

A Study on the Internet and Teenagers' Culture¹⁾

Jung-Min Jang²⁾ · Hyun-Soo Cho³⁾ · Hye-Jung Jung⁴⁾

Abstract

Internet has become an important part of teenagers' life and has changed the life style of teenagers. Internet can be an useful tool for educating teenagers and also can be misused as a cyberspace for social problems. Recognizing that teenagers spend most of their free time enjoying internet and they form their own new life culture, it is needed to develop practical strategies for maximizing the positive effect of internet on the teenagers' culture.

The purpose of this research is to suggest a desirable way for forming teenagers' healthy internet-based culture. The research was conducted by the survey of teenagers in the city of Pyongtaek on their use of internet and their problems

The survey shows that most of teenagers are using internet in order to release the stress and most of them are hooked on it. It also indicates that cyber police and volunteer groups should be formed to help the desirable teenagers' internet-based culture.

Keyword : 청소년 도시문화, 사이버문화, 사이버 경찰

1. 서론

몇 년 전부터 인터넷과 관련된 청소년 문제의 심각성이 부각되어 왔으며, 동시에 이와 관련된 연구가 다수 진행되었다. 그리고, 그 결과로서 다양한 대응방안 등이 제

1) This paper was supported by Pyongtaek University Research Fund, 2001.

2) Associate professor, Department of Urban Planning, Pyongtaek University, Pyongtaek city, Kyeonggi Do, 450-701, Korea, E-mail:jjm@ptuniv.ac.kr

3) Associate professor, Department of International Trade and commerce, Pyongtaek University, Pyongtaek city, Kyeonggi Do, 450-701, Korea.

4) Associate professor, Department of Information Statistics, Pyongtaek University, Pyongtaek city, Kyeonggi Do, 450-701, Korea.

시되어 왔다. 그 가운데 가장 문제로 지목되고 있는 것은 엽기사이트와 인터넷음란물이었다. 물론 이외에도 어떠한 것들이 새로운 청소년문제들을 유발시킬 것인지는 누구도 예측할 수 없는 상황이며, 이러한 과정 속에서도 청소년들은 점점 인터넷에 중독되어 가고 있다.

전문가들은 이와 같은 상황에 대응하기 위하여 인터넷 상에서 형성되어 가는 청소년의 도시문화를 건전하게 변화시켜 주어야 한다. 인터넷을 사용하는 과정에서 겪을 수밖에 없는 위험한 상황에 유연하게 대처해 나아갈 수 있는 청소년들의 양성과 함께, 이들에게 또 다른 인터넷 세계를 경험하게 하기 위해서는 청소년들이 생각하는 인터넷과 실제상황들을 명확히 파악하고 이에 대한 대응전략을 마련하여야 한다.

본 연구는 인터넷의 확산과 함께 인터넷 상에서 형성되어 가는 청소년 도시문화를 알아보고, 이를 바탕으로 기존에 발생하고 있는 문제들에 대한 대응방안을 제시하고자 한다.

위의 연구를 위하여 도시문화와 관련된 문헌조사와 함께 평택시(평택·송탄)와 인근지역(오산·안성)에 거주하는 청소년들을 대상으로 전반적인 설문조사를 1차 적으로 실시하면서, 보다 현실적인 문제파악과 대응방안을 제시하기 위하여 PC방을 이용하는 청소년을 대상으로 면접조사를 실시하고자 한다. 조사는 2002년 4월 한달 간 실시하였으며 조사대상은 총 517명이었고 조사장소에 따라서 PC방을 방문하였을 때의 응답자에 대한 결과와 중·고등학교를 방문하였을 때의 응답자를 중심으로 분석하였다. PC방에서 조사한 97명은 평택시와 인근지역의 PC방을 방문하여 랜덤하게 표본을 선출하여 면접조사를 실시하였으며 중·고등학교 학생을 통한 420명의 설문은 직접 방문하여 면접조사를 실시하였다. 그리고, 설문조사를 기초로 연구와 관련된 통계분석은 SPSS 10.0/win을 이용하였고, 결과분석은 유의수준 5%에서 실시하였다.

2. 정보화와 도시문화의 형성

2.1. 정보사회에 대한 관점들

정보사회는 정보통신기술이 급속히 진보하면서 정보가 대량으로 유통되고, 이것이 사회전반에 걸쳐 커다란 영향을 미치는 사회라 정의 할 수 있다. 요컨대 정보사회는 정보가 중요한 정치·경제·사회적 재화나 힘의 요소로 간주되는 동시에, 국가와 사회를 구성하는 각 부문간 쌍방향적 의사소통과 상호작용을 통해 정보공유가 가능한 사회를 의미하는 것이다.¹⁾

2.1.1 낙관론

정보화는 사회발전을 실현시킬 수 있는 가장 중요한 도구로 작용할 것으로 간주한다. 컴퓨터와 통신장비의 급속한 기술발전이 막대한 양의 정보에 대한 일반인의 보편적이고 즉각적인 접근을 가능케 할 것이다. 따라서 모든 사람들은 정보기술이 제공하

1) 한국청소년개발원, "청소년 정보화실태와 새로운 정책의 방향", 「연구보고 99-R 14」, pp.13-14.

는 서비스의 혜택을 받을 수 있게 될 것이고 이에 따라 빈부간의 격차는 점차적으로 축소되어질 것이라는 주장도 나타나고 있다..

이러한 입장의 대표적인 학자인 네이스비트(John Naisbitt)는 기존의 수직적이고 피라미드적인 경영체계를 컴퓨터가 대신하기 때문에 제도를 수평적으로 재 구축할 수 있다고 말하고, 궁극적으로 정보화는 인간조직의 피라미드구조를 깨뜨릴 것이라고 보고 있다.

2.1.2 비판론

웹스터와 로빈즈(Frank Webster and Kevin Robins)는 마르크스주의적 노동과정 이론을 정보혁명에 적용하여 정보사회는 일반시민에 대한 자본과 국가의 통제와 감시를 강화시킬 것이라는 우울한 전망을 내놓고 있다. 한국의 학계에서도 비판적 관점을 제시하는 경우가 많은데 이들은 대부분 규범론적 관점에 기반해서 한국에서의 정보화 논의와 비판적 측면을 강조하고 있다.²⁾

2.1.3 도시문화 형성

이와 같은 정보사회에 대한 낙관론과 비판론은 현실의 정보사회를 염두에 두고 벌어졌던 예측들이었다. 그러나, 이러한 예측들이 각 계층에 어떻게 영향을 주게 될 것이며, 이를 통하여 어떠한 문화가 형성될 것인지에 대한 논의는 이루어지고 있지 못하였다.

정보화를 대변하고 있다고 볼 수 있는 인터넷은 사회계층별로 새로운 도시문화를 형성해 주었다. 청소년뿐만 아니라 장년층 그리고 노년계층에 이르기까지 각기 차별성 있는 도시문화를 형성하는데 커다란 기여를 하였다고 말할 수 있다. 특히 인터넷과 관련되어 정보화세대, 인터넷세대, 모바일세대, 디지털세대 등 다양한 명칭이 만들어졌으며, 이들은 이전에 보지 못하였던 새로운 문화를 만들어 왔다. 연구자는 이렇게 형성된 문화를 커다란 의미로 각 계층별 인터넷이 형성시켜준 도시문화라고 정의하고자 한다.

2.2 인터넷사회에서의 쟁점들

인터넷사회에서 논쟁의 쟁점이 되고 있는 첫 번째는, 사회적 불평등의 심화문제이다. 인터넷 활용이 증가하는 추세이지만, 한편으로는 인터넷 이용인구의 지역적·계층적 불평등은 오히려 심화되고 있다. 그러므로 인터넷사회는 정보의 부익부, 빈익빈 현상에 의해 기존의 사회적, 경제적, 정치적 불평등이 확대되는 방향으로 진전될 것이다.

두 번째 쟁점은 정보화에 따른 대중의 개인화와 획일화의 역설적 공존의 문제이다. 정보화에 따른 일반 시민의 변화 중에서 가장 많이 언급되고 있는 것 중 하나는 개별화이다. 컴퓨터 도입에 따른 커뮤니케이션의 구조는 분리된 공간에서 원하는 정보를 주고받는 형태로 이루어지는 모습으로 변화될 것이기 때문이다.

2) 한국청소년개발원, 진계논문, pp.15-17.

인터넷 사회라고 하는 것은 현재에도 진행되고 있는 사회적 변화이며, 이러한 사회적 변화에 어떻게 대처하는가에 따라 그 사회의 미래는 결정될 것이다. 그런데 미래의 변화주체는 청소년이므로, 청소년문제는 인터넷사회와 연관시키는 흐름³⁾ 속에서 파악되어야 한다.

3. 인터넷과 도시문화에 대한 설문분석

3.1. 조사대상자들에 대한 일반사항

인터넷과 도시문화에 대한 설문분석방법은 조사대상자 517명⁴⁾ 대상으로 유의수준 5%하에서 검정하였으며 조사분석방법으로는 빈도분석과, 순위척도 자료를 5점 리커트 척도로 변환하여 기술통계량을 조사하였다.

한편 조사대상자의 거주지는 도농복합도시인 평택시의 거주자들이 대부분이었으며, 조사대상자의 가정생활수준은 중류층 이상의 대상자가 대부분을 차지하였고, 조사장소는 PC방과 그 이외의 장소인 학교로 구분하였다.

3.2. 기술통계분석

<표 1>에서 제시한 1번~6번 문항까지는 이번 조사의 응답자가 컴퓨터를 사용하는 일반적인 사항을 조사한 내용이고, 7번~25번 문항까지는 인터넷을 통해서 나타나는 여러 가지 현상들을 조사하기 위한 문항이다. 1번~6번 문항까지는 간단한 산술통계를 이용하여 PC사용자와 인터넷 사용자의 기본적인 사항을 알 수 있는 평균값을 가지고 분석하였으며, 7번~25번 문항까지는 각 문항에 대한 인터넷을 사용하고 느낀 느낌을 ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 매우 그렇지 않다 로 응답하게 구성되어진 문항이므로 매우 그렇다를 1점 매우 그렇지 않다 를 5점으로 하여 기술통계량을 구하여 각각의 문항을 평균값을 통한 비교분석을 실시하였다.

반응 결과를 살펴보면 이번 응답자는 대체적으로 인터넷 이용경력이 평균 26개월 정도 되며, PC를 사용해본 경험은 평균 42개월 정도 되는 것으로 나타났다. 그리고 인터넷 1회 이용시간은 평균 2시간이 넘는 것으로 조사되었으며, 주당 이용시간은 약 12시간 정도로 나타났다. 그리고 인터넷 사용비용은 한달 평균 3만원 정도로 조사가 되었다.

3) 상계서, pp.17-19.

4) 조사대상자는 총 517명이었으며 PC방을 방문하는 이용자들을 중심으로 97매를 회수하였고, 학교방문을 통하여 420매의 설문지를 회수하였다.

<표 1 > 기술통계분석 자료

	문항	평균	표준편차
1	PC를 사용한 경력은(개월 수)	42.71	23.20
2	인터넷을 이용한 경력은(개월 수)	26.11	15.32
4	인터넷 1회 이용시간은 어느 정도 인가	2.13	1.46
5	컴퓨터 이용시간은 주당 어느 정도 인가	11.89	12.94
6	PC통신이나 인터넷 사용 시 한달 비용은 얼마인가	3.22	1.47
7	인터넷 하면 스트레스해소	2.69	1.04
8	인터넷 속에서 나를 드러내지 않아 자유롭다	2.63	1.05
9	인터넷 때문에 일상생활에 지장 있다	3.79	1.08
10	사이버 공간에서 함부로 행동할 때가 있다	3.58	1.21
11	친구들과 어울리는 시간이 줄어들었다	3.68	1.19
12	사람들과 직접 만나는 것이 불편해졌다	4.10	0.96
13	미래를 준비하는데 도움을 준다	2.85	1.04
14	인터넷으로 사귄 친구가 더 신뢰가 간다	4.07	1.01
15	내 모습을 더 멋지게 과장할 수 있다.	3.10	1.21
16	채팅 상에서 상대방이 하는 이야기를 잘 믿지 못한다	2.79	1.21
17	인터넷은 중독성이 강하다	2.85	1.27
18	인터넷은 청소년에게 해롭다	2.91	1.05
19	성에 지나치게 관심이 증가되었다.	3.5	1.26
20	정보를 쉽게 얻을 수 있다	1.92	0.95
21	공부에 방해가 된다	3.35	1.07
22	부모와 가족의 갈등을 유발시킨다	3.64	1.11
23	인터넷을 이용하여 원조교제를 한다	4.55	0.97
24	인터넷을 이용하여 음란물을 구입한다	4.5	0.95
25	인터넷을 이용하여 엽기에 대한 사이트를 즐긴다	3.56	1.28

인터넷 사용에 대한 진실한 느낌 및 실태조사에 대한 문항에서는 ‘인터넷을 이용하여 원조교제를 한다’, ‘인터넷을 이용하여 음란물을 구입한다’라는 문항에 가장 부정적인 반응을 보이고 있었으며, 그 다음으로는 ‘사람들과 직접 만나는 것이 불편해졌다’라는 문항과 ‘인터넷으로 사귄 친구가 더 신뢰가 간다’라는 문항에도 역시 그렇지 않다는 부정적인 반응을 보이고 있다. 그리고, 인터넷은 ‘스트레스의 해소’, ‘미래를 준비하는데 도움’이 되지만, ‘청소년에게는 해롭다’, ‘정보를 쉽게 얻을 수 있다’고 응답한 응답자가 많았으며, 그 가운데 ‘인터넷은 정보를 쉽게 얻을 수 있다’는 반응에 가장 긍정적인 반응을 보이고 있다.

3.3 평균차이분석

3.3.1 조사지역에 따른 평균 차이분석

설문조사에서는 조사지역을 PC방과 학교로 나누어 실시하였다. PC방에서 직접 조사한 설문지 97장과 PC방을 제외한 나머지 장소인 학교방문을 통한 조사에서 회수된 420매의 설문반응에는 응답자의 반응에 차이가 있는지를 유의수준 5%에서 비교 검정하였다. 검정결과는 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 조사지역에 따른 주요 항목 평균 차이분석

번호	문항	T-value	P-value	장소	
				PC방	그외지역
1	인터넷을 하면 스트레스가 해소된다	2.27	0.023	2.9063	2.6384
2	인터넷은 나의 미래를 준비하는데 도움을 준다	3.26	0.001	2.9063	2.6394
3	일상생활에서 사귀 친구보다 인터넷으로 사귀 친구가 더 신뢰감이 간다	3.22	0.001	3.7609	4.1338
4	인터넷 때문에 성에 지나치게 관심이 증가되었다.	3.22	0.001	3.1739	3.6397
5	인터넷을 이용하여 원조교제를 한다	1.99	0.049	4.3333	4.5927
6	인터넷을 이용하여 음란물을 구입한다	2.60	0.011	4.2667	4.6064

〈표 2〉의 조사 지역별 평균차이 분석결과를 보면, PC방에서 응답한 응답자에 비하여 이외 지역에서 조사된 응답자가 인터넷을 하면 스트레스가 해소된다는 반응을 보이고 있으며, 인터넷에 대하여 나의 미래를 준비해 준다 질문에도 보다 긍정적인 반응을 보이고 있다.

반면에 PC방을 이용하는 사람일수록 인터넷으로 사귀 친구가 더 신뢰감이 간다는 쪽으로 반응을 보이고 있으며, 인터넷으로 인하여 성에 지나치게 관심이 증가되었다는 반응을 보이고 있는 것으로 나타났다. 그러나, 인터넷을 이용하여 원조교제를 한다는 문항과 음란물을 구입하고 있는가에 대한 응답은 두 장소의 응답자들 모두 강한 부정을 보이고 있으나, 수치상으로는 PC방에서 응답한 응답자가 상대적으로 약간 높은 반응을 보이고 있는 것으로 조사되었다.

3.3.2 학교성적에 따른 문항별 평균차이 검정

본 연구에서는 학교성적에 따라서 인터넷을 사용하는 학생들의 반응에 문항별 차이가 있는지 평균차이 검정을 유의수준 5%에서 실시한 결과이다. 학교 성적은 응답자에게 본인의 성적이 어느 정도 되는지를 ① 매우 잘함 ② 잘함 ③ 보통 ④ 못함 ⑤ 매우 못함으로 나누어 체크하도록 하였다. 그리고 인터넷에 관련된 조사의 문항은 ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 매우 그렇지 않다고 응답하게 하여 응답결과를 5점 리커트 척도이므로 점수 화하여 매우 그렇다는 것을 1점으로 매우 그렇지 않다는 것을 5점으로 하여 평균차이 검정을 실시하였다. 〈표3〉에서 제시한 테이블 표는 조사문항별로 성적별 분포에 따라서 조사한 결과이다.

먼저 첫 번째 문항에서 조사한 ‘인터넷은 나의 미래를 준비하는데 도움을 주느냐’는 문항에는 성적이 ‘못함’ 군에서 강한 부정을 나타나고 있으나, 성적이 ‘매우 못함’ 군에서는 강한 긍정의 반응을 보이고 있는 것으로 조사되었다.

두 번째 문항에서 조사한 ‘인터넷에서 내 모습을 더 멋지게 과장하고 있는가’ 하는 질문에는 그렇지 않다는 반응을 보이고 있으며, 성적 ‘못함’ 군에서는 강한 긍정적인 반응을 보이고 있지만 ‘매우 못함’군에서는 가장 부정적인 응답을 하고 있다. 세 번째 문항의 ‘인터넷 때문에 성에 대한 관심이 높아졌는가’ 하는 조사에서는 대체적으로 그렇지 않다는 반응을 보이고 있으며 성적이 좋을수록 그렇다는 반응을 보이고 있는 것으로 조사되었다. 넷째 문항의 조사에서는 ‘인터넷은 공부에 방해가 된다고 생각하는가’에 대한 조사에서는 성적이 좋을수록 그렇다는 긍정적인 반응을 보이고 있는 것으로

로 나타났다. 다섯째 문항에서 ‘인터넷 때문에 부모와 가족의 갈등이 유발되었다고 생각하는가’ 하는 문항에서는 성적이 매우 좋거나 나쁜 학생들이 그렇다는 반응을 보이고 있으며 다른 학생들은 보통이라는 반응을 보이고 있다. 여섯째 문항에서는 ‘인터넷을 통해서 원조교제를 하는가’ 하는 문항에서는 그렇지 않다는 반응을 강하게 보이고 있는 것으로 나타났다. 마지막 문항에서 ‘인터넷을 이용하여 음란물을 구입하는가’ 하는 문항에서도 대체적으로 그렇지 않다는 부정적인 반응을 강하게 보이고 있는 것으로 조사되었다.

본 조사에서 조사한 문항 중에서 성적별 차이가 있는 문항을 표에 수록한 것으로서 성적별 다소의 차이는 나타내고 있으나 전반적으로 인터넷에 대한 부정적인 영향에서는 강한 부정의 반응을 보이고 있는 것으로 조사되었다.

<표 3> 성적분포에 따른 인터넷의 영향에 대한 반응비교

문항	F-value	P-value	성적	Mean
인터넷은 나의 미래준비에 도움을 줌	2.8229	0.0227	매우 잘함	2.880
			잘함	2.674
			보통	2.852
			못함	3.255
			매우 못함	2.29
인터넷에서 내모습을 멋있게 과장	3.8679	0.0215	매우 잘함	3.320
			잘함	3.112
			보통	3.116
			못함	2.927
			매우 못함	4.428
인터넷으로 성에 대한 관심증가	7.3266	0.002	매우 잘함	2.760
			잘함	3.910
			보통	3.618
			못함	3.407
			매우 못함	3.428
인터넷으로 공부에 방해가 됨	2.6997	0.0380	매우 잘함	2.920
			잘함	3.550
			보통	3.373
			못함	3.145
			매우 못함	2.714
인터넷은 부모와 자녀간 갈등을 유발시킴	6.5254	0.0000	매우 잘함	2.960
			잘함	3.887
			보통	3.738
			못함	3.327
			매우 못함	2.714
인터넷을 이용하여 원조교제를 한다	6.1536	0.0000	매우 잘함	3.916
			잘함	4.685
			보통	4.664
			못함	4.547
			매우 못함	4.142
인터넷을 이용하여 음란물을 구입한다	3.9582	0.0003	매우 잘함	4.083
			잘함	4.659
			보통	4.604
			못함	4.717
			매우 못함	4.142

3.3.3 부모가 컴퓨터를 사용하는지의 여부에 따른 문항별 평균차이 검정

본 조사에서는 부모가 컴퓨터를 사용하는지의 여부에 따라서 청소년의 인터넷 문화에 다른 영향을 조사하였다. 정보화의 물결이 너무도 빠르게 확산되어지면서 컴퓨터의 문화에 접하는 계층과 그렇지 못한 계층사이에는 상당한 차이가 있는 것으로 보여진다. 본 조사에서도 부모가 컴퓨터를 사용할 수 있는지의 여부에 따라서 자녀들의 인터넷 문화에 대한 차이가 있는지를 조사한 것이다

컴퓨터의 사용에 대한 분류는 양쪽 다 사용하는 경우와 부만 사용하는 경우 모만 사용하는 경우 두분 다 사용하지 않는 경우로 나누었다.

먼저 ‘인터넷 때문에 일상생활에 지장이 있는가’ 하는 질문에는 대체적으로 보통이다와 그렇지 않다는 반응을 보이고 있으며, ‘인터넷은 중독성이 강한가’ 하는 질문에는 부모가 컴퓨터를 사용하지 않을수록 그렇지 않다는 반응을 보이고 있는 것으로 나타났다으며, ‘인터넷은 청소년에게 해로운 면이 많은가’ 하는 질문에는 그렇다는 반응을 보이고 있으며, 모만 사용하는 경우가 가장 강한 반응을 보이고 있다. 그리고 ‘인터넷 때문에 성에 대한 관심이 증가되었는가’ 하는 질문에는 그렇지 않다는 반응을 대체적으로 보이고 있으며, 부모 모두 사용하지 않는 경우가 그렇다는 반응을 강하게 보이고 있는 것으로 조사되었다

<표 4> 부모의 컴퓨터 사용여부에 따른 인터넷의 영향에 대한 비교분석

문항	F-value	P-value	컴퓨터사용	Mean
인터넷 때문에 일상생활에 지장이 있다	3.0134	0.05	두분 다 사용	3.7212
			부만 사용	3.6224
			모만 사용	3.1743
			두분 다 사용 안함	3.9447
인터넷은 중독성이 강하다	5.3824	0.017	두분 다 사용	2.6449
			부만 사용	2.6392
			모만 사용	2.8036
			두분 다 사용 안함	3.0255
인터넷은 청소년에게 해로운 면이 많다	4.0249	0.0113	두분 다 사용	2.8019
			부만 사용	2.6837
			모만 사용	3.1930
			두분 다 사용 안함	2.9830
인터넷 때문에 성에 대한 관심이 증가되었다	5.5737	0.013	두분 다 사용	3.7573
			부만 사용	3.6939
			모만 사용	3.8182
			두분 다 사용 안함	3.3830

3.3.4 가정생활의 수준에 따른 문항별 평균차이

다음은 가정 생활 정도를 응답자에게 평가하게 하여 가정 생활의 정도가 상, 중상, 중, 중하, 하에 따라서 인터넷에 대한 청소년들의 반응을 문항별로 평균차이 검정을 하였다.

<표5>의 결과를 살펴보면 생활이 첫 번째 문항에서 인터넷 때문에 친구와 어울리는 시간이 줄었는가 하는 질문에 생활이 어려울수록 그렇다는 반응을 보이고 있으며 두 번째 문항에서 인터넷 때문에 사람들과 직접 만나는 것이 불편해 졌는가 하는 질문에는 대체적으로 그렇지 않다는 반응을 강하게 보이고 있고 세 번째 질문에서 인터넷으로 사귄 친구가 신뢰가 가는가 하는 문제에서는 생활이 어려울수록 그렇다는 반응을 보이고 있으며 넷째 질문에서 인터넷은 부모와 가족의 갈등을 유발시키는가 하는 문항에서는 생활이 어려울수록 그렇다는 반응을 보이고 있다. 다섯 번째와 여섯 번째 질문에서 인터넷을 이용하여 원조교제를 한다와 음란물을 구입한다는 문항에서는 두 문항 모두 강한 부정을 보이고 있는 것으로 조사되었다

<표 5> 인터넷과 친구 교체시간

문 항	F-value	P-value	생활정도	Mean
인터넷 때문에 친구와 어울리는 시간이 줄었다	6.8463	0.0005	상	3.950
			중상	3.808
			중	3.670
			중하	3.725
			하	2.529
인터넷 때문에 사람들과 직접만나는 것이 불편해졌다	3.818	0.002	상	4.050
			중상	4.235
			중	4.123
			중하	4.200
인터넷으로 사귄친구가 더 신뢰성이 간다	7.736	0.0002	하	3.235
			상	3.250
			중상	3.929
			중	3.528
인터넷은 부모와 가족의 갈등을 유발시킨다	6.5779	0.0002	중하	3.333
			하	2.823
			상	3.7750
			중상	3.9478
인터넷을 이용하여 원조교제를 한다	5.5420	0.0000	중	3.5575
			중하	3.6923
			하	2.7500
			상	4.3750
인터넷을 이용하여 음란물을 구입한다	5.7239	0.0000	중상	4.8000
			중	4.5368
			중하	4.5897
			하	3.6250
			상	4.400
			중상	4.7826
			중	4.5423
			중하	4.4872
			하	3.5625

3.3.5 인터넷 중독성 여부판정

본 연구에서는 기존에 연구되어진 인터넷의 중독성을 체크하기 위한 내용을 첨부하여 조사를 실시하였다. 기존의 연구에서는 인터넷의 중독성을 판단하기 위하여 8개의 문항을 예와 아니오의 이항 응답식으로 답하게 하였다. 본 연구에서 제시한 인터넷 중독성의 판정을 위한 설문문항은 기존의 연구에서 제시한 문항을 이용하였으며 조사 문항은 다음과 같다. ① 항상 인터넷에 대해 생각하는가? ② 인터넷을 접속하면 계획했던 것 보다 항상 더 많은 시간을 접속하게 되는가? ③ 인터넷/통신사용을 조절하거나 끊거나, 줄이기 위해 노력하지만 실패하는가? ④ 인터넷/통신사용을 중지하거나 중단하려면 기분이 좋지 않고 짜증이 나는가? ⑤ 인터넷/통신시간이 길어야 만족하는가? ⑥ 직업, 교육, 중요한 인간관계 등이 인터넷으로 인하여 위협받은 적이 있는가? ⑦ 인터넷/통신에 빠져있다는 사실을 주변사람에게 숨기고 싶은가? ⑧ 문제회피를 위해서 인터넷을 사용하는가? 등이다.

기존의 연구에서 위의 제시된 8개의 문항 중 5개 이상을 '예'라고 응답한 청소년들을 인터넷에 중독⁵⁾되어 있는 것으로 판단하였다. 설문문항에서 몇 개에 '예'라고 응답하였는지 빈도분석을 통하여 조사하였다.

총 517명의 응답자중에서 중독성의 여부를 묻는 8개 문항 중에서 모두 '아니오'라고 응답한 응답자가 24.4%이며, 모두 '예'라고 응답한 응답자는 0.6%이다. 그리고, 5개 이상을 '예'라고 응답한 응답자는 9.9%로 나타났다. 이로부터 많은 수치는 아니지만, 응답자의 9.9%가 인터넷에 중독되어 있다고 말할 수 있다.

<표 6> 인터넷 중독성 판정

예라는 응답 수	빈도	퍼센트
0	126	24.4
1	128	24.8
2	100	19.3
3	62	12.0
4	50	9.7
5	23	4.4
6	19	3.7
7	6	1.2
8	3	0.6

4. 분석결과 및 시사점

5) Young, K(1999)는 인터넷중독 및 비 중독 경향의 판별기준을 제시하였다. 100점 만점 중 총 점 50점을 기준으로 그 이상인 경우 중독경향군, 50미만인 경우를 비 중독경향군으로 구분하였다.

Young, K(1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation and treatment, Innovations in Clinical Practice: A Source Book(vol. 17, pp. 19-31), Sarasota, FL: Professional Resource Press.

평택시(평택·송탄)와 인근지역(오산·안성) 청소년을 대상으로 한 본 연구에서 얻어진 결과를 보면, 평택시(평택·송탄)와 인근지역(오산·안성)의 청소년들은 생각하였던 것 보다 인터넷에 중독되어 있지 않았다는 것을 알 수 있었다. 또한 청소년문제로 발생할 수 있는 인터넷을 이용한 음란물 보거나 채팅에서의 성 관련 내용 비율이 적으며, 오히려 게임과 정보획득 그리고, 채팅에서의 이성교제와 교우관계 내용 비율이 높게 나타났다는 점은 상당히 긍정적인 것이라 말할 수 있다.

그러나 청소년 문제와 관련하여 안심할 수는 없을 것이다. 이는 많은 청소년들이 숙제나 자료를 찾을 때보다는 심심할 때 인터넷을 더 사용하고 있는 것으로 나타나, 기존에 예측되어지고 있는 청소년문제로 발전할 가능성이 남아있기 때문이다.

평택시(평택·송탄)와 인근지역(오산·안성)의 설문조사에 응한 청소년들은 대부분 스트레스해소를 위하여 인터넷을 사용하고 있으며, 사이버 공간에서 함부로 행동하고 있다고 응답하였다. 또한 채팅에서 상대방과 나눈 이야기는 신뢰성이 없다고 생각하고 있으며, 인터넷은 공부에 방해가 된다는 응답과 함께 중독성이 강하다고 응답하였다. 이러한 결과는 결국 인터넷은 청소년에 해로운 것이라고 대부분의 응답자들은 답하였다.

상대적으로 청소년문제를 직접적으로 유발시킨다고 생각되어지는 원조교제나 음란물 구입에 대한 반응은 비율 상으로 낮게 나타나고 있으나, 수적으로는 결코 적은 수라 말하기는 힘들다. 특히, 인터넷을 통하여 원조교제를 하고 있다고 응답한 청소년들과 인터넷을 통하여 음란물을 구입하고 있다는 청소년들의 거주지는 상대적으로 평택시, 평택군, 그리고 송탄지역보다 오산시와 안성시의 경우가 많은 것으로 나타났다. 또한, 이러한 행동이 행하여지는 장소는 상대적으로 PC방인 것을 알 수 있었다. 해당 지역은 이에 대한 대응방안의 마련이 필요하다. 물론, 청소년들의 인터넷 사용 증가에 따른 각 계층의 연구와 토론은 눈에 띄게 증가해 왔지만, 그와 같은 노력에도 불구하고 인터넷과 관련된 청소년문제의 확산을 막는데는 한계가 있었다는 점을 부인할 수는 없다.

이상의 결과로부터, 청소년들 도시문화의 한 축은 인터넷이라는 가상공간과 현실공간을 연결하면서 형성되고 있음을 알 수 있었다. 즉, 청소년들은 인터넷을 이용하여 지식을 창출하기도 하지만 대화 및 만남의 장소로 이용하기도 하며, 때로는 청소년문제의 시발점으로 이용되기도 한다. 이렇게 인터넷을 통하여 형성된 청소년들의 도시문화는 지속적인 연구와 분석이 되어져야 한다. 청소년들이 많은 시간을 보내면서 생활하고 있는 인터넷상의 도시문화는 이제 새롭게 바라보아야 하는 단계를 넘어서고 있는 것으로 판단된다.

5. 결론

5.1 평택지역의 청소년 사이버 문화 정립 및 네트워크 마련

청소년들의 인터넷 사용회수와 시간은 더욱 증가할 것이며, 그 사용 목적은 더욱 다양해 질 것이다. 이러한 추세를 가정할 때, 평택시에서는 청소년들이 사이버 상에서 모일 공간을 마련해 주어야 한다. 그 공간은 그들의 심심함을 달래줄 뿐만 아니라 필

요로 하는 정보를 공급해 줄 수 있는 공간이어야 한다. 이러한 사이버 공간 속에서 청소년들의 사이버 문화를 형성해 나가야 한다는 것이다.

평택지역의 청소년 사이버 문화 정립을 위하여 사이버 상의 공간이 마련되어야 한다. 이 공간은 청소년 관련 민간단체가 주체가 되어 만들어져야 하며, 여기에는 초·중·고교별 네트워크가 이루어져야 한다. 이러한 사이버 상의 공간은 가능한 한 주제별로 구분하여 민간단체에 의해 마련되고 운영되는 것이 좋을 듯하다. 물론 민간단체의 중요한 역할은 사이버 공간상에서 청소년들의 사이버 문화를 형성시켜 나가는데 있다.

5.2 off-line상에서의 스트레스 해소

많은 청소년들은 심심할 때와 스트레스를 해소하기 위한 방안으로 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 점 때문에 인터넷의 이용한 무한한 정보의 획득보다는 보다 유혹적인 채팅과 이성교제, 게임, 그리고 원조교제와 음란물 보기로 이용되고 있는 것이다.

이에 대응하기 위하여, 청소년기에서의 스트레스해소는 가능한 한 off-line상에서 이루어지도록 하여야 한다. 시와 각 학교 그리고 각종 청소년단체 그리고 민간단체를 중심으로 다양한 활동적인 동아리를 구성하고, 이들의 지속적인 활동에 지원이 요구된다. 또한, 이러한 열린 공간에서의 청소년 활동을 각 학교들이 과외활동으로 인정해 준다면 더욱 활성화 될 것이다.

5.3 인터넷 교육 확대

인터넷과 관련된 청소년 문제에 대처하기 위해서는 우선적으로 가정에서의 노력이 요구된다. 특히, 부모 중 상대적으로 자녀들과 오랜 시간을 보내고 있는 어머니들을 대상으로 한 인터넷 교육이 요구되어진다. 이후 사이버 공간상에 청소년을 둔 부모들의 네트워크가 형성되어, 사이버 상에서 부모들과 청소년들의 만남, 청소년들의 사이버 공간을 운영하고 있는 민간단체와의 만남이 유기적으로 이루어진다면 더욱 긍정적인 결과를 얻을 수 있을 것이다.

이러한 인터넷 교육의 실질적인 효과를 위한 하나의 실천방안으로 지역별 컴퓨터 및 인터넷 교육이 가능한 어머니들을 파악하고, 이들을 유료자원봉사자로 활용하여 주변의 청소년을 둔 어머니들에게 보다 실질적인 컴퓨터 및 인터넷 교육을 실시하는 방안을 제안하고자 한다. 또, 이들을 중심으로 한 ‘청소년 사이버 지킴이’등의 육성이 이루어진다면, 그 효과는 더욱 증가할 것이다.

5.4 ‘청소년 사이버 경찰’ 육성

인터넷의 사용 증가와 관련된 청소년문제를 가장 잘 파악하고 있으며, 이에 효과적으로 대응할 방안을 마련하기 위해서는 초·중·고교 학생들을 ‘청소년 사이버 경찰’로 활용하는 방안을 제안하고자 한다. 즉, 지역의 청소년들이 주체가 되어 자율적으로 청소년문제를 논의하고 해결해 나아갈 수 있는 적극적인 동기부여를 하자는 것이다.

지역 및 학교별로 구성된 '청소년 사이버 경찰' 들이 온라인 상에서 제 역할을 다한다면, 인터넷과 관련된 새로운 법규의 마련과 기존법규의 개정이 가져다주는 효과보다 그 효과는 더욱 클 것이다. 이는 인터넷 관련 법규의 한계성을 보완해주는 역할까지도 담당하게 된다.

5.5 '청소년 인터넷 포럼' 개최

인터넷 상에서 이루어지는 청소년문제에 대한 근본적인 대응은 청소년들에 의하여 적절히 대응되어야 한다. '청소년 인터넷 포럼'을 개최하여 스스로 청소년 문제에 대한 각종의 부문별 다양한 공감대를 형성시키고 그에 대한 대응방안을 얻게 하여야 한다.

참고문헌

1. 강현두역(1990), 현대자본주의와 정보지배논리, 나남.
2. 김문환(1998), 지역문화발전, 문예출판사.
3. 김승현 편(1993), 정보사회정치경제학, 나남.
4. 김옥순외(1995), 정보화사회에서의 건전 청소년 문화육성 방안, 문화체육부.
5. 최진호(1996), 도시와 청소년 교육환경, 도시정보, 제15권, 제2호.
6. 한국청소년개발원(1999), 청소년 정보화실태와 새로운 정책의 방향, 연구보고99-R 14.
7. 한국청소년개발원(1999), 청소년 대중문화 수용실태와 대책, 연구보고99-R 13.
8. 홍성태 역(1996), 사이버공간, 사이버문화, 문화과학사.
9. 정국환(1996), 정보사회의 개념정립 및 정보화 추진방안 연구, 한국전산원.
10. Brake, M.(1985). *Comparative Youth Culture*: N.Y. Routledge.
11. Kellner, D.(1995). *Media Culture : Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern London*: Routledge.
12. O 'Donnel C. R.,(1994). *Youth Development and Community Participation*, Korea Institute for Youth Development House.

[2003년 3월 접수, 2003년 7월 채택]