

## 중학생의 유해매체 이용과 흡연 및 음주 간의 관련성

문인옥<sup>†</sup>

이화여자대학교 보건관리학과

### A study of the Relationship between Use of Harmful Media, Smoking, and Drinking among Junior Highschool Students

Inok Moon<sup>†</sup>

Department of Health Education & management, Ewha Womans University

#### ABSTRACT

**Objectives:** Adolescent health risk behaviors are typically smoking, drinking, violence, and the use of harmful media. The articles published in the literature are about those behaviors which was individually studied. Teenagers, however, are likely to have those behaviors simultaneously such as smoking and drinking. Also, the use of media and harmful materials are common among adolescents. This study was conducted with the purpose of investigating the relationship of smoking, drinking, the use of harmful media.

**Methods:** This study was a secondary analysis using the data drawn from National Youth Committee's survey of adolescent harmful environment in 2007. The self-reported questionnaires were administered to 7,409 students attending junior high schools between October 10 and November 20. The samples were randomly selected based on strata of geography, schools, and gender.

**Results:** Junior high school students used the harmful media ranging from 13.9 % to 31% depending on the type of media. The most accessed one was adult-only games. The current smoking rates was 5.4% and drinking rates was 27.4%. There are statistically significant relationship between smoking and the use of harmful media, between drinking and the use of harmful media, and between smoking and drinking. The behavioral factors that can predict the use of harmful media based on logistic regression analysis are the grade and smoking.

**Conclusion:** Students were at risk of engaging health risk behaviors as they were getting older. Like other literature, smoking was a significant predictor of adolescent behavioral problems.

**Key words:** Junior high school, Smoking, Drinking, Harmful media

접 수 일 : 2009년 11월 4일, 수 정 일 : 2009년 11월 29일, 채 택 일 : 2009년 12월 15일

<sup>†</sup> 교신저자 : 문인옥(서울시 서대문구 대현동 11-1 이화여자대학교 보건관리학과)

Tel: 02-3277-2581, E-mail: iomoon@ewha.ac.kr

## I. 서론

청소년기는 신체적, 심리적, 사회적으로 급격한 변화를 경험하므로 가장 중요한 생애 전환기라 할 수 있다. 특히, 청소년들은 자아 정체성을 형성하는 시기로 성인에 비해 혼란과 좌절을 쉽게 경험하고 문제 해결을 위한 합리적인 판단이 미숙하다. 이러한 특징을 가진 청소년들이 성적부진과 부모의 기대감, 학교 폭력, 왕따 등 여러 문제에 직면하고 이에 대한 스트레스 해소와 문제 해결이 이루어 지지 않으면 사회적 규범에서 이탈된 행위 또는 청소년 비행의 결과로 이어질 수 있다.

청소년들의 대표적인 문제 행동으로 음주, 흡연, 폭력 등이 있는데, 이는 청소년의 잘못된 선택일 수도 있지만 미성년자들을 보호하지 못한 사회적인 책임도 크다. 우리나라에서는 청소년 보호법을 통해 이러한 여러 유해환경적인 요소들에 대한 규정을 발표하고, 청소년보호를 위해 유해환경을 통하여 청소년지킴이 등의 여러 민간단체들이 활동을 하고 있다.

청소년들의 유해환경은 청소년의 건전한 인격 형성을 저해하는 모든 환경을 총칭하는 용어로 크게 음란하고 폭력적인 영상과 인쇄물을 포함한 유해 매체, 술과 담배 같은 유해 약물, 성기구 등의 유해 물건, 미성년 학대를 포함하는 유해 행위, 청소년에게 유해한 구역 등으로 나눌 수 있다(대전광역시 청소년 유해환경감시단, 2008). 이러한 여러 요인 중 인터넷, 케이블 방송, 모바일 서비스 등 최신 기술을 이용해 청소년의 성적 감정과 폭력적인 행동을 자극하는 각종 유해 매체물이 급증하고 있다. 특히, 인터넷을 통해 성인 게임과 음란물 등 여러 유해 정보에 지나치게 몰두하거나 채팅을 통해 청소년 성매매가 이루어지며, 자살 사이트를 통해 자살을 배우고, 더 나아가 금품을 갈취하거나 폭행을 가하는 데까지 이른다(한상철 등, 2003).

청소년들의 비행 실태를 살펴보면, 한 가지 요소가 아닌 여러 유해 환경 요소를 가지고 있는 경우가 많다. 예를 들면 최근 빠른 증가 추세에 있는 인터넷 게임 중독과 동시에 니코틴 또는 알코올 과다 사용자는 하나의 유해 요소를 가진 사람보다 그 피해가 더할 것으로 생각된다. 청소년 문제에 관한 연구는 청소년들이 가진 여러 복합적인 문제를 같이 연구하기보다 하나의 주제를 중심으로 이루어진 연구가 대부분이다. 예를 들면, 청소년 흡연 또는 음주에 대한 연구는 많지만 흡연과 음주를 동시에 연구한 경우는 드물다. 연구 방법적인 논리 면에서 서로 다른 주제의 관련성을 연구하는 것이 적절하지 못한 이유도 있겠지만, 실제적인 문제의 접근을 위해 필요하다. 이 연구는 청소년의 유해환경적인 요소 가운데 최근 가장 문제시 되고 있는 유해매체이용, 흡연, 음주의 실태를 파악하고 이들 간의 상관관계를 분석해 학교 유해환경 예방 프로그램의 기초를 제시하고자 한다.

## II. 연구방법

이 연구의 대상은 전국의 중학교에 재학하는 남녀 학생이며, 연구의 방법으로 국가 청소년 위원회의 2007 청소년 유해환경 접촉 실태 조사의 데이터를 2차 분석하였다. 다음은 일차 자료 수집 대상과 방법, 조사 도구를 간략하게 설명한 것이다.

### 1. 조사 대상과 방법

조사대상자 선정에 통계청의 교육통계자료를 근거로 지역별, 학교 급별에 따라 비례할당추출 방식을 포함한 다단계층화 표본 추출법이 사용되었다. 우선, 지역별로는 서울특별시, 6대 광역시, 9개의 시·군 지역의 3개 층으로 구분하였

다. 지역별 학생모집단 구성 비율에 따라 학교 수를 배정했으며, 각 학교는 학년별로 1개 학급씩 모두 3학급을 무작위 추출하였다. 각 학급은 약 30명 기준으로 표본 조사된 총 83개 중학교에 재학하는 중학생 수는 7,409명이다. 자료 조사기간은 2007년 10월 10일부터 2007년 11월 20일까지였으며, 자기 기입식 설문조사 방법으로 이루어졌다.

## 2. 조사 도구

2007년 청소년 유해환경 접촉 실태 조사 설문항목은 1999년 청소년보호위원회에서 개발한 유해매체물 접촉 실태 설문항목을 부분 수정한 것으로, 이 연구에서 사용된 도구의 신뢰도는 Cronback's  $\alpha = 0.84$ 이다.

조사 대상자의 사회인구학적인 요인으로 성별과 학년, 도시규모, 남녀공학, 경제수준, 가정생활 만족도, 학교생활 만족도 등 총 12문항으로 구성되었다. 가정과 학교 생활 만족도는 5점 Likert Scale로 측정되었고 점수가 높을수록 만족 수준이 높다고 할 수 있다.

청소년의 유해 매체물은 '성인용 간행물(만화, 소설 등)', '영상물(비디오, 영화 등)', '인터넷의 음란사이트', '19세 미만 시청 불가 지상파 방송 프로그램', '19세 미만 시청 불가 케이블 방송 프로그램', '온라인 사행성 게임(고스톱, 포커, 경마 등)', '폭력적 게임과 선정적 또는 성인용 게임'으로 구분하였다. 이러한 유해물 접촉 빈도는 '전혀 없음', '1-2회/1년', '1-2회/1달', '1-2회/1주', '3회 이상/1주일' 등 5개의 수준으로 나누었다.

청소년 흡연 행동은 '흡연 경험', '최근 한 달 흡연 빈도', '흡연을 위한 신분증 위조 경험', '흡연 장소', '담배 구입 장소', '흡연 동기', '금연 계획', '담배 구입 시 신분증 확인' 등 8개의 항목으로 구성되었다. 또한, 청소년 음주 행동은

'음주 경험', '최근 1년 동안 음주 빈도', '최근 한 달 음주 빈도', '최근 한 달 음주 장소', '최근 1년 주점 출입 시 신분증 확인', '평균 음주량', '주류 구입 방법', '처음 음주 접한 시기', '음주 동기' 등 9개의 항목으로 구성되었다.

## 3. 분석 방법

청소년들의 인구학적, 사회학적 특성을 비롯해 유해매체 이용, 흡연, 음주의 실태는 빈도와 백분율을 산정하였다. 청소년들의 유해매체 이용, 흡연 행동, 음주 행동의 세 가지 변수 간의 상관 관계를 분석하기 위해  $\chi^2$  검정을 실시하였다. 즉, 유해매체이용과 흡연, 유해매체이용과 음주, 흡연과 음주간의 세 가지 측면에서 상관 분석을 실시하였다.

유해매체 이용에 대한 실태를 예측하기 위해 이를 종속 변수로 정하고, 사회인구학적인 요인과 흡연, 음주 또는 흡연과 음주 동시를 독립 변수로 지정하여 로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 이 연구는 이차 자료를 분석한 것이므로, 연속변수가 존재하지 않아서, 연속변수를 필요로 하는 평균 비교 및 회귀분석을 사용할 수 없었다.

## Ⅲ. 연구결과

### 1. 연구 대상의 일반적 특성

이 연구의 대상은 2007년 청소년 유해환경 접촉 실태조사를 위해 전국 중학교에서 표본 추출된 총 83개의 중학교에 재학 중인 학생으로 총 7,409명이다. 성별로 살펴보면, 남학생은 3,935명(53.1%)이고 여학생은 3,474명(46.9%)이었으며, 학년별로 1학년은 2,456명(33.2%), 2학년은 2,447명(33.0%), 3학년은 2,505명(33.8%)이다.

도시 규모별로 구분할 때, 읍면을 포함한 시

골지역(9.4%)보다 대도시(46.5%)와 중소도시(44.0%)에 살고 있다. 가정 경제 수준은 ‘중’이 63.2%이고 ‘중상’, ‘중하’는 각각 16.2%, 15.3%로 대부분의 학생은 중위권의 가정에서 생활하고 있음을 알 수 있다. 학교 타입은 남학교, 여학교, 남녀 공학, 남녀 합반으로 나눌 때 남녀공학과 남녀합반의 형태가 전체 중학생의 87.8%이었다.

가정생활 만족도 조사에서 ‘매우 만족’, ‘약간 만족’, ‘보통’의 비율이 각각 26.3%, 26.6%, 32.3%로 대부분의 학생이 가정생활에 만족하는 것으로 나타났다. 학교생활 만족도에서도 ‘보통’ 이상이라고 응답한 학생이 76%로 가정생활과 마찬가지로 대부분의 학생들이 학교 생활에도 만족하고 있는 것으로 보고되었다<표 1>.

<표 1> 조사대상자의 인구사회학적 특성

		(n=7,409)	
구분	항목	빈도	백분율(%)
성별	남	3,935	53.1
	여	3,474	46.9
학년	1학년	2,456	33.2
	2학년	2,447	33.0
	3학년	2,505	33.8
도시규모	대도시	3,448	46.5
	중소도시	3,261	44.0
	읍면	700	9.4
남녀공학	남녀공학 아님	498	6.7
	남녀공학, 남녀 합반 아님	402	5.4
	남녀공학, 남녀 합반	6,509	87.8
경제수준	상	175	2.4
	중상	1,183	16.2
	중	4,625	63.2
	중하	1,119	15.3
	하	214	2.9
가정생활 만족도	매우 만족	1,993	26.3
	약간 만족	1,956	26.6
	보통	2,373	32.3
	약간 불만족	893	12.2
	매우 불만족	184	2.5
	학교생활 만족도	매우 만족	794
	약간 만족	2,138	29.0
	보통	2,700	36.7
	약간 불만족	1,217	16.5
	매우 불만족	516	7.0
합계		7,409	100.0

주) 각 항목에 따라 응답수의 차이가 있을 수 있음 (무응답 빈도의 차이에서 기인).

## 2. 중학생의 유해 매체별 이용 실태

중학생들의 성과 폭력적인 유해 매체 이용 실태는 <표 2>에 나타난 대로 매우 다양하며, 유해매체의 이용율은 대체로 13.8-31% 정도로

나타났다. 중학생이 가장 많이 이용하는 유해 매체로 성인용 게임(31%)이 가장 많았고, 그 다음으로 온라인 사행성 게임(26.8%), 인터넷 음란 사이트(26.2%), 19세 미만 시청불가 지상파 프로그램(23.4%), 성인용 비디오(21.4%)의

<표 2> 중학생의 유해매체별 이용 실태

유해매체 종류	구분	빈도	백분율(%)
성인용 간행물	이용한적 없음	6,356	85.8
	1~2회/1년	520	7.0
	1~2회/1달	251	3.4
	1~2회/1주일	183	2.5
	3회 이상/1주일	98	1.3
성인용 비디오	이용한적 없음	5,821	78.6
	1~2회/1년	867	11.7
	1~2회/1달	455	6.1
	1~2회/1주일	160	2.2
	3회 이상/1주일	106	1.4
음란사이트	이용한적 없음	5,469	73.8
	1~2회/1년	975	13.2
	1~2회/1달	585	7.9
	1~2회/1주일	257	3.5
	3회 이상/1주일	122	1.7
19세미만 시청불가 지상파	이용한적 없음	5,674	76.6
	1~2회/1년	910	12.3
	1~2회/1달	488	6.6
	1~2회/1주일	236	3.2
	3회 이상/1주일	100	1.4
19세미만 시청불가 케이블	이용한적 없음	6,378	86.1
	1~2회/1년	550	7.4
	1~2회/1달	282	3.8
	1~2회/1주일	122	1.6
	3회 이상/1주일	77	1.0
온라인 사행성 게임	이용한적 없음	5,426	73.2
	1~2회/1년	1,069	14.4
	1~2회/1달	545	7.4
	1~2회/1주일	228	3.1
	3회 이상/1주일	141	1.9
성인용 게임	이용한적 없음	5,111	69.0
	1~2회/1년	665	9.0
	1~2회/1달	530	7.2
	1~2회/1주일	499	6.7
	3회 이상/1주일	603	8.1
계		7,409	100.0

순이었다.

유해매체 이용 빈도는 대체로 '일 년에 1-2회'가 가장 많았고, '일주일에 3회 이상'이 가장 적었으나, 성인용 게임을 이러한 빈도 간에 별 차이가 없었다. 성인용 게임을 '일 년에 1-2회'한 학생은 9%, '한 달에 1-2회'가 7.2%, '일주일에 1-2회'가 6.7%, '일주일에 3회 이상'이 8.1%였다.

### 3. 중학생의 흡연 실태

과거에 전혀 담배를 피워 본 적이 없는 학생은 6,299명으로 전체 중학생의 약 85%이었다. 현재의 흡연율을 조사하기 위해 지난 한 달 동안 적어도 담배 1개피 이상을 피워 보았다는 질문에 응답한 학생 수는 398명으로 전체 학생의 약 5.4%에 해당한다. 중학생의 흡연 동기는 '호기심(46.1%)'이 가장 많았고, 다음으로 '친구나 선후배의 권유(37.8%)'가 많았다.

<표 3>의 최근 한 달 평균 흡연은 담배를 한 번이라도 피워 본 적이 있는 학생들만을 대상으로 실시한 조사 결과로 매일 흡연(현재 흡연자 중 하루에 1개피 이상 흡연)율은 23.5%이며, 하루에 10개피 이상 흡연하는 니코틴 중독은 약 6%로 나타났다.

담배 구입 시 미성년자임을 확인하는 신분증 확인 절차를 경험하지 않은 경우가 68.9%로 높게 나타났기 때문에 담배 구입을 위한 신분증을 위조한 경우가 30.1%로 낮게 나타났다. 이를 통해 청소년들이 담배를 구입하는 데에 큰 어려움이 없음이 확인되었다. 또한 구입 장소는 동네 슈퍼(37.9%)에서 직접 사거나 친구(31.1%)에게 얻어 사용했다. 흡연 장소로는 주로 동네

골목(36.7%)이나 집(21.2%), 공원이나 야산(12.4%)을 이용했다.

금연 계획 질문에서 '현재 금연 중'이라고 답한 학생은 전체 흡연자의 30.1%, '1개월 이내 금연 계획'은 12.7%, '6개월 이내 금연 계획'은 9.2%, '6개월 이후 금연 계획'은 29.2%인 반면, '전혀 금연 계획이 없다'고 응답한 중학생은 19.1%였다. 이와 같은 금연 계획 실태를 범이론적 모형에 적용할 때 중학생의 약 50% 정도가 6개월 이내에 행동을 변화시킬 계획이 없는 '계획 전 단계'에 있음을 알 수 있다.

### 4. 중학생의 음주 실태

과거에 한 번이라도 음주 경험이 있는 중학생은 전체 학생의 52.9%(3,901명)이었으며, 이들 중 최근 1년 동안 한번이라도 술을 마셔 본 학생은 62.2%로 나타났다<표 4>. 또한, 최근 한 달 동안 적어도 1회 이상 음주 경험이 있는 학생은 전체 음주 경험 학생들의 약 27.3%이었고 주로 소주 1-2잔(75.8%)을 마셨다. 또한, 주점 출입시 거의 대부분이 신분증 확인을 하지 않았다(97.9%).

처음으로 음주를 접한 날은 명절이나 제사 같은 집안 행사(33.6%)와 부모님 친구들과의 모임(20.4%)으로 어른들의 음주가 행해지고 있는 시기이다. 그 다음으로 방과 후 친구들과 놀다가(12.7%) 음주를 처음으로 접하게 되었다고 응답했다. 처음 음주 이유는 부모나 친척 등 어른들이 권해서(42.3%)가 가장 많았고, 그 다음으로 호기심(29.0%), 친구들과 재미있게 놀기 위해서(7.7%)였다.

&lt;표 3&gt; 중학생의 흡연 실태

구분	내용	빈도	백분율(%)
흡연경험	무	6,299	85.0
	과거에는 흡연, 현재는 금연	600	8.1
	어쩌다 한 번씩 흡연	246	3.3
	가끔 흡연	127	1.7
	매일 흡연	138	1.9
최근 한달 평균 흡연	무	702	63.7
	1일 1개비 미만	140	12.7
	1개비/1일	43	3.9
	2~5개비/1일	84	7.6
	6~9개비/1일	68	6.2
	10~19개비/1일	30	2.8
	20개비 이상/1일	33	3.0
흡연을위한 신분증위조 경험	무	285	69.9
	유	123	30.1
흡연장소	호프집, 소주방 등 술집	10	8.2
	집, 친구집	27	21.2
	노래방, PC방, 만화방	12	9.3
	공원이나 야산	16	12.4
	동네골목	46	36.7
	학교	3	2.7
	기타	12	9.7
담배 구입 장소	동네슈퍼	48	37.9
	24시 편의점	9	7.4
	호프집, 소주방	1	0.6
	선배 등을 통한 구입	9	6.9
	친구한테 얻음	39	31.1
	집	7	5.6
	노숙자 등을 통한 구입	3	2.2
기타	11	8.7	
흡연 동기	친구나 선후배의 권유로	48	37.8
	부모나 친척 등 어른들이 권유로	7	5.6
	호기심에서	58	46.1
	TV, 영화를 보니까 좋아 보여서	2	1.6
	기타	12	9.3
금연 계획	1개월 이내 금연할 생각	16	12.7
	6개월 이내 금연할 생각	12	9.2
	6개월 이내는 아니지만 언젠가 금연할 생각	37	29.2
	전혀 금연할 생각 없음	24	19.1
	금연 중	38	30.1
담배구입시 신분증 확인경험	무	195	68.9
	유	88	31.1
계		7,409	100.0

주) 각 항목에 따라 응답수의 차이가 있을 수 있음(무응답 빈도의 차이에서 기인).

&lt;표 4&gt; 중학생의 음주 실태

구분	내용	빈도	백분율(%)
음주경험	무	3,508	47.4
	유	3,901	52.6
최근 1년 동안 음주 횟수	없음	1,476	37.8
	1~2회	1,093	28.0
	3~5회	700	17.9
	6~9회	283	7.3
	10회 이상	348	8.9
	없음	2,833	72.6
최근 한달 동안 음주 횟수	1~2회	940	24.1
	3~5회	79	2.0
	2~3회/1주일	23	0.6
	4~5번/1주일	2	0.1
	거의 매일	22	0.6
	없음	2,606	75.8
음주 정도	소주 1~2잔	434	12.6
	수조 3~4잔	178	5.2
	소주 5잔	122	3.5
	2홉 소주 1병	45	1.3
	2홉 소주 2병	55	1.6
	2홉 소주 3병 이상	55	1.6
주류 구입방법	구입 한적 없음	1,990	51.0
	집, 친구 집	768	19.7
	편의점, 가게, 대형마트	516	13.2
	PC방, 비디오방, 노래방	12	0.3
	식당, 소주방, 호프방, 나이트클럽 등 술집	70	1.8
	기타	544	13.9
최근한달 음주 장소	마신적 없음	755	72.0
	집, 친구집	174	16.6
	학교	8	0.8
	놀이터, 공터, 야산, 공원	44	4.2
	PC방, 비디오방	9	0.9
	식당, 술집, 나이트클럽, 포장마차	30	2.9
기타	29	2.7	
최근일년 주점 출입시 신분증 확인 유무	무	3,817	97.9
유	83	2.1	
처음 음주 접한 날	명절이나 제사등과 같은 집안 행사	346	33.6
	부모님 친구들과의 모임	210	20.4
	친구 또는 내 생일날	68	6.6
	수학여행이나 소풍	37	3.6
	시험 끝난 날	40	3.9
	방과후 친구들과 놀다가	131	12.7
	종교행사	8	0.7
	기타	189	18.3
	없음	36	3.5
처음 음주 이유	친구나 선후배의 권유를 못 이겨서	437	42.3
	부모나 친척 등 어른들이 권해서	300	29.0
	호기심으로	3	0.3
	어른스러워 보이고 싶어서	40	3.9
	속상한 일이 있어 기분을 풀기 위해서	35	3.4
	축하할 일이 있어서	80	7.7
	친구들과 재미있게 놀기 위해서	2	0.2
	TV, 영화를 보니까 좋아 보여서	1	0.1
	광고에 멋있게 보여서	99	9.5
	기타	99	9.5
	계	7,409	100.0

주) 각 항목에 따라 응답수의 차이가 있을 수 있음 (무응답 빈도의 차이에서 기인).



## 5. 유해매체이용, 흡연, 음주와의 상관관계

유해매체 이용, 흡연, 음주 간의 세 가지 변수가 서로 밀접한 관계가 있는지 알아보하고자 다음과 같이 유해매체 이용과 음주, 유해매체 이용과 흡연, 흡연과 음주로 구분해 각각 교차 분석을 실시하였다.

### 1) 유해매체 이용과 음주

중학생들의 유해매체 이용은 매우 다양하지만, 각 매체물의 종류에 따라 중요한 차이를 보이지 않았으므로 유해매체 이용 유무의 두 개로 나누어 음주와 교차 분석을 실시한 결과 유의한 상관관계가 발견되었다( $\chi^2 = 4.046$ ,  $p < .05$ ). 최근 한 달 동안 음주 경험이 적어도 1회 이상 있는 중학생 중 70.9%가 유해매체를 이용하고 있었으며, 나머지 29.1%는 유해매체를 이용하지 않았다<표 5>.

### 2) 유해매체 이용과 흡연

중학생들의 유해매체 이용은 흡연 행위와 통계적으로 유의한 관련성이 있었다( $\chi^2 = 7.952$ ,  $p$

$<.05$ ). <표 6>에 나타난 바와 같이 최근 한 달 동안 담배를 적어도 1개피 이상 피운 중학생 가운데 80%가 유해매체를 이용했으며, 20%는 유해매체를 이용하지 않았다.

## 6. 유해매체 이용에 영향을 미치는 요인

중학생의 유해매체 이용에 영향을 미치는 요인을 예측하기 위해 성, 학년, 경제수준, 가정생활 만족도, 학교생활 만족도, 흡연, 음주, 흡연과 음주 동시의 변수를 사용해 로지스틱 회귀 분석을 하였으며 분석을 위한 변수값의 조정은 <표 7>과 같다.

<표 8>에 나타난 바와 같이, 유해매체 이용은 학년과 흡연의 두 가지 변수와 연관성을 가지고 있었다. 첫째, 중학교 1학년에 비해 중학교 2, 3학년이 유해매체 접촉 이용률이 약 1.7배 높은 것으로 나타났다( $p = 0.01$ ). 둘째, 현재 흡연자가 비흡연자보다 약 1.5배 더 많이 유해매체를 이용하였다( $p = 0.03$ ).

<표 5> 유해매체 이용과 음주와의 관련성

구분		유해매체 유		유해매체 무		계		$\chi^2$
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	
음주	유	741	(70.9)	304	(29.1)	1,045	(100.0)	4.046*
	무	1,913	(67.5)	920	(32.5)	2,833	(100.0)	
	계	2,654	(68.4)	1,224	(31.6)	3,837	(100.0)	

\*  $p < 0.05$

<표 6> 유해매체 이용과 흡연과의 관련성

구분		유해매체 유		유해매체 무		계		$\chi^2$
		빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	
흡연	유	320	(80.0)	80	(20.0)	400	(100.0)	7.952*
	무	508	(72.4)	194	(27.6)	702	(100.0)	
	계	828	(75.1)	274	(24.9)	1,102	(100.0)	

\*  $p < 0.005$

#### IV. 논의

청소년의 유해 환경을 구성하고 있는 여러 요소 중 학교보건교육을 통해 가장 많이 그리고 중재를 할 수 있는 흡연, 음주, 유해매체 이용의 세 가지 요소를 선택하여 각각의 실태를 파악하고, 이들 간의 상관관계를 설명하고자 하였다.

유해매체의 실태 조사에서 중학생이 가장 많이 사용하는 유해 매체는 성인용 게임이었으며 게임을 이용하는 빈도의 차이는 거의 없었다. 과거에는 성인용 인쇄물 또는 영상물을 많이 이용했으나 최근 인터넷과 PC 통신, 모바일 서비스 등의 사용이 급증하면서 이를 통한 성인용 게임이 증가했음을 알 수 있다. 더구나 청소년들의 인터넷 과다 사용과 비디오 게임 중독 현상을 고려할 때 매우 큰 문제점을 시사한다.

이들의 공통점은 수면장애와 두통 등의 신체적 증상을 동반하고 심리적, 사회적인 발달 장애를 일으키기 때문이다. 예를 들면, 공격적인 성격 변화와 자기 통제력 저하, 가족과 친구간의 갈등, 학업 성적 저하 등으로 일상생활 유지에 문제가 있어 상담과 치료를 요한다(Young, 2009; Gentile & Stone, 2005). 만일, 성과 폭력성 어떤 성인용 게임도 같이 즐긴다면 더욱 심각할 것이다. 비디오 게임의 단기 효과에 대한 연구 결과에 의하면, 게임 후 공격적인 생각과 감정은 약 4분간 지속되었으며, 심장박동수 증가와 공격적인 행동은 약 9분 동안 지속되었다(Barlett et al., 2009).

흡연과 음주의 위험은 알코올과 담배가 다른 약물(예: 마리화나, 코카인 등)에 사용이나 비행으로 이끄는 통로약물(gateway drug)로서 역할을 하는 것으로 알려져 있다(신태용, 2004). 이들 알코올과 담배는 성인에게는 합법적이나

<표 7> 흡연과 음주와의 관련성

구분	음주 유		음주 무		계		$\chi^2$	
	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)	빈도	비율(%)		
흡연	유	153	42.6	206	57.4	359	100.0	46.351*
	무	378	65.3	201	34.7	579	100.0	
계		531	56.6	407	43.4	938	100.0	

\* p < 0.05

<표 8> 분석을 위한 변수 특성

구분	내용	변수 값
종속변수	유해매체 이용	0: 비이용, 1: 이용
독립변수	일반적 특성	
	성	1: 남자, 2: 여자
	학년	1: 1학년, 2: 2학년, 3: 3학년
	경제수준	1: 상, 2: 중(중상, 중, 중하), 3: 하
	가정생활만족도	1: 만족, 2: 보통, 3: 불만족
	학교생활만족도	1: 만족, 2: 보통, 3: 불만족
	흡연유무	0: 무, 1: 유
	음주유무	0: 무, 1: 유
	흡연과 음주	0: 둘다 안함, 1: 둘중 하나만 2: 둘다 함

청소년들에게는 불법적인 약물이라는 점에서 다른 약물과 차이가 있다(이동수, 2007).

중학생의 흡연실태 파악에서 현재 흡연율은 5.4%로 다른 선행 조사보다 조금 높게 나타났다. 2007년 한국금연운동협의회의 청소년 흡연율 실태조사에 의하면, 남자 중학생은 4.8%이고, 여자 중학생은 2.6%가 흡연을 하였다고 보고되었다. 흡연자만을 대상으로 한 금연 계획 질문에서 절반 이상이 범이론적 모델의 계획단계에 있는 것으로 이 연구에서 확인되었다. 즉, 흡연자들이 앞으로 6개월 이내에 금연할 계획이 없다고 하였다. 이들은 흡연을 왜 하지 말아야 하는지에 대해 동기가 부여되어 있지 않고, 금연의 필요성을 인식하지 못하였기 때문에 금연 준비가 전혀 되어 있지 않는 상태이다. 흡연의 해로움에 대한 지식이 없거나 부족하며, 흡연에 대한 태도가 긍정적이고, 금연하는데 필요한 기술이 없기 때문으로 생각된다. 이들을 위한 금연 프로그램은 다른 프로그램과 차별화하여 실시되어야 하는데, 예를 들면 금연을 함으로써 얻을 수 있는 많은 장점을 강조해 계획 단계에 있는 흡연자들이 계획 단계로 변화될 수 있도록 하여야 한다.

이 연구에서 파악된 중학생들의 음주 행위는 흡연보다 더 심각하다. 과거 음주 경험은 전체 중학생의 절반 이상이었으며, 이 들 가운데 지난 해 음주 경험자는 열 명 중 세 명이었고, 지난 달 음주 경험은 다섯 명 중 2.7명으로 나타났다. 이러한 실태를 설명해 주는 요인으로 첫 음주 시기와 음주 이유, 주점 출입시 신분증 확인 유무 등이 있다. 처음 술을 마시게 된 시기는 음주 경험이 있는 학생 중 절반 이상이 명절이나 제사 같은 집안 행사와 부모님 친구들과의 모임이라고 응답함으로써 어른이 집에 같이 있는 상황에서 이루어졌다. 또한, 처음 술을 먹게 된 이유도 역시 부모나 친척 등 어른이 권해서라고 응답하였다. 또한, 주점에서 술을 먹을

때 거의 대부분이 신분증을 확인하지 않았다고 응답하였다. 우리나라의 관대한 음주 문화와 미약한 음주 정책이 청소년들의 심각한 음주 실태를 설명해 주고 있다.

김광기(2009)에 의하면, 초등학교를 졸업하기 전 처음 술을 마신 학생이 29.3%이고 중학교에서 처음 술을 마신 청소년은 27.3%이므로 결국 우리나라 청소년의 절반이 넘는 56.6%가 중학교 졸업 전에 술을 마시기 시작하는 것으로 분석됐다. 또한, 법적으로 금지된 19세 미만의 청소년이 술을 가끔 마시는 것에 대해 '안된다'라고 한 응답은 불과 27.1% 인 반면, '할 수 있다'라고 한 응답이 64.0%로써 청소년 음주문제에 대한 도덕적 불감증이 매우 심각한 것으로 드러났다.

위의 세 가지 실태조사에서 우리나라 중학생들은 여러 유해한 환경적 요인들을 가지고 있다. 청소년들이 이러한 요인을 하나씩만 가지고 있는 것이 아니기 때문에 어느 한 요인이 다른 한 요인에 영향을 미쳤을 것이라는 전제 하에 이들 간의 관련성을 조사하였다. 연구 결과 유해매체이용과 흡연, 흡연과 음주, 음주와 유해매체 이용 간 통계적으로 유의한 상관관계가 있음을 알게 되었다. 더 나아가 중학생의 유해매체 이용을 예측하기 위한 분석에서 흡연만이 설명 변수로 채택되었는데 흡연보다 음주 인구가 더 많았기 때문인 것으로 추측된다. 흡연보다 더 관대한 음주 문화를 연구할 필요성이 있다고 사료되며, 여러 유해 환경 요소들의 복합적인 상관성이 청소년들의 건강에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 보다 체계적인 연구가 이루어져야 하겠다. 또한, 이 연구는 일차 자료 분석이 아니므로, 이차 자료가 가진 단점을 그대로 지닌다고 할 수 있다.

## V. 결론

인터넷과 PC통신, 케이블 방송, 모바일 서비스 등을 이용한 대중매체는 청소년으로 하여금 유해매체에 쉽게 접근할 수 있는 환경을 제공하여 사회적인 문제가 되고 있다. 따라서, 본 연구는 청소년의 유해매체 이용과 유해 환경의 중요한 요소인 흡연과 음주 간의 관련성을 분석하였다. 유해매체 이용, 흡연, 음주 간의 세 가지 변수의 연관성에서 흡연 행위자의 80%가 유해매체를 이용하였으며, 다른 연구에서처럼 흡연과 음주행위는 관련성이 있었다. 유해매체 이용에 영향을 미치는 요인은 학년과 흡연의 두 가지 변수에 의해 설명되었다. 학년이 높을수록 유해매체를 이용하는 횟수가 높은 것으로 나타났고, 흡연자가 비흡연자보다 유해매체를 더 많이 이용하였다. 흡연은 일단 습관화되면 끊기가 어려운 약물이므로 금연 프로그램을 학교나 지역사회에서 지속적으로 시행되어야 한다. 학생들의 연령이 높아질수록, 건강 위험 요소에 쉽게 노출되고 이는 성인이 되어서까지 영향을 미치므로, 어려서부터 건강한 생활을 할 수 있는 환경을 조성해 주어야 한다.

여러 유해 환경적인 요소들의 복합적인 상관성이 청소년들의 건강에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 체계적인 연구가 앞으로 이루어져야 한다. 이 연구는 선행연구가 부족하고, 일차 자료 분석이 아니므로 이차 자료의 단점을 갖고 있는 한계점이 있었다.

## 참고문헌

1. 김광기. 청소년 음주, 이대로 둘 것인가. 청소년보호위원회, 서울YMCA 청소년약물상담실. 2007. Retrieved Nov. 15, 2009 from: <http://www.nosmoke.or.kr/beer/beer02.php>.
2. 신태용. 약물 오·남용. 서울: 도서출판 신일상사, 2004.
3. 이동수, 정명숙. 청소년의 음주행위에 미치는 영향요인 분석. *사회복지정책* 2007;31(12): 125-148.
4. 대전광역시 청소년 유해환경감시단. 2008. Retrieved from: [http://www.dyjp.or.kr/bheifor\\_01.htm](http://www.dyjp.or.kr/bheifor_01.htm).
5. 한국금연운동협의회. 2007 청소년 금연 실태 조사. 2008. Retrieved from: [http://www.kash.or.kr/user\\_new/pds\\_view.asp](http://www.kash.or.kr/user_new/pds_view.asp).
6. 한상철. 청소년 문제행동-심리학적 접근. 서울: 학지사, 2003.
7. Barlett C, Branch O, Rodeheffer C, Harris R. How long do the short-term violent video game effects last? *Aggressive Behavior* 2009;35(3):225-236.
8. Gentile DA, Stone W. Violent video game effects on children and adolescents. A review of the literature. *Minerva Pediatrics* 2005;57(6):337-358.
9. Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy* 2009;37(5):355-372.