

碩士學位論文

제주지역 청소년의 인터넷 사용실태와  
정보윤리의식에 관한 연구



제주대학교 대학원

가정관리학과

진 연 주

2001年 月

# 제주지역 청소년의 인터넷 사용실태와 정보윤리의식에 관한 연구

指導教授 金 惠 娟

秦 連 珠

이 논문을 가정학 석사학위 논문으로 제출함



秦連珠의 가정학 碩士學位 論文을 認准함

審査委員長 \_\_\_\_\_

委 員 \_\_\_\_\_

委 員 \_\_\_\_\_

濟州大學校 大學院

2001年 12月

# 목 차

국문초록		iv
I. 서론		1
1. 문제의 제기		1
2. 연구목적		4
II. 이론적 배경		6
1. 정보사회의 특징		6
2. 정보윤리의 개념과 영역		8
3. 청소년의 인터넷 사용 및 정보윤리 의식 실태		12
4. 관련변수의 고찰		19
III. 연구모델 및 연구방법		22
1. 연구모델 및 척도의 구성		22
2. 조사대상 및 자료수집		23
3. 분석방법		25
IV. 연구결과 및 해석		27
1. 조사대상자의 일반적 특성		27
2. 컴퓨터 및 인터넷 사용실태		30
3. 정보윤리 영역에 따른 청소년의 행위여부 및 행위에 대한 인식 실태		35
4. 청소년의 특징에 따른 정보윤리 영역별 행위여부의 차이		40
5. 정보윤리 영역별 행위에 대한 정보윤리의식에 미치는 제변수들의 영향력		47

V. 결론 및 제언	-----	53
참고문헌	-----	58
Abstract	-----	62
부록	-----	65



## <표 목 차>

<표 1> 정보윤리의 범위와 내용 -----	11
<표 2> 변수의 정의 및 측정방법 -----	24
<표 3> 조사대상자의 개인관련 특성 -----	25
<표 4> 조사대상자의 가족관련 특성 -----	27
<표 5> 인터넷 사용실태 -----	29
<표 6> PC방 이용실태 -----	30
<표 7> 핸드폰 사용실태 -----	31
<표 8> 음란물 접촉행위여부 -----	33
<표 9> 타인의 정보도용행위여부 -----	33
<표 10> 채팅시 언어폭력행위여부 -----	34
<표 11> 정보윤리 영역별 행위에 대한 청소년의 선호도 -----	38
<표 12> 정보윤리 영역별 행위에 대한 청소년의 죄책감 -----	40
<표 13> 개인관련 특성에 따른 정보윤리 영역별 행위여부의 차이-----	35
<표 14> 가족관련 특성에 따른 정보윤리 영역별 행위여부의 차이 ---	37
<표 15> 인터넷이용관련 변수에 따른 정보윤리 영역별 행위여부의 차이 -----	39
<표 16> 정보윤리 영역별 행위에 대한 선호도에 미치는 제변수들의 영향력 -----	49
<표 17> 정보윤리 영역별 행위에 대한 죄책감에 미치는 제변수들의 영향력 -----	51

<국문초록>

## 제주지역 청소년의 인터넷 사용실태와 정보윤리의식에 관한 연구

진 연 주

제주대학교 일반대학원 가정관리학과

지도교수 김 혜 연

현대사회 변혁 중의 하나인 정보화가 진행되면서 정보윤리 의식이 사회적 문제로 제기되고 있다. 특히 정보화의 주된 이용자인 청소년은 정보윤리와 가치관이 확립되지 않아 정보화 사회를 향한 정보윤리 의식의 확립이 요구된다. 이러한 배경에서 이 연구는 청소년의 정보윤리 의식과 이에 영향을 미치는 변수를 파악함으로써 정보윤리 확립을 위한 기초자료를 제공하는데 그 목적이 있었다.

이러한 연구목적을 달성하기 위해 제주지역의 중학생 및 고등학생을 대상으로 인터넷 사용실태를 조사하였다. 또한 음란물접촉, 타인의 정보도용 및 채팅시 언어폭력의 각 하위영역별로 행위 여부와 함께 선호도 및 죄책감에 의해 정보윤리의식을 조사하였다. 청소년의 개인, 가정 및 인터넷이용관련 특징을 독립변수로 구성하였고 이러한 변수들에 따른 정보윤리 하위 영역별 행위여부는 카이스퀘어 분석( $X^2$ -test)을 통해 그리고 정보윤리 영역별 정보윤리 의식에 미치는 제변수의 영향력은 중회귀 분석(Multiple Regression)을 통해 분석하였다.

이 연구의 주요한 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년들의 정보생활은 일상적인 것으로 나타났다. 주로 인터넷을 이용하는 장소는 가정이며, PC방의 이용도 상당한 비율이며 이러한 장소에서의 인터넷 사용이 일반적임을 알 수 있었다. 그러나 PC방에서의 음주나 흡연을 한 경험은 적은 것으로 나타났다. 핸드폰은 소유하지 않은 청소년이 더 많았으나, 핸드폰을 소유하고 있는 경우 인터넷을 이용한 경험이 있는 경우는 높게 나타났으며, 핸드폰으로 인터넷을 이용하는 이유는 편리성과 간편성이었다.

둘째, 청소년들의 정보윤리 영역별 행위여부를 살펴보면 음란물 접촉과 채팅시 언어폭력 행위를 해본 경우가 약 1/2 정도, 즉 조사대상자 2명 중 한 명 꼴로 행위를 해본 적이 있었고 행위횟수도 상당한 정도였다. 타인의 정보도용 행위를 해본 적이 있는 경우는 약간 낮았지만 청소년의 정보윤리에 문제를 제기할 만큼 일반적으로 이러한 행위가 일어나고 있음을 알 수 있었다. 음란물접촉행위 등 이러한 행위가 일어나는 주된 장소는 가정이었다.

셋째, 정보윤리 영역별로 행위를 한 청소년들의 행위에 대한 선호도는 타인의 정보도용행위의 경우에 약간 높았지만, 전체적으로 보통수준이어서 행위에 대한 재미나 흥미를 느끼고 있지는 않았다. 그러나 이러한 행위에 대한 죄책감을 보면 거의 죄의식이나 후회의 감정을 느끼고 있지 않은 것으로 나타나 청소년들의 정보윤리 의식이 높다고 할 수 없었다.

넷째, 청소년의 정보윤리 영역별 행위여부 중 음란물 접촉 행위여부는 청소년의 성별, 연령, 교육수준 등의 개인적 특성과 부모특성과 관련된 가족관련 특성 및 인터넷이용관련 특성에 따라 차이가 있었다. 반면 타인의 정보도용과 채팅시 언어폭력 행위는 청소년의 학교성적, 월평균용돈, 성격, 친구관계 등의 경제, 심리적 특성과 인터넷관련 특성에 따라 차이가 있었다. 이와 같이 청소년의 인터넷관련특성은 청소년의 정보윤리 영역별 행위여부와 밀접한 관련을 갖는 중요한 변수로 나타났다.

다섯째, 청소년의 인터넷이용관련 변수는 음란물 접촉행위에 대한 선호도

에 유의한 영향을 미치는 중요한 변수였다. 그러나 음란물 접촉행위에 대한 죄책감은 성별과 같은 청소년의 개인적 특성이 중요하였다. 타인의 정보도용 행위에 대한 선호도와 죄책감은 청소년의 가계수입에 의해 가장 큰 영향을 받는 것으로 나타났다. 채팅시 언어폭력행위에 대한 선호도는 상대적으로 청소년의 가족관련 변수가, 죄책감은 가족관련변수와 인터넷이용관련 변수가 관계를 갖는 것으로 나타났다.

이상과 같이 청소년의 정보윤리 영역별 행위여부와 행위에 대한 선호도 및 죄책감과 유의미한 관계를 가진 것으로 나타난 청소년의 특징이 각 영역별로 달랐지만, 한편으로는 공통적으로 인터넷이용관련 특성이 중요했던 결과를 기초로 청소년의 정보윤리 의식을 확립할 수 있는 교육프로그램과 교육교재의 개발이 요구된다.





# I. 서론

## 1. 문제의 제기

21세기 문명사적 전환의 동인 중 가장 많이 거론되는 것이 정보화이다. 정보사회란 정보의 생산, 저장, 분배에 관련된 산업이나 활동이 경제의 가장 중요한 활동으로 등장하고, 그 결과 컴퓨터나 커뮤니케이션 테크놀로지 등을 비롯한 정보·기술이 정치, 경제, 사회, 문화 등의 모든 생활영역을 지배하는 사회를 말한다(한림과학원, 1996).

IDC가 2001년 초 발표한 자료에 따르면, 우리나라는 조사대상 55개국 중에서 정보사회지수가 19위를 기록하였는데, 이것은 작년도에 비해 3단계 상승한 것이다. 아시아 국가에서는 11위 일본, 15위 홍콩, 18위 대만에 이어 우리나라가 네 번째로 정보사회지수가 높은 것으로 나타났다(한국인터넷정보센터 인터넷 통계, 2001).

반면 인터넷 가정 보급율은 우리나라가 단연 두드러져 아시아 태평양 지역 전체 인터넷 이용 가구의 45%를 차지하였고(닐슨넷레이팅스, 2001), 인터넷 이용자 수는 한국전산원의 통계(한국전산원, 2000)에 따르면 2000년 7월만 7세 이상 65세까지 인구 중 최근 3개월 이내에 인터넷을 이용한 적이 있는 경우가 전체의 36.2%로 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), 부산/경남 지역이 38.5%(276만 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 이용자수를 지역별로 살펴보면 제주(55.4%)가 가장 높게 나타났으며, 그 다음이 서울 55.2%, 경기도가 54.7%, 울산 53.7%로 50%를 넘었고, 충남이 36.5%로 가장 낮은 것으로 나타났다(한국일보, 2001).

또한 제주지역 인터넷 이용자는 2000년 8월 말 17만 명에서 2000년 12월 말 21만명, 2001년 3월 말 27만 명 등 매년 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.

정보사회가 도래하면 우리 생활에 있어서 과거에는 불가능했던 여러 가지 생활의 혜택이 제공될 것으로 예측되고 있다. 즉 고부가가치산업, 첨단산업, 소프트웨어 등이 급속히 성장하며, 컴퓨터의 보급과 통신기술의 발달로 정보 수집, 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 낳고 있다.

반면 정보사회가 갖는 긍정적 혜택에도 불구하고 정보사회의 부정적인 측면도 부각되고 있다. 현재 정보화에 따라 정보의 접근, 이용, 저장, 공유 등이 획기적으로 편리해지고 있다면 이러한 과정에서 나타날 수 있는 정보획득을 위한 정보의 오·남용과 정보범죄는 대표적인 정보사회의 역기능의 예이다.

정보통신위원회(2001) 등의 조사에 따르면 컴퓨터 및 PC통신의 이용에 있어 익명성은 음담패설이나 욕설을 초래하는 요인이 되고 있으며, 고의적인 바이러스 유포나 타인의 정보를 도용하는 사례가 빈번히 행해지고 있다. 더욱이 프로그램을 구입하지 않고 복사품을 이용하거나 다른 사람의 정보를 훔쳐보는 것에 대해 죄의식을 느끼지 않으며, 심지어 자신의 기술을 과시하기 위해 해킹을 하는 경우도 나타나고 있다. 또한 인터넷 상거래가 증가하면서 성관련

사이트의 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. 이와는 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 자랑하고 싶어했던 것이나, CIH바이러스를 전세계에 배포한 장본인이 대만의 젊은이였으며, 우리나라 최초의 해킹사건이었던 1994년 원자력연구원 해킹사건이 16살의 영국 청소년이었던 것은 대표적인 예(한국청소년개발원, 1999)이다.

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

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

그러나 지금까지의 연구는 정보화인식(한국정보문화센터, 1998)이나 PC통신 및 인터넷의 사용실태, 이용행태 및 이용자 만족(설재순, 1998; 한국정보문

화센터, 1998; 한국청소년개발원, 1999; 한국인터넷정보센터, 2000) 등 정보화의 이용실태를 중심으로 한 연구가 이루어져왔다. 또한 정보화사회의 역기능에 대한 인식을 중심으로 한 실태조사가 소수 이루어졌으나 음란물 등 특정 분야에 대한 것이어서(한국청소년문화연구소, 1993; 한국소비자보호원, 1999; 윤석용, 2000; 한국정보보호센터, 2000) 전체적인 정보사회의 역기능을 다루지 않았으며, 청소년을 대상으로 하거나 이들의 정보윤리 의식을 밝힌 연구는 거의 없는 실정이다.

## 2. 연구목적

정보사회에 있어서 주된 정보 이용자인 청소년의 정보윤리 의식의 확립은 앞으로 건전한 정보이용 문화와 정보사회를 위해 필수적으로 요구된다. 이상과 같은 배경에서 이 연구는 제주도 지역의 청소년을 대상으로 인터넷 사용 실태와 정보윤리를 파악하며, 청소년의 특징에 따른 차이를 분석하고자 한다. 따라서 이 연구의 결과는 청소년의 정보이용 및 정보윤리 의식을 청소년의 특성에 따라 이해하게 함으로써 앞으로 이와 관련된 연구 및 정책을 위한 자료로 활용될 수 있을 것이다.

이러한 이 연구의 연구목적을 달성하기 위한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 청소년들의 인터넷 이용실태는 어떠한가?

둘째, 청소년들의 음란물 접촉, 타인의 정보도용 및 채팅시 언어폭력 등으로 구분된 정보윤리 영역별 행위여부는 어떠한가?

셋째, 청소년들의 정보윤리 영역별 행위여부는 청소년의 특징에 따라 어떤 차이를 보이는가?

넷째, 청소년들의 정보윤리 영역별 행위여부에 대한 선호도와 죄책감으로 구분된 정보윤리의식은 어떠한가?

다섯째, 청소년들의 정보윤리 영역별 행위여부에 대한 선호도와 죄책감에 청소년의 특징은 어떠한 영향을 미치는가?



## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 정보사회의 특징

정보사회(Information society)란 정보가 사회의 모든 분야에서 지배적이며, 사회를 유지 발전시키는데 있어서 다른 어떤 요소보다도 가치 비중이 큰 사회(유양근, 2000)를 의미한다.

정보사회의 명칭 자체는 1960년대에 일본학자들의 명명에서 유래된 것으로 알려져 있다. 우메사오 타다오(梅棹忠夫)는 사회 진화의 정도는 농업, 물질 산업, 정신산업의 구성비율에 따라 결정되며 발달된 사회일수록 정신산업의 비중이 확대된다고 하였는데, 히야시 유지로(林雄二郎)는 이러한 사회가 정보 사회라고 하였다. 또한 마스나 요네지(増田米二)는 1981년 다니엘 벨(Daniel Bell)이 사용한 ‘후기산업사회’<sup>1)</sup>라는 용어를 정보사회라는 용어로 대체하였다(한림과학원, 1996; 유양근, 2000).

정보사회에서는 컴퓨터와 통신 기술이 획기적으로 발달하면서 재화로부터 지식과 기술이 사회의 핵심적인 가치로 자리잡게 되며 많은 정보가 대량으로 유통된다. 이러한 과학과 기술의 혁신은 정신 사회적인 변혁, 산업과 경영의 혁신, 그리고 시민적인 삶의 변화 등과 같은 총체적인 변혁을 초래하게 된다. 따라서 컴퓨터와 같은 테크놀러지를 중심으로 하는 정보혁명은 증기기관의 발명에서 비롯된 산업혁명보다 인류사회에 훨씬 심대한 변화를 가져올 것으

---

1) 다니엘 벨은 「후기산업사회의 도래」라는 저서에서 후기산업사회는 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.

로 전망되고 있다.

앨빈 토플러(Alvin Toffler, 1980) 역시 제 3의 물결에서 컴퓨터에 의한 정보혁명이 이루어지는 정보화사회의 도래를 예견하였다. 그에 따르면 정보사회는 제2의 물결의 특징인 규격화, 동시화, 중앙집권화라는 산업사회의 제약을 뛰어넘어 탈대량화 현상이 두드러지게 된다. 즉 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 이러한 일종의 컴퓨토피아와 같은 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 일상생활의 편리함과 효율성 뿐 아니라 보다 많은 개성, 자유, 나아가 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 조성하는데 기여하게 될 것이다. 나아가 커뮤니케이션의 조직이 잘 되어 상호연락이 용이해지고 여론에 의한 고도의 민주주의가 가능해질 것이다.

말하자면 정보사회의 특징이자 장점은 물질이나 에너지를 대신하여 정보의 가치가 상대적으로 높아지는 사회로서, 정보가 신속하고 효율적으로 분배되고 변형되며, 사회 모든 구성원들이 정보에 관해 값싸고 쉽게 접근할 수 있다는 것이다.

이와는 대조적으로 정보사회로의 진전을 우려의 시각에서 바라보는 시각(Mattelart, 1979; Schiller, 1984)도 많이 있다. 왜냐하면 물질문명 내지 자본주

의 사회로의 발전과정에서 항상 수반되었던 여러 가지 문제점들이 정보사회에서 더욱 심각한 형태로 나타나고 있기 때문이다.

정보사회의 장점에 따라 미래사회가 협동적이며, 민주적이고 완전히 통합된 국제사회가 될 것이라는 긍정적인 예견과 달리 정보의 발달은 계급간 불평등이나 권력의 독점 등을 지속시킬 수 있는 소지가 있다. 왜냐하면 정보사회에서도 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 숙련에 따라 한편으로는 새로운 직업이 발생한 반면 또 다른 한편으로는 대규모의 구조적 실업이 일어나고 있다(권태현 외, 2000; 정보사회학회, 1998).

뿐만 아니라 개인의 프라이버시유지, 정보오용, 남용 및 범죄 등은 예상치 못한 그러면서도 매우 광범위한 정보사회의 역기능으로 지적되고 있다. 더욱이 컴퓨터를 매개로 한 인간성 상실 내지 인간 소외의 문제 등은 앞으로 인간의 인성과 생활의 본질을 변화시켜 근본적인 인간성 상실과 생활의 파괴를 초래할지도 모른다는 비판을 초래하고 있다.

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

## 2. 정보윤리의 개념과 영역

윤리란 도덕적인 문제에 직면하였을 때 ‘행위의 옳고 그름이나 선과 악 또는 도덕적인 것과 비도덕적인 것에 관한 판단기준의 체계’(동아대백과사전,



2000)를 지칭하는 것으로, 정보윤리란 정보화 사회에서 정보를 이용하는 행위에 대한 판단기준을 의미하게 된다. 구체적으로 말하자면 정보윤리란 윤리의 문제를 정보 또는 정보사회의 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 기준체계를 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 쟁점으로 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 사회적 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, 욕설 및 비방행위를 정보사회의 역기능적 행동으로 간주하여 이에 대해 윤리적 문제가 발생할 수 있다고 하였다.

한국정보보호센터(2000)에서는 개인정보 및 프라이버시침해, 스팸메일, 불건전 정보유통, 컴퓨터 바이러스, 해킹, 소프트웨어 불법복제 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.

또한 주니어네이버에서는 인터넷 윤리의 확립을 위해 ‘인터넷 윤리교육이 생기면 먼저 배워야 할 것이 무엇인가’에 대해 조사하였는데, 응답자들의 응답은 바이러스 퇴치가 32.45%로 가장 높았으며, 해킹방지 29.40%, 네티켓이 29.27%, 채팅시 맞춤법에 맞는 언어 사용이 8.88%로 나타났다.

이상과 같은 내용을 중심으로 정보윤리의 범위와 내용을 정리해보면 <표 1>과 같다. 이와 같이 정보윤리문제는 포괄적이며 여러 영역에서 제기될 수 있고, 시대의 변화나 대상에 따라 그 범위가 달라질 수 있다. 따라서 이 연구에서는 청소년의 정보서비스 이용시 빈번하게 언급되는 음란물 접촉, 타인의 정보도용 및 인터넷 채팅시 언어폭력 등을 정보윤리 영역으로 한정하고자 한다.

<표 1> 정보윤리의 범위와 내용

연구자	정보윤리의 범위와 내용
Mason(1986)	<p>* 프라이버시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인에 관한 정보중에서 어떠한 것이 남에게 공개될 수 있는가?</li> <li>- 개인에 관한 정보중에서 어떠한 것이 어떠한 조건하에 공개될 수 있는가?</li> <li>- 개인의 사생활을 보호하기 위한 장치에는 어떠한 것이 있는가?</li> <li>- 어떠한 정보를 개인이 소유할 수 있으며 공개를 하지 않아도 되는 정보에는 어떠한 것이 있는가?</li> </ul>
	<p>* 정확성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 특정정보에 대하여 그 정보의 출처나 신빙성에 대한 책임은 누구에게 있는가?</li> <li>- 잘못된 정보에 대한 책임은 누구에게 있는가?</li> <li>- 잘못된 정보로 피해를 당한 사람은 어떠한 방법으로 원상회복 되어야 하는가?</li> <li>- 정보의 정확성을 보장하기 위한 장치에는 어떠한 것이 있는가?</li> <li>- 개인은 어떠한 방법으로 정보기술에 저장된 자신에 관한 정보가 정확하다는 것을 확인할 수 있는가?</li> </ul>

<표1 계속>

연구자	정보우리의 범위와 내용
Mason(1986)	* 지적소유권 - 정보의 소유권자는 누구인가? - 정보를 사거나 획득할 수 있는 권한을 가진 사람은 누구인가? - 정보를 팔거나 교환하기 위한 정당한 보상은 누가 설정하는가? - 정보가 유통되는 채널의 소유자는 누구인가? - 귀중한 정보에 대한 채널의 소유자는 누구인가?
	* 접근가능성 - 개인이나 조직은 어떠한 경우에 정보를 획득할 수 있는가? - 개인이나 조직은 어떠한 조건으로 정보를 획득할 수 있는가? - 정보접근에 대한 안전장치에는 어떠한 것이 있는가?
Laudon(1994)	* 정보에 대한 권리와 의무 - 어떠한 조건하에서 다른 사람의 프라이버시를 침해할 수 있는가?
	* 지적소유권 - 미국의 경우 영업비밀, 저작권, 특허권 등의 세 가지 법률에 의하여 보호를 받으며 각각의 법률은 각각 다른 종류의 보호를 받게 해준다.
	* 책무와 통제 시스템을 만들거나 판매한 개인 또는 조직이 시스템의 사용에 대한 결과에 도덕적인 책임을 져야 할 것인가?
	* 시스템의 품질 - 일반적으로 받아들일 수 있고 기술적으로 가능한 시스템의 품질수준은 어느 정도인가?
Forester&Morrison (1994)	컴퓨터관련 범죄와 보안
	소프트웨어 절도와 소유권
	해킹과 바이러스
	컴퓨터의 오류와 소프트웨어의 품질
	자료의 저장과 프라이버시
	인공지능과 전문가시스템의 의미
	작업자의 정보화
Johnson(1994)	컴퓨터 전문가들의 직업윤리
	지적소유권과 소프트웨어
	프라이버시
	컴퓨터범죄, 남용, 해커
	책임과 포괄책임
컴퓨터의 사회적인 의미	

<표1 계속>

연구자	정보윤리의 범위와 내용
추병완(1997)	해킹, 바이러스, 전자우편 폭탄, 불건전한 언어, 지적 소유권 침해, 음란물 유포 및 판매, 전화방, 음란 국제 폰팅, 프라이버시 침해, 허위 정보 유포, 통신사기, 욕설 및 비방행위
한국정보보호센터 (2000)	개인정보 및 프라이버시침해, 스팸메일, 불건전 정보유통, 컴퓨터 바이러스, 해킹, 소프트웨어 불법복제 및 지적재산권 침해, 전자상거래 관련 피해, 정보격차 및 중독
정보통신윤리위원회 (2001)	저작권 침해, 명예훼손, 음란·폭력·문자, 음란·폭력물 판매, 불건전 대화, 언어폭력, 음란 정지영상, 매춘, 동영상, 유언비어, 게임, 기타 등 23가지

\* 정경수(1995), 정보통신윤리정립에 대한 이론적 고찰, 월간정보화사회에서 재인용

### 3. 청소년의 인터넷 사용 및 정보윤리 의식 실태



#### 1) 청소년의 인터넷 사용 실태

청소년만을 대상으로 한 것은 아니지만 한국전산원이 2000년 7월 만 7세 이상 65세까지 인구 중 최근 3개월 이내에 인터넷을 이용한 적이 있는 인터넷 이용자를 대상으로 실시한 조사는 우리나라의 일반적인 인터넷 이용자의 특징을 파악하게 해준다. 뿐만 아니라 앞에서 서술된 바와 같이 인터넷 이용자 중 청소년의 비율이 상당하다는 통계들에 따르면 청소년의 인터넷 사용 실태를 이해하는데 도움을 줄 수 있다. 이 조사자료에 따르면 인터넷 이용자는 조사대상자 전체의 36.2%로 나타났는데, 이 중 21.2%가 남성이고, 15%가 여성이어서 여성보다 남성의 비율이 많은 것으로 조사되었다. 인터넷 이용자 중 가정에서 이용하는 경우가 54.7%, PC방 이용은 18.4%였다. 인터넷 이용장소별 이용시간은 가정인 경우 1시간 이하가 74.6%, 1-2시간은 18%, 2시

간 이상은 7.5%로 나타났고, PC방의 경우는 1시간 이하가 80.7%, 1-2시간 14.9%, 2시간 이상은 4.4%로 나타났다.

청소년의 정보화나 인터넷 사용 등을 중심으로 한 몇몇 실태조사들도 청소년의 인터넷 이용실태를 이해하는데 도움을 준다.

한국청소년문화연구소(1993)의 보고서에 의하면 서울시내 거주 청소년들의 55.1%가 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타났고, 중학생 집단에 비해서 고등학생 집단이 컴퓨터를 많이 보유하고 있는 것으로 나타났다. 컴퓨터를 보유하고 있는 청소년들의 하루 평균 컴퓨터 이용시간은 약 76분이었다. 전체 응답자의 36.5%가 하루 평균 1시간 이상 컴퓨터를 사용하고 있었고, 32.5%가 30분 이하, 31.0%가 30분 이상 1시간 이내의 시간을 컴퓨터 사용에 소비하였다. 그러나 23.1%에 해당되는 청소년만이 컴퓨터 통신을 이용하는 것으로 나타났다.

한국청소년개발원의 청소년 정보화 실태에 대한 보고서(1999)에 따르면 청소년 본인이 컴퓨터를 소유하고 있는 경우는 55.1%였고, 컴퓨터를 이용하고 있는 경우는 전체 응답자의 71.5%였다. 컴퓨터를 사용한 기간은 평균 2년 1개월 정도였고, PC통신 평균 이용경력은 6.32개월이었다. PC통신을 이용하는 주된 목적은 채팅이 48.9%로 가장 많은 것으로 나타나 청소년들이 친구를 사귀거나 채팅을 하기 위한 동기에서 PC통신을 이용하고 있음을 알 수 있다. 주당 평균 PC통신 이용시간은 1시간 18분이었다.

청소년보호위원회의 보고서(2000)에 따르면 청소년들의 인터넷 사용시간은 1일을 기준으로 할 때 평균 1시간 미만이 45.0%, 1-3시간이 34.9%, 3시간 이상이 20.1%로 나타나 많은 학생들이 장시간 인터넷을 사용하는 것으로 나타났다. 청소년의 61.7%가 PC방을 한 번 이상 이용해본 적이 있었는데, 인터넷을 이용하는 목적에 대해서는 채팅이 32%, 학습·진로정보가 23%로 나타났고, PC방 이용 청소년들의 이용 목적은 게임이 46%, 채팅이 33%이었다. 주당 평균 600.3분, 1일 평균 1.4시간동안 PC방을 이용하며 조사대상의 56.3%가

토요일, 30.6%가 일요일에 이용하는 것으로 조사됐다. 음란물 접촉경험은 PC방을 통해서라는 응답이 54%로 나타나 PC방이 음란물을 볼 수 있는 기회를 제공하는 것으로 나타났다. 실제로 PC방에서 청소년의 정보시설 및 정보서비스의 이용에 대한 규제는 매우 약해서 청소년 중 ‘PC방에서 흡연 경험이 있는가’ 라는 질문에 대해 31%가 그렇다고 답했으며, 14%는 매우 자주라고 응답했다(전자신문, 2000). 한국청소년개발원의 보고서(1999)에서도 청소년이 PC방에서의 흡연 경험이 있는 경우는 30.6%였으며, 매우 자주’는 14%, ‘한 두 번’이 7.1%로 나타났다.

초등학교 6학년을 대상으로 한 임창희(2000)의 연구에서는 조사대상자 중 PC방을 이용한 경험이 있는 경우는 45%로 거의 2명당 1명꼴로 경험이 있는 것으로 나타났다. PC방 이용 빈도는 주당 한두번 이용이 64.6%로 가장 많았다. 1회 평균 이용시간은 1시간 정도가 60.5%로 가장 높은 비율이었고, 1시간 30분이 16.7%, 2시간 정도가 16.0%였는데, 3시간 이상도 6.8%에 이른다. PC방 1회 이용 비용은 1000원-1500원 정도가 49.4%, 1000원 이하가 25.9%로 대부분의 학생이 PC방 1회 이용시 1500원 이하의 비용을 쓰는 것으로 나타났다.

## 2) 청소년의 정보윤리 의식 실태

### ①음란물접촉

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 조사대상자 청

소년의 62.9%(한국청소년문화연구소,1994), 63.4%(간행물윤리위원회,1996), 그리고 78.2%(성윤숙,1998)와 같이 높은 비율이었다.

또한 1992년 체육청소년부의 조사연구에 의하면 전국의 6대 도시 중·고생 2,300명 중 노골적인 성행위가 묘사된 음란비디오를 시청한 경험이 있는 청소년의 수는 전체 응답자의 44.7%에 이르는 것으로 나타났다.

한국청소년문화연구소(1993)의 조사에서도 서울시내에 거주하고 있는 10명의 청소년들 중 6명의 청소년들이 컴퓨터 음란물에 접촉한 경험이 있는 것으로 나타났다. 처음 접하게 된 동기는 또래집단의 권유에 의한 것이 88.5%로 가장 높았다. 한 달에 1~2회 이상 정기적으로 이용하고 있는 비율은 25%에 달하고 거의 매일 이용하는 청소년도 5.7%나 되었다.

성윤숙(1998)의 연구에서는 조사대상자 청소년 중 78.2%가 음란물에 접촉한 경험이 있다고 응답하였고, 그 중 남자청소년들이 97.3%, 여자 청소년이 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 주었다’ 고 응답한 청소년의 수는 각각 56.9%, 10.4%를 차지하고 있어 음란물 접촉에 또래 집단이 가장 큰 역할을 하고 있음을 알 수 있었다. 한국청소년문화연구소의 연구결과(1993)에서 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 비율은 0.8%에 달하고 있어 청소년의 음란물 접촉은 매우 심각한 수준으로 나타났다.

한국소비자보호원(1999)의 청소년을 대상으로 PC방에서의 음란물 접촉 경험에 대한 보고서에서는 청소년(초·중·고·대)의 30.7%가 PC방에서 음란물에 접해 본 경험이 있다고 응답했다. 중학생은 28.0%, 고등학생은 37.8%로 학교 단계가 높아질수록 음란물 접촉 경험이 많은 것으로 나타났다. 접촉 빈도

는 거의 접하지 않음이 61.2%, 월 1~2회 19.7%, 주 1~2회 13.1%의 순으로 나타났다. 음란물을 접촉한 경험이 있는 청소년들의 처음 접촉시기는 68.2%가 초·중학교 때부터였고, 고등학교 시절에 접한 청소년은 31.8%에 그쳤다. 음란물에 접촉하게 된 동기는 친구들의 권유가 50.5%로 다른 동기보다 훨씬 높게 나타났으며, 음란물 접촉 장소는 자기집이 40.1%, 친구집이 35.8%로 나타났다. 음란물을 접했을 때의 느낌은 ‘즐거웠다’ 46.0%, ‘혐오감이 들었다’ 26.0%, ‘죄책감이 들었다’ 24.0%로 나타나 청소년들이 음란물을 보기도 죄의식을 갖지 않음을 알 수 있다.

한국청소년개발원의 보고서(1999)에 따르면 청소년이 PC통신을 통해 음란물에 접촉한 경험에 대한 질문에서 전혀 없다고 응답한 경우가 61.7%였으며, ‘한 두 번’ 이나 ‘몇 번’ 정도 접촉한 경우는 전체의 27.9%, 매우 자주 경험한 경우는 전체의 10.4%로 나타나 10명중 4명 꼴로 음란물을 접촉한 경험이 있는 것으로 나타났다.

서울가정법원 소년자원보호자협의회는 2000년 7월 3일 서울지법 대회의실에서 ‘정보화사회, 청소년을 어떻게 할 것인가’ 라는 주제의 세미나에서 5명 가운데 2명이 인터넷이나 PC통신을 통해 음란물을 접했으며, 응답자의 58.9%는 ‘성충동을 느끼며 음란물을 계속 보고 싶다’ 고 밝혔다.

정보통신윤리위원회(2001)의 조사결과에 따르면 초등학생의 68.3%와 중·고등학생의 84.4%가 인터넷을 사용하는 과정에서 음란물을 접촉한 것으로 조사되었다. 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.

## ②타인의 정보도용

타인의 정보도용이란 여러 내용을 포함할 수 있다. 타인의 ID를 도용하거



나 이메일 등의 정보를 훔쳐보는 소극적이며 낮은 단계의 정보도용으로부터 의도적이고 전문적인 해킹의 수준에 이르기까지 그 정도가 다양할 수 있다. 우리나라는 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 조사를 벌이기까지 타인의 정보도용은 아무런 죄의식없이 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. 타인의 정보 훔쳐보기에 해당하는 것이다. 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).

### ③채팅시 언어폭력

인터넷에서 이루어지는 인권 침해 중 가장 광범위하게 이루어지는 것이

언어폭력이다. 채팅시 반말과 욕설, 비속어는 사이버세계에서 다반사로 일어난다.

정보통신윤리위원회에서는 인터넷에서의 언어폭력을 반국가적인 내용, 인권침해내용, 성 또는 음란패설 내용, 공중도덕과 사회 윤리 저해 내용 등으로 정의 내리고 있다. 실제 정보통신윤리위원회가 불건전정보신고센터를 운용하면서 규제한 실적에도 알 수 있는데 1995년 총 218개였던 ID정지가 1996년 5월 5일까지 집계 306건에 이르고, ID경고 역시 지난해 총 372건에서 1996년 5월 519건에 이르는 것으로 나타났다. 이는 대부분이 채팅시 음란성 글이나 음란 정보의 유포 등과 관련된 사항이다(전자신문, 1996).

청소년보호위원회(2000)의 연구결과에 따르면 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 사용해야 하는지를 알지 못하는 상태에서 컴퓨터를 사용해야 하는 사각지대에 놓여 있는 것이다.

특히, 청소년의 정보의식은 향후 정보사회의 미래를 결정하는데 매우 중요한 요소이다. 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 중요

한 기능을 담당하고 있다고 할 수 있어(한국청소년문화연구소, 1993) 그 문제의 심각성은 더욱 크다.

이상과 같은 이론적 고찰을 중심으로 할 때 청소년의 정보윤리의식은 정보윤리가 제기될 수 있는 문제들에 대해 청소년들은 어떻게 인식하고 있는가를 의미한다고 할 수 있다. 특히 이 연구에서 한정적으로 그 영역을 정한 음란물접촉, 타인의 정보도용 및 채팅시 언어폭력행위에 대한 인식을 어떻게 하고 있는가가 청소년의 정보윤리의식을 구성하고 있는 것이다. 여기에는 여러 의미가 있을 수 있겠으나, 여기에서는 행위에 대한 즐거움과 같은 선호도와 죄책감을 느끼고 있는가에 의해 정보윤리 의식을 파악하고자 한다. 그 이유는 이러한 선호도와 죄책감이 행위에 대한 현재 자기자신 뿐 아니라 인터넷 사용과 관련된 환경에 대한 정서적, 인지적 판단을 수반하고 있는 것으로 가정하였기 때문이다. 이와 더불어 이 선호도와 죄책감이 정보윤리 영역에서의 현재의 행위 이유와 앞으로의 행위여부를 예측하는 데 도움을 줄 수 있을 것으로 판단하였기 때문이다.

#### 4. 관련변수의 고찰

청소년의 정보윤리의식에 관한 직접적인 선행연구가 없으므로 이와 관련된 청소년의 PC통신 및 인터넷 사용실태 관한 연구들을 중심으로 살펴보고자 한다.

한국청소년개발원의 청소년 정보화 실태에 대한 보고서(1999)에 따르면 컴퓨터 보유는 학교급별로 중학생이 52.2%, 고등학생이 58.6%로 큰 차이는 없었다. 그러나 학교급별로 중학생보다는 고등학생의 이용경력이 높게 나타났다(청소년보호위원회, 2000). PC통신 이용률은 54.4%로 중학생은 50.4%, 고등학생은 59.1%로 나타났다.

서울 YWCA(2000)의 보고 자료에 의하면 컴퓨터를 보유하고 있는 청소년은 84.4%로 없다고 응답한 15.6%보다 높게 나타났다. 성별 분포로 보면 남학생이 75.6%로 여학생 24.4%보다 비교적 많은 것으로 나타났다. 학년별로는 고등학교 3학년이 25.6%로 가장 많은 것으로 나타났다.

청소년의 올바른 정보 이용을 위한 세미나(2000)에서 인터넷을 얼마나 자주 이용하는지에 대한 질문에 중학생의 37.2%, 고등학생의 47.6%가 매일 인터넷을 사용한다고 대답하였다. 일주일 2-3회라고 답한 학생까지 포함한다면 고등학생은 85%, 중학생은 70% 이상이 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 그러나 인터넷을 이용하는 경우에 대해서 할 일이 없고 심심할 때라고 대답한 중학생이 56.2%, 고등학생이 50.3%인 것을 볼 때, 컴퓨터와 인터넷이 놀이감으로 기능한다고 추측할 수 있다.

인터넷을 이용하는 장소에 따라서도 성별과 학교급별에 따라 차이가 나타났다는데, 여학생(90.8%)이 남학생(89.8%)보다 집에서 더 이용하였으며, 남학생(6.9%)이 여학생(5.0%)보다 PC방을 좀더 이용하는 것으로 나타났다. 학교급별로는 중학생(94.4%)이 고등학생(88.5%)보다 집에서, 고등학생(7.1%)이 중학생(3.5%)보다 PC방을 좀더 이용하는 것으로 나타났다. 또한 인터넷 이용목적에도 차이를 나타냈는데, 남학생은 네트워크 게임이 가장 많은 반면, 여학생은 전자우편을 가장 많이 사용하였으며, 즉 남학생은 오락이나 정보 용도로 많이 사용하고 있으며, 여학생은 통신을 많이 사용하는 경향을 보였다(청소년보호위원회, 2000).

음란물 접촉 경험에 있어서는 성별이 남성인 경우가 여성인 경우보다 접촉경험이 많은 것으로 나타났다.(성윤숙, 1998). 한국청소년개발원의 연구(1999)에서도 음란물을 접촉한 경험이 있는 청소년은 36.4%였으며, 남학생의 경우 64.7%로 여학생의 9.3%에 비해 매우 높았다. 또한 중학생보다 고등학생이 음란물 접촉 경험이 많았는데, 이는 학년이 높아질수록 음란물에 접촉하였던 경험이 많은 것으로 알 수 있다(한국청소년 문화연구소, 1993; 한국여성민

우회, 2000). 또한 성적이 하위권일수록 음란물 접촉 경험이 많은 것으로 나타났다(한국여성민우회, 2000). 음란물을 보고난 후 느낌에서도 성별에 따라 큰 차이가 있었는데, 남학생은 ‘죄책감이나 수치심이 든다’가 15.1%로 가장 높은 비율이었으며, ‘따라하고 싶다’ 14.3%, ‘스트레스 해소’가 12.1%였으나, 여학생은 ‘혐오감이 든다’가 25.6%, ‘죄책감이나 수치심이 든다’가 17.5%, ‘따라하고 싶다’나 ‘스트레스 해소’는 4.7%에 불과한 것으로 나타났다(청소년보호위원회, 2000).

음란 채팅에 있어서는 남자청소년은 19.8%, 여자청소년은 16.6%가 경험이 있는 것으로 나타나 남학생이 높기는 하지만, 음란물에 비하여 남녀 청소년간에 두드러진 차이는 없었다. 그러나 음란 채팅을 한 후의 느낌은 남학생의 경우 ‘스트레스해소’가 16.7%, ‘성적인 충동을 느낌’이 15.0%인 반면, 여학생은 ‘혐오감이 든다’가 24.3%, ‘스트레스 해소’가 8%로 성별간에 차이가 크게 나타났다. (청소년보호위원회, 2000)

부모의 사회경제적 지위가 자녀들의 컴퓨터 보유정도에 영향을 주는 변수인데, 사회경제적 지위는 부모의 교육수준과 월수입을 통해 살펴볼 수 있다. 부모가 높은 사회경제적 지위에 있는 경우가 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 있었다(한국청소년문화연구소, 1993; 청소년보호위원회, 2000; 학부모정보감시단, 2000; 한국인터넷정보센터, 2000).

컴퓨터의 보유 여부에 따라 음란물 접촉 빈도는 컴퓨터를 보유하고 있는 청소년이 컴퓨터가 없는 집단에 비해 조금 높게 나타났다(한국청소년문화연구소, 1993).

### Ⅲ. 연구모델 및 연구방법

#### 1. 연구모델 및 척도의 구성

이 연구는 청소년의 인터넷 사용 실태, 정보윤리 영역별 행위여부 및 행위에 따른 정보윤리의식을 조사하고 이에 영향을 미치는 청소년의 특징을 분석함으로써 청소년의 올바른 정보윤리 확립을 위한 기초자료를 제시하는데 그 목적이 있었다. 이러한 본 연구의 연구목적을 달성하기 위해 선행연구를 기초로 다음과 같은 연구모델을 설정하였다.

모델 1 : 청소년의 정보윤리 영역별 행위여부

= f (개인관련 변수, 가족관련변수, 인터넷 이용관련 변수)

모델 2 : 청소년의 정보윤리 영역별 정보윤리의식

모델 2-1 : 정보윤리 영역별 행위에 대한 선호도

= f (개인관련변수, 가족관련변수, 인터넷 이용관련 변수)

모델 2-2 : 정보윤리 영역별 행위에 대한 죄책감

= f (개인관련변수, 가족관련변수, 인터넷 이용관련 변수)

여기에서 청소년의 정보윤리 영역은 음란물 접촉, 타인의 정보도용, 채팅시 언어폭력의 세 가지 하위 영역으로 구성하였으며, 이러한 각 영역별 행위여부 및 행위에 대한 선호도 및 죄책감은 성윤숙(1988), 한국청소년문화연구소(1993), 한국정보보호센터(2000) 등을 참고로 문항을 구성하였다. 정보윤리 영역별 행위여부는 각 세 가지 하위 영역에 대해 행위를 하였는지의 여부를 질문하여 측정하였으며, 행위여부에 대한 선호도 및 죄책감은 정보윤리 영역별 행위자를 대상으로 행위 후의 주관적인 인식을 질문하는 내용으로 구성하

였다. 선호도와 죄책감은 각각 4문항으로 이루어졌으며, 각 문항의 Cronbach  $\alpha$ 값은 .70 이상이였다. 타인의 정보도용에는 해킹도 포함될 수 있으나 예비조사 결과 해킹 경험이 있는 청소년이 거의 없어 본 조사에서는 해킹에 대한 질문 문항을 제외하였다.

각 연구모델의 설명변수는 비교를 위해 동일한 변수들을 고려하였다. 개인 관련 변수에는 청소년의 성별, 연령, 교육수준, 형제 수, 형제순위와 함께 사교적 성격, 친구 및 학교생활에 대한 만족도와 가정생활에 대한 만족도 등의 심리적 특성을 고려하였다. 이는 청소년의 일반적 특징 뿐 아니라 오프라인 상에서의 인간관계 및 밀착정도가 온라인 상의 정보이용에 영향을 미칠 것이라는 가정에서였다. 그래서 청소년에게 중요한 사회적 환경인 친구 및 학교생활, 그리고 가정생활에 대한 만족도 등을 포함시켰다.

청소년의 가족관련 변수에는 부모의 일반적 특징과 함께 가계의 경제적 측면을 고려하는 변수들이 포함되었다. 부모의 연령, 교육수준, 직업, 가족유형, 가계소득, 가계지출이 선택되었다. 또한 청소년의 인터넷 이용에 대해 가족들이 얼마나 통제를 하는가에 대한 문항도 포함하였다.

한편 인터넷이용관련 특징에는 컴퓨터 보유 여부 및 사용 용도, 핸드폰 보유 여부, 인터넷 사용 경험·장소·시간·금액·용도, PC방 이용 및 처음 이용 시기, PC방 이용일 수, 평균 이용 요금, PC방에서의 일탈행동 등을 조사하는 문항으로 구성하였다. 이 연구에서 사용된 구체적인 변수의 정의 및 측정방법은 <표2>와 같다.

## 2. 조사대상 및 자료수집

이 연구는 청소년들을 조사대상으로 선정하였는데, 원래 청소년이란 소년과 청년을 총칭하여 그 연령이 약 7-8세부터 24-25세에 이르는 광범위한 인





구집단을 말한다. 이와 달리 중학생부터 대학생까지의 연령을 말하기도 하는데 이것은 학교제도에 의한 것으로 청년 전기(12-15세), 중기(16-18세), 후기(19-23세)로도 나누기도 한다. 또한 법률적으로 청소년기를 미성년자로 간주하여 14세에서 20세 미만까지를 포함시키고 있다(윤석용, 2000). 이와 같이 청소년기의 구분은 다양하지만 이 연구에서는 조사의 편리를 위해 중·고등학교에 재학하고 있는 학생들로 청소년의 범위를 한정하고자 한다. 이 때 고등학교의 경우에는 인문계와 실업계를 구분하였다. 이 연구는 제주지역 중·고등학교에 재학중인 학생 중 중학생 200명과 인문계 고등학생, 실업계 고등학생 각 160명을 표본을 표집하였다. 여기에서 남학생과 여학생을 동률로 선정하고, 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.

### 3. 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. 정보윤리의 세 영역, 즉 음란물접촉, 타인의 정보도용, 그리고 채팅시 언어폭력의 행위여부에 차이를 가져오는 독립변수는 카이스퀘어 분석을 통하여 살펴보았다. 또한 선호도와 죄책감으로 나누어 조사한 정보윤리 의식에 미치는 제변수의 영향력은 중회귀분석(Multiple Regression)을 통해 분석하였다. 2문항 이상으로

구성된 문항들은 내용에 따라 역으로 점수를 부여하여 계산하였고 Cronbach 값을 기초로 문항일치도를 파악하였다.



## IV. 연구결과 및 해석

### 1. 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 특성을 개인관련특성과 가족관련특성으로 구분하여 살펴보면 다음과 같다.

#### 1) 개인관련 특성

조사대상자들의 개인관련 특성은 <표 3>과 같다. 응답자의 성별은 남학생이 47.4%, 여성이 52.6%로 여학생이 약간 많았다. 연령은 15세 이하는 42.3%, 16세 이상은 57.7%였고, 평균 연령은 16.23세였다. 이는 조사대상자들이 중학생(200명)보다 고등학생(273명)이 약간 더 많았기 때문으로 사료된다. 조사대상자의 성격은 평균 점수를 기준으로 할 때 조용하고 혼자 있는 것보다 여러 사람이 함께 하고 사람이 많은 것을 좋아하는 사교적 성격으로 나타났다. 대체적으로 조사대상자들은 친구 관계가 원만하고 친한 친구가 있으며, 학교 생활도 원만히 적응하는 것으로 나타났고, 가정에서도 가족과 잘 지내는 편이었다. 학교 성적은 상위권 26.8%, 중위권 58.7%, 하위권 14.4%로 중위권의 학생이 상대적으로 많았다.

조사대상자들의 형제 수(본인을 포함한)는 독자 7.8%, 2명 52.4%, 3명 52.4%, 4명 이상 10.3%로 나타났고, 형제간 출생순위가 첫째인 경우는 48.4%, 그 외인 경우는 51.6%였다.

한편 조사 대상자들이 받는 월평균 용돈(N=390)은 약 3만 6천원으로 나타났다.

〈표 3〉 조사대상자의 개인관련 특성

(빈도, %, 평균, 표준편차, N=473)

범주형 변수		빈도	백분율(%)
<b>개인 관련 변수</b>			
본인성별	남	224	47.4
	여	249	52.6
본인연령	15세 이하	200	42.3
	16세 이상	273	57.7
본인교육수준	중학생	200	42.3
	인문계고등학생	157	33.2
	실업계고등학생	116	24.5
형제 수(본인 포함)	독자	37	7.8
	2명	248	52.4
	3명	139	29.4
	4명 이상	49	10.3
형제 순위	첫째	229	48.4
	그 외	244	51.6
학교 성적	상위권	30	6.3
	중상위권	97	20.5
	중위권	169	35.7
	중하위권	109	23.0
	하위권	57	12.1
	최하위권	11	2.3
<b>연속형 변수</b>		<b>평균</b>	<b>표준편차</b>
본인 연령(세)		16.26	1.31
월평균 용돈(천원)		36.13	26.71
사교적 성격(1-5점)		3.35	0.71
친구 및 학교생활만족도(1-5점)		2.53	0.49
가정생활만족도(1-5점)		2.59	0.65

## 2) 가족 관련 특성

조사대상자의 가족관련 특성을 살펴보면 <표 4>와 같다. 아버지의 경우 평균 연령은 45.53세이고, 43세 이하는 32.1%, 44세-46세는 33.5%, 47세 이상은 34.4%이었다. 교육수준은 중졸이하가 10.6%이고 고졸이 43.6%, 전문대졸 이상이 37.6%로 나타났다. 직업은 농수산직이 22.4%로 가장 많았고, 그 다음으로 서비스직이 19.6%, 전문직이 15.2%, 사무직이 13.2%의 순으로 나타났다.

〈표 4〉 조사대상자의 가족관련 특성

(빈도, %, 평균, 표준편차, N=473)

범주형 변수		빈도	백분율(%)	
<b>가족 관련 변수</b>				
아버지 연령	43세 이하	139	32.1	
	44-46	145	33.5	
	47세 이상	149	34.4	
아버지 교육수준	중졸이하	46	10.6	
	고졸	224	43.6	
	전문대졸 이상	163	37.6	
아버지 직업	전문직	66	15.2	
	행정·관리직	47	10.9	
	사무직	57	13.2	
	판매직	31	7.2	
	서비스직	85	19.6	
	농수산직	97	22.4	
	생산직	16	3.7	
	미취업	3	0.7	
	기타	31	7.2	
	어머니 연령	40세 이하	134	29.6
		41-43	158	35.0
44세 이상		160	35.4	
어머니 교육수준	중졸 이하	85	18.8	
	고졸	285	63.1	
	전문대졸 이상	82	18.1	
어머니 직업	전문직	27	6.0	
	행정·관리직	16	3.5	
	사무직	15	3.3	
	판매직	54	11.9	
	서비스직	46	10.2	
	농수산직	98	21.7	
	생산직	4	0.9	
	임시직	13	2.9	
	파트타임직	5	1.1	
	기타	28	6.2	
	가족유형	주부	146	32.3
부부 가족		421	89.0	
기타 가족		52	11.0	
<b>연속형 변수</b>		<b>평균</b>	<b>표준편차</b>	
아버지 연령(세)		45.53	3.96	
아버지 교육수준(년)		13.23	2.72	
어머니 연령(세)		42.62	3.98	
어머니 교육수준(년)		11.97	2.50	
월평균 가계소득(단위 : 만원)		222.40	184.23	
월평균 가계지출(단위 : 만원)		118.33	157.39	
월평균 저축액(단위 : 만원)		71.34	54.93	
인터넷사용에 대한 가족의 통제정도(1-5점)		3.67	0.74	

어머니의 일반적 특징은 연령의 경우 40세 이하가 29.6%, 41-43세가 35.0%, 44세 이상이 35.4%이고 평균 연령은 42.62세였다. 교육수준은 중졸이하가 18.8%, 고졸이 63.1%, 전문대졸 이상이 18.1%로 나타나, 상대적으로 아버지의 교육수준보다는 조금 낮은 경향을 보였다. 직업은 주부가 32.3%로 가장 많았고, 농수산직이 21.7%, 판매직 11.9%, 서비스직 10.2%로 나타났으며, 전문직은 6.0%였다.

부모와 함께 거주하고 있는 청소년이 89.0%였고, 편부모나 부모없이 다른 가족과 동거하고 있는 청소년이 11.0%로 나타났다. 월평균 가계소득은 약 222만원이었고, 월평균 가계지출은 약 118만원으로 나타났는데, 가계간의 편차가 큰 편이었다. 월평균 가계저축은 약 71만원으로 나타났다.

## 2. 컴퓨터 및 인터넷 사용실태



### 1) 컴퓨터 보유 및 인터넷 사용실태

조사대상자의 인터넷 사용실태는 <표 5>와 같다. 컴퓨터를 보유하고 있는 청소년이 93.0%, 보유하지 않은 학생이 7.0%로 나타나 컴퓨터를 가정에 보유하고 있는 경우가 대부분인 것으로 나타났다. 컴퓨터를 보유하고 있는 가정에서 인터넷 설치가 되어있는 경우는 95.0%로 가정에서 인터넷사용이 거의 가능하였으며, 인터넷 접속방법은 ADSL이 75.9%로 가장 많았다. 이는 제주도에 ADSL이 가장 많이 보급되었다는 한국정보문화센터의 조사결과(2001)나 LAN, ADSL, 케이블 접속과 같은 초고속망이 62.5%, 전화접속이 33.3%로 초고속망 이용이 매우 높았던 청소년보호위원회의 조사결과(2000)와 동일한 것이다.

인터넷을 주로 이용하는 장소로는 가정이 일주일 중 약 6일로 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다. 그 다음은 방과 후 학교에서 3일, PC방과 학원이

〈표 5〉 인터넷 사용실태

(빈도, %, 평균, 표준편차, N=473)

범주형 변수		빈도	백분율(%)
<b>컴퓨터 관련변수</b>			
컴퓨터 보유	유	440	93.0
	무	33	7.0
인터넷 사용 경험	유	471	99.6
	무	2	0.4
가정에서 인터넷 접속방법	전화접속	23	5.2
	전용선	41	9.3
	ISDN	5	1.1
	ADSL	334	75.9
	케이블	11	2.5
	기타	4	0.9
	인터넷 설치 안됨	22	5.0
연속형 변수		평균	표준편차
월평균 인터넷 이용료(단위 : 천원)		28.57	12.09
인터넷 사용장소(일)	가정	5.98	2.95
	방과 후 학교	3.21	2.01
	학교 수업시간	1.87	1.67
	PC방	2.56	2.11
	친구 집	1.89	1.08
	학원	2.57	2.37
	공공기관	1.59	1.08
	기타	1.56	0.88
	인터넷 이용시간(분)	가정	140.59
방과 후 학교		52.38	30.09
학교 수업시간		42.23	23.68
PC방		117.87	91.57
친구 집		67.36	35.45
학원		68.57	22.68
공공기관		88.33	61.75
기타		72.22	35.63
인터넷에 사용 용도		학습용	2.96
	오락용	2.91	0.77
	정보 탐색용	2.96	0.81
	개인적 활동	2.88	0.73
	기타	2.96	0.67

2.5일, 친구집이 약 2일로 나타났다. 이는 한국청소년개발원의 보고서(1999)에서 청소년이 컴퓨터를 주로 이용하는 장소가 자기 집이 68.2%였던 것이나,

청소년보호위원회의 조사(2000)에서 컴퓨터를 주로 이용하는 장소 중 가정이 90.3%였던 것과 비슷한 결과이다.

인터넷 1회 이용시 이용시간은 가정에서 2시간 30분, PC방이 약 2시간, 공공기관 1시간 30분, 친구집과 학원에서는 약 1시간 정도로 나타났다.

반면 조사대상자들의 인터넷 사용 용도는 뚜렷한 차이가 나타나지 않아, 한국청소년개발원(1999), 청소년보호위원회(2000)의 조사결과와는 차이가 있었다.

## 2) PC방 사용실태

PC방 사용실태에 대한 조사결과는 <표 6>과 같다. PC방을 출입한 경험이 있는 청소년은 88.8%로 경험이 없는 청소년 11.2%에 비해 훨씬 높아 대부분의 청소년들이 PC방을 출입한 경험이 있는 것으로 나타났다. 그러나 PC방에서 술을 마신 경험(1.5%)이나 담배를 피워본 경험(8.2%)은 다른 조사결과(한국청소년개발원의 보고서, 1999)보다는 낮은 수준이었다.

처음 PC방을 출입한 시기는 평균적으로 중학교 1학년으로 나타났다. 1주당 평균 PC방 이용 일수는 약 2일로 서울 YWCA(2000)의 조사결과 거의 매일 37.0%, 주1-2회 26.8%, 주3-4회 21.8%보다 조금 낮은 수준이었다. PC방 이용시 평균 시간은 1시간 30분으로 나타나 한국청소년개발원(1999)의 조사결과 75분보다 더 오랜 시간 이용하는 것으로 나타났다. 또한 PC방 이용요금은 1일 평균 1,200원, 월평균 7,600원으로 나타났다. PC방 1회 이용 비용은 1,000원-1,500원 정도가 49.4%, 1000원 이하가 25.9%로 대부분의 학생이 PC방 1회 이용시 1500원 이하의 비용을 쓰는 것으로 나타난 임창희(2000)의 연구결과와 유사한 수준이었다.

PC방 때문에 결석이나 지각을 한 경험이 있는 경우는 8.7%로 나타났다. 결석이나 지각 횟수가 1주일에 1-3회가 34.1%, 한달에 1-3회 24.4%로 지각이



나 결석을 하는 학생은 적지만, 결석이나 지각을 한 경험이 있는 학생은 자주 하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 PC방 출입으로 인해 학교생활에 지장을 주는 비율이 매우 높은 수준은 아닐지라도 만일 그러한 학생이라면 그 영향정도가 상당히 크다는 것을 보여준다.

〈표 6〉 PC방 이용실태

(빈도, %, 평균, 표준편차, N=473)

범주형 변수		빈도	백분율(%)
<b>PC방 관련변수</b>			
PC방 출입 경험	유	420	88.8
	무	53	11.2
PC방에서 술 마신 경험	유	7	1.5
	무	466	98.5
PC방에서 담배를 피워본 경험	유	39	8.2
	무	434	91.8
PC방에서 연령 확인 요구 경험	유	61	12.9
	무	412	87.1
PC방 주인으로부터 제재 경험	유	140	29.6
	무	333	70.4
PC방에서 경찰로부터 제재 경험	유	13	2.7
	무	460	97.3
PC방 때문에 결석·지각 경험	유	41	8.7
	무	432	91.3
결석·지각 횟수	매일	3	7.3
	1주일에 1-3	14	34.1
	2주일에 1-3	6	14.6
	한달에 1-3	10	24.4
	기타	8	19.5
<b>연속형 변수</b>		<b>평균</b>	<b>표준편차</b>
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(천원)	하루 평균	1.25	0.97
	월 평균	7.66	10.95

### 3) 핸드폰 사용 실태

청소년의 핸드폰 사용 실태는 <표 7>과 같다. 본 연구의 조사대상자 중 핸드폰을 소유하고 있는 경우는 22.2%로 한국청소년 개발원(1999)의 보고서 12.1%보다 훨씬 높게 나타났다. 핸드폰을 소유하고 있는 경우 월평균 핸드폰 요금은 약 3만 5천원 정도가 나왔다.

<표 7> 핸드폰 사용실태

(빈도, %, 평균, 표준편차, N=473)

범주형 변수		빈도	백분율(%)
<b>핸드폰 관련변수</b>			
핸드폰 소유 여부	유	105	22.2
	무	368	77.8
핸드폰으로 인터넷 이용 경험	유	72	68.6
	무	33	31.4
<b>연속형 변수</b>		<b>평균</b>	<b>표준편차</b>
월평균 핸드폰 요금(천원)		35.16	21.21
핸드폰으로 인터넷 이용시간(분)		14.01	11.52
핸드폰으로 인터넷을 하는 이유	간편성	2.90	1.22
	유행	3.63	1.14
	친구들을 따라서	3.68	1.16
	방송에 자주 나와서	3.71	1.12
	호기심	2.92	1.26
	편리성	2.53	1.24
	공짜 사용 기회	3.25	1.34

핸드폰으로 인터넷을 이용한 경험(문자메시지 제외)이 있는 경우는 68.6%로 매우 높게 나타났다. 그러나 한국인터넷정보센터 통계자료(2001)<sup>2)</sup>에 따르면 무선인터넷 가입자는 올 7월 2150만명을 넘어섰지만, 무선인터넷을 한번이라도 사용해 본 적이 있는 사용자는 전체 가입자의 40%에도 못 미친다고 하여 본 결과와는 다소 차이가 있었다. 그러나 평균 이용시간이 약 14분으로 컴

2) 무선인터넷 가입자는 무선인터넷이 가능한 휴대전화를 갖고 있는 사용자 숫자를 의미한다.

퓨터만큼 보편적인 이용은 이루어지지 않고 있는 것으로 나타났다. 핸드폰을 이용하여 인터넷을 하는 이유로는 편리성이 2.53점으로 가장 높고 그 다음으로 간편성 2.90점, 호기심 2.92점이 나타났다. 핸드폰으로 인터넷을 하는 이유는 핸드폰이 언제 어디서나 인터넷을 할 수 있는 편리성과 휴대가 쉽기 때문인 것으로 생각할 수 있다.

### 3. 정보윤리 영역에 따른 청소년의 행위여부 및 행위에 대한 인식 실태

#### (1) 정보윤리 영역에 따른 청소년의 행위여부실태

##### 1) 음란물접촉행위

음란물에 접촉해본 적이 있는가를 조사한 결과는 <표 8>과 같다.

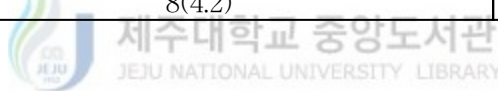
음란물에 접촉행위를 해 본 적이 있는 청소년은 40.4%로 음란물 접촉행위를 해본 적이 없는 청소년 59.6%보다는 적게 나타났다. 이는 한국청소년문화연구소(1994)에서 실시한 연구 62.9%, 간행물윤리위원회(1996)에서 실시한 연구 63.4%, 성윤숙(1998)의 연구 78.2% 보다 훨씬 낮은 비율이지만, 조사대상자 청소년 중 거의 1/2 정도가 음란물에 접촉행위를 해본 경험이 있음을 보여준다. 지난 1년간 음란물 접촉행위 횟수는 한달에 1회 미만이 40.8%로 가장 높게 나타났으며, 한달에 1-2회 33.0%, 1주일 1-2회 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%, 학교에서 1%로 나타났다. 이는 정보통신윤리위원회(2001)의 조사결과와는 비슷하였으나, 한국청소년문화연구소(1993)과 한국소비자보호원(1999)의 결과와는 차이가 있었다.

〈표 8〉 음란물 접촉행위여부

N=473, 빈도, %

음란물 접촉행위여부		
했음		안했음
191(40.4)		282(59.6)
행위 횟수(지난 1년간)		
매일 1회 이상	13(6.3)	
1주일 1-2회	37(19.4)	
한달에 1-2회	63(33.0)	
한달에 1회 미만	78(40.8)	
장소		
집	141(73.8)	
방과 후 학교	1(0.5)	
학교 수업시간	1(0.5)	
PC방	8(4.2)	
친구 집	31(16.2)	
기타	9(4.7)	
금지임을 알고 있었는지 여부		
알고 있음	183(95.8)	
모름	8(4.2)	



## 2) 타인의 정보도용행위

타인의 정보를 도용해본 적이 있는가를 조사한 분석결과는 <표 9>와 같다. 타인의 정보를 도용한 행위를 해본 적이 없는 경우가 62.6%로 있는 경우인 37.4%보다 많게 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.

## 3) 채팅시 언어폭력행위

채팅시 언어폭력행위를 해본 적이 있는지를 조사한 분석결과는 <표 10>과 같다. 조사대상자 청소년 중 채팅을 해본 적이 있는 경우는 88.8%로 없는 경우 11.2%보다 훨씬 높게 나타나 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 때마다 17.8%, 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.

<표 9> 타인의 정보 도용행위여부

N=473, 빈도, %

타인의 정보 도용행위여부	
했음	안했음
177(37.4)	296(62.6)
행위 횟수(지난 1년간)	
1회	91(51.4)
2-4회	38(21.5)
5-10회	29(16.4)
11-20회	8(4.5)
20회 이상	6(3.4)
매일	5(2.8)

<표 10> 채팅시 언어폭력행위여부

N=473, 빈도, %

채팅시 언어폭력행위여부	
채팅 경험	
있음	없음
420(88.8)	53(11.2)
채팅시 욕설 및 음란패설 행위여부	
했음	안했음
191(45.5)	229(54.5)
행위 횟수(지난 1년간)	
1회	18(9.4)
2-3회	39(20.4)
4-6회	22(11.5)
5-10회	32(16.8)
11-20회	18(9.4)
20회 이상	28(14.7)
채팅할 때마다	34(17.8)

(2) 정보윤리 영역별 행위에 대한 청소년의 정보윤리인식 실태

1) 정보윤리 영역별 행위에 대한 청소년의 선호도

정보윤리 영역별 행위에 대한 청소년의 선호도를 조사한 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 정보윤리 영역별 행위에 대한 청소년의 선호도

정보윤리영역 항목	음란물 접촉		타인정보도용		채팅시언어폭력		전 체	
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
재미있다	3.26	1.22	2.19	0.87	3.28	1.34	2.60	0.90
계속하고 싶다	3.52	1.21	2.33	0.89	3.47	1.26	2.88	0.95
흥미로웠다	3.33	1.22	2.30	0.88	3.57	1.24	2.82	0.92
흥분된다	3.28	1.26	2.45	1.02	3.57	1.26	2.92	1.01
전체	3.34	1.13	2.32	0.87	3.48	1.17	2.84	0.89

\* 1=정말 그렇다, 3=보통, 5=정말 그렇지 않다

음란물 접촉행위에 대한 선호도는 각 항목이 큰 차이가 없었으며, 전체적으로 3.34점으로 보통이라고 대답하였다. 타인정보도용행위의 경우에도 선호도의 각 항목간의 차이는 크지 않았으며 전체적으로 2.32점으로 대답하여 선호하는 것으로 나타났다. 채팅시 언어폭력행위에 대한 선호도도 음란물 접촉에 대한 선호도와 비슷하게 전체적으로 3.48점으로 나타났다.

정보윤리영역별로 살펴보면 음란물 접촉과 채팅시 언어폭력에 비하여 타인 정보도용행위에 대한 선호도가 높게 나타났다. 말하자면 음란물 접촉과 채팅시 언어폭력행위에 비하여 타인의 정보를 도용하는 행위를 하였을 때 보다 재미와 자극을 느끼고 있는 것으로 나타났다.

## 2) 정보윤리 영역별 행위에 대한 청소년의 죄책감

정보윤리 영역별 행위에 대한 청소년의 죄책감을 조사한 결과는 <표 12> 과 같다.

<표 12> 정보윤리 영역별 행위에 대한 청소년의 죄책감

정보윤리영역 항목	음란물 접촉		타인정보도용		채팅시언어폭력		전체	
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
죄책감이 들었다	1.60	1.18	2.76	1.10	1.42	1.17	1.87	1.04
불안하다	1.54	1.16	2.76	1.08	1.39	1.19	1.89	1.05
후회스럽다	1.72	1.20	2.74	1.08	1.41	1.15	1.85	1.07
걱정된다	1.54	1.19	2.79	1.07	1.43	1.17	1.87	1.03
전체	1.61	1.06	2.75	1.04	1.41	1.06	1.87	1.02

\* 1=정말 그렇지 않다, 3=보통, 5=정말 그렇다

음란물 접촉행위에 대한 죄책감은 불안하다와 걱정된다가 1.54점으로 다른 항목들에 비해 죄책감이 낮게 나타났으며, 전체적으로 1.61점으로 나타났다. 타인의 정보 도용행위에 대해서는 후회스럽다 2.74점, 불안하다와 죄책감이 들었다 2.76점으로 비슷하게 나타났으며, 전체적으로 2.75점으로 죄책감을 갖지 않는 것으로 나타났으나, 음란물 접촉행위와 채팅시 언어폭력행위에 비해서는 죄의식을 갖고 있는 것으로 나타났다. 채팅시 언어폭력행위에 대해서도 불안하다 1.39점, 죄책감이 들었다, 후회스럽다가 1.42점으로 전체적으로 죄책감을 갖지 않는 것으로 나타났다.

이와 같이 이 연구의 조사대상자인 청소년들은 정보윤리 영역별 행위에 대해 별다른 죄의식을 갖고 있지 않은 것으로 나타났다. 이는 부분적으로 청소년의 인터넷사용에 있어서 이러한 행위가 일반화되어 있으며, 일반범죄와는 달리

컴퓨터 범죄는 행위자와 가해자사이에 기계가 개입되어 있다는 데에서 그 원인을 찾을 수 있다. 즉 컴퓨터의 조작기술을 즐긴다는 의도가 깔려있어 도의적인 자책감이 결여되기 쉽다는 것이다(박재간, 1997). 또한 정보윤리가 확립되지 않아 정보윤리를 무시하는 행동이 오히려 자신의 능력을 과시하거나 오프라인에서 금지된 정보를 얻을 기회를 주며 나아가 이들이 즐거움과 흥분을 줄 수 있기 때문으로 사료된다.

#### 4. 청소년의 특징에 따른 정보윤리 영역별 행위여부의 차이

청소년의 개인관련 특징에 따라 정보윤리 영역별 행위여부의 차이를 살펴보기 위해  $X^2$ 분석을 실시하여 분석한 결과는 <표 13>과 같다.

음란물 접촉 행위는 성별에 따라 유의미한 차이가 있었고 남학생이 여학생에 비해 그 비율이 높게 나타났다. 이는 남학생이 음란물 접촉 빈도가 높게 나타난 대부분의 선행연구 결과(정보통신윤리위원회, 1997; 성운숙, 1998; 남기수, 2001)와 같은 것이다. 연령에 따라서는 15세 이하에 비해 16세 이상일 때 그리고 교육수준의 경우 인문계 고등학생이 다른 교육수준의 학생에 비해 음란물 접촉 경험을 하고 있는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 연령에 따라 음란물 접촉 경험에 차이가 있었던 정보통신윤리위원회(1997)의 보고서, 김경선(2000)의 연구와 일치하는 것이다. 그러나 중학생보다는 고등학생이 그리고 인문계 보다는 실업계 고등학생의 음란물 접촉이 많을 것이라는 일반적인 가정과 다르게 나타난 결과를 일반적인 경향으로 받아들일 수 없을 것으로 생각된다. 이는 인문계 고등학생의 조사대상자의 수가 많았고, 실업계 고등학교 학생의 응답이 성실하지 않은 경우가 많아 상대적으로 성실하게 응답한 학생만이 표본으로 채택되었던 데에서 그 원인이 있을 것으로 사료된다.

한편 학교성적이 중하위권 이하의 학생이 다른 집단에 비해 음란물 접촉



<표 13> 개인관련 특성에 따른 정보윤리 영역별 행위여부의 차이

변 수		음란물 접촉					타인의 정보 도용					채팅시 언어폭력				
		경험이 있는 경우		경험이 없는 경우		X <sup>2</sup>	경험이 있는 경우		경험이 없는 경우		X <sup>2</sup>	경험이 있는 경우		경험이 없는 경우		X <sup>2</sup>
		빈도	백분율	빈도	백분율		빈도	백분율	빈도	백분율		빈도	백분율	빈도	백분율	
본인성별	남	147	77.0	102	36.2	76.01***	107	60.5	142	48.0	6.92***	105	55.0	144	51.1	0.70
	여	44	23.0	180	63.8		70	39.5	154	52.0		86	45.0	138	48.9	
본인연령	15세 이하	52	27.2	148	52.5	29.77***	67	37.9	133	44.9	2.28	72	37.7	128	45.4	2.76*
	16세 이상	139	72.8	134	47.5		110	62.1	163	55.1		119	62.3	154	54.6	
본인교육수준	중학생	52	27.2	148	52.5	32.87***	67	37.9	133	44.9	3.71	72	37.7	128	45.4	3.17
	인문계고등학생	87	45.5	70	24.8		68	38.4	89	30.1		71	37.2	86	30.5	
	실업계고등학생	52	27.2	64	22.7		42	23.7	74	25.0		48	25.1	68	24.1	
형제 수 (본인 포함)	독자	20	10.5	17	6.0	6.80**	15	8.5	22	7.4	2.04	21	11.0	16	5.7	5.00*
	2명	107	56.0	141	50.0		99	55.9	149	50.4		93	48.7	155	55.0	
	3명 이상	64	33.5	124	44.0		63	35.6	125	42.2		77	40.3	111	39.4	
학교 성적	중상위권 이상	49	25.7	78	27.7	7.57*	44	24.9	83	28.0	8.87**	45	23.6	82	29.1	10.28***
	중위권	57	29.8	112	39.7		52	29.4	117	39.5		58	30.4	111	39.4	
	중하위권 이하	85	44.5	92	32.6		81	45.8	96	32.5		88	46.1	89	31.6	
월평균 용돈	3만원 이하	76	49.4	144	61.0	3.34*	98	55.4	205	69.3	9.28***	111	58.1	192	68.1	4.92**
	3만원 초과	78	50.6	92	39.0		79	44.6	91	30.7		80	41.9	90	31.9	
사교적 성격	사교적	135	70.7	187	66.3	0.19	134	75.7	185	62.5	8.80***	140	73.3	179	63.5	5.00**
	비사교적	56	29.3	95	33.7		43	24.3	111	37.5		51	26.7	103	36.5	
친구관계	만족	66	34.6	86	30.5	0.86	65	36.7	87	29.4	2.73*	78	40.8	74	26.2	11.13***
	불만족	125	65.5	196	69.5		112	63.3	209	70.6		113	59.2	208	73.8	
학교생활	만족	136	71.2	217	77.0	1.99	124	70.1	229	77.4	3.13*	129	67.5	224	79.4	8.51***
	불만족	55	28.8	65	23.0		53	29.9	67	22.6		62	32.5	58	20.6	
가정생활	만족	156	81.7	226	80.1	0.17	139	78.5	243	82.1	0.91	148	77.5	234	83.0	2.21
	불만족	35	18.3	56	19.9		38	21.5	53	17.9		43	22.5	48	17.0	

\*P<.05 \*\*P<.01 \*\*\*P<.001

행위를 해본 적이 있는 경우가 많았으며, 월평균 용돈이 3만원 이하인 청소년이 음란물 접촉 행위를 해본 적이 없는 것으로 나타나 학교성적과 용돈에 따라 음란물 접촉 행위여부에 있어서의 차이가 유의미하게 나타났다.

타인의 정보도용 행위 역시 청소년의 성별, 학교성적 및 월평균 용돈에 따라 유의한 차이가 있었다. 여학생에 비해 남학생이, 학교성적이 중하위권 이하인 경우 그리고 월평균 용돈이 3만원 이상인 경우 상대적으로 다른 집단에 비해 타인의 정보도용 행위를 한 것으로 나타났다.

또한 타인의 정보도용 행위여부는 개인의 성격, 친구관계와 학교생활에 대한 만족도에 따라 유의한 차이가 있었다. 즉 사교적인 성격을 갖고 있고 학교생활에 만족하는 경우, 그리고 친구관계가 원만하지 않은 경우 그렇지 않은 집단에 비해 타인의 정보도용 행위를 해본 적이 있었다.

채팅시 언어폭력 행위여부는 연령, 형제수, 그리고 학교성적, 월평균 용돈에 따라 유의한 차이가 있었다. 연령이 16세 이상일 때, 독자보다는 형제수가 2명인 경우 그리고 학교성적이 중하위권 이하일 경우, 그리고 월평균 용돈이 3만원 이상인 경우 채팅시 언어 폭력행위를 해본 것으로 나타났다.

또한 타인의 정보도용 경험여부와 마찬가지로 사교적인 성격이고, 친구관계가 원만하지 못하며, 학교생활에 만족할수록 채팅시 언어폭력 행위를 해본 것으로 나타났다. 이러한 결과는 청소년이 많은 시간을 함께 보내게 되는 친구 등의 사회적 관계 및 학교생활에 따라 정보윤리 행위에 차이가 있을 수 있음을 잘 보여주고 있어 앞으로 이러한 방향에서의 연구가 필요함을 시사해 준다.

청소년의 가족관련 특징에 따른 정보윤리 영역별 행위여부의 차이를 살펴보기 위해  $X^2$ 분석을 실시하여 분석한 결과는 <표 14>와 같다.

음란물 접촉행위 여부는 아버지 교육수준, 아버지 직업, 어머니 연령, 교육수준 및 취업여부와 월평균 가계지출에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 아버지 교육수준이 고졸 이하이고, 전문·관리

<표 14> 가족관련 특성에 따른 정보윤리 영역별 행위여부의 차이

변수		음란물 접촉					타인의 정보 도용					채팅시 언어폭력				
		경험이 있는 경우		경험이 없는 경우		X <sup>2</sup>	경험이 있는 경우		경험이 없는 경우		X <sup>2</sup>	경험이 있는 경우		경험이 없는 경우		X <sup>2</sup>
		빈도	백분율	빈도	백분율		빈도	백분율	빈도	백분율		빈도	백분율	빈도	백분율	
아버지 연령	44세 이하 45세 이상	75 95	44.1 55.9	119 144	45.2 54.8	0.08	93 84	52.5 47.5	141 155	47.6 52.4	1.07	94 97	49.2 50.8	140 142	49.7 50.3	0.01
아버지 교육수준	고졸 이하 전문대졸 이상	121 49	71.2 28.8	149 114	56.7 43.3	11.00***	124 53	70.1 29.9	186 110	62.8 37.2	2.56	136 55	71.2 28.8	174 108	61.7 38.3	4.55**
아버지 직업	전문·관리직 사무·판매·서비스직 기타	36 63 71	21.2 37.0 41.8	77 110 76	29.3 41.8 28.9	5.58*	59 65 53	33.3 36.7 29.9	94 108 94	31.8 36.5 31.8	0.20	58 67 66	30.4 35.1 34.6	95 106 81	33.7 37.6 28.7	1.83
어머니 연령	40세 이하 41세 이상	75 116	39.3 60.7	137 145	48.6 51.4	4.00*	78 99	44.1 55.9	134 162	45.3 54.7	0.07	73 108	40.3 59.7	118 153	43.5 56.5	0.09
어머니 교육수준	고졸 이하 전문대졸 이상	166 25	86.9 13.1	225 57	79.8 20.2	4.03*	149 28	82.2 15.8	242 54	81.8 18.2	0.45	147 34	81.2 18.8	223 48	82.3 17.7	0.05
어머니 취업 여부	유 무	142 49	74.4 25.6	185 97	65.6 34.4	4.08*	129 48	72.9 27.1	198 98	66.9 33.1	1.86	127 53	70.6 29.4	179 93	65.8 34.2	1.12
가족유형	부부 가족 기타 가족	164 27	85.9 14.1	257 25	91.1 8.9	3.23*	155 22	87.6 12.4	266 30	89.9 10.1	0.60	167 24	87.4 12.6	254 28	90.1 9.9	0.81
월평균 가계소득	150만원 이하 151-200만원 201만원 이상	64 63 64	33.5 33.0 33.5	103 91 88	36.5 32.3 31.2	0.50	51 66 60	28.8 37.3 33.9	116 88 92	39.2 29.7 31.1	5.60*	60 65 66	31.4 34.0 34.6	107 89 86	37.9 31.6 30.5	2.17
월평균 가계지출	90만원 이하 91-110만원 111만원 이상	58 59 74	30.4 30.9 38.7	110 86 86	39.0 30.5 30.5	4.69*	55 55 67	31.1 31.0 37.9	113 90 93	38.2 30.4 31.4	2.95	68 52 71	35.6 27.2 37.2	100 93 89	35.5 33.0 31.6	2.29
인터넷사용에 대한 가족의 통제정도	강한통제 약한통제	65 126	34.0 66.0	80 202	28.4 71.6	1.72	62 115	35.0 65.0	83 213	28.0 72.0	2.54	60 131	31.4 68.6	85 197	30.1 69.9	0.09

\*P<.05 \*\*P<.01 \*\*\*P<.001

직의 직업을 갖고 있지 않은 경우 청소년은 음란물 접촉행위를 해본 적이 있는 것으로 나타났다. 또한 어머니의 특성에 따라 살펴보면 어머니의 연령이 41세 이상이고, 교육수준이 고졸 이하이며, 취업을 하고 있는 경우 음란물 접촉 행위를 해본 적이 있었다. 음란물 접촉 행위여부는 가족유형에 따라서도 유의한 차이가 있었고, 월평균 가계지출이 111만원 이상인 집단이 다른 집단에 비하여 음란물 접촉 행위를 해본 것으로 나타났다.

음란물 접촉행위여부가 청소년의 가족관련 변수에 따라 유의한 차이가 있었던 것과는 대조적으로 타인의 정보도용행위 여부와 채팅시 언어폭력 행위 여부에 유의한 차이를 가져오는 변수는 많지 않은 것으로 나타났다. 타인의 정보도용 행위는 월평균 가계소득이 151-200만원 집단이 다른 집단에 비해 유의하게 경험이 있었으며, 채팅시 언어폭력은 아버지의 교육수준이 고졸 이하인 경우 유의하게 행위 경험이 있는 것으로 나타났다.

청소년의 인터넷이용 관련 변수에 따라 정보윤리 영역별 행위여부의 차이를 살펴보기 위해  $X^2$ 분석을 실시하여 분석한 결과는 <표 15>와 같다.

전체적으로 청소년의 정보윤리 영역별 행위여부는 PC방에서 일탈 경험, PC방에서의 연령확인 요구 경험, 핸드폰으로 인터넷 이용 경험, PC방 평균 이용시간 등에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이를 구체적으로 살펴보면, 음란물 접촉행위는 PC방에서 일탈 경험이 있는 경우에 일어나는 경향이 있었던 반면, 정보도용 행위와 채팅시 언어폭력은 이와 반대로 PC방에서 일탈 경험이 없는 경우에 행위를 한 경험이 있는 것으로 나타나 PC방에서의 일탈 경험과의 관계가 상반되게 나타났다.

PC방에서의 연령 확인 요구가 없었거나 핸드폰으로 인터넷을 이용하는 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 모두 각 하위영역별로 행위를 해본 경험이 있는 것으로 나타났다.

음란물 접촉은 처음 PC방에 간 시기가 중학생 이상이고, PC방 이용시간이 평균 61분 이상인 집단, 그리고 PC방 이용 요금이 월 평균 5천원 이상인 경

<표 15> 인터넷이용관련 변수에 따른 정보윤리 영역별 행위여부의 차이

변 수		음란물 접촉					타인의 정보 도용					채팅시 언어폭력				
		경험이 있는 경우		경험이 없는 경우		X <sup>2</sup>	경험이 있는 경우		경험이 없는 경우		X <sup>2</sup>	경험이 있는 경우		경험이 없는 경우		X <sup>2</sup>
		빈도	백분율	빈도	백분율		빈도	백분율	빈도	백분율		빈도	백분율	빈도	백분율	
PC방에서 일탈 경험	유	103	53.9	60	21.3	53.75***	72	40.7	91	30.7	4.84**	88	46.1	75	26.6	19.13***
	무	88	46.1	222	78.7		105	59.3	205	69.3		103	53.9	207	73.4	
PC방에서 연령확인 요구 경험	유	44	23.0	16	5.7	31.00***	31	17.5	29	9.8	6.00**	38	19.9	22	7.8	15.04***
	무	147	77.0	266	94.3		146	82.5	267	90.2		153	80.1	260	92.2	
핸드폰 소유 여부	유	48	25.1	57	20.2	1.60	53	29.9	52	17.6	9.82***	54	28.3	51	18.1	6.84***
	무	143	74.9	225	79.8		124	70.1	244	82.4		137	71.7	231	81.9	
핸드폰으로 인터넷 이용 경험	유	39	81.3	33	57.9	6.60**	41	77.4	31	59.6	3.83*	41	75.9	31	60.8	2.79*
	무	9	18.7	24	42.1		12	22.6	21	40.4		13	24.1	20	39.2	
월평균 인터넷 이용료	29천원 이하	22	12.9	38	15.3		32	18.1	83	28.0		17	9.9	43	17.4	4.29
	3만원	87	51.2	122	49.2	0.58	81	45.8	128	43.2	6.63*	86	50.3	123	49.8	
	31천원 이상	61	35.9	88	35.5		64	36.2	85	28.7		68	39.8	81	32.8	
처음 PC방 간 시기 (학년)	초등학생이하	69	36.1	135	47.9	6.41**	69	39.0	135	45.6	1.98	61	33.0	90	38.3	8.47***
	중학생이상	122	63.9	147	52.1		108	61.0	161	54.4		124	67.0	145	61.7	
PC방 이용 일 수 (일주일 평균)	1일	106	58.9	150	66.7	2.60	113	69.3	143	59.1	4.39**	110	61.1	146	64.9	0.15
	2일 이상	74	41.1	75	33.3		50	30.7	99	40.9		70	38.9	79	35.1	
PC방 이용 시간 (1회 이용시)	60분 이하	90	47.1	199	70.6	26.34***	96	54.2	196	65.2	5.60**	97	50.5	192	68.3	0.01***
	61분 이상	101	52.9	83	29.4		81	45.8	103	34.8		95	49.5	89	31.7	
PC방 이용 요금 (월 평균)	4천원 이하	80	41.9	188	66.7	28.48***	102	57.6	166	56.1	0.11	88	48.1	119	52.0	0.12
	5천원 이상	111	58.1	94	33.3		75	42.4	130	43.9		95	51.9	110	48.0	

\*P<.05 \*\*P<.01 \*\*\*P<.001

우 행위를 해본 적이 있었던 것으로 나타났다. 이러한 결과는 음란물 접촉 경험이 있는 학생들이 컴퓨터 사용경력이 많고 하루 평균 컴퓨터 사용시간이 많은 것으로 나타났던 정보통신윤리위원회(1997)나 김정선(2000)의 결과와 맥을 같이하는 것으로 해석할 수 있다. 또한 PC방 이용시간이나 이용요금과 음란물 접촉 행위여부와 의 관계에서 나타난 결과를 보면 PC방 혹은 가정에서 음란물 접촉행위가 많이 이루어지고 있는 것으로 사료된다.

타인의 정보도용 행위는 핸드폰소유여부, 월평균 인터넷 이용료 및 PC방 이용일 수에 따라 유의한 차이가 있었다.

구체적으로 살펴보면 핸드폰을 소유하고 있지 않으며, 월평균 인터넷 이용료가 3만원인 집단의 경우, 그리고 PC방 이용일수가 월평균 1일이며, PC방 이용시간이 60분 이하일 때 유의하게 타인의 정보도용 행위를 해본 적이 있는 것으로 나타났다.

한편 채팅시 언어폭력 역시 핸드폰소유와 PC방 이용관련 특성과 유의한 관계가 있어 핸드폰을 소유하지 않고 있는 집단의 경우, 그리고 PC방을 처음으로 간 시기가 중학생 이상인 경우 채팅시 언어폭력의 행위 경험이 유의하게 있는 것으로 나타났다.

이상과 같이 청소년의 정보윤리 영역별 행위여부는 청소년의 연령, 교육수준 등의 일반적인 특징과 함께 성격, 학교, 친구관계 등의 사회심리적 특징을 포함한 개인관련 변수 뿐 아니라 부모의 연령, 교육수준과 취업수준과 같은 가족관련 특징에 따라 유의한 차이가 있었다. 이와 더불어 핸드폰 소유 및 PC방 이용관련 특징에 따라서도 청소년의 정보윤리 영역별 행위여부에 유의한 차이가 나타나고 있으므로 앞으로 이와 관련된 더 나아간 연구가 필요하다고 사료된다.

## 5. 정보윤리 영역별 행위에 대한 정보윤리의식에 미치는 제변수들의 영향력

음란물 접촉, 정보도용 및 채팅시 언어폭력 행위에 대한 선호도 및 죄책감을 통해 살펴본 청소년의 정보윤리 의식에 미치는 제변수들의 영향력을 살펴보기 위해 청소년의 개인관련 변수, 가족관련 변수 및 인터넷이용관련 변수 중 선택된 설명변수들을 독립변수로 하여 중회귀분석(Multiple Regression)을 실시하였다.

연구모델에 포함된 독립변수는 상관관계값 및 다중공선성을 기준으로 하였으며, 다음과 같은 가정하에 선택되었다. 성별에 따라 남학생이 여학생보다 음란물에 더 많이 접촉하며 학교성적이 상위권인 청소년과 하위권인 청소년 사이에 차이가 있을 것으로 예상하였다, 친구 및 학교생활에 만족하지 못하며, 사교적인 성격을 갖고 있지 않은 청소년들이 정보윤리 의식이 낮을 것으로 예상하였다. 또한 부모님 중에서는 어머니가 자녀들과 시간을 보낼 가능성이 더 높고 책임을 보다 많이 질 것으로 가정하여 어머니의 특징을 선택하였고, 가계의 경제적 상태를 대변해줄 수 있는 월평균 가계 수입을 모델에 포함시켰다. 한편 핸드폰을 보유하고 있는지의 여부, PC방 월평균 이용요금, PC방 주평균 이용일수, PC방에서 일탈행동이 청소년의 정보윤리 의식에 영향을 미칠 것으로 예상하였다.

### 1) 정보윤리 영역별 행위에 대한 선호도에 미치는 제변수들의 영향력

정보윤리영역별 행위에 대한 선호도를 종속변수로 하여 청소년의 특징이 미치는 영향력을 살펴보기 위해 중회귀분석(Multiple Regression Analysis)을 실시한 결과는 <표 16>과 같다.

전체적으로 F값을 기준으로 할 때 제모델들은 유의하였으며, 독립변수들의 종속변수에 대한 설명력은 약 10% 수준이었다.

음란물 접촉행위에 대한 선호도에 영향을 미친 변수들은 청소년의 성별,

어머니의 교육수준, 가계수입, 핸드폰 보유여부, PC방 이용요금, PC방 이용일수 및 PC방에서 일탈행동이였다.

구체적으로 살펴보면 음란물 접촉행위에 대한 선호도는 여학생에 비해 남학생인 경우, 어머니의 교육수준이 높을수록, 가계수입이 150만원이하를 기준으로 할 때 151-200만원인 경우, 핸드폰을 보유하지 않고 있고, PC방 월평균 이용요금이 많을수록, PC방에서 일탈행동을 하지 않는 경우 낮아지는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 음란물 접촉행위에 대한 선호도가 남학생이 높으며, 인터넷 이용관련 변수와 관련이 많다는 선행연구(문화체육부, 1996; 정보통신윤리위원회, 1997; 성운숙, 1998; 김경선, 2000; 남기수, 2001)와 일치하는 것으로 해석할 수 있다.

타인의 정보도용행위에 대한 선호도는 청소년의 학교생활에 대한 만족도, 어머니의 취업유무, 가계수입 및 PC방에서 일탈행동여부가 유의한 영향을 미쳤다.

구체적으로 살펴보면 타인의 정보도용행위에 대한 선호도는 학교생활에 대해 만족할수록, 어머니가 취업을 하고 있을 경우, 가계수입이 상대적으로 높은 경우, 그리고 PC방에서 일탈행동을 하지 않는 경우에 높아지는 경향이 있었다. 이러한 결과는 타인의 정보도용이 어느 정도의 기술력을 수반한다는 점에서 학교생활에 만족하며 가계가 안정되어 있는 청소년이 죄의식없이 타인의 정보도용을 하고 있을 가능성을 시사해준다고 하겠다.

채팅시 언어폭력행위에 대한 선호도는 어머니의 연령, 가계수입 및 PC방 이용일수에 의해 유의한 영향을 받았다. 어머니의 연령이 많을수록, 가계수입이 201만원 이상인 경우, PC방 이용일수가 많을수록 채팅시 욕설이나 음란패설을 하는 언어폭력행위에 대한 선호도가 높아지는 경향이 있었다.

전체적으로 볼 때 정보윤리 영역별 행위에 대한 선호도는 하위 영역별에 따라 다소 차이가 있었지만 청소년의 개인관련 변수보다는 어머니의 특성과 가계수입과 같은 가족관련 변수 및 인터넷이용관련 변수와 관계가 있었다.



<표 16> 정보윤리 영역별 행위에 대한 선호도에 대한 제변수들의 영향력

설명변수	음란물 접촉		타인 정보 도용		채팅시언어폭력	
	B	$\beta$	B	$\beta$	B	$\beta$
<b>개인관련변수</b>						
성별(여학생)	-1.716	-0.149*	1.650	0.127	-0.852	-0.086
학교성적 (중하위권 이하)						
중상위권 이상	0.644	0.059	-1.801	-0.130	-0.150	-0.014
중위권	-0.382	-0.038	-0.991	-0.071	-0.511	-0.048
한달 용돈	0.009	0.058	0.003	0.013	-0.019	-0.112
사교적성격	-0.068	-0.009	0.788	0.100	-0.514	-0.076
친구관계만족도	0.949	0.118	-1.220	-0.117	-0.965	-0.115
학교생활만족도	-1.000	-0.131	2.281	0.222**	0.384	0.049
<b>가족관련변수</b>						
모연령	-0.115	-0.108	-0.098	-0.054	-0.203	-0.165*
모교육수준	-0.315	-0.174*	-0.196	-0.073	-0.095	-0.050
모의 취업유무(무)	1.332	0.126	-3.204	-0.233**	-1.349	-0.129
가계수입 (150만원 이하)						
151-200만원	-2.940	-0.295***	4.210	0.325***	1.319	0.128
201만원 이상	-1.403	-0.140	2.667	0.204*	2.339	0.230**
<b>인터넷이용관련변수</b>						
핸드폰 보유여부(무)	-2.444	-0.222**	-1.270	-0.095	-0.763	-0.071
PC방 이용 요금(월평균)	-0.104	-0.301***	-0.001	-0.002	-0.028	-0.079
PC방 이용 일수(주평균)	0.370	0.038	1.347	0.099	1.861	0.183*
PC방에서 일탈행동(무)	-1.682	-0.177*	-2.063	-0.164*	-0.562	-0.057
상수	28.245***		20.677*		27.726***	
F value	2.329***		1.940**		2.028**	
Adj R-square	0.133		0.102		0.107	

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

이러한 결과는 앞으로 더 많은 연구가 이루어져야 할 부분이겠지만, 청소년의 개인적 특성과는 무관하게 정보윤리 영역별 행위에 대한 선호도가 형성되고 있을 가능성을 시사해주고 있다. 이와 더불어 청소년의 가족관련 특성이나 인터넷이용관련 변수가 행위에 대한 선호도에 미치는 영향력이 여전히 크다는 것을 잘 보여주고 있다고 하겠다.

## 2) 정보윤리 영역별 행위에 대한 죄책감에 미치는 제변수들의 영향력

정보윤리 영역별 행위에 대한 죄책감을 종속변수로 하여 제변수들이 미치는 영향력을 파악하기 위해 중회귀분석(Multiple Regression Analysis)을 실시한 결과는 <표 17>과 같다. 전체적으로 F값을 기준으로 할 때 제모델은 통계적으로 유의하였다.

정보윤리하위영역 중 음란물 접촉행위에 대한 죄책감은 남학생일 경우 학교성적이 중하위권 이하에 비해 중위권일 경우 그리고 친구관계가 원만할수록 유의하게 감소하는 경향을 보였다. 또한 가계수입이 201만원 이상인 청소년은 다른 가계수입 집단에 비해 음란물 접촉행위에 대한 죄책감이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 음란물 접촉행위에 대한 죄책감이 보통성적의 남학생인 경우 적은 경향이 있고 친구관계로부터 죄책감이 감소할 수 있음을 보여주고 있다. 제독립변수들의 설명력은 약 15%였다.

타인의 정보도용행위에 대한 죄책감은 청소년의 학교성적, 어머니의 연령, 취업유무, 가계수입에 의해 유의하게 영향을 받는 것으로 나타났다. 이러한 독립변수들의 설명력은 약 12%였다. 구체적으로 살펴보면 학교성적이 중하위권 이하인 집단에 비해 중상위권 이상이고, 어머니의 연령이 많고 취업을 하고 있는 경우 유의하게 감소하는 경향이 있었던 반면, 가계수입이 150만원 이하집단에 비해 151-200만원인 경우 죄책감이 증가하는 것으로 나타났다. 이는 타인의 정보도용행위에 대한 선호도에 미치는 독립변수들의 영향력과 마찬가지로

<표 17> 정보윤리 영역별 행위에 대한 죄책감에 미치는 제변수들의 영향력

설명변수	음란물 접촉		타인 정보 도용		채팅시언어폭력	
	B	$\beta$	B	$\beta$	B	$\beta$
<b>개인관련변수</b>						
성별(여학생)	-3.095	-0.298***	1.297	0.074	-0.529	-0.058
학교성적 (중하위권 이하)						
중상위권 이상	-1.281	-0.130	-4.459	-0.240**	0.560	0.055
중위권	-2.140	-0.236**	-2.065	-0.110	0.283	0.029
한달 용돈	0.000	0.000	0.020	0.067	-0.010	-0.066
사교적성격	-0.761	-0.110	-0.177	-0.017	-0.977	-0.157*
친구관계만족도	-1.627	-0.225*	-0.476	-0.034	0.468	0.060
학교생활만족도	-0.775	-0.113	1.972	0.143	0.473	0.066
<b>가족관련변수</b>						
모연령	-0.004	-0.005	-0.514	-0.210*	-0.376	-0.332***
모교육수준	-0.104	-0.064	-0.462	-0.129	-0.067	-0.039
모의 취업유무(무)	-0.105	-0.011	-3.763	-0.204*	0.578	0.060
가계수입 (150만원 이하)						
151-200만원	0.177	0.020	5.418	0.313***	2.250	0.236**
201만원 이상	1.739	0.193*	1.634	0.093	0.381	0.041
<b>인터넷이용관련변수</b>						
핸드폰 보유여부(무)	0.665	0.067	1.674	0.093	2.306	0.234***
PC방 이용 요금(월평균)	0.017	0.054	-0.041	-0.054	-0.055	-0.168
PC방 이용 일수(주평균)	-0.392	-0.045	-1.558	-0.086	1.589	0.170*
PC방에서 일탈행동(무)	-0.779	-0.091	-0.627	-0.037	-2.065	-0.228**
상수	27.406***		43.597***		33.535***	
F value	2.513***		2.112**		2.808***	
Adj R-square	0.148		0.118		0.174	

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

지로 청소년의 일정 지식과 어머니의 특징이 죄책감에 유의한 영향을 미치는 것으로 사료된다.

한편 채팅시 언어폭력행위는 청소년의 사교적 성격, 어머니의 연령, 가계 수입 및 핸드폰보유여부, PC방 이용일수 및 PC방에서의 일탈행동에 의해 영향을 받는 것으로 나타났다. 이러한 독립변수들의 설명력은 약 18%로 나타났다. 구체적으로 살펴보면 채팅시 언어폭력행위에 대한 죄책감은 청소년이 사교적 성격일수록 어머니의 연령이 많을수록, PC방에서 일탈행동을 할 경우 감소하는 경향을 보였다. 반면 가계수입이 150만원 이하집단에 비해 151-200만원 집단인 경우, 핸드폰을 보유하고 있는 경우 채팅시 언어폭력행위에 대한 죄책감은 증가하는 것으로 나타났다.

전체적으로 볼 때 정보윤리 영역별 행위에 대한 죄책감은 청소년의 음란물 접촉행위의 경우, 청소년의 개인관련변수, 타인의 정보도용은 가족관련변수, 그리고 채팅시 언어폭력행위는 인터넷이용관련 변수와 유의한 관계를 보였다. 이러한 결과는 각 영역별 행위에 대한 죄책감에 유의한 영향을 미치는 변수가 다르므로 그러한 변수의 영향력을 고려하여 정보윤리 의식을 확립할 수 있는 교육이 이루어져야 함을 시사해준다고 하겠다.

## IV. 결론 및 제언

현대사회의 변혁 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 제공하려는 데 그 목적이 있었다. 이를 위해 음란물접촉, 타인의 정보도용 및 채팅시 언어폭력과 같은 정보윤리 의식의 각 하위영역별로 청소년들의 행위여부를 조사하였고, 행위에 대한 선호도와 죄책감을 통해 정보윤리의식을 파악하였다.

청소년의 일반적인 특징에 따른 정보윤리 영역별 행위여부는 종속변수가 이항변수였으므로 집단간 차이를 카이스퀘어 분석을 통해 파악하였다. 또한 청소년의 특징으로 구성된 설명변수가 정보윤리 영역별 정보윤리 의식, 즉 행위에 대한 선호도 및 죄책감에 미치는 영향력을 분석하기 위해 중회귀분석(Multiple Regression)을 실시하였다. 이 때 청소년의 일반적인 특징에는 개인적 특성, 가족관련 특성 및 인터넷이용 관련 변수 등이 포함되었다.

제주지역의 중학생, 인문계 및 실업계 고등학생 520명을 대상으로 조사를 실시하였는데, 주요한 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 제주지역 청소년들은 거의 대부분의 학생들이 컴퓨터를 보유하고 있으며, 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. 일반적인 예측과 달리 PC방에서의 음주나 흡연을 한 경험은 적은 것으로 나타났다. 핸드폰은 소유하지 않은 청소년이 더 많았으나, 핸드폰을 소유

하고 있는 경우 인터넷을 이용한 경험이 있는 경우는 높게 나타났다. 핸드폰으로 인터넷을 이용하는 시간은 짧았으며, 핸드폰으로 인터넷을 이용하는 이유는 편리성과 간편성 때문인 것으로 나타났다.

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. 타인의 정보를 도용한 행위를 해본 적이 있는 경우는 약 38%로 나타났으며, 지난 1년간 도용한 횟수는 1회가 51.4%로 나타났다. 채팅 경험이 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. 정보윤리 영역 중 음란물 접촉행위와 채팅시 언어폭력행위를 해본 적이 많았으며, 특히, 채팅시 언어폭력행위는 행위 횟수도 높게 나타나 채팅시 언어폭력이 일반화되어 있음을 알 수 있었다.

셋째, 청소년의 특징에 따른 정보윤리 하위영역별 행위여부를 살펴보면 음란물 접촉행위는 남학생이, 연령이 많을 때, 학교성적이 중하위권 이하인 학생들이 상대적으로 다른 집단에 비해 경험이 있는 것으로 나타났다. 었으며, 가족관련 변수로는 아버지 교육수준이 고졸이하, 전문·관리직 직업을 갖지 않은 경우, 어머니 연령이 많은 경우, 교육수준이 고졸이하이며 취업을 하고 있는 경우, 가계 지출이 111만원 이상인 집단이 음란물 접촉 경험이 있었다. 인터넷이용과 관련해서는 PC방에 간 시기가 중학생 이상, PC방 이용시간이 증가할수록, PC방 이용요금이 많을수록 음란물 접촉 경험이 있었다.

타인의 정보도용은 남학생인 경우, 학교성적이 중하위권 이하인 경우 그리고 한달 용돈이 많을수록 경험이 있었으며, 사교적 성격일수록 학교생활에 만족할수록, 친구관계가 원만하지 않은 경우 타인의 정보도용 경험이 있었다. 월평균 가계소득이 많은 집단일수록 경험이 타인의 정보도용 경험이 있었다.

인터넷이용과 관련해서는 핸드폰을 소유하지 않고, 월평균 이용료가 증가할수록 PC방 이용일수와 이용시간이 적을수록 타인의 정보도용 경험이 있었다.

채팅시 언어폭력은 연령이 증가할수록, 독자보다 형제가 있을 때, 학교성적이 중하위권 이하일 때 채팅시 언어폭력 경험이 있는 것으로 나타났다. 사교적인 성격이고 학교생활에 만족하며, 친구관계가 원만하지 못한 경우 경험이 있었다. 아버지의 교육수준이 고졸이하인 경우 채팅시 언어폭력 경험이 있었다. 인터넷 이용에 따라서는 핸드폰을 소유하지 않고 PC방을 처음 간 시기가 늦을수록 채팅시 언어폭력을 한 경험이 있었다.

이러한 결과는 청소년 개인의 일반적 특성 뿐만 아니라 개인의 사회심리적 특성과 인터넷이용관련 변수들이 정보윤리 행위여부에 차이를 가져오는 중요한 변수임을 보여준다.

넷째, 청소년의 정보윤리 의식을 행위에 따른 선호도와 죄책감으로 구분하여 살펴본 결과 선호도는 정보윤리 하위영역 중 타인의 정보도용에서 가장 높게 나타났던 반면, 죄책감은 채팅시 언어폭력에서 가장 낮게 나타났다. 이러한 결과는 청소년이 타인의 정보도용을 일종의 인터넷 기술이나 지식의 과시로 인식할 수 있음을 보여주는 것이라고 할 수 있다. 또한 채팅시 언어폭력에 대한 죄책감이 가장 낮았던 것은 그 만큼 채팅시 언어폭력이 일반화되어 죄의식을 느끼지 않는 현실을 반영하고 있는 것으로 사료된다.

다섯째, 청소년의 일반적 특성이 정보윤리 영역별 행위에 따른 선호도에 미치는 영향력을 분석한 결과 음란물 접촉행위에 따른 선호도는 청소년의 성별, 어머니 교육수준 및 가계수입과 같은 개인 및 가족관련변수와 함께, 핸드폰 보유여부, PC방 이용요금 및 이용일수가 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 타인 정보도용행위에 따른 선호도는 청소년의 학교생활 만족도, 어머니의 취업유무, 월평균 가계수입 및 PC방 일탈행동 등이 유의한 영향을 미치는 변수였다. 채팅시 언어폭력행위에 따른 선호도는 어머니의 연령, 월평균 가계수입, PC방 이용요금이 영향을 미치는 것으로 나타나 경제적 변수의 영

향력이 컸다. 이와 같이 정보윤리 영역별 행위에 따른 선호도는 청소년의 가계상태와 관계가 많은 월평균 가계수입 및 가족관련 변수와 인터넷이용관련 변수에 의해 유의한 영향을 받는 것으로 나타났다.

여섯째, 청소년의 일반적 특성이 정보윤리 영역별 행위에 따른 죄책감에 미치는 영향은 음란물 접촉행위에 따른 죄책감의 경우 개인적 특성관련 변수로는 성별, 학교성적, 친구관계 만족도가 유의한 영향을 미치는 변수였고, 가족관련 특성으로 월평균 가계수입이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 타인 정보 도용행위에 따른 죄책감은 학교성적, 어머니 연령 및 취업여부, 월평균 가계수입이 영향을 미치는 것으로 나타나 음란물 접촉과 마찬가지로 인터넷 이용관련 변수는 영향력이 없었다. 채팅시 언어폭력행위에 따른 죄책감은 개인의 사교적 성격, 어머니 연령, 월평균 가계수입이 영향을 미치고 있었으며 인터넷이용관련 변수로 핸드폰 보유 여부, PC방 이용 일수, 일탈행동이 영향을 미치는 것으로 나타났다.



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 정보사회의 주역으로서, 인터넷을 주로 이용하는 사용자로서 책임감을 갖고 인터넷을 사용하겠다는 의식을 확립하는 것이 필요하다.

둘째, 청소년들이 인터넷을 주로 이용장소로 가정이었고, 특히 음란물 접촉과 같은 행위의 주된 이용장소가 나타났던 것이나 청소년의 정보윤리 의식에 영향을 주는 요인이 개인의 특성보다 가족관련 변수나 인터넷이용관련 변수였던 것은 가정에서 청소년의 정보윤리 의식확립에 앞장서야 한다는 것을 시사해준다. 그러므로 무엇보다 가정에서 부모님이 자녀의 컴퓨터 사용에 관



심을 가져야 하며 컴퓨터 사용에 대한 지속적인 대화와 지도가 필요하다.

셋째, 청소년들의 정보윤리 의식이 낮고, 불건전한 행동을 하는 경우는 인터넷이용관련 변수의 영향이 컸다. 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.

넷째, 청소년들의 불건전 정보들을 이용하면서도 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 아니라 정보윤리 영역에 대해 행위를 하지 않은 사람들도 포함시키는 것과 같은 조사대상자의 확대를 고려해볼 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 권태환·조형제·한상진 외(2000), 정보사회의 이해, 미래 M&A
- 김경선(2000), 컴퓨터 통신을 통한 청소년의 음란물 접촉실태와 성태도·행동에 관한 연구, 중앙대학교 석사학위논문
- 김봉섭(1998), PC통신에서의 언어폭력에 관한 연구, 경희대학교 석사학위논문
- 김옥명(1998), 청소년의 정보통신윤리의식, 경북대학교 석사학위논문
- 남기수(2001), 중·고등학생들의 인터넷 이용 실태 조사 연구, 한남대학교 교육석사학위 논문
- 박용천(1996), 음란물이 청소년들의 정서에 미치는 실태에 관한 연구, 연세대학교 석사학위 논문
- 박재간(1997), 컴퓨터 범죄에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문
- 서울YWCA(2000), PC방이 청소년에게 미치는 영향
- 설재순(1998), 인터넷 이용자의 이용행태에 따른 충족요인에 대한 연구, 중앙대학교 석사학위논문
- 성윤숙(1998), PC를 기반으로 한 멀티미디어 음란 영상물에 대한 청소년의 접촉 및 규제실태, 숙명여자대학교 석사학위논문
- 신윤석외 3인(1992), 정보사회론, 주식회사 데이콤
- 아산사회복지사업재단(1996), 정보사회와 사회윤리
- 앨빈토플러, 이규행 역(1992), 제 3의 물결
- 유양근(2000), 정보사회와 정보이용, 한국디지털도서관포럼
- 유은숙(2000), 정보화사회에서의 개인윤리에 관한 연구, 한국교원대학교 석사학위논문
- 윤석용(2000), 인터넷 음란물이 청소년 성의식에 미치는 영향, 중앙대학교 석사학위논문

- 이정복(2000), 바람직한 통신언어 확립을 위한 기초연구
- 임창희(2000), PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 미치는 영향,  
 제주대학교 교육대학원 석사학위논문
- 정경수(1995), 정보통신윤리정립에 대한 이론적 고찰, 정보화사회 91호
- 정보사회학회(1998), 정보사회의 이해, 나남출판
- 정보통신윤리위원회(1997), 불건전 정보 유통 실태 및 윤리의식 실태와 정보  
 윤리의식 고취방안 연구  
 \_\_\_\_\_(2001), 정보통신윤리  
 \_\_\_\_\_(2001), 학생의 인터넷 이용실태와 학부모·교사의 대응  
 실태 조사 보고서
- 제주시청(2001), 제주시청 문화체육과 열람 자료
- 청소년대화의 광장(1998), 사이버 세계와 청소년상담
- 청소년보호위원회(2000), 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향
- 추병완(1997), 정보통신윤리, 서울:정보통신윤리 LIBRARY
- 학부모정보감시단(2000), 청소년의 올바른 정보 이용을 위한 세미나  
 -청소년 온라인문화 바로 이해하기-
- 한국소비자보호원(1999), 사이버 공간에서 청소년의 음란물 접촉 실태 및 개  
 선방안
- 한국여성민우회(2000), 인터넷 증독증후군 및 음란물 접촉행위에 대한 연구
- 한국인터넷정보센터(2000), 인터넷 이용자수 및 이용행태에 관한 설문조사 결  
 과 보고서
- 한국전산원(1996), 국가정보화백서  
 \_\_\_\_\_(2000), 한국전산원 정보화
- 한국정보문화센터(1999), 지식정보사회의 역기능 해소 및 실천방안 연구  
 \_\_\_\_\_(2000), 2000년 정보화 역기능 실태 조사 보고서
- 한국청소년개발원(1999), 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구

\_\_\_\_\_ (1999), 청소년 정보화 실태와 새로운 정책의 방향  
한국청소년문화연구소(1991), 정보화가 아동 및 청소년에게 미치는 영향  
\_\_\_\_\_ (1993), 컴퓨터와 청소년문화 - 컴퓨터 음란영상물 접촉  
실태 및 영향-  
한림과학원(1996), 정보사회, 그 문화와 윤리

E-mail 훔쳐보기 통신비밀보호법 적용 첫 입건, 국민일보, 2001년 1월 5일

PC통신 채팅 이대로 좋은가, 전자신문, 1996년 7월 6일

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

네티즌 10명중 7명 사이버범죄 시달린다, 제주일보, 2001년 2월 23일

무선인터넷 가입 2150만명 넘어서, 조선일보, 2001년 9월 10일

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

청소년 PC방 이용실태 조사, 전자신문, 2000년 2월 19일

컴퓨터 사용자 44% '주로 게임하는데 사용', 동아일보, 2001년 5월 28일

Alvin Toffler(1981). The Third Wave, 전희직 역(1992)

Bazar. B & Gregg Boalch(1997). A preliminary model of internet diffusion  
within developing countries

Bequai, August, Computer Crime, Lexington, Massachussetts: D.C.Health  
and Company

Deborach G. Johnson(1995), Computer Ethics: Prentice-Hall

D. G. Johnson and J. W. Snapper, Ethical Issuse in the Use of Computers,  
Wadsworth Publishing Co. Belmont, CA, 1985; D. G. Johnson,  
Computer Ethics, Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1994.

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 ed. Prentice-Hall, Inc, New Jersey

Mason, Richard O.(1986), Four Ethical Issues of the Information Age, MIS Quarterly, Vol. 10, No. 1,

R. Rubin, Moral Distancing and Use if Information Techologies; The seven temptations. In Joseph M. Kizza (Ed). Social and Ethics Effects of the Computer revolution. Jefferson, NC: McFarland.

Tapscott, Don(1998). Growing up Digital : the Rise of Net Generation

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



# A Study on Internet Use and Ethics Cognition to Information of the Youths on Jeju Island

Jin, Yeon-ju

Major in Home Management  
The Graduate School of Cheju National University

Supervised by Prof. Kim, Hye-yeon, Ph. D.

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 abusion of indecent languages in chatting.

The survey was conducted to 520 students from middle and high schools in Jeju region and analyzed by  $X^2$  test and Multiple Regression.

The major results of this study are as follows;

First, most of youths possess own-computers, and use Internet. The frequent place of using computers is a house, a computer institute and a PC room. Youths' experience of PC rooms was also very high as one hour and thirty minutes per once and two days per week. However, it showed less experience of drinking alcohol and smoking in PC rooms than we had concerned. The number of youths who don't have cellular phones

was more than that of youths who have cellular phones and the experience of using Internet with a cellular phone was high. The average hour of using Internet with a cellular phone was short, and the reasons for using Internet with a cellular phone are because of convenience and simplicity.

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.

Forth, youths' ethics cognition to information was investigated, divided into preference and guilty when the youths have an experience in respect to three sub-spheres. Preference has a significant difference on personal-relative variables such as gender, age, education levels, number of siblings and PC-relative variables such as cellular phone possession, the experience of using Internet with a cellular phone, the average use time of PC rooms. Preference has a more meaningful influence upon personal-relative variables and PC-relative variables than family-relative variables.

Fifth, guilty has a significant difference on personal-relative variables such as gender, age, satisfaction on home life, family-relative variables such as monthly household expenses, father's education levels, monthly household income and PC-relative variables such as cellular phone possession, the average use time of PC rooms and the average fare of PC rooms. Guilty like preference has a more meaningful influence on personal-relative variables than family-relative variables.



## <부록1> 설문지

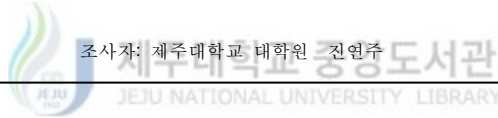
### 제주지역 청소년의 인터넷 사용실태와 정보윤리의식에 관한 연구

안녕하십니까?

본 조사에 참여해 주시는데 대해 진심으로 감사드립니다.  
 본 설문지는 제주지역의 정보화와 청소년 윤리의식에 대해 분석하기 위하여 조사하는 것입니다.  
 본 조사는 연구의 목적으로만 사용될 것입니다.  
 그러므로 한 문장도 빠짐없이 솔직하게 대답해 주십시오.  
 귀하의 성의 있는 응답이 본 연구의 귀중한 자료가 될 것입니다.

귀중한 시간을 내주셔서 감사합니다.

2001년 10월 일



#### I. 개인의 일반적인 사항에 대한 질문입니다.

1. 본인은 현재 어느 학교에 재학중입니까?

\_\_\_\_\_ 학교 \_\_\_\_\_ 학년

2. 가족구성은 어떻습니까?

구분	가족관계	형제 순위	성별		동거여부		연령	결혼여부 (미혼, 기혼)	학력 (졸업, 중퇴 등 정확 하게 기재 바람)	직업
			남	여	동거	별거				
1	본인									
2										
3										
4										
5										
6										

※보기를 보고 해당 직업과 지위의 숫자를 기입하여 주세요.

※해당직종

- ①전문직 ②행정·관리직 ③사무직 ④판매직 ⑤서비스직  
 ⑥농수산직 ⑦생산직 ⑧임시직 ⑨파트타임 ⑩미취업 ⑪기타 ⑫주부

3. 현재 휴대폰을 가지고 있습니까?

①예      ②아니오(아니면 5번으로 가시오)

4. 현재 휴대폰을 가지고 있다면 월평균 휴대폰비는 얼마입니까?      만      천원

5. 한달 용돈은 얼마입니까?      원

6. 자신의 성적이 어느 정도라고 생각하십니까?

①상위권    ②중상위권    ③중위권    ④중하위권    ⑤하위권    ⑥최하위권

7. 귀택의 월평균 가계소득은 모두 얼마입니까? 약      만원

8. 가계의 한달 평균 생활비는 얼마입니까? (저금, 임대 등을 제외한 실제 생활비) 약      만원

9. 월평균 가계 저축액은 얼마입니까? 약      원

10. 귀택의 월평균 순수전화비는 얼마입니까?(핸드폰, 통신비 제외)      원

11. 자신의 성격은 어느 쪽에 가깝다고 생각하십니까?

	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
①혼자 있는 것이 좋다					
②조용한 것이 좋다					
③밖에 돌아다니는 것보다 집에 있는 것이 좋다					
④말이 없는 편이다					
⑤뭐든지 혼자하는 것이 좋다.(같이하는 것 보다)					
⑥시끌시끌해야 사담사는 곳 같다					
⑦사람이 많은 곳이 좋다					

12. 본인의 학교 및 가정생활에 대해 어떻게 생각하십니까?

	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
①원만하다					
②친한 친구가 아주 많다					
③친구들과 친해지기가 어렵다					
④반 친구들로부터 소외당한다고 느낀 적이 있다					
⑤아이들이 나와 친해지려고 한다					
⑥마음을 터 놓을 친구가 없다.					
	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
①적응하기가 어렵다					
②아무 생각이 없다					
③즐겁다					
④성적으로만 모든 것을 평가하려고 한다					
⑤공부가 그나마 좋다					
⑥선생님께 불만이 많다					
⑦수업시간이 싫증난다					
	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
①집에 있는 것이 좋다.					
②집에 가자마자 내 방에 들어가서 잘 나오지 않는다.					
③가족들과 다 잘 지낸다.					
④학교에서 있었던 일들을 다 이야기한다.					
⑤부모님과 대화를 많이 한다.					
⑥가족과는 항상 마찰이 있다					

II. 컴퓨터/인터넷(PC방, 무선인터넷) 사용 관련 질문입니다.

1. 가정내에 컴퓨터를 보유하고 계십니까?

- ①있다                      ②없다(3번으로 가시오)

2. 집에서 인터넷을 접속하는 방법은 어느 것입니까?(임대료 제외)

접속 방법에 체크		월평균 이용료
	①전용선(LAN)	
	②전화접속(모뎀)	
	③ISDN	
	④ADSL	
	⑤케이블TV(CATV)	
	⑥핸드폰	
	⑦기타	
	⑧인터넷 이용을 위한 설치 안됨	

3. 컴퓨터를 사용하는 용도에 따라 그 정도를 체크해 주십시오.

	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
①속제, 편지 등 문서작성					
②컴퓨터 게임이나 오락					
③음악 감상 및 mp3 다운					
④영상물(영화) 감상					
⑤PC통신 및 인터넷					
⑥전자상거래(서적, 음반 구매 등)					
⑦정보 검색(신문, 잡지 등)					
⑧컴퓨터 자격증 공부					
⑨이것저것 아무거나 해 본다.					

4. PC통신이나 인터넷을 사용한 경험이 있습니까?

- ①예                      ②아니오

5. PC통신이나 인터넷을 자주 이용하는 장소는 어디입니까?

	빈도(1주일 평균)	시간(1번 이용시)
①집	번	
②방과 후에 학교에서	번	
③학교 수업시간	번	
④PC방	번	
⑤친구 집	번	
⑥컴퓨터 학원	번	
⑦공공기관(우체국, 은행, 도서관 등)	번	
⑧기타	번	

6. PC통신이나 인터넷을 얼마나 자주 하고 있습니까? 1주일 평균    번, 한달 평균    번

7. PC통신이나 인터넷을 이용할 때 하루 평균 이용시간은 얼마입니까?

평일 :    시간    분    토요일 :    시간    분    일요일 :    시간    분

8. 집에서 PC통신 및 인터넷을 사용할 때 가족의 태도는 어떻습니까?

	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
①컴퓨터만 키면 잔소리를 한다.					
②사용시간이 정해져 있다.					
③거실이나 안방에 있어서 계속 감시를 받는다.					
④오락을 하지 못한다.					

9. PC방을 가본적이 있습니까?

①예      ②아니오

10. 처음으로 PC방을 간 것은 언제입니까? \_\_\_\_\_학년 때

11. PC방을 일주일에 평균 몇 일 정도 이용합니까? \_\_\_\_\_일

12. PC방 한번 이용할 때마다 평균 이용시간은 얼마나 됩니까? \_\_\_\_\_시간 \_\_\_\_\_분

13. PC방을 이용할 때 이용 요금은 얼마입니까? 하루 평균 : \_\_\_\_\_원 월 평균 : \_\_\_\_\_원

14. PC방에서 술을 마셔 본 경험이 있습니까?

①예      ②아니오

15. PC방에서 담배를 피워 본 경험이 있습니까?

①예                      ②아니오

16. PC방을 이용할 때 연령 확인을 요구받은 적이 있습니까?

①예                      ②아니오

17. 밤 10시 이후 PC방 주인 및 아르바이트생으로부터 제재(퇴장)를 받은 적이 있습니까?

①예                      ②아니오

18. 밤 10시 이후 경찰의 단속으로 제재(퇴장)를 받은 적이 있습니까?

①예                      ②아니오

19. PC방을 가기 위해서 결석이나 지각을 한 적이 있습니까?

①예                      ②아니오(22번으로 가시오)

20. 결석이나 지각을 얼마나 자주 하십니까?

①매일    ②1주일에 1-3회    ③2주일에 1-3회    ④한달에 1-3회    ⑤기타

21. 핸드폰을 이용하여 PC통신이나 인터넷을 한 적이 있습니까?(엔탑, 매직엔 등)

①예      ②아니오(아니면 25번으로 가시오)

22. 이용한 적이 있으면 한 번 이용할 때 평균 이용시간은 얼마입니까? \_\_\_\_\_시간 \_\_\_\_\_분

23. 핸드폰을 이용하여 PC통신이나 인터넷을 하는 이유는 무엇입니까?

	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
①간편하다					
②유행을 따라서 한다					
③친구들을 따라한다					
④TV방송, CF에서 자주 나온다					
⑤호기심에					
⑥어디서나 쉽게 사용 가능하다					
⑦일정기간 공짜로 사용하게 되어서					

III. 윤리의식에 관련한 질문입니다.



	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
①성인 사이트에 접속하기 위해					
②연령 제한으로					
③내 아이디는 불량자이기 때문에					
④상대방도 내 정보를 이용했기 때문에					
⑤심심해서					
⑥우연하게					
⑦카드를 이용해야 했기 때문에					
⑧다른 사람의 부탁으로 접속했던 경험으로 그 이후에 궁금해서					

10. 다른 사람의 정보를 도용한 후의 느낌은?

	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1. 재미있다.					
2. 계속하고 싶다.					
3. 흥미로웠다.					
4. 흥분된다.					
5. 죄책감이 들었다.					
6. 불안하다.					
7. 후회스럽다.					
8. 걱정된다.					

11. 채팅을 해 본 경험이 있습니까?

①예    ②아니오(아니면 16번으로 가시오)

12. 채팅시 욕설이나 음란패설을 한 경험이 있습니까?

①예    ②아니오(아니면 16번으로 가시오)

13. 있다면 지난 1년간 몇 번 해 보았습니까?

①1회    ②2-3회    ③4회-6회    ④5-10회    ⑤11-20회    ⑥20회 이상    ⑦채팅할 때마다

14. 채팅시 욕설이나 음란패설을 하는 이유는 무엇입니까?

	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
①해보고 싶어서					
②당한 것을 보복하기 위해					
③주위의 집중을 받고 싶어서					
④요즘 추세이기 때문에					
⑤실제 생활에서 할 수 없기 때문에					
⑥심심해서					
⑦다른 사람들이 반응을 하니까					
⑧친구들과 어울리기 위해서					
⑨그런 말을 하지 못하면 따돌림 당하기가 쉽다					
⑩남들도 다 하니깐					
⑪일부러 그냥					

15. 채팅시 욕설이나 음란패설을 한 후의 느낌은 어떻습니까?

	정말 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1. 재미있다.					
2. 계속하고 싶다.					
3. 흥미로웠다.					
4. 흥분된다.					
5. 죄책감이 들었다.					
6. 불안하다.					
7. 후회스럽다.					
8. 걱정된다.					

※ 끝까지 설문에 응답해 주셔서 감사합니다.

