

석사학위논문

청소년 인터넷 음란물 접촉실태및  
대처방안에 관한 연구

2005년

한성대학교 행정대학원

사회복지학과

사회복지전공

김재연



석사학위논문

지도교수 황진수

청소년 인터넷 음란물 접촉실태및  
대처방안에 관한 연구

A Study on the Situation of Juvenile Contact with Obscene  
Materials on the Internet and the Countermeasures

2004년 12월

한성대학교 행정대학원

사회복지학과

사회복지전공

김재연

석사학위논문

지도교수 황진수

청소년 인터넷 음란물 접촉실태및  
대처방안에 관한 연구

A Study on the Situation of Juvenile Contact with Obscene  
Materials on the Internet and the Countermeasures

위 논문을 행정학 석사학위논문으로 제출함

2004년 12월

한성대학교 행정대학원

사회복지학과

사회복지전공

김재연

김재연의 행정학 석사학위 논문을 인준함

2004年 12月 日

심사 위원장 인

심 사 위 원 인

심 사 위 원 인

## 국 문 초 록

한 나라의 청소년들은 그 나라의 발전 가능성이고 잠재력이다. 그러나 나라의 미래를 잃어지고 나아갈 청소년들의 주변 환경은 그들의 일탈을 부추길 수 있는 부정적인 요소가 너무 많이 산재해있다. 특히 현대를 살아가는 청소년들은 대량의 영상매체에 노출되어 있고 외설과 음란물들로 쉽게 접촉할 수 있는 환경이 노출되어 있다. 조사결과에 의하면 청소년들의 인터넷 음란물 접촉 시기는 비교적 빠르게 그리고 광범위하게 나타나고 있다. 이러한 현실에 직면하여 청소년들의 음란 매체 접촉 및 그에 따른 비행 현상의 심각성을 인식시키고 이 문제의 해결을 위한 효율적인 대처방안을 제시함으로써 청소년이 건전하게 성장할 수 있도록 하는 것이 본 연구의 목적이다.

본연구의 결과 청소년들의 인터넷 음란물 접촉은 거의 일반적인 현상으로 나타났다으며, 인터넷 음란물 접촉과 성충동 및 각종 비행경험이 통계적으로 유의미하게 나타났다. 대부분의 음란물 접촉이 자신의 집 및 친구 집이라고 하는 정상적인 일상생활 속에서 발생하고 있어 심각성을 더해주고 있다. 청소년들에 대한 어른들의 관심도에 대해서는 상당히 부정적인 반응을 보이고 있으며, 그들이 건전하게 성장하는데 가장 큰 장애물로 현재의 입시교육 상황의 학교 형태를 들고 있다. 또한 음란물 접촉의 책임이 청소년들 자신에게 있다고 반응하여 강한 자아의식을 찾아볼수 있으며, 현재의 청소년을 위한 각종 정부 및 사회단체들의 노력에 부정적인 반응을 보이고 있다.

따라서 청소년들을 인터넷 음란매체에서 차단시키고 그들이 건전하게 성장할 수 있도록 하기 위해서는 무엇보다도 어른들이 인터넷 음란물을 이 사회에서 근원

적으로 없애기 위한 방법이 요구되며, 청소년들의 관심과 정서를 이해하고, 오로지 성적으로 모든 것을 결정하는 입시지옥으로부터 탈피하여 개인의 창의성과 개성을 존중하는 전인교육이 요구된다. 더불어 정부와 사회단체는 인터넷 음란물 접촉을 차단하는 제도적 규제를 넘어서서 청소년들이 올바른 영상문화를 수용할 수 있는 능력을 함양시키고 건전한 청소년 영상문화 조성에 노력이 필요한 때이다. 따라서 청소년 인터넷 음란물 접촉에 대한 국민적인 관심을 가지고 그들을 사랑과 이해심으로 지켜볼 때 이 나라는 한층 더 밝은 미래가 보장될 것이다.

# 목 차

제 1장 서론 .....	1
제1절 연구의 목적 및 필요성 .....	1
제2절 연구의 범위와 방법 .....	2
제 2장 청소년 인터넷 음란물에 관한 이론적 논의 .....	4
제1절 청소년의 개념과 특성 .....	4
제2절 청소년 비행의 개념과 특성 .....	6
제3절 인터넷 음란물의 특성 및 개념 .....	7
제4절 온라인상의 음란물과 청소년 행동특성 .....	10
제5절 인터넷 음란물 규제실태 .....	18
제6절 선행연구의 검토 .....	30
제 3장 청소년 인터넷 음란물 접촉 실태 분석 .....	35
제1절 조사 및 분석방법 .....	35
1. 연구대상 및 절차 .....	35
2. 조사의 방법 .....	36
3. 자료분석 .....	37
제2절 조사의 결과 .....	38
1. 연구대상자의 일반적 특성 .....	38
2. 음란물 접촉 경험과 시기 .....	42
3. 인터넷 음란물, 성관련 지식 획득경로 .....	45
4. 음란물 접촉 후 성태도 .....	53
5. 청소년에 대한 관심도, 건전 성장의 방해물, 음란매체 차단의 주요 역할자 .....	56
제3절 조사 결과분석 .....	58

제 4장 청소년 인터넷 음란물에 대한 대처방안 .....	61
제1절 국가정책적 대처방안 .....	61
제2절 학교환경적 대처방안 .....	65
제3절 가정환경적 대처방안 .....	68
제 5장 결론 및 제언 .....	74
참고문헌 .....	79
부록 설문지 .....	84
ABSTRACT .....	90

## 표 목 차

<표 2-1> 정보통신 윤리 위원회의 컴퓨터 음란물 심의규정 .....	9
<표 2-2> 온라인 음란물 관련 각국 규제동향 .....	26
<표 2-3> 청소년의 음란물 접촉실태 : 김준호, 박해광(1994) .....	30
<표 2-4> 청소년의 음란물 접촉실태 : 김은경(1998).....	31
<표 3-1> 설문 배포와 회수율 .....	36
<표 3-2> 성 별 분류 .....	38
<표 3-3> 나 이.....	38
<표 3-4> 종교대상자의 종교별 분류 .....	39
<표 3-5> 주거지역 .....	39
<표 3-6> 학교 성적.....	40
<표 3-7> 계열별 음란물 접촉 정도.....	40
<표 3-8> 아버지의 교육 정도 .....	40
<표 3-9> 어머니의 교육 정도.....	41
<표 3-10> 인터넷 음란물 접촉 경험과 시기.....	42
<표 3-11> 인터넷 음란물을 처음 접하게 된 동기 .....	43
<표 3-12> 인터넷 음란물을 보게 되는 가장 큰 이유.....	44
<표 3-13> 인터넷 음란물 접촉 장소 .....	45
<표 3-14> 인터넷 음란물을 볼 때 누구와 함께 보는가.....	45
<표 3-15> 인터넷 사용에 대한 부모님의 반응.....	46
<표 3-16> 인터넷 1주일 평균 사용시간.....	47
<표 3-17> 인터넷 사용용도 .....	47
<표 3-18> 성에 관한 지식습득 경로 .....	48
<표 3-19> 인터넷 음란사이트 보는 것에 대한 견해 .....	49
<표 3-20> 인터넷 음란물이 다른 영상매체와 비교해서 청소년에게 미치는 영향 ·	49
<표 3-21> 음란물 접촉 주요매체.....	50
<표 3-22> 인터넷음란물 접촉 후 계속 보고 싶어지나 .....	50
<표 3-23> 인터넷음란물 접촉 횟수.....	51
<표 3-24> 인터넷음란물 1회 접촉 시간할애 정도 .....	51

<표 3-25> 불법 프로그램 복제·유통 경험 .....	52
<표 3-26> 인터넷음란물 접촉 후 음란물을 찾기 위해 노력한 횟수 .....	52
<표 3-27> 인터넷음란물 접촉 후 행위를 따라하고 싶은 충동.....	53
<표 3-28> 인터넷음란물 접촉 후 실제로 행위를 따라한 횟수.....	53
<표 3-29> 인터넷음란물 접촉 후 집중이 안 되고 다른 일을 할 수 없게된 경험여부.....	54
<표 3-30> 인터넷음란물 접촉 후 공부에 방해가 된 경험.....	54
<표 3-31> 성적 욕구 해소.....	55
<표 3-32> 인터넷음란물 접촉 후 성적 추행의 충동여부 .....	55
<표 3-33> 인터넷 음란물 차단 프로그램 존재의 인지여부 .....	56
<표 3-34> 인터넷 음란물 차단.....	56
<표 3-35> 인터넷 예절, 음란물 예방교육.....	57
<표 4- 1> 열린 가정 이미지의 조건 .....	62

# 제 1 장 서론

## 제 1 절 연구의 목적 및 필요성

오늘날 세계는 사이버세계에 많은 것을 의존하고 있다. 전자우편을 통한 의사소통, 사이버 쇼핑으로 불리우는 전자상거래 그리고 인터넷뱅킹 등의 금융거래 등 우리의 현실공간 안에서 사이버세계는 이미 하나의 삶의 무대로 자리 잡게 된 것이다. 또한 사회적으로 볼 때에도 새로운 계층 내지 세대가 등장하였다. 사이버세계를 더욱 우월하게 여기고 그 세계 안에 파묻혀 지내는 시간이 많은 N세대들이 출현한 것도 이미 몇 해가 지난 것이다.

청소년들이 사이버 공간에서 수많은 정보와 경험을 접하면서 발생 할 수 있는 문제행동, 즉 비행적 요소가 다양한 형태로 내재되어 있고 또 발생하고 있다. 따라서 이 논문에서는 청소년들이 일으킬 수 있는 사이버 공간에서의 비행적 요소와 비행 경험들을 알아봄으로써 청소년들의 건전한 성장과 발달을 도모하고 사이버 공간 안의 청소년 비행예방과 대처방안을 모색하기 위한 연구를 하고자 한다.

사이버 공간은 컴퓨터와 정보통신매체의 발달에 따라서 무한대의 정보가 저장되어 있고 아울러 다수의 사람이 동시에 상호작용적으로 정보를 교환할 수 있는 '인터넷 공간'으로서, 많은 정보를 얻을 수 있고 다양한 경험을 할 수 있는 세계를 말한다. 이러한 사이버 공간이 최근에 청소년들의 새로운 활동공간으로 자리 잡으면서 사이버 공간에서 청소년들이 어떤 정보를 얻고, 어떤 경험을 하며, 그러한 정보의 획득과 경험은 청소년들의 심리적 행동특성에 어떤 영향을 미치고 있는가에 대하여 깊은 우려와 함께 사회적으로 관심이 높아지고 있다(한국간행물윤리위원회, 2000).

오늘날 청소년들에게 적당하고 충분한 문화생활 및 여가활동의 기회가 제한되어 있는 우리 사회의 상황에서 본다면, 매우 흥미롭고 다양한 세계를 제공해주는 사이버공간은 청소년들에게 매우 매력적인 활동과 놀이의 장이 될 수 있으며, 실

제로 청소년들의 가치관, 의식구조 및 생활 전반에 걸쳐 직접 및 간접적인 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다.

이러한 인터넷사이버공간은 다양한 오락과 방대하고 빠른 정보의 습득 등 많은 장점이 있는 반면, 이상행동과 범죄의 장소로 이용되는 장소로 사용되어질 수 있는 것이 사실이다. 사이버공간을 자칫 잘못 사용한다면 크나큰 해악을 끼칠 수 있다는 것이다. 결국 청소년들은 또래 집단에만 의존하여 성에 관한 문제는 서로 잘 모르는 처지에서 자신들끼리 해결하려고 하는 비정상적인 교육이 이루어지고 있는 현실에 처해있다. 영역별로 유해환경에는 유해시설 및 장소, 유해물품 그리고 유해매체가 포함된다. 이 중에서 가장 가까이 접할 수 있고 만연되어 있는 유해매체 중 시각적인 음란 영상매체로 국한시키고, 경험적인 개념으로 연구에 적용하여 청소년들이 유해환경에 노출되지 않고 가정과 학교와 사회에서 정상적으로 성장할 수 있도록 지원하고 노력해야 하며 본 연구를 통해 건전한 청소년 육성에 기여코자 한다.

## 제 2 절 연구의 범위와 방법

### 1. 연구의 범위

본 연구에서는 정보화시대에 있어서 사회구조나 청소년의 행동변화에 가장 큰 영향을 미치고 있는 인터넷과 어느 세대보다도 가장 인터넷의 이용률이 높은 청소년들의 인터넷 음란물 접촉 후 청소년들이 문제행동에 영향을 미칠 것이라는 것을 밝히고자 한다. 그러므로 이미 성행동을 포함한 문제행동을 경험한 청소년들뿐만 아니라 이러한 가능성을 가지고 있는 일반 청소년들을 조기에 발견하고, 이들에 대한 조기개입의 필요성을 제기하고자 한다.

현재 사회적인 영향력에 비해 상대적으로 역사가 짧은 PC통신상의 멀티미디어는 여타 미디어와는 달리 기술적인 방법이 비약적으로 발달 했을 뿐 본질규명, 영향과 수용자 효과 등 사회과학적 연구가 제대로 이루어지지 않았기 때문에 심의·규제 대응방안 역시 이론적 실제적인 체계가 미약하며 적응방법에 있어서도

논란의 여지가 많이 남아있다. 선진 여러 나라에서 제도적으로 인터넷 음란물에 대한 규제를 법제화하여 시행하고 있으며, 우리나라에서도 인터넷 등급제 도입을 위한 정보통신윤리위원회의 연구보고서를 통해서도 알 수 있듯이 심의·규제를 하는데 있어서는 많은 문제를 안고 있는 것이 사실이다. 특히 표현의 자유에 대한 일종의 구속이 될 수 있으나, 청소년 보호라는 측면에서 접근할 때, 이를 효과적으로 적용할 수 있는 심의·규제 방안을 확고히 마련할 필요가 있다.

따라서 이러한 필요성 제기로 본 연구에서는 청소년들을 대상으로 새로운 인터넷 접촉 실태와 그 영향에 대한 조사로 중요한 의의를 가지며, 또한 음란물의 주 소비자가 남자라는 공식과 같은 선입견에서 벗어나 여성들도 PC통신 이용자가 증가함에 따라 접촉이 용이해졌을 것이라는 추측아래 연구대상에 여성 청소년을 포함하여 성별에 따른 음란물 접촉의 차이를 살펴보고, 청소년들에게 PC통신상의 음란물 추구성향이 성태도, 행동에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

## 2. 연구의 방법

본 연구를 위하여 연구대상은 연구자의 거주지인 안양 평촌 신도시 주변의 학교(인문계학급, 실업계학급) 고교생1·2·3학년 300명을 대상으로 무작위 선출하여 설문조사를 실시하였다.

설문지는 2004년 6월 15일부터 총 300부를 배부하여 7월12일까지 설문을 실시하였고, 회수하지 못한 것과 불성실하게 작성한 5부를 제외하고 295부의 설문으로 연구하였다. 각 학교마다 학생지도 선생님의 허락과 담임선생님과 연구자가 들어가서 설문에 참여하여 모두 성실한 답변으로 보고 본 연구의 신뢰도가 높다고 평가 할 수 있겠다.

## 제 2 장 청소년 인터넷 음란물에 관한 이론적 논의

### 제 1 절 청소년의 개념과 특성

#### 1. 청소년의 개념

청소년은 신체적 정신적으로 성인의 발달수준에는 못 미치고 성숙한 성인으로 행동하기에는 아직 미숙하지만 계속 성인으로의 발전을 보이는 연령층이다.

청소년의 또 다른 연령구분을 보면 1985년 UN에서 공식으로 규정한 청소년(young people)의 개념은 15세부터 24세 사이의 집단으로, UN기구 중 국제식량기구(FAO)에서는 10세부터 24세까지 사이의 결혼 여부를 불문한 남녀 인구부문으로 청소년을 규정하고 있다. 또 UN사무국과 UN회원국 및 비정부단체들을 대상으로 한 설문조사결과 하한 연령을 7세부터로 잡는 나라(1개국)고 있고, 상한연령도 30세(10개국), 35세(4개국)까지 다양각색으로 나타났다(오영재, 2001)

청소년에 관한 정의는 시대 또는 사회에 따라 다양하지만 연령기준에 의해 규정되는 것이 일반적이며 대개 10대를 중심으로 개념을 설정하는 것이 보통이다.

#### 2. 청소년의 특성

우리는 보통 아무 생각 없이 청소년이란 말을 많이 쓰고 있다. 그러나 그 사용 방법에서나 의미를 보며 매우 다양하고 복잡한 측면을 가지고 있다. 실제 청소년이란 연령적으로 언제부터이며, 신체적으로나 심리적으로는 어떠한 시기인가 지극히 애매하다. 다만 어느 측면에서나 경험이 얕고 미숙한 사람을 가리키는 것만은 사실이다. 그리고 앞으로 더욱 발전할 수 있는 가능성을 많이 가지고 있는 사람을 말한다.

발달단계의 구분에 의하면, 청소년이란 아동기와 성인기의 사이에 위치하고 있다. 이 시기는 누구라 할지라도 그 사람의 생애에서 가장 생기와 활력이 넘치는

시기이며, 가능성을 향하여 앞으로 나아가는 시대인 것이다. 우리가 흔히 사계(四季)를 표현할 때 청춘(靑春), 주하(朱夏), 백추(白秋), 현동(玄冬)이라는 말을 쓰고 있다. 이와 같이 청소년기는 선명한 푸른색이며 만물이 약동하는 봄인 것이다. 아마도 대부분의 사람들에게 있어서 청소년기는 운동능력의 면에서도 최고의 시기이며, 실제 모든 스포츠의 좋은 기록은 청년에 의해서 수립되어 진다. 그 때문에 아동기의 어린아이들은 힘이 강한 청소년기에 빨리 도달하기를 동경하고, 성인들은 현실을 한탄하며 영광스러웠던 그 시대를 그리워하고 향수에 곧잘 빠지곤 한다. 청소년기란 꿈과 희망의 시대인 것이다.<sup>1)</sup> 그 배경에는 신체의 양적인 면만이 아닌 운동기능을 포함한 행동의 질적인 측면에서도 가장 발달되어 있으며 기반이 잘 수립되어 있다.

이에 비해, 유아기나 아동기 어린아이들의 신체발달은 질적인 면에서 급상승하지만 청소년기만큼은 되지 않는다. 청소년기를 맞아서 정상에 이른 후 성인기에 들어가면 서서히 하강하게 된다. 그런데 넓은 의미에서 발달이라고 하는 개념에는 단순히 신체적인 면만이 아니고 정신적이며 사회적인 요소도 포함하고 있지만, 청소년기는 정신적·사회적인 면에서 아동기보다는 당연히 발달하여 있다. 그러나 성인기만큼은 완성되어 있지 않다. 그밖에 청소년기는 발달내용의 곡선은 다르지만 심신양면의 발달측면에서 어린아이로부터 어른에 이르는 과도적인 이행단계에 있다고 할 수 있다. 그 때문에 청소년기에는 인격발달의 면에서 아동과 성인 양기(兩期)와는 다른 고유한 특징이 보여 진다.

널리 알려져 있듯이 최초로 발달심리학 분야를 확립한 Hall(G. Stanley Hall, 1846~1924)은 청년기를 ‘질풍노도(storm and stress)’의 시기라 이름 짓고, 청년기는 급격한 성적인 성숙으로 인한 무한한 충동력과 정신적 에너지를 갖게 되며, 성급하고 과격하며 격정적인 활동성을 초래하게 된다고 설명하였다. 청년기를 동요·갈등·위기의 시기로 보는 Hall의 견해는 발달심리학의 청년기관점에 지대한 영향을 미쳐 왔으며, Freud, Erickson을 거쳐 오늘날에도 여전히 계속되고 있다.

이와 같은 측면 때문에 범죄와 비행의 문제에서 성인범죄와 청소년범죄를 구분하여 연구하게 되는 이유가 여기에 있다. 2)

1) 한국청소년개발원, 청소년심리학, 서울, 도서출판서원, 1999, p.34~35 재인용

## 제 2 절 청소년 비행의 개념과 특성

비행(delinquency)이란 사회학적 용어라 할 수 있는데 학자들마다 그에 대한 개념을 달리하고 있다. P.V.Young은 비행을 ‘개인적·사회적 갈등의 위험성 있는 행위 내지 인격적 태도’라 하였으며, Tappan은 ‘장애 반사회적 행위를 할 위험을 표시하는 것’이라 정의하고 있다. 또한 김영모는 비행을 광의와 협의로 나누었는데 광의는 반사회적 행동이고, 협의는 소년비행의 의미로서 과거의 객관적 행위 및 장래에 죄를 범할 수 있는 가능성까지 포함한다고 정의하고 있다.<sup>3)</sup>

따라서 비행이란 법률이나 학교의 규칙을 위반한 행위들로 구성되어 있으나 실제로 정의를 내리거나 측정하는 데는 많은 어려움이 있다. 비행은 단 한가지의 탈선행동이나 범칙행위를 가리키기도 하지만 여러 가지 범칙행위나 탈선행동이 하나의 사건으로 나타날 수도 있으며, 또한 반복적으로 되풀이되어 일어나는 생활의 양식을 가리킬 수도 있다. 비행은 살인, 강도, 강간, 등과 같은 강력 범죄에서부터 흡연, 음주, 성인극장 출입과 같은 경미한 일탈행동에 이르기까지 무척 다양한 행동을 가리킨다. 그러나 어떠한 행동을 비행으로 규정할 것이냐 하는 것은 그 사회의 교육 풍토, 법률, 전통, 도덕, 관습에 따라서 다르며 또한 한 사회 내에서도 집단이나 개인에 따라서 제각각 다른 반응을 보일 수 있다. 따라서 청소년 비행을 다른 형태의 행위와 구분하기 위해서는 법적인 기준을 고려하는 것이 필요하다. 비행행위가 되기 위해서는 먼저 특정행위를 금지하는 법령을 위반하는 것이 필요하기 때문이다.

과거에는 성인범죄 또는 소년범죄에 있어서 판결 시에 피고인의 나이를 고려는 했지만 처벌형태(징역, 체형, 사형 등)에 있어서는 성인과 어린이들 간에 차이가 거의 없었다. 그러나 사회가 소년들의 욕구를 알게 됨에 따라 처벌형태에 있어서도 변화하게 되었다.

청소년비행을 우리나라 소년법 제4조 제1항에서는 12세 이상 18세 미만의 소년에 의한 범죄행위 및 우범상태를 말하며 이러한 행위를 하거나 상태에 놓인

---

2) 장동식, 청소년의 사이버 관련 비행에 관한 연구, 2001, p6

3) 장동식, 상계논문, pp.7-9 재인용

소년을 각각 범죄소년, 촉법소년, 우범소년으로 구분하고 있다. 현행법상 규정된 내용을 보면 다음과 같다.

첫째, 범죄소년은 14세 이상 20세 미만의 소년으로서 형벌법령에 저촉되는 행위를 한 자를 의미하며 형사책임이 있다.

둘째, 촉법소년은 형벌법규 저촉되는 행위를 하였으나 12세 이상 14세 미만으로 형사책임 연령에 달하지 않는 자, 즉 형사 미성년자에게는 형사 책임이 없다.

셋째, 우범소년은 12세 이상 20세 미만의 소년으로서 보호자의 정당한 감독에 복종하지 않는 성벽, 정당한 이유 없이 가정에서 이탈하거나 범죄성 또는 부도덕한 자와 교제하거나 자기 또는 타인의 장래 형벌 법령에 저촉되는 행위를 할 우려가 있는 12세 이상 20세 미만인 자의 유형(동법 제4조)으로 되어있다.

여기에서 범죄와 비행의 구별을 살펴보면, 소년범죄는 살인, 강도, 강간, 방화, 절도, 상해, 공간, 협박, 도박 등을 말하며 소년비행이란 음주, 흡연, 흥행장·유흥업소·사행 행위장 출입, 불량집단 조직, 음란행위, 불순 이성교제, 부녀자 희롱 등을 말한다.<sup>4)</sup>

비행이란 용어는 19세기 말부터 대중화되었는데 그 당시 최초 소년법원이 설립되었다. 이 용어는 성인에 적용되는 개념이 아니며, 형사책임은 전제하지 않는 개념이다. 그러므로 비행이라는 용어는 반드시 소년에 국한하여 사용하여야 하며, 일반형사 사법의 차원을 떠나서 이해되어야 한다(고대영, 2000).

### 제 3 절 인터넷 음란물의 특성 및 개념

#### 1. 음란물의 개념

음란물 규정은 시대와 사회마다 다르고, 그 자체 안에서도 다양한 유형간의 차이를 보이고 있다. 따라서 사회와 문화 및 역사에 따라 다르기 때문에 일반화 시켜서 규정한다는 것이 어렵고 타의적이다. 실로 음란물 개념은 매우 논쟁적이고 애매모호하며, 그것에 대한 태도는 도덕적 신념과 가치, 정치적, 철학적 지향성에

4) 경찰청, 경찰백서, 2000, p.27

따라 좌우되기 때문에 상당히 양극적이고 이데올로기적인 성격이 강하다.

음란물에 대한 관습적이고 상식화된 개념으로서 ‘음란성’ 혹은 ‘외설성(obscenty)’이라는 개념이 주로 사용되어 왔다. 그러나 이 개념은 경험적 구분으로서의 구체성도 판단 근거로서의 개념적 엄밀성도 가지지 못한다는 비판을 받아왔다. 왜냐하면 음란성 혹은 외설성 여부의 판단은 개인적 판단, 혹은 각 사회의 문화적 맥락에 따라 달라지는 상대적인 것일 수 있기 때문이다. 실제로 음란성에 대한 법적 판단은 판결을 맡은 판사의 개인적 주관에 따라 매우 다양하게 정의되어 온 것이 사실이었다. 따라서 음란물이라는 추상적 개념 보다는 포르노그래피라는 경험적 개념이 보다 현실성을 갖는다고 볼 수 있다. 포르노그래피는 가장 넓은 의미에서 ‘독자 혹은 시청자에게 성적 흥분을 불러일으키기 위한 노골적인 성 표현물’로 정의된다. 그러나 이러한 개념은 포괄적이며 구체적이지 못하다는 한계를 가진다. 포르노그래피라는 규정은 경험적으로 보다 구체화되어야 하며 이를 위해서는 그 내용에 따른 구분이 필요하다.<sup>5)</sup>

넬슨은 나름대로 포르노그래피의 특성을 추출하여 다음과 같은 내용적 특징을 가지는 것이 포르노그래피라고 정의하고 있다.

첫째, 그 내용이 성행위를 묘사하고 있는 것이라 할지라도 보는 이의 환상이 덧붙여지는 것만이 포르노그래피이며 이는 일반적으로 성적 행위들이 성교의 흥분으로 유도되는 표현들을 지향하고 있는 백일몽이라 할 수 있다. 둘째, 문학이나 예술에서 음란하거나 음탕한 주제를 표현하거나 제시하는 것이 포르노그래피라 할 수 있으며 셋째, 포르노그래피는 그 자체로서 가학적 행위를 유발할 수 있으며 넷째, 그 내용에 있어 여성의 가치저하를 표현하고 있다는 특징을 가진다고 본다.

이상과 같은 논의를 통해 볼 때 포르노그래피의 해악성은 성에 대한 노골적 표현이 주는 효과보다 이것이 폭력성과 결부되어 나타남으로써 성적 충동이 폭력적 행동으로 나타날 수 있는 가능성을 제공한다는 점에서 문제가 되는 것이다.<sup>6)</sup> 본 연구에서는 음란물의 종류를 <표Ⅱ-2>의 한국의 정보통신 윤리위원회

5) 한국형사정책연구원, 음란물의 유해성과 그 규제 실태에 관한 연구, 1994,p.16

6) 한국성폭력 상담소, 「건강한 청소년 성문화 창출을 위한 서울시민대토론회」, 서울 : 한국성폭력

의 음란성에 관한 규정으로 정의하기로 한다.

<표 2-1> 정보통신 윤리 위원회의 컴퓨터 음란물 심의규정

제7조 (음란성에 관한 기준)
<p>① 심의규정 제15조 제1호에 해당하는 내용은 다음 각 호와 같다.</p> <p>1. 신체노출</p> <p>가. 남녀의 성기, 국부, 음모 또는 항문(이하 ‘남녀의 성기 등’이라 한다)이 노출되거나 투명한 의상 등을 통해 비치는 내용</p> <p>나. 착의상태라도 남녀의 성기 등이 지나치게 강조되거나 근접 촬영되어 윤곽 또는 굴곡이 드러난 내용</p> <p>2. 성행위</p> <p>가. 이성 또는 동성간의 정사, 구강성교, 성기애무 등 성행위를 직접적으로 묘사한 내용</p> <p>나. 신체의 일부 또는 성기구를 이용한 자위행위 묘사 내용</p> <p>다. 성행위시 기성을 수반한 신음소리를 묘사한 내용</p> <p>라. 수간, 혼음, 성고문 등 변태 성욕을 묘사한 내용</p> <p>마. 성폭력, 강간, 윤간 등 성범죄를 구체적·사실적으로 묘사하거나 미화한 내용</p> <p>3. 기타</p> <p>가. 어린이 또는 청소년을 성 유희의 대상으로 묘사한 내용</p> <p>나. 남녀의 성기를 저속하게 표현한 내용</p> <p>다. 불륜관계, 근친상간 등 패륜적·반인륜적 성행위를 자세하게 소개하거나 흥미 위주로 묘사한 내용</p> <p>라. 신체 부위에 과도한 문신·낙인, 변태적 복장, 장신구 등을 부착하여 혐오감을 주는 내용</p> <p>바. 방뇨·배설시의 오물, 인체에 부착된 오물, 정액 및 여성생리 등을 묘사하여 혐오감을 주는 내용</p>

**2. 음란물의 유형**

음란물(포르노그래피)은 크게 하드코어 포르노그래피와 소프트코어 포르노그래피로 대별된다. 하드 포르노란 ‘오로지 성적 흥분과 자극을 위하여, 성적 묘사 혹은 기술이 현저하게 노골적이고 사회의 도덕관념을 심히 해칠 뿐만 아니라 어떤 사회적 가치도 갖지 않는 성표현물을 의미한다. 과거에는 노골성이 하드 포르노를 규정하는 중요한 기준이 되었으나, 점차 내용의 반사회성이 중요한 기준이 되고 있으며 특히 폭력과 인간의 가치 저하는 하드 포르노의 중요한 기준이 되고 있으며 특히 폭력과 인간의 가치 저하는 하드 포르노의 중요한 기준이다. 소프트 포르노는 표현방법이 하드 포르노보다 노골적이지는 않지만 인간의 육체 혹은 성행위를 묘사한 것으로 성적인 자극과 만족을 위해 이용되는 성표현물을 의미

상답소, 1997, p.14

한다. 즉, 하드코어에는 폭력적인 성표현물, 위치저하 지배 종속 굴욕을 묘사한 비폭력적 성 표현물, 아동 포르노그래피, 일반인의 가치관과 배치되는 성표현물이 속하고, 소프트 포르노에는 성기노출이 포함된 비폭력 비위치 저하적인 성표현물, 성기노출이 없는 비폭력 비위치저하적인 성표현물, 나체 묘사가 속한다. 하드코어와 소프트 포르노의 구분은 해당 사회의 성문화와 사회의 성에 대한 가치, 그리고 시대에 따라 다르게 나타난다.

현재 인터넷 음란물은 음란 사진, 음란소설, 음란 비디오 형태의 음란물을 컴퓨터를 이용해 볼 수 있게 프로그램 파일로 변환시키거나, 컴퓨터의 특성을 적용해 제작된 음란물을 말한다.<sup>7)</sup> 예전에 우리가 볼 수 있었던 모든 종류의 음란물이 디지털화되어 컴퓨터에서 만날 수 있다. 주로 ‘야’자로 시작되는 말들이 많다. ‘야’자는 ‘야한’이라는 말의 줄임 글자이다. 이 글자 뒤에 다양한 단어의 약자가 합쳐져서 여러 가지 컴퓨터 음란물을 일컫는 말이 된다.

## 제 4 절 온라인상의 음란물과 청소년 행동특성

### 1. 충동성

성격특질로서의 충동성은 “행동을 취하기 전에 비슷한 능력을 가진 다른사람들 보다 심사숙고를 덜하는 경향성”이라고 할 수 있다(Dickman, 1990). 충동성은 정신집중이 흐트러지는 정도(distractability), 높은 활동 수준, 욕구 만족지연의 불가능, 지속적이지 못한 대인관계, 반사회적 행동 등으로 표출된다. 일반적인 충동성으로 인한 결과는 부정적인 것으로 인식되고 있으나, 최근에 와서는 충동성으로 인한 결과가 항상 부정적이지만은 않다는 지적이 있다. 특히, 실험 과제가 아주 단순할 경우, 충동성이 높은 피험자들도 별 오류 없이 잘 할 수 있으며(Dickman, 1985), 의사결정 시간이 아주 짧은 과제를 할 때에는 충동성이 높은 피험자들이 오히려 더 정확한 수행을 보인다(Dickman & Meyer, 1988).<sup>8)</sup>

7) 어기준, 「컴퓨터와 야한 아이들 그리고 순진한 부모」, 서울 : 아세아미디어, 1999

8) 한국형사정책연구원, 청소년 긴장과 비행, 1999, p.22 재인용

충동성과 다른 심리적 특성 및 행동과의 관계를 알아본 연구들에 따르면, 충동성은 반사회적 행동의 중요한 특징들 가운데 하나로 보는 견해가 많다(Cleckley, 1976; Eysenck, 1977; Robins, 1978). 성격 연구자들은 “충동성(impulsivity)”이 반사회적인 행동에 영향을 주는 중요한 특질이고(Buss, 1966), 일생동안 지속적으로 비행을 반복하게 해주는 성격 요소(Cleckley, 1976)라고 보았다. 9)

Logue(1995)는 자기통제(self-control)를 ‘즉시 얻는 작은 결과보다 지연되지만 더 큰 결과를 선택하는 것’으로 정의하고 그 반대의 개념으로 충동성, 즉 지연된 큰 결과보다 지연되지 않은 작은 결과를 선택하는 것으로 상정하였다. 자기통제의 실패는 여러 가지의 부정적인 결과를 가져오는데, 이는 특히 충동조절의 장애 또는 중독적인 형태로 나타나기 쉽다. Logue(1995)는 섭식행동, 약물중독, 성행동, 운동, 교육장면에서의 공부, 부정행위(cheating), 금전사용에서의 절약, 도박, 절도 등을 자기통제의 실패로 설명하고 있다. 10)

충동조절 장애의 필수증상은 개인이나 다른 사람에게 해가 될 수 있는 행위를 수행하려는 충동, 욕동, 유혹에 저항하지 못하는 것이다. DSM-IV의 “다른 곳에 분류되지 않는 충동조절장애들”(impulse-control disorder not elsewhere classified)에 속하는 개인들은 행위를 수행하기 전에 긴장감이나 각성상태가 고조되는 것을 느끼고, 행위를 할 때 기쁨이나 충족감, 안도감을 경험한다. 행위 후에 후회, 자기비난, 죄책감이 동반되는 경우도 있고 그렇지 않은 경우도 있다(APA, DSM-IV). 이렇게 볼 때 충동조절 실패는 여러 종류의 중독과 반사회적 행동에서 핵심이 된다고 할 수 있다.

Logue(1995)는 자기 통제력이 약물중독에서 두 가지 방향으로 영향을 주고받는다고 정리하고 있다. 첫째, 약물을 사용하게 되는 것이 자기통제 실패라는 것이다. 둘째, 약물의 영향으로 자기 통제력이 약화된다는 것이다. 이와 같은 연구 결과를 가상공간에 적용해 본다면, 자기통제의 저하가 인터넷의 부적절한 사용과 중독에 영향을 미치며, 다시 자기통제가 저하될 수 있다. 현실상의 자기통제의 저하가 가상공간에서 문제를 가져올 수 있는 것이다. 따라서 일반적인 자기통제

---

9) 한국형사정책연구원, 음란물과 청소년 비행과의 관계에 관한 연구, 1994 ,p.14 재인용

10) 한국형사정책연구원, 전개논문, pp.23-25 재인용

력 상실은 가상공간의 중독적 사용으로, 이는 다시 가상공간에서의 비행으로 이어지기 쉬운 것이다. 11)

충동 통제력이 결핍되면 행동을 통제하고, 반사회적 행위가 미래에 초래하게 될 결과에 대해 생각하지 못하게 함으로써 비행행동을 직접 유발할 수도 있고, 나아가 학교 및 학업생활에서의 성공을 방해함으로써 간접적으로 비행을 초래하게 될 수도 있다(Moffit, 1993). 특히 탈억제적인 성격을 가진 사람이 취약한 환경이 처했을 때 반사회적인 행동을 표출하게 되는데(Gorenstein & Newman, 1980), 이와 같은 상호작용을 통해서 충동적인 성격은 전생애에 걸쳐서 반사회적인 행동을 유지하게 해준다(White, Moffit, Caspi, Bartusch, Needles, Stouthamer-Loeber, 1994). 실제로 높은 충동성 수준은 장기적으로 안정적이고 심각한 반사회적인 행동과 정적인 상관이 있는 것으로 나타났다(Farrington, Loeber & Van Kammen, 1990; Wilson & Herrnstein, 1985). 대학생을 대상으로 한 조사결과에서도 범법행위를 한 경험이 있다고 보고한 대학생들은 그렇지 않은 대학생들에 비해 충동성이 더 높고, 어린 시절의 공격성향도 더 높았던 것으로 나타났다(조은경, 1997). 다른 연구결과는 절도와 약물남용을 제외한 모든 비행에서 충동성이 가장 높은 통계적 예측력을 가진 것으로 나타났고, 충동성이 청소년의 공격적 비행, 파손행동, 규칙위반 등의 비행을 설명하는데 중요한 변인이 된다(이미경, 1995). 이러한 선행연구들을 통해서 볼 때, 청소년 비행은 충동성과 밀접한 관련이 있을 것으로 생각된다. 12)

## 2. 비행

일반적으로 청소년 비행은 가출, 무단결석, 음주, 흡연, 이성과의 성교 등과 같은 지위비행에서부터 폭행, 절도, 강도 및 강간 등과 같은 범죄적 행동에 이르기까지 광범위한 부적응 행동을 지칭하는데 사용된다. 청소년 비행이 청소년이 행

---

11) 어기준, 전개논문, pp24-27 재인용

12) 한국간행물 윤리 위원회, 청소년의 유해 간행물 접촉실태 및 비행과의 관련성, 1997 .pp13-19 재인용

하는 잘못된 행동을 의미한다는 점에 대해서는 누구나 인정하지만, 구체적으로 어떤 행동이 비행인지에 대해서는 견해가 일치하지 않다(고성혜, 1995). 청소년 비행의 범위와 규정은 시대, 사회 및 문화권에 따라 차이를 보인다.

청소년 비행의 개념을 재측면에서 논의해 보면, 사회적인 측면에서는 사회의 여러 가지 규범을 위반한 행위를 의미하고, 법률적인 측면에서는 실정법을 위반한 행위를 의미한다. 또한 도덕적인 측면에서는 도덕규범을 어긴 행위를 의미하며, 교육적인 측면에서는 교육기관의 규칙을 위반한 행위를 의미한다(김동일, 1996). 이와 같은 비행의 다양한 관점을 고려할 때, 청소년 비행이란 사회적, 법률적, 도덕적, 그리고 교육적 측면에서 청소년에 의해 행해지는 위반행동 혹은 그릇된 행동이라고 정의할 수 있으며, 그 적용범위는 청소년들이 행하는 음주, 흡연과 같은 비교적 가벼운 문제 행동에서부터 강도, 강간, 및 살인 과 같은 심각한 범죄적 행동에 이르기까지 그 정도와 범위가 다양하다.

아동 및 청소년의 심리적 건강 및 행동발달에 영향을 미치는 요인들 가운데 가장 큰 비중을 차지하는 것은 가정환경(Kail&Wicks-Nelson, 1993; Santrock, 1996a; Santrock, 1996b)으로 보고 되었다. 최근의 연구들은 가족의 구성원, 특히 부모와의 동거 여부가 비행과 높은 관련이 있다고 나타났고, 청소년 비행과 결손가족과의 상관관계 고찰에서 높은 상관을 보고하였다. 김광문(1982)의 연구는 청소년의 79.5%가 비행원인을 부모의 무관심과 가정교육의 불충분으로 보고 있으며 문제행동을 하게 되는 이유도 64.5%가 가정불화를 들고 있으며, 청소년 비행과 관련된 가족 요인 중에서는 편부 및 편모가족과 같은 구조적 결손가정의 청소년들이 폭력행동을 포함한 다양한 비행에서 높은 발생을 보이고 있고(Pascall, Ennett, & Flewelling, 1996), 또한 가족의 기능적 요인으로 자녀에 대한 부모의 애정결핍, 가족의 부도덕성, 가족간의 갈등 등이 청소년의 부적응 행동과 관계가 많은 것으로 알려져 왔다(Johnson, 1987).<sup>13)</sup>

### 3. 사이버비행

---

13) 한국형사정책연구원, 청소년 긴장과 비행, pp.23-26 재인용

청소년 비행은 공식적 비행과 숨은 비행(hidden delinquency)으로 구분할 수 있는데, 밖으로 드러나는 청소년 비행은 비행을 저지른 후 적발되거나 체포된 경우, 즉 공식적으로 알려진 비행을 말한다. 이러한 분류로 볼 때, 사이버비행에 대한 연구는 거의 숨은 비행에 해당된다고 볼 수 있다. 우리나라의 경우 1970년대까지는 대부분 검찰 및 경찰의 공식적 통계기록에 의존하여 청소년 비행의 유형 및 발생빈도 등에 관해 논의해 왔으나, 1980년대 초 숨은 비행이라는 용어가 사용되면서부터 비행청소년이 아닌 일반청소년을 대상으로 한 숨은 비행의 유형, 발생빈도 및 그와 관련된 변인들에 관한 연구가 진행되어 오고 있다(곽금주, 윤진 및 문은영, 1993).

실제로 공식적으로는 적발되지 않고 있지만 많은 청소년들이 비행으로 분류할 수 있는 행동을 범하고 있으며, 이러한 청소년들의 수는 공식적인 비행청소년들의 수치를 훨씬 상회할 것으로 추정된다. 학자들에 따라서는 숨은 비행의 수치를 공식적 비행의 약 10배 이상으로 추정한다(심응철, 1996). 가상공간에서 일어나는 사이버비행은 현실공간의 비행보다 익명성이 높아 발각이 어렵고, 증거를 잡기가 어렵다. 만약 발각이 되더라도 고의성을 증명하여야 하므로 비행에 대한 고의성을 증명하기는 더욱 어렵다. 따라서 사이버비행은 대부분 숨은 비행에 해당된다고 볼 수 있다.

사이버비행 및 범죄의 종류를 보면 해킹을 비롯하여 바이러스 유포, 인터넷·통신망 이용 사기행위, 포르노 사이트 운영, 원조교제, 사이버공간을 통한 언어적·신체적 폭력, 전자자료 위·변작 등 조작행위, 프로그램 크래킹, 전자메일 폭탄 등 유형이 다양화되고 있으며 새롭고 교묘한 수법이 계속 개발되어 수사에 어려움을 겪고 있다. 본 연구에서는 사이버 관련 비행에 대한 유형을 숨은 비행으로 규정하고 심응철(1992)과 양돈규(1997)의 비행측정을 기초로 하여 지위비행, 성비행, 재산비행, 폭력비행으로 나누어 사이버비행을 연구하였다. 각 범주는 다음과 같이 기술된다. 14)

---

14) 한중옥, 청소년의 사이버 비행에 관한 연구,동국대학원, 2001 .pp11-17 재인용

- 지위비행 - 청소년의 지위(연령)에 맞지 않는 행위.  
 문항 예 : 자신의 나이를 속이고 성인대화방에 들어간 적이 있다.  
 인터넷 사용으로 인해 수업을 빼먹은 적이 있다.
- 성비행 - 음란한 대화나 성교, 음란물 접촉과 같은 성적인 것과 관련된 행위  
 문항 예 : 채팅을 통해 음란한 대화를 나눈 적이 있다.  
 음란물을 웹에 올린 적이 있다.
- 재산비행 - 타인의 물질적·지적 재산을 훔치는 행위.  
 문항 예 : 타인의 아이디어를 도용한 적이 있다.  
 인터넷으로 물품을 구입하기 위해 타인의 계좌나 신용카드를 사용한 적이 있다.
- 폭력비행 - 폭언이나 폭행과 같은 부적응적 행위.  
 문항 예 : 채팅을 통해 다른 사용자에게 심한 욕설을 한 적이 있다.  
 인터넷 게임을 통해 팀을 결성하여 다른 게이머들을 공격한 적이 있다.

예로 제시한 문항들은 연구자가 제작한 ‘사이버 관련 비행 검사’에서 뽑은 것들이다. 본 연구에서는 청소년들을 대상으로 사이버 공간에서 일어나는 이러한 4가지 비행의 정도를 조사하였다.

#### 4. 인터넷 중독

인터넷이란 컴퓨터들간의 네트워크를 기반으로 한 통신망으로 원래 미국에서 1960년대 말에 소수의 학자들에 의해 개발된 체제가 전세계적으로 확장된 것을 말한다. 인터넷은 그 사용의 편리성과 익명성 등의 특징으로 인해 많은 사람들에게 쉽게 보급되고 있으며, ‘활용’이 도를 지나쳐 중독성으로 발전하기가 쉽다. 한번 접한 사람들이 계속해서 인터넷에 접속하고 싶어지도록 그 매체가 많은 강화를 제공하기 때문이다(Griffiths, 1996).

첫째, 관심이 같은 사람들이 서로 의견교환을 할 수 있으며, 둘째, 인터넷이 아

니면 만날 수 없는 사람들을 만날 수 있게 해준다. 셋째, 의사소통의 비용이 저렴하고, 넷째, 인터넷을 사용하는 중에 놀라운 요소들을 발견하게 되고, 이것은 많은 사람들에게 강화가 된다. 다섯째, 강화물이 될만한 소프트웨어를 장난감 삼아 내려받을(download) 수 있고, 여섯째, 최소의 시간과 경제적인 투자로 친구들과 관계를 맺을 수 있다. 일곱째, 자존감을 세워 줄 만한 지위와 세련됨의 느낌을 주고, 여덟째, 매일의 대면 상황에서 보이는 가면과 다른 잘 정돈된 가면을 보일 수 있도록 해준다. 아홉째, 다른 취미를 지루하게 생각하게 만든다. King(1996)은 학습이론과 접목하여 인터넷에서의 활동이 점차로 증가하는 것은 변동비용 강화계획과 같다고 설명하였다. 웹(Web)상에서 언제 자신이 필요로 하는 정보나 타인의 자기노출을 맞닥뜨리게 될지는 모르나 이러한 강화의 양은 웹상에서 소비하는 시간의 정도와 비례하는 것이다. 또한 이메일을 매일 정해진 시간에 확인하는 경우는 고정간격 강화를 받는 것이 된다. 이러한 불규칙적인 강화는 한번 매료되면 쉽게 빠져 나오기 어려운 중독 상태를 가져올 수 있다.<sup>15)</sup>

인터넷이 알코올이나 약물, 도박처럼 중독 될 수 있다는 연구가 Young(1996a)에 의해 처음으로 수행되었다. Young(1996a)은 병리적 도박(pathological gambling)을 인터넷 중독과 가장 유사한 중독으로 보았다. 엄밀한 의미에서 ‘중독증’의 진단은 단순히 어떤 대상을 탐닉하는 것만으로는 부족하며, 의존성, 내성 및 금단 증상의 발현을 필요조건으로 한다. 또 증상의 정도가 심하고 반복적이며 만성화되어 신체, 심리, 사회 및 직업 활동에 장애를 유발하는 경우가 되어야 비로소 ‘중독현상’으로 볼 수 있다.<sup>16)</sup>

인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder)라는 용어는 Golderg(1996)에 의해 처음 제안된 용어로, 병적 도박 진단기준을 응용하여 대상자를 분류하였다. 인터넷 중독장애의 진단 준거에서는 내성과 금단 증상, 그리고 인터넷 사용량, 인터넷 사용 통제의 실패 혹은 충동성, 인터넷으로 인한 신체적, 직업적, 심리적 문제들을 고려하여 인터넷 중독을 판정하도록 제시하고 있다. (Brown

15) 한국청소년개발원, 청소년의 대중매체 건전활용방안연구, 문화체육부, 1998, p.63-64 재인용

16) 강미순, 고등학생의 컴퓨터 음란물 시청실태와 성의식, 성행동연구, 강원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000, p.94 재인용

University : Psyberweb).

이렇게 인터넷과 PC통신은 현대인들에게 큰 위로가 되기도 하지만, 중독이 되면 현실과 괴리를 느끼고 결국 사회에 적응하지 못하는 상태로 발전된다. 국내 정신과 의사의 상담사례를 보면(이천수, 2000), 상담을 의뢰한 부인은 “우리 남편은 두 얼굴의 사나이, 아니 세 얼굴의 사나이”라고 말했다. 채팅 중독으로 인해, 남편은 ID를 3개나 갖고 있고, 이름도 각각 다르다고 한다. 여대생한테는 대학생 노릇을, 외국인 여자한테는 결혼후보자 노릇을 한다는 것이다. 여대생과는 과거에 누리지 못했던 대학 시절의 추억과 연민을 새로운 버전으로 경험하고 있으며, 외국여자한테는 현실에서 누리지 못하는 이국적 정취의 연애에 관한 환상으로 불타오르고 있다는 것이다. 그는 이런 다중성(multiplicity)을 갖고 살아가는 것에 흠뻑 취해 있었다. 이러한 새로운 정체성은 현실에서의 자신을 숨기고 이상화한 혹은 미화시킨 이미지를 갖는다. 새로운 정체성을 얻고자 할 때 많은 네티즌들은 각자의 소설을 쓰기 시작하면서 일종의 ‘해리성 정체성 장애’ 즉 한사람의 인격 안에 여러 분신(alter ego)들이 공존하는 상태에 빠지기도 한다. 사이버 세계에서 정체성의 변신과 전환이 가능한 만큼 정체성 장애는 늘어나고 있는 추세이다.<sup>17)</sup>

인터넷이 사람들에게 미치는 영향에 대해 초점을 맞춘 연구는 그리 많지 않다. 일차적으로 인터넷의 과도한 사용으로 인한 수면부족, 업무에의 지장, 어깨의 통증, 생활주기의 변화 등이 지적되고 있으며, 이로 인해 파생된 여러 가지 적응상의 문제들이 있다(Young, 1996b, Young, 1998; Stress Cure Center, 1998). 그러나 입시교육 제도 아래서 공부와 시험의 노예로 사는 우리 청소년들은 앞에서 서술한 인터넷의 매력에 저항하기가 성인들보다 더 어려울 수 있다. 정체성을 찾아야 하는 이 인생단계에 정상적인 실험과 탐색의 욕구가 억압되는 현실에서 컴퓨터가 없어도 주변의 PC방들을 통해 컴퓨터를 사용할 수 있거니와, 집에 컴퓨터가 있어도 PC방을 드나드는 일이 많다. 집에 컴퓨터가 있음에도 불구하고 PC방을 자주 출입하는 이유는 PC방에서는 접속 속도가 더 빠르고 시설이 더 좋

---

17) 심희정, 청소년의 성의식과 태도에 관한 조사연구, 부산광역시를 중심으로 동아대학교 교육대학원, 1999. p.43-44 개인용

으며 남의 시선을 의식하지 않으며 음란사이트에 접속하고 채팅과 게임을 자유롭게 즐길 수 있기 때문이다.<sup>18)</sup>

이러한 현실에서 특히 가족과 학교에서 적응에 어려움을 겪고 있는 충동성이 높은 청소년들은 자신도 모르는 사이에 정상적인 생활이 마비될 정도로 가상공산에 빠져들기 쉽다. 부모와 친구들 간의 관계를 소원하게 만들고 이러한 상황에서 더욱 인터넷에 빠지게 된다. 인터넷으로 인한 생활패턴의 변화를 감지한 부모나 주위 사람들에게 인터넷 사용시간을 속이거나 숨기게 되고, 사용 장소도 집에서 PC방이나 다른 장소로 옮기게 된다. 잦은 PC방 출입으로 금전적 어려움을 겪게 된 청소년들은 처음에는 부모를 속이기 시작하다 마지막에 그것도 여의치 않게 되면 원조교제나 불법물 복제 판매 등과 같은 사이버 관련 비행에 빠지게 된다. 청소년들은 이렇게 번 돈을 인터넷 사용에 소비하게 되고 돈을 다시 메우기 위해 원조교제나 다른 비행을 저지르게 되는 악순환에 빠지게 된다.

## 제 5 절 인터넷 음란물 규제실태

### 1. 외국의 실태

#### 1) 미국

사이버 음란물에 대하여는 ‘온라인 아동보호법’ (Child Online Protection Act), 아동포르노에 대한 불관용주의(Zero-Tolerance Policy) 그리고 전기통신법(Telecommunication Act)등이 주된 대응입법 및 정책이다.

전기통신법의 제5장 통신품위법(Communications Decency Act)은 인터넷 등 컴퓨터 통신 수단을 통한 가입자간 대화창구상의 외설적 대화나 화면전과 금지, 외설적 통신, 혐오적 목적의 이용규제, 유선방송에 의한 외설적 프로그램의 규제, 인터넷에 의한 외설적 내용의 통신에 관한 규제 등을 내용으로 한다. 그러나 이

---

18) 이현정, 청소년의 환경적 변인, 개인적 변인 및 음란매체 접촉도와 성비행간의 관계, 부산대학교 석사학위논문, 1997, p.56 재인용

법은 그 규제범위가 넓고 규정중에서 정하고 있는 ‘품위가 낮은’ 내지 ‘명백히 불쾌한’ 등의 기준이 불명확하다고 하여 헌법상 표현의 자유를 침해하는 것으로 보아 1976년 6월26일 일부 위헌판결을 받았다.<sup>19)</sup>

다만 아동 포르노그래피에 대하여는 미국은 강렬한 연방법률을 두고 이에 위반할 경우 단호히 기소하는 정책을 집행하고 있다. 아동 포르노그래피 범죄자에 대하여는 연방법률 제18장 제2251조가 적용된다. 이에 의하면 18세미만의 미성년자가 명시적인 성적 행위를 하는 장면이 표현된 시각적 묘사물의 제작, 운반, 취득, 분배를 금하고 있다. 이 경우 당해 묘사물은 주와 주 사이에서의 거래에서 운반되었거나 될 경우이어야 하며, 또는 각주와의 거래를 통하여 전달된 카메라 또는 이와 유사한 기기를 사용하여 제작된 것이어야 한다. 컴퓨터의 화상등도 여기의 시각적 묘사물에 포함된다.<sup>20)</sup>

이러한 규정들에 덧붙여 같은 법 제2425조에서는 온라인상에서의 아동을 보호하기 위한 부가적 규정을 두고 있다. 이 규정에 의하면 성범죄의 목적으로 16세미만의 미성년자들에 대한 정보를 인터넷과 연결된 컴퓨터와 같은 각주와의 거래 수단으로 전송하는 행위가 처벌되고 있다.

연방의회는 인터넷의 유해 정보로부터 아동을 보호하기 위한 또 다른 입법을 행하였는데, 이것이 ‘아동 온라인 보호법’(The Child Online Protection Act : COPA)이다. 이 법은 ‘월드 와이드 웹’(www)에서의 음란한 자료나 미성년자에게 유해한 자료의 유포 행위를 규제하고 있다. 이 법에 의하여 ‘온라인 아동 보호위원회’(Commission on Online Child Protection)가 설립되어 부적절한 온라인에서의 콘텐츠로부터 아동을 효과적으로 보호하기 위한 기술적 조치들을 조사하고 있다.<sup>21)</sup>

---

19) 장석현, “사이버 공간의 음란물 규제방안”, 한국공안행정학회보 (제11호), 한국공안행정학회, 2001, p.329-330

20) The Electronic Frontier : *The Challenge of Unlawful Conduct Involving the Use of the Internet, A Report of the President's Working Group on Unlawful Conduct on the Internet*, March 9, 2000, Appendix C.

21) 노성호, “컴퓨터통신을 통한 음란물 접촉실태와 대책”, 한국형사정책연구원, 2000, p.97-98

## 2) 독일

독일 형법은 인터넷 음란 정보에 대해서는 문서와 동일하게 보고 ‘음란문서등 반포죄’의 행위 객체로 규정하고 있으며(독일 형법 제184조), 특히 어린이를 성적 약용의 대상으로 하고 있는 포르노물에 관하여 규율하고 있다.

### (1) 음란물에 관한 형법규정의 변화

독일 형법에서 음란물에 관한 규정의 변화 중 가장 특기할 것은 형법 규정에서 ‘음란’이라는 용어 대신에 ‘포르노그래피’라는 용어로 개정하였다는 것이다. 개정 전의 독일 형법 제 184조는 ‘음란문서(unzuchtige Schriften)의 반포금지에 관한 포괄적 규정을 두고 있었다. 즉 유상으로 만 16세 이하의 자에게 음란 문서를 양도 또는 제공하는 행위, 공공장소에서 음란한 용도로 사용될 물건을 광고하는 행위, 선량한 풍속에 반하거나 품위 없는 방식으로 성병이나 임신을 예방하는 수단, 물건, 절차를 광고하는 행위, 음란한 거래를 발생시킬 목적으로 공공연히 선전하는 행위 등을 처벌한다고 규정하였다.<sup>22)</sup>

1962년 형법개정대안 (이하 ‘대안’이라 한다)은 제220조 내지 제222조를 통해 이러한 규율 방식을 더욱 완벽하게 하려고 하였다. 대안 제220조는 형법적 규율의 흠결을 없애기 위해 음란한 전시행위를 형벌에 처하는 규정을 두었으나, 1968년 대안에서는 1962년 대안의 제 220조 내지 제222조를 비 범죄화 할 것을 제안하였다.

이에 제4차 형법개정법률안초안(EStrRG : 이하 ‘초안’이라 한다)은 이와 같은 형벌범위의 축소라는 방향을 따랐다. 먼저 초안은 포르노그래피적 문서의 반포행위를 처벌하는 규정을 두고, 제184조에서는 가학적이거나 동성애를 내용으로 하는 포르노그래피적 문서에 대해서만 일반적인 반포금지를 규정하였다. 초안은 기타의 행위들에 대해서는 두 가지 제한된 법익 즉 청소년 보호와 ‘자기의사와

---

22) 장규원, “사이버포르노그래피에 대한 형사법적 대응”, 피해자학연구 (제9권 제2호), 한국피해자학회. 2001, p316-318

관계없이 포르노그래피적 제품을 접하게 되는 사람의 보호'(Schutz des ohne seine Willen pornographischen Erzeugnissen Gegenüberstellten)를 위해서만 별할 수 있는 것으로 규정하였다.

‘음란’이라는 용어에서 ‘포르노그래피’라는 용어로의 전환은 음란이라는 규범적 개념에서 포르노그래피라는 좀더 사실적 혹은 기술적 개념으로 바꿈으로써 구성요건의 명확성의 원칙에 충실하기 위한 것이라고 할 수 있다.

현행 독일 형법 제184조는 포르노그래피의 제작이나 반포를 포괄적으로 금지하는 내용을 담고 있지는 않고 있다. 그러나 제184조의 보호범의 범위는 청소년보호, 아동보호, 포르노그래피를 접하기 원치 않는 일반인의 보호를 피하고 있다. 제184조 제1항 제1호 내지 5호, 7호, 8호, 제2항 및 제3항은 청소년을 보호하기 위한 것이라고 할 수 있다. 제4항 및 제5항은 아동을 보호하기 위한 것이라고 할 수 있다. 제1항 6호가 포르노그래피에 접하기를 원치 않는 사람들을 보호하기 위한 규정이라고 할 수 있고, 3호 내지 5호, 7호, 8호 및 제2항도 같은 목적을 가진 것이라고 할 수 있다.

## (2) 독일 형법상 포르노그래피의 개념

독일 형법이 음란을 포르노그래피로 바꾸긴 했지만 문제가 완전히 해결된 것은 아니다. 여전히 무엇을 포르노그래피라고 할 것인가의 문제는 남아있기 때문이다. 문서의 음란성 여부를 판단함에 있어서 개념에 대해 독일의 판례는 그 문서가 객관적으로 보아 평균인의 성적 수치심이나 도덕 감정을 현저하게 훼손하느냐에 의해 결정했다.

그러나 이후 연방대법원은 그 음란의 개념을 대폭 축소하였다. 즉 연방법원은 성적인 이야기들을 뻔뻔스럽거나, 과장되거나, 자극적으로 표시함으로써 사회적 이해관계를 파괴하거나 심각하게 위협하는 문서만이 음란문서라고 하였다.

그 근거로서 연방대법원은 성적인 영역에서 성인의 도덕적 기준을 관철하는 것은 형법의 임무에 속하지 않고, 형법은 공동체의 사회질서를 파괴하거나 심각하게 위협하는 것을 예방해야 한다는 것을 들었다. 따라서 연방대법원은 다른 사람과의

생활표현과 아무런 의미 관련성이 없이 과장되고 자극적으로 성적 사건들을 서술하는 문서에 대해서만 형사소추를 해야 한다고 하였다(BGHSt.23, 40, 44).

그러나 입법자는 이러한 정의를 완화하였다. 왜냐하면 이러한 정의가 특히 비현실적인 표현들에 대해 부당하게 규제를 할 수 있고, 사진으로 된 포르노그래피를 규제할 수가 없었기 때문이다.

독일 형법 제184조에는 청소년보호의 관점에서 문제되는 일반적인 포르노그래피의 성인과 관련하여서도 문제가 되는 포르노그래피를 규정하고 있다. 이는 독일 형법 제184조 제3항에 규정되어 있는데, 폭행·아동에 대한 성적 학대 혹은 사람과 동물과의 성행위를 내용으로 하는 포르노그래피가 그것이다.

### 3) 일본

일본에서는 인터넷에 대한 내용적 규제의 문제에 대해서도 그 논의는 이루어지고 있으나, 새로운 법적 대응은 현재 이루어지지 않고 있는 것으로 보인다.<sup>23)</sup>

따라서 일본에서는 사이버 공간에서의 음란물 규제와 관련하여 형법 제175조의 적용을 통해 규제를 시도하고 있지만, 또한 인터넷상의 음란한 표현에 대해서 형법 제175조의 확대 해석을 통해 대응하는 것은 부정적으로 평가되기도 한다.

그리고 일본은 인터넷상의 음란물과 관련하여 ‘인터넷 서비스 제공자’(ISP) 등 전기통신사업자의 책임은 미리 그 내용을 알고 있었거나 그러한 내용의 통신을 부추기는 등의 경우를 제외하고는 원칙적으로 인정되지 않는다. 이는 유선전기통신법이 통신의 비밀을 보장하고 있고(같은 법 제9조), 전기통신사업법에서도 원칙적으로 전기통신사업자에 의한 통신의 검열은 금지되며(같은 법 제3조), 전기통신사업자에 대해서는 통신의 비밀보호가 강력하게 요구되고 있기 때문이다(같은 법 제4조).

일본 형법 제175조는 ‘음란한 문서, 도화는 기타 물건의 반포, 판매 또는 공연한 진열’을 처벌하고 있는데, 인터넷상의 화면에 나타난 그림이 ‘기타 물건’에 포함되는가, 그리고 나아가 인터넷에 음란한 영상 등을 올리는 행위가 제175조의

---

23) 장규원, 전제서, pp318-319

죄에 해당하는가에 대하여 견해가 대립하고 있다.

이러한 행위들도 일본 형법 제175조에 해당한다고 파악하는 긍정설에 의하면 당해 정보 자체는 물건이 아니지만 그러한 정보가 저장되어 있는 하드 드라이브 또는 이들이 설치되어 있는 컴퓨터가 음란한 물건으로 간주될 수 있기 때문에 ‘음란한 물건의 공연한 진열’에 해당한다고 한다. 그러나 부정설에 의하면 음란한 영상 내지 화상 그 자체는 물건이 아니기 때문에 본죄를 구성하지 않는다고 한다.

따라서 일본에 있어서는 음란물에 관한 기존의 형법 조항을 인터넷의 경우에도 적용할 수 있는가의 문제가 관심의 대상이 되고 있지, 인터넷에서의 음란물 판정기준의 변화하는 관점에서는 논의가 이루어지고 있지 않다고 할 수 있다. 일본 최고 재판소는 형법 제175조의 음란개념의 정의에 관해서 일반적으로 다음과 같은 요건들을 제시하고 있다. ① 주로 성욕을 흥분시키거나 자극하여, ② 통상인의 정상적인 성적 수치심을 해하며, ③ 선량한 성적 도의관념에 반하는 것이라고 하여 세 가지 요건들을 제시하고 있다. 이들 요건은 음란성 여부의 판단에 있어서 우리나라의 대법원이 제시하고 있는 요건들과 큰 차이가 없는 것이다.

#### 4) EU국가

유럽위원회(European Commission) 등에서 나온 인터넷 음란물에 대한 대책들을 살펴보면 이 사회들이 미국과는 다른 문제에 직면해 있다는 것을 알 수 있다.

먼저 미국과 달리 대부분의 인터넷 음란물이 외국의 서버에서 전송되고 있다는 점을 들 수 있다. 또한 비영어권 국가들의 경우 미국에 비해 자율 규제 역량이 부족하다. 개별 인터넷 사업자들은 외국의 서버를 통해 유입되는 인터넷 음란물을 제어할 능력이 부족하고, 시민 사회나 아동 보호자들은 인터넷에 대한 익숙함 혹은 정보화 교육 수준이 상대적으로 낮기 때문에 유럽연합 및 각국 정부의 역할이 상대적으로 중요하다.

유럽의회는 1999년 초 “국제적 네트워크 상의 불법·유해 콘텐츠와의 싸움을 통해 인터넷의 안전을 증진시키기 위한 다 개년 계획”을 발표했다. 이는 1999년

부터 2002년까지 4년간 시행된 거대한 계획이다. 이 계획의 시행을 위해 유럽연합 회원국의 대표로 이루어지는 위원회를 구성하여 각 회원국들이 계획의 시행을 따르도록 하고, 회원국들이 분담하여 각 회원국들이 계획의 시행을 따르도록 하고, 회원국들이 분담하여 총 2500만 유로의 예산을 배정했다. 이 예산은 각각 안전한 인터넷 환경 조성, 필터링 및 등급 시스템 개발, 인터넷 서비스의 신뢰성 증진, 이용자 교육, 법적 뒷받침 등에 사용된다.

이 계획의 의미는 정보영역에서 최초로 이루어지는 국제적 연대 모색이라는 점에서 중요하다고 하겠다. 외국의 서버를 대부분의 인터넷 음란물이 유입되는 대부분의 나라들에서 이러한 국제적 연대 모색은 필수적인 대책의 하나이기 때문이다.

유럽연합의 각 회원국들의 대책들에서 두드러지게 드러나는 특징은 정부의 역할이 미국에 비해 상대적으로 중요시되고 있다. 유럽연합 회원국 중 인터넷음란물에 대한 법적 규제 조항을 명시하고 있는 국가는 벨기에, 핀란드, 독일, 이탈리아, 스페인 등 5개 국가이다. 또한 오스트리아, 핀란드, 독일, 네덜란드, 영국 등은 사법 활동을 위해 '인터넷 서비스 제공자'(ISP)와의 핫라인을 운영하고 있다.

유럽 각국의 대책현황을 살펴보면 다음과 같다.

오스트리아 정부는 형사소추법과 형법을 통해 인터넷 음란물에 대한 사법적 조치를 취하고 있다. 비정부 영역에서는 자율규제를 위한 규약을 갖춘 '오스트리아 서비스 제공자 협회'(AASP)가 활발히 활동하고 있다.

벨기에 정부는 수정 형법(1995)을 통해 정보 서비스를 통한 아동 포르노의 배포와 다운로드를 처벌하고 있으나, 인터넷 사업자에 대한 법적인 책임을 부과하고 있지는 않다. '비정부 영역'(NGO)을 살펴보면, 1997년 설립된 '벨기에 ISP 협회'가 회원 ISP들을 규제하는 'ISP규약'을 발표했다.

핀란드 정부는 인터넷상의 범죄에 대해 보다 엄중한 처벌이 필요하다는 입장이었으나 1997년의 형법 수정을 통해 포르노그래피에 대한 엄격한 처벌을 포기했다. 비정부 영역에서는 1997년 핀란드 정부가 인터넷의 발전을 위해 자율 규제가 효과적이라는 입장을 발표한 후, 설립된 '핀란드 인터넷 서비스 제공자 협회'(FISPA)가 활동하고 있다.

프랑스에서는 1996년 프랑스 경찰이 아동 포르노 관련 뉴스 그룹을 차단하는 방법으로 항의 표시하는 사건이 발생하였다.

이에 프랑스 정보통신국은 제3자의 정보에 의해 ‘인터넷 서비스 제공자’의 책임성을 부과하는 정책을 포기했다. ‘비정부 영역’(NGO)에서는 1998년 자율 규제를 위한 ‘프랑스 ISP 협회’가 창립되어 ISP들간의 규약이 만들어졌다.

영어권 국가인 영국 역시 미국과 비슷한 자율규제 중심의 대책을 시행하고 있다. 1996년 강력한 자율규제 단체인 ‘인터넷 감시재단’(IWF)이 설립되었다. IWF는 자국 사법당국과의 공조는 물론 국제적인 핫라인을 가동하고 있다.<sup>24)</sup>

---

24) 최승훈, “인터넷 음란물에 대처하는 외국의 사례”, 인터넷 불법음란물 차단대책 공청회, 정보통신윤리위원회, 2000 참조.

<표 2-2> 온라인 음란물 관련 각국 규제동향

국가	음란물 관련 법적 규제내용
미 국	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 명백한 음란물 또는 외설물에 해당하는 아동 포르노물 등을 18세 미만의 미성년자에게 전송하거나 전시하는 행위는 처벌 대상</li> <li>· 이밖에도 인터넷에서의 사생활침해, 명예훼손, 인종차별적인 표현 등 불건전한 정보에 대하여 규제</li> </ul>
프랑스	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 제공자가 자신의 정보통신망을 통하여 유통되는 불법, 불건전 정보 내용에 대해 관여하지 않고 알지 못하였을 경우에 책임지지 않는 방향으로 입법예정</li> <li>· 인터넷 내용선별 차단 소프트웨어 개발을 검토</li> </ul>
영 국	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 어린이를 소재로 한 음란물 방지를 위해 1978년 ‘어린이보호법’을 제정, 이와 같은 기존의 법률은 약간 개정하여 온라인 환경에 적용</li> <li>· 인터넷서비스 제공자의 법적인 책임은 자신의 컴퓨터에서 불법정보가 있다는 것을 통보받고도 적절한 조치를 취하지 않을 경우에만 처벌</li> <li>※ 1996년부터 영국정부와 경찰의 후원으로 인터넷서비스 제공자협의회와 런던 인터넷 상거래협의회 주관 하에 소위 인터넷감시재단이 설립되어 자율규제 활동 중</li> </ul>
싱가포르	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 안전보장 및 방위를 위태롭게 하는 정보</li> <li>· 법 집행에 대한 신뢰를 훼손하여 대중에게 불안을 조성하는 정보</li> <li>· 특정종교나 정치를 비방하는 정보</li> <li>· 음란 외설물이나 폭력물</li> <li>· 동성애나 특정한 성적인 기호를 담은 정보 등</li> <li>- 싱가포르방송청은 ‘96년 7월 ‘인터넷윤리실천강령’을 제정하고 위와 같은 정보가 국내 인터넷에서 유통되지 않도록 규정하고 인터넷서비스제공자와 정보제공자가 이를 준수하도록 의무화</li> <li>- 정부는 3개의 인터넷서비스사업자가 올해 말까지 소위 ‘가족용 인터넷 환경’을 구축하도록 요구 이는 청소년, 미성년자들이 안전하게 이용할 수 있는 인터넷 환경을 만들어주기 위한 노력</li> </ul>
호 주	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷 규제는 미성년자보호 차원에서만 이루어져야 하며, 인터넷서비스 제공자들이 제3자가 올린 정보나 고의가 아닌 실수로 올린 정보에 대해서는 책임지지 않는다고 규정</li> </ul>
벨기에	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미성년자 성적학대 방지를 위한 연구와 인터넷 내용선별 소프트웨어 개발을 검토</li> </ul>
덴마크	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷상에서의 어린이 보호를 위한 특별법을 제정하기보다 현행법을 적용</li> <li>· 어린이음란물 유통과 같은 경우 그 정보를 올린 사람에게만 책임을 지움</li> <li>· 인터넷서비스 제공자는 어린이음란물 게시를 권고하였거나, 게시사실을 알고도 제거하지 않았을 경우에만 처벌</li> </ul>
네덜란드	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 15세 이하의 미성년자와 관련된 경우는 처벌이 가능하지만 성인간의 정보 전달행위에 대해서는 어떠한 법적 제재도 가하지 않고 있음</li> </ul>

출처: 월간인터넷, 2001.9, p.143

## 2. 우리나라의 음란물 규제실태

우리의 경우 사이버 포르노그래피에 대하여 형법뿐만 아니라 적용될 수 있는 여러 현행 법규들이 있다. 사이버 음란행위에 대한 현행 규제법규는 다음과 같다.<sup>25)</sup>

직접 사이버 공간에 음란물을 올리는 행위자에 대한 형법적 대응이다. 이에 대하여는 형법상 음화반포등죄(제243조)와 전기통신기본법상 ‘전기통신역무이용 음란물반포죄’(제48조의 2) 및 성폭력특별법상 통신매체이용음란죄(제14조)의 규정이 대표적이다. 한편 사이버 공간을 매개로 하여 음행을 매개하거나 유포를 주선하는 행위자(포주)에 대한 형법적 규제이다.

이에 대하여는 기존의 ‘유포행위등 방지법’을 적용할 수 있으므로 입법상의 공백은 존재하지 않는다. 그리고 전기통신사업자에 대한 정부의 규제대책이다. 여기에는 청소년보호법 제8조 제4항과 전기통신사업법 제53조가 규정되어 있다.

### 1) 형법상규제

전통적인 방법에 의하여 음란물을 배포하는 행위는 그것이 성인자에 대한 경우이든 미성년자에 대한 경우이든 간에 형행법상으로 처벌이 가능하다.(형법 제 243조 및 청소년보호법 제50조 제1호).

형법 제243조는 음란한 문서 등을 반포하는 행위를 처벌하고 있다. 형법 제 243조의 객체는 문서·도화·필름 기타 물건이며 본죄의 행위는 그것들을 반포·임대 또는 공연전시 및 상영이다.

형법 제 243조에서의 음란성에 대하여는 일률적인 정의가 어렵다. 대법원은 일반적으로 성욕을 자극하거나 흥분 또는 만족하게 하는 내용으로서 일반인의 정상적인 성적 수치심을 해치고 선량한 성적 도덕관념에 반하는 것을 말한다고 본다(대법원 1987.12.12, 87도2331).

---

25) 장규원, 전제서, pp.319-325

이러한 음란성의 판단은 작성자의 주관적 의도가 아니라 객관적으로 도화 등 자체에 의하여 판단되어야 한다고 하며(대법원 1991.9.10, 91도1550), 또한 작품 전체를 평가하는 전체적·종합적 고찰방법에 의하여 판단하여야 하므로 작품의 일부만을 분리·판단하는 것이 아니라 전체적인 맥락 내지 관련성의 흐름 속에서 판단하여야 한다고 본다(대법원1975.12.9, 74도976;소위‘반노’사건).

또한 예술성·사상성에 의하여 성적 자극이 완화되는 정도도 음란성을 완화하는 기준으로 받아들이는 동시에 예술서·학술서적이라고 하여 음란성 판단에서 자유로울 수 없음을 확인하고 있다(학술성·예술성과 음란성의 양립설 ; 대법원 1995.6.16, 94도2413. ‘즐거운 사라’사건).

음란성의 의미는 헌법상의 표현의 자유 및 예술의 자유라는 기본권의 본질이 훼손되지 않도록 엄격하게 해석해야 한다. 일반적인 학설의 주장도 대체로 이러한 방향이라고 보여진다. 예를 들어 형법적 음란물의 개념을 ‘ 그 전체적인 맥락에서 정신적·미적 의미관련성 없이 성을 국민의 지배적인 윤리의식에 현저히 반하여 노골적·원초적으로 묘사할 뿐만 아니라 공개되어 선량한 성풍속을 위태롭게 하는 음란물만을 지칭한다’고 설명하는 견해라든가, 음란물에 해당하기 위해서는 ‘성에 대한 과도한 집착을 야기하게 하거나 성을 혐오스러운 것으로 표현한 것, 성을 추잡하고 더러운 것으로 인식하게 하는 내용을 담고 있어야 한다’는 견해 등은 모두 음란물의 요건을 엄격하게 해석하는 입장이라고 할 수 있다.

그러나 음란물을 모아놓은 인터넷 사이트를 개설하고 음란물을 유상·무상으로 제공하는 행위가 형법 제243조의 죄에 해당되는가에 대하여는 대법원은 소극적인 입장을 보이고 있다. 즉, 컴퓨터 프로그램 파일은 동죄의 음란한 물건(기타 물건)으로 볼 수 없다는 것이다(대법원1999.2.24,98도3140). 따라서 판례에 의하면 형법 제243조의 음란물 반포죄는 사이버 음란물에 대하여는 적용이 어렵게 된다.

이러한 해석을 청소년보호법(제50조 제1호)에 있어서도 동일한 것이라고 판단된다. 다만 사이버 음란물 제공행위에 대하여는 전기통신기본법상 전기통신이용 음란물반포죄(제48조의 2)가 적용될 수 있으며 이점은 위 판례도 긍정하고 있다.

## 2) 청소년보호법 및 전기통신기본법에 의한 규제

청소년보호위원회는 전기통신기본법 등 국내법에 저촉되는 사이버 포르노물에 대해 청소년유해물매체 결정을 하기 전에 정보통신부장관이 ‘인터넷 서비스 제공자’(ISP) 등의 전기통신사업자에 대하여 음란물취급거부명령 등의 행정처분을 내리도록 요청할 수 있다(청소년보호법 제8조 제4항). 요청을 받은 정보통신부장관은 당해 인터넷 서비스 제공자에게 음란물취급거부명령을 내릴 수 있다(전기통신사업법 제53조 제3항). 그러나 위와 같은 법적 대응방안이 강력하기는 하나 행정기관이 표현의 자유를 과도하게 침해할 수 있다는 측면에서 위헌의 소지는 남아있다. 또한 기술적인 문제나 단속상의 어려움 때문에 위와 같은 방안은 실효성을 거두기 어렵다는 비판이 제기되고 있다.

한편 전기통신을 이용하는 자는 공공의 안녕 질서 또는 미풍양속을 해하는 내용의 통신을 하여서는 아니 되며(전기통신사업법 제53조 제1항), 전기통신부장관은 이러한 통신에 대하여 전기통신사업자에게 그 취급을 거부, 정지 또는 제한하도록 명할 수 있다(같은 조 제3항). 또는 불온통신을 억제하고 건전한 정보문화를 확립하기 위하여 정보통신윤리위원회를 설치하고(제53조의 2), 동위원회는 전기통신회선을 통하여 일반에게 공개할 목적으로 유통되는 정보의 심의 및 시정을 요구할 수 있다(제53조의2 제4항 2호).

그러나 이러한 전기통신사업법의 규정은 음란물이 아니라 불온통신이라는 개념을 통해 음란정보에 대한 정부의 심의범위를 확대하는 결과가 된다. 불온통신 내지는 ‘공공의 안녕 질서 또는 미풍양속을 해하는 내용의 통신’이라는 표현들이 가지고 있는 불명확성 때문에 위헌의 소지가 있다. 헌법상 표현의 자유를 과도하게 침해할 여지가 있는 것이다.

## 제 6 절 선행연구의 검토

### 1. 온라인상의 음란물 접촉에 관한 기존의 연구결과

김준호와 박해광(1994)은 1993년 1,902명의 중·고등학생을 대상으로 음란물 접촉실태에 관한 조사를 수행하였다.

<표 2-3> 청소년의 음란물 접촉실태 : 김준호, 박해광(1994)

유형	중학생(%)	고등학생(%)	전체(%)
성인용 비디오	411 (54.6)	923 (80.8)	1,334 (70.4)
성인용 잡지	396 (49.1)	925 (80.9)	1,294 (68.3)
성인용 만화	490 (65.1)	943 (82.6)	1,433 (75.7)
음란 컴퓨터 프로그램	316 (42.4)	680 (59.9)	999 (53.0)
포르노 비디오	344 (45.7)	863 (75.2)	1,207 (63.6)
포르노 잡지	312 (41.4)	772 (67.6)	1,084 (57.2)
포르노 사진첩	268 (35.6)	704 (61.7)	972 (51.3)
계	755 (100)	1,147 (100)	1,902 (100)

<표 2-3>에서 학생들이 가장 많이 접촉한 것은 성인용 만화로서 75.7%의 학생들이 접촉한 적이 있다. 음란물의 종류별로 볼 때 성인용 만화를 비롯한 성인용 비디오, 성인용 잡지 등의 소위 소프트웨어 음란물에 대한 접촉경험이 포르노 비디오, 포르노 잡지, 포르노 사진첩 등의 하드웨어 음란물보다 더 높은 것으로 나타났다. 음란 컴퓨터프로그램은 다른 음란물 종류보다 접촉빈도가 낮는데, 이는 컴퓨터를 통해서만 접촉 가능한 것이기 때문이라고 판단된다. 여기에서 음란 컴퓨터프로그램에는 온라인을 통해서 접촉할 수 있는 음란물의 종류와 더불어 음란시디롬, 음란성 게임 등 여러 가지 종류가 포함되기 때문에 순수한 온라인상의 음란물 접촉으로 보기는 어렵다.

김은경(1998)은 1997년 집단면접 방식으로 419명의 고등학생을 대상으로 음란물 접촉에 관한 조사를 수행하였다. 여기에서 여섯 가지 유형(성인용 에로영화, 성인용 주간잡지, 성인용 만화 및 소설, 포르노 비디오, 포르노 잡지 및 사진첩,

음란 컴퓨터프로그램) 중 한 가지도 접해보지 않은 청소년은 거의 없는 것으로 나타났다. 일반 학생들의 경우에 96%가 적어도 한 가지 이상을 경험했다.

<표 2-4> 청소년의 음란물 접촉실태 : 김은경(1998)

유형	빈도(%)
성인용 에로영화	361 (86.2)
성인용 주간잡지	305 (72.8)
성인용 만화 및 소설	372 (88.8)
포르노 비디오 영화	331 (79.0)
포르노 잡지나 사진첩	297 (70.9)
음란 컴퓨터프로그램	312 (74.5)
한 가지 이상 접촉	404 (96.4)
계	419 (100)

<표 2-4>에서 보는 바와 같이 음란 컴퓨터 프로그램에 대한 접촉정도는 다른 표현매체에 비해서 상대적으로 낮다. 조사대상 학생들의 74.5%가 컴퓨터에서 ‘음란사이트’에 접촉해본 경험이 있다. 학생들의 경우 가장 자주 접하는 매체의 순서는 ‘성인용 만화 및 소설’, ‘성인용 에로영화’, ‘음란 컴퓨터프로그램’의 순으로 꼽힌다.

조사기간에서 약 4년 정도의 차이를 보이는 두 조사결과를 비교할 때,<sup>26)</sup> 음란물의 접촉비율이 전반적으로 상승하고 있음을 알 수 있다. 비율의 상승폭은 소프트웨어 음란물보다는 포르노 비디오나 잡지 등과 같은 하드코어 음란물의 접촉이 더 큰 것을 알 수 있다. 음란 컴퓨터프로그램의 접촉비율은 59.9%에서 74.5%로 가장 큰 상승을 보였다. 물론 여기에서 음란 컴퓨터프로그램이란 본 연구에서 다루고 있는 온라인상의 음란물만을 말하는 것은 아니다. 그렇지만 이러한 경향은 최근 컴퓨터의 보급이 크게 확산되었고, 따라서 컴퓨터를 통한 음란물의 접촉도 상당히 증가했음을 보여주는 것이라고 하겠다.

정보통신윤리위원회에서는 한양대 신방과 김정기 교수에게 의뢰해 ‘97년 11월 한달간 서울시내 중·고등학생 1,000명(여학생577명, 남학생378명, 무응답45명)

26) 김은경의 조사는 고등학생만을 대상으로 하였기 때문에 김준호, 박해광의 연구에서도 고등학생의 접촉비율만을 비교한다.

을 대상으로 ‘불건전정보 유통실태 및 윤리의식 실태와 정보 윤리의식 고취방안 연구’를 수행하였다(정보통신윤리위원회 소식지, ‘98년 봄호).

조사결과 응답한 남학생의 67.0%(250명), 여학생의 14.9%(85명)가 음란 정보를 접촉한 경험이 있으며, 중학생(468명중 31.0%인 145명)보다는 고등학생(487명 중 39.7%인 191명)의 접촉경험이 많은 것으로 드러났다.

또한 PC통신 이용자(955명 중 425명) 및 인터넷 이용자(955명 중 232명)들의 음란정보 접촉률이 각각 47.1%(200명), 47.4%(110명)이었고, PC통신이나 인터넷을 이용하지 않는 학생들이 음란 정보를 접한 경우는 각각 26.0%(136명), 31.5%(226명)로 나타나 PC통신 및 인터넷이 음란물 접촉의 주요 경로의 하나임을 보여줬다. 특히 학생들의 접촉이 금지된 성인정보서비스(PC통신, 사설BBS, 인터넷)에 접촉한 경험이 있는 학생들도 각각 10.2%(97명), 7.0%(66명), 7.6%(71명) 등 10%에 가까운 것으로 나타나 이에 대한 대비책이 시급함을 드러냈다.

불건전 정보의 대처방안에 대해서 법적 제재를 통해 불건전 정보를 철저히 규제해야 한다는 입장이 18.7%로 가장 많았다. 흥미로운 것은 근본적인 대처방안이 없다는 응답이 17%를 차지하고 있다는 점이다. 불건전 정보는 분명 사회적 해악이 되지만 그 특성상 완전히 근절되기는 어렵다는 것이다. 이용자 개인이 자제해야 한다는 응답도 16%나 됐다. 이밖에도 사전 심의나 검열, 기술적인 방법을 통한 접근 차단, 행정적인 규제 방안, 그리고 통신사의 자체적 규제 등의 견해가 제시됐다. 반면 자율적인 방식으로는 제작자의 자제, 이용자의 조직적 대처, 윤리의식 확립, 윤리 교육의 활성화, 부모의 관심 등을 꼽았고, 청소년들이 이러한 불건전 정보에 관심을 갖지 않는 건전한 환경조성을 피력한 견해도 있었다. 일부 청소년들은 불건전 정보의 규제 자체에 대해 반대 입장을 가진 경우도 있었다.

또한 정보통신윤리위원회에서는 ‘98년에 ‘PC통신과 인터넷상의 불건전정보 유통 및 윤리의식 실태 조사와 대응방안에 관한 연구’를 수행하였다. (정보통신윤리위원회 소식지 ‘98년 여름호, ‘청소년대상 정보통신윤리교육이 시급하다’). 이 연구를 위해 ‘98년 7월 13일부터 18일까지 서울, 부산, 대전 및 그 인근 지역 18개 중·고등학생 2,400명(여학생 817명, 남학생 682명, 무응답 282부)을 대상으로

청소년들의 PC통신 및 인터넷상의 불건전 정보 유통 및 윤리의식 실태 조사를 실시하였다. 설문조사에 응한 청소년들의 컴퓨터 이용 내용을 보면 56% (785명)가 PC통신을, 40%(535명)가 인터넷을, 67.3%(933명)가 CD-ROM을, 85.5%(1272명)가 컴퓨터 게임을 이용하고 있는 것으로 나타났다.

조사결과 설문에 응답한 학생의 38.6%(809명)가 음란·폭력 정보를 접촉한 경험이 있는 것으로 나타났다. 이를 통해 멀티미디어를 통한 음란영상물 접촉이 더 이상 청소년들에게 생소한 것이 아니며, 기존 매체인 음란 잡지나 음란 비디오와 함께 청소년들의 일상적인 생활에 널리 침투돼 있는 유해매체 중의 하나임을 알 수 있다.

이들 청소년들은 초·중학교 때 이미 음란영상물에 접촉하게 되며(68.2%), 고등학교 시절에 음란영상물을 접하게 되는 비율은 오히려 그보다 적은 31.8%에 불과하다. 이러한 결과는 음란영상물로부터 청소년들을 보호하기 위해서는 초등학교 때부터 정보통신 윤리 교육을 강화해야 한다는 점을 강력히 시사하고 있다.

청소년들이 음란정보를 접촉하게 된 동기는 친구들의 권유가 으뜸을 차지하고 있으며(50.5%), PC통신이나 인터넷에 올려져 있어서 보았다는 청소년들은 14.5%로 나타났다. 또한 음란 프로그램 복사(10%), 호기심(7.3%), 컴퓨터 구입시 하드디스크에 내장(3.3%), 컴퓨터 상가에서 복사(0.7%), 기타(13.6%)등이 음란정보를 접촉하게 된 동기라고 밝혔다.

청소년들은 음란정보를 친구들과 함께(52.3%) 자기 집이나(40.1%)친구 집에서(35.8%) 주로 보는 것으로 나타났으며, 때로는 자기 혼자(31.1%) 보기도 하는 것으로 밝혀졌다.

멀티미디어 음란정보를 이용하는데 이용되는 프로그램 유형을 살펴본 결과, 게임 프로그램이 33.3%로 가장 높게 나타났고, 정지된 사진을 보는 그래픽 프로그램은 22.4%, 동영상을 보는 그래픽 프로그램은 21.3%, 문자정보, 야설 등을 제공하는 음란 텍스트는 12%, 기타 11%의 순으로 나타났다.

한편 폭력정보를 가장 많이 접촉할 수 있다고 생각되는 경로는 PC통신이 38.1%로 가장 높고, 인터넷 19.5%, 게임 소프트웨어 18.6%, CD-ROM 15.7%, 기타 8.5%의 순서로 나타나, PC통신이 멀티미디어 폭력정보 유통의 중요한 수

단이 되고 있음을 보여주고 있다.

청소년들의 윤리의식을 조사한 결과, 정보통신 예절을 지켜야 한다고 응답한 중·고등학생들은 49.4%, 그저 그렇다 14.8%, 지키지 않아도 된다고 응답한 청소년들이 8.9%로 나타나, 절반가량은 통신 예절을 지켜야 한다고 응답하였다.

그러나 컴퓨터프로그램 불법복제 경험이 25%, 다른 사람의 ID사용이 30.9%, 대화방 욕설 경험이 10.4%, 음란 정보 자료 올리기/받기 경험이 14.3%, 폭력 정보 자료 올리기/받기 경험이 12.6%, 통신 방해 경험이 7.1%로, 정보통신 윤리의식이 희박한 청소년들이 아직도 많이 있는 것으로 밝혀졌다.

## 제 3 장 청소년 인터넷 음란물 접촉 실태 분석

### 제 1 절 조사 및 분석방법

#### 1. 연구대상 및 절차

이 연구의 설문은 자기보고(Self-report)<sup>27)</sup> 방식의 설문 형식으로 정리하였으며, 국내·외 관련연구의 설문을 참고하여 작성하고 설문내용은 우선 일곱 부분으로 나누어 설계하였다.

따라서 이 연구에서는 설문 조사 시에 연구자가 조사대상 학생들에게 충분히 사전설명하고, 설문작성 중에 선생님들이 곁에서 지켜보지 않도록 부탁을 하였다.

첫째, <제1부분>의 일반적 사항에서는 성별, 나이, 학교, 학년, 종교, 주거지역, 학교성적, 부모님 결혼상황, 한달 용돈, 가정의 한달 평균수입, 부모님의 교육정도 등에 관하여 파악 할 수 있도록 10개 문항으로 설계하였다.

둘째, <제2부분>의 인터넷 음란물에 대한 생각에 관한 부분 중에서 부모의 반응, 평균 인터넷 사용시간, 인터넷 활용용도, 성에 관한 지식 등에 관한 6문항으로 설문항목을 설계하였다.

셋째, <제3부분>의 인터넷 음란물 접촉에 관한 질문 부분에서는 음란물 본 경험, 음란물 보게 된 시기, 음란물 접하게 된 동기, 음란물 보게 된 이유, 음란물 보는 장소 등에 관한 13문항으로 설문항목을 설계하였다.

넷째, <제4부분>의 인터넷 음란물 접촉 후 당신의 느낌과 행동을 묻는 질문에서는 음란물 본 후의 행동 및 경험에 대한 6문항으로 설문항목을 설계하였다.

다섯째, <제5부분> 성태도에 관련된 질문에서는 5문항으로 구성하여 신뢰도를

---

27) 자기보고(Self-report)방식의 설문조사법(questionnaire survey)은 연구방법론상 표본추출상의 문제, 기억상의 문제, 비밀누출에 대한 두려움, 주변 환경과 심리적 상태 등에 따라서 사실과 다른 조사결과가 나올 수 있어 신뢰도와 타당도에 문제가 발생할 수도 있다는 견해가 있으므로 이러한 문제를 최소화하는 노력이 최대한 요구된다.

측정하는 설문 문항으로 설계하였다.

여섯째, <제6부분> 행동실태에 관련된 질문에서는 8문항으로 구성하여 신뢰도를 측정하는 설문 문항으로 설계하였다.

일곱째, <제7부분> 인터넷 음란물 접촉의 예방대책에 관한 질문을 묻는 질문에서는 음란물 차단 프로그램, 음란물 차단역의 역할, 교육 등에 관한 5문항으로 설문항목을 설계하였다.

## 2. 조사의 방법

이 연구는 할당표출(quota-sampling)방법을 이용하였다. 할당표출방법은 결과의 일반화 문제가 있고, 분류오차의 개입가능성이 단순무작위 표출방법보다 크지만 비용이 저렴하고, 결과 산출이 신속하며 각 집단을 대표하는 층화의 효과를 거둘 수 있다는 점에서 이 방법을 이용하였다. 할당표출은 층화표출과 비슷하지만 표본 선정의 무작위성은 없다. 즉 모집단을 일정한 범주로 나눈 다음 이들 범주에서 정해진 요소 수를 작위적으로 표출하는 방법을 말한다.

우선 설문의 오류를 수정하기 위하여 2004년 6월 10일 경기도 안양시 동안구 소재 명문 고등학교(가칭) 학생 20명을 대상으로 사전 테스트를 하였다. 그 결과에 나타난 문제점을 보완하였다. 또한, 인터넷 음란물 전문가들에게 설문에 대한 검토·수정을 의뢰하여 일부의 문구를 수정·삭제·보완 하였다. 설문 배포와 회수율은 <표 3-2>와 같다.

<표 3-1> 설문 배포와 회수율

총표본수	회수	유효표본			회수율(%)	유효표본율(%)
		남학생	여학생	계		
300	300	157	128	295	100%	98.3%

설문 조사는 2004년 6월 15일부터 7월 12일까지 300명를 대상으로 고등학교

3개 학교를 선정하여 직접방문 방법을 이용하였다. 직접 방문하여 필자가 충분한 설명을 한 후에 설문조사를 실시하여 오류를 최소화 할 수 있도록 노력 하였다. 설문지는 각 학교별로 100부씩 300부를 배포 하였다.

### 3. 자료 분석

#### 1) 자료의 처리과정

- ① 조사 완료된 설문지를 회수하여 우선 각 항목별 답안이 제대로 기입 되었는지를 검사하여 답안에 미완성부분이 있는 설문을 제외시킬 필요가 있다. 실제로 미완성 응답설문지 2부를 제외 하였다.
- ② 성태도(5문항) 및 행동실태(8문항)의 5점 척도 부분에 읽어보지 않고 같은 답에 체크한 흔적이 뚜렷한 설문지를 제거 할 필요가 있다. 여기에 해당하는 설문지와 무성의하게 질문에 답한 설문지 3부를 제외 하였다.
- ③ 코딩작업을 하기 위하여 문항별, 분석노트별, 코딩노트를 작성하고, 코딩작업을 하여 기본통계자료를 확보하였다.
- ④ SPSS Win (Version 10.0)을 이용하여 빈도분석을 통하여 잘못된 입력부분을 확인·정리 하였다.
- ⑤ 이 연구의 기본 가설을 검증하기 위하여 SPSS Win (Version 10.0)을 사용하여 각종 통계 분석을 진행 하였다.

#### 2) 통계분석의 방법

본 연구의 수집된 자료는 빈도분석을 통하여 조사대상자의 항목별 특징을 알아보기 위하여 각 변수의 백분율과 평균수 등 기초적인 통계자료를 분석하였다.

## 제 2 절 조사의 결과

### 1. 연구대상자의 일반적 특성

<표 3-2> 성별 분류

구분	범주	빈도(명)	백분율(%)
성별	남	157	53.2
	여	138	46.8

<표 3-2>에서 보는 바와 같이 남학생이 157명으로 53.2%를 차지하였고, 여학생이 138명으로 46.8%를 차지하였다.

<표 3-3> 나 이

구분	범주	빈도(명)	백분율(%)
나이	15세	43	14.6
	16세	75	25.4
	17세	87	29.5
	18세	81	27.5
	19세	9	3.1

<표 3-3>에서 보는 바와 같이 15세가 43명으로 14.6% 차지하였고, 16세가 75명으로 25.4%, 17세가 87명으로 29.5%, 18세가 81명으로 27.5%, 19세가 9명으로 3.1%를 차지하였다.

<3-4> 연구대상자의 종교별 분류

구분	범주	빈도(명)	백분율(%)
종교	기독교	61	20.7
	불교	24	8.1
	천주교	28	9.5
	무종교	78	26.4
	기타	8	2.7

<표 3-4>에서 보는 바와 같이 종교는 무종교가 78명으로 26.4% 차지하였고, 그 순위가 기독교 61명으로 20.7%, 천주교 28명으로 9.5%, 불교 24명으로 8.1% 기타 8명으로 2.7%로 나타났다. 표의 결과에서 보면 무종교 26.4%인 것에 반해서 종교 소유는 38.3%인 것으로 나타났다.

<표 3-5> 주거지역

구분	범주	빈도(명)	백분율(%)
주거지역	주택 밀집지역	80	27.1
	상가 밀집지역	9	3.1
	공장 밀집지역	4	1.4
	유흥업소 밀집지역	3	1.0
	아파트 밀집지역	182	65.1
	기타	7	2.4

<표 3-5>에서 보는 바와 같이 주택 밀집 지역의 거주자가 80명으로 27.1%를 차지하였고, 상가 밀집 지역이 9명으로 3.1%, 공장 밀집 지역이 4명으로 1.4%, 유흥업소 밀집 지역이 3명으로 1.0%, 아파트 밀집지역이 182명으로 65.1%, 기타지역이 7명으로 2.4%를 차지하였다.

<표 3-6> 학교 성적

구분	범주	빈도(명)	백분율(%)
학교성적	상	115	39.0
	중	144	48.8
	하	28	9.5
	무응답	8	2.7

<표 3-6>에서 보는 바와 같이 성적이 상인 집단이 115명으로 39.0%를 차지하였으며, 중인 집단이 144명으로 48.8%, 하인 집단이 28명으로 9.5%, 응답하지 않은 응답자가 9명으로 2.7%를 차지하였다.

<표 3-7> 계열별 음란물 접촉 정도

구분	범주	예	아니오	전체
학교	인문계고등학교	121명(60.8%)	78명(39.2%)	199명(100%)
	실업계고등학교	① 78명(81.3%)	18명(18.8%)	96명(100%)

<표 3-7>에서 보면 인문계 학생 199명중 유경험자는 121명으로 60.8%, 무경험자는 78명으로 39.2%로 나타났고, 실업계 학생 96명중 유경험자는 78명으로 81.3%, 무경험자는 18명으로 18.8%로 나타나 인문계 학생보다 실업계 학생의 음란물을 본 경험이 많은 것으로 나타났다.

<표 3-8> 아버지의 교육 정도

구분	범주	빈도(명)	백분율(%)
아버지 교육정도	초졸 이하	8	2.7
	중학교 졸	10	3.4
	고등학교 졸	126	42.7
	대학교 졸	104	35.3
	대학원 이상	40	13.6
	무응답	7	2.4

<표 3-8>에서 보는 바와 같이 아버지의 교육정도가 초졸 이하인 경우가 8명으로 2.7%를 차지하였고, 중학교 졸업 경우가 10명으로 3.4%, 고등학교 졸업 경우가 126명으로 42.7%, 대학교 졸업 경우가 104명으로 35.3%, 대학원 이상이 40명으로 13.6%, 응답하지 않은 응답자가 7명으로 2.4%를 차지하였다.

<표 3-9> 어머니의 교육 정도

구분	범주	빈도	백분율(%)
어머니 교육정도	초졸 이하	8	2.7
	중학교 졸	19	6.4
	고등학교 졸	162	54.9
	대학교 졸	85	28.8
	대학원 이상	13	4.4
	무응답	8	2.7

<표 3-9>에서 보는 바와 같이 어머니의 교육정도가 초졸 이하인 경우가 8명으로 2.7%를 차지하였고, 중학교 졸업 경우가 19명으로 6.4%, 고등학교 졸업 경우가 162명으로 54.9%, 대학교 졸업 경우가 85명으로 28.8%, 대학원 이상이 13명으로 4.4%, 응답하지 않은 응답자가 8명으로 2.7%를 차지하였다.

## 2. 음란물 접촉 경험과 시기

### 1) 음란영상매체 접촉 여부

<표 3-10> 인터넷 음란물 접촉 경험과 시기

구분		범주	빈도	백분율(%)
학교		인문계 고등학교	121	60.8
		실업계 고등학교	78	81.3
인터넷 음란물 본 경험		예	199	67.5
		아니오	96	32.5
인터넷음란물을 본 경험이 없는 경우 친구 중에 본적이 있는 경우의 반응		아무런 느낌없다	77	26.0
		성적충동 느꼈다	28	9.4
		자위행위를하게된다	3	1.0
		기타	77	26.0
		무응답	110	37.5
음 란 물 을 보 게 된 시 기	학교	초등학교	70	23.6
		중학교	197	66.8
		고등학교	27	9.0
		무응답	1	0.5
	초등학교	1학년	9	13.3
		2학년	2	2.2
		3학년	3	4.4
		4학년	11	15.6
		5학년	20	28.9
		6학년	25	35.6
	중학교	1학년	66	33.5
		2학년	79	40.1
		3학년	52	26.3
	고등학교	1학년	25	92.5
		2학년	2	7.4

<표 3-10>에서 인터넷 음란물을 접촉한 경험에 대한 질문에서 전체 295명중  
에서 인터넷 음란물을 본 경험이 없는 청소년은 96명으로 32.5%(인문계 199명

중 78명, 실업계 96명중 18명), 경험이 있는 청소년이 199명으로 67.5%(인문계 121명 60.8%, 실업계 78명 81.3%)로 과반 수 이상의 청소년들이 음란물을 경험한 것으로 나타났다. 그리고 인터넷음란물을 본 경험이 없는 청소년의 경우 친구 중에 본 경험이 있는 경우의 반응에 대해서 ‘아무느낌 없다’는 77명으로 26%, ‘성적충동을 느꼈다’는 28명으로 9.4%, ‘자위행위를 하게 된다’는 3명으로 1%, 응답하지 않은 청소년은 110명으로 37.5%를 차지하였다. 음란물을 보게 된 시기로는 초등학교 일 때 접촉한 경우는 70명으로 23.6%, 중학교 때 접촉한 경우는 197명으로 66.8%, 고등학교 때 접촉한 경우는 27명으로 9%, 무응답은 1명, 0.5%로 나타났다. 대다수의 청소년이 중학교 때 음란물을 접촉한 것으로 중학교 1학년 때 접촉한 경험은 66명으로 33.5%, 2학년은 79명으로 40.1%, 3학년은 52명으로 26.3%로 나타났다.

## 2) 음란영상매체 최초 접촉시기

<표 3-11> 인터넷 음란물을 처음 접하게 된 동기

범주	빈도	백분율(%)
검색 중 우연히	101	34.2
혼자 음란물을 찾아서	16	5.4
다른 사람을 통해서	159	53.9
기타	18	6.0
무응답	1	0.5

<표 3-11>에서 인터넷 음란물을 처음 접하게 된 동기에 대한 견해로 검색 중 우연히 접하였다는 의견이 101명으로 34.2%, 혼자 음란물을 찾았다는 의견은 16명으로 5.4%, 다른 사람을 통해서 접하였다는 의견은 159명으로 53.9%, 기타 또는 무응답이 각각 6%, 0.5%를 차지하였다. 이것으로 대다수의 청소년은 인터넷 음란물을 처음 접하게 된 동기로 인터넷 검색 중 우연히 접하게 되거나 주변의 다른 사람을 통해서 접하게 된다는 것을 알 수 있다.

최초로 음란 영상매체를 본 시기는 응답자의 84.6%가 성인용 영화를 87.8%가 포르노 비디오를, 73.2%가 음란 컴퓨터 디스켓을 54%가 음란 PC통신을 중학교

3학년 이전에 접촉하는 것으로 나타났으며 고등학교로 올라갈수록 응답이 낮은 비율을 보이고 있다. 특히, 성인용 영화와 음란 인쇄물은 초등학교시기에 처음으로 접촉하는 정도가 다른 영상매체에 비하여 높게 나타났다. 이는 음란 영상매체의 접촉이 아주 일찍 이루어지고 있음을 보여주고 있다. 이러한 결과에 의하면 중학교 시기가 성에 대한 호기심이 커져가는 사춘기라는 상황 속에서 선정적인 영상매체의 시청을 통해 성에 관한 관심을 갖는다는 것은 지극히 자연스러운 것일 것이다.

<표 3-12> 인터넷 음란물을 보게 되는 가장 큰 이유

범주	빈도	백분율(%)
호기심	127	42.9
심심풀이, 재미	64	21.6
스트레스 해소	19	6.5
성충동이 일어나기 때문	28	9.5
기타	53	18.0
무응답	4	1.5

<표 3-12>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물을 보게 되는 이유로는 호기심이 127명으로 42.9%, 심심풀이 또는 재미로 보는 경우는 64명으로 21.6%, 스트레스 해소를 위한경우가 19명으로 6.5%, 성충동이 일어나서 보는 경우가 28명으로 9.5%, 기타 또는 무응답이 57명으로 19.5%를 차지하였다. 이것으로 음란물을 보게 되는 가장 큰 이유는 호기심 때문으로 나타났다.

### 3) 음란 영상매체 주요 시청 장소

<표 3-13> 인터넷 음란물 접촉 장소

범주	빈도	백분율(%)
집	199	67.3
친구집	70	23.6
PC방	3	1.0
학교	4	1.5
비디오방	3	1.0
기타	15	5.0
무응답	1	0.5

<표 3-13>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물 접촉 장소로 집이 199명인 67.3%로 가장 많았고, 친구 집이 70명으로 23.6%, PC방, 학교, 비디오방이 각각 1%, 1.5%, 1%로 나타났고, 기타 및 무응답이 16명으로 5.5%를 나타내었다.

이러한 결과는 청소년들의 음란 영상매체 접촉이 은폐되고 은밀한 비정상적인 장소보다는 정상적인 일상생활의 가정에서 나타나고 있다는 것을 의미하며, 이것은 부모 및 어른들의 무관심과 부주의가 하나의 원인으로 지적될 수 있다. 따라서 무엇보다 청소년들의 일상생활에 대한 세심한 관심과 감독이 수행되어야 함을 일깨워 준다.

### 3. 인터넷음란물 영상매체 주요 시청 이유, 성관련 지식 획득경로

<표 3-14> 인터넷 음란물을 볼 때 누구와 함께 보는가

범주	빈도	백분율(%)
혼자	175	59.3
친구와 함께	91	30.7
이성친구와 함께	6	2.2
선배와 함께	1	0.5
기타	21	7.0
무응답	1	0.5

<표 3-14>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물을 혼자 보는 경우가 175명인 59.3%로 가장 많았고, 친구와 함께 보는 경우는 91명으로 30.7%, 이성친구와 함께 보는 경우 2.2%, 선배와 보는 경우 0.5%, 기타 또는 무응답이 각각 7.0%,

0.5%로 나타났다.

이러한 결과는 청소년 시기에 있어서 또래집단의 영향력이 상당히 큼을 말해주고 있다. 음란 영상매체를 통해 성적충동을 해소하려고 하는 중독현상을 유발할 수 있기 때문에 주목할 필요가 있다. 성과 관련하여 성지식을 어떤 경로를 통하여 획득하는가를 물어 본 결과 응답자의 48.4%가 친구들을 통하여 가장 많이 얻고 있었으며, 그 다음으로 대중매체가 15.4%로 나타났으며, 책이나 대중잡지가 12.8%, 음란 영상물이 8.2%들의 순서로 나타나고 있다.

학교에서의 성교육이 학생들에게 다소나마 실시되고 있다 하더라도 학생들의 성에 대한 궁금증을 풀어주기에는 상당히 미흡한 원론적인 수준에서 이루어지고 있다는 것을 생각할 수 있다. 더불어 대부분의 학교현장이 입시위주의 비정상적 교육과정을 운영하는 경우가 많아 입시와 직접적 관련이 없는 성에 대한 체계적인 교육시간이 상당히 부족한 것이 사실이다.

<표 3-15> 인터넷 사용에 대한 부모님의 반응

범주	빈도	백분율(%)
적극장려	16	5.4
일정한 제재	188	63.7
사용억제	22	7.5
무반응	67	22.7
무응답	2	0.7

<표 3-15>에서 보는 바와 같이 인터넷 사용에 대한 부모님의 반응으로 적극장려하는 경우가 16명으로 5.4%, 일정한 제재를 하는 경우가 188명으로 63.7%, 사용억제가 22명으로 7.5%, 무반응인 경우가 67명으로 22.7%, 응답하지 않은 경우는 2명으로 0.7%로 대다수의 부모님은 인터넷사용에 대해 제재를 가하고 있는 것으로 나타났다.

<표 3-16> 인터넷 1주일 평균 사용시간

범주	빈도	백분율(%)
1~5시간	100	33.9
5~10시간	104	35.3
10~15시간	49	16.6
16~20시간	18	6.1
20시간 이상	24	8.1

<표 3-16>에서 보는 바와 같이 인터넷 사용에 대한 1주일 평균사용시간으로는 1~5시간이 100명으로 33.9%, 5~10시간이 104명으로 35.3%, 10~15시간이 49명으로 16.6%, 16~20시간이 18명으로 6.1%, 20시간 이상이 24명으로 8.1%를 차지하였다.

<표 3-17> 인터넷 사용용도

범주	빈도	백분율(%)
게임, 오락	66	22.5
친구, 채팅	82	27.8
프로그램 파일 다운로드	42	14.2
공부, 진로탐색	27	9.2
교양, 지식	21	7.2
이메일 사용	27	9.2
음란물을 보기 위해	7	2.3
별다른 목적 없이	23	7.6

<표 3-17>에서 보는 바와 같이 인터넷 사용용도로는 게임·오락이 66명으로 22.5% 친구·채팅이 82명으로 27.8%, 프로그램파일 다운로드가 42명으로 14.2%, 공부 진로탐색이 27명으로 9.2% 교양과 지식이 21명으로 7.2% 이메일을 사용하는 경우가 27명으로 9.2%, 음란물을 보기위한 경우가 7명으로 2.3%, 별다른 목적 없이 사용하는 경우가 23명으로 7.6%를 차지하였다.

<표 3-18> 성에 관한 지식습득 경로

범주	빈도	백분율(%)
부모님	18	6.1
학교 선생님	68	23.1
사회 교육단체	24	8.1
선배	4	1.4
친구들	116	39.3
책이나 대중잡지	9	3.1
대중매체	18	6.1
음란 사이버	20	6.8
음란 인쇄물	3	1.0
기타	14	4.7
무응답	1	0.3

<표 3-18>에서 성에 관한 지식을 습득하게 되는 경로는 부모님을 통해서 얻는 경우가 18명으로 6.1%, 학교선생님을 통해 얻는 경우가 68명으로 23.1%, 사회 교육단체의 경우 24명으로 8.1%, 선배로부터가 4명으로 1.4%, 친구들로부터 얻는 경우가 116명으로 39.3%, 책이나 대중잡지는 9명으로 3.1%, 대중매체는 18명으로 6.1%, 음란 사이버는 20명으로 6.8%, 음란인쇄물은 3명으로 1.0% 기타 4.7%, 무응답 0.3%로 대다수의 청소년들은 친구들을 통해서 성에 관한 지식을 얻는 것으로 나타났다.

이는 우리사회의 전반적인 흐름이 성을 터부시하는 유교적 사고방식과 연계되어 가능한 은밀한 접촉이 이루어지게 되고, 사회단체들의 청소년을 위한 성교육 실태의 미비, 영상매체의 시대에서의 빈번한 영상매체 접촉기회가 원인인 것으로 생각된다.

<표 3-19> 인터넷 음란사이트 보는 것에 대한 견해

범주	빈도	백분율(%)
잘 모르겠다	39	13.2
절대 봐서는 안 된다	16	5.4
상황에 따라 볼 수도 있다	102	34.6
되도록 안보는 것이 좋다	106	35.9
전혀 문제된 일이 아니다	30	10.2
무응답	2	0.7

<표 3-19>에서 인터넷 음란사이트를 보는 것에 대한 견해로 ‘잘 모르겠다’가 39명으로 13.2%, 절대 봐서는 안 된다는 청소년은 16명으로 5.4% 상황에 따라 볼 수도 있다는 의견이 102명으로 34.6%, 되도록 안보는 것이 좋다고 생각하는 청소년은 106명으로 35.9%, 전혀 문제되는 일이 아니라고 생각하는 청소년은 30명으로 10.2%를 차지하였고 응답하지 않은 청소년은 2명으로 0.7%였다.

<표 3-20> 인터넷 음란물이 다른 영상매체와 비교해서 청소년에게 미치는 영향

범주	빈도	백분율(%)
전혀 자극적이지 않다	11	3.7
조금 자극적이지 않다	20	6.8
보통이다	55	18.6
조금 자극적이다	105	35.6
매우 자극적이다	88	29.8
무응답	16	5.4

<표 3-20>에서 인터넷 음란물이 다른 영상매체와 비교해서 청소년에게 미치는 영향으로 조금 자극적이다는 청소년은 105명으로 35.6%, 매우 자극적이다는 청소년은 88명으로 29.8%, 보통이다는 청소년은 55명으로 18.6%, 조금 자극적이지 않다는 청소년은 20명으로 6.8%, 전혀 자극적이지 않다는 청소년은 11명으로 3.7%를 차지하였고 응답하지 않은 청소년은 16명으로 5.4%였다.

<표 3-21> 음란물 접촉 주요매체

범주	빈도	백분율(%)
인터넷	261	88.4
비디오	6	2.0
케이블TV	12	4.0
CD	4	1.4
기타	8	2.7
무응답	4	1.4

<표 3-21>에서 보는바와 같이 음란물을 접촉하는 주요 매체로는 인터넷이 261명으로 88.4%, 케이블TV, 비디오, CD가 각각 4%, 2%, 1.4%, 그리고 기타 및 응답하지 않은 청소년은 12명으로 4.1%를 차지하였다. 이것으로 음란물을 접촉하게 되는 주요매체는 인터넷으로 나타났다.

<표 3-22> 인터넷음란물 접촉 후 계속 보고 싶어지나

범주	빈도	백분율(%)
전혀 그렇지 않다	55	18.6
별로 그렇지 않다	104	35.2
보통이다	70	23.7
조금 그렇다	36	12.2
매우 그렇다	26	8.8
무응답	4	1.4

<표 3-22>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물 접촉 후 계속 보고 싶어지는 지에 대한 질문에 ‘전혀 그렇지 않다’는 55명으로 18.6%, ‘별로 그렇지 않다’는 104명으로 35.2%, ‘보통이다’는 70명으로 23.7%, ‘조금 그렇다’는 36명으로 12.2%, ‘매우 그렇다’로 응답한 학생은 26명으로 8.8%, 응답하지 않은 학생은 4명으로 1.4%를 차지하였다. 이것으로 인터넷 음란물을 접촉한 후 지속적으로 보고 싶어지지 않는다는 의견이 전체의 53.8%를 차지하였다.

<표 3-23> 인터넷음란물 접촉 횟수

범주	빈도	백분율(%)
거의보지 않는다	138	46.7
한달에 한번정도	43	14.6
일주일에 한번정도	68	23.1
일주일에 2~3번 정도	21	7.0
거의매일 이용 한다	24	8.0
무응답	1	0.5

<표 3-23>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물을 접촉한 횟수로는 거의 보지 않는다고 138명이 응답하여 46.7%로 가장 많았고, 일주일에 한번정도 본다는 응답은 68명으로 23.1%, 한달에 한번정도는 43명으로 14.6%, 거의 매일 접촉한다는 응답은 24명으로 8%, 일주일에 2~3회 정도 접촉한다는 응답은 21명으로 7%로 나타났다.

<표 3-24> 인터넷음란물 1회 접촉 시간 할애 정도

범주	빈도	백분율(%)
15분 미만	130	44.2
15~30분 이내	94	31.7
30분~1시간이내	43	14.6
1시간~2시간이내	6	2.0
2시간 이상	12	4.0
무응답	10	3.5

<표 3-24>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물을 1회 접촉하는 시간으로 15분 미만으로 응답한 청소년은 130명으로 44.2%로 가장 많았고, 15분~30분은 94명으로 31.7%, 30분~1시간 이내가 43명으로 14.6%, 1시간~2시간은 6명으로 2%, 2시간이상이 12명으로 4%, 응답하지 않은 청소년은 10명으로 3.5%로 나타났다.

<표 3-25> 불법 프로그램 복제·유통 경험

범주	빈도	백분율(%)
보낸 적 있다	13	4.5
받은 적 있다	68	23.1
둘 다 있다	42	14.1
둘 다 없다	168	56.8
무응답	4	1.5

<표 3-25>에서 보는 바와 같이 불법 프로그램을 복제하거나 유통 둘 다 한적 없다는 응답이 168명으로 56.8%, 받은 적이 있다는 응답이 68명으로 23.1%, 둘 다 있다는 응답이 42명으로 14.1%, 보낸 적이 있다는 의견이 13명인 4.5%로 나타났다.

<표 3-26> 인터넷음란물 접촉 후 음란물을 찾기 위해 노력한 횟수

범주	빈도	백분율(%)
없다	121	41.0
1~2회	41	13.9
3~5회	30	10.2
6~10회	24	8.1
11번 이상	30	10.2
무응답	49	16.6

<표 3-26>에서 보는바와 같이 인터넷음란물 접촉 후 음란물을 찾으려고 노력하지 않았다는 응답이 121명인 41.0%으로 가장 많았고, 1~2회가 41명으로 13.9%, 3~5회, 11회 이상이 똑같이 30명으로 10.2%로 나타났고, 6~10회가 8.1%, 무응답이 16.6%를 차지하였다.

#### 4. 음란물 접촉 후 성태도

<표 3-27> 인터넷음란물 접촉 후 행위를 따라하고 싶은 충동

범주	빈도	백분율(%)
전혀 그렇지 않다	129	43.7
별로 그렇지 않다	59	20.1
보통이다	51	17.2
조금 그렇다	25	8.5
매우 그렇다	24	8.0
무응답	7	2.5

<표 3-27>에서 보는바와 같이 인터넷음란물을 접촉한 후 따라하고 싶은 충동에 대해 ‘전혀 그렇지 않다’, ‘별로 그렇지 않다’는 응답이 각각 43.7%(129명), 20.1%(59명)로 과반수이상의 청소년들이 따라하고 싶은 충동이 있지 않았다고 응답하였고, ‘보통이다’, ‘조금 그렇다’, ‘매우 그렇다’는 응답이 각각 17.2%, 8.5%, 8%로 나타났다.

<표 3-28> 인터넷음란물 접촉 후 실제로 행위를 따라한 횟수

범주	빈도	백분율(%)
없다	204	69.1
1~2회	18	6.1
3~5회	15	5.1
11회 이상	10	3.4
무응답	48	16.3

<표 3-28>에서 보는바와 같이 204명인 69.1%가 인터넷 음란물 접촉 후 실제로 행위를 하지 않았다고 응답하였고, 1~2회가 18명으로 6.1%, 3~5회가 15명으로 5.1%, 11회 이상이 10명으로 3.4%, 무응답이 48명으로 16.3%를 나타냈다.

<표3-29>인터넷음란물 접촉 후 집중이 안 되고 다른 일을 할 수 없게 된 경험여부

범주	빈도	백분율(%)
전혀 그렇지 않다	154	52.2
별로 그렇지 않다	34	11.6
보통이다	39	13.1
조금 그렇다	34	11.6
매우 그렇다	16	5.5
무응답	18	6.0

<표 3-29>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물 접촉 후 집중이 안 되고 다른 일을 할 수 없게 된 경험에 대한 질문으로 ‘전혀 그렇지 않다’는 응답은 154명으로 52.2%, ‘별로 그렇지 않다’는 응답은 34명으로 11.6% ‘보통이다’라는 응답은 39명으로 13.1%, ‘조금 그렇다’는 34명으로 11.6%, ‘매우 그렇다’는 응답은 16명으로 5.5%, 무응답은 18명으로 6%를 나타냈다. 이것으로 인터넷 음란물 접촉 후 집중이 안 되고 다른 일을 할 수 없게 된 경험이 없다고 응답한 청소년은 188명으로 63.8%를 차지하였다.

<표 3-30> 인터넷음란물 접촉 후 공부에 방해가 된 경험

범주	빈도	백분율(%)
전혀 방해된 적이 없다	123	41.7
방해된 적이 없다	62	21.1
그저 그렇다	48	16.1
조금 방해가 되었다	37	12.6
매우 방해가 되었다	13	4.5
무응답	12	4.0

<표 3-30>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물을 접촉하며 공부에 ‘전혀 방해된 적이 없다’는 응답은 123명으로 41.7%, ‘방해된 적이 없다’는 응답은 62명으로 21.1%, ‘그저 그렇다’는 응답은 48명으로 16.1%, ‘조금 방해 되었다’는 응답은 37명으로 12.6%, ‘매우 방해가 되었다’는 응답은 13명으로 4.5%, 무응답은 12명으로 4%를 차지하였다. 이것으로 62.8%의 청소년들이 인터넷음란물을 접촉한 후 공부에 방해된 경험이 없다는 것으로 나타났다.

<표 3-31> 성적 욕구 해소

범주	빈도	백분율(%)
전혀 해소되지 않는다	110	37.2
별로 해소되지 않는다	36	12.1
보통이다	84	28.6
조금 해소된다	34	11.6
매우 해소된다	21	7.0
무응답	10	3.5

<표 3-31>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물을 접촉하므로써 성적 욕구를 해소할 수 있는냐는 질문에 ‘전혀 해소되지 않는다’는 응답이 110명인 37.2%로 가장 많았고, ‘보통이다’라는 응답은 84명으로 28.6%, ‘별로 해소되지 않는다’는 응답은 36명으로 12.1%, ‘조금 해소된다’는 응답은 34명으로 11.6%, ‘매우 해소된다’는 응답은 21명으로 7%로 나타났다.

<표 3-32> 인터넷음란물 접촉 후 성적 추행의 충동여부

범주	빈도	백분율(%)
전혀 그렇지 않다	154	52.3
별로 그렇지 않다	34	11.6
보통이다	39	13.1
조금 그렇다	34	11.6
매우 그렇다	16	5.5
무응답	18	6.0

<표 3-32>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물 접촉 후 성적 추행의 충동이 생기는 지에 대한 질문에 ‘전혀 그렇지 않다’라고 응답한 청소년은 154명인 52.3%로 가장 많았고 ‘보통이다’라는 응답은 39명으로 13.1%, ‘별로 그렇지 않다’, ‘조금 그렇다’는 응답은 34명으로 11.6%, ‘매우 그렇다’는 응답은 16명으로 5.5%를 차지하였고 대다수의 청소년은 인터넷 음란물을 접촉 한 후 성적 추행의 충동이 생기지 않았다고 응답하였다.

## 5. 청소년에 대한 관심도, 건전성장의 방해물, 음란매체 차단 주요 역할자

<표 3-33> 인터넷 음란물 차단 프로그램 존재의 인지여부

구분	범주	빈도	백분율(%)
음란물 차단 프로그램의 존재를 알고 있는가?	있다	244	82.7
	없다	43	14.6
	무응답	8	2.7

<표 3-33>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물 차단 프로그램의 존재의 인지여부에 대한 질문에 프로그램의 존재를 알고 있다고 응답한 청소년이 244명인 82.7%, 모른다고 응답한 청소년은 43명인 14.6%로 대다수의 청소년들이 음란물 차단 프로그램의 존재에 대해 알고 있다고 나타났다.

<표 3-34> 인터넷 음란물 차단

구분	범주	빈도	백분율(%)
인터넷 음란물 차단을 위해 누구의 역할이 필요하다고 생각하는가?	청소년자신	162	54.9
	가정	31	10.5
	학교	10	3.4
	사회	36	12.2
	국가	43	14.6
	무응답	13	4.4

<표 3-34>에서 보는바와 같이 인터넷 음란물 차단을 위해 청소년 자신의 역할이 필요하다고 응답한 청소년은 162명인 54.9%로 가장 많았고, 국가의 역할이 필요하다는 응답은 43명으로 14.6%, 사회는 36명으로 12.2%, 가정은 31명으로 10.5%, 학교는 10명으로 3.4%로 나타났다.

<표 3-35> 인터넷 예절, 음란물 예방교육

구분	범주	빈도	백분율(%)
인터넷 예절이나 음란물에 관한 교육을 받은 적이 있나?	수시로 교육	14	4.7
	가끔 교육	160	54.2
	한번 교육	40	13.6
	전혀 없다	69	23.4
	무응답	12	4.1

<표 3-35>에서 보는 바와 같이 인터넷 예절과 음란물에 관한 교육 경험에 대한 설문에서 가끔 교육을 받았다가 54.2%로 가장 많았고, 전혀 없다 23.4%로 나타났고 한번교육이 13.6%, 수시로 교육4.7% 와 무응답 4.1%로 나타났다.

이는 교육의 부재가 37%로 청소년의 문제를 사전에 예방할 수 있는 프로그램의 개발이 시급하다고 볼 수 있다.

이러한 결과는 기성세대와 청소년 세대간의 정서적 유대가 단절되었다는 것을 말해주는 것이라 할 수 있다. 또한 기성세대에 대한 이유 없는 반항의 표출이며 실질적으로 청소년들의 관심사를 깊이 있게 파악하여 그들의 불만을 해소시키고 건전한 방법으로 욕구를 분출시킬 수 있는 기성세대의 노력이 부족하여 나타난 결과 아닌가 한다. 청소년이 건전하게 성장하는데 장애가 되는 집단을 물어 본 결과 최초 접촉의 시기가 어른들의 부주위로 노출 된 경험을 통해 53.9%, 검색 중 우연히가 39.6%로 두 번째를 차지하고 있다. 이는 상업을 위주로 하는 청소년의 비행을 조장하는 여러 가지 요인들이 기성세대 및 사회에서 발생하고 있는 것으로 확인되어지며 무엇보다 사회의 자정노력이 필요함을 제기한다. 청소년들의 음란 영상매체 접촉에 대한 1차적인 책임은 사회 및 어른들에게 있다. 인터넷 음란물에 대한 접촉은 어른들이 의도하였든 의도하지 않았던 간에 청소년들은 사회화 과정을 통하여 인터넷 음란 영상매체를 접하게 된다는 점에서 먼저 어른들의 깊은 반성이 필요하다.

따라서 현행 규제 및 단속 실태를 알아보면 그 때의 사회분위기에 편승하여 즉각적이고 일시적이며 일관성 없는 규제 및 단속 현상이 나타나는 것으로 생각된다. 검찰 및 경찰 그리고 청소년과 관련되어 있는 모든 행정조직을 동원하여

효율적이고 체계적이며 인터넷 음란물에 대하여 사회에서 근절될 때까지 여러 청소년 단체 및 여성단체 등 여러 사회단체와 긴밀한 유대관계를 갖고 지속적으로 단속을 펼쳐야 할 것으로 본다.

### 제 3절 조사 결과분석

본 연구에서는 청소년들에게 광범위하게 유포되고 있는 인터넷 음란 영상매체의 접촉 실태를 파악하고, 청소년들의 인터넷 음란물 접촉과 비행과의 상관 여부를 살펴보고자 하였다. 연구를 통해 나타난 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년들의 67.5%가 인터넷 음란물을 본 경험이 있으며, 인터넷 음란물을 처음 접하게 된 동기는 검색 중 접하게 된 경우가 39.6%로 응답하여 상당한 청소년들이 인터넷 음란물에 노출되어 있음을 알 수 있다. 또한 청소년들이 인터넷 음란물 접촉의 기회 획득의 경위가 혼자 있을 때 59.3%, 친구와 함께 30.7%로 나타나고 있었고, 그러한 가운데서도 부모님들의 자녀 인터넷 사용에 대한 관심도는 5.4%이었고 대부분의 90%이상이 무조건 인터넷 사용 제재와 자녀들이 무엇을 하는지 무반응으로 나타나고 있다. 또한 인터넷 평균 사용 시간도 30% 이상은 1주일에 10시간 이상에서 20시간 사용하는 것으로 나타난 것에 비해 인터넷 사용용도는 친구·채팅은 27.8%, 게임·오락 22.5%, 프로그램·다운로드 14.2%, 음란물을 보기위해서는 2.3%로 청소년의 인터넷 이용율이 급증하고 있다는 사실과 함께 내용적 측면에서도 건전하고 다양한 활동을 하고 있음을 말해주고 있다.

이는 청소년들의 인터넷 사용이 일반화되었음을 보여주는 것이며, 인터넷 음란물의 최초 접촉 시기를 물어 본 결과 응답자의 대부분이 중학교시기에 처음 접촉하는 것으로 나타나고, 친구나 영상매체를 통하여 성 지식을 획득하고 있다. 특히, 음란물 접촉을 통해 성 지식을 얻는 경로라는 점에서 왜곡된 성의식을 가질 수 있다는 점에서 이 시기 또는 이전에 좀 더 체계적인 성교육의 필요성을 시사하고 있다.

인터넷 음란물을 보는 것에 대한 견해는 되도록 안보는 것이 좋다 35.9%, 상황

에 따라 볼 수도 있다 34.6%, 전혀 문제될 일이 아니다 10.2%, 절대 봐서는 안 된다는 5.4%로 인터넷 음란물을 보는 것에 대한 견해는 청소년 대부분이 인터넷 음란물 접촉에 대한 견해는 일반화 된 것으로 나타났다. 또한 인터넷 음란물이 다른 영상매체와 비교해서 청소년에게 미치는 영향에서 조금 자극적이다 35.6%, 매우 자극적이다 29.8%, 보통이다 18.6%로 다른 영상매체에 비해 인터넷 음란물이 청소년들에게 자극적으로 나타났다.

둘째, 인터넷 음란 영상매체를 경험한 후의 반응을 물어 본 결과, 향후 인터넷 음란 영상매체 시청의사, 인터넷 음란 영상매체 시청 후 모방충동, 등의 문항에서 인터넷 음란물 접촉 후 집중이 안 된 경험여부에서 전혀 그렇지 않다 52.2%, 보통이다 13.1%, 별로 그렇지 않다, 조금 그렇다 는 각각 11.6%, 매우 그렇다 5.5% 나타났으며, 접촉 후 수행의 충동여부에서 전혀 그렇지 않다 52.3%, 보통이다 13.1%, 별로 그렇지 않다, 조금 그렇다는 각각 11.6%, 매우 그렇다 5.5%로 응답하여 음란 영상매체 시청 경험이 있는 학생이 없는 학생에 비하여 더 많은 가능성을 보이고 있는 것으로 나타났다. 인터넷 음란물 접촉 후 공부 방해에 대해서는 37.2%의 청소년들이 인터넷 음란물을 접촉한 후 공부에 방해 된 경험이 있다고 응답하고 있어 인터넷 음란물 시청으로 인해 공부에 방해를 받고 있는 것에 주목할 필요가 있다. 이러한 사실을 보더라도 청소년의 인터넷 음란물 접촉을 규제할 필요가 있음을 알 수 있다. 인터넷 음란물 접촉의 신종 정보의 창구로서의 새로운 호기심 자극, 밀폐된 공간에서 혼자 접촉할 수 있다는 점이 더욱 흥미를 유발하기 때문인 것으로 생각된다.

이와 같이 인터넷 음란 영상매체 접촉 여부와 비행 경험이 통계적으로 유의미하게 나타남으로 인하여 인터넷 음란 영상매체의 접촉이 청소년의 성 비행 및 각종 비행을 유발 또는 강화시키는 하나의 변인으로 볼 수 있겠지만 점화효과에 의한 성 비행 및 각종 비행을 가정할 수 있을 때 접촉과 관련된 사전 예방 대책이 강구되어야 할 필요성이 절실히 제기되고 있다. 그러나 인터넷 음란 영상매체 접촉이 비행의 직접적인 원인이라고 하기에는 무리가 따른다.

셋째, 초고속인터넷의 각 가정의 보급으로 많은 청소년들이 PC방에서 벗어나 가정에서 인터넷을 사용하고 있다. 또한 PC방들도 청소년들이 유해 정보에서 노

출되지 않도록 유해정보차단 프로그램을 청소년이 귀가하기 전 10시까지 항상 작동하도록 하고 있다. 또한 청소년들에 대한 사회적 관리에 대한 응답결과를 볼 때 청소년들은 청소년들의 인터넷 음란 영상매체 접촉 및 비행의 원인을 사회의 유해 환경인 때문으로 인식하고 있다. 정부의 인터넷 음란 영상매체 적결을 위한 최우선 정책과제로 유해환경 정화에 따른 사회적 제도 장치가 시급히 요청되어진다. 따라서 청소년들의 음란 영상매체 차단을 위해 가장 시급히 해결해야 할 과제로 학교와 전문기관의 꾸준한 전인교육의 방향성이 요구 된다. 이러한 결과로 볼 때 청소년 유해환경 정화를 위한 효율적 대책이 제기되어야 한다. 학교는 입시 위주의 교육에서 벗어나서 인격도야, 정서함양, 심신수련의 장으로서 학교의 본질적인 역할을 강화할 필요성이 제기되어진다.

## 제 4 장 청소년 인터넷 음란물에 대한 대처방안

### 제 1 절 국가정책적 대처방안

#### 1. 법제도적 정비

인터넷은 계속하여 급속히 발전하고 있고, 법은 항상 그 뒤를 따르고 있다. 따라서 인터넷범죄는 기존의 법률로 규제하기에 많은 어려움이 있다.<sup>28)</sup> 또한 현재 시행되고 있는 대부분의 법률은 물리적 공간을 전제로 하여 만들어진 것들이다. 따라서 사이버공간에서 발생하고 있는 범죄현상에 적절히 대응하기 어려운 면이 있다.

그러나 급속히 변화되는 사이버공간의 변화라 할지라도 법률이 뒤따르지 못한다고 해서 공백이 생겨서는 안 될 것이다. 물론 사이버범죄를 규제할 여러 법령들이 있지만 근본적으로 사이버공간에 적용될 새로운 법률의 제정을 시도하여야 할 것이다. 인터넷 음란사이트 및 통신망을 통한 매매춘의 구제에 역점은 두고, 피해가 급속도로 커지고 있는 사이버범죄에 적절하게 대처할 수 있는 「사이버범죄에 관한 특별법」의 제정도 생각해 볼 수 있을 것이다. 혹은 인터넷해킹, 암호도용 등의 사이버테러와 음란·폭력물 유통, 마약·총기매매 등 불법거래행위, 음악·사진 등 불법지적재산권 유통행위, 전자상거래 사기행위 등 사이버공간을 통한 범죄행위에 총체적으로 처벌할 수 있는 특별법의 제정도 고려해 볼 수 있을 것이다.<sup>29)</sup> 또한 개별적으로 암호이용 관련 법률의 제정을 통하여 암호이용을 촉진함으로써 사이버범죄 예방에 기여하도록 하여야 할 것이며, 형사증거법도 사이버범죄와 관련된 증거에 적절히 적용될 수 있도록 수정되어야 할 것이다.

#### 2. 전문인력 양성 및 대응체제 구축

28) 원혜옥, “인터넷범죄의 특징과 범죄유형별 처벌조항”, 한국형사정책연구원, 형사정책연구, 2000년 여름호, p.113

29) 최영호, “정보범죄의 현황과 제도적 대처방안”, 한국형사정책연구원, 1998, P.14

해커집단의 감시와 단속에 앞장설 컴퓨터전문가를 많이 양성해나가는 것이 무엇보다 필요하다. 10대에 속하는 청소년들이 호기심에서 해킹하는 경우가 많기는 하지만 형사정책적 관점에서 문제가 되는 것은 고도의 컴퓨터기술을 갖춘 젊은 해커들에 대한 대비이다.<sup>30)</sup>

특히, 해킹이나 바이러스 제작·유포와 같은 기술적인 요인이 크게 연루된 사건을 수사하고 재판하는 일에 있어서는 이러한 기술을 이해할 수 있는 전문 인력의 필요성을 더욱 절실히 느끼게 된다. 더구나 최근 발생한 야후 등 유명 사이트에 대한 청소년 해커들의 공격으로 보안에 대한 인식을 새롭게 하면서 전문인력 양성에 대한 뼈저린 필요성이 더욱 절실했다.<sup>31)</sup>

해킹을 방지하기 위해서는 전문인력에 의한 수준 높은 방화벽 시스템을 구축하는 것이 무엇보다도 필수적이라고 할 것이다. 그러나 방화벽이 해커로부터 시스템을 보호할 수 있는 유일한 방법은 결코 될 수 없다. 방화벽시스템의 구축과 아울러 시스템을 운영하는 프로그램의 오류를 최소화하는 것도 매우 중요한 부분이다.<sup>32)</sup>

사이버공간은 한 덩어리로 연결되어 있어 물리적 공간에서와 같은 시간과 공간의 제약을 받지 않으며 국경도 존재하지 않는다. 더구나 인터넷은 열린 공간이고 범죄자는 물론이고 가상 적군도 같이 공간에서 활동하고 있다. 따라서 사이버범죄에 대해서는 중앙 집중적인 대응체계가 필요하다고 본다. 중앙 집중적인 조직의 필요성은 사이버범죄가 요구하는 기술 집약적 요소와 전문 인력에 대한 요

---

30) 조병인, “하이테크범죄에 관한 연구”, 한국형사정책연구원, 형사정책연구, 제10권 3호, 1999, p.235.

31) 김종섭, “사이버범죄의 현황과 대책”, 한국형사정책연구원, 형사정책연구, 2000년, 제12권 제1호, p.247 : 1997년 10월경 우리나라에서 최초로 포르노사이트를 개설하였던 피의자가 경찰청 컴퓨터수사대에 적발되면서 1998년도에는 6명 이상의 포르노 사이트 운영자가 검거되어 구속되자 범죄자들은 더 이상 우리나라에서는 음란사이트를 운영하는 것이 어렵다고 판단, 외국의 시스템을 이용하는 방식을 취하기 시작했다. 사실 외국에 있는 사이트를 추적하여 검거한다는 것은 현실적·기술적으로 어려운 점이 많다. 그러나 가급적 관련 자료를 세밀히 분석하여 운영자가 국내인으로 밝혀질 경우 수개월에 걸쳐서 추적·검거해 왔다. 그러나 최근에는 아예 현지 교포들과 연계하여 한글로 구성된 웹사이트를 구축하고 본격적인 돈벌이에 나선 경우도 많다. 이런 경우 많은 청소년들에게 악영향을 끼치고 있으나 수사상 많은 어려운 점이 있다.

32) 조병인 외, “사이버범죄에 관한 연구”, 한국형사정책연구원, 2000, p.276

청을 충족시키는데 유리하기 때문이다. 또한 최근 발생하고 있는 많은 해킹사건의 경우 해외로부터의 침해가 큰 비중을 차지하고 있으며, 국내 해커들도 범행을 은폐하기 위하여 해외로 우회하여 다시 국내로 돌아 들어오는 경우가 많은 것으로 파악되고 있어 외국 수사기관과의 공조도 필수적이어서 중앙 집중적인 대응 체계가 특히 필요하다.<sup>33)</sup>

경찰청 사이버테러대응센터의 전문가 견해에 따르면, 대응조직 형태는 피라미드형 전통적인 계층구조로는 신속한 의사결정을 해야 하는 사이버 테러형 범죄에 대한 대응에 적합하지 않다고 보고 가능한 한 최고 의사 결정권자 직속기구로 조직하는 것이 사이버 테러형 범죄대응에서 요구되는 빠른 의사결정과 집행에 유리하다고 주장한다.<sup>34)</sup> 이러한 견지에서 볼 때 우리나라는 각 기관별로 사이버범죄에 대비한 기구를 두고 있는바, 국무총리실 산하에 사이버범죄에 효과적으로 대응하기 위한 「사이버문제대응위원회」를 개설하여 사이버공간에서의 문제를 총괄적으로 조정·대처해 나갈 필요가 있다고 본다.

### 3. 사이버공간의 기술적 정비

인터넷포르노물 차단대책의 일환으로 우선 자율적인 규제의 방법으로 정보제공자의 「인터넷 정보내용 등급표시제<sup>35)</sup>」를 생각해 볼 수 있다. 등급표시제는 정보제공자들이 자신의 정보내용을 정해진 방법으로 분류하여 표시하면 학부모 및 교사 등이 청소년 이용자의 특성에 맞게 정보내용을 취사선택할 수 있게 한 제도이다. 따라서 등급표시제는 특히 청소년 정보이용자들에게 음란물 접근을 통제하고 성인층의 음란물 접근을 허용하는 기술적 장치라고 할 수 있다. 등급표시제는 정보제공자의 자율등급제를 기본으로 하고 정보제공자의 등급 여부가 법률

33) 김종섭, 전제논문, p.248

34) 상계논문, p.249

35) 인터넷내용등급제는 인터넷의 유해환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 이러한 세계적 노력의 집약적 산물이며, 현재의 조건에서 가장 합리적인 대안이라고 평가받고 있다. 인터넷 콘텐츠에 등급을 부여하고 이를 식별하는 자율적인 등급부여 및 선별체제로 요약할 수 있는 이 제도는 북미, 유럽, 호주, 일본 등 대부분의 정보화 선진국가에서 다양한 형태로 실현되고 있으며, 현재 우리나라에서 정보내용등급제의 도입으로 구체화되고 있다.

적·현실적으로 미흡하다고 판단될 경우에 제3자가 다시 등급을 부여하는 복합적인 등급제로 운영해야만 안정적이고 효율적인 등급서비스를 정보이용자에게 제공할 수 있을 것이다.<sup>36)</sup>

사이버공간은 무한한 자유와 자율을 요구하는 공간인 것은 사실이지만 부여된 자유와 자율이라는 것이 인류의 삶을 근본적으로 파괴한다면 그 자유와 자율은 아무런 의미를 갖지 못할 것이다. 따라서 정보의 간섭 중심이 아닌 진정한 자율 정신에 입각한 등급표시제는 시행되는 것이 미래의 안전하고 명량한 사이버문화를 만들어 가는 데에 크게 기여를 할 것이라고 생각한다.

그리고 국내의 사이버수사전문가들이 주장하는 우리나라 사이버공간에서의 중대한 문제는 보안에 대한 중요성 인식부족과 기술적 보안체계가 매우 허술한 실정이라는 점이다.

1997년 이후 정보산업이 팽창하면서 대개의 기업들이 인프라 구축에만 힘을 기울이고 보안 대책에는 주의를 기울이지 않았기 때문에 외국 해커들은 공개적으로 한국 정보망이 자신들의 놀이터라고 말하기도 한다. 보안에 대한 관심이 늘어나긴 했지만 아직도 많은 기업들이 시스템 보안을 낭비라고 생각하고 있는 것이 문제이다.<sup>37)</sup>

앞으로 청소년의 해킹을 방지하기 위해서라도 사회의 전반적인 시스템 정보망의 보안체계의 구축에 좀 더 많은 투자와 노력이 뒤따라야 할 것으로 본다.

#### 4. 공조체제의 구축

최근 발생하고 있는 해킹사건의 상당 부분이 해외에서 침입해 온 것으로 밝혀지고 있다. 해외로부터 침입하는 해킹사건은 사실상 수사가 어려운 실정으로 예방이 최선의 방책이라고 할 것이다. 그러나 이와 같은 계속 늘어만 가는 해킹사

---

36) 이러한 규제방식은 학계와 시민단체 및 정보통신업계측의 반발에 부딪쳐 시행하지 못하고 있는 실정이다. 국회 과학기술정보통신위원회는 2000년 12월 8일 「정보통신망이용촉진등에 관한 법률」 개정안을 심의하면서 '내용등급제 도입은 표현의 자유를 침해할 소지가 많다'라는 견지에서 관련 조항과 문구를 모두 삭제 또는 수정해 의결한 바 있다.

37) 한겨레신문, 2000년 8월21일자.

건을 그대로 방치만 하고 있을 수는 없는 일이다. 이를 해결하기 위해서는 외국의 수사기관과의 공조체제를 구축하여 해킹에 공동 대응하여야 할 것이다.

선진 8개국은 이미 사이버범죄에 대한 대응이 국경을 넘는 국제적인 협력 없이는 불가능하다는 사실을 인식하고 1997년 12월에 법무·내무장관회의를 개최하여 공동 대응할 것을 합의하고 이를 위한 기본 원칙을 선언하고 행동계획을 발표한 바 있다.<sup>38)</sup> 우리도 국제적 협력을 위하여 인터폴을 통한 협력을 계속해 왔고, 앞으로도 더욱 진전된 국제공조를 위하여 컴퓨터범죄 관련 국제회의나 세미나에 지속적으로 참석하고, 정보통신부 산하의 ‘정보보호센터’·국가정보원의 ‘정보보안 119’, 대검의 ‘정보범죄수사센터’ 및 경찰청의 ‘사이버테러대응센터’내에 각각 국제협력반을 두어 해외로부터의 해킹자료를 지속적으로 수집하고 침투 사이트에 대한 정보를 제공하여 재발방지를 도모하며 필요한 경우에는 사법적 조치를 강력히 취해 나가야 할 것이다.<sup>39)</sup>

## 제 2 절 학교환경적 대처방안

### 1. 사이버윤리 교과목의 편성

사이버공간에 대한 중요성이 점점 더 크게 인식되어 가는 이 상황에서 사이버윤리에 대한 전문적 교육이 무엇보다 절실하다. 특히 중·고교시절에 모든 삶의 가치관이 정립되어가고 있으므로 사이버공간에서의 가치철학에 대한 교육이 제 공될 필요가 있다. 따라서 국민윤리를 교과목으로 지정하였듯이 사이버윤리도 특정한 교과목으로 배정하여 체계적인 교육을 진행해 나가야 할 것이다.

교육내용은 사이버공간의 기본적인 의의와 가치·필요성 등에 대한 이해를 바

38) 한봉조, “사이버범죄수사에 대한 국제적 협력문제”, 한국형사정책연구원, 2000년 여름호, p.49~51.

39) 현재 인터폴에서는 세계 각국에서 모인 사이버범죄수사 전문가들이 긴밀한 공조체제를 구축하기 위해 노력하고 있다. 2000년 한국경찰로서는 최초로 인터폴부총재 당선을 계기로 다수의 파견관을 증파하여 사이버관련분야의 밀접한 국제적 공조체제를 유지하는 것이 절실히 필요하다고 본다. 경찰청에서는 2001년 하반기에 ICPO-Interpol에 2명을 추가 파견키로 결정한 바 있다.

탕으로 건전한 사용이 주는 혜택과 잘못된 사용이 주는 폐해를 충분히 인식할 수 있도록 구성하여야 하며, 특히 인터넷 중독증세에 대한 자기평가를 할 수 있는 기회 등을 제공하여 문제를 스스로 조기에 발견하고 전향할 수 있도록 도와주어야 할 것이다.

현재 해킹을 주로 행하는 계층인 10대들의 경우에는 해킹행위에 대해서 불법이라는 의식이 전혀 없다는데 근본적인 문제점이 있다. 이들은 그저 자신의 컴퓨터 실력을 과시하기 위해서 호기심에서 행하는 해킹으로 인해 기업의 시스템이 마비되거나 오류를 일으켜 막대한 손실을 초래한다는 사실에는 그다지 큰 문제의식을 갖고 있지 않다. 따라서 청소년들의 해킹유혹과 호기심을 건전한 방향으로 해결할 수 있는 장을 제공함과 동시에 이들에게 해킹행위의 불법성을 확실히 인식시켜 줌으로써 훌륭한 컴퓨터 전문가로 성장할 수 있는 인재들이 너무 일찍 범죄자의 길로 빠지지 않도록 도와주어야 할 것이다. 이를 위해서 현재 실시되고 있는 초·중·고교의 컴퓨터 교육시 단순히 컴퓨터 기술만을 가르칠 것이 아니라 사이버상의 윤리교육, 해킹행위의 위법성, 건전한 컴퓨터기술의 활용방안 등 정보화 사회의 동반자적인 문명의 이기를 효과적이고 발전적인 방향에서 활용할 수 있도록 배려해야 할 것이다.<sup>40)</sup>

## 2. 교사의 사이버윤리 전문교육

청소년의 사이버비행을 방지하고 예방하기 위해서는 여러 가지 대처방안이 필요하겠지만 교내에서 사이버윤리교육을 담당할 수 있는 전문성 있는 교사의 양성이 절실히 필요하다. 따라서 교사에 대한 사이버윤리 전문교육이 우선적으로 수행되어야 할 것이다.

오늘날 대도시는 물론이고 시골에 위치한 중·고교생들도 인터넷을 사용하고 있다. 그러나 이 연구의 조사결과에서도 알 수 있듯이 체계적인 사이버윤리교육이나 네티켓에 대한 전문교육프로그램을 받은 학생은 상당히 낮은 비율로 나타났다. 이러한 현상은 인터넷이 편리한 도구라는 개념으로 인식될 뿐 새로운 삶의

---

40) 조병인, “사이버경찰에 관한 연구”, 한국형사정책연구원, p.274~275

장으로 사이버공간을 생각하는 관념이 약한 우리사회의 모습을 보여주는 결과로 인식할 수 있다. 그러나 더욱 중요한 것은 컴퓨터와 인터넷을 기능활용적인 차원에서만 바라본 기성세대의 근시안적 사고가 반영된 것이라는 점이다.

아직 제대로 된 네티켓 교육을 받아본 적이 없다고 응답한 학생이 41.1%로 나타났다. 그러나 네티켓 교육의 필요성에 대하여서는 대부분의 청소년들이 필요하다는 것을 인식하고 있다는 것이다. 이는 청소년 스스로가 사이버공간에 대한 의미를 좀 더 깊이 있게 이해하려는 욕구를 가지고 있다는 반증이다.

우선적으로 전국의 중·고교의 교사에 대한 네티켓·사이버윤리·인터넷의 유용성과 폐해성, 더 나아가 사이버공간에서 실현되어질 삶의 철학적 의미에 대한 깊이 있는 교육이 절실히 필요하다고 본다. 이렇게 하여 학교별로 전문적인 사이버 상담교사를 양성하는 것이 학교에서의 사이버교육에 선행될 과제일 것이다. 그런 후 사이버윤리 교과목 및 상담실을 개설하여 체계적인 교육과 상담을 실시하여야 한다.

### 3. 사이버상담실의 개설

최근 다수의 선진국을 포함하여 우리나라에서 청소년들의 인터넷중독이 심각한 사회문제로 주목받고 있다. 따라서 각급 학교에 사이버상담실을 개설하여 인터넷이나 PC통신의 과다한 사용으로 고민하는 학생들에게 전문적인 지식을 배경으로 한 자상한 상담을 통한 치료도 동시에 이루어질 수 있도록 하여야 할 것이다. 이를 위해서는 중·고등학교의 교사에 대한 사이버 상담전문교육가 양성과 실질적 교육프로그램의 적용이 시급히 이루어져야 한다.

또한 학부모들의 사이버공간에 대한 인식이 부족하여 자녀들의 사이버비행에 대하여 지나치게 통제위주로만 나아가다보니 심한 마찰로 인하여 가정불화나 가출에 이르는 경우가 많다. 부모가 자녀의 생각을 이해하고 올바른 방향으로 유도할 수 있도록 여러 가지 방법론들을 배울 필요가 있을 것이다.

이러한 목적으로 교내에 사이버관련 상담실을 개설하고 학부모에 대한 사이버공간에서의 문제에 관하여 전문적으로 상담할 수 있는 체계를 구축할 필요가 있다.

#### 4. 교육여가문화에 적합한 환경조성

입시위주의 교육환경은 여러 가지 청소년비행문제를 가져오는 주요한 원인으로 작용한다는 것이 일반적인 의견이다.<sup>41)</sup> 사이버비행의 경우도 청소년들이 건전한 여가를 보낼만한 여건이 부족하기 때문에 발생하는 측면이 강하게 나타났다. 따라서 청소년이 가진 정열과 스트레스를 풀어줄 수 있는 바람직한 놀이문화와 건전한 문화공간을 마련해 줌으로써 사이버중독증세 속에서 자아정체감을 상실하고 실패의 늪으로 빠지는 사례를 막을 수 있을 것이다.

지나친 입시 위주의 교육풍토를 지양하고 성장기에 있는 청소년들의 다양한 욕구와 정서적 필요를 채워줄 수 있는 프로그램을 적극적으로 개발하는 교육정책이 필요한 것이다. 예컨대, 다양한 체육프로그램의 개발·사회현장실습프로그램·동아리 취미활동의 다양화 등을 생각해 볼 수 있다. 즉 음악, 운동, 연극 등 다양한 프로그램의 개발이 요구된다. .

미국이나 영국 등 선진국의 경우에는 공교육 중심으로 모든 학생들의 인성교육과 취미활동이 진행되기 때문에 우리나라처럼 사설 학원들이 많지 않다. 청소년들에게 충분한 흥미를 유발할 수 있는 공교육기관에서의 다양한 프로그램의 개발이 오늘날 사이버비행에 빠져드는 학생들을 구해내는 중요한 하나의 길이 될 것으로 본다.

### 제 3 절 가정환경적 대처방안

#### 1. 열린 가정이미지 구축

인터넷상의 비행에 대해서 규제라는 차원을 생각하면 그 무엇보다도 가정에서의 부모의 역할이 중요해진다. 이는 자녀의 음란물접촉을 규제하는데 최종적인 책임을 지는 사람이 바로 부모이기 때문이다. 이와 같이 정보기술의 도입과 그

---

41) 1990년 김준호(한국형사정책연구원)의 연구결과에서도 공부압력이 청소년비행의 설명에 상당히 중요한 요소로 나타났다.

규제체계가 자율규제로 가야 한다는 점에서 정보사회에서 요구하는 가정의 역할은 새로운 자리매김이 필요하다고 본다. 통신윤리의 자율규제를 위해서 가장 중요한 역할을 수행하는 영역이 바로 가정이기 때문이다.<sup>42)</sup>

Tapscott는 기업이 정보통신기술에 의해 부서간의 벽을 허물고 고객과 직접 만나는 열린 기업이 되고, 정부도 부서간의 벽이나 정부와 시민간의 벽을 허무는 열린 정부를 지향해야 하듯이 정보사회에서의 바람직한 가정도 세대간의 벽을 허물고 열린 커뮤니케이션을 지향하는 열린 가정이 되어야 함을 주장한다. 통신윤리는 이러한 열린 가정에 대한 사회적 지원과 조화될 때 그 자율규제의 효과가 극대화될 수 있을 것이다. 열린 가정의 이미지를 창출하기 위해서는 <표 >과 같은 조건들을 갖추어야 한다.<sup>43)</sup>

---

42) 노성호, “컴퓨터통신을 통한 음란물접촉실태와 대책”, 한국형사정책연구원, 2000, pp.194~195

43) 류승호, “차단소프트웨어의 발전과정과 통신윤리정책의 방향”, 한국사회학회, 정보화시대의 미디어와 문화, 세계사, 1998, p.388~400

<표 4-1> 열린 가정 이미지의 조건

항 목	열린 가정의 조건
경험공유	가족구성원들이 디지털매체에 대한 경험을 공유한다. 함께 웹 사이트를 하기도 하고 아이들이 가진 궁금증을 부모가 함께 토론한다.
아이들의 문화수용	열린 가정이 가능하기 위해서는 무엇보다 부모가 새로운 미디어의 잠재력을 이해하고 아이들의 문화를 수용해야 한다.
아이들의 호기심 공유	열린 가정의 토대는 아이들의 호기심을 부모가 공유하고 함께 관심을 나누는 것이다.
양 방향 의사소통	열린 가정은 상호작용모형을 본받는다. 일방적인 의사소통에서 양 방향적 의사소통을 즐기면, 이것이 가능하기 위해서는 무엇보다 상대방의 견해에 귀를 기울인다.
음란물에 대한 토론	열린 가정은 음란물에 대해서도 토론을 할 수 있고, 서로가 이해할 수 있는 방식으로 그 문제를 해결한다.
미디어에 대한 비판적 자세	열린 가정은 미디어에 대해 비판적인 자세를 취할 수 있어야 한다. 해당 정보의 진실성에 대해 토론하고 근본 가정에 의문을 던져본다.
상대방의 문화존중	열린 가정은 부모와 자식간에 서로의 상대방 문화를 존중하는 분위기를 조성해야 한다.
책임과 권한의식	열린 가정의 구성원은 각자 책임의식과 그에 따른 권한의식을 가질 수 있도록 분위기를 조성해야 한다.
함께 배움	열린 가정은 언제나 무엇이나 함께 배워나간다. 배움을 통해 가정은 변화하는 환경에 신속히 적응할 수 있기 때문이다.
다른 목표에 대한 인정	열린 가정의 구성원은 공동의 이해관계를 가지고 있지만 동시에 추구하는 목표는 서로 다를 수 있다는 것을 인정한다.

출처 : 노성호, “컴퓨터통신을 통한 음란물 접촉실태와 대책”, 한국형사정책연구원, 2000, p.194~195.

## 2. 부모의 인터넷 음란물에 대한 이해

자녀의 인터넷 음란물은 부모의 사이버공간에서의 지식과 상당히 연관이 있는 것으로 나타났다. 기본적으로 정보의 선별과정을 최종적으로 담당하는 것이 부모의 역할이기 때문이다. 자녀들에 대한 부모의 보살핌이 실제적 공간에서는 잘 이루어지고 있으나 부모가 컴퓨터나 사이버에 대한 아무런 지식이 없을 경우 사이버와 관련된 양육은 공백으로 남기 쉽다. 이러한 경우 자녀가 컴퓨터 앞에만 앉아 있으면 열심히 공부한다고 믿지만 사실은 유해한 사이버문화 속에서 심각한

곤란을 겪고 있을지도 모르는 일이다.

따라서 청소년을 둔 부모가 먼저 PC통신과 인터넷 및 컴퓨터사용에 관한 기본적인 지식을 습득하는 노력이 필요하다. 그런 다음에 자녀가 가정·학교생활 및 PC방 등 다양한 사이버공간에서의 삶을 면밀히 관찰하고 필요한 조언을 아끼지 말아야 할 것이다. 궁극적으로 청소년의 곁에 있는 부모의 관심과 보살핌이 사이버비행과 사이버중독의 늪에서 구하는 첩경으로 생각된다. 그러기 위해서는 우선적으로 사이버시대에 부응한 바람직한 부모의 역할에 대한 교육기회가 주어져야 할 것이다.

좋은 자녀양육법이 갖는 중요한 요소, 즉 자애로움·사랑·관심·이해는 대부분의 가정에 이미 존재하는 것이다. 그러나 또한 행동의 불일치, 비행행위의 모방과 특정한 경우의 비행에 대한 목인 역시 가정에서 일어나고 있다.<sup>44)</sup> 최근 미국 전역의 행동치료 클리닉에는 부모와 예비부모를 위해 ‘부모가 갖추어야 할 기술’이라는 여러 유형의 프로그램이 이미 많이 있으며, 이러한 프로그램은 청소년의 심리적 특징·보상과 처벌의 효과적 사용, 그리고 태도와 감정의 의사소통과 같은 사회적 기술들의 개발 등에 관한 것이다.<sup>45)</sup> 우리나라에서도 이러한 행동 클리닉을 활성화하여 부모들의 사이버공간에 대한 이해와 청소년의 심리에 대하여 충분한 교육이 필요하다.

### 3. 자녀의 컴퓨터사용 감독

자신의 컴퓨터를 혼자만 사용하는 비율이 일반청소년보다 사이버비행 청소년들에게 높게 나타났다. 이를 통해서 가정에서 일어나는 청소년들의 부정적인 인터넷사용은 대부분 혼자 컴퓨터를 사용할 때 발생하고 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 자녀 혼자만의 공간에서의 인터넷사용시간을 줄이고, 가족이 함께 하는 공간에 컴퓨터를 설치함으로써 가족간에 상호감시가 이루어지게 하는 것도 하나의 대처방법이 될 수 있다.

---

44) 홍성열·임영식 역, 범죄행동은 환경적인가(서울 : 도서출판 성원사, 1995), p.190

45) 상계서, p.191

이는 이미 사이버중독증세를 보이고 있는 자녀들에게 중독치료를 목적으로 하는 자연스러운 통제수단이 될 수 있다고 본다. 처음에는 약물중독과 같은 중독현상이 있더라도 어느 정도의 시기가 지나면 금단현상이 약화되면서 중독증세가 치료될 수 있다. 컴퓨터의 고장 등으로 일정시간 컴퓨터를 사용할 수 없는 부득이한 환경을 계기로 사이버중독에서 벗어난 사례에 대한 보고가 있음을 볼 때 컴퓨터의 공용은 자연스런 통제방법이 될 수 있을 것이다.

또한 이 연구에서 밝혀진 하나의 사실은 부모가 방과후 자녀의 활동내용을 잘 알지 못하는 경우에 인터넷음란물 접촉은 더욱 일어날 가능성이 높다는 사실이다. 예컨대 가까운 PC방에 가더라도 부모의 관심과 감독이 미칠 때 사이버중독행위의 예방에 효과적이라고 볼 수 있다. 따라서 자녀의 사이버중독을 방지하기 위해서는 방과후의 생활에 대한 부모의 자녀에 대한 관심과 꾸준한 지도·감독이 필요하다.

#### 4. 가정에서의 사이버윤리관 정립

가정은 인간이 탄생하면서 접하는 가장 원초적인 사회단위이며 성장과정에 지대한 영향을 주는 기본적 사회화의 터전이다. 부모로부터 따뜻한 애정을 경험하기도 하지만 잘못에 대한 질책을 받기도 하며 다양한 가정교육 속에서 자신만의 가치관을 형성해 나간다. 유전적인 요소도 물론 중요하지만 환경적 요소가 미치는 영향력을 결코 무시할 수 없다. 반사회적인 성격의 형성도 가정에서의 비정상적인 생활에 연유하는 경우가 많다.<sup>46)</sup> 이것이 많은 범죄학자들이 오래 전부터 청소년비행에 있어서 가정의 영향력, 특히 부모의 영향력에 대해서 누구나 강조해 왔던 이유이다.

사이버비행은 최근에 급격히 증가하는 추세이고 기성세대가 소위 주요 네티즌인 N세대를 따라가지 못하기 때문에 교육적 차원에서의 영향력이 상대적으로 매우 낮은 분야이다. 그러나 앞으로 10년 후만 내다보더라도 사이버공간의 영역이

---

46) Harry Munsinger, *Principles of Abnormal Psychology*(New York : Macmillan Publishing Co, 1983), p.315~317

삶의 필수로 여겨질 것이 확실시된다. 따라서 모든 부모들이 먼저 사이버공간에 대한 장·단점을 정확히 이해하고 자녀들에게 기본적인 사이버윤리관을 정립시켜주어야 할 것이다.

또한 현대인의 생활은 매우 바쁘게 돌아간다. 따라서 자녀에 대한 부모의 사랑과 관심이 실질적으로 결핍되는 경우가 많은 것도 사실이다. 따라서 부모가 가끔 시간을 할애하여 자녀들과 함께 영화를 감상하거나 운동을 하거나 전시회에 방문하는 방법이 바람직할 것이다. 이러한 활동을 계기로 부모와의 공감대 형성이 가능하므로 사이버비행의 억제에 효과가 있을 것이다.

## 제 5 장 결론 및 제언

사이버 공간은 앞으로도 계속 발전을 거듭할 것이지만, 이러한 발전이 우리에게 무엇을 의미할지는 아무도 장담할 수 없다. 다만 한가지 확실한 것은 이미 우리는 생활의 많은 부분을 사이버공간에 의존하고 있고, 이제 사이버공간은 특정한 지식분들만의 활동무대가 아니며 남녀노소 누구나 함께 하는 생활의 터전이 되었기에 사이버공간을 무시하고는 정상적인 생활을 영위할 수도 없는 사이버시대가 되었다는 사실이다.

미래 21세기는 더욱 다양한 모습으로 사이버공간을 통하여 모든 정치·경제·사회·문화가 조직화되어 운영될 것이고, 네티즌의 비율도 계속 증가할 전망이다. 그에 따라 청소년의 사이버비행행위도 계속 사회의 주목을 받는 중심문제가 될 것으로 예상될 뿐만 아니라 그 기법도 계속 새롭게 변화되어 갈 것이다. 따라서 인터넷음란의 익명성·비대면성·중독성 등의 특성상 사회일반에 미치는 악영향은 물론 이거니와 청소년 자신에게 다가오는 폐해도 더욱 심각해질 것을 우려하고 있다.<sup>47)</sup>

이상의 조사결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 전체 조사응답자 295명 중에서 인터넷 음란물 접촉을 본 경험이 있는 경우가 67.5%로 응답하여 상당한 청소년들이 인터넷 음란물에 노출되어 있음을 알 수 있다. 또한 음란물을 주로 보는 매체는 인터넷이 88.4%로 나타나고 있어 대부분의 청소년들이 인터넷을 통해 음란물을 접촉하고 있다. 인터넷 음란물 접촉횟수로는 거의 보지 않는다가 46.7%로 가장 많았고, 한달에 한번정도 본다는 응답은 14.6%, 일주일에 한번정도는 23.1% 나타났다. 그러한 가운데서도 인터넷음란물 접촉 후 계속 보고 싶어지나에서는 매우 그렇다 8.8%, 조금 그렇다 12.2%, 전혀 그렇지 않다 18.6%, 별로 그렇지 않다 35.2%, 보통이다 23.7%로 응답하여 인터넷 음란물 접촉이 비행의 직접적인 원인이라고 하기에는 무리가 따른다고 하지만 한창 공부해야 할 학생

47) 한중욱, “청소년의 사이버비행에 관한 관한 연구”, 동국대학교 대학원 박사학위논문, 2001, p.72 재인용

들이 음란물을 접촉함으로써 정서적으로 나쁜 영향을 받고 정신이 산만해지는 등의 부정적 피해를 입고 있는 것이다. 둘째, 인터넷 음란물을 보게된 시기로는 초등학교는 23.6%, 중학교 때 접한 경우는 66.8%로 인터넷 음란물의 접촉 경험 시기가 갈수록 저 연령화 되어감에 따라 초등학교, 특히 중학교 1·2학년 시기에 대한 집중적인 선도 대책이 이루어져야 할 것으로 예상된다. 정보화 사회로 갈수록 인터넷의 중요성이 증가하며, 청소년들을 대상으로 더 많은 정보화교육을 시켜야 한다는 점을 감안할 때 장래 더 많은 청소년들이 인터넷의 음란물에 노출되게 되리라는 점을 쉽게 예상할 수 있다. 셋째, 인터넷음란물 접촉 후 행위를 따라하고 싶은 층동에서 매우 그렇다 8.0%, 조금 그렇다 8.5%, 보통이다 17.2%, 별로 그렇지 않다 20.1%, 전혀 그렇지 않다 43.7%로 응답하였고, 인터넷음란물 접촉 후 실제로 행위를 따라한 횟수에서 한 번이상 따라 했다고 응답한 경우가 14.6%로 나타나고 있어 청소년에 대한 성교육에 보다 적극적인 접근과 실천이 이루어져 청소년기에 성에 대한 왜곡된 관념과 그릇된 환상을 갖지 않도록 체계적이고 과학적인 성교육을 실시하여 인터넷음란물 접촉에서 얻게 되는 그릇된 관념을 불식시키도록 하여야 할 것이다.

이상의 조사연구결과를 통하여 제시하고 싶은 결론은 우선 우리나라의 인터넷 음란물의 정도가 매우 심각하다는 사실이다. 그리고 무엇보다도 중요한 것은 성장하면서 컴퓨터를 사용하게 되는 오늘날의 주요한 네티즌인 청소년들에게 컴퓨터와 인터넷을 편리한 문화적 도구로써 바람직하게 전용할 수 있는 체계적인 가치관 정립이 절실하다는 점이다. 이를 위하여 다음과 같은 몇 가지 각도에서의 노력이 뒷받침되어야 할 것으로 보여 진다.

첫째, 가정에서의 부모와 자식간의 관계가 청소년비행의 여러 원인들 중에서 가장 원초적이며 중요한 것이라는 지적이 있어 왔고 일반적인 사실로 받아들여져 왔다. 사실 자식을 사랑하지 않는 부모를 이 세상에 찾아보기 힘들지만 진정으로 자식에게 바람직한 가정사회화의 내용을 제공하고 있는지는 의문일 수 있다. 부모의 자녀에 대한 진지한 대화와 나눔을 바탕으로 한 감독이 적절하게 조화를 이룰 때, 인터넷음란 접촉의 횟수가 훨씬 줄어들 것이다.

둘째, 대부분의 해커나 바이러스 유포 경험이 있는 사이버비행자들은 가정에서부터 제대로 된 네티켓교육을 받아 본 경험이 거의 없는 것으로 나타났다. 오직 자신이 가지게 된 컴퓨터 실력을 익명으로 어떠한 공간이든 자유자재로 사용하고, 거기에 대한 피해에 대해서는 전혀 책임의식을 느끼지 않는 태도가 강하게 나타났다. 또한 학교의 공교육이 학생들로부터 충분히 신뢰받고 가치를 인정받을 수 있도록 제반 여건을 완비하여야 할 것이다. 특히 사이버문화에 대한 충분한 이해를 도와주는 사이버윤리교육을 제공하여야 할 것이다. 지나친 입시위주의 압박된 교육 보다는 인성을 함양하는 다양한 교육프로그램의 개발이 중요하다고 본다.

셋째, 사회환경적·국가정책적으로 바람직한 사이버시대를 열어가기 위한 노력이 연합되어야 할 것이다. 법적인 정비의 신속함과 기술적인 제어장치의 개발을 통하여 성장기에 있는 호기심 많은 청소년들이 자칫 사이버비행에 빠지지 않도록 특별한 관심을 모아야 할 것이다. 이러한 노력들을 결집할 의무를 지닌 국가는 정책적 차원에서 사이버분야의 신속한 법적 정비와 더불어 기술적 대처를 위한 전문가의 양성에 과감한 투자를 하는 한편, 넷으로 이미 하나 된 지구촌시대의 국제적 공조의 노력에 넓은 시야를 가지고 임해야만 할 것이다.

Howard S. Becker가 「Outsider」라는 저서에서 청소년비행의 연구가 가지는 한계와 문제를 상세히 지적하였듯이<sup>48)</sup> 사이버비행은 복잡한 측면을 내포하기 때문에 설문조사를 통하여 나타난 자료만으로 해석 하는데는 다음과 같은 한계가 있음을 인정하지 않을 수 없다.

첫째, 안양시 평촌의 청소년들을 연구의 대상으로 선정하였지만 일부 제약된 수에서 오는 한계로 인하여 표본이 모집단을 충분히 대표할 수 있는가의 부분에 있어 한계를 갖고 있다.

둘째, 시간적으로 입시에 여념이 없는 학생들에게 짧은 시간에 받은 설문이기에 타당도 면에서도 일정한 한계를 갖고 있다.

셋째, 원인분석에 있어서 사이버비행청소년과 일반청소년간의 사이버비행의 실

---

48) Howard S. Becker, *Outsiders-Studies in the Sociology of Deviance*, 6th ed.(New York : The Free Press, 1968), p.165~176

제적인 원인인가 아니면 사이버비행 행위의 결과인가를 명확하게 밝히기에 또한 한계가 있다는 점을 인정한다.

미래의 주인공, 청소년들에게 인터넷이 미치는 영향력은 대단히 크다. 따라서 앞으로 다양한 각도에서의 연구를 통하여 바람직한 사이버시대를 열어갈 수 있는 터전을 마련하여야 할 것이다. 아직도 시작의 단계에 있는 사이버비행분야의 연구실정에서 이 연구를 마감하며 향후 청소년의 인터넷 음란물 접속에 관한 연구방향을 몇 가지 제시하고자 한다.

첫째, 인터넷 중독이 약물중독과 같은 증상을 초래한다는 주장이 설득력있게 다가오는 시점에서 인터넷 중독에 관한 심리학적인 각도에서의 깊이 있는 연구를 통한 효과적인 대책제시가 필요하다.

둘째, 심각성을 더해가는 청소년의 인터넷 음란물 접속행위의 확산을 방지하기 위한 원인분석과 효과적 대책제시를 위한 더욱 다양한 연구가 절실히 필요하다.

셋째, 사이버범죄는 국경의 개념을 약화시키며, 전세계의 공간적 제약을 받지 않는 네트워크 안에서 이루어지므로 효과적인 대처를 위한 국제 공조체제의 발전방안에 관한 연구도 매우 중요하다고 본다.

사실 미국·일본이나 유럽의 각국은 해킹을 통하여 국가전산망이나 중요시설이 파괴되는 것에 대한 두려움과 그에 대한 방지를 위해 기술적·체계적 대책에 보다 많은 관심과 노력을 기울이고 있다.

이에 반해 우리나라의 청소년 인터넷음란물 접속은 해킹이나 바이러스 유포행위 등 사회에 심각한 영향을 주는 중대한 범죄행위에도 있지만 많은 청소년들이 사이버스토킹·사이버도박·사이버음란물검색중독·음란폭력채팅·인터넷게임중독 등에 빠져서 자기 스스로의 삶의 방향을 상실하고 말초적 자극과 방황의 깊은 늪 사이를 오가며 신음하고 있다는 사실에 더 큰 심각성이 있다는 사실이다.

최근 5~6년 만에 급속하게 진행된 정보화가 기술적·기계적인 발전에만 초점을 둘 뿐 사이버공간의 진정한 의미를 누릴 수 있는 네티켓이나 사이버윤리 정립교육에는 별 관심을 두지 않았다는 사실이 이 연구를 통해서도 입증되었다. 그로 인한 사이버문화 지체현상이 오늘날의 한국이 가진 청소년사이버비행의 심각한 현 실태를 초래한 것이 아닌가 생각된다.

오늘날 청소년들이 인터넷을 통하여 좋은 정보를 얻기보다는 인터넷게임중독·음란물검색중독·음란폭력채팅·원조교재 등으로 심한 정신적·육체적 문제를 동시에 안고 있다. 따라서 미래의 이상적인 청소년 사이버 문화의 정착은 컴퓨터의 기술을 습득한 만큼 진정한 사이버공간에서의 품위와 질서를 지킬 줄 아는, 소위 '사이버 문화인'이 될 수 있도록 가정·학교·사회는 물론이고 국가정책적 차원에서의 연계된 노력이 반드시 뒤따라야 할 것이다. 만약 그렇지 못하면 문명의 이기로서의 컴퓨터와 인터넷이 자라날 후세들의 삶을 방황과 파멸의 길로 인도하는 보이지 않는 검은 손이 되고 말 것이다.

## 參 考 文 獻

### 1. 국내문헌

#### < 단행본 >

- 강동범, 컴퓨터범죄, 서울 : 경진사, 1985.
- 경찰청, 알기쉬운 경찰정보화, 2000.
- \_\_\_\_\_, 경찰백서, 2000.
- \_\_\_\_\_, 범죄분석, 2000.
- 김은정·박양규 공저, SPSS통계분석, 서울 : 21세기사, 2000.
- 김은경, 대중문화의 선정성이 청소년 성범죄에 미치는 영향, 1998
- 김종섭, 사이버범죄의 현황과 대책, 2000
- 노연후, 컴퓨터범죄, 서울 : 하이테크정보, 1992
- 류승호, 차단소프트웨어의 발전과정과 통신윤리정책의 방향, 1998
- 문화관광부, 청소년 육성 5개년 계획 '2002년도 시행계획', 2001
- 아산사회복지사업재단, "사이버시대의 삶의 질", 제22회 삶의 질 심포지엄, 2000.
- 이상현, 범죄심리학, 서울 : 박영사, 1999.
- 어기준, 컴퓨터와 야한 아이들 그리고 순진한 부모, 아세아 미디어, 1999
- 오영재·백경숙·조선화, 뉴 밀레니엄 시대의 청소년복지론, 서울 : 도서출판양지, 2001.
- 원혜옥, 인터넷범죄의 특징과 범죄유형별 처벌조항, 2000
- 월간인터넷, 2001
- 조병인, 현대사회와 범죄, 서울 : 법문사, 2000
- \_\_\_\_\_, 하이테크 범죄의 현황과 대책, 1999
- 자녀안심운동 서울협의회, 비행청소년의 생활세계, 서울, 2004
- 장규원, 사이버 포르노 그래픽에 대한 형사법적 대응, 2001
- 장동식, 청소년의 사이버 관련 비행에 관한 연구, 2001

장석현, 사이버 공간의 음란물 규제 방안, 2001

지광준, 범죄와 청소년 비행, 서울 : 케이앤비, 2001.

최영호, 정보범죄의 현황과 제도적 대처방안, 1998

최승훈, 인터넷 음란물에 대처하는 외국의 사례, 2000

청소년보호위원회, 청소년 유해환경접촉 종합 실태조사, 청·보·위, 2000

\_\_\_\_\_ , 음란물에 노출된 아동과 청소년의 판단능력과 자기 통제에 관한 심리학적 연구, 김경희, 2000

청소년학연구소, 청소년의 유해환경 접촉·인지수준과 비행과의 관계, 제6권 제1호, 1999

컴퓨터범죄수사대, 컴퓨터범죄수사사례, 1999.

한국전산원, 2000 국가정보화백서, 2000.

\_\_\_\_\_ , 2002 한국인터넷백서, 2002.

한국간행물 윤리위원회, 청소년의 유해 간행물 접촉 실태 및 비행과의 관련성, 1999

\_\_\_\_\_ , 사이버 공간에서의 청소년 행동 특성연구, 2000

한국성폭력 상담소, 건강한 청소년 성문화 창출을 위한 서울시민대토론회, 서울

한국정보통신윤리 위원회, 인터넷 불건전 정보 방지세미나 자료집, 1995

한국청소년개발원, 청소년심리학, 서울: 도서출판서원, 1999

한겨레신문, 2000, 8, 21

한봉조, 사이버범죄수사에 대한 국제적 협력 문제, 2000

홍성열·임영식, 범죄행동은 환경적인가, 서울: 도서출판, 1995

### <논문>

강미순, 고등학생의 컴퓨터 음란물 시청 실태와 성의식·성행동 연구, 강원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000

강익희, 청소년 비행에 관한 연구 , 고려대학교 석사학위논문, 1986

경찰대학, “최근 컴퓨터범죄의 경향과 유형별 수사기법”, 경찰대학수사실무사례 연구, 1999.

- 고대영, 청소년비행의 발생원인과 방지대책에 관한 연구, 경기대학교 행정대학원 석사학위 논문, 2000.
- 권중수, 인터넷이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구, 숭실대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2001.
- 김경선, 컴퓨터 통신을 통한 청소년의 음란물 접촉실태와 성태도·행동에 관한 연구, 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문, 2000
- 김미경, 음란물이 청소년의 성태도와 성행동에 미치는 영향 연구, 목원대학교 산업정보대학원 석사학위논문, 2000
- 노성호, “컴퓨터통신을 통한 음란물접촉실태와 대책”, 한국형사정책연구원, 2000.
- 라민오, 충동성 인터넷 중독 경향과 청소년의 사이버 관련 비행의 관계, 강원대학교 대학원 석사학위 논문, 2001.
- 박진현, “소녀들의 자기 Image가 비행행위에 미치는 영향에 관한 연구”, 동국대학교 대학원, 박사학위논문, 1999.
- 심희정, 청소년의 성의식과 태도에 관한 조사연구-부산광역시를 중심으로-동아대학교 석사학위논문, 1990
- 양희정, 청소년의 인터넷 중독실태와 문제점에 관한 연구, 한남대학교 지역개발대학원 석사학위 논문, 2001.
- 이민식, “사이버공간에서의 범죄피해 - 개인 인터넷 사용자를 중심으로”, 한국형사정책연구원, 2000.
- 이수미, 영상매체의 폭력성이 청소년에게 미치는 영향에 대한 연구, 성신여대학교 대학원, 1997.
- 이현정, 청소년의 환경적 변인, 개인적 변인 및 음란매체 접촉도와 성비행간의 관계, 부산대학교 석사학위논문, 1997
- 정진수·정완·김은경, “신종 성폭력 연구 - 사이버성폭력의 실태 및 대책을 중심으로 ”, 한국형사정책연구원, 2000.
- 조병인, “사이버경찰에 관한 연구”, 한국형사정책연구원, 2000.
- \_\_\_\_\_, “하이테크범죄에 관한 연구”, 한국형사정책연구원, 제10권3호, 1999
- 조병인 외, “전자세계의 음란물 실태와 대책” 「사이버범죄에 관한 연구」 한국형

- 사정책연구원, 2000.
- 최순경, “영상매체가 청소년에게 미치는 영향”, 『경상대 최고관리자과정 논문집』 제17호, 2000. 2.
- 한국청소년개발원, “청소년의 대중매체 건전활용방안 연구”, 문화체육부, 1997
- 한국청소년개발원, “청소년의 대중매체 건전활용방안 연구“, 1998
- \_\_\_\_\_ , “청소년문제행동과 관련 법규에 관한 연구”, 1999.
- \_\_\_\_\_ , “청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구“, 1999.
- \_\_\_\_\_ , “인터넷이 청소년에게 미치는 영향 및 대안연구”, 2000.
- \_\_\_\_\_ , “현안 청소년문제 분석연구”, 2000.
- \_\_\_\_\_ , “사이버공간에서의 청소년 보호를 위한 효과적인 사회 캠페인 방안 연구”, 2001.
- \_\_\_\_\_ , “전국 청소년 문제행동 실태조사연구”, 2001.
- \_\_\_\_\_ , “청소년의 인터넷관련 문제행동 실태분석”, 2001.
- \_\_\_\_\_ , “한국 청소년의 인터넷 중독증에 관한 연구”, 2001.
- 한국형사정책연구원, “음란물과 청소년 비행과의 관계에 관한 연구”, 1994
- \_\_\_\_\_ , “음란물의 유해성과 그 규제 실태에 관한 연구”, 1994
- \_\_\_\_\_ , “청소년 긴장과 비행”, 1999
- \_\_\_\_\_ , “사이버공간에서의 범죄피해”, 2000.
- \_\_\_\_\_ , “인터넷범죄의 규제법규에 관한 연구”, 2000.
- 한종욱, 청소년의 사이버비행에 관한 연구, 동국대학원 박사학위논문, 2001
- 허만영·홍진표, "사이버스페이스의 범죄현황과 경찰의 대응방안", 치안연구소, 2000.
- 현석선, 청소년의 가정환경, 학업성적, 자아개념과 성관련 행동과의 관계, 경남대학원석사학위논문, 2000
- 황진구, “ 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구” , 한국청소년개발원, 1999.

## 2. 외국문헌

- Bartollas, Clemens, & Simon Dinitz, *Introduction to Criminology—Order and Disorder*, New York : Harper & Row, Publishers, Inc, 1989.
- Beirne, Piers & Messerschmidt, James, *Criminology, 2nd ed.*, Orlando : Harcourt Brace College Publishers, 1995
- Blackburn, Ronald, *The psychology of Criminal Conduct—Theory, Research and Practice*, New York : John Wiley & Sons, Inc., 1994.
- Burton, Dawn, *Research Training for Social Scientists : A Handbook for Postgraduate Researchers*, London : Sage Publications, 2000.
- Casey, Eoghan, *Digital Evidence and Computer Crime*, Cambridge : Cambridge University Press, 2000.
- Cohen, Frederick B., *A Short Course on Computer Viruses, 2nd ed.*, New York : John Wiley and Sons, Inc., 1994
- Edwards, Lilian & Waelde, Charlotte, *Law & the Internet – A Framework for Electronic Commerce*, London : Hart Publishing Company, 2000
- Howard S. Becker, *Outsiders—Studies in the Sociology of Deviance*, 6th ed.(New York: The Free Pressm 1968)
- Harry Munsinger, *Principles of Abnormal Psychology*(New York: Macmillan Publishing Co, 1983)
- Jones, Steven J., *Cybersociety 2.0, Revision Computer-Mediated Communication and Community*, London : Sage Publications, Ltd., 1998
- King, Roy D.& Wincup, Emma, *Doing Research on Crime and Justice*, London : Oxford University Press, 2000.
- Taylor, Pall A., *Hackers – Crime in the Digital Sublime*, London : Routledge, 1999
- The Electronic Frontier: *The Challenge of Unlawful Conduct Involving the Use of the Internet, A Report of the President's Working Group on Unlawful Conduct on the Internet*, March 9, 2000, Appendix c.

<부록>

설문지

안녕하십니까?

이 설문지는 청소년 인터넷 음란물 접촉 실태와 개선방안에 관한 연구 논문작성을 위한 것으로 본 논문의 통계자료로만 쓰여 지게 됩니다.

본 설문지에 응답해 주신 내용은 일체의 비밀이 보장되며, 본인에게 어떠한 영향도 미치지 않을 것을 약속드립니다. 학업에 열중하고 있는 우리 청소년들을 이해하는데 귀한 자료이므로 솔직하게 응답해 주시면 감사하겠습니다.

바쁜 가운데 시간을 내주셔서 대단히 감사합니다.

2004. 6

한성대학교 행정대학원 사회복지학과 김재연

\* 다음의 귀하의 일반적인 사항에 관한 질문입니다.

1. 귀하의 성별은?   ① 남           ② 여
2. 귀하의 나이는(만)? \_\_\_\_\_세
3. 귀하의 학년은?  
① 인문계 고등학교(        학년)   ② 실업계 고등학교(        학년)
4. 귀하의 종교는?  
① 기독교   ② 불교   ③ 천주교   ④ 무종교   ⑤ 기타 \_\_\_\_\_
5. 귀하의 주거지역은?  
① 주택 밀집지역                   ② 상가 밀집지역                   ③ 공장 밀집지역  
④ 유흥업소 밀집지역               ⑤ 아파트 밀집지역               ⑥ 기타
6. 귀하의 반에서의 학교성적은?  
① 반에서 1~10등 이내               ② 반에서 11등~20등 이내  
③ 반에서 21등~30등 이내           ④ 반에서 31등~40등 이내  
⑤ 반에서 41등 이상

7. 귀하 부모님의 결혼상황은?

- ① 부모 계심 ② 별거·이혼 ③ 부친 별세 ④ 모친 별세 ⑤ 양친 별세

8. 귀하의 한달 용돈은?

- ① 2만원 미만            ② 2~3만원 미만            ③ 3~5만원 미만  
④ 5~7만원 미만            ⑤ 7~10만원 미만            ⑥ 10만원 이상

9. 귀하 가정의 한 달 평균 수입은 얼마입니까?

월 \_\_\_\_\_ 만원 정도

10. 귀하의 부모님의 교육정도는 어떻습니까?

- 아버지: ① 초졸 이하 ② 중학교 졸 ③ 고등학교 졸 ④ 대학교 졸 ⑤ 대학원 이상  
어머니: ① 초졸 이하 ② 중학교 졸 ③ 고등학교 졸 ④ 대학교 졸 ⑤ 대학원 이상

**\* 다음은 귀하의 인터넷 음란물에 대한 생각에 관한 질문입니다.**

11. 귀하의 인터넷 사용에 대한 부모님의 반응은 어떻습니까?

- ① 적극 장려 ② 일정한 제재 ③ 사용억제 ④ 무반응

12. 귀하는 인터넷을 하루에 얼마나 사용하십니까?

하루 평균 \_\_\_\_\_ 시간

13. 귀하는 인터넷을 어떤 용도로 이용하십니까?

- ① 게임·오락            ② 친구·채팅            ③ 프로그램·파일 다운로드  
④ 공부·진로 탐색            ⑤ 교양·지식            ⑥ 이메일 사용  
⑦ 음란물을 보기 위해 ⑧ 별다른 목적 없음

14. 귀하는 성에 관한 지식을 누구 혹은 무엇을 통해 얻습니까?

- ① 부모님            ② 학교 선생님            ③ 사회 교육단체            ④ 종교단체  
⑤ 선배            ⑥ 친구들            ⑦ 책이나 대중잡지            ⑧ 대중매체  
⑨ 음란 인터넷 ⑩ 음란 인쇄물            ⑪ 기타

15. 귀하는 인터넷 음란사이트를 보는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

- ① 잘 모르겠다 ② 절대로 봐서는 안된다 ③ 상황에 따라 볼 수도 있다  
④ 되도록 안보는 것이 좋다 ⑤ 전혀 문제된 일이 아니다

16. 귀하는 인터넷 음란물이 다른 영상 매체와 비교해서 청소년들에게 어떤 영향을 준다고 생각하십니까?

- ① 전혀 자극적이지 않다      ② 조금 자극적이지 않다      ③ 보통이다  
④ 조금 자극적이다      ⑤ 매우 자극적이다      ⑥ 기타

**\* 다음은 귀하의 인터넷 음란물 접촉에 관한 질문입니다**

17. 귀하는 인터넷 음란물을 본 적이 있습니까?

- ① 예      ② 아니오  
(‘아니오’이면 18번을 하시고 41번으로 가시오)

18. 귀하는 인터넷 음란물을 본 적이 없는 경우 친구 중에 본 적이 있는 친구들의 반응은 어떻습니까?

- ① 아무런 느낌이 없다      ② 성적 충동을 느꼈다      ③ 자위행위를 하게 된다  
④ 성 관계를 한다.      ⑤ 기타

19. 인터넷 음란물을 처음 보게 된 시기는 언제입니까?

- ① 초등학교( )학년      ② 중학교( )학년      ③ 고등학교( )학년

20. 인터넷에서 처음 음란물을 접하게 된 동기는?

- ① 검색 중 우연히      ② 혼자 음란물을 찾아서      ③ 다른 사람을 통해서      ④ 기타

21. 귀하가 인터넷 음란물을 보게 되는 가장 큰 이유는?

- ① 호기심 때문에      ② 심심풀이나 재미를 위해서  
③ 스트레스 해소를 위해서      ④ 성충동이 일어나기 때문에  
⑤ 기타( )

22. 귀하는 인터넷 음란물을 보게 될 경우 어떻게 해서 보시게 됩니까?

- ① 쉽게 볼 수 있다      ② 우연히 보게 된다      ③ 노력하면 볼 수 있다      ④ 기타

23. 귀하는 인터넷 음란물을 볼 때 주로 누구와 함께 보았습니까?

- ① 혼자      ② 친구와 함께      ③ 이성친구와 함께      ④ 선배와 함께      ⑤ 기타( )

24. 귀하는 인터넷 음란물을 보는 장소는 어디입니까?

- ① 집      ② 친구집      ③ PC방      ④ 학교      ⑤ 비디오 방      ⑥ 기타

25. 음란물을 주로 보는 매체는 무엇입니까?

- ① 인터넷 ② 비디오 ③ 케이블TV ④ 잡지 ⑤ CD ⑥ 기타

26. 귀하는 인터넷 음란물을 본 후 계속 보고 싶어집니까?

- ① 전혀 그렇지 않다 ② 별로 그렇지 않다 ③ 보통이다  
④ 조금 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

27. 귀하는 인터넷 음란물을 얼마나 자주 접촉합니까?

- ① 거의 보지 않는다 ② 한 달에 한번 정도 ③ 일주일에 한번 정도  
④ 일주일에 2~3번 정도 ⑤ 거의 매일 이용한다

28. 귀하는 인터넷 음란물을 1회 접촉할 때 어느 정도의 시간이 이용됩니까?

- ① 15분 미만 ② 15~30분 이내 ③ 30분~1시간 이내  
④ 1시간~2시간 이내 ⑤ 2시간 이상

29. 귀하는 불법 프로그램 복제나 유통을 한 적이 있습니까?

- ① 보낸 적 있다 ② 받은 적이 있다 ③ 둘 다 있다 ④ 둘 다 없다

\*다음은 귀하의 인터넷 음란물 접촉 후 당신의 느낌과 행동을 묻는 질문입니다.

30. 인터넷 음란물을 본 후 계속 음란물을 찾아서 보고 싶어집니까?

- ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않은 편이다  
③ 보통이다 ④ 조금 그렇다  
⑤ 매우 그렇다

31. 실제로 인터넷 음란물을 접촉한 뒤 더 많은 음란물을 찾기 위해 노력한 적이 있습니까? 약 \_\_\_\_\_ 번

32. 인터넷 음란물을 본 후 음란물에서 묘사한 행위를 그대로 따라 하고 싶은 충동을 느꼈습니까?

- ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않은 편이다 ③ 보통이다  
④ 조금 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

33. 인터넷 음란물을 본 후 그 행위들을 실제로 따라 한 적은 몇 번 있습니까?

약 \_\_\_\_\_ 번

34. 귀하는 인터넷 음란물을 보고 난 후 집중이 안 되고 다른 일을 할 수 없게 된 경험이 있습니까?

- ① 전혀 그렇지 않다      ② 조금 그렇지 않다      ③ 보통이다  
 ④ 조금 그렇다      ⑤ 매우 그렇다      ⑥ 기타

35. 귀하는 인터넷 음란물을 보고 공부에 방해가 된 적이 있습니까?

- ① 전혀 방해된 적이 없다      ② 방해된 적이 없다      ③ 그저 그렇다  
 ④ 조금 방해가 되었다      ⑤ 매우 방해가 되었다      ⑥ 기타

\* 다음은 인터넷 음란물을 보고 난 후 귀하의 느낌과 생각에 관한 질문입니다

내 용	전혀 그렇지 않다(1)	그렇지 않다 (2)	보통이다 (3)	그렇다 (4)	매우 그렇다 (5)
36. 성적 욕구가 해소된다					
37. 여성은 성적인 도구에 불과하다					
38. 사랑 없이 성관계를 해도 관계없다					
39. 자위 행위를 하게 된다					
40. 성적 추행을 하고 싶어진다					

가)

나) \* 귀하는 다음과 같은 행동을 한 적이 있습니까?

다)

내 용	없다 (1)	한두번 (2)	서너번 (3)	여러번 (4)	자주 (5)
41. 버스나 지하철에서 타인의 몸에 고의로 밀착하거나 만짐					
42. 유흥업소에 출입한 적이 있다					
43. 음란 전화를 걸었다					
44. 심야 비디오방 출입한 적이 있다					
45. 환각제나 약물을 사용한 적이 있다					
46. 성관계 경험이 있다					
47. 폭력을 사용하여 돈이나 물건을 뺏음					
48. 가출					

\* 다음은 인터넷 음란물 접촉의 예방대책에 대한 질문입니다.

49. 귀하는 음란물을 차단하는 프로그램이 있다는 것을 알고 있습니까?

- ① 있다                      ② 없다

50. 귀하가 사용하는 컴퓨터에는 유해정보차단 프로그램이 설치되어 있습니까?

- ① 설치              ② 미설치              ③ 설치했으나 무용지물              ④ 모르겠다

51. 귀하는 음란물 사이트에 설치된 차단장치를 풀고 접촉할 수 있습니까?

- ① 있다                      ② 없다

52. 귀하는 인터넷 음란물을 차단하기 위해서 누구의 역할이 필요하다고 생각하십니까?

- ① 청소년 자신              ② 가정              ③ 학교              ④ 사회              ⑤ 국가

53. 귀하는 인터넷 예절이나 음란물에 관한 교육을 받은 적이 있습니까?

- ① 수시로 교육              ② 가끔 교육              ③ 한번 교육              ④ 전혀 없다

**\* 수고 하셨습니다. 설문에 응해 주셔서 감사합니다.**

이 자료는 학문 연구 이외의 목적에는 사용하지 않을 것을 약속합니다.

## ABSTRACT

### A Study on the Situation of Juvenile Contact with Obscene Materials on the Internet and the Countermeasures

Kim Jae-Yeon

Dept. of Social Welfare

The Graduate School of Public Administration

Hansung University

Directed by Prof. Hwang Jin-Soo

The Juvenile of one country are its developmental possibility and potential. However, the environment around them, who are the support and driving force of its future, includes too many negative elements which can set them to deviate from the pattern of good conduct. In particular, Juvenile who live in the modern times are exposed to a large quantity of image media and also to the environment where they can easily contact with obscenity and lascivious materials. Some findings indicate that they contact with obscene materials on the Internet relatively rapidly and broadly. Confronted with such reality this study aims at recognizing how their contact with obscene media and delinquency according to it are serious and presenting some efficient countermeasures for solving the problem so that they can grow up soundly.

The results of this study reveal that Juvenile almost generally contact with obscene materials on the Internet and that the contact, their sexual drive and all kinds of delinquency experiences are statistically significant. Most of the contact occurs in the normal daily life such as his or her own house and his or her friend's house, which leads to added seriousness. Adults show considerably negative responses to Juvenile and take as the greatest obstacle to their sound growth the form of a school which now prepares them for entrance examination. Adults' strong self-consciousness can be discovered from saying that Juvenile are themselves responsible for contacting with obscene materials. They are showing negative responses to the efforts that the government and all sorts of social organizations make for Juvenile.

Thus, so that Juvenile can be blocked from obscene media on the Internet for their sound growth, above all, adults should develop a method of removing the media fundamentally from this society, understand their interest and sentiment, and perform total education of respecting a person's creativity and individuality by having him or her evade from the terrible entrance examination which determines all things only by grades. Additionally, it is time

for the government and social organizations to cultivate the ability by which Juvenile can accept correct image culture and to make efforts to create sound image culture for them beyond the institutional regulation against contacting with obscene materials on the Internet. Thus, national interest, love and understanding for Juvenile contacting with the materials will provide even brighter future for Korea.