

일개지역 초등학교 고학년들의 컴퓨터 음란물 접촉 실태에 관한 연구*

김 정 남**·우 해 자***

I. 서 론

1. 연구의 배경

근대에 들어 정보화 사회가 되면서 사회구조가 복잡해지고 세분화되면서 세계는 국가를 초월하여 청소년의 사회문제를 해결하는데 고심하고 있다. 이는 복잡한 사회구조 속에서 정신적, 육체적으로 미성숙한 청소년이 빠른 사회 변화에 적응해 나가는데 많은 어려움이 있기 때문이다. 국가마다 사회 경제적, 문화적 특성에 따라 나타나는 사회 구조의 변화 내용과 속도에는 차이가 있으나, 컴퓨터와 정보통신망의 빠른 발전은 모든 사회 공통으로 가지고 있는 사회 변화의 모습이다. 그리고 이러한 변화가 사춘기의 시작한 초등학교 고학년에게 미치는 영향은 매우 중요하며 부정적인 청소년 문제의 원인이 될 수 있다. 엄청난 속도로 증가하고 있는 컴퓨터와 정보통신의 사용은 우리 나라 뿐 아니라 전 세계가 경험하고 있는 급격한 사회 환경의 변화로, 이들 변화가 아동들에게 미치는 영향은 아동들의 장래를 결정짓는 긍정적인 면으로 전환시키기 위한 사회적인 노력이 없다면 컴퓨터와 정보통신에 의한 부정적인 영향은 심각한 사회 문제의 나라가 될 것이다. 여기에서 컴퓨터와 정보통신의 긍정적인 영향이라 함은 앞으로의 사회는 정보화 사회가 될 것이며, 이에 따라 컴퓨터를 통한 올바른 정보관리가 개인의 발전에 지대한 영향을 미칠 것이라는 예측과 함께 그 순

기능을 말하는 것인데, 이는 현대인이라면 누구나 인지하고 있는 사실이다. 컴퓨터와 정보통신의 부정적인 영향은 민감한 감수성을 가지고 변화의 시기에 있는 초등학교 고학년들이 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 컴퓨터를 보유하게 되었으며, 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 실정이므로, 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(최익선 등, 1994).

컴퓨터 사용이 학생들에게 미치는 부정적인 측면 중 최근 심각한 문제로 제기되고 있는 것은 컴퓨터를 통한 음란물 접촉에 의한 성관련 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,

* 본 연구는 계명대학교 대학원 학생연구지원금에 의해 시행되었음.

** 계명대학교 간호학부 교수

*** 계명대학교 석사과정

개인의 전인적 형성에 영향을 미쳐 한 개인의 인생, 나아가서 이 사회의 미래를 좌우하게 될 것이다.

컴퓨터 음란물은 그 폭로가 최근 증가하고 있는 매체물로서 이들 컴퓨터 음란물 폭로에 관한 국내 연구가 별로 없는 실정이다. 따라서 학생들이 얼마나 컴퓨터 음란물에 접하고 있으며, 그 영향으로 학생들의 성의식이 어떻게 변해가고 있는지를 지속적으로 모니터링을 하여 올바른 성의식 확립을 위한 교육시 참고자료로 활용함은 물론 학생들의 보호를 위한 정책을 수립하는데 큰 도움이 될 수 있다.

본 연구는 안동지역의 초등학교 고학년 아동을 대상으로 컴퓨터를 통한 음란물 폭로 실태를 파악하여 올바른 컴퓨터 사용 및 올바른 성의식 확립을 위한 참고자료를 제공하고자 한다.

2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 초등학교생들이 컴퓨터 음란물에 접촉됨으로써 받을 수 있는 부정적인 영향으로부터 학생들을 보호하기 위해 사회가 수행해야 할 적극적이고 구체적인 노력의 방향을 설정하기 위하여 필요한 기초자료를 제공하고자 한다.

본 연구와 같은 기초자료는 학생들의 올바른 컴퓨터 사용 및 올바른 성의식 확립을 위한 교육과 학생들의 보호를 위한 정책을 수립하는데 큰 도움이 될 수 있으며, 최근 컴퓨터 사용이 급속히 증가하고 있는 우리 사회에서 절실히 요구되어지는 것으로 생각된다.

본 연구의 구체적 목적은 다음과 같다.

- 1) 학년별 컴퓨터 보유 및 사용형태를 파악한다.
- 2) 성별 컴퓨터 보유 및 사용형태를 파악한다.
- 3) 학년별 음란물 차단 장치 및 접촉동기, 시기를 파악한다.
- 4) 성별 음란물 차단 장치 및 접촉동기, 시기를 파악한다.
- 5) 학년별 컴퓨터 음란물 접촉 형태를 파악한다.
- 6) 성별 컴퓨터 음란물 접촉 형태를 파악한다.
- 7) 학년별 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도를 파악한다.
- 8) 성별 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도를 파악한다.
- 9) 학년별 컴퓨터 음란물에 대한 생각을 파악한다.
- 10) 성별 컴퓨터 음란물에 대한 생각을 파악한다.

3. 용어의 정의

1) 컴퓨터 음란물

성이나 성행위를 표현하는 성표현물은 매체의 장르나 표현하고 있는 내용에 따라 다양하게 분류되는데 ‘음란하다’는 그 사회의 성적 규범이 포함되어 있어 매우 모호하게 광의적이며 음란성의 기준은 ‘성적 흥분 및 자극을 유발한다’는 데 있다.

본 연구에서는 컴퓨터 음란물을 컴퓨터를 통해서 게임, 정지된 사진 프로그램, 애니메이션, 동영상으로 표현되어지는 “남자나 여자의 성기가 노출된 장면, 옷을 벗은 장면, 남·여의 성행위가 묘사된 장면, 성폭행 장면 등 노골적으로 성을 묘사하고 있는 것”을 말한다.

4. 연구의 제한점

본 연구의 대상을 안동지역의 초등학교 고학년들을 대상으로 하였기 때문에 전체의 초등학교 학생들에게 일반화하는 데에는 신중을 기할 필요가 있다.

II. 이론적 배경

1. 음란물과 성비행

현대 사회는 정보화 사회로 나아가면서 대중매체가 많은 부분을 대신하게 되었다. 대중매체에서의 폭력적이고 선정적인 장면들은 성에 대한 호기심이 강하고 사춘기의 시작인 초등학교 고학년 학생들에게 큰 영향을 미치게 된다. 대부분의 경우에 대중매체는 비행을 유발하는 직접적인 원인은 아니지만 노골적으로 성을 묘사하는 음란물이 초등학교생들의 여성에 대한 태도라는 가치와 성적 충동에 영향을 주어 비행을 유발시킨다.

음란물과 성비행과의 관계에 대해서는 두 가지의 다른 입장이 존재한다. 첫째는 가정이나 다른 구조적 요인에 의해서 어려서부터 성비행 성향을 지닌 청소년들이 음란물 요인과는 아무런 관계없이 성장하면서 성비행을 저지른다는 입장이다. 둘째는 음란물과 관계없이 존재하는 청소년들의 성비행 성향에 있어서는 개인적인 차이는 음란물 접촉으로 인해서 더 증가함으로써, 성비행 경향은 음란물 경험에 의해서 더 악화된다고 하는 입장이다.

음란물과 성비행과의 관계에 대해서는 두 가지 이론적 논의를 해 볼 수 있다. 하나는 공통원인모델이며, 다른 하나는 매개변인모델이다. 공통원인모델은 청소년들이 겪게 되는 성비행이 모두 개인적 특성이라는 공통원인에

의해서 나타나는 결과라고 보는 입장이고, 매개변인모델은 음란물이 특정한 일탈적 행위(성비행)을 저지르도록 개인적인 특성을 변화시키는 중요한 매개변인의 역할을 한다고 본다. 즉 개인적인 특성을 가진 청소년들이 음란물 경험을 거쳐서 여성에 대한 태도의 영향을 받아 성비행자가 된다. 여성에 대한 태도는 음란물 접촉과 성비행 사이에 중요한 매개변인이 되며, 충동 또한 음란물 접촉과 성비행 사이에 중요한 매개 변인이 된다. 첫 번째의 모델은 음란물이 성비행에 대해서 거의 영향을 미치지 못하며, 두 번째의 모델을 따를 때, 음란물은 성비행에 많은 영향을 미치게 된다. 본 연구에서는 후자의 모델을 따르기로 한다.

인간의 행동과 가치는 서로 밀접한 관련이 있다. 동일한 행동이 반복되면서 가치가 형성되기도 하고 또한 가치에 따라 행동하게 된다. 행동과 가치의 관계는 행동이 옳건 그르건 마찬가지이다. 성적 자극의 음란물은 성비행, 왜곡된 성적 관념을 강화함으로써 바람직한 이성관계의 발전을 저해하고 성비행을 유발시킨다.

한편 또 다른 견해는 음란물이 사회적으로 유해한 행동을 유발시킨다는 것인데 학생들이 음란물을 접촉한 직후 성적 충동을 느끼게 되어 성비행을 유발한다는 것이다. 음란물은 '순수한 본능적인 원칙'을 부추겨서 폭력과 반사회적인 행동을 발전시킨다. 다시 말해 음란물에서 전개되는 성의 방식과 묘사방법은 성에 대한 충동으로 연결된다. 따라서 학생들이 음란물을 통해 일종의 모방 심리를 유발시키게 되었다면 수많은 학생들이 접하고 있는 곳에서는 항상 성비행이 도사리고 있다(최영선, 1998).

III. 연구 방법

1. 연구설계

본 연구는 안동지역에 있는 초등학교 고학년을 대상으로 컴퓨터 음란물 접촉 실태를 알아보기 위한 서술적 조사연구이다.

2. 연구대상

안동지역에 있는 3개 초등학교를 무작위로 선정하여 4, 5, 6 각 학년에서 무작위로 선정한 학생 전체 360명(각 학년별 120명)을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

지역마다 사회, 경제, 문화적인 차이와 성에 따른 컴퓨터 사용 및 접촉 실태에 차이를 보일 것으로 추정하여 본 연구는 조사대상을 안동지역의 초등학교 4, 5, 6학년으로 한정한다.

3. 연구 방법 및 기간

본 연구는 설문지를 이용한 조사연구로 사용된 설문지는 본 연구 주제와 관련된 선행 연구 및 문헌을 참고하여 연구자가 지도교수의 지도를 받아 작성하였다. 1개 학교의 1개반을 대상으로 예비조사를 실시한 후 설문양식과 내용을 수정, 보완하였다.

설문조사는 집단조사방법으로 조사대상학교 각반 담임 선생님께 연구의 취지와 목적을 설명한 후 2000년 11월 13일부터 11월 18일 까지 실시하였다.

4. 설문지의 구성

본 연구를 위한 설문지는 본 연구 주제와 관련된 선행 연구 최영선(1998) 및 김혜옥(1998)을 참고하여 연구자가 지도교수의 지도를 받아 작성하였으며 신뢰도는 Chronbach alpha .76이며, 조사대상자의 일반적 특성 13문항, 컴퓨터 사용 및 컴퓨터 음란물 접촉 관련문항 18문항으로 구성되었다.

5. 분석 방법

수집된 자료는 PC SPSS Win 10.0을 이용하여 학년과 성별에 따른 컴퓨터 보유 및 사용형태, 음란물 차단 장치 및 접촉동기, 시기, 음란물 접촉 형태, 음란물 접촉 후 태도, 음란물에 대한 생각에 대하여 Chi-square test를 시행하였으며, 유의수준은 0.05로 하였다.

IV. 연구 결과

1. 대상자의 일반적 특성

조사 대상자는 안동시내에 있는 3개 초등학교의 4, 5, 6학년 360명이며 4학년 120명, 5학년 120명, 6학년 120명 이었다. 종교는 불교가 37.5%, 기독교 29.4%, 천주교 5.3%, 무교 26.4%, 기타 1.4%로 불교가 가장 많았다. 집안의 분위기는 엄격하다 3.6%, 보

통이다 48.3%, 다정하다 46.4%, 기타 1.4%로 보통이다와 다정하다가 많았다. 가족 사항은 부모 형제자매가 84.7%, 아버지(모사망) 형제자매 3.6%, 어머니(부사망) 형제자매 4.4%, 형제자매끼리 3.9%, 아버지 어머니 3.3%로 부모와 형제자매가 사는 경우가 가장 많았다. 아버지의 나이는 31-40세 40%, 41-50세 58.9%, 51-60세 1.1%로 41-50세가 가장 많았으며, 어머니의 나이는 20-30세 1.4%, 31-40세 78.6%, 41-50세 19.4%, 51-60세 0.6%로 31-40세가 가장 많았다. 아버지의 직업은 무직 3.1%, 공무원 17.5%, 회사원 25%, 상업 18.1%, 전문직 4.7%, 기타 31.7%로 회사원이 가장 많았으며, 어머니의 직업은 주부 56.1%, 공무원 5.8%, 회사원 11.1%, 상업 13.9%, 전문직 0.3%, 기타 12.8%로 주부가 가장 많았다. 아버지의 학력은 대졸 39.2%, 고졸 42.2%, 중졸 9.4%, 초졸 6.1%, 기타 3.1%로 고졸이 가장 많았으며, 어머니의 학력은 대졸 22.8%, 고졸 54.4%, 중졸 13.1%, 초졸 6.4%, 기타 3.3%로 고졸이 가장 많았다. 아버지의 컴퓨터 사용능력은 사용 할 줄 모른다 18.9%, 조금 사용 할 줄 안다 52.2%, 잘 사용 할 줄 안다 26.7%, 기타 2.2%로 조금 사용 할 줄 안다가 가장 많았으며, 어머니의 컴퓨터 사용능력은 사용 할 줄 모른다 22.8%, 조금 사용 할 줄 안다 60.0%, 잘 사용 할 줄 안다 15.3%, 기타 1.9%로 조금 사용 할 줄 안다가 가장 많았다.

<표 1> 대상자의 일반적 특성 N=360

항 목	구 분	빈 도 (%)
종 교	불 교	135(37.5)
	기독교	106(29.4)
	천주교	19(5.3)
	무 교	95(26.4)
	기 타	5(1.4)
집안의 분위기	엄격하다	13(3.6)
	보통이다	174(48.3)
	다정하다	167(46.4)
	기 타	6(1.7)
가족 사항	어머니, 아버지, 형제자매	305(84.7)
	아버지(모사망), 형제자매	13(3.6)
	어머니(부사망), 형제자매	16(4.4)
	형제자매끼리	14(3.9)
	아버지, 어머니	11(3.3)
아버지 나이	20-30	0(0.0)
	31-40	144(40.0)
	41-50	212(58.9)
	51-60	4(1.1)

<표 1> 대상자의 일반적 특성<계속> N=360

항 목	구 분	빈 도 (%)
어머니 나이	20-30	5(1.4)
	31-40	283(78.6)
	41-50	70(19.4)
	51-60	2(0.6)
아버지 직업	무 직	11(3.1)
	공무원	63(17.5)
	회사원	90(25.0)
	상 업	65(18.1)
	전문직 기 타	17(4.7) 114(31.7)
어머니 직업	주 부	202(56.1)
	공무원	21(5.8)
	회사원	40(11.1)
	상 업	50(13.9)
	전문직 기 타	1(0.3) 46(12.8)
아버지 학력	대 졸	141(39.2)
	고 졸	152(42.2)
	중 졸	34(9.4)
	초 졸	22(6.1)
	기 타	11(3.1)
어머니 학력	대 졸	82(22.8)
	고 졸	196(54.4)
	중 졸	47(13.1)
	초 졸	23(6.4)
	기 타	12(3.3)
아버지 컴퓨터 사용능력	사용 할 줄 모른다	68(18.9)
	조금 사용 할 줄 안다	188(52.2)
	잘 사용 할 줄 안다	96(26.7)
	기 타	8(2.2)
어머니 컴퓨터 사용능력	사용 할 줄 모른다	82(22.8)
	조금 사용 할 줄 안다	216(60.0)
	잘 사용 할 줄 안다	55(15.3)
	기 타	7(1.9)

2. 학년별 컴퓨터 보유 및 사용형태

컴퓨터를 가지고 있는 학생은 전체의 86.1%이며 4학년이 85.8%, 5학년이 84.2%, 6학년이 88.3%로 학년별 차이는 없었다. 컴퓨터를 두는 장소는 공부방이 53.9%, 거실 22.8%, 부모님방 8.3%, 기타 15%로 공부방이 가장 많았으며, 통신경험은 있다가 78.9%, 없다 21.1%로 있다가 유의하게 많았으며, 학년별로는 4학년 65.8%, 5학년 83.3%, 6학년 87.5%로 학년이 높을수록 통신경험이 유의하게 많았다($P < 0.001$). 주당 통신 회수를 보면 안함 20.3%, 1-2회 25.8%, 3-4회 17.2%, 5-6회 16.4%, 7회 이상 20.3%로 1-2회가

가장 많았으며, 학년이 높을 수록 주당 통신회수가 유의하게 많았다($P < 0.001$). 일일컴퓨터 사용시간은 사용하지 않음이 9.4%, 30분 이하 23.9%, 30분-1시간 32.5%, 1시간 이상 34.2%로 1일 컴퓨터를 1시간 이상 사용하는 학생이 유의하게 많았다($P < 0.05$). 컴퓨터로 하는 일을 보면 게임이 53.1%, 학교공부 15.3%, 음악청취 11.9% 통신 10.8%, 기타 4.7%, 채팅 4.2%의 순으로 나타났다.

3. 성별 컴퓨터 보유 및 사용형태

성별 컴퓨터 보유현황을 보면 전체의 86.1%가 컴퓨터를 보유하고 있으며, 남학생이 87.1%. 여학생이 84.7%로 성별 차이는 없었다. 컴퓨터를 두는 장소는 공부방이 53.9%, 거실 22.8%, 부모님방 8.3%, 기타

15%로 공부방이 가장 많았으며, 성별 차이는 없었다. 통신경험은 있다가 78.9%, 없다 21.1%로 있다가 많았으며 성별 차이는 없었다. 주당 통신회수를 보면 안함 20.3%, 1-2회 25.8%, 3-4회 17.2%, 5-6회 16.4%, 7회 이상 20.3%로 1-2회가 가장 많았으며, 주당 통신회수가 7회 이상인 경우는 남학생이 유의하게 많았다($P < 0.05$). 일일컴퓨터 사용시간은 사용하지 않음이 9.4%, 30분 이하 23.9%, 30분-1시간 32.5%, 1시간 이상 34.2%였으며 남학생은 1일 컴퓨터를 1시간 이상 사용하는 경우가 여학생은 30분 이하로 사용하는 경우가 유의하게 많았다($P < 0.001$). 컴퓨터로 하는 일을 보면 게임이 53.1%, 학교공부 15.3%, 음악청취 11.9% 통신 10.8%, 기타 4.7%, 채팅 4.2%의 순으로 나타났으며, 컴퓨터로 주로 게임을 하는 경우는 남학생이 유의하게 많았으며, 학교공부, 음악청취, 통신, 채팅을 하는 경우

〈표 2〉 학년별 컴퓨터 보유 및 사용형태

N=360

항 목	4학년 n=120	5학년 n=120	6학년 n=120	계 n=360	p-value
컴퓨터					0.649
있다	103(85.8)	101(84.2)	106(88.3)	310(86.1)	
없다	17(14.2)	19(15.8)	14(11.7)	50(13.9)	
컴퓨터를 두는 장소					0.797
공부방	66(55.0)	60(50.0)	68(56.7)	194(53.9)	
거실	28(23.3)	27(22.5)	27(22.5)	82(22.8)	
부모님방	9(7.5)	10(8.3)	11(9.2)	30(8.3)	
기타	17(14.2)	23(19.2)	14(11.7)	54(15.0)	
통신경험					0.001*
있다	79(65.8)	100(83.3)	105(87.5)	284(78.9)	
없다	41(34.1)	20(16.7)	15(12.5)	76(21.1)	
주당 통신회수					0.001*
안함	39(32.5)	15(12.5)	19(15.8)	73(20.3)	
1-2회	39(32.5)	36(30.0)	18(15.0)	93(25.8)	
3-4회	18(15.0)	25(20.8)	19(15.8)	62(17.2)	
5-6회	11(9.2)	25(20.8)	23(19.2)	59(16.4)	
7회이상	13(10.8)	19(15.8)	41(34.2)	73(20.3)	
일일 컴퓨터 사용시간					0.035*
거의 사용하지 않음	12(10.0)	9(7.5)	13(10.8)	34(9.4)	
30분 이하	40(33.3)	27(22.5)	19(15.8)	86(23.9)	
30분-1시간	33(27.5)	47(39.2)	37(30.8)	117(32.5)	
1시간이상	35(29.2)	37(30.8)	51(42.5)	123(34.2)	
컴퓨터로 하는일					0.074
음악청취	13(10.8)	14(11.7)	16(13.3)	43(11.9)	
통신	10(8.3)	8(6.7)	21(17.5)	39(10.8)	
게임	67(55.8)	71(59.2)	53(44.2)	191(53.1)	
학교공부	18(15.0)	20(16.7)	17(14.2)	55(15.3)	
채팅	3(2.5)	4(3.3)	8(6.7)	15(4.2)	
기타	9(7.5)	3(2.5)	5(4.2)	17(4.7)	

* $P < 0.05$

〈표 3〉 성별 컴퓨터 보유 및 사용형태

N=360

항 목	남 n=202	여 n=158	계 n=360	p-value
컴퓨터 있다	176(87.1)	144(84.8)	310(86.1)	0.528
없다	26(12.9)	24(15.2)	50(13.9)	
컴퓨터를 두는 장소				0.852
공부방	112(55.4)	82(51.9)	194(53.9)	
거실	46(22.8)	36(22.8)	82(22.8)	
부모님방	15(7.4)	15(9.5)	30(8.3)	
기타	29(14.4)	25(15.8)	54(15.0)	
통신경험				0.504
있다	162(80.2)	122(77.2)	284(78.9)	
없다	40(19.8)	36(22.8)	76(21.1)	0.003*
주당 통신회수				
안함	32(15.8)	41(25.9)	73(20.3)	
1-2회	52(25.7)	41(25.9)	93(25.8)	
3-4회	32(15.8)	30(19.0)	62(17.2)	
5-6회	31(15.9)	28(17.7)	59(16.4)	
7회이상	55(27.2)	18(11.4)	73(20.3)	
일일 컴퓨터 사용시간				0.000*
사용하지 않음	17(8.4)	17(10.8)	34(9.4)	
30분 이하	28(13.9)	58(36.7)	86(23.9)	
30분-1시간	68(33.7)	49(31.0)	117(32.5)	
1시간이상	89(44.1)	34(21.5)	123(34.2)	0.000*
컴퓨터로 하는일				
음악청취	16(7.9)	27(17.1)	43(11.9)	
통신	13(6.4)	26(16.5)	39(10.8)	
게임	150(74.3)	41(25.9)	191(53.1)	
학교공부	13(6.4)	42(26.6)	55(15.3)	
채팅	1(0.5)	14(8.9)	15(4.2)	
기타	9(4.5)	8(5.1)	17(4.7)	

*P < 0.05

는 여학생이 유의하게 많았다(P < 0.001).

4. 학년별 음란물 차단 장치 및 접촉동기, 시기

음란물 차단 프로그램은 있다가 전체의 19.4%, 없다 80.6%로 없다가 유의하게 많았으며 학년별 차이는 없었다. 음란물에 대해서 들어본적이 있다가 62.2%, 없다 37.8%로 있다가 유의하게 높았다(P < 0.05). 음란물 접촉 경험은 있다가 20.3%, 없다 79.7%로 없다가 유의하게 높게 나타났으며 접촉한 경험이 있다 중에서 학년별로는 4학년이 23.5%, 5학년 19.2%, 6학년 18.3%로 학년이 낮을수록 접촉한 경험이 많았다. 음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 처음 접촉한 동기를 보면 친구와 관련이 46.6%, 부모님이 보던 것 0.0%, 컴퓨터 통신 16.4%, 아는 사람에게 복사 2.7%, 직접구입

1.4%, 기타 32.9%로 친구와 관련이 유의하게 높았다(P < 0.05).

음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 처음 접촉한 시기는 초등학교 4학년이 40.5%, 5학년 39.2%, 3학년 6.8%, 6학년 5.4%, 1학년 4.1%, 2학년 2.7%의 순으로 나타났으며, 초등학교 4, 5학년 시기에 처음 접촉한 경우가 유의하게 많았다(P < 0.001).

5. 성별 음란물 차단 장치 및 접촉동기, 시기

음란물 차단 프로그램은 있다가 전체의 19.4%, 없다 80.6%로 없다가 유의하게 많았으며 성별 차이는 없었다. 음란물에 대해서 들어본적이 있다가 62.2%, 없다 37.8%로 있다가 유의하게 많았으며, 성별로는 들어본 적이 있다가 남학생이 여학생 보다 유의하게 많았다(P

〈표 4〉 학년별 음란물 차단 장치 및 접촉동기, 시기

N=360

항 목	4학년 n=120	5학년 n=120	6학년 n=120	계 n=360	p-value
음란물 차단 프로그램					
있다	21(17.5)	22(18.3)	27(22.5)	70(19.4)	0.577
없다	99(82.5)	98(81.7)	93(77.5)	290(80.6)	
음란물에 대해 들어본적					
있다	65(54.2)	70(58.3)	89(74.2)	224(62.2)	0.003*
없다	55(45.8)	50(41.7)	31(25.8)	136(37.8)	
음란물 접촉경험					
있다	28(23.5)	23(19.2)	22(18.3)	73(20.3)	0.458
없다	91(76.4)	97(80.0)	98(81.7)	286(79.7)	
#처음 접촉 동기					
친구와 관련	18(62.1)	6(26.1)	10(47.6)	34(46.6)	0.012*
부모님이 보던것	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
컴퓨터 통신	6(20.7)	3(13.0)	3(14.3)	12(16.4)	
아는 사람에게 복사	2(6.9)	0(0.0)	0(0.0)	2(2.7)	
직접구입	0(0.0)	0(0.0)	1(4.8)	1(1.4)	
기 타	3(10.3)	14(60.9)	7(33.3)	24(32.9)	
#처음 접촉한 시기					
초등학교 1학년	2(6.9)	0(0.0)	1(4.5)	3(4.1)	0.000*
초등학교 2학년	0(0.0)	1(4.3)	1(4.5)	2(2.7)	
초등학교 3학년	2(6.9)	1(4.3)	2(9.1)	5(6.8)	
초등학교 4학년	24(82.8)	4(17.4)	2(9.1)	30(40.5)	
초등학교 5학년	0(0.0)	17(73.9)	12(54.5)	29(39.2)	
초등학교 6학년	0(0.0)	0(0.0)	4(18.2)	4(5.4)	

#는 컴퓨터 음란물 접촉 경험자 N=73

*P <0.05

〈0.05〉. 음란물 접촉 경험은 있다가 20.3%, 없다가 79.7%로 없다가 유의하게 높게 나타났으며 접촉한 경험이 있다 중에서 성별로는 남학생이 31.8%, 여학생 5.7%로 남학생이 유의하게 높게 나타났다(P <0.05).

음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 처음 접촉한 동기를 보면 친구와 관련이 46.6%, 부모님이 보던 것 0.0%, 컴퓨터 통신 16.4%, 아는 사람에게 복사 2.7%, 직접구입 1.4%, 기타 32.9%로 친구와 관련이 가장 많았으며, 성별 차이는 없었다.

음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 처음 접촉한 시기는 초등학교 4학년이 40.5%, 5학년 39.2%, 3학년 6.8%, 6학년 5.4%, 1학년 4.1%, 2학년 2.7%의 순으로 나타났으며, 초등학교 4, 5학년 시기에 처음 접촉한 경우가 많았다.

6. 학년별 컴퓨터 음란물 접촉 형태

음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 이용빈도를 보면 월1회 미만이 37.0%, 월 1-2회 5.5%, 주 1-2회

9.6%, 기타 47.9%로 나타났으며, 자주 보는 장소로는 자기집이 17.8%, 친구집 28.8%, 학교 20.5%, 컴퓨터 학원 2.7%, PC방 30.1%로 친구집과 PC방에서 보는 경우가 가장 많이 나타났으며, 학교에서 보는 경우도 20.3%로 많이 나타났다. 함께 보는 사람은 친구가 69.9%, 기타 16.4%, 혼자 6.8%, 형, 언니, 누나 6.8%로 친구와 보는 경우가 많아 유의하게 차이를 보였다(P <0.05). 음란물을 보는 이유는 호기심이 47.9%, 기타 39.7%, 심심풀이, 재미 8.2%, 스트레스 해소 2.7%, 성충동 때문 1.4%로 호기심으로 보는 경우가 유의하게 많았다(P <0.05). 음란물을 보는 유형은 게임프로그램 23.3%, 정지된 사진 31.5%, 동영상 27.4%, 기타 17.8%로 정지된 사진 프로그램을 보는 경우가 가장 많았으며, 학년별로는 4학년은 동영상, 5학년은 정지된 사진, 6학년은 게임프로그램과 정지된 사진을 보는 경우가 유의하게 많았다.

〈표 5〉 성별 음란물 차단 장치 및 접촉동기, 시기

N=360

항 목	남 n=202	여 n=158	계 n=360	p-value
음란물 차단 프로그램				0.644
있다	41(20.3)	29(18.4)	70(19.4)	
없다	161(79.7)	129(81.6)	290(80.6)	
음란물에 대해 들어본적				0.004*
있다	139(68.8)	85(53.8)	224(62.2)	
없다	63(31.2)	73(46.2)	136(37.8)	
음란물 접촉경험				0.000*
있다	64(31.8)	9(5.7)	73(20.3)	
없다	138(68.2)	149(94.3)	286(79.4)	
처음 접촉 동기				0.906
친구와 관련	30(46.9)	4(44.4)	34(46.6)	
부모님이 보던것	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
컴퓨터 통신	11(17.2)	1(11.1)	12(16.4)	
아는 사람에게 복사	2(3.1)	0(0.0)	2(2.7)	
직접구입	1(1.6)	0(0.0)	1(1.4)	
기 타	20(31.3)	4(44.4)	24(32.9)	
처음 접촉한 시기				0.421
초등학교 1학년	2(3.1)	1(10.0)	3(4.1)	
초등학교 2학년	1(1.6)	1(10.0)	2(2.7)	
초등학교 3학년	5(7.8)	0(0.0)	5(6.8)	
초등학교 4학년	26(40.0)	5(50.0)	30(40.5)	
초등학교 5학년	27(42.2)	1(10.0)	29(39.2)	
초등학교 6학년	3(4.7)	1(10.0)	4(5.4)	

#는 컴퓨터 음란물 접촉 경험자 N=73

*P <0.05

〈표 6〉 학년별 컴퓨터 음란물 접촉 형태

N=360

항 목	4학년 n=28	5학년 n=23	6학년 n=22	계 n=73	p-value
이용빈도					0.001*
월 1회 미만	13(44.8)	6(26.1)	8(38.1)	27(37.0)	
월 1-2회	4(13.8)	0(0.0)	0(0.0)	4(5.5)	
주 1-2회	6(20.7)	0(0.0)	1(4.8)	7(9.6)	
주 3-4회	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
주 5회 이상	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
기 타	6(20.7)	17(73.9)	12(57.1)	35(47.9)	
자주 보는 장소					0.012*
자기집	8(27.6)	4(17.4)	1(4.8)	13(17.8)	
친구집	8(27.6)	6(26.1)	7(33.3)	21(28.8)	
학 교	4(13.8)	10(43.5)	1(4.8)	15(20.5)	
컴퓨터 학원	1(3.4)	0(0.0)	1(4.8)	2(2.7)	
PC방	8(27.6)	3(13.0)	11(52.4)	22(30.1)	
함께 보는 사람					0.031*
혼자	3(10.3)	0(0.0)	2(9.5)	5(6.8)	
친구	21(72.4)	15(65.2)	15(71.4)	51(69.9)	
형, 언니, 누나	4(13.8)	0(0.0)	1(4.8)	5(6.8)	
부모, 선생님	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
기 타	1(3.4)	8(34.8)	3(14.3)	12(16.4)	
보는 이유					0.007*
호기심	16(55.2)	6(26.1)	13(61.9)	35(47.9)	
심심풀이, 재미	4(13.8)	0(0.0)	2(9.5)	6(8.2)	
스트레스 해소	2(6.9)	0(0.0)	0(0.0)	2(2.7)	
성 충동 때문	1(3.4)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.4)	
기 타	6(20.7)	17(73.9)	6(29.6)	29(39.7)	
보는 유형					0.014*
게임 프로그램	8(27.6)	4(17.4)	5(23.8)	17(23.3)	
정지된 사진	5(17.2)	10(43.5)	8(38.1)	23(31.5)	
동영상	14(48.3)	2(8.7)	4(19.0)	20(27.4)	
기 타	2(6.9)	7(30.4)	4(19.0)	13(17.8)	

*P <0.05

7. 성별 컴퓨터 음란물 접촉 형태

음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 이용빈도를 보면 월1회 미만인 37.0%, 월 1-2회 5.5%, 주 1-2회 9.6%, 기타 47.9%로 나타났으며, 자주 보는 장소로는 PC방 30.1% 친구집 28.8%, 학교 20.5%, 자기집이 17.8%, 컴퓨터 학원 2.7%로 PC방과 친구집에서 보는 경우가 가장 많이 나타났으며, 성별 차이는 없었다. 함께 보는 사람은 친구가 69.9%, 기타 16.4%, 혼자 6.8%, 형, 언니, 누나 6.8%로 친구와 보는 경우가 많았으며, 성별 차이는 없었다. 음란물을 보는 이유는 호기심이 47.9%, 기타 39.7%, 심심풀이, 재미 8.2%, 스트레스 해소 2.7%, 성충동 때문 1.4%로 나타났으며, 남학생은 호기심으로 보는 경우가, 여학생은 기타가 많았다. 음란물을 보는 유형은 게임프로그램 23.3%, 정지된 사진

31.5%, 동영상 27.4%, 기타 17.8%로 정지된 사진 프로그램을 보는 경우가 가장 많았으나, 게임프로그램, 정지된 사진, 동영상, 기타 모두 골고루 보는 경향이었으며, 성별 차이는 없었다.

8. 학년별 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도

음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도를 보면 즐거움, 쾌락을 많이 느낀다 42.5%, 느낀다 19.2%, 보통이다 24.7%, 거의 못 느낀다 6.8%, 전혀 못 느낀다 6.8%로 많이 느낀다가 유의하게 많았으며($P < 0.05$), 학년별로는 4학년은 보통이다, 5학년은 많이 느낀다, 6학년은 느낀다가 가장 많았다. 음란물 접촉 후 혐오감, 불안감에 대해서는 많이 느낀다 19.2%, 느낀다 12.3%, 보통이다 20.5%, 거의

〈표 7〉 성별 컴퓨터 음란물 접촉 형태

N=73

항 목	남 n=64	여 n=9	계 n=73	p-value
이용빈도				0.402
월 1회 미만	25(39.1)	2(22.2)	27(37.0)	
월 1-2회	3(4.7)	1(11.1)	4(5.5)	
주 1-2회	7(10.9)	0(0.0)	7(9.6)	
주 3-4회	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
주 5회 이상	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
기 타	29(45.3)	6(66.7)	35(47.8)	
자주 보는 장소				0.801
자기집	12(18.8)	1(11.1)	13(17.8)	
친구집	18(28.1)	3(33.3)	21(28.8)	
학 교	12(18.8)	3(33.3)	15(20.5)	
컴퓨터 학원	2(3.1)	0(0.0)	2(2.7)	
PC방	20(31.3)	2(22.2)	22(30.1)	
함께 보는 사람				0.232
혼자	3(4.7)	2(22.2)	5(6.8)	
친구	46(71.9)	5(55.6)	51(69.9)	
형, 언니, 누나	4(6.3)	1(11.1)	5(6.8)	
부모, 선생님	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
기 타	11(17.2)	1(11.1)	12(16.4)	
보는 이유				0.318
호기심	32(50.0)	3(33.3)	35(47.9)	
심심풀이, 재미	6(9.4)	0(0.0)	6(8.2)	
스트레스 해소	1(1.6)	1(11.1)	2(2.7)	
성 충동 때문	1(1.6)	0(0.0)	1(1.4)	
기 타	24(37.5)	5(55.6)	29(39.7)	
보는 유형				0.823
게임 프로그램	16(25.0)	1(11.1)	17(23.3)	
정지된 사진	20(31.3)	3(33.3)	23(31.5)	
동영상	17(26.6)	3(33.3)	20(27.4)	
기 타	11(17.2)	2(22.2)	13(17.8)	

〈표 8〉 학년별 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도

N=73

항 목	4학년 n=28	5학년 n=23	6학년 n=22	계 n=73	p-value
즐거움, 쾌락					
많이 느낀다	9(31.0)	16(69.6)	6(28.6)	31(42.5)	0.005*
느낀다	2(6.9)	4(17.4)	8(38.1)	14(19.2)	
보통이다	10(34.5)	3(13.0)	5(23.8)	18(24.7)	
거의 못 느낀다	4(13.8)	0(0.0)	1(4.8)	5(6.8)	
전혀 못 느낀다	4(13.8)	0(0.0)	1(4.8)	5(6.8)	
혐오감, 불안감					
많이 느낀다	4(13.8)	6(26.1)	4(19.0)	14(19.2)	0.327
느낀다	4(13.8)	3(13.0)	2(9.5)	9(12.3)	
보통이다	7(24.1)	2(8.7)	6(28.6)	15(20.5)	
거의 못 느낀다	5(17.2)	2(8.7)	6(28.6)	13(17.8)	
전혀 못 느낀다	9(31.0)	10(43.5)	2(14.3)	22(30.1)	
성적 충동					
많이 느낀다	7(24.1)	9(39.1)	9(42.9)	25(34.2)	0.104
느낀다	3(10.3)	1(4.3)	4(19.0)	8(11.0)	
보통이다	5(17.2)	4(17.4)	7(33.3)	16(21.9)	
거의 못 느낀다	8(27.6)	6(26.1)	1(4.8)	15(20.5)	
전혀 못 느낀다	6(20.7)	3(13.0)	0(0.0)	9(12.3)	
스트레스 해소					
많이 느낀다	13(44.8)	20(87.0)	10(47.6)	43(58.9)	0.016
느낀다	3(10.3)	2(8.7)	6(28.6)	11(15.1)	
보통이다	6(20.7)	1(4.3)	4(19.0)	11(15.1)	
거의 못 느낀다	5(17.2)	0(0.0)	1(4.8)	6(8.2)	
전혀 못 느낀다	2(6.9)	0(0.0)	0(0.0)	2(2.7)	
성지식에 도움					
많이 느낀다	18(62.1)	19(82.6)	13(61.9)	50(68.5)	0.093
느낀다	2(6.9)	2(8.7)	4(19.0)	8(11.0)	
보통이다	2(6.9)	2(8.7)	3(14.3)	7(9.6)	
거의 못 느낀다	6(20.7)	0(0.0)	0(0.0)	6(8.2)	
전혀 못 느낀다	1(3.4)	0(0.0)	1(4.8)	2(2.7)	
따라 하고 싶음					
많이 느낀다	21(72.4)	20(87.0)	4(66.7)	55(75.3)	0.270
느낀다	1(3.4)	1(4.3)	4(19.0)	6(8.2)	
보통이다	6(20.7)	2(8.7)	2(9.5)	10(13.7)	
거의 못 느낀다	1(3.4)	0(0.0)	1(4.8)	2(2.7)	
전혀 못 느낀다	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
공부중에 연상됨					
많이 느낀다	19(65.5)	15(65.2)	15(71.4)	49(67.1)	0.425
느낀다	2(6.9)	6(26.1)	2(9.5)	10(13.7)	
보통이다	5(17.2)	1(4.3)	3(14.3)	9(12.3)	
거의 못 느낀다	2(6.9)	0(0.0)	1(4.8)	3(4.1)	
전혀 못 느낀다	1(3.4)	1(4.3)	0(0.0)	2(2.7)	

*P <0.05

못느낀다 17.8%, 전혀 못 느낀다 30.1%로 전혀 못 느낀다가 많았으며, 학년별로는 4학년은 보통이다와 거의 못 느낀다가 42.3%, 5학년은 전혀 못 느낀다 43.5%, 6학년은 보통이다와 거의 못 느낀다가 57.6%로 많았다.

음란물 접촉 후 성적 충동은 많이 느낀다 34.2%, 느

낀다 11%, 보통이다 21.9%, 거의 못 느낀다 20.5%, 전혀 못 느낀다 12.3%로 많이 느낀다가 많았으며 4학년은 거의 못 느낀다가 5, 6학년은 많이 느낀다가 가장 많아 학년간 차이를 보였다. 음란물 접촉 후 스트레스 해소는 많이 느낀다 58.9%, 느낀다 15.1%, 보통이다

15.1%, 거의 못 느낀다 8.2%, 전혀 못 느낀다 2.7%로 많이 느낀다가 많았으며, 많이 느낀다와 느낀다가 4학년은 55.1%, 5학년은 95.7%, 6학년은 76.2%로 학년별 차이를 보였다. 음란물 접촉 후 성지식에 도움을 많이 느낀다 68.5%, 느낀다 11.0%, 보통이다 9.6%, 거의 못 느낀다 28.2%, 전혀 못 느낀다 2.7%로 많이 느낀다가 많았으며, 학년별로 많이 느낀다는 4학년 62.1%, 5학년 82.6%, 6학년 61.9%로 나타났다. 음란물 접촉 후 따라하고 싶음을 많이 느낀다 75.3%, 느낀다 8.2%, 보통이다 13.7%, 거의 못 느낀다 2.7%, 전혀 못 느낀다 0.0%로 많이 느낀다가 많았으며, 학년별 차이는 없었다. 음란물 접촉 후 공부시간에 연상됨을 많이 느낀다 67.1%, 느낀다 13.7%, 보통이다 12.3%, 거의 못 느낀다 4.1%, 전혀 못 느낀다 2.7%로 많이 느낀다가 많았으며, 학년별 차이는 없었다.

9. 성별 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도

음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도를 보면 즐거움, 쾌락을 많이 느낀다 42.5%, 느낀다 19.2%, 보통이다 24.7%, 거의 못 느낀다 6.8%, 전혀 못 느낀다 6.8%로 많이 느낀다가 가장 많았으며, 성별 차이는 없었다. 음란물 접촉 후 혐오감, 불안감에 대해서는 많이 느낀다 19.2%, 느낀다

12.3%, 보통이다 20.5%, 거의 못 느낀다 17.8%, 전혀 못 느낀다 30.1%로 전혀 못 느낀다가 가장 많았으며, 성별로는 남학생은 거의 못 느낀다와 전혀 못 느낀다가 40.1%, 여학생은 많이 느낀다가 44.4%로 성별 차이를 보였다. 음란물 접촉 후 성적 충동은 많이 느낀다 34.2%, 느낀다 11%, 보통이다 21.9%, 거의 못 느낀다 20.5%, 전혀 못 느낀다 12.3%로 많이 느낀다가 가장 많았으며, 남학생은 많이 느낀다와 느낀다 45.3%, 여학생은 44.4%로 성별 차이는 없었다. 음란물 접촉 후 스트레스 해소는 많이 느낀다 58.9%, 느낀다 15.1%, 보통이다 15.1%, 거의 못 느낀다 8.2%, 전혀 못 느낀다 2.7%로 많이 느낀다가 가장 많았으며, 성별 차이는 없었다. 음란물 접촉 후 성지식에 도움을 많이 느낀다 68.5%, 느낀다 11.0%, 보통이다 9.6%, 거의 못 느낀다 28.2%, 전혀 못 느낀다 2.7%로 많이 느낀다가 가장 많았으며, 남학생은 많이 느낀다가 67.2%, 여학생은 77.8%로 차이를 보였다. 음란물 접촉 후 따라하고 싶음을 많이 느낀다 75.3%, 느낀다 8.2%, 보통이다 13.7%, 거의 못 느낀다 2.7%, 전혀 못 느낀다 0.0%로 많이 느낀다가 가장 많았으며, 성별 차이는 없었다. 음란물 접촉 후 공부시간에 연상됨을 많이 느낀다 67.1%, 느낀다 13.7%, 보통이다 12.3%, 거의 못 느낀다 4.1%, 전혀 못 느낀다 2.7%로 많이 느낀다가 가장 많았으며, 성별 차이는 없었다.

〈표 9〉 성별 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도

N=73

항 목	남 n=64	여 n=9	계 n=73	p-value
즐거움, 쾌락				
많이 느낀다	27(42.2)	4(44.4)	31(42.5)	0.901
느낀다	12(18.8)	2(22.2)	14(19.2)	
보통이다	16(25.0)	2(22.2)	18(24.7)	
거의 못 느낀다	4(6.3)	1(11.1)	5(6.8)	
전혀 못 느낀다	5(7.8)	0(0.0)	5(6.8)	
혐오감, 불안감				
많이 느낀다	10(15.6)	4(44.4)	14(19.2)	0.361
느낀다	8(12.5)	1(11.1)	9(12.3)	
보통이다	14(21.9)	1(11.1)	15(20.5)	
거의 못 느낀다	12(18.8)	1(11.1)	13(17.8)	
전혀 못 느낀다	20(31.3)	2(22.2)	22(30.1)	
성적 충동				
많이 느낀다	21(32.8)	4(44.4)	25(34.2)	0.505
느낀다	8(12.5)	0(0.0)	8(11.0)	
보통이다	13(20.3)	3(33.3)	16(21.9)	
거의 못 느낀다	13(20.3)	2(22.2)	16(20.5)	
전혀 못 느낀다	9(14.1)	0(0.0)	9(12.3)	

〈표 9〉 성별 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도<계속>

N=73

항 목	남 n=64	여 n=9	계 n=73	p-value
스트레스 해소				
많이 느낀다	38(59.4)	5(55.6)	43(58.9)	0.930
느낀다	10(15.6)	1(11.1)	11(15.1)	
보통이다	9(14.1)	2(22.2)	11(15.1)	
거의 못 느낀다	5(7.8)	1(11.1)	6(8.2)	
전혀 못 느낀다	2(3.1)	0(0.0)	2(2.7)	
성지식에 도움				
많이 느낀다	43(67.2)	7(77.8)	50(68.5)	0.865
느낀다	7(10.9)	1(11.1)	8(11.0)	
보통이다	6(9.4)	1(11.1)	7(9.6)	
거의 못 느낀다	6(9.4)	0(0.0)	6(8.2)	
전혀 못 느낀다	2(3.1)	0(0.0)	2(2.7)	
따라 하고 싶음				
많이 느낀다	48(75.0)	7(77.8)	55(75.3)	0.246
느낀다	4(6.3)	2(22.2)	6(8.2)	
보통이다	10(15.6)	0(0.0)	10(13.7)	
거의 못 느낀다	2(3.1)	0(0.0)	2(2.7)	
전혀 못 느낀다	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	
공부중에 연상됨				
많이 느낀다	43(67.2)	6(66.7)	49(67.1)	0.302
느낀다	7(10.9)	3(33.3)	10(13.7)	
보통이다	9(14.1)	0(0.0)	9(12.3)	
거의 못 느낀다	3(4.7)	0(0.0)	3(4.1)	
전혀 못 느낀다	2(3.1)	0(0.0)	2(2.7)	

10. 학년별 컴퓨터 음란물에 대한 생각

컴퓨터 음란물은 도덕심을 타락시킨다에서 예 8.6%, 아니오 91.4%로 아니오가 유의하게 많았으며, 학년별 차이는 없었다. 성범죄를 유발시킨다는 예 11.7%, 아니

오 88.3%로 아니오라고 응답한 경우가 유의하게 많았으며, 학년별 아니오라고 응답한 경우를 보면 4학년 83.3%, 5학년 87.5%, 6학년 94.2%로 학년이 높을수록 컴퓨터 음란물이 성범죄를 유발시키지 않는다고 응답한 수가 많았다. 성범죄 예방에 효과가 있다는 예

〈표 10〉 학년별 컴퓨터 음란물에 대한 생각

N=360

항 목	4학년 n=120	5학년 n=120	6학년 n=120	계 n=360	p-value
도덕심을 타락시킨다					
예	14(11.7)	9(7.5)	8(6.7)	31(8.6)	0.335
아니오	106(88.3)	111(92.5)	112(93.3)	329(91.4)	
성범죄를 유발시킨다					
예	20(16.7)	15(12.5)	7(5.8)	42(11.7)	0.031*
아니오	100(83.3)	105(87.5)	113(94.2)	318(88.3)	
성범죄 예방에 효과가 있다					
예	102(85.0)	111(92.5)	112(93.3)	325(90.3)	0.091
아니오	18(15.0)	9(7.5)	8(6.7)	35(9.8)	
스트레스 해소에 도움이 된다					
예	108(90.0)	117(97.5)	116(96.7)	341(94.7)	0.050
아니오	12(10.0)	3(2.5)	4(3.3)	19(5.3)	
남자들은 당연하지만 여자들은 부도덕하다					
예	86(71.7)	91(75.8)	92(76.7)	269(74.7)	0.061
아니오	34(28.3)	29(24.2)	28(23.3)	91(25.3)	
학생들을 보호하기 위한 사회적 노력이 필요하다					
예	26(21.7)	12(10.0)	2(1.7)	40(11.1)	0.000*
아니오	94(78.3)	108(90.0)	118(98.5)	320(88.9)	

*P <0.05

90.3%, 아니오 9.8%로 성범죄 예방에 효과가 있다고 응답한 경우가 많았으며, 학년별로는 각각 85.0%, 92.5%, 93.3%가 성범죄 예방에 효과가 있다고 응답을 하였다. 스트레스 해소에 도움이 된다는 예 94.7%, 아니오 5.3%로 스트레스 해소에 도움이 된다가 많았으며, 학년별 차이는 없었다. 남자들은 당연하지만 여자들은 부도덕하다는 예 74.7%, 아니오 25.3%로 예라고 응답한 경우가 많았으며, 학년별 차이는 없었다. 학생들을 보호하기 위한 사회적 노력이 필요하다는 예 11.1%, 아니오 88.9%로 아니오 라고 응답한 경우가 유의하게 많았으며($P < 0.001$), 학년별로 아니오라고 응답한 경우를 보면 4학년 78.3%, 5학년 90.0%, 6학년 98.5%로 학년별 차이를 보였다.

응답한 경우가 유의하게 많았으며($P < 0.05$), 성별로 성범죄 예방에 효과가 있다고 응답한 경우를 보면 남학생은 86.1%, 여학생은 95.6%로 차이를 보였다. 스트레스 해소에 도움이 된다는 예 94.7%, 아니오 5.3%로 스트레스 해소에 도움이 된다가 많았으며, 성별 차이는 없었다. 남자들은 당연하지만 여자들은 부도덕하다는 예 74.7%, 아니오 25.3%로 예라고 응답한 경우가 많았으며, 성별 차이는 없었다. 학생들을 보호하기 위한 사회적 노력이 필요하다는 예 11.1%, 아니오 88.9%로 아니오라고 응답한 경우가 많았으며, 성별로 아니오라고 응답한 경우를 보면 남학생이 87.1%, 여학생이 91.1%로 여학생이 많았다.

V. 논 의

11. 성별 컴퓨터 음란물에 대한 생각

컴퓨터 음란물은 도덕심을 타락시킨다는 예 8.6%, 아니오 91.4%로 아니오가 많았으며, 성별 차이는 없었다. 성범죄를 유발시킨다는 예 11.7%, 아니오 88.3%로 아니오라고 응답한 경우가 많았으며, 성별 아니오라고 응답한 경우를 보면 남학생이 86.6%, 여학생이 90.5%로 나타났다. 성범죄 예방에 효과가 있다는 예 90.3%, 아니오 9.8%로 성범죄 예방에 효과가 있다고

최근 확산되는 컴퓨터의 부정적인 측면은 학생들이 컴퓨터 음란물에 접촉함으로써 인해 발생하는 성관련 문제일 것이다. 신체적, 정신적, 정서적으로 성숙되지 않은 학생들이 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. 그러므로 학생들에게 올바른 컴

〈표 11〉 성별 컴퓨터 음란물에 대한 생각

N=360

항 목	남 n=202	여 n=158	계 n=360	p-value
도덕심을 타락시킨다				
예	20(9.9)	11(7.0)	31(8.6)	0.324
아니오	182(90.1)	147(93.0)	329(91.4)	
성범죄를 유발시킨다				
예	27(13.4)	15(9.5)	42(11.7)	0.256
아니오	175(86.6)	143(90.5)	318(88.3)	
성범죄 예방에 효과가 있다				
예	174(86.1)	151(95.6)	325(90.3)	0.009*
아니오	28(13.9)	7(4.4)	35(9.7)	
스트레스 해소에 도움이 된다				
예	188(93.1)	159(96.8)	341(94.7)	0.208
아니오	14(6.9)	5(3.2)	19(5.3)	
남자들은 당연하지만 여자들은 부도덕하다				
예	152(75.2)	117(74.1)	269(74.7)	0.637
아니오	50(24.8)	41(25.9)	91(25.3)	
학생들을 보호하기 위한 사회적 노력이 필요하다				
예	26(12.9)	14(8.9)	40(11.1)	0.481
아니오	176(87.1)	144(91.1)	320(88.9)	

*P < 0.05

퓨터 사용을 포함한 성교육이 그들로 하여금 바람직한 성적 적응을 할 수 있게 하며 나아가 이에 대한 사회질서를 지켜 나가도록 하는 건전한 태도를 확립하기 하기 위하여 필요할 것이다. 그러므로 본 연구에서는 초등학교 고학년 학생들이 얼마나 컴퓨터 음란물에 접하고 있는지를 파악하여 올바른 컴퓨터 사용 및 올바른 성의식 확립을 위한 교육시 참고자료로 활용함은 물론 학생들의 보호를 위한 정책을 수립하는데 도움이 되고자 안동지역의 초등학교 고학년 아동들을 대상으로 컴퓨터를 통한 음란물 폭로 실태조사를 실시하였다.

대중매체 중 하나인 컴퓨터가 우리 나라에 보급되기 시작한 것은 1970년대 말 미국 APPLE사가 개발한 개인용 컴퓨터가 도입되면서부터라고 할 수 있으며 1992년에는 70만대의 보급이 93년도에는 300만 대를 돌파하였고(한국전산원, 1993), 1995년에는 500만대 이상의 PC가 보급되어 있고 PC통신 가입자 수도 이미 100만명을 넘었다. 본 연구에서도 조사대상자의 86.1%가 컴퓨터를 가지고 있었으며, 이는 1993년 조사에서 서울에 거주하는 중고등학생의 52.1%가 컴퓨터를 보유하고 있는 것(한국방송공사, 1993) 및 1998년 부산경남지역의 남자중학생의 56.5%가 컴퓨터를 보유하고 있는 것(김혜옥, 1998)에 비하여 컴퓨터 보유율이 증가한 것을 알 수 있었다.

통신경험에 있어서 김혜옥(1998)의 남자중학생들의 31.2%가 통신경험이 있다고 하였으나, 본 연구에서는 초등학교 고학년 중 78.9%가 통신경험이 있는 것으로 나타났으며, 학년이 높을수록 통신경험이 유의하게 많은 것으로 나타나 정보화 사회가 되면서 인터넷 통신이 급증한 것을 알 수 있었다.

김옥순 등(1994)의 연구에 의하면 73.6%가 이것저것 아무 것이나 해본다는 반응이 많은 것으로 나타났으며, 김혜옥(1998)의 연구에서는 50.7%가 주로 게임을 하는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 컴퓨터로 하는 일을 보면 게임이 53.1%, 학교공부 15.3%, 음악청취 11.9% 통신 10.8%, 기타 4.7%, 채팅 4.2%의 순으로 나타났으며, 컴퓨터로 주로 게임을 하는 경우는 남학생이 유의하게 많았으며, 학교공부, 음악청취, 통신, 채팅을 하는 경우는 여학생이 유의하게 많았다($P < 0.001$). 이것으로 보면 올바른 컴퓨터 사용에 대한 교육과 개입이 없음을 짐작할 수 있으며, 학생들에게 올바른 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 남자대학생의 50.5%가 컴퓨터 음란물을 접한 경험이 있다고 응답하였으며, 김혜옥(1998)은 남자중학생들의 71.9%가 컴퓨터 음란물 접촉경험이 있다고 하였다. 본 연구의 컴퓨터 음란물 접촉 경험자는 20.3%로 낮게 나타났으나 대상이 초등학교 고학년 아동이고 '음란물에 대해서 들어본 적이 있다'가 62.2%인 것으로 미루어 보면 앞으로 청소년기인 중학생 시기가 되면 더 높은 비율의 학생들이 컴퓨터 음란물에 접촉될 것이라고 짐작된다. 그러므로 성에 대한 판단과 지식이 전혀 없는 어린이들의 컴퓨터 사용에 대한 음란물 접촉 예방을 위한 대책 마련이 되어야 할 것으로 생각된다.

컴퓨터 음란물을 처음 보게된 동기는 박용천(1996)의 연구에서 50%가 음란물을 친구를 통하여 접하게 되었다고 응답하였고, 김혜옥(1998)의 연구에서 92.0%가 친구를 통해 음란물을 접하게 되었다고 응답하였으며, 본 연구에서도 46.6%가 친구와 관련된 것으로 나타났다. 그러므로 또래집단의 영향이 컴퓨터 음란물 유포에 커다란 역할을 하고 있어 초등학교 학생들에게 집단 의식 및 놀이문화에 대한 교육이 마련되어야 할 것으로 생각된다.

컴퓨터 음란물을 보는 이유는 청소년 대화의 광장의 98년 조사에 의하면 '호기심과 재미있어서'가 주된 이유로 나타났다. 본 연구에서도 음란물을 보는 이유는 호기심이 47.9%, 기타 39.7%, 심심풀이, 재미 8.2%, 스트레스 해소 2.7%, 성충동 때문 1.4%로 호기심으로 보는 경우가 유의하게 많았다($P < 0.05$). 음란물을 보는 유형은 게임프로그램 23.3%, 정지된 사진 31.5%, 동영상 27.4%, 기타 17.8%로 정지된 사진 프로그램을 보는 경우가 가장 많았으며, 학년별로는 4학년은 동영상, 5학년은 정지된 사진, 6학년은 게임프로그램과 정지된 사진을 보는 경우가 유의하게 많았다.

음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도를 보면 즐거움, 쾌락을 많이 느낀다 42.5%, 느낀다 19.2%, 보통이다 24.7%, 거의 못 느낀다 6.8%, 전혀 못 느낀다 6.8%로 많이 느낀다가 유의하게 많았으며($P < 0.05$), 학년별로는 4학년은 보통이다, 5학년은 많이 느낀다, 6학년은 느낀다가 가장 많았다.

음란물 접촉 후 혐오감, 불안감에 대해서는 많이 느낀다 19.2%, 느낀다 12.3%, 보통이다 20.5%, 거의 못 느낀다 17.8%, 전혀 못 느낀다 30.1%로 전혀 못 느낀

다가 많았으며, 학년별로는 4학년은 보통이다와 거의 못 느낀다가 42.3%, 5학년은 전혀 못 느낀다 43.5%, 6학년은 보통이다와 거의 못 느낀다가 57.6%로 많았다.

음란물 접촉 후 성적 충동은 많이 느낀다 34.2%, 느낀다 11%, 보통이다 21.9%, 거의 못 느낀다 20.5%, 전혀 못 느낀다 12.3%로 많이 느낀다가 많았으며 4학년은 거의 못 느낀다가 5, 6학년은 많이 느낀다가 가장 많아 학년간 차이를 보였다. 음란물 접촉 후 스트레스 해소는 많이 느낀다 58.9%, 느낀다 15.1%, 보통이다 15.1%, 거의 못 느낀다 8.2%, 전혀 못 느낀다 2.7%로 많이 느낀다가 많았으며, 많이 느낀다와 느낀다가 4학년은 55.1%, 5학년은 95.7%, 6학년은 76.2%로 학년간 차이를 보였다. 음란물 접촉 후 성지식에 도움을 많이 느낀다 68.5%, 느낀다 11.0%, 보통이다 9.6%, 거의 못 느낀다 28.2%, 전혀 못 느낀다 2.7%로 많이 느낀다가 많았으며, 학년별로 많이 느낀다는 4학년 62.1%, 5학년 82.6%, 6학년 61.9%로 나타났다. 음란물 접촉 후 따라하고 싶음을 많이 느낀다 75.3%, 느낀다 8.2%, 보통이다 13.7%, 거의 못 느낀다 2.7%, 전혀 못 느낀다 0.0%로 많이 느낀다가 많았으며, 학년별 차이는 없었다. 음란물 접촉 후 공부시간에 연상됨을 많이 느낀다 67.1%, 느낀다 13.7%, 보통이다 12.3%, 거의 못 느낀다 4.1%, 전혀 못 느낀다 2.7%로 많이 느낀다가 많았으며, 학년별 차이는 없었다.

컴퓨터 음란물은 도덕심을 타락시킨다에서 예 8.6%, 아니오 91.4%로 아니오가 많았으며, 성별 차이는 없었다. 성범죄를 유발시킨다는 예 11.7%, 아니오 88.3%로 아니오라고 응답한 경우가 많았으며, 성별 아니오라고 응답한 경우를 보면 남학생이 86.6%, 여학생이 90.5%로 나타났다. 성범죄 예방에 효과가 있다는 예 90.3%, 아니오 9.8%로 성범죄 예방에 효과가 있다고 응답한 경우가 유의하게 많았으며($P < 0.05$), 성별로 성범죄 예방에 효과가 있다고 응답한 경우를 보면 남학생은 86.1%, 여학생은 95.6%로 차이를 보였다. 스트레스 해소에 도움이 된다는 예 94.7%, 아니오 5.3%로 스트레스 해소에 도움이 된다가 많았으며, 성별 차이는 없었다. 남자들은 당연하지만 여자들은 부도덕하다는 예 74.7%, 아니오 25.3%로 예라고 응답한 경우가 많았으며, 성별 차이는 없었다. 학생들을 보호하기 위한 사회적 노력이 필요하다는 예 11.1%, 아니오 88.9%로 아니오라고 응답한 경우가 많았으며, 성별로 아니오라고 응답한 경우를 보면 남학생이 87.1%, 여학생이 91.1%로

여학생이 많았다.

이상의 연구 결과 컴퓨터 보급에 따른 컴퓨터 음란물 접촉이 초등학교 고학년들에게도 많이 이루어지고 있다. 그러므로 이들 아동들을 대상으로 올바른 컴퓨터 사용 및 성교육이 체계적으로 이루어져야 할 것으로 생각된다.

V. 결론 및 제언

현대 사회는 빠른 정보화 시대의 학생들에게 올바른 컴퓨터 사용을 포함한 성교육을 하여 그들로 하여금 바람직한 성적 적응을 할 수 있게 하며 나아가 이에 대한 사회질서를 지켜 나가도록 하는 건전한 태도를 확립하게 위해 노력을 해야 할 것이다. 그러므로 본 연구에서는 초등학교 고학년 학생들이 얼마나 컴퓨터 음란물에 접하고 있는지를 파악하여 올바른 컴퓨터 사용 및 올바른 성의식 확립을 위한 교육시 참고자료로 활용함은 물론 학생들의 보호를 위한 정책을 수립하는데 도움이 되고자 초등학교 고학년 아동들을 대상으로 컴퓨터를 통한 음란물 폭로 실태조사를 실시하였다.

본 연구는 안동지역에 있는 초등학교 고학년을 대상으로 컴퓨터 음란물 접촉 실태를 알아보기 위한 서술적 조사연구이다.

연구대상은 안동지역에 있는 3개 초등학교를 무작위로 선정하여 4, 5, 6 각 학년에서 무작위로 선정한 학생 전체 360명(각 학년별 120명)을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 지역마다 사회, 경제, 문화적인 차이와 성에 따른 컴퓨터 사용 및 접촉 실태에 차이를 보일 것으로 추정하여 본 연구는 조사대상을 안동지역의 초등학교 4, 5, 6학년으로 한정한다.

연구도구는 본 연구 주제와 관련된 선행연구 최영선(1998) 및 김혜옥(1998)을 참고하여 연구자가 지도교수의 지도를 받아 작성하였으며 신뢰도는 Chronbach alpha .76이며, 조사대상자의 일반적 특성 13문항, 컴퓨터 사용 및 컴퓨터 음란물 접촉 관련문항 18문항으로 구성되었다.

연구 방법은 설문지를 이용한 조사연구로 설문조사는 집단조사방법으로 조사대상학교 각반 담임선생님께 연구의 취지와 목적을 설명한 후 2000년 11월 13일부터 11월 18일 까지 실시하였다.

수집된 자료는 PC SPSS Win 10.0을 이용하여 학년과 성별에 따른 컴퓨터 보유 및 사용형태, 음란물 차단 장치 및 접촉동기, 시기, 음란물 접촉 형태, 음란물

접촉 후 태도, 음란물에 대한 생각에 대하여 Chi-square test를 시행하였으며, 유의수준은 0.05로 하였다.

연구 결과는 다음과 같다.

1. 컴퓨터 보유 및 사용형태를 보면 본 연구에서는 조사대상자의 86.1%가 컴퓨터를 가지고 있었으며, 통신경험에 있어서는 초등학교 고학년 중 78.9%가 통신경험이 있는 것으로 나타났다. 컴퓨터로 하는 일을 보면 게임, 학교공부, 음악청취, 통신, 기타, 채팅의 순으로 나타났으며, 컴퓨터로 주로 게임을 하는 경우는 남학생이 유의하게 많았으며, 학교공부, 음악청취, 통신, 채팅을 하는 경우는 여학생이 유의하게 많았다($P < 0.001$).

2. 컴퓨터 음란물 차단장치 및 접촉동기, 시기를 보면 음란물 차단 프로그램은 있다가 전체의 19.4%, 없다가 80.6%로 없다가 유의하게 많았으며, 컴퓨터 음란물 접촉 경험은 20.3%가 접촉경험이 있다고 응답하였고, 컴퓨터 음란물을 처음 보게된 동기는 46.6%가 친구와 관련된 것으로 나타났다.

3. 컴퓨터 음란물 접촉 형태에서 컴퓨터 음란물을 보는 이유는 호기심, 기타, 심심풀이, 재미, 스트레스 해소, 성충동으로 호기심으로 보는 경우가 유의하게 많았다($P < 0.05$). 음란물을 보는 유형은 게임프로그램, 정지된 사진, 동영상, 기타의 순으로 정지된 사진 프로그램을 보는 경우가 가장 많았으며, 학년별로는 4학년은 동영상, 5학년은 정지된 사진, 6학년은 게임프로그램과 정지된 사진을 보는 경우가 유의하게 많았다.

4. 컴퓨터 음란물을 접촉한 경험이 있는 학생중에서 컴퓨터 음란물 접촉 후 태도를 보면 즐거움, 쾌락을 많이 느낀다, 보통이다, 느낀다, 거의 못 느낀다, 전혀 못 느낀다의 순으로 많이 느낀다가 유의하게 많았으며($P < 0.05$), 학년별로는 4학년은 보통이다, 5학년은 많이 느낀다, 6학년은 느낀다가 가장 많았다. 음란물 접촉 후 혐오감, 불안감에 대해서는 전혀 못 느낀다, 보통이다, 많이 느낀다, 거의 못 느낀다, 느낀다의 순으로 전혀 못 느낀다가 많았으며, 학년별로는 4학년은 보통이다와 거의 못 느낀다가, 5학년은 전혀 못 느낀다, 6학년은 보통이다와 거의 못 느낀다가 많았다. 음란물 접촉 후 성적충동은 많이 느낀다, 보통이다, 거의 못 느낀다, 전혀 못 느낀다, 느낀다의 순으로 많이 느낀다가 많았으며 4학년은 거의 못 느낀다가 5, 6학년은 많이 느낀다가 가장 많아 학년간 차이를 보였다. 음란물 접촉 후 스트레스 해

소는 많이 느낀다가 58.9%로 가장 많았으며, 많이 느낀다와 느낀다는 4학년은 55.1%, 5학년은 95.7%, 6학년은 76.2%로 학년간 차이를 보였다. 음란물 접촉 후 성지식에 도움을 많이 느낀다가 가장 많았으며, 학년별로 많이 느낀다는 4학년 62.1%, 5학년 82.6%, 6학년 61.9%로 나타났다. 음란물 접촉 후 따라하고 싶음을 많이 느낀다가 가장 많았으며, 음란물 접촉 후 공부시간에 연상됨을 많이 느낀다, 느낀다, 보통이다, 거의 못 느낀다, 전혀 못 느낀다로 많이 느낀다가 많았다.

5. 컴퓨터 음란물에 대한 생각은 컴퓨터 음란물은 도덕심을 타락시킨다에서 예 8.6%, 아니오 91.4%, 성범죄를 유발시킨다는 예 11.7%, 아니오 88.3%로 아니오라고 응답한 경우가 유의하게 많았으며, 학년별 아니오라고 응답한 경우를 보면 4학년 83.3%, 5학년 87.5%, 6학년 94.2%로 학년이 높을수록 컴퓨터 음란물이 성범죄를 유발시키지 않는다고 응답한 수가 많았으며, 성별로는 여학생이 더 많았다. 성범죄 예방에 효과가 있다는 예 90.3%, 아니오 9.8%로 성범죄 예방에 효과가 있다고 응답한 경우가 많았으며, 학년별로는 각각 85.0%, 92.5%, 93.3%가 성범죄 예방에 효과가 있다고 응답을 하였으며, 성별로는 남학생은 86.1% 여학생은 95.6%로 차이를 보였다. 스트레스 해소에 도움이 된다는 예 94.7%, 아니오 5.3%로 스트레스 해소에 도움이 된다가 많았으며, 남자들은 당연하지만 여자들은 부도덕하다는 예 74.7%, 아니오 25.3%로 예라고 응답한 경우가 많았다. 학생들을 보호하기 위한 사회적 노력이 필요하다는 예 11.1%, 아니오 88.9%로 아니오라고 응답한 경우가 유의하게 많았으며

($P < 0.001$), 학년별로 아니오라고 응답한 경우를 보면 4학년 78.3%, 5학년 90.0%, 6학년 98.5%로 학년별 차이를 보였으며, 성별로는 남학생이 87.1% 여학생이 91.1%로 여학생이 많았다.

본 연구에서 이상과 같은 결론을 바탕으로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

1. 컴퓨터 음란물을 초등학교때부터 접하는 학생들이 많으므로 그들에게 올바른 성의식이 확립되도록 단계적이며, 체계적인 성교육이 이루어지기를 제언한다.

2. 초등학생을 대상으로 컴퓨터 음란물뿐만 아니라 다른 음란물에 대한 접촉 실태를 조사하고 이에 따른 성교육 학습지도안 및 교육 자료를 개발 할 것을 제언한다.

Reference

- 김옥순, 최익선, 박혜진 (1994). 컴퓨터와 청소년문화, 한국 청소년 문화 연구소.
- 김은경, 김준호 (1994). 음란물의 유해성과 그 규제실태에 관한 연구. 한국형사정책연구원.
- 김혜옥 (1998). 부산·경남 지역 일부 중학교 남학생의 컴퓨터 음란물 접촉실태 및 성행태에 관한 연구. 인제대학교 보건대학원 석사학위논문.
- 노성호 (1992). 한국의 청소년 비행화에 관한 연구. 고려대학교 박사학위논문.
- 문인옥 (1997). 일부대학생의 성의식 및 성행동에 관한 연구. 한국보건교육학회지, 14(2), 95-112.
- 박용천 (1996). 음란물이 청소년들의 정서에 미치는 실태에 관한 연구. 연세대학교 행정대학원 석사학위논문.
- 박천일 (1986). 청소년 일탈행위에 미치는 대중매체 효과연구. 고려대학교 석사학위논문.
- 박해광, 김준호 (1994). 음란물과 청소년 비행과의 관계에 관한 연구. 한국형사정책연구원.
- 장영화 (1997). 청소년 환경과 청소년 보호법, 오늘의 청소년. 한국청소년 단체협의회.
- 정숙경 (1999). 음란물의 접촉실태와 대한적 함의. 1999년도 후기 사회학 대회.
- 최영선 (1998). 음란물과 청소년 성비행과의 관계에 관한 연구. 고려대학교 대학원 사회학과 석사학위논문.
- 한국 전산원 (1993). 국가 정보화 백서.
- 한국방송공사 (1993). 중·고등학교 학생들의 컴퓨터 이용실태와 문제점. 방송연구원.

- Abstract -

A Cross Sectional Study on Elementary Students' Access to Computer Online Pornography*

Kim, Chung Nam**Woo, Hae Ja***

This cross sectional study was done to find out the situation of computer online

pornography access by 4th to 6th grade elementary school students.

The subjects of this study were three elementary schools in Andong, which were selected randomly and 120 students randomly selected from 4th to 6th grade for a total of 360 students.

The questionnaire was composed with the help of a community health nursing professor and through the reference review.

The collected data were analysed by a PC SPSS 10.0 according to school grade and sex, an X²-test was implemented to learn what percent of students have computers and software which prohibit the viewing of online pornography, access motivation and time, content viewed, attitude after accessing the contents, and opinions about computer online pornography.

The results of this study were as follows.

1. A total of 86.1% of students had computers at home. Most students placed computers in their own room. 78.9% of students had computer online communication experience. Higher grade students tended to have more experience of communications on the internet (P<0.001). Most students chatted on the internet once or twice a week and higher grade students tended to communicate online more frequently. (P<0.001). Most students used computers more than one hour a day (P<0.05). They used computers according to the following priorities: game, studying, listening to music, communications, chatting.

2. Regarding the frequency of going computer online more than seven times per week, male students showed a higher frequency than female students (P<0.05). Male students used computers more than one hour a day and female students less than half an hour (P<0.001). Male students

* This study was done by the Keimyung Univ. research fund for graduate students.

** Keimyung University Faculty of Nursing

*** Keimyung University Master in Nursing

mostly used computers to play computer games. On the other hand, female students used the computer to study, listen to music, and chat ($P<0.001$).

3. Regarding software installation to prevent access of computer online pornography, a total of 19.4% of students responded they installed one, but 80.6% didn't have any. 20.3% of students had accessed pornography. 46.6% of students responded, they first get to know to the computer online pornography through friends.

4. The reasons for accessing computer online pornography were ranked as follows: curiosity, interest, to release stress, and sex drive ($p<0.05$). Obscene contents were found in computer games, pictures, and video. Among these, pictures were the most common.

5. Regarding students' attitude toward online pornography, most students responded that they took much pleasure in the contents ($P<0.05$).

6. Regarding the question "Does online pornography degrade morals and cause a sex crime", most students responded as "no".

They also responded positively to the suggestion that the contents would be effective in preventing sex crimes and to release stress. 74.7% of students responded that males' access of the contents as proper but females' access as immoral. Regarding social efforts to protect students from this harmful environment, most replied that those efforts were unnecessary ($P<0.001$).

Key words : Elementary students, Access to computer online pornography