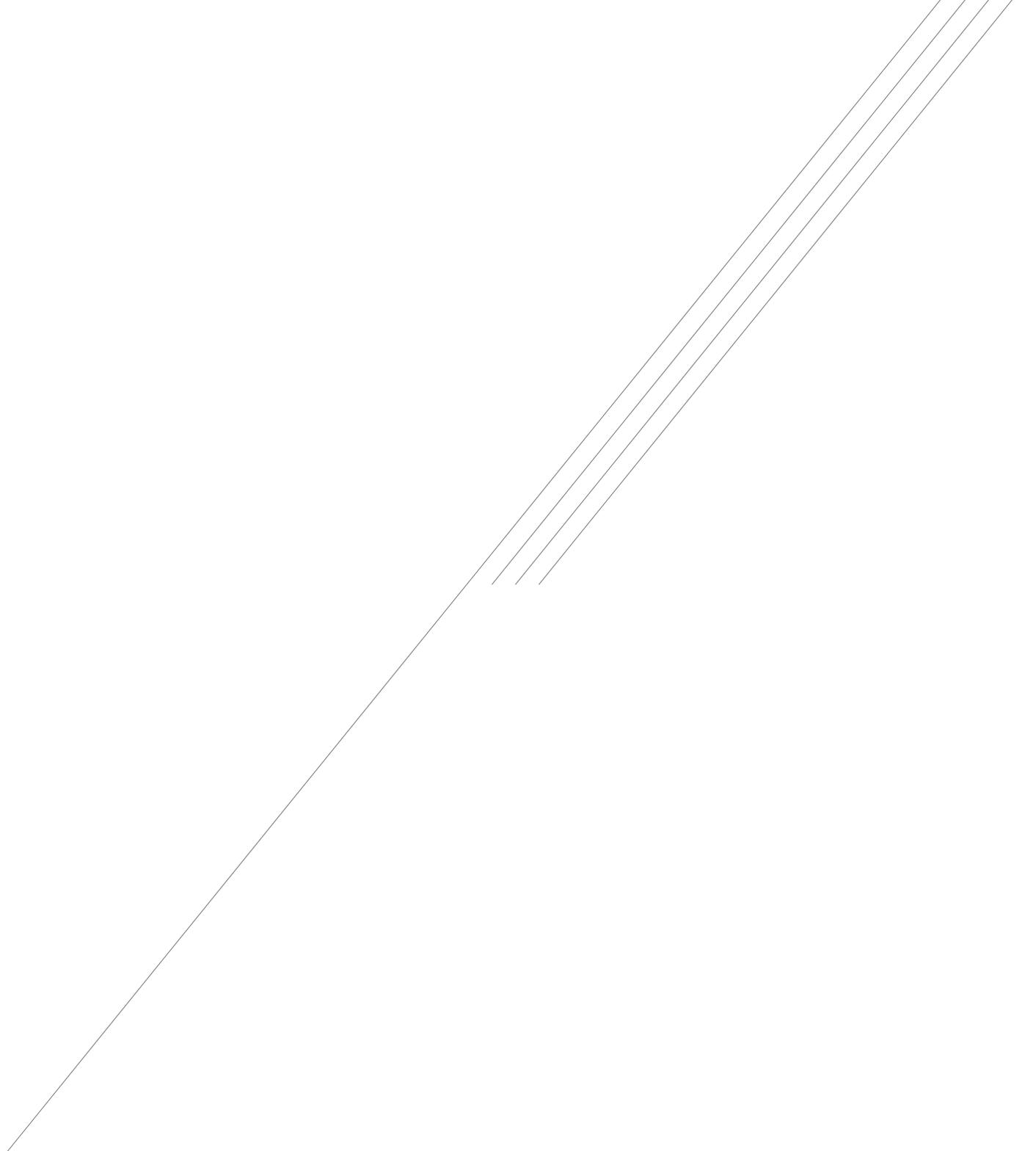


NYPI YOUTH REPORT

청소년 온라인게임중독 실태와 대응방안

Vol.28 _ 2011. 12. 29 | 이기봉 부연구위원 ●



NYPI YOUTH REPORT

Vol.28 _ 2011. 12. 29 | www.nypi.re.kr

발행일 2011. 12. 29

발행인 이재연

발행처 한국청소년정책연구원

주 소 서울시 서초구 태봉로 114 교총빌딩 9/10층

전 화 2188-8800

팩 스 2188-8869

인 쇄 양동문화사

청소년 온라인게임중독 실태와 대응방안

2011. 12. 29 | 이기봉 부연구위원 ●

CONTENTS

1. 청소년의 온라인게임중독 현황 및 특징 _ 03
2. 정부부처와 지자체의 대응정책 현황 및 문제점 _ 06
3. 청소년 온라인게임중독 대응방안 _ 12

청소년 온라인게임중독 실태와 대응방안

요약

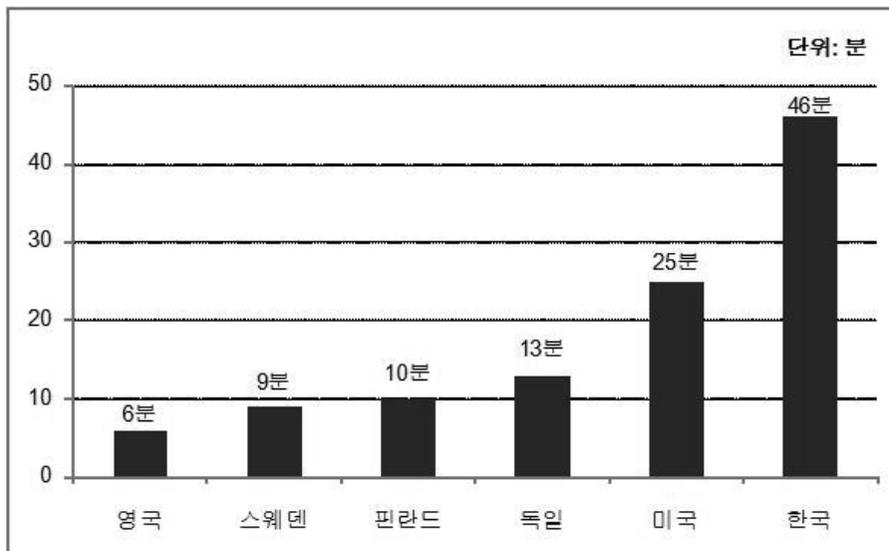
- 최근 청소년의 온라인게임사용 시간이 많고, 청소년 온라인게임중독 비율도 여전히 높으며, 이로 인한 경제적 손실도 막대함
- 온라인게임중독 잠재위험 및 고위험청소년은 학업지장, 건강악화, 충동성 등을 경험하게 되고, 대부분 대인관계 능력이 부족하며, 맞벌이부부, 부모의 인식 부족 등과 같이 부모와 자녀가 함께 여가를 보내는 시간이 부족한 가족의 구조적 문제가 존재함
- 청소년상담지원센터 등 여러기관에서 인터넷중독 예방·상담 체계를 구축하고 있지만, 유관기관 간 역할분담 및 체계적인 연계가 미흡하고 맞춤형 예방활동 및 치료가 부족하여 정부에서는 청소년 인터넷중독 대응정책 협의회를 구성하여 청소년의 인터넷중독을 예방해야함
- 이에 청소년의 온라인게임중독 대응방안으로서 “건강한 가족기능 회복”을 통한 청소년 온라인게임중독 예방을 대응정책의 방향으로 설정하고, 효율적인 청소년의 온라인게임중독 대응체계를 구축하여, 현장중심 서비스를 확대하며, 가족중심, 신체활동 중심 대책 등이 요구됨

1. 청소년의 온라인게임중독 현황 및 특징

■ 한국 청소년의 컴퓨터 및 온라인게임 이용 현황

○ 한국 청소년의 컴퓨터 및 컴퓨터 게임 이용 현황

- ▶ 청소년(12-18세)의 컴퓨터 이용시간은 하루 24시간 중 평일에는 1시간 22분, 휴일에는 2시간 20분 수준(보건복지가족부, 2008b)
- ▶ 컴퓨터 이용시간 중 **게임 이용시간이 가장 김**
- ※ 전체 컴퓨터 이용시간 중 게임 이용시간은 22.8% 차지, 반면 과제 등 학습시간은 12.3% 수준(보건복지가족부, 2008a)
- ※ 컴퓨터 활용에 있어서 컴퓨터 게임을 하루 1회 이상 하는 청소년의 비율은 20.1%인데 반해 문서작성 및 편집은 3.4%, 엑셀 등 계산표 작성은 1.0%, 발표용 자료 작성은 3.0% 수준(한국청소년정책연구원, 2009b)
- ▶ 우리나라 청소년들의 컴퓨터 게임시간은 **세계 최장 수준**
- ※ 15-24세 청소년들의 컴퓨터 게임 이용시간(비디오 게임 포함)은 하루 평균 46분으로 영국의 8배, 핀란드의 5배, 미국의 2배 수준



자료 : 통계청, 생활시간조사(2004), BLS, ATUS(2004), EUROSTAT, HETUS(2005)
 출처 : 보건복지가족부(2009b)

【그림 1】 세계 각국의 하루 평균 컴퓨터 게임 이용시간

○ 컴퓨터 게임 중 온라인 게임 이용 현황

- ▶ 청소년의 인터넷 이용 목적 중 온라인게임이 67.4%로 가장 많음(한국정보화진흥원, 2008)
- ▶ 하루 평균 2시간 이상 온라인 게임을 하는 청소년(중·고생)은 평일 13.9%, 주말 35.5%(한국청소년정책연구원, 2009a)
- ▶ 주당 온라인게임 빈도가 5회 이상인 청소년 23.0%(한국청소년정책연구원, 2009a)

○ 한국 청소년의 온라인게임중독 현황

- ▶ 온라인게임중독 수준이 고위험인 청소년의 비율이 여전히 높음

구분	2008년	2009년
초등학생	1.5%	2.3%
중학생	2.5%	2.7%
고등학생	2.8%	2.4%

자료: 한국정보화진흥원(2008), 한국청소년정책연구원(2009a)

- ▶ 청소년 온라인게임중독으로 막대한 경제적 손실
 - ※ 청소년 온라인게임중독으로 2조 2천억원의 사회적 기회비용 손실 초래 (보건복지가족부, 2009a)

■ 온라인게임중독 청소년의 특징(한국청소년정책연구원, 2009a)

○ 가족의 기능적 결손이 원인

- ▶ 가족관계가 원만하지 못함
 - ※ 온라인 게임중독 수준이 심할수록 가족기능과 부모-자녀 간 의사소통에 문제가 있음
- ▶ 가족과 함께 하는 시간 부족
 - ※ 가족과 함께 여가활동 하는 비율은 고위험 및 잠재위험청소년(18.6%)이 일반청소년(28.7%)에 비해 적음

▶ 부모의 가족여가에 대한 인식 부재

※ 본원에서 고위험청소년의 부모와 심층 면접한 결과, 온라인게임중독 고위험청소년의 부모(특히 아버지)는 가족과 함께 여가활동을 즐기려는 인식이 부족함

▶ 부모가 맞벌이하는 가정의 청소년이 온라인게임중독 수준이 높음

구분	일반	게임중독		전체
		잠재위험	고위험	
맞벌이	90.5%	6.9%	2.6%	100.0%
외벌이	92.3%	5.6%	2.1%	100.0%

자료 : 한국청소년정책연구원(2009a)

※ 본원의 연구결과, 온라인게임중독 고위험 및 잠재위험청소년들은 외벌이 가정에 비해 맞벌이가정인 경우가 많았음

○ 가족의 구조적 결손도 게임중독을 심화시킴

▶ 한부모가정 청소년의 온라인게임 사용시간이 양부모가정보다 더 많음

구분	평일 2시간 이상 온라인게임사용	주말 2시간 이상 온라인게임사용
한부모가정	22.9%	43.3%
양부모가정	12.8%	34.3%

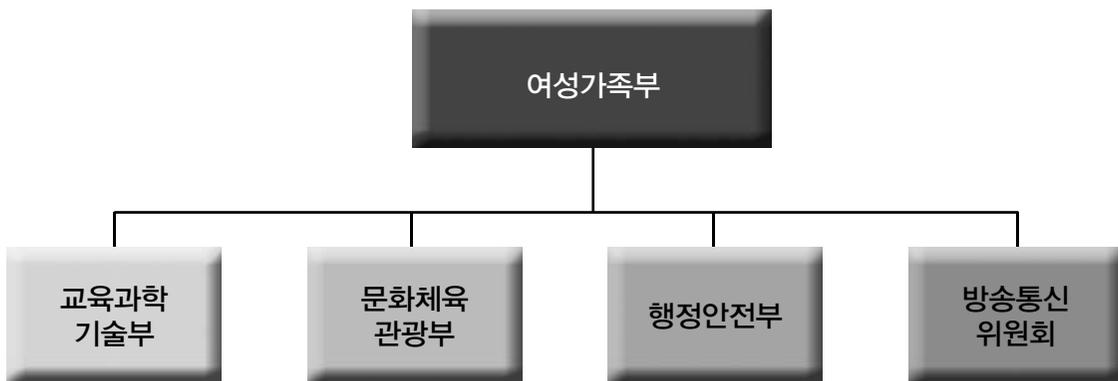
자료 : 한국청소년정책연구원(2009a)

▶ 양부모 가정 자녀의 인터넷 중독률이 13.4%인 반면, 한부모 가정의 자녀는 22.3%로 매우 높음(한국정보화진흥원, 2008)

2. 정부부처와 지자체의 대응정책 현황 및 문제점

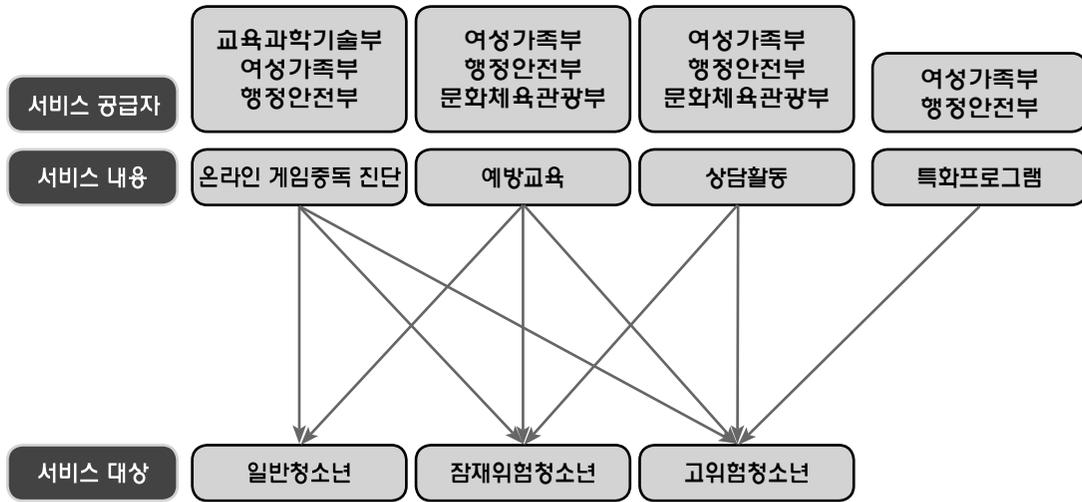
■ 청소년 인터넷중독대응 정책협의회 구성

- 여성가족부장관이 주관하고 관련부처의 담당국장이 참여하는 ‘청소년 인터넷중독 대응정책 협의회’ 구성
- 인터넷중독의 예방 및 해소와 관련된 정책과 사업의 종합 및 조정·평가기능을 수행함



【그림 2】 청소년 인터넷중독대응 정책협의회

※ ‘청소년 인터넷중독 대응정책 협의회’는 ‘사이버상 청소년 보호종합대책’과 통합하여 운영할 계획에 있음



【그림 3】 현행 청소년 온라인게임중독 관리 시스템 체계

■ 여성가족부 대응정책 현황 및 문제점

○ 인터넷중독 예방·상담 체계 구축

- ▶ 매체 역기능에 대한 비판력 및 변별력 증진 노력
 - ※ 청소년 스스로 지킴이(YP: Youth Patrol) 운동 활성화, 미디어 교육 프로그램 확대 보급
- ▶ 예방적 상담 활성화
 - ※ 한국청소년상담원을 중심으로 전국의 청소년상담지원센터를 연결하여 인터넷중독 예방을 위한 상담 기반 구축
- ▶ 인터넷중독 고위험청소년의 치료재활을 위한 **치료 기반 확대**
 - ※ 청소년상담지원센터의 상담을 통해 치료가 필요한 청소년은 각 지역의 치료협력병원에 연계하여 치료
- ▶ 청소년상담사의 인터넷중독 상담 전문성 교육 강화
 - ※ 2006년부터 매년 청소년상담지원센터, 정신보건센터, 유관기관 실무자 등을 대상으로 지속적인 교육 실시

▶ 멀티미디어를 이용한 상담 실시

- ※ 청소년전화 1388을 통해 24시간 상담, 1:1 면접 상담을 원할 경우 거주지와 가까운 청소년(상담)지원센터에 연계, 한국청소년상담원은 사이버상담을 통해 비밀상담, 채팅상담, 문자상담 등 실시

❖ 문제점 : 상담활동 위주의 청소년 온라인게임중독 예방 및 치료

- ※ 온라인게임중독 잠재위험청소년에 대하여 상담만을 지원하고 있어 상담 이외에 다양한 예방활동 지원이 필요함

❖ 문제점 : 다양한 온라인게임중독 원인별 맞춤형 예방활동 부족

- ※ 활동프로그램, 가족프로그램 등 특화된 맞춤형 프로그램 지원이 부족함

○ 인터넷중독 극복 대안 프로그램 시행

▶ 한국청소년상담원에서 「인터넷 레스큐스쿨」 운영

- ※ 2007년부터 해마다 인터넷중독 고위험청소년(중·고등학생)을 대상으로 2주 과정의 기숙형 치료학교 운영

▶ 한국녹색문화재단에서 「숲 치유 가족캠프」 운영

- ※ 인터넷중독 초등생 및 그 부모를 대상으로 2박3일간 캠프 운영

❖ 문제점 : 초기단계 온라인게임중독 청소년의 예방 및 치료 부족

- ※ 「인터넷 레스큐스쿨」 프로그램은 치료 효과가 높지만, 1회성으로 소수(연간 75명)의 고위험청소년만 참여함

- ※ 「숲 치유 가족캠프」에서 소수 인원의 가족(연간 50명)에게만 교육이 실시되어, 다수의 학부모를 대상으로 하는 예방교육이 부족함

■ 행정안전부 대응정책 현황 및 문제점

○ 인터넷중독 예방활동

- ▶ 청소년을 대상으로 인터넷중독 위험성, 건강한 인터넷 사용법 등에 대해 교육
 - ※ 한국정보화진흥원에서 '08년 375,500명을 대상으로 예방 특강 진행, 이중 청소년이 95.0%(356,614명) 차지
- ▶ 인터넷중독예방 홍보용 책자 보급 및 캠페인 활동 실시
 - ※ 한국정보화진흥원에서 일주일 중 하루를 인터넷 사용하지 않는 날로 지정하는 “인터넷 휴요일” 캠페인 진행

❖ 문제점 : 부모 등 일반인 대상으로 한 예방교육 및 홍보 부족

- ※ 한국정보화진흥원에서 '08년 실시한 전체 예방 특강 중 부모 대상 교육은 2%(6,929명), 교사 대상 교육은 3%(10,795명) 수준

○ 인터넷중독 상담사업

- ▶ 전국 8개 인터넷중독예방상담센터에서 개인 대면상담, 학교파견 집단상담, 전화상담, 화상상담, 채팅상담, 게시판 상담 등 실시
- ▶ 전국에 92개 상담기관과 400개 학교에 인터넷문화교실을 설치하여 상담시스템 구비

❖ 문제점 : 상담활동 위주의 예방활동에 그쳐, 잠재위험 수준의 청소년들에게 효과적인 대안프로그램 적용이 미흡함

○ 인터넷쉼터 캠프 운영

- ▶ 인터넷과 완전히 절연된 숲이나 산속에서 2박 3일간 인터넷중독 청소년을 대상으로 상담 및 대안활동 실시

❖ 문제점 : 소수('09. 11. 현재 915명)의 인터넷중독 고위험청소년을 대상으로 캠프가 운영되어 많은 인터넷중독 청소년들에게 특화된 프로그램의 수혜가 부족함

- 인터넷중독 전문인력 양성

- ▶ 2002년부터 “인터넷중독전문상담사” 과정 개설하여 ‘09년 12월 현재 1,108명 양성
- ▶ 양성과정과 별도로 교사대상 4회 30시간의 교원직무연수과정 (2학점 연수학점 부여) 운영중

■ 문화체육관광부의 대응정책 현황 및 문제점

- 청소년상담지원센터내에 “게임과몰입 상담센터” 운영 지원
- 한국콘텐츠진흥원에서 청소년, 학부모, 교사 대상으로 “찾아가는 게임 문화교실”운영
- 게임문화교육 관련 교육자료 개발 및 보급

❖ 문제점 : 온라인게임중독 예방 교육 부족, 온라인게임중독 청소년의 원인 별 맞춤형 프로그램 미흡

■ 교육과학기술부의 대응정책 현황

- 전국 초·중·고등학교 대상 “인터넷중독 진단검사” 실시
- 컴퓨터 교과에서 「정보통신윤리」에 대한 지속적 지도
- 예방 캠페인 실시

❖ 문제점 : 학교에서 온라인게임중독 예방 교육 부족, 다양한 활동프로그램을 활용한 온라인게임중독 예방 및 치료 미흡

【부처별 정부정책의 종합적 문제점】

- 범정부 차원의 대책 부재 및 부처간 연계 부족에 따른 중복 발생
- 소수의 고위험 청소년을 대상으로 한 사후적 대응 중심으로 일반청소년 및 부모를 대상으로 한 예방적 접근 부족
- 상담 위주의 예방에 그쳐 다양한 신체활동을 통한 효과적인 대안프로그램 적용 미흡

3. 청소년 온라인게임중독 대응방안

(1) 대응정책 방향재정립 및 협력체계 마련(안)

■ 대응정책 방향의 재정립

- “건강한 가족기능 회복”을 통한 청소년 온라인게임중독 예방을 청소년 온라인게임중독 대응정책의 방향으로 설정

■ 부처간 협력체계 마련

- 청소년 온라인게임중독 사업의 부처 간 중복을 없애고, 정책의 사각지대를 최소화하며 효율적으로 연계할 수 있는 추진체계 필요
- 일반청소년과 학부모 대상 예방 교육 확대
- 상담 이외에 다양한 신체활동 및 가족중심 대안프로그램 개발 및 보급
- 부처간 협력체계 마련
 - ▶ 여성가족부 : 부처 간 업무조정 및 협의, 상담활동 일원화, 대안활동 및 가족중심프로그램 개발과 보급
 - ▶ 각 부처는 해당 부처 고유의 업무를 중점적으로 수행

【부처별 청소년의 온라인게임중독대응 정책기관 및 내용(안)】

정부 부처	여성가족부	교육과학 기술부	행정안전부	보건복지부	문화체육 관광부	방송통신 위원회
기관	<ul style="list-style-type: none"> 한국청소년상담원 청소년지원센터 청소년기관 건강가정지원센터 	<ul style="list-style-type: none"> 시도교육청 학교 	<ul style="list-style-type: none"> 한국정보화진흥원 	<ul style="list-style-type: none"> 치료협력병원 정신보건센터 	<ul style="list-style-type: none"> 한국콘텐츠진흥원 체육과학연구원 	<ul style="list-style-type: none"> 한국인터넷진흥원
대상	<ul style="list-style-type: none"> 일반청소년 잠재위험청소년 고위험청소년 학부모 	<ul style="list-style-type: none"> 일반청소년 학부모 교사 	<ul style="list-style-type: none"> 일반청소년 학부모 전문상담사 	<ul style="list-style-type: none"> 잠재위험청소년 고위험청소년 	<ul style="list-style-type: none"> 일반청소년 잠재위험청소년 고위험청소년 	<ul style="list-style-type: none"> 일반청소년
내용	<ul style="list-style-type: none"> 정책 총괄및조정 상담활동 대안활동프로그램 가족프로그램 	<ul style="list-style-type: none"> 학교예방교육 조기진단 교사연수 	<ul style="list-style-type: none"> 예방교육 홍보활동 지도인력 양성 	<ul style="list-style-type: none"> 치료 협력병원연계 	<ul style="list-style-type: none"> 게임문화교육 신체활동프로그램 	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷윤리교육

(2) 현장중심 서비스 대책

■ 기존의 청소년 온라인게임중독 관련 서비스를 확대하고 현장서비스 전문기관간 연계를 강화한 시스템 도입 필요

○ 현장 중심의 기관별 협력체계 강화

- ▶ 학교 : 청소년 온라인게임중독 **진단 및 예방교육**, 잠재위험 및 고위험청소년을 지역의 청소년상담지원센터로 연계
- ▶ 청소년(상담)지원센터 : 잠재위험 및 고위험청소년의 **상담활동** 및 **개인별** 온라인게임중독 **원인 진단, 유관기관과 연계 강화**
- ▶ 유관기관(예; 청소년수련관, 청소년문화의집, 건강가정지원센터, 정신보건센터, 협력병원 등) : 잠재위험 및 고위험청소년 대상 **맞춤형 예방 및 치료**

(3) 가족중심 대책

■ 가족관계 증진을 위한 활동 확대

- 온라인게임중독 청소년 문제해결은 본인뿐만 아니라 부모 대상 가족여가, 부모-자녀 관계증진 필요
- 가족관계 증진을 위한 프로그램 개발 및 보급
 - ▶ 온라인게임중독 청소년의 부모, 특히 아버지가 선호하는 프로그램 개발 및 보급
 - ▶ 가족활동 프로그램의 재참여율 향상 전략 수립
- 온라인게임중독 청소년과 가족의 관계 증진 프로그램 참여 촉진
 - ※ 청소년상담지원센터에서 가족관계에 문제가 있는 청소년과 부모를 가족관계 증진 프로그램으로 연계

(4) 신체활동중심 대책

■ 신체활동 중심의 맞춤형 예방활동 서비스 확대

- 상담 이외에 온라인게임중독 예방 및 치료에 효과가 있는 다양한 신체활동프로그램의 개발과 보급 필요
 - ▶ 온라인게임중독 청소년이 부모 및 친구와 함께 참여할 수 있는 스포츠 및 레저활동 프로그램 등의 개발 및 보급
 - ※ 청소년의 온라인게임중독 원인은 충동성과 공격성 조절 능력 부족, 낮은 자아존중감, 대인관계 능력부족 등 다양한 요인에 기인하므로, 상담만으로 게임중독을 해결하는데는 한계가 있음(한국청소년정책연구원, 2009a)
 - ▶ 청소년의 온라인게임중독 예방을 위한 신체활동 가이드 활용 필요

【청소년 신체활동 증진을 위한 대국민홍보 사례(캐나다)】

※ 캐나다 공중건강부(Public Health Agency)의 아동과 청소년을 위한 신체활동 가이드 : 규칙적인 신체활동을 실천하도록 돕는 지침으로, 온라인게임중독과 같은 문제를 청소년들이 자생적으로 해결할 수 있도록 돕는다.

(<http://www.phac-aspc.gc.ca/pau-uap/paguide>)

- ▶ 문화체육관광부 산하 체육과학연구원 등 신체활동전문기관에서는 온라인게임중독 청소년이 선호하는 신체활동이나 스포츠활동을 조사하고 가족과 함께 할 수 있는 **활동 프로그램을 개발하여 학교 및 상담지원센터 등에 보급**
- ※ 병원의 치료가 필요한 고위험청소년은 지역의 협력치료병원으로 연계하여 치료하고, 신체활동프로그램이 필요한 청소년은 현장서비스 전문기관으로 연계

■ 참고문헌

- 보건복지가족부(2008a). 2008년도 청소년 유해환경접촉 종합실태조사.
- 보건복지가족부(2008b). 2008년도 아동·청소년 종합실태조사.
- 보건복지가족부(2009a). 아동청소년 매체환경의 유해요인에 따른 사회적 비용.
- 보건복지가족부(2009b). 아동청소년의 생활패턴에 관한 국제비교연구.
- 한국청소년정책연구원(2009a). 청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램 활성화 방안.
- 한국청소년정책연구원(2009b). 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅱ.
- 한국정보화진흥원(2008). 2008 인터넷중독 실태조사.

NYPI YOUTH REPORT 과월호 안내

- 제1호 경제위기와 빈곤
- 제2호 다문화와 탈북청소년
- 제3호 글로벌 환경 변화와 청소년
- 제4호 글로벌 인재와 청소년
- 제5호 청소년 인권
- 제6호 청소년들의 정보이용 현황
- 제7호 청소년들의 핵심역량
- 제8호 청소년들의 진로 및 직업
- 제9호 청소년들의 활동 및 문화
- 제10호 다문화 가정 및 장애아동·청소년들의 역량강화
- 제11호 멘토링과 청소년 사회 참여
- 제12호 창의적 체험 활동
- 제13호 소년원 교육 효과성 개선 방안
- 제14호 청소년 활동 지역네트워크 구축
- 제15호 청소년 인터넷 성매매 실태와 대응방안
- 제16호 위기아동·청소년 긴급구호 체계 개선방안
- 제17호 초·중·고 창의적 체험활동 실태
- 제18호 방과후돌봄서비스 실태와 개선방안
- 제19호 한국 청소년 핵심역량진단 조사
- 제20호 한국 청소년 건강실태 조사
- 제21호 한국 청소년 안전(보호)실태 조사
- 제22호 국제청소년성취포상제 발전방안
- 제23호 아동·청소년 인권실태조사: 발달권, 참여권
- 제24호 청소년의 가족의식·가정생활 실태 조사
- 제25호 해외 청소년시설 평가사례의 정책적 시사점
- 제26호 G20 이후 청소년의 글로벌 시티즌십 강화 방안
- 제27호 위기가정 아동·청소년 복지지원방안

『창의적 체험활동 시리즈』 자료집 총 10권 발간안내

- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 I :
외국의 창의적 체험활동
- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 II :
1부 일본의 「종합적 학습」 가이드 “요코하마의 시간”
2부 일본의 「청소년체험활동전국포럼」 보고서
- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 III :
학교폭력 예방을 위한 「스포츠활동」 지도 매뉴얼
(중·고등학생용)
- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 IV :
청소년지도자 전문성 교육 매뉴얼: 생활권수련시설 지도자용
- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 V :
청소년민주시민 교육 매뉴얼(중·고등학생용)
- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VI :
학교기반 지도매뉴얼 I : 핵심역량-창의적 체험활동 연계
- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VII :
학교기반 지도매뉴얼 II : 핵심역량-교과(지리)수업연계
- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VIII :
청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 I : 핵심역량-사고력
- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 IX :
청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 II : 핵심역량-사회성
- NYPI 창의적 체험활동 시리즈 X :
청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 III : 핵심역량-자율적 행동

이 책은 저작권법에 따라 보호 받는 저작물이므로 이 책 내용의 일부 또는 전부를 인용하려면 출처를 반드시 명기하여야 합니다.

〈비매품〉

본 책자는 한국청소년정책연구원 홈페이지(www.nypi.re.kr)에서도 볼 수 있습니다.

2011 기본연구과제

- 청소년활동시설 평가모형 개발연구 II
- 「창의적 체험활동」지역사회 운영모형 개발 연구
- 청소년수련시설 인증 방안 연구
- 지역사회중심 청소년 공부방 운영 활성화 방안 연구
- 가족구조 변화에 따른 아동·청소년 생활실태 분석 및 대책연구
- 한국 아동·청소년 종합통계시스템 구축 연구
- 다문화가족 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구 II
- 취약계층 아동·청소년 종단조사 II
- 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득 가정 아동 지원방안 연구 II
- 한국아동·청소년패널조사 II
- 한국 아동·청소년 인권실태연구 I
- 청소년 국제교류정책의 현황분석 및 발전방안 연구
- 청소년 도덕성 발달 검사 도구 표준화 연구 I
- 청년기에서 성인기로의 이행과정 연구 II
- 아동·청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구 I
- 아동·청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구 I
- 한국 아동·청소년 통계데이터 아카이브 콘텐츠 구축사업 II

