

새 밀레니엄에서의 청소년 문화창조를 위한 생태학적 지원체계(VII)*
청소년의 공간 및 정보환경에 대한 생태학적 접근**

- 주변시설과 매체물을 중심으로 -

Ecological Support System for Promoting Youth Culture in a New Millennium Age*
An Ecological Approach to Adolescents' Spatial and Informational Environment**

숙명여자대학교 가정관리학과
교수 박미석 · 이정우 · 김명자 · 계선자
박사과정 김 경 아

Dept. of Home Management, Sookmyung Women's University
Prof. : Park, Mee Sok · Lee, Jeong Woo · Kim, Myung Cha · Kye, Sun Ja
Doctoral Course : Kim, Kyung Ah

◀ 목 차 ▶

- | | |
|------------|---------------|
| I. 서론 | IV. 연구결과 및 해석 |
| II. 이론적 배경 | V. 결론 및 제언 |
| III. 연구방법 | 참고문헌 |

<Abstract>

The purpose of this study was to contribute to adolescents' welfare by investigating an actual condition of harmful environment and finding helpful ones. A total of 1125 questionnaires were used for the final data analysis.

The study revealed the following results.

1. When it comes to spatial environment, adolescents go to PC rooms most frequently among facilities. They showed that the degree of use of harmful facilities is extremely low. The study revealed that

* 이 논문은 1999년도 두뇌한국21사업 핵심분야에 의하여 지원되었음.

** 본 연구는 1차연도 연구인 '청소년의 생활실태 분석 및 프로그램 요구도 조사'의 일부임.
구체적인 연구모형과 연구목적은 숙대 홈페이지(www.sookmyung.ac.kr)의 BK21을 참고.

frequency of exposure to harmful environment can be reduced more efficiently if adolescents are made to realize the harmfulness than when they are simply made to follow strict regulations. Significant differences were found in spatial environment according to gender and residence.

2. When it comes to informational environment, TV had an enormous influence on adolescents and they were exposed to computer at an early stage than expected. The frequency to see pornography was on the higher increase than ever, which showed outstanding difference according to gender. Also, pornography was mainly spread through friends.

주제어(Key Words): 청소년(adolescent), 공간환경(spatial environment), 정보환경(informatnional environment)

I. 서론

모든 인간은 환경과의 상호작용을 통해 사회적 존재로 성장해 나간다. 특히 정서적 혼란을 경험하는 청소년들의 인격형성에 미치는 환경의 영향은 매우 크다고 할 수 있다. 그러나 1960년대 이후 급격한 사회변화 속에서 오늘날 청소년들은 건전한 성장을 저해하는 많은 공간적, 정보적 유해환경에 심각하게 노출되어 있다. 생태학적 관점에서 볼 때 인간은 그를 둘러싼 환경과 상호작용을 통하여 상호 긍정적 피드백을 주기도 하지만, 성인중심의 향락적이고 퇴폐적이며 상업성에 바탕을 둔 유해환경은 청소년들에게 부정적인 피드백을 환류시켜 청소년 문제를 야기시키는 요인이 되고 있다. 따라서 이성적 판단능력이 부족한 청소년들은 그들만의 건전하고 주체적이며 독창적인 문화를 형성하지 못하고 그 이전에 질 낮은 공간 및 정보문화에 오염, 흡수되고 있다.

이미 청소년 문화의 장이 되어 버린 노래방, 오락실, PC방, 만화방, 비디오방, 콜라텍 등은 주류판매 같은 불법운영과 소방시설 미비 등의 안전시설 부재로 청소년들에게 유해한 영향을 미칠 가능성이 크며 이러한 비교육적인 주변환경을 방지하고자 실시되는 '유해업소 영업금지' 규제나 'Red Zone' 등은 실질적인 효과를 거의 거두지 못하고 있는 실정이다. 또한 정보제공의 통로가 되고 있는 각종 인쇄매체, 영상매체, 다중매체 등의 정보환경은 최근 인터넷의 폭 넓은 보급에 따라 급속한 접촉 증가추세

를 보이고 있으며 청소년들이 언제든지 쉽게 불건전한 음란물을 접할 수 있는 유해환경으로 작용하고 있다. 이에 따라 청소년을 각종 유해한 사회환경으로부터 보호하고 나아가 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 하기 위해 1997년 '청소년보호법'을 제정하여 시행하고 있으나 아직 미흡한 실정이다. 이러한 시점에서 건전하고 바람직한 청소년 환경의 조성이 그 어느 때보다도 필요하며 이를 위해 미래지향적인 투자가치가 높은 청소년들을 대상으로 그들의 포괄적이고 통합적인 생태학적 환경을 살펴보는 것은 매우 시의 적절하다고 본다. 그러나 지금까지 여러 학문분야에서 청소년 환경에 대한 연구가 이루어졌음에도 불구하고 대부분 유해환경의 실태 파악에만 치우쳐 실제 청소년들이 원하는 유익환경 개발에 대한 기초자료가 제시되지 못하였을 뿐 아니라 생태학적인 입장에서 공간환경과 정보환경을 총체적으로 다룬 연구는 이루어지지 않고 있다. 더구나 가정학 입장에서의 청소년 환경에 대한 연구는 거의 전무한 실정이라 할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 청소년들의 시각에 근거하여 유익환경과 유해환경을 분류하고 그에 따른 제반 실태를 파악함으로써 'Green Zone'의 확대를 위한 시사점을 탐색하고자 한다. 또한 무한한 정보홍수 속에서 매체수용자로서 청소년의 현재 위치와 방향을 가늠하여 규제적인 측면이 아니라 청소년 스스로의 선별능력을 키워줄 수 있는 방향모색을 위한 기초자료를 제공하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 생태학적 관점에서 본 청소년의 환경

Bubolz, Eicher와 Sontag(1979)은 환경이란 유기체를 외적으로 둘러싸고 유기체와 일정한 접촉을 유지하고 있는 경험적·인지적 현상으로 인간 행동이 일어나는 배경이 된다고 하였다. Andrews, Bubolz와 Paolucci(1980)도 인간은 전체 시스템의 일부이며 그를 둘러싼 주위환경과 분리해서는 생각할 수 없는 유기체이므로 인간의 행동을 이해하기 위해서는 한 인간을 둘러싸고 있는 환경을 고려해야 함을 강조하고 있다. 이와 같이 환경은 인간의 성장발달에 그 방향과 질을 결정할 만큼 중요하며 환경의 적절한 설계와 효율적인 이용이 결과적으로 삶의 질을 개선(TimothyD, 1991)하므로 환경의 영향을 가장 많이 받는 청소년들에게 주어지는 환경의 질은 매우 중요하다고 볼 수 있다.

1985년 '청소년 건전육성'이 청소년 정책의 주요 목표로 등장하게 되면서 건전육성을 저해하는 청소년 주변환경에 대한 사회적 관심이 고조되기 시작하였으나 청소년 주변환경에 대한 연구는 전적으로 유익환경보다는 유해환경의 측면에 초점을 두어 이루어져 왔다. 그럼에도 불구하고 유해환경에 대한 개념이나 범주 등에 대한 이론적 인식은 대단히 추상적인 수준인데 이러한 이론적 미비는 유해환경이 지닌 유해성과 구조의 모호성 자체에 기인한 것이라 볼 수 있다(권이중·권병진, 1999). 즉 유해환경과 유해성은 환경의 분류범주에 의해서 뿐만 아니라 청소년의 정신적 발달 정도와 그 사회의 전통·문화 정도에 따라 각각 다양하게 정의되고 분류될 수 있다. 대부분 유해환경의 정의는 주로 유해성과 비교육성에 초점을 두고 있는데, 藤本哲也(1985)는 청소년 유해환경을 크게 매체물, 장소, 기회, 행위 등으로 정의하고 환경요소가 위치한 장소, 청소년들이 사용하는 목적 등에 따라 유해성이 달라진다고 하였다. 유재천(1989)은 청소년의 유해환경 중 성적 호기심을 자극하는 경향을 주시하여 그 대상으로 잡지, 방송, 영화, 만화와 같은 대중매체의 유해성에

주목하였고, 한준상(1991)은 기능상의 질적 성격에 따라 물리적 환경과 사회심리적 환경으로 나누어 연구하였다. 또한 장래혁(1996)은 정보환경의 중요성을 시사하면서 유해환경을 유해시설, 유해물품, 유해행위, 유해한 정보환경으로 보고 정보환경을 또 다시 전파매체와 인쇄매체로 분류하여 각각 유해환경을 개념짓고 있다. 이와 같이 유해환경은 궁극적으로 유기체와 환경간의 영향체계의 한 하위체계로서 그 존재 자체가 청소년에게 유해한 영향을 줄 수 있는 것도 있지만 그 보다는 인간과의 상호작용이라는 맥락 속에서 이해되어야 하므로 단순히 물질적 환경에 절대적으로 한정하지 말고 이용이유나 접촉도 같은 사회심리적 환경요인이 고려되어야 한다. 유해환경의 개념 자체가 상대적이기 때문에 접근하는 입장과 연구자의 주관에 따라 매우 다양하게 분류되므로 오히려 청소년들의 입장에서 어떤 형태의 유해환경이 어느 정도의 유해성을 노출하고 있는가를 밝혀내고자 하는데 의미가 있을 것이다.

청소년들의 환경을 생활의 장(場)에 따라 분류해 볼 때 가정환경, 학교환경, 사회환경으로 나누어 볼 수 있으나 협의의 의미에서는 직접적으로 사회환경만을 의미하며, 우리주변의 사회환경 중에서 청소년의 건전 성장을 저해하는 요인으로 가장 많이 지적되고 있는 문제가 청소년 유해업소와 대중매체의 선정성이다(권이중·권병진, 1999). 따라서 이에 근거하여 본 연구에서는 인간생태학적인 입장에서 대기, 기후, 토양, 물 등 대체 불가능한 자연 물리적-생물학적 환경(natural physical-biological environment)을 제외하고, 청소년들에게 직접적으로 영향을 미칠 수 있는 인공적 환경(human built environment)인 공간환경과 사회-문화적 환경(social-cultural environment)인 정보환경(Bubolz & Sontag, 1993)으로 대별하여 청소년 환경을 살펴보고자 한다.

2. 청소년의 공간환경

청소년의 공간환경이란 인간이 생존과 유지를 위해, 혹은 목표달성을 위해 변경하고 창조한 건축시 설물, 유형구조물 등의 인공적 환경(human built

environment)(Bubolz & Sontag, 1993)으로서 청소년을 둘러싼 주변의 업소나 장소를 의미한다. 본 연구에서는 청소년의 공간환경 중 유익환경에 초점을 둔 선행연구가 거의 전무하므로 부득이 유해환경에 편중하여 살펴보도록 한다.

유해업소가 거시적으로 성장한 것은 향락위주의 서비스업이 기형적으로 발달한 데 그 원인이 있다. 유해업소란 카페, 단란주점, 숙박업소 등 그 성격이 객관적으로 유해하다고 인정되고 법적으로도 청소년의 출입이 제한되고 있는 업소나 만화방, 노래방, 당구장, PC방 등 청소년들에게 범죄나 문제행동을 유발할 수 있는 기회를 제공하거나 비행이 우려되는 또래 집단과의 관계를 매개할 수 있는 시설이나 장소로서의 유해환경을 의미한다(권이중·권병진, 1999). 청소년이 이러한 유해시설을 이용하는 배경은 여러 가지로 설명될 수 있는데 그 중 하나는 지리적 근접성이다. 청소년은 주로 집, 학교, 지역사회를 중심으로 생활하므로 비교적 활동공간이 제한되어 있다. 따라서 그를 둘러싸고 있는 공간환경은 청소년의 행동에 큰 영향을 미친다(노혁·길은배, 1998)고 볼 수 있으나 실제 청소년들이 다양하고 건설적인 여가 문화를 향유할 수 있는 여가공간은 절대적으로 부족한 실정이다(윤영선, 1997). 현재 유해환경 업소는 유흥주점 17,241개소, 단란주점 24,598개소, 특수목욕장업 415개소, 이용업 29,708개소, 숙박업 30,909개소, 소주방 또는 호프집 등의 음식점 502,479개소, 비디오방 3,020개소, 노래연습장 25,200개소 등 총 633,570개소로 나타났다(청소년보호위원회, 1998). 그러나 당구장, 만화방, PC방 등은 통계에 포함되지 않았으므로 실제 유해한 환경은 월등 많다고 볼 수 있다.

청소년 공간환경에 대한 연구는 다양한 측면에서 매년 꾸준한 실태파악이 이루어지고 있다. 우선 김문조(1992)는 청소년들의 유해업소 출입경험이 상당 수준에 이르고 있다고 보고하고 있으며, 대전광역시 청소년유해환경감시단(1996)은 초·중·고등학생 및 근로청소년을 대상으로 하여 시설, 물품, 영상, 인쇄물 등에 대한 청소년의 유해성인지를 조사하였다. 또한 이성조(1997)는 청소년 유해환경 중 학교주변 유해업소와 환경정화¹⁾ 사업의 경향을 파악

한 결과 학교주변의 유해환경이 매우 심각하며 효율적인 정화나 단속이 이루어지지 않고 방치되고 있음을 보고하였다. 한편 1997년 청소년보호법이 개정되면서 미성년자 출입제한구역이 24시간 청소년통행금지구역인 'Red Zone'으로 지정되어 전국적으로 67곳이 설정되었지만 이에 대한 인식조차 부재하다고 볼 수 있다(뉴스플러스, 1999). 그 외 유해환경의 영향력을 검증하고자 약물사용과의 관계(이명래, 1996)나 비행(이기숙·김수연, 1999) 및 법적 측면의 연구(이명숙, 1997)가 이루어졌다.

3. 청소년의 정보환경

현재 대부분의 청소년들은 사회-문화적 환경(social-cultural environment)의 하나인 발달된 대중매체 문화(Bubolz & Sontag, 1993) 속에서 자신들의 하위문화를 형성하고 있다. 즉 대중매체가 각종 정보를 제공하는 역할을 주도적으로 담당하게 됨으로써 청소년 문화를 선도하고 그들의 가치관과 행동에 지대한 영향을 주는 정보원으로 자리잡았다. 그러나 우리나라의 대중문화는 무분별한 외래문화의 모방과 상업적 이해가 얽혀 있어 아직 이성적인 비판능력이 성숙되지 않은 청소년들이 이러한 예술적 가치가 의심스러운 각종 음란물에 노출될 때 청소년의 윤리의식을 저해하는 유해정보환경으로 작용할 수 있다.

영상매체의 연구는 주로 TV가 청소년에게 미치는 영향력을 파악하기 위한 실태조사(김경아, 1998: 최현철·유세경, 1997)가 주류를 이루었으나 최근에는 VTR 기기 및 컴퓨터의 보급에 따라 이와 관련

1) 학교주변 유해환경정화는 학교보건법 및 동법시행령 규정에 의하여 추진되고 있는데 그 구체적인 운영을 위하여 학교위생정화구역을 설정하고 있다. 절대정화구역은 학교출입문으로부터 직선거리로 50M까지의 지역이고 상대정화구역은 학교경계선으로부터 직선거리로 200M까지의 지역 중 절대정화구역을 제외한 지역을 말한다(학교보건법시행령 제3조). 정화구역 안에서의 금지행위를 위반하여 학습과 학교보건위생에 나쁜 영향을 준다고 인정되는 행위 및 시설을 하는 자는 1년 이하의 징역 또는 500만원 이하의 벌금에 처하도록 되어 있다(학교보건법 제19조).

된 연구(이춘화·조성태, 1997; 한국청소년상담원, 2000; 황진구·임성택·김성희, 1999; Colwell & Payne, 2000; Gegas, 1981)들이 주목을 받으며 시도되고 있다. 특히 최근 정보화사회를 맞아 국내 인터넷 이용자가 무려 1500만명(국민일보, 2000년 2월 10일)에 달하며 그 중 청소년들의 사용비율이 다른 연령층에 비해 가장 높음을 볼 때(한겨레신문, 2000년 9월 1일) 청소년들의 컴퓨터 사용행태에 대한 관심이 요구된다.

매스미디어를 잡지, 도서, 만화 등의 인쇄매체와 TV, 비디오 등의 음향영상매체, 그리고 최근 급속히 보급되고 있는 개인용 컴퓨터는 인쇄매체와 영상매체를 통합하는 다중매체(권이중·권병진, 1999)로 분류하여 지속적인 관심의 주제가 되고 있는 음란물에 대한 선행연구경향을 살펴보면 다음과 같다. 음란물이란 인간의 성적행동을 묘사한 모든 다양한 성적표현 형식들(한국형사정책연구원, 1994)을 말한다. 음란물의 유해성에 근거(Sapolsky, 1984)하여 유해인쇄매체는 80년대 초반부터 YMCA를 중심으로 이루어졌으며 대체로 육감적이고 선정적 묘사가 이루어지고 있다는 지적과 함께 남자고등학생의 접촉도가 여학생에 비해 높음을 보고하고 있다(한국청소년학회, 1992). 음란비디오의 접촉실태에 의하면 영상매체의 경우 인쇄매체보다 접근하는 경로가 비교적 인쇄매체보다 쉽고 접촉시 더욱 자극적이고 재미를 느낄 뿐 아니라 일부 상업주의에 입각한 성인들의 유해한 영상물 판매행위로 인해 더욱 더 규제 없이 과급됨으로써 그 유해성이 가장 큰 것으로 나타났다(대전광역시 청소년유해환경감시단, 1996; 이현규, 1996). 한편 급작스런 정보화 사회로의 진입에 따라 컴퓨터 음란물에 대한 연구(김준호, 1996; 신흥철, 1997; 안정임·김동규, 2000)가 활발히 시도되고 있다. 그 결과 매체의 특성상 신속하고도 광범위하게 확산됨으로써 청소년들이 컴퓨터상의 유해 음란물에 무방비하게 노출되어 있다고 나타났으며 음란물을 처음 접촉한 시기와 접촉이유, 접촉경로 및 성별에 따른 차이를 보고하고 있다. 이외에 유해매체와 비행과의 관계(권준현, 1997; 김준호, 1996)나 법적적 측면에서의 연구(김영환, 1997; 이명숙,

1997)가 진행되었다. 이상과 같이 청소년을 둘러싼 정보환경은 법적규제에 어려움이 따를 뿐만 아니라 그 과급성이 매우 큼을 고려할 때 이에 대한 대책이 시급히 이루어져야 함을 시사한다.

III. 연구방법

1. 연구문제

본 연구는 청소년의 공간 및 정보환경에 관한 실태를 밝히고자 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.
[연구문제 1] 청소년이 접하는 공간환경의 실태는 어떠한가, 성별과 거주지에 따라 차이가 있는가?
[연구문제 2] 청소년이 접하는 정보환경의 실태는 어떠한가, 성별과 거주지에 따라 차이가 있는가?

2. 조사도구

본 연구에 사용된 조사도구는 선행연구와 예비조사를 토대로 작성하였으며 응답자가 자기기입식으로 답하도록 하였다. 본 연구의 모든 척도는 교수 4인, 박사 2인, 박사과정 4인 등의 안명타당도를 통해 문항 구성 및 내용에 무리가 없다고 판단되어 작성되었다. 우선 청소년이 접하는 공간환경의 실태를 파악하기 위하여 총30개의 주변시설을 설정하여 청소년의 인지도에 따라 유익시설과 유해시설로 분류하였다. 이는 선행연구마다 제시하는 유해시설에 대한 제시가 일치하지 않으며 그 기준 또한 성인의 시각에 따른 분류이므로 좀 더 청소년들의 입장에서 그 유해정도를 판별하기 위함이다. 다음에는 이에 기준하여 각기 유익시설과 유해시설의 주변존재 여부 및 이용정도, 이용이유가 측정되었다. 끝으로 유해환경 정화대책인식도는 5점 Likert척도를 이용하여 점수가 높을수록 유해환경에 대한 정화대책이 잘 이루어진다고 여기고 있는 것으로 평가하였다. 다음 청소년 정보환경의 실태를 파악하기 위하여 TV 및 컴퓨터의 이용실태를 살펴보고, 유해정보환경은 인쇄매체·음향영상매체·다중매체 각각의 음란물을 접촉해 본 경험이 있는 학생들만을 대상

으로 처음 본 시기와 습득경로 및 접촉이유 등을 조사하였다.

3. 조사대상자의 선정 및 자료의 분석방법

본 연구는 우리나라의 고등학생으로 가장 대표성 있다고 간주되는 집단들을 할당표집하였다. 추출방법은 교육부의 교육통계연보(1999)에 의해 집락표집과 비율층화표집을 병행하여 실시하였다. 표집상의 편파성을 줄이고자 전국의 청소년들을 대상으로 선정하였는데 즉 서울시에서는 강북과 강남에 편중되지 않도록 배분하여 강북의 K고, H전자공예고, 강남의 S여고, S전자공업고 등 8개 고교를, 중소도시로는 경기도 소재의 안양 B고, 강원도 소재의 춘천 C여고, 충청도 소재의 천안 C고, 경상도 소재의 경주 O여고 등 총 6개 고교를, 군·읍·면 소재지로는 경기도의 K여상, 강원도의 U여고, 충청도의 D고, 경상도의 A종합고, 전라도의 J고교 등 총 5개 고교를 선정하여 전국 19개 고등학교의 총 1300명의 청소년들을 표집대상으로 하였다. 조사대상은 대학입시를 앞둔 고3을 제외한 1학년 또는 2학년인 고등학생을 대상으로 제한하였으며 대표성을 높이고자 각 학교에서 1~2개 반을 무작위 선정하였다. 조사절차는 먼저 1999년 10월 25일~10월 31일까지 예비조사를 실시하였는데 본 연구가 척도개발 차원이 아니라 보다 정확한 청소년 환경을 파악하는데 효과를 얻기 위하여 고등학생 35명을 대상으로 개인별 면접을 통한 질적연구를 통해 설문지를 수정·보완하였다. 면접장소는 면접대상자들의 가정 또는 가정과 학교 근처의 조용한 시설 등을 이용하였으며 면접시간은 1시간 30분~2시간 30분 가량 진행되었다. 이를 토대로 1999년 11월 22일~12월 20일까지 본조사가 실시되었는데 총 1300부를 배부하여 1196부가

회수되었으며 응답이 불충분한 것을 제외한 1125부만을 본 연구의 최종분석자료로 사용하였다. 자료처리는 SAS/PC⁺를 이용하여 빈도, 백분율, 평균, 표준편차, χ^2 검증, t-Test, F-Test 등을 산출하였다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 조사대상자의 일반적 사항

조사대상자의 간략한 특성을 살펴보면 <표 1>과 같다. 본 연구에 참여한 학생은 남녀가 같은 비율을 보이고 있으며, 거주지를 보면 서울특별시에서 거주하는 학생이 약 45%, 중소도시가 약 31%, 군·읍·면에 소재를 둔 학생이 약 24%로 나타났다.

2. 청소년의 공간환경

1) 공간환경에 대한 청소년의 유익·유해성 인지도

청소년들이 인지하는 유익시설과 유해시설을 순위별로 살펴보면 <표 2>와 같다. 이들은 국공립도서관, 독서실, 영화관, 책대여점, 체육관, 음악홀, 공원, 수영장, 종교시설, 청소년문화교실, 볼링장, 미술관, 스케이트장, 청소년상담기관, 청소년캠프장, PC방의 순으로 총 16개 시설을 유익시설로 인식하고 있었다. 반면 유해시설은 음란물노점상, 단란주점, 소주방, 나이트클럽, 호프집, 포장마차, 비디오방의 순으로 총 7개 시설이었다. 이러한 결과는 대부분 사회적으로 인지하는 보편적인 유익·유해성과 일치되는 경향이거나, PC방의 경우 일반적으로 탈선의 온상으로 여겨 단속업무를 강화하는 등 성인들의 우려의 목소리가 높는데 비해 본 연구에 참여한 청소년들은

<표 1> 조사대상자의 일반적 사항

독립변인	성별		거주지		
	남	여	서울특별시	중소도시	군·읍·면
구 분					
N(%)	566(50.3)	559(49.7)	498(45.0)	338(30.5)	271(24.5)

<표 2> 공간환경의 유익·유해성 인지도

항 목	유익·유해성 인지도			항 목	유익·유해성 인지도			항 목	유익·유해성 인지도		
	유해하다	유해하지도 유익하지도 않다	유익하다		유해하다	유해하지도 유익하지도 않다	유익하다		유해하다	유해하지도 유익하지도 않다	유익하다
	N(%)	N(%)	N(%)		N(%)	N(%)	N(%)		N(%)	N(%)	N(%)
오락실	189(17.4)	684(63.1)	211(19.5)	체육관	34(3.2)	318(29.9)	711(66.9)	포장마차	590(53.7)	439(40.0)	69(6.3)
(심야) 만화방	484(44.0)	539(49.0)	76(6.9)	종교시설	48(4.4)	379(34.7)	666(60.9)	책대여점	27(2.4)	339(30.7)	740(66.9)
비디오 대여점	51(4.6)	578(52.4)	474(43.0)	국공립 도서관	30(207)	203(18.5)	862(78.7)	PC방	88(8.0)	426(38.6)	590(53.4)
비디오방	580(52.6)	444(40.3)	79(7.2)	청소년 캠프장	38(3.5)	469(43.0)	584(53.5)	콜라텍	257(23.3)	621(56.3)	226(20.5)
당구장	289(26.2)	614(55.6)	202(18.3)	청소년 문화교실	32(2.9)	403(36.8)	659(60.2)	호프집	720(65.4)	303(27.5)	78(7.1)
단란주점	890(80.7)	170(15.4)	43(3.9)	독서실	26(2.4)	256(23.4)	812(74.2)	미술관	35(3.2)	419(38.4)	637(58.4)
노래방	70(6.3)	517(46.9)	516(46.8)	공원	37(3.4)	375(34.4)	678(62.2)	수영장	30(2.7)	388(35.6)	673(61.7)
카페, 커피숍	117(10.6)	710(64.2)	279(25.2)	영화관	26(2.4)	302(27.7)	763(69.9)	볼링장	33(3.0)	400(36.8)	655(60.2)
소주방	830(75.2)	218(19.7)	0(0)	음란물 노점상	883(80.7)	158(14.4)	53(4.8)	스케이트 장	26(2.4)	438(40.1)	627(57.5)
나이트 클럽	795(72.1)	250(22.7)	58(5.3)	청소년 상담기관	42(3.8)	464(42.4)	588(53.7)	음악홀	32(2.9)	366(33.6)	692(63.5)

※ 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

오히려 유익시설로 인지하고 있어 이에 대한 시각의 차이를 보인다. 따라서 억제적 측면이 아니라 정보화사회 속에서 PC방이 유익시설로서 건전한 청소년 정보문화를 창출하는 긍정적 기능을 담당할 수 있도록 양성적 전환의 조치가 이루어져야 할 것으로 사료된다. 또한 성인들이 일반적으로 유해하다고 여기는 오락실, 만화방, 비디오대여점, 당구장, 노래방, 카페 또는 커피숍, 콜라텍 등에 대해서 본 연구에 참여한 청소년들은 별로 유해하지 않은 것으로 인지하고 있었다.

2) 공간환경의 주변존재

주변에 존재하는 유익환경은 <표 3>과 같이 책대여점, PC방, 종교시설, 독서실, 국·공립도서관, 공원, 볼링장, 수영장, 체육관, 영화관, 청소년문화교실, 스케이트장, 음악홀, 미술관, 청소년상담기관, 청소년

캠프장의 순으로 나타났다. 따라서 주변에 많이 존재하고 있는 책대여점이나 PC방, 종교시설 등의 시설을 건전한 문화의 장으로 자리잡을 수 있도록 집중적인 관심과 계도가 필요할 뿐 아니라 음악홀, 미술관, 청소년상담기관, 청소년캠프장 등의 시설을 확대하는 방안도 필요하다고 본다. 또한 주변에 존재하는 유해환경은 호프집, 단란주점, 포장마차, 소주방, 비디오방, 나이트클럽, 음란물노점상의 순으로 나타났는데 이를 본 연구의 유해성 인지도와 관련지어 볼 때 유해성이 가장 높다고 나타난 음란물노점상이 주변에서 가장 쉽게 접할 수 없는 시설로 나타난 것은 다행스러운 결과라 사료된다.

한편 이러한 유익·유해환경의 주변존재여부는 유익환경과 유해환경 모두 거주지에 따라 유의한 차이를 보였다. 즉 주거지역이 협소한 군·읍·면에 거주하는 청소년에 비해 도시화된 서울시나 중소도

〈표 3〉 공간환경의 주변존재

환경	시 설	시설의 주변존재		시 설	시설의 주변존재		시 설	시설의 주변존재	
		주변에 없음 N(%)	주변에 있음 N(%)		주변에 없음 N(%)	주변에 있음 N(%)		주변에 없음 N(%)	주변에 있음 N(%)
유익 환경	책대여점	378(34.6)	713(65.4)	청소년 문화교실	876(84.7)	158(15.3)	미술관	922(90.5)	97(9.5)
	PC방	396(36.1)	700(63.9)	독서실	500(46.2)	582(53.8)	수영장	705(67.5)	340(32.5)
	체육관	717(69.5)	314(30.5)	공원	618(58.3)	442(41.7)	볼링장	658(62.3)	399(37.7)
	종교시설	439(40.2)	653(59.8)	영화관	793(70.0)	317(30.0)	스케이트장	871(85.4)	149(14.6)
	국·공립 도서관	625(58.2)	448(41.8)	청소년 상담기관	923(90.3)	99(9.7)	음악홀	909(88.9)	114(11.1)
	청소년 캠프장	941(92.2)	80(7.8)						
유해 환경	비디오방	655(61.2)	416(38.8)	나이트클럽	793(75.4)	259(24.6)	호프집	532(49.6)	541(50.4)
	단란주점	617(57.7)	452(42.3)	포장마차	626(58.6)	443(41.4)	음란물 노점상	915(89.2)	111(10.8)
	소주방	644(60.4)	423(39.6)						
환경	변 인	구 분	빈 도	평 균		통계치			
유익환경	성 별	남	477	0.29		t = 4.19*			
		녀	482	0.35					
	거주지	서울시	431	0.37	A	F = 27.90***			
		중소도시	291	0.34	A				
군·읍·면		230	0.20	B					
유해환경	성 별	남	505	0.34		t = 0.73			
		녀	499	0.34					
	거주지	서울시	448	0.38	A	t = 7.08***			
		중소도시	308	0.33	A				
군·읍·면		242	0.28	B					

*p<.05, ***p<.001 * 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

시에 거주하는 청소년들이 유익환경의 문화적 혜택을 많이 받고 있으나 더불어 유해환경의 부정적 영향도 간과할 수 없음을 시사한다²⁾.

3) 공간환경의 이용정도

〈표 4〉와 같이 청소년들이 10회 이상 자주 이용하는 유익환경을 살펴본 결과 PC방, 책대여점, 종교시설, 독서실, 국공립도서관, 공원, 체육관, 영화관, 볼링장, 수영장, 미술관, 스케이트장, 청소년문화교실, 청소년캠프장, 음악홀, 청소년상담기관의 순으로 나타났다. 〈표 2〉의 유익성인지도와 연관지어 볼 때 PC방의 인지도가 유익시설 중 가장 낮게 나타났던 점을 고려하여 이에 대한 환경정비 및 개선이 뒤따

라야 할 것으로 여겨진다. 또한 청소년문화교실, 청소년캠프장, 음악홀, 청소년상담기관을 유익한 시설로 여기고 있음에도 불구하고 그 이용정도가 매우 낮은 것은 본 연구의 주변존재여부의 결과와 연관지어 볼 때 주변에 시설이 많지 않기 때문에 결과적으로 이용정도가 낮게 나타난 것이라 사료되므로 이에 대한 활성화 방안이 필요하다고 본다. 반면 유해시설 중 가장 이용정도가 높게 나타난 호프집

2) 성별과 거주지에 따른 공간환경의 주변존재의 평균은 유익환경(책대여점 외 15개 시설)과 유해환경(비디오방 외 6개 시설)을 각각 한 집단씩 구분하여 주변에 없음=0, 주변에 있음=1로 각각 점수화하여 이를 토대로 평균을 산출하였다.

<표 4> 공간환경의 이용정도

환경	시설	공간환경의 이용정도				시설	공간환경의 이용정도			
		10회 이상 N(%)	5-10회 미만 N(%)	5회 미만 N(%)	전혀 없다 N(%)		10회 이상 N(%)	5-10회 미만 N(%)	5회 미만 N(%)	전혀 없다 N(%)
유익 환경	책대여점	383(35.2)	157(14.4)	306(28.1)	243(22.3)	공원	144(13.6)	92(8.7)	350(33.0)	474(44.7)
	PC방	450(41.1)	181(16.5)	308(28.2)	155(14.2)	영화관	70(6.6)	141(13.4)	503(47.6)	342(32.4)
	체육관	84(8.1)	29(2.8)	152(14.7)	766(74.3)	청소년 상담기관	6(0.6)	2(0.2)	22(2.2)	992(97.1)
	종교시설	313(28.7)	61(5.6)	211(19.4)	505(46.3)	미술관	16(1.6)	15(1.5)	168(16.5)	820(80.5)
	국·공립 도서관	159(14.8)	144(13.4)	366(34.1)	404(37.7)	수영장	55(5.3)	34(3.3)	128(12.3)	827(79.2)
	청소년 캠프장	10(1.0)	16(1.6)	176(17.2)	819(80.2)	볼링장	57(5.4)	67(6.4)	230(21.8)	701(66.4)
	청소년 문화교실	11(1.1)	13(1.3)	80(7.7)	930(89.9)	스케이트장	13(1.3)	17(1.7)	118(11.6)	872(85.5)
	독서실	273(25.2)	80(7.4)	215(19.9)	514(47.5)	음악홀	9(0.9)	24(2.3)	188(18.4)	802(78.4)
	비디오방	25(2.3)	18(1.7)	110(10.3)	918(85.7)	포장마차	24(2.2)	23(2.2)	94(8.8)	926(86.8)
	단란주점	14(1.3)	13(1.2)	52(4.9)	990(92.6)	호프집	55(5.1)	54(5.0)	152(14.2)	813(75.7)
유해 환경	소주방	43(4.0)	29(2.7)	101(9.5)	894(83.8)	음란물 노점상	15(1.5)	11(1.1)	29(2.8)	971(94.6)
	나이트클럽	11(1.0)	20(1.9)	63(6.0)	958(91.1)	수영장	55(5.3)	34(3.3)	128(12.3)	827(79.2)

환경	변인	구분	빈도	평균	통계치	
유익환경	성별	남	478	1.71	t = 3.59***	
		녀	483	1.62		
	거주지	서울시	430	1.65	A	F = 3.17*
		중소도시	294	1.71	A	
군·읍·면		230	1.64	B		
유해환경	성별	남	504	1.23	t = 3.68***	
		녀	498	1.14		
	거주지	서울시	447	1.23	A	F = 8.88***
		중소도시	308	1.11	B	
군·읍·면		241	1.21	A		

*p<.05, ***p<.001 * 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

의 경우도 본 연구의 주변존재여부의 결과와 연관 지어 볼 때 지리적 근접성이 유해시설의 접촉기회를 높여준다는 선행연구(김문조, 1992; 노혁·길은배, 1998; Shaw & Mckay, 1942)를 뒷받침하는 것으로서 주변에서 유해시설을 쉽게 접할 수 없다면 자연히 이용정도도 줄어들 수 있음을 시사하는 결과이다. 전반적으로 유해환경의 이용정도는 매우 낮은 이용율을 보였다. 이와 같이 유해성인지도와 결부 지어 볼 때 청소년들의 입장에서 매우 유해하다고 느끼는 시설에 대해서는 이용정도가 낮다는 의미있

는 결과를 유출할 수 있다. 실제 청소년들이 가장 유해하다고 느끼는 음란물노점상과 단란주점의 경우 청소년들의 이용정도가 가장 낮게 나타난 것은 이를 더욱 뒷받침 해 준다. 즉 시설의 존재여부에 집착하여 그 시설에 대한 강력한 규제조치를 취하는 것보다는 청소년들에게 그 유해성을 인식시키는 것이 유해환경 접촉율을 줄이는 가장 효율적인 방법임을 강력하게 시사한다.

한편 시설의 이용정도에 있어서는 유익환경·유해환경 모두 남학생의 이용율이 여학생보다 높게 나

타나 남학생이 훨씬 능동적으로 시설에 참여하고 있음을 알 수 있다. 이는 여학생에 비해 남학생의 여가활동이 동적이고 활발하며(Fine, Mortimer, & Roberts, 1990; Raymore, Godbey, & Crawford, 1992) 유해환경 이용율이 높다(이기숙·김수연, 1999: 한국형사정책연구원, 1996)는 선행연구를 뒷받침해 주는 결과이다. 거주지별로는 거주규모가 큰 곳에 거주하는 청소년들이 보다 협소한 지역에 거주하는 청소년들에 비해 유익 및 유해환경 이용율이 높은 것으로 나타나 거주환경이 대단위일수록 청소년들이 접할 수 있는 공간환경이 발달되어 있음을 알 수 있다.

4) 유익·유해공간환경의 이용이유

청소년들이 유익환경을 이용하는 주된 이유는 스트레스가 해소되므로 또는 재미있어서인 것으로 나타났다. 한편 유해시설을 이용하는 주된 이유는 달리 갈 곳이 없어서, 호기심에서, 재미있어서 등의 이유로 나타나 선행연구(김병석·이명우·조은경, 1999)와 마찬가지로 주변지역의 여가공간이 절대적으로 부족함을 시사한다. 결과적으로 이는 청소년들

이 자신들의 문화적 욕구를 해결해 줄 수 있는 건전한 장소나 놀이문화의 부재로 인하여 유해환경으로 빠져들 수 밖에 없는 방출요인으로 작용하므로 청소년들이 스트레스를 해소할 수 있는 청소년 전용유익 여가공간이 시급히 마련되어야 한다고 사료된다.

한편 유익환경을 이용하는 이유는 성별과 거주지에 따라 의미있는 차이를 보이지 않았으나 유해환경을 이용하는 이유는 성별에 따라 의미있는 차이를 보였다. 즉 남학생이 유해환경을 이용하는 이유는 주로 호기심에서였으나 여학생들이 찾는 이유는 달리 갈 곳이 없다는 이유인 것으로 나타나 여학생이 여가공간 부재의 현상을 더욱 높게 인지하고 있는 것으로 나타났다.

5) 유해공간환경의 정화대책인식도

청소년들이 인지하는 유해공간환경에 대한 정화대책인식도를 살펴본 결과 <표 6>과 같이 중간점에 못 미치는 낮은 점수를 보였다. 즉 청소년들은 정화대책이 비효과적이며 실제 잘 행해지지 못하고 있다고 여기고 있는 것으로 나타남을 볼 때 학교와

<표 5> 공간환경의 이용이유

유익환경	변인	구분	공부에 도움이 되므로		스트레스가 해소되므로		재미있어서		친구와 함께 할 수 있으므로		$\chi^2(df)$
	환경	성별	남	38(7.5)		242(48.0)		160(31.7)		64(12.7)	
녀			54(11.1)		243(49.8)		145(29.7)		46(9.4)		
거주지		서울시	37(8.3)		205(46.2)		148(33.3)		54(12.2)		12.94 (6)
		중소도시	33(11.0)		145(48.3)		97(32.3)		25(8.3)		
	군·읍·면	21(8.7)		134(55.6)		56(23.2)		30(12.5)			
전체		92(9.3)		485(48.9)		305(30.7)		110(11.1)			
유해환경	변인	구분	공부가 지켜워서	심심해서	집에 가기 싫어서	친구가 가자고 해서	호기심에서	달리 갈 곳이 없어서	재미 있어서	$\chi^2(df)$	
	성별	남	46(10.2)	70(15.4)	19(4.4)	39(8.6)	103(22.7)	96(21.2)	79(17.4)		30.35*** (6)
		녀	34(7.8)	41(9.5)	17(3.9)	19(4.4)	84(19.4)	150(36.6)	88(20.3)		
	거주지	서울시	37(9.4)	50(12.7)	11(2.8)	27(6.8)	79(20.1)	98(24.9)	91(23.2)	14.09 (12)	
중소도시		19(7.1)	33(12.4)	14(5.3)	17(6.4)	59(22.2)	78(29.3)	46(17.3)			
군·읍·면		28(13.0)	27(12.1)	9(4.0)	14(6.3)	49(21.0)	67(30.0)	30(13.4)			
전체		80(9.0)	111(12.5)	36(4.1)	58(6.6)	187(21.1)	246(27.8)	167(18.9)			

***p<.001 ※ 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

〈표 6〉 유해공간환경에 대한 정화대책인식도

변 인	구 분	빈 도	평 균		통계치
성 별	남	547	2.43		t = 0.71**
	녀	546	2.39		
거주지	서울시	493	2.40	B	F = 8.21***
	중소도시	335	2.29	B	
	군·읍·면	258	2.58	A	
전 체			평 균		2.40

p<.01, *p<.001 ※ 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

정부차원의 각성이 요구되는 부분이다. 실제 유해업소에 대한 청소년지도를 위한 교사들의 지도활동이 별다른 효과를 거두지 못하고 있으며 각종 공공기관 및 사회단체에서 이루어지는 정화단속도 실질적이지 못하다고 보고되고 있다(이성조, 1997). 또한 '청소년 통행금지 및 레드존' 제도가 확대 실시되고 있음에도 불구하고 운영에 필요한 조례조차 정하지 않은 상태(중앙일보, 1999년 12월 27일)이어서 현실성이 뒤따르지 못하고 있는 실정이다. 그러나 최근 청소년 유해업소에 대한 인식을 높이고자 제주에서는 유해업소나 개인을 신고하는 주민에게 최고 10만원까지 보상할 것이라고 하는 등 유해공간환경의 정화대책인식을 높이기 위한 노력이 부분적으로 현실감 있게 시도되고 있다(대한매일일보, 2000년 1월 27일).

한편 유해환경 정화대책인식도는 성별과 거주지에 따라 모두 유의한 차이를 보였는데 남학생이 여학생에 비해 인지도가 높았으며, 지역별로는 군·읍·면에 거주하는 청소년들이 중소도시나 서울시에 거주하는 청소년들에 비해 유해환경의 지도단속에 다소 긍정적인 반응을 보이는 것으로 나타나 선행연구(한기경, 1994)와 맥을 같이 한다.

2. 정보환경

1) TV매체

청소년들이 접하는 TV시청정도는 전반적으로 높게 나타났는데, 특히 5시간 이상을 비교해 볼 때 평

일, 토요일, 일요일의 순으로 여가시간이 늘어남에 따라 청소년들의 TV시청량이 현저히 증가함을 볼 수 있다. 이는 기존의 선행연구(김영호, 1998; 윤영선, 1997; 최현철·유세경, 1997)와도 유사한 경향으로 청소년들의 여가시간과 연관지어 볼 때 학업 외 여유시간이 생겼을 때 TV의 역할이 매우 큼을 보여준다. 다음 TV를 보는 이유는 재미있어서, 습관적으로, 유익한 정보를 얻기 위해서, 긴장감을 해소하기 위해서라고 나타나 TV가 오락적인 매체로 활용되고 있다는 선행연구(윤현숙, 1999)를 지지한다. 따라서 TV의 기능이 단순한 오락적 기능에만 머물고 있어 보다 긍정적 측면을 제공해 줄 수 있는 프로그램으로의 전환이 요구된다. 또한 청소년들이 즐겨보는 프로그램은 쇼, 코미디 및 드라마, 영화 및 만화, 뉴스 및 교양프로그램, 스포츠의 순으로 나타나 시청이유의 결과와 관련지어 볼 때 주로 청소년들이 재미를 추구하기 위하여 쇼프로그램을 시청하고 있으므로 쇼부분에 청소년의 정서적 함양을 높일 수 있는 내용들이 많이 삽입되어야 할 것으로 사료된다. 다만 선행연구(서정환, 1993; 이춘화·조성태, 1997; 김영호, 1998)마다 즐겨보는 프로그램의 결과가 일괄적으로 나타나지 않은 것은 청소년들이 매체의 소비자만큼 방송국 편성기획에 그 원인이 있다고 본다.

한편 성별에 따른 TV시청시간에 대한 연구 결과, 남학생보다 여학생의 시청시간이 높게 나타나 선행연구(이민희·맹영임·정문성, 1999; 이춘화·조성태, 1997; 최현철·유세경, 1997)와 맥을 같이

〈표 7〉 TV매체

변인 구분		성별		χ^2 (df)	거주지			χ^2 (df)	전체
		남	녀		서울시	중소도시	군·읍·면		
시청 정도 (평일)	1시간미만	173(31.6)	161(29.7)	4.45 (3)	163(33.3)	111(33.4)	58(22.1)	18.17** (6)	334(30.6)
	1-3시간미만	260(47.5)	287(52.9)		238(48.7)	169(50.9)	138(52.7)		547(50.2)
	3-5시간미만	68(12.4)	63(11.6)		52(10.6)	37(11.1)	40(15.3)		131(12.0)
	5시간이상	46(8.4)	32(5.9)		36(7.4)	15(4.5)	26(9.9)		78(7.2)
시청 정도 (토요일)	1시간미만	65(11.9)	30(5.5)	21.90*** (3)	48(9.9)	28(8.4)	19(7.3)	29.63*** (6)	95(8.7)
	1-3시간미만	186(34.2)	156(28.8)		184(37.8)	98(29.5)	60(23.0)		342(31.5)
	3-5시간미만	143(26.3)	181(33.4)		124(25.5)	117(35.2)	81(38.7)		324(29.8)
	5시간이상	150(27.6)	175(32.3)		131(26.9)	89(26.8)	101(38.7)		325(29.9)
시청 정도 (일요일)	1시간미만	42(7.8)	21(3.9)	14.69*** (3)	33(6.8)	19(5.7)	11(4.2)	27.49*** (6)	63(5.8)
	1-3시간미만	124(22.9)	96(17.7)		123(25.4)	63(19.0)	34(13.1)		220(20.3)
	3-5시간미만	156(28.8)	162(29.9)		139(28.7)	108(32.5)	70(26.9)		318(29.4)
	5시간이상	219(40.5)	263(54.6)		190(39.2)	142(42.7)	145(55.8)		482(44.5)
시청 이유	재미있어서	316(57.6)	289(53.0)	22.04*** (3)	274(56.1)	190(57.1)	137(51.7)	6.66 (6)	605(55.4)
	습관적으로	127(23.2)	176(32.3)		135(27.7)	93(27.9)	73(27.6)		303(27.7)
	유익한 정보획득	70(12.8)	35(6.4)		40(8.2)	30(9.0)	35(13.2)		105(9.6)
	긴장감해소	35(6.4)	45(8.3)		39(8.0)	20(6.0)	20(7.5)		80(7.3)
즐거보는 프로그램	뉴스, 교양	45(8.2)	16(3.0)	76.85*** (4)	27(5.6)	16(4.8)	18(6.8)	8.72 (8)	61(5.6)
	쇼	187(34.1)	248(45.7)		199(41.0)	140(42.0)	92(34.7)		435(39.9)
	코미디, 드라마	158(28.3)	213(39.2)		169(34.8)	100(30.0)	100(37.7)		371(34.0)
	영화, 만화	109(19.9)	59(10.9)		70(14.4)	55(16.5)	42(15.9)		168(15.4)
	스포츠	49(8.9)	7(1.3)		21(4.3)	22(6.6)	13(4.9)		56(5.1)

p<.01, *p<.001 ※ 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

한다. 거주지에 따라서는 토요일과 일요일의 경우 서울시, 중소도시, 군·읍·면의 순으로 5시간이상 시청하는 비율이 증가되고 있음을 볼 때 지역규모가 협소할수록 청소년들의 여가시간이 TV에 할애되고 있음을 알 수 있다. 이는 시설의 주변존재여부의 결과와 관련지어 볼 때 지역규모가 작을수록 이용 가능한 공간환경이 열악함에 기인한 결과라 여겨진다. 시청이유에 대한 성별차이를 검증한 결과 남학생에 비해 여학생들의 습관적인 TV시청이 높은 것으로 나타났으며 즐겨보는 프로그램과 관련하여서는 스포츠 프로그램에서 남학생의 선호도가 약간 앞서는 것으로 나타났다.

2) 컴퓨터

〈표 8〉에서 보듯이 청소년들이 컴퓨터를 접하는 시기가 초등학교 때부터 일찍 이루어지고 있어 다중매체인 컴퓨터 교육이 일찍부터 이루어져야 함을 시사할 뿐 아니라 컴퓨터가 청소년에게 미치는 영향이 매우 큼을 알 수 있다. 또한 청소년들이 컴퓨터를 이용하는 이유를 살펴본 결과 게임을 즐기기 위하여, 유익한 정보를 얻기 위하여, 문서작성을 위하여, 공부에 도움을 받거나 도움이 되는 자료교환을 위해의 순으로 나타났다. 이는 컴퓨터의 주된 이용이유가 게임이라고 한 황진구·임성택·김성희(1999)의 연구와도 일치하는 것으로 현재 전용게임

<표 8> COMPUTER 매체

변인	구분	성별		χ^2 (df)	거주지			χ^2 (df)	전체
		남	녀		서울시	중소도시	군·읍·면		
접한 시기	초등학교	335(60.9)	273(50.2)	15.45*** (2)	287(58.6)	185(55.2)	135(51.5)	5.19 (4)	608(55.6)
	중학교	190(34.6)	225(41.4)		174(35.5)	132(39.4)	105(40.1)		415(37.9)
	고등학교	25(4.6)	46(8.5)		29(5.9)	18(5.4)	22(8.4)		71(6.5)
이용 이유	문서작성을 위하여	70(12.7)	152(28.0)	131.86*** (3)	92(18.9)	70(20.9)	59(22.4)	12.91* (6)	222(20.3)
	게임을 즐기 위하여	309(56.0)	122(22.5)		218(44.7)	117(34.9)	94(35.6)		431(39.4)
	유익한 정보를 얻기 위하여	93(16.9)	141(26.0)		88(18.0)	86(25.7)	59(22.4)		234(21.4)
	공부에 도움을 받기 위해	80(14.5)	127(23.4)		90(18.4)	62(18.5)	52(19.7)		207(18.9)

*p<.05, ***p<.001 ※ 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

장이 점점 사행화·도박화 되어가는 상황 속에서 컴퓨터의 이용이유가 게임이란 점에 대해 소비적이며 유해하다고도 볼 수도 있으나 게임산업이 각광 받을 정도로 청소년들을 매료하는 영역인 만큼 선정적·폭력적 내용이 아닌 건전한 양질의 내용으로 꾸며진 게임프로그램을 제공하려는 노력이 생산자 측면에서 이루어져야 할 것으로 여겨진다. 더불어 가정과 학교에서 가상공간에서 지켜야 할 사이버 예절교육이 컴퓨터 기술습득에 앞서 선행되어야 할 것(중앙일보, 2000년 11월 27일)으로 사료된다.

한편 성별과 관련하여 남학생이 여학생보다 컴퓨터를 일찍 접하는 것으로 나타났으며, 그 이유는 성별과 거주지에 따라 유의한 차이를 보였다. 즉 남학생은 게임을 즐기기 위해, 여학생은 문서작성을 위해 주로 컴퓨터를 이용하고 있어 청소년기 남학생들이 게임을 목적으로 컴퓨터를 이용한다고 밝힌 선행연구(윤영민, 2000; 황진구, 1999)들을 뒷받침한다. 또한 서울시에 거주하는 청소년들은 게임을 즐기기 위하여, 문서작성의 순으로 중소도시에 거주하는 청소년들은 게임을 즐기기 위하여, 유익한 정보를 얻기 위하여 컴퓨터를 이용하는 것으로 나타났다.

3) 음란물

음란물과 관련된 사항을 살펴본 결과는 <표 9>와 같다. 이를 위하여 1125명의 대상자 중 최근 1달 동안 각각의 음란물을 접촉한 학생들만을 대상으로

한정하여 연구가 이루어졌다. 그 결과 인쇄매체는 총369명(32.8%), 음향영상매체는 총555명(49.3%), 다중매체는 총466명(41.4%)으로서 매체 중 음향영상매체의 접촉율이 가장 많은 것으로 나타나 청소년기에 가장 강력한 영향력을 미치는 다중매체가 비디오같은 영상매체라고 지적한 선행연구(김영진, 2000)를 지지한다. 이와 같이 본 연구결과 음향영상매체, 다중매체, 인쇄매체의 순으로 접촉율이 높게 나타난 것은 쉽게 복사할 수 있는 파급력에 기인한 것으로 볼 수 있으며, 1달 평균 유해매체 접촉율을 조사한 최윤진·차조일(1997)의 연구결과 당시 유해매체의 접촉율 29.4%와 비교해 볼 때 모든 매체의 접촉율이 그보다 상회하는 것으로 나타남으로써 이전보다 청소년들의 음란물 접촉율이 급속히 증가했음을 볼 수 있다. 또한 처음 매체를 접촉한 시기는 주로 중학교 때 이루어지는 것으로 나타났는데 이는 중학생이 성에 대한 호기심이 많은 사춘기이므로 음란물에 대한 접촉이 활발히 일어난다고 한 선행연구(김준호, 1996; 신흥철, 1997; 최영선, 1998)와 일치하는 것으로 중학교 이전에 체계적인 성교육이 이루어져 왜곡된 성문화로부터 보호할 수 있는 적절한 대책이 모색되어야함을 시사한다. 다음으로 습득경로는 모든 매체가 주로 친구를 통해 전파되는 공통된 양상을 뚜렷이 보이고 있다. 이는 선행연구(권준현, 1997; 이춘화·조성태, 1997)를 뒷받침하는 것으로 음란물 자체가 금기가 강하고 구입이 용이

<표 9> 음란물

	변인	성별		χ^2 (df)	거주지			χ^2 (df)	전체		
		구분	남		녀	서울시	중소도시			군·읍·면	
인쇄매체	처음본시기	초등학교	60(20.6)	10(13.0)	34.54*** (2)	37(20.4)	19(20.9)	14(14.7)	1.78 (4)	70(19.0)	
		중학교	212(72.6)	43(55.8)		124(68.5)	61(67.0)	68(71.6)		255(69.1)	
		고등학교	20(6.9)	24(31.2)		20(11.1)	11(12.1)	13(13.7)		44(11.9)	
	습득경로	서점이나 가게	42(14.3)	26(34.2)	27.61*** (3)	2(17.7)	16(17.6)	20(21.1)	3.01 (6)	68(18.4)	
		친구를 통해서	214(73.0)	34(44.7)		126(69.6)	62(68.1)	58(61.1)		248(67.2)	
		노점상에서	7(2.4)	0(0.0)		3(1.7)	1(1.1)	3(3.2)		7(1.9)	
	보는이유	재미있어 긴장감 해소에 도움이 되므로	146(50.2)	18(23.7)	72.62*** (3)	76(42.5)	46(50.0)	41(43.2)	14.15* (6)	164(44.7)	
		달리 할 것이 없어 습관적으로	79(27.2)	14(18.4)		50(27.9)	20(21.7)	23(24.2)		93(25.3)	
		친구들과 공감대를 형성하기 위해	37(12.7)	4(5.3)		13(7.3)	9(9.8)	19(20.0)		41(11.2)	
		기타	29(10.0)	40(52.6)		40(22.4)	17(18.5)	12(12.6)		69(18.8)	
	음향영상매체	처음본시기	초등학교	105(28.3)	36(19.7)	21.22*** (2)	62(24.3)	33(22.9)	45(29.6)	3.94 (4)	141(25.5)
			중학교	241(65.0)	112(61.2)		168(65.9)	96(66.7)	87(57.2)		353(63.7)
고등학교			25(6.7)	35(19.1)	25(9.8)		15(10.4)	20(13.2)	60(10.8)		
습득경로		비디오대여점	37(10.0)	64(35.0)	75.97*** (3)	49(19.2)	29(20.0)	22(14.5)	17.81** (6)	101(18.2)	
		친구를 통해서	289(77.7)	81(44.3)		180(70.6)	89(61.4)	99(65.1)		370(66.7)	
		노점상에서	10(2.7)	1(0.6)		5(2.0)	0(0.0)	6(4.0)		11(2.0)	
보는이유		재미있어 긴장감 해소에 도움이 되므로	173(47.0)	28(15.5)	108.02*** (6)	93(37.2)	55(37.9)	52(34.2)	2.08 (3)	201(36.6)	
		달리 할 것이 없어 습관적으로	93(25.3)	39(21.6)		61(24.4)	31(21.4)	40(26.3)		132(24.0)	
		친구들과 공감대를 형성하기 위해	53(14.4)	18(10.0)		31(12.4)	17(11.7)	22(14.5)		71(12.9)	
		기타	49(13.3)	96(53.0)		65(26.0)	42(29.0)	38(25.0)		145(26.4)	
다중매체		처음본시기	초등학교	41(10.1)	1(1.7)	62.95*** (2)	24(11.1)	10(8.9)	8(5.9)	7.68 (4)	42(9.0)
			중학교	266(65.5)	14(23.3)		138(63.6)	65(58.0)	76(56.3)		280(60.1)
	고등학교		99(24.4)	45(75.0)	55(25.4)		37(33.0)	51(37.8)	144(30.9)		
	습득경로	인터넷을 통해서	192(47.9)	37(61.7)	22.36*** (3)	101(45.8)	44(39.3)	83(62.9)	24.02*** (6)	229(49.7)	
		친구를 통해서	193(48.1)	14(23.3)		101(45.0)	65(58.0)	40(30.3)		207(44.9)	
		컴퓨터 상가에서	6(1.5)	5(8.3)		5(2.3)	0(0.0)	6(4.6)		11(2.4)	
	보는이유	재미있어 긴장감 해소에 도움이 되므로	183(45.4)	8(13.6)	71.91*** (3)	81(38.2)	53(46.9)	56(41.5)	10.12 (6)	191(41.3)	
		달리 할 것이 없어 습관적으로	125(31.0)	11(18.6)		67(31.6)	26(23.0)	42(31.1)		136(29.4)	
		친구들과 공감대를 형성하기 위해	44(10.9)	6(10.2)		21(9.9)	9(8.0)	20(14.8)		50(10.8)	
		기타	51(12.7)	34(57.6)		43(20.3)	25(22.1)	17(12.6)		85(18.4)	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001 ※ 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

하지 않으므로 친구들을 통해 음란물 문화가 양성화되고 있음을 엿볼 수 있다. 보는 이유 또한 각 매체 모두 재미있어 긴장감해소에 도움이 되므로라고 나타나 청소년들이 보다 재미를 느끼며 긴장감을 해소할 수 있는 여가문화가 모색되지 않는 한 음란물의 접촉율은 감소하지 않을 것으로 사료된다.

한편 음란물에 대한 차이검증 결과, 거주지보다 성별에 따른 차이가 매우 유의미하게 나타났다. 즉 여학생보다 남학생의 음란물 접촉시기가 각 매체 모두 훨씬 빠르게 이루어지는 것으로 나타나 선행연구(이춘화·조성태, 1997; 황진구, 1999)들과 맥을 같이 한다. 또한 초등학교에서 중학교의 증가폭이 여학생에 비해 현저함을 볼 때 전과속도가 훨씬 빠름을 유추해 볼 수 있다. 습득경로는 남녀별로 유사한 경향을 보이나 그 정도에 있어 남학생들이 친구를 통해서 구입하는 비율이 높은 것을 알 수 있으며, 보는 이유에 있어서는 남학생의 경우는 3개 매체 모두 재미있어 긴장감 해소에 도움이 되므로라고 답한 것과 달리 여학생의 경우는 기타의 응답률이 높아 성별에 따른 보다 더 구체적인 연구가 필요하다고 사료된다. 거주지별로는 인쇄매체의 보는 이유에서 유의한 차이가 나타났으나 그 경향은 비슷하였으며, 음향영상매체 및 다중매체의 습득경로 영역에서 음향영상매체는 서울시에 거주하는 청소년들이 보다 친구를 통한 음란물습득이 이루어져 친구들의 영향력이 더욱 큼을 알 수 있다. 또한 다중매체인 경우 군·읍·면에 거주하는 청소년들이 인터넷을 통한 접촉이 매우 높은 만큼 적절한 정보내용선별 소프트웨어설치 같은 인터넷음란물 차단 규제와 함께 청소년 스스로 건전한 정보를 선택할 수 있는 자생력 배양교육이 병행되어야 할 것으로 여겨진다.

V. 결론 및 제언

이상의 연구결과를 통하여 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 청소년들은 국공립도서관, 독서실, 영화관,

책대여점, 체육관, 음악홀, 공원, 수영장, 종교시설, 청소년문화교실, 볼링장, 미술관, 스케이트장, 청소년상담기관, 청소년캠프장, PC방을 유익시설로 음란물노점상, 단란주점, 소주방, 나이트클럽, 호프집, 포장마차, 비디오방을 유해시설로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 이에 근거하여 많은 유익환경들이 주변에 확충되어야 할 것으로 사료되며, 본 연구결과 PC방의 유익성인지도가 가장 낮음에도 불구하고 가장 많이 이용하고 있는 공간환경으로 나타난 만큼 청소년들이 실제 건전한 정보문화를 창출할 수 있도록 양성적 전환의 조치가 필요하다고 본다. 또한 청소년 스스로 유해하다고 느끼는 시설에 대한 이용정도가 극히 낮음을 볼 때 시설의 존재여부에 따른 규제보다는 청소년들에게 유해성을 인식시키는 것이 유해환경 접촉율을 줄이는 가장 효율적인 방법임을 알 수 있다. 이와 같이 유해환경의 의미가 절대적인 것이 아니라 상대적인 만큼 청소년들이 환경의 일방적인 소비자가 아니라 유용하게 선택하고 활용할 수 있도록 비판의식을 길러주어야 할 것이다. 한편 청소년들이 유익시설을 이용하는 주된 이유는 스트레스가 풀리므로, 유해시설을 이용하는 주된 이유는 달리 갈 곳이 없어서로 나타나 청소년 여가공간의 부재를 시사한다. 더불어 청소년들이 인지하는 유해환경에 대한 정화대책인식도가 낮게 나타나 산발적으로 이루어지는 현행 정화대책이 비효과적임을 엿볼 수 있다. 차이검증 결과, 이상의 공간환경은 성과 거주지에 따라 부분적으로 유의한 차이를 보였다.

둘째, 청소년의 정보환경 중에서 청소년들은 TV의 영향을 많이 받고 있으며 특히 지역규모가 협소할수록 이러한 경향이 더 뚜렷함을 볼 수 있다. TV의 시청이유는 주로 재미를 추구하는 오락적 기능을 중시하고 있으며 쇼프로그램에 대한 선호도가 가장 높게 나타났다. 한편 컴퓨터를 접하는 시기는 초등학교 때부터 시작되어 이에 대한 올바른 조기교육이 요구되며 특히 컴퓨터를 이용하는 주된 이유가 게임을 즐기기 위하여라고 나타난 만큼 이에 대한 생산자 측면의 노력이 선행되어야 할 것이다. 끝으로 정보공해라 할 수 있는 음란물과 관련하여

과거보다 음란물 접촉율이 높아졌으며 주로 친구를 중심으로 전파되고 있어 청소년문화의 한 단면을 짐작케 한다. 차이검증 결과, 정보환경은 남학생보다는 여학생이, 지역규모가 협소할수록 TV시청량이 많다고 나타났으며 컴퓨터 이용이유는 남학생의 경우 게임을 즐기기 위해, 여학생의 경우 문서작성을 위해 이루어지고 있음을 알 수 있다. 특히 음란물에 대한 성별의 차이는 현저하여 남학생의 접촉시기가 매우 빠른 것으로 나타났다.

마지막으로 본 결론을 통해 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 거주지 중심의 사고에서 출발하여 청소년들이 일상적으로 시간적·경제적 부담 없이 접근할 수 있는 유익한 청소년전용공간이 설립되어야 할 것이다. 이러한 청소년 선호도에 근거한 교육적 공간환경을 통해 일탈을 방지함과 동시에 건전한 청소년문화창출의 역할을 담당할 수 있을 것이다.

둘째, 정보화 사회 속에서 무조건적인 유해정보 차단보다는 청소년 스스로 유익정보를 선택할 수 있는 정보환경 이용교육이 실시되고 사이버 환경의 등급제같은 실질적인 대책이 이루어져야 할 것이다. 더불어 무엇보다도 매체공급자들의 책임감 있는 정보환경 구축이 선행되어야 할 것으로 사료된다.

셋째, 법적 측면에서 청소년 관련조치가 효율적으로 운영될 수 있도록 체계화되고 유해공간환경 운영자와 불법 음란물 제작자 및 판매자에 대한 감독과 처벌이 강화되어야 할 것이다. 더불어 청소년 보호업무를 담당하는 실무진들이 현장에서 보다 실질적인 힘을 지닐 수 있도록 권한을 보장해 주고 보다 일괄적인 정책시행이 뒷받침되어야 한다.

끝으로, 학교 및 사회적 차원에서 신고(국번없이 1388) 및 모니터 활동을 활성화하여 유해환경으로부터 청소년을 보호하여야 할 것이다. 유해환경에 대한 일방적인 연구나 발표가 오히려 청소년들에게 유해한 정보로 작용할 우려가 있는 만큼 유해환경을 유익환경으로 전환해 나갈 수 있는 측면의 연구와 함께 가정, 학교, 사회, 법률제도적 면에서 유익한 건전환경을 개발하려는 연계적인 노력이 뒤따라야 할 것이다.

■ 참고문헌

- 교육부(1999). 교육통계연보.
- 권이중, 권병진(1999). 청소년 유해환경 이론. 교육과학사.
- 권준현(1997). 정보화 사회에서 유해매체의 접촉양태와 청소년 비행과의 관련성연구. 경기대 석사학위논문.
- 김경아(1998). TV가 청소년에게 미치는 영향 분석. 성균관대 석사학위논문.
- 김문조(1992). 청소년 유해업소의 존재양식과 이용실태. 한국청소년학회 학술대회 자료집. 서울: 한국청소년학회.
- 김병석, 이명우, 조은경(1999). 청소년의 놀이문화. 청소년대화의 광장.
- 김영호(1998). 청소년의 여가성향과 여가실태에 관한 연구. 경희대 석사학위논문.
- 김영진(2000). 청소년 유해환경 접촉실태 세미나 자료집-청소년 유해매체물 접촉실태. 청소년보호위원회.
- 김준호(1996). 음란물과 비행. 한국청소년연구, 25, 5-32.
- 노혁, 길은배(1998). 청소년 유해환경 민간감시단 활성화 방안 연구. 한국청소년개발원.
- 대전광역시 청소년유해환경감시단(1996). 청소년유해환경 감시활동. 대전(사단법인)한국청소년마을.
- 서정환(1993). 청소년의 여가활동참가에 관한 실태조사 연구. 성심여대 논문집 25, 445-469.
- 신홍철(1997). 청소년 음란영상매체 접촉 실태와 예방에 관한 연구. 한양대 석사학위논문.
- 안정임, 김동규(2000). 청소년의 인터넷 중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구. 한국여성민우회미디어본부.
- 유재천(1989). 청소년 성교육의 유해환경 이대로 방치할 것인가. 청소년 유해환경의 실태와 대책. 서울: 서울YMCA시민자구운동본부.
- 윤영민(2000). 청소년의 인터넷 사용: 어떻게 해석할 것인가. 인터넷 시대에 있어 청소년문제의

- 대책 제2차 정책포럼. 청소년보호위원회.
- 윤영선(1997). 청소년집단에 따른 여가행태 및 공간적 특성에 관한 연구. 연대 박사학위논문.
- 윤현숙(1999). 서울지역 청소년의 여가 활동 실태 조사. 고대 석사학위논문.
- 이기숙, 김수연(1999). 청소년의 유해환경접촉. 인지 수준과 비행과의 관계. 청소년학연구, 6(1), 49-71.
- 이명례(1996). 청소년의 유해환경 접촉과 약물사용의 관계. 중대 석사학위논문.
- 이명숙(1997). 외국의 청소년 유해환경 법제. 문화체육부.
- 이민희, 맹영입, 정문성(1999). 청소년 대중문화 수용 실태와 대책. 한국청소년개발원.
- 이성조(1997). 청소년 유해환경 실태 조사연구. 한남대 석사학위논문.
- 이춘화, 조성태(1997). 청소년의 대중매체 건전활용 방안 연구. 문화체육부.
- 이현규(1996). 영상매체가 청소년 성행동에 미치는 실태분석. 세종대 박사학위논문.
- 장래혁(1996). 청소년 유해환경 개선방안에 관한 연구. 경희대 석사학위논문.
- 청소년보호위원회(1998). http://152.99.19.10/uw/uw_dispexe/data_data_fr.html.
- 최영선(1998). 음란물과 청소년 성비행과의 관계에 관한 연구. 고대 석사학위논문.
- 최윤진, 차조일(1997). 폭력예방을 위한 강남구 청소년 환경연구-청소년을 유해환경으로부터 보호하기 위한 대책마련 세미나. 서울: 서울 YMCA 강남청소년회관.
- 최현철, 유세경(1997). 청소년 TV시청행태 조사연구 종합보고서-청소년의 텔레비전 이용행태 조사. 방송위원회.
- 한국청소년상담원(2000). 청소년 유해환경 접촉 종합실태. 청소년보호위원회.
- 한국청소년학회(1992). 청소년 유해환경 개선대책에 관한 연구. 체육청소년부.
- 한국형사정책연구원(1994). 음란성의 유해성과 그 규제실태에 관한 연구.
- 한국형사정책연구원(1996). 학교주변 유해환경의 실태 및 비행과의 관계.
- 한기경(1994). 학교주변의 비교육적 유해환경 분석. 경남대 석사학위논문.
- 한준상(1991). 교육환경개선운동론. 서울YMCA연맹 연구보고서.
- 황진구(1999). 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구. 한국청소년개발원.
- 황진구, 임성택, 김성희(1999). 청소년 정보화 실태와 새로운 정책의 방향. 한국청소년개발원.
- 뉴스플러스(1999). 10대 통행금지? 웃기네요!. 197, 12-13.
- 국민일보. 2000년 2월 10일.
- 중앙일보. 1999년 12월 27일.
- 중앙일보. 2000년 11월 27일.
- 한겨레신문. 2000년 9월 1일.
- 대한매일일보. 2000년 1월 27일.
- Andrews, M. P., Bubolz, M. M., & Paolucci, B. (1980). An Ecological Approach to Study of the Family. *Marriage and Family Review*, 3, 29-49.
- Bubolz, M. M., Eicher, J. B., & Sontag, M. S.(1979). The Human Ecosystem: A Model. *Journal of Home Economics*, 7(1), 28-31.
- Bubolz, M. M. & Sontag, M. S. (1993). Human Ecology Theory in P. G. Boss, W. J. Doherty, R. LaRossa, W. R. Schumm, & S. K. Steinmetz(Ed.) *Sourcebook of Family Theories and Methods*. New York: Plenum Press.
- Colwell, J. & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91, 295-310.
- Fine, G. A., Mortimer, J. T., & Roberts, D. F. (1990). Leisure, work, and the mass media, In Feldman, S. S., and Elliot, G. R.(eds.). *At the Threshold: The Developing Adolescent*. Harvard University Press. Cambridge, MA.
- Timothy D. C. (1991). *Crime Prevention Through Environmental Design*. Boston : Butterworth-Heinemann.

- Gegas, V. (1981). Contexts of Socialization, Social Psychology: Sociological Perspectives, ed. by M. Rosenberg and R. H. Turner. New York: Basic Books, Inc.
- Raymore, L. A., Godbey, G. C., & Crawford, D. W. (1992). Self-esteem, gender, and socioeconomic status: Their relation to perceptions of constraint on leisure among adolescents. *Journal of Leisure Research*, 26, 99-118.
- Shaw, C. & McKay, H. D., (1942). Juvenile Delinquency and Urban Areas. Chicago; University of Chicago Press.
- Sapolsky, B. S. (1984). Arousal, Affect and the Aggression-Moderating Effect of Erotica : N. M. Malamuth & E. Donnetstein ed., Pornography and Sexual Aggression. Academic Press.
- 藤本哲也(1985). 有害環境と有害性概念. 法律時報, 57(7).