

NYPI YOUTH REPORT

vol.6 2009. 12

발행일 | 2009.12.10

발행인 | 이명숙

편집인 | 이창호

발행처 | 한국청소년정책연구원

주 소 | 서울시 서초구 태봉로114 교총빌딩 9/10층

전 화 | 2188-8860 팩스 | 2188-8869

디자인 | 김성희 www.kimsunghee.com

인 쇄 | 엘에스컴

홈페이지 | www.nypi.re.kr



- 04 | 🌐 **미래세대 리포트** 청소년들의 매체이용현황 및 사이버공간에 대한 인식_ **이창호**
- 16 | 📈 **조사통계 리포트** 인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해 실태 및 인식조사_ **성윤숙**
- 26 | 📖 **정책제언 리포트** 인터넷댓글에서의 청소년 인권침해 방지를 위한 정책방안_ **성윤숙**
- 32 | ✈️ **해외동향 리포트** 일본의 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해방지정책_ **강경래**(건양대학교 경찰행정학과 교수)
- 42 | 📍 **청소년 리포터** 42 양날의 칼, 청소년 인터넷 사용 _ **채나연**(성남 외국어고등학교)
46 인터넷, 정확한 정보와 똑똑한 정보이용방법에 대해서_ **이소윤**(이우중학교)
- 50 | **리포터 활동 후기** 50 차현정(대구 함지고등학교)
52 **김지민**(부산국제외국어고등학교)
- 54 | 🍷 **칼럼** 올바른 인터넷 문화의 형성 - 댓글문화_ **김지민**(부산국제외국어고등학교)
- 56 | 📺 **NYPI NEWS**

청소년들의 매체 이용현황 및 사이버공간에 대한 인식



한국청소년정책연구원 연구위원 | 이창호



1. 문제제기

최근 한국사회는 정보화, 다문화사회로 급격히 이행하면서 많은 변화를 겪었다. 이에 따라 정보 이용에 있어서 세대 간 차이가 뚜렷이 나타나고 있으며 삶의 질이나 가치에 대한 인식에 있어서도 세대 별 차이가 뚜렷해지고 있다. 특히 2002년 월드컵과 2008년 촛불집회를 통해 드러난 청소년들의 집단적의식표출과 정보통신기술발전에 따른 청소년네트워크문화형성, 블로그나 미니홈피를 통한 온라인 의사소통 등으로 지금의 청소년들은 성인세대가 경험하지 못한 새로운 정치문화와 공동체문화를 형성하고 있다. 이에 따라 청소년 세대와 기성세대 간 차이는 뚜렷해지고 있다. 특히 세대 간 차이는 이동전화 등 매체이용에 있어서 뚜렷이 나타나고 있다. 청소년들은 기성세대대에 비해 휴대폰으로 문자를 전송하거나 온라인 게임을 하는 데 더 익숙해 있다. 또한 그들은 지식검색을 통해 정보를 찾거나 온라인공동체에 가입함으로써 사이버공간에서 새로운 친구를 사귀기도 한다. 청소년들에게 인터넷은 이제 생활의 한 영역이 됐다 해도 과언이 아닐 정도로 그들의 생활 깊숙이 자리 잡았다.

이러한 청소년들을 흔히 N 세대나 R 세대라 칭한다. 미국의 사회학자 탭스콧(Tapscott)은 컴퓨터와 친숙한 젊은 층을 일컬어 ‘Net Generation’ (N 세대)이라 불렀다(차현희, 2007서 재인용). 그에 따르면, N 세대는 디지털 기술을 자유자재로 활용하면서 사이버공간을 삶의 중요한 무대로 인식하고 있는 집단이다. 또한 컴퓨터나 휴대폰을 이용한 ‘접속’을 중요시하는 네트워크 세대이기도 하다(이수범, 2004). 따라서, N 세대는 현실세계만큼이나 사이버 공간이 삶의 중요한 부분을 차지한다. 이들에게 가상공간은 현실공간과 같은 또 하나의 삶의 공간이다(황상민, 2004). 따라서 사이버 공간에 몰입하는 것은 현실세계로부터의 회피가 아니라 또다른 세계의 생활에 몰입하는 것이다. 청소년들은 또한 R세대로 불린다. 2002년 월드컵을 계기로 탄생한 R세대는 다양한 개성, 집단적인 공동체 의식, 개방된 애국주의를 특징으로 가지고 있다(김종길·김문조, 2006). 이들은 사이버공간을 주요 활동무대로 삼고 ‘우리는 하나’라는 공동체의식을 잘 표출한 세대이다(223쪽). 길거리 용원을 통해 드러난 이들의 새로운 문화는 자발적이고 참여적인 청소년 문화의 일면을 보여줬다는 점에서 주목받을만하다.

이처럼 디지털 정보화 세대인 청소년들에게 인터넷을 비롯한 뉴미디어는 이제 생활이 되었다. 그동안 청소년을 대상으로 한 매체관련 연구는 청소년들의 인터넷중독이나 게임중독 등 사이버기능의 역기능에 많은 초점을 뒀다. 따라서 청소년들이 자신들의 주요 삶의 터전인 사이버공간을 어떻게 인식하고 있는지에 대한 연구는 드물었다. 이에 본 연구는 흔히 정보화세대로 일컬어지고 있는 청소년 세대 내에서 사이버공간에 대한 인식의 차이가 초·중·고·대학생 별로 얼마나 존재하는지 탐구하고자 한다. 이와 더불어 청소년들의 매체이용이 초·중·고·대학생 집단 간에 어떻게 다른지 비교분석하고자 한다.

2. 청소년들의 매체이용변화

1) 현황

〈표 1〉에서 나타나듯이, 인터넷의 등장은 청소년들의 여가시간에 많은 영향을 미쳤다. 가령, 중학생의 경우 TV

〈표 1〉 요일별 주요 여가활동 평균시간량 변화추이 (단위: 분)

주요 여가시간 유형	중학생			고등학생		
	1995	1999	2005	1995	1999	2005
TV	126.0	83.25	58.22	72.0	56.52	34.34
스포츠	33.0	8.48	7.22	24.0	5.15	5.81
독서	33.0	11.06	9.95	30.0	8.09	6.71
가족 및 친척 이외의 다른 사람들과의 교제	-	29.13	32.35	-	33.27	33.31
인터넷 정보검색	-	3.69	6.69	-	4.32	9.31
컴퓨터 게임	-	19.09	40.98	-	12.17	23.56
개인놀이	-	8.05	11.45	-	1.99	4.09
전체여가시간	147.0	192.34	193.86	105.0	154.86	146.11
TV	261.0	172.09	129.43	222.0	120.07	93.64
스포츠	54.0	9.36	8.08	36.0	7.17	6.38
독서	57.0	19.12	18.89	48.0	12.8	10.6
가족 및 친척 이외의 다른 사람들과의 교제	-	29.04	27.92	-	33.94	27.66
인터넷 정보검색	-	6.78	10.08	-	7.74	16.48
컴퓨터 게임	-	45.6	90.12	-	29.61	64.45
개인놀이	-	8.97	12.43	-	2.84	3.37
전체 여가시간	291.0	345.18	354.5	270.0	274.23	280.69
TV	324.0	244.08	193.53	279.0	189.74	142.74
스포츠	69.0	14.83	8.41	51.0	7.8	5.53
독서	75.0	29.82	26.05	69.0	25.83	19.68
가족 및 친척 이외의 다른 사람과의 교제	-	19.59	13.84	-	28.26	20.76
인터넷 정보검색	-	7.82	12.62	-	8.88	23.87
컴퓨터 게임	-	60.28	112.59	-	37.44	81.07
개인놀이	-	10.63	12.8	-	2.73	4.36
전체 여가시간	393.0	485.7	473.65	366.0	411.28	390.9

출처: 한국청소년연구원(1992), 청소년 생활실태 및 의식조사 연구, 국가청소년위원회(2007), 2007 청소년 백서.

시청 시간은 최근 12년 동안 거의 반으로 줄었고(1992년 126분→2004년 58분) 컴퓨터 게임시간은 최근 5년간 배가량 늘었다(1999년 19분→2004년 40분). 인터넷정보를 검색하는 데 보내는 시간도 최근 5년간 두 배나 증가했다(1999년 약 4분→2004년 약 7분). 이러한 여가활동 패턴은 고등학생의 경우도 마찬가지였다. 최근 5년간 전체 여가시간은 약간 줄어들었지만 여가 활동 중 TV를 보면서 보내는 시간은 준 반면 컴퓨터 게임을 하면서 보내는 시간은 두 배가량 증가했다. 중학생이나 고등학생 두 집단 모두 독서를 하면서 보내는 시간이 최근 12년간 급감했다. 한국YMCA 조사결과, 디지털 매체를 통해 정보를 전달하는 방식에 익숙하다고 응답한 경우가 10대와 20대가 40, 50대보다 훨씬 높았다(한국YMCA전국연맹, 2005). 서울대 사회발전연구소(2003)의 조사에 따르면, 주당 인터넷 사용시간은 20대가 3.23, 30대가 1.82, 40대가 1.23, 50대 이상이 0.52로 나타나 젊을수록 인터넷 이용시간이 급격히 증가하는 것으로 조사됐다. 또한 인터넷게시판 등에 의견을 올린 적이 있다고 응답한 비율은 20대 77.3%, 30대가 50.4%, 40대가 37.7%, 50대 이상이 31.2%로 드러나 역시 젊은 세대일수록 적극적으로 인터넷을 활용하고 있었다.

컴퓨터 사용시간 및 활용에 있어서도 부모-자녀 간 인식의 차이가 뚜렷했다(박영균·박영신·김의철, 2006). 즉 부모들은 자녀가 하루 평균 1.39시간을 컴퓨터를 사용해야 한다고 생각하는 반면 자녀들은 하루 평균 2.21시간을 컴퓨터 사용에 써야 한다고 생각하고 있었다. 정보 활용에 있어서도 세대간 차이가 분명하게 드러났다. 즉 청소년들은 부모세대에 비해 문자메시지전송, 인터넷쇼핑, MP3활용 등 정보기기 활용도가 높았다.

정치, 경제, 사회, 문화 등 세상소식을 주로 얻는 매체도 연령별로 뚜렷한 차이가 나타났다. <표 2>에 나타난 바와 같이, 전체적으로 TV를 통해 세상소식을 많이 접하는 것으로 드러났으나 나이가 들수록 TV 의존은 높았고 젊은 층일수록 인터넷을 통해 세상소식을 얻는 경향이 높았다.

<표 2> 세상 소식을 주로 얻는 매체(단위: %)

	사례수(명)	TV	인터넷	신문	라디오	잡지	기타	계
전 체	(2,580)	67.9	14.9	13.5	2.9	0.2	0.6	100.0
20 대	(541)	49.6	40.8	5.6	2.9	0.2	0.9	100.0
30 대	(606)	60.6	18.4	16.7	4.0	0.2	0.1	100.0
40 대	(592)	71.6	6.5	18.5	3.0	0.3	0.1	100.0
50세 이상	(841)	82.4	1.6	12.8	2.1	0.1	1.0	100.0

출처: 국정홍보처(2006). 2006 한국인의 의식, 가치관 조사. 281쪽서 재구성함.

국정홍보처(2006)의 조사결과 최근 1년간 사용해본 경험이 있는 정보통신기기는 휴대폰을 제외하고 세대별로 차이가 컸다(<표 3> 참조). 특히 50대 이상의 경우 PMP나 PDA, 휴대용 게임기 등 정보통신기기를 활용해 본 적이 있다고 응답한 비율은 2% 이하인 것으로 조사됐다. 반면, 20대의 경우 10%가 넘었다.

표 3) 지난 1년 동안 사용해본 경험이 있는 정보통신 기기(단위 : %)

	사례수(명)	휴대폰	디지털 카메라	MP3	휴대용 게임기	PDA	PMP	없음/모름 무응답	계
전 체	(2,580)	92.9	50.4	35.3	8.5	7.1	4.9	5.8	100.0
20 대	(541)	97.6	77.1	76.7	18.3	12.1	14.7	0.0	100.0
30 대	(606)	98.6	69.2	44.7	10.5	10.4	4.3	0.1	100.0
40 대	(592)	96.9	49.7	26.8	6.6	6.6	2.2	1.9	100.0
50세 이상	(841)	82.8	20.2	7.8	2.0	1.9	1.0	16.4	100.0

출처: 국정홍보처(2006). 2006년 한국인의 의식, 가치관 조사. 194쪽서 재구성

2) 세대별 차이

세대별 사이버공간 참여방식에서도 많은 차이가 나타나고 있다(윤옥경, 2000). 10대들은 대화보다 통신을 더 편하게 느끼고 있고 사이버공간에서 그들의 감정을 전달한 수단으로 이모티콘을 즐겨 사용하고 있다. 또한 젊은 세대일수록 인터넷의 확산으로 인한 변화에 대해 비교적 긍정적인 전망을 가지고 있는 반면 연령이 올라갈수록 부정적인 측면을 강조하는 경향이 강하다.

황상민(2000)의 연구결과, 부모세대들은 자녀들이 인터넷으로 인해 가족과 함께 보내는 시간이 줄어든다거나 인터넷으로 인해 시간을 낭비하는 등의 부정적인 변화가 일어났다고 생각하는 반면, 청소년들은 사이버공간을 통해 다양한 사람들을 만나고 스트레스를 해소하며 학교수업에 필요한 정보를 얻는 등의 긍정적인 변화가 더 많이 일어났다고 보았다. 특히 부모세대들은 청소년들이 구체적인 이유 때문에 인터넷을 이용한다고 생각했으나 청소년 자녀들은 특별한 의미를 부여하지 않았다. 즉 부모 집단의 59%가 자녀들이 채팅을 통해 ‘신나고 재미있어 할 것’ 이라고 생각했으나 실제 청소년집단은 대부분 ‘아무 느낌이 없다’ 는 반응을 보였던 것이다. 그는 이러한 결과를 토대로 청소년들에게 인터넷 이용은 생활의 일부이며 이들이 사회화되는 과정에서 경험하는 또 다른 하나의 문화로 받아들이고 있다고 결론짓고 있다.

나은영(2002)의 연구결과, 휴대전화를 통해 20대는 이성친구와 자주 통화한 반면 40대는 가족과 자주 전화 통화하는 것으로 나타났다. 특히 20대는 음성통화보다 문자메시지를 많이 쓰고 40대는 음성통화를 문자메시지보다 월등히 더 많이 쓰는 것으로 조사됐다. 20대는 40대보다 더 이동전화가 자기를 표현한다고 생각하는 정도가 컸다. 요약하면, 젊은 세대가 기성세대에 비해 더 자기표현적이며 탈물질주의적인 가치를 지니고 있고 이런 차이는 이동전화이용양식에 그대로 반영되고 있다. 청소년들에게 휴대전화는 부모의 통제를 벗어나 친구들과 자유롭게 의사소통할 수 있는 편리한 통신수단일 뿐 아니라 자기자신을 잘 표현해주는 분신인 셈이다.

한편, 청소년들의 인터넷에 대한 의존도가 날로 심화됨에 따라 인터넷중독이 심각한 사회적 문제로 떠오르고 있다. 대체로, 충동적인 성향을 갖고 우울감을 많이 느끼는 청소년일수록 인터넷중독이 높은 것으로 나타났다(김진희·김경신, 2004). 또한 부모와의 의사소통이 원활하지 못하고 자존감이 낮을수록 인터넷중독정도는 높았다. 나은영·송종현(2006)의 연구결과 어머니와 개방적인 방식으로 대화하는 어린이가 더 낮은 컴퓨터 게임몰입과 인터넷몰입경향을 보였다. 또한 높은 자기통제성을 보이는 어린이일수록 컴퓨터와 인터넷에 몰입하는 경향은 더

났다. 이같은 연구결과는 청소년들이 부모와 허심탄회한 대화를 많이 나눌수록 인터넷에 몰입하는 정도는 덜하다는 것을 보여주는 것으로 부모와의 개방적인 대화가 중요함을 나타내주고 있다. 또한 청소년들이 자발적이고 적극적으로 자신의 행동을 통제할 능력을 가지고 있을 때 비로소 인터넷몰입이나 중독에서 벗어날 수 있음을 암시해주고 있다.

이처럼 정보사회에서의 세대 차이는 극명하게 드러나고 있다. 특히 디지털 문화 전반에 대한 부모세대의 이해 부족으로 세대 간 단절과 갈등이 나타날 수 있다. 따라서, 이러한 세대 간 단절을 극복하기 위해서는 기성세대들이 젊은 세대들의 사이버문화를 이해하고 사이버 공간에 적극적으로 참여함으로써 젊은 세대와 경험을 공유할 수 있는 기회를 많이 만들어야 할 것이다(윤옥경, 2000).

김명언·김의철·박영신(2000)의 연구결과 청소년과 성인세대 간 현저한 차이는 일상행동에서 나타나고 있다. 즉 청소년들이 성인보다 컴퓨터를 훨씬 많이 사용하고 통신기기도 다양하게 활용하고 있다. 청소년일수록 랩이나 힙합을 좋아하며 성인은 트로트나 민요를 선호한다. TV를 시청할 때도 청소년은 쇼나 오락 가요 프로그램을 더 즐긴다. 또한 부모세대들은 보수나 안정성을 선호하는 반면 자녀세대는 진보나 개방적 가치를 선호하는 경향도 나타났다. 즉 청소년은 ‘남자든 여자든 모두 동등한 권리를 쥐야 한다’는 등 진보적인 가치를 성인보다 더 추구하는 것으로 드러났다. 머리를 염색한다든지 남자가 귀걸이를 하는 등의 신세대 멋 내기에 대해서도 청소년 집단이 성인집단에 비해 훨씬 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 조사됐다.

라이프스타일 유형도 세대 간 차이가 뚜렷했다. 황상민·김도환(2004)의 연구결과 20~30대는 개인주의적 보보스형과 공동체적 개방형이 많은 반면 40~50대는 전통주의적 보수형과 현실주의적 동조형이 많았다. 즉 젊은층일수록 자신만의 개성을 자유롭게 표현하고 물질적인 풍요 못지않게 사회적으로 인정받길 원하고 있다. 또한 나이가 들수록 집안, 학벌, 연줄 등 전통적인 가치관과 권위주의적 사회질서를 존중하고 있다.

한편, 부모와 자녀 간에 하루 평균 대화를 나누는 시간은 1시간 37분인 것으로 드러났다(박영균·박영신·김의철, 2006). 선호하는 TV 프로그램도 성인의 경우 시사토론이나 뉴스를 즐겨보는 반면 청소년들은 쇼, 오락, 코미디 등 연예·오락 프로그램을 좋아하는 것으로 조사됐다.

3. 연구문제 및 연구방법

본 연구는 초·중·고·대학생 집단 별로 매체 이용 및 사이버공간에 대한 인식이 어떻게 다른지 비교 분석하는데 주안점을 두고 있다. 이를 위해 전국 초·중·고·대학생 4,891명을 대상으로 설문조사를 실시했다(〈표 4〉 참조). 여러 문항 중 본 연구에 사용된 설문문항은 하루 평균 미디어 이용 시간, 한 달 평균 인터넷게시판에 올리는 댓글 수, 블로그나 미니홈피 소유 여부, 매체신뢰도, 사이버공간에 대한 인식이다. 미디어 이용현황은 종이신문읽기, 방송시청, 인터넷이용, 게임, 휴대전화사용, DMB 이용 등 모두 6가지로 개방형 질문을 사용해 하루 평균 미디어 이용시간을 특정했다. 사이버공간에 대한 인식은 기존 연구를 바탕으로 온라인을 통해 얻을 수 있는 긍정적 기능뿐 아니라 온라인공간의 폐해 등 모두 12가지 문항으로 측정했다.

〈표 4〉 설문조사 개요

구분	개요
설문조사시기	2008년 6월 23일(월) - 2008년 7월 24일(목) 한 달간
표본수	총 4,891명(초등학교 16.3%, 중학교 24.4%, 고등학교 24.5%, 대학교 34.7%)
표집방법	층화다단계집락표집
학교수	초등학교 29개, 중학교 42개, 고등학교 43개, 대학(전문대포함) 35개 추출
설문문항 영역	미디어이용, 매체신뢰도, 사이버공간에 대한 인식, 인구학적 통계(성별, 학교, 학업성취도, 거주 지역, 부모 직업, 경제수준 등)

4. 연구결과

1) 매체이용 및 신뢰도

청소년들의 하루 평균 미디어 이용시간을 조사한 결과, 전체적으로 총량은 344분으로 5.7시간으로 나타났다. 네 집단 중 중학생 집단이 하루 평균 6시간가량 미디어를 이용하면서 가장 높은 수치를 보였고 초등학생 집단이 4.7시간으로 가장 낮았다. 하지만 중학교, 고등학교, 대학교 집단 간 미디어이용량의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다.

무엇보다도, 청소년들은 방송을 시청하는데 가장 많은 시간을 보내는 것으로 조사됐다(〈표 5〉 참조). 이어 인터넷 이용, 휴대전화사용, 게임이용이 뒤를 이었고 종이신문 읽기는 채 20분도 안됐다. 초, 중, 고, 대학생 집단별 매체이용현황을 살펴본 결과, 종이신문읽기의 경우 대학생이 23.7분으로 가장 높았는데 이는 다른 세 집단에 비해 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈다. 방송시청시간은 학교단계가 낮을수록 높았다. 대학교로 올라갈수록 인터넷을 이용하는 시간(평균 2시간)이 늘었고 게임의 경우 중학생들과 고등학생들이 많이 이용하는 패턴을 보였다. 휴대전화는 고등학생들이 하루 평균 1시간 30분 정도로 가장 많이 이용하는 것으로 나타났고 초등학생들은 37분으로 고등학생들의 반도 채 안 되는 것으로 조사됐다. DMB 이용은 고등학교, 대학교로 올라갈수록 증가하는 경향을 보였다.

〈표 5〉 하루 평균 미디어 이용시간 (단위: 분) 및 집단 간 비교

	종이신문읽기	방송시청	인터넷이용	게임	휴대전화	DMB이용	합계
전체	15.7(32.3)	100.4(98.5)	99.2(94.1)	42.7(76.2)	75.4(119.4)	10.7(38.6)	344.3(256.9)
초등학교	11.7(22.0)	117.3(102.6)	73.8(72.2)	32.4(59.7)	37.6(77.9)	8.3(32.4)	281.4(200.7)
중학교	11.3(28.8)	118.9(102.0)	95.1(88.0)	47.0(78.5)	85.1(125.7)	8.5(29.8)	366.1(250.1)
고등학교	11.5(24.8)	94.7(93.6)	90.1(84.4)	46.9(79.0)	92.7(138.2)	9.8(37.4)	346.0(266.8)
대학교	23.7(40.8)	83.5(94.0)	120.4(108.4)	41.5(78.9)	74.2(112.5)	14.0(46.6)	357.5(273.3)
F 값	53.683***	40.396***	53.717***	7.842***	38.305***	6.580***	20.450***
사후검정	초, 중, 고<대	초, 중, 고<대	초<중, 고<대	초<중 및 초<고	초<중,고,대 및 고<대	초,중,고<대	초<중, 고, 대

* p<.05 *** p<.001 주: ()은 표준편차임.

한달 평균 인터넷 게시판에 올리는 댓글 수를 조사한 결과 초등학생이 9.29건으로 가장 많았고 중, 고, 대학생은 6건 안팎으로 비슷한 양상을 보였다(<표 6> 참조). 사후테스트 결과 초등학생 집단이 한 달 평균 올리는 댓글 수는 다른 세 집단의 것과 비교해 통계적으로 유의미한 차이를 보였다.

<표 6> 한 달 평균 댓글 게시 회수

	평균	표준편차
총계	6.93	12.40
초등학교	9.29	14.79
중학교	6.49	12.18
고등학교	6.09	12.35
대학교	6.64	11.12

또한 대부분의 청소년들이 블로그나 미니홈피를 소유하고 있는 것으로 조사됐다. 특히 대학생들의 경우 10명중 9명은 블로그나 미니홈피를 가지고 있었다.

<표 7> 블로그/미니홈피 소유 여부(% , N=4,662)

	있다	없다	전체
총계	78.3	21.7	100.0
초등학교	78.0	22.0	100.0
중학교	70.8	29.2	100.0
고등학교	69.3	30.7	100.0
대학교	90.5	9.5	100.0

카이제곱=233.7, 자유도=3, $p<.05$

블로그나 미니홈피를 관리하기 위해 하루에 보내는 시간은 대학생 집단이 평균 53.5분으로 가장 많았고 중학교와 고등학교 집단은 42분여로 비슷했으며 초등학교 집단은 34.8분으로 가장 낮은 것으로 나타났다. 네 집단별 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다($F=16.032$, $p<.001$). 사후테스트 결과, 대학생 집단과 초, 중, 고등학생 집단 사이에 블로그나 미니홈피 관리에 보내는 시간이 통계적으로 유의미한 차이를 보였고 중, 고등학생 집단과 초등학생 집단 간에도 통계적으로 유의미한 차이가 있었다.

<표 8> 블로그/미니홈피 관리에 보내는 시간(단위는 분)

	평균	표준편차
총계	45.4	61.0
초등학교	34.8	50.7
중학교	42.3	55.6
고등학교	42.0	58.1
대학교	53.5	68.0

매체신뢰도를 조사한 결과, <표 9>에 나타난 것처럼, 방송에 대한 신뢰가 가장 높았으며, 인터넷, 신문 순이었다. 신문의 경우, 네 집단 중 대학생집단이 가장 신뢰했으며 방송은 초등학생들의 신뢰가 높았다. 인터넷의 경우도 초등학교 학생들이 가장 높은 신뢰를 보였으며 대학교 집단이 가장 낮은 신뢰도를 기록했다. 대체로, 학교단계가 올라갈수록 인터넷과 방송에 대한 신뢰가 낮아지고 있었다.

<표 9> 매체신뢰도(평균)

	합계	초등학교	중학교	고등학교	대학교	F 검증
신문	2.50(.784)	2.42(.885)	2.52(.804)	2.49(.757)	2.54(.734)	4.334**
방송	2.70(.734)	2.83(.734)	2.79(.738)	2.65(.734)	2.62(.716)	23.004***
인터넷	2.63(.765)	2.77(.795)	2.71(.768)	2.60(.754)	2.53(.740)	24.107***

** p<.01, *** p<.001

주: 전혀 신뢰하지 않는다=1점 ~ 매우 신뢰한다=4점 ()은 표준편차

2) 사이버공간에 대한 인식

사이버공간에 대한 청소년들의 인식을 조사한 결과, 청소년들은 사이버세계가 중독성이 강한 공간이고 개인의 사생활침해가 발생하기 쉬운 공간이며 각종 악성댓글이 난무하는 공간이라고 여기는 경향이 강했다. 이와 더불어 온라인이 저작권 침해의 온상이 되고 있으며 따라서 온라인 활동을 제약하는 제도는 더욱 강화돼야 한다고 생각하고 있었다. 이처럼 청소년들의 사이버공간에 대한 인식은 다소 부정적으로 나타났다. 하지만 온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다는 측면은 높이 평가했다. 또한 온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있는 점도 긍정적으로 생각했다. 이처럼 청소년들의 사이버공간에 대한 인식은 긍정적인 측면과 부정적인 측면이 다소 혼재된 양상을 보여주고 있었다.

한편, 청소년들은 온라인이 학교공부에 그다지 많은 도움이 되고 있다고 생각하지 않은 것으로 나타났다. 또한 온라인이 민주주의 발전에 도움이 된다고 생각하는 비율도 다소 낮은 것으로 나타났다.

네 집단 중 고등학교 집단이 온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있고 온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있다고 생각하는 경향이 가장 강했다. 또한 온라인이 각종 악성댓글이 난무하는 공간이고 저작권침해의 온상이 되고 있으며 온라인에서 유포되는 많은 정보가 부정확하다고 생각했다.

대체로 고등학교, 대학교로 갈수록 온라인이 학교공부에 많은 도움이 되고 있다고 생각하는 경향이 강했다. 또한 고등학교, 대학교 집단일수록 온라인 활동 때문에 학업에 방해가 된다고 생각했다. 온라인이 민주주의 발전에 도움이 되는 공간이라고 생각하는 경향은 학교단계가 올라갈수록 높은 것으로 나타났다. 네 집단 중 중학교 집단이 온라인 활동을 제약하는 여러 제도-가령, 인터넷 실명제나 저작권법 등-가 강화돼야 한다고 생각했다.

〈표 10〉 사이버공간에 대한 인식(평균)

	합계	초등학교	중학교	고등학교	대학교
온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다	3.10(.701)	3.01(.753)	3.14(.669)	3.23(.617)	3.02(.736)
온라인은 각종 악성댓글이 난무하는 공간이다	3.00(.811)	2.64(.983)	2.95(.810)	3.20(.690)	3.05(.741)
사이버공간에서 많은 친구를 사귄다	2.72(.787)	2.66(.855)	2.83(.789)	2.78(.743)	2.62(.769)
온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있다	2.91(.755)	2.61(.901)	2.92(.731)	3.03(.673)	2.95(.716)
온라인은 저작권 침해의 온상이 되고 있다	2.95(.774)	2.62(.899)	2.92(.758)	3.11(.697)	3.01(.728)
온라인에서 유포되는 많은 정보는 부정확하다	2.68(.730)	2.53(.814)	2.65(.709)	2.75(.685)	2.72(.723)
온라인은 학교공부에 많은 도움이 된다	2.63(.811)	2.49(.911)	2.57(.807)	2.59(.804)	2.76(.749)
사이버세계는 중독성이 강한 공간이다	3.12(.769)	3.02(.907)	3.11(.764)	3.22(.691)	3.10(.747)
온라인은 개인의 사생활침해가 발생하기 쉬운 공간이다	3.05(.774)	2.95(.851)	3.00(.789)	3.14(.714)	3.07(.760)
온라인 활동 때문에 학업에 방해가 된다	2.76(.902)	2.52(.992)	2.73(.910)	2.83(.893)	2.85(.835)
온라인은 민주주의 발전에 도움이 되는 공간이다	2.65(.823)	2.31(.865)	2.59(.834)	2.73(.801)	2.80(.759)
온라인 활동을 제약하는 제도(인터넷실명제, 저작권법 등)는 더욱 강화돼야 한다	2.93(.906)	2.87(.952)	2.98(.916)	2.89(.936)	2.94(.851)

* 전혀 그렇지 않다=1점 ~ 매우 그렇다=4점 / ()은 표준편차

5. 논의 및 결론

청소년의 미디어 이용 및 사이버공간인식에 대한 본 연구의 조사결과에서 우리는 청소년들의 정보이용에 관하여 몇 가지 특징들을 대체로 확인할 수 있다. 우선, 가장 두드러진 현상은 오늘날 청소년들의 일상적 삶이 정보화의 환경에 아주 깊숙이 뿌리내리고 있다는 사실이다. 청소년의 약 78 퍼센트가 미니홈피나 블로그를 갖고 있으며, 청소년들은 하루 평균 약 45분가량을 자신의 미니홈피나 블로그를 관리하는데 시간을 보내고 있다. 그리고 그들은 한 달 평균 약 7건에 이르는 게시판 댓글을 올리고 있다. 청소년들의 하루 평균 인터넷 이용 시간은 대략 1시간 46분으로, 하루 평균 1시간 50분 정도를 소비하는 방송시청 다음으로 높은 비중을 차지하고 있다. 그 밖에도 청소년들은 일상적으로 게임, 휴대전화, DMB 등과 같은 뉴미디어들을 전통적인 인쇄매체인 신문보다 훨씬 더 많이 사용하고 있다. 매체신뢰도 조사결과, 그들은 방송이나 인터넷을 신문보다 더 신뢰하고 있는 것으로 조사됐다. 흥미로운 것은 다른 집단에 비해 초등학교생들이 많은 댓글을 올리고 있다는 것이다. 또한 초등학교생들이 부모와 하루 평균 교환하는 이메일 건수는 다른 세 집단에 비해 높았다. 이는 어린 세대일수록 사이버공간을 통해 의사소통을 많이 하고 있음을 보여주고 있다.

이와 더불어 청소년 세대는 최근의 정보환경에 대하여 매우 균형 잡힌 태도를 보이고 있다. 앞서 분석했듯이, 청소년들은 사이버공간에서 많은 정보를 얻을 수 있다고 생각하고 온라인 공간을 자유로운 의사표현의 공간으로 생각하는 경향이 강한 것으로 나타나고 있지만 사이버공간이 저작권 침해와 사생활 침해의 공간이 되어가는 것에 대하여 높은 경계심을 갖고 있는 것으로 나타나고 있다. 즉 그들은 정보기술을 아주 일상적으로 잘 활용하면서도, 사이버공간에서 자유로운 의사표현이 보장되어야 하고 프라이버시나 저작권도 보호되어야 한다는 건전한

의식을 보여주고 있는 셈이다.

하지만 청소년들은 사이버공간이 학교 공부에 그다지 많은 도움이 되고 있다고 생각하지 않은 것으로 조사됐다. 따라서, 청소년들이 온라인을 학습공간으로 활용할 수 있는 다양한 방법들이 모색될 필요가 있다. 즉 청소년들에게 일상화 돼버린 온라인을 활용한 수업이 점차 확대돼야 할 것으로 보인다. 가령, 온라인 공간에서 정보나 지식을 검색하거나 찾는 방법이라든지 여러 정보 중 학습에 도움이 되는 유용한 정보를 골라내는 방법 등 구체적인 사이버공간 활용법을 학생들에게 가르칠 필요가 있다. 또한 미디어교육을 강화해 사이버공간에서의 저작권 침해 및 남용 사례 등을 알림으로써 청소년들이 어렸을 때부터 올바르게 사이버공간을 이용하는 습관을 갖도록 만들어야 한다. ㉔

〈참고문헌〉

국가청소년위원회(2007). 2007 청소년백서.

김명언 · 김의철 · 박영신(2000). 청소년과 성인간의 세대차이와 유사성. 한국심리학회지: 사회문제, 6(1), 181-204.

김종길 · 김문조(2006). 디지털한국사회의 이해. 서울: 집문당.

김진희 · 김정신(2004). 청소년의 인터넷중독에 대한 생태학적 접근. 한국 청소년연구, 15(1), 137-166.

나은영(2002). 탈물질주의의 가치와 이동전화 이용행동 및 태도에서의 세대 차. 한국심리학회지: 소비자 · 광고, 3(1), 17-32.

나은영 · 송종현(2006). 어린이의 인터넷 · 컴퓨터게임 몰입에 미치는 자기 통제성의 매개역할과 어머니의 개방적 커뮤니케이션의 영향. 한국 언론학보, 50권 2호, 116-147.

박영균 · 박영신 · 김의철(2006). 청소년과 부모세대간 문화갈등요인분석 및 문화소통 증진방안. 한국여성개발원 · 한국청소년정책연구원

박영신 · 윤영진 · 김의철(2006). 한국사회와 정치에 대한 인식과 신뢰: 청소년과 성인 세대의 심리차이 분석. 아동교육, 15권 2호, 257-270.

원용진 · 이동연 · 노명수(2006). 청소년주의와 세대신화. 『한국언론정보학보』, 36호, 324~347.

윤옥경(2000). 사이버세대의 세대 차이와 세대갈등에 대한 전망: 세대문제 해결을 위한 장으로서의 사이버공간의 가능성 탐색. 한국청소년 연구, 제11권 2호, 55-75.

이수범(2004). N세대 소비문화에 대한 문화기술적 연구. 광고학연구, 제15권 3호, 71-90.

차현희(2007). 뉴미디어를 통한 가상공동체를 중심으로 일어나는 신세대들의 집단행동. 정보디자인학연구, 제10집, 205-216.

최원기(2006). 세대격차와 세대갈등에 대한 성찰적 논의. 한국인간관계보, 11권 1호, 85-103.

한국YMCA전국연맹(2005). 세대간 평화의 공존비전 만들기 100인 토론회.

황상민(2000). 사이버공간의 경험에서 나타난 부모세대와 청소년세대집단 간의 의식특성. 한국심리학회지: 발달, 13(2), 145-158.

황상민(2004). 대한민국 사이버 신인류. 서울: 21세기북스.

황상민 · 김도환(2004). 한국인의 라이프스타일과 세대의 심리적 정체성: ‘세대차이’ 연구를 위한 심리학적 모델. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 18(2), 31-47.

인터넷 댓글에서의

청소년 인권침해 실태 및 인식조사¹⁾

한국청소년정책연구원 선임 연구위원 | 성윤숙

1. 서론

인터넷에 나타난 Web 2.0의 기술적인 특징과 결부되어 청소년들이 인터넷 공간에서 새로운 문화를 창출하고 있다. ‘개방’ 된 공간, 즉 열린 공간인 인터넷 상에서 청소년들은 자신이 찾고자 하는 것을 찾아본다. 그리고 자신이 가진 정보를 다른 이용자와 ‘공유’ 하며, 카페, 토론방에 ‘참여’ 하여 자신의 의견을 개진한다. 개방, 공유, 참여로 대변되는 Web 2.0이야말로 지금의 10대 청소년들이다. 사이버 공간은 우리 생활의 중요한 일부분이고 특히 인터넷을 통해 접할 수 있는 수많은 정보유통 즉, 블로그, 인터넷게시판, 뉴스 포털 사이트 등에 대한 댓글 달기 등은 청소년 생활의 일부가 되어가고 있다.

최근에는 유익한 정보취득원인 사이버공간이 각 정보에 대한 댓글달기, 게시판 글 올리기 등 사람들의 의견표현이 자유로워지면서 좋은 글들이 올라와 사회적 공론장으로서 정보의 교환과 토론을 가능케 한다.

그러나 글을 올린 사람에 대한 비난, 정보나 기사에 대한 욕설담긴 평가 등 개인적 원한도 없으면서 다른 사람을 증오하는 글들을 올리는 피해가 속출, 무분별한 댓글로 인해 불필요한 정보의 범람과 함께 인터넷 공간의 과부하를 초래하는 등 잘못된 정보의 유통으로 개인의 피해뿐만 아니라 사회적 신뢰를 파괴하는 등 새로운 부작용이 늘고 있다.

1) 이 연구는 한국청소년정책연구원 2008년도 고유과제인 ‘인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해 현황과 대응방안’ 연구에 기반을 두고 있다.



인터넷 게시판 등에 올린 자료에 악의적인 욕설이나 비방 댓글을 다는 것을 “악성 리플”의 줄임말인 악플이라는 신조어로 사용하고 있는데, 악플에 대한 영향력은 피해자에게 회복하기 어려운 정신적 손해를 발생하게 한다. 대표적 사례로는 개똥녀 사건, 임수경사건, 연예인 자살 동기가 악플인 것으로 드러나는 등 일련의 사건사고들로 인해 인터넷 댓글에 대한 사회적 관심이 높아지고 있다. 즉 인터넷게시판이나 댓글에 의한 명예훼손과 모욕이 크게 사회문제화 되고 있어 대책 마련이 시급한 실정이다.

특히 청소년 시기는 미디어 이용 습관이 형성되는 시기이기도 하며 이들의 미디어 이용은 사회화의 중요한 일부분이다. 이미 청소년의 일상 속에서 미디어가 매우 중요한 위치를 차지하고 있다는 것은 부정할 수 없게 된 바, 무조건적인 규제나 비판보다는 인터넷 댓글에서 청소년 인권침해 실태와 문제점에 관해 분석함으로써 건전한 인터넷 댓글 문화 정착에 기여하고자 한다.

2. 조사개요

인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해 실태와 문제점을 알아보기 위해 설문조사를 실시하였다. 설문조사는 전국의 중학교 44개교와 고등학교 42개교를 대상으로 각 학교당 1개 학급씩 총 2,504명을 표집했다. 설문조사 기간은 2008년 6월 23일부터 7월 24일까지 31일이었다. 회수된 설문지는 2,404부였는데, 이 중에서 신뢰성이 낮다고 판정된 자료 48부를 제외한 2,356부를 최종분석에 사용했다.

3. 조사결과

1) 청소년의 인터넷 댓글 이용 실태

2,356명의 청소년을 대상으로 인터넷 댓글 이용 유무에 대한 질문을 한 결과, 97.37%(2,294명)가 댓글을 사용한 적이 있다고 대답했다. 대부분의 청소년이 인터넷 댓글을 이용해보았거나 이용하는 것으로 나타났다.

〈표 1〉 인터넷 댓글 이용유무

구분	통계량	N	%
있다		2,294	97.37
없다		20	0.85
미응답		42	1.78
총계		2,356	100

청소년을 대상으로 댓글을 많이 이용하는 게시판에 대하여 개방형 질문을 통해 인터넷 댓글 사용 이용 공간을 10개로 분류하였다. 그 외 답변에 대해서 기타로 하여 조사한 결과 이용횟수가 많은 공간은 ‘다른 사람의 미니홈피나 블로그’가 1주 평균 3.68회로 가장 높았고, 그 다음은 클럽·카페가 2.17회, 온라인게임 사이트가 1.70회로 나타났다. 동일한 항목에 대하여 이용정도를 5점 척도로 질문한 결과, 1위부터 6위까지 이용횟수 순위와 동일하게 나타났다. 다른 사람의 미니홈피나 블로그가 3.10점, 클럽·카페가 2.57점, 온라인게임 사이트가 2.28점 순이었다. 포털사이트의 일반적인 뉴스게시판 분류에 의한 정치/스포츠/연예 기사 중에서 많이 이용하는 순서는 연예(1.96점), 정치(1.71점), 스포츠(1.68점)로 나타났다. 가장 이용이 적은 게시판은 정부기관·관공서 홈페이지(1.30점)로 나타났다.

〈표 2〉 댓글을 쓰는 인터넷 공간에서 1주 평균 이용횟수 및 정도

댓글을 쓰는 인터넷 공간	이용횟수			이용정도(5점)		
	N	M	SE	N	M	SE
클럽·카페 ²⁾ 등의 동아리, 동호회 홈페이지	1,629	2.17	0.11	2,191	2.57	0.03
포털사이트(네이버, 다음 등)의 토론게시판	1,692	1.17	0.08	2,184	2.04	0.03
정치적인 뉴스 기사(혹은 뉴스 게시판)	1,799	0.69	0.06	2,184	1.71	0.02
스포츠 뉴스 기사(혹은 뉴스 게시판)	1,824	0.69	0.06	2,178	1.68	0.02
연예인 관련 뉴스 기사(혹은 뉴스 게시판)	1,723	0.94	0.05	2,174	1.96	0.03
다른 사람의 미니홈피나 블로그	1,532	3.68	0.17	2,180	3.10	0.03
EBS같은 교육 관련 홈페이지	1,786	0.58	0.04	2,180	1.66	0.02
정부 기관, 관공서의 홈페이지(정부부처, 시·도·군청 등)	1,928	0.18	0.02	2,191	1.30	0.01
온라인게임 사이트	1,703	1.70	0.11	2,172	2.28	0.03
학교 홈페이지/학급 홈페이지 및 게시판	2,356	0.37	0.03	2,171	1.71	0.02
기타	2,356	0.10	0.02	783	1.41	0.03
유효 목록수	N=1,194			N=738		

댓글을 쓰려고 가장 많이 이용하는 사이트³⁾는 싸이월드가 47.9%로 가장 많았고, 그 다음은 네이버로 22.9%, 3위는 다음으로 6.1%, 4위는 게임 사이트⁴⁾로 5.7%, 카페 4.2% 순으로 나타났다.

〈표 3〉 댓글을 가장 많이 쓰는 사이트 및 게시판

순위	사이트 명	N	%	순응답에 따른 %
1위	싸이월드(미니홈피=36)	661	27.9	47.9
2위	네이버(네이버 톡=20)	316	13.3	22.9
3위	다음	84	3.5	6.1
4위	게임사이트	79	3.3	5.7
5위	카페	58	2.4	4.2
6위	세이클럽	30	1.3	2.2
7위	블로그	19	0.8	1.4
8위	버디버디	17	0.7	1.2
9위	학교/반 홈페이지 및 카페	12	0.5	0.9
10위	교육방송	7	0.3	0.5
기타		97	4.1	7.0
합계		1,380	58.2	100
댓글 안씀	-	35	1.5	-
무응답	-	941	40.3	-
총계		2,356	100	-

2) 인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해 실태

(1) 청소년의 인터넷 댓글로 인한 피해, 가해, 간접경험

청소년에게 인터넷 댓글로 인한 피해, 가해, 간접경험에 대해 질문하였다. 인터넷 상에서 일어나는 피해, 가해, 간접경험의 유형을 선행연구를 통해 사생활폭로, 공개적 모욕, 성희롱, 개인정보피해 4가지로 분류하였다.

청소년들의 인터넷 댓글로 인한 피해, 가해, 간접경험의 유무에 대한 빈도분석을 실시한 결과, 각 항목의 빈도는 〈표 4〉와 같이 나타났다. 또한 경험 분류에 따라 4항목의 빈도 평균치를 산출하였다. 피해경험의 경우, 공개적 모욕은 111명(5.5%), 성희롱 경험은 98명(4.8%), 사생활폭로 경험은 87명(4.2%), 개인정보피해가 80명(3.2%)으로써 평균 94명(4.4%)이 피해경험이 있는 것으로 나타났다.

가해경험의 경우, 공개적 모욕이 125명(6.0%), 개인정보피해 85명(4.0%), 댓글로 타인의 사생활을 폭로한 경험 이 있는 청소년이 72명(3.4%), 성희롱이 67명(3.2%)으로써 평균 87명(4.2%)이 가해경험이 있다고 응답하였다. 간접경험의 경우, 타인이 타인에게 하는 사생활을 폭로하는 것을 본 경험이 있는 청소년이 571명(30.4%), 성희롱은 504명(27.0명), 공개적 모욕은 415명(22.0%), 개인정보피해는 263명(13.8%)으로써 평균 438명(23.3%)이 간접 경험이 있는 것으로 나타났다.

2) 클럽, 카페 : 포털사이트에서 제공하는 서비스로써 친목, 취미, 종교 등과 같은 특정 목적을 추구하는 사람들이 가입하여 형성된 동호회 홈페이지의 일종이다.

3) 댓글을 가장 많이 쓰는 사이트 주소를 쓰라는 주관식 기입형 질문에 1,380명이 답했다.

4) 게임 사이트는 단순히 게임 사이트라고 응답한 수와 게임 관련 사이트 이름을 기입한 응답 수를 모두 합산하여 계산했다.

〈표 4〉 인터넷 댓글로 인한 피해-가해-간접경험

문항		있다(%)	없다(%)	N(%)
피 해 경 험	다른 사람이 댓글로 나의 사생활을 폭로한 적이 있다(사생활폭로)	87(4.2)	1,988(95.8)	2,075(100)
	다른 사람이 댓글로 나를 공개적으로 나쁘다고 헐뜯은 적이 있다(공개적 모욕)	111(5.5)	1,922(94.5)	2,033(100)
	다른 사람이 댓글로 나에게 성적인 욕설을 한 적이 있다(성희롱)	98(4.8)	1,951(95.2)	2,049(100)
	다른 사람이 나의 개인정보를 사용하여 댓글을 남긴 적이 있다(개인정보피해)	80(3.2)	2,010(96.8)	2,090(100)
	피해경험 빈도(%) 평균	94(4.4)	1,967(95.6)	2,061(100)
가 해 경 험	나는 댓글로 남의 사생활을 폭로한 적이 있다(사생활폭로)	72(3.4)	2,022(96.4)	2,094(100)
	나는 댓글로 남을 공개적으로 나쁘다고 헐뜯은 적이 있다(공개적 모욕)	125(6.0)	1,942(94.0)	2,067(100)
	나는 다른 사람의 개인정보를 사용하여 댓글을 남긴 적이 있다(성희롱)	67(3.2)	2,044(96.8)	2,111(100)
	나는 댓글로 남에게 성적인 욕설을 한 적이 있다(개인정보피해)	85(4.0)	2,019(96.0)	2,104(100)
	가해경험 빈도(%) 평균	87(4.2)	2,007(95.8)	2,093(100)
간 접 경 험	댓글로 남의 사생활을 폭로하는 것을 본 적이 있다(사생활 폭로)	571(30.4)	1,310(69.6)	1881(100)
	댓글로 남을 공개적으로 나쁘다고 헐뜯는 것을 본 적이 있다(공개적인 모욕)	415(22.0)	1,472(78.0)	1,887(100)
	댓글로 남에게 성적인 욕설을 하는 것을 본 적이 있다(성희롱)	504(27.0)	1,360(73.0)	1,864(100)
	다른 사람이 남의 개인정보를 사용하여 댓글을 남기는 것을 본 적이 있다(개인정보피해)	263(13.8)	1,648(86.2)	1,911(100)
	간접경험 빈도(%) 평균	438(23.3)	1,447(76.7)	1,885(100)

인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해를 유형별로 살펴보았을 경우, 피해경험과 가해경험에서는 공개적 모욕(111명)이 가장 빈도가 높게 나타났다. 간접경험에서는 사생활폭로가 571명으로 가장 많았다. 그 다음은 성희롱, 공개적 모욕 순이었다.

〈표 5〉 인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해 유형별 피해-가해-간접경험

구분 \ 유형	사생활폭로N(%)	공개적 모욕N(%)	성희롱N(%)	개인정보피해 N(%)
피해경험	87(4.2)	111(5.5)	98(4.8)	80(3.2)
가해경험	72(3.4)	125(6.0)	67(3.2)	85(4.0)
간접경험	571(30.4)	415(22.0)	504(27.0)	263(13.8)

(2) 인터넷 댓글에서의 인권침해 피해경험 후 생활변화

인터넷 댓글에서의 인권침해 피해경험 후에 표준오차(SE) $\pm 5\%$ 이내 항목은 '화가 났다'를 제외하고 모두 유의미한 평균을 나타냈다. 평균이 가장 높은 항목은 '화가 났다'(2.79), 그 다음이 '우울했다'(2.25), '불안하거나 초조'(2.18), '다른 사람에게 똑같이 해주고 싶어졌다'(1.97), '공부에 집중하기 어렵거나 성적이 떨어졌다'(1.90), '자신이 쓸모없는 사람이라는 생각이 들었다'(1.86) 등의 순으로 나타났다(〈표 6〉 참조).

〈표 6〉 인터넷 댓글에서의 인권침해 피해경험 후 생활변화

항 목	M	SE	SD
우울했다	2.25	0.05	1.31
화가 났다	2.79	0.06	1.49
불안하거나 초조했다	2.18	0.05	1.29
자신이 쓸모없는 사람이라는 생각이 들었다	1.86	0.05	1.12
자살충동을 느끼거나 시도했다	1.73	0.04	1.08
건강이 나빠졌다	1.74	0.04	1.05
생활에 의욕이 없어졌다	1.81	0.05	1.13
대인관계가 두려워지고 위축됐다	1.80	0.05	1.12
공부에 집중하기 어렵거나 성적이 떨어졌다	1.90	0.05	1.18
성적 호기심이나 충동이 강해졌다	1.72	0.04	1.07
다른 사람에게도 똑같이 해주고 싶어졌다	1.97	0.05	1.25
내가 당한 대로 다른 사람에게 했다	1.82	0.05	1.16

인터넷 댓글에서의 인권침해 피해경험 후, 생활의 변화에 대한 11개 항목에 대하여 베리맥스 직각회전 요인분석을 실시한 결과, 2가지 요인이 추출되었다. 1이상의 아이겐값 큰 순으로 행동·인식 변화(5.95), 감정 변화(2.77)라는 2가지 요인구조가 추출되었고, 행동·인식 변화는 49.60%, 감정 변화는 23.08%의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 2가지 요인의 전체 변량 설명력은 72.68%이다. 1요인은 행동·인식 변화로 ‘건강이 나빠졌다’, ‘성적 호기심이나 충동이 강해졌다’, ‘대인관계가 두려워지고 위축됐다’ 등 9개 항목이고 2요인은 감정변화로 ‘화가 났다’, ‘우울했다’, ‘불안하거나 초조했다’로 3개 항목으로 구성되었다.

〈표 7〉 인터넷 댓글에서의 인권침해 피해경험 후 생활변화 요인분석

피해 후 생활변화 요인분석		성분	
		1	2
요인 1 행동·인식 변화	건강이 나빠졌다	0.887	0.164
	성적 호기심이나 충동이 강해졌다	0.847	0.073
	대인관계가 두려워지고 위축됐다	0.836	0.309
	생활에 의욕이 없어졌다	0.826	0.327
	공부에 집중하기 어렵거나 성적이 떨어졌다	0.822	0.277
	자살충동을 느끼거나 시도했다	0.813	0.258
	자신이 쓸모없는 사람이라는 생각이 들었다	0.726	0.424
	내가 당한 대로 다른 사람에게 했다	0.704	0.112
	다른 사람에게도 똑같이 해주고 싶어졌다	0.655	0.301
요인 2 감정변화	화가 났다	0.038	0.881
	우울했다	0.310	0.847
	불안하거나 초조했다	0.427	0.785
eigenvalue		5.952	2.770
설명력(%)		49.597	23.080

3) 인터넷 실명제 도입에 관한 인식 및 댓글에서의 인권침해 피해경험 후 생활 변화와 실명제도입과의 관계

사이트 특성에 따른 인터넷실명제 도입 희망정도에 대해 리커트(Likert) 5점 척도로 하여 질문한 결과, 모든 사이트(3.07)에 실명제 도입이 가장 높았고, 뉴스게시판(2.98), 포털사이트(2.85) 순으로 나타났다.

〈표 8〉 사이트별 인터넷실명제 도입 희망정도

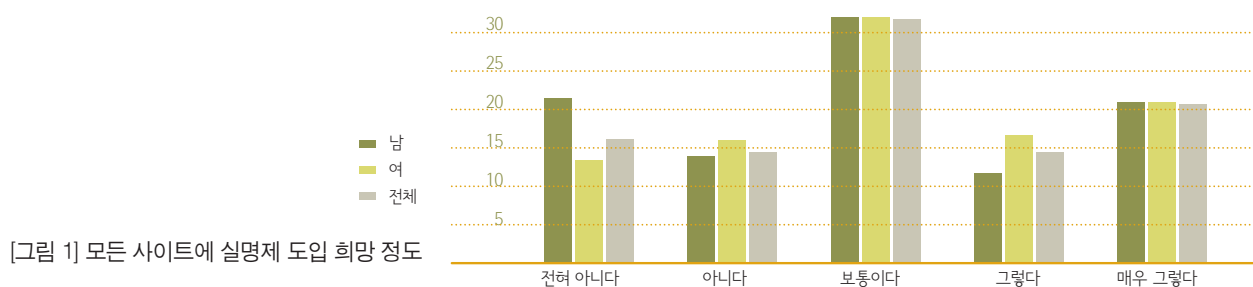
항목	N	M	SE	SD
모든 사이트에 실명제 도입	2,228	3.067	0.029	1.361
포털 사이트만 실명제 도입	2,216	2.846	0.028	1.312
뉴스게시판만 실명제 도입	2,213	2.979	0.029	1.364
전체	2,212(유효)	2.964		

‘모든 사이트에 실명제를 도입해야 한다’ 는 제시어를 주자 응답자 21.4%가 ‘매우 그렇다’ 고 답했고, 14.3%는 ‘약간 그렇다’ 를 골랐다. ‘보통’ 이라는 응답이 31.7%였다. 반대하는 응답은 ‘아닌 편이다’ 와 ‘전혀 아니다’ 를 합쳐 32.6%로 나타났다. 특히 모든 사이트 실명제 도입 찬성 응답은 여학생이 남학생보다 조금 더 높게 나타났다. ‘포털 사이트만 실명제를 도입해야 한다’ 는 제시어를 주자 응답자 14.7%가 ‘매우 그렇다’ 고 답했고, 13.3%는 ‘약간 그렇다’ 를 골랐다. ‘보통’ 이라는 응답이 34.9%였다. 반대하는 응답은 ‘아닌 편이다’ 와 ‘전혀 아니다’ 를 합쳐 36.9%로 나타났다. ‘뉴스게시판만 실명제를 도입해야 한다’ 는 제시어를 주자 응답자 19.4%가 ‘매우 그렇다’ 고 답했고, 13.8%는 ‘약간 그렇다’ 를 골랐다. ‘보통’ 이라는 응답이 32.2%였다. 반대하는 응답은 ‘아닌 편이다’ 와 ‘전혀 아니다’ 를 합쳐 34.7%로 나타났다.

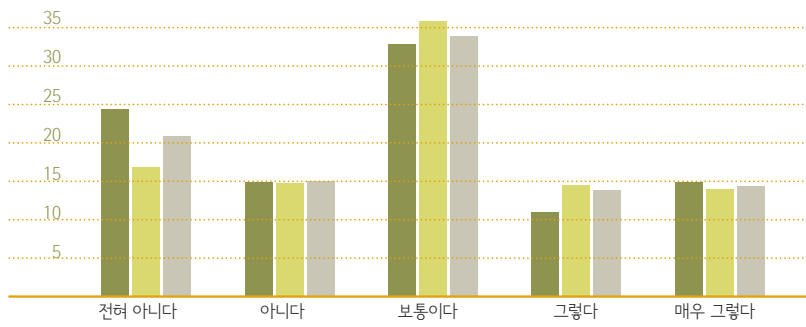
〈표 9〉 성별에 따른 사이트별 인터넷실명제 도입 희망정도

단위 (%)

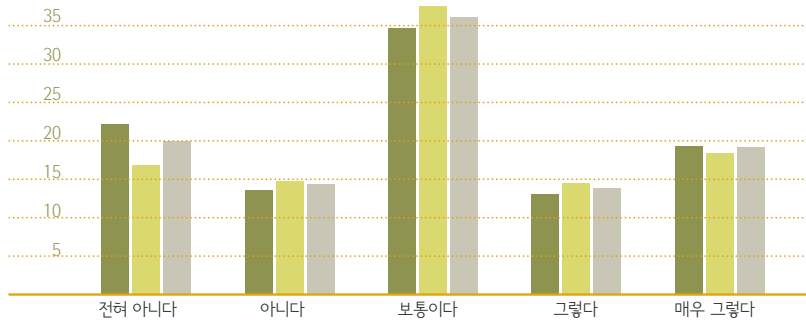
항목		전혀아니다	아닌편이다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
모든 사이트에 실명제 도입	남	21.3	13.8	31.8	11.8	21.3
	여	14	15.9	31.7	16.9	21.5
전체		17.8	14.8	31.7	14.3	21.4
포털 사이트만 실명제 도입	남	25.1	15.3	33.2	11.3	15
	여	17.8	15.4	36.7	15.3	14.7
전체		21.6	15.3	34.9	13.3	14.9
뉴스게시판만 실명제 도입	남	23.2	13.6	30.2	13.4	19.6
	여	16.6	15.8	34.3	14.2	19.1
전체		20	14.7	32.2	13.8	19.4



[그림 1] 모든 사이트에 실명제 도입 희망 정도



[그림 2] 포털 사이트만 실명제 도입 희망 정도



[그림 3] 뉴스게시판만 실명제 도입 희망 정도

사이트 특성에 따른 인터넷실명제 도입 희망정도와 인터넷댓글로 인한 인권침해 피해 경험자들의 심리상태와 관계가 있는지 알아보기 위해 피해 후 변화 요인 간의 상관관계 분석을 실시하였다. 행동인식변화에서는 포털사이트만 도입에서 낮은 상관관계를 나타냈고, 감정변화에서는 모든 사이트 실명제 도입(0.213), 포털사이트만 도입(0.167), 뉴스게시판 도입(0.170) 모두에서 유의미한 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 즉 인터넷댓글로 인한 피해로 우울함이나 불안함, 초조감 등을 느낀 청소년들의 경우 실명제 도입에 찬성하는 것으로 나타났다.

〈표 10〉 사이트 특성에 따른 실명제 희망정도와 댓글 인권침해 피해 후 변화 요인 간의 관계

사이트	피해 후 변화	행동인식 변화	감정 변화
모든 사이트 실명제 도입		-0.030	0.213**
포털사이트만 실명제 도입		0.107**	0.167**
뉴스게시판만 실명제 도입		0.082	0.170**

Pearson 상관계수, N=576, ** p<.01 * p<.05

4) 인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해에 대한 법의식 및 피해경험 후 변화와의 관계

댓글로 인한 인권침해 관련하여 항목별 법적인 처벌 강도를 살펴보았다. 댓글로 발생할 수 있는 침해 유형인 욕이나 비난 등의 모욕, 협박, 성희롱, 허위사실이나 명예훼손, 스토킹, 음란·폭력물 배포에 대한 처벌강도 정도가 전체적으로 높게 나타났다. 가장 높은 평균을 보인 것은 스토킹(4.29)이었고, 그 다음이 성희롱(4.27), 명예훼손(4.22), 음란·폭력물 배포(4.14), 협박(4.04), 욕이나 비난 등의 모욕(3.66) 순으로 나타났다. 5점 척도로 전체 침해유형을 합산한 평균은 4.10이었다.

5점 척도에서 처벌 희망정도가 높은 순으로 백분율로 환산했을 때, 스토킹은 85.8%, 성희롱 85.3%, 사생활 유포 등의 명예훼손은 84.4%, 폭력, 음란물 배포는 82.8%, 욕이나 비난 등의 모욕은 73.3%로 나타났다.

〈표 11〉 인터넷 댓글 인권침해 법의식

항목	N	M	SE
욕이나 비난 등의 모욕	2,205	3.66	0.02
협박	2,206	4.04	0.02
성희롱	2,203	4.27	0.02
사생활 유포 등의 명예훼손	2,205	4.22	0.02
스토킹 등의 지속적인 괴롭힘	2,204	4.29	0.02
음란, 폭력물 배포	2,204	4.14	0.02
전체	2,195(유효)	4.10	

댓글로 인해 발생하는 문제들과 댓글로 인한 피해경험 후 겪게 되는 요인 간의 상관관계 분석을 실시한 결과, 행동·인식변화에서는 전체 변인에서 부적인 상관관계가 나타났고, 감정변화에서는 정적인 상관관계가 나타났다. 감정변화 요인이 댓글로 인한 모든 문제에 대한 처벌 강도에 유의미한 정적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

〈표 12〉 인터넷 댓글 인권침해에 대한 법의식과 피해 후 변화 요인 간의 상관관계

항목	피해 후 일상생활 변화 요인	
	행동인식 변화	감정 변화
욕이나 비난 등의 모욕	-0.071**	0.236**
협박	-0.110**	0.274**
성희롱	-0.164**	0.334**
사생활 유포 등의 명예훼손	-0.151**	0.300**
스토킹 등의 지속적인 괴롭힘	-0.165**	0.331**
음란, 폭력물 배포	-0.143**	0.268**

Pearson 상관계수, N=569, ** p<.01

댓글로 인한 피해경험 후 변화 요인과 문제별 처벌 강도에 대한 선형회귀분석을 실시한 결과, 행동·인식변화에서는 협박($\beta=-0.111$), 성희롱($\beta=-0.165$), 명예훼손($\beta=-0.152$), 스톱킹($\beta=-0.164$), 음란·폭력물배포($\beta=-0.145$)에서 부적인 인과관계가 있는 것으로 나타났다. 감정변화에서는 모욕($\beta=0.236$), 협박($\beta=0.271$), 성희롱($\beta=0.311$), 명예훼손($\beta=0.297$), 스톱킹($\beta=0.328$), 음란·폭력물배포($\beta=0.268$) 변인에서 정적인 인과관계가 나타났다.

〈표 13〉 인터넷 댓글 인권침해 피해경험 후 변화가 댓글 인권침해 법의식에 미치는 영향

처벌강도	피해 후 변화	행동인식변화 β	감정변화 β	R ²	adjusted R ²	F
모욕		-0.071	0.236	0.061	0.057	18.33**
협박		-0.111**	0.271**	0.086	0.083	26.779**
성희롱		-0.165**	0.311**	0.137	0.134	45.212**
명예훼손		-0.152**	0.297**	0.112	0.109	35.809**
스토킹		-0.164**	0.328**	0.135	0.132	44.338**
음란·폭력물 배포		-0.145**	0.268**	0.093	0.090	29.191**

N=572, ** p<.01 * p<.05

4. 결론

댓글은 통상적으로 특정 게시물의 본문 아래에 첨부된 평가적 내용으로서 제목이나 목록 없이 본문만 있는 형태를 띠고 있는 것이 보통이다. 최근 악플로 인한 사회적 피해가 가시화됨에 따라 사회 일각에서 선플 운동이 벌어지고 있으나, 메시지가 자극적이고 폭로적이어야 네티즌의 관심을 더 많이 받을 수 있다는 관점에서 다양한 현실적 어려움을 겪고 있는 실정이다. 위 결과로부터 얻어진 결론은 다음과 같다.

첫째, 청소년의 97.37%가 댓글을 이용한 적이 있었고, 인터넷 공간에 따라 댓글을 가장 많이 쓰는 곳은 ‘다른 사람의 미니홈피나 블로그’가 가장 높았고, 1주 평균 3.68개 정도의 댓글을 쓰는 것으로 나타났고, 그 다음은 클럽·카페로 2.17개, 온라인 게임 사이트가 1.70개였다. 댓글을 가장 많이 쓰는 사이트명은 싸이월드가 47.9%로 가장 많았고, 네이버 22.9%, 다음이 6.1% 순으로 나타났다. 댓글을 주로 쓰는 게시판은 미니홈피나, 카페, 뉴스(연예, 스포츠, 시사) 게시판으로 답했다. 댓글을 쓰는 사이트에서 주로 하는 활동은 개인블로그, 미니홈피, 카페활동, 검색 등을 한다고 응답했다.

둘째, 인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해를 유형별로 살펴보았을 경우, 피해경험과 가해경험에서는 공개적 모욕(111명)이 가장 빈도가 높게 나타났고, 간접경험에서는 사생활폭로가 571명으로 가장 많았고 그 다음은 성희롱, 공개적 모욕 순이었다. 또한 인터넷 댓글로 피해를 입은 청소년들은 크게 행동·인식과 감정에 변화가 나타났는데 대인관계가 위축되고, 생활에 의욕이 없어지고, 자살충동을 느끼고 자신이 당한 대로 다른 사람에게 보복하고 싶은 마음이 드는 등의 행동·인식 변화와 우울, 화가 나고 불안감을 느끼는 등의 감정 변화가 나타났다. 특히 감정에 변화가 나타난 청소년들이 인터넷 실명제 도입을 적극적으로 희망하였는데 부분적인 실명제보다는 모든 사이트에 인터넷실명제를 도입해야 한다는 의견이 가장 많았다.

셋째, 청소년들은 댓글로 발생하는 인권침해에 대해 심각하게 경각심을 가지고 강하게 법적인 처벌을 해야한다고 강조했다. 상대적으로 욕이나 비난 같은 모욕은 처벌강도가 스토킹이나 성희롱보다는 약하게 나타났다. 특히 댓글로 피해를 당해 화가 났거나 우울하고 불안 초조한 감정의 변화가 있는 청소년들은 상대적으로 처벌강도를 강하게 하고 싶어 하는 것으로 나타났다.

결론적으로 인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해 피해·가해경험 중 공개적 모욕이 가장 빈도가 높게 나타났는데 인터넷 악플을 방지하고 피해를 최소화 하는 가장 적절한 수단은, 현행 법규가 기지고 있는 제 미비점을 보완하되(예: 망법 제44조의 기준과 절차를 보다 합리적으로 개선), 보다 강력한 악플 척결 의지로 실정법을 위반하고 있는 악플러에 대한 엄격 책임제(strict liability) 도입, 법이나 약관 상 주어진 주의성실 의무를 게을리하여 악플의 피해를 확대시킨 정보통신제공사업자에 대한 공동불법행위 기소 및 보다 현실적인 피해보상액 부가, 제한 본인확인제의 확대, 분쟁조정제의 합리적 운영 등이 체계적이고도 효과적으로 실행된다면, 악플러에 대한 교육적 계도나 네티즌 윤리 의식 신장과 더불어 보다 나은 인터넷 공간을 만들 수 있을 것이다. 

인터넷댓글에서의

청소년 인권침해 방지를 위한 정책방안



한국청소년정책연구원 선임 연구위원 | 성윤숙

우리나라 국민의 77%인 3500만명이 인터넷을 사용하고 있고 ITU가 '09년 국가 정보화 수준을 측정 발표한 ICT 개발지수(CT Development Index)'에서 인터넷 접속가구 비율 1위, 무선초고속 가입자수 2위 등 인터넷 이용측면에서 높은 점수를 받아 대상국 152개국 중 2위에 오를 정도로 ICT강국이다. 인터넷의 강력한 사회적 영향력은 정보검색·전달·유통의 편리성과 같은 순기능 외에도 익명성이나 비대면성, 빠른 전파력으로 인한 일탈행위들로 인해서 인권침해가 빈번히 발생되고 있다. 특히 요즘 들어 부쩍 늘어난 문제 가운데 하나가 댓글에 의한 명예훼손이나 사생활 침해현상이다. 이러한 현상은 표현의 자유에 관한 잘못된 이해에서 기인하기도 한다. 많은 사람들은 인터넷이 제공하는 가상공간에서 자신이 올린 글이 개인이나 사회에 초래할 파장을 생각하지 않고 아무런 책임의식 없이 그냥 글을 올리거나 댓글을 달기도 한다. 최근 발생한 최진실씨 사건만 보더라도 이러한 점을 잘 알 수 있다. 최진실씨의 죽음에 댓글이 유일한 원인은 아닐지라도 적어도 당사자는 댓글로 인하여 많은 상처를 받았음이 드러나고 있다. 이렇게 악성댓글이나 모욕, 명예훼손, 사생활침해로 인한 피해사례는 연예인, 정치인 등과 같은 유명인에게 국한된 것이 아니라 일반인 특히 청소년들도 예외가 아니다.

이러한 맥락에서 이 글은 댓글로 인한 청소년들의 인권침해문제에 대하여 어떻게 접근하는 것이 바람직한지와 그 대처방안에 대하여 법제도적, 기술적, 사회문화적 대책 중심으로 살펴보고자 한다.

1. 법제도적 대책

인터넷에서 악성 댓글(일명 악플)로 인한 인권침해를 방지하기 위하여 국회에서 관련법 제정이나 개정을 논의하고 있다. 국회에서 여당인 한나라당은 사이버 모욕죄의 제정과 실명제 강화를 위한 법 개정을 주장하는 반면, 민주당과 같은 야당에서는 이러한 법이 표현의 자유를 침해할 가능성이 있다며 반대하고 있다. 양쪽 주장의 핵심내용을 살펴보면, 여당은 기존의 형법에서 규정하고 있는 명예훼손죄를 현재 가상공간에서 발생하고 있는 사이버 모욕행위를 처벌하기에는 알맞지 않다는 입장이다. 즉 현행 명예훼손죄는 친고죄로서 피해자가 피해사실을 신고하고 가해자를 처벌하도록 고소하지 않을 경우 명예훼손사건을 법적으로 다스릴 수 없다. 명예훼손사건

이 글은 한국청소년정책연구원 2008년도 고유과제인 '인터넷 댓글에서의 청소년 인권침해 현황과 대응방안' 연구의 내용을 수정 보완한 것임.

이 아무리 사회적으로 큰 물의를 빚는다 하더라도 피해 당사자가 요청하지 않으면 사법적 처리를 할 수 없는 것이다. 최진실씨를 비방하는 댓글 사건만 보더라도 이를 잘 알 수 있다. 본인의 수사의뢰 없이 경찰이나 검찰이 나설 수 없는 것이 현행 형사법에서 규정하고 있는 명예훼손죄 처벌의 한계라는 것이다. 이러한 문제점을 보완하기 위하여 새로운 사이버 모욕죄 제정이 필요하다는 주장이다. 즉 가상공간에서 명예훼손을 당한 당사자의 고소가 없더라도 그 사안이 사회적으로 중대한 가치를 지니고 있고 또 큰 파장을 일으킬 수 있는 경우 경찰이나 검찰이 직접 수사에 나설 수 있도록 해야 한다는 것이다.

아울러 사이버수사대에서 댓글을 검토하여 그 댓글이 다른 사람의 명예를 훼손하는 경우 사이트 운영자로부터 협조를 받아 그 개인의 정보를 파악하여 처벌할 수 있는 규정을 둔다는 것이다. 그리고 사이버 모욕죄 제정을 주장하는 사람들은 형법이나 정보통신망법 등 여러 가지가 흩어져 있는 명예훼손 관련법들을 하나로 모아서 법 적용의 효율성을 증대시키는 것이 바람직하다는 점을 강조한다.

한편, 사이버 모욕죄의 제정을 반대하는 사람들의 주장은 기존 형법의 명예훼손 규정만으로도 처벌이 가능하다는 것이다. 기존의 법이 있는데 굳이 새로운 법을 만들 필요가 없다는 주장이다. 그리고 피해자의 고소 없이도 경찰이나 검찰이 수사할 수 있게 하는 것은 피해자의 사생활에 대한 침해가 될 수도 있다는 것이다. 즉 나름대로 다양한 이유로 인하여 피해 사실을 숨기고 싶은 개인이 원하지 않는 수사를 받을 수도 있다는 것이다.

이상과 같이 사이버 모욕죄 제정에 대한 반대의견에도 불구하고 사회전반적인 분위기는 사이버 모욕죄를 지지하는 쪽으로 기울어 있는 듯하다. 왜냐하면 댓글로 인해 발생하는 개인에 대한 인권침해가 개인의 목숨을 앗아가는 등 당사자에게만 피해를 주는 것이 아니라, 그 개인이 속한 사회 전체에도 상당한 파급효과를 낳고 있으며, 이에 따른 사회적 비용이 심각한 수준에 이르렀기 때문이다.

특히 악성 댓글로 인한 피해가 미성년자인 청소년들 사이에서 발생했을 경우, 그 피해자인 청소년은 또래 압력이나 청소년 시기에 나타나는 정신적 발달 특성상 경찰이나 검찰에 그 피해사실을 신고하기를 매우 꺼린다. 그래서 수사하기가 더욱 더 어렵다. 그러므로 청소년의 경우 그 피해자들의 신분을 최대한 보장하면서 가해자를 찾아내고 처벌할 수 있는 제도적 장치의 마련이 필수적이다. 청소년들은 악성 댓글의 피해자가 되었다는 사실이 노출될 경우 자신의 또래집단으로부터 따돌림당할까봐 그러한 사실을 숨기고 싶어 한다. 사실이 노출될 경우 제3 제4의 피해가 뒤따를 수도 있다는 두려움 때문에 숨기려는 것이다.

이러한 맥락에서 생각해 보면, 댓글 피해자가 청소년인 경우 국회에서 추진하고 있는 사이버 모욕죄는 효과적일 수 있다. 피해 청소년의 신고 없이도 경찰이나 검찰이 수사에 착수하여 그 피해자를 대신해 가해자를 처벌하도록 할 수 있기 때문이다.

아울러 악성 댓글 피해 청소년들이 스스로 신고하는 것을 꺼리는 문제점을 극복하기 위한 제도적 장치의 하나로 각 포털이나 인터넷 사이트 초기화면에 '신고' 꼭지를 만들어 활성화시키면 효과적일 것이다. 악성 댓글을 발견한 청소년 피해자가 '신고' 꼭지를 누르면 사이트 운영자는 물론 사이버수사대로 직접 연결이 되도록 하여 즉각 수사할 수 있도록 조치하는 것이다.

또한 악성 댓글의 가해자가 청소년인 경우 수사에 있어서 청소년 상담 및 치료 전문가가 처음부터 참여하는 것이 도움이 될 수 있다. 청소년들 사이에서 악성 댓글을 다는 행위가 법적으로나 윤리적으로 심각한 반사회적 행위라는 점을 인식하지 못하는 경우가 많다. 댓글을 다는 청소년들은 남의 블로그나 카페를 방문하여 그냥 재미나 심심풀이로 또는 남들이 하니까 장난삼아 따라 하기도 한다. 아무런 죄의식 없이 남을 비방하거나 모욕적인 댓글을 다는 것이다. 그렇기 때문에 이들을 수사하고 처벌하기 위해서는 처음부터 청소년 전문가의 참여가 필요하다.

다음으로, 최진실씨 죽음을 계기로 다시 부상한 인터넷 실명제를 확대 적용할 필요가 있다. 싸이월드는 2005년부터 누리꾼들의 자발적이고 적극적인 요청에 의하여 인터넷 실명제를 도입하여 악성 댓글로 인한 문제를 극복하는데 효과를 보았다. 회사측에서 실명제를 먼저 도입한 것이 아니라 그 이용자들이 악성 댓글로 인한 피해를 심각하게 느낀 나머지 실명제라는 제도적 장치를 마련하도록 회사측에 요청한 것이다. 회사 경영진들은 처음에 이 제도를 시행할 경우 싸이월드 이용자들이 줄어들지 않을까 심히 염려했다. 그러나

오히려 실명제 실시로 인하여 악성 댓글이 줄어들자 사이트가 정확해지는 효과가 나타나 이용자들은 보다 안전한 환경 속에서 마음 놓고 사이트를 이용하게 되었다.

실명제 확대 실시를 놓고 우리 사회에서 논의가 계속되고 있다. 실명제 확대실시를 주장하는 사람들은 익명성을 바탕으로 발생하는 무책임한 악성 댓글로 인한 개인적 사회적 비용이 매우 심각한 지경에 이르렀기 때문에 이에 대한 적극적인 대처가 필요하다고 설명한다. 그런가 하면, 이를 반대하는 사람들은 실명제는 표현의 자유를 침해할 수 있다고 주장한다.

실명제를 확대 실시하기 위해서는 우선 실명제에 대한 일반인들의 올바른 인식을 돕기 위한 노력이 필요하다. 실명제에는 완전 실명제와 부분실명제가 있음에도 불구하고 많은 사람들은 '실명제' 하면, 댓글을 달 때 마치 자신의 실제 이름을 그대로 사용하는 것으로만 생각하고 있다. 실명이 아닌 필명 즉 가명을 사용하는 부분 실명제는 생각하지 않는 것이다. 완전실명제는 그야말로 인터넷에서 글을 올리거나 댓글을 달 때 자신의 실제 이름을 사용하는 제도이다.

현행 정보통신망법은 인터넷실명제로 제한적 본인확인제도를 실시하고 있다. 2009년 1월 28일 시행당시 정보통신망법 시행령 제 30조 제1항을 개정하여 제한적 본인확인제를 도입해야 하는 사업자의 범위가 기존에 서비스 내용에 따라 구분하던 것을 폐지하고 일일평균 이용자 10만명으로 기준을 단일화하여 그 대상이 확대되었다. 즉 하루 인터넷이용자 10만명 이상의 포털사이트 게시판을 이용할 때에는 본인의 성명과 주민등록번호를 확인한 후 게시판 이용이 가능하다. 이는 본인확인에 그칠 뿐 본인의 이름이 게재되는 진정한 의미의 인터넷실명제가 아니기 때문에 가명으로 본인이 드러나지 않는다는 생각을 여전히 하게 되고 따라서 자율규제 효과가 크지 않다.

악성 댓글이 가장 많이 나타나는 웹사이트는 당연히 익명으로 글을 올릴 수 있는 곳이다. 필명을 사용하는 경우 익명보다는 악성 댓글이 덜 올라오는 경향이 있지만 악성 댓글이 완전히 없어지는 것은 아니다. 일일 평균 이용자 10만명 이상의 포털이용자 요건을 굳이 둘 필요 없이 전체 게시판을 대상으로 이용시 본인의 이름이 게재되는 완전 인터넷실명제의 실시가 필요하다. 인터넷실명제의 실시방법에 대하여도 모든 게시물에 자신의 실명이 따라다니도록 하고 가명을 표시할 수 있게 한 다음, 가명을 클릭하면 본명을 알 수 있게 하는 방법 등도 가능한 대안이다. 완전 실명제를 사용할 경우 사람들은 자신의 이름 석자 때문에 함부로 남을 비방하는 글을 손쉽게 올리지 못하는 것이 일반적 심리이다. 그렇기 때문에 완전 실명제를 사용하여 자신의 글에 대한 책임의식을 갖고 바르게 행동할 수 있도록 하자는 취지에서 완전 실명제를 주장하는 것이다. 특히 청소년들의 경우 이러한 완전 실명제를 통하여 자신의 행동에 따르는 책임의식을 심어주는 것은 신체적, 정신적 발달기에 놓여있는 이들에게 교육적 효과까지 기대할 수 있다. 즉 책임 있는 비평의식을 심어주는 것이다. 익명성이라는 장막 뒤에 숨어서 남을 헐뜯는 것이 아니라, 떳떳하게 건설적인 비평을 하는 민주시민의 올바른 자세를 심어주는 것이다.

마지막으로, 청소년의 댓글 가해행위와 피해를 줄이기 위해서는 주요 포털들이나 기타 인터넷 사이트들의 사회적 책임을 강화할 필요가 있다. 이들이 보다 적극적으로 나서서 악성 댓글을 방지하기 위한 기술적 장치를 개발하고 시행하도록 하며, 청소년 보호를 위한 악성 댓글 방지 캠페인 활동을 적극적으로 펼치도록 장려할 필요가 있다.

2. 기술적 대책

악성 댓글로 인한 청소년의 인권침해를 방지하기 위한 기술적 대책으로는 '거름장치(filter)'의 확대 활용을 들 수 있다. 거름장치는 일부 포털사이트에서 이미 활용되고 있다. 이는 검색창에 특정 단어, 이를테면 '야동(야한 동영상)'과 같은 단어를 입력하여 정보를 검색하고자 할 경우 정보검색을 차단하는 장치이다. 악성 댓글을 방지하기 위하여 이러한 거름장치를 활용할 경우, 청소년들이 욕설이나 모욕적인 단어를 입력할 경우 이를 자동적으로 차단할 수 있다. 뿐만 아니라 포털 사이트 운영자들이 인터넷에서 이러한 단어를 '실시간으로 점검(monitoring)'하여 차단하면 댓글로 인한 청소년의 피해를 줄일 수 있을 뿐만 아니라 가해 행위 또한 방지할 수 있다.

일부 포털들이 악성 댓글이나 불법적인 정보의 유통을 방지하기 위한 실시간 점검 활동을 위해서는 많은 인력이 투입되어야 하며 이에 따른 비용이 증가한다는 주장을 한 바 있다. 그러나 현재의 기술과 실시간 점검 활동을 강화하거나, 보다 정교한 기술적 장치를 개발한다면 사람에 의하지 않고서도 실시간 점검이 가능하다.

한편, 인터넷 개인식별장치(Internet personal identification number, I-PIN)가 악성댓글 방지를 위한 실명제 실시와 관련하여 우리 사회에서 현재 언급되고 있다. 인터넷 개인식별장치는 한국정보보호진흥원에서 개발하여 현재 5개 민간회사에서 이를 보급하고 있다. 이는 인터넷에서 개인이 주민등록번호를 사용하여 발생하고 있는 개인정보유출을 방지하여 개인정보를 보호하기 위한 장치로 개발한 것이다. 이 장치는 주민등록번호 대신 가상의 13자리 번호를 부여하여 누리꾼들이 인터넷에서 활동할 때 이를 사용할 수 있도록 하는 것이다. 이는 제한적 본인 확인제의 보완수단으로 사용하여, 주민등록번호의 유출이나 도용을 방지하는 장치는 될 수 있지만, 악성 댓글을 방지하기 위한 기술적 장치로는 부족해 보인다.

3. 사회문화적 대책

청소년들이 인터넷 댓글을 통하여 다른 사람의 인권을 침해할 가능성이 있는 행위를 하는 것은 여러 가지 측면에서 그 원인을 살펴볼 수 있다. 사회적 측면에서 살펴보면, 익명성을 바탕으로 나의 실체를 숨길 수 있는 사회적 환경이 마련되어 있기 때문이다. 그리고 인터넷은 누리꾼이 그 사용에 따르는 직접적인 비용을 지불하지 않고도 마음껏 자유롭게 쓸 수 있는 사회적 환경이 갖추어져 있다. 더 중요한 것은 사실 그 이용자인 청소년이 비용을 지불하고 있음에도 불구하고 그것을 잘 인식하지 못한다는 점이다. 마치 공짜로 사용하고 있다는 인식을 갖고 있다. 전국에 흩어져 있는 수많은 인터넷 PC방 덕분에 언제 어디서나 손쉽게 접근하여 많은 비용을 지불하지 않은 채 자신이 하고 싶은 이야기를 마음껏 할 수 있는 자유로운 표현의 공간이 바로 인터넷 가상공간이다. 이러한 공간에 아무런 제약 없이 자유롭게 활동하다보니 타인의 존재에 대한 현실적 인식이 결여되고 타인과의 관계도 매우 피상적인 것으로 인식하기 쉽다. 그러다보니 이러한 피부에 닿지 않는 타인에 대한 비방이나 모욕적인 발언 즉 댓글을 다는 행위는 자신의 의식과 양심에 아무런 가책을 느끼지 않도록 만들기 쉽다.

아울러 인터넷을 사용하는 어른들의 댓글문화가 많은 문제점을 안고 있다. 올바른 토론방식을 배우지 않고 자란 기성세대들이 무한 자유지대인 것처럼 자신 앞에 다가선 가상공간 앞에서 무한의 자유를 느낀 나머지 자신의 속도도 조절하지 못한 채 무한 질주하듯 타인에 대한 비방에 열을 올리고 있는 모습을 손쉽게 볼 수 있는 것이 오늘의 인터넷 환경이다. 신문이나 방송의 기사나 프로그램에 올라온 댓글들을 보면 이러한 일그러진 단면을 손쉽게 목격할 수 있다. 이러한 모습을 청소년들이 손쉽게 접근하고 이용할 수 있는 사회적 환경은 청소년들이 자신들의 올바른 토론문화와 댓글문화를 가꾸고 다듬는데 아무런 도움이 되지 못한다. 사실 청소년들은 어른들의 이러한 잘못된 댓글문화를 보고 배우고 있다.

그리고 잘못된 댓글로 인해 타인의 인권이 침해되었을 경우 이에 대한 적절한 처벌이 이루어지지 않고 있는 사회적 현실도 악성 댓글이 확산되는데 한 몫을 하고 있다. 미국에서 시행되고 있는 가상공간에서의 인종차별적 행위로 인한 범죄(hate crime)에 대한 처벌은 그러한 행위를 억제하는 효과를 분명히 갖고 있다. 다양한 인종으로 구성된 미국사회에서 인종간의 갈등을 유발시키는 누리꾼들의 행위는 법에 의하여 엄격히 다루어지고 있는 것이 현실이다.

우리나라에서는 이와 같은 인종차별적인 발언이 가상공간에서 아직까지는 심각하게 발생하고 있지는 않다. 그러나 가상공간에서 댓글로 인한 인권침해행위는 날이 갈수록 증가하고 있는 것이 사실이다. 더구나 이러한 행위에 대한 처벌은 아직까지 제대로 이루어지고 있지 않다는 인식이 일반적이다. 이러한 현실은 악성댓글을 통하여 다른 사람의 인권을 침해해도 괜찮다는 잘못된 인식을 자라는

청소년들에게 심어줄 가능성이 있다.

아울러 1980년대 민주화 과정을 거치면서 자라온 세대의 일부는 인터넷 공간이 마치 무한 자유의 공간으로 인식하고 있으며, 인터넷에서 인간의 표현행위에 대한 규제는 표현의 자유를 침해한다는 잘못된 인식을 하고 있다. 가상공간 속에서는 아무런 제약 없이 무엇든지 표현할 수 있다는 생각을 갖고 있는 것이다. 즉 타인의 자유와 인권이 침해되는 것에는 아랑곳하지 않고 자신의 자유와 권리만을 주장하는 잘못된 행위들을 흔히 목격하게 된다. 이러한 사회적 분위기와 환경이 자라나는 청소년들의 사회화 과정에 많은 악영향을 미칠 수 있다.

문화는 한 시대 한 사회의 공동체 구성원들이 공유하는 가치, 신념체계, 규범 및 행위양식으로서 일상적인 삶을 통하여 태어나고, 자라며, 죽어가는 것이다. 이러한 맥락에서 청소년 인터넷 댓글문화는 오랜 시간을 두고 천천히 형성되고 변화되는 과정을 거치게 되어 있다. 그리고 청소년의 댓글문화도 이와 같이 우리 사회의 청소년들이 올바르게 함께 가꾸고 나눌 때 비로소 올바르게 형성될 수 있는 것이다. 지금 청소년들이 가상공간에서 보여주고 있는 잘못된 댓글문화는 앞에서 지적한 사회적 환경과 뿔레야 뿔 수 없는 관계에 놓여있다.

이러한 관점에서 인터넷 댓글로 인한 청소년의 인권침해 문제를 해결하기 위해서는 다음과 같은 사회문화적 접근이 필요하다.

첫째, 인터넷 공간은 책임이 뒤따르지 않는 무한 자유의 공간이 아니라는 인식의 전환을 유도할 필요가 있다. 청소년들이 가상공간에서 행하는 행위는 반드시 그 결과를 낳게 되며 이로 인한 타인의 피해에 대해서는 철저한 책임과 처벌이 뒤따른다는 것을 인식시켜주어야 한다. 이를 위해서는 아주 어릴 때부터 인터넷에서 글을 쓰고 정보를 교환하는 행위에 대한 책임의식을 심어주는 교육이 절대적으로 필요하다. 그러나 안타깝게도 대부분의 가정에서 이러한 교육은 이루어지지 않고 있다. 뿐만 아니라 초·중·고등학교에서도 이러한 교육이 제대로 이루어지지 못하고 있는 것이 현실이다.

둘째, 무작정 비판보다는 건설적인 대안을 제시하는 비평교육을 실시할 필요가 있다. 이는 토론문화의 기본이다. 댓글문화는 토론문화와 뿔 수 없는 관계에 있다. 공동체의 규범을 준수하면서 올바르게 토론을 잘 하는 청소년은 댓글도 그렇게 한다. 그러므로 가정과 학교에서 올바른 토론 습관을 들이도록 노력해야 한다. 한 사설학원에서는 청소년들을 학원으로 받아들여 한 달 동안 아무런 발언을 하지 못하게 하고 남이 하는 말을 듣는 것만 허용하는 훈련 과정을 필수적으로 거치도록 한다고 한다. 왜냐하면 요즘 청소년들이 남의 말은 듣지도 않고 자신의 말만 내뱉는 것이 습관화되어 있기 때문에 이를 고치기 위한 혹독한 훈련과정을 거친다. 이러한 모습이 바로 댓글문화에 고스란히 녹아 있다. 다른 사람의 의견은 아랑곳 하지 않고 자신이 하고 싶은 말만 내뱉는 댓글문화가 바로 그것이다.

요즘은 대학이나 입사시험을 볼 때에도 집단토론을 시켜 설득력과 논리력 등 다양한 능력과 품성을 검증하고 있다. 따라서 어릴 때부터 가정과 학교에서 올바른 토론 습관을 길러주고 이것이 가상공간에서 댓글문화에 반영되어 나타난다면 지금 우리가 경험하고 있는 그릇된 댓글문화는 사라질 것으로 본다.

셋째, 하나의 문화가 형성되기 위해서는 시간과 노력이 필요하다. 많은 사람들 이 공동체를 이뤄 살아가기 위해서는 구성원들 개인이 함께 노력하기 위한 의지가 있어야 한다. 아울러 그 구성원들을 이끌며 지도적 역할을 수행할 여론 지도자가 필요하다. 청소년들의 올바른 댓글문화를 형성 발전시키기 위해서는 이러한 댓글문화를 선도할 수 있는 청소년들의 모임이 필요하다. 그 모임의 숫자는 그리 중요하지 않다. 오히려 이 청소년들이 올바른 댓글문화를 이끌어가겠다는 강력한 의지가 더욱 더 중요하다. 비록 청소년들만으로 구성된 단체는 아니지만, 그 본보기가 될 수 있는 것이 바로 BANK이다. 우리나라에 대한 잘못된 정보를 지구촌에서 찾아내 바로잡겠다는 이 BANK의 '자율적인 운동'은 우리 사회에서 잔잔한 물결을 일으켰고 이 물결은 이제 거대한 파도가 되어 중요한 일을 하고 있다. 인터넷 댓글문화 운동도 이와 같이 뜻이 있는 한 무리의 청소년들이 자발적으로 일어나 자율적으로 활발하게 움직이는 모습을 보여줄 때 알찬 결실을 맺을 것으로 본다. 일단 형성된 올바른 댓글문화는 자생력을 갖고 점차 확산되어 나아갈 수 있다. 처음 시작

하는 것이 어려울 뿐이다.

넷째, 다름을 인정하는 사회적 분위기가 형성되어야 한다. 기성세대가 안고 있는 문제점 가운데 하나가 자신과 ‘다른’ 타인의 모습을 참지 못한다는 점이다. 자신과 다른 것은 ‘틀린’ 것이고 이는 고쳐야 한다는 그릇된 인식이 상당히 팽배해 있다. 자유 민주주의는 다양성과 다원주의를 지향하는 사회임에도 불구하고 나오는 다른 공동체 구성원들의 생각과 행위를 인정하고 공존하고자 하는 노력에는 인색하다. 이러한 사회적 분위기와 문화 속에서 자라나는 청소년들은 이를 답습하고 있다. 우리 사회의 커다란 청소년 문제들 가운데 하나인 따돌림(‘왕따’) 현상이 바로 이를 잘 말해주고 있다. 자신과 조금만 다르거나 자신보다 잘 낮거나 못 낮으면 이를 인정하고 받아들이기보다는 배척하고 무시하는 태도와 행동을 보인다. 이와 같은 현실공간 속에서의 청소년들의 모습이 익명성이 보장되는 가상공간 속에서는 더욱 더 심각하게 나타나고 있다.

다섯째, 악성 댓글 방지를 위한 홍보활동을 꾸준히 적극적으로 실시하여야 한다. 지금까지 홍보 캠페인 활동을 보면 대부분이 단발성에 그치고 있다. 이와 같은 활동으로는 그 효과를 기대하기 어렵다. 홍보 캠페인 효과는 광고처럼 짧은 기간에 나타나는 것이 아니며 지속적이고 적극적인 노력 없이는 그 결실을 맺기가 쉽지 않다. 그러므로 과거의 잘못을 반복하지 말고 청소년을 대상으로 한 악성 댓글 방지 홍보활동을 꾸준히 적극적으로 시행하여야 한다. 아울러 정기적으로 그 효과를 측정하여 홍보 캠페인 전략을 수정해가면서 홍보효과를 극대화시키도록 노력해야 한다.

마지막으로, 청소년들에게 표현의 자유의 한계와 책임에 대한 분명한 인식을 심어주기 위한 네티켓 또는 인터넷 윤리교육을 강화할 필요가 있다. 표현의 자유에 관한 몇 가지 이론들이 있으며, 표현의 자유는 무한의 자유가 아니라는 점을 분명히 인식시켜야 한다. 표현의 자유의 한계는 바로 타인의 자유와 충돌하지 않는 곳까지이다. 자신의 표현의 자유가 다른 사람의 표현의 자유와 권리를 침해할 때 그 자유는 책임을 져야 한다. 자신의 인권이 소중한 만큼 타인의 인권도 소중함을 알릴 필요가 있다. 개인의 자유와 이익이 타인이나 사회 공동체 모두의 이익 즉 공익과 충돌할 때 그 형평성을 곰곰이 따져볼 필요가 있는 것이다. 누구를 위한 표현의 자유이며 무엇을 위한 표현의 자유인가를 잘 생각하고 행동하도록 교육해야 한다. 표현의 자유도 자유민주주의의 발전을 위해서 필요한 것이며 자유민주주의는 개인의 권익과 행복을 지켜주는 것을 기본으로 한다. 따라서 청소년들이 인터넷에서 댓글을 달고자 할 때 자신의 댓글이 나만의 권리가 아닌 타인의 권리를 침해하지 않는지, 또 자신의 댓글이 우리 사회의 민주주의 발전에 조금이나마 보탬이 될 수 있을지 생각하고서 행동에 옮겨야 한다. 문화는 하루 아침에 이루어지지 않는다. 청소년의 올바른 댓글문화도 마찬가지다 📖

일본의 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해방지정책

건양대학교 경찰행정학과 교수 | 강 경 래

I. 서론

최근 인터넷의 비약적인 발달과 보급은 우리에게 많은 편리함을 제공하였고 이에 따라 우리의 사회생활에 없어서는 안 되는 필수불가결한 존재가 되었으나 이에 따른 새로운 사회문제가 발생되기에 이르렀다. 예를 들어 인터넷상의 위법·유해한 정보의 유통의 문제로 이러한 정보들은 특히 청소년들의 문제행동을 유발하는 요인으로 지적되고 있다. 그러나 이러한 유해정보가 반드시 청소년비행의 요인으로 작용하는가에 대해서는 논란이 있을 수 있다. 예를 들어 청소년들 중에는 많은 유해정보와 접촉함에 따라 심층심리 가운데 잠재적 비행준비성(delinquency readiness)이 형성되어 일정한 단계에 이르면 아주 작은 자극만으로도 비행을 범하는 자가 있을 수 있고, 반대로 유해정보에 접촉하여도 다른 많은 건전한 정보에 접촉하는 이상, 비정상적인 인격형성이 이루어지는 것이 극히 희박하여 단순한 일상의 스트레스를 해소하는 카타르시스효과(catharsis effect)에

머무르는 자도 있을 수 있다. 물론, 유해정보가 청소년 비행의 원인에 포함된다는 것을 과학적으로 증명한다는 것은 현재의 행동과학의 견지에서 매우 곤란한 작업이지만, 현실적으로 유해정보에 접하여 범죄 또는 비행으로 발전하는 청소년이 존재하고 있다는 것도 무시할 수 없는 현실이다.

이러한 인터넷상의 유해정보가 청소년비행에 미치는 영향은 우리만의 문제가 아니라 세계 각국이 공통적으로 안고 있는 문제라고 할 수 있다. 특히, 일본에서는 2000년대 이후 아동매춘의 온상으로 지목되고 있는 것이 인터넷상의 '이성만남사이트'이다. 이성만남사이트란, 친구 또는 연인 혹은 성교대상자를 찾기 위한 서비스를 제공하는 인터넷사이트를 지칭하는 것으로, 자신에 대한 소개 등을 등록하면 게시판 또는 연락기능을 사용할 수 있어 해당목적에 갖고 있는 상대방과 연락할 수 있는 방식으로 되어 있다. 컴퓨터와 휴대전화 양쪽 모두 이용이 가능하며 휴대전화만으로도 이용이 가능한 사이트도 있다. 오로지 성교상대방과의 만남을 목

- 1) 이 글은 2008년 8월 25일 한국청소년정책연구원에서 실시된 청소년정보화 현황과 대응방안 워크숍에서 발표한 것을 중심으로 정리하였다.
- 2) 예를 들어 2003년 7월 시부야의 변화가에서 복수의 초등학교생이 수갑이 채워진 상태로 감금된 사건 등의 발생은 청소년보호를 위한 보다 강력한 대책의 필요성을 요구하게 된 계기가 되었다. 이 사건은 동경의 한 임대아파트에 초등학교생 여아 4명이 감금된 사건으로 여아들이 행방불명이 된 4일 후 감금된 장소로부터 탈출함으로써 발각된 사건이다. 범인은 청소년전문 사이트의 데이트클럽을 경영하던 자로 피해아동과의 휴대전화를 이용하여 아동을 자신의 집으로 유인한 사건이다. 그 외, 2005년 8월 2일에 발생한 자살사이트살인 사건으로 쾌락살인을 목적으로 「이지메」 등으로 고민하여 자살을 결심한 자들을 물색하여 집단자살을 가장하여 폭행 등을 가하여 살해한 사건으로 남자 중학생과 대학생 등 3명을 살해한 사건이다. 또한 자살관련 사이트 등에서 알게 된 것 등을 계기로 집단자살을 결행한 사안의 건수 및 사자의 수는 2004년 1년간 19건 55명이었으나 2005년도 11월 말까지 32건 85명에 이르는 등 이와 같은 사안은 점차 증가하고 있다.

バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会「インターネット上の違法・有害情報への対応に関する研究会-中間取りまとめ-」(2006年)6頁.
<http://asyura.com/0505/nihon17/msg/722.html>, (2005. 12.22. 朝日新聞) 등 참조.



적으로 하는 사이트가 대부분으로 연령확인 및 본인확인 등을 거치지 않으므로 미성년자의 매매춘의 알선에 이용되거나 사기 및 강도, 공갈 등에 이용되어 범죄의 온상으로 지목되었다²⁾. 이러한 이성만남사이트의 이용에 기인하는 범죄피해자의 대부분은 18세 미만의 아동으로 2003년의 경우 피해자 총수 1,510명 중 1,278명(84.6%)이 아동이었다. 그 중에서도 여자고교생이 597명(39.5%), 여자중학생이 397명(26.3%)으로 여자중고교생이 피해자총수의 약66%를 점유하고 있다³⁾. 특히, 2003년도의 이성만남사이트를 이용한 아동매춘사건을 보면 청소년의 유해정보접근의 심각성을 알 수 있는데, 예를 들어 당시 검거된 791건의 아동매춘사건 가운데 유인상황이 판명된 551건 중에 아동이 직접 이성만남사이트를 이용하여 매춘상대방을 적극적으로 유인한 사건이 472건(85.7%)으로 인터넷유해정보의 아동에의 노

출의 심각성을 보여준다고 할 수 있다⁴⁾. 한편, 그 외로 지적되고 있는 인터넷상의 유해정보의 문제로는 사이버폭력(인터넷이지메⁵⁾)과 자살관련 사이트에 의한 청소년의 자살 등이 지적되고 있다.

이러한 인터넷상의 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 종래 일본에서는 법령에 의한 규제 외에 각 지방자치단체 및 관련업체단체에 의한 다각적인 시책이 강구되어 왔다. 특히, 이성만남사이트를 이용한 18세 미만의 아동이 매춘 등의 각종의 범죄피해를 입는 사건이 급증함에 따라 이러한 유해정보로부터 아동을 보호하기 위하여 ‘인터넷이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의 규제 등에 관한 법률(2003년 법률 제83호, 이하, 본 법률)’을 제정하였고, 또한 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 필요한 조치와 인터넷상의 유해정보의 열람을 최소화시킴으로서

3) 한편, 이러한 이성만남사이트의 이용에는 휴대전화(대부분의 청소년들이 휴대전화를 소지하고 있다는 점에서)가 일반적으로 이용되고 있는데, 그 비율은 점차 높아지고 있다. 예를 들어 2003년도에 발생한 1,746건 가운데 1,652건(94.6%)이 휴대전화를 이용한 것으로 나타나 2000년도의 56.7%와 비교하여 현저하게 증가하였다. 또한 이성만남사이트를 이용한 아동매춘사건에서도 791건 중 768건(97.1%)이 휴대전화를 이용하였다는 것으로부터 그 폐해의 심각성을 알 수 있다.

4) 유인의 내용을 보면, 성교 등을 동반하는 교제의 유인이 127건(23%), 대가를 동반하는 교제의 유인이 136건(24.7%), 일정 정도의 대가를 동반하는 성교 등의 목적의 유인이 62건(11.3%) 등으로 원조교제를 목적으로 하는 유인이 전체의 60%를 점하고 있다.

西村芳秀「『出会い系サイト』をめぐる現状と『インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律』の概要について」『警察学第57巻 第5号(2004年) 48-51頁.

5) 인터넷이지메(Cyber-bullying)란, 인터넷상에서 이루어지는 이지메를 말한다. 일반적으로 웹사이트, 온라인 또는 전자메일, 휴대전화 등을 이용하여 이루어진다. 인터넷이지메는 익명성이 있으므로 통상적인 이지메와 같이 상대방과의 물리적인 힘의 관계가 경시되어 그 의미가 희석되기도 한다. 또한 직접적인 대면이 없으므로 통상적인 이지메보다 그 피해를 밝히기가 어렵다는 특징을 갖는다. 극단적인 경우에는 표적을 비방하는 것만이 아니라 표적을 특정하여 개인정보를 인터넷에 게재하거나 직접적으로 찾아가 괴롭히는 경우도 있다. 학교 및 직장에서 이루어지는 통상적인 이지메의 경우에는 등교거부, 전직 등에 의해 직접적인 피해로부터 해방될 수 있으나, 인터넷이지메의 경우는 그러한 회피수단이 없다. 일본의 경우 이지메의 조사법의 변경이 이루어져 인터넷이지메에 대한 조사가 처음으로 실시된 2006년도의 경우 4,883건의 인터넷이지메가 확인되었으나 이것은 범상의 일각에 불과하다는 지적이 많다. 인터넷이지메는 통상적인 이지메보다도 제3자에게 발각되기 어렵기 때문에 인터넷이지메의 피해자가 돌발적으로 자살한 경우, 자살의 원인판명이 어려운 등 그 위험성은 매우 높다고 할 수 있다. 청소년에 의한 인터넷이지메의 수법으로는 학교사이트 및 익명게시판에 피해자를 비방하는 것이 일반적인 방법이다.

청소년의 권리옹호에 이바지 하는 것을 목적으로 한 ‘청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률(2008년 법률 제79호)’ 등을 제정하였다. 또한 각 지방자치단체에서는 청소년보호조례를 개정하여 인터넷상의 청소년유해정보에 대한 규제를 적극적으로 실시하고 있다. 이에 여기에서는 일본의 법령에 의한 인터넷유해정보의 규제와 각 지방자치단체의 조례에 의한 인터넷으로부터의 청소년보호정책에 대하여 개관하고자 한다.

II. 일본의 이성만남사이트의 특징

일본에서 이성만남사이트가 의미하는 범위는 반드시 명확하지는 않다. 사전적 의미로는 ‘컴퓨터 및 휴대전화를 이용하여 서로 모르는 남녀가 의견을 교환하거나 교제하기 위한 가상적인 “장소”를 제공하는 인터넷상의 사이트’라고 설명하고 있으며, 일본경찰에서는 ‘인터넷상에서 이성간의 만남의 장소를 제공하는 전자게시판 등’이라고 정의하여 이와 관련된 범죄발생상황을 조사함과 동시에 각종의 대책이 종래부터 강구되어 왔다.

인터넷상의 이성만남사이트의 숫자는 인터넷의 특성으로부터 정확하게 파악할 수는 없으나 대략 5천개에서 1만개 정도라고 하고 있으며, 이러한 사이트는 특별한 기술 및 지식을 요하지 않고 낮은 비용으로 사이트를 개설할 수 있다는 점에서 큰 규모의 사업자만이 아니라 소규모의 사업자 또는 개인에 의해 만들어지는 경우도 많다. 이러한 이성만남사이트의 특징은 익명성이 보장된 상태에서 불특정 또는 다수의 이성에 대하여 유혹하

는 메시지를 발신할 수 있고, 이러한 유혹에 응하는 자가 있으면 전자메일 등을 이용하여 즉시 연락을 취할 수 있도록 되어 있으므로, 불특정 이성과의 교제를 희망하는 자에게 있어서는 매우 효율적인 시스템으로 되어 있다. 또한, 이러한 이성만남사이트를 범죄에 이용하려는 자에게도 쉽게 범죄행위의 상대방을 찾는 것이 가능하며, 또한 판단력이 미숙한 아동이 컴퓨터 및 휴대전화를 이용하여 주위의 시선과 관계없이 용이하게 접속할 수 있으므로 심리적인 저항감이 낮아 많은 아동이 성매매를 목적으로 이용되고 있다.

인터넷상의 이성만남사이트의 특징으로는 ①대면 또는 대화의 필요 없이 익명으로 만날 수 있다는 익명성과 가상성, ②휴대전화를 이용하여 언제 어디서나 접속이 가능하다는 편리성, ③불특정 또는 다수의 자를 상대로 한 번의 행위로 권유할 수 있다는 순간성, ④사이트의 개설이 용이하다는 용이성 등이라고 할 수 있다⁶⁾.

이와 같이 이성만남사이트는 인터넷이라는 수단의 특성에 기인하여 면식이 없는 이성 간의 만남을 효율적으로 중개하는 기능을 갖고 있고, 또한 이 기능을 악용하는 자에게 있어서는 매우 효율적인 시스템이라고 할 수 있어 결과적으로 이성만남사이트에 접속한 아동이 아동매춘 등의 범죄의 피해자가 될 위험성이 항시적으로 존재한다고 할 수 있다.

III. 일본의 인터넷상의 유해정보대책

1. 인터넷상의 이성소개사업규제법⁷⁾

2000년대 이후 일본에서는 이성만남사이트의 이용에

6) 広島県インターネットセキュリティ対策推進協議会『サイバー犯罪から青少年を守るために-サイバー犯罪に遭わない、起こさせない-』(2005年) 1頁。

7) 법률의 정식명칭은 ‘인터넷상의 이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의 규제 등에 관한 법률’이다.

8) 鈴木達也「インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律」『ジュリスト』第1251号(2003年)6頁。

9) 이러한 증가의 원인과 배경으로서는 다음과 같은 점을 지적할 수 있다. ①먼저 이성만남사이트에 의한 부정유인(아동과의 성교 등을 동반하는 교제의 유인 및 대가를 동반하는 이성교제의 유인)의 범람과 아동의 성의 상품화의 풍조의 만연, ②판단력이 미숙한 아동의 부정유인에 대한 거부감의 희박화, ③휴대전화의 보급에 따른 이성만남사이트에의 접근의 용이함과 무차별적인 광고메일 등에 의해 아동이 흥미위주로 간단하게 이용할 수 있게 된 점 등이다.

기인하는 아동매춘 및 아동을 대상으로 하는 범죄가 급증하였다. 예를 들어 2002년에 발생한 이성만남사이트와 관계된 사건의 검거건수는 1,731건으로 2000년과 비교하여 16.6배로 증가하였고, 아동매춘 787건(2000년대비 19.7배), 청소년보호육성조례위반 435건(2000년대비 21.8배) 외에 공갈 83건, 강도53건, 강제추행 14건 등이 발생하였다. 무엇보다 문제는 이러한 범죄의 피해자의 대부분이 18세 미만의 아동(2002년의 전체 피해자 1,517명 중 1,273명(83.9%)이 아동)이라는 점이다⁸⁾.

이에 일본경찰에서는 본 법률의 제정이전에도 이성만남사이트에 관계되는 아동매춘사건 등의 단속의 강화, 피해방지를 위한 홍보활동, 사업자 등에 대한 자주 규제의 독려 등의 대책을 강구하여 왔다. 그러나 이러한 대책에도 불구하고 이성만남사이트에 기인하는 범죄에 의한 아동피해는 급격히 증가하였다⁹⁾. 이에 따라 일본경찰청에서는 새로운 법적규제를 검토함과 동시에 2002년 10월, 학계, 인터넷관계자 등을 구성원으로 하는 소년유해환경대책연구회를 구성하였고, 동 연구회

에서는 2002년 12월에 이성만남사이트의 법적규제의 방향에 대한 중간 보고서를 발표하여 국민의 의견을 모아 그 결과를 기초로 2003년 2월 6일에 ‘이성만남사이트에 관계되는 아동의 범죄피해방지를 위한 대책에 대한 제언’을 발표하였다. 본 법률은 상기의 제언을 기초로 작성되어 제156회 국회에 제출되었고, 그 후 동년 5월 15일의 참의원 본회의에서 성립하였다¹⁰⁾.

본 법률은 인터넷이성소개사업을 이용하여 아동¹¹⁾을 성교 등의 상대방이 되도록 유인하는 행위 등을 금지함과 동시에 아동에 의한 인터넷이성소개사업¹²⁾의 이용을 방지하기 위한 조치 등을 규정함으로써 인터넷이성소개사업의 이용에 기인하는 아동매춘 그 외의 범죄로부터 아동을 보호하여 아동의 건전한 육성에 이바지하는 것을 목적으로 하고 있다¹³⁾. 이를 위하여 제3조에서는 인터넷이성소개사업자 및 인터넷이성소개사업에 필요한 역무를 제공하는 사업자¹⁴⁾는 아동의 건전한 육성에 배려함과 동시에 아동에 의한 인터넷이성소개사업의 이용방지를 이바지하도록 노력하여야 할 것을 규

10) インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律「時の法令」1703号(2003年) 31頁.

11) 본 법률에서의 아동의 범위는, 아동매춘·아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률 및 아동복지법과 마찬가지로 18세 미만의 자를 말한다.

12) 인터넷이성소개사업이란, ①면식이 없는 이성과의 교제를 희망하는 자(이성소개희망자)의 요구에 따라 서비스를 제공하는 것, ②이성교제에 관한 정보를 인터넷 상의 전자게시판에 게재 하여 불특정 또는 다수의 자에게 열람하도록 하는 서비스인 것, ③해당 정보의 전달을 받은 이성교제희망자가 전자메일 그 외의 전자통신을 이용하여 당해 정보에 관계되는 이성교제희망자와 상호 연락할 수 있는 서비스 일 것, ④유상·무상을 불문하고 이러한 서비스를 반복 계속하여 제공하는 사업일 것 등을 말한다. (제2조 제2호)

13) 본 법률에서 말하는 이성교제란 남녀의 성에 착목한 교제, 즉, 상대방이 남성 혹은 여성인 것에 대한 관심이 중요한 요소가 되는 감정에 근거하여 교제하는 것을 말하므로 반드시 성교 등을 목적으로 하는 교제에 한정되지 않는다. 그러므로 이성교제를 목적으로 하지 않는 취지의 사이트 등은 여기에서 말하는 인터넷이성소개사업에 해당되지 않으며, 인터넷이성소개사업에 해당되기 위해서는 「성별관」 등이 설정되어 있거나 댓글을 게재한 자의 「성별」이 시스템 상에 명확해야 할 것 등이 필요하다. 또한 답장기능이 없는 전자게시판은 이에 해당되지 않으며 또한 이용자로부터의 요금징수의 여부도 관계없다.

14) 「인터넷이성소개사업에 필요한 역무를 제공하는 사업자」란, 프로바이더(인터넷에 접속하는 서비스를 제공하는 휴대전화회사를 포함)와 렌탈서버제공자를 말하며, 이러한 프로바이더는 인터넷이성소개사업자와의 계약에 있어서 법률의 규정을 준수할 것과 아동의 건전육성에 장애를 미치는 행위의 방지노력과 이를 위반한 자에 대해서는 계약해지, 필터링시스템의 개발·도입과 고객(보호자)에 대한 효과의 설명 등의 조치가 이루어져야 한다.

15) 일본에서 미성년자인 아동이 휴대전화를 이용한 서비스의 제공을 받기 위해서는 친권자의 확인서류와 친권자의 동의가 필요하다. 그러므로 부모는 자신의 아동이 휴대전화를 이용한 정보능력을 이해하여 어떠한 정보가 부모의 도움 없이 안전하게 사용할 수 있는가를 판단할 필요가 있다. 後藤弘子「出会い系サイト規制法について」『現代刑事法』6巻1号(2004年) 67頁.

16) filtering system은 인터넷상의 위법 및 유해콘텐츠의 열람을 통제하는 시스템을 말한다. 인터넷상에서 특정한 콘텐츠에 접속하려 하는 경우, 시스템은 그 콘텐츠의 정보와 보유하는 데이터베이스의 내용을 비교하여 차단해야 할 콘텐츠인 경우는 그 접속을 차단한다.

17) 이와 함께 국가 및 지방공공단체에 대해서도 아동에 의한 인터넷이성소개사업의 이용방지에 관한 교육 및 계몽활동과 이를 위한 기술의 개발 및 보급을 추진할 것을 책무로써 규정함과 동시에, 관련사업자에 대해서도 필요한 조치를 강구할 것을 규정하고 있다. 西村芳秀, 前掲論文, 59頁

18) 「성교 등」이란, 성교 혹은 수음·구음 등의 성교유사행위를 하는 것 또는 자기의 성적호기심을 충족할 목적으로 타인의 성기·항문 혹은 유두를 만지거나 혹은 타인에게 자기의 성기·항문 혹은 유두를 만지도록 하는 것을 말한다. 이것은 아동매춘·아동포르노법에 있어서의 「성교 등」과 동의어로 성교 만에 한정되지 않고 성교유사행위 등을 포함한다는 점에서 일반적인 성교보다도 넓은 개념이라 할 수 있다.

정하고 있다. 또한, 법률 제4조에서는 보호자에 대한 책무으로써 아동에 의한 인터넷이성소개사업의 이용을 방지하기 위한 필요한 조치를 강구하도록 노력할 것을 규정하고 있다. 구체적으로 보호자 스스로가 인터넷이성소개사업의 위험성을 인식하여 아동이 사용하는 컴퓨터 및 휴대전화¹⁵⁾ 등에 filtering시스템¹⁶⁾을 설정함으로써 아동이 인터넷이성소개사업을 이용하는 것을 미연에 방지하는 조치 등이 기대된다¹⁷⁾.

한편, 누구라도 인터넷이성소개사업을 이용하여 ①아동을 성교 등의 상대방이 되도록 유인하는 것, ②사람(아동을 제외)을 아동과의 성교 등¹⁸⁾의 상대방이 되도록 유인하는 것, ③대가를 제공하겠다는 것을 나타내어 아동을 이성교제(성교 등을 제외)의 상대방이 되도록 유인하는 것, ④대가를 받을 것을 나타내어 사람을 아동과의 이성교제의 상대방이 되도록 유인하는 행위를 금지하고 있다(제6조). 이것은 이용자의 규제에 관한 규정으로 인터넷이성소개사업을 이용하여 부정유인을 하는 것을 모든 자, 즉, 행위의 주체가 성인(아동 이외의 자) 또는 아동임을 불문하고 금지한 규정이다¹⁹⁾. 즉, 당시

의 일본에서는 부정한 방법에 의한 아동매춘사건이 급증하였는데, 이러한 부정유인이 공공연하게 이루어짐으로써 아동의 성의 상품화를 조장하는 풍조가 강해졌고, 또한 이성소개사업사이트를 열람한 아동의 판단력 미숙으로 인해 스스로가 부정유인의 가해자가 되어 결과적으로 다수의 아동이 아동매춘의 피해자가 되는 등의 문제 등을 해결하고자 이러한 행위를 금지함과 동시에 벌칙으로 이러한 행위를 적극적으로 규제하였다. 즉, 제16조에서는 부정유인의 규정에 위반한 자에 대해서는 100만 엔 이하의 벌금을 규정하고 있는데, 이것은 부정유인의 유해성과 위험성 등에 따라 모든 자에 대해서 금지하는 것으로 아동이 부정유인을 한 경우에도 적용된다. 다만 부정유인행위를 한 아동에 대해서는 법정형이 벌금형이기 때문에 일본소년법 제41조의 규정에 의해 직접 가정법원에 송치되므로 형사처분의 대상은 아니지만 아동이 14세 이상이라면 범죄소년으로서의 처분이 이루어질 수도 있다²⁰⁾.

한편, 판단력이 미숙한 아동이 이성만남사이트를 이용하지 않도록 하기 위하여 법률에서는 사업자규제에 관

19) 부정유인에 있어서 아동도 벌칙의 대상이 된다는 것에 대해서는 일본국회에서 상당한 논의가 이루어졌다. 즉 아동매춘·아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률에 있어서는 매춘하는 측이 가해자이며 아동은 피해자가 된다고 하여 매춘의 상대방이 된 아동은 벌하지 않는다고 한 것으로, 부정유인을 하는 아동을 처벌의 대상으로 하는 것은 아동매춘, 아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률의 취지에 어긋나는 것은 아닌가라는 점이 논의의 중심이 되었다. 그러나 본 법률은 아동매춘만이 아니라 살인·강간 등을 포함한 다양한 범죄가 인터넷이성소개사업의 이용에 기인하여 발생하고 있다는 현실에 따라 아동이 그 피해자가 되는 것을 미연에 방지하기 위하여 극히 유해하고 위험한 부정유인행위를 성인 및 아동을 불문하고 모두에 대해서 금지하는 것으로 부정유인을 한 아동이 결과적으로 아동매춘의 피해를 입은 경우에 있어서 그 아동이 아동매춘의 피해자가 된다는 입장은 어떠한 변화도 없다. 또한 부정유인의 금지에 의해 아동이 실제로 아동매춘의 피해를 입는 것을 미연에 방지하는 효과를 기대할 수 있다는 것이 아동매춘, 아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률의 목적인 아동의 권리의 옹호에도 이바지 하는 것이 된다고 하고 있다. 이 부분에 대하여 2002년에 「소년유해환경대책연구회」가 발표한 「이성만남사이트에 대한 법적규제의 방향성에 대하여(중간 검토안)」에 대한 일본국민의 의견을 모집하였는데 여기에서도 아동으로부터의 부정유인에 대해서도 처벌하는 것에 대하여 약 4분의 3의 국민이 긍정적인 의견을 보였다. 鈴木達也、前掲論文、9頁。

20) 본 규정에 대한 비판으로는 다음과 같다. 즉, 예를 들어 ①부정 권유하는 아동이 보호의 대상임과 동시에 처벌의 대상이 된다는 논거에 대한 의문, ②규제의 대상이 되는 인터넷사이트의 범위가 애매하다는 것, ③아동의 성적착취인 아동매춘알선 및 권유와 직결할 가능성이 높은 제3자의 유인행위와 아동 스스로의 유인행위를 같은 단계에서 처벌하는 것이 법률의 목적에 모순된다는 점, ④법률의 유효성예외의 의문과 구성요건의 불명확성 및 남용의 위험성, ⑤아동매춘, 아동포르노금지법에서는 성교가 있더라도 아동은 처벌하지 않으나 유인행위만으로도 처벌된다는 것은 법적인 형평성을 결여한다는 것 등의 비판이 제기되고 있다. 한편 또 다른 비판으로는 ①규제의 대상이 되는 인터넷사이트의 정의의 불명확성으로 인해 규제법의 적용의 오용 및 남용의 발생가능성, ②휴대전화를 대상으로 한 규제부터 컴퓨터를 대상으로 하는 것까지 규제의 범위를 매우 광범위하게 하였다는 것, ③국민의 통신의 비밀을 저해하는 것이 된다는 것, ④예 이성교제만을 문제로 하는 가에 대한 의문, ⑤국가의 법률로 음행을 금지하고 있으면서도 음행의 권유를 금지하는 것은 모순된다는 것, ⑥규제법의 유효성에 대한 의문, ⑦아동에 대해서도 규제를 하는 것은 아동의 보호에 반한다는 것, ⑧규제보다는 교육이 우선되어야 하지 않는 가 등의 비판이 제기되고 있다. 藤本哲也「いわゆる『出会い系サイト規制法』」『戸籍時報』580号(2005年)46-47頁。

21) 여기에서 말하는 「광고 또는 선전」이란, 인터넷 상의 배너광고, 잡지에서의 광고, 전단지, 간판 등에 의한 것으로 사업자 스스로의 의사에 근거하여 그 사업의 광고 또는 선전을 하는 것에 한하므로 다른 자가 허락 없이 링크해서 광고 또는 선전을 하는 행위는 본조의 대상에 포함되지 않는다.

22) 전달 등의 구체적인 방법에 대해서는 국가공안위원회규칙에서 규정되어 있는데, 일반적으로 아동이 인터넷이성소개사업을 이용하여서는 안 된다는 취지를 쉽게 알 수 있도록 표시하는 것 등이다.

한 규정을 두었다. 즉, 사업자는 인터넷이성소개사업에 대한 광고 또는 선전²¹⁾을 하는 경우에는 아동이 당해 인터넷이성소개사업을 이용해서는 안 된다는 취지를 분명히 하여야 하며, 또한 사업자는 인터넷이성소개사업을 이용하려는 자에 대하여 아동이 이것을 이용하여서는 안 된다는 취지를 전달하도록 하였다(제7조)²²⁾.

또한 사업자는 다음의 ①에서 ④의 경우에 인터넷이성소개사업을 이용하려고 하는 이성교제희망자가 아동이 아니라는 것을 사전에 확인하도록 하였다. 즉, ①사업자가 이성교제희망자에게 기입하도록 하여 그 기입한 것을 타인이 열람할 수 있는 상태에 두는 경우(제8조 제1호), ②사업자가 이성교제희망자에게 타인이 기입한 것을 열람하도록 하는 경우(제2호), ③사업자가 타인이 기입한 것을 열람한 이성교제희망자에 대하여 그 기입을 한 자에게 전자메일 등을 이용하여 회신할 수 있도록 서비스를 제공하는 경우(제3호), ④사업자가 기입을 한 이성교제희망자에 대하여 그 기입한 것을 열람한 자의 전자메일주소를 통지하는 등으로 그 열람한 자에게 전자메일을 보낼 수 있도록 서비스를 제공하는 경우(제4호) 등이다.

2. 청소년유해정보규제법²³⁾

2008년 6월 11일에 제정된 본 법률은 사이버폭력(인터넷이지메)과 이성만남사이트의 이용에 기인한 아동매춘 및 이에 따른 살인 및 상해사건, 자살관련인터넷사이트에 의한 청소년의 자살 등 청소년이 유해정보인터넷사이트에 관계된 사건과 범죄의 피해의 발생에 대처하기 위하여 종합적인 인터넷상의 유해정보를 차단함으로써 청소년을 인터넷상의 유해정보로부터 보호하는 것을 목적으로 제정되었다.

법률에서는 인터넷상에서 청소년유해정보가 다수 유통되고 있는 상황을 감안하여 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 필요한 조치를 강구함과 동시에 청소년유해정보filtering소프트웨어²⁴⁾의 성능의 향상과 이용의 보급, 그 외의 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년유해정보²⁵⁾를 열람하는 기회를 가능한 한 최소화하기 위한 조치 등을 강구함으로써 청소년이 안전하고 안심하여 인터넷을 이용할 수 있도록 하여 청소년의 권리의 옹호에 이바지 하는 것을 목적으로 제정되었다.

이를 위하여 법률에서는 청소년의 인터넷이용에 관계되는 사업자에 대하여 청소년이 인터넷으로 유해정보²⁵⁾를 열람할 수 있는 기회를 가능한 한 최소화하기 위한 조치를 강구함과 동시에 청소년이 인터넷을 적절하게 활용할 수 있는 능력의 습득에 이바지하기 위한 조

23) 법률의 정식명칭은 ‘청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률’이다.

24) 「청소년유해정보filtering소프트웨어」란, 인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공하고 있는 정보를 일정한 기준에 근거하여 선별한 다음 인터넷을 이용하는 자의 청소년유해정보의 열람을 제한하기 위한 프로그램을 말한다.

25) 「청소년유해정보」란, 인터넷을 이용하여 공중의 열람(시각 및 청각을 포함)에 제공하고 있는 정보로 청소년의 건전한 성장을 저해하는 것을 말한다. 구체적으로는 범죄 혹은 형벌법령에 저촉되는 행위를 직접적이고 명시적으로 청부, 중개, 혹은 유인하거나 또는 자살을 직접적이고 명시적으로 유인하는 정보, 사람의 성행위 또는 성기 등의 외설적인 묘사, 그 외의 현저한 성욕을 흥분시켜 또는 자극하는 정보, 살인, 처형, 학대 등의 장면의 음산한 묘사, 그 외의 현저히 잔혹한 내용의 정보 등을 말한다. (제2조)

26) 구체적으로는 ①청소년이 인터넷을 적절하게 활용할 수 있는 능력을 습득할 수 있도록 학교교육, 사회교육 및 가정교육에 있어서 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육의 추진에 필요한 시책을 강구하며(제13조의 1), ②청소년의 인터넷의 적절한 활용능력의 습득을 위한 효과적인 수법의 개발 및 보급을 촉진하기 위하여 연구의 지원, 정보의 수집 및 제공, 그 외의 필요한 시책을 강구하며(제13조의 2), ③가정에서 청소년에 의해 인터넷이 이용되는 경우에 청소년유해정보filtering소프트웨어의 이용의 보급을 도모하기 위한 필요한 시책을 강구하며(제14조), ④청소년의 건전한 성장에 이바지하기 위하여 청소년유해정보filtering소프트웨어에 의한 청소년유해정보의 열람의 제한 등의 인터넷의 적절한 이용에 관한 사항에 대하여 홍보, 그 외의 계몽활동을 할 것 등이 기대된다(제15조).

27) 휴대전화인터넷접속역무란, 휴대전화단말기 또는 PHS단말기로부터의 인터넷에의 접속을 가능하게 하는 전기통신역무로서 청소년이 이것을 이용하여 청소년유해정보의 열람할 가능성이 높은 것으로서 정령에서 규정하는 것을 말한다.

28) 청소년유해정보filtering서비스란, 인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공하고 있는 정보를 일정한 기준에 근거하여 선별된 다음 인터넷을 이용하는 자의 청소년유해정보의 열람을 제한하기 위한 역무 또는 청소년유해정보filtering소프트웨어를 작동시키는 자에 대하여 인터넷에 의해 계속적으로 제공하는 역무를 말한다.

29) 다만, 청소년의 보호자가 청소년유해정보filtering서비스를 이용하지 않는 취지를 신청한 경우에는 이에 한하지 않는다.

치를 강구하도록 노력하여야 할 것을 규정하고 있다(제5조). 또한 보호자에 대해서도 인터넷에 다수의 청소년 유해정보가 유통되고 있다는 것을 인식하고 스스로의 교육방침 및 청소년의 발달단계에 따라 인터넷의 이용의 상황을 적절하게 파악함과 동시에 filtering소프트웨어의 이용, 그 외의 방법에 의해 인터넷의 이용을 적절하게 관리하고 또한 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득의 촉진할 수 있도록 노력할 것 등을 규정하고 있다(제6조). 한편, 국가 및 지방공공단체에 대하여 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책을 책정하고 실시할 것을 그 책무로서 규정하고 있다(제4조)²⁶⁾.

이러한 filtering소프트웨어의 이용의 활성화를 위하여 휴대전화인터넷접속역무²⁷⁾의 제공사업자는 휴대전화인터넷접속역무를 제공하는 계약의 상대방 또는 사용자가 청소년인 경우에는 filtering서비스²⁸⁾를 이용할 것을 조건으로 휴대전화인터넷접속역무를 제공하도록 하고 있으며²⁹⁾, 또한, 인터넷접속역무제공사업자는 인터넷접속역무를 제공받는 자로부터 요청이 있을 때에는 filtering소프트웨어 또는 filtering서비스를 제공하도록 하고 있다(제18조). 한편, 인터넷접속기능을 가진 기기로서 청소년에 의해 사용되는 것(휴대전화단말기 또는 PHS단말기는 제외)을 제조하는 사업자는 filtering소프트웨어의 장착 및 이용을 용이하게 하는 조치를 강구한 다음 해당기기를 판매하도록 하고 있다(제19조)³⁰⁾³¹⁾.

3. 각 지방자치단체의 조례에 의한 인터넷유해정보의 규제

일본의 각 지방자치단체에서도 청소년의 무분별한 성행위의 만연, 성행위의 저연령화, 청소년이 성범죄의 대상이 되는 사건의 발생 등의 원인으로써 인터넷상의 유해정보 등이 지적됨에 따라 청소년조례 등을 개정하여 이에 대응하고 있다. 예를 들어 1997년 3월, 일본전국 최초로 후쿠오카(福岡)현이 청소년건전육성조례를 개정하여 인터넷상의 유해정보에 대한 규제를 시작한 이래 다른 지방자치단체에서도 청소년보호조례를 개정하여 인터넷상의 유해정보에 대한 규제가 실시되었다. 여기에서는 일본의 각 지방자치단체의 청소년보호조례 가운데의 인터넷유해환경규제와 관련된 내용을 소개하면 다음과 같다.

(a) 후쿠오카(福岡)현 청소년건전육성조례(1997년 3월 31일)(도서류의 판매 등의 자주규제)

제11조 누구라도 도서류의 내용의 전부 또는 일부가 다음의 각호에 해당한다고 인정될 때에는 해당 도서류를 청소년에게 판매·교환·대여·증여 혹은 배포 또는 보여주거나 듣게 하거나 혹은 읽지 않도록 노력하여야 한다.

① 청소년의 성적감정을 자극하거나 건전한 육성을 저해할 우려가 있는 것.

② 청소년의 잔학성을 조장하거나 또는 청소년의 비행을 유발 혹은 조장, 그 외의 건전한 육성을 저해할 우려

30) 그 외로 특정서버의 관리자에게는 관리하는 특정서버를 이용하여 타인에 의해 청소년유해정보의 발신이 이루어지는 것을 알게 된 경우 또는 스스로 청소년유해정보의 발신을 하려 할 때에는 해당청소년유해정보에 대해서 청소년이 열람할 수 없도록 하는 조치를 취하도록 하고 있다. (제21조)

31) 본 법률에 대해서는 다음과 같은 비판이 제기되고 있다. 즉, ①본 법률의 시행에 의해 인터넷 전체의 자유도가 저하되고 이에 따라 정보의 양도 격감할 우려가 있다는 점, ②유해성의 판단주체의 불명확성과 명확한 기준이 설정되지 않은 상태에서는 주관적인 평가가 이루어질 우려가 있으므로 객관성이 현저하게 결여되어 있다는 점, ③위법이라고 할 수 없는(유해라고 판단된) 인터넷사이트도 삭제할 의무가 동반되기 때문에 정보에 따라서는 성인의 알 권리를 침해한다는 점, ④유해정보로부터 청소년을 격리하는 것은 청소년을 세뇌하는 것이 되며, 결국 청소년의 판단력과 자주성에 현저한 악영향을 미친다는 등의 비판이 제기되고 있다.

32) 여기에서 말하는 통신방송이란, 인터넷의 홈페이지, 컴퓨터통신의 메시지, 그 외의 전기통신회선설비를 이용하여 전송되는 일정의 부호, 음향 또는 영상에 의한 정보의 집합으로 불특정 또는 다수의 자가 당해 설비의 일부에 접속한 기기를 사용하여 시청이 가능한 것을 말한다. (제2조 제1항)

33) 여기에서 말하는 '영업이란 고객과의 계약에 근거하여 인터넷 또는 컴퓨터통신네트워크와의 접속서비스를 제공하는 영업을 말한다.

가 있는 것.

2. 누구라도 통신방송³²⁾의 내용의 전부 또는 일부가 전항 각호에 해당한다고 인정될 때에는 그 내용의 전부 또는 일부를 청소년에게 보여주거나 듣게 하거나 또는 읽지 않도록 노력하여야 한다.

(자주규제의 규약의 설정 등)

제15조 다음에서 열거하는 자 또는 그 조직하는 단체는 해당자가 그 영업³³⁾에 관하여 청소년의 건전한 성장을 저해하지 않도록 하기 위한 준수기준에 대하여 협정 또는 규약을 체결하고 또는 설정하도록 노력하여야 한다.

③통신방송의 제공의 매개에 관계되는 것으로 규칙에서 규정한 것을 업으로 하는 자

(b) 도쿠시마(현) 청소년보호육성조례(2005년 4월 1일)
(인터넷의 이용환경의 정비)

제15조의 2 보호자 및 청소년의 보호와 건전한 육성에 관계되는 관계자는 청소년이 인터넷을 이용하는데 있어서는 그 이용에 의해 얻어지는 정보로서 그 내용이 현저하게 성적감정을 자극 또는 현저한 폭력성 혹은 잔학성을 조장하거나 청소년의 건전한 육성을 저해할 우려가 있다고 인정되는 것을 청소년이 열람 또는 시청하지 않도록 노력하여야 한다.

2. 인터넷을 이용하는 것이 가능한 단말기설치를 공중의 이용에 제공하는 자는 당해 단말기설치를 청소년의 이용에 제공하는 데 있어서 filtering의 기능을 가지는 소프트웨어의 활용 그 외의 적절한 방법에 의해 유해정보를 청소년이 열람 또는 시청할 수 없도록 노력하여야 한다.

3. 특정전기통신업무제공자 및 단말기설비의 판매 또는 대여를 업으로 하는 자는 그 사업 활동을 실시하는데 있어서는 유해정보를 청소년이 열람 또는 시청할 수 없도록 filtering에 관계되는 정보 그 외의 필요한 정보의 제공에 노력하여야 한다.

(c) 동경도 청소년의 건전한 육성에 관한 조례(2005년

10월 1일)

제3장의 3 인터넷이용환경의 정비

(인터넷이용에 관계되는 사업자의 책무)

제18조의 7 전기통신설비에 의한 인터넷접속서비스의 제공을 하는 것을 업으로 하는 자는 청소년의 건전한 육성을 저해할 우려가 있는 정보를 제거하기 위한 filtering의 기능을 가지는 소프트웨어를 이용한 서비스를 개발함과 동시에 이용자에게 제공하도록 노력하여야 한다.

2. 인터넷사업자는 이용자와 계약을 하는 때에는 청소년의 이용의 유무를 확인하고 이용자에게 청소년이 포함되어 있는 경우에는 청소년에게 유익한 소프트웨어를 이용한 서비스를 제공하고 있다는 취지를 고지하고 그 이용을 권장하도록 하며, 이것을 이용하는 것이 가능하다는 것을 표준적인 계약내용으로 하도록 노력하여야 한다.

(d) 미야기(宮城)현 청소년건전육성조례(2005년 4월 1일)(인터넷상의 정보에 관계되는 자주규제)

제16조 누구라도 인터넷의 이용에 의해 얻어지는 정보로 그 전부 또는 일부가 현저하게 성적감정을 자극하거나 심하게 잔인성을 갖고 있으며 또는 현저하게 자살 혹은 범죄를 유발하거나 청소년의 건전한 육성을 저해할 우려가 있다고 인정되는 것을 청소년에게 열람시키거나 또는 시청시키지 않도록 노력하여야 한다.

2. 인터넷을 이용하는 것이 가능한 단말기설비를 일반의 이용에 제공하는 자는 filtering의 기능을 가지는 소프트웨어의 활용 그 외의 방법에 의해 유해정보를 청소년에게 열람시키거나 또는 시청시키지 않도록 자주적으로 필요한 조치를 강구하도록 노력하여야 한다.

3. 단말기설비의 판매 혹은 대여를 업으로 하는 자 또는 특정전기통신업무제공자는 유해정보를 청소년이 열람하거나 또는 시청하지 않도록 filtering에 관한 정보 그 외의 필요한 정보를 제공하도록 노력하여야 한다.

일본의 경우

정보화 사회에서 우리가 사회생활을 하는 가운데 타인의 권리와 충돌하지 않기 위하여 각 개인이 최소한도로 지켜야 할 규칙이라는 의미의 정보윤리라는 개념을 제창하여 그 고양과 계몽을 인터넷시대의 주요과제로 삼고 있다.

IV. 결론

일본의 경우 정보화 사회에서 우리가 사회생활을 하는 가운데 타인의 권리와 충돌하지 않기 위하여 각 개인이 최소한도로 지켜야할 규칙이라는 의미의 정보윤리라는 개념을 제창하여 그 고양과 계몽을 인터넷시대의 주요 과제로 삼고 있다. 이와 같은 정보윤리교육이 정보화 사회에서의 중요한 소양교육으로서 각 교육기관 등에서 실시되고 있다는 점에서 우리의 정보통신윤리교육에도 많은 시사점을 주고 있다. 하지만 이와 같은 교육의 실시에도 불구하고 아직도 인터넷상에서의 청소년유해정보가 범람하고 있는 것이 지금의 일본의 현실이라고 할 수 있다. 이에 따라 일본에서는 제도적 장치의 정비와 법령의 제정과 동시에 자율적 규제를 통한 인터넷유해정보의 규제를 실시하여 왔다. 즉, 1998년에 ‘풍속영업 등의 규제 및 업무의 적정화 등에 관한 법률’을 개정하여 아동을 대상으로 한 음란물을 포함하는 유해정보의 유통을 방지하기 위하여 성인정보제공자의 정화노력을 의무화하였고, 또한 1999년에 ‘아동매춘·아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률’을 제정하여 인터넷을 통한 아동을 대상으로 하는 음란물의 제공 또는 소지를 금지하였다. 또한 소위 원조교제라는 아동매춘의 근거인 인터넷이성만남사이트를 규제하기 위하여 ‘인터넷이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의 규제 등에 관한 법률’의 제정, 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 필요한 조치의 강구와 모든 인터넷상의 유해정보(채팅, 유해사이트 등)로부터 청소년의 피해를 최소화시키는 것에 따라 청소년의 권리옹호에 이바지 하는 것을 목적으로 하는 ‘청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률’의 제정과 각 지방자치단체에서는 청소년보호조례의 개정에 의한 인터넷상의 유해정보에 대한 규제 등 다각적인 대책이 이루어지고 있다. 또한, 정부와 인터넷사업자의 협력에 의한 위법·유해정보의 지속적

인 감시, filtering서버에 유해정보를 등록하여 인터넷사업자가 이 데이터에 근거하여 학교나 가정에 filtering서비스의 제공, 인터넷상의 유해정보의 공유와 실무담당자 상호간의 연계 등을 목적으로 ‘인터넷핫라인연락협의회’를 2002년에 설립하는 등 정보화시대에서 새롭게 나타나는 청소년 문제에 신속히 대처하기 위한 체제의 정비가 진행되는 등 우리의 대응체제와 비교할 때 시사하는 바가 크다. ✈

양날의 칼

청소년 인터넷 사용



성남 외국어고등학교 | 채나연

정보통신기술의 발달과 더불어, 개인용 컴퓨터와 뉴미디어 장비가 일반인에게 보급됨에 따라 ‘정보화 사회’라는 말은 우리에게 친숙한 용어가 되었다. 이번 ‘정보화’에 관한 주제를 받고 청소년에게 있어 정보화가 어떤 식으로 영향을 끼치게 되었는지, 어떠한 방향으로 나아가야 할지에 대해 청소년인 나의 시각에서 탐구해 보기로 하였다.

‘정보화 사회’란 상징, 메시지, 데이터, 지식, 커뮤니케이션 등 대단히 다양하고 복합적인 의미로 사용되고 있는 정보가 사회적 특성을 이루고 있는 사회를 말한다. 이렇듯 모든 분야에서 정보화가 이루어지면서 우리사회는 급격히 변화하게 되었고, 하위문화인 청소년문화의 형태도 새로운 정보통신 미디어에 의해 변화되기 시작했다. 이러한 정보화의 진전을 통해 인터넷은 사회 구성원들의

소통의 장이자 청소년들의 소통의 장이되었지만, 동시에 사회의 심각한 병리현상을 초래하기도 했다. 이처럼, 인터넷은 동전의 양면과 같이 선명히 대비되는 순기능과 역기능을 가지고 있다.

청소년 인터넷 사용의 문제점들을 살펴보면, 첫 번째 문제점으로 인터넷의 과다사용에 따른 ‘인터넷 중독’의 문제를 들 수 있다.

위의 표를 보면 청소년의 인터넷중독률 비율이 성인의 중독률보다 더 큰 비율을 차지함을 알 수 있다. 청소년은 성인과는 달리 정체성이 온전히 형성되어있는 상태가 아니며, 사회화 과정을 배우는 중간단계의 인격체이다. 즉, 아직 사회화가 완전히 이루어지지 않은 청소년들이 급속하게 변화하는 인터넷을 접했을 때, 그에 따른 폐단은 성인보다 더욱 심각하다.

〈표〉 2008년 연령대별 인터넷 중독률 및 중독자 수

단위 %, 천명

구 분		고위험사용자군(A)		잠재적위험사용자군(B)		인터넷중독자(A+B)	
		중독률	중독자 수	중독률	중독자 수	중독률	중독자 수
2008년	전체	1.6	366	7.2	1,633	8.8	1,999
	청소년	2.3	168	12.0	867	14.3	1,035
	성인	1.3	198	5.0	766	6.3	964
2008년	전체	1.7	381	7.4	1,661	9.1	2,042
	청소년	2.3	168	12.1	879	14.4	1,047
	성인	1.4	213	5.1	782	6.5	995

〈출처: 인터넷중독예방상담센터〉



두 번째 문제점은 악플(다른 사람이 올린 글에 대하여 비방하거나 헐뜯는 내용을 담아서 올린 댓글)게시의 문제이다. 익명성이 보장되는 인터넷 공간에서, 자신과 충돌하는 의견을 가진 사람이나 마음에 들지 않는 사람들에 대한 불만족의 표시를 악플을 통해 표출한다는 문제점이 있다.

세 번째 문제점은 유해 자료, 즉 음란물의 남용이다. 성에 대한 호기심이 왕성해지는 청소년들은 인터넷을 통해 즉각적으로 그들의 호기심에 대한 욕구를 채우기 위해, 인터넷을 통해 올바르게 못한 성지식을 습득하게 된다. 게다가, 더 심각한 것은 이러한 잘못된 성지식의 습득을 넘어, 잘못된 방향으로의 정보 생산자 역할을 하고 있다는 것이다.

하지만 이러한 인터넷의 부작용들이 존재한다고 해서, 무조건 청소년의 인터넷 사용을 편견을 가지고 막아서서는 안 된다. 다른 시각에서 본다면 인터넷은 청소년에게 매우 유익한 매체이기도 하다.

첫 번째로, 인터넷은 청소년이 획일화된 학습수단으로서가 아닌 다양화된 학습수단으로 작용할 수 있다. 학습서적, 선생님을 통한 강의 등을 통한 기존의 일방적인 학습구조를 탈피하여, 청소년들이 학습의 주체가 되어 쌍방향의 학습을 할 수 있다는 장점이 있다.

또한 인터넷은 현대 청소년들에게 사회성을 함양 시켜 줄 수 있는 순기능을 하기도 한다. 물론 인터넷이 보급됨에 따라 또래집단 간의 직접적인 접촉이 줄어, 청소년의 사회성이 떨어지게 한다는 반론을 제기할 수도 있다. 하지만 역설적이게도, 대한민국의 대부분의 학생이 학업편중적인 생활을 하고 있는 현실에서, 그들은 인터넷이라는 사이버공간으로나마 사회적 소통을 할 수 있다는 사실을 간과해서는 안 된다. 즉, 익명성이 보장되는 사이버 공간에서 그들은 현재 일어나고 있는 사회 이슈에 관한

자신의 의견을 나누며 공감대를 형성할 수 있고, 나아가 사회구성원들과 화합해나갈 수 있는 기회를 마련해 주기도 한다.

청소년 인터넷 사용에 관한 기사를 쓰기 위해, 여러 매체에서 정보를 찾으면서 느낀 것은 청소년 인터넷 사용에 대한 시각이 너무 부정적으로만 기울어져 있는 게 아닌가라는 의구심이었다. 인터넷의 순기능과 역기능에 대해 자료를 검색할 때, 대부분의 정보가 청소년 인터넷 사용의 역기능에 관한 것이었다. 물론 이것이 청소년의 인터넷 사용이 그만큼 부작용을 낳고 있다는 사실을 표면적으로 보여주는 것이기도 할 테지만, 분명한 것은 역기능이 존재 하는 만큼 순기능도 많다는 것이다.

일례로, ‘인터넷강의’의 보급으로 인해, 일부 고위층의 자제들만이 받을 수 있었던 사교육을 일반학생들까지도 비교적 저렴한 가격으로 평등하게 학습할 수 있는 기회를 제공받을 수 있게 되었다.

이렇듯 청소년 인터넷의 사용은 단순한 논리로는 설명될 수 없는 복잡한 문제이다. 여러 가지 요인이 복잡하게 얽혀있기 때문에, 청소년 인터넷 사용에 대한 보다 다각적인 접근과 해결책이 필요하다고 생각한다.

우선, 청소년 미디어 교육을 조금 더 개방적으로 교육하는 태도가 필요하다고 생각한다. 선생님들과 부모님들이 학생들에게 미디어교육을 할 때, 어떻게 하면 청소년들에게 유해한 자료의 제공을 근절시키고 올바른 정보만을 제공할 수 있을까?라는 것이 중점이 된다. 하지만, 미디어 교육의 방향이 청소년들이 방대한 자료 중에서 유익한 자료를 그들 스스로 식별할 수 있도록 하는 눈을 길러 줄 수 있도록 하는 정도로 한정되어야 한다고 생각한다. 어른들은 청소년들도 정보를 수용하는 주체자로 인정해

주고, 다만 그들이 자료를 선정할 때 옳고 그름을 따져 잘 선택할 수 있는 방법을 가르쳐줘야 한다고 생각한다. 또한 정부의 정책도 인터넷 중독 청소년 지원, 유해사이트 차단과 같은 소극적인 프로그램 운영에 그치지 않고, 더불어 청소년 인터넷사용의 순기능을 살릴 수 있는 적극적인 프로그램이 시행되어야 한다. 즉, 사회화 과정에 있는 청소년들이 인터넷매체를 통한 사회구성원과의 교류를 통해, 보다 폭넓고 주체적인 인격체로 성장할 수 있는 다양한 프로그램이 시행되어야 한다고 생각한다. 이와 관련한 기사이다.

>>>충북 옥천군 옥천읍 증악초등학교 학생들은 요즘 가슴이 설레인다.

9일부터 일주일에 1~2 시간씩 호주 브리즈번에 살고 있는 원어민 교사들과 화상 채팅을 통해 맘껏 영어로 대화를 나누게 됐기 때문이다.

증악초는 최근 군으로부터 1억 원의 사업비를 지원받아 가상 영어체험 공간과 공방, 카페, 상점 등 주제별 영어 실습실을 마련했다. 또 교육청에서 2,040만 원을 지원해 줘 화상 대화에 필요한 카메라 등 각종 장비 구입과 원어민 교사들에게 지급해야 할 수업료도 해결했다. 이에 따라 이 학교는 방과 후 본교 재학생 48명을 대상으로 주당 1,2학년은 1시간씩, 3학년부터 6학년까지는 2시간씩 호주 원어민 교사들과의 화상 대화를 이날부터 실시한다. 학생들에게 컴퓨터와 TV모니터를 통한 화상대화로 영어를 전수하게 될 원어민 교사들은 호주 동부의 브리즈번에 있는 IUC(원어민호상교육연구소) 소속 교사들이다. 이 학교 학생들과 원어민 교사들은 교실에 설치돼 있는 대형TV(50인치) 2대로 교재 내용과 얼굴을 직접 보며 현실처럼 대화를 나누게 된다.

증악초는 원어민과의 대화시간에 교사들을 배치해 의사소통이 안 될 경우 도우미 역할을 할 수 있도록 계획을 세웠다.

가정형편이 어려운 시골 학생들에게 화상대화를 통한 영어회화 실습은 어렵게만 느껴졌던 영어에 대한 흥미를 유발시키고, 국제적인 마인드를 제공해 줄 것으로 기대된다.

화상교육을 담당하고 있는 권혜숙 교사(35.여)는 정통 영어를 배울 수 있는 기회가 생겨 학생들은 물론 교사들까지 마음이 설레인다고 하며 도시 학생들도 부러워할 만한 시설을 갖춘 만큼 학생들의 영어실력이 쑥쑥 자랄 수 있도록 프로그램 운영에 최선을 다하겠다고 말했다. <네이버 뉴스 인용>

위의 기사와 같이, 영어 학습 환경이 좋지 않은 시골지역의 학교에서, 인터넷을 통한 외국인선생님과의 화상수업을 통해 지역 간의 격차도 줄이고 학생들의 세계적 안목을 넓힐 수 있게 하는 등의 인터넷매체의 순기능을 살린 정책을 시행한다면, 큰 효과를 거둘 것이다.

청소년의 인식의 변화 또한 무엇보다도 중요하다. 청소년은 그들이 정보의 수용자임과 동시에 주체자임을 인식하고, 인터넷을 즉각적인 욕구를 채우기 위한 수단이 아닌, 자신에게 실질적인 도움을 줄 수 있는 수단으로 인터넷을 사용하여야 할 것이다. 또한 인터넷을 통해 자유롭게 의견을 나누되, 자신과 대립되는 의견이 있을 때 인신 공격성 댓글 등을 통해 감정적으로 대응 하지 않도록 하는 책임감 있는 의식이 필요하다.

인터넷은 양날의 칼이다. 특히 아직 온전하지 못한 인격체인 청소년들에게는 더욱 그러하다. 급속하게 발전한 인터넷매체로 인해, 청소년은 편리함과 신속함을 얻을 수 있었다. 하지만 그에 따라 발생하는 부작용과 폐단도 만만치 않게 많이 발생하였다. 청소년을 이끌어주는 어른들과, 가르침을 받는 청소년이 서로의 영역을 지켜나가며 책임의식을 가지고 올바른 방향으로 나아간다면, 분명 인터넷이 미래의 주역인 청소년을 성숙한 인격체로의 성장을 도와주는 유용한 매체가 될 것이다. ♪

인터넷

정확한 정보와
똑똑한 정보이용방법에 대해서



이우중학교 | 이소윤

학교숙제를 할 때 인터넷을 자주 이용하게 됩니다. 그런데 인터넷을 통해 정보를 얻을 때 과연 이것이 내가 찾는 문제의 해답으로 맞는 것인지 의심이 들 때도 많습니다. 그렇지만, 대부분의 아이들이 네이버의 지식인등을 이용해서 숙제를 해오고 선생님도 모르면 인터넷을 찾아봐라 라고 하시는데 지식인에 초등학생들의 질문이나 중학생의 질문에 답을 단것을 보면 정말 말도 안 되는 것들도 많습니다. 청소년들이 정보를 인터넷에서 찾을 때 어떻게 하면 정확한 정보를 찾고 또 현명하게 정보를 이용할 수 있을까?하는 생각이 들었습니다. 정보화를 국가에서도 강조하고 인터넷을 모르면 바보 취급을 당하는 세상에서 거꾸로 인터넷으로 찾은 정보들을 제대로 된 정보가 아니다 라는 식으로 취급하는 경우도 많은 것 같습니다. 친구들 사이에서도 인터넷을 통해 알게 된 정보들은 반은 믿고 반은 믿지 말라고 하는데 그렇다면 뭔가 문제가 있는 것은 아닐까하는 생각도 들었지요.

그래서 인터넷 상의 정보는 어느 정도 믿을 만 한 것이며 또 이런 부정확한 정보들 속에서 어떻게 정확한 정보를 가려낼 수 있는지, 그리고 정보를 제공하는 입장에서 어떻게 정보를 올바르게 공유할 수 있는지 그 방법을 알아보았습니다.

먼저 이런 문제를 가지고 고민하면서 한국인터넷자율

정책기구(KISO)의 정책위원장을 맡고 계시는 김창희 선생님께 도움말씀을 구했습니다.

선생님께서서는 인터넷상에서 검색을 통해 얻은 정보가 모두 정확한 정보라고 생각하는 것 자체가 애초 잘못된 생각이라고 하셨습니다. 실제 세상이든 인터넷 세상이든 거기 있는 정보에는 정확한 내용과 정확하지 않은 내용이 섞여 있을 수 있다고 하셨습니다. 정확하지 않은 정보가 존재하는 이유는 의도적으로 누군가 그렇게 했을 수도 있고 자신도 모르게(자신을 정확한 것으로 믿고) 그런 정보를 유통시켰을 수도 있는 것입니다.

그렇다면, 인터넷을 통해 정보를 활용하는 빈도가 높은 학생들의 경우를 보더라도 그들을 위해서 뭔가 잘못된 정보를 유통시키는 자들을 감독하고 처벌하거나 규제하는 것이 있어야하지 않을까하는 생각을 해보았지요. 교과서나 다른 책들도 잘못된 곳이 있으면 그 오류를 수정하고 정확한 정보를 주기 위해 노력하는데 인터넷의 경우 오류가 발견되거나 해도 지적을 하거나 또 다른 의견을 냈을 때는 혹 그것이 싸움이 되거나 무시당하는 경우도 있기 때문입니다. 그런데 이렇게 통제를 가하는 것은 자칫 잘못된 결과를 불러올 수 있다고 하네요. 각자의 생각과 주장은 미리 우열을 가지거나 진위가 정해지는 것이 아니라 그것을 이용하는 대중에 의해서 자연스럽게 검증되어야한다고 합니다. 이것을



‘사상의 자유시장’ 이라고 한다고 합니다. 만약 생각과 주장이 최고 권위자나 통제자들에 의해서 통제될 경우 생각의 자유가 없어지고, 생각의 자유나 표현의 생명력이 없어져서 그런 사회는 위축되고 활기를 잃고 뒤처지기 때문이라고 합니다.

만약 어떤 문제를 누군가 인터넷에 올렸을 때 잘모르긴 하지만, 나의 생각은 이러하다...라고 글을 올렸을 경우를 종종 봅니다. 그런데 꼭 정답만 올려야한다면 아마 저라도 혹시 정답이 아니면 어떡하지? 그래서 창피를 당하면 어떡하지? 등의 생각으로 망설이게 되고 그렇다면 한 문제를 가지고 서로의 생각을 활발하게 나누는 의미가 사라지게 될 것이라 생각합니다. 그렇다면 결국 정보의 진위를 가려내고 나에게 정말 필요한 올바른 정보인지를 선택하는 것은 오로지 나의 결정에 달렸다는 결론에 도달하게 됩니다.

하지만, 청소년들의 경우 그 판단은 너무나 미숙하여서 혹 잘못된 정보를 그대로 올바른 것으로 믿을 경우가 생기게 되고 그에 따른 피해도 생겨나게 되므로 정보 제공자들의 노력도 필요합니다.

그래서 인터넷 검색사이트들은 ‘정확하려고 하는 노력’을 한다고 합니다. 이것은 개인에게만 맡길 수는 없는 일이기 때문에 모두가 나서서 정확한 정보를 알리기 위한 노력을 하는데 이것이 바로 ‘집단지성’의 힘이라

고 합니다. 즉 함께 노력해서 정보의 진위도 가리고 정확한 정보를이용하도록 인터넷세상을 바꾸어보자는 거지요.

그 예로 [위키피디아]를 들 수 있습니다.(<http://www.wikipedia.org/>)

위키피디아는 하와이 말로 재빠르다라는 뜻의 위키와 백과사전이란 뜻의 encyclopedia의 합성어입니다. 인터넷상의 다양한 유저들이 모여서 불완전한 정보를 폭 넓고 깊이 있는 정보로 만들기위해 노력하고 그 결과 우리모두의 백과사전으로 새로운 차원의 정보를 만들어냈기 때문에 위키피디아야 말로 ‘집단지성’을 잘 발휘하고 있는 공간이라고 할 수 있습니다.(이부분에서 물론 한국어판은 아직 그런 수준이 못되고 영어판을 예로 들어야한다고 김창희선생님께서 지적해주셨습니다)

또 인터넷 검색기술의 발달로 구글이나 네이트의 ‘시멘틱검색’ 등은 검색어의 의미 연관을 잘 따져보는 ‘똑똑한 검색’을 시도하고 있다고 하니 정확한 정보 검색을 위해서는 검색엔진의 선택도 중요할 것 같습니다.

그러나 가장 중요한 것은 바로 정보를 이용하는 청소년 개개인들의 정보이용 자세일것입니다.

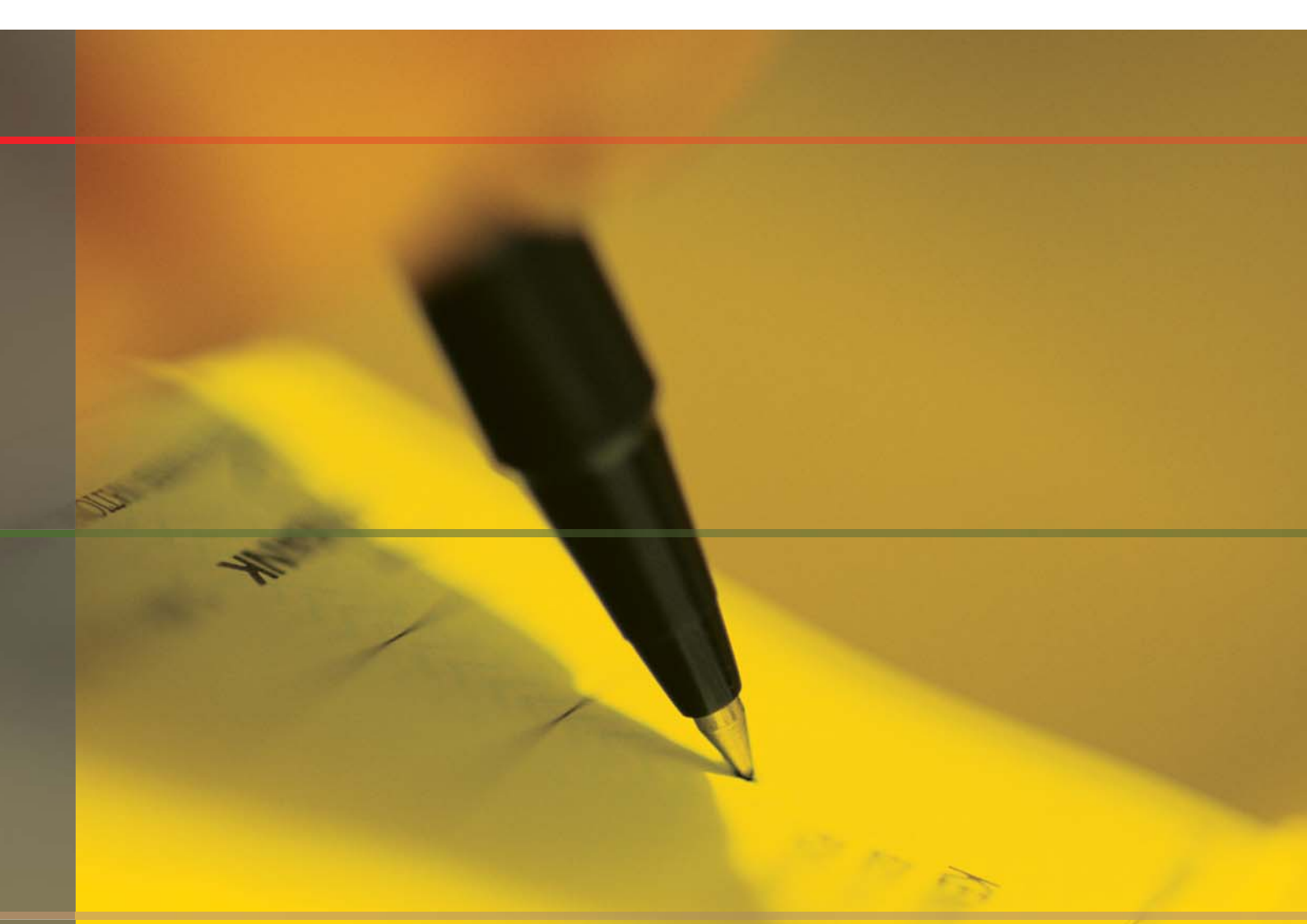
첫째, 부정확한 정보가 있는 곳보다는 보다 정확한 정보가 있는 곳을 선택하고 이용하는 자세를 가져야합니다. 그러기 위해서는 영어 사이트나 전문사이트들을 방문해야하는데 흔히 귀찮아서, 너무 어려워서, 또는 불편해서 간단히 지식인 등을 이용해서 정보를 얻는 방법보다는 좀 성가시더라도 정확한 정보를 위해 노력하는 사이트들을 자주 이용하으로써 부정확한 정보들이 있는 사이트들이 저절로 없어지도록 해야합니다.

둘째, 나부터 인터넷에 부정확한 정보를 올리지 말아야 합니다. 초등생들이 써놓은 질문에 가끔 말도 안되는

답을 적거나 장난으로 답을 올리는 경우가 있는데 이것은 나는 잘못하면서 남 탓만 하는 것과 다를 바 없습니다. 익명성을 이용하여 부정확한 정보를 남발하면 크게는 사람을 다치게 하는 경우도 있기 때문에 정말 조심해야하는 것입니다.

손쉽고 편한 인터넷세상이라고 해서 생각마저 너무 손쉽게 해버리지 말고 내 앞의 정보를 어떻게 바라보고 판단할지 깊이 고민해보고 노력하는 것만이 인터넷 속에서 똑똑한 정보 이용자가 되는 지름길이라고 생각합니다. 





리포터 활동 후기

 NYPI Reporter

대구 함지고등학교 | 차현정

지난 5월부터 6개월간 NYPI 리포터 활동을 해오면서, 벌써 마무리하는 시간이 온 것이 믿기지 않으면서 또 여러 가지 생각이 들었습니다. 저는 고등학교 때부터 줄곧 꿈꿔 왔던 기자 활동에 대해 관심을 가지고 있었던 가운데, NYPI REPORT에 기사를 실을 수 있는 기회를 가진 것은 아주 큰 행운이었습니다. 특히, 저는 청소년 기자인 동시에 고등학생의 신분으로서 학생 인권에 대한 문제를 중점적으로 다룰 수 있어서 가장 좋았습니다.

기사를 작성할 수 있다는 기쁨과 동시에, 누군가의 생각을 듣고 자료를 조사하는 등 하나의 기사를 싣는데 엄청난 노력이 필요하다는 것도 느끼게 되었습니다. 무엇보다 기억에 남았던 것은 인터뷰를 하는 것이었습니다. 평소에는 거의 학교에서 생활하다보니 또래 친구들과의 대화를 통해 간단한 생각을 나누곤 했지만, 다른 세대, 다른 일을 하고 계신 분을 직접 찾아가 다른 관점의 생각을 듣고 기사로 담을 수 있다는 것은 아주 색다른 경험이었습니다. 청소년 리포터를 하면서 가장 중요하다고 생각한 것은, 청소년들의 교외 활동이 부족한 우리나라에서 청소년들이 자신의 꿈에 대해 보다 깊게 생각해보고 직접 활동할 수 있는 계기가 되었다는 것입니다. 책을 보고 지식을 쌓는 것도 물론 중요하지만, 자신이 하고 싶은 일을 경험해보는 것은 청소년들이 자신의 미래를 좀 더 구체적으로 설계할 수 있는 발판을 마련해 주는 것과 같다고 생각합니다. 저는 청소년 기자 활동을 하면서

저의 꿈인 기자에 대해 많이 생각해볼 수 있었고 좀 더 가까이 다가갈 수 있었습니다.

덧붙여, NYPI YOUTH 청소년 기자 활동을 하면서 조금 개선되어야 할 부분이 있다면 기자들 간의 커뮤니케이션이 이루어지지 않아서 아쉬웠습니다. 청소년 기자 활동을 같이 하면서 기사 작성에 대한 정보를 교류하거나 여러 가지 이야기들을 서로 나누지 못한 부분이 부족했던 것 같습니다. 직접 만나서 기자 활동에 대해 토의하는 것이 어렵기 때문에 특정 시간을 정해 온라인상에서라도 만나서 의사소통을 한다거나 이러한 대안을 세우는 것도 좋은 방법이라고 생각합니다.

보통 반복되는 학교생활에서 불투명했던 꿈을 떠올리며 자칫 회의감에 빠질 수 있었던 저에게 청소년 기자 활동은 어찌보면 '무료함 속의 행복' 이라고 표현할 수 있었습니다. 청소년의 입장에서 작성한 기사를 청소년뿐만 아니라 사회의 한 구성원이 또 다른 관점에서 생각할 수 있다는 것은 세대 간의 공감대를 형성할 수 있는 방법 중 하나라고 볼 수 있습니다. 또한 가장 이상적이라고 볼 수 있는, 모든 계층에 조화롭게 적용되는 정책을 성립하는 데 도움이 된다는 것이 청소년 기자 활동의 가장 큰 의의라고 생각합니다.

마지막으로, 저에게 이러한 좋은 기회를 주셔서 감사합니다. ✍

부산 국제외고 | 김지민

안녕하세요, NYPI Youth Reporter 김지민입니다. 지난 번 OT에 부득이하게 참석하지 못하여, 이번 최종 워크숍 만큼은 시험기간임에도 불구하고 꼭 참석하려고 합니다. 아무것도 몰랐던 제가 리포터로 활동을 하면서 작은 일 하나하나에도 관심을 가질 수 있어서 너무 좋았습니다. 저는 이번 활동으로 다른 사람의 소리를 들어주는 귀가 생기고, 작은 일 하나하나에 관심을 가지게 되었습니다.

사실 지방에 거주하고 있어, 부산지역에 조사를 하며 수도권에서와 지방에서의 여러 활동차이를 보며 많이 아쉬웠습니다. 특히 제가 맡은 다문화, 탈북자 인권에 관한 문제에 있어서 부산에서 진행되는 프로그램은 수도권에서 진행되는 프로그램 배끼기 식의 형식적 절차가 많아 많이 아쉬웠습니다. 특히 부산의 경우 많이 홍보가 되지 않아 자원봉사자도 적을 뿐만 아니라 실제 운영되는 크기역시 작았습니다. 제가 해결하기에는 너무나 큰 문제였지만, 저번 기사를 위해 인터뷰하였던 학생의 멘토가 되어있는 저를 보면서 뿌듯했습니다.

사실 저의 기사는 많이 부족하였습니다. 다른 친구들에 비해 사진도 부족했고 내용도 짧았습니다. 처음에는 저 역시 자격이 부족한 게 아닌가? 하는 걱정을 하였지만 어느 순간 활동을 하면서 제가 많이 성장해있어 제 스스로 만족을 합니다.

평소 다양한 분야에 관심이 많아 적극적으로 활동할 것이라 자부했던 저는 어느 순간 입시지옥 속에서 적극적으로 참여하지 못해 아쉽습니다.

사실 이 리포터 활동이 끝나면 고3이라는 학생이 아닌 수험생으로 살아가게 되지만, 내가 청소년정책연구원의 리포터로 계속 활동하고 싶어 내년에 또 지원해 볼까? 생각할 정도로 저의 이 활동에 대한 애착은 컸습니다. 제가 가진 두 권의 책자를 친구들과 돌려보고, 실제 다문화와 탈북자문제, 빈곤 대해 친구들과 토론을 해보는 등 다양하게 이면적으로 활동을 하였습니다. 아마 제가 이 활동에 자부심이 없었더라면 할 수 없었을 것입니다.

이제 활동을 마무리하는 시점이 왔지만, 앞으로 저는 계속해서 NYPI Youth Reporter로서 활동을 할 것입니다. 시간이 나고, 하고 싶은 이야기가 있으면 언제든지 한국청소년정책연구원의 문을 두드릴 것입니다. 계속해서 활동하는 김지민이 되고 싶습니다. 앞으로도 계속 리포터로서 정책연구원에 도움이 되고 많은 걸 배울 수 있는 방향으로 발전하면 좋겠습니다.

- 향후 발전방향

우선, 1기들이 언제라도 NYPI YOUTH REPORTER로서 활동을 할수 있으면 좋겠다. 카페를 개설하여

1기는 친목을 다지고, 2기는 정보를 공유하며, 앞으로 계속 활동을 지속해 나가면 좋겠다. 타지역이기 때문에 오프라인으로 만나는 것이 어려우므로 온라인상에서 활동을 지속하기 위한 기반을 마련하는게 우선이라 생각이든다.

사실 1기 리포터들이 기사를 작성할때는 약간의 막막함이 없지않아 있었다. 어떠한 식의 기사가 좋을지도 본인이 작성한 기사가 제대로 는지 등 많은 것을 알지 못했다. 그러므로 기자들에 대한 특강과 실제 활동을 함께할수 있도록 하는 게 좋다.

정책연구원 소속의 전국에서 선발된 소수의 리포터들임에도 불구하고 서로를 알지 못한다. 적어도 일년에 두번정도는 함께 움직이며 활동할 수 있도록 하면 좋겠다. 함께 교육을 받고 현장체험등을 하면서 많은 것을 배우고 서로간의 친목을 쌓으며 리포터로서의 자부심을 기를 수 있을 것이다.

아마 모든 리포터들은 연구원에서 언제든지 도움을

요청한다면 기꺼이 수락할 것이다. 오히려 연구원에서 먼저 이러한 일을 해줬으면 좋겠다고 한다면 더욱 적극적으로 수행할 것이다. 



칼럼

올바른 인터넷 문화의 형성

- 댓글문화



부산국제외국어고등학교 | 김지민

인터넷 문화란 사전적 정의로 통신, 엔터테인먼트, 비즈니스를 위한 컴퓨터를 이용하는 문화이다. 21세기의 중심 정보화 사회 속에서 자리 잡은 인터넷은 우리사회의 정치, 경제, 사회, 문화, 연예, 환경 등 대부분의 사회의 변화를 이끌어 나간다. 컴맹세대, 아날로그 세대를 지난 디지털 시대인 지금 물질적 문화의 발전은 가히 비약적이다. 그러나, 인터넷 문화는 어떠한가? 인터넷은 주어진 자유만큼 책임 역시 따르는 곳이지만 우리에게 그러한 모습을 찾아볼 수 없다. 특히 익명성이 보장되는 인터넷상에서의 댓글문화의 수준은 가히 놀랄만하다. 인터넷 강국이라 불리는 우리나라의 인터넷 문화수준은 저급하기 그지없기 때문이다.

우선, 청소년은 자신들이 이끄는 댓글문화의 파장을 감하지 못한다. 한 초등학생 학습관련 사이트에서 초등학생 745명을 대상으로 설문조사를 한 결과 34%가 **스트레스를 해소하기 위해 악성댓글을 쓴다**고 답했다. 현재의 인터넷 댓글문화는 초·중학생이 이끌어가고 있고 악플을 다는 사람의 90%는 청소년이다. 이들은 아무런 책임의식이 없는 상황에서 본인의 스트레스를 해소하기 위한 작은 행동이 얼마나 큰 파장을 일으키고 상대방에게 피해가 되는지를 인식하지 못하기에 문제가 되고 있다. 한 사례로 **최진실 사건**은 악플이 한사람을 극도의 우울증으로 이끌어 자살에 까지 이르게 한 사건이다. 이 사건은 악플의 위험성을 보여주었다.

둘째로, 댓글문화와 냄비현상의 결합이다. 빨리 달귀지고 빨리 식는 냄비처럼 인터넷상의 이슈역시 빨리 가열되었다 식는다. **2pm 박재범 탈퇴사건**이 이를 잘 보여준다. 한국비하 발언을 했다는 기사가 공개되자 **박재범**

탈퇴가 공론화 되면서 뜨거운 감자가 되었다. 박재범의 공식 사과문과 한국비하발언이 아니라는 여론들은 무시되었다. 결국 3일 만에 박재범은 2pm을 탈퇴한 후 시애틀로 돌아갔다. 박재범이 2pm을 탈퇴한 이후, **해석이 잘 못 되었다, 탈퇴는 심했다.**라는 여론이 생겼었지만 점점 이 사건은 잊혀져가고 있다. 당사자가 건디지 못할 정도의 악플이 불러온 참사 아닌 참사였다.

셋째로, 인터넷 문화에 대한 교육의 부족이다. 초등학교, 중학교, 고등학교를 거치면서 컴퓨터, 정보와 사회라는 과목을 배웠지만, 그 시간 내가 배운 내용은 워드 프로세서, 파워포인트, 포토샵 등 이었다. 인터넷상의 문화예절, 언어생활에 대한 교육은 진행되지 않았다. 그렇기에 자신의 행동이 유발하는 영향을 알지 못하는 상황이 벌어진다.

사이버 모욕죄에 관한 법률을 통과시키는 것이 중요하지 않다. 지금 우리는 먼저 청소년들을 대상으로 인터넷상의 예절과, 악플이 끼치는 영향에 관한 교육을 철저히 해야 한다. **악플도 관심**이라는 말도 옛말이다. 악플이 용서되는 시기는 지났고 우리는 철저히 악플을 예방하고 댓글문화를 개선해나가야 한다. 인터넷 공간에서 지켜야 하는 예의범절인 네티켓. 네티즌들이 나름대로 만들어가고 실천하는 나눔의 문화가 형성되어 나를 생각하기에 앞서 남을 생각해야하는 사이버 공간의 진리를 깨우쳐 하루 빨리 성숙한 인터넷 문화를 조성해야 한다. 21세기 일인당 인터넷 보급률이 가장 높은 대한민국, 이제 인터넷 문화 역시 앞서 나가 올바른 문화를 형성해야한다. 



아동·청소년 활동문화지표 워크숍 개최



한국청소년정책연구원은 10월 15일(목) 교총회관 2층 외솔홀에서 ‘아동·청소년활동문화지표의 현황과 과제’란 주제로 워크숍을 개최했다. 이날 행사에서 임지연 연구위원은 아동·청소년활동문화 지표체계 및 조사과정에 대해 발표했고 김정주 모든학교 체험활동연구소장, 김신영 한양사이버대 학 교수, 김민 순천향대 교수가 주제별 발표를 했다. 이어 열린 종합토론에는 정성원 서강대학교 선임입학사정관, 전명기 청소년진흥센터부장, 김기현 선임연구위원이 참석했다.

제45회 청소년정책연구세미나 후원

한국청소년정책연구원은 11월 13일(금) 서울 역사박물관 1층 강당에서 개최된 제45회 청소년정책연구세미나를 후원했다. 이 세미나는 한국청소년단체협의회와 한국대학교육협의회가 공동주최했으며 이번 주제는 ‘입학사정관제 추진과 청소년활동의 발전방향’ 이었다. 이명숙 한국청소년정책연구원장이 사회를 맡았고 강낙원 한국대학교육협의회 입학지원팀장, 박철웅 백석대학교 사회복지학부 교수, 권일남 명지대 청소년지도학과 교수가 발표를 했다. 본원 수석연구위원인 윤철경 박사를 비롯 6명의 전문가가 토론에 참여했다. 이날 행사에는 입학사정관제와 청소년활동에 관심이 많은 학부모, 교사, 학생 등 100여명이 참석해 성황을 이뤘다.

편집후기

디지털 정보화 세대인 청소년들에게 인터넷을 비롯한 뉴미디어는 이제 생활이 되고 있다. 하지만 지나친 인터넷 사용으로 인한 부작용도 많이 나타나고 있다. 가령, 온라인에 대한 과도한 의존으로 인해 발생하는 인터넷중독이나 게임중독과 같은 문제 뿐 아니라 악성댓글이나 저작권 침해 등 인터넷을 올바르게 사용하지 못해 발생하는 역기능 또한 우려할만한 수준이다. 이러한 부작용을 막기 위해서는 청소년시기부터 건전한 인터넷 이용과 활용을 생활화해야 한다. 즉 미디어교육을 강화해 청소년들이 어렸을 때부터 올바르게 사이버공간을 이용하는 습관을 갖도록 만들어야 한다. 이번 호는 청소년들의 정보이용현황이란 주제로 꾸몄다. 청소년들이 인터넷을 통해 얻은 정보를 잘 활용할 수 있는 사회적, 문화적 환경을 함께 고민하는 장이 되길 기대해 본다.