

연구보고 17-R06



청소년 사이버일탈 유형별 대책 연구

책임연구원 배상률

공동연구원 박남수 백강희

RESEARCH REPORT 2017



청소년 사이버일탈 유형별 대책 연구

- ▶ 책임연구원 : 배상률 (한국청소년정책연구원 · 부연구위원)
- ▶ 공동연구원 : 박남수 (건국대 디지털커뮤니케이션연구센터·연구원)
백강희 (한국외국어대학교 언론정보연구소 · 연구원)
- ▶ 연구보조원 : 고은혜 (한국청소년정책연구원 · 위촉연구원)

발 간 사 ■ ■ ■

오늘날의 청소년을 디지털 원주민이라 일컫습니다. 정보통신기술의 발달과 뉴미디어의 확산은 디지털 원주민의 생활양식과 가치관 형성에 커다란 영향력을 행사하고 있습니다. 그만큼 이들의 건전한 매체 활용 역량을 위해 디지털 이주민인 기성세대의 사회적 책무감이 더욱 커지고 있습니다.

최근 들어 청소년의 사이버일탈이 사회적 이슈로 대두되고 있습니다. 자녀의 과도한 게임이용으로 인해 부모-자녀 갈등이 빈발하고, 부모 몰래 행한 온라인 도박으로 감당하기 힘들만큼의 빚을 지고 절도 등 후속 일탈을 행하기도 합니다. 사이버폭력으로 고통을 호소하다 귀한 목숨을 스스로 끊는 등 청소년의 사이버 일탈은 언론의 단골 주제가 되었습니다. 일부 언론과 기성세대는 청소년의 삶 속에 깊숙이 자리 잡은 디지털 미디어를 사이버일탈의 주된 원인으로 지목하고 우려의 시선을 보냅니다. 이와 함께, 사회적 불안을 야기하는 일부 청소년들에게 엄격한 제재와 처벌을 주장하는 목소리도 점점 커지고 있습니다.

그러나 이에 앞서, 우리 기성세대와 정부는 소위 ‘정보의 바다’라 불리는 인터넷 세상에서 우리 청소년들에게 파도에 휩쓸리지 않고 목표한 곳까지 안전하게 헤엄쳐 도달할 수 있는 역량을 제대로 가르쳐왔는지 그리고 청소년의 건강한 성장과 안녕을 위한 풍요로운 환경 조성에 얼마나 노력을 기울여왔는지부터 냉철하게 살펴야 할 것입니다.

연구진은 청소년의 사이버 일탈의 현황을 살피고 각각의 일탈 유형에 따른 주요인을 파악하였습니다. 이를 바탕으로 사이버일탈 유형별 대응책을 각계각층의 관련 전문가 그룹과 함께 고민하여 보고서에 제시하였습니다. 이 시대의 청소년들은 21세 한국사회를 이끌 소중한 인적자원입니다. 진정한 디지털 강국으로 자리 잡기 위해서는 기술력에 상응하는 현명하고 건전한 이용자들의 역량이 필수적입니다. 청소년들이 사이버 세상의 음지에서 나와 디지털 미디어를 활용하여 풍요로운 삶을 가꾸는 진정한 디지털 원주민의 면모를 보여줄 수 있기를 바랍니다. 아무쪼록, 본 연구가 이 같은 소망을 담아 청소년 사이버 일탈을 예방하고 치유하는데 기여할 수 있기를 기대합니다.

2017년 12월

한국청소년정책연구원장 송병국

국 문 초 록

본 연구의 주요 목적은 최근 사회적 이슈로 대두되고 있는 청소년 사이버일탈에 대한 효과적인 정책 마련에 있다. 이를 위하여, 선행연구 분석, 청소년 대상 FGI, 관련 전문가 집단 델파이 조사를 하였다. 사이버 일탈의 유형들을 총 6대 유형(중독/과다이용문제, 사이버 괴롭힘, 성관련 일탈, 온라인 도박, 사이버 사기, 개인권리 침해 및 명예훼손)으로 구분한 후 각 일탈 유형 발생 요인들을 총 다섯 개의 영역(매체특성, 청소년 개인특성, 가정환경, 학교환경, 제도 및 인프라)으로 분류하여 정책의 우선순위를 파악하였다.

연구결과에 따르면, 인터넷 사용이 많은 청소년들이 사이버일탈의 경험 가능성도 높은 것으로 조사되었다. 인터넷의 익명성과 비대면성의 특성이 청소년의 일탈을 부추기는 요인으로 작용한다. 청소년 개인특성에 있어서 부정적 자아감, 자기 통제력이 낮은 청소년일수록 사이버일탈의 가능성이 큰 것으로 나타났다. 가정환경에 있어서 부모-자녀간의 소통과 애착 정도가 낮을수록 사이버일탈의 가능성이 상대적으로 높다. 학교 내 교사와 또래의 지지는 청소년의 사이버일탈 발생을 감소시키는 요인으로 작용할 수 있다. 또한, 사회유대감과 사회지원의 획득은 사이버일탈을 억제하는 요인으로 작용할 가능성이 높은 것으로 나타났다.

관련 전문가들로 구성된 60인 사이버위원회를 대상으로 조사한 결과에 따르면, 청소년 사이버 일탈의 악화와 저연령화에 전문가 다수가 동의하고 있으며, 현재 정부의 청소년대상 사이버일탈 관련 전반적인 정책에 대해 삼분의 이 이상이 부정적으로 평가하였다. 전문가들은 청소년 사회에 가장 만연한 사이버일탈로 중독/과다이용문제, 사이버 괴롭힘, 음란물 접촉 순으로 평가하였으며, 청소년 사회에 가장 악영향을 미치는 심각성 면에서는 사이버 괴롭힘, 중독/과다이용문제, 성관련 일탈, 인터넷 도박 순으로 평가하였다. 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량제고는 6대 일탈 유형 모두에서 top 3 대응책으로 제시되었다. 그 외에 중독/과다이용문제에 있어 부모교육이 가장 주요한 대응방안으로 나타났으며, 성관련 일탈과 온라인 도박에 있어서는 업계책임보다 엄격하게 물어야 한다는 주장이 1위를 기록하였다. 이와 관련한 정책제언으로, 미디어교육 제도화, 통합 지원 및 관리 체계 구축, 디지털 디톡스 캠프 구축, 법적·행정적 제재 강화 노력 등을 제시하였다.

***주제어: 사이버 일탈, 미디어교육, 과의존, 사이버괴롭힘, 도박

연구 요약

1. 연구목적

- 본 연구의 주요 목적은 사이버일탈의 포괄적 개념 정의와 이 개념에 포함된 일탈의 유형들을 분류하고, 사이버일탈 유형에 따른 효과적인 정책을 마련하는 데 있음.
- 본 보고서에서 정의한 사이버 일탈은 청소년에 의해 사이버공간에서 이루어지거나 인터넷 등 정보통신기술(ICT)을 매개로 오프라인에서 이루어진 청소년에게 부여되는 규칙과 규범의 위반 행위로 범죄와 비행은 모두 포함하는 포괄적 개념으로 설정하였음. 본 보고서의 포괄적 개념 규정에 따라 청소년이 온라인을 통해 저지른 형법에 위배되는 행동은 물론이고 스마트폰이나 온라인게임의 과도한 이용에 따른 문제점 역시 본 연구의 대상에 포함됨.

2. 연구방법

- 선행연구와 일탈관련 이론들을 종합적으로 고찰하고 전문가 자문조사를 거쳐 사이버일탈의 유형을 분류하였음.
- 청소년 관련 연구에 있어서 청소년 당사자의 목소리와 시각이 포함될 필요가 있다는 판단에 따라 청소년 대상 포커스그룹인터뷰(FGI)를 진행하여 이들이 생각하는 사이버일탈의 실태와 원인 및 해결책을 파악하였음.
- 국내 각 부처에서 시행하는 사이버일탈 관련 정책을 고찰하고 사이버일탈 관련 국내외 벤치마킹 사례들을 파악하였음.
- 본 연구의 실효성 있는 정책제언을 위하여 청소년, 미디어, 법 등 관련 분야 학자, 일선 교사, 경찰, 관계부처 공무원, NGO 및 기관 종사자 등을 총망라한 각계 전문가들로 구성된 60인 위원회를 사이버 상에 구축하여 이들과 함께 사이버일탈 현황과 관련정책의 효과성에 대한 진단과 정책제언을 마련하였음.

3. 주요결과

1) 청소년 대상 포커스그룹인터뷰

- 청소년 관련 정책을 마련하는데 있어 청소년의 시각을 면밀히 파악하고 청소년 당사자의 목소리에 귀 기울일 필요가 있음. 이에 따라 사이버일탈 노출비율이 상대적으로 일반 재학생보다 높은 학교 밖 청소년들을 대상으로 포커스 그룹 인터뷰(FGI)를 실시하였음.
- ① 청소년의 사이버일탈 경험, ② 사이버일탈 관련 기성세대와 정부의 대응책, ③ 사이버일탈의 해결방안 등에 대해 청소년들과 인터뷰를 진행하였음.
- FGI에 참가한 청소년들에 따르면, 온라인게임에 많은 시간을 소비하는 문제와 사이버불링이 청소년들이 보편적으로 겪는 일탈의 유형인 것으로 조사되었음.
- 청소년들은 우리 사회와 정부가 청소년에 대한 편협한 시각을 갖고 있음에 불만을 제기하였음. 이들은 ① 규제 중심의 접근방식에 대한 불만, ② 관련 규제의 허점과 불합리성, ③ 청소년의 일탈에 대한 언론과 사회의 침소봉대, ④ 형식적인 예방교육 등에 대해 평소 자신이 생각해왔던 의견을 주었음.
- 청소년들은 형식적으로 이루어지는 학교현장의 미디어교육에 대해 부정적인 시각을 갖고 있음.
- FGI에 참여한 청소년들은 청소년을 너무 불완전하고 비이성적인 대상으로 간주하는 인식과 규제 일변도의 정책에 불만을 표하였음. 대신 청소년을 주체적인 사회 구성원으로 자율성을 부여하고 책임의식을 심어주는 것이 필요하다고 지적하였음.

2) 전문가 델파이조사(1차)

- 전문가들은 우리사회의 청소년 사이버일탈이 전반적으로 심각해지고 있으며 저연령화 되어가고 있음을 지적하였음. 청소년 사이버일탈의 심각성이 10년 전과 비교했을 때, 악화일로에 있다는 문항에 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율이 34.5%이며 평균이 5.97점으로 높게 나타났음. 청소년 사이버일탈 현상의 저연령화 현상 또한 평균이 6.07점이며 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율이 44.8%나 되었음.
- 청소년 사이버일탈의 정부정책에 대한 만족도 문항을 살펴보면, 사이버일탈 예방정책에 대한 만족도는 7점 만점에 평균 3.00점에 그쳐 대부분 만족하지 못하는 것으로 나타났음. 가해 및 피해 청소년에 대한 정부의 정책에 대한 만족도 또한 각각 평균 2.62점 및 2.53점으로 매우 낮게 나타났음.

- 청소년 사이버 일탈예방을 위한 교육의 필요성을 살펴보면 미디어 오남용 예방교육의 필요성에 대해서는 평균 6.48점으로 대부분의 전문가들이 매우 필요하다고 답하였음. 학교 내 미디어 교육 제도화 또한 평균 6.22점으로 그 필요성이 강조되었음.
- 청소년 사이버일탈 가해자에 대한 처벌의 필요성에 대해 살펴보면 심각성에 따른 가해자에 대한 강력한 처벌의 필요에 대해서는 평균 4.81점이, 피해정도에 따른 엄격한 처벌의 필요성은 평균 4.49점으로 나타났음.
- 전문가들은 10대 청소년들의 뉴미디어 및 정보통신기술(ICT) 이용 능력 및 수준 중 전반적인 인터넷 윤리의식 및 네티켓에 대해 10점 만점 중 3.84점으로 매우 낮게 평가하였음. 부정적 수준이라고 답한 비율이 65.5%를 차지했으며 보통이 17.2%에 그쳤다. 긍정적 수준이라고 답한 비율 또한 17.2%에 불과하였음.
- 전문가들은 10대 청소년들의 뉴미디어 및 정보통신기술(ICT) 이용 능력 및 수준 중 미디어 콘텐츠에 대한 전반적인 비평 및 분석 능력에 대해 10점 만점 중 3.52점으로 매우 낮게 평가하였음. 부정적이라고 답한 비율이 77.6%에 달했으며 보통이 13.8%, 긍정적이라고 답한 비율은 8.6%에 그쳤음.
- 10대 청소년 사이에서 가장 만연한 사이버일탈 유형을 1순위와 2순위로 나누어 살펴 보았음. 1순위와, 1+2순위 모두 ‘스마트폰 중독/과의존/과몰입’이 가장 만연한 사이버일탈 유형으로 나타났음(각각 58.6%, 34.8%). 이어서 ‘인터넷 게임중독/과의존/과몰입’이 두 번째로 만연한 사이버 일탈유형으로 나타났음. 뒤이어 ‘사이버 괴롭힘’이 각각 8.6%와 12.2%였으며 ‘음란물 접촉’또한 각각 5.2%와 7.0%를 차지하였음.
- 10대 청소년 사이에서 가장 심각한 사이버일탈 유형을 1순위와 2순위로 나누어 살펴 보았음. 1순위를 살펴보면, ‘스마트폰 중독/과의존/과몰입’과 ‘사이버 괴롭힘’ 각각 24.1%로 공동 1위를 차지하였음. 다음으로 인터넷 도박이 12.1%로 3위로 나타났으며 ‘인터넷 게임 중독/과의존/과몰입’과 ‘음란채팅’이 각각 10.3%로 그 뒤를 이었음.
- 전문가들이 1순위로 꼽은 청소년 사회에서 가장 만연한 사이버일탈과 가장 심각한 사이버 일탈유형의 순위에 있어서 ‘스마트폰 중독/과의존/과몰입’을 만연하며 심각한 사이버일탈로 꼽았음. ‘인터넷 게임중독’은 두 번째로 가장 만연한 사이버일탈유형으로 꼽혔으나 심각성 면에서는 4위를 차지하였음. 반대로 ‘사이버 괴롭힘’은 세 번째로 가장 만연한 사이버일탈 유형으로 뽑혔으며 심각성 면에서 공동1위를 차지하였음.
- 10대 청소년들의 사이버일탈을 일으키는 요인을 1순위와 2순위로 나누어 살펴보았음. 먼저 ‘매체특성’이 1순위로 나타났음. 뒤이어 ‘가정환경’이 20.7%로 2위를, ‘제도/정책/사회환경’이

12.1%로 3위를 차지했음. 1+2순위에서도 ‘매체특성’이 34.5%로 1위를 차지했음. 다만 ‘제도/정책/사회환경’이 28.4%로 2위를, ‘가정환경’이 19.8%로 3위를 차지하였음.

3) 전문가 델파이조사(2차)

- 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도에 있어서 ‘부모 교육을 통한 부모-자녀 관계 증진 및 부모의 적극적 역할 제고’가 평균 6.2점으로 가장 중요하다고 나타났음. 특히 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율이 56.1%로 과반수를 차지하였음. 뒤이어 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’와 ‘건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축’이 각각 평균 5.8점으로 조사되었음.
- 사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도를 살펴 본 결과 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 6.0점으로 가장 높게 나타났으며 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율이 46.3%로 절반에 약간 못 미치게 나타났음. 다음으로 ‘청소년 대상 체계적인 심리상담 제공’이 평균 5.9점, ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’과 ‘자존감/자기통제력 강화를 위한 프로그램 제공’이 각각 평균 5.6점으로 나타났음.
- 음란물, 성관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도를 살펴보면 ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과’가 평균 6.3점으로 가장 높게 나타났으며 뒤이어 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 6.2점, ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’과 ‘부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고’가 각각 평균 5.5점으로 나타났음.
- 사이버 도박 (경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도를 살펴보면 ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과’가 평균 6.3점으로 가장 높게 나타났으며 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율도 68.3%에 달했음. 뒤이어 ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’이 평균 5.9점으로 나타났으며 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 5.4점, ‘건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축’이 평균 5.3점으로 나타났음.
- 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등) 정책의 중요도에 대해 살펴보면 ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’이 평균 6.3점으로 가장 높게 나타났으며 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’, ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과’, ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 각각 평균 5.9점으로 그 뒤를 이었음.
- 개인정보 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등) 정책의 중요도에 대해

살펴보면 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 6.2점으로 가장 높았으며 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율도 56.1%에 달했음. 뒤이어 ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’가 평균 6.1점, ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과’가 평균 5.5점으로 나타났음.

- 매체를 통한 사이버일탈 대응책의 중요도를 살펴본 결과 ‘인터넷서비스 사업자들의 사회적 책임감 의무 부여’와 ‘사이버폭력 피해자의 온라인상 잊혀질 권리 및 개인정보 침해행위에 대한 기업의 유해정보 필터링 및 모니터링 의무화’가 각각 평균 6.1점으로 가장 높게 나타났음. ‘미디어 업계의 사이버일탈을 예방할 수 있는 기술적 장치 등 자구책 마련’과 ‘청소년 미디어리터러시 교육 및 미디어 활동을 위한 미디어업계의 적극적인 노력’은 각각 평균 5.9점으로 그 뒤를 이었음.
- 부모를 통한 사이버 일탈 대응책의 중요도를 살펴본 결과 ‘부모 대상 미디어교육을 통한 미디어/디지털 리터러시 역량제고’가 평균 6.0점으로 가장 높게 나타났으며 뒤이어 ‘자녀의 적절한 지도와 양육을 위한 부모교육 제공 및 강화’가 평균 5.9점, ‘청소년 미디어 문화 이해를 위한 학부모 대상 참여식 소규모 교육 프로그램 제공’이 평균 5.8점으로 나타났음.
- 학교를 통한 사이버일탈 대응책의 중요도에 관해 살펴 본 결과 ‘학생들에게 미디어/디지털 리터러시 교육 제공’과 ‘일률적 교육체계에서 탈피하여 다양한 커리큘럼을 갖춘 학교 신설 등 교육환경 개선’이 각각 평균 6.0점으로 가장 높게 나타났음. 뒤이어 ‘사이버일탈이 비윤리적/비도덕적이라는 인식을 심어주는 또래압력이 작용할 수 있는 매커니즘 형성’이 평균 5.9점으로 나타났음.
- 교육을 통한 사이버일탈 대응책에 관해 살펴본 결과 ‘미디어교육을 정보 활용 교육이나 교과목 연계방식이 아닌 윤리교육, 인격교육, 인권교육으로 연계될 수 있는 시스템 구축’이 평균 6.1점으로 가장 중요하다고 평가되었음. 뒤이어 ‘청소년의 발달 수준에 맞춘 체계적, 장기적인 미디어리터러시 교육시행’과 ‘타인의 인격과 인권의 소중함을 인식할 수 있도록 인권교육 제공’이 각각 평균 6.0점으로 나타났음.
- 법적/행정적 대응을 통한 사이버일탈 대응책의 중요도를 살펴본 결과 ‘불법 온라인 콘텐츠를 발견 즉시 사법적 조사와 처벌까지 이루어질 수 있는 체제 구축’이 평균 6.1점으로 가장 높게 나타났음. 뒤이어 ‘사후조치(치료, 처벌등)보다 사이버일탈 예방노력 강화’가 평균 6.0점, ‘강력한 법적, 제도적 규제 및 장치 마련’과 ‘사이버일탈 가해자에 대한 엄격한 처벌 및 제재’가 각각 5.9점으로 중요하다고 꼽혔음.

- 지역사회 및 인프라를 통한 사이버일탈 대응책의 중요도를 살펴본 결과 ‘건강한 놀이문화 조성’과 ‘여가활동을 즐길 수 있는 시간, 공간, 및 제도적 지원’과 ‘가정이나 사회에서 방치된 청소년들이 없도록 지역사회 차원의 사회적 안전망 구축’이 각각 5.9점으로 가장 중요하다고 평가되었음. 뒤이어 ‘청소년 주체의 건전한 온라인 활동 여건 조성 및 지원’이 평균 5.6점, ‘관계부처간, 유관기관간, 학제간 긴밀한 협력체계 구축 및 활성화’와 ‘청소년 대상 지속적이고 체계적인 상담 기회 제공’이 각각 평균 5.5점으로 나타났음.

4) 전문가 의견조사

- 〈60인 사이버위원회〉 전문가들은 인터넷서비스 사업자와 미디어 업계의 자정노력과 사회적 책임의식을 갖고 청소년의 사이버일탈 예방 및 치유를 위한 가시적인 대응을 주문하였음. 전문가들은 이윤추구의 일부분을 청소년 사이버일탈 예방 및 치유를 위한 인력과 기술력(예: 유해정보 필터링 및 모니터링)에 보다 적극적인 투자가 이루어질 필요가 있다고 지적하였음.
- 〈60인 사이버 위원회〉 구성원들은 청소년의 사이버일탈에 부모의 역할이 매우 중요하다고 지적하였음. 부모의 자녀 양육 및 교육이 효과적으로 이루어지기 위해서는 우선 부모-자녀 간 친밀한 관계 형성과 함께 부모의 디지털 리터러시 역량 제고가 필요하다고 많은 전문가들은 강조하였음.
- 〈60인 사이버 위원회〉의 구성원들은 청소년의 사이버일탈 예방 및 치유를 위해서는 입시위주의 교육 시스템의 변화가 필요하다고 강조하였음. 이를 위해서는 전인교육이 이루어질 수 있는 교육 시스템과 커리큘럼 구성이 필요하며 교사의 디지털 리터러시 역량을 제고할 수 있는 방안을 마련할 필요가 있다는 의견을 제시하였음.
- 〈60인 사이버 위원회〉는 학교 내에서뿐만 아니라 청소년들을 대상으로 하는 다양한 교육이 시행될 필요가 있다고 지적하였음. 현재 학교나 여러 사회기관에서 청소년 대상으로 이루어지는 미디어교육이 단순히 정보활용 교육에 머물지 않고 윤리교육, 인격 교육으로 연계될 수 있도록 하자는 주장과 미디어교육을 어린 아이부터 시작할 필요성, 자존감과 자기 통제력을 높여줄 수 있는 프로그램 개발 및 적용 등 다양한 의견을 제시하였음. 또한, 자신의 일탈적 행동이 어떤 처벌을 받는지 등에 대한 충분한 인지가 이루어질 수 있도록 청소년 대상 법교육의 활성화가 필요하다는 주장도 제기되었음.
- 〈60인 사이버 위원회〉의 구성원들은 법적, 제도적 규제가 명확할 필요가 있으며, 일탈의 행위나 선을 넘었을 때 강력한 처벌이 필요하다는 주장 하였음. 이를 위한 인력 양성 및 강화에도

힘을 쏟을 필요가 있으며, 사이버 일탈 예방 및 치유를 위한 앱이나 프로그램의 설치를 의무화하고 사이버 일탈 가해자의 경우 재발방지를 위한 실효성 있는 치유 및 교화정책을 요구하였음.

- 〈60인 사이버 위원회〉는 지자체의 환경개선의 중요성을 강조하였음. 지자체 단위 청소년 활동을 활성화하고 지역사회 내 사회적 안전망을 구축하여 사회적으로 방치된 청소년들이 없도록 하며, 여가 활동이 가능한 공간 및 인프라를 제공할 필요있음. 또한, 관계 부처간 협력체계 구축 및 활성화와 디지털 디톡스의 일환으로 숙박으로 운영되는 캠프의 활성화 등의 아이디어를 제시하였음.

4. 정책제언

- 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고는 매체 중독, 사이버 괴롭힘, 온라인 도박 등 모든 사이버일탈 유형에 대한 top 3 대응책으로 포함되었을 만큼 중요한 사항이며 정부와 사회가 근본적인 대책마련을 위한 정책으로서 긴 호흡으로 접근할 필요 있음.
- 기업은 이윤추구를 궁극적인 목표로 삼는 집단으로 자정노력의 기대와 요구만으로는 오늘날의 다양한 사이버일탈의 예방 및 치유가 이루어지기 어려움. 법적·행정적 강제성을 두고 인터넷 관련 기업마다 매출의 일정 비율을 사이버 일탈 관련 예방 및 치유에 인적·물적 투자가 지속적으로 이루어질 수 있도록 할 필요가 있음. 또한 사이버일탈 예방 및 치유에 적극적인 투자가 이루어지고 가시적 성과를 거둔 업체에 세금감면 등 혜택을 주어 업계의 지속적이고 자발적인 협력을 유도할 필요 있음.
- 사이버 일탈을 경험하지 않은 일반 청소년 집단에 대해서는 학교 인팍에서 자아 향상 프로그램(자아 존중감, 자아탄력성, 자아통제력 등)과 문제해결 및 대처기술 프로그램, 사이버 범죄 관련 법/제도에 대한 교육 등이 지원되어야 함. 또한 스트레스 수준을 낮출 수 있는 건전한 여가 및 문화생활에 참여할 수 있어야 함.
- 사이버 일탈 청소년 집단을 조기에 발견하고, 이들의 회복을 돕기 위해 일탈 유형별 상담 프로그램 및 상담 치료가 체계적으로 개발되어야 함. 스마트폰 중독/과몰입/과의존이나 사이버 괴롭힘 가해, 사이버 도박을 경험한 일탈집단에는 자아통제력을 향상시키기 위한 집중적인 프로그램 개발이 필요한 반면, 사이버 괴롭힘 피해를 경험하거나 음란물/성 관련 일탈을 경험한 집단에 대해서는 자아 향상 프로그램, 심리치료 등의 지원이 필요하기 때문임. 특히 사이버

일탈은 가해경험과 피해경험이 상존할 경우가 있어 이를 동시에 회복할 수 있는 지속적이고 체계적인 상담전략이 필요함.

- 사이버 일탈 탈출 집단에 대해서는 지속적인 사후관리를 통해 재일탈 예방의 초점을 둔 상담 및 프로그램을 개발하여야 함. 일탈에 대한 처벌 중심적인 개입이 아닌 회복적 관점에서 청소년들이 자신의 역량을 개발하거나 진로를 찾아갈 수 있도록 지원해야한다. 이를 위해서는 단기적인 전략이 아닌 지속적인 개입이 필요함.
- 부모의 디지털 미디어 활용 역량이 필요하며 매체의 영향력에 대한 일정수준의 이해가 요구됨. 부모는 디지털 미디어 이해와 활용 역량을 바탕으로 자녀의 매체이용과 관련한 보다 효과적인 소통과 교육이 이루어질 수 있음. 학교는 청소년들을 대상으로 한 미디어교육에만 치중할 것이 아니라 학부모들을 대상으로 한 미디어교육을 정기적으로 제공할 필요가 있음. 정부와 지자체는 온·오프라인을 통한 부모 대상 미디어교육이 수준별로 제공될 수 있도록 시설, 장비, 인력을 갖출 필요가 있음. 부모들은 생업으로 미디어교육 수강에 부담을 가질 수 있다. 이 경우, 출퇴근길에 교육이 이루어질 수 있도록 참여식 양방향 수업이 가능한 앱을 개발하여 보급하면 효과적임.
- 핀란드 투르쿠 대학 심리학과와 핀란드 국가교육연구소가 공동으로 개발한 키바(Kiva) 학교폭력 대응 프로그램은 현재 핀란드 종합중등학교의 상당수가 채택하여 활용하고 있을 만큼 효과성을 인정받고 있음. 키바 프로그램의 핵심 내용 중 하나는 포래중심의 학교폭력문제 해결의 중요성을 깨닫고 사이버폭력을 목격한 친구들이 방관자적 역할에 머물지 않고 적극적 개입자로 역할을 다 할 것을 강조하는 것임. 포래 다수가 피해자의 편에 서서 피해자를 위한 감정적 지원이나 동조가 있는 경우 가해자의 폭력적 언행이 수그러들고 피해자는 자존감 유지와 불안감 억제에 긍정적이라는 것임. 청소년들에게 타인의 정서적지지 및 공감 역량을 높여줄 수 있는 교육 커리큘럼과 포래압력을 통해 사이버 괴롭힘과 같은 사이버일탈을 저지른 가해자에게 비윤리적이고 비도덕적이라는 인식을 심어줄 수 있는 한국형 키바 프로그램을 도입하여 활용할 필요가 있음.
- 현재 학교단위로 독자적으로 이루어지는 미디어교육의 전면적 개편이 시급함. 마치 아이의 체질개선을 위한 보약처럼 아이의 미디어/디지털 리터러시 역량을 높여주기 위하여 긴 호흡으로 접근할 필요가 있는 것이다. 이를 위해서는 다음과 같은 노력들이 필요함: ① 정부-미디어산업계-학교의 유기적 협력을 바탕으로 한 운영체계 정비; ② 미디어교육의 운영 총괄과 인력양성, 커리큘럼 개발 및 평가를 위한 중앙 컨트롤타워 구축; ③ 미디어교육의 궁극적인 목적과 효과적인 교수법을 체득한 교·강사 인력 양성 및 확보

- 여성가족부, 과학기술정보통신부, 교육부, 법무부, 문화체육관광부, 방송통신위원회 등의 각 부처의 관련 정책 및 사업 추진 실태에 대한 면밀한 파악으로 실효성에 대한 검증과 부처간 유기적 대응을 통한 실효성 제고 노력이 필요함. 이를 위하여, 소위 부처 이기주의나 중복 투자로 인한 인력 및 자원 낭비를 막기 위한 청소년 사이버일탈에 관한 통합지원체계가 구축될 필요가 있음.
- 성관련 일탈, 사이버 사기, 개인권리 침해 및 명예훼손의 경우는 가해자에게 엄격한 제재와 처벌을 통해 사이버일탈의 심각성을 주지시킬 필요가 있음. 영국이나 네덜란드의 경우 사이버상의 성매매 관련하여 미성년자를 직접 만나 성관계를 갖지 않아도 유인 및 성관계 제안만으로도 최고 10년 이하의 징역형에 처하거나 데이터베이스하여 지속적인 모니터링을 하는 등의 엄격하고 체계적인 제재와 처벌을 시행하고 있음. 우리나라의 경우도 이 같은 사이버 성매매 등 심각한 사이버 범죄의 경우 보다 엄격한 제재와 지속적인 모니터링이 필요함.
- 현재 여성가족부 산하 청소년인터넷드림마을이 전라북도 무주에 2014년 설립되어 인터넷·스마트 폰 중독/과의존 청소년들을 대상으로 치유프로그램을 시행하고 있음. 드림마을의 전국적 확대 차원에서 중독/과의존 청소년들뿐만 아니라 일반청소년들이 일정기간 체류하며 소위 디지털 디톡스 및 미디어교육이 이루어질 수 있는 캠프의 전국 각 시도별 설립이 필요함. 현재 무주에 위치한 인터넷드림마을은 접근성의 한계와 수용시설의 제한으로 일반 청소년들이 정기적으로 이용하는 것이 현실적으로 어려움. 이 같은 캠프를 전국적으로 마련하여 주말에 가족 단위의 캠프로 평일에는 청소년단체 캠프 등으로 운영하며 디지털 리터러시 역량 교육과 상담을 제공한다면 사이버일탈 예방 및 치유에 긍정적 역할을 할 것으로 기대됨.

목 차

제 I 장 서론	1
1. 연구의 필요성과 목적	3
2. 연구내용	5
3. 연구방법	6
제 II 장 이론적 배경	9
1. 청소년 사이버일탈 현황	11
2. 사이버일탈의 개념 및 원인	13
3. 사이버일탈의 유형 및 요인	17
제 III 장 연구결과	37
1. 청소년 대상 포커스그룹인터뷰(FGI)	39
2. 전문가 설문조사	49
3. 전문가 의견조사	102
제 IV 장 결론 및 정책제언	133
1. 결론	135
2. 정책제언	141
참고문헌	155
부 록	171

표 목차

〈표 Ⅰ-1〉 주요 연구 내용	5
〈표 Ⅱ-1〉 사이버폭력의 주요 특징	22
〈표 Ⅱ-2〉 스마트폰을 이용한 사이버불링의 유형	23
〈표 Ⅲ-1〉 FGI 참여자 정보	39
〈표 Ⅲ-2〉 60인 위원회 구성원	49
〈표 Ⅲ-3〉 청소년 사이버 일탈의 전반적인 경향성	50
〈표 Ⅲ-4〉 청소년 사이버 일탈의 정부 정책에 대한 만족도	52
〈표 Ⅲ-5〉 청소년 사이버일탈 예방을 위한 교육의 필요성	53
〈표 Ⅲ-6〉 청소년 사이버일탈 가해자에 대한 처벌의 필요성	54
〈표 Ⅲ-7〉 청소년 사이버일탈 관련 기타 정책(통합지원 체계, 신고포상제, 피해자 치유 및 보상)의 필요성	55
〈표 Ⅲ-8〉 학업을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준	56
〈표 Ⅲ-9〉 여가나 오락을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준	57
〈표 Ⅲ-10〉 전반적인 인터넷 윤리의식/네티켓 수준	58
〈표 Ⅲ-11〉 미디어 콘텐츠에 대한 전반적인 비평 및 분석 능력	59
〈표 Ⅲ-12〉 10대 청소년 사이에서 가장 만연한 사이버일탈 유형	60
〈표 Ⅲ-13〉 10대 청소년 사이에서 가장 심각한 사이버일탈 유형	62
〈표 Ⅲ-14〉 10대 청소년들의 사이버일탈을 일으키는 요인	65
〈표 Ⅲ-15〉 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도 및 실효성	66
〈표 Ⅲ-16〉 사이버 괴롭힘(왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도 및 실효성	68
〈표 Ⅲ-17〉 음란물, 성 관련 일탈(음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도 및 실효성	70
〈표 Ⅲ-18〉 사이버 도박(경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도 및 실효성	72
〈표 Ⅲ-19〉 사이버 사기(ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등)정책의 중요도 및 실효성	74

〈표 III-20〉 개인정보 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등)	
정책의 중요도 및 실효성	76
〈표 III-21〉 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도	78
〈표 III-22〉 사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도	80
〈표 III-23〉 음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도	82
〈표 III-24〉 사이버 도박 (경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도	84
〈표 III-25〉 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등) 정책의 중요도	86
〈표 III-26〉 개인정보 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등)	
정책의 중요도	88
〈표 III-27〉 사이버일탈 대응책의 중요도-매체	90
〈표 III-28〉 사이버일탈 대응책의 중요도-부모	92
〈표 III-29〉 사이버일탈 대응책의 중요도-학교	94
〈표 III-30〉 사이버일탈 대응책의 중요도-교육	96
〈표 III-31〉 사이버일탈 대응책의 중요도-법적/ 행정적 대응	98
〈표 III-32〉 사이버일탈 대응책의 중요도-지역사회 및 인프라	100
〈표 IV-1〉 사이버일탈 6대 유형 및 발생요인 5대 영역별 대응방안	141

그림 목차

[그림 I-1] 연구 방법 개념도	8
[그림 II-1] 청소년의 일탈 콘텐츠 노출 경로	12
[그림 III-1] 청소년 사이버 일탈의 전반적인 경향성	51
[그림 III-2] 청소년 사이버 일탈의 정부 정책에 대한 만족도	52
[그림 III-3] 청소년 사이버일탈 예방을 위한 교육의 필요성	53
[그림 III-4] 청소년 사이버일탈 가해자에 대한 처벌의 필요성	54
[그림 III-5] 청소년 사이버일탈 관련 기타 정책	55
[그림 III-6] 학업을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준 ...	56
[그림 III-7] 여가나 오락을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준 ...	57
[그림 III-8] 전반적인 인터넷 윤리의식/네티켓 수준	58
[그림 III-9] 미디어 콘텐츠에 대한 전반적인 비평 및 분석 능력	59
[그림 III-10] 10대 청소년 사이에서 가장 만연한 사이버일탈 유형	61
[그림 III-11] 10대 청소년 사이에서 가장 심각한 사이버일탈 유형	63
[그림 III-12] 10대 청소년 사이에서 가장 만연한/심각한 사이버일탈 유형	64
[그림 III-13] 10대 청소년들의 사이버일탈을 일으키는 요인	65
[그림 III-14] 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도 및 실효성 ..	67
[그림 III-15] 사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도 및 실효성 ..	69
[그림 III-16] 음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도 및 실효성	71
[그림 III-17] 사이버 도박(경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도 및 실효성	73
[그림 III-18] 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등)정책의 중요도 및 실효성	75
[그림 III-19] 개인정보 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등) 정책의 중요도 및 실효성	77
[그림 III-20] 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도	79
[그림 III-21] 사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도	81

[그림 Ⅲ-22] 음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등)	
정책의 중요도	83
[그림 Ⅲ-23] 사이버 도박 (경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도	85
[그림 Ⅲ-24] 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등) 정책의 중요도	87
[그림 Ⅲ-25] 개인정보 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등)	
정책의 중요도	89
[그림 Ⅲ-26] 사이버일탈 대응책의 중요도-매체	91
[그림 Ⅲ-27] 사이버일탈 대응책의 중요도-부모	93
[그림 Ⅲ-28] 사이버일탈 대응책의 중요도-학교	95
[그림 Ⅲ-29] 사이버일탈 대응책의 중요도-교육	97
[그림 Ⅲ-30] 사이버일탈 대응책의 중요도-법적/ 행정적 대응	99
[그림 Ⅲ-31] 사이버일탈 대응책의 중요도-지역사회 및 인프라	101
[그림 Ⅳ-1] 관계부처 합동 스마트폰 · 인터넷 과의존 대응	154

제 I 장



서론

1. 연구의 필요성과 목적
2. 연구내용
3. 연구방법

제 I 장

서 론¹⁾

1. 연구의 필요성과 목적

청소년의 사이버일탈의 심각성이 최근 사회문제로 대두되고 있다. 사이버폭력이 최근 증가추세를 보이고 있으며(한국인터넷진흥원, 2016), 새로운 유형의 사이버일탈이 속속 사회적 이슈로 떠오르는 실정이다. 지속적인 사이버폭력에 시달렸던 청소년이 스스로 목숨을 끊은 2011년 대구 중학생 자살 사건(문화일보, 2011.12.23.)이 심각한 사회이슈로 대두된 이래 정부와 사회가 다양한 정책을 제시하고 있으나 여전히 청소년들에 의해 자행되는 사이버폭력은 공포화 되어가는 추세이다. 얼마 전 온라인 역할극 커뮤니티에서 활동하던 청소년들이 인천의 한 초등학생을 잔혹하게 살해해 우리 사회를 떠들썩하게 한 사건(조선일보, 2017.07.27.)을 비롯해 불법 도박으로 형사입건까지 되는 청소년의 수가 최근 들어 급증하고 있다는 뉴스(중앙일보, 2017.10.15.), 그리고 초등학생들마저 스마트폰이나 인터넷 개인방송 등을 통해 음란물을 손쉽게 접하며 성매매로까지 이어지고 있다는 소식(조선일보, 2017.09.09.) 등 다양한 사이버 일탈 관련 뉴스가 끊임없이 보도되고 있다.

뉴미디어의 보급과 정보통신기술(ICT)의 발달과 맞물려 청소년사회에 빈번하게 발생하는 각종 사이버일탈과 이로 인한 피해가 상당하다. 다양화, 저 연령화되고 있는 사이버일탈 현상의 사회적 우려를 불식하고 우리사회의 미래 주역인 청소년의 건강한 성장을 도모하기 위한 효과적인 정책 방안 마련이 절실한 시점이다. 효과적인 대응책을 마련하기 위해서는 우선적으로 오늘날 청소년들이 즐겨 사용하는 매체환경의 특성을 이해하고 청소년의 일탈이 발생하는 원인을 고찰할 필요가 있다.

2000년을 전후로 출생한 청소년 세대를 일컬어 디지털 원주민(digital native)이라 부른다. 기성세대로 대변되는 디지털 이주민과 달리 오늘날의 청소년 세대를 칭하는 디지털 원주민의 두드러진 차이는 어린아이가 모국어처럼 자연스레 배우며 성장하듯 뉴미디어와 함께 성장하여 디지털 언어와 기기를 자연스레 체득한 세대라는 것이다(Prensky, 2001). 이에 따른 사고방식과 생활양식이 기성세

1) 본 장은 배상률이 집필하였음.

대와는 상이하다는 것이 디지털 원주민이란 개념을 고안한 프렌스키(Prensky, 2001)의 주장이다. 그러나 디지털 원주민이 자연스레 체득한 디지털 기기 활용 능력은 기성세대가 일찍이 경험하지 못한 일탈의 창구나 도구로서 기능을 하게 되었다. 청소년들의 매체소비시간이 날로 증가하고 있으며, 멀티태스킹 역량이 기성세대와 견줄 수 없는 수준임에는 틀림없으나 그 만큼 사이버 일탈의 유혹이 점점 커진 것도 사실이다. 많은 전문가들은 가족의 기능이 원활히 작동하지 않고 치열한 입시위주의 교육풍토와 건전한 여가 및 또래 관계를 갖기에는 열악한 상황에서 사이버 일탈의 유혹은 청소년사회의 특정 그룹(예: 학업성적 부진 청소년, 가정의 사회경제적 지위 하위계층 등)에게만 해당되는 이야기가 아니라고 지적한다.

수천 년 전 로제타스톤에 기록된 “요즘 아이들 버릇없다”는 문구에서 볼 수 있듯이 기성세대가 청소년 세대를 바라보는 시선은 동서고금을 막론하고 인식의 궤를 같이하고 있는 듯하다. 기성세대의 시각에서 청소년의 소위 버릇없는 일탈적 행위를 좀 더 깊이 이해하기 위한 본격적인 실증 연구가 20세기 중반부터 서구사회에서 본격적으로 행해지기 시작하였다. 차별접촉이론(Sutherland & Cressey, 1955), 사회통제이론(Hirschi, 1969), 일반긴장이론(Agnew, 1992) 등 청소년의 비행과 일탈 행동을 설명하는 이론들이 여러 학자들을 통해 제시되었다. 21세기에 접어들어서 이 같은 이론들이 사이버 공간에서 발생하는 청소년의 비행과 일탈 행위를 설명하는데 여전히 유효한지에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다.

본 연구의 주요 목적은 사이버일탈의 포괄적 개념 정의와 함께, 이 개념에 포함된 일탈의 유형들을 분류하고, 사이버일탈 유형에 따른 효과적인 정책을 마련하는 데 있다. 사이버 일탈의 개념은 연구자마다 차이를 보인다. 본 보고서에서는 사이버일탈을 청소년들이 사이버 공간이나 인터넷 등 정보통신기술(ICT)을 매개로 오프라인에서 자신들에게 부여되는 규칙과 규범을 위반하는 행위로 정의하고, 범죄와 비행을 모두 포함하는 포괄적 개념으로 설정하였다. 본 보고서의 포괄적 개념 규정에 따라 청소년이 온라인을 통해 저지르는 형법 위반 행위들은 물론이고 스마트폰이나 온라인게임의 과다한 이용에 따른 문제점 역시 본 연구의 대상에 포함이 된다.

본 보고서를 위한 연구내용은 다음과 같다: ① 선행연구와 일탈관련 이론들을 종합적으로 고찰하고 전문가 자문조사를 거쳐 사이버일탈의 유형을 분류하였다; ② 이와 함께, 주요 사이버일탈의 원인을 실증적으로 파악하여 정책제언의 기초자료로 활용할 수 있도록 한국청소년정책연구원에서 최근 수행한 조사들 중 매체이용과 비행에 관련한 문항이 포함된 데이터들을 활용하여 심층 분석하였다; ③ 또한 청소년 관련 연구에 있어서 청소년 당사자의 목소리와 시각이 포함될 필요가 있다는 판단에 따라 청소년 대상 포커스그룹인터뷰(FGI)를 진행하여 이들이 생각하는 사이버일탈의 실태와 원인

및 해결책을 파악하였다; ④ 그리고, 국내 각 부처에서 시행하는 사이버일탈 관련 정책을 고찰하고 사이버일탈 관련 국내외 벤치마킹 사례들을 파악하였다; ⑤ 마지막으로, 본 연구의 실효성 있는 정책제언을 위하여 청소년, 미디어, 법 등 관련 분야 학자, 일선 교사, 경찰, 관계부처 공무원, NGO 및 기관 종사자 등을 총망라한 각계 전문가들로 구성된 60인 위원회를 사이버 상에 구축하여 이들과 함께 사이버일탈 현황과 관련정책의 효과성에 대한 진단과 정책제언을 마련하였다.

2. 연구내용

상술한 것처럼, 본 연구의 주목적은 사이버일탈의 유형별 분류를 통해 보다 효과적이고 근원적인 대응책을 마련하는데 있다. 이를 위한 본 연구의 주요 내용을 <표 I-1>에 정리·요약하였다.

표 I-1 주요 연구 내용

주요 영역	세부 연구 내용
1. 청소년 매체이용 및 사이버 일탈 실태 파악	- 청소년의 뉴미디어 이용 - 청소년의 사이버일탈 실태
2. 청소년 사이버일탈의 원인 분석	- 청소년 일탈 관련 이론 및 선행연구 분석
3. 청소년 대상 포커스 그룹 인터뷰	- 사이버일탈의 직간접적 경험담 - 청소년이 생각하는 사이버일탈의 대응방안 - 사이버일탈에 대한 기성세대와 정부의 대응에 대한 생각
4. 국내외 벤치마킹 사례 파악	- 국내 정책 및 기관/단체의 사이버일탈 관련 대응책 분석 - 해외 정부, 기관, 단체의 사이버일탈 관련 벤치마킹 사례 분석
5. 「60인 위원회」 설문 및 자문조사 분석	- 매체, 청소년, 법 관련 학자, 초·중·고 교사, 관계부처 공무원, 법조인, NGO 및 기관 종사자 등으로 구성된 위원회 구성 - 사이버일탈의 현황에 대한 진단 및 원인분석 - 사이버일탈 관련 유형별 대응정책의 평가와 개선점 논의

3. 연구방법

1) 문헌연구

청소년의 사이버일탈의 효과적인 정책적 대응방안을 마련하기 위해서는 청소년 사이버일탈의 실태뿐만 아니라 청소년 매체이용의 특성과 청소년 사이버일탈의 원인을 분석한 선행연구들을 종합적으로 살펴볼 필요가 있다.

(1) 청소년 사이버일탈의 실태

오늘날의 청소년들은 디지털 원주민(digital native)이라 불릴 만큼 이들의 출생과 성장에 있어 인터넷과 뉴미디어의 활용능력은 매우 뛰어나다(Prensky, 2001). 매체이용시간과 다양한 매체를 한꺼번에 소비하는 소위 멀티태스킹(multitasking) 능력은 기성세대와 견줄 수 없을 만큼 매우 높다. 반면, 청소년들의 왕성한 매체소비의 이면에는 매체의 과의존/과다이용, 사이버불링/사이버괴롭힘, 성인물 접근의 용이성, 온라인도박 등 다양한 문제점들이 양산되고 있다. 청소년 사이버일탈의 실태와 추세를 파악하기 위하여 청소년들의 사이버일탈 관련 선행연구 및 정부부처와 연구기관의 보고서들을 면밀히 살펴보았다.

(2) 사이버일탈의 요인 및 유형

최근 뉴미디어의 확산과 ICT의 발달에 따라 온라인상에서 발생하는 일탈 및 비행과 관련한 연구가 국내외 학자들의 주요 관심사로 떠오르고 있다. 청소년의 일탈을 설명하고 예측하는 주요 이론들과 사이버일탈 선행연구들을 종합적으로 분석하여 매체 특성(예: 익명성, 비대면성 등), 청소년 개인 특성(예: 성별, 자기통제력, 자존감 등), 가정환경 특성(예: 부모지지, 가구소득 등), 학교 환경 특성(예: 교사 및 또래지지 등), 사회제도 및 환경 특성(예: 여가환경, 처벌 규정, 윤리교육 등)으로 구분하여 각 영역별 사이버일탈을 발생시키는 주요인들을 살펴보았다. 또한 사이버일탈의 개념을 기존 연구들보다 포괄적으로 규정하여 ① 매체의 과의존, ② 사이버 괴롭힘, ③ 음란물, 성관련 일탈, ④ 사이버 도박, ⑤ 사이버 사기, ⑥ 개인권리 침해 및 명예훼손 등 총 여섯 가지 유형으로 분류하고 이들의 일탈을 다룬 선행연구들을 고찰하였다.

2) 청소년 대상 포커스그룹인터뷰(FGI)

청소년 관련 정책을 마련하는데 있어 청소년의 시각을 면밀히 파악하고 청소년 당사자의 목소리에 귀 기울일 필요가 있다. 학교 밖 청소년들을 대상으로 포커스 그룹 인터뷰(FGI)를 실시하여 ① 청소년의 사이버일탈 경험, ② 사이버일탈 관련 기성세대와 정부의 대응책, ③ 사이버일탈의 해결방안 등에 대해 청소년들과 함께 논의하였다.

3) 국내의 벤치마킹 사례 분석

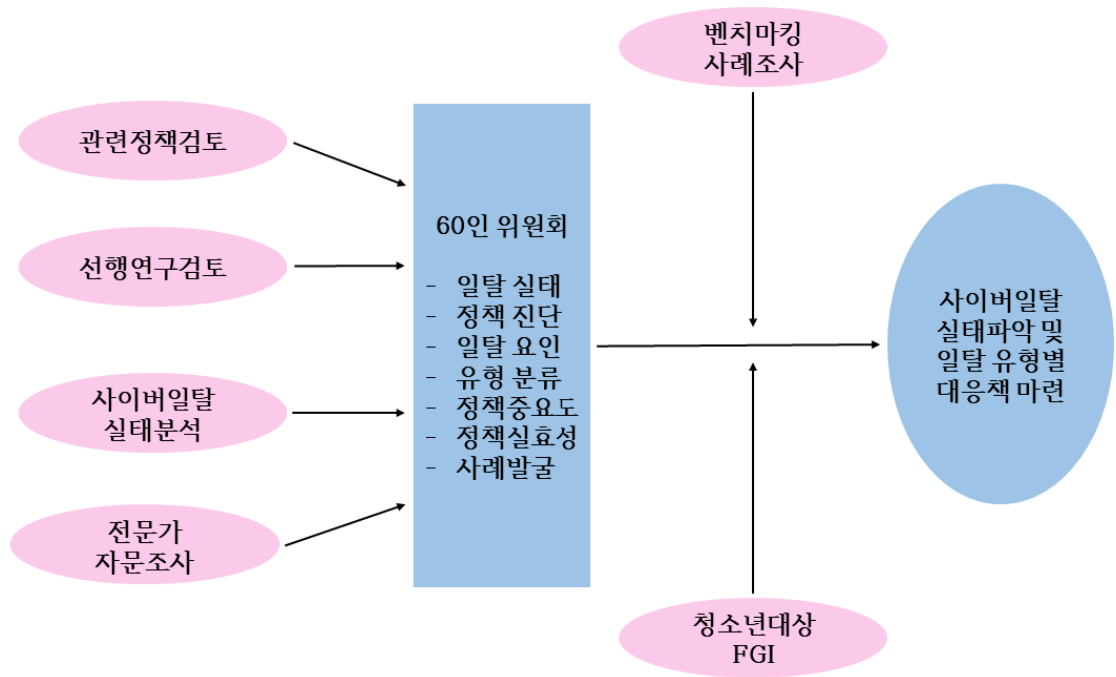
청소년 사이버일탈은 우리나라만의 문제는 아니다. 뉴미디어와 ICT의 발달과 맞물려 전 세계적으로 청소년의 사이버일탈이 사회문제로 대두되고 있는 상황이다. 청소년의 일탈관련 실증연구와 정책마련에 관한 선진국들의 대응 정책과 벤치마킹 사례들에 대해 알아보았다. 또한 국내 정부 부처 및 단체 등에서 행해지고 있는 과의존/중독, 도박 등 영역별 청소년 사이버일탈 관련 대응책들을 파악하였다.

4) 60인 위원회 설문 및 자문조사

학자, 교사, 현장전문가, 관계부처 종사자 등 총 60명의 전문가들로 구성된 사이버 위원회를 조직하여 이들을 대상으로 델파이조사기법을 활용하여 최근 발생하고 있는 청소년의 사이버일탈에 대한 전반적인 진단과 정부의 대응정책에 대한 평가를 요청하였다. 60인 위원회 자문조사를 통해 이들이 제시한 사이버일탈을 일으키는 핵심요인들을 ① 매체특성, ② 청소년 개인특성, ③ 가정환경, ④ 학교환경, ⑤ 제도/정책/인프라 영역으로 구분하여 정리하였으며, 사이버일탈 유형별 정책의 우선순위와 현재 관련 정책의 실효성 수준을 파악하여 우리 사회와 정부가 청소년의 건강한 성장을 위한 효과적인 사이버일탈 대응방안을 마련하는 근거자료로 활용토록 하였다.

사이버일탈 관련 각계 관련 전문가들로 구성된 60인 위원회를 대상으로 두 차례의 온라인 설문조사를 실시하였으며, 해당 조사결과들을 면밀히 분석·정리하여 위원회의 최종 합의를 거친 사이버일탈 유형별 정책방안을 마련하였다.

[그림 I-1]은 상술한 본 연구의 주요 내용과 연구 절차를 한 눈에 파악할 수 있게 정리한 개념도이다.



[그림 I-1] 연구방법 개념도

제 II 장

이론적 배경

1. 청소년 사이버일탈 현황
2. 사이버일탈의 개념 및 유형
3. 사이버일탈의 유형 및 요인

제 II 장

이론적 배경²⁾

1. 청소년 사이버일탈 현황

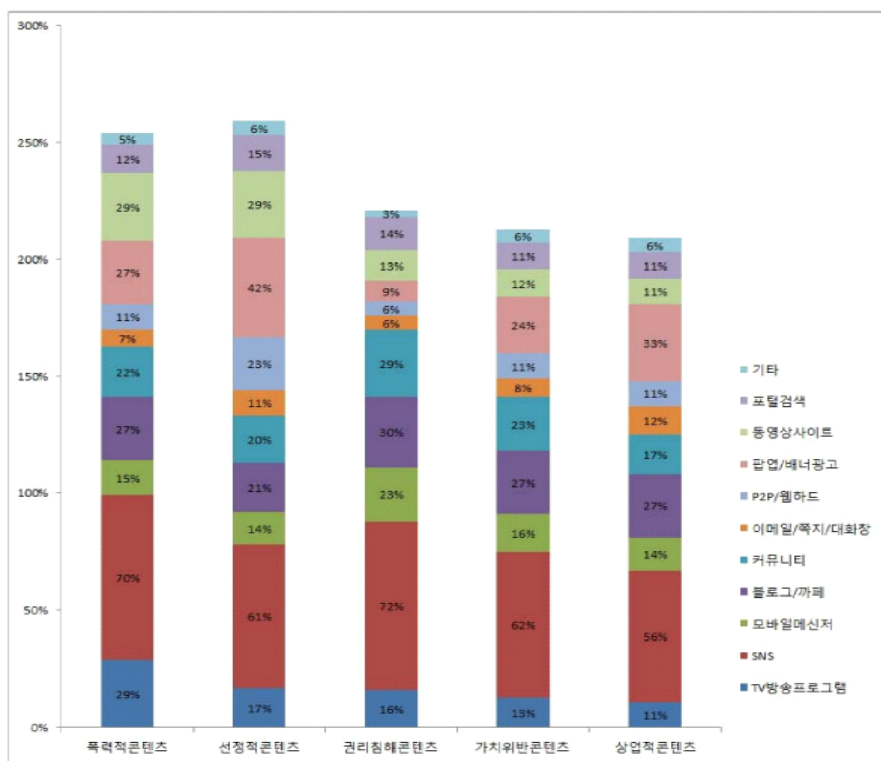
최근 들어 뉴미디어의 확산과 정보통신기술의 발달로 청소년 사회에 사이버일탈이 빈번하게 발생하고 있다. 청소년들의 미디어와 ICT 사용에 있어서, 사이버일탈과 같은 역기능은 최소화하고, 매체의 긍정적 기능을 극대화할 수 있는 체계적인 정책방안이 마련될 시대적 필요성이 제기되고 있다. 사이버일탈 현상은 해마다 증가추세를 보이고 있으며, 새로운 유형의 일탈이 사회적 이슈로 떠오르기도 한다(여성가족부, 2017; 한국인터넷진흥원, 2016). 교육부(2016)의 학교폭력 실태조사 결과에 따르면, 학생 천 명당 사이버 괴롭힘의 건수가 전체 학교폭력 피해유형의 10%가량을 차지하는 것으로 나타났다. 총인구 10만 명당 소년범죄가 2006년 540.8건에서 2015년에 737.4건으로 급증하였는데 이 같은 청소년의 비행과 범죄의 증가에 있어 스마트폰, SNS 등 뉴미디어의 보급과 확산이 일정부분 영향을 미쳤다고 전문가들은 지적한다(조선일보, 2017.09.06.).

여성가족부가 최근 발표한 전국의 청소년들을 대상으로 조사한 ‘인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사’ 결과에 따르면 청소년의 14.3%가 인터넷·스마트폰 ‘위험·주의 사용자군’인 것으로 조사되었다(문화일보, 2017.05.25.). 여성가족부(2017)의 발표에 따르면, 최근 3년간 스마트폰 및 인터넷 과의존 위험군 수는 초등학생과 중학생의 경우 꾸준히 증가세를 보이고 있는 것으로 조사되고 있으며, 남학생은 인터넷 과의존 위험군 수가 여학생보다 많은 반면, 스마트폰 과의존 위험군수는 여학생이 남학생보다 많은 수를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 미래창조과학부와 한국정보화진흥원(2016)의 2016년 조사 결과도 청소년의 심각한 스마트폰 과의존 실태를 보여주고 있다. 청소년 고위험군은 3.5%로 성인(2.5%)과 유아(1.2%)보다 월등히 높은 비율을 차지하였다. 잠재적위험군 역시 청소년이 27.1%로 성인(13.6%)보다 두 배가량 많은 것으로 나타났다. 주목할 것은 유아동 잠재적 위험군

2) 본 장의 1절은 배상률 집필, 2절과 3절은 박남수(건국대학교)와 백강희(한국외국어대학교)가 집필하였음.

추이가 급격한 상승세를 나타내고 있다는 점이다. 2015년 유아동 잠재적위험군은 10.7%로 조사되었으나 2016년에 6퍼센트 포인트 증가한 16.7%로 조사되었다.

청소년의 절반가량은 인터넷을 통해 폭력적 콘텐츠와 선정적 콘텐츠를 쉽게 접할 수 있다고 응답하였으며, 욕설이나 속어 등 언어습관에 나쁜 영향을 미친다고 응답한 청소년들은 57%에 달하는 것으로 조사되었다(여성가족부, 2013). 청소년의 일탈 콘텐츠 노출 경로는 ICT의 발달에 따라 매우 다양해지고 있다. 특히 유튜브, 페이스북 등의 SNS의 인기는 청소년의 유해 콘텐츠 노출 창구로 활용되고 있다(그림 II-1 참조). 스마트폰의 확산에 따라 청소년들이 폭력물이나 성인물 등의 영상을 접하기가 매우 수월해졌다. 여성가족부의 조사에 따르면, 청소년들의 성인 영상물 이용 경험이 초등학생은 18.6%, 중학생은 42.4%, 고교생은 무려 58.0%에 달하는 것으로 나타났다(여성가족부, 2017).



*출처: 방송통신심의위원회(2015). 청소년 방송통신 콘텐츠 이용 실태 분석 연구. 121p

[그림 II-1] 청소년의 일탈 콘텐츠 노출 경로

최근 들어서 청소년의 사이버도박도 사회문제로 떠오르고 있다. 경찰청 사이버안전국의 자료에 따르면, 온라인 도박을 하다 적발된 10대 피의자가 2014년 110명에서, 2015년 133명, 2016년에는 무려 347명으로 2년 만에 세 배 이상 증가하였다(조선일보, 2017.08.22.에서 재인용). 여기다 도박중독에 빠진 청소년들을 대상으로 한 조사에서 도박으로 1,000만 원 이상을 탕진한 경우가 절반이상에 달해 학원비를 도박에 사용하거나 부모의 지갑에 손을 대는 등의 후속 일탈행위가 발생하여 정신적·경제적으로 악영향을 미치는 것으로 나타나고 있어 문제의 심각성이 더해지고 있다(조선일보, 2017.09.27.에서 재인용).

2. 사이버일탈의 개념 및 원인

1) 사이버일탈의 개념

사이버일탈은 인터넷이 생활의 필수도구가 되어 이용률이 높아지면서 나타난 유형의 비행으로 정확한 개념 규정은 없다. 그러나 일반적으로 사이버 일탈/비행(cyber delinquency)은 사이버 공간에서 발생하는 규범 위반 행위를 의미하는 말로 가해자가 청소년일 때 주로 사용된다. 법에 저촉되는 다양한 사이버범죄를 법적인 측면에서 ‘범죄(crime)’로 지칭하기보다 사회현상의 일종으로 간주하여 사이버 공간에서 일어나는 사회 규범에서 벗어나는 일탈행동을 지칭하는 용어다(김경호, 차은진, 2012). 스마트폰의 보급이 확산되고 소셜미디어 이용이 증가하면서 온라인상에서 정보를 교류하고 소통하는 행위가 활성화되었지만, 이로 인해 나타나는 역기능이 심각한 사회문제가 되고 있다. 온라인상에서 유포되는 정보로 인한 타인에 대한 명예훼손, 개인의 사생활 및 신상정보 유출, 타인의 지적·물적 재산을 도용하는 행위, 언어폭력과 같은 청소년의 사이버일탈문제는 심각한 사회문제가 되고 있다.

청소년 사이버일탈은 좁게는 법에 저촉되는 사이버범죄부터 넓게는 단순한 욕설 혹은 온라인상에서 이루어지는 청소년의 지위나 연령에 맞지 않는 모든 행위를 포괄한다. 연구자들은 청소년의 사이버 일탈을 개념화하기 위해 지위비행, 성비행, 재산비행, 폭력비행으로 유형화하였다(라민오, 2001; 이정숙, 안윤영, 2005). 지위비행은 나이를 속인 채 온라인 채팅에 참여하거나, 인터넷 이용을 위해서 수업에 빠지는 것과 같이 청소년의 지위나 연령에 맞지 않는 행동을 하는 것을 의미한다. 성비행은 음란대화나 음란물을 게시하는 등 온라인상에서 이루어지는 성과 관련한 비행행위를 칭한다. 재산비행

은 온라인상에서 다른 사람의 아이디를 도용하거나 계좌나 신용카드를 사용하여 물품을 구입하는 것과 같이 타인의 물적, 지적재산을 훔치는 행위를 말한다. 폭력비행은 온라인상에서 타인에게 욕설을 하거나 온라인 게임 도중에 다른 게이머를 공격하는 행위 등과 같은 폭력행위를 포함한다. 이러한 행위들은 크게는 해킹, 전자상거래 사기, 사이버 명예훼손 등과 같은 위법 행위부터 음란물 접속, 욕설과 비속어 사용 및 사이버 폭력과 같은 청소년의 건강한 성장을 해치는 문제 행동으로 구분할 수 있다. 문제행동은 피해의 규모에 따라 사이버 범죄로 분류되기도 한다. 이종원과 동료들은(2016) 사이버비행을 크게 사이버사기와 사이버폭력으로 구분해 살펴보았다.

정혜원(2010)은 패널 데이터를 이용하여 청소년의 사이버일탈의 양상이 시간에 따라 어떻게 변하는지 분석했다. 그 결과 사이버일탈을 경험한 적이 있는 청소년들은 중학교 시기에는 학년이 높아지면 사이버일탈이 감소하다가 고등학교에 들어가면 사이버일탈이 정체하는 형태를 보였다. 이러한 결과는 청소년들의 사이버일탈이 현실공간의 일탈 패턴인 U자 곡선 형태(청소년일탈이 감소하다가 다시 증가하는 양상)와는 다른 발달 패턴을 띠고 있음을 보여주는 경험적 근거를 제시한다.

정혜원(2010)의 패널 데이터 분석 연구는 시간에 따른 사이버일탈의 변화율이 청소년들이 사이버일탈을 처음 경험한 시기에 따라 차이가 난다는 결과도 보여준다. 패널데이터의 1차년도인 중학교 2학년에 사이버 일탈을 많이 경험한 학생일수록 사이버 일탈로부터 벗어나는 속도가 느린 반면, 1차년도에 사이버 일탈 정도가 낮은 학생들은 사이버일탈의 감소속도가 빠르다. 이는 초기에 사이버 일탈을 많이 저지름수록 벗어나기가 점점 어려워진다는 것이다. 이러한 결과는 사이버일탈을 처음 경험하게 되는 요인을 밝히고, 초기에 사이버 일탈의 정도를 조절할 수 있는 프로그램 마련이 필요함을 시사한다.

한국청소년정책연구원이 발표한 청소년 일탈의 실태와 추이 분석 보고서에 따르면 (이종원, 이순래, 정윤미, 2016), 사이버일탈은 현실일탈과 대비되는 특징을 가진다. 5년에 걸친 종단조사 자료 분석 결과, 현실일탈은 중2 18.4%에서 고3 32.7%로 증가하는 반면, 사이버일탈은 중2 46.9%에서 고3 13.0%로 급격히 감소하는 패턴을 보인다. 일탈을 시작하는 시기도 사이버일탈이 현실일탈을 앞선다. 사이버일탈을 경험한 청소년의 약90%가 중학생 때 처음 사이버일탈을 경험했으나, 중학생 때 현실일탈을 처음 경험한 청소년의 비율은 60% 정도였다. 또한 중학생 때는 사이버일탈이 집중적으로 나타났고, 고등학생이 되면 현실일탈로 집중되었다.

패널 청소년들의 사회적 배경에 따른 현실일탈과 사이버일탈의 경험률에 대한 분석 결과 사이버일탈이 현실일탈과는 차이가 있다는 사실을 보여준다. 현실일탈과 사이버일탈 모두 남자가 여자보다, 지방이 서울보다, 부모의 최종학력이 중졸 이하인 청소년이 고졸이나 대졸 이상인 청소년 보다 높았다. 그러나 현실일탈 경험률의 경우 가구소득이 하위층인 청소년이 상위층 보다 높았으나,

사이버일탈 경험률은 상위층 청소년들이 높았다. 이종원과 동료들(2016)은 현실일탈과 사이버일탈 간의 인과관계 분석을 통해 현실일탈이 사이버일탈의 선행요인임을 밝혔다. 즉, 현실일탈을 하는 청소년일수록 사이버일탈을 경험하게 될 가능성이 크다는 것이다. 반면 사이버일탈의 현실일탈에 대한 인과적 효과는 크지 않은 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 사이버일탈이 현실일탈과 다른 특성을 가지고 있지만, 청소년 사이버일탈의 예방과 대책이 현실일탈을 고려한 종합적인 관점에서 마련되어야 함을 시사한다.

2) 사이버일탈의 원인

사이버일탈 예방과 대책 마련을 위해 선행연구들은 청소년의 매체이용 및 개인적·환경적 특성과 사이버일탈의 관계를 분석해 청소년의 사이버일탈에 영향을 주는 요인들을 밝혀내고자 하였다. 청소년 사이버 일탈의 원인은 크게 사회적 환경과 사이버 공간이라는 매체적 환경(사회적 실재감 저하, 탈억제 및 처벌 미흡 등), 이용자 개인의 내적 요인(충동성과 낮은 자기통제력, 스트레스와 긴장 등)과 개인행태 요인 등이 지적되었다(정여주, 두경희, 2014).

청소년의 사이버 일탈의 영향요인으로 가장 많은 연구자들이 주목한 변인은 매체 특성 요인으로서 매체이용시간이다. 선행연구는 청소년의 인터넷이나 스마트폰 과다사용이 사이버 일탈로 이어질 가능성이 높다는 연구결과를 내놓고 있다(김경호, 차은진, 2012; 염동문, 김선주, 이성대, 2014; 이성식, 강은영, 최수형, 2015). 인터넷은 정보공유, 관계형성, 여가활동을 위한 다양한 기회를 제공하지만, 과다한 사용은 미성숙단계에 있는 청소년들에게 부정적 영향을 미친다(이성대, 2013). 비행기획이론은 비행동기 및 성향이 강하더라도 비행을 저지를 기회가 제공되지 않으면 비행이 일어나지 않는다고 설명한다(염동문, 김선주, 이성대, 2014). 사이버공간은 청소년 일탈을 용이하게 하는 충동적이고 우발적인 기회를 많이 제공하는 공간이다. 따라서 인터넷을 많이 사용하는 청소년들은 그렇지 않은 청소년에 비해 사이버 일탈에 노출될 기회가 더 많기 때문에 사이버일탈을 저지를 가능성도 커지는 것이다. 최근 청소년들의 스마트폰 이용이 증가하면서 스마트폰 과다사용의 우려가 커지고 있다. 24시간 소지하고 있는 스마트폰으로 인해 청소년들이 사이버일탈에 노출될 기회는 더 많아졌다.

미디어 과다사용 이외에 청소년 사이버일탈의 영향요인은 대체로 청소년의 현실일탈의 영향요인에 기반하는 것으로 밝혀지고 있다. 선행연구는 청소년 일탈의 요인을 크게 가정환경적 요인, 학교 환경적 요인, 친구환경적 요인, 사회 환경적 요인으로 분류한다. 청소년 사이버일탈의 선행연구 또한 청소년들의 개인성향과 사이버일탈과의 관계 분석을 통해 청소년의 사이버일탈의 영향요인을

설명한다. 그중에서도 많은 연구자들이 자기통제력이 사이버 일탈의 주요 요인이 된다는 결과들을 제시하고 있다. 자기통제력이 높은 청소년은 충동적이고 일시적인 욕구 충족을 억제하고, 사회적 규범과 가치를 따르는 반면, 자기통제력이 낮은 청소년은 다양한 비규범적 행위에 쉽게 노출된다(이희길, 2008). 욕구좌절이론에 따르면, 자기통제력이 낮은 청소년은 욕구가 충족되지 않으면 충동 억제에 어려움을 겪고 그것이 공격적인 행동으로 표출되고 사이버 일탈로 이어진다고 설명한다(이성식, 2009).

청소년들이 느끼는 일상생활 스트레스 및 긴장 또한 사이버일탈에 영향을 미치는 주요 변인이다. 정혜원(2010)은 성적에 대한 긴장감이 높을수록, 인터넷사용시간이 많을수록 사이버일탈에서 벗어나는 속도가 느려진다는 사실을 밝혔다. 청소년들은 교육이나 직업에 대한 열망이 강할수록 긴장이나 스트레스를 받을 가능성이 높고, 이러한 스트레스가 사이버공간에서 일탈의 형태로 발현될 수 있다는 것이다. 이철(2009)은 청소년이 느끼는 긴장을 가정, 학교, 친구관계로 세분화하여 측정하고, 각각의 영역에서 발생하는 긴장이 청소년 일탈에 어떠한 영향을 미치는지 분석했다. 그 결과, 학교와 가정에서 발생하는 긴장은 청소년 일탈에 직접적인 영향을 미쳤고, 친구관계와 가정에서의 긴장은 스트레스를 매개로 청소년 일탈에 간접적인 영향을 주었다. 친구관계에서의 긴장은 우울로 매개된 경로로 청소년 일탈에 간접영향을 미치기도 했다. 이러한 선행연구의 결과는 스트레스와 긴장이 청소년 일탈을 증가시키는 주요 요인임을 밝힌다.

선행연구들은 대체로 매체의 과다사용과 사이버일탈의 관계에 영향을 미치는 조절효과 변인을 분석함으로써 사이버일탈의 중재요인을 도출하고자 했다. 자기통제력은 사이버 일탈에 직접적인 영향을 미치는 요인인 동시에 조절변인이기도 하다(염동문 외, 2014). 자기통제력이 높은 청소년의 경우에 인터넷 과다사용이 사이버일탈에 미치는 영향력이 자기통제력이 낮은 청소년보다 낮다. 다시 말해, 인터넷 사용이 증가할수록 사이버일탈 경험 정도가 높아졌는데, 자기통제력이 낮은 청소년들 집단이 큰 집단에 비해 인터넷 사용 증가에 따른 사이버일탈 변화량이 더 컸다. 이러한 결과는 청소년의 인터넷 과다사용을 줄이고, 자기통제력을 향상시키면 사이버일탈을 줄일 수 있다는 실천적 함의를 제시한다. 자기통제력의 영향력은 오프라인 일탈보다 온라인 일탈에서 더 크게 나타난다. 온라인상에서 일어나는 사이버 일탈의 경우 외적요인보다 이용자 개인의 내적요인의 작용이 더 중요하기 때문이다(이성식, 2010).

인터넷 윤리는 사이버 일탈에 직접적인 영향을 주는 변인임과 동시에 인터넷 중독과 사이버 일탈의 관계의 매개변인으로 작용한다(김경호, 차은진, 2012). 인터넷 중독이 인터넷 윤리를 매개로 하여 사이버 일탈에 간접적인 영향을 미친다는 것이다. 연구 결과에 따르면, 인터넷 중독의 성향이 강한

중학생의 경우, 인터넷 윤리의식이 높은 이들이 낮은 사람보다 사이버 일탈의 정도가 낮아질 수 있다. 이는 사이버 일탈을 감소시키고 예방하기 위해서 인터넷 윤리교육이 필요하다는 경험적 증거를 제시한다.

3. 사이버일탈의 유형 및 요인

1) 사이버일탈 유형 1: 과다이용문제 행동(스마트폰·인터넷·온라인 게임 중독)

(1) 스마트폰·인터넷·온라인 게임 중독의 개념

청소년들은 인터넷이나 게임에 과도하게 몰입함으로써 건강상의 문제와 심리적 어려움을 경험한다. 스마트폰, 태블릿PC 등 모바일 기기 사용이 늘면서 습관적 과다사용 문제는 더욱 심화되고 있는 양상이다. 2016년 미래창조과학부와 정보화진흥원이 발표한 인터넷 과의존 실태조사의 결과에 의하면 만10~19세 청소년의 스마트폰 과의존 위험군은 30.6%로, 성인 16.1%의 약 두 배에 달한다. 또한 청소년의 18.5%가 스마트폰 과다 사용으로 수면부족 등의 건강악화를 일으키는 심각한 신체적 문제를 겪고 있고, 15.1%는 주변 사람들과의 관계의 문제, 17.8%가 가족들간의 갈등, 그리고 22.7%가 성격변화 등의 심리적 부작용을 경험하고 있다.

중독이나 과다사용으로 인한 신체적, 심리적 부작용 이외에도 미디어의 과다사용은 다양한 부정적인 행동을 유발한다는 우려가 제기되기도 한다. 온라인 게임에 장기간, 반복적으로 노출되어 있는 청소년일수록 공격적이고 부정적인 행동이 유발될 수 있는 확률이 높다고 보고하였다 (Anderson & Dill, 2000; Funk, Bushman, & German, 2000).

인터넷 중독과 사이버 비행이 밀접한 관련을 맺고 있다는 결과도 꾸준히 보고되었다. 인터넷 중독을 사이버 비행의 한 유형으로 보는가 하면(이성식, 2005), 인터넷 중독이 사이버 비행으로 이어질 개연성이 높다고 보는 시각도 있다(최민음 외, 2012). 인터넷 중독 경향을 보이는 청소년들은 그렇지 않은 청소년들에 비해 인터넷을 사용하는 시간이 더 길고 비행으로 이어질 수 있는 기회에 더 많이 노출될 수 있기 때문이라는 것이다.

인터넷 중독은 학자들마다 다양하게 정의되어 온 탓에 아직 그에 대한 명확한 진단기준과 정의가 이루어지지 않았다. 학자들마다 인터넷 중독의 정의는 다르지만, 인터넷 중독자는 강박적 사용과 집착, 내성과 금단, 일상생활의 기능장애, 일탈행동과 현실구분 장애 등과 같은 다양한

문제 행동을 유발한다는 점에 대해서는 대체로 동의하고 있다(김청택 외, 2002; Widyanto & McMurran, 2004). 청소년들의 경우 인터넷 중독 때문에 대인관계나 성적 부진 등 학교생활과 기분조절 등 일상생활에서 다양한 문제를 겪고 있다. 또한 사이버공간을 실제 공간으로 착각하기 쉬워 그로 인해 일탈행동에 빠질 위험을 안고 있다.

지금까지 국내외에서 개발된 청소년 대상 인터넷 중독 척도들 가운데 가장 대표적인 것은 김동일과 동료들 (2008)이 개발한 ‘청소년 인터넷 중독 자가진단’ 척도이다. ‘청소년 인터넷 중독 자가진단’ 척도는 기존의 K-척도에 비해 초등학교 고학년 및 중고등학생의 인터넷 중독 수준을 보다 정확하고 간편하게 측정할 수 있는 장점을 지니고 있다. 모두 20문항으로 4점 척도로 구성되어 있으며, 긍정적 기대, 일상생활 장애, 일탈행동, 가상적 대인관계 지향성, 내성, 금단 등 6개 하위 영역에서 중독 정도를 측정한다. 그리고 정보화진흥원은 매년 인터넷 과의존 실태조사를 통해 인터넷 및 스마트미디어에 대한 과도한 의존은 이용자의 신체, 심리, 관계행동 등에서 여러 가지 문제를 초래하고 있다고 지적한다. 정보화진흥원의 인터넷 중독 실태조사는 2004년부터 지속적으로 이루어져왔으며, 유아동, 청소년, 성인에 이르기까지 다양한 연령층의 스마트폰(인터넷) 과의존 실태를 파악하기 위하여 과의존(중독) 척도를 개발, 수정하여 타당성을 높이고자 하였다.

게임에 대한 강박 및 갈망은 그에 대한 과도한 이용으로 이어지고 있다(김계정, 이영호, 2012). 청소년들의 온라인 게임 과다 이용은 청소년 개인에게 신체·정신적 문제 등 여러 가지 부작용을 낳고 있다. 예를 들어, 게임을 많이 이용하는 중이용 청소년들은 게임을 적게 이용하는 청소년들에 비해 타인에 대해 긍정적으로 생각하는 경향이 낮고 친구관계에 소극적인 것으로 나타났다(박소리, 김은미, 나은영, 2007). 또한 폭력적 게임을 많이 하는 청소년일수록 폭력에 대해 둔감해지고 폭력적 성격으로 점차 변화되는 것으로 밝혀졌다(이해경, 2002). 청소년들은 이러한 공격욕구를 해소하기 위해 게임에 더욱 몰입하는 것으로 조사되고 있다(주지혁, 조영기, 2007). 더욱 심각한 것은 폭력적 게임을 자주 이용하는 집단의 경우 이용자들의 도덕적 판단을 왜곡하는 결과로 이어질 수 있다는 것이다(이숙정, 육은희, 2013). 더욱이 온라인 게임의 과다 이용은 실제 오프라인에서의 일탈 행동으로 이어질 수 있어 그 문제의 심각성이 크다고 할 수 있다(고미나, 2015, 홍세희, 노언경, 2013).

(2) 스마트폰·인터넷·온라인 게임 중독의 발생요인

매체특성과 관련하여 선행연구는 인터넷에 대한 의존도가 높고 인터넷 매체의 특성인 익명의 상황에 자주 노출될수록 인터넷 중독에 빠질 위험이 증가한다고 강조한다(김효순, 김정숙, 이상호, 2009).

발생요인 중 개인특성에 주목한 선행연구들은 청소년의 낮은 자기통제력과 높은 학업긴장이 스마트폰 중독을 일으키는 주요한 요인으로 밝히고 있다(이성식, 강은영, 최수형, 2015). 이러한 스마트폰 중독은 결과적으로 다른 유형의 사이버 비행으로 이어질 수도 있다는 데 더 큰 문제가 있다. 특히 여성 청소년의 경우 자기통제력이 낮을 때 인터넷 중독으로 빠질 위험성이 더욱 증가하며 인터넷 중독은 나아가 사이버 비행으로 이어지고 올바른 사이버 윤리의식을 저해하는 것으로 나타났다(박미향, 박재암, 2014).

온라인 게임 과이용 발생요인은 청소년 개인의 심리 등 개인적 특성 요인으로 살펴볼 수 있다. 청소년 개인의 심리적 요인의 경우, 가정 경제력 등 자신의 삶의 질에 대해 만족도가 낮은 청소년일수록 게임을 과도하게 이용하려는 동기가 강화되는 것으로 보고되고 있다(성윤숙, 2003). 또한, 우울 수준은 온라인 게임 과다 사용과 정적인 관계를 보이고 있으며(고미나, 2015), 온라인 게임을 즐기는 동기는 자신의 삶에 대한 주관적 평가와 관련이 있는데, 긍정적 동기로 게임을 하는 청소년은 그렇지 않은 이들에 비해 자신의 삶의 질을 높게 평가하고 있다(안동근, 2005). 흥미로운 점은 컴퓨터를 이용하는 시간이 길수록 자신의 삶의 질을 낮게 평가하는 결과를 보인다는 것이다. 또한, 인터넷 게임중독을 발생시키는 개인적 특성 요인으로서는 외로움, 스트레스, 분노행동, 삶에 대한 태도 등이 주목되어 왔다. 즉, 외로움을 더 많이 느끼고, 스트레스를 대처하는 데 소극적일수록 (박정희, 박희현, 2014), 삶에 대한 동기가 약하거나 만족도가 낮은 경우(서경현, 김혜경, 김성민, 2014) 온라인 게임 중독으로 빠질 위험이 더욱 커지며, 특히 남자 중학생들의 경우 분노행동이 자기비하나 성취에 대한 집착을 증가시켜 게임중독으로 이르게 하는 결과를 낳는 것으로 밝혀졌다(임지영, 2014a). 더욱 우려할 점은 온라인 게임중독이 오프라인에서의 사이버 비행을 유발할 수 있는 발생요인들을 부추길 수 있다는 것이다. 예를 들어, 온라인 게임에 대한 중독성이 높은 청소년일수록 게임의 가상적 공간과 실제 현실을 구분하지 못하는 한편 학교폭력에 대해 관대하게 받아들이고 학교 폭력 피해자를 부정적으로 인식하는 경향이 더 높다는 것이다(윤자영, 채규만, 2014). 게임중독은 공격성 성향과도 정적인 관계를 보이는 것으로 밝혀졌다. 온라인 게임 중독은 청소년들의 공격성을 증가시키며(임지영, 2014b), 이로 인해 지위 · 학업 · 폭력 · 성 비행 등 실제비행 행위로 이어지는 경우가 증가하고 있다는 것이다(정영호, 2011). 또한, 청소년들은 학업을 비롯해 부모님과 교우 관계, 자신의 외모에 대해 스트레스를 더 많이 느낄수록 게임 중독으로 빠질 위험이 커지는데, 이는 게임이 청소년들의 주관적 행복인식을 증가시키기 때문이라고 설명한다(전대성, 김동욱, 2016).

자녀와 부모와의 관계는 청소년들의 게임 과다 이용에 있어 직 · 간접적으로 상당한 영향을 미치는 요인으로 주목되어 왔다. 즉, 청소년 스스로의 내적변화 뿐만 아니라 부모의 개입이 온라인 게임

과다 사용을 증재할 수 있다는 것이다. 예컨대, 청소년 개인의 공격성 및 충동성이 높고 우울한 심리상태가 심각하며 부모와의 관계가 나쁘거나 친구로부터 영향을 많이 받는 청소년일수록 게임을 과다 사용하는 경향을 보인다(남영옥, 2005). 다시 말해, 자녀가 이용하는 게임에 대한 부모의 관심이 적거나 게임에 대한 부모의 적절한 통제가 이루어지지 못하는 경우, 그리고 자녀 양육 방식에 있어 수용적 혹은 일관적이거나 부모역할에 대한 자긍심이 낮을 경우 자녀들의 게임 과다 이용으로 이어지는 경향이 높다는 것이다(장미경, 2011). 게임 중독은 청소년들의 언어적·신체적 공격성을 증가시키는데, 부모의 자율적인 양육태도가 이러한 관계를 약화시키는 것으로 나타났다(김나예, 2016). 또한, 부모와 의사소통을 하는 데 있어 부정적인 정서를 경험하는 청소년일수록 게임 지향적 생활에 빠질 위험성이 더 높다. 구체적으로, 부모와 자녀 사이의 의사소통이 폐쇄적으로 이루어질수록 온라인 게임에 빠지는 위험성이 더욱 커지는데, 특히 중학생의 경우 어머니와 문제형 의사소통이 많을수록, 고등학생의 경우 아버지와 문제형 의사소통이 많을수록 그 위험성은 더 크다고 보고되고 있다(권진·박지은·오지영, 2016). 다시 말해, 부모와의 관계에 대해 만족을 느낄수록 온라인 게임을 과도하게 이용하는 행위가 줄어든다는 것이다(안동근, 2005). 중독 위험군에서 일반 사용자군으로 변한 청소년을 개별 면접한 박승민과 김창대(2005)는 청소년 스스로 게임 행동을 조절하려는 강한 의지와 뚜렷한 목표의식과 함께 부모의 적절한 모니터링이 온라인 게임의 과다 이용을 증재한다고 강조했다. 자기효능감이 높고 어머니와의 개방적 의사소통 경험이 많은 자녀들일수록 스마트폰 중독으로 이어지는 위험을 막을 수 있다는 것이다(이상준, 2015). 온라인 게임 중독 청소년 10명을 심층면접한 석희정(2016)의 연구에서도 가족이 게임에 관대하거나 대화가 부족하고, 가족구성원 간 갈등이 심한 가정에 있는 청소년들의 경우 온라인 게임 중독으로 빠질 위험이 큰 것으로 밝혀졌다. 온라인 게임 중독으로 이어지는 발생요인은 남자와 여자 청소년 간에 차이가 있는데, 남자 청소년의 경우 주변 사람들의 지지 및 지원이 적을 경우, 여자 청소년의 경우 부모로부터의 심리적·물리적 지원 및 가족 간 친밀감을 덜 느낄수록 인터넷 게임중독에 빠지는 위험이 더 큰 것으로 나타났다(배성만, 2015). 중학교 1학년생 12명을 심층면접한 김진희 외(2017)는 SNS를 삶의 일부로 인식하는 수준이 높을수록 해당 매체에 과도하게 의존하게 되는데, SNS 사용의 통제 과정에서 부모와 자녀 간 원활한 소통을 통해 자녀가 스스로 조절해나갈 수 있도록 도와주어야 한다고 강조했다.

선행연구들은 온라인 게임의 과다 이용의 발생요인으로 친구관계도 강조하고 있다. 친구 관계가 좋지 못한 청소년일수록 게임을 과도하게 사용한다는 것이다(유은희, 하은혜, 2009). 박승민과 김은하(2009)는 청소년 온라인 게임 이용에 있어 청소년의 자기통제력 등 개인적 요인과 친구와의 관계 등 환경적 요인의 영향력을 동시에 살펴보았는데, 친구관계가 원만할수록 자기통제력이 높아지고

이는 온라인 게임 과다 이용 경향을 낮추는 결과로 이어졌다. 게임을 많이 하는 청소년들은 그렇지 않은 이들에 비해 게임 이용 동기 중 또래 친구들과 어울리기 위한 경향이 높게 나타나는데, 친구들이 게임 외 다른 것을 한다면 본인도 게임을 하지 않을 것이라고 응답하는 경향을 보였다(윤여홍 외, 2016). 친구와 부모와의 관계를 중재요인으로 함께 고려한 연구에서는 은둔형 외톨이 성향을 지닌 청소년일수록 온라인 게임을 과다 이용하는 경향이 크게 나타났는데, 이는 부모에 대한 지지와 친구로부터의 지지가 높을수록 그 과다 이용 경향이 완화될 수 있음을 보여준다(김효순, 김서연, 박희서, 2016). 또래친구나 교사로부터의 낮은 지지나 그들과의 좋지 않은 관계도 스마트폰 혹은 온라인 게임 중독으로 이어지고 있다. 예컨대, 또래 친구들로부터의 지지가 높은 경우 스마트폰 게임 중독으로 이어지는 경향이 낮아지는 반면, 교사지지는 스마트폰 중독뿐만 아니라 게임중독도 막는 결과로 이어졌다(이상준, 2015). 학교 생활에 대한 만족도가 낮을수록 게임 중독으로 이어지는 경향이 높으나, 가족 지지가 이를 중재할 수 있다고 밝혀졌다(김나예, 2015).

사회환경과 관련한 발생요인으로서는 여가활동에 대한 만족도가 낮거나 가족여가프로그램에 참여한 경험이 적을수록 온라인 게임 중독 위험집단으로 분류되는 경향을 보였다(설수영, 이기봉, 2011). 또한, 초등학교 5-6학년을 대상으로한 집단상담 프로그램을 통해 정민(2012)은 사회적 관심과 청소년 스스로의 자기 격려가 인터넷 중독으로 이어지는 경향을 낮춘다고 설명하면서, 이에 대한 사회적 차원의 정책마련이 필요함을 강조했다.

2) 사이버일탈 유형 2: 사이버폭력(사이버괴롭힘, 왕따, 위협, 스토킹 등)

(1) 사이버폭력의 개념

사이버폭력은 사이버 공간에서 다른 사람에게 정신적, 물질적 피해를 입히는 공격적인 행동으로 정의된다. 이메일, 문자메시지, 웹사이트, 이미지나 텍스트 전송, 개인 블로그, 채팅이나 토론방 등의 커뮤니케이션 채널을 통해 타인에게 고의적이고 반복적으로 욕설이나 폭력적인 언어를 사용하는 행위가 포함된다(김경은, 2013). 사이버폭력은 사이버 상에서 일어나는 타인에 대한 명예훼손과 언어폭력, 성폭력, 스토킹 등을 포함하는 용어다. 2000년대 초반까지는 사이버공간에서 다른 사람을 괴롭히는 모든 행위를 포괄하는 말로 ‘악성댓글’이라는 용어를 주로 사용했다. 그러나 허위사실 유포, 신상 털기, 사이버성폭력, 등 온라인상에서의 역기능이 심화되면서 악성댓글을 포함한 모든 언어폭력의 형태를 띤 행위들이 ‘사이버 폭력’이라는 용어로 개념화되고 있다(김경은, 윤혜미, 2012).

2015년 사이버폭력 실태조사(한국인터넷진흥원, 2016) 결과에 따르면, 청소년(초·중·고등학교 학생)의 약 17%가 사이버폭력 피해경험이 있었으며, 사이버폭력 가해경험이 있는 청소년도 약 17%를 차지하는 것으로 나타났다. 특히 사이버폭력 가해경험은 2014년에 비해 증가했다. 청소년이 가장 많이 경험하는 사이버폭력의 유형은 사이버 언어폭력이며, 사이버 따돌림, 사이버 명예훼손, 사이버 스토킹을 경험하고 있는 청소년들도 있었다. 특히 청소년들은 고학년으로 올라갈수록 사이버폭력을 정당한 행위로 인식하는 경향이 커지고, 죄의식도 낮아지는 경향을 보인다.

사이버폭력은 오프라인에서 일어나는 폭력과 비교할 때, 온라인의 특성을 기반으로 한 여러 가지 차별성을 가진다. 심홍진과 동료들(2014)에 따르면, 온라인의 대표적인 특징인 익명성은 폭력의 가해자가 드러나지 않게 해 가해자가 느끼는 죄책감의 크기를 축소시키며, 손쉽게 폭력행위에 가담할 수 있게 한다. 또한 시공간의 제약이 없는 온라인 공간은 즉각적이고 지속적으로 사이버폭력이 일어날 수 있도록 한다. 그 외에도 온라인 공간의 특성인 빠른 전파성과 무한 복제성은 사이버폭력이 급속하게 확산되고, 사이버폭력의 흔적을 쉽게 지울 수 없게 해 피해자가 심리적, 정신적으로 큰 상처를 받게 한다. 특히 온라인상에서 일어나는 청소년의 사이버폭력은 성인들의 감시나 통제로부터 자유로워 가해가 지속적이고 심각한 수준으로 일어날 수 있다는 특징을 갖고 있다(표Ⅱ-1 참조).

표Ⅱ-1 사이버폭력의 주요 특징

특징	설명
익명성	가해자가 드러나지 않는 익명적 상황
공개적, 즉각적, 지속적	시공간의 제약이 없고, 경계가 사라지는 사이버공간의 특성 때문에 장소와 시간에 구애 받지 않고 사이버폭력에 노출
공격의 확장성	온라인의 특성인 빠른 전파성과 무한 복제성이 타인에게 피해를 주는 메시지나 사진 등이 빠르게 확산되도록 하여 피해를 확대시킴
피해 기록의 영속성	사이버폭력의 내용이 삭제되지 않고 영구히 존재함으로써 지속적인 피해에 시달림
심리적·정신적 가해성	온라인상에서 이루어지기 때문에 물리적 측면보다는 심리적, 정신적으로 피해를 끼침
성인의 감시 부재	사이버공간의 특성으로 인해 부모나 주위의 영향 및 통제로부터 자유로워 상대적으로 가해가 쉬움

* 출처: 심홍진 외(2014) 재인용

사이버공간이 SNS와 모바일 인스턴트 메신저를 통해 일상생활로 확장되면서 사이버폭력은 청소년 문제에서 나아가 심각한 사회문제가 되고 있다. 청소년의 사이버폭력이 학교폭력과 연계되는 경우에는 사이버불링으로 이어지기도 한다. 사이버불링은 사이버(cyber)와 불링(bullying)의 합성어로, 가상공간에서 욕설이나 헐뜯, 따돌림 등으로 상대방을 괴롭히는 것을 의미한다. 청소년의 스마트폰 이용과 소셜미디어 사용의 증가로 청소년들 사이에서 사이버불링에 노출될 기회가 늘어난다. 청소년들의 스마트폰 이용과 사이버불링과 관련한 선행연구들은 스마트폰을 많이 이용할수록 청소년들이 사이버공간에 몰입하게 되고 부정적 커뮤니케이션에 참여할 가능성이 높아 사이버불링에 노출된다고 설명한다(강나연, 2015). 스마트폰의 채팅 어플리케이션이나 소셜 네트워크 사이트(social network site)와 같이 타인과의 관계를 기반으로 하는 서비스를 이용하면서 따돌림 현상이 일어난다는 것이다(이창호, 이경상, 2013). 심홍진과 동료들(2014)은 모바일 인스턴트메신저를 통한 사이버폭력을 사이버 불링과 연관지어 설명하였다. 사이버폭력이 모바일 메신저의 그룹 채팅의 형태로 가해지면 그간의 사이버폭력에서 나타나지 않았던 집단배제와 집단고립이라는 사이버불링이 심화된다는 것이다. 예컨대, ‘카따’, ‘떼카’, ‘카톡감옥’과 같은 모바일 메신저 내에서 나타나는 청소년 따돌림은 학교폭력의 형태로 심화된다는 것이다. 정한라(2013)는 스마트폰을 이용한 신종 사이버폭력이 사이버불링으로 심화되고 있다는 현상을 여러 가지 유형으로 구분하였다. 10대들은 카카오톡 왕따를 의미하는 말로 ‘카따’라는 은어를 흔히 사용한다. 이는 오프라인에서 가해지는 왕따 행위를 모바일 공간으로 확장시켜서 지속적으로 또래 친구들을 괴롭히는 행동을 의미한다. 카따는 다양한 형태로 이루어진다(표 II-2 참조).

표 II-2 스마트폰을 이용한 사이버불링의 유형

유형		설명
카카오톡 왕따(카따)	떼카	채팅방(채팅창)에서 피해학생에게 단체로 욕을 퍼붓는 것
	카톡방폭	채팅방(채팅창)에서 피해학생을 초대한 뒤 한꺼번에 나가버려 피해학생만 카톡에 남게 하는 것
	카톡감옥	피해학생을 계속 채팅방(채팅창)으로 초대하여 괴롭히는 것
	기타	채팅방(채팅창)에서 피해학생의 말만 무시하며 유령 취급하는 행위, 피해학생을 초대한 뒤 일제히 의미없는 메시지를 던져서 휴대폰을 마비시키는 행위
와이파이셔틀		스마트폰의 ‘테더링’ 기능을 이용하여 피해학생의 스마트폰을 와이파이 공유기처럼 사용하는 것으로, 무선데이터 갈취를 통해 금전적 피해를 주는 것
하트 셔틀		게임(애니팡과 같은)을 하기 위해 필요한 ‘하트’를 피해학생에게 상납받는 아이템 갈취 행위

* 출처: 정한라(2013) 인용

이러한 행위들은 휴대기기를 비롯한 사이버 기술이 학교폭력에 어떠한 형태로 이루어지는지를 나타낸다. 특히 카카오톡 메신저의 단체 대화방에서 일어나는 집단 괴롭힘은 청소년들을 자살에 이르게 할 만큼 심각한 사이버불링이다. 선행연구는 모바일기기를 비롯한 다양한 형태의 온라인 매체를 이용한 사이버폭력의 위험성에 주목하고, 청소년들의 사이버폭력 피해와 가해 행동이 스마트폰 애플리케이션을 포함한 SNS와 모바일 메신저를 통해 어떻게 일어나는지 설명한다. 예를 들면, 윤해성과 박성훈(2013)은 청소년이 스마트폰에서 주로 사용하는 소셜미디어를 통한 사이버폭력 행위를 살펴본 후, 스마트폰으로 인해 확산되는 SNS 사용이 중고생의 사이버폭력의 도구로 이용될 가능성이 높다는 결과를 밝혔다.

지금까지 이루어진 사이버폭력에 관한 연구들은 PC와 같은 기존의 IT기기와 모바일기기를 구분하지 않고 진행된 경우가 많다. 그러나 청소년의 스마트폰 이용이 급증하고, 스마트폰을 이용한 사이버폭력의 심각성이 대두되면서 최근 들어 스마트폰의 특성이 초래하는 사이버폭력에 관한 연구가 진행되고 있다.

이승현과 노성호(2014)는 청소년 2천 여명을 대상으로 스마트폰을 이용한 따돌림 현상이 일어나는 구체적인 형태를 조사했다. 연구 결과, 스마트폰에서 일어나는 따돌림의 형태는 게임머니 갈취 0.4%, 테더링을 통한 무선인터넷 갈취가 1%, 카카오톡에서의 협박이 1.9%, 그룹 채팅에서 일어나는 따돌림이 2.2%, 카카오톡으로 피해학생에 대한 나쁜 소문을 내거나 욕설을 하는 행위가 각각 4.9%와 7.8%로 나타났다. 이러한 선행연구 결과들은 청소년 사이버불링의 경우 주로 친구들 사이에 나누는 모바일 메신저에서의 대화가 사이버폭력으로 연결되는 비중이 높다는 점에서 비슷한 패턴을 보인다.

청소년들이 메신저를 통해 나누는 대화는 언어폭력으로 이어지는 경우가 많다. 메신저에서 일어나는 언어폭력은 대부분 은밀하게 이루어지고, 가해자와 피해자를 분리시키기가 쉽지 않기 때문에 커뮤니케이션 빈도를 높치게 된다. 이로 인해 피해 청소년이 폭력과 피해 상황에 노출될 위험은 더욱 커진다. 심홍진과 연구진들(2014)은 카카오톡과 같은 모바일 인스턴트 메신저가 현실 공간의 일상을 사이버 공간으로 확장하고 유인해 현실과 가상현실을 뒤섞는 특성에 주목하고, 모바일 메신저에서 벌어지는 청소년의 사이버폭력의 심각성을 주장하였다. 이전의 사이버불링은 익명성을 담보로 온라인 공간에서 특정인을 모욕하거나, 특정인에 대한 소문을 퍼뜨리고, 악성 댓글을 남기거나 개인의 사진 등을 유포하는 행위였다. 그러나 모바일 메신저는 대부분 오프라인 네트워크를 기반으로 한 커뮤니케이션 수단이라는 데 기존 사이버폭력과는 차이가 있다. 이승현과 노성호(2014)는 스마트폰을 통한 사이버폭력이 현실에서 일어나는 일반 따돌림과 긴밀하게 연결된다고 주장했다. 실제 오프라인에서 따돌림을 당한 경험이 있는 청소년들이 스마트폰에서 따돌림을 당할 비율이 훨씬 높다는 것이다. 중학생 1,135명을 대상으로 한 이들의 조사결과에 따르면, 오프라인에서 따돌림 피해 경험이 없는 학생들

중 8%가 스마트폰 따돌림을 당한 반면, 오프라인 따돌림을 당한 적이 있는 학생 중 스마트폰 따돌림을 당한 학생의 비율은 68.2%였다. 이는 사이버폭력이 익명성을 띤 다수의 가해자에 의해 이루어지는 것이라기보다 서로 아는 사이인 소수의 또래 집단을 중심으로 발생한다는 것을 보여준다.

청소년 사이버폭력은 최근 가해자가 저연령화 되면서 크게 이슈화되고 있다. 한국인터넷진흥원의 인터넷윤리문화실태조사(2011)는 응답자의 연령이 낮을수록 악성댓글 달기, 허위사실 유포나 미확인 정보 유포 등의 사이버폭력 경험 비율이 높다는 결과를 보여준다. 특히 10대 응답자의 73.8%가 사이버공간에 허위사실이나 미확인 정보를 올린 적이 있다고 답했고, 10대의 48%는 악성댓글을 작성한 경험이 있다고 응답했다. 또한 10대들의 76%는 사이버모욕이나 사이버스토킹, 명예훼손, 사이버성폭력 등의 행위를 경험해본 적이 있는 것으로 나타났다. 이는 그 수치가 두 번째로 높게 나타난 20대의 58.2% 보다 월등히 높은 수치였으며, 초등학교의 경우에도 37.8%가 사이버폭력에 가담한 적이 있는 것으로 나타났다. 특히 초등학교의 경우에는 악성댓글 작성이나 허위사실, 미확인정보 유포, 신상 털기 등의 사이버폭력 행위를 단순히 하나의 '놀이'로 인식하는 것으로 나타났다. 악성댓글을 작성한 이유로는 47.5%가 재미나 호기심 때문이라고 밝혔다. 그리고 허위사실이나 미확인정보 유포, 신상 털기 행위에 가담한 이유에 대해서도 재미나 호기심 때문이라고 답한 초등학교생이 각각 69.2%, 83.2%였다.

사이버폭력의 피해자가 유명인에서 일반인으로 확대되고 있다는 점이 문제의 심각성을 더한다. 스마트폰과 소셜미디어 확산으로 일반인들이 어디서나 사진이나 동영상을 촬영하고 유포할 수 있는 환경이 되면서, 인터넷에 일반인의 신상이 공개되거나 언어폭력의 피해자가 되는 사례들이 많이 일어나고 있다. 특히 청소년의 경우에는 사이버폭력이 학교폭력과 연계된 형태로 나타나서 그 심각성이 더해진다. 청소년들은 특별한 이유 없이 재미와 호기심, 스트레스 해소, 자기 과시 등의 이유로 자신과 아무 관련이 없는 사람들에게 조차 사이버폭력을 행사한다(원다흰, 2011). 청소년들이 인터넷을 활발하게 이용하면서 청소년은 가해자인 동시에 피해자가 되고, 연령이 어릴수록 더 자주 폭력상황에 노출될 위험이 높아지기 때문에 심각성이 더해진다(Williams & Guerra, 2007).

(2) 사이버폭력의 발생요인

선행연구는 청소년 사이버폭력의 발생요인으로 매체특성에 주목하여 스마트폰과 인터넷 이용시간 이외에도 모바일 메신저와 소셜미디어 이용시간이 중요한 요인이 된다고 밝힌다. 심홍진과 동료들(2014)은 모바일 메신저를 많이 사용할수록 그룹 채팅이나 1:1 채팅을 통해 사이버폭력에 가담하거나 사이버폭력을 당하는 빈도가 높아진다고 밝혔다. 그리고 채팅 상황에 관계없이 모바일 메신저를

많이 사용할수록 폭력 가해 빈도는 커진다고 밝혔다. 모바일 메신저를 통한 사이버 폭력 피해의 경우에는 그룹 채팅의 경우에만 모바일 메신저 이용량이 사이버폭력 피해를 증가시켰다. 이창호와 이정상(2013)은 소셜미디어 이용시간과 사이버폭력 간의 관계를 분석해 소셜미디어 이용시간이 많은 청소년들의 사이버폭력 피해나 가해 경험이 그렇지 않은 청소년들에 비해 더 많다고 밝혔다. 피해나 가해 정도는 청소년이 이용하는 소셜미디어의 종류에 따라 다르게 나타났다. 카카오톡과 페이스북 이용을 자주 할수록 사이버불링 피해와 가해 경험의 빈도가 높았다. 반면, 블로그나 트위터 사용은 사이버불링 피해를 증가시키긴 했으나, 가해 경험에는 유의미한 영향을 미치지 않았다. 이러한 연구 결과는 소셜미디어가 사이버폭력의 주요 매체로 나타남과 동시에, 청소년들이 사용하는 온라인 플랫폼의 특성에 따라 사이버폭력의 피해와 가해의 패턴이 다르게 나타난다는 점을 시사한다.

청소년 개인의 특성 중 내면적 심리 또한 사이버일탈의 주요 영향요인으로 설명된다. 고은희와 김은정(2014)은 청소년이 우울감이 높을수록, 사회적으로 소외감을 많이 느낄수록, 주의가 산만할수록 친구, 교사, 부모와의 애착관계가 악화되며, 악화된 애착관계가 사이버일탈을 증가시킨다고 주장한다. 반면, 이완희와 황성현(2014)은 부모방임이나 학대, 친구들 사이에서의 소외 등과 같은 부정적 자극을 경험한 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해 우울감, 불안감, 공격성이 더 많이 증가하는 것으로 나타났지만, 이러한 부정적인 감정들이 청소년 사이버 일탈 증가에 직접적인 영향을 미치는 것은 아니라고 주장했다. 오히려 부모방임이나 학대, 친구소외를 경험한 청소년들이 비행친구들과 자주 어울리게 되기 때문에 사이버일탈을 저지르게 될 확률이 높다는 것이다. 부모와의 충돌이 많고 대화가 적을수록, 친구와 관계가 원만하지 않고 친구들에게 소외당할수록 모바일 메신저에서 사이버불링에 가담하거나 피해를 입는 빈도가 높다는 연구결과가 이러한 주장을 뒷받침 한다(심홍진 외, 2014).

가정환경적 요인에서는 부모와 자녀 간의 의사소통과 부모의 양육태도가 청소년의 사이버일탈에 영향을 미치는 주요 변인이 된다(김경호, 2014). 연구자들은 사이버 폭력의 경우에 안정된 가정환경이 무엇보다 중요하다고 주장한다. 가정폭력경험은 사이버폭력 가해행동에 직접적인 영향을 미치는 주요 요인이 된다(김경은, 2013). 가정폭력에 노출된 청소년들은 정서적으로 민감해져있고, 피해의식과 같은 부정적 감정이 내재되어 있어 이로 인한 불안 심리가 사이버 상에서 위험행동으로 표출된다는 것이다. 또한 현실에서 폭력에 자주 노출된 청소년일수록 폭력상황에 무감각해져서 사이버폭력의 가해자가 될 가능성이 높다(김경은, 윤희미, 2012). 학교폭력의 피해와 가해를 경험한 청소년들이 사이버 상에서도 폭력의 주체자가 된다(김경은, 2013). 이외에도 많은 연구들이 부모와의 관계 및 가정환경이 사이버 일탈에 주요 영향요인이 됨을 밝힌다. 전숙영과 동료들(2005)에 의하면,

성취 지향적이고 물질지향적인 가치관을 강조하는 부모에게서 양육된 아동의 사이버 일탈의 경험이 많다. 반면, 부모와의 의사소통이 원활하고, 부모에게서 수용과 사랑을 경험하며, 부모를 존경하는 환경에서 성장한 아동들의 사이버 일탈의 경험은 그렇지 않은 아동들에 비해 적었다.

선행연구들은 학교폭력 상황에서 청소년들의 대처행동 선택이나 적응을 중재하는 조절변인으로 청소년 개인의 내외통제성, 자기조절능력, 자기통제 등을 제시한다(나희정, 2013). 자기조절력은 다양한 사회적 상황에 적응하고, 융통성 있게 외부 자극에 대한 자신의 행동과 사고, 감정을 조절하는 능력을 의미한다(Derryberry & Rothbart, 1988). 나혜연과 동료들(2017)은 자기조절력이 스마트폰 사용과 사이버불링 가해행동을 매개하는 변인임을 밝혔다. 구체적으로, 스마트폰 사용이 적은 청소년들은 자기조절력으로 인해 사이버불링 가해행동이 줄어들었으나, 스마트폰을 많이 사용하는 청소년들은 자기조절력의 영향력이 없어져서 사이버불링 가해행동이 높아졌다. 즉, 스마트폰 과다사용은 청소년의 문제행동감소에 긍정적 영향을 미치는 자기조절이라는 기제를 작동시키지 못하도록 방해한다는 것이다. 바꾸어 말하면, 이러한 연구결과는 스마트폰에 노출되어 있더라도 청소년이 충동을 스스로 조절할 수 있다면, 사이버불링 가해행동으로 이어질 가능성이 낮아질 수 있다는 점을 시사한다. 박예슬과 박주희(2016) 또한 자기통제력이 사이버불링 가해행위에 중요한 영향을 미친다고 밝혔다. 학교폭력의 피해를 경험한 적이 있는 청소년들은 그렇지 않은 이들에 비해 사이버불링에 가담하는 경향이 더 높았다. 그리고 사이버불링 가해행동은 충동적이거나 말보다는 행동이 앞서는 등의 자기통제력이 낮은 청소년들 사이에서 더 크게 나타났다. 오세연과 곽영길(2013)은 학교환경, 즉 학교생활에 대한 스트레스 및 자기통제력, 인터넷 사용시간, 사이버 윤리의식 등을 사이버불링의 주요 원인이라고 밝혔다. 자기통제력이 있는 청소년들은 그렇지 않는 청소년들에 비해 사이버불링을 통해 학교폭력에 가담할 가능성이 더 높다는 것이다.

3) 사이버 일탈 유형 3: 성관련 일탈(성적 문제행동)

(1) 성관련일탈 개념

불법·유해 정보는 보통 음란물, 폭력물, 괴담물과 같은 의미로 규정되거나 (민정식, 2015), 사이버 상에 존재하는 음란물 유형도 음란동영상, 음란사진, 음란소설 등 다양하게 분류되어 왔다. 일반적으로 불법·유해 정보는 음란물, 폭력물, 사이버 도박 등 “사이버 범죄로서 법적 규제를 받는 불법 정보 혹은 사이버 범죄의 차원은 아니지만 자살, 폭력 등을 유발할 수 있는 내용의 유해한 정보”(정완, 2005, 10쪽)라는 개념으로 받아들여지고 있다. 오늘날 스마트폰, 태블릿 PC 등 디지털

매체의 급속한 확산은 이러한 매체 이용에 익숙한 청소년들이 불법·유해정보에 노출되는 기회를 확대하고 있다. 청소년들이 거의 매일 이용하는 주요 매체로 소셜 네트워크 사이트를 비롯해 인터넷·모바일 메신저, 인터넷 실시간 방송 및 동영상 사이트 등이 등장하면서(여성가족부, 2017) 이들을 통한 불법·유해정보에 청소년들이 무방비로 노출되고 있는 것이다. 여성가족부가 2016년 10월 전국 초·중·고등학생 1만 5천여명을 대상으로 실시한 ‘청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사’ 결과에 따르면, 청소년 10명 중 4명(41.5%)이 지난 1년 동안 주로 인터넷 포털 사이트나 실시간 동영상 사이트, SNS 등을 통해 성인용 영상물을 본 경험이 있는 것으로 나타났다(여성가족부, 2017).

음란·성인 사이트를 이용함으로써 나타나는 피해는 크게 자신에 대한 피해와 함께 타인에 대한 피해 등 두 가지 차원에서 살펴볼 수 있다. 음란·성인 사이트 이용의 결과 자신에게 미치는 피해는 주로 청소년 스스로가 느끼는 부정적 감정으로 나타난다. 남자 중학생들의 온라인 음란물 접촉실태에 주목한 김영혜 외(2000)는 음란물을 접촉한 청소년들은 그 후 불안감, 혐오감, 죄책감 등 부정적 심리 상태를 경험했다고 밝혔다. 또한, 인터넷 음란물을 자주 접하는 청소년들일수록 그렇지 않은 집단에 비해 자신에 대해 부정적으로 인식하는 한편 자신에 대한 신뢰의 정도가 낮게 평가되는 것으로 나타났다(염문정, 김성일, 2004). 나이가 음란물 접촉으로 인해 생긴 자신에 대한 부정적 감정은 그릇된 성의식을 갖게 하거나(송원영, 정세진, 2012, 오대영, 이정기, 2015, 최명일, 2009), 성적 욕구나 충동성을 증가시키는 결과로 이어지고 있다(이해경, 2002, 정향미, 2008). 더욱이 보다 이른 나이에 음란물을 접한 청소년일수록 정부의 청소년 대상 음란물 규제 정책을 강화하는데 부정적인 태도를 보이는 것으로 나타났다(심재웅, 2010).

음란물에 대한 반복적 접촉은 청소년들의 학습활동을 저하시키고 교우 관계에 부정적인 영향을 미치고 있다(금지현, 김동심, 정수인, 2016). 그러나 온라인 음란물 이용이 자신에 대한 피해를 넘어 타인에 대한 피해로까지 이어진다는 데 그 심각성이 더욱 크다. 온라인에서 음란물을 많이 접촉한 청소년들은 성폭력이나 성매매에 대해 허용하는 경향이 크거나 음란물에 대해 긍정적인 태도를 보이는 경향이 있어 이는 결과적으로 온라인 혹은 오프라인에서의 성폭력, 성매매 등 일탈적 성행동으로 이어질 수 있다(남미애, 홍봉선, 2012, 이성식, 2003).

스마트폰을 통해 직접 성에 관련된 사진, 동영상을 찾아보거나 또래 친구들로부터 성 콘텐츠에 대한 정보를 얻는 경향이 클수록 실제 성행동에 영향을 주는 것으로 나타났다(최정임, 정동훈, 2016). 실제로, 온라인 음란물에 반복적으로 접촉한 청소년들은 성희롱, 강간 등 실제 성폭력 행위로 이어지는 경향이 더욱 큰 것으로 조사되었다(이성식, 2004).

(2) 성관련 일탈 발생요인

음란·성인 사이트에 반복적으로 접속하는 행위에 영향을 주는 요인은 크게 기존 매체를 통한 음란물 노출, 개인의 심리적 요인, 부모 및 교우관계 등 환경적 요인 등으로 나뉘볼 수 있다.

TV, 잡지 등 기존 오프라인 매체 이용이 온라인 음란물 접촉과 밀접하게 관련이 있는 것으로 밝혀졌다(김유정, 2010, 양소정, 2010). 청소년의 온라인 음란물 접촉은 일반적인 성에 대한 그릇된 신념이나 태도를 형성하는 데 영향을 미친다는 점에서 문제의 심각성이 더욱 크다. 전국의 중·고등학생들을 대상으로 설문 조사한 연구에서 양소정(2010)은 기존 매체를 통해 음란물을 접촉한 청소년들은 그렇지 않은 또래 집단에 비해 의도적으로 온라인 음란물에 노출하려는 경향을 보인다고 설명하였다. 나아가 이러한 의도적 온라인 음란물 접촉행위는 사회적으로 청소년들에게 기대되는 바람직한 성에 대한 신념이나 태도를 형성하는 데 장애가 되고 있는 것으로 나타났다(양소정, 2010). 다시 말해, 청소년들이 온라인 음란물에 접촉하는 데는 성적 호기심이나 성에 대한 불확실성 등 청소년들의 개인적 심리 요인이 주요하게 작용하고 있으나, 이러한 개인적 심리 요인은 기존 매체를 통해 음란물을 이용하려는 동기를 더욱 강화시키고 결과적으로 온라인에서도 음란물에 반복적으로 접속하려는 경향으로 이어진다는 것이다. 나아가, 이러한 인터넷 음란물에 대한 반복적 접촉은 이용 후 성에 대해 잘못된 태도를 가지는 데도 영향을 미친다는 데 더 큰 문제가 있다(김유정, 2010).

개인의 심리적 요인과 관련하여 주로 스트레스, 개방적인 성태도, 낮은 자기 통제력 등이 음란·성인 사이트 접속에 영향을 미치는 것으로 지적되어 왔다. 이해경(2002)은 청소년들의 음란물 이용에 있어서 청소년의 사회 심리적 요인에 주목했는데, 그 중 단순한 흥미 혹은 호기심이나 스트레스 해소 등 현실 상황을 회피하려는 동기가 가장 두드러진다고 밝혔다. 또한 성에 대해 개방적이고 성적 자극을 추구할수록 음란매체를 많이 접하는 것으로 나타났다(신미, 유미숙, 2010). 자기통제력 또한 중요한 요인으로 연구되어 왔는데, 다시 말해 자기 통제력이 낮을수록 온라인 음란물을 더 많이 이용하게 된다는 것이다(최정임, 정동훈, 2014).

온라인에서 음란물을 시청한 경험이 있는 청소년들의 경우 성희롱이나 성추행 등 실제 성폭력 가해자가 될 위험이 크며, 이를 중재하기 위해서는 청소년의 자기통제력이 중요하다고 강조한다(이충환, 신준섭, 2017). 흥미롭게도 소셜미디어를 통해 음란물, 괴담물 등 유해정보를 반복적으로 수신하는 청소년들은 해당 정보를 또래 친구들에게 재전송하는 경향이 큰 것으로 나타났다(민정식, 2015). 개방적인 성태도를 지니거나 자극추구 성향이 강할수록 음란매체를 더 많이 접하는 한편, 음란매체를 접한 후 충동적 반응을 보이는 경향이 더 강한 것으로 나타나고 있다(신미, 유미숙, 2010). 이를 중재하기 위해서는 청소년 스스로 유해정보 자체에 대한 유해성을 인식하고 해당 정보를 수신 및

재전송하는 행동에 대해 숙고하고 성찰하는 노력이 필요하다.

부모에 대한 애착과 부모로부터의 감독 수준이 낮을수록 청소년들은 음란 사이트를 접속하는 경향이 높은 것으로 나타나고 있다(박나래 외, 2015). 또한, 부모의 양육태도가 비밀관적이거나 과잉간섭 하는 경우의 자녀들은 그렇지 않은 자녀들에 비해 음란물 매체에 몰입하는 경향이 뚜렷하게 나타나고 있다(양숙자, 2016). 이러한 음란물 매체에 대한 몰입은 점차 해당 내용에 대한 내성이 생기게 하고 접촉하지 않을 경우 금단증상을 일으키는 등 일상생활을 하는 데 어려움을 초래하고 있다 (양숙자, 2016).

선행 연구들은 청소년들의 음란·성인 사이트 접속을 중재하기 위해 특히 청소년 스스로의 자기 규제와 함께 부모와 친구의 역할이 중요하다고 보았다. 청소년 스스로의 자기통제만으로 음란·성인 사이트 접속 행위를 온전히 중재한다는 것은 어렵다. 사이버음란물 접촉 행위는 사이버섹스 중독으로 이어질 수 있는데, 부모와 친구와의 관계가 원만한 청소년일수록 사이버섹스 중독으로 이어지는 경향이 약화되는 것으로 나타났다(남영옥, 이상준, 2002).

부정적인 교우관계도 청소년들의 온라인 음란물 접촉에 영향을 주고 있다. 음란물을 접촉하거나 성관계 경험이 있는 친구들과 많이 교류할수록 음란물에 더욱 반복적으로 노출되는 경향이 있는 것으로 드러났다(서강훈, 2017). 또한, 친구관계에 책임감을 덜 느낄수록 야한 동영상이나 사진 등을 공유하는 성적문제 행동이 더 자주 나타나는 모습을 보였다(안정임, 김지혜, 2013). 특히, 또래집단으로부터의 압력이나 규범이 청소년들의 성적문제 행동에서 주요한 발생요인으로 주목되어 오고 있다. 즉, 친구들이 타인에게 피해를 줄 수 있는 메시지나 비디오클립 등을 공유하는 행위에 대해 문제의식을 덜 느끼는 등 또래규범 수준이 낮을수록 온라인에서 선정적인 정보에 노출하려는 경향이 높게 나타나는 반면 또래로부터 야하거나 폭력적 내용의 정보 공유에 대한 압력이 높을수록 온라인 선정적 정보에 대한 노출 경향이 더욱 높아지나 이는 또래관계가 원만한 경우 그 경향성이 낮아지는 것으로 나타났다(이혜미, 양소은, 김은미, 2016). 특히 섹스팅의 경우, 섹스팅 자체에 대한 개인적인 태도 뿐만 아니라 해당 행위에 대해 긍정적인 태도를 가진 친구로부터 높은 압력을 받는 경우 섹스팅에 가담하는 위험이 더 높다고 보고되었다(이창훈, 2016).

주변의 가까운 사람이 사이버 폭력을 저지르거나 집이나 학교 근처 지역사회 내 PC방 등 유해환경에 노출되는 경우가 많은 청소년들일수록 성적불쾌감을 느끼는 이메일이나 음란물 동영상을 받는 등 사이버 폭력 피해 경험이 증가하는 것으로 나타났다(남재성, 장정현, 2011).

4) 사이버일탈 유형 4: 온라인 도박

(1) 온라인 도박 개념

한국도박문제관리센터가 2015년 8월 실시한 ‘청소년 도박문제 실태조사’에 따르면 전국 중·고등학생 중 3만 여명(1.1%)이 위험수위 이상의 문제군으로, 12만 여명(4%)이 위험수준에 이른 것으로 나타났다(한국도박문제관리센터, 2015). 또한, 응답자의 42.1%가 돈내기 게임을 해 본 경험이 있다고 밝혔다. 청소년들의 불법·유해 정보 노출은 정보 이용 자체로서도 문제가 있지만, 나아가 해당 정보 노출이 나아가 온·오프라인에서의 일탈행동으로 이어질 수 있다는 점에서 더 큰 문제가 될 수 있다. 이에 따라 청소년의 불법·유해 정보 중 온라인 게임 및 도박 사이트 이용의 원인과 그 결과에 주목하면서 해당 정보 이용의 문제점을 중재할 수 있는 요인들을 다차원적으로 살펴보는 것이 중요하다.

(2) 온라인 도박 발생요인

청소년들은 온라인 게임을 과다 이용할수록 그렇지 않은 경우에 비해 잠재적으로 도박에 빠질 가능성이 더 높은 것으로 나타났다(장훈, 윤상연, 허태균, 2010). 정기적으로 온라인 도박게임을 하는 청소년일수록 그렇지 않은 이들에 비해 도박을 계속 하겠다는 의도가 더 높게 조사되고 있다(권선중 외, 2007). 김성봉과 장정임(2016a)은 청소년의 도박중독 여부는 스마트폰 이용 수준에 따라 결정될 수 있음을 보여주었다. 다시 말해, 청소년의 개인의 심리적 요인, 부모 및 친구와의 관계를 고려하지 않더라도 스마트폰을 과다 이용하는 것만으로도 도박 행동으로 이어질 수 있다는 것이다. 또한, 인터넷 중독은 장래도박 의도로 이어지는 것으로 나타났다(류황건 외, 2012).

도박 사이트 과다 이용과 관련한 요인은 청소년 개인의 심리적 요인 등 개인적 요인과 부모 혹은 교우 관계 등 환경적 요인으로 나누어 살펴볼 수 있다. 선행연구에서는 각 영향요인을 개별적으로 살펴보거나 두 가지 이상의 요인을 함께 살펴보고 있다. 청소년 개인의 심리적 요인의 경우, 충동성이 높고 도박에 대해 비합리적인 신념을 가지고 있는 청소년일수록 그렇지 않은 이들에 비해 인터넷 도박에 몰입하려는 경향이 더 높게 나타나는 것으로 조사되었다(김영화, 신성만, 이혜주, 2012). 또한, 청소년이 겪고 있는 스트레스가 도박 사이트 이용에 영향을 미치는 주요한 요인으로 지적되었다. 이는 스트레스 지수가 높거나 스트레스에 대처하는 행동 수준이 낮은 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해 도박을 현실 회피의 수단으로 활용하는 경우가 많기 때문이다(김성봉, 장정임, 2016b, 김영경, 2012, 2013). 더욱 주목할 것은 청소년들의 이러한 스트레스 지수가 현재의 도박 행동 뿐만 아니라

미래 도박 행동 가능성을 높이는 데도 영향을 미친다는 것이다(김영경, 2012). 또한, 스트레스가 높고 자기효능감과 자기통제수준을 조정하는 자아탄력성이 낮을수록 도박행동으로 이어질 수 있다(김영경, 2013). 남자 고등학생의 경우, 금전동기가 높고 도박에 대한 비합리적 신념이 클수록 성인이 된 후에도 계속 도박행동을 하려는 의도가 높은 것으로 나타났다(손강숙, 2016). 중학생의 경우, 남녀간 차이없이 도박에 대한 왜곡된 도박신념은 현재 도박행동뿐만 아니라 장래도박의도에도 영향을 주는 것으로 나타났다(이해경, 임동훈, 김혜원, 2014).

부모와의 부정적인 관계는 청소년들의 도박 사이트 이용에도 영향을 주고 있다. 특히 부모의 도박행동은 현재의 도박 행동을 부추기는 것뿐만 아니라(장정연, 2011), 미래의 도박행동의 가능성을 높이는 데도 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다(김영경, 2012, 연미영, 2006). 청소년기의 도박경험이 성인이 되어서도 도박을 하는 경우로 이어진다는 데 문제가 있다(하민정, 박소연, 2015). 예를 들어, 성장기에 도박관련 매체에 노출한 경험이 있거나 부모의 도박에 대한 허용도가 높은 경우 대학생이 되어서도 도박중독에 빠질 위험이 높다는 것이다(김소희, 서경현, 2016). 흥미롭게도 도박 사이트 이용의 경우 매체의 단일 효과도 나타나고 있다. 도박 행동의 경우, 스트레스를 많이 느끼는 청소년일수록 도박 행동을 하는 경향이 높게 나타나지만 부모와의 신뢰감(남전아, 채규만, 2012)이나 가족의 화목(양정남 외, 2011) 등 가정환경적 요인이 이러한 경향을 중재하는 것으로 밝혀졌다(남전아, 채규만, 2012). 학교환경의 경우, 교사와의 관계가 긍정적일수록 도박을 경험하는 경우가 더 적은 것으로 보고되고 있다(김광혁, 정하나, 2017).

5) 사이버일탈 유형 5: 사이버 사기

(1) 사이버 사기 개념

사이버사기는 사이버 공간에서 거짓정보를 유포하여 타인을 속이는 행동으로 정의된다. 온라인상에서 다른 사람의 아이디나 주민번호를 도용하거나 타인의 계좌나 신용카드를 사용하여 물품을 구입하는 행위, 성별이나 나이를 속이는 행동, 소프트웨어나 동영상 및 음악 파일 불법 다운로드, 그리고 온라인 커뮤니티나 소셜미디어를 통해 허위정보를 유포하는 행위가 사이버사기에 속한다.

인터넷과 모바일 기기에 친숙한 청소년이 인터넷 사기에 가담하는 비율은 점점 높아지고 있다. 2016년 경찰청 조사 결과에 따르면, 인터넷 사기, 사이버 도박, 음란물, 금융사기, 개인정보 침해 등이 포함된 5대 사이버 법질서 침해 범죄로 붙잡힌 청소년이 2847명(전체의 14%)이며, 그 중 대부분인 2482명이 인터넷 사기 혐의로 검거된 것으로 나타났다(조선일보, 2016. 11. 10). 미성년자인

14세 미만 청소년은 통계에 잡히지 않아 실제 인터넷 사기에 가담하는 청소년은 더 많을 것으로 추정된다. 특히 ‘중고나라’나 ‘번개장터’와 같은 중고품 거래시장이 모바일로 옮겨가면서 청소년들이 사이버사기를 저지를 가능성이 더 커졌다. 실제로 사이버장터에서의 사기피해 사례를 살펴보면, 인터넷 직거래 사기 피의자로 검거된 4명 중 1명이 청소년이었다(한국경제, 2016. 10. 8). 청소년 사이에서 유행하고 있는 ‘중고나라론(loan)’이라는 단어가 이러한 행위를 반영한다. ‘중고나라론(loan)’은 온라인 중고나라에 물품을 파는 글을 올리고 구매자에게 받은 돈으로 불법 사설 도박업체에 배팅을 한 뒤 돈을 잃으면 잠적하고 떠면 물품값을 갚는 행위를 의미한다. 이러한 청소년의 사이버사기의 경우 인터넷 상거래 질서를 흐리는 사이버 범죄에 해당하는 사기죄다. 사기죄에 대한 처벌은 10년 이하의 징역 또는 2,000만원 이하의 벌금이지만, 동종전과가 없는 초범인 청소년들의 경우에는 대부분 기소유예로 끝나는 경우가 많아 재범률이 높다(한국경제, 2016. 10. 8).

사이버사기와 관련한 선행연구들은 주로 2000년대에 이루어진 인터넷사기에 대한 연구가 대부분으로, 최근 언론을 통해 보도되고 있는 청소년 사이버사기에 대한 연구는 거의 이루어지지 않고 있다. 인터넷사기는 인터넷이 연결된 곳이라면 어디서나 범죄를 저지를 수 있고, 범행장소가 오프라인상으로 특정되어 있지 않기 때문에 범인을 검거하는데 어려움이 있다는 특징이 있다(정승민, 2010). 또한 이용자가 인터넷에 많이 노출되어 전자상거래에 익숙해져 있더라도 개인정보를 안전하게 다루는 데 있어 관련 지식이 부족해서 피해사례가 증가한다는 것이다. 2000년 8월 기준으로 조사한 인터넷사기의 유형별 실태에 따르면 인터넷경매 사기가 가장 많았고, 일반 물품판매 사기가 그 뒤를 이었다. 인터넷경매 사기는 온라인 공간에서 정해진 시간 안에 최고 가격을 제시한 사람이 물건을 구입하는 과정에서 이루어지는 사기행위다. 경매 과정에서 가격을 부당하게 높인다거나 경매에서 낙찰되어 가격을 지불하였음에도 물건을 배송하지 않는다거나 불량제품을 배송하는 것과 같은 피해 사례가 있다. 일반 물품판매 사기는 온라인 쇼핑몰 이용자들을 대상으로 일어나는 사기행위로 온라인에서 상품을 광고해 선입금을 받은 뒤 물품을 배달하지 않는다거나 허위·과장광고를 하는 등의 행위 등을 포함한다.

최근 언론을 통해 보도되고 있는 사례들을 살펴보면 사이버사기가 과거의 인터넷사기의 유형들과 유사한 형태를 띠고 있음과 동시에 다양한 디지털기와 온라인 서비스를 이용해 진화되고 있음을 알 수 있다. 사이버 중고물품 거래 사기를 중심으로 한 청소년 사이버사기는 다양한 형태로 나타난다. 2016년에는 한 청소년이 또래 가출 청소년들을 원룸에 합숙시키고 온라인 중고거래 사이트에 허위로 판매글을 올리게 하여 구매자의 돈을 받고 잠적하게 하는 ‘사이버 앵벌이’를 해 경찰에 붙잡히기도 했다(중앙일보, 2016. 6. 27). 청소년들은 서로 연락하기 위해 페이스북만 이용하게 하고, 와이파이가 되는 곳에서만 스마트폰을 사용하게 하는 등의 행동강령을 교육하여 스마트폰과 SNS와 같은 사이버공간을

사기범죄에 활용했다.

이처럼 최근 인터넷과 모바일, SNS 등 청소년에게 친숙한 플랫폼을 사용한 청소년의 사이버사기 범죄는 청소년을 범법자로 만들만큼 위험수위를 넘으면서 심각한 사회문제로 이어지고 있다. 그러나 다수의 선행연구들이 사이버사기를 청소년 일탈의 한 유형으로 구분했고, 이에 대한 연구는 미미하다. 청소년은 중고물품 거래 사기뿐만 아니라 인터넷게임이 일상화 되면서 게임아이템과 사이버머니 판매사기도 저지르고 있다. 사기범으로 체포된 청소년들의 대다수는 가출청소년으로 또래 가출청소년들과 조직적으로 다양한 형태의 사이버범죄를 저지르고, 사기 수법을 또래들에게 가르친다. 그렇게 벌어들인 돈으로 유흥을 즐기거나, 또다른 범죄를 저지르는 경우도 흔하다. 최근 언론에 보도된 이러한 사례들은 청소년의 사이버사기를 단순히 일탈로 보기보다는 심각한 범죄행위로 보고 이를 위한 대책마련이 시급하다는 것을 시사한다.

(2) 사이버사기의 발생요인

온라인 공간에서 일어나는 사이버사기는 타인의 재산에 피해를 입히는 재산범죄에 속한다. 이는 앞서 기술한 사이버폭력과 달리 물질적 이익을 추구하는 것이 일탈의 주요 동기이자 원인이 된다. 선행연구는 불법적인 방식으로 물질적 이득을 취하는 사이버사기 행위를 처벌할 가능성이 낮은 사회적 환경과 인터넷의 비대면성이라는 매체적 특성을 사이버사기의 주요 발생요인이라고 밝혔다(정승민, 2010). 온라인 공간의 비대면성과 익명성은 사이버사기 행위가 발각되기 어렵게 한다. 이는 가해자가 죄책감 없이 범죄를 저지를 수 있도록 한다. 특히 불특정 다수를 대상으로 한 소액사기의 경우에는 개개인별로 봤을 때 피해의 규모가 크지 않기 때문에 사기 행위에 대한 죄책감이 들지 않게 한다. 따라서 사이버사기 범죄를 예방하기 위해서는 사이버사기가 타인의 재산에 피해를 입히는 범죄행위라는 인식을 높이고 온라인 공간에서 일어나는 사기행위와 피해를 가시화하여 처벌할 수 있는 방안이 마련되어야 한다.

6) 사이버일탈 유형 6: 개인권리 침해 및 명예훼손

사이버공간에서의 개인권리 침해와 명예훼손은 사이버일탈의 한 유형으로 분류되지만, 아직 청소년을 대상으로 한 경험적 연구결과는 보고된 바가 없고, 청소년의 범죄 가해 및 피해 사례 또한 많지 않다. 따라서 최근 사회적으로 문제제기가 많이 되고 있는 SNS 이용과 개인권리 침해와 관련한 논의를 중심으로 청소년 일탈행위 예방을 위한 함의를 도출하였다. 스마트폰 보급이 확대되고 SNS가

대중화됨에 따라 타인의 신상털기 및 개인정보 수집 및 유포, 타인을 사칭하는 것과 같은 SNS상에서의 개인권리 침해 행위의 피해가 확산될 우려가 커지고 있다(이상현, 2014)는 지적은 끊임없이 제기되고 있다. 특히 SNS는 모바일기기의 확대와 함께 젊은층에서 애용되는 온라인 서비스로, 청소년들 사이에서 글, 사진, 동영상 등을 또래들과 공유하기 위해 많이 사용된다. 스마트폰을 통해 이용하는 SNS는 장소에 구애받지 않고 실시간 접속이 가능하고, 빠른 전파력으로 다수와 소통하기 편리하기 때문에 명예훼손이나 음란물 유포 등 전형적인 사이버범죄의 수단으로 악용되었다. 이에 더하여 해킹으로 인한 개인정보 유출과 타인의 명의로 계정을 만들어 타인을 사칭하여 명예훼손의 피해를 발생시키는 신종 사이버범죄 사례도 보고되고 있다(이상현, 2014). SNS 이용자가 노출하는 개인정보(이름, 생년월일, 사진, 이메일, 가족 및 친구, 주소, 전화번호 등)를 이용자의 동의없이 무단으로 수집, 보관, 누설하는 것은 명예훼손이나 모욕죄에 속한다는 것이다.

그러나 SNS상에서 일어나는 사이버 명예훼손은 적발과 처벌이 어렵다. 많은 이용자를 보유하고 있는 페이스북과 인스타그램 같은 경우에는 외국 소셜네트워크서비스 제공자이기 때문에 형사책임을 부과하기가 어렵다. 아동 청소년 성보호에 관한 법률 제17조 제1항은 “자신이 관리하는 정보통신망에서 아동·청소년이용음란물을 발견하기 위하여 대통령령으로 정하는 조치를 취하지 아니하거나 발견된 아동·청소년이용음란물을 즉시 삭제하고 전송을 방지 또는 중단하는 기술적인 조치를 취하지 아니한 온라인서비스제공자는 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다”는 처벌 규정을 적시하고 있다(이상현(2014)에서 재인용). 이상현(2014)은 소셜네트워크서비스 제공자를 온라인서비스제공자에 포함시켜 규제하고, 외국 SNS 제공자에 대해서도 규제의 대상이 될 수 있도록 하는 법리 적용이 필요하다고 주장한다. 유럽연합의 개인정보보호국(Data Protection Working Party)은 EU 내에 있는 웹사이트 이용자의 컴퓨터에 쿠키가 있을 경우에는 EU 회원국의 정보보호법을 적용할 수 있다고 규정하여 외국 소재 SNS 제공자에 대해 규제를 할 수 있음을 밝혔다.(이상현, 2014)

또한 SNS가 대중화됨에 따라 SNS를 통한 성폭력 피해사례도 늘어나고, ‘프레이프(frape)’라는 신조어가 등장하였다. 프레이프는 페이스북(Facebook)의 첫 글자인 ‘f’와 강간의 ‘rape’가 합쳐진 용어로 페이스북을 통한 성폭력 행위를 의미한다. 2014년 아일랜드에서 헤어친구의 페이스북을 해킹해 음란한 글을 악의적으로 올린 행위에 대해 법적 처벌을 하는 사례가 보고 되었다(이데일리, 2014. 07. 09). 프레이프의 가해자는 대부분 남성으로 복수를 목적으로 전 여자친구의 은밀한 사진이나 동영상을 페이스북을 통해 공개한다. 페이스북은 별도의 성인인증 절차를 제공하지 않기 때문에 많은 청소년들이 쉽게 음란물에 노출되고 신종 성범죄의 수단이 될 수 있다. 예를 들어, 10대 여자 청소년들에게 속옷 모델로 선발하겠다고 접근하여 속옷을 입고 촬영한 사진을 SNS로 전송받은 뒤 음란행위 영상을 보내지 않으면 사진을 유포하겠다고 협박한 사례도 언론을 통해 보도된

적이 있다(충청투데이, 2014. 07. 09). 청소년의 프레이프 가해·피해 및 처벌 사례는 아직 우리나라에서는 드러나지 않았지만, SNS의 보급률과 범죄의 발각과 처벌이 쉽지 않다는 매체적 특성을 고려한다면 청소년이 프레이프에 노출되는 것을 예방하고 범죄 노출 시 대응법에 대해 교육하는 방안을 진지하게 고려해야 한다.

제 III 장

연구결과

1. 청소년 대상 포커스그룹인터뷰(FGI)
2. 전문가 설문조사
3. 전문가 의견조사

[

제 Ⅲ 장

연구 결과³⁾

]

1. 청소년 대상 포커스그룹인터뷰(FGI)

청소년 관련 정책을 마련하는데 있어 청소년의 시각을 면밀히 파악하고 청소년 당사자의 목소리에 귀 기울일 필요가 있다는 취지에 따라 학교밖 청소년들을 대상으로 포커스 그룹 인터뷰(FGI)를 실시하여 ① 사이버 일탈 경험, ② 사이버일탈 관련 기성세대와 정부의 대응책, ③ 사이버일탈의 해결방안 등에 대해 그들과 함께 논의하였다. 포커스 그룹 인터뷰 참여한 청소년들은 <표Ⅲ-1>와 같다.

표 Ⅲ-1

FGI 참여자 정보

	출생년도	성별
청소년 A	2001년	남자
청소년 B	2003년	남자
청소년 C	2000년	남자
청소년 D	2001년	여자

1) 사이버일탈 경험

청소년들은 사이버일탈에 대한 다양한 경험담을 들려주었다. 그 중 온라인게임에 많은 시간을 소비하는 문제와 사이버불링이 청소년들이 보편적으로 겪는 일탈의 유형인 것으로 나타났다. 이 밖에 그들은 해킹, 명의도용 등 자신이 직·간접적으로 겪은 일탈에 대하여 설명하였다.

다음은 게임중독/과이용과 관련하여 청소년들과 나눈 대화 내용이다.

3) 본 장은 배상률이 집필하였음.

청소년 A : 이 학교(대안학교)를 안다니는 잠깐 사이동안에는 오후 4시에 일어나서
셋다운 시간까지... 오후 4시에 일어나서 오후 10시까지

연구자 : 그럼 내가 뭔가 잘못된 건가 싶지 않나요? 아니면 부모님하고 갈등이 있진
않았나요?

청소년 A : 예 있었죠. 많이 있었죠. 그게. 원래 집 안에서 게임을 하면 제재가
엄청 많아요. 그래서 PC방을 가게 되는 거예요.

청소년 B : 이 형 부모님이 어떠시냐면요. 이 형이 게임을 하고 있으면 아버님이
오셔서 본인도 게임을 하셔야겠다고 나오라고 하세요.

청소년 A : 아빠가 제가 하는 게임을 뺏어가세요 이걸 근데 최근 일이구요. 예전에는
게임 한판 하기도 쉽지 않았어요. 그래서 그때 당시에는 돈을 아예 안썼어요. 용돈을
받아도 한달에 천원 정도 썼나. 뭐 먹는걸 좋아하는 편도 아니라서 먹지도 않고
나가지도 않고. 놀때만 잠깐 쓰고, 30-40만원 정도 쌓여 있더라구요. 그래서 그걸
PC방에 가서 다 썼어요. 플레이 시간을 보니까 100시간이 넘었더라구요. 오버워치
최고 레벨이 지금 1000레벨 까지 있거든요. 근데 제가 그때 300레벨까지 갔어요.

FGI에 참여한 청소년들은 사이버불링에 대해서도 자신이 직간접적으로 겪은 사례들을 구체적으로
이야기하였다. 다음은 청소년들이 전한 카카오톡을 통한 은파(은근한 따돌림), 페이스북을 통한
저격글 등 다양한 유형의 사이버불링에 대한 사례들이다.

청소년 C : 문자로 사이버 불링을 하는 거. 제가 예전에 다니던 국제학교에서는
이게 좀 심했어요. 그런데 이게 괴롭히자고 해서 욕을 퍼붓는 게 아니라, 한 아이를
소외시키는 거예요. 온라인 상에서. 그런 게 좀 있었어요. 이런 상황이 당연히 된
경험들이 있어요. 평상시에 지낼 때는 잘 지내다가 조금 맘에 안들면...

연구자 : 그럼 그럴 때, 학교에서는 개입을 하나요?

청소년 C: 네 저희 학교에서는 개입이 좀 심했어요. 근데 물증이 없으면 얘기할 게 없기 때문에. 일단 ‘소외’ 라는 것이 어떻게 되는 거냐 하면요. 애들이 단체 채팅방을 만드는데 자기만 그 채팅방에 없고 그런 종류예요. 그럼 자기가 그 자리에 없으니깐 물증 같은 게 없어가지고 얘기하기가 좀 그렇긴 한데, 선생님들한테 이 이야기를 드리면, 선생님들이 대대적으로 조사를 하시긴 하셨거든요.

연구자: 선생님들이 개입을 하시면 효과가 좀 있나요?

청소년 C: 네 선생님들이 개입하시니깐 아무래도 효과가 있더라고요. 일시적으로 눈에 보이게만. 카톡방은 없애고 다시 만들면 그만이니깐. 만들기도 쉽고 없애기도 쉽지만 찾기는 힘들죠. 지워버리면 물증이 안 남기 때문에 심각하죠.

청소년 B: 사이버 일탈 문제는 주변 애들이 사이버 안에서 따돌림을 하는 거 저도 몇 번 봤어요. 보긴 했는데요. 저는 그때 참여는 하지는 않았거든요. 왜냐하면 개가 괴로워할 수도 있고, 괜히 참여하다가 나중에 문제생기면 저도 곤란해지니깐 그냥 내버려두거든요.

연구자: 그냥 방관한다?

청소년 B: 네 솔직히 방관하는 것도 나쁘지만 나중에 문제가 생기면 복잡해지잖아요. 법원 다녀와야 하고 진술서도 작성해야하고. 그래서 방관하는 부분도 있어서...

청소년 D: (맘에 들지 않는 아이를 대상으로 한) SNS에서 저격글이 올라와요. 그리고 저격글이 올라오는 페이지가 따로 있다고 들었어요. 저격을 하는 페이지가 아예 있다고.. 저도 자세히는 모르는데... 제보를 받아서 저격하는....? 그런 것도 있고.

인터뷰에 참여한 청소년들은 아이디도용과 해킹 등 자신의 경험담을 들려주었다. 해킹을 취미로 한다는 청소년 B는 인터넷 보안시스템 관련 프로그램을 제작할 정도로 IT 기술이 수준급이었다. 명의도용은 소위 섀도우뱅크 등 정부의 규제조치를 피하기 위하여 부모의 ID를 사용하는 것으로 나타났다.

청소년 B: 저는 하고 싶은게 많았어요. 프로그래밍이라든지 해킹이라든지.

연구자: 해킹은 불법 아닌가요?

청소년 B: 해킹이 불법적으로 하면 불법인데, 합법적으로 하는 게 또 있어서요. 본인 공유기를 해킹하는 건 합법적인 거잖아요. 아무튼 해킹과 관련된 것을 좀 배우고.

연구자: 어떻게 배우나요?

청소년 B: 자습인거죠. 인터넷 찾아서. 해킹하는 법들을....

청소년 C: 저는 섯다운제 자체가 개인의 권한을 침해하는 부분이라고 생각해서요. 게임 아이디 만들 때도 어머니 계정으로 만들거나 하니깐 실효성도 없고요.

청소년 B: 명의도용. 그런 거 말하면 어떻게... 괜히 그런 거 이야기 했다가 이제 지문인식 이런 거로 (정책이) 바뀌면 어떻게 하려고.... (웃음)

청소년 C: (섯다운제의) 효과가 있는 애들은 초등학교 3학년 이하 아이들이나 아예 컴퓨터를 모르는 애들이요. 구글에 치면 윈도우 정도는 그냥 열수 있어요.

FGI에 참여한 청소년들은 익명성과 비대면성의 특징으로 사이버상에서의 언어가 거칠어진다는 경험담을 이야기하였다.

연구자: 그럼 어떻게 보세요. 사이버 일탈이 개인 경험도 그렇고 청소년 사회를 주변에서 볼 때도 심각한 거 같아요?

청소년 A: 현실이 아니라고 생각해서 그런지 훨씬 더 본래 성격이 나오는 사람이 많더라고요. 원래 현실 세계에서 아는 친구도 온라인 세계에서의 말투가 오프라인에서와 틀리더라고요.

연구자: 그때는 다른 정체성을 가지고 행하는 것처럼요?

청소년 A: 그렇죠. 거의 다른 사람이 된 것처럼 말하곤 해요. 물론 저도 게임할 때는 말투가 틀려져요.

연구자: 그 사회에 동화가 되는구나. 그 세계에서 틀려진다는 건 뭐 더 폭력적으로 변한다는 건가요?

청소년 A: 다 틀려요. 말이 많아지는 사람도 있고, 조용해지는 사람도 있고 욕을 하는 사람도 있고 그니깐 여러 가지 모습으로 다르게 나타나요. 분명 아는 사람인데도 게임할 때 말투가 상당히 많이 달라요.

연구자: 그럼 A씨는 어떻게 변하나요?

청소년 A: 게임할 때는 온라인상이라서 그런 게 아니라 집중을 해야 하기 때문에 신경이 엄청 날카로워져요.

청소년 B: 솔직히 제 주변 친구들 중에서도 욕을 심하게 하는 아이들이 있어요. 그리고 욕을 하는 것도 오버워치 아실 거예요. 오버워치 안에서도 욕을 정말 장난 아니게 하잖아요. 게임을 하다가 네가 죽어서 게임이 망했다느니 등등... 그런 부분에서 부모님 욕이 굉장히 많이 나와요. 대부분이 부모님 욕이에요.

2) 사이버일탈 관련 기성세대의 태도와 정부의 대응책에 대한 의견

청소년들은 우리 사회와 정부가 청소년에 대한 편협한 시각을 갖고 있음에 불만을 제기하였다. 이들은 ① 규제 중심의 접근방식에 대한 불만, ② 관련 규제의 허점과 불합리성, ③ 청소년의 일탈에 대한 언론과 사회의 침소봉대, ④ 형식적인 예방교육 등에 대해 평소 자신이 생각해왔던 의견을 개진하였다.

청소년 B: 섯다운제가 조금 의아한 부분이긴 한데, 청소년들이 게임 문화에 악영향을 많이 끼치고 중독이 되기 때문에 실시를 한건데, 솔직히 제 입장으로는 그게 별로 도움이 되지 않지 않나. 뿔는 애들은 솔직히 다 뿔고 하거든요. 그리고 본인공인인증제도도 한국, 일본, 중국에만 그 제도가 있는 걸로 알고 있어요. 나머지 미국이나 그런 곳은 본인공인인증제도 같은 것이 없이 그냥 넘어가는 걸로 제가 알고 있는데, 솔직히 본인인증제도 같은 경우에도 저는 의아하다고 생각을 해요. 한마디로 ‘너는 인증을 해라’ 인데, 제가 생각하기로는 ‘너는 항상 우리 손아귀에 있어야 한다’라는 느낌이 좀 들어요.

청소년 B: 명의 도용 같은 부분은 솔직히 G마트나 옥션 같은 곳에 미성년자들이 가입하려고 하면 절차가 너무 복잡해요. 아이핀을 쓰든 공인인증서를 쓰든 어쨌든요. 근데 너무 ‘애들이 명의도용을 해서 나쁜 곳에만 쓴다’는 의식이 강한거 같아요.

청소년 C: EBS 같은데 들어갈 때도 계정 만들 때도 아이핀 같은 거. 아니 공부하려고 들어가는 건데도 오히려 피해를 받고 있는 거잖아요. 저는 이런 부분에서 개정이 필요할거라고 생각합니다.

연구자: 그럼 하나하나 좀 살펴봅시다. 섯다운제는 청소년의 수면권과 학습권을 보장하기 위한 차원인데... 간단히 말해 밤새면서 너무 오래하지 말라는 거잖아요. 이처럼 일정부분 정부나 사회, 부모님이 제제를 해야 하는 부분이 있다고 생각하지는 않나요?

청소년 B: 쿠키제라든지 그린맘이라든지. 그런 것들이 많이 생겨나고 있죠. 그런데 저는 그 부분에서 이해가 안 되는 부분이 있어서 헌법을 찾아봤거든요. 제가 알기로는 헌법에 ‘모든 사람의 통신은 침해받지 않아야 한다’라는 부분이 있어요. 그런데 그런 조항이 있음에도 불구하고 ‘쿠키’라든지 ‘그린맘’은 모든 사용내역을 부모님께 전송을 해버린다는 말이에요. 그 부분에 대해서는 저도 처음에 굉장히 많이 화가 많이 났어요. 솔직히 대한민국이 의아하게 어이없는 부분들이 많아요. 그리고 10시에 PC방 퇴출? 그런데 뿔을 사람들은 거의 다 뿔거든요. 술이나 담배 같은 거랑 마찬가지로.

연구자: 그러면 사이버 일탈을 해서 청소년이 자살을 한다던가. 그런 문제들이 생기는데 어떻게 생각하세요?

청소년 D: 대처는 필요하지만 규제는 필요하지 않다고 생각해요. 효율성 없는 규제를 하는 거 같아요. 규제를 해봤자 피해갈 사람들은 그냥 다 피해가고...

청소년 A: 애들이 중독으로 인해서 학교를 안 나간다고 하는 것도 그게 국가의 손해라고 볼 수 있겠지만, 그 자체로 그 사람의 선택인데, 그것을 심의할 필요가 있을까? 중독이라고 치면, 그 사람이 선택한 건데 그걸 바꿀 수 있나? 그걸 왜 바꾸나? 나를 왜?

청소년 C : 중독이라는 것은 사실 개개인에 따라서 다를 수 있거든요. 절제력이 있는 사람들 같은 경우에는 절제를 하는데... 사실 저도 게임을 많이 하는 편이거든요. 가끔은 게임 중독이라는 소리도 듣는데... 그렇다고 제가 학교를 안가거나 일상생활에 지장을 주게끔 하거나 그러지는 않는데... 적당히 하는데... 기본이 하루 3시간 정도?

청소년 D: 게임 중독만 얘기 많이 하잖아요. 그런데 사실 TV도 많이 보고, 핸드폰도 많이 이용하는데.. 그거에 대해서는 별말이 없으면서 유독 게임만 이야기하는 거 같아요.

청소년 B: 예전에 FPS(first person shooter) 게임이랑 현실이랑 구분 못한 논란이 좀 있었지만 그걸로 너무 침소봉대 하는 거 같아요.

청소년 C : 오히려 저 같은 경우는 게임을 하면 오히려 오프라인과 온라인이 확실히 구분이 되요. 게임은 게임일 뿐.

청소년 B: 인식도 문제이니깐요. 예전에는 제가 컴퓨터 앞에만 앉으면 다들 게임하는 줄 알고 싫어하셨어요. 그런데 제가 앱을 개발하면서 광고수익으로 금전적으로 이익이 생겼으니깐 부모님도 아무 이야기 안하시더라고요. 저는 이제 작업을 하는 거니까요. 솔직히 17살 사람도 자동차 게임을 개발했어요. 수입이 장난 아닌 걸로 알고 있어요.

청소년 A: 저는 게임하면, 뭐 집중을 한번 시작하면 그것만 해요. 그래서 예전에는 게임할 때 밥 한끼만 먹었어요. 일어나서 바로 갔다가 저녁을 먹고 바로 또 앉아서 게임을 해요. 근데 저 그렇게 해도 할 건 다 했어요. 집에서 영어공부도 하라고 하시고...

전문가들이 각종 사이버일탈의 대응책으로 제시하는 디지털 리터러시 역량 및 인터넷윤리의식을 높일 수 있는 미디어교육에 대한 의견을 물었다. 청소년들은 형식적으로 이루어지는 학교현장의 미디어교육에 대해 부정적인 시각을 갖고 있었다.

연구자: 디지털 리터러시 역량을 높일 수 있는 미디어 교육이 필요하다고 생각하나요?

청소년 D: 근데 너무 형식적인 교육이라고 해야 하나요? 너무나 당연한 말을 하는 느낌이라서. 저도 학교에서 사이버 교육을 받아봤는데, 악플 얘기 많이 나오고 아니면 요즘은 사이버 불링도 나오는 거 같은데, 사실 잘 모르겠어요.

연구자: 형식적이라서 실제로 내가 도움을 받을 수 있는 부분은 제한적이다?

청소년 D: 네 그렇다고 봐야죠. 그런 느낌이에요. 안전 교육 같은 느낌? 약간 되게 형식적인 거. 그 수준이라는게 저희가 그냥 대충 교육을 하는 내용과 같은...

연구자: 현실하고 맞고 좀 체득할 수 있는.. 그런 교육을 바라시는 건가요?

청소년 D: 음... 그것보다는 지금 교육이 너무 형식적이라서 조는 사람이 거의 반 이상이죠. 저는 일반 학교(중학교)에서 교육을 받았었는데, 거의 다 졸고 있고...

3) 청소년들이 바라는 사이버일탈의 해결방안

청소년들이 생각하는 효과적인 사이버일탈의 해결방안에 대해 물었다. FGI에 참여한 청소년들은 청소년을 너무 불완전하고 비이성적인 대상으로 간주하는 인식과 규제 일변도의 정책에 불만을 표하였다. 대신 청소년에게 주체적인 사회 구성원으로서의 자율성을 부여하고 책임의식을 심어주는

것이 필요하다고 지적하였다. 또한 청소년의 고민에 진지하게 귀기울여줄 수 있는 사회적 분위기를 바랐다.

청소년 A: 어떤 애가 저랑 음성채팅으로 욕을 하는 거예요. 그래서 제가 문자로 욕을 했어요. 그런데 그건 흔적이 남는 거예요. 경찰에 신고를 했대요. 그래서 그 경찰이 그 애 집으로 왔다는데 하는 말이 사과하고 끝내라고 하는 거예요. 어쨌든 잘 해결은 했지만, 경찰도 그런 식으로 하는데요 뭐. 규제를 할 거면 제대로 규제해야한다고 생각해요.

연구자: 강력히 처벌할거는 강력히 처벌하자는 말씀이예요?

청소년 C: 그니깐 할 거면 제대로 하고...

청소년 B: 교육 필요해요. 모두다 1 더하기 1만 배우고 있잖아요. 이런 획일적인 교육을 하다보면 낙오되는 아이들이 있는 건데... 거기서 낙오되는 아이들은 어떻게 할 거예요. 선생님도 차별하면서... 애들끼리도 따돌림하면서... 그런 걸 교육시키지도 않고.

청소년 C: 이런 이야기들이 나오고 있는 게 정보화 사회라서 그렇잖아요. 그런데 정부가 앞에서 막으려고 하는 것이 좀 아니라고 생각합니다. 어떻게 보면 사생활 중에 하나인데, 사생활 침해일 수도 있고, 솔직히 저도 섯다운제 같은 거 보면, 어의 없는게... 의도는 알겠는데... 그걸 막는다고 막아지는 것도 아니고... 정책 만들어 둔다고 해서 되는 거도 아니고, 사실 정말 가끔씩 하고 싶어서 하는 아이들도 있을텐데... 그런 애들이 피해보는거죠. 게임 때문에 폭력성이 심해지고 그런 애기들을 하는 게 저는 사실 이해가 안 되거든요.

연구진: 그럼 정부의 간섭을 최소화하고, 그럼 최소화로 인한 공백이 있을 거 아니요. 그건 어떻게 해결해야 할까요?

청소년 C: 그건 (규제)정책이 아니라 교육으로 해결해야죠. 교육으로 개선시켜야할 필요가 있어요. 법을 만들어서 해결해야한다는 건 아니지만. 괜히 성교육을 하는 게 아니잖아요. 법을 만들려면 아예 제대로 법을 만들든가. 지켜지지도 않는 법을 만들어서 쓸데없는 짓 하지 말고. 차라리 교육을 만들어서 그러지 말라고 얘기하는 거는 납득을 할 수 있어요. 그런데 지켜지지 않는 법을 만들어가지고 피해보지 않아도 되는 사람들이 피해를 보니까 좀 납득이 안 돼요.

청소년 B: 문제는 성교육을 받아도 설마 아니겠지라고 생각하고 교육을 하고 있잖아요. 그러니까 교육의 실효성이 하나도 없는 거죠. 현실성을 좀 고려하면서 교육을 했으면 좋겠어요. 저는 못하게 하면서 막는 거를 되게 싫어해요. 저는 동생이 4명이 있어요. 엄마가 11살짜리 동생한테 엄청나게 규제를 해요. 그런데 저는 이해가 안 돼요. 공부 먼저하고 게임해 라고 말씀하시는데, 저는 이렇게 얘기해요. “나는 네가 게임을 먼저 하든, 공부를 먼저 하든 상관하지 않아. 근데 네가 할 건 해라” 라고요.

연구자: 그런데 부모님은 자녀가 아직 어리다고 생각해서 가이드라인을 제시해줘야한다는 생각에 그렇게 말씀하신 걸 텐데... A씨는 어떻게 생각하세요?

청소년 A: 교육이나 법적인 부분 둘 다 고치고 싶은데... 없애고 싶은 법들이 많아요. 청소년 보호법 같은 경우에서도 이 법안에서 청소년을 보호한다는 측면은 청소년이라는 자체를 어른들이랑 따로 본다는 것이거든요.

연구자: 청소년을 관리의 대상, 수동적인 대상으로 보는 시각?

청소년 A: 네, 이런 것들이 많이 상관되어 있어요. 투표권에서도, 그것을 대대적으로 수정해야한다고 생각해요. 그래서 이런 법들은 거의 다 철폐해야한다고 생각해요. 그리고 아예 경계선을 확실히 하고, 그 경계선을 넓히는 것. 경계선이란 (청소년이) 할 수 있는 범위를 뜻해요. 할 수 있는 범위는 늘리고 그 범위를 벗어난 것에 대해서는 강력하게 처벌해야한다고 생각해요.

청소년 A: 하나 더 말해도 될까요. 교육부분이요. 교사를 하고 있는 사람들의 자체가 그냥 공무원으로 보여요. 선생님 같은 사람이 없어요. 교사일 사람이 아닐 수도 있어요. 오히려 저는 학교가 아니라 다른 곳에서 만났어요. 복싱장 관장님, 학교 선생님들은 그냥 줄줄 글 읽는 사람정도로 밖에 생각이 안 들어요.

2. 전문가 설문조사

학자, 교사, 연구기관, 현장전문가, 관계부처 종사자 등 총 60명의 전문가들로 구성된 사이버 위원회를 조직하여 이들을 대상으로 델파이 조사를 실시하였다. 설문 내용은 최근 발생하고 있는 청소년의 사이버일탈에 대한 전반적인 진단과 정부의 대응정책에 대한 평가이며, 구성원의 정보는 다음과 같다(표 Ⅲ-2 참고).

표 Ⅲ-2 60인 위원회 구성원

영역	세부 영역별 참여 구성원
학계	- 매체 관련 학과 교수진 8명
	- 법학, 경찰학, 교정 보호학과 등 교수진 4명
	- 교육학, 청소년학, 상담학 등 교수진 5명
교사	- 초·중등 현직 교사 5명
연구기관	- 국내 청소년 정책, 상담복지, 형사정책, 정보화진흥원, 언론진흥재단 등 연구원 13명
현장 전문가	- 도박, 중독 등 사이버일탈 관련 상담 및 현장 전문가 16명
	- 사이버 일탈, 청소년 법률지원, 미디어 리터러시 관련 민간단체 대표 7명
관계 기관 종사자	- 경찰청, 방송통신위원회 등 2명

1) 1차 전문가 설문조사

(1) 사이버일탈의 최근 경향성과 관련 정부정책의 만족도 및 필요성

10대 청소년들의 사이버일탈에 관한 문항은 총 12개로 청소년 사이버 일탈의 전반적인 경향성, 청소년 사이버일탈의 정부 정책에 대한 만족도, 청소년 사이버일탈 예방을 위한 교육의 필요성, 청소년 사이버일탈 가해자에 대한 처벌의 필요성, 청소년 사이버일탈 관련 기타 정책에 관한 것이다.

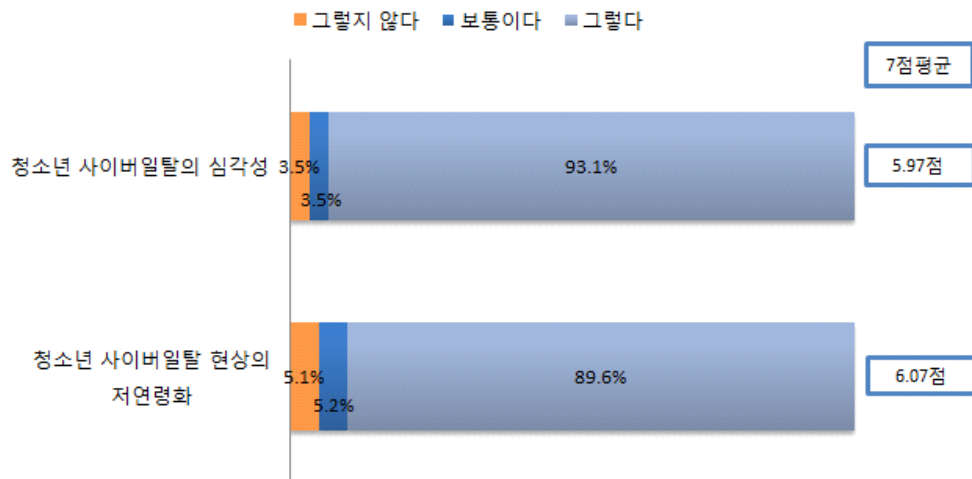
응답범주는 ‘1=전혀 그렇지 않다’에서 ‘7=매우 그렇다’로 이루어진 7점 척도이며, 점수가 높을수록 긍정적으로 응답한 것이다.

먼저 청소년 사이버 일탈의 전반적인 경향성에 대해 살펴보면, 청소년 사이버일탈의 심각성이 10년 전과 비교했을 때, 악화일로에 있다는 문항에 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율이 34.5%이며 평균이 5.97점으로 높게 나타났다. 청소년 사이버일탈 현상의 저연령화 현상 또한 평균이 6.07점이며 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율이 44.8%나 되었다. 전문가들은 우리사회의 청소년 사이버일탈이 전반적으로 심각해지고 있으며 저연령화 되어가고 있음에 대체적으로 동의했다.

표 III-3 청소년 사이버 일탈의 전반적인 경향성

(단위: 명, %)

문항	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←————		보통 이다	————→		매우 그렇다
청소년 사이버일탈의 심각성은 전반적으로 10년 전과 비교해 악화일로에 있다.	58	5.97 (1.01)	0	0	3.5	3.5	20.7	37.9	34.5
청소년 사이버일탈 현상의 저연령화가 이루어지고 있다.	58	6.07 (1.17)	0	1.7	3.4	5.2	10.3	34.5	44.8



[그림 Ⅲ-1] 청소년 사이버 일탈의 전반적인 경향성

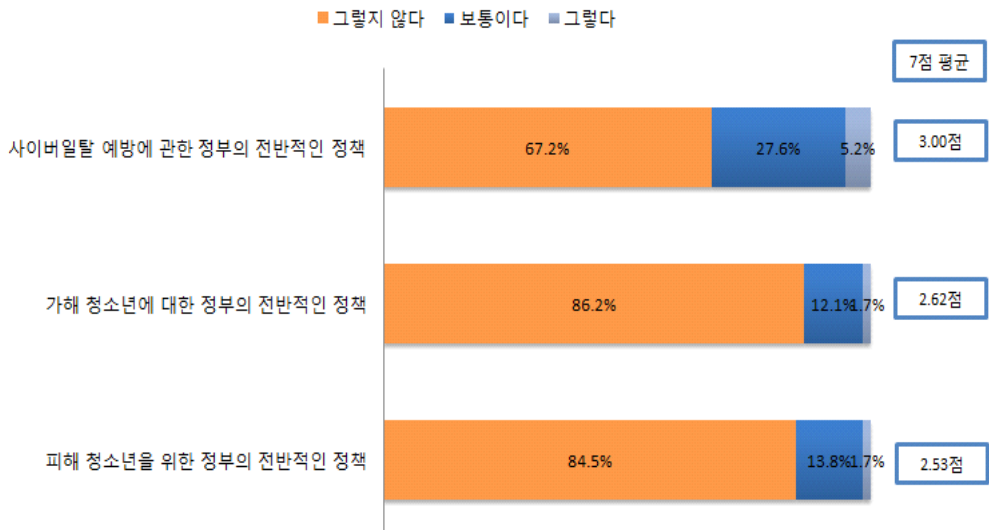
청소년 사이버일탈의 정부정책에 대한 만족도 문항을 살펴보면, 사이버일탈 예방정책에 대한 만족도는 평균 3.00점에 그쳐 대부분 만족하지 못하는 것으로 나타났다. 가해 및 피해 청소년에 대한 정부의 정책에 대한 만족도 또한 각각 평균 2.62점 및 2.53점으로 매우 낮게 나타났다.

표 Ⅲ-4

청소년 사이버 일탈의 정부 정책에 대한 만족도

(단위: 명, %)

문항	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←————		보통 이다	————→		매우 그렇다
청소년의 사이버일탈 예방에 관한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	58	3.00 (1.03)	8.6	20.7	37.9	27.6	5.2	0.0	0.0
사이버일탈 가해 청소년에 대한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	58	2.62 (0.89)	10.3	32.8	43.1	12.1	1.7	0.0	0.0
사이버일탈 피해 청소년을 위한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	58	2.53 (0.96)	13.8	36.2	34.5	13.8	1.7	0.0	0.0



[그림 Ⅲ-2] 청소년 사이버 일탈의 정부 정책에 대한 만족도

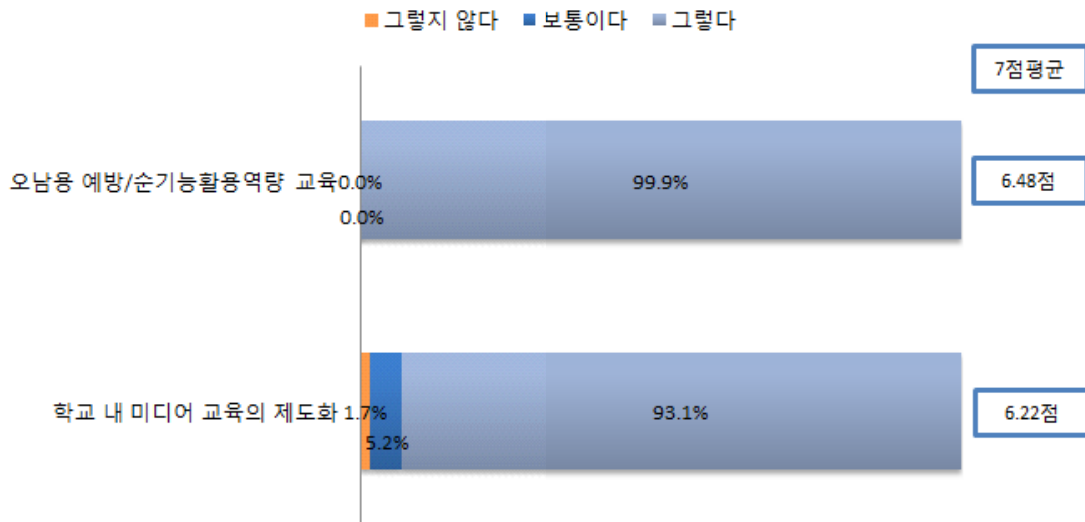
청소년 사이버 일탈예방을 위한 교육의 필요성을 살펴보면 미디어 오남용 예방교육의 필요성에 대해서는 평균 6.48점으로 대부분의 전문가들이 매우 필요하다고 답하였다. 학교 내 미디어 교육 제도화 또한 평균 6.22점으로 그 필요성이 강조되었다.

표 Ⅲ-5

청소년 사이버일탈 예방을 위한 교육의 필요성

(단위: 명, %)

문항	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←		보통 이다	→		매우 그렇다
뉴미디어 (스마트폰, 인터넷 등)의 오남용을 예방하고 순기능 활용 역량을 키워줄 수 있는 청소년 대상 교육이 필요하다.	58	6.48 (0.68)	0.0	0.0	0.0	0.0	10.3	31.0	58.6
청소년의 사이버일탈 예방 차원에서 학교 내 미디어 교육의 제도화가 필요하다.	58	6.22 (0.97)	0.0	0.0	1.7	5.2	12.1	31.0	50.0



[그림 Ⅲ-3] 청소년 사이버일탈 예방을 위한 교육의 필요성

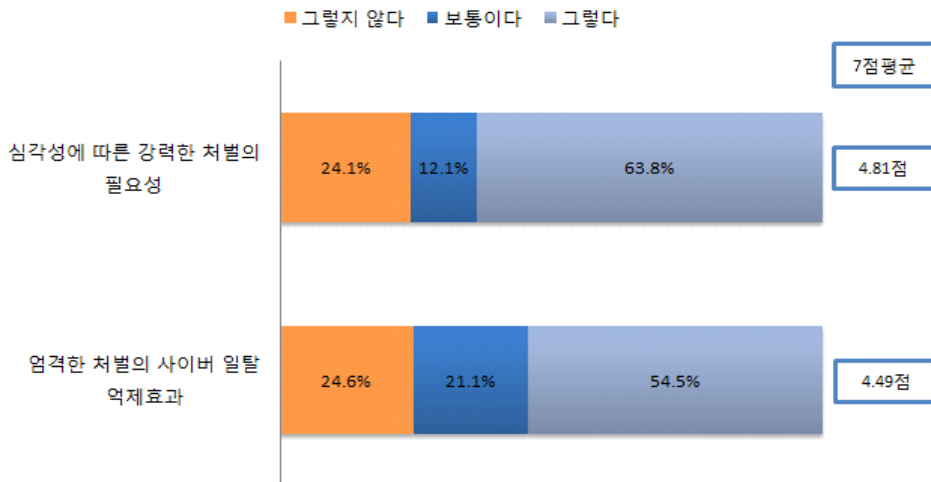
청소년 사이버일탈 가해자에 대한 처벌의 필요성에 대해 살펴보면 심각성에 따른 가해자에 대한 강력한 처벌의 필요에 대해서는 평균 4.81점이, 피해정도에 따른 엄격한 처벌의 필요성은 평균 4.49점으로 나타났다.

표 Ⅲ-6

청소년 사이버일탈 가해자에 대한 처벌의 필요성

(단위: 명, %)

문항	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←————		보통 이다	————→		매우 그렇다
사이버일탈에 따른 심각성에 따라 청소년이라도 지금보다 더 강력한 처벌이 이루어질 필요가 있다.	58	4.81 (1.54)	0.0	10.3	13.8	12.1	24.1	27.6	12.1
사이버일탈의 피해정도에 따른 엄격한 처벌이 이루어지면 청소년의 사이버일탈을 억제하는 효과가 있을 것이다.	57	4.49 (1.62)	5.3	8.8	10.5	21.1	24.6	21.1	8.8

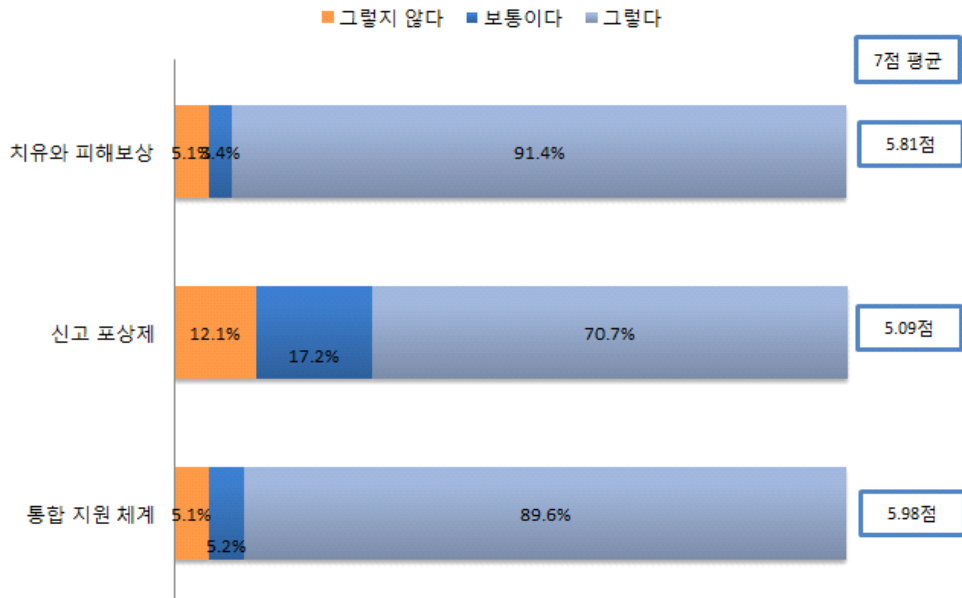


[그림 Ⅲ-4] 청소년 사이버일탈 가해자에 대한 처벌의 필요성

청소년 사이버일탈 관련 기타 정책에 관한 전문가들의 응답을 살펴보면 피해자에 대한 치유와 피해보상의 필요성은 평균 5.81점이, 신고포상제의 필요성은 평균 5.09점, 사이버일탈 정책 통합지원 체계의 필요성은 평균 5.98점으로 나타났다.

표 Ⅲ-7 청소년 사이버일탈 관련 기타 정책(통합지원 체계, 신고포상제, 피해자 치유 및 보상)의 필요성 (단위: 명, %)

문항	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←————		보통 이다	————→		매우 그렇다
사이버일탈 피해자에 대한 치유와 피해보상이 보다 적극적으로 이루어질 필요가 있다.	58	5.81 (1.15)	0.0	1.7	3.4	3.4	27.6	31.0	32.8
유해 콘텐츠/사이트에 대한 신고 포상제가 활성화될 필요가 있다.	58	5.09 (1.43)	1.7	5.2	5.2	17.2	27.6	27.6	15.5
현재 각 부처별로 시행되는 청소년 사이버일탈 및 매체 이용 관련 정책을 총괄하는 별도의 통합 지원 체계가 필요하다.	57	5.98 (1.23)	0.0	1.7	3.4	5.2	10.3	34.5	44.8



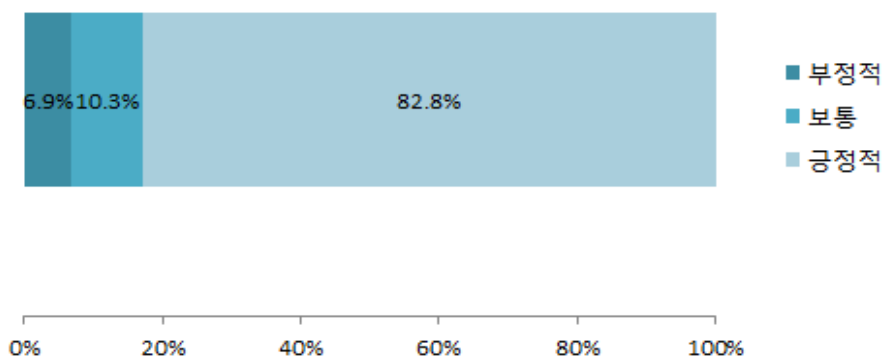
[그림 Ⅲ-5] 청소년 사이버일탈 관련 기타 정책

(2) 청소년의 뉴미디어 및 정보통신기술(ICT) 이용 능력 및 수준

전문가들은 10대 청소년들의 뉴미디어 및 정보통신기술(ICT) 이용 능력 및 수준 중 학업을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준에 대해 10점 만점 중 6.88점으로 높게 평가했다. 응답분포를 살펴보면, 전문가들이 학업을 목적으로 한 ICT 활용능력수준에 대해 부정적 수준(1~4점)으로 평가한 응답률은 6.9%, 보통 수준(5점)의 응답률은 10.3%, 긍정적 수준(6~10점)으로 평가한 응답률은 82.8%인 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-8 학업을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준 (단위: 점, %)

사례수	평균 (표준편차)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
58	6.88 (1.61)	0.0	1.7	3.5	1.7	10.3	15.5	31.0	22.4	12.1	1.7

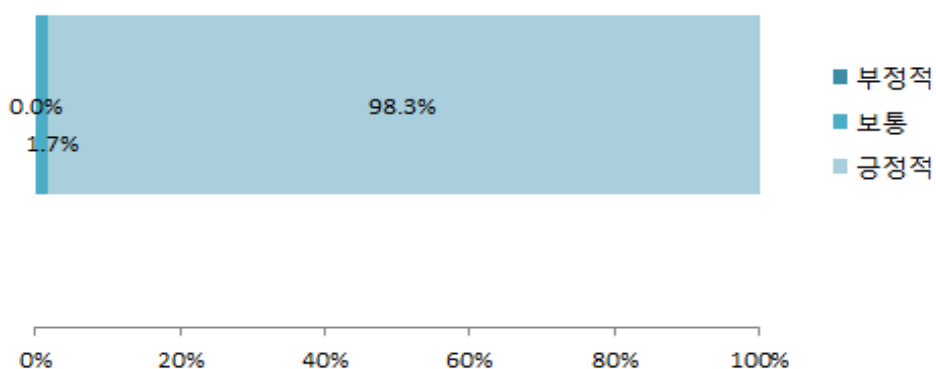


[그림 Ⅲ-6] 학업을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준

전문가들은 10대 청소년들의 뉴미디어 및 정보통신기술(ICT) 이용 능력 및 수준 중 여가나 오락을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준에 대해 10점 만점 중 9.07점으로 매우 높게 평가했다. 응답분포를 살펴보면, 전문가들이 여가나 오락을 목적으로 한 ICT 활용능력수준에 대해 부정적 수준은 0%, 보통수준은 1.7%, 긍정적 수준으로 평가한 응답률 98.3%로 나타났다.

표 Ⅲ-9 여가나 오락을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준 (단위: 점, %)

사례수	평균 (표준편차)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
58	9.07 (0.99)	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	3.5	17.2	39.7	37.9

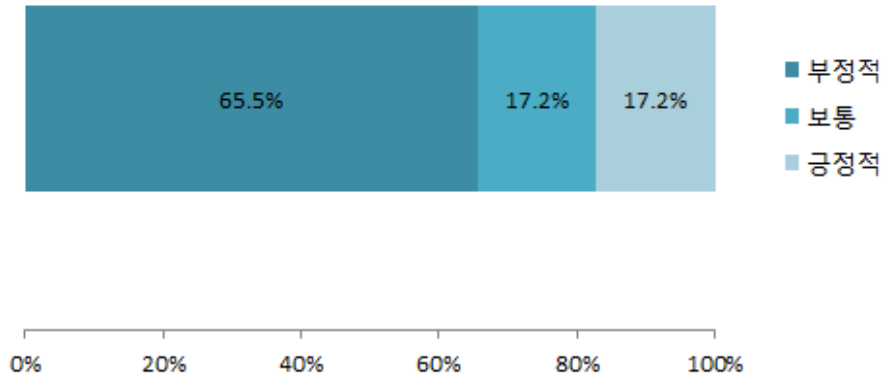


[그림 Ⅲ-7] 여가나 오락을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 활용 능력 수준

전문가들은 10대 청소년들의 뉴미디어 및 정보통신기술(ICT) 이용 능력 및 수준 중 전반적인 인터넷 윤리의식 및 네티켓에 대해 10점 만점 중 3.84점으로 매우 낮게 평가했다. 부정적 수준이라고 답한 비율이 65.5%를 차지했으며 보통이 17.2%에 그쳤다. 긍정적 수준이라고 답한 비율 또한 17.2%에 불과했다.

표 Ⅲ-10 전반적인 인터넷 윤리의식/네티켓 수준 (단위: 점, %)

사례수	평균 (표준편차)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
58	3.84 (1.72)	5.2	17.2	27.6	15.5	17.2	12.1	1.7	1.7	1.7	0.0



[그림 Ⅲ-8] 전반적인 인터넷 윤리의식/네티켓 수준

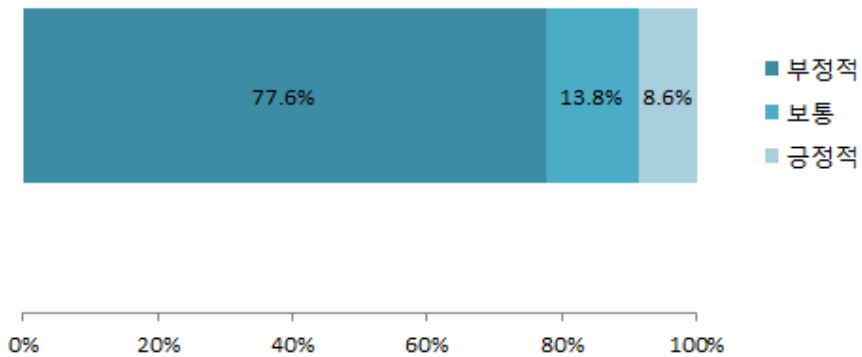
전문가들은 10대 청소년들의 뉴미디어 및 정보통신기술(ICT) 이용 능력 및 수준 중 미디어 콘텐츠에 대한 전반적인 비평 및 분석 능력에 대해 10점 만점 중 3.52점으로 매우 낮게 평가했다. 부정적이라고 답한 비율이 77.6%에 달했으며 보통이 13.8%, 긍정적이라고 답한 비율은 8.6%에 그쳤다.

표 Ⅲ-11

미디어 콘텐츠에 대한 전반적인 비평 및 분석 능력

(단위: 점, %)

사례수	평균 (표준편차)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
58	3.52 (1.74)	6.9	22.4	27.6	20.7	13.8	1.7	3.5	1.7	0.0	1.7



[그림 Ⅲ-9] 미디어 콘텐츠에 대한 전반적인 비평 및 분석 능력

(3) 청소년 사회에서 가장 만연한 사이버일탈 유형 및 가장 심각한 사이버일탈

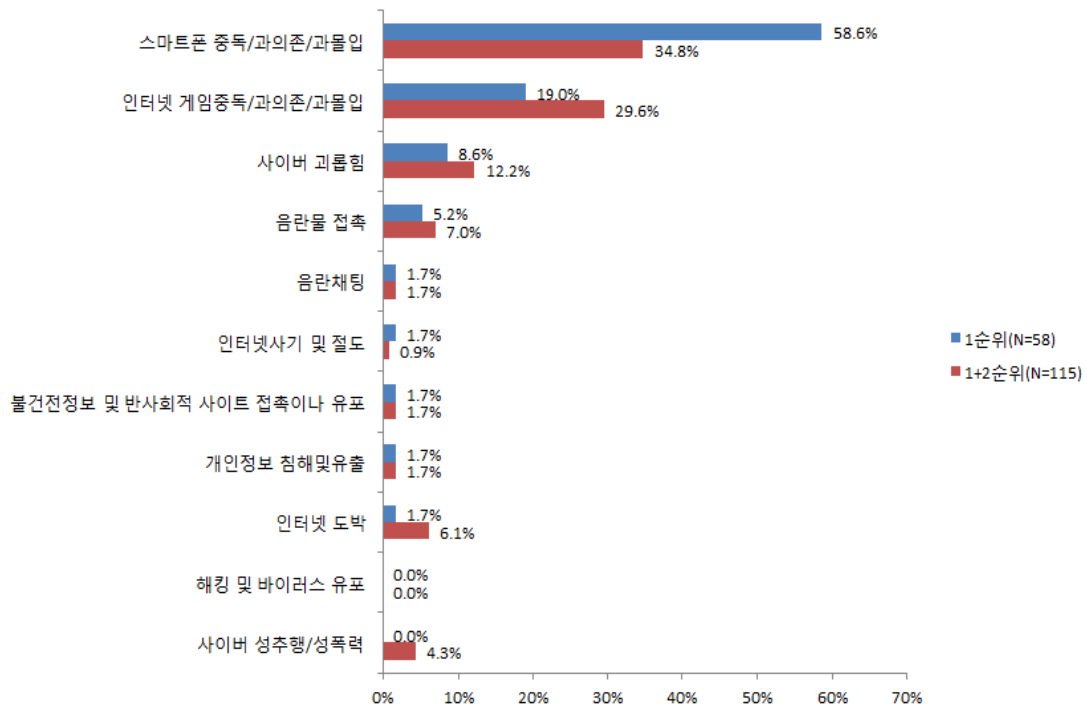
다음은 10대 청소년들 사이에서 가장 만연한 사이버일탈 유형을 1순위와 2순위로 나누어 살펴보았다. 1순위와, 1+2순위 모두 ‘스마트폰 중독/과의존/과몰입’이 가장 만연한 사이버일탈 유형으로 나타났다 (각각 58.6%, 34.8%). 이어서 ‘인터넷 게임중독/과의존/과몰입(각각 19.0%, 29.6%)’이 두 번째로 만연한 사이버 일탈유형으로 나타났다. 뒤이어 ‘사이버 괴롭힘’이 각각 8.6%와 12.2%였으며 ‘음란물 접촉’또한 각각 5.2%와 7.0%를 차지했다.

표 Ⅲ-12

10대 청소년 사이에서 가장 만연한 사이버일탈 유형

(단위: 명, %)

구 분	1순위		1+2순위	
	사례수	%	사례수	%
전 체	58	100.0	115	100.0
스마트폰 중독/과의존/과몰입	34	58.6	40	34.8
인터넷 게임중독/과의존/과몰입	11	19.0	34	29.6
사이버 괴롭힘	5	8.6	14	12.2
음란물 접촉	3	5.2	8	7.0
음란채팅	1	1.7	2	1.7
인터넷사기 및 절도	1	1.7	1	0.9
불건전정보 및 반사회적 사이트 접촉이나 유포	1	1.7	2	1.7
개인정보 침해및유출	1	1.7	2	1.7
인터넷 도박	1	1.7	7	6.1
해킹 및 바이러스 유포	0	0.0	0	0.0
사이버 성추행/성폭력	0	0.0	5	4.3



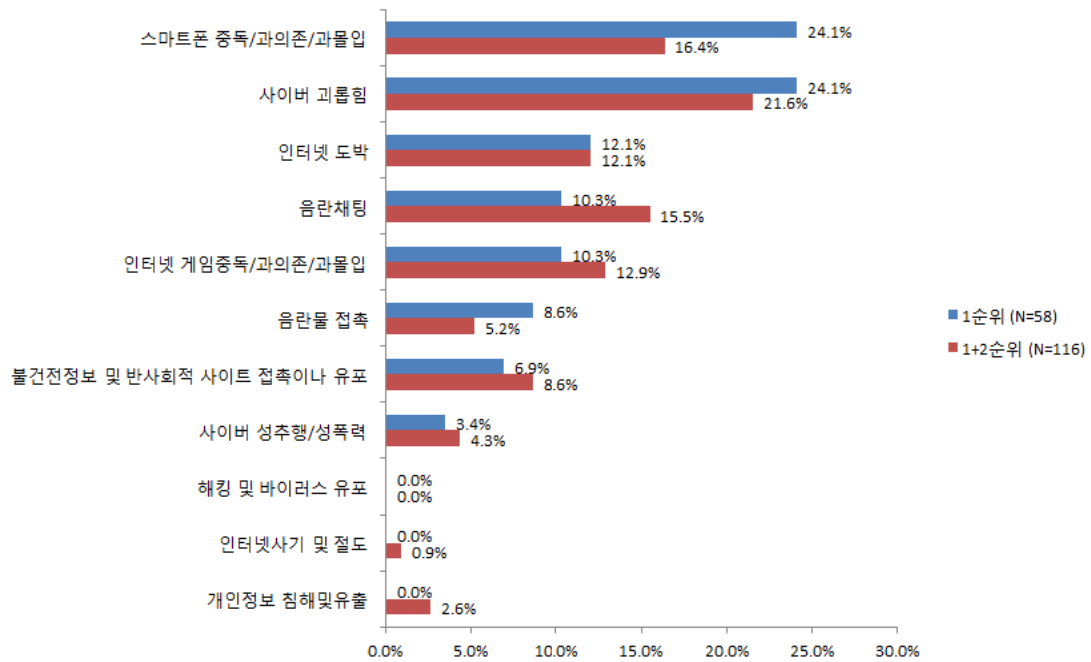
[그림 Ⅲ-10] 10대 청소년 사이에서 가장 만연한 사이버일탈 유형

다음은 10대 청소년 사이에서 가장 심각한 사이버일탈 유형을 1순위와 2순위로 나누어 살펴보았다. 1순위를 살펴보면, ‘스마트폰 중독/과의존/과몰입’과 ‘사이버 괴롭힘’ 각각 24.1%로 공동 1위를 차지하였다. 다음으로 인터넷 도박이 12.1%로 3위로 나타났으며 ‘인터넷 게임중독/과의존/과몰입’과 ‘음란채팅’이 각각 10.3%로 그 뒤를 이었다.

1+2순위를 살펴보면 역시 ‘사이버 괴롭힘’이 21.6%로 1위를 차지하였고 ‘스마트폰 중독/과의존/과몰입’이 16.4%로 그 뒤를 이었다. 다음으로 ‘음란채팅’이 15.5%, ‘인터넷 게임중독/과의존/과몰입’이 12.9%로 나타났다.

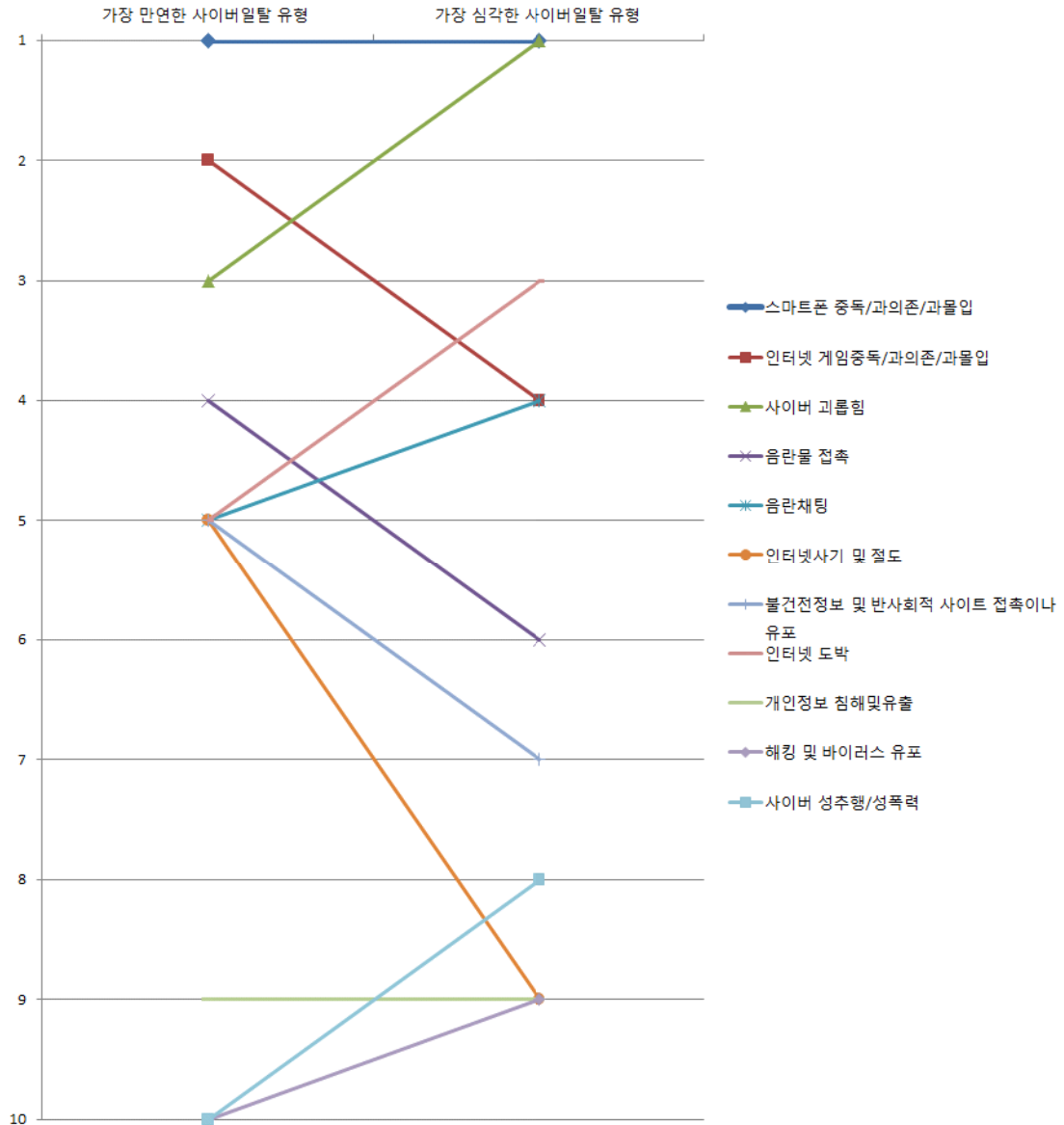
표 Ⅲ-13 10대 청소년 사이에서 가장 심각한 사이버일탈 유형 (단위: 명, %)

구 분	1순위		1+2순위	
	사례수	%	사례수	%
전 체	58	100	116	100
스마트폰 중독/과의존/과몰입	14	24.1	19	16.4
사이버 괴롭힘	14	24.1	25	21.6
인터넷 도박	7	12.1	14	12.1
음란채팅	6	10.3	18	15.5
인터넷 게임중독/과의존/과몰입	6	10.3	15	12.9
음란물 접촉	5	8.6	6	5.2
불건전정보 및 반사회적 사이트 접촉이나 유포	4	6.9	10	8.6
사이버 성추행/성폭력	2	3.4	5	4.3
해킹 및 바이러스 유포	0	0.0	0	0.0
인터넷사기 및 절도	0	0.0	1	0.9
개인정보 침해및유출	0	0.0	3	2.6



[그림 Ⅲ-11] 10대 청소년 사이에서 가장 심각한 사이버일탈 유형

[그림 Ⅲ-12]는 전문가들이 1순위로 꼽은 가장 만연한 사이버일탈과 가장 심각한 사이버일탈 유형의 순위변동을 살펴본 것으로 ‘스마트폰 중독/과의존/과몰입’을 가장 만연하며 심각한 사이버일탈로 꼽았다. ‘인터넷 게임중독’은 두 번째로 가장 만연한 사이버일탈유형으로 꼽혔으나 심각성 면에서는 4위로 떨어졌다. 반대로 ‘사이버 괴롭힘’은 세 번째로 가장 만연한 사이버일탈 유형으로 뽑혔으나 심각성 면에서 공동1위로 올랐다.



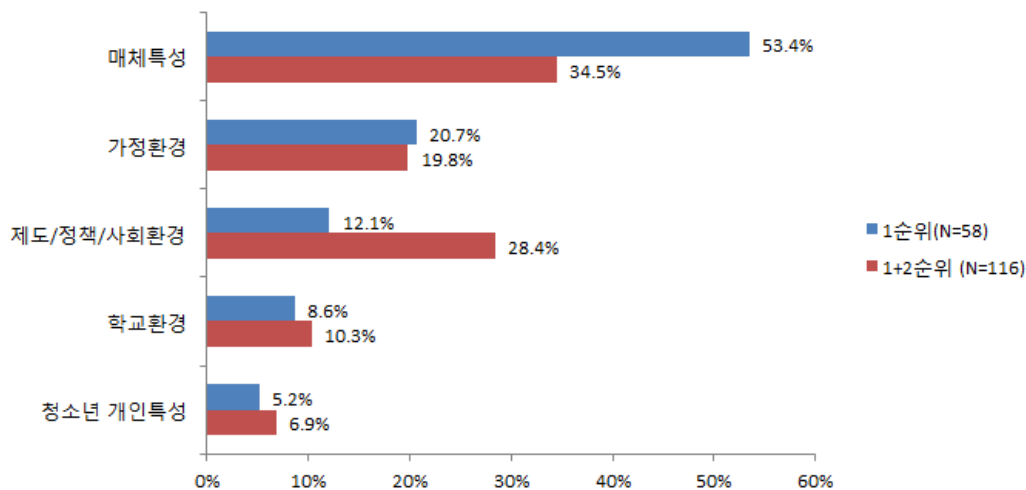
[그림 Ⅲ-12] 10대 청소년 사이에서 가장 만연한/심각한 사이버일탈 유형

(4) 청소년 사이버일탈의 요인

10대 청소년들의 사이버일탈을 일으키는 요인을 1순위와 2순위로 나누어 살펴보았다. 먼저 ‘매체특성’이 53.4%로 가장 높게 나타났다. 뒤이어 ‘가정환경’이 20.7%로 2위를, ‘제도/정책/사회환경’이 12.1%로 3위를 차지했다. 1+2순위에서도 ‘매체특성’이 34.5%로 1위를 차지했다. 다만 ‘제도/정책/사회환경’이 28.4%로 2위를, ‘가정환경’이 19.8%로 3위를 차지했다.

표 Ⅲ-14 10대 청소년들의 사이버일탈을 일으키는 요인 (단위: 명, %)

구 분	1순위		1+2순위	
	사례수	%	사례수	%
전 체	58	100.0	116	100.0
매체특성	31	53.4	40	34.5
가정환경	12	20.7	23	19.8
제도/정책/사회환경	7	12.1	33	28.4
학교환경	5	8.6	12	10.3
청소년 개인특성	3	5.2	8	6.9



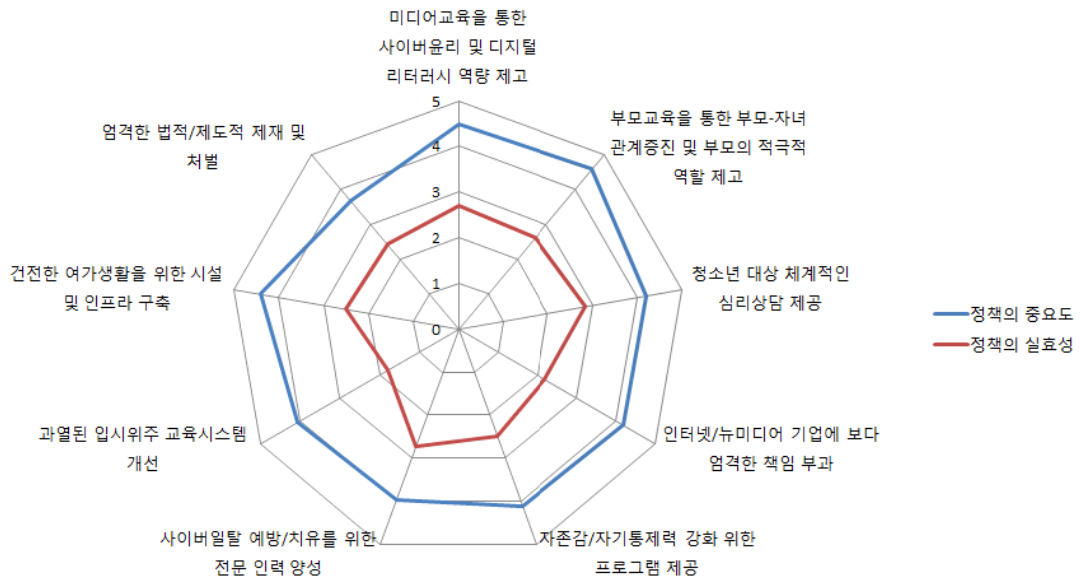
[그림 Ⅲ-13] 10대 청소년들의 사이버일탈을 일으키는 요인

(5) 매체 중독/과의존/과몰입 대응 정책의 중요도 및 실효성

다음은 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도 및 실효성에 대해 각각 5점 척도로 응답한 결과이다. 먼저 정책의 중요도는 ‘부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고’가 평균 4.57점으로 가장 높게 나타났으며 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고(4.49점)’, ‘건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축(4.41점)’등의 순으로 나타났다. 정책의 실효성에 대해서는 ‘청소년 대상 체계적인 심리상담 제공’이 평균 2.83점으로 가장 높게 나타났으며 ‘사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성(2.74점)’, ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고(2.70점)’순으로 정책의 중요도와 실효성이 각각 다르게 나타났다.

표 Ⅲ-15 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도 및 실효성

구 분	정책의 중요도		정책의 실효성	
	5점평균 (표준편차)	순위	5점평균 (표준편차)	순위
부모 교육을 통한 부모-자녀관계 증진 및 부모의 적극적 역할 제고	4.57 (0.60)	1순위	2.60 (0.88)	4순위
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	4.49 (0.66)	2순위	2.70 (0.93)	3순위
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	4.41 (0.77)	3순위	2.52 (0.80)	5순위
청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	4.19 (0.66)	4순위 (공동)	2.83 (0.92)	1순위
인터넷/뉴미디어기업에 보다 엄격한 책임부과	4.19 (0.89)	4순위 (공동)	2.19 (0.76)	8순위
자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	4.12 (0.73)	6순위	2.48 (0.86)	6순위
과열된 입시위주 교육시스템 개선	4.07 (1.04)	7순위	1.81 (0.83)	9순위
사이버 일탈예방/치유를 위한 전문 인력 양성	3.98 (0.89)	8순위	2.74 (0.81)	2순위
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	3.69 (1.08)	9순위	2.43 (0.77)	7순위



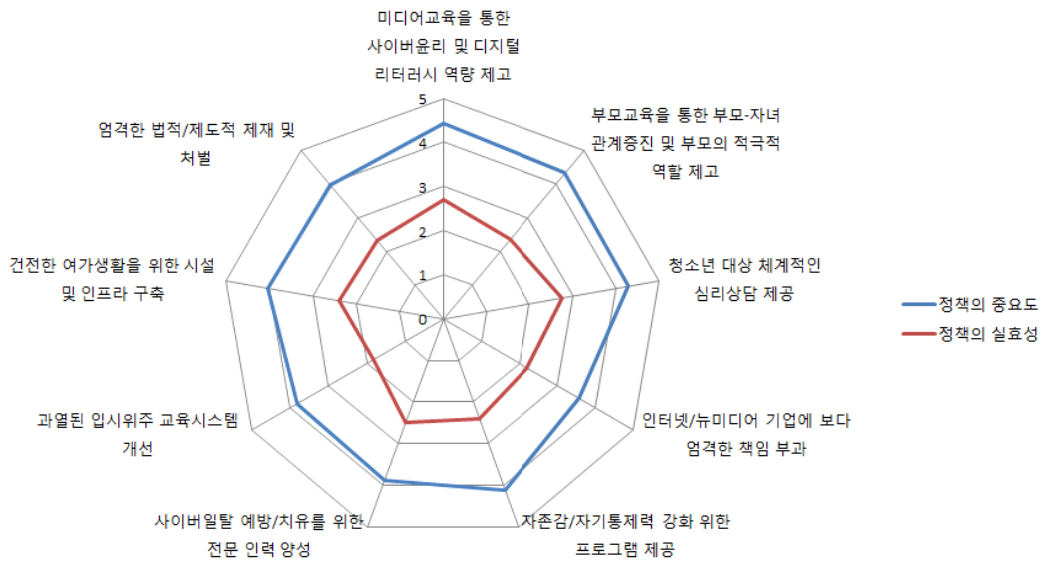
[그림 Ⅲ-14] 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도 및 실효성

(6) 사이버괴롭힘 대응 정책의 중요도 및 실효성

다음은 사이버 괴롭힘(왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도 및 실효성에 대해 각각 5점 척도로 응답한 결과이다. 먼저 정책의 중요도는 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 4.43점으로 가장 높게 나타났으며 ‘부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고(4.33점)’, ‘청소년 대상 체계적인 심리상담 제공(4.28점)’등의 순으로 나타났다. 정책의 실효성에 대해서는 ‘청소년 대상 체계적인 심리상담 제공’이 평균 2.75점으로 가장 높게 나타났으며 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고(2.71점)’, ‘사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성(2.50점)’순으로 정책의 중요도와 실효성이 약간 다르게 나타났다.

표 Ⅲ-16 사이버 괴롭힘(왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도 및 실효성

구 분	정책의 중요도		정책의 실효성	
	5점평균 (표준편차)	순위	5점평균 (표준편차)	순위
미디어 교육을 통한 사이버 윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	4.43 (0.75)	1순위	2.71 (0.92)	2순위
부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	4.33 (0.80)	2순위	2.36 (0.79)	6순위
청소년대상 체계적인 심리상담 제공	4.28 (0.74)	3순위	2.75 (0.90)	1순위
자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	4.12 (0.85)	4순위	2.41 (0.87)	4순위
건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	4.04 (0.94)	5순위	2.40 (0.86)	5순위
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	3.98 (0.96)	6순위	2.31 (0.88)	7순위
사이버일탈예방/치유를 위한 전문 인력 양성	3.90 (0.89)	7순위	2.50 (0.78)	3순위
과열된 입시위주 교육시스템 개선	3.83 (1.17)	8순위	1.83 (0.80)	9순위
인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	3.59 (1.23)	9순위	2.21 (0.88)	8순위



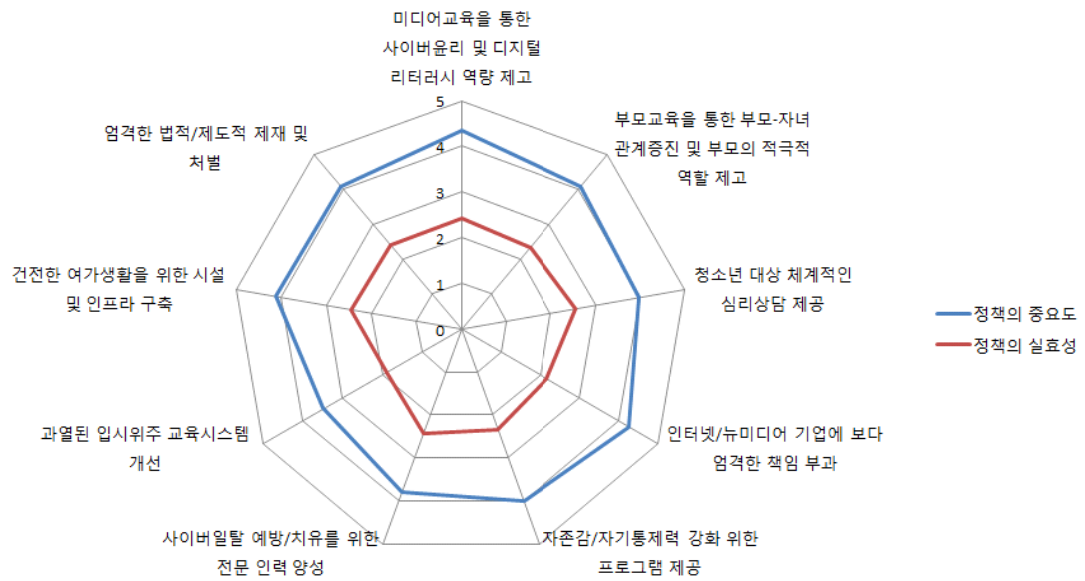
[그림 Ⅲ-15] 사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도 및 실효성

(7) 음란물, 성관련 일탈 대응 정책의 중요도 및 실효성

음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도 및 실효성의 응답결과, ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 4.34점으로 가장 중요하게 여겨졌고, ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과 (4.28점)’, ‘건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축 (4.12점)’가 높은 평균값을 보였다. 정책의 실효성에 대해서는 ‘청소년 대상 체계적인 심리상담 제공’이 평균 2.57점으로 가장 높게 나타났으며 ‘건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축(2.47점)’, ‘사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성(2.43점)’순으로 나타났다.

표 III-17 음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도 및 실효성

구 분	정책의 중요도		정책의 실효성	
	5점평균 (표준편차)	순위	5점평균 (표준편차)	순위
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	4.34 (0.91)	1순위	2.41 (0.88)	4순위
인터넷/뉴미디어기업에 보다 엄격한 책임 부과	4.28 (0.89)	2순위	2.16 (1.01)	8순위
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	4.12 (0.84)	3순위	2.47 (0.82)	2순위
부모교육을 통한 부모-자녀관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	4.09 (0.84)	4순위 (공동)	2.34 (0.83)	6순위 (공동)
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	4.09 (0.94)	4순위 (공동)	2.40 (0.97)	5순위
자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	4.00 (0.84)	6순위	2.34 (0.82)	6순위 (공동)
청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	3.98 (0.78)	7순위	2.57 (0.82)	1순위
사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성	3.81 (1.02)	8순위	2.43 (0.84)	3순위
과열된 입시위주 교육 시스템 개선	3.48 (1.23)	9순위	1.90 (0.77)	9순위



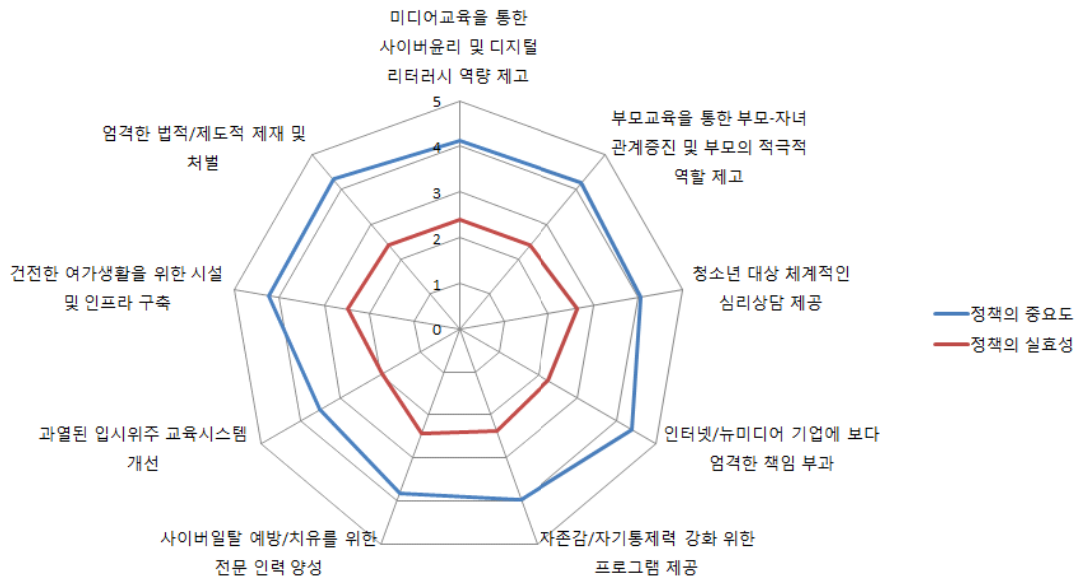
[그림 Ⅲ-16] 음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도 및 실효성

(8) 온라인 도박 대응 정책의 중요도 및 실효성

온라인 도박(경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도의 응답결과를 살펴보면 ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과’의 응답평균이 4.40점으로 1위로 나타났다. 다음으로는 ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌(4.28점)’, ‘건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축(4.22점)’순으로 나타났다. 정책의 시급성에 대한 응답결과는 ‘청소년 대상 체계적인 심리상담 제공’이 2.64점으로 1순위로 나타났다. 뒤이어 ‘건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축(2.48점)’, ‘사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성(2.45점)’순으로 나타났다.

표 Ⅲ-18 사이버 도박(경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도 및 실효성

구 분	정책의 중요도		정책의 실효성	
	5점평균 (표준편차)	순위	5점평균 (표준편차)	순위
인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	4.40 (0.88)	1순위	2.26 (0.91)	8순위
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	4.28 (0.85)	2순위	2.41 (0.84)	4순위
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	4.22 (0.82)	3순위	2.48 (0.84)	2순위
부모교육을 통한 부모-자녀관계 증진 및 부모의 적극적 역할 제고	4.19 (0.85)	4순위	2.40 (0.77)	5순위 (공동)
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	4.14 (0.98)	5순위	2.40 (0.79)	5순위 (공동)
청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	4.07 (0.73)	6순위	2.64 (0.81)	1순위
자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	3.97 (1.01)	7순위	2.39 (0.80)	7순위
사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성	3.83 (0.99)	8순위	2.45 (0.73)	3순위
과열된 입시위주 교육시스템 개선	3.52 (1.23)	9순위	1.96 (0.68)	9순위



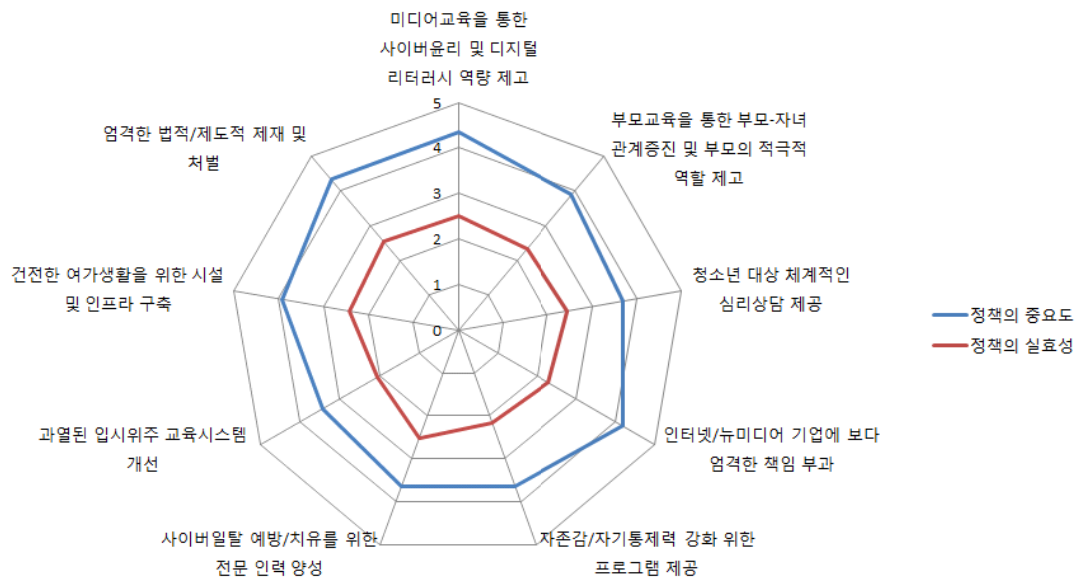
[그림 Ⅲ-17] 사이버 도박(경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도 및 실효성

(9) 사이버 사기 대응 정책의 중요도 및 실효성

사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등)정책의 중요도 및 실효성에 대해 살펴본 결과이다. 먼저, 정책의 중요도를 살펴보면, ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 4.34점으로 1순위로 나타났고 ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌(4.33점)’과 ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과(4.19)’가 각각 2위와 3위를 차지했다. 정책의 실효성에 대해서는 ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’이 2.56점으로 가장 높게 나타났으며 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’와 ‘사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성’이 각각 2.52점으로 2위를 차지했다.

표 Ⅲ-19 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등)정책의 중요도 및 실효성

구 분	정책의 중요도		정책의 실효성	
	5점평균 (표준편차)	순위	5점평균 (표준편차)	순위
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	4.34 (0.85)	1순위	2.52 (0.94)	2순위 (공동)
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	4.33 (0.78)	2순위	2.56 (1.02)	1순위
인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	4.19 (0.87)	3순위	2.31 (0.90)	7순위
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	3.91 (1.06)	4순위	2.41 (0.84)	5순위
부모교육을 통한 부모-자녀 관계 증진 및 부모의 적극적 역할 제고	3.88 (0.97)	5순위	2.34 (0.74)	6순위
청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	3.69 (0.90)	6순위	2.46 (0.73)	4순위
자존감/자기통제력 강화위한 프로그램 제공	3.64 (0.93)	7순위 (공동)	2.18 (0.73)	8순위
사이버일탈예방/치유를 위한 전문 인력 양성	3.64 (0.97)	7순위 (공동)	2.52 (0.84)	2순위 (공동)
과열된 입시위주 교육시스템 개선	3.45 (1.16)	9순위	2.05 (0.78)	9순위



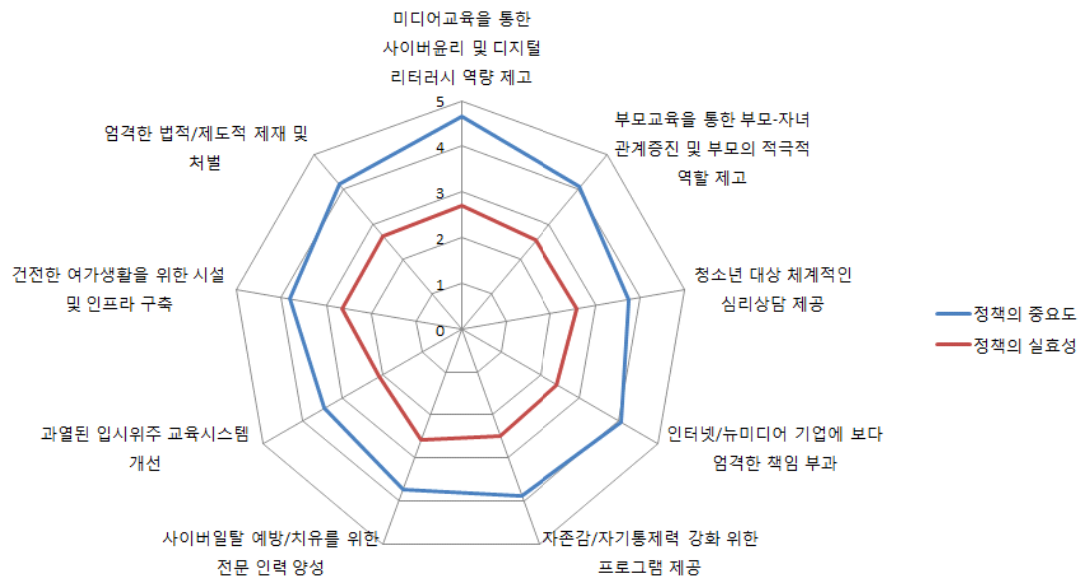
[그림 Ⅲ-18] 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등)정책의 중요도 및 실효성

(10) 개인권리 침해 및 명예훼손 대응 정책의 중요도 및 실효성

개인권리 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등)정책의 중요도 및 실효성에 대해 살펴보면 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’ 문항의 경우 정책의 중요도가 평균 4.66점, 실효성이 평균 2.59점으로 가장 높게 나타났다. ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’정책의 중요도 및 실효성은 각각 평균 4.14점과 2.67로 2순위를 차지했다. 정책의 중요도 면에서 ‘부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고’가 평균 4.07점, 정책의 실효성 면에서는 전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축이 평균 2.64점으로 각각 3위를 차지했다.

표 III-20 개인권리 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등)정책의 중요도 및 실효성

구 분	정책의 중요도		정책의 실효성	
	5점평균 (표준편차)	순위	5점평균 (표준편차)	순위
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	4.66 (0.61)	1순위	2.69 (0.92)	1순위
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	4.14 (0.91)	2순위	2.67 (0.89)	2순위
부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	4.07 (0.86)	3순위	2.53 (0.78)	6순위
인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	4.05 (0.94)	4순위	2.43 (0.84)	8순위
자존감/자기통제력 강화위한 프로그램 제공	3.88 (0.82)	5순위	2.48 (0.80)	7순위
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	3.81 (0.96)	6순위	2.64 (0.89)	3순위
청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	3.74 (0.83)	7순위 (공동)	2.59 (0.82)	4순위
사이버일탈예방/치유를 위한 전문 인력 양성	3.74 (0.91)	7순위 (공동)	2.57 (0.70)	5순위
과열된 입시위주 교육 시스템 개선	3.47 (1.13)	9순위	2.07 (0.81)	9순위



[그림 Ⅲ-19] 개인권리 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등)정책의 중요도 및 실효성

2) 2차 전문가 의견조사 응답 결과

(1) 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 대응 정책의 중요도

2차 전문가 의견조사에서는 각 사이버일탈 유형별의 대응 정책별 중요도를 조사하였다. 첫 번째로는 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도에 관한 것이다.

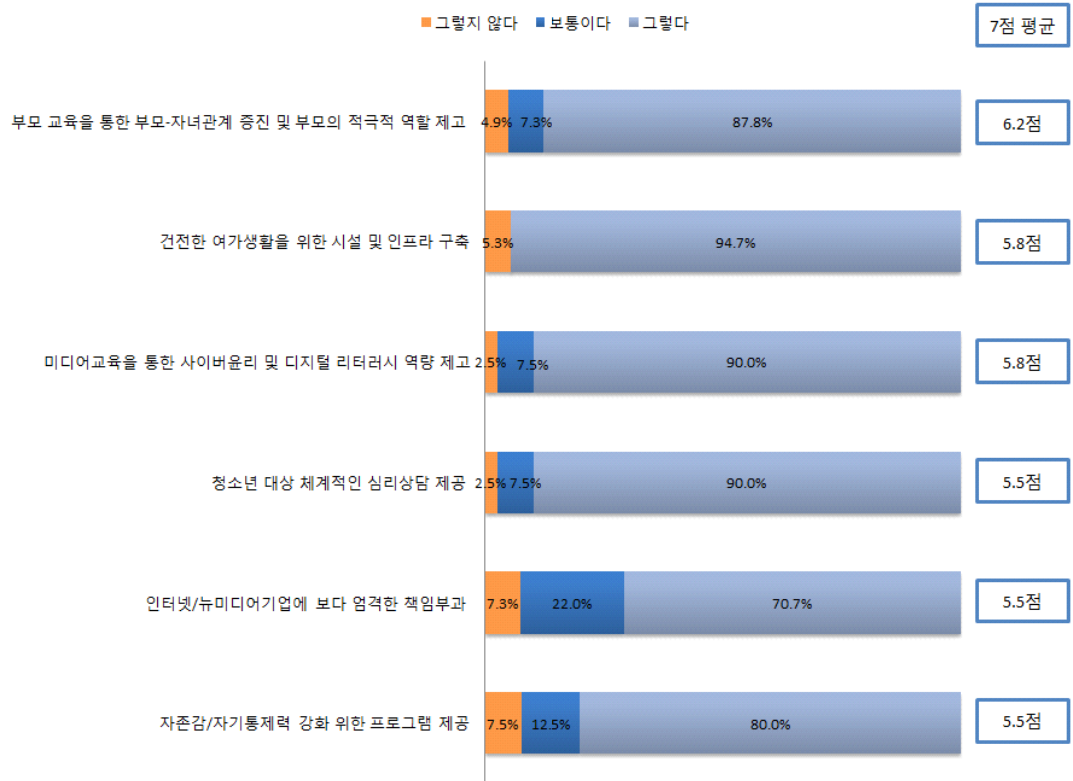
응답범주는 ‘1=전혀 그렇지 않다’에서 ‘7=매우 그렇다’로 이루어진 7점 척도이며, 점수가 높을수록 긍정적으로 응답한 것이다. 먼저 ‘부모 교육을 통한 부모-자녀관계 증진 및 부모의 적극적 역할 제고’가 평균 6.2점으로 가장 중요한 것으로 나타났다. 특히 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율이 56.1%로 과반수를 차지했다. 뒤이어 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’와 ‘건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축’이 각각 평균 5.8점으로 나타났다.

표 III-21

스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도

(단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	〈—————〉		보통 이다	—————〉		매우 그렇다
부모 교육을 통한 부모-자녀관계 증진 및 부모의 적극적 역할 제고	41	6.2 (1.2)	0.0	0.0	4.9	7.3	4.9	26.8	56.1
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	38	5.8 (1.0)	0.0	0.0	5.3	0.0	23.7	47.4	23.7
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	40	5.8 (1.1)	0.0	2.5	0.0	7.5	25.0	32.5	32.5
청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	40	5.5 (0.9)	0.0	0.0	2.5	7.5	35.0	45.0	10.0
인터넷/뉴미디어기업에 보다 엄격한 책임부과	41	5.5 (1.4)	0.0	2.4	4.9	22.0	17.1	22.0	31.7
자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	40	5.5 (1.2)	0.0	2.5	5.0	12.5	25.0	35.0	20.0



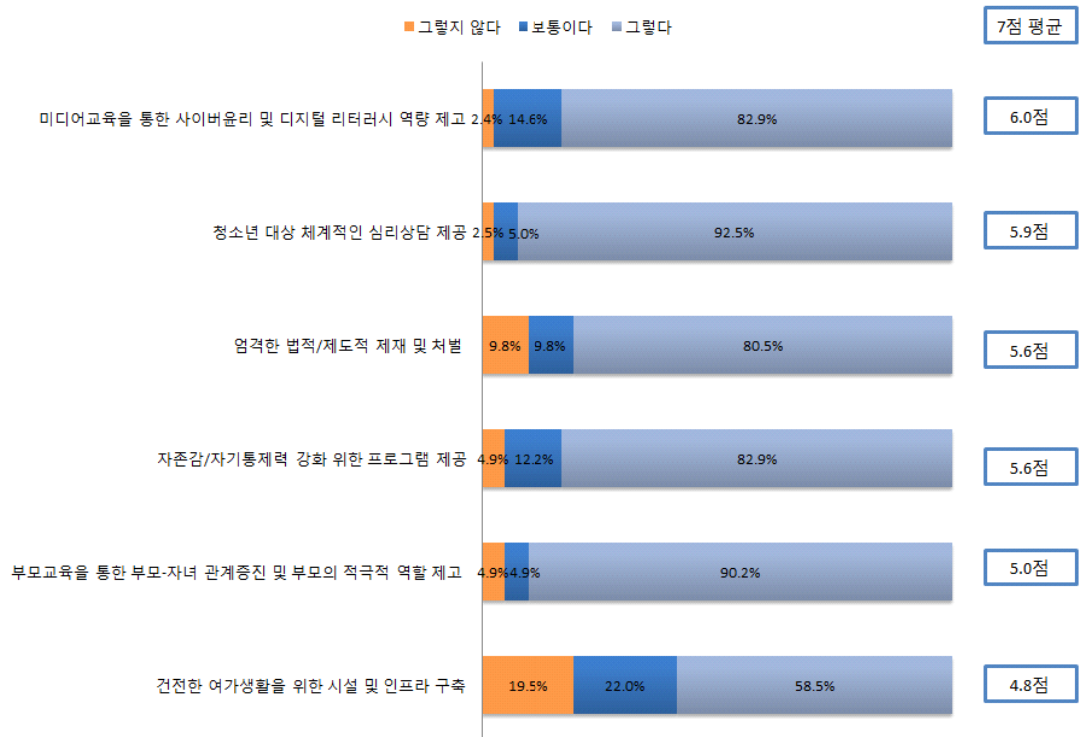
[그림 Ⅲ-20] 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입 정책의 중요도

(2) 사이버 괴롭힘 정책의 중요도

사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도를 살펴 본 결과 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 6.0점으로 가장 높게 나타났으며 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율이 46.3%로 절반에 약간 못 미치게 나타났다. 다음으로 ‘청소년 대상 체계적인 심리상담 제공’이 평균 5.9점, ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’과 ‘자존감/자기통제력 강화를 위한 프로그램 제공’이 각각 평균 5.6점으로 나타났다.

표 III-22 사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도 (단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	〈—————〉		보통 이다	—————〉		매우 그렇다
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	41	6.0 (1.2)	0.0	0.0	2.4	14.6	9.8	26.8	46.3
청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	40	5.9 (0.9)	0.0	0.0	2.5	5.0	17.5	52.5	22.5
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	41	5.6 (1.4)	0.0	2.4	7.3	9.8	24.4	22.0	34.1
자존감/자기통제력 강화를 위한 프로그램 제공	41	5.6 (1.1)	0.0	0.0	4.9	12.2	26.8	34.1	22.0
부모교육을 통한 부모-자녀관계 증진 및 부모의 적극적 역할 제고	41	5.0 (1.1)	0.0	0.0	4.9	4.9	17.1	39.0	34.1
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	41	4.8 (1.3)	0.0	2.4	17.1	22.0	22.0	26.8	9.8



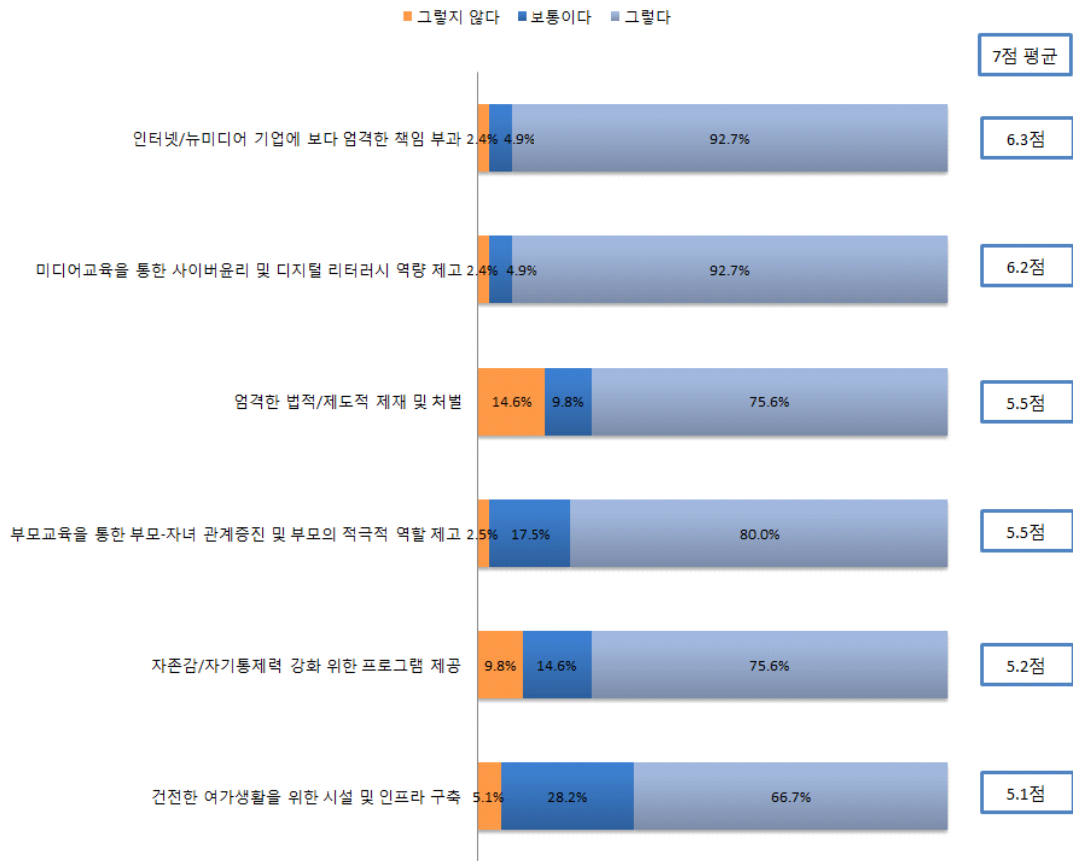
[그림 Ⅲ-21] 사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등) 정책의 중요도

(3) 음란물, 성 관련 일탈 정책의 중요도

음란물, 성관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도를 살펴보면, ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과’가 평균 6.3점으로 가장 높게 나타났으며, 뒤이어 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 6.2점, ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’과 ‘부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고’가 각각 평균 5.5점으로 나타났다.

표 III-23 음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도
(단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←————		보통 이다	————→		매우 그렇다
인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	41	6.3 (1.1)	0.0	2.4	0.0	4.9	7.3	29.3	56.1
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	41	6.2 (1.0)	0.0	0.0	2.4	4.9	12.2	34.1	46.3
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	41	5.5 (1.5)	0.0	4.9	9.8	9.8	12.2	29.3	34.1
부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	40	5.5 (1.1)	0.0	0.0	2.5	17.5	25.0	35.0	20.0
자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	41	5.2 (1.1)	0.0	0.0	9.8	14.6	36.6	26.8	12.2
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	39	5.1 (1.0)	0.0	0.0	5.1	28.2	25.6	35.9	5.1



[그림 Ⅲ-22] 음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등) 정책의 중요도

(4) 사이버 도박 정책의 중요도

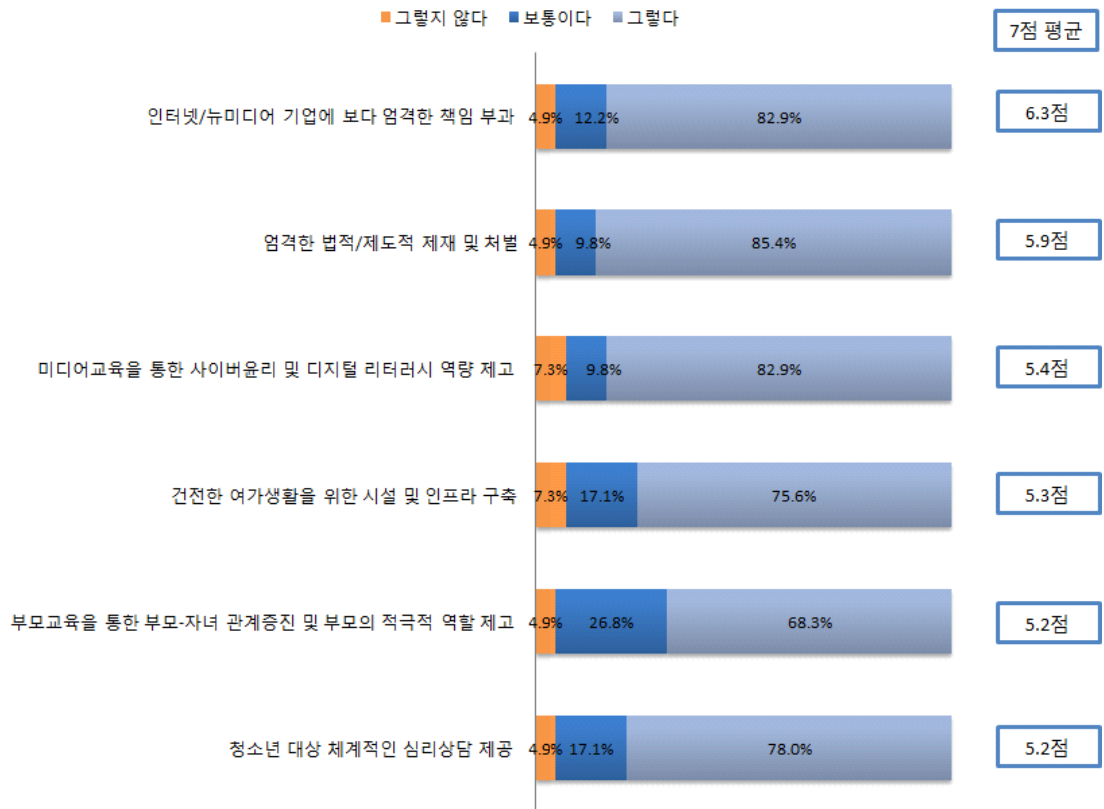
사이버 도박 (경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도를 살펴보면 ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과’가 평균 6.3점으로 가장 높게 나타났는데 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율이 68.3%에 달했다. 뒤이어 ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’이 평균 5.9점으로 나타났으며 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 5.4점, ‘건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축’이 평균 5.3점으로 나타났다.

표 III-24

사이버 도박 (경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도

(단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←		보통 이다	→		매우 그렇다
인터넷/뉴미디어기업에 보다 엄격한 책임부과	41	6.3 (1.3)	0.0	0.0	4.9	12.2	2.4	12.2	68.3
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	41	5.9 (1.3)	0.0	2.4	2.4	9.8	22.0	17.1	46.3
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	41	5.4 (1.1)	0.0	2.4	4.9	9.8	29.3	43.9	9.8
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	41	5.3 (1.1)	0.0	0.0	7.3	17.1	26.8	36.6	12.2
부모교육을 통한 부모-자녀관계증진및부모의적 극적역할제고	41	5.2 (1.1)	0.0	0.0	4.9	26.8	24.4	34.1	9.8
청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	41	5.2 (1.1)	0.0	2.4	2.4	17.1	36.6	34.1	7.3



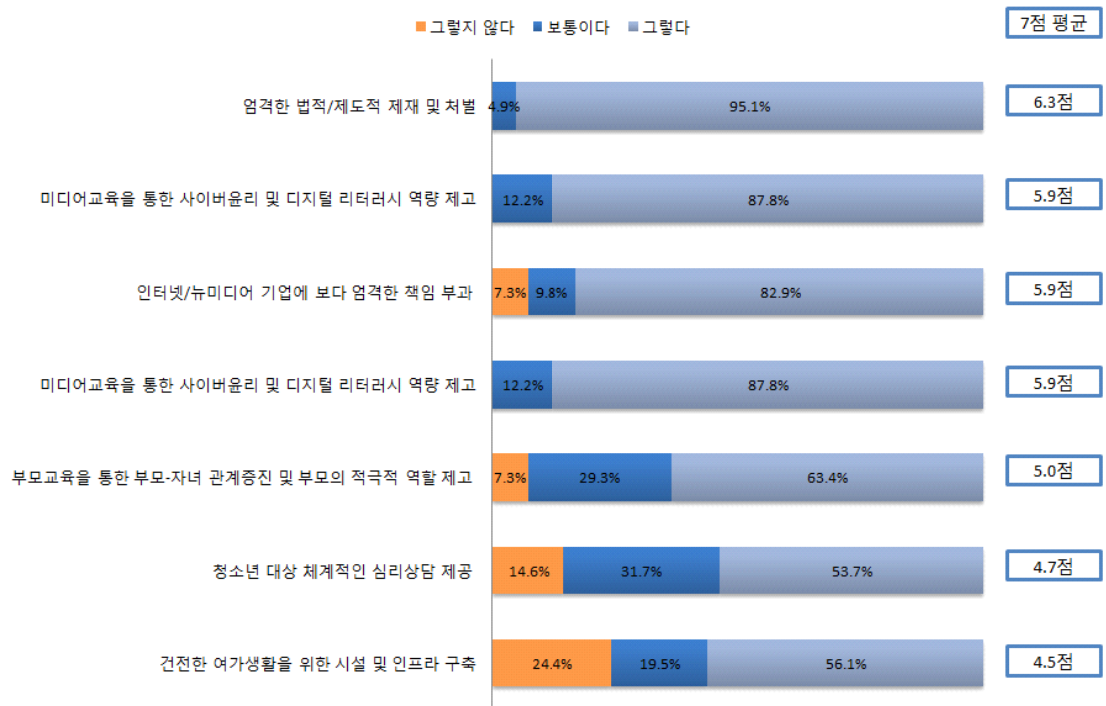
[그림 Ⅲ-23] 사이버 도박 (경마, 경륜, 온라인도박 등) 정책의 중요도

(5) 사이버 사기 정책의 중요도

사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등) 정책의 중요도에 대해 살펴보면 ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’이 평균 6.3점으로 가장 높게 나타났으며 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’, ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과’, ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 각각 평균 5.9점으로 그 뒤를 이었다.

표 Ⅲ-25 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등) 정책의 중요도 (단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←————		보통 이다	————→		매우 그렇다
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	41	6.3 (0.8)	0.0	0.0	0.0	4.9	9.8	39.0	46.3
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	41	5.9 (1.0)	0.0	0.0	0.0	12.2	24.4	29.3	34.1
인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과	41	5.9 (1.4)	0.0	2.4	4.9	9.8	14.6	24.4	43.9
부모교육을 통한 부모-자녀관계증진및부모의적극적역할제고	41	5.0 (1.2)	0.0	2.4	4.9	29.3	26.8	26.8	9.8
청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	41	4.7 (1.2)	2.4	0.0	12.2	31.7	22.0	29.3	2.4
건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	41	4.5 (1.5)	4.9	4.9	14.6	19.5	24.4	29.3	2.4



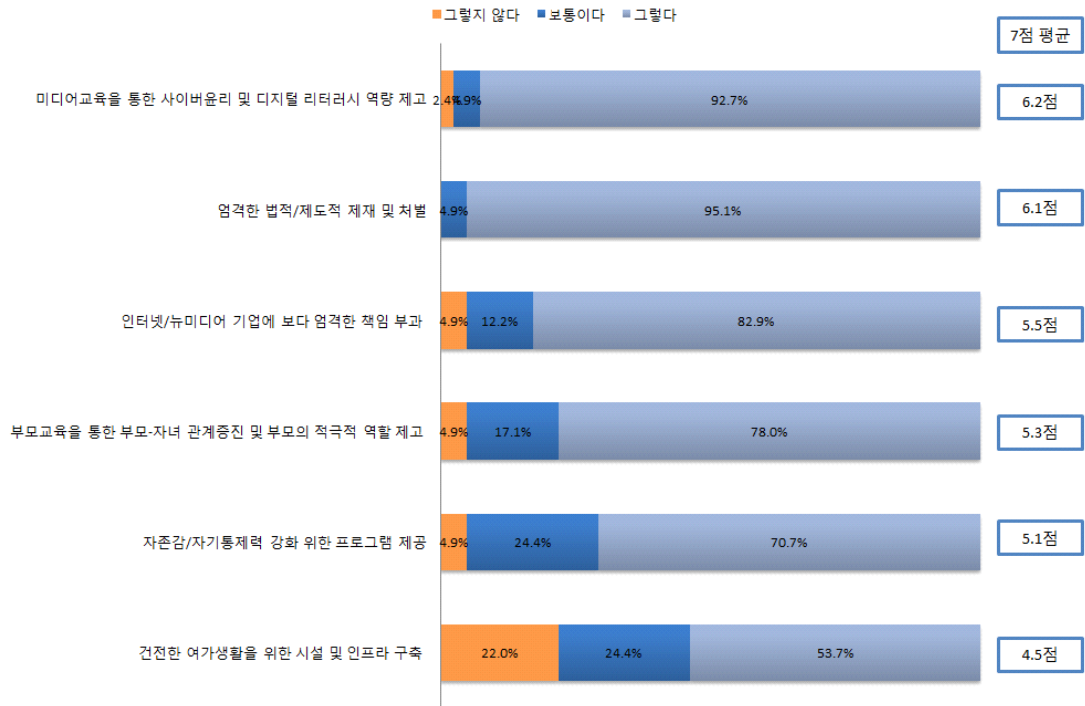
[그림 Ⅲ-24] 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등) 정책의 중요도

(6) 개인권리 침해 및 명예훼손 정책의 중요도

개인권리 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등) 정책의 중요도에 대해 살펴보면 ‘미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고’가 평균 6.2점으로 가장 높았으며 ‘매우 그렇다’라고 답한 비율도 56.1%에 달했다. 뒤이어 ‘엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌’가 평균 6.1점, ‘인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과’가 평균 5.5점으로 나타났다.

표 III-26 개인권리 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등) 정책의 중요도
(단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	〈—————〉		보통 이다	—————〉		매우 그렇다
미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	41	6.2 (1.0)	0.0	0.0	2.4	4.9	14.6	22.0	56.1
엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	41	6.1 (0.9)	0.0	0.0	0.0	4.9	24.4	29.3	41.5
인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과	41	5.5 (1.1)	0.0	0.0	4.9	12.2	36.6	24.4	22.0
부모교육을 통한 부모-자녀관계 증진 및 부모의 적극적 역할제고	41	5.3 (1.0)	0.0	0.0	4.9	17.1	31.7	36.6	9.8
자존감/자기통제력 강화위한프로그램제공	41	5.1 (1.0)	0.0	0.0	4.9	24.4	34.1	31.7	4.9
건강한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	41	4.5 (1.5)	4.9	4.9	12.2	24.4	26.8	19.5	7.3



[그림 Ⅲ-25] 개인정보 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등) 정책의 중요도

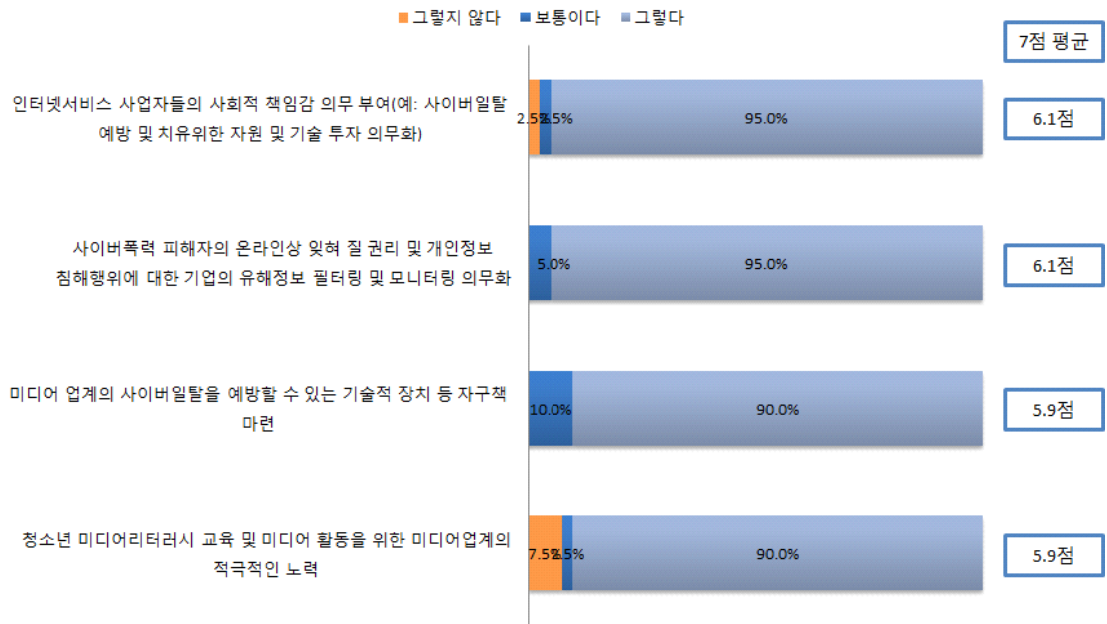
(7) 매체 영역에서의 사이버일탈 정책의 중요도

매체를 통한 사이버일탈 대응책의 중요도를 살펴본 결과 ‘인터넷서비스 사업자들의 사회적 책임감 의무 부여’와 ‘사이버폭력 피해자의 온라인상 잊혀 질 권리 및 개인정보 침해행위에 대한 기업의 유해정보 필터링 및 모니터링 의무화’가 각각 평균 6.1점으로 가장 높게 나타났다. ‘미디어 업계의 사이버일탈을 예방할 수 있는 기술적 장치 등 자구책 마련’과 ‘청소년 미디어리터러시 교육 및 미디어 활동을 위한 미디어업계의 적극적인 노력’은 각각 평균 5.9점으로 그 뒤를 이었다.

표 III-27 사이버일탈 대응책의 중요도-매체

(단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←		보통 이다	→		매우 그렇다
인터넷서비스 사업자들의 사회적 책임감 의무 부여 (예: 사이버일탈 예방 및 치유를 위한 자원 및 기술투자 의무화)	40	6.1 (1.0)	0.0	2.5	0.0	2.5	15.0	40.0	40.0
사이버폭력 피해자의 온라인상 잊혀 질 권리 및 개인정보 침해행위에 대한 기업의 유해정보 필터링 및 모니터링 의무화	40	6.1 (0.9)	0.0	0.0	0.0	5.0	17.5	40.0	37.5
미디어 업계의 사이버일탈을 예방할 수 있는 기술적 장치 등 자구책 마련	40	5.9 (0.9)	0.0	0.0	0.0	10.0	20.0	42.5	27.5
청소년 미디어리터러시 교육 및 미디어 활동을 위한 미디어업계의 적극적인 노력	40	5.9 (1.3)	0.0	5.0	2.5	2.5	12.5	40.0	37.5



[그림 Ⅲ-26] 사이버일탈 대응책의 중요도-매체

(8) 부모 영역에서의 사이버일탈 정책의 중요도

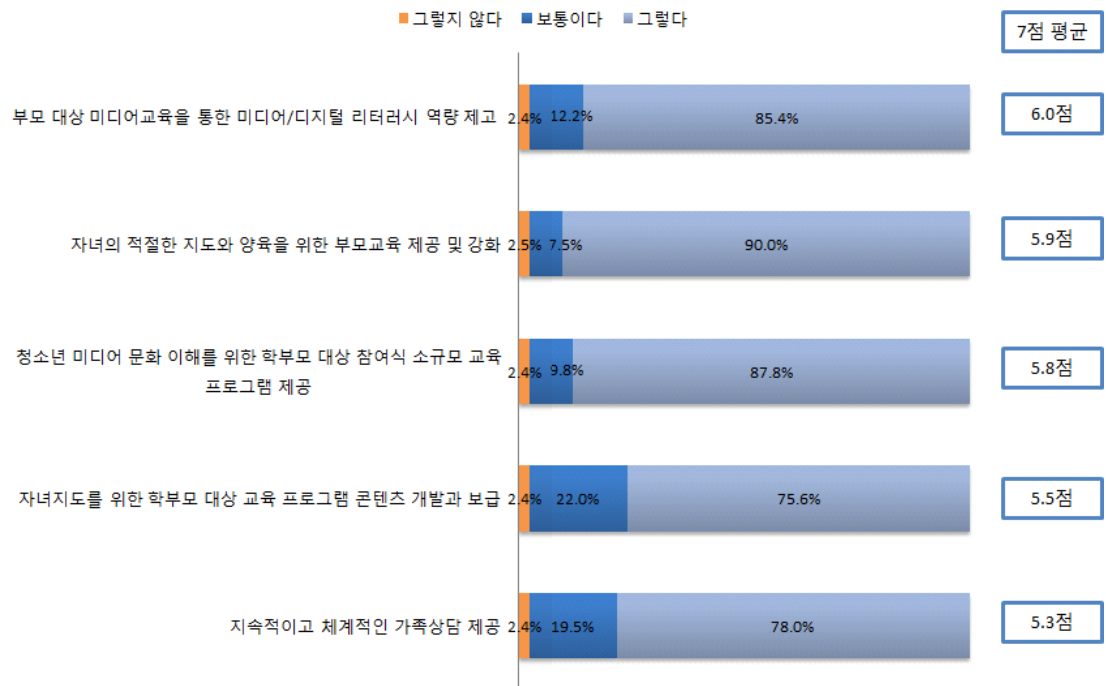
부모를 통한 사이버 일탈 대응책의 중요도를 살펴본 결과 '부모 대상 미디어교육을 통한 미디어/디지털 리터러시 역량제고'가 평균 6.0점으로 가장 높게 나타났으며 뒤이어 '자녀의 적절한 지도와 양육을 위한 부모교육 제공 및 강화'가 평균 5.9점, '청소년 미디어 문화 이해를 위한 학부모 대상 참여식 소규모 교육 프로그램 제공'이 평균 5.8점으로 나타났다.

표 III-28

사이버일탈 대응책의 중요도-부모

(단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←		보통 이다	→		매우 그렇다
부모 대상 미디어교육을 통한 미디어/디지털 리터러시 역량제고	41	6.0 (1.1)	0.0	0.0	2.4	12.2	12.2	29.3	43.9
자녀의 적절한 지도와 양육을 위한 부모교육 제공 및 강화	40	5.9 (1.1)	0.0	2.5	0.0	7.5	17.5	37.5	35.0
청소년 미디어 문화 이해를 위한 학부모 대상 참여식 소규모 교육 프로그램 제공	41	5.8 (1.1)	0.0	2.4	0.0	9.8	22.0	36.6	29.3
자녀지도를 위한 학부모 대상 교육 프로그램 콘텐츠 개발과 보급	41	5.5 (1.2)	0.0	2.4	0.0	22.0	9.8	48.8	17.1
지속적이고 체계적인 가족상담 제공	41	5.3 (1.0)	0.0	0.0	2.4	19.5	31.7	36.6	9.8



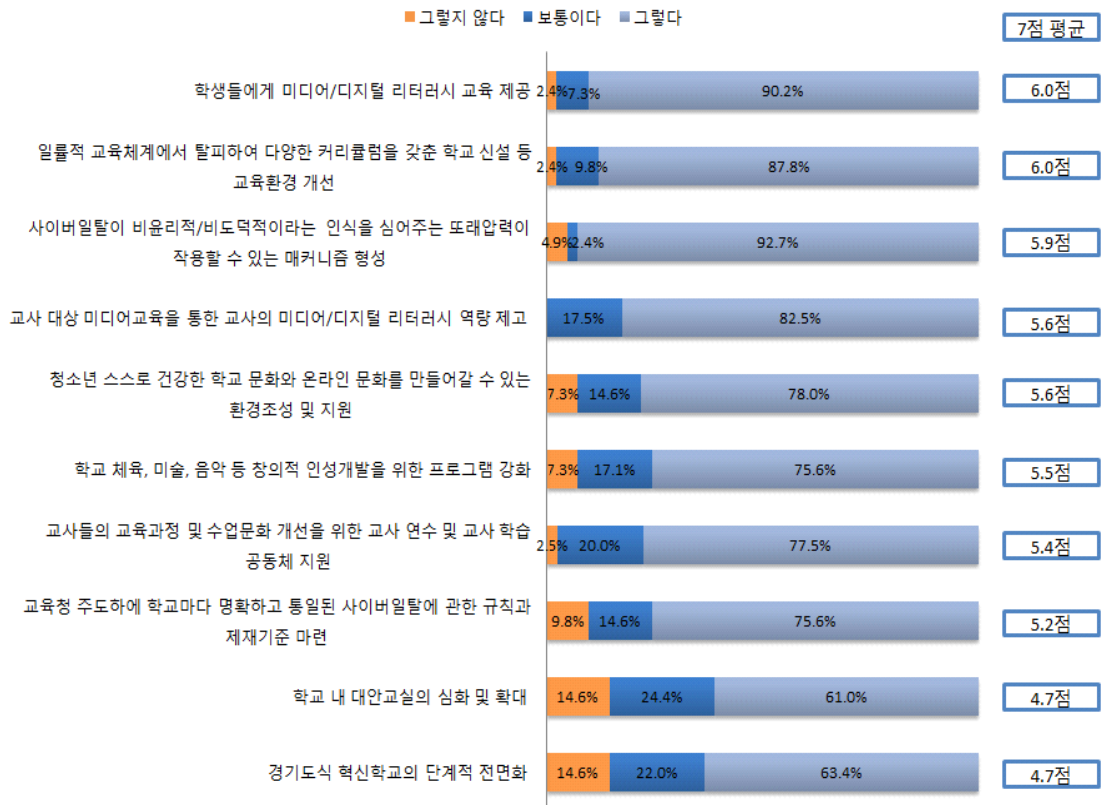
[그림 Ⅲ-27] 사이버일탈 대응책의 중요도-부모

(9) 학교 영역에서의 사이버일탈 정책의 중요도

학교를 통한 사이버일탈 대응책의 중요도에 관해 살펴 본 결과 ‘학생들에게 미디어/디지털 리터러시 교육 제공’과 ‘일률적 교육체계에서 탈피하여 다양한 커리큘럼을 갖춘 학교 신설 등 교육환경 개선’이 각각 평균 6.0점으로 가장 높게 나타났다. 뒤이어 ‘사이버일탈이 비윤리적/비도덕적이라는 인식을 심어주는 또래압력이 작용할 수 있는 매커니즘 형성’이 평균 5.9점으로 나타났다.

표 III-29 사이버일탈 대응책의 중요도-학교 (단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←		보통 이다	→		매우 그렇다
학생들에게 미디어/디지털 리터러시 교육 제공	41	6.0 (1.0)	0.0	0.0	2.4	7.3	14.6	34.1	41.5
일률적 교육체계에서 탈피하여 다양한 커리큘럼을 갖춘 학교 신설 등 교육환경 개선	41	6.0 (1.1)	0.0	0.0	2.4	9.8	14.6	36.6	36.6
사이버일탈이 비윤리적/비도덕적이라는 인식을 심어주는 또래압력이 작용할 수 있는 매커니즘 형성	41	5.9 (1.1)	0.0	2.4	2.4	2.4	14.6	48.8	29.3
교사 대상 미디어교육을 통한 교사의 미디어/디지털 리터러시 역량 제고	40	5.6 (1.0)	0.0	0.0	0.0	17.5	22.5	40.0	20.0
청소년 스스로 건강한 학교 문화와 온라인 문화를 만들어갈 수 있는 환경조성 및 지원	41	5.6 (1.2)	0.0	2.4	4.9	14.6	9.8	48.8	19.5
학교 체육,미술,음악 등 창의적인 성개발을 위한 프로그램 강화	41	5.5 (1.3)	0.0	2.4	4.9	17.1	17.1	31.7	26.8
교사들의 교육과정 및 수업문화 개선을 위한 교사 연수 및 교사 학습 공동체 지원	40	5.4 (1.1)	0.0	2.5	0.0	20.0	22.5	40.0	15.0
교육청 주도하에 학교마다 명확하고 통일된 사이버일탈에 관한 규칙과 제재기준 마련	41	5.2 (1.3)	0.0	2.4	7.3	14.6	34.1	24.4	17.1
학교 내 대안교실의 심화 및 확대	41	4.7 (1.1)	0.0	2.4	12.2	24.4	36.6	19.5	4.9
경기도식 혁신학교의 단계적 전면화	41	4.7 (1.0)	0.0	2.4	12.2	22.0	43.9	19.5	0.0



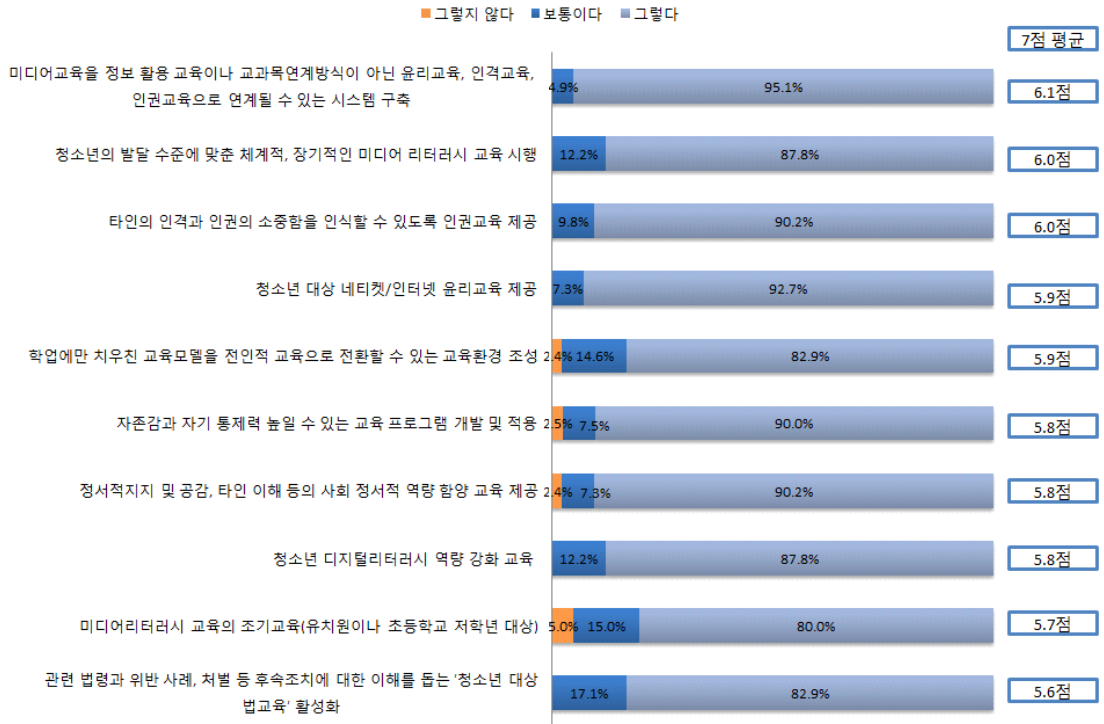
[그림 Ⅲ-28] 사이버일탈 대응책의 중요도-학교

(10) 교육 영역에서의 사이버일탈 정책의 중요도

교육을 통한 사이버일탈 대응책에 관해 살펴본 결과 ‘미디어교육을 정보 활용 교육이나 교과목 연계방식이 아닌 윤리교육, 인격교육, 인권교육으로 연계될 수 있는 시스템 구축’이 평균 6.1점으로 가장 중요하다고 평가되었다. 뒤이어 ‘청소년의 발달 수준에 맞춘 체계적, 장기적인 미디어리터러시 교육시행’과 ‘타인의 인격과 인권의 소중함을 인식할 수 있도록 인권교육 제공’이 각각 평균 6.0점으로 나타났다.

표 III-30 사이버일탈 대응책의 중요도-교육 (단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←		보통 이다	→		매우 그렇다
미디어교육을 정보 활용 교육이나 교과목 연계방식이 아닌 윤리교육, 인격교육, 인권교육으로 연계될 수 있는 시스템 구축	41	6.1 (0.9)	0.0	0.0	0.0	4.9	22.0	31.7	41.5
청소년의 발달 수준에 맞춘 체계적, 장기적인 미디어리터러시 교육시행	41	6.0 (1.0)	0.0	0.0	0.0	12.2	12.2	36.6	39.0
타인의 인격과 인권의 소중함을 인식할 수 있도록 인권교육 제공	41	6.0 (1.0)	0.0	0.0	0.0	9.8	17.1	36.6	36.6
청소년 대상 네티켓/인터넷 윤리교육 제공	41	5.9 (0.9)	0.0	0.0	0.0	7.3	26.8	39.0	26.8
학업에만 치우친 교육모델을 전인적 교육으로 전환할 수 있는 교육환경 조성	41	5.9 (1.2)	0.0	2.4	0.0	14.6	14.6	29.3	39.0
자존감과 자기 통제력 높일 수 있는 교육 프로그램 개발 및 적용	40	5.8 (1.0)	0.0	0.0	2.5	7.5	25.0	37.5	27.5
정서적지지 및 공감, 타인 이해 등의 사회 정서적 역량함양교육제공	41	5.8 (1.0)	0.0	0.0	2.4	7.3	29.3	31.7	29.3
청소년 디지털리터러시 역량 강화 교육	41	5.8 (1.1)	0.0	0.0	0.0	12.2	29.3	24.4	34.1
미디어 리터러시 교육의 조기교육 (유치원이나 초등학교 저학년 대상)	40	5.7 (1.3)	0.0	2.5	2.5	15.0	15.0	35.0	30.0
관련 법령과 위반 사례, 처벌 등 후속조치에 대한 이해를 돕는 ‘청소년 대상 법 교육’ 활성화	41	5.6 (1.0)	0.0	0.0	0.0	17.1	24.4	39.0	19.5



[그림 Ⅲ-29] 사이버일탈 대응책의 중요도-교육

(11) 법적/행정적 영역에서의 사이버일탈 정책의 중요도

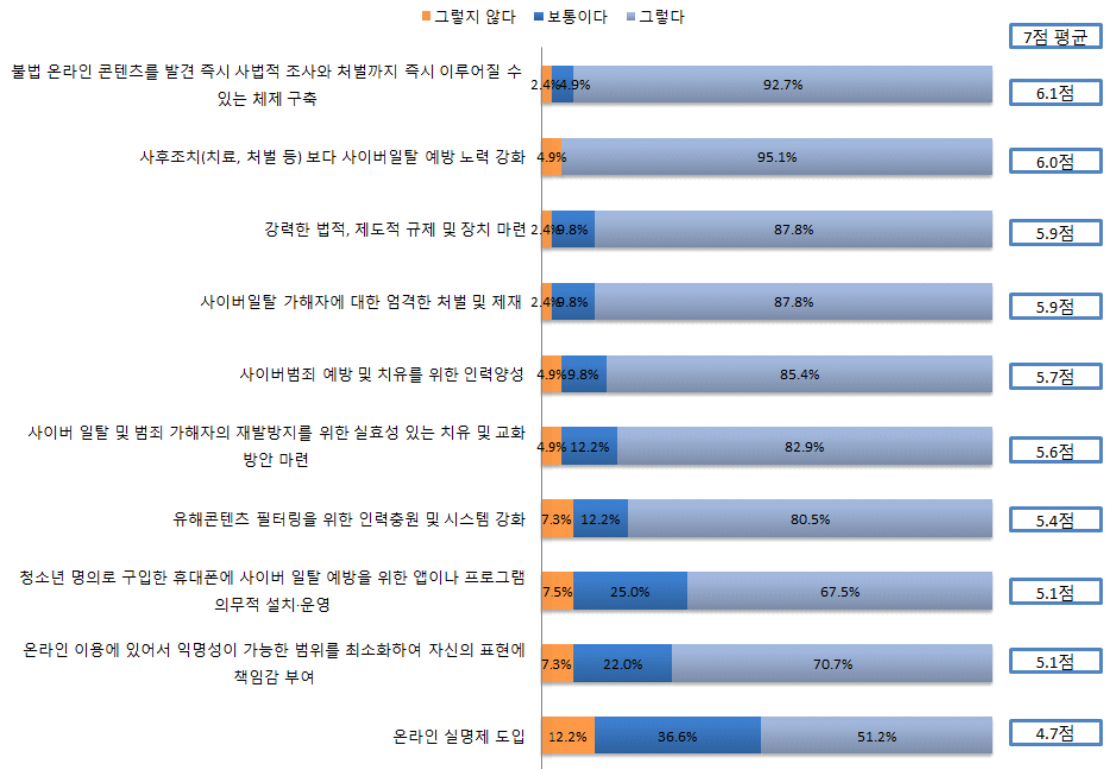
법적/행정적 대응을 통한 사이버일탈 대응책의 중요도를 살펴본 결과 ‘불법 온라인 콘텐츠를 발견 즉시 사법적 조사와 처벌까지 이루어질 수 있는 체제 구축’이 평균 6.1점으로 가장 높게 나타났다. 뒤이어 ‘사후조치(치료, 처벌등)보다 사이버일탈 예방노력 강화’가 평균 6.0점, ‘강력한 법적, 제도적 규제 및 장치 마련’과 ‘사이버일탈 가해자에 대한 엄격한 처벌 및 제재’가 각각 5.9점으로 중요하다고 꼽혔다.

표 Ⅲ-31

사이버일탈 대응책의 중요도-법적/ 행정적 대응

(단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	〈—————〉		보통 이다	—————〉		매우 그렇다
불법 온라인 콘텐츠를 발견 즉시 사법적 조사와 처벌까지 이루어질 수 있는 체제 구축	41	6.1 (1.0)	0.0	0.0	2.4	4.9	17.1	26.8	48.8
사후조치(치료, 처벌등)보다 사이버일탈 예방노력 강화	41	6.0 (0.9)	0.0	0.0	4.9	0.0	14.6	56.1	24.4
강력한 법적, 제도적 규제 및 장치 마련	41	5.9 (1.1)	0.0	0.0	2.4	9.8	19.5	29.3	39.0
사이버일탈 가해자에 대한 엄격한 처벌 및 제재	41	5.9 (1.2)	0.0	0.0	2.4	9.8	22.0	29.3	36.6
사이버범죄 예방 및 치유를 위한 인력양성	41	5.7 (1.1)	0.0	0.0	4.9	9.8	26.8	29.3	29.3
사이버 일탈 및 범죄 가해자의 재발방지를 위한 실효성 있는 치유 및 교화 방안 마련	41	5.6 (1.1)	0.0	0.0	4.9	12.2	17.1	46.3	19.5
유해콘텐츠 필터링을 위한 인력충원 및 시스템 강화	41	5.4 (1.2)	0.0	4.9	2.4	12.2	24.4	43.9	12.2
청소년 명의로 구입한 휴대폰에 사이버 일탈 예방을 위한 앱이나 프로그램 의무적 설치·운영	40	5.1 (1.3)	2.5	0.0	5.0	25.0	27.5	22.5	17.5
온라인 이용에 있어서 익명성이 가능한 범위를 최소화하여 자신의 표현에 책임감 부여	41	5.1 (1.3)	2.4	4.9	0.0	22.0	22.0	43.9	4.9
온라인 실명제 도입	41	4.7 (1.6)	4.9	7.3	0.0	36.6	14.6	22.0	14.6



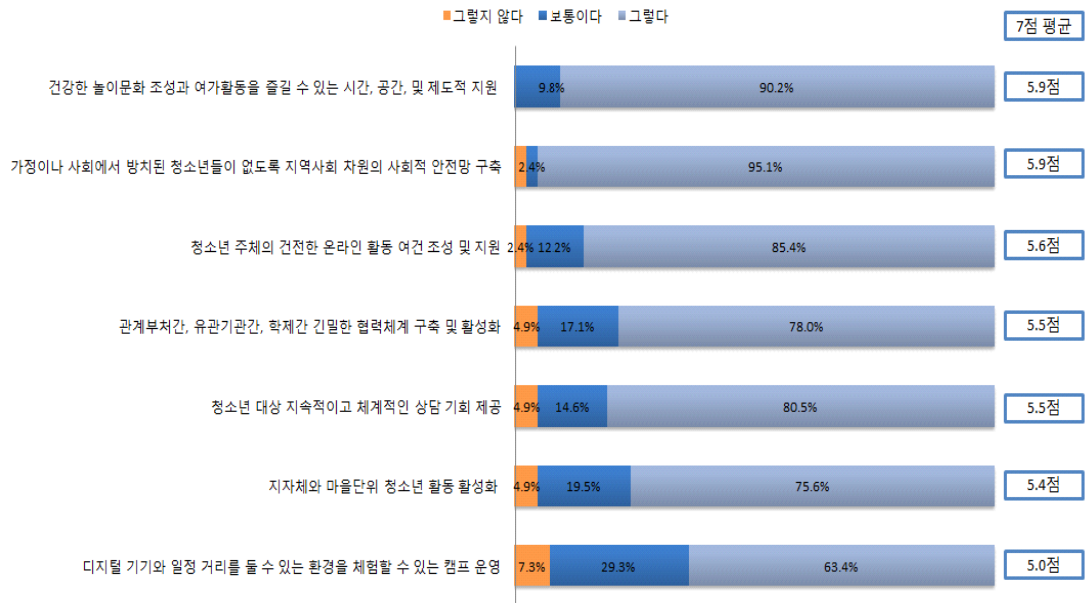
[그림 Ⅲ-30] 사이버일탈 대응책의 중요도-법적/행정적 대응

(12) 지역사회 및 인프라 영역에서의 사이버일탈 정책의 중요도

지역사회 및 인프라를 통한 사이버일탈 대응책의 중요도를 살펴본 결과 ‘건강한 놀이문화 조성
여가활동을 즐길 수 있는 시간, 공간, 및 제도적 지원’과 ‘가정이나 사회에서 방치된 청소년들이
없도록 지역사회 차원의 사회적 안전망 구축’이 각각 5.9점으로 가장 중요하다고 평가되었다. 뒤이어
‘청소년 주체의 건전한 온라인 활동 여건 조성 및 지원’이 평균 5.6점, ‘관계부처간, 유관기관간,
학제간 긴밀한 협력체계 구축 및 활성화’와 ‘청소년 대상 지속적이고 체계적인 상담 기회 제공’이
각각 평균 5.5점으로 나타났다.

표 III-32 사이버일탈 대응책의 중요도-지역사회 및 인프라 (단위: 명, %)

구분	사례수	7점 평균 (표준 편차)	전혀 그렇지 않다	←————		보통 이다	————→		매우 그렇다
건강한 놀이문화 조성 여가활동을 즐길 수 있는 시간, 공간, 및 제도적 지원	41	5.9 (1.0)	0.0	0.0	0.0	9.8	19.5	39.0	31.7
가정이나 사회에서 방치된 청소년들이 없도록 지역사회 차원의 사회적 안전망 구축	41	5.9 (0.9)	0.0	0.0	2.4	2.4	26.8	39.0	29.3
청소년 주체의 건전한 온라인 활동 여건 조성 및 지원	41	5.6 (1.1)	0.0	2.4	0.0	12.2	22.0	43.9	19.5
관계부처간, 유관기관간, 학제 간 긴밀한 협력체계 구축 및 활성화	41	5.5 (1.3)	0.0	2.4	2.4	17.1	24.4	26.8	26.8
청소년 대상 지속적이고 체계적인 상담 기회 제공	41	5.5 (1.1)	0.0	2.4	2.4	14.6	14.6	58.5	7.3
지자체와 마을단위 청소년 활동 활성화	41	5.4 (1.3)	0.0	4.9	0.0	19.5	22.0	34.1	19.5
디지털 기기와 일정 거리를 둘 수 있는 환경을 체험할 수 있는 캠프 운영	41	5.0 (1.3)	2.4	0.0	4.9	29.3	22.0	31.7	9.8



[그림 Ⅲ-31] 사이버일탈 대응책의 중요도-지역사회 및 인프라

3. 전문가 의견조사

1) 매체의 자정노력과 의무감 부여

〈60인 사이버위원회〉 전문가들은 인터넷서비스 사업자와 미디어 업계에 자정노력과 사회적 책임의식을 갖고 청소년의 사이버일탈 예방 및 치유를 위한 가시적인 대응을 주문하였다. 전문가들은 이윤추구의 일부분을 청소년 사이버일탈 예방 및 치유를 위한 인력과 기술력(예: 유해정보 필터링 및 모니터링)에 보다 적극적인 투자가 이루어질 필요가 있다고 지적하였다.

사이버일탈을 유도할 수 있는 미디어콘텐츠나 채널에 대한 기술적 접근성 및 활용성이 사실상 무제한 허용됨으로써 자연스럽게 매체이용을 통한 사이버일탈이 이루어질 개연성이 높은 것이 사실임. 문제는 현실적으로 익명성이나 비대면성, 접근성과 같은 IT환경 자체를 제도적으로 규제하기가 매우 어렵다는 것임. 따라서 매체가 스스로 사이버일탈을 예방할 수 있는 자구책 마련에 책임감을 가지고 보다 적극적으로 나설 수 있도록 해야 할 것임. 더불어 산업체에서 사이버 일탈을 예방할 수 있는 기술적 장치 마련(예, 해킹, 바이러스 유포 등) 노력도 수반되어야 할 것임. 이러한 산업체 차원에서의 노력을 촉진하는 제도적 뒷받침이 필요한 것은 물론임.

(동아대 미디어커뮤니케이션학과 교수, 하승태)

인터넷서비스 사업자들이 벌어들이는 수익만큼 사회적 책임에도 관심을 갖고 자율적 규제에 많은 자원을 투입해야 함.

(방송통신위원회 주무관, 장좌영)

인터넷매체의 익명성 및 비대면성으로 인하여 청소년들에게 무분별하게 악영향을 끼치는 자료들이 배포되고 있음. 따라서 인터넷 기업들에게 적극적인 책임을 부과해야함.

((주)산타크루즈컴퍼니 대표, 김호진)

연령별로 요구되는 체계적인 미디어 교육과정을 수립하고 미디어 리터러시 활동을 강화하기 위한 산학협력 활동의 지원 폭을 넓힘. 이를 통해 인터넷 윤리를 기반으로 한 미디어 리터러시 활동으로 사이버 일탈 행위에 대한 청소년들의 자기 통제력을 내면화하는 작업이 필요함. 또한 자신의 행동에 대한 분명한 책임의식을 가질 수 있도록 사회적 합의가 필요하며, 이를 추진하는 의지가 요구됨.

(삽교고 교사, 유영석)

사이버 관련 산업이 기하급수적으로 발전하면서 청소년에게 무분별하게 제도적 여과장치 없이 영향을 미치고 있고, 이에 대한 제도가 산업육성에만 관심을 갖고 있지 기업의 사회적 책임을 강화하기 위한 노력이 부족한 상황임. 따라서 청소년관련분야 산업에 대한 기업의 사회적 책임 강화(페이스북, 트위터 등 비밀계정 사용 시 청소년 허용범위 제한 등)할 필요가 있음.

(한국형사정책연구원 연구위원, 이승현)

사이버폭력 피해가 발생 시 피해자의 잊혀질 권리가 즉각 작동할 수 있도록 기업의 적극적인 대응 필요하며, 개인정보 침해행위에 대한 기업의 유해정보 필터링 및 모니터링의 의무화가 필요함.

(한국형사정책연구원 연구위원, 이승현)

사이버일탈의 공간을 제공하는 미디어 산업체에 대한 규제와 산업 자체의 자정노력이 수반되어야 함.

(경기도교육연구원 부연구위원, 김아미)

2) 부모 대상 교육 및 상담

〈60인 사이버 위원회〉 구성원들은 청소년의 사이버일탈에 부모의 역할이 매우 중요하다고 지적하였다. 부모의 자녀 양육 및 교육이 효과적으로 이루어지기 위해서는 우선 부모-자녀 간 친밀한 관계 형성과 함께 부모의 디지털 리터러시 역량 제고가 필요하다고 많은 전문가들은 강조하였다.

청소년 문제의 뒤에는 항상 문제가정이 있고, 문제가정에는 문제부모가 있을 뿐이지 문제청소년이 처음부터 있었던 것이 아님. 청소년문제의 해결은 가정, 그 중에서도 부모로부터 시작되어야 하고, 부모교육과 훈련이 강화되어야 함. 특히, 사이버일탈의 문제는 조기중독에서 시작하며 조기중독 또한 부모의 방기와 태만에서 시작되므로 마치 텔레비전 시청지도처럼 인터넷이나 스마트폰 등 에 대한 부모의 조기 교육, 훈련, 지도가 강화되어야 함.

(동국대 경찰사법대학 교수, 이운호)

부모와 자녀들의 매체이용 능력수준 차이가 크기 때문에(부모보다 자녀들의 활용능력大), 부모들의 적절한 지도가 어려운 상황임. 스마트폰의 경우 휴대성, 개인이 사용하는 기기로 어떻게 보면 타인의 침해가 어려운 독립된 공간으로 간섭이 어려움에 따라 청소년(자녀) 개인이 어떻게 활용하고 있는지 파악이 어렵고, 문제가 발생할 수 있는 상황에 적절한 지도 개입이 어려움. 인터넷을 접한 후 문제가 대두된 후 조치차원에 교육이 아닌, 예방이라는 단어에 맞게 더 어린시기에 교육이 이루어져야 할 것으로 보이며 이를 양육하는 부모에 대한 교육도 필요함.

(한국정보화진흥원 스마트쉼센터 선임상담사, 박선경)

전반적으로 청소년들의 경우 부모들로부터 부모의 가치관, 사고 등을 일방적으로 강요받고, 자녀들의 실패를 두려워하는 부모들로부터 경험과 선택의 기회를 제한, 통제당하는 과정에서 많은 문제들이 발생하기 때문에 부모들의 교육 또는 가족 상담이 무엇보다 중요하다고 생각됨. 주변에서 이루어지는 부모교육은 대다수가 일회성이며, 일방적인 강연으로 진행되고 있어 이보다 지속적으로 다룰 수 있는 부모교육과 가족 상담이 필요로 해보임.

(한국정보화진흥원 스마트쉼센터 선임상담사, 박선경)

가정환경과 부모의 교육태도가 일탈에 가장 주요한 역할을 하지만, 대응책은 매우 복잡적이므로 정책으로서의 한계가 명확함. 제한된 자원을 갖고, 청소년 일탈과 관련해 가정환경 개선 정책을 시행하자면 그것은 학부모 교육이어야 함. 학부모들이 자녀들의 디지털 미디어를 통해 만나는 환경에 대해 어떻게 어려서부터 대응해야 하는지, 그리고 일탈 현상이 나타날 경우 어떻게 해야 하는지를 교육해야 함.

(한겨레 신문사 사람과 디지털 연구소 소장, 구본권)

가정환경 내에서 적절한 인터넷 사용 규제, 통제 환경이 마련되어 있지 않고, 부모의 관심 부재 등으로 인터넷 도박 및 음란물 접촉 악습이 고질화되는 경향이 있는바, 부모의 훈육이 청소년에게 가장 중요하다고 생각함.

(동국대 경찰행정학부 교수, 조운오)

청소년기는 의미 있는 타인에 영향을 크게 받는 특성이 있으며, 의미 있는 타인 중 가장 큰 영향은 부모로 사료됨. 사이버 일탈 행위 역시 부모의 양육 태도와 가정환경이 큰 영향을 미치는 것으로 사료됨. 이에 학부모 대상 교육 콘텐츠 개발과 적절한 적용이 필요함.

(국립청소년 인터넷드림마을 캠프운영부장, 심용출)

부모들을 대상으로 자녀 연령별 접근을 현실적으로 지원하고, 성교육 프로그램, 경제 교육 프로그램 등과도 관련하여 온라인 음란물의 문제나 도박 문제 등에 접근하도록 해야 함. 청소년 미디어 문화에 대한 이해를 부모와 교사들이 할 수 있도록 실질적인 내용의 소규모 교육 프로그램을 지원하고(예: 초등학교 저학년 부모, 중학년 부모, 고학년 부모, 중학생 부모 등), 강의식의 프로그램만이 아니라 부모와 교사들 스스로 문제 해결을 위한 해법을 찾고 실천할 수 있도록 하는 소규모 프로그램들을 청소년 단체, 기관, 마을교육공동체, 미디어 기업, 재단 등과의 협력을 통해 지원할 필요가 있음.

(경인교육대학 국어교육학과 교수, 정현선)

도박문제가 있는 청소년의 부모 또한 센터에서 운영하는 교육이나 상담에 참여를 반드시 의무로 해야 함. 대부분 도박 때문에 부모와의 정서적 갈등이 심화되고 부모는 도박하는 자식에 대한 신뢰감이 무너지는 등 가족의 전반적인 위기를 초래할 수 있고, 이 때 부모의 태도와 자세가 매우 중요한 요소임.

(한국도박문제관리센터 상담재활과 선임, 최경수)

청소년의 특성상 모든 사이버일탈의 근본적 원인은 가정에서 출발한다고 봄. 가정에서 부모와 자녀간의 관심이 저조할 경우, 이를 해소하기 위해 매체에 쉽게 접근하여 호기심 많은 청소년들의 사이버 일탈이 보다 가중화 되는 경향이 있음.

(한국청소년정책연구원 부연구위원, 성은모)

자기통제능력은 미디어 리터러시 교육을 통해 올바른 미디어 콘텐츠를 활용할 수 있는 능력과 함께 각 콘텐츠를 시기적절하게 사용하고 자제할 수 있는 능력을 동시에 향상시킬 수 있는 전문 교육기관이나 전문가를 통해 이뤄질 수 있을 것으로 판단됨. 물론 이 문제는 1차적 사회화 기관인 가정에서 시기적으로 보다 일찍 자녀가 자신의 미디어 이용과 관련하여 스스로 통제할 수 있는 능력을 배양시켜줄 필요가 있으며, 이것이 현실적으로 가능하기 위해서 부모에 대한 미디어 교육 그리고 부모와 자녀 간의 건강한 관계 유지의 중요성에 대한 부모 교육을 통해 자녀의 미디어 콘텐츠 사용에 대한 부모의 관심과 지도가 자연스럽게 이뤄질 수 있는 환경을 조성할 수 있도록 다양한 교육 및 제도적 뒷받침이 이뤄져야 할 것으로 판단함.

(대구대 미디어커뮤니케이션 교수, 류성진)

위험사회로 진입했음에도 불구하고 부모가 자녀를 안전하고 건강하게 양육하는 방법을 잘 모르는 것이 가장 근본적인 문제로 판단됨. 충분하고 구체적인 부모교육이 다각도로 제공될 필요가 있음.

(침례신학대 상담심리학 교수, 권선중)

올바른 미디어 교육을 위해서는 학교에서의 교육이 강화되어야 하겠지만 올바른 미디어 교육은 학교와 같은 공식 채널을 통한 교육보다는 부모를 통한 비공식적인 교육이 더 효율적이라고 생각되며, 이런 맥락에서 부모들이 자녀들에게 올바른 미디어 교육을 제공할 수 있는 역량 강화가 절실함. 부모들의 역량강화를 위해서는 부모 교육을 위한 다양한 채널(학교나 지역사회를 통한 직접 부모 교육, 대중 매체나 인터넷 웹사이트 등을 통한 간접 교육 등)을 활용하여야 할 것으로 생각됨.

(한국정보화진흥원 수석연구원, 조정문)

부모의 양육방식 및 디지털 기기에 대한 인식은 청소년 자녀의 사이버 일탈에 중요한 요인이 된다고 생각함. 자녀의 발달단계를 간과하고 강압적이거나 권위적인 모습은 자녀의 심리적 억압을 야기하며 사이버 일탈에 빠져 들게 할 것임. 또한 자녀에게 너무 많은 허용과 무관심, 방임은 자녀 스스로 조절할 수 있는 능력이 형성되지 못하며 적절한 경계에 대한 인식도 학습되지 못함. 그리고 부모의 디지털 기기에 대한 정보부족과 무지는 자녀와 원활하지 못한 의사소통을 가져오기에 부모에 대한 사이버 교육을 강화하여 가정 내 기반을 탄탄하게 해야 할 것임.

(한국정보화진흥원 스마트쉼센터 선임상담사, 최승미)

사이버 일탈의 주요인은 열악한 가정환경에 처한 청소년의 경우 빈번하게 일어남. 예를 들어 한 부모 가정이나, 다문화 가정의 경우 아주 어린 시절부터 방치되거나 제대로 된 케어를 받지 못하는 경우 인터넷과 스마트폰에 과의존 되는 사례가 많으므로 제대로 된 부모교육 및 예비부모 교실을 통해 올바른 자녀양육에 대한 교육이 필요하다고 생각함.

(한국정보화진흥원 전남스마트쉼센터 선임상담사, 김지우)

부모들의 학업에 대한 과도한 관심은 학업 이외의 자녀 활동에 대한 평가절하로 이어지며 일탈을 부추기는 요인임. 이런 점에서 학업에만 집중되어 있는 자녀교육에 대한 모델을 전인적 교육으로 전환하고 특히 자녀들이 부모보다 더 잘 알고 있는 사이버 매체 및 콘텐츠에 대한 교육이 병행될 때 좀 더 건강한 가치관 및 생활습관에 대한 소통이 가능해지리라 사료됨.

(이락디지털문화연구소 소장, 이장주)

청소년들에 대한 리터러시 이전에 각 지역단위로 부모들에 대한 리터러시가 필요하다고 봄. 음란물을 신고하는 핫라인은 있지만 부모들이 리터러시 관련 도움을 요청할 핫라인은 없음. 이런 역할을 담당할 조직도 필요하다고 생각함.

(숙명여대 미디어학부 교수, 심재웅)

가정에서 디지털 사용에 대한 부모의 인식과 정보가 부족하여 지도가 되지 않는 점이 청소년 개인특성에 선행한다고 봄. 개인특성이 존재해도 사이버일탈의 윤리적, 법적 문제와 책임에 대한 교육이 있다면 노출 빈도가 낮아질 것으로 생각하기 때문임. 따라서 부모대상 교육이 가장 필요하다고 생각함. 가정의 기본 요소인 부모의 디지털시민교육 및 미디어사용교육이 선행 된 후 자녀를 가정-제일 가까운 곳에서 지도할 수 있도록 해야 함.

(서울시립청소년미디어센터 팀장, 임수정)

맞벌이 부부들이 증가함에 따라 청소년들이 혼자 있게 되므로 청소년들이 대화가 없어지고 그럼으로 인하여 사이버세계에 빠져들고 있음. 부모님들의 적극적인 대화와 노력이 필요함.

((주)산타크루즈컴퍼니 대표, 김호진)

3) 학교환경

〈60인 사이버 위원회〉의 구성원들은 청소년의 사이버일탈 예방 및 치유를 위해서는 입시위주의 교육 시스템의 변화가 필요하다고 강조하였다. 이를 위해서는 전인교육이 이루어질 수 있는 교육 시스템과 커리큘럼 구성이 필요하며 교사의 디지털 리터러시 역량을 제고할 수 있는 방안을 마련할 필요가 있다는 의견을 제시하였다.

학교가 입시위주, 제도적 건조성 등으로 청소년들의 정서적 안정을 제공하지 못함. 최소 청소년 문제에 대해서는 학폭위 등 제도적 접근 보다는 교사가 개인적 정서로 접근하는 방법이 필요함.

(부천시 청소년법률지원센터 소장, 김광민)

학교의 일률적 교육체계에 문제가 있음. 학교에서 원하는 모습이 아닌 학생의 경우 자연스럽게 외곽으로 밀려나고 여기서 일탈이 발생함. 특히 대부분의 소통이 SNS 등 인터넷을 통해 이루어지기 때문에 사이버일탈로 자연스럽게 이어짐. 학교를 다양화 하여 다양한 청소년들이 적응 할 수 있도록 해야 함.

(부천시 청소년법률지원센터 소장, 김광민)

결국 청소년 사이버일탈의 방지와 개선을 위한 현장은 학교여야 함. 이를 위해 미디어/디지털 리터러시 교육이 필수 교과목으로 지정되어야 함. 이미 커리큘럼은 선진국에서 일반화되고 있으므로 그 프로그램을 기본으로 한국 현실에 맞는 커리큘럼을 만들어야 할 것임. 문제는 현재 입시제도에서 수능에 포함되지도 않을 리터러시 교육이 어떤 현실적 효과를 가질 수 있을까 하는 것인데, 결국 내신 성적에 반영시키는 방법이 그나마 실질적 효용을 가질 수 있을 것임.

(University of West Georgia 교수, 문수정)

학교 환경에서 청소년들의 문화를 중요하게 인식하고 좋은 문화를 만들어가려는 노력을 기울여야 문제 해결이 이루어질 수 있음. 교사들이 이 문제를 중요하게 인식하고 학교 전체의 교육과정 편성 운영, 학급 운영, 수업 문화 개선 등을 할 수 있도록 교사 연수, 교사 학습 공동체 등을 지원할 필요가 있음. 이를 위해 시도 교육청 및 주요 교사 단체들(예: 실천교육교사모임)과 협력할 필요가 있음. 학교 문화와 교사 인식 개선을 위한 노력이 필요함.

(경인교육대학 국어교육학과 교수, 정현선)

사이버일탈의 원인 중에 하나는 사회적 지위를 획득하기 위해서라고 생각함. 이에 따라, 청소년들에게 사이버 일탈이 비윤리적이고 비도덕적이라는 인식을 심어주기 위해서는 또래 압력이 작용할 수 있는 메커니즘을 만드는 것이 필요함. 또래 압력이 작용할 수 있도록 모범 사례의 발굴과 이를 통한 또래 내에서의 문화 형성이 중요함. 관련 사례들은

‘또래 압력은 어떻게 세상을 치유 하는가’라는 책을 통해 관련 확인할 수 있음. 두 번째는 교사들의 역량 강화부분임. 학교에서의 분위기가 청소년들의 행동을 좌우한다는 것은 잘 알려진 사항임. 하지만 현재 교사들의 초점은 성적과 진학에 맞추어져 있음. 반면, 과거 지식에 대한 권력이 교사에 있었던 것과는 달리 현재 사이버에 대한 권력은 교사보다 청소년들에 있음. 이에 따라 교사들이 사이버에 대한 권력과 파워를 회복할 수 있도록 전문 역량을 제고하는 방안 마련이 필요함.

(한국정보화진흥원 디지털격차해소팀장, 김봉섭)

사이버일탈과 관련해서 명확한 규칙이나 기준이 존재하는 학교와 존재하지 않는 학교 간에 큰 차이가 있는 것으로 나타남(School Climate 2.0, Hinduja & Patchin, 2012 참고). 따라서 학교환경 개선이 청소년 사이버일탈을 예방하는데 가장 효과적인 방안이라 할 수 있음. 이를 위해 미국의 각 교육청에서 시행하고 있는 IUP(Internet Use Policy)를 국내 학교에도 도입·적용하는 방안을 검토할 필요가 있다고 생각함.

(한국정보화진흥원 디지털격차해소팀장, 김봉섭)

학업스트레스, 경쟁위주의 학교생활, 미래에 대한 불안, 행복하지 못한 학교생활, 낮은 학교유대감 등 청소년을 둘러싼 학교환경과 교육환경이 너무 힘든 상황임. 현실에서 벗어나고픈 그런 상황에서 사이버공간이 도피처로, 스트레스 해소처로, 일탈의 공간으로 사용된다고 생각함. 청소년들의 마음을 편안하게 하고 행복한 마음으로 학교에 다닐 수 있도록 하는 것이 무엇보다 급선무라고 생각함.

(덕성여고 교사, 박한철)

학교교육을 ‘청소년 중심, 청소년 주체적 학습과 활동’에 중심을 두고 대폭 개선이 필요함. 학교 내 대안교실의 심화 및 확대, 주지적 전달 위주 교원양성체계의 전면적 개혁, 경기도식 ‘혁신학교’의 단계적 전면화할 필요가 있음.

(동국대 강사, 김윙희)

실제적인 문제 발생원인은 매체와 학교환경에 있는데 이에 대한 제도적 보완이 어렵기 때문에 청소년 개인이나 가정의 조절력을 강조하게 되었고, 따라서 현재의 여러 가지 정책이 청소년 개인과 가정에 대한 교육·상담적 접근이 많음. 그러나 이것은 피해자에 대한 2차적이고 사후적인 접근이지 발생 원인에 대한 1차적 사전적 접근이 아님. 관련 정책에 대한 평가 및 신규정책 발굴 시에는 기존 피해자에 대한 사후접근이 아닌 매체환경과 학교환경에 대한 법·사회 제도적 보완이 요구되고 이에 대한 지속적인 문제제기가 필요함.

(한국정보화진흥원 연구원, 엄나래)

4) 교육 및 프로그램 개발

〈60인 사이버 위원회〉는 학교 내에서뿐만 아니라 청소년들을 대상으로 하는 다양한 교육이 시행될 필요가 있다고 지적하였다. 현재 학교나 여러 사회기관에서 청소년 대상으로 이루어지는 미디어교육이 단순히 정보활용 교육에 머물지 않고 윤리교육, 인격 교육으로 연계될 수 있도록 하자는 주장과 미디어교육을 어린 아이부터 시작할 필요성, 자존감과 자기 통제력을 높여줄 수 있는 프로그램 개발 및 적용 등 다양한 의견을 제시하였다. 또한, 자신의 일탈적 행동이 어떤 처벌을 받는지 등에 대한 충분한 인지가 이루어질 수 있도록 청소년 대상 법교육의 활성화가 필요하다는 주장도 제기되었다.

익명성, 비대면성, 다른 신분 사용가능 등 매체 특성이 미디어윤리교육/인간의 인권에 대한 교육의 부족과 연결되어 청소년의 주요 사이버일탈을 발생시키는 것으로 판단됨. 따라서 미디어교육이 정규 커리큘럼화 되고, 정보 활용교육이나 교과목연계방식이 아닌 윤리교육, 인격교육, 인권교육이 되어야 함.

(중앙대 미디어커뮤니케이션학부 교수, 유흥식)

이른 시기부터 적극적인 미디어리터러시 교육을 통해 이런 문제를 보완해야 할 것으로 판단함. 지금은 적어도 미디어리터러시를 초등학교나 유치원의 정규과목으로 편성해야 할 시기임. 조기교육은 장기적 관점에서 거의 유일한 해결책이 될 것임.

(동아대 미디어커뮤니케이션학과 교수, 하승태)

사이버일탈을 미리 막기 위해서는 기본적으로 다른 사람에 대한 인격과 인권이 나의 욕망과 표현의 자유만큼 중요하다는 인권의식을 어릴 때부터 형성시켜주는 교육이 사회 다방면에서 정착되어야 함. 예컨대, 예능방송물에서 출연자들의 외모나 단점을 희화화하는 프로그램이 시정되어야 함. 농담도 상대방에게는 상처가 될 수 있다는 것을 인식해야 함.

(경기대 교정보호학과 교수, 이명숙)

각급 학교에서 어린 시기부터 청소년들에게 자신과 타인이 모두 소중하다는 기본 인식을 일상생활 안에서 깨달을 수 있는 생활교육을 체계화하여야 함. 또한 동일한 맥락에서 사회적 약자 또는 소수자(다문화, 새터민, 장애우 등)에 대한 배려를 하는 것이 선진시민이고 사회적으로 우월한 사람이라는 자존감 교육도 병행되어야 함. 이와 병행하여, 현행법상의 관련법령과 위반사례 등을 구체적으로 예시하여 설명해주는 청소년생활 법교육이 교육부와 법무부의 협력으로 활성화되어야 함.

(경기대 교정보호학과 교수, 이명숙)

연령별 요구되는 체계적인 미디어 교육과정을 수립하고 미디어 리터러시 활동을 강화하기 위한 산학협력 활동의 지원 폭을 넓힘. 이를 통해 인터넷 윤리를 기반으로 한 미디어 리터러시 활동으로 사이버 일탈 행위에 대한 청소년들의 자기 통제력을 내면화하는 작업이 필요함. 또한 자신의 행동에 대한 분명한 책임의식을 가질 수 있도록 사회적 합의가 필요하며, 이를 추진하는 의지가 요구됨.

(삼교고 교사, 유영석)

최근 청소년의 사이버 불링은 공감, 관계성, 타인의 이해, 소통의 부재로 발생된다는 관점이 중론임. 따라서 청소년의 사이버일탈(특히, 불링)을 대응하고 예방하기 위해서는 매체활용교육, 사이버윤리교육도 중요하지만, 정서적지지 및 공감, 타인 이해 등의 사회 정서적 역량 함양 교육이 선행되어야 함.

(경북대 중등교육연구소 전임연구원, 서봉언)

사이버일탈이 범죄라는 사실에 대한 교육과 홍보 부족, 사이버일탈이 범죄라는 사실을 정확하게 인지할 수 있는 예방 차원의 교육과 법적 처벌 기준에 대한 세밀한 교육과 홍보 필요함.

(동북고 교사, 권영부)

미디어 리터러시 교육을 강화하여 뉴스에 대한 이해와 미디어에 대한 책임과 권리 교육을 강화하여 사이버일탈 못지않게 중요한 가짜뉴스에 대한 교육도 널리 알려져야 함.

(동북고 교사, 권영부)

디지털 인터넷 기기가 지나는 특성(모든 내용의 콘텐츠가 다 들어 있고, 쌍방향적이며, 사용자가 통제할 수 있다고 생각하게 함)이 과몰입과 일탈을 가져오는 기본 요인임. 이에 대한 대안으로는 어려서부터 미디어와 디지털 기기에 대한 리터러시 교육을 강화하고, 그 도구 사용에 대한 책임을 강조해야 함.

(한겨레 신문사 사람과 디지털 연구소 소장, 구본권)

오프라인과 사이버공간 중 어느 한 곳에서만 일탈행위를 하는 청소년의 비율은 생각보다 그렇게 높지 않음. 이에 대응하기 위해서는 성장하는 청소년들에게 인터넷사용에 대한 기초적인 윤리교육이 필수적으로 선행되어야 할 것이고, 일탈행위에 대해서는 일벌백계하여 이를 예방하여야 함.

(경찰청 사이버안전국 경감, 정영우)

청소년들의 미디어 이용이 스마트폰을 통한 유튜브 콘텐츠, 소셜미디어의 단체 톡, 오픈채팅방 등으로 이루어지고 있지만, 소통 매체의 특성과 사례에 대한 이해를 학교 교육에서 제대로 다루지 않음으로 인해 문제가 확산됨. 학교 급에 따라 창의적 체험 활동, 관련 교과 성취기준(도덕, 국어, 사회, 실과 등)을 바탕으로 한 통합 교육 및 실제 사례 기반의 주제 학습, 정보통신교육 등을 학교 교육과정 편성 운영 시 반드시 반영하여 실행하도록 제도화할 필요가 있음.

(경인교육대학 국어교육학과 교수, 정현선)

초등학교 저학년, 초등학교 고학년, 중학생, 고등학생 등 연령별로, 또 성별, 지역 특성별 (지역 특성은 부모의 관심, 개입, 대화 정도에 따른 차이를 반영)로 다른 접근이 필요함. 초등학교 고학년부터는 자신의 스마트폰 소지가 급격히 증가하고 미디어 이용에 대한 부모의 통제가 불가능에 가까워짐. 청소년 스스로의 자율적인 의사결정, 미디어 문화 및 구조에 대한 전반적인 인식과 이해, 미디어 의사소통에 대한 체계적인 이해와 비판적 인식에 초점을 둔 실질적이고 체계적인 미디어 리터러시 교육이 중요함. 청소년들 스스로 이 문제에 대해 조사하고 토의하는 워크숍, 자신의 호기심, 불편한 감정 등을 토래 및 어른들과의 상호작용에서 편안하게 드러낼 수 있는 문화 조성, 청소년들에게 금지 사항을 알려주는 방식만이 아니라 스스로 문제를 해결하도록 하는 프로젝트, 건강한 학교 문화와 온라인 미디어 문화를 만들어갈 수 있도록 지지하고 지원하는 방식이 중요함.

(경인교육대학 국어교육학과 교수, 정현선)

익명성(내지는 가면성), 비대면성, 쉬운 접근성(기기만 있으면 언제 어디서든 접근 가능) 등등의 특성이 각종 중독, 사이버공간에서의 무책임한 행동을 초래하거나 이를 증폭시키는 가장 근본적 영향 요인이라고 판단됨. 이를 포함한 사이버공간의 다른 특성들(공연성, 쉬운 전파성 등등)에 대한 정확한 이해, 그리고 사이버 윤리 습득 및 책임 있는 태도·행동을 기를 수 있도록 디지털 리터러시를 포함한 미디어 리터러시 교육이 청소년의 발달수준에 맞춰 체계적으로, 또 장기적·누적적으로 이뤄질 필요가 있음.

(한국언론진흥재단 선임연구위원, 양정애)

매체의 특성과 관련하여 SNS는 청소년층의 의사소통 및 자기 의사 표현의 중요한 창구가 되고 있어 이를 이용하는 청소년의 수는 증가하는 반면, 이러한 SNS의 적절한 사용과 관련한 지속적인 교육은 이를 따라가고 있지 못함.

(백석대 사회복지학부 교수, 유성렬)

불법청소년 도박의 경우 거의 대부분 도박을 하게 되는 계기가 또래 친구의 영향 때문임. ‘누가 얼마를 땀더라...’ 하면서 또래에게 돈 딴 것을 자랑하며 바이러스처럼 도박이 퍼져 나감. 효과적인 대응책은 조기 예방교육 및 도박자 선별을 통한 도박문제 청소년 치유 프로그램을 적용해야함.

(한국도박문제관리센터 상담재활과 선임, 최경수)

핵가족화에 따른 사회성 결여와 가정교육 부족, 지나친 경쟁위주 입시중심 교육정책 하에서 스트레스 가중 등이 청소년들의 사이버상의 비대면성과 익명성에 기반을 둔 특정대상(약자)에 대한 공격성으로 나타남. 이를 예방하기 위해서는 과거 대가족 제도의 장점인 사회관계성, 협동심, 인성(일명 : 밥상머리 교육 등) 함양을 위한 가정과 학교에서의 역할이 중요함. 우선, 학교 체육 활성화와 정서적(심리) 안정 등을 위한 음악(합창), 미술 등 창의적 인성개발을 위한 프로그램이 강화되어야 함. 과도한 스트레스 해소와 에너지 발산, 협동심 고양 등 호연지기를 기를 수 있는 단체 스포츠(축구, 농구, 배구, 등산, DMZ횡단, 캠핑 등)를 통하여 팀워크, 양보와 상대(약자)에 대한 배려심을 키워나가야 함. 또한, 사춘기 시절, 창의성과 올바른 진로적성 발굴을 위한 체계적인 인성교육이 학교와 가정에서 병행하여 이루어져야 함.

((사)한국직업인성개발원 원장, 안중하)

매체의 진화방식이 점점 더 몰입감을 강화시키는 방향으로 진화함(Steuer, 1995 참고). 따라서 사이버 일탈을 예방하기 위해서는 디지털 기기와 일정 정도 거리를 둘 수 있는 환경을 체험할 수 있는 캠프 운영, 예를 들어 캐나다의 왈든 캠프(Walden Camp, '아날로그의 반격' 참고)와 같은 형태의 운영을 학교 단위로 지속적으로 개최하는 방안의 도입을 검토할 필요가 있음.

(한국정보화진흥원 디지털격차해소팀장, 김봉섭)

사회관계 능력, 자존감이 떨어지는 청소년들이, 안전지대나 자기실현의 장를 찾아 인터넷 게임이나 사이버세계로 도피하는 경향이 있음. 학교에서 공동체 활동 등을 통한 사회성 교육(민주시민 교육 실질화)을 생활지도의 핵심으로 함. 학교 상담시스템의 체계화(학교 내에서 고립된 섬으로서의 상담실이 아니라, 담임교사, 생활지도교사, 상담교사가 학생들을 연계관리) 할 필요가 있음.

(동국대 강사, 김용희)

유아동 및 청소년 시기에는 입시 위주의 교육을 지양하고 인성, 기초 학습, 사고력 및 논리력을 강화할 수 있는 교육정책과 체험형 활동의 강화가 필요하다고 생각함. 또한 부모 및 유아 때부터의 사이버 윤리교육 강화를 통해 사이버 상의 적법·위법 활동에 대한 명확한 인지가 필요함.

(한국정보화진흥원 스마트쉼센터 선임상담사, 최승미)

청소년들의 활동영역이 부족함. 외부활동을 할 수 있는 시스템이 부족함.

(부산스마트쉼센터 소장, 김남순)

사이버 일탈은 가정 및 학교 교육과 가장 밀접한 관계가 있으므로, 올바른 도덕적 가치기준 및 인터넷윤리 학습을 위한 체계적 교육 커리큘럼 및 지원체계가 필요함

(방송통신위원회 주무관, 장좌영)

태어나면서부터 디지털 기기를 보고 사용하며 성장하는 세대를 위해 발달단계에 따른 미디어 사용 안전교육이 필요함. 이를 위해 가정과 학교, 지방자치단체 등 전방위적으로 인력, 예산, 교육시간 등을 확보할 수 있는 법과 제도가 정비되어야 함.

(서울시립 서대문인터넷중독예방상담센터 부장, 왕영선)

우리 사회에는 아직 인터넷이라는 매체가 갖는 위험성에 대한 인식이 부족하다고 생각되며, 미디어 교육(미디어가 청소년의 일상생활에 어떤 영향을 미치는지를 스스로 생각해 보는 교육)이라는 틀에서 인터넷의 위험성을 인식시키는 교육이 필요하다고 생각됨.

(한국정보화진흥원 수석연구원, 조정문)

대학입시를 장기적인 관점에서 바뀌어야 하지만, 현재 상황에서 여러 어려움이 산재해 있음. 그런 어려움 안에서 청소년 사이버 일탈 문제를 해결하는 방식이 엄벌 주의적 방식이나 일회성의 교육으로는 미봉책에 불과함. 결국, 교육과정 내에 시민교육을 개편하여 꼭 디지털 시민교육이 아니더라도 시민교육을 학교 현장에서 실천한다면 많은 문제들이 해결될 수 있을 것이라 생각함.

(군자초 교사, 김형태)

인터넷 윤리교육의 부재로 인하여 청소년들의 악성댓글, 사이버 왕따 등이 생겨나고 있음. 학교와 단체에서 인터넷 윤리교육이 필요하며 청소년들의 여가활동을 증진시킬 필요가 있음.

((주)산타크루즈컴퍼니 대표, 김호진)

지금까지 정부에서 제도적, 정책적, 노력을 많이 함. 그러나 모든 청소년을 사이버일탈을 일으키는 잠재적 문제이라는 전제가 깔려있었다고 보임. 그러기에 청소년에 대해서는 강력한 처벌이라든지 재미없는 인터넷윤리교육이 자연스럽게 진행되어 옴. 그러다 보니 청소년들은 제재를 피해가는 법, 윤리보다는 말초적인 재미를 추구하는 법 등을 스스로 배워가는 과정에서 일탈문제가 불거졌음. 청소년의 관점에서 현실적이며 재미있는 교육을 강화해야함.

(숙명여대 미디어학부 교수, 심재웅)

현재 학교에서 이루어지는 스마트폰 교육은 스마트폰 중독 진단, 동영상 보기 등 일방적이고 지루한 방식으로 진행되고 있어 학생들이 전혀 흥미를 느끼지 못하고 실제 효과적이지도 않다는 연구결과가 있음. 스마트폰 이용 교육을 포함하여 미디어 리터러시 교육은 학생들의 참여로 미디어를 창의적으로 활용하고 책임 있게 활용하는 등 보다 체계적인 방식으로 이루어져야 함.

(중앙대 미디어커뮤니케이션학부 교수, 이숙정)

청소년이 매체의 익명성을 어떠한 표현도 허용되는 것으로 잘못 이해하고 있음. 따라서 매체의 이용방법에 대한 체계적 교육이 필요함. 온라인 매체 중 익명성이 가능한 범위를 최소화하여 자신의 표현에 대하여 어느 정도 책임의식을 갖도록 하는 사회적 분위기를 이끌어가야 함.

(한국형사정책연구원 연구위원, 이승현)

어떤 사이버일탈 유형이든 디지털시민의식함양을 위한 학년별 수준별 교육이 꾸준히 진행된다면 학교 교육과정 외 청소년 대상 심리·정서적 접근이 부족해도 보완될 수 있을 것이라 봄.

(서울시립청소년미디어센터 팀장, 임수정)

성매매, 조건사기, 중고매매사기, 아이템사기, 도박 등 온라인을 이용해 부당한 이익을 취하는 방법이 갈수록 고도화되고 있음. 갈수록 온라인을 통한 수익모델이 늘어나는 것이 현실이라면 바른 방법으로 수익을 얻는 방법, 직업윤리 등의 진로교육이 병행되어야 함. 쉽게 돈을 버는 방법을 알면 그게 좋든, 나쁘든, 옳든, 그르든 두 번, 세 번 반복되기 때문임.

(서울시립청소년미디어센터 팀원, 조아림)

매체 특성을 알고 주도적으로 소통, 참여, 활용할 수 있게 돕는 비판적 미디어 리터러시 교육이 필요하고, 또한 청소년 스스로 자신들이 즐겨 사용하는 미디어 환경을 바꾸고 미디어를 만들어갈 수 있게 하는 창의적/기술적 미디어 리터러시 교육을 실행하는 것이 중요함. 또한 미디어 리터러시 교육이 별도의 교과목이 아닌 통합교과이자 융합교과의 틀로서 학교 교육 안에 도입되어야 함.

(경기도교육연구원 부연구위원, 김아미)

학교에서의 생활에 대한 불만족, 억압된 행위성, 또래와의 갈등은 사이버 일탈로 이어지기 쉬움. 이에 대한 대응책으로 공감능력의 향상을 목표로 하는 소통교육 등이 필요함. 또한 학교 안에서 청소년들이 보다 주도적으로 한명의 주체적 행위자로 인정받을 수 있게 학교 환경 및 체제에 변화를 도모하는 것도 중요함.

(경기도교육연구원 부연구위원, 김아미)

5) 법적/행정적 대응

〈60인 사이버 위원회〉의 구성원들은 법적, 제도적 규제가 명확할 필요가 있으며, 일탈의 행위가 선을 넘었을 때 강력한 처벌이 필요하다는 주장을 하였다. 이를 위한 인력 양성 및 강화에도 힘을 쏟을 필요가 있으며, 사이버 일탈 예방 및 치유를 위한 앱이나 프로그램의 설치를 의무화하고 사이버 일탈 가해자의 경우 재발방지를 위한 실효성 있는 치유 및 교화정책을 요구하였다. 일부 위원들은 온라인의 익명성에 기대어 다양한 일탈 행위를 하는 것을 방지하기 위한 조치로 실명제 도입이나 익명성 가능 범위 축소를 제안하였다.

현재와 같이 여성가족부의 모니터링, 방송통신심의위원회의 모니터링은 효과가 아주 미미함. 특히 방통심의위의 통신심의를 위한 모니터링은 인터넷/모바일의 특성을 반영하지 못한 것임. 심의를 위해 통신분과 특별심의위원회, 소위원회, 전제위원회의 단계를 거치거나, 제재를 결정하기 위해서는 방송통신위원회를 거쳐야 함. 이 과정이 진행될 때, 인터넷과 모바일에 해당 콘텐츠나 웹사이트, 어플리케이션은 다른 경로로 이미 전이되었거나, 유사한 웹사이트/앱이 우후죽순으로 늘어나 있는 상태이기 때문임. 따라서 사법기관과 함께 운영되는 모니터링 시스템이 되어야 함. ‘발견 즉시 조사 착수’가 이루어지고, 단시간/단기일내에 처리되고 일벌백계가 이루어진다는 신호를 ‘인터넷과 모바일 세상’에 제시해야함.

(중앙대 미디어커뮤니케이션학부 교수, 유홍식)

사이버일탈 중 범죄에 해당하는 것은 청소년, 성인 관계없이 처벌된다는 것을 끊임없이 보여줘야 하는데 이러한 사회적 모니터링과 감시가 부족함. 따라서 효과적 대응책으로는 불법 온라인 콘텐츠(어린이 성 착취 중심)를 모니터링/감시/수사하는 INHOPE

(www.inhope.org)와 유사한 형태로 ‘사법기관을 포함한 집중적/체계적/종합적 모니터링’이 이루어져, 발견 즉시 사법적 조사와 처벌까지 가는 단계가 되어야 함. 수사관들이 ‘당신이 온라인에서 하고 있는 불법활동’을 감시하고 있다는 메시지를 온라인 미디어에 보여주기 식으로 노출시켜야함.

(중앙대 미디어커뮤니케이션학부 교수, 유흥식)

비대면성과 익명성은 청소년들의 사이버 일탈을 부추기는 가장 대표적인 요인임. ‘남들이 보지 않으니까’, ‘내가 하는 행동을 저들은 알 수 없을 테니까’ 등의 사고가 무분별하게 일탈행위를 일으킨다고 봄. 이 문제를 해결하기 위해 사이트 가입에 실명제를 의무화하는 것부터 시작해야함.

(삼교고 교사, 유영석)

스마트폰 중독 및 게임 중독의 경우, 낮은 사회경제적 지위에 속하는 청소년들일수록 사이버 매체 접촉 빈도나 경험, 나아가 중독의 가능성이 높은 것으로 보고되고 있음. 이는 가정 내 올바른 매체 활용 방법 및 윤리 교육이 제대로 이루어질 수 있는 구조가 아니기 때문. 맞벌이 가정, 한부모 가정 및 조손 가정, 소외계층 등의 가정 내에서는 청소년 자녀와 함께 보낼 수 있는 시간적 여유와 경제적 지원이 절대적으로 부족하기 때문에 청소년기의 사이버일탈도 가정의 구조적, 정서적, 경제적 결핍에서 시작될 가능성이 큼. 유아 시기의 교육복지가 보다 다양하고 확대되어 초기 교육경험 및 정서적 지원이 있다면, 효과적으로 예방하고 대응할 수 있을 것임.

(경북대 중등교육연구소 전임연구원, 서봉언)

대법원 판례에 의하면 처벌하지 않는 범죄는 만연하다고 함. 처벌되지 않은 사이버일탈을 청소년들은 최고의 게임으로 생각하고 계속 일탈을 하게 됨. 따라서 사이버일탈을 방지하는 적절한 수법은 이들에 대한 처벌을 강화하는 것임.

(전 한국형사정책연구원 연구원, 장준오)

사이버 일탈의 유형에 따라서, 대상 청소년의 연령대에 따라서 그에 맞는 정책을 실행해야함. 이런 구분이 없는 일괄적인 정책의 실행은 전시효과만 낼 뿐, 예방효과는 잘 나타나지 않음. 또한 이런 정책들은 대책으로 부적절하다고 봄.

(전 한국형사정책연구원 연구원, 장준오)

사이버 일탈의 경우 문제의 심각성이 대두되고 있지만, 이에 대한 강력한 제재, 처벌 등이 뒤따라와 주지 않고 있음. 심각성에 비해 제도적, 정책적으로 안일한 태도로 오히려 아이들의 사이버일탈이 큰 문제가 아닌 것처럼 묵인되고 있는 것처럼 비춰짐.

(한국정보화진흥원 스마트쉼센터 선임상담사, 박선경)

사이버 상에서 익명성을 어디까지 보장하고, 표현의 자유를 어느 선까지 허용할 것인가는 수십년 전부터 논란이 돼온 이슈임. 더구나 페이스북이나 트위터같은 외국에서 수입된 소셜미디어의 기본 설정은 우리의 권한 밖의 일이라 더 손대기 힘들 것임. 그러나, 가능한 한도에서 온라인 실명제를 도입하는 것이 최선의 방법이라고 생각함. 적어도 사이트관리자는 닉네임에 숨은 신분을 알고 있어야만 하며 특히 청소년의 신분은 철저히 등록돼야 할 것임.

(University of West Georgia 교수, 문수정)

스마트폰이나 인터넷 내에서 청소년이 너무 쉽게 스포츠도박 및 음란물을 접촉할 수 있는 환경이 마련되어 있어 이에 대한 적절한 제도적 규제가 필요하다고 봄. 또한, 네티켓이나 사이버 윤리에 대한 적절한 교육 사회 환경이 마련되어 있지 않아 이로 인해 청소년들이 온라인 공간에서 가해자 혹은 피해자가 될 취약성이 증가된다고 하겠음.

(동국대 경찰행정학부 교수, 조윤오)

사이버 일탈은 off-line의 일탈과 연결되어 있음. 예방 교육을 성실히 하는 것과 별개로, 범법 행위에 대해서는 적절한 처벌이 필요할 것으로 사료됨.

(국립청소년 인터넷드림마을 캠프운영부장, 심용출)

스마트기기의 발달로 작은 기기로 언제 어디서나 누구의 간섭도 받지 않고 접속이 가능한 환경이 가장 영향력이 크다고 생각함. 이에 대응하기 위해서는 표현의 자유 제한 문제가 있기는 하나, 제한적인 인터넷실명제 도입 등을 고려할 필요가 있음. 또한 익명성 등을 이용한 위법행위에 대해서는 반드시 단속 처벌하는 것이 효과적인 것임.

(경찰청 사이버안전국 경감, 정영우)

청소년은 성인보다는 계도가능성이 높은 만큼 초범에 대해서는(다액 행위자 제외) 즉결심판 제도 등을 활용하여 전과자 양산방지를 할 필요가 있고, 경찰에서도 올해부터 사이버범죄에 대해 즉결심판을 적극 활용 중에 있음. 아울러 수사기관에서는 청소년들이 즐기는 도박 사이트에 대해 집중적으로 단속하여야 함. 마지막으로 대부분 도박 사이트 자체가 불법이나, 성인인증 미설치 시에는 가중 처벌하도록 법 개정 등 제도개선도 병행하는 것이 효율적인 대책이라 생각함.

(경찰청 사이버안전국 경감, 정영우)

청소년 대부분의 경우 불법도박으로 처벌받는 것에 대한 개념이 없는 상태임. 도박 사이트 운영자 및 전달책, 이용자들에게 대한 처벌 강화가 반드시 필요한 부분임. 제도적인 개선이 필요함.

(한국도박문제관리센터 상담재활과 선임, 최경수)

불법사이트가 대부분 해외에 서버를 두고 운영되기에 운영자를 체포하는 것이 쉽지 않지만 인력충원, 시스템 향상 등을 통해 형사 처벌이 이루어져야 하며, 그 처벌수위도 지금보다 높아져야 할 것으로 보임. 운영자 뿐 아니라 사이트를 이용한 사람도 누적금액에 따라 100~500여 만원의 벌금을 내고 있는데, 청소년에게는 금액보다는 다른 처벌을 부과(예: 사회봉사활동 등)하는 것이 바람직할 것으로 보여짐.

(한국도박문제관리센터 상담재활과 선임, 최경수)

청소년 사이버 일탈을 예방할 수 있는 제도적 장치가 상대적으로 미흡하다고 봄. 현재 수준의 제도적 장치는 청소년들이 쉽게 다른 사람(어른/부모)의 정보를 도용하여 활용할 수 있는 수준으로 파악됨. 이를 보다 잘 필터링할 수 있는 시스템을 매체 및 미디어 제공자에게 강화시킬 필요성이 있음. 이들의 이윤을 위한 논리로 인하여 사회적 공공의 건강성을 해치는 경우가 우리사회에 보다 만연한 것으로 보임. 이에 대한 제도적 장치가 부족한 것도 하나의 원인이라 할 수 있음.

(한국청소년정책연구원 부연구위원, 성은모)

사이버 상 익명성과 비대면성이 대화의 폭력성을 가중시키고, 확산성으로 인해 쾌감과 스트레스 해소목적으로 특정인에 대해 ‘마녀사냥식, ‘아니면 말고’식 무책임한 공격을 야기함. 건전한 인터넷 문화 확산을 위한 실명제 도입을 검토해야 함.

((사)한국직업인성개발원 원장, 안중하)

미디어의 발달 및 접촉 기회 증가 등으로 청소년들의 육체적, 정서적 성장이 과거에 비해 빨라졌으나, 과거의 법령제도로는 감당하기 어려움. 최근 청소년 범죄에서 보듯이 형법과 소년법상의 미성년자 보호규정을 이용하는 듯한 범죄가 발생하고 있고, 성인범죄를 모방, 잔인해지고 흉포화, 조직화되고 있는 실정으로 관련법령, 제도의 개정 필요함.

((사)한국직업인성개발원 원장, 안중하)

청소년 사이버일탈을 자율적으로 조절하고, 규제하기에는 장기간의 시간이 소요되고 용이하지 않을 것이라 생각됨. 그러므로 우선적으로 국가적, 정책적으로 적절한 규제가 단계적으로 도입되는 것이 중요함. 청소년들은 요즘 쉽게 게임 내에서 아이디를 사고파는 것을 당연히 여기고 있으며 이는 사이버일탈, 특히 해킹이나 개인정보 도용 등을 추후 야기시킬 수 있다고 생각되기 때문임. 그러므로 국가적으로 사이버일탈과 그로 인해 발생될 범죄에 대한 제도, 법안 등이 마련되고 이는 엄중히 다뤄져야함.

(한국정보화진흥원 스마트쉼센터 선임상담사, 최승미)

청소년, 아동의 미디어에 대한 보호보다 경제적인 이득이 우선시 되고, 게임 산업과 IT 산업의 보호와 성장이 우선시되는 제도의 개선이 필요함. 또한 청소년 보호를 위한 법적인 제도개선과 사회전반의 인식변화를 주도하는 부처의 협력이 필요함.

(심리상담센터 감사와기쁨 센터장, 이형초)

청소년들의 스마트폰 사용제한 법안 및 어린연령이 사용하는 것에 대한 제도나 정책이 필요함.

(부산스마트쉼센터 소장, 김남순)

인터넷상에서 표현의 자유는 최대한 보장하되, 인권침해 및 명예훼손 등을 유발하는 수준의 행위들은 법적 규제가 필요함. 또한 사이버 청소년 범죄의 경우, 재발 방지를 위해 처벌 수준을 기존 보다 높게 조정할 필요가 있으나 그에 맞게 보다 실효성 있는 교화 방안도 함께 마련되어야 함.

(방송통신위원회 주무관, 장좌영)

집과 학교의 보호와 돌봄을 받거나 또는 돌봄을 받지 못하는 청소년 모두 정도의 차이가 있을 뿐 게임 중독, 음란물, 폭력물, 사이버 도박, 랜덤채팅을 통한 성매매 등의 유혹에 쉽게 빠지고 있음. 이러한 상황에서 가족과 학교에게만 책임을 묻는 것이 아니라 시대 흐름을 선행하는 국가적 차원에서의 관심과 제도 마련이 시작되어야 함.

(서울시립 서대문인터넷중독예방상담센터 부장, 왕영선)

청소년 도박문제 안전보호망 구축 및 조성을 위해 청소년 도박문제 방지와 해소를 위한 관련 법률 제정 노력, 개인적/사회적 부작용 최소화를 위한 규제방안 마련 및 정책 시행, 관계부처간, 유관기관간, 학제간 긴밀한 협력체계 활성화, 도박문제 전문인력(예방, 상담) 양성을 통한 인프라 구축, 정례적인 실태조사 및 기초연구 등을 통한 정책지원 기반 제고 노력이 필요함.

(한국도박문제관리센터 예방교육과 과장, 임정민)

오프라인에서 일탈 및 불법 행위를 하지 않던 사람들도 익명성을 보장받는 사이버공간에서 일탈적 언행을 할 가능성이 높아짐. 익명으로 하는 욕설이나 허위유포 행위가 범죄 행위라는 것을 청소년들에게 강하게 인식시킬 필요가 있음. 또한 사이버 관련법과 제도가 현재의 상황을 반영하여 대폭 정비될 필요가 있음. 유해환경 모니터링 기관이나 감시단 등을 재정비하고, 청소년들의 사이버 일탈문제 해결을 위해 협력활동을 지속적으로 전개해야 할 필요가 있음.

(청소년매체환경보호센터 선임연구원, 윤경석)

현행 청소년보호법에 의거 음란물 등 성적 표현물에 대한 청소년의 접근을 다른 국가에 비해 비교적 엄격하게 차단은 하고 있지만, 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것 역시 현행 청소년보호법 제 9조 심의기준의 내용을 포함하고 있음. 포악성은 사전적 의미로 ‘사납고 악한 성질’을 뜻함. 폭력행사를 자극하거나 미화하는 내용으로 폭력성과 연계시켜 이해할 것으로 보임. 그러나 그렇지 않을 경우 포악성이라는 개념의 추상성과 모호성으로 인해 자의적인 법적용의 우려가 크고, 포악성과 폭력성을 구분하고 있는 내용을 찾기가 어려움. 구체적으로 동법시행령 심의기준 중에서 ‘잔인한 살인·폭행·고문 등의 장면을 자극적으로 묘사하거나 조장하는 것’이 성폭력·자살·자학행위 기타 육체적·정신적 등 구체화시킨 것으로 보이지만, 실질적으로 양자 모두에 해당한다고 해석할 수 있을 정도로 구분하기 어려움. 최근 문제적 현상으로 떠오른 인터넷 커뮤니티 중 일베(일간베스트저장소)를 보면 조롱과 혐오의 대한 많은 게시글들이 내포되어있지만, 현재 정보통신망법과 전기통신사업법에 적용을 의거하여 대부분 자율규제에 의존만 하고 있는 상황임. 법규범에 대한 신뢰저하, 법집행의 결손과 청소년범죄자 양산의 위험만 커지게 할 수 있다는 점에서 포악성·혐오·폭력성에 대한 개념 정의는 청소년유해매체의 규제에 좀 더 구체적인 기준이 필요함.

(청소년매체환경보호센터 선임연구원, 윤경석)

다양한 범죄에 노출되고 있는 아이들을 위해 어플을 만들 때 규제를 보다 더 엄격하게 할 필요가 있다고 생각하며 어른들에 대한 성폭력 처벌과 청소년대상으로 하는 모든 범죄를 지금보다 더 엄격하게 처벌해야 할 것이며, 법 제도의 개선이 하루 빨리 이루어져야함.

(청소년매체환경보호센터 연구원, 이미령)

기승을 부리고 있는 불법 인터넷 도박과 사행성 요소가 들어간 게임 등이 도박문제를 부추이고 확산시켜 청소년들로 하여금 제2의 범죄(폭력, 절도, 사기, 정신건강 침해, 자살 등)를 저지르게 하는데 영향을 미치고 있다는 점에서 도박문제(중독) 대처를 위한 의무 학교교육, 학부모 연대 및 접근성을 낮추는 적극적인 규제 강화가 필요하다고 봄. 이에 우리의 미래인 청소년에 대해서는 범부처간 긴밀한 협력으로 국가적 정책 구축 및 학교기반의 실효성 있는 대책 마련이 절실함.

(한국도박문제관리센터 예방홍보부장, 박애란)

사이버일탈에는 여러 유형이 있으나 간접적으로 사이버일탈을 경험하게 해주는 유해정보(게임물, 영상물, 웹툰 등)와 직접적으로 사이버일탈이 일어나는 유해정보(인터넷도박, 불건전 채팅, 유해업소 홍보/구인 등)로 크게 구분할 수 있다고 봄. 최근 들어 유해정보이든, 불법정보이든 청소년유해성이 해를 거듭할수록 높아지고 있으며, 이 두 가지 영역에서 간접정보는 유통 즉시 청소년보호를 위한 빠른 심의가 필요하고, 직접정보 역시 근본적인 차단이 필요한데 양쪽 모두 미흡하다고 생각함. 심의의 경우 현재 매체물 심의기관은 청소년보호위원회, 간행물윤리위원회, 영상물등급위원회, 게임물관리위원회, 방송통신심의위원회가 있는데 게임물과 영상물은 사전 등급분류를 하고 있지만 업계 자율규제를 유도한다는 차원에서 청소년이용가의 수준이 예전과 다르게 낮아지고 있으며, 사후심의인 간행물, 방송물, 음반물, 통신물의 경우에는 심의까지의 시간이 너무 오래 걸려 이미 청소년들에게 유해정보가 충분히 유통된 후 청소년유해매체물이 된다는 문제를 가지고 있음. 또한 매체물 심의기관이 상이하여 종합적인 대응에는 많이 부족하다고 생각함. 직접정보의 경우에도 차단까지 많은 시간이 필요하고, 서버가 해외에 있어 차단이 어려운 점, 차단을 하여도 기술적으로 손쉽게 접근이 가능한 것 등 많은 문제를 안고 있음.

(청소년매체환경보호센터 책임연구원, 조진석)

현재 우리나라 매체에 대한 부처는 방송통신위원회, 정보통신부(미래), 여가부, 영화진흥위원회 등으로, 다양한 부서가 복잡한 관계에 있음. 진흥정책과 보호정책이 혼선되고 있고, 보호적인 정책이 통합으로 관리되어야 할 필요가 있음.

(서울시립청소년미디어센터 팀장, 이창호)

십대청소년의 가출, 성매매가 심각함. 인터넷 어플을 통한 방식으로 적발이 쉽지 않고 성인남성들은 매우 편리하게 접근하고 있음. 십대성매매는 성폭력과 인권침해로 이어지고 자존감이 무너지고 인격적 피해를 초래. 성인들의 십대성매매는 어느 나라이든 가장 엄격히 다뤄야함. 성인들을 철저히 단속하고 처벌해야 수요가 끊어진다고 생각함.

(이화여대 법학전문대학 교수, 정현미)

스마트폰, 인터넷 과다사용 청소년에게 도움을 주기 위해 충분히 상담이 이루어질 수 있도록 개입하는 횟수를 늘리는 것이 중요하다고 생각함. 한정된 예산으로 많은 학생들에게 개입을 해야 하기 때문에 청소년의 문제를 충분히 상담에서 다룰 수 없는 경우가 많음(예산 대비 많은 실적) 청소년이 문제를 인식하고 해결방법을 탐색하기 위해서는 최소 10회기 이상의 상담이 이루어져야 된다고 생각함.

(서울시립청소년미디어센터 상담사, 김은혜)

청소년 성매매 피해자들을 전문적으로 지원할 수 있는 청소년성매매피해전문상담소가 반드시 있어야함. 이는 최소한 경·검 수사과정에서 소녀들이 안전한 조사를 받을 수 있고, 이들의 재유입을 방지할 수 있는 통합지원서비스를 제공받을 수 있기 때문임. 또한 이러한 전문상담소는 수많은 성 구매 범죄자들이나 알선 범죄자들에게 경고가 되기도 함.

(십대여성인권센터 대표, 조진경)

6) 지역사회 및 인프라

〈60인 사이버 위원회〉는 지자체의 환경개선의 중요성을 강조하였다. 지자체 단위 청소년 활동을 활성화하고 지역사회 내 사회적 안전망을 구축하여 사회적으로 방치된 청소년들이 없도록 하며, 여가 활동이 가능한 공간 및 인프라를 제공할 필요가 있다는 것이다. 또한, 관계 부처간 협력체계 구축 및 활성화와 디지털 디톡스의 일환으로 숙박으로 운영되는 캠프의 활성화 등의 아이디어를 제시하였다.

근본적인 대책은 주지하다시피 청소년의 교육환경과 생활환경에 대한 개선이 이루어져야 한다는 것임. 특히, 사이버 공간에서의 새로운 놀이문화의 조성과 적응 및 관계 형성, 자기조절능력에 대한 교육이 수반되어야 함. 여기에 덧붙여 부모들에 대한 교육도 함께 이루어져야 보다 효율성을 높일 수 있음.

(동아대 미디어커뮤니케이션학과 교수, 하승태)

청소년 행동의 가장 큰 영향력은 가정에 있음. 최근 가정이 급속도로 해체되면서 청소년들이 생활양식의 균형을 잡지 못하는 경향이 있음. 가정해체는 직접 지원하기는 어려움. 따라서 지역사회 공동체를 활성화하여 가정을 지원해야함.

(부천시 청소년법률지원센터 소장, 김광민)

우리나라에서 청소년 문제를 논의 할 때 항상 거론되는 문제가 입시위주의 교육환경에 관한 것임. 하지만, 학벌위주의 사회 분위기 자체를 변화시키는데 한계가 있기 때문에 이에 대한 직접적인 대응도 어려움이 있음. 청소년들의 여가활동의 폭을 넓혀주는 일은 지속되어야 하며, 다양한 교육과 대안적 인프라 구축도 포기할 수 없음.

(국립청소년 인터넷드림마을 캠프운영부장, 심용출)

중독을 비롯한 청소년들의 지나친 사이버공간 탐닉은 여가를 즐기고 자아를 실현할 수 있는 다른 방법을 잘 모르기 때문일 가능성이 큼. 취향은 하루아침에 바뀌거나 형성되는 것이 아닌 특성이 있는 만큼, 어렸을 때부터 문화적 소양을 갖추고 다양하고 건전한 여가생활을 할 수 있는 여건을 마련해주는 것이 중요하다고 봄. 이를 위해서는 정책적 뒷받침이 이뤄질 필요가 있음.

(한국언론진흥재단 선임연구위원, 양정애)

게임 및 스마트폰 중독으로 인한 사이버일탈이 유발되는 근본적인 이유에 대한 분석은 과도한 교육에만 집중하는 가정과 학교환경의 문제에서 출발해야 함. 그러나 가정 및 학교환경의 문제는 결국 입시와 같은 과도한 교육 경쟁으로 인해 청소년들에게 제공되어야 할 기본적인 여가활동을 위한 공간 및 제도적 지원이 가정, 학교, 사회 전반에서 부재하거나 각 사회화 및 교육 기관에서 제공하려는 의지가 부족한데서

발생한다고도 볼 수 있음. 다시 말해, 청소년들에게 건강한 여가활동을 실행할 수 있는 실효적 환경이 형성될 때, 게임이나 스마트폰 중독의 문제는 일정부분 해결될 수 있고, 이로 인해 사이버일탈의 문제도 자연스럽게 감소될 수 있음.

(대구대 미디어커뮤니케이션 교수, 류성진)

입시위주 과도한 경쟁구도의 교육정책이 초래한 스트레스 가중이 사이버상 일탈의 원인이 되며, 핵가족화에 따른 사회 환경이 나홀로 몰입이라는 비대면성을 부추김.

((사)한국직업인성개발원 원장, 안종하)

포대를 기점으로 사회화 과정을 경험하는 첫 집단적 공간인 학교에서 재미나 흥미를 느끼기 어려운 암기위주의 교육을 통해 과도한 스트레스와 경직된 환경적 조건을 제공하는 것이 다양한 일탈의 중요한 위험요인으로 판단됨. 입시위주의 학업환경 등을 포함한 교육제도 전반에 대한 재설계가 필요함.

(침례신학대 상담심리학 교수, 권선중)

제도적으로 강력한 처벌의 강화보다는 자연스럽게 지역사회에서 포대 집단의 건전한 놀이 문화 형성할 수 있도록 사회 환경을 조성하는 것이 중요함(Nudge). 사이버 공간을 통한 놀이보다 실제로 만나 자신의 적성과 취미를 살릴 수 있는 놀이 문화를 형성하고 놀이에 따른 시간과 공간에 대해 정부가 함께 고민할 필요가 있음.

(한국청소년정책연구원 부연구위원, 강경균)

청소년 인터넷 중독 및 일탈을 막기 위한 보다 근본적인 예방책은 무엇보다 오프라인에서의 청소년 활동의 활성화하는 것임. 생존과 생계, 성공에 목매달았던 기성세대에 비해 청소년들은 다양한 문화적 욕구와 자기실현 의지와 삶의 행복 추구를 하는 경향이 있음. 따라서 그들의 오프라인 활동에서 그것이 방해받지 않고 충족된다면, 온라인으로의 피난이나 일탈을 통한 파괴적이거나 자폐적인 자기실현이 줄 수 있음. 그러기 위해서는 청소년 건전문화활동, 주체적 공동체 활동이 활성화 되어야 함. 그러기 위해서는 1) 박근혜 정부의 사회안전망 확보 차원의 청소년정책이, 청소년의 주체적 공동체 활동에 주안점을 두는 정책으로 바뀌어야 함. 독일의 경우 4,000여개의

청소년 시설이 청소년 방과후 활동을 위해 존재하지만, 우리의 경우 1/10 정도 밖에 되지 않음. 방과후 청소년들을 상업자본과 대자본의 영향력 하에 있는 매스컴과 입시사 교육기관들이 주로 장악하고 있는 상황임. 2) 지자체와 마을 단위의 청소년 활동이 활성화되어야 한다. 홍성 홍동면의 ‘풀무학교’나 부산 북구 화명동의 ‘대천마을 마을학교’, 의정부의 ‘꿈이룸학교’ 같이, 주민들이 함께 참여하는 청소년활동 방안이 활성화될 필요가 있음.

(동국대 강사, 김윙희)

법과 제도를 통한 대응도 필요하지만 청소년들이 안정되고 편안한 마음으로 생활할 수 있도록 가정, 학교, 사회의 시스템을 개선하는 것이 무엇보다 필요함. 필요이상으로 경쟁하고 있고, 필요이상으로 많은 것을 배우고 있으며, 필요이상으로 바쁘게 지내고 있는 상황에서는 스트레스가 쌓일 수밖에 없음. 물론 이 스트레스는 일탈로 이어지며, 가장 접하고 쉬운 사이버공간에서는 일탈로 이어질 가능성이 높음. 따라서 마음의 근육을 키우고, 서로 배려하고 공감하는 능력을 키우고, 행복한 삶을 살기 위한 방법을 배우는 곳으로 학교와 사회를 바뀔 나날 때 청소년 사이버일탈은 자연스럽게 줄어들 것으로 생각함. 성취위주의 사회, 경쟁위주의 피로사회를 바꾸는 것이 가장 좋은 해결책이라고 생각함.

(덕성여고 교사, 박한철)

온라인 활동도 오프라인에 근거를 두고, 오프라인 활동이 건강하게 이뤄질 때, 온라인 활동도 책임성 있게 진행되고 자정되고, 건전해지는 경향이 있음. 예컨대 학급 홈페이지의 경우, 초등학교 3학년 정도 임에도, 그것을 통해 학습을 서로 지원하고, 모여서 놀기도 하고, 서로의 솜씨를 뽐내기도 함. 어떤 3학년 여학생은 자기가 도움을 많이 받아서, 자기는 ‘급식 위치’라고 학교 급식을 매일 매일 하루씩 홈페이지에서 볼 수 있게 만들었다고 자랑하기도 함. 원래 오프라인 기반이 없는 청소년들이 많이 모인 온라인 활동에 오프라인 기반을 마련해 주는 지원책도 필요함. 번개나 정모로부터 시작해, 오프라인 청소년주체 형성이 기본일 것임.

(동국대 강사, 김윙희)

청소년의 건강한 놀이문화를 위한 환경조성이 필요함. 청소년의 경우 학교와 학원 등의 학업 스트레스를 받아 적절한 스트레스 해소를 할 수 없는 환경으로 인해 청소년들

은 손쉽게 할 수 있는 스마트폰 및 인터넷 게임을 스트레스 해소하는 도구로 사용하기 때문에 악순환이 반복됨. 따라서 청소년이 충분히 놀 수 있는 환경조성 및 청소년들의 적극적인 활동을 위한 제도적지원이 필요함.

(한국정보화진흥원 전남스마트쉼센터 선임상담사, 김지우)

가정 및 학교, 지역사회를 기반으로 사이버 일탈에 대한 인식을 제고하고, 윤리의식을 고취하기 위한 교육, 홍보, 캠페인 등을 다각도로 전개해야함.

(한국정보화진흥원 스마트쉼센터 선임상담사, 최승미)

맞벌이 가정이나 홀로 방치되는 아이들을 시작으로 사이버일탈이 가속화 됨. 사회적 안전망의 일환으로 가정과 같이 보호를 받을 수 있는 지역사회의 기관이나 센터가 필요함.

(군자초 교사, 김형태)

청소년 사이버 일탈을 단순히 하나의 현상으로 보는 것이 아니라 사회의 전반적인 문화 속에서 바라본다면, 결국 시민의식의 함양이 청소년 문제를 근본적으로 해결할 수 있음. 주지교과 위주의 수업이나 대학입시 앞에서 모든 교육이 무력해지는 현 상황에서 시민교육은 하나의 허울에 지나지 않으며, 그러한 결과들이 사이버 일탈이나 다양한 범죄로 연결된다고 생각함.

(군자초 교사, 김형태)

청소년들의 여가활동 및 공간의 절대적 부족과 과도한 입시 및 경쟁위주 교육으로 인한 청소년들의 자율성에 대한 욕구를 충족시키기 어려운 제도, 정책 및 사회 환경이 청소년들의 사이버일탈을 부추기는 핵심적 환경요인으로 생각됨. 이에 대한 대응책은 청소년들의 여가시간 및 공간 확보, 그리고 양질의 여가활동을 할 수 있는 정책적 지원이 이루어질 때 가능할 것이라 생각함.

(이락디지털문화연구소 소장, 이장주)

매체적 특성이 사이버일탈에 영향을 주는 주된 요인이라고 생각하지만, 그렇다고

매체의 이용을 차단하기 보다는 안전한 사이버공간을 구축할 수 있는 제도를 마련하는 것이 더 필요하다고 봄. 안전한 사이버 공간에서 관계를 위해서, 관심사를 확장하기 위해서, 배움을 위해서 자유롭게 참여할 수 있도록 해야함.

(중앙대 미디어커뮤니케이션학부 교수, 이숙정)

자녀가 가정에서의 돌봄 또는 가족과 함께하는 시간이 길어야 하며 가족과 함께 미디어를 제외한 다양한 놀이가 가정에서 이루어져야 함.

(서울시립청소년미디어센터 팀장, 이창호)

청소년이 문화적으로 풍요로운 경험을 할 수 있도록 다양한 문화 자원 개발과 동시에 문화를 향유할 수 있는 물리적 심리적 공간을 허락해야하기 위한 사회적 노력이 필요함.

(경기도교육연구원 부연구위원, 김아미)

제 IV 장

결론 및 정책제언

1. 결론
2. 정책제언

제 IV 장

결론 및 정책제언⁴⁾

1. 결론

1) 선행연구 분석

본 연구를 위해 청소년 사이버일탈을 다룬 국내외 선행연구 및 관련 이론들을 종합적으로 분석하였다. 연구진은 선행연구에서 제기한 청소년 사이버일탈의 각종 주요인들을 총 다섯 개 영역(① 매체 특성, ② 청소년 개인특성, ③ 가정환경, ④ 학교환경, ⑤ 제도 및 인프라)으로 분류하였다. 매체특성과 이용자 특성 이외에 가정, 학교, 제도 및 인프라는 사회적 특성이란 범주에 함께 포함될 수 있으나 체계적인 정책 방안 마련을 위하여 가정, 학교, 제도/인프라로 구분하여 요인별 특성을 파악하였다.

(1) 매체

인터넷에 노출이 상대적으로 많은 청소년들이 사이버일탈의 경험 가능성도 높다(이득연 외, 2006; 이성식, 2009; 장신영, 2011; 장준오, 2003; 정혜원, 2010). 특히 중독이라 불릴 정도로 인터넷이나 온라인게임 이용시간이 많은 청소년들의 사이버일탈 경험이 그렇지 않은 그룹의 청소년들보다 높다. 손안의 컴퓨터라 불리는 스마트폰 사용자들이 데스크탑이나 노트북 컴퓨터 사용자들에 비해 사이버일탈의 가능성이 높은 것으로 조사되었다(이성식, 2014). 익명성과 비대면성의 특성이 청소년의 사이버일탈을 부추기는 한 요인으로 작용한다(김옥순, 2001; 유상미, 김미량, 2010; 이성식 2004). 인터넷을 통해 접한 콘텐츠도 청소년의 사이버일탈 요인으로 영향을 미치는 것으로 조사되었다. 가치위반의 온라인 유해정보 노출은 청소년의 사이버일탈행동의 주요인으로 작용한다(이혜미 외, 2016). 또한,

4) 본 장은 배상률이 집필하였음.

정보나 지식 추구형 콘텐츠가 아닌 오락 추구형 콘텐츠의 이용빈도도 청소년의 사이버일탈의 한 요인으로 작용한다(김지혜, 2013).

(2) 청소년 개인특성

자기통제력이 낮고 충동성이 강한 청소년들일수록 사이버일탈의 가능성이 높다(이득연 외, 2006; 이성식, 2009; 차은진, 2012). 자기통제력이 낮은 청소년들일수록 인터넷중독에 빠지게 되고 이는 앞서 인터넷 중독과 사이버일탈을 유발하는 요인으로 작용한다(차은진, 2012). 이성식(2009, 2010)은 낮은 자기 통제력은 부모환경, 학교환경 영역에 속하는 변인들에 비해 청소년의 사이버일탈을 유발하는 매우 강력한 요인으로 작용한다고 지적하였다. 이 외에, 부정적 자아감(장신영, 2011)과 낮은 자기효능감(문병욱, 황혜원, 2006), 우울(고은희, 김은정, 2015; 좌현숙, 2015) 등 청소년의 부정적 심리적 상태는 청소년의 사이버일탈 경험과 상당한 상관관계를 갖는 것으로 나타났다. 전반적으로 남학생이 여학생보다 사이버일탈을 경험할 가능성이 더 높다(김상원, 2007; 전동일 외, 2008; 탁수연 외, 2007). 사이버자아의 구현성을 강하게 느낄수록 사이버일탈의 가능성도 높다(유상미, 김미량, 2010; 이성식, 2005, 2009). 연령별 사이버일탈의 경험 수준에 차이가 난다. 중학교 저학년에서 사이버일탈 경험이 최고 수준에 도달한 뒤 연령이 높아질수록 감소하다 고등학교에 와서 정체 수준을 보이는 것으로 나타났다(정혜원, 2010).

(3) 가정환경

부모와의 부정적 관계는 청소년의 사이버일탈 경험에 주요인으로 작용한다. 부모-자녀 간의 의사소통이 낮을수록(김경호, 2014), 부모의 학대 경험이 많을수록(정규형, 이상훈, 2015; 좌현숙, 2015), 부모의 자녀감독이 낮을수록(이성식, 2010; 장신영, 2011; 장준오, 2003), 그리고 부모와의 애착정도가 낮을수록(한종욱, 2001) 청소년의 사이버일탈 가능성이 높은 것으로 나타났다. 또한, 가정폭력경험은 청소년의 사법폭력 가해행동에 직접적인 영향을 미친다(김정은, 2013). 청소년의 사이버 도박 역시 가정환경에 영향을 받는다. 부모의 도박에 대한 허용도가 높은 경우 도박중독 위험성도 그만큼 커진다(김소희, 서경현, 2016). 특히 부모와의 관계 요인은 남학생보다 여학생에게서(이성식, 2004; 이정환, 이성식, 2014) 그리고 저연령의 청소년이 고연령의 청소년들보다(박영신 외, 2011) 통계적으로 보다 높은 상관관계성을 갖는 것으로 조사되었다.

(4) 학교환경

학교환경의 두 축은 교사와의 관계 그리고 또래와의 관계로 구성된다. 학업긴장, 성적긴장은 청소년의 사이버일탈을 부추기는 요인으로 작용한다(이성식, 2009, 2014; 정혜원, 2010). 교사와의 애착정도는 사이버일탈 경험가능성과 부적인 상관관계성을 갖는다(김상원, 2007). 교사가 폭언과 체벌을 하는 경우(문병욱, 황혜원, 2006)나 교사의 정서적 지지가 낮은 경우(전동일 외, 2008; 탁수연 외, 2007)에 청소년의 사이버일탈 가능성은 높아진다. 비행친구의 유무와 접촉빈도는 청소년의 사이버일탈 가능성을 설명하는 주요인이다(문병욱, 황혜원, 2006; 이성식, 2004; 전동일 외, 2008). 이는 또래압력과 또래동조성이 클수록 사이버일탈의 가능성은 더욱 커진다(이종남, 2015; 이혜미 외, 2016). 사이버일탈 가능성에 있어 또래관계의 영향력은 초등학생보다 고등학생에게서 더 크게 나타나는 것으로 조사되었다(박영신 외, 2011).

(5) 제도 및 인프라

동아리활동 등 건전한 여가활동이나 사회활동은 사회유대감과 사회지원의 획득으로 이어져 청소년의 사이버일탈 위험요인을 줄인다(문병욱, 황혜원, 2006; 전동일 외, 2008; 허준, 이윤희, 2012; 한종욱, 2001). 정보통신/인터넷 윤리의식이 낮은 청소년들일수록 사이버일탈의 가능성이 높다(김경호, 차은진, 2012; 유상미, 김미량, 2010; 차은진, 2012; 김수정, 2004). 사이버일탈의 행위로 인한 처벌인지 수준은 청소년의 사이버일탈 행위의 효과적인 억제요인이 되지 못하는 것으로 나타났다(이성식, 2004; 장신영, 2011). 자신의 일탈적 행위로 인한 발각 가능성이 낮은 반면 기대이익이 높을수록 청소년들은 사이버상에서 일탈행위 가능성은 높다(이성식, 2010).

2) 청소년 대상 포커스그룹인터뷰(FGI)

학교밖 청소년을 대상으로 FGI를 실시한 주요 결과는 다음과 같다: ① 청소년의 사이버일탈 중 청소년사회에 만연한 일탈로 사이버폭력을 들었으며 이들은 대부분 사이버불링의 가·피해자로 또는 방관자로서의 경험을 가지고 있음; ② 청소년 온라인문화에 있어 규제 중심의 접근방식에 대한 불만을 갖고 있음; ③ 섯다운제나 본인인증제 등 관련 규제의 허점과 이 같은 규제가 국내업계에만 적용되는 역차별을 인식하고 있음; ④ 언론과 사회가 청소년의 일탈에 대해 침소봉대하거나 현실과

동떨어진 주장을 하는 것에 대한 불만을 가지고 있음; ⑤ 사이버일탈에 관한 형식적인 예방교육과 불명확한 처벌기준으로 사이버일탈의 예방과 치유가 제대로 이루어지지 못하고 있음.

3) 60인 사이버 위원회 설문조사

(1) 사이버일탈의 최근 경향성과 관련 정부정책의 만족도 및 필요성

청소년 사이버일탈과 관련하여 교수, 교사, 법조인, 청소년 관련 단체/기관 종사자 등으로 구성된 60인 사이버위원회의 전반적인 의견은 저연령화와 악화일로로 정리할 수 있다. 90% 내외의 전문가들은 청소년 사이버일탈의 심각성과 저연령화에 대해 동의하는 것으로 조사되었다. 반면, 청소년 사이버일탈 예방과 가·피해 청소년에 대한 전반적인 정책에는 매우 혹독한 평가를 내렸다. 사이버일탈 예방에 관한 정부의 전반적인 정책에 만족한다고 응답한 비율이 5.2%에 머무른 반면, 불만족하다고 응답한 비율은 67.2%에 달했다. 가해청소년과 피해 청소년에 대한 정부의 전반적인 정책에 대해서는 각각 86.2%와 84.5%가 불만족스럽다고 응답하였다. 전문가들은 디지털 리터러시 역량을 높여줄 수 있는 미디어교육 등을 통한 청소년의 사이버일탈 예방교육이 가해자에 대한 처벌보다 더욱 필요한 정책이라고 지적하였다. 그 밖에 피해자에 대한 치유와 피해보상에 보다 적극적으로 나서야한다는 의견에 91.4%가 동의하였으며, 현재 각 부처별로 시행되는 청소년 사이버일탈 및 통합지원 체계의 필요성에 동의하는 비율은 89.6%에 달했다.

(2) 청소년의 뉴미디어 및 정보통신기술(ICT) 이용 능력 및 수준

전문가들의 시선으로 바라본 청소년들의 뉴미디어 및 정보통신기술 이용 능력 수준은 이원화되어 있는 것으로 나타났다. 여가나 오락을 목적으로 한 활용능력에는 100점 만점에 90점으로 우수한 점수를 주었으나 학업을 목적으로 한 활용능력은 83점, 미디어 콘텐츠에 대한 전반적인 비평 및 분석 능력은 35점, 그리고 네티켓/인터넷 윤리의식은 38점으로 낙제 수준으로 평가하였다.

(3) 청소년 사회에서 가장 만연한 사이버일탈 유형 및 가장 심각한 사이버일탈

전문가들은 청소년 사회에서 가장 만연한 사이버일탈로 스마트폰 중독/과의존(1+2순위 합 34.8%),

인터넷게임중독/과몰입(29.6%), 사이버 괴롭힘(12.2%), 음란물 접촉(7.0%)을 들었으며, 청소년 사회에 악영향을 미치고 청소년의 건강한 성장을 방해하는 가장 심각한 사이버일탈로 사이버 괴롭힘(1+2순위 합 21.6%), 스마트폰중독/과의존(16.4%), 음란채팅(15.5%), 인터넷 게임중독/과몰입(12.9%), 인터넷 도박(12.1%) 순으로 응답하였다. 즉, 매체 중독/과의존과 사이버 괴롭힘은 청소년 사회에 만연하면서도 심각한 이슈라는 지적이다.

(4) 청소년 사이버일탈의 요인

청소년 사이버일탈의 주요인으로 전문가들은 익명성, 비대면성 등의 인터넷 매체 특성(1+2순위 합 34.5%)을 가장 큰 이유로 들은 반면 청소년 개인특성(6.9%)과 학교환경(10.3%)은 상대적으로 작은 영향력을 행사한다고 판단하였다. 전문가들은 매체특성에 이어 제도/정책/사회환경(28.4%)과 가정환경(19.8%)을 청소년들이 사이버일탈을 일으키는 주요인으로 꼽았다.

(5) 6대 사이버일탈 영역별 대응 정책의 중요도 및 실효성

매체 중독/과의존/과몰입에 대한 대응정책의 중요도로 1차와 2차 조사 모두에서 부모교육, 미디어교육, 건전한 여가생활이 top 3에 들었다. 사이버괴롭힘 대응 정책에 있어서 1차 조사 결과는 미디어교육, 부모교육, 청소년대상 심리상담이 top 3에 들었으며, 2차 조사에서는 미디어교육, 청소년대상 심리상담 제공, 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌이 top 3에 들었다.

음란물, 성관련 일탈 대응 정책의 우선순위로 1차 조사에서 전문가들은 미디어교육, 인터넷/뉴미디어 기업에 엄격한 책임부과, 건전한 여가생활 위한 시설 및 인프라 구축을 들었으며 2차 조사에서는 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축 대신 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌이 상위권에 진입하였다.

온라인 도박 대응 정책의 중요도에 있어서 인터넷/뉴미디어 기업에 엄격한 책임 부과, 엄격한 법적/제도적 제재와 처벌, 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축을 대응정책의 우선순위에 두었으며, 2차 조사에서는 미디어교육이 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축을 대신하여 top3에 들었다.

사이버사기 대응 정책의 중요도로 1차와 2차 조사 모두 미디어교육, 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌, 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과가 top3에 들었다. 개인권리 침해 및 명예훼손

대응 정책의 중요도에 있어 1차 조사에서는 미디어교육, 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌, 부모교육을 우선순위에 두었으나, 2차 조사에서는 부모교육 대신 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임부과가 top3에 진입하였다.

미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량을 제고하는 대응책은 총 여섯 개의 일탈 유형에 있어 모두 top 3 내 대응정책으로 제시되고 있음은 정책을 마련하는 관계자들에게 시사하는 바가 크다.

(6) 전문가 의견 조사

60인 사이버 위원회의 전문가들이 제시한 각종 대응책을 총 6개 영역인 ① 매체, ② 부모, ③ 학교, ④ 교육, ⑤ 법적/행정적 대응, ⑥ 지역사회 및 인프라로 구분한 후 7점 척도로 각 대응방안의 중요도를 물었다.

응답에 참여한 전문가들은 매체 영역에 포함된 사이버일탈 대응책들 중 인터넷서비스 사업자나 미디어 기업에 사회적 책임감에 따른 사이버일탈 예방 및 치유를 위한 자원 및 기술 투자를 의무화하는 것에 압도적인 지지를 보였다.

부모 영역에 있어서, 부모를 대상으로 한 미디어교육을 제공하여 부모의 미디어/디지털 리터러시 역량을 높이고 자녀의 적절한 지도와 양육이 이루어질 수 있도록 부모교육을 강화할 것을 타 정책보다 우선순위로 두고 시행할 것을 주문하였다.

학교 영역에 있어서, 학생들에게 미디어/디지털 리터러시 역량을 높일 수 있도록 미디어교육을 제공하는 것과 청소년의 다양성에 맞춰 일률적 교육체계에서 벗어난 다양한 커리큘럼을 갖춘 학교들을 신설하는 것이 필요하다는 의견이 압도적으로 많았다.

교육제도에 있어서는 미디어교육의 커리큘럼과 운영방식의 대폭적인 개선을 주문하는 비율이 높았다. 즉, 청소년들에게 정보활용 교육이나 교과목 연계방식이 아닌 윤리교육, 인격교육, 인권교육으로 연계될 수 있는 시스템 구축이 필요하다는 지적이다. 또한 청소년의 발달 수준에 맞춘 체계적이고 장기적인 미디어교육 정책이 필요하다고 전문가들은 강조하였다.

법적/행정적 제도 영역에 있어서, 사이버 위원회의 다수는 불법 온라인 콘텐츠를 발견 시 즉각적으로 사법적 조사와 처벌이 이루어질 수 있는 체제와 강력한 법적/제도적인 규제 및 장치를 구축하는 것이 필요하다고 지적하였다. 그러나 매체의 특성인 익명성에 기댄 일탈행위의 대응으로 익명성의 범위를 최소화하거나 실명제를 도입하자는 주장에는 동의수준이 최하위권으로 조사되었다.

2. 정책제언

본 보고서는 청소년 사이버일탈 관련 선행연구와 사이버일탈 실태를 면밀히 분석하였으며, 이를 바탕으로 전문가 자문조사와 연구진 회의를 거쳐 사이버일탈의 6대 유형을 분류하였으며, 사이버일탈 발생의 주요인을 5대 영역별로 구분하였다(표 IV-1 참고).

본 연구를 위해 구성된 <60인 사이버 위원회>는 연구진이 마련한 사이버일탈 6대 유형과 일탈의 주요인 5대 영역의 틀에서 청소년 사이버일탈의 원인과 대응책을 논의하였다. <표 IV-1>은 각 일탈 유형에 대해 연구진이 제시한 주요 대응방안 총 9개 중 1차와 2차 설문조사를 통해 도출한 상위 6개의 대응방안을 제시한 것이다. 그 중 굵은 글씨와 바탕색으로 처리된 대응방안은 사이버 위원회에서 최종 도출된 최상위권 대응방안이며 그 중 1위는 노란색으로 표시하였다.

표 IV-1 사이버일탈 6대 유형 및 발생요인 5대 영역별 대응방안

사이버일탈 유형	발생요인 5대 영역별 대응방안				
	매체특성	개인특성	가정환경	학교환경	사회환경
스마트폰/인터넷/게임 중독/과의존/과몰입	업계책임부과	심리상담 심리강화 프로그램	부모교육	미디어교육	여가환경조성
사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹, 등)	—	심리상담 심리강화 프로그램	부모교육	미디어교육	엄격한 제재/처벌 여가환경조성
성관련 일탈 (음란 채팅, 성매매, 음란물, 등)	업계책임부과	심리강화 프로그램	부모교육	미디어교육	엄격한 제재/처벌 여가환경조성
온라인 도박 (사다리 게임, 달팽이경주, 등)	업계책임부과	심리상담	부모교육	미디어교육	엄격한 제재/처벌 여가환경조성
사이버 사기 (ID도용, 게임아이템거래사기, 등)	업계책임부과	심리상담	부모교육	미디어교육	엄격한 제재/처벌 여가환경조성
개인권리 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해)	업계책임부과	심리강화 프로그램	부모교육	미디어교육	엄격한 제재/처벌 여가환경조성

〈표 IV-1〉에 나타났듯이, 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고는 매체 중독, 사이버 괴롭힘, 온라인 도박 등 모든 사이버일탈 유형에 대한 상위권 대응책에 꼽혔다. 다음은 위원회의 조사결과를 바탕으로 사이버일탈 유형별 정책적 우선순위를 고려한 예방 및 치유를 위한 정책 방안이다. 다음에서 제시하는 대응책들은 유형별 독자적인 내용이라기보다 여러 유형에 공통적으로 적용될 수 있다. 〈표 IV-1〉의 구분에 따라 다양한 대응 방안들 중 각각의 사이버일탈 유형별 정부와 사회가 우선적으로 추진하고 노력해야 할 방안들을 제시한 것이다.

1) 스마트폰/인터넷/게임 관련 중독/과의존 증세

사이버일탈의 대표적 유형 중 하나로 꼽히는 인터넷 중독은 우울증 유발 등 청소년의 정신건강을 저해한다(천정웅, 2000). 또한, 사이버 공간에 과도한 시간과 에너지를 쏟아 부으면서 현실 세계에서의 생활에 부적응 현상을 초래할 수 있으며 다양한 사이버일탈의 경험 가능성도 높아지게 된다. 〈표 IV-1〉에 나타났듯이, 사이버위원회는 부모교육, 미디어교육, 여가환경을 핵심 대응방안으로 제시하였다.

(1) 여가환경 조성

매체의과의존 및 중독 증세를 보이는 주요 원인 중 하나로 청소년의 척박한 여가환경을 들 수 있다. 이는 입시위주의 혹독한 경쟁을 부추기는 환경에서 스트레스 해소가 원활히 이루어지지 않는 환경에서 자란 청소년들이 손쉽게 현실의 어려운 상황을 잊을 수 있는 창구 역할을 하는 매체에 의지하게 된다. 이상적 정체성 구축과 사회적 인정과 지지가 사이버 공간에서 이루어질 때 이들은 현실세계를 점점 등한시하고 사이버 세계에 더 많은 시간을 보내려고 한다. 이에 관한 가장 근본적인 정책은 우리나라의 교육 시스템의 개선이겠으나 우선적으로 청소년의 여가환경을 위한 국가와 지자체의 노력이 요망된다.

청소년들의 적극적인 문화·예술·스포츠 체험 및 캠프 참여를 위한 인프라 구축과 콘텐츠 개발이 이루어지고 19세 이하의 청소년들은 무료나 최소비용으로 이용이 가능하도록 지원한다면 매체과의존 및 중독 증세에 처한 청소년들이 오프라인 세계에서 각자의 적성과 관심에 맞는 활동을 통해 매체 과소비의 중단을 유도할 수 있을 것이다. 자발적이든 강제적이든 매체 소비의 급작스런 중단이 지속되기 위해서는 기존의 매체이용을 위해 소비했던 시간을 채워줄 활동이 필요하다. 학업 이외에

이들이 현실 세계에서 열정과 관심을 갖고 자신의 적성을 살린 다양한 활동을 공간적·금전적인 이유로 할 수 없는 상황이라면, 청소년의 매체 중독 및 과의존 현상은 심각한 사회문제로 남아 있을 것이다.

청소년 수련기관 증설과 기존의 학교시설의 활용을 통한 인프라 구축과 함께 청소년 문화·예술·스포츠 육성을 위한 바우처(voucher) 제도를 통한 사설 기관의 문턱을 낮추는 등의 노력이 필요하다. 재원마련은 지자체와 중앙 정부는 물론이고 인터넷, 게임·미디어 등 관련업계로부터 청소년 육성을 위한 공익 사업비 부과를 통해 마련토록 한다.

(2) 부모 교육

부모대상 교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할을 제고하는 방안을 우선적으로 강화할 필요가 있다. 인간은 개인과 환경간의 상호작용을 통해 발달한다고 주장한 Bronfenbrenner(1979)는 아동·청소년의 발달에 있어 가족구성원 특히 부모의 영향력에 주목하였다. 부모는 청소년의 성장과 발달에 가장 많은 영향력을 행사하는 주체이다. 선행연구와 2차 데이터 분석결과를 살펴보면, 부모의 관심과 관여방식이 청소년의 사이버일탈 발생의 긍정적 또는 부정적인 요인으로 작용한다. <60인 사이버 위원회>에서도 가장 많이 강조되고 자주 언급된 내용이 부모의 자녀 대상 양육 및 교육 방법에 대한 것이다. 그 중에 특히 부모 대상 미디어교육을 통한 미디어/디지털 리터러시 역량 강화 방안을 전문가들은 우선적으로 꼽았다.

청소년들뿐만 아니라 부모가 미디어교육을 받아야 하는 이유는 분명하다. 정현선(2017)은 자신의 저서에서 가정의 미디어 이용 규칙을 작성하는 것이 자녀의 긍정적인 미디어 이용에 도움이 된다고 지적하고 다음과 같이 5대 권장 수칙을 제시하였다(p. 148-149):

- 부모 자신의 미디어 이용 행동을 면밀히 점검한다.
- 가족 모두가 디지털 기기를 사용하지 않는 시간을 정한다.
- 자녀의 디지털 미디어 이용에서 긍정적 측면을 살핀다.
- 자녀의 디지털 세상을 방문해본다.
- 일상생활에서 디지털 미디어 교육의 기회를 적극적으로 활용한다.

이 같은 수칙을 준수하기 위해서는 부모의 디지털 미디어 활용 역량이 필요하며 매체의 영향력에 대한 일정수준의 이해가 요구된다. 부모는 디지털 미디어 이해와 활용 역량을 바탕으로 자녀의 매체이용과 관련한 보다 효과적인 소통과 교육을 할 수 있다. Prensky(2001)의 디지털 원주민과 디지털 이주민이란 개념을 차용하여 부모의 디지털 리터러시 역량의 필요성을 다음과 같이 설명할 수 있다: 영어 소통 능력이 부족한 채로 어려움을 겪으며 살던 미국 이민 1세대인 한국인 부모는 미국에서 태어나 성장한 자녀의 영어소통이 자랑스러울 뿐 자녀에게 한국어를 가르치는데 소홀했다. 자녀가 성장하면서 언어장벽으로 인해 부모와 자녀간의 의사소통에 어려움을 겪게 되고 자녀의 탈선에도 관여와 지도가 어려울 만큼 둘 간의 소통에도 지장을 초래하게 된다. 마찬가지로 디지털 원주민인 자녀의 매체 이용에 있어 디지털 이주민의 무조건적인 방임과 부모의 낮은 디지털 리터러시 역량은 부모-자녀간의 소통의 어려움과 자녀의 사이버일탈을 유발하는 원인이 될 수 있다.

학교는 청소년들을 대상으로 한 미디어교육에만 치중할 것이 아니라 학부모들을 대상으로 한 미디어교육을 정기적으로 제공할 필요가 있다. 정부와 지자체는 온·오프라인을 통한 부모 대상 미디어교육이 수준별로 제공될 수 있도록 시설, 장비, 인력을 갖추어 줄 필요가 있다. 부모들은 생업으로 미디어교육 수강에 부담을 가질 수 있다. 이 경우, 출퇴근길에 교육이 이루어질 수 있도록 참여식 양방향 수업이 가능한 앱을 개발하여 보급하면 접근성 및 활용성 면에서 매우 효과적일 것이다.

미디어교육 이외에 부모의 올바른 자녀 양육(예: 자녀의 자존감 키우기, 자기통제력 키우기 등)을 위한 정보제공과 상담이 원활히 이루어질 필요가 있다. 교육부, 여성가족부, 미래기술정보통신부, 보건복지부 등 관련부처가 연계하여 자녀의 연령과 성별에 맞춰 자녀지도와 양육이 효과적으로 이루어질 수 있도록 교육용 앱과 책자를 개발하여 무료로 배포하면 부모의 인식변화와 정보제공 면에서 긍정적인 기여를 할 수 있을 것이다. 특히 부모의 매체이용 습관과 부모의 중재노력의 여하에 따라 자녀의 매체 이용 행태가 달라질 수 있다는 선행 연구의 지적에 따라, 부모를 대상으로 다양한 매체를 통해 공익광고와 관련 정보 제공이 꾸준히 이루어질 필요가 있다.

(3) 디지털 디톡스 캠프

2014년 전라북도 무주에 여성가족부 산하 청소년인터넷드림마을이 설립되어 현재 인터넷·스마트 폰 중독/과의존 청소년들을 대상으로 치유프로그램을 시행하고 있다. 단기와 장기 체류 프로그램으로 시행되는데 참가한 청소년들에게 교육과 상담이 지속적으로 제공된다. 인터넷드림마을 캠프 프로그램 효과성은 캠프 체류기간이 길수록 우수한 것으로 조사되었다(배상률, 2015).

드림마을의 전국적 확대 차원에서 중독/과의존 청소년들뿐만 아니라 일반청소년들이 일정기간 체류하며 소위 디지털 디톡스 및 미디어교육이 이루어질 수 있는 캠프를 전국 각 시도에 설립할 필요가 있다. 현재 무주에 위치한 인터넷드림마을은 접근성의 한계와 수용시설의 제한으로 일반 청소년들이 정기적·장기적으로 이용하는 것이 현실적으로 어렵다. 이 같은 캠프를 전국 시·도별로 마련하여 주말에 가족 단위의 캠프로 평일에는 청소년단체 캠프로 운영하며 디지털 리터러시 역량 교육과 상담을 제공한다면, 청소년의 사이버일탈 예방 및 치유에 긍정적 역할을 할 것으로 기대된다. 또한, 집중치료를 요하는 중독/과의존 집단을 대상으로 3개월 이상의 격리치료가 디지털 디톡스 캠프에서 이루어진다면 일상 현실에서의 유혹을 뿌리치지 못하는 환경에서의 치료보다 효과성이 보다 높을 것이다.

2) 사이버 괴롭힘

청소년 사회에 만연한 사이버 괴롭힘의 문제를 해결하기 위하여 미디어교육 이외에 체계적인 심리 상담을 청소년에게 제공할 필요가 있다. 특히 사이버불링의 피해자뿐만 아니라 가해자를 대상으로 한 심리 상담이 지속적·체계적으로 이루어지는 것이 중요하다. 아울러 사이버 공간에서의 타인에 대한 괴롭힘은 윤리적으로도 법적으로도 용납할 수 없는 행위라는 인식을 확실히 심어주어야 한다.

(1) 심리상담 및 심리강화 프로그램 제공에 대한 거시적 방안

선행연구들에 따르면, 자기 통제력이 낮고 충동성이 강한 청소년들일수록 사이버일탈을 일으킬 가능성이 크다. 또한 부정적 자아감과 자기효능감 등 심리적 요인도 사이버일탈의 주요인으로 작용하는 것으로 밝혀졌다. <60인 사이버 위원회>의 조사결과에 따르면, 청소년 개인에 대한 체계적인 심리상담은 스마트폰 및 인터넷 중독/과의존/과몰입, 사이버 괴롭힘, 음란물/성 관련 일탈, 사이버 도박 정책의 실효성에서 모두 1위를 차지하는 등 사이버 일탈을 예방 및 치유하는데 효과적인 개입 방안으로 볼 수 있다.

이 같은 심리적 요인은 부모 등 가정환경과 또래 및 교사지지 등 학교환경과도 연결된 것으로 단순히 교육을 통해 단기간 개선되기는 현실적으로 쉽지 않으나 사이버일탈을 예방하고 치유하기 위한 핵심적인 부분으로 지역사회, 가정, 학교 간의 유기적 협력 체제를 갖추고 청소년의 긍정적 심리상태를 위한 지속적이고 체계적인 노력이 요구된다. 이를 위해 사이버 일탈 정도에 따라 사이버

일탈을 경험하지 않은 집단, 사이버 일탈 집단, 사이버일탈 탈출 집단으로 구분하여 심리상담 및 심리강화프로그램 지원 방안을 모색해야 한다. 청소년의 자기통제력, 우울증 등 심리적 상태의 정기적인 진단과 심리상태에 대한 검사와 치료가 재정적 부담 없이 이루어질 수 있도록 법적·행정적 제도의 개선이 필요하다.

학교 및 청소년 기관을 통해 청소년들을 대상으로 자아 향상 프로그램(자아존중감, 자아탄력성, 자아통제력 등)과 문제해결 및 대처기술 프로그램, 사이버 범죄 관련 법/제도에 대한 교육 등이 체계적으로 이루어질 수 있도록 프로그램 및 재정의 지원이 이루어져야 한다. 사이버 일탈의 위험성이 높은 청소년을 조기에 발견하고, 이들의 회복을 돕기 위해 일탈 유형별 상담 프로그램 및 상담 치료가 체계적으로 개발되어야 한다. 스마트폰 중독/과의존이나 사이버 괴롭힘 가해, 사이버 도박을 경험한 일탈집단에는 자아통제력을 향상시키기 위한 집중적인 프로그램 개발이 필요한 반면, 사이버 괴롭힘 피해를 경험하거나 음란물/성 관련 일탈을 경험한 집단에 대해서는 자아 향상 프로그램, 심리치료 등의 지원이 필요하기 때문이다. 특히 사이버 일탈은 가해경험과 피해경험이 상존할 경우가 있어 이를 동시에 회복할 수 있는 지속적이고 체계적인 상담전략이 필요하다.

마지막으로 사이버 일탈 탈출 집단에 대해서는 지속적인 사후관리를 통해 일탈 예방에 초점을 둔 상담 및 프로그램을 개발하여야 한다. 일탈에 대한 처벌 중심적인 개입이 아닌 회복적 관점에서 청소년들이 자신의 역량을 개발하거나 진로를 찾아갈 수 있도록 지원해야한다. 이를 위해서는 단기적인 전략이 아닌 지속적인 개입이 필요하다.

(2) 지역 기반 〈청소년 사이버 일탈 대책 협의회〉 구성

현재 스마트쉼센터는 청소년의 인터넷과 스마트폰 등의 중독 및 올바른 사용을 위한 전문기관으로 각 시·도에 개설되어 나름대로의 역할을 하고 있다. 그러나 접근성 제고 노력과 전문성을 강화하여 한층 업그레이드 된 스마트쉼센터의 역할이 필요한 시점이다. 스마트쉼센터 산하 심리학자, 청소년 상담사, 미디어교육 전문가, 교사, 정신의학자로 구성된 각 지역을 기반으로 한 〈청소년 사이버 일탈 대책 협의회〉를 구성하여 매체 과의존이나 사이버불링 등 다양한 사이버일탈 위험군 및 잠재적 위험군들을 대상으로 선제적으로 대응할 수 있는 체계가 필요하다. 또한, 사이버일탈 증세의 효과적인 치유를 위한 스마트쉼센터 산하 〈청소년 자조모임〉을 통해 청소년 자신의 경험담을 나누고 함께 치유하는 과정에서 서로에게 도움과 자극을 줄 수 있는 기회를 제공해야 한다.

협의회에 소속된 교사와 청소년 상담사들은 일선 교사와 청소년 기관 종사자들과 협의회의 가교

역할을 통해 사이버 일탈 위험군 집단에 대한 심리치료 및 상담이 원활히 이루어질 수 있도록 한다. 미디어교육 전문가, 심리학자, 정신의학자를 위시한 협의회는 사이버일탈의 문제군에 대한 개인별 치유 및 <청소년 자조모임>을 통한 집단 치료에 기여할 수 있으며, 일반 청소년들의 예방 노력을 위한 콘텐츠 개발 및 인력 양성에 기여하는 유기적 협력 체계가 이루어질 수 있도록 정부와 지자체의 지원이 필요하다.

(3) 가해 청소년에 대한 엄격한 제재 및 처벌

청소년의 사이버 일탈에 또래친구의 영향력은 상당하다. 청소년 대상 FGI를 통해서도 나타났듯이 청소년들은 가·피해자 또는 방관자로 사이버폭력을 경험하게 된다. 핀란드 투르쿠 대학 심리학과와 핀란드 국가교육연구소가 공동으로 개발한 키바(Kiva) 학교폭력 대응 프로그램은 현재 핀란드 종합중등학교의 상당수가 채택하여 활용하고 있을 만큼 효과성을 인정받고 있다(Salmivalli, Karna, & Poskiparta, 2011). 키바 프로그램의 핵심 내용 중 하나는 또래중심의 학교폭력문제 해결의 중요성을 깨닫고 사이버폭력을 목격한 친구들이 방관자적 역할에 머물지 않고 적극적 개입자로 역할을 다 할 것을 강조하는 것이다. 또래 다수가 피해자의 편에 서서 피해자를 위한 감정적 지원이나 동조를 하는 경우 가해자의 폭력적 언행이 수그러들고 피해자는 자존감 유지와 불안감 억제에 긍정적이라는 것이다. 청소년들에게 타인의 정서적지지 및 공감 역량을 높여줄 수 있는 교육 커리큘럼과 또래압력을 통해 사이버 괴롭힘과 같은 사이버일탈을 저지른 가해자에게 비윤리적이고 비도덕적이라는 인식을 심어줄 수 있는 한국형 키바 프로그램을 도입하여 활용할 필요가 있다.

최근 제일기획과 서울시는 ‘친구명찰’ 프로젝트를 실시하였는데, 이는 또래압력과 보호 시스템을 활용하여 학교폭력의 예방 효과를 성공적으로 나타냈다는 평가를 받고 있다(중앙일보, 2015.04.30.). 친분, 성적, 힘, 외모 등에 상관없이 무작위로 지정한 친구의 이름을 명찰에 자기 이름과 함께 적어 친밀감을 느끼고 서로 의지하는 관계가 될 수 있도록 돕고, 명찰 내 무선 알림 시스템을 설치하여 자신이 학교폭력을 당하거나 다른 친구가 폭력 피해를 당하는 것을 목격했을 때 선생님과 교무실에 바로 신고할 수 있기 때문이다(중앙일보, 2015.04.30.). 이처럼 건강한 또래관계와 또래압력을 형성하고 안전한 학교환경 조성을 위하여 ‘친구명찰’ 프로젝트를 전국적으로 확대 추진할 필요가 있다.

또한, 미국의 경우처럼 사이버 괴롭힘의 심각성에 따라 무관용 원칙을 적용할 필요가 있다. 가해 청소년과 부모에게 벌금을 물리거나 교화시설에서 송치하여 일정 기간 격리하는 것을 고려해

불 필요가 있다. 이 때 단순한 격리가 아닌 집중적인 인성교육 및 미디어교육 등 사이버괴롭힘 가해자를 위한 폐쇄형 교육기관으로서 역할을 할 수 있도록 해야 한다. 학교폭력위원회의 경우 학교 내에서 발생했거나 학생 간에 발생한 폭력언행들이 밖으로 드러나는 것을 학교차원에서 원치 않아 유명무실해지는 경우가 있다. 사이버불링을 포함한 각종 학교폭력 발생에 대해서는 해당 교육청이 동시에 인지를 하고 학교폭력위원회에서 결정 사안의 정기적인 감사와 피해자와의 합의가 이루어지지 않은 경우 교육청이 적극적으로 개입하는 유기적인 시스템의 구축이 필요하다.

3) 성관련 일탈 및 온라인 도박

성관련 일탈과 온라인 도박에 대한 대응책으로 인터넷 및 뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과를 통해 그들이 이윤추구 뿐만 아니라 사회적 책임의식에 따른 모니터링과 필터링 등 기술적·재정적 투자와 지원을 할 수 있도록 하는 것이 우선적으로 필요하다. 소위 사이버공간의 특징은 익명성, 비대면성, 시공간의 무제약성(박성수, 2001; 조동기, 2006) 등으로 설명된다. 이 같은 특징들이 인간관계의 확장성을 가져오고 보다 자유로운 소통을 가능케 하였으나, 사이버 괴롭힘, 사이버 사기, 명예훼손, 성관련 일탈 등의 각종 사이버일탈을 부추기는 요인으로 작용하고 있다.

(1) 인터넷/미디어 사업자 및 업계 책임 부과

매체특성을 감안한 효과적인 대응책으로서 매체의 자정노력과 의무감을 부여할 수 있는 정책이 마련될 필요가 있다. 미디어 업계의 사이버일탈 예방을 위한 기술적 장치 등 ‘자구책 마련’이나 청소년 미디어리터러시 교육 및 미디어 활동을 위한 미디어업계의 자발적 노력만을 기대하기에는 현실적인 한계가 있다. 이보다는 인터넷서비스 사업자 및 미디어 업체들을 대상으로 사이버일탈 예방 및 치유를 위한 ‘자원 및 기술 투자 의무화’와 사이버폭력 피해와 개인정보 침해행위 방지, 유해콘텐츠로부터 청소년 보호를 위한 기업의 ‘유해정보 필터링 및 모니터링 의무화’가 필요하다는 주장이 <60인 사이버 위원회>에서 보다 많은 지지를 받았다. 이는 정보를 취사선택할 수 있는 인터넷이용자의 정보 선택권을 강화한다는 당위성에 따른 정보 소비자의 권리이자 인터넷서비스 사업자나 매체 산업계의 의무에 따른 조치로 이해할 필요가 있다.

즉, 기업은 이윤추구를 궁극적인 목표로 삼는 집단으로 자정노력의 기대와 요구만으로는 오늘날의 다양한 사이버일탈의 예방 및 치유가 이루어지기 어렵다. 법적 또는 행정적인 강제성을 두고 인터넷

관련 기업마다 매출의 일정 비율을 사이버 일탈 관련 예방 및 치유에 인적·물적 투자가 지속적으로 이루어질 수 있도록 할 필요가 있다. 또한 사이버일탈 예방 및 치유에 적극적인 투자가 이루어지고 가시적 성과를 거둔 업체에 세금감면 등 혜택을 주어 업계의 지속적이고 자발적인 협력을 유도할 필요가 있다.

(2) 성관련 일탈 청소년 피해자 구제 제도 및 가해자 처벌 및 모니터링

청소년기는 성에 한창 호기심이 왕성해지는 시기이다. ICT의 발전과 스마트폰의 확산속도에 비례하여 사이버공간에서 음란물을 접하거나 나아가 음란채팅을 하는 청소년들의 수도 증가하고 있다. 성관련 일탈 중 가장 문제시되는 것 중 하나는 단순한 호기심이나 상대방의 비윤리적 또는 비합법적인 방법으로 인해 사이버 공간에 자신의 노출사진 및 동영상이 떠돌아다님에 따라 피해자에게 씻지 못할 정신적 상처와 사회적 피해를 유발하는 것이다. 이 같은 피해는 지금까지 피해자들이 자비를 들여 소위 디지털 장의사라고 불리는 업체를 통해 해당 내용들을 삭제하는데 거액을 들이는 경우가 다반사였다.

〈사이버 위원회〉의 위원이기도 한 산타크루즈컴퍼니의 김호진 대표에 따르면, 디지털 성범죄에 노출된 피해자가 자신의 기록을 사이버상에서 지우는데 한 달 200여만원의 삭제비용이 드나 지불능력이 없는 청소년들의 경우 부모에게 알리지도 못하고 속앓이를 하다 심각한 경우 자살을 택하기도 한다는 것이다.(경향신문, 2017. 11. 08). 이를 위해 청소년들에게 무료로 서비스를 제공할 수 있는 법적·행정적 제도 마련이 시급하다. 청소년의 경우 민간업체에 의지하는 것이 아닌 정부가 직접 피해자 구제를 위해 적극 나서는 것이 효과적이다.

본 조사에 참여한 청소년과 전문가 상당수는 엄격하고 일관된 사이버 일탈 관련 법적 조치가 이루어질 필요가 있다고 지적하였다. 특히 성관련 일탈, 사이버 사기, 개인정보 침해 및 명예훼손의 경우는 가해자에게 엄격한 제재와 처벌을 통해 사이버일탈의 심각성을 주지시킬 필요가 있다. 〈60인 사이버 위원회〉의 조진경 십대여성인권센터 대표에 따르면, 영국이나 네덜란드의 경우 사이버상의 성매매와 관련하여 미성년자를 직접 만나 성관계를 갖지 않아도 유인 및 성관계 제안만으로도 최고 10년 이하의 징역형에 처하거나 가해자들에 대한 데이터베이스를 구축하여 지속적인 모니터링을 하는 등의 엄격하고 체계적인 제재와 처벌을 시행하고 있다. 우리나라의 경우도 이 같은 사이버 성매매 등 심각한 사이버 범죄의 경우 보다 엄격한 제재와 지속적인 모니터링이 필요하다.

(3) 온라인 도박 청소년을 위한 대응방안

성관련 일탈과 마찬가지로 관련 도박 사이트 운영자에게 엄격한 책임을 부과할 필요가 있다. 온라인 도박 업체들에게는 미성년자의 접근을 엄격히 차단할 수 있는 일정 수준의 기술적 장치와 모니터링 역량 등이 이루어질 수 있도록 책임을 부과하여야 한다. 또한, 호기심이 강한 청소년들이 장난삼아 시작한 온라인 도박이 수월한 접근성으로 인한 상습 도박자로 전락하지 못하도록 관련 예방 교육도 함께 병행할 필요가 있다. 한국도박문제관리센터의 '2015 청소년 도박문제 실태조사' 결과에 따르면, 비문제군이 도박을 접하는 주원인으로 재미나 호기심을 들고 있으나 문제군으로 갈수록 돈을 따려는 목적이 커지는 것을 알 수 있다. 즉, 호기심으로 시작하여 나중에 금전적인 문제로 인해 도박에서 헤어 나오지 못하는 상황을 맞게 되며 절도와 폭력 등을 자행하는 결과를 초래하기도 한다. 현재 청소년의 도박에 관한 정확한 실태를 파악하기 위한 기초자료가 매우 부족한 상황이다. 이를 위해 국가차원의 정확한 실태파악이 정기적으로 이루어질 필요 있다. 한국도박문제관리센터에서 시행한 실태조사의 경우 13세부터 17세까지의 캐나다 청소년들을 대상으로 개발한 설문지를 활용하였으나 인터넷 기반 놀이문화가 발달한 국내 상황과 사이버일탈의 저연령화 현상을 반영하여 한국형 실태조사 문항 및 척도 개발이 필요하다. 실태조사를 통해 원인과 대응책을 파악하고 이를 정책에 반영하는 선순환이 이루어지도록 제도적 개선 노력이 필요하다.

4) 사이버 사기

〈사이버 위원회〉 조사결과에서도 나타났듯이, 청소년 사이버일탈 유형들 중에서 사이버 사기 행위는 다른 일탈행위들에 비해 청소년 사회에서 만연하지도 심각하지도 않은 것으로 평가된다. 그러나 엄연히 사기 행위는 범법행위라는 것과 엄격한 제재와 처벌의 대상이 된다는 사실을 충분히 인지할 수 있도록 학교 현장에서 예방교육이 이루어질 필요가 있다. 또한 관련업계가 사회적 책임의식을 느끼고 사이버사기 행위에 대한 모니터링과 보안 시스템을 강화할 필요가 있다.

5) 개인정보 침해 및 명예훼손

개인권리 침해 및 명예훼손 행위는 미디어교육이 다른 대응책보다 우선적으로 행해져야 하는 일탈 유형이다. 미디어교육을 통해 네티켓을 충분히 인지하고 실생활에 적용할 수 있도록 지도·관리가

이루어질 필요가 있다. 자신의 일탈적 행동에 엄격한 제재와 처벌이 뒤따른다는 사실을 인지할 수 있도록 법적·행정적 제도 개선이 필요하며 관련업계에도 모니터링 및 필터링 등을 위한 기술적·재정적 지원도 함께 이루어질 필요가 있다.

(1) 미디어교육을 통한 디지털 리터러시 역량 제고 방안

현재 학교단위로 독자적으로 이루어지는 미디어교육의 전면적 개편이 시급하다. 사실 청소년의 미디어 관련 일탈이 사회적 문제로 대두될 때마다 우리는 미디어교육의 필요성을 습관적으로 부르짖는데 머물고 있는 실정이다. 미디어교육은 고열의 아이에게 해열제나 진통제를 투여하듯 미디어로 문제가 있는 청소년에게 그 즉시 투여하여 효과를 기대하는 만병통치약이 아니다. 마치 아이의 체질개선을 위한 보약처럼 아이의 미디어/디지털 리터러시 역량을 높여주기 위하여 긴 호흡으로 접근할 필요가 있는 것이다. 디지털 리터러시 역량 제고를 위한 미디어교육의 지향점은 다음과 같다:

- 사회적 관계 속에서 독자적인 정체성을 표출하고 지식과 정보를 취사선택 및 재조합하는 구성력
- 상호작용, 공유 및 협업을 통하여 자신의 지식과 정보를 소통하고 결과를 사회적 수준으로 확산시키는 파급력
- 정보 원천의 신뢰성을 파악하고 문제해결을 위해 자신과 공동체에 비판적 대안을 제시하는 성찰력

(권성호, 김성미, 2011)

또한, 미국의 대표적인 미디어교육 학자인 Hobbs(2010)도 리터러시 구성요소로 다음의 내용을 강조하였다:

- 접근 : 미디어와 관련 서비스를 능숙하게 찾아 사용하고 다른 사람들과 관련 정보를 공유할 수 있는 능력
- 분석 및 평가 : 메시지를 이해하고 메시지가 가져올 수 있는 잠재적 효과나 결과를 고려하면서 메시지의 품질, 신뢰성, 관점을 분석할 수 있는 비판적 사고
- 창조 : 자기표현에 대한 자신감을 갖고 창조적으로 콘텐츠를 구성 또는 생성할 수 있는 능력

- 고찰 : 자신의 커뮤니케이션 행위에 사회적 책임감과 윤리성을 적용하는 능력
- 참여 : 지식을 공유하거나 문제를 해결하기 위해 개인적 또는 다른 사람들과 함께 일하고 공동체의 일원으로 참여

(Hobbs, 2010)

상술한 내용처럼 미디어교육은 단지 미디어의 활용능력을 높여주거나 네티켓을 가르치는 것에 그치는 것이 아닌 분석 및 평가와 참여와 고찰이 골고루 균형감 있게 제공되는 교육인 것이다. 그러나 불행히도 아직까지 교육현장에 있는 일선교사들의 미디어교육에 대한 인식은 그리 높지 않다(배상률, 2015). 또한, 미디어교육의 주무 부처로 문화부와 학생들의 교육을 담당하는 교육부, 청소년 관련 정책을 총괄하는 여성가족부 등 다양한 부처간의 협력체계가 구축되지 못하는 현실에서 영국, 캐나다 등 서구 사회의 제도화된 미디어교육은 요원할 것이다.

미디어/디지털 리터러시 역량 강화는 <사이버 위원회>에서 각 유형별 사이버일탈의 해결책으로 상위권에 꾸준히 제기되는 대응방안이다. 전문가들은 청소년뿐만 아니라 학부모와 교사들을 대상으로 한 미디어/디지털 리터러시 역량 강화를 주문하고 있다. 이를 위하여 보다 체계적인 미디어교육의 시행이 필요하다. 다음은 미디어교육의 효과적인 시행을 위한 제언을 항목별로 제시한 것이다:

① 정부-미디어산업계-학교의 유기적 협력을 바탕으로 한 운영체계 정비 : 현재 정부 부처 산하 기관, 미디어 산업계, 시민 단체, 종교 단체, 학계 등 다양한 기관 및 단체에서 청소년 대상 미디어교육을 시행하고 있다. 그러나 아직까지 학교 단위의 체계적이고 통일된 커리큘럼을 확보하지 못한 채 일부 교사들에 의한 학교단위 교육과 지역사회 시설에서 이루어지는 정도에 그치고 있다. 2007년 미디어교육진흥법안이 국회에서 발의된 이래 최근까지 디지털민주주의를 위한 미디어교육지원법 추진을 위해 여야간 노력을 기울이고 있으나 아직까지도 미디어교육의 체계적인 시행은 요원한 상태이다. 청소년의 발달 수준에 맞춘 지속적인 교육과 교과목연계교육 등을 감안했을 때, 우리나라의 교육 현실을 고려하여 효과적인 미디어교육이 이루어지기 위해서는 교육부를 중심에 두고 정부가 주도적으로 미디어교육의 제도화를 추진할 필요가 있다.

② 중앙 콘트롤타워 구축 : 미디어교육의 운영 총괄과 인력양성, 커리큘럼 개발 및 평가를 위한 미디어교육센터가 교육부 산하에 신설될 필요가 있다. 기존의 미디어교육을 담당한 기관 및 단체와 미디어업계 종사자 및 은퇴자들을 관리하여 인력배출과 시설·장비 확보 및 개선을 위한 종합적인 콘트롤타워로서 역할을 하도록 조치할 필요가 있다.

③ 인력양성 : 미디어교육이 제도화되어 초·중·고 학생, 학부모, 교사들을 대상으로 미디어교육

이 시행되기 위해서는 미디어교육의 궁극적인 목적과 효과적인 교수법을 체득한 교·강사 인력확보가 필요하다. 이를 위해 ‘미디어교육 코치’ 제도를 도입하여 교육부와 교육청의 유기적 협력으로 미디어교육 코치 양성을 위한 연수를 제공하여 역량 있는 교·강사 인력을 확보하여야 한다. 미디어교육 코치 연수를 성공적으로 마친 교원들에게는 임용과 승진에 가산점을 주어 다수의 우수인력이 미디어교육 코치로 제 역할을 할 수 있도록 유도할 필요가 있다.

(2) 정부 부처 통합 관리·지원체계 구축

여성가족부, 교육부, 문화체육관광부 등 각 부처 및 기관마다 청소년의 사이버 일탈 관련 정책을 마련하고 막대한 예산을 들여 다양한 서비스를 제공하고 있다 (부록 3. 부처/기관별 정책 및 지원서비스 참조). 부록 3의 <표 1>부터 <표 4>는 여성가족부, 문화체육관광부 등 정부 부처 및 기관별로 현재 이루어지고 있는 청소년 사이버일탈 관련 대응 정책 및 지원 서비스/프로그램 등을 살펴보고 일탈 주제별로 정리한 것이다. <표 1>은 매체의 과의존 관련 정책 및 지원 서비스, <표 2>는 사이버 폭력 관련 정책 및 지원 서비스를, <표 3>은 도박, 사기, 성범죄 등 사이버 범죄 관련 정책 및 지원 서비스들을 정리한 내용이다. 마지막으로 <표 4>는 일탈예방을 위한 선제적 대응과 사회 환경 조성을 위한 정책 및 지원 서비스를 담고 있다. 스마트폰 인터넷 과의존 대응 총괄은 과학기술정보통신부(구. 미래창조과학부)가 맡고 여성가족부는 청소년인터넷드림마을 운영 및 상담 등을 통한 청소년 고위험군 중독 대응, 문화체육관광부는 미디어교육을 통한 디지털리터러시 역량 제고를 주로 담당하고 있다 (<그림 IV-1> 참조). 그러나 이 같은 정부와 사회의 정책과 노력에도 불구하고 청소년 사이버 일탈 현상은 빈번해지고 있으며, 저연령화 현상이 나타나고 있는 것이 현실이다.

여성가족부, 과학기술정보통신부, 교육부, 법무부, 문화체육관광부, 방송통신위원회 등의 각 부처의 관련 정책 및 사업 추진 실태에 대한 면밀한 파악으로 실효성에 대한 검증과 부처 간 유기적 대응을 통한 실효성 제고 노력이 필요하다. 이를 위하여, 소위 부처 간 중복 투자로 인한 인력 및 재원 낭비를 막고 유기적인 협조체계 구축을 위해 국무총리 산하 청소년 사이버일탈에 관한 통합 관리 및 지원을 위한 위원회를 마련하여 실질적인 중앙 컨트롤타워로서 기능을 할 수 있도록 제도를 마련할 필요가 있다.

사이버일탈을 유발하는 요인은 매우 복잡적이고 다양하다. 스마트폰/인터넷/게임 과의존(예: 여성가족부의 2017년도 청소년 인터넷게임 이용 실태 조사; 2016년도 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사), 사이버폭력(예: 한국형사정책연구원(이승현 외, 2015)의 청소년 사이버폭력 유형분석



※ 17개 광역시·도는 거점 상담센터 운영 등 지역 단위 사업 추진

[그림 IV-1] 관계부처 합동 스마트폰·인터넷 과의존 대응

※출처: 관계부처합동 (2016)

<http://www.msip.go.kr/web/msipContents/contentsView.do?catelId=mssw11211&artId=1302439>

및 대응방안 연구), 사이버도박(예: 한국도박문제관리센터의 2015년도 청소년도박문제 실태 조사), 음란물(예: 한국형사정책연구원(강은영, 2016)의 2016년도 아동·청소년 이용 음란물에 대한 국민인식과 효과적인 규제방안 연구) 등 청소년의 다양한 일탈의 특정 유형과 대응책을 다룬 연구기관 및 학계의 보고서와 논문들이 속속 발표되고 있다.

그러나 이 같은 특정 일탈 유형의 대책마련과 함께 정책운영의 효과성 제고를 위해서는 사이버일탈의 전반적인 유형의 분류와 사이버일탈을 유발하는 영향요인들의 종합적인 고찰과 분류를 통한 대응책 마련의 필요성이 꾸준히 제기되었다. 조동기(2006)는 자신의 논문에서 “사이버공간의 일탈을 전체적인 틀 속에서 이해하고 각 유형의 특성을 파악하고자 하는 노력은 부족했다”고 지적하였다. 정책마련에 있어서도 이 같은 사이버 공간의 일탈을 전체적인 틀 속에서 이해하고 각 유형별 특성을 파악하여 부처의 기능과 주 역할을 고려한 효과적인 대응 및 조율을 위한 중앙 컨트롤 타워가 필요하다.

.....

참 고 문 헌

참 고 문 헌

- 강나연 (2015). 스마트폰 과다사용이 중학생의 사이버불링에 미치는 영향: 공감과 부모감독의 조절효과를 중심으로. 건국대학교 대학원 석사논문청구.
- 강은영 (2016). 아동·청소년 이용 음란물에 대한 국민인식과 효과적인 규제방안 연구. 형사정책연구원 연구총서. 1-352.
- 경향신문(2017. 11.08). “고객 흔적, 우리 머릿속에서부터 지우죠” 임아영 기자.http://biz.khan.co.kr/khan_art_view.html?artid=201711080600005&code=930100 (검색일자: 2017. 11.22.)
- 고미나 (2015). 청소년의 온라인 게임중독과 비행 간의 관계-우울과 불안의 조절효과 검증. 수산해양교육연구, 27(3), 644-655.
- 고은희, 김은정 (2014). 청소년의 우울, 사회적 위축, 주의력이 사이버비행에 미치는 영향: 애착요인의 매개효과를 중심으로. 한국심리학회 연차 학술발표 논문집, 2014년 제1호, 2014. 8.
- 고은희, 김은정 (2015) 우울, 주의집중의 어려움, 인터넷 사용빈도 및 교사/친구관계가 청소년 사이버비행에 미치는 영향: 조절된 매개효과 검증. 청소년학연구, 22(3), 1-26.
- 교육부(2016). 2016년 2차 학교폭력 실태조사 결과 보도자료. <http://www.korea.kr/policy/pressReleaseView.do?newsId=156171257> (검색일자: 2017.05.09.)
- 관계부처합동 (2016). 스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 종합계획[안]. <http://www.msip.go.kr/web/msipContents/contentsView.do?cateId=mssw11211&artId=1302439> (검색일자: 2017.05.10.)
- 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방 전략. 한국심리학회지: 건강, 12(1), 1-19.
- 권성호, 김성미 (2011). 소셜 미디어 시대의 디지털 리터러시 재개념화. 미디어와 교육, 1(1), 65-82.
- 권진, 박지은, 오지영 (2016). 남자 중·고등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향요인

- 비교 연구. 한국산학기술학회 논문지, 17(3), 75-86.
- 금지현, 김동심, 정수인 (2016). 남자 청소년의 컴퓨터 사용시간, 스마트폰 의존도, 음란물중독, 학습활동, 교우관계의 관계규명. 청소년학연구, 23(4), 219-241.
- 김광혁, 정하나 (2017). 청소년 도박경험에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 한국정신보건사회복지학회 학술논문발표집, 379-380.
- 김정은, 윤혜미 (2012). 사이버폭력에 관련된 생태체계변인의 영향. 청소년복지연구, 14(1), 213-238.
- 김정은 (2013). 가정폭력경험과 청소년의 사이버폭력 가해행동 관계에서 학교폭력의 매개효과. 한국가족복지학, 18(1), 5-30.
- 김경호 (2014). 초기 청소년의 부모-자녀 의사소통과 부모의 양육태도가 학업 스트레스 및 사이버 비행에 미치는 영향. 미래청소년학회지, 11(2), 1-22.
- 김경호, 차은진 (2012). 중학생의 인터넷 중독이 사이버 비행에 미치는 영향: 인터넷 윤리의 매개효과 검증. 보건사회연구, 32(2), 364-401.
- 김계정, 이영호 (2012). 온라인 게임갈망에 대한 대처방략이 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 19(2), 373-402.
- 김나예 (2015). 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향- 가족지지의 조절효과를 중심으로. 한국컴퓨터정보학회논문지, 20(2), 209-219.
- 김나예 (2016). 청소년의 게임중독이 공격성에 미치는 영향 연구-부모의 양육태도의 조절효과를 중심으로. 미래청소년학회지, 13(2), 87-103.
- 김동일, 이윤희, 정여주, 김동민, 조영미 (2008). 아동, 청소년상담: 청소년 인터넷중독 관찰자용 척도 개발. 상담학연구, 9(3), 1201-1214.
- 김상원 (2007). 아동과 청소년 비행의 원인비교: 허쉬의 사회유대이론을 중심으로. 한국형사정책연구원. 형사정책연구, 18(2), 325-362.
- 김성봉, 장정임 (2016a). 청소년의 스트레스 대처 행동과 도박중독과의 관계에서 비합리적 도박신념의 매개효과. 한국산학기술학회 논문지, 17(4), 85-91.
- 김성봉, 장정임 (2016b). 청소년 도박중독 판별요인 분석-비합리적 도박신념, 충동성, 스마트폰 중독을 중심으로. 한국산학기술학회 논문지, 17(8), 630-636.
- 김소희, 서경현 (2016). 성장기 도박에 대한 노출, BAS/BIS 및 비합리적 도박신념과 대학생의 도박중독 간의 관계. 청소년학연구, 23(3), 439-460.

- 김수정 (2004). 청소년의 정보통신 윤리의식과 사이버 비행과의 관계연구. 청소년복지연구, 6(1), 69-88.
- 김영경 (2012). 청소년의 스트레스가 현재 도박행동과 미래 도박행동 가능성에 미치는 영향-인터넷 중독과 비합리적 도박신념의 매개효과. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 24(1), 175-195.
- 김영경 (2013). 청소년의 스트레스와 인터넷 중독 및 도박행동과의 관계-자기효능감과 자아탄력성의 조절효과 검증. 한국청소년연구, 24(1), 127-156.
- 김영혜, 이화자, 정향미 (2000). 남자중학생의 컴퓨터음란물 접촉실태와 접촉반응에 대한 조사연구. 한국간호교육학회지, 6(1), 7-22.
- 김영화, 신성만, 이해주 (2012). 청소년 인터넷 도박행동의 실태 및 심리적 특성과의 관계. 한국심리학회지: 건강, 17(4), 927-941.
- 김옥순 (2001). 사이버 일탈과 청소년. 사회이론, (20), 119-146.
- 김유정 (2010). 청소년들의 개인적 요인이 인터넷 음란물 이용과 이용 후의 성태도 형성에 미치는 영향. 한국방송학보, 24(6), 45-84.
- 김지혜 (2013) 청소년의 우울과 공격성이 인터넷 활용유형을 매개로 사이버비행과 현실비행에 미치는 영향. 학교사회복지, 24, 31-59.
- 김진희, 김정모, 김영식, 오연주 (2017). 청소년의 SNS 과의존 과정 연구- 근거이론을 중심으로. 청소년학연구, 24(6), 155-178.
- 김청택, 김동일, 박중규, 이수진 (2002). 인터넷 중독 예방상담 및 예방 프로그램 개발 연구. 한국정보문화진흥원
- 김효순, 김경숙, 이상호 (2009). 인터넷 환경이 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향. 남부대학교 논문집, 9, 55-62.
- 김효순, 김서연, 박희서 (2016). 은둔형 외톨이 성향 청소년의 온라인 게임 중독과정에서 사회적 지지의 조절효과에 관한 연구. 한국컴퓨터정보학회논문지, 21(10), 149-156.
- 나혜연, 김연신, 한유진 (2017). 청소년의 자기조절력이 사이버불링에 미치는 영향: 스마트폰 과다사용의 조절효과를 중심으로. Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology, 7(2), 583-590.
- 나희정 (2013). 청소년의 학교폭력피해경험과 대처행동과의 관계에서 자기조절능력과 가족 건강성의 조절효과. 경북대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

- 남미애, 홍봉선 (2012). 청소년의 인터넷음란물 접촉과 일탈적 성행동과의 관계-인지적 요인의 매개효과를 중심으로. 청소년학연구, 19(9), 93-124.
- 남영옥 (2005). 중학생의 인터넷 중독, 게임중독, 음란물중독의 심리사회적 특성 비교. 청소년학연구, 12(3), 363-388.
- 남영옥, 이상준 (2002). 청소년의 사이버섹스 중독과 사이버음란물 접촉 및 성행동과의 관계. 청소년학연구, 9(3), 185-212.
- 남재성, 장정현 (2011). 청소년의 사이버폭력 피해에 관한 연구-청소년 비행요인과 지역사회 요인을 중심으로. 한국범죄심리연구, 7(3), 101-119.
- 남전아, 채규만 (2012). 스트레스와 청소년 도박행동의 관계 충동성의 매개효과와 모애착의 중재효과. 한국심리학회지: 건강, 17(3), 643-657.
- 라민오 (2001). 충동성 인터넷 중독경향과 청소년의 사이버관련비행의 관계. 강원대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 류황건, 최이순, 장효강, 김정은 (2012). 청소년 도박중독의 특성에 관한 연구. 보건의료산업 학회지, 6(1), 153-161.
- 문병옥, 황혜원 (2006). Agnew 의 일반긴장이론을 통한 한국 청소년의 비행 이해. 아동과 권리, 10, 127-150.
- 문화일보 (2011.12.13.) 성기촬영해 협박...죽음 부르는 '왕따'. 윤정아 기자. <http://www.munhwa.com/news/view.html?no=2011122301031027285004>(검색일자: 2017. 09.04.)
- 문화일보 (2017.05.25.) 청소년 20만명 '인터넷·스마트폰 중독', 임대환 기자. <http://www.munhwa.com/news/view.html?no=2017052501071103006001>(검색일자: 2017. 09.04.)
- 미래창조과학부·한국정보화진흥원 (2016). 2016년 인터넷 과의존 실태조사.
- 민정식 (2015). 청소년들의 유해정보 재전송에 미치는 영향-소셜미디어 중독과 자기통제를 중심으로. 언론과학연구, 15(4), 79-108.
- 박나래, 오수경, 진미선, 백수정, 정익중 (2015). 부모양육태도가 청소년의 악성댓글작성과 음란사이트열람에 미치는 영향-성별차이를 중심으로. 아동학회지, 36(2), 39-54.
- 박미향, 박재암 (2014). 여성 청소년의 자기통제력, 운동참여수준, 인터넷 중독, 사이버윤리의식 및 사이버비행의 관계, 한국산학기술학회 논문지, 15(12), 7101-7109.
- 박성수 (2001). 인터넷을 통한 청소년비행에 관한 연구. 한국공안행정학회보, 12, 91-121.

- 박소리, 김은미, 나은영 (2007). 어린이와 청소년의 인터넷 이용 유형화 및 유형별 친구 관계의 특성. 사이버커뮤니케이션학보, 22, 39-81.
- 박승민, 김은하 (2009). 청소년 온라인게임 과다사용 경향성과 개인적, 환경적 변인과의 관계에 대한 단기종단자료 분석. 청소년학연구, 16(1), 393-413.
- 박승민, 김창대 (2005). 온라인게임 과다사용 청소년의 게임행동 조절 유형 분석. 교육심리연구, 19(4), 999-1022.
- 박영신, 김의철, 탁수연 (2011). 청소년 사이버 일탈행동에 대한 부모, 친구, 도덕적이탈 및 관계효능감의 영향. 교육심리연구, 25(3), 617-645.
- 박예슬, 박주희 (2016). 중학생의 학교폭력 피해경험이 사이버불링 가해행동에 미치는 영향과 자기통제력의 조절효과. 아동학회지, 37(3), 39-51.
- 박정희, 박희현 (2014). 아동의 외로움과 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독에 미치는 영향: 성별차이를 중심으로. 한국놀이치료학회지, 17(2), 179-192.
- 방송통신심의위원회 (2015). 청소년 방송통신 콘텐츠 이용 실태 분석 연구.
- 배상률 (2015). 청소년문화 활성화를 위한 소셜 미디어 활용 연구. 한국청소년정책연구원 연구보고서, 1-336.
- 배성만 (2015). 성별에 따른 청소년 인터넷 게임중독의 관련 요인. 청소년학연구, 22(8), 385-405.
- 서강훈 (2017). 청소년의 인터넷 미디어 음란물 노출이 성의식에 미치는 영향에 관한 연구. 한국컴퓨터정보학회논문지, 22(3), 123-129.
- 서경현, 김혜경, 김성민 (2014). 청소년기의 삶에 대한 태도와 인터넷 게임중독 및 건강간의 관계. 한국심리학회지: 건강, 19(4), 1087-1101.
- 석희정 (2016). 인터넷게임중독 청소년의 가족환경 경험에 대한 질적 사례연구. 한국사회복지질적연구, 10(3), 93-124.
- 설수영, 이기봉 (2011). 청소년 온라인게임중독의 주요 결정요인과 가족여가정책의 필요성. 한국체육정책학회지, 9(1), 99-113.
- 성윤숙 (2003). 청소년의 삶의 질과 온라인 게임 이용동기 및 결과에 관한 연구. 아동학회지, 24(2), 93-108.
- 손강숙 (2016). 인터넷 도박 청소년의 금전동기와 미래 도박행동의 관계: 비합리적 도덕신념의 매개효과를 중심으로. 학습자중심교과교육연구, 16(12), 229-247.

- 송원영, 정세진 (2012). 청소년의 음란물 최초 접촉 나이, 접촉량과 성태도, 강간통념의 관계. 한국심리학회 학술대회 자료집, 1, 228.
- 신미, 유미숙 (2010). 청소년 성발달에 따른 자극추구성향과 음란매체 접촉경험 및 반응의 영향력 분석. 청소년학연구, 17(11), 205-225.
- 심재웅 (2010). 청소년들의 음란물 노출시기가 음란물 관련 태도에 미치는 영향. 미디어, 젠더 & 문화, 16, 75-104.
- 심홍진, 한은영, 박병선, 박남기 (2014). 청소년의 사이버폭력 동기와 통제 요인에 관한 연구: 모바일 인스턴트 메신저를 중심으로. 정보통신정책연구원.
- 안동근 (2005). 청소년의 삶의 질이 온라인 게임 이용행태에 미치는 영향에 관한 연구. 한국청소년연구, 16(2), 369-403.
- 안정임, 김지혜 (2013). 가족커뮤니케이션 유형 및 온라인 친구관계 특성이 청소년들의 사이버 문제행동에 미치는 영향. 청소년학연구, 20(11), 23-54.
- 양소정 (2010). 인터넷 음란물 노출이 청소년의 반사회적 성의식에 미치는 영향에 관한 연구. 한국청소년연구, 21(4), 247-284.
- 양숙자 (2016). 부모양육태도 및 포레요인이 청소년의 음란물 매체 몰입에 미치는 영향. 한국콘텐츠학회논문지, 16(8), 729-742.
- 양정남, 최은정, 이명호, 소영 (2011). 청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향. 청소년학연구, 18(5), 357-383.
- 여성가족부 (2013). 2013년 청소년 매체이용 실태조사. 여성가족부.
- 여성가족부 (2016). 2016년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사. 여성가족부.
- 여성가족부 (2017). 2017년 청소년 인터넷게임 이용실태조사. 여성가족부.
- 연미영 (2006). 청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 12(1), 1-14.
- 염동문, 김선주, 이성대 (2014). 청소년의 인터넷과다사용이 사이버비행에 미치는 영향 연구: 자기통제력의 조절효과를 중심으로. 한국청소년연구, 25(4), 159-183.
- 염문정, 김성일 (2004). 영동지역 청소년의 인터넷 음란물 접촉 행동과 자아정체감의 관계. 청소년학연구, 11(1), 47-74.
- 오대영, 이정기 (2015). 청소년들의 학교급(초·중·고)별 스마트폰 오픈마켓 유해콘텐츠

- 이용과 효과-성 인식, 부정적 효과, 성적을 중심으로. 사회과학연구, 31(1), 369-392.
- 오세연, 곽영길 (2013). 사이버불링을 통한 학교폭력의 실태와 대응방안에 관한 연구. 한국치안행정학회, 10(3), 65-88.
- 원다현 (2011). 인터넷 공간에서 악성댓글을 사용하는 아동청소년의 심리사회적 특성연구. 성신여자 대학원 석사학위논문.
- 유상미, 김미량 (2010). 실천적 정보통신윤리 교육을 위한 사이버 일탈행위 분석. 한국컴퓨터 교육학회 논문지, 13(5), 51-70.
- 유은희, 하은혜 (2009). 인터넷 중독 유형에 따른 청소년의 온-오프라인 친구관계. 한국청소년연구, 20(2), 5-29.
- 윤여홍, 조우용, 최정혜, 정예림. (2016). 온라인 게임 규제와 청소년의 시선. 한국콘텐츠학회 논문지, 16(11), 223-239.
- 윤자영, 채규만 (2014). 청소년의 인터넷 게임중독 경향과 학교폭력인식의 관계-현실지각 수준을 매개변인으로. 인지행동치료, 14(3), 455-476.
- 윤해성, 박성훈 (2013). SNS 환경에서의 범죄현상과 형사정책적 대응에 관한 연구. 한국형사정책연구원 연구총서, 13-AA-08.
- 이데일리 (2014. 07. 09). [김기자의 실리콘변두리] 페이스북 성폭력 ‘프레이프’를 아시나요?, 김유성 기자, http://www.edaily.co.kr/news/news_detail.asp?newsId=02063126606152880&mediaCodeNo=257 (검색일자: 2017. 12. 08)
- 이득연, 박자양, 이동훈 (2006). 아동, 청소년 상담 : 청소년의 역기능적 심리특성과 사이버 관련 비행의 관계모형 검증 -인터넷 중독을 매개변인으로-. 한국상담학회, 7(1), 103-115.
- 이상준 (2015). 청소년의 스마트폰 중독 및 스마트폰 게임중독에 따른 보호요인과 위험요인의 비교 연구. 청소년복지연구, 17(2), 55-79.
- 이상현 (2014). SNS상 개인정보 무단 수집·보관·유포 및 타인사칭에 대한 형사법 연구. 형사정책연구, 25(3), 127-159.
- 이성대 (2013). 여자청소년의 인터넷 게임중독 영향요인 및 단일체계설계를 활용한 사회적지지 프로그램의 효과연구. 한국국제대학교 일반대학원 박사학위 청구논문.
- 이성식 (2003). 청소년의 인터넷음란물 접촉실태와 성비행에 미치는 영향. 형사정책연구, 61-114.

- 이성식 (2004). 청소년 인터넷음란물 접촉이 성폭력에 미치는 영향에서의 조건적 효과. 청소년학연구, 11(2), 23-44.
- 이성식 (2005). 사이버상의 청소년비행에 대한 일반이론의 검증. 한국공안행정학회보, 21, 228-249.
- 이성식 (2009). 초등학생들의 사이버비행에 있어서 일상긴장, 낮은 자기통제력, 인터넷 사용시간의 영향작용: 세 이론의 검증을 중심으로. 형사정책연구, 2(91), 95-115.
- 이성식 (2010). 낮은 자기통제력과 비행기회요인들의 오프라인 및 온라인 비행에의 영향 비교: 일반이론의 검증. 형사정책연구, 21(1), 203-223.
- 이성식 (2014). 스마트폰 이용상의 사이버일탈 설명요인에 관한 탐색적 연구. 형사정책, 26, 265-285.
- 이성식, 강은영, 최수형 (2015). 청소년의 스마트폰중독이 사이버비행에 미치는 영향. 한국범죄학, 9(2), 69-102.
- 이숙정, 육은희 (2013). 폭력적 온라인 게임의 도덕적 이탈 단서-FPS 게임의 사살 정보와 집단 이용을 중심으로. 한국청소년연구, 24(1), 219-241.
- 이승현, 강지현, 이원상 (2015). 청소년 사이버폭력의 유형분석 및 대응방안 연구. 형사정책 연구원 연구총서, 1-457.
- 이승현, 노성호 (2014). 청소년따돌림에 대한 형사 정책적 대응방안. 형사정책연구원 연구총서, 1-304.
- 이완희, 황성현 (2014). 청소년의 부정적 자극이 친구차별접촉과 긴장요인을 매개로 청소년 비행에 미치는 영향. 한국경찰학회보, 16(5), 197-218.
- 이정숙, 안윤영 (2005). 초등학생의 컴퓨터 사용과 사이버 비행에 관한 연구. 한국청소년연구, 16(1), 225-254.
- 이정환, 이성식. (2014). 대학생의 사이버범죄피해가 가해에 미치는 영향에서 일반긴장이론의 검증과 그 성별차이. 한국청소년연구, 25(4), 137-158.
- 이종남 (2015). 학업스트레스와 또래 동조성이 청소년의 사이버 비행에 미치는 영향에 관한 연구: 언어비행과 성비행을 중심으로. 글로벌사회복지연구, 5(1), 79-105.
- 이종원, 이순래, 정윤미 (2016). 한국아동· 청소년패널조사 VII : 기초분석보고서 I-청소년 비행의 실태와 추이 분석: 현실비행과 사이버비행. 한국청소년정책연구원 연구보고서, 1-224.

- 이창호, 이경상 (2013). 소셜미디어 사용이 청소년의 사이버불링에 미치는 영향: 네트워크 특징을 중심으로. 한국청소년연구, 24(3),
- 이창훈 (2016). 청소년의 섹스팅(sexting) 실태와 원인, 형사사법 정책의 방향에 관한 소고. 교정담론, 10(2), 297-324.
- 이철 (2009). 가정, 학교, 친구관계에서 발생하는 긴장이 청소년 비행에 미치는 효과 연구-종합 긴장모형과 세부 긴장모형을 통한 탐색. 청소년학연구, 16(3), 237-257.
- 이충환, 신준섭 (2017). 인터넷 음란물 경험과 자기통제력이 청소년의 성폭력 가해행동에 미치는 영향력 분석. 청소년학연구, 24(5), 1-29.
- 이해경 (2002). 청소년들의 음란물, 음란채팅 중독 경험에 있어서 사회심리적 예측변인들의 비교. 청소년학연구, 9(2), 165-190.
- 이해경, 임동훈, 김혜원 (2014). 남녀 청소년들의 도박행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이. 청소년복지연구, 16(3), 257-285.
- 이혜미, 양소은, 김은미 (2016). 청소년의 온라인 유해정보 노출과 온라인 일탈행동에 미치는 요인. 한국언론학보, 60(3), 209-236.
- 이희길 (2008). 자기통제력의 세대 간 전이 과정에 대한 연구. 사회이론, 33, 165-200.
- 임지영 (2014a). 남자 중학생들의 게임중독과 분노행동의 관계-비합리적 신념의 매개효과를 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 14(4), 227-236.
- 임지영 (2014b). 남자 청소년의 게임중독이 공격성에 미치는 영향-집행기능결함의 매개효과를 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 14(2), 122-130.
- 장미경 (2011). 청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램의 개발 및 효과검증. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 23(2), 277-297.
- 장신영 (2011). 청소년 사이버 일탈에 관한 연구-통제이론을 중심으로. 범죄와 비행, 창간호, 263-281.
- 장정연 (2011). 청소년 사행성 게임행동의 유형과 영향요인. 정신보건과 사회사업, 37, 348-381.
- 장준오 (2003). 사이버상의 청소년일탈의 실태와 중독. 형사정책연구, 14(4), 5-60.
- 장훈, 윤상연, 허태균 (2010). 도박유형에 따른 도박행동과 도박문제의 차이. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 16(3), 331-354.
- 전대성, 김동욱 (2016). 게임중독이 청소년들의 주관적 행복인식에 미치는 영향. 한국자치

- 행정학보, 30(4), 57-75.
- 전동일, 위수경, 최종복, 오봉옥 (2008). 청소년 사이버 비행 영향요인. 사회복지리뷰, 13, 149-170.
- 전숙영, 안윤영, 이정숙 (2005). 학령기 아동의 심리적 성장환경이 인터넷 중독과 사이버 비행에 미치는 영향. 아동과 권리, 9, 487-503.
- 정규형, 이상훈 (2015). 청소년이 인식한 부모의 학대가 사이버비행에 미치는 영향: 공격성의 매개효과를 중심으로. 청소년복지연구, 17(4), 171-190.
- 정민 (2012). 아들의 사회적 관심과 격려 기법에 근거한 인터넷 중독과 사이버 비행 아동 집단상담 프로그램의 효과. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 24(3), 533-553.
- 정승민 (2010). 인터넷사기의 동향 및 원인에 관한 연구. 한국범죄심리연구, 4(2), 193-225.
- 정여주, 두경희 (2014). 청소년 사이버폭력의 원인, 결과, 개입에 대한 연구 동향- 예방상담학적 관점에서. 청소년학연구, 21(8), 373-406.
- 정영호 (2011). 청소년의 컴퓨터 게임이용과 공격성 그리고 실제 비행에 관한 연구 -잠재성장모형을 중심으로. 사이버커뮤니케이션학보, 28(1), 89-125.
- 정완 (2005). 사이버공간상 불법·유해 정보의 합리적 규제방안. 형사정책연구원 연구총서, 9-125.
- 정향미 (2008). 청소년의 인터넷 음란물 접촉경험과 음란물 추구성향 및 성태도와의 관계. 한국아동간호학회 학술대회 논문집, 91.
- 정현선 (2017). 시작하겠습니다, 디지털 육아. 서울: 도서출판 우리학교.
- 정한라 (2013). 국내외 사이버폭력 사례 및 각국의 대응방안. Internet & Security Focus, 2013년 10월호.
- 정혜원 (2010). 청소년단계에서 사이버 비행의 변화에 대한 연구: 일반긴장이론, 자기통제이론, 비행기회이론을 중심으로. 형사정책연구, 21(2), 263-288.
- 조동기 (2006). 사이버공간의 일탈 유형과 사회통제의 특성. 정보사회와 미디어, (10), 73-97.
- 조선일보 (2017.07.27.) '살인 역할극' 같은 잔혹물 넘쳐...초등생도 만화보듯 빠져든다. 김연주 기자. http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/07/27/2017072700239.html (검색일자: 2017. 09.07.)
- 조선일보 (2017.08.22.) '짹짹'은 옛말... 쉬는 시간이면 교실이 '도박장'. 김지연 기자.

- http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/08/22/2017082200234.html (검색일자: 2017.09.26.)
- 조선일보 (2017.09.06.) "잔혹함 자랑하듯… 청테이프로 묶고 구타, 성폭행 장면 찍어 돌려봐", 백수진 기자, http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/09/06/2017090600277.html (검색일자: 2017.09.26.)
- 조선일보 (2017.09.09.) 초등 2학년도 스마트폰에 야동...요샌 음란물도 '조기학습' . 성유진 기자. http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/09/09/2017090900122.html (검색일자: 2017. 09.14.)
- 조선일보 (2017.09.27.) "고교생이 도박 빚 1000만원… 학원비로 돌려막기까지", 김지연 기자. http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/09/27/20170927_00219.html (검색일자: 2017. 09.29.)
- 조선일보 (2016.11.10). 사이버 범죄 중 절반 이상이 인터넷 사기...10대 청소년도 심각한 수준. 노동균 기자. <http://it.chosun.com/news/article.html?no=2826444> (검색일자: 2017.09.04.)
- 좌현숙 (2015). 중학생이 지각한 부모의 학대수준이 사이버 비행에 미치는 영향: 우울의 매개효과 검증. 청소년문화포럼, 43(단일호), 135-161.
- 주지혁, 조영기 (2007). 온라인게임이 청소년의 공격성에 미치는 영향 연구. 사이버 커뮤니케이션학보, 24, 79-115.
- 중앙일보 (2015.04.30.). '민서 친구 한동인' ... 이 명찰 달았더니 학교폭력 사라졌어요. <http://news.joins.com/article/17703780> (검색일자: 2017.10.18).
- 중앙일보 (2016. 6. 27.) 인터넷 사기행각 벌인 10대 가출청소년 무더기 적발. 강승우 기자. <http://news.joins.com/article/20225180>. (검색일자: 2016. 6. 27).
- 중앙일보 (2017.10.15.) “호기심에 시작해 어느새 빛이 수천” 불법 도박 10대 3년 새 3배 늘었다. 홍상지 기자. <http://news.joins.com/article/22013483> (검색일자: 2017. 10. 17.)
- 차은진 (2012). 중학생의 사이버비행에 영향을 미치는 요인에 관한 연구-인터넷 중독, 인터넷 윤리의식, 사이버비행의 연쇄적 인과관계를 중심으로. 청소년복지연구, 14(3), 1-27.
- 천정웅 (2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. 청소년학연구, 7(2),

- 97-116.
- 최명일 (2009). 인터넷 음란물 노출에 영향을 미치는 요인과 음란물 노출이 실제 성 태도에 미치는 영향에 관한 연구. 한국언론학보, 53(2), 49-69.
- 최민음, 금현수, 정은정, 김효은, 이정기 (2012). 청소년들의 인터넷 중독이 간접적·공적, 직접적·사적 인터넷 공간에서의 언어폭력 행위에 미치는 영향에 관한 연구. 사회과학연구, 28(3), 375-402.
- 최정임, 정동훈 (2014). 스마트폰을 통한 청소년의 성관련 콘텐츠 노출 원인 분석. 한국콘텐츠학회논문지, 14(4), 445-455.
- 최정임, 정동훈 (2016). 성태도, 대인관계, 스마트폰 이용이 청소년들의 성행동에 미치는 영향. 정보사회와 미디어, 17(2), 1-34.
- 충청투데이 (2014. 07. 09). SNS는 인생의 낭비다? 김초이, <http://www.cctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=844037> (검색일자: 2017. 12. 08).
- 탁수연, 박영신, 김의철 (2007). 고등학생의 사이버 일탈과 인간관계, 심리특성 및 행동특성의 관계분석. 청소년학연구, 14(4), 233-258.
- 하민정, 박소연 (2015). 청소년 도박중독 과정에 대한 연구-청소년기에 도박중독을 경험한 성인들의 구술을 바탕으로. 정신보건과 사회사업, 43(3), 220-249.
- 한국경제 (2016.10.08.). 더딘 수사에 뒷북 계좌정지...판치는 '인터넷 중고 사기', 황정환 기자, <http://news.hankyung.com/article/2016100766161?nv=o> (검색일자: 2017.09.29.).
- 한국도박문제관리센터 (2015). 2015년 청소년 도박문제 실태조사. 한국도박문제관리센터.
- 한국인터넷진흥원 (2016). 2015년 사이버폭력 실태조사 결과 보고서. 한국인터넷진흥원.
- 한국인터넷진흥원 (2011). 2011년 인터넷윤리문화 실태조사. 한국인터넷진흥원.
- 한종욱 (2001). 청소년 사이버 비행자의 사회유대요인에 관한 연구. 한국경찰학회보, 3(단일호), 357-384.
- 허준, 이운호 (2012). 청소년의 여가활동과 비행의 관계에 대한 연구. 한국범죄심리연구, 8, 213-240.
- 홍세희, 노언경 (2013). 남자청소년의 온라인게임 이용시간 변화형태에 대한 잠재계층 추정 및 비행형태와의 관련성 검증. 한국청소년연구, 24(4), 119-148.

- Agnew, R. (1992). Foundation for a General Strain Theory of Crime and Delinquency, *Criminology*, 30, 40–87.
- Anderson, C. A. & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 7722–7790.
- Bronfenbrenner, U. (1979). Contexts of child rearing: Problems and prospects. *American psychologist*, 34(10), 844.
- Derryberry, D. & Rothbart, M. K. (1988). Arousal, affect, and attention as components of temperament. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55(6), 958–966.
- Funk, J. B., Bushman, J., & German, G. N. (2000). Preference for violent electronic games, self-concept, and gender differences in young children. *American Journal of Psychiatry*, 70, 233–241.
- Hirschi, T. (1969). *Causes of Delinquency*. Berkeley, CA: Free Press.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. Washington, DC: The Aspen Institute.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Salmivalli, C., Kärnä, A., & Poskiparta, E. (2011). Counteracting bullying in Finland: The KiVa program and its effects on different forms of being bullied. *International Journal of Behavioral Development*, 35(5), 405–411.
- Sutherland, E. H. & Cressey, D. (1955) *Principles of Criminology*, Philadelphia (5th Ed): Lippincott.
- Widyanto, L. & McMurran, M. (2004). The psychometric properties of the Internet addiction test. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 443–450.
- Williams, K. & Guerra, N. G. (2007). Prevalence and predictors of Internet bullying. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S14–S21.



부 록

1. 사이버위원회 1차 조사
2. 사이버위원회 2차 조사
3. 부처/기관별 정책 및 지원서비스

부 록

청소년 사이버일탈 유형별 대책 연구

- 전문가 온라인자문 1차 조사 -

문1) 다음은 우리나라 10대 청소년들의 사이버일탈에 관한 귀하의 의견을 묻는 질문입니다.
각 문항별 해당 번호에 ○표 해 주십시오.

질문 내용	전혀 그렇지 않다	<-----		보통 이다	----->		매우 그렇다
① 청소년 사이버일탈 의 심각성은 전반적으로 10년 전과 비교해 악화일로에 있다.	1	2	3	4	5	6	7
② 청소년의 사이버일탈 예방 에 관한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	1	2	3	4	5	6	7
③ 사이버일탈 가해 청소년 에 대한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	1	2	3	4	5	6	7
④ 사이버일탈 피해 청소년 을 위한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	1	2	3	4	5	6	7
⑤ 현재 각 부처별로 시행되는 청소년 사이버일탈 및 매체 이용 관련 정책을 총괄하는 별도의 통합 지원 체계 가 필요하다.	1	2	3	4	5	6	7
⑥ 뉴미디어 (스마트폰, 인터넷 등)의 오남용을 예방하고 순기능 활용 역량을 키워줄 수 있는 청소년 대상 교육이 필요하다.	1	2	3	4	5	6	7
⑦ 청소년의 사이버일탈 예방 차원에서 학교 내 미디어 교육의 제도화 가 필요하다.	1	2	3	4	5	6	7
⑧ 사이버일탈에 따른 심각성에 따라 청소년이라도 지금 보다 더 강력한 처벌 이 이루어질 필요가 있다.	1	2	3	4	5	6	7
⑨ 사이버일탈의 피해정도에 따른 엄격한 처벌 이 이루어지면 청소년의 사이버일탈을 억제 하는 효과가 있을 것이다.	1	2	3	4	5	6	7
⑩ 사이버일탈 피해자에 대한 치유와 피해보상 이 보다 적극적으로 이루어질 필요가 있다.	1	2	3	4	5	6	7

⑪ 유해 콘텐츠 및 사이트에 대한 신고 포상제가 활성화될 필요가 있다.	1	2	3	4	5	6	7
⑫ 청소년 사이버일탈 현상의 저연령화가 이루어지고 있다.	1	2	3	4	5	6	7

문2) 우리나라 10대 청소년들의 전반적인 뉴미디어 및 정보통신기술(ICT) 이용 능력 및 수준에 관한 질문입니다. 각 항목별 점수를 매긴다면 1점(능력/수준 매우 낮음)부터 10점(능력/수준 매우 높음)까지 귀하가 생각하는 청소년들의 평균 점수에 해당하는 번호에 ○표 해 주십시오.

질문 내용	1 (매우 낮음)	2	3	4	5	6	7	8	9	10 (매우 높음)
① 학업을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보통신기술 (예: 스마트폰, 인터넷 등) 활용 능력 수준	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
② 여가나 오락을 목적으로 한 뉴미디어 및 정보 통신기술 (예: 스마트폰, 인터넷 등) 활용 능력 수준	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
③ 전반적인 인터넷 윤리의식/네티켓 수준	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
④ 미디어 콘텐츠에 대한 전반적인 비평 및 분석 능력	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

문3) 다음 중 10대 청소년 사이에서 가장 만연한 사이버일탈 유형 2가지를 골라 순서대로 번호를 적어주세요.

1위 : _____ 2위 : _____

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| ① 스마트폰 중독/과의존/과몰입 | ② 인터넷게임 중독/과의존/과몰입 |
| ③ 사이버 성추행/성폭력 | ④ 인터넷 도박 |
| ⑤ 사이버 괴롭힘 (예: 왕따, 사이버협박 등) | ⑥ 개인정보 침해 및 유출 |
| ⑦ 해킹 및 바이러스 유포 | ⑧ 불건전 정보 및 반사회적 사이트 접속이나 유포 |
| ⑨ 인터넷 사기 및 절도 | ⑩ 음란채팅 |
| ⑪ 음란물 접촉 | ⑫ 기타 (직접서술) _____ |

문4) 다음 중 10대 청소년들의 건강한 성장을 저해하고 청소년사회에 악영향을 끼치는 가장 심각한 사이버일탈 유형 2가지를 골라 순서대로 번호를 적어주세요.

1위 : _____ 2위 : _____

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| ① 스마트폰 중독/과의존/과몰입 | ② 인터넷게임 중독/과의존/과몰입 |
| ③ 사이버 성추행/성폭력 | ④ 인터넷 도박 |
| ⑤ 사이버 괴롭힘 (예: 왕따, 사이버협박 등) | ⑥ 개인정보 침해 및 유출 |
| ⑦ 해킹 및 바이러스 유포 | ⑧ 불건전 정보 및 반사회적 사이트 접촉이나 유포 |
| ⑨ 인터넷 사기 및 절도 | ⑩ 음란채팅 및 사이버 성매매 |
| ⑪ 음란물 접촉 | ⑫ 기타 (직접서술)_____ |

문5) 10대 청소년들의 사이버일탈을 일으키는 요인으로 ① 매체 특성 (예: 익명성, 비대면성 등), ② 청소년 개인 특성 (예: 성별, 자기통제력, 자존감 등), ③ 가정환경 (예: 부모지지, 가구소득 등), ④ 학교환경 (예: 교사 및 또래 지지 등), ⑤ 제도/정책 및 사회 환경 (예: 여가 및 사회활동 여부, 강력한 제재/처벌 인지, 인터넷윤리교육 등) 등을 들 수 있습니다. 귀하가 생각하는 10대 청소년들의 사이버일탈 발생의 주요인은 무엇이라고 생각하십니까? 주요인 2가지를 골라 해당 번호에 0표시하시고 이유와 대응책을 기술해주시기 바랍니다.

순위	영향 요인 (해당번호에 0표)	귀하가 주요인으로 선택한 이유와 이에 대한 효과적 대응책을 적어주세요.
1 순위	① 매체특성	
	② 청소년 개인특성	
	③ 가정환경	
	④ 학교환경	
	⑤ 제도/정책/사회환경	
	⑥ 기타()	
2 순위	① 매체특성	
	② 청소년 개인특성	
	③ 가정환경	
	④ 학교환경	
	⑤ 제도/정책/사회환경	
	⑥ 기타()	

문 6) 다음에 제시된 각 청소년 사이버일탈 유형별 대응 정책에 있어 중요도와 해당 사이버 일탈 유형별로 현재 이루어지는 관련 정책의 실효성의 수준을 판단하시어 해당 칸에 ○표시 해주시기 바랍니다.

유형 (예)	대응 정책 내용	관련 정책의 중요도					현재 정책의 실효성 수준				
		전혀 중요 하지 않음	중요 하지 않음	보통	중요함	매우 중요함	전혀 실효성 없음	실효성 없음	보통	실효성 있음	매우 실효성 있음
1. 스마트폰 및 인터넷 중독 / 과의존 / 과몰입 (게임중독 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	② 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	③ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	④ 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑤ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑥ 사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑦ 과열된 입시위주 교육시스템 개선	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑧ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑨ 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑩ 기타(직접서술) _____	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
2. 사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	② 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	③ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	④ 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑤ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑥ 사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑦ 과열된 입시위주 교육시스템 개선	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑧ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑨ 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑩ 기타(직접서술) _____	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤

유형 (예)	대응 정책 내용	관련 정책의 중요도					현재 정책의 실효성 수준				
		전혀 중요 하지 않음	중요 하지 않음	보통	중요함	매우 중요함	전혀 실효성 없음	실효성 없음	보통	실효성 있음	매우 실효성 있음
3. 음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	② 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	③ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	④ 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑤ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑥ 사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑦ 과열된 입시위주 교육시스템 개선	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑧ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑨ 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑩ 기타(직접서술)_____	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
4. 사이버 도박 (경마, 경륜, 온라인도박 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	② 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	③ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	④ 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑤ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑥ 사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑦ 과열된 입시위주 교육시스템 개선	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑧ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑨ 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑩ 기타(직접서술)_____	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤

유형 (예)	대응 정책 내용	관련 정책의 중요도					현재 정책의 실효성 수준				
		전혀 중요 하지 않음	중요 하지 않음	보통	중요함	매우 중요함	전혀 실효성 없음	실효성 없음	보통	실효성 있음	매우 실효성 있음
5. 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터 러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	② 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	③ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	④ 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑤ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑥ 사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑦ 과열된 입시위주 교육시스템 개선	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑧ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑨ 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑩ 기타(직접서술)_____	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
6. 개인권리 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터 러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	② 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	③ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	④ 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑤ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑥ 사이버일탈 예방/치유를 위한 전문 인력 양성	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑦ 과열된 입시위주 교육시스템 개선	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑧ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑨ 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	⑩ 기타(직접서술)_____	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤

청소년 사이버일탈 유형별 대책 연구

- 전문가 온라인자문 2차조사 -

문1) 다음에 제시된 각 청소년 사이버일탈 유형별 대응 정책 내용은 지난 1차 조사에서 귀하를 포함한 각계 전문가의 의견을 종합하여 1위부터 6위까지 집계된 내용을 순위대로 나열한 것입니다.

지난 1차조사와 마찬가지로 사이버일탈 유형별 top 6 대응정책 각각에 대하여 귀하가 생각하시는 중요도에 해당하는 번호에 ○표시 해주시기 바랍니다. 보다 정확한 조사를 위하여 1차 조사 당시 5점 척도를 사용하였으나 본 조사에서는 7점 척도로 구성하였습니다.

유형 (예))	대응 정책 내용	관련 정책의 중요도						
		전혀 중요 하지 않음	<-----	보통	----->			매우 중요 함
1. 스마트폰 및 인터넷 중독 / 과의존 / 과몰입 (게임중독 등)	① 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑥ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2. 사이버 괴롭힘 (왕따, 위협, 스토킹 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑥ 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

유형 (예)	대응 정책 내용	관련 정책의 중요도						
		전혀 중요 하지 않음	←----- 보통 -----→			매우 중요 함		
3. 음란물, 성 관련 일탈 (음란채팅, 성매매, 음란물 게시 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑥ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4. 사이버 도박 (경마, 경륜, 온라인도박 등)	① 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑥ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5. 사이버 사기 (ID도용, 게임 아이템 거래 사기 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑥ 청소년 대상 체계적인 심리상담 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6. 개인권리 침해 및 명예훼손 (프레이프, 유언비어, 사생활 침해 등)	① 미디어교육을 통한 사이버윤리 및 디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 엄격한 법적/제도적 제재 및 처벌	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 부모교육을 통한 부모-자녀 관계증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 인터넷/뉴미디어 기업에 보다 엄격한 책임 부과	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 자존감/자기통제력 강화 위한 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑥ 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

문2) 다음은 귀하를 포함한 각계 전문가분들이 제시하신 각종 대응책을 종합·분석하여 대응 영역(매체, 학교, 가정, 교육, 법/제도, 지역사회/인프라)별로 분류한 것입니다. 각각의 사이버일탈의 대응책에 대한 중요도를 판단하시어 해당 칸에 ○표 해주시기 바랍니다.

영역	대응책	항목의 중요도						
		전혀 중요 하지 않음	<-----		보통	----->		매우 중요 함
1. 매체	① 미디어 업계의 사이버일탈을 예방할 수 있는 기술적 장치 등 자구책 마련	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 청소년 미디어리터러시 교육 및 미디어 활동을 위한 미디어업계의 적극적인 노력	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 인터넷서비스 사업자들의 사회적 책임감 의무 부여(예: 사이버일탈 예방 및 치유위한 자원 및 기술 투자 의무화)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 사이버폭력 피해자의 온라인상 잊혀 질 권리 및 개인 정보 침해행위에 대한 기업의 유해정보 필터링 및 모니터링 의무화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2. 부모	① 부모 대상 미디어교육을 통한 미디어/디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 자녀의 적절한 지도와 양육을 위한 부모교육 제공 및 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 지속적이고 체계적인 가족상담 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 자녀지도를 위한 학부모 대상 교육 프로그램 콘텐츠 개발과 보급	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 청소년 미디어 문화 이해를 위한 학부모 대상 참여식 소규모 교육 프로그램 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3. 학교	① 일률적 교육체계에서 탈피하여 다양한 커리큘럼을 갖춘 학교 신설 등 교육환경 개선	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 학생들에게 미디어/디지털 리터러시 교육 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 교사들의 교육과정 및 수업문화 개선을 위한 교사 연수 및 교사 학습 공동체 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 사이버일탈이 비윤리적/비도덕적이라는 인식을 심어주는 또래압력이 작용할 수 있는 매커니즘 형성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 교사 대상 미디어교육을 통한 교사의 미디어/디지털 리터러시 역량 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

영역	대응책	항목의 중요도						
		전혀 중요 하지 않음	<-----		보통	----->		매우 중요 함
	⑥ 교육청 주도하에 학교마다 명확하고 통일된 사이버일탈에 관한 규칙과 제재기준 마련	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑦ 학교 내 대안교실의 심화 및 확대	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑧ 경기도식 혁신학교의 단계적 전면화 (참고: https://edup.goe.go.kr/hs/hsMain/main.do)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑨ 청소년 스스로 건강한 학교 문화와 온라인 문화를 만들어 갈 수 있는 환경조성 및 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑩ 학교 체육, 미술, 음악 등 창의적 인성개발을 위한 프로그램 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4. 교육	① 미디어교육을 정보활용 교육이나 교과목연계방식이 아닌 윤리교육, 인격교육, 인권교육으로 연계될 수 있는 시스템 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 미디어리터러시 교육의 조기교육(유치원이나 초등학교 저학년 대상)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 청소년 대상 네티켓/인터넷 윤리교육 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 청소년의 발달 수준에 맞춘 체계적, 장기적인 미디어 리터러시 교육 시행	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 관련 법령과 위반 사례, 처벌 등 후속조치에 대한 이해를 돕는 '청소년 대상 법교육' 활성화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑥ 학업에만 치우친 교육모델을 전인적 교육으로 전환할 수 있는 교육환경 조성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑦ 타인의 인격과 인권의 소중함을 인식할 수 있도록 인권 교육 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑧ 자존감과 자기 통제력 높일 수 있는 교육 프로그램 개발 및 적용	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑨ 정서적지지 및 공감, 타인 이해 등의 사회 정서적 역량 함양 교육 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑩ 청소년 디지털리터러시 역량 강화 교육	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

영역	대응책	항목의 중요도						
		전혀 중요 하지 않음	<-----		보통	----->		매우 중요 함
5. 법적/ 행정적 대응	① 불법 온라인 콘텐츠를 발견 즉시 사법적 조사와 처벌 까지 즉시 이루어질 수 있는 체제 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 강력한 법적, 제도적 규제 및 장치 마련	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 사이버일탈 가해자에 대한 엄격한 처벌 및 제재	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 사이버범죄 예방 및 치유를 위한 인력양성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 사후조치(치료, 처벌 등) 보다 사이버일탈 예방 노력 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑥ 청소년 명의로 구입한 휴대폰에 사이버 일탈 예방을 위한 앱이나 프로그램 의무적 설치·운영	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑦ 온라인 이용에 있어서 익명성이 가능한 범위를 최소화 하여 자신의 표현에 책임감 부여	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑧ 온라인 실명제 도입	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑨ 유해콘텐츠 필터링을 위한 인력충원 및 시스템 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑩ 사이버 일탈 및 범죄 가해자의 재발방지를 위한 실효성 있는 치유 및 교화 방안 마련	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6. 지역 사회 및 인프라	① 지자체와 마을단위 청소년 활동 활성화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	② 가정이나 사회에서 방치된 청소년들이 없도록 지역사회 차원의 사회적 안전망 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	③ 디지털 기기와 일정 거리를 둘 수 있는 환경을 체험할 수 있는 캠프 운영	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	④ 건강한 놀이문화 조성과 여가활동을 즐길 수 있는 시간, 공간, 및 제도적 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑤ 관계부처간, 유관기관간, 학제간 긴밀한 협력체계 구축 및 활성화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑥ 청소년 대상 지속적이고 체계적인 상담 기회 제공	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	⑦ 청소년 주체의 건전한 온라인 활동 여건 조성 및 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

청소년 사이버일탈 관련 부처/기관별 정책 및 지원서비스

표 1 과의존 관련 정책 및 지원 서비스

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사	학령전환기 청소년 (초4·중1· 고1)	■ 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사	여성가족부 (출처1)
맞춤형 지원서비스	과의존 위험 청소년	■ 과의존 위험 수준별 청소년상담, 치유훈화 프로그램, 의료기관 치료 연계 등 맞춤형 서비스 제공 - 위험사용자군 : 청소년상담복지센터에서 직접 개인상담 지원 - 주의사용자군 : 학교별로 찾아가는 집단상담 지원 - 공존질환보유군 : 종합심리검사 지원, 치료협력병원 연계 및 치료비 지원 ※ 진단조사로 발굴된 과의존 고위험군 청소년 대상 공존질환 검사 및 치료협력병원 연계, 치료비 지원(연 800명) ※ 공존질환자 대상 종합심리검사 등 치료비 지원* 및 치료협력병원 확대·운영(17개사도 149개소→167개소) ※ 치료비 지원 : 일반계층 최대 30만 원, 저소득 계층 최대 50만 원까지 지원	여성가족부 (출처1,3)
거숙형 치유프로그램 운영	과의존 위험 청소년 (초·중·고)	- 인터넷치유훈 : 중고생 대상 11박 12일의 거숙형 치유훈(17회) - 거족치유훈 : 초등생 및 부모 대상 2박 3일의 거족 캠프(33회) ※ 국민기초생활수급자, 차상위계층, 한부모가족지원대상자 등은 무료로 참가할 수 있고, 그 외 청소년(거족)은 식비 일부만 부담	여성가족부 (출처1)
국립청소년인 터넷드림마을 (상설 인터넷 치유훈) 설립·운영	과의존 위험 청소년	- 1~4주 과정, 총 14회 운영, 매회 30명 입교 - 국민기초생활수급자, 차상위계층, 한부모가족지원대상자 등은 무료로 참가할 수 있고, 그 외 청소년(거족)은 식비 일부만 부담 〈신청절차 및 방법〉 - 홈페이지 및 전화 접수를 통해 신청한 청소년을 대상으로 심리상태 및 과의존 수준 파악을 위한 진단검사를 실시하고, 과의존 수준별로 상담, 병원치료 연계, 치유훈화프로그램 참가, 국립청소년인터넷드림마을 입교 등을 지원	여성가족부 (출처1)

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
청소년 미디어 과의존 전담상담사 배치 및 양성	전문 상담사	청소년 인터넷·스마트폰 중독 대응 상담 전문 인력 양성 - 전국 시도 청소년상담복지센터에 ‘청소년 미디어 과의존(중독) 전담 상담사’를 확대하여 단계별 상담·치료연계 등 맞춤형 치유서비스 제공예정 ※ 17개 시·도 센터 전담상담사 : (‘16년) 31명→ (‘17년) 45명 → (‘18년) 59명	여성가족부 (출처3)
강제적 셧다운제	청소년(16세 미만)	청소년의 과도한 게임 이용습관을 개선하고 청소년의 건강권수면권을 확보하기 위해 16세 미만 청소년 대상 심야시간대(0~6시)에 인터넷게임 제공을 제한하는 제도	여성가족부 (출처1)
게임시간선택 제도	만18세미만 청소년 본인 또는 법정대리인	- 만18세미만 청소년 본인 또는 법정대리인이 청소년에 대한 게임이용 시간을 제한하고자 하는 경우 게임을 서비스하는 자에게 시간이나 기간을 정하여 게임이용 제한을 신청하면 그에 맞게 게임이 서비스 되는 제도 ※ 게임이용시간 제한을 신청할 수 있는 자격 청소년 본인이나 법정 대리인이며, 법정대리인은 친권을 행사하는 부 또는 모를 말함 그러나 부모가 없는 경우라 할지라도 부모의 유언이나 지방자치단체 장의 청구 등에 의해 선임된 후견인 또는 미성년자의 직계혈족 또는 3촌 이내의 방계혈족 등 후견인 자격을 갖는 자는 청소년에 대한 게임 이용시간 제한을 신청할 수 있음 또한 법령상의 권리는 없으나 게임업계는 사각지대에 있는 청소년 보호를 위해 교육 또는 복지기관 관계자(교사, 사회복지사)의 신청도 허용하기로 하였음 ※ 적용 게임 범위 게임시간선택제도는 중소기업이 서비스하거나 개인정보의 확인절차 없이 이용하는 게임에는 적용되지 않음. ID,비밀번호를 입력하지 않아도 이용할 수 있는 플래시 게임, 개인정보를 수집하지 않는 스타크래프트 등이 이에 해당함	문화체육 관광부 (출처2)
교사 및 전문상담사 직무연수 프로그램	교사, 전문 상담사 등	- (교사전문 상담사 연수) 학교와 상담 현장에서 학생들의 게임과몰입 예방지도, 소통, 상담역량을 강화하기 위한 온오프라인직무연수운영(연1.5천명) ※ “게임과 놀이, 이야기, 제작(예)”으로 구성된 게임리터리시 교재 개발 및 보급 - (교사 온라인 연수) 학교 현장 수요에 대응하기 위해 교원 대상 스마트폰·인터넷 과의존 온라인 직무연수와정 운영(연 1.7천명)	문화체육 관광부, 과학기술 정보통신부 (출처3)
건전 게임문화 가족캠프	청소년, 가족	- (건전 게임문화 가족캠프) 방학 중 청소년과 부모가 함께 게임 제작과정 참여, 체험을 통해 청소년의 진로 탐색을 지원하는 건전 게임문화 캠프 운영(연 600명) ※ 3개 권역별(수도권, 영남권, 호남권) 2회 등 연간 6회	문화체육 관광부 (출처3)

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
게임 이용자 패널 (코호트) 조사	게임이용자	- 게임 이용자를 대상으로 장기추적 조사*를 통해 이용자의 환경과 과몰입 간 인과관계 분석하여 실효성 있는 게임과몰입 정책 수립 ※ 게임 이용자로 구성된 패널 2,000명(일반군 1,800명, 과몰입군 200명)을 대상으로 1~3차년도('14년~'16년) 조사 - 게임과몰입에 대한 사회·심리·환경 등에 대한 인과관계 분석 및 MRI*를 활용한 임상연구로 게임과몰입의 인과적 원인 및 영향분석	문화체육 관광부 (출처3)
게임 과몰입 종합실태조사	초등 4학년생 ~ 고등학생 12만명, 성인 3천명 이상	- (게임과몰입 실태조사) 청소년 게임과몰입 실태를 파악하여 정책 개발의 기본 데이터로 활용, 개별 게임과몰입 여부 척도로 활용 - 게임행동 종합 진단척도(CSG) 4개 유형별(과몰입군, 과몰입위험군, 일반사용자군, 게임선용군) 과몰입에 관계하는 요인 조사 - 모바일게임 플랫폼에 대한 게임행동 유형 분석 강화	문화체육 관광부 (출처3)
굿게이머스쿨	청소년 (주로 초등)	- 연령층 및 청소년에게 바른 게임이용 방법을 제시하여 건전한 게임문화의 기반조성에 기여 - 게임물관리위원회에서 건전한 게임유통과 이용에 관한 사회 안전망 구축사업의 일환으로 시작된 게임이용자 교육은 전액 무료교육 - 초등학교 4~5학년에 가장 적합한 커리큘럼으로 제작됨. - 시청각 교육 및 애니메이션 감상 등 1교시(40분) 또는 2교시(80분)를 탄력적으로 수업 후 설문조사(학생 및 학부모) 실시 - 게임이용자 교육프로그램 중 찾아가는 교실 수업 '굿게이머 스쿨'은 2015년 현재 서울을 비롯한 수도권 지역에서만 시범 운영 중. ※ 추진근거 - 「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조(게임문화의 기반조성) - 동법 제12조의2(게임과몰입의 예방 등) - 동법 제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등)	게임물 관리 위원회 (출처4)
게임물등급분 류체험교육	초·중·고·대학 생	- 게임물관리위원회 업무 소개를 통한 게임물등급분류 이해 및 모의 체험 - 불법게임물 이용예방 등 청소년의 바람직한 게임 이용 문화 교육 및 게임물 관련 진로 체험 교육	게임물관 리 위원회 (출처4)
밥상머리 인터넷 윤리교육	유·초등, 부모	- 부모와 자녀(유·초등)가 함께 참여하는 '밥상머리 인터넷 윤리교육' 신설·보급 확대 ※ 과거 우리 조상들이 밥상머리에서 가르침을 준 것에 착안하여 스마트폰 바르게 쓰기 등과 같이 공동의 목	방송통신 위원회 (출처5)

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
		표를 가지고 온 가족이 참여하도록 접목시킨 프로그램. - 유아 및 초등학생을 대상으로 하는 정형화된 교육방법에서 탈피하여 온 가족 구성원이 함께 참여하고 서로의 변화를 관찰하는 독창적 체험형 윤리교육 프로그램으로 디자인 ※ 기존에는 학부모 등 가족 구성원이 참여하는 교육프로그램이 없었음. - 특히, 정부부처 등에서 추진한 유사한 교육이나 캠페인 등과는 달리 ① 교육은 물론 ② 교육·전후의 스마트폰 이용행태 및 ③ 가정 내 변화상을 비교분석하는 등 단계별 추진으로 교육 효과를 극대화 - 교육 전-후 부모·자녀 간 이용행태 변화를 관찰하고 실천노트를 작성하여 가정 내 변화상과 행동양태 추이를 분석 이번에 실시한 조사는 교육 이수자 중 20개교 254명의 학부모를 대상으로 2주간 자녀와 함께 실천노트를 작성하며 자녀의 인터넷·스마트폰 이용실태 및 윤리의식 변화를 관찰한 결과로서 의미 있는 메시지를 던져주고 있다. 인터넷 이용시간의 경우, ‘1시간 이상’ 이용한다는 비율이 7.8%p(교육전 50%→교육후 42.2%) 감소하였으며, 스마트폰 이용시간은 ‘2시간 이상’이 14.2%p(32.7%→18.5%) 감소한 것으로 나타났다. 이 프로젝트는 특히, 밥상머리 인터넷윤리교육을 실천하는 데 중요한 지침서로 ‘실천노트’를 활용했다는 점과, 참여형·실천형 프로그램이라는 점에서 주목 받았으며, 인터넷 윤리교육 이외에 자녀에 대한 이해, 대화법 등의 내용도 부모와 자녀 간 소통을 돕는 데 도움이 된 것으로 분석됐다.	
사이버 안심존 (학교용) : 중독 상담관리 프로그램	교사	교사가 청소년 스마트폰 이용행태 정보를 기초자료로 참고하여 청소년과 1:1 상담을 통해 스마트폰 중독 상태를 파악하고, 중독 정도에 따라 학부모 지도 관리와 외부 전문상담기관을 통한 상담치료를 연계해주는 프로그램 - 청소년의 스마트폰 과의존 예방 및 유해 매체물로부터 보호하기 위한 ‘사이버안심존’ 확대 운영(531개교)	방송통신 위원회 (출처3,6)

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
		* 그림출처: https://ss.moiba.or.kr/main/sub1.do?ms=1&cate=2 [그림 IV-1] 스마트폰 중독상담 관리 프로그램	
사이버 안심존 (가정용) : 사이버 안심존 앱	부모	① 이용관리: 부모님 스마트폰에서 자녀 스마트폰 이용 관리 - 학교 수업시간, 학원시간 등에 맞춰 자녀 스마트폰 이용시간 제한 설정 가능 - 게임, 채팅 등 지나친 사용이 걱정되는 특정 앱에 대한 이용시간 제한 설정 가능 - 부모님 판단에 따른 자녀 이용정보(앱) 선택적 차단/허용 가능 - 자녀가 많이 이용하는 앱 조회 가능 ② 이용행태 분석: 자녀의 스마트폰 이용행태 분석 정보 제공 자녀와 부모님 스마트폰에서 자녀의 스마트폰 일평균 이용시간, 주 이용시간대, 주 이용정보 카테고리 등에 대한 분석정보를 확인하고 중독예방 관리 가능 ③ 불법·유해 차단 자녀 스마트폰에서 불법·유해 앱 실행 및 인터넷사이트 접속 시 차단: 방송통신심의위원회, 여성가족부 등에서 고시한 불법·청소년 유해매체물, 그리고 MOIBA가 방송통신심의위원회의 Safenet 등급 기준에 따라 자체 수집한 불법·유해 정보 등을 데이터베이스로 구축하여 차단 ④ 자동 업데이트 프로그램 및 불법·유해 DB자동 업데이트(최신 DB유지): 사이버안심존의 불법·유해 콘텐츠 DB는 자동 업데이트를 통해 최신의 DB 유지 ⑤ 앱 삭제 방지 사이버안심존 앱 삭제방지: 부모님 확인 없이 자녀 임의로 삭제 방지를 위해 부모님께서 삭제를 원하시는 경우 고객센터 (1566-8274)를 통해 확인 후 삭제방법 안내	방송통신 위원회 (출처6)

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
스마트 쉽센터 설치 및 운영	과의존 청소년, 부모	- 스마트폰 과의존 예방해소 전문 상담기관으로 건강한 스마트폰 사용을 통해 삶의 균형을 회복할 수 있도록 예방교육, 상담, 실태조사, 캠페인 등 다양한 사업을 추진하고 있으며, 전국 17개 광역시도에 스마트폰 쉽센터를 설치하여 운영 〈센터 사업〉 ① 스마트 쉽 캠페인: 건강한 디지털문화 조성 및 스마트폰 과의존 예방을 위해 종교단체, NGO, 기업, 학회 등으로 구성된 스마트쉽문화운동본부와 함께 스마트 휴데이, 실천수칙 보급 등 다양한 캠페인 활동을 전개하고 있음. ② 전문상담: 스마트폰 과의존과 관련하여 학교 부적응, 학업 및 진로, 부모와의 갈등 등 다양한 심리적 어려움을 극복할 수 있도록 전문상담 실시 ③ 전문인력양성 및 보수교육: 상담사·예방교육강사·교사를 대상으로 스마트폰 과의존에 대한 상담이론과 실제 접근법들을 교육하여 스마트폰 과의존 문제에 체계적으로 대응할 수 있도록 전문역량 강화. 또한 전문상담사 자격검정제도를 통한 체계적인 상담 전문인력 확보 ④ 예방교육: 학교, 기관, 시설에 전문강사를 파견하여 유아, 청소년, 성인(대학생, 학부모, 교사, 고령층 등) 등 전국민 대상 스마트폰 과의존 예방 교육 지원 ⑤ 찾아가는 가정방문상담: 스마트폰 과의존 문제로 심각한 어려움을 겪고 있어 도움이 필요한 취약계층 가정은 물론 일반가정(고위험 사용자군, 잠재적 위험사용군자 해당자)으로 직접 방문하여 상담 실시 ⑥ 조사 및 연구: 스마트폰 과의존 문제에 대처하기 위해 매년 스마트폰 과의존 실태조사와 상담 프로그램 개발, 뉴미디어 중독과 관련한 연구 실시 ⑦ 거버넌스 구축 및 운영: 스마트폰 과의존 문제에 효과적으로 대처하기 위해 전국 18개 스마트 쉽센터와 전문상담·치료기관을 연계하여 상담서비스를 제공. - ‘스마트 On-Off 자조모임’ 운영지원: 상담·치유 대상 중 지지집단(support group)*을 형성하여 재발방지 및 사회참여를 위한 자조모임 구성운영. 오프라인 자조모임 참여가 어려운 상담 대상자 및 가족 대상으로 ‘온라인 자조모임’ 운영함. ※ 스마트쉽센터는 ‘스마트 On-Off 자조모임’의 자율적 운영이 안정화될 수 있도록 수요 발굴, 커뮤니티 구성, 운영 프로그램 개발, 전문상담 인력 등 지원	과학기술 정보통신 부·한국 정보화 진흥원 (출처3,7)

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관						
디지털 과의존 영향요인 및 통합적도 개발 정책연구	-	- (과의존 정책연구) 웨어러블 기기, VR 등 새로운 디지털 기기와 서비스가 디지털 과의존 현상 전반에 미치는 영향 및 통합적도 개발에 관한 연구 실시 - 디지털 기기의 과의존 영향요인 및 디지털 과의존으로 인한 중단기 사회경제적 비용 분석 - 장기적으로 디지털 기기와 인터넷 서비스 과의존 여부와 수준을 측정할 수 있도록 ‘디지털 과의존 통합 척도(가칭)’ 개발 연구	과학기술 정보통신부 (출처3)						
공감 토크콘서트	청소년	- (토크콘서트) 스마트폰 사용문화를 이해하고, 건강한 스마트 문화에 대해 이야기를 나누는 ‘공감 토크콘서트’ 전국 확대(전국 17개 시도별 2회 내외) - 학교(학급) 내 스마트폰 이용규칙, 스마트폰과 교우관계 형성 등 주제에 대해 전문가, 교사, 학생 간 토론 방식으로 진행 ※ ‘우리학교 스마트폰 이용 문화’, ‘스마트폰 균형적으로 사용하려면’ 등 주제를 가지고 민간기업, 단체(사회복지 NGO)와 협업 추진 예정	과학기술 정보통신부 (출처3)						
스마트폰, 인터넷 바른 사용 체험주간 운영	청소년, 학부모	- (체험주간) 스마트폰·인터넷 활용에 대한 올바른 인식을 갖고 역량을 강화하기 위해 학교 등 대상 ‘스마트폰·인터넷 바른 사용’ 체험주간* 운영 - 학생, 학부모가 함께 사용시간 목표 수립, 부모교육, 학교단위 공모전, 학급캠페인, 상담센터 견학 등 활동 전개	과학기술 정보통신부 (출처3)						
‘스마트미디어 청정학교’ 우수모델 선정보급	청소년	- (청정학교) 학교 내 거리홍보, 공모전, 토론회 교육 등 자율운동을 실천하는 ‘스마트미디어 청정학교’ 우수모델 선정*·보급(연 6개교) * 교육부 연구학교로 지정·운영하여 교사·학생의 적극적인 참여·실천을 유도 - 스마트폰 사용규칙 제정, 교과연계 수업, 동아리 활동, 올바른사용 홍보 등 건강한 사용을 위한 프로그램 운영	과학기술 정보통신부 (출처3)						
역할극, 토론 등 소규모 체험형 교육	청소년	기존 특강(1시간)방식 교육을 체험방식으로 다양화 예방교육 효과성 제고를 위해 학교·학년 단위 특강교육에서 소규모 체험교육(역할극*, 창의성 토론** 등) 다양화 <table><tr><th>구분</th><th>기존</th><th>개선</th></tr><tr><td>방식</td><td>특강(1시간) 위주</td><td> ⇒ 체험 및 토론회 교육 강화(매년 3회~6회) 특강 교육 지속 실시(매년 70회) 자체 교육(의무) 80%이상 </td></tr></table> [그림 IV-2] 역할극, 토론 등 소규모 체험형 교육 확대	구분	기존	개선	방식	특강(1시간) 위주	⇒ 체험 및 토론회 교육 강화(매년 3회~6회) 특강 교육 지속 실시(매년 70회) 자체 교육(의무) 80%이상	과학기술 정보통신부 (출처3)
구분	기존	개선							
방식	특강(1시간) 위주	⇒ 체험 및 토론회 교육 강화(매년 3회~6회) 특강 교육 지속 실시(매년 70회) 자체 교육(의무) 80%이상							

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
		*역할극: 학교 내 과도한 스마트폰 인터넷 사용으로 인한 문제 상황을 설정한 후 학생, 교사, 친구 간 역할을 바꾸어 연기함으로써 상황을 이해하고 입장에 대해 토의, 상상이, 현실이, 비판이로 역할을 구분하여 마음껏 상상하고 비판하고 문제해결을 현실화하는 방법에 대해 토론	
스마트폰, 인터넷 바른 사용 서포터즈 운영	성인	- (우수사례 발굴) 과의존에 대한 어려움을 극복하고 다양한 사회활동을 하고 있는 대상자를 발굴하여 예방사례 활동가*로 활용 * ICT(게임·그래픽디자인 등), 문예, 예술, 사회복지 등 각 분야 전문가로 구성 - 예방 교육, 상담 프로그램에서 동일한 문제를 겪고 있는 청소년 등을 대상으로 개인별 극복경험(노하우) 사례 등을 전파 - (서포터즈 운영) 상담·치유 대상자의 일상생활 적응과 사회 회복력 강화를 위해 후원자(서포터) 간 1:1 결연하는 바른 사용 서포터즈* 운영 * 대학생, 자원봉사자 등을 모집하여 바른 사용 서포터즈 풀(pool) 구성·운영 - 올바른 스마트폰·인터넷 사용 등을 통한 일상생활 상담, 공감대 형성 및 정서적 지지, 재능기부 등 수행	과학기술 정보통신부 (출처3)
뇌과학적 원인규명 및 스마트 헬스케어 시스템	-	- (과의존 원인분석) 스마트폰·인터넷 과의존 원인분석 모델 개발 - 상담기록 분석, 패널 조사, 데이터분석 등을 통한 원인분석 모델을 개발하여 맞춤형 상담서비스 제공기반 마련 - (기술기반 치유) ICT 기술을 활용하여 인터넷·게임 과의존에 대한 진단·예방·치유체계 마련 - 생체신호(뇌파, 뇌영상, 심박변이도 등)에 기반한 진단 지표 확립 및 진단 알고리즘 개발 - 진단지표를 활용한 모니터링시스템, 가상현실기반 예방·치유 S/W 개발 등	과학기술 정보통신부 (출처3)
국제 협력 네트워크 구축	-	- (국제학회 협력) 스마트폰·인터넷 과의존 대응을 해 일 본, 대만 등 주요국가가 참여하는 과의존, 상담 관련 국제 학회와 협력 체계 구축 - 국가 간 협력의제 발굴, 공동 연구조사, 정책프로그램 공유 - (협력기반 조성) 예방에 대한 지식을 공유하고 문제해결 논의를 꾀위해 국내외 과의존 예방·치유 분야 석학들과 교류를 통해 협력 체계 마련 ※ (추진사례) 2015년 국내에서 개최한 국제석학포럼 “균형과 조절”을 통해 관련 국제정책, 진단·치료에 대한 지식 공유(복지부)	과학기술 정보통신부 (출처3)

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관									
예방의무 교육 성과관리 체계	-	- (성과관리체계 확립) 스마트폰·인터넷 과의존 예방교육 의 실효성 제고를 위해 성과관리 체계 구축 ※ 학교의 경우 시도교육청, 공공기관의 경우 관계부처 등 관리체계 활용 - (실적관리시스템 구축) 기관별 교육목표 및 실적 관리, 결과 집계 및 통계분석 등 실적통합관리시스템 구축· 운영	과학기술 정보통신부 (출처3)									
인터넷·스마 트폰 과의존 예방교육 콘텐츠 15종 배포	유아~성인	생애 주기별(유아 ~ 성인) 교육대상 맞춤 표준강의안 및 매뉴얼 15종 마련함. 「제3차 스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 종합계획 (‘16-’18)」의 일환으로 과의존 예방교육을 사용 억제(제 한)에서 ‘균형과 조절 통한 바른 사용’ 교육으로 전환하 고, 학교·공공기관 등 예방교육 의무기관의 현장 대응력 을 높이고자 추진함. 콘텐츠의 주요내용은 인터넷·스마트폰 과의존의 개념· 유형·현황 이해, 사용동기·습관 확인, 순기능·역기능 비교, 바른 사용방법·대안활동 탐색, 자기조절능력을 습 득하는 과정으로 구성 <table><tr><th>구분</th><th>기존</th><th>개선</th></tr><tr><td>목표</td><td>인터넷·스마트폰 중독 예방</td><td>스마트폰·인터넷 바른 사용 역량 강화</td></tr><tr><td>방향</td><td>중독위험성 인식, 예방 위한 사용억제</td><td>자율 조절 능력 향상, 균형적 사용습관 형성 사회관계 개선 등</td></tr></table> [그림 IV-3] 예방 교육 표준 강의안 개편	구분	기존	개선	목표	인터넷·스마트폰 중독 예방	스마트폰·인터넷 바른 사용 역량 강화	방향	중독위험성 인식, 예방 위한 사용억제	자율 조절 능력 향상, 균형적 사용습관 형성 사회관계 개선 등	과학기술 정보통신부 (출처3)
구분	기존	개선										
목표	인터넷·스마트폰 중독 예방	스마트폰·인터넷 바른 사용 역량 강화										
방향	중독위험성 인식, 예방 위한 사용억제	자율 조절 능력 향상, 균형적 사용습관 형성 사회관계 개선 등										
과의존 상담프로그램 개발 및 보급	과의존 청소년	스마트폰 과의존 위험군의 이용도가 높은 소셜게임, SNS, 웹툰 등 콘텐츠 유형별 상담 프로그램 개발(4개 유형)	과학기술 정보통신부, 방송통신 위원회 (출처3)									
정신건강증진 센터, 중독관리통합 지원센터 운영	전 국민	① 지역사회 정신건강증진센터(전국 224개) - 아동청소년지원사업의 일환으로 중독으로 어려움을 겪 는 지역주민들에게 정신건강 서비스를 제공하고 있음. - 국립서울병원 내 정신보건전문요원*보수교육을 통해 과의존(중독)예방관리 표준·심화교육실시 후 지역사 회배치 확대(‘17년부터 연 100명) ② 중독관리통합지원센터(전국 50개) - 지역사회를 기반으로 한 중독문제 관리체계를 구축함으 로써 중독자 및 그 가족에 대한 지원과 지역주민에 대	보건복지부 (출처3)									

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
		한 중독(알코올, 도박, 인터넷, 마약, 기타 중독)예방 서비스 제공. 특히, 중독자 조기발견·단기개입 서비스, 지역 내의 중독재활서비스 연계 및 지원 등을 통해 중독자와 그 가족들에 대한 지역사회 기반 서비스 제공 - 법적근거: 정신건강증진 및 정신질환자 복지서비스 지원에 관한 법률] 제 15조(정신건강복지센터의 설치 및 운영), 시행령 제 5조(정신건강증진사업의 범위 등)	
과의존 해결형 정신건강기술 개발	=	- 인터넷·게임, 스마트폰 과의존(중독) 발생기전 및 위험요인 규명을 위한 전향적 코호트연구 - 인터넷·게임과 스마트폰 등 매체별 위험요인, 공존질환 및 임상특성 비교연구 - 인터넷 게임 과의존(중독)의 공중보건학적 모델개발 및 피해실태조사 - 인터넷·게임 및 스마트폰 과의존(중독)의 치료 서비스 배치를 위한 포괄적 진단 평가 체계 개발 등	보건복지부 (출처3)
게임과몰입 힐링센터 운영	게임과몰입 상담 및 치유가 필요한 아동, 청소년 및 성인	■ 게임과몰입 상담 및 치유 전문 기능 제공 - 이용방법 : 거주지 부근 게임과몰입힐링센터 대표번호로 연락하여 상담 및 진료 일정 확인 진행 - 주요내용 : 게임과몰입 상담 및 치유가 필요한 아동 청소년 및 성인을 대상으로 검사, 진료, 치료 및 입원 진행 ※ 참고사항: 단, 게임과몰입힐링센터는 3차 의료기관이므로 1차 의료기관(거주지 근처의 가정의학과, 정신과, 내과 또는 유사한 증상으로 다녔던 병원진료의뢰서(또는 진료 소견서) 내방 시 필요함.  [그림 IV-4] 게임문화재단 조직운영도	게임문화 재단 (출처8)
게임콘텐츠등 급분류위원회	-	■ 안정적 심의시스템 구현 등을 통한 합리성 및 공공성 확보 - 심의시스템 만족도 제고를 위한 객관적 조사 및 분석 수행 - 새로운 심의영역 반영을 위한 선행적 연구 수행 - 게임콘텐츠 등급분류 민간화를 통한 공정성 및 공공성	게임문화 재단 (출처8)

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
		저해 요소 분석을 통한 개선 과제 도출 - 신속한 민원 처리 및 요구사항 반영을 위한 핫라인 구축 ■ 게임콘텐츠 등급분류 심의 업무 예측 가능성 및 투명성 확보 - 게임콘텐츠 등급분류 절차 공개를 통한 신뢰성 및 예측가능성 확보 - 「게임산업진흥에관한법률」에 의거한 등급분류기준에 따른 심의기준 준수 - 비즈니스 모델 및 이벤트 등 심의절차 개선사항 검토 및 반영	
게임이용자보호센터	게임 이용자	- 게임과몰입 방지 및 피해 구제와 환전 등 불법 이용 모니터링, 게임 이용자의 권익 보호, 게임 산업에 대한 부정적 인식 개선을 위한 목적으로 설립됨. - 기대효과 ① 게임 과몰입 이용 사후 구제 ② 민·관·산·학 공동 참여를 통한 공신력 담보 ③ 자율규제를 통한 산업 활성화 도모 ④ 이용자 보호에 대한 사회적 신뢰 확보	게임문화재단 (출처8)
인터넷·게임 디톡스 서비스 디자인	-	- 자기 주도적 게임습관 형성 서비스를 위한 디자인 개발 연구로 인터넷, 게임의 몰입·탈몰입 요소를 도출하여 산업화에 활용 - 현장중심의 사용자* 리서치(인터뷰, 행동관찰)를 통해 자가 관리 등 예방의 핵심요인과 디자인 전략 개발 (* 인터넷, 게임 소비의 주 사용자 및 부모, 상담 전문가, 게임 콘텐츠 제작자 등) - 청소년이 인터넷, 게임의 과몰입 전·후 과정에서 스스로를 진단하고 행동조절을 돕는 온·오프라인 서비스 개발* (* 서비스 매체(앱, 웹, 기타 웨어러블 소형단말 등)의 UX 기획·디자인, 사용정보 분석, 예방관련 정보 등을 제공)	산업통상자원부 (출처3)

표 2 사이버 폭력 관련 정책 및 지원 서비스

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
폭력예방교육 점검 및 지원	국가기관, 지자체, 공직유관단체, 각급 학교, 어린이집·유 치원(성폭력 예방교육만 해당)	- 공공기관 등에서 성희롱방지조치, 성매매·성폭력·가정폭력 예방교육 이행점검일반국민들 대상 ‘찾아가는 폭력예방교육’을 통해 지역사회 인식 개선 도모 - 아동·청소년 대상 성교육 및 성폭력·가정폭력·성매매·성희롱 예방교육 등을 통합한 성인권 교육 실시아동·청소년의 건전한 성가치관 조성과 성범죄 예방을 위해 지역 아동·청소년 성교육 전문기관(청소년성문화센터) 운영	여성가족부 (출처9)
사이버폭력 치유프로그램 보급	전국 학교 및 지역아동센터	- (사이버폭력 치유프로그램) 과의존으로 인한 사이버폭력 대응을 위해 학생용 교재, 교사용 지침서 등 「사이버폭력 치유프로그램」을 전국 학교 및 지역아동센터 등에 보급(연중) - 사이버폭력에 대한 감정조절, 분노관리 등 대인관계 회복 가이드라인	과학기술 정보통신부, 방송통신 위원회 (출처3)
사이버폭력예방 선도학교	전국 학교	- 교육과정과 연계한 사이버폭력 예방교육을 적극적으로 실시하고, 건전한 인터넷 사용 문화 조성을 위한 사이버폭력 예방 선도학교 확대·운영 ※ 사이버폭력예방 선도학교 현황 : ('15년) 100개교 → ('16년) 150개교 - 사이버폭력 예방 동아리 운영, 예방 캠페인 등을 통해 학생의 사이버폭력 예방 인식 제고 및 올바른 인터넷 사용습관 형성 유도	교육부 (출처10)
사이버폭력 파가해자를 위한 지역별 거점 Wee센터 지정운영	청소년	■ 사이버폭력 파가해자를 위한 지역별 거점 Wee센터 지정운영(34개소) - 사이버폭력 피·가해 학생의 치유를 위한 활동중심 체험프로그램 운영 (디지털기기 선용프로그램, 디지털기기 중독 치유캠프 등) - 가해학생의 재능을 살릴 수 있는 프로그램을 지원하고, IT 전문기술인력으로 양성	교육부 (출처11)
학교폭력예방 선도학교 (어깨동무학교) 확대·운영	청소년	- 학교폭력예방 선도학교(어깨동무학교)에서는 학생이 주체가 된 또래활동을 통해 스마트기기 과의존 및 사이버폭력 예방 활동을 필수화함. ※ 어깨동무학교:('15년) 3,109교→('16년) 3,531교→('17년) 4,000교 - 활동 중심 수업 모델 개발 및 적용을 통해 미디어의 건전한 활용을 유도하는 선도·연구학교를 확대·운영함. ※ 선도·연구학교('17년): 사이버폭력 예방 선도학교(150개교, 교육부), 미디어리터러시 연구학교(15개교, 교육부), 인터넷드림학교(450개교, 방통위)	교육부 (출처12)

정보통신 윤리교육 (에듀넷)	학생, 부모, 교사	■ 에듀넷(www.edunet.net) - 정보통신 윤리교육 수업사례, 교과연계 콘텐츠 제공, 사이버폭력 및 정보통신 윤리교육 유관기관 자료 제공 - 학생, 부모, 교사용 학교폭력(사이버폭력) 예방교육 자료 제공 - 학교폭력(사이버폭력) 정책 정보 제공 - 예방·치유·상담 센터안내 - 과의존 진단	교육부 (출처13)
사이버 안심드림 운영	부모	- 자녀의 스마트폰 문자메시지, 메신저 등으로 욕설, 따돌림, 협박 등이 의심되는 문자가 수신되거나, 자녀가 인터넷사이트에서 학교폭력, 자살, 가출 등의 단어를 검색했을 때, 그 내용을 감지하여 부모님께 알려드림으로써 자녀의 피해상태를 빨리 파악하고 지켜줄 수 있는 자녀보호서비스. - 사이버언어폭력 의심문자 감지 알림, 자녀 고민 검색어 감지 알림, 학교폭력상담 신고 서비스 지원, 사이버언어폭력 및 고민단어 DB 업데이트, 스마트안심드림 앱 자녀 임의삭제 방지 등	방송통신위 원회(출처6)
117 학교폭력신고센 터	청소년	■ 117 학교폭력신고센터 : - 기존 부처별로 분산되어 있던 학교폭력 신고전화를 경찰청의 “117”로 일원화하고 통합적으로 운영, 신속한 처리로 신고활성화 - 학교폭력에 대한 적극, 효과적인 대응을 위해 경찰관 및 교육부·여가부 상담인력을 지원, 관련부처 간 협력 운영 - 처리방법: 117신고·상담 전화 접수 → 수사지시 → 긴급출동 → 상담종결 → 학교전담경찰관 연계 → 전문기관(Wee센터·청소년상담복지센터) 연계 등을 통해 학교폭력 처리 - 신고방법: 학교폭력 신고 번호 117 이용(전화신고), 채팅신고앱 「117chat」* 이용 ■ 「117chat」 - 전화신고인 117보다 보다 빠르고 간편하게 이용할 수 있는 학교폭력 신고·채팅 앱. 실시간으로 학교폭력 관련 전문상담사와 대화를 나눌 수도 있고 자녀가 걱정되는 학부모들도 유용하게 사용할 수 있음.	경찰청 (출처14)
청소년 꿈 키움 센터 운영	위기청소년	■ 청소년 꿈 키움 센터 운영 - 학교·검찰·법원 등에서 의뢰한 위기청소년에 대한 대안교육 - 소년부 판사가 의뢰한 비행청소년의 상담조사 - 청소년 심리검사 및 상담	법무부 (출처15)

		학교폭력가해학생·대안교육생 보호자교육 법교육·법체험(학교폭력예방교육·진로체험) 학교폭력예방교육 중 하나로 사이버폭력 예방교육 실시, 찾아가는 학교폭력예방교육 - 현재 16개소 운영	
--	--	---	--

표 3 사이버 범죄 관련 정책 및 지원 서비스(성관련, 온라인 도박, 사이버 사기, 개인 권리 침해 등)

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
아동·청소년대상 성범죄 신고포상금 제도	신고자	- 아동·청소년대상 성매매, 간음 등 성범죄를 저지른 사람에 대하여 신고 시 포상금을 지급 ※ 아동·청소년 : 연 나이 19세 미만의 자('17년 기준, '99년 1월 1일 이후 출생자) - 포상금 지급대상: 신고결과 검찰청으로부터 기소 또는 기소유예를 받은 경우 지급(미성년자도 가능) ※ 다만, 법률에 따라 수사기관에 신고할 의무가 있는 사람, 범죄 단속을 하고 있는 공무원, 범죄 실행과 관련된 사람이 신고하는 경우는 제외	여성가족부 (출처16)
성매매처벌법에 따른 신고보상금 제도	신고자	- 범죄단체·집단이 개입된 성매매알선 등 행위 및 성매매 목적의 인신매매의 범죄를 수사기관에 신고한 사람에게 보상금 지급 - 법적근거: 「성매매알선 등 행위의 처벌에 관한 법률」 제28조	여성가족부 (출처17)
성매매 방지 및 피해자 지원	성매매피해자 및 성을 파는 행위를 한 사람	- 성매매 피해자에 대한 구조에서 자활에 이르는 과정을 지원하여 사회복귀를 촉진하고 성매매로의 재유입을 방지하기 위함. - 성매매 피해자 보호 및 상담, 의료·법률지원, 치료회복프로그램 지원진학교육 및 직업훈련, 일자리제공사업 등을 통한 자활 지원	여성가족부 (출처18)
여성긴급전화(1366)운영 지원	가정폭력 등 여성폭력 피해자	- 가정폭력·성폭력·성매매 등으로 긴급한 구조·보호 또는 상담을 필요로 하는 여성들이 언제든지 전화를 통해 피해 상담을 받을 수 있도록 전국적으로 통일된 국번 없는 특수전화 「1366」을 운영하여 여성인권을 보호	여성가족부 (출처19)
청소년 유해환경 개선	청소년 및 일반국민	- 청소년유해악물·물건 지정 및 관리를 통한 청소년의 건강한 성장 도모 신·변종업소 등 청소년 유해업소 지정, 유해업소에의 청소년 출입·고용 제한을 통해 청소년의 건강한 성장환경 조성	여성가족부 (출처20)
인터넷게임을 영상물 등에 대한	-	- 유해 콘텐츠 차단 프로그램 개발·보급 및 모니터링 강화	방송통신위원회,

유해성 심의 및 관리 강화		- 인터넷 및 스마트폰 유해정보 차단 프로그램(그린 아이넷, 스마트보안관 등)보급활성화 - 청소년 유해매체물 지정 사이트 상시 점검 - 인터넷신문 유해성광고 점검 및 차단을 위한 협력 체계 구축	여성가족부 (출처11)
찾아가는 맞춤형 예방교육	일반고위험 집단	- 찾아가는 맞춤형 예방교육은 일반고위험 집단을 대상으로 도박문제 예방교육을 실시하여 도박에 대한 이해를 증진시키며, 도박문제 폐해 인식을 제고하기 위한 사업임. - 생애주기별 대상에 따라 특화된 교육콘텐츠를 통해 도박 및 도박문제의 이해, 도박중독의 원인, 폐해 및 대처방법 등을 교육하여 도박에 대한 이해를 증진시키며, 도박문제 예방 및 폐해 최소화, 도박문제 조기발견을 위한 교육을 실시하고 있음.	한국도박문제 관리센터 (출처21)
직무연수	전국 초·중등교원 40명 (40명×1개반)	- 전국의 교원을 대상으로 청소년 도박문제의 실태와 심각성에 대한 인식을 제고하여 효과적인 학교 내 예방분위기 조성하고자 하며 청소년 도박문제 발생 시 적절한 치료 및 대처를 위해 선별검사 및 의뢰하는 체계를 마련함.	한국도박문제 관리센터 (출처21)
도박문제 예방 공모전	전 국민	- 도박문제에 대한 경각심 고취 및 부작용 예방 효과를 극대화 하여 책임도박문화 확산에 기여하기 위해 다양한 부문에 걸쳐 공모하는 사업임.	한국도박문제 관리센터 (출처21)
도박문제 인식주간	전 국민	- 도박중독 추방의 날(매년 9월 17일)과 도박문제 인식주간을 지정하여 도박중독의 폐해 및 심각성을 홍보하여 대국민 인식 제고를 도모하는 사업입니다. (2009년부터 사행산업통합감독위원회 발족일(2009년 9월 17일)을 「도박중독 추방의 날」로 지정, 기념식 개최 및 9월 17일이 포함된 1주일 간 도박문제 인식주간 행사 추진)	한국도박문제 관리센터 (출처21)
대학생 도박문제 예방 활동단	대학생·대학 원생	- 대학생 스스로 도박문제를 예방할 수 있도록 전국 대학에 예방 활동단을 선정하고 예방활동을 전개할 수 있도록 지원하는 사업임.	한국도박문제 관리센터 (출처21)
치유서비스 표준화사업	지역센터, 민간기관 실무자, 센터 이용자, 유관 기관 관계자등	- 도박중독 치유서비스의 질 관리를 위해 표준화된 매뉴얼과 프로그램을 개발·보급하여최적화된 전문 치유서비스를 제공하기 위한 사업임.	한국도박문제 관리센터 (출처22)
치유서비스 운영	도박자 및 가족, 관련 관계자	- 도박문제 수준 및 대상 유형별로 도박문제 종합평가, 심리검사, 개인상담, 집단상담, 다양한 전문 치유프로그램을 제공	한국도박문제 관리센터 (출처22)
지역센터 설치 및 운영	도박관련 문제자중독자 및 가족, 관련기관 실무자, 주민 등	- 도박관련 문제자중독자 및 그 가족들에게 체계적인 도박문제 예방치유재활 서비스 제공을 위해 지역사회에 지역센터를 설치운영하여 도박폐해 없는 건강한 가정과 사회 구현	한국도박문 제관리센터 (출처22)

민간상담전문기관 선정 운영 사업	도박중독자 및 가족	- 내실 있는 민간상담전문기관 선정·운영을 통한 도박중독 상담서비스 질 강화 및 치유서비스망 확대 접근성 문제로 이용이 어려운 도박중독자 및 가족에게 전국적인 서비스 네트워크 구축을 통한 상담 서비스를 제공함. - 이를 바탕으로 도박중독자 및 가족이 도박문제에 대한 효과적인 대처방법을 터득하고 단도박을 통한 회복을 유지할 수 있도록 지원함.	한국도박문제 관리센터 (출처22)
헬프라인	도박문제로 고통받는 당사자 및 가족	- 24시간 365일 전화 및 온라인 상담을 통하여 도박중독 대국민 서비스를 제공	한국도박문제 관리센터 (출처22)
전문 의료기관 및 유관기관 연계 협력	도박문제로 고통받는 당사자 및 가족	- 도박중독 및 공존질환자에 대해 전문 의료기관과의 연계협력을 통해 전문적인 의료서비스 지원을 위한 사업	한국도박문제 관리센터 (출처22)
도박 관련 연구 등	-	- 도박문제 예방·치유·재활사업 수행 연구, 사행산업 관련 정책 수립을 위한 기초 연구 등 두 가지 영역에서 체계적이고 균형 잡힌 연구사업을 추진함. - 다양한 분야별 연구사업을 기반으로 사업을 구체화하고, 전문유관기관과의 협력체계를 통하여 연구의 내실화를 꾀하고자 노력하고 있음.	한국도박문제 관리센터 (출처23)
도박 전문인력 및 예방인력 양성	-	- 도박중독 예방 치유 서비스 이용자의 다양한 욕구에 부합하고 양질의 서비스 제공이 가능한 전문가를 양성하고 육성하기 위한 사업임. - 예방교육 지원인력 양성 확대 및 교육 대상자 특화프로그램으로 예방강사의 전문성을 향상하여 효과적인 예방교육 환경 조성함. - 영역별 체계적·효율적 서비스 제공을 위한 전문인력 양성 - 사행산업사업자별 종사자 교육 관련 수요 조사를 기반으로 단계적으로 교육 과정 개발	한국도박문제 관리센터 (출처23,24)
예방교육 콘텐츠 개발 및 홍보물 제작 배포	-	- 생애주기별 대상층의 고유 속성을 반영한 콘텐츠 구축 및 고도화 작업을 통해 상시적인 학습 기회 제공하고 다양한 문화접목을 활용한 특화콘텐츠 개발로 예방교육의 효과를 증진하는 사업임. - 효과적 예방활동 추진 및 도박문제 전문기관 위상 제고를 위해 다양한 홍보물을 제작·배포하는 사업임.	한국도박문제 관리센터 (출처23, 24)
청소년 수강명령 교육	수강명령 대상 청소년	- 사이버범죄 관련 수강명령 대상에서 청소년 수강명령 대상으로 예방교육 확대(연 1.8천명) - 사이버범죄 관련 수강명령 부과자 교육을 청소년 수강명령 대상자 전체로 확대추진	법무부 (출처3)

표 4 기타

지원명	대상	내용	관련 부처 및 기관
바른 사용 아이디어 공모 및 모바일 선용 경진대회	전국민	■ 바른 사용 아이디어 - 대학, 기업 등과 함께 과의존 해소 위한 창의 아이디어 제안대회 및 SW프로그램(App 등) 공모전 개최 - 스마트폰인터넷을 활용해 가족 관계를 개선하거나, 지나친 사용을 조절할 수 있는 방법, 유용한 기술 활용방안 등 아이디어 공모 - 가족친구와 함께 스마트폰인터넷 활용 및 과의존 예방 위한 공동의 목표를 세우고 동기강화(격려, 보상 등)를 통해 균형있게 사용할 수 있도록 돕는 SW(App 등) 공모 ■ 모바일 선용 경진대회 - 가족 구성원 간 소통 향상과 따뜻한 관계형성을 위해 스마트폰인터넷 선용(善用)을 유도하는 다양한 기획행사 개최 - '온(溫) 가족 UCC 공모전', 유차초등학생 대상 '인터넷드림창작동요제', '인터넷 윤리대전' 등 운영	과학기술 정보통신부, 방송통신 위원회 (출처3)
국제 협력 네트워크 구축	-	■ 국제학회 협력 - 스마트폰인터넷 과의존 대응을 해 일본, 대만 등 주요국가가 참여하는 과의존, 상담 관련 국제 학회와 협력 체계 구축 - 국가 간 협력의제 발굴, 공동 연구조사, 정책프로그램 공유 - 예방에 대한 지식을 공유하고 문제해결 논의를 위해 국내외 과의존 예방치유 분야 석학들과 교류를 통해 협력 체계 마련	과학기술 정보통신부 (출처3)
부모 교육과정(디지털 페어런팅*) 확대	부모	- 가정에서 자녀의 올바른 디지털기기 사용 습관을 지도 할수 있는 「부모 교육과정(디지털페어런팅*)」 확대운영(연10천명→20천명) * 자녀의 디지털기기 사용습관에 영향을 미치는 부모의 디지털 자녀교육 방법 - 자녀 연령(학령)별 스마트폰인터넷 사용문화에 대한 이해, 자녀와 의사소통, 부모의 사용습관, 대체 활동방법 등 교육	과학기술 정보통신부 (출처3)
직업교육 연계 '리-스타트' 프로그램 운영	과의존 치유 대상자	- 청소년, 성인 등 상담치유 대상자가 지속적으로 사회 일원으로 참여할 수 있도록 유관기관의 직업교육 및 사회 적응 과정과 연계한 '리-스타트(가칭)' 프로그램 운영	과학기술 정보통신부 (출처3)

		- 저소득 청소년 대상 민간기업, 자원봉사자 등과 연계한 맞춤형 진로 체험 교육 실시 - 무직 및 성인 등 대상 직업상담, 가족(부부)상담, 부모교육, 사회봉사 등 유관기관 운영 프로그램과 연계	
글로벌 캠페인 참여 및 우수 프로그램 홍보	-	- 어린이와 청소년의 인터넷 안전을 도모하기위해 EU가 추진하는 'Safer Internet Day'*에 참여하여 국내외적 캠페인 확산 노력 - 국내외 인터넷 포털기업 등과 협력하여 건강한 인터넷 사용을 위한 관련 정보를 제공 ※ 세계 100개국 이상의 기업, 기관 등이 참여하여 안전한 인터넷 사용을 위한 캠페인, 정보를 공유하고 '안전한 인터넷 사용의 날'을 정하여 캠페인 전개 (https://www.saferinternetday.org) - 스마트폰 과 존 예방 등을 위해 연구개발한 척도, 상담프로그램, 치유 매뉴얼 등을 해외에 홍보 및 전파하여 국제적 위상 제고	과학기술 정보통신부 (출처3)

※ 표 IV-1, 2, 3, 4의 자료 출처:

－ 출처1: 여성가족부 홈페이지_청소년 인터넷·스마트폰 과의존 치유 지원

http://www.mogef.go.kr/sp/yth/sp_yth_f008.do

－ 출처2: 문화체육관광부 홈페이지

http://www.mcst.go.kr/web/s_open/realnmPolicy/realnmPolicyView.jsp?pSeq=89

－ 출처3: 스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 종합계획(안) 2016-2018, 관계부처 합동

<http://www.korea.kr/briefing/pressReleaseView.do?newsId=156129343>

－ 출처4: 게임물관리위원회 홈페이지

<http://www.grac.or.kr/Participation/EduGoodGamer.aspx>

－ 출처5: 방송통신위원회 홈페이지

[http://www.kcc.go.kr/user.do?mode=view&page=A08010200&dc=K08010200&boardId=1122
&boardSeq=42924](http://www.kcc.go.kr/user.do?mode=view&page=A08010200&dc=K08010200&boardId=1122&boardSeq=42924)

－ 출처6: 사이버 안심존 홈페이지

<https://ss.moiba.or.kr/index.do>

－ 출처7: 스마트쉼센터 홈페이지

<http://www.iapc.or.kr/site/intro/showCntrJobDetail.do>

－ 출처8: 게임문화재단 홈페이지

<http://www.gameculture.or.kr>

－ 출처9: 여성가족부 홈페이지_폭력예방교육점검 및 지원

http://www.mogef.go.kr/sp/hrp/sp_hrp_f001.do?mid=

－ 출처10: 교육부 홈페이지_2016년 1차 학교폭력 실태조사 결과(보도자료)

<http://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=0503&opType=N&boardSeq=63780>

－ 출처11: 교육부 홈페이지_제3차 학교폭력예방 및 대책 기본계획(안)(2015-2019)

<http://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=339&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=02&opType=N&boardSeq=58079>

－ 출처12: 교육부 홈페이지_12-19(월)조간보도자료_게임인터넷스마트폰 과의존 및 사이버폭력 예방
교육 대책 발표

<http://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=65177&lev=0&searchType=S&statusYN=C&page=1&s=moe&m=0503&opType=N>

－ 출처13: 에듀넷 티 클리어 홈페이지

http://www.edunet.net/nedu/ethicsvc/ethicMainForm.do?menu_id=120

－ 출처14: 경찰청 홈페이지

<http://www.police.go.kr/portal/main/contents.do?menuNo=200338>

－ 출처15: 범죄예방정책국 홈페이지

https://www.cppb.go.kr/HP/TSPB13/tspb13_03/sub_03_03.jsp

– 출처16: 여성가족부 홈페이지_아동·청소년대상 성범죄 신고포상금 제도

http://www.mogef.go.kr/sp/hrp/sp_hrp_f009.do

– 출처17: 여성가족부 홈페이지_성매매처벌법에 따른 신고보상금 제도

http://www.mogef.go.kr/sp/hrp/sp_hrp_f010.do

– 출처18: 여성가족부 홈페이지_성매매 방지 및 피해자 지원

http://www.mogef.go.kr/sp/hrp/sp_hrp_f005.do

– 출처19: 여성가족부 홈페이지_여성긴급전화(1366)운영 지원

http://www.mogef.go.kr/sp/hrp/sp_hrp_f002.do

– 출처20: 여성가족부 홈페이지_청소년 유해환경 개선

http://www.mogef.go.kr/sp/yth/sp_yth_f013.do

– 출처21: 한국도박문제관리센터_예방활동 및 홍보강화

<https://www.kcgp.or.kr/ii/mainBsns/2/prevntActNdPrStrngth.do>

– 출처22: 한국도박문제관리센터_도박문제 치유와 재활서비스

<https://www.kcgp.or.kr/ii/mainBsns/2/gamblePrbmHlNdRehabtSrv.do>

– 출처23: 한국도박문제관리센터_연구/인력양성 및 콘텐츠 개발

<https://www.kcgp.or.kr/ii/mainBsns/2/rsrchHnfTrnng.do>

– 출처24: 제2차 사행산업 건전발전 종합계획 [2014년~2018년]

<http://www.ngcc.go.kr/police/plan.do>

Abstract

The purpose of this study is to establish effective policies on juvenile cyber deviance which has emerged as a social issue. To do so, a literature review and a focus group interview (FGI) with juveniles were carried out, and a questionnaire survey using the Delphi method was also conducted on a group of experts. Cyber deviant behaviors were divided into a total of 6 categories (addiction/excessive use; cyber bullying; sexually deviant behaviors; online gambling; cyber scams; infringement of the individual rights and defamation), and the policy priority of each category was examined based on 5 factors (characteristics of the media; individual characteristics of juveniles; home environment; school environment; systems and infrastructure).

The results of this study showed that the more juveniles used the Internet, the more likely they had experience of cyber deviance. Anonymous and non-face-to-face online environments tended to encourage deviant behaviors in juveniles. In terms of the individual characteristics of juveniles, those with negative self-esteem and low self-control were more likely to have cyber deviant behaviors. Those who had a weak attachment to and little communication with their parents in their home environment were relatively more likely to have experience of cyber deviance. Support from teachers and peers in school was found to reduce the occurrence of juvenile cyber deviance. In addition, social connectedness and support were also likely to suppress juvenile cyber deviance.

A survey was conducted on a cyber committee of 60 experts. The majority of the experts agreed that the cyber deviant behaviors of juveniles are increasing, and that their age is becoming younger, and over two thirds of the 60 experts negatively evaluated the overall policies of the government on juvenile cyber deviance. They pointed out that addiction/excessive use is the most widespread form of juvenile cyber deviance, followed by cyber bullying, and access to obscene materials. They answered that cyber bullying has the most negative influence on juveniles, followed by addiction/excessive use, sexually deviant behaviors, and online gambling. Improving cyber ethics and digital literacy ability through media education was included in the top 3 measures in all the 6 categories. In terms of the category of addiction/excessive use, parent education was suggested as the most important measure. The experts answered that it is a top priority to more strictly hold relevant industries responsible for the sexually deviant and online gambling behaviors of juveniles. In this regard, they suggested policies such as institutionalizing media education, establishing an integrated support and management framework, starting a digital detox camp, and strengthening legal and administrative regulations.

*** keywords: cyber deviance, media education, bullying, addiction, gambling

2017년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

기관고유과제

- 17-R01 청소년의 지역사회 참여 모형개발 연구 / 황여정
- 17-R02 청소년보호정책 현황분석 및 개선방안 연구 / 김지연 · 정소연
- 17-R02-1 청소년보호정책 현황분석 및 개선방안 연구 - 기초분석보고서 / 김지연 · 정소연
- 17-R03 아동 · 청소년을 위한 기업의 사회공헌활동 활성화 방안 연구 : 기업-아동 · 청소년 NPO-정부의 파트너십 구축 / 임지연 · 김한별
- 17-R04 20대 청년들의 사회활동 실태 및 지원방안 연구 / 김정숙 · 강영배
- 17-R05 세제시민의식 함양을 위한 청소년활동 활성화 방안 / 황세영 · 최정원
- 17-R06 청소년 사이버일탈 유형별 대책 연구 / 배상률 · 박남수 · 백강희
- 17-R07 청소년수련시설의 공공성 제고를 통한 운영 활성화 지원방안 연구 / 김형주 · 김정주 · 김혁진
- 17-R08 아동 · 청소년 · 가족 보호 통합게이트웨이 구축 · 운영 모형 개발 연구 / 서정아
- 17-R09 청년 사회 · 경제 실태 및 정책방안 연구Ⅱ / 김기현 · 이윤주 · 유설희
- 17-R09-1 청년 사회 · 경제 실태 및 정책방안 연구Ⅱ - 기초분석 보고서 - / 김기현 · 이윤주 · 유설희
- 17-R10 청소년활동 참여 실태조사 연구Ⅳ / 임희진 · 문호영 · 조남익
- 17-R10-1 청소년활동 참여 실태조사 연구Ⅳ - 기초분석 보고서 / 임희진 · 문호영
- 17-R11 청소년이 행복한 지역사회 지표조사 및 조성사업 연구Ⅴ / 오해섭 · 최인재 · 염유식 · 김세광
- 17-R12 다문화 청소년 종단조사 및 정책방안 연구Ⅴ - 총괄보고서 - / 양계민 · 강경균
- 17-R12-1 다문화 청소년 종단조사 및 정책방안 연구Ⅴ - 다문화 · 청소년의 발달 추이 분석 - / 연보라
- 17-R12-2 다문화 청소년 종단조사 및 정책방안 연구Ⅴ - 정책제언 - / 양계민
- 17-R13 미래인재 개발 전략으로서 재외동포 청소년 지원방안 연구Ⅲ / 김경준 · 정은주
- 17-R14 학교 밖 청소년 이행경로에 따른 맞춤형 대책 연구Ⅱ / 윤철경 · 성윤숙 · 최홍일 · 유성렬 · 김강호
- 17-R15 아동 · 청소년권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국아동 · 청소년인권실태 2017 : 총괄보고서 / 김영지 · 김희진 · 이민희 · 김진호
- 17-R15-1 아동 · 청소년권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국아동 · 청소년인권실태 2017 : 심화분석보고서 - 아동과 청소년의 인권관련 정보접근성과 인권의식 / 김진석
- 17-R15-2 아동 · 청소년권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국아동 · 청소년인권실태 2017 통계 / 김영지 · 김희진
- 17-R16 한국아동 · 청소년패널조사Ⅷ : 사업보고서 / 하형석 · 최용환 · 정은진 · 정유미 · 한지형
- 17-R16-1 한국아동 · 청소년패널조사Ⅷ : 연구성과분석보고서 / 최용환 · 박상현 · 한지형
- 17-R16-2 한국아동 · 청소년패널조사Ⅷ : 데이터분석보고서 - 청소년 수면시간의 긍정적 효과 - / 정은진 · 하형석 · 고강혁 · 정유미
- 17-R16-3 한국아동 · 청소년패널조사Ⅷ : 한국청소년패널조사 2018 기초연구 / 하형석 · 정은진 · 최승주

협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 17-39-01 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅳ : IEA ICCS 2016 - 총괄보고서 - / 장근영·성은모·이경상·진성희·최효선·김균희 (자체번호 17-R17)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 17-39-02 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅳ : IEA ICCS 2016 - 초·중·고등학생용 기초통계보고서 - / 장근영·성은모·이경상·진성희·최효선·김균희 (자체번호 17-R17-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 17-39-03 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅳ : IEA ICCS 2016 - 대학생용 기초통계보고서 - / 장근영·성은모·이경상·진성희·최효선·김균희 (자체번호 17-R17-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 17-39-04 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅳ : IEA ICCS 2016 - 사회참여역량 분석 - / 김태준·홍영란·김홍민 (자체번호 17-R17-3)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 17-39-05 IEA ICCS 2016 조사틀(Assessment framework) / Schulz, W·Airley, J·Losito, B·Agrusti, G (자체번호 17-R17-4)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 17-40-01 아시아 청소년 진로체험활동 국제비교 연구Ⅱ / 김현철·백혜정·이지연 (자체번호 17-R18)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 17-40-01 아시아 청소년 진로체험활동 국제비교 연구Ⅱ - 한국과 일본의 청소년 진로체험활동 운영사례집 / 김현철·백혜정 (자체번호 17-R18-1)

연구개발적립금

- 17-R19 청소년의 노동기본권 보장방안연구(2018년 4월 발간) / 황진구·유민상
- 17-R20 인구절벽 현상과 청소년정책의 과제(2018년 4월 발간) / 이유진·김영한·윤옥경

수시과제

- 17-R21 고등학생들의 정치참여욕구 및 실태 연구 / 이창호
- 17-R22 지방자치단체 청년참여기구 실태 및 체계 연구 / 조진우·이윤주
- 17-R23 인터넷사회의 부모와 자녀관계에 관한 한·중·일 비교 : 한국사례분석 / 이창호·김기현
- 17-R24 현장적용 제고를 위한 자유학기제 학교-청소년시설의 협업지침 분석 / 임지연
- 17-R25 지역별 청소년운영위원회 운영 특성 연구 / 이윤주
- 17-R26 청소년 분야 SDGs 이행을 위한 국내 네트워크 구축 및 협력 방안 연구 / 황세영·김기현
- 17-R27 청소년동반자 활성화 방안 연구 / 장근영·진은설
- 17-R28 청소년지도사 배치지원사업 실태조사 연구 / 황진구

수 탁 과 제

- 17-R29 2017년 4개국(한일중미) 청소년 의식조사 / 김기현
- 17-R30 제25회 세계스카우트잰버리 운영계획 수립연구 / 장근영 · 황진구
- 17-R31 2016 학교 내 대안교실 우수사례집 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 17-R32 2016년도 청소년인터넷게임 건전이용제도 관련 평가 / 배상률 · 김동일 · 유홍식
- 17-R33 화랑마을 운영관리 실행계획 수립을 위한 연구 / 김영한 · 서정아 · 임지연 · 좌동훈 · 한상철 · 신상구 · 박시현
- 17-R34 다문화 교육 종합 발전방안 / 양계민
- 17-R35 SDGs 시대 청소년 역량 증진을 위한 환경교육 활동 개발 및 활용 방안 / 황세영 · 이윤주 · 조성화
- 17-R35-1 SDGs 시대 청소년 역량 증진을 위한 환경교육 활동 개발 및 활용 방안 - 세미나 자료집 / 황세영 · 이윤주 · 조성화
- 17-R35-2 SDGs 시대 청소년 역량 증진을 위한 환경교육 활동 개발 및 활용 방안 - 국내외 사례요약집 / 황세영 · 이윤주 · 조성화
- 17-R35-3 SDGs 시대 청소년 역량 증진을 위한 환경교육 활동 개발 및 활용 방안 - 정책리포트 / 황세영 · 이윤주 · 조성화
- 17-R36 지식협력단지 초 · 중학생 기업가정신 교육 모듈 교재 개발 / 강경균
- 17-R36-1 (초등학생) 기업가처럼 생각하기(학생용 워크북) / 강경균
- 17-R36-2 (초등학생) 기업가처럼 생각하기(교사용 매뉴얼) / 강경균
- 17-R36-3 (중학생) 기업가처럼 생각하기(학생용 워크북) / 강경균
- 17-R36-4 (중학생) 기업가처럼 생각하기(교사용 매뉴얼) / 강경균
- 17-R37 청소년의 디지털 역기능 예방 교육 프로그램 효과성 연구-초 · 중 · 고등학생과 학교밖 청소년을 중심으로 / 성윤숙 · 김경준 · 최정원
- 17-R37-1 학교 밖 청소년 지원 매뉴얼 / 정제영 · 김성기 · 선미숙
- 17-R37-2 학교 밖 청소년 지원 매뉴얼 개발 연구 / 정제영 · 김성기 · 선미숙
- 17-R37-3 국내외 청소년 사이버 범죄 실태와 예방 대책 연구 / 안동근 · 박병식 · 김영욱
- 17-R38 청년 삶의 질 개선을 위한 청년 정책 방향과 과제 : 2017년 청년정책포럼 / 김기현 · 한지형
- 17-R39 청년정책 추진체계 발전방안 연구 / 이윤주 · 김기현 · 하형식
- 17-R40 2017년 청소년종합실태조사 / 백혜정 · 임희진 · 김현철 · 유성렬
- 17-R41 2017년 청소년수련시설 종합평가 / 김경준 · 최인재 · 정은주 · 김영지
- 17-R42 청소년자립지원관 운영 모형 개발 연구 / 김지연 · 백혜정
- 17-R43 제5 · 6차 유엔아동권리협약 이행상황 연구 / 김영지 · 이윤주 · 유설희
- 17-R44 시립청소년시설 적정 위탁운영비 배분을 위한 모형개발 연구 / 최용환 · 이재완 · 박정배
- 17-R45 지역아동센터 아동패널조사2017 / 김희진 · 정윤미
- 17-R46 중국인 유학생의 한국사회 · 문화적응 실태 및 지원방안 연구 / 배상률 · 이경상 · 이창호
- 17-R47 청소년 국제교류사업 성과측정 체계연구 / 황세영 · 강경균
- 17-R48 청소년용 안전교육 프로그램 개발 연구 / 성은모 · 이성혜
- 17-R49 자립지원전담기관 운영매뉴얼 개발 연구 / 김지연 · 유민상 · 이상정
- 17-R49-1 자립지원전담기관 운영매뉴얼 개발 연구 - 자립지원전담기관 운영매뉴얼 - / 김지연 · 유민상 · 이상정
- 17-R49-2 자립지원전담기관 운영매뉴얼 개발 연구 - 기초분석보고서 / 김지연 · 유민상 · 이상정

- 17-R50 2017 청소년활동 실태 및 요구조사 / 이윤주 · 하형석 · 한지형
- 17-R51 국립강진청소년문화예술센터 건립을 위한 기본계획 / 김영한 · 이유진 · 정은진 · 강동영
- 17-R52 2017년 청소년방과후아카데미 연구사업 / 서정아 · 연보라
- 17-R53 청소년 자기주도형 봉사활동 시범사업 운영/ 장근영
- 17-R54 시도청소년활동진흥센터 기능강화를 위한 평가체계 개편 연구 / 김형주 · 김정주
- 17-R55 2017년 학업중단 숙려제 운영기관 모니터링 결과보고서 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 17-R55-1 학업중단 숙려제 특화 프로그램집 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 17-R56 2017년 학업중단 예방을 위한 학교 컨설팅 결과보고서 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터

세미나 및 워크숍 자료집

- 17-S01 선거연령 만 18세 하향의 의미 및 과제 (2/9)
- 17-S02 학교 밖 청소년을 위한 디지털 역기능 예방 프로그램 교육 심화 워크숍 (2/13~14)
- 17-S03 제7차 청년정책포럼 (2/23)
- 17-S04 제8차 청년정책포럼 (4/20)
- 17-S05 유엔아동권리협약 5·6차 국가보고서 공청회 (3/7)
- 17-S06 2016년도 고유과제 연구성과발표회 (3/31)
- 17-S07 2017년 학업중단예방을 위한 학교담당자 연수 : 제1권역 (4/4)
- 17-S08 2017년 학업중단예방을 위한 학교담당자 연수 : 제2권역 (4/7)
- 17-S09 2017년 학업중단예방을 위한 학교담당자 연수 : 제3권역 (4/11)
- 17-S10 2017년 학업중단예방을 위한 학교담당자 연수 : 제4권역 (4/12)
- 17-S11 2017년 학업중단예방을 위한 학교관리자 연수 : 제1권역 (4/14)
- 17-S12 2017년 학업중단예방을 위한 학교관리자 연수 : 제2권역 (4/18)
- 17-S13 학교 밖 청소년을 위한 디지털 역기능 예방 프로그램 교육 2차 심화 워크숍 (3/31)
- 17-S14 2017년 학업중단 예방을 위한 학교 컨설팅 위원 워크숍 (4/21)
- 17-S15 2017년 학교 내 대안교실 (4/13)
- 17-S16 2017년 학교 내 대안교실 담당자 기초 연수(1권역) (4/20)
- 17-S17 2017년 학교 내 대안교실 담당자 기초 연수(2권역) (4/28)
- 17-S18 2017년 제1회 대안학교장 협의회 (5/12)
- 17-S19 2017 NYPI & ARACD INTERNATIONAL CONFERENCE – Career Education and VET(Vocational Education & Training) for Youth in Asia : 청소년 진로교육 국제학술회의 아시아 청소년 진로교육과 직업교육 및 직업훈련 (5/17)
- 17-S20 2017 NYPI & ARACD INTERNATIONAL CONFERENCE – Career Education and VET(Vocational Education & Training) for Youth in Asia : Special Roundtable for Comparing career education between Korea and Japan (5/18)
- 17-S21 2017년 학교 내 대안교실 관리자 연수 - 1권역 (5/22)
- 17-S22 2017년 학교 내 대안교실 관리자 연수 - 2권역 (5/24)
- 17-S23 2017년 학교 내 대안교실 관리자 연수 - 3권역 (5/29)
- 17-S24 2017년 학교 내 대안교실 관리자 연수 - 4권역 (5/30)
- 17-S25 제4차 산업혁명과 미래의 청소년정책 (5/31)

- 17-S26 세계시민교육 사례 공유를 통한 청소년 활동 활성화 방안 논의 (5/26)
- 17-S27 청소년이 행복한 지역사회 지표조사 및 조성사업 연구Ⅴ 콜로키움 (6/22)
- 17-S28 SDGs 청소년 역량 환경교육 (6/26)
- 17-S29 2017 13th citizED International Conference Global citizenship and youth work: educational meanings, possibilities and practices (6.29~7.1)
- 17-S30 다문화 청소년의 효율적 지원 방안(통합과 선별) (9.22)
- 17-S31 청소년활동 중심 행복마을 운영 모형 및 지원방안 (7.28)
- 17-S32 2017년 한·러 차세대 전문가 세미나 - 한국과 러시아의 성인기 이행 : 청년 자립 '결혼 출산 현황 및 정책' (7.27)
- 17-S33 2017년 학업중단 숙려제 운영기관 모니터링 위원 워크숍 (8.18)
- 17-S34 청소년정치참여확대 및 활성화 방안 (8.28)
- 17-S35 2017년 대안교육 위탁교육기관 담당자 연수 (8.29)
- 17-S36 2017년 「대안학교(각종학교 및 특성화중·고교) 담당교원 협의회」 (9.1)
- 17-S37 한국 아동·청소년 패널 학술대회 (9.14)
- 17-S38 다문화청소년패널 학술대회 (9.15)
- 17-S39 지역별 청소년운영위원회 토론회 세미나 (9.9, 9.16)
- 17-S40 4차 산업혁명 및 인구절벽 현상과 청소년역량증진의 방향 (9.13)
- 17-S41 국제심포지엄 2017 [무업청소년(NEET) : 국제적 동향과 대응] (9.25)
- 17-S42 한-중 국제세미나 (10/31)
- 17-S43 청소년의 디지털 역기능(사이버범죄) 예방과 대책수립을 위한 전문가 포럼 (11.3)
- 17-S44 학교 밖 청소년 지원사업 연계기관 성과발표 및 우수사례발표 워크숍 (11.17)
- 17-S45 청소년의 노동권 관련 법제 현황과 주요 입법 과제 (11.28)

학 술 지

- 「한국청소년연구」 제28권 제1호(통권 제84호)
- 「한국청소년연구」 제28권 제2호(통권 제85호)
- 「한국청소년연구」 제28권 제3호(통권 제86호)
- 「한국청소년연구」 제28권 제4호(통권 제87호)

기 타 발 간 물

- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 77호 : 청소년정책평가제도 체계화 방안
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 78호 : 청소년의 세대통합역량 증진을 위한 지원 방안 연구
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 79호 : 미래인재 개발 전략으로서 재외동포청소년 지원 방안 연구Ⅱ
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 80호 : 청소년의 기업가정신 함양을 위한 교육 프로그램 개발 및 실행 방안 연구
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 81호 : 지방자치단체 청년참여기구 실태 및 체계 연구
- NYPI Bluenote 이슈 & 정책 82호 : '청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구(2013-2016)' 의 성과와 향후 연구방향

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 83호 : 고등학생들의 정치참여욕구 및 정치참여 활성화방안
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 84호 : 중도입국 청소년의 실태 및 자립지원 방안 연구
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 85호 : 탈북청소년 지원 체계화 방안 연구
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 86호 : 다문화청소년 종단조사 및 정책방안 연구Ⅴ
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 87호 : 청소년 분야 SDGs 이행을 위한 국내 네트워크 구축 및 협력 방안 연구
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 88호 : 청소년 동반자 활동 효율화 방안연구
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 89호 : 지역별 청소년운영위원회 활동 운영 특성 연구
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 90호 : 인터넷사회의 부모와 자녀관계에 관한 한·중·일 비교: 한국사례 분석
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 91호 : 아동·청소년을 위한 기업의 사회공헌활동 실태와 과제
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 92호 : 학교 밖 청소년 이행경로에 따른 맞춤형 대책연구Ⅰ
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 93호 : 한국아동·청소년패널조사(KCYPs) 연구성과분석
NYPI Bluenote 이슈 & 정책 94호 : 자유학기제 등 학교-청소년시설의 협업지침 활용방안

NYPI Bluenote 통계 33호 : 청소년 차별 실태 연구
NYPI Bluenote 통계 34호 : 2016년 청년 사회·경제 실태조사
NYPI Bluenote 통계 35호 : 청소년활동 참여 실태
NYPI Bluenote 통계 36호 : 청소년 수면과 비만의 종단적 변화
NYPI Bluenote 통계 37호 : 한국아동·청소년패널자료로 살펴본 청소년 관련 국정과제
NYPI Bluenote 통계 38호 : 청소년의 학습습관 통제능력, 성적 만족도, 삶에 대한 만족도의 종단적 변화 -KCYPs 초 4패널-

연구에 도움을 주신 분들

◆ 자 문 협 력 진 ◆

김옥태(한국방송통신대학·미디어영상학과 교수)

최현정(경북대· 미디어공공성센터 수석전문위원)

연구보고 17-R06

청소년 사이버일탈 유형별 대책 연구

인 쇄 2017년 12월 24일

발 행 2017년 12월 30일

발행처 **한국청소년정책연구원**

세종특별자치시 시청대로 370

발행인 송병국

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 주식회사 다원기획 전화 044)865-8115

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

ISBN 979-11-5654-156-1 93330

연구보고 17-R06

청소년 사이버일탈 유형별 대책 연구

 **한국청소년정책연구원**
National Youth Policy Institute

30147 세종특별자치시 시청대로 370 세종국책연구단지
사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 6/7층
Social Policy Building, Sejong National Research Complex,
370, Sicheong-daero, Sejong-si, 30147, Korea
Tel. 82-44-415-2114 Fax. 82-44-415-2369 www.nypi.re.kr

