

남자중학생의 컴퓨터음란물 접촉실태와 접촉반응에 대한 조사연구

김영혜* · 이화자** · 정향미***

I. 서 론

1. 연구의 필요성

컴퓨터음란물은 음화, 외설적 소설, 음란 동영상, 음란 대화, 음란 게임 등의 컴퓨터 파일로 만들어진 사진, 소설, 만화 및 CD-ROM형태로 음성적으로 유통되고 있지만 가상공간이라는 매체의 특성과 접촉의 동기가 자발적이기 때문에 수요자나 공급자 모두가 노출되지 않고 급속도로 확산되고 있다(김태균, 1998). 또한 스토리가 있는 영화나 비디오에 비해 현실성이 떨어질 뿐만 아니라 그 내용이 저속하고 노골적이기 때문에 성의식이나 가치관의 확립이 미숙한 청소년들이 접촉한 경우에 그 중독성이 매우 심각하다고 볼 수 있다. 지난 1998년 10월 한국형사정책연구원의 청소년 649명을 대상으로 한 '컴퓨터통신을 통한 음란물접촉 실태와 대책'에 의하면 온라인상의 음란물접촉은 그 중독성이 매우 강하다고 보고되었다(노성호, 1999).

국내의 인터넷 사용 인구 5백만 명 가운데

15%에 해당하는 약 75만 명 가량이 음란사이트에 중독이 된 계층이며 이중 10만 명 이상이 중고생인 것으로 추정되어 또 하나의 청소년문제로 보고되었다(정보통신윤리위원회, 1998).

청소년들은 성에 대한 동경과 호기심이 많기 때문에 컴퓨터음란물을 통해 가학적 변태행위, 성폭력, 여성에 대한 비하, 아동과의 성행위, 근친상간, 그룹섹스, 관음증, 성적타락, 수간, 성고문 등 위험하고 변태적인 성 정보를 얻고 배우기도 하고 또 동료들에게 전달하기도 한다.

실제로 대부분의 청소년들은 친구, 성인만화, 책, 잡지, 혹은 불량비디오, 인터넷이나 각종 영상 매체를 통하여 성지식과 정보를 얻고 있었다(김순오, 1988; 김자영, 1990; 박상정, 1996; 박필남, 1998; 윤가현, 1998; 이귀현, 1985; Adams, 1980; Atwater, 1992; Youn, 1996).

이상에서 본 바와 같이 청소년들의 컴퓨터음란물 문제에 관심이 늘어난 데에는 여러 원인들이 작용하고 있겠지만 개인용 컴퓨터와 인터넷 사용인구가 93%로 급증했을 뿐만 아니라 학교

* 부산대학교 의과대학 간호학과 부교수

** 부산대학교 의과대학 간호학과 교수

*** 동의대학교 자연과학대학 간호학과 조교수

주변의 인터넷 PC게임방에서 음란물들을 제공하고 있기 때문에 사료되며 지난해 중·고교 인근에서 전국의 2천여 개 업소가 영업중인 데 비해 학부모들은 56%가 컴맹이기 때문에 컴퓨터를 다루는 기술이 떨어져 자녀의 음란물접촉에 대한 감독이 소홀하고 이를 저지할 대안을 마련하지 못한 것도 이유가 될 것이다(안정임, 2000). 1999년 10월 부산광역시에서는 학교 교사와 학부모를 대상으로 하여 “청소년 음란문화 어떻게 할 것인가”의 주제 하에 심포지엄을 열었는데 청소년 성 상담의 전화내용 중 음란물과 관련된 이상 성심리 및 행동에 관한 빈도가 늘었다고 보고하였다. 이에 본 연구자는 컴퓨터 음란물에 대한 접촉실태와 접촉 후 느끼는 심리적 반응에 관심을 두고 해당 연구를 찾았으나 김혜옥(1997)의 부산경남 지역 남자중학생의 컴퓨터음란물 접촉실태와 성행태에 대한 연구와 컴퓨터음란물이 청소년의 학습과 성반응에 미치는 영향을 연구(김태균, 1998)외에 청소년상담기관에서 보고된 자료(부산성폭력상담소, 1998; 청소년을위한내일여성센터, 1999)들이 있었을 뿐 컴퓨터음란물에 대한 연구가 매우 부족하였다.

따라서 본 연구자는 남자중학생들을 대상으로 컴퓨터음란물 접촉실태를 알아보고 접촉 후 느끼는 심리·행동적 반응을 살펴봄으로써 청소년의 음란물접촉에 대한 실재를 확인하고 궁극적으로는 청소년의 컴퓨터음란물접촉을 막을 수 있는 성교육프로그램개발에 기초를 제공할 수 있으리라 사료되어 본 연구를 시도하였다.

2. 연구의 목적

본 연구는 남자 중학생의 컴퓨터음란물 접촉 실태를 파악하고 접촉 후 느끼는 심리적, 행동적 반응을 조사하기 위한 조사 연구로서 구체적인 목적은 다음과 같다.

- 1) 연구대상의 컴퓨터관련 특성을 파악한다.
- 2) 연구대상의 컴퓨터음란물 접촉 실태를 파악

한다.

- 3) 컴퓨터음란물 접촉반응의 정도와 음란물접촉 특성에 따른 반응의 차이를 파악한다.

3. 용어의 정의

- 1) 컴퓨터음란물: 컴퓨터음란물이라 함은 컴퓨터 사용자들이 컴퓨터를 작동시킴으로써 음란한 장면을 볼 수 있는 소프트웨어 및 하드웨어를 말하며(김태균, 1998) 본 연구에서는 “컴퓨터화면을 통하여 성행위나 나체 장면이 내포된 프로그램”을 의미한다.
- 2) 접촉반응: 컴퓨터음란물을 보고 난 후 느낄 수 있는 즐거움과 쾌락, 혐오감, 불안감, 죄책감, 성충동감, 모방욕구, 스트레스해소, 자신감, 자위행위, 성교장면상상 등을 의미하며 각각의 점수가 높을수록 해당 변수의 반응 정도가 높은 것으로 해석하였다.

II. 문헌 고찰

포르노그래피(pornography)는 어원이 그리스어 포르네(porne)와 그라포스(graphos)를 합친 것으로 과거에는 예술로 인식되기도 했으나 오늘날의 포르노그래피는 혼자서 혹은 부부나 연인이 잠자리를 하기 전 성욕을 돋우고 분위기를 고조시키기 위해 보는 하나의 성인오락으로 자리잡아 가고 있다(노명래, 1998). 이러한 성인오락물들을 컴퓨터 판매상을 통하거나 음란물 판매업자들을 통하여 은밀하게 주고받으면서 청소년들 사이에 전달되고 있다. 도너스틴(Donnerstein)은 성적 표현물의 영향에 대해 흥분모델 및 분산모델을 제시하고 있는데 전자의 경우, 성적 표현물은 사람을 흥분시킬 수 있고 공격적 행위를 유발시킬 수 있다는 것이고 후자는 개인으로 하여금 이전의 화난 상태의 정신을 혼란시킴으로써 쾌감을 얻거나 카타르시스의 효과를 얻는다고 하였다(김형관 외, 1996, 재인용).

실제로 청소년을 대상으로 음란매체가 청소년의 성적 비행 및 일탈 행위에 유의하게 영향을 미치는 것으로 나타났을 뿐만 아니라 음란매체의 접촉 및 이용은 청소년의 성적 가치관과 태도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 보고되었다(김홍철, 1989; 김준호, 1994; 박천일, 1986; 이현정, 1997; 안광식, 1986). 더욱이 영상매체의 발전과 더불어 아동 및 청소년의 폭력, 음란성매체에 대한 노출 정도는 점차 증가하고 있는 추세에 있으며 특히 동영상 음란물이 크게 늘어 청소년들에 해악을 끼치고 있음이 드러났다(김현실, 1998; 한국경제신문, 1998).

한편으로 음란매체물이 심리에 미치는 효과는 성적 행동을 활성화하고 강화시키는 충동적 자극을 주고, 부적절한 것으로 여겨지는 성적 표현에 대해 점차적으로 둔감해지는 결과를 낳아 결국은 이러한 매체를 통해서 성적 대리만족을 추구하게 되고 성적 감정의 분출을 느끼며 성범죄와의 연계도 가능해진다는 점이다(Harris, 1991).

김태균(1998), 김혜옥(1997), 이나미(1997), 한국청소년개발원(1993)에 의하면 청소년들이 인터넷을 통한 음란물을 접촉했을 경우 나타날 수 있는 악영향은 첫째, 자신의 공상이나 생각을 행동으로 옮기고 싶은 강렬한 충동을 느끼게 되는 도발적인 성행동을 유발할 수 있고, 둘째, 바람직하지 않은 이성관을 심어줄 수 있으며, 셋째, 범죄충동을 유발하여 행위로 발전할 수 있다는 점이다. 더욱이 청소년기의 갈등요인은 하나의 독립된 인간으로 행동하고 싶은 욕구를 가지고 있으나 그에 상응하는 대우를 받지 못하고 있고 사회와 기성세대에 대한 불신과 반항을 갖고 있으며 사회의 갖가지 규범과 제도가 청소년의 행동을 제한하고 성인의 뜻대로 행동하도록 강요하고 있으며 끝으로 갖가지 사회자극이 정체감 위기에 있는 청소년들로 하여금 컴퓨터 음란물은 성적 호기심과 성 탐색욕구를 자극시키기 때문에 그 파급효과는 엄청나다고 충고하였다.

앞으로 컴퓨터와 인터넷의 사용증가는 청소년들로 하여금 음란물의 접촉을 가져다 줄 것이며 이로 인하여 여러 가지 성적위험행동(Diclemente et al., 1996)을 경험하게 될 것으로 예상되므로 이에 대한 간호중재방안이 마련되어야 할 것으로 보인다.

그러기 위해서는 우선 음란물접촉에 대한 실태 즉 어떤 상황에서 접촉이 이루어지고 있으며 어디에서 누구와 함께 음란물의 접촉을 시도하는지에 대하여 실체를 파악하고 접촉 후 그들이 느끼는 감정이나 반응에 대하여 조사함으로써 컴퓨터음란물 접촉방지를 위한 청소년 성교육프로그램의 개발이나 간호중재방안의 기초자료를 제공할 것으로 본다.

III. 연구 방법

1. 연구 대상 및 기간

연구대상 학교는 중학교 1-2학년생을 부산시 관내 6개 교육구청별로 두 개 학교 씩 임의 선정 한 후에 “컴퓨터 음란물 실태조사”에 참여할 것을 동의한 423명의 중학생을 임의로 표집하였다. 자료수집 기간은 1999년 7월 12일부터 10월 16일까지였다.

2. 연구 도구

본 연구는 중학생들에게 음란물에 대하여 어떻게 인식하고 있으며 처음으로 음란물과 접촉한 때가 언제였는지, 현재 어느 정도로 음란물 접촉이 만연되어 있는지, 또한 접촉 후 느꼈던 심리적, 행동적 양상은 어떤 것이 나타났는지에 대하여 개방형 질문지를 준비하여 3개 학급의 50명에게 사전조사를 실시했고 이를 토대로 본 연구자가 수정 보완하여 “음란물접촉실태와 접촉반응에 대한 설문지”를 구성한 후에 내용 타당도를 검증하기 위하여 1개 성폭력상담소의 청소년담당간사, 양호교사 및 청소년간호학 교수의

자문을 얻어 최종 완성하였다.

설문지내용은 컴퓨터와 관련된 일반적인 특성을 묻는 18문항과, 컴퓨터음란물 접촉상태에 관한 문항 16문항과, 컴퓨터음란물접촉 후 느끼는 심리적, 행동적 반응의 측정도구는 김혜옥(1997)과 김태균(1998)의 것을 기초로 연구목적에 맞게 수정 보완한 후 사용하였으며 총 10개의 변수(즐거움, 혐오감, 불안감, 죄책감, 성충동, 모방심, 스트레스해소감, 자신감, 자위행위 및 성교장면의 상상)로 이루어졌으며 Likert식 4점척도를 이용하여 '많이 느낌' 4점, '약간 느낌' 3점, '거의 못 느낌' 2점, '전혀못느낌' 1점을 부여하였으며 각각의 개별 점수가 높을수록 컴퓨터음란물접촉 후 심리적 반응 정도가 강렬한 것으로 해석하였으며 본 조사시 도구의 신뢰도계수(Cronbach alpha)는 .9946으로 나타났다. 또한 음란물접촉 후 반응측정도구의 타당도는 실태 조사시 접촉 후 모방욕구가 있느냐를 질문하여 그 점수와 10개변수 중 '모방심' 간의 상관계수가 $r=.9657$ 로 나타나 높은 타당도를 보였다.

3. 자료처리 및 분석방법

수집된 자료는 부호화한 후 SPSS WIN을 사용하여 대상자의 컴퓨터음란물의 접촉상태는 각 문항에 대해서는 실수와 백분율을 이용하였고 컴퓨터음란물접촉 후에 나타내는 심리적, 행동적 반응에 대한 분석은 평균, 표준편차 및 ANOVA로 분석하였다.

IV. 연구결과 및 고찰

1. 연구대상의 음란물 접촉 경험

컴퓨터로 음란물을 접촉한 대상자는<표 1>에서 보는 바와 같이 전체 423명중 336명(79.4%)으로서 경험이 없는 대상자 87명(20.6%)에 비해 훨씬 높게 나타났다. 이는 대

한가족계획협회 산하 한국성문화연구소 주체로 열린 '성교육프로그램 개발세미나'에서 발표한 '청소년 비행의 실태와 원인'(김준호, 2000)에서 청소년 5명 중 4명이 컴퓨터음란물을 접촉했다는 결과와 유사하였다.

한편 컴퓨터음란물을 접촉하기 전에 이미 만화나 잡지 등의 출판음란물에 대한 접촉여부를 조사한 바에 의하면 전체의 46.3%가 '있었다'고 응답했으며 이는 과거 어른들이 겪었던 청소년시절에는 출판음란물에 높은 관심을 보였던 것에 비해 컴퓨터음란물에 접촉하는 경험비율이 높음을 알 수 있었다.

<표 1> 대상자의 음란물 접촉 경험

N=423		
내 용	구 분	실수(백분율)
컴퓨터음란물	있다	336(79.4%)
접촉유무	없다	87(20.6%)
출판음란물 접촉유무	있다	196(46.3%)
	없다	227(53.7%)

2. 연구대상의 컴퓨터 관련 특성 및 일상생활 변화 양상

연구대상의 컴퓨터 관련특성 및 컴퓨터로 인한 일상생활의 변화양상을 살펴본 결과는 <표 2>에서 보는 바와 같이 본 연구대상의 78.7%가 컴퓨터를 보유하고 있었고, 컴퓨터가 설치된 장소로는 공부방이 67.6%로 가장 많았다. 컴퓨터통신(PC통신)을 한 경험이 있느냐는 질문에는 62.9%가 있다고 응답하여 반수 이상의 학생들이 컴퓨터 통신을 하고 있는 것으로 나타났다. 이는 안정임(2000)의 93%에 비해 다소 낮은 비율을 보였다. 그 이유는 본 연구대상이 중학생이었기 때문이라고 사료된다. 그리고 컴퓨터통신회수는 68.6%가 '1주일에 1-2회'라고 응답한 것으로 나타났다. 하루에 컴퓨터를 사용하는 시간은 '1-2시간'이라고 응답한 대상자가

38.5%로 제일 많았으며 주로 컴퓨터를 통해 오락을 한다(82.7%)고 응답했다. PC사용 후의 일상생활의 변화 중, 성적이 향상되었느냐는 질문에는 '그렇지 않다'가 81.3%로 높은 비율을 나타냈고, 78.3%은 '컴퓨터를 통해 정보를 습득한다'고 응답하였다. '친구 또는 사람을 사귀게 되었다'는 대상자는 45.2%에 해당하였으며 또 '가족간의 대화가 줄었다'고 응답한 대상자는 78.7%을 차지하였고 'TV시청 시간이 줄었다'고 응답한 대상자는 70.7%으로 나타났다. 이상에서 살펴본 바와 같이 전체 응답자의 82.7%가 컴퓨터의 활용면에서 오락(게임)하는 수준이었으며 컴퓨터를 접촉하고 난 뒤 오히려 성적이 떨어졌다고 응답한 대상자가 81.3%에 달하였으며 컴퓨터에 시간을 할애한 때문에 가족간의 대화나 TV시청시간이 줄었다고 응답한 학생이 각각 78.8%와 70.7%이었다. 특히 가족간의 대화가 감소했다는 결과는 컴퓨터의 설치장소가 거실이 아니고 자신들의 공부방(67.6%)에 설치되어 있기 때문이라고 사료되었다. 따라서 컴퓨터음란물로부터 자녀를 보호하기 위한 방법은 손쉬운 방법으로는 컴퓨터설치장소를 거실에 두어야하며 좀더 적극적인 방지책은 초기에 컴퓨터를 설치할 당시 음란물접속을 차단할 수 있는 소프트웨어(예 ; Red Cleaner, Net-checker 1.0)를 설치하는 것을 권장하고 있으며 그 외에도 가정과 학교에서 컴퓨터가상공간에서의 올바른 행동지침에 대한 에티켓교육이 따라주어야 할 것으로 본다.

3. 연구 대상의 컴퓨터 음란물 관련 특성

연구대상자의 컴퓨터음란물과 관련된 특성을 살펴보면 <표 3>에서 보는 바와 같이 “음란한 장면”에 대한 응답으로 가장 많았던 것은 “알몸이 비치는 옷을 입은 여자사진” 83.9%이었고 다음으로 많았던 것은 “성기가 노출된 사진” 82.7%이었으며 다음으로 세 번째는 “성행위가 묘사된 사진”(42.6%)이라고 응답하였다. 이러

<표 2> 대상자의 컴퓨터와 관련된 일반적 특성

N=423

내 용	구 분	실수(백분율)
개인용컴퓨터 유무	예	333(78.7%)
	아니오	90(21.3%)
컴퓨터 설치장소	거실	70(16.6%)
	안방	30(7.1%)
	공부방	286(67.6%)
	기타	37(8.7%)
컴퓨터통신 경험유무	예	266(62.9%)
	아니오	157(37.1%)
컴퓨터통신 빈도	1-2회	290(68.6%)
	3-4회	41(9.7%)
	5회	92(21.7%)
일일 컴퓨터 사용시간	30분 미만	87(20.6%)
	30분-1시간	94(22.2%)
	1-2시간	163(38.5%)
	2-3시간	35(8.3%)
	3시간 이상	44(10.4%)
주로 이용하는 컴퓨터 기능	한글타자	10(2.4%)
	오락게임	350(82.7%)
	숙 제	26(6.1%)
	통 신	26(6.1%)
	기타 프로그램 짜기	11(2.6%)
성적 향상 유무	예	79(18.7%)
	아니오	344(81.3%)
유익한 정보 습득 유무	예	331(78.3%)
	아니오	92(21.7%)
친교 기회 제공	예	191(45.2%)
	아니오	232(54.8%)
가족간 대화 감소	예	333(78.7%)
	아니오	90(21.3%)
TV시청 시간 감소	예	299(70.7%)
	아니오	124(29.3%)

한 결과로 보아 남지중학생들이 내리는 음란물에 대한 정의는 '여자의 벗은 몸' 쪽으로 인식하고 있다는 것을 알 수 있었는데 이는 남지중학생의 의식 속에 이성의 성기에 대한 궁금함이 매우 크다는 것을 말해주는 자료라고도 보아진다. 컴퓨터를 구입할 당시 하드디스크에 음란프로그램의 설치여부를 묻는 질문에 대해서 '아니

오'가 95.5%로서 '예'(4.5%) 보다 월등하게 높게 나타나 대부분의 연구대상자가 컴퓨터를 구입할 당시에는 음란프로그램을 깔지 않았다.

음란프로그램을 구하는 경로는 '친구에게서' 71.9%, '인터넷을 통해서' 14.4%로 나타나 주로 친구를 통해 얻는 것으로 나타났다.

이상예<표 2> 대상자의 컴퓨터와 관련된 일반적 특성 (N=423)서 살펴본 바와 같이 컴퓨터를 구입할 당시에는 음란물을 깔지 않았지만 친구나 인터넷을 통해 음란프로그램을 다운 받은 경험이 있는 대상자가 무려 86.3%인 것으로 보아 음란물거래의 자발적, 음성적 속성을

알 수 있었다. 또한 본 연구결과는 "십대들의 쪽지"에서 실시한 조사에서도 성지식을 얻을 때 '친구를 통해서 얻는' 대상자가 55%로 나타난 것과 유사하였다. PC음란프로그램을 보는 것이 좋지 않은 이유에 관해서는 '공부할 때 장면이 연상되기 때문에' 59.8%, '공부할 시간을 빼기 때문에'(13.0%), '죄책감에 시달리기 때문에'(7.6%)의 순서로 나타났다. 이것은 '한국청소년문화연구소'의 연구(1994)에서 학업방해의 이유로 '공부할 때 음란물 장면이 연상되기 때문'이라는 것이 79.3%로 나타난 것과 유사하였으며, 김태균(1998)의 연구에서도 51.3%가

<표 3> 컴퓨터 음란물관련 특성

		N=423	
내 용	구 분	실수(백분율)	
음란한 사진이란? (복수 응답)	수영복을 입은 사진	11(2.6%)	
	비치는 옷을 입은 여자사진	355(83.9%)	
	성기가 노출된 여자 사진	350(82.7%)	
	남녀의 성행위가 묘사된 사진	180(42.6%)	
	기 타	26(6.1%)	
하드웨어에 음란프로그램 설치 여부	있 다	19(4.5%)	
	없 다	404(95.5%)	
음란프로그램을 다운 받은 경험	있 다	90(21.3%)	
	없 다	333(78.7%)	
음란프로그램 구입 경로	컴퓨터상가에서	5(1.2%)	
	친구에게서	304(71.9%)	
	통신업체에서	17(4.0%)	
	인터넷을 통해	61(14.4%)	
	기 타	36(8.5%)	
PC음란물이 해로운 이유	공부할 시간을 빼김	55(13.0%)	
	공부할 때 장면이 연상됨	253(59.8%)	
	밤늦게 보다가 학교에서 줄게됨	12(2.8%)	
	죄책감에 시달리므로	32(7.6%)	
	발각되지 않으려는 노력 때문에	30(7.1%)	
	기 타	41(9.7%)	
PC음란물에 대한 대책은 ? (개방형 질문)	음란물을 만들지 않는다	225(53.2%)	
	자기 스스로 억제한다	42(10.0%)	
	잘 모르겠다	25(6.0%)	
	철저한 관리를 한다	21(4.9%)	
	성교육을 강화한다	21(4.9%)	
	성문화를 개방한다	19(4.5%)	
	규제법을 강화한다	18(4.3%)	
	건전한 운동으로 대신한다	16(3.8%)	
	부모님의 관심과 대화요구	13(3.0%)	
	특별한 방지책이 없다	20(4.7%)	
빨리 결혼시킨다	3(0.7%)		

성교장면이 연상된다고 보고하여 본 연구결과와 유사하였다.

"컴퓨터음란물에 대한 대책을 어떻게 세웠으면 좋겠느냐"는 개방형 질문에 대해 대상자들이 써 놓은 것으로 '음란물을 만들지 않았으면 좋겠다'고 응답한 것이 53.2%로 가장 많았으며 '스스로 억제한다'가 10.0%, '잘 모르겠다'가 6.0%, '철저한 관리를 한다'와 "성교육을 강화한다"가 각각 4.9%로 나타났다. 그 외에도 '성문화를 개방한다', '규제법을 강화한다', '건강한 운동으로 승화한다', '부모님과 대화한다', '빨리 결혼시킨다'등으로 나타났으나 '특별한 방지대책이 없다' 라고 응답한 대상자도 4.7%나 되었다. 현재 음란물의 접속을 차단하는 프로그램의 개발(Net-Checker, Red Cleaner)이 진행되고 있지만 설사 개발이 된다고 해도 새로 생겨나는 음란물 사이트가 차단 프로그램의 개발속도를 앞지르기 때문에 불가능하다고 한다(조선일보, 1999.5.12).

이상에서 본 바와 같이 청소년들도 음란물접촉에 대한 폐해를 인식하고 있으며 이로부터 벗어나고자 어느 정도는 노력하고 있었지만 근본적으로 음란물프로그램 개발이 근절되어야 할 것으로 사료된다. 컴퓨터음란물 대처방법은 컴퓨터는 거실에 두고 음란물차단프로그램을 설치하며 가정과 학교에서 가상공간에 대한 올바른 행동교육을 실시하며 음란물에 대한 성교육을 강화시키는 길 밖에 없다고 충고하고 있다(국민일보, 2000.2.23).

4. 컴퓨터음란물 접촉자에 대한 실태조사

연구대상 중학생들 중 컴퓨터음란물에 접촉된 대상자의 비율은 <표 4>에서 보는 바와 같이 79.4%로서 총 336명이었으며 이는 김혜옥(1997)의 컴퓨터음란물 접촉경험 비율 82.4%와도 유사하였다. 처음으로 컴퓨터 음란물을 접촉했을 때가 언제였느냐는 질문에 대한 응답으로 중학교 1학년 때가 45.5%로 가장 많았으

며, 그 다음으로 초등학교 6학년 때(21.7%), 중학교 2학년 때(15.5%)의 순서로 나타났는데 이는 김혜옥(1997)의 연구에서도 45.5%의 대상자가 중학교 1학년 때 최초로 접촉했다고 응답하여 본 연구결과와 동일하였다. 음란물을 보게 된 계기는 "친구가 보여줘서"라고 응답한 대상자가 74.1%로 가장 많았고, 그 다음으로 "컴퓨터 통신을 통해서"(11.4%)로 나타났는데 이는 양순옥(1998)의 연구에서도 친구를 통해서 음란물을 보았다는 대상자가 60.4%로 보고되어 비슷한 것을 알 수 있었다. 주로 이용하는 음란프로그램유형으로는 '음란한 그래픽사진'이 57.1%로 가장 많았다. 이는 안정임(2000)의 연구에서도 음란사진이나 만화를 보는 대상자가 53%로 가장 많았던 결과와도 일치하였다. 음란프로그램을 얼마나 자주 보는가의 질문에서는 '월1회 미만'이 59.0%로 과반수 이상을 차지한 것으로 보아 상습적으로 탐닉하고 있는 양상은 아니었다. 접촉장소는 "친구 집에서" 52.7%, "자기 집에서" 28.6%로 나타나 주로 친구 집에서 음란물을 본다는 것을 알 수 있었다. 음란물을 볼 때 동반자가 있느냐는 질문에 대해서 "친구와 함께" (68.5%), "혼자"(25.0%)로 나타나 주로 친구와 함께 보는 경우가 많은 비율을 차지하였다. 음란프로그램을 보게 되는 가장 큰 이유는 "호기심 때문에" 보는 경우가 58.6%로 가장 많았으나 이 외에도 "심심풀이로 재미로" 보는 경우가 21.7%, "성충동을 위해서"가 8.6%로 나타났다. 자신이 음란프로그램에 접촉하고 있다는 것을 부모님이 모르는 경우(92.0%)가 아는 경우(8.0%)보다 훨씬 많았다. 이는 부모들의 경우, 컴퓨터 운용 지식이나 기술이 부족하기 때문에 자녀가 컴퓨터 앞에 앉기만 하면 학교공부를 열심히 하는 것으로 알고 있다고 상담(부산성폭력상담소, 1999)해 온 자료에서도 유추할 수 있다. 하지만 자신이 음란프로그램을 보는 사실을 부모님이 알고 있다고 응답한 대상자(27명)중 "꾸중은 하셨지만 컴퓨터사용을 계속하게 한 경우"가 26.0%로 가장

많았고, “조용히 타이른 경우”가 22.2%, “화를 내셨다”고 응답한 대상자는 11.1% 이었다.

이상에서 살펴본 바와 같이 음란물접촉에 대한 부모의 역할이 매우 소극적임을 알 수 있었

는데 한국형사정책연구원(1995)에 의하면 부모 역할이란 자녀의 행방에 대해 주의를 기울이는 등 감독을 하는 것을 의미하고 특히 아동기 후기와 청소년기 초기와 중기에 걸쳐서 부모의 감

<표 4> 컴퓨터 음란물 접촉 대상자의 실태

		N=336
내 용	구 분	실수(백분율)
첫 접촉시기	초등학교 1학년	5(1.5)
	초등학교 2학년	2(0.6)
	초등학교 3학년	2(0.6)
	초등학교 4학년	13(3.9)
	초등학교 5학년	25(7.4)
	초등학교 6학년	73(21.7)
	중학교 1학년	153(45.5)
	중학교 2학년	52(15.5)
	중학교 3학년	11(3.3)
	접촉 계기	친구 집에서 친구가 보여줘서
컴퓨터통신에서		38(11.4)
컴퓨터상가에서 복사해서		2(0.6)
스스로 직접 구입		11(3.2)
하드프로그램에 있어서		5(1.5)
기 타		31(9.2)
프로그램 유형	음란 게임	37(11.0)
	음란 사진/그래픽	192(57.1)
	동영상/동화상	63(18.8)
	CD-ROM	44(13.1)
접촉 빈도	월 1회 미만	198(58.9)
	월 1-2회	87(25.9)
	주 1-2회	28(8.3)
	주 3-4회	10(3.0)
	주 5회 이상	13(3.9)
접촉 장소	자기 집	96(28.6)
	친구 집	177(52.7)
	기 타	63(18.7)
접촉 시 동반자	혼 자	84(25.0)
	친 구	230(68.5)
	기 타	22(6.5)
접촉 이유	호기심 때문에	197(58.6)
	심심풀이나 재미로	73(21.7)
	스트레스해소를 위해	12(3.6)
	성충동의 자극을 위해	29(8.6)
	기 타	25(7.4)
부모님의 인지 여부	예	27(8.0)
	아니오	309(92.0)
발각되었을 때 부모반응 (n=27)	컴퓨터사용 금지	1(3.7)
	컴퓨터사용 용인	7(26.0)
	조용히 타이르심	6(22.2)
	화를 내심	3(11.1)
	기 타	10(37.0)

독은 비행 예방에 매우 중요한 변인으로 간주되었다. 따라서 학교에서는 학부모 교육을 강화시키고 특히 컴퓨터음란물 접촉방지를 위한 실제적인 컴퓨터교육도 제공해야 할 것이며 18세미만의 아동 및 청소년이 사용하는 컴퓨터 기종 내에는 음란물접속을 차단하는 프로그램의 설치가 제도적으로 마련되도록 노력을 경주해야 할 것으로 본다.

5. 컴퓨터음란물접촉 후 반응의 정도 및 접촉 특성에 따른 반응의 차이

1) 접촉 반응의 정도 및 순위

남자중학생들이 컴퓨터음란물을 보고 난 후에 경험하는 심리적 반응에 대하여 살펴본 결과는 <표 5>과 같다. 먼저 '즐거움과 쾌감' 변수에서 평균 2.93점을 나타내어 가장 높았으며 이는 김태균(1998)의 연구에서도 3.47점으로서 가장 높은 순위였다. 두 번째로는 '성충동감'의 점수가 2.81점으로 높았으며, 세 번째로 높은 점수를 보인 변수는 불안감(2.75점)이었으며 다음으로는 혐오감(2.62점), 죄책감(2.59점), 스트레스해소감(2.51점)의 순이었다. 이상에서 살펴본 바와 같이 접촉반응 변수 중 즐거움이나 쾌감 및 성충동감을 느낀다고 한 사실은 김현실(1998)의 비행청소년을 대상으로 한 음란물 접촉실태에서도 비슷하게 나타났는데 애정물이나 음란비디오 시청시간이 정상 청소년에 비해 월등하게 높았으며 애정물을 시청한 후 실제로 모방한 비율이 높은 것을 알 수 있었다. 뿐만 아니라 부산시성폭력상담소(1998)에 전화상담 내

용을 분석해보면 음란물접촉 후 강렬한 성충동을 호소한 것이 제일 많았으며 자신이 접촉한 음란물 내용이 실제 상황에서도 재현될 수 있는지에 대하여 높은 관심을 나타내고 있었다. 김혜옥(1997)의 연구에서도 대상자들이 컴퓨터음란물을 본 후 그대로 따라서 성행동을 하고 싶다고 응답하여 모방욕구가 강함을 엿볼 수 있었다. 조사대상 중학생의 대부분이 혐오감, 불안감 및 죄책감을 느낀다고 응답하였으며 성행위 충동이나 자위행위의 충동 및 성교장면이 상상된다고 응답하여 음란물접촉이 남자중학생의 성심리·행동적 반응에 있어서 부정적인 면이 더 많다는 것을 확인하였다. 이러한 결과는 이현정(1997)의 조사연구에서도 엿볼 수 있는데 청소년의 음란매체 접촉도가 청소년의 성적인 충동을 자극하여 청소년의 성 비행에 아주 큰 영향을 끼친다고 결론짓고 있으며, 김태균(1998)의 연구에서도 음란물 접촉이 청소년의 학습과 성 반응에 부정적인 영향을 미쳐 성 비행을 유발할 가능성에 노출되어 있다는 견해와도 유사하였다.

한편 본 연구결과에서 평균점수(2.58점)보다 더 낮은 반응을 보인 변수는 자위행위로서 2.30점이었고 다음으로는 자신감(2.33점), 성교장면의 상상(2.51점) 순이었으며 이는 컴퓨터음란물의 접촉반응 중 심각하지 않은 면도 있다는 것을 보여준 결과로 볼 수 있다. 예를 들어 김형균 외(1996)에 의하면 청소년들의 음란매체접촉이 곧바로 성적접촉이나 행위로 이어질 것이라는 추론은 무리라고 충고한 바 있고 체육청소년부(1992)의 연구에서는 청소년들이 성적표현물에 접촉했거나 노출되었다고 해도 그 흥분이 직접적으로 성폭력과 같은 반사회적 행위로 연결되는 것은 아니라고 반박하면서 음란물

<표 5> 컴퓨터음란물 접촉 후 경험한 접촉 반응 양상

N=336

반응	쾌감	혐오감	불안감	죄책감	성충동	모방심	스트레스 해소	자신감	자위행위	성교장면 상상
M	2.93	2.62	2.75	2.59	2.81	2.49	2.51	2.33	2.30	2.51
±SD	1.04	1.14	1.18	1.19	1.11	1.24	1.40	1.35	1.32	1.30
순위	1위	4위	3위	5위	2위	7위	6위	9위	10위	8위

매체에 대한 낙관적 관점에 초점을 두면서 수용자의 연령별, 학력별, 주제적 조건과 함께 종합적으로 판단할 것을 권하였다. 그렇지만 본 연구의 대상들이 컴퓨터음란물을 접촉한 후에 즐거움이나 쾌감 및 성충동(2.93점)을 느낀다고 응답함과 동시에 불안감(2.75점), 혐오감(2.62점) 및 죄책감(2.59점)을 갖고 있어 접촉반응양상이 양가감정상태에 있다는 것을 확인할 수 있었다. 따라서 본 연구자는 가정과 학교에서 컴퓨터음란물 접촉에 앞서서 가상공간에 대한 허구성을 인식시키고 올바른 행동지침을 담은 성교육프로그램의 개발이 이어져야 할 것으로 사료되었다.

2) 컴퓨터음란물 접촉특성에 따른 반응의 차이

컴퓨터음란물 접촉특성에 따른 접촉 후의 반

응정도는 <표6-1과 표6-2>에서 보는 바와 같이 먼저, 음란물의 첫 접촉시기에 따라 '스트레스해소감'에 대한 반응이 다르게 나타났으며(F=2.78, P=.018). 혐오감의 경우, 컴퓨터음란물유형에 따라서 유의한 차이가 나타났으며(F=2.87, P=.037) 특히 "정지된 사진을 보는 그래픽"에서 가장 혐오감을 많이 느낀다고 응답했다. 접촉빈도에 따른 반응의 차이에서는 '즐거움'(F=6.75, P=.000), '불안감'(F=7.35, P=.000), '죄책감'(F=2.78, P=.027), '성충동'(F=5.16, P=.000), '모방심'(F=8.98, P=.000), '스트레스해소'(F=6.05, P=.000), '자신감'(F=5.35, P=.000), '자위행위'(F=6.44, P=.000), '성교장면상상'(F=2.42, P=.049) 등 '혐오감'을 제외한 모든 반응에서 매우 유의한 차이를 나타내었다. 즉 음란물의 접촉빈도가 많을수록 '즐거움', '성충동', '모방심', '스트레스 해소', '자위행

<표 6-1> 컴퓨터음란물 접촉 특성에 따른 접촉 반응의 차이

N=336

특성	구분	즐거움			혐오감			불안감			죄책감			성충동		
		M±SD	F	P	M±SD	F	P	M±SD	F	P	M±SD	F	P	M±SD	F	P
최초시기	초등1-4	3.09±.81			2.32±.95			2.73±.98			2.36±.90			2.86±1.04		
	초등5	3.28±.79			2.36±1.11			2.36±1.11			2.44±1.12			3.28±.94		
	초등6	3.01±.82	1.27	.277	2.62±.92	.87	.498	2.74±.91	.86	.508	2.42±.91	1.18	.319	2.85±.89	1.33	.251
	중등1	2.81±1.27			2.69±1.34			2.84±1.35			2.65±1.39			2.71±1.32		
	중등2	2.96±.71			2.71±.85			2.79±1.11			2.85±.98			2.85±.80		
유형	중등3	2.73±.90			2.36±.92			2.45±1.04			2.36±1.12			2.55±.82		
	음란게임	2.86±.82			2.57±.90			2.62±1.04			2.78±1.06			2.57±.93		
	음란사진	2.97±1.15	1.86	.137	2.74±1.24	2.87	.037*	2.78±1.27	.33	.805	2.57±1.28	.63	.536	2.89±1.21	1.66	.175
	동영상	3.06±.86			2.56±.95			2.81±1.05			2.63±1.04			2.86±.95		
	CD-ROM	2.61±.89			2.20±1.00			2.66±1.08			2.43±1.04			2.57±.97		
빈도	월1회미만	2.76±1.17			2.72±1.23			2.99±1.23			2.74±1.28			2.71±1.22		
	월1-2회	2.95±.75			2.46±.89			2.57±.96			2.49±.94			2.66±.90		
	주1-2회	3.39±.63	6.75	.000*	2.50±1.07	1.50	.203	2.32±1.02	7.35	.000*	2.32±1.16	2.78	.027*	3.39±.57	5.16	.000*
	주3-4회	3.60±.70			2.10±1.10			1.70±.82			1.90±.74			3.30±1.06		
	주5회이상	3.85±.38			2.77±1.30			2.00±1.22			2.08±1.19			3.62±.77		
장소	자기집	3.18±.77			2.44±1.00			2.42±1.02			2.27±1.00			3.06±.84		
	친구집	2.89±1.19	5.00	.007*	2.73±1.26	2.21	.112	2.88±1.30	5.64	.004*	2.78±1.29	5.97	.003*	2.72±1.26	3.72	.025*
	PC방	2.67±.86			2.57±.93			2.92±.94			2.54±1.04			2.65±.95		
동반자	혼자	3.23±.70			2.39±.99			2.38±1.06			2.30±1.08			3.10±.82		
	친구	2.85±1.12	5.36	.005*	2.70±1.19	2.26	.106	2.88±1.21	5.76	.003*	2.70±1.21	3.61	.028*	2.72±1.19	3.89	.021*
접촉이유	기타	2.59±1.01			2.64±1.00			2.82±1.01			2.55±1.14			2.64±1.14		
	호기심	2.89±1.11			2.76±1.20			3.04±1.19			2.76±1.25			2.78±1.18		
	심심풀이	2.89±.79			2.45±.90			2.30±.94			2.45±.96			2.73±.85		
	스트레스해소	3.42±.51	13.26	.000*	2.50±.67	2.31	.058	2.75±.97	9.44	.000*	2.75±.75	3.71	.006*	3.17±.83	10.02	.000*
	성충동자극	3.86±.35			2.52±1.32			2.00±1.07			2.03±1.15			3.76±.51		
기타	2.00±.87			2.16±1.07			2.68±1.18			2.20±1.19			2.00±1.08			

<표 6-2> 컴퓨터음란물 접촉 특성에 따른 접촉 반응의 차이

N=336

특성	구분	모방심			스트레스해소			자신감			자위행위			성교장면연상		
		M±SD	F	P	M±SD	F	P	M±SD	F	P	M±SD	F	P	M±SD	F	p
취 초 시 기	초등1-4	2.91±1.11			2.86±1.04			2.50±1.10			2.45±1.18			2.41±1.26		
	초등5	3.04±1.02			3.00±1.11			2.76±1.36			2.40±1.19			2.68±.99		
	초등6	2.58±1.05	2.16	.058	2.74±1.40	2.78	.018*	2.16±.94	2.00	.078	2.37±1.00	.60	.703	2.63±1.02	4.65	.803
	중등1	2.37±1.43			2.37±1.42			2.27±1.46			2.22±1.42			2.45±1.41		
	중등2	2.33±.94			2.12±.96			2.27±1.03			2.23±1.06			2.42±.98		
유 형	음란게임	2.30±1.08			2.41±1.14			2.22±1.11			2.19±1.08			2.35±1.16		
	음란사진	2.56±1.33	1.78	.151	2.58±1.58	1.74	.159	2.39±1.51	.53	.674	2.39±1.46	1.76	.156	2.62±1.46	1.58	.195
	동영상/동화상	2.62±1.13			2.63±1.08			2.37±1.10			2.38±1.14			2.51±1.00		
	CD-ROM	2.16±1.01			2.09±1.05			2.14±1.05			1.91±1.05			2.18±.97		
빈 도	월1회미만	2.27±1.32			2.34±1.58			2.20±1.47			2.13±1.47			2.46±1.44		
	월1-2회	2.46±.96			2.41±1.02			2.21±1.05			2.22±.96			2.36±.99		
	주1-2회	3.25±.80	8.97	.000*	3.14±.89	6.05	.000*	2.93±1.05	5.34	.000*	3.00±.86	6.44	.000*	3.00±1.06	2.42	.049*
	주3-4회	3.50±1.08			3.30±.82			2.60±1.17			3.00±1.15			2.60±1.26		
	주5회이상	3.54±.88			3.77±.60			3.62±.65			3.46±.88			3.23±1.09		
장 소	자기집	2.75±1.09			2.71±1.04			2.58±1.10			2.60±1.04			2.51±1.09		
	친구집	2.41±1.35	3.25	.040*	2.54±1.65	3.63	.028*	2.32±1.52	4.06	.018*	2.19±1.51	3.53	.030*	2.62±1.50	2.38	.094
	PC방	2.30±1.06			2.11±1.00			1.97±1.08			2.16±1.07			2.21±.94		
동 반 자	혼자	2.75±1.05			2.73±1.10			2.55±1.17			2.65±1.00			2.60±1.07		
	친구	2.43±1.29	3.56	.029*	2.49±1.50	3.10	.046*	2.29±1.41	2.29	.103	2.21±1.42	4.40	.013*	2.52±1.40	1.33	.266
	기타	2.05±1.21			1.91±1.11			1.91±1.19			1.95±1.17			2.09±1.02		
접 촉 이 유	호기심	2.49±1.31			2.55±1.55			2.33±1.45			2.27±1.43			2.56±1.44		
	심심풀이	2.41±1.01			2.26±1.08			2.05±1.07			2.12±1.01			2.30±1.02		
	스트레스해소	2.88±1.11	10.62	.000*	3.00±1.04	8.58	.000*	3.00±.85	9.69	.000*	2.83±1.03	8.03	.000*	2.75±1.22	3.17	.014*
	충동자극	3.45±.87			3.52±.74			3.45±.95			3.38±.98			3.07±1.07		
기타	1.40±.65			1.52±.77			1.52±.77			1.60±1.00			1.96±.84			

위의 반응정도가 높은 것을 알 수 있었다. 접촉 장소에 대한 반응은 접촉장소가 개인의 자기 집인 경우에 '즐거움'(F=5.00, P=.007), '불안감'(F=5.64, P=.004), '죄책감'(F=5.97, P=.003), '성충동'(F=3.72, P=.025), 모방심(F=3.25, P=.040), '스트레스해소'(F=3.63, P=.028), '자신감'(F=4.06, P=.018), '자위행위'(F=3.53, P=.030)의 반응에서 유의하게 높은 정도를 나타내었다. 컴퓨터음란물접촉시 동반자의 유무에 따른 반응 차이는 '즐거움'(F=5.36, P=.005), '불안감'(F=5.76, P=.003), '죄책감'(F=3.61, P=.028), '성충동'(F=3.89, P=.021), '모방심'(F=3.56, P=.029), '스트레스해소'(F=3.10, P=.046), '자위행위'(F=4.40, P=.013)의 반응에서 유의한 점수를 나타내어 혼자서 음란물을 접촉할 때 높은 반응 점수를 나타냈음을 알 수 있었다. 이는 접촉장소의 차이에 따라서 나타난 반응과 제일 유사한 결과로서 청소년은 자기 집에서 혼자 컴퓨터 음란물을 접촉할 때 '즐거움', '성충

동', '모방심', '스트레스 해소', '자위행위'의 반응정도가 높게 나타남을 알 수 있다. 컴퓨터음란물에 접촉하는 이유에 따른 반응차이는 '즐거움'(F=13.26, P=.000), '불안감'(F=9.44, P=.000), '죄책감'(F=3.71, P=.006), '성충동'(F=10.02, P=.000), '모방심'(F=10.62, P=.000), '스트레스 해소'(F=8.58, P=.000), '자신감'(F=9.70, P=.000), '자위행위'(F=8.03, P=.000), '성교장면상상'(F=3.19, P=.014)의 반응에서 유의한 차이가 나타났으며 특히 '성충동을 위하여' 음란물과 접촉을 한다는 대상자의 경우, '즐거움', '성충동', '모방심', '스트레스해소', '자신감', '자위행위', '성교장면상상'에서 높은 반응을 나타냈다. 또 다른 이유로 "호기심 때문에" 음란물을 접촉한 청소년은 '불안감'이나 '죄책감'에서 가장 높은 반응을 보였다. 하지만 컴퓨터음란물의 유형에 따라서는 '혐오감'에 대한 반응을 제외하고는 유의한 차이를 보이지 않았다. 즉 프로그램의 종류(게임, 사진, 동화상, CD-ROM)가 무엇이든 간에 접촉반응에

큰 차이를 보이지 않은 것으로 해석하였다.

이상의 결과를 종합해 볼 때 접촉시기와 관련이 있는 변수는 스트레스해소였으며 음란물 유형과 관련이 있는 반응변수는 혐오감이었고, 빈도와 관련이 있는 변수는 즐거움, 불안감, 죄책감, 성충동, 모방심, 스트레스해소, 자신감, 자위행위 및 성교장면 상상이었으며 접촉장소와 관련이 있는 반응 변수는 혐오감과 성교상상을 제외한 8개 변수였으며 접촉 시 동반자와 관련이 있는 변수는 혐오감, 자신감 및 성교상상을 제외한 7개 변수였음을 알 수 있었고 끝으로 접촉 이유와 관련이 있는 변수는 혐오감을 제외한 9개 변수로 나타났다.

따라서 컴퓨터음란물접촉 후 나타나는 제 반응변수와 관련이 있는 특성간의 연구가 계속되어야 할 것으로 사료된다.

V. 결과요약 및 제언

본 연구는 1999년 7월 12일부터 7월 16일까지 부산시내 남자 중학생 423명을 대상으로 하여 컴퓨터음란물의 노출실태(79.4%)와 노출대상자(336명)들의 반응들을 파악하고자 시도한 조사연구로서 연구의 결과를 요약하면 아래와 같다.

1. 컴퓨터음란물에 접촉한 경험이 있는 대상자가 전체의 79.4% 이었으며 이미 출판음란물에 대하여 접촉경험이 있다고 응답한 대상자는 46.3% 이었다.
2. 연구대상자 중 집안에 컴퓨터를 보유하고 있는 대상자는 전체의 78.7%로 나타났다. 컴퓨터설치장소는 자신의 공부방이 67.6%이었고 컴퓨터통신경험자 비율도 62.9%이었으며, 통신회수도 1주일에 1-2회 정도가 68.6%로 나타났다. 하루 컴퓨터활용시간은 1-2시간이 38.5%로 가장 많았고 대상자들은 주로 오락게임(82.7%)을 많이 하고 있었다. 컴퓨터를 사용한 이후 변화된 일상생

활의 양상을 살펴보면 '성적이 향상되지 않았다'(81.3%), '정보를 습득한다'(78.3%), '사람을 사귀게 되었다'(45.2%), '가족간 대화시간 감소'(78.7%), 'TV시청시간의 감소'(70.7%)로 나타났다.

3. 컴퓨터음란물접촉 후 느끼는 반응 중 '즐거움과 쾌감'의 점수가 평균 2.93점으로서 가장 높으며 다음으로는 '성충동' 2.81점, '불안감' 2.75점, '혐오감' 2.62점, '죄책감' 2.59점의 순서로 나타났다.
4. 컴퓨터음란물접촉 후의 반응정도에 가장 큰 영향을 미치는 관련 변수는 접촉빈도, 접촉이유 및 동기, 접촉장소, 접촉 당시 동반자의 형태였다. 구체적으로 접촉시기와 관련이 있는 변수는 스트레스해소였으며 음란물유형과 관련이 있는 반응변수는 혐오감이었고, 빈도와 관련이 있는 변수는 즐거움, 불안감, 죄책감, 성충동, 모방심, 스트레스해소, 자신감, 자위행위 및 성교장면 상상이었으며 접촉장소와 관련이 있는 반응 변수는 혐오감과 성교상상을 제외한 8개 변수였으며 접촉시 동반자와 관련된 변수는 혐오감, 자신감 및 성교상상을 제외한 7개 변수였음을 알 수 있었고 끝으로 접촉 이유와 관련이 있는 변수는 혐오감을 제외한 9개 변수로 나타났다.

따라서 이들 변수를 조정하여 청소년들의 성충동 및 반응에 바람직한 영향을 제공할 수 있는 간호중재방안을 마련해야 할 것으로 사료된다. 아울러 본 연구 결과를 기초로 다음과 같이 제언하고자 한다.

1. 청소년들이 컴퓨터음란물을 처음 접촉하는 시기가 대개 중학교 1학년 때이므로 신입생을 대상으로 컴퓨터음란물에 대한 간호중재 프로그램이 계획되어야 할 것으로 생각된다.
2. 컴퓨터음란물 접촉 후 나타나는 제 반응과 관련이 있는 것으로 드러난 접촉빈도, 접촉

하게된 이유, 장소 및 동반자 유무 등의 음란물접촉 특성들 간의 연구가 계속되어야 할 것으로 사료된다.

3. 청소년들이 컴퓨터음란물의 접촉반응에서 오히려 성지식 면에서 자신감을 얻었다고 긍정적인 응답을 한 비율이 38.7%인 것으로 미루어 음란물에 대한 낙관적 측면의 연구를 제언하는 바이다.

참 고 문 헌

- 국민일보 (2000). 청소년 59% 음란 사이트 경험. 2000. 2. 23.
- 김덕배 (2000). 청소년의 인터넷 중독 및 음란물 수용행위에 관한 실태조사. 한국여성민우회 미디어운동본부 주최.
- 김순오 (1988). 중학교 성교육 실천 방안에 관한 연구. 건국대학교 교육대학원 교육학과.
- 김영환 (1992). 음란물의 법적 규제 및 대책에 관한 연구. 한국형사정책연구원.
- 김자영 (1990). 서울시내 중등학교 교사의 성지식, 태도 및 학생에 대한 성교육 요구조사. 서울대학교 보건대학원 보건관리학과.
- 김정기, 박동수 외 (1999). 매스미디어와 수용자. 커뮤니케이션 북스.
- 김준호 (1994). 음란물의 유해성과 그 규제 실태에 관한 연구. 한국형사정책연구원.
- 김준호 (2000). 청소년의 성비행 실태와 원인. 성교육프로그램개발 세미나. 한국성문화연구회.
- 김태균 (1998). 컴퓨터음란물이 청소년학습과 성반응에 미치는 영향 - 부산지역남자고등학생을 중심으로-. 석사학위 논문. 부산대학교 교육대학원.
- 김홍철 (1989). 외설매체가 청소년성비행에 미치는 영향. 충북대학교 석사학위논문.
- 김형균, 오재환 (1996). 대중매체 접촉과 성적태도간의 관련성 연구. 사회조사연구, 11(1), 59~73.
- 김현실 (1998). 학생청소년과 비행청소년간의 폭력, 음란매체노출도 비교. 정신간호학회지, 7(1), 151~164.
- 김혜옥 (1997). 부산, 경남지역의 남자중학생의 컴퓨터음란물 접촉실태 및 성행태에 관한 조사연구. 인제대학교 보건대학원 석사학위논문.
- 노명래 (1998). 인간과 성심리. 학지사.
- 노성호 (1999). 컴퓨터통신을 통한 음란물실태와 대책. 한국형사정책연구원.
- 부산성폭력상담소 (1998; 1999). 상담사례집.
- 박상정 (1996). 청소년의 성(이성교제, 성행동, 혼전성허용성, 성지식, 성역할 특성, 성교육)에 관한 연구. 울산대학교 교육대학원 가정교육전공.
- 박천일 (1986). 청소년일탈행위에 미치는 대중매체 효과연구. 고려대학교 석사학위논문.
- 박필남 (1998). 중등학교 성교육관련 교과서의 내용 분석. 경북대학교 보건대학원.
- 안광식 (1986). 대중매체가 청소년비행에 미치는 영향. 한양대학교 석사학위논문.
- 윤가현 (1998). 성문화와 심리. 서울; 학지사.
- 이귀현 (1985). 성교육후 일개 고등학교 여학생의 성에 관한 태도 및 지식 변화에 관한 연구. 연세대학교 교육대학원 간호교육전공.
- 이나미 (1997). 딱 한번만 더 보고 싶다. 서울; 고려원.
- 이현정 (1997). 청소년의 환경적 변인, 개인적 변인 및 음란매체 접촉도와 성비행간의 관계. 부산대학교 석사학위 논문.
- 안정임 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 음란물 수용행위에 관한 실태조사. 한국여성민우회 미디어운동본부.
- 정보통신윤리위원회 (1998). PC통신과 인터넷 상의 불건전 정보 유통 및 윤리의식 실태조사와 대응 방안에 관한 연구. 정보통신 윤리위원회.
- 조선일보 (1999). 컴맹 부모용 인터넷음란물 차단 SW등장. 1999.5.12.

- 조원호, 송숙희 (1998). 인간행동의 이해와 청년기 갈등. 국민대학교 출판부.
- 청소년을 위한 내일여성센터 (1999). 아우성. 아우성상당소.
- 한국교육개발원 (1998). 정보사회에서의 청소년정보범죄 동향에 관한 교육적 논의. 한국교육개발원.
- 한국여성민우회 부설 가족과 성상당소 (1996). 학교 성교육에 대한 실태조사. 한국경제신문. 1998 12. 8.
- 한국청소년 문화연구소 (1994). 컴퓨터와 청소년 문화.
- 한국 청소년 개발원 (1993). 청소년 심리학. 서원.
- 한국형사정책 연구원 (1994). 음란물과 청소년 비행과의 관계에 관한 연구. 한국형사정책연구원.
- 한국형사정책 연구원 (1995). 가정환경과 청소년 비행. 한국형사정책연구원.
- 한국형사정책연구원 (1998). 대중문화의 선진성에 청소년 성범죄에 미치는 영향. 한국형사정책연구원.
- 황리리 (1996). 컴퓨터통신이용에 나타난 청소년 하위문화 특성. 한양대학교석사학위논문.
- Adams, J. (1980). Understanding Adolescence. Boston: Allyn & Bacon.
- Atwater, E. (1992). Adolescence. Englewood Cliff. New Jersey: Prentice Hall.
- Bryant Jennings, Zillmann Dolf (1986). Perspectives on Media Effects. Hillsdale, N.J.: L. Erlbaum As Societies.
- Diclemente, R. J., Hansen, W. B., & Ponton, L. (1996). Handbook of Adolescent Health Risk Behavior. Plenum press, in New York.
- Fern H. Mims, Louis Brown, & Robert Lubow (1976). Human Sexuality Course Evaluation. Nursing Research, 25(3), 187~191.
- Korea Lee Fonfuine (1976). Human Sexuality; Faculty Knowledge and Attitudes. Nursing outlook, 24(3), 174~178.
- Rechard. J, Harris (1991). 매스미디어 심리학. 나남출판사.
- Starn-J., Paperny-DM: Computer Games to Enhance Adolescent Sex Education (1990). Matern.-Child-Nursing, 15(4), 250~253.
- Youn, G. (1996). Sexual activities and attitudes of adolescent, Koreans. Archives of Sexual Behavior, 25, 629- 643.

- Abstract -

Key concepts : PC Pornography, Post-Exposure Reactions

A Study on the Exposure
to PC Pornography and
the Post-Exposure Reactions
of Middle School Boys

Kim, Y. H.* · Lee, H. Z.** · Jung, H. M.***

The purpose of this study was to identify the level of the exposure to the PC Pornography and what's their post-exposure reactions to the PC pornography. The subjects were 423 middle school boys in Pusan. The survey was executed from July 12 through October 30, 1999. The collected data were analyzed by SPSS WIN using the %, mean, ANOVA.

The results of this study were as follows:

1. 79.4%(336 boys) were exposed to the PC pornography. 46.3%(196 boys) answered that they experienced the published pornography prior to the PC pornography.
2. 78.5%(333 boys) answered that they had their PC in their homes. This ratio revealed the higher level of possession. 67.6% said that their PC were set in their own rooms. 57.9% of the subject answered they experienced the Internet Communications. 68.6% of the subject said that they tried PC communications once or twice in a week. 38.5% of the subject expressed that they used their own PC for 1-2 hours in a day. Most of them(82.7%) enjoyed the PC games or entertainment programs. 81.3% of the subject answered that their school performance didn't show the progress after the use of their own PC. 78.3% of the subject answered that they acquired information. 45.2% of the subject answered that they made their friend through the Internet communications. 78.7% of the subject answered that the time of family dialogue decreased. 70.7% of the subject answered that the time of their TV watching decreased.
3. As for their post-exposure reactions the subject who were exposed to the PC Pornography showed the point 2.93 in the item "pleasure". The point of "sexual impulses" was 2.81. But the point of "anxiety" was 2.75, the point of "dislike or disgust" was 2.62, the point of "guilty" was 2.59.

* PhD, RN, Assistant Professor, at the Dept. of Nursing, College of Med., PNU.

** PhD, RN, Assistant Professor, at the Dept. of Nursing, College of Med, PNU.

*** PhD, RN, Assist Professor, the Dept. of Nursing, College of Natural Science, Dongeui University

4. According to the frequency, the motivation and the companionship on the exposure to PC Pornography, their post-exposure reaction scores showed differences significantly.

Finally, the post-exposure reaction had relation to the frequency, the motivation, the companionship and the place ($F=3.28 \sim 8.40$, $p=.012 \sim .000$).