

# 농촌지역 고등학생의 사이버 음란물 접촉 실태에 관한 연구

김은실\*, 김봉한\*\*, 길민욱\*\*\*

## 요약

본 논문에서는 2009년 12월 10일부터 2010년 2월 20일까지 1,537명의 농촌지역 고등학생들의 사이버 음란물 접촉 현황을 설문조사를 통해 조사하고, 그 내용을 분석하여 인터넷에서의 사이버음란물 정보에 대한 고등학생들의 사용행태와 반응을 연구하였다. 농촌지역 고등학생들도 도시지역 고등학생들처럼, 사이버음란물에 많이 노출되어 있고 실생활에 상당히 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

## Study on contacts to cyber obscene materials of High school students in rural area

Eun-sil Kim\*, Bong-Han Kim\*\*, Min-Wook Kil\*\*\*

## ABSTRACT

In this paper, 10 December 2009 to 20 February 2010 over 1,537 high school students in rural areas the survey on the status of the cyber-pornography through contact investigation and analysis of the content on the Internet, cyber-pornography, information about the students' behavior has been studied and used. High school students in rural areas as urban high school students, are exposed to cyber-pornography, real-world analysis of the influence was considerable.

Key Words : Cyber obscene materials, Sex, High school students, Analysis of contacts

---

\* 충북인터넷고등학교(☐sil6397@naver.com)

\*\* 청주대학교 컴퓨터정보공학과

\*\*\* 문경대학교 복지정보과

· 제1저자(First Author) : 김은실 · 교신저자(Correspondent Author) : 길민욱

· 접수일(2010년 7월 20일), 수정일(1차 : 2010년 8월 31일), 게재확정일(2010년 9월 9일)

## 1. 서 론

인터넷의 범람으로 호기심이 많은 청소년들은 현실 세계보다 인터넷을 이용한 사이버 세계에 많은 관심을 가지고 사이버 상에서 다양한 정보를 얻으며, 친구를 사귀고 또 직접 참여하는 등 적극적인 활동으로 인터넷을 활용하고 있다.

그러나 인터넷은 유해사이트나 유해정보의 접근을 걸러주거나 통제해 주는 보호자와 같은 기능이 없기 때문에 불건전한 정보에 청소년들이 쉽게 노출되고 있다. 인터넷을 통해 청소년들은 음란물을 접하고 교환하며, 잘못된 성 정보를 받아들여 왜곡된 성의식을 가질 수 있다. 그리고 호기심에 사이버 섹스를 하거나 성범죄의 가해자와 피해자가 되기도 한다[1, 2].

그러므로 현재 청소년들이 얼마나 사이버 음란물에 접촉되고 있는지에 대한 연구가 시급하다. 이미 1990년대의 일반 음란물에 대한 병폐에 대한 연구와 2000년대 후반부터는 이러한 사이버 음란물에 대한 청소년들의 접촉 실태에 대한 연구가 진행되어왔다. 그러나 주로 대도시 지역의 청소년들을 대상으로 한 조사들이었다. 따라서 농촌지역의 청소년들을 대상으로 한 접촉실태 분석도 필요하게 되었다.

본 논문에서는 농촌지역 고등학생의 사이버 음란물 접촉 실태를 설문조사를 통해 조사하고 그 내용을 분석하여 인터넷에서의 사이버음란물 정보에 대한 고등학생들의 사용행태와 반응을 분석하였다.

## II. 사이버 음란물

음란물이란 노출이 심하고 포즈가 건전하지 못하거나 노골적인 성행위 장면이 담긴 사진, 잡지, 비디오, 만화, 그림, 소설 등을 말한다. 음란물이 사이버 공간에 있을 때 '사이버 음란물'이라고 한다.

음란(obscurity)의 단어는 라틴어 *obscurus*에서 유

래한다. 대체로 음란정보라 함은 여성과 남성의 성관계가 지나치게 직접적이며, 노골적으로 표현된 정보를 의미한다. 이러한 음란정보는 성에 대해 나름대로의 분별력을 지니고 있는 성인들에게는 큰 문제가 되지 않을 수도 있다. 그러나 성에 대해 분별력을 갖추기 시작하는 청소년기에 음란정보가 청소년들에게 미치는 영향은 대단히 크다. 특히 성에 대한 논의가 음성적으로 이루어지는 한국사회에서 올바른 성교육을 제대로 받지 못한 채 음란정보를 접하게 되면 청소년들은 성에 대한 왜곡된 인식을 가지게 되고, 성인이 되었을 때 성과 관련된 많은 문제를 야기할 가능성이 있다.

표 1. 사이버 음란물의 유형  
Table 1 Type of cyber obscene materials

구분	유 형	비 고
문자	· 음란 게시물 · 음란 소설	PC통신 및 인터넷 게시물 또는 사이트 등을 이용하여 근친상간 등 비정상적인 내용 위주
영상	· 사진, 그림, 만화 · 애플릿(움직이는 그림)	단순 누드의 수준을 벗어나 성적학대 등 폭력적인 내용과 혐오스러운 내용이 부가되는 경우가 많음
동영상	· VOD, ReplPlay 등 실시간 동영상물 · 파일형 동영상물	유통 음란물 중 가장 많은 양을 차지함. 포르노 배우가 등장하거나 몰래 촬영된 사생활을 침해하는 내용물
게임	· 음란 게임 소프트웨어 · 가상 섹스 게임	청소년 사이에 급속히 유통되고 있는 퇴폐적 내용의 일본 게임물
기타	· 음란 대화(채팅) · 음란사이트 배너광고 · 음란물 판매광고	사이버 결혼등으로 발전, 음란한 그림의 배너광고

사이버 음란물은 사진, 소설, 비디오 형태의 음란물을 컴퓨터를 이용해서 볼 수 있도록 프로그램 파일로 변환시키거나 컴퓨터의 특성을 적용해 제작된 것을 말하며, 음란한 사진, 만화, 소설 등의 이미지와 노골적인 성적 묘사가 포함된 동영상, 음란 게임물 뿐 아니라 음란한 채팅과 메일 등이 있다. 음란물은 컴퓨터와 인터

넷의 특성상 복제와 전송이 쉬워 급속도로 파급되며 청소년들이 가장 쉽게 접할 수 있는 유해 정보 중의 하나이다.

사이버 음란물은 문자, 영상, 동영상, 게임과 그 밖에 채팅이나 배너 등으로 구분하며 구체적인 유형은 표 1과 같다[3].

### III. 사이버 음란물 접촉 실태 조사 대상 및 방법

본 장에서는 사이버 음란물 접촉실태의 조사 대상 범위와 조사방법에 대해 연구하였다.

#### 3.1 접촉실태 조사 대상

본 연구를 위해 충청북도 북부지역을 제외한 중·남부 지역인 청원군, 증평군, 진천군, 옥천군, 보은군, 영동군 소재의 고등학교 학생들 1,650명을 대상으로 설문 조사를 실시하였으며, 무응답자와 불성실한 응답자의 설문지를 제외한 1,537명의 설문지를 대상으로 본 연구 결과를 분석하였다. 학년, 성별에 따른 설문 응답자 수는 그림 1과 같다.

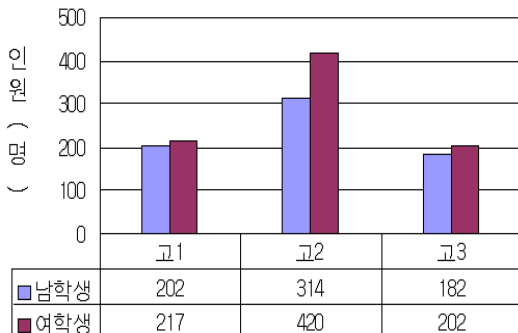


그림 1. 설문지 응답자수의 학년별, 성별 분포  
Fig. 1 Grade and sex distribution of the questionnaire respondents

응답자의 성별은 남학생이 698명(45.4%), 여학생이 839명(54.6%)으로 여학생 응답자 수가 많았다. 응답자의 학년은 1학년 학생이 419명(27.3%), 2학년 학생이 734명(47.8%), 3학년 학생이 384명(25.0%)으로 설문 응답자 중 2학년 학생이 가장 많았다.

#### 3.2 접촉실태 조사 방법

본 연구에 사용된 설문지는 인터넷 중독 검사지인 K-척도지를 기초로 하고 기존 연구에서 사용한 컴퓨터 사용자들의 일반적인 특성과 관련된 문항을 참고하여 20문항을 작성하였다. 설문지 조사 문항은 표 2와 같다 [4, 5, 6].

표 2. 설문지의 조사 문항  
Table 2. The questionnaire items

I. 사이버 음란물 접촉실태 조사	
1. 가정에서 컴퓨터가 있는 위치는?	
2. 집에 혼자 있는 시간은?	
3. 컴퓨터를 주로 하는 시간은?	
4. 심심할 때 인터넷으로 주로 접속하는 사이트는?	
5. 컴퓨터로 하는 작업(일)은?	
6. 인터넷 채팅을 한 경험이 있는가?	
7. 사이버음란물을 보는 것이 나쁘다고 생각하는가?	
8. 평소에 성적인 충동을 느낄 때 해소하는 방법은?	
9. 사이버음란물을 접한 경험이 있는가?	
10. 처음 사이버음란물을 어떻게 접했는가?	
11. 사이버음란물에 처음 접한 시기는?	
12. 사이버음란물을 처음 접한 장소는?	
13. 사이버음란물을 처음 접한 느낌은?	
14. 사이버음란물을 보는 이유는?	
15. 얼마나 자주 사이버음란물을 접하는가?	
16. 사이버음란물을 누구와 같이 보는가?	
17. 얼마나 오랜 시간 사이버음란물을 보는가?	
18. 주로 어떤 매체를 통해 사이버음란물을 접하는가?	
19. 사이버음란물 중 가장 많이 접하는 것은?	
20. 사이버음란물을 보고나서 자위행위를 한 적이 있는가?	

작성된 설문지는 2009년 12월 10일부터 2010년 2월 20일까지 고등학교를 접촉하여 설문조사 가능성 여부를 타진하고, 설문조사를 허락한 학교에 설문지를 배포하여 담임교사에게 설문을 의뢰하여 조사하였다. 회수한 설문지에 응답한 자료를 수집하여 SPSS 통계 프로그램을 이용하여 분석 처리 하였다.

#### IV. 실태조사 결과 및 통계 분석

##### 4.1 조사 대상자의 일반적 특성

표 3은 조사 대상자들의 컴퓨터 사용 현황에 대한 조사 자료이다.

표 3. 응답자의 컴퓨터 사용 현황  
Table 3. Computer use situation of respondents

총응답자수 : 1,537명

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
컴퓨터 위치	내방	822	53.5%	<p>컴퓨터 위치</p>
	다른 형제방	229	14.9%	
	부모님방	92	6.0%	
	거실	394	25.6%	
집에 혼자 있는 시간	거의없다	696	45.3%	<p>집에 혼자있는 시간</p>
	1시간 가량	226	14.7%	
	2~3시간	356	23.2%	
	주로 혼자있다	259	16.9%	
컴퓨터 하는 시간	방과 후	715	46.5%	<p>컴퓨터 하는 시간</p>
	자기 전	375	24.4%	
	한밤중	106	6.9%	
	수시로	341	22.2%	

인터넷 접속 사이트	검색	265	17.2%	<p>인터넷 접속 사이트</p>
	쇼핑	303	19.7%	
	메일, 채팅	306	19.9%	
	게임	478	31.1%	
	음란물	62	4.0%	
	블로그, 카페	123	8.0%	
컴퓨터로 하는 것	과제물	88	5.7%	<p>컴퓨터로 주로 하는 것</p>
	채팅, 메일	393	25.6%	
	웹 서핑	359	23.4%	
	동영상 보기	72	4.7%	
	게임	625	40.7%	

설문조사에 응답한 1,537명 중 822명(53.5%)의 학생들이 자신의 방에 컴퓨터를 가지고 있으며, 집에 주로 혼자 있는 학생은 259명(16.9%)이고 1시간 이상 혼자 있는 학생은 전체의 582명(37.9%)이었다. 725명(46.5%)의 학생들이 방과 후에, 375명(24.4%)의 학생이 잠을 자기 전에 컴퓨터를 하며, 주로 접속하는 인터넷 사이트가 음란물인 학생은 62명(4.0%)이었으며, 478명(31.1%)의 학생은 게임을 한다고 응답했다.

학생들의 72명(4.7%)은 컴퓨터로 주로 음란물을 보고, 625명(40.7%)의 학생은 게임을 한다고 응답했다.

##### 4.2 조사 대상자의 음란물 접촉 현황

표 4는 조사 대상자들의 인터넷채팅과 음란물에 대한 생각을 조사한 결과이다. 설문 응답자 1,537명 중 979명(63.7%)이 사이버 음란물에 접촉한 경험이 있다고 응답했으며, 접촉 경험이 없는 558명의 학생 중 음란물을 보고 싶다고 생각한 적이 있는 학생은 33명(5.9%)이었으며, 사이버 음란물을 접할 기회가 생긴다면 보겠다고 응답한 학생은 26명(4.7%)이었다.

표 4. 설문지 응답자의 음란물 접촉 현황  
Table 4. Contact to obscene materials of respondents

총응답자수 : 1,537명

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고	
인터넷 채팅	자주한다	273	17.8%	<b>인터넷 채팅 여부</b> 	
	가끔한다	379	24.7%		
	거의 안한다	589	38.3%		
	해본적 없다	296	19.3%		
	직접 만난 경험	여러 번	137		10.8%
		1~2번	141		11.1%
없다		988	78.0%		
음란물을 보는 것이 나쁜가	예	736	47.9%	<b>음란물 보는 것이 나쁜가?</b> 	
	아니오	801	52.1%		
성적 충동 해소방법	운동을 한다	345	22.4%	<b>성적 충동 해소방법</b> 	
	음란물을 본다	118	7.7%		
	자위행위를 한다	65	4.2%		
	이성과 성관계	27	1.8%		
	자연스럽게 해소	982	63.9%		
음란물 접촉 경험 여부	예	979	63.7%	<b>사이버 음란물 접촉경험 여부</b> 	
	아니오	558	36.3%		
	음란물을 보고 싶은가	예	33		5.9%
		아니오	525		94.1%
		접할 기회가 있다면	예		26
아니오			532	95.3%	

으로 검색을 한 학생은 104명(10.6%)이었다. 이 설문 결과로 볼 때 학생들은 인터넷을 통해 쉽게 의도하지 않은 상황에서 사이버 음란물을 접할 기회가 많으며, 자신이 알게 된 사이버 음란물을 친구에게 알려주어 음란물을 접할 기회가 많아지는 것으로 볼 수 있다.

표 5. 사이버 음란물 접촉 동기  
Table 5. Contact motive of cyber obscene materials

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
접촉 동기	터넷검색을 하다가 우연히	451	46.1%	<b>사이버 음란물 접촉동기</b> 
	스팸메일을 통해	116	11.8%	
	친구가 알려준 사이트에서	308	31.5%	
	음란물을 보기 위해 의도적으로	104	10.6%	

표 6은 사이버 음란물을 처음 접한 시기에 대한 조사 결과이다. 조사 결과 응답자 1,537명 중 467명(47.7%)의 학생이 중학교 1학년에서 2학년 사이에 사이버 음란물을 처음 접했으며, 초등학교 때 이미 사이버 음란물을 접촉한 학생도 전체의 311명(31.8%)인 것으로 조사되었다. 반면 고등학교 2학년에서 3학년 사이에 음란물을 처음 접한 학생은 23명(2.3%)에 불과해 인터넷을 통한 음란물 접촉시기가 빠른 것으로 나타났다.

4.3 사이버음란물 접촉 경험 대상자들의 특성

사이버 음란물 접촉 경험이 있는 학생 979명을 대상으로 조사한 접촉 동기, 시기, 장소, 처음 접한 느낌 등을 조사하였다.

표 5는 사이버 음란물을 접촉하는 동기를 조사한 결과이다. 조사 결과 451명(46.1%)의 학생이 인터넷을 검색하다가 우연히 보게 되었다고 응답했으며, 스팸메일을 통해서 알게 된 학생은 116명(11.8%)이었다. 친구가 음란물 사이트를 알려줘서 보게 되었다고 응답한 학생은 308명(31.5%)이었으며, 음란물을 보기 위해 의도적

표 6. 사이버 음란물을 처음으로 접한 시기  
Table 6. Time to first contacted for cyber obscene materials

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
접촉 시기	초등학교 1학년 ~3학년	77	7.9%	<b>사이버 음란물 접촉시기</b> 
	초등학교 4학년 ~6학년	234	23.9%	
	중학교 1학년 ~2학년	467	47.7%	
	중학교 3학년 ~고등학교 1학년	178	18.2%	
	고등학교 2학년 ~고등학교 3학년	23	2.3%	

표 7은 사이버 음란물을 처음 접한 장소를 조사한 결과이다. 조사 결과 796명(81.3%)의 학생들이 집 또는 친구네 집에서 음란물을 접한 것으로 나타났다. 반면 학교에서 사이버 음란물을 처음 접했다고 응답한 학생은 148명(15.1%)으로 나타났다.

표 7 사이버 음란물을 처음 접한 장소  
Table 7. First place to contact with cyber obscene materials

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
접한 장소	우리집	384	39.2%	<b>사이버 음란물 접촉 장소</b> 
	친구네집	412	42.1%	
	PC방	35	3.6%	
	학교	148	15.1%	

표 8은 사이버 음란물을 처음 접했을 때 느낌을 조사한 결과이다. 조사 결과 632명(64.6%)의 학생이 음란물을 처음 보고 '놀랐다' 라고 답변을 하였다. 이에 반해 '좋았다', '흥분됐다' 라는 답변은 전체의 157명(16.1%)으로 나타났다.

표 8. 사이버 음란물을 접한 느낌  
Table 8. Feeling of contact with cyber obscene materials

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
접한 느낌	불쾌했다	190	19.4%	<b>사이버 음란물을 접한 느낌</b> 
	놀랐다	632	64.6%	
	좋았다	78	8.0%	
	흥분됐다	79	8.1%	

표 9는 사이버 음란물을 보는 이유를 조사한 결과이다. 조사 결과 389명(39.7%)의 학생이 '이성의 신체가 궁금해서' 라고 응답했으며, 252명(25.7%)의 학생은 '성관계하는 장면이 보고 싶어서' 라고 응답하였으

며, 207명(21.1%)의 학생은 '성충동을 해소하기 위해서' 라고 응답하였다. 특히 남학생은 성충동 해소를 위해서 음란물을 본다는 학생이 여학생에 비해 높은 비율로 나타났다.

이러한 결과로 볼 때 성에 대한 호기심이 강한 고등학생들이 사이버 음란물을 통해 '이성' 또는 '성'에 대한 호기심을 충족시키려 하는 것을 알 수 있다.

표 9. 사이버 음란물에 접촉하는 이유  
Table 9. grounds for contact with cyber obscene materials

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
접촉 이유	이성의신체가 궁금해서	389	39.7%	<b>사이버 음란물 접촉 이유</b> 
	성관계하는 장면을 보고 싶어서	252	25.7%	
	성충동을 해소하기 위해서	207	21.1%	
	스트레스 해소를 위해	131	13.4%	

표 10은 사이버 음란물을 얼마나 자주 접하는지 조사한 결과이다. 조사 결과 응답자 979명 중 796명(81.3%)의 학생이 가끔, 42명(4.3%)의 학생은 거의 매일 사이버 음란물을 접한다고 응답하였다.

표 10. 사이버 음란물을 접촉하는 빈도  
Table 10. Frequency of contact with cyber obscene materials

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
접촉 빈도	가끔	796	81.3%	<b>사이버 음란물 접촉빈도</b> 
	주 1~2회	114	11.6%	
	주 3~4회	27	2.8%	
	거의 매일	42	4.3%	

표 11은 사이버 음란물을 보는 시간을 조사한 결과이다. 조사 결과 응답자의 842명(86.0%)의 학생이 30분 이내라고 답했으나, 응답자의 33명(3.4%)의 학생은 3시간 이상 음란물을 본다고 응답했다.

표 11. 사이버 음란물을 접촉하는 시간  
Table 11. Time from contact with cyber obscene materials

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
접촉 시간	30분 이내	842	86.0%	<p>사이버 음란물 접촉시간</p> <p>30분 이내 87% 1시간 가량 9% 2-3시간 1% 3시간 이상 9%</p>
	1시간 가량	93	9.5%	
	2-3 시간	11	1.1%	
	3시간 이상	33	3.4%	

표 12는 사이버 음란물을 볼 때 이용하는 매체를 조사한 결과이다. 조사 결과 878명(89.7%)의 학생이 인터넷을 이용하여 음란물을 본다고 응답했다. 또한 가장 많이 접하는 음란물 종류로는 동영상을 매체로 한 음란물을 접한다고 응답했다. 이것은 인터넷상에서 음란물이 학생들에게 무방비로 노출되어 있다는 것을 나타내는 결과라고 할 수 있다.

표 12. 사이버 음란물을 보는데 이용하는 매체  
Table 12. medium used to view cyber obscene materials

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
이용 매체	인터넷	878	89.7%	<p>사이버 음란물 이용매체</p> <p>인터넷 90% 비디오나 DVD, TV CD 등의 동체 7% 휴대폰 1% 비디오투시 2%</p>
	휴대폰	10	1.0%	
	TV	67	6.8%	
	비디오,DVD, CD	24	2.5%	

표 13은 자위행위 여부에 대한 조사 결과이다. 응답

자 979명 중 438명(44.8%)의 학생이 사이버 음란물을 보고 자위행위를 한 경험이 있다고 응답하였다.

표 13. 사이버음란물을 본 후 자위행위 여부  
Table 13. Frequency of masturbation after viewing cyber obscene materials

설문 내용	답변 내용	응답자 수	백분율	비 고
자위행위 여부	가끔	296	30.2%	<p>사이버 음란물 접촉 후 자위행위 여부</p> <p>없다 56% 가끔 30% 매번 7% 자주 7%</p>
	자주	70	7.2%	
	매번	72	7.4%	
	없다	541	55.3%	

## V. 결론

본 논문에서는 2010년 농촌지역 고등학생의 사이버 음란물 접촉 실태를 연구하였다. 이를 위해 충청북도에 있는 7개 고등학교에 재학 중인 1,537명을 대상으로 설문지를 통해 사이버 음란물 접촉실태를 조사하고 분석하였다.

응답자 중 979명(63.7%)이 사이버 음란물을 접한 경험이 있었으며, 467명(47.7%)이 중학교 1~2학년 때 처음 음란물을 접했으나, 초등학교 때 음란물을 접한 학생도 311명(31.8%)이었다. 451명(46.1%)의 학생이 인터넷 검색을 하다가 우연히 음란물을 접한 경우가 가장 많고 의도적으로 음란물을 찾아서 본 학생은 104명(10.6%)이었다. 음란물 접촉 이유 중 '성관계 장면을 보고 싶어서'와 '성충동을 해소하기 위해서'라고 응답한 학생이 전체의 459명(46.8%)이었다. 음란물에 거의 매일 접촉하는 학생은 42명(4.3%)이고, 33명(3.4%)의 학생이 하루에 3시간 이상 접촉을 하는 것으로 나타났다. 사이버 음란물 접촉 경험이 없는 558명(36.3%) 학생 중 음란물을 보고 싶다고 답한 학생은 33명(5.9%), 접촉할 기회가 생기면 음란물을 보겠다고 답

한 학생은 26명(4.7%)인 것으로 볼 때 고등학생들이 평소 성적 충동을 느껴 음란물을 통해 해소하고, 또 성적 자극을 받는 것으로 해석할 수 있다. 농촌지역 고등학생들도 도시지역 고등학생들처럼, 사이버음란물에 많이 노출되어 있고 실생활에 상당히 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

음란물은 성적 호기심이 많은 고등학생들에게 왜곡된 성행동을 유발시키고 성범죄를 일으킬 수 있으며 이것은 심각한 사회문제로 이어진다. 고등학생들이 건전한 사이버 태도와 성의식을 가질 수 있도록 사이버 음란물에 대한 법적 규제와 지속적인 연구가 이루어져야 하겠다.

### 참고문헌

- [1] 김보화, “인터넷 음란물 접촉이 청소년의 성충동에 미치는 영향”, 성신여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2009
- [2] 최정순, “인터넷 음란물 접촉과 청소년 성의식간의 관계”, 한남대학교 사회문화대학원 석사학위 논문, 2009
- [3] 건전한 정보사회를 위한 네티켓 교실 <http://neticlass.80port.net>
- [4] 배양욱, “사이버 음란물이 청소년의 성의식에 미치는 영향에 관한 연구”, 인천대학교 대학원 석사학위 논문, 2006
- [5] 남영욱, “중학생의 인터넷 중독, 게임중독, 음란물 중독의 심리사회적 특성 비교”, 한국청소년학회, 청소년학회연구, Vol. 12, No. 3, pp 363-388, 2005
- [6] 김소향, “인터넷 음란물이 청소년에게 미치는 영향”, 수원대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004



김은실(Eun-Sil Kim)

1992년: 한남대학교 전자계산공학과  
2010년: 청주대학교 컴퓨터교육과

2010년 3월~현재 : 충북인터넷고등학교 교사

※ 관심분야 : 컴퓨터그래픽, 데이터베이스, e-러닝



김봉한(Bong-Han Kim)

1994년: 청주대학교 전자계산학과  
1996년: 한남대학교 전자계산공학과  
2000년: 한남대학교 컴퓨터공학과

2001년~현재 : 청주대학교 컴퓨터정보공학과 교수

※ 관심분야 : 네트워크보안, 가상현실



길민욱(Min-Wook Kil)

1989년: 한남대학교 전자계산학과  
1991년: 한남대학교 전자계산공학과  
2000년: 한남대학교 컴퓨터공학과

1997년~현재 : 문경대학 복지정보과 교수

※ 관심분야 : 증강현실, 네트워크보안