

음란물과 비행*

김 준 호**

I. 서 론 II. 결 론

I. 서 론

현대 사회는 산업사회 단계를 넘어서 정보화 사회로 나아가고 있다. 정보화 사회란 과학기술혁명의 기술적 발전의 성과에 기초하여 정보의 흐름과 정보적 가치가 사회를 구성하는 근간이 되는 사회이다. 정보화 사회는 대중매체 *mass media*의 비약적 발전을 가져와, 대중 매체는 현대 사회의 가장 중요한 생활환경이 되고 있다. 특히 텔레비전, 비디오 등의 영상매체는 사실적 영상과 정보를 대중에게 직접적으로 제공하는 이유

때문에, 그리고 이 대중매체 없이 살아간다는 것이 거의 불가능하다는 이유 때문에 그것이 가지는 영향력과 효과는 실로 큰 것이다.

이러한 대중매체의 긍정적인 역할에도 불구하고 그 부정적 효과들이 많이 지적되고 있는데, 그 중에서 특히 뚜렷한 대중 매체의 부정적 측면으로 지적되는 것이 바로 음란매체의 문제이다. 텔레비전 프로그램의 선정성, 비디오 보급의 증가와 폭력적이고 선정적인 비디오 프로그램의 보급 확대, 주간지·월간지 등의 대중지의 자극적 기사와 화보 등은 우리가 쉽게 일상적으로 접하게 되는 대중매체의 부정적 특징 중의 하나이다. 그러나 이보다 더욱 노골적으로 성을 묘사하고 있는 음란매체들, 즉 음란 영상매체, 음란 인쇄매체, 음란 컴퓨터 프로그램 등은 금기시되거나 쉽게 드러내기 어려운 성의 문제를 아주 노골적으로 묘사하고 있기 때문에 그것이 가지는 효과는, 그것이 긍정적인 것이든 부정적인 것이든 매우 클 것으로 생각된다. 특히 사춘기 시기에 접어든, 성에 대한 호기심이 매우 강한 청소년들에게 음란물이

* 이 글은 덕성여자대학교 사회과학연구소 연구비 지원에 의한 것입니다.

** 덕성여자대학교 사회학과 교수

주는 효과는 매우 클 것임을 상식적으로 짐작해 볼 수 있다.

이 조사는 우선적으로 청소년들의 음란물 접촉 실태를 파악하는 것을 중심에 두고자 한다. 우리 사회에서 음란물의 대부분이 법적으로 금지되어 있기 때문에 음성적으로만 유통되고 있음에도 불구하고 실질적으로는 상당히 보편화되어 있다는 지적들이 있는데, 이에 대한 본격적인 실태 파악은 전혀 이루어지지 않고 있다. 이는 음란물이 음성적으로 유통되고 있기 때문에 정확한 실태 파악이 매우 어렵다는 점¹⁾, 그리고 우리 사회는 특히 성에 대한 금기가 매우 강하기 때문에 음란물에 대한 조사 자체가 금기시되는 사회적 분위기가 존재한다는 점 등에 기인하는 것이라고 생각된다. 또한 기존의 음란물에 관한 연구들²⁾이 상당수 있지만 본격적인 음란물에 대한 실태조사들이라고는 보기 어려운 것들이고, 이러한 음란물이 수용자들에게 어떤 영향을 미칠 것인가에 대한 조사 역시 거의 전무하므로 무엇보다 실태조사가 시급한 과제라 할 수 있다.

실태조사와 함께 이 연구가 궁극적으로 규명하고자 하는 것은 이 음란물이 청소년에게 어떤 영향을 미치는가, 특히 이것이 청소년 비행의 원인으로 작용하는가 하는 문제이다. 일반적이고 상식적인 차원에서 음란물은 청소년에게 해악적인 효과를 미치며 그 결과 청소년들의 일탈이나 비행을 조장할 것이라고 생각되어 왔다. 그러나 엄밀하게 보았을 때 우선 음란물이 실제로 해악적인 효과를 가지는가, 그리고 이것이 청소년 비행을

유발하는가 하는 문제는 전혀 해명되지 않은 것들이다. 그리고 이는 객관적으로 음란물이 부정적 효과를 가지지 않는다는 것이 아니라, 그 효과가 객관적으로 규명되기가 매우 어렵다는 것을 의미하는 것이다. 만약 음란물이 청소년 비행에 영향을 미친다면 그것은 구체적으로 어떤 비행에 영향을 주는지, 그리고 음란물에 관련된 요인 중 어떤 것이 특별한 영향을 가지는지 등의 문제를 보다 자세하게 살펴볼 필요가 있다. 이 연구는 ‘음란물은 청소년 비행을 유발한다’라는 가설 확인을 목적으로 하는 것이 아니라 과연 음란물과 청소년 비행 간에 인과적 관련이 존재하는가를 알아보는 것을 목적으로 한다.

1. 포르노그래피와 음란물에 대한 다양한 정의

음란물에 대한 관습적이고 상식화된 개념으로서 ‘음란성’ 혹은 ‘외설성’ *obscenity*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 일반

1) YMCA의 조사에 따르면 포르노그래피 비디오의 제작과 유통의 경우 제작처는 세운상가 등을 중심으로 분산되어 존재하고, 제작처와 중간상인, 그리고 중간상인과 소매상(일반 비디오 대여업소) 간의 연결이 점조직 형태로 이루어지기 때문에 추적 조사가 거의 불가능하다고 한다. YMCA(1989).

2) 주로 YMCA, YWCA를 중심으로 행해진 조사들인데, 이 조사들은 본격적인 ‘음란물’이라고 보기는 어려운 일본 번역만화, 성인용 비디오 영화 등을 대상으로 한 것이 대부분이다.

적으로 “독자 혹은 시청자에게 성적 흥분을 불러 일으키기 위한 노골적인 성 표현물”로 정의된다 (Gary, 1983 : 62). 그러나 이 개념 역시 너무 포괄적이며 충분히 구체적이지 못하다는 한계를 가진다. 포르노그래피라는 규정은 경험적으로 보다 구체화되어야 하며 이를 위해서는 그 내용에 따른 구분이 필요하다. Nelson은 나름대로 포르노그래피의 특성을 추출하여 다음과 같은 내용적 특징을 가지는 것이 포르노그래피라고 정의하고 있다. 첫째, 그 내용이 성행위를 묘사하고 있는 것이라 할지라도 “보는 이의 환상 *fantasy*이 덧붙여지는 것만이 포르노그래피”이며, 이는 “일반적으로 성적 행위들이 성교의 흥분으로 유도되는 표현들을 지향하고 있는 백일몽”이라 할 수 있다. 둘째, “문학이나 예술에서 음란하거나 음탕한 주제를 표현하거나 제시하는 것”이 포르노그래피라 할 수 있으며, 셋째, 포르노그래피는 그 자체로서 가학적 행위를 유발할 수 있으며, 넷째, 그 내용에 있어 여성의 가치저하를 표현하고 있다는 특징을 가진다고 본다 (Nelson, 1982 : 172 이하). 위에서 보듯 포르노그래피에 대한 정의들은 상당히 추상적인 규정에 지나지 않으며, 그 규정 또한 이미 가치판단적인 것들이다. 따라서 이러한 규정은 현실적인 구분의 기준이 되기는 어렵다.

한편 이상의 개념정의를 수용한다고 하더라도 포르노그래피는 그 내용에 따른 질적 차별성을 가진다는 것을 고려해야 한다. 그렇기 때문에 포르노그래피를 내용적으로 구분할 필요가 있으며, 이 때 구분의 기준은 표현의 노골성과 그 내용의 반사회성(즉 폭력성)이다. 그 구분의 형태들을 보면 다음과 같다.³⁾

1. 하드 코어 포르노그래피 *Hard-core Pornography*

- (1) 폭력적인 성표현물
- (2) 비폭력적이지만 인간의 지위를 하락시키고, 품위를 손상하며 여성의 남성성에 대한 종속을 묘사한 성표현물
- (3) 아동 포르노그래피
- (4) 성에 관한 일반인들의 가치관에 직접적으로 배치되는 성표현물(수간·근친상간·동성애·혼음 등)

2. 소프트 코어 포르노그래피 *Soft-core Pornography*

- (1) 성행위 또는 성행위와 직·간접적으로 관련된 성기노출이 포함된 비폭력적·비품위손상적 성표현물
- (2) 성기의 노출이 없는 비폭력·비품위손상적인 성표현물
- (3) 나체

포르노그래피 내용 구분의 기준으로서 특히 폭력성은 그 내용에 있어 노골적 성행위가 폭력적 내용—즉 강간, 아동학대, 수간, 새도-메조키즘 등의 비정상적이라 할 수 있는 성행위—과 결합되어 나타나는지의 여부에 의해 판단된다. 포르노그래피의 폭력성은 성에 대한 노골적 표현이 주는 효과보다 이것이 폭력성과 결부되어 나타남으로써 성적 충동이 폭력적 행동으로 나타날 수 있는 가능성을 제공한다는 점에서 매우 해악적인 것으로 일반적으로 인식되고 있다.

또한 Donnerstein 등은 1986년 미즈 위원회의 연구를 토대로 다음과 같은 포르노그래피 내용 분류를 제시하고 있다 (Donnerstein, Linz &

3) 김영환·이경재(1992 : 144). 이 밖에도 미즈 위원회의 구분(Sexually Violent Materials / Nonviolent Materials Depicting Degradation, Domination, Surbodination, or Humiliation / Nonviolent and non-degrading Materials / Nudity), Malamuth & Donnerstein(1984)의 구분(Aggressive Pornography / Neutral Pornography) 등이 있다.

Penrod, 1987 : 3-5). 이 구분은 포르노그래피로 분류되지 않는 것, 합법적 공간에 있는 매체까지 포괄하여 음란성과 성적 공격성의 문제를 파악하고자 하는 시도를 보여준다.

1. 비폭력적이고 비위치저하적인 노골적 성표현
2. 비폭력적이지만 매우 위치저하적인 노골적 성표현
3. 폭력적 포르노그래피
4. 노골적이지는 않지만 여성에 대한 성적 공격성
5. 여성에 대한 노골적인 성폭력
6. 부정적 결과를 산출하는 강간 묘사

이러한 논의들은 서구의 경우 일정한 판단의 근거를 제공하였다. 성적 노골성과 관련된 폭력성의 문제나 여성에 대한 성적 공격의 문제를 포르노그래피 내용 구분을 통해 등급화하고 차별화시켜낸 점은 하나의 수확이라 할 수 있다. 물론 이러한 결과는 광범한 실태조사를 통해서만 가능한 것이었다.

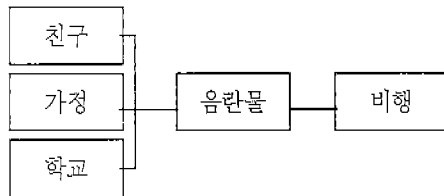
그러나 음란의 개념, 음란물 혹은 포르노그래피에 대한 명확한 과학적인 규정이 없기 때문에 법집행에서의 자의성과 그에 따른 논란을 항상 불러 일으켜왔다. 이제 필요한 작업은 우선 음란물 혹은 포르노그래피의 범위와 내용을 명확히 규정하고 그에 따른 법적 규제 혹은 관리의 대상을 확정하며, 우리 사회에서 포르노그래피는 어떤 영향을 미치는가를 밝혀내는 일이다. 이런 맥락에서 서구에서 진행된 연구와 논쟁을 검토하는 것은 우리 사회의 문제를 평가하기 위한 하나의 기준을 제공해 줄 것으로 생각된다.

2. 연구의 분석틀

포르노그래피 혹은 음란물의 영향에 대한 연구는 크게 무해론(Kubie, 1967; Van den Haag, 1970; Crepault, 1972; Kutchinsky, 1973; Eysenck, 1984; Zillmann & Bryant, 1984)의 입장과 유해론(Tannenbaum, 1971; Bandura, 1973; McConahay, 1974; Sapolsky, 1984; Donnerstein, 1984)의 입장으로 대별된다. 이는 방법론적으로 볼 때 포르노그래피가 범죄나 기타의 문제에 대해 유의미한 선행변인이 되는가 여부의 문제라 할 수 있다. 즉 포르노그래피와 범죄간에 상관관계가 존재한다는 주장(Morgan, 1978; Bart & Jozsa, 1980)과 존재하지 않는다는 주장(Scott & Cuveilier, 1987), 그리고 존재하더라도 그것은 의사적 관계에 지나지 않는다는 주장(Malmuth & Spinner, 1980)으로 나누어진다고 볼 수 있다. 그러나 이러한 방법론적 문제는 기존 연구에서 거의 다루어지지 않았다고 보아야 한다. 즉 포르노그래피가 독립변인으로서 성범죄라는 종속변인에 영향을 미친다는 가정은 양자의 상관관계만으로 다루어진 것이 대부분이었고, 이 관계의 확장을 통해 실질적 인과관계를 검증한 연구는 거의 없었던 것이다. 이 연구에서는 이러한 문제점을 지적하면서, 음란물이 청소년 비행에 미치는 영향을 다른 통제변인들과의 연관 하에서 밝혀보고자 한다. 즉 음란물이 우선 청소년 비행에 유의미한 영향을 미치는지를 알아보고, 이것이 사실이라면 이 결과는 음란물의 독립적인 영향인지 아니면 다른 요인의 영향을 반영하는 의사적 관계인지, 혹은 다른 변인을 통제했을 때 상대적으로 영향력이 감소하거나 사라지는지를 알아봄으로써 실제적인 인과관계를 파악할 수 있을 것으로 생각한다. 여기서 통제변인으로 고려되는 것

은 지금까지의 연구에서 청소년 비행에 대한 중요한 배경변인으로 다루어져 왔던 친구, 가정, 학교 관련 변인이다.⁴⁾

이상의 내용을 도식화하여 연구 모델을 구성해보면 다음과 같다.



〈그림 1〉 이 연구의 모델

이 모델을 간략히 정리해보면, 우선 음란물 변인은 음란물 자체의 성격—즉 내용의 노골성이나 성적 폭력성 등—이라기 보다는 청소년들의 음란물 접촉실태에 관련된 변인이기 때문에 배경변인은 이 음란물 접촉에 어떤 영향을 미칠 것이라는 것을 가정해 볼 수 있다. 그리고 이러한 영향 하에서 나타나는 음란물 접촉실태는 청소년들의 비행에 어떤 영향을 미칠 것이다. 한편 음란물과 비행간의 단순한 상관관계가 존재하더라도 배경변인으로 친구, 가정, 학교 변인을 통제하였을 때 이 관계는 약화되거나 사라지는 등의 변화를 보일 수 있다. 즉 통제변인이 비행에 직접적으로 영향을 미치고 음란물이 비행의 한 범주로 묶여있는 것이라면 그러한 변화를 기대할 수 있다. 이러한 과정 후에도 음란물과 비행과의 관계가 여전히 유의미하게 나타난다면 우리는 이 결과를 인과적 관계로 결론내릴 수 있게 될 것이다.

그러나 이 연구는 엄밀한 의미에서 인과관계를 증명하고자 하는 목적은 아니다. 그것은 음란물이 청소년 비행의 원인으로 작용한다는 기존의 어

한 연구 근거도 없기 때문에 그러한 가정을 할 수 없기 때문이다. 이 연구가 가설 검증의 성격을 갖는다면, 서구의 연구가 보여주었던 유해론과 무해론이 청소년의 주요한 배경변인인 친구, 가정, 학교를 통제하였을 때 어떤 것이 더 유의미한가를 가려보는 정도가 될 것이다. 이 연구는 청소년 비행과 음란물의 관계에 대한 이론적 성격을 갖기 때문에 이러한 느슨한 인과관계의 검토에 그칠 수 밖에 없다고 생각한다. 다만 이 문제에 대한 관심의 촉발 계기로 작용하게 된다면 오히려 그것이 이 연구가 가지는 중요한 의미가 될 것이다.

3. 연구 방법

앞서 보았듯이 이 연구는 크게 두 부분, 즉 청소년의 음란물 접촉실태와 그것이 청소년 비행에 미치는 영향에 대한 연구로 구성된다. 실태조사는 크게 음란물을 접촉하는 정도, 접촉하는 음란물의 종류, 그것을 보는 이유, 접촉경로, 그리고 음란물에 대한 청소년들의 주관적 평가 등의 내용으로 구성되며, 청소년 비행에 대한 음란물의 영향을 파악하기 위해 비행경험을 음란물 접촉실태와 연관시켜 살펴보는 방법을 취한다.

1) 연구 대상자의 선정

조사의 모집단은 서울의 중·고등학교 남학생이다. 청소년 범주는 일반 학교 학생들 뿐만 아니라 근로 청소년, 소년원 수감생 등도 포괄하는 것이겠지만, 이들 집단이 여러가지 점에서 이미 차이가 나는 집단이기 때문에 동일 모집단으로 설정하기에는 무리가 있다고 생각되었으며, 이 다양한

4) 청소년 비행의 주요 변인인 친구, 가정, 학교와 청소년 비행의 관계에 대한 연구로서는 김준호(1992); 김준호·박미성(1993); 박성수(1991); 김준호·노성호(1993) 등을 참조하시오.

집단을 현실적으로 모두 포괄하지 못한다면 이 청소년 모집단에서 가장 많은 부분을 차지하는 중고등학교의 청소년들을 그 대상으로 하는 것이 바람직하다고 생각되었다. 또한 이 조사가 일반 중고등학생들에게 한정된다는 한계가 있다 하더라도 이들의 음란물 접촉실태와 그것이 비행에 미치는 영향에 대한 조사 역시 독립적인 중요성을 가지는 것이다.

비율에 따라 1993년 6월 21일부터 7월 5일까지 지역적으로 무작위적으로 학교를 선정하여 조사를 실시하였다. 면접의 방법은 조사자의 통제 하에 설문지를 기입토록 하는 집단면접을 사용하였으며, 집단면접의 단위는 학급으로 하였다. 인문계 고등학교 9개, 실업계 고등학교 3개, 중학교 8개에 각 학교당 2학급, 110명의 학생들을 조사하였는데, 여기서 회수되어 실제로 분석에 이용된 것은 1,902부이다. 이를 각 학교별로 살펴보면, 중학교 1학년 남학생이 143명, 2학년 남학생이 195명, 3학년 남학생이 417명이고 일반 고등학교는 1학년 남학생이 342명, 2학년 남학생이 399명, 3학년 남학생이 99명이다. 실업계 고등학교는 1학년 남학생이 160명, 2학년 남학생이 147명이다.

〈표 1〉 조사 대상자의 분포

중학교 남자	인문고 남자	실업고 남자	합 계
755 (39.7)	840 (44.2)	307 (16.1)	1,902 (100)

한편 현실적인 어려움으로 인해 인구의 지역적 분포를 고려하지는 못하였다. 그러나 이 조사의 성격상 지역이라는 변수가 큰 설명력을 가질 것이라고는 생각하기 어렵기 때문에 큰 문제는 없다고 생각된다.

2) 변인의 측정

변인의 측정은 기본 변수인 음란물 관련 변수와 비행 변수를 조작화하거나 요인분석을 통하여 새로운 복합척도 *summation scale*로 재구성하고, 그리고 이것에 직·간접적으로 작용한다고 여겨지는 배경변인인 가족, 친구, 학교 관련 변수들을 요인 분석을 통하여 복합척도로 재구성하였다.

(1) 음란물의 구분

우선 음란물의 내용을 구체화하기 위해 음란물의 종류를 다음과 같은 7가지로 나누었다.

〈표 2〉

음란물의 종류

음란물의 종류	구 분
성인용 비디오, 영화	공윤 심의를 마친 영화이지만 그 내용이 노골적인 성문제를 다루고 있는 청소년 관람불가 영화
성인 주간지	흥미위주의 선정적 기사를 담고 있는 국내 주간잡지
성인용 만화	성인용 일본 번역만화나 국내에서 불법으로 유통되고 있는 성행위를 노골적으로 묘사하고 있는 성인용 만화
음란 컴퓨터 프로그램	성행위나 나체를 묘사하고 있는 컴퓨터 프로그램
포르노 비디오	불법으로 유통되고 있는 노골적인 성행위만을 다루는 영화
포르노 잡지	불법으로 유통되고 있는 노골적인 성을 주제로 한 외국 잡지
포르노 사진첩	성행위만을 노골적으로 담고 있는 사진첩

이러한 구분은 현재 국내에서 유통되고 있고 청소년이 대체로 접할 수 있는 음란물 종류들을 포괄하는 것이다.⁵⁾ 이론적 논의에서 보았듯이 포르노그래피 혹은 음란물이라는 개념은 ‘음란’ 혹은 ‘외설’이라는 막연한 반도덕적 정서와 결합되어 있을 뿐 실제적인 현실적 구분의 기준의 되지는 못하기 때문에 우리 사회에서 유통되고 있는 포르노그래피 혹은 음란물에 대한 적절한 규정과 내용구분이 필요하다고 생각되었다. 그리고 서구의 이론적 논의에서 포르노그래피는 그 내용의 차이에 따라 Hard-core, violent pornography와 Soft-core, mild pornography로 구분됨을 보았는데, 그 구분형식을 받아들여 여기서는 포르노 비디오, 포르노 잡지, 포르노 사진첩을 ‘하드코어 음란물’로, 그리고 성인용 비디오, 성인 주간지, 성인용 만화, 음란 컴퓨터 프로그램을 ‘소프트코어 음란물’로 구분하고자 한다. 이 구분은 우리의 실정을 고려한 것이다. 소프트코어 음란물로 분류된 항목들은 대부분 포르노그래피로 보기는 어려운 것들이지만, 수용자층이 청소년들이라는 점에서 금지의 대상이 되는 것은 동일하다. 그리고 하드코어 음란물들은 대부분 포르노그래피이며, 따라서 이러한 구분은 결국 우리 사회에서 그 금지의 정도가 얼마나 강하느냐, 그리고 각각의 내용에 있어 성표현의 노골성이 어느 정도인가에 따른 구분이라 할 수 있다.

(2) 비행의 측정

여기서 비행은 청소년에게만 해당되는 지위 비행 뿐만 아니라 형사처벌까지 받는 청소년 범죄

까지를 모두 포괄하였다. 비행경험을 묻기 위한 질문은 두가지로 행해졌는데, 하나는 “지금까지 다음과 같은 비행을 저지른 적이 있습니까?”라는 전반적인 비행 경험을 묻는 것이었고, 다른 하나는 특히 음란물 접촉과 관련하여 “음란물을 보았기 때문에 다음과 같은 비행을 한 적이 있습니까?”라는 질문이었다. 특히 후자는 주로 성에 관련된 비행항목들만을 질문하였다. 전자의 비행 항목은 18가지를 선정하였으며 이를 요인분석한 결과 다음의 3개의 요인으로 묶여졌다.

“음주”, “흡연”, “밤늦게 귀가”, “술집·디스코장 출입” 등은 범죄가 아닌 청소년 지위비행이라 할 수 있는 것으로 여기서는 ‘경비행’으로 명명한다. 그리고 “등록금을 다른 곳에 씀”, “다른 사람을 폭행”, “폭력을 사용하여 돈이나 물건을 빼앗음”, “패싸움”, “가출”, “환각제나 본드 사용” 등은 보다 비행성이 높고 형사 범죄까지 포함하는 것으로 여기서는 ‘중비행’으로 분류한다. 마지막으로 “강간”, “사창가 출입”, “퇴폐이발관 출입”은 성에 관련된 비행이므로 ‘성비행’으로 분류할 수 있을 것이다.

4. 청소년들의 일반적인 음란물 접촉 실태

우선 청소년들이 지금까지 어떤 음란물들을 얼마나 보아왔는가를 알아본 결과가 <표 4>에 제시되어 있다. 음란물의 종류는 앞서 밝혔듯이 7가지로 구분하였고, 각각의 음란물에 대해 한번이라도 본적이 있는가를 질문한 것이다.

5) 여기서 또 하나 포함될 수 있는 인쇄매체가 성행위를 노골적으로 묘사하는 흥미위주의 소설이다. 그러나 이것은 문학작품의 예술성 시비—즉 작품의 완성도를 높이기 위한 성묘사나 아니면 단지 독자의 흥미를 끌기 위한 것이냐의 문제—와 결부되어 있기 때문에 어떤 소설이 음란 소설이냐를 구분하는 것은 쉽지 않은 문제이다. 그래서 이 조사에서는 소설을 제외시켰지만 이는 어디까지나 조사의 편의를 위한 것이다. 또한 영상매체나 인쇄매체가 아닌 ‘sex material’이라는 음란기^{性器}들이 있을 수 있는데 이 역시 이 조사에서는 고려되지 않고 있다.

〈표 3〉

비행항목의 요인분석

비행 항목	요인 1	요인 2	요인 3	Communality
음 주	.86	.14	-.28	.74
출 연	.82	.15	-.40	.67
밤늦게 귀가	.77	.13	-.28	.60
술집·디스코장 출입	.77	.28	-.52	.64
등록금을 다른 곳에 씀	.26	.12	-.75	.59
다른 사람을 폭행	.56	.23	-.64	.51
폭력을 사용하여 돈이나 물건을 빼앗음	.40	.38	-.73	.56
패싸움	.59	.25	-.68	.58
가 출	.36	.34	-.75	.56
환각제나 본드 사용	.18	.48	-.63	.48
강 간	.16	.83	-.25	.63
사창가 출입	.11	.79	-.24	.61
퇴폐이탈관 출입	.25	.76	-.44	.69
고유치	4.98	1.79	1.09	

〈표 4〉

청소년들의 음란물 접촉 실태

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨터 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩
전 체 (1,902)	1,334 (70.4)	1,294 (68.3)	1,433 (75.7)	996 (53.0)	1,207 (63.6)	1,084 (57.2)	972 (51.3)
중 학 생 (755)	411 (54.6)	369 (49.1)	490 (65.1)	316 (42.4)	344 (45.7)	312 (41.4)	268 (35.6)
고등학생 (1,147)	923 (80.8)	925 (80.9)	943 (82.6)	680 (59.9)	863 (75.2)	772 (67.6)	704 (61.7)

전체 표본의 경우 청소년들이 가장 많이 본 음란물은 성인만화로 응답 비율은 75.7%였다. 그리고 음란물 종류를 나누어 살펴볼 때 성인용 만화를 비롯한 성인용 비디오, 성인용 잡지 등의 소위 소프트코어 음란물에 대한 접촉경험이 포르노 비디오, 포르노 잡지, 포르노 사진첩 등의 하드코어 음란물보다 더 높은 것으로 나타났다. 이는 성

인용 만화 등이 포르노 비디오 등에 비해 접근이 용이하고 상대적으로 광범하게 유포되어 있으며 그 내용에 있어 상대적으로 주변의 금지와 통제가 약하다는 사실에 기인하는 것으로 생각된다. 음란 컴퓨터의 접촉율이 낮은 것은 그것이 내용적으로는 소프트코어한 것이지만 컴퓨터를 매개로 해서만 접근할 수 있으므로 컴퓨터 소유가 아

적은 일반화되어 있지 않기 때문에 상대적으로 접촉 빈도가 낮을 수 밖에 없을 것으로 생각된다.⁶⁾ 한편 중학생과 고등학생의 접촉경험을 비교해보면, 고등학생이 중학생보다 압도적으로 접촉경험이 높은 것으로 나타난다. 특히 성인용 비디오, 성인용 잡지, 성인용 만화 등의 접촉경험은 80%가 넘게 접촉해 본 적이 있는 것으로 나타난다. 포르노 비디오 등의 하드코어 음란물 역시 60%를 훨씬 상회하는 접촉 정도를 보여주고 있다. 중학생의 경우 고등학생에 비교할 때 접촉경험은 상대적으로 매우 낮지만, 각각의 음란물들에 대해 응답자의 40% 이상이 본 적이 있다라는 절대적 수치는 상당히 높은 것이라 할 수 있다. 중학생의 경우 특기할 만한 것은 성인용 만화의 접촉이 다른 음란물보다 매우 높게 나타난다는 점이다.

전체적으로 볼 때 하드코어보다 소프트코어 음란물에 대한 접촉 정도가 월등히 높게 나타나며, 고등학생 정도에 이르면 적어도 소프트코어 음란물에 대한 접촉은 거의 일반화되어 있다는 사실을 보여줄 정도로 음란물의 접촉경험은 매우 높다. 이는 우리 사회의 음란물에 대한 금기, 특히 청소년의 음란물 접촉에 대한 금기가 막연한 정서로만 존재할 뿐 현실은 이러한 정서를 훨씬 앞서 나아가고 있음을 단적으로 보여주는 결과라 할 수 있다.

다음으로 청소년들이 처음으로 음란물을 접촉하게 되는 시기는 언제인가를 알아보았다.

처음 음란물을 본 시기는 대체로 중학교 1~3학년 시기가 가장 높고 고등학교때가 가장 낮다. 특히 고등학교 때 처음 보았다는 응답이 가장 낮은 비율을 보이는 것은 청소년들의 음란물 접촉이 그만큼 일찍 시작된다는 것을 보여주는 것이다. 음란물의 종류에 따른 첫 접촉시기를 살펴보면 국민학교 때 성인용 비디오, 성인용 잡지, 성인용 만화 등의 소프트코어를 처음 보았다는 응답이 하드코어를 처음 보았다는 응답보다 상대적으로 높게 나타나 소프트코어에 대한 접촉이 보다 일찍 이루어진다는 것을 보여준다. 중학생과 고등학생을 비교해 보면 두드러지는 점은 음란물이 첫 접촉 시기가 고등학생보다 중학생에 있어서 더 낮은 연령에서 이루어진다는 사실이다. 이는 국민학교 때 처음으로 보았다는 응답의 비율을 비교해보면 알 수 있는데, 고등학생의 경우 국민학교 때 처음 보았다는 응답 비율이 대체로 10%내외이지만 중학생의 경우는 10% 이상 27%까지 나타나고 있다. 즉 갈수록 청소년들의 음란물 접촉이 보다 조기에 이루어지는 경향을 보이고 있으며, 이는 이후의 음란물 접촉 지속에 큰 영향을 미칠 가능성이 있다. 그러나 대체로 볼 때 중학교 때 음란물을 처음 접하는 것이 일반적이라

6) 음란 컴퓨터 프로그램의 접촉 빈도가 낮은 또다른 이유로서는 이것이 유포되기 시작한 것이 비교적 최근의 일이며, 사실 BBS나 하이텔 등의 접속망을 통해 한동안 급속히 번지던 프로그램들이 단속이 심해지면서 상가를 통해서만 제한적으로 유포되고 있기 때문이기도 하다. 한편 최근의 음란컴퓨터 프로그램의 유통 실태는 다음과 같이 나타나 있다.

〈표〉 PC통신을 통한 음란 폭력물 접촉회수 (단위: %)

없다	1회	2회	3회	4회	5회	9회 이상
1.0	63.6	8.8	8.0	2.5	4.3	11.8

자료: 정보문화 93년 봄.

〈표 5〉

음란물을 처음 본 시기

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨터 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩
전 체							
국민학교	249 (18.5)	273 (21.0)	213 (15.0)	73 (7.2)	129 (10.8)	114 (10.3)	109 (11.4)
중 1	286 (21.2)	363 (27.9)	367 (25.8)	141 (14.0)	208 (17.5)	222 (20.1)	185 (19.4)
중 2	374 (27.8)	313 (24.1)	360 (25.3)	212 (21.0)	355 (18.7)	305 (27.6)	250 (26.3)
중 3	323 (24.0)	286 (22.0)	351 (24.7)	332 (32.9)	353 (29.6)	346 (31.3)	308 (32.4)
고 1	89 (6.6)	55 (4.2)	103 (7.2)	188 (18.6)	111 (9.3)	106 (9.6)	82 (8.6)
고 2	25 (1.9)	9 (0.7)	27 (1.9)	64 (6.3)	35 (2.9)	13 (1.2)	18 (1.9)
합 계	1,346	1,299	1,421	1,010	1,191	1,106	952
중 학 생							
국민학교	111 (26.7)	102 (27.8)	123 (25.9)	50 (16.0)	43 (12.9)	37 (11.8)	27 (10.4)
중 1	127 (30.6)	135 (36.8)	168 (35.4)	63 (20.2)	97 (29.1)	93 (29.6)	79 (30.4)
중 2	118 (28.4)	77 (21.0)	122 (25.7)	96 (30.8)	123 (36.9)	110 (35.0)	86 (33.1)
중 3	59 (14.2)	53 (14.4)	61 (12.9)	103 (33.0)	69 (20.7)	74 (23.6)	68 (26.2)
합 계	415	367	474	312	332	314	260
고 등 학 생							
국민학교	138 (14.8)	171 (18.3)	90 (9.5)	23 (3.3)	86 (10.0)	77 (9.7)	82 (11.8)
중 1	159 (17.1)	228 (24.5)	199 (21.0)	78 (11.2)	111 (12.9)	129 (16.3)	106 (15.3)
중 2	256 (27.5)	236 (25.3)	238 (25.1)	116 (16.6)	232 (27.0)	195 (24.6)	164 (23.7)
중 3	264 (28.4)	233 (25.0)	290 (30.6)	229 (32.8)	284 (33.1)	272 (34.3)	240 (34.7)
고 1	89 (9.6)	55 (5.9)	103 (10.9)	188 (26.9)	111 (12.8)	106 (13.4)	82 (11.8)
고 2	25 (2.7)	9 (1.0)	27 (2.9)	64 (9.2)	35 (4.1)	13 (1.6)	18 (2.6)
합 계	931	932	947	698	859	792	692

〈표 6〉

음란물을 처음 접하게 된 경로

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨터 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩
전 체							
친구가 빌려 줌	729 (56.2)	834 (65.0)	1,015 (75.0)	684 (69.4)	1,004 (83.0)	973 (87.8)	816 (85.1)
가게에서 구입	218 (16.9)	144 (11.2)	156 (10.2)	101 (10.2)	24 (2.1)	38 (3.4)	50 (5.2)
부모님이 보던 것	166 (12.8)	128 (10.0)	19 (1.3)	8 (0.8)	52 (4.4)	25 (2.3)	15 (1.6)
만화가게에서 봄	10 (0.8)	50 (3.9)	106 (7.5)	5 (0.5)	15 (1.3)	13 (1.2)	6 (0.6)
여관에서 봄	5 (0.4)	3 (0.2)	5 (0.4)	3 (0.3)	4 (0.3)	1 (0.1)	3 (0.3)
기 타	170 (13.1)	124 (9.7)	67 (4.7)	184 (18.7)	96 (8.0)	58 (5.2)	69 (7.2)
합 계	1,298	1,283	1,412	985	1,195	1,108	959
중 학 생							
친구가 빌려 줌	200 (50.9)	213 (59.0)	365 (77.2)	200 (66.5)	271 (44.8)	271 (86.3)	204 (79.7)
가게에서 구입	58 (14.8)	32 (8.9)	51 (10.7)	26 (8.6)	9 (2.9)	11 (3.5)	21 (8.2)
부모님이 보던 것	69 (17.6)	52 (14.4)	9 (1.9)	6 (2.0)	15 (4.5)	10 (3.2)	4 (1.6)
만화가게에서 봄	4 (1.0)	15 (4.2)	20 (4.2)	3 (1.0)	4 (1.2)	6 (1.9)	2 (0.8)
여관에서 봄	3 (0.8)	1 (0.3)	2 (0.4)	1 (0.3)	2 (0.6)	— (—)	2 (0.8)
기 타	59 (15.0)	48 (13.3)	26 (5.5)	65 (21.6)	35 (10.4)	16 (5.1)	23 (9.0)
합 계	393	361	473	301	336	314	256
고 등 학 생							
친구가 빌려 줌	528 (58.5)	621 (67.4)	694 (73.9)	484 (70.7)	733 (85.4)	703 (88.4)	612 (87.0)
가게에서 구입	160 (17.6)	112 (12.2)	105 (11.2)	75 (11.0)	15 (1.7)	27 (3.4)	29 (4.2)
부모님이 보던 것	97 (10.7)	76 (8.2)	10 (1.1)	2 (0.3)	37 (4.3)	15 (1.9)	11 (1.6)
만화가게에서 봄	6 (0.7)	35 (3.8)	86 (9.2)	2 (0.3)	11 (1.3)	7 (0.9)	4 (0.6)
여관에서 봄	2 (0.2)	2 (0.2)	3 (0.3)	2 (0.3)	2 (0.2)	1 (0.1)	1 (0.1)
기 타	111 (12.3)	76 (8.2)	41 (4.4)	119 (17.4)	61 (7.1)	42 (5.3)	46 (6.5)
합 계	905	922	939	684	859	794	959

할 수 있으며, 특히 하드코어를 처음 접촉하게 되는 시기는 대부분 중학교 때인 것으로 보인다. 청소년들의 중학교 시기는 성에 대한 호기심이 커져가는 사춘기이기 때문에 음란물에 대한 접촉이 활발히 일어나는 것은 어떤 면에서 자연스러운 현상이라 할 수 있다. 그리고 만약 청소년의 음란물 접촉에 대한 대책을 세우고자 한다면, 이 중학교 시기가 가장 중요하게 다루어져야 한다는 것을 보여주고 있다. 다음으로 청소년들이 음란물을 처음 접하게 되는 계기, 그 경로는 어떤 것인지 알아보았다.

음란물을 접촉하게 되는 경로는 크게 친구를 통하는 방법, 가족 특히 부모가 보던 것을 우연히 보게 되는 방법, 자신이 직접 구입해서 보는 방법, 기타 다른 장소나 업소에서 보는 방법 등으로 나누어 볼 수 있다. 음란물을 처음 접하게 된 경로에서 가장 두드러지는 결과는 음란물 접촉이 대부분 친구를 통해서 이루어지고 있다는 점이다. 전체 표본에서 볼 때 친구가 빌려주었다는 응답은 대략 70% 이상으로 나타나며, 특히 하드코어의 경우 80% 이상이 친구가 빌려주어서 보게 되었다고 대답하고 있다. 하드코어가 소프트웨어보다 친구의 영향이 크게 나타나는 것은, 그 성격상 친구 이외의 방법으로 접하게 될 가능성이 크게 제한된다는 이유 때문이라고 할 수 있다. 즉 금기가 강하고 구입이 용이하지 않은 하드코어 음란물은 친구라는 매개를 통하지 않고서는 거의 접촉하기 어렵다는 특징이 있다. 그 다음으로 높은 비율을 차지하는 것은 자신이 직접 구입하는 것이며, 부모가 보던 것을 보았다는 응답도 성인용 비디오, 성인용 잡지에서는 10% 이상 높게

나타나고 있다. 부모라는 환경은 초기 사회화과정 에 있는 청소년을 감독하고 바람직한 방향으로 유도해야 할 가장 원초적인 사회환경이라 할 수 있다. 이런 측면에서 부모의 부주의로 오히려 청소년의 음란물 접촉을 조장하는 원인이 된다면 감독자로서의 부모의 역할에 큰 문제가 생기는 것이라 할 수 있다.⁷⁾

중학생과 고등학생을 비교해 보면, 중학생보다 고등학생에 있어서 친구를 통한 접촉 비율이 약간 더 높게 나타나고 있다. 자신이 가게에서 직접 구입했다는 응답비율은 소프트웨어에서는 고등학생이 중학생보다 높은 반면 하드코어에서는 중학생이 고등학생보다 약간 더 높게 나타나, 직접 구입하는 비율에 있어 고등학생이 더 높으리라는 예상과는 다소 달랐다. 위의 표는 전반적으로 음란물의 첫 접촉에 압도적으로 영향을 미치는 친구의 중요성을 보여주고 있다.

다음으로 청소년들이 처음 음란물을 접하게 되는 곳은 어디인지를 알아본 결과 다음과 같이 나타났다.

청소년들이 처음 음란물을 접하게 되는 곳이 어디인가를 보면, 전체 표본에서는 대체로 친구집이라는 응답이 압도적으로 높게 나타나며, 다음이 자기 집, 학교의 순인 것으로 나타난다. 그러나 이는 음란물의 종류별로 살펴보면 약간씩 다른데, 성인용 만화, 포르노 잡지, 포르노 사진첩 등은 학교에서 보았다는 응답이 가장 높고 그 다음이 친구 집, 자기 집의 순인 것으로 나타난다. 이러한 결과는 중학생과 고등학생에 있어서도 동일하다. 처음 음란물을 접한 곳이 친구집이라는 응답이 성인용 비디오, 음란컴퓨터 프로그램, 포르노

7) 실제로 상담전화 등을 통해서도 부모가 보던 음란물을 우연히 발견하여 보게 된 후 잘못으로 빠져드는 사례들을 발견할 수 있다. YMCA 청소년 상담실 사례, 김광웅(1993)에서 재인용.

〈표 7〉

처음 음란물을 접한 곳

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨터 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩
전 체							
친구집	689 (52.0)	269 (20.8)	362 (25.5)	564 (56.5)	790 (65.3)	322 (28.9)	259 (26.6)
자기 집	526 (39.7)	383 (29.6)	345 (24.3)	280 (28.1)	323 (26.7)	192 (17.2)	160 (16.5)
여 관	6 (0.5)	7 (0.5)	4 (0.3)	9 (0.9)	10 (0.8)	7 (0.6)	3 (0.3)
소극장	27 (2.0)	9 (0.7)	4 (0.3)	3 (0.3)	3 (0.2)	5 (0.4)	5 (0.5)
서 점	3 (0.2)	75 (5.8)	48 (3.4)	4 (0.4)	3 (0.2)	25 (2.2)	15 (1.5)
학 교	29 (2.2)	372 (28.8)	481 (33.9)	63 (6.3)	38 (3.1)	491 (44.0)	466 (47.9)
카 페	— (—)	1 (0.1)	2 (0.1)	3 (0.3)	— (—)	— (—)	1 (0.1)
만화가게	6 (0.5)	44 (3.4)	101 (7.1)	4 (0.4)	11 (0.9)	10 (0.9)	4 (0.4)
가판대	7 (0.5)	29 (2.2)	7 (0.5)	2 (0.2)	6 (0.5)	10 (0.9)	11 (1.1)
기 타	32 (2.4)	103 (8.0)	65 (4.6)	66 (6.6)	26 (2.1)	54 (4.8)	48 (4.9)
합 계	1,325	1,292	1,419	998	1,210	1,116	972
중 학 생							
친구집	207 (51.1)	71 (19.5)	122 (25.8)	175 (56.5)	234 (67.2)	84 (25.8)	56 (21.1)
자기 집	151 (37.3)	105 (28.8)	99 (21.0)	81 (26.1)	81 (23.3)	49 (15.1)	43 (16.2)
여 관	2 (0.5)	4 (1.1)	1 (0.2)	3 (1.0)	2 (0.6)	2 (0.6)	2 (0.8)
소극장	8 (2.0)	3 (0.8)	3 (0.6)	2 (0.6)	— (—)	3 (0.9)	3 (1.1)
서 점	3 (0.7)	21 (5.8)	16 (3.4)	1 (0.3)	— (—)	6 (1.8)	5 (1.9)
학 교	11 (2.7)	101 (27.7)	177 (37.5)	23 (7.4)	14 (4.0)	156 (48.0)	136 (51.1)
카 페	— (—)	1 (0.3)	1 (0.2)	1 (0.3)	— (—)	— (—)	— (—)
만화가게	4 (1.0)	11 (3.0)	21 (4.4)	2 (0.6)	3 (0.9)	4 (1.2)	2 (0.8)
가판대	2 (0.5)	9 (2.5)	3 (0.6)	2 (0.6)	3 (0.9)	4 (1.2)	2 (0.8)
기 타	17 (4.2)	38 (10.4)	29 (6.1)	20 (6.5)	11 (3.2)	17 (5.2)	17 (6.4)
합 계	405	364	472	310	348	325	266

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨터 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩
고 등 학 생							
친구집	482 (52.4)	198 (21.3)	240 (25.3)	389 (56.5)	556 (64.5)	238 (30.1)	203 (28.8)
자기 집	375 (40.8)	278 (30.0)	246 (26.0)	199 (28.9)	242 (28.1)	143 (18.1)	117 (16.6)
여 관	4 (0.4)	3 (0.3)	3 (0.3)	6 (0.9)	8 (0.9)	5 (0.6)	1 (0.1)
소극장	19 (2.1)	6 (0.6)	1 (0.1)	1 (0.1)	3 (0.3)	2 (0.3)	2 (0.3)
서 점	— (—)	54 (5.8)	32 (3.4)	3 (0.4)	3 (0.3)	19 (2.4)	10 (1.4)
학 교	18 (2.0)	271 (29.2)	304 (32.1)	40 (5.8)	24 (2.8)	335 (42.4)	330 (46.7)
카 페	— (—)	— (—)	1 (0.1)	2 (0.3)	— (—)	— (—)	1 (0.1)
만화가게	2 (0.2)	33 (3.6)	80 (8.4)	2 (0.3)	8 (0.9)	6 (0.8)	2 (0.3)
가판대	5 (0.5)	20 (2.2)	4 (0.4)	— (—)	3 (0.3)	6 (0.8)	9 (1.3)
기 타	15 (1.6)	65 (7.0)	36 (3.8)	46 (6.7)	15 (1.7)	37 (4.7)	31 (4.4)
합 계	920	928	947	688	928	791	706

비디오 등에서 50%가 넘는 것은 앞의 접촉 경로에서도 보았듯이 음란물을 처음 접촉함에 있어 친구의 영향이 절대적이라는 것을 확증해주고 있다. 또한 학교라는 장소 역시 친구들을 통해 접촉이 이루어졌다는 것을 보여주는 지표이기 때문에 청소년들의 음란물 접촉은 거의 전적으로 친구를 통해 이루어지게 된다는 것을 보여준다.

한편 청소년들의 음란물 접촉이, 흔히 우려하듯이 예외적이고 비정상적인 장소에서 이루어지며, 그것이 비행에의 상승효과를 가지지는 않는가의

문제를 살펴보면, 만화가게, 여관 등 여타 유흥장소에서 처음 보았다는 응답이 매우 낮아 한편으로는 이러한 유흥업소들이 음란물 접촉을 매개하는 역할을 크게 하지는 않는다는 것을 보여주며, 다른 한편으로는 청소년들의 음란물 접촉이 자신의 일상과 떨어져있는 특수한 장소에서 이루어지는 것이 아니라, 거의 전적으로 학교나 가정 등의 자기 주변, 혹은 자신의 정상적 생활과정 속에서 이루어지고 있다는 것을 보여주고 있다. 이 결과는 무엇보다 청소년의 생활에 대한 관심과 감독

〈표 8〉

처음 접한 당시 주로 보던 음란물

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩
전 체	341 (19.7)	344 (19.9)	379 (21.9)	55 (3.2)	399 (23.0)	150 (8.7)	64 (3.7)
중 학 생	113 (17.7)	104 (16.3)	187 (29.3)	29 (4.5)	114 (17.9)	67 (10.5)	24 (3.8)
고등학생	228 (20.8)	240 (21.9)	192 (17.6)	26 (2.4)	285 (24.8)	83 (7.6)	40 (3.7)

이 가장 일차적인 정상적 생활과정 속에서 보다 세심하게 수행되어야 한다는 것을 깨닫게 해 준다.

앞의 ‘처음 접하게 된 경로’와 연결시켜보면, 음란물을 처음 접하게 되는 것은 주로 친구를 통해서이며 그 장소는 친구집이나 자기집, 혹은 학교라는 것을 알 수 있다.

처음 접할 당시 주로 보던 음란물은 어떤 것인가에 대한 응답 결과는, 전체적으로는 포르노 비디오 → 성인용 만화 → 성인용 잡지 → 성인용 비디오 → 포르노 잡지 → 포르노 사진첩 → 음란컴퓨터 프로그램의 순서인 것으로 나타났다. 이 결과는 처음 음란물 접촉이 주로 소프트웨어이고 이후 하드코어의 접촉으로 나타날 것이라는 예상과는 다소 다른 것이다. 그러나 이를 중학생과 고등학생으로 나누어 살펴보면 약간 차이가 나타나는데, 중학생은 성인용 만화 → 포르노 비디오 → 성인용 비디오 → 성인용 잡지 → 포르노 잡지 → 음란컴퓨터 프로그램 → 포르노 사진첩 의 순으로, 반면 고등학생은 포르노 비디오 → 성인용 잡지 → 성인용 비디오 → 성인용 만화 → 포르노 잡지 → 포르노 사진첩 → 음란컴퓨터 프로그램 등의 순

으로 나타났다. 대체로 볼 때 성인용 만화, 성인용 비디오 등 소프트웨어를 주로 보았다는 응답이 높지만, 고등학생은 포르노 비디오가 가장 높은 응답 비율을 보여주었다. 처음 접할 때 주로 본 음란물에서 포르노 비디오의 비율이 매우 높게 나타나는 것은, 포르노 비디오라는 하드코어 음란물이 다른 것에 비해 청소년들 사이에 상당한 정도로 유포되어 있음을 보여주는 것이다.

이제 앞서의 질문과 동일한 내용을 청소년들의 현재의 상황에 비추어 알아볼 것이다. 그럼으로써 청소년들이 처음 음란물을 접촉하였을 때의 상황과 현재의 상황이 어떤 차이를 보이는지를 알아볼 수 있을 것이다.

먼저 현재 청소년들이 음란물을 접촉하고 있는 경로는 어떤 것인지를 알아보았다.

현재 어떤 경로로 음란물을 접하고 있는가를 살펴보면, 여기서도 첫접촉경로와 마찬가지로 여전히 친구의 영향이 압도적으로 높게 나타난다. 그리고 성인용 비디오, 성인용 잡지, 성인용 만화, 음란컴퓨터 프로그램 등은 자신이 직접 구입한다는 응답이 10% 이상 25%까지 비교적 높게

〈표 9〉

현재 음란물을 접하고 있는 경로

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨터 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩
전 체							
친구가 빌려 줌	559 (51.1)	675 (65.2)	835 (73.3)	521 (68.0)	842 (85.1)	770 (84.0)	657 (82.8)
가게에서 구입	275 (25.1)	157 (15.2)	126 (11.0)	87 (11.3)	40 (4.0)	61 (6.3)	51 (8.2)
부모님이 보던 것	91 (8.3)	70 (6.8)	15 (1.3)	2 (0.3)	23 (2.3)	11 (1.2)	12 (1.5)
만화가게에서 봄	12 (1.1)	33 (3.2)	78 (6.9)	2 (0.3)	12 (1.2)	10 (1.1)	9 (1.1)
여관에서 봄	7 (0.6)	3 (0.3)	4 (0.4)	7 (0.9)	3 (0.3)	3 (0.3)	4 (0.5)
기 타	151 (13.8)	97 (9.4)	80 (7.0)	147 (19.2)	69 (7.0)	61 (6.7)	61 (7.7)
합 계	1,095	1,035	1,138	766	989	916	794
중 학 생							
친구가 빌려 줌	152 (46.3)	178 (61.6)	278 (75.8)	163 (68.4)	218 (78.2)	231 (82.5)	175 (78.2)
가게에서 구입	66 (20.1)	29 (10.0)	33 (9.0)	28 (11.8)	14 (5.0)	20 (7.2)	18 (8.0)
부모님이 보던 것	43 (13.1)	34 (11.8)	8 (2.2)	— (—)	12 (4.3)	4 (1.4)	3 (1.3)
만화가게에서 봄	9 (2.7)	11 (3.8)	14 (3.8)	— (—)	3 (1.1)	2 (0.7)	2 (0.9)
여관에서 봄	2 (0.6)	— (—)	1 (0.3)	2 (0.8)	— (—)	1 (0.4)	2 (0.9)
기 타	56 (17.1)	37 (12.8)	33 (9.0)	45 (18.9)	32 (11.5)	22 (7.9)	24 (10.7)
합 계	328	289	367	238	279	280	224
고 등 학 생							
친구가 빌려 줌	407 (53.0)	497 (66.6)	557 (72.2)	358 (67.8)	624 (87.9)	539 (84.7)	482 (84.5)
가게에서 구입	209 (27.2)	128 (17.2)	93 (12.1)	59 (11.2)	26 (3.7)	41 (6.4)	33 (5.9)
부모님이 보던 것	48 (6.3)	36 (4.8)	7 (0.9)	2 (0.4)	11 (1.5)	7 (1.1)	9 (1.6)
만화가게에서 봄	3 (0.4)	22 (2.9)	64 (8.3)	2 (0.4)	9 (1.3)	8 (1.3)	7 (1.2)
여관에서 봄	5 (0.7)	3 (0.4)	3 (0.4)	5 (0.9)	3 (0.4)	2 (0.3)	2 (0.4)
기 타	95 (12.4)	60 (8.0)	47 (6.1)	102 (19.3)	37 (5.2)	39 (6.1)	37 (6.5)
합 계	767	746	771	528	710	636	570

나타나고 있다. 중학생과 고등학생을 비교해 보면, 친구가 빌려주었다는 응답은 두 집단에서 모두 비슷한 비율로 높게 나타나 차이를 발견할 수 없다. 그러나 직접 구입한다는 응답에서는 성인용 비디오, 성인용 잡지, 성인용 만화는 고등학생이 중학생보다 구입하는 비율이 높으며, 반대로 음란 컴퓨터 프로그램, 포르노 비디오, 포르노 잡지, 포르노 사진첩 등은 중학생이 고등학생보다 구입하는 비율이 더 높다. 한편 부모님이 보던 것을 본다는 응답 비율은 고등학생에 비해 중학생이 더 높게 나타난다. 소프트웨어 음란물은 쉽게 구입할 수 있기 때문에 자신이 직접 구입한다는 비율이 상당히 높은 반면, 하드코어의 경우는 구입이 용이하지 않을 뿐 아니라 청소년들에게 있어서는 경제적 부담까지 작용하여 직접 구입하는 비율이 상당히 낮은 것으로 생각된다.

그리고 처음 음란물을 접하게 된 경로 <표 8>와 현재 음란물을 접하고 있는 경로를 비교해보면, 전체적으로는 친구가 빌려주었다는 응답이 여전히 압도적으로 높지만 자신이 직접 구입한다는 비율의 뚜렷한 증가가 보인다. 이 결과는 처음 음란물을 접하게 되는 것은 주로 친구를 통한 소극적인 방법이지만, 그 후 일정한 시간적 경과가 있으면서 자신이 보고자 하는 것을 직접 구입해서 보는 적극적인 방법으로 변화하는 것을 보여주는 것이다. 그러나 그 증가 비율이 크게 차이나는 것으로는 볼 수 없기 때문에 단지 그러한 경향이 있음을 보여주고 있다는 정도로 해석하는 것이 보다 타당할 것이다. 만화가게 등 기타 유흥업소에서 본다는 응답은 처음과 비교해보아도 별다른 변화없이 매우 적은 비율만을 보여주고 있다. 첫 접촉 경로와 비교할 때 청소년들은 뚜렷한 접촉 경로의 변화를 보여주지는 않으며, 다만 자신이 직접 구입하는 비율이 약간 증가한다는 사실을

통해, 음란물 접촉을 보다 적극적으로 하게 되는 경향이 있음을 알 수 있다.

다음으로 현재 청소년들이 음란물을 주로 접하는 장소는 어디인지를 살펴보았다. 현재 음란물을 주로 보는 곳은 전체적으로는 여전히 친구집의 비중이 높은 가운데 자기집에서 본다는 응답도 매우 높게 나타난다. 중학생과 고등학생을 비교해 보면, 중학생은 친구집에서 본다는 응답이 자기집에서 본다는 응답보다 높은 반면, 고등학생은 대체로 친구집보다는 자기집에서 더 많이 보는 것으로 나타난다. 이를 처음 접했을 당시와 비교해 보면, 전체적으로 자기 집에서 본다는 응답 비율의 뚜렷한 증가를 확인할 수 있고 상대적으로 친구집에서 본다는 응답비율의 감소가 나타난다. 보는 장소가 집이라는 것은 친구들과 어울려 보는 것이 아니라 주로 혼자 보는 것을 의미하며 따라서 이러한 경우 음란물 접촉이 매우 긴밀하게 이루어져 청소년에게 미치는 영향이 보다 강화될 가능성이 있다.

그리고 학교에서 본다는 응답 비율은 대체로 중학생이 고등학생보다 더 높고, 이를 첫 접촉시기와 비교해 보면 중학생, 고등학생 모두에 있어서 그 비율은 감소하고 있는 것으로 나타난다. 이는 두가지 의미로 해석할 수 있는데, 하나는 첫 접촉 후 시간적 경과가 있으면서 학교에서 친구가 가져온 것을 우연히 보던 소극적 방법에서 친구집이나 자기집에서 보는 적극적인 것으로 변화하였음을 의미하는 것으로 볼 수 있으며, 다른 하나는 현재 주로 보는 음란물이 학교에서 보기에 부적절한 것—즉 포르노 비디오나 음란컴퓨터 프로그램 등—이 되었음을 의미하는 것으로도 볼 수 있다. 한편 여관, 카페, 만화가게 등 기타 유흥업소에서 본다는 응답은 매우 미미하며, 중학생과 고등학생 간에, 그리고 처음 보았을 당시와 현

〈표 10〉

현재 음란물을 주로 보는 장소

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨터 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩
전 체							
친구집	454 (41.5)	232 (22.6)	246 (22.1)	342 (44.5)	513 (52.7)	234 (26.1)	196 (25.3)
자기집	548 (50.1)	418 (40.7)	434 (39.0)	296 (38.5)	392 (40.2)	302 (33.7)	251 (13.2)
여 관	10 (0.9)	12 (1.2)	5 (0.4)	6 (0.8)	12 (1.2)	7 (0.8)	12 (1.5)
소극장	21 (1.9)	10 (1.0)	1 (0.1)	1 (0.1)	4 (0.4)	4 (0.4)	1 (0.1)
서 점	7 (0.6)	23 (2.2)	26 (2.3)	7 (0.9)	5 (0.5)	13 (1.5)	8 (1.0)
학 교	10 (0.9)	200 (19.5)	267 (24.0)	32 (4.2)	6 (0.6)	255 (28.5)	232 (29.9)
카 페	— (—)	2 (0.2)	1 (1.1)	1 (0.1)	— (—)	1 (0.1)	2 (0.3)
만화가게	4 (0.4)	24 (2.3)	65 (5.8)	3 (0.4)	4 (0.4)	10 (1.1)	8 (1.0)
가판대	7 (0.6)	22 (2.1)	7 (0.6)	4 (0.5)	6 (0.6)	12 (1.3)	9 (1.2)
기 타	33 (3.0)	85 (8.3)	61 (5.5)	77 (10.0)	32 (3.3)	57 (6.4)	57 (7.3)
합 계	1,094	1,028	1,113	769	974	895	776
중 학 생							
친구집	166 (50.0)	85 (29.1)	91 (24.9)	109 (45.2)	175 (62.7)	71 (25.9)	55 (25.0)
자기집	133 (40.1)	91 (31.2)	121 (33.1)	84 (34.9)	77 (27.6)	67 (24.5)	60 (27.3)
여 관	2 (0.6)	6 (2.1)	1 (0.3)	3 (1.2)	3 (1.1)	1 (0.4)	8 (3.6)
소극장	7 (2.1)	5 (1.7)	1 (0.3)	1 (0.4)	2 (0.7)	4 (1.5)	— (—)
서 점	2	5	7	1	1	6	1

	(0.6)	(1.7)	(1.9)	(0.4)	(0.4)	(2.2)	(0.5)
학 교	3	53	98	13	2	90	72
	(0.9)	(18.2)	(26.8)	(5.4)	(0.7)	(32.8)	(32.7)
카 페	—	1	1	1	—	—	—
	(—)	(0.3)	(0.3)	(0.4)	(—)	(—)	(—)
만화가게	2	6	13	1	2	3	2
	(0.6)	(2.1)	(3.6)	(0.4)	(0.7)	(1.1)	(0.9)
가판대	6	8	4	1	4	7	4
	(1.8)	(2.7)	(1.1)	(0.4)	(1.4)	(2.6)	(1.8)
기 타	11	32	29	27	13	25	18
	(3.3)	(11.0)	(7.9)	(11.2)	(4.7)	(9.1)	(8.2)
합 계	332	292	366	241	279	274	220
고 등 학 생							
친구집	288	147	155	233	338	163	141
	(37.8)	(20.0)	(20.7)	(44.1)	(48.6)	(26.2)	(25.4)
자기집	415	327	313	212	315	235	191
	(54.5)	(44.4)	(41.9)	(40.2)	(45.3)	(37.8)	(34.4)
여 관	8	6	4	3	9	6	4
	(1.0)	(0.8)	(0.5)	(0.6)	(1.3)	(1.0)	(0.7)
소극장	14	5	—	—	2	—	1
	(1.8)	(0.7)	(—)	(—)	(0.3)	(—)	(0.2)
서 점	5	18	19	6	4	7	7
	(0.7)	(2.4)	(2.5)	(1.1)	(0.6)	(1.1)	(1.3)
학 교	7	147	169	19	4	165	160
	(0.9)	(20.0)	(22.6)	(3.6)	(0.6)	(26.6)	(28.8)
카 페	—	1	—	—	—	1	2
	(—)	(0.1)	(—)	(—)	(—)	(0.2)	(0.4)
만화가게	2	18	52	2	2	7	6
	(0.3)	(2.4)	(7.0)	(0.4)	(0.3)	(1.1)	(1.1)
가판대	1	14	3	3	2	5	5
	(0.1)	(1.9)	(0.4)	(0.6)	(0.3)	(0.8)	(0.9)
기 타	22	53	32	50	19	32	39
	(2.9)	(7.2)	(4.3)	(9.5)	(2.7)	(5.2)	(7.0)
합 계	762	736	747	528	695	621	556

〈표 11〉

현재 음란물을 자주 보는 정도

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨터 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩
전 체							
일년에 1~2번	355 (31.9)	255 (24.4)	286 (25.7)	353 (48.6)	365 (37.0)	312 (35.2)	293 (37.5)
일년에 3~4번	269 (24.1)	203 (19.4)	213 (19.2)	123 (16.9)	269 (27.0)	214 (24.2)	181 (23.2)
한달에 1~2번	410 (36.8)	446 (42.6)	412 (37.1)	166 (22.8)	295 (29.9)	275 (31.0)	235 (30.1)
일주일에 1~2번	80 (7.2)	142 (13.6)	201 (18.1)	85 (11.7)	58 (5.9)	85 (9.6)	72 (9.2)
합 계	1,114	1,046	1,112	727	987	886	781
중 학 생							
일년에 1~2번	131 (40.2)	105 (35.1)	104 (29.1)	109 (48.2)	129 (46.2)	100 (37.0)	79 (35.9)
일년에 3~4번	71 (21.8)	52 (17.4)	56 (15.7)	43 (19.0)	64 (22.9)	60 (22.2)	52 (23.6)
한달에 1~2번	107 (32.8)	108 (36.1)	126 (35.3)	48 (21.2)	71 (25.4)	73 (37.0)	65 (29.5)
일주일에 1~2번	17 (5.2)	34 (11.4)	71 (19.9)	26 (11.5)	15 (5.4)	37 (13.7)	24 (10.9)
합 계	326	299	357	226	279	270	220
고 등 학 생							
일년에 1~2번	224 (28.4)	150 (20.1)	182 (24.1)	244 (48.7)	236 (33.3)	212 (34.4)	214 (38.1)
일년에 3~4번	198 (25.1)	151 (20.2)	157 (20.8)	80 (16.0)	205 (29.0)	154 (25.0)	129 (23.0)
한달에 1~2번	303 (38.5)	338 (45.2)	286 (37.9)	118 (23.6)	224 (31.6)	202 (32.8)	170 (30.3)
일주일에 1~2번	63 (8.0)	108 (14.5)	130 (17.2)	59 (11.8)	43 (6.1)	48 (7.8)	48 (8.6)
합 계	788	747	755	501	708	616	561

과 고등학생 간에, 그리고 처음 보았을 당시와 현재를 비교해보아도 큰 차이가 없는 것으로 나타난다. 즉 현재에 있어서도 청소년들의 음란물 접촉은 여전히 정상적인 생활과정의 일부로 존재하고 있지만, 처음 보았을 때와 비교해 볼 때 자기 집에서 본다는 응답의 현저한 증가를 확인할 수 있다.

다음으로 현재 청소년들이 얼마나 음란물을 자

주 보는가를 알아보았다. 전체적으로 보면 일년에 1~2번 본다는 응답과 한달에 1~2번 본다는 응답이 비슷한 정도로 높게 나타나, 청소년들이 음란물을 아주 가끔 보는 집단과 비교적 자주 보는 집단으로 나뉘어진다는 것을 짐작하게 한다. 그러나 음란물의 종류별로 보면 성인용 비디오, 성인용 잡지, 성인용 만화 등의 소프트웨어는 한달에 1~2번 본다는 응답이 가장 많아 비교적 자주 보

는 것으로 나타나고, 그 다음으로 일년에 1~2번, 일년에 3~4번, 일주일에 1~2번 본다는 응답 순으로 나타났다. 반면 포르노 비디오, 포르노 잡지, 포르노 사진첩 등의 하드코어와 음란컴퓨터 프로그램은 일년에 1~2번 본다는 응답이 가장 높아, 비교적 자주 보지는 않는 것으로 나타났다. 따라서 청소년들은 소프트웨어를 하드코어보다는 상대적으로 더 자주 보고 있다는 것을 알 수 있다. 중학생과 고등학생을 비교해보면, 중학생은 대체로 일년에 1~2번 본다는 응답이 가장 높고 그 다음이 한달에 1~2번 본다는 응답이 높은 반면, 고등학생의 경우는 소프트웨어는 한달에 1~2번 본다는 응답이 가장 많고, 하드코어와 음란컴퓨터 프로그램은 한달에 1~2번 본다는 응답과 일년에 1~2번 본다는 응답이 비슷하게 나타나,

고등학생이 중학생보다는 음란물을 더 자주 보는 것으로 나타났다. 일주일에 1~2번, 아주 자주 본다는 응답은 상대적으로 낮지만 성인용 만화는 18.1%나 되며 성인용 잡지, 음란컴퓨터 프로그램 등도 10%의 응답을 보여주고 있어 소프트웨어의 경우에는 매우 자주 보는 청소년들도 상당 수 있다는 것을 알 수 있다.

청소년들의 음란물 접촉 빈도는 비교적 자주 보는 집단과 아주 가끔 보는 집단으로 나뉘어 상당한 차이를 보이며, 그 분절의 경향은 중학생보다 고등학생에서 보다 뚜렷이 드러난다. 즉 중학교들은 음란물 접촉이 청소년들 사이에서 그다지 차이없게 나타나는 반면 고등학생들은 자주 보는 집단과 별로 보지 않는 집단 간의 뚜렷한 경계가 존재하는 것으로 보인다.

〈표 12〉

현재 음란물을 보는 데 보내는 시간

	일주일에 한시간 미만	일주일에 1~3시간 미만	일주일에 3~5시간 미만	일주일에 5~7시간 미만	일주일에 7시간 이상	합 계
전 체	934 (67.0)	349 (25.0)	62 (4.4)	25 (1.8)	24 (1.7)	1,394
중학생	340 (68.7)	127 (25.7)	16 (3.2)	5 (1.0)	7 (1.4)	495
고등학생	594 (66.1)	222 (24.7)	46 (5.1)	20 (2.2)	17 (1.9)	899

현재 음란물을 보는 데 보내는 시간이 어느 정도인지 살펴보면, 전체적으로 그 정도는 매우 낮다고 볼 수 있다. 일주일에 한시간 미만으로 본다는 응답이 67%이며, 일주일에 1~3시간 정도 본다는 응답이 25%, 그리고 3시간 이상 본다는 응답은 7%에 불과하다. 이는 중학생과 고등학생 간에도 그다지 큰 차이는 없지만, 일주일에 3시

간 이상 본다는 응답이 중학생은 5.6%이고 고등학생은 9.2%여서 고등학생이 중학생보다는 다소 음란물을 보는데 시간을 더 많이 보낸다고 할 수 있다. 그러나 이 차이는 통계적으로도 유의미하지 않다.

이번에는 현재 청소년들이 가장 자주 접하는 음란물은 어떤 것인지를 알아보고자 한다.

〈표 13〉

현재 가장 자주 보는 음란물

	성인용 비디오	성인용 잡 지	성인용 만 화	음란컴퓨터 프로그램	포르노 비디오	포르노 잡 지	포르노 사진첩	합계
전 체	351 (23.5)	323 (21.6)	218 (14.6)	103 (6.9)	58 (3.9)	359 (24.1)	80 (5.4)	1,492
중학생	100 (18.7)	81 (15.2)	66 (12.4)	53 (9.9)	30 (5.6)	165 (30.9)	39 (7.3)	534
고등학생	251 (26.2)	242 (25.3)	152 (15.9)	50 (5.2)	28 (2.9)	194 (20.3)	41 (4.3)	958

현재 가장 자주 보는 음란물은 무엇인가를 알아본 결과, 전체 표본에서는 성인용 만화 → 성인용 비디오 → 포르노 비디오 → 성인용 잡지 → 포르노 잡지 → 음란컴퓨터 프로그램 → 포르노 사진첩의 순인 것으로 나타났다. 그러나 중학생과 고등학생을 비교해보면, 중학생은 성인용 만화 → 성인용 비디오 → 포르노 비디오 → 성인용 잡지 → 포르노 잡지 → 음란컴퓨터 프로그램 → 포르노 사진첩의 순인 반면, 고등학생은 성인용 비디오 → 포르노 비디오 → 성인용 만화 → 성인용 잡지 → 포르노 잡지 → 음란컴퓨터 프로그램 → 포르노 사진첩의 순으로 나타나, 고등학생이 하드코어를 선호하는 경향이 보다 높은 것을 알 수 있다. 성인용 만화가 가장 높은 비율을 차지하는 것은 그 접근의 용이성 때문인 것으로 보이며, 대체로 인쇄매체보다는 영상매체를 더 선호하는 경향을 보여주고 있다. 그리고 고등학생이 중학생에 비해 하드코어를 더 많이 보고 있다는 것은 상대적으로 접근가능성이 높다는 것을 보여주는 것이다. 이는 또한 앞의 ‘처음 주로 본 음란물과 현재 주로 보는 음란물’의 비교에서 보았듯이 소프트웨어에서 하드코어로 주로 보는 음란물이 변화하는 경향과도 일치하는 것이라 할 수 있다.

이상으로 청소년들의 음란물 접촉 실태를 살펴

보았다. 다음 절에서는 청소년들의 음란물 접촉과 태도의 관계에 대해 살펴볼 것이다.

5. 음란물과 비행과의 관계

우선 이 절에서는 음란물이 과연 비행에 영향을 미치는가, 그리고 영향을 미친다면 그 영향력은 어느 정도나 되는지를 살펴보고자 한다. 음란물과 비행간의 대략적인 관계를 살펴보고, 음란물 접촉의 하위차원들을 회귀분석하여 비행에 대한 영향력을 살펴볼 것이다. 이 절에서는 우선 음란물 자체의 독립적 효과만을 고려하고, 이후 배경변인과 음란물의 일차적 효과—즉 충동과 변화—가 비행에 미치는 영향들을 각각 비교하여 음란물이 비행에 대해 갖는 효과를 최종적으로 검증해보고자 한다.

우선 음란물을 언제 접촉했는가의 여부와 비행이 어떤 상관성을 보이는가를 살펴보았다. <표 14>는 음란물의 첫접촉 시기와 비행항목간의 상관관계 분석 결과인데, 이를 보면 우선 관계의 방향이 모두 부적인 것으로 나타나는 것이 특징적이다. 이는 직접적으로 해석하면 음란물을 접촉한 것이 비교적 최근일수록 비행을 안하는 경향이 있다는 의미이며, 바꾸어 말하면 음란물을 접촉한

〈표 14〉

음란물 첫접촉 시기와 비행과의 상관관계

	경성비행	중성비행	경비행	중비행	성비행
성인용 비디오	-.35***	-.23***	-.25***	-.15**	-.15**
성인용 주간지	-.30***	-.15***	-.23***	-.14**	-.16**
성인용 만화	-.16***	-.16***	-.11*	-.12**	-.05
음란컴퓨터 프로그램	-.13*	-.09	-.05	-.10	-.13*
포르노 비디오	-.24***	-.12*	-.13*	-.07	-.10*
포르노 잡지	-.17***	-.13*	-.13*	-.07	-.14**
포르노 사진첩	-.15**	-.14*	-.10	-.12*	-.16**

* : $P < .05$, ** : $P < .01$, *** : $P < .001$ 에서 유의미

〈표 15〉

음란물 접촉과 경비행의 종다회귀분석

	Beta	T
지금까지의 음란물 접촉 정도	.26	9.04***
현재 음란물을 자주 보는 정도	.29	8.99***
현재 음란물의 소유 정도	.04	1.65
음란물을 구입해 본 경험 정도	.08	3.27**
현재 음란물을 보는 시간	-.02	-.85
음란물을 빌려준 경험 정도	.03	1.19

 $R^2 = .33$ $F = 148.85$ $P = .0000$ * : $P < .05$, ** : $P < .01$, *** : $P < .001$ 에서 유의미

것이 오래될수록 비행과의 상관관계가 높다는 것을 의미한다. 표를 구체적으로 보면, 성인용 비디오, 성인용 주간지, 성인용 만화 등의 소프트웨어 음란물과 (음란물 접촉 후의) 경성 비행·중성 비행과의 관련이 매우 높게 나타난다.

다음으로 음란물 접촉의 하위 변인들과 비행 항목과의 관계를 회귀분석한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

경비행에 영향을 미치는 음란물의 효과를 살펴보면, 하위 변인들 중 “지금까지의 음란물 접촉 정도”와 “현재 음란물을 자주 보는 정도”, “음란물을 구입해 본 경험 정도”가 유의미한 것으로 나타났다. 특히 현재 음란물을 자주 보는 정도와

지금까지의 음란물 접촉 정도는 beta 값이 .29, .26으로 상당히 높게 나타나, 이 변인들이 경비행을 유발하는 정도는 상당히 높다고 할 수 있다. 그리고 전체 R^2 도 .33으로 상당히 높게 나타나, 다른 변인을 통제하지 않았을 때의 음란물과 경비행과의 관계는 상당히 유의미하다는, 즉 음란물은 비행에 일정한 영향을 미치고 있다는 잠정적인 결론을 내릴 수 있다. 한편 배경변인이 경비행에 대해 갖는 설명력과 음란물이 경비행에 대해 갖는 설명력을 단순 비교해보면, 전자의 R^2 가 .36이고 후자의 R^2 가 .33으로 배경변인의 영향력이 약간 크지만 거의 비슷한 영향력의 정도를 보이고 있다. 물론 이는 배경변인과 음란물 변인을

〈표 16〉

음란물 접촉과 중비행의 중다회귀분석

	Beta	T
지금까지의 음란물 접촉 정도	-.00	-.04
현재 음란물을 자주 보는 정도	.18	5.03***
현재 음란물의 소유 정도	.12	4.65***
음란물을 구입해 본 경험 정도	.14	4.76***
현재 음란물을 보는 시간	.01	.43
음란물을 빌려준 경험 정도	.02	.82
R ² =.15 F= 51.05 P=.0000		

* : P < .05, ** : P < .01, *** : P < .001에서 유의미

〈표 17〉

음란물 접촉과 성비행의 중다회귀분석

	Beta	T
지금까지의 음란물 접촉 정도	-.09	-2.69**
현재 음란물을 자주 보는 정도	.08	2.12*
현재 음란물의 소유 정도	.14	5.24***
음란물을 구입해 본 경험 정도	.12	3.97***
현재 음란물을 보는 시간	.09	3.15**
음란물을 빌려준 경험 정도	.00	.04
R ² =.09 F= 29.47 P=.0000		

* : P < .05, ** : P < .01, *** : P < .001에서 유의미

서로 통제하여 다시 살펴보아야 할 것이지만, 음란물 접촉과 청소년 경비행과의 높은 상관성을 보여주는 것임은 부정하기 어렵다.

다음으로 음란물 접촉과 중비행과의 관계를 살펴보면, “현재 음란물을 자주 보는 정도”, “현재 음란물 소유 정도”, “음란물을 구입해 본 경험 정도”가 중비행에 대해 유의미한 영향력을 가지는 것으로 나타난다. 즉 현재 음란물을 자주 보고 음란물 구입경험의 정도가 높으며, 음란물을 많이 소유하고 있는 청소년일수록 중비행을 저지를 가능성도 크다고 할 수 있다. 앞의 경비행과 비교해 볼 때 지금까지의 음란물 접촉 정도의 영향력이 상대적으로 매우 크게 감소해 있음을 알 수 있는

데, 이는 경비행과는 달리 중비행이 우연적이고 사소한 계기에서 일어나기는 어려운 보다 심각한 비행이기 때문에 그러한 비행을 저지를 수 있는 청소년, 즉 음란물 접촉에 대해 보다 적극적인 청소년들에 의해서만 발생한다는 것을 간접적으로 보여주는 지표라 할 수 있다. 보다 엄밀히 이야기 하면 음란물 접촉은 경비행적 성격을 가지는 것으로, 지금까지의 음란물 접촉 정도와 같은 변인과 밀접한 관계를 보여주는 반면 중비행은 음란물 접촉에서 드러나는 접촉 태도와 양식이 다른, 즉 보다 적극적인 집단에 의해 저질러지는 것이라 할 수 있다. 전체적으로 보아도 경비행과 비교할 때 음란물 접촉이 중비행을 설명하는 정도는

.15로 현저히 낮아져 있다. 그리고 배경변인과 영향력의 크기를 단순 비교해 보아도 $R^2=.24$ 보다 상당히 낮다.

앞서의 이론적 논의에서 보았듯이 음란물 접촉이 성범죄를 유발한다는 것은 매우 일반화되어 있는 상식이다. 그러나 동시에 이러한 믿음은 아직 과학적으로 규명되지는 않은 매우 이데올로기적인 논쟁의 중심에 있다는 것도 살펴 보았다. 과연 음란물 접촉은 성범죄나 성비행을 유발하는가? 음란물과 성비행의 회귀분석 결과는 이러한 문제에 대한 하나의 답을 제공해 줄 것이다. 결과를 보면, 청소년의 성비행에 대해 유의미한 영향력을 가지는 음란물 접촉의 하위 변인은 “음란물을 빌려준 경험 정도”를 제외한 모든 변인이 통계적인 유의미성을 가지는 것으로 나타난다. 여기서 주목할만한 것은 경비행, 중비행에서는 유의미하지 않았던 “음란물을 빌려준 경험 정도”가 유의미한 것으로 나타난다는 점이다. 음란물을 다른 사람에게 빌려준 경험이 높다는 것은 음란물 접촉을 수동적으로 하기 보다는 적극적으로 하는 공급자적 위치에 있다는 것을 의미하며, 따라서 이러한 청소년일수록 비행청소년일 가능성이 높다. 전체적으로 볼 때는 앞의 경비행, 중비행보다 음란물 접촉이 비행을 설명하는 정도가 상당히 약화되어 있다. 이는 음란물의 영향력은 경비행과 큰 관련을 가지는 반면 비행성이 높은 것에 대해서는 그다지 큰 독립적 영향을 미치지 못하는 것일 것이라는 사실을 함축하는 것이다.

한편 전체 음란물 접촉 변인이 청소년의 성비행에 대해 갖는 설명력은 9% 정도로서 이는 매우 낮은 수치이다. 다른 변인을 통제하지 않은 독립적 효과의 크기가 이렇게 낮기 때문에, 결론적으로 이 결과는 음란물이 성비행을 유발한다는 주장을 강하게 뒷받침하기는 어렵다고 생각된다.

II. 결 론

이 연구는 우리 사회의 청소년들에게 음란물이 얼마나 유포되어 있으며 청소년들은 그것을 얼마나, 어떤 경로로, 어떻게 접촉하는지 등의 음란물 접촉실태를 밝히고, 청소년들이 음란물을 접촉한 결과 그것때문에 비행을 저지르게 되는지, 즉 음란물 접촉이 청소년들의 비행에 유의미하게 작용하는지를 알아보고자 하였다. 이 결과를 간략히 정리해보면 다음과 같다.

우선 청소년들의 음란물 접촉실태를 정리해보면, 청소년들의 음란물 접촉은 상당한 정도 일반화되어 있다고 보아야 할 것이다. 물론 그 대부분은 포르노그래피로 보기는 어려운 성인용 잡지나 영화 등이지만, 고등학생 정도에 이르러서는 하드코어 음란물, 즉 포르노그래피의 접촉 역시 매우 광범위하게 이루어지고 있다. 고등학생 정도에 이르면 이미 음란물을 항시적으로 접하는 집단과 오히려 거의 보지 않는 집단으로의 구조적이라 할 수 있는 분화가 이루어지는 것으로 보이며, 이 시기에 대한 어떤 대책은 별로 효과를 거두지 못할 것이다. 조사결과에 의하면 청소년들이 음란물을 처음 접하는 시기는 대개 중학교 1,2학년 때이며, 따라서 이 시기를 대상으로 청소년의 음란물 접촉에 대한 적절한 대책을 세워야 할 것으로 생각된다.

다음 청소년의 음란물 접촉이 비행에 미치는 영향을 살펴본 결과, 결론적으로 음란물의 효과는 실제로 존재한다는 것을 확인하였다. 그리고 단순한 음란물 접촉뿐만이 아니라 음란물을 접한 후에 느끼는 충동의 정도도 비행에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 음란물 접촉의 효과는 주로 경비행과 음란물을 본 후의 성비행에 크게 영향을 미치는 것으로 나타났고, 중비행에서

는 음란물 접촉의 효과가 상당히 줄어들고 대신 친구의 비행성이라는 변인이 가장 크게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 음란물 접촉 자체보다는 그것을 통한 충동의 증가 혹은 태도의 변화라는 감정적 변화를 거쳐 진행되는 측면이 있다는 것을 보여주는 것이다. 다시 말하면 음란물을 접촉한다는 사실 자체가 비행을 유발하는 측면 보다는 그것에서 어떤 감정을 느끼는가라는 수용자 태도가 비행에 영향을 미칠 가능성이 더 크다는 사실을 의미한다.

이 연구에서 얻어진 청소년 음란물 접촉에 대한 선도대책의 함의들을 간략히 제시해 보면 다음과 같다. 우선 청소년의 첫 음란물 접촉이 이루어지는 중학교 시기, 특히 중학교 1,2학년 시기에 대한 집중적인 선도대책이 이루어져야 할 것으로 생각된다. 이 시기가 지나고 음란물을 계속 접촉하면서 고등학교 시기에 이르게 되면 이미 음란물을 계속 적극적으로 보는 집단과 별로 접촉하지 않는 집단으로의 분화가 뚜렷이 나타난다. 전자의 집단은 비행으로 연결될 가능성이 매우 큰 집단이라 할 수 있기 때문에, 이러한 분화가 이루어지기 전인 중학교 시기에 체계적인 대책이 모색되어야 할 것이다. 두번째로, 청소년의 음란물 접촉은 정상적인 생활과정 속에서 이루어지고 있기 때문에, 일상 생활에서의 적절한 대책이 모색되어야 한다. 청소년들이 음란물을 접하는 것은 유흥업소나 기타 생활과 떨어진 곳에서가 아니라 학교, 친구집, 심지어는 자기집에서 부모가 보던 것을 보게 되는 것으로 나타났다. 특히 가정에서 부모가 보던 음란물을 부주의하게 방치함으로써 자녀를 음란물과 접촉하도록 조장하는 경우도 상당히 있다는 조사결과는 부모의 사소한 부주의와 무관심이 청소년을 그릇된 경험으로 이끌 수 있다는 점에서 특히 주목되어야 할 부분이라고 생

각된다. 세째로, 가정에서의 부모의 감독은 청소년의 음란물 접촉을 억제하고 비행을 억제하는 뚜렷한 효과가 있는 것으로 나타났다. 너무나 당연한 이야기이지만 가정에서의 바람직한 청소년 교육이 무엇보다 중요한 것임을 알 수 있다. 부모의 감독은 단순한 청소년 통제가 아니라 청소년의 생활에 대한 지속적인 관심과 배려이어야 한다. 네째, 청소년에 대한 체계적인 성교육이 음란물 접촉을 억제하는 효과가 있는 것으로 나타났다. 음란물은 그것이 직접적으로 비행을 유발할 수도 있지만 무엇보다 성에 대한 왜곡된 관념과 그릇된 환상을 심어줄 수 있다는 점에서 한창 성에 대해 예민한 청소년들에 있어 체계적이고 과학적으로 성문제를 학습시키는 것은 매우 절실히 요구되는 작업이다. 현재의 성교육이 체계적이지도 않고 항상적으로 실시되지도 않는 상황에서 성교육이 음란물 접촉을 방지하는 효과를 조금이나마 보이고 있다면, 이를 보다 체계화하고 그 내용을 충실히 하여 정기적으로 실시한다면 청소년들이 음란물 접촉에서 얻게 되는 그릇된 관념을 불식시키는 데 상당한 역할을 할 수 있을 것으로 생각된다. 한편 가정에서의 성교육은 음란물 접촉 방지에 별로 효과가 없는 것으로 나타났는데, 이는 아직 가정에서 실질적인 성교육이 행해지지 않고 있기 때문이라 생각된다. 앞으로 개별 가정에서의 체계적인 성교육이 필요하다고 생각된다. 다섯째로, 음란물 접촉에 작용하는 배경변인 중에서 가족의 구조적 측면이 상당한 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 그 중에서도 특히 용돈 정도가 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 부모의 감독적 기능이 제대로 수행되지 않는 상황에서 자녀에게 용돈만을 풍족하게 주고 있다면 오히려 이것이 음란물을 접촉하도록 조장하는 원인이 될 수 있다는 점이다. 용돈이 많다는 것은 결

코 문제가 될 것은 아니지만 청소년들의 생활에 대한 관심과 감독이 없다면 이것이 오히려 나쁜 결과를 가져올 수 있다. 그렇기 때문에 가정이 청

소년들의 생활에 대해 가져야 하는 감독적 기능이 보다 강화되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 김준호·이성식, “소년비행의 원인에 대한 고찰—하위문화이론을 중심으로”, 한국형사정책학회지 2호, 1988.
- 김준호, 청소년비행의 원인에 대한 연구—공부압력을 중심으로, 한국형사정책연구원, 1991.
- 김준호, 노성호, 한국의 청소년 비행집단에 관한 연구, 한국형사정책연구원, 1992.
- 김준호, 김은경, 음란물의 법적 규제 및 대책에 관한 연구, 한국형사정책연구원, 1992.
- 서울 YMCA, “향락조장 대중잡지의 실태와 대책”, 시민자구운동본부, 1989. 3.
- _____, “청소년의 잡지에 대한 인식과 접촉행태 실태조사—청소년 및 성인잡지 중심”, 청소년 유해출판물 고발상담실, 1989. 10.
- _____, “청소년 불량만화(일본 번역만화) 접촉에 대한 모니터링 조사보고서”, 1991. 11.
- _____, 향락문화추방 시민운동 보고서, 1990.
- _____, 대중매체가 향락문화에 끼치는 영향과 대책, 1989.
- _____, 청소년문화와 비디오 세미나, 1988.
- _____, “청소년 음란 비디오 접촉에 대한 설문조사 보고서”, 청소년성교육상담센터, 1989.
- _____, 청소년 불량출판물 접촉에 대한 설문조사 보고서, 청소년 성교육상담센터, 1989.
- _____, 청소년 불량만화(일본 번역만화) 접촉에 대한 모니터링조사 보고서, 청소년 상담실, 1991.
- _____, “청소년의 잡지에 대한 인식과 접촉행태조사, 청소년 및 성인잡지중심”, 청소년 유해출판물 고발상담실, 1989.
- _____, 텔레비전 모니터 종합보고서, 시청자시민운동본부, 1992.
- _____, 건전비디오 문화 정착을 위한 세미나, 1992.
- _____, 비디오 모니터 종합보고서, 1989-90.
- _____, 청소년 로맨스 소설 모니터 결과 보고서, YMCA 사회개발부, 1989.
- 서울 YWCA, “서울 시내 중고등학교 주변의 만화가계 및 이용자에 관한 조사보고서”, 1988, 12.
- _____, 청소년문화와 비디오 세미나 자료집: 당신의 자녀는 음란비디오로부터 안전합니까, 1988, 12.
- _____, 스포츠신문 만화 분석자료, 2-6집, 1990, 1991.
- _____, 외국만화영화비디오에 관한 세미나, 1992.
- _____, 제2차 서울시내 만화가계 실태조사, 1989.
- _____, 청소년 스포츠신문만화 구독 실태조사 보고서, 1992.
- _____, 어린이만화 모니터 모임 보고서, 1992.
- _____, 청소년 순정만화잡지 분석 보고서, 1991.
- _____, 청소년주간 만화잡지 구독실태 조사보고

- 서, 1992.
- _____, 어린이·청소년 만화잡지 분석 및 구독실태조사 보고서, 1992.
- _____, 일본 번역만화에 대한 어린이 의식 설문조사, 1992.
- Bandura, A., *Aggression : A Social learning*, Prectice Hall, 1973.
- Crepault, C., "Sexual Fantasies and Visualization of 'Pornographic Scenes'" in *Journal of Sex Research*, 8, 1972.
- Donnerstein, E., "Pornography : Its Effects on Violence against Woman", in Malamuth, N.M. & Donnerstein, E. ed., *Pornography and Sexual Aggression*, Academic Press, 1984.
- Donnerstein, E., Linz, D. & Penrod, S., *The Question of Pornography*, Free Press, 1987.
- Eysenck, H.J., "Sex, Violence and the Media : Where do We Stand Now?" in N.M. Malamuth & E. Donnerstein ed., 1984.
- Garry, Ann, "Pornography and Respect for Women" in Copp & Wendell ed., 1983.
- Kubie, L., *Testimony before House of Representatives Select Subcommittee on Education*, Committee on Education and Labor, 90th Congress, 1st Session, 1967.
- Kutchinsky, B., "The Effect of Easy Availibility of Pornography on the Incidence of Sex Crimes : The Danish experience", *Journal of Social Issues* 29, 1973.
- Malamuth, N.M. & E. Donnerstein, *Pornography and Sexual Aggressions*, Academic Press, 1984.
- Malamuth, N.M. & E. Spinner, "A Longitudinal Content Analysis of Sexual Violence in the Best-selling Erotica Magazines", *Journal of Sex Research*, 16, 1980.
- McConahay, N., "Penile Volume Responses to Moving and Still Pictures of Mail and Femail Nudes" in *Archives of Sexual Behavior*, 3, 1974.
- Nelson, Edward C., "Pornography and Sexual Aggression", M. Yaffe & E.C. Nelson ed., *The Influence of Pornography on Behavior*, Academic Press, 1982.
- Sapolsky, B.S., "Arousal, Affect and the Aggression-Moderating Effect of Erotica", N.M. Malamuth & E. Donnetstein ed., *Pornography and Sexual Aggression*, Academic Press, 1984.
- Tannenbaum, P.H., "Emmotional Arousal as a Mediator of Communication Effects", *Technical Reports of the Commission on Obscenity and Pornography*, Vol. 8, U.S. Government Printing Office, 1971.
- van den Haag, E., *Is Pornography a Cause of Crime?*, Encounter, 1967.
- _____, "Case for Pornography/ Case for Censorship", in Hughes, D.A. eds., *Perspectives on Pornography*, St. Martin's Press, 1970.
- Zillmann, D. & Bryant, J., "Effects of Massive Exposure to Pornography", in Malamuth, N.M. & Donnerstein, E. ed., *Pornography and Sexual Aggression*, Academic Press, 1984.