

청소년의 인터넷 정보윤리의식 및 영향요인에 관한 연구*

Information Ethics on the Net among Youths and Related Variables

제주대학교 대학원 가정관리학과

대학원생 진연주**

교수 김혜연

Dept. of Home Management, Cheju National University

Graduated Student : Jin, Yeon-Ju

Professor : Kim, Hye-Yeon

〈Abstract〉

This study is aimed to investigate ethics cognition to information of youths who are main users of computers, but yet not built up the own ethics and the sense of value, as ethical problems are raised in information-oriented society.

The research was focused on youths ethics cognition to information according to contact of multimedia pornography, surreptitious use of others and abuse of indecent languages in chatting.

The survey was conducted to 520 students from middle and high schools in Jeju region and analyzed Probit Regression.

The major results of this study are as follows:

First, most of youths possess own-computers, and use Internet. Second, looking into experiencing or not according to sub-spheres of ethics cognition to information, the experience of contacting multimedia pornography was few, but the primary place of using it was a house. Most of youths approach multimedia pornography in awareness of a ban on youths' contact. The experience of surreptitious use of others was less than other spheres, and mainly only once. The number of youths who have an experience of abusing indecent languages was less than that of youths who don't have, but the frequency of was high when the youths have an experience. Third, the experience or no experience on each sub-sphere has a significant difference on personal-relative variables such as gender, age, education levels, number of siblings, academic records, personal expenses, relationship with friends. The experience or no experience on each sub-sphere has a meaningful influence upon family-relative variables such as father's education levels, job, mother's age, education levels, employment, family type, monthly household expense. The experience or no experience on each sub-sphere has a meaningful influence upon PC-relative variables such as deviation experience in PC rooms, the experience of request for age confirmation(I.D. card), average use hour of PC rooms. The experience or no experience on each sub-sphere has a more meaningful influence on personal-relative variables and PC-relative variables than family-relative variables.

▲ 주요어(key words) : 청소년(the youth), 인터넷(Internet), 정보윤리(Information ethics), 음란물 접촉(contact of multimedia pornography), 타인 정보도용(surreptitious use of others), 채팅시 언어폭력(abuse of indecent languages in chatting)

* 본 논문은 제주대학교 석사학위논문의 일부임

**주저자: 진연주 (E-mail: jinjumoon77@yahoo.co.kr)

I. 서 론

2001년 IDC(International Data Corporation)의 발표 자료에 따르면 우리나라의 정보사회지수(Information Society Index)¹⁾가 조사대상 55개국 중에서 정보사회지수 19위를 기록 하였는데, 아시아 국가에서 네 번째로 정보사회지수가 높은 것으로 나타났으며, OECD회원국 중 우리나라의 광대역 인터넷 보급률이 1위라고 하였다(인터넷정보센터 인터넷 통계, 2001).

한국전산원(2000)에 따르면 인터넷 이용자 수는 2000년 7월 만 7세 이상 65세까지 인구 중 최근 3개월 이내에 인터넷을 이용한 적이 있는 경우가 전체의 36.2%로 나타났으며, 인터넷 가정 보급율은 우리나라가 아시아 태평양 지역 인터넷 이용 가구의 45%(닐슨네트워킹스, 2001)를 차지하는 것으로 나타나 우리나라의 정보화가 상당한 수준에 있음을 보여주고 있다.

지역별로 인터넷 보급률이나 이용률을 살펴보면 다소 지역간 편차가 존재하여 서울이 44.9%(420만 명)로 가장 높았으며, 그 다음은 인천/경기 지역이 41.9%(423만 명), 제주가 36.6%(17만 명)순이었다. 즉 서울, 경기지역의 인터넷 이용률 및 이용자 수가 40% 이상으로 상대적으로 타지역에 비해 높은 경향을 보이고 있다(한국인터넷정보센터, 2000.9). 그러나 인구대비 이용자 수를 지역별로 살펴보면 제주(55.4%)가 가장 높게 나타났으며, 그 다음이 서울(55.2%), 경기(54.7%) 순으로 나타났다(한국일보, 2001).

제주지역 인터넷 이용자는 2000년 8월 말 17만 명에서 2000년 12월 말 21만명, 2001년 3월 말 27만 명 등 매번 20% 이상 증가율을 보였다. 또한 도내 인터넷 이용률 역시 2000년 8월 말 36.6%에서 55.4%로 급등해 전국 1위를 기록한 바 있으며, 인터넷 이용자 증가율도 24.8%를 기록하여 전국 평균 10%를 크게 상회하여 전국 16개 시·도 중 가장 높은 것으로 나타나(제주신문, 2001) 제주지역 역시 정보사회로 빠르게 진입하고 있음을 알 수 있다.

정보화가 진전되고 인터넷이 보편화되면서 우리 생활에 있어서 과거에는 불가능했던 여러 가지 생활의 혜택이 제공될 것으로 예측되고 있다. 즉 컴퓨터의 보급과 통신기술의 발달로 정보수집, 처리 및 활용이 개인, 가정, 기업 및 사회 전반의 활동영역에 급속히 보급되고, 생활양식에 혁신적인 변화가 이루어져 매우 편리한 생활이 보편화될 것이다. 이는 궁극적으로 개인이 보다 많은 자유를 누릴 수 있게 되며 생활의 질이 향상될 것이라는 낙관적인 미래에 대한 전망을 넣고 있다.

이러한 긍정적 혜택에도 불구하고 부정적인 측면도 부각되고 있다. 현재 정보화에 따라 정보의 접근, 이용, 저장, 공유 등의 과정에서 나타날 수 있는 정보획득을 위한 정보의 오·남용과

정보범죄는 대표적인 정보사회 역기능의 예이다.

정보통신윤리위원회(2001) 등의 조사에 따르면 컴퓨터의 이용에 있어 음란파설이나 육설, 고의적인 바이러스 유포나 타인의 정보를 도용하는 사례가 빈번히 행해지고 있다. 더욱이 복사프로그램을 이용하거나 다른 사람의 정보를 훔쳐보는 것에 대해 죄의식을 느끼지 않으며, 심지어 자신의 기술을 과시하기 위해 해킹을 하는 경우도 나타나고 있다. 또한 성관련 싸이트의 개설이나 음란물의 매매가 증가하고 있어 인터넷 정보를 이용하는 데 있어서 윤리적, 도덕적 문제가 제기되고 있다.

이러한 정보이용에 있어서 윤리적 문제를 논의할 때 사회적으로 논란이 되는 인터넷 사용 집단은 청소년이다. 기성세대들은 상대적으로 정보화와 정보이용에 있어서 수동적, 소극적인 태도를 갖고 있으며, 직장생활의 수단으로 수용하고 있는 경우가 대부분이며, 청소년들에 비해 정보의 이용기술과 지식이 뒤떨어진다. 이와 대조적으로 현재의 청소년들은 정보화의 주역으로 정보사용에 적극적이고 주된 사용자인 반면, 가치관이 정립되지 않아 인터넷 이용에 대한 윤리의식이 확립되어 있지 못한 경향이 있다. 북한찬양 홈페이지를 제작했던 고등학생의 제작동기가 자신의 컴퓨터 기술을 자랑하기 위한 것이나, CIH바이러스를 전세계에 배포한 장본인이 대만의 젊은이였으며, 우리나라 최초의 해킹사건이었던 1994년 원자력연구원 해킹사건이 16살의 영국 청소년이었던 것은 대표적인 예(한국청소년개발원, 1999)이다.

이것은 지금까지 정보통신 기술이 갖고 있는 이로움과 편리함을 강조하고 정보이용에 수반되는 역기능과 윤리적 문제에 대한 관심과 성찰을 간과한 데에 그 원인이 있다. 정보통신에 관한 호기심, 지식과 기능에 비해 정보윤리 나아가 생활에 대한 가치관이 아직 정립되지 않은 청소년들을 대상으로 한 정보윤리 교육이 부재한 데에서 기인한다.

정보사회의 특징에 비추어 볼 때, 정보시대의 부정적인 측면은 최소화하면서 긍정적으로 대비하거나 정보화시대를 앞당기기 위해서는 기술과 제도의 변화 뜻지 않게 정보시대에 요구되는 바람직한 시민의 자질도 중요한 조건이 된다. 즉, 정보시대는 정보시대에 적합한 구성원들의 지식, 가치의 태도 그리고 기능의 변화가 동시에 수반되어야 하므로 청소년들의 전전한 정보이용을 위해서는 이들의 정보윤리의식을 이해하는 것이 필수적이다.

그러나 지금까지의 연구는 정보화인식(한국정보문화센터, 1998)이나 PC통신 및 인터넷의 사용실태, 이용행태 및 이용자 만족(한국정보문화센터, 1998; 한국청소년개발원, 1999; 한국인터넷정보센터, 2000) 등 정보화의 이용실태를 중심으로 한 연구가 이루어져왔다. 또한 정보화사회에 대한 인식을 중심으로 한 실태조사가 소수 이루어졌으나 음란물 등 특정 분야에 대한 것이어서(한국청소년문화연구소, 1993; 윤석용, 2000; 한국정보보호센터, 2000) 전체적인 정보사회의 역기능을 다루지 않았으며, 청소년을 대상으로 하거나 이들의 정보윤리 의식을

1) 정보사회지수는 정보의 부를 나타내는 척도인 동시에 IT 및 인터넷 시장의 현재와 미래를 가늠할 수 있는 지표이다. 4개 인프라 분야의 23개 변수로 측정하였다.

밝힌 연구는 거의 없는 실정이다.

이상과 같은 배경에서 이 연구는 정보사회에 있어서 주된 정보 이용자인 청소년의 정보윤리 의식의 확립이 앞으로 건전한 정보이용 문화와 정보사회를 위해 필수적으로 요구되므로 제주 지역의 청소년을 대상으로 정보윤리 영역별 행위여부와 행위 후 지속의사를 파악하여, 청소년의 윤리의식을 분석하고자 한다.

이러한 연구의 결과는 청소년의 정보이용 및 정보윤리 의식을 파악하게 함으로써 앞으로 이와 관련된 연구 및 정책을 위한 자료로 활용될 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 정보사회에서의 정보윤리 의식

일본학자 우메사오 타다오(梅棹忠夫)는 사회 진화의 정도는 농업, 물질산업, 정신산업의 구성비율에 따라 결정되며 발달된 사회일수록 정신산업의 비중이 확대된다고 하였는데, 히야시 유지로(林雄二郎)는 이러한 사회가 정보사회라고 하였다. 또한 마스나 요네지(増田米二)는 1981년 다니엘 벨(Daniel Bell)이 사용한 '후기산업사회'²⁾라는 용어를 정보사회라는 용어로 대체하였다(한림과학원, 1996; 유양근, 2000). 따라서 컴퓨터를 중심으로 하는 정보혁명은 중기기관의 발명에서 비롯된 산업혁명보다 인류사회에 훨씬 심대한 변화를 가져올 것으로 전망되고 있다.

앨빈 토플러(Alvin Toffler, 1980) 역시 제 3의 물결에서 컴퓨터에 의한 정보혁명이 이루어지는 정보화社会의 도래를 예견하였다. 그에 따르면 정보사회는 경제, 사회, 문화 전반에 걸쳐 다양성이 형성되고 종래의 획일적 정보수요 및 유통이 개별적, 선천적으로 형성, 유통되는 성향을 가질 것이다. 이러한 생산의 복잡성과 여러 가지 다양한 기술의 통합, 시장의 탈대량화 등은 체제가 부를 생산하도록 만드는데 필요한 정보의 양과 질을 급속도로 증대시키고 있다(신윤식외, 1992).

따라서 정보화가 가져다주는 여러 가지 혜택은 궁극적으로 인간의 생활의 질을 향상시키는 데 기여할 것으로 전망되고 있다(Bell, 1973; Martin, 1987; McLuhan, 1964; Mowlana, 1986; Ronald E. Rice & Associates, 1984; Toffler, 1980). 예를 들어 정보화는 홈뱅킹, 홈쇼핑, 재택근무 등에서 볼 수 있듯이 인간에게 편리함과 효율성 뿐 아니라 보다 많은 개성, 자유, 나아가

2) 다니엘 벨은 「후기산업사회의 도래」라는 저서에서 후기산업 사회는 경제 생활의 중심이 물질적 생산에서 서비스 생산으로 이동하고, 직업 분포상 정신 노동자층이 전통적 산업 사회의 상징인 육체 노동자층을 넘어서며, 과학적 이론적 지식이 사회혁신과 정책 결정의 원천이 되고, 기술 통제나 평가를 통한 미래 설계가 이루어질 뿐 아니라, 대학 및 연구소를 거점으로 한 지식 산업이 융성한 사회라고 설명하였다. 즉 후기산업사회란 정보와 지식이 사회적, 경제적 교환수단으로서 중요한 역할을 하는 사회를 말한다.

창조적 활동의 시간을 가져다 줄 것이다. 또한 전반적인 정보통신 네트워크의 발전과 이용의 확산은 직장에서의 업무수행의 능률과 합리성을 개선시키며, 시간과 거리의 제한이 극복됨으로써 여러 사회적 기능의 분산화를 통한 지역사회의 자립적 발전 환경을 조성하는 데 기여하게 될 것이다. 나아가 커뮤니케이션의 조직이 잘 되어 상호연락이 용이해지고 여론에 의한 고도의 민주주의가 가능해질 것이다.

그러나 이와 대조적으로 정보사회로의 진전을 우려의 시각에서 바라보는 학자(Mattelart, 1979; Schiller, 1984)도 많이 있다. 왜냐하면 물질문명 내지 자본주의 사회로의 발전과정에서 항상 수반되었던 여러 가지 문제점들이 정보사회에서 더욱 심각한 형태로 나타나고 있기 때문이다. 정보의 발달은 계급간 불평등이나 권력의 독점 등을 지속시킬 수 있는 소지가 있다. 정보사회도 결국 자본이 정보를 장악하고 있으며, 정보 접근과 이용에 차이가 있어 궁극적으로 경제적 능력과 계급적 지위상의 불평등이 심화되고 있기 때문이다. 즉 정보와 정보에 대한 '가진 자'와 '가지지 못한 자' 사이에 새로운 계급분리가 이루어지고 있고 이러한 기술의 속편에 따라 한편으로는 새로운 직업이 발생한 반면 또 다른 한편으로는 대규모의 구조적 실업이 일어나고 있다(권태환 외, 2000; 정보사회학회, 1998). 뿐만 아니라 개인의 프라이버시유지, 정보의 오·남용 및 범죄 등은 예상치 못한 정보社会의 문제점이 나타나고 있다. 더욱이 컴퓨터를 매개로 한 인간성 상실, 인간 소외의 문제 등은 앞으로 인간의 인성과 생활의 본질을 변화시켜 근본적인 인간성 상실과 생활의 파괴를 초래할지도 모른다는 비판을 초래하고 있다.

이와 같은 정보사회에 대한 비판적인 전망은 무엇보다도 정보의 이용에 대한 정보윤리 의식의 부재를 기초로 출발하고 있다. 즉 어떠한 정보社会의 부정적인 현상을 지적하더라도 이는 정보의 이용과 활용에 대한 정보윤리 의식이 확립되어 있었다면 많은 부분이 발생하지 않을 수 있는 문제이다.

일반적인 윤리란 도덕적인 문제에 직면하였을 때 '행위의 옳고 그름이나 선과 악 또는 도덕적인 것과 비도덕적인 것에 관한 판단기준의 체계'(동아대백과사전, 2000)를 치칭하며, 정보윤리란 정보화 사회에서 정보를 이용하는 행위에 대한 판단기준을 의미하게 된다. 구체적으로 말하자면 정보윤리란 윤리의 문제를 정보 또는 정보社会의 관점에서 조명한 것이라 볼 수 있으며, 정보를 다루는데 있어 개인이나 사회구성원들의 행동이나 규범체계로서 그들의 행동이나 태도의 옳고 그름, 좋고 나쁨, 그리고 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 판단하게 해주는 기준 체계를 말한다(정경수, 1995).

따라서 정보윤리는 정보사회에서 나타날 수 있는 윤리적 문제에 대한 가치판단을 포함하게 되는데, 이러한 윤리적 문제에는 여러 가지 종류와 범주가 있을 수 있다.

Mason(1986)은 정보사회의 대표적인 네 가지 윤리적 쟁점들로 프라이버시, 정보의 정확성, 지적 소유권, 정보의 접근가능성을 꼽았다. Forester와 Morrison(1994)은 컴퓨터 범죄와 컴퓨터

보안, 소프트웨어 절도와 지적 재산권, 해킹과 바이러스 프로그램, 컴퓨터의 신뢰가능성과 소프트웨어 품질, 자료의 저장과 프라이버시, 인공지능과 전문가 시스템의 사회적 의미, 직장의 컴퓨터화와 관련된 문제 등 7가지 범주로 나누어 윤리적 문제를 제기하고 있다.

Johnson(1994)은 컴퓨터전문가들의 직업윤리, 지적소유권과 소프트웨어, 프라이버시, 컴퓨터범죄, 남용, 해커, 책임과 포괄 책임 및 컴퓨터의 사회적인 의미의 측면에서 정보윤리의 범주를 제시하였다. Laudon(1994)은 정보에 대한 권리와 의무, 지적 소유권, 책무와 통제, 시스템의 품질, 삶의 질을 정보윤리영역으로 보았다.

한편 추병완(1997)은 해킹, 바이러스, 전자우편 폭탄, 불건전한 언어, 지적 소유권 침해, 음란물 유포 및 판매, 전화방, 음란 국제 폰팅, 프라이버시 침해, 허위 정보 유포, 통신사기, 육설 및 비방행위를 정보사회의 역기능적 행동으로 간주하여 이에 대해 윤리적 문제가 발생할 수 있다고 하였다.

한국정보보호센터(2000)에서는 개인정보 및 프라이버시침해, 스펠메일, 불건전 정보유통, 컴퓨터 바이러스, 해킹, 소프트웨어 불법 복제 및 지적재산권 침해, 전자상거래 관련 피해, 정보격차 및 중독 등 8가지 영역으로 구분하여 정보보호문제를 다루고 있다.

정보통신윤리위원회(2001)는 1995년 심의를 위하여 분류한 불건전 정보를 저작권 침해, 명예훼손, 음란·폭력·문자, 음란·폭력물 판매, 불건전 대화, 언어폭력, 음란 정지영상, 기타 등 8가지에서 2000년에 매춘, 동영상, 유언비어, 게임 등 23가지를 정해놓고 있다.

이와 같이 정보윤리문제는 포괄적이며 여러 영역에서 제기될 수 있고, 시대의 변화나 대상에 따라 그 범위가 달라질 수 있다. 이 연구에서는 청소년의 정보서비스 이용시 빈번하게 언급되는 음란물 접촉, 타인의 정보도용 및 인터넷 채팅시 언어폭력 등을 정보윤리 영역으로 한정하고자 한다. 이 때 이러한 정보윤리 영역에 대해 청소년이 어떠한 윤리의식을 갖고 있는가는 각 정보윤리영역에 대한 행위여부와 행위 후 지속의사에 의해 파악될 수 있는 것으로 가정한다. 즉 각 정보윤리 영역에 대해 행위를 하며, 행위 후 계속 그러한 행위를 하려는 의사를 갖고 있다는 것은 정보윤리 의식의 부재에 따른 결과라고 해석된다.

2. 청소년의 정보윤리의식 실태

1) 청소년의 정보윤리 의식 실태

(1) 음란물접촉

청소년의 인터넷 사용에 있어서 빈번하게 지적되고 있는 정보윤리 영역은 성인을 대상으로 한 음란물에 대한 접촉이다. 지금까지 음란물에 대한 연구들은 대부분이 남자 청소년들을 대상으로 이루어졌다.

음란물에 접촉한 경험은 조사에 따라 다소 차이가 있지만 조사대상 청소년의 62.9%(한국청소년문화연구소, 1994), 63.4%(윤

리위원회, 1996), 그리고 78.2%(성윤숙, 1998)와 같이 높은 비율이었다. 또한 체육청소년부의 조사연구(1992)에 의하면 전국 6대 도시 중·고생 2,300명 중 음란비디오를 시청한 경험이 있는 청소년의 수는 전체 응답자의 44.7%에 이르는 것으로 나타났다.

한국청소년문화연구소(1993)의 조사에서도 서울시내에 거주하고 있는 10명의 청소년들 중 6명이 컴퓨터 음란물에 접촉한 경험이 있는 것으로 나타났으며, 한 달에 1~2회 이상 정기적으로 이용하고 있는 비율은 25%에 달하고 거의 매일 이용하는 청소년도 5.7%나 되었다.

성윤숙(1998)의 연구에서는 조사대상 청소년 중 78.2%가 음란물에 접촉한 경험이 있다고 응답하였고, 그 중 남자청소년들이 97.3%, 여자청소년이 30.4%로 남자청소년들이 여자청소년보다 접촉 경험이 많은 것으로 나타났다. 음란물의 접촉 동기는 '본인의 호기심 때문'이 3.4%인 반면에 '친구가 보여줘서', '친구가 프로그램을 복사해 주었다고 응답한 청소년의 수는 각각 56.9%, 10.4%를 차지하고 있어 음란물 접촉에 또래 집단이 가장 큰 역할을 하고 있음을 알 수 있었다. 한국청소년문화연구소의 연구(1993)에서는 음란물 이용장소가 친구집이 47.9%로 가장 높았는데, 이는 음란물 접촉동기와 맥을 같이하는 것이다. 또한 한 달에 1~2회 이상 정기적으로 이용하고 있는 청소년의 비율은 23.0%, 일주일에 1~2회 6.7%, 일주일에 3~4회 1.7% 특히, 거의 매일 이용하는 비율도 0.8%에 달하고 있어 청소년의 음란물 접촉은 매우 심각한 수준으로 나타났다.

한국소비자보호원(1999)이 청소년을 대상으로 PC방에서의 음란물 접촉 경험에 대한 조사보고서에서는 청소년(초·중·고·대)의 30.7%가 PC방에서 음란물을 접해 본 경험이 있다고 응답했다. 중학생 28.0%, 고등학생 37.8%로 학교 단체가 높아질수록 음란물 접촉 경험이 많은 것으로 나타났다. 접촉 빈도는 월 1~2회 19.7%, 주 1~2회 13.1%의 순으로 나타났다. 음란물에 접촉하게 된 동기는 친구들의 권유가 50.5%로 다른 동기에 비해 훨씬 높게 나타났으며, 음란물 접촉 장소는 자기집이 40.1%, 친구집이 35.8%로 나타났다.

한국청소년개발원의 보고서(1999)에 따르면 청소년이 PC통신을 통해 음란물에 접촉한 경험에 대한 질문에서 '한 두 번'이나 '몇 번' 정도 접촉한 경우는 전체의 27.9%, 매우 자주 경험한 경우는 전체의 10.4%로 나타나 10명중 4명꼴로 음란물을 접촉한 경험이 있는 것으로 나타났다. 청소년보호위원회의 보고서(2000)에서도 음란물 접촉은 PC방을 통해서라는 응답이 54%로 PC방이 음란물을 볼 수 있는 기회를 제공하는 것으로 나타났다.

정보통신윤리위원회(2001)의 조사에 따르면 초등학생의 68.3%와 중·고등학생의 84.4%가 인터넷 사용 과정에서 음란물을 접촉한 것으로 나타났다. 중·고등학생들 중 음란물을 일부러 찾아본 학생이 35.8%로 나타났으며 계속해서 접촉할 의사가 있는 학생도 27.4%나 되었다. 이들이 주로 음란물을 접촉하는 장소로는 96.4%가 자신의 집으로 나타났다.

서울가정법원 소년자원보호자협의회는 2000년 7월 3일 서울

지법 대회의실에서 '정보화사회, 청소년을 어떻게 할 것인가'라는 주제의 세미나에서 5명 가운데 2명의 비율로 청소년이 인터넷이나 PC통신을 통해 음란물을 접했으며, 응답자의 58.9%는 '성충동을 느끼며 음란물을 계속 보고 싶다'고 밝혔다. 청소년보호위원회의 조사(2000)에서는 PC방을 통해서 음란물 접촉을 하는 경우가 54%로 나타났는데, 음란물을 본 후나 음란 채팅을 한 후 '죄책감이나 수치심을 느낀다'는 경우나 '따라하고 싶다'는 비율이 비슷한 수준이었다. 한국소비자보호원의 연구(1999)에서는 음란물을 접했을 때 즐거웠다는 응답이 혐오감이나 죄책감의 느낌보다 약 2배 정도 높았으며, 다시 보고 싶거나 성적 충동을 느끼는 비율이 매우 높았으며, 심지어 학습에 지장을 받았다는 비율도 상당한 수준이었다. 교육개발원에 따르면 남녀 고등학생의 75%가 음란물을 시청한 경험이 있으며, 이중 26%는 음란물을 본대로 행동해보고 싶은 충동을 느꼈다고 답변했다. 특히 남학생의 7%는 직접 본대로 행동해 보았다고 하였다. 그리고 남학생의 45%, 여학생의 37%가 야한 장면을 접했을 때 강한 성적 충동을 느끼는 것으로 나타났다(윤석용·재이용, 2000).

인터넷은 성에 대해 사회 전반적으로 억압적인 생각들을 가지고 있는 한국 사회에서 성에 대한 직·간접적인 표현을 통하여 성에 대해 특히 관심을 많이 가지게 되는 사춘기의 청소년들을 성적으로 사회화시키는 중요한 기능을 담당하고 있어(한국청소년문화연구소, 1993) 그 문제의 심각성은 더욱 크다.

(2) 타인의 정보도용

타인의 정보도용이란 여러 내용을 포함할 수 있다. 타인의 ID를 도용하거나 이메일 등의 정보를 훔쳐보는 소극적이며 낮은 단계의 정보도용으로부터 의도적이고 전문적인 해킹의 수준에 이르기까지 그 정도가 다양할 수 있다. 우리나라 정보보호법 등의 법적 규제가 강하지 않아 프로그램의 불법복제와 사용, 그리고 타인의 정보를 훔쳐보고 ID를 도용하는 것 등에 대한 정보윤리 의식이 매우 낮은 경향이 있다. 그래서 대대적인 프로그램의 불법복제 금지와 조사가 행해지기 이전까지 타인의 정보도용은 아무런 죄의식 없이 당연히 할 수 있는 일로 여겨질 정도였다. 그러나 이러한 타인의 정보 도용은 점차 의도적이고 전문적인 해킹으로 연결될 수 있는 기초를 제공하게 된다. 그래서 올해 초 다른 사람의 전자우편에 침입하여 몰래 읽은 대학생이 통신비밀보호법을 적용, 불구속 입건된 사건(전자신문, 2000)은 정보도용에 대한 법적 대응이 강화되었음을 보여주는 한 예라 할 수 있다.

국내에서 해킹은 1993년 김재열씨의 청와대 ID도용 사건이 시초이다. 해킹은 개인용 컴퓨터가 등장하고, 네트워크가 발전하면서 타인의 컴퓨터에 침입하여 자료를 빼오거나 시스템을 파괴하는 것을 말한다. 이러한 해킹은 사회적으로 경제적으로 많은 손실과 비용을 초래하는 불법적 행위로 법적 제재를 받게 되지만, 정보윤리 의식이 낮은 경우 해킹은 마치 자신의 기술을 증명할 수 있는 기회로 여겨지기도 한다. 그래서 가치관과 윤리

의식이 확립되지 않은 청소년의 경우 이러한 해킹은 시험삼아 해볼 수 있는 일로 여겨지는 경우도 있다.

실제 1995년 연령별 컴퓨터 오·남용 발생 건수를 보면 10대에서 발생한 사례는 5건으로 2.5%에 지나지 않았으나, 주로 컴퓨터 통신상에서 타인의 ID를 도용하여 사기행위를 많이 한 것으로 나타났다(한국전산원, 1996).

(3) 채팅시 언어폭력

인터넷에서 이루어지는 인권 침해 중 가장 광범위하게 이루어지는 것이 언어폭력이다. 채팅시 반말과 욕설, 비속어는 사이버세계에서 일상적으로 행해지고 있다.

정보통신윤리위원회에서는 인터넷에서의 언어폭력을 반국가적인 내용, 인권침해내용, 성 또는 음란폐설 내용, 공중도덕과 사회 윤리 저해 내용 등으로 정의내리고 있다. 실제 정보통신윤리위원회가 불건전정보신고센터를 운영하면서 규제한 실적에도 ID정지가 1996년 5월까지 집계가 306건에 이르고, ID경고 역시 1996년 5월 519건에 이르는 것으로 나타났다. 이는 대부분이 채팅시 음란성 글이나 음란 정보의 유포 등과 관련된 사항이다(전자신문, 1996). 청소년보호위원회(2000)의 연구결과에서도 음란 채팅을 경험한 청소년은 18.1%이며, 한 달에 1번 이상 주기적으로 음란 채팅을 즐기는 청소년의 비율은 6.1%로 나타났다.

문화관광부의 보고서(2000)에서 통신언어 사용 실태를 보면 비속어를 사용하는 비율이 10대인 경우 48.8%로 다른 연령층에 비해 아주 높은 비율을 나타냈다. 또한 김봉섭의 연구(1998)에서도 PC통신에서 언어폭력은 10대와 20대에서 보다 많이 이루어지고 있으며 연령이 증가할수록 폭력적인 언어의 사용이 감소한다고 밝혔다.

문제는 아직도 학생들이 컴퓨터를 올바르게 사용하도록 가르치고 유도하는 문제에 대한 요구는 학생, 부모, 교사, 사회 어느 쪽에서도 심각하게 제기되고 있지 않다는 것이다. 청소년들은 컴퓨터의 올바른 사용에 대한 가르침이 전무한 가운데 컴퓨터를 어떻게 사용하여야 하는지를 알지 못하는 상태에서 컴퓨터를 사용해야 하는 사각지대에 놓여 있는 것이다.

3. 청소년의 정보윤리 의식에 대한 관련변수의 고찰

청소년의 정보윤리 의식에 대한 직접적인 선행연구가 거의 없는 실정이어서 지금까지 이루어진 청소년의 인터넷이용실태 등 관련 연구를 중심으로 살펴보자 한다.

1) 개인관련 변수

청소년의 개인적 특징은 정보윤리 영역에 대해 차이를 가져올 수 있다. 일반적으로 남성은 여성보다 음란물 접촉경험이 더 많은 것으로 나타나고 있다(성윤숙, 1998). 청소년을 대상으로 한 한국 청소년개발원의 조사(1999)에서도 음란물을 접촉한 경험이 있는 청소년 중 남학생의 비율이 월등히 높았다. 구체적으로 음란물을

접촉한 경험이 있었던 청소년의 비율은 36.4%였는데, 이 중 남학생이 64.7%, 여학생은 9.3%로 나타났다. 반면 채팅에 있어서 음란한 언어를 사용하는 경우에서는 남자청소년은 19.8%, 여자청소년은 16.6%가 경험이 있는 것으로 나타나 남학생이 약간 높았지만, 두드러진 차이는 아니었다(청소년보호위원회, 2000). 이는 성별보다 채팅에서의 익명성이 영향을 미친 것으로 생각된다. 정보윤리 영역과 관련된 행위 등은 인터넷에 대한 이용 및 기술, 이성에 대한 관심에 따라 영향을 받을 수 있다. 이는 청소년의 성적이나 학교급정도에 의해 정보윤리 의식에 차이가 있을 수 있음을 예측하게 해준다. 청소년을 대상으로 한 몇몇 조사들(한국청소년

문화연구소, 1993; 한국여성민우회, 2000)은 중학생보다 고등학생이 그리고 성적이 하위권일수록 음란물 접촉 경험이 많다는 결과를 제시하였다. 한편 청소년은 인터넷상에서의 의사소통에 관심을 갖는 네트(net)세대로 인터넷에 집중할수록 대면적 접촉률을 줄이는 반면, 인터넷상에서의 탐색과 다양한 정보자극을 추구한다고 한다(이선이, 1998; 임희섭, 1995).

2) 가족관련 변수

청소년의 정보윤리 영역에 대한 인식은 가족의 특성에 의해 영향을 받을 수 있다. 부모의 연령, 교육수준 및 직업 등은 자녀

<표 1> 변수의 정의 및 측정방법

변수	정의 및 측정방법
<u>종속변수</u>	
음란물, 정보도용, 채팅시 언어폭력행위 여부(1)	행위 여부 1=했음, 0=안했음
행위 후 지속의사(1)	행위 후 앞으로 행위의 지속의사 1=예, 0=아니오
<u>개인관련 변수</u>	
성별	1=남성 0=여성
연령	세
교육수준	1=해당 0=비해당 1=해당 0=비해당 1=해당 0=비해당 1=해당 0=비해당 1=해당 0=비해당 1=해당 0=비해당
학교성적	외향적 성격의 정도 1=정말 그렇다 5=정말 그렇지 않다 대화 정도 1=매우 많이 한다 5=전혀 하지 않는다
사교적 성격(1)	
가족원과 대화정도(1)	
<u>가족관련변수</u>	
부연령(세)	세
부교육년한	교육년수
부의 직업	1=해당 0=비해당 1=해당 0=비해당 1=해당 0=비해당
도연령(세)	세
도교육년한	교육년수
도의 취업유무	1=취업 0=미취업 실제 월평균 가계소득(만원) 실제 월평균 가계지출(만원)
가계소득	
가계지출	
<u>인터넷이용 관련변수</u>	
컴퓨터 보유	1=있음 0=없음
인터넷 사용 경험	1=있음 0=없음
인터넷 이용 시간	1회 평균 인터넷 이용 시간(분) 월평균 인터넷 이용료(천원)
인터넷 이용료	1=있음 0=없음
PC방 출입경험	교육년수
처음 PC방을 간 시기	일주일 평균 이용 시간(분)
PC방 이용 시간	일주일 평균 이용 일수(일)
PC방 이용 일수	월평균 이용요금(천원)
PC방 이용 요금	가족의 통제정도 1=통제가 강함 5=통제가 약함 음란물, 타인정보도용, 채팅시 언어폭력 행위 후 재미를 느낀 정도 1=정말 그렇다 5=정말 그렇지 않다 음란물, 타인정보도용, 채팅시 언어폭력 행위 후 죄책감을 느낀 정도 1=정말 그렇지 않다 5=정말 그렇다
인터넷사용에 대한 가족통제(1)	
정보윤리 영역별 행위후 선호도(3)	
정보윤리 영역별 행위후 죄책감(4)	

()안은 문항수

의 컴퓨터 보유나 이용에 대한 부모의 관심과 지도와 밀접한 관련을 갖고 있는 변수이다. 부모가 젊고, 교육수준이 높고 전문직을 갖고 있을수록 자녀와 함께 인터넷에 대한 지식이나 기술을 공유할 가능성이 높아진다. 실제로 부모가 높은 사회경제적 지위에 있는 경우 부모의 사회경제적 지위가 낮은 청소년들에 비해 높은 컴퓨터 보유율을 보였을 뿐만 아니라, 청소년들의 컴퓨터 적응 수준에서도 부모의 사회경제적 지위가 높을수록 자녀들이 상위의 컴퓨터 적응 수준을 가지고 있는 것으로 나타났다(한국청소년문화연구소, 1993; 청소년보호위원회, 2000; 학부모정보감시단, 2000). 또한 청소년이 음란물을 접촉하느냐의 여부는 부모님의 감독이 절대적으로 중요하며, 실질적으로 영향을 미치는 요인인 것으로 나타났다(전자신문, 1996; 한국소비자보호원, 1999).

3) 인터넷관련 변수

청소년의 정보윤리 영역에 대한 인식은 인터넷 이용행태에서 나타나고 있듯이 인터넷을 이용하는 장소나 PC방의 이용정도와 밀접한 관계를 갖고 있을 수 있다(한국청소년문화연구소, 1993). 김옥명(1998)은 컴퓨터 사용경력이 많을수록 음란정보를 접촉한 경험이 있는 학생들이 경험이 없는 학생들에 비해 조금 많다고 하였다. 김봉섭(1998)의 연구에서는 PC통신 하루평균 이용시간과 대화방 하루평균 이용시간이 증가할수록 욕설을 많이 하는 것으로 나타났다.

III. 연구방법

1. 연구문제 및 연구모델

이 연구는 청소년을 조사대상으로 선정하였는데, 원래 청소년이란 소년과 청년을 총칭하여 그 연령이 약 7~8세부터 24~25세에 이르는 광범위한 인구집단을 말하여 연구자에 따라 다양하게 구분되어졌으나, 조사의 편리를 위해 중·고등학교에 재학하고 있는 학생들로 청소년의 범위를 한정하고 제주지역 중·고등학교에 재학중인 학생 중 중학생 200명과 인문계 고등학생, 실업계 고등학생 각 160명을 표본을 표집하였다. 이때 남학생과 여학생은 동률로 선정하였고, 제주시와 서귀포시, 북제주군, 남제주군의 지역별 학생 수에 비례하게 수를 정하여 설문 조사하였다.

2001년 9월 17일에서 20일까지 30명을 대상으로 예비조사를 실시하였고, 그 결과를 토대로 문항을 수정·보완하였다. 2001년 10월 5일에서 10월 11일까지 본조사를 실시하였는데, 설문지를 520부 배포하여 회수하였고, 부실응답 등 적합하지 않은 조사대상자를 제외한 473부를 최종분석에 사용하였다.

이 연구는 청소년의 인터넷 사용 실태를 파악하고, 정보윤리 영역별 행위여부 및 행위 후 지속의사에 영향을 미치는 청소년의 특징을 분석함으로써 청소년의 올바른 정보윤리 의식을 확립할 수 있는 기초자료를 제시하는데 그 목적이 있다. 이러한

본 연구의 연구목적을 달성하기 위해 선행연구를 기초로 다음과 같은 연구모델을 설정하였다.

$$\text{모델 1 : } Y_1 = f(X_1)$$

$$\text{모델 2 : } Y_2 = f(X_2)$$

모델 1에서 Y_1 =청소년의 정보윤리 영역별 행위여부, X_1 =개인관련 변수, 가족관련 변수, 인터넷이용관련 변수, 모델 2에서 Y_2 =청소년의 정보윤리 영역별 행위 후 지속의사 X_2 =개인관련 변수, 가족관련 변수, 인터넷이용관련 변수이다.

여기에서 청소년의 정보윤리 영역은 음란물 접촉, 타인의 정보도용, 채팅시 언어폭력의 세 가지 하위 영역으로 구성하였으며, 이러한 각 영역별 행위여부 및 행위 후 지속의사는 성윤숙(1988), 한국청소년문화연구소(1993), 한국정보보호센터(2000) 등을 참고로 문항을 구성하였다. 각 문항의 Cronbach α 값은 .70 이상이었다. 타인의 정보도용에는 해킹도 포함될 수 있으나 예비조사 결과 해킹 경험이 있는 청소년이 거의 없어 본 조사에서는 해킹에 대한 질문 문항을 제외하였다.

각 연구모델의 설명변수로는 선행연구를 기초로 그 특징에 따라 개인관련 변수, 가족관련변수 및 인터넷 이용관련변수로 구분하였다. 개인관련 변수에는 청소년의 성별, 교육수준, 학교성적 등과 함께 인터넷에 대한 관심에 영향을 줄 수 있는 사교적 성격과 가족원과의 대화정도와 같은 사회심리적 변수를 포함시켰다. 가족관련변수에는 모의 연령, 교육수준, 직업, 가계소득, 가계지출과 같은 모의 특징, 가계의 경제적 측면과 관련된 변수와 함께 청소년의 인터넷 이용에 대한 가족들의 통제정도를 포함시켰다. 인터넷이용관련 변수는 컴퓨터 보유 여부 및 인터넷 사용 시간, PC방 이용 일수, 이용 요금 및 인터넷 사용에 대한 가족의 통제정도 등으로 구성하였다. 한편 두 번째 연구모델에서는 첫 번째 연구모델과 달리 정보윤리 영역별 행위에 따른 느낌과 관련된 선호도와 죄책감의 변수를 포함시켰다. 이는 정보윤리 영역별 행위 후 지속의사가 이러한 행위에 대한 정서적, 인지적 판단에 영향을 받을 것으로 가정하였기 때문이다. 이 연구에서 사용된 구체적인 변수의 정의 및 측정방법은 <표 1>과 같다.

2. 측정 및 분석방법

자료의 분석방법은 PC SAS Program(Ver 6.12)을 이용하였다. 조사대상자들의 일반적인 특성, 인터넷 사용 및 정보윤리 의식에 대한 일반적인 경향은 빈도, 백분율, 평균과 표준편차 등을 통하여 실태를 분석하였다. 연구모델에 포함된 독립변수들은 피어슨의 상관관계값(Pearson's correlation coefficient)을 기초로 선택되었고 정보윤리의 세 영역, 즉 음란물접촉, 타인의 정보도용, 그리고 채팅시 언어폭력의 행위 여부 및 행위 후 지속의사는 모두 이항변수로 측정되었으므로 선택된 변수들의 영향력을 프로빗모델(Probit model)을 통해 분석하였다. 2문항 이상으로 구성된 문항들은 내용에 따라 역으로 점수를 부여하여 계산하였고 Cronbach α 값을 기초로 문항일치도를 파악하였다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 특성을 개인관련특성과 가족관련특성, 인터넷관련특성으로 구분하여 살펴보면 결과는 <표 2>와 같다.

개인관련 특성을 살펴보면 응답자의 성별은 남학생이 47.4%,

여성이 52.6%로 여학생이 약간 많았다. 조사대상자의 평균 연령은 16.23세로 이는 조사대상자가 중학생(200명)보다 고등학생(273명)이 약간 더 많았기 때문으로 사료된다. 조사대상자의 성격은 평균 점수를 기준으로 할 때 혼자 있기보다는 여러 사람들과 있는 것이 좋은 사교적 성격의 경향이 높았다. 가족원과의 대화정도는 중간 수준이었다. 학교 성적은 상위권 26.8%, 중위권 58.7%, 하위권 14.4%로 중위권의 학생이 상대적으로 많았다.

<표 2> 조사대상자의 일반적 특성 (빈도, %, 평균, 표준편차, N=473)

범주형 변수	빈도	백분율(%)
<u>개인 관련 변수</u>		
본인성별	남 여	224 249 47.4 52.6
본인연령	15세 이하 16세 이상	200 273 42.3 57.7
<u>본인교육수준</u>		
중학생	200	42.3
인문계고등학생	157	33.2
실업계고등학생	116	24.5
<u>학교 성적</u>		
상위권	30	6.3
중상위권	97	20.5
중위권	169	35.7
중하위권	109	23.0
하위권	57	12.1
최하위권	11	2.3
<u>가족 관련 변수</u>		
어머니 연령	40세 이하 41~43 44세 이상	134 158 160 29.6 35.0 35.4
<u>어머니 교육년한</u>		
종졸 이하	85	18.8
고졸	285	63.1
전문대졸 이상	82	18.1
<u>어머니 직업</u>		
유	306	67.7
무	146	32.3
<u>인터넷 관련 변수</u>		
인터넷 사용 경험	유 무	471 2 99.6 0.4
PC방 출입 경험	유 무	420 53 88.8 11.2
연속형 변수	평균	표준편차
<u>개인 관련 변수</u>		
사교적 성격(1-5점)	3.35	0.71
가족원과의 대화정도(1-5점)	2.59	0.65
<u>가족 관련 변수</u>		
월평균 가계소득(단위 : 만원)	222.40	184.23
월평균 가계지출(단위 : 만원)	118.33	157.39
인터넷사용에 대한 가족의 통제정도(1-5점)	3.67	0.74
<u>인터넷 관련 변수</u>		
처음 PC방 간 시기(학년)	7.16	1.41
PC방 이용 일 수(일주일 평균)	1.88	1.52
PC방 이용시 평균 이용 시간(분)	95.77	61.82
PC방 이용 요금(월평균, 천원)	7.66	10.95
정보윤리 영역별 행위후 선호도		
음란물접촉	3.28	1.13
타인정보도용	2.30	0.88
채팅시 언어폭력	3.46	1.19
전체	3.01	1.07
정보윤리 영역별 행위후 죄책감		
음란물접촉	1.61	1.06
타인정보도용	2.75	1.04
채팅시 언어폭력	1.41	1.06
전체	1.87	1.02

가족관련 특성으로는 어머니의 평균 연령은 42.62세였고, 교육 수준은 고졸보다 약간 낮은 수준으로 나타났다. 직업은 주부가 32.3%로 가장 많았다. 월평균 가계소득은 약 222만원이었고, 월 평균 가계지출은 약 118만원으로 나타났으며, 월평균 가계저축은 약 71만원으로 나타났다. 특히, 가계소득과 가계지출은 각 가계간의 편차가 큰 편이었다. 인터넷관련 특성으로는 컴퓨터를 보유하고 있는 청소년이 93.0%로 나타나 대부분의 가정에서 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 컴퓨터 보유 가정에 인터넷 설치가 되어있는 경우는 95.0%로 가정에서 인터넷사용이 거의 가능하였다. PC방을 출입한 경험이 있는 청소년은 88.8%로 대부분의 청소년들이 PC방을 출입한 경험이 있는 것으로 나타났다. 처음 PC방을 출입한 시기는 평균적으로 중학교 1학년으로 나타났다. PC방 이용시간은 평균 1시간 30분으로 나타나 한국청소년개발원(1999)의 조사결과 75분보다 더 오랜 시간 이용하는 것으로 나타났다. 또한 PC방 이용요금은 월평균 7,600원으로 나타났다. PC방 1회 이용 비용은 1,000원-1,500원 정도가 49.4%로 대부분의 학생이 PC방 1회 이용시 1500원 이하의 비용을 쓰는 것으로 나타난 임창희(2000)의 연구 결과와 유사한 수준이었다. 한편 정보윤리 영역별 행위 후 청소년의 선호도는 타인의 정보도용에 대해서만 보통수준보다 약간 낮을 뿐 음란물 접촉과 채팅시 언어폭격에 대해서는 재미와 흥미를 느끼는 수준이었다. 또한 정보윤리 영역별 행위 후 청소년의 죄책감은 모두 3점 이하여서 후회의 감정이나 죄의식 등을 느끼지 않는 수준으로 나타났다.

2. 정보윤리 영역에 따른 청소년의 행위여부 및 실태

1) 정보윤리 영역에 따른 청소년의 행위여부실태

가) 음란물접촉행위

음란물 접촉경험에 대한 조사 결과는 <표 3>과 같다.

음란물에 접촉행위를 해 본 적이 있는 청소년은 40.4%로 음란물 접촉행위를 해본 적이 없는 청소년보다 적게 나타났다. 이는 한국청소년문화연구소(1994)에서 실시한 연구 62.9%, 윤리위원회(1996)에서 실시한 연구 63.4%, 성윤숙(1998)의 연구 78.2% 보다 훨씬 낮은 비율이지만, 조사대상자 청소년 중 거의 1/2 정도가 음란물에 접촉행위를 해본 경험이 있음을 보여준다. 지난 1년간 음란물 접촉행위 수는 한달에 1회 미만이 40.8%로 가장 높게 나타났으며, 한달에 1-2회 33.0%, 1주일 1-2회 19.4%, 매일 1회 이상 6.3%로 나타나 접촉행위 횟수도 상당한 수준이었다.

음란물접촉행위를 해본 장소는 자신의 집이 73.8%로 가장 높았으며, 그 다음으로 친구 집이 16.2%, PC방 4.2%로 나타났다. 이는 정보통신윤리위원회(2001)의 조사결과 자신의 집이 주된 이용장소였던 것과 유사한 결과였다. 따라서 음란물 접촉행위를 방지하기 위해 가정에서 관심을 갖고 자녀와의 지속적인 대화와 지도가 필요하다고 하겠다.

나) 타인의 정보도용행위

타인의 정보를 도용해본 적이 있는가를 조사한 분석결과는 <표 3>과 같다. 타인의 정보를 도용한 행위를 해본 적이 있는 경우는 37.4%로 나타났다. 지난 1년간 도용한 행위횟수는 1회인 경우가 51.4%로 가장 높았고, 그 다음으로 2-4회가 21.5%, 5-10회 16.4%의 순으로 나타났다.

타인의 정보도용을 경험한 청소년은 음란물 접촉이나 언어폭력보다 그 수가 적고, 일회성이 많은 것으로 조사되었지만 점차 의도적이고 전문적인 해킹으로 연결될 수 있는 기초를 제공할 수 있기 때문에 간과되어서는 안될 것이다.

다) 채팅시 언어폭력행위

채팅시 언어폭력행위를 해본 적이 있는지를 조사한 분석결과는 <표 3>과 같다. 조사대상자 청소년 중 채팅을 해본 적이 있

<표 3> 정보윤리 영역에 따른 청소년의 행위여부실태

N=473, 빈도, %

음란물 접촉행위여부		타인의 정보 도용행위여부		채팅시 언어폭력행위여부	
했음	안했음	했음	안했음	채팅 경험 있음	없음
191(40.4)	282(59.6)	177(37.4)	296(62.6)	420(88.8)	53(11.2)
행위 횟수(지난 1년간)		행위 횟수(지난 1년간)		채팅시 욕설 및 음란폐설 행위 했음	안했음
매일 1회 이상	13(6.3)	1회	91(51.4)	191(45.5)	229(54.5)
1주일 1-2회	37(19.4)	2-4회	38(21.5)		
한달에 1-2회	63(33.0)	5-10회	29(16.4)		
한달에 1회 미만	78(40.8)	11-20회	8(4.5)		
장소		20회 이상	6(3.4)		
집	141(73.8)	매일	5(2.8)		
방과 후 학교	1(0.5)				
학교 수업시간	1(0.5)				
PC방	8(4.2)				
친구 집	31(16.2)				
기타	9(4.7)				
행위 횟수(지난 1년간)					
1회					
2-3회					
4-6회					
5-10회					
11-20회					
20회 이상					
채팅할 때마다					

는 경우는 88.8%로 대부분의 학생이 채팅을 하고 있는 것으로 나타났다. 채팅시 언어폭력행위를 해본 적이 있는 청소년은 45.5%이고 그렇지 않은 청소년은 54.5%로 채팅시 언어폭력행위를 해본 적이 없는 학생이 약간 높게 나타났다. 지난 1년간 행위횟수는 2-3회가 20.4%로 가장 많았으며, 채팅할 때마다가 7.8%, 5-10회가 16.8%, 20회 이상이 14.7%의 순으로 나타났다. 특히, 채팅할 때마다 언어폭력행위를 한 학생이 많은 것으로 나타나 채팅에서의 언어폭력이 일반화되어 있음을 보여주고 있다.

3. 정보윤리 영역별 행위 여부에 대한 제변수들의 영향력

정보윤리 영역별 행위 여부에 따른 독립변수들의 영향력을 파악하기 위해 상관관계값을 기초로 독립변수들을 선택하여 프로빗 분석(Probit analysis)을 실시한 결과는 <표 4>와 같다.

정보윤리 영역 중 음란물 접촉행위여부에 영향을 미친 변수들은 청소년의 성별, 교육수준, 성격, 어머니 취업여부, PC방 이용요금과 이용일수였다. 구체적으로 살펴보면 남학생이 여학생 보다 그리고 중학생과 실업계고등학생에 비해 인문계고등학생이 행위를 해본 경험이 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 음란물 접촉경험에 있어서 성별과 학년의 영향력이 나타났던 선행연구의 결과(성윤숙, 1998; 한국소비자보호원, 1999) 등과 일치된 결과이다.

한편 어머니가 취업하고 있는 경우, PC방 이용 요금이 월평균 5천원 이상, PC방 이용 일수가 주 2일 이상인 경우 음란물

접촉 행위를 해본 경험이 있는 것으로 나타난 결과는 어머니의 통제와 PC방에서의 일탈가능성이 음란물 접촉 행위와 관계가 있음을 보여주는 것이다.

타인의 정보도용 행위에 대해서는 청소년의 성별, 교육수준, 학교성적, 가계수입 및 PC방 이용 일수 등이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면 남학생이 여학생보다, 인문계 고등학생일 경우 학교성적이 중위권인 경우, 타인의 정보도용 경험이 있는 것으로 나타났다. 가계소득이 150만원 이하인 집단에 비해 151-200만원집단의 경우 그리고 PC방 이용일수가 주 2일 이상인 경우 타인의 정보도용행위를 해본 경험이 있었다. 이러한 결과는 타인의 정보도용행위가 컴퓨터 관련 지식, 기술과 관계가 있어 이와 관련된 청소년의 특징에 의해 영향을 받는 것으로 사료된다.

채팅시 언어폭력행위는 청소년의 학교성적, 사교적 성격, 가족원과의 대화정도 및 가계소득에 의해 영향을 받는 것으로 나타났다. 청소년의 학교성적이 중하위권 이하집단에 비해 중위권일 때, 그리고 가계소득이 150만원 이하인 집단에 비해 상대적으로 소득이 높은 집단일 때 채팅시 언어폭력 경험이 있었다.

이러한 결과는 채팅시 언어폭력이 중상류 가정의 중위권 청소년이 일상적으로 할 가능성을 보여주고 있다. 또한 청소년은 성격이 사교적일수록, 가족원과의 대화가 적을수록 채팅시 언어폭력 행위를 해본 경험이 있었다. 이는 현재의 청소년이 인터넷 상에서의 접촉을 즐기며, 이를 통해 사회적 관계를 유지하려는 네트세대의 특성을 지니고 있다는 이선이(1998)의 지적과 맥을

<표 4> 정보윤리 영역별 행위 여부에 따른 제변수들의 영향력

설명변수	음란물 접촉		타인의 정보 도용		채팅시 언어폭력	
	Parameter Estimate	Standard Error	Parameter Estimate	Standard Error	Parameter Estimate	Standard Error
개인관련 변수						
성별 (여학생)	1.090***	0.154	0.345**	0.142	-0.103	0.138
교육수준 (인문계고등학생)						
중학생	-0.903***	0.174	-0.283*	0.158	-0.207	0.155
실업계고등학생	-0.379*	0.188	-0.116	0.177	-0.198	0.175
학교성적 (중하위권 이하)						
중상위권 이상	-0.184	0.195	-0.260	0.180	-0.265	0.178
중위권	-0.162	0.171	-0.518***	0.162	-0.374**	0.158
사교적성격 (150만원 이하)	0.818***	0.244	0.242	0.216	0.592***	0.223
가족원과의 대화정도 (201만원 이상)	0.212	0.179	-0.185	0.166	-0.228*	0.162
가족관련 변수						
모교육수준 (고졸이하)	0.238	0.199	-0.030	0.184	-0.135	0.179
모의 취업여부 (무)	0.288*	0.157	0.178	0.147	0.039	0.144
가계소득 (151-200만원)	0.124	0.180	0.368***	0.169	0.347*	0.167
201만원 이상	0.137	0.184	0.259	0.172	0.412*	0.169
인터넷관련 변수						
PC방이용요금 (월 5천원 이상)	-0.532***	0.175	0.091	0.162	-0.100	0.163
PC방이용일수 (주 2일 이상)	0.338*	0.183	0.442***	0.171	-0.008	0.169
인터넷사용에 대한 가족의 통제 정도	0.071	0.152	0.179	0.144	-0.014	0.141
상수	1.541***	0.450	0.398	0.417	0.771*	0.420
-2Log likelihood χ^2	208.381		241.900		252.008	

*p<.05 **p<.01 ***p<.001

통하는 것이라고 할 수 있다. 더욱이 가족원과의 대화와 채팅시 언어폭력과의 관계는 가족원과의 대화대신 채팅을 통해 대화의 욕구를 해소하거나 채팅이 가족원과의 대화에 대한 대체가 될 수 있으며 나아가 채팅시 언어폭력을 할 가능성이 높아진다는 사실을 시사해준다고 하겠다.

4. 정보윤리 영역별 행위 후 지속의사와 제변수들의 영향력

음란물, 타인의 정보도용 및 채팅시 언어폭력 등의 정보윤리 영역별로 행위를 해본 경험이 있는 청소년 중 앞으로 이러한 행위를 계속할 것인지를 질문하여 행위 후 지속의사를 살펴본 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5> 청소년의 정보윤리 영역별 행위 후 지속의사실태
빈도, (%)

		음란물 접촉		타인정보도용		채팅시 언어폭력	
		있음	없음	있음	없음	있음	없음
행위 후 지속의사	정보윤리 영역 지속의사여부	107 (56.0%)	84 (44.0%)	105 (59.3%)	72 (40.7%)	103 (54.0%)	88 (46.0%)

정보윤리 영역별로 행위를 해본 경험이 있는 청소년들은 영역별로 다소 차이가 있었지만, 대체로 지속의사를 밝힌 경우와 그렇지 않은 비율이 약 1/2 정도씩으로 나타났다. 그러나 앞으로 행위를 중단하겠다는 의사보다는 계속 행위를 하겠다는 의사 갖고 있는 비율이 상대적으로 높았다. 일반적으로 이러한 정보윤리 영역별 행위는 반복되기 쉬운 경향이 있다는 점에서 또한 자극과 흥미를 준다는 점에서 중단의사를 보인 경우라도 지속될 가능성이 높은 현실을 고려한다면 청소년의 정보윤리 의식은 매우 낮은 수준이라고 하겠다. 정보윤리 영역별 행위 후 지속의사에 대한 독립변수들의 영향력을 파악하기 위해 프로빗 분석(Probit analysis)을 실시한 결과는 <표 6>과 같다.

정보윤리 영역 중 음란물 접촉 지속의사는 청소년의 개인관련 특성보다는 가족관련 변수와 인터넷 관련변수에 의해 영향을 받았다. 구체적으로 살펴보면 어머니의 교육수준이 고졸이상인 집단의 경우 음란물 접촉을 계속할 의사를 갖고 있지 않았다. 반면 청소년은 가계소득이 150만원이하 집단에 비해 151-299만원 집단의 경우 음란물 접촉을 계속할 의사를 갖고 있는 것으로 나타났다.

한편 PC방 이용요금과 PC방 이용일수는 이용요금과 이용일수가 많은 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 음란물 접촉 행위를 계속하려는 의사를 갖고 있어 PC방과 음란물 접촉 행위와의 관계가 밀접하다는 것을 보여주었다. 또한 음란물 접촉 행위 후 느끼는 선호도가 증가할수록, 가족의 인터넷 사용에 대한 통제

<표 6> 정보윤리 영역별 행위 후 지속의사에 따른 제변수들의 영향력

설명 변수	음란물 접촉		타인의 정보 도용		채팅시 언어폭력		
	Parameter Estimate	Standard Error	Parameter Estimate	Standard Error	Parameter Estimate	Standard Error	
개인관련 변수							
성별	(여학생)	0.010	0.417	0.555*	0.276	0.165	0.354
교육수준	(인문계고등학생)						
학교성적	중학생	0.066	0.404	0.387	0.306	0.180	0.388
	실업계고등학생	0.186	0.434	0.473	0.344	0.107	0.427
	(중하위권 이하)						
	중상위권 이상	-0.019	0.473	0.240	0.323	-0.141	0.422
	중위권	-0.268	0.460	-0.420	0.312	0.223	0.410
사교적 성격		1.122	3.905	-0.489	0.436	-0.551	0.795
가족원과의 대화정도		-0.265	0.584	0.389	0.314	0.562	0.438
가족관련 변수							
모교육수준	(고졸이하)	-1.011*	0.583	-0.302	0.359	-0.848*	0.500
모의 취업여부	(무)	0.467	0.478	0.034	0.299	0.016	0.369
가계수입	(150만원 이하)						
	151-200만원	0.981*	0.571	0.336	0.355	0.563	0.415
	201만원 이상	1.040	0.645	0.316	0.342	1.108**	0.447
인터넷관련 변수							
PC방이용요금	(월 5천원 이상)	-1.084**	0.467	-0.514*	0.306	-0.384	0.428
PC방이용일수	(주 2일 이상)	-0.790*	0.390	-0.336	0.330	-0.407	0.414
선호도		2.672***	0.549	1.968***	0.371	1.735***	0.283
죄책감		0.086	0.228	0.978***	0.266	0.146	0.211
인터넷사용에 대한 가족의 통제 정도		-0.936*	0.484	-0.083	0.310	-0.020	0.361
상수		5.158	4.183	3.135***	0.936	5.970***	1.637
-2Log likelihood X ²		40.634		66.793		43.696	

*p<.05 **p<.01 ***p<.001

가 약할수록 음란물 접촉 행위를 지속할 의사가 있었다.

타인의 정보도용 행위 후 지속의사는 청소년의 성별, PC방 이용요금과 행위 후 선호도 및 죄책감에 영향을 받는 것으로 나타났다. 여학생보다는 남학생이, PC방 이용요금이 높은 집단이 타인의 정보도용 행위를 계속하려는 의사를 갖고 있었는데, 이는 남학생과 PC방 이용이 높은 집단이 이러한 행위와 관련된 지식과 기술에 있어서 우위를 갖고 있을 가능성성이 높게 때문으로 생각된다. 타인의 정보도용 행위 후 느끼는 선호도가 증가할수록, 죄책감이 적을수록 이러한 행위의 지속의사가 있었다.

채팅시 언어폭력행위는 음란물 접촉 행위와 마찬가지로 어머니의 교육수준과 가계소득이 영향을 주는 것으로 나타났다. 어머니의 교육수준은 고졸이하인 집단보다는 고졸이상의 집단인 경우 그리고 가계소득이 150만원 이하집단보다는 201만원 이상인 경우 지속의사를 갖고 있지 않는 것으로 나타나 행위 후 지속의사에 어머니의 특징과 가계소득이 중요한 영향을 미칠 수 있는 가능성을 보여주었다. 또한 채팅시 언어폭력행위에 따른 선호도가 높을수록 청소년은 행위를 지속하려는 의사를 갖고 있었다.

이상과 같은 결과는 청소년의 정보윤리 영역별 행위 후 지속의사에 있어서 상대적으로 인터넷 관련 변수가 중요하며, 특히 죄책감보다는 선호도가 일관되게 영향을 미쳤던 결과에서도 나타나듯이 청소년의 행위에 따른 자극과 흥미가 정보윤리 의식에 있어서 중요한 변수임을 보여주고 있다.

V. 결론 및 제언

현대사회의 변화 중의 하나인 정보화가 진행되면서 정보윤리 의식이 사회적 문제로 제기되고 있다. 특히 청소년은 정보화의 주된 이용자이면서도 윤리와 가치관이 확립되지 않아 정보윤리 의식이 요구되고 있다. 이러한 배경에서 이 연구는 청소년의 정보윤리 의식을 조사하고 이에 영향을 미치는 변수를 분석함으로써 정보윤리 의식을 확립할 수 있는 기초자료를 제공하려는데 그 목적이 있었다. 이를 위해 음란물접촉, 타인의 정보도용 및 채팅시 언어폭력과 같은 정보윤리 의식의 각 하위영역별에 따라 행위를 하며 행위지속의사가 있는 경우 정보윤리 의식이 낮다는 가정을 하였다. 이러한 가정 하에 실태조사와 함께 영향을 미치는 변수들을 분석함으로써 청소년의 정보윤리 의식을 확립할 수 있는 기초자료를 제공하고자 하였다. 조사대상자의 일반적인 경향은 빈도, 평균 및 백분율 등을 통해 파악하였고, 청소년의 일반적인 특징에 따른 정보윤리 영역별 행위여부와 행위 후 지속의사의 영향력을 종속변수가 이항변수이므로 프로빗 분석을 통해 파악하였다. 이 때 청소년의 일반적인 특징에는 개인적 특성, 가족관련 특성 및 인터넷이용 관련 변수 등이 포함되었다.

제주지역의 중학생, 인문계 및 실업계 고등학생 473명을 대

상으로 조사를 실시하였는데, 주요한 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 제주지역 청소년들은 거의 대부분이 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타나 정보생활이 일상적이었다. 청소년들이 가장 많이 인터넷을 이용하는 장소는 가정이었으나, 학원과 PC방의 이용 역시 상당한 비율로 나타나 학원과 PC방에서의 인터넷사용도 일반적이었다.

둘째, 청소년의 정보윤리 영역별 행위여부를 살펴보면 조사대상자의 1/2정도가 음란물 접촉 행위를 해본 적이 있었으며, 접촉행위 횟수는 지난 1년간 한달에 1-2회 미만이 74%로 나타났다. 음란물 접촉 장소로는 약 74%가 자신의 집이었다. 56.0%의 청소년이 음란물 접촉 지속의사를 나타났다. 타인의 정보를 도용한 행위를 해본 적이 있는 경우는 약 38%로 나타났으며, 지난 1년간 도용한 횟수는 1회가 51.4%로 나타났다. 타인의 정보를 도용한 경험 후 지속의사는 59.3%로 나타났다. 채팅 경험에 있는 청소년은 88.8%로 대부분의 학생이 채팅을 경험한 것으로 나타났으며, 채팅 경험이 있는 학생 중 채팅시 언어폭력행위를 해본 적이 있는 경우는 45.5%로 나타났다. 지난 1년간 행위 횟수는 2-3회가 20.4%였으나 ‘채팅할 때마다’도 17.8%로 나타났다. 채팅시 언어폭력 행위 후 지속의사는 54%로 나타났다. 정보윤리 영역 중 음란물 접촉행위와 채팅시 언어폭력행위를 해본 적이 많았으며, 특히, 채팅시 언어폭력행위는 행위 횟수도 높게 나타나 채팅시 언어폭력이 일반화되어 있음을 알 수 있었다. 그러나 타인의 정보도용의 경우 앞으로 지속할 의사가 높게 나타나 타인의 정보도용에 대해 죄의식을 갖지 않는 것으로 알 수 있다.

셋째, 청소년의 특징에 따른 정보윤리 하위영역별 행위여부를 살펴보면 음란물 접촉행위는 남학생이, 인문계고등학생이, 사교적 성격일수록 다른 집단에 비해 경험이 있는 것으로 나타났다. 가족관련 변수로는 어머니가 취업을 하고 있는 경우 음란물 접촉 경험이 있었다. 인터넷이용과 관련해서는 PC방 이용시간이 증가할수록, PC방 이용요금이 많을수록 음란물 접촉 경험이 있었다. 타인의 정보도용은 남학생인 경우, 인문계 고등학생인 경우, 학교성적이 중하위권 이하인 경우 타인의 정보도용 경험이 있었다. 월평균 가계소득이 많은 집단일수록 타인의 정보도용 경험이 있었다. 인터넷이용과 관련해서는 PC방 이용일수가 증가할수록 타인의 정보도용 경험이 있었다. 채팅시 언어폭력은 학교성적이 중하위권 이하일 때, 사교적 성격이고, 가족생활에 만족하지 않을수록 채팅시 언어폭력 경험이 있는 것으로 나타났다. 가계소득이 많을수록 채팅시 언어폭력 경험이 있었다. 이러한 결과는 청소년 개인의 일반적 특성 뿐만 아니라 개인의 사회심리적 특성과 인터넷이용관련 변수들이 정보윤리 행위여부에 영향력을 가져오는 중요한 변수임을 보여준다.

넷째, 청소년의 일반적 특성이 정보윤리 영역별 행위 후 지속의사에 미치는 영향력을 살펴보면 음란물 접촉행위 후 지속여부는 개인적 특성관련 변수로는 성별이 유의한 영향을 미치는 변수였고, 가족관련 특성으로 어머니 교육수준, 월평균 가계소득과

인터넷 사용에 대한 가족의 통제정도가 영향을 미치는 것으로 나타났고, 인터넷 관련변수로 PC방 이용요금과 이용일수, 선호도가 영향을 미치는 것으로 나타났다. 타인 정보 도용행위 후 지속여부에 미치는 영향력은 성별, PC방 이용요금, 선호도와 죄책감이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 채팅시 언어폭력행위 후 지속여부에 미치는 영향력은 어머니 교육수준, 월평균 가계수입, 선호도가 영향을 미치는 것으로 나타났다. 전체적으로 볼 때 청소년의 일반적 특성이나 가족관련 특성보다는 인터넷 관련 특징이, 그리고 정보윤리 영역별 행위 후 느끼는 죄책감보다는 선호도가 행위 후 지속의사와 관계를 갖고 있었다.

이상과 같은 연구결과를 중심으로 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 대부분의 제주지역 청소년들이 인터넷을 사용하고 있으며, 청소년의 인터넷 이용이 계속적으로 증가할 것으로 예상되는 반면 정보윤리 의식은 낮은 것으로 나타났다. 청소년의 정보윤리 의식이 낮은 데에는 여러 이유가 있을 수 있지만, 무엇보다도 청소년 자신이 정보사회주의 주역으로서, 인터넷을 주로 이용하는 사용자로서 책임감을 갖고 인터넷을 사용하겠다는 의식을 확립하는 것이 필요하다.

둘째, 청소년들의 정보윤리 의식이 낮고, 불건전한 행동을 하는 경우는 인터넷이용관련 변수의 영향이 컸으며, 특히 죄책감보다는 흥미와 자극을 느끼는 선호도가 높았고, 이러한 선호도에 의해 지속적으로 정보윤리문제가 제기될 수 있는 행위를 지속할 가능성이 높았다. 이는 지금까지 청소년들은 컴퓨터를 이용하는 방법에 대한 교육만을 받아왔기 때문으로 사료된다. 그러므로 학교에서는 컴퓨터 교과 또는 윤리 교과 시간을 통하여 컴퓨터 이용에 대한 교육 이전에 정보윤리 교육을 통하여 청소년들이 올바른 정보윤리 의식을 갖도록 해야겠다. 또한 정보윤리 교육에 필요한 정보윤리 교재도 없는 실정이므로 학교와 학계에서는 정보윤리 교재 개발도 서둘러야 하겠다.

셋째, 청소년들이 정보윤리 문제가 제기되는 행위들을 하면서도 죄책감을 갖지 않는 것은 일반 범죄와 달리 인터넷 범죄를 인간과 기계의 관계라고 생각하기 때문인 것으로 사료된다. 또한 인터넷 범죄에 대해 아직 법 규제가 확립되지 않은 것도 한 원인으로 작용하고 있다고 할 수 있으므로 지속적인 지도와 계몽과 함께 인터넷 범죄에 대한 법 제정과 강력한 단속이 필요하겠다.

이상과 같은 이 연구의 연구결과는 정보윤리에 관련한 연구의 부족 등을 고려할 때 이와 관련한 연구와 정책을 위한 유용한 자료가 될 수 있다. 그러나 이 연구는 제주도의 청소년을 대상으로 하고 있어서 인터넷과 관련된 제주도의 지역적 특성이 연구결과에 영향을 줄 수 있었다. 또한 정보윤리 의식에 대한 선행연구의 부족과 여러 제약적 요인으로 이 연구는 탐색적 성격을 가질 수 밖에 없었다. 따라서 이 연구의 조사결과를 토대로 보다 심층적이고 체계화된 연구가 계속 이루어져야 할 것이다. 특히 정보윤리 영역의 정교화 및 일반화 그리고 성인 뿐 아

나라 정보윤리 영역에 대해 행위를 하지 않은 사람들도 포함시키는 것과 같은 조사대상자의 확대를 고려해볼 수 있을 것이다.

□ 접수일 : 2002년 7월 4일

□ 심사완료일 : 2002년 9월 16일

【참고문헌】

- 권태환·조형제·한상진 외(2000). *정보사회의 이해*. 서울: 미래 M&A.
- 김봉섭(1998). *PC통신에서의 언어폭력에 관한 연구*. 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 김옥명(1998). *청소년의 정보통신윤리의식*. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 박용천(1996). *음란물이 청소년들의 정서에 미치는 실태에 관한 연구*. 연세대학교 석사학위논문.
- 성윤숙(1998). *PC를 기반으로 한 멀티미디어 음란 영상물에 대한 청소년의 접촉 및 규제 실태. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문*.
- 신윤식 외 3인(1992). *정보사회론*. 서울: 주식회사 데이콤.
- 유양근(2000). *정보사회와 정보이용*. 한국디지털도서관포럼
- 윤석용(2000). *인터넷 음란물이 청소년 성의식에 미치는 영향*. 중앙대학교 대학원 석사학위논문
- 임창희(2000). *PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 미치는 영향*. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임희섭(1995). *정보사회와 사회구조*. 서울: 소화출판사.
- 정경수(1995). *정보통신윤리정립에 대한 이론적 고찰*, *정보사회*, 91, 24-30.
- 정보사회학회(1998). *정보사회의 이해*. 서울: 나남출판
- 정보통신윤리위원회(1997). *불건전 정보 유통 실태 및 윤리의식 실태와 정보윤리의식 고취방안 연구*.
- (2001), *정보통신윤리*.
- 청소년보호위원회(2000). *인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향*.
- 학부모정보감시단(2000). *청소년 온라인문화 바로 이해하기. 청소년의 올바른 정보 이용을 위한 세미나 자료집*, 8-48.
- 한국소비자보호원(1999). *사이버 공간에서 청소년의 음란물 접촉 실태 및 개선방안*.
- 한국인터넷정보센터(2000). *인터넷 이용자수 및 이용행태에 관한 설문조사 결과 보고서*.
- 한국정보문화센터(2000). *2000년 정보화 역기능 실태 조사 보고서*.
- 한국청소년개발원(1999). *청소년 정보화 실태와 새로운 정책의 방향*.
- 한국청소년문화연구소(1991). *정보화가 아동 및 청소년에게 미치는 영향*.
- 한림과학원(1996). *정보사회, 그 문화와 윤리*.
- 전자신문(1996). *PC통신 채팅 이대로 좋은가*, 1996년 7월 6일.

한국일보(2001). 국내 인터넷인구 2,100만명 육박, 2001년 4월 17일.

제주일보(2001). 인터넷 도민 절반 '클릭', 2001년 4월 17일 23면

Alvin, T.(1981). *The Third Wave*. 전희직 역(1992). 제3의 물결. 서울 : 혜원출판사.

August, B.(1982). *Computer Crime*, Lexington, Massachusetts. : Health and Company

Deborah G. J. (1995), *Computer Ethics*, New Jersey : Prentice-Hall Inc.

Deborah, G. J. & Snapper, J. W.(1995). *Ethical Issue in the Use of Computers*. Belmont. CA : Wadsworth Publishing Co.

Forester, T & Morrison, P.(1994). *Computer Ethics : cautionary tales and ethical dilemmas in computing*. Cambridge. MA: the MIT press.

Laudon K. C. and Laudon J. P. (1996) *Management Information System*(4th eds). New Jersey : Prentice-Hall Inc.

Tapscott, D.(1998). *Growing up Digital : the Rise of Net Generation*. New York : McGraw-Hill

<http://www.nielsen-netratings.com>