

## 사이버 공간에서의 청소년 행동특성 연구\*

박성익\*\* · 장정아\*\*\*

### I. 서 론

사이버 공간(cyber space)은 무한한 양의 정보를 다수의 사람이 동시에 이용·교류할 수 있는 '인터넷 공간'으로 가상 세계(virtual world) 또는 가상 현실(virtual reality)이라고도 불리운다. 이러한 사이버 공간은 이제 청소년들의 새로운 활동공간으로 자리잡고 있으며, 사이버 공간에서 청소년들이 어떤 정보를 얻고, 어떤 경험을 하며, 그러한 정보의 획득과 경험이 청소년들의 심리적 행동특성에 어떤 영향을 미치고 있는가에 대하여 깊은 우려와 함께 사회적으로 관심이 높아지고 있다.

PC통신, 인터넷 등의 사이버 공간이 청소년들에게 새로운 생활공간 또는 새로운 경험환경으로 각광받고 있는 이유는 청소년들의 욕구나 호기심을 충족시켜주고 또한 청소년들이 자신의 심리적 특성을 이러한 공간에서 충분히 표출시킬 수 있기 때문이다. 오늘날 새롭게 등장하는 사이버 공간 문화는 대부분 청소년들에 의해 만들어지고 있다(안장원, 2000;이원호, 2000). 청소년 대상의 인터넷 방송이나 웹진이 '1318세대(13~18세)'로부터 폭발적인 인기를 모으고 있는 것은 청소년들에게 사이버 공간이 어떠한 의미를 가지며 얼마나 중요한 공간인지를 잘 나타내주고 있는 사례이다. 즉, 이들 사이트는 10대의 청소년들이 직접 기획하고 제작하며, 다양한 서비스도 제공한다. 이러한 사이트에서 다루고 있는 내용은 청소년들의 욕구와 가치관을 잘 반영하고 있는 현실적인 '눈높이 콘텐츠'라는 특징을 지니고 있다. 기성 세대의 가치관, 생활규범, 또는 생활양식에 근거하여 평가되고 만들어지는 것이 아니라 10대들 자신만의 사이버 문화공간을 갖고 싶어하는 심리특성에 따라 이러한 청소년 전용 인터넷 방송이나 웹진이 만들어졌으며 앞으로도 그 수는 급증할 것으로 전망된다.

21C형 신세대라 불리는 청소년은 외출했다 돌아오면 우선적으로 PC부터 켜고 전자우편을 확인한다. 취미생활도 이성교제도 컴퓨터를 이용해서 한다. 인터넷으로 숙제를 하고 새벽까지 '채팅'을 한 뒤 매일 눈이 부어 등교하는 학생이 한 학급에도 상당수가

\* 본 연구는 한국간행물윤리위원회의 2000년도 연구비 지원으로 이루어졌음.

\*\* 서울대학교 사범대학 교육학과

\*\*\* 서울대학교 사범대학 교육학과 대학원

있다. 1만 여명이 가입한 팬클럽이 있고, 홈페이지 개설 1개월만에 10만 여명이 접속할 정도로 인기가 있는 사이트도 있다. 정보교류로 동질성을 얻게 된 ‘글로벌 Y세대의 출현’은 통신세대의 개인주의, 개방주의 가치관, 현세주의, 감각주의, 이해에 기초한 인간관계, 이미지세대, 정보화의 첨병계층으로서 서구식의 사고와 생활방식에 접근해 가고 있음을 잘 대변해 주고 있다.

지금의 N세대들은 테크놀러지가 신체의 일부임을 자임하며, 오늘도 휴대폰과 MP3, 스타크래프트와 채팅의 세계에 빠져들고 있다. 글자보다 이미지를 더 좋아하고, 생각보다 행동이 앞서는 이들에게 0과 1로 끝없이 미분되는 디지털 영토인 사이버 공간은 분명히 삶과 생활의 천국이다(이동연, 2000). N세대들은 사이버 공간에서 자신들만의 언어와 이미지를 가지고 의사소통을 한다. 즉 자기가 직접 만든 이모티콘(emoticon)을 사용하여 기호로서 자신의 감정을 표현하고(이강은, 2000), 아바타(avata)라는 가상세계에서의 자신의 분신을 만들며 이 아바타를 꾸미기 위해 용돈의 많은 부분을 사용하고 있다.

이제 청소년의 생활과 사이버 공간은 서로 떼어놓고 생각할 수 없을 만큼 밀접한 관계에 놓여 있다. 청소년들은 사이버 공간 속에서 나름대로의 삶과 생활, 이상과 현실, 다른 사람과의 대인관계, 생활습관 등을 경험하고 있으며 상호작용을 하면서 공동체를 이루기도 한다. 다시 말하면, 사이버 공간 속에 실제적 사회형태가 존재한다고 볼 수 있다.

사이버 공간에서의 청소년에 대한 이해는 현실세계에서 청소년을 이해하고 파악하는 것과 본질적으로 다르다. 현실세계의 경험은 많은 사람들이 공유하고 있지만 사이버 공간의 경험은 세대간에, 또는 사람에 따라 많은 차이가 있다. 그러므로 정보 네트워크로 만들어지는 사이버 공간 속에서 산업사회나 그 이전의 공동체가 가졌던 사고방식이나 윤리의식으로 청소년을 이해하고 받아들이는 것에는 한계가 있다. 사이버 공간이라는 새로운 환경에서 그들을 바라볼 수 있는 새로운 관점과 그들을 이해하려는 노력이 필요하다.

흔히, 정보화 시대 혹은 사이버 공간에서의 청소년 문화나 청소년 문제를 논할 때, PC통신이나 인터넷상의 음란 정보 탐닉이나 언어폭력, 또는 원조교제 등과 같은 문제들이 언급된다. 이러한 논의에서는 아동이나 청소년들이 왜 사이버 공간의 경험에 쉽게 빠져들고, 또 이러한 경험이 청소년들의 내면적인 욕구나 발달과정과 어떻게 관련되어 있는가에 관한 연구는 찾아보기 힘들다. 단지 사이버 공간에서 나타나는 행동들이 현실 공간의 행동규범에 비추어 얼마나 잘못되었는가를 평가하고, 이것에 대한 현실적인 대처가 필요하다는 문제제기와 같은 일차적인 수준의 진단만 있을 뿐이다.

본 연구에서는 청소년들이 사이버 공간을 이용하는 이유를 밝히고, 이들이 사이버 공간에 참여하면서 경험하고 만들어 내고 있는 그들의 사이버 문화 및 행동특성을 분석하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 사이버 공간의 특성

사이버 공간은 지리적 공간과 달리 무한의 지적 가치를 창출할 수 있는 공간이며, 제한되어 있지 않는 무한의 공간, 그리고 인간의 심리상태를 나타낼 수 있는 심리적 공간이기도 하다(허만형, 1998). 이러한 사이버 공간의 특성을 정리해 보면 다음과 같은 8가지를 들 수 있다.

첫째, 익명성이다. 사이버 공간의 가장 두드러진 특성으로 사이버 공간에 참여하는 사람들이 익명성을 유지할 수 있다. 둘째, 시·공간의 초월성이다. 사이버 공간에서의 의사소통은 현실 공간에서의 의사소통과는 달리 사이버 공간에서 정보를 송·수신하게 되므로 참여자들은 시간과 장소에 제약을 받지 않고 언제든지 정보를 주고받을 수 있다. 셋째, 정보의 개방성과 공유성이다. 사이버 공간에 저장되어 있는 정보는 연령 수준, 지위나 자격에 제한 없이 모든 수신자들이 원하는 정보에 쉽게 접속할 수 있기 때문에 무한한 개방성과 공유성을 갖는다. 넷째, 자아 정체성의 표현이다. 사이버 공간은 스스로 원하는 자신의 모습과 이미지를 아주 다양하게 만들어 낼 수 있다. 다섯째, 텍스트 중심의 정보교류이다. 사이버 공간에서의 교류는 시각적이고 공간적인 대화환경이나 화상회의 등의 몇 가지 최신 기술을 제외하고는 대부분의 의사소통이 텍스트 형태에 의존하고 있다. 여섯째, 수평적 대화관계이다. 사이버 공간에서는 각 개인의 나이, 종교, 지위와 같은 사회적 조건이나 제약들이 제시되지 않기 때문에 상대방을 대하는데 있어 선입관에 치우치지 않으며 각 개인간의 관계가 수평적이다. 일곱째, 자기성찰의 경험이다. 사이버 공간에서는 자신의 모습을 비교적 객관적으로 알고 시작하기에 새로운 사람과의 만남이나 이들과의 관계에서 자기성찰이 가능하다. 여덟째, 주관적 경험의 구체화이다. 사이버 공간은 사람들의 내면적 속성이 거울처럼 그대로 비추어지는 곳으로 개개인의 주관적 경험을 구체화시킬 수 있다는 특징을 지닌다(황상민과 한규석, 1999).

### 2. 청소년의 행동특성

청소년기는 아동기에서 성인기로 옮겨가는 과도기로서 이 시기의 청소년은 심리적 불안정의 시기에 속하여 심한 심리적 갈등과 긴장과 혼란을 경험하게 된다. 따라서, 청소년들은 스스로 '나는 누구인가?' '나는 어떤 사람이 되기를 원하는가?' 등의 질문을 하게 된다. 이는 자기 정체성을 찾는 과정으로, 청소년기는 자신을 새로이 창조하는 시기라기

보다는 현재의 자신을 발견하는 시기이다. 청소년기에는 성취해야 할 발달과업이 있는데, 이 발달과업을 무난히 수행해야만 성인기의 새로운 도전들을 효율적으로 해결할 수 있다.

이 시기의 발달과업 중에서 가장 중요한 것이 자아정체감의 확립인데 그 이유는 다음과 같다(정옥분, 1999). 첫째, 사춘기에는 급격한 신체변화와 성적 성숙이 이루어진다. 청소년들은 급격한 신체변화로 인해 자아의식이 강해지고, 성적 성숙으로 말미암아 신체내부에서 여러 가지 충동들이 일어난다. 특히 일찍이 경험해보지 못한 성적 충동은 청소년들이 대처해야 할 중요한 문제이다. 즉 이 시기에는 이성(理性)과 충동이 균형을 이루어야 하므로 자아정체감 문제가 발생하게 되는 것이다. 둘째, 청소년기는 신체적으로 이미 성인으로 성장했지만 경제적, 정서적으로는 아직 부모에게 의존한다. 따라서 이 시기의 청소년은 자신의 위치와 역할을 어떻게 규정해야 할 것인지에 대해 고민하지 않을 수 없다. 셋째, 청소년기는 진학문제, 전공 선택문제, 이성문제, 교우관계 등을 스스로 선택하고 결정해야 하는 시기이다. 따라서 청소년들은 스스로 이러한 선택과 결정을 하기 위해서 여러 가지 가능성을 점검해 보고, 자기 자신에 대해 진지하게 탐색하게 된다.

### Ⅲ. 연구방법

사이버 공간에서의 청소년 행동특성을 알아보려고 설문조사 및 면담을 실시하였다. 설문조사는 2000년 9월 5일부터 9월 8일까지 서울과 수원에 거주하는 중·고등학교 2학년 학생 353명을 대상으로 실시하였으며, 설문지의 내용은 청소년들의 사이버 공간 이용실태, 청소년들이 사이버 공간을 이용하는 이유, 사이버 공간에서의 청소년들의 행동특성, 청소년들의 성격특성 등으로 구성되어 있다. 면담은 설문조사가 끝난 후 교사의 추천을 통해 선정된 학생들을 대상으로 이루어졌다.

### Ⅳ. 청소년들이 사이버공간을 이용하는 이유

청소년들은 왜 사이버 공간을 이용하며, 그들이 많은 시간을 사이버 공간에서 보내는 이유는 무엇일까? 본 연구의 설문자료를 요인분석한 결과 청소년들이 사이버 공간을 이용하는 이유는 크게 자아개발과 현실도피의 두 가지 요인으로 나눌 수 있으며, 이 중 '자아개발' 요인은 다시 자기 노력을 통한 '개인적 차원의 자아개발'과 다른 사람과의 인간관계형성이나 사회와의 관계형성을 통한 '사회적 차원의 자아개발'로 나뉘어짐을 알 수 있다.

<표 1> 청소년들이 사이버공간을 이용하는 이유 대한 설문결과

(단위 : %)

분 류	항 목	①	②	③	④	⑤
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다.	그렇다	매우 그렇다.
개인 적 측 면  자 아 개 발	자신감을 얻을 수 있기 때문에	8.5	19.3	51.6	14.7	5.1
	나만의 사이버 공간을 가질 수 있기 때문에	2.5	6.2	22.1	48.2	20.7
	학습에 유용한 정보나 자료를 구할 수 있기 때문 에	2.5	1.7	10.2	45.3	39.7
	취미나 여가활동수단이기 때문에	1.7	2.0	11.0	46.7	38.0
	격려와 용기를 얻을 수 있기 때문에	7.6	15.0	47.6	18.1	10.8
	나의 생각을 자유롭게 펼칠 수 있기 때문에	2.0	4.8	22.9	46.7	22.9
	인터넷을 하지 않으면 불안해지기 때문에	36.8	25.2	24.1	8.5	4.8
	컴퓨터에 대한 흥미와 탐구심이 증가되기 때문에	3.4	10.8	33.4	38.0	14.4
	집중력이 생기기 때문에	15.9	19.5	39.9	16.7	7.6
사 회 적 측 면	사회변화를 쉽게 알 수 있기 때문에	3.4	7.4	33.7	44.5	10.5
	다양한 사람들을 사귄다 수 있기 때문에	2.8	4.0	13.9	58.6	20.1
	세상을 보는 안목이 넓어지기 때문에	3.1	3.1	25.8	49.3	18.1
	다른 사람들에게 도움을 줄 수 있기 때문에	3.7	13.3	49.3	23.8	8.8
	비슷한 생각을 가진 사람이 있기 때문에	4.0	5.9	27.5	47.0	14.2
현 실 도 피	음악, 공연 등에 관한 최신 자료와 정보를 얻고 교 환할 수 있기 때문에	2.5	4.5	11.9	47.3	33.4
	스트레스를 해소할 수 있기 때문에	2.0	6.5	17.0	38.2	35.4
	다른 생각, 고민에서 벗어날 수 있기 때문에	3.7	8.8	28.9	33.7	24.1
	다른 사람에게 간섭받지 않기 때문에	4.8	11.3	28.3	39.9	15.3

<표 1>에서 나타난 바와 같이, 청소년들은 ‘자아개발’ 요인에 대해서는 대체로 긍정적인 반응을 나타내고 있다. 청소년들이 사이버 공간을 이용하는 주요한 이유가 자아개발에 있음을 알 수 있다. 다시 말하면, 사이버 공간이 자아개발에 긍정적인 측면을 지니고 있음을 시사한다. 각 문항들 중 주요문항의 조사결과를 중심으로 살펴보면 다음과 같다. 먼저 ‘자아개발’ 요인 중 ‘개인적 측면’을 보면, ‘나만의 사이버 공간을 가질 수 있기 때문에’에는 전체 학생의 91%가 ‘보통이다’ 이상의 긍정적 반응을 나타냈고, ‘취미나

여가활용수단이기 때문에'에는 전체 학생의 96%가 '보통이다' 이상의 긍정적 반응을 나타냈으며, '나의 생각을 자유롭게 펼칠 수 있기 때문에'에는 전체 학생의 93%가 '보통이다' 이상의 긍정적인 반응을 나타냈다. '자아개발'의 '사회적 측면'에서는 '사회변화를 쉽게 알 수 있기 때문에', '다양한 사람들을 사귄다'는 '사회적 측면'에서는 '세상을 보는 안목이 넓어지기 때문에'에 대해 각각 전체 학생의 89%, 93%, 93%가 '보통이다' 이상의 긍정적 반응을 나타냈다.

청소년들은 '현실도피'의 측면에 대해서도 대체로 긍정적인 반응을 나타내고 있다. 이는 현실도피도 사이버 공간을 이용하는 주요한 이유임을 보여준다. 문항별로는 '스트레스 해소', '다른 사람의 간섭회피'에서 각각 전체 학생의 91%, 84%가 '보통이다' 이상의 긍정적 반응을 나타냈다.

## V. 사이버 공간에서의 청소년 행동특성

사이버 공간에서 청소년들은 어떠한 행동특성을 나타내고 있는가? 설문결과를 요인 분석한 결과, 사이버 공간에서의 청소년 행동특성은 <표 2>에 제시된 것처럼 크게 사이버 자아, 사이버 교류, 사이버 자유, 사이버 병폐의 4 가지 요인으로 나눌 수 있다. 또한 각 요인은 텍스트 중심의 정보교류, 새로운 인간관계, 자기표현, 인터넷 게임, 시공간의 초월, 개방과 공유, 익명성, 개방된 성문화, 무례와 불신, 인터넷 중독의 하부요인으로 구성되어 있음을 알 수 있다.

이러한 사이버 공간에서의 청소년 행동특성 및 이의 네 가지 요인은 다음과 같이 정의될 수 있다. 먼저, 사이버 공간에서의 청소년 행동특성이란 사이버 공간 속에서의 심리적 상태 및 행위를 가리키는 것으로, 본 연구에서는 그 주체를 청소년들로 한정한다. 사이버 공간에서의 청소년 행동특성의 각각의 요인에 대한 정의는 다음과 같다.

첫째, '사이버 자아'란 사이버 공간 속에서 새롭게 자신의 모습을 만들어 가는 행동을 총칭하는 것으로 이의 심리상태 및 행동을 모두 포함한다. 둘째, '사이버 교류'란 사이버 공간 속에서 이루어지는 모든 형태의 서비스-이메일, 대화방, 동호회 활동 등을 이용해서 자유롭게 타인과 교류하는 것을 의미한다. 셋째, '사이버 자유'란 사이버 공간 속에서 현실 세계에서는 제한되어 있는 일들을 자유롭게 경험하고 이용하는 것으로 이러한 심리상태 및 행동을 모두 포함한다. 넷째, '사이버 병폐'란 사이버 공간 이용의 부작용으로 나타날 수 있는 부정적 행동과 중독 증상을 포함한다.

각 요인별 주요 문항의 설문결과는 <표 2>에 제시한 것과 같다. 먼저 '사이버 자아' 요인을 살펴 보면, 부정적인 진술의 문항에 대해서는 대체로 '보통이다' 이하의 응답을

보이고, 긍정적 진술의 문항에 대해서는 대체로 '보통이다' 이상의 응답을 보임을 알 수 있다. '텍스트 중심의 정보교류'의 요인을 살펴 보면, '인터넷에서 새로운 욕을 만들어 사용하는가'에 대해서는 71%의 학생들이 그렇지 않다는 반응을 보였지만, 29%의 학생들은 '보통이다' 이상의 대답을 보여 인터넷에서 거칠고 절제되지 않은 언어를 사용하고 있는 학생들도 적지 않음을 알 수 있다. '인터넷에서 상대방과 더 쉽게 대화할 수 있는가'라는 문항에 대해서는 74%의 학생들이 '보통이다'라고 긍정적인 반응을 나타냈다. 이를 통해 이제 전자화된 텍스트가 청소년들의 주요 의사소통 도구임을 알 수 있다.

'새로운 인간관계' 요인에서는 청소년들이 인터넷에서 그들만의 새로운 인간관계를 형성하고 있음을 알 수 있다. 인터넷에서 동호회를 직접 개설하여 운영하는가에 대해서 '보통이다' 이상의 응답이 전체의 26%를 차지하고 있다는 것은 동호회에 가입하여 활동하고 있는 청소년도 적지 않다는 것을 시사하며, 인터넷 게임을 잘하는지의 여부가 친구를 사귀는데 중요한 이유로 작용하고 있는 것 역시 사이버 공간에서 그들만의 새로운 인간관계를 형성하고 있다는 것을 알 수 있다.

'자기표현' 요인에서는 인터넷을 이용해 유행에 대한 정보를 얻으며, 인터넷을 이용하는 것에 자부심과 자신감을 갖는다는 것에 대해 각각 전체 학생의 58%와 48%가 '보통이다' 이상의 긍정적인 반응을 나타내고 있어서, 사이버 공간을 이용해서 자신을 표현하는 것이 요즘 청소년들의 일반적인 특징인 것을 알 수 있다.

'인터넷 게임' 요인에서는 인터넷 게임을 위해 정보를 수집하고, 인터넷 게임의 영상이 머릿속에 남아 있다는 것에 대해 각각 46%와 32%가 '보통이다' 이상의 긍정적인 반응을 한 것으로 나타났다. 이는 다수의 학생은 아니지만 많은 학생이 인터넷 게임을 통해 '게임 속의 또 다른 나'를 만들어 가고 있음을 알 수 있다.

'사이버 교류' 요인에서는 대체로 긍정적인 반응을 나타내고 있어서 학생들이 사이버 공간에서 많은 의사소통과 정보 등의 교류를 하고 있음을 알 수 있다. '시공간의 초월' 요인에서는 편지쓰기 보다 이메일을 이용한다는 것에 전체 학생의 80%가 '보통이다' 이상의 긍정적인 반응을 했고, TV나 라디오 프로그램에 참여한다는 것에 대해 전체 학생의 56%가 '보통이다' 이상의 긍정적인 반응을 나타냈다.

청소년들에게 사이버 공간은 그들의 사춘기를 보내는 중요한 공간이 되고 있다. '개방과 공유' 요인에서는 '인터넷을 통해 도움이 되는 정보를 손쉽게 구하고', '모르는 것을 인터넷을 통해 검색한다'에 대해 각각 전체 학생의 90%, 88%가 '보통이다' 이상의 긍정적인 반응을 나타냈다. 청소년들은 사이버 공간에서 이용할 수 있는 수많은 정보를 그들의 필요와 요구에 따라 적절하게 이용하고 있음을 알 수 있다. 이는 앞에서 제시한 인터넷을 이용하는 주요 요인인 자아개발 요인과 일맥상통하는 것으로 청소년들이 그들의 자아개발을 위해 사이버 공간을 이용하며 정보검색이 그 주요 이용 목적임을 알 수

있다.

‘사이버 자유’ 요인에서는 대부분 부정적인 응답을 나타내고 있다. 이는 바람직한 현상으로 사이버 공간이 제공하는 특성으로 익명성이나 성문화 등의 개방성을 지적하고 있지만, 청소년들이 이러한 특성을 꼭 필요할 때만 잘 이용하고 있음을 시사한다. ‘익명성’ 요인에서는 ‘인터넷에서 자신의 외모를 실제보다 더 멋있게 말한다’에 전체 학생의 91%가 ‘보통이다’ 이하의 부정적인 반응을 하고 있으며, ‘무작위대상에게 폭력적 내용의 메일을 보낸다’에 전체 학생의 96%가 ‘보통이다’ 이하의 부정적인 반응을 하고 있다. ‘개방된 성문화’ 요인에서는 ‘음란사이트의 정보를 친구들과 교환한다’에 전체 학생의 88%가 ‘보통이다’ 이하의 부정적인 반응을 하고 있다. ‘성인사이트에 자주 들어간다’에 전체 학생의 86%가 ‘보통이다’ 이하의 부정적인 반응을 하고 있는 것으로 나타났다. 이는 청소년들이 사이버 공간의 익명성이나 음란 사이트 이용에 우려할 만큼 접속하고 있지 않음을 시사한다. 그러나 전체 학생의 10~15%는 음란사이트와 성인사이트에 접속하고 있다는 점을 간과해서는 안될 것이다.

‘사이버 병폐’ 요인에서는 사이버 공간이 갖는 익명성 등의 특성이 잘못 이용되고 있는 경우를 말한다. ‘무례와 불신’ 요인에서는 ‘채팅 중에 기분이 나쁘면 아무 말 없이 대화방에서 나온다’에 전체 학생의 57%가 ‘보통이다’ 이상의 긍정적인 반응을 하고 있다. ‘인터넷 중독’ 요인에서는 ‘인터넷을 하루라도 이용하지 않으면 마음이 안정되지 않는다’와 ‘인터넷에서 본 영상이 현실에서도 머릿속에 남는다’에 전체 학생의 32%와 37%가 ‘보통이다’ 이상의 긍정적인 반응을 하고 있다. 이는 전체 학생들의 3분의 1 가량이 인터넷 중독 증세를 느끼고 있음을 나타내고 있어서 이에 대한 적절한 치료 프로그램을 학교와 가정에서 제공할 필요가 있음을 시사한다.

〈표 2〉 사이버 공간에서의 청소년 행동특성 분석

분 류	항 목	①	②	③	④	⑤	
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	
사 이 버 자 아	텍스트 중심의 정보교류	나는 친구들과 인터넷에서 채팅을 자주 한다.	16.4	35.1	12.2	27.8	8.2
		나는 인터넷에서 새로운 욕을 만들어 이용 한다.	40.8	30.3	15.9	6.5	6.5
		나는 실제생활에서보다 인터넷에서 상대방과 더 쉽게 이야기를 나누고 친해질 수 있다.	8.2	17.8	27.2	33.1	13.3
		나는 아는 사람과 직접 이야기하는 것 보다 인터넷에서 이야기하는 것이 더 편하다.	11.6	32.0	26.6	20.7	8.8



분 류	항 목	①	②	③	④	⑤	
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다.	그렇다	매우 그렇다.	
사 이 버 자 아	새로운 인간관계	나는 채팅에서 만난 사람들과 번개모임을 자주 갖는다.	39.4	34.0	14.2	8.2	3.7
		나는 인터넷에서 동호회를 여러 개 만들었다.	41.4	32.0	11.6	10.2	4.5
		나는 인터넷을 이용하면 일상생활에서 친구와 사귄 때 큰 도움이 된다.	3.1	8.2	43.1	29.2	15.6
		나는 인터넷을 잘하는 사람을 보면 유능해 보인다.	5.4	13.0	22.7	40.8	17.6
		나는 나보다 인터넷 게임을 잘하는 친구를 따른다.	28.9	33.4	23.8	8.2	4.8
	자기표현	나는 인터넷을 통해 공동구매를 한 적이 있다.	53.0	25.8	10.5	6.8	3.1
		나는 인터넷에서 옷이나 장신구의 유행에 대한 정보를 얻는다.	26.9	15.6	20.4	30.6	6.5
		나는 인터넷을 이용하면 자부심과 자신감이 생긴다.	23.2	28.3	35.4	9.3	3.4
	인터넷 게임	나는 인터넷을 하면 스트레스가 해소된다.	9.1	14.2	25.2	30.0	21.0
		나는 인터넷 게임을 하는 동안에는 모든 걱정을 잊을 수 있다.	17.3	19.3	28.3	20.7	13.6
		나는 인터넷 게임을 잘 하기 위한 정보를 여기저기서 수집한다.	30.6	22.9	20.4	17.3	8.2
		나는 '실제 나'보다 '게임 속의 나'가 더 좋다.	37.1	31.2	18.1	6.8	6.2
나는 인터넷 게임에서 지면 실제생활에 영향을 미칠 만큼 큰 상처를 받는다.		53.0	27.8	12.2	3.7	1.7	
사이 버 교 류	개방과 공유	나는 항상 인터넷 게임에 대한 영상이 머리 속에 남아있다	41.6	24.6	15.6	12.7	4.0
		나는 인터넷에서 이름과 성별을 밝히지 않는다.	21.2	41.4	11.9	19.8	5.4
		나는 편지 쓰기보다 이메일(전자우편)을 이용한다.	7.6	12.5	13.3	35.1	31.4
		나는 인터넷에서 동호회에 여러 개 가입하여 활동한다.	26.9	22.7	11.3	27.5	11.6
사이 버 교 류	개방과 공유	나는 인터넷으로 TV나 라디오 프로그램에 참여한다.	24.4	19.5	14.7	30.6	10.8
		나는 인터넷을 통해 도움이 되는 정보를 손쉽게 구할 수 있다.	4.0	5.1	14.7	46.7	28.9
		나는 모르는 것이 있으면 책을 찾거나 다른 사람에게 질문하기보다는 인터넷을 통해 검색하는 것이 더 수월하다.	4.0	8.2	19.8	35.1	32.6
		나는 숙제를 해결할 때 인터넷의 도움을 받는다.	4.5	4.2	9.1	45.9	36.0
		나는 인터넷에서 동호회에 여러 개 가입하여 활동한다.	2.0	2.0	11.9	44.8	39.1
		나는 인터넷을 이용하는 것이 재미있다.	.6	1.1	8.2	51.3	38.5

<표 2> 계속

분 류	항 목	①	②	③	④	⑤	
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다.	그렇다	매우 그렇다.	
사 이 버 자 유	익명성	나는 인터넷에서 내 외모를 실제 모습보다 더 멋있게 말한다.	32.6	37.4	20.7	6.5	2.5
		나는 채팅 중에 화가 나면 거리낌없이 욕을 한다.	24.6	30.9	14.2	20.7	9.6
		나는 무작위 대상에게 폭력적 내용의 메일을 보낸 적이 있다.	72.2	22.4	1.7	1.7	2.0
	개방된 성문화	나는 음란사이트의 정보를 친구들과 교환한다.	66.9	16.1	5.1	6.2	5.4
나는 인터넷을 통해 음란 비디오 등을 구입한 적이 있다.		80.7	14.4	1.1	2.3	1.4	
나는 성인사이트에 자주 들어가 본다.		53.8	24.4	7.4	9.3	4.8	
나는 사이버 상에서의 경험이 있다.		65.7	21.2	5.7	4.5	2.0	
사 이 버 병 폐	무례와 불신	나는 채팅 중에 기분 나쁘면 대화방에서 아무 말 없이 나온다.	23.8	19.0	14.2	33.7	9.3
		나는 인터넷에서 상대방이 하는 이야기를 믿을 수 없다.	7.4	19.5	34.8	28.9	9.1
	인터넷 중독	나는 인터넷 이용으로 인해 일상생활에 지장을 받는다.	27.8	27.2	25.2	15.3	2.8
		나는 인터넷을 이용해서 공부에 지장이 생겼다.	22.1	21.5	25.5	24.9	5.4
		나는 인터넷을 하면 시간 가는 줄 모른다.	7.9	12.5	14.4	40.5	24.4
		나는 인터넷 이용 때문에 부모님이나 가족들과 갈등을 겪은 적이 있다.	21.0	24.6	13.6	28.6	11.6
		나는 인터넷을 하루라도 하지 않으면 마음이 안정되지 않는다.	39.1	28.9	19.0	8.8	4.0
		나는 인터넷 이용을 자제하려고 노력한다.	10.5	25.8	29.2	28.6	5.7
		나는 인터넷에서 본 영상이 현실에서도 머리에 남아 지워지지 않는다	32.3	30.0	17.6	13.0	6.8

## VI. 사이버 공간에서의 청소년 행동특성과 배경변인 및 인적사항들의 관계

사이버 공간에서의 청소년 행동특성은 사이버 자아, 사이버 교류, 사이버 자유, 사이버 병폐의 네 가지 요인으로 밝혀졌다. 이 각각의 요인들이 배경변인 및 인적사항들, 즉 지역, 중·고등학교, 성별, 학업성적, 가정환경에 따라 각각 어떠한 차이를 보이는지에 대하여 알아보았다.

### 1. 지역에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성의 차이

사이버 공간에서의 청소년 행동특성이 지역에 따라 어떤 차이를 나타내는지에 대하여 살펴보았다. <표 3>에 의하면 ‘사이버 교류’ 요인에서 유의미한 차이가 나타났다 ( $t=-2.012, p<.05$ ). 즉, 대도시보다 중소도시의 청소년들이 사이버 공간에서 더 활발한 교류를 하고 있음을 알 수 있다. 중소도시의 청소년들이 대도시의 청소년들에 비해서 사이버 교류를 많이 하는 이유는 면담자료를 통해서도 알 수 있었는데, 중·소도시의 남자고등학생의 면담 내용 중 그들이 수원시 내의 청소년 모임 등에 적극적으로 참여하고 있으며, 지역별로 운영되는 웹진에도 참여하고 있었다. 이는 중·소도시의 청소년들이 대도시의 청소년들보다 사이버 교류를 활발히 하고 있음을 보여주는 단적인 예라고 할 수 있다. ‘사이버 교류’ 요인을 제외한 다른 요인에서는 지역별로 유의미한 차이를 보이지 않았다.

<표 3> 지역에 따른 청소년들의 사이버 행동특성에 대한 차이검증

행동특성요인	집 단	사례수	평균	표준편차	t 값	유의도
사이버 자아	대 도시	169	48.27	11.08	.109	.913
	중소도시	162	48.14	10.62		
사이버 교류	대 도시	179	28.93	5.21	-2.012	.045*
	중소도시	171	30.10	5.68		
사이버 자유	대 도시	178	12.77	4.84	1.438	.151
	중소도시	170	12.04	4.60		
사이버 병폐	대 도시	173	25.42	6.22	1.562	.119
	중소도시	171	24.37	6.22		

\*  $p < .05$

### 2. 성별에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성 요인의 차이

사이버 공간에서의 청소년 행동특성이 성별에 따라 어떠한 차이를 보이는지에 대하여 살펴보면, <표 4>에 나타난 것처럼, ‘사이버 자아( $t=3.182, p<.01$ )’와 ‘사이버 자유( $t=6.125, p<.001$ )’ 요인에서 유의미한 차이를 보임을 알 수 있다. 즉, ‘사이버 자아’와 ‘사이버 자유’ 요인 모두 여학생보다 남학생의 활동이 더 많은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 학생들과의 면담 결과분석에서 잘 나타나고 있다. 즉, 남학생들의 경우 대부분 주로 이용하는 인터넷 서비스가 정보검색, 인터넷 게임, 채팅, 성 관련 사이트 탐색이었다. 이에 비해 여학생들은 주로 채팅 활동 등 한 종류의 인터넷 서비스만을 많이 사용하는 것으로 나타났다. 따라서 남학생들이 그들에게 유익한 정보를 찾고 자아개발 등을 위해서 사이버 공간을 이용하는 것은 바람직한 현상이지만 이들이 성 관련 사이트 등을

자주 접하게 됨으로써 왜곡된 성 지식을 갖게 되거나 나쁜 영향을 받을 수 있음을 간과해서는 안될 것이다.

〈표 4〉 성별에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성에 대한 차이검증

행동특성요인	집단	사례수	평균	표준편차	t 값	유의도
사이버 자아	남 자	170	50.23	10.62	3.182	.002**
	여 자	161	46.29	10.78		
사이버 교류	남 자	177	29.64	5.69	.498	.619
	여 자	173	29.35	5.25		
사이버 자유	남 자	176	13.88	5.35	6.125	.000***
	여 자	172	10.92	3.42		
사이버 병폐	남 자	176	25.32	6.60	1.289	.198
	여 자	168	24.45	5.81		

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

### 3. 중·고등학교 학생들의 사이버 행동특성 요인의 차이

청소년들의 사이버 행동특성이 중학생과 고등학생간에 어떠한 차이를 보이는지에 대하여 살펴보면 <표 5>에 나타난 것처럼, ‘사이버 자아’와 ‘사이버 병폐’ 요인에서 유의미한 차이를 보임을 알 수 있다. 이 때 특이한 점은 ‘사이버 자아’ 요인에서는 중학생들의 활동이 두드러졌는데( $t=3.289$ ,  $p<.001$ ), ‘사이버 병폐’ 요인에서는 고등학생들의 활동이 더 많은 것을 알 수 있다( $t=-1.972$ ,  $p<.05$ ). 이는 사이버 공간에서 새로운 인간관계를 찾고 자기를 표현하는 등의 활동이 연령이 더 어릴수록 일상화되어 있음을 의미하며, 사이버 공간의 부작용이라 할 수 있는 무례와 불신 등의 행동은 연령이 더 많을수록 강화되고 있음을 알 수 있다. 면담 결과에서도 이와 유사한 내용을 찾을 수 있는데, 서울의 남자고등학생의 면담 내용에 의하면 고등학생들보다 중학생들이 사이버 공간을 더 많이 이용한다고 하였다. 그 이유는 현재의 중학생들이 자신들보다 훨씬 어렸을 때부터 컴퓨터를 접했기 때문이라고 하였다. 즉, 컴퓨터를 어릴 때부터 접한 세대일수록 그들의 삶에서 사이버 공간이 차지하는 비중이 크다는 것을 알 수 있다.

〈표 5〉 중·고등학교 학생들의 사이버 공간 행동특성에 대한 차이검증

행동특성요인	집 단	사례수	평균	표준편차	t 값	유의도
사이버 자아	중 학 교	170	50.09	11.14	3.289	.001**
	고등학교	161	46.22	10.18		
사이버 교류	중 학 교	183	29.26	5.86	-.870	.385
	고등학교	167	29.77	5.01		
사이버 자유	중 학 교	181	12.48	4.59	.274	.784
	고등학교	167	12.34	4.89		
사이버 병폐	중 학 교	177	24.25	5.86	-1.972	.049*
	고등학교	167	25.57	6.56		

\* p <.05, \*\* p <.01

#### 4. 학업성적에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성 요인의 차이

사이버 공간에서의 청소년 행동특성이 학업성적에 따라 어떠한 차이를 보이는지에 대하여 살펴보면 <표 6>에 나타난 것처럼, ‘사이버 자아(t=-3.24, p<.01)’, ‘사이버 교류(t=2.96, p<.01)’, ‘사이버 자유(t=-3.30, p<.01)’ 요인에서 유의미한 차이를 보임을 알 수 있다. ‘사이버 자아’ 요인과 ‘사이버 자유’ 요인에서는 학업성적이 낮은 학생들의 활동이 더 많고, ‘사이버 교류’ 요인에서는 학업성적이 높은 학생들의 활동이 더 많음을 알 수 있다. 이러한 결과를 통해서 학업성적이 높은 학생들은 학업성적이 낮은 학생들보다 사이버 공간에서 새로운 인간관계를 찾고 자기를 표현하는 등의 활동을 많이 하고, 성적이 낮은 학생들은 채팅 등의 활동과 개방된 성문화 탐색과 같은 재미를 추구하는 활동을 많이 하고 있음을 알 수 있다. 즉, 성적이 높은 학생들이 정보를 검색하는 등의 자아개발을 위해 사이버 공간을 이용하는 반면, 성적이 낮은 학생들은 주로 흥미 위주로 사이버 공간을 이용하고 있음을 알 수 있다.

〈표 6〉 학업성적에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성에 대한 차이검증

행동특성요인	집 단	사례수	평균	표준편차	t 값	유의도
사이버 자아	학업성적 上	136	43.87	10.97	-3.24	.001**
	학업성적 下	93	48.60	10.69		
사이버 교류	학업성적 上	141	33.12	4.99	2.96	.003**
	학업성적 下	97	31.05	5.70		
사이버 자유	학업성적 上	143	11.84	4.62	-3.30	.001**
	학업성적 下	95	13.92	4.96		
사이버 병폐	학업성적 上	142	24.54	6.29	-.89	.374
	학업성적 下	93	25.27	6.00		

\* p <.05, \*\* p <.01

## 5. 가정환경에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성 요인의 차이

사이버 공간에서의 청소년 행동특성이 가정환경에 따라 어떠한 차이를 보이는지에 대하여 살펴보면 <표 7>에 나타난 것처럼, '사이버 교류( $t=3.05, p<.01$ )'요인에서 유의미한 차이를 보임을 알 수 있다. 즉, 가정환경이 좋은 학생들이 가정환경이 좋지 않은 학생들보다 사이버 공간에서 교류를 많이 하고 있음을 알 수 있다.

<표 7> 가정환경에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성에 대한 차이검증

행동특성요인	집 단	사례수	평균	표준편차	t 값	유의도
사이버 자아	가정환경 上	148	46.87	10.83	1.41	.161
	가정환경 下	144	45.09	10.36		
사이버 교류	가정환경 上	155	33.17	4.67	3.05	.002**
	가정환경 下	141	31.33	5.72		
사이버 자유	가정환경 上	53	12.78	5.07	.83	.407
	가정환경 下	142	12.31	4.72		
사이버 병폐	가정환경 上	139	25.29	6.09	.23	.818
	가정환경 下	151	25.12	6.42		

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

지금까지 살펴본 배경변인 및 인적사항에 따른 사이버 공간에서의 청소년 행동특성간의 차이에 대한 결과를 요약하면 다음과 같다. 즉, 사이버 공간에서의 청소년 행동특성은 ① 대도시보다 중소도시의 청소년들이 사이버 공간에서 더 활발한 교류를 하고 있고, ② 중학생들이 고등학생들보다 사이버 공간에서 새로운 인간관계를 찾고 자기를 표현하는 활동을 많이 하며, ③ 남학생들이 여학생들보다 사이버 공간에서 활발히 활동하고 있고, ④ 학업성적이 높은 학생들이 학업성적이 낮은 학생들보다 사이버 공간에서 새로운 인간관계 맺기와 자기표현을 활발히 하고, 성적이 낮은 학생은 채팅과 성문화탐색 활동이 많으며, ⑤ 가정환경이 좋은 학생이 나쁜 학생들보다 사이버 공간에서 교류를 많이 한다.

## Ⅷ. 청소년의 성격특성과 사이버 공간에서의 청소년 행동특성간의 관계

청소년의 성격특성에 따라 사이버 공간에서의 청소년 행동특성에 어떠한 차이를 나타내는지 살펴보았다. 본 연구에서는 청소년의 성격특성을 공격성, 사회성, 집중력, 자아개념으로만 한정·구분하였으며, 부모와의 대화정도 및 미래에 대한 준비도가 성격특성만큼 개인에게 중요한 영향을 미치므로 성격특성 요인에 포함하여 사이버 공간에서의 행동특성과 그 관계를 분석하였다.

<표 8>에서 나타난 것처럼, 공격성은 ‘사이버 자아( $t=-3.27, p<.01$ )’, ‘사이버 자유( $t=-3.68, p<.001$ )’, ‘사이버 병폐( $r=-3.19, p<.01$ )’ 요인에서 각각 유의미한 차이를 나타냈다. 즉, 공격성이 높은 학생들이 공격성이 낮은 학생들에 비해서 사이버 공간에서 자신만의 새로운 세상을 만들어 가고 있으며, 사이버 공간상에 개방되어 있는 성 관련 정보 등에도 관심을 보이며, 따라서 이들에게서 인터넷 중독증이나 무례한 행동 등과 같은 사이버 공간의 부작용도 보다 쉽게 나타날 수 있음을 보여준다. 바꾸어 말하면, 사이버 공간에서의 언어폭력, 음란물 접촉, 인터넷 중독증을 나타내는 학생들은 성격적으로 공격성이 높은 학생이라고 볼 수 있다.

<표 8> 공격성에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성의 차이검증

행동특성요인	집 단	사례수	평 균	표준편차	t 값	유의도
사이버 자아	공격성 低	163	43.83	9.76	-3.27	.001**
	공격성 高	168	47.61	11.25		
사이버 교류	공격성 低	172	31.74	5.69	-1.06	.291
	공격성 高	176	32.36	5.12		
사이버 자유	공격성 低	173	11.51	4.16	-3.68	.000***
	공격성 高	174	13.34	5.08		
사이버 병폐	공격성 低	169	23.88	6.05	-3.19	.002**
	공격성 高	174	25.98	6.15		

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

<표 9>에서 나타난 것처럼, 사회성은 ‘사이버 교류( $t=-3.47, p<.01$ )’, ‘사이버 자유( $t=3.49, p<.01$ )’, ‘사이버 병폐( $t=2.36, p<.05$ )’ 요인과 유의미한 차이를 나타냈다. 사회성이 ‘사이버 교류’ 요인에서 유의미한 차이를 나타내는 것은 사회성이 높은 학생들이 사이버 공간에서도 새로운 인간관계를 형성하는데 많은 관심을 가지고 있으며 활발한 교류 활동을 한다는 것을 의미한다. 그리고 ‘사이버 자유’ 및 ‘사이버 병폐’ 요인에서 사회성이 낮은 학생들이 사회성이 높은 학생들보다 더 활발한 활동을 한다는 것을 알 수 있다. 이러한 결과를 통해서 사회성이 높은 학생들이 사회성이 낮은 학생들보다 대체로 사이버 공간을 긍정적인 측면에서 이용하고 있음을 알 수 있다.

<표 9> 사회성에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성의 차이검증

행동특성요인	집 단	사례수	평균	표준편차	t 값	유의도
사이버 자아	사회성 低	176	48.68	10.58	.89	.372
	사회성 高	150	47.60	11.14		
사이버 교류	사회성 低	185	28.66	5.31	-3.41	.001**
	사회성 高	159	30.62	5.20		
사이버 자유	사회성 低	183	13.26	5.10	3.49	.001**
	사회성 高	159	11.49	4.15		
사이버 병폐	사회성 低	182	25.66	6.04	2.36	.019*
	사회성 高	157	24.10	6.29		

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

<표 10>에 나타난 것처럼, 자아개념은 ‘사이버 자아(t=4.15, p<.001)’ 요인과 ‘사이버 병폐(t=4.71, p<.001)’ 요인에서 유의미한 차이를 나타냄을 알 수 있다. 이는 자아개념이 낮은 학생들이 현실에서 적응하지 못하고 사이버 공간에서 새로운 자아를 찾고, 사이버 공간이 주는 개방성 등의 자유를 추구한다는 것을 보여준다. 또한, 자아개념이 낮은 학생일수록 인터넷 중독증 등 사이버 병폐로 나타나는 증상들이 더욱 심각하게 나타날 수 있음을 알 수 있다.

<표 10> 자아개념에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성의 차이검증

행동특성요인	집 단	사례수	평균	표준편차	t 값	유의도
사이버 자아	자아개념 低	157	50.75	9.72	4.15	.000***
	자아개념 高	174	45.91	11.31		
사이버 교류	자아개념 低	165	29.78	5.08	.71	.480
	자아개념 高	184	29.37	5.60		
사이버 자유	자아개념 低	164	12.90	5.13	1.75	.082
	자아개념 高	183	12.01	4.32		
사이버 병폐	자아개념 低	163	26.55	6.22	4.71	.000***
	자아개념 高	180	23.49	5.79		

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

<표 11>에 나타난 것처럼, 부모와의 대화는 모든 사이버 공간에서의 행동특성 요인에서 유의미한 차이를 나타내지 않음을 알 수 있다.



〈표 11〉 부모와의 대화정도에 따른 청소년들의 사이버 공간 행동특성의 차이검증

행동특성요인	집 단	사례수	평균	표준편차	t 값	유의도
사이버 자아	부모와의 대화 少	151	47.76	10.16	-.647	.518
	부모와의 대화 多	179	48.53	11.41		
사이버 교류	부모와의 대화 少	156	29.58	5.29	.049	.961
	부모와의 대화 多	191	29.56	5.38		
사이버 자유	부모와의 대화 少	156	12.58	4.89	.595	.552
	부모와의 대화 多	190	12.28	4.60		
사이버 병폐	부모와의 대화 少	152	24.57	5.75	-1.074	.284
	부모와의 대화 多	189	25.30	6.52		

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

청소년들의 성격특성에 따른 사이버 공간에서의 청소년 행동특성간의 차이를 살펴봄으로써 다음의 몇 가지 사항을 발견할 수 있다. 첫째, 공격성이 높은 학생들이 공격성이 낮은 학생들에 비해서 사이버 공간에서 자신만의 새로운 세상을 만들어 가고 있으며, 사이버 공간상에 개방되어 있는 성 관련 정보 등에도 관심을 보이며, 따라서 인터넷 중독증이나 무례한 행동 등과 같은 사이버 공간의 부작용도 보다 쉽게 나타날 수 있다. 둘째, 사회성이 높은 학생들이 사이버 공간에서도 새로운 인간관계를 형성하는데 많은 관심을 가지고 있으며 활발한 교류 활동을 한다. 셋째, 자아개념이 낮은 학생들이 현실에서 적응하지 못하고 사이버 공간에서 새로운 자아를 찾고, 사이버 공간이 주는 개방성 등의 자유를 추구한다는 것을 알 수 있다. 또한, 자아개념이 낮은 학생일수록 인터넷 중독증 등 사이버 병폐로 나타나는 증상들이 더욱 심각하게 나타날 수 있다. 넷째, 부모와 가정이 청소년들에게 보다 많은 관심을 가져야 한다.

요컨대, 학업성적이 떨어지고, 부정적 자아개념을 가지고 있고, 공격적인 성격을 지닌 청소년들일수록 사이버 공간에서 사이버 중독증에 잘 걸리고 음란물접촉 등이 활발한 점으로 미루어 보아, 이러한 학생들이 사이버 공간을 건전하게 이용할 수 있도록 교육프로그램을 제공해 줄 필요가 있다.

### VIII. 논의 및 결론

본 연구는 사이버 공간에서의 청소년 행동특성을 밝히는 것으로 연구결과와 결과에 대한 논의를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 청소년들이 인식하고 있는 사이버 공간의 역할은 자아개발과 현실도피이다. 이는 청소년들을 위한 청소년만의 사이버 문화 공간의 창조가 필요함을 나타낸다. 이러한

결과는 사이버 공간에 청소년들을 위한 자아실현의 장을 충분히 제공해 주는 것이 중요한 과제를 시사한다. 따라서, 현재 청소년들에 의해서 제작되고 있는 웹진과 같은 청소년 사이트의 양적·질적 성장을 도모해야 할 것이다. 이를 위해 이것을 평가할 준거를 마련하고 웹진 경연대회나 다른 지원정책을 수립하는 등의 노력이 필요하다.

둘째, 사이버 공간에서의 청소년 행동특성은 사이버 자아, 사이버 교류, 사이버 자유, 사이버 병폐로 나누어진다. 사이버 자아란 사이버 공간 속에서 새롭게 자신의 모습을 만들어 가는 행동을 총칭하는 것으로 이의 심리상태 및 행동을 모두 포함하는 것이며, 사이버 교류란 사이버 공간 속에서 이루어지는 모든 형태의 서비스-이메일, 대화방, 동호회 활동 등을 이용해서 자유롭게 타인과 교류하는 것을 의미한다. 사이버 자유는 사이버 공간 속에서 현실 세계에서는 제한되어 있는 일들을 자유롭게 경험하고 이용하는 것으로 이러한 심리상태 및 행동을 모두 포함하고, 사이버 병폐는 사이버 공간 이용의 부작용으로 나타날 수 있는 부정적 행동과 중독 증상을 포함한다. 이러한 청소년들의 행동특성 요인에서 나타나는 주요 특징들을 살펴보면 다음과 같다. 먼저, '사이버 자아' 요인에 나타난 주요 특징들을 살펴보면, 청소년들의 71%는 건전한 언어를 사용해서 자아개발을 하고 있지만, 29%의 청소년들은 절제되지 않은 폭력성이 많은 언어를 사용하기도 한다. '사이버 교류' 요인을 살펴보면, 90% 이상의 청소년들이 정보검색을 통해서 당면과제를 해결하고 있음을 알 수 있다. '사이버 자유' 요인에서의 특징으로 나타난 것은 대부분의 학생들이 음란물에 접속하지는 않지만, 12~15% 정도의 청소년들은 음란물과 성인사이트에 접속한다는 것이다. '사이버 병폐' 요인에서는 해당 문항에 대해 전체 응답자의 35%의 청소년들이 '그렇다' 이상의 반응을 보여, 전체 청소년의 3분의 1 정도가 스스로 인터넷 중독증세를 느끼고 있음을 알 수 있다. 이러한 결과로 미루어보아 사이버 공간에서의 청소년 행동특성은 청소년들을 이해하는데 유용한 정보가 될 수 있을 것이다.

셋째, 배경변인에 따른 사이버 공간에서의 청소년 행동특성의 차이를 살펴보면, ① 대도시보다 중소도시의 청소년들이 사이버 공간에서 더 활발한 교류를 하고 있고, ② 중학생들이 고등학생들보다 사이버 공간에서 새로운 인간관계를 찾고 자기를 표현하는 활동을 많이 하며, ③ 남학생들이 여학생들보다 사이버 공간에서 활발히 활동하고 있고, ④ 학업성적이 높은 학생들이 학업성적이 낮은 학생들보다 사이버 공간에서 새로운 인간관계 맺기와 자기표현을 활발히 하고, 성적이 낮은 학생은 채팅과 성문화탐색 활동이 많으며, ⑤ 가정환경이 좋은 학생이 가정환경이 나쁜 학생들보다 사이버 공간에서 교류를 많이 하는 것으로 나타났다.

넷째, 사이버 공간에서의 청소년 행동특성은 학업성적에 따라 유의미한 차이를 나타냈다. 즉, '사이버 자아( $t=-3.24, p<.01$ )', '사이버 교류( $t=2.96, p<.01$ )', '사이버 자유( $t=-3.30, p<.01$ )' 요인에서 유의미한 차이를 보였는데, '사이버 자아' 요인과 '사이버 자

유' 요인에서는 학업성적이 낮은 학생들의 활동이 더 많고, '사이버 교류' 요인에서는 학업성적이 높은 학생들의 활동이 더 많음을 알 수 있다. 이러한 결과를 통해서 학업성적이 높은 학생들은 학업성적이 낮은 학생들보다 사이버 공간에서 새로운 인간관계를 찾고 자기를 표현하는 등의 활동을 많이 하고, 성적이 낮은 학생들은 채팅 등의 활동과 개방된 성문화 탐색과 같은 재미를 추구하는 활동을 많이 하고 있음을 알 수 있다. 즉, 성적이 높은 학생들이 정보를 검색하는 등의 자아개발을 위해 사이버 공간을 이용하는 반면, 성적이 낮은 학생들은 주로 흥미 위주로 사이버 공간을 이용하고 있음을 알 수 있다(표6 참조).

다섯째, 사이버 행동특성은 성격특성에 따라 많은 부분에서 유의미한 차이를 나타냈는데, 사이버 공간을 많이 이용하는 청소년들이 대인관계나 주변환경에 대한 적응력이 뛰어났다. 이러한 결과는 사이버 공간이 청소년들에게 부정적 영향보다는 긍정적 영향을 더 많이 주고 있음을 시사한다. 또한, 학업성적이 떨어지고, 부정적 자아개념을 가지고 있고, 공격적인 성격을 지닌 청소년들이 사이버 공간에서 사이버 중독증에 걸리고 음란물접촉 등이 활발한 점으로 미루어 보아, 이러한 학생들이 사이버 공간을 건전하게 이용할 수 있도록 교육프로그램을 제공해 줄 필요가 있다.

이러한 결과를 토대로, 사이버 공간이 청소년들에게 미치는 영향을 긍정적 측면과 부정적 측면으로 나누어볼 수 있다. 사이버 공간의 긍정적 측면으로는 청소년들이 다양한 방법으로 자기를 표현·개발할 수 있고, 많은 정보를 손쉽게 접할 수 있으며, 다양한 사람들과 교류할 수 있다는 것 등을 들 수 있다. 부정적 측면으로는 사이버 공간에의 탐닉으로 인한 부모와의 대화 감소, 인터넷 중독증, 폭력적 언어사용, 왜곡된 성문화의 경험, 현실세계에의 부적응 등을 들 수 있다. 따라서, 사이버 공간이 청소년들에게 미칠 수 있는 부정적 영향을 예방할 수 있도록 '사이버 공간의 건전한 활용을 위한 교육프로그램의 개발'이 요청되고, 가정 및 학교에서 청소년들에게 더 많은 관심을 갖고 지도를 해야 한다. 이를 위해 사이버 공간에서의 유의한 학습관련 정보 사이트, 유의한 문화를 경험하고 창출할 수 있는 사이트, 그들의 창의성을 발휘할 수 있는 사이트들에 대한 정보를 지속적으로 청소년들에게 알려줄 수 있는 제도적 장치가 마련되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- 김동현(2000). 온라인(인터넷)게임현황과 전망. 인간, 사회 @ 인터넷, 제 1회 인터넷이 인간과 사회에 미치는 영향 학술대회, 서울:인간, 사회@인터넷 학술회의 조직위원회.
- 박광배(1997). 사이버 공간의 외설/음란물에 대한 법적 통제. 한양대학교 학생생활상담 연구소, 제 10차 학술세미나. 69-87.
- 박성익(1998). 사이버 세계와 청소년 상담, 청소년대화의 광장, 청소년상담문제 연구보고서 제 30 권.
- 서영창(1999). 10대를 위한 사이버 공간에서의 문화, 상담, 윤리. 청소년의 사이버문화. 청소년상담문제 연구보고서 37. 서울:한국청소년상담원.
- 안장원(2000). 고교생들 '사이버 세상 만들기' 분주. 중앙일보 2000.5.26기사.
- 이강은(2000). 그들만의 언어. 기획특집[나, n세대]. 중앙일보 2000.6.21기사
- 이동연(2000). '디지털 감옥'서 탈출하라. 기획특집[나, n세대]. 중앙일보 2000.6.7기사.
- 이동혁 외(1999). 청소년의 사이버문화 실태조사. 청소년의 사이버문화. 청소년상담문제 연구보고서 37. 서울:한국청소년상담원.
- 이원호(2000). 청소년 전용 인터넷 방송국·웹진 화제. 중앙일보 2000.6.26기사.
- 임은미(1999). 청소년 사이버문화의 이해와 지도방안. 청소년의 사이버문화. 청소년상담 문제 연구보고서 34. 서울:한국청소년상담원.
- 정옥분(1999). 청년발달의 이해. 서울:학지사.
- 허희옥과 양은주(2000). 사이버 공간에서의 경험과 교육: Dewey 교육론에 기초한 교수-학습 원리 탐구. 21세기의 아시아 교육(II). 2000년도 국제학술대회 겸 연차 학술대회 논문집. 서울:한국교육학회
- 황상민(1999). 사이버 공간의 경험과 청소년발달: 자기 창조를 통한 가상 공동체의 형성. 청소년의 사이버문화. 청소년상담문제 연구보고서 37. 서울:한국청소년상담원.
- 황상민과 한규석 편저 (1999). 사이버 공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서. 서울:박영사.

한국청소년상담원 : [Http://www.kyci.or.kr](http://www.kyci.or.kr)

Rafaeli, S. & J. Newhagen (1996). "Why Communication Researcher should study the Internet: A Dialogue". *Journal of Communication*, 46(1).

Suler, J(1999). The psychology of cyberspace.[on line]. Available :  
<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/overview.html#basicqual>,  
Rider University.

Suler, J(1999). To get what you need:Healthy and pathological internet use.  
<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/persontypes.html>  
[Http://www.ssyoil.com/kor/journal/science/2000\\_03.htm](Http://www.ssyoil.com/kor/journal/science/2000_03.htm)

<Abstract>

A Study on the Behavioral Characteristics of  
Junior-Senior High School Students in Cyberspace.

Park, Seong-Ik\* · Chang, Jung-A\*\*

With the advance of computers and online networks - especially the internet - a new dimension of human experience is rapidly opening up. This new dimension is called "cyberspace". For many adolescents the cyberspace is no less treasured or real than the "real" thing. What draws adolescents to the world of the internet? In this study, we found out why junior-senior high school students connect to internet and what their behavioral characteristics are in cyberspace.

Junior-senior high school students connect to internet for self-developing and escaping. Adolescents are grappling with who they are. Actually, we all are - it's a lifelong process. But for adolescents on the verge of leaving home and establishing their own life, it's a particularly intense issue: What kind of person am I? What do I want to do with my life? What kind of relationships do I want? These are burdensome questions, and some of the answers can be found in cyberspace.

The behavioral characteristics of junior-senior high school students in cyberspace include cyber-ego, cyber communication, cyber-freedom and cyber-negative effects. These four factors are divided into ten sub-factors such as text-based communication, new relationship with humans, self expression, internet game, neglect of time are space, open and share, anonymity, opened sex-culture, discourtesy, distrust, and internet-addiction. These behavioral characteristics differ according to sex, school level, achievement, and students' character.

---

\* Professor, Department of Education, College of Education, Seoul National University.

\*\* Graduate Student, Department of Education, College of Education, Seoul National University.