

保健教育·健康増進學會誌 第16卷 2號(1999. 9)
Journal of Korean Society for Health Education and Promotion, Vol.16, No.2(1999)

부산·경남지역 중학교 남학생의 학년에 따른 컴퓨터 음란물 접촉실태에 관한 연구

손혜숙* · 김혜옥** · 김대환* · 이종태*

*인제대학교 의과대학 예방의학교실 · **인제대학교 보건대학원

〈 목 차 〉

I. 서론	IV. 고찰
II. 연구대상 및 방법	참고문헌
III. 연구결과	영문초록

I. 서론

복잡하고 빠른 변화가 일어나고 있는 사회 구조 속에서 정신적, 육체적으로 미성숙 청소년이 현실에 적응해 나가기 위해서는 많은 어려움이 있을 것이다. 국가마다 사회 경제적, 문화적 특성에 따라 나타나는 사회 구조의 변화 내용과 속도에는 차이가 있으나, 컴퓨터와 정보통신망의 빠른 발전은 모든 사회가 공통으로 가지고 있는 사회 변화의 모습이다. 그리고 이러한 변화가 청소년에게 미치는 영향은 매우 중요하여 부정적인 청소년 문제의 원인이 될 수도 있다. 엄청난 속도로 증가하고 있는 컴퓨터와 정보 통

신의 사용은 우리나라 뿐 아니라 전 세계가 경험하고 있는 급격한 사회 환경의 변화로, 이들 변화가 청소년에게 미치는 영향은 청소년의 장래를 결정짓는 긍정적인 면과 부정적인 면을 모두 포함하고 있으며 이를 긍정적인 면으로 전환시키기 위한 사회적인 노력이 없다면 컴퓨터와 정보통신에 의한 부정적인 영향은 심각한 사회 문제의 하나가 될 것이다. 여기에서 컴퓨터와 정보통신의 긍정적인 영향이라 함은 앞으로의 사회는 정보사회가 될 것이며, 이에 따라 컴퓨터를 통한 올바른 정보관리가 개인의 발전에 지대한 영향을 미칠 것이라는 예측과 함께 그 순기능을 말하는 것인데, 이는 현대인이라면 누구나 인지하고 있는 사실이다. 컴퓨터와 정보통신의 부정적인 영향은 민감한 감수성을 가지고 변

화의 시기에 있는 청소년이 자신의 발전에 필요한 정보관리를 위한 컴퓨터의 사용보다는 오락성 퇴폐적인 문화를 접하는 도구로서 컴퓨터와 정보통신을 활용하게 되는 경우에 발생하는 문제들이다.

우리 나라에서는 최근 들어 많은 학생들이 개인용 컴퓨터(PC)를 보유하게 되었으며(한국방송공사, 1993), 이는 교육을 위한 도구로서 컴퓨터의 필요성을 인정하는 부모들이 많다는 것을 의미한다. 하지만 컴퓨터의 필요성은 인정하더라도, 컴퓨터의 사용 및 용도에 대하여 정확한 지식을 가지고 있는 부모가 그리 많지 않은 실정으므로, 부모들이 컴퓨터 사용의 부정적인 면에 대한 견제, 조정, 지도의 역할을 담당하고 있지 못하다. 학교에서도 컴퓨터 교육이 부분적으로 이루어지고 있으나, 학생들이 컴퓨터를 긍정적으로 사용할 수 있는 동기를 부여하고, 지도하는 일은 충분히 이루어지고 있지 못한 실정이다(김옥순 등, 1994).

컴퓨터 사용이 청소년에게 미치는 부정적인 측면 중 최근 심각한 문제로 제기되고 있는 것은 컴퓨터를 통한 음란물 접촉에 의한 성 관련 문제일 것이다. 신체적, 정신적, 정서적으로 성숙되지 않고 민감한 감수성을 가진 청소년 시기(김명애, 1984)에 자극적이고 비정상적인 음란물에 접촉함으로써 발생하는 성과 관련된 문제는 일시적인 정서적, 감정적, 행동적 문제로 그치는 것이 아니며, 개인의 전인격 형성에 영향을 미쳐 한 개인의 인생, 나아가서 이 사회의 미래를 좌우하게 될 것이다. 이러한 컴퓨터 사용으로 파생되는 부정적 영향을 극복하기 위하여 가장 손쉽게는 청소년들의 컴퓨터 사용을 억제시키는 것을 생각할 수 있다. 실제 일부 부모들이 컴퓨터 사용으로 발생할 부정적인 면을 고려하여 자

녀의 개인 컴퓨터 사용을 허락하지 않는 경우가 종종 있다. 앞에서 언급하였듯이 미래 정보사회에서 컴퓨터가 절대 필수적인 요소임으로 사용억제와 같은 소극적인 방법은 청소년들의 발전을 저해하는 요소가 될 수 있으므로, 사회는 보다 적극적인 대처 방안을 모색하고 컴퓨터의 유해환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 지속적인 노력을 하여야 할 것이다.

우리 나라에서는 음란, 폭력성 유해 매체물 등을 비롯한 각종 유해 환경으로부터 성장기에 있는 청소년을 보호하기 위한 법적, 제도적 대책 수립의 필요성에 따라 1997년 7월 1일부터 청소년 보호법이 시행되고 있다(장영화, 1997). 법적 제도적 장치가 사회에서 실제 그 목적에 부합된 효과를 나타내기 위해서는 구체적인 목적과 내용이 마련되어야 하며, 세부적인 목적과 내용의 마련을 위하여서는 관련 사항의 실태를 파악한 기초자료를 바탕으로 법과 제도의 효과를 평가하고, 평가에 따른 법과 제도의 수정이 요구되어야 할 것이다. 컴퓨터 음란물은 그 폭로가 최근 증가하고 있는 매체물로서 이들 컴퓨터 음란물 폭로에 관한 국내 연구가 거의 없는 실정이다. 따라서 청소년들이 얼마나 컴퓨터 음란물에 접하고 있으며, 그 영향으로 청소년들의 성행태가 어떻게 변해 가고 있는지를 지속적으로 모니터링 해 나가는 일이야말로 청소년 보호를 위한 정책을 수립하는 데 큰 도움이 될 수 있다.

본 연구는 부산, 경남지역 남자 중학생들의 컴퓨터를 통한 음란물 폭로 실태를 파악하고, 이에 따른 성행태를 파악함으로써 올바른 컴퓨터 사용을 위한 교육시 필요한 참고자료를 제공하고자 한다.

II. 연구대상 및 방법

1. 연구조사 대상

부산광역시 및 경남 김해시 지역에 있는 5개 남자 중학교의 각 학년에서 무작위로 선정한 1개 학급(총15개 학급)의 학생 전체(735명)를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문응답이 부실한 20명을 제외한 715명을 최종대상으로 하여 응답률은 97.3%였다. 지역마다 사회, 경제, 문화적인 차이와 성에 따른 컴퓨터 사용 및 접촉 실태에 차이를 보일 것으로 추정하여 본 연구는 조사대상을 부산 및 김해지역 중학교의 남학생으로 한정 선정하였다.

2. 연구 방법 및 기간

본 연구는 설문지를 이용한 단면연구로 사용된 설문지는 본 연구 주제와 관련된 선행 연구 및 문헌을 참고하여 연구자가 작성하였다. 1개 학교의 2학년 1개 반을 대상으로 예비조사를 실시한 후 설문양식과 내용을 수정, 보완하였다.

설문조사는 집단조사방법으로 조사대상 학교 양호선생님들께 연구의 취지와 목적을 설명한 후 1997년 12월 15일부터 12월 24일 까지 실시하였다.

3. 설문지의 구성

본 연구를 위한 설문지는 조사대상자의 일반

적 특성, 컴퓨터 사용 관련문항, 컴퓨터음란물 접촉 관련문항, 컴퓨터 음란물에 대한 태도 및 행동 관련문항으로 구성되었다.

4. 자료처리 및 분석

수집된 자료는 PC-SAS Program(Ver. 6.12)을 이용하여 학년에 따른 컴퓨터 사용, 컴퓨터 음란물 접촉 실태와 음란물 접촉후의 태도 및 행동에 대하여 Chi-square test를 시행하였으며, 유의수준은 0.05로하였다.

III. 연구 결과

1. 조사 대상자의 일반적 특성

조사대상자는 부산지역 3개 남자중학교와 김해지역 2개 중학교 총 5개 중학교 학생 715명이었다. 종교는 불교가 전체 46.3%로 가장 많았고 기독교 33.6%, 천주교 14.8% 순이었으며, 무교를 포함한 기타 종교 5.3%를 제외한 94.7%의 학생이 스스로 종교가 있다고 응답하였다. 학년간 종교의 차이는 없었다. 형이 있는 경우 음란물 접촉의 기회가 높을 것으로 생각되어 학년간 형이 있는 학생의 정도는 3학년이 1, 2학년에 비하여 형이 있는 학생이 유의하게 많았다. 한달 용돈은 학년이 높을수록 유의하게 많았으나, 3만원 미만이 세 학년 모두에서 가장 많았다(표 1).

〈표 1〉 조사 대상자의 일반적 특성

		N(%)			
항 목	구 분	1학년	2학년	3학년	계
종 교	불 교	115(50.9)	114(46.3)	102(42.7)	331(46.3)
	기독교	67(29.6)	80(32.5)	93(38.9)	240(33.6)
	천주교	34(15.0)	38(15.5)	34(14.2)	106(14.8)
	기 타	12(5.4)	15(6.1)	11(4.6)	38(5.3)
형	있 다	46(20.2)	51(20.7)	79(32.9)	176(24.6)
	없 다	182(79.8)	196(79.4)	161(67.1)	539(75.4)
한달용돈	3 만원미만	168(73.7)	148(59.9)	118(49.2)	434(60.7)
	3 -5 만원	52(22.8)	82(33.2)	98(40.8)	232(32.5)
	6 만원이상	8(3.5)	17(6.9)	24(10.0)	49(6.9)
계		228(100.0)	247(100.0)	240(100.0)	715(100.0)

2. 학년에 따른 컴퓨터 보유 및 사용 형태

컴퓨터를 개인적으로 가지고 있는 학생은 전체의 56.5%였으며 학년별로는 각각 1학년이

57.5%, 2학년이 56.7%, 3학년이 55.4%로 학년별 차이는 없었다. 컴퓨터 보유와는 상관없이 컴퓨터를 사용하고 있는지에 대한 질문에 전체의 72.2%가 사용한다고 응답하였으며 학년별 차이는 없었다. 컴퓨터를 사용하는 학생을 대상으로

〈표 2〉 학년에 따른 컴퓨터 보유 및 사용 형태

		N(%)				
항목/구분	1학년 n=228	2학년 n=247	3학년 n=240	계 n=715		p-value
컴퓨터						0.858
있다	131(57.5)	140(56.7)	133(55.4)	404(56.5)		
없다	97(42.5)	107(43.3)	107(44.6)	311(43.5)		
컴퓨터를 사용						0.103
한다	175(76.8)	178(72.1)	163(67.9)	516(72.2)		
안한다	53(23.2)	69(27.9)	77(32.1)	199(27.8)		
주로 하는일 [#]						0.596
계 입	108(61.7)	102(57.3)	84(51.5)	294(57.0)		
음악청취	32(18.3)	44(24.7)	40(24.5)	116(22.5)		
통신	26(14.9)	26(14.6)	32(19.6)	84(16.3)		
학교공부	9(5.1)	6(3.4)	7(4.3)	22(4.2)		
통신 경험 [#]						0.019*
있다	42(24.0)	50(28.1)	69(42.3)	161(31.2)		
없다	133(76.0)	128(71.9)	94(57.7)	355(68.8)		

#: 컴퓨터 사용자에 대한 빈도 및 백분률

*p<0.05

파악한 컴퓨터를 사용하여 주로 하는 일은 게임이 전체 57.0%로 가장 많았고 음악청취가 22.5%, 통신이 16.3% 학교공부가 4.2%순이었으며 학년별 차이는 없었다. 컴퓨터를 통한 통신 경험은 컴퓨터 사용자의 25.3%에서 있었으며 학년이 높을수록 통신을 경험한 학생이 유의하게 많았다(표 2).

3. 학년에 따른 컴퓨터 음란물 접촉 시기와 동기

컴퓨터를 통한 음란물의 접촉은 전체 조사대상 학생의 71.9%(514명)가 있다고 하여, 컴퓨터를 사용하는 516명의 약 99%가 컴퓨터 음란물을 접촉한 경험이 있었으며, 학년이 높을수록 음란물에 접촉한 학생이 많았다. 처음 음란물을 접촉

한 시기는 1학년의 경우 전체 1학년의 학생 중 24.6%가 초등학교시기에, 39%가 중 1학년에 접촉하였고, 2학년은 전체 2학년의 13.8%가 초등학교, 32.4%가 중 1학년, 24.7%가 중 2학년이었으며, 3학년은 16.4%가 초등학교, 32.7%가 중 1학년, 17.6%가 중 2학년, 5.2%가 중 3학년 때에 컴퓨터 음란물을 처음 접하였다고 응답하였다. 초등학교에서 컴퓨터 음란물을 접촉하게 되는 정도가 학년이 낮을수록 유의하게 높아(p=0.027), 컴퓨터 음란물 최초 접촉 연령이 낮아지고 있음을 알 수 있었다. 컴퓨터 음란물을 처음 접하게 된 경위는 92%가 친구와 관련이 있다고 응답하여 컴퓨터 음란물 접촉은 개인의 문제가 아니며 학생들의 부정적인 문화의 일부라는 것을 짐작할 수 있었다(표 3).

〈표 3〉 학년에 따른 컴퓨터 음란물 접촉 시기 및 동기

항 목/구 분	N(%)				p-value
	1학년 n=228	2학년 n=247	3학년 n=240	계 n=715	
접촉경험					0.001*
없다	83(36.4)	72(29.1)	46(19.2)	201(28.1)	
있다	145(63.6)	175(70.9)	194(80.8)	514(71.9)	
처음 접한 시기#					
초등학교	56(24.6)	34(13.8)	27(11.3)	117(16.4)	
중1학년	89(39.0)	80(32.4)	65(27.1)	234(32.7)	
중2학년	—	61(24.7)	65(27.1)	126(17.6)	
중3학년	—	—	37(15.4)	37(5.2)	
처음 본 동기##					
친구와 관련	129(89.0)	160(91.5)	183(94.3)	477(92.0)	
컴퓨터 통신	5(3.5)	7(4.0)	6(3.1)	18(3.5)	
부모님 보던것	5(3.5)	1(0.6)	3(1.6)	9(1.8)	
직접 구입	6(4.0)	7(3.9)	2(1.0)	15(3.0)	

: 학년별 전체 대상자에 대한 백분률

: 접촉경험자 514명에 대한 분포 및 백분률

*p<0.05

4. 학년에 따른 컴퓨터 음란물 접촉 형태

컴퓨터 음란물의 접촉 빈도는 접촉자 전체의 64.8%가 월 1회 미만이었으며, 주 3회이상인 학생은 전체의 8.2%였다. 컴퓨터 음란물을 자주 접하는 장소는 63.6%가 친구집으로 응답하여 집단적인 접촉이 많음을 알 수 있었다. 그 외 자신의 집에서 자주 보는 경우가 31.1%, 학교가 5.3%로 학년별로 컴퓨터 음란물을 접촉하는 장소는 2, 3학년이 1학년에 비하여 집에서보는 경우가 많아 유의하게 차이를 보였다. 함께 보는

사람은 친구가 70.6%로 가장 많았으며, 혼자 보는 경우도 25%나 되었으며, 학년별로 차이가 없었다. 컴퓨터 음란물을 보게되는 동기는 호기심이라고 응답한 경우가 1학년 59.3%, 2학년 56%, 3학년 45.9%였으며, 성충동 때문이라고 응답한 경우가 1학년 6.9%, 2학년 14.9%, 3학년 26.8%로 학년에 따른 접촉 이유가 유의하게 달랐다(표 4).

〈표 4〉 학년에 따른 컴퓨터 음란물 접촉 형태

항 목 / 구 분					N(%)	
	1학년 n=145	2학년 n=175	3학년 n=194	계 n=514	p-value	
이용빈도					0.138	
월 1회 미만	98(67.6)	121(69.1)	114(58.8)	333(64.8)		
월 1-2회	29(20.0)	33(18.9)	46(23.7)	108(21.0)		
주 1-2회	8(5.5)	13(7.4)	10(5.2)	31(6.0)		
주 3회이상	10(6.9)	8(4.6)	24(12.3)	42(8.2)		
자주 보는 장소					0.001	
친 구 집	87(60.0)	110(62.8)	130(67.0)	327(63.6)		
자 기 집	40(27.6)	60(34.3)	60(30.9)	160(31.1)		
학 교	18(12.4)	5(2.9)	4(2.1)	27(5.3)		
함께 보는 사람					0.309	
친 구	105(72.4)	117(66.9)	141(72.7)	363(70.6)		
혼 자	32(22.0)	53(30.3)	44(22.7)	129(25.1)		
윗사람	4(2.8)	3(1.7)	2(1.0)	9(1.8)		
기 타	4(2.8)	2(1.1)	7(3.6)	13(2.5)		
보는 이유					0.018	
호기심	86(59.3)	98(56.0)	89(45.9)	273(53.1)		
심심풀이. 재미	36(24.8)	38(21.7)	52(26.8)	126(24.5)		
성 충동 때문	10(6.9)	26(14.9)	40(20.6)	76(14.8)		
스트레스 해소	13(9.0)	13(7.4)	13(6.7)	39(7.6)		

* p<0.05

5. 학년에 따른 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도

컴퓨터 음란물을 접한 후 '자위 행위의 충동을 느끼느냐'는 질문에 전체의 50.6%가 느낀다

고 응답하였으며, 학년별로는 1학년이 63.5%, 2학년이 49.2%, 3학년이 42.3%로 학년에 따른 차이를 보였고, 컴퓨터 음란물의 내용을 모방하고 싶은 충동을 느꼈다는 응답은 전체의 36%로 학년간 차이가 없었다. 혐오감 또는 불안감을 느꼈다고 응답한 경우는 1학년이 31%, 2학년이

〈표 5〉 학년에 따른 컴퓨터의 음란물 접촉 후 태도

항 목/구 분	N(%)				p-value
	1학년 n=145	2학년 n=175	3학년 n=194	계 n=514	
자위 행위의 충동					0.001*
느낀다	92(63.5)	86(49.2)	82(42.3)	260(50.6)	
느끼지 않는다	27(18.6)	50(28.5)	71(36.6)	148(28.8)	
모르겠다	26(17.9)	39(22.3)	41(21.1)	106(20.6)	
따라하고 싶은 충동					0.076
느낀다	56(38.6)	71(40.6)	58(30.0)	185(36.0)	
느끼지 않는다	57(39.3)	63(36.0)	97(50.0)	166(32.3)	
모르겠다	32(22.1)	41(23.4)	39(20.1)	112(21.8)	
혐오감 또는 불안감					0.001*
느낀다	45(31.0)	56(32.0)	100(51.6)	201(39.1)	
느끼지 않는다	60(41.4)	65(37.1)	41(21.1)	166(32.3)	
모르겠다	40(27.6)	54(30.9)	53(27.3)	147(28.6)	
공부중 음란한 장면 연상된다					0.976*
예	58(40.0)	68(38.9)	77(40.0)	203(39.5)	
아니오	49(33.8)	50(28.5)	79(40.0)	178(34.6)	
모르겠다	38(26.2)	57(32.6)	38(20.0)	133(25.9)	
성 지식에 도움					0.443*
된다	57(39.3)	77(44.0)	73(37.6)	207(40.3)	
되지 않는다	59(33.8)	46(26.3)	69(35.6)	174(33.9)	
모르겠다	39(26.9)	52(29.7)	52(26.8)	143(27.8)	
스트레스 해소					0.909
된다	60(41.4)	69(39.4)	76(39.2)	205(39.9)	
되지 않는다	34(23.4)	58(33.2)	59(30.4)	151(29.4)	
모르겠다	51(35.2)	48(27.4)	59(30.4)	158(30.7)	
즐거움 또는 해감					0.770
느낀다	24(16.6)	28(16.0)	27(14.0)	79(15.4)	
느끼지 않는다	59(40.7)	79(45.1)	97(50.0)	235(45.7)	
모르겠다	62(42.8)	68(38.9)	70(36.0)	200(38.9)	

*p<0.05

32%, 3학년이 51.6%로 학년이 높을수록 혐오감 및 불안감을 느끼는 학생이 유의하게 많았다. 공부 중 음란한 장면이 연상된다고 응답한 경우는 전체의 39.5%로 학년별 차이는 없었다. '성 지식에 도움이 된다'와 '스트레스 해소'가 된다고 응답한 경우는 각각 40.3%와 39.9%였으며, 즐거움이나 쾌감을 느낀다고 응답한 경우는 15.4%였다(표 5).

6. 학년에 따른 컴퓨터 음란물 접촉 후의 행동

컴퓨터 음란물을 접촉한 후 자위를 한 경험이 있다고 응답한 학생이 1학년은 13.1%, 2학년은 40.0%, 3학년은 43.3%였으며, 성관계를 가진 경험이 있는 학생이 1학년은 3.5%, 2학년은 6.3%, 3학년은 17.5%로 학년이 높을수록 음란물 접촉 후 욕구를 행동으로 옮기는 정도가 유의하게 높았다(표 6).

IV. 고 찰

청소년들은 성 문제에 대단히 민감하여 성에

대한 지식을 구하게 되고 높은 호기심도 가지게 되는데(이광자, 1990) 최근 확산되는 컴퓨터는 이러한 청소년의 성에 대한 관심을 충족시키는 그릇된 방법으로 사용될 수 있어, 올바른 컴퓨터의 사용을 포함한 성교육이 그들로 하여금 바람직한 성적 적응을 할 수 있게 하며 나아가 예 대한 사회질서를 지켜나가도록 하는 건전한 태도를 확립하게 하기 위하여 필요 할 것이다. 청소년의 바른 성교육을 위해서는 시대의 변화에 따른 주변환경을 인식하고 그들의 성 행태의 변화를 파악하는 일이 우선 되어져야 할 것이므로, 컴퓨터 사용을 통한 음란물과의 접촉 실태를 파악하고 그에 따른 성 태도 및 행동을 관찰하였다.

성교육은 성에 대한 호기심이 강한 반면 성에 대하여 지식이 부족한 중학교 단계에서 중점적으로 실시되어야 한다는 점(김송자, 1987)과 성에 따른 차이(De Gaston & Jacqueline, 1996)를 고려하여 본 조사에서는 남자 중학교 학생을 대상으로 조사를 실시하였다.

대중매체 중 하나인 컴퓨터가 우리 나라에 보급되기 시작한 것은 1970년대 말 미국 APPLE사가 개발한 개인용 컴퓨터(8비트)가 도입되면서부터라고 할 수 있으며 1992년에는 70

(표 6) 학년에 따른 컴퓨터 음란물 접촉과 행동의 관련성

항 목/구 분	N(%)				p-value
	1학년 n=145	2학년 n=175	3학년 n=194	계 n=514	
자위 행위한 경험					0.001 *
있다	19(13.1)	70(40.0)	84(43.3)	173(33.7)	
없다	126(86.9)	105(60.0)	110(56.7)	341(66.3)	
성 행위의 경험					0.001 *
있다	5(3.5)	11(6.3)	34(17.5)	50(9.7)	
없다	140(96.5)	164(93.7)	160(82.5)	464(90.3)	

*p<0.05

만 대의 보급이 93년도에는 300만 대를 돌파하였고(한국전산원, 1993), 1995년에는 500만 대 이상의 PC가 보급되어 있고 PC 통신 가입자 수도 이미 100만 명을 넘었다. 본 연구에서도 조사대상자의 56.5%가 컴퓨터를 가지고 있었으며, 이는 1992년 조사에서 중·고등학교 학생의 37.6%가 개인용 컴퓨터를 보유하고 있는 것(체육청소년부, 1992)에 비하여 컴퓨터 보유율이 증가한 것을 알 수 있으며, 1993년 조사에서 서울에 거주하는 중·고등학교 학생의 52.1%가 컴퓨터를 보유하고 있는 것(한국방송공사, 1993)과 비교할 때 큰 차이가 없는데 이는 본 연구가 부산 및 경남 지역을 대상으로 실시되어 서울에 비하여 컴퓨터 보유율이 낮은 것으로 판단된다.

컴퓨터를 사용하는 경우는 72.2%로 대부분의 중학교 남학생이 컴퓨터를 사용하고 있었으며, 학년별로 컴퓨터를 보유하거나 사용하는 학생의 백분율에는 차이가 없어 최근 들어 컴퓨터 사용이 더 확산되고 있음을 알 수 있었다. 통신의 경우는 31.2%에서 통신경험이 있다고 응답하여 컴퓨터 사용자의 약 반이 통신을 경험하였으며, 3학년이 통신경험이 1,2학년에 비하여 유의하게 많았다.

1993년도 조사연구에 의하면 우리 나라 청소년들은 많은 수가 고급 컴퓨터 기종을 많이 보유하고 있기는 하나 컴퓨터를 활용하는 방법에 대해 무지하여 컴퓨터를 제대로 활용하지 못하고 있는 것으로 나타나고 있으며 59.5%가 게임을 하기 위해 사용하고 있고(한국방송공사, 1993), 김옥순 등(1994)의 연구에 의하면 73.6%가 이것저것 아무 것이나 해 본다는 반응이 많은 것으로 나타났다.

본 연구에서도 컴퓨터로 주로 하는 일로 '게임'이 전체의 57.0%로 가장 많았으며, 학교공부

에 주로 컴퓨터를 활용한다고 응답한 경우는 4.2%에 불과하였으며, 학년별로 컴퓨터 사용 양상에는 차이가 없어 올바른 컴퓨터 사용에 대한 교육과 개입이 없었음을 짐작할 수 있었다. 시기에 따른 적절한 컴퓨터 사용에 대한 효율적인 교육이 강구되어야 한다고 생각되어진다.

컴퓨터 음란물 접촉 경험은 김옥순 등(1994)의 연구에서 조사대상자의 62.9%가 접촉경험이 있다고 응답하였고, 문인옥(1997)은 남자 대학생의 50.5%가 컴퓨터 음란물을 접한 경험이 있다고 응답하여 본 연구의 접촉 경험자 71.9%가 최 등과 문의 연구에 비하여 높았는데 이는 컴퓨터 보급의 증가와 컴퓨터를 접하게 되는 연령이 낮아진 영향으로 생각된다. 본 연구에서 학년이 높을수록 컴퓨터 음란물 접촉한 학생이 많았는데 이는 컴퓨터를 사용하는 학생이 학년별로 차이가 없었던 점과 비하면 컴퓨터 사용기간과 나이에 따른 성 태도의 차이에 의한 것으로 생각된다.

컴퓨터 음란물을 처음 접한 시기는 학년이 낮을수록 낮은 연령에서 컴퓨터 음란물에 접촉한 예가 많아 컴퓨터 사용과 함께 이를 통한 음란물 접촉 연령이 낮아지고 있음을 알 수 있어 성에 대한 판단과 지식이 전혀 없는 어린이들의 컴퓨터 사용에 따른 음란물 접촉 예방을 위한 대책이 마련되어야 할 것으로 생각된다.

컴퓨터 음란물을 처음 보게 된 동기는 박용천(1996)의 연구에서 50%가 음란물을 친구를 통하여 처음 접하게 되었다고 응답하였으며, 김등(1994)의 연구에서 88.5%가 친구로 응답하였으며, 본 연구에도 친구를 통해 음란물을 접한 경우가 92.0%로 절대 다수를 차지하고 있어 청소년기에는 경험을 공유하는 또래 집단의 영향이 컴퓨터 음란물 유포에 커다란 역할을 하고

있어 집단 의식 및 행동을 배려한 성교육이 마련되어야 할 것으로 생각된다.

컴퓨터 음란물을 보는 이유에는 김 등(1994)의 연구에서는 호기심 46.4%, 심심풀이나 재미가 29.4%로 나타났고, 청소년 대화의 광장의 98년 조사에 의하면 '호기심과 재미있어서'가 주된 이유로 나타났다. 본 연구에서도 호기심이 1학년 59.3%, 2학년 56.0%, 3학년 45.9%로 전체 53.7%로 가장 많은 이유였으나, 성 충동을 이유로 든 경우는 학년이 높을수록 증가하였다. 컴퓨터 음란물을 본 후의 느낌 및 태도에서 자위행위의 충동은 학년이 낮을수록, 혐오감을 학년이 높을수록 많이 느끼고 있었으며($p < 0.05$), 컴퓨터 음란물을 본 후 행동은 학년이 높을수록 자위행위와 성 경험이 많아($p < 0.05$) 사회적으로는 '중학생'이라는 같은 신분이지만 학년에 따라 컴퓨터 음란물을 접하게 되는 동기와 그에 따른 느낌 그리고 그 느낌에 따른 행동의 시행에는 차이가 관찰되었다.

이상의 연구 결과 컴퓨터 보급에 따른 컴퓨터 음란물의 접촉 연령은 점차 낮아지고 그 정도는 증가하고 있으므로 컴퓨터를 사용하게되는 초등학교 학생을 대상으로 성교육과 관련한 올바른 컴퓨터의 사용에 대한 교육이 시작되어야 할 것으로 생각되며, 중학교 남학생의 경우 학년에 따라 컴퓨터 음란물과 관련한 태도 및 행동에 유의한 차이가 관찰됨으로 중학교 남학생의 문화와 공동의식을 이해한 수준에서 학년에 따른 적절한 성교육이 체계적으로 수행되어야 할 것으로 생각된다.

참 고 문 헌

1. 김송자 : 청소년 성교육 문제 연구, 건국대학교 석사학위논문, 1987
2. 문인옥 : 일부대학생의 성의식 및 성행동에 관한 연구, 한국보건교육학회지, 1997, 14(2), 95-112
3. 박용천 : 음란물이 청소년들의 정서에 미치는 실태에 관한 연구, 연세대학교 행정대학원 석사학위논문, 1996
4. 이광자 : 청소년과 성문제. 대한간호, 1990; 29(5): 5-9.
5. 장영화 : 청소년 환경과 청소년 보호법, 오늘의 청소년, 한국청소년 단체협의회, 1997, 9월호
6. 체육청소년부 : 청소년 유해환경 개선 대책에 관한 연구, 1992
7. 김옥순, 최익선, 박혜진 : 컴퓨터와 청소년 문화, 한국 청소년 문화연구소, 1994
8. 한국 전산원 : 국가 정보화 백서, 1993
9. 한국방송공사 : 중·고등학교 학생들의 컴퓨터 이용실태와 문제점, 방송연구원, 1993
10. De Gaston & Jacqueline. F: Understanding Gender Difference in Adolescent Sexuality, Adolescence, 1996, 31(121), 217-231

〈Abstract〉

A Study on the contact to lascivious computer programs and sexual attitude and behaviour by the grade of middle school students in Pusan and Kimhae area

Hae-sook Sohn* · Hae-Ok Kim** · Dae-Hwan Kim* · Jong-Tae Lee*

*Department of Preventive Medicine, Inje University

**Graduate School of Public Health, Inje University

To evaluate the status of the contact to lascivious computer programs and sexual attitude and behaviour by the grades of middle school boy students, the questionnaire survey was done on 715 students of five middle schools in Pusan and Kimhae area from December 15 to December 24, 1997. The data were analyzed by PC SAS; X^2 -test. The level of significance was 0.05.

404 students(56.5%) had a personal computer in their home. 516 students(72.2%) have experienced of using a computer program. 294(57%) of them usually played a game with computer. 514 students(71.9%) had experiences of the contact to a lascivious computer program, which increased with the grades of the students($p < 0.05$).

The first exposure to a lascivious program was when they were elementary school students in 24.6% of first grade middle school student, 13.8% of second grade, and 11.3% of 3rd grade students. 92% of the students was introduced to first contact through their friends. 63.7% of them watch the program at their friends home. The most common drives to contact to a lascivious programs were curiosity (53%). Sexual desire was a higher drive in third grade students (20.6%) than lower grades.

After contacting to a computer lascivious program, desire of masterbation was more frequent in lower grade students, and feeling disgust was more frequent in higher grade students

($p < 0.05$). Frequency of masturbation or sexual intercourse was higher in high grade students($p < 0.05$)

In conclusion, distribution and popular use of computer attributes to the increased exposure to lascivious programs and lowering the age of first exposure. There was the difference according to the grades in the feeling and sexual behaviour after contacting to computer lascivious program. Appropriate methods to protect young students to contact a lascivious program should be sought. The use of computer should be educated in elementary school students accompanied by proper sex education.

Key words: middle school students, lascivious computer programs, sexual attitude and behaviour