 동시에 있다고 밝히고 있다. 각 하위변인별로 차이는 거의 없다 <부록 표 3-27 참조>.

‘상용 소프트웨어의 불법 유통’에 대해서는 68.9%가 무관하다고 하며 다른 행위에 비해 무관하다고 밝힌 비율이 상대적으로 낮으며, 13.5%는 행한 적이 있다고 하며 2.3%가 피해를 당한 적이 있다고 하며 15.3%는 피해와 행함을 동시에 경험했다고 한다. 연령이 많을수록 무관하다고 한 비율이 더 높아서 어린 청소년들이 소프트웨어의 불법 복사나 유통을 많이 하고 있음을 알 수 있다 <부록 표 3-25 참조>.

‘음란물을 사거나 파는 행위’에 대해서 95.5%가 무관하다고 하며 2.1%는 직접 해보았다고 하고, 0.3%는 피해를 당한 적이 있다고 하며 21.5%는 행하기 했고 피해를 당하기도 했다고 밝히고 있다. 성별로 볼 때 여자는 피해나 행한 경험이 전혀 없으며, 통신이용경력별로 볼 때는 이용경력이 많을수록 무관한 비율이 낮다 <부록 표 3-24 참조>.

‘통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 하는 것’을 스스로 해본 적이 있다고 한 비율은 3.1%, 피해를 입은 적이 있다고 밝힌 비율은 27.3%, 자신이 해보기도 하고 피해를 입기도 했다는 비율은 11.1%이며 무관하다고 밝힌 비율은 58.5% 정도에 그친다. 피해 경험은 남자에 비해 여자가 월등히 더 높으며 나이가 많을수록 무관하다고 한 비율이 높다 <부록 표 3-21 참조>.

‘통신망을 통해 음란물 주고 받기’를 해본 적이 있다고 한 비율은 8.3%, 피해를 당한 적이 있다는 비율은 2.8%, 해보았을 뿐만 아니라 피해를 당한 경험이 있다고 한 비율은 13.0%이며 무관하다고 한 비율은 75.9%이다. 성별로 보면 무관하다고 한 비율이 여자는 93.4%인데 비해 남자는 73.8%로서 큰 차이를 보이며 통신 이용경력이 많을수록 무관하다고 밝히는 비율 또한 높다(부록 표 3-22 참조).

4. 소 결

지금까지 PC통신 상에서 일어날 수 있는 문제행동이나 상황에 대하여 ‘범죄’, ‘비행’, ‘무난’이라는 세 범주로 규정하는 데에 있어 많은 비율의 응답자들이 ‘범죄’나 ‘비행’이라고 규정하는 비율이 높아서 PC통신상의 문제행동에 대한 인식이 아주 엄격하다. ‘심각한 행위’로 규정하는 것은 ‘타인의 은행계좌 온라인에 접근’, ‘컴퓨터 바이러스 올리기’, ‘상용 소프트웨어의 불법 복제 유통’, ‘음란물을 사거나 파는 행위’, ‘통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 함’, ‘통신망을 통해 음란물 주고 받기’이며, ‘문제성이 있는 행위’로 규정한 것은 ‘영터리 프로그램을 띄움’, ‘거짓 정보로 통신 사용자를 혼란시키기’, ‘남의 ID 도용’이며, ‘무난한 행위’로 인식하고 있는 것은 ‘통신상의 약어나 비어의 일상적인 사용’이다.

또한 통신상의 문제행동 실태에 있어 무난한 행위와 무관하다고 밝힌 비율이 45% 정도, 문제성 있는 행위와 무관하다고 한 비율이 80% 내외, 심각한 행위와 무관하다고 밝힌 비율이 90% 내외로서 문제행동의 심각성이 덜할 수록 피해나 행함 등의 비율이 높고 무관하다고 한 비율이 더 높게 나타났다.

이용자에게 ‘익명의 바다’로 보이는 PC통신상에서 이러한 피해나 스스로 해 본 문제행동의 실태 및 심각성에 대한 인식 정도를 볼 때 통신자들은 ‘통신 공간’을 무책임한 해적이 유유히 다니는 그런 바다로 인식하고 있으며 자신 또한 그런 해적으로서의 행동 경험도 종종 표출하고 있음을 알 수 있다. 보이지 않는 무형의 조직체인 PC통신 이용자들은 통신 공간에서 ‘일탈과 배설’이라는 양식으로 일상생활 공간에서 감히 하기 힘든 일⁵⁾을 행하고 또한 그 피해자가 됨으로써 PC통신이 정보화사회에서 갖는 중요한 위치에 치명적인 타격을 준다. 특히 첨단 정보화사회를 위한 청소년들에게 그 무기로서 필요한 컴퓨터 및 PC통신이 청소년 유해환경의 온상인 것 처럼 인식받고 있는 것도 심각한 일이다.

그러나 ‘청소년의 PC통신 환경 정화’ 등과 같은 구호성 문구를 내세워 예전의 ‘청소년유해환경개선활동’식의 규제행위는 PC통신상의 문제행동 해결에 별의미를 제공하지 못한다. 앞에서 밝혔듯이 과거의 전달매체와 달리 PC통신에서의 문제행동은 유형적 외관을 갖추고 있지 않아 그 실체를 접할 수 없다는 것이다. 즉 피해와 행함 그 자체는 PC상의 한 화면에서 순간적으로 일어나며 그 당사자를 파악하는 데 상당한 기술상의 어려움이 있거나 불가능하다는 것이다.

그러므로 청소년 PC통신 이용자들의 건강하고 능동적이며 주체적인 활동이 이루어지도록 조건과 여건을 개선해 주는데 일차적인 노력을 기울여야 할 것이다. 우선 가정 및 개인적으로는 성인들이 PC통신에 대한 이해 및 접근이 가능하도록 PC통신에 대

5) 일상 생활 공간에서의 음란물 배포나 욕설, 불법 복제, 도용 등과 유사한 행동은 PC공간에서와 같이 빈번하게 발생하지 않으며, 또한 피해자의 경우 문제성이 발견되면 법적 대응이 가능하다는 점에서 일상생활에서의 문제행동은 PC통신상의 문제행동보다 훨씬 하기 어렵다.

한 교육 및 강화를 통해 가정에서의 최소한의 감독이 이루어지도록 해야하며, 가정 내에서의 PC통신을 위한 컴퓨터를 공개된 곳에 설치하는 등의 노력이 필요하다. 이러한 대안은 유해환경에서의 PC통신을 접하지 않도록 하기 위한 ‘컴퓨터에 접근하지 못하도록 하는’ 불행한 최상책은 아닐지라도 정보화사회를 예견하면서 동시에 통신상의 문제행동을 줄일 수 있는 차선택이 될 것이다.

또한 사회적, 제도적 대응으로서 현재 활동하고 있는 것은 1995년 4월 발족한 ‘정보통신윤리위원회’의 활동이다. 이 위원회는 1995년 6월 건전정보의 유통을 위한 법질서 확립과 미풍양속을 지킴으로써 인간의 존엄성, 삶의 품위를 높이고자 정보통신윤리강령을 발표하였다. 그러나 이러한 강령이 제대로 시행되기 위해선 최근 이 위원회 주최의 한 세미나에서 제시된 제안(오익균, 1995)을 고려할 필요가 있다. 즉 각 사회단체를 통한 사회적인 정보통신 윤리의식의 확산 및 공동의 노력이 지속적으로 추진되어야 하며 PC통신 관련업계에선 첨단기술을 개발하여 고도화, 다양화되어가는 다양한 문제행동 유형 및 기법에 대해 신속히 대처해 나갈 수 있도록 구체적인 방안들이 제시되어야 한다. 메시지 내용에 대한 사전검열, 각종 유해정보에 대한 분산, 인터넷 보안체계인 CERT와 같은 통신 보안단체의 설립, 국제 보안체계 단체와의 협력체계 마련 등이 이러한 것들이다.

V. PC 통신에 따른 생활상의 변화

1. PC통신의 특성과 생활에 대한 영향

기술의 변화와 발달의 영향이 그에 따른 가치관의 변화를 수반하지 못할 때 ‘문화지체’현상은 심각하게 나타나며, 그나름대로의 하위문화를 창조하여 기존과는 다른 생활상의 변화를 유도한다. 정보화로 인해 우리 앞에 한발짝 다가온 컴퓨터의 사용 및 그 안에서의 통신 이용에 따른 변화는 우리의 사고와 생활체계에 적지 않을 정도로 침투해 영향을 미치고 있으며, 하위문화의 성립을 보여주는 여러 징표들도 나타나고 있다.

주요한 정보와 의사소통의 수단으로, 어느 정도는 자신의 감정을 표출하는 일상의 가상적인 생활공간을 연출하는 PC통신은 일차적으로 커뮤니케이션의 변화와 인간관계의 변화를 예고하고 있다. 뉴스, 금융과 증권, 교육 및 각종 생활상의 정보서비스를 통해 우리생활에 필요한 다양한 생활문화정보를 제공함으로써 과거의 생활양식을 점차 붕괴시켜 가고 있다. 또한 홈뱅킹, 홈쇼핑, 예매나 예약 등의 통신을 통한 거래는 생활시간 상의 효율성을 제고시키고 있다. 실제로 PC통신을 매개로 하거나 통신상의 공간에서 이루어지고 있는 각종 일들은 우리가 일상사에서 경험하는 것과 다름없이 나타나고 있기도 하다. 예를 들어 통신을 매개로 한 결혼의 성사는 200건을 돌파하고 있으며, 통신을 통한 강의나 재택근무는 이미 일부 도입되어 있고, 나아가 집에서 강의를 듣고 과제를 제출하는 대학의 재택수업 시대의 개막을 예고하고 있기도 하다(이광호, 1995).

또한 PC통신은 쌍방향적인 정보전달매체, 시간적 공간적 장벽

으로부터의 해방, 개별화, 다양한 정보의 대량처리 및 축적, 전달 가능, 가상공간의 창출, 정보의 문자화에서 시각화로 변화라는 특성(奥野卓司, 한국문화정보센터역, 1994)을 갖는다. PC통신 이용자는 시간과 장소에 구애를 받지 않고 자신이 필요한 때와 장소를 선택하여 능동적으로 의사소통을 하고 정보를 획득할 수 있다. 이제 일정한 정보는 시간과 공간의 정보를 넘어 자신의 선택과 의사에 따라 언제 어디서나 처리되고 파악될 수 있게 된다.

어떤 측면에서 보면, 산업사회의 지식과 정보는 대부분이 시간과 공간의 제약 속에서 일정한 대리자를 통해 가공되어 전달·획득었고, 사회적 권력과 전문적 권위는 시공의 제약 속에서 얻어진 정보의 보유 정도와 가공여부에 의해 부여되었다. 그러나 정보가 시공을 초월하여 이용자의 선택과 의사에 따라 능동적으로 획득되어지는 정보환경은 궁극적으로 사회화될 수 밖에 없으며, 문화적으로 다양한 개성들이 공존하는 환경을 만들어 간다. 더욱이 개인들은 사회참여나 의사결정을 위해 필요한 다양한 지식과 정보를 현장에 있는 것과 다름 없이 획득할 수 있기 때문에, 과거와 달리 자신을 대신하여 판단을 내려주는 사람이나 중간매개를 더 이상 필요로 하지 않는다. 즉, 정보의 생산과 소비면에서 개인의 자기생활에 대한 통제력은 급격하게 확산될 것이다.

또한 PC통신은 점차 가상의 정보를 대량으로 제공하게 되고, 미디어를 통한 또는 미디어와의 커뮤니케이션이라는 가상의 환경을 통해 인간에게 실제세계에서 접할 수 없는 다양한 체험기회를 제공한다. 컴퓨터를 통한 가상현실의 종착역은 ‘궁극적으로 방법이 다르더라도 두뇌에 미치는 자극이 같다면 느낌과 만족은 같다’는 전제하에 3차원의 영상과 소리를 더하여 인간의 오감을 제어하여 실제와 동일한 환경을 창출하는 것이다(참조: 중앙일보 1995, 6. 1). 이러한 정보환경의 창출에 대해 부정적 영향력을 우

려하는 목소리에 의하면 미디어가 제공하는 대량의 정보에 자의적으로 접촉하여 현실에서 체험한 것과 착각하는 경향이 강해지고, 그 결과 현실감과 생활실감이 희박해진다고 지적한다. 또한 직접적인 인간관계의 학습기회가 감소됨에 따라 인간을 직접 대면하면서 관계를 맺어가는 사회적인 능력이나 인간적인 공감능력의 형성이 빈약해진다는 사실에 주목한다(海老原治善 외 편, 1989). 심지어 정보화의 진전에 따른 정보과잉 상황은 인간감성의 육성을 위한 직접 체험의 기회나 활동을 줄어둘게 하고 의사체험을 증대시킴으로써 가상공간에서의 존재가 중요할 뿐 실체는 어떠한 상관이 없다는 극단적인 인식을 가져다 줄 우려가 있다고 경고한다.

그러므로 본 조사에서는 PC통신이 제공하는 이러한 가상의 환경과 가상체험을 통해 PC이용자들의 많은 비율을 차지하는 청소년들의 직접적인 현실생활에 미치는 영향을 살펴보려 한다.

2. 조사개요

청소년들이 PC통신을 통해 일어나는 생활상의 변화를 파악하기 위한 이부분의 조사는 1955년 5월말 6월 중순에 걸쳐 두차례로 분리되어 실시되었다. 먼저 1차 조사는 PC통신사용에 따른 정보획득의 용이성, 생활의 편의성과 변화, 학업형태의 변화, 인간관계와 커뮤니케이션의 변화 및 인간관계의 변화여부에 대한 사항을 위주로 하고 제 2차 조사에서는 주로 PC통신 이용에 따른 학업(업무)성적, 소비생활의 규모, 시력이나 수면부족 등의 영향을 중심으로 하여 1차 조사에서 부분적으로 누락되었던 사항을 추가하는 선에서 조사되었다.

제 1차 조사의 응답자는 IV장에서 보고된 조사대상자(전체 576

명)와 동일하며, 제 2차 조사의 응답자는 전체 252명으로 남자가 210명(83.3%), 여자가 42명(16.7%)이다. 나이별로 보면 10-14세의 청소년이 19명(7.5%), 15-19세의 청소년이 131명(52.0%), 20-24세 사이의 청소년이 102명(40.5%)이다. 통신사용경력은 초보에서 3년정도에 걸쳐 고루 분포되어 있으며 학생이 전체의 80% 정도를 차지한다(표 4-1 참조).

〈표 4-1〉 표본의 특성

	남 자		여 자		전 체	
나 이						
10-14세	15	78.9%	4	21.1%	19	7.5%
15-19세	109	83.2%	22	16.8%	131	52.0%
20-24세	86	84.3%	16	15.7%	102	40.5%
통신사용경력						
6개월 미만	53	84.1%	10	15.9%	63	25.0%
6개월-1년	38	80.9%	9	19.1%	47	18.7%
1-2년	43	76.8%	13	23.2%	56	22.2%
2-3년	27	96.4%	1	3.6%	28	11.1%
3년 이상	49	84.5%	9	15.5%	58	23.0%
통신공간						
있 음	194	83.6%	38	16.4%	232	92.1%
없 음	16	80.0%	4	20.0%	20	7.9%
직 업						
학생	191	85.3%	33	14.7%	224	88.9%
비-학생	19	67.9%	9	32.1%	28	11.1%
학교(직장)성적						
상	74	78.7%	20	21.3%	94	37.3%
중	128	86.5%	20	13.5%	148	58.7%
하	8	80.0%	2	20.0%	10	4.0%
전 체	210	83.3%	42	16.7%	252	100.0%

조사내용은 크게 네 범주로 나눌 수 있다: i) 일상적인 생활 형태의 변화, ii) 학업 및 업무에 미치는 영향, iii) 인간관계에 미치는 영향, iv) 가상공간 및 환경의 창출. 이 각각에 대하여 하위문항을 제시하고 각 문항별로 ‘매우 그렇다’, ‘그렇다’, ‘보통이다’, ‘그렇지 않다’, ‘매우 그렇지 않다’의 항목을 제시하여 선택하게 하였으며 각 선택치에 따라 빈도를 산출하였다. 구체적인 조사범주에 따른 설문 내용은 다음의 <표 4-2>와 같다.

〈표 4-2〉 설문조사 내용

범 주	설 문 문 항	해당설문지
일상적인 생활 형태의 변화	• 다양한 정보의 획득이 쉬워졌다. • 일상생활이 편리해졌다. • 생활주기가 변했다. • 주로 문자에 의한 의사표현활동으로 언어생활에 부정적인 영향을 미쳤다. • PC통신 이후 소비생활이 크졌거나 용돈이 궁하다고 느낀 경우가 있습니까? • PC통신으로 인한 수면의 부족을 느낀 적이 있습니까?	1차 설문 1차 설문 1차 설문 1차 설문 2차 설문 2차 설문
학업 및 업무에 미친 영향	• 학업 형태가 변했다. • 업무 수행 형태가 달라졌다. • 사고의 다양성과 의사표현의 논리가 늘었다. • 고도산업사회에서 필요한 컴퓨터지식을 자연스럽게 익힐 수 있었다. • PC통신 이후 학교(업무)능력이 떨어졌다. • PC통신 이후 시력이 떨어졌다. • 통신으로 인해 공부나 업무에 지장을 주었다.	1차 설문 1차 설문 1차 설문 1차 설문 2차 설문 2차 설문 2차 설문

범 주	설 문 문 항	해당설문지
인간관계에 미친 영향	• PC통신을 통해 만난 친구가 삶의 중심을 차지한다. • 보다 많은 사람과 온라인으로 접촉하여 상대방을 이해하는 방법을 배웠다. • 다양한 사람과 접하므로 나이차가 나는 세대에 대한 이해가 늘었다. • 기계화로 인하여 사람과의 직접적인 대면활동이 위축되었다. • 통신 이후 과거 친구와 관계 유지에 어려움이 있다.	1차 설문 1차 설문 1차 설문 1차 설문 2차 설문
가상공간 및 환경의 창출	• 일부 서비스의 경우 마약과 같은 중독현상을 경험했다. • PC통신이라는 익명적인 가상체험에 의해 현실체험을 소홀히 하게 되었다. • PC통신에 접속하고 있을 때는 평상시와 다른 자신을 발견한다. • 통신을 하지 않을때 고립감이나 빨리 접속하고 싶은 욕구를 느낀다. • 통신 이용이후에도 직접적으로 하는 활동이 능동적인가?	1차 설문 1차 설문 1차 설문 2차 설문 2차 설문

3. 결과분석

1) 일상적인 생활형태의 변화

PC통신 이용자들이 통신을 통해 받게되는 일상 생활의 영향을 부문적으로 포착하기 위해 생활의 편리성, 정보획득의 용이성, 생활주기의 변화, 소비생활에 대한 영향에 대하여 질문하였다.

〈표 4-3〉 일상적인 생활형태의 변화

(단위 : %)

항 목	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다	사례수
• 다양한 정보의 획득이 쉬워졌다.	24.8	51.7	19.8	3.3	0.3	576명
• 일상생활이 편리해졌다.	9.4	39.2	37.7	12.2	1.6	576명
• 생활주기가 변했다.	16.7	42.4	19.1	15.6	6.3	576명
• 주로 문자에 의한 의사표현활동으로 언어 생활에 부정적인 영향을 미쳤다.	5.0	14.8	21.9	34.2	24.1	576명
• PC통신 이후 소비생활이 크졌거나 용돈이 궁하다고 느낀 경우가 있습니까?	17.1	36.9	21.4	17.9	6.7	252명
• PC통신으로 인한 수면의 부족을 느낀 적이 있습니까?	6.3	25.0	23.4	31.3	13.9	252명

우선 PC통신의 이용으로 ‘다양한 정보의 획득이 쉬워졌다’에 전체 응답자의 24.8%가 ‘매우 그렇다’, 51.7%가 ‘그렇다’고 하여 76.5%가 긍정적으로 이야기한다. ‘그렇지 않다’에 3.3%, ‘매우 그렇지 않다’에 0.3%로서 정보획득의 용이성을 느끼지 못하는 경우는 단지 3.6%에 그친다. 나이가 어릴수록 통신이용 경력이 많을수록 정보획득의 용이성에 대해 더 강조한다. 통신 이용 시간대별로는 주로 낮시간에 이용하는 경우에 다른 집단에 비해 정보획득의 용이성에 더 긍정적으로 반응한다(부록 표 3-5 참

조).

PC통신을 이용함으로써 생활이 편리해졌다고 생각하는지에 대해 ‘매우 그렇다’고 한 비율은 9.4%, ‘그렇다’에 39.2%, ‘보통이다’에 37.7%, ‘그렇지 않다’에 12.2%, ‘매우 그렇지 않다’에 1.6%가 응답하여 거의 반수 정도는 통신을 이용하여 생활의 편리를 느끼고 있음을 알 수 있다. 전반적으로 통신 이용으로 인해 생활의 편리함을 느끼는 집단은 나이가 어리고, 통신 이용경력이 많으며, 주 이용시간이 낮시간대인 것으로 나타났다(부록 표 3-6 참조).

통신 이용에 따라 통신을 주로 이용하는 밤시간대에 잠을 제대로 못자거나 낮시간대에 업무(학업)수행이 제대로 안되는 등의 생활주기에 변화가 일어난다고 이야기 한다. 이를 구체적으로 살펴보기 위해 ‘생활주기가 변했다’라는 문항을 제시한 결과, ‘매우 그렇다’고 한 비율은 16.7%, ‘그렇다’고 한 비율은 42.4%로 59.1%가 생활주기의 변화를 이야기하며, ‘그렇지 않다’에 15.6%, ‘매우 그렇지 않다’에 6.3%가 응답하여 21.9%는 생활주기의 변화가 없다고 이야기한다. 여자에 비해 남자가, 나이가 어릴수록, 통신이용경력이 높을수록, 컴퓨터 이용시간이 심야인 경우에 이러한 생활주기의 변화에 대해 그렇다고 응답하는 비율이 더 높다(부록 표 3-8 참조).

PC통신에서 매체 이용이나 대화가 글자를 통해 이루어지기 때문에 언어기능에 생길 수 있는 변화를 살펴보기 위해 “주로 문자에 의한 의사표현활동으로 언어생활에 부정적인 영향을 미쳤다”라는 문항을 제시한 결과 5.0%가 ‘매우 그렇다’, 14.8%가 ‘그렇다’고 하여 단지 19.8%만 언어생활에 부정적인 영향을 미쳤다고 생각한다. 34.2%는 ‘그렇지 않다’, 24.1%는 ‘매우 그렇지 않다’라고 하여 통신이용에 따른 언어생활의 변화에 동의하지 않는다.

그러나 통신에 따른 언어생활의 변화에 대해 나이가 어릴수록 통신 이용경력이 많을수록 그 비율이 증가하고 있어 염려해야 할 부분이다<부록 표 3-15 참조>.

PC통신의 이용에 따라 소비생활이 크졌거나 용돈이 궁하다고 느껴본 적이 있는지에 대해 ‘매우 그렇다’고 한 비율은 17.1%, ‘그렇다’고 한 비율은 36.9%, ‘보통이다’고 한 비율은 21.4%, ‘그렇지 않다’에 17.9%, ‘매우 그렇지 않다’에 6.7%가 응답하여 소비생활의 변화에 그렇다는 반응을 나타내는 비율이 그렇지 않다고 한 비율보다 높다. 나이가 어릴수록 다른 직업에 비해 학생인 경우에 이런 소비생활의 변화에 대해 그렇다고 하는 비율이 더 높다<부록 표 4-1 참조>.

PC통신으로 인해 수면의 부족을 느낀 적이 있는지에 대해 6.3%가 ‘매우 그렇다’, 25.0%가 ‘그렇다’. 23.4%가 ‘보통이다’, 31.3%는 ‘그렇지 않다’, 13.9%는 ‘전혀 그렇지 않다’고 하여 수면 부족을 이야기하는 비율은 31.3%정도이며 그렇지 않은 경우는 45.2%로서 세 명 중 한 명은 PC통신 이용으로 인해 수면을 충분히 취하지 못함을 알 수 있다<부록 표 4-4 참조>. 이러한 결과를 종합해 보면 PC통신 이용에 따라 청소년의 일상생활의 전반에 걸쳐 큰 변화가 나타나고 있으며 연령이 어릴수록 통신이용 경험이 많을수록 이러한 변화를 더 크게 느끼고 있을 알 수 있다.

2) 학업 및 업무에 미치는 영향

학업이 주 업무인 청소년들은 PC통신을 이용하면서 자신이 수행하는 학업이나 업무에 얼마나 도움을 받고 있을까? 아니면 통신 이용시간으로 인해 공부나 업무에 부정적인 영향을 받고 있을까? 청소년들의 통신이용에 있어 절대시간의 투자와 대화방에서의 불필요한 내용 및 이용으로 인해 자신들이 해야할 공부에 방

해가 된다고 성인들은 생각한다. 그러나 통신에서 사용할 수 있는 무궁무진한 정보와 자료를 생각할 때 꼭 통신 이용에 청소년의 업무 및 학업에 부정적일 수 만은 없다. 구체적으로 살펴보면 다음 <표 4-4>와 같다.

<표 4-4> 학업 및 업무에 미치는 영향

(단위 : %)

항 목	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다	사례수
• 학업 형태가 변했다.	8.5	25.6	30.2	25.6	10.3	497명
• 업무 수행 형태가 달라졌다.	6.3	44.3	20.3	15.2	13.9	79명
• 사고의 다양성과 의사 표현의 논리가 늘었다.	11.3	34.4	32.1	16.8	5.4	576명
• 고도산업사회에서 필요한 퓨터지식을 자연스럽게 익힐 수 있었다.	25.5	47.2	20.3	5.2	1.7	576명

항 목	자주	가끔	보통	거의없다	잘 모르겠다	사례수
• 통신으로 인해 공부나 업무에 지장을 주었다.	9.5	43.3	18.3	26.6	2.4	252명

항 목	크게	약간	없다	잘모르겠다	사례수
• PC통신 이후 학교(업무)능력이 떨어졌다.	9.1	30.6	49.2	11.1	252명
• PC통신 이후 시력이 떨어졌다.	9.1	31.0	36.9	23.0	252명

학생만을 대상으로 PC통신을 통해 ‘학업형태의 변화’가 일어났다고 하는 비율은 ‘매우 그렇다’에 8.5%, ‘그렇다’에 25.6%가 응답하여 34.1%가 긍정하며, 25.6%는 ‘그렇지 않다’, 10.3%는 ‘매우 그렇지 않다’고 하여 35.9%는 학업형태의 변화가 없다고 한다. 나이가 어릴수록 학업형태의 변화를 이야기하는 비율이 더 높다<부록 표 3-9 참조>.

‘업무수행형태가 달라졌다’에 대해 6.3%가 ‘매우 그렇다’고 하며, 44.3%는 ‘그렇다’, 20.3%는 ‘보통이다’, 15.2%는 ‘그렇지 않다’, 13.9%는 ‘매우 그렇지 않다’라고 하여 통신 이용에 따른 업무수행형태의 변화를 느끼는 비율은 50.6%로 과반수가 넘는다<부록 표 3-10 참조>.

‘사고의 다양성과 의사표현의 논리가 늘었다’라는 문항에 대해 11.3%가 ‘매우 그렇다’고 하며, 34.4%는 ‘그렇다’, 32.1%는 ‘보통이다’, 16.8%는 ‘그렇지 않다’, 5.4%는 ‘별로 그렇지 않다’고 하여 PC통신을 이용함으로써 사고의 다양성과 의사표현의 논리가 늘었다고 생각하는 비율이 꽤 높다. 이에 대해 나이가 어릴수록, 통신이용경력이 많을수록, 이용시간대에 있어선 밤이나 심야보다 저녁이나 낮시간이, PC통신을 이용함으로써 사고의 다양성과 의사표현의 논리가 늘었다고 생각하는 비율이 더 높다<부록 표 3-11 참조>.

PC통신을 통해 ‘고도 산업사회에서 필요한 컴퓨터 지식을 자연스럽게 익힐 수 있었다’에 대해 25.5%가 ‘매우 그렇다’, 47.2%가 ‘그렇다’고 하여 동의하는 비율이 아주 높다. ‘그렇지 않다’에 5.2%, ‘매우 그렇지 않다’에 1.7%로 단지 6.9%만이 그렇게 생각하지 않는다. 이러한 경향은 각 하위변인별로 동일하나 나이가 어릴수록 통신이용경력이 많을수록 고도 산업사회에서 필요한 컴퓨터 지식을 자연스럽게 익힐 수 있었다는 것에 긍정적으로 느

끼는 비율이 더 높다<부록 표 3-12 참조>.

PC통신으로 인해 공부나 업무에 지장을 받아본 적이 있는지에 대해 9.5%는 ‘자주 있다’, 43.3%는 ‘가끔 있다’고 하여 50% 이상이 통신으로 인해 공부나 업무의 지장을 받아본 적이 있다고 한다. 통신 이용에 따른 업무나 공부에 지장을 받은 적이 있다고 밝힌 비율은 연령별로 볼 때 고등학교 재학생인 15-19세의 비율이 월등히 높아 특히 문제가 된다<부록 표 4-5 참조>. 실제 PC 통신을 이용한 후 학교(업무)능력이 떨어진 적이 있는가?에 대해 9.1%는 크게 떨어진 적이 있다고 하며 30.6%는 약간 떨어진 적이 있다고 한다. 그러나 49.2%는 없다고 하며, 11.%는 잘 모르겠다고 한다. 연령별로는 어린 청소년들이 학교 업무능력이 떨어진 경험이 더 많고, 통신 이용경력이 높을수록 높다<부록 표 4-2 참조>. PC통신을 이용함으로써 시력이 떨어진 적이 있는지에 대해서는 9.1%가 크게 떨어진 적이 있으며, 31.0%가 약간 떨어졌다고 하며, 36.9%는 없다, 23.0%는 잘 모르겠다고 하여 40% 정도는 통신 이용으로 인해 시력이 떨어졌다고 느낀다<부록 표 4-3 참조>.

이런 결과를 볼 때 청소년들이 PC통신을 통해 다양한 지식과 정보를 얻기도 하지만 통신으로 인해 학업이나 업무에 지장을 받는 부작용도 꽤 있음을 알 수 있다. 특히 이러한 부작용을 경험하는 집단은 어린 연령의 청소년들이 많아서 이들에 대한 특별한 교육이나 훈계 등이 필요함을 알 수 있다.

3) 인간관계에 미친 영향

가상의 공간을 통해 다양한 가상의 인물을 만나는 곳이 PC통신이다. 다른 사람들이 자신의 관심사를 수 많이 올려 놓은 곳에서 자기에게 필요한 정보를 가져오기도 하고, 자신이 가지고 있

는 다양한 정보를 올려보기도 한다. 또한 자신과 취미나 생활의 여러 상황 중에서 관련이 있다고 여겨지면 통신상에서 동호회를 꾸며 그들 나름대로 가상의 땅을 갖기도 한다. 또한 대화방에서 전혀 모르는 사람과 개별 대화를 할 수도 있고 집단으로 관심분야에 대해 이야기하기도 한다. 이뿐이 아니다. 시국에 중요한 안건이 생기면 그들은 그 주제에 대해 각자 자신의 의견을 펼치고, TV와 라디오 등의 프로그램에도 통신을 통해 참가한다. 그들은 이런 다양한 활동을 통해 전혀 모르는 사람들과 대화하고 토론하며 의식을 공유하는 한 네티즌으로서의 삶을 뛰어간다. 이러한 다양한 활동을 통해 맺는 인간관계는 그들에게 무엇이며 기존의 인간관계와 어떻게 다를까?

〈표 4-5〉 인간관계에 미친 영향

(단위 : %)

항 목	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다	사례수
• PC통신을 통해 만난 친구가 삶의 중심을 차지한다.	10.6	18.4	30.7	24.5	15.8	576명
• 통신 이후 과거 친구와 관계 유지에 어려움이 있다.	1.2	8.3	17.5	32.5	40.5	252명
• 보다 많은 사람과 온라인으로 접촉하여 상대방을 이해하는 방법을 배웠다.	19.3	35.1	26.0	14.6	5.0	576명
• 다양한 사람과 접하므로 나이가 나는 세대에 대한 이해가 늘었다.	13.2	26.7	29.2	24.2	6.3	576명
• 기계화로 인하여 사람과의 직접적인 대면활동이 위축되었다.	4.5	13.2	18.2	35.4	28.6	576명

PC통신에서 만난 사람에 대한 느낌을 알아보기 위하여 ‘PC통신을 통해 만난 친구가 삶의 중심을 차지한다’라는 문항을 제시한 것에 대해 10.6%는 ‘매우 그렇다’고 하며, 18.4%는 ‘그렇다’고 하여 약 30%정도가 PC통신상의 친구가 자신의 인생에 있어 중요한 위치에 있다고 한다. 그러나 ‘그렇지 않다’에 24.5%, ‘매우 그렇지 않다’에 15.8%가 응답하여 40.3%는 PC통신상의 친구가 자신의 삶에서 그리 중요한 위치에 있는 것이 아니라고 밝히고 있다. 남자에 비해 여자가, 나이가 어릴수록 통신상에서 만난 사람이 삶의 중심을 차지한다고 하는 비율이 더 높다<부록 표 3-7 참조>.

그러면 이러한 PC통신 상의 친구로 인한 과거의 친구들은 그들에게 어떤 의미로 남을까? ‘통신 이용 후 과거 친구와의 관계 유지에 어려움이 있다’라는 문항에 대해 ‘매우 그렇다’고 한 비율은 1.2%, ‘그렇다’고 한 비율은 8.3%로 10% 안쪽이며, ‘그렇지 않다’에 32.5%, ‘매우 그렇지 않다’에 40.5%가 응답하여 PC통신이용으로 인해 기존의 우정관계에 큰 영향을 주는 것은 아님이 드러났다. 그러나 학생이 아닌 경우와 학생인 경우엔 성적이 낮은 집단에서 통신을 통해 기존의 친구와 관계를 유지하기 어렵다고 제시한 비율이 30% 정도로서 높은 편이다<부록 표 4-9 참조>.

PC통신을 통해 실제 인간관계 변화에 미친 영향을 알아보기 위해 ‘보다 많은 사람과 온라인으로 접촉하여 상대방을 이해하는 방법을 배웠다’라는 항목에 대해 19.3%는 ‘매우 그렇다’, 35.1%는 ‘그렇다’, 26.0%는 ‘보통이다’, 14.6%는 ‘그렇지 않다’, 5.0%는 ‘매우 그렇지 않다’고 하여 통신이용을 통해 다른 사람을 이해하는 방법을 배웠다고 긍정적으로 이야기 하는 비율이 54.4%에 이른다. 남자에 비해 여자가, 나이가 어릴수록, 통신 이용경력이 많을수록 밤이나 심야 시간대보다 낮이나 저녁시간대에 주로 이용하

는 사람들이 다른 집단에 비해 통신을 통해 다른 삶을 이해하는 방법을 배웠다고 하는 비율이 상대적으로 많다<부록 표 3-13 참조>.

비슷한 질문으로 ‘다양한 사람과 접하므로 나이차가 나는 세대에 대한 이해가 늘었다’에 대해 ‘매우 그렇다’고 한 비율이 13.2%, ‘그렇다’고 한 비율은 26.7%로서 약 40%정도가 통신을 통해 세대간의 간격을 줄일 수 있었다고 느낀다. 위에서와 비슷하게 남자보다는 여자가, 연령이 낮을수록, 통신이용경력이 많을수록 통신을 통한 세대간의 이해가 늘었다고 느끼는 비율이 높다<부록 표 3-14 참조>.

그러나 ‘기계화로 인하여 사람과의 직접적인 대면활동이 위축되었다’에 대해 ‘매우 그렇다’에 4.5%, ‘그렇다’에 13.2%가 응답하여 17.7%가 통신으로 인한 직접적인 인간관계에 나쁜 영향을 주었다고 느낀다. 35.4%는 ‘그렇지 않다’, 28.6%는 ‘매우 그렇지 않다’고 하여 65%정도는 통신으로 직접적인 대면활동을 위축시키지 않는다고 한다. 비록 통신으로 인해 직접적인 대면활동이 위축된다고 한 비율이 그렇지 않다고 한 비율보다도 적고 절대적으로 적지만 우려해야 할만한 수치이다. 특히 연령이 어리고, 통신을 한 경력이 많을수록 통신활동에 따라 직접적인 대면활동이 위축되었다고 하는 비율이 높아서 더욱 문제가 된다<부록 표 3-16 참조>.

전반적인 결과를 살펴보면 PC통신을 통해 인간관계를 이해하는 방법이나 세대간의 이해를 높이는 등 긍정적인 영향을 끼치는 면도 있으나 어린 청소년에게 직접적인 대면활동을 위축시키는 등의 부정적인 영향도 주고 있어 문제가 된다.

4) 가상 공간 및 환경의 창출

시뮬레이션으로서의 PC통신공간은 무한히 확장될 수 있는 신

화적 공간이다. 학술적 또는 상업적 필요나 욕구를 가지지 않은 청소년들이 PC통신을 주도적으로 이용하는 것을 고려할 때 우리나라의 통신공간은 외국과 비교하여 비교적 ‘특수’하다. 상업적, 학술적 데이터베이스, 혹은 네트워크의 필요에 의해 애초 시작되었고 여전히 그러한 기능이 중심인 외국의 PC통신에 비해 우리의 PC통신은 문화적·오락적 기능이 중심이 된다. 50만이 넘는 PC통신에 대한 사용자들의 접속시간은 대부분 채팅과 동호회, 그리고 공개게시판과 머드(MUD) 등의 온라인 게임에 할애되고 있다(한정수, 1995).

PC통신은 고유의 익명성을 통해 ‘부담없는 일탈공간’이면서도 자신의 존재적 위기감을 보상받고 위로받는 ‘대체사회적 공간’이고, 무의식적인 ‘사회화 공간’이며, 그리고 다른 무엇보다도 ‘유희의 공간’으로 네티즌에게 다가온다. 즉 이제 네티즌이란 새로운 PC통신 시의 시민이 된 사람들은 가상적인 체험과 환경을 통해 자신들만의 존재하지 않는 공간을 열게 된다. 이곳은 현실의 공간과 환경에서는 볼 수 없는 그리고 느낄 수 없는 다양한 경험을 하게 된다. 바로 이러한 경험으로 인해 일상생활에서 부딪히는 현실세계에 어떤 영향을 미칠 지에 대해 많은 사람들이 의문을 제기하고 있다. 그렇다면 통신상의 청소년들은 가상체험과 환경에 대해 얼마나 가까이 있고 그것으로 인해 현실세계에서의 삶에 미치는 영향은 무엇일까?

‘일부 서비스의 경우 마약과 같은 중독현상을 경험했다’에 대해 16.1%는 ‘매우 그렇다’, 29.5%는 ‘그렇다’고 하여 거의 반수 정도가 마약과 같은 중독현상을 느낄 정도로 통신상의 세계에 몰두하거나 빠져있음을 알 수 있다. 이러한 중독현상의 경험의 있다고 한 경우는 남자보다 여자의 비율이 더 높고, 통신이용경력이 1년에서 2년 사이인 경우에 가장 높으며, 이용시간대에는 별 차

〈표 4-6〉 가상공간 및 환경의 창출

(단위 : %)

항 목	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다	사례수
• 일부 서비스의 경우 마약과 같은 중독현상 을 경험했다.	16.1	29.5	14.2	22.7	17.4	576명
• 통신을 하지 않을 때 고립감이나 빨리 접속 하고 싶은 욕구를 느 낀다.	15.5	38.9	24.6	16.7	4.4	252명
• PC통신이라는 익명적 인 가상체험에 의해 현실체험을 소홀히 하 게 되었다.	3.3	12.8	21.0	39.2	23.6	576명
• 통신활동 이후에도 직 접적으로 하는 활동이 능동적인가?	11.1	50.4	22.2	13.9	2.4	252명
• PC통신에 접속하고 있을 때는 평상시와 다른 자신을 발견한 다.	10.2	28.6	19.1	29.9	12.2	576명

이가 없다. 컴퓨터 주 이용목적이 PC통신이라고 밝힌 경우엔 중독현상을 경험한 경우가 57.1%로 다른 집단보다 월등히 높다 〈부록 표 3-17 참조〉.

이와 비슷하게 ‘통신을 하지 않을 때 고립감이나 빨리 접속하고 싶은 욕구를 느낀다’에 대해 15.5%가 ‘매우 그렇다’, 38.9%

가 ‘그렇다’고 하여 54.4%가 빨리 통신 공간에 들어가고 싶은 욕구를 느낀다고 한다. 특히 나이가 10세-14세인 경우의 청소년은 이 문항에 대해 ‘매우 그렇다’고 응답한 비율이 31.6%나 되어 아주 심각한 양상을 보이며, 또한 통신이용경력이 1-3년 사이인 경우는 ‘매우 그렇다’에 20% 이상이 응답하였다(부록 표 4-8 참조).

‘PC통신이라는 익명적인 가상체험에 의해 현실체험을 소홀히 하게 되었다’라는 문항에 대해서 3.3%가 ‘매우 그렇다’, 12.8%가 ‘그렇다’고 하여 약 15%정도가 가상체험으로 인해 현실체험을 소홀히 한다고 이야기 한다. 이렇게 현실체험을 소홀히 하는 경향은 연령으로 볼 때 어린 청소년, 통신 이용경력에 있어서는 2-3년 정도인 경우로 나타났다(부록 표 3-18 참조).

통신을 하면서 실제적인 직접 활동에도 능동적인지를 알아보기 위하여 ‘통신활동 이후에도 직접적으로 하는 활동이 능동적인가?’를 질문한 결과 11.1%는 ‘매우 그렇다’, 50.4%는 ‘그렇다’고 하여, 13.9%가 ‘그렇지 않다’, 2.4%가 ‘매우 그렇지 않다’고 하여 15% 정도의 청소년은 통신활동 이후에 직접적인 활동에 어느정도 통신이 영향을 미친다고 느낀다. 이러한 직접적인 활동의 위축을 초래한다고 느끼는 비율은 나이가 어릴수록 통신 경력이 2-3년 인 경우에 다른 집단보다 높다(부록 표 4-11 참조).

또한 ‘PC통신에 접속하고 있을 때는 평상시와 다른 자신을 발견한다’는 것에 대해 10.2%가 ‘매우 그렇다’, 38.9%가 ‘그렇다’고 하여 50% 정도는 통신상에서 평상시 자신과 다른 성격을 경험함을 알 수 있다. 이는 평상시 자신의 성격이 온순하거나 내성적이라고 밝힌 수가 303명이고 활발하거나 도전적이라고 밝힌 수가 273명인데 비해, PC통신상에서 자신의 성격이 온순하거나 내성적이라고 밝힌 수는 222명이고 활발하거나 도전적이라고 밝힌

수가 354명으로 나타나 이를 증명한다.⁶⁾ 또한 PC통신상에서의 자신의 성격이 도전적이거나 활발하다고 밝힌 경우에 이렇게 성격이 달라진다고 이야기 하는 비율은 더 높다. 연령상으로는 10-14세의 청소년, 이용시간대별로는 주로 낮시간이나 저녁에 이용하는 청소년들이다(부록 표 3-19 참조).

4. 소 결

청소년들이 PC통신을 이용함으로써 경험하는 생활의 변화를 i) 일상적인 생활형태의 변화, ii) 학업 및 업무에 미친 영향, iii) 인간관계에 미친 영향, iv) 가상공간 및 환경의 창출이라는 면으로 나누어 살펴보았다.

생활의 편리, 생활주기의 변화 등을 조사한 일상생활의 변화에서는 PC통신을 통해 거의 대부분의 영역에서 50% 정도의 비율이 그러한 변화를 경험했다고 하며, 연령이 어릴수록, 통신이용경험이 많을수록 변화를 경험한 비율이 더 높게 나타났다.

학업이나 업무형태 변화와 관련해서 청소년들이 PC통신을 통해 다양한 지식과 정보를 얻기도 하지만 통신으로 인해 학업이나 업무에 지장을 받는 부작용도 꽤 있음을 알 수 있다. 특히 이러한 부작용을 경험하는 집단은 어린 청소년들이어서 이들에 대한 특별한 관심이 요구된다.

PC통신을 통한 새로운 인간관계의 형성과 경험으로 어떤 영향을 미쳤는지 살펴본 결과, PC통신을 통해 인간관계를 이해하는 방법이나 세대간의 이해를 높이는 등 긍정적인 영향을 미치는 면도 있지만, 어린 청소년들에게 직접적인 인간관계를 약화시킬 수

6) 설문대상자의 성격을 일상생활에서와 통신상에서로 나누어 물어본 결과를 추산한 것임(부록 표 3-4 참조).

있는 소지가 있음이 드러났다.

PC통신상의 가상공간 및 환경 창출과 관련하여 서비스에 대한 중독경험을 느낀 적이 있다고 한 비율이 50% 정도 되며, 통신을 하지 않을 때의 고립감을 경험했다는 비율 또한 꽤 높으며, PC 통신 상의 모습이 평소 자신의 모습과 다르다고 말하는 비율도 꽤 높다. 그러나 통신 이후에도 많은 청소년들이 직접적인 활동에 대해 능동적으로 참여한다고 하여 통신상의 경험을 통한 가상 체험이나 환경이 현실 사회의 경험을 약화시킨다고 성급히 말하기 어렵다. 그럼에도 불구하고 청소년기가 어떤 의미에서는 과도기적 특징을 보이는 시기로서 지적, 감정적 발달상태에 있다는 것을 고려할 때 이러한 가상 공간과 환경을 통해 개별화된 모습을 갖는 것은 염려스러운 일이다.

전반적으로 청소년들이 PC통신을 이용함으로써 그들 생활전반에 걸쳐 다양한 변화를 경험하게 되는데, 이러한 변화는 긍정적인 것도 있고 부정적인 것도 있다. 특히 부정적인 양태는 ‘컴광’, ‘통신중독증’이라고 이야기 하는 증상을 보이는 청소년들이 PC통신 접속을 통해 “접속만하면 무엇이든 할 수 있다는 추상적이면서도 희망적인 분위기”에서 경험한다는 것이 더욱 문제가 된다. 즉, 자신의 지금 현실에서 불가능한 것이 통신이라는 가상공간에서 가능해짐으로써 통신을 통한 다른 유용성보다 그 부정적인 경험에 빠져들게 되는 것이다.

그러나 이런 추세는 우리가 경험하는 다른 취미, 예컨대 바둑, 낚시 등과 같은 활동에서도 나타나며 그런 활동에 빠져들어 그 활동에서 프로의식을 느끼고 활동하는 사람이 있는 것과 같이, 청소년들의 ‘컴광’이나 ‘컴퓨터 중독증’에 대해서도 열광적인 반응을 ‘프로’적인 상태로 전환시켜줄 수 있는 사회적 분위기를 만들어 줌으로써 해소하는 것이 바람직 할 것이다.

IV. 종합논의

한국전자 공업진흥회가 발표한 자료에 의하면 1994년 말 현재 우리나라 PC보급률은 450만1천대에 달해 10명당 1명, 10가구당 4가구꼴로 PC를 보유하여 가구대비 보급률은 37%, 인구대비 보급률은 10%로 되어 있다. 올해의 예상 보급대수를 195만대로 예측하고 있으므로 10월 현재의 보급정도는 대강 610만대로 추정할 수 있다(동아일보, 95. 7. 21). 한국청소년문화연구소(1995)에 의하면 초, 중, 고생 청소년 중 60.8%가 컴퓨터를 보유하고 있으며 컴퓨터 통신을 이용한 경험이 있다고 밝힌 청소년은 21.5%에 달한다. 즉 청소년 10명 중 6명 꼴로 컴퓨터를 소유하고 있으며 이중 1/3정도는 통신을 한 경험이 있어 이 결과로 유추컨대, 청소년의 1/5정도가 통신을 하고 있다. 이제 컴퓨터 이용 및 컴퓨터 통신은 청소년 생활의 일상적인 한 영역으로 자리 잡았다고 볼 수 있으며 컴퓨터 통신의 역할 또한 청소년들이 누리고 있는 대중문화의 한 영역으로 분석되기도 한다.

여기서는 서론에서 제기되었던 문제에 대해 기존의 담론과 본 조사에서 나온 결과를 중심으로 그 해답을 찾아봄으로써 정보화 시대의 정보와 문화의 매체로서 PC통신은 청소년들에게 어떤 의미인지를 종합적으로 살펴보려 한다.

1. 청소년의 PC통신 이용은 정보화에 도움을 주는가?

정보사회란 정보화가 이루어진 사회이다. “정보화 촉진기본법” 제 1장 제 2조 2항에서는 정보화를 “정보를 생산, 유통 또는 활용하여 사회 각 분야의 활동을 가능하게 하거나 효율화를 도모하

는 것”이라고 규정하고 있다. 그러나 학자들 간에 정보사회의 정의에 관한 의견이 아직까지 정의되지 않고 있지만 적어도 우리의 미래가 정보화 일거라는 것은 대체로 합의되고 있다(이옥화, 1995 : VII-1).

정보사회의 사회경제적 특성은 다음과 같은 몇 가지 공통성을 보인다(Doohyun Hwang, 1995 : 4 ; 박명호, 1995 : III-3에서 재인용). 우선 경제활동에서 상품 및 부가가치 증대수단으로서의 정보의 중요성이 지적되고, 둘째 사회경제체제가 복잡해지고 불확실성이 증대함에 따라 정보가치의 중요성이 부각된다. 셋째, 소득이 증가하고 삶의 질이 중시되면서 다양한 개인의 욕구와 관련된 정보의 가치가 더욱 강조된다.

또 하나는 이러한 정보화 사회에서의 정보는 폭발적으로 생산되며, 더 이상 우리에게 기존의 방식대로 정보를 습득하고 자료를 수집하도록 여유를 주지 않는다. 순간 순간 생산되는 다양한 정보와 자료를 기존의 방식대로 받아들이는다면 그 정보 자체에 눌러 사실상 정보로 인해 우리가 누릴 수 있는 유익성 자체를 가지지 못하게 되는 시대에 우리는 살고 있다. 정보화 사회에서의 정보와 그것의 이용 방식이 우리 개인의 삶에 미치는 영향력을 좀 더 강력하게 말하면, “정보의 이용”방식에 따라 과거와 다른 새로운 계급 분할 방식이 일어날 가능성이 크다는 것이다. 다양한 정보와 자료의 흐름을 이해하고 이것을 자신에게 필요한 것으로 얼마나 잘 조작하느냐, 또 얼마나 적극적으로 수용하느냐와 같이 지식과 정보에 대하여 스스로 판별하는 능력을 가진 분석가가 필요한 시기에 이른 것이다(문정식, 1994).

또한 기존에는 정보 자체가 주어졌을 때 그것을 수용하는 수동적인 정보담지자였지만 이제는 다양한 매체를 통해서 자신이 필요한 자료를 검색하고 확보하며 그것을 재조직하는 정보의 생산

자적 역할이 필요한 시점이므로, 스스로 자신의 사고활동을 조정해야 할 필요가 있다. 즉, 독창적인 자신의 정신활동을 통해서만이 창조적인 정보 수용자의 역할과 정보 생산자의 역할을 효율적으로 수행할 수 있기 때문이다.

지식 정보는 본원적으로 커뮤니케이션을 통해 전달되고 습득된다. 컴퓨터는 이러한 정보화시대의 지식 정보의 형성, 저장, 전달에서 첨병 역할을 하는 새로운 미디어 매체이다. 동시에 컴퓨터는 다양한 미디어 매체들-TV, 비디오 등-중에서 유독 합법적으로 당당하게 청소년들이 소유하고 이용할 수 있는 것이다. 왜 청소년들이 컴퓨터를 소유하고 이용하는 데 있어 다른 미디어 매체의 소유와 사용에서와 다른 의미를 부여받는가? 이것은 바로 컴퓨터의 사용이 정보사회의 필수적인 요소라는 사회적 합의가 있기 때문이다.

컴퓨터 내에서 정보의 생산과 전달이 가장 활발하게 이루어지는 곳은 PC통신을 통해서이다. PC통신은 바로 “통신장비(MODEM)를 갖춘 컴퓨터를 전화회선 등의 통신망을 통하여 호스트 컴퓨터와 연결함으로써 호스트컴퓨터를 매개로 컴퓨터 상호 간에 다양한 정보를 교류할 수 있게 한 체제”이기 때문이다(한국청소년문화연구소, 1995 : 528). 그러면 실제로 청소년들은 PC통신이라는 정보생산과 전달의 첨단매체를 이용함으로써 정보화능력 향상에 얼마나 도움을 받고 있는가?

기존의 연구결과에 따르면 청소년의 PC통신 이용의 주 용도는 온라인 게임이나 대화방 등과 같은 놀이성 서비스에 집중되어 있다고 우려하는 목소리가 높다. 한국청소년문화연구소(1995 : 578-579)는 정보서비스 및 통신서비스에 대한 청소년의 선호부문을 분석하여 다음과 같이 이야기한다. “새로운 지식창조를 위한 정보수집과 활용을 위해 우선적으로 사용되어야 할 컴퓨터 통

신이 청소년들에게는 여가시간의 놀이활동을 위해 사용하며 이러한 오락적인 이용의 경향은 20대 청소년에 비해 10대 청소년에게 더 많이 나타난다.”

본 연구에서도 이런 유사한 경향을 발견할 수 있다. PC통신을 처음 이용하게 된 계기를 묻는 질문〈부록 표 1-9 참조〉에 대하여 50% 정도의 청소년이 ‘남이 하는 것을 보고’ 또는 ‘친구나 주위의 권유로’ 시작했으며 단지 20% 정도만이 ‘정보화시대에 대비하기 위해서’라고 한다. 특히 10~17세 정도의 중, 고등학생의 경우엔 정보화시대에 대처하기 위해서라고 목적적 의사를 분명히 밝힌 경우는 단지 15%내외다. 실제로 10~19세의 청소년들이 PC통신에서 가장 많이 이용하는 서비스〈부록 표 1-6〉가 대화방이라고 하여 실제적인 정보의 이용이나 생산을 위해서 PC통신을 이용하지 않는 듯이 보인다.

그러나 실제로 PC통신의 사용 목적을 보면 60% 정도의 청소년들이 “유익한 정보를 얻기 위해서”라고 하며, “다양한 정보의 획득이 쉬워졌다”라는 항목에 대해 75% 정도의 청소년이 긍정하고 있어 PC통신의 이용이 청소년의 정보화에 긍정적인 역할을 하고 있음을 알 수 있다. 또한 PC통신에서의 각 서비스 목록(전체 7개 제시)에 대해 각 각의 서비스에 대한 절대적인 중요도와 만족도, 이용도를 나타내도록 한 후 그 순위를 살펴본 결과는 중요도, 이용도 모두에서 ‘정보/자료’서비스는 1위를 기록하며 이에 비해 오락적인 기능이라고 분류되는 ‘대화방’이나 ‘동호회’ 등에서의 중요도나 이용도는 4~5위로 그리 높지 않다.

또한 PC통신에서 오락적인 기능이라고 여겨지는 대화방이나 동호회, 게시판 등에서 통신 이용자들은 다양한 사람들이 올린 글에 대해 검색함으로써 사회적인 문제나 정치적인 사안에 대해 나름대로의 시각을 형성하기도 하며,⁷⁾ 동호회나 기타 전문적인

IP(Information Provider)가 개설한 포럼 등을 검색함으로써 자신들의 문화적 취향이나 관심 분야에 속한 정보를 보충하거나 소비한다(한정수, 1995 : 48). TV나 라디오 등에서와 같은 일방향적인 정보 및 일정의 입장을 소비하기보다는 PC통신이라는 쌍방향적인 매체를 통해 구석구석에서 수시로 정보를 갱신시키고 새로운 정보와 입장을 형성해 가는 것이다.

이러한 결과들은 단순히 PC통신을 통해 청소년들이 정보화에 도움을 받기보다는 오락적인 만족만을 얻는다고 보는 주장은 일방적임을 보여준다. 아직은 청소년의 PC통신을 통한 정보화가 가시적으로 분명히 드러나진 않지만 그렇다고 청소년의 PC통신 이용이 단지 오락적인 수준에 머물러 정보화에 도움을 주지 못한다고 우려의 목소리를 높이기엔 그 근거가 분명하지 않다. 결국 청소년들이 PC통신에서 자신이 필요한 정보를 찾고 소유하도록 그 환경을 확장시켜주는 등의 PC통신 전반에 대한 정보화 환경을 높임으로써 청소년의 정보화에 도움이 되도록 사회적 노력을 제공해야 할 시점이다.

-
- 7) 얼마전 대구 지하철 가스폭발사건 때 PC통신 사용자들이 보여주었던 모습은 쌍방향 광역매체의 놀라운 가능성과 잠재력까지 여실히 보여주고 있다. 대구참사 소식을 제일 먼저 전국에 알렸던 것은 TV나 라디오의 유명한 앵커가 아니라 당시 상황을 직접 목격한 통신사용자가 올린 게시물이었다. 또한 관계언론의 축소보도에 분노하고 항의했던 사람들 역시 시민단체가 아니라 통신사용자들의 통신 속의 체팅족들이었다. 또한 최근의 5.18 특별법 제정 및 노태우 전대통령의 비자금사건이 생기면서도 통신에서 격렬한 논쟁이 있었고, 통신속에서 활발한 서명운동이 있을 정도였다.

2. PC통신은 가상공간영역을 창조하여

청소년들에게 새로운 공동체 환경을 제공하는가?

고속 정보도로와 멀티미디어의 보편화는 정보처리의 방식, 그것에 요구되는 이론이 성격을 바꾸게 될 뿐만 아니라 쌍방향성은 멀티미디어형 PC를 중요한 사회적 커뮤니케이션 수단으로 바꾸어 주면서 컴퓨터 통신을 통해 형성되는 특수한 형태의 공간과 세계를 체험할 수 있게 해 준다. 사이버 스페이스 혹은 가상공간으로 불리는 이것은 실제적인 공간이 아닌, 실제의 하드웨어 공간과 구분되지만 실제의 공간에서 처럼 물리적, 자연적 현실과 직접적으로 교섭 접촉하는 것처럼 느끼게 해준다. 이 가상의 공간은 사람들이 체험할 수 있는 물리적 공간과 비교할 수 없을 만큼 광활하고 그런 공간이 제공해 줄 수 없는 온갖 신기하고 새로운 경험을 가능케 해준다. 이 같은 광활하고 다양한 가상적 공간에서 청소년들은 부모들이 알 수 없는 익명의 친구들을 사귀고 유대를 가꾸어 간다. 전통적 사회가 면 대 면의 커뮤니케이션을 기반으로 한 공동체이고 현대 사회가 상호 분리되고 비인칭적인 익명적 접촉을 기반으로 한 “society”였다면 정보화 사회는 가상적 공간에서 사람들이 새로운 형태의 면 대 면으로 만나는 새로운 형태의 공동체를 만든다(박명진, 1995 : 23-24).

이러한 새로운 공동체는 기성세대에 의해 ‘개인화된 세계’를 선호한다고 질시 어린 눈길⁸⁾을 받는 신세대 청소년들이 누리기에

8) 90년대 들어 신세대로 표현되는 청소년층(비록 소수일지라도)에 대한 일련의 비판적 논의는 다분히 ‘감성, 개성, 자유’라는 어휘의 숨겨진 담론 속에 ‘일탈적인 개성의 해방’이라는 측면에 초점을 맞추어 비판하고 있다.

적합한 공간인 듯이 보인다. 자기의 이름을 정확하게 밝힐 필요도 없이 아무런 거침없이 불특정 다수의 무수한 사람을 만나면서 불특정한 다양한 이야기에 들어갈 수도 있고 필요 없다고 여겨지면 아무런 미련이나 감정적인 여운 없이 빠져나올 수 있으며 일정한 집단의 소속원으로서의 규제를 받을 필요조차 없는 가상공간을 PC통신은 제공해 준다. 이러한 PC통신은 동호회나 대화방이니 하는 ‘공간적인 구성’과 실제 커뮤니케이션 못지않은 소통의 현장감과 즉시적인 피이드백을 통해, 일명 신세대로 지칭되는 개체화된 청소년의 의식 깊숙이 숨겨진 관계망에 대한 회구를 채워주면서도 엄격한 구속이 거의 없는 그러면서도 실사회 속에 존재하는 ‘그 무엇’을 연상하거나 ‘착각’하도록 잘 포장되어 있다(한정수, 1995 : 47).

이러한 가상 공간 영역은 정말로 PC통신을 이용하는 청소년의 삶에서 가상공동체 역할을 하는가? 청소년문화연구소(1995)에 따르면 청소년들이 주로 이용하는 BBS서비스에서 동호회는 23.9%, 대화실은 25.2%로 나타나, 가상적인 공간 성격을 갖는 서비스의 이용이 거의 50%에 이른다. 특히 컴퓨터 통신에서의 동호회의 인기는 대단하다. 초기엔 스포츠나 레저 등 취미 분야를 중심으로 이루어지던 동호회 활동이 문학, 과학, 한의학, 교육 등 전문 분야로 점차 확대되면서 그 인기는 더 높아지고 있다. 1994년 초 국내 PC통신 양대 서비스인 하이텔과 천리안에는 각각 1백40여개의 동호회가 개설되어 있다. 하이텔은 참여회원만도 25만명(중복포함)이며 35만9천5백여 시간을 이용하여 전체 PC통신 시간의 29%를 차지하며 천리안도 17만여명의 회원이 참가해 17만2천시간을 이용하여 전체 이용 시간의 24.2%를 점유하고 있다(김경훈, 1994 : 79). 이 같이 컴퓨터 통신을 매개로 활동하는 동호인 모임이 활기를 띠는 것은 거리나 시간의 제약없이 다

수의 인원이 정보를 교환할 수 있을 뿐만아니라 상호토론의 장으로 활용하여 저렴한 비용으로 자기들만의 활동의 장을 만들 수 있기 때문이다. 최근 들어 인터넷으로 인해 이러한 활동의 장은 국내에 한정되지 않고 해외까지 그 영역을 확장시킨다. 동호회 등의 활동에서 그들은 언어나 인종차별, 그리고 빈부의 차, 육체적인 장애와 같은 제약은 아무 의미가 없다. 이러한 청소년들의 PC통신을 이용한 동호회 활동을 보면 가상적인 공동체 형성이 어느 정도 이루어 졌다고 볼 수 있다.

그러나 이러한 청소년들의 가상공간의 체험에 대해 가장 우려하는 목소리는 가상 공간을 통한 공동체의 형성 자체에 있는 것이 아니라 이러한 경험을 통해 현실세계의 감각을 잃어버릴 것이라는 염려와 가상공간 자체가 어른들이 통할 수 없는 영역으로서 세대간 격차를 더욱 심화시킬 것이라는 비판이다. 두 번째 문제는 다음의 질문에서 논의하도록 하고 여기서는 가상공간의 공동체가 현실체험에 어떤 영향을 미치는지를 살펴보겠다.

‘PC통신이라는 익명적인 가상체험에 의해 현실체험을 소홀히 하게 되었다’라는 문항에 대하여 그렇다고 한 비율은 단지 15% 정도이다. 또한 ‘통신 활동 이후에도 직접적으로 하는 활동이 능동적인가?’에 대해 16% 정도만이 그렇지 않다고 하며 ‘통신 이후 과거 친구관계 유지에 어려움을 준다’고 밝힌 비율도 10% 안쪽인 것을 볼 때, PC통신을 통한 가상체험이 현실적인 체험을 대체한다고 보기 어려우며 가상체험을 한다고 해서 현실감각을 약화시킨다고 보긴 어렵다. 그럼에도 불구하고 ‘기계화로 인하여 사람과의 직접적인 대면활동이 위축되었다’는 비율이 16% 정도되며 ‘통신을 하지 않을 때 고립감이나 빨리 접속하고 싶은 욕구를 느낀다’고 하는 통신중독증상을 보이는 비율도 55% 정도에 이르는 것을 볼 때 통신이용에 따라 현실체험에 부작용을 미치는 것에 대

해서 어느 정도 고려해야 할 상황이다. 특히 이러한 컴퓨터 환경에 대한 증독현상은 나이가 어린 청소년들에게 더 많이 나타나고 있어 문제가 된다.

우리나라의 PC통신 이용은 그 역사가 짧고 최근 3~4년 내에 절대적인 이용자 수가 늘어났고, 그에 비해 PC통신 내의 가상공간의 이용을 위한 기술의 발달은 나날이 증가하고 있다. 이점을 고려할 때 앞으로 시간이 지날 수록 청소년들의 PC통신 내의 가상체험이나 가상공동체 형성은 더욱 가속화될 것이며, PC통신 이용 청소년의 현실세계 인식에 부정적으로 작용할 가능성을 증가시킬 것이다. 비록 이것이 PC통신 이용에 따른 불가피한 현실이라 할지라도 이에 대한 대응은 강구해야 한다. 즉 청소년들의 현실세계 경험을 유지시켜줄 직접적인 청소년활동을 증가시키거나 가상공동체 내의 모임인 동호회 회원들의 직접적인 대면 기회의 확대 등을 기획하여 가상체험 뿐만아니라 현실세계 체험 또한 소홀히 하지 않도록 도울 필요가 있다.

3. 청소년의 PC통신 이용은 세대간 차이를 심화시키는가?

앨빈토플러는 정보사회에서는 ‘무력’과 ‘부’를 넘어 ‘정보’자체가 권력의 원천이자 수단이 된다고 설명하면서(앨빈토플러, 이규행 (역), 1993) 이 정보화사회에서 권력을 가진 자와 갖지 못한 자 사이에 명확한 경계가 그어지고 그로 인해 권력불평등이 구조화될 것을 예언하고 있다. 이러한 정보에 의해 형성되는 권력불평등은 사회적 불평등과 연관되며 기존의 산업사회에서의 불평등과 그 양상이 다르다. 정보의 진행에 따라 사회적 불평등을 낳는 요인이나 불평등의 구조적 성격이 변화된다는 것이다. 정보사회

의 사회적 불평등은 단적으로 말해 각종 정보기술과 정보통신네트워크, 그리고 데이터베이스 등 정보사회의 중심적 사회적 자원의 이용과 점유 기회 및 조건의 차이에서 발생하는 사회적 불평등이다(박형준, 1995 : IV-8).

이러한 불평등의 격차는 계층, 성, 세대, 지역간에서 나타난다. 그러므로 정보사회의 불평등은 기존의 불평등에 비해 세대간의 불평등이라는 새로운 요소를 가미시킨다. PC의 보편화가 이루어진 90년대 초반 들어 많은 청년, 소년층은 학교와 가정에서 컴퓨터라는 매체를 쉽게 접하고 그것을 손으로 만져보고 하는 친밀함의 과정을 쉽게 가질 수 있었는데 비해 장년층에게는 원시인들이 라디오를 만났을 때보다 더 크게 황당함을 느끼며 괴물을 접하는 듯한 공포를 안겨 주었다. 컴퓨터 문맹이라는 ‘컴맹’이 장년층들의 꼬리표에 붙었고, 이들이 ‘컴맹’이라는 꼬리표를 떨구기 위해서는 특별한 일의 조건과 학습기회가 주어질 때로만 한정된다. 청소년들이 공기를 마시듯이 아주 당연하게 컴퓨터를 접하는 것과 달리, 장년층들은 그저 자기 아이들이 컴퓨터를 사용한다는 것에 만족하면서 그것이 주는 다양한 매력에는 접근하기가 쉽지 않다.

박명진(1995)은 이러한 차이가 장년층인 기성세대가 컴퓨터의 조작기술의 난해함에 대한 부적응이나 순발력과 교육능력의 저하에서 오는 것이 아니라 기성세대가 컴퓨터 사용과 관련하여 요구되는 정신문화에 부응하지 못하기 때문이라고 진단하면서 컴퓨터 및 컴퓨터 통신에서 요구되는 정신문화의 수용의 차이로 발생하는 세대간 정보격차에서 나타날 수 있는 문제를 다음의 두 가지로 제시한다 ; 첫째, 가장 심각한 과제가 되는 것은 청소년들과 기성세대 사이에 형성될 “현실”에 대한 감각의 차이이다. 컴퓨터는 현실에 구체적으로 접근하는 문자가 아니라 숫자의 언어로 모

든 것을 추상화 해내는 문화로서 현실과 멀어지게 할뿐만 아니라 컴퓨터 매개 커뮤니케이션이 제공하는 무한정한 가상공간의 체험은 분명히 물리적인 현실세계에 맞을 내리고 사는 기성세대에게는 비현실적이지만 젊은 세대에게는 현실적 체험이다. 그러므로 서로 현실개념을 달리하는 사람들 사이의 공공생활은 의사소통 자체의 단절을 가져올 수 있다. 둘째, 컴퓨터에 의한 새로운 텍스트의 조작방식인 하이퍼텍스트와 연상언어의 확산이 요구하고 있는 새로운 사고처리 방식으로부터 오는 갈등이다. 즉, 기존의 논리적인 사고 방식에서 조합적인 사고의 틀이라는 새로운 사고의 변화 앞에서 기성세대와 청소년층의 세대간의 차이는 더욱 심화될 것이다.

정말로 정보운용능력에 의해서가 아니라 정보관련 정신문화의 차이로 인해 세대간의 차이가 심화되는가? 또 컴퓨터 통신을 통해 현실에 대한 감각이나 사고 방식의 차이로 세대간의 차이가 심화될 것인가?

먼저 PC통신 이용자들이 컴퓨터를 주로 사용하는 용도에서 차이가 나는 데 연령이 높을수록 그 주목적이 워드프로세서(30세 이상은 42.5%)라고 하는 데 비해 청소년들 특히 연령이 10대 초반인 경우에는 50% 정도가 PC통신이라고 하여 컴퓨터라는 환경 속에 사는 경우에도 성인과 청소년과의 통신에 대한 접근 비율이 다르다는 것을 알 수 있다. 컴퓨터 통신에 관련 지식을 얻는데 있어서도 통신을 이용하여 정보를 운용하는데 차이가 있는지를 성인과 청소년의 PC통신 환경에 관련된 조사결과⁹⁾를 통해 살펴해보면 24세를 전후하여 성인층과 청소년층 사이에 PC통신 환경에 대한 만족도에 차이가 확연히 나타난다. ‘서비스 메뉴의 분류

9) 본 연구를 위해 조사를 했을 때 비교 집단으로 성인도 포함되어 있었으나 앞의 조사 결과 분석에서는 청소년층만으로 한 결과를 제시하였다.

체계'에 대해 청소년의 경우는 30% 정도가 명확하다고 생각하는 데 비해 성인층에서는 16% 정도만 명확하다고 생각한다. 또한 '통신 내의 명령어 방식의 편리성'에 대해서도 청소년층은 40% 가량이 편리하다고 생각하는데 비해 성인층에서는 25% 정도가 편리하다고 생각한다. 이러한 차이는 PC통신을 하는 성인과 청소년 사이에 PC통신 이용행태¹⁰⁾에서는 큰 차이가 없다는 점을 고려할 때, 컴퓨터라는 공간에 익숙할지라도 성인의 경우는 통신에서 요구하는 메뉴나 명령어에 익숙하지 않은 것을 볼 수 있다. 이러한 수치적인 차이가 단순히 '성인들이 청소년에 비해 PC통신에서 요구하는 정신문화의 수용이 느려서'라고 단언하기는 어렵지만 그러한 해석을 할 여지를 보여준다.

그러나 실제로 더 중요한 논의는 청소년들이 PC통신이라는 매체를 이용함으로써 세대간 격차를 더 느끼게 되었는가의 실제적인 질문에 대한 답을 찾아야 한다는 것이다. '다양한 사람들과 접하므로 나이차가 나는 세대에 대한 이해가 늘었다'라는 항목에 대해 40% 정도가 그렇다고 응답하고 있어 PC통신이 성인과 청소년간의 정보 관련 정신문화의 차이로 인해 생길 수 있는 격차를 더 확대시키는 매체라고 규정하기는 어렵다. 특히 통신을 통해 다양한 연령과 접하므로 세대간 이해가 늘었다는 것에 긍정적으로 반응한 비율이 10~14세 사이에 가장 높은 점을 고려할 때 PC통신의 이용에 따라 PC통신이 주는 환경적 영향으로 인해 세대간 격차를 더욱 일으키게 한다는 주장은 지지를 받기엔 그 증거가 부족하다.

컴퓨터가 현재 우리의 삶에서 필수적인 그 무엇이라면 PC통신

10) 주로 이용하는 시간이나 이용하는 시간대에서 큰 차이가 없음

의 이용은 그중에서 핵심적인 알맹이라고 할 수 있다. 최근의 청소년들의 PC통신 이용현상을 고려할 때 앞으로 청소년들의 PC통신 이용은 더욱 증가할 것이다. 이에 따라 문제상황도 더욱 가시적으로 드러날 것이며 사회적 문제로 제기될 가능성이 크다.

그럼에도 불구하고 청소년의 PC통신 이용은 ‘유해한 그 무엇’으로 규정하기엔 PC통신의 사용을 통한 정보화 능력이 갖는 장점이 매우 크다. 즉, 정보화사회의 첩경이라고 불릴 정도로 컴퓨터사용은 현대사회의 필수적 요소이며 인터넷의 개설로 인해 세계는 바야흐로 PC통신 공동체를 형성할 만큼 PC통신이 미치는 영향력이 증대되고 있다. 그러므로 이러한 현실에서 우리 청소년들이 이러한 환경을 충분히 누리도록 사회적 환경을 조성하고 이를 위한 사회적 합의를 도출하고 이를 지원해주는 것이 정보화 사회의 청소년의 올바른 문화형성과 그들에게 유익한 환경을 조성해주는 첩경이 될 것이다.

참 고 문 헌

- 강명구(1995), “소비대중문화와 정보테크놀로지의 사용과 소비”, 제 7회 사회윤리 심포지엄, 「정보사회와 사회윤리」 (서울: 아산사회복지사업재단).
- 강현두·원용진 편(1994), 「뉴미디어와 초정보사회-유네스코 커뮤니케이션 기초자료집」 (서울: 도서출판 오름).
- 김정훈(1994), 「한국인 트렌드」 (서울: 실록출판사).
- 문정식(1995), 「네트워크 오디세이」 (서울: 도서출판 오름).
- 박명진(1995), “정보격차와 세대차이”, 제 7회 사회윤리 심포지엄, 「정보사회와 사회윤리」 (서울: 아산사회복지사업재단).
- 박명호(1995), “정보사회의 기업윤리”, 제 7회 사회윤리 심포지엄, 「정보사회와 사회윤리」 (서울: 아산사회복지사업재단).
- 박형준(1995), “정보사회에서 사회적 불평등의 메카니즘”, 제 7회 사회윤리 심포지엄, 「정보사회와 사회윤리」 (서울: 아산사회복지사업재단).
- 방석현(1989), 「행정정보체계론」 (서울: 법문사).
- 오익균(1995), “Internet 불건전정보 방지를 위한 사회적 제도적 방안”, 정보윤리위원회 심포지엄 발표 자료.
- 이광호(1995), “컴퓨터 통신에 의한 생활의 변화와 문제행동”, 바른 컴퓨터 통신문화의 정착을 위한 심포지엄 발표 자료.
- 이규행 역(1993), 「권력이동」 (서울: 한국경제신문사).
- 이옥화(1995), “정보사회와 학교교육”, 제 7회 사회윤리 심포지엄, 「정보사회와 사회윤리」 (서울: 아산사회복지사업재단).

단).

한국청소년문화연구소(1995), 「정보화사회에서의 건전 청소년문화 육성 방안」(서울:문화체육부).

한봉조(1995), “Internet 통신망을 통한 음란물 배포의 문제점과 대책”, 정보윤리위원회 심포지엄 발표 자료.

한정수(1995), “컴퓨터 통신의 인터페이스와 주체의 변동”, 바른 컴퓨터 통신문화의 정착을 위한 심포지엄 발표 자료.

竹村健一(1994), 정경애 옮김(1995), 「멀티미디어를 모르면 내일이 없다」(서울:매일경제신문사).

奥野卓司(1994), 한국문화정보센터(역)(1994), 「정보 인류학의 세계」(서울:한국정보문화센터).

總務廳青少年對策本部 編(1992), 「情報化社會と 青少年」(東京:大藏省).

海老原治善 外 編(1992), 情報化社會と教育のアイデンティティ, 東京:エイデル研究所.

Daniel Bell(1994), The Winding Passage, 서규환 옮김, 「정보화 사회와 문화의 미래」(서울:도서출판 디자인하우스).

Mark Poster(1990), The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context, 김성기 옮김(1994), 「뉴미디어의 철학」(서울:민음사).

부록 1.**설문지 1.**

청소년의 PC통신 이용실태에 관한 조사

안녕하십니까?

조사에 응하여 주셔서 대단히 감사합니다.

본 설문은 PC통신 이용자들을 대상으로 PC통신 이용 실태를 파악하여 PC통신 사용환경을 개선하고 건전한 PC통신 문화의 형성과 정착 방안을 모색하기 위한 기초 자료를 수집하고자 실시하는 것입니다.

각 문항에는 정답이 따로 없습니다. 화면에 나타나는 질문과 지시에 따라 여러분의 입장이나 생각을 그대로 답하여 주시면 됩니다. 이 설문에 대한 여러분의 응답은 컴퓨터로 통계처리되어 오직 연구의 목적을 위해서만 활용될 것입니다. 한 문항도 빠짐 없이 모든 문항에 대하여 솔직하게 응답해주시면 감사하겠습니다.

1995. 6

한 국 청 소 년 개 발 원

1. 당신의 학력은?

- | | |
|-------------|------------|
| 1) 국민학교 재학중 | 2) 중학교 재학중 |
| 3) 고등학교 재학중 | 4) 대학교 재학중 |
| 5) 대학원 재학중 | 6) 중학교 졸업 |
| 7) 고등학교 졸업 | 8) 대학교 졸업 |
| 9) 대학원 졸업 | |

2. 당신의 직업은?

- 1) 무 직
- 2) 단순노무자 (육체노동)
- 3) 기능직 근로자 (기능공, 이·미용사, 운전기사, 경비원 등)
- 4) 농림어업자 (농업, 어업, 축산, 원예)
- 5) 자영업 (상점, 식당, 가내공장 경영 등)
- 6) 사무직 (회사원, 공무원, 교사, 기술자, 군인, 경찰 등)
- 7) 관리직 (사무직의 고위직 : 부장, 국장급 등)
- 8) 전문직 (변호사, 판·검사, 교수, 성직자, 의사, 기술 전문직, 예술 종사자 등)
- 9) 학 생

3. PC를 사용한 경력은? (____개월) (예 : 1년 반→018개월, 10년→120개월과 같이 세자리로 표시해주십시오)

4. PC통신을 이용한 경력은? (____개월) (예 : 1년 반→018개월, 10년→120개월과 같이 세자리로 표시해 주십시오)

5. 현재 가입하고 있는 PC통신 서비스 수는 ? (____곳)

6. 본인이 PC통신을 가장 많이 이용하는 시간대는?

- 1) 오전 9시~정오
- 2) 정오 이후~저녁 6시
- 3) 저녁 6시~저녁 8시
- 4) 저녁 8시~밤 10시
- 5) 밤 10시~밤 12시
- 6) 밤 12시~새벽 2시
- 7) 새벽 2시 이후

7. PC의 주된 사용 용도는?

- 1) 워드프로세서 기능
- 2) PC통신
- 3) 스프레드쉬트/DB
- 4) 프로그래밍
- 5) 통계분석 (SPSS, SAS 등)
- 6) CAD 또는 CG/MIDI
- 7) 게임
- 8) 기타

8. ‘나우누리’ 외에 주로 사용하는 PC통신망은?

- 1) 천리안
- 2) 하이텔
- 3) ATEL
- 4) 없음

9. PC통신에서 가장 많이 이용하는 서비스 기능은?

- 1) 게시판/정보광장
- 2) 전자우편(E-Mail)
- 3) 대화방(채팅)
- 4) 정보서비스
- 5) 동호회/포럼
- 6) 온라인 게임
- 7) 홈뱅킹, 홈쇼핑 등의 거래서비스
- 8) 해외통신망 이용
- 9) 여론광장

10. 컴퓨터에 관한 지식이나 정보는 주로 어떤 경로로 또는 누구에게서 얻습니까?

- 1) TV나 라디오를 통해
- 2) 일반 신문이나 잡지를 통해
- 3) 컴퓨터 관련 잡지를 통해
- 4) PC통신사가 제공하는 소식지를 통해

- 5) 친구나 선배를 통해
- 6) 학교 선생님을 통해
- 7) 가족을 통해
- 8) PC통신 이용을 통해

11. 주로 어떤 목적을 위하여 PC통신을 사용하십니까?

- 1) 단지 시간을 보내기 위해 2) 유익한 정보를 얻기 위해
- 3) 새로운 친구를 사귀기 위해 4) 생활의 편의를 위해
- 5) 업무상 필요에 의해 6) 학업상의 필요를 위해
- 7) 친한 사람들과 대화 및 의견 교환을 위해

12. PC통신을 처음 시작하게 된 동기는 무엇입니까?

- 1) 신문이나 관련 서적을 보고
- 2) 친구나 주위의 권유로
- 3) 남이 하는 것을 보고 호기심에
- 4) 모뎀이 있어서
- 5) 정보화사회에 대비하기 위하여
- 6) PC관련 전시회 관람을 통해서

13. 평일 하루 평균 컴퓨터 사용 시간은? (예 : 2시간→120분, 30분
→030분/세자리로 적어주십시오)_____분

14. 1주일 중에서 PC 통신을 가장 많이 이용하는 요일은?

- 1) 월요일 2) 화요일
- 3) 수요일 4) 목요일
- 5) 금요일 6) 토요일
- 7) 일요일

15. 하루 평균 PC통신 이용 시간은? (예 : 2시간 → 120분, 30분→ 030분/세자리로 적어주십시오)

일요일 : _____분

토요일 : _____분

평 일 : _____분

16. 당신은 이용자 번호(ID)를 어떻게 사용하고 계십니까?

- | | |
|--------------|----------------|
| 1) 본인만 쓴다 | 2) 가족과 함께 쓴다 |
| 3) 친구와 함께 쓴다 | 4) 회사 및 단체와 공용 |

17. 현재 가입하고 있는 PC통신 동호회의 수는?(_____곳)

18. PC통신 1회 접속시 평균 이용시간은?_____분 (예 : 2시간→ 120분, 30분→030분/세자리로 적어주십시오)

19. PC통신을 이용하면서 다음 사항에 대해 느끼고 있는 정도를 다음 기준에 의해 숫자로 응답해 주십시오.

- 〈응답기준〉 ‘매우 그렇다’고 생각되면 5,
 ‘그렇다’고 생각되면 4,
 ‘보통이다’고 생각되면 3,
 ‘그렇지 않다’고 생각되면 2,
 ‘매우 그렇지 않다’고 생각되면 1

- 1) 접속이 어렵다 ()
- 2) 전송 속도가 너무 느리다()
- 3) 접속이 자주 끊어진다()
- 4) 이용요금이 비싸 부담스럽다 ()

20. PC통신을 이용하면서 느끼고 있는 문제를 다음 기준에 의해 숫자로 응답해 주십시오.

〈응답기준〉 ‘매우 그렇다’고 생각되면 5,

‘그렇다’고 생각되면 4,

‘보통이다’고 생각되면 3,

‘그렇지 않다’고 생각되면 2,

‘매우 그렇지 않다’고 생각되면 1

- 1) 정보 종류가 다양하지 못하다 ()
- 2) 제공되는 정보의 내용이 충실하지 못하다 ()
- 3) 메뉴분류가 명확하지 않아 불편하다 ()
- 4) 우수한 통신 소프트웨어(에플레이터)가 부족하다 ()
- 5) 명령어 방식이 불편하다 ()

21. PC통신의 발전을 위하여 어떤 면에 더 많은 노력이 이루어져야 하겠습니까?

- 1) PC통신 관련 기술의 발전
- 2) 통신회선의 증설
- 3) 올바른 PC통신 문화의 정착을 위한 이용자 의식 향상
- 4) 이용자 중심 활동의 활성화
- 5) 다양한 PC통신 프로그램 개발
- 6) 건전한 PC통신 분위기를 해치는 데에 대한 정책적 통제방안 마련

설문지 2.

PC통신 이용자의 서비스 인식 조사

안녕하십니까?

조사에 응하여 주셔서 대단히 감사합니다.

본 설문은 PC통신 이용자들을 대상으로 PC통신 이용 실태를 파악함으로써 PC통신 사용환경 개선과 건전한 PC통신 문화의 형성 및 정착 방안을 모색하기 위한 기초자료 수집을 위한 조사입니다.

각 문항에는 정답이 따로 없습니다. 화면에 나타나는 질문과 지시에 따라 여러분의 입장이나 생각을 그대로 답하여 주시면 됩니다. 이 설문에 대한 여러분의 응답은 컴퓨터로 통계처리되어 오직 연구의 목적을 위해서만 활용될 것입니다. 한 문항도 빠짐 없이 모든 문항에 대하여 솔직하게 응답해주시면 감사하겠습니다.

1995. 6

한 국 청 소 년 개 발 원

1. 당신의 학력은?

- 1) 국민학교 재학중 2) 중학교 재학중 3) 고등학교 재학중
 4) 대학교 재학중 5) 대학원 재학중 6) 중학교 졸업
 7) 고등학교 졸업 8) 대학교 졸업 9) 대학원 졸업

2. 당신의 직업은?

- 1) 무 직
 2) 일용근로자 (육체노동)
 3) 근로자 (기능공, 이·미용사, 운전기사, 경비원 등)
 4) 농림어업자 (농업, 어업, 축산, 원예)
 5) 자영업 (상점, 식당, 가내공장 경영 등)
 6) 사무직 (회사원, 공무원, 교사, 기술자, 군인, 경찰 등)
 7) 관리직 (사무직의 고위직 : 부장, 국장급 등)
 8) 전문직 (변호사, 판·검사, 교수, 성직자, 의사, 기술 전문직, 예술종사자 등)
 9) 학 생

3. PC를 사용한 경력은? (——개월) (예 : 1년 반 → 018개월, 10년 → 120개월/ 세자리로 적어주십시오)

4. PC통신을 이용한 경력은? (——개월) (예 : 1년반→018개월, 10년→120개월/세자리로 적어주십시오)

5. 현재 가입하고 있는 PC통신 서비스 수는? (——곳)

6. 본인이 PC통신을 가장 많이 이용하는 시간대는?

- 1) 오전 9시~정오 2) 정오 이후~저녁 6시
 3) 저녁 6시~저녁 8시 4) 저녁 8시~밤 10시

- 5) 밤 10시~밤 12시 6) 밤 12시~새벽 2시
7) 새벽 2시 이후

7. PC의 주된 사용 용도는?

- 1) 워드프로세서 기능 2) PC통신
3) 스프레드시트/DB 4) 프로그래밍
5) 컴퓨터 통계분석 6) CAD 또는 CG/MIDI
7) 게임 8) 기타

8. PC통신의 기능과 역할 등을 고려할 때 아래의 서비스가 갖는 중요성을 응답기준에 따라 숫자로 표시하여 주십시오.

〈응답기준〉 ‘매우 중요하다’고 생각되면 5, ‘중요하다’고 생각되면 4,
‘보통이다’고 생각되면 3, ‘중요하지 않다’고 생각되면 2,
‘전혀 중요하지 않다’고 생각되면 1

- 1) 전자우편 ()
2) 대화방(채팅) ()
3) 정보 및 자료 서비스 ()
4) 동호회/포럼 ()
5) 온라인 게임 ()
6) 홈뱅킹, 홈쇼핑 등의 거래서비스 ()
7) 해외통신망 이용 ()
8) 게시판/정보광장 ()
9) 여론광장 ()

9. 자신이 PC통신을 통해 아래의 각 내용을 접하면서 느낀 만족 정도를 응답기준에 따라 숫자로 응답해 주십시오.

〈응답기준〉 ‘매우 만족한다’고 생각되면 5, ‘만족한다’고 생각되면 4,
‘보통이다’고 생각되면 3, ‘불만스럽다’고 생각되면 2,
‘매우 불만스럽다’고 생각되면 1

- 1) 전자우편 ()
- 2) 대화방(채팅) ()
- 3) 정보 및 자료 서비스 ()
- 4) 동호회/포럼 ()
- 5) 온라인 게임 ()
- 6) 홈뱅킹, 홈쇼핑 등의 거래서비스 ()
- 7) 해외통신망 이용 ()
- 8) 게시판/정보광장 ()
- 9) 여론광장 ()

10. 자신이 PC통신을 통해 아래 서비스를 이용하는 정도를 아래의 응답기준에 따라 숫자로 답하여 주십시오

〈응답기준〉 ‘매우 자주 이용한다’ 고 생각하면 5,
 ‘자주 이용한다’고 생각되면 4
 ‘보통이다’ 고 생각되면 3 ,
 ‘자주 이용하지 않는다’ 고 생각되면 2
 ‘거의 이용하지 않는다’ 고 생각되면 1

- 1) 전자우편 ()
- 2) 대화방(채팅) ()
- 3) 정보 및 자료 서비스 ()
- 4) 동호회/포럼 ()
- 5) 온라인 게임 ()
- 6) 홈뱅킹, 홈쇼핑 등의 거래서비스 ()
- 7) 해외통신망 이용 ()
- 8) 게시판/정보광장 ()
- 9) 여론광장 ()

11. PC통신의 기능과 역할 등을 고려할 때 아래의 정보 및 자료 서비스가 갖는 중요성을 응답기준에 따라 ()에 숫자로 표시하여 주십시오.

〈응답기준〉 ‘매우 중요하다’고 생각되면 5, ‘중요하다’고 생각되면 4,
 ‘보통이다’고 생각되면 3, ‘중요하지 않다’고 생각되면 2,
 ‘전혀 중요하지 않다’고 생각되면 1

- 1) 학술 및 도서 자료 ()
- 2) 컴퓨터 하드웨어 관련 자료 ()
- 3) 컴퓨터 소프트웨어 관련 자료 ()
- 4) 취미, 오락 게임 정보 ()
- 5) 뉴스, 인물 ()
- 6) 예술, 문학 관련 정보 ()
- 7) 행정 편의 자료 ()
- 8) 증권, 부동산 등 투자 및 재테크 정보 ()
- 9) 학습 및 교육 자료 ()
- 10) 기업포럼 ()
- 11) 구인 구직 및 직업 관련 정보 ()
- 12) 경제지표 및 관련 통계 ()
- 13) 경영/산업 정보 ()
- 14) 여가정보(여행, 스포츠, 레저, 공연안내 등) ()
- 15) 금융, 보험 정보 ()
- 16) 청소년 관련 정보 ()

12. 자신이 PC통신을 통해 아래의 각 내용을 접하면서 느낀 만족 정도를 숫자 로 답하여 주십시오.

〈응답기준〉 ‘매우 만족한다’고 생각되면 5, ‘만족한다’고 생각되면 4
 ‘보통이다’고 생각되면 3, ‘불만스럽다’고 생각되면 2
 ‘매우 불만스럽다’고 생각되면 1

- 1) 학술 및 도서 자료 ()
- 2) 컴퓨터 하드웨어 관련 자료 ()
- 3) 컴퓨터 소프트웨어 관련 자료 ()
- 4) 취미, 오락 게임 정보 ()

- 5) 뉴스/인물 ()
- 6) 예술, 문학 관련 정보 ()
- 7) 행정 편의 자료 ()
- 8) 증권, 부동산 등 투자 및 재테크 정보 ()
- 9) 학습 및 교육 자료 ()
- 10) 기업포럼 ()
- 11) 구인 구직 및 직업 관련 정보 ()
- 12) 경제지표 및 관련 통계 ()
- 13) 경영/산업 정보 ()
- 14) 여가정보(여행, 스포츠, 레저, 공연안내 등) ()
- 15) 금융, 보험 정보 ()
- 16) 청소년 관련 정보 ()

10. 자신이 PC통신을 통해 아래 서비스를 이용하는 정도를 아래의 응답기준에 의해 숫자로 답하여 주십시오

〈응답기준〉 ‘매우 자주 이용한다’ 고 생각하면 5,

‘자주 이용한다’고 생각되면 4

‘보통이다’ 고 생각되면 3

‘자주 이용하지 않는다’ 고 생각되면 2

’ 거의 이용하지 않는다’ 고 생각되면 1

- 1) 학술 및 도서 자료 ()
- 2) 컴퓨터 하드웨어 관련 자료 ()
- 3) 컴퓨터 소프트웨어 관련 자료 ()
- 4) 취미, 오락 게임 정보 ()
- 5) 뉴스, 인물 ()
- 6) 예술, 문학 관련 정보 ()
- 7) 행정 편의 자료 ()
- 8) 증권, 부동산 등 투자 및 재테크 정보 ()
- 9) 학습 및 교육 자료 ()

- 10) 기업포럼 ()
- 11) 구인 구직 및 직업 관련 정보 ()
- 12) 경제지표 및 관련 통계 ()
- 13) 경영/산업 정보 ()
- 14) 여가정보(여행, 스포츠, 레저, 공연안내 등) ()
- 15) 금융, 보험 정보 ()
- 16) 청소년 관련 정보 ()

설문지 3

PC통신상의 문제행동 및 생활의 변화에 관한 조사

안녕하십니까?

조사에 응하여 주셔서 대단히 감사합니다.

본 설문은 PC통신 이용자들을 대상으로 PC통신 이용 실태를 파악하여 사용자들에게 PC통신이 미치는 영향과 그에 따른 PC통신의 발전 방향을 모색하고자 실시되는 조사입니다.

각 문항에는 정답이 따로 없습니다. 화면에 나타나는 질문과 지시에 따라 여러분의 입장이나 생각을 그대로 답하여 주시면 됩니다. 이 설문에 대한 여러분의 응답은 컴퓨터로 통계처리되어 오직 연구의 목적을 위해서만 활용될 것입니다. 물론 본인의 응답내용은 어떠한 경우에도 타인에게 공개되지 않을 것입니다. 한 문항도 빠짐없이 모든 문항에 대하여 솔직하게 응답해주시면 감사하겠습니다.

1995. 6

한 국 청 소 년 개 발 원

1. 당신의 학력은?

- | | | |
|-------------|------------|-------------|
| 1) 국민학교 재학중 | 2) 중학교 재학중 | 3) 고등학교 재학중 |
| 4) 대학교 재학중 | 5) 대학원 재학중 | 6) 중학교 졸업 |
| 7) 고등학교 졸업 | 8) 대학교 졸업 | 9) 대학원 졸업 |

2. 당신의 직업은?

- 1) 무 직
- 2) 일용근로자 (육체노동)
- 3) 단순노무자 (기능공, 이·미용사, 운전기사, 경비원 등)
- 4) 농림어업자 (농업, 어업, 축산, 원예)
- 5) 자영업 (상점, 식당, 가내공장 경영 등)
- 6) 사무직 (회사원, 공무원, 교사, 기술자, 군인, 경찰 등)
- 7) 관리직 (사무직의 고위직 : 부장, 국장급 등)
- 8) 전문직 (변호사, 판·검사, 교수, 성직자, 의사, 기술 전문직, 예술종사자 등)
- 9) 학 생

3. PC를 사용한 경력은? (——개월) (예 : 1년 반→018개월, 10년→120개월와 같이 세자리로 표시해 주십시오)

4. PC통신을 이용한 경력은? (——개월) (예 : 1년반→018개월, 10년→120개월와 같이 세자리로 표시해 주십시오)

5. 현재 가입하고 있는 PC통신 서비스 수는? (——곳)

6. 본인이 PC통신을 가장 많이 이용하는 시간대는?

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) 오전 9시~정오 | 2) 정오 이후~저녁 6시 |
| 3) 저녁 6시~저녁 8시 | 4) 저녁 8시~밤 10시 |

- 5) 밤 10시~밤 12시
7) 새벽 2시 이후

7. PC의 주된 사용 용도는?

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1) 워드프로세서 기능 | 2) PC통신 |
| 3) 스프레드시트/DB | 4) 프로그래밍 |
| 5) 컴퓨터 통계분석 | 6) CAD 또는 CG/MIDI |
| 7) 게임 | 8) 기타 |

8. 일상 생활 속에서 보여지는 당신의 성격은?

- 1) 온순 2) 도전적 3) 활달함 4) 내성적

9. PC통신이 당신의 생활에 미친 영향을 다음 응답기준에 따라 숫자로 답하여 주시기 바랍니다.

〈응답기준〉 ‘매우 그렇다’고 생각되면 5, ‘그렇다’고 생각되면 4,
‘보통이다’고 생각되면 3, ‘그렇지 않다’고 생각되면 2,
‘매우 그렇지 않다’ 1

- 1) 다양한 정보의 획득이 쉬워졌다. ()
- 2) 일상생활이 편리해졌다. ()
- 3) PC 통신 친구가 삶의 중요한 부분을 차지한다. ()
- 4) 생활주기가 변했다. ()
- 5) 학업형태가 변했다. ()
- 6) 업무수행형태가 달라졌다. ()
- 7) 사고의 다양성과 의사표현의 논리가 늘었다. ()
- 8) 고도사업사회에 필요한 컴퓨터지식을 자연스럽게 익힐 수 있었다. ()
- 9) 보다 많은 사람과 온라인형태로 접촉하여 상대방을 이해하는 방법을 배울수 있었다. ()
- 10) 다양한 사람과 접하므로 세대간의 이해가 늘었다. ()

- 11) 주로문자에 의한 의사표현으로 언어생활에 부정적인 영향을 미쳤다. ()
- 12) 기계화로 인하여 사람과의 직접적인 대면활동이 위축되었다. ()
- 13) 일부 서비스의 경우 마약과 같은 중독을 경험하였다. ()
- 14) PC통신이라는 익명적인 가상 체험에 의해 현실체험을 경시하게 되었다. ()
- 15) PC통신을 사용할 경우 평상시와 다른 자신을 발견한다 ()

10. PC통신 상에서의 자신의 성격은?

- 1) 온순 2) 도전적 3) 활발함 4) 내성적

11. 다음 각 항목의 행동을

PC통신에서 자신이 해보았으면 1,
그러한 행동으로 인해 피해를 본 적이 있으면 2,
자신도 해보았고 피해를 본 적도 있으면 3,
전혀 그런 일과 무관하면 4를 선택하십시오.

- 1) 남의 ID 도용 ()
- 2) 통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 함 ()
- 3) 통신망을 통해 음란물 주고 받기 ()
- 4) 타인의 은행계좌에 온라인으로 접근 ()
- 5) 음란물을 사거나 파는 일 ()
- 6) 통신화면을 통해 음란물 보기 ()
- 7) 소프트웨어의 불법 복제 유통 ()
- 8) 통신에서 일상적인 비어나 약어의 사용 ()
- 9) 컴퓨터 바이러스 띄우기 ()
- 10) 거짓 정보로 통신사용자를 혼란시킴 ()
- 11) 영터리 프로그램을 띄움 ()

12. PC통신에서 나타날 수 있는 다음 각 항목의 행위에 대한 당신의 의견은 어떠합니까?

그리 나쁘지 않은 행위로 PC 통신에서 있어도 괜찮은 것이면 1,
그 행위가 범죄는 아니지만 해서는 안되는 경우엔 2,
그 행위가 범죄이기 때문에 마땅히 금지해야 하는 것인 경우는 3
을 선택하십시오.

- 1) 남의 ID 도용 ()
- 2) 통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설 ()
- 3) 통신망을 통해 음란물 주고 받기 ()
- 4) 타인의 은행계좌에 온라인으로 접근 ()
- 5) 음란물을 사거나 파는 일 ()
- 6) 통신화면을 통해 음란물 보기 ()
- 7) 소프트웨어의 불법 복제 유통 ()
- 8) 통신에서 일상적인 비어나 약어의 사용 ()
- 9) 컴퓨터 바이러스 띄우기 ()
- 10) 거짓 정보로 통신사용자를 혼란시킴 ()
- 11) 영터리 프로그램을 띄움 ()

설문지 4.

PC통신에 따른 생활의 변화에 관한 조사

안녕하십니까?

조사에 응하여 주셔서 대단히 감사합니다.

본 설문은 PC통신 이용자들을 대상으로 PC통신 이용 실태를 파악하여 사용자들에게 PC통신이 미치는 영향과 그에 따른 PC통신의 발전 방향을 모색하고자 실시되는 조사입니다.

각 문항에는 정답이 따로 없습니다. 화면에 나타나는 질문과 지시에 따라 여러분의 입장이나 생각을 그대로 답하여 주시면 됩니다. 이 설문에 대한 여러분의 응답은 컴퓨터로 통계처리되어 오직 연구의 목적을 위해서만 활용될 것입니다. 물론 본인의 응답내용은 어떠한 경우에도 타인에게 공개되지 않을 것입니다. 한 문항도 빠짐없이 모든 문항에 대하여 솔직하게 응답해주시면 감사하겠습니다.

1995. 6

한 국 청 소 년 개 발 원

1. 당신의 학력은?

- | | |
|-------------|------------|
| 1) 국민학교 재학중 | 2) 중학교 재학중 |
| 3) 고등학교 재학중 | 4) 대학교 재학중 |
| 5) 대학원 재학중 | 6) 중학교 졸업 |
| 7) 고등학교 졸업 | 8) 대학교 졸업 |
| 9) 대학원 졸업 | |

2. 당신의 직업은?

- 1) 무 직
- 2) 단순노무자 (육체노동)
- 3) 기능직 근로자 (기능공, 이·미용사, 운전기사, 경비원 등)
- 4) 농림어업자 (농업, 어업, 축산, 원예)
- 5) 자영업 (상점, 식당, 가내공장 경영 등)
- 6) 사무직 (회사원, 공무원, 교사, 기술자, 군인, 경찰 등)
- 7) 관리직 (사무직의 고위직 : 부장, 국장급 등)
- 8) 전문직 (변호사, 판검사, 교수, 성직자, 의사, 기술 전문직, 예술 종사자 등)
- 9) 학 생

3. 컴퓨터통신을 사용한 경력은?

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) 6개월미만 | 2) 6개월이상—1년미만 |
| 3) 1년이상—2년미만 | 4) 2년이상—3년미만 |
| 5) 3년이상 | |

4. 현재 1주일 평균 통신 이용시간은?

- | | |
|--------------|--------------|
| 1) 2시간정도 | 2) 2—5시간정도 |
| 3) 5—10시간정도 | 4) 10—15시간정도 |
| 5) 15—20시간정도 | 6) 20시간이상 |

5. 현재 자신이 혼자 사용할 수 있는 PC와 통신기기를 가지고 있거나 아니면 마음만 먹으면 혼자만의 공간에서 통신을 이용할 수 있는 여건에 있습니까?

- 1) 예 2) 아니오

6. 본인이 컴퓨터통신을 가장 많이 이용하는 시간대는?

- 1) 오전 9시 ~ 정오
- 2) 정오 이후 ~ 저녁 6시
- 3) 저녁 6시 ~ 저녁 8시
- 4) 저녁 8시 ~ 밤 10시
- 5) 밤 10시 ~ 밤 12시
- 6) 밤 12시 ~ 새벽 2시
- 7) 새벽 2시 이후

7. 현재 당신의 학교 성적은? 학생이 아닌 경우 근무지에서 당신의 업무 수행능력을 평가한다면?

- 1) 상의 상 2) 상의 하 3) 중의 상 4) 중의 하
5) 하의 상 6) 하의 하

8. PC통신을 이용하게 된 이후 그전에 비해 자신의 소비생활에서 쓴
 쓸이가 커졌거나 용돈이 궁하다고 느낀 경우가 있었습니까?

- 1) 매우 그렇다 2) 그렇다
3) 보통이다 4) 별로 그렇지 않다
5) 전혀 그렇지 않다

9. PC통신을 이용하고 난후 학교성적(또는 근무지에서 업무수행능력 평가)이(가) 떨어진 경험이 있습니까?

- 1) 크게 떨어진 적이 있다 2) 약간 떨어진 적이 있다
3) 없다 4) 잘 모르겠다

10. PC통신을 이용하고 난후 당신의 시력이 떨어졌습니까?

- 1) 크게 떨어졌다 2) 약간 떨어졌다

3) 없다

4) 잘 모르겠다

11. 현재 PC통신 이용때문에 수면부족을 느낍니까?

1) 매우 그렇다

2) 그렇다

3) 보통이다

4) 별로 그렇지 않다

5) 전혀 그렇지 않다

12. 컴퓨터통신 이용으로 인해 공부나 업무에 지장을 받은 적이 있는가?

1) 자주 있다

2) 가끔 있다

3) 보통이다

4) 거의 없다

5) 잘 모르겠다

13. 당신은 주로 PC통신을 어떤 용도로 많이 사용합니까?

1) 학습이나 업무의 정보를 얻기 위해

2) 여가나 오락을 위해

3) 스트레스를 풀기 위해

4) 친구를 사귀기 위해

5) 기타

14. PC통신 이용과 관련하여 부모나 집안의 사람 또는 다른 사람으로부터 제재받거나 꾸중을 들은 적이 있습니까?

1) 자주 있다

2) 가끔 있다

3) 보통이다

4) 거의 없다

5) 잘 모르겠다

15. PC통신을 이용하게 된 이후 통신에 접속해 있지 않을 경우에 허전한 고립감을 느끼거나 빨리 시간을 내어 접속하고 싶은 욕구를 느끼니까?

1) 매우 그렇다

2) 그렇다

3) 보통이다

4) 별로 그렇지 않다

5) 전혀 그렇지 않다

16. PC통신을 이용하게 된 이후 과거 친구나 동료들과 관계를 유지하는데 어려움이 있습니까?

- | | |
|--------------|--------------|
| 1) 매우 그렇다 | 2) 그렇다 |
| 3) 보통이다 | 4) 별로 그렇지 않다 |
| 5) 전혀 그렇지 않다 | |

17. PC통신이 통신상에서나 일반생활에서도 친구나 동료들간에 서로 이야기꺼리나 꿈을 같이 나눌 수 있게 해주고 있다고 생각하십니까?

- | | |
|--------------|--------------|
| 1) 매우 그렇다 | 2) 그렇다 |
| 3) 보통이다 | 4) 별로 그렇지 않다 |
| 5) 전혀 그렇지 않다 | |

18. PC통신을 이용하게 된 이후에도 운동이나 바깥에서 하는 직접 행동하는 활동에 적극 능동적으로 참여하십니까?

- | | |
|--------------|--------------|
| 1) 매우 그렇다 | 2) 그렇다 |
| 3) 보통이다 | 4) 별로 그렇지 않다 |
| 5) 전혀 그렇지 않다 | |

19. 현재 당신은 일주일중에서 주로 언제 많이 PC통신에 접속하십니까?

- | |
|---------------------------------|
| 1) 월요일부터 금요일까지의 주중에 많이 한다 |
| 2) 토요일과 일요일등 주말과 공휴일에만 주로 많이 한다 |
| 3) 거의 매일 접속한다 |

부록 2. 설문조사표

〈부록표 1-1〉 가입하고 있는 컴퓨터 통신수

	1곳	2곳	3곳이상	사례수	통계치
성별					
남자	39.1%	35.4%	25.5%	887	$\chi^2 = 4.29$
여자	44.7%	38.6%	16.7%	114	$p = .11$
나이					
10-14세	39.9%	35.1%	25.0%	148	$\chi^2 = 7.49$
15-19세	38.1%	33.3%	28.6%	402	$p = .11$
20-24세	41.2%	38.1%	20.6%	451	
통신이용경력					
6개월미만	58.9%	31.3%	9.8%	275	$\chi^2 = 85.80$
6개월-1년	41.4%	37.1%	21.5%	186	$p = .000$
1-2년	31.3%	38.0%	30.8%	208	
2-3년	25.2%	40.5%	34.2%	111	
3년이상	29.4%	35.8%	34.9%	218	
주이용시간					
낮시간	36.9%	38.1%	25.0%	84	$\chi^2 = 7.58$
저녁	36.6%	33.8%	29.6%	216	$p = .26$
밤	43.1%	36.6%	20.4%	383	
심야	38.5%	35.6%	25.9%	317	
컴 주용도					
워드기능	51.3%	32.9%	15.8%	234	$\chi^2 = 27.19$
PC통신	36.3%	34.0%	29.8%	430	$p = .000$
프로그래밍	32.1%	40.5%	27.5%	131	
기타	38.8%	39.8%	21.4%	206	
전체	39.8%	35.8%	24.5%	1,001	

〈부록표 1-2〉 컴퓨터 통신을 가장 많이 이용하는 시간대

	오전9- 정오	정오- 저녁6시	저녁6- 8시	저녁8- 10시	밤10- 12시	밤12- 새벽2시	무응답	사례수	통계치
	정오	저녁6시	8시	10시	12시	2시	이후		
성별									
남자	3.5%	5.6%	9.1%	13.5%	36.7%	28.0%	3.6%	.1%	894 $\chi^2=15.72$
여자	1.8%	1.8%	3.5%	10.5%	50.0%	31.6%	.9%	.0%	114 p=.102
나이									
10-14세	2.7%	14.0%	22.7%	28.7%	26.7%	4.0%	.7%	.7%	150 $\chi^2=185.34$
15-19세	2.2%	4.0%	10.4%	12.8%	39.8%	27.7%	3.2%	.0%	405 p=.000
20-24세	4.4%	3.3%	2.0%	8.4%	40.6%	37.1%	4.2%	.0%	453
통신이용경력									
6개월미만	2.2%	5.4%	5.4%	11.9%	41.0%	30.2%	3.6%	.4%	278 $\chi^2=25.62$
6개월-1년	3.7%	3.7%	8.0%	11.8%	39.0%	31.6%	2.1%	.0%	187 p=.59
1-2년	4.8%	5.2%	9.5%	14.8%	37.6%	25.7%	2.4%	.0%	210
2-3년	4.5%	4.5%	6.3%	18.0%	35.1%	25.2%	6.3%	.0%	111
3년 이상	2.3%	6.4%	11.9%	12.3%	36.5%	27.4%	3.2%	.0%	219
컴 주용도									
워드기능	4.3%	3.8%	3.8%	9.8%	43.4%	33.2%	1.7%	.0%	235 $\chi^2=3021.00$
프로그래밍	2.3%	3.1%	6.1%	13.7%	34.4%	35.9%	3.8%	.8%	131 p=.000
기타	3.8%	6.2%	12.0%	12.0%	38.3%	23.9%	3.8%	.0%	209
전체	3.3%	5.2%	8.4%	13.2%	38.2%	28.4%	3.3%	.1%	1,008

〈부록표 1-3〉컴퓨터를 주로 어떤 용도로 사용하십니까?

	워드프로세서	PC 통신	DB 등	프로그래밍	통계 분석	CAD /CD	게임	기타	사례수	통계치
성별										
남자	22.3%	42.2%	.8%	13.5%	.4%	3.5%	9.4%	7.9%	894	$\chi^2=18.51$
여자	31.6%	49.1%	.9%	8.8%	1.8%	1.8%	2.6%	3.5%	114	p=.009
나이										
10-14세	8.7%	56.7%	.7%	7.3%	.0%	.0%	17.3	9.3%	150	$\chi^2=123.82$
15-19세	19.3%	51.6%	1.0%	8.4%	.2%	2.7%	10.6	6.2%	405	p=.000
20-24세	31.8%	30.7%	.7%	19.0%	1.1%	4.9%	4.0	7.9%	453	
통신이용경력										
6개월미만	31.3%	35.3%	.7%	10.4%	.0%	2.9%	11.2%	8.3%	278	$\chi^2=46.63$
6개월-1년	28.3%	39.6%	.0%	12.8%	1.1%	3.2%	8.0	7.0%	187	p=.015
1-2년	19.0%	47.6%	1.4%	13.8%	.0%	2.9%	8.1	7.1%	210	
2-3년	14.4%	52.3%	.0%	13.5%	1.8%	4.5%	9.0	4.5%	111	
3년 이상	17.8%	46.1%	1.4%	15.5%	.9%	3.7%	5.9%	8.7%	219	
주이용시간										
낮시간	22.4%	44.7%	1.2%	8.2%	1.2%	2.4%	15.3%	4.7%	85	$\chi^2=39.48$
저녁	14.7%	50.5%	.5%	11.9%	.0%	2.3%	13.3%	6.9%	218	p=.008
밤	26.5%	41.0%	1.0%	11.7%	.5%	3.4%	7.3%	8.6%	385	
심야	25.7%	39.8%	.6%	16.3%	.9%	4.1%	5.3%	7.2%	319	
전체	23.3%	43.0%	.8%	12.9%	.6%	3.3%	8.6%	7.4%	1,007	

〈부록표 1-4〉 나우누리와 주로 사용하는 통신망

	천리안	하이텔	포스서브	없음	사례수	통계치
성별						
남자	16.7%	45.4%	.3%	37.6%	894	$\chi^2=14.83$ p=0.002
여자	16.7%	44.7%	3.5%	35.1%	114	
나이						
10-14세	16.7%	38.7%	.0%	44.7%	150	$\chi^2=28.25$ p=0.001
15-19세	11.9%	44.2%	1.2%	42.7%	405	
20-24세	21.0%	48.6%	.4%	30.0%	453	
통신이용경력						
6개월미만	11.9%	36.7%	.4%	51.1%	278	$\chi^2=42.69$ p=0.000
6개월-1년	15.0%	47.6%	.5%	36.9%	187	
1-2년	18.6%	46.2%	1.4%	33.8%	210	
2-3년	25.2%	48.6%	.9%	25.2%	111	
3년 이상	17.8%	52.5%	.5%	29.2%	219	
주이용시간						
낮시간	21.2%	41.2%	1.2%	36.5%	85	$\chi^2=7.73$ p=0.561
저녁	15.6%	46.3%	.5%	37.6%	218	
밤	16.4%	42.1%	.5%	41.0%	385	
심야	16.6%	49.5%	.9%	32.9%	319	
컴 주용도						
워드기능	16.2%	37.9%	.4%	45.5%	235	$\chi^2=21.74$ p=0.009
PC통신	15.9%	48.0%	.9%	35.1%	433	
프로그래밍	20.6%	53.4%	1.5%	24.4%	131	
기타	16.3%	43.1%	.0%	40.7%	209	
전체	16.7%	45.3%	.7%	37.3%	1,008	

〈부록표 1-5〉 PC통신에서 가장 많이 이용하는 서비스는 ?

	게시/정 보광장	전자 우편	대화방	정보 서비스	동호회 /포럼	온라인 게임	저대 서비스	해외 통신망	여론 광장	사례수	통계치
성별											
남자	17.4%	3.8%	18.8%	28.6%	26.3%	3.4%	.8%	.7%	.2%	894	$\chi^2=30.98$
여자	14.9%	6.1%	25.4%	12.3%	36.0%	1.8%	.9%	.0%	2.6%	114	p=.000
나이											
10-14세	18.7%	4.0%	31.3%	24.0%	15.3%	6.7%	.0%	.0%	.0%	150	$\chi^2=84.63$
15-19세	16.0%	3.5%	26.4%	24.0%	23.7%	3.7%	1.5%	.5%	.7%	405	p=.000
20-24세	17.7%	4.6%	9.5%	30.2%	34.7%	1.5%	.4%	.9%	.4%	453	
통신이용경력											
6개월미만	16.5%	4.7%	25.5%	29.9%	18.3%	2.9%	1.1%	.0%	1.1%	278	$\chi^2=40.74$
6개월-1년	14.4%	3.7%	18.2%	26.2%	32.1%	4.3%	.5%	.5%	.0%	187	p=0.138
1-2년	17.1%	4.3%	16.7%	28.1%	28.1%	2.4%	1.4%	1.0%	1.0%	210	
2-3년	17.1%	4.5%	17.1%	27.0%	30.6%	3.6%	.0%	.0%	.0%	111	
3년 이상	20.5%	3.2%	16.4%	21.9%	32.9%	3.2%	.5%	1.4%	.0%	219	
주이용시간											
낮시간	15.3%	3.5%	12.9%	30.6%	28.2%	9.4%	.0%	.0%	.0%	85	$\chi^2=52.71$
저녁	17.9%	3.7%	20.2%	27.5%	20.6%	6.4%	1.8%	1.8%	.0%	218	p=0.000
밤	16.6%	4.2%	22.3%	23.9%	30.1%	1.3%	.5%	.0%	1.0%	385	
심야	17.9%	4.4%	17.6%	28.5%	28.5%	1.6%	.6%	.6%	.3%	319	
컴 주용도											
워드가능	18.7%	5.1%	13.6%	31.5%	27.2%	2.1%	.9%	.0%	.9%	235	$\chi^2=58.88$
PC통신	17.1%	4.2%	26.1%	17.8%	28.6%	4.4%	.7%	.7%	.5%	433	p=0.000
프로그래밍	19.8%	3.1%	10.7%	32.8%	30.5%	.8%	.8%	1.5%	.0%	131	
기타	13.9%	3.3%	18.2%	36.4%	23.0%	3.3%	1.0%	.5%	.5%	209	
전체	17.2%	4.1%	19.5%	26.8%	27.4%	3.2%	.8%	.6%	.5%	1,008	

〈부록표 1-6〉 컴퓨터에 관한 지식/정보를 어디서 얻는가?

	TV나 라디오	일반신문 /잡지	컴퓨터 관련잡지	통신사 제공잡지	친구나 선배	학교 선생님	가족	PC 통신	사례수	통계치
성별										
남자	.7%	11.6%	35.1%	3.6%	18.1%	.4%	1.1%	29.3%	894	$\chi^2=25.81$
여자	.9%	11.4%	19.3%	1.8%	31.6%	.0%	4.4%	30.7%	114	$p=0.000$
나이										
10-14세	1.3%	15.3%	21.3%	4.0%	16.7%	.7%	4.7%	36.0%	150	$\chi^2=40.51$
15-19세	1.0%	10.1%	31.1%	4.4%	19.8%	.5%	1.2%	31.9%	405	$p=0.000$
20-24세	.2%	11.7%	39.3%	2.2%	20.5%	.2%	.7%	25.2%	453	
통신이용경력										
6개월미만	1.1%	16.2%	28.1%	3.2%	32.0%	.4%	2.5%	16.5%	278	$\chi^2=85.84$
6개월-1년	.5%	10.7%	29.4%	3.2%	19.8%	1.1%	1.1%	34.2%	187	$p=0.000$
1-2년	.5%	11.0%	36.7%	3.3%	15.2%	.0%	1.4%	31.9%	210	
2-3년	.0%	9.0%	32.4%	2.7%	16.2%	.9%	.0%	38.7%	111	
3년 이상	.9%	8.7%	41.1%	4.1%	9.1%	.0%	1.4%	34.7%	219	
주이용시간										
낮시간	3.5%	12.9%	30.6%	8.2%	9.4%	.0%	2.4%	32.9%	85	$\chi^2=47.10$
저녁	.5%	13.8%	33.0%	5.0%	13.8%	.5%	1.8%	31.7%	218	$p=0.000$
밤	.3%	9.4%	32.2%	2.9%	24.2%	.5%	2.1%	28.6%	385	
심야	.3%	12.5%	35.7%	1.6%	21.0%	.3%	.3%	28.2%	319	
컴 주용도										
워드기능	1.7%	15.7%	34.0%	3.4%	24.7%	.9%	.4%	19.1%	235	$\chi^2=69.65$
PC통신	.2%	10.9%	25.9%	3.7%	18.0%	.2%	2.3%	38.8%	433	$p=0.000$
프로그래밍	.8%	5.3%	48.9%	2.3%	13.7%	.8%	.8%	27.5%	131	
기타	.5%	12.4%	38.3%	3.3%	21.1%	.0%	1.4%	23.0%	209	
전체	.7%	11.6%	33.3%	3.4%	19.6%	.4%	1.5%	29.5%	1,008	

〈부록표 1-7〉 어떤 목적을 위해 PC통신을 사용하십니까?

	단지 시간을 보내기 위해	유익한 정보를 얻기 위해	새로운친구를 사귀기 위해	생활상의 편의를 위해	업무상의 필요에 의해	학업의 필요에 의해	친한 사람과 의견교환	사례수	통계치
성별									
남자	3.9%	62.9%	7.0%	8.9%	.6%	4.8%	11.9%	894	$\chi^2=21.82$
여자	5.3%	49.1%	7.9%	5.3%	2.6%	6.1%	23.7%	114	p=0.001
나이									
10-14세	3.3%	61.3%	12.0%	6.7%	.7%	.0%	16.0%	150	$\chi^2=34.86$
15-19세	5.4%	56.8%	8.4%	10.1%	.2%	4.7%	14.3%	405	p=0.000
20-24세	3.1%	65.3%	4.4%	7.7%	1.3%	6.8%	11.3%	453	
통신이용경력									
6개월미만	5.4%	57.9%	7.9%	8.3%	1.8%	7.6%	11.2%	278	$\chi^2=34.19$
6개월-1년	6.4%	58.3%	8.6%	7.0%	.0%	4.3%	15.5%	187	p=0.081
1-2년	1.9%	66.2%	5.7%	10.0%	1.0%	2.4%	12.9%	210	
2-3년	2.7%	71.2%	3.6%	3.6%	.0%	4.5%	14.4%	111	
3년 이상	3.2%	59.4%	7.8%	10.5%	.5%	5.0%	13.7%	219	
주이용시간									
낮시간	8.2%	51.8%	8.2%	9.4%	2.4%	7.1%	12.9%	85	$\chi^2=32.57$
저녁	4.1%	67.9%	6.4%	9.2%	.0%	1.8%	10.6%	218	p=0.018
밤	3.6%	59.0%	8.6%	8.8%	1.3%	3.9%	14.8%	385	
심야	3.4%	62.4%	5.6%	7.5%	.0%	7.8%	13.2%	319	
컴 주용도									
워드기능	5.1%	62.1%	6.0%	11.5%	.0%	6.4%	8.9%	235	$\chi^2=65.10$
PC통신	4.4%	57.7%	10.6%	6.9%	.5%	2.8%	17.1%	433	p=0.000
프로그래밍	2.3%	62.6%	1.5%	6.1%	2.3%	13.0%	12.2%	131	
기타	3.3%	67.0%	4.8%	10.0%	1.4%	2.9%	10.5%	209	
전체	4.1%	61.3%	7.1%	8.5%	.8%	5.0%	13.2%	1,008	

〈부록표 1-8〉 PC통신을 처음 시작하게 된 계기

	신문이나 관련서적을 보고	친구나 주위의 권유로	남이 하는 것을 보고	모텔이 있어서	정보화사회에 대비	PC 관련 전시회	사례수	통계치
성별								
남자	14.5%	21.6%	24.3%	17.3%	20.6%	1.7%	894	$\chi^2=16.70$
여자	7.9%	37.7%	23.7%	14.0%	15.8%	.9%	114	p=0.005
나이								
10-14세	10.7%	20.7%	22.7%	28.7%	12.0%	5.3%	150	$\chi^2=51.15$
15-19세	12.8%	24.2%	25.9%	18.5%	17.5%	1.0%	405	p=0.000
20-24세	15.7%	23.6%	23.2%	11.7%	24.9%	.9%	453	
통신이용경력								
6개월미만	9.7%	22.7%	23.0%	15.1%	28.8%	.7%	278	$\chi^2=33.25$
6개월-1년	13.4%	27.3%	21.9%	16.6%	18.7%	2.1%	187	p=0.031
1-2년	14.8%	25.7%	23.8%	15.7%	17.6%	2.4%	210	
2-3년	17.1%	23.4%	23.4%	17.1%	18.0%	.9%	111	
3년 이상	16.9%	18.7%	27.9%	21.0%	13.7%	1.8%	219	
주이용시간								
낮시간	16.5%	17.6%	24.7%	23.5%	17.6%	.0%	85	$\chi^2=21.98$
저녁	15.6%	19.3%	22.9%	21.1%	17.9%	3.2%	218	p=0.108
밤	13.2%	27.0%	21.8%	15.3%	21.0%	1.6%	385	
심야	12.5%	23.5%	27.6%	14.4%	21.0%	.9%	319	
컴 주용도								
워드기능	15.3%	25.5%	18.3%	15.7%	23.0%	2.1%	235	$\chi^2=31.35$
PC통신	15.5%	24.5%	27.9%	14.5%	16.4%	1.2%	433	p=0.007
프로그래밍	10.7%	13.0%	24.4%	22.1%	28.2%	1.5%	131	
기타	10.5%	25.4%	23.0%	20.1%	19.1%	1.9%	209	
전체	13.8%	23.4%	24.2%	17.0%	20.0%	1.6%	1,008	

〈부록표 1-9〉 PC통신을 주로 사용하는 요일

	월요일	화-금	토-일	매일	사례수	통계치
성별						
남자	.7%	8.1%	38.1%	53.2%	893	$\chi^2=8.46$
여자	.9%	3.5%	28.9%	66.7%	114	$p=0.037$
나이						
10-14세	.0%	4.7%	61.1%	34.2%	149	$\chi^2=84.60$
15-19세	1.0%	4.4%	43.0%	51.6%	405	$p=0.000$
20-24세	.7%	11.3%	23.8%	64.2%	453	
통신이용경력						
6개월미만	.7%	8.7%	37.9%	52.7%	277	$\chi^2=10.75$
6개월-1년	1.1%	5.3%	34.2%	59.4%	187	$p=0.549$
1-2년	.5%	6.2%	40.0%	53.3%	210	
2-3년	.0%	4.5%	33.3%	62.2%	111	
3년 이상	.9%	10.0%	37.4%	51.6%	219	
주이용시간						
낮시간	3.5%	15.3%	32.9%	48.2%	85	$\chi^2=33.83$
저녁	.5%	6.9%	44.5%	48.2%	218	$p=0.000$
밤	.5%	5.7%	39.7%	54.0%	385	
심야	.3%	8.2%	29.8%	61.8%	319	
컴 주용도						
워드기능	1.3%	10.6%	27.7%	60.4%	235	$\chi^2=32.74$
PC통신	.9%	5.8%	44.3%	49.0%	433	$p=0.000$
프로그래밍	.0%	6.9%	26.2%	66.9%	130	
기타	.0%	8.1%	39.2%	52.6%	209	
전체	.7%	7.5%	37.0%	54.7%	1,007	

〈부록표 1-10〉 이용자번호를 어떻게 사용하고 계십니까 ?

	본인만	가족과	친구와	단체	사례수	통계치
성별						
남자	68.7%	11.9%	19.2%	.2%	892	$\chi^2=5.45$
여자	64.9%	19.3%	15.8%	.0%	114	$p=0.141$
나이						
10-14세	66.4%	19.5%	13.4%	.7%	149	$\chi^2=23.53$
15-19세	63.0%	12.8%	24.0%	.2%	405	$p=0.000$
20-24세	73.7%	10.4%	15.9%	.0%	452	
통신이용경력						
6개월미만	68.6%	17.3%	13.7%	.4%	277	$\chi^2=19.17$
6개월-1년	66.8%	8.6%	24.6%	.0%	187	$p=0.084$
1-2년	67.9%	14.4%	17.7%	.0%	209	
2-3년	68.5%	9.9%	21.6%	.0%	111	
3년 이상	69.4%	10.5%	19.6%	.5%	219	
주이용시간						
낮시간	64.7%	12.9%	21.2%	1.2%	85	$\chi^2=8.67$
저녁	65.6%	15.6%	18.8%	.0%	218	$p=0.467$
밤	68.8%	12.8%	18.2%	.3%	384	
심야	70.5%	10.7%	18.8%	.0%	319	
컴 주용도						
워드기능	68.5%	14.9%	16.6%	.0%	235	$\chi^2=11.92$
PC통신	68.8%	11.5%	19.2%	.5%	433	$p=0.217$
프로그램밍	74.4%	7.0%	18.6%	.0%	129	
기타	63.2%	16.3%	20.6%	.0%	209	
전체	68.3%	12.7%	18.8%	.2%	1,006	

〈부록표 1-11〉 PC통신에서의 접속 상태

	너무 어렵다	약간 어렵다	보통 이다	비교적 쉽다	아주 쉽다	사례수	통계치
성별							
남자	11.1%	38.3%	22.6%	19.8%	8.3%	894	$\chi^2=4.01$
여자	7.0%	36.0%	26.3%	24.6%	6.1%	114	$p=0.403$
나이							
10-14세	10.0%	30.7%	20.0%	24.0%	15.3%	150	$\chi^2=26.88$
15-19세	10.4%	35.3%	22.7%	23.7%	7.9%	405	$p=0.000$
20-24세	11.0%	42.8%	24.3%	16.1%	5.7%	453	
통신이용경력							
6개월미만	7.6%	37.1%	23.0%	22.7%	9.7%	278	$\chi^2=10.69$
6개월-1년	9.1%	38.0%	23.5%	20.9%	8.6%	187	$p=0.8278$
1-2년	11.9%	37.1%	23.3%	20.0%	7.6%	210	
2-3년	10.8%	38.7%	22.5%	20.7%	7.2%	111	
3년 이상	14.6%	39.3%	22.8%	16.9%	6.4%	219	
주이용시간							
낮시간	8.2%	42.4%	27.1%	16.5%	5.9%	85	$\chi^2=9.80$
저녁	10.6%	33.5%	22.0%	22.9%	11.0%	218	$p=0.633$
밤	10.6%	38.7%	24.7%	19.5%	6.5%	385	
심야	11.3%	38.9%	20.7%	20.7%	8.5%	319	
컴 주용도							
워드기능	8.9%	41.3%	22.1%	19.1%	8.5%	235	$\chi^2=8.35$
PC통신	12.0%	36.5%	22.6%	20.6%	8.3%	433	$p=0.756$
프로그래밍	13.7%	33.6%	26.7%	18.3%	7.6%	131	
기타	7.7%	40.2%	22.5%	22.5%	7.2%	209	
전체	10.6%	38.0%	23.0%	20.3%	8.0%	1,008	

〈부록표 1-12〉 PC통신의 전송속도

	매우 느리다	조금 느리다	보통 이다	비교적 빠르다	아주 빠르다	사례수	통계치
성별							
남자	15.9%	40.8%	25.4%	16.6%	1.3%	894	$\chi^2=10.41$
여자	6.1%	38.6%	33.3%	21.1%	.9%	114	$p=0.039$
나이							
10-14세	19.3%	29.3%	22.7%	24.7%	4.0%	150	$\chi^2=26.53$
15-19세	13.6%	43.7%	25.9%	15.6%	1.2%	405	$p=0.000$
20-24세	14.3%	41.5%	27.8%	15.9%	.4%	453	
통신이용경력							
6개월미만	14.4%	42.4%	29.1%	12.6%	1.4%	278	$\chi^2=22.18$
6개월-1년	12.3%	43.9%	24.6%	19.3%	.0%	187	$p=0.137$
1-2년	15.2%	39.5%	27.1%	17.6%	.5%	210	
2-3년	10.8%	36.9%	27.0%	23.4%	1.8%	111	
3년 이상	19.2%	38.8%	22.8%	16.4%	2.7%	219	
주이용시간							
낮시간	23.5%	27.1%	27.1%	17.6%	4.7%	85	$\chi^2=33.87$
저녁	20.2%	38.1%	21.1%	18.8%	1.8%	218	$p=0.000$
밤	12.7%	40.5%	28.1%	18.2%	.5%	385	
심야	11.3%	45.8%	27.6%	14.4%	.9%	319	
컴 주용도							
워드기능	13.2%	41.3%	29.4%	15.7%	.4%	235	$\chi^2=7.83$
PC통신	16.4%	40.0%	24.2%	17.6%	1.8%	433	$p=0.797$
프로그래밍	16.0%	37.4%	29.0%	16.8%	.8%	131	
기타	12.4%	43.1%	25.4%	17.7%	1.4%	209	
전체	14.8%	40.6%	26.3%	17.1%	1.3%	1,008	

〈부록표 1-13〉 접속의 안정성

	매우 불안정	약간 불안정	보통 이다	비교적 안정	매우 안정	사례수	통계치
성별							
남자	30.4%	43.6%	12.4%	12.0%	1.6%	894	$\chi^2=5.89$
여자	31.6%	50.9%	5.3%	10.5%	1.8%	114	$p=0.206$
나이							
10-14세	28.7%	35.3%	14.0%	18.7%	3.3%	150	$\chi^2=19.62$
15-19세	27.9%	48.1%	12.6%	9.9%	1.5%	405	$p=0.011$
20-24세	33.6%	44.2%	9.9%	11.3%	1.1%	453	
통신이용경력							
6개월미만	28.1%	43.2%	15.1%	11.5%	2.2%	278	$\chi^2=29.01$
6개월-1년	27.8%	52.9%	4.8%	13.4%	1.1%	187	$p=0.023$
1-2년	32.9%	45.7%	11.0%	10.5%	.0%	210	
2-3년	27.0%	45.0%	12.6%	14.4%	.9%	111	
3년 이상	36.1%	37.9%	13.2%	10.0%	2.7%	219	
주이용시간							
낮시간	35.3%	40.0%	12.9%	11.8%	.0%	85	$\chi^2=12.80$
저녁	32.1%	41.3%	11.0%	12.4%	3.2%	218	$p=0.383$
밤	27.8%	47.8%	13.0%	10.6%	.8%	385	
심야	31.7%	43.6%	10.0%	12.9%	1.9%	319	
컴 주용도							
워드기능	28.1%	48.1%	9.8%	13.2%	.9%	235	$\chi^2=6.95$
PC통신	33.0%	41.6%	12.0%	11.5%	1.8%	433	$p=0.860$
프로그래밍	30.5%	45.0%	13.7%	9.2%	1.5%	131	
기타	28.2%	45.9%	11.5%	12.4%	1.9%	209	
전체	30.6%	44.4%	11.6%	11.8%	1.6%	1,008	

〈부록표 1-14〉 PC통신의 이용요금

	매우 비싸다	조금 비싸다	적정 하다	약간싼 편이다	매우 저렴	사례수	통계치
성별							
남자	17.2%	49.1%	30.6%	1.6%	1.5%	894	$\chi^2=1.492$
여자	14.9%	54.4%	28.1%	.9%	1.8%	114	$p=0.828$
나이							
10-14세	23.3%	36.7%	33.3%	2.7%	4.0%	150	$\chi^2=25.98$
15-19세	16.8%	52.8%	26.9%	2.0%	1.5%	405	$p=0.001$
20-24세	15.0%	51.2%	32.5%	.7%	.7%	453	
통신이용경력							
6개월미만	18.0%	52.2%	26.6%	2.2%	1.1%	278	$\chi^2=13.81$
6개월-1년	12.3%	50.3%	34.2%	2.1%	1.1%	187	$p=0.612$
1-2년	18.6%	50.0%	28.6%	1.4%	1.4%	210	
2-3년	14.4%	45.9%	36.0%	.9%	2.7%	111	
3년 이상	19.6%	47.0%	31.1%	.5%	1.8%	219	
주이용시간							
낮시간	27.1%	40.0%	28.2%	2.4%	2.4%	85	$\chi^2=29.31$
저녁	16.5%	42.2%	35.3%	2.8%	3.2%	218	$p=0.003$
밤	17.7%	53.0%	27.8%	1.3%	.3%	385	
심야	13.5%	53.6%	30.7%	.6%	1.6%	319	
컴 주용도							
워드기능	16.6%	51.5%	29.8%	1.3%	.9%	235	$\chi^2=9.62$
PC통신	17.1%	51.7%	28.2%	1.2%	1.8%	433	$p=0.649$
프로그래밍	13.0%	48.1%	36.6%	1.5%	.8%	131	
기타	19.6%	44.5%	31.6%	2.4%	1.9%	209	
전체	17.0%	49.7%	30.4%	1.5%	1.5%	1,008	

〈부록표 1-15〉 통신서비스의 정보의 종류

	매우 부실	약간 부실	보통 이다	비교적 다양	매우 저렴	사례수	통계치
성별							
남자	17.7%	51.9%	14.7%	13.6%	2.1%	894	$\chi^2=8.57$
여자	16.7%	50.9%	7.9%	20.2%	4.4%	114	$p=0.072$
나이							
10-14세	11.3%	40.0%	24.0%	21.3%	3.3%	150	$\chi^2=54.76$
15-19세	17.5%	46.7%	16.5%	16.0%	3.2%	405	$p=0.000$
20-24세	19.6%	60.3%	8.2%	10.6%	1.3%	453	
통신이용경력							
6개월미만	16.2%	48.6%	17.3%	16.2%	1.8%	278	$\chi^2=13.69$
6개월-1년	17.1%	55.6%	11.2%	13.4%	2.7%	187	$p=0.621$
1-2년	20.5%	48.1%	11.4%	17.1%	2.9%	210	
2-3년	13.5%	58.6%	14.4%	10.8%	2.7%	111	
3년 이상	19.2%	52.1%	14.2%	12.3%	2.3%	219	
주이용시간							
낮시간	21.2%	37.6%	21.2%	16.5%	3.5%	85	$\chi^2=24.47$
저녁	14.7%	47.7%	18.8%	17.0%	1.8%	218	$p=0.017$
밤	16.4%	54.3%	11.2%	15.8%	2.3%	385	
심야	20.1%	55.2%	11.9%	10.3%	2.5%	319	
컴 주용도							
워드가능	20.4%	51.5%	10.2%	16.2%	1.7%	235	$\chi^2=11.78$
PC통신	16.9%	50.1%	16.6%	13.4%	3.0%	433	$p=0.462$
프로그래밍	14.5%	58.0%	12.2%	12.2%	3.1%	131	
기타	17.7%	51.7%	13.4%	15.8%	1.4%	209	
전체	17.6%	51.8%	13.9%	14.4%	2.4%	1,008	

〈부록표 1-16〉 제공되는 정보의 내용

	매우 부실	약간 부실	보통 이다	대체로 충실	매우 충실	사례수	통계치
성별							
남자	11.3%	38.7%	30.6%	17.9%	1.5%	894	$\chi^2=6.77$
여자	18.4%	33.3%	31.6%	14.0%	2.6%	114	$p=0.148$
나이							
10-14세	7.3%	26.7%	31.3%	32.0%	2.7%	150	$\chi^2=43.78$
15-19세	12.3%	36.0%	31.1%	18.3%	2.2%	405	$p=0.000$
20-24세	13.5%	43.7%	30.2%	11.9%	.7%	453	
통신이용경력							
6개월미만	10.4%	36.3%	34.2%	16.5%	2.5%	278	$\chi^2=13.97$
6개월-1년	10.7%	35.3%	32.1%	20.3%	1.6%	187	$p=0.600$
1-2년	11.4%	40.0%	28.6%	18.6%	1.4%	210	
2-3년	10.8%	41.4%	27.9%	18.9%	.9%	111	
3년 이상	16.9%	39.7%	28.3%	14.2%	.9%	219	
주이용시간							
낮시간	14.1%	32.9%	31.8%	17.6%	3.5%	85	$\chi^2=18.02$
저녁	11.9%	36.2%	31.2%	19.7%	.9%	218	$p=0.115$
밤	11.2%	35.1%	32.5%	20.3%	1.0%	385	
심야	12.9%	44.5%	27.9%	12.5%	2.2%	319	
컴 주용도							
워드기능	15.7%	37.9%	30.6%	15.3%	.4%	235	$\chi^2=9.97$
PC통신	11.8%	37.0%	30.0%	19.6%	1.6%	433	$p=0.618$
프로그래밍	9.2%	39.7%	32.1%	16.8%	2.3%	131	
기타	10.5%	39.7%	31.6%	15.8%	2.4%	209	
전체	12.1%	38.1%	30.8%	17.5%	1.6%	1,008	

〈부록표 1-17〉 서비스 메뉴의 분류체계

	매우 불명확	약간 불명확	보통 이다	비교적 명확	매우 명확	사례수	통계치
성별							
남자	5.9%	30.2%	33.7%	26.5%	3.7%	894	$\chi^2=5.24$
여자	9.6%	28.1%	39.5%	20.2%	2.6%	114	$p=0.263$
나이							
10-14세	4.7%	26.7%	29.3%	31.3%	8.0%	150	$\chi^2=25.15$
15-19세	6.2%	27.4%	34.6%	27.4%	4.4%	405	$p=0.001$
20-24세	7.1%	33.3%	35.8%	22.5%	1.3%	453	
통신이용경력							
6개월미만	6.1%	33.5%	33.5%	23.4%	3.6%	278	$\chi^2=27.98$
6개월-1년	1.6%	23.5%	41.2%	27.8%	5.9%	187	$p=0.031$
1-2년	6.2%	30.0%	31.9%	27.6%	4.3%	210	
2-3년	9.9%	27.9%	36.0%	26.1%	.0%	111	
3년 이상	9.1%	31.5%	31.1%	25.6%	2.7%	219	
주이용시간							
낮시간	8.2%	38.8%	28.2%	21.2%	3.5%	85	$\chi^2=27.86$
저녁	7.3%	24.8%	27.1%	34.4%	6.4%	218	$p=0.005$
밤	5.7%	28.8%	37.1%	25.5%	2.9%	385	
심야	6.0%	32.3%	37.6%	21.6%	2.5%	319	
컴 주용도							
워드기능	8.5%	30.2%	33.6%	26.0%	1.7%	235	$\chi^2=8.02$
PC통신	5.8%	30.9%	34.4%	24.2%	4.6%	433	$p=0.782$
프로그래밍	5.3%	31.3%	33.6%	26.7%	3.1%	131	
기타	5.7%	26.8%	35.4%	28.2%	3.8%	209	
전체	6.3%	30.0%	34.3%	25.8%	3.6%	1,008	

〈부록표 1-18〉 PC통신의 명령어방식

	매우 불편	약간 불편	보통 이다	비교적 편리	매우 편리	사례수	통계치
성별							
남자	5.4%	18.5%	32.9%	34.2%	9.1%	894	$\chi^2=6.83$
여자	3.5%	28.1%	29.8%	32.5%	6.1%	114	$p=0.145$
나이							
10-14세	6.7%	16.0%	25.3%	37.3%	14.7%	150	$\chi^2=33.97$
15-19세	6.2%	19.5%	28.4%	34.6%	11.4%	405	$p=0.000$
20-24세	3.8%	20.8%	38.6%	32.5%	4.4%	453	
통신이용경력							
6개월미만	6.8%	24.5%	30.9%	32.0%	5.8%	278	$\chi^2=27.66$
6개월-1년	2.1%	19.3%	30.5%	35.8%	12.3%	187	$p=0.347$
1-2년	4.8%	15.7%	30.5%	39.5%	9.5%	210	
2-3년	2.7%	15.3%	35.1%	36.9%	9.9%	111	
3년 이상	7.3%	19.2%	37.4%	28.3%	7.8%	219	
주이용시간							
낮시간	8.2%	14.1%	32.9%	36.5%	8.2%	85	$\chi^2=19.17$
저녁	6.0%	18.3%	25.2%	39.0%	1.5%	218	$p=0.084$
밤	3.6%	20.5%	37.4%	29.6%	8.8%	385	
심야	5.6%	20.7%	31.7%	35.1%	6.9%	319	
컴 주용도							
워드기능	8.1%	23.0%	35.7%	27.2%	6.0%	235	$\chi^2=24.58$
PC통신	4.2%	18.9%	29.8%	35.3%	11.8%	433	$p=0.016$
프로그래밍	3.8%	13.7%	37.4%	37.4%	7.6%	131	
기타	4.8%	20.6%	31.6%	36.8%	6.2%	209	
전체	5.2%	19.5%	32.5%	34.0%	8.7%	1,008	

〈부록표 1-19〉 PC통신의 발전을 위하여 가장 시급히 이루어져야할 것

	관련 기술발전	통신회선 의증가	이용자 의식함양	이용자 중심활동	프로그램 개발	정책적 통제방안	사례수	통계치
성별								
남자	20.0%	25.1%	24.6%	14.1%	107	38	894	$\chi^2=19.04$
여자	19.3%	14.9%	30.7%	7.0%	21	11	114	$p=0.001$
나이								
10-14세	18.7%	23.3%	24.0%	12.0%	15.3%	6.7%	150	$\chi^2=5.19$
15-19세	20.0%	24.2%	24.0%	13.8%	13.8%	4.2%	405	$p=0.877$
20-24세	20.3%	23.8%	26.9%	13.2%	10.8%	4.9%	453	
통신이용경력								
6개월미만	19.4%	21.9%	20.9%	11.2%	21.6%	5.0%	278	$\chi^2=46.99$
6개월-1년	22.5%	20.9%	21.4%	16.6%	10.7%	8.0%	187	$p=0.000$
1-2년	18.1%	22.9%	31.4%	13.3%	9.5%	4.8%	210	
2-3년	17.1%	29.7%	28.8%	14.4%	6.3%	3.6%	111	
3년 이상	21.5%	27.4%	26.5%	12.8%	9.1%	2.7%	219	
주이용시간								
낮시간	20.0%	25.9%	24.7%	5.9%	16.5%	7.1%	85	$\chi^2=15.31$
저녁	16.5%	27.1%	24.3%	12.4%	12.4%	7.3%	218	$p=0.429$
밤	21.0%	23.9%	24.9%	15.1%	11.7%	3.4%	385	
심야	21.0%	21.3%	26.3%	13.8%	13.2%	4.4%	319	
컴 주용도								
워드기능	19.6%	21.7%	25.1%	15.3%	12.3%	6.0%	235	$\chi^2=15.50$
PC통신	19.2%	25.6%	26.8%	12.0%	11.1%	5.3%	433	$p=0.415$
프로그래밍	22.9%	28.2%	23.7%	13.0%	9.9%	2.3%	131	
기타	20.1%	20.1%	23.4%	13.9%	18.2%	4.3%	209	
전체	19.9%	23.9%	25.3%	13.3%	12.7%	4.9%	1,008	

〈부록표 2-1〉 가입하고 있는 컴퓨터 통신수

	1곳	2곳	3곳 이상	사례수
성별				
남자	39.1%	35.3%	25.6%	586
여자	39.7%	39.7%	20.5%	73
나이				
10-14세	43.4%	28.3%	28.3%	99
15-19세	39.4%	33.5%	27.2%	254
20-24세	37.6%	40.2%	22.2%	306
통신이용경력				
6개월미만	55.1%	28.1%	16.8%	196
6개월-1년	44.8%	34.4%	20.8%	125
1-2년	29.1%	43.6%	27.4%	117
2-3년	27.9%	41.9%	30.2%	86
3년 이상	25.6%	38.3%	36.1%	133
학력				
국-고재	40.0%	34.0%	26.0%	250
대-원재	42.0%	35.7%	22.3%	305
고졸	24.6%	36.9%	38.5%	65
대졸이상	35.9%	46.2%	17.9%	39
주이용시간				
낮시간	37.2%	25.6%	37.2%	43
저녁	35.7%	34.9%	29.5%	129
밤	40.2%	39.0%	20.8%	259
심야	40.4%	34.6%	25.0%	228
컴 주용도				
워드기능	49.0%	35.0%	16.1%	143
PC통신	34.5%	35.7%	29.8%	255
프로그램밍	36.6%	34.7%	28.7%	101
기타	39.4%	37.5%	23.1%	160
전체	39.2%	35.8%	25.0%	659

〈부록표 2-2〉 컴퓨터 통신을 가장 많이 이용하는 시간대

	오전9- 정오	정오- 저녁6시	저녁6- 8시	저녁8- 10시	밤10- 12시	밤12- 2시	새벽2시 이후	사례수
성별								
남자	2.7%	4.1%	8.0%	12.6%	38.6%	31.1%	2.9%	588
여자	1.4%	2.7%	4.1%	9.5%	43.2%	35.1%	4.1%	74
나이								
10-14세	1.0%	12.1%	21.2%	25.3%	33.3%	4.0%	3.0%	99
15-19세	3.5%	2.0%	9.8%	13.7%	39.6%	28.6%	2.7%	255
20-24세	2.3%	2.9%	1.3%	6.8%	40.6%	42.9%	3.2%	308
통신이용경력								
6개월미만	1.5%	4.0%	6.1%	12.6%	36.4%	37.4%	2.0%	198
6개월-1년	2.4%	2.4%	8.8%	8.8%	39.2%	36.0%	2.4%	125
1-2년	2.5%	4.2%	6.8%	15.3%	36.4%	31.4%	3.4%	118
2-3년	3.5%	4.7%	10.5%	12.8%	43.0%	20.9%	4.7%	86
3년 이상	3.8%	4.5%	7.5%	12.0%	43.6%	24.8%	3.8%	133
학력								
국-고재	2.4%	6.4%	16.0%	20.4%	36.8%	15.6%	2.4%	250
대-원재	2.3%	1.9%	2.3%	7.5%	40.3%	42.5%	3.2%	308
고졸	6.2%	4.6%	4.6%	7.7%	35.4%	36.9%	4.6%	65
대졸이상	.0%	2.6%	.0%	5.1%	51.3%	38.5%	2.6%	39
컴 주용도								
워드기능	4.2%	2.1%	3.5%	7.6%	45.1%	34.0%	3.5%	144
PC통신	2.0%	6.3%	10.5%	11.3%	35.9%	32.0%	2.0%	256
프로그램밍	2.0%	1.0%	4.0%	12.9%	35.6%	41.6%	3.0%	101
기타	2.5%	3.7%	8.7%	17.4%	41.0%	22.4%	4.3%	161
전체	2.6%	3.9%	7.6%	12.2%	39.1%	31.6%	3.0%	662

〈부록표 2-3〉 컴퓨터를 주로 어떤 용도로 사용하십니까?

	워드프로세서	PC통신	DB등	프로그래밍	통계분석	CAD/CD	게임	기타	사례수
성별									
남자	20.4%	38.1%	.9%	16.2%	.2%	3.9%	11.7%	8.7%	588
여자	32.4%	43.2%	.0%	8.1%	1.4%	4.1%	2.7%	8.1%	74
나이									
10-14세	8.1%	50.5%	.0%	10.1%	.0%	.0%	20.2	11.1%	99%
15-19세	17.6%	45.5%	.8%	10.2%	.0%	2.7%	14.9	8.2%	255%
20-24세	29.5%	29.2%	1.0%	21.1%	.6%	6.2%	4.2	8.1%	308%
통신이용경력									
6개월미만	28.3%	34.3%	.5%	10.1%	.5%	2.5%	15.2%	8.6%	198
6개월-1년	23.2%	39.2%	.0%	16.0%	.0%	3.2%	8.8	9.6%	125%
1-2년	20.3%	40.7%	1.7%	16.1%	.0%	2.5%	7.6	11.0%	118%
2-3년	15.1%	43.0%	1.2%	20.9%	.0%	4.7%	9.3	5.8%	86%
3년 이상	16.5%	39.8%	.8%	18.0%	.8%	7.5%	9.8%	6.8%	133
학력									
국-고재	12.0%	47.6%	.4%	8.4%	.0%	1.6%	18.4	11.6%	250%
대-원재	31.2%	31.5%	.6%	17.9%	.3%	4.2%	7.1	7.1%	308%
고졸	12.3%	46.2%	.0%	26.2%	.0%	6.2%	3.1%	6.2%	65
대졸이상	25.6%	25.6%	5.1%	20.5%	2.6%	12.8%	2.6%	5.1%	39
주이용시간									
낮시간	20.9%	48.8%	2.3%	7.0%	2.3%	4.7%	14.0%	.0%	43
저녁	12.2%	42.7%	.0%	13.0%	.0%	.8%	19.8%	11.5%	131
밤	25.1%	35.5%	1.2%	13.9%	.0%	4.6%	8.5%	11.2%	259
심야	23.6%	38.0%	.4%	19.7%	.4%	4.8%	7.4%	5.7%	229
전체	21.8%	38.7%	.8%	15.3%	.3%	3.9%	10.7%	8.6%	662

〈부록표 3-1〉 가입하고 있는 컴퓨터 통신수

	1곳	2곳	3곳 이상	사례수	통계치
성별					
남자	37.9%	35.9%	26.2%	515	$\chi^2=2.13$
여자	39.3%	42.6%	18.0%	61	p=0.343
나이					
10-14세	44.6%	24.1%	31.3%	83	$\chi^2=7.22$
15-19세	37.8%	36.9%	25.3%	217	p=0.124
20-24세	36.2%	40.2%	23.6%	276	
통신이용경력					
6개월미만	54.9%	32.0%	13.1%	175	$\chi^2=45.61$
6개월-1년	40.0%	33.9%	26.1%	115	p=0.000
1-2년	23.1%	46.2%	30.8%	117	
2-3년	29.2%	40.0%	30.8%	65	
3년 이상	28.7%	34.7%	36.6%	101	
주 이용시간					
낮시간	35.9%	28.2%	35.9%	39	$\chi^2=6.90$
저녁	35.4%	35.4%	29.3%	99	p=0.330
밤	39.3%	40.1%	20.6%	247	
심야	38.2%	34.6%	27.2%	191	
컴 주용도					
워드기능	47.8%	35.3%	16.9%	136	$\chi^2=10.84$
PC통신	36.5%	35.6%	27.9%	233	p=0.093
프로그래밍	31.5%	37.0%	31.5%	73	
기타	34.3%	39.6%	26.1%	134	
통신상의 성격					
온순	35.8%	39.4%	24.8%	137	$\chi^2=4.46$
도전적	37.9%	31.0%	31.0%	87	p=0.614
활달함	38.6%	35.6%	25.8%	267	
내성적	40.0%	41.2%	18.8%	85	
전체	38.0%	36.6%	25.3%	576	

〈부록표 3-2〉컴퓨터 통신을 가장 많이 이용하는 시간대

	오전9- 정오	정오- 저녁6시	저녁6- 8시	저녁8- 10시	밤10- 12시	밤12- 2시	새벽2시 이후	사례수	통계치
성별									
남자	2.1%	5.0%	7.0%	10.5%	41.9%	29.7%	3.7%	515	$\chi^2=3.37$
여자	1.6%	1.6%	6.6%	8.2%	50.8%	29.5%	1.6%	61	$p=0.760$
나이									
10-14세	1.2%	13.3%	25.3%	21.7%	27.7%	9.6%	1.2%	83	$\chi^2=110.58$
15-19세	2.3%	2.8%	6.9%	12.0%	45.2%	28.6%	2.3%	217	$p=0.000$
20-24세	2.2%	3.6%	1.4%	5.4%	45.7%	36.6%	5.1%	276	
통신이용경력									
6개월미만	1.7%	3.4%	8.6%	5.1%	43.4%	35.4%	2.3%	175	$\chi^2=24.31$
6개월-1년	.9%	6.1%	6.1%	7.8%	47.0%	29.6%	2.6%	115	$p=0.443$
1-2년	3.4%	5.1%	6.8%	15.4%	41.9%	21.4%	6.0%	117	
2-3년	3.1%	4.6%	6.2%	15.4%	41.5%	24.6%	4.6%	65	
3년 이상	2.0%	5.0%	5.9%	12.9%	39.6%	31.7%	3.0%	101	
컴 주용도									
워드기능	1.5%	2.2%	3.7%	5.9%	47.8%	36.8%	2.2%	136	$\chi^2=17.28$
PC통신	1.7%	6.4%	8.6%	12.0%	41.6%	26.2%	3.4%	233	$p=0.000$
프로그래밍	1.4%	4.1%	.0%	12.3%	39.7%	37.0%	5.5%	73	
기타	3.7%	4.5%	11.2%	10.4%	41.8%	24.6%	3.7%	134	
통신상의 성격									
온순	2.9%	7.3%	4.4%	5.8%	45.3%	29.2%	5.1%	137	$\chi^2=29.08$
도전적	2.3%	4.6%	10.3%	12.6%	41.4%	24.1%	4.6%	87	$p=0.047$
환달함	1.5%	4.1%	7.9%	11.6%	41.6%	30.7%	2.6%	267	
내성적	2.4%	2.4%	4.7%	10.6%	44.7%	32.9%	2.4%	85	
전체	2.1%	4.7%	6.9%	10.2%	42.9%	29.7%	3.5%	576	

〈부록표 3-3〉 컴퓨터를 주로 어떤 용도로 사용하십니까?

	워드프로세서	PC통신	DB 등	프로그래밍	통계분석	CAD/CD	게임	기타	사례수	통계치
성별										
남자	22.7%	38.8%	.2%	13.6%	.0%	5.4%	11.1%	8.2%	515	$\chi^2=23.69$
여자	31.1%	54.1%	.0%	4.9%	1.6%	1.6%	1.6%	4.9%	61	$p=0.001$
나이										
10~14세	8.4%	49.4%	.0%	10.8%	.0%	2.4%	18.1%	10.8%	83	$\chi^2=60.98$
15~19세	19.8%	45.6%	.0%	6.9%	.0%	4.1%	14.7%	8.8%	217	$p=0.000$
20~24세	31.2%	33.7%	.4%	17.8%	.4%	6.5%	4.0%	6.2%	276	
통신이용경력										
6개월미만	29.1%	37.7%	.6%	5.7%	.0%	6.9%	13.1%	6.9%	175	$\chi^2=45.71$
6개월~1년	28.7%	34.8%	.0%	16.5%	.0%	3.5%	7.8%	8.7%	115	$p=0.018$
1~2년	18.8%	47.0%	.0%	8.5%	.0%	6.0%	9.4%	10.3%	117	
2~3년	10.8%	44.6%	.0%	21.5%	.0%	3.1%	13.8%	6.2%	65	
3년 이상	21.8%	40.6%	.0%	19.8%	1.0%	4.0%	5.9%	6.9%	101	
주이용시간										
낮시간	12.8%	48.7%	.0%	10.3%	.0%	5.1%	12.8%	10.3%	39	$\chi^2=38.00$
저녁	13.1%	48.5%	.0%	9.1%	.0%	3.0%	16.2%	10.1%	99	$p=0.012$
밤	26.3%	39.3%	.0%	11.7%	.0%	3.6%	12.1%	6.9%	247	
심야	27.7%	36.1%	.5%	16.2%	.5%	7.9%	3.7%	7.3%	191	
통신상의 성격										
온순	23.4%	33.6%	.0%	17.5%	.0%	3.6%	14.6%	7.3%	137	$\chi^2=1728.00$
도전적	20.7%	39.1%	1.1%	9.2%	1.1%	3.4%	10.3%	14.9%	87	$p=0.000$
활달함	21.3%	48.3%	.0%	11.6%	.0%	6.4%	6.7%	5.6%	267	
내성적	34.1%	28.2%	.0%	11.8%	.0%	4.7%	12.9%	8.2%	85	
전체	23.6%	40.5%	.2%	12.7%	.2%	5.0%	10.1%	7.8%	576	

〈부록표 3-4〉 일상생활 속의 당신의 성격

	온순	도전적	활달함	내성적	사례수	통계치
성별						
남자	26.4%	9.5%	35.9%	28.2%	515	$\chi^2=9.50$
여자	19.7%	8.2%	55.7%	16.4%	61	$p=0.023$
나이						
10-14세	20.5%	16.9%	44.6%	18.1%	83	$\chi^2=12.59$
15-19세	26.3%	7.8%	34.6%	31.3%	217	$p=0.049$
20-24세	26.8%	8.3%	38.8%	26.1%	276	
통신이용경력						
6개월미만	24.6%	11.4%	40.0%	24.0%	175	$\chi^2=9.21$
6개월-1년	28.7%	5.2%	40.0%	26.1%	115	$p=0.684$
1-2년	23.1%	8.5%	37.6%	30.8%	117	
2-3년	24.6%	9.2%	30.8%	35.4%	65	
3년 이상	27.7%	11.9%	36.6%	23.8%	101	
주이용시간						
낮시간	23.1%	12.8%	46.2%	17.9%	39	$\chi^2=17.57$
저녁	21.2%	17.2%	32.3%	29.3%	99	$p=0.040$
밤	29.1%	5.3%	36.8%	28.7%	247	
심야	24.1%	9.9%	40.8%	25.1%	191	
컴 주용도						
워드기능	25.7%	4.4%	40.4%	29.4%	136	$\chi^2=9.89$
PC통신	26.2%	10.7%	39.1%	24.0%	233	$p=0.359$
프로그램밍	21.9%	15.1%	38.4%	24.7%	73	
기타	26.9%	9.0%	33.6%	30.6%	134	
통신상의 성격						
온순	45.3%	8.0%	25.5%	21.2%	137	$\chi^2=123.57$
도전적	20.7%	20.7%	32.2%	26.4%	87	$p=0.000$
활달함	21.0%	8.6%	52.1%	18.4%	267	
내성적	14.1%	2.4%	20.0%	63.5%	85	
전체	25.7%	9.4%	38.0%	26.9%	576	

〈부록표 3-5〉 다양한 정보의 획득이 쉬워졌다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	25.2%	51.5%	20.2%	2.7%	.4%	515	$\chi^2=6.01$
여자	21.3%	54.1%	16.4%	8.2%	.0%	61	p=0.198
나이							
10-14세	36.1%	47.0%	12.0%	3.6%	1.2%	83	$\chi^2=12.40$
15-19세	24.4%	49.8%	21.7%	3.7%	.5%	217	p=0.133
20-24세	21.7%	54.7%	20.7%	2.9%	.0%	276	
통신이용경력							
6개월미만	18.9%	53.1%	22.9%	4.6%	.6%	175	$\chi^2=32.29$
6개월-1년	15.7%	57.4%	22.6%	4.3%	.0%	115	p=0.009
1-2년	26.5%	57.3%	14.5%	.9%	.9%	117	
2-3년	41.5%	41.5%	12.3%	4.6%	.0%	65	
3년 이상	32.7%	42.6%	22.8%	2.0%	.0%	101	
주이용시간							
낮시간	35.9%	35.9%	20.5%	7.7%	.0%	39	$\chi^2=30.14$
저녁	36.4%	48.5%	12.1%	2.0%	1.0%	99	p=0.002
밤	17.8%	52.2%	26.3%	3.2%	.4%	247	
심야	25.7%	56.0%	15.2%	3.1%	.0%	191	
컴 주용도							
워드기능	16.9%	53.7%	23.5%	5.9%	.0%	136	$\chi^2=21.33$
PC통신	31.3%	49.4%	18.0%	.9%	.4%	233	p=0.045
프로그램밍	20.5%	52.1%	24.7%	2.7%	.0%	73	
기타	23.9%	53.7%	16.4%	5.2%	.7%	134	
통신상의 성격							
온순	21.2%	53.3%	19.0%	5.8%	.7%	137	$\chi^2=17.70$
도전적	35.6%	43.7%	19.5%	1.1%	.0%	87	p=0.124
활달함	26.6%	51.3%	18.7%	3.0%	.4%	267	
내성적	14.1%	58.8%	24.7%	2.4%	.0%	85	
전체	24.8%	51.7%	19.8%	3.3%	.3%	576	

〈부록표 3-6〉 일상생활이 편리해졌다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	9.5%	37.9%	38.6%	12.2%	1.7%	515	$\chi^2=4.73$
여자	8.2%	50.8%	29.5%	11.5%	.0%	61	$p=0.315$
나이							
10-14세	19.3%	39.8%	27.7%	9.6%	3.6%	83	$\chi^2=22.09$
15-19세	10.1%	34.1%	40.6%	13.4%	1.8%	217	$p=0.004$
20-24세	5.8%	43.1%	38.4%	12.0%	.7%	276	
통신이용경력							
6개월미만	6.9%	41.1%	38.9%	12.0%	1.1%	175	$\chi^2=28.30$
6개월-1년	5.2%	46.1%	29.6%	15.7%	3.5%	115	$p=0.029$
1-2년	12.0%	41.0%	35.9%	10.3%	.9%	117	
2-3년	10.8%	24.6%	56.9%	6.2%	1.5%	65	
3년 이상	13.9%	35.6%	34.7%	14.9%	1.0%	101	
주이용시간							
낮시간	15.4%	43.6%	25.6%	12.8%	2.6%	39	$\chi^2=25.13$
저녁	20.2%	31.3%	34.3%	12.1%	2.0%	99	$p=0.014$
밤	6.9%	40.5%	37.2%	13.8%	1.6%	247	
심야	5.8%	40.8%	42.4%	9.9%	1.0%	191	
컴 주용도							
워드기능	7.4%	35.3%	40.4%	14.7%	2.2%	136	$\chi^2=7.64$
PC통신	11.6%	39.9%	37.3%	9.4%	1.7%	233	$p=0.812$
프로그래밍	8.2%	42.5%	34.2%	15.1%	.0%	73	
기타	8.2%	40.3%	37.3%	12.7%	1.5%	134	
통신상의 성격							
온순	8.0%	41.6%	35.0%	12.4%	2.9%	137	$\chi^2=11.61$
도전적	13.8%	35.6%	40.2%	10.3%	.0%	87	$p=0.477$
활달함	10.1%	40.4%	37.1%	10.9%	1.5%	267	
내성적	4.7%	35.3%	41.2%	17.6%	1.2%	85	
전체	9.4%	39.2%	37.7%	12.2%	1.6%	576	

〈부록표 3-7〉 PC통신을 통해 만난 친구가 삶의 중요한 부분을 차지한다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	9.7%	17.1%	31.1%	25.2%	16.9%	515	$\chi^2=13.16$
여자	18.0%	29.5%	27.9%	18.0%	6.6%	61	$p=0.010$
나이							
10-14세	14.5%	21.7%	24.1%	19.3%	20.5%	83	$\chi^2=15.57$
15-19세	11.5%	21.7%	31.3%	25.3%	10.1%	217	$p=0.048$
20-24세	8.7%	14.9%	32.2%	25.4%	18.8%	276	
통신이용경력							
6개월미만	6.9%	15.4%	37.7%	24.0%	16.0%	175	$\chi^2=21.15$
6개월-1년	12.2%	23.5%	24.3%	23.5%	16.5%	115	$p=0.172$
1-2년	15.4%	16.2%	28.2%	25.6%	14.5%	117	
2-3년	7.7%	16.9%	26.2%	23.1%	26.2%	65	
3년 이상	10.9%	21.8%	31.7%	25.7%	9.9%	101	
주이용시간							
낮시간	5.1%	20.5%	17.9%	33.3%	23.1%	39	$\chi^2=15.91$
저녁	16.2%	16.2%	27.3%	20.2%	20.2%	99	$p=0.195$
밤	11.3%	17.0%	32.8%	25.9%	13.0%	247	
심야	7.9%	20.9%	32.5%	23.0%	15.7%	191	
컴 주용도							
워드기능	7.4%	14.7%	31.6%	25.0%	21.3%	136	$\chi^2=9.14$
PC통신	13.3%	19.7%	30.9%	23.2%	12.9%	233	$p=0.690$
프로그래밍	9.6%	20.5%	30.1%	23.3%	16.4%	73	
기타	9.7%	18.7%	29.9%	26.9%	14.9%	134	
통신상의 성격							
온순	5.1%	16.1%	35.0%	21.9%	21.9%	137	$\chi^2=52.51$
도전적	12.6%	17.2%	24.1%	26.4%	19.5%	87	$p=0.00$
활달함	15.4%	22.8%	32.6%	19.1%	10.1%	267	
내성적	2.4%	9.4%	24.7%	43.5%	20.0%	85	
전체	10.6%	18.4%	30.7%	24.5%	15.8%	576	

〈부록표 3-8〉 생활 주기가 변했다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	17.7%	41.7%	18.1%	15.7%	6.8%	515	$\chi^2=8.47$
여자	8.2%	47.5%	27.9%	14.8%	1.6%	61	$p=0.758$
나이							
10-14세	27.7%	41.0%	15.7%	7.2%	8.4%	83	$\chi^2=15.12$
15-19세	14.7%	43.8%	20.7%	16.6%	4.1%	217	$p=0.056$
20-24세	14.9%	41.7%	18.8%	17.4%	7.2%	276	
통신이용경력							
6개월미만	13.7%	38.9%	20.6%	17.7%	9.1%	175	$\chi^2=12.97$
6개월-1년	14.8%	47.8%	16.5%	15.7%	5.2%	115	$p=0.674$
1-2년	15.4%	44.4%	20.5%	13.7%	6.0%	117	
2-3년	20.0%	46.2%	13.8%	16.9%	3.1%	65	
3년 이상	22.8%	38.6%	20.8%	12.9%	5.0%	101	
주이용시간							
낮시간	20.5%	33.3%	25.6%	7.7%	12.8%	39	$\chi^2=19.97$
저녁	17.2%	36.4%	22.2%	16.2%	8.1%	99	$p=0.067$
밤	11.7%	45.7%	21.1%	16.2%	5.3%	247	
심야	22.0%	42.9%	13.6%	16.2%	5.2%	191	
컴 주용도							
워드기능	12.5%	37.5%	21.3%	22.8%	5.9%	136	$\chi^2=15.88$
PC통신	19.3%	46.4%	17.6%	11.2%	5.6%	233	$p=0.196$
프로그래밍	13.7%	35.6%	23.3%	19.2%	8.2%	73	
기타	17.9%	44.0%	17.2%	14.2%	6.7%	134	
통신상의 성격							
온순	11.7%	46.0%	22.6%	15.3%	4.4%	137	$\chi^2=27.36$
도전적	24.1%	42.5%	17.2%	6.9%	9.2%	87	$p=0.006$
활달함	19.5%	41.2%	19.1%	15.0%	5.2%	267	
내성적	8.2%	40.0%	15.3%	27.1%	9.4%	85	
전체	16.7%	42.4%	19.1%	15.6%	6.3%	576	

〈부록표 3-9〉 학업 형태가 변했다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	8.8%	24.6%	31.0%	25.2%	10.4%	452	$\chi^2=4.68$
여자	4.4%	35.6%	22.2%	28.9%	8.9%	45	p=0.321
나이							
10-14세	14.8%	24.7%	34.6%	12.3%	13.6%	81	$\chi^2=16.85$
15-19세	6.8%	21.5%	33.2%	26.8%	11.7%	205	p=0.031
20-24세	7.6%	29.9%	25.6%	29.4%	7.6%	211	
통신이용경력							
6개월미만	4.5%	22.4%	31.4%	26.9%	14.7%	156	$\chi^2=19.10$
6개월-1년	12.1%	26.3%	26.3%	27.3%	8.1%	99	p=0.263
1-2년	6.1%	26.3%	32.3%	28.3%	7.1%	99	
2-3년	9.6%	30.8%	34.6%	15.4%	9.6%	52	
3년 이상	12.5%	27.3%	27.3%	23.9%	9.1%	88	
주이용시간							
낮시간	10.3%	10.3%	44.8%	17.2%	17.2%	29	$\chi^2=16.49$
저녁	10.9%	21.7%	31.5%	20.7%	15.2%	92	p=0.169
밤	6.4%	26.6%	29.4%	28.9%	8.7%	218	
심야	9.5%	29.1%	27.8%	25.3%	8.2%	158	
컴 주용도							
워드기능	7.6%	18.5%	28.6%	36.1%	9.2%	119	$\chi^2=9.66$
PC통신	9.2%	29.6%	30.1%	21.4%	9.7%	196	p=0.645
프로그램밍	8.2%	24.6%	31.1%	26.2%	9.8%	61	
기타	8.3%	26.4%	31.4%	21.5%	12.4%	121	
통신상의 성격							
온순	7.3%	21.1%	34.1%	23.6%	13.8%	123	$\chi^2=17.38$
도전적	11.4%	36.7%	31.6%	16.5%	3.8%	79	p=0.135
활달함	9.4%	24.6%	29.9%	25.9%	10.3%	224	
내성적	4.2%	23.9%	22.5%	38.0%	11.3%	71	
전체	8.5%	25.6%	30.2%	25.6%	10.3%	497	

〈부록표 3-10〉 업무수행형태가 달라졌다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	7.9%	42.9%	20.6%	12.7%	15.9%	63	$\chi^2=3.24$
여자	.0%	50.0%	18.8%	25.0%	6.3%	16	p=0.517
나이							
10-14세	.0%	50.0%	.0%	.0%	50.0%	2	$\chi^2=33.52$
15-19세	8.3%	66.7%	.0%	25.0%	.0%	12	p=0.000
20-24세	6.2%	40.0%	24.6%	13.8%	15.4%	65	
통신이용경력							
6개월미만	5.3%	42.1%	15.8%	21.1%	15.8%	19	$\chi^2=21.75$
6개월-1년	6.3%	37.5%	31.3%	12.5%	12.5%	16	p=0.151
1-2년	5.6%	61.1%	16.7%	11.1%	5.6%	18	
2-3년	.0%	38.5%	23.1%	15.4%	23.1%	13	
3년 이상	15.4%	38.5%	15.4%	15.4%	15.4%	13	
주이용시간							
낮시간	10.0%	40.0%	.0%	20.0%	30.0%	10	$\chi^2=25.92$
저녁	.0%	71.4%	14.3%	.0%	14.3%	7	p=0.011
밤	.0%	37.9%	24.1%	24.1%	13.8%	29	
삼야	12.1%	45.5%	24.2%	9.1%	9.1%	33	
컴 주용도							
워드기능	5.9%	41.2%	23.5%	17.6%	11.8%	17	$\chi^2=4.92$
PC통신	2.7%	45.9%	21.6%	16.2%	13.5%	37	p=0.96
프로그래밍	16.7%	41.7%	16.7%	8.3%	16.7%	12	
기타	7.7%	46.2%	15.4%	15.4%	15.4%	13	
통신상의 성격							
온순	7.1%	42.9%	21.4%	21.4%	7.1%	14	$\chi^2=17.09$
도전적	.0%	62.5%	12.5%	.0%	25.0%	8	p=0.145
활달함	9.3%	46.5%	18.6%	14.0%	11.6%	43	
내성적	.0%	28.6%	28.6%	21.4%	21.4%	14	
전체	6.3%	44.3%	20.3%	15.2%	13.9%	79	

〈부록표 3-11〉 사고의 다양성과 의사 표현의 논리가 높았다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	11.7%	34.0%	33.0%	16.1%	5.2%	515	$\chi^2=3.68$
여자	8.2%	37.7%	24.6%	23.0%	6.6%	61	$p=0.449$
나이 —							
10-14세	28.9%	36.1%	21.7%	6.0%	7.2%	83	$\chi^2=42.90$
15-19세	11.1%	35.0%	29.5%	19.8%	4.6%	217	$p=0.000$
20-24세	6.2%	33.3%	37.3%	17.8%	5.4%	276	
통신이용경력							
6개월미만	5.7%	34.9%	32.6%	17.7%	9.1%	175	$\chi^2=17.68$
6개월-1년	11.3%	33.0%	33.0%	18.3%	4.3%	115	$p=0.342$
1-2년	12.8%	38.5%	30.8%	13.7%	4.3%	117	
2-3년	16.9%	32.3%	33.8%	15.4%	1.5%	65	
3년 이상	14.9%	32.7%	29.7%	18.8%	4.0%	101	
주이용시간							
낮시간	17.9%	43.6%	17.9%	17.9%	2.6%	39	$\chi^2=34.69$
저녁	23.2%	34.3%	21.2%	12.1%	9.1%	99	$p=0.000$
밤	8.1%	31.6%	35.2%	19.4%	5.7%	247	
심야	7.9%	36.1%	36.6%	15.7%	3.7%	191	
컴 주용도							
워드가능	8.8%	25.7%	34.6%	25.0%	5.9%	136	$\chi^2=23.49$
PC통신	14.6%	39.1%	30.9%	12.4%	3.0%	233	$p=0.238$
프로그램밍	8.2%	32.9%	37.0%	16.4%	5.5%	73	
기타	9.7%	35.8%	29.1%	16.4%	9.0%	134	
통신상의 성격							
온순	5.8%	24.8%	42.3%	19.7%	7.3%	137	$\chi^2=44.90$
도전적	14.9%	37.9%	31.0%	10.3%	5.7%	87	$p=0.000$
활달함	15.4%	41.6%	24.3%	15.0%	3.7%	267	
내성적	3.5%	23.5%	41.2%	24.7%	7.1%	85	
전체	11.3%	34.4%	32.1%	16.8%	5.4%	576	

〈부록표 3-12〉 고도산업사회에 필요한 컴퓨터지식을 자연스럽게
익힐 수 있었다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	26.4%	47.4%	19.6%	4.9%	1.7%	515	$\chi^2=3.87$
여자	18.0%	45.9%	26.2%	8.2%	1.6%	61	$p=0.423$
나이							
10-14세	42.2%	44.6%	10.8%	2.4%	.0%	83	$\chi^2=22.09$
15-19세	26.3%	43.3%	22.1%	6.5%	1.8%	217	$p=0.004$
20-24세	19.9%	51.1%	21.7%	5.1%	2.2%	276	
통신이용경력							
6개월미만	20.6%	44.0%	25.1%	8.6%	1.7%	175	$\chi^2=22.26$
6개월-1년	20.9%	49.6%	20.9%	4.3%	4.3%	115	$p=0.134$
1-2년	29.1%	49.6%	18.8%	2.6%	.0%	117	
2-3년	32.3%	46.2%	16.9%	3.1%	1.5%	65	
3년 이상	29.7%	48.5%	15.8%	5.0%	1.0%	101	
주이용시간							
낮시간	35.9%	41.0%	15.4%	5.1%	2.6%	39	$\chi^2=21.40$
저녁	35.1%	52.5%	8.1%	4.0%	.0%	99	$p=0.044$
밤	22.3%	45.3%	25.1%	5.3%	2.0%	247	
심야	22.5%	48.2%	21.5%	5.8%	2.1%	191	
컴 주용도							
워드가능	22.8%	42.6%	24.3%	8.8%	1.5%	136	$\chi^2=18.16$
PC통신	27.9%	50.6%	15.9%	4.7%	.9%	233	$p=0.110$
프로그래밍	23.3%	45.2%	23.3%	2.7%	5.5%	73	
기타	25.4%	47.0%	22.4%	3.7%	1.5%	134	
통신상의 성격							
온순	24.1%	49.6%	21.2%	2.9%	2.2%	137	$\chi^2=21.56$
도전적	29.9%	47.1%	18.4%	3.4%	1.1%	87	$p=0.427$
활달함	28.1%	48.3%	17.2%	4.9%	1.5%	267	
내성적	15.3%	40.0%	30.6%	11.8%	2.4%	85	
전체	25.5%	47.2%	20.3%	5.2%	1.7%	576	

〈부록표 3-13〉 보다 많은 사람과 온라인으로 접촉하여 상대방을 이해하는 방법을 배웠다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	18.6%	34.0%	27.4%	14.8%	5.2%	515	$\chi^2=6.50$
여자	24.6%	44.3%	14.8%	13.1%	3.3%	61	$p=0.164$
나이							
10-14세	41.0%	32.5%	20.5%	3.6%	2.4%	83	$\chi^2=48.41$
15-19세	22.6%	32.3%	27.2%	13.8%	4.1%	217	$p=0.000$
20-24세	10.1%	38.0%	26.8%	18.5%	6.5%	276	
통신이용경력							
6개월미만	12.0%	39.4%	28.0%	14.9%	5.7%	175	$\chi^2=30.18$
6개월-1년	17.4%	32.2%	31.3%	13.9%	5.2%	115	$p=0.017$
1-2년	22.2%	30.8%	29.9%	11.1%	6.0%	117	
2-3년	35.4%	24.6%	16.9%	18.5%	4.6%	65	
3년 이상	19.8%	43.6%	17.8%	15.8%	3.0%	101	
주이용시간							
낮시간	25.6%	28.2%	23.1%	10.3%	2.8%	39	$\chi^2=24.90$
저녁	30.3%	31.3%	22.2%	15.2%	1.0%	99	$p=0.015$
밤	16.6%	40.1%	23.9%	15.0%	4.5%	247	
심야	15.7%	31.9%	31.4%	14.7%	6.3%	191	
컴 응용도							
워드기능	15.4%	30.9%	26.5%	21.3%	5.9%	136	$\chi^2=42.73$
PC통신	25.8%	43.3%	17.6%	9.4%	3.9%	233	$p=0.000$
프로그래밍	11.0%	34.2%	30.1%	17.8%	6.8%	73	
기타	16.4%	25.4%	38.1%	14.9%	5.2%	134	
통신상의 성격							
온순	11.7%	30.7%	28.5%	20.4%	8.8%	137	$\chi^2=55.44$
도전적	26.4%	32.2%	21.8%	14.9%	4.6%	87	$p=0.000$
활달함	25.5%	40.8%	22.5%	8.2%	3.0%	267	
내성적	4.7%	27.1%	37.6%	24.7%	5.9%	85	
전체	19.3%	35.1%	26.0%	14.6%	5.0%	576	

〈부록표 3-14〉 다양한 사람과 접하므로 나이차가 나는 세대에
대한 이해가 늘었다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	12.8%	25.6%	29.7%	25.4%	6.4%	515	$\chi^2=4.44$
여자	16.4%	36.1%	24.6%	18.0%	4.9%	61	$p=0.325$
나이							
10-14세	32.5%	26.5%	18.1%	16.9%	6.0%	83	$\chi^2=38.33$
15-19세	12.9%	27.6%	28.6%	24.0%	6.9%	217	$p=0.000$
20-24세	7.6%	26.1%	33.0%	27.5%	5.8%	276	
통신이용경력							
6개월미만	9.1%	26.3%	32.6%	23.4%	8.6%	175	$\chi^2=16.49$
6개월-1년	10.4%	27.0%	32.2%	23.5%	7.0%	115	$p=0.419$
1-2년	12.0%	30.8%	26.5%	24.8%	6.0%	117	
2-3년	21.5%	21.5%	26.2%	26.2%	4.6%	65	
3년 이상	18.8%	26.7%	24.8%	26.7%	3.0%	101	
주이용시간							
낮시간	25.6%	17.9%	25.6%	23.1%	7.7%	39	$\chi^2=23.61$
저녁	24.2%	24.2%	24.2%	24.2%	3.0%	99	$p=0.023$
밤	8.9%	29.1%	30.0%	25.1%	6.9%	247	
심야	10.5%	26.7%	31.4%	24.6%	6.8%	191	
컴 주용도							
워드기능	10.3%	22.8%	29.4%	27.9%	9.6%	136	$\chi^2=19.38$
PC통신	17.2%	31.8%	26.2%	21.5%	3.4%	233	$p=0.079$
프로그래밍	9.6%	26.0%	28.8%	30.1%	5.5%	73	
기타	11.2%	22.4%	34.3%	23.9%	8.2%	134	
통신상의 성격							
온순	9.5%	24.1%	31.4%	25.5%	9.5%	137	$\chi^2=45.04$
도전적	19.5%	25.3%	28.7%	18.4%	8.0%	87	$p=0.000$
활달함	17.2%	31.1%	27.7%	21.3%	2.6%	267	
내성적	.0%	18.8%	30.6%	40.0%	10.6%	85	
전체	13.2%	26.7%	29.2%	24.7%	6.3%	576	

〈부록표 3-15〉 주로 문자에 의한 의사 표현으로 언어생활에
부정적인 영향을 미쳤다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	5.0%	15.0%	21.9%	33.6%	24.5%	515	$\chi^2=0.88$
여자	4.9%	13.1%	21.3%	39.3%	21.3%	61	p=0.926
나이							
10-14세	10.8%	13.3%	21.7%	28.9%	25.3%	83	$\chi^2=8.02$
15-19세	3.7%	14.7%	21.2%	35.0%	25.3%	217	p=0.430
20-24세	4.3%	15.2%	22.5%	35.1%	22.8%	276	
통신이용경력							
6개월미만	1.7%	11.4%	22.3%	38.9%	25.7%	175	$\chi^2=16.77$
6개월-1년	6.1%	17.4%	21.7%	30.4%	24.3%	115	p=0.40
1-2년	6.8%	17.9%	23.1%	30.8%	21.4%	117	
2-3년	9.2%	12.3%	18.5%	27.7%	32.3%	65	
3년 이상	5.0%	15.8%	21.8%	37.6%	19.8%	101	
주이용시간							
낮시간	5.1%	15.4%	25.6%	25.6%	28.2%	39	$\chi^2=18.07$
저녁	12.1%	17.2%	17.2%	29.3%	24.2%	99	p=0.113
밤	2.8%	13.4%	22.3%	35.6%	25.9%	247	
심야	4.2%	15.2%	23.0%	36.6%	20.9%	191	
컴 주용도							
워드가능	6.6%	11.8%	19.1%	36.8%	25.7%	136	$\chi^2=17.36$
PC통신	2.6%	15.5%	24.0%	30.9%	27.0%	233	p=0.136
프로그래밍	11.0%	20.5%	17.8%	32.9%	17.8%	73	
기타	4.5%	13.4%	23.1%	38.1%	20.9%	134	
통신상의 성격							
온순	5.8%	16.8%	21.9%	29.9%	25.5%	137	$\chi^2=8.87$
도전적	6.9%	13.8%	25.3%	29.9%	24.1%	87	p=0.313
활달함	5.2%	13.1%	20.2%	38.6%	22.8%	267	
내성적	1.2%	17.6%	23.5%	31.8%	25.9%	85	
전체	5.0%	14.8%	21.9%	34.2%	24.1%	576	

〈부록표 3-16〉 기계화로 인하여 사람과의 직접적인 대면활동이
위축되었다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	5.0%	13.6%	17.3%	35.7%	28.3%	515	$\chi^2=6.34$
여자	.0%	9.8%	26.2%	32.8%	31.1%	61	$p=0.175$
나이							
10-14세	10.8%	13.3%	26.5%	30.1%	19.3%	83	$\chi^2=17.38$
15-19세	3.2%	12.4%	16.1%	39.2%	29.0%	217	$p=0.026$
20-24세	3.6%	13.8%	17.4%	34.1%	31.2%	276	
통신이용경력							
6개월미만	1.1%	9.1%	19.4%	41.1%	29.1%	175	$\chi^2=23.29$
6개월-1년	2.6%	19.1%	17.4%	29.6%	31.3%	115	$p=0.106$
1-2년	8.5%	11.1%	16.2%	35.0%	29.1%	117	
2-3년	9.2%	15.4%	16.9%	30.8%	27.7%	65	
3년 이상	5.0%	12.9%	20.8%	35.6%	25.7%	101	
주이용시간							
낮시간	7.7%	2.6%	20.5%	35.9%	33.3%	39	$\chi^2=21.18$
저녁	8.1%	18.2%	23.2%	29.3%	21.2%	99	$p=0.047$
밤	4.0%	10.5%	18.6%	34.8%	32.0%	247	
심야	2.6%	16.2%	14.7%	39.3%	27.2%	191	
컴 주용도							
워드기능	3.7%	14.0%	13.2%	37.5%	31.6%	136	$\chi^2=9.92$
PC통신	3.9%	12.4%	20.6%	34.3%	28.8%	233	$p=0.622$
프로그래밍	8.2%	16.4%	21.9%	34.2%	19.2%	73	
기타	4.5%	11.9%	17.2%	35.8%	30.6%	134	
통신상의 성격							
온순	3.6%	17.5%	17.5%	35.0%	26.3%	137	$\chi^2=16.51$
도전적	10.3%	8.0%	21.8%	29.9%	29.9%	87	$p=0.168$
활달함	3.4%	11.6%	16.5%	38.6%	30.0%	267	
내성적	3.5%	16.5%	21.2%	31.8%	27.1%	85	
전체	4.5%	13.2%	18.2%	35.4%	28.6%	576	

〈부록표 3-17〉 일부 서비스의 경우 마약과 같은 중독현상을 경험하였다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	15.1%	29.1%	14.2%	23.1%	18.4%	515	$\chi^2=6.85$
여자	24.6%	32.8%	14.8%	19.7%	8.2%	61	$p=0.143$
나이							
10-14세	22.9%	27.7%	14.5%	10.8%	24.1%	83	$\chi^2=13.74$
15-19세	16.1%	27.2%	13.8%	27.2%	15.7%	217	$p=0.088$
20-24세	14.1%	31.9%	14.5%	22.8%	16.7%	276	
통신이용경력							
6개월미만	9.7%	23.4%	17.1%	30.9%	18.9%	175	$\chi^2=28.62$
6개월-1년	18.3%	36.5%	10.4%	17.4%	17.4%	115	$p=0.026$
1-2년	23.1%	31.6%	10.3%	17.9%	17.1%	117	
2-3년	13.8%	36.9%	13.8%	20.0%	15.4%	65	
3년 이상	18.8%	24.8%	18.8%	21.8%	15.8%	101	
주이용시간							
낮시간	15.4%	30.8%	15.4%	23.1%	15.4%	39	$\chi^2=17.70$
저녁	16.2%	27.3%	15.2%	14.1%	27.3%	99	$p=0.124$
밤	16.6%	32.4%	14.2%	20.2%	16.6%	247	
심야	15.7%	26.7%	13.6%	30.4%	13.6%	191	
컴 주용도							
워드기능	8.1%	30.1%	17.6%	29.4%	14.7%	136	$\chi^2=34.27$
PC통신	24.5%	32.6%	10.7%	17.6%	14.6%	233	$p=0.000$
프로그래밍	15.1%	26.0%	13.7%	21.9%	23.3%	73	
기타	10.4%	25.4%	17.2%	25.4%	21.6%	134	
통신상의 성격							
온순	13.1%	31.4%	14.6%	26.3%	14.6%	137	$\chi^2=12.76$
도전적	20.7%	28.7%	17.2%	14.9%	18.4%	87	$p=0.386$
활달함	18.7%	27.3%	13.5%	23.2%	17.2%	267	
내성적	8.2%	34.1%	12.9%	23.5%	21.2%	85	
전체	16.1%	29.5%	14.2%	22.7%	17.4%	576	

〈부록표 3-18〉 PC통신이라는 익명적인 가상체험에 의해
현실체험을 소홀히 하게 되었다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	3.7%	13.0%	20.6%	38.3%	24.5%	515	$\chi^2=5.47$
여자	.0%	11.5%	24.6%	47.5%	16.4%	61	$p=0.242$
나이							
10-14세	7.2%	14.5%	28.9%	22.9%	26.5%	83	$\chi^2=28.90$
15-19세	2.8%	14.7%	26.3%	36.4%	19.8%	217	$p=0.000$
20-24세	2.5%	10.9%	14.5%	46.4%	25.7%	276	
통신이용경력							
6개월미만	1.7%	8.6%	20.0%	41.7%	28.0%	175	$\chi^2=16.05$
6개월-1년	2.6%	17.4%	20.0%	39.1%	20.9%	115	$p=0.449$
1-2년	3.4%	10.3%	25.6%	38.5%	22.2%	117	
2-3년	4.6%	20.0%	16.9%	35.4%	23.1%	65	
3년 이상	5.9%	12.9%	21.8%	37.6%	21.8%	101	
주이용시간							
낮시간	5.1%	10.3%	23.1%	35.9%	25.6%	39	$\chi^2=14.77$
저녁	6.1%	14.1%	29.3%	27.3%	23.2%	99	$p=0.254$
밤	2.8%	11.3%	20.6%	42.1%	23.1%	247	
심야	2.1%	14.7%	16.8%	42.4%	24.1%	191	
컴 주용도							
워드기능	2.9%	9.6%	17.6%	44.1%	25.7%	136	$\chi^2=10.15$
PC통신	3.4%	15.5%	24.5%	35.6%	21.0%	233	$p=0.602$
프로그래밍	4.1%	13.7%	13.7%	43.8%	24.7%	73	
기타	3.0%	11.2%	22.4%	38.1%	25.4%	134	
통신상의 성격							
온순	3.6%	10.9%	22.6%	40.1%	22.6%	137	$\chi^2=17.79$
도전적	6.9%	14.9%	16.1%	39.1%	23.0%	87	$p=0.122$
활달함	2.2%	10.1%	23.6%	38.2%	25.8%	267	
내성적	2.4%	22.4%	15.3%	41.2%	18.8%	85	
전체	3.3%	12.8%	21.0%	39.2%	23.6%	576	

〈부록표 3-19〉 PC통신에 접속하고 있을 때 평상시와는 다른 자신을 발견한다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
성별							
남자	10.5%	27.8%	18.8%	30.5%	12.4%	515	$\chi^2=2.70$
여자	8.2%	36.1%	21.3%	24.6%	9.8%	61	p=0.609
나이							
10-14세	26.5%	31.3%	20.5%	12.0%	9.6%	83	$\chi^2=41.72$
15-19세	8.8%	31.3%	19.4%	27.6%	12.9%	217	p=0.000
20-24세	6.5%	25.7%	18.5%	37.0%	12.3%	276	
통신이용경력							
6개월미만	5.1%	32.0%	18.3%	28.6%	16.0%	175	$\chi^2=16.76$
6개월-1년	13.9%	28.7%	16.5%	29.6%	11.3%	115	p=0.401
1-2년	11.1%	26.5%	23.1%	27.4%	12.0%	117	
2-3년	12.3%	23.1%	20.0%	30.8%	13.8%	65	
3년 이상	12.9%	28.7%	17.8%	34.7%	5.9%	101	
주이용시간							
낮시간	15.4%	28.2%	15.4%	23.1%	17.9%	39	$\chi^2=21.57$
저녁	15.2%	36.4%	20.2%	14.1%	14.1%	99	p=0.042
밤	9.7%	27.1%	19.8%	32.4%	10.9%	247	
삼야	7.3%	26.7%	18.3%	36.1%	11.5%	191	
컴 주용도							
워드가능	4.4%	24.3%	20.6%	39.0%	11.8%	136	$\chi^2=28.95$
PC통신	15.0%	31.3%	16.7%	29.2%	7.7%	233	p=0.004
프로그래밍	9.6%	23.3%	21.9%	28.8%	16.4%	73	
기타	8.2%	31.3%	20.1%	22.4%	17.9%	134	
통신상의 성격							
온순	5.1%	24.1%	22.6%	35.8%	12.4%	137	$\chi^2=38.80$
도전적	20.7%	25.3%	18.4%	23.0%	12.6%	87	p=0.000
활달함	12.0%	35.2%	16.5%	26.2%	10.1%	267	
내성적	2.4%	18.8%	22.4%	38.8%	17.6%	85	
전체	10.2%	28.6%	19.1%	29.9%	12.2%	576	

〈부록표 3-20〉 남의 ID도용

	행함	피해	행함과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	13.4%	14.4%	12.6%	59.6%	515	$\chi^2=5.23$
여자	9.8%	11.5%	23.0%	55.7%	61	$p=0.155$
나이						
10-14세	12.0%	15.7%	16.9%	55.4%	83	$\chi^2=6.81$
15-19세	10.6%	16.6%	15.2%	57.6%	217	$p=0.338$
20-24세	15.2%	11.6%	11.6%	61.6%	276	
통신이용경력						
6개월미만	9.7%	8.0%	12.0%	70.3%	175	$\chi^2=31.63$
6개월-1년	8.7%	16.5%	9.6%	65.2%	115	$p=0.001$
1-2년	17.1%	20.5%	20.5%	41.9%	117	
2-3년	13.8%	13.8%	15.4%	56.9%	65	
3년 이상	17.8%	14.9%	12.9%	54.5%	101	
주이용시간						
낮시간	15.4%	15.4%	12.8%	56.4%	39	$\chi^2=5.35$
저녁	15.2%	10.1%	15.2%	59.6%	99	$p=0.802$
밤	11.7%	16.2%	15.4%	56.7%	247	
심야	13.1%	13.1%	11.0%	62.8%	191	
컴 주용도						
워드기능	11.0%	11.0%	13.2%	64.7%	136	$\chi^2=3.50$
PC통신	14.2%	15.0%	13.7%	57.1%	233	$p=0.940$
프로그래밍	15.1%	13.7%	12.3%	58.9%	73	
기타	11.9%	15.7%	14.9%	57.5%	134	
통신상의 성격						
온순	13.1%	10.9%	8.0%	67.9%	137	$\chi^2=10.72$
도전적	10.3%	18.4%	16.1%	55.2%	87	$p=0.295$
활달함	13.9%	14.2%	16.5%	55.4%	267	
내성적	12.9%	14.1%	11.8%	61.2%	85	
전체	13.0%	14.1%	13.7%	59.2%	576	

〈부록표 3-21〉 통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 함

	행함	피해	행함과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	3.3%	24.9%	11.5%	60.4%	515	$\chi^2=14.24$
여자	1.6%	47.5%	8.2%	42.6%	61	$p=0.002$
나이						
10-14세	4.8%	28.9%	16.9%	49.4%	83	$\chi^2=22.99$
15-19세	5.1%	21.7%	14.7%	58.5%	217	$p=0.000$
20-24세	1.1%	31.2%	6.5%	61.2%	276	
통신이용경력						
6개월미만	2.3%	23.4%	10.9%	63.4%	175	$\chi^2=17.80$
6개월-1년	3.5%	29.6%	8.7%	58.3%	115	$p=0.121$
1-2년	2.6%	36.8%	10.3%	50.4%	117	
2-3년	1.5%	16.9%	18.5%	63.1%	65	
3년 이상	5.9%	27.7%	8.9%	57.4%	101	
주이용시간						
낮시간	5.1%	15.4%	17.9%	61.5%	39	$\chi^2=14.05$
저녁	7.1%	25.3%	13.1%	54.5%	99	$p=0.120$
밤	2.0%	27.9%	11.7%	58.3%	247	
심야	2.1%	29.8%	7.9%	60.2%	191	
컴 주용도						
워드기능	4.4%	26.5%	10.3%	58.8%	136	$\chi^2=5.71$
PC통신	2.6%	28.8%	12.9%	55.8%	233	$p=0.768$
프로그래밍	5.5%	24.7%	8.2%	61.6%	73	
기타	1.5%	26.9%	10.4%	61.2%	134	
통신상의 성격						
온순	3.6%	19.7%	5.8%	70.8%	137	$\chi^2=44.96$
도전적	8.0%	29.9%	16.1%	46.0%	87	$p=0.000$
활달함	2.2%	33.3%	14.2%	50.2%	267	
내성적	.0%	17.6%	4.7%	77.6%	85	
전체	3.1%	27.3%	11.1%	58.5%	576	

〈부록표 3-22〉 통신망을 통해 음란물 주고 받기

	행함	피해	행함과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	9.3%	2.9%	14.0%	73.8%	515	$\chi^2=12.22$
여자	.0%	1.6%	4.9%	93.4%	61	$p=0.006$
나이						
10-14세	10.8%	1.2%	9.6%	78.3%	83	$\chi^2=12.95$
15-19세	10.1%	3.2%	18.0%	68.7%	217	$p=0.043$
20-24세	6.2%	2.9%	10.1%	80.8%	276	
통신이용경력						
6개월미만	4.0%	1.7%	9.7%	84.6%	175	$\chi^2=30.30$
6개월-1년	6.1%	1.7%	13.9%	78.3%	115	$p=0.002$
1-2년	9.4%	1.7%	12.8%	76.1%	117	
2-3년	15.4%	1.5%	16.9%	66.2%	65	
3년 이상	12.9%	7.9%	15.8%	63.4%	101	
주이용시간						
낮시간	10.3%	.0%	12.8%	76.9%	39	$\chi^2=3.68$
저녁	8.1%	3.0%	15.2%	73.7%	99	$p=0.931$
밤	8.9%	2.8%	14.2%	74.1%	247	
심야	7.3%	3.1%	10.5%	79.1%	191	
컴 주용도						
워드기능	7.4%	1.5%	15.4%	75.7%	136	$\chi^2=2.90$
PC통신	9.0%	3.4%	12.9%	74.7%	233	$p=0.968$
프로그래밍	6.8%	2.7%	11.0%	79.5%	73	
기타	9.0%	3.0%	11.9%	76.1%	134	
통신상의 성격						
온순	13.1%	4.4%	13.1%	69.3%	137	$\chi^2=20.29$
도전적	10.3%	.0%	10.3%	79.3%	87	$p=0.016$
활달함	6.7%	2.2%	16.1%	74.9%	267	
내성적	3.5%	4.7%	5.9%	85.9%	85	
전체	8.3%	2.8%	13.0%	75.9%	576	

〈부록표 3-23〉 타인의 은행계좌 온라인에 접근

	행함	피해	행함과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	1.0%	.2%	1.2%	97.7%	515	$\chi^2=0.81$
여자	.0%	.0%	1.6%	98.4%	61	$p=0.846$
나이						
10-14세	3.6%	.0%	1.2%	95.2%	83	$\chi^2=10.25$
15-19세	.5%	.5%	1.4%	97.7%	217	$p=0.114$
20-24세	.4%	.0%	1.1%	98.6%	276	
통신이용경력						
6개월미만	.0%	.6%	1.7%	97.7%	175	$\chi^2=13.46$
6개월-1년	.0%	.0%	.0%	100.0%	115	$p=0.336$
1-2년	2.6%	.0%	2.6%	94.9%	117	
2-3년	1.5%	.0%	.0%	98.5%	65	
3년 이상	1.0%	.0%	1.0%	98.0%	101	
주이용시간						
낮시간	2.6%	.0%	5.1%	92.3%	39	$\chi^2=14.00$
저녁	2.0%	.0%	1.0%	96.0%	99	$p=0.122$
밤	.4%	.0%	.8%	98.8%	247	
심야	.5%	.0%	1.0%	98.4%	191	
컴 주용도						
워드기능	1.5%	.0%	2.2%	96.3%	136	$\chi^2=9.31$
PC통신	.0%	.4%	1.3%	98.3%	233	$p=0.408$
프로그래밍	2.7%	.0%	.0%	97.3%	73	
기타	.7%	.0%	.7%	98.5%	134	
통신상의 성격						
온순	2.2%	.0%	.7%	97.1%	137	$\chi^2=10.25$
도전적	1.1%	.0%	.0%	98.9%	87	$p=0.330$
활달함	.4%	.4%	2.2%	97.0%	267	
내성적	.0%	.0%	.0%	100.0%	85	
전체	.9%	.2%	1.2%	97.7%	576	

〈부록표 3-24〉 음란물을 사거나 파는 행위

	행함	피해	행함과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	2.3%	.4%	2.3%	95.0%	515	$\chi^2=3.22$
여자	.0%	.0%	.0%	100.0%	61	$p=0.358$
나이						
10-14세	1.2%	.0%	4.8%	94.0%	83	$\chi^2=9.47$
15-19세	1.4%	.9%	.9%	96.8%	217	$p=0.148$
20-24세	2.9%	.0%	2.2%	94.9%	276	
통신이용경력						
6개월미만	1.1%	.6%	1.7%	96.6%	175	$\chi^2=6.32$
6개월-1년	1.7%	.0%	1.7%	96.5%	115	$p=0.898$
1-2년	1.7%	.9%	3.4%	94.0%	117	
2-3년	3.1%	.0%	1.5%	95.4%	65	
3년 이상	4.0%	.0%	2.0%	94.1%	101	
주이용시간						
낮시간	2.6%	.0%	2.6%	94.9%	39	$\chi^2=2.14$
저녁	3.0%	.0%	3.0%	93.9%	99	$p=0.988$
밤	2.0%	.4%	1.6%	96.0%	247	
심야	1.6%	.5%	2.1%	95.8%	191	
컴 주용도						
워드기능	2.2%	.0%	2.2%	95.6%	136	$\chi^2=11.56$
PC통신	1.7%	.4%	3.4%	94.4%	233	$p=0.239$
프로그램밍	5.5%	.0%	.0%	94.5%	73	
기타	.7%	.7%	.7%	97.8%	134	
통신상의 성격						
온순	3.6%	.0%	.0%	96.4%	137	$\chi^2=17.49$
도전적	1.1%	1.1%	1.1%	96.6%	87	$p=0.041$
활달함	1.9%	.0%	4.1%	94.0%	267	
내성적	1.2%	1.2%	.0%	97.6%	85	
전체	2.1%	.3%	2.1%	95.5%	576	

〈부록표 3-25〉 상용소프트웨어의 불법 복제유통

	행합	피해	행합과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	14.4%	2.3%	16.9%	66.4%	515	$\chi^2=15.34$
여자	6.6%	1.6%	1.6%	90.2%	61	$p=0.001$
나이						
10-14세	19.3%	3.6%	20.5%	56.6%	83	$\chi^2=20.43$
15-19세	13.4%	1.4%	20.7%	64.5%	217	$p=0.002$
20-24세	12.0%	2.5%	9.4%	76.1%	276	
통신이용경력						
6개월미만	8.6%	1.7%	12.0%	77.7%	175	$\chi^2=16.48$
6개월-1년	11.3%	2.6%	20.0%	66.1%	115	$p=0.170$
1-2년	19.7%	1.7%	14.5%	64.1%	117	
2-3년	13.8%	1.5%	15.4%	69.2%	65	
3년 이상	17.8%	4.0%	16.8%	61.4%	101	
주이용시간						
낮시간	15.4%	2.6%	12.8%	69.2%	39	$\chi^2=12.35$
저녁	17.2%	4.0%	20.2%	58.6%	99	$p=0.193$
밤	12.6%	2.4%	17.4%	67.6%	247	
심야	12.6%	1.0%	10.5%	75.9%	191	
컴 주용도						
워드기능	13.2%	2.9%	10.3%	73.5%	136	$\chi^2=10.22$
PC통신	13.7%	2.1%	17.2%	67.0%	233	$p=0.332$
프로그래밍	19.2%	1.4%	9.6%	69.9%	73	
기타	10.4%	2.2%	20.1%	67.2%	134	
통신상의 성격						
온순	16.1%	3.6%	8.8%	71.5%	137	$\chi^2=13.82$
도전적	18.4%	2.3%	12.6%	66.7%	87	$p=0.128$
활달함	12.0%	1.1%	18.7%	68.2%	267	
내성적	9.4%	3.5%	17.6%	69.4%	85	
전체	13.5%	2.3%	15.3%	68.9%	576	

〈부록표 3-26〉 통신상에서 약어나 비어의 일상적인 사용

	행함	피해	행함과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	20.4%	6.0%	27.8%	45.8%	515	$\chi^2=7.56$
여자	9.8%	6.6%	42.6%	41.0%	61	$p=0.056$
나이						
10-14세	22.9%	9.6%	14.5%	53.0%	83	$\chi^2=15.87$
15-19세	21.7%	4.6%	34.1%	39.6%	217	$p=0.014$
20-24세	16.3%	6.2%	30.1%	47.5%	276	
통신이용경력						
6개월미만	14.9%	8.6%	27.4%	49.1%	175	$\chi^2=10.91$
6개월-1년	17.4%	4.3%	33.9%	44.3%	115	$p=0.536$
1-2년	21.4%	5.1%	27.4%	46.2%	117	
2-3년	27.7%	3.1%	27.7%	41.5%	65	
3년 이상	21.8%	6.9%	29.7%	41.6%	101	
주이용시간						
낮시간	17.9%	7.7%	33.3%	41.0%	39	$\chi^2=5.16$
저녁	21.2%	4.0%	29.3%	45.5%	99	$p=0.820$
밤	20.2%	6.9%	31.2%	41.7%	247	
심야	17.3%	5.8%	26.2%	50.8%	191	
컴 주용도						
워드기능	15.4%	5.9%	31.6%	47.1%	136	$\chi^2=13.81$
PC통신	24.0%	6.4%	32.2%	37.3%	233	$p=0.128$
프로그램밍	17.8%	5.5%	21.9%	54.8%	73	
기타	15.7%	6.0%	26.1%	52.2%	134	
통신상의 성격						
온순	24.1%	6.6%	19.7%	49.6%	137	$\chi^2=40.34$
도전적	26.4%	6.9%	28.7%	37.9%	87	$p=0.000$
활달함	16.5%	5.6%	39.3%	38.6%	267	
내성적	12.9%	5.9%	14.1%	67.1%	85	
전체	19.3%	6.1%	29.3%	45.3%	576	

〈부록표 3-27〉 컴퓨터 바이러스 올리기

	행함	피해	행함과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	.4%	7.0%	.8%	91.8%	515	$\chi^2=0.74$
여자	.0%	6.6%	.0%	93.4%	61	$p=0.863$
나이						
10-14세	.0%	3.6%	1.2%	95.2%	83	$\chi^2=2.87$
15-19세	.5%	8.3%	.5%	90.8%	217	$p=0.823$
20-24세	.4%	6.9%	.7%	92.0%	276	
통신이용경력						
6개월미만	.0%	4.0%	1.7%	94.3%	175	$\chi^2=12.08$
6개월-1년	.9%	9.6%	.0%	89.6%	115	$p=0.439$
1-2년	.0%	8.5%	.9%	90.6%	117	
2-3년	.0%	6.2%	.0%	93.8%	65	
3년 이상	1.0%	7.9%	.0%	91.1%	101	
주이용시간						
낮시간	.0%	5.1%	5.1%	89.7%	39	$\chi^2=16.58$
저녁	.0%	8.1%	.0%	91.9%	99	$p=0.556$
밤	.8%	8.1%	.4%	90.7%	247	
심야	.0%	5.2%	.5%	94.2%	191	
컴 주용도						
워드기능	.0%	6.6%	2.2%	91.2%	136	$\chi^2=13.11$
PC통신	.0%	7.3%	.4%	92.3%	233	$p=0.157$
프로그래밍	1.4%	2.7%	.0%	95.9%	73	
기타	.7%	9.0%	.0%	90.3%	134	
통신상의 성격						
온순	.7%	5.1%	.7%	93.4%	137	$\chi^2=8.00$
도전적	1.1%	9.2%	1.1%	88.5%	87	$p=0.533$
활달함	.0%	8.2%	.7%	91.0%	267	
내성적	.0%	3.5%	.0%	96.5%	85	
전체	.3%	6.9%	.7%	92.0%	576	

〈부록표 3-28〉 거짓정보로 통신사용자를 혼란시키기

	행함	피해	행함과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	1.2%	12.4%	1.7%	84.7%	515	$\chi^2=0.73$
여자	.0%	13.1%	1.6%	85.2%	61	$p=0.864$
나이						
10-14세	1.2%	14.5%	3.6%	80.7%	83	$\chi^2=12.61$
15-19세	1.8%	16.1%	.5%	81.6%	217	$p=0.049$
20-24세	.4%	9.1%	2.2%	88.4%	276	
통신이용경력						
6개월미만	1.1%	12.0%	2.3%	84.6%	175	$\chi^2=10.77$
6개월-1년	2.6%	12.2%	.0%	85.2%	115	$p=0.548$
1-2년	.9%	12.0%	2.6%	84.6%	117	
2-3년	.0%	18.5%	3.1%	78.5%	65	
3년 이상	.0%	10.9%	1.0%	88.1%	101	
주이용시간						
낮시간	.0%	10.3%	2.6%	87.2%	39	$\chi^2=6.22$
저녁	3.0%	11.1%	1.0%	84.8%	99	$p=0.717$
밤	.4%	13.4%	2.0%	84.2%	247	
심야	1.0%	12.6%	1.6%	84.8%	191	
컴 주용도						
워드기능	.7%	5.9%	2.9%	90.4%	136	$\chi^2=13.60$
PC통신	.9%	15.5%	1.3%	82.4%	233	$p=0.137$
프로그래밍	2.7%	9.6%	2.7%	84.9%	73	
기타	.7%	15.7%	.7%	82.8%	134	
통신상의 성격						
온순	.7%	10.2%	.7%	88.3%	137	$\chi^2=11.27$
도전적	2.3%	18.4%	.0%	79.3%	87	$p=0.257$
활달함	1.1%	11.2%	3.0%	84.6%	267	
내성적	.0%	14.1%	1.2%	84.7%	85	
전체	1.0%	12.5%	1.7%	84.7%	576	

〈부록표 3-29〉 엔터리 프로그램을 띄움

	행함	피해	행함과 피해	무관	사례수	통계치
성별						
남자	.6%	15.7%	.8%	82.9%	515	$\chi^2=2.42$
여자	.0%	9.8%	.0%	90.2%	61	$p=0.488$
나이						
10-14세	.0%	9.6%	1.2%	89.2%	83	$\chi^2=9.54$
15-19세	1.4%	18.0%	.9%	79.7%	217	$p=0.145$
20-24세	.0%	14.5%	.4%	85.1%	276	
통신이용경력						
6개월미만	.0%	10.9%	1.1%	88.0%	175	$\chi^2=18.28$
6개월-1년	2.6%	15.7%	.0%	81.7%	115	$p=0.107$
1-2년	.0%	17.9%	.9%	81.2%	117	
2-3년	.0%	20.0%	.0%	80.0%	65	
3년 이상	.0%	15.8%	1.0%	83.2%	101	
주이용시간						
낮시간	.0%	10.3%	.0%	89.7%	39	$\chi^2=7.40$
저녁	1.0%	12.1%	2.0%	84.8%	99	$p=0.595$
밤	.4%	18.2%	.4%	81.0%	247	
심야	.5%	13.6%	.5%	85.3%	191	
컴 주용도						
워드기능	.0%	8.1%	1.5%	90.4%	136	$\chi^2=17.20$
PC통신	.4%	17.6%	.4%	81.5%	233	$p=0.045$
프로그래밍	2.7%	17.8%	.0%	79.5%	73	
기타	.0%	16.4%	.7%	82.8%	134	
통신상의 성격						
온순	.7%	10.9%	.0%	88.3%	137	$\chi^2=10.61$
도전적	.0%	18.4%	2.3%	79.3%	87	$p=0.302$
활달함	.7%	17.2%	.7%	81.3%	267	
내성적	.0%	11.8%	.0%	88.2%	85	
전체	.5%	15.1%	.7%	83.7%	576	

〈부록표 3-30〉 남의 ID도용

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	11.5%	44.9%	43.7%	515	$\chi^2=2.71$
여자	14.8%	52.5%	32.8%	61	$p=0.257$
나이					
10-14세	10.8%	47.0%	42.2%	83	$\chi^2=3.75$
15-19세	10.6%	50.2%	39.2%	217	$p=0.440$
20-24세	13.0%	41.7%	45.3%	276	
통신이용경력					
6개월미만	15.4%	48.6%	36.0%	175	$\chi^2=13.61$
6개월-1년	11.3%	47.0%	41.7%	115	$p=0.92$
1-2년	12.8%	45.3%	41.9%	117	
2-3년	1.5%	44.6%	53.8%	65	
3년 이상	11.9%	39.6%	48.5%	101	
주이용시간					
낮시간	7.7%	35.9%	56.4%	39	$\chi^2=7.05$
저녁	9.1%	49.5%	41.4%	99	$p=0.316$
밤	10.9%	48.2%	40.9%	247	
심야	15.2%	42.4%	42.4%	191	
컴 주용도					
워드기능	11.0%	44.1%	44.9%	136	$\chi^2=8.41$
PC통신	12.9%	45.5%	41.6%	233	$p=0.209$
프로그래밍	9.6%	35.6%	54.8%	73	
기타	11.9%	53.0%	35.1%	134	
통신상의 성격					
온순	10.9%	40.9%	48.2%	137	$\chi^2=5.93$
도전적	9.2%	54.0%	36.8%	87	$p=0.430$
활달함	13.1%	46.8%	40.1%	267	
내성적	11.8%	41.2%	47.1%	85	
전체	11.8%	45.7%	42.5%	576	

〈부록표 3-31〉 통신시 상대방에게 음담패설이나 욕설을 함

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	1.6%	42.9%	55.5%	515	$\chi^2=2.71$
여자	.0%	52.5%	47.5%	61	$p=0.257$
나이					
10-14세	1.2%	41.0%	57.8%	83	$\chi^2=7.62$
15-19세	2.8%	47.5%	49.8%	217	$p=0.106$
20-24세	.4%	42.0%	57.6%	276	
통신이용경력					
6개월미만	1.7%	47.4%	50.9%	175	$\chi^2=9.75$
6개월-1년	3.5%	41.7%	54.8%	115	$p=0.283$
1-2년	.0%	47.0%	53.0%	117	
2-3년	.0%	41.5%	58.5%	65	
3년 이상	1.0%	37.6%	61.4%	101	
주이용시간					
낮시간	2.6%	30.8%	66.7%	39	$\chi^2=11.38$
저녁	3.0%	35.4%	61.6%	99	$p=0.077$
밤	.8%	49.8%	49.4%	247	
심야	1.0%	43.5%	55.5%	191	
컴 주용도					
워드기능	.7%	50.7%	48.5%	136	$\chi^2=8.29$
PC통신	2.1%	42.1%	55.8%	233	$p=0.217$
프로그래밍	1.4%	32.9%	65.8%	73	
기타	.7%	46.3%	53.0%	134	
통신상의 성격					
온순	1.5%	44.5%	54.0%	137	$\chi^2=4.57$
도전적	3.4%	44.8%	51.7%	87	$p=0.599$
활달함	1.1%	44.2%	54.7%	267	
내성적	.0%	41.2%	58.8%	85	
전체	1.4%	43.9%	54.7%	576	

〈부록표 3-32〉 통신망을 통해 음란물 주고 받기

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	8.9%	41.2%	49.9%	515	$\chi^2=2.39$
여자	3.3%	45.9%	50.8%	61	$p=0.302$
나이					
10-14세	10.8%	22.9%	66.3%	83	$\chi^2=16.24$
15-19세	9.2%	47.0%	43.8%	217	$p=0.002$
20-24세	6.9%	43.1%	50.0%	276	
통신이용경력					
6개월미만	9.1%	41.1%	49.7%	175	$\chi^2=3.83$
6개월-1년	7.8%	40.0%	52.2%	115	$p=0.871$
1-2년	10.3%	38.5%	51.3%	117	
2-3년	4.6%	43.1%	52.3%	65	
3년 이상	7.9%	47.5%	44.6%	101	
주이용시간					
낮시간	2.6%	28.2%	69.2%	39	$\chi^2=12.46$
저녁	10.1%	32.3%	57.6%	99	$p=0.052$
밤	9.3%	44.5%	46.2%	247	
심야	7.3%	45.5%	47.1%	191	
컴 주용도					
워드기능	8.8%	43.4%	47.8%	136	$\chi^2=9.37$
PC통신	9.0%	40.3%	50.6%	233	$p=0.153$
프로그램밍	4.1%	31.5%	64.4%	73	
기타	9.0%	47.8%	43.3%	134	
통신상의 성격					
온순	10.2%	35.8%	54.0%	137	$\chi^2=11.72$
도전적	14.9%	43.7%	41.4%	87	$p=0.068$
활달함	6.7%	42.7%	50.6%	267	
내성적	3.5%	45.9%	50.6%	85	
전체	8.3%	41.7%	50.0%	576	

〈부록표 3-33〉 음란물을 사거나 파는 행위

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	6.6%	34.2%	59.2%	515	$\chi^2=1.19$
여자	3.3%	32.8%	63.9%	61	$p=0.549$
나이					
10-14세	7.2%	20.5%	72.3%	83	$\chi^2=9.37$
15-19세	6.0%	39.2%	54.8%	217	$p=0.052$
20-24세	6.2%	34.1%	59.8%	276	
통신이용경력					
6개월미만	8.6%	36.0%	55.4%	175	$\chi^2=7.01$
6개월-1년	7.0%	31.3%	61.7%	115	$p=0.534$
1-2년	5.1%	28.2%	66.7%	117	
2-3년	4.6%	36.9%	58.5%	65	
3년 이상	4.0%	38.6%	57.4%	101	
주이용시간					
낮시간	2.6%	28.2%	69.2%	39	$\chi^2=5.75$
저녁	6.1%	29.3%	64.6%	99	$p=0.450$
밤	7.3%	32.8%	59.9%	247	
심야	5.8%	39.3%	55.0%	191	
컴 주용도					
워드기능	6.6%	30.1%	63.2%	136	$\chi^2=11.54$
PC통신	7.7%	33.5%	58.8%	233	$p=0.072$
프로그래밍	5.5%	24.7%	69.9%	73	
기타	3.7%	44.0%	52.2%	134	
통신상의 성격					
온순	8.8%	30.7%	60.6%	137	$\chi^2=4.73$
도전적	8.0%	37.9%	54.0%	87	$p=0.578$
활달함	5.2%	34.5%	60.3%	267	
내성적	3.5%	34.1%	62.4%	85	
전체	6.3%	34.0%	59.7%	576	

〈부록표 3-34〉 타인의 은행계좌 온라인에 접근

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	.8%	4.5%	94.8%	515	$\chi^2=1.59$
여자	.0%	1.6%	98.4%	61	$p=0.450$
나이					
10-14세	1.2%	4.8%	94.0%	83	$\chi^2=2.04$
15-19세	.9%	5.1%	94.0%	217	$p=0.726$
20-24세	.4%	3.3%	96.4%	276	
통신이용경력					
6개월미만	.6%	4.6%	94.9%	175	$\chi^2=8.07$
6개월-1년	.9%	.9%	98.3%	115	$p=0.426$
1-2년	.9%	6.0%	93.2%	117	
2-3년	1.5%	7.7%	90.8%	65	
3년 이상	.0%	3.0%	97.0%	101	
주이용시간					
낮시간	.0%	2.6%	97.4%	39	$\chi^2=5.12$
저녁	2.0%	4.0%	93.9%	99	$p=0.528$
밤	.8%	3.6%	95.5%	247	
심야	.0%	5.2%	94.8%	191	
컴 주용도					
워드기능	.7%	2.2%	97.1%	136	$\chi^2=2.58$
PC통신	.4%	4.7%	94.8%	233	$p=0.858$
프로그래밍	1.4%	4.1%	94.5%	73	
기타	.7%	5.2%	94.0%	134	
통신상의 성격					
온순	1.5%	3.6%	94.9%	137	$\chi^2=6.53$
도전적	.0%	8.0%	92.0%	87	$p=0.366$
활달함	.7%	3.7%	95.5%	267	
내성적	.0%	2.4%	97.6%	85	
전체	.7%	4.2%	95.1%	576	

〈부록표 3-35〉 상용소프트웨어의 불법 복제유통

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	8.3%	24.5%	67.2%	515	$\chi^2=1.21$
여자	11.5%	27.9%	60.7%	61	$p=0.543$
나이					
10-14세	10.8%	22.9%	66.3%	83	$\chi^2=3.26$
15-19세	9.2%	28.1%	62.7%	217	$p=0.514$
20-24세	7.6%	22.8%	69.6%	276	
통신이용경력					
6개월미만	8.6%	25.1%	66.3%	175	$\chi^2=3.22$
6개월-1년	11.3%	24.3%	64.3%	115	$p=0.919$
1-2년	9.4%	23.9%	66.7%	117	
2-3년	4.6%	23.1%	72.3%	65	
3년 이상	7.9%	27.7%	64.4%	101	
주이용시간					
낮시간	5.1%	23.1%	71.8%	39	$\chi^2=11.20$
저녁	14.1%	25.3%	60.6%	99	$p=0.082$
밤	8.1%	29.1%	62.8%	247	
심야	7.3%	19.4%	73.3%	191	
컴 주용도					
워드기능	7.4%	19.1%	73.5%	136	$\chi^2=9.68$
PC통신	10.3%	26.6%	63.1%	233	$p=0.138$
프로그래밍	5.5%	19.2%	75.3%	73	
기타	9.0%	30.6%	60.4%	134	
통신상의 성격					
온순	7.3%	23.4%	69.3%	137	$\chi^2=8.15$
도전적	9.2%	28.7%	62.1%	87	$p=0.226$
활달함	10.5%	26.6%	62.9%	267	
내성적	4.7%	17.6%	77.6%	85	
전체	8.7%	24.8%	66.5%	576	

〈부록표 3-36〉 통신상에서 약어나 비어의 일상적인 사용

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	37.9%	47.2%	15.0%	515	$\chi^2=2.03$
여자	41.0%	50.8%	8.2%	61	$p=0.360$
나이					
10-14세	20.5%	42.2%	37.3%	83	$\chi^2=45.18$
15-19세	41.5%	47.5%	11.1%	217	$p=0.000$
20-24세	40.9%	49.3%	9.8%	276	
통신이용경력					
6개월미만	33.1%	53.1%	13.7%	175	$\chi^2=13.64$
6개월-1년	41.7%	47.0%	11.3%	115	$p=0.091$
1-2년	33.3%	50.4%	16.2%	117	
2-3년	44.6%	47.7%	7.7%	65	
3년 이상	44.6%	35.6%	19.8%	101	
주이용시간					
낮시간	35.9%	38.5%	25.6%	39	$\chi^2=15.16$
저녁	33.3%	43.4%	23.2%	99	$p=0.019$
밤	41.3%	47.4%	11.3%	247	
심야	37.2%	51.8%	11.0%	191	
컴 주용도					
워드기능	38.2%	50.0%	11.8%	136	$\chi^2=8.79$
PC통신	43.3%	44.2%	12.4%	233	$p=0.185$
프로그램밍	30.1%	54.8%	15.1%	73	
기타	33.6%	47.0%	19.4%	134	
통신상의 성격					
온순	31.4%	51.8%	16.8%	137	$\chi^2=15.15$
도전적	37.9%	41.4%	20.7%	87	$p=0.019$
활달함	44.6%	45.3%	10.1%	267	
내성적	29.4%	54.1%	16.5%	85	
전체	38.2%	47.6%	14.2%	576	

〈부록표 3-37〉 컴퓨터 바이러스 올리기

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	1.4%	22.1%	76.5%	515	$\chi^2=0.98$
여자	.0%	24.6%	75.4%	61	p=0.611
나이					
10-14세	1.2%	16.9%	81.9%	83	$\chi^2=3.60$
15-19세	.5%	23.0%	76.5%	217	p=0.462
20-24세	1.8%	23.6%	74.6%	276	
통신이용경력					
6개월미만	.6%	15.4%	84.0%	175	$\chi^2=12.12$
6개월-1년	1.7%	23.5%	74.8%	115	p=0.145
1-2년	.9%	26.5%	72.6%	117	
2-3년	3.1%	30.8%	66.2%	65	
3년 이상	1.0%	22.8%	76.2%	101	
주이용시간					
낮시간	.0%	23.1%	76.9%	39	$\chi^2=3.68$
저녁	1.0%	20.2%	78.8%	99	p=0.719
밤	1.6%	25.5%	72.9%	247	
심야	1.0%	19.4%	79.6%	191	
컴 주용도					
워드기능	2.2%	21.3%	76.5%	136	$\chi^2=7.14$
PC통신	.4%	21.5%	78.1%	233	p=0.307
프로그래밍	2.7%	30.1%	67.1%	73	
기타	.7%	20.9%	78.4%	134	
통신상의 성격					
온순	2.2%	24.8%	73.0%	137	$\chi^2=3.53$
도전적	1.1%	21.8%	77.0%	87	p=0.039
활달함	.7%	20.2%	79.0%	267	
내성적	1.2%	25.9%	72.9%	85	
전체	1.2%	22.4%	76.4%	576	

〈부록표 3-38〉 거짓정보로 통신사용자를 혼란시키기

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	1.4%	51.7%	47.0%	515	$\chi^2=2.28$
여자	.0%	44.3%	55.7%	61	$p=0.319$
나이					
10-14세	6.0%	42.2%	51.8%	83	$\chi^2=21.36$
15-19세	.9%	53.5%	45.6%	217	$p=0.000$
20-24세	.0%	51.4%	48.6%	276	
통신이용경력					
6개월미만	1.7%	48.6%	49.7%	175	$\chi^2=8.39$
6개월-1년	2.6%	50.4%	47.0%	115	$p=0.396$
1-2년	.0%	56.4%	43.6%	117	
2-3년	.0%	56.9%	43.1%	65	
3년 이상	1.0%	44.6%	54.5%	101	
주이용시간					
낮시간	5.1%	43.6%	51.3%	39	$\chi^2=12.62$
저녁	3.0%	47.5%	49.5%	99	$p=0.049$
밤	.4%	49.4%	50.2%	247	
심야	.5%	56.0%	43.5%	191	
컴 주용도					
워드기능	.7%	50.7%	48.5%	136	$\chi^2=2.15$
PC통신	.9%	51.1%	48.1%	233	$p=0.904$
프로그램밍	2.7%	52.1%	45.2%	73	
기타	1.5%	50.0%	48.5%	134	
통신상의 성격					
온순	.7%	55.5%	43.8%	137	$\chi^2=9.03$
도전적	1.1%	36.8%	62.1%	87	$p=0.171$
활달함	1.5%	52.8%	45.7%	267	
내성적	1.2%	51.8%	47.1%	85	
전체	1.2%	50.9%	47.9%	576	

〈부록표 3-39〉 인터넷 프로그램을 띄움

	무난	문제행동	범죄	사례수	통계치
성별					
남자	1.9%	59.0%	39.0%	515	$\chi^2=1.07$
여자	1.6%	52.5%	45.9%	61	$p=0.583$
나이					
10-14세	.0%	50.6%	49.4%	83	$\chi^2=5.30$
15-19세	2.3%	58.5%	39.2%	217	$p=0.257$
20-24세	2.2%	60.5%	37.3%	276	
통신이용경력					
6개월미만	2.3%	56.6%	41.1%	175	$\chi^2=8.65$
6개월-1년	2.6%	59.1%	38.3%	115	$p=0.372$
1-2년	1.7%	62.4%	35.9%	117	
2-3년	.0%	69.2%	30.8%	65	
3년 이상	2.0%	49.5%	48.5%	101	
주이용시간					
낮시간	2.6%	59.0%	38.5%	39	$\chi^2=3.55$
저녁	2.0%	51.5%	46.5%	99	$p=0.737$
밤	1.6%	57.9%	40.5%	247	
심야	2.1%	62.3%	35.6%	191	
컴 주용도					
워드기능	2.9%	59.6%	37.5%	136	$\chi^2=3.24$
PC통신	1.7%	57.9%	40.3%	233	$p=0.777$
프로그래밍	1.4%	64.4%	34.2%	73	
기타	1.5%	54.5%	44.0%	134	
통신상의 성격					
온순	.7%	56.9%	42.3%	137	$\chi^2=5.76$
도전적	1.1%	51.7%	47.1%	87	$p=0.449$
활달함	2.2%	61.0%	36.7%	267	
내성적	3.5%	58.8%	37.6%	85	
전체	1.9%	58.3%	39.8%	576	

〈부록표 4-1〉PC통신 이용후 소비생활이 크졌거나 용돈이 궁하다고
느낀 경우가 있습니까?

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
나이							
10-14세	26.3%	15.8%	31.6%	21.1%	5.3%	19	$\chi^2=10.65$
15-19세	18.3%	38.9%	16.0%	17.6%	9.2%	131	$p=0.222$
20-24세	13.7%	38.2%	26.5%	17.6%	3.9%	102	
통신사용경력							
6개월미만	17.5%	22.2%	19.0%	27.0%	14.3%	63	$\chi^2=24.81$
6개월-1년	12.8%	40.4%	21.3%	19.1%	6.4%	47	$p=0.073$
1-2년	16.1%	46.4%	17.9%	16.1%	3.6%	56	
2-3년	10.7%	42.9%	35.7%	10.7%	.0%	28	
3년 이상	24.1%	37.9%	20.7%	12.1%	5.2%	58	
학력							
국-중재	24.2%	33.3%	18.2%	21.2%	3.0%	33	$\chi^2=7.92$
고-대-원재	15.9%	39.7%	19.6%	17.5%	7.4%	189	$p=0.440$
졸업자	16.7%	23.3%	36.7%	16.7%	6.7%	30	
직업							
학생	17.4%	37.9%	20.1%	17.9%	6.7%	224	$\chi^2=2.43$
비-학생	14.3%	28.6%	32.1%	17.9%	7.1%	28	$p=0.657$
통신공간							
있음	15.9%	37.1%	22.4%	18.1%	6.5%	232	$\chi^2=3.91$
없음	30.0%	35.0%	10.0%	15.0%	10.0%	20	$p=0.417$
학교(직장)성적							
상	20.2%	37.2%	17.0%	16.0%	9.6%	94	$\chi^2=9.92$
중	13.5%	37.8%	24.3%	19.6%	4.7%	148	$p=0.270$
하	40.0%	20.0%	20.0%	10.0%	10.0%	10	
전체	17.1%	36.9%	21.4%	17.9%	6.7%	252	

〈부록표 4-2〉 PC통신 이용후 학교성적(업무능력)이 떨어진 적이 있습니까?

	크게 떨어진 적이 있다	약간 떨어진 적이 있다	없다	잘 모르겠다	사례수	통계치
나이						
10-14세	10.5%	26.3%	52.6%	10.5%	19	$\chi^2=8.38$
15-19세	9.2%	38.2%	42.0%	10.7%	131	$p=0.210$
20-24세	8.8%	21.6%	57.8%	11.8%	102	
통신사용경력						
6개월미만	6.3%	20.6%	52.4%	20.6%	63	$\chi^2=21.15$
6개월-1년	4.3%	31.9%	51.1%	12.8%	47	$p=0.048$
1-2년	14.3%	35.7%	37.5%	12.5%	56	
2-3년	7.1%	32.1%	53.6%	7.1%	28	
3년 이상	12.1%	34.5%	53.4%	.0%	58	
학력						
국-중재	9.1%	27.3%	51.5%	12.1%	33	$\chi^2=1.94$
고-대-원재	9.0%	32.3%	48.7%	10.1%	189	$p=0.924$
졸업자	10.0%	23.3%	50.0%	16.7%	30	
직업						
학생	9.4%	31.3%	47.8%	11.6%	224	$\chi^2=1.74$
비-학생	7.1%	25.0%	60.7%	7.1%	28	$p=0.626$
통신공간						
있음	9.5%	31.5%	47.8%	11.2%	232	$\chi^2=2.32$
없음	5.0%	20.0%	65.0%	10.0%	20	$p=0.508$
학교(직장)성적						
상	4.3%	37.2%	48.9%	9.6%	94	$\chi^2=36.88$
중	8.8%	27.0%	52.0%	12.2%	148	$p=0.000$
하	60.0%	20.0%	10.0%	10.0%	10	
전체	9.1%	30.6%	49.2%	11.1%	252	

〈부록표 4-3〉 PC통신을 하고 난 후 당신의 시력이 떨어졌습니까?

	크게 떨어진 적이 있다	약간 떨어진 적이 있다	없다	잘 모르겠다	사례수	통계치
나이						
10-14세	15.8%	57.9%	10.5%	15.8%	19	$\chi^2=21.40$
15-19세	13.0%	29.0%	40.5%	17.6%	131	p=0.001
20-24세	2.9%	28.4%	37.3%	31.4%	102	
통신사용경력						
6개월미만	9.5%	28.6%	38.1%	23.8%	63	$\chi^2=17.20$
6개월-1년	2.1%	23.4%	46.8%	27.7%	47	p=0.142
1-2년	8.9%	26.8%	32.1%	32.1%	56	
2-3년	14.3%	28.6%	42.9%	14.3%	28	
3년 이상	12.1%	44.8%	29.3%	13.8%	58	
학력						
국-중재	12.1%	39.4%	27.3%	21.2%	33	$\chi^2=2.62$
고-대-원재	8.5%	30.2%	38.6%	22.8%	189	p=0.854
졸업자	10.0%	26.7%	36.7%	26.7%	30	
직업						
학생	9.8%	31.3%	36.6%	22.3%	224	$\chi^2=1.59$
비-학생	3.6%	28.6%	39.3%	28.6%	28	p=0.660
통신공간						
있음	8.6%	31.9%	36.6%	22.8%	232	$\chi^2=1.75$
없음	15.0%	20.0%	40.0%	25.0%	20	p=0.624
학교(직장)성적						
상	7.4%	36.2%	35.1%	21.3%	94	$\chi^2=2.49$
중	10.1%	28.4%	37.8%	23.6%	148	p=0.868
하	10.0%	20.0%	40.0%	30.0%	10	
전체	9.1%	31.0%	36.9%	23.0%	252	

〈부록표 4-4〉 PC통신 이용 때문에 수면부족을 느끼십니까?

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
나이							
10-14세	10.5%	10.5%	5.3%	42.1%	31.6%	19	$\chi^2=18.26$
15-19세	5.3%	22.9%	22.9%	31.3%	17.6%	131	$p=0.019$
20-24세	6.9%	30.4%	27.5%	29.4%	5.9%	102	
통신사용경력							
6개월미만	1.6%	31.7%	15.9%	41.3%	9.5%	63	$\chi^2=26.15$
6개월-1년	6.4%	25.5%	14.9%	42.6%	10.6%	47	$p=0.051$
1-2년	8.9%	17.9%	35.7%	19.6%	17.9%	56	
2-3년	10.7%	17.9%	28.6%	17.9%	25.0%	28	
3년 이상	6.9%	27.6%	24.1%	29.3%	12.1%	58	
학력							
국-중재	3.0%	18.2%	12.1%	39.4%	27.3%	33	$\chi^2=10.40$
고-대-원재	7.4	25.9	25.4	29.1	12.2%	18%	$p=0.237$
졸업자	3.3%	26.7%	23.3%	36.7%	10.0%	30	
직업							
학생	7.1%	24.1%	23.7%	30.8%	14.3%	224	$\chi^2=3.11$
비-학생	.0%	32.1%	21.4%	35.7%	10.7%	28	$p=0.538$
통신공간							
있음	6.5%	24.6%	24.1%	31.0%	13.8%	232	$\chi^2=1.04$
없음	5.0%	30.0%	15.0%	35.0%	15.0%	20	$p=0.902$
학교(직장)성적							
상	5.3%	25.5%	24.5%	30.9%	13.8%	94	$\chi^2=10.24$
중	5.4%	25.0%	23.6%	31.8%	14.2%	148	$p=0.248$
하	30.0%	20.0%	10.0%	30.0%	10.0%	10	
전체	6.3%	25.0%	23.4%	31.3%	13.9%	252	

〈부록표 4-5〉 통신으로 인해 공부나 업무에 지장을 받은 적이 있습니까?

	자주 있다	가끔 있다	보통 있다	거의 없다	잘 모르겠다	사례수	통계치
나이							
10-14세	5.3%	26.3%	26.3%	42.1%	.0%	19	$\chi^2=9.22$
15-19세	13.0%	45.0%	16.0%	22.9%	3.1%	131	$p=0.323$
20-24세	5.9%	44.1%	19.6%	28.4%	2.0%	102	
통신사용경력							
6개월미만	7.9%	46.0%	17.5%	23.8%	4.8%	63	$\chi^2=10.13$
6개월-1년	8.5%	42.6%	19.1%	25.5%	4.3%	47	$p=0.859$
1-2년	10.7%	42.9%	25.0%	21.4%	.0%	56	
2-3년	7.1%	46.4%	10.7%	35.7%	.0%	28	
3년 이상	12.1%	39.7%	15.5%	31.0%	1.7%	58	
학력							
국-중재	6.1%	36.4%	21.2%	33.3%	3.0%	33	$\chi^2=10.89$
고-대-원재	10.1	47.1	18.0	22.2	2.6%	18%	$p=0.207$
졸업자	10.0%	26.7%	16.7%	46.7%	.0%	30	
직업							
학생	9.8%	45.1%	17.9%	24.6%	2.7%	224	$\chi^2=5.81$
비-학생	7.1%	28.6%	21.4%	42.9%	.0%	28	$p=0.213$
통신공간							
있음	9.9%	43.5%	18.5%	25.4%	2.6%	232	$\chi^2=2.63$
없음	5.0%	40.0%	15.0%	40.0%	.0%	20	$p=0.621$
학교(직장)성적							
상	5.3%	52.1%	13.8%	25.5%	3.2%	94	$\chi^2=19.51$
중	10.1%	37.8%	20.9%	29.1%	2.0%	148	$p=.012$
하	40.0%	40.0%	20.0%	.0%	.0%	10	
전체	9.5%	43.3%	18.3%	26.6%	2.4%	252	

〈부록표 4-6〉 당신은 주로 통신을 어떤 용도로 많이 사용합니까?

	학습이나 업무의 정보를 위해	여가나 오락을 위해	스트레스를 풀기 위해	친구들 사귀기 위해	기타	사례수	통계치
나이							
10-14세	21.1%	42.1%	.0%	15.8%	21.1%	19	$\chi^2=24.06$
15-19세	19.1%	40.5%	6.9%	26.0%	7.6%	131	$p=0.02$
20-24세	38.2%	28.4%	5.9%	10.8%	16.7%	102	
통신사용경력							
6개월미만	19.0%	42.9%	4.8%	22.2%	11.1%	63	$\chi^2=21.53$
6개월-1년	21.3%	42.6%	.0%	25.5%	10.6%	47	$p=0.158$
1-2년	26.8%	26.8%	10.7%	23.2%	12.5%	56	
2-3년	46.4%	32.1%	3.6%	7.1%	10.7%	28	
3년 이상	31.0%	32.8%	8.6%	12.1%	15.5%	58	
학력							
국-중재	24.2%	48.5%	.0%	15.2%	12.1%	33	$\chi^2=7.85$
고-대-원재	27.5%	33.3	6.9	21.2	11.1%	189	$p=0.448$
졸업자	26.7%	36.7%	6.7%	10.0%	20.0%	30	
직업							
학생	25.4%	36.2%	5.8%	20.1%	12.5%	224	$\chi^2=3.16$
비-학생	39.3%	32.1%	7.1%	10.7%	10.7%	28	$p=0.530$
통신공간							
있음	28.0%	35.8%	5.6%	18.1%	12.5%	232	$\chi^2=3.21$
없음	15.0%	35.0%	10.0%	30.0%	10.0%	20	$p=0.521$
학교(직장)성적							
상	27.7%	41.5%	5.3%	17.0%	8.5%	94	$\chi^2=9.78$
중	27.7%	30.4%	6.1%	21.6%	14.2%	148	$p=0.280$
하	10.0%	60.0%	10.0%	.0%	20.0%	10	
전체	27.0%	35.7%	6.0%	19.0%	12.3%	252	

〈부록표 4-7〉통신이용과 관련하여 제재를 받은 적이 있습니까?

	자주 있다	가끔 있다	보통 있다	거의 없다	잘 모르겠다	사례수	통계치
나이							
10-14세	36.8%	52.6%	5.3%	5.3%	.0%	19	$\chi^2=17.87$
15-19세	16.0%	51.1%	8.4%	23.7%	.8%	131	$p=0.022$
20-24세	9.8%	41.2%	15.7%	32.4%	1.0%	102	
통신사용경력							
6개월미만	6.3%	46.0%	11.1%	34.9%	1.6%	63	$\chi^2=11.79$
6개월-1년	17.0%	44.7%	8.5%	29.8%	.0%	47	$p=0.757$
1-2년	17.9%	50.0%	10.7%	21.4%	.0%	56	
2-3년	14.3%	50.0%	14.3%	21.4%	.0%	28	
3년 이상	20.7%	46.6%	12.1%	19.0%	1.7%	58	
학력							
국-중재	30.3%	54.5%	6.1%	9.1%	.0%	33	$\chi^2=15.03$
고-대-원재	14.3%	46.0%	11.1%	27.5%	1.1%	189	$p=0.058$
졸업자	3.3%	46.7%	16.7%	33.3%	.0%	30	
직업							
학생	16.5%	47.3%	9.8%	25.4%	.9%	224	$\chi^2=6.13$
비-학생	3.6%	46.4%	21.4%	28.6%	.0%	28	$p=0.189$
통신공간							
있음	14.2%	47.8%	10.8%	26.3%	.9%	232	$\chi^2=2.40$
없음	25.0%	40.0%	15.0%	20.0%	.0%	20	$p=0.661$
학교(직장)성적							
상	17.0%	46.8%	10.6%	25.5%	.0%	94	$\chi^2=5.09$
중	12.8%	48.0%	12.2%	25.7%	1.4%	148	$p=0.747$
하	30.0%	40.0%	.0%	30.0%	.0%	10	
전체	15.1%	47.2%	11.1%	25.8%	.8%	252	

〈부록표 4-8〉 통신을 하지 않을 때 고립감이나 빨리 접속하고 싶은 욕구를 느낀다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
나이							
10-14세	31.6%	26.3%	26.3%	5.3%	10.5%	19	$\chi^2=10.08$
15-19세	15.3%	38.2%	22.1%	19.8%	4.6%	131	$p=0.259$
20-24세	12.7%	42.2%	27.5%	14.7%	2.9%	102	
통신사용경력							
6개월미만	14.3%	34.9%	22.2%	22.2%	6.3%	63	$\chi^2=20.99$
6개월-1년	4.3%	36.2%	38.3%	19.1%	2.1%	47	$p=0.178$
1-2년	21.4%	42.9%	21.4%	14.3%	.0%	56	
2-3년	21.4%	32.1%	25.0%	17.9%	3.6%	28	
3년 이상	17.2%	44.8%	19.0%	10.3%	8.6%	58	
학력							
국-중재	24.2%	30.3%	27.3%	12.1%	6.1%	33	$\chi^2=4.45$
고-대-원재	14.8%	39.7%	24.3%	17.5%	3.7%	189	$p=0.814$
졸업자	10.0%	43.3%	23.3%	16.7%	6.7%	30	
직업							
학생	16.5%	37.5%	25.0%	16.5%	4.5%	224	$\chi^2=2.61$
비-학생	7.1%	50.0%	21.4%	17.9%	3.6%	28	$p=0.624$
통신공간							
있음	14.7%	38.4%	25.9%	17.7%	3.4%	232	$\chi^2=10.76$
없음	25.0%	45.0%	10.0%	5.0%	15.0%	20	$p=0.029$
학교(직장)성적							
상	17.0%	42.6%	16.0%	14.9%	9.6%	94	$\chi^2=27.19$
중	12.8%	37.8%	31.8%	16.2%	1.4%	148	$p=0.000$
하	40.0%	20.0%	.0%	40.0%	.0%	10	
전체	15.5%	38.9%	24.6%	16.7%	4.4%	252	

〈부록표 4-9〉 통신 이용 후 과거 친구와 관계유지에 어려움은?

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
나이							
10-14세	.0%	10.5%	15.8%	15.8%	57.9%	19	$\chi^2=16.63$
15-19세	2.3%	5.3%	15.3%	29.8%	47.3%	131	$p=0.034$
20-24세	.0%	11.8%	20.6%	39.2%	28.4%	102	
통신사용경력							
6개월미만	.0%	4.8%	12.7%	34.9%	47.6%	63	$\chi^2=6.44$
6개월-1년	2.1%	8.5%	19.1%	34.0%	36.2%	47	$p=0.982$
1-2년	1.8%	8.9%	19.6%	30.4%	39.3%	56	
2-3년	.0%	7.1%	21.4%	32.1%	39.3%	28	
3년 이상	1.7%	12.1%	17.2%	31.0%	37.9%	58	
학력							
국-중재	.0%	9.1%	12.1%	21.2%	57.6%	33	$\chi^2=17.21$
고-대-원재	1.6%	5.8%	19.0%	36.0%	37.6%	189	$p=0.028$
졸업자	.0%	23.3%	13.3%	23.3%	40.0%	30	
직업							
학생	1.3%	5.4%	18.3%	33.9%	41.1%	224	$\chi^2=23.99$
비-학생	.0%	32.1%	10.7%	21.4%	35.7%	28	$p=0.000$
통신공간							
있음	.9%	8.6%	17.2%	33.2%	40.1%	232	$\chi^2=3.50$
없음	5.0%	5.0%	20.0%	25.0%	45.0%	20	$p=0.476$
학교(직장)성적							
상	1.1%	10.6%	17.0%	24.5%	46.8%	94	$\chi^2=23.21$
중	1.4%	4.7%	17.6%	37.2%	39.2%	148	$p=0.003$
하	.0%	40.0%	20.0%	40.0%	.0%	10	
전체	1.2%	8.3%	17.5%	32.5%	40.5%	252	

〈부록표 4-10〉 통신이 통신상에서나 일반생활에서의 이야기나
꿈을 나눌 수 있게 한다

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
나이							
10-14세	31.6%	42.1%	21.1%	5.3%	.0%	19	$\chi^2=12.59$
15-19세	19.8%	46.6%	23.7%	8.4%	1.5%	131	$p=0.126$
20-24세	6.9%	51.0%	27.5%	11.8%	2.9%	102	
통신사용경력							
6개월미만	14.3%	49.2%	22.2%	14.3%	.0%	63	$\chi^2=23.88$
6개월-1년	4.3%	63.8%	23.4%	6.4%	2.1%	47	$p=0.092$
1-2년	17.9%	37.5%	28.6%	8.9%	7.1%	56	
2-3년	25.0%	42.9%	21.4%	10.7%	.0%	28	
3년 이상	19.0%	46.6%	27.6%	6.9%	.0%	58	
학력							
국-중재	27.3%	48.5%	24.2%	.0%	.0%	33	$\chi^2=15.71$
고-대-원재	14.8%	47.6%	26.5%	9.0%	2.1%	189	$p=0.046$
졸업자	6.7%	50.0%	16.7%	23.3%	3.3%	30	
직업							
학생	16.5%	46.0%	26.3%	9.4%	1.8%	224	$\chi^2=5.04$
비-학생	7.1%	64.3%	14.3%	10.7%	3.6%	28	$p=0.282$
통신공간							
있음	15.9%	48.3%	25.0%	8.6%	2.2%	232	$\chi^2=3.39$
없음	10.0%	45.0%	25.0%	20.0%	.0%	20	$p=0.493$
학교(직장)성적							
상	18.1%	48.9%	24.5%	5.3%	3.2%	94	$\chi^2=5.88$
중	13.5%	48.0%	25.7%	11.5%	1.4%	148	$p=0.660$
하	20.0%	40.0%	20.0%	20.0%	.0%	10	
전체	15.5%	48.0%	25.0%	9.5%	2.0%	252	

〈부록표 4-11〉통신 이용 후에도 직접 하는 활동에 능동적인가?

	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	사례수	통계치
나이							
10-14세	21.1%	42.1%	10.5%	21.1%	5.3%	19	$\chi^2=20.31$
15-19세	15.3%	53.4%	15.3%	13.7%	2.3%	131	$p=0.009$
20-24세	3.9%	48.0%	33.3%	12.7%	2.0%	102	
통신사용경력							
6개월미만	11.1%	60.3%	17.5%	11.1%	.0%	63	$\chi^2=16.04$
6개월-1년	10.6%	57.4%	19.1%	10.6%	2.1%	47	$p=0.449$
1-2년	7.1%	42.9%	30.4%	16.1%	3.6%	56	
2-3년	14.3%	46.4%	14.3%	25.0%	.0%	28	
3년 이상	13.8%	43.1%	25.9%	12.1%	5.2%	58	
학력							
국-중재	18.2%	45.5%	15.2%	18.2%	3.0%	33	$\chi^2=4.64$
고-대-원재	10.6%	50.8%	22.8%	13.2%	2.6%	189	$p=0.794$
졸업자	6.7%	53.3%	26.7%	13.3%	.0%	30	
직업							
학생	11.6%	50.4%	21.9%	13.4%	2.7%	224	$\chi^2=1.66$
비-학생	7.1%	50.0%	25.0%	17.9%	.0%	28	$p=0.797$
통신공간							
있음	11.6%	50.4%	22.4%	12.9%	2.6%	232	$\chi^2=3.22$
없음	5.0%	50.0%	20.0%	25.0%	.0%	20	$p=0.520$
학교(직장)성적							
상	13.8%	42.6%	23.4%	16.0%	4.3%	94	$\chi^2=16.97$
중	10.1%	56.8%	21.6%	10.8%	.7%	148	$p=0.030$
하	.0%	30.0%	20.0%	40.0%	10.0%	10	
전체	11.1%	50.4%	22.2%	13.9%	2.4%	252	

〈부록표 4-12〉당신의 사생활과 관계가 없는 일에도 관심이 많은편?

	매우 그렇다	그렇다	보통이다	사례수	통계치
나이					
10-14세	2 10.5%	4 21.1%	13 68.4%	19	$\chi^2=9.70$
15-19세	10 7.6%	36 27.5%	85 64.9%	131	p=0.458
20-24세	14 13.7%	12 11.8%	76 74.5%	102	
통신사용경력					
6개월미만	5 7.9%	19 30.2%	39 61.9%	63	$\chi^2=7.29$
6개월-1년	5 10.6%	9 19.1%	33 70.2%	47	p=0.505
1-2년	7 12.5%	8 14.3%	41 73.2%	56	
2-3년	4 14.3%	3 10.7%	21 75.0%	28	
3년 이상	5 8.6%	13 22.4%	40 69.0%	58	
학력					
국-중재	2 6.1%	12 36.4%	19 57.6%	33	$\chi^2=6.49$
고-대-원재	21 11.1%	33 17.5%	135 71.4%	189	p=0.165
졸업자	3 10.0%	7 23.3%	20 66.7%	30	
직업					
학생	22 9.8%	48 21.4%	154 68.8%	224	$\chi^2=1.12$
비-학생	4 14.3%	4 14.3%	20 71.4%	28	p=0.570
통신공간					
있음	22 9.5%	48 20.7%	162 69.8%	232	$\chi^2=2.23$
없음	4 20.0%	4 20.0%	12 60.0%	20	p=0.327
학교(직장)성적					
상	8 8.5%	20 21.3%	66 70.2%	94	$\chi^2=0.55$
중	17 11.5%	30 20.3%	101 68.2%	148	p=0.967
하	1 10.0%	2 20.0%	7 70.0%	10	
전체	26 10.3%	52 20.6%	174 69.0%	252	