

# 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 연구

책임연구원 : 성운숙(한국청소년정책연구원 · 연구위원)

공동연구원 : 유흥식(중앙대학교 · 교수)

연구인턴 : 조민(한국청소년정책연구원 · 연구인턴)



# 연구 요약

## 연구목적

- 디지털 유해매체환경을 정확히 인지·분석하고, 그 문제의 본질을 명확히 함으로써, 교육·사회·법 등 환경의 다양한 영역에서의 개선점 발견과 구현을 통해 디지털 유해매체환경으로부터 근본적으로 청소년을 보호하고, 장기적으로 국가를 위한 건전한 성장동력으로 청소년들이 교육될 수 있는 토대를 마련

## 연구내용

- 디지털 유해매체환경의 개념 및 문제점에 관한 선행연구 분석
- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 이용행태 및 문제점 심층 분석
- 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 정책 수립을 위한 전문가 의견조사
- 국내외 디지털 유해매체환경 관련 수용자 중심 정책 및 제도 분석
- 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 대응방안 모색 및 정책로드맵 제시

## 연구방법

- 본 연구를 위해 문헌연구, 심층면접조사, 델파이조사, 관련법제 사례조사, 전문가 자문 및 워크숍 개최

## 연구결과

- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 이용행태 및 문제점 심층 분석 결과를 살펴보면, 청소년들의 일상과 매체이용은 필연적으로 연결되어 있음. 50%이상이 하루 평균 최소 3시간 이상 디지털매체를 사용하고 있으며, 실제 청소년들이 생각하는 디지털매체의 장점은 정보검색을 제외하면 외로움과 무관심 그리고 무료함으로부터 벗어나게 해줘 결국 청소년이 현실공간에서의 탈출구로 매체를 사용하고 있음을 알 수 있음. 그리고 이러한 현실 도피적 매체이용의 성격은 중독성이라는 매체의 특성으로 강화됨.
- 디지털매체의 단점을 보면 청소년들은 게임물, 성인물 등에의 중독, 장시간 사용으로 인한 건강 악화, 잔인성·폭력성, 학업방해, 사생활 노출, 시간 낭비, 금전적 피해를 들고 있음. 60%이상의 청소년들은 중독당시나 중독의 여파로 인해 힘들어 하고 있음. 디지털매체는 청소년들에게 실질적 의미나 유용성은 거의 없는 상태에서 50%이상은 피해를 보았고 43%는 피해를 보지 않았다고 응답했음. 디지털 유해매체물을 청소년들의 60%가 중학교 때 접하는 것으로 드러났고, 40%는 초등학교 이하 때 접해 유해매체의 접촉나이가 저 연령화 되어가고 있음. 그리고 초등학생들이 제일 먼저 접하는, 그리고 가장 폐해가 크다고 생각하는 유해매체물이 게임과 성인물인 것으로 드러났고, 이러한 과정에서 미성년자를 제한하는 등급제는 실효성이 없었음. 조사대상 30명 중 27명, 즉 90%는 19세 미만 금지사이트를 아무 어려움 없이 접한 것으로 나타났고, 나아가 주민등록증 인증도 실효성이 거의 없는 것으로 드러났음. 특히 P2P공유사이트나 최근 IPTV나 3D를 통해 유해성이나 중독성은 더 심각해지고 있는 것으로 드러났음. 그리고 청소년들의 90%이상이 이용하고 있는 채팅사이트를 통해 40%정도가 성매매의 유혹을 받은 경험이 있다고 답했음. 따라서 청소년들은 물신주의와 쾌락지상주의를 조장하는 사행성과 성인물, 심

지어 성매매 등의 퇴폐문화를 어려서부터 답습하며 성장하고 있는 것으로 파악되고 초등학생 때부터 친구나 PC방 등 주변 환경을 통해 쉽게 유해매체를 접하게 됨. 청소년들은 주로 롤플레이게임(RPG)이나 폭력물, 그리고 전략시뮬레이션 등 중독성이 강한 게임들을 선호하고 있었고, 실제 70%이상이 미디어 중독경험이 있는 것으로 나타났음.

● 디지털 유해매체환경에 대한 대응방안으로 미디어교육은 현재 학교에서 전반적으로 시행되고 있지만 교육에 “조금”이라도 만족하는 학생은 단 1명뿐이어서 미디어교육의 효과는 거의 없었고, 청소년들은 실질적인 자료들을 통한 현실적인 교육, 개인의 다양성을 고려한 교육, 교육시간의 확대와 참여교육 그리고 예방교육을 요구하였음. 조사대상 30명 중 70%이상인 22명이 “집에서” 처음 유해매체물을 접촉한 것으로 나타나 부모에 대한 교육과 계몽이 없을 때 실질적인 교육효과나 정책효과를 기대하기 어려움. 정부의 정책과 관련해서 청소년들 대부분은 피로도 시스템 같은 간접 섯다운제와 강제 차단시스템인 직접 섯다운제 등 강력한 규제가 필요하다고 보고 있으며, 그 외에도 처벌규정이 강화되어야 하고, 인증시스템의 확립이 이루어져야 한다고 제안하였음. 결론적으로, 청소년들이 디지털매체의 공간을 사회와 연결된 현실적인 영역으로 판단하고 있으며, 나아가 사이버공간도 하나의 사회로서 개인의 정체성이 담보되고, 인간관계가 건전하게 이루어지며, 실질적 향유를 보장하는 오락이 존재하고, 누구나 자신의 행위에 대해 책임을 지는 사회적 공간이 되기를 원하고 있는 것으로 나타났음.

● 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책수립을 위한 델파이조사 결과, 비전은 “디지털 매체환경에 대한 청소년의 주체적 이용문화 정착”이며, 이를 실현하기 위한 목표는 ‘청소년의 안전한 디지털매체 이용 교육 강화’, ‘미디어교육의 정규교과 신설 및 조기 의무교육 실시’, ‘청소년 유해매체물 제공 사업자에 대한 엄격한 제재 및 실질적 처벌 강화’, ‘디지털 유해매체물에 대한 심의 및 규제강화’, ‘청소년의 디지털 유해매체물 접근방지를 위한 인증체

계 강화’, ‘정부·관련업계의 유기적 협력체계 강화’, ‘유해매체물 차단을 위한 국제적인 공조체계 강화’의 순으로 나타났음. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위해 정책영역을 예방정책(교육, 홍보), 보호정책(이용자보호, 기술), 처벌정책(단속 및 감시, 공급자처벌)으로 나누고 그에 따른 세부 정책과제를 정책의 우선순위 결과에 따라 제시했음.

## ▮ 정책 제언

### ● 예방정책 영역(교육, 홍보)

#### - 교육

- 미디어교육의 정규교과 신설과 담당 교사 양성·배치
- 학령 전 아동을 위한 학부모 미디어교육의 활성화
- 창의적 체험활동 내의 미디어교육 연계
- 미디어교육과 평생시스템을 연결함으로써 미디어의 변화에 따르는 적응능력을 평생 유지할 수 있도록 해주고 동시에 일반학교과정에서 누락된 부분을 보충
- 청소년들을 효율적으로 설득시킬 다양한 미디어 교육 콘텐츠 또는 교육 사이트 개발, 인터넷 접속 또는 CD보급 등 온·오프라인 연계 교육 구성으로 학교 현장에서 활용할 수 있는 학생의 눈높이에 맞는 교재개발 및 보급
- 디지털 유해매체물의 장·단기적 악영향에 대한 인지 교육이 필요

#### - 홍보

- ‘청소년 유해정보 필터링 소프트웨어’ 보급하는 ‘그린-i 캠페인’ 등을 공익광고 및 가정통신문, 아이폰, 트위터, 페이스북 등 신매체 활용을 통한 홍보시스템 구축 등을 활용하여 인지율을 제고하고 지하철 등

공공시설에 설치·홍보할 필요가 있음

- 청소년들의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 주제와 캐릭터를 개발하고 매체도 TV뿐만 아니라 휴대전화나 스마트폰, 인터넷 포털 배너 등 다양한 매체에 홍보할 수 있도록 청소년 감성마케팅 홍보물 제작
- 유해매체물 차단 및 건전한 인터넷사용방법에 대한 학부모 홍보 강화

## ● 보호정책 영역(이용자보호, 기술)

### - 이용자보호

- 청소년에 대한 인터넷게임 이용시간 규제와 피로도 시스템 도입 및 게임이용을 공급단계에서 직접통제하지 않고 그 이용량(시간, 비용 등)에 대한 정보를 보호자에게 제공, 관리토록 함으로써 실질적인 통제의 권한을 보호자에게 부여하는 방안도 고려
- I-PIN제도 즉, 인터넷 개인식별번호의 이용을 의무화함으로써 주민등록번호의 중요성을 제대로 인식하지 못하는 청소년들의 개인정보보호 강화
- '청소년디지털미디어위원회(가칭)를 설립하고, 이 기구를 통해 방송사와 포털이 청소년보호활동을 위한 협약을 체결하고, 방송사와 포털의 건전한 청소년프로그램 개발과 유해프로그램 차단 노력을 권장하는 등의 활동을 정기적으로 종합평가하는 디지털 매체물의 청소년미디어 보호 담당관제 설립 및 강화
- 자율규제를 안정적으로 실시하는 우수기업에 한해 청소년친환경그린기업 인증제를 주고, 건전한 포털순위를 매겨 공고
- 스마트폰 청소년 유해정보차단 프로그램 설치 의무화
- 유해매체물 차단 소프트웨어 설치 의무화
- 포털 초기화면에 청소년 유해정보 신고창 표시 의무화
- 유해콘텐츠에 대한 사업자 자율규제 강화

### - 기술

- 청소년 유해매체물의 경우, 주민등록번호를 통한 상대방 연령확인절차

에 대한 실효성 수단 강구가 필요. 즉 포털 업체는 각 콘텐츠에 대한 연령 구분 장치를 마련해야 하며 이용등급 제한 조치의 법률적용이 필요. 친권자의 연령 확인 절차, 공인인증서, 청소년증 발급 번호 등의 연령 확인절차를 활용하고 인증 시 부모 휴대전화 문자메시지 전송이나 이메일 등을 활용할 필요가 있음.

- 디지털 유해매체 환경과 관련하여 수집된 블랙리스트DB 등 각종 정보를 정부기관, 기업, 민간단체 등이 공유
- 웹하드 및 P2P 관련 사이트 규제강화
- 유해매체물 차단SW 기술개발 촉진 및 제품 판매 시장 환경조성
- 모든 게시물에 자신의 실명이 따라다니도록 하고 가명을 표시할 수 있게 한 다음, 가명을 클릭하면 본명을 알 수 있게 하는 방법 등을 고려한 인터넷실명제 확대실시
- ISP의 관련유해사이트 자정 노력 및 감시의무 등 책임 강화로 이용자들이 관련 인터넷 기업들의 홈페이지 가입 시, 온라인 이용약관을 통해 사이버 공간에서의 디지털 유해매체물에 대한 구체적인 규제 조항을 설정하고, 신고센터 설치 및 불만처리절차 등을 규정하여 가해자에 대한 적절한 제재가 필요함. ISP가 고객센터를 운영하여 온라인 이용자들을 보호할 수 있는 기술적 장치를 개발·보급할 수 있도록 정부 지원이 필요함. 인터넷이용자의 위법, 일탈행위를 실질적으로 감시할 수 있는 ISP에 보다 적극적인 디지털 유해매체물 감시인력 설치 의무화가 필요함. 디지털 유해매체물 관련 모니터링시스템 운영 의무화와 감시의무 불이행시 법적 책임 강화해야 함.

## ● 처벌정책(감시 및 단속, 공급자처벌)

### - 감시 및 단속

- ‘사이버윤리척도’ 를 개발하여 포털 등 각 인터넷사업자에게 제시하고 그 준수를 의무화하거나 또는 준수자에게는 인센티브를, 비준수자에게는 각종 불이익조치를 부과하는 등의 방안 등 기업의 사이버윤리

## 지수 평가 및 공개

- 시민단체들이 협력하여 건전한 디지털 문화를 조성해갈 수 있는 상시적 시민자율감시 시스템을 구축
- 디지털 유해매체에 대한 보다 신속하고 실질적인 심의를 가능토록 하여 심의제도의 실질적인 효율화와 유해매체물별로 상이한 심의기준 범주화 실시
- 신고의식을 고취하는 일환으로 이른바 디지털 유해매체물 신고포상금 제도를 도입
- 사이버 수사대 인력 확충 및 지원 강화
- 포털사이트의 모니터링 의무화
- 포털사의 카페·블로그 등의 서비스를 이용한 청소년 유해매체물 제공에 따른 표시의무 조항의 개정
- 청소년보호법시행령 제5조(청소년 유해매체물의 심의·결정 및 통보)에서 규정한 통보방법의 시행을 위한 준비과정 추가
- 인터넷, IT 관련 중앙부서 신설 및 인터넷 위법·유해정보에 관한 「IT 안심회의」 설치

## - 공급자처벌

- 법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 민·형사상 처벌 강화
- 디지털 유해매체물 반복 유포 시 가중처벌제도 도입
- 스마트폰, 트위터, 페이스북 등 소셜 네트워킹 서비스, 3D, IP TV, 오픈마켓 게임물 등 디지털매체 대중화에 부응하는 사이버상 청소년 보호제도 도입

## 목 차

I. 서론	3
1. 연구의 필요성과 목적	3
2. 연구내용	7
1) 디지털 유해매체환경의 개념 및 문제점에 관한 선행연구 분석	7
2) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 이용행태 및 문제점 심층 분석	7
3) 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 정책 수립을 위한 전문가 의견조사	7
4) 국내외 디지털 유해매체환경 관련 수용자 중심 정책 및 제도 분석	8
5) 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 대응방안 모색 및 정책로드맵 제시	8
3. 연구방법 및 절차	9
1) 문헌연구	9
2) 심층 면접조사	9
3) 전문가 대상 델파이조사	9
4) 국내외 디지털 유해매체환경 관련 수용자중심 법제도 및 정책사례 조사	10
5) 전문가 자문	10
6) 정책협의회 및 워크숍 개최	10
II. 이론적 논의	15
1. 디지털 유해매체환경의 개념	15
2. 청소년 유해매체물 접촉 실태 및 심의현황	20
1) 청소년의 유해매체물 접촉 실태	20
2) 청소년 유해매체물 심의 현황	28
3. 디지털시대의 매체환경의 변화와 문제점	30
4. 디지털 유해매체환경에 따른 사회·문화적 특징	34

5. 디지털 유해매체물 관련 법률 .....	36
1) 불법 및 유해정보 .....	37
2) 청소년 유해정보 규제대상 .....	39
3) 청소년 유해정보 규제정책 .....	40
4) 청소년 유해정보 규제방법 .....	43
5) 청소년 유해정보 규제기관 .....	44
6. 청소년 유해매체물 관련 선행연구 .....	45
<b>III. 국내외 디지털 유해매체환경 관련 수용자 중심 정책 및 제도 분석 .....</b>	<b>51</b>
1. 한국 .....	51
1) 인터넷 유해환경 개선 정책 .....	61
2) 방송 유해정보 개선 정책 .....	66
3) 휴대전화 유해정보에 대한 정책 .....	72
4) 게임 정책 .....	74
2. 미국 .....	77
1) 인터넷 유해환경 개선 정책 .....	77
2) 방송 유해정보 개선 정책 .....	81
3) 게임 정책 .....	84
3. EU와 영국 .....	85
1) 인터넷 유해환경 개선 정책 .....	85
2) 방송 유해정보 개선 정책 .....	93
3) 휴대전화 유해정보에 대한 정책 .....	94
4) 게임 정책 .....	95
4. 독일 .....	97
1) 유해정보 규제정책 .....	97
2) 유해정보 규제기관 .....	117
5. 일본 .....	126
1) 디지털 유해정보 실태 .....	126
2) 유해정보 규제정책 .....	132
3) 유해정보 개선정책 .....	147
6. 소결 및 제안점 .....	181
1) 해외 청소년 유해매체 환경 관련 제도 및 정책의 시사점 ..	181

2) 제안점 : 청소년 유해매체 환경 관련 수용자중심 정책의 도입 필요성 .....	184
<b>IV. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용행태 및 문제점에 관한 문화기술적 연구 .....</b>	<b>193</b>
1. 조사개요 .....	193
1) 연구대상 .....	193
2) 조사도구 .....	195
3) 연구 절차 .....	197
4) 자료 분석 .....	198
2. 조사결과 .....	199
1) 디지털 매체물 및 디지털 유해매체물 이용행태 .....	199
2) 디지털 유해매체물 이용 후 생활변화 .....	221
3) 디지털 유해매체환경 관련 사회적 맥락 .....	226
4) 청소년이 생각하는 디지털 유해매체물 대응방안 .....	234
<b>V. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 델파이조사 .....</b>	<b>243</b>
1. 조사개요 .....	243
1) 전문가패널 선정 .....	243
2) 조사도구 .....	244
3) 조사방법 및 절차 .....	247
2. 조사결과 .....	249
1) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 비전과 목표에 대한 중요도 .....	249
2) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책영역 수립에 따른 세부 정책과제에 대한 중요도 .....	252
<b>VI. 결론 .....</b>	<b>263</b>
1. 요약 .....	263
1) 청소년의 디지털 유해매체물 이용행태 및 문제점 분석 .....	263

2) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 전문가 의견 분석 .....	266
2. 정책 제언 .....	269
1) 예방정책 .....	269
2) 보호정책 .....	277
3) 처벌정책 .....	291
참고문헌 .....	308
부    록	
부록 1. 인터넷 이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의 규제에 관한 법률 .....	317
부록 2. 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환 경의 정비에 관한 법률 .....	329
부록 3. 독일 형법 .....	353
부록 4. 청소년의 디지털 유해매체물 이용실태 .....	363
부록 5. 심층면접조사 설문지 .....	367
부록 6. 1차 델파이 설문지 .....	371
부록 7. 2차 델파이 설문지 .....	379
부록 8. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용행태 및 문제점 에 관한 문화기술적 연구 사례 .....	388

## 표 목차

<표 II-1> 건전한 인터넷/게임 이용 시 윤리의식 평가 .....	28
<표 II-2> 위원회 출범 후 청소년 유해매체물 결정 고시 현황 ..	29
<표 III-1> 디지털 유해매체환경 관련 정부부처 및 주요업무 ..	56
<표 III-2> 심의기관별 심의대상 매체물 구분 .....	59
<표 III-3> 청소년 유해매체물 구분 및 표시방법 .....	60
<표 III-4> 정보통신망법 제44조 7항에서 규정한 불법정보의 유형 .....	62
<표 III-5> 방송통신심의위원회의 인터넷내용등급제 등급분류기준 .....	64
<표 III-6> 방송프로그램의 연령별 등급기준 및 타 미디어의 등급분류체계 .....	70
<표 III-7> 게임물등급분류기준 .....	74
<표 III-8> 부모가이드라인(TV Parental Guidelines) .....	83
<표 III-9> ESRB의 등급심볼 및 내용설명서 .....	85
<표 III-10> EU의 'Safer Internet Programme 2009~2013' 의 주요 내용 .....	87
<표 III-11> 유럽의 PEGI시스템 .....	96
<표 III-12> 독일 청소년보호법 내용 .....	104
<표 III-14> 만남사이트 관계사건의 검거건수 .....	127
<표 III-15> 만남사이트 관계사건의 청소년 피해자수 .....	128
<표 III-16> 피해청소년의 만남사이트 접속수단(명) .....	128
<표 III-17> 휴대전화를 이용한 인터넷 이용 상황 .....	129
<표 III-18> 휴대전화 사용에 대한 가정에서의 규칙 .....	130
<표 III-19> 필터링의 사용상황과 필요성 .....	131
<표 III-20> 청소년, 보호자, 학교가 요구하는 정책 .....	131
<표 III-21> 일본 정부의 청소년 위법·유해정보 대책 .....	175
<표 III-22> 인터넷 핫라인센터 접수건수 .....	179
<표 III-23> Yahoo Japan의 사이트 규제 .....	179
<표 III-24> 초중고별 정보제공 구분 .....	180

<표 IV-1> 조사대상자의 일반적 특성 .....	193
<표 IV-2> 심층 면접 질문 주요 내용 .....	196
<표 V-1> 분야별 델파이조사 전문가 .....	244
<표 V-2> 1차 델파이조사 질문지 주요 내용 .....	245
<표 V-3> 2차 델파이조사 질문지 주요 내용 .....	246
<표 V-4> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 비전에 대한 상대적 중요도 가중치 ....	249
<표 V-5> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 목표에 대한 상대적 중요도 가중치 .....	250
<표 V-6> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수 립을 위한 예방(교육)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 가중치 .....	252
<표 V-7> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수 립을 위한 예방(홍보)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 가중치 .....	253
<표 V-8> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수 립을 위한 보호(이용자보호)영역의 정책과제에 대한 상 대적 중요도 가중치 .....	255
<표 V-9> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수 립을 위한 보호(기술)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 가중치 .....	257
<표 V-10> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 처벌(감시 및 단속)영역의 정책과제에 대 한 상대적 중요도 가중치 .....	258
<표 V-11> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 처벌(공급자처벌)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 가중치 .....	259
<표 VI-1> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 영 역에 따른 세부 정책추진과제 .....	267
<표 VI-2> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 세부 정 책과제 추진 로드맵 .....	299

## 그림 목차

[그림 I-1] 연구절차 .....	11
[그림 II-1] 유해매체 이용률(일반청소년) .....	21
[그림 II-2] 19세미만 구독불가 성인용 간행물 최초 이용 시기 (일반청소년) .....	22
[그림 II-3] 성인용 비디오영화 최초 이용 시기(일반청소년) .....	22
[그림 II-4] 음란 사이트 최초 이용 시기(일반청소년) .....	23
[그림 II-5] 19세미만 구독불가 성인용 간행물 이용 장소 (일반청소년) .....	24
[그림 II-6] 성인용 비디오·영화 이용 장소(일반청소년) .....	24
[그림 II-7] 음란사이트 이용 장소(일반청소년) .....	25
[그림 II-8] 2010년 방송통신심의위원회 심의 및 시정요구 비율 .....	29
[그림 III-1] 방송통신심의위원회의 인터넷내용등급제 서비스 구성 .....	64
[그림 III-2] 독일 미디어 관련 법률 조직도 .....	99
[그림 III-3] 독일 미디어 관련 청소년보호기관 권한 배분 .....	119
[그림 III-4] e-Net Caravan 교육 내용 .....	169
[그림 VI-1] 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자증심 정책의 비전과 목표 .....	267
[그림 VI-2] 미디어교육 방향 .....	272

# I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적
2. 연구내용
3. 연구방법 및 절차



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성과 목적

유비쿼터스 네트워크에 따라 사회·문화적 환경의 급속한 변화가 이루어지고 있다. 동시에 청소년의 유해매체물 접촉은 무선인터넷, 스마트폰, UCC, PDA, PMP 등 최근 개인형의 이동형 뉴 디지털(new digital) 매체의 등장으로 인해 날로 새로운 양상을 보이며 증가하고 있다. 특히 3DTV나 4D영화는 전달하는 콘텐츠의 질을 본질적으로 변화시키고 있다. 우리는 영화 ‘아바타’를 기점으로 영상이 현실처럼 느껴지는 시대에 본격적으로 접어들고 있다. 즉 현실과 영상의 경계가 점차 사라져가는 가상공간으로 진입하고 있는 것이다. 결국 이러한 상황에서 유해매체, 특히 디지털 유해매체 환경으로부터의 직접적 수용자인 청소년의 보호를 가능케 할 대응방안에 대한 논의가 심화되고 있다.

우리나라는 국민의 77%인 3500만 명이 인터넷을 사용하고 있고(한국인터넷진흥원, 2008) ITU가 ‘09년 국가 정보화 수준을 측정 발표한 ICT 개발지수( ICT Development Index)’에 따르면, 인터넷 접속가구 비율 1위, 무선초고속 가입자 수 2위 등 인터넷 이용측면에서 높은 점수를 받아 대상국 152개국 중 2위에 오를 정도로 ICT강국이다. 하지만 모든 사회현상에 양면성이 있듯 사이버공간 역시 정보검색·전달·유통의 편리성과 같은 순기능 외에, 익명성이나 비대면성, 빠른 전파력으로 인한 사행심 조장, 음란·선정정보, 폭력·잔혹·혐오정보, 권리침해, 사회질서 위반 등과 같은 불법·유해정보의 범람이라는 심각한 그늘을 지니고 있다. 그리고 그에 따른 심의·시정요구가 높아지고 있다.

1997년도 이후 청소년 유해매체물로 결정·고시된 유해 간행물, 영상물 등의 건수가 5,104건에서 1997년 26,639건으로 급증하였으며, 특히 IT산업 발달로 인터넷 분야 유해매체물 결정 건수가 급증하였는데, 2004년 이전 평균 2,088건에서 최근 3년 17,307건으로 8.3배 증가했다. 또한 2009

년 6월 불법·청소년유해정보 심의건수는 11,994건, 시정요구건수는 8,405건수로 드러났고, 2009년 5월 청소년유해정보 결정건수가 126건이며 결정취소 건수는 0건으로 나타났다(방송통신심의위원회, 2009).

시대에 적응하지 못하는 제도도 문제이다. 먼저 1997년 제정된 청소년보호법의 유해매체물 제도가 표시, 포장, 구분·격리, 판매금지, 광고선전 제한 등 유해매체별 유통·규제에 초점을 두고 있기 때문에 인터넷·모바일 등 온라인매체 적용에 한계가 있다. 또한 매체융합 및 새로운 디지털 콘텐츠 등장으로 중복 등의 문제가 발생한다. 그리고 매체물에 대한 유료이용의 증가로 중독, 범죄, 저작권법 위반 등의 피해가 증가하고 있다. 따라서 유해매체물로 인한 폐해의 예방을 위해 무엇보다 시급한 것은 향후 오프라인 매체를 중심으로 규정된 청소년 유해매체물 제도를 인터넷시대에 맞게 개편하는 것이다. 동시에 최근 현실로 다가온 방송, 통신 간 미디어의 경계 붕괴, 그리고 모바일 화상통신, UCC 등장 등 매체환경의 급속한 변화 역시 고려되어야 한다. 이러한 유동적 흐름에 대한 시의적·실효적 규제정책 마련을 위해서는 단순히 현재의 관련 법·제도 개선에만 머물러서는 안 된다. 이미 언급하였듯 새로운 디지털 유해매체물의 등장은 유해매체에 대한 새로운 적용과 이해를 요구하고 있기 때문이다.

새로운 디지털미디어가 문제가 되는 것은 콘텐츠의 질적차이와 방식이다. 다시 말해 새로운 디지털매체는 현실과 구분이 되지 않을 정도로 현실감이 있는 영상물을 다수의 수용자에게 광속으로 배달한다. 아이폰과 같은 스마트폰 유형의 멀티미디어는 특성상 광범위한 수용자에게 전달할 수 있으며 수용자는 언제 어디서나 미디어가 제공하는 콘텐츠를 즐길 수 있다. 시공의 제한을 받지 않고 새로운 콘텐츠를 새로운 질로 받아들일 수 있는 것이다. 이러한 조건하에 유해매체물이 3D이상의 현실감 있는 영상으로 전달될 경우 청소년들에게 미치는 영향은 심각할 것이 분명하다. 일례로 게임의 경우 한나라당 김재경 의원이 09년 통계로 밝힌 바에 따르면 전체 게임중독자 191만 3천 명 중 93만 8천 명이 청소년들이다. 그리고 2008년 보건복지부의 조사(아동·청소년 매체환경의 유해요인에 따른 사회적 비용)에 따르면 게임중독에 따른 연간 사회비용은 연간 8000억 원 - 2조

2000억 원에 이르고 있다. 나아가 중독된 청소년들은 수업권과 수면권을 박탈당하고 사행심이나 성 또는 폭력 등 반사회성을 지니게 됨은 물론 미래의 행복추구권이나 자아실현가능성을 상실하게 된다. 그리고 이는 가정파탄을 넘어 미래 대한민국의 성장 동력 상실로 이어지게 된다.

그렇다면 이러한 상황에서 디지털 유해매체환경을 연구한다는 것은 무엇을 의미하는가? 게임중독의 사례에서 살펴볼 수 있는 것처럼 디지털 유해매체물은 단순히 매체 자체만의 문제가 아니다. 청소년들이 피해를 보는 이유에는 매체 자체를 넘어 그러한 매체를 유포하는 공급자, 즉 사업가의 기업윤리가 내포되어 있기 때문이다. 결국 유해성의 원인을 고려할 때 매체를 생성하고 유포하는 환경으로서 공급자를 고려해야 하는 것이다. 이 경우 공급자의 사업가로서의 이윤추구와 기업윤리 사이의 가치충돌을 어떻게 조율해야 하는 것인가의 문제가 발생한다. 정부는 오랫동안 이 문제를 공급자의 자율정화에 맡겨왔었다. 하지만 최근 위에서 밝힌 것처럼 청소년들의 중독률이 심각한 문제에 이르자 여성가족부를 중심으로 소위 섀도우 제를 도입해야 한다는 여론이 일고 있다. 이러한 일련의 과정이 의미하는 것은 분명하다. 즉 청소년들을 유해매체로부터 근본적으로 보호하기 위해서는 무엇보다 유해매체환경을 고려해야 한다는 것이다.

디지털 매체환경은 그러나 공급자 환경만을 의미하지 않는다. 그것은 수용자환경 역시 의미한다. 수용자환경이란 무엇일까? 그것은 개인, 교육, 사회, 그리고 정부와 법의 차원으로 각각 구분된다. 개인 차원에서는 매체로의 접근성과 가치관이 중요하다. 가격과 공급이 적절하게 조화를 이룰 때 소비자는 쉽게 기기를 구입할 수 있다. 그리고 그것은 곧 영향력의 확대를 의미한다. 또한 환경은 새로운 디지털매체에 대한 수용자의 적응능력을 포함한다. 여기서 적응능력은 단순히 기기의 사용법을 의미하는 것이 아니라 매체로부터 기술적으로 발생하는 제반사항들에 대해 정신적 차원에서 대응 가능한가의 문제이다.

수용자환경의 두 번째 영역은 교육이다. 그것은 새로운 디지털미디어환경에 대해 공교육을 통한 적절한 비판적 사유능력이 학습된다는 것이다. 그리고 사회영역은 사회 전반적으로 새로운 디지털매체에 대한 대응이 이

루어지고 있는가 하는 것이며 특히 평생교육과 같은 전방위 교육매체를 통해 새로운 디지털환경에 대한 홍보가 이루어지고 있는가 하는 것이다. 마지막으로 정부와 법은 정책을 통해 새로운 디지털미디어환경을 통제하고 필요한 경우 적절한 감시와 처벌을 할 수 있는 능력이 있는가 하는 것이다.

결국 디지털 유해매체환경의 수용자중심연구는 먼저 공급자인 부도덕한 기업이 이윤창출을 목적으로 새로운 디지털매체를 자의적으로 사용할 수 있는 경우를 분석하고 그러한 유해환경을 어떻게 적절히 통제할 수 있을 것인가를 밝히는 것이다. 또한 수용자인 개인의 비판적 사고가 마비되어 있고 교육을 통한 적절한 비판능력이 키워지지 않으며, 사회적 홍보능력이 저하되어 있고 정부정책이 유해매체에 대한 대응능력을 지니지 못할 때, 그리고 법을 통한 적절한 감시와 처벌이 이루어지지 않을 때 그러한 유해환경의 실태와 원인을 분석하고 나아가 개선점 내지 대책을 연구하는 것이다.

디지털 유해매체환경의 연구는 결국 종합적 개념이며 전체적 개념이다. 그것은 사업자와 수용자 그리고 교육과 사회, 정부정책과 법까지 다양한 영역을 총체적으로 아우르는 개념이다. 따라서 청소년 보호라는 기호가 의미로 전환되기 위해서 유해매체 자체가 아닌 유해매체환경에 대한 총체적 검토가 필요한 것이다.

본 연구의 목적은 따라서 디지털 유해매체환경을 정확히 인지·분석하고, 그 문제의 본질을 명확히 함으로써, 교육·사회·법 등 환경의 다양한 영역에서의 개선점 발견과 구현을 통해 디지털 유해매체환경으로부터 근본적으로 청소년을 보호하고, 장기적으로 국가를 위한 건전한 성장동력으로 청소년들이 교육될 수 있는 토대를 마련하는 것이다.

연구는 구체적으로 5단계로 진행된다. 먼저 디지털 유해매체환경의 개념 및 문제점에 관한 선행연구를 분석한다. 그리고 이를 기초로 디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 이용행태 및 문제점을 심층 분석한다. 나아가 구체적이고 생산적인 정책수립을 위해 디지털 유해매체환경에 대한 수용자중심 정책 수립을 위한 전문가 의견조사를 시행한다. 그리고 국내외 디지털 유해매체환경 관련 수용자 중심의 정책 및 체도를 분석한다. 이상의 단계들을 기초로 본 연구는 중국적으로 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심

대응방안 모색의 구체적 가이드라인 및 정책로드맵을 제시하게 될 것이다.

## 2. 연구내용

### 1) 디지털 유해매체환경의 개념 및 문제점에 관한 선행연구 분석

디지털 유해매체환경의 개념 및 디지털 유해매체물 이용실태 및 문제점에 관한 이론 및 선행연구를 분석한다.

### 2) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 이용행태 및 문제점 심층 분석

디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 대응방안 마련을 위한 장치 및 제도적 방안을 탐색하기 위해 디지털 유해매체물을 이용하는 청소년들을 대상으로 심층면접 조사를 실시한다. 주요 연구내용으로 디지털 유해매체물 사용계기와 시기 등의 이용패턴, 디지털 유해매체물의 이용행태 및 동기, 디지털 유해매체물의 영향, 디지털 유해매체물을 중심으로 한 또래문화의 형성과 압력, 디지털 유해매체물의 매력, 중독, 과소비, 피해·가해경험 등 디지털 유해매체물 문제점 및 수용자 중심 대책 등에 대해 탐색한다.

### 3) 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 정책 수립을 위한 전문가 의견조사

디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 정책 수립을 위한 전문가 델파이 조사를 실시한다. 디지털 유해매체환경의 법제도 정비 및 개선방안 도출과 정책추진의 우선순위를 탐색하기 위해 디지털 유해매체환경 정화를 위해 직접 현장에서 활동하고 있는 현장전문가, 학계, 행정계 등 디지털 유해매체환경 관련 전문가를 대상으로 디지털 유해매체환경 정책의 성과를 점검하고, 향후 어떤 과제를 어떠한 방향으로 추진해야 하는지에 대해 전문가들 간의 합의를 도출한다. 즉 델파이 조사를 통해 우리나라의 디지털

유해매체환경 정책의 비전과 목표를 설정하고 현재까지 이루어진 연구 성과의 종합적이고 균형 있는 검토를 통해 세부적인 정책영역과 세부추진과제를 도출하고자 한다. 또한 연구결과를 바탕으로 향후 디지털 유해매체환경 수용자중심 정책의 이슈와 방향에 대한 이해와 감정적 공감대를 형성하고 이를 바탕으로 디지털 유해매체환경의 부정적인 영향의 사전 예방을 위한 국가적 차원에서 제공해야 할 실천적 종합대책을 제시한다.

#### 4) 국내외 디지털 유해매체환경 관련 수용자 중심 정책 및 제도 분석

매체융합 환경에 대응한 국내외 디지털 유해매체환경 관련 현행 법·제도 및 외국의 관련 정책사례를 수집·분석한다. 디지털 유해매체환경 관련 법·제도에 관한 문헌, 디지털 유해매체환경과 관련된 정책적·법적 쟁점에 대하여 한국, 일본, 영국 및 EU, 호주, 독일, 미국 등의 디지털 유해매체환경 관련 법제도, 수용자 중심 정책사례를 분석하여 시사점을 도출한다.

#### 5) 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 대응방안 모색 및 정책로드맵 제시

연구결과를 바탕으로 디지털 유해매체환경 예방과 지원 정책 파악 및 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 종합대책을 모색하고 단기, 중장기 정책 로드맵을 제시한다.

### 3. 연구방법 및 절차

본 연구를 위해 문헌연구, 심층면접조사, 전문가 대상 델파이조사, 사례조사, 전문가 자문 및 워크숍을 개최한다([그림 I-1] 참조).

#### 1) 문헌연구

문헌연구로써 디지털 유해매체환경의 개념 및 문제점에 관한 이론과 청소년 유해매체관련 법제도에 관한 문헌, 디지털 유해매체환경과 관련된 정책·법적 쟁점에 대하여 국내외, 특히 일본, 호주, 미국, 독일, 영국 및 EU 등의 문헌과 자료를 조사분석한다. 또한 방송 및 정보통신 관련 백서, 매년 이루어지는 청소년 유해환경 종합 접촉 실태조사 등의 공식 통계자료를 활용하고 부족한 부분은 관련부처가 내부적으로 작성한 통계자료를 활용한다.

#### 2) 심층 면접조사

디지털 유해매체환경에 대한 문제점과 이용행태 및 수용자 중심 대응방안을 알아보기 위하여 디지털 유해매체물을 이용한 청소년을 대상으로 심층면접조사를 실시한다.

#### 3) 전문가 대상 델파이조사

디지털 유해매체환경에 대한 수용자중심 법체계 정비 및 개선방안 도출과 정책추진의 우선순위를 탐색하기 위해 디지털 유해매체환경에서 청소년 보호를 위해 직접 현장에서 활동하고 있는 현장전문가, 학계, 행정계 등 디지털 유해매체환경 관련 전문가 30명을 대상으로 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 정책 수립을 위한 전문가 델파이 조사를 실시한다. 즉 디지털 유해매체환경 정책의 성과를 점검하고, 향후 어떤 과제를 어떠한

방향으로 추진해야 하는지에 대해 전문가들 간의 합의를 도출한다.

#### 4) 국내외 디지털 유해매체환경 관련 수용자중심 법제도 및 정책사례 조사

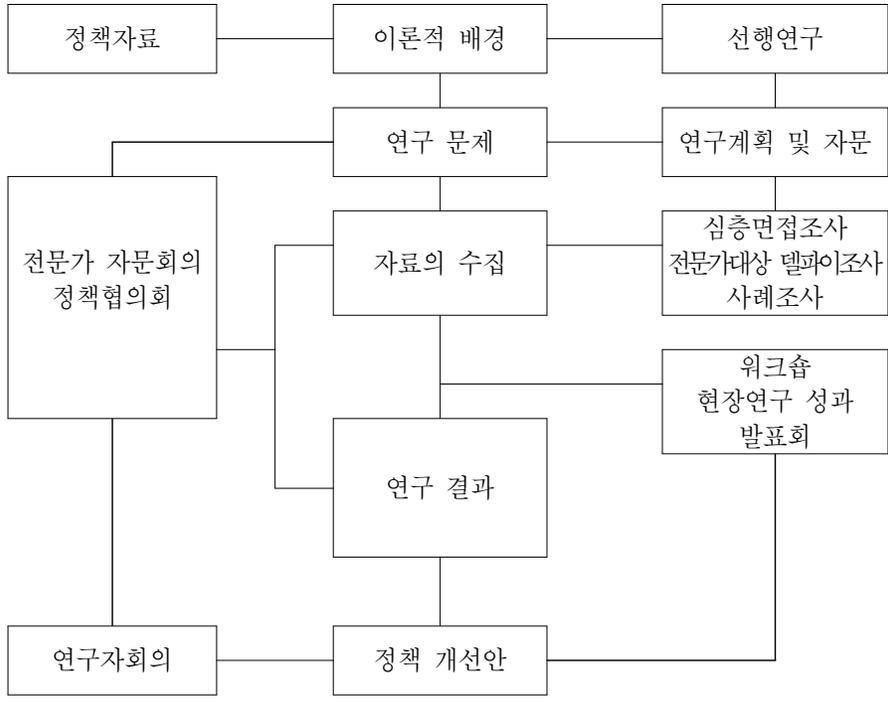
디지털 유해매체환경 대책에 관한 국내외의 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 법제도와 관련된 사례를 분석한다. 국내외 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 법제도, 미디어교육 및 법제도 분석 등을 통하여 우리나라 디지털 유해매체환경 현황 및 대응과 관련된 정책과의 비교 평가 및 분석을 통해 문제점 해결에 도움을 얻을 수 있는 시사점을 도출한다.

#### 5) 전문가 자문

전문가 자문으로써 디지털 유해매체환경 관련 전문가 및 청소년 보호에 관한 현장전문가 및 관련 법률 전문가를 대상으로 디지털 유해매체환경에 대한 수용자 중심 정책의 효율적 추진방안에 관한 합의를 도출하는 전문가 집단토의를 실시하여 전문가 의견을 수렴한다.

#### 6) 정책협의회 및 워크숍 개최

디지털 유해매체환경 관련 주무부처의 정책담당자와 실행계획서 검토 및 향후 정책 추진방향에 관해 논의하기 위해 정책협의회를 실시하는 한편 디지털 유해매체환경에 대한 수용자중심 대응방안을 모색하는 워크숍과 최종 결과물을 발표하는 현장연구 성과 발표회를 개최한다.



[그림 1 -1] 연구절차



## Ⅱ. 이론적 논의

1. 디지털 유해매체환경의 개념
2. 청소년 유해매체물 접촉 실태 및 심의현황
3. 디지털시대 매체환경의 변화와 문제점
4. 디지털 유해매체환경에 따른 사회·문화적 특징
5. 디지털 유해매체물 관련 법률
6. 청소년 유해매체물 관련 선행연구



## II. 이론적 논의

### 1. 디지털 유해매체환경의 개념

‘디지털 유해매체환경’의 개념 및 주요 내용은 정확하지도 않고 사회·문화·법학·수학 등의 내용을 부분적으로 전부 내포하고 있어 상당히 복잡다기하다.

일반적으로 ‘디지털’은 아날로그의 상대어로 디지털량에 대한 연산 작용을 하는 컴퓨터 파일<sup>1)</sup>을 말한다. ‘유해매체’는 문자 그대로 해석하면 사회구성원들에게 ‘해로운’ 매체<sup>2)</sup>를 말한다. 본 연구의 핵심 개념이기도 하다. ‘매체’는 다의적인 언어이지만 정보사회에서는 일반적으로 ‘정보’ 또는 ‘정보전달자’를 말한다. 관련 법 규범에서도 유사하게 정의하고 있다. 전자의 의미에서의 매체 그 자체는 가치중립적인 성격을 띠고 있

---

1) 디지털(digit)은 사람의 손가락이나 동물의 발가락이라는 의미에서 유래한 말이다. 아날로그와 대응하며, 임의의 시간에서의 값이 최소값의 정수배로 되어 있고 그 이외의 중간값을 취하지 않는 양을 가리킨다. 구체적인 예로 디지털시계의 표시를 들 수 있는데, 시계가 바늘로써 연속적으로 시간을 표시하는 것이 아니라 시·분·초 등으로 구획하여 문자로 표시한다. 따라서 디지털이란 일반적으로 데이터를 한 자리씩 끊어서 다루는 방식이라 할 수 있으며, 애매모호한 점이 없고, 정밀도를 높일 수 있다는 특징이 있다. 이 디지털량에 대한 각종 연산을 하는 것이 일반적으로 말하는 컴퓨터(디지털 컴퓨터)이다. 이에 대하여 시계처럼 데이터를 연속량으로서 다루는 컴퓨터를 아날로그 컴퓨터라 하며, 미분방정식 처리 등에 적합하기 때문에 자동제어계의 설계, 각종 장치의 제어 등 특수한 용도에 쓰인다(네이버 백과사전; <http://100.naver.com/100.nhn?docid=52701>).

2) 매체(medium, channel, 媒體)는 ① 메시지를 담아서 수용자들에게 보내는 용기(容器: message-vehicle), 예를 들어 신문·잡지·서적·라디오·TV. ② 용기의 운반체 (vehicle-carrier)인 음파·전파·광파. ③ 메시지의 유통통로(channel)나 네트워크(network). ④ 신문사·방송국 등의 언론기관을 말한다. 일반적으로는 메시지의 용기인 신문·잡지 라디오·TV 등을 의미한다. 메시지와 매체는 서로 밀접한 관계를 지니고 있어, 이들 구별이 쉽지 않은 경우가 적지 않다. 그러나 뉴스나 정보 등의 메시지와 이를 수용자들에게 전달해 주는 신문지나 전파 등의 매체는 서로 다르다. 비슷한 예로서, 성냥갑에 광고 문안을 인쇄해서 전달했을 때, 그 광고 문안은 메시지이지만, 성냥갑은 메시지가 아니라 메시지를 담아서 전달하는 매체이기 때문이다(네이버 백과사전; <http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=605&docId=3555>).

어 원칙적으로 유익한 또는 불리한 것에 대한 판단을 위한 규범의 명확화는 사실상 불가능하다.

‘해로운’에는 불법과 유해를 명확하게 구분하는 경우도 있겠지만 일반적으로 불법적인 내용도 당연히 포함되는 것으로 이해하는 것이 옳다고 본다. 청소년보호법도 그리 규정하고 있다.<sup>3)</sup> 그렇다면 ‘디지털 유해매체물’은 예외적인 상황이 아니라면 유해매체물을 전달할 수 있는 매체의 가능성으로 보아 사람에게 해로운 디지털 컴퓨터 파일을 말한다고도 할 수 있는 것이다. 법학에서는 유해매체는 불법매체를 포함한 광범위한 개념으로 사용되고 있다. 즉, ‘불법 및 유해정보’를 의미한다고 보아도 무리가 없는 해석이다.<sup>4)</sup>

우리나라에서 청소년 유해매체물은 청소년보호법상에 규정된 개념이다. 즉 청소년 유해매체물이란 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 고시한 매체물로서 청소년보호법 제2조의 정의에 의거해 청소년보호위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 고시한 매체물(제8조, 제12조)을 의미한다. 또한 제8조 제1항 단서의 규정에 의한 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 의결 또는 결정하여 청소년보호위원회가 고시하거나 제12조의 규정에 의하여 청소년에게 유해한 것으로 확인하여 청소년보호위원회가 고시한 매체물을 지칭한다.

현재 보건복지가족부에서는 청소년 유해매체물 등에 대한 심의, 결정 및 고시를 통해 유해매체물이 청소년들에게 유통되는 것을 차단하는 한편, 인터넷·방송·영상물·간행물·음반 등 매체분야별 상시 모니터링 시스템을 구축하고, 그 결과에 대해 고발조치, 심의요청, 유해매체물 결정, 그리고 고시 등 시정조치를 강화하고 있다(보건복지가족부, 2008, 213쪽).

---

3) 청소년보호법 제8조 제4항.

4) 유해매체의 개념 및 그 주요 내용은 시간과 장소 또는 각 국에 따라 달라진다. 현재의 성인물의 개념정의를 각 국에 있어 다르고, 과거의 성인물에 당연히 포함되었던 것이 현재에는 포함되지 않은 것처럼 ‘불법 및 유해정보’의 개념은 시대 및 각 국의 문화적 상황에 강하게 영향을 받는 개념이다. 따라서 특정 정보가 불법 및 유해정보에 포함되는가의 여부가 타 사회에서는 거의 논란이 없다하더라도 특정 사회에서는 사회적 논란이 종종 발생되곤 한다. 그 개념 자체에 이미 강한 사회적 논쟁 가능성을 포함하고 있어 그 논쟁 자체를 피할 수는 없다.

청소년보호법에 따르면, 청소년에게 유해하다고 결정된 매체물은 다음의 경우를 포함하고 있다. 우선, 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 매체물, 둘째 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 매체물, 셋째 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력행사와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 매체물, 넷째 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적·비윤리적인 매체물, 마지막으로 기타 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 매체물이 바로 청소년보호법에서 명시하고 있는 유해매체물의 사례들이다. 이러한 규정에 따라 청소년 유해매체물로 판명될 경우, 청소년에게 유해한 매체물로 확인이 가능하도록 청소년 유해표시를 해야 한다. 이뿐만 아니라 영리를 목적으로 청소년에게 이를 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용에 제공한 자는 3년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금 처벌을 받게 된다. 이와 관련하여 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률에 의거해 전화나 인터넷 등과 같은 정보통신망을 이용해 청소년 유해매체물을 광고하거나 전시하는 행위는 2년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금을 내야한다. 이와 같은 유해매체물의 법적 범위와 처벌규정에 따라 청소년 유해매체환경에 대한 심의와 감시가 작동해 왔고, 유해환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 청소년위원회의 활동들은 많은 성과를 축적해 왔다.

그러나 1997년에 도입된 청소년 유해매체물 제도는 매체환경의 급속한 변화로 인해 기존의 간행물과 같은 오프라인 매체에서 나아가 인터넷, 모바일 등 온라인 매체적용의 방법들을 모색해야 할 필요성이 요구된다. 새로운 매체환경의 변화, 즉 매체융합 및 새로운 디지털 콘텐츠의 등장은 기존의 유통규제에 초점을 둔 규제방식에서 벗어나 점차 콘텐츠 제작과 생산 부문에 이르기까지 청소년 유해환경에 대한 관심의 확장이 필요하게 되었기 때문이다.

청소년 유해매체환경의 개념정립을 위해 먼저 우리가 알아야 할 것은 유해매체와 유해매체물의 구분이다. 대중매체, 즉 매스미디어는 환경감시기능, 상관조정기능, 사회 유산전수기능 그리고 오락기능을 지닌다. 이러한 기능은 사회공동체의 유지를 위해서는 필수적인 기능이며 그 자체로 가치

중립적이다. 따라서 매체의 유해나 무해, 또는 역기능이나 순기능에 대한 판단의 문제는 매체 자체가 아니라 일차적으로 매체를 통해 전달되는 매체물에 의해 결정되는 문제인 것이다. 그러므로 유해매체라고 할 때는 특정 매체를 의미하는 것이 아니라 유해매체물을 전달할 수 있는 매체의 가능성을 의미한다고 보아야 한다. 그리고 그런 의미에서 매체는 기본적으로 유해매체환경 안에 놓이게 된다고 말할 수 있다. 다시 말해 매체 자체는 문제가 없지만 인간의 의지에 따라 얼마든지 유해매체물을 대량으로 빠르게 전달하는 수단으로 기능할 수 있기 때문이다.

그렇다면 유해매체의 ‘환경’이란 무엇인가? ‘환경’은 논란이 있을 수가 있지만 외부에서 포괄적으로 우리에게 미치는 영향이라고 할 수가 있다. 좋은 환경일 수도 있고 나쁜 환경일 수도 있다. 유해매체환경에서의 환경은 단순히 대상으로서의 유해매체를 넘어 유해한 매체물을 유통시키는 작동방식을 포함한 모든 영향요소라는 종합적 의미를 가진 것으로 이해하는 것이 옳다. 환경이란 개념으로부터 우리는 그것이 근본적으로 형식적이며 포괄적인 성격을 지닌 것임을 알 수 있다. 단순히 대상으로서의 유해매체물을 규정하는 것을 넘어 그 매체물을 전달하는 매체의 작동방식, 그리고 해당매체와 매체물에 영향을 주는 모든 사회적 관계들을 총괄하는 것이다. 특히 본 글의 수용자인 청소년의 시대적, 사회적 또는 인격적 상황을 포함해야 한다. 과거와 달리 디지털 사회에서는 인터넷이라는 쌍방향성 의사소통 기구를 통해 위의 상황 변화가 급격하게 변화되고 있다는 것도 적극적으로 고려해야 한다. 동시에 부모의 양육에 따른 결과가 크게 달라지기 때문에 디지털 사회의 유해환경으로부터의 청소년 보호를 위한 부모에 대한 의무도 국가의 의무만큼은 아니더라도 적극적으로 고려해야 한다. ‘페루의 아동매춘에 포르노까지 부모의 알선 기사’를 보면 더 그렇다.<sup>5)</sup> 그렇다면 이 글의 ‘환경’은 단순하게 청소년보호법에서 여성가족부 장관이 고시한 유해매체물만으로서의 한정이 아닌 청소년에게 유해한 매체물의 공급과 수요에 영향을 미치는 종합적인 것으로 이해하는 것이 옳다. 특히

5) <http://media.daum.net/foreign/view.html?cateid=1032&newsid=20100918112906988&p=newsen> (2010.9.18).

여기서 사회적 관계라고 말할 때 수용자인 청소년의 시대적, 사회적, 그리고 인격적 상황이 포함된다는 사실이 고려되어야 한다. 미디어 수용자의 개념이 전통적인 수동적 수용자(passive audience) 개념에서 능동적인 수용자(active audience) 개념으로, 나아가 적극적인 참여성(participation) 개념으로 변화하고 있기 때문이다. 이는 인터넷이 창출한 사이버스페이스에서의 커뮤니케이션 행위의 변화가 새로운 패러다임을 요구하고 있음을 의미한다. 왜냐하면 동일한 매체도 수용자에 따라 다르게 반응하며 작동할 수 있기 때문이다. 또한 청소년의 디지털매체 이용은 부모의 양육태도에 따라 변화되기 때문에 매체 이용에 있어서 부모의 태도와 입장은 중요하다.

민법 제909조에서 부모는 미성년자인 자의 친권자가 된다. 양자의 경우에는 양부모가 친권자가 된다. 또한 친권을 행사하는 부 또는 모는 미성년자인 자의 법정대리인이 된다(민법 제911조). 양육권은 자녀의 양육에 필요한 사항을 결정하는 권리고 친권은 자녀의 신분에 관한 사항이나 재산에 관한 법률적 제반 사항을 결정할 수 있는 권리이다. 청소년은 미성년자이기 때문에 정보서비스 제공자는 청소년보호정책을 약관에 규정하여 정보서비스 이용에 따른 책임을 부모에게 부과한다.<sup>6)</sup> 따라서 매체를 중심으로 청소년에게 유해한 영향을 미치는 모든 유기적 연결고리를 의미한다는 점에서 청소년 유해매체환경의 개념은 형식적이며 포괄적이다.

디지털 유해매체환경은 단순히 유해매체나 매체물을 의미하지 않는다. 청소년에게 유해한 물질주의나 쾌락주의식의 막장 내용물 또는 권력지상주의와 관계된 영상, 사행심 조장정보나 음란, 폭력물, 나아가 개인의 권리침해나 사회질서 위반 등을 내포하고 있는 불법·유해정보를 단순히 의미하는 것이 아닌 것이다. 유해환경은 오히려 디지털 매체환경의 영역을 적용하면 쉽게 이해될 수 있다. 공급자측면에서 부도덕한 이기주의자로서의 기업주가 단순히 이익을 목적으로 새로운 디지털 매체를 자의적으로 사용할 수 있을 때 그것은 분명 유해환경이다. 수용자측면에선 개인의 비판적 사고가

---

6) 휴대전화(SK텔레콤, LG텔레콤, KT), 포털(다음, 네이버, 야후), 커뮤니티(싸이월드, 버디버디), 게임업체(엔씨소프트, 넷마블, 넥슨, 한게임) 등은 청소년 보호정책을 실시하고 있다.

마비되어 있고 교육을 통한 적절한 비판능력이 키워지지 않으며, 사회적 홍보능력이 저하되어 있고 정부정책이 유해매체에 대한 대응능력을 지니지 못할 때, 그리고 법을 통한 처벌이 이루어지지 않을 때 그러한 환경을 전체적으로 유해환경이라고 규정할 수 있다.

디지털 유해매체환경은 결국 종합적 개념이며 전체적 개념이다. 그것은 사업자와 수용자 그리고 교육과 사회, 정부정책과 법까지 다양한 영역을 총체적으로 아우르는 개념이며 넓은 의미에서 ‘문화지체현상’ 이라는 단어로 요약할 수 있다. 소위 문화지체현상은 사회의 물질적 변화를 정신적 의식구조가 따라가지 못할 때 발생한다. 그리고 이 현상의 근본적 문제는 단순한 ‘지체’ 에 있는 것이 아니라 그 지체로 인해 발생하는 결과에 있다.

본 연구에서 디지털 유해매체환경은 결국 단순히 법정 고시된 유해매체물에 한정되는 것이 아닌, 청소년에게 유해한 매체물이 공급되고 동시에 수용을 촉발시키는 환경까지 포함되는 개념이다. 즉 간행물, 방송물, 정보통신물, 음반, 영상물, 게임물, 광고물 중에서 디지털 매체물을 대상으로 하되, 이를 유통하는 채널별(방송, 유무선 인터넷, 스마트폰 등 모바일 등) 특성, 청소년의 매체접근성, 그리고 가정과 사회의 유해매체환경에 대한 인식, 나아가 유해매체물의 접근이 용이한 방임청소년을 만드는 환경까지도 포함하는 총체적 개념인 것이다. 종합적으로 보자면 ‘디지털 유해매체환경’ 은 ‘불법 및 유해정보의 종합적 디지털 환경’ 을 말한다고 볼 수 있다.

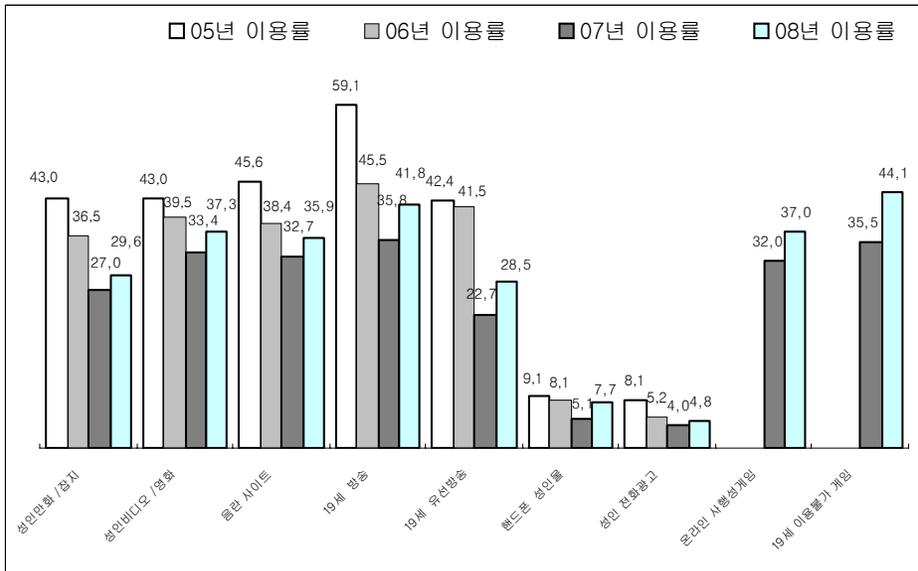
## 2. 청소년 유해매체물 접촉 실태 및 심의현황

### 1) 청소년의 유해매체물 접촉 실태

청소년 유해매체환경 접촉 실태(보건복지가족부, 2008)를 살펴보면 성인매체를 이용해 본 경험에 대해 일반청소년의 2008년 유해매체 이용률은 모든 항목에서 2007년에 비해 전체적으로 증가하였다. 특히, 19세 미만

이용불가 게임의 경우 전년대비 8.6% 포인트 증가하여 가장 크게 증가하였다. 위기청소년의 2008년 유해매체 이용률은 온라인 사행성 게임이 65.2%로 가장 높게 나타났고, 전년대비 증가폭이 가장 큰 매체 역시 온라인 사행성 게임으로 17.1% 포인트 증가하였다. 결국 전체 유해매체의 이용률이 전년대비 증가한 것을 알 수 있다.

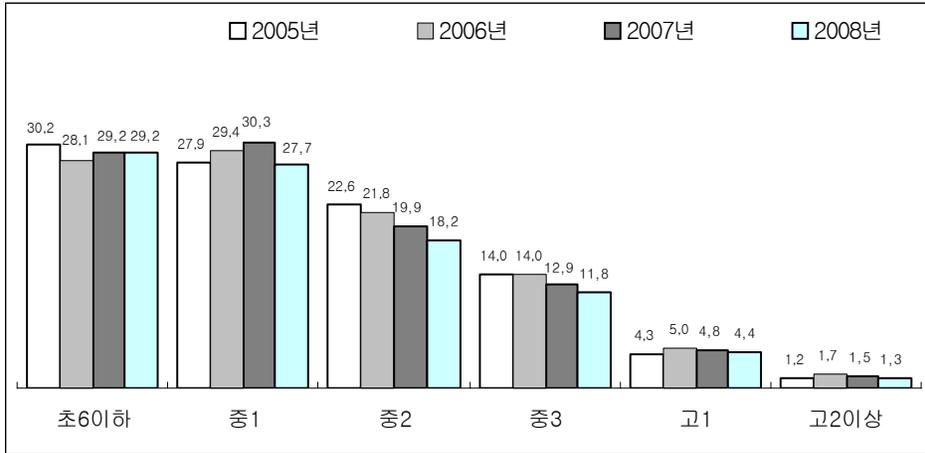
(단위: %)



[그림 II - 1] 유해매체 이용률(일반청소년)

19세 미만 구독불가 성인용 간행물 최초 이용 시기는 일반청소년의 경우 중1부터 고2이상까지 전년대비 소폭 감소하였고, 초6이하(29.2%)는 전년대비 동일하게 나타났다. 위기청소년의 19세 미만 구독불가 성인용 간행물 최초 이용 시기는 중1이 23.3%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 초6 이하(18.5%), 중2(13.9%), 중3(12.2%) 등의 순으로 나타났다. 전년대비 이용 시기는 모두 감소하였으며, 가장 크게 감소한 학년은 중1(23.3%)로 7.6% 포인트 감소했다.

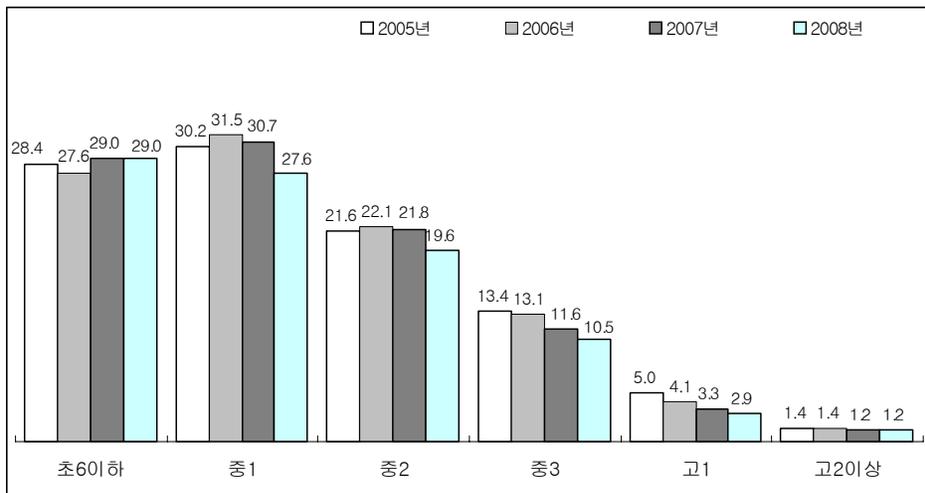
(단위: %)



[그림 II -2] 19세미만 구독불가 성인용 간행물 최초 이용 시기(일반청소년)

성인용 비디오·영화 최초 이용 시기는 중1 이후 전체적으로 전년대비 감소하였으나, 초6이하(29.0%), 고2이상(1.2%)은 전년대비 동일한 것으로 나타났고, 위기청소년의 경우 성인용 비디오·영화 최초 이용 시기는 초6이하가 26.4%로 가장 높게 나타났고, 중1 이후 전년대비 감소 추세를 보였다.

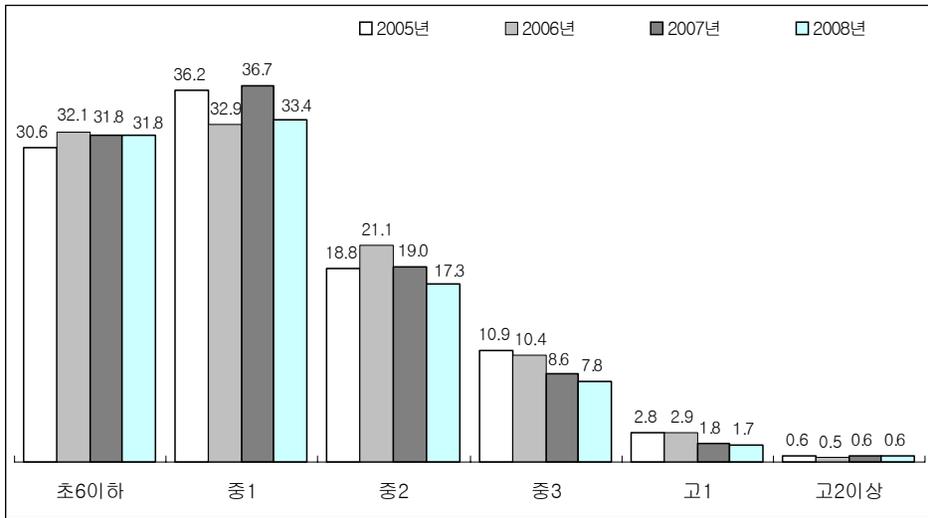
(단위: %)



[그림 II -3] 성인용 비디오·영화 최초 이용 시기(일반청소년)

일반청소년의 음란사이트의 최초 이용 시기는 중1 이후 전체적으로 전년 대비 감소하였으나, 초6이하(31.8%), 고2이상(0.6%)은 전년대비 동일한 것으로 나타났다. 위기청소년의 음란사이트 최초 이용 시기는 중1 이후 전체적으로 전년대비 감소하였으나, 초6이하(24.7%)와 고2이상(1.8%)은 전년대비 동일한 것으로 나타났다.

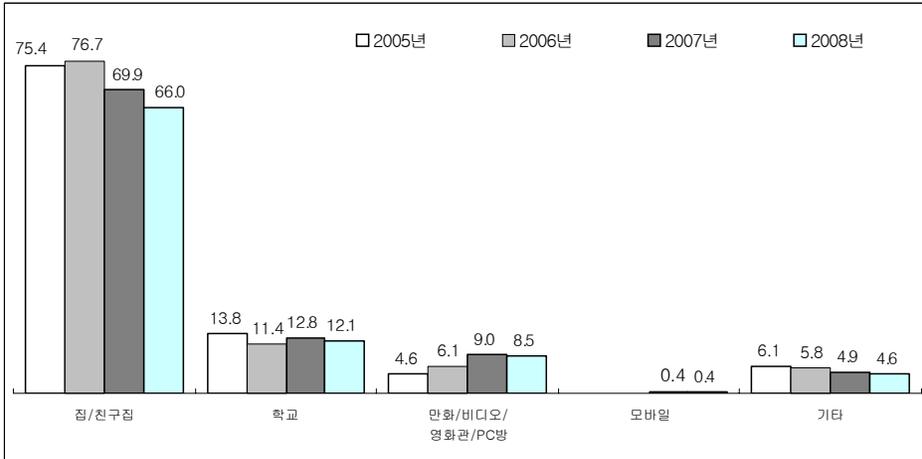
(단위: %)



[그림 II -4] 음란 사이트 최초 이용 시기(일반청소년)

19세미만 구독불가 성인용 간행물 이용 장소는 집/친구 집이 05년 이후 가장 높게 나타났고, 2008년 또한 66.0%로 가장 높게 나타났다. 19세미만 구독불가 성인용 간행물 이용 장소는 집/친구 집(55.0%)이 05년 이후 가장 높게 나타났고, 모든 항목이 전년대비 소폭 감소한 것으로 나타났다.

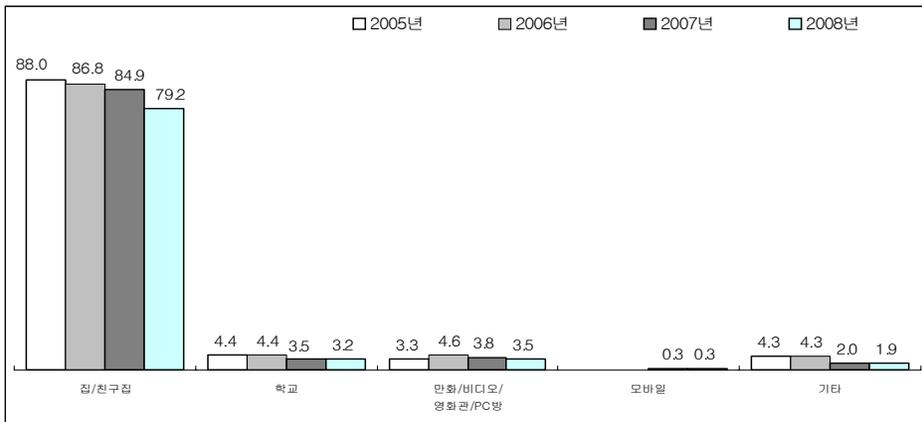
(단위: %)



[그림 II -5] 19세미만 구독불가 성인용 간행물 이용 장소(일반청소년)

성인용 비디오·영화를 주로 이용하는 곳으로 일반청소년의 경우 집/친구집이 79.2%로 05년 이후 가장 높게 나타났다. 한편, 모바일(0.3%)을 제외한 모든 항목이 전년 대비 소폭 감소하였다. 위기청소년의 경우 성인용 비디오·영화 이용 장소는 집/친구집이 60.3%로 05년 이후 가장 높게 나타났다. 한편, 집/친구집이 전년 대비 16.3% 포인트 감소한 가운데 모든 항목이 전년 대비 감소한 것으로 나타났다.

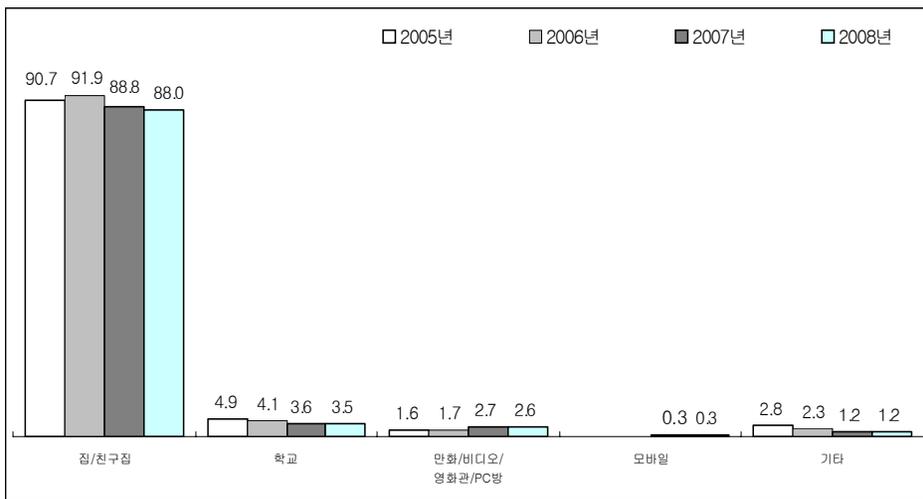
(단위: %)



[그림 II -6] 성인용 비디오·영화 이용 장소(일반청소년)

음란사이트 이용 장소는 일반청소년의 경우 집/친구 집이 88.0%로 05년 이후 가장 높게 나타났고, 학교는 3.5%로 05년 이후 감소 추세를 보였다. 위기청소년의 음란사이트 이용 장소는 집/친구 집이 63.8%로 05년 이후 가장 높게 나타났으며, 전년대비 15.6% 포인트 감소하였다. 만화/비디오/영화관/PC방은 2005년 이후 감소 추세에 있는 반면, 학교는 05년 이후 증가 추세를 보였으나 올해 1.2% 포인트 감소하였다.

(단위: %)



[그림 II -7] 음란사이트 이용 장소(일반청소년)

상기 도표들을 전체적으로 분석하면 무엇보다 위기청소년을 비롯하여 학생들의 구독불가 성인용간행물 최초 이용시기가 초, 중학생시절에 이미 이루어지고 있다는 사실과 그 유해물의 최초 체험 장소가 자신의 집이나 친구 집이라는 사실이다. 이는 결국 가정에서 경험하는 매체의 아이들에 대한 영향력을 보여주는 것이며 이러한 사실은 역으로 가정에서의 유해매체물 차단이 지니는 중요성을 단적으로 보여주고 있다.

또한 보건복지가족부에서 2008년 청소년 디지털문화 이용실태를 조사한 결과, 청소년 10명 중 7명 정도가 온라인게임을 이용하며, 특히 남자 청소년

년의 이용률이 1.7~1.8배 높게 나타났다. 전체적으로 초등학생의 이용률이 높은 것으로 나타났다.

온라인게임 아이템을 구매하기 위해서 부모님의 휴대폰을 이용하거나 친구에게 강제로 돈을 빌리는 등 불건전 행위를 한 경우가 18.7%로 2007년 대비 3%가 증가하였다. 남학생이 여학생보다 비율이 높았고, 학년이 높아 갈수록 불건전 행위 경험 비율이 높았다. 또한, 성적이 낮은 학생이 중위권, 상위권보다 비율이 높았다.

주중과 주말을 합할 경우 청소년의 100%가 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났고, 주말의 이용비율이 주중보다 높다. 성별로는 차이가 없지만 학년별로는 주중에는 초등학생(86.9%)과 중학생(85.9%)이 약간 높으며 주말에는 학년이 높을수록 이용비율이 높아진다.

인터넷 성인관련 사이트 및 동영상 등에 관한 친구들과 대화를 나누는 청소년이 6% 정도로 대화를 나누지 않는 청소년 80.8%보다 매우 적은 것으로 나타났다. 남자 청소년, 학년이 높을수록, 성적이 낮을수록 평균적으로 대화를 약간 더 나누는 것으로 나타났다.

휴대폰은 청소년의 10명 중 8명 정도가 이용하고 있으며, 휴대폰 이용 청소년의 6.2%가 성인물(nud사진, 성적 동영상 등)을 송수신한 경험이 있고, 1%는 자주 성인물을 송수신하는 것으로 파악된다. ‘자주’ 경험하는 청소년이 0.6%, ‘매우 자주’ 경험하는 청소년이 0.3%로 나타났다. 남자 청소년의 이용경험 비율이 7.7%로 여자 청소년의 4.8%에 비해 3% 정도 높으며, 학년이 높을수록 성인물 송/수신 경험자의 비율이 증가하여(초등학생 2.5% < 중학생 4.8% < 고등학생 9.5%) 고등학생은 10%에 달하는 것으로 나타났다.

성관련 채팅방 참여한 경험이 있는 청소년은 100명 중 3명 정도로 3.3%이며 “대화방 제목을 보고 호기심 때문에” 참여한 경우가 절반(49.4%)에 가깝다. “쪽지를 받아서”가 32.2%, “친구로부터 그 대화방이 재미있었다는 얘기를 듣고” 24.1%, “인터넷 광고나 스팸 메일을 통해 알게 되어서” 18.4%로 나타났다. 인터넷 광고나 스팸메일을 통해 알게 된 경우는 2007년 7.1%에서 18.4%로 2.5배 정도 많아졌다.

청소년의 14.2%가 채팅 시 원조교제나 성매매 유인메시지를 받아 본 경험이 있는 것으로 나타났다. 학년이 높을수록(초등학생 7.9% < 중학생 17.8% < 고등학생 19.3%) 유인 메시지 수신 경험이 많고, 하위권 청소년들(중위권 13.5%, 하위권 14.8% < 하위권 22.8%)이 가장 많은 것으로 나타났다.

채팅 시 성관련 유인메시지를 받았을 경우, 그냥 무시하는 비율은 중학생(73.3%), 초등학생(77.6%), 고등학생(83.6%) 순으로 나타났고 성적이 낮을수록 높았다(상위권 74.8% < 중위권 78.5% < 하위권 83.5%). 대화방 관리자나 사이트 신고센터에 신고한 비율은 학년이 낮을수록 높았다(고등학생 11.5% < 중학생 17.4% < 초등학생 20.7%).

11.9%의 청소년이 채팅을 통해 낯선 사람과 만난 경험이 있는 것으로 나타났다. 중학생 15.4%, 초등학생 11.0%, 고등학생 9.2%의 순서로 나타나 중학생이 채팅을 통해 낯선 사람을 만나는 비율이 가장 높은 것으로 나타났다. 또한, 성적이 하위권인 청소년이 16.6%로 상위권(12.3%), 중위권(9.9%)보다 높은 것으로 나타났다.

청소년의 유해매체 환경에 대한 윤리의식에 관련하여 건전한 인터넷 및 게임 이용과 관련된 5가지 사항에 대해 분석한 결과, 2007년에 비해 향상된 결과가 나타나 윤리의식이 좋아진 것으로 판단할 수 있다.

<표 II -1> 건전한 인터넷/게임 이용 시 윤리의식 평가

(단위: 점/4점 만점)

측정문항	2007년	2008년
인터넷이나 게임 사이트에 가입할 때 부모님이나 모르는 사람의 주민등록번호를 사용해서 가입해도 된다	1.61	1.42
인터넷 게시판 등에 다른 사람을 비난하거나 모욕하는 글을 올려도 된다	1.53	1.35
인터넷에서 다른 사람의 글, 음악, 사진 등을 퍼 나르거나 내 것처럼 사용해도 된다	1.71	1.47
인터넷에서 어린이(청소년)에게 유해한 콘텐츠가 보인다면 신고해야 한다	2.4	1.81
용돈보다 비싼 게임아이템이나 물건을 인터넷에서 살 때, 부모님께 허락을 받아야 한다	2.61	1.66

※ 출처: 보건복지가족부(2009). 2008년도 청소년 디지털문화 이용실태 조사연구. 서울 : 보건복지가족부.

## 2) 청소년 유해매체물 심의 현황

방송통신심의위원회는 그 직무 중 정보통신망을 통해 유통되는 정보의 심의를 효율적으로 수행하기 위하여 통신심의소위원회를 구성하여 운영하고 있다. 2010년 통신심의소위원회는 위원회 위원 3인으로 구성되어 10월 현재 총 44회의 회의를 통해 32,927건의 통신정보를 심의하여 30,632건에 대해 시정요구를 결정하였다(방송통신심의위원회, 2010).

심의한 정보를 위반 유형별로 분류해 보면 문서위조, 불법 식의약품판매 등 위반 정보는 13,312건으로 약 41%를 차지해 가장 많았고 도박 등의 사행심 조장정보는 10,819건으로 약 33%에 달했으며, 성기·음모노출, 자극적인 성행위 묘사 등의 음란·선정성이 7,232건으로 약 22%를 차지하고 있으며, 명예훼손, 초상권 등의 권리침해정보는 1,398건으로 약 4%에 달하는 등 정보가 대다수를 차지하고 있었다.

이는 2008년의 음란·선정성, 권리침해, 사행심 조장, 불법 식의약품판매

등의 양적 측면에서의 양상과 달라진 특징이라 할 수 있다.



[그림 II -8] 2010년 방송통신심의위원회 심의 및 시정요구 비율

이 중 위원회의 심의 및 결정에 따라 2010년도에 여성가족부 청소년보호위원회의 청소년 유해매체물 고시가 된 청소년 유해매체물은 240건이었으며, 이러한 인터넷상 성인정보에 대해서는 상대방연령확인절차(실명확인) 등에 따라 청소년들의 접근이 차단되었다.

<표 II -2> 위원회 출범 후 청소년 유해매체물 결정 고시 현황

(단위 : 건)

구 분	2008년	2009년	2010년	합 계
청소년 유해매체물 결정	601	229	240	1,070

※ 상기 결정 현황은 청소년보호위원회 고시 기준임(2010년 10월)

### 3. 디지털시대의 매체환경의 변화와 문제점

디지털 매체환경이 급격히 변화하고 있다. 일단 새로운 디지털 매체가 등장하고 있다. 기술발전의 속도는 ‘반도체 칩의 집적 밀도가 2년마다 2배가 된다’는 무어의 법칙을 이미 초과하고 있다고 해도 과언이 아니다. 무선인터넷, 스마트폰, UCC, PDA, PMP 등 최근 개인형의 이동형 뉴 디지털(new digital) 매체의 등장과 멀티미디어화 그리고 3D, 4D영화와 TV의 등장은 가정과 개인용 가상현실이 멀지 않았음을 시사해주고 있다. 또한 새로운 디지털매체의 등장에 따라 콘텐츠의 질적 변화가 이루어지며 그것을 통한 매체의 영향권이 근본적으로 달라지고 있다. 정보의 양과 속도 그리고 대면성이라는 특징이 산업화의 페러다임과는 비교할 수 없는 관계와 매체물의 이동을 가능케 하기 때문이다. 동시에 3DTV나 4D영화는 전달하는 콘텐츠의 질을 본질적으로 변화시키고 있다. 우리는 영화 ‘아바타’를 기점으로 영상이 현실처럼 느껴지는 시대에 본격적으로 접어들고 있다. 즉 현실과 영상의 경계가 점차 사라져가는 가상공간으로 진입하고 있는 것이다. 일반적으로 변화자체는 선도 아니고 악도 아니다. 변화는 사실의 문제이며 사실은 가치의 문제와 관계없기 때문이다. 소위 자연주의적 오류naturalistic Fallacy는 사실과 가치를 엄격히 구분하여 전자는 객관적, 후자는 주관적 영역으로 구분한다. 그리고 어떠한 경우에도 사실에서 가치를 직접 도출할 수 없음을 강조한다. 일례로 공부를 잘한다는 사실이 성품이 좋다는 가치로 이어질 수 없으며 돈이 많다는 사실이 인간성 좋은 것과 관계없는 점에서 쉽게 이해될 수 있다. 그런데 새로운 디지털미디어의 경우는 문제가 간단하지 않다. 물론 매체 자체는 선도 아니고 악도 아니다. 다만 기존매체와 비교하여 새로운 매체가 전달할 수 있는 콘텐츠의 질적차이와 방식이 문제가 될 수 있다. 다시 말해 공급자가 새로운 매체를 어떻게 활용 가능한가의 문제가 있는 것이다. 공급자는 새로운 디지털 매체를 통해 현실과 구분이 되지 않을 정도로 현실감이 있는 영상물을 광범위한 수용자에게 광속으로 배달한다. 스마트폰 같은 멀티미디어는 특성상 광범

위한 수용자에게 전달할 수 있으며 수용자는 언제 어디서나 미디어가 제공하는 콘텐츠를 즐길 수 있다. 시공의 제한을 받지 않고 새로운 콘텐츠를 새로운 질로 받아볼 수 있는 것이다. 이러한 상황에서 새 매체를 단순히 가치중립적으로 치부할 수 있는 것인지 의문이다. 왜냐하면 새로운 디지털 미디어로 인해 향유와 관련한 긍정적인 측면 이외에 과거에 상상하지 못했던 부작용 역시 심화시키는 역기능이 존재하기 때문이다. 이상 언급한 사항 이외에도 디지털 매체환경의 공급자측면에는 공급자인 사업가의 기업윤리가 포함된다. 내용물의 자율적 정화나 감시는 이윤추구적 기업에서는 근본적으로 나아가기 힘들기 때문이다.

디지털 매체환경은 그러나 공급자환경만을 의미하지 않는다. 그것은 사용자환경 역시 의미한다. 사용자환경이란 무엇일까? 그것은 개인, 교육, 사회, 그리고 정부와 법의 차원으로 각각 구분된다. 개인적으로는 일단 매체로의 접근성이다. 가격과 공급이 적절하게 조화를 이룰 때 소비자는 쉽게 기기를 구입할 수 있다. 그리고 그것은 곧 영향력의 확대를 의미한다. 또한 환경은 새로운 디지털매체에 대한 수용자의 적응능력을 포함한다. 여기서 적응능력은 단순히 기기의 사용법을 의미하는 것이 아니라 매체로부터 기술적으로 발생하는 제반사항들에 대해 정신적 차원에서 대응 가능한가의 문제이다.

수용자환경의 두 번째 영역은 교육이다. 그것은 새로운 디지털 미디어환경에 대해 공교육을 통한 적절한 비판적 사유능력이 학습되고 있다는 것이다. 그리고 사회영역은 사회 전반적으로 새로운 디지털매체에 대한 대응이 이루어지고 있는가 하는 것이며 특히 평생교육과 같은 전방위교육매체를 통해 새로운 디지털환경에 대한 홍보가 이루어지고 있는가 하는 것이다. 마지막으로 정부와 법은 정책을 통해 새로운 디지털미디어환경을 통제할 수 있는 능력이 있는가 하는 것이다.

계몽주의 사상가인 I. Kant는 자신이 정립한 인간 존엄성개념의 구체적 내용을 ‘인간은 어떠한 경우에도 수단화되어서는 안 되며 항상 목적으로 대우해야한다’ 로 규정한다. 수단화될 수 없는 목적은 궁극적 목적, 또는 최종적 목적을 의미한다. 즉 인간은 그 이상의 가치를 설정할 수 없는 절

대적 가치라는 것이다. 칸트가 의미하는 이 절대적 가치의 구체적 내용은 수단화될 수 없음으로부터 쉽게 도출된다. 타 존재에 의해 수단화될 수 없다는 것은 자신의 자율을 유지하고 있다는 것을 의미한다. 즉 존엄성의 핵심은 자율성이다. 인간은 자신의 생존에 대한 권리가 있으며 동시에 행복을 추구할 권리, 그것도 자율성에 기초한 행복선택의 권리가 있다는 것이다. 이에 따르면 개인의 행복추구권은 그것이 반사회적이지 않은 한 타인에 의해 간섭되거나 방해되어서는 안 된다. 그리고 그런 의미에서 미디어의 기능에 오락기능이 존재하는 것이 사실이라는 전제하에 청소년의 매체이용권은 원칙적으로 보장되어야 한다.

문제는 자율성이 합리적 자율이 되어야 한다는 것이다. 개인의 자율이 무조건적으로 인정되면 맹목적 방종으로 변질될 수 있다. 더욱이 위의 유해매체환경에서 지적인 것처럼 기술적 변화의 의미를 우리사회가 이해하기 어려운 경우는 더욱 위험하다. 문제는 무분별한 매체이용이 100만에 가까운 게임중독을 낳았다는 사실이며 피해자가 증가하고 있다는 사실이다. 디지털 멀티미디어의 도래는 오락성의 현실감을 높임으로써 폭력성이나 선정성을 더 심화시키며 게임의 흥미를 높임으로써 개인의 자율적 조절능력을 마비시킬 수 있는 수준에까지 이를 수 있다. 부모에 대한 충동적 폭력이나 살인, 학교 내에서의 폭력 등이 미디어를 따른 모방범죄인 경우가 적지 않다는 점에서 문제의 심각성은 더하다. 인격적 주체로서의 개인이 자율성이 상실된 채 미디어에 종속된 타율적 존재, 즉 노예와 같은 존재로 전락할 가능성이 있다는 것이다.

R. 데카르트는 자신의 저서 ‘방법서설’에서 ‘Cogito, ergo sum, 나는 생각한다, 고로 나는 존재한다’라는 유명한 말을 남겼다. 이 말은 생각하는 것은 정신이고 육체는 기계와 같다는 정신과 육체의 이분법적 오류를 낳았다. 데카르트는 인간의 본질이 사유에 있다고 믿었다. 사유할 수 있는 능력이야말로 인간의 가치를 드러낸다는 것이다. 데카르트는 이 사유의 의미를 구체적으로 인간존재와 연결시키지는 않았다. 그러한 작업은 K. 야스퍼스에 의해 이루어졌다. 야스퍼스는 인간을 대자적 존재와 즉자적 존재로 나누었다. 즉자적 존재는 즉각적으로, 주어진 대로 살아가는 평범한 존재이

다. 반면 대자적 존재는 스스로를 대상화할 수 있는 능력을 지니고 있다. 그래서 대자적 존재는 자신을 대상화시키고 자신의 삶에 대해 질문할 수 있다. “지금 네 삶은 의미가 있는가?” 그런데 이러한 질문의 핵심은 인간이 자율적 존재라는 사실에 있다. 어떠한 형태로든 대상에 종속되지 않고 자신의 주체적 삶을 살아갈 수 있다는 것이다. 문제는 이러한 대자적 존재가 되는 것이 쉽지 않다는 것이며 그러한 의미에 관한 질문을 차단하는 것들이 일상에 산재해 있다는 사실이다. 그 중 디지털유해매체물은 청소년을 탈정치화, 즉 비판적 사고를 마비시키고, 자연화, 즉 맹목적으로 순응하게 만드는 우리사회의 중심축이다.

S. 프로이트는 자신의 저서 <정신분석입문>에서 인간의 본능적 충동을 성과 폭력성으로 규정한다. 이것이 의미하는 것은 인간이 사회화를 통해 절제와 도덕 그리고 법 준수를 교육받지만 근본적인 충동적 욕망이 쉽게 사라지기 어렵다는 점이다. 비디오 게임을 한다고 자신을 꾸짖는 어머니를 칼로 찔러 죽인 청소년이나 선생님에게 폭력을 가하는 학생 그리고 후배들을 졸업식 때 집단 폭행하는 학생들을 우리는 소위 ‘무서운 10대’ 라고 부른다. 하지만 중요한 것은 여기서 ‘무서운’ 의 의미가 ‘공포를 야기하는’ 이 아니라는 점이다. 여기서 ‘무서운’ 은 ‘충동적인’ 을 의미한다. 즉 이성적 사고의 개입이 완전히 배제된 상태에서 순수하게 감성적 충동과 욕망에 따라 행동이 연결된다는 것이다. 따라서 ‘무서운 10대’ 의 정확한 의미는 ‘생각이 배제된 채 감성의 자극에 따라서만 충동적으로 행동하는 10대’ 를 의미한다. 문제는 이러한 10대들 행동의 배후에 인터넷, 온라인 게임, TV 등 매체의 중독이나 과다시청이 있다는 사실이다. 이러한 매체들의 폭력적, 선정적 콘텐츠는 어린이의 감성만을 일방적으로 자극함으로써 이성의 작동을 일방적으로 차단한다. 동시에 감성의 자극에서 비롯된 충동에 따라 발생한 욕망을 현실화하고자 하는 욕구를 강하게 유발한다. 폭력이나 성과 관련된 콘텐츠를 자주 접한 아이들의 본능적 충동은 자연스럽게 상승하게 되는 것이다. 그리고 현실과 매체 공간 사이의 영역구분에 혼돈을 가져오며 그 결과 현실세계에서의 반사회적 행동으로 이어질 수 있는 것이다.

유해매체의 문제점은 무엇보다 감성의 자극을 통해 자신의 이성적 조절 능력을 상실할 경우 개인은 인간존엄성의 근간인 자율성을 상실하게 된다는 것이다. 무의식적으로 감성적 자극에 촉발되어 하는 행동은 자신의 자유의지와는 무관한 것이다. 결국 어린이들은 주체적 존재로서의 사회인이 될 가능성을 상실하고, 충동적 욕망에 대한 종속적 존재로서 인간으로서의 가치를 상실한 채 살아갈 수밖에 없으며 그 경우 건전한 이성에 기초한 자아정체성의 확립에도 부정적 영향을 미칠 수밖에 없다. 결국 극단적으로 유해매체에 중독된 청소년들의 경우 자율성을 상실한 노예와 같은 존재로 전락하게 되고 이 경우 존엄성의 상실을 통한 인간의 사물화, 즉 인간소외가 발생할 수밖에 없는 것이다.

결론적으로 유해매체는 인간의 사회성을 상실하게 만들며 그것은 타인에 대한 성적 욕망의 분출과 물리적 폭력의 촉발, 그리고 자기 자신에게는 자율성과 존엄성의 상실, 결국 인간소외로 나아갈 수밖에 없는 것이다.

#### 4. 디지털 유해매체환경에 따른 사회·문화적 특징

디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용자 정책수립을 위해 고려해야 할 한국의 사회문화적 특징을 간추려보면 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 현대 정보사회에서 새로운 정책을 수립하고 시행할 때 청소년보호 정책은 다른 어떤 정책보다 우선시해야 한다. 그럼에도 불구하고 한국사회의 현실을 보면 이러한 이상과는 거리가 있다. 국가나 국민들 사이에 청소년보호 의식이 매우 약하다. 청소년을 우선시하기보다 성인의 권리를 더 우선시하는 경향이 있다. 그리고 디지털 매체나 콘텐츠 사업자들은 청소년을 '보호대상'으로 인식하기보다는 디지털 기기와 디지털 콘텐츠 '소비자'로 인식하여 이익창출에 더 치중하는 경향이 있다. 이를테면 휴대전화의 경우, 아동과 청소년들에게 불필요한 휴대전화를 판매하기 위하여 온갖 불필요한 기능까지 넣어서 휴대전화의 값을 올리는 것을 볼 수 있다. 그리고 판매촉진을 위해서 아동과 청소년들에게 불필요할 뿐만 아니라 악용될 수 있는

기능들까지도 추가하여 아동과 청소년들을 매료시키기도 한다. 사실 아동과 청소년들이 고성능 휴대전화를 가질 필요가 없다. 이를테면 카메라 기능은 아동과 청소년들에게 꼭 필요한 기능은 아닐 수도 있다. 이 기능이 악용되어 교실에서의 왕따현상이나, 성추행 또는 성행위를 찍어서 인터넷에서 유포시켜 사회적 물의를 빚은 것도 디지털 매체가 낳은 디지털 문명 사회의 어두운 단면이다.

둘째, 영화, 온라인 게임 등과 같이 디지털 콘텐츠 산업이 미래 국가 성장 동력이라는 이름 아래 상업주의로 치닫고 있는 디지털 미디어 산업의 부작용으로부터 청소년보호를 위한 정책을 디지털 미디어 산업육성 초기단계부터 수립하여 시행해야 한다. 산업발전을 우선 추진하고 시간이 흐른 다음에 그 산업이 낳은 부작용을 치유하려면 많은 노력과 시간이 필요하다. 더구나 그러한 병폐는 치유 불가능한 경우도 있다. 그 대표적인 것이 PC방 산업이다. 원래 정보사회 초기단계에서 PC방을 설계하고 도입한 목적은 지금 한국 사회에 만연한 PC방 문화와는 거리가 매우 멀다. 저렴한 값에 시민 누구나 손쉽게 접근하여 문서작업과 정보교환과 건전한 오락을 즐길 수 있는 장소를 제공하는데 그 목적이 있었다. 그러나 오늘의 현실은 이와는 너무나 동떨어져 있음을 삼척동자도 다 안다.

따라서 이러한 정책실패를 반복하지 않기 위해서는 산업설계 초기단계부터 아동과 청소년보호를 위한 대책이 반드시 고려되어야만 한다.

셋째, 인터넷PC방, 노래방, 찜질방 등 청소년 출입이 빈번한 장소에서 디지털 매체를 통해 제공되고 있는 선정적이고 폭력적인 디지털 콘텐츠에 청소년들이 무방비로 노출되어 있다. 그러나 어른들은 돈벌이를 위해서 이러한 환경에 대해 무관심하거나 방조하고 있다. 대표적인 예가 PC방 환경이다. 흡연의 병폐로부터 아동과 청소년을 보호하기 위해서 금연석을 두어 흡연석과 완전히 분리하도록 규정하고 있다. 그러나 이를 엄격히 시행하는 인터넷 PC방은 극소수에 불과하다.

그리고 찜질방이나 노래방에 가면 남녀 청소년들이 어우러져 껴안고 노래를 부르거나 함께 아예 누워서 밤을 새는 찜질방 모습을 볼 수 있다. 찜질방에 설치된 굴을 보면 그러한 모습을 쉽게 발견할 수 있다.

넷째, 기술의 발전에 따라 디지털 미디어는 점점 더 개인화되는 경향을 보이고 있다. 따라서 공적 기관이나 단체에 의한 감시(monitoring)나 지도가 어려운 상황으로 나아가고 있다. 그리고 방송이나 인터넷에서 인간의 말초적 욕구를 자극하는 선정적이고 폭력적인 내용들이 날이 갈수록 넘쳐나고 있다. 이러한 경향은 거대한 하나의 흐름을 형성하면서 보다 성적으로 개방적이며 폭력적인 성향을 부추기는 새로운 문화를 낳고 있다. 이러한 잘못된 문화를 가장 빠르고 손쉽게 받아들이는 계층이 바로 아동과 청소년층이다. 여기에 문제가 있다.

이러한데면, 스마트폰과 같은 휴대용 디지털기기를 통하여 청소년을 대상으로 한 성매매가 청소년들 사이, 청소년과 성인 사이에 이루어지고 있으며, 이러한 일탈은 디지털 매체의 발전에 따라 더욱 더 심각해질 것이다.

이상을 종합해보면, 아동과 청소년 보호에 대한 성인들의 인식전환 운동이 범국민적으로 일어나야 한다. 그리고 정책수립 초기단계부터 아동과 청소년보호를 위한 정책적 장치를 마련하고 이를 적극 시행해야 한다.

## 5. 디지털 유해매체물 관련 법률<sup>7)</sup>

법은 사회 불안정의 경우라면 안정을 지향하는 특징이 있다. 사회가 올바른 방향으로 이동하는 경우 그 법의 안정화 속성은 빛을 강력하게 발한다. 안정화 기능은 반면에 시대의 변화에 둔하다는 약점이 있어 법과 현실의 괴리를 불러 일으켜 갈등을 더 심화시키는 부작용을 양산하기도 한다. 옹고 그름이 불분명한 시대의 격변기에 언급한 법의 장단점은 극력하게 충돌을 하기 쉽다. 농업사회에서 산업사회로, 산업사회에서 정보사회로의 시대의 변천은 격변기에 속한다.

시대변혁의 와중에서 법은 실효성을 잃지 않으려고 몸부림을 친다. 한국과 독일이 그런 국가군에 속한다. 실효성 지배를 유지하기 위해 위임근거로 법이 활용이 되면서 시행령 및 행정규칙의 제정 및 개정은 흔하게 발생한

7) 위 원고는 임규철 교수(동국대학교 법학과)가 집필하였음.

다. 특히 정보통신 발달과 직접적인 관련성이 있는 과학기술법제가 그렇다.

정보통신기기의 발달로 인한 불법 및 유해정보의 과다한 홍수는 분명 정보사회의 부작용이다. 이의 부작용을 효율적으로 시기적절하게 배제 또는 완화하기 위해 시행령 및 해당 장관이 발한 행정규칙의 제정 및 개정은 의회입법의 예외라는 단점이 존재하지만 이제는 피할 수가 없다. 그렇다고 무제한적으로 의회입법의 예외를 확장하는 것은 그리 바람직스럽지가 않다. ‘예외’는 ‘원칙’이 있고 난 후의 인정문제이기 때문이다. 그렇다면 행정규칙의 법규성을 일정한 기준을 정해 인정하는 것도 그리 나쁘지는 않다고 볼 수 있다.

### 1) 불법 및 유해정보

불법 및 유해정보의 개념 및 그 내용에 대해 국내 법제에서는 일원화되어 있지 않고 각각의 관련 법률에 혼재되어 있다. 청소년보호법, 정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법률, 방송통신위원회 설치 및 운영에 관한 법률, 전기통신사업자법 등이 대표적인 관련 법률들이다. 이들 규범들은 공통적으로 시대의 변화에 민감하게 반응하는 속성을 가지고 있어 개정이 흔하게 발생하곤 하는 특징을 가지고 있다. 외국의 관련 법규들도 유사하다.

규범영역 설정에 있어 온라인과 오프라인으로도 구분되어 있는 경우 또는 구분 없이 통괄적으로 규정하고 있는 경우도 있다. 청소년보호법 및 방송통신위원회법은 청소년 관련 불법 및 유해정보의 차단에 있어 구분 없이 통제하는 규범형식을 가지고 있다. 반면에 위의 정보통신망법과 전기통신사업자법은 고유영역으로 한정해서 적용실시하고 있다.

#### (1) 불법정보

온라인상의 불법정보는 정보통신망법 제44조의7의 9개의 정보를 말한다.

- ① 제1호(사이버상의 음란한 전기통신): 음란한 부호·문언·음향·화상·영상을 배포·판매·임대하거나 공연히 전시하는 내용의 정보
- ② 제2호(사이버 명예훼손): 사람을 비방할 목적으로 공연히 사실 또는 허위의 사실을 적시하여 타인의 명예를 훼손하는 내용의 정보. 반의사불벌죄다.
- ③ 제3호(사이버스토킹): 공포심이나 불안감을 유발하는 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 하는 내용의 정보. 반의사불벌죄다.
- ④ 제4호(해킹, 바이러스 유포): 정당한 사유 없이 정보통신시스템, 데이터 또는 프로그램 등을 훼손·멸실·변경·위조하거나 그 운용을 방해하는 내용의 정보
- ⑤ 제5호(청소년유해매체물 표시의무 위반): 청소년보호법에 따른 청소년유해매체물로서 상대방의 연령확인·표시의무 등 법령에 따른 의무를 이행하지 아니하고 영리목적으로 제공하는 내용의 정보
- ⑥ 제6호(사이버상의 사기행위): 사행행위 내용의 정보
- ⑦ 제7호(국가기밀 누설): 법령에 따라 분류된 비밀 등 국가기밀 누설내용 정보
- ⑧ 제8호(국가보안법 위반): 국가보안법의 금지행위 수행내용의 정보
- ⑨ 제9호(범죄 관련 정보): 그 밖에 범죄를 목적으로 하거나 교사·방조 내용의 정보

9개의 범죄유형을 보면 상당히 포괄적이며 청소년과 비청소년의 구별 없이 개념 정의를 하고 있음을 알 수 있다. 동 법 제5호에 따라 ‘청소년유해매체물 표시의무 위반행위’도 불법행위에 포함하고 있다. 9개의 불법행위에 대해 방송통신위원회법에 따라 방송통신심의위원회는 9개 정보에 관해 시정권고권 및 방송통신위원회는 제7, 8, 9호에 대해 시정명령권을 가지고 있다.

## (2) 청소년유해정보

on line 또는 off line 구별 없이 청소년유해정보가 무엇인가는 청소년보호법에서 규정하고 있다.<sup>8)</sup>

청소년유해정보는 각각의 독립된 위원회인 방송통신심의위원회·게임물등급위원회<sup>9)</sup>·청소년보호위원회<sup>10)</sup>의 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 의결·결정한다.

방송 및 영화영역은 방송통신심의위원회가 게임물 영역은 게임물등급위원회가 유해성 판단에 있어 각각 고유영역을 가지고 있다. 그 외의 인터넷 상에서의 청소년 유해정보는 청소년보호법에 따라 청소년보호위원회가 결정권을 가지고 있다.

방송통신심의위원회는 시정권고권 또는 시정명령요청권을 행사하여 해당 정보의 유통을 막고 있다. 그러나 정보차단을 통한 보호를 위한 실질적인 조치인 시정명령권은 방송통신위원회가 가지고 있다.

## 2) 청소년 유해정보 규제대상

대상은 만 19세 미만의 자이며,<sup>11)</sup> 청소년 유해매체물이다. 불법매체물을 포함한 청소년 유해매체물은 청소년보호법 제7조의 매체물<sup>12)</sup> 중 동 법 제

---

8) 청소년보호법 시행령 제4조 제4항 제1호 및 제2호(④ 법 제7조제8호에서 “대통령령이 정하는 매체물”이라 함은 다음 각 호의 1의 매체물을 말한다. 1. 법 제7조제1호 내지 제6호의 규정에 해당하는 매체물의 성격이 2이상 혼합된 복합적인 매체물(“복합매체물”). 2. 사무실·가정 등 옥내에 배포되는 광고용의 전단 및 이와 유사한 광고선전물).

9) “게임산업 진흥에 관한 법률”에 따라 게임물 등급에 관한 사안을 심의·의결하기 위해 설립된 문화체육관광부 소속의 공공기관이다. 게임물 등급분류의 전문성·객관성·예측가능성 강화, 게임물의 윤리성 및 공공성 확보, 청소년 보호목적을 가지고 있다. 주요 활동으로는 게임물 등급분류에 관한 사항 심의·의결, 청소년 유해성 확인, 사행성 게임물 결정, 게임물의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 이용제공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리, 게임물 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사 및 연구가 있다.

10) 청소년보호법 제8조 및 제12조.

11) 청소년보호법 제2조 제1호.

2조 가호 및 나호에 따라 여성가족부 장관이 고시한 매체물이다.<sup>13)</sup> 그 외에 청소년보호법은 각 심의기관이 청소년 유해매체물에 대한 최종결정이 있기 전까지의 관련 매체물인 매체물의 제작발행자·유통행위자·매체물과 관련된 단체(디지털 콘텐츠업자)가 자율적으로 청소년유해표시 또는 포장을 한 매체물도 청소년유해정보로도 인정<sup>14)</sup>하고 있다.

### 3) 청소년 유해정보 규제정책

불법정보를 포함한 유해정보의 통제는 민주국가 및 비민주국가 또는 정보통신 선진국 및 비선진국 등의 국가의 성격을 불문하고 존재한다. 국내의 청소년보호법 제4조는 이를 ‘사회책임’이라고 간접적으로 표현을 하고 있다.

통제의 목적은 각 국가가 처한 상황에 따라 다를 수가 있지만 방법은 효율성을 지향하고 있는 것이 공통적이다.

#### (1) 강행규정

##### ① 등급구분

등급구분에 있어 청소년보호법 제9조에 따라 청소년보호위원회와 각 심의기관은 규정에 의한 청소년 유해매체물의 심의·결정시에 실행을 한다. 반면에 청소년 유해매체물로 심의·결정하지 아니한 매체물에 대하여는 청소년유해의 정도, 이용청소년의 연령, 당해 매체물의 특성, 이용시간과 장소 등을 감안하여 필요한 경우에 당해 매체물의 등급을 구분할 수 있다. 청소년보호위원회는 각 심의기관이 해당 매체물에 대한 청소년 유해여부의 심의·결정시 제1항의 규정에 의한 등급구분을 하도록 요청할 수 있다.<sup>15)</sup>

12) 청소년보호법 제7조(매체물의 범위).

13) 청소년보호법 제2조 제3호(청소년유해매체물).

14) 청소년보호법 제12조 제6항.

동 법 시행령 제6조에 따라 등급구분의 종류·방법을 보면 청소년보호위원회와 각 심의기관은 청소년 유해매체물로 심의·결정되지 아니한 매체물에 대하여 각 심의기관에서 소관 매체물에 대하여 별도의 등급구분을 하고 있는 경우 외에 9세 이상 가: 9세 이상 청소년이 이용할 수 있는 매체물, 12세 이상 가: 12세 이상 청소년이 이용할 수 있는 매체물, 15세 이상 가: 15세 이상 청소년이 이용할 수 있는 매체물로 구분한다.<sup>16)</sup>

## ② 심의기준

청소년보호법 제10조는 청소년 유해매체물의 심의기준 규정이다. 청소년보호위원회와 각 심의기관은 ‘청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것, 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것, 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력행사와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것, 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적·비윤리적인 것, 기타 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것’에 대해 청소년 유해매체물 결정을 해야 한다고 규정하고 있다. 기속규정이다.

규정에 의한 기준을 구체적으로 적용함에 있어서는 현재 ‘국내사회에서의 일반적인 통념’에 따르며 그 매체물이 가지고 있는 ‘문학적·예술적·교육적·의학적·과학적 측면과 그 매체물의 특성’을 동시에 고려하여야 한다. 그 구체적인 심의기준과 그 적용에 대해서는 대통령령으로 정한다.<sup>17)</sup>

15) 청소년보호법 제9조(등급구분 등).

16) 시행령 제6조(등급구분의 종류·방법) ① 청소년보호위원회와 각 심의기관은 법 제9조의 규정에 의하여 청소년유해매체물로 심의·결정되지 아니한 매체물에 대하여 다음 각 호의 구분에 따라 매체물의 등급을 구분할 수 있다. 다만, 각 심의기관에서 소관 매체물에 대하여 별도의 등급구분을 하고 있는 경우에는 그러하지 아니하다. 1. 9세 이상 가: 9세 이상 청소년이 이용할 수 있는 매체물. 2. 12세 이상 가: 12세 이상 청소년이 이용할 수 있는 매체물. 3. 15세 이상 가: 15세 이상 청소년이 이용할 수 있는 매체물.

17) 청소년보호법 제10조(청소년유해매체물의 심의기준).

외국의 불법 및 유해정보에 대한 것은 ‘누구든지 영리를 목적으로 외국에서 제작·발행된 매체물로서 국내의 심의기준에 해당하는 매체물을 청소년에게 유통(번역, 번안, 편집, 자막삽입 등의 방법으로 유통하게 하는 경우 포함)하게 하거나 이와 같은 목적으로 소지하여서는 안 된다’ 고 규정하고 있다.<sup>18)</sup> 영리목적 제한조항덕분에 처벌의 공허함을 불러올 수 있으며 실효성도 적을 수가 있다. 국내법의 집행과도 차별논란이 발생할 수 있다.

## (2) 규제적 자율규제

자율규제기관은 청소년 유해매체물 ‘요청권’ 및 ‘자체 내의 결정권’이 있다. 자체 내의 결정은 청소년보호위원회의 추가적인 결정을 받아야 한다. 동 위원회의 행위는 재량행위이다.

청소년보호법 제12조<sup>19)</sup>는 유해매체물의 자율규제를 명문으로 규정하고 있다. 청소년보호위원회와 각 심의기관은 자율규제단체 등의 자율심을 활성화하고 그 전문성을 높이기 위하여 필요한 경우에는 자율규제단체 등이 적용할 심의기준 및 심의방법 등에 관하여 교육을 실시하는 등 자율규제단체 등에 대하여 필요한 지원을 할 수 있다.<sup>20)</sup>

‘매체물의 제작·발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체’는 자율적으로 청소년 유해여부를 결정하고 청소년보호위원회 또는 각 심의기관에 그 결정한 내용의 확인을 요청할 수 있다. 확인요청을 받은 청소년보호위원회 또는 각 심의기관은 심의결과 그 결정내용이 적합한 경우에는 이의 확인을 하여야 하며, 청소년보호위원회는 필요한 경우 이를 각 심의기관에 위탁하여 처리할 수 있다. 확인은 기속규정이다. 청소년보호위원회 또는 각 심의기관이 확인을 한 경우 당해 매체물의 확인을 필한 표시를 부착할 수 있다.

18) 청소년보호법 제23조의2(외국매체물에 대한 특례).

19) 청소년보호법 제12조(유해매체물의 자율규제).

20) 시행령 제10조(자율규제단체 등의 지원).

매체물의 제작·발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체는 청소년에게 유해하다고 판단되는 매체물에 대하여 청소년보호위원회 또는 각 심의기관의 결정 없이 청소년 유해표시 또는 포장을 할 수 있다. 매체물의 제작·발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체가 규정에 의하여 청소년유해표시 또는 포장을 한 매체물은 청소년보호위원회 또는 각 심의기관의 최종결정이 있을 때까지 동 법의 규정에 의한 청소년 유해매체물로 본다. 청소년보호위원회 또는 각 심의기관은 자율적으로 청소년 유해표시 및 포장을 한 매체물을 발견한 때에는 청소년 유해여부를 결정하여야 한다. ‘청소년보호위원회 또는 각 심의기관의 최종결정이 있을 때’는 청소년 유해매체물로 결정한 경우에 있어서는 당해 매체물에 대하여 청소년보호위원회가 결정하고 여성가족부장관이 법 제22조의 규정에 의하여 청소년 유해매체물로 고시한 날을 말한다. 이 경우 고시의 효력 발생 시기는 고시일로 한다.<sup>21)</sup>

#### 4) 청소년 유해정보 규제방법

청소년 유해매체물 규제방법은 다양하다. 그 방법 또한 시대의 변화에 따라가야 하기 때문에 유해매체물의 종류에 따라 그 규제방법도 다양성을 가진다.

국내의 청소년보호법에서도 시대의 흐름에 따른 다양한 규제방법을 명시하고 있다. 즉, 동 법에서는 표시의무,<sup>22)</sup> 포장의무,<sup>23)</sup> 표시·포장의 훼손금지,<sup>24)</sup> 판매금지의무 등,<sup>25)</sup> 구분·격리 등,<sup>26)</sup> 방송시간 제한 등,<sup>27)</sup> 광고

21) 시행령 제8조 제4항 “청소년보호위원회 또는 각 심의기관의 최종결정이 있을 때”라 함은 청소년 유해매체물로 결정한 경우에 있어서는 당해 매체물에 대하여 청소년보호위원회가 결정하고 여성가족부장관이 법 제22조의 규정에 의하여 청소년 유해매체물로 고시한 날을 말한다. 이 경우 고시의 효력발생시기는 고시일로 한다.

22) 청소년보호법 제14조(표시의무).

23) 청소년보호법 제15조(포장의무).

24) 청소년보호법 제16조(표시·포장의 훼손금지).

25) 청소년보호법 제17조(판매금지 등).

26) 청소년보호법 제18조(구분·격리 등).

선전 제한,<sup>28)</sup> 청소년 유해매체물 목록표의 작성·통보<sup>29)</sup> 등을 규정하고 있다.

## 5) 청소년 유해정보 규제기관

형식적으로는 여성가족부 장관이지만 실질적으로는 청소년보호법 제8조에 따라 청소년보호위원회, 각 법령의 규정에 따른 각 심의기관이다.<sup>30)</sup> 해당 장관은 청소년보호위원회, 법령의 규정에 따른 각 심의기관의 심의 또는 결정에 기속된다.<sup>31)</sup>

특이한 것은 ‘매체물의 제작·발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체’도 상황에 따라 규제기관이 될 수 있다는 것이다. 청소년보호법 제12조에 규정되어 있다.<sup>32)</sup> 관련 단체는 매체물의 창작·제작 및 유통과 관련된 단체·협회 또는 이들로 구성된 협의체 또는 기타 매체물의 유해여부를 심의할 수 있는 자체적으로 심의기구를 두고 있는 법인 또는 단체이다.<sup>33)</sup> 이는 유해매체물을 통제하는데 있어 뛰어난 효율성을 가지고 있어 민간영역의 협조가 필수적이라는 것을 보여 준다고도 볼 수 있다.

청소년 유해매체물의 심의·결정 및 통보는 기속행위이다. 통보방법은 우편에 의한 통보를 원칙으로 하되, 주소불명 등으로 우편에 의한 통보가 불가능한 경우에는 청소년유해매체물의 결정내용을 여성가족부 또는 각 심의기관의 홈페이지에 게시하여야 한다.<sup>34)</sup>

청소년보호위원회 및 법령에 따른 각 심의기관은 청소년 유해매체물이 더 이상 청소년에게 유해하지 아니하다고 인정할 경우에는 청소년 유해매

27) 청소년보호법 제19조(방송시간 제한).

28) 청소년보호법 제20조(광고선전 제한).

29) 청소년보호법 제21조(청소년유해매체물목록표의 작성·통보).

30) 청소년보호법 제8조(청소년유해매체물의 심의·결정).

31) 청소년보호법 제22조(청소년유해매체물의 고시).

32) 청소년보호법 제12조(유해매체물의 자율규제).

33) 시행령 제8조(유해매체물의 자율규제).

34) 시행령 제5조(청소년유해매체물의 심의·결정 및 통보).

체물의 결정을 취소하고 여성가족부장관에게 당해 매체물을 청소년 유해매체물 목록표에서 삭제하도록 요청하여야 한다. 이 경우 여성가족부장관은 이를 삭제하여야 하고 그 사실을 관계기관 등에 통보하여야 한다.<sup>35)</sup>

## 6. 청소년 유해매체물 관련 선행연구

청소년 유해매체물 관련 연구들이 다양한 분야에서 이루어져 왔다. 최충옥·조영제(1997)는 청소년들이 유해 전자출판물을 얼마나 접촉하고 있으며, 비행과의 관계가 어떠한가를 살펴보기 위해 서울시내의 남·여 중고등학생 717명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과, 요즈음 등장하는 신종 전자매체는 더욱 현실감이 있으며 집안에서 쉽게 언제든지 구할 수 있는 특징을 가지고 있는 것으로 나타났다. 따라서 접촉률, 상습접촉자가 상승하고 있다. 종이 출판물에서 비 종이 출판물로의 전이현상이 나타나고 있으며, 특히 남자를 중심으로 이러한 현상이 두드러지게 나타나고 있다. 특히 고등학교 남자의 경우 성인물에 대한 접촉률이 95%를 넘고 있으며 1주일에 1~2회 이상의 상습적인 접촉자도 30%에 육박하는 것으로 나타났다. 또한 성인물을 많이 접촉한 집단일수록 성인물이 덜 유해하다고 생각하고 있으며, 성 비행을 비롯한 여타의 비행과 많은 관련이 있는 것으로 나타났다.

인터넷 문제행동과 관련한 연구로써 탁수연·박영신·김의철(2007)은 부모와 교사 및 친구로부터 정서적 지원을 적게 받을수록, 부모와 거부관계에 있고 교사와 적대 관계인 청소년일수록 사이버 일탈을 많이 한다고 하였다. 사이버 일탈을 많이 하는 청소년들은 도덕적으로 이탈되어 있었으며, 관계효능감이 낮았다. 사이버 일탈 행동은 폭력 피해 경험, 폭력 가해 행동 및 심각한 일탈행동과 밀접한 관련이 있으며, 온라인 게임이나 사이버 커뮤니티 접속을 많이 하고, 야한 동영상 많이 보는 청소년들이 사이버 일탈행동을 더 많이 하였다. 또한 PC방을 많이 가는 청소년일수록, 인

---

35) 청소년보호법 제23조(청소년유해매체물의 결정취소 등).

터넷 이용을 많이 할수록, 남학생이 여학생보다 사이버 일탈행동과 관련되어 있는 것으로 나타났고, 폭력 피해 경험, 도덕적 이탈, PC방 이용이 사이버 일탈을 예측하는 가장 영향력 있는 변인으로 나타났다.

이와 유사한 맥락에서 미디어 폭력과 노출에 대한 연구는 우형진·김성벽(2006)의 논문에서 발견된다. 이 연구에 따르면, 폭력 영상물의 노출은 청소년들에게 직접적이고 즉각적인 영향을 주지 않더라도, 폭력으로 인한 희생에 대해 둔감하거나 폭력 자체에 대해 달리 커다란 문제로 생각하지 않는 태도 변화를 이끌 수 있는 것으로 분석되었다. 두드러진 예로서 폭력 장면 시청 이후에 발생하는 청소년의 태도변화를 들 수 있다. 즉 긴장, 근심, 혐오 수준은 감소하고, 폭력에 대한 심각성 인식이 낮아지며, 공격적인 태도와 행동이 증대되는 것으로 나타났다. 또한 폭력에 대한 공포심 증가, 폭력행위에 대한 모방, 폭력에 대한 부정적 감정 감소 등 다양한 심리 및 행위변화가 발생하는 것으로 분석되었다(유홍식, 2005; Bushman & Anderson, 2001; Mullin & Linz, 1995; 우형진, 2008, 384쪽 재인용).

두 번째로, 기존의 연구로 포괄적이기보다는 세부적이고 미시적인 측면에 초점을 두는 사례로서 인터넷 중독 관련 연구를 들 수 있다. 유해매체 이용의 결과로 나타나는 인터넷 중독은 다양한 분야에서 연구되었는데, 김계원·서진완(2009)의 연구결과 중고등학교에 재학 중인 청소년들의 경우 고위험 사용자군에 속하는 청소년들이 예상보다 높은 비율을 차지하고 있었고, 이러한 중독수준과 유의적 관련성을 지닌 인구통계학적 요인으로는 소속, 경제적 수준, 이동시간 등 3개 요인이었다. 청소년들의 사이버범죄 경험 면에서는 전체적으로 실제 사이버범죄에 이르는 비율은 낮게 나타나고 있지만 타인의 주민등록번호나 아이디 등의 도용, 사이버 명예훼손 및 모욕, 음악파일 불법복제 등의 사이버 저작권 침해 등의 범죄유형은 매우 높은 비율을 나타내고 있고, 그 일탈행위도 광범위하고 일상적으로 이루어지고 있는 특성을 보이고 있다. 이호열·김준희(2009)는 청소년들의 인터넷 중독성향은 남학생이 여학생보다, 중학생이 고등학생보다 높고, 성적이 낮은 집단일수록 중독성향이 높으며 인터넷 이용 빈도와 이용시간이 많을수록 중독성향이 높다. 청소년들의 사이버 일탈행동은 남학생이 여학생보다 성관련, 정

보도용, 언어폭력, 불법콘텐츠 요인이 높고, 고등학생이 중학생보다 성관련 및 불법 콘텐츠 요인이 높다. 그리고 성적이 낮은 집단이 높은 집단보다, 인터넷 이용시간이 많은 집단이 적은 집단보다 성관련 및 언어폭력 요인이 높다. 청소년들은 인터넷 중독성향이 높은 집단이 낮은 집단보다 성관련, 정보도용, 언어폭력, 불법 콘텐츠 일탈행동 요인이 높다.

이와 관련하여 우형진(2008)은 유해매체물 면역성 강화 교육의 효과를 심층 분석하였다. 이 교육방법은 유해매체물에 대한 청소년의 부정적 태도, 심각성 인식, 저항적 행위를 촉진하기 위해 개발된 것으로서, 청소년들의 교육 경험 유무에 따라 어떠한 실제효과를 미치는가 하는 점을 분석한 것이다. 분석결과, 경험한 청소년집단이 미경험 집단에 비해 기대한 효과가 나타났지만, 인구통계학 및 사회심리학적 변인의 조합에 따라 실제효과가 증대되거나 차감되는 등 여러 형태의 결과들이 나타났다.

마지막으로 인터넷 비행에 대한 연구는 이경남·하연미(2004)의 논문에서 다루어졌다. 여기서는 인터넷 상에서 이루어지는 비행을 두 가지 측면, 즉 ‘직접적인 형태의 인터넷 비행’ 과 인터넷 사용을 통해 현실에서 이루어지는 ‘간접적인 형태의 비행’ 으로 구분하고 있다. 예컨대, 전자의 경우 인터넷 상의 폭력, 폭탄메일 보내기, 성인물 접촉, 음란성 채팅 및 대화, 해킹, 컴퓨터 바이러스 유포, 인터넷 도박 및 사기, 불법적인 인터넷 사이트 운영 및 이용 등이 포함된다. 한편 후자의 사례는 인터넷 몰입이나 중독과 관련된 학교 무단결석 및 조퇴를 비롯하여 무단이탈 및 외박이나 채팅을 통한 원조교제 등을 포함한다. 이와 함께 인터넷 통신을 이용해 이루어지는 불법적 거래로서 판매 및 구매 행위 등이 연관된다(조남근·양돈규, 2001; 서정아·김영희, 2005. 12.). 전동일·위수경·최종·오봉욱(2008)은 청소년 사이버 비행의 영향요인을 탐색하고자 한국청소년 패널조사 자료를 바탕으로 개인, 가족, 환경요인으로 나누어 관계를 살펴본 결과 청소년들은 공격성이 높을수록 친구집단의 비행 강도가 높을수록, 사이버 비행이 높게 나타났다. 사이버 동아리 참여여부의 경우 참여를 안 할수록 사이버 비행이 높아지고, 자아통제가 낮을수록 사이버 비행이 높고, 선생님의 지지가 낮을수록 사이버비행이 높아지는 것으로 나타났다. 청소년 사이버

비행예방을 위해서는 학교-가정-지역사회의 연계된 프로그램 개발이 중요함을 시사한다.

이상과 같이 유해매체물 관련 선행연구는 다양한 분야에서 전개되었음을 알 수 있다. 그 중에서도 특히 유해매체물과 관련한 문제행동, 특히 인터넷 문제행동의 측면, 인터넷 등의 유해매체물로 인한 중독현상 그리고 유해매체물로 인한 비행 현상에 관한 탐구가 다양한 실험연구와 양적조사 연구, 그리고 심층인터뷰 방법 등을 통해 이루어져 왔다.

### Ⅲ. 국내외 디지털 유해매체환경 관련 수용자 중심 정책 및 제도 분석

1. 한국
2. 미국
3. EU와 영국
4. 독일
5. 일본
6. 소결 및 제안점



### III. 국내외 디지털 유해매체환경 관련 수용자 중심 정책 및 제도 분석

세계 주요국들은 디지털 매체의 급속한 확산과 대중화 과정에서 불법·유해 콘텐츠의 범람으로 인한 부작용과 사회적 문제를 경험하여 왔다. 이용자들이 디지털 매체를 통해 유포되는 불법·유해 정보 및 콘텐츠에 의한 정신·신체적 피해를 받고 있으며, 특히 어린이와 청소년들이 더 큰 피해를 받고 있다. 어린이와 청소년들은 사실상 디지털 매체의 조작에 능숙한 ‘디지털 키즈(kids)’로 성장해 오면서, 다양한 매체의 이용과정에서 우연히 또는 의도적으로 불법·유해 콘텐츠에 반복적, 누적적으로 노출되고 있다. 이에 따라 많은 어린이와 청소년들이 건전한 윤리의식을 가지지 못할 수도 있으며, 일탈과 범죄 등과 같은 반사회적 문제를 일으킬 가능성을 배제할 수 없다.

우리나라도 디지털 매체에서 유통되는 불법·유해 정보 및 콘텐츠로부터 어린이와 청소년들을 포함한 이용자를 보호하기 위한 다양한 규제법과 정책을 도입하고 있다. 하지만 국내에서 불법·유해 정보와 콘텐츠로 인한 이용자의 피해, 특히 어린이와 청소년의 피해는 오히려 증가되고 있는 실정이다. 이러한 상황에서 해외 주요국의 관련법과 정책을 살펴보고, 이를 우리나라의 경우와 비교·검토하는 것은 향후 효율적인 관련 정책 마련에 도움이 될 것이다.

#### 1. 한국

디지털 유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위한 정부의 지원체계로는 행정안전부, 여성가족부, 문화체육관광부, 교육과학기술부, 방송통신위원회 등이 있다. 정부부처의 디지털 유해매체물 관련 업무를 요약하면 <표 III

-1>과 같다. 각 부처에서 담당하고 있는 업무를 살펴보면 다음과 같다. 행정안전부는 2004년부터 인터넷 중독 해소를 위한 인터넷 중독 예방·상담업무와 건전한 정보문화 조성을 위해 청소년 정보통신 윤리교육, 그리고 사이버범죄 예방 및 교화 교육을 실시하고 있다.

첫째, 인터넷 중독 해소를 위해서 인터넷 중독 진단검사, 예방교육 및 상담, 전문 인력 양성, 실태조사 등 다양한 정책과제를 지속적으로 추진하고 있다. 2002년부터 학교대상 인터넷 중독 예방특강을 중심으로 교육을 강화하여 왔으며 2008년도에 개발된 대상별 예방 가이드북을 전국학교에 배포하는 한편, 전국 300여개에 ‘인터넷 문화교실’을 운영하고, 학교·학부모·교사 등 다양한 대상별 교육을 실시하고 있다.

인터넷 중독 상담은 개인면접(내방, 사이버, 전화) 및 학교과건 상담 등 다양한 수단을 통해 제공되고 있다. 또한, 이러한 상담을 제공함에 있어 전문성을 강화하기 위하여 예방교육 및 상담 등을 수행할 전문 인력을 지속적으로 양성하고 있다. 특히 학교 현장에서의 교사들에 대한 중독 상담 및 대응능력의 강화를 위한 교원 직무연수과정을 운영하고 2011년부터는 이를 온라인 교육과정 프로그램으로 개발하여 운영할 계획이다.

인터넷 중독에 대한 국가적 수요증가에 대응하여 인터넷 중독 예방상담 센터를 중심으로 전국적 지역협력 네트워크를 구성, 운영하고 있다. 특히 사회복지관, 건강가정지원센터, 대학 학생생활연구소 등 대학생 및 성인대상 상담기관을 증가시켜 다각화를 추구하고 있으며 인터넷 중독 생활연계 프로그램의 일환으로 인터넷컴퓨터 캠프 개최와 인터넷 과다 사용 학생들을 학부모와 함께 집단상담, 문화 활동을 통해 치료효과를 높이는 사업을 전개하고 있다.

둘째, 행정안전부는 청소년 정보통신 윤리교육을 위해서 단계별로 특화된 교육(KAP)을 실시하고 있는데 네티켓, 사이버문화, 저작권, 바람직한 인터넷 이용 등의 내용을 주로 다루는 정보윤리특강과 정보문화학교, 그리고 아름누리지킴이 활동단을 운영하고 있다. 정보문화학교는 교과수업, 재량활동, 방과 후 시간을 활용한 반별 수업교육을 통해 청소년의 정보윤리에 대한 올바른 태도를 확립하기 위해 마련된 것이다. 아름누리지킴이는

정보윤리를 앞의 수준에서 생활 속의 실천 수준으로 높이기 위한 청소년 주도의 정보윤리 자율실천 동아리이다. 그 외에 정보윤리관련 전문 인력 양성과 정보통신 윤리 콘텐츠의 개발과 보급에도 힘쓰고 있다.

셋째, 각종 비행으로 인해 법원으로부터 보호관찰 처분을 받은 청소년을 대상으로 보호 관찰소에서 진행하는 2시간 내외의 사이버범죄 예방교육 특강을 지원하고 있다. 또한 사이버범죄 사범의 교화와 재범방지를 위해 사이버범죄 청소년 보호 관찰대상자 교화를 위한 수강명령집행 프로그램을 개발하였다.

여성가족부는 인터넷 상에서의 청소년 보호를 위하여 건강한 아동·청소년 매체환경 조성과 사이버 역기능 대응체계를 마련하고자 다양한 정책을 추진하고 있다.

첫째, 아동·청소년 매체환경 조성을 위해서 청소년 유해매체물 등에 대한 심의·결정 및 고시를 통해 유해매체물이 청소년들에게 유해매체물이 청소년들에게 유통되는 것을 차단하는 한편, 매체환경의 급속한 변화에 따른 시의적, 실효적 규제정책 마련을 위해 관련 법·제도 개선 작업을 실시하는 등 청소년 유해매체환경에 대한 사회적 감시체계를 강화해 나가는데 중점을 두고 있다. 또한, 미디어 속 정보를 취사선택하는 안목을 길러줄 수 있는 매체역량 강화를 위하여 학령 전 아동(유아)의 건전한 매체이용 습관 지원, 청소년 스스로 지킴이(YP)운영 지원, 학부모의 자녀매체지도 능력제고 등을 위한 체계적 교육을 실시하고 있다.

둘째, 사이버 역기능 대응체계를 마련하기 위해 여성가족부를 중심으로 ‘사이버 상 청소년보호 종합대책’을 세우고, 사이버 건전문화 조성을 위한 정부 부처 간 협력체계를 강화하였으며 청소년 인터넷 중독 대응정책 협의회를 구성하였다.

또한, 미디어 교육 프로그램을 확대 보급하고, 인터넷 중독 예방·상담 기반을 구축하며 중독 치료 기반 확대에 역점을 두고 있다. 인터넷 중독 치료를 위해서는 국가적 차원에서의 프로파일 연구와 중독 청소년에 대한 장·단기적 서비스의 총괄적 계획을 마련하기 위해 2005년부터 <심각한 인터넷 중독 청소년을 위한 치료-재활 기반 조성 및 임상적 치료-재활 모델

개발 사업>을 시작했다. 그 외에도 청소년(상담)지원센터를 중심으로 한 상담·치료 연계와 자아존중감 회복을 통한 인터넷 중독 극복 대안 프로그램, 청소년보호를 위한 업계자율정화시스템의 구축, 사이버윤리지수 평가, 청소년보호책임자 교육 실시 등의 대책이 마련되어 있다.

문화체육관광부의 주 업무내용은 인터넷게임시설 제공업 및 게임제공업에 관한 사항, 게임물·게임 산업의 건전한 육성에 관한 사항, 게임물의 공정한 등급분류 및 유통과 이용제공 관련 영업의 건전한 질서 확립에 관한 사항, 게임 이용자의 권익 보호 및 게임물 분쟁조정에 관한 사항, 게임 이용 교육 및 게임 과몰입 예방 등 역기능 대처에 관한 사항, 한국게임산업진흥원 및 게임물등급위원회와 관련된 업무를 담당하고 있다.

교육과학기술부는 아동 및 청소년에 대한 정보통신 윤리교육을 위하여 2001년 한국교육학술정보원과 공동으로 교육 자료인 ‘초·중·고 정보통신 윤리 안내집’을 제작하여 학생, 교직원, 학부모 등에게 보급하였다.

2002년 ‘학교 교육을 통한 정보화 역기능 대응 방안 연구’를 통해 학생들의 가치관 확립을 위한 정보화 역기능 예방교육의 필요성이 대두되어 2003년 정보화 역기능에 대한 교사용 지도서를 제작하여 전국 일선학교에 배포(12,000부)하였다. 2004년 초·중·고의 정보보호교육 강화지원 사업의 일환으로 정보통신 윤리교육 교재 및 교육용 콘텐츠 개발, 교육프로그램, 행사 등을 집적하여 교육포털사이트인 에듀넷을 통해 시·도교육청 및 학교에서 활용할 수 있도록 서비스를 제공하고 있다. 2005년 ‘초·중등 학교 정보통신기술교육 운영지침’을 개정하여 정규교과 중 7시간 이상의 정보통신 윤리교육 및 범교과 차원에서 재량시간을 활용하여 정보통신 윤리교육을 실시해 오고 있으며, 2006년부터는 ‘교원연수 운영 방향’의 정보통신 윤리교육 강화를 위해 신규교사는 2시간 이상, 1급 정교사는 15시간의 직무연수를 의무적으로 실시해 왔다.

2007년부터 교육과정 편성·운영, 교원의 연수실적, 인터넷 중독 자기진단 실적 등에 대하여 시·도교육청 ‘지방교육혁신종합평가’에 반영하여 예산 지원과 연계하였으며, 2008년 학교자율화 조치 이후에는 지침에 근거하여 시·도교육청이 자율적으로 운영하고 있다.

교육과학기술부는 2007년부터 시도교육청을 통해 학생, 학부모, 교원을 대상으로 인터넷 중독 교육을 실시해 왔다. 또한 앞으로의 정부 정책을 반영하기 위해 Wee 프로젝트 사업과 연계하여 인터넷 중독 학생상담, 전국의 Wee-센터를 활용한 상담교사를 대상으로 직무연수를 통해 전문 인력을 양성하고, 자녀의 인터넷 이용을 지도할 수 있는 희망 학부모를 대상으로 ‘학부모 인터넷교실’을 운영하여 일정기간 교육을 거친 후, 홍보대사 또는 전문 강사 등으로 활동할 수 있도록 지원할 계획이다. 또한 입학, 시험, 방학, 졸업 등 교육과정에 따라 학생들이 안전하게 인터넷을 이용할 수 있는 학사일정별 인터넷 생활지침 제작·배포 및 불건전 정보에 대한 학부모신고제인 ‘학부모 사이버패트롤’ 운영을 통해 건전한 사이버문화가 학교현장에 착근될 수 있도록 추진할 예정이다.

현재는 관계부처와 협력하여 청소년 학교특강, 교원 정보통신 윤리교육, 집단상담 등 건전 정보문화교육 프로그램을 통해 학생 생활지도를 지원하고 있다. 또, 시도 교육청 협의체를 구성·운영하고 있고 정보통신 윤리교육 사이트를 개설하여 전 국민이 원하는 콘텐츠를 한 번에 찾아 이용할 수 있는 서비스를 제공하고 있다.

방송통신위원회는 방송과 통신에 관한 전반적인 사업을 실시하고 있으며 유해매체 관련 업무를 추진하기 위해 방송통신심의위원회를 두고 있다. 방송통신심의위원회는 정보통신망을 통해 유통되는 정보의 심의를 효율적으로 수행하기 위하여 통신심의소위원회를 구성하여 운영하고 있다.

청소년에게 유해한 정보는 주로 영리 목적의 성인 사이트, 화상채팅 및 애인대행 사이트, 성인용품 판매 사이트와 비영리 목적의 홈페이지 및 동호회·커뮤니티 사이트, 포털 내 카페·클럽·블로그·미니홈피 등 다양한 유형의 인터넷서비스를 통해 제공되는 음란·선정성 인터넷 정보이며, 이외에 청소년의 정신건강에 악영향을 끼칠 우려가 현저한 학원폭력 및 체벌, 잔혹한 살상·사고 장면 등 ‘폭력·잔혹·혐오’ 관련 정보도 심의대상에 포함된다. 청소년유해매체물의 경우 「청소년보호법」 제8조 및 제10조, 동법시행령 제7조 등에 의거, 전기통신을 통해 유통되는 청소년에게 유해한 정보에 대해서는 청소년 유해매체물로 결정하고, 이에 따른 청소년유해표시 의무 준수

사항에 대한 이행 여부를 점검하고 있다.

청소년유해매체물의 결정은 신고 및 관계기관 요청, 자체인지를 통해 접수된 청소년에게 유해한 정보에 대하여 「청소년보호법」 제10조 및 동법시행령 제7조 등에 의거, 청소년 유해매체물로 심의·결정하고 이를 여성가족부(청소년보호위원회)에 고시를 요청하고 있다.

지난 2008년 12월 18일 청소년보호위원회는 화상채팅 및 애인대행 사이트를 청소년 유해매체물로 특정고시하였다. 이는 화상채팅 및 애인대행 사이트를 통한 청소년들의 유해환경 노출 및 청소년 성범죄 발생으로 사회적 이슈가 되고 있는 상황에서 화상채팅이나 애인대행 사이트의 신속성, 전파성을 감안하여 청소년에게 악영향을 미칠 우려가 현저하다는 방송통신심의위원회의 요청에 의한 것이다.

〈표 Ⅲ-1〉 디지털 유해매체환경 관련 정부부처 및 주요업무

부처명	관련부서	주요업무
행정안전부	정보문화과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인터넷 중독 및 인터넷윤리교육</li> <li>• 정보격차 해소</li> <li>• 정보문화 역기능</li> <li>• 정보윤리</li> <li>• 웹정보접근성 제고 및 소외계층 정보화교육</li> <li>• 인터넷 중독 예방상담</li> </ul>
여성가족부	청소년가족정책실	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년 보호 관련 업무의 총괄 및 계획의 수립·시행</li> <li>• 청소년 보호 관련 법령의 관리·운영 및 제도개선에 관한 사항</li> <li>• 청소년보호위원회의 운영에 관한 사항</li> <li>• 청소년 보호 관계자 교육 등 청소년 보호 중앙점검단의 운영 지원에 관한 사항</li> <li>• 청소년 유해매체물 등 보호에 관한 관계 부처 간 조정·실태조사 및 연구개발에 관한 사항</li> <li>• 청소년 보호와 관련된 기관·단체 협력 등에 관한 사항</li> <li>• 청소년 보호 관련 교육 및 홍보에 관한 사항</li> <li>• 청소년 유해매체물 등 보호·환경 개선에 관한 계획의 수립·시행</li> <li>• 청소년 유해매체물, 유해업소, 유해약물·물건, 유해행위 등 유해환경에 대한 점검, 단속 등에 관한 사항</li> <li>• 매체물·업소·약물·물건 등의 청소년 유해성 여부의 심</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>의·결정 등에 관한 사항</li> <li>·매체물 등에 대한 청소년 유해성 모니터링에 관한 사항</li> <li>·청소년 유해매체물에 대한 감시 및 대책 수립</li> <li>·청소년의 건전한 매체 활용 능력 증진 사업 등의 지원</li> <li>·청소년 인터넷 중독 등 매체 역기능 피해의 예방·치료·재활 지원</li> <li>·청소년 유해약물·유해업소 등의 피해예방 및 보호 지원</li> <li>·청소년유해환경감시단의 운영 및 유해환경 개선 관련 시민단체의 지원 등에 관한 사항</li> <li>·청소년증의 발급 및 운영에 관한 사항</li> <li>·그 밖에 실 내 다른 과의 주관에 속하지 아니하는 사항</li> </ul>
문화체육관광부	게임 콘텐츠 산업과	<ul style="list-style-type: none"> <li>·게임물·게임 산업·캐릭터·만화산업 진흥에 관한 종합계획의 수립 및 시행</li> <li>·게임물·게임 산업·캐릭터·만화산업의 진흥을 위한 조사·연구</li> <li>·게임물·게임 산업·캐릭터·만화산업 관련 전문 인력 양성에 관한 사항</li> <li>·게임물·게임 산업·캐릭터·만화산업 분야의 창의적 제작 활동 및 관련단체의 지원</li> <li>·게임물·게임 산업·캐릭터·만화산업의 유통구조 개선·정보화 및 투자활성화에 관한 사항</li> <li>·게임·캐릭터·만화 등 콘텐츠 판매촉진활동의 지원</li> <li>·게임물·게임 산업·캐릭터·만화산업의 남북교류·해외진출 및 국제교류에 관한 사항</li> <li>·인터넷게임시설 제공업 및 게임제공업에 관한 사항</li> <li>·게임물·게임 산업의 건전한 육성에 관한 사항</li> <li>·게임물의 공정한 등급분류 및 유통과 이용제공 관련 영업의 건전한 질서 확립에 관한 사항</li> <li>·게임 이용자의 권익 보호 및 게임물 분쟁조정에 관한 사항</li> <li>·이스포츠의 지원 육성 및 그와 관련된 제반 활동의 활성화에 관한 사항</li> <li>·게임 이용 교육 및 게임 과몰입 예방 등 역기능 대처에 관한 사항</li> <li>·게임관련 기술 개발 및 표준화에 관한 사항</li> <li>·한국게임산업진흥원 및 게임물등급위원회와 관련된 업무</li> </ul>
교육과학기술부	이러닝 지원과	<ul style="list-style-type: none"> <li>·사이버가정학습 시스템·콘텐츠 개발 및 공동 활용 지원</li> <li>·사이버가정학습 중앙센터 및 추진협의체 운영</li> <li>·한국교육방송공사 수능강의 프로그램 제작·지원</li> <li>·인터넷TV(IPTV) 관련 교육정보화 추진·지원</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 민간기업과의 정보화 협력프로그램 운영·지원</li> <li>• 교육정보화 연구대회 및 사이버가정학습 우수 활용사례 공모전 운영</li> <li>• 교원 교육정보화 연수 운영지원</li> <li>• 저소득층 및 정보소외계층 교육정보 격차해소를 위한 지원사업 추진</li> <li>• 시간·장소·환경에 구애받지 않는 학습(U-러닝) 환경구축 및 운영지원</li> <li>• 부내 에듀넷 운영지원</li> <li>• 교육정보화 정책, 인프라 구축 및 연수 지원에 관한 국제협력 추진</li> <li>• 교육정보 서비스 해외진출 지원</li> <li>• 디지털교과서 개발 및 적용 등에 관한 사항</li> <li>• 디지털교과서 연구학교 지원 및 운영·관리</li> <li>• 한국교육정보진흥협회의 운영 지원</li> <li>• 정보통신 윤리 교육의 강화 등 건전한 정보문화 조성사업 지원</li> <li>• 초·중등학교 교육정보 콘텐츠 저작권에 관한 사항</li> </ul>
방송통신위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년보호책임자 제도 운영에 관한 사항</li> <li>• 사업자 자율규제 증진에 관한 사항</li> <li>• 이달의 좋은 프로그램 선정 및 시상에 관한 사항</li> <li>• 권장 사이트의 선정에 관한 사항</li> <li>• 상황실 운영에 관한 사항</li> <li>• 인터넷 내용등급 서비스의 운영, 보급, 홍보 및 계약에 관한 사항</li> <li>• 불법·유해정보 차단 프로그램의 보급에 관한 사항</li> </ul>

우리나라는 청소년들을 유해한 매체물과 환경으로부터 보호하고 건전한 환경을 조성하기 위해 1997년 「청소년 보호법」을 제정하였다. 이 법은 청소년보호를 포괄적으로 제시하고 있는 대표적 법률로, 유해매체물과 관련하여 가장 중요한 개념이 ‘청소년 유해매체물’이다. 청소년 유해매체물이란 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 고시한 매체물로서 동법 제2조의 정의에 의거해 청소년보호위원회가 청소년에게 유해한 것을 결정하거나 확인하여 고시한 매체물을 말한다.

「청소년 보호법」이 정의하는 매체물의 범위(제7조)는 영화 및 비디오물, 공연 및 오락적 관람물, 전기통신에 의한 정보, 신문과 출판물, 옥외광고선전물, 방송물(보도프로그램 제외), 게임물, 음반 등이다. 「청소년 보호

법」과 그 시행령에 따라, 청소년 유해매체물의 심의 및 결정은 청소년보호위원회와 매체별로 관련되는 법에 따라 해당 매체물을 심의하는 각 심의기관에서 담당한다.

〈표 III-2〉 심의기관별 심의대상 매체물 구분

심의기관	대상 매체물(관련법)
한국간행물윤리위원회	도서 간행물, 만화, 전자출판물, 간행물에 수록 및 게재된 광고물(「신문들의 진흥에 관한 법률」, 「잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률」)
영상물등급위원회	음원, 음악영상화일, 비디오물, 영화, 공연물 및 동매체물과 관련된 광고물(「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」, 「공연법」)
게임물등급위원회	게임물(「게임산업진흥에 관한 법률」)
방송통신심의위원회	방송프로그램 및 방송광고(「방송법」), 전기통신을 통한 부호, 문언, 음향 또는 영상정보, 통신상의 광고(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」)
시와 도(자치단체)	옥외광고물관리법상의 광고 선전물(「옥외광고물 등 관리법」)
청소년보호위원회	전문심의기관이 없는 매체물, 각 심의기관의 심의요청이 있는 매체물, 각 심의기관의 심의를 받지 아니하고 유통되고 있는 매체물 등

출처: 강명현·유홍식(2010.10). 「방송통신분야 아동·청소년 보호 심의정책 연구」. 방송통신심의위원회.

청소년 유해매체물의 심의기준은 「청소년보호법」 제 10조에 나타나 있다. 그 기준을 보면 첫째, 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것, 둘째, 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것, 셋째 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력행사와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것, 넷째 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적·비윤리적인 것, 마지막으로 기타 청소년의 정신적·신

체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것 등이다. 이러한 심의기준에 의거 청소년 유해매체물로 판명될 경우, 청소년에게 유해한 매체물로 확인이 가능하도록 청소년 유해표시를 해야 한다.

〈표 Ⅲ-3〉 청소년 유해매체물 구분 및 표시방법

구분	표시문구	표시방법
1. 음반 및 비디오물	19세 미만 청취불가, 19세 미만 시청불가(다만, 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 및 「음악산업진흥에 관한 법률」 기타 다른 법령에 달리 정한 경우에는 당해 법령이 정하는 바에 의한다)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 표시문구는 적색바탕에 백색 글씨로 기재</li> <li>▶ 표시문구는 한쪽이 60mm 이상, 다른 한쪽이 15mm 이상인 직사각형을 표시하고 그 안에 기재</li> <li>▶ 표시는 당해 매체물에 표시</li> </ul>
2. 게임물	19세 미만 이용불가(다만, 「게임산업진흥에 관한 법률」, 기타 다른 법령에 달리 정한 경우에는 당해 법령이 정하는 바에 의한다.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 비디오물 및 게임물의 경우 프로그램을 시작하기 전에 "이 프로그램은 ○○세 미만의 청소년이 시청(게임물의 경우에는 이용)해서는 안됩니다"라는 자막 표시</li> </ul>
3. 영화·연극·음악·무용, 기타 오락적 관람물	19세 미만 관람불가(다만, 다른 법령이 달리 정한 경우에는 당해 법령이 정하는 바에 의함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 표시문구는 적색바탕에 백색 글씨로 기재</li> <li>▶ 표시문구는 한쪽이 400mm 이상, 다른 한쪽이 100mm 이상인 직사각형을 표시하고 그 안에 기재</li> <li>▶ 표시는 당해 공연장의 매표소와 출입구에 함</li> </ul>
4. 전기통신을 통한 부호문언 음향 또는 영상 정보	19세미만 이용불가(다만, 정보통신망법, 기타 다른 법령에서 청소년유해매체물의 표시에 관한 사항을 정한 경우에는 당해 법령이 정하는 바에 의함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 프로그램을 시작하기 전에 "이 프로그램은 19세 미만 청소년이 이용해서는 안됩니다"라는 자막 표시</li> </ul>
5. 방송 프로그램	19세미만 시청불가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 프로그램의 방송을 시작하기 전에 "이프로그램은 19세 미</li> </ul>

		<p>만 청소년이 시청해서는 안됩니다."라는 자막표시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 프로그램의 방송 중에는 지름 20mm이상, 적색테두리 두께가 3mm이상인 크기의 원형마크안에 "19"라는 숫자를 백색바탕에 흑색으로 개재한 표시를 화면 우측 상단에 함.</li> </ul>
6. 간행물	19세 미만 구독불가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 표시문구는 적색바탕에 백색 글씨로 기재</li> <li>▶ 표시문구는 한쪽이 60mm이상, 다른 한쪽이 15mm이상 직사각형을 표시하고 그 안에 기재</li> <li>▶ 표시는 당해매체물의 앞표지와 뒷표지의 우측상단에 함.</li> </ul>
7. 광고선전물 중 간행물에 포함된 것	19세 미만 구독불가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 간행물의 표지에 간행물의 표시와 같은 방법으로 기재</li> </ul>

출처: 강명현·유홍식(2010.10). 「방송통신분야 아동·청소년 보호 심의정책 연구」. 방송통신심의위원회.

## 1) 인터넷 유해환경 개선 정책

인터넷은 다른 매체들에서 유통될 수 있는 다양한 형태의 정보와 콘텐츠가 모두 유통될 수 있다는 특징을 가지고 있다. 이러한 특성 때문에 다른 매체들보다 많은 불법·유해 정보가 유통되고 있는 것이 현실이며, 이를 제한하고 강제하기 위한 법과 정책들이 다양하게 전개되고 있다.

### (1) 법·제도 동향

인터넷상 유통되는 불법·유해 정보는 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」(이하 「정보통신망법」)의 제44조 7항을 따르며, 이에

대한 사후심의는 방송통신심의위원회에서 담당하고 있다. 불법정보를 규정하고 있는 「정보통신망법」 제44조 7항은 음란, 명예훼손, 사이버스토킹, 해킹·바이러스 유포, 청소년 유해매체물 표시의무 위반, 사행행위, 국가기밀 누설, 국가보안법 위반, 범죄 관련 등의 정보를 불법정보로 규정하고 있다.

〈표 III-4〉 정보통신망법 제44조 7항에서 규정한 불법정보의 유형

구 분	주요내용
제1호(음란)	· 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대 하거나 공연히 전시하는 내용의 정보
제2호(명예훼손)	· 사람을 비방할 목적으로 공공연하게 사실이나 거짓의 사실을 드러내어 타인의 명예를 훼손하는 내용의 정보
제3호(사이버스토킹)	· 공포심이나 불안감을 유발하는 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 도달하도록 하는 내용의 정보
제4호(해킹, 바이러스 유포)	· 정당한 사유없이 정보통신시스템, 데이터 또는 프로그램 등을 훼손·멸실·변경·위조하거나 그 운용을 방해하는 내용의 정보
제5호(청소년유해매체물 표시의무 위반)	· 청소년보호법에 따른 청소년 유해매체물로서 상대방의 연령확인, 표시의무 등 법령에 따른 의무를 이행하지 아니하고 영리를 목적으로 제공하는 내용의 정보
제6호(도박등 사행행위)	· 법령에 따라 금지되는 사행행위에 해당하는 내용의 정보
제7호(국가기밀 누설)	· 법령에 따라 분류된 비밀 등 국가기밀을 누설하는 내용의 정보
제8호(국가보안법위반)	· 국가보안법에서 금지하는 행위를 수행하는 내용의 정보
제9호(범죄관련 정보)	· 그 밖에 범죄를 목적으로 하거나 교사(敎唆) 또는 방조하는 내용의 정보

출처: 방송통신심의위원회(2010a). 「2009통신심의사례집」. 4쪽.

「청소년보호법」은 일일 평균 이용자의 수, 매출액 등을 고려해 청소년 보호책임자 지정을 의무화하고 있다. 따라서 인터넷을 통해 청소년 유해매체물을 매개하거나 제공하는 사업자는 의무적으로 청소년보호책임자를 지정해야 한다. 전년도말 기준 직전 3개월간의 일일평균 이용자가 10만 명을 넘는 인터넷 정보서비스 사업자, 전년도 매출액이 10억 원 이상인 인터넷 정보서비스 사업자이다.

방송통신위원회는 2007년 이후 악성 댓글로 인한 피해 사례가 속출함에 따라, 인터넷 실명제로 알려진 ‘제한적 본인확인제’를 일일평균 이용자가 10만 명을 넘는 모든 인터넷사이트로 2009년 확대하기도 하였다. 아울러, 개정에 이르지 못했지만, ‘사이버 모욕죄’의 도입, 인터넷 서비스 사업자의 책임을 강조하는 인터넷 내용물에 대한 모니터링 의무 강화 등을 포함하는 「정보통신망법」 개정을 추진하기도 하였다. 현재는 국회에 계류 중이다.

## (2) 추진정책

### ① 인터넷 내용등급제

인터넷 정보에 대한 사후심의를 담당하고 있는 방송통신심의위원회는 자율규제방식인 인터넷내용등급제를 실시하고 있다. 이는 인터넷 정보제공자가 방송통신심의위원회의 유해 콘텐츠 분류기준에 따라 등급을 분류하여 자율적으로 제공하고, 방송통신심의위원회가 무료 배포하는 필터링 소프트웨어 중 하나를 설치해 청소년 이용자들의 유해콘텐츠 접근을 차단하는 시스템이다.

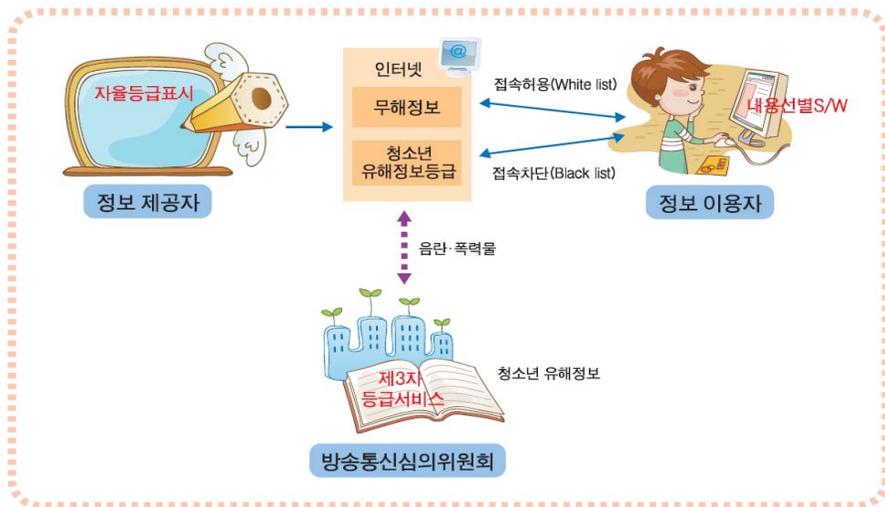
인터넷내용의 등급분류 주요 기준은 ‘노출’, ‘성행위’, ‘폭력’, ‘언어’이며, 이들과 관련된 정보는 세부기준에 의해 5등급(0~4등급)으로 나뉜다. 이와 함께, 마약·무기 사용 및 도박의 조장, 음주·흡연 조장 등이 함께 고려되며, 이들과 관련된 정보는 유무만을 표시하게 된다. 구체적인 등급기준은 다음의 <표 III-5>와 같다. 등급라벨은 자신이 제공하는

사이트의 소스(source) 헤더(header)내부에 이미지 복사를 통해서 사이트에 표시된다.

<표 III -5> 방송통신심의위원회의 인터넷내용등급제 등급분류기준

등급	노출	성행위	폭력	언어	기타
4등급	성기노출	성범죄 또는 노골적인 성행위	잔인한 살해	노골적이고 외설적인 비속어	1. -마약사용 조장 -무기사용 조장 -도박
3등급	전신노출	노골적이지 않은 성행위	살해	심한 비속어	
2등급	부분노출	착의상태의 성적접촉	상해	거친 비속어	
1등급	노출복장	격렬한 키스	격투	일상 비속어	2. -음주조장 -흡연조장
0등급	노출없음	성행위없음	폭력없음	비속어 없음	

출처: 방송통신심의위원회(2010b). 「2009방송통신심의연감」. 214쪽.



[그림 III -1] 방송통신심의위원회의 인터넷내용등급제 서비스 구성

출처: 방송통신심의위원회(2010b). 「2009방송통신심의연감」. 214쪽.

이러한 인터넷 내용등급제는 다른 2가지 요소와 함께 제공된다<sup>36)</sup>. 첫 번째 요소는 ‘제3자 등급표시’이다. 이는 제3자, 정부나 관련인증기관이 인터넷상의 음란 또는 폭력 콘텐츠 등에 대해 인터넷 유해정보로 분류하여, 이를 데이터베이스로 구축해 이용자들에게 제공하는 것이다. 두 번째 요소는 내용선별 필터링 소프트웨어이다. 내용선별 필터링 소프트웨어는 정보제공자가 자율적으로 표기한 등급정보나 제3자의 등급에 관한 내용을 인식해, 정보이용자들이 설정한 등급에 따라 내용을 선별해준다. 이를 통해 어린이와 청소년들에게 유해정보가 제공되는 것을 사전에 예방하는데 기여한다.

이러한 인터넷 내용등급제는 정보제공자 중심으로 자율적으로 실행하도록 만들어진 훌륭한 제도이다. 하지만 아쉽게도 현재 사실상 정보제공자들의 이용참여율이 높지 않다는 것이 문제라 할 수 있다.

## ② ‘e-미디어 다이어트’

2007년 6월 국가청소년위원회(2008년 보건복지가족부로 통합, 2010년 여성가족부로 이관)는 ‘e-미디어 다이어트’ 캠페인을 벌인바 있다. ‘e-미디어 다이어트’는 매월 2째 주 토요일, 즉 첫 번째 놀토를 ‘e-미디어 다이어트 데이’로 정하고, 다양한 야외·문화 행사(글짓기/그리기 등 문화행사, 독거노인을 위한 김장 등 자원봉사참여, 박물관 견학, 여행, 대화/토론, 가족놀이/가족걷기대회, 나무공예/천연염색 등 체험행사 등)로 대체하는 것이다. 이를 통해 청소년의 심신 건강을 보호하고자 하였다. 청소년들의 미디어 이용이 적정한 수준을 넘어, 심신건강을 해칠 정도에 이르렀다는 판단에서 ‘e-미디어 다이어트’ 캠페인을 실시하게 된 것이다(김태기·유홍식·남재량·권혜경·전형준, 2009).

36) 방송통신심의위원회의 ‘그린i-Net’서비스는 인터넷 내용등급제, 내용선별 필터링소프트웨어, 제3자 등급표시제로 구성되어 있다. 위원회는 내용선별 소프트웨어 14종을 ‘그린 i-Net’홈페이지([www.greeninet.or.kr](http://www.greeninet.or.kr))에 무료 보급하고 있으며, 2001년 이후 2009년까지 3백만 건 이상의 누적 다운로드 실적을 보이고 있다.

## 2) 방송 유해정보 개선 정책

### (1) 법·제도 동향

유해방송콘텐츠로부터 청소년을 보호하기 위한 제도로는 방송통신심의위원회에 의한 사후 방송심의제도가 있다. 이는 「방송법」 제 32조에서 방송의 공정성과 공공성을 유지하는지, 공적 책임을 준수하는 지에 대한 여부를 심의할 필요성에 따라, 그리고 「방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률」 제21조에 명시된 방송부문에 대한 심의업무 규정에 따라 행해지는 제도이다.

방송통신심의위원회는 방송과 관련된 청소년 유해매체물을 결정한다. 이에 대한 심의기준으로는 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것, 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것, 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력행사와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것, 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적·비윤리적인 것, 기타 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것 등이다.

방송통신심의위원회는 ‘방송심의에 관한 규정’을 제정하여, (1)헌법의 민주적 기본 질서의 유지와 인권존중에 관한 사항, (2)건전한 가정생활 보호에 관한 사항, (3)아동 및 청소년의 보호와 건전한 인격형성에 관한 사항, (4)공중도덕과 사회윤리에 관한 사항, (5)양성평등에 관한 사항, (6)국제적 우의 증진에 관한 사항, (7)장애인 등 방송소외계층의 권익증진에 관한 사항, (8)민족문화의 창달과 민족의 주체성 함양에 관한 사항, (9)보도·논평의 공정성·공공성에 관한 사항, (10)언어순화에 관한 사항, (11)자연환경 보호에 관한 사항, (12)건전한 소비생활 및 시청자의 권익보호에 관한 사항, (13)법령에 따라 방송광고가 금지되는 품목이나 내용에 관한 사항, (14)방송광고 내용의 공정성·공익성에 관한 사항 등을 사후 심의한다.

## (2) 추진정책

이러한 방송심의제도와 함께 청소년에게 유해할 수 있는 방송프로그램 내용으로부터 청소년을 보호하기 위한 규제장치들이 「방송법」과 「청소년보호법」에 근거해 추가적으로 존재한다. 이를 살펴보면 다음과 같다.

### ① 방송프로그램등급제

방송프로그램등급제는 유해한 방송내용으로부터 어린이·청소년을 보호하면서, 동시에 보호자의 시청지도를 유도하는 정책이다. 이 제도는 2001년부터 영화·드라마 등 일부 방송프로그램 장르에 적용되기 시작되어, 2006년부터는 뉴스·시사장르를 제외한 모든 방송프로그램에 적용되고 있다.

방송프로그램등급제는 아동·청소년을 유해한 내용으로부터 보호하기 위해 방송프로그램의 등급과 특정 유형의 내용(폭력/선정 등)의 존재여부를 화면에 표시·설명하도록 하는 제도를 말한다. 방송통신위원회가 시행하고 있는 방송프로그램 등급제는 ‘연령정보표시제’로, 방송사가 자체적으로 사전심의를 통해 폭력성, 선정성, 언어사용정도 등에 따라 부여한 연령등급을 화면에 표시하는 제도이다. 방송사 사업자가 등급 결정 및 실시의 주체가 된다는 점에서 자율규제의 성격을 가지고 있다. 이에 대한 핵심내용을 살펴보면 다음과 같다(방송위원회, 2006).

첫째, 방송프로그램 등급제는 방송프로그램을 5개 등급<sup>37)</sup> 중 1개로 반드시 분류하여, 이에 따른 등급기호와 부연설명<sup>38)</sup>을 <전 CM 광고 후>에 30

---

37) ‘모든연령시청가’는 모든 연령의 시청자들이 시청하기에 부적절한 내용이 없는 프로그램에 부여되는 등급, ‘7세 이상 시청가’는 7세 미만의 어린이가 시청하기에 부적절한 내용이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 프로그램에 부여되는 등급, ‘12세 이상 시청가’는 12세 미만의 어린이가 시청하기에 부적절한 내용이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 프로그램에 부여되는 등급, ‘15세 이상 시청가’는 15세 미만의 어린이가 시청하기에 부적절한 내용이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 프로그램에 부여되는 등급, ‘19세 이상 시청가’는 19세 미만의 어린이가 시청하기에 부적절한 내용이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 프로그램에 부여되는 등급을 의미함.

초 이상 전체화면의 <1/4크기 이상>으로 반드시 고지해야 한다. 방송 중에는 매 10분마다 30초 이상 등급기호를 화면상에 표시해야 한다.

둘째, 케이블·위성방송의 경우, 중간광고 직후 프로그램이 재개될 때 30초 이상 등급기호를 고지토록 해야 한다.

셋째, 청소년보호법 제2조제3항에 의해 청소년 유해매체물로 간주되는 ‘19세 이상 시청가’ 등급의 프로그램은 청소년을 보호하기 위해 프로그램 시작부터 종료 시까지 등급기호를 표시해야 한다. 예고방송에서도 어린이·청소년에게 유해한 내용 또는 장면을 포함하여서는 안 된다.

하지만 방송프로그램 등급표시제의 실효성에 의문이 제기되고 있다. 조사결과들은 부모들이 방송프로그램 등급표시를 자녀의 TV시청 지도에 적극적으로 활용하지 않고 있음을 보여주고 있다. 예를 들어, 보건복지가족부의 ‘2008년 청소년 디지털문화 이용실태’ 조사 결과에 따르면, 부모들이 ‘연령등급표시제’를 이용해 자주 지도한다는 경우보다는 전혀 지도하지 않는 경우가 3배 정도 높았다<sup>39)</sup>. 중학생과 고등학생들의 부모들은 이 표시를 적용해 자녀의 TV시청을 지도하지 않는 경향이 강하며, 다만 초등학생의 부모가 상대적으로 자녀의 시청지도에 활용하고 있다(보건복지가족부, 2009). 또한 시청률 자료 분석에 따르면, 청소년들이 심야시간대에 ‘19세 이상 시청가’ 성인물을 많이 시청하는 것으로 나타나고 있다. 이러한 결과들은 ‘19세 이상 시청가’ 등급을 보고 청소년들이 더 선택해서 시청하게 되는 ‘금단의 열매(forbidden fruit)’ 효과까지 나타나고 있다.

---

38) 등급기호와 함께 제시되는 등급별 부연설명은 각 등급별로 다음과 같다. ① 모든연령 시청가: “이 프로그램은 모든 연령의 시청자가 시청할 수 있는 프로그램입니다” ② 7세 이상 시청가: “이 프로그램은 7세 미만의 어린이가 시청하기에 부적절하므로 보호자의 시청지도가 필요한 프로그램입니다” ③ 12세 이상 시청가: “이 프로그램은 12세 미만의 어린이가 시청하기에 부적절하므로 보호자의 시청지도가 필요한 프로그램입니다” ④ 15세 이상 시청가: “이 프로그램은 15세 미만의 청소년이 시청하기에 부적절하므로 보호자의 시청지도가 필요한 프로그램입니다” ⑤ 19세 이상 시청가: “이 프로그램은 19세 미만의 청소년이 시청하기에 부적절한 프로그램입니다”

39) 조사결과, 연령정보표시를 이용해 부모가 시청지도를 하는가에 대해, ‘전혀 없다’가 36.7%로 가장 높았고, ‘가끔 있다’ (27.8%) ‘보통이다’ (20.4%) ‘자주 있다’ (10.7%) ‘매우 자주 있다’ (2.1%) 순이었다.

이에 따라 등급제의 실효성을 향상시키기 위해 내용정보 표시제도의 도입이 필요성이 제기되고 있다(강명현, 2008). 내용정보 표시제도는 유해 내용 유형별로 자세하게 설명하는 방식으로 이미 미국에서는 자율적으로 시행되고 있다. 이에 대한 구체적 설명은 미국의 규제편에서 다루고자 한다.

## ② 청소년시청보호시간대

청소년시청보호시간대는 유해한 방송내용으로부터 어린이·청소년을 보호하기 위해 방송사업자의 편성을 규제하는 정책이라 할 수 있다. 청소년보호법 시행령 제18조는 ‘청소년시청보호시간대’를 평일 오후 1시~ 오후 10시까지, 방학기간 및 공휴일은 오전 10시~ 오후 10시까지로 설정하고 있었다. 이 시간대에는 방송프로그램 뿐만 아니라 청소년 유해매체물의 예고편 방송도 청소년의 감수성을 자극하는 장면을 포함하지 못하도록 하고 있다. 유료채널<sup>40)</sup>의 경우에는 18시에서 22시까지였다.

하지만, 오전 시간대 및 새벽 시간대 청소년의 유해방송물 시청이 지속적으로 문제시 되어왔다. 청소년을 유해방송물로부터 보호하기 위한 청소년시청보호시간대가 제대로 성과를 거두고 있는가에 대한 문제제기가 지속적으로 이루어지고 있다.

보건복지가족부의 조사결과에 따르면, ‘밤 11시~새벽 1시’와 ‘새벽 1시~3시’에 청소년의 시청, 특히 고등학생의 시청이 상당히 높은 것으로 나타났다. ‘밤 11시~새벽 1시 이전’의 경우, 고등학생 절반(49.9%)정도가, 중학생의 26.3%가 TV를 시청하고 있는 것으로 나타났다. ‘새벽 1~3시 이전’ 사이에도 고등학생의 6.4%, 중학생의 1.8%가 TV를 시청하고 있는 것으로 나타났다. 따라서 이 시간대, 즉 청소년비보호시간대에 방영되는 매우 선정적인 방송프로그램에 대한 청소년의 노출가능성이 상당히 높은 것으로 파악되었다(보건복지가족부, 2009).

---

40) 방송통신심의위원회의 ‘방송심의규정’은 제2조 6항에서 유료채널은 케이블, 스파이스채널, 미드나잇채널 등과 같은 영화 또는 성인방송채널 등으로 규정하고 있다.

〈표 Ⅲ-6〉 방송프로그램의 연령별 등급기준 및 타 미디어의 등급분류체계

미디어	방송		영화·비디오·음악영상물	게임	청소년유해매체물
	모든 연령 시청가	7세 이상 시청가			
등급분류 체계기준	7세 이상 시청가	전체관람가	전체관람가	전체이용가	9세 이상가
	12세 이상 시청가	12세 이상 관람가	12세 이상 관람가	12세 이용가	12세 이상가
	15세 이상 시청가	15세 이상 관람가	15세 이상 관람가	15세 이용가	15세 이상가
	19세 이상 시청가 (청소년유해매체물)	청소년관람불가 제한상영가	청소년관람불가 제한상영가	청소년이용불가	
근거법률	방송법제33조 방송프로그램의 등급분류및 표시등에 관한 규 칙 제3조	영화및비디오물의 진흥에 관한 법률 제29조 /음악산 업진흥에 관한 법률 제17조	게임산업진흥에 관한 법률 제21조	청소년보호법제9조 청소 년보호법시행령제6조	
방송등급별 분류기준	모든시청가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 폭력적, 선정적 표현 또는 부적절한 언어사용이 없는 것</li> <li>- 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상, 종교, 풍속 등과 관련하여 모든 연령의 시청자에게 정신적, 육체적으로 유해한 표현이 없는 것</li> </ul>			
	7세 이상 시청가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 폭력묘사가 가상의 세계에서 다루어지더라도 폭력의 방법이 구체적이고 현실적으로 표현되지 아니한 것</li> <li>- 일상적인 애정표현을 넘어서는 신체의 노출이나 성정행위를 연상시키는 장면이 없는 것</li> <li>- 어린이의 바른 언어습관 형성을 저해할 수 있는 은어, 속어, 저속한 유행어 등이 사용되지 아니한 것</li> </ul>			

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-폭력을 갈등해결을 위한 긍정적 수단으로 인식하게 할 수 있는 묘사가 없으며, 각각의 폭력묘사는 청소년을 자극하거나 모방을 유발할 정도로 구체적이지 아니한 것</li> <li>-입맞춤 또는 착의상태의 성적접촉묘사가 있더라도 청소년의 성적욕구를 자극할 정도로 구체적이거나 노골적이지 아니한 것</li> <li>-청소년의 바른 언어습관 형성을 저해할 수 있는 은어, 속어, 저속한 유행어 등이 사용되지 아니한 것</li> <li>-폭력묘사가 현실적이고 구체적이라 하더라도 사회정의에 위배하여 정당화되거나 미화되지 아니한 것</li> <li>-성적묘사가 건전한 남녀관계의 애정표현을 벗어나지 아니하고 신체의 부분 노출, 암시적인 성적접촉 및 대화내용이 선정성을 띠지 아니한 것</li> <li>-일상생활에서 사용되는 악의 없는 욕설, 은어, 속어, 유행어 등이 건전한 언어습관을 저해하지 않는 범위 내에서 사용된 것</li> <li>-살생묘사 및 유행장면 등 강도 높은 폭력장면이 현실적이거나 구체적으로 묘사된 것</li> <li>-신체의 부분 노출, 직접적 암시적인 성적접촉, 성행위 등 선정적인 표현이 구체적이거나 노골적으로 묘사된 것</li> <li>-모욕적인 언어나 욕설, 저주, 저속한 동작 등이 사용된 것</li> </ul>
12세 이상 시청가		<ul style="list-style-type: none"> <li>-폭력묘사가 현실적이고 구체적이라 하더라도 사회정의에 위배하여 정당화되거나 미화되지 아니한 것</li> <li>-성적묘사가 건전한 남녀관계의 애정표현을 벗어나지 아니하고 신체의 부분 노출, 암시적인 성적접촉 및 대화내용이 선정성을 띠지 아니한 것</li> <li>-일상생활에서 사용되는 악의 없는 욕설, 은어, 속어, 유행어 등이 건전한 언어습관을 저해하지 않는 범위 내에서 사용된 것</li> <li>-살생묘사 및 유행장면 등 강도 높은 폭력장면이 현실적이거나 구체적으로 묘사된 것</li> <li>-신체의 부분 노출, 직접적 암시적인 성적접촉, 성행위 등 선정적인 표현이 구체적이거나 노골적으로 묘사된 것</li> <li>-모욕적인 언어나 욕설, 저주, 저속한 동작 등이 사용된 것</li> </ul>
15세 이상 시청가		<ul style="list-style-type: none"> <li>-폭력묘사가 현실적이고 구체적이라 하더라도 사회정의에 위배하여 정당화되거나 미화되지 아니한 것</li> <li>-성적묘사가 건전한 남녀관계의 애정표현을 벗어나지 아니하고 신체의 부분 노출, 암시적인 성적접촉 및 대화내용이 선정성을 띠지 아니한 것</li> <li>-일상생활에서 사용되는 악의 없는 욕설, 은어, 속어, 유행어 등이 건전한 언어습관을 저해하지 않는 범위 내에서 사용된 것</li> <li>-살생묘사 및 유행장면 등 강도 높은 폭력장면이 현실적이거나 구체적으로 묘사된 것</li> <li>-신체의 부분 노출, 직접적 암시적인 성적접촉, 성행위 등 선정적인 표현이 구체적이거나 노골적으로 묘사된 것</li> <li>-모욕적인 언어나 욕설, 저주, 저속한 동작 등이 사용된 것</li> </ul>
19세 이상 시청가		<ul style="list-style-type: none"> <li>-폭력묘사가 현실적이고 구체적이라 하더라도 사회정의에 위배하여 정당화되거나 미화되지 아니한 것</li> <li>-성적묘사가 건전한 남녀관계의 애정표현을 벗어나지 아니하고 신체의 부분 노출, 암시적인 성적접촉 및 대화내용이 선정성을 띠지 아니한 것</li> <li>-일상생활에서 사용되는 악의 없는 욕설, 은어, 속어, 유행어 등이 건전한 언어습관을 저해하지 않는 범위 내에서 사용된 것</li> <li>-살생묘사 및 유행장면 등 강도 높은 폭력장면이 현실적이거나 구체적으로 묘사된 것</li> <li>-신체의 부분 노출, 직접적 암시적인 성적접촉, 성행위 등 선정적인 표현이 구체적이거나 노골적으로 묘사된 것</li> <li>-모욕적인 언어나 욕설, 저주, 저속한 동작 등이 사용된 것</li> </ul>

출처 : 이승선(2010). “청소년 보호를 위한 방충심의 체계의 특성과 쟁점”. 「언론과 법」, 8권 2호, 110쪽.

2002년~2007년까지 청소년의 TV시청행태를 분석한 연구보고서(박웅진, 2008)는 청소년의 심야시간대(비보호시청시간대) 시청비율이 점차 늘고 있고, 이에 따라 '19세 이상 시청가' 프로그램의 청소년 시청점유율이 30~50%로 점차 높아지고 있다는 것이다. 일부 '19세 이상 시청가' 프로그램 청소년 시청점유율은 약 50%에 달하는 경우도 발생하고 있다. 청소년 보호시청시간대에 해당하지 않는 아침시간대(아침 6시~10시)에 선정물이 집중적으로 방영되어 청소년의 시청가능성이 매우 높다는 지적이 많았다.

이러한 문제를 해결하기 위해 지난 2010년 2월 24일 청소년보호법 시행령이 개정되었다. 이에 따라 2010년 10월 1일부터 청소년시청보호시간대는 평일 07시~09시, 13시~22시로, 공휴일 및 방학기간은 07시~22시로 확대되었다. 이 확대 내용은 방송통신위원회와 공동으로 한국방송협회, 한국케이블텔레비전협회 등이 홍보를 협의하였고, 교육과학기술부와 공동으로 가정에서의 효과적인 자녀TV시청지도를 포함한 가정통신문을 초등학교 학부모에게 발송할 예정이다.

아울러, 유해한 방송프로그램으로부터 청소년을 보호하기 위한 추가적 기술장치를 의무화해야 한다는 주장이 제기되고 있다. 즉, 청소년 비보호 시간대에 방영되는 '19세 이상 시청가' 방송프로그램으로부터 청소년을 보호하기 위해 청소년 비보호 시간대의 시작과 함께 비밀번호 입력장치의 구현을 의무화해야 한다는 것이다. 또한, TV수상기 출고 시에 유해 방송프로그램을 필터링하는 V-chip(Violence-Chip) 또는 S-chip(Sex-Chip) 장착을 의무화하는 방안이 필요하다는 것이다.

### 3) 휴대전화 유해정보에 대한 정책

휴대전화를 통해 지능화된 음란 동영상 및 스팸 문자(대출, 채팅, 사기), 스팸전화 등이 휴대전화 이용자의 동의 없이 무차별적으로 전송되고 있다. 이러한 유해 정보들은 청소년들의 호기심을 자극하고, 이로 인한 과다 정보 이용료 등이 사회문제화 되기도 한다. 또한 청소년의 휴대전화 중독도 심각한 상황에 이르고 있다. 자가진단을 통해 나타난 청소년의 휴대전화 중독

를41)은 10.1%로, 성인의 4.2%보다 2배 이상 많다. 13~15세 청소년의 경우는 12.9%로 휴대전화 중독 증세가 가장 심각한 것으로 나타났다(한국정보문화진흥원, 2006). 성인용 콘텐츠를 서비스를 송수신한 경험이 있는 청소년도 6.2%로 나타났다. 다른 측면에서 휴대전화의 부정적 영향은 학업에 열중해야 할 수업시간 동안 문자메시지 송수신을 하는 중·고생이 절반이 넘는 54.5%에 달하는 것으로 나타났다(최병목·조규영·연화준·정무환, 2005).

휴대전화 중독 또는 유해 정보로부터 청소년을 보호하는 정책은 2006년 마련된 (1) 청소년 가입 시 그린계약서(청소년 전용가입계약서) 사용, (2) 각종 데이터 정보료, 부가서비스 이용료 등을 부모들이 쉽게 확인할 수 있는 상세요금고지서 발행, (3) 부가서비스 부당가입을 확인할 수 있는 해피콜(happy call)제도 도입, (4) 부모명의로 청소년 휴대전화를 청소년명의로 전환(국정홍보브리핑 보도자료, 2006.12.13) 등이다. 그린계약서로 가입한 청소년은 사용요금에 제약을 받으며, 추가 사용을 위해서는 부모의 동의를 얻어야 재충전할 수 있다. 정보통신부의 방침에 따라 2008년 9월 청소년의 과도한 정보 이용료 문제를 해결하기 위해 청소년 정보 이용료 상한제를 포함한 휴대전화 요금총액 상한제를 도입하였다. 즉, 매월 일정 한도 내에서 문자, 음성통화, 데이터통화를 사용하도록 하는 것이다.

국내 이동통신 3사는 2007년부터 060, 080, 700, 030, 050, 15XX 등의 국번으로 걸려오는 스팸전화 차단서비스, SMS스팸 필터링 서비스를 무료로 제공하고 있기도 하다. 청소년 휴대전화 이용자에게는 신규가입 시에 060발신차단서비스를 제공하고 있기도 하다. 한국정보보호진흥원은 불법스팸대응센터(www.spamcop.or.kr, 국번 없이 118번)을 운영하고 있으며, 매달 스팸차단어(금칙어 TOP10)를 제공하고 있다.

---

41) 휴대전화중독은 금단, 내성, 부적응과 일탈, 강박과 집착이라는 4가지 요소를 포함하는 것으로 정의된다(한국정보문화진흥원, 2006, pp.9~10). (1) 휴대전화 사용을 중단하거나 줄이면 정신적으로 초조, 불안해짐(금단), (2) 휴대전화 사용에 있어서 더 많은 사용을 해야 만족(내성). (3) 휴대전화 사용으로 인해 일상생활에 부적응하거나 본인과 주변 사람들과의 갈등이 있음(부적응&일탈), (4) 휴대전화 사용에 지나치게 의존하거나 집착(강박&집착).

#### 4) 게임 정책

게임물등급위원회는 「게임산업진흥에관한법률」에 의거해 모든 게임물에 대해 사전심의를 시행하고 있다. 컴퓨터게임, 온라인게임, 모바일게임, 비디오 게임물은 ‘전체이용가’, ‘12세 이용가’, ‘15세 이용가’, ‘청소년이용불가(18세)’로 등급분류되며, 등급분류기준은 선정성, 폭력성, 범죄 및 약물, 부적절한 언어, 사행성 등 5가지 요소를 고려한다. 구체적인 등급분류기준은 다음의 표와 같다.

〈표 III-7〉 게임물등급분류기준

구분	전체 이용가	12세 이용가	15세 이용가	청소년 이용불가
선정성	없음	성적 욕구를 자극하지 않음	여성의 가슴과 둔부가 묘사되나 선정적이지 않은 경우	선정적인 노출이 직접적이고 구체적 묘사
폭력성	없음	폭력을 주제로 하나 표현이 경미한 경우	폭력을 주제로 하며 선혈, 신체훼손이 비 사실적	폭력을 주제로 하며 선혈, 신체훼손이 사실적
범죄 및 약물	없음	범죄 및 약물 내용이 있으나 표현이 경미	범죄 및 약물 내용이 있으나 표현이 경미	범죄 및 약물 등 행동 조장
언어	없음	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	언어 표현이 청소년에게 유해하다고 인정되는 경우
사행성	없음	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행성이 높은 행위를 유발하는 경우

출처: 게임물등급위원회 홈페이지(<http://www.grb.or.kr/InformPds/EtcForm.aspx>)

2001년 이후 과도한 온라인게임으로 인한 사망 사건들이 잇달아 발생하기 시작하였다. 2005년에는 과도하게 쉼 없이 장시간 온라인게임을 하는 것과 관련하여 5명이 사망한 바 있고, 2006년에는 3명이 사망하기도 하였다. 2010년에는 하루 10시간 이상씩 온라인게임을 하는 부모 때문에 영아

가 끊어서 사망에 이르는 사건까지 벌어진 바 있다. 온라인게임은 다른 게임들에 비해 사람들 간의 상호작용적 경쟁구조를 가지고 있으며, 결말 없이 끊임없이 생성되는 구조를 가지고 있어 더 중독성이 강한 것으로 알려져 있다. 해외 의사들과 학자들은 한국을 온라인게임 중독의 진앙지로 보고 있다.

최근 자료는 온라인게임 때문에 청소년상담원의 상담을 받는 청소년들이 2007년 이후 급증하여, 2010년에는 2007년 대비 12배 이상 증가함을 보여주고 있다. 온라인게임 과다이용으로 청소년상담원에서 상담을 받은 청소년수가 2007년 3440명, 2008년 4만706명, 2009년 4만5476명, 2010년 8월31일 기준으로 4만4937명으로 증가했다는 것이다.

어린이의 과도한 게임 이용과 중독은 새로운 건강 위협 요소로 지목되기에 이르렀다. 2007년 대통령자문기구 <지속발전가능위원회>는 온라인게임의 과도한 이용과 중독이 ‘환경성질환’, ‘급식 식중독’, ‘열량과다’, ‘운동 부족’ 등과 함께 어린이의 건강을 위협하는 새로운 요소로 포함되어졌다. 즉, 어린이의 신체 건강에 심각한 위협이 될 수 있으며, 신경행동발달장애, 성격 장애 등과 같은 병적 질환을 유발시킬 가능성이 높다는 것이며, 이에 대한 정부적 대책이 필요함을 제기하였다(지속발전가능위원회, 2007).

어린이·청소년의 과도한 게임 이용과 중독을 축소하고 해결하기 위한 법 또는 제도적인 접근은 시도되고 있지만, 아직 구체적으로 현실화되지 못하고 있는 실정이다. 2005년부터 청소년의 심신건강을 보호하고 수면권을 보장하기 위해 온라인게임 이용을 제한하려는 셋다운제도(shutdown) 또는 피로도시스템(fatigue system) 도입을 위한 입법이 추진된 바 있다. 하지만 게임업계의 반발과 정부 부처 간의 이견을 좁히지 못해 입법에까지는 이르지 못하였다. 2010년 11월 현재도 동일한 내용의 도입이 논의되고 있는 상황이다. 조만간 도입될 가능성이 매우 높은 정책이므로 소개하면 다음과 같다.

## (1) 피로도 시스템

피로도 시스템은 어린이·청소년의 온라인게임 이용시간이 사전에 정해진 일정 시간 이상을 넘어설 경우, 게임 이용으로부터 얻은 이익에 해당하는 경험치나 아이템 등을 차등적으로 감소시키는 제도이다. 일정시간을 넘겨 훨씬 더 많이 게임을 이용하는 경우에는 게임 이용으로부터 획득된 이익 전부를 없애는 것이다. 대표적으로 이러한 피로도 시스템은 중국에서 2007년 7월부터 도입해 실시되고 있다. 중국은 다양한 연구를 통해 어린이·청소년에게 건강한 게임시간을 하루 3시간으로 설정하였다. 하루 최대 3시간 온라인게임을 하는 것은 어린이와 청소년에게 정신적·신체적으로 부정적 영향을 많이 주지 않지만, 그 이상은 뇌건강 등에도 문제가 발생한다는 것이다. 3시간~5시간까지 게임을 이용할 경우, 게임이용으로 얻은 이익의 50%를 감소시키고, 5시간이 넘을 경우에는 '0'으로 감소시킨다. 따라서 일정 정도 휴식을 취한 후에야 다시 이용할 수 있도록 만드는 조치이다. 중국은 이러한 피로도시스템을 통해 게임 이용을 통해 얻는 즐거움·뇌건강 등과 같은 이익 및 학습, 생활, 운동, 오락·휴식시간을 합리적 안배할 수 있도록 유도하고자 하였다. 이러한 건강한 게임시간을 위반할 경우 해당 게임서비스는 중단되도록 강력하게 시행되고 있다(유홍식, 2010).

우리나라의 경우, 2008년 최영희 의원과 보건복지가족부(현 여성가족부)로 이와 관련된 업무 이관이 이의 도입을 추진한 바 있으나, 입법에도 성공하지 못하였다. 이러한 논의가 활발히 벌어진 이후 인터넷 게임업체들은 자율적으로 이러한 조치를 강구하겠다는 발표를 한 바 있다. WOW(World of Warcraft)는 2007년부터 피로도 시스템을 적용시키고 있다. 하지만 대부분 이러한 자율적 조치는 취해지지 않았다. 2010년 문화체육관광부는 15개 국내 인터넷게임에 피로도 시스템 도입을 권고한 바 있다. 2010년 10월 현재 <선온라인>, <마비노기 영웅전>, <던전애파이터>, <드래곤네스트>, <C9> 등이 피로도시스템을 도입하고 있다(유홍식, 2010).

## (2) 섯다운제도

섯다운제도는 ‘특정시간대’, 즉 자정부터 새벽 6시까지 청소년이 주로 이용하는 시간대에 청소년 이용자들을 대상으로 인터넷게임 서비스를 전면 중지시키는 것을 말한다. 이러한 제도를 통해 청소년들이 게임을 하느라 빼앗기고 있는 수면권 확보를 해주자는 것이다.

이는 현재 태국에서 실행되고 있다. 태국은 2009년 7월 새로운 온라인게임 제한 가이드라인의 제시를 통해, 15세 미만 어린이들에게는 주중 오후2시~8시까지, 주말·공휴일 오전 10시~오후8시까지에만 온라인게임이 허용한다. 15~18세 청소년의 경우에는 오후 10시까지만 온라인게임을 하도록 허용하고 있다. 이를 위반할 시에는 90일까지 영업정지 또는 사업운영권을 회수하는 강력한 조치가 취해지고 있다(Bangkok Post, 2009.7.22).

우리나라의 경우, 2005년 김재경 의원이 이와 동일한 섯다운제도를 제안하고 입법을 추진한 바 있다. 하지만 아쉽게도 입법에 성공하지는 못했다. 2010년 현재는 김재경 의원이 대표 입법발의를 통해 문화관광부가 핵심적 역할을 하는 게임산업진흥법이 아닌, 여성가족부가 관할하는 아동·청소년을 유해(매체)환경으로부터 보호하는데 핵심을 두고 있는 청소년보호법에 섯다운제도를 두려는 구체적 활동이 진행되고 있다.

## 2. 미국

### 1) 인터넷 유해환경 개선 정책

미국의 경우 유해매체환경에 대처하는 방식은 대부분 자율규제 중심이라 할 수 있다. 하지만 예외적으로 인터넷에서 특정 불법 콘텐츠에 대해서는 민감할 정도로 규제법을 만들고, 강력하게 제재하려는 움직임이 지속되어져 왔다. 미국에서 인터넷 유해환경과 관련하여 가장 문제가 되는 부분이 바로 성인물, 특히 아동성인물이다. 이에 대응하기 위한 활발한 법 제정이 이루

어져 왔다. 하지만 미수정헌법 제1조의 표현의 자유의 제한 및 충돌의 문제로 인해 이러한 관련법들은 위헌 판결을 잇달아 받기도 하였다.

#### (1) 통신품위법(Communications Decency Act of 1996)

미국에서 인터넷에 유통되는 성인물과 관련해 발생한 최초의 논쟁은 1995년 미국 타임(Time)의 보도에 의해 발생하였다. Georgetown Law Journal에 게재된 성인물 관련 논문을 중심으로 작성된 미국 Time지의 인터넷 성인물 관련 커버스토리에 대해 반론과 참여한 논쟁이 미국에서 벌어진 것이다. 이러한 논쟁이 벌어진 이후 인터넷 성인물로부터 아동·청소년을 보호하기 위한 첫 번째 법이 제정되었다. 1996년 「통신품위법(Communications Decency Act of 1996)」이 통신법(Telecommunications Act of 1996)의 제5장에 제정된 것이다. 이 법은 인터넷에서 외설(indecency)을 규제하려고 한 최초의 법이라 할 수 있다. 이 법은 18세 미만 미성년자에게 외설적이거나, 음란한 내용을 인터넷으로 고의로 전송하는 행위를 불법으로 규정하였다. 하지만 수정헌법 제1조에서 보장한 표현의 자유를 침해하며, 외설까지 포함하는 것은 너무 폭넓은 규제라는 이유로 위헌 판결을 받았다(강명현·유홍식, 2010; 이유주, 2008).

#### (2) 어린이온라인보호법(Child Online Protection Act)

「어린이온라인보호법(Child Online Protection Act)」은 위헌판결을 받아 폐기된 「통신품위법」을 대체하기 위한 후속법안으로, 인터넷 성인물을 제한하는 법이라 할 수 있다. 「통신품위법」의 위헌판결 내용 중 하나인 ‘외설적(indecent)’이라는 표현대신에 적용대상을 구체화하여 ‘유해한(harmful)’이라는 표현을 사용하였다. 1998년에 제정되었으나, 이 법 또한 제정 직후 법집행 잠정 정지, 2008년 7월에는 표현의 자유 침해 이유로 위헌판결을 받았다(이춘화·성운숙·조아미·함은정, 2008).

위헌판결을 받았지만 그 내용을 간략히 살펴보면, 이 법은 17세 미만의

미성년자에게 유해한 물질(material)을 인터넷에서 상업적으로 유통시키는 사람들이 자신들의 웹사이트에 미성년자 접근 제한을 의무화하였다. 미성년자들에게 유해한 물질은 동시대 지역공동체 기준에서 외설적인 관심을 보여주고, 성적인 행위나 노출을 보여주는 것을 의미하였다. 하지만 이러한 정의는 사실상 외설보다 광범위하며, 유해한 물질의 판단에 지역공동체 기준을 적용하는 것은 너무 폭넓은 것으로 표현의 자유와 충돌한다는 이유로 위헌 판정을 받았다(이규정·성선제·최경진·차재필·주윤경, 2009; 이춘화 외, 2008).

### (3) 아동외설물과 포르노그래피 방지법(Child Obscenity and Pornography Prevention Act of 2003)

이 법은 「아동포르노그래피 방지법(Child Pornography Prevention Act of 1996)」과 이를 대체한 「성적약탈자로부터 아동보호법(Protection of Children from Sexual Predators Act of 1998)」의 위헌 판정에 따른 대체법이라 할 수 있다.

위헌 판정을 받은 「아동포르노그래피 방지법」은 미성년자 또는 미성년자처럼 보이는 사람의 명백한 성적 행위를 보여주는 시각적 묘사(사진, 영화, 비디오 또는 컴퓨터로 생성된 이미지 등), 미성년자가 명백한 성적 행위를 하고 있는 것처럼 묘사하는 인상을 주는 모든 이미지의 광고 및 유통을 금지하였다. 하지만 이러한 규제가 외설이나 아동포르노를 넘어서 너무 광범위한 규제를 담고 있어, 수정헌법 제1조에 의해 보장된 표현의 자유를 침해한다는 이유로 연방대법원으로부터 위헌판정을 받았다.

후속법안인 「성적약탈자로부터 아동보호법」도 위헌판정을 받았는데, 이 법의 목적은 아동포르노의 제작과 유통, 16세 이하의 미성년자에게 성인물 유통을 금지하고, 아동에 대한 성적 학대 및 반복 범죄자에 대한 가중처벌 등 이었다. 하지만 이 법도 미성년자처럼 보이는 사람의 명백한 성적 행위를 포함한, 즉 ‘가상 아동포르노(virtual child pornography)’까지 규제하는 것은 너무 광범위하기 때문에 표현의 자유 침해를 이유로 2002년 위헌

판정을 받았다.

「아동외설물과 포르노그래피 방지법」은 「PROTECT of 2003」의 일부로, 「성적약탈자로부터 아동보호법」과는 다르게 밀러테스트(Miller Test)에 의해 외설로 판명되는 조항을 넣음으로써 가상 아동포르노를 포함한 아동 포르노를 금지하도록 하였다.

#### (4) KIDS Act

KIDS Act는 ‘Keeping the Internet Devoid of Sexual Predators Act of 2007’로 인터넷에서 성적 약탈자를 관리하는 법이다. 이 법은 성범죄자들로 하여금 ‘성범죄자국가등록소(The National Sex Offender Registry)’에 이메일 주소와 인터넷 아이디 등록을 의무화하도록 하고 있다. 또한, 검찰총장이 MySpace, Facebook 등과 같은 소셜네트워킹 사이트들이 성범죄자 데이터베이스를 반드시 체크한 후에 개인들에게 접근권을 부여하도록 하는 시스템을 유지하도록 의무화하고 있다.

#### (5) PROTECT Our Children Act of 2008

2008년 10월 제정된 이 법의 정식 명칭은 ‘Providing Resources, Officers, and Technology To Eradicate Cyber Threats to Our Children Act of 2008’ (Senate Bill 1738)로 인터넷상의 위협으로부터 아동을 보호하기 위해 재원, 인력, 기술 제공과 관련된다. 이 법은 이전에는 ‘The Combating Child Exploitation Act’로 불리기도 하였다. 이 법은 검찰총장 산하에 아동착취의 예방과 근절을 위한 대책(The National Strategy for Child Exploitation Prevention and Interdiction)을 마련하고 이행하기 위한 특별위원회(special counsel)를 두도록 하고 있으며, 아동착취를 줄이기 위한 장기 목표, 예산, 사법부의 노력 등을 검토하도록 하였다. 또한, 인터넷서비스 제공자에게 성범죄자의 인터넷 아이디와 위치의 제공 및 아동착취 증거물을 보관하도록 의무화하고 있다. 아울러, 지역 컴

퓨터 과학수사대를 위한 재원의 증가, 법집행기구의 능력 향상을 목적으로 하고 있다(OpenCongress, 2008).

## 2) 방송 유해정보 개선 정책

미국의 경우, 방송 유해정보에 대한 정책은 자율적 규제 시스템이라 할 수 있다. 방송에 대한 총괄 규제기관인 미연방통신위원회(FCC)는 사전심의 를 하지 않는 대신, 시청자의 불만 제기에 따라 사후심의를 하고 있다. 시청자들이 자유롭게 불만을 신고할 수 있도록 하기 위해, 2004년부터 방송사가 3개월 방송내용을 녹화하여 보관하도록 하였다. 방송사들이 내부에 심 의부서를 두고, 프로그램 제작 담당자들에게 내용심의와 관련된 가이드라인 의 숙지, 문제 소지가 있는 내용에 대한 사전 검토 및 수정, 모니터링을 통 한 사후 심의를 하고 있다(김경환, 2008).

### (1) 법·제도 동향

대표적인 방송관련법은 1990년도에 제정된 「어린이텔레비전법(Children's Television Act of 1990)」이다. 이 법은 미국 방송사들이 어린이의 교육 과 정보 욕구를 충족시킬 수 있도록 어린이 교육 프로그램을 매주 3시간 이상 방영하도록 의무화하고 있다. 적어도 30분 이상의 분량을 가진 어린 이 교육 프로그램을 주중에 오전 7시에서 밤 10시 사이에 편성·방영하도 록 하고 있다. 어린이를 위한 교육·정보 프로그램이라는 것을 나타내기 위 해 화면의 구석에 'E/I' 아이콘(icon)을 달도록 하고 있다. 민영방송사 (commercial TV station)들에게는 프로그램 시작과 함께 이와 같은 아이 콘이나 관련 내용을 음성으로 고지하도록 하고 있으며, 아이콘을 방영되는 내내 표시하도록 하고 있다. 민영방송사의 교육 프로그램들(12세 이하 대 상 프로그램)에서 광고는 시간당 주중에는 12분, 주말에는 10.5분으로 제 한하고 있다. 이러한 프로그램의 등장인물이 중간광고에 등장하는 것을 금 지하고 있다(FCC, 2010).

이와는 별도로 어린이의 안전한 시청을 보장하기 위한 법이 마련되었다. 2008년 12월에 부시대통령이 서명한 「어린이안전시청법(Children Safe Viewing Act of 2007)」은 부모가 TV의 유해내용으로부터 자녀의 안전한 시청을 보호할 수 있도록 하는 발전된 차단기술의 이용가능성, 이용을 독려할 수 있는 방법을 미연방통신위원회가 조사하도록 의무화한 법이다. 다양한 미디어들 사이에 호환되는 유해콘텐츠 차단 기술이 존재하는지, 이를 적극적으로 이용하도록 독려할 수 있는 방법을 모색하도록 한 것이다 (강명현·유홍식, 2010).

## (2) 추진정책

방송과 관련하여 미연방통신위원회가 추진한 정책은 대표적으로 1997년 1월부터 시행된 ‘부모가이드라인(TV Parental Guideline)’이 있다. 이는 미연방통신위원회가 추진을 하였지만, 사실상 방송사의 자율적 참여로 이루어지는 자율적인 시스템이라 할 수 있다.

부모가이드라인은 「Telecommunication Act of 1996」에 따라 미연방통신위원회가 취한 조치이다. TV프로그램의 선정·폭력성 내용으로부터 어린이를 보호하기 위해 마련되었으며, 지상파 네트워크, 케이블 방송, 프로그램 제작사들의 자율적 참여로 이루어진다. 부모가이드라인은 자녀의 TV시청을 지도하는데 도움을 주도록 방송사가 자체적으로 프로그램의 내용등급과 내용심볼(content symbol)을 표시하도록 의무화하고 있다. 내용등급은 텔레비전 프로그램을 내용에 따라 6개 연령등급 중 하나를 부여하는 시스템을 의미한다. 내용심볼은 구체적으로 어떠한 문제 있는 내용을 포함하고 있는지를 알려주는 것으로, 폭력·성·언어·대화 등과 관련된다(아래의 표 참조). 프로그램 시작 시 15초간 내용등급과 이를 설명하는 자막, 그리고 내용심볼이 화면에 제시되어야 한다.

이러한 내용등급은 브이칩(V-chip)과 연동되도록 하고 있다. 방송사들이 프로그램 내용등급을 ‘수직귀선구간(Vertical Blanking Interval)’에 담아

전달하면, 브이칩이 이를 기초로 해서 어린이를 보호하기 위해 차단하는 방식으로 운영된다(김태기 외, 2009). 브이칩은 TV 프로그램의 폭력적 내용을 차단하는 기술제어장치로, 「Telecommunication Act of 1996」에 의해 2000년 이후 생산되는 13인치 이상의 수상기에는 장착이 의무화되어있다.

〈표 III-8〉 부모가이드라인(TV Parental Guidelines)

등 급	화면제시자막, 설명, 심볼
1) TV-Y All Children	화면제시자막: "This program is designed to be appropriate for all children" 2-6세를 포함해, 유아들을 위해 특별히 고안된 프로그램으로, 어린이들에게 공포를 유발하지 않음
2) TV-Y7 Directed to Older Children	화면제시자막: "This program is designed for children age 7 and above" 어린이에게 적합한 프로그램이지만, 7세 이하의 일부 어린이에게 적합하지 않은 내용이 있는 프로그램을 의미. 약한 판타지 폭력(fantasy violence), 유머적 폭력을 포함할 수도 있으며, 7세 미만 어린이에게 공포를 유발할 수 있는 주제나 요소를 포함할 수 있음. 판타지 폭력이 더 강하게 나타날 경우에는 'TV-Y7-FV' 로 표시.
3) TV-G General Audience	화면제시자막: "Most parents would find this program suitable for all ages." 어린이 대상 프로그램은 아니지만, 모든 연령대 시청자들에게 적절한 내용이며 어린이들 혼자 시청해도 무방한 프로그램. 폭력 내용이 전혀/거의 없거나, 성적인 대화/상황이 전혀/거의 없음
4) TV-PG Parental Guidance Suggested	화면제시자막: "This program contains material that parents may find unsuitable for younger children" 이 등급을 가진 프로그램은 다음과 같은 내용 심볼들 중 하나 또는 최대 4개까지 포함할 수 있음. - V for moderate violence - S for some sexual situations - L for infrequent coarse language - D for some suggestive dialogue
5) TV-14 Parent Strongly	화면제시자막: "This program contains some material that many parents would find unsuitable for

Cautioned	children under 14 years of age" 14세 이상의 시청자들에게 적합한 프로그램으로, 부모들의 시청지도에 각별한 주의를 요하는 프로그램. 이 등급을 가진 프로그램은 다음과 같은 내용 심볼을 포함하고 있을 수 있음. - V for intense violence - S for intense sexual situations - L for strong coarse language - D for intensively suggestive dialogue
6) TV-MA Mature Audience Only	화면제시자막: "This program is specifically designed to be viewed by adults and therefore may be unsuitable for children under 17" 성인시청자를 위한 프로그램으로 17세 이하 어린이의 시청에 부적절한 프로그램. 이 등급을 가진 프로그램은 다음과 같은 내용 심볼을 포함할 수 있음. - V for graphic violence - S for explicit sexual activity - L for crude indecent language

출처: 김태기·유홍식·남재량·권혜경·전형준 (2009). 아동·청소년 매체환경의 유해요인에 따른 사회적 비용. 보건복지가족부(원출처:<http://www.tvguidelines.org>).

### 3) 게임 정책

미국의 경우 게임에 대한 규제는 사업자 중심의 자율적 규제시스템이다. 미국 어린이와 청소년들에게 게임은 TV보다 중요한 오락매체, 오락적 행위로 발돋움했지만, 아직 한국과 같은 심각한 중독문제는 발생하고 있지 않다. 또한 온라인게임보다는 PlayStation, Xbox, Cube 등과 같은 콘솔(console) 또는 비디오 게임이 더 인기를 누리고 있다.

게임물에 대한 등급결정은 비디오게임, 휴대용게임, 온라인게임 소프트웨어를 생산하는 업체들을 중심으로 이루어진 IDSA(Interactive Digital Software Association)가 운영하는 '오락소프트웨어등급위원회(ESRB: Entertainment Software Rating Board)'에서 이루어져 있다. 아래의 표에 제시된 바와 같이, 게임 등급은 적절한 이용연령을 나타내는 '등급심볼

(rating symbols)’ 과 게임 안에 담긴 위험한 내용이 ‘내용설명서(content descriptor)’ 로 구성되어 있다(ESRB 홈페이지 참조).

<표 III-9> ESRB의 등급심볼 및 내용설명서

항 목	부여 설명
EC-Early Childhood	3세 이상에게 적합한 내용을 포함하고 있는 게임. 부모가 부적절하다고 생각할 수 있는 내용을 포함하지 않음.
E(Everyone)	6세 이상에게 적합한 내용을 포함하고 있는 게임. 이 등급을 부여받은 게임은 최소한의 카툰(cartoon), 환상, 약한 폭력을 포함할 수 있으며, 약한 언어를 가끔 사용할 수도 있음.
E10+	10세 이상에게 적합한 내용을 포함하고 있는 게임. 더 많은 카툰, 환상, 약한 폭력, 약한 언어 등을 포함할 수 있으며, 최소한의 암시적 주제들을 사용할 수도 있음.
T(teen)	13세 이상에게 적합한 내용을 포함하고 있는 게임. 이 등급의 게임은 폭력, 암시적 주제, 노골적 유머, 최소한의 피 등을 포함할 수 있으며, 강력한(strong) 언어의 빈번하지 않은 사용이 있을 수 있음.
M(Mature)	17세 이상에게 적합한 내용을 포함하고 있는 게임. 이 등급의 게임은 성숙한 성적 주제, 보다 강렬한 폭력·언어를 포함할 수 있음.
AO(Adults Only)	성인용, 성·폭력의 생생한 묘사.
RP(Rating Pending)	마지막 등급결정 심사과정에 있으며, 최종 등급결정을 기다리고 있음. 이 등급은 게임 출시전 광고에만 사용할 수 있음.

출처: ESRB. Game Ratings & Descriptor Guide(<http://www.esrb.org>)

### 3. EU와 영국

#### 1) 인터넷 유해환경 개선 정책

유럽연합(The European Union)은 인터넷 불법·유해 정보로부터 이용

자, 특히 18세 미만의 아동·청소년을 보호하기 위한 다각적인 노력을 하고 있다. 기본적으로 안전한 인터넷을 만들기 위해 대규모 실행프로그램을 1999년부터 현재까지 운영하고 있다. 1차에 해당하는 실천 프로그램은 2,500만 유로(euro)가 투입된 'Safer Internet Action Plan' 으로, 1999년부터 2002년까지 진행되었다. 이 실천 프로그램을 통해 인터넷에서 유통되는 인종차별, 약자의 괴롭힘, 아동포르노, 어린이에 대한 성적 학대 내용 등과 같은 불법·유해 정보에 대해 회원국들 간 공동 대응하였다. 이에 대한 성공적 평가에 따라 이를 연장하여 2003년부터 2004년까지 1,330만 유로가 투입된 'Safer Internet Action Plan Extension 2003~2004', 2005년에서 2008년까지 5,000만 유로가 투입된 'Safer Internet Plus 2005~2008'가 운영되었다. 현재는 2009년에서 2013년까지 진행되는 'Safer Internet Programme 2009~2013'이 운영되고 있다(Europe's Information Society, 2009).

이 중 2009년부터 2013년까지 총 5,500만 유로가 투입되어 운영되는 'Safer Internet Programme 2009~2013'를 간략하게 살펴보면 다음과 같다. 이 프로그램은 인터넷과 다른 온라인 기술들에 대한 안전한 사용을 촉진하고, 어린이·부모·교육자 등에게 이용자 교육을 실시하며, 불법 정보 및 온라인 유해 행위에 적극적으로 대처하는 것을 주요 목적으로 하고 있다. 이에 따라 벌이고 있는 주요 활동은 (1)인터넷의 장점과 위험, 인터넷을 안전하게 이용하는 방법 등에 대한 이용자의 인식 제고, (2)인터넷 불법·유해 행위에 대처하며, 불법 정보 신고를 위한 핫라인(hotline)과 정보 등에 대해 유럽연합 회원국 및 국제적 공조 촉진, (3)이해관계자들 사이에 협력과 교류, 협동적 규제 시스템의 개발과 이행 격려 등을 통해 더 안전한 인터넷 환경 촉진하며, (4)관련 분야 조사·연구, 안전한 인터넷 사용을 촉진하는 방법·기술 등에 대한 적절한 지식기반 확립 등이다. 구체적인 내용은 <표 III-10>과 같다(Official Journal of the European Union, 2008).

<표 III -10> EU의 ‘Safer Internet Programme 2009-2013’의 주요 내용

활동방향	주요 활동
대중적 인식 증대	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 온라인 기술의 안전한 사용에 대한 공중 인식 향상 및 정보 확산</li> <li>▶ 온라인에서 어린이를 성적으로 학대할 목적으로 접근하거나, 약자를 괴롭히는 행위들에 대한 조언, 부모·아동들이 안전한 인터넷 이용법에 대해 정보를 줄 수 있는 접촉점(contact points) 제공</li> <li>▶ 효율적, 비용대비 효과적인 인식 제공 기법, 장치들의 향상 고취</li> <li>▶ 유럽연합 차원에서 최선의 실천행위들과 국경을 초월한 협력 교환 공고화.</li> <li>▶ 국제적 차원에서 최선의 실천 행위들과 협력의 교환을 확고히 함.</li> </ul>
온라인상의 불법적 내용 및 치명적 불법 행위에 대한	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 온라인 불법 내용 및 치명적 행위들을 보고하기 위한 접촉점과 핫라인을 공중에게 제공하고 촉진시킴</li> <li>▶ 온라인상의 치명적 행위, 특히 어린이를 성적으로 학대할 목적으로 접근하거나 약자를 괴롭히는 행위들에 대한 해결</li> <li>▶ 불법 콘텐츠 및 치명적 행위들을 적절히 다룰 수 있는 기술적 솔루션들의 적용 촉진하고, 이용자에게 이의 적용법에 대해 알림</li> <li>▶ 국가단위 및 유럽연합 차원에서 이해관계자들(stakeholders)사이에 정보·경험·실천방식들의 교환 및 협력 촉진</li> <li>▶ 국제적 차원에서 불법 콘텐츠 및 치명적 행위에 맞서 싸우는 협력, 정보와 경험의 교환을 향상</li> <li>▶ 아직 참여하지 않고 있는 도메인 레지스트리(domain name registries)들의 참여와 현존하는 협력의 강화</li> </ul>
안전한 온라인 환경 촉진	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 이해관계자들 사이에 협력, 정보/ 경험/ 실천방안들의 교환 촉진</li> <li>▶ 이해관계자들이 적절한 자율적/ 협동적 규제 시스템 개발 및 이행하도록 격려</li> <li>▶ 인터넷 서비스 제공자들이 웹페이지에 자율적 규제 장치로써 ‘child safe’ 라벨 부착, 또는 연령제한 표시를 포함하는 경고 메시지나 마크를 붙이도록 격려하고 도움을 줌</li> <li>▶ 안전한 온라인 환경을 만드는데 어린이들의 참여를 고무시킴</li> <li>▶ 치명적 콘텐츠 대처 위한 적절한 도구들에 대한 정보 증가시킴</li> <li>▶ 유럽연합과 국제적으로 취해진 시도들 사이에 일치성 확대</li> </ul>
지식 기반 확립	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 관련 분야 조사/ 연구들에 대해 긴밀하게 협력된 접근을 고무시킴</li> <li>▶ 어린이들의 온라인 기술 사용에 대해 최근 정보를 제공</li> <li>▶ 가입국들로부터 획득된 통계정보 및 트렌드들을 분석</li> <li>▶ 온라인상에서 어린이 희생자들에 대한 조사를 촉진</li> <li>▶ 온라인 기술의 안전한 사용 향상위한 효율적 방법 조사 촉진</li> <li>▶ 어린이에게 현존하거나 새로운 기술 사용의 효과에 대한 지식 증대</li> </ul>

출처: 김태기·유홍식·남재량·권혜경·전형준 (2009). 「아동·청소년 매체환경의 유해 요인에 따른 사회적 비용」. 보건복지가족부. 원출처는 Official Journal of the European Union(2008)임.

아울러 1차 실천 프로그램인 ‘Safer Internet Action Plan’은 인터넷 불법 정보를 이용자들이 직접 신고하고, 접수된 신고를 관련 사법기관에 전달하는 국제적인 인터넷 핫라인(hotline) 공조 조직에 대한 설립과 자금 지원을 시작하였다. 이를 통해 발족된 것이 ‘유럽인터넷핫라인협회(INHOPE: Internet Hotline Providers in Europe)’로 현존하고 있는 시스템이다. 유럽인터넷핫라인협회는 1995년부터 독일, 영국, 네덜란드, 벨기에, 노르웨이 등과 같은 개별국가에서 시작된 인터넷상에서의 불법 행위에 대한 비영리적 감시조직들이 공조의 필요성에 따라 조직된 것이다. 유럽인터넷핫라인협회는 인터넷 불법 정보 및 행위 중, 특히 아동포르노, 아동 성적학대 이미지, 온라인 그루밍(grooming)<sup>42)</sup>, 채팅룸이나 소셜네트워크 웹사이트에서의 불법행위 등에 대한 감시에 역점을 두고 있다. 불법정보를 이용자가 신고하면, 접수된 신고내용을 해당국의 사법기관에 전달하고 인터넷 서비스사업자에게 삭제를 요청한다. 전 세계 핫라인은 INHOPE 회원으로 참여할 수 있으며, 우리나라의 방송통신심의위원회도 핫라인(www.kr.inhope.org)을 운영하며 정회원으로 참여하고 있다. 현재 회원국은 29개국이다. 마이크로소프트(Microsoft)사, AOL, T-Online 등이 재정적 후원자로 참여하고 있다(INHOPE 홈페이지 참조).

유럽연합(EU)은 개별 국가의 강력하고 일관된 법 규범체계를 가지고 있지는 않지만 나름대로 고유한 규범체계를 정밀하게 만들어 실행하고 있다. 명령(Regulation), 준칙(Richtlinie)은 국내에서 법률과 유사한 기능들을 수행한다.<sup>43)</sup>

유럽연합도 정보통신기기로부터 발생하는 청소년에 대한 불법적이고 유해한 정보의 부작용을 배제하거나 최소화하려는 노력을 하고 있다. 특히 청

42) 그루밍(grooming)은 어린이들을 대상으로 한 불법적인 성적 유혹 행위를 의미함.

43) 규범의 종류들을 명령(Regulation), 준칙(Richtlinie), 결정(Decision), 권고(recommend, guideline etc.)라고 번역되어 사용되곤 한다. 교과서마다 용어번역에 대한 통일성은 아직 없다. 명령과 준칙은 유럽연합 회원국들에게 직접적인 효력을 가지고 있기 때문에 수범자는 한국의 법률 공포 후처럼 이를 준수해야만 한다. 통합의 분위기가 짙어 질수록 ‘결정’까지도 직접적인 효력을 인정하고자 하는 노력이 있을 것이다.

소년의 성 피해에 대해 적극적으로 움직이고 있다. 2009년 1월 말에 이탈리아 출신의 유럽의회 여성의원인 Roberta Angelilli는 유럽의회에 “점차 증가하고 있는 아동 및 청소년의 성적 학대로부터 잠재적인 성범죄행위자의 행위를 적극적으로 통제하기 위해” 44) 유럽의회의 입법권을 활용한 적극적인 개입을 주장하였다. 특히 “인터넷을 통한 미성년자에 대한 성 욕구 충족을 위한 계산된 접근작업의 새로운 형태” 45)로 cyber-grooming을 언급하면서 적시성 있는 통제의 필요성을 강조하였다. 적시성의 요구에 가장 충실한 것은 각 국의 관련 입법제정 및 개정으로 각 국은 받아들이고 있다.

청소년들을 향한 불법적이고 유해한 새로운 디지털 정보의 적극적 통제를 위해 자율규제의 존재성 및 필요성을 유럽연합도 광범위하게 인정하고 있다. 이는 외국서버에서 작동하는 매체 내용에 대한 자국으로의 방지의 필요성과도 일맥상통한다. 대표적인 자율기구로는 INHOPE, INACH, YPRT가 있다. 이러한 기구들에 대한 유럽연합의 선택적인 재정적인 지원도 함께 실행되고 있다.

INHOPE(Association of Internet Hotline Provider)<sup>46)</sup>는 1999년 1월에 유럽연합의 ‘Safer Internet Action Plan’의 기금으로 설립되어 유럽에서 인터넷 핫라인의 공조체계 강화를 목적으로 하고 있다. 그 구체적인 실천영역으로는 아동 및 청소년 포르노의 축출, 불법적이고 유해한 매체 내용으로부터 아동 및 청소년의 보호와 각 회원국의 인터넷 핫라인의 조정과 지원을 하고 있다. 2006년 MS와도 지원협정을 맺었다. 현재 29개국의 33개의 연락소가 존재한다.

INACH(International Network Against Cyber Hate)<sup>47)</sup>는 2002년 설립되었다. 인종차별적인 표현 및 아동과 청소년의 불법적이고 유해한 매체

44) <http://www.kurzreporter.de/internetportale-wollen-mehr-sicherheit-cyber-grooming-soll-unterbunden-werden/> 참조.

45) <http://www.kurzreporter.de/internetportale-wollen-mehr-sicherheit-cyber-grooming-soll-unterbunden-werden/> 참조.

46) [www.inhope.net](http://www.inhope.net) 참조.

47) [www.inach.org](http://www.inach.org) 참조.

로부터 보호를 존재근거로 삼고 있다. 실제로는 인종차별 금지로 주방향을 정하고 있다.

YPRT(Youth Protection Round Table)는 유럽위원회로부터 재정적 지원을 받아 '안전한 인터넷을 위한 행동계획' (Safer Internet Action Plan der europäischen Kommission) 프로젝트를 수행하고 있다.<sup>48)</sup> 동 프로그램은 위법 및 유해정보의 통제, 안전한 환경 촉진 및 인터넷 이용의 경우 건전한 의식 함양에 목표를 두고 있다. 그러나 유럽연합의 규범제정까지는 나아가고 있지 않다는 근본적 한계를 띠고 있다.

동 조직과 밀접한 관련이 있는 독일 민간 조직이 saferinternet.de이라는 조직이다. 동 조직의 'Klicksafe'이라는 계몽운동을 통해 독일 내의 4개의 관련 자율적 규제조직과 밀접한 업무 연계활동을 하고 있고, 인터넷 서비스 제공자들의 사회적 책무의 중요성도 일깨우고 있으며, 특히 청소년과 학교 및 가정의 연계교육 및 의사소통을 통해 불법 및 유해정보의 흐름차단에 노력하고 있다.

또한 'Safer Internet Programme 2009~2013'로부터 자금을 지원받는 'Safer Internet Centre', 즉 INSAFE가 있다. INSAFE는 안전한 인터넷 인식제고 또는 안전한 인터넷 이용에 도움을 주고 있는 유럽 30개국에 존재하는 기관(centre)의 공조조직이다. 이는 어린이·청소년들이 인터넷 이용과정에서 좌우될 수 있는 잠재적 위험에 대한 인식을 제고하고, 안전하게 인터넷을 이용할 수 있는 도움을 줄 수 있는 활동을 벌이고 있다. 또한 매년 'Safer Internet Day'라는 국제 행사를 하고 있으며, 필터링 또는 등급개발 연구에 자금을 지원하고 있다(Europe's Information Society 홈페이지 참조).

'Safer Internet Programme 2009~2013'은 새로운 기술에 대한 자율규제도 지원하고 있다. 소셜네트워크 서비스에서의 불법 정보 및 행위, 사생활침해 등에 대처하기 위해 2009년 2월 'Safer Social Networking Principles for the EU'를 발표하였다. 이 원칙은 SNS사업자들에게

---

48) [www.yprt.de](http://www.yprt.de) 참조.

(1) SNS이용자, 교사, 보호자에게 연령에 맞는 방식으로 안전 교육 메시지와 이용정책의 인식을 제고할 것, (2)사업자의 서비스가 타겟수용자의 연령에 적절함을 보장하는 방식으로 수행될 것, (3)어린이와 청소년들이 부적절한 콘텐츠와 행위에 대해 적절히 대처할 수 있도록 보조하는 도구와 기술을 적용할 것, (4)이용약관을 위반하는 콘텐츠와 행위를 신고할 수 있는 간편한 메커니즘을 제공할 것, (5)신고내용을 검토, 제거할 수 있는 실효적 과정을 마련하여 대처할 것, (6)이용자의 개인 정보와 사생활에 안전을 보장하는 장치를 제공하고, 이의 이용을 적극적으로 권장할 것 등을 포함하고 있다. 현재 ‘구글’, ‘야후 유럽’, ‘페이스북’ 등 20개 SNS사업자가 이러한 원칙을 준수하겠다는 자율규제에 참여하고 있다(Europe's Information Society 홈페이지 참조; Safer Social Networking Principles for the EU, 2009).

유럽연합은 영국 인터넷서비스사업자들의 자율감시협의체인 ‘인터넷감시재단(IWF: Internet Watch Foundation)’도 지원하고 있다. 1996년 9월 설립된 인터넷감시재단은 인터넷에서 아동에 대한 성적 학대 콘텐츠에 대한 인터넷 서비스 사업자들의 자율적 감시 및 웹사이트 등급시스템 개발을 지원하기 위해 설립된 것이다. 인터넷감시재단은 핫라인을 운영하고 있으며, 이러한 핫라인은 정부기관, 인터넷서비스기업, 관련 전문가, 사법기관, INHOPE 및 ‘아동착취 및 온라인보호센터(Child Exploitation and Online protection Centre)’ 등과 같은 기관들이 참여하고 있거나 공조체계를 유지하고 있다. 영국을 포함한 다른 나라들에서 호스트(host)되고 있는 아동성학대 이미지, 영국에서 호스트 되고 있는 비사진적인 이미지(non-photographic images)·불법성인물·인종증오 내용을 익명적으로 신고할 수 있다. 불법으로 판명되는 콘텐츠에 한해서는 영국 밖에서 호스트 되고 있는 불법정보는 국제핫라인과 관련사법기관에 고지하고, 영국에서 호스트 되는 불법정보는 경찰에 바로 조사를 의뢰하며, 호스팅 제공자에게 삭제를 요청한다. 인터넷감시재단은 2007년부터 매년마다 ‘인터넷감시재단 인식제고의 날(IWF Awareness Day)’를 개최하기도 한다(인터넷감시재단 홈페이지 참조).

영국은 인터넷에서 어린이들의 안전을 시키기 위해 바이런(Tanya Byron) 박사의 권고사항에 따르는 다양한 활동들을 벌이고 있다. 2007년 9월 영국 수상의 지시에 따라 심리학자인 바이런 박사는 6개월 동안 인터넷 불법 정보와 비디오게임의 위험에 대해 검토한 후, 2008년 ‘바이런리뷰(The Byron Review)’ 를 제시한 바 있다.

바이런리뷰의 주요 권고사항은 (1)인터넷업계가 자율적인 행동강령의 형태로 이루어지는 더 효과적인 규제, 정부·사법기관 등이 핵심적 역할을 하는 더 효과적인 교육을 담당할 ‘영국어린이인터넷안전위원회(UK Council on Children Internet Safety)’ 의 설립, (2)이용자가 만드는 인터넷 콘텐츠에 대한 관리를 위해 독립적으로 관리되는 자율적 실행코드(code of practice) 개발, (3)가정용으로 판매되는 모든 컴퓨터에 부모가 통제할 수 있는 품질평가마크를 획득한 필터링 소프트웨어의 설치, 이용자들이 인터넷 서비스 가입 시에 인터넷 서비스 사업자들로 하여금 이 내용을 고지하도록 할 것, (4) ‘영국어린이인터넷안전위원회’ 가 인터넷 검색서비스 제공업체에 어떤 검색수준이 적용되고 있는지, 이용자들에게 안전한 검색모드를 벗어나지 않도록 명백하게 보여주도록 해야 하며, (5) ‘DirectGov information 사이트’ (<http://www.direct.gov.uk/en/index.htm>)에서 어린이의 안전을 위한 ‘one-stop shop’을 만들 것, (6)인터넷 안전에 대한 부모와 자녀의 능력 향상을 위한 지속적인 서비스와 교육 실시 등이다(Byron Review, 2007).

바이런리뷰의 권고사항을 기반으로 범정부적인 실행계획이 2008년 6월 발표되었다. 이 실행계획에 따라 인터넷에서 성인물, 폭력게임, 괴롭힘, 자살웹사이트 등을 감시하는 ‘영국어린이인터넷안전위원회(UKCISS, UK Council for Child Internet Safety)’ 가 설립되었다. 이 위원회는 정부기관, 학부모, 관련 공공 및 민간단체들로 구성되었다(바이런리뷰 홈페이지 참조; BBC News, 2008.3.27).

## 2) 방송 유해정보 개선 정책

유럽연합은 1984년 「국경 없는 텔레비전녹서(Green Paper on the establishment of a common market in broadcasting)」를 통해 통일된 유럽방송시장(특히, 위성방송과 케이블방송)의 필요성을 제기한 후, 방송영역에서 유럽연합 회원국 모두에게 공통적으로 적용되는 규제의 근간을 형성하기 위해 「국경 없는 텔레비전지침(Television Without Frontier Directive)」을 1989년 제정하였다. 1997년 개정 이후, 2007년에는 미디어 융합 환경에 부합하도록 「시청각미디어서비스지침(Audiovisual Media Services Directive)」으로 재개정되었다. 이 지침은 ‘제3조’에 유럽연합 회원국들의 방송서비스가 청소년의 신체적, 정신적 또는 도덕적 상해를 입히거나 성장에 저해하는 내용을 포함하지 않도록 규정하고 있다(최세경, 2008).

이렇듯 유럽연합에서는 방송 콘텐츠 규제를 명시할 경우 각 세부사항을 명시하는 것보다 방송의 공적책무를 다하기 위한 근본적 제재규칙을 만들면서 구성국의 문화적 가치를 존중하기 위한 각 국가의 자율규제시스템에 맡기고 있다. 따라서 유럽의 각 국가들은 각 나라의 사정과 문화에 맞는 자율규제 시스템을 도입하여 영화, 비디오, TV 부분의 공급자적 자율규제정책을 실시하고 있다.

### (1) 영국

영국의 방송통신규제기구 오프콤(Ofcom: the Office of communication)은 ‘오프콤방송규정(Ofcom Broadcasting Code)’에서 15세 미만 어린이를 보호하기 위해, 어린이에게 부적합한 TV콘텐츠를 방영할 수 있는 시간대인 ‘경계시간대(watershed)’를 정해놓고 있다. 경계시간대는 밤 9시에 시작되며, 오전 5시 30분까지 지속된다. 영화 프리미엄채널과 같은 유료서비스에는 적용되지 않는다. 폭력적이거나 위험한 행위를 포함하는 콘텐츠는

경계시간대 전에 적절히 제한되어야 한다. 아주 예외적인 상황을 제외하고 부적절한 언어(offensive language)는 경계시간대에 방영되어서는 안 된다. 성인물의 경우, 영국영화등급위원회(BBFC)에서 18세 등급을 받은 것과 유사한 성인물은 방영되어져서는 안 되며, 성행위는 경계시간대 이전에 방영되어져서는 안 된다(Ofcom, 2010).

## (2) 네덜란드

네덜란드는 2001년 11월 기존에 ‘영화검사회(Filmkeuring)’와 ‘미디어위원회(Commissariaat voor de Media)’가 담당하던 규제시스템을 연령등급제와 내용표시체계로 구성된 ‘Kiikwijzer’라고 불리는 자율규제 시스템을 도입하였다. 이 시스템은 ‘네덜란드시청각매체등급기구(NICAM: Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media)<sup>49)</sup>에 의해 개발되었으며, 텔레비전·비디오·게임·DVS 등의 등급분류에 동일하게 적용된다. ‘Kijkwijzer’의 연령등급은 ‘모든연령적합’, ‘6세 이하’, ‘12세 이상’, ‘16세 이상’ 등 4가지가 있으며, 내용에 있어서는 공포유발, 차별, 약물과 알코올의 남용, 폭력장면, 비속어, 성적인 장면을 표현하는 6가지의 내용을 표시하도록 하고 있다(장수미, 2004).

## 3) 휴대전화 유해정보에 대한 정책

유럽공동체의 ‘Safer Internet Programme 2009~2013’은 앞서 살펴본 소셜네트워크서비스 이외에 휴대전화에 대해서도 사업자의 자율규제를 지원하고 있다. 휴대전화에서의 성인 콘텐츠로부터 어린이와 청소년을 보호하기 위해 범유럽국가에서 공통으로 적용되도록 하는 ‘European Framework for Safer Mobile Use by Young Teenagers and Children’을 제정하였

---

49) 네덜란드시청각매체등급기구(NICAM)은 뒤에서 설명되는 PEGI시스템에 대한 검증을 맡고 있는 기관이기도 하다.

고, 2007년 모바일 서비스 사업자들이 이에 서명한 바 있다.

이 내용을 보면, 첫째, 휴대전화 서비스 사업자들이 자체 생산하거나 제3자가 만든 성인용 콘텐츠에 대해 통제할 수 있는 적절한 메커니즘을 사용하도록 권고하고 있다. 특히 휴대전화 서비스 사업자들이 어린이들이 사용하는 휴대전화에 대한 부모의 통제권을 강화할 수 있는 방안을 제시하도록 하고 있다. 즉, 어린이들이 사용하는 특정 서비스, 필터링, 요금에 대한 부모의 통제권을 강화하는 방안을 제시하도록 하고 있다. 둘째, 자녀들이 휴대전화를 안전하게 사용할 수 있도록 부모가 취할 수 있는 방법과 조치에 대한 조언과 이의 효과적 접근을 제공하도록 요구하고 있으며, 안전 이용 캠페인 등에 대한 교육과 인식제고를 요구하고 있다. 셋째, 사회의 기준, 다른 미디어에서 사용되는 방식에 기초하여 상업적 콘텐츠를 분류하도록 권고하고 있다. 넷째, 불법 정보에 대해서는 휴대전화 서비스 사업자들이 사법기관과 공조하도록 하고 있고, INHOPE의 핫라인과 공조를 통해 불법 콘텐츠에 대처하도록 하고 있다(European Framework for Safer Mobile Use by Young Teenagers and Children, 2007).

#### 4) 게임 정책

게임에 대한 정책은 유럽연합 회원국 공통으로 사용하는 ‘PEGI연령등급 시스템(Pan European Games Information Age Rating System)’이 있다. PEGI연령등급시스템은 게임업계의 자율적인 등급부여 시스템과 이에 대한 검증시스템으로 구성되어 있다. 즉, PEGI연령등급시스템은 먼저 게임업체의 자발적인 등급분류를 하고, 이러한 자발적 등급분류에 대해 공식 검증기관으로 인증된 네덜란드의 ‘NICAM(The Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media)’이 검증하는 방식으로 이루어진다. 이 시스템은 ‘상호작용적 소프트웨어유럽연합(the Interactive Software Federation of Europe)’이 개발하였고, 유럽 30개 국가들은

2003년부터 시행된 이 시스템을 게임등급분류에 적용하고 있다(PEGI, 2010).

그 내용을 살펴보면 다음과 같다. PEGI연령등급시스템은 아래의 표에 제시된 바와 같이, ‘3+’, ‘7+’, ‘12+’, ‘16+’, ‘18+’ 등 5개 등급으로 구성된 ‘연령등급(age rating)’이 있으며, 미성년자를 보호하기 위해 해당 게임이 특정 연령등급을 받은 이유를 나타내는 ‘설명표(game descriptors)’로 구성된다. 연령등급 마크는 게임포장의 앞뒤 모두에 부착하며, 설명표는 폭력·저속언어·공포·섹스·약물·차별·도박 등 7가지 등을 나타내며, 게임포장 뒷면에 부착한다(PEGI, 2010).

<표 III-11> 유럽의 PEGI시스템

연령등급	설명	설명표	설명
	3세 이상 이용가		게임에 폭력묘사 내용이 포함되어 있음
	7세 이상 이용가		저속한 언어를 포함하고 있음
	12세 이상 이용가		어린이에게 공포나 두려움을 일으킬 수 있는 내용을 포함하고 있음
			nudity 그리고/또는 성적 행위, 성적인 언급을 묘사하고 있음
	16세 이상 이용가		마약 사용을 언급하거나 묘사하고 있음
			차별을 조장할 수 있는 묘사나 내용을 포함하고 있음
	18세 이상 이용가		도박을 조장하거나 가르치는 게임임

출처: PEGI(2010). What do the labels mean?(<http://www.pegi.info/en/index/id/33/>)

## 4. 독일<sup>50)</sup>

### 1) 유해정보 규제정책

#### (1) 일반론

앞에서 EU의 범주와 별도로 독일을 다룬 이유는 우리나라의 청소년 유해매체물 제도가 독일의 제도를 유사하게 도입하였고 우리나라와 비슷한 규제정책을 구현하기 때문이다. 독일도 한국과 마찬가지로 정보사회의 성숙기로 접어든 국가로 불법 및 유해정보의 홍수로부터 자국의 청소년을 보호하기 위한 정책들을 추진 중이다. 해당 정보의 근원지가 인터넷인 것은 주지의 사실이다.

불법 및 유해정보의 규제를 하는데 있어 해당 공공기관의 혼자 힘으로는 그 한계가 명확하다. 종합적인 대책이 필요한 것은 어느 국가를 막론하고 공통된 현상이라고 볼 수 있다. 특히 포털업체의 지도 서비스<sup>51)</sup> 등을 통해 문제의 특정 영역에 있어 강하게 표출하지만 효율적인 정책달성 및 검열논란을 벗어나기 위해 인터넷 사업자의 협조는 필수적이라고 할 수 있다.

이미 독일 청소년들은 정보통신 기기의 활발한 이용을 통하여 의사소통을 행하면서 사회와의 대화창구로 해당 통신기기들을 적극적으로 활용하고 있다. 부모들의 무관심속<sup>52)</sup>에서 발생하는 부작용들을 인지하고 거부운동 등의 행위도 있겠지만 그 긍정적 효과의 상대적인 우월성 때문에 그 활용

50) 위 원고는 임규철 교수(동국대학교 법학과)가 집필하였음.

51) 실제 거리 사진을 찍어 제공하는 인터넷 포털업체의 지도 서비스가 청소년 유해장소까지 여과 없이 보여줘 논란이 일고 있다. 이 서비스는 청소년들도 별다른 인증 없이 자유롭게 이용할 수 있어 문제로 지적된다. 실사지도 서비스가 그렇다. 하지만 집창촌 등 유해업소의 모습도 등장해 말썽이 일고 있다. ‘청소년 출입금지 구역’이라는 팻말이 세워진 장소도 나오고, 일부 장소는 내부 모습까지 보인다. 포털업체들은 논란의 소지를 줄이기 위해 주로 대낮에 사진을 촬영하고 차량번호판이나 사람 얼굴도 모자이크로 가리는 조치를 취할 수는 있겠으나 현실적으로 방대한 용량의 사진정보를 전부 걸러내지 못하는 실정이다.

52) [www.futurezone.orf.at](http://www.futurezone.orf.at) 참조.

은 더 커지면 커졌지 축소되지는 않을 것이다. 이는 국내에서도 마찬가지이다.

## (2) 법령의 통제<sup>53)</sup>

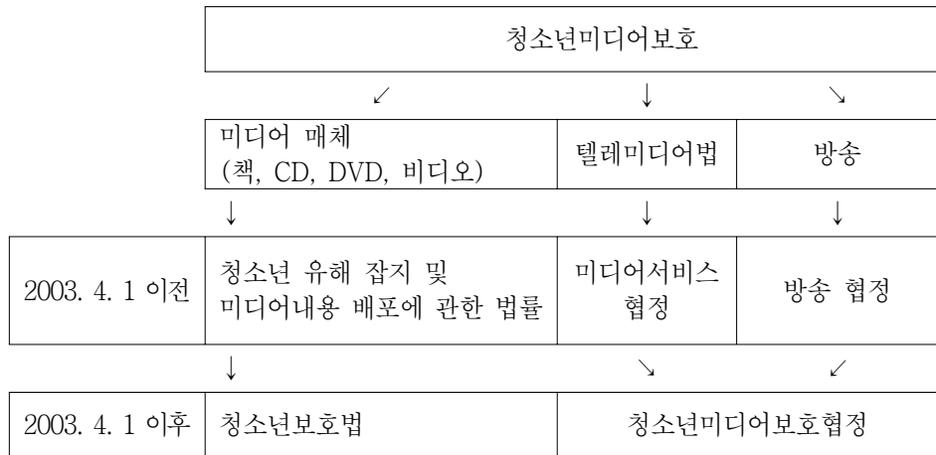
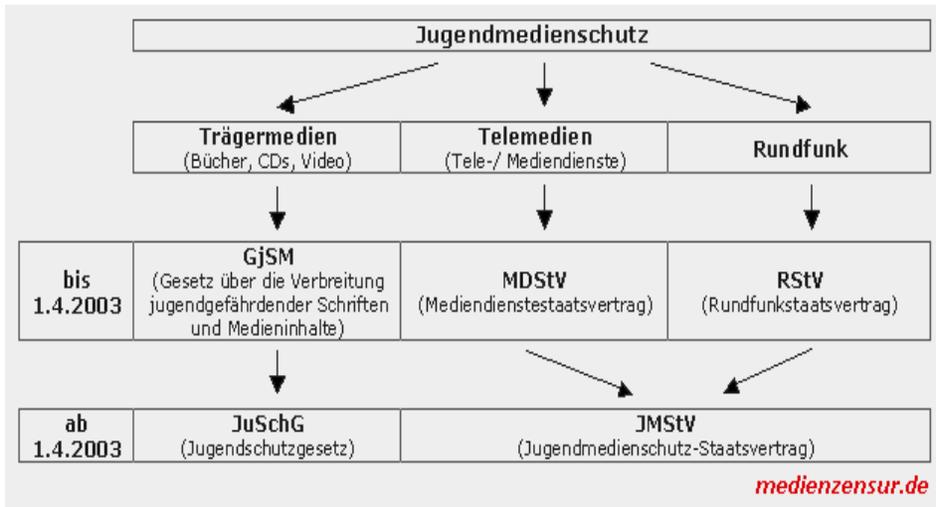
### ① 관련 법률 및 조직도

독일에서의 불법적이고 유해한 정보로부터 청소년을 보호하기 위한 중요한 법률로는 “형법” (Strafgesetzbuch: StGB)과 “청소년보호법” (Jugendschutzgesetz :JuSchG) 그리고 법률과 동등한 효력을 가지고 있는 연방과 주의 협약인 “청소년미디어보호협정” (Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien: JMStV)이 있다.<sup>54)</sup>

---

53) 이하 독일 관련 글은 한국청소년정책연구원의 ‘여성청소년의 인터넷성매매 실태와 대응방안 연구’(2009, 90-121쪽)의 저자의 글을 수정 및 보완하여 작성하였다. 동일한 법령과 동일한 기관에서 불법 및 유해정보를 다루고 있기 때문이다.

54) “Elektronischer-Geschäftsverkehr-Vereinheitlichungsgesetz”(EUGVG)에 의하여 2010년 6월 5일부터 TMG(Telemediengesetz)가 Teledienstegesetz (TDG), Teledienstedatenschutzgesetz(TDDSG), Mediendienste-Staatsvertr-ag(MDStV) 등 3개 법률의 일반법 기능을 갖게 되었다. 무수한 논쟁 속에 타협이 이뤄지는 아니한 상태이기 때문에 위 3개 법안의 특별법으로 국회를 통과하여 시행 중이다. 형식은 특별법이지만 대부분은 위 3개 법안의 일반법적인 규정을 하고 있다. 즉, 위 3개 법안의 내용은 거의 변화가 없었다. 다만 스팸메일의 ‘opt-in’ 정책의 명문화, 개인 정보 보호 강화를 위해 개인적인 웹의 경우 웹 소유자의 정보 익명화 가능, 웹 소유자의 등록 또는 허가제의 배제 등이다.



[그림 III-2] 독일 미디어 관련 법률 조직도

## ② 형법

형법상의 불법적이고 유해한 정보는 아래에서 보는 것처럼 ‘음란문서’로 한정되는 한계성이 뚜렷하게 보인다. 일반법의 속명이라면 속명이라고 할 수 있는 형법 역시 시대의 흐름에 맞는 유연성을 갖기가 힘든 규범이기 때문이다. 그 때문에 인터넷 등 정보통신기기로부터 발생하는 부작용이 속출함에 따라 특별법을 통해 부작용을 배제 또는 최소화하려는 입법자의 노

력은 시대와 국가를 막론하고 존재한다.

불법 및 유해정보와 관련이 있는 형법조항들은 ‘형법 제183a조의 공연 음란죄, 제184조의 음란문서 배포처벌, 제184a조의 폭력적 또는 수간내용의 음란문서의 배포처벌, 제184b조의 아동성인물의 배포, 취득 및 소유와 제184c조의 라디오, 미디어 또는 전신업무를 통한 음란공연의 배포’ 조항들이다.<sup>55)</sup>

### 1) 제183a조(공연음란)

제183a조(공연음란) 공연히 성적 행위를 하고 이로 인하여 고의로 또는 그 정을 알면서 공분을 야기시킨 자는 그 행위가 제 183조에 의해 처벌되지 않는 경우에 1년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

### 2) 제184조(음란문서배포)

제184조(음란문서배포) (1) 음란문서(제11조 제3항)에 관하여 다음 각 호의 1에 해당하는 행위를 한자는 1년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

1. 18세 미만자에게 제공, 양여 또는 접근을 용이하게 하는 행위
2. 18세 미만자가 접근하거나 또는 열람할 수 있는 장소에 전시, 게시, 상영하거나 또는 접근을 용이하게 하는 행위
3. 영업장소 외에서의 소매로, 매점 또는 고객의 출입이 갖지 아니한 기타의 판매소에서, 통신판매에 의하여 또는 영업적 도서대여점이나 독서회에서 타인에게 제공하거나 양여하는 행위
- 3a. 18세 미만자의 출입 또는 그 열람이 불가능한 점포를 제외한 영업적 임대 또는 이와 유사한 영업적 사용보장에 의하여 타인에게 제공하거나

---

55) ‘문서’는 형법 제11조 제3항에서 ‘음성, 영상매체에 의한 기록, 전자기록 및 기타 표현물’이라고 정의하고 있다. 따라서 오프라인 외에도 인터넷 등 정보통신기기로부터 발생하는 불법문서는 모두 문서개념에 포함된다.

나 양여하는 행위

4. 통신판매의 방법으로 반입을 기도하는 행위
5. 18세 미만자가 출입 또는 열람할 수 있는 장소에서 공연히 또는 해당 상점과의 영업거래 외에서의 문서의 반포를 통하여 양여, 광고, 선전하는 행위
6. 타인의 요청 없이 이를 타인에게 송부하는 행위
7. 그 전부 또는 주요부분의 상영을 조건으로 한 대가를 받고 필름을 공개상영하는 행위
8. 음란문서 또는 이를 통하여 취득한 정보를 제1호 내지 제7호의 방법으로 사용하거나 타인의 사용을 가능하게 하기 위하여 제조, 취득, 인도, 보관 또는 수입하는 행위
9. 해당 국가의 형법법규에 위반하여 음란문서 또는 이로부터 취득한 정보를 국외에 반포하거나 공연히 전달하거나 또는 그와 같은 사용을 가능하게 하기 위하여 이를 수출하는 행위

(2) 사람을 보호할 권한이 있는 자가 행위한 경우에는 제2항 제1호는 준용하지 아니한다. 이는 보호할 권한이 있는 자가 제공, 양여 또는 접근하게 하는 것을 통해 자신의 교육의무를 상당히 위반한 경우에도 적용되지 아니한다. 영업적 대여거래에서 행하여진 경우에는 제1항 제3a호를 적용하지 아니한다.

### 3) 제184a조(동물음란물의 반포)

제184a조(동물음란물의 반포) 폭력성 또는 동물과의 성적 행위를 내용으로 하는 음란물(제11조 제3항)에 관하여 다음 각호의 1에 해당하는 행위를 한 자는 3년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

1. 배포하는 행위
2. 공연히 전시, 게시, 상영하거나 또는 기타 접근을 용이하게 하는 행위
3. 위 문서 또는 이를 통하여 취득한 정보를 제1호 또는 제2호의 방법으로

로 사용하거나 타인의 사용을 가능하게 하기 위하여 제조, 취득, 인도, 보관, 공여, 광고, 선전, 수입 또는 수출하는 행위

#### 4) 제184b조(아동음란물의 배포, 취득 및 소유)

제184b조(아동음란물의 배포, 취득 및 소유) (1) 아동에 대한 성적 남용(제176조 내지 제176조b)을 내용으로 하는(아동음란물) 음란물에 관하여 다음 각 호의 1에 해당하는 행위를 한 자는 3월 이상 5년 이하의 자유형에 처한다.

1. 배포하는 행위
2. 공연히 전시, 게시, 상영하거나 또는 기타 접근을 용이하게 하는 행위
3. 위 문서 또는 이를 통하여 취득한 정보를 제1호 또는 제2호의 방법으로 사용하거나 타인의 사용을 가능하게 하기 위하여 제조, 취득, 인도, 보관, 공여, 광고, 선전, 수입 또는 수출하는 행위

(2) 타인에 대하여 실제로 또는 실제와 유사하게 묘사하고 있는 아동음란물을 소유하도록 기도한 자는 동일하게 처벌된다.

(3) 제1항 또는 제2항의 경우에 행위자가 영업적으로 또는 당해 범죄의 계속적 수행을 위하여 조직된 조직의 구성원으로서 행위하고 아동음란물이 실제로 또는 실제와 유사하게 묘사하고 있는 경우에는 6월 이상 10년 이하의 자유형에 처한다.

(4) 자신이 실제로 또는 실제와 유사하게 묘사하고 있는 아동음란물을 소유하도록 기도한 자는 2년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다. 제1문에 언급된 문서를 소유한 자도 동일하게 처벌된다.

(5) 제2항 및 제4항은 적법한 업무·직업적 의무의 이행에 공하는 행위에는 적용되지 아니한다.

(6) 제3항의 경우에 제73조d는 준용된다. 제2항 또는 제4항에 의한 처벌의 대상물은 몰수된다. 제74조a는 준용된다.

### 5) 제184c조(라디오, 미디어, 전신업무를 통한 음란공연의 배포)

제184c조(라디오, 미디어, 전신업무를 통한 음란공연의 배포) 음란공연을 라디오, 미디어업무 또는 전신업무를 통해 배포한 자는 제184조 내지 제184b조에 의해 처벌된다. 제184조 제1항의 경우 제1문은 음란상영이 기술적 또는 기타 방지책을 통해 18세 미만자가 접근이 용이하지 않다는 것이 확실한 경우에는 미디어 또는 전신업무를 통한 배포에는 준용하지 아니한다.

### ③ 청소년보호법(JuSchG)

청소년보호법은 유해정보 차단에 있어 시대에 맞는 유효한 통제를 위해 “청소년 유해인쇄물 및 미디어내용 배포에 관한 법률” (Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte)과 “공공장소에서의 청소년보호에 관한 법률” (Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit)의 통합법이다. 청소년들의 정보통신기기의 적극적인 활용으로 인한 기기를 통한 불법 및 유해정보의 범람을 효율적으로 막기 위해 2002년 제정 후 2003년 4월 이후 시행되고 있다. 시행령을 포함한 추가적인 개정을 통하여 시대의 흐름의 변화에 적극적으로 동참하고 있다. 동 법은 on 또는 off를 구별하지 않고 적용되고 있으며 온라인 매체 쪽의 정보홍수로 인해 현재 동 법의 주된 정책방향은 그 쪽으로 향해지고 있다. 이는 시간이 지날수록 더 편중될 수밖에 없을 것으로 본다.

<표 Ⅲ-12> 독일 청소년보호법 내용

구 성	내 용 <sup>56)</sup>
제2절(공공장소)	숙식업소 및 클럽(제4조), 게임장 및 도박장(제6조), 유해행사 및 유해영역시설, 유해장소(제7조, 제8조), 술 및 담배판매(제9조, 제10조)
제3절(미디어영역)	영화 및 게임영상물(제12조), tv 및 tv 모니터를 통한 게임영상물(제13조), 영상 또는 게임프로그램(제14조), 청소년유해정보(제15조)
제4절(‘청소년유해미디어연방심사원’ 설립 근거 및 권한)	청소년유해정보 목록표 등재 결정 권한과 절차
제5절(위임명령 근거)	시행령 및 시행규칙의 발동 근거 <sup>57)</sup>
제6절(처벌규정)	형사처벌 및 과태료 부과 규정

1) 제14조(연령제한 표시 의무화)

아동 및 청소년의 자기 책임성 및 공동체 인격에 유해한 영상 또는 영상 및 게임프로그램에 연령제한 없이 배포될 수는 없다.

관련 주 최고관청 및 자율규제 단체들은 규정된 절차에 따라 ‘영상 및 컴퓨터프로그램’ 영역에 있어 ‘연령등급’ 을 표시해야 한다. 동 법은 ‘제한 없음, 6살, 12살, 16살 배포 금지’ 로 4등급 규정을 두고 있다.

의무표시 규정의 상황(전제조건)이 종료되었다고 판단된 경우에만 관련 주 최고관청 및 자율규제 단체들은 규정된 절차에 따라 연령등급을 의무화하지 않을 수가 있다. 연령제한을 위한 유해정보 유무가 의심스러울 경우에는 ‘청소년유해미디어연방심사원’ (BPjM)의 결정에 따른다. 정보제공, 훈

56) 김혜경, 청소년유해성의 새로운 정의기준과 법적 정비, 형사정책연구 제20권 제1호, 675-676쪽 참조.

57) JuSchG § 26.

령 또는 교육목적일지라도 공연히 유해정보가 아닌 경우에만 표시의무는 면제될 수 있다.<sup>58)</sup>

## 2) 제18조(유해정보목록의 등재)

BPjM은 JMStV 제4조 제3항에 따라 조건에 맞는 유해정보일 경우 유해정보 등재를 해야만 한다. 기속행위이다. 형법에서 관련 조항 위반인 정보도 통지를 받아 등재된다. 최대 25 년간의 등재의무가 가능하다. BPjM에서 결정된 청소년 유해정보는 주(州)법에도 관련 기관에도 그대로 등재되어야만 한다. 통제의 효율성을 위한 강제규정이다.

A, B, C, D의 4개 영역으로 구분하여 등재를 실시하도록 하고 있다. 즉, ‘목록공개 의무 정보, 절대적 배포금지 정보로 목록공개정보, 목록 비공개정보, 절대적 배포금지 정보로 목록비공개정보’ 등이다.

정치, 사회, 종교, 가치관의 내용이나 학문, 예술, 교육목적의 정보 또는 묘사방법이 사회의 공동의 이익에 부합될 경우에는 유해정보로 등재가 되어서는 안 된다. ‘사회적 의미’가 작을 경우에는 등재가 되지 않을 수도 있다.<sup>59)</sup> 그 의미는 학설과 판례에 따라 정해질 수 있으나 관련 사항에 있어 사회구성원의 의식 변화와 동일한 궤적을 형성하리라고 본다.

## 3) 부모의 의무

불법 및 유해정보로부터 청소년보호는 법에 따른 보호도 중요하지만 부모의 역할도 중요한 것은 주지의 사실이다.

통상 유해정보로부터 자녀의 보호 관련 부모의 책임은 자율규제기관의 약관에 규정을 하고 있다. ‘청소년은 미성년자이기 때문에 정보서비스 제공

58) JuSchG § 14 Abs. 3, 6.

59) JuSchG § 18 Abs. 3, 4, 6,7.

자는 청소년보호정책을 약관에 규정하여 정보서비스 이용에 따른 책임을 부모에게 부과한다.’ 60) 등의 형식을 빌려 규정하고 있다. 형사책임에 있어서는 ‘자기책임의 원칙’이 강하게 적용되기 때문에 법령을 통해 규정하는 경우는 드물다. 규정한다 하더라도 처벌이 없는 선언적 규정으로 규정할 듯하다. 약관을 통한 부모의 책임규정은 민사의 손해배상 산정에 있어 중요한 기준이 될 수는 있을 듯하다.

#### ④ 청소년미디어보호협정(JMStV)

JMStV<sup>61)</sup>는 기존의 정보통신을 매개체로 한 불법 및 유해정보 통제를 주 영역으로 하던 “미디어서비스협약”(Mediendienstestaatsvertrag:MDStV)에서 아동 및 청소년 보호 관련 조항들을 따로 떼어내 만든 법이다.

JMStV은 불법적이고 유해한 고전 및 신 미디어로부터 청소년을 보호하기 위해 청소년보호법(JuSchG)과 쌍두마차 역할을 하고 있는 법이다. 동 협정에 따라 ‘민간 및 공영방송, 라디오와 인터넷’이 그 보호영역에 속한다. JMStV은 국내의 “방송통신위원회 설치법” 및 “정보통신망법”과 유사한 기능을 수행하고 있다.

JMStV은 아동 및 청소년<sup>62)</sup>의 성장과 교육에 나쁜 영향을 주거나 위해를 가하는 방송 및 인터넷 등의 매체내용으로부터 아동과 청소년을 통일적이고 효율적으로 보호하고 인터넷 또는 라디오 같은 통신미디어가 제공하는 내용 중 인간존엄 또는 그 밖에 형법에 의하여 보호되는 법익을 침해한 내용으로부터 보호하는 것을 목적으로 한다.<sup>63)</sup> 즉, 정보통신기기를 통한 불

---

60) 휴대전화(SK텔레콤, LGU+, KT), 포털(다음, 네이버, 야후), 커뮤니티(싸이월드, 버디버디), 게임업체(엔씨소프트, 넷마블, 넥슨, 한게임) 등은 약관을 통해 부모의 청소년 보호정책을 실시하고 있다.

61) Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag - JMStV).

62) 동 협정에서 아동이란 14세 미만의 자, 청소년이란 14세 이상 18세 미만의 자(18세 이상은 성인)를 말한다. 한국은 12세에서 18세까지를 말한다.

63) JMStV § 1.

법 및 유해정보의 흐름을 차단하고자 하는 것에 입법의 목적이 있다. 동 법 제4조, 제5조, 제11조 등에 이를 규정하고 있다.

목적달성을 위한 효율성 차원에서 인터넷서비스제공자(Portalanbieter)를 적극적으로 활용하고 있다. 청소년보호법에서는 찾기가 힘든 규정들이다. 타당한 입법방향이라고 볼 수가 있다. 동 서비스제공자들의 게시판의 잘 보이는 곳에서 뚜렷하게 운영이 되는 성인인증협정(Altersverfittifikationsystem: AVS)이 그 대표적이라고 볼 수가 있다.<sup>64)</sup> 국내의 주민등록증과 같은 제도가 없으나 의료보험증이나 자동차면허 등을 활용하여 인증을 시도하고 있다. 우회로가 많아 불법 및 유해정보 차단을 위한 뛰어난 제도라고는 볼 수 없지만 흐름의 차단기능은 어느 정도 수행하고 있다고 판단된다. 동 제도에 대해 KJM은 성공적인 정책수단이라고 판단하고 있다. 반면에 관련 전문가 집단은 그 성과에 대해 회의적인 태도를 보이고 있으며,<sup>65)</sup> 행정법원도 광범위한 개인인증번호와 함께 사용되는 성인인증제도는 관련 법률이 요구하는 적절한 보호수단이라고 보기는 힘들다고 판단하고 있어 제한적인 사용을 권고하고 있다.<sup>66)</sup>

JMStV은 ‘청소년보호관 제도’를 운영하고 있다. 주를 뛰어 넘은 방송, 검색엔진 웹을 포함하여 유해정보를 포함하고 있는 영리목적의 인터넷 서비스제공자 등은 동 제도를 운영해야 한다. 다만 직원 50명 미만 또는 업체(지역방송 포함)가 관련 자율규제 조직<sup>67)</sup>에 가입하고 청소년보호임무의 의무규정을 준수하고자 하는 경우에는 동 제도의 운영을 하지 않을 수도 있다. 청소년 보호관은 업무의 독립이 인정이 되는 해당 분야의 전문가이며 연방 및 주(州)로부터 인적 물적 지원이 있어야 한다. 청소년보호관끼리 상호 정보를 의무적으로 교환하여야 한다. 업무추진으로 인한 신분상의 불이익은 없어야 한다. 또한 동 보호관은 이용자의 대화 상대방이며 동 서비스

64) JMStV § 12(Kennzeichnungspflicht).

65) Alterskontrollierte geschlossene Benutzergruppen im Internet, MMR, 4. 2004.

66) BVerwG 6 C 13.01(20.02.2002).

67) 동 협정에 따른 관련 자율규제기관으로는 ‘Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter’(FSM) 및 ‘Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen’(FSF)가 있다. 두 기구는 동 기구에 대한 인증 및 인증철회권을 가진 KJM의 통제를 받는다.

제공자의 상담자이기도 하다. 동시에 게시물에 대한 제한 또는 변경 제안권을 가지고 있다.<sup>68)</sup>

1) ‘불법정보’ 게시 금지(제4조)<sup>69)</sup>

JMStV 제4조(금지되는 내용)는 인터넷 및 방송미디어에서 전쟁찬양 또는 폭력적인 포르노 등 청소년보호와 관련되는 내용을 통하여 아동이나 청소년이 심리적, 정신적 또는 육체적 피해를 입을 수 있는 위험한 행위를 금지하는 내용을 담고 있다.

JMStV 제4조에 등재된 내용은 방송 및 인터넷을 통해 배포할 수 없다. 즉, 제4조에 등재된 내용들은 절대적으로 그 배포가 금지된 내용들이다. 다만, 제4조 제2항 제2문의 경우, 성인 이용자가 제한적으로 접근할 수 있도록 확실한 조치를 취한 인터넷의 경우에는 그 배포가 허용된다.<sup>70)</sup>

JMStV 제4조 제2항 제1문 제3호 및 제2문에 위반한 경우에는 JMStV 제23조에 따라서 형사처벌이 가능하다. 이에 따라 예를 들어 효과적인 연령인증체계<sup>71)</sup>를 충분히 갖추고 있지 못한 경우에는 형사처벌이 가능하게 된다. 그 밖에 제4조를 위반한 행위는 질서위반행위가 된다. 즉, 과태료 부과대상이 된다.

제4조(금지되는 내용)

(1) 형사책임과는 별개로 다음의 어느 하나에 해당하는 내용을 제공하는 것은 금지된다.

1. 제공내용이 형법 제86조의 선전수단을 묘사하는 행위로서 자유민주적

---

68) JMStV § 7(Jugendschutzbeauftragte).

69) JMStV § 4(Unzulässige Angebote).

70) 인터넷상에서 ‘폐쇄적인 이용자그룹’(geschlossene Benutzergruppe)에서의 단순포르노 영상 및 중하게 청소년을 위험에 빠트리거나 금지된 게시물 등은 예외적으로 허용될 수가 있다.

71) Altersverifikationssysteme(AV-Systeme) 또는 Altersprüfungssysteme 등

기본질서 또는 국제적 이해와 합의에 반하는 것일 경우.

2. 제공내용이 형법 제86a조의 위헌적 조직의 표시를 사용하는 경우.

3. 제공내용이 국민의 일부 또는 민족적, 인종적, 종교적 집단 또는 민족성으로 특정되는 집단 자체의 일부에 대한 증오를 선동하거나, 이들에 대하여 폭력적 조치 또는 자의적 조치를 요구하거나 국민의 일부 또는 앞에서 기재된 집단이 모욕을 당하거나, 악의적으로 경멸하거나 명예를 훼손하는 식으로 타인의 인간존엄을 침해하는 경우.

4. 제공내용이 국가사회주의(히틀러 시대)의 지배 하에서 범해진 국제형법전 제6조 제1항 및 제7조 제1항에 기재된 유형의 행위가 공공의 평화를 교란, 부정 또는 경시하기에 적절한 경우.

5. 제공내용이 사람에 대한 잔혹하거나 그 밖에 비인간적인 폭력행위를 예찬하거나 경시하는 식으로 표현하거나 그 과정의 잔혹성이나 비인간성을 인간존엄성을 침해하는 식으로 표현하는 방향으로 묘사하는 경우. 이것은 시각적으로 표현하는 경우에도 준용된다.

6. 제공내용이 형법 제126조 제1항에 기재된 위법행위를 하도록 지도하는 경우.

7. 제공내용이 전쟁을 예찬하는 경우.

8. 제공내용이 표현이나 보도에 대한 정당한 이익이 없음에도 불구하고 실제사건을 재생하면서 특히 사망 또는 중대한 신체 또는 정신적인 고통에 놓여있거나 있었던 사람들을 표현하여 인간존엄성을 침해하는 경우.

9. 제공내용이 비자연적인 성을 강조하는 신체상태의 아동 또는 청소년을 표현하는 경우. 이것은 시각적으로 표현하는 경우에도 준용된다.

10. 제공내용이 음란적인 내용 및 아동 또는 소년에 대한 간음 또는 인간과 동물간의 성행위를 대상으로 하는 폭력행위를 담고 있는 경우. 이것은 시각적으로 표현하는 경우에도 준용된다.

11. 제공내용이 청소년보호법 제18조의 청소년유해미디어 목록 B부와 D부 수록되어 있는 경우 또는 이 목록에 수록된 저작물과 내용상 전부 또는 본질적으로 동일한 경우. 제1호 내지 제4호 및 제6호의 사례는 형법 제86조 제3항이 준용되고, 제5호의 사례는 형법 제131조 제3항이 준용된다.

(2) 형사책임과는 별개로 제공되는 내용이 다음 어느 하나에 해당하는 경우에는 금지된다.

1. 제공내용이 음란적인 경우.
2. 제공내용이 청소년보호법 제18조의 청소년유해미디어 목록 A부와 C부에 수록되어 있거나 이 목록에 수록된 저작물과 내용상 전부 또는 본질적으로 동일한 경우.
3. 제공내용이 배포범위의 특별한 작용형식을 고려해볼 때 아동과 청소년의 성장 또는 아동과 청소년의 자기책임적이고 공동체에서 생활할 능력을 갖춘 인격성에 대한 교육을 매우 위태롭게 하기에 명백하게 적합한 경우.
4. 인터넷의 경우 서비스 제공자 측에서 제공되는 내용이 성인에게만 접근하도록 확실하게 조치를 취한 경우(폐쇄적 이용자그룹)에는 그 제공되는 내용은 허용된다.

(3) 제공내용이 청소년보호법 제18조의 청소년유해미디어 목록에 수록된 이후에는 그 내용이 본질적으로 변경된 경우에도 BPjM이 결정할 때까지 제1항과 제2항의 금지는 효력을 유지한다.

## 2) ‘성장위해정보’ 금지<sup>72)</sup>

JMStV 제5조는 JMStV 제4조에 해당하는 내용보다 그 강도가 낮지만 그럼에도 불구하고 그 내용이 청소년의 건전한 성장을 해칠 수 있는 위험 잠재력을 가지고 있다는 점을 고려하여 청소년의 성장을 저해하는 내용(Entwicklungsbeeinträchtigung)에 대하여 청소년에게 접근할 수 없도록 단계별로 법적인 조치<sup>73)</sup>를 취할 수 있도록 하고 있다. 불법정보 유통금지의 강제력과는 달리 유통 가능 또는 금지의 선택을 할 수 있고 단계별로도 그 제한은 가능하다는 것에 차이점이 있다. 선택하는데 있어 판정의 주된 기준은 ‘폭력 또는 선정성(섹스)의 강도, 자기책임성 또는 공동체 위해의

72) JMStV § 5(Entwicklungsbeeinträchtigung Angebote).

73) 심사절차에 대해서는 <http://www.kjm-online.de/public> 참조.

강도' 이다.

JMStV 제5조는 아동 및 청소년에게 유해한 미디어 내용을 규율하고 있다는 점에서 JMStV 제4조와 밀접한 관련을 맺고 있다. 다만, 제5조는 방송 및 인터넷 서비스 제공자로 하여금 청소년의 성장에 유해한 내용을 걸러낼 수 있는 소프트웨어를 갖추게 하거나 특정한 방송시간대에 방송하도록 함으로써 방송 및 인터넷 서비스 제공자의 주의의무를 명시해두고 있다는 점에서 제4조와 차이가 난다.

JMStV 제5조 제1항에 대한 위반은 JMStV 제2조 제1항에 따라서 질서 위반행위가 된다.

#### 제5조(성장위해정보)

(1) 방송 및 인터넷 서비스 제공자는 아동 또는 청소년이 자기책임적이고 공동체에서 생활할 수 있는 인격성을 갖춘 사람으로 성장하는 것을 저해하기에 적합한 내용을 배포 또는 접근이 가능하도록 하는 경우에는 관련되는 연령층의 아동 또는 청소년이 일반적인 방식으로 그 내용을 알 수 없도록 주의를 기울여야 한다.

(2) 당해 내용이 청소년보호법에 따라 각각의 연령대에 해당하는 아동 또는 청소년에게 공개되지 않는 것일 경우에는 당해 내용은 제1항에서 기재된 성장을 저해하기에 적합한 내용으로 추정된다. 이것은 평가된 내용이 내용상 본질적으로 동일한 내용에 대해서도 적용된다.

(3) 방송 및 인터넷 서비스 제공자는 제1항의 의무를 다음 방식으로 이행할 수 있다.

1. 제공자가 기술적 수단 또는 기타 수단을 통하여 관련되는 연령대의 아동이나 청소년이 그 내용을 알 수 없도록 하거나 본질적으로 어렵게 하는 것.

2. 제공자가 당해 내용이 반포되거나 접근될 시간을 관련되는 연령대의 아동이나 청소년이 일반적인 방식으로 그 내용을 알 수 없도록 선택하는 것

(4) 아동이나 청소년에게 제1항에서 기재된 성장을 저해하는 효과가 나타났다고 인정할 수 있는 경우에도 그 내용이 밤 11시와 아침 6시 사이에만 반포되거나 접근되는 때에는 제공자는 제1항에 따른 자신의 의무를 이행한 것으로 본다. 16세 미만의 아동 또는 청소년에게 성장을 저해하는 효과가 나타날 것이 우려되는 경우에는 당해 내용이 밤 10시부터 아침 6시 사이에만 배포되거나 접근되는 때에도 제공자는 제1항에 따른 자신의 의무를 이행한 것으로 본다. 청소년보호법 제14조 제2항에 따라서 12세 미만의 아동 또는 청소년에게 상연되지 않는 영상물의 경우 그 방송시간을 선택할 경우에는 12세 미만의 아동 또는 청소년의 복리를 고려한다.

(5) 제1항에서 기재된 성장을 저해하는 효과가 아동에 대해서만 나타날 것이 우려되는 경우에는 당해 내용을 아동에게 제공될 수 있는 내용과 분리하여 제공하거나 끊을 수 있는 때에는 인터넷 서비스 제공자는 제1항에 따른 자신의 의무를 이행한 것으로 본다.

(6) 방송미디어가 뉴스나 정치적 사건을 전송하거나 인터넷이 이와 유사한 내용을 제공하는 경우 이러한 형식의 표현이나 보도에 대한 정당한 이익이 있는 때에는 제1항을 적용하지 않는다.

### 3) 청소년보호프로그램<sup>74)</sup>

JMStV 제11조는 JMStV 제5조 제3항 제1호에 기재된 미디어서비스제공자의 의무(제공자가 기술적 수단 또는 기타 수단을 통하여 관련되는 연령대의 아동이나 청소년이 그 내용을 알 수 없도록 하거나 본질적으로 어렵게 하는 것)를 구체화하고 있다.

JMStV 제11조 제5항을 고의로 위반한 경우에는 JMStV 제24조 제2항에 따라서 질서위반행위가 된다.

---

74) JMStV § 11(Jugendschutzprogramme).

#### 제11조(청소년보호프로그램)

(1) 인터넷 서비스 제공자는 적합한 것으로 승인된 청소년보호 프로그램을 위하여 아동과 소년의 청성장과 교육을 저해하기에 적합한 내용을 계획하거나 상호 결합시킴으로써 제5조 제3항 제1호의 요구를 충족시킬 수 있다.

(2) 제1항에 규정된 청소년보호 프로그램은 그 적합성을 승인받기 위하여 제출해야 한다. 청소년보호 프로그램의 적합성에 대한 승인은 관할 주 미디어청이 청소년미디어보호위원회를 통하여 결정한다. 승인은 주 미디어청에 신청한다. 주 미디어청의 승인은 5년간 효력이 있다. 기간을 연장하는 것은 가능하다.

(3) 청소년보호 프로그램이 연령대별로 그 접근을 가능하게 하거나 비교적 적합한 경우에는 당해 청소년보호 프로그램에 대해서는 제2항에 따라서 승인된다.

(4) 청소년보호 프로그램에 대한 애초의 승인조건이 추후에 갖추어져 있지 않는 경우에는 그 승인을 취소할 수 있다.

(5) 영업적으로 인터넷의 내용을 배포 또는 접근할 수 있도록 하거나 광범위하게 인터넷을 배포 또는 접근할 수 있도록 하는 자는 기대가능하고 과도한 비용을 투입하지 않아도 가능한 경우에는 승인된 청소년보호 프로그램을 위하여 아동 또는 청소년에게 아무런 위험이 없는 내용을 계획하여야 한다.

(6) 청소년미디어보호위원회는 청소년보호 프로그램을 승인하기 전에 청소년보호를 보장하기 위한 새로운 절차, 예방조치 또는 기술적 가능성을 가진 한시적 모델을 허용할 수 있다.

#### 4) 개정 논의 중인 JMStV

개정 예정안으로 논의 중인 JMStV는 제5조, 제11조와 제12조에서 불법 및 유해정보의 흐름을 차단하기 위해 모든 공공기관 및 연간 방문자가 수가 큰 민간부문의 인터넷 이용의 경우 연령제한을 통한 식별표시 의무화를 시도하고 있다. 독일판 인터넷 실명제가 될 수도 있다. 개인 블로그나 개인

웹은 제외한다 하더라도 웹의 소유자가 아닌 공개된 웹으로 사용자의 수정이 가능한 웹의 경우 모든 것을 웹소유자가 통제할 수는 없는 것이다. 이러한 차단정책은 실효성에 강한 의심을 불러일으킬 수 있고 검열의 일반조항으로 악용될 소지가 다분한 정책이다. 영상물 및 컴퓨터 게임물에 이미 연령등급 표시정책은 실행되고 있으나 이는 충분히 통제 가능한 정책이기 때문에 가능한 정책인 것이다.

담배 또는 술의 방송광고처럼 특정한 시간대에 불법 및 유해정보가 유통되는 인터넷 사용을 제한하려고도 시도하고 있다. 이는 인터넷이 통신성격을 가지고 있음을 완전히 무시하고 방송과 동일하게 간주함으로써 성립하는 무모한 정책이다. 과잉정책의 표본이 될 수가 있다.

인터넷 서비스 제공자에게 자체 내의 서비스 공간 내의 모든 게시물에 대한 감독 및 감시의무화의 규정을 만들려고도 하고 있다. Hamburg, Saarland, Bremen 주(州)는 동 개정예정안인 JMStV의 비준의 거부를 명문으로 표시하고 있고 단지 이를 해석상의 지침으로만 받아들일 수 있다고 보고 있다.

성인인증(AVS) 프로그램을 설치한 인터넷서비스제공자는 청소년보호프로그램을 성치한 것과 동일하게 간주하는 규정도 있다. 이는 결과발생의 경우 서비스제공자의 손해배상 책임문제에 있어 감면조항으로 충분히 변질될 수가 있다. 개정 논의 중에 유료 웹 방문을 설정한 웹은 불법 및 유해정보의 차단기술을 설치한 것으로 보자는 일부주장은 접근차단의 실효성 부족으로 보아 채택하지 않으려는 의견이 다수이다. 적절한 차단정책을 실시하지 않은 관련 모든 영리목적의 웹에 대해 해당 감독관청은 과태료 등의 질서벌 및 벌금형을 부과할 수 있도록 하는 규정도 만들어지고 있는 중이다.

4개의 자율규제 조직들의 기준에는 자발적인 규정 제정 및 개정으로 접근제한 및 연령등급표시를 규정하고 해당 감독관청은 이의 준수여부를 감독했으나 실효성의 강한 논란으로 개정 논의안은 영업목적의 웹에 대해 강제적으로 접근제한조치 실시 및 연령등급표시의무를 규정하고 있다. 이런 정책은 검열논란을 쉽게 피할 수는 없는 정책들이다.

과거와 달리 직원 수 또는 영업규모 등의 예외 없는 청소년보호관 제도

운영을 규정하였으나, 휴대폰 및 스마트 폰과 태블릿 PC에 대해서는 언급이 없다.

### (3) 자율규제

자율규제의 장점으로서는 정보시장을 통한 해결의 가능성을 향상시킬 수가 있으며 현실적인 필요에 부응하고 현재의 기술수준을 상당부분 그대로 반영하기에 문제해결을 위한 유연성과 효율성이 뛰어나다. 규제완화 및 비용절감이 존재하고 이해당사자가 수시로 문제해결에 참여하기에 해결능력이 뛰어나다.

자율규제의 단점으로는 절차의 적절성이 불투명하고 법률과 같은 일반적인 적용성 보다는 사안에 따른 개별적인 문제해결성이 강하기 때문에 묵시적 순종자(dark sheep) 또는 방관자(outsider)가 다수인 경우 강자인 소수의 이해당사자에 의해 결정이 되어버려 그 결론의 정당성(자발적 승복)에 문제가 된다. 또한 그 구체적인 문제해결 영역설정은 이해당사자들의 의지에 따라 의존하기(강자의 이익우선 경향)때문에 보호수준이 상이하거나 불합리한 결과도출가능성이 상시 존재하기도 한다.

전통적으로 자율규제는 ‘보충성의 원칙’을 따른다. 이는 특정 영역에 있어서 참여자들 스스로 적절한 해결방법을 발견하지 못하는 경우에만 국가가 관여하는 것을 의미한다. 대부분의 자율규제는 성문법인 법률보다 효율성이 뛰어나다고 인정되는 경우에 사회에서 승인이 된다. 따라서 자율규제의 효율성이 충분히 입증된 영역에서의 다른 규범을 통한 규제는 사회적 손실로 간주되곤 한다. 그러나 그 한계가 드러난 영역에서도 보충성의 원칙을 실행한다는 것은 사실상 권리침해의 용인과 동일한 행위일 수가 있다. 그런 영역까지 보충성 원칙을 적용하는 것은 불법 및 유해정보의 범람이 완전한 현재 설득력을 갖기가 어렵다.

자율규제의 형식은 통상 신사협정이나 사회계약이다. 협정 또는 (사회)계약위반의 경우 법규범을 통해 직접적으로 강제하기는 힘들지만 해당 규율에 걸맞게 행동할 것을 요구하는 도덕적 또는 사회계약에 근거한 일정한

제재를 할 수 있다. 네티켓(netiquette), spammail 및 포르노그래피의 자율등급 설정과 필터링 도입 및 금칙어 키워드 사용을 통한 부작용 최소화 정책은 그 예이다.

자율규제의 종류는 국가의 감독이 없는 ‘순수한 의미의 자율규제’와 조직의 자율적 해결규정 및 이행강제를 위한 근거규정을 두면서 국가의 감독권을 일정 부분 인정하는 ‘규제적(의무적) 자율규제’가 있다. 성숙한 정보사회로 접어들고 있는 현재 순수한 의미의 자율규제는 없다고 보아야 한다. 문제의 해결에 있어 특정 부분에서는 사적 단체의 자율해결에 우선권을 인정할 수가 있으나 현대 불법 및 유해정보의 감소정책 영역에 있어서는 이러한 우선권도 법령이 인정하고 있기 때문에 가능하다고 보는 것이 옳다고 보기 때문이다.<sup>75)</sup>

규제적 자율규제가 대륙법이나 영미법을 불문하고 주요 흐름이라고 보아도 무방하다. 국가기관이 사전 또는 사후에 강제로 단속하거나 규제하기 전에 관련되는 기관들이 자율적으로 규제하게 하고 그 자율성의 한계일탈 유무를 국가가 감독하는 것이 규범의 실효성과 예방효과를 더 높일 수 있다는 경험을 가지고 있기 때문이다. 동시에 사전검열 및 과잉집행이라는 논란을 피해갈 수가 있다. 독일은 JuSchG와 JMStV에 법적 설치근거를 두고 인증 및 인증철회권과 취소권을 행사할 수 있도록 하면서 4개의 자율규제조직을 인정 및 운영하고 있다.<sup>76)</sup>

자율규제 원리에 따라서 민간기업이나 단체에 의하여 설치되었거나 지원된 자율규제기구들은 그 회원기관 내지 하부 회원기구들이 사전에 약속된 JuSchG와 JMStV를 준수하고 있는지에 관하여 심사하고 있다. 따라서 KJM 및 BPjM은 자율규제기구의 결정이 법적으로 허용된 범위 내에서 타당한 것인지를 다시금 심사한다. 자율적 자기규제기구의 결정이 법적인 허용범위를 넘었을 경우 또는 위배의 경우에는 관련 기관들은 감독권 행사의

---

75) 임규철, 인터넷과 법, 55-58쪽, 보명, 2009, 참조.

76) 규제적 자율규제 실행에 있어 국민의 저항 강도가 상대적으로 약한 대륙법이나 위에서 아래의 개혁에 성공한 국가에서 상대적으로 더 강한 효과를 가질 수도 있는 미세한 차이점은 있다.

차원에서 각종 제재조치를 행사한다. 당연히 결정된 제재조치에 대해 당사자들은 이의제기와 행정 및 민사소송 등을 통한 항변권을 가진다.

## 2) 유해정보 규제기관

### (1) 종류 및 조직도

독일에서 청소년에게 부정적인 영향을 미치는 불법적이고 유해한 정보에 관한 통제 관련 청소년 보호기관은 ‘Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien(BPjM)와 Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), jugendschutz.net GmbH, 그리고 미디어서비스제공자로 구성된 자율규제기관’ 등이 있다. KJM 및 BPjM은 4개의 관련 자율기관에 대한 인증 및 인증의 철회, 취소 또는 예산상 및 운영상의 감독권을 통해 실질적인 통제를 하고 있다.

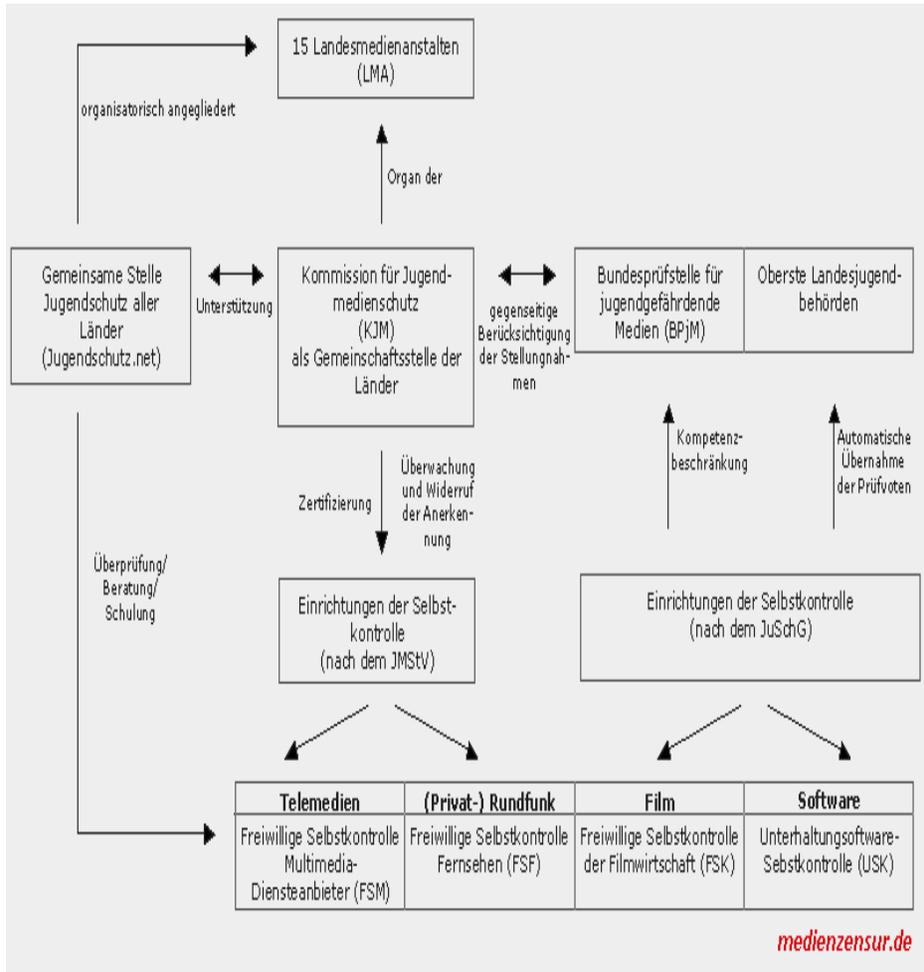
인터넷 등 정보통신기기로부터 발생하는 불법 및 유해정보 차단을 위한 자국 내의 청소년 보호는 청소년보호기관의 주요한 업무에 속하지만, 동 보호기관은 수사권이 보장된 수사기관이 아니다. 때문에 기관 자체 내에서 운영하고 있는 이의신청 신고기관(Beschwerdestelle)에 신고된 사항은 사전에 규정된 일정한 절차를 거쳐 BKA(Bundeskriminalamt; 검찰청)에 이첩을 한다.

독일은 연방 국가이다. 그 때문에 불법 및 유해정보로부터 자국의 청소년을 보호하기 위한 기관들은 연방과 각 주 사이의 유기적 관계설정은 필수적이다. 기본적으로 미디어에 대한 감독 및 통제는 연방헌법(기본법)에 따라 각 주의 고유사항에 속하기 때문이다.<sup>77)</sup> 따라서 연방법 또는 법률의 효

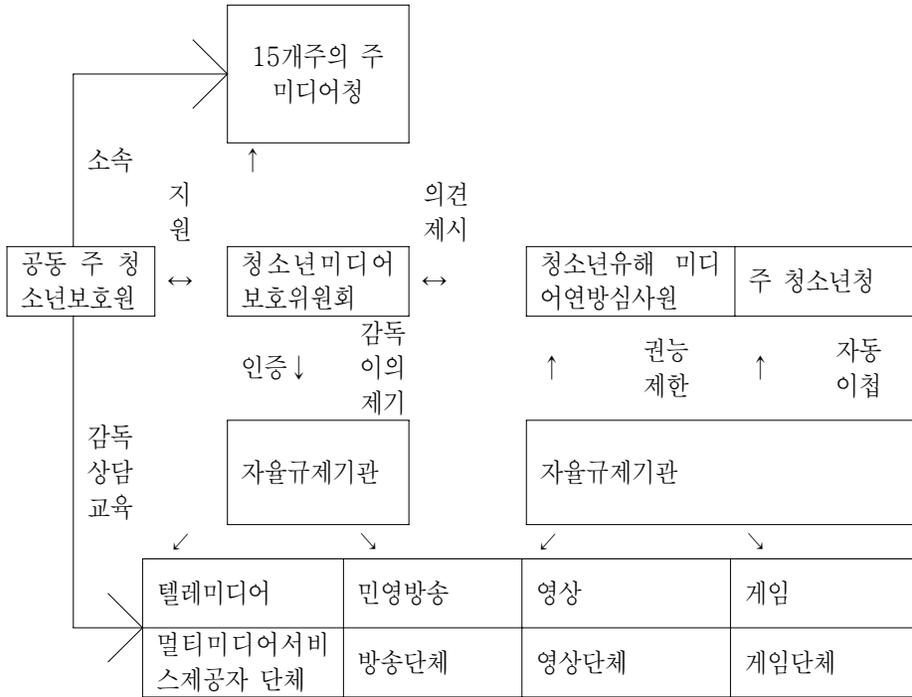
---

77) 중앙집권성을 띤 국가와는 달리 연방국가의 국가형태를 취하고 있는 독일의 그러한 특성 때문에 현재 새롭게 등장하여 의사소통 역할을 수행하고 있는 인터넷 등을 비롯한 신매체의 부작용 방지를 위한 극대의 효율성을 달성하기 위해 독일은 연방법률의 효력을 가지고 있는 각 주의와의 협정을 통하거나, 각 주에 대한 예산배분 압력, 상호 정보교류 등을 통해 효율성의 극대화를 달성하고자 한다. 독일 각 주는 주에 속한 미디어에 대해 입법, 사법, 행

력을 가진 각 주(州)와의 협정을 통해 강제적으로 유기적인 관계설정을 하고 있다.



정의 고유권한을 가지고 있다. 따라서 지역(장소) 또는 시간을 벗어나 활동하는 새로운 매체라 하더라도 이에 대한 각 주마다 다른 대응방법이 존재할 수밖에 없다. 특히 자유주의 성향이 강한 북부독일은 통제의 중심을 법령보다는 자율규제 중심으로 두고 있는 반면, 보수주의 성향이 강한 남부독일은 자율규제보다는 강제력이 강한 법령 중심의 통제를 하고 있다. 이는 동일 또는 유사한 상황에 있어 그 대처방법이 달라 전체적인 효율의 극대화에는 부정적인 영향을 미친다.



[그림 III-3] 독일 미디어 관련 청소년보호기관 권한배분

(2) Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien(BPjM)

BPjM(청소년유해미디어연방심사원)은 독일연방의 독립된 공공기관으로 JuSchG에 따라 설치되었다. 조직상으로는 ‘연방 가족·노인·여성 및 청소년부’ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend: BMFSFJ)에 소속되어 있다. '주(州) 청소년청'은 동 조직의 구성에 의무적으로 가입을 하고 있다. 2010년 개정에 따른 국내 여성가족부의 ‘청소년보호위원회’와 유사한 기능을 수행하고 있다.<sup>78)</sup>

JuSchG에 따른 BPjM의 임무는 청소년에 유해한 문서, 영상물 및 인터넷의 웹사이트와 특정 내용(청소년 유해매체물)을 BPjM의 결정에 따라 청소년유해목록표에 등재케 하면서 이러한 정보에 대한 활동, 즉 다른 곳으로

78) www.bundespruefstelle.de참조.

의 제공 및 판매를 제한함으로써 청소년이 쉽게 접근할 수 없도록 조치를 취하는 것이다.<sup>79)</sup> 성인대상 웹에 대한 목록작성은 하지 않는다. 또한 KJM과 상호 공동으로 주제제한 없이 동일한 사안에 있어 의견제시를 할 수 있다. 그러나 상호 의견 제시는 형식적으로는 권고적 수준이지 법적 강제력이 부여된 것이 아니지만, 상호 협력이 잘 되어 있어 실질적으로 수용률이 높아 사실상의 강제력이 있는 것과 같은 결과를 보이고 있다.

BPJM의 결정에 대한 행정소송은 인정된다. 반면에 유해정보로 등재하지 않기로 한 동 기관의 결정에 대해 해당 신청 공공기관은 행정소송을 제기할 수는 없다. 공공기관은 기본권의 객체라는 것을 여기서도 확인하고 있는 것이다. 소송에 앞서 불합리한 재판청구권의 제한 시비가 발생할 수 있기 때문에 사전심의절차는 인정되지 않는다(행정심판전치주의 불가). 또한 논란이 강하게 있을 수가 있지만 법적 안정성을 위해서 소송 진행 중이라도 목록등재는 판결 전까지는 유효하다고 규정하고 있다.<sup>80)</sup>

BPJM은 동 법 제19조에 따라 19명의 위원들로 구성되어 있다. 4명의 각 주에서의 관련 공공기관의 당연직 참여와 학계, 종교계, 출판계, 인터넷 서비스업체의 비당연직 8명이 참여하고 있다. 임기는 3년이며 업무의 독립성은 법으로 보장된다. 회의 참석 9명이 최소한의 결정정족수이며, 그 중에는 비당연직 추천그룹에서 추천된 2명이 최소한으로 참석해야 한다. 참석인원 2/3의 다수로 결정이 되며, 유해정보로의 등재결정의 경우 비당연직인 음악계, 문학계, 유대교 및 타 종교계, 출판계, 인터넷서비스업체, 청소년 자율 보조단체, 대학 등에서 추천된 분의 최소 7명의 동의가 필요하다. 공공기관의 검열논란을 불식하고 민간의 전문성을 더 높이 평가한 결과물이라고 볼 수 있다.<sup>81)</sup>

---

79) 내용적으로 청소년유해매체물 지정을 위한 주요 내용은 국가사회주의(Hitler)의 찬양, 인간에 대한 불평등조장 특히 여성 및 호모, 마약 등의 약물 찬양, 자살 등이다. 중한 청소년 유해 매체내용은 목록등재 없이도 통제가 가능하고, 방송에서는 허용되지 않는다(청소년미디어보호협정). 형법상의 제86조, 제130조, 제131조, 제184조, 184a조, 제184b조, 제184c조가 여기에 해당된다.

80) JuSchG § 25(Rechtsweg).

81) JuSchG § 19(Personelle Besetzung).

### (3) Kommission für Jugendmedienschutz(KJM)

‘청소년미디어보호위원회’ (KJM)는 ‘15개 주(州) 미디어청’ (LMA) 소속의 공공기관이다.<sup>82)</sup> 물론 각각의 기능 및 업무상과 예산상의 독립은 보장된다.<sup>83)</sup> JuSchG 제15조에 따라 KJM는 LMA의 의장에게 업무보고 의무가 있다. 특히 운영규범 제·개정 및 결정의 근거가 되는 판단기준 제·개정의 경우가 그렇다.

KJM의 설치근거 및 권한은 JMStV이다. KJM은 독일 내의 청소년보호기관의 상호 유기적 연결에 있어 통일적으로 중심을 잡아 주는 핵심적인 역할을 수행하고 있다. 법률의 효력이 있는 JMStV에 따라 그에 어울리는 포괄적인 권한도 가지고 있다.

KJM은 JMStV에 대한 위반 여부를 심사하고, 위반의 경우 관련되는 적절한 조치를 결정한다.<sup>84)</sup> KJM은 공영 및 민영방송과 인터넷매체의 내용에 관한 감독을 수행한다. 심사절차 및 조치의 내용은 JMStV 제14조 내지 제17조에 규정되어 있다. 또한 KJM은 자율규제기관에 대한 인증권과 인증철회, 취소권 등이 있다. KJM의 판단에 대한 집행은 LMA가 담당한다.<sup>85)</sup> LMA는 KJM의 판단에 구속을 받지 않지만 관행적으로 대부분이 수용결정이 발생하기 때문에 사실상의 강제력이 있다고 할 수 있다. KJM은 JMStV의 위반을 결정하기 위한 상응한 기준을 자체적으로 마련한 규칙규정권<sup>86)</sup>도 가지고 있다.

KJM은 제14조에 따라 총 12명의 전문위원으로 구성된다. 6명은 상급기관인 LMA의 각 주 대표자가 당연직으로 선임된다. 각 주는 돌아가면서 윤번제 형식으로 동 위원으로 활동을 한다. 4명은 ‘주 청소년보호청’, 나머

82) JMStV § 14.

83) JMStV § 14 Abs. 6, 8.

84) JMStV § 16(Zuständigkeit der KJM).

85) JMStV § 14(Kommission für Jugendmedienschutz).

86) Kriterien für die Aufsicht im Rundfunk und in den Telemedien(<http://www.kjm-online.de/public/kjm> 참조). 그 기준은 처음에는 ‘최상위의 주미디어청’의 오프라인상의 방송프로그램의 감독을 위한 평가기준에서 시작하여 2004년 말에 인터넷의 영역까지 확대되었다.

지 2명은 ‘연방청소년청’에서 파견이 된다. 의장은 상호 호선에 의해 LMA중에서 결정이 된다. 제적의원 과반수로 의사결정을 하며 가부동수일 경우 의장이 결정권을 가진다. 위원임기는 재선가능하며 5년이다. 위원은 제4항에서 정한 직과 겸직할 수가 없다. KJM은 만장일치제의 ‘소위원회’를 구성할 수도 있다. 소위원회의 운영은 사전에 정한 규칙에 따른다. 2009년 8월 현재 동 위원회의 의장은 ‘바이에른의 신매체 관청’<sup>87)</sup>의 의장인 Dr. Wolf-Dieter가 맡고 있다.

BPjM과는 사안에 따른 상호 입장의 차를 조율하는 밀접한 관계에 있다. 공동 작업의무 및 강제적인 정보교환의무가 있다.<sup>88)</sup> 예를 들어 JMStV에 따라 인터넷에서의 불법 및 유해정보의 목록등재에 대한 의견제시를 KJM이 BPjM에 제시하면 BPjM은 이 의견제시에 사실상의 구속을 받아 목록에 올리고 있다. 또한 당연직은 아니지만 관행에 따라 BPjM의 의장은 KJM의 위원이며, ‘공동 주 청소년보호원’ (Jugendschutz.net)의 의장 역시 법령에 따라 위원으로써 모든 KJM에 참석권한이 있다.

#### (4) Jugendschutz.net (Gemeinsamer Stelle Jugendschutz aller Länder)

‘공동 주(州) 청소년보호원’ (Jugendschutz.net)은 전통적 그리고 신매체(인터넷)상에서 불법 및 유해정보에 대한 각 주와의 공동대응을 위해 연방청소년부에 의하여 1997년에 각 주(州)의 미디어 관련 최상위 공동기관인 LMA 소속에 설치된 청소년 보호를 주요한 목적으로 하는 공공기관이다.

JMStV 제18조에 따라 Jugendschutz.net는 인터넷 등 정보통신기기를 통한 불법 및 유해정보 유통흐름에 대한 주 감독기관 기능을 하는 KJM과 조직적으로 밀접한 관련을 맺고 있다. Jugendschutz.net는 JMStV 제18조 제3항 및 제4항에 따라 사이버 의사소통 공간인 인터넷 게시판의 활동이

87) Präsidnet der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien(BLM)

88) JMStV § 17 Abs. 2.

JMStV에 위반인지에 관하여 감독을 행사하고 있다. 위반의 경우 해당 당사자에게 고지의무가 있다. 그 감독결과에 대해서는 상호 ‘통지제도’를 이용해 KJM과 함께 정보를 공유해야 한다.<sup>89)</sup> 그러나 업무상의 독립은 법으로 보장받고 있다.

Jugendschutz.net는 불법 및 유해정보의 실질적인 권한이 부여된 상태에서 서의 통제기능보다는 KJM 및 BPjM을 통해 인정된 4개의 자율규제 조직의 통합적인 감독 및 상담과 교육 사업에 치중을 하도록 규정하고 있다. 물론 일반 대중에 대한 교육 및 국제협력도 사업에 포함하고 있다.

Jugendschutz.net는 한국의 ‘한국인터넷진흥원’<sup>90)</sup>처럼 인터넷 서비스 제공자 또는 공공 및 민간 사업자들이 상호의사소통을 둘러싼 안전을 확보할 수 있는 구조적 조치, 기술적 조치 및 그 밖의 조치를 개발하고 이행하는 것을 지원해주고도 있다. 현재 표준화된 최소보호수준의 이행을 인터넷 서비스업체에게 강하게 요구하고 있다.

Jugendschutz.net는 가상공간에서의 불법 및 유해정보의 유통은 국제적 협력강화를 통해 국내의 청소년보호의 필요성이 있기 때문에 INHOPE-Hotline, INACH, YPRT 등의 관련 국제적인 자율기구들과 협조체계를 잘 구축하고 있다. 협조를 통한 영역에서는 독일에서 가장 강한 신뢰성을 가지고 있다. 다른 청소년 보호기관과의 차별이 두드러진 영역이라고 할 수 있다.

Jugendschutz.net는 부모, 교육자 등이 상호의사소통에 있어 위험을 규명하고 보다 안전한 의사소통을 할 수 있는 가능성을 제시해주기 위한 국

---

89) Jugendschutz.net는 업무활동의 범위가 처음의 off line에서 on line 상의 전자게시판의 게시물, 메신저 채팅, P2P 등을 통한 파일공유 등 실시간 다자간의 대화를 나누는 통신영역으로까지 확대되었다.

90) “정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률” 제52조를 근거로 2009년 7월 23일 기존 한국정보보호진흥원, 한국인터넷진흥원, 정보통신국제협력진흥원이 통합되어 설립되었다. 주요 업무는 안전한 유티비터스 사회 환경 조성, 인터넷 서비스 활성화 및 진흥이다. 독일의 보호와는 상반되게 보호 및 활용을 계획하고 있으나 실질적으로는 신 성장산업 개념 접근을 하면서 활용 쪽에 치중을 하고 있다.

내외의 홍보책자도 발간하고 있다. 이는 아동 및 청소년에 대한 사회의 공동책임으로 인식하고 있기 때문이다. 또한 기술적 규제의 효용성만큼이나 사회 및 부모들의 아동 및 청소년들에 대한 영향력 및 억지력의 효과를 강하게 인식하고 있기 때문이다. 나아가 포털 등의 인터넷서비스 제공자들이 기대할 수 있는 보호조치를 취하지 않는 경우에 동 기관은 주어진 권한인 감독, 교육, 상담권을 활용해 인터넷 서비스 제공자에 대한 인식변화를 적극적으로 유도할 수 있다.

#### (5) 자율규제 기관

독일에서의 불법 및 유해정보 정책과 관련된 미디어의 자율규제기구로는 ‘영상물 자율규제기관’ (FSK) 및 ‘게임프로그램 자율규제기관’ (USK)와 ‘방송 자율규제기관’ (FSF) 및 ‘멀티미디어서비스제공자 자율규제기관’ (FSM)이 있다. BPjM 및 KJM이 해당 법률에 따라 해당 기관에 대한 감독권을 가지고 있다.

##### ① ‘영상물 자율규제기관’ (FSK) 및 ‘게임프로그램 자율규제기관’ (USK)

영상물과 게임프로그램의 민간업체는 청소년보호법에 따라 자율규제기구의 설치가 의무적이다.

JuSchG에 따라 위의 두 자율규제 기관의 감독관청인 BPjM은 자율규제기구의 주어진 권한 행사에 일정한 제한을 행사할 수 있다. 즉, 주(州) 관련 최고 관청 또는 관련 자율규제기관에 의한 연령제한등급을 통과한 영상 및 게임물에 대한 공공장소에서의 상영인가 유무,<sup>91)</sup> 영상물과 게임프로그램에 비속어 제한, 명예훼손 또는 성희롱 등의 불법 및 유해정보의 유통에 있어 관련 표현을 걸러 낼 수 있는 필터링(filtering) 및 금지어 기능 강화 또는 강한 의심이 되는 특정영역에 있어 모니터링을 하게 할 수 있다. 담배

---

91) JuSchG § 11, 12.

및 술과 관련된 광고 영상물이나 게임물은 18시 이후에만 청소년보호와 상관없이 상영 또는 운영되게 해야 한다. 이러한 규제들은 명백하게 잘 보이는 곳에 위치하게 하여야 하며 인터넷 등을 통한 배포에도 동일하게 적용이 된다. 불법 및 유해정보의 유통 차단을 위한 심사 및 결과물은 자동적으로 해당 주 관련 공공기관에 송부되도록 하여야 한다. 관련 자율규제기구들은 해당 공공기관의 권한행사 관련하여 의견제시를 할 수 있다.

② ‘방송 자율규제기관’ (FSF) 및 ‘멀티미디어서비스제공자 자율규제기관’ (FSM)

공영 및 민간방송과 인터넷에 관련된 자율규제기구에 감독은 JMStV 제 19조에 따라 KJM가 담당한다.<sup>92)</sup> KJM은 관련 영역에 있어 의무적 설치조직인 ‘방송 자율규제기관’ (FSF) 및 ‘멀티미디어서비스제공자 자율규제기관’ (FSM)의 감독권과 인증 및 인증철회권과 취소권을 가지고 있다. 자율규제 조직의 규칙제정 및 개정과 판단기준에 대한 감독권도 행사한다. 인증기간은 4년이며 연장도 가능하다.

FSM 및 FSF은 관련 영역 내에서 JMStV의 위반 유무를 감독한다. 그러한 감독권 실시의 적정유무는 KJM이 감독을 한다. 관련 조직은 해당 영역 전문가 단체이다. 관련 구성원간의 강제적인 정보교류, 관련 절차 규칙 제정 및 개정권, 위반 제재권, 관련 주 청소년보호기관의 불법 및 유해정보 판단 위임에 대한 결정권, 결정에 대한 통지의무, 이의신청 부서 설치 등이 권한 및 의무가 JMStV 제19조에 명문으로 규정되어 있다. 청소년보호에 대한 기술적 대책에 대한 적정성도 판단을 한다. 동 협정 제21조에 따라 인터넷서비스제공자들은 두 자율규제 기관에 청소년 보호의 기술대책을 포함한 관련 정보제출의무를 지고 있다. FSM은 ‘positive list’ 정책도 수행하고 있다.

2005년에 Deutsch Telekom 등 정보통신서비스 제공자 등은 ‘휴대전화 이용에 있어 청소년보호를 위한 휴대전화사업자의 행동규범’에 합의하

92) JMStV § 19(Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle).

고 FSM에 가입하여 자율규제를 행하고 있다. 인터넷 접속을 처음부터 차단하는 경우 또는 미리 지정된 불법 및 유해정보의 차단을 금하게 하는 등의 규제를 행하고 있다. 인터넷 TV, 인터넷 전화, 스마트 폰 및 태블릿 PC에 대한 규제책은 타협적인 규제책이 아직 없다.

두 자율기구의 결정에 대한 최종 결정권은 KJM의 상급 관청인 LMA가 가지고 있다. 통상적으로 관련 기관들의 결정을 수용하고 있다.

FSM은 온라인 미디어의 영역에서 불법내용 또는 청소년 유해적이거나 성장을 저해하는 내용의 규제목적으로 1997년에 창립되었다. FSM의 회원은 온라인 콘텐츠 제공자, 검색서비스 제공자, 모바일통신매체 제공자 등으로 구성되어 있다. 상당히 광범위하다. 동 기관은 다른 기관과 유사하게 모든 회원에게 일반적으로 적용되는 행동강령을 가지고 있고, 각 특이성을 가진 하부 기관들에게만 적용되는 개별적인 행동강령 또한 가지고 있다. 양자의 관계는 특정 정부부서처럼 종속적인 관계는 아니고 병렬적 관계를 유지하고 있다. 자본력이 큰 제한된 회원 수로 운영되는 한국의 KISO와 유사한 기능을 수행하고 있다.

## 5. 일본<sup>93)</sup>

### 1) 디지털 유해정보 실태

#### (1) 만남사이트 관련 피해실태

##### ① 만남사이트 관계 검거 건수

2009년 만남사이트 관계사건으로 경찰이 파악한 건수는 1,203건이다.<sup>94)</sup>

93) 위 원고는 박병식 교수(동국대학교 법학과)가 집필하였음.

94) [http://www.pref.yamagata.jp/ou/keisatsu/800016/cyber/cyber\\_toukei/H21\\_toukei3.pdf](http://www.pref.yamagata.jp/ou/keisatsu/800016/cyber/cyber_toukei/H21_toukei3.pdf) 2009년

만남사이트 규제법에 위반하여 검거된 건수는 금지유인행위 348건이며, 만남사이트 사업자에 의한 법령위반의 검거건수는 5건으로 신고의무 위반 4건, 명의대여 1건에 달한다.

〈표 Ⅲ-14〉 만남사이트 관계사건의 검거건수

죄명		2005	2006	2007	2008	2009
아동복지법 위반		71	103	77	72	81
청소년보호육성조례 위반		460	534	440	302	149
청소년성매수·아동포르노 규제법 위반	성매수	654	775	679	531	358
	아동포르노	53	104	81	70	40
	소계	707	879	760	601	398
만남사이트 규제법 위반	법 제6조	18	47	122	367	348
	법 제7조	-	-	-	-	4
	법 제9조	-	-	-	-	1
중요범죄	살인	2	3	0	2	3
	강도	37	22	21	20	14
	방화	0	0	0	0	0
	강간	42	47	43	24	16
	약취유괴	1	3	1	1	0
	강제추행	16	16	15	7	4
	소계	98	91	80	54	37
조포법	폭행	2	3	3	1	1
	상해	7	11	10	3	0
	협박	4	5	3	4	1
	공갈	59	30	37	29	25
	소계	72	49	53	37	27
기타	절도	44	26	30	32	19
	사기	39	90	98	42	29
	기타	72	96	93	85	110
	소계	155	212	221	159	158
합계		1,581	1,915	1,753	1,592	1,203

만남사이트 이용을 통한 피해자는 총 548명이며, 이 중 청소년은 453명이다. 그리고 만남사이트 이외의 사이트를 통해 아동복지법 위반, 청소년보호  
 만남사이트 관계사건의 검거현황(경찰청)

호육성조례 위반, 청소년성보호법 위반과 중요범죄를 입은 청소년은 1,136명에 달한다.

<표 Ⅲ-15> 만남사이트 관계사건의 청소년 피해자수

	2005	2006	2007	2008	2009
검거건수	1,581	1,915	1,753	1,592	1,203
총 피해자수	1,267	1,387	1,297	852	548
피해청소년수	1,061	1,153	1,100	724	453

② 특징

검거건수 1,203건 중 우리의 청소년성보호법에 해당하는 아동매춘·아동포르노법 위반이 398건(33.1%)으로 가장 많으며, 그 내역은 청소년대상성매수 358건, 아동포르노 40건이다.

그런데 특징적인 점은 접속수단으로 휴대전화를 이용한 피해청소년이 총 453명 중 450명으로 무려 99.3%를 차지하는 것으로 나타나, 휴대전화에 의한 만남사이트 접속의 문제점을 여실히 드러내고 있다.

<표 Ⅲ-16> 피해청소년의 만남사이트 접속수단(명)

	2005	2006	2007	2008	2009
총 피해자	1,267	1,387	1,297	852	548
(청소년)	1,061	1,153	1,100	724	453
휴대전화	1,216 (96.0%)	1,339 (96.5%)	1,256 (96.8%)	841 (98.7%)	540 (98.5%)
(청소년)	1,023 (96.4%)	1,114 (96.6%)	1,062 (96.5%)	742 (98.6%)	450 (98.3%)
컴퓨터	51 ( 4.0%)	48 ( 3.5%)	41 ( 3.2%)	11 (1.3%)	8 ( 1.5%)
(청소년)	38 ( 3.6%)	39 ( 3.4%)	38 ( 3.5%)	10 (1.4%)	3 ( 0.7%)

주) 점선 아래의 수치는 청소년의 경우를 말함.

(2) 청소년의 휴대전화 이용에 관한 설문조사<sup>95)</sup>

인터넷 이용도 컴퓨터뿐 아니라 휴대전화를 이용한 인터넷 이용률이 결코 낮지 않으며, 고등학생의 이용시간도 늘고 있는 것으로 나타났다. 그리고 청소년들의 휴대전화 소지율은 초등학생 24.7%, 중학생 45.9%, 고등학생 95.9%인 것으로 나타났다.

<표 III -17> 휴대전화를 이용한 인터넷 이용 상황

수 단	구분	거의 사용안 함	30분 미만	30분~ 1시간	1~3시 간	3시간 이상	휴대 전화 (컴퓨터) 없음	무응답
휴 대 전 화	초등학생	18.2%	7.5%	2.1%	1.0%	0.6%	56.8%	13.7%
	중학생	19.3%	10.8%	7.0%	9.1%	5.0%	36.5%	12.5%
	고등학생	16.7%	19.8%	20.0%	27.2%	11.5%	3.1%	1.7%
컴 퓨 터	초등학생	41.5%	14.9%	13.3%	10.4%	1.5%	15.1%	3.3%
	중학생	33.7%	11.6%	14.0%	17.5%	5.0%	13.3%	4.9%
	고등학생	39.1%	14.8%	9.6%	12.8%	4.9%	14.9%	3.9%

그런데 휴대전화를 사용할 때의 주의사항에 대해 가정에서 규칙을 정하고 있는지를 묻은 결과, 특별히 규칙을 정하지 않은 가정도 상당한 비율에 달하며 청소년과 보호자 간에 의식의 격차가 상당히 많은 것으로 나타났다.

95) [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/21/02/\\_icsFiles/afieldfile/2009/02/25/1246177\\_2\\_1.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/21/02/_icsFiles/afieldfile/2009/02/25/1246177_2_1.pdf)  
 조사대상은 전국의 초등학교 6학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년과 그 보호자, 그리고 전국의 초등학교·중학교·고등학교이다. 조사기간은 2008년 11월 21일 ~ 2008년 12월 15일이다.

〈표 III-18〉 휴대전화 사용에 대한 가정에서의 규칙

	휴대전화 소지 청소년		휴대전화를 소지하게 한 보호자	
	초등학생	24.7	초등학생	32.3
이용요금의 상한선을 정하고 있다(정액요금제 이용은 제외)	중학생	27.5	중학생	44.0
	고등학생	16.4	고등학생	39.3
	초등학생	26.4	초등학생	29.9
이용시간과 상황을 정하고 있다(밤 10시까지 등)	중학생	26.4	중학생	30.2
	고등학생	14.5	고등학생	13.9
	초등학생		초등학생	
이용하는 장소를 정하고 있다(예: 거실 등)	중학생		중학생	
	고등학생		고등학생	
	초등학생	22.9	초등학생	31.2
메일 사용을 금하거나 송신 상대방을 제한하고 있다	중학생	5.6	중학생	11.2
	고등학생	2.0	고등학생	2.0
	초등학생	53.9	초등학생	63.1
인터넷 사용을 금하거나 이용내용을 정하고 있다	중학생	40.4	중학생	57.0
	고등학생	14.3	고등학생	31.7
	초등학생	41.5	초등학생	31.6
지켜야 할 이용매너를 정해 두었다	중학생	34.4	중학생	41.3
	고등학생	19.6	고등학생	31.3
	초등학생	9.5	초등학생	19.1
그밖의 다른 규칙을 정해두었다	중학생	5.5	중학생	10.8
	고등학생	1.6	고등학생	5.8
	초등학생	19.5	초등학생	11.0
특별히 정해 둔 규칙이 없다	중학생	29.4	중학생	12.1
	고등학생	54.0	고등학생	26.2
	초등학생	3.5	초등학생	0.8
무응답	중학생	1.5	중학생	0.6
	고등학생	1.9	고등학생	1.2

필터링의 사용에 대해서는 아직 많은 학생들이 사용하고 있지는 않으며, 그 필요성에 대해 공감하는 비율도 그다지 높지 않은 것으로 나타나고 있다.

〈표 III-19〉 필터링의 사용상황과 필요성

구분	항목	초등학생	중학생	고등학생
사용상황	사용 못하는 기종·설정임	20.0	6.6	1.7
	사용하고 있음	43.3	36.6	13.9
	사용 안함	29.7	48.5	77.1
	사용했지만 지금은 해제함		5.3	6.4
	무응답	5.1	3.0	1.0
필요성	필요함	33.1	25.1	16.3
	진실로 유해사이트를 볼 수 없다면 필요	38.9	50.4	58.6
	필요 없음	22.4	20.2	22.1
	무응답	5.6	4.3	3.0

다음 표는 청소년, 보호자, 학교가 각기 요구하는 정책을 정리한 것이다. 청소년과 보호자의 경우에는 유해사이트의 규제와 필터링의 사용을 요구하는 비율이 높았으며, 학교의 경우에는 청소년이 위험성과 주의사항을 배우고 가정에서 휴대전화 사용에 관한 규칙을 정하기를 요구하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-20〉 청소년, 보호자, 학교가 요구하는 정책

		초등 학교	중 학교	고등 학교
청 소 년	필터링의 사용을 철저히 할 것	43.9	35.3	16.7
	유해 사이트의 규제를 강화할 것	56.1	57.0	50.1
	초중학생의 휴대전화 소지를 금지할 것	14.1	9.7	23.2
	위험성과 주의사항을 배울 기회를 만들 것	45.9	41.6	44.9
	가정에서 휴대전화 사용에 관한 규칙을 정할 것	53.9	39.5	25.5
	기타	2.4	3.8	4.8
	무응답	7.9	9.3	6.9
보 호 자	필터링의 사용을 철저히 할 것	55.0	51.9	36.4
	판매할 때 업자가 보호자에게 기능설정에 대해 설명할 것	39.8	36.7	31.3

	유해 사이트의 규제를 강화할 것	79.0	74.4	70.8
	초중학생의 휴대전화 소지를 금지할 것	28.7	24.9	24.2
	보호자가 위험성과 주의사항을 배울 기회를 만들 것	39.7	38.4	31.3
	청소년이 위험성과 주의사항을 배울 기회를 만들 것	65.8	64.3	60.1
	교사가 위험성과 주의사항에 대해 연수받을 기회를 가질 것	14.1	13.2	10.5
	정보윤리 지도를 위한 청소년용 교재를 작성할 것	21.7	19.4	16.1
	가정에서 휴대전화의 사용에 관한 규칙을 정할 것	65.2	60.7	45.1
	기타	5.8	6.3	5.5
	무응답	2.1	2.2	2.7
학교	필터링의 사용을 철저히 할 것	78.8	79.6	74.7
	판매시 업자가 보호자에게 기능설정에 관해 설명할 것	54.4	57.2	54.1
	유해 사이트의 규제를 강화할 것	67.5	72.4	74.9
	초중학생의 휴대전화 소지를 금지할 것	34.1	50.9	24.3
	보호자가 위험성과 주의사항을 배울 기회를 만들 것	81.9	82.0	71.2
	청소년이 위험성과 주의사항을 배울 기회를 만들 것	74.4	76.5	75.8
	교사가 위험성과 주의사항에 관한 연수기회를 가질 것	53.6	49.3	52.8
	교사가 정기적으로 외부사이트에의 입력을 확인할 것	20.3	29.5	34.3
	정보전문가 등이 정기적으로 입력을 확인할 것	33.7	38.7	34.1
	학교와 교육위원회에 정보윤리 전문가를 배치할 것	21.0	24.5	28.8
	정보윤리 지도를 위한 청소년용 교재를 작성할 것	30.8	28.5	27.5
	가정에서 휴대전화의 사용에 관한 규칙을 정할 것	67.3	71.2	59.7
	기타	2.9	8.0	7.1
	무응답	1.0	0.9	0.7

## 2) 유해정보 규제정책

만남사이트 규제법은 2003년에 제정되었다. 그 후 만남사이트 이용에 따른 범죄가 여전히 다발하자 만남사이트 사업자에 대한 규제 강화를 위해 일부 개정하여 2008년 12월 1일부터 시행되고 있다.

## (1) 만남사이트 규제법

### ① 만남사이트 규제법의 제정 목적

인터넷 이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의 규제에 관한 법률(일반적으로 「만남사이트 규제법」이라고 부르고 있으며, 본고에서도 이렇게 약칭하기로 한다)은 인터넷 만남사이트를 이용해 청소년을 성매수로 유인하는 행위를 금지하고 만남사이트에 규제를 가함으로써 만남사이트의 이용에 기인한 청소년 대상 성매수 기타 범죄로부터 청소년을 보호하고 청소년의 건전한 육성에 기여할 것을 목적으로 제정되었다(제1조). 이 법에서는 18세 미만을 「아동」으로 칭하고 있다(제2조 제1호).

### ② 만남사이트(인터넷 이성소개사업)의 정의

이 법률에서는 만남사이트 사업을 인터넷 이성소개사업이라 칭하고 있다. 그리고 인터넷 이성소개사업이란 다음 네 가지 요건을 모두 충족하는 사업을 말한다(제2조 제2호).

- 이성교제 희망자의 요구에 따라 이성교제 정보를 인터넷 전자게시판에 게재하는 서비스를 제공함.
- 이성교제 희망자의 이성교제 관련 정보를 일반이 열람할 수 있음.
- 인터넷 전자게시판에 게재된 정보를 열람한 이성교제 희망자가 정보 게재자와 전자메일 등을 이용해 상호 연락할 수 있도록 함.
- 유상·무상을 불문하고 이 서비스를 반복 계속하여 제공함.

#### 제2조(정의)

2. 인터넷 이성소개사업: 이성교제(면식이 없는 이성과의 교제를 말한다. 이하 같다)를 희망하는 자(이하 '이성교제 희망자'라 한다)의 요구에 응하여 이성교제에 관한 정보를 인터넷을 이용해 공중이 열람할 수 있는 상태에 두어 이를

전달하고, 당해 정보를 전달 받은 이성교제 희망자가 전자메일 기타 전기통신(전기통신사업법 제2조 제1호에 규정하는 전기통신을 말한다. 이하 같다)을 이용하여 당해 정보와 관계되는 이성교제 희망자와 상호 연락할 수 있게 하는 서비스를 제공하는 사업을 말한다.

### ③ 만남사이트 이용자의 금지행위

만남사이트 이용자는 청소년을 대상으로 성교나 교제를 요구하는 입력을 해서는 안 된다(제6조). 만남사이트의 게시판에서 청소년을 성교의 상대방이 되도록 유인하거나, 청소년과의 성교의 상대방이 되도록 유인해서는 안 된다. 또한 성교행위가 아니더라도 대가를 지불하고 청소년을 이성교제의 상대방이 되도록 유인하거나, 청소년과의 이성교제의 상대방이 되도록 유인해서는 안 된다. 이러한 행위를 법률은 「금지유인행위」라고 칭하고 있다. 청소년은 만남사이트를 이용할 수 없다.

제6조 누구도 인터넷 이성소개사업을 이용하여 다음 행위(이하 ‘금지유인행위’라 한다)를 하여서는 아니 된다.

1. 아동을 성교 등(성교 혹은 성교유사행위를 하거나 자기의 성적 호기심을 충족시킬 목적으로 타인의 성기 등(성기, 항문 또는 유두를 말한다. 이하 같다)을 만지거나 혹은 타인에게 자신의 성기 등을 만지게 하는 것을 말한다. 이하 같다)의 상대방이 되도록 유인하는 행위
2. 사람(아동을 제외한다. 제5호에서도 같다)을 아동과의 성교 등 상대방이 되도록 유인하는 행위
3. 대가를 지불할 것을 나타내어 아동을 이성교제(성교 등을 제외한다. 다음 호에서 같다)의 상대방이 되도록 유인하는 행위
4. 대가를 받을 것을 나타내서 사람을 아동과의 이성교제 상대방이 되도록 유인하는 행위
5. 전 각호 외에 아동을 이성교제의 상대방이 되도록 유인하거나 사람을 아동과의 이성교제 상대방이 되도록 유인하는 행위

#### ④ 만남사이트 운영자(인터넷 이성소개사업자)의 의무

일정한 결격사유가 있으면 만남사이트를 운영할 수 없다(제8조). 그리고 만남사이트 운영자는 아동의 만남사이트 이용방지 노력(제3조), 신고의무(제7조), 명의대여 금지(제9조), 아동의 이용금지 명시 및 성인인증 의무(제10조), 금지유인행위 삭제의무(제12조), 보고 또는 자료의 제출의무(제16조)가 있다.

제3조[인터넷 이성소개사업자 등의 책무] ① 인터넷 이성소개사업자는 인터넷 이성소개사업에 관하여 이 법률 기타 법령의 규정의 준수함하고, 아동에 의한 인터넷 이성소개사업의 이용 방지에 노력하여야 한다.

제7조[인터넷 이성소개사업의 신고] ① 인터넷 이성소개사업을 행하고자 하는 자는 국가공안위원회규칙에서 정하는 바에 따라 다음 사항을 사업의 본거지가 되는 사무소(사무소가 없는 자는 주거. 제3호를 제외하고 이하 '사무소' 라 한다)의 소재지를 관할하는 도도부현 공안위원회(이하 '공안위원회' 라 한다)에 신고하여야 한다. 이 경우에 신고에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 서류를 첨부하여야 한다.

1. 성명 또는 명칭 및 주소. 법인의 경우에는 대표자의 성명
2. 당해 사업에 대하여 광고 또는 선전을 하는 경우에 당해 사업을 나타내는 것으로 사용하는 호칭(당해 호칭이 둘 이상 있는 경우에는 그 전부의 명칭)
3. 사업의 본거지가 되는 사무소의 소재지
4. 사무소의 전화번호 기타 연락처로서 국가공안위원회 규칙에서 정하는 사항
5. 법인의 경우에는 임원의 성명 및 주소

6. 제11조의 규정에 의한 이성교제 희망자가 아동이 아니라는 확인의 실시방법 기타 사업의 실시방법에 관한 사항으로 국가공안위원회 규칙에서 정하는 사항

- ② 전항의 규정에 의한 신고를 한 자는 당해 인터넷 이성소개사업을 폐지한 때 또는 동항 각호의 사항에 변경이 있을 때에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 공안위원회(공안위원회의 관할구역을 달리하여 사무소를 변경한 때에는 변경한 후의 사무소의 소재지를 관할하는 공안위원회)에 신고하여야 한다. 이 경우에 신고에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 서류를 첨부하여야 한다.

제8조[결격사유] 다음 각호의 1에 해당하는 자는 인터넷 이성소개사업을 행하여서는 아니 된다.

1. 성년피후견인 혹은 피보좌인 또는 파산절차 개시결정을 받아 복권되지 않은 자
2. 금고 이상의 형에 처해지거나 이 법률, 아동복지법 제60조 제1항 혹은 아동매춘·아동포르노관계행위등의처벌및아동보호등에관한법률에 규정하는 죄를 범하여 벌금형에 처해져 그 집행을 마치거나 집행을 받지 않게 된 날부터 기산하여 5년이 경과되지 아니한 자
3. 최근 5년 사이에 제14조 또는 제15조 제2항 제2호의 규정에 의한 명령에 위반한 자
4. 폭력단원에의한부당한행위의방지등에 관한 법률 제2조 제6호에 규정하는 폭력단원(이하 이 호에서는 단지 '폭력단원' 이라 한다)인 자 또는 폭력단원이 아니게 된 날로부터 5년이 경과되지 아니한 자
5. 미성년자(아동이 아닌 미성년자의 경우에는 영업에 관하여 성년자와 동일한 행위능력을 가진 자 및 인터넷 이성소개사업자의 상속인으로서 그 법정대리인이 전 각호의 어디에도 해당하지 않은 자를 제외한다)
6. 임원 중에 다음 사항에 해당하는 자가 있는 법인
  - 가. 제1호에서 제4호까지 열거한 자
  - 나. 아동

제9조[명의 대여의 금지] 제7조 제1항의 규정에 의한 신고를 한 자는 자신의 명의로 타인에게 인터넷 이성소개사업을 행하게 하여서는 아니된다.

#### 제10조[이용금지의 명시 등]

- ① 인터넷 이성소개사업자는 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업에 대하여 광고 또는 선전을 할 때에는, 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 아동이 당해 인터넷 이성소개사업을 이용해서는 안 된다는 취지를 명확히 하여야 한다.
- ② 전항의 규정 외에 인터넷 이성소개사업자는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업을 이용하고자 하는 자에 대하여 아동이 이를 이용해서는 안 된다는 취지를 전달하여야 한다.

제11조[아동이 아니라는 확인] 인터넷 이성소개사업자는 다음의 경우에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 미리 이들 이성교제희망자가 아동이 아니라는 것을 확인하여야 한다. 다만, 제2호의 경우에는 제1호에 규정하는 이성교제희망자가 당해 인터넷 이성소개사업자가 행하는 성명, 연령 기타 본인을 특정하는 사항의 확인(국가공안위원회 규칙에서 정하는 방법으로 행하는 것에 한정한다)을 받은 때에는 그러하지 아니하다.

1. 이성교제 희망자의 요구에 따라 그 이성교제에 관한 정보를 인터넷을 이용하여 공중이 열람할 수 있는 상태에 두고 여기에 전달할 때
2. 다른 이성교제 희망자의 요구에 따라 전호에 규정하는 이성교제 희망자

- 로부터의 이성교제에 관한 정보를 인터넷을 이용하여 공중이 열람할 수 있는 상태에 두고 당해 다른 이성교제희망자에게 전달할 때
3. 전 2호의 규정에 따라 그 이성교제에 관한 정보의 전달을 받은 다른 이성교제 희망자가 전자메일 기타 전기통신을 이용하여 당해 정보와 관계되는 제1호에 규정하는 이성교제희망자와 연락할 수 있도록 하는 때
  4. 제1호에 규정하는 이성교제 희망자가 전자메일 기타 전기통신을 이용하여 제1호 또는 제2호의 규정에 의해 그 이성교제에 관한 정보의 전달을 받은 다른 이성교제희망자와 연락할 수 있도록 하는 때

제12조[아동의 건전육성에 장애를 끼치는 행위의 방지조치] ① 인터넷 이성소개사업자는 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업을 이용하여 금지유인행위가 행해지고 있는 것을 안 때에는 신속하게 당해 금지유인행위와 관계되는 이성교제에 관한 정보를 인터넷을 이용하여 공중이 열람할 수 없도록 하기 위한 조치를 취하여야 한다.

② 전항의 규정 외에 인터넷 이성소개사업자는 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업을 이용하여 행해지는 금지유인행위 기타 아동의 건전육성에 장애를 끼치는 행위를 방지하기 위한 조치를 강구하도록 노력하여야 한다.

제16조[보고 또는 자료의 제출] 공안위원회는 제7조에서 전조까지(제12조 제2항을 제외한다)의 규정의 시행에 필요한 한도에서 인터넷 이성소개사업자에 대하여 그 인터넷 이성소개사업에 관하여 보고 또는 자료의 제출을 요구할 수 있다.

### ⑤ 프로바이더 및 보호자의 의무

프로바이더는 필터링 서비스의 제공 등에 노력해야 한다(제3조 제2항 및 제3항). 청소년의 보호자도 통신기기에서의 필터링 소프트웨어의 이용 등에 노력해야 한다(제4조).

#### 제3조[인터넷 이성소개사업자 등의 책무]

② 인터넷 이성소개사업에 필요한 전기통신 서비스(전기통신사업법 제2조 제3호에 규정하는 전기통신 서비스를 말한다)를 제공하는 사업자(다음 항에서 '서비스 제공 사업자' 라 한다)는 아동의 사용과 관계되는 통신단말기에 의한 전기통신에 대해 인터넷 이성소개사업을 이용하기 위한 자동이용 제한(전기통신을 선별하여 제한하는 것을 말한다. 이하 이 항 및 다음 조에서도 같다)을 행하는 서비스 또는 당해 전기통신의 자동이용 제한을 행하는 기기를 가진 소프트웨어의 제공 기타 조치에 의하여 아동에 의한 인터넷 이성소개사업의 이용 방지에 노력하

여야 한다.

③ 전 2항 외에 인터넷 이성소개사업자 및 서비스제공 사업자는 아동의 건전한 육성에 배려하도록 노력하여야 한다.

제4조[보호자의 책무] 아동의 보호자(친권을 행하는 자 또는 후견인을 말한다)는 아동의 사용과 관계되는 통신단말기에 의한 전기통신에 대하여 인터넷 이성소개사업을 이용하기 위한 전기통신의 자동이용 제한을 행하는 서비스 또는 당해 전기통신의 자동이용 제한을 행하는 기능을 가진 소프트웨어의 이용 기타 아동에 의한 인터넷 이성소개사업의 이용을 방지하기 위해 필요한 조치를 강구하도록 노력하여야 한다.

## (2) 청소년 인터넷 환경정비법

인터넷은 유용하고 편리한 커뮤니케이션 수단으로서 2007년 3월 내각부 조사에 의하면 컴퓨터를 통한 인터넷은 초등학생 약 58%, 중학생 약 69%, 고등학생 약 75%, 그리고 휴대전화를 통해서도 초등학생 약 27%, 중학생 약 56%, 고등학생 약 96%가 이용하고 있다.

그런데 인터넷에는 심신이 미발달한 청소년이 열람하기에는 바람직하지 않다고 생각되는 정보가 수많이 유통되고 있다. 이런 상황에서 많은 보호자가 청소년 유해 사이트에 액세스하거나 범죄에 휘말리지 않을까 불안해하고 있다.

이런 상황을 배경으로 2008년 6월 「청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률」(일반적으로 「청소년 인터넷 환경정비법」이라고 부르고 있으며, 본고에서도 이렇게 칭하기로 한다)이 성립하여 2009년 4월 1일부터 시행되고 있다.

### ① 청소년 인터넷 환경정비법의 제정 목적

이 법률은 인터넷에서 청소년 유해정보가 많이 유통되고 있는 점을 고려하여 청소년이 인터넷을 통해 유해정보를 열람할 기회를 가급적 줄이고, 아동의 인터넷 활용능력 습득에 필요한 조치를 강구함으로써, 청소년이 안전

하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있게 함으로써 청소년의 권리 옹호에 기여할 것을 목적으로 제정되었다(제1조). 이 법에서는 18세 미만을 「아동」이라고 칭하고 있다(제2조 제1호).

## ② 관계사업자의 필터링 제공의무 등

이 법률에서 관계사업자에는 인터넷 접속서비스 제공사업자와 휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자, 특정서버 관리자가 있다. ‘인터넷 접속서비스 제공사업자’란 인터넷 접속서비스를 제공하는 전기통신사업자를 말하며, ‘휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자’란 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하는 전기통신사업자를 말하고, ‘특정 서버관리자’란 인터넷을 이용한 정보의 열람용으로 제공되는 서버를 이용하여 정보를 인터넷을 이용해 열람이 가능한 상태에 두고 열람시키는 서비스를 제공하는 자를 말한다(제2조 제6호, 제8호, 제11호).

관계사업자는 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년 유해정보의 열람기회를 가급적 줄이기 위한 조치를 강구하고, 청소년의 인터넷 활용능력의 습득에 기여하기 위한 조치를 강구하도록 노력해야 한다(제5조). 학습기회의 제공, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용보급을 위한 활동, 계몽활동을 행하도록 노력하여야 한다(제16조).

휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자는 휴대전화 인터넷 접속서비스 제공 계약의 상대방이나 단말기 사용자가 청소년인 경우에는 청소년 유해정보 필터링 서비스 이용을 조건부로 하여 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하여야 한다(제17조). 다만, 청소년의 보호자가 필터링 서비스를 이용하지 않겠다고 하는 경우에는 예외로 한다.

인터넷 접속서비스 제공사업자는 인터넷 접속서비스 사용자가 요구한 때에는 필터링 소프트웨어나 필터링 서비스를 제공하여야 한다(제18조). 휴대전화기를 제외한 인터넷 접속기기 제조사업자는 필터링 소프트웨어 또는 필터링 서비스의 이용을 쉽게 하는 조치를 한 후에 기기를 판매하여야 한다(제19조). 그리고 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 개발사업자 및 필

터링 서비스 제공사업자는 청소년의 발달단계와 이용자의 선택에 따라 열람제한 정보를 세심하게 설정하고, 필터링 소프트웨어나 필터링 서비스의 성능 및 편리성의 향상에 노력하여야 한다(제20조).

특정 서버관리자는 타인에 의해 청소년 유해정보 발신이 이루어지거나 스스로 청소년 유해정보를 발신할 때에는 청소년의 열람이 불가능하도록 하는 조치를 위하도록 노력하여야 한다(제21조). 또한 특정서버 관리자는 발신한 청소년 유해정보에 대해 국민의 연락을 접수하기 위한 체계를 정비하도록 노력하여야 하며(제22조), 열람방지 조치에 관한 기록을 작성하고 보존하도록 노력하여야 한다(제23조).

제5조[관계사업자의 책무] 청소년의 인터넷 이용에 관계되는 사업을 행하는 자는 그 사업의 특성에 부응하여 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년 유해정보를 열람할 기회를 가급적 적게 하기 위한 조치를 강구함과 아울러, 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 기여하기 위한 조치를 강구하고자 노력한다.

제16조[관계자의 노력의무] 청소년의 인터넷 이용에 관계되는 사업을 행하는 자 기타 관계자는 그 사업 등의 특성에 따라 인터넷을 이용할 때의 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득하기 위한 학습기회의 제공, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 보급을 위한 활동 기타 계몽활동을 행하도록 노력한다.

제17조[휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자의 청소년유해정보 필터링서비스의 제공의무] ① 휴대전화 인터넷 접속서비스 사업자는 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하는 계약의 상대방 또는 휴대전화 단말기 사용자가 청소년인 경우에는 청소년 유해정보 필터링 서비스 이용을 조건으로 하여 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하여야 한다. 다만, 그 청소년의 보호자가 청소년 유해정보 필터링 서비스를 이용하지 않는 취지의 신청을 한 경우에는 그러하지 아니하다.

② 휴대전화 단말기를 보호하는 청소년에게 사용하게 하기 위해 휴대전화 인터넷 접속서비스의 제공을 받는 계약을 체결하고자 하는 보호자는 당해 계약을 체결함에 있어 휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자에 대하여 그 취지를 신청하여야 한다.

제18조[인터넷 접속서비스 제공사업자의 의무] ① 인터넷 접속서비스 제공사업자는 인터넷 접속서비스의 제공을 받을 자가 요구하는 때에는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하여야 한다. 다만, 청소년에 의한 청소년 유해정보의 열람에 끼치는 영향이 경미한 경우로서 시

행령에서 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

제19조[인터넷과 접속하는 기능을 가진 기기의 제조사업자의 의무] 인터넷과 접속하는 기능을 가진 기기로서 청소년에 의해 사용되는 것(휴대전화 단말기를 제외한다)을 제조하는 사업자는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 설치하는 것 기타 방법으로 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스의 이용을 용이하게 하는 조치를 강구한 후 당해 기기를 판매하여야 한다. 다만, 청소년에 의한 청소년 유해정보의 열람에 미치는 영향이 경미한 경우로서 시행령에서 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

제20조[청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 개발사업자 등의 노력의무] ① 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하는 사업자 및 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하는 사업자는 청소년 유해정보로서 열람이 제한되지 않는 것을 가급적 적게 함과 아울러, 다음 사항에 배려하여 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하거나 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하도록 노력하여야 한다.

1. 열람을 제한하는 정보를 청소년의 발달단계 및 이용자의 선택에 따라 세심하게 설정할 수 있도록 할 것
2. 열람을 제한할 필요가 없는 정보에 대해 열람 제한이 행해지는 것을 가급적 적게 할 것

② 전항 외에 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하는 사업자 및 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하는 사업자는 개발하는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 제공하는 청소년 유해정보 필터링 서비스에 대해 성능 및 편리성의 향상에 노력하여야 한다.

제21조[청소년 유해정보의 발신이 행해진 경우의 특정서버 관리자의 노력의무] 특정서버 관리자는 관리하는 특정서버를 이용하여 타인에 의해 청소년 유해정보의 발신이 행해진 것을 안 때 또는 스스로 청소년 유해정보의 발신을 하려는 때에는, 당해 청소년 유해정보에 대하여 인터넷을 이용해 청소년에 의한 열람이 불가능하도록 하기 위한 조치(이하 ‘청소년 열람방지조치’라 한다)를 취하도록 노력하여야 한다.

제22조[청소년 유해정보에 대한 국민연락의 접수체제의 정비] 특정서버 관리자는 관리하는 특정 서비스를 이용하여 발신이 행해진 청소년 유해정보에 대하여 국민으로부터 연락을 접수하기 위한 체제를 정비하도록 노력하여야 한다.

제23조[청소년 열람방지조치에 관한 기록의 작성 및 보존] 특정서버 관리자는 청소년 열람방지조치를 취한 때에는 당해 청소년 열람방지조치에 관한 기록을 작성하고 이를 보존하도록 노력하여야 한다.

### ③ 보호자의 책무

보호자는 인터넷에서 청소년 유해정보가 유통되고 있는 점을 확인하여 청소년의 인터넷 이용 상황을 적절하게 파악하고 관리하며, 필터링 소프트웨어의 이용 등으로 청소년의 인터넷 이용을 적절하게 관리하고 인터넷 활용능력의 습득 촉진에 노력해야 한다. 또한 보호자는 휴대전화에 의한 인터넷 이용이 부적절하게 이루어진 경우에는 청소년의 성매매, 범죄 피해, 괴롭힘 등의 문제 발생에 특히 유의하여야 한다(제6조).

제6조[보호자의 책무] ① 보호자는 인터넷에서 청소년 유해정보가 많이 유통되고 있는 것을 확인하고, 자신의 교육방침 및 청소년의 발달상황에 따라 자신이 보호하는 청소년에 대해 인터넷의 이용 상황을 적절하게 파악함과 아울러, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 기타 방법으로 인터넷의 이용을 적절하게 관리하고, 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 촉진에 노력한다.

② 보호자는 휴대전화 단말기로부터의 인터넷 이용이 부적절하게 행해진 경우에는, 청소년의 성매매, 범죄의 피해, 괴롭힘 등 다양한 문제가 발생하는 것에 특히 유의한다.

### ④ 국가와 지방자치단체의 대책

국가와 지방자치단체는 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 시책을 세우고 실시하여야 한다(제4조). 그리고 시책을 세울 때에는 관계사업자, 관계 활동 민간단체 상호간의 연계협력 체제의 정비에 노력하여야 한다(제7조).

국가의 대책에는 크게 두 가지가 있다. 하나는 인터넷 청소년 유해대책·환경정비 추진회의의 설치이며, 다른 하나는 인터넷 이용교육 및 계몽활동이다.

먼저 청소년의 인터넷 안심이용 기본계획의 수립과 실시, 시책의 중요사항 심의를 위해 내각부에 인터넷 청소년 유해대책·환경정비 추진회의를 설치한다(제8조). 회장을 내각 총리로 하고 위원은 관계장관으로 구성한다(제9조). 추진회의는 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 시책에

관한 기본계획을 정해야 한다. 기본계획은 청소년 인터넷 이용시책, 인터넷 적절이용 교육 및 계몽활동의 추진 시책, 필터링 소프트웨어의 성능향상 및 이용보급 시책, 민간단체 등의 지원시책 등을 정한다(제12조).

다음으로, 국가와 지방자치단체는 청소년이 인터넷 활용능력을 습득할 수 있도록 인터넷 적절이용 교육의 추진에 관한 시책을 강구하고 효과적인 수법 개발 및 보급 촉진을 위해 연구 지원, 정보 수집·제공 등의 시책을 강구한다(제13조). 또한 가정에서 인터넷이 이용되는 경우 필터링 소프트웨어의 이용보급을 위한 필요한 시책을 강구하고(제14조), 필터링 소프트웨어에 의한 청소년 유해정보 열람제한 등에 관한 홍보·계몽활동을 실시한다(제15조).

제4조[국가 및 지방자치단체의 책무] 국가 및 지방자치단체는 전조의 기본이념에 따라 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책을 책정하고 실시할 책무가 있다.

제7조[연계협력체제의 정비] 국가 및 지방자치단체는 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책을 강구함에 있어 관계기관, 청소년의 인터넷 이용과 관계되는 사업을 행하는 자 및 관계되는 활동을 행하는 민간단체 상호간의 연계협력 체제의 정비에 노력한다.

제8조[설치 및 관장사무] ① 내각부에 인터넷 청소년 유해정보대책·환경정비 추진회의(이하 ‘회의’ 라고 한다)를 둔다.

② 회의는 다음 사무를 관장한다.

1. 제12조 제1항의 기본계획을 작성하고 그 실시를 추진하는 사항
2. 전호 외에 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 중요사항에 대한 심의

제9조[조직] ① 회의는 회장 및 위원으로 조직한다.

② 회장은 내각총리로 한다.

③ 위원은 내각관방장관, 관계행정기관의 장 및 내각부설치법 제9조 제2항에 규정하는 특명담당장관 기타 국무위원 중에서 내각총리가 지정하는 자로 한다.

제10조[자료제출의 요구 등] ① 회의는 관장사무를 수행하기 위해 필요하다고 인정하는 때에는 관계행정기관의 장에게 자료의 제출, 의견의 개진, 설명 기타 필요한 협력을 요구할 수 있다.

② 회의는 관장사무를 수행하기 위해 특히 필요하다고 인정하는 때에는 전항에 규정하는 자 이외의 자에 대해서도 필요한 협력을 의뢰할 수 있다.

제11조[시행령에의 위임] 전 2조에 정하는 외에, 회의의 조직 및 운영에 관하여 필요한 사항은 시행령으로 정한다.

제12조[기본계획] ① 회의는 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 기본적인 계획(이하 ‘기본계획’ 이라고 한다)을 정하여야 한다.

② 기본계획은 다음 사항에 대하여 정한다.

1. 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 대한 기본적인 방침
2. 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육 및 계몽활동의 추진과 관계되는 시책에 관한 사항
3. 청소년유해정보 필터링 소프트웨어의 성능 향상 및 이용 보급 등과 관계되는 시책에 관한 사항
4. 청소년의 인터넷 적절이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등의 지원 기타 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 중요사항

③ 회의는 제1항의 규정에 의해 기본계획을 정한 때에는 지체 없이 기본계획을 공표하여야 한다.

④ 전항의 규정은 기본계획의 변경에 대하여 준용한다.

제13조[인터넷의 적절한 이용에 관한 교육의 추진 등] ① 국가 및 지방자치단체는 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득할 수 있도록 학교교육, 사회교육 및 가정교육에서 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육의 추진에 필요한 시책을 강구한다.

② 국가 및 지방자치단체는 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득을 위한 효과적인 수법의 개발 및 보급을 촉진하기 위해 연구의 지원, 정보의 수집 및 제공 기타 필요한 시책을 강구한다.

제14조[가정에 있어서 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 보급] 국가 및 지방자치단체는 가정에서 청소년에 의해 인터넷이 이용되는 경우의 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 보급을 꾀하기 위해 필요한 시책을 강구한다.

제15조[인터넷의 적절한 이용에 관한 홍보계몽] ① 전 2조 외에 국가 및 지방자치단체는 청소년의 건전한 성장에 기여하기 위해 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어에 의한 청소년 유해정보의 열람 제한 등 인터넷의 적절한 이용에 관한 사항에 대하여 홍보 기타 계몽활동을 행한다.

## ⑤ 민간단체와 지원

청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 및 필터링 서비스에 관한 조사연구 및 보급·계몽과 필터링 소프트웨어의 기술개발을 하는 기관(필터링 추진기관이라고 함)은 총무부 장관이나 경제산업부 장관의 등록을 받을 수 있다(제24조 1항). 필터링 추진기관은 필터링 추진업무를 적정하게 행하기 위한 관리자를 두어야 하며, 필터링 추진업무의 관리 및 적정실시에 관한 문서를 작성하여야 한다(제24조 4항 2호). 필터링 추진기관의 등록, 업무의 휴지·폐지, 등록의 취소, 공시 등도 규정되어 있다(제24조~제29조).

다음으로, 국가와 지방자치단체는 필터링 추진기관, 필터링 소프트웨어 성능에 관한 지침을 작성하는 민간단체, 필터링 소프트웨어 개발·제공사업자 및 필터링 서비스 제공사업자, 인터넷 활용능력 습득활동 민간단체, 청소년 유해정보 통보접수 및 특정서버 관리자への 요청활동 민간단체, 민사 분쟁 해결활동 단체 등에 대하여 필요한 지원을 하도록 노력한다(제30조).

제24조[필터링 추진기관의 등록] ① 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 성능 향상 및 이용 보급을 목적으로 다음 각호의 1에 해당하는 업무(이하 ‘필터링 추진업무’라 한다)를 행하는 자는 총무부장관 및 경제산업부장관의 등록을 받을 수 있다.

1. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 및 청소년 유해정보 필터링 서비스에 관한 조사연구 및 보급과 계몽
2. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 기술개발 추진
- ② 전항의 등록(이하 ‘등록’이라 한다)을 받고자 하는 자는 총무성령 및 경제산업성명령에서 정하는 바에 따라 총무대신 및 경제산업부 장관에게 신청하여야 한다.
- ③ 다음 각호의 1에 해당하는 자는 등록을 받을 수 없다.
  1. 제26조의 규정에 의해 등록이 취소되고, 그 취소일로부터 기산하여 2년을 경과하지 않은 자
  2. 임원 중에 전호에 해당하는 자가 있는 법인
- ④ 총무대신 및 경제산업부 장관은 제 2항의 신청을 한 자가 다음 요건의 모두에 적합한 때에는 등록을 하여야 한다.
  1. 인터넷의 이용을 가능하게 하는 기능을 가진 기기를 소유하거나 다음 각호의 1에 해당하는 자가 필터링 추진업무를 행하는 자일 것  
가. 1년 이상 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 개발 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스에 관한 실무에 종사한 경험이 있는 자

- 나. 가목의 자와 동등 이상의 능력을 가진 자
2. 필터링 추진업무를 적정하게 행하기 위하여 다음 조치를 취하고 있을 것  
가. 필터링 추진업무를 적정하게 행하기 위한 관리자를 둘 것  
나. 필터링 추진업무를 관리 및 적정한 실시의 확보에 관한 문서가 작성되어 있을 것
- ⑤ 등록은 필터링 추진기관 등록부에 다음 사항을 기재하여 행한다.
1. 등록 연월일 및 등록번호
  2. 등록을 받은 자(이하 ‘필터링 추진기관’ 이라 한다)의 성명 또는 명칭 및 주소와 법인의 경우에는 그 대표자의 성명
  3. 필터링 추진기관이 필터링 추진업무를 행하는 사무소의 소재지
- ⑥ 필터링 추진기관은 전항 제2호 또는 제3호의 사항을 변경하고자 하는 때에는 총무성령 및 경제산업성 명령에서 정하는 바에 따라 그 취지를 총무대신 및 경제산업부 장관에게 신고하여야 한다.

제25조[업무의 휴폐지] ① 필터링 추진기관은 필터링 추진업무를 휴지하거나 폐지한 때에는 총무성령 및 경제산업성 명령에서 정하는 바에 따라 그 취지를 총무대신 및 경제산업부 장관에게 신고하여야 한다.

- ② 전항의 규정에 의해 필터링 추진업무를 폐지한 취지의 신고가 있는 때에는 당해 필터링 추진기관 관계 등록은 그 효력을 상실한다.

제26조[등록의 취소] 총무대신 및 경제산업부 장관은 필터링 추진기관이 다음 각호의 1에 해당하는 때에는 등록을 취소할 수 있다.

1. 제24조 제3항 제3호에 해당하게 된 때
2. 제24조 제4항 각호의 1에 적합하지 않게 되었다고 인정하는 때
3. 제24조 제6항 또는 전조 제1항의 규정에 위반한 때
4. 부정한 수단으로 등록을 받은 때
5. 제27조 규정에 의한 보고 혹은 자료를 제출하지 않거나 허위의 보고 혹은 자료를 제출한 때

제27조[보고 또는 자료의 제출] 총무대신 및 경제산업부 장관은 필터링 추진업무를 적정한 운영을 확보하는 데 필요한 한도에서 필터링 추진기관에 대하여 그 업무 상황에 관하여 보고 또는 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제28조[공시 등] ① 총무대신 및 경제산업부 장관은 다음 경우에는 그 취지를 관보에 공시하여야 한다.

1. 등록을 한 때
  2. 제24조 제6항의 규정에 의한 신고가 있는 때
  3. 제25조 제1항의 규정에 의한 신고가 있는 때
  4. 제26조의 규정에 의해 등록을 취소한 때
- ② 총리대신 및 경제산업부 장관은 전항의 규정에 의한 공시를 한 때에는 당

해 공시의 일자 및 내용을 인터넷 이용 기타 방법으로 공시한다.

제29조[총무성령 및 경제산업성명령에의 위임] 이 절에서 규정하는 외에 필터링 추진기관 및 필터링 추진업무에 관하여 필요한 사항은 총무성령 및 경제산업성명령으로 정한다.

제30조 국가 및 지방자치단체는 다음 민간단체 또는 사업자에 대하여 필요한 지원에 노력한다.

1. 필터링 추진기관
2. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 성능에 관한 지침을 작성하는 민간단체
3. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하거나 제공하는 사업자 및 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하는 사업자
4. 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득하기 위한 활동을 행하는 민간단체
5. 청소년 유해정보와 관계되는 통보를 접수하고 특정서버 관리자에게 조치를 강구하도록 요청하는 활동을 행하는 민간단체
6. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어에 의해 열람을 제한할 필요가 없는 것에 관한 정보를 수집하고 이것을 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하는 사업자 기타 관계자에게 제공하는 활동을 행하는 민간단체
7. 청소년 열람방지조치, 청소년에 의한 열람의 제한을 행하는 정보의 경신 기타 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관하여 강구된 조치에 관한 민사상의 분쟁에 대하여 소송절차에 의하지 않고 해결하려는 당사자를 위해 공정한 제3자로서 해결을 피하기 위한 활동을 행하는 민간단체
8. 기타 관계되는 활동을 행하는 민간단체

### 3) 유해정보 개선정책

#### (1) 청소년 인터넷 이용 기본계획<sup>96)</sup>

청소년 인터넷 환경정비법 제12조에 의해 내각부에 설치된 인터넷 청소년 유해대책·환경정비추진회의는 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 시책에 관한 기본계획을 정해야 한다. 이 기본계획은 기본방침과 아

96) 2009년 6월 「인터넷 청소년유해정보 대책·환경정비추진회의」

올리 청소년의 인터넷 적절이용에 관한 교육 및 계몽활동의 추진, 필터링의 성능 향상 및 이용의 보급, 그리고 민간단체 등의 지원에 관한 사항에 대해 정하고 있다.

#### ① 청소년의 인터넷 적절이용에 관한 교육 및 계몽활동의 추진 관련사항

청소년에게 발달단계에 따라 인터넷 적절 활용능력을 습득시키기 위해 학교, 사회 및 가정에서의 청소년 인터넷 적절이용에 관한 교육·계몽을 추진하고 효과적인 교육기법의 개발·보급 촉진을 위한 연구지원과 정보수집 및 제공을 행하는 시책을 실시한다.

또한 범정부 차원에서 홍보 계몽활동을 실시하고 민간단체의 계몽활동을 적극 지원한다. 또한 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경정비에 관한 국민운동을 범사회적으로 전개한다.

#### 가. 학교의 교육·계몽의 추진

##### ○ 정보윤리교육의 추진

모든 초중고에서 정보통신기술의 적절한 활용지도 및 정보윤리교육을 실시한다.

##### ○ 정보윤리 등 지도력의 향상

학교에 전문가를 파견하여 교사를 지원하고 정보윤리 지도모델 확립을 도모하며, 연수를 실시하여 정보윤리 지도력을 향상시켜 정보통신기술의 활용 및 정보윤리를 지도능력을 습득시킨다.

##### ○ 학교 계몽활동의 추진

학교에서 계몽자료를 작성·제공하고 학생·보호자에 대한 인터넷 이용에 관한 계몽강좌를 실시하며, 보호자에 대한 효과적인 설명기회를 활용하여 계몽활동을 실시한다.

○ 인터넷 폭력에 대한 정책 추진

인터넷 폭력에 대해 실태를 파악하고 미연방지, 조기발견, 조기대응으로 이어지는 효과적인 정책과, 문제가 발생한 경우에 학교가 관계기관과 연계·협력하여 활동하는 정책을 추진한다. 또한 인터넷 폭력을 포함하여 청소년이 안고 있는 문제를 상담할 수 있는 체제의 정비를 추진한다. 또한, 초·중학생에 대한 원칙적인 휴대전화 소지금지와 인터넷 폭력에 관한 정책을 바탕으로 활동을 추진한다.

나. 사회에 있어서의 교육·계몽의 추진

○ 지역사회·민간단체·사업자의 교육·계몽활동에 대한 지원

청소년에 대한 인터넷 적절 이용 계몽강좌를 민간과 연계하여 실시하고, 지역사회·민간단체·사업자에 의한 교육·계몽활동의 추진체제의 구축, 심포지엄과 포럼의 개최, 민간단체가 실시하는 청소년의 인터넷 이용능력 검정의 이용 촉진, 계몽자료의 작성·배포 등을 지원한다.

○ 포털사이트를 활용한 알기 쉽고 신속한 정보 제공

위법·유해정보 대책 홈페이지 등, 포털사이트를 활용하여 위법·유해정보에 대한 구체적인 대책에 관한 정보를 알기 쉽고 편리하게 신속히 제공한다.

다. 가정에서의 교육·계몽의 추진

○ 가정의 인터넷 사용규칙 만들기 등 가정활동의 지원

보호자를 대상으로 청소년의 인터넷 적절 이용에 관한 계몽강좌를 민간이 연계하여 실시한다. 또한 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 휴대전화 이용규칙 만들기, 인터넷 분쟁 및 범죄 방지와 관련된 홍보자료를 제공하고 인터넷에 관한 교양 육성을 위한 보호자용 교재를 제공하여 가정활동을 지원한다.

- 청소년의 발달단계에 따른 보호자의 관리(parental control) 지원  
청소년의 접속이력 체크기능과 기능을 한정시킬 수 있는 휴대전화 등, 보호자가 청소년의 인터넷 이용을 파악하고 발달단계에 따라 인터넷 이용을 관리할 수 있는 방법에 대해 주지시키고 계몽한다.

라. 교육의 효과적인 수법 개발·보급 촉진을 위한 연구지원

- 효과적인 정보교육의 실시 지원  
정보교육을 실시할 때의 과제 해결을 위한 조사 연구를 실시하고, 보다 구체적인 정보교육의 실시를 지원한다.

- 보호자에 대한 효과적인 계몽방법의 검토·추진  
보호자가 청소년의 인터넷 이용을 적절하게 관리할 수 있도록 인터넷 분쟁 대응에 관한 정보를 이용할 수 있게 하며, 휴대전화와 컴퓨터 등 인터넷 접속기기를 구입할 때의 효과적인 계몽방법을 검토한다.

마. 국민운동의 전개

- 범사회적인 홍보계몽의 실시  
범사회적으로 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경 실현을 위해 「청소년의 비행문제 해결을 위한 전국강조의 달」에 홍보계몽을 계속적으로 실시한다.

- 인터넷 이용자·사업자의 주체적인 활동 지원  
인터넷 이용자와 사업자가 스스로 인터넷의 이용환경 정비를 위해 구체적으로 활동하는 등 추진체제의 확산을 촉진하는 활동을 지원한다.

## ② 청소년 유해정보 필터링의 성능 향상 및 이용 보급 관련 시책

청소년이 청소년 유해정보를 열람할 기회를 최소화하기 위해 사업자에 의한 필터링 제공의무를 확실히 실시하는 등 필터링의 이용 보급을 꾀하고, 보호자가 청소년의 발달단계에 따라 세심하게 설정할 수 있고 효과적으로 필터링을 이용할 수 있도록 시책을 실시한다.

### 가. 사업자에 의한 필터링 제공의무 철저와 보호자에 대한 설명의 추진

#### ○ 필터링 제공의무의 실시 철저

청소년 인터넷 환경정비법에 의거하여 사업자에 의한 필터링 제공을 철저히 실시하고, 만남사이트 규제법에 의거하여 만남사이트 이용을 방지하기 위한 필터링을 관계사업자가 제공하도록 하는 시책을 추진한다. 특히 청소년 인터넷 환경정비법에 의해 원칙적으로 필터링 서비스를 제공할 의무가 있는 청소년의 휴대전화에 대해서는 청소년의 이용 여부를 파악하는 정책을 추진한다.

#### ○ 보호자에 대한 설명 추진

청소년이 인터넷에 접속할 때에 사용하는 휴대전화와 컴퓨터에 대해 보호자가 필터링의 내용과 필요성을 충분히 이해할 수 있도록 정책을 추진한다.

### 나. 휴대전화의 필터링 고도화

#### ○ 휴대전화의 필터링 다양화·개선의 추진

청소년 인터넷 환경정비법에 의거하여 청소년에게 의무적으로 제공해야 하는 휴대전화의 필터링 서비스는 선택지가 한정되어 있다. 이에 청소년의 발달단계에 따라 보호자가 선택할 수 있는 다양한 서비스가 제공되도록 정책을 촉진하고 개선을 촉구한다.

○ 휴대전화의 필터링 열람제한 대상의 적정화 지원

휴대전화의 필터링 서비스에 의해 청소년 유해정보가 아닌 정보까지도 열람을 제한하는 일이 없도록, 민간 제3자 기관가 운영하는 웹사이트를 설정하는 정책을 지원한다.

다. 필터링 제공업자에 의한 열람제한 대상의 파악 지원

필터링에 의한 열람제한 대상의 파악을 지원하기 위해 일반이용자가 통보한 사이트의 URL 정보를 인터넷 핫라인센터가 필터링 제공사업자에게 계속적으로 제공하도록 지원한다.

라. 필터링 보급 촉진을 위한 계몽활동

필터링의 보급 촉진을 위해 컴퓨터용 간이 필터링 소프트웨어를 무상으로 제공하고, 지방자치단체, 필터링 추진기관 등 계몽단체, 관계사업자 및 학부모회 기타 관계단체와 연계하여 계몽활동을 계속적으로 실시하고 추진한다.

마. 필터링 보급상황 등에 관한 조사연구

필터링의 성능 향상과 보급 시책의 검토 및 실시를 위해 청소년과 보호자에게 필터링의 인지 및 보급상황, 필터링의 개선 수요 등에 관해 계속적으로 조사하고 그 결과를 공표한다.

③ 민간단체의 지원

가. 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있기 위한 활동을 하고 있는 민간단체나 사업자에 대하여 자율적·주체적인 활동을 최대한 존중하며 유해정보의 판단과 필터링의 기준 설정에 간섭하지 않고 기술개발의 지원을 포함하여 재정지원을 한다.

○ 청소년의 인터넷 적절활용 능력 습득을 위한 활동 지원

민간단체의 교육계몽 활동 확대와 충실화를 위해 지역사회의 활동체제 구축, 심포지엄과 포럼의 개최, 계몽자료의 작성·배포 등 지역사회 실정에 따른 정책을 지원한다.

나. 웹사이트 운영자 등에 의한 청소년 유해정보의 열람방지조치의 추진  
정비 지원

○ 가이드라인 책정 등 체제정비의 지원

개인·기업 등 웹사이트 운영자와 게시판 서비스를 제공하는 사업자에 의한 자율적인 청소년 유해정보의 열람방지 조치를 촉진하기 위해 민간단체의 위법·유해정보대책 가이드라인의 책정 및 실시를 위한 체제 정비, 상담창구 등의 정책을 지원한다.

○ 효율적이고 원활한 활동실현을 위한 지원

청소년 유해정보에 대한 사업자의 효율적이고 원활한 대응을 위해 인터넷 위법·유해정보를 특정하고 선별하는 업무에 민간종사자에 대한 정신적 케어방법 등 정보 공유를 추진한다.

○ 등급화 및 구분의 정책 지원

웹사이트 운영자가 청소년 유해정보를 적절히 분류하고 이용자가 열람방지를 용이하고 정확하게 판단할 수 있도록 등급기준을 책정하며, 웹사이트에서 청소년 유해정보와 기타 정보를 구분하는 민간단체의 활동을 지원한다.

다. 청소년 유해정보 열람방지 조치에 관한 민사 분쟁 해결활동 지원

청소년 유해정보 등 열람방지 조치의 대응에 관한 분쟁 해결을 원활하게 하기 위해 웹사이트 운영자와 콘텐츠 게재자, 필터링 제공사업자 간의 분쟁

을 유형화하고 해결방법에 대해 검토한다.

#### 라. 청소년의 인터넷 문제 상담 지원

청소년에게 위험성이 있는 인터넷 정보를 민간단체가 발견하는 활동과, 청소년의 인터넷 이용으로 발생한 분쟁에 대해 상담하는 민간단체의 활동을 지원한다.

#### 마. 기타 인터넷 이용환경 정비를 위한 활동 지원

산학 연계를 통한 자율 활동을 추진하는 안심네트구축촉진협의회 등 인터넷의 이용환경 정비를 위한 민간 활동을 지원한다.

### ④ 기타 중요사항

청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 사이버 범죄를 단속하며 위법·유해정보의 삭제에 관한 대응 의뢰와 피해 상담체제를 정비하고 스팸메일 등 개별과제에 대한 정책을 추진한다.

#### 가. 사이버 범죄의 단속 추진

인터넷을 통한 만남사이트의 금지유인행위, 인터넷 아동포르노 범죄자 등 사이버 범죄를 단속하고 그에 필요한 단속체제를 강화하며, 사이버 범죄자에 대한 엄정한 과형을 실현한다.

##### ○ 수사를 위한 협력관계의 구축 추진

사이버 범죄의 피의자 검거 및 피해확대 방지를 위해 사업자와 양호한 협력관계 구축을 추진한다.

#### 나. 위법·유해정보의 삭제 추진

- 인터넷 핫라인센터를 통한 삭제 등 대응의뢰 추진

인터넷에 범람하는 위법정보·유해정보에 대한 대책을 위해 인터넷 핫라인센터를 통해 인터넷 위법·유해정보의 삭제를 추진하고, 만남사이트와 회원제 사이트의 위법정보가 인터넷 핫라인센터에 통보되도록 사이버 패트롤 업무의 민간위탁을 추진한다.

- 사업자와 민간단체의 효과적인 열람방지책의 검토 지원

인터넷 아동포르노 피해자인 청소년의 권리를 보호하기 위해 사업자와 민간단체의 효과적인 열람방지책의 검토를 지원한다.

#### 다. 청소년에 대한 명예훼손·프라이버시 침해에 대한 대책 추진

- 청소년의 상담 대응

명예훼손 피해를 입은 청소년이 상담하기 쉽도록 전용상담전화의 상담 접수, 초중학생에 대한 상담용 편지지 겸 봉투의 배포, 청소년과 보호자에게 인권옹호의 관점에서 인터넷의 적정 이용에 관한 계몽활동을 추진한다.

- 명예훼손·프라이버시 침해대응의 지원

명예훼손, 프라이버시 침해 정보에 관한 상담에 대해서는 프로바이더에 대한 발신자 정보의 개시 청구와 당해 정보의 삭제의뢰 방법에 대해 조언하고, 필요에 따라 프로바이더 등에 대해 당해 정보의 삭제를 요청하는 활동을 추진한다.

#### 라. 스팸메일 대책의 추진

- 확실한 법집행 기타 종합대책의 실시

일방적으로 송신되는 만남사이트와 성인사이트 관계 광고 선전 메일이

청소년에 대한 위법·유해정보의 유도로 이어지지 않도록 「특정 전자메일의 송신 적정화 등에 관한 법률」 및 「특정상거래에 관한 법률」에 의거하여 엄정한 규제를 실시하고 사업자에 대한 기술대책의 촉진 등 종합적인 대책을 실시한다.

○ 국제연대의 추진

각국 간에 스팸메일 대책에 관한 정보를 교환하고 필요에 따라 외국 법 집행 당국에 대하여 스팸메일 대책법제의 수행에 도움이 될 정보를 제공하는 등 집행 측면에서 국제적인 연대를 꾀한다.

○ 체인메일 대책의 주지 계몽

청소년들이 수신하고 있는 체인메일(메일에 의한 불행편지 등 전송을 권유하여 잇따라 연쇄해 나가는 스팸메일)에 대해서는 스팸메일 상담센터를 통해 대처방법을 주지시킨다.

마. 국내외에서의 조사

○ 유해정보의 사회적 영향 등에 관한 조사연구

유해정보가 청소년에게 초래하는 사회적 영향에 대한 산학 연계조사를 지원한다.

○ 외국의 정책 조사

청소년 유해정보와 관련된 외국의 정책과 현황에 대해 조사연구를 실시한다.

⑤ 추진체제 등

가. 국가의 추진체제

기본계획에 기초한 시책을 종합적·효과적으로 추진하기 위해 인터넷 청

소년 유해정보 대책·환경정비추진회의를 중심으로 내각 총리의 지도하에 관계 행정기관 및 IT 안심회의 등과 상호 긴밀한 연계·협력을 꾀하고, 「인터넷의 위법·유해정보에 관한 집중대책」(2007년 10월 15일 IT 안심회의 결정)을 비롯한 시책 상호간의 충분한 조정을 꾀한다.

#### 나. 지방자치단체, 보호자, 사업자 및 민간단체와의 연계체제 활용

기본계획에 기초한 시책을 실시함에 있어서는 보호자, 관련사업자 및 민간단체의 자율적이고 주체적인 활동이 큰 역할을 한다는 점을 고려하여 지방자치단체와 함께 보호자, 사업자 및 민간단체 등 상호 연계협력체제의 정비에 노력한다.

이를 위해 「위법·유해정보대책 관민실무가 원탁회의」 등 민간을 포괄하는 틀을 활용하여 긴급 대처사안에 대해 신속하게 정보를 공유하고 효과적인 대응 검토를 행하며, 「인터넷 안전안심 전국추진회의」 등을 개최하여 학교관계단체·학부모회·통신관계단체와 연계한다.

#### 다. 국제적인 연계의 촉진

국경을 넘어 정보를 발신·열람할 수 있는 인터넷의 특성을 감안하여 국제기관과 관계국회의 등에 참여하여 정부정책들을 적극적으로 소개하고 각국의 정책에 관해 정보를 교환한다. 또한 민간의 인터넷 이용환경 정비 관계 활동에 대해서도 국제적인 연계정책을 검토한다.

#### 라. 기본계획의 개선

변화가 심한 인터넷의 청소년에 관한 새로운 문제에 대해 신속히 대응하기 위해 1년에 1회 기본계획의 구체적인 시책의 추진상황을 보완한다. 또한 보완 결과 사회경제 정세의 변화, 청소년 인터넷 환경을 둘러싼 정세의 변화, 기본계획에 기초한 시책의 추진상황을 바탕으로 3년 후에 기본계획을

수정한다.

## (2) 「인터넷 위법·유해정보에 관한 집중대책」 과 실행 상황

인터넷의 보급에 따른 위법·유해정보의 입수를 용이하게 하고 IT와 관련된 새로운 사회문제의 발생을 조장하고 있다. 이에 일본 정부에서는 국내외 인터넷 위법·유해정보에 관한 「IT 안심회의」를 설치하였다.

또한 정부와 관련사업자, 업계단체 등 관계분야를 망라한 원스톱 조직으로서 인터넷 위법·유해정보로 인한 문제에 대해 민관 실무자가 신속하고 정확하게 정보를 공유함으로써 업계에 있어서의 자율적인 정책을 추진하기 위해 「위법·유해정보대책 관민실무자 원탁회의」를 설치하였다.

IT 안심회의(인터넷 상의 위법·유해정보에 관한 관계부처 연락회의)는 2010년까지 인터넷 상의 위법·유해정보에 기인한 피해청소년 등을 대폭 줄일 것을 목표로 2007년 10월 15일 「인터넷 위법·유해정보에 관한 집중대책」을 수립하였다.

### ① 인터넷 위법·유해정보에 관한 집중대책의 내용

가. 휴대전화에서의 필터링 도입촉진 강화청소년 인터넷 환경정비법의 제정에 따라 관계부처는 범정부 차원에서 다음과 같이 정책을 강화하고 휴대전화와 컴퓨터 등 인터넷 접속기기의 필터링 도입 촉진을 강화하고 있다.

#### ○ 휴대전화의 필터링의 개선(총무성)

총무성 장관은 휴대전화 사업자에게 제3기관이 인정한 사이트를 접속 가능하게 하는 것과 개별적으로 사이트의 접속을 허가하는 등 이용자의 선택 방법을 늘리는 서비스를 제공하도록 요청하고, 이에 대한 시책이 착실히 실시되도록 주시하고 지원한다.

○ 18세 미만 휴대전화 기존 계약자에 대한 도입 촉진(총무성)

총무성 장관은 휴대전화 사업자에게 필터링 서비스의 이용을 원칙으로 하여 친권자의 의사를 확인하는 등 필터링 서비스의 도입 촉진 시책 강화를 요청하였으며, 18세 미만 휴대전화 기존계약자에 대한 필터링 도입 촉진 시책이 착실하게 실시되도록 주시하고 지원한다.

○ 컴퓨터 등 인터넷 접속 기기에서의 필터링 도입촉진 지원(경제산업성)

경제 산업성은 컴퓨터 판매시의 필터링 소프트웨어 탑재를 요청하고 이에 대한 관계사업자의 시책을 주시하는 한편, 게임기와 같은 인터넷 접속기기의 이용 상황을 조사하여 필요에 따라 필터링 보급 계몽활동의 방법에 대하여 검토한다.

○ 콘텐츠 분류 등에 관한 시책 지원(총무성 및 경제산업성)

필터링 이용자의 편리성 향상을 위해 민간단체가 정하는 콘텐츠의 분류·등급기준에 대하여 참가형 사이트의 급속한 보급 등 인터넷 사이트의 다양화를 고려한 개정 등 필요한 개선과 신규 책정을 위한 검토를 지원한다.

○ 필터링의 보급 계몽활동 추진(총무성 및 경제산업성)

필터링의 인지율을 70%로 높이고자 업계단체가 책정한 「필터링의 보급 계몽 액션플랜」을 바탕으로, 필요에 따라 사업자 공동 캠페인을 실시하는 등 관계사업자와 연계하여 필터링의 보급계몽 활동을 계속하여 추진한다. 또한 휴대전화와 컴퓨터 등 인터넷 접속기기에 필터링의 도입을 촉진시키기 위해 가전 판매점 및 관계사업자와 협력하여 위법·유해정보 대책 캠페인 등 필터링의 보급계몽 활동을 실시한다.

나. 보호자에 대한 계몽활동 강화(내각관방, 내각부, 문부과학성, 경찰청, 총무성 및 경제산업성)

○ 위법·유해정보에 대한 국민의식의 조성(내각 관방 및 관계부처)  
생활 안심 프로젝트의 일환으로 시작한 「청소년을 유해정보 환경으로부터 지키기 위한 국민운동」의 신속한 침투와 확대를 꾀하고, 정부와 학교 관계자, 보호자, 관계단체 등에 의한 세미나와 강연회 등 보급 활동 및 표창, 정보윤리 교육교재의 활용 촉진 등의 시책을 계속 실시·지원하고 의식의 조성을 꾀한다.

○ 「청소년의 비행문제 대책 전국강조의 달」의 실시(내각부 및 관계부처)  
2008년 7월 「청소년의 비행문제 대책 전국강조의 달」에는 인터넷 위법·유해정보에 대한 적절 대응을 중점 과제로 정하고, 구체적인 시책으로 청소년이 사용하는 휴대전화에의 필터링 도입촉진을 비롯한 홍보 계몽 등 시책을 추진한다.

#### 다. 청소년을 둘러싼 유해환경 대책의 추진(문부과학성)

2007년에 이어 전국 규모의 교육관계단체, 청소년단체, 학부모단체, 미디어 관련단체, 학식자, 행정기관 등으로 구성된 「인터넷 안전안심 전국추진 회의」에 의해 단체 간의 전국적인 네트워크를 구축하고, 지역사회에서 유해정보로부터 청소년을 지키는 시책을 추진한다. 또한 미디어의 안전·안심 이용을 위한 의식 조성을 위해 유해정보 영상자료의 제작과 휴대전화 이용에 관한 주의사항을 담은 리플릿을 작성·배포하는 등 홍보 계몽활동의 충실을 도모한다.

#### 라. e-Net Caravan의 실시(총무성 및 문부과학성)

보호자 및 교직원을 대상으로 인터넷의 안전·안심 이용을 위한 계몽 강좌를 통신관계 단체 등과 연계하여 전국 규모로 실시한다.

다. 비행방지교실과 사이버 시큐리티 칼리지 등의 활용(경찰청)

비행방지교실과 사이버 시큐리티 칼리지, 경찰의 웹사이트 팸플릿을 통해 필터링의 중요성 이해, 도입의식의 제고, 휴대전화에의 필터링 도입을 촉진한다.

바. ICT 미디어 교양 육성 프로그램의 조사·개발(총무성)

청소년의 인터넷, 휴대전화 등 ICT 미디어의 건전한 이용을 촉진하기 위해 이용에 필요한 ICT 미디어 교양 육성관계 지도 매뉴얼과 교재로 2006년도에 개발한 「ICT 미디어 교육 육성 프로그램」의 보급과 충실을 도모한다.

사. 보호자에 대한 인터넷 교양교육의 강화(경제산업성)

포털사이트 등을 활용하여 캠페인을 전개한다. 또한 필터링의 무상제공 등 정보제공 사이트를 구축하고, 전국적으로 교육현장에서 보호자와 청소년을 대상으로 세미나를 실시한다.

## ② 집중대책의 문제점과 실행 현황<sup>97)</sup>

이처럼 다양한 위법·유해정보 대책을 강구하는 한편, 피해청소년을 대폭 줄이기 위해서는 더욱 강력한 대책이 필요하다고 판단하였다. 이에 청소년단체, 전기통신사업자단체, 상담창구 등 외부관계자의 청문결과를 바탕으로 내각관방과 관계부처의 논의 끝에 「관계자의 문제의식」과 「고려할 대응책」으로 구성된 집중대책을 책정하였다. 「관계자의 문제의식」은 의견을 개진한 관계자의 요구사항이며, 고려할 대응책은 정부가 대응할 방법론을 의미한다. 그리고 <실행현황>은 집중대책의 현황을 나타낸다.

---

97) 2007년 10월 15일 「IT 안심회의」 작성

## 가. 법령 개정

### ○ 만남사이트 규제의 개정 등(경찰청)

#### - 관계자의 문제의식

헌법에서 보장하는 통신의 비밀과 표현의 자유와 같은 법익을 지켜야 하지만, 만남사이트 관련 범죄 피해자가 연간 1,000명이 넘는 현실을 고려할 때 만남사이트에 대한 규제방법을 개선할 필요성이 있다. 또한 많은 피해자를 낳고 있는 만남사이트를 건전하게 운영하기 위해서는 법령에 기초한 규제 외에 만남사이트 자체의 자율적인 정책이 필요하다고 지적되었다.

#### - 고려할 대응책

만남사이트에 기인한 피해를 줄이기 위해 만남사이트 이용 시의 연령확인 방법 등 만남사이트 사업자 규제법의 시행상황을 검토하여 규제방법의 방향성에 대해 결론을 내린다. 그리고 이 결론을 바탕으로 만남사이트 사업자 자신에 의한 자율 활동을 추진하기 위한 시스템을 검토하기로 하였다.

#### - 실시 현황

경찰청은 만남사이트의 이용으로 인한 청소년의 피해를 방지하기 위해 신고제 도입 등 만남사이트 사업자에 대한 규제 강화를 내용으로 한 만남사이트 규제법 개정안을 국회에 제출하여 통과시켰다.

### ○ 스팸메일에 관한 법령의 개선(총무성 및 경제산업성)

#### - 관계자의 문제의식

스팸메일의 9할 이상이 유해사이트 선전이라는 조사 결과가 있는 것처럼 인터넷 위법·유해정보의 부당한 유도를 방지할 필요가 있지만, 송신수법과 내용이 악질적이고 교묘해지고 있는 데다 해외에서 발신하는 스팸메일이 증가하는 등 문제가 있어 제도적으로 검토할 필요가 있다고 지적되었다.

- 고려할 대응책

유저의 허락 없이 일방적으로 송신하는 현행 방식의 개선 등 법제도에 대해 검토한다. 그리고 검토결과를 바탕으로 개정 법안을 준비하기로 하였다.

- 실시 현황

총무성은 옵트인(opt-in) 방식에 의한 규제의 도입, 법률의 실효성 강화, 국제연대의 강화를 내용으로 하는 「특정전자메일의 송신 적정화 등에 관한 법률의 일부를 개정하는 법률안」을 국회에 제출하여 통과시켰다. 그리고 경제산업성도 옵트아웃(opt-out) 방식의 개정을 포함한 「특정상거래에 관한 법률 및 할부판매법의 일부를 개정하는 법률안」을 국회에 제출하여 통과시켰다.

나. 인터넷 위법·유해정보 대책을 구성하는 네 가지 방안의 강화

㉠ 프로바이더의 자율규제 지원

○ 중소 프로바이더(ISP)의 위법·유해정보 삭제에 따른 대응 지원(총무성)

- 관계자의 문제의식

인터넷에 입력한 위법·유해정보에 대해 약관을 바탕으로 정보를 삭제하고 프로바이더 책임제한법에 의거하여 발신자 정보를 개시한 경우, 법적으로는 적절한 대응임에도 불구하고 정보발신자로부터 손해배상을 청구당하거나 소송을 제기당할 가능성도 있다. 중소 프로바이더(ISP) 중에는 이에 대한 대응으로 업무에 지장이 생길 것을 우려하여 삭제를 하지 않거나 발신자 정보를 개시하지 않을 가능성이 있다.

- 고려할 대응책

중소 프로바이더의 인터넷 위법·유해정보의 삭제에 따른 부담을 줄이기 위해 인터넷 위법·유해정보의 삭제에 의한 문제 상황을 파악하고 업계 단

체에 의한 상담창구의 주지·명확화와 각종 가이드라인에 관한 연수실시를 지원하고 업계단체와 연계하여 검토를 할 필요가 있다.

- 실시 현황

업계단체(전기통신사업자협회, 텔레콤서비스협회, 일본 인터넷 프로바이더 협회, 일본케이블텔레비전연맹)는 2008년 2월부터 중소 프로바이더의 위법·유해정보 대응상담을 접수하는 「위법·유해정보사업자 상담센터」를 설립·운영하고 있다. 또한 위법·유해정보의 삭제 등에 관한 각종 가이드라인의 설명회를 개최하였다.

○ 사이버 테러의 민간위탁(경찰청)

- 관계자의 문제의식

인터넷에 위법·유해정보가 게재되어 있는지 조사하기 위해 경찰이 사이버 패트롤을 실시하고 있지만, 경찰관도 증가하는 사이버 범죄의 처리와 상담업무에 쫓기고 있어 사이버 패트롤 체제강화가 요구된다.

- 고려할 대응책

인터넷에서의 정보수집에 노하우를 가진 민간에 대한 회원제 유료사이트, 만남사이트 및 많은 위법·유해정보가 게재된 사이트에 대한 사이버 패트롤 업무의 위탁실시를 추구한다.

- 실시 현황

경찰청은 사이버 패트롤의 민간위탁을 실시하고 있으며, 향후 사이버 패트롤 업무의 외부위탁을 더욱 가속화할 예정이다.

또한 총무성과 경제 산업성은 다양한 콘텐츠에 대응하고 사이트의 키워드와 문맥으로부터 필요한 정보를 검색하는 기술의 개발을 추진하며, 사이트 관리자 등 민간 사업자에 의한 자율적인 시책을 지원하고 프로바이더가 위법·유해정보를 더욱 신속 정확하게 효율적으로 검색하고 삭제와 통보에

활용할 고도의 기술의 실현을 위해 연구개발 목표, 추진방안, 성과의 활용 방침 등 구체적인 검토를 하기로 하였다.

## ⑥ 정보윤리 교육의 충실

- 정보윤리교육, 미디어의 안전·안심이용 정책을 포함한 유해정보 대책 강화(문부과학성 및 관계부처)

### - 관계자의 문제의식

만남사이트 관련범죄 피해청소년이 연간 1,000명을 넘는 등 심각한 상황이며 긴급히 대책을 강화해야 한다. 정보윤리를 지도할 능력이 있다고 응답한 교사의 비율이 약 6할이라는 조사결과가 있다. 이에 정보윤리교육의 추진 강화를 위해 정보윤리 지도의 보급 촉진이 더욱 요구된다.

또한 유해정보 대책의 강화를 위해 정보미디어 관계단체와 청소년 건전육성 활동을 하는 단체 관계자의 네트워크를 구축하여 청소년의 건전육성을 방해할 우려가 있는 콘텐츠의 작성·발신 관련 공통규칙의 작성과, 작성자 및 발신자·수신자가 협동하여 계몽활동을 실시해야 한다.

나아가 미디어의 안전·안심이용에 관한 활동 강화를 위해 만남사이트 관련 범죄에 대해서는 피해자의 대부분을 차지하는 청소년의 보호자 및 교직원을 대상으로 계몽활동을 강화해야 한다. 이러한 활동을 집중적으로 추진하고 관계기관·단체가 정보 공유와 의견교환이 가능한 장을 활용함으로써 관계기관과 단체 간의 연계를 꾀하는 것이 중요하다.

### - 고려할 대응책

- 정보윤리교육의 추진

만남사이트 등 위법·유해정보에 적절히 대응하는 능력의 육성 등 정보윤리교육을 추진하기 위해 정보윤리지도 실천사례를 소개하는 웹사이트의 제작과 일선 교육위원회의 장학관을 대상으로 세미나를 개최하여 정보윤리

지도의 보급을 추진한다.

○ 학습지도요령의 개정

학교교육에서의 정보윤리교육을 적극적으로 추진하기 위해 중앙교육심의회 논의를 거쳐 학습지도요령을 개정한다.

○ 비행방지교실 교육의 강화

학교 비행방지교실에서 인터넷 위법·유해정보의 위험성을 주제로 다루도록 도도부현 교육위원회에 촉진한다.

○ 청소년 유해환경 대책

유해정보 대책으로서 계몽활동을 전국적으로 실시하고 이를 위해 관계기관·단체로 구성된 「네트안전·안심전국협의회」를 설치하여 지역사회 인터넷 유해정보 정책사례를 수집하고 전국 포럼을 실시하며 미디어의 안전·안심이용을 위한 의식제고를 꾀한다.

○ 「e-Net Caravan」의 실시

보호자 및 교직원을 대상으로 만남사이트에 대한 주의사항과 필터링에 관한 설명을 포함한 인터넷 안전·안심이용을 위한 계몽강좌를 통신관계단체와 연계하여 실시한다. 그리고 전국 규모로 실시할 때에는 교육위원회와 보호자에게 잘 주지시킨다.

○ 가정교육수첩의 작성

자녀가 휴대전화와 컴퓨터를 사용할 때의 주의사항을 담은 「가정교육수첩」을 제작하여 배포한다. 또한 관계기관·단체가 정보공유와 의견교환의 장으로 IT 안심회의, 「인터넷 안전·안심전국협의회」를 활용함으로써 관계기관·단체의 연계를 꾀하고 효과적인 정책강화를 추진한다.

- 실시 현황

문부과학성은 2007년 정보윤리교육을 추진하기 위해 정보윤리지도에 관한 교원용 웹사이트를 작성하고 정보윤리지도 세미나를 전국적으로 개최하는 한편, 정보윤리 연수교재 「5분 만에 알 수 있는 정보윤리」를 작성·배포하였다. 또한 2008년 정보윤리 학습을 담은 초중학교의 신 학습지도 요령을 고지하였다. 그리고 교육위원회와 학교에 배포한 「청소년의 규범의식을 키우기 위한 교사용 지도자료(비행방지교실을 중심으로 한 시책)」을 활용하여 인터넷 위법·유해정보를 비행방지 교실의 한 주제로 다루도록 촉구하였다.

또한 문부과학성은 학교관계단체와 학부모회, 통신관계단체 등 관계 업계 및 단체의 연계 강화를 목적으로 「인터넷 안전안심 전국추진회의」 「인터넷 안전안심 전국추진포럼」을 개최하였으며, 향후에도 계속 개최할 예정이다. 그리고 초등학교 6학년생용 계몽자료를 배부하는 한편, 계몽용 영상자료의 제작, 휴대전화 이용에 관한 가정규칙 만들기 등에 관한 조사 연구를 하기로 하였다. 나아가 문부과학성은 총무성 및 통신관계단체와 협력하여 2006년부터 「e-net caravan」을 전국 규모로 실시하고 있다. 휴대전화와 컴퓨터 사용방법을 담은 「가정교육수첩」을 제작하여 영유아와 초중학생 청소년 가정에 배포하였다.

**e-Net Caravan 교육**

(1) 배경

청소년들이 용이하게 휴대전화나 인터넷에 접촉할 수 있는 환경이다. 이에 청소년을 보호·교육할 입장에 있는 보호자 및 교직원을 대상으로 인터넷의 안심·안전 이용에 관한 강좌(e-Net 안심강좌)를 실시하였다.

(2) 대상자

청소년과 접할 기회가 많은 보호자 및 교직원을 주 대상으로 하고 있다. 2006년 4월부터 전국 47개 도도부현에서 실시하였다.

(3) 강사

사무국에서 수강신청을 받은 후 Caravan에 협력할 통신사업자 중에서 수강신

청에 적합한 강사를 파견한다. 강사는 통신사업자와 통신관계 공익법인, 총무성의 정보통신에 지식을 가진 자가 행한다.

(4) 강의내용

인터넷을 통한 범죄에 관한 정보나 바이러스, 스팸메일, 가공청구 사기 등의 실태 및 대처방법 등에 대해 파워포인트의 슬라이드를 사용하여 1~2시간 정도 강연을 한다.

(5) 기본 컨셉 및 실시체제

① 기본 컨셉

안전·안심측면의 계몽 및 인터넷 이용의 의식향상에 의해 인터넷의 안전한 이용과 전기통신의 건전한 발달을 촉진시키기 위해 인터넷 이용의 장점을 추구하고 단점에 대한 대책 및 계몽을 목적으로, 이용자의 입장에 선 통신업계 및 총무성이 안심강좌를 행한다.

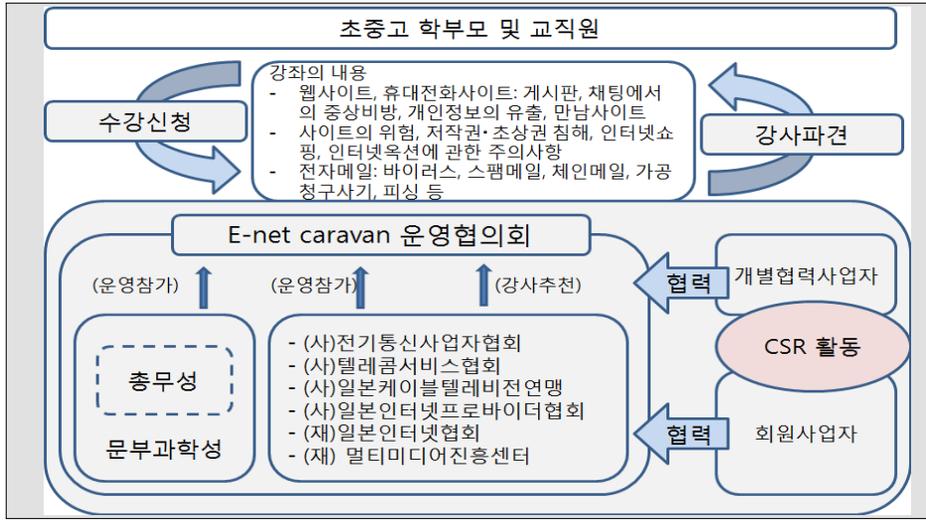
통신사업자가 업계의 측면에서 실시하는 인터넷의 안심·안전이용에 관한 업계 규모의 CSR(Corporate Social Responsibility) 활동으로 행한다. 보호자와 교직원, 나아가 평생 인터넷을 이용할 것으로 생각되는 청소년을 대상으로, 학교에서는 교사와 청소년의 새로운 대화의 기회를 만들고, 커뮤니케이션의 개선·회복에 기여한다.

② 주최(e-net caravan 운영협의회)

- (사)전기통신사업자협회
- (사)텔레콤 서비스협회
- (사)일본케이블텔레비전연맹
- (사)일본 인터넷 프로바이더 협회
- (재)일본 인터넷 협회
- (재)멀티미디어 진흥센터
- 총무성
- 문부과학성

③ 개별협력 사업자

- (사)일본케이블 텔레비전연맹
- (재)인터넷협회



[그림 III-4] e-Net Caravan 교육 내용

또한 경찰청, 총무성 및 문부과학성은 합동으로 청소년 휴대전화에서의 필터링 보급촉진을 위한 계몽활동에 열중해 주도록 도도부현에 의뢰하였으며, 전국의 도도부현 경찰은 2,851회의 사이버 시큐리티 칼리지를 실시하였다.

총무성은 청소년의 인터넷, 휴대전화 등의 건전이용을 촉진하기 위해 ICT 미디어 교양육성 프로그램을 공개하고 보급하였다. 그리고 경제업성은 보호자를 대상으로 필터링에 관한 설문조사를 실시하였으며, 청소년·보호자 및 학교관계자를 대상으로 필터링의 중요성과 인터넷의 적절이용 방법에 대한 설명회를 개최하였다.

- IT의 안전·안심관계 계몽시책의 확충(총무성, 문부과학성 및 경제산업성)

－ 관계자의 문제의식

인터넷 위법·유해정보로 인한 피해가 여전히 심각한 상황임을 고려하여 업계에 의한 자율규제, 상담창구의 충실 등 다양한 시책과 사후대책이 강구

되고 있다. 하지만 이용자가 스스로 범죄에 휘말리지 않도록 하는 활동도 중요하며, 피해자의 대부분을 차지하는 청소년과 그 보호자 및 교직원을 대상으로 한 계몽활동을 강화해 나갈 필요성이 있다.

- 고려할 대응책

인터넷 안전교실 및 e-Net Caravan 등 계몽 강좌의 실시횟수를 늘리고 청소년과 보호자, 교직원을 대상으로 한 계몽에 대해 관계부처가 연계하여 검토한다. 또한 계몽시책의 침투를 제고시키기 위해 교육위원회에 계몽시책의 주지를 피하고 참가를 추진한다.

- 실시 현황

생활 안심프로젝트의 일환으로 시작한 「청소년을 유해환경으로부터 지키기 위한 국민운동」에서 사이버 시큐리티 칼리지, 인터넷 안전교실, e-Net Caravan, 필터링 보급계몽 세미나를 실시하였다.

경제산업성은 경찰청 및 도도부현 경찰과 협력하여 일본 네트워크 시큐리티 협회 등과 함께 실시하고 있는 인터넷 안전교실을 2007년도에 130회 개최였다. 향후 경찰청 및 문부과학성과 연계하여 인터넷 안전교실을 전국에서 개최하여 일반이용자의 정보 시큐리티 기초지식을 보급하고 안전·안심 인터넷 이용에 관한 종합적인 계몽 캠페인을 실시한다.

총무성은 문부과학성 및 통신관계단체와 연계하여 청소년의 인터넷 안전·안심활용을 위한 보호자와 교직원 계몽활동인 e-Net Caravan을 실시하고 있다. 그리고 문부과학성은 「아동을 지키고 키우는 체제 구축을 위한 유식자회의」를 개최하여 인터넷에서의 폭력 방지를 위한 효과적인 정책에 대해 검토하였으며, 검토 결과를 「인터넷 폭력으로부터 아동을 지키기 위해: 개선하자! 휴대전화의 인터넷 방법을」을 발간하였다. 향후에도 인터넷 폭력의 대응매뉴얼 사례집을 제작·발간하여 배포할 예정이다.

## 다. 상담창구 등의 충실

### ○ 인터넷 핫라인센터에 관한 검토(경찰청)

#### - 관계자의 문제의식

통보를 많이 접수하는 인터넷 핫라인센터가 담당자를 늘려 대응하고 있지만, 정보처리 종료까지는 여전히 상당한 시간을 요하고 있다. 통보건수의 증가를 정확하게 예상하기란 어렵지만 체제를 강화할 필요도 있다. 또한 민간기업의 노하우를 활용할 필요도 있다.

#### - 고려할 대응책

경찰청의 위탁으로 행해지는 인터넷 핫라인센터의 업무를 보다 효과적으로 추진하기 위해 인터넷 핫라인센터 운용가이드라인의 개정을 검토하고, 체제강화를 꾀한다.

#### - 실시 현황

경찰청은 인터넷 핫라인센터의 체제를 강화하여, 센터의 인원을 2007년도 10명(상근 6명)에서 2008년도에는 15명(상근 11명)으로 증원하였다. 또한 통보처리를 할 때에 보다 정확하고 신속히 판단하게 할 목적으로 「핫라인 운용가이드라인」을 개정하였다.

### ○ 위법행위의 권유를 목적 웹사이트에 대한 대응(경찰청 및 관계부처)

#### - 관계자의 문제의식

범죄와 같은 위법행위의 권유를 목적으로 한 사이트와 관련되어 흉악사건이 발생함으로써 이에 대한 대책을 요구하는 목소리도 있다.<sup>98)</sup>

---

98) 2007년 8월 24일 나고야 시내에서 발생한 강도 살인사건에서는, 범죄권유사이트가 범행그룹 결성에 이용되어 주목을 받았다. 범행그룹의 3명은 평소 면식이 없었으며, 범행의 계기가 된 것은 「지하의 직업 안정소」라는 범죄자 모집 휴대전화 사이트였다. 이 사이트에

- 고려할 대응책

경찰은 위법정보·유해정보에 대해 사이버 패트롤과 인터넷 핫라인센터의 체제강화를 피하여 위법정보·유해정보에 대한 대책의 추진에 노력한다.

- 실시 현황

인터넷 핫라인센터의 체제 강화와 사이버 테러의 민간위탁 충실, 그리고 콘텐츠의 검색·해석기술의 개발로 대응하고 있다.

○ 이른바 「학교비공식사이트」 99)에 대한 대응(관계부처)

- 관계자의 문제의식

학교폭력의 한 형태로 이른바 「학교비공식사이트」 게시판에 특정인을 비방 중상하는 내용을 입력하는 등 사회문제가 되고 있어, 이에 대한 대책이 요구된다.

- 고려할 대응책

「학교비공식사이트」 게시판의 비방 중상 입력 등에 대해서는 실태의 조기파악에 노력하고, 필요에 따라 상담체제를 충실하게 하는 등 관계부처가 연계하여 필요한 대응책을 검토한다.

- 실시 현황

문부과학성은 학교 비공식사이트의 실태를 파악하기 위해 청소년이 이용하는 학교비공식사이트에 관해 조사하였다. 또한 청소년의 문제행동 조사에

---

40세의 A가 투고를 했고, B와 C가 참가하여 여성을 살해하고 현금을 빼앗은 것이다.

99) 특정한 학교의 화제만을 다루는 비공식 익명게시판을 말한다. 통상 「학교 이면사이트(学校裏サイト)」라고 한다. 대부분 외부자가 들어갈 수 없도록 ID와 PW가 설정되어 있거나, 휴대전화로만 액세스할 수 있으며, 학교명으로도 검색할 수 없도록 되어 있어서 검색이 쉽지 않다. 2008년 3월 문부과학성이 발표한 「청소년이 이용하는 학교비공식사이트에 관한 조사보고서」에서는 38,260 사이트가 확인되었다고 한다.

서는 학교폭력 항목에 「컴퓨터와 휴대전화로 폭력을 당한다」는 사이버 폭력 실태도 조사하고 있다.

법무성은 법무국과 지방법무국에 전용 상담전화 「아동인권 110번」을 설치하여 비방 중상 등에 관한 상담체제를 정비하고, 「아동인권 전문위원」을 중심으로 대응하고 있다. 또한 「전국 일제 아동인권 110번 강화주일」을 실시하고 상담시간을 연장하였다. 또한 2006년부터 전국 초중학교 학생을 대상으로 상담전용 편지지를 첨부한 반신용 봉투 「아동인권 SOS 미니레터」를 배포하였으며, 2007년부터 법무성 홈페이지에 컴퓨터는 물론 휴대전화로도 접속할 수 있는 「인터넷 인권상담 접수창구(SOS-e메일)」을 개설하여 24시간 365일 상담등록 접수체제를 정비하였다. 그리고 명예훼손과 프라이버시 침해에 관한 피해신고가 접수되면 「프로바이더 책임제한법 명예훼손·프라이버시 관계가이드라인」을 활용하여 그 정보의 삭제를 요구하는 등 적절한 대응에 노력하고 있다.

#### 라. 필터링 도입의 촉진

- 휴대전화의 필터링 도입촉진 지원(총무성, 내각부, 경찰청, 문부과학성 및 경제산업성)

#### － 관계자의 문제의식

만남사이트 피해자의 96% 이상이 휴대전화로 접속한 것이라는 통계조사를 고려하여 민간 사업자에 의한 필터링 도입촉진과 필터링 정보제공 의무 노력을 규정한 조례 제정 등이 이루어지고 있다. 휴대전화의 필터링 인지도가 약 7할 정도로 향상됐지만 도입률은 1할 이하라는 조사결과가 있는 등 실제 이용률은 떨어지고 있다. 이는 민간관계자와의 협력 부족, 민간에 대한 범정부적 지원 부족 때문이다. 또한 필터링 도입 촉진은 민간사업자의 자주성을 존중하면서 정부가 목표를 정해 지원할 필요가 있으며, 민관이 책임을 지고 추진해야 한다.

- 휴대전화 등 필터링에서의 고객의 수요 반영이 필요
- 휴대전화 단말기 판매점에서의 필터링 도입촉진이 필요
- 필터링 도입촉진에 관한 활동이 더욱 필요
- 필터링 도입촉진의 효과 파악이 필요

- 고려할 대응책

휴대전화 필터링의 보급 촉진을 위해 관계부처가 연계하여 보호자에 대한 계몽과 민간 활동의 지원을 검토할 필요가 있다. 관계사업자와 연계하여 메일 매거진의 발송과 세미나 개최·출석 등을 통해 필터링의 도입촉진을 추진한다.

- 실시 현황

총무성은 2007년 12월 필터링 서비스를 이용할 것을 원칙으로 하여 친권자의 의사를 확인하도록 휴대전화 사업자에게 요청하였다. 또한 2008년 4월 총무성장관은 필터링 서비스의 개선을 휴대전화 사업자에게 요청하였다.

내각부는 2007년 12월 필터링에 의한 예방·방지대책 등 범정부 차원의 정책에 관해 중간보고를 하였다. 이를 바탕으로 매년 7월에 시행하는 「청소년의 비행문제에 대한 전국강조의 달」에서는 인터넷 위해·유해정보에 대한 적절 대응을 중점과제로 정하고 그 구체적인 활동으로 홍보활동을 강화하고 있다.

경찰청은 보호자용 필터링 보급촉진 리플릿을 제작하고 강연 경찰관을 위한 필터링 보급계몽 교양용 DVD를 제작하였다. 그리고 총무성과 경제산업성은 필터링의 인지율 제고를 목표로 업계단체가 책정한 「필터링의 보급계몽 액션플랜」에 기초하여 필터링의 보급계몽 활동을 계속 추진하고 있다.

경제산업성은 전자정보기술산업 협회에 요청한 결과, 9개사가 일반 컴퓨터를 판매할 때에 필터링 소프트웨어를 탑재하기로 하였다. 컴퓨터 판매시의 필터링 탑재상황 확인 등 사업자의 활동을 주시하고 게임기와 같은 기

타 인터넷 접속기기의 이용 상황을 조사하여 필요에 따라 필터링 탑재를 검토하기로 하였다. 또한 경제산업성은 2008년부터 가전제품 점포에서의 팸플릿 배포를 내용으로 하는 필터링 보급계몽 캠페인을 실시하였다.

또한 총무성 및 경제산업성은 인터넷 콘텐츠의 분류·등급기준에 대한 개선과 신규책정을 위한 민간의 검토를 지원하고 있으며, 사이트 이용의 여부를 열람자가 사전에 쉽게 판단할 수 있도록 정보발신자가 자신의 콘텐츠의 수준을 일정한 기호로 표시하는 시스템의 실용화를 위한 활동을 촉진하고 있다.

<표 III-21> 일본 정부의 청소년 위법·유해정보 대책

	법·계획의 정비	민간활동의 지원	보급·계몽 등
내각부	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 청소년인터넷 환경정비법의 시행 (2009.4)</li> <li>○ 청소년 인터넷 환경정비 기본 계획의 결정 (2009.6)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 도도부현에의 필터링 보급촉진을 위한 계몽활동의 의뢰 (2009.2)</li> <li>○ 청소년인터넷환경정비법의 주지를 위한 홍보계몽활동</li> <li>○ 청소년의 인터넷환경 실태조사</li> </ul>
경찰청	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「아동포르노의 근절중점프로그램」에 기초한 유통방지대책의 추진 (2009.6)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 도도부현에의 필터링 보급촉진을 위한 계몽활동 의뢰 (2009.2)</li> <li>○ 인터넷 핫라인센터의 운용</li> <li>○ 전국적인 정보 시큐리티 강습·비행방지교실의 실시</li> </ul>
총무성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 특정전자메일법에 기초한 스팸메일 대책의 강화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 민간단체에 있어서의 위법·유해정보대책 가이드라인 책정, 상담창구 등 시책 지원</li> <li>○ 「안심네트 구축」 촉진 프로그램에</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 도도부현에의 필터링 보급촉진을 위한 계몽활동의 의뢰 (2009.2)</li> <li>○ 전국적인 「e-Net Caravan」의 실시</li> <li>○ ICT 미디어교양 육성프로그램의 조사·개발</li> <li>○ 총무성 「국민을 위한 정보 시큐리티 사이트」를 활용한 정보제공</li> <li>○ 인터넷 위법·유해정보 검출기술의 연구개발 (2009~2011)</li> </ul>

		<p>기초한 민간 단체의 자율 시책 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 휴대전화 필터링 서비스의 다양화 촉진</li> </ul>	
법무성			<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 블로그사이트에 있어서의 인터넷 인권침해문제 대책 버너광고의 게재 (2009.11~ 2010.3)</li> <li>○ 「아동인권 110번」 강화주일의 실시</li> <li>○ 「인터넷 인권상담접수창구(SOS-e 메일)」 운용에 의한 상담대응</li> <li>○ 「아동인권 SOS 시뮬레이터」를 전국의 초등학교 아동에게 배포</li> </ul>
문부 과학성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 고등학교 학습지도요령의 개정에 의한 정보윤리교육의 충실 (2009.3)</li> <li>○ 「교육의 정보화에 관한 안내」의 작성 (2009.3)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 도도부현 등에서의 필터링 보급촉진을 위한 계몽활동 의뢰 (2009.2)</li> <li>○ 전국적인 「e-Net Caravan」 실시</li> <li>○ 「인터넷 폭력」에 관한 대응매뉴얼·사례집의 작성 (2008.11)</li> <li>○ 학교 휴대전화 취급에 대한 지침에 대한 통지 발표 (2009.1)</li> <li>○ 학교 정보윤리교육의 추진</li> <li>○ 청소년을 둘러싼 유해환경대책의 추진</li> </ul>
경제 산업성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 특정상거래법에 기초한 스팸메일 대책의 강화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 민간에 있어서의 위법·유해 콘텐츠의 등급기준 책정의 지원 (2009.5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 도도부현에서의 필터링 보급촉진을 위한 계몽활동 의뢰 (2009.2)</li> <li>○ 가전판매점과 연계한 필터링 보급 계몽 캠페인의 실시 (2009.3~4)</li> <li>○ 전국적인 필터링 보급계몽 세미나의 실시</li> <li>○ 간이용 필터링 소프트웨어의 무상제공</li> <li>○ 전국적인 「인터넷 안전교실」 실시</li> <li>○ 국경을 넘어선 전자상거래 관련 분쟁해결 시스템의 구축에 관한 연구</li> </ul>

### ③ 공공·민간기관의 정책

#### 가. 인터넷 핫라인센터

##### ○ 인터넷 핫라인센터의 설치 배경

인터넷 아동포르노와 금지약물의 광고 등과 같은 위법정보와 범죄 기타 위법행위를 일으키는 원인이 되는 유해정보의 유통이 사회문제가 되고 있다. 이러한 위법정보와 유해정보에 대해서는 경찰이 사이버 패트롤을 실시하여 발신자의 단속을 하고 있으며, 정보 필터링 및 프로바이더 관리자에 의한 송신방지조치 등의 대응이 이루어지고 있다.

그러나 인터넷에는 방대한 양의 정보가 매일 새롭게 유통되고 있으며, 해외에 설치된 서버로부터 발신되어 단속이 어려운 경우도 있고 콘텐츠 자체의 복사, 삭제, 왜곡이 용이하다는 문제점이 있다. 이러한 위법·유해정보에 대한 대응을 더욱 추진하기 위해서는 인터넷 이용자의 협력을 통한 정보의 수집이 효과적이다.

한편, 인터넷 이용자의 입장에서 보면 위법정보를 경찰에 통보할 때에 성명을 밝힐 필요가 있어서 통보에 소극적인 점이 예상되며, 유해정보를 통보할 때에 적절한 기관을 선택하기 어려운 문제점도 있었다.

이러한 상황에서 인터넷 위법·유해정보에 대한 대응을 효과적이고 효율적으로 추진해 나가기 위해서는 이용자로부터 위법·유해정보에 관한 정보를 제공받아 일정 기준에 따라 정보를 선별한 후 경찰에 제공하고 전자계시판 관리자에게 송신방지조치를 의뢰하는 단체를 설립하는 것이 중요하다는 점을 고려하여 인터넷 핫라인 센터를 설치하였다.

##### ○ 인터넷 핫라인 센터의 역할

인터넷 핫라인센터에서는 인터넷 이용자로부터 접수한 정보에 대해 주로 다음과 같이 대응한다.<sup>100)</sup>

- 경찰에의 정보 제공

인터넷에서의 유통이 형벌법규에 위반할 혐의가 있다고 핫라인센터가 판단한 정보, 특정범죄와 연관된 정보(법적으로 유통이 금지된 총포와 마약 등의 판매 정보), 자살 관련 정보에 대해 범죄수사, 범죄예방, 인명보호 등에 기여하기 위해 경찰에 정보를 제공한다.

- 프로바이더와 전자게시판 관리자에 대한 대응 의뢰

위법·유해정보 중에 일정한 범위의 정보에 대해 프로바이더와 전자게시판 관리자에게 송신방지조치 등의 대응을 의뢰한다.

- 관계기관에의 정보 제공

인권침해, 지적재산권 침해와 관련된 통보 등 다른 기관·단체에서 처리하는 것이 적당한 것에 대해서는 전문 관계기관·단체에게 정보를 제공한다. 예를 들어 명예훼손과 프라이버시 침해정보에 대해서는 법무성 인권옹호기관에, 지적재산권 침해정보에 대해서는 각 권리자단체 등에게 정보를 제공한다.

- 필터링 사업자에 대한 정보제공

필터링에 의한 위법·유해정보 대책을 위해 핫라인센터에서 집적한 위법·유해정보의 데이터베이스에 대해 정기적으로 필터링 사업자에게 정보를 제공한다.

○ 접수 건수

2009년도에 인터넷 핫라인센터가 웹페이지를 통해 접수한 건수는 다음과 같다.

---

100) <http://www.internethotline.jp/index.html>

〈표 III-22〉 인터넷 핫라인센터 접수건수

1月	2月	3月	4月	5月	6月
8,396	8,592	10,258	11,140	12,487	11,589
7月	8月	9月	10月	11月	12月
11,922	11,999	12,438	11,000	11,253	9,512

나. Yahoo Japan의 대응

- 부적절한 표현과 콘텐츠를 자율적으로 규제

다수가 방문하는 사이트에 있어서 부적절한 표현과 콘텐츠를 자율적으로 규제하고 있다. 그 예는 다음과 같다.

〈표 III-23〉 Yahoo Japan의 사이트 규제

광고	광고심사기준에 의해 담배, 성인용품, 개인정보 매매, 투샷 채팅은 게재 금지로 하며, Yahoo Kids의 광고에서는 알코올, 고리금융, 만남사이트를 금지하고 있다.
야후 코믹	유해도서는 게재가 금지되며, 그밖에도 일부 폭력장면과 성행위 장면을 포함한 만화에 대해서는 주의서를 첨부하고 있다.
야후 TV	케이블 방송의 성인 프로그램 편성표를 제공하지 않고 있다.
야후 쇼핑	성인용품, 무기, 도청기, 축소형 카메라, 적외선 카메라는 취급을 금지하고 있다.

또한 블로그, SNS, 홈페이지 작성, 게시판, 옥션 등에 대해서는 이용약관에 의한 협정, 커스터머 케어 부분(패트rollers 포함)에 의한 즉시 대응, 법무 부문에 있어서의 판단기준 작성과 삭제 판단, 관계부처와의 정보 교환, 24시간 365일 체제의 확보, 어드바이저리 보드에 의한 제3자 의견의 반영 등이다.

○ 검색 결과의 성인사이트 대책

Yahoo 검색의 옵션에서 성인필터 기능을 제공하고 있다. 구체적으로는 검색결과에서 성인용 정보를 배제하며, 高·中·低에서 선택하도록 한다. 다만, 성인 필터를 간단히 제거할 수 있는 한계점도 지적되고 있다.

- 설정별 필터링 내용

- 高 : 웹, 등록사이트, 화상, 음성, 동화상 검색결과에서 성인용 데이터 배제
- 中 : 화상, 음성, 동화상 검색 결과에서 성인용 데이터를 배제
- 低 : 검색 결과에서 성인용 데이터를 배제하지 않음

○ 청소년에게 부적절한 서비스의 차단

청소년에게는 섹스·누드 등 포르노, 만남사이트, 폭력의 조장, 자살 사이트, 약물의 제조법과 이용법, 도박, 피싱 사기 등을 차단하고 있다.

○ 연령층에 따른 표준 설정

보호자가 개별적으로 차단할 사이트와 차단하지 않을 사이트를 등록할 수 있으며, 인터넷의 이용시간을 제한하고 접속이력을 보존할 수가 있다.

<표 Ⅲ-24> 초중고별 정보제공 구분

	부적절	웹메일	게시판	웹채팅	블로그	쇼핑	오락	설정 이용률
초등생	x	x	x	x	x	x	0	60%
중등생	x	x	x	x	0	0	0	60%
고등생	x	0	0	0	0	0	0	20%

## 6. 소결 및 제안점

### 1) 해외 청소년 유해매체 환경 관련 제도 및 정책의 시사점

국내와 미국, 영국, 독일, EU 등의 인터넷을 중심으로 한 정보통신기기를 통한 불법 및 유해정보의 광범위한 유통은 각 국의 청소년 보호정책의 대변혁을 요구하고 있으며 정책변환 외종의 사회적 논란은 끊임없이 발생하고 있으며 단기간 내에는 그 우열을 가릴 수가 없을 정도로 논리가 치열하다. 차단정책을 통해 청소년을 보호해야 한다는 총론에는 쉽게 동의를 하지만 구체적인 각론의 정책집행에는 이견을 달리하는 경우가 비일비재하다. 그 실행정책이 표현의 자유 및 학문의 자유, 직업의 자유 등의 기본권과 정면으로 충돌하면서 동시에 그 실효성이 완전하게 담보되고 있지 않기 때문에 그렇다.

앞서 살펴본 바와 같이 해외의 국가들도 불법 정보에 대처하기 위한 다양한 법과 제도를 마련해 오고 있으며, 불법은 아니더라도 어린이와 청소년에게 유해한 정보에 대한 다양한 대응 노력을 해오고 있다.

국가별로 간략하게 정리해보면, 미국은 위헌판정을 몇 차례 경험하였지만 인터넷에서 아동을 위협하는 불법 정보와 행위, 특히 아동포르노에 대해 강력하게 규제하는 법을 계속 시도해 왔다. 이러한 부분을 제외하고는 대부분 자율적 규제시스템에 의해 청소년 유해매체 환경에 대처하고 있는 것이 현실이다. 게임은 게임생산자들 중심으로 등급을 결정하고 있다. 방송의 경우에도 규제기관인 FCC는 시청자의 신고에 대한 조사방식으로 운영되며, 방송사들이 자체적으로 심의부서를 만들어 대처하고 있다. FCC가 추진하였지만 방송프로그램에 대한 등급제(부모가이드라인)는 방송사의 자율적 참여에 의해 운영되고 있다. 다만, 이러한 자율적 방송프로그램과 연동되는 V-chip은 TV수상기 생산자에게 장착출고를 강제하고 있다.

유럽연합도 인터넷상에서의 괴롭힘, 아동 유인, 아동에 대한 성 착취 또는 아동포르노 등에 적극적으로 대처하고 있다. 미국과는 다르게 유럽의 역

사적 경험 때문에 인종차별적 정보에 대한 대처도 적극적이다. 핫라인 공조 체계를 통해 이용자들이 직접 신고하고, 즉각적인 인터넷사업자 및 사법적 대응하는 범유럽 공조방식으로 운영되고 있다. 인터넷에서의 불법정보에 대한 대응은 인터넷 서비스 사업자들의 자율적 규제도 활발하게 이루어지고 있다. 막대한 자금이 투여되고 있는 안전한 인터넷 환경을 만들기 위한 프로그램은 이러한 핫라인 공조체계, 자율규제시스템을 지원하고 있다.

하지만, 이 프로그램의 매우 중요한 활동 중 하나가 바로 안전한 인터넷 사용을 위한 대중 인식 증대 활동이다. 즉 이용자를 대상으로 교육활동, 어린이와 청소년의 경우에는 부모들에 대한 인식제고활동에 중점을 두고 있다는 것이다. 또한, 자율적 규제시스템의 활성화와 지원이다. 예를 들어, 휴대전화를 통한 불법·유해 정보로부터 어린이와 청소년을 보호하기 위해 휴대전화 서비스 사업자들이 자율적으로 대처하도록 권고하고 있다. 권고내용 중에는 우리나라에 시사하는 점이 많은 매우 흥미로운 사항이 있다. 어린이들이 사용하는 휴대전화에 대해 부모의 통제권을 강화하는 방안을 마련하도록 권고하고 있는 것이다. 아이들이 휴대전화를 통해 어떠한 서비스를 사용하고 있는지, 어느 정도의 요금이 나왔는지를 부모가 통제할 수 있도록 조치를 취하라는 것이다. 부모들이 자녀의 안전한 휴대전화 이용을 도울 수 있도록 장치나 방법에 대해, 휴대전화 서비스 사업자들이 부모들을 위해 조언과 정보를 제공하도록 하고 있다.

영국의 심리학자 바이런 박사가 영국정부의 의뢰를 받아 조사한 후 제시한 권고사항도 우리에게 시사하는 점이 매우 크다. 이러한 권고사항들은 대부분 영국정부에 의해 실제화되고 있다. 바이런박사가 제시한 부분 중 우리가 고려해볼 수 있는 중요한 부분은 가정용으로 판매되는 모든 컴퓨터에 부모가 통제할 수 있는 필터링 소프트웨어의 의무 장착 출고이다. 바이런 박사는 부모의 중심적 역할에 주목하면서 이러한 권고사항이 제시하고 있다. 즉, 부모가 불법·유해 콘텐츠에 대한 자녀의 접근을 차단하는데 가장 중심적 역할을 할 수 있다는 것이다. 이러한 기술적 제어장치들을 적절하게 사용할 수 있는가가 관건이라는 것이다. 부모들이 운영할 수 있는 기술적 제어장치가 필요하며, 이에 대한 부모의 교육도 함께 진행될 필요가 있다는

것이다.

독일보다는 청소년들에 대한 불법 및 유해정보의 차단은 국내 정책의 옹고 그름을 떠나 더 진전되고 있다고도 볼 수 있다. 실효성이 상당히 작은 인터넷 실명제의 적극적인 실시, IPTV법, 공공기관인 방송통신위원회 및 방송통신심의위원회나 청소년보호위원회, 한국인터넷진흥원, 행정안전부, 검찰 및 경찰의 적극적인 활동이나 민간기관인 KISO 및 인터넷서비스제공자들의 필터링이나 금칙어 절차를 통한 정책실시 등이 그렇다. 공공 및 민간 영역과의 업무협조도 사실상 강제기능을 띠고 있어 문제가 있지만 어느 정도 효율적으로 협업이 이뤄진다고도 볼 수 있기 때문이다.

한국과 독일의 위의 기관들의 언급된 적극적인 관련 정책실시 등에도 불구하고 특히 가상공간 내에서의 불법 및 유해정보의 유통의 흐름은 국내외를 넘나들면서 더 광범위하게 흐르고 있다. 그 전파속도도 발달된 정보통신기기와 정비례하여 법이 도저히 따라 갈 수 없을 정도로 빨라지고 있다. 청소년 대상의 범죄피해자는 점점 어려워지고, 가해자 청소년들은 모방을 통해 점점 거칠어지면서 점점 더 많은 청소년이 한편으로는 어려서부터 씻기 어려운 상처를 받은 하다. 처벌 일변도로는 도저히 대처하기 어려운 지경에 온 게 아닌가 싶다. 이는 사후 처벌식 대응만으로는 청소년들을 범죄환경의 그늘에서 자유롭게 해주기 어려움을 보여준다. 또한 불법 및 유통정보 정책에 있어 일차적 책임을 큰 죄의식 없이 정보통신을 활발히 이용하는 가해 및 피해 청소년에게 돌리는 일각의 태도는 결코 온당하지 못한 시각이다.

청소년들에게 정보통신기기의 금지를 일반적으로 명할 수는 없다. 완전한 불법 및 유해정보 차단을 위한 발본색원의 정책은 과잉으로 흘러갈 가능성이 농후하고 사실상 불가능하다는 것을 인식한다면 공교육 및 가정 내에서의 청소년들에 대한 관련 교육의 실질화, 불법 및 유해정보의 접근제한 및 이익향유자에 대한 이익환수, 인터넷 서비스 제공자의 적극적인 책임을 좀 더 적극적으로 명문화할 필요가 있다.

즉, 접근제한을 위해 이미 실시하고 있는 성인인증과 유사한 연령등급제의 제한된 웹으로의 확대실시, 차단 및 접근제한 프로그램의 설치에 대한 재정적인 지원을 포함한 적극적인 incentive 정책실시와 동 프로그램 설치

및 정상운영의 경우 손해배상 감면 규정의 확대, 불법저작물의 이익환수처럼 불법 및 유해정보자로부터 경제적 이익 환수범위의 확대, 인터넷 서비스 제공자의 접근제한 기술의 제한된 범위 내의 확대 실시, 인터넷 서비스 제공자의 불법 및 유해정보의 필터링에 대한 사전 환경설정에 있어 통상 ‘미약’ 또는 ‘중간’ 정도의 기준을 ‘엄격’으로 초기설정, 인터넷 사용자의 링크(link)통제 규정, 범죄자들에 대한 치료 프로그램을 개발 및 실시 등이 진전된 정책이라고 볼 수가 있겠다. Web-Hard 또는 Web-Storage와 P2P 업체에 대한 신고제에서 등록제로의 전환정책은 관련 저작권협회에서 압도적인 지지를 보이고 있지만 신중에 신중을 기해도 모자랄 수 있는 정책일 수가 있다. 독일에서는 명문으로 금지하고 있다. 정보의 자유의 흐름에 거대한 벽으로 등장할 것이 명확하기 때문이다.

언급된 이들 정책들은 하나같이 사회적 논란을 크게 일으키는 정책들이기 때문에 사전에 여유를 가지고 공감대 형성 후에 실시되는 것이 바람직하다. 제한정책을 실시하는 경우 과잉정책보다는 과소정책을 추진하는 것이 바람직하기 때문이다.

## 2) 제안점 : 청소년 유해매체 환경 관련 수용자중심 정책의 도입필요성

### (1) 청소년 유해매체 환경 관련 제도 및 정책의 문제점

앞서 살펴본 해외 주요국은 아동포르노, 아동에 대한 성 착취 행위 및 정보에 대한 강력한 규제를 제외하고는 대부분 사업자 중심의 자율규제중심으로 이루어지고 있다. 일종의 자율규제에 중심을 둔 공동규제의 시스템이 규제의 틀이라 할 수 있다. 또한, 이용자의 직접 신고시스템, 어린이와 부모에 대한 인식제고활동이 활발하게 이루어짐을 알 수 있었다. 하지만, 우리나라는 전반적으로 규제기관 중심의 타율규제가 주를 이루고 있다. 이러한 타율규제는 시시각각으로 다양한 매체에서 대량 유통·재생산되는 불법·유해 정보에 대해 한정된 인력과 재원으로 대응하기는 사실상 한계가 있다. 즉, 규제의 사각지대, 비효율성이 발생할 수밖에 없다는 것이다. 따라서 사

업자 중심의 자율규제를 중심으로 하고, 사후 관리감독 규제기관을 담당하는 공동규제(co-regulation)방안의 도입 필요성이 제기되고 있다. 아울러, 모든 규제가 수용자, 특히 어린이와 청소년을 보호하기 위함이라는 하지만, 수용자가 중심이 되거나 주도적으로 대처할 수 있는 방안들이 강구되고 있지 않는 것이 현재의 모습이다. 디지털 유해매체 환경으로부터 수용자가 보호의 대상으로만 여겨지는 것이 아니라 적극적으로 주도하는 것을 강조하는 제도와 정책이 필요한 것이다.

따라서 향후 정부와 규제기관이 중심이 되어 추진하는 법, 제도 및 정책이 각 매체의 사업자들로 하여금 수용자 보호, 특히 청소년 수용자를 불법·유해 정보로부터 보호하도록 하는 방향으로 전환되어질 필요가 있다. 이러한 추진 방향의 기초에는 자율적 규제시스템의 강화와 이에 대한 제도적 뒷받침이 선행되어야 한다. 아울러 다음과 같은 정책의 구현이 뒷받침되어야 한다. 첫째, 사업자들이 중심이 되는 자율규제 확대가 필요하다. 유해매체물로부터 청소년 보호는 정부 단독으로 해결할 수 있는 사안이 아니다. 사업자들이 이용자, 즉 자신들의 고객을 위한 서비스의 일환으로 당연히 불법 정보를 관리·차단하기 위해 이용자와 관련 정부기관, 사법기관들과의 공조체제를 유지해야 한다. 우리나라에서는 자발적 규제기관이나 시민주도의 규제기능이 약한 편이다. 인터넷의 경우, 인터넷 사업자의 자율규제기구인 ‘한국 인터넷 자율정책기구(KISO)’의 주요업무는 수많은 불법 정보들 중에서 명예훼손과 관련한 사항만을 감시하고 규제한다. 해외 주요국의 자율적 규제형태와는 확연한 차이를 보이고 있다. 사업자 중심의 자율규제가 도입되기 위해서는 유럽연합의 사례와 같이, 정부가 이들의 활동을 실질적으로 지원하는 방안도 함께 고려되어야 한다.

둘째, 방송·통신 융합 환경에서는 각 미디어 플랫폼별로 유통되는 콘텐츠는 유사하기 때문에 청소년 유해환경에 따른 규제정책에 있어서도 기술의 발전에 발맞춘 규제의 변화가 요구된다. 방송통신융합의 시대에 있어 각 플랫폼별 수직규제에서 벗어나 수평적 규제가 필요하다. 각 매체의 고유한 특성은 사라지지 않지만 유해매체물에 대한 근본적 정의는 비슷한 경우가 많다. 따라서 매체 내 규제가 아닌 좀 더 폭넓은 규제체제를 정립할 필요가

있을 것이다.

셋째, 청소년을 유해매체 환경으로부터 보호하기 위해서는 부모, 즉 친권자의 역할이 강조되어야 한다. 어린이와 청소년은 인지적으로 성숙되지 않은 발달단계에 있다. 유해매체물로부터 스스로를 보호하는데 부족할 수밖에 없으며, 노출에 따른 치명적 피해를 입을 수 있는 인지적 발달단계에 있는 것이다. 따라서 바이런 박사가 제시한 것처럼 부모의 역할이 가장 핵심적일 수밖에 없다.

## (2) 수용자중심 정책의 도입필요성

본 연구와 가장 밀접한 관련이 있는 세 번째 정책에 대해 더 집중적으로 살펴보고자 한다. 이를 위해서는 우리나라의 매체사업자들이 불법·유해 정보로부터 청소년 수용자를 보호하려고 노력하고 있는지, 친권자인 부모의 역할을 강조하고 있는지를 검토해 볼 필요가 있다. 이를 위해 매체별로 주요 사업자의 약관을 분석해 보았다.

### ① 인터넷 포털서비스 사업자의 약관

‘NHN’, ‘DAUM’, ‘야후 코리아’ 등과 같은 주요 인터넷 포털서비스 사업자들은 「청소년 보호법」 및 「정보통신망법」에 의거해, 청소년 유해매체물로부터 청소년들을 보호하기 위한 청소년보호정책을 실시하고 있다. 이러한 청소년보호정책은 홈페이지 초기화면 하단에 게시하고 있으며, 청소년 유해매체물에 대해 별도의 인증장치를 마련하고 예방차원의 조치를 취하고 있다. 또한 법률에 따른 청소년보호책임자 의무지정제도에 따라 책임자를 선정하고 게시하고 있다. 청소년보호책임자는 불법·유해정보로부터 청소년을 보호하기 위한 계획을 수립하고, 청소년의 접근 제한과 관리, 정보통신 업무종사자에 대한 청소년 보호 교육 담당, 그리고 유해정보로 인한 피해상담 및 고충을 처리해야 한다.

하지만 이러한 인터넷 포털업체들의 이용약관, 청소년보호정책 어디에서도 청소년 이용자들의 부모의 역할에 대한 조항은 존재하지 않는다. 관련법에서 명시하도록 강제하고 있는 앞의 내용 이외에는 추가적으로 청소년을 보호하기 위한 내용이 존재하지 않았다. 인터넷 포털서비스는 유료가입에 따라 운영되는 방식이 아니기 때문에 다른 매체와는 달리 매달 발행되는 고지서가 없다. 따라서 친권자에 대한 역할을 명시할 필요는 없을 수도 있다. 하지만 청소년들이 어떠한 내용을 얼마나 이용하는지에 대한 정보, 특히 성인인증정보 이용 정보에 대해 친권자인 부모에게 제공한다면 청소년의 안전한 인터넷 이용에 기여할 수 있을 것이다.

## ② 이동통신(휴대전화)사업자의 약관

3개 이동통신 사업자별 기본 약관(2009년 9월 기준)은 총칙, 계약, 이용, 변경 및 해지, 손해배상, 요금, 관련제도(번호 이동성), 보조금, 청소년 보호, 결합 서비스, 기타 등으로 구성되어 있다. 사업자간 약관은 별다른 차이 없이 상당 정도 표준화되어 있는 경향을 보인다.

SK텔레콤, KT, LG텔레콤의 약관 중 ‘청소년보호’ 관련하여 중요한 내용을 살펴보면, 먼저 청소년은 ‘청소년 전용 이용계약서’(Green계약서)를 이용해 청소년 명의로 개설하도록 권고하고 있다. 청소년명의로 휴대전화는 요금 상한을 초과하여 재충전해야 하는 경우에 부모의 동의를 받도록 하고 있다. 이는 과도한 정보이용료로 인한 피해 발생으로 인해 정부에서 제시한 정책을 반영한 것이다. 그러나 청소년 본인명의로 휴대전화 계약·개설은 권고사항에 그치고 있으며 실질적으로 부모명의로 청소년 휴대전화 사용을 막을 수 없다는 점이 지적된다.

하지만 청소년들의 휴대전화 요금을 지불하는 친권자의 역할에 대해서는 존재하는 것이 없었다. 부모들은 비용을 지불하고 있음에도, 자신들의 자녀가 휴대전화를 통해 어떠한 정보를 이용하고 있는지, 어떻게 이용하는지를

알 수 없도록 되어 있다.

## ② 온라인 게임업체

온라인 게임업체들은 포털사이트와 유사한 청소년보호정책을 실행하고 있으나 게임 콘텐츠의 특성상 좀 더 세분화된 정책을 실행하고 있다. 「청소년 보호법」에 따라 청소년보호책임자를 선정하고 사이트별 초기화면에 청소년 보호정책과 동시에 게재하고 있다. ‘넥슨’, ‘엔씨소프트’, ‘넷마블’은 청소년보호를 위한 청소년보호윤리강령과 청소년보호실천지침을 제시하고 있다. 하지만 이러한 실천지침들은 실질적인 청소년보호를 위한 구체적인 수단은 아니며, 단지 선언적 차원에 머무르고 있다.

‘엔씨소프트’는 자발적으로 서비스 이용가능연령에 제한을 두어 청소년 보호를 추구하고 있다. ‘넥슨’은 청소년보호정책 3조(청소년 접근제한 및 관리조치)에 의거해 실명인증을 통해 연령에 따른 차별적 게임등급을 나누어 이용하도록 하고 있다. 청소년들의 욕설, 폭력적, 선정적 표현 등에 금칙어를 정하고 필터링을 하도록 한다. 청소년들이 유해한 광고물에 노출되지 않도록 광고 콘텐츠의 내용을 제한하고, 청소년들의 과도한 결제 방지를 위해 결제한도를 설정하여 적용하고 운영하여 지나치게 게임에 노출되지 않도록 보호하고 있다. 게임 이용 시간의 경과를 알리는 문구를 정기적으로 게시하도록 하여 청소년으로 하여금 게임중독으로 예방하도록 한다.

하지만 온라인 게임업체들도 부모들에게 자녀들이 어떤 게임을 어느 정도 했는지, 어떤 아이템을 구입했는지, 어느 시간대에 게임을 했는지 등을 고지해 주는 서비스를 제공하는 곳은 없다.

## ③ 커뮤니티 서비스 사업자의 약관

커뮤니티 서비스 사업자는 포털사이트와 유사한 약관을 가지고 있다. 청소년보호담당자 지정제도에 따라 청소년보호책임자를 지정하고, 보호 업무

에 필요한 사항을 명시하고 있다.

온라인 메신저 ‘버디버디’의 경우 서비스의 특성상 ‘버디캐시’라는 온라인상의 현금결제서비스를 제공하기 때문에 청소년 보호정책 5조에서 ‘버디캐시’에 대한 용어를 정의하고, 이용자들의 유의사항을 제공하고 있다. 이는 유료서비스나 디지털 콘텐츠를 구입하는데 사용하는 사이버머니로 일정량 확보를 위하여 회사가 정하는 결제수단 중 원하는 결제수단을 선택하여 현금을 회사에 지불하는 행위이다. ‘버디버디’의 주이용자가 청소년인 만큼 실제 결제가 이루어지는 환경이기 때문에 다른 커뮤니티 기업보다 좀 더 복잡한 약관규정을 가지고 있다. 현금 액수 그대로 ‘버디 캐시’에 적용된다. 청소년들이 이를 이용하기 위해서는 회사가 지정한 다양한 방식을 통해 법정대리인의 동의를 얻어야 한다. 또한 주요 이용자가 청소년이기 때문에 청소년 보호정책에 있어서 다른 기업과 달리 좀 더 세부적이고 구체적인 법정대리인에 대한 권한과 확인절차, 결제와 사용 등에 대한 사안을 명시한다. ‘싸이월드’의 경우, 이용약관 제 5조에서 14세 미만의 청소년일 경우 법정대리인의 동의 절차를 거쳐야 하며 ‘네이트온’ 부가서비스 관련 제 17조에서는 청소년 유해 게시물 또는 유해매체물, 불법 저작물 등을 저장하거나 전송할 수 없도록 원칙적으로 금지하고 있다.

하지만 커뮤니티 서비스업체의 약관에도 자녀들이 어느 정도의 비용을 어디에 사용했는지, 무엇을 주로 이용했는지, 얼마나 이용했는지 등을 부모에게 알려주는 제도는 존재하지 않았다.

#### ④ P2P, 동영상공유사업자의 약관

P2P, 동영상 공유사업자의 약관도 동일한 문제가 있었다. 약관은 인터넷 포털사업자의 약관과 유사하지만, 자녀들이 어느 정도의 비용을 어디에 사용했는지, 무엇을 주로 이용했는지, 얼마나 이용했는지 등을 부모에게 알려주는 제도는 존재하지 않는다.

디지털 매체환경에서 범람하는 불법·유해 정보와 콘텐츠에 대해 강제적인 규제를 통한 정부 개입과 이에 수동적으로 움직이는 매체서비스사업자

의 대응만으로 해결하는 데는 한계가 있다. 정부와 기업 그리고 수용자들이 하나의 축이 되어 상호 공존하면서 청소년 보호체계를 구축해 나갈 때 이상적인 청소년보호 문화를 만들 수 있을 것이다. 그 중심에는 수용자가 있으며, 수용자중심의 대응체제를 만드는 것이 가장 중요하다. 이를 위해서는 각 기업이 수용자와 사회를 위한 제도개선에 나서야 한다. 이러한 모델을 만드는데 적용할 수 있는 해외사례는 바로 유럽공동체의 ‘Safer Internet Programm-e’ 이 지원하는 휴대전화 사업자의 자율규제이다. 유럽연합이 제시한 ‘European Framework for Safer Mobile Use by Young Teenagers and Children’ 에 휴대전화 사업자들이 서명했다. 앞서 살펴본 바대로, 유럽 휴대전화 서비스 사업자들은 자녀의 휴대전화 이용에 대한 부모의 통제권을 강화해주고, 불법 정보에 대한 사법기관과의 공조 및 국제적 공조를 하고 있다.

청소년 유해환경으로부터의 청소년 보호는 오랫동안 논의되어 왔으며 다양한 매체에서 서로 다른 모습으로 실시되고 있다. 앞서 언급했던 자율규제에 있어서의 비효율성은 자율규제가 그 해답이 될 수 있다. 우리나라는 상대적으로 해외사례와 비교해 보았을 때 자율규제측면이 약한 것이 사실이다. 이는 시민의식과 기업의식의 성숙과 위험성에 대한 각성이 부족하다는 의미로 받아들일 수 있을 것이다. 정부차원에서 반드시 규제해야 하는 것은 직접 규제하고, 대부분은 기업과 이용자가 자발적 참여를 바탕으로 해결해야 한다.

## IV. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용행태 및 문제점에 관한 문화기술적 연구

1. 조사개요
2. 조사결과



# IV. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용행태 및 문제점에 관한 문화기술적 연구

## 1. 조사개요

### 1) 연구대상

디지털 유해매체물 이용 경험 청소년들 5명과의 예비면접 자료를 분석한 후, 디지털 유해매체환경과 관련된 사회적 맥락을 보다 잘 드러낼 수 있는 방향으로 주 제보자들을 선정하였다. 주 제보자의 선정과정은 디지털 매체를 이용하고 있는 학생·청소년, 중도탈락 청소년 중에 본 연구의 목적에 동의하며, 심층면접에 참여할 의사를 가지고 있는 30명의 청소년을 주 제보자로 선정하였다.

<표 IV-1> 조사대상자의 일반적 특성

사례	학년	가정 형편	장래 희망	디지털 매체 사용시간	디지털 유해매체물 정의	첫 디지털 유해 매체물 이용나이	처음 접촉한 디지털 유해매체물	디지털 유해 매체물 이용 계기	디지털 유해 매체물 피해경험	가장 유해한 디지털 유해 매체물
1	고졸	중상	심리상담 치료사	3~4시간	성인사이트, 음란동영상/게임	10세	성인물	호기심	생활 전반	성인물
2	고졸	중	무응답	1~2시간	성인사이트, 음란동영상	14세	성인사이트	친구	정신적 피해	악성댓글
3	고2	중	음악치료사	2~3시간	성인사이트, 음란동영상/게임	13세	게임	호기심	없음	성인물
4	고3	중	물리치료사	6시간 이상	성인사이트, 음란동영상	16세	인터넷사진/연예인화보	친구	없음	성인물
5	고3	상	여행사	6시간 이상	성인사이트, 음란동영상	15세	게임	호기심	컴퓨터 바이러스	성인물
6	고3	중	항공 정비사	6시간 이상	성인사이트, 음란동영상/게임	10세	게임	친구	없음	성인물
7	고3	하	연기자	6시간 이상	성인사이트, 음란동영상	초등학교 때	게임	주변 환경	성적하락	게임 아이템 현금거래

사례	학년	가정 형편	장래 희망	디지털 매체 사용시간	디지털 유해매체물 정의	첫 디지털 유해 매체물 이용나이	처음 접촉한 디지털 유해매체물	디지털 유해 매체물 이용 계기	디지털 유해 매체물 피해경험	가장 유해한 디지털 유해 매체물
8	고3	중	태양광 관련 분야	3~4시간	성인사이트, 음 란동영상	13세	성인사이트	주변환 경	정신적 피해	성인물
9	고3	중하	산업 디자이너	6시간 이상	성인사이트, 음 란동영상	16세	성인물	주변인 권유	컴퓨터 바이러스	성인물
10	고3	하	인간 장기, 복제인 간 회사 사장	1~2시간	성인사이트, 음 란동영상	14세	게임/성인물	호기심	중독현상	게임 아이템 현금거래
11	고3	중	한국전 력 사원	1~2시간	성인사이트, 음 란동영상/게임	11세	성인물	주변인 권유	금전 사기	성인물
12	고3	중	금융설 계업자	2~3시간	성인사이트, 음 란동영상	8세	게임	주변환 경	금전 사기	게임 아이템 현금거래
13	고3	중	연구원	3~4시간	성인사이트, 음 란동영상/게임	13세	게임	친구	중독현상 /부모님 과의 관계악화	성인물
14	고3	중	군인	3~4시간	성인사이트, 음 란동영상/게임	15세	성인물	친구	없음	게임 아이템 현금거래
15	고3	중	경영자	1~2시간	성인사이트, 음 란동영상	14세	성인물	친구	없음	성인물
16	고2	중	건설안 전기사	2~3시간	성인사이트, 음 란동영상	11세	성인물	친구	성적하락	게임 아이템 현금거래
17	고3	하	전기기 술자	2~3시간	성인사이트, 음 란동영상 /악성댓글	15세	무응답	친구	없음	성인물
18	고3	중	컴퓨터 프로그 래머	3~4시간	성인사이트, 음 란동영상/게임	14~15세	무응답	친구	중독현상	성인물
19	고3	중	선생님	2~3시간	성인사이트, 음 란동영상	14세	무응답	친구	없음	성인물
20	고3	하	가수	3~4시간	성인사이트, 음 란동영상	10세	무응답	친구	금전적 손해	성인물
21	중1	상	피아니 스트	3~4시간	성인사이트, 음 란동영상/게임	11~12세	게임	PC방 이용	정신적 피해	게임 아이템

사례	학년	가정 형편	장래 희망	디지털 매체 사용시간	디지털 유해매체물 정의	첫 디지털 유해 매체물 이용나이	처음 접촉한 디지털 유해매체물	디지털 유해 매체물 이용 계기	디지털 유해 매체물 피해경험	가장 유해한 디지털 유해 매체물
			영화배 우							현금거래
22	중1	중	아직 없음.	3~4시간	성인사이트, 음 란동영상/게임	13세	게임	호기심	금전적 낭비	게임 아이템 현금거래
23	중3	중	패션 디자이 너	2~3시간	성인사이트, 음 란동영상	14세	성인물	주변환 경	없음	성인물
24	중2	중	요리사	2~3시간	성인사이트, 음 란동영상 /악성댓글	12세	게임	친구	없음	게임 아이템 현금거래
25	중3	하	성우	5~6시간	성인사이트, 음 란동영상/게임 /악성댓글	9세	게임	호기심	성적하락	악성댓글
26	중3	하	교사	6시간 이상	성인사이트, 음 란동영상	13~14세	게임 /성인사이트	친구	없음	성인물
27	중3	중	영양사	3~4시간	성인사이트, 음 란동영상/게임	14세	게임	친구	건강상의 피해	모름
28	중1	중	게임 개발자	6시간 이상	게임	4세	게임	호기심	없음	성인물
29	중3	중	간호사	1~2시간	성인사이트, 음 란동영상	14세	게임	주변인 권유	없음	게임 아이템 현금거래
30	중2	중	의사, 교사	1~2시간	게임	11세	게임	친구	없음	모름

## 2) 조사도구

질문지를 구성하기 위해 선행연구(성윤숙·이춘화·유의선, 2008; 성윤숙·박병식, 2009) 분석과 학교에서 정보화교육을 담당하는 교사를 대상으로 디지털 유해매체물 이용 청소년의 특성에 대해 사전 인터뷰를 실시하였다. 이를 토대로 질문지를 만들고 디지털매체 관련 전문가 3인으로부터 자문을 받아 질문지를 구성하였다. 또한 질문지 내용의 이해도를 알아보기 위해 디

디지털 매체 이용 청소년 5명을 대상으로 사전 조사를 실시하였다. 디지털 유해매체물 이용실태와 대응방안에 관한 질문지의 내용 구성은 다음과 같다.

<표 IV-2> 심층 면접 질문 주요 내용

번호	조사영역	세부항목
1	디지털 매체 이용실태	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주로 이용하는 디지털매체</li> <li>- 디지털매체 이용 목적</li> <li>- 하루 평균 디지털매체 사용시간과 횟수</li> <li>- 디지털매체 이용의 장점</li> <li>- 디지털매체 이용의 단점</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 유해매체물의 개념</li> <li>- 처음 디지털 유해매체물을 이용한 연령</li> <li>- 디지털 유해매체물 중 처음 접촉한 것</li> <li>- 디지털 유해매체물 이용계기</li> <li>- 디지털 유해매체물 접속 장소</li> <li>- 디지털 유해매체물 이용으로 인한 피해경험 및 도움 받은 대상</li> <li>- 디지털 유해매체물 중 가장 유해한 것 선택 및 이유</li> <li>- 성인사이트, 19세 미만 방문금지 사이트, 성인동영상 등 이용 경험 및 접근 용이성</li> <li>- 3D성인물, 3D게임 등 3D 이용경험 및 기존 매체와의 차이점</li> <li>- 채팅사이트 이용 목적</li> <li>- 채팅 시 성매매 유인 메시지 수신 경험</li> <li>- P2P공유사이트 이용목적</li> <li>- 주로 이용하는 온라인게임 및 가장 재미있는 온라인게임 이름 및 이유</li> <li>- 온라인 게임의 가장 큰 문제점</li> <li>- 온라인 게임아이템 구입이나 판매경험</li> <li>- 부모나 다른 사람의 주민번호, 휴대폰 사용 경험</li> <li>- IP TV나 3D TV 이용 경험 및 기존 TV와의 차이점</li> <li>- 휴대전화, 스마트폰 이용 경험 및 목적</li> <li>- 휴대전화, 스마트폰 이용의 문제점</li> <li>- 청소년 유해 콘텐츠 신고 경험</li> </ul>
2	디지털 유해매체물 이용 후 생활변화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 유해매체물 이용 후 생활 변화</li> <li>- 미디어 중독 경험</li> <li>- 미디어중독에서 벗어나기 위한 노력</li> <li>- 디지털 유해매체물 사용으로 가장 힘들었던 시기</li> <li>- 디지털 유해매체물 실질적인 영향 여부</li> </ul>

3	디지털 매체환경 관련 사회적 맥락	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 부모와의 관계</li> <li>- 부모님 맞벌이 여부</li> <li>- 매체 이용에 대한 부모의 태도</li> <li>- 매체이용 비용 마련</li> <li>- 학교생활</li> <li>- 친구와의 관계</li> <li>- 매체 이용에 대한 교사의 태도</li> <li>- 친구들과 매체이용에 대한 대화여부 및 대화내용</li> <li>- 여가시간 중 주이용 매체 및 활동 내용</li> <li>- 앞으로의 계획</li> <li>- 5년 후나 10년 후의 모습</li> </ul>
4	디지털 유해매 체물 대응방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교에서의 미디어교육 실시 여부 및 만족도</li> <li>- 청소년에게 꼭 필요한 미디어교육 방안</li> <li>- 디지털 유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위한 정책방안</li> <li>- 현재 디지털매체 사용과 관련하여 도움 받은 것은 어떤 부분</li> <li>- 향후 디지털매체 환경 변화에 대한 바람</li> </ul>
5	일반적인 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 출생연도</li> <li>- 최종학력</li> <li>- 종교</li> <li>- 가정형편</li> <li>- 장래희망</li> </ul>

### 3) 연구 절차

문화기술적 접근은 디지털 유해매체물을 이용한 청소년들과 관련된 사회적 맥락과 청소년들 자신의 의미 창출과정을 심층적으로 분석할 수 있는 적절한 연구방법이다. 본 연구는 디지털 유해매체물 이용실태와 문제점, 대응방안을 심층적으로 분석하기 위하여 문화기술적 연구방법을 통하여 면담 조사와 참여관찰을 중심으로 이루어진다. 본 연구는 2010년 6월 9일부터 시작하여 2010년 10월 18일 사이에 이루어졌다. 문화기술적 연구방법을 취한 본 연구자는 ‘있는 그대로’ 최대한 일상적인 생활 장소에서 심층면접을 실시하였다. 주 체보자들의 심층면접은 주 체보자들의 사정에 따라 1~2회 개별면접을 중심으로 진행되고 면접 전에 연구의 목적과 취지에 대한 정보를 제공하고, 심층면접 내용에 대해 녹취하는 것을 승낙 받아 녹음

을 하였다. 주 제보자들에 대한 참여관찰은 1회에 걸쳐 주 제보자들이 생활하는 학교, 학원 등에서 이루어졌고, 담당 교사를 통해 청소년의 평상시 모습에 대해 듣는 방식을 취하였다.

또한 문화기술적 연구방법의 성공을 위해서는 라포를 형성하는 것이 매우 중요하기 때문에, 면접시작 전에 라포를 형성하기 위해 식사를 같이 하거나 다과를 먹으며 한 시간 정도 그들 옆에서 행동을 관찰하였다. 청소년들이 일상생활에서 하는 행동이나 모습, 표정 등을 현장노트에 적었다. 이렇듯 제보자들이 주로 생활하는 장소, 하는 행동을 관찰함으로써 연구자는 각 개인의 개인적 관심과 특징을 발견할 수 있었고, 면접 내용과 연관시켜 생각해볼 수 있었다. 연구자는 참여관찰을 통하여 이전에 알지 못했던 사실이나 새로운 느낌들을 현장노트에 정리하여 기록하고 이것을 자료의 분석에 활용하였다.

#### 4) 자료 분석

현장 노트를 읽을 때마다 연구지에서의 일을 떠올리며 연구자의 생각, 느낌, 연상되는 비유나 속담을 포함한 일차적인 해석들을 적고 검토하였다. 범주화(coding category)를 하기 위하여 현장노트를 반복하여 읽어가면서 상황을 적절하게 묘사하는 핵심단어들을 적는 한편, 단어들의 연관성을 고려하여 웹(web)을 만들었다.

자료의 범주화에서 주제영역 분류를 청소년의 디지털 매체 이용행태(빈도, 이용 장소, 계기), 디지털매체 이용 동기, 디지털매체 이용 청소년의 심리, 주변 환경, 가정체계, 지역사회체계, 사회적 지지망 등으로 상·하위 범주들을 정하고 이를 부호화 범주로 전환한 뒤 현장노트에 이를 적용시킴으로써 코딩작업을 완결하였다. 마지막으로 표기된 부호와 범주의 수대로 현장노트를 복사해서 범주별로 정리한 뒤 동일 범주의 사례들을 읽어가며 해석하고 연구자는 다양하고도 심층적 해석을 위하여 자료 분석을 하는 동안 ‘좋은 눈’을 유지하고자 노력하였다.

최종적으로 연구자의 이해와 해석이 제대로 이루어졌는지 확인하기 위해

서 ‘삼각검증(triangulation)’의 방식을 활용하여 연구자의 자료의 분석과 해석을 디지털 매체환경 관련 청소년복지 전문가 5인에게 의뢰하여 자료와 분석결과를 재검토하였다. 즉 제보자에 대한 이해와 해석을 관점, 시간, 공간, 상황 등을 달리하여 자료와 그 분석결과를 재검토함으로써 연구의 타당도와 신뢰도를 검증하였다(Denzin, 1978; Goetz & LeCompte, 1984).

## 2. 조사결과

### 1) 디지털 매체물 및 디지털 유해매체물 이용행태

#### (1) 주로 이용하는 디지털 매체

주로 이용하는 디지털 매체에 대한 질문에 청소년들은 인터넷이나 휴대전화, TV, 게임, MP3 등을 사용한다고 응답하였다. 대부분의 청소년들이 인터넷과 휴대전화, 게임 등을 중복 사용하고 있었다.

이처럼 유비쿼터스 시대의 청소년들은 디지털 매체의 다양성에 익숙해 있으므로 멀티미디어지향적임을 보여준다. 그리고 그것은 곧 다기능의 단순화, 집적화를 원하는 것이다. 따라서 편이성이 청소년들의 주요 관심사 중 하나임을 알 수 있다(부록 8 <사례 1> 참조).

#### (2) 디지털 매체 이용 목적

디지털 매체를 이용하는 목적은 정보 검색이나 인터넷 강의, 게임·성인물·음악·SNS이용, 휴대전화 문자나 통화, 여가시간을 활용하기 위한 것으로 나타났다.

이러한 디지털 매체를 이용하는 목적으로는 중복응답을 포함하여 “정보 검색 및 인터넷 강의”가 15명(50%), “게임·성인물·음악·SNS이용”이 13

명(43%), “여가시간 활용” 이 8명(27%), “휴대전화 문자·통화” 가 4명(13%)으로 나타났다.

첫째로 정보검색이나 인터넷 강의를 듣기 위해서라고 응답한 청소년들은 다음과 같이 답하였다. “관심 있는 분야의 뉴스나 정보 이용으로요”, “EBS 강의나 검색 같은 거요”, “주로 원하는 정보를 수집하는데 사용해요”

둘째로 게임·성인물·음악·SNS를 이용하기 위해서라고 응답한 청소년들은 다음과 같이 답하였다. “게임이나 성인물 보는 것이요”, “미니홈피나 메신저 친구랑 같이 해요”

셋째로 휴대전화로 문자나 통화를 하기 위해서라고 응답한 청소년들은 다음과 같이 답하였다. “휴대전화는 애들이랑 문자 같은 거나 전화요”

넷째로 여가시간을 활용하기 위해서라고 응답한 청소년들은 다음과 같이 답하였다. “심심할 때 시간 때우거나 웃으려고요”, “여가시간에 즐기는 용도로요”

따라서 청소년의 매체이용목적은 매체의 기능 중 환경감시기능과 오락기능에 편중되어 있음을 알 수 있다. 미디어의 다른 기능인 상관조정기능은 상대적으로 적은 모습을 보임으로써 청소년들의 시사문제에 대한 비판적 사고가 충분하지 않을 것임을 시사해준다. 마찬가지로 매체의 규범전수기능은 찾아보기 힘들다. 이는 청소년들이 사회의 도덕규범에 대한 진지한 사유를 하지 않는다는 것을 의미하며 따라서 인성 도덕성 의식이 결여되어 있을 가능성이 높음을 보여준다. 결국 청소년의 주된 관심은 쾌락과 관계 그리고 정보임을 알 수 있다. 이처럼 도덕성이나 인성, 그리고 비판적 사고가 결여된 상태에서 정보를 수용할 때 무용정보나 반사회적 정보를 그대로 받아들일 가능성이 있으므로 우려되는 현상이다(부록 8 <사례 2> 참조).

### (3) 하루 평균 디지털매체 사용 시간(매체 합산)

하루 평균 디지털매체를 사용하는 시간에 대한 질문에 30명 중 9명(30%)의 청소년이 3~4시간 정도 사용한다고 응답하였다. “보통 평균적으로 3~4시간 정도요. 한 번에요”

30명 중 7명(23%)은 6시간 이상 사용한다고 응답하였다. “휴대폰은 거의 하루 종일 들고 다니고, 컴퓨터는 학교 끝나고 독서실 갔다가 집에 와서 1~2시간정도 사용해요”, “컴퓨터는 한 번 켜면 세 시간 정도 하는 거 같고요, 휴대폰은 그냥 달고 살고, mp3도 휴대폰이랑 비슷하게 달고 살아요”

30명 중 6명(20%)은 1~2시간 사용한다고 응답하였고, 7명(20%)은 2~3시간, 1명(3%)은 5~6시간 사용한다고 응답하였다. 디지털매체를 사용하지 않는 청소년은 한 명도 없었다.

이처럼 유비쿼터스 시대는 디지털 시대임이 드러난다. 따라서 사이버공간이 현실공간보다 더 청소년들의 삶에 영향을 줄 가능성이 크며, 그것은 곧 사이버공간에 대한 정부와 학계 그리고 부모의 개입이 반드시 필요함을 보여주며 사이버현실에 대한 교육이 정규과목의 핵심으로 자리매김 되어야 함을 보여준다(부록 8 <사례 3> 참조).

#### (4) 디지털매체 이용의 장점

디지털매체 이용의 장점은 크게 네 가지로 새롭고 신속한 정보 획득, 즐거움·쾌락 및 스트레스 해소, 소통 원활, 여가시간 활용으로 구분하였다. 당 조사에서는 중복응답을 포함하여 30명 중 16명(53%)이 “새롭고 신속한 정보 획득”을 꼽았고, 6명(20%)이 “즐거움·쾌락 및 스트레스 해소”를, 5명(17%)이 “소통 원활”을, 2명(7%)이 “여가시간 활용”이라고 응답하였다.

첫째, 새롭고 신속한 정보 획득이라고 응답한 청소년들은 “원하는 정보를 신속하게 알 수 있고, 다방면의 정보를 선택할 수 있어요”, “인터넷 매체는 상대방과 저의 생각을 잘 공유할 수 있고, 평소에 알고 싶었던 지식을 빠르고 편리하게 이용할 수 있어서 좋은 것 같아요”라고 답하였다.

둘째, 즐거움·쾌락 및 스트레스 해소라고 응답한 청소년들은 다음과 같이 응답하였다. “심심할 때, 스트레스를 풀어주는 것 같아요”, “음악은 기분 좋게 해주고, 다른 생각 안하게 해줘요”

셋째, 소통을 원활하게 할 수 있다고 한 청소년들은 “어디서나 소통할 수

있다는 게 장점인 것 같아요”, “친구들과 함께 할 수 있으니깐 좀 더 친해질 수 있고, 혼자 할 때도 외로운 것도 못 느끼니까요” 라고 답하였다.

넷째, 여가시간 활용이라고 한 청소년들은 “일단 여가시간에 심심하게 지내지 않을 수 있고요” 라고 응답하였다.

그 외에 장점이 없다고 응답한 청소년들의 대화 내용은 다음과 같다.

**“별로 없는 거 같아요. 게임은 그냥 하고 싶을 때 하는 거고요”**

매체의 장점에 대한 언급을 분석해보면 청소년들의 정서 상태를 이해할 수 있다. 정보검색이라는 가치중립적 이용을 제외하면 모든 장점이 외로움과 무관심 그리고 무료함으로부터의 탈출로 이해되고 있음을 알 수 있다. 이러한 사실은 결국 청소년이 현실공간에서의 탈출구로 매체를 사용하고 있음을 알 수 있다. 이는 곧 현실공간에서의 인간다운 삶을 회복시키기 위한 기성세대, 즉 정부, 교육계, 부모의 진지한 의식전환과 노력이 필요함을 보여준다. 동시에 매체의 장점이 실질적으로 삶에 긍정적인 장점인지 의문을 가져다준다. 왜냐하면 이 결과는 청소년들이 현실생활에 문제를 지니고 있으며 적응하지 못한다는 것을 의미하기 때문이다(부록 8 <사례 4> 참조).

#### (5) 디지털매체 이용의 단점

디지털매체 이용의 단점은 크게 매체이용에 따른 영향과 매체 자체의 특성으로 나누었다. 매체 이용에 따른 영향에서는 30명 중 11명(37%)이 “게임 및 성인물 중독” 을 꼽았고, 6명(20%)이 “장시간 사용으로 인한 건강 악화”, 2명(7%)이 “잔인성·폭력성”, 2명(7%)이 “사생활 노출”, 2명(7%)이 “시간낭비”, 1명(3%)이 “학업방해”, 1명(3%)이 “금전적 낭비” 라고 응답하였다. 또한 매체 자체의 특성에서는 9명(30%)이 “허위 정보·의명성·접근용이성” 을 단점으로 꼽았다.

첫째로 중독성이라고 응답한 청소년들은 “중독성이요. 한 번 하면 빠져드니까요”, “한 번 빠지면 그것만 하게 되니까. 밥 거를 때도 있고, 먹으라고 하면 귀찮아서 안 먹기도 하고요” 라고 답했다.

둘째로 장시간 사용으로 인한 건강 악화라고 응답한 청소년들은 “게임 말고 다른 것에 집중이 안 되고, 시력도 나빠진 것 같아요”, “허리 아파요” 라고 답하였다.

그 외에 잔인성·폭력성 “잔인하고 폭력적이에요”, 학업방해 “공부도 못하고 건강에도 안 좋을 것 같아요”, 사생활 노출 “개인 사생활 노출되기도 하고, 컴퓨터상으로 거래되는 신용정보가 유출되기도 하는 거요”, 시간 낭비 “시간이 아까워요. 한 번 하면 빠지니까요”, 금전적 피해 “게임을 하면서 부분유료화 때문에 현금을 써서 돈 낭비가 좀 되요” 의 응답이 있었다.

정보검색을 순수하게 긍정적인 측면으로 이해한다 하더라도 타 장점은 순수한 장점이 아닌 현실로부터의 도피형식을 보여주었다. 이에 더해 매체의 단점은 심각함을 알 수 있다. 일단 모든 단점들은 교육에 극히 부정적임을 보여준다. 나아가 개인의 일상생활에도 심각한 피해가 있음을 짐작할 수 있게 한다. 그리고 사회적으로도 위험요소임이 직감된다. 디지털매체에서의 폭력성은 현실과의 혼돈으로 반사회적 행동을 양심의 가책 없이 시행할 수 있도록 만들 가능성이 있기 때문이다(부록 8 <사례 5> 참조).

#### (6) 청소년이 생각하는 디지털 유해매체물

디지털 유해매체물이 무엇이라고 생각하는지에 대해 청소년들은 성인사이트 및 음란동영상, 게임, 악성댓글이라고 응답하였다.

첫째, 30명의 청소년 중 중복응답을 포함하여 28명(93%)이 성인사이트 및 음란 동영상이라고 꼽았다. “음란 동영상어요. 요즘 같은 때는 검색만 하면 다 나오니까”, “성인물어요. 왜냐하면 청소년으로서 자아가 확립될 시기인데 성인물을 접하게 되면 정체성 혼란을 줄 수 있기 때문에 유해하다고 생각해요”

둘째, 30명의 청소년 중 중복응답을 포함하여 13명(43%)이 게임이라고 꼽았다. “폭력적이고, 잔인한 게임어요. 피나오고 하는 거...”

셋째, 30명의 청소년 중 중복응답을 포함하여 3명(10%)이 악성댓글이라

고 답했다. **“나쁜 길 유도 하거나 악플 다는 거요”**

이처럼 청소년들의 유해매체물에 대한 의식은 일반 인식과 크게 다르지 않음을 알 수 있다. 그리고 청소년들이 이런 매체물에 거의 무방비로 노출된 상태임을 알 수 있다(부록 8 <사례 6> 참조).

#### (7) 처음 디지털 유해매체물을 이용한 연령

첫 디지털 유해매체물 이용 연령은 응답 청소년 30명 중 중학교 이후 즉, 14세 이후라는 응답이 18명(60%)으로 가장 많았고, 초등학교 고학년(11세~13세)이 9명(30%), 초등학교 저학년(8세~10세)이 5명(17%), 8세 미만이 1명(3%)인 것으로 나타났다.

이처럼 디지털매체의 유해성에 본격적으로 노출되는 시기가 중학교임을 알 수 있다. 하지만 초등학생이하도 12명인 것으로 보아 유해매체에의 접촉이 이미 상당히 저연령화 되어있음을 알 수 있고 따라서 초등학교 입학 전부터 유해매체에 대해 교육되어야 함을 알 수 있다(부록 8 <사례 7> 참조).

#### (8) 디지털 유해매체물 중 처음 접촉한 것

처음 디지털 유해매체물을 접촉한 것에 대한 질문에는 중복응답을 포함하지 않고 30명 중 15명(50%)의 청소년이 게임이라고 응답하였다. **“게임은 초등학교 때부터 했고요. 야동은 중학교 때”**

다음으로 중복응답을 포함하여 30명 중 11명(37%)의 청소년이 성인물 및 성인사이트라고 응답하였고, 그 외 1명(3%)이 인터넷 사진이나 연예인 화보를 꼽았다.

이처럼 청소년들은 이미 초등학교에서 중독성 강한 게임에 무방비로 노출되어 있다. 그런데 청소년들이 즐기는 게임의 대부분은 사행성과 폭력, 그리고 권력지향적인 것이 대부분이다. 따라서 이미 초등학교에서 게임을 통해 자본주의 사회의 부정적 측면을 그대로 답습하여 성장하고 있음을 알

수 있다.(부록 8 <사례 8> 참조).

#### (9) 디지털 유해매체물 이용 계기

디지털 유해매체물을 이용하게 된 계기에 대한 질문에는 친구와 어울리다가 이용하게 되었다는 응답과 호기심, 주변 환경, 주변인의 권유 등의 응답이 나왔다.

첫째, 친구를 통해 이용하게 되었다는 청소년들은 15명(50%)으로 “친구들이 하는 거 보고요. 애들이 얘기해 주고 그래서요”, “친구들이랑 같이 어울리다 보니까 같이 PC방도 가고...” 라고 응답하였다.

둘째, 호기심으로 이용하게 되었다는 청소년들은 7명(23%)으로 “저는 중 1때 성적인 호기심이 많아서요. 호기심 때문에 접하게 됐습니다.”, “공부하기 귀찮아지고 할 게 없고, 형이 서든어택 게임을 해서 호기심으로요.” 라고 답했다.

셋째, 주변 환경으로 인하여 이용하게 되었다는 청소년들은 4명(13%)으로 “7살 때까지 집에 TV가 없었거든요. 그런데 8살 때부터 아버지가 컴퓨터를 쓰셔서 그 때부터 게임을 한 것 같아요”, “인터넷이요. 컴퓨터가 집에 있으니까 친구들이랑 게임을 해요” 라고 응답하였다.

그 외에 주변인의 권유 “저는 주변의 동네 형들 때문에 알게 됐습니다” 라고 응답한 3명(10%)이 있었다. 1명(3%)은 “PC방을 이용하게 되면서 처음 디지털 유해매체물을 접하게 되었다” 고 응답하였다.

이처럼 유해매체물과 청소년들과의 관계에서 청소년들이 단순 호기심이 강하기 때문에 친구나 주변 환경이 중요함을 알 수 있다(부록 8 <사례 9> 참조).

#### (10) 디지털 유해매체물 접속한 장소

디지털 유해매체물을 이용하기 위해 접속한 장소에 대한 질문에는 중복 응답을 포함하여 30명 중 22명(73%)의 청소년이 “주로 집에서요.” 라고

응답했고, 5명(17%)의 청소년은 PC방에서 접속한다고 대답하였다. 또한 “친구 집이요” 라고 응답한 청소년은 4명(13%)이었으며, “요즘에는 스마트폰, 휴대전화 와이파이가 널리 퍼져서 이제는 장소에 구애 받지 않고 스마트폰이나 휴대전화가 있느냐 없느냐에 따라 다른 것 같습니다” 의 응답자 또한 1명(3%)이 있었다.

이와 같이 디지털 유해매체물을 이용하기 위해 접속한 장소는 집이 대부분이었고, PC방이나 친구의 집에서도 접속하고 있었다.

결국 보호자의 관심과 배려가 중요함을 알 수 있다. 친구 집이나 PC방은 부모의 시선으로부터 자유로운 곳이다. 그리고 집 또한 맞벌이 부부나 편부, 편모의 경우엔 생업의 이유로 많은 관심을 기울이기 어렵고, 그렇지 않은 경우에도 자녀가 공부하리라 추측하고 홀로 놓아두는 경우가 많기 때문이다(부록 8 <사례 10> 참조).

#### (11) 디지털 유해매체물 이용으로 인한 피해경험

첫째, 30명 중 중복응답을 포함하여 13명(43%)이 없다고 응답하였다. “피해를 받은 적은 없어요. 기억이 잘 안나요”, “특별하게는 없는 것 같아요”

둘째, 30명 중 4명(13%)의 청소년이 사기나 돈 낭비 등의 금전적 피해라고 응답하였다. “게임에서 거래하다가 사기 당했어요. 현금거래를 했는데 현금만 받고 아이템을 안 줬어요”, “돈을 많이 쓰게 되요. 지금까지 한 거는 20만 원 정도”

셋째, 30명 중 3명(10%)의 청소년이 욕설이나 성인물을 본 이후의 정신적 충격이라고 응답하였다. “다른 사람을 일방적으로 욕할 때, 이렇게 확신을 할 수 없을 텐데 하면서 혼란스러워요. 성인물을 보고서는 다른 사람을 볼 때, 그런 부분이 떠오르면 제 자신이 역겹다는 생각이 들어요”

넷째, 30명 중 3명(10%)의 청소년이 중독현상을 꼽았다. “저는 게임할 때 중독 때문이에요. 수업 중에도 게임을 생각하기도 하고요”

다섯 째, 30명 중 3명(10%)의 청소년이 성적 하락이라고 응답하였다. “시간 가는 줄 몰라서 시간을 많이 뺏겨요. 성적에도 영향을 미치고... 떨어졌어요”

그 외에 컴퓨터 바이러스(2명, 7%), 부모님과의 관계 악화(1명, 3%) 등의 의견이 있었다.

그러므로 유해매체물과 청소년의 피해가 필연적 인과관계가 있는 것은 아님을 알 수 있다. 하지만 중요한 것은 43%정도를 제외하곤 정신적 충격, 중독, 시간낭비 그리고 성적하락 등의 피해를 보고 있다는 사실이다. 전체 청소년들을 고려하면 사회전체로 볼 때 부작용의 규모는 심각함을 추측해 볼 수 있다(부록 8 <사례 11> 참조).

#### (12) 피해를 받았을 때 도움을 받은 경험과 대상

디지털 유해매체물 이용으로 인해 피해를 받았을 때 도움을 받은 적이 있는지에 대해서 30명 중 20명(67%)의 청소년이 도움을 받은 경험이 없다고 답했다. 30명 중 5명(17%)의 청소년은 도움을 받은 경험이 있다고 응답했다. “네. 사이버 수사대에 신고했어요. 5만 원 정도요”, “평소에 형이나 주위에 많이 듣는 데요, 항상 마음만 먹었지 실천이 잘 안 돼요”

그러므로 청소년들이 받는 피해에 비해 도움을 받는 경우는 훨씬 적음을 알 수 있다. 50%가 넘는 피해자들 중 겨우 17%정도만이 도움을 받고 있는 것으로 나타났기 때문이다. 특히 실제 상담으로 치료에 이른 경우가 종교의 도움을 받았다는 것은 역으로 그 만큼 사회적 도움이 형식에 그치거나 실질적 도움이 되고 있지 못하다는 것을 알 수 있다.

그 외 무응답자는 5명(17%)이었다(부록 8 <사례 12> 참조).

#### (13) 디지털 유해매체물 중 가장 유해한 것과 이유

디지털 유해매체물 가운데 가장 유해한 것을 선택하라는 질문에 청소년들은 성인물, 게임이나 아이템 현금 거래, 악성댓글 등을 꼽았다.

첫째, 30명 중 17명(57%)의 청소년은 성인물을 가장 유해하다고 응답하였다. “성인물이요. 안 좋잖아요. 보는 거랑 현실이랑 다르잖아요. 그래서 안 좋은 것 같아요”, “성인물이 가장 유해한 것 같아요. 일단 빠지게 되고, 중독성이 있어서요”

둘째, 30명 중 9명(30%)의 청소년이 게임이나 아이템의 현금거래가 가장 유해하다고 답하였다. “게임이요. 1시간만 하려고 하는데 4~5시간 정도 빠져드니까요”, “아이템 현금 거래요. 게임에서 멋진 거 나오니까, 다 끼고 싶으니까 그걸 운영자가 돈으로 만들어서 사고”

그 외 30명 중 2명(7%)의 청소년이 악성댓글을 “인터넷 댓글에서 남을 비방하는 것. 실생활에 더 영향을 끼치니까요” 꼽았고, 2명(7%)의 청소년은 모르겠다고 대답하였다.

그러므로 현실세계의 피해인 자본 절대주의와 성적 문란 등이 그대로 사이버공간으로 전이된 것을 알 수 있고, 악성 댓글은 사이버폭력으로 지속적으로 자리매김하고 있음을 알 수 있다(부록 8 <사례 13> 참조).

#### (14) 성인사이트, 19세 미만 방문금지 사이트, 성인동영상 등의 이용 경험유무

응답청소년 30명 중 27명(90%)은 성인사이트나 성인동영상 등을 이용해 본 적이 있다고 응답하였고, 30명 중 3명(10%)은 이용한 적이 없다고 응답하였다.

대부분의 청소년들이 성인사이트, 19세 미만 방문금지 사이트를 이용하는 것으로 나타났다.

이는 우리 사회의 청소년보호막이 얼마나 허술한지를 보여주는 단적인 예이다. 연령등급제가 무의미할 정도이면 다른 보호막이 과연 작동하고 있는 것인지 의문을 가질 수밖에 없는 것이다(부록 8 <사례 14> 참조).

(15) 성인사이트, 19세 미만 방문금지 사이트, 성인동영상 등의 접근용이성

응답청소년 30명 중 27명(90%)은 성인사이트나 19세 미만 방문금지 사이트에 접근이 용이하다고 응답하였다. “예, 그냥 성인 인증만 하면 되니까. 그냥 친구들이 알려주는 번호로 하고 그랬어요”, “요즘에는 많이 있으니까 마음만 먹으면 5분도 안돼서 찾을 수 있어요. 파일이 널려있으니까요”

또, 30명 중 3명(10%)은 이용한 적이 없기 때문에 모른다고 응답하였다.

대부분의 청소년들은 성인사이트, 19세 미만 방문금지 사이트, 성인동영상 등을 간단한 절차를 통해 쉽게 이용하고 있는 것으로 나타났다.

그러므로 성인인증제가 무용함을 알 수 있고 보다 강력한 인증제가 필요함을 알 수 있다(부록 8 <사례 15> 참조).

(16) 성인동영상 시청 중 흥미로운 것

응답청소년 30명 중 19명(63%)은 특별히 흥미 있는 동영상이 없다고 대답하였다. “아니요, 그런 건 없어요. 그냥 궁금해서 보는 거니까”, “그냥 다 똑 같았어요”

30명 중 3명은 외국의 성인동영상이 흥미롭다고 응답하였다. “일본 거였는데 흥미로웠어요. 계속 보게 되요” 한국의 일반인이 등장하는 동영상이 흥미로웠다는 청소년은 1명(3%)이었다.

그 외 동성포르노(1명, 3%), 자위하는 것(1명, 3%) 등의 기타의견과 성인동영상을 본 적이 없다는 청소년도 (1명, 3%) 있었다.

그러므로 실질적 도움이 안 된다고 청소년 스스로도 느끼고 있는 성인동영상이 단지 흥미라는 이유로 청소년들에게 무방비로 노출되고 있음을 알 수 있다. 동시에 증독으로 갈 수 있는 학생들도 10%에 해당되고 있음을 주시할 필요가 있다(부록 8 <사례 16> 참조).

(17) 3D이용 경험 유무

응답청소년 30명 중 24명(80%)은 3D를 본 적이 있다고 응답하였다. **“당연히 본 적 있죠. 좋죠. 생동감 있고, 좋게 사용하면 좋고, 나쁘게 사용하면 나쁜 거죠. 모든 것에는 양면이 있다고 생각하니까”**

30명 중 6명(20%)의 청소년은 3D를 본 적이 없다고 응답하였다.

그러므로 3D자체가 문제가 아니라 그것이 음란이나 폭력 등의 유해성이 있는 곳에 사용되는 것이 문제임을 알 수 있다(부록 8 <사례 17> 참조).

(18) 3D성인물이나 3D게임물이 기존 매체보다 유해한지에 대한 인지도부

응답청소년 30명 중 11명(37%)은 3D성인물이나 게임물이 기존 매체보다 더 유해하다고 생각한다고 말했다. **“좀 더 안 좋은 것 같아요. 좀 더 중독성이 강할 것 같고, 생생하고 애들도 더 많이 보게 될 것 같아요”**

30명 중 6명(20%)은 3D 성인물이나 게임물이 기존 매체보다 더 좋다는 응답을 하였다. **“좋을 것 같아요. 3D는 눈이 즐겁고, 심심하지 않을 것 같아요. 생생하고요”**

30명 중 2명(7%)은 비슷하다는 응답을 하였고, 6명(20%)은 잘 모르겠다고 응답하였다. 그 외에 매체마다 다르다는 응답도 있었다.

그러므로 청소년들 스스로도 3D가 중독성을 강화할 수 있다고 보고 있는 것이다(부록 8 <사례 18> 참조).

(19) 채팅사이트 이용여부

응답청소년 30명 중 28명(93%)은 채팅사이트를 이용해본 적이 있다고 응답하였고, 2명(7%)은 이용해본 적이 없다고 답하였다.

대부분의 청소년이 **“네이트온”**, **“버디버디”**와 같은 채팅사이트를 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다.

그러므로 청소년들 대부분이 채팅사이트를 이용한다고 보아야 할 것이다

(부록 8 <사례 19> 참조).

#### (20) 채팅사이트 이용 목적

응답청소년 30명 중 19명(63%)은 채팅사이트를 이용하는 목적이 친구들과 대화를 하기 위해서라고 응답하였다. “채팅 해본 적 있어요. 그냥 친구들과하고 대화하려고요”, “네. 자주 해요. 네이트온 같은 거요. 친구들과하고 매일 얼굴을 볼 수는 없으니까 대화도 하고 필요한 정보도 교환해요”

30명 중 6명(20%)은 게임 채팅방에서 대화를 위해 이용한다고 응답하였다. “네. 게임할 때, 사람 어디 있는지 위치 그런 거 알려주고 얘기하려고요”

그 외 2명(7%)은 채팅사이트를 이용한 적이 없다고 응답하였다.

이에 따르면 채팅사이트를 이용하는 것 자체는 청소년들에게 직접적으로 유해한 것이 아님을 알 수 있다. 단, 20%가 게임에 대한 정보를 위해 채팅을 했다는 점에서 중독성 게임의 유포가 채팅을 통해서도 이루어질 수 있음을 추측할 수 있다(부록 8 <사례 20> 참조).

#### (21) 채팅할 때, 성매매 유인메시지 수신여부

응답청소년 30명 중 14명(47%)은 채팅할 때, 성매매 유인메시지를 받아본 적이 있다고 응답하였다. “채팅할 때 보면 처음 인사하면서 서로 알아가는 건데. 시작하자마자 막 얘기하고 사는 곳 말하면서 성매매 할 건지 안 할 건지 물어보는 경우 많았어요”, “네. 받아 본 적 있어요. 뭐... 만남 이런 거요. 연락처 있고... 그냥 삭제해요”

30명 중 12명(40%)은 성매매 유인메시지를 받아본 적이 없다고 응답하였다. “아직까진 없어요”

또, 30명 중 4명(13%)은 채팅 이외 메일, 휴대전화로 받은 적이 있다고 응답하였다. “아니요. 채팅은 없고요. 문자로는 받은 적 있어요. 여자 둘이 있다고 화끈 밤 그런 식으로요”

그러므로 50%정도가 채팅을 통해 성매매유인메시지를 받고 있음을 알 수 있고 그렇지 않더라도 10%는 문자를 통해 받고 있음을 인지할 수 있다. 결국 채팅 자체가 유해성을 담지하고 있는 것으로 볼 수 있는 것이다(부록 8<사례 21> 참조).

## (22) P2P공유사이트(소리바다, 당나귀, 파일구리 등) 이용 여부 및 목적

응답한 청소년들 30명 중 23명(77%)이 P2P 공유사이트를 사용해 본격이 있는 것으로 나타났다. 중복응답을 허용하였을 때, 청소년들이 주로 P2P 공유사이트를 이용하는 용도로는 영화 다운로드(18명, 60%)가 가장 많았고, 성인물(8명, 27%), 게임(8명, 27%), 음악 다운로드(5명, 17%), TV프로그램(드라마, 예능)(3명, 10%), 만화책(1명, 3%) 순으로 응답하였다.

결론적으로 P2P는 오락중심으로만 이용되고 있음을 알 수 있다. 특히 영화나 게임의 경우 청소년유해물일 가능성이 있고 성인물은 청소년유해물임이 확인된다(부록 8 <사례 22> 참조).

## (23) 주로 이용하는 온라인게임

중복응답을 허용하였을 때, 청소년들이 주로 이용하는 온라인 게임으로는 서든어택(12명, 40%)으로 가장 많았고, 이어서 던전 앤 파이터(6명, 20%), 메이플 스토리(5명, 17%), 스타크래프트(4명, 13%), 피파 온라인(4명, 13%), 카운터 스트라이크 온라인(2명, 7%), 크레이지 아케이드(2명, 7%), 카트라이더(2명, 7%)순으로 나타났다. 그 외에도 포켓몬, 넷마블, 아바, 갯 앤 푸드, 워크래프트3도 각 1명(각 3%)씩 응답하였다.

그러므로 청소년들이 주로 즐기는 게임들이 폭력물이나 전략 시뮬레이션 그리고 롤 플레이 게임 등 청소년 유해물임이 확인된다(부록 8 <사례 23> 참조).

#### (24) 온라인 게임 중 가장 재미있는 게임과 그 이유

응답한 청소년들이 가장 재미있는 게임으로는 서든어택(10명, 33%), 던전 앤 파이터(4명, 13%), 스타크래프트(4명, 13%), 피파 온라인(2명, 7%)순으로 나타났고, 그 외에도 와우, 그랜드 체이스, 카운터 스트라이크 온라인, 카트라이더, 메이플 스토리 등이 있었다. 이러한 게임을 가장 재미있다고 생각하는 이유로는 해당 게임 스타일이 취향에 맞아서 라고 응답한 청소년이 30명 중 12명(40%), “재미있고 스킬이 있기 때문” 이라고 응답한 청소년은 10명(33%), “사람들과의 친밀감이나 소통 때문” 이라고 응답한 청소년은 6명(20%), “게임을 잘하기 때문” 이라고 응답한 청소년은 2명(7%)으로 나타났다.

첫째로 게임이 질리지 않고 재미있기 때문이라고 응답한 청소년들은 다음과 같이 응답하였다. “던전 앤 파이터요. 사람 아닌 괴물을 죽이는 게 재미있어요”, “중 1때부터 친구들이랑 하다보니까 재미있어서요”, “서든어택이랑 카운터 스트라이크 온라인이요. 재미있고, 사람 죽이고 그러니까 스트레스가 풀려요”

둘째로 사람들과의 친밀감이나 소통 때문에 재미있다고 응답한 청소년들은 다음과 같이 응답하였다. “서든어택인데, 친구들과 같이 하면서 친밀감도 생기고 하니까요”, “던전 앤 파이터가 제일 재미있었고요. 결투장 하려면 아이템도 좋아야 되고 사냥도 계속 해야 되고, 거기서 친해진 사람들도 많고...정규모임도 나갔어요”, “요즘에는 서든어택이 재미있어요. 애들이 많이 하니까 잘하면 인정도 받고 재미있기도 하고요”

셋째로 해당 게임 스타일이 재미있기 때문이라고 응답한 청소년들은 다음과 같이 응답하였다. “전략 시뮬레이션을 좋아해서요. 스타요”, “던전 앤 파이터요. 제 취향인 거 같아요. 그냥 간단하게 생각하니까 간단한 게 좋은 거 같아요”, “피파온라인이요. 축구를 좋아하다보니까요...”

넷째로 해당 게임을 잘해서 재미있다고 응답한 청소년들은 다음과 같이 응답하였다. “서든 어택, 스타크래프트요. 많이 하다보니까 잘하게 되고, 그러다 보니 재미있게 느껴졌던 것 같아요”, “카트라이더요. 레벨 높은

거 먼저 하게 되요 잘 하니까요”

그 외에 “워크래프트 3에 유즈넷이라고 있는데, 게임의 종류가 많아서”, “여러 게임을 해봤는데, 다 일주일 정도 되면 질려요” 등과 같이 응답하였다.

다양한 게임선호도를 분석함으로써 유추해볼 수 있는 요즘 청소년들의 성향은 스틸 있게 상대를 죽이고 폭력을 가하는 것을 즐기고 있으며 관계 중심인 경우는 친구들한테 인정받고 싶은 마음이 강하며 단순한 게임을 즐기는 것으로 보아서 복잡한 것을 싫어하는 성향을 알 수 있다(부록 8 <사례 24> 참조).

#### (25) 온라인 게임의 가장 큰 문제점

청소년들이 온라인 게임을 하면서 가장 큰 문제점이라고 느끼는 것으로 온라인게임의 중독성, 아이템 현금거래, 잔인성과 폭력성, 시간낭비, 공부 방해, 건강 문제, 익명성 문제, 가상과 현실 구분 문제 등을 꼽았다.

첫째로 중복응답을 허용하여 30명 중 14명(47%)의 청소년이 온라인게임의 중독성을 문제점으로 꼽았다. “너무 많이 하다보면 중독성이 있어요. 게임자체가 중독성이 강해요. 폐인들이 많아요”, “중독이요. 폐인처럼 일어나서 하고 밤을 새서 하니까. 주변에도 많이 있었어요”, “중독성이요. 다른 일을 할 때도 게임이 가끔 떠오르고”

둘째로 30명 중 6명(20%)의 청소년은 게임 아이템 현금거래 문제를 온라인게임의 가장 큰 문제점으로 꼽았다. “사기요. 사기 당해봤어요. 아이템을 팔다가 돈을 못 받는 경우 많아요. 10만 원 정도 될 걸요?”, “청소년들은 자기과시욕이 있어서 자기를 예쁘게 꾸미고 싶어 하는 욕구가 많은데 청소년을 고객으로 해서 현실의 돈으로 사고파니까요”

셋째로 30명 중 4명(13%)의 청소년이 온라인게임의 잔인성과 폭력성이 가장 큰 문제라고 하였다. “잔인하기도 하고. 피가 다 보여요. 칼로도 죽이고 총으로도 죽이고. 사실감이 느껴져요”, “폭력적이고 야한 거요”

그 외에도 시간낭비(3명, 10%) “너무 시간을 쓸데없이 허비하게 되

쥔”, 공부 방해(2명, 7%) “하루에 4~5시간씩 해요. 학업에 방해돼요”, 건강 문제(2명, 7%) “허리도 좀 아프고요. 일주일 동안 밥 먹고 화장실만 갔지 그때 빼고 잠 안 잤던 적 있었거든요 그때 병원도 갔었어요. 쓰러져서”, 익명성(2명, 7%) “익명성이 있기 때문에 언어사용 같은 것도 부적합하다고 생각해요”, 가상과 현실 구분 문제(3명, 10%) “너무 많이 하다보면 현실이랑 착각하기도 하고”, “가끔 일상생활 하는데도 게임 속에 있는 거 같고 그래요” 등과 같은 응답을 하였다. 이 중 1명(3%)의 청소년은 온라인 게임의 문제점이 없다고 응답하였다.

온라인 게임의 문제점이 없다고 밝힌 청소년이 한 명뿐이라는 사실은 가히 충격적이다. 특히 온라인게임의 문제점은 우리사회의 문제들을 그대로 옮겨놓은 듯한 인상을 준다. 즉 마약이나 쇼핑중독 같은 중독이 게임에도 있음을 알 수 있고, 로또나 주식 같은 것을 통한 대박의 꿈, 즉 자본의 절대적 가치를 지향하는 자본주의적 사고가 그대로 사이버공간으로 전이되고 있는 것이다(부록 8 <사례 25> 참조).

#### (26) 게임 아이템 구입 및 판매 경험 유무

청소년 30명 중 18명(60%)은 게임아이템을 구입하거나 판매해 본 경험이 있다고 응답하였다. 이 중 6명(20%)은 구입만 했고, 5명(17%)은 판매만 했으며, 7명(23%)은 구입과 판매 모두 경험이 있는 것으로 나타났다.

게임 아이템을 구입만 해본 청소년들은 “구입한 적 있어요. 아이템매니아에서요. 현금을 무통장 입금을 하면 상대방이 돈 받은 것을 확인하고 아이템을 줘요”, “직접 현금을 내고 산적은 있어요. 다른 사람한테 사는 것은 안 했어요” 라고 응답하였고, 판매만 해본 청소년들은 “비싼 거는 몇 십만 원도 하고 싼 거는 몇 천원도 해요...저는 팔아 본 적 있어요. 제가 키워서...”, “판 적은 2~3번 정도 있어요. 아이템매니아라고 거기에 판 적은 있어요. 제가 노력한 만큼 아이템을 얻을 수 있기 때문에 꼭 돈을 주고 살 필요는 없어요...” 라고 말했다. 또한 구입과 판매를 모두 해 본 경험이 있는 청소년들은 “소일거리라고 해야 하나? 제가 용돈을 받고 있지만 그거

이외에도 많은 돈을 벌 수 있었습니다. 한 15만 원 정도 벌었습니다”, “아이템 재료들을 사람들에게 거래해서 싸게 사거나 경매장 값보다 싸게 사서 경매장에 비싸게 올려서 돈을 벌기도 했어요. 그것으로 하루에 게임머니로 이천만원 정도 벌었던 거 같은 데요. 현실 돈으로 100만 원당 4300 원요. 하루에 8만 6천 원 정도” 라고 응답하였다.

그 외 나머지 12명(40%)은 구입이나 판매 경험이 없다고 하였고, 다음과 같이 답하였다. “현금을 주고 사본 적은 없어요. 자기가 잘 해서 포인트를 벌거나 하면 되요”, “아니요. 인터넷으로 현금거래해본적은 없고 기본 게임머니로만 했어요”

결국 청소년의 50% 이상이 사이버공간에서의 거래를 통해 사행성이 조장되고 있음을 확인할 수 있다(부록 8 <사례 26> 참조).

(27) 온라인 게임을 하기 위해 부모님이나 다른 사람들의 주민등록번호, 휴대전화 번호 사용경험 유무

30명의 청소년들 중 22명(73%)이 온라인 게임을 하기 위해 부모님이나 타인의 주민등록번호나 휴대전화 번호를 사용해 본 적이 있다고 응답하였으며, 자세한 응답내용은 다음과 같다. “저도 지금 아직 미성년자이기 때문에. 성인인증 해야 되는 것도 있고 해서. 부모님 주민등록번호를 사용해요. 정확히 외우고 있어요”, “부모님이 쓰라고 해서 썼어요. 많이 하면 뭐라고 하세요”, “중학생 때는 학생들 주민번호로는 게임을 할 수 없어서. 지금까지도 저희 어머니 주민번호로 되어있는 게임도 많아요”

나머지 8명(27%)의 청소년들은 온라인게임을 위해서 다른 사람의 주민등록번호나 휴대전화 번호를 사용해 본적은 없다고 하였으며 “게임 말고 성인물 받을 때는 엄마, 아빠 것 사용했어요”, “제 것으로 사용했어요...”, “전 친구가 준 것으로 했어요” 라고 응답하였다.

결국 70%가 넘는 청소년들이 부모의 주민등록증을 도용한 경험이 있으며 무엇보다 심각한 것은 부모의 대부분의 경우 주의를 주지 않거나 단순 주의만 주는 부모의 태도라 할 수 있다(부록 8 <사례 27> 참조).

## (28) IPTV나 3DTV의 이용경험

응답청소년 30명 중 10명(33%)은 IP TV나 3D TV를 이용해 본 적이 있다고 답하였다. “저희 집은 인터넷 TV(IPTV)인데요. 너무 많은 게 담겨있어서 좋은 게 있을 수 있지만 나쁜 것도 있을 수 있어요. 전 음란한 것도 많이 봤고요”, “IPTV 본 적 있어요. 친구 집에서요. 3DTV는 본 적 없어요” 와 같이 응답하였고, 이 중에서는 3DTV보다는 IPTV를 이용하는 청소년들이 대부분을 차지하였다.

또한 30명 중 18명(60%)이 IPTV나 3DTV를 이용해 본 적이 없다고 하였고, “아니요. 저는 얘기는 들어봤지만 잘 알지는 못합니다”, “아직 접해보지 못했어요” 라고 응답하였다.

그러므로 현재 약 30% 정도의 청소년들이 IPTV 나 3DTV를 접한 것으로 드러난다. 이들 TV가 최근 시중에 보급되기 시작한 것을 생각하면 그 속도가 빠른 것을 알 수 있으며 조만간 일반화될 것으로 보인다.

이 외에 무응답자는 2명(7%)으로 총 30명의 응답이 조사되었다(부록 8 <사례 28> 참조).

## (29) 이용해 보았다면 기존 TV와의 차이점

위의 문항에서 IPTV와 3DTV를 이용해본 적이 있다고 응답한 10명의 청소년들 중 9명이 본 문항에 응답하였다.

응답한 청소년 9명 중 4명(44%)의 청소년은 IPTV나 3DTV가 기존의 TV보다 편리하기 때문에 이용한다고 하였고, “보고 싶었던 프로그램을 못 볼 때가 있는데 아무 때나 볼 수 있으니까 편하죠”, “시간 없을 때는 못 보는 경우가 많아서 컴퓨터로 다운 받아보거나 그랬는데, IP TV 있으면 편하게 볼 수 있으니까요” 라고 응답하였다.

또한 9명 중 2명(22%)의 청소년들은 IPTV나 3DTV가 기존 TV보다 화질이 좋다는 차이점을 꼽았는데, “더욱 선명하게 볼 수 있어요”, “일단 화질이 다르고요. 더 좋아 보여요. IPTV나 3DTV로 성인물을 보면 일단

더 유해하지 않을까요. 특히 3DTV를 봤을 때 더 선명하니까 더 빠져들게 만들고 그래서 더 보게 만들 것 같아요” 라고 응답하였다. 그리고 3명(33%)은 “기존 TV와 차이점을 느끼지 못한다” 고 응답하였다.

그러므로 IPTV와 3DTV는 만약 청소년들이 성인물이나 폭력물 등 유해 매체물들을 접하고자 한다면 더 선명한 화면으로 시간에 구애받지 않고 가능하다는 것을 알 수 있다. 나아가 중독성도 더 클 것으로 예상할 수 있다(부록 8 <사례 29> 참조).

### (30) 휴대전화, 스마트 폰 이용경험 및 목적

응답한 청소년 30명 중 대부분을 차지하는 25명(83%)은 휴대전화를, 2명(7%)은 스마트폰을 사용하고 있는 것으로 나타났고, 그 외 2명(7%)은 휴대전화를 사용해본 적 없으며, 나머지 1명(3%)은 응답하지 않았다.

휴대전화를 사용해본 적이 있는 청소년들은 주로 통화와 문자 메시지를 이용하고 있었고, 휴대전화 게임을 하는 청소년들도 있었다. “휴대전화 사용하는데요. 친구들과 문자나 전화통화 하는데 주로 썼어요”, “휴대전화 이요. 문자, 전화요. 게임도 해요. 정액제라서”

스마트폰을 사용해 본 적이 있는 청소년들은 주로 통화와 문자 이외에도 인터넷으로 할 수 있는 많은 활동을 휴대전화로 하고 있었다. “스마트폰 사용하는데, 통화하거나 휴대폰으로 인터넷이나 네이트온 하고. 와이파이 잡히는 곳에서는 인터넷 할 수 있으니까. 스마트폰이 훨씬 많이 기능을 쓸 수 있는 것 같아요”, “인터넷도 해보고 반 애들이랑 대화도 해보고 컴퓨터에서 했던 것들 다 해본 것 같습니다” 라고 응답하였다.

그러므로 청소년들에겐 아직 휴대전화가 대세이고 스마트폰은 보급이 덜 된 상태임을 알 수 있다. 그리고 이 기기들의 주 사용목적은 관계와 오락이 주임을 알 수 있다(부록 8 <사례 30> 참조).

### (31) 하루 평균 문자 이용 건수

30명의 청소년들 중 16명(53%)이 본 문항에 응답하였으며, 청소년들이 하루에 평균적으로 보내는 문자건수는 10건 이상~50건 미만(30명 중 7명(23%)으로 가장 많았고, 50건 이상~100건 미만(4명, 13%), 100건 이상~200건 미만(3명, 10%), 200건 이상~300건 미만(2명, 7%)의 순으로 나타났다.

그러므로 학생들이 통화보다 문자를 선호하며, 동시에 문자내용이나 양이 성인보다 간단하고 단순어가 사용된다는 점을 고려하더라도, 일반적으로 정상의 빈도수로 인정할 수 있는 경우는 하루 최대 100건 이하로 보아야 할 것이다. 이러한 전제하에 5명의 학생들, 즉 20%에 가까운 학생들이 문자로 인해 지나치게 많은 시간을 할애하고 있음을 알 수 있다(부록 8 <사례 31> 참조).

### (32) 휴대전화, 스마트폰 이용의 문제점

청소년들이 휴대전화, 스마트폰 이용의 문제점이라고 느끼는 것으로 30명 중 8명(27%)이 수업 및 학업 방해, 5명(17%)이 중독성을, 3명(10%)이 비싼 이용요금 등을 꼽았다. 그 외에도 30명 중 5명(17%)이 휴대전화와 스마트폰의 문제점이 없다고 응답하였다.

첫째로 휴대전화와 스마트폰의 문제점으로 수업 및 학업에 방해가 된다고 응답한 청소년들은 “학업에 방해가 될 것 같아요. 수업시간에 문자 보내고 휴대폰 가지고 놀고 하니까요”, “학교에서 많이 사용하니까 아무래도 수업에 지장을 주기도 해요” 라고 답하였다.

둘째로 휴대전화와 스마트폰이 중독성이 있기 때문에 문제가 있다고 응답한 청소년들은 “휴대폰이 없으면 답답해요. 친구들이랑 연락이 안 되는 것 같아서요. 휴대폰에 익숙해지니까요”, “휴대전화 중독이라고 해야 하나 휴대전화 없으면 불안해요 학교에서 뺏기거나 요금이 없으면 짜증나요” 라고 하였다.

셋째로 이용요금이 비싼 것이 휴대전화와 스마트폰의 문제점이라고 응답한 청소년들은 “**별로 좋은 거 같지도 않은데 이용비용이 너무 비싸요**”, “**돈 나가니까, 인터넷 같은 거요**” 라고 답하였다.

그 외에도 휴대전화와 스마트폰을 이용하는 것의 문제점이 없다고 응답한 청소년들은 “**없는 것 같아요. 편리하잖아요**” 라고 하였으며, 기타 의견으로는 장난전화나 스팸문자 등이 있었다. “**장난전화 같은 거 걸어서 이상한 사진 보내는 거요**”

그러므로 휴대전화가 청소년들의 삶과 이제 분리할 수 없는 매체가 되었음을 알 수 있다. 그리고 분명히 유해한 부분이 있으며 특히 중독성이 있는 경우도 확인된다(부록 8 <사례 32> 참조).

### (33) 인터넷에서 청소년에게 유해한 콘텐츠 신고경험 유무 및 이유

응답한 청소년 30명 중 28명(93%)이 인터넷에서 유해한 콘텐츠를 신고한 적이 없다고 응답하였으며, 그 이유로 신고방법을 모르기 때문에(7명, 25%), 신고의 필요성을 느끼지 못해서(6명, 21%), 귀찮기 때문에(5명, 18%), 기타(10명, 36%)순으로 나타났다. 또한 30명 중 2명(7%)은 신고한 적이 있다고 응답하였다.

첫째로 인터넷에서 유해 콘텐츠를 신고한 적이 없으며, 그 이유를 신고방법을 몰라서라고 응답한 청소년들은 “**그게 제가 알기로는 신고 체제가 어떻게 되는지 모르거든요. 그런 게 많이 홍보가 되어 있다고 하더라도 제가 신고함으로써 제가 얻는 게 없다고 생각합니다**”, “**신고는 안 해봤어요. 신고가 되는지도 모르고 방법도 모르고요**” 라고 답했다.

둘째로 신고하지 않은 이유를 신고의 필요성을 느끼지 못해서라고 응답한 청소년들은 “**없어요. 별로 중요하다고 생각 안 해서요**”, “**전 아직 없습니다. 그냥 무관심하게 되는 것 같아요**” 라고 하였다.

셋째로 신고를 하는 것이 귀찮아서 신고를 하지 않았다고 응답한 청소년들은 “**그냥 나가요. 귀찮아서요**”, “**귀찮으니까요. 꺼버리면 되니까요**” 라고 답했다.

그 외에도 “저도 많이 사용하고 하니까요”, “해도 소용없을 거 같아서요 그거 다 아르바이트예요”, “신고를 한다고 해도 증거가 있어야 되잖아요. 절차가 복잡해요” 라고 응답한 청소년들도 있었다.

반대로 인터넷에서 유해 콘텐츠를 신고해 본 경험이 있는 청소년들은 “어떤 사람이 네이버나 다음 같은 카페에서 성인물카페를 하는 거예요. 그래서 신고해 본 적이 있었어요. 그랬더니 그 카페가 폐쇄됐던데요”, “게임 중인데 이상한 게임 하고 성인물 뜨고 그래요. 게임 창에서 신고했는데, 성인물 같은 거는 신고 못 해요” 라고 응답하였다.

그러므로 현 인터넷 사용의 구조와 사용자의 의식이 유해물에 대한 신고율을 낮추고 있음을 알 수 있다(부록 8 <사례 33> 참조).

## 2) 디지털 유해매체물 이용 후 생활변화

### (1) 디지털 유해매체물 이용 후 생활에 나타난 변화

응답한 청소년 30명 중 중복응답을 허용하였을 때, 디지털 유해매체물 이용 후 생활에 부정적인 요인을 경험했다고 답한 청소년은 24명(80%)으로 대부분을 차지했는데, 구체적으로 정신적·건강상의 변화(10명, 33%), 행동상의 변화(8명, 27%), 학업 및 성적하락(6명, 20%)의 순으로 나타났다. 또한 긍정적인 요인을 경험했다고 답한 청소년은 3명(10%)으로 상대적으로 매우 적은 수를 차지하였다. 그 외에도 생활에 변화가 없거나 모르겠다고 응답한 청소년은 6명(20%)이었다.

첫 번째 부정적인 요인으로 디지털 유해매체물 이용 후 정신적·건강상의 변화가 있었다고 응답한 청소년들은 “서든어택 같은 것을 하면서 진짜 사람을 쏘면 저렇게 죽나 이런 생각도 들고, 성인물을 접하면서도 성에 대한 시각이 많이 왜곡되었다고 생각합니다”, “시력이 안 좋아졌고요. 귀가 좀 안 좋아진 거 같아요” 라고 답하였다.

두 번째 부정적인 요인으로 디지털 유해매체물 이용 후 행동 상에서 변화를 경험했다고 답한 청소년들은 “게을러진 것 같아요. 그냥 밖에서 활동

해야 되는데 귀찮으니까”, “저는 행동이 좀 과격해진 것 같아요. 예전엔 안 그랬는데” 라고 하였다.

세 번째 부정적인 요인으로 디지털 유해매체물 이용 후 학업에 방해를 받고 성적이 하락했다고 응답한 청소년들은 “성적도 많이 떨어졌어요. 평일에 14시간 정도 게임을 했던 것 같아요”, “밤을 새서 게임을 하거나 한 적이 있거든요. 그러다 보니까 학교에서 잠만 자게 되고 그런 적이 있어요” 라고 하였다.

반면에 디지털 유해매체물 이용 후 긍정적인 변화로 사람들과의 대화와 소통이 원활했다고 응답한 청소년들은 “일단 속도가 빨라지고, 소통이 많아지는 거요” 라고 하였고, 스트레스 해소 및 기분전환을 할 수 있다고 응답한 청소년들은 “기분이 좋아지는 거랑 스트레스가 풀리는 거요” 라고 하였다.

전체적으로 볼 때 긍정적인 것도 순수한 긍정이 아님을 알 수 있다. 유해매체를 통한 소통이 생산적일 수 없으며 단순 스트레스해소나 기분전환이 운동과 같은 건전한 승화와 동일한 것이 아닐 것이라는 것은 쉽게 추측할 수 있기 때문이다. 나아가 부정적 영향은 심각하다. 무엇보다 살인 등의 폭력을 현실화하려는 욕구가 발생하는 것을 확인할 수 있으며, 성에 대한 왜곡된 시각이 형성되는 것은 물론, 시력과 청력저하, 게으름, 과격성, 그리고 성적 하락 등 다수의 부작용이 인지되고 있다(부록 8 <사례 34> 참조).

## (2) 디지털 유해매체물로부터 실질적인 영향을 받은 경험

30명의 청소년들 중 22명(73%)이 디지털 유해매체물로부터 실질적인 영향을 받고 있다고 하였고, 다음과 같이 응답하였다. “공부할 시기인데 제가 지금 해야 할 일이 있는데 저도 모르게 게임을 하게 되고”, “망상이 떠올라요. 칼이 있거나 밧줄이 있으면 내가 저런 것을 사용해서 내 손을 그 어보면 어떨까 하는 생각을 해요. 실제로 한 적은 없지만”, “폭력적인 거, 말, 언어요”, “학교 성적도 떨어지고 제가 좀 야해지고 있는 거 같아요”

그 외에 30명 중 6명(20%)은 영향을 받고 있지 않다고 응답하였으며, 2

명(7%)은 모르겠다고 답하였다.

그러므로 70%이상이 디지털 유해매체물로부터 영향을 받는 것을 확인할 수 있다. 이는 디지털 유해매체물이 얼마나 광범위하고 강하게 청소년들에 영향을 주고 있는지를 간접적으로나마 확인할 수 있는 대목이다(부록 8 <사례 35> 참조).

### (3) 디지털 유해매체물 사용으로 인해 가장 힘들었던 시기

청소년들이 디지털 유해매체물 사용으로 가장 힘들었던 시기는 ‘매체중독 당시’, ‘대인관계 문제시(부모, 친구 및 주변인들)’, ‘금전적 피해시’의 순으로 나타났다.

첫째로 디지털 유해매체물에서의 중독 당시가 가장 힘들었다고 응답한 청소년들은 30명 중 9명(30%)으로 “저는 게임중독 때문에 수업시간에 즐기거나 혼란 적도 있었어요. 성인물 같은 경우 생각도 많이 해봤어요”, “내일이 시험인데 자꾸 집중이 안 돼요. 게임하면 어떤 때에는 그게 들릴 때도 있어요” 라고 하였다.

둘째로 30명 중 3명(10%)은 대인관계 문제 중 부모님과 의 갈등을 겪었을 때 가장 힘들었다고 응답하였다. “6학년 때요. 엄마랑 그 때 갈등이 최고조였거든요. 게임 때문이에요”, “부모님이 뭐라고 하실 때 힘들지요” 또한 2명(7%)의 청소년들은 대인관계 문제 중 친구 및 주변인들과 갈등을 겪었을 때 가장 힘들었다고 응답하였다. “게임을 하다 보면 대화하다가 화가 나면 전화번호도 물어보고 만나서 싸우자고 하는 경우도 있고요”, “게임 아이템 같은 것 때문에 친구들끼리 싸움 날 때 있어요”

셋째로 디지털 유해매체물 이용 시 사기나 법적인 문제가 발생했을 당시가 가장 힘들었다고 응답한 청소년들은 2명(7%)으로 “사기 당했을 때요. 너무 아깝잖아요. 신고는 해봤는데, 찾을 방법이 없더라고요”, “웹하드에서 성인물을 팔아서 20만 원 정도 받았는데. 포털사이트인지 경찰에서 불법이라고 전화가 왔어요. 그때 너무 무서워서 이후로 정신 차리고 성인물을 사고파는 일은 하지 않았어요” 라고 응답하였다.

그 외에도 너무 많아서 힘든 시기를 꼽을 수 없다거나 지금도 벗어나지 못해서 힘들다고 응답한 청소년들도 있었으며, 30명 중 9명(30%)이 디지털 유해매체물 이용으로 인해 힘든 시기가 없다고 응답하였다.

그러므로 디지털유해매체물은 60%이상의 청소년들을 중독 당시나 중독의 여파로 인해 힘들게 하고 있음을 알 수 있다. 무엇보다 가정 내에서의 친구간의 갈등을 유발함을 알 수 있으며 자본의 건전한 이용을 저해하고 있는 점이 확인된다(부록 8 <사례 36> 참조).

#### (4) 미디어 중독 경험 유무

응답한 청소년 30명 중 22명(73%)은 미디어 중독 경험이 있다고 응답하였다. “네. 계속 게임을 하는 거죠. 메이플 잠깐 했었는데... 한 6개월 정도 했어요. 하루에 7~9시간 정도”, “중 1때 인가 중 2때. 미디어 중독 때문에 보건소에 가서 치료를 받은 적이 있습니다”, “게임에 한 번 빠지면 한 번 할 때 굉장히 오래해요. 제재하지 않으면 하루 종일 할 것 같아요”

또한 나머지 8명(27%)의 청소년들은 미디어 중독 경험이 없다고 응답하였다. “아니요. 그렇게 심하게 하진 않는 것 같아요”, “중독은 아닌 것 같아요”

그러므로 미디어 중독이 청소년들 사이에 일반적인 현상일 수 있음을 보여준다. 이는 단순히 바라볼 수 없는 지극히 위험한 상황에 현재 청소년들이 처해있는 것을 보여주는 현실이다. 다시 말해 청소년들을 걱정해야 하는 시기가 아니라 특단의 조치를 취하지 않으며 대한민국의 미래가 심각한 위기에 처할 수 있음을 보여주는 현실이기 때문이다. 다소의 차이가 있겠지만 70% 정도의 청소년들이 중독경험이 있다면 이는 그들이 결코 자율적인 의지로 제어할 수 없다는 것을 보여주며 현재 게임업체들의 자율적 정화가 전혀 이루어지지 않고 있다고 판단된다. 그렇기 때문에 정부의 강력한 규제가 필요하며 경제성장이나 게임 산업이나 자본주의적 고려만을 해서는 안 되는 상황임이 분명하다(부록 8 <사례 37> 참조).

#### (5) 미디어 중독에서 벗어나려고 노력한 경험

응답한 청소년들 30명 중 17명(57%)이 미디어 중독에서 벗어나려고 노력한 경험이 있다고 응답하였고, 9명(30%)이 노력한 경험이 없다고 답하였다. 그 외에 4명(13%)의 청소년들은 본 문항에 응답하지 않았다.

그러므로 청소년들이 중독으로부터 벗어나고 싶은 바람과 희망이 있다는 것을 알 수 있다. 동시에 30%에 해당하는 학생들이 경험이 없다고 답한 것은 그만큼 중독의 강도가 큰 것을 알 수 있다.(부록8의 사례38 참조)

#### (6) 미디어 중독에서 벗어나기 위한 방법

미디어 중독에서 벗어나려고 노력한 경험이 있다고 응답한 17명 중 스스로의 힘으로 절제하는 노력을 했다고 응답한 청소년은 7명(41%), 타인의 도움을 통해 미디어 중독에서 벗어나고자 노력을 했다고 응답한 청소년들이 5명, 그 외의 기타 의견이 4명(24%), 무응답이 1명(6%)이었다.

첫째로 스스로 절제하는 노력을 했다는 청소년들은 “고치려고 노력한 점은 일주일 동안 컴퓨터를 안 한 적이 있었어요. 조금 도움이 됐어요”, “한 번 하면 자제를 못하니까 컴퓨터를 잘 안 켜려고 하는데 실제로는 그게 잘 안 되죠” 라고 응답하였다.

둘째로 타인의 도움을 받았다고 응답한 청소년들은 “친구랑 같이 운동하니까 컴퓨터를 잘 안하게 되더라고요”, “컴퓨터 선을 빼놓고 숨겼어요. 엄마에게 제가 선을 숨겨달라고 했어요” 라고 답하였다.

그 외의 기타 응답은 다음과 같다. “제가 해킹을 당한 적이 있어서요. 그냥 짜증난다는 생각이 들어서 이럴 바에는 그냥 하지 말자 해서요”, “컴퓨터를 그냥 안방으로 옮겼어요. 제 방에 있었는데. 지금은 안 보게 돼요. 제가 안방에 잘 안 들어가요”

청소년들의 노력을 분석해보면 결국 자율이라고 말하지만 사실은 스스로를 규제하기 얼마나 어려운지를 알 수 있다. 다시 말해 컴퓨터가 존재하는 한은 스스로 유혹을 이겨내기 어렵다는 것이다. 결론적으로 컴퓨터와 접하

지 않도록 하는 것이 최선의 방책임을 알 수 있다. 그리고 굳이 교육목적으로 컴퓨터를 사용해야 한다면 철저하게 유해매체물과의 연결을 차단하는 방안을 강구해야 할 것이다(부록 8 <사례 39> 참조).

### (7) 매체 이용이 학업성적 미치는 영향

매체 이용으로 인해 학업성적이 떨어지는 등 부정적인 영향을 준다고 응답한 청소년들은 30명 중 25명(83%)으로 대부분을 차지하였다. “**학교 수업시간에 자기가 가상공간에 있는 것처럼 집중이 안 되고 성적도 떨어지죠**”, “**집중이 안 되는 거 같아요**”, “**성적 많이 떨어졌어요**”

반면에 매체 이용이 학업성적에 긍정적인 영향을 주었다고 응답한 청소년은 1명(3%)으로 “**인터넷 강의 같은 거는 학업에 도움이 되니까 괜찮다고 생각해요**” 라고 답하였다. 그 외에도 매체를 어떻게 이용하는지에 따라 긍정적일 수도 있고 부정적일 수도 있다고 응답한 청소년들도 있었다.

기타의견은 4명(13%)이 있었다.

여기서 흥미로운 점은 전문가들이 매체의 순기능으로 인지하고 장려하는 생산적 학습기능을 인정한 학생이 단 1명에 불과하다는 것이다. 이를 청소년 전체로 확대하는 것은 약간의 무리가 있겠지만 일단 매체이용이 학습에 순기능을 하는 경우는 어쨌든 예외적인 경우임을 확인할 수 있는 대목이다. 반면 매체이용은 학생들의 성적에 절대적으로 부정적 영향을 미침이 확인된다. 이러한 사실로부터 매체를 잘만 사용하면 학업에 도움이 될 수 있다는 주장이 얼마나 허구적이며 이상적인 시나리오인지를 알 수 있다(부록 8 <사례 40> 참조).

## 3) 디지털 유해매체환경 관련 사회적 맥락

### (1) 부모와의 관계

디지털 매체환경에 노출되어 있는 청소년들과 부모님과의 관계에 대한

조사에 대해 총 30명의 응답을 상, 중, 하로 분류하였을 때 각 19명(63%), 6명(20%), 3명(10%)이 응답하였으며 그 외 무응답은 2명이었다.

첫째로, 부모님과과의 관계에 대한 질문에 “상” 이라고 응답한 청소년들의 응답내용은 다음과 같다. “부모님과의 관계는 좋아요. 애기도 많이 하고 밥도 자주 먹고 부모님과 같이 외식도 자주 해요”, “요즘에는 많이 친해요. 주말에는 산도 올라가요. 예전에는 아버지께서 술을 자주 하시고, 담배도 많이 피우셨거든요. 이제는 끊고, 가족들이랑 얘기를 많이 하는 것 같아요”

둘째로, 부모님과의 관계를 “중” 이라고 응답한 청소년들의 응답은 “부모님 모두와 나쁜진 않아요. 아빠랑 장난 많이 치고, 엄마랑 싸우거나 그런 적은 없어요.”, “예전에는 가부장 제도같이 딱딱했는데, 아버지가 아버지 학교에 갔다 오시고 난 후 부터는 아직도 가끔은 무섭긴 하지만 가끔 친구 같이 친근감이 있는 가족이라고 생각합니다.”, “엄마하고는 관계가 친한데요. 아버지하고는 원래 분위기가 안 좋았는데요. 이제 고3이고 나이가 들어가니까 아버지도 저를 많이 존중하는 대화를 많이 하려고 하시는 것 같아요” 등과 같다.

셋째로, 부모님과의 관계에 “하” 라는 응답을 한 청소년들의 응답내용은 다음과 같다. “매우 안 좋아요. 아빠는 같이 산 적도 없고, 신경도 안 쓰고, 나 뒷바라지도 안 해주고, 만나도 아무 관심도 없고. 이혼했으니까 당연히...”, “부모님이 이혼 하셨거든요. 따로 사는데 엄마랑 저랑 여동생이랑 사는데 엄마랑 좋다고는 할 수 없죠. 자주 싸우고 하니까... 엄마도 바쁘고 하니까 서로 짜증내고. 아빠는 자주 만나지는 않고 일 때문에 바쁘셔서...”

그러므로 청소년들의 다수는 가족과의 관계가 아직 원만함을 알 수 있다. 다만 10%정도의 아이들이 가족과 관계가 안 좋은 것으로 드러나는데 이는 적은 숫자로 볼 수 없는 수치이다. 왜냐하면 전체 청소년을 대비할 때 실제 범죄나 자살 등 반사회성을 드러냄으로써 사회문제를 일으키는 문제군의 비율과 유사하기 때문이다. 사회전체로 볼 때 이들이 미치는 부정적 영향은 심각한 것으로 드러나고 있다(부록 8 <사례 41> 참조).

## (2) 부모의 맞벌이 유무

맞벌이를 하는 부모님과 함께 사는 가정의 청소년은 총 응답자 30명 중 9명(30%)이었으며 부모님 두 분 모두 일을 하지는 않는다고 응답한 응답자는 2명(7%), 그 외 기타 1명(3%), 무응답이 18명(60%)이었다. 그 중 부모님이 맞벌이를 한다고 응답한 응답자들의 내용은 다음과 같다.

“네. 아버지는 한 달 정도 주기로 들어오시고요. 어머니는 7시 정도에 오세요.”, “네. 맞벌이 하세요. 늦게 들어오세요.”

그러므로 맞벌이를 함으로써 자녀에게 관심을 보일 수 없는 사회적 구조가 유해매체물에 대한 청소년의 접촉을 가중시키고 있음을 확인할 수 있다. 특히 무응답이 60%나 되었는데 이는 필히 밝히기를 꺼린 것에 불과하다는 것을 알 수 있다. 왜냐하면 맞벌이는 가족의 경제상황이 넉넉하지 못하다는 것을 암시할 수 있기 때문이고 청소년들은 개인의 자존심과 관련된 사안에 민감하게 반응하기 때문이다. 여기서 주목할 사안은 실제 모두 일을 나가지 않는다고 밝힌 학생들이 2명 있다는 사실이다. 그렇다면 무응답자 18명 가운데 적지 않은 숫자가 맞벌이에 포함되나 밝히지 않은 것으로 추측할 수 있다(부록 8 <사례 42> 참조).

## (3) 부모의 자녀에 대한 매체이용 태도

매체 이용에 대한 부모님의 태도에 관한 질문에는 응답자의 24명(80%)이 부모님의 제재가 가해진다고 답변하였다. 제재가 취해진다고 응답한 24명 중 17명(71%)은 주로 말로 제재하는 소극적 제재의 태도를 보인다고 하였으며 그 내용은 “못마땅해 하시죠. 3일에 한 번씩 하라고 해요. 아버지가 매일 하지 말고 3일에 한 번씩 하자고 해요. 잘 지키다가 아버지 없을 때는 하게 돼요” 나 “네. 이제 좀 그만 하라고 하고, 현실을 자각시켜 주세요. 조금만 더 할게요 라고 하고 좀 보다가 부모님이 계속 보시고 하면 그만하죠. 혼자 있을 때 보다는 부모님이 계시면 확실히 덜 해요” 등이었다. 뿐 만 아니라 제재에 대한 행동을 적극적으로 나타내는 태도에 대한 응

답자는 7명(29%)으로 내용은 “정신병원에 보냈다니까요? 자기 마음에 안 든다고, 공부 안 한다고”, “저희 부모님들은 부정적인 태도를 많이 보이십니다. 제발 좀 그만하라고. 제발은 좀 그렇지만...” 과 같다. 매체 이용에 대한 특별한 제재 없이 그냥 내버려 둔다는 의견이 3명(10%)이었으며 “부모님이 별로 걱정을 하지 않으신다.” 등의 내용을 포함한 기타 의견 또한 3명(10%)이 있었다.

그러므로 전체적으로 볼 때 부모들은 자녀의 매체이용에 부정적 의식을 지니고 있음을 알 수 있다. 동시에 관심이 없이 방치하는 경우나 무관심한 경우도 20%가 되는데 실제 사회 전체적으로 확대해 볼 때 이 수치에 근접하다면 이는 심각한 수준으로 보아야 할 것이다(부록 8 <사례 43> 참조).

#### (4) 매체이용 비용 마련 방법

매체를 이용하는데 드는 비용 충당에 대한 질문은 부모님 및 가족이 부담(19명, 63%), 본인이 부담(5명, 17%), 그리고 비용지출 경험 없음(2명, 7%)의 26명의 응답자들과 4명(13%)의 무응답자로 구성되었다.

부모님 및 가족이 부담한다고 말한 응답자들의 내용으로는 “저는 부모님께서 내주시구요. 인터넷 상에서 들어가는 돈은 부모님께 받은 용돈으로 해결하는 편입니다”, “인터넷 요금은 부모님이 내주시기 때문에 저는 비용을 안 써요” 와 같다. 본인이 부담한다고 대답한 청소년들은 부모님께 받은 용돈으로 충당하거나 게임으로 벌어들인 수입으로 해결한다는 자급자족형의 유형이었다. 비용지출 경험이 없다는 응답자는 게임 이용을 하지 않기 때문에 지출되는 비용이 없다는 등의 의견을 보였다.

그러므로 대부분의 경우 매체이용비용이 부모님에게 충당되고 있음을 알 수 있다. 특이할 사항은 게임으로 벌어들인 학생도 있다는 사실이다. 이는 특히 중독성 게임 가운데 롤플레이게임에 접할 수 있는 가능성을 시사하고 있는 대목이다(부록 8 <사례 44> 참조).

## (5) 학교생활

청소년들의 학교생활 관련 질문에 대한 응답은 학교생활에 만족하거나 좋다는 긍정형의 응답(19명, 63%)과 재미있지 않거나 좋지 않다는 부정적 응답(2명, 7%), 그리고 학교생활에서 특별히 좋거나 나쁜 것 없이 평범하다는 등의 기타의견(8명, 27%)으로 구성되었다. 이 중 긍정적 응답의 내용으로는 “즐거워요. 친구들과하고 놀고 그런 게 좋아요”, “학교생활 많이 좋아요. 재미있어요” 등이며 부정적 응답의 내용으로는 “여러 학교 전전하고, 공부도 안 하고. 정말 담배, 술만 안한다 뿐이지 정신적으로 미디어에 대한 피해를 가장 극심하게 본 사람이 저예요”, “그냥 그럭저럭 다닐 만해요 재미있지는 않아요” 등이 있다.

그러므로 전반적으로 청소년들에게 학교생활의 문제점은 심각하지 않음을 알 수 있다. 하지만 소수의 청소년들일지라도 학교생활에 적응하지 못하는 이들이 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 사회문제의 주체는 항상 이 소수이기 때문이다(부록 8 <사례 45> 참조).

## (6) 친구와의 관계

교우관계에 대한 조사에 있어서는 친구와 잘 지낸다, 대체적으로 원만하다 등의 긍정적 반응(24명, 80%)과 그냥 특별한 것 없이 평범하다는 기타 응답(2명, 7%)이 있었으며 이 외 4명(13%)은 무응답으로 총 30명의 응답자로 구성되었다. 교우관계에 조사된 인원 중 대부분의 청소년(24명)이 응답한 긍정응답의 내용은 “활발하게 놀거나 잘 지내요”, “대체적으로 좋아요”, “친구들이랑 노니까 즐거워요” 등이 있다.

그러므로 학생들의 교우관계는 대체적으로 원만함을 알 수 있다. 그러나 여기서 긍정적 교우관계가 무엇을 매개로 이루어지는 지는 확인되지 않고 있다는 사실을 간과해서는 안 될 것이다. 적지 않은 청소년들은 이미 앞의 조사에서 확인된 것처럼 유해매체물을 통해 관계를 이어가고 있기 때문이다(부록 8 <사례 46> 참조).

#### (7) 교사의 학생 매체 이용에 대한 태도

교사의 학생의 매체이용에 대한 태도 관련 질문에 주의를 준다(10명, 33%), 별다른 말씀 없다(14명, 47%), 모른다(2명, 7%) 그리고 기타(2명, 7%)의견으로 총, 28명의 응답이 있었으며 그 외 무응답자 2명(7%)이 있었다. 주의를 준다는 응답내용은 “네. 컴퓨터 많이 하게 되면 밤에 잠도 못 자고 여러 가지 생각들, 전과 때문에 안 좋다고 기왕이면 하지 말라고 담임선생님이 말씀 많이 하세요”, “네. 게임 자주 하지 말고 컴퓨터 많이 하지 말라고 말씀 하세요”, “저희 담임선생님이 그런 쪽으로 논문도 쓰시고 하셔서 얘기 좀 해 주시고 하긴 하는데. 다른 선생님들은 별 말씀 없으세요”의 내용이 주를 이루었고 특별한 태도를 보이지 않는다는 응답의 내용은 “선생님께서 어떤 매체를 접하고 있는지는 다 아시는 것 같고요. 별다른 터치는 안하시는 것 같아요”, “관심이 없어요. 선생님들은 애들 성적에만 관심 있어요”와 같았다.

결론적으로 부모에 비해 교사들의 관심이나 배려가 지나치게 적음을 알 수 있다. 단지 30% 정도만이 주의를 주고 있다는 사실은 교육현장의 심각성을 드러낸다. 특히 여기서 교사의 개입이 주의를 주는 것에 머무르고 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 더 적극적으로 개입해서 학생들을 지도해주는 경우는 드물다는 방증이 되기 때문이다(부록 8 <사례 47> 참조).

#### (8) 친구들과 매체 이용에 대한 대화유무

친구들과 매체 이용에 대한 이야기를 하는지 여부에 대한 질문에 총 30명 중 “예”라고 응답한 수는 28명(93%)이며 “아니오”라고 응답한 자는 2명(7%)이었다. “아니오”라고 응답한 이유는 매체 이용을 많이 하지 않기 때문이거나 교우관계의 범위가 넓지 않기 때문이라는 내용을 담고 있다.

따라서 매체가 청소년들 대화의 중심에 있음을 알 수 있다(부록 8 <사례 48> 참조).

### (9) 친구들과 매체 이용에 대한 대화내용

친구들과 매체 이용에 대한 대화 내용은 게임이 20명(67%)으로 독보적이었으며 그 다음으로는 TV프로그램 및 인터넷 뉴스(4명, 13%), 의류 및 쇼핑(2명, 7%), 성인물(2명, 7%)과 관련한 대화를 나누는 것으로 조사되었다. 그 외 기타의견 1명(3%)과 무응답 1명(3%)으로 총 30명이 조사되었다.

다양한 응답 중 가장 빈번히 이루어지는 대화 주제인 게임에 관해 언급한 응답자의 내용은 다음과 같다. “예. 가끔 게임하고 다음날 게임에 대한 얘기를 나누기도 하고, 인터넷에 올라온 내용 같은 거 얘기하고 그래요”, “네. 제가 어제 게임을 했으면, 어떻게 했고 무엇을 했다. 이런 식의 대화요”, “많이 하죠. 어제는 뭐했다. 물어보기도 하고 공유하기도 하고. 게임이나 그런 거...”, “게임얘기요. 죽일 때 어떻게 하면 빨리 죽이나, 무기 그런 거요”

다음으로 TV프로그램 및 인터넷 뉴스를 응답한 응답자의 내용은 “네. 자주 얘기해요. 컴퓨터 인터넷 웹사이트 같은 거 거의 비슷한 거 쓰잖아요. 네이버나 다음이나 그런 곳 기사 같은 거 보고 다음날 얘기하고 그런 거...” 와 같다.

이 외에 쇼핑 등과 같은 이야기를 나누기도 하며 매체를 통한 성인물 다운, 공유와 관련된 내용을 나눈다는 내용이 뒤를 이었다.

결국 오락이 청소년들이 매체를 사용하는 주된 이유임을 알 수 있으며 그 중에서도 게임이 대세임이 확인된다. 현재 10대 청소년들이 2009년 기준으로 100만 가까이 게임중독이라는 사실을 뒷받침해주는 대목이다(부록 8 <사례 49> 참조).

### (10) 여가 시간 중 이용하는 매체와 활동

청소년들의 여가시간 중 주로 이용하는 매체에 관한 조사에서 대체적으로 다양한 매체를 이용한다고 하였지만 대부분의 응답자들이 이야기한 것

이 인터넷 사용 및 TV시청이었다. 인터넷으로 주로 하는 활동은 게임과 인터넷 검색으로 응답자의 인터넷을 사용한다는 응답자의 과반수가 여가 시간에 게임을 한다고 응답하였다. 이와 관련한 인터뷰 내용은 다음과 같다.

“게임. 영화. 영화를 제일 많이 하죠”, “TV, 인터넷 검색, 게임이요”, “특별히 약속 없으면 컴퓨터 해요”, “컴퓨터 하거나 놀러가요. 친구들이랑 놀러가는 시간보다는 컴퓨터 하는 시간이 더 많아요. 할 거 없을 때 게임도 하고요”

총 30명 중 27명(90%)이 이 질문에 응답하였으며 그 외 3명(10%)은 응답하지 않았다.

그러므로 청소년들이 여가시간대부분을 중독성 있고 유해한 매체접속으로 보내고 있음을 확인할 수 있다. 주목할 사항은 여가시간에 독서를 하는 청소년들이 하나도 없었다는 사실이다(부록 8 <사례 50> 참조).

#### (11) 앞으로의 계획

장래의 계획에 관한 질문에서 대부분의 응답자는 장기적으로는 취업에 대비하고 단기적으로는 대학진학을 위해 학업증진에 힘쓰겠다고 응답하였다. 학업증진의 계획에 대한 언급 내용은 “수능 전까지 공부 잘해서 원하는 대학에 가서. 부모님이 원하는 직업이기도 하거든요. 저도 하고 싶고요. 대학에 가서 졸업 잘해서 물리치료사가 되고 싶어요”, “대학진학 하고, 자격증도 많이 따고, 취업에 도움이 될 수 있게...”, “공부를 많이 해야 돼요. 중학교 2학년 2학기 때부터였는데요 갑자기 선생님이 하고 싶더라고요. 아무 계기 없어요” 와 같으며 총 30명 중 반수 이상인 23명(77%)이 이와 같이 응답하였다. 이 외에 3명(10%)은 학업에 더욱 집중할 수 있도록 유해매체 노출을 최대한 막거나 컴퓨터 이용을 줄이겠다고 응답하였으며 4명(13%)은 무응답자이다.

그러므로 전체적으로 청소년들이 생존문제와 직결되어 있음을 알 수 있다. 취업준비에 몰두한다는 사실은 그만큼 청소년들의 관심이 인생의 가치나 의미 등 정신적인 영역과는 분리되어 있음을 시사해주는 것이다(부록 8

<사례 51> 참조).

#### (12) 5년 후나 10년 후의 모습

향후 5년, 10년 후에 어떠한 일을 하고 있을지에 대한 질문에 응답자들은 대학원 진학, 취업, 결혼 등 다양한 응답(27명, 90%)을 보였으며 대부분의 응답자들이 현재 자신이 원하는 직업을 갖기를 희망한다는 내용의 대답을 하였다. 이와 관련한 내용은 다음과 같다.

“물리치료사 의사가 되어 있지 않을까요? 결혼해서, 빨리 결혼하고 싶어요. 편안한 가정을 꾸리는 것이 좋아서요”, “전자 그런 쪽 과장이 되고 싶어요. 꿈이지만 삼성까진 아니더라도 건실한 기업. 꿈이에요”, “대학교 가고 직장 다니면서 힘들게 돈을 벌 거 같아요”

자신의 꿈을 이루고 있을 것이라는 의견이 지배적이지만 많은 응답자들은 미래에 대한 불확실성을 이야기하였다.

구체적인 미래상황의 응답을 보아도 청소년들의 관심은 주로 취업과 생계안정에 있음을 알 수 있다. 이는 우리 사회가 생존문제에 얼마나 열악한 상황인지를 실감하게 한다. 삶을 돌아보고 즐길 수 있는 여유가 우리사회에 많지 않음을 간접적으로나마 감지할 수 있는 대목이다(부록 8 <사례 52> 참조).

### 4) 청소년이 생각하는 디지털 유해매체물 대응방안

#### (1) 학교에서의 미디어 교육 경험 유무

학교의 미디어 교육 경험 유/ 무와 관련한 질문에 “있음”이라고 응답한 인원은 20명(67%)이며 “없음”이라고 응답한 수는 7명(23%)이었다.

미디어 교육의 경험이 있는 응답자는 “성교육 같은 건 받아본 적은 있어요. 인터넷 중독교육도 받은 적 있어요. 설문조사 했는데 너무 높게 나왔어요. 중후군으로 나왔었는데...충격 받았어요. 내가 이렇게 노출되어 있는지

알았어요”, “있는 것 같은데, 집중하진 않았던 것 같아요”, “네. 내용은 자느라 생각이 안나요. 월요일 7교시에 들어줘요”, “네. 설문지도 했어요. 점수를 매기고, 질문에 대한 동그라미가 많으면 중독이거든요. 1학년 때, 중독이라고 나와서 한 번 따로 중독된 애들만 모은 교육을 받았어요. 2학년 때부터는 그 중세가 없어지더라고요” 라고 대답했으며 미디어 교육을 받았지만 집중하지 않았다 또는 그 시간에 다른 일에 집중한다는 의견이 많았다. 이 외에 “기억이 나지 않는다” 및 “잘 모르겠다” 고 응답한 인원은 3명(10%)이었다.

그러므로 공교육 내에서 미디어교육은 그 내용의 깊이와 수준과는 무관하게 전반적으로 시행되고 있는 것을 알 수 있다(부록 8 <사례 53> 참조).

## (2) 학교에서 실시하고 있는 미디어 교육 만족 여부

응답한 30명의 청소년 중, 학교에서 실시하고 있는 미디어 교육에 만족하지 않는다고 응답한 청소년은 12명(40%)으로 가장 많았고, “너무 와닿지 않는 교육이었던 같아요. 너무 지루하고 공감대를 형성하지 못했던 것 같아요”, “학생들에게 딱딱하게 주입식 교육을 해서 만족은 못했어요”, “만족하진 않아요. 재미가 없어요” 라고 응답하였다.

30명 중 6명(20%)은 학교에서 실시하고 있는 미디어 교육에 무관심한 것으로 나타났으며, “미디어 교육을 한 적이 있었던 것 같은데, 그렇게 기억이 나진 않아요”, “근데 저는... 무관심 했던 것 같아요. 그냥 방송으로 트니까. 선생님도 잘 안 계시고” 라고 응답하였다.

반면에 미디어 교육에 만족했다고 응답한 청소년은 단 1명(3%)으로 “조금이요” 라고 답하였다. 그 외에 본 문항에 응답하지 않은 청소년들은 11명(37%)이었다.

결국 현재 공교육에서 이루어지고 있는 미디어 교육의 효과는 거의 전무한 것을 확인할 수 있다(부록 8 <사례 54> 참조).

### (3) 청소년을 위해 꼭 필요한 미디어 교육의 방안

응답한 청소년들은 자신들에게 꼭 필요한 미디어 교육 방안으로 다양한 매체 및 프로그램 활용, 1:1교육, 적극적 참여교육, 교육시간 증대 등을 꼽았다.

첫째로 다양한 매체와 프로그램을 활용하여 미디어 교육을 했으면 좋겠다는 응답을 한 청소년들은 30명 중 7명(23%)으로 “너무 이론적인 것 말고요. 동영상 같은 것을 보던가”, “설명을 통해서 여러 청소년들의 생각을 알아보고 청소년들의 입장에서 공감할 만한 여러 자료를 준비해서 매체에 대해서 강의 하는 게 좋을 것 같아요”, “사이트를 들어가지 말라고 하는 것보다 피해자들을 직접 보여 주거나 사례 같은 거요” 라는 응답을 하였다.

둘째로 1:1교육을 통한 미디어 교육이 필요하다는 의견을 제시한 청소년은 30명 중 5명(17%)으로 “1:1로 관심을 주면서 대화할 수 있는 시간이 있으면 좋겠어요. 인터넷 상에서 상대방이 자기에게 주는 관심이 있으니깐 그런 관심을 학교에서도 주었으면 좋겠어요”, “다수로 하면 떠들고 잘 안 듣고 하니까. 1:1로 하면 좋을 것 같아요” 라고 답하였다.

셋째로 미디어 교육시간을 늘리는 것이 필요하다고 응답한 청소년들은 30명 중 4명(13%)으로 “중독된 애들이 많으니까 학교에서 좀 자주 해줘야 될 것 같아요”, “일주일에 1번 정도 많으면, 아니면 한 달에 1번 정도. 도움이 되겠죠” 라고 응답하였다.

넷째로 30명 중 2명(7%)이 적극적인 참여교육을 통해 미디어 교육을 할 필요가 있다고 응답하였고, “뭔가 청소년의 입장에서 공감대를 형성하면서 적극적으로 참여하는 교육을 하면 더 좋은 교육이 되지 않을까 생각해요”, “실습이요” 라고 답하였다.

그 외에도 기타의견 10명(33%)은 “예방교육이 중요한 거 같아요”, “미디어 교육을 방송으로 하면 더 흥미롭게 만들었으면 좋겠어요” 라는 응답을 하였고, “특별한 교육 방안 없이 스스로 알아서 해야 한다” 고 응답한 청소년 1명(3%)이 있었다.

따라서 청소년들은 바람직한 미디어교육을 위한 방향을 제시하고 있음을 알 수 있다. 그것은 실질적인 자료들을 통해서 현실적인 교육을 하라는 것, 개인의 다양성을 고려한 교육이 요구된다는 것, 교육시간의 확대와 참여교육 그리고 예방교육이 요구되고 있다는 것이다(부록 8 <사례 55> 참조).

#### (4) 정부에서의 디지털 유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위한 방안 에 대한 청소년의 인식

청소년들은 정부에서 디지털 유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위해 필요한 정책으로 확실한 성인인증절차, 유해매체 차단 및 제재, 강력한 처벌 및 단속, 피로도 시스템, 섯다운제, 인터넷 실명제 도입 등을 꼽았다.

첫째로 30명 중 9명(30%)이 확실한 성인인증 절차가 필요하다고 응답하였고, “주민번호 도용을 못하게 다른 방법을 해야 될 것 같아요. 본인 인증을 확실하게 하는 거요”, “부모님아이디로 만든 게 많잖아요. 진짜 부모님이 가입한 건지 휴대폰으로 알려줬으면 좋겠어요” 라고 답하였다.

둘째로 30명 중 7명(23%)이 유해매체 차단 및 제재가 필요하다고 답하였고, “19세 이상 이런 거 있으니까 더 강하게 규정 해야죠”, “TV 방송 보더라도 성인방송 같은 건 유선방송에서 볼 수 있잖아요. 그런 거에도 구멍이 많다고 생각해요. 현재 하고 있는 제도에서는 좀 더 확실한 제재가 필요할 것 같고요” 라고 응답하였다.

셋째로 강력한 처벌 및 단속이 필요하다고 응답한 청소년은 30명 중 3명(10%)으로 “성인물 유포한 사람들을 처벌하는 것이 좋을 것 같아요. 폭력성 있는 것도요”, “야동사이트 만든 사람들 벌금 같은 높게 책정하거나 감옥에 가게 해야 해요” 라고 응답하였다.

넷째로 피로도 시스템을 정책적으로 적용할 필요가 있다고 답한 청소년은 30명 중 3명(10%)으로 “피로도 시스템을 게임에 많이 도입했으면 좋겠어요. 너무 무의미하게 시간을 많이 쓰는 것 같아서요. 적당히 하게 해서 게임을 못하게 했으면 좋겠어요”, “그래서 시간을 제한한다던지. 얼마간 사용하면 끊어버리는 그런 거요” 라고 응답하였다.

그 외에도 섯다운제(1명, 3%) “게임 중독 같은 경우는 섯다운 제도나 그런 제도가 많은데 거기에 대해서도 보완이 필요하다고 생각합니다” 인터넷 실명제(1명, 3%) “실명제 없으면 익명성 때문에 일반게임에서도 뭐만 좀 하면 안 좋은 말 막 해요” 라는 응답도 있었다.

반면에 정책이 꼭 필요하지 않다고 응답하거나 정책에 대해 부정적인 의견을 제시한 청소년 3명(10%)도 있었다. “음.. 특별하게 필요한 것 같진 않아요”, “우리가 하고 싶은 건데 못하게 하면 기분 나쁘고, 사생활 침해라고 생각해요”

따라서 대부분의 학생들은 피로도 시스템 같은 간접 섯다운제와 강제차단시스템인 직접 섯다운제 등 강력한 규제가 필요하다고 보고 있으며 그 외에도 처벌규정이 강화되어야 하고 인증시스템의 확립이 이루어져야 한다는 점에 동의하고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 결국 청소년들 스스로 정부나 가족에게 자신들에 대한 보호를 말로만 하는 것이 아니라, 진정성 있는 의식과 구체적인 제도를 통해 실질적으로 해주기를 바라고 있는 것이다 (부록 8 <사례 56> 참조).

#### (5) 현재 디지털매체 사용과 관련하여 가장 도움을 받고 싶은 것

응답한 30명의 청소년들 중 12명(40%)이 현재 디지털 매체 사용과 관련하여 도움을 받고 싶은 것은 없다고 응답하였고, 2명(7%)은 대학 진학이나 취업에 관련된 진로에 관한 정보와 관련하여 도움을 받고 싶다고 응답하였다. 구체적으로 “대학에 가야하니까 대학관련 정보나 자료들을 알고 싶어요”, “제가 연기를 배우고 있거든요. 그거에 관한 많은 정보를 얻고 싶죠” 라는 응답이 있었다. 그 외에도 “성적이요. 성적을 올리고 싶기는 한데 제 마음대로 안돼요”, “아무래도 몇 시간 되면 꺼지거나 안 꺼지는 거 그런 프로그램 같은 거...” 라고 응답한 청소년들도 있었다.

청소년들의 응답은 결국 디지털매체가 자신들의 학업에 지장을 주고 있음을 확인시켜주고 있다. 동시에 디지털매체의 이용이 순기능으로 전환되길 바라고 있는 마음을 확인할 수 있다(부록 8 <사례 57> 참조).

#### (6) 향후 디지털매체 환경에 대한 청소년의 바람

청소년들이 변화시키고 싶은 디지털 매체 환경으로는 인터넷 실명제 도입, 건전한 디지털 매체환경 조성, 풍부하고 사실적인 정보제공 순으로 나타났다.

첫째로 30명의 청소년들 중 7명(23%)이 인터넷 실명제를 도입을 하자는 의견을 냈으며, “악플 쓰는 사람은 자기 이름이 공개되지 않으니까 막 글을 올리는 거잖아요. 그래서 실명제도 필요하긴 할 것 같아요”, “실명제 자체로 부담을 느끼는 사람들은 악성 댓글을 덜 하겠죠” 라고 응답하였다.

둘째로 7명(23%)의 청소년들은 건전한 디지털 매체환경을 조성해야 한다고 응답하였다. “쾌적하게요. 건전한 방향으로요”, “공경하기. 서로 존중하고 이해하는 마음이에요”

셋째로 2명(7%)의 디지털 매체환경이 풍부하고 사실적인 정보를 제공하도록 변화해야 한다고 답했으며, “접하는 사람의 나이와 성별에 맞게 관련된 자료가 풍부하게 됐으면 좋겠어요”, “좀 더 사실적으로 바뀌었으면 좋겠어요. 루머 같은 것도 많고, 아닌 사실들이 많이 퍼져 있으니까...” 라고 응답했다.

“변화를 원하는 디지털매체 환경 없음” 은 6명(20%)이었으며 기타의견은 8명(27%)으로 “가상공간이라도 자기가 한 것에 대한 책임을 져야 할 것 같아요”, “사이트마다 확실해졌으면 좋겠어요. 게임이면 게임, 정보검색이면 정보, 하나만 집중적으로요” 와 같은 응답이 있었으며 “전 그대로도 나쁘지 않다고 생각 하는데요. 게임은 즐기는 거로만 했으면 좋겠어요” 라고 응답한 청소년들도 있었다.

결국 청소년들은 디지털매체의 공간을 사회와 연결된 현실적인 영역으로 판단하고 있음을 알 수 있다. 사이버공간도 하나의 사회로서 개인의 정체성이 담보되고 인간관계가 건전하게 이루어지며 누구나 자신의 행위에 대해 투명인간처럼 무책임한 것이 아니라 책임을 지는 사회가 되기를 원하고 있는 것이다(부록 8 <사례 58> 참조).



## V. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 정책수립을 위한 델파이조사

1. 조사개요
2. 조사결과



# V. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 델파이조사

## 1. 조사개요

### 1) 전문가패널 선정

기존의 델파이 연구를 살펴보면 조사 회수율은 일반적이 서베이 방법에서와 마찬가지로 그다지 높지 않은 것으로 나타난다. 대략 50%에서 70% 정도로 어떤 경우는 현저히 낮은 것도 있다. 낮은 응답률은 연구의 결과에 영향을 줄 수 있기 때문에 전문가 패널의 수, 즉 표본 집단의 크기를 적절하게 결정해야 하는 것이 중요한 과제이다(Rowe, Wright & Bolger, 1991). 단 10여명 내외의 소집단 패널만으로도 유용한 결과를 얻을 수가 있다(Armstrong, 2002). 하지만 대다수 델파이 선행연구가 패널은 최소 15명이상 선정할 것을 권장하고 있다(Yuxiang, Donghua & Changgeng, 1990; Woudenberg, 1991; Rowe, Wright & Bolger, 1991; Jensen & Anderson, 1996)<sup>101</sup>).

또한 델파이 조사에서는 참여자의 대표성, 전문적인 지식, 전체 참가자의 수, 참여와 답변의 성실성이 신중히 고려되어야 한다(Jensen & Anderson, 1996; Armstrong, 2002). 본 연구에서는 연구목적을 달성하기 위해 전문가의 선정기준을 현재 청소년관련 연구나 업무 경력자(학계, 연구기관, 실무기관, 청소년단체 등에서 10년 이상 종사한 사람)로 정하였다. 먼저 학계는 대학교수의 경우 디지털 유해매체물에 대한 논문을 집필한 바 있으며,

---

101) 기존 델파이 연구의 메타분석(Webler, et. al., 1991)에 의하면, 패널크기가 작게는 10명에서 많게는 300명 이상으로 다양했다. 다만, 패널의 크기에 관한 분석적 연구는 신뢰성과 그룹의 평균오차가 패널의 크기와 상관관계가 있음을 밝히고, 이 평균 그룹(average group error)의 오차를 최소화하고 그룹의 신뢰성을 최대화시키기 위해서는 최소한 10명 이상의 패널이 필요하다고 하였다(Birdir & Pearson, 2000).

청소년학, 신문방송학, 교육학, 법학, 철학 등의 다양한 학부 및 대학원에 재직 중인 교수로 제한했다. 행정계의 경우 디지털유해매체환경 관련 중앙부처의 정책담당자로 5급 이상 공무원 및 방송, 통신, 게임, 간행물, 영상물 등의 심의기관을 중심으로 패널을 선정하였다. 또한 현장의 경우는 디지털유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위해 직접 현장에서 활동하고 있는 기관, 시민단체, 학교교사 등으로 구성하였다. 이 결과 연구진 자체조사와 자문추천을 통해 전문가로 최종 판단된 분들을 개별 접촉하여 델파이 조사를 승낙한 전문가는 학계(10명), 행정계(10명), 현장전문가(10명) 등 총 30명으로 구성하였다.

<표 V-1> 분야별 델파이조사 전문가

영역	델파이조사 전문가 분야	인원
학계	청소년지도학과 1명, 청소년복지학과 1명, 신문방송학과 4명, 법학과 3명, 철학과 1명	10명
행정계	여성가족부 2명, 행정안전부 1명, 교육과학기술부 1명, 방송통신위원회 1명, 방송통신심의위원회 2명, 영상물등급위원회 1명, 게임물등급위원회 1명, 간행물등급위원회 1명	10명
현장	여성민우회 미디어운동본부 1명, 놀이미디어교육센터 1명, 서울시립청소년미디어센터 1명, 아이건강국민연대 1명, YWCA 1명, 한국정보화진흥원 1명, 안산초지고등학교 1명, YMCA 1명, 한국컴퓨터생활연구소 1명, 게임등급위원회 1명	10명
합계		30명

## 2) 조사도구

앞선 이론적, 실천적 연구동향과 해외연구동향의 검토를 토대로 델파이 조사를 위한 디지털 유해매체환경 관련 연구의 내용범주를 미리 설정해보기로 했다. 수요예측에 대한 델파이 조사는 통상 현재까지의 객관적 결과를 토대로 미래예측의 질문지 내용이 구성되기 때문이다(Linstone & Turoff,

1975; Benaire, 1988; Tillman, 1989). 질문지를 구성하기 선행연구(성윤숙박병식, 2009)를 토대로 질문지를 만들고 디지털 유해매체환경 관련 전문가 8인으로부터 자문을 받아 재구성하였다. 또한 질문지 내용의 이해도를 알아보기 위해 디지털 유해매체물 관련기관 현장전문가 10인을 대상으로 사전 조사를 실시하였다. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 전문가 델파이조사에 관한 질문지의 내용 구성은 다음과 같다.

〈표 V-2〉 1차 델파이조사 질문지 주요 내용

번호	조사영역	세부항목
1	일반적 특성	- 소속 및 부서
2	디지털 유해매체환경개념과 디지털 유해매체물 증가에 따른 사회문화적 특징	- 디지털 유해매체환경 개념 - 디지털 유해매체물 증가에 따라 고려되어야 할 한국의 사회문화적 특징을 우선순위에 따라 5가지
3	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 정책의 비전과 목표	- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 정책의 비전 - 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 정책의 목표 우선순위에 따라 5가지
4	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 정책 영역 설정	- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 정책에 대한 상위영역과 각 상위영역에 따른 하위영역 - 영역구분에 대한 기준 - 각각의 하위영역에 따른 세부 정책추진과제 우선순위에 따라 5가지
5	디지털 유해매체환경 규제 의 문제점과 한계점, 효율화 방안	- 디지털 유해매체환경 규제의 문제점과 한계점 - 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책의 효율화 방안
6	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립에 위한 질문	- 디지털 매체환경의 유해성 - 디지털 유해매체환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 방법과 이유 - 선택한 규제방법 중 포털업계의 규제 제도에 따른 운용 방식 - 선택한 규제방법 중 청소년보호를 위한 실행주체의 구성 - 포털업계의 자율규제 활성화를 위한 미디어교육적 활동 - 디포털업계의 자율규제 활성화를 위한 법제도적 지원이 필요 - 디지털시대의 청소년 미디어교육 정책의 효율적인 방안 - 디지털매체 이용에 있어서 청소년뿐 아니라 부모의 권

		리 및 책임에 대한 규정이 실효를 거두기 위한 효율적인 방안 - 외국사례 중 도입 가능한 정책이나 법제도 및 현재 우리나라 법과 제도에서 개정해야 할 사항 - 디지털 유해매체물 감시, 차단, 단속에 대한 효과적이고 구체적인 방안
--	--	---

〈표 V-3〉 2차 델파이조사 질문지 주요 내용

번호	조사영역	세부항목
1	일반적 특성	- 소속 및 부서, 재직기간, 성별, 연령
2	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 정책의 비전	- 6개 항목에 대한 중요도 - 기타의견 - 6개 항목의 우선순위
3	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 정책이 추구할 목표	- 6개 항목에 대한 중요도 - 기타의견 - 6개 항목의 우선순위
4	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 정책 영역	- 연구진 '가안' (상위영역과 하위영역) 명칭 수정 제시 · 예방 정책(교육, 홍보) · 보호 정책(이용자보호, 기술) · 처벌 정책(감시 및 단속, 공급자 처벌) - 새롭게 추가해야 할 정책영역 제시 - 정책영역 구분에 대한 추가 제시 의견
5	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 정책 중 예방영역 정책과제	- 교육영역의 7개 항목에 대한 중요도 - 홍보영역의 8개 항목에 대한 중요도 - 기타의견 - 각 영역 항목에 따른 우선순위
6	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 정책 중 보호영역 정책과제	- 이용자보호영역의 13개 항목에 대한 중요도 - 기술영역의 7개 항목에 대한 중요도 - 기타의견 - 각 영역 항목에 따른 우선순위
7	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 정책 중 처벌영역 정책과제	- 감시 및 단속영역의 9개 항목에 대한 중요도 - 공급자처벌영역의 8개 항목에 대한 중요도 - 기타의견 - 각 영역 항목에 따른 우선순위

### 3) 조사방법 및 절차

델파이 연구에서 신뢰성 확보를 위해서는 1차 설문에 대한 응답을 엄격히 코딩하여 2차 설문지를 구성하여야 하며, 연구목적에 적합한 패널을 선정하기 위해 전문가에 대한 기준을 명확히 설정해야 한다(Murry & Hammons, 1995; Rowe, Wright & Bolger, 1999). 따라서 본 연구에서는 1회기 조사결과를 토대로 작성된 2차 연구도구의 신뢰성을 확보하기 위해서 연구자에 의해 코딩, 분석된 자료에 대한 전문가로부터의 피드백을 받는 동료검토(peer debriefing)의 방법을 자문회의로 활용하였다. 또한 2회기 도구에서는 범주화한 한 항목에 대해 패널 개인의견을 요청함으로써 자료 분석의 범주를 검증하는 구성원 검토(member check) 과정을 포함시켰다. 델파이방법 자체가 반복적인 설문과 이전 설문에 대한 피드백을 제공하고, 전문가 집단이 다른 응답자의 의견을 검토하여 수정이나 보완을 허용하는 방법이기 때문에 충분한 타당성은 확보된다.

델파이조사는 총 2회에 걸쳐 수행한다. 1회기 조사를 수행하기 이전에 1차 전문가 자문을 통해 개발된 설문지에 대한 의견수렴을 하였고, 개방화된 질문지를 통하여 보다 다양한 의견을 얻고자 노력하였다. 1회기 조사는 2010년 9월 6일부터 9월 14일까지 실시하였다. 2회기 조사는 1차 델파이 조사를 분석한 이후 2차 전문가 자문을 거쳐 2010년 10월 20일부터 10월 25일에 2차 델파이조사를 실시하였다. 모든 질문지는 이메일을 통해 회수되었고, 회수된 설문지 30부를 최종분석에 사용했다. 각 델파이 회기별 조사과정 및 주요내용은 다음과 같다.

#### (1) 제 1회기(first round)

델파이방법에서 1차 설문의 형식은 기술식(개방형) 또는 구조화된 제한 응답양식의 두 가지 중 하나로 작성될 수 있다. 특히 1차 설문은 탐색단계로 간주되기 때문에, 비구조화된 설문지를 활용할 경우 참가 전문가들이 발산적 지각(divergent perception)을 고찰한 다음 이것으로부터 의견을 수

렵하고자 할 때 적합하다(Webler, et. al., 1991). 처음 설문지가 지나치게 구조화되어 있거나 세분되어 있으면 응답자의 반응범위가 줄어 그만큼 문제 해결의 범위가 축소될 수 있으므로 개방형태가 더 좋다(Rowe, Wright & Bolger, 1991). 즉 1차 설문부터 구조적 질문을 활용하면 연구 시간을 단축할 수 있는 이점이 있지만, 개념적 틀을 응답자에게 주입하는 결과를 초래하기 때문에 타당성에 문제가 생길 수 있어(Tillman, 1989), 본 연구에서는 기술식(개방형) 질문지를 사용하였다.

1차 델파이조사 설문지 개발에 도움을 얻고자 자체조사를 통해 디지털 유해매체환경 연구와 관련한 학계(10명), 행정계(10명), 현장전문가(10명) 등 총 30명을 대상으로 이루어졌다. 이는 최초 2배수에 가까운 패널명단을 확보하여 조사에 대한 개별적인 승낙을 구한 결과였다. 사전 문헌연구와 관계자료 및 자문을 통해 패널에게 디지털 유해매체환경의 개념, 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책의 수립을 위하여 반드시 고려되어야 할 한국의 사회·문화적 특징은 무엇인지, 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책의 비전과 목표, 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 영역설정으로 상위영역과 각 상위영역에 따른 하위영역, 영역구분에 대한 기준, 하위영역에 따른 세부정책추진과제 제시, 디지털 유해매체환경 규제의 문제점과 한계점, 효율화 방안, 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립에 위한 질문에 대해 개방형 질문을 하여 의견을 수렴하였다. 1회기 조사결과 유효한 응답회신 30표본을 확보하였다.

## (2) 제 2회기(second round)

2차 설문지는 제 1차 설문결과를 분석하여 참여자에게 제시하면서 그들의 반응을 재평가 하도록 요청한다. 1차 조사 결과를 통계적으로 처리하여 구조화된 2차 설문지를 작성하게 된다. 이때 고려할 점은 각 델파이 차수간의 시간적 간격이다(Linstone & Turoff, 1975; Linstone, 1978). 피드백의 상이한 시간적 지체는 델파이 조사과정에 있어서 응답 자료의 반응에 의미 있는 영향을 줄 수 있기 때문이다(Armstrong, 2002). 그리고 구조화

된 2차 설문지는 우선순위나 중요도에 따라 항목을 평가한다(이종성, 2006).<sup>102)</sup> 2회기 조사결과 유효한 응답회신 30표본을 확보하였다.

## 2. 조사결과

### 1) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 비전과 목표에 대한 중요도

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 비전과 목표에 대하여 각각 6개 문항으로 구분하여 30명의 전문가들에게 각 문항에 대한 중요도에 대해 델파이조사를 실시하였다. 점수는 5점 척도로서 ‘매우 중요하다’, ‘중요하다’, ‘보통이다’, ‘중요하지 않다’, ‘전혀 중요하지 않다’로 구성하였고, 각 문항에 대해 순위를 기입하도록 하여 6문항일 경우 1위에는 6배수, 2위에는 5배수 식으로 가중치를 부여하여 각 항목에 대한 가중치를 산출하였다.

<표 V-4> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 비전에 대한 상대적 중요도 가중치

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 비전	빈도						가중치	평균
	1 순위	2 순위	3 순위	4 순위	5 순위	6 순위		
1 디지털 매체환경에 대한 청소년의 주체적 이용 문화 정착	8	6	2	4	4	6	112	4.37
2 디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 비판적 대응능력 개발	3	11	1	5	6	4	108	4.43
3 디지털 유해매체환경에 대한 청소년	3	8	6	2	8	3	107	4.50

102) 평균(mean), 중앙치(median), 혹은 최빈치(mode)와 같은 중앙경향값과 표준편차 혹은 사분편차 등을 구하여, 전문가 패널간의 합의 수준을 확인한다(Riggs, 1983; Benaire, 1988).

	의 능동적 대응 역량 강화								
4	청소년 보호를 위한 안전한 온라인 환경 구축	6	3	7	4	4	6	105	4.20
5	디지털 유해매체환경의 건전성 고취	6	2	6	5	5	6	101	3.93
6	청소년을 위한 건전한 디지털 매체 환경 조성	4	0	8	10	3	5	97	4.43

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 비전에 대해서 ‘디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 능동적 대응 역량 강화’ (4.50)가 가장 중요하다고 응답했고, ‘디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 비판적 대응능력 개발’ 과 ‘청소년을 위한 건전한 디지털 매체환경 조성’ (4.43)이 동일하게 나타났다. ‘디지털 매체환경에 대한 청소년의 주체적 이용 문화 정착’ (4.37), ‘청소년 보호를 위한 안전한 온라인 환경 구축’ (4.20), ‘디지털 유해매체환경의 건전성 고취’ (3.93) 순으로 중요도가 크다고 응답하였다.

가중치에서는 ‘디지털 매체환경에 대한 청소년의 주체적 이용 문화 정착’ (112)이 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 비판적 대응능력 개발’ (108), ‘디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 능동적 대응 역량 강화’ (107), ‘청소년 보호를 위한 안전한 온라인 환경 구축’ (105), ‘디지털 유해매체환경의 건전성 고취’ (101), ‘청소년을 위한 건전한 디지털매체환경 조성’ (97) 순으로 나타났다.

〈표 V-5〉 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 목표에 대한 상대적 중요도 가중치

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 목표	빈도							가 중 치	평균
	1 순위	2 순위	3 순위	4 순위	5 순위	6 순위	7 순위		
1 청소년의 안전한 디지털 매체이용	11	5	3	7	2	2	0	160	4.57

	교육 강화									
2	미디어교육의 정규교과 신설 및 조기 의무교육 실시	5	11	4	2	5	2	1	149	4.43
3	청소년 유해매체물 제공 사업자에 대한 엄격한 제재 및 실질적 처벌 강화	9	2	3	3	3	7	3	128	4.37
4	디지털 유해매체물에 대한 심의 및 규제강화	3	6	2	5	11	2	1	125	3.93
5	청소년의 디지털 유해매체물 접근방지를 위한 인증체계 강화	1	2	9	8	3	4	3	116	4.20
6	정부·관련업계의 유기적 협력체계 강화	0	2	7	2	4	9	6	91	3.90
7	유해매체물 차단을 위한 국제적인 공조체계 강화	1	2	2	3	2	4	16	71	3.63

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책이 추구해야 할 목표에 대해서 ‘청소년의 안전한 디지털매체 이용 교육 강화’ (4.57)가 가장 중요하다고 응답하였고, ‘미디어교육의 정규교과 신설 및 조기 의무교육 실시’ (4.43), ‘청소년 유해매체물 제공 사업자에 대한 엄격한 제재 및 실질적 처벌 강화’ (4.37), ‘청소년의 디지털 유해매체물 접근방지를 위한 인증체계 강화’ (4.20), ‘디지털 유해매체물에 대한 심의 및 규제강화’ (3.93), ‘정부·관련업계의 유기적 협력체계 강화’ (3.90), ‘유해매체물 차단을 위한 국제적인 공조체계 강화’ (3.63)의 순으로 나타났다.

가중치에서도 ‘청소년의 안전한 디지털매체 이용 교육 강화’ (160)가 가장 높게 나타났으며, 미디어교육의 정규교과 신설 및 조기 의무교육 실시’ (149), ‘청소년 유해매체물 제공 사업자에 대한 엄격한 제재 및 실질적 처벌 강화’ (128), ‘디지털 유해매체물에 대한 심의 및 규제강화’ (125), ‘청소년의 디지털 유해매체물 접근방지를 위한 인증체계 강화’ (116), ‘정부·관련업계의 유기적 협력체계 강화’ (91), ‘유해매체물 차

단을 위한 국제적인 공조체계 강화’ (71)의 순으로 나타났다.

## 2) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책영역 수립에 따른 세부 정책과제에 대한 중요도

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책수립의 성공적인 추진을 위하여 수행해야 할 정책과제의 영역을 예방, 보호, 처벌로 나누고, 각각의 영역에 하위영역을 두어 각 하위영역의 정책과제에 대한 중요도를 조사하였다.

〈표 V-6〉 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 예방(교육)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 가중치

	정책과제 - 예방 (교육)	빈도							가 중 치	평균
		1 순위	2 순위	3 순위	4 순위	5 순위	6 순위	7 순위		
1	미디어교육의 정규교과 신설	14	7	2	0	4	1	2	166	4.47
2	학령전 아동을 위한 학부모 미디어교육 활성화	6	10	5	1	3	1	4	146	4.30
3	미디어교육 담당 교사 양성 및 배치	4	2	9	1	9	4	1	125	4.10
4	창의적 체험활동 내의 미디어교육 정착	1	4	1	13	0	8	3	107	3.90
5	미디어교육과 평생교육 시스템의 연계	3	1	5	7	2	6	6	104	3.57
6	청소년 눈높이에 맞는 교재 개발 및 보급	0	4	4	4	7	5	6	97	4.17
7	디지털매체를 활용한 상호작용적 미디어교육 실시	2	2	4	4	5	5	8	95	3.60

예방영역의 교육차원에서의 정책과제 중 ‘미디어교육의 정규교과 신설’ (4.47)이 가장 중요한 것으로 나타났으며, 그 다음은 ‘학령전 아동을 위한 학부모 미디어교육 활성화’ (4.30), ‘청소년 눈높이에 맞는 교재 개발 및 보급’ (4.17), ‘미디어교육 담당교사 양성 및 배치’ (4.10), ‘창의적 체험활동 내의 미디어교육 정착’ (3.90), ‘디지털매체를 활용한 상호작

용적 미디어교육 실시’ (3.60), ‘미디어교육과 평생교육 시스템의 연계’ (3.57) 순으로 중요하다고 응답하였다.

가중치에서도 ‘미디어교육의 정규교과 신설’ (166)이 가장 높게 나타났고, ‘학령전 아동을 위한 학부모 미디어교육 활성화’ (146), ‘미디어교육 담당교사 양성 및 배치’ (125), ‘창의적 체험활동 내의 미디어교육 정착’ (107), ‘미디어교육과 평생교육 시스템의 연계’ (104), ‘청소년 눈높이에 맞는 교재 개발 및 보급’ (97), ‘디지털매체를 활용한 상호작용적 미디어교육 실시’ (95)의 순으로 나타났다.

<표 V-7> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 예방(홍보)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 가중치

	정책과제 - 예방 (홍보)	빈도								가 중 치	평균
		1 순위	2 순위	3 순위	4 순위	5 순위	6 순위	7 순위	8 순위		
1	유해매체물차단 소프트웨어 인지도 제고 및 설치홍보	7	6	1	4	4	4	1	3	157	4.17
2	디지털 유해매체환경 홍보물 제작 시 청소년 감성마케팅 활용	4	6	4	4	4	6	0	2	154	3.67
3	유해매체물차단 소프트웨어 이용관련 학부모 홍보	4	8	3	4	3	3	1	4	153	4.30
4	아이폰, 트위터, 페이스북 등 신매체 활용을 통한 홍보시스템 구축	6	3	3	5	5	4	2	2	150	4.03
5	디지털 유해매체물에 대한 공익광고 캠페인 강화	5	3	4	4	2	4	4	4	137	4.07
6	디지털 유해매체물 신고문화 정착을 위한 홍보	2	1	5	5	4	3	6	4	119	3.83
7	디지털매체 사업자의 기기 판매시 유해성 홍보 의무화	2	1	5	1	7	1	11	2	113	4.20
8	지속적인 클린인터넷 캠페인 전개	0	2	5	4	3	4	4	8	104	3.97

예방영역의 홍보차원에서의 정책과제 중 ‘유해매체물 차단 소프트웨어 이용관련 학부모 홍보’ (4.30)가 가장 높게 나타났으며, ‘디지털매체 사업자의 기기 판매 시 유해성 홍보 의무화’ (4.20), ‘유해매체물 차단 소프트웨어 인지율 제고 및 설치 홍보’ (4.17), ‘디지털 유해매체물에 대한 공익광고 캠페인 강화’ (4.07), ‘아이폰, 트위터, 페이스북 등 신매체 활용을 통한 홍보시스템 구축’ (4.03), ‘지속적인 클린인터넷 캠페인 전개’ (3.97), ‘디지털 유해매체물 신고문화 정착을 위한 홍보’ (3.83), ‘디지털 유해매체환경 홍보물 제작 시 청소년 감성 마케팅 활용’ (3.67) 순으로 나타났다.

가중치에서는 ‘유해매체물 차단 소프트웨어 인지율 제고 및 설치 홍보’ (157)가 가장 높게 나타났으며, ‘디지털 유해매체환경 홍보물 제작 시 청소년 감성 마케팅 활용’ (154), ‘유해매체물 차단 소프트웨어 이용관련 학부모 홍보’ (153), ‘아이폰, 트위터, 페이스북 등 신매체 활용을 통한 홍보시스템 구축’ (150), ‘디지털 유해매체물에 대한 공익광고 캠페인 강화’ (137), ‘디지털 유해매체물 신고문화 정착을 위한 홍보’ (119), ‘디지털매체 사업자의 기기 판매 시 유해성 홍보 의무화’ (113), ‘지속적인 클린인터넷 캠페인 전개’ (104) 순으로 나타났다.

<표 V-8> 디지털 유희매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 보호(이용자보호)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 기준치

정책과제 - 보호(이용자보호)	빈도													가 중 치	평균
	빈도														
	1 순위	2 순위	3 순위	4 순위	5 순위	6 순위	7 순위	8 순위	9 순위	10 순위	11 순위	12 순위	13 순위		
1 게임중독예방을 위한 섯다운제의 도입	11	0	5	3	4	1	2	2	2	0	0	0	0	308	4.13
2 게임중독예방을 위한 피로도 시스템 도입	1	8	1	7	5	0	2	0	1	1	2	1	1	267	3.97
3 청소년이용자 개인정보 보호강화	1	2	3	7	2	2	2	0	2	2	2	3	2	220	4.10
4 디지털매체물의 청소년미디어 보호 담당 관제 설립 및 강화	4	1	0	2	4	0	4	5	4	0	3	3	0	213	3.93
5 청소년보호 우수기업에 청소년 친화경기 및기업 인증제도 도입	1	3	3	1	4	2	2	4	2	2	2	3	1	213	3.80
6 스마트폰 청소년 유희정보차단 프로그램 설치 의무화	2	5	2	1	3	2	1	3	1	1	1	2	6	208	4.40
7 포털 초기 화면에 청소년 유희 정보신고 창 표시 의무화	1	4	1	1	2	6	1	3	3	2	1	2	3	206	4.00
8 자율정화 포인트제 도입을 통한 콘텐츠 제공업체 포상제도 도입	4	3	3	0	1	1	0	0	4	6	4	2	2	200	3.73
9 디지털 유희매체를 피해청소년 전문 상담 및 치료시설 지정지원	0	2	5	2	0	5	1	1	3	5	0	3	3	196	4.10
10 콘텐츠 이용 내역 친린자 고지 의무화	0	1	1	4	2	1	8	1	2	4	2	1	3	188	4.47
11 디지털 유희매체를 위한 관련 기업들의 환경조성 및 기부활동	0	1	3	2	2	3	1	4	4	1	6	1	2	184	3.97
12 유희콘텐츠에 대한 사업자 자율 규제 강화	2	0	3	0	1	2	5	2	1	3	6	4	1	175	4.20
13 청소년보호책임자 제도의 디지털매체 기업전반에 확대 적용	4	0	1	1	0	4	1	4	2	2	1	4	6	171	3.90

보호영역의 이용자보호 차원에서의 정책과제 항목 중 ‘콘텐츠 이용 내역  
 친권자 고지 의무화’ (4.47)가 가장 높게 나타났고, ‘스마트폰 청소년 유  
 해정보차단 프로그램 설치 의무화’ (4.40), ‘유해콘텐츠에 대한 사업자  
 자율규제 강화’ (4.20), ‘게임중독 예방을 위한 섯다운제의 도  
 입’ (4.13), 순으로 나타났다. 또, ‘청소년이용자 개인정보 보호강화’ 와  
 ‘디지털 유해매체물 피해청소년 전문 상담 및 치료 시설 지정·지  
 원’ (4.10)은 평균이 동일하게 나타났고, 다음은 ‘포털 초기 화면에 청  
 소년 유해정보신고창 표시 의무화’ (4.00)로 나타났으며 ‘게임중독예방을  
 위한 피로도 시스템 도입’ 과 ‘디지털 유해매체물 피해청소년 전문 상담  
 및 치료시설 지정·지원’ (3.73)이 동일한 평균값으로 뒤를 이었다. 또한  
 ‘디지털매체물의 청소년미디어 보호 담당관계 설립 및 강화’ (3.93),  
 ‘청소년보호책임자 제도의 디지털매체 기업전반에 확대 적용’ (3.90),  
 ‘청소년보호 우수기업에 청소년 친환경그린기업 인증제도 도입’ (3.80),  
 ‘자율정화 포인트제 도입을 통한 콘텐츠 제공업체 포상제도 도입’ (3.73)  
 순으로 나타났다.

가중치에서는 ‘게임중독예방을 위한 섯다운제의 도입’ (308)이 가장  
 높은 것으로 나타났고, ‘게임중독예방을 위한 피로도시스템의 도  
 입’ (267), ‘청소년이용자 개인정보 보호강화’ (220) 순으로 나타났고,  
 ‘디지털매체물의 청소년미디어보호 담당관계 설립 및 강화’ 와 ‘청소년보  
 호 우수기업에 청소년 친환경그린기업 인증제도 도입’ (213)은 동일한 수  
 치로 나타났다. 또, ‘스마트폰 청소년 유해정보차단 프로그램 설치 의무  
 화’ (208), ‘포털 초기 화면에 청소년 유해정보신고창 표시 의무  
 화’ (206), ‘자율정화 포인트 제공업체 포상제도 도입’ (200), ‘디지털  
 유해매체물 피해청소년 전문 상담 및 치료 시설 지정·지원’ (196), ‘콘  
 텐츠 이용 내역 친권자 고지 의무화’ (188), ‘디지털 유익매체를 위한 관  
 련 기업들의 환경조성 및 기금출연’ (184), ‘유해콘텐츠에 대한 사업자  
 자율규제 강화’ (175), ‘청소년보호책임자 제도의 디지털매체 기업전반에  
 확대 적용’ (171)의 순으로 나타났다.

〈표 V-9〉 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한  
보호(기술)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 가중치

정책과제 - 보호 (기술)	빈도							가 중 치	평균
	1 순위	2 순위	3 순위	4 순위	5 순위	6 순위	7 순위		
1 공인인증서, 친권자 연령확 인 절차 등 실효적 성인인증 방법 개발	17	3	0	3	6	1	0	169	4.53
2 유해매체물 블랙리스트DB구축 및 활용	4	12	5	3	3	1	2	150	3.90
3 웹하드 및 P2P사업자의 유해매체물 유통차단 프로그램 탑재 법적 의무화	5	9	2	4	6	0	4	137	4.37
4 유해매체물 차단SW 기술 개발 촉진 및 제품 판매 시장 환경조성	3	2	9	8	2	4	2	126	4.00
5 유해매체물 필터링 관련 규제법 및 집행 강화	0	3	7	7	6	2	5	108	4.10
6 청소년 도메인 네임 규정의 신설	1	1	6	3	1	10	8	86	3.30
7 주민등록번호 생성기 차단	1	0	1	3	6	10	9	71	3.87

보호영역의 기술차원의 정책과제 항목 중 ‘공인인증서, 친권자 연령 확인 절차 등 실효적 성인인증방법 개발’ (4.53)이 가장 높은 평균을 나타냈고, ‘웹하드 및 P2P 사업자의 유해매체물 유통차단 프로그램 탑재 법적 의무화’ (4.37), ‘유해매체물 필터링 관련 규제법 및 집행 강화’ (4.10), ‘유해매체물 차단 SW기술개발 촉진 및 제품 판매 시장 환경조성’ (4.00), ‘유해매체물 블랙리스트 DB구축 및 활용’ (3.90), ‘주민등록번호 생성기 차단’ (3.87), ‘청소년 도메인 네임 규정의 신설’ (3.30)의 순이었다.

가중치에서도 ‘공인인증서, 친권자 연령 확인 절차 등 실효적 성인인증방법 개발’ (169)이 가장 높게 나타났으며, ‘유해매체물 블랙리스트 DB구축 및 활용’ (150), ‘웹하드 및 P2P 사업자의 유해매체물 유통차단 프

로그랩 탑재 법적 의무화’ (137), ‘유해매체물 차단 SW기술개발 촉진 및 제품 판매 시장 환경조성’ (126), ‘유해매체물 필터링 관련 규제법 및 집행 강화’ (108), ‘청소년 도메인 네임 규정의 신설’ (86), ‘주민등록 번호 생성기 차단’ (71)의 순으로 나타났다.

〈표 V-10〉 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 처벌(감시 및 단속)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 가중치

정책과제 - 처벌 (감시 및 단속)	빈도									가 중 치	평균
	1 순위	2 순위	3 순위	4 순위	5 순위	6 순위	7 순위	8 순위	9 순위		
1 기업의 사이버윤리수 평가 및 공개	3	5	4	4	5	3	3	1	2	169	3.60
2 상시적 시민자율감시 시스템 구축	5	2	5	2	6	2	3	4	1	164	4.20
3 디지털 유해매체물 관리감시 센터 운영	7	2	2	3	1	7	2	4	2	160	4.50
4 유해매체물 심의기준 표준화	4	6	1	1	1	11	1	5	0	159	3.93
5 디지털 유해매체물 신고 포상 제도 도입	3	4	2	7	4	1	3	2	4	156	3.80
6 디지털매체의 내용등급제 정비	1	3	5	6	6	1	1	2	5	150	4.03
7 사이버수사대 인력 확충 및 지원 강화	1	6	2	4	3	3	6	2	3	147	3.90
8 유해매체물 및 유통관리에 대한 심의기구 통합운영	2	1	5	1	4	1	6	6	4	125	4.30
9 청소년 접속자 대비 일정 규모의 자체 모니터링팀 운영제도 도입	4	1	2	4	1	1	5	4	8	122	3.77

처벌영역의 감시 및 단속 차원에서의 정책과제의 평균은 ‘디지털 유해매체물 관리 감시 센터 운영’ (4.50), ‘유해매체물 및 유통관리에 대한 심의기구 통합 운영’ (4.30), ‘상시적 시민자율감시 시스템 구축’ (4.20),

‘디지털매체의 내용등급제 정비’ (4.03), ‘유해매체물 심의기준 표준화’ (3.93), ‘사이버수사대 인력 확충 및 지원 강화’ (3.90), ‘디지털 유해매체물 신고 포상제도 도입’ (3.80), ‘청소년 접속자 대비 일정 규모의 자체 모니터링팀 운영제도 도입’ (3.77), ‘기업의 사이버윤리지수 평가 및 공개’ (3.60)의 순으로 나타났다.

가중치는 ‘기업의 사이버윤리지수 평가 및 공개’ (169), ‘상시적 시민 자율감시 시스템 구축’ (164), ‘디지털 유해매체물 관리 감시 센터 운영’ (160), ‘유해매체물 심의기준 표준화’ (159), ‘디지털 유해매체물 신고 포상제도 도입’ (156), ‘디지털매체의 내용등급제 정비’ (150), ‘사이버수사대 인력 확충 및 지원 강화’ (147), ‘유해매체물 및 유통관리에 대한 심의기구 통합 운영’ (125), ‘청소년 접속자 대비 일정 규모의 자체 모니터링팀 운영제도 도입’ (122)의 순으로 나타났다.

<표 V-11> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 처벌(공급자처벌)영역의 정책과제에 대한 상대적 중요도 가중치

정책과제 - 처벌 (공급자처벌)	빈도								가중치	평균
	1 순위	2 순위	3 순위	4 순위	5 순위	6 순위	7 순위	8 순위		
1 법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 만형사상 처벌강화	14	0	4	5	1	0	3	3	174	4.43
2 디지털 유해매체물 반복 유포 시 가중처벌제도 도입	3	5	10	6	1	1	1	3	161	4.47
3 포털사이트 운영제한 및 폐지	6	4	5	4	1	0	3	7	143	3.47
4 신 디지털매체에 대한 유해매체 법제도 도입	2	0	9	7	1	2	2	7	126	4.30
5 디지털 유해매체환경 운영 포털사업자의 개인신상정보 공개	3	2	1	6	4	6	6	2	122	3.20
6 디지털 유해매체물 유포자에 대한 사회봉사 및 의무교육 실시	0	6	0	0	10	10	4	0	120	3.80
7 법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 벌금 강화	0	8	0	1	6	7	5	3	119	4.17
8 미성년자 정보제공자 부모에 대한 귀책사유 부여	1	5	1	1	7	4	6	5	111	3.13

차별영역의 공급자차별 차원에서의 정책과제 항목 중 ‘디지털 유해매체물 반복 유포 시 가중처벌제도 도입’ (4.47)의 평균이 가장 높게 나타났으며, ‘법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스 제공자)에 대한 민·형사상 처벌 강화’ (4.43), ‘신 디지털매체에 대한 유해매체 법제도 도입’ (4.30), ‘법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스 제공자)에 대한 벌금 강화’ (4.17), ‘디지털 유해매체물 유포자에 대한 사회봉사 및 의무교육 실시’ (3.80), ‘포털사이트 운영제한 및 폐지’ (3.47), ‘디지털 유해매체환경 운영 포털사업자의 개인신상정보 공개’ (3.20), ‘미성년자 정보제공자 부모에 대한 귀책사유 부여’ (3.13)의 순으로 나타났다.

가중치에서는 ‘법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스 제공자)에 대한 민·형사상 처벌 강화’ (174)가 가장 높게 나타났으며, ‘디지털 유해매체물 반복 유포 시 가중처벌제도 도입’ (161), ‘포털사이트 운영제한 및 폐지’ (143), ‘신 디지털매체에 대한 유해매체 법제도 도입’ (126), ‘디지털 유해매체환경 운영 포털사업자의 개인신상정보 공개’ (122), ‘디지털 유해매체물 유포자에 대한 사회봉사 및 의무교육 실시’ (120), ‘법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스 제공자)에 대한 벌금 강화’ (119), ‘미성년자 정보제공자 부모에 대한 귀책사유 부여’ (111)의 순으로 나타났다.

## Ⅵ. 결 론

1. 요약
2. 정책제언



## VI. 결론

### 1. 요약

#### 1) 청소년의 디지털 유해매체물 이용행태 및 문제점 분석

현대사회는 유비쿼터스 시대이다. 이것이 의미하는 바는 청소년들이 멀티미디어시대의 다양한 디지털 매체에 익숙해 있다는 것을 의미하며, 이는 곧 단순화와 집적화 그리고 속도를 특징으로 하는 디지털문화에 영향 받고 있음을 나타낸다. 청소년들이 “인터넷이나 휴대전화, 게임, MP3” 등 다양한 매체를 중복사용하고 있음을 확인할 수 있었고 스마트폰 등 멀티미디어나 IPTV 그리고 3DTV의 등장으로 매체이용의 범위가 확장되고 있음을 확인할 수 있었다. 청소년들의 일상과 매체이용은 필연적으로 연결되어 있었다. 본 연구의 연구결과 50%이상이 하루 평균 최소 3시간 이상을 사용하고 있었으며 디지털매체를 사용하지 않는 청소년은 한 명도 없었다.

현대사회는 또한 감성중심의 시대이다. 청소년들은 대부분 감성이나 쾌락지향적이다. 이는 실제 청소년들의 매체사용이 주로 친구와의 대화, 게임, 성 그리고 무료함을 달래기 위해 이루어지고 있다는 사실에서 확인된다. 그런데 이렇게 매체의 사용이 편중되어질 경우 매체의 상관조정기능을 통한 청소년들의 비판적 사고함양이 부족하게 되며, 마찬가지로 매체의 규범전수기능이 이루어지지 않아 도덕규범에 대한 진지한 사유가 결여될 가능성이 높다. 청소년의 주 관심이 쾌락과 관계 그리고 정보에 머무를 때 도덕성이나 인성, 그리고 비판적 사고가 결여된 상태에서 정보를 수용하게 되고 무용정보나 반사회적 정보를 무차별적으로 받아들일 가능성이 있는 것이다. 특히 현대자본주의사회의 심각한 실업률이 이러한 현상을 가중시키는 것으로 드러났다. 청소년들의 미래에 대한 주관심사는 취업과 같은 생존문제 뿐이었다. 이렇게 취업준비에 몰두한다는 사실은 그만큼 청소년들의 관심이 인생의 가치나 의미 등 정신적인 영역과는 분리되어 있으며

매체에 대한 비판적 사고가 결여될 수 있음을 시사해주는 것이다.

주목할 점은 외국어나 인터넷 방송 등 일반적으로 디지털매체의 장점이라고 생각되어지는 것이 현실과는 무관하다는 사실이다. 전문가들이 매체의 순기능으로 인지하고 장려하는 생산적 학습기능을 인정한 학생이 30명 중 단 1명에 불과했다. 이를 청소년 전체로 확대하는 것은 무리가 있겠지만 일단 매체이용이 학습에 순기능을 하는 경우는 예외적인 경우임을 확인할 수 있는 대목이다. 실제 청소년들이 생각하는 디지털매체의 장점은 정보검색을 제외하면 외로움과 무관심 그리고 무료함으로부터 벗어나게 해준다는 점뿐이었다. 이는 결국 청소년이 현실공간에서의 탈출구로 매체를 사용하고 있음을 알 수 있다. 역으로 현실공간에서의 인간다운 삶이 이루어지지 않고 있음을 방증하는 것이다. 그리고 이러한 현실 도피적 매체이용의 성격은 중독성이라는 매체의 특성으로 강화된다. 한편 디지털매체의 단점을 보면 청소년들은 게임물, 성인물 등에의 중독, 장시간 사용으로 인한 건강 악화, 잔인성, 폭력성, 학업방해, 사생활 노출, 시간 낭비, 금전적 피해를 들고 있다. 60%이상의 청소년들은 중독당시나 중독의 여파로 인해 힘들어 하고 있었다. 결국 디지털매체는 청소년들에게 실질적 의미나 유용성은 거의 없는 상태에서 심각한 피해만을 주고 있음을 확인할 수 있다. 물론 모든 청소년들이 예외 없이 피해를 보는 것은 아니다. 43%는 피해를 보지 않았다고 응답했다. 하지만 이는 역으로 이미 50%이상의 피해청소년들을 의미하며 사회전체로 볼 때 부작용의 규모가 심각함을 추측해볼 수 있다.

이러한 피해의 정도는 청소년들이 유해매체물을 접하는 나이를 통해서도 드러난다. 실제 디지털매체를 청소년들의 60%가 중학교 때 접하는 것으로 드러났다. 그런데 문제는 조사대상의 40%가 초등학교 이하라는 사실이다. 유해매체의 접촉나이가 저 연령화 되어가고 있는 것이다. 그리고 초등학생들이 제일 먼저 접하는, 그리고 가장 폐해가 크다고 생각하는 유해매체물이 게임과 성인물인 것으로 드러났다. 조사대상 30명 중 27명, 즉 90%는 19세 미만 금지사이트를 아무 어려움 없이 접한 것으로 나타났다. 나아가 주민등록증번호 인증도 실효성이 거의 없는 것으로 드러났다. 특히 P2P공

유사이트나 최근 IPTV나 3D를 통해 유해성이나 중독성은 더 심각해지고 있는 것으로 드러났다. 그리고 청소년들의 90%이상이 하고 이용하고 있는 채팅사이트를 통해 성매매의 유혹도 있는 것으로 확인되었다. 청소년들의 40%정도가 성매매의 유혹을 받은 경험이 있다고 답했다. 따라서 청소년들은 몰신주의와 쾌락지상주의를 조장하는 사행성과 성인물, 심지어 성매매 등의 퇴폐문화를 어려서부터 답습하며 성장하고 있는 것으로 파악된다. 초등학교 때부터 친구나 PC방 등 주변 환경을 통해 쉽게 유해매체물을 접하게 되는 것이다.

디지털 유해매체물 가운데 특히 주목할 것은 게임물이다. 청소년들은 주로 롤플레이팅게임(RPG)이나 폭력물, 그리고 전략시뮬레이션 등 중독성이 강한 게임들을 선호하고 있었다. 그리고 실제 미디어 중독경험은 청소년들 사이에 70% 이상의 일반적인 증상이었다. 물론 조사의 규모에 따라 다소의 차이가 있겠지만 70%정도의 청소년들이 중독경험이 있다면 이는 그들이 결코 자율적인 의지로 제어할 수 없다는 것을 보여주는 것이며 특단의 조치가 필요한 위급상황임을 시사한다. 특히 조사과정에서 온라인게임의 문제점이 없다고 밝힌 청소년이 1명뿐이라는 사실은 가히 충격적이다. 실제 온라인게임은 우리사회의 문제들을 사이버 공간에 그대로 옮겨놓은 듯한 인상을 준다. 즉 마약이나 쇼핑중독 같은 중독, 권력지향적 욕구, 그리고 로또나 주식 같은 것을 통한 대박의 꿈, 즉 자본의 절대적 가치를 지향하는 자본주의적 사고가 그대로 사이버공간으로 전이되고 있는 것이다.

이상 현실을 고려할 때 디지털 유해매체물에 대한 대응방안이 절실히 요구된다. 먼저 교육과 관련해서 보면 미디어교육은 현재 학교에서 전반적으로 시행되고 있는 것으로 확인되었다. 하지만 조사에 따르면 교육에 “조금”이라도 만족하는 학생은 단 1명뿐이었다. 미디어교육의 효과는 거의 전무한 것을 확인할 수 있다. 실제 청소년들은 실질적인 자료들을 통한 현실적인 교육, 개인의 다양성을 고려한 교육, 교육시간의 확대와 참여교육 그리고 예방교육을 요구하였다.

가정에서의 관심과 배려도 요구된다. 조사대상 30명 중 70%이상인 22명이 “집에서” 처음 유해매체물을 접촉한 것은 시사점이 크다. 부모에 대

한 교육과 계몽이 없을 때 실질적인 교육효과나 정책효과를 기대하기 어렵다는 것이다.

정부의 정책과 관련해서 청소년들 대부분은 피로도시스템과 같은 기술적인 방법이든지 게임이용시간을 제한하는 섯다운제도 등의 강력한 규제가 필요하다고 보고 있으며, 그 외에도 처벌규정이 강화되어야 하고, 인증시스템의 확립이 이루어져야 한다고 제안하였다. 결국 청소년들 스스로 정부나 가족에게 자신들에 대한 보호를 말로만 하는 것이 아니라, 진정성 있는 의식과 구체적인 제도를 통해 실질적으로 해주기를 바라고 있는 것이다.

결론적으로 조사결과를 통해 청소년들이 디지털매체의 공간을 사회와 연결된 현실적인 영역으로 판단하고 있음을 알 수 있었다. 나아가 사이버공간도 하나의 사회로서 개인의 정체성이 담보되고, 인간관계가 건전하게 이루어지며, 실질적 향유를 보장하는 오락이 존재하고, 누구나 자신의 행위에 대해 책임을 지는 사회적 공간이 되기를 원하고 있는 것으로 나타났다.

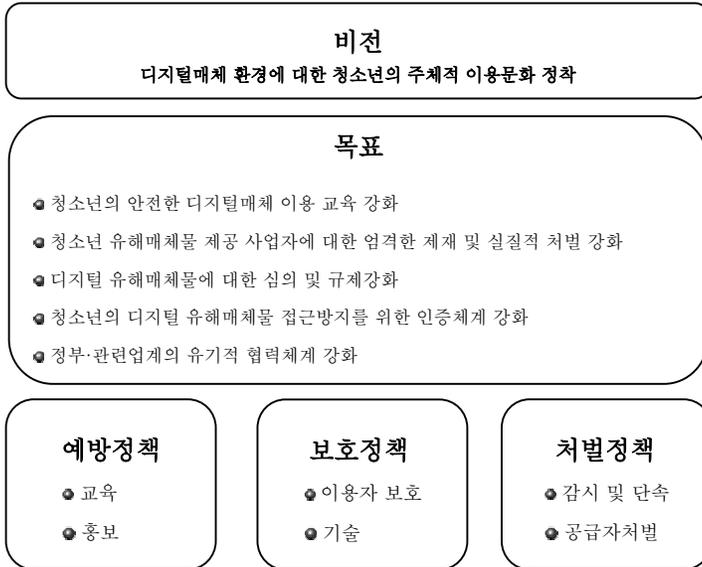
## 2) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 전문가 의견 분석

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 및 행정은 일관성 있고, 지속적, 체계적, 통합적으로 이루어져야 정책의 실효성을 높일 수 있다. 이를 위해서는 우리나라 디지털 유해매체환경에 대한 정책 및 행정이 지향하는 관점 및 비전을 분명히 하고 바람직한 목표를 수립하며, 청소년의 디지털 유해매체환경의 유입을 예방하고 디지털 유해매체물 피해청소년을 보호 및 지원, 재유입을 막기 위해 정책의 우선 순위에 따른 단기·중장기 계획을 수립하는 것이 무엇보다 필요하다.

이를 위해 본 연구에서는 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책수립을 위한 델파이조사를 실시하였다. 조사결과, 비전은 “디지털매체 환경에 대한 청소년의 주체적 이용문화 정착”이며, 이를 실현하기 위한 목표는 ‘청소년의 안전한 디지털매체 이용 교육 강화’, ‘청소년 유해매체물 제공 사업자에 대한 엄격한 제재 및 실질적 처벌 강화’, ‘디지털

유해매체물에 대한 심의 및 규제강화’, ‘청소년의 디지털 유해매체물 접근방지를 위한 인증체계 강화’, ‘정부·관련업계의 유기적 협력체계 강화’의 순으로 나타났다([그림 VI-1] 참조).

[그림 VI-1] 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책의 비전과 목표



디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위해 정책 영역을 상위영역과 하위영역으로 나누고 그에 따른 세부 정책과제를 정책의 우선순위 결과에 따라 제시하면 다음과 같다(<표 VI-1> 참조).

<표 VI-1> 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 영역에 따른 세부 정책추진과제

상위 영역	하위 영역	세부 정책추진과제
예방 정책	교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미디어교육의 정규교과 신설</li> <li>· 학령 전 아동을 둔 학부모 미디어교육 활성화</li> <li>· 미디어교육 담당 교사 양성 및 배치</li> <li>· 창의적 체험활동 내의 미디어교육 정착</li> </ul>

상위 영역	하위 영역	세부 정책추진과제
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미디어교육과 평생교육 시스템의 연계</li> <li>· 청소년 눈높이에 맞는 교재 개발 및 보급</li> <li>· 디지털매체를 활용한 상호작용적 미디어교육 실시</li> </ul>
	홍보	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 유해매체물 차단 소프트웨어 인지율 제고 및 설치·홍보</li> <li>· 디지털 유해매체환경 홍보물 제작 시 청소년 감성마케팅 활용</li> <li>· 유해매체물 차단 소프트웨어 이용관련 학부모 홍보</li> <li>· 아이폰, 트위터, 페이스북 등 신매체 활용을 통한 홍보시스템 구축</li> <li>· 디지털 유해매체물에 대한 공익광고 캠페인 강화</li> <li>· 디지털 유해매체물 신고문화 정착을 위한 홍보</li> <li>· 디지털매체 사업자의 기기 판매 시 유해성 홍보 의무화</li> <li>· 지속적인 클린인터넷 캠페인 전개</li> </ul>
보호 정책	이용자 보호	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임중독 예방을 위한 섯다운제의 도입</li> <li>· 게임중독 예방을 위한 피로도 시스템 도입</li> <li>· 청소년이용자 개인정보 보호 강화</li> <li>· 디지털매체물의 청소년미디어 보호 담당관제 설립 및 강화</li> <li>· 청소년보호 우수기업에 청소년 친환경그린기업 인증제도 도입</li> <li>· 스마트폰 청소년 유해정보차단 프로그램 설치 의무화</li> <li>· 포털 초기화면에 청소년 유해정보 신고창 표시 의무화</li> <li>· 자율정화 포인트제 도입을 통한 콘텐츠 제공업체 포상제도 도입</li> <li>· 디지털 유해매체물 피해청소년 전문 상담 및 치료 시설 지정·지원</li> <li>· 콘텐츠 이용 내역 친권자 고지 의무화</li> <li>· 디지털 유익매체를 위한 관련 기업들의 환경조성 및 기금출연</li> <li>· 유해콘텐츠에 대한 사업자 자율규제 강화</li> <li>· 청소년보호책임자 제도의 디지털매체 기업전반에 확대 적용</li> </ul>
	기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 공인인증서, 친권자 연령 확인 절차 등 실효적 성인인증방법 개발</li> <li>· 유해매체물 블랙리스트 DB구축 및 활용</li> <li>· 웹하드 및 P2P사업자의 유해매체물 유통차단 프로그램 탑재 법적 의무화</li> <li>· 유해매체물 차단SW 기술개발 촉진 및 제품 판매 시장 환경조성</li> <li>· 유해매체물 필터링 관련 규제법 및 집행 강화</li> <li>· 청소년 도메인 네임 규정의 신설</li> <li>· 주민등록번호 생성기 차단</li> </ul>
차별 정책	감시 및 단속	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기업의 사이버윤리지수 평가 및 공개</li> <li>· 상시적 시민자율감시 시스템 구축</li> <li>· 디지털 유해매체물 관리 감시 센터 운영</li> <li>· 유해매체물 심의기준 범주화</li> <li>· 디지털 유해매체물 신고 포상제도 도입</li> </ul>

상위 영역	하위 영역	세부 정책추진과제
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 디지털매체의 내용등급제 정비</li> <li>· 사이버 수사대 인력 확충 및 지원 강화</li> <li>· 유해매체물 및 유통관리에 대한 심의기구 통합 운영</li> <li>· 청소년 접속자 대비 일정 규모의 자체 모니터링팀 운영 제도 도입</li> </ul>
	공급자 처벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 민.형사상 처벌 강화</li> <li>· 디지털 유해매체물 반복 유포 시 가중처벌제도 도입</li> <li>· 포털사이트 운영제한 및 폐지</li> <li>· 신 디지털매체에 대한 유해매체 법제도 도입</li> <li>· 디지털 유해매체환경 운영 포털사업자의 개인신상 정보 공개</li> <li>· 디지털 유해매체물 유포자에 대한 사회봉사 및 의무교육 실시</li> <li>· 법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 벌금 강화</li> <li>· 청소년 정보제공자 부모에 대한 귀책사유 부여</li> </ul>

## 2. 정책 제언

문화기술적 연구, 델파이 조사 및 국내외 정책사례에 대한 연구결과를 바탕으로 디지털 유해매체환경에서 청소년 보호 및 지원, 역량강화를 위한 예방정책(교육, 홍보), 보호정책(이용자보호, 기술), 처벌정책(감시 및 단속, 공급자처벌)에 대한 정책 제언을 살펴보면, 다음과 같다.

### 1) 예방정책

#### (1) 교육

##### ① 미디어교육의 정규교과 신설과 담당 교사 양성·배치

디지털미디어의 발전은 하루가 다르게 급성장하고 있고 이들 디지털매체의 이용은 청소년들에게 크게 확대되고 있는 반면에 각종 디지털 유해매체

물로부터 청소년들이 피해를 입지 않도록 하기 위한 조치는 거의 이루어지지 않고 있다.

이러한 점을 개선하기 위하여 유치원, 초, 중, 고, 대학교 등 각급 학교에서 디지털미디어의 역기능, 디지털 유해매체물 등의 내용과 문제점 등에 대한 윤리교육 실시를 의무화하여야 한다. 바람직한 것은 미디어교육을 별도의 교과과정에 편입하는 것이다. 미디어관련 특강을 실시하거나 윤리교육의 한 영역으로 편입시키는 것은 사안의 심각성에 비추어볼 때 근본적이고 실질적인 대안으로 작용하기 어렵다. 전자는 일시적인 자극에 불과하며 후자는 심층적인 교육이 어렵기 때문이다. 물론 별도의 미디어교육을 새로운 교과로 채택하는 것이 현실적 어려움을 지니고 있는 것이 사실이다. 하지만 이러한 구조적 문제는 학교책임자의 의지적 결단에 의해 해소될 수 있는 문제이다. 또한 미디어윤리교육 담당교사의 수급문제를 해결해야 한다. 이 문제는 장기적으로 미디어윤리학과를 대학에 신설하고 전문교사를 양산함으로써 해결될 수 있을 것이나 단기적으로는 기존의 윤리교사에 대한 재교육을 실시하는 것이 바람직할 것이다.

## ② 학령 전 아동을 둔 학부모 미디어교육 활성화

아동과 청소년들이나 심지어 학부모들도 날로 새롭게 발전하는 디지털 미디어에 대한 이해가 부족한 편이다. 학부모들을 대상으로 이들이 유해매체가 아동과 청소년들에게 끼치는 장·단기적 악영향을 잘 인식할 수 있도록 교육하는 것이 필요하다. 부정적인 영향에 대한 이해 없이는 유해매체를 근절하려는 정부의 정책을 적극적으로 지지하지 않을 것이다. 따라서 국민들의 공감대 형성과 적극적 정책 지원을 이끌어내기 위해서는 이들을 이해시키는 것이 첫 단계 일이다.

특히 아동의 사회성과 인격발달은 사실 출산 후 학교입학 전까지의 기간에, 특히 3~6세 사이에 이루어진다. 따라서 이 시기에 미디어교육이 이루어져야 하며 그런 관점에서 부모교육이 필요하다. 이를 위해서 일 년에 최소한 두 번 정도는 부모초청강연을 실시하는 것이 필요하며 특히 아버지의

역할이 중요하므로 부모가 모두 참여할 수 있도록 퇴근 시간 후 부모초청 강연을 들을 수 있도록 시간조정 등 구체적 실현의지가 필요하다. 학부모들이 새로운 디지털미디어의 사회문화적 의미와 파급효과에 대한 이해를 돕기 위해서 민간단체들이나 전문가들이 지역단위 문화예술회관, 주민센터 교양강좌, 직장단위교육, 공무원 대상 교육 프로그램의 일부로 부모 교육을 시행하는 것이 도움이 될 것이다.

### ③ 창의적 체험활동 내의 미디어교육 연계

심층면접 조사 결과 학교에서 실시중인 미디어 교육에 대한 만족여부에 있어서는 “만족하지 않는다”가 12명(40%), “관심없음”이 6명(20%), “만족함”이 1명(3%)이었으며 무응답은 11명(37%)이었다.

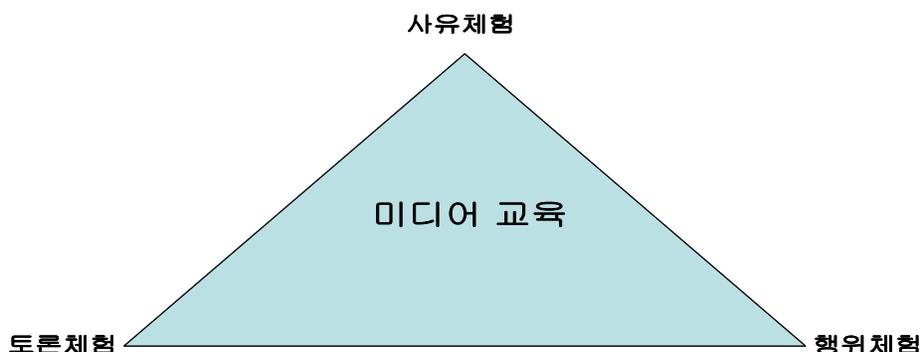
청소년을 위해 필요한 미디어교육 방안은 무엇이라고 생각하는지에 대한 질문에 “다양한 매체 및 프로그램 활용”이라는 응답은 7명(23%), “1:1 교육을 통한 미디어 교육”은 5명(17%), “미디어 교육시간 증대”는 4명(13%), “적극적인 참여교육”은 2명(7%)이었다. 이 외에 기타의견 10명(33%)과 “없음” 1명 “무응답 1명(3%)이 있었다. 위 결과에서 나타나듯이 현재 학교에서 실시하고 있는 미디어교육이 전교생 단위의 방송을 통한 대단위 교육으로 이루어져 있어 미디어교육에 불만족하고 있다. 미디어 교육 교재보다 선행되어야 할 것은 미디어와 미디어의 내용물에 관련한 열린 교육이다.

지금까지 시행된 교육정책의 문제는 현상적인 정책변화에만 주목하였지 학생들의 의식변화에 주목하지 않았기 때문에 자발성을 유도하기 어려운 점이 있었다. 아래 도식에서 보는 것처럼 청소년의 전인격적 교육이 이루어지기 위해서는 인간이 생각하고 말하고 행동하는 존재라는 삼위일체의 성격을 이해하는 것이 필요하다. 즉 1) 생각을 위한 사유체험, 2) 말하기를 위한 토론체험 그리고 마지막으로 3) 실천을 위한 행위체험이 필요한 것이다. 그런데 기존의 교육정책은 실천을 위한 행위체험에만 집중해있었기 때문에 학생들의 적극적 참여의식을 유도할 수 없었던 것이다. 청소년

의 자발적 의사가 없다면 사실 정책자체는 무용지물이 될 가능성이 높다.

결국 다양한 정책이 지속적으로 시행됨에도 불구하고 근본적인 변화가 일어나지 않은 것이다. 열린 교육의 필요성은 여기서 필연적으로 도출된다.

열린 교육은 닫힌 교육에 대립된다. 즉 단순히 교사가 일방적으로 미디어의 문제점에 대해 설명하고 학생은 수동적 입장에서 듣고 외우고 정리하는데 그치는 수직적 닫힌 구조가 아니라 학생과 교사가 함께 토론하고 문제점에 대해 논의하며 함께 분석하고 결론을 도출하는 수평적이며 열린 구조의 과정과 결과가 필요한 것이다. 닫힌 교육은 언제나 결과중심적이다. 즉 전달한 것을 학생이 얼마나 잘 이해하고 숙지하였는지만을 보는 것이다. 반면 열린 교육은 결과뿐만 아니라 교육의 과정 그리고 참여주체를 학생과 교사 모두 고려하는 전체적 성격을 지니고 있다.



[그림 VI-2] 미디어교육 방향

따라서 열린 교육은 학생들의 자발적 참여의식을 유도하고 흥미와 동기 부여를 주며 결과에 대한 순응도가 높을 수밖에 없다.

수평적 열린 교육을 위한 가장 바람직한 방안은 1) 생각을 위한 사유체험, 2) 말하기를 위한 토론체험을 위해 학교 내에서 독서토론과 사고력수업이 정규과정으로 도입되는 것이다. 형식적으로 일반정규과정에 도입되거나 창의적 체험활동의 한 과정으로 채택될 수 있을 것이다. 중요한 것은 미디어교육과 다양한 현실적 주제에 대한 사유와 토론이 이루어져야 함으

로 일주일에 최소 3시간 이상은 할애되어야 한다는 것이다.

구체적인 수업진행은 다음과 같이 이루어질 수 있다. 먼저 독서토론수업 내에서 학생들은 미디어관련 특정 독서를 선택하여 읽게 된다. 그리고 내용과 저자의 주장에 대한 이해와 그에 대한 자신의 주체적 사유를 연습한다. 그 후에 학생들은 토론을 통해 타인의 사고를 이해하고 더불어 비판적 사고를 함양하며 자신의 입장을 설득력 있게 설명하는 연습을 함과 동시에 상호 의견수렴을 통한 생산적 결과도출에 이를 수 있게 될 것이다.

이 외에 사고력수업의 경우는 게임중독이나 인터넷 악플과 같은 시사적인 주제를 선택하여 준비하고 다양한 형식으로 토론하게 함으로써 전반적인 사회현상에 대한 이해와 비판적 사고를 높이며 자율적 가치관을 형성하게 해준다. 특히 급변하는 디지털문화에 대하여 순기능과 역기능에 대한 분별력 향상에 크게 도움이 될 것이다. 결론적으로 열린교육과 미디어교육을 정합시키기 위해서 독서토론수업과 사고력수업 안으로 미디어교육이 수렴되어야 하는 것이다. 물론 전문 연수기관을 통해 학교 급별 1회, 총 3회 이상 관련 온라인 또는 오프라인 교육을 의무적으로 이수하게 할 수 있다. 그리고 이를 통해 봉사점수와 같은 형태의 윤리교육점수를 부여함으로써 교육 참여 동기를 유발하는 방법도 있다. 하지만 이 방안도 수직적 형태를 벗어나기 어렵다. 학생들이 윤리교육점수 때문에 간접적으로 유도되어 교육받는 것이기 때문이다. 따라서 교육의 형식은 학생들의 자발적 의식전환을 가져올 수 있는 방식으로 구성되어야 한다.

#### ④ 미디어교육과 평생교육시스템 연계

유비쿼터스(Ubiquitous)라는 말은 ‘어디에나 있는’의 의미를 지닌다. 중세시대에는 신에게 해당되는 단어가 이제 후기정보화사회에는 보이지 않아도 어디에나 있는 컴퓨터를 의미하게 되었다. 즉 인간중심사회에서 컴퓨터중심사회로 이행되며 인공지능에 의해 지배되는 사회가 도래하고 있는 것이다. 이런 관점에서 볼 때 현실공간보다 더 중요한 것이 사이버공간이다. 실제 사이버공간과 가상현실 및 인터넷은 모든 개인의 세부적 영역까

지 침투한 상태이며 삶의 모든 공간 안으로 침투하고 있다. 이러한 시대적 변화에 청소년들이 단지 향유와 쾌락만을 생각한다면 그들의 미래뿐만 아니라 인류의 미래 자체가 근본적 위기를 향해 가고 있다고 보아야 한다. 평생교육이 필요한 이유가 여기에 있다. 미디어교육과 평생시스템을 연결함으로써 미디어의 변화에 따르는 적응능력을 평생 유지할 수 있도록 해주어야 한다. 동시에 일반학교과정에서 누락된 부분을 보충할 수 있다. 인간의 삶은 이제 미디어와 분리되어 생각할 수 없기에 변화에 적응할 수 있는 근본적 교육구조가 체계화되어야 하는 것이다. 학령 전 부모들에 대한 자녀교육 강좌가 필요하다. 부모와 자녀를 위한 사이버윤리교육을 강화하는 것도 좋은 방안이다. 그러한 교육을 통해 인터넷, 게임 등 디지털콘텐츠 이용 시 사이버폭력이나 네티켓에 대해 배울 수 있을 것이기 때문이다. 이러한 목적을 위해서 전문 미디어교육단체의 지원을 받을 수도 있다. 하지만 공교육 내에서의 교육이 반드시 전제되어야 하는 것은 분명한 사실이다.

#### ⑤ 청소년 눈높이에 맞는 교재개발 및 보급

청소년들을 효율적으로 설득할 다양한 미디어 교육 콘텐츠 또는 교육 사이트 개발, 인터넷 접속 또는 CD보급 등 온·오프라인 연계 교육 구성으로 학교 현장에서 활용할 수 있는 교재개발 및 보급이 필요하다.

특히 청소년이 스스로 규범을 창안하는 참여형 교육, 가족단위의 참여형 매체교육 프로그램 개발 보급이 필요하다. 또한 YP(청소년스스로지킴이) 활동을 확대하여 초등 저학년 단계에서부터 미디어 대응능력, 조절능력을 키운 다음에 일정한 수용자주권 의식이 형성된 이후에 매체활용을 할 수 있도록 한다. 새로운 디지털매체에 대응하기 위해 새 디지털매체의 특성과 문제점 그리고 해결방안 등이 소개된 교재개발이 시급하다.

### (2) 홍보

#### ① 유해매체물 차단 소프트웨어 인지율 제고 및 설치·홍보

전자우편으로 발송되는 음란성 스팸메일을 차단하기 위하여 방송통신심의위원회에서 개발한 무료 소프트웨어인 ‘스팸체커’와 이를 아우르는 인터넷상의 유해한 정보로부터 청소년을 보호하고 학부모들이 자발적으로 필터링 할 수 있는 ‘청소년 유해정보 필터링 소프트웨어’ 보급을 위해 방송통신심의위원회와 교육과학기술부, 시도 교육청이 공동으로 시행중인 ‘그린-i 캠페인’ 까지 많은 정보를 제공하고 있는데 이에 대한 홍보가 제대로 되지 않아 공익광고 및 가정통신문 등을 활용하여 인지율을 제고하고 지하철 등 공공시설에 설치·홍보할 필요가 있다.

### ② 디지털 유해매체환경 홍보물 제작 시 청소년 감성마케팅 활용

디지털 영상세대의 특징인 감성을 자극할 수 있는 홍보물 제작이 필요하다. 지식전달의 홍보물이 아니라 청소년들의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 주제와 캐릭터를 개발하고 매체도 TV뿐만 아니라 휴대전화나 스마트폰, 인터넷 포털 배너 등 다양한 매체에 홍보할 수 있는 홍보물 제작이 필요하다, 특히 청소년들은 자신이 자주 사용하는 휴대전화나 스마트폰에서 홍보물을 보고 상호작용할 수 있는 장이 마련될 때 교육과 홍보효과는 더욱 크다고 할 수 있다.

### ③ 유해매체물 차단 및 건전한 인터넷사용방법에 대한 학부모 홍보 강화

청소년에게 건전하고 유익한 사이트를 발굴·소개하고 정보제공자들의 우수 콘텐츠 개발을 장려하기 위해 시행한 ‘청소년권장사이트’와 정보제공자가 객관적 등급기준에 따라 자신이 제공하는 정보에 자율적으로 등급을 표시하면 학부모, 교사 등 정보이용자가 내용선별 소프트웨어를 이용하여 자신의 수준에 맞는 정보를 선택할 수 있는 ‘인터넷내용등급서비스’, ‘청소년 유해정보 필터링 소프트웨어(그린-iNet 2.0)’, 디지털 매체의 양면성과 매체가 청소년에게 미치는 영향 등 이에 대한 부모교육지침서를 개발하여 학교나 지역단위 문화예술회관, 주민센터, 시민단체 등에서 학부

모 교육 및 홍보를 강화하여 자녀들이 건전하게 인터넷을 사용할 수 있도록 지도할 수 있도록 지원하는 제도가 필요하다.

앞의 일본 사례처럼 가정의 인터넷 사용규칙 만들기 등 가정활동 지원이 필요하다. 즉 보호자를 대상으로 청소년의 인터넷 적절 이용에 관한 계몽 강좌를 민관이 연계하여 실시하고, 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 휴대전화 이용규칙 만들기, 인터넷 분쟁 및 범죄 방지와 관련된 홍보자료를 제공하고 인터넷에 관한 교양 육성을 위한 보호자용 교재를 제공하여 가정활동을 지원할 필요가 있다.

또한 청소년의 발달단계에 따른 보호자의 관리(parental control) 지원이 필요하다. 청소년의 접속이력 체크기능과 기능을 한정시킬 수 있는 휴대전화 등 보호자가 청소년의 인터넷 이용을 파악하고 발달단계에 따라 인터넷 이용을 관리할 수 있는 방법에 대해 주지시키고 계몽할 필요가 있다.

#### ④ 신종매체를 활용한 디지털 유해매체물에 대한 교육 및 공익광고 캠페인 강화

교육과 함께 꼭 필요한 것이 디지털 유해매체환경에 대한 대국민 인식제고를 위한 홍보활동이다. 이를 위해서는 홍보대상의 특성을 파악하고 이에 맞게 메시지를 구성하고 지상파, 종합유선방송, 인터넷, 모바일, 잡지 등 매체별 특성별 홍보를 실시할 필요가 있다. 특히 아이폰, 트위터, 페이스북 등 신종매체를 활용하여 청소년 유해매체물 신고방법, 인터넷 자녀지도 가이드라인 지침, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 설치 및 관리 등에 관한 내용을 제작하여 홍보하는 시스템 구축이 필요하다.

이들 매체들을 활용하여 공익광고 및 공공 캠페인을 지속적으로 시행하여 디지털 유해매체환경에 대하여 잘 알지 못하고 있는 학부모 및 일반 국민들의 인식을 크게 전환시키기 위한 노력을 강화해야 한다.

이를 위해 일본의 사례를 참고할 필요가 있다. 일본에서는 생활 안심프로젝트의 일환으로 시작한 「청소년을 유해환경으로부터 지키기 위한 국민운동」에서 사이버 시큐리티 칼리지, 인터넷 안전교실, e-Net Caravan,

필터링 보급계몽 세미나를 실시하였다.

경제산업성은 경찰청 및 도도부현 경찰과 협력하여 일본 네트워크 시큐리티 협회 등과 함께 실시하고 있는 인터넷 안전교실을 2007년도에 130회 개최하고 향후 경찰청 및 문부과학성과 연계하여 인터넷 안전교실을 전국에서 개최하여 일반이용자의 정보 시큐리티 기초지식을 보급하고 안전·안심 인터넷 이용에 관한 종합적인 계몽 캠페인을 실시하였다.

총무성은 문부과학성 및 통신관계단체와 연계하여 청소년의 인터넷 안전·안심활용을 위한 보호자와 교직원 계몽활동인 e-Net Caravan을 실시하고 있다. 그리고 문부과학성은 「아동을 지키고 키우는 체제 구축을 위한 유식자회의」를 개최하여 인터넷에서의 폭력 방지를 위한 효과적인 정책에 대해 검토하였으며, 검토 결과를 「인터넷 폭력으로부터 아동을 지키기 위해: 개선하자! 휴대전화의 인터넷 방법을」을 발간하였다. 향후에도 인터넷 폭력의 대응매뉴얼 사례집을 제작·발간하여 배포할 예정이다.

## 2) 보호정책

### (1) 이용자보호

#### ① 청소년에 대한 인터넷게임 이용시간 규제와 피로도 시스템 도입

인터넷게임은 오락적 요소를 기본으로 하지만 스트레스 해소 등 장점이 없는 것은 아니다. 다만 인터넷게임에 중독되기가 쉬워 이로 인한 청소년들의 정신적 손상은 청소년들에게 크게 유해한 것이라 하겠다. 특히 모바일 스마트폰의 이용증대로 게임중독현상은 더욱 심화될 가능성이 있다.

우리 청소년들이 인터넷게임중독에 빠지지 않도록 정부차원에서 이를 적극 개입하여 중독방지정책을 취함으로써 청소년의 건강하고 정상적인 성장을 도모해야 할 것이다.

자율과 규제는 시장자본주의를 비롯한 민주사회의 전 영역에서 논란이 되고 있는 문제이다. 철학자 아도르노(Th. Adorno)와 겔렌(A. Gehlen)과

의 논쟁에서 드러나듯 인간은 이성적존재이며 자율적 존재이다. 이상적 차원에서 인간은 스스로의 이성을 사용하여 건강한 사회를 건설할 수 있다. 하지만 인간은 이성의 자율성이 제한된 존재이다. 본능과 충동에 대한 욕구에 의해 자율적 통제를 상실할 수 있는 존재인 것이다. 따라서 특히 청소년기에 성인도 어려운 자율을 말한다는 것은 시기상조일뿐더러 근본적으로 위험하다. 더욱이 2009년 기준 행정안전부 자료에 의하면 우리나라 청소년의 14%에 해당하는 100만명 정도의 청소년 중독자가 있다는 사실은 경험적으로 청소년의 자율에 대한 신뢰가 허구인 것을 증명해준다. 규제는 따라서 자율이 불가능한 곳에서 반드시 필요하다. 그리고 현재 대한민국의 게임중독현상은 규제의 필요성을 그 어느 때보다도 절실히 요구되고 있다.

따라서 적절한 인터넷게임제공 및 부모의 지도강화 지원방안 도입이 필요하다.

먼저 부분적으로 실시되고 있는 ‘게임 피로도 시스템’의 강화가 요구된다. 피로도 시스템은 일정시간이 경과하면 게임아이템을 획득하는 속도를 낮추는 등 게임 이용자의 장시간 게임이용을 방지하는 효과를 가진 게임시스템 내 특수 프로그램이다. 이 시스템은 게임업체의 자율적 정화라는 점에서 의미가 크다. 이미 넥슨은 던전앤파이터·마비노기 영웅전·드래곤네스트 등 3종의 MMORPG게임에, NHN 한게임은 기능성 게임 ‘한자마루’와 소셜네트워크게임(SNG) ‘내맘대로 지구별’에, 그리고 MMORPG ‘C9’에는 피로도 시스템의 일종인 스테미너 시스템을 각각 적용하고 있다. 하지만 다중접속역할수행게임(MMORPG)에 주로 피로도시스템이 적용되고 있기 때문에 게임장르 전체로의 확대가 필요하다. 보다 근본적인 문제는 피로도 시스템을 도입해도 얼마든지 피해갈 수 있는 방법이 있어 게임 과몰입을 해결하는데 별다른 효과가 없을 것이라는 점이다. 먼저 피로도 시스템은 주로 캐릭터별로 적용된다. 따라서 하나의 계정으로 여러 개의 캐릭터를 만들 수 있기 때문에 같은 게임을 하루 종일 이용하는데 큰 문제가 없다. 설사 전체 계정을 묶어 피로도를 적용한다고 해도 계정을 여러 개 만들면 된다. 실제 현재 대부분의 게임 포털은 한 개의 주민등록번호로 3개까지 계정을 만들도록 허용하고 있다. 혹시 주민등록번호로 묶어

도 역시 도용하면 그만이다. 나아가 피로도 시스템은 게임 과몰입 방지 목적외에 콘텐츠 소모 방지의 목적도 있다. 결국 피로도시스템이 적용된 유저의 경우 일정시간 내 모든 게임에 시스템을 적용하지 않으면 효과가 미비하다는 결론이다. 그리고 이런 원천봉쇄형 피로도시스템 도입을 게임업체가 수용하기는 어려울 것이므로 이 시스템은 보완책의 기능만 행사할 수 있을 뿐이다.

‘게임이용한도관리 시스템’도 중요한 방안이다. 즉, 부모와 자녀의 합의하에 심야시간을 제외한 하루에 이용할 수 있는 특정량의 게임이용시간을 정해 게임사에 통보하면, 게임사에서는 그 이용청소년에 대해서는 게임총량 시스템을 적용하여 정해진 시간을 넘어 이용하지 않도록 통제하는 것이다.

또한 이러한 게임이용을 공급단계에서 직접통제하지 않고 그 이용량(시간, 비용 등)에 대한 정보를 보호자에게 제공·관리토록 함으로써 실질적인 통제의 권한을 보호자에게 부여하는 방안도 고려할 수 있다. 확인된 보호자의 요청 시 자녀의 일별, 주별, 월별 게임이용량과 지불내역 등의 정보를 주기적으로 제공함으로써 자녀에 대한 적절한 지도가 이루어질 수 있도록 하는 것이다. 이 밖에 게임제공 시 연령에 맞는 게임이용을 권장하고 게임 중독을 경고하는 문구의 게시는, 게임이용자에게 경각심을 불러일으킴으로써 온라인게임중독을 예방할 수 있는 가장 기본적인 사항이다. 통일된 문구와 게시방법 등을 마련하여 모든 온라인 게임물에 게시를 의무화해야 한다. 덧붙여 등급부여 전 시험용 게임물의 청소년대상 제공을 금지해야 할 것이다.

무엇보다 중요한 단기적 방안은 ‘심야시간 게임제공 제한 시스템’, 소위 직접 섷다운제로 불리는 ‘심야시간 섷다운’이다. 이 제도는 자정 이후 심야시간대에 청소년이 온라인게임에 접속할 수 없도록 하는 조치로서 청소년의 수면권과 학습권을 보호하기 위한 정부의 직접적 규제에 해당한다. 최근 법사위에 계류 중이던 청소년보호법 개정안이 여성가족부와 문화체육관광부의 합의를 통해 수정된 주요내용을 살펴보면 다음과 같다.

<청소년보호법 수정안 주요내용>

- 자정부터 새벽 6시까지 만 16세미만 청소년의 게임접속금지를 위한  
셋 다운제 도입
- 만 16세 - 18세의 청소년의 경우 본인이나 친권자 요청에 의해 인터넷게  
임 사용을 제한하는 선택적 셋 다운제 도입
- 셋 다운제는 심의등급과 관련 없이 모든 온라인 게임에 의무적으로 적용  
(모바일게임과 비디오게임도 규제 대상)
- 셋 다운제 위반시 2년이하의 징역이나 1천만원이하의 벌금
- 청소년이 인터넷게임 회원 가입 시 친권자 동의
- 인터넷게임중독 경고 문구 게시 의무
- 청소년이 이용하는 게임특성, 등급의 친권자 고지
- 중독 피해청소년 대상 예방·상담·치료·재활 서비스 지원

셋다운제도입에 대해 게임업체는 강력히 반발하고 있다. 무엇보다 청소년의 자유와 행복추구권, 즉 향유권을 침해하며 수출산업으로서 게임산업을 위축시킬 우려가 있다는 것이다. 무엇보다 게임자체를 부정적으로 보는 왜곡된 시각이 내재되어 있다고 주장한다.

청소년의 자유는 자율이 가능할 때 부여할 수 있는 것이다. 자유에는 반드시 책임이 따르므로 스스로 규제할 수 있을 때에만 자유는 허용될 수 있는 것이다. 이성을 지닌 성인에게 교통법규를 통해 규제하는 것은 개인의 자유와 행복추구권을 제한하기 위한 것이 아니라 사회적 관계 내에서 최대한 개인의 자유와 행복추구권을 상호보장하기 위한 적절한 조치이다. 중독자들로 인해 문제없이 게임을 즐기는 일반청소년들이 손해를 본다고 하지만 그것은 교통법규가 법 없이도 규범을 준수할 수 있는 모범운전사에게도 적용되는 것과 마찬가지로 법은 비정상적 존재에게 일방적으로 적용하는 것이 아니라 비정상적 존재를 구분해내기 위해서 존재하는 것이기 때문이다. 교통법규가 불필요한 모범운전사에게도 법규가 적용되는 것은 다른 불법운전자들로부터의 피해를 막기 위한 예방적제도도 되기 때문이다. 100만명의 중독자들로 인해 발생할 수 있는 모든 종류의 반사회적 범죄와 그

로 인해 발생하는 사회적 대인 및 대물피해를 고려하면 아직 자율이 불가능한 청소년들에게 규제법을 적용하는 것은 필연적 결과일 뿐이다.

게임산업의 미래지향성과 수출산업으로서의 역할을 고려하면 규제가 장애가 될까? 오히려 규제는 게임산업의 미래를 위해서도 필요하다. 먼저 국내 소비자층인 100만명 청소년의 가족을 고려해보자. 중독은 온라인게임이 지니고 있는 폭력성, 선정성, 사행성 그리고 가상공간처럼 느끼지 않게 만드는 현실화장치로 인해 발생한다. 이러한 사실은 중독자 가족들뿐만 아니라 일반 부모들에게도 자녀보호의 측면에서 게임업에 대한 부정적 시선으로 이어질 수밖에 없다. 나아가 자극성있는 국내게임물은 서유럽 등 선진국의 심의등급을 통과하지 못하며 실제 수출할 때 내용이나 표현을 수정하는 것이 일반적인 현상이다. 이미 2007년 11월 18일자 뉴욕타임즈는 “한국에서의 온라인 게임중독이 심각한 문제로 대두되고 있다”고 보도함으로써 한국은 게임중독의 종주국이라는 이미지를 얻게 되었다. 이러한 사실은 게임업체의 장기적 성장가능성이 가족친화적이고 사회융화적인 게임물을 생산할 수 있는가 여부에 달려있음을 의미한다. 다시 말해 게임업체의 이익을 위해 소비자의 안위를 고려하지 않는 것은 현재 세계적 추세인 사회적 기업에 역행하는 행위라는 것이며 이는 결국 게임업체의 장기적 성장가능성에 결정적 장애물이 되리라는 것이다.

마지막으로 섯다운제는 게임을 반대하는 것이 아니다. 섯다운제는 오히려 건전한 게임물을 장려하고 그러한 방향으로 게임산업이 진행될 것을 촉구하는 제도이다. 다시 말해 이 제도는 한시적인 제도이며 단기적인 촉매제로서의 작용을 할 것이라는 것이다. 섯다운제는 불건전한 게임물이 제한되고 게임산업의 자발적 규제가 실질적으로 이루어지며 청소년층과 부모들의 의식이 전환되어질 때까지만 유효한 한시적 제도임을 인식하는 것이 중요하다.

혹자는 섯다운제의 실효성에 의문을 제기한다. 하지만 시도도 해보지 않고 실효성이 없다고 하는 것은 시도하기 싫다는 주장과 다를 바가 없다. 출발하지 않는다면 어떻게 길이 잘못되었음을 깨달을 수 있단 말인가! 더욱이 이 제도에 대한 논의는 제로선상에서 출발한 것이 아니다. 이미 여성

가족부 등 청소년보호를 생각하는 정부나 시민단체들은 게임업체의 자율적 정화를 믿고 오래 기다려온 상태이다. 최영희의원에 의하면 2010년을 기점으로 자율규제가 시작된지 이미 5년이 지났다. 다시말해 섯다운제도는 게임업체의 자율적 정화노력이 실패한 시점에 발효된 긴급수혈책이라는 것이다. 따라서 다른 대안이 없는 상태에서 실패한 자율적 정화를 계속하자는 주장은 년센스에 불과하며 새로운 시도를 해야 하는 것은 당연한 논리인 것이다. 나아가 장기적으로 다른 제도들과 함께 총체적 접근이 이루어질 때 문제의 근본적 해소가 가능할 것이다.

## ② 청소년이용자 개인정보 보호 강화

각종 인터넷사이트에 활발히 가입하여 활동하는 가장 많은 연령대는 역시 청소년들일 것이다. 가입 시에 입력해야 할 주민등록번호 등 개인정보 유출을 막기 위한 보다 효과적인 방안으로 주민등록번호의 남용을 방지해야 할 것인바, 현재 자율적으로 이용할 수 있도록 도입되어 있는 I-PIN제도 즉, 인터넷 개인 식별번호의 이용을 의무화함으로써 주민등록번호의 중요성을 제대로 인식하지 못하는 청소년들의 개인정보보호에 크게 기여할 수 있을 것이다.

이와 더불어 명예훼손 피해를 입은 청소년이 상담하기 쉽도록 전용상담 전화의 상담 접수, 초중학생에 대한 상담용 편지지 겸 봉투의 배포, 청소년과 보호자에게 인권옹호의 관점에서 인터넷의 적정 이용에 관한 계몽활동을 추진할 필요가 있다. 명예훼손, 프라이버시 침해 정보에 관한 상담에 대해서는 프로바이더에 대한 발신자 정보의 개시 청구와 당해 정보의 삭제의뢰 방법에 대해 조언하고, 필요에 따라 프로바이더 등에 대해 당해 정보의 삭제를 요청하는 활동을 추진할 필요가 있다.

## ③ 디지털 매체물의 청소년미디어 보호 담당관제 설립 및 강화

독일의 경우 이미 2003년부터 ‘규제된 자율규제(selbstregulierte Selbstregulierung)’

가 최초로 FSF(die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen: 자율통제 TV)기관이 독일의 ‘청소년매체보호위원회(KJM)’로 인허를 얻어 운영되고 있다.

사실상 디지털 매체환경은 그 범주가 인터넷 가상공간에까지 미쳐 정부가 모든 환경을 규제한다는 것이 비용적으로, 기술적으로, 법제도적으로 한계를 가질 수 있으므로 결국은 자율규제 쪽으로 유도하고 자율규제를 관리, 감독하는 ‘규제된 자율규제’ 즉 공동규제 쪽으로 정책의 방향을 구성할 필요가 있다. 방송사와 포털의 자율규제를 규제할 수 있는 법 제도의 개정 및 명시가 필요하다. 독일의 청소년 보호 담당관제를 참고하여 우리나라에 도입할 필요가 있다. 현재 국내에는 인터넷 포털업체에는 의무적으로 실시하고 있지만 이를 방송 및 여타 매체분야에도 확대시킬 필요가 있다.

디지털 유해매체물의 전파가 급격하게 이루어지는 특성을 고려할 때, 개별 인터넷서비스사업자들간의 정보교류 및 주무부처와의 민관 핫라인을 통해 통합적인 유해매체물 대응체계를 마련하는 정책공조가 중요하다.

특히 독일의 청소년미디어 담당관제를 참고하여 청소년 디지털미디어환경의 전반을 담당하는 전문기관이 필요하다. 국가의 권한을 위임받는 ‘청소년디지털미디어위원회(가칭)’를 설립하거나 현존 방송통신심의위원회의 기능을 보완 강화하고, 이 기구를 통해 방송사와 포털 청소년보호활동을 위한 협약을 체결하고, 방송사와 포털의 건전한 청소년프로그램 개발과 유해 프로그램 차단노력을 권장하는 등의 활동을 정기적으로 종합평가하는 방안도 도입해볼 만하다.

#### ④ 청소년보호 우수매체기업에 청소년친환경그린기업 인증제도 도입

청소년보호책임자 중심으로 자율적 규제활동을 수행토록 하고, 우수한 활동 기업에 대해서는 다양한 인센티브를 제공하는 방안이 필요하다. 자율규제를 안정적으로 실시하는 업체에 한해 청소년친환경그린기업 인증제를 주고, 건전한 포털순위를 매겨 발표하는 것도 필요하다. 또한 유해매체형 포털의 경우도 마찬가지로 공개함으로써 실질적인 소비자의 회피가 발생하도록 유도하는 규정 제정이 필요하다. 그리고 인증 받은 기업에 대해서도

정기적이고 지속적으로 평가할 필요가 있다.

### ⑤ 스마트폰 청소년 유해정보차단 프로그램 설치 의무화

휴대전화, 스마트폰 등 청소년 유해정보차단 프로그램 설치 의무화가 필요하다. 일본의 <청소년이 안전하게 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률> 사례를 참고할 필요가 있다. 휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자는 휴대전화 인터넷 접속서비스 제공 계약의 상대방이나 단말기 사용자가 청소년인 경우에는 청소년 유해정보 필터링 서비스 이용을 조건부로 하여 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하여야 한다(제17조). 다만, 청소년의 보호자가 필터링 서비스를 이용하지 않겠다고 하는 경우에는 예외로 한다. 휴대전화기를 제외한 인터넷 접속기기 제조사업자는 필터링 소프트웨어 또는 필터링 서비스의 이용을 쉽게 하는 조치를 한 후에 기기를 판매하여야 한다(제19조).

#### <청소년이 안전하게 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률>

제17조[휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자의 청소년유해정보 필터링서비스의 제공의무] ① 휴대전화 인터넷 접속서비스 사업자는 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하는 계약의 상대방 또는 휴대전화 단말기 사용자가 청소년인 경우에는 청소년 유해정보 필터링 서비스 이용을 조건으로 하여 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하여야 한다. 다만, 그 청소년의 보호자가 청소년 유해정보 필터링 서비스를 이용하지 않는 취지의 신청을 한 경우에는 그러하지 아니하다.

② 휴대전화 단말기를 보호하는 청소년에게 사용하게 하기 위해 휴대전화 인터넷 접속서비스의 제공을 받는 계약을 체결하고자 하는 보호자는 당해 계약을 체결함에 있어 휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자에 대하여 그 취지를 신청하여야 한다.

제19조[인터넷과 접속하는 기능을 가진 기기의 제조사업자의 의무] 인터넷과 접속하는 기능을 가진 기기로서 청소년에 의해 사용되는 것(휴대전화 단말기를 제외한다)을 제조하는 사업자는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 설치하는 것 기타 방법으로 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스의 이용을 용이하게 하는 조치를 강구한 후 당해 기기를 판매하여야 한다. 다만, 청소년에 의한 청소년 유해정보의 열람에 미치는 영향이 경미한 경우로서 시행령에서 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

청소년이 사용하는 휴대전화 등에서 불법유해사이트에 접속할 수 없도록 하는 필터링은 청소년 범죄피해방지에 효과적이다. 또한 해외 사업자가 운영하는 사이트의 청소년에 의한 이용방지에도 필터링은 효과적이다. 이에 법률로 휴대전화 사업자에 의한 판매계약이나 기종을 변경할 때에 필터링 서비스의 고지 권장을 피하여 필터링 이용의 활성화를 피할 필요가 있다. 현재 정보통신망법에는 정보통신망을 통한 유해정보 차단을 위한 소프트웨어의 개발 및 보급은 의무화되어 있으나, 휴대전화에 대해서는 규정하고 있지 않다. 이에 휴대전화, 스마트폰 등에 추가할 필요가 있다(성윤숙·박병식, 2009).

<정보통신망 이용촉진 및 이용자 보호에 관한 법률 개정안>

제41조 (청소년 보호를 위한 시책의 마련 등) ① 방송통신위원회는 정보통신망 및 무선전화를 통하여 유통되는 음란·폭력정보 등 청소년에게 해로운 정보(이하 "청소년유해정보"라 한다)로부터 청소년을 보호하기 위하여 다음 각 호의 시책을 마련하여야 한다.

1. 내용 선별 소프트웨어의 개발 및 보급
2. 청소년 보호를 위한 기술의 개발 및 보급
3. 청소년 보호를 위한 교육 및 홍보
4. 그 밖에 청소년 보호를 위하여 대통령령으로 정하는 사항

⑥ 유해매체물 차단 소프트웨어 설치 의무화

지난 2008년 대구 초등학교 학생들의 성폭력사건을 보면 당시 학생들은 인터넷성인물을 시청한 후 그 내용을 흉내 내본 것이라는 진술을 수사관들에게 했다고 보도된 바 있다.

이러한 부작용은 학교 내 컴퓨터시설에 유해물 차단소프트웨어를 장착함으로써 이러한 부작용을 일정부분 제거할 수 있을 것이다. 이러한 소프트웨어는 이미 다양한 종류가 개발되어 보급되고 있으나 이를 의무화함으로

써 효과를 제고할 수 있을 것이다.

앞의 영국사례를 참조하면 바이런 박사가 영국정부의 의뢰를 받아 조사한 후 제시한 권고사항도 우리에게 시사하는 점이 매우 크다. 이러한 권고사항들은 대부분 영국정부에 의해 실제화되고 있다. 바이런박사가 제시한 부분 중 우리가 고려해볼 수 있는 중요한 부분은 가정용으로 판매되는 모든 컴퓨터에 부모가 통제할 수 있는 필터링 소프트웨어의 의무 장착 출고이다. 바이런 박사는 부모의 중심적 역할에 주목하면서 이러한 권고사항이 제시하고 있다. 즉, 부모가 불법·유해 콘텐츠에 대한 자녀의 접근을 차단하는데 가장 중심적 역할을 할 수 있다는 것이다. 이러한 기술적 제어장치들을 적절하게 사용할 수 있는가가 관건이라는 것이다. 부모들이 운영할 수 있는 기술적 제어장치가 필요하며, 이에 대한 부모의 교육도 함께 진행될 필요가 있다는 것이다.

#### ⑦ 포털 초기화면에 청소년 유해정보 신고창 표시 제도화

심층면접조사에서 인터넷상 유해 콘텐츠를 신고한 경험이 있는지에 대한 질문에서 조사된 30명 중 28명(93%)이 “유해 콘텐츠 신고 경험 없음”이라고 응답하였으며 그 이유로는 “신고방법을 모르기 때문(7명, 25%)”, “신고의 필요성을 느끼지 못하기 때문(6명, 21%)”, “귀찮아서(5명, 18%)”, “기타(10명, 36%)”의 의견이 있었다. 그 외 2명(7%)은 “신고 경험 없음”이라고 답했다.

포털 초기화면에 청소년 유해정보 신고창 표시를 제도화하고 유해정보 신고방법을 자세하게 안내하여 신고의 편리성을 도모함으로써 그 효과를 증대시킬 필요가 있다.

#### ⑧ 유해콘텐츠에 대한 사업자 자율규제 강화

디지털 매체환경에서 범람하는 불법·유해 정보와 콘텐츠에 대해 강제적인 규제를 통한 정부 개입과 이에 수동적으로 움직이는 매체서비스사업자

의 대응만으로 해결하는 데는 한계가 있다. 정부와 기업 그리고 수용자들이 하나의 축이 되어 상호 공존하면서 청소년 보호체계를 구축해 나갈 때 이상적인 청소년보호 문화를 만들 수 있을 것이다. 그 중심에는 수용자가 있으며, 수용자중심의 대응체제를 만드는 것이 가장 중요하다. 이를 위해서는 각 기업이 수용자와 사회를 위한 제도개선에 나서야 한다. 이러한 모델을 만드는데 적용할 수 있는 해외사례는 바로 유럽공동체의 ‘Safer Internet Programme’ 이 지원하는 휴대전화 사업자의 자율규제이다. 유럽연합이 제시한 ‘European Framework for Safer Mobile Use by Young Teenagers and Children’ 에 휴대전화 사업자들이 서명했다. 앞서 살펴본 바대로, 유럽 휴대전화 서비스 사업자들은 자녀의 휴대전화 이용에 대한 부모의 통제권을 강화해주고, 불법 정보에 대한 사법기관과의 공조 및 국제적 공조를 하고 있다.

청소년 유해환경으로부터의 청소년 보호는 오랫동안 논의되어 왔으며 다양한 매체에서 서로 다른 모습으로 실시되고 있다. 앞서 언급했던 자율규제에 있어서의 비효율성은 자율규제가 그 해답이 될 수 있다. 우리나라는 상대적으로 해외사례와 비교해 보았을 때 자율규제측면이 약한 것이 사실이다. 이는 시민의식과 기업의식의 성숙과 위험성에 대한 각성이 부족하다는 의미로 받아들일 수 있을 것이다. 정부차원에서 반드시 규제해야 하는 것은 직접 규제하고, 대부분은 기업과 이용자가 자발적 참여를 바탕으로 해결해야 한다.

## (2) 기술

### ① 실효적 공인인증제도 방안 마련

심층면접 결과 온라인게임을 위해 타인의 명의 도용(부모님 및 타인의 주민등록번호 또는 휴대전화 번호 이용) 경험에 대한 질문에 조사된 총 30명의 청소년 중 22명(73%)이 “온라인게임을 위해 부모님 또는 타인의 정보를 이용해 본 적이 있다” 고 응답하였으며 나머지 8명(27%)은 이용

경험이 없다고 응답하였다.

즉 대부분의 청소년들은 인터넷 게임 등 각종 사이트가입 등에 있어 부모의 주민등록번호를 많이 이용하고 있어 개인정보유출의 한 요인으로 파악되고 있다. 이와 같은 청소년들의 주민등록번호 남용을 방지하기 위하여 청소년들을 위한 기술적 공인인증절차를 마련하여 보급시행함으로써 청소년의 본인인증 강화 및 관련 주민등록번호 등 개인정보유출방지에 기여할 수 있을 것이다.

청소년유해매체물의 경우, 주민등록번호를 통한 상대방연령확인절차에 대한 실효성 수단 강구가 필요하다. 즉 포털 업체는 각 콘텐츠에 대한 연령 구분 장치를 마련해야 하며 이용등급 제한 조치의 법률적용이 필요하다. 연령 확인 방법을 개선하기 위해 다양한 방법을 고려해 볼 필요가 있다. 친권자의 연령 확인 절차, 공인인증서, 청소년증 발급 번호 등의 연령 확인절차를 활용하고 인증 시 부모 휴대전화 문자메시지 전송이나 이메일 등을 활용할 필요가 있다.

특히 게임 등 콘텐츠 접속 시 연령과 이용연령을 확인하여 그 이용시간, 이용금액을 친권자에게 고지하여야 하며 이용시간은 청소년 연령에 적절한 이용시간을 제한하는 조치를 취해야 한다.

## ② 유해매체물 관련 블랙리스트 DB구축 및 공유

디지털 유해매체 환경과 관련하여 지속적으로 수집한 블랙리스트 등 각종 정보를 정부기관, 기업, 민간단체 등이 공유하고 효율적으로 활용할 수 있게 하면, 디지털유해매체환경의 감소에 크게 도움이 될 수 있을 것이다.

## ③ 웹하드 및 P2P 관련 사이트 규제강화

오늘날 사이버범죄의 근절을 위해 정부 및 수사기관은 상당히 노력하고 있다. 그런데 메스컴을 통해 보도되는 많은 단속실적에도 불구하고 사이버범죄는 오히려 증가하고 있다. 많은 이유가 있겠지만, 웹하드류의 불법콘텐츠

츠 사이트 활성화도 하나의 원인으로 지적하고 싶다.

P2P, 동영상 공유사업자의 약관은 인터넷 포털사업자의 약관과 유사하지만, 자녀들이 어느 정도의 비용을 어디에 사용했는지, 무엇을 주로 이용했는지, 얼마나 이용했는지 등을 부모에게 알려주는 제도는 존재하지 않는다. 지금이라도 당장 사이버공간에 들어가 보면 웹하드류의 사이트에는 수많은 각종 불법정보, 예컨대 사이버성인물, 불법복제 저작물, 사이버폭력물 등 불법정보가 범람하고 있음을 발견할 수 있다. 이들 불법정보 유통의 보편화 현상을 보자면 왜 이런 사이트가 규제되고 있지 않은지 이해하기 어려울 뿐이며, 그 동안의 정부 및 수사기관의 사이버범죄 근절의지를 무색케 하고 있다. 웹하드류의 사이트에 대하여 정부 및 수사기관의 보다 적극적인 단속 등 최대한의 적극적 규제조치가 요망된다고 하겠다.

#### ④ 유해매체물 차단SW 기술개발 촉진 및 제품 판매 시장 환경조성

국내 유해물 차단SW는 인터넷 사이트 차단 기능의 제품이 대부분이며 다양한 형태의 차단 우회접속 방법 및 SW가 알려져 있다. 인터넷 유해물의 주류가 성인사이트라기보다는 UCC 등 영상 콘텐츠가 대부분인 상태에서 웹사이트 접속 차단 방식은 청소년을 보호하는데 한계가 있다고 본다. 보다 실효성 있는 기술적인 조치는 영상물이 웹서버로 업로드 되는 과정에서 그리고 웹서버에서 사용자 컴퓨터로 다운로드 되는 과정에서 내용 기반으로 유해성을 판단하고 차단하는 SW개발 지원 및 보급에 있다고 본다.

기술적인 측면에서 이미지, 동영상에 대한 유해성 판단의 정확도는 대략 75~93% 수준에 있다고 본다. 비록 현 기술이 미흡한 수준이고, 제도를 완벽히 뒷받침하지 못한다고 할지라도 지속적인 연구개발을 통하여 기술은 계속 향상될 것으로 본다. 바이러스 백신과 같이 업데이트 가능한(renewable) 유해물 필터링 SW엔진 도입으로 기술적 제약은 극복가능하다고 본다.

유해물 필터링 규제가 강화되면, 유해물 필터링 제품 및 시장이 활성화되고, 기업은 이익을 추구하는 곳이므로 기술 및 제품 개발에 투자를 하게

될 것으로 본다. 이는 곧 유해물로부터 청소년을 보호하는데 필요한 기술적 조치가 강화되는 것과 같은 효과를 기대할 수 있을 것으로 본다.

#### ⑤ ISP의 관련유해사이트 자정 노력 및 감시의무 등 책임 강화

인터넷서비스제공자(ISP)의 자정역할의 미미로 디지털 유해매체물 확산 방지노력에 인터넷서비스제공자의 역할이 미비했다. 인터넷 관련 기업들이 사이버 공간상에서 디지털 유해매체물 확산 예방을 위해 이용자들에 대한 홍보·계몽활동을 적극적으로 전개할 필요가 있다. 끊임없이 새롭게 등장하고 지능화되는 유해사이트와 거래수단을 효과적으로 색출·제지하기 위해서는 해당 플랫폼의 특성과 구조를 잘 이해하고 있는 인터넷 서비스 사업자의 공조와 지원체계도 중요하다. 인터넷서비스 사업자는 유해 사이트나 콘텐츠에 대한 조기경보 역할과 효율적 조치를 위한 실무적 의견을 지원하는 형태로 관련 정책, 기관과 함께 시너지를 낼 수 있는 구조가 필요하다.

인터넷서비스제공자의 역할 및 책임 강화방안으로 첫째, 이용자들이 관련 인터넷 기업들의 홈페이지 가입 시, 온라인 이용약관을 통해 사이버 공간에서의 청소년 보호를 위한 구체적인 규제 조항을 설정하고, 신고센터 설치 및 불만처리절차 등을 규정하여 가해자에 대한 적절한 제재가 필요하다. 둘째, ISP가 고객센터를 운영하여 온라인 이용자들을 보호할 수 있는 기술적 장치를 개발·보급할 수 있도록 정부 지원이 필요하다. 셋째, 인터넷 이용자의 위법, 일탈행위를 실질적으로 감시할 수 있는 ISP에 보다 적극적인 인터넷유해사이트 감시인력 배치 의무화가 필요하다. 넷째, 디지털 유해매체물 관련 모니터링시스템 운영 의무화와 감시의무 불이행시 법적 책임을 강화해야 한다. 다섯째, ISP ‘사이버윤리척도’ 문항에 유해매체물 퇴치노력을 반드시 삽입할 필요가 있다.

#### ⑥ 인터넷실명제 확대실시

현행 정보통신망법은 인터넷실명제로 제한적 본인확인제도를 실시하고

있다. 2009년 1월 28일 시행당시 정보통신망법 시행령 제30조 제1항을 개정하여 제한적 본인확인제를 도입해야 하는 사업자의 범위가 기존에 서비스 내용에 따라 구분하던 것을 폐지하고 일일평균 이용자 10만 명으로 기준을 단일화하여 그 대상이 확대되었다. 즉 하루 인터넷이용자 10만 명 이상의 포털사이트 게시판 이용 시 본인의 성명과 주민등록번호를 확인한 후 게시판 이용이 가능하다.

이는 본인확인에 그칠 뿐 본인의 이름이 게재되는 진정한 의미의 인터넷 실명제가 아니기 때문에 가명으로 본인이 드러나지 않는다는 생각을 여전히 하게 되고 따라서 자율규제 효과가 크지 않다. 인터넷성매매의 경우 흔히 은밀한 교섭이 이루어지므로 10만 명 이상의 포털이용자 요건을 굳이 들 필요가 없고 전체 게시판을 대상으로 이용 시 본인의 이름이 게재되는 본래 의미의 인터넷실명제의 실시가 필요하다. 인터넷실명제의 실시방법에 대하여도 모든 게시물에 자신의 실명이 따라다니도록 하고 가명을 표시할 수 있게 한 다음, 가명을 클릭하면 본명을 알 수 있게 하는 방법 등도 가능한 대안이다. 완전 실명제를 사용하여 자신의 행동에 대한 책임의식을 갖고 바르게 행동할 수 있도록 하자는 취지에서 완전 실명제를 주장하는 것이다. 특히 청소년들의 경우 이러한 완전 실명제를 통하여 자신의 행동에 따르는 책임의식을 심어주는 것은 신체적, 정신적 발달기에 놓여있는 이들에게 교육적 효과까지 기대할 수 있다(성윤숙·박병식, 2009).

### 3) 처벌정책

#### (1) 감시 및 단속

##### ① 기업의 사이버윤리지수 평가 및 공개

청소년들은 하루의 시작을 포털서비스를 이용하며 한다고 보아도 무방할 정도로 포털서비스사업자는 청소년들에게 큰 영향을 미치고 있다. 기업의 속성을 그대로 갖고 있는 포털사업자로서는 회원감소는 가장 경계해야 할

결과이므로 불법정보의 난무에 대하여 적극적으로 개입하는 모습을 보여주기는 사실상 어려운 상황이다.

그러나 오늘날 기업의 사회화경향이 두드러지는 가운데 포털사업체도 그 예외일 수는 없으며 특히 자사 인터넷망에 올려진 각종 콘텐츠의 불법성에 관한 문제이므로 보다 사회윤리적인 책임을 인식해야 할 것이고, 그를 위한 적절한 대응책을 스스로 마련해야 할 것이다.

아울러 정부차원에서 이른바 ‘사이버윤리척도’를 개발하여 포털 등 각 인터넷사업자에게 제시하고 그 준수를 의무화하거나 또는 준수자에게는 인센티브를, 비준수자에게는 각종 불이익조치를 부과하는 등의 방안을 통하여 보다 적극적인 이용자보호에 기여할 수 있을 것이다.

## ② 상시적 시민자율감시 시스템 구축

디지털 유해매체물이 인터넷을 통해 빠르게 진행된다는 것을 고려해 볼 때 시민단체들이 협력하여 건전한 디지털 문화를 조성해갈 수 있는 상시적 시민자율감시 시스템을 구축해야 한다. 다기관협력체계 구축을 통해 디지털 유해매체물에 대한 감시활동을 활발히 하고, 디지털 유해매체물 근절 홍보 활동 및 네티즌들의 ON/OFF-LINE 모임이 활성화되도록 정부의 유관기관들이 민간단체의 의견을 적극적으로 수렴하고 정책에 반영해야 한다. 축적된 피해사례, 예방법 등을 통해 침해행위의 경·중에 따른 처벌제도 등을 ISP가 마련할 수 있도록 장려할 필요가 있다.

## ③ 유해매체물 심의·결정의 신속 추진

신규로 발생한 디지털 유해매체물 등에 대하여 심의가 신속하게 이루어지지 않아 청소년들에게 보급이 확산된 후에는 그 단속이 어려울 수밖에 없다. 디지털 유해매체물에 대한 보다 신속하고 실질적인 심의를 가능토록 하여 심의제도의 실질적인 효율화와 유해매체물별로 상이한 심의기준을 범주화하는 작업을 실시해야 한다.

#### ④ 디지털 유해매체물 신고 포상제도 도입

디지털 유해매체물은 청소년들이 재미와 흥미를 느껴 자발적으로 이용할 경우 그 이용을 막기가 어려운 것이 사실이다.

이러한 점을 개선하고 청소년들에게 준법의식을 고취하는 일환으로 이른바 신고포상금 제도를 도입하는 것이 바람직하다. 신고포상금제도는 유해매체물을 접하게 되는 청소년들에게 적극적으로 신고할 수 있는 유인책이 될 것이다.

#### ⑤ 사이버 수사대 인력 확충 및 지원 강화

경찰인력의 부족이 사이버범죄의 증가원인으로도 지적되고 있는바, 정부 차원에서 최대한 우선적으로 예산을 투입하여 인력과 조직을 확대할 필요가 있다. 아울러, 사이버범죄 수사 인력의 고급화, 다양화, 전문화 등이 함께 이루어져야 할 것이다.

이와 함께 경찰, 검찰의 디지털유해매체물의 단속강화가 필요하다. 디지털유해매체환경이 청소년들에게 미치는 악영향에 대한 분명한 중요성 인식과 단속에 대한 의지가 필요하다. 청소년들의 사소한 신고에도 귀기울여주는 적극적 단속 태도가 필요하다.

#### ⑥ 포털사이트의 모니터링 의무화

청소년 등 인터넷이용자들이 가장 많이 이용하는 포털서비스에 대하여 그 콘텐츠를 분석하고 관리할 수 있는 곳은 정부나 수사기관이 아니라 바로 포털사이트 관리자 측에 있음은 분명하다. 전술한 바와 같은 포털 스스로의 사회윤리적 책임의식을 전제로 한다면 자사 인터넷망에서 유통되는 수많은 불법콘텐츠에 대하여 스스로 모니터링하고 정화하는 노력이 필요하다고 하겠다.

그러나 모니터링을 포털의 자율에 맡기는 것은 전술한 바와 같이 기업으

로서의 포털의 속성상 쉬운 일이 아니므로 자사 콘텐츠 및 사이트내의 불법정보에 대한 모니터링을 제도적으로 의무화시킴으로써 이를 강제하는 방안이 검토되어야 한다.

⑦ 포털사의 카페·블로그 등의 서비스를 이용한 청소년 유해매체물 제공에 따른 표시의무 조항의 개정

우리나라 현행 법·제도는 아직 많은 부분에 있어 정보통신환경을 고려하지 못하고 있다. 청소년보호법은 많은 개정에도 현 환경이 고려되지 못한 점들이 일부 발견되고 있는데, 포털사의 카페·블로그 등의 서비스를 이용한 청소년 유해매체물 제공에 따른 표시의무 조항이다. 청소년보호법 제14조 및 동법 시행령 제13조의 경우 표시의무자를 ‘정보를 제공하는 자’로 규정하고 있지만 포털사이트의 경우 이에 대한 대상이 될 수 없다는 입장 이어서 청소년 유해매체물 결정 및 이에 대한 관리, 의견제출 등 절차를 위한 대상의 명확한 규정을 위해서는 향후 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제3호에 따른 “정보통신서비스 제공자” 및 동법 제2조 제9호에 따른 “게시판” 운영·관리자 등 정보를 제공 또는 매개하는 자’로 변경하는 것이 합당할 것이다.

⑧ 청소년보호법시행령 제5조(청소년 유해매체물의 심의·결정 및 통보)에서 규정한 통보방법의 시행을 위한 준비과정 추가

인터넷의 특성상 정보제공자의 주소지, 연락처 등이 불분명하기 때문에 청소년보호법시행령 제5조(청소년유해매체물의 심의·결정 및 통보)에서 규정한 통보방법의 시행을 위한 준비과정을 추가해야 한다. 현행 법률은 ‘주소불명으로 우편에 의한 통보가 불가능한 경우에는 청소년유해매체물의 결정내용을 여성가족부 또는 각 심의기관의 홈페이지에 게시하여야 한다’로 규정하고 있으나 이의 시행을 위한 ‘의견제출’ 요청을 위한 규정이 없어 심의 진행에 어려움이 있다.

청소년 유해매체물 결정은 행정처분이 가능한 사항으로 대상자에게 행정 절차법상 의견 제출의 기회를 주어야 하지만, 인터넷의 특성상 정보제공자의 주소지, 연락처를 파악하기 어렵고 정보의 주소지(URL)의 생성 및 소멸이 쉽고 빠르며, 타주소로의 변경(LINK, forwarding 등)이 용이하여 현재까지의 일반적인 청소년 유해매체물 결정은 어려움이 있는 것이 현실이다. 때문에, 향후 청소년유해매체물의 일반적 유통을 방지하기 위해서는 「청소년 유해매체물 특정고시」의 적극적인 활용이 적합할 것으로 파악된다. 물론 이에 앞서 청소년유해업소, 청소년유해약물 등의 규정이 세분화되고 명확히 되어야 실시간 변화하는 정보통신망 상 유해정보로부터의 청소년보호가 원활히 이루어질 것이다.

⑨ 인터넷, IT 관련 중앙부서 신설 및 인터넷 위법·유해정보에 관한 「IT 안심회의」 설치

오늘날 시대는 인터넷, IT 및 융합 시대이다. 세계 대부분의 국가가 이러한 내용을 총괄하기 위한 중앙부서를 운영하고 있는 상황 하에서 우리나라는 오히려 작은 정부를 외치며 정보통신부를 폐지한 바 있다. 그러나 작은 정부의 운영에 있어서는 항상 그렇듯이 오히려 다른 여러 분야에서 방만한 모습을 보이기 쉽고 또 그렇게 되고 있는 것이 현실이다.

IT 관련 업무의 중요성과 방대함을 인식한 주무부서 총괄책임자가 정보통신부와 심의부서인 정보통신윤리위원회를 폐지한 것이 잘 한 일이 아니었음을 매스컴에 발표한 사실이 우리에게 정보통신 관련업무의 중요성을 다시 한번 일깨워주고 있는 것이다.

정보통신부와 정보통신윤리위원회의 방대한 업무와 기능이 방송통신위원회와 방송통신심의위원회의 작은 부서로 기능이 축소된 현재의 상황을 개선하기 위해서는 IT 시대에 걸맞게 인터넷, 디지털 IT 관리를 위한 정부중앙부처의 신설이 다시 필요하다.

이와 더불어 인터넷 위법·유해정보에 관한 「IT 안심회의」를 설치할 필요가 있다. 일본 정부에서는 국내외 인터넷 위법·유해정보에 관한 「IT

안심회의」를 설치하였다. 또한 정부와 관련사업자, 업계단체 등 관계분야를 망라한 원스톱 조직으로서 인터넷 위법·유해정보로 인한 문제에 대해 민관 실무자가 신속하고 정확하게 정보를 공유함으로써 업계에 있어서의 자율적인 정책을 추진하기 위해 「위법·유해정보대책 관민실무자 원탁회의」를 설치하였다. IT 안심회의(인터넷 상의 위법·유해정보에 관한 관계부처 연락회의)는 2010년까지 인터넷 상의 위법·유해정보에 기인한 피해 청소년 등을 대폭 줄일 것을 목표로 2007년 10월 15일 「인터넷 위법·유해정보에 관한 집중대책」을 수립하였다.

## (2) 공급자처벌

### ① 법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 민·형사상 처벌 강화

민사상 불법콘텐츠에 대하여는 포털 등 ISP가 공동불법행위책임을 질 수 있다. 이와 관련하여 일반적인 손해배상제도를 뛰어넘어 이른바 ‘징벌적 손해배상제도’를 도입할 필요가 있다. 이는 손해배상이라는 민사적 절차에 가벌성이라는 형사적 요소를 가미하여 법적 책임을 가중하는 방식이다.

아울러 자사 사이트내의 불법콘텐츠에 대한 주의의무, 삭제의무 등 의무 기준을 명시하여 관련 의무 위반 시 형량을 증가하고 벌금을 증액하는 등 형사처벌을 강화할 필요가 있으며, 행정적으로도 과태료를 증액하는 등 책임을 강화할 필요도 있다. 아울러 저작권법 등에 명시되어 있는 온라인서비스업체의 면책범위를 보다 합리적으로 재검토하여 축소할 필요가 있다.

포털 등 ISP의 입장에서는 기업에 대한 가혹한 조치가 될 수 있다는 인식을 가질 수 있으나 앞서도 언급한 바와 같이 일반기업과는 달리 국민의 정서에 크나큰 영향을 미치고 있는 인터넷기업으로서의 고도의 사회윤리적 책임을 인식하고 보다 적극적으로 건전한 사이버문화 조성에 나선다면 오히려 긍정적 인식으로 이러한 제도를 받아들일 수 있을 것이다.

## ② 디지털 유해매체물 반복 유포 시 가중처벌제도 도입

인터넷상 불법콘텐츠를 포함한 각종 디지털 유해매체물을 유포한 자에 대하여는 민·형사적 책임을 철저히 물어 재발되지 않도록 하는 일이 중요하다. 그러나 현재까지의 징계는 매우 가벼운 상황이고 이들은 상습적으로 불법행위를 반복하는 것이 보통이다.

이러한 점을 개선하기 위하여 유해매체물 유포자에 대한 사후관리로써 사회봉사명령을 활용하여 지속적인 관리를 한다거나, 형사적으로는 상습 유포자에 대한 가중처벌 규정을 마련하여 처벌수위를 올리는 방안도 검토되어야 한다.

## ③ 디지털매체 대중화에 부응하는 사이버상 청소년보호제도 도입

스마트폰, 트위터, 페이스북 등 소셜 네트워킹 서비스, 3D, IP TV, 오픈마켓 게임물<sup>103)</sup> 등 새로운 디지털매체가 유통되고 있고 기존의 법률이 오프라인 매체 위주로 되어있어 새 디지털매체에 대한 유해매체물 관련 법제도 도입 및 대응책에 대해 시급하게 검토하여 현실에 맞게 개정하거나

---

103) ‘오픈마켓 게임물’이란? 스마트폰의 보급 등으로 이전의 게임 유통·배급체계와는 달리, 단말기제조사 또는 통신사 등에서 게임을 포함한 디지털 콘텐츠를 판매할 수 있는 장터(마켓)를 구축하고 개인 또는 기업이 자유롭게 게임이나 음원, 영상물, 전자서적 등의 디지털콘텐츠 및 프로그램을 제작·등록하여 스마트폰(모바일) 뿐만 아니라 웹, 전용기기(콘솔) 등을 대상으로 판매할 수 있는 형태를 말함(예. 애플 아이폰의 앱스토어, 구글 안드로이드마켓, SK텔레콤의 T-스포터, NHN 네이버 앱팩토리 등), 이러한 오픈마켓 게임물은 기존 유통체계와는 달리 ① 그 숫자가 많아 사전에 등급분류 하기가 어렵고(애플 앱스토어에는 26만개 이상의 콘텐츠, 프로그램이 등록·판매 중이며 그 중 3만6천 건이 게임임, 2010.8월 기준) ② 서버를 외국에 둔 글로벌사업자가 주체이기 때문에 국내법의 준수를 요구하기가 어려우며 ③ 사용자(실명) 인증 불가, 아동·청소년의 이용실태 파악 어려움, 이용금액 한도 없음, 불건전 콘텐츠의 접속제한 등의 조치를 취할 수 없어 사후관리에도 어려움이 발생할 수 있다. 현재 「게임산업진흥에 관한 법률」 개정안이 국회 법사위에 계류 중이며, 오픈마켓 게임물에 대해 사전등급분류가 적절하지 않은 것으로 구분하여 자율적으로 등급분류하여 유통할 수 있도록 하는 근거조항을 포함하고 있다(전창준, 2010).

또는 새롭게 제정할 필요가 있다.

문화체육관광부는 2011년 스마트폰 등으로 촉발된 모바일 시대에 부합하는 오픈마켓 자율등급분류제 도입을 추진한다고 밝혔다. 이는 오픈마켓을 운영하는 민간 사업자가 자체적으로 등급분류를 할 수 있게 허용하는 제도이다. 나아가 문화부는 오픈마켓 자율심의제를 본격 도입하면서 모바일 분야 차세대 게임산업을 육성한다는 계획도 밝혔다. 문화부에 따르면 "차세대 게임 분야에 115억원을 투입, 100개 기업을 지원할 계획이며 가장 중점을 두고 있는 것은 모바일 게임"이라고 밝히고 있다. 이는 모바일 게임 분야도 온라인 게임 분야처럼 집중 육성할 계획임을 의미한다.

문제는 모바일 게임 분야의 육성이 기존 온라인 게임의 중독성을 모바일로 확대 이전시킴으로써 청소년유해환경을 가중시킬 것이 분명하다는 점이다. MMORPG나 FPS 또는 TPS같은 중독성게임이 모바일로 전이될 것이기 때문이다. 다행히 섯다운제에 대한 여가부와 문광부의 합의에 모바일게임과 비디오게임이 포함된다는 것은 작은 위안이 되는 일이다. 하지만 처벌조항이 2년 이하의 징역이나 1천만원이하의 벌금이라면 실질적 억제효과를 가져오기는 어려울 전망이다. 따라서 일시적 자격정지 등 강력한 처벌제도가 도입되어야 할 것이다. 이미 온라인게임에서 검증된 것처럼 자율등급제의 실효성을 기대하는 것은 거의 어렵기 때문이다.

위 논의를 바탕으로 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 정책 수립을 위한 정책과제 추진 로드맵을 제시하면 다음과 같다(<표 VI-2> 참조).



상위 영역	하위 영역	정책과제	추진기간별		주요추진방향			정책관련대상				주관부처	관련부처	
			단기	중기	장기	범·제도적 측면	기술적 측면	사회적 지원 측면	학교	지역사회	시설			중앙
		유해매체물 차단 소프트웨어 인지도 제고 및 설치·홍보	○			○	○		○		○		여성가족부	여성가족부
		디지털 유해매체환경 홍보물 제작 시 청소년 감성마케팅 활용	○				○						여성가족부	여성가족부
		유해매체물 차단 소프트웨어 이용관련 학부모 홍보	○				○						여성가족부	교육과학 기술부
	홍보	아이폰, 트위터, 페이스북 등 신매체 활용을 통한 홍보시스템 구축	○				○						여성가족부, 문화체육 관광부, 교육과학 기술부	여성가족부, 문화체육 관광부, 교육과학 기술부
		디지털 유해매체물에 대한 공익광고 캠페인 강화	○										여성가족부	여성가족부
		디지털 유해매체물 신고문화 정착을 위	○										여성가족부	여성가족부

상위 영역	하위 영역	정책과제	추진기간별			주요추진방향			정책관련대상					주관부처	관련부처	
			단기	중기	장기	법·제도적 측면	기술적 측면	사회적 지원 측면	학교	지역사회	시설	중앙	지방			
		한홍보 디지털매체 사업자의 기기 판매 시 유해성 홍보 의무화		○		○									여성가족부	여성가족부
		지속적인 클린인터넷 캠페인 전개			○			○							여성가족부	방송통신위원회, 문화체육관광부, 교육과학기술부
보호	이용자보호	게임중독 예방을 위한 섯다운체의 도입													여성가족부	문화체육관광부, 방송통신위원회, 행정안전부
		게임중독 예방을 위한 피로도 시스템 도입	○												여성가족부	문화체육

상위 영역	하위 영역	정책과제	추진기간별			주요추진방향			정책관련대상					주관부처	관련부처	
			단기	중기	장기	법·제도적 측면	기술적 측면	사회적 지원 측면	학교	지역 사회	시설 단체	중앙 정부	지방 정부			
															관광부, 방송통신위원회, 행정안전부	
		청소년이용자 개인정보 보호 강화		○			○					○			방송통신위원회	
		디지털매체물의 청소년미디어 보호 담당관제 설립 및 강화	○			○						○			여성가족부	
		청소년보호 우수기업에 청소년 친화경영 그린기업 인증제도 도입				○	○	○				○	○		여성가족부	
		스마트폰 청소년 유해정보차단 프로그램 설치 의무화		○			○	○				○			방송통신위원회	여성가족부
		포털 초기화면에 청소년 유해정보 신고창 표시 의무화	○				○								방송통신위원회	여성가족부

상위 영역	하위 영역	정책과제	추진기간별			주요추진방향			정책관련대상					주관부처	관련부처
			단기	중기	장기	범·제도적 측면	기술적 측면	사회적 측면	학교	지역사회	시설	중양	지방		
		자율정화 포인트제 도입을 통한 콘텐츠 제공업체 포상제도 도입		○		○	○				○	○		방송통신 위원회	방송통신 위원회
		디지털 유해매체를 피해청소년 전문 상 담 및 치료 시설 지정·지원		○		○	○					○		여성가족부	여성가족부
		콘텐츠 이용 내역 친권자 고지 의무화		○		○	○							방송통신 위원회	방송통신 위원회
		디지털 유익매체를 위한 관련 기업들의 환경 조성 및 자금출연				○			○			○		여성가족부, 문화체육 관광부	여성가족부, 문화체육 관광부
		유해콘텐츠에 대한 사업자 자율규제 강화		○		○	○					○		방송통신 위원회	방송통신 위원회
		청소년보호 책임자 제도의 디지털매체 기업 전반에 확대 적용		○		○	○							여성가족부	여성가족부

상위 영역	하위 영역	정책과제	추진기간별			주요추진방향			정책관련대상					주관부처	관련부처	
			단기	중기	장기	범·제도적 측면	기술적 측면	사회적 지원 측면	학교	지역사회	시실단체	중앙정부	지방정부			
															문화체육관광부	
		공인인증서, 친권자 연령 확인 절차 등 실효적 성인인증방법 개발	○				○								방송통신위원회	여성가족부, 문화체육관광부
		유해매체물 블랙리스트 DB구축 및 활용	○				○								방송통신위원회	
		웹하드 및 P2P사업자의 유해매체물 유통차단 프로그램 탑재 법적 의무화													방송통신위원회	
	기술	유해매체물 차단SW 기술개발 촉진 및 제품 판매 시장 환경조성					○								방송통신위원회	
		유해매체물 필터링 관련 규제법 및 집행 강화		○			○								방송통신위원회	법무부
		청소년 도메인 네임 규정의 신설					○								방송통신위원회	

상위 영역	하위 영역	정책과제	추진기간별			주요추진방향			정책관련대상					주관부처	관련부처	
			단기	중기	장기	범·제도적 측면	기술적 측면	사회적 측면	학교	지역사회	시설단체	중앙정부	지방정부			
		주민등록번호 생성기 차단	○			○					○				방ս송통신위원회	
		기업의 사이버윤리지수 평가 및 공개	○			○		○			○				여성가족부	방ս송통신위원회 문화체육관광부
처벌 및 단속	감시	상시적 시민자율감시 시스템 구축		○		○					○				여성가족부; 문화체육 관광부	
		디지털 유희매체물 관리 감시 센터 운영			○										방ս송통신 위원회	
		유희매체물 심의기준 표준화		○			○					○			여성가족부	방ս송통신 위원회 문화체육 관광부

상위 영역	하위 영역	정책과제	추진기간별			주요추진방향			정책관련대상					주관부처	관련부처	
			단기	중기	장기	범·제도적 측면	기술적 측면	사회적 지원 측면	학교	지역 사회	시설	중앙 정부	지방 정부			
		디지털 유해매체물 신고 포상제도 도입		○		○							○		방승통신위원회	여성가족부
		디지털매체의 내용등급제 정비	○			○	○						○		방승통신위원회	
		사이버 수사대 인력 확충 및 지원 강화			○								○		경찰청	
		유해매체물 및 유통관리에 대한 심의기구 통합 운영					○						○		방승통신위원회	여성가족부, 문화체육관광부
		청소년 접속자 대비 일정 규모의 자체 모니터링팀 운영 제도 도입			○								○		방승통신위원회	
		법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 민·형사상 처벌 강화		○									○		법무부	
		디지털 유해매체물 반목 유포 시 가중					○						○		법무부	

상위 영역	하위 영역	정책과제	추진기간별			주요추진방향			정책관련대상					주관부처	관련부처	
			단기	중기	장기	법·제도적 측면	기술적 측면	사회적 지원 측면	학교	지역사회	시설	중양	지방			
		처벌제도 도입														
		포털사이트 운영제한 및 폐지		○	○						○				방송통신위원회	
		신 디지털매체에 대한 유해매체 법제도 도입		○							○				여성가족부	방송통신위원회
		디지털 유해매체환경 운영 포털사업자의 개인신상 정보 공개		○							○				여성가족부	방송통신위원회
		디지털 유해매체물 유통자에 대한 사회 봉사 및 의무교육 실시		○							○				법무부	여성가족부, 방송통신위원회
		법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 벌금 강화		○							○				법무부	방송통신위원회
		미성년자 정보제공자 부모에 대한 귀책 사유 부여			○										법무부	방송통신위원회

공 급 자 처 별

## 참 고 문 헌

- 강명현(2008). 케이블 TV 기본채널에서의 윤리성 확보를 위한 제도적 개선방안. 서울YMCA 시청자 논단, 54~72.
- 강명현 · 유홍식(2010.10). 방송통신분야 아동·청소년 보호 심의정책 연구. 방송통신심의위원회.
- 김경환(2008). 외국의 방송심의제도: 미국. 방송문화, 2008년 4월호, 54-61.
- 김계원 · 서진완(2009). 인터넷 중독과 사이버범죄의 상관관계에 관한 연구: 중고등학교 재학생을 중심으로, 한국정책학회.
- 김기태(2007). 한국 미디어교육의 성격 분석 및 논의. 한국언론정보학보, 통권 37호, 139-167.
- 김태기 · 유홍식 · 남재량 · 권혜경 · 전형준 (2009). 아동·청소년 매체환경의 유해 요인에 따른 사회적 비용. 보건복지가족부.
- 김혜경(2007). 청소년유해성의 새로운 정의기준과 법적 정비, 형사정책연구 제20권 제1호, 675-676쪽
- 박병식(2001). 일본의 청소년 성매매 정책과 프로그램 현황. 성매매 청소년보호대책 심포지움 자료집. 39-59.
- 박병식(2007). 온라인상 청소년성보호 관련 법적규제 도입을 위한 연구. 국가청소년위원회.
- 박병식(2007b). 인터넷을 통한 원조교제 행위에 대한 외국의 대응. 인터넷성매매현황파악과 대책마련. 다시함께센터.
- 박웅진(2008), 청소년 TV 시청행태 및 이용자 특성분석, KBI 포커스, 08-04. 방송영상산업진흥원.
- 방송위원회(2006.12.18). 방송프로그램의 등급분류및표시등에 관한 규칙 일부개정 규칙.
- 방송통신심의위원회(2009). 불법·유해정보 심의·시정요구 등 현황
- 방송통신심의위원회(2010a). 2009 통신심의사례집.
- 방송통신심의위원회 (2010b). 2009 방송통신심의연감. 서울: 방송통신심의위원회.
- 보건복지가족부(2009). 아동·청소년백서.
- 보건복지가족부(2009). 2008년도 청소년 디지털문화 이용실태 조사연구. 서울 : 보건복지가족부.
- 서정아 · 김영희(2006). 가족요인과 학교요인이 남녀학생 청소년의 인터넷관련 문제 행동에 미치는 영향, 한국 지역사회 생활과학회 학술대회 자료집.

- 성윤숙(1998). 멀티미디어 음란영상물에 대한 청소년의 접촉 및 규제실태. 숙명여자 대학교 석사학위논문.
- 성윤숙 · 이춘화 · 유의선(2008). 인터넷댓글에서의 청소년인권침해 현황과 대응방안. 한국청소년정책연구원.
- 성윤숙 · 박병식 · 박나래(2009). 여성청소년의 인터넷성매매 실태와 대응방안 연구, 한국청소년개발원 연구보고서, Vol, 2009. No,1.
- 엄명용 · 김미량(2007). 사이버공간에서 정보보호 예방활동에 영향을 미치는 요인에 관한 탐색적 연구. 정보화정책, 제14권 제1호, 123-143.
- 우형진 · 김성벽(2006). 청소년의 영상물 이용실태 및 유해 영상물의 영향에 관한 연구, 사회과학논총, Vol, 13.
- 우형진(2007). 미디어 이용자의 자아 안정성, 성향적 미디어 이용 동기, 플로우, 그리고 중독에 관한 연구 미디어 이용자의 자아 안정성, 성향적 미디어 이용 동기, 플로우, 그리고 중독에 관한 연구, 한국방송학보, Vol.21 No.4.
- 유홍식(2005). 개인의 폭력적 성향이 폭력적 이중격투기의 선호도 및 내용평가에 미치는 영향, 한국언론학회.
- 유홍식(2010). “청소년 인터넷 게임중독 관련 법 제도 개선의 필요성”. 「청소년 인터넷 게임중독 예방 및 해소를 위한 실효적 법제화방안 정책토론회」 자료집.
- 윤정희(2005). 청소년의 채팅몰입과 원가족 건강성 및 의사소통 유형과의 관계, 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이경님 · 하연미(2004). 청소년 인터넷 관련비행과 관련 변인간의 경로 분석모델, 대한가정학회지, Vol, 42. No, 5.
- 이규정 · 성선체 · 최경진 · 차재필 · 주윤경 (2009). 미국의 인터넷 관련 법제 현황 및 시사점. 한국정보화진흥원.
- 이성식(2004). 청소년 인터넷성인물 접촉이 성폭력에 미치는 영향에서의 조건적 효과. 청소년학연구, 제11권 제2호, 22-45.
- 이승선(2010). 청소년 보호를 위한 방송심의 체계의 특성과 쟁점. 언론과 법, 제 8권 2호, 84~126.
- 이유주(2008). 사이버공간에서의 이용자 보호와 인터넷서비스제공자의 역할. 국회입법조사처 현안보고서, 13호, 1~30.
- 이종성(2006). 텔파이방법(연구방법21). 서울: 교육과학사. 1-140.
- 이종원(2001). 청소년의 인터넷관련 문제행동 실태분석 : 전국 청소년 문제행동 실태조사 심화연구. 한국청소년개발원..
- 이춘화 · 성윤숙 · 조아미 · 함은정(2008). 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 현황과

- 대응방안. 한국청소년정책연구원.
- 이호열 · 김준희(2009). 청소년의 인터넷 중독성향과 사이버일탈행동 분석을 통한 예방적 접근. 한국여가레크리에이션학회.
- 인터넷 청소년 유해정보 대책·환경정비추진회의(2009, 06).
- 임규철(2009). 인터넷과 법, 55-58, 보명
- 장수미(2004). 유럽 각국의 청소년 보호 시스템 실태. 해외방송정보, 2004년 9월호, 81~89.
- 전동일 · 위수경 · 최중복 · 오봉욱(2008). 청소년 사이버 비행 영향요인. 사회복지리뷰, Vol, 13.
- 전창준(2010). 게임물 등급분류 관련 디지털 유해매체환경 업무 현황. 한국청소년정책연구원 정부부처 디지털 유해매체환경관련 청소년보호정책 현황과 대응방안 모색 워크숍(2010.11.5)
- 조남근 · 양돈규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷 관련 비행 간의 관계, 한국심리학회지 발달, Vol, 14. No, 1. 지속발전가능위원회. "어린이 건강대책".
- Available at <http://www.pcsd.go.kr/>
- 청소년보호위원회(2005). 청소년 인터넷 이용 실태조사 보고서. 서울: 청소년보호위원회.
- 최두진 · 김은정 · 최창호 · 양희인 · 이윤희 · 정영수 (2009). 정보문화 이슈 현안과 과제. KADO 이슈리포트, 09-01호.
- 최병목 · 조규영 · 연화준 · 정무환(2005). 청소년의 휴대전화 사용실태조사연구. 한국정보문화진흥원.
- 최세경(2008). 시청각미디어지침. 해외방송통신동향, 2008년 2호. 한국방송통신심의위원회.
- 최용희(2010). 정보통신망상 유통 중인 청소년유해매체물 심의 및 대응방향. 한국청소년정책연구원 정부부처 디지털 유해매체환경관련 청소년보호정책 현황과 대응방안 모색 워크숍(2010.11.5)
- 최충옥 · 조영제(1997). 청소년 유해 전자출판물 접촉과 비행의 관계. 한국청소년 학회
- 탁수연 · 박영신 · 김의철(2007). 고등학생의 사이버일탈과 인간관계, 심리특성 및 행동특성의 관계분석, 한국청소년학회, Vol, 14. No, 4.
- 한국정보문화진흥원(2004). 청소년 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상관연구. 서울: 한국정보문화진흥원.

- 한국정보문화진흥원(2006). 2006 인터넷중독 실태조사.
- 한국형사정책연구원(2010). 청소년 대상 성범죄의 발생 추세와 동향분석 보고서.
- 홍영두(2005). 일상적 전자감시와 정보통신윤리: 프라이버시, 정체성, 익명성. 시대와 철학, 제16권 제2호, 131-153.
- IT 안심회의(2007.10.15).
- Armstrong, J. S.(2002). Principles of Forecasting: A Handbook for Researchers and Practitioners. International Journal of Forecasting, New York, Kluwer Academic Publisher." 1-849.
- Australian Institute of Criminology(2008). Online child grooming laws. High Tech Crime Brief. no. 17.
- Bankok Post(2009.7.22). Tighter limits proposed for game shops. Available at <http://www.bangkokpost.com/business/telecom/20680/tighter-limits-proposed-for-game-shops>
- BBC News(2008.3.27). At a glance: The Byron review. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7316700.stm>
- Benaire M.(1988). Delphi and Delphi-like Approaches with Special Regard to Environmental Standard Setting. Technological Forecasting and Social Change. 33(2): 149-158.
- Birdir, K. and Pearson, T. E.(2000). Research Chefs Competencies: a Delphi approach. International Journal of Contemporary Hospitality Management. 12(3) 205-209.
- Bushman, B.J, & Anderson, C.A(2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. Psychological Science, 12, 353-359.
- Childnet International(2001). Online grooming and UK law; A submission by Childnet International to the Home Office.
- Danica Szarvas-Kidd(2006). Electronic Luring Statue Under Fire, American Prosecutors Research Institute, Volume 3, Nov.1 at Part I of II.
- Department of Health(2000). Safeguarding children in prostitution. HMSO: London.
- Denzin, N. (1978). The research act: A theoretical introduction to sociological methods. New York: McGraw-Hill.
- Deren, S., Sanchez, J., Shedlin, M., Davis, W.R., Beardsley, M., Des-Jarlais, D., &

- Farley, M. & Kelly, V.(2000). Prostitution : a critical review of the medical and social sciences literature. *Women & Criminal Justice*, 11(4):29-64.
- ESRB. Game Ratings & Descriptor Guide (<http://www.esrb.org>)
- European Commission(2003). Call for proposals for indirect actions under the Multiannual Community Action Plan on promoting safer use of the Internet and new online technologies(2003 to 2004).
- European Framework for Safer Mobile Use by Young Teenagers and Children(2007.2). Available: [http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/sip/docs/mobile\\_2005/europeanframework.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/mobile_2005/europeanframework.pdf)
- Europe's Information Society(2010). [http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/sip/projects/centres/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/projects/centres/index_en.htm)
- FCC(2010). Children's educational television. Available <http://www.fcc.gov/cgb/consumerfacts/childtv.html>
- Goetz, J., & LeCompte, M. (1984). *Ethnography and qualitative design in educational research*. New York: Academic Press.
- Jensen, C. and Anderson, L.(1996). *Delphi In-depth*. Osborne/ McGraw-Hill: 1-811.
- Jugendmedienschutz(2004). Alterskontrollierte geschlossene Benutzergruppen in Internet gem. 4 Abs. 2 Satz 2. MMR.
- Linstone, H. A. and Turoff, M.(ed).(1975). *The Delphi Method: Techniques and Applications*. Addison-Wesley. Addison-Wesley Publishing Co.: 1-621.
- Linstone, H. L.(1978). The Delphi Technique. In: J. Fowles. Ed. *Handbook of Futures Research*. London: Greenwood Place.
- Mullin & Linz(1995). Measuring the Extent of Prejudicial Pretrial Publicity in Major American Newspapers: A Content Analysis. *Journal of Communication*, Vol, 45, Issue, 3.
- Murry, J. W. and Hammons, J. O.(1995). Delphi: A Versatile Methodology for Conducting Qualitative Research. *Review of Higher Education*. 18(4): 423-436.
- Ofcom(2010). The Ofcom Broadcasting Code.
- Official Journal of the European Union (2008.12.24). Available at [http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/sip/docs/prog\\_decision\\_2009/decision\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/prog_decision_2009/decision_en.pdf)
- OpenCongress(2008). S.1738-PROTECT our children act of 2008. Available : <http://www.opencongress.org/bill/110-s1738/show>

- PEGI(2010). What do the labels mean?  
 Available at <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>
- Riggs, W.(1983). The Delphi Technique: An Experimental Evaluation. *Technological Forecasting and Social Change*. 23(1): 89-94.
- Rowe, G. and Wright, G.(1999). The Delphi Technique as a Forecasting Tool: Issues and Analysis. *International Journal of Forecasting*. 15(4): 353-375.
- Rowe, G., and Wright, G. and Bolger, F.(1991). Delphi: A reevaluation of research and Theory. *Technological Forecasting and Social Change*. 39(4): 235-251.
- Safer Social Networking Principles for the EU(2009.2.10). Available at  
[http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/social\\_networking/docs/sn\\_principles.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/activities/social_networking/docs/sn_principles.pdf)
- Teich, A., Frnkel, M.S., Kling, R., and Lee, Y.(1999). Anonymous communication policies for the Internet: Results and recommendations of civil liberties. *SIGKDD Explorations*, Vol. 4, 1-5.
- Tillmam, T. S.(1989). A Delphi Study to Identify Fundamental Competency Areas for Certification Testing of Manufacturing Technologists and Entry-Level Manufacturing Engineers“, Purdue University, W. Lafayette, IN, unpublished doctoral dissertation.:1-210.
- Webler, T., Levine, D., Raket, H. and Renn, O.(1991). A Novel Approach to Reducing Uncertainty: The Group Delphi. *Technological Forecasting and Social Change*. 39(4): 253-263.
- Woudenberg, F.(1991). An Evaluation of Delphi. *Technological Forecasting and Social Change*. 40(2): 131-150.
- Yuxiang, C., Donghua, Z. and chaggeng, L.(1990). Applications of the Delphi Method in China. *Technological Forecasting and Social Change*. 38(4): 293-305.
- <http://www.grb.or.kr/InformPds/EtcForm.aspx> 게임물등급위원회  
[www.iwf.org.uk](http://www.iwf.org.uk) 인터넷감시재단  
<http://www.dcsf.gov.uk/byronreview/actionplan/index.shtml> 바이런리뷰  
[www.greeninet.or.kr](http://www.greeninet.or.kr)  
[www.spamcop.or.kr](http://www.spamcop.or.kr)  
[http://media.daum.net/foreign/view.html?cateid=1032&newsid=20100918112906988&p=newsen\(2010.9.18](http://media.daum.net/foreign/view.html?cateid=1032&newsid=20100918112906988&p=newsen(2010.9.18)

<http://www.kjm-online.de/public>  
[www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)  
[http://www.pref.yamagata.jp/ou/keisatsu/800016/cyber/cyber\\_toukei/H21\\_toukei3.pdf](http://www.pref.yamagata.jp/ou/keisatsu/800016/cyber/cyber_toukei/H21_toukei3.pdf) 2009년  
만남사이트 관계사건의 검거현황(경찰청)  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/21/02/\\_icsFiles/afiedfile/2009/02/25/1246177\\_2\\_1.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/21/02/_icsFiles/afiedfile/2009/02/25/1246177_2_1.pdf)  
<http://www.internethotline.jp/index.html>  
[www.kr.inhope.org](http://www.kr.inhope.org)  
<http://www.direct.gov.uk/en/index.htm>  
<http://www.stern.de/panorama/cyber-grooming-im-chat-gefaehrliche-anmache-im-internet-648531.html> (2008.12.13 기사)  
[http://www.carechild.de/news/politik/kampf\\_gegen\\_sexuelle\\_ausbeutung\\_von\\_kindern\\_und\\_kinderpornographie\\_555\\_120.html](http://www.carechild.de/news/politik/kampf_gegen_sexuelle_ausbeutung_von_kindern_und_kinderpornographie_555_120.html) (2009.2.4 기사)  
<http://www.webnews.de/kommentare/471847/0/Stars-und-Sex--was-Kinder-im-Internet-suchen.html> (2009.8.13 기사)  
<http://www.kjm-online.de/public/>  
<http://www.kurzreporter.de/internetportale-wollen-mehr-sicherheit-cyber-grooming-soll-unterbunden-werden/>  
<http://www.acf.hhs.gov/programs/cse/newhire/>  
<http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/11/0,3672,7514635,00.html>  
<http://www.archive.org>  
<http://www.futurezone.orf.at>  
<http://www.bundespruefstelle.de>  
<http://www.inhope.net>  
<http://www.inach.org>  
<http://www.yprt.de>  
<http://100.naver.com/100.nhn?docid=52701> 네이버 백과사전  
<http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=605&docId=3555> 네이버 백과사전  
<http://media.daum.net/foreign/view.html?cateid=1032&newsid=20100918112906988&p=newsen>(2010.9.18)

## 부 록

1. 인터넷 이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의  
규제에 관한 법률
2. 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경  
의 정비에 관한 법률
3. 독일 형법
4. 청소년의 디지털 유해매체물 이용실태
5. 심층면접조사 설문지
6. 1차 델파이 설문지
7. 2차 델파이 설문지
8. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용행태 및 문제점  
에 관한 문화기술적 연구 사례



# 부록 1. 인터넷 이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의 규제에 관한 법률

인터넷 이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의 규제에 관한 법률

- 제1장 총칙 (제1조~제5조)
- 제2장 아동과 관계되는 유인의 금지 (제6조)
- 제3장 인터넷 이성소개사업의 규제 (제7조~제17조)
- 제4장 등록 유인정보 제공기관 (제18조~제27조)
- 제5장 잡칙 (제28조~제30조)
- 제6장 벌칙 (제31조~제37조)
- 부칙

## 제1장 총칙

제1조[목적] 이 법률은 인터넷 이성소개사업을 이용하여 아동을 성교 등의 상대방이 되도록 유인하는 행위 등을 금지함과 아울러, 인터넷 이성소개사업에 대해 필요한 규제를 행함으로써 인터넷 이성소개사업의 이용에 기인하는 아동성매매 기타 범죄로부터 아동을 보호하고 아동의 건전한 육성에 기여할 것을 목적으로 한다.

제2조[정의] 이 법률에서 다음 각호의 용어의 의미는 각기 당해 강호에 정하는 바에 의한다.

1. 아동 : 18세 미만의 자를 말한다.
2. 인터넷 이성소개사업: 이성교제(면식이 없는 이성과의 교제를 말한다. 이하 같다)를 희망하는 자(이하 '이성교제 희망자'라 한다)의 요구에 응하여 이성교제에 관한 정보를 인터넷을 이용해 공중이 열람할 수 있는 상태에 두어 이를 전달하고, 당해 정보를 전달 받은 이성교제 희망자가 전자메일 기타 전기통신(전기통신사업법 제2조 제1호에 규정하는 전기통신을 말한다).

이하 같다)을 이용하여 당해 정보와 관계되는 이성교제 희망자와 상호 연락할 수 있게 하는 서비스를 제공하는 사업을 말한다.

3. 인터넷 이성소개사업자: 인터넷 이성소개사업을 행하는 자를 말한다.

4. 등록 유인정보 제공기관: 제18조 제1항의 등록을 받은 자를 말한다.

제3조[인터넷 이성소개사업자 등의 책무] ① 인터넷 이성소개사업자는 인터넷 이성소개사업에 관하여 이 법률 기타 법령의 규정의 준수함하고, 아동에 의한 인터넷 이성소개사업의 이용 방지에 노력하여야 한다.

② 인터넷 이성소개사업에 필요한 전기통신 서비스(전기통신사업법 제2조 제3호에 규정하는 전기통신 서비스를 말한다)를 제공하는 사업자(다음 항에서 ‘서비스 제공 사업자’ 라 한다)는 아동의 사용과 관계되는 통신단말기에 의한 전기통신에 대해 인터넷 이성소개사업을 이용하기 위한 자동이용 제한(전기통신을 선별하여 제한하는 것을 말한다. 이하 이 항 및 다음 조에서도 같다)을 행하는 서비스 또는 당해 전기통신의 자동이용 제한을 행하는 기기를 가진 소프트웨어의 제공 기타 조치에 의하여 아동에 의한 인터넷 이성소개사업의 이용 방지에 노력하여야 한다.

③ 전 2항 외에 인터넷 이성소개사업자 및 서비스제공 사업자는 아동의 건전한 육성에 배려하도록 노력하여야 한다.

제4조[보호자의 책무] 아동의 보호자(친권을 행하는 자 또는 후견인을 말한다)는 아동의 사용과 관계되는 통신단말기에 의한 전기통신에 대하여 인터넷 이성소개사업을 이용하기 위한 전기통신의 자동이용 제한을 행하는 서비스 또는 당해 전기통신의 자동이용 제한을 행하는 기능을 가진 소프트웨어의 이용 기타 아동에 의한 인터넷 이성소개사업의 이용을 방지하기 위해 필요한 조치를 강구하도록 노력하여야 한다.

제5조[국가 및 지방자치단체의 책무] ① 국가 및 지방자치단체는 아동에 의한 인터넷 이성소개사업의 이용 방지에 관한 국민의 이해를 깊게 하기 위한 교육 및 계몽에 노력함과 아울러 아동에 의한 인터넷 이성소개사업의 이용 방지에 기여하는 기술의 개발 및 보급을 추진하도록 노력한다.

② 국가 및 지방자치단체는 사업자, 국민 또는 이들이 조직하는 민간단체가 자

발적으로 행하는 인터넷 이성소개사업에 관계되는 활동으로서 아동의 건전한 육성에 장애를 끼치는 행위를 방지하기 위한 것이 촉진되도록 필요한 시책을 강구한다.

## 제2장 아동과 관계되는 유인의 금지

제6조 누구도 인터넷 이성소개사업을 이용하여 다음 행위(이하 ‘금지유인행위’라 한다)를 하여서는 아니 된다.

1. 아동을 성교 등(성교 혹은 성교유사행위를 하거나 자기의 성적 호기심을 충족시킬 목적으로 타인의 성기 등(성기, 항문 또는 유두를 말한다. 이하 같다)을 만지거나 혹은 타인에게 자신의 성기 등을 만지게 하는 것을 말한다. 이하 같다)의 상대방이 되도록 유인하는 행위
2. 사람(아동을 제외한다. 제5호에서도 같다)을 아동과의 성교 등 상대방이 되도록 유인하는 행위
3. 대가를 지불할 것을 나타내어 아동을 이성교제(성교 등을 제외한다. 다음 호에서 같다)의 상대방이 되도록 유인하는 행위
4. 대가를 받을 것을 나타내서 사람을 아동과의 이성교제 상대방이 되도록 유인하는 행위
5. 전 각호 외에 아동을 이성교제의 상대방이 되도록 유인하거나 사람을 아동과의 이성교제 상대방이 되도록 유인하는 행위

## 제3장 인터넷 이성소개사업의 규제

제7조[인터넷 이성소개사업의 신고] ① 인터넷 이성소개사업을 행하고자 하는 자는 국가공안위원회규칙에서 정하는 바에 따라 다음 사항을 사업의 본거지가 되는 사무소(사무소가 없는 자는 주거. 제3호를 제외하고 이하 ‘사무소’라 한다)의 소재지를 관할하는 도도부현 공안위원회(이하 ‘공안위원회’라 한다)에 신고하여야 한다. 이 경우에 신고에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 서류를 첨부하여야 한다.

1. 성명 또는 명칭 및 주소. 법인의 경우에는 대표자의 성명
2. 당해 사업에 대하여 광고 또는 선전을 하는 경우에 당해 사업을 나타내는

것으로 사용하는 호칭(당해 호칭이 둘 이상 있는 경우에는 그 전부의 명칭)

3. 사업의 본거지가 되는 사무소의 소재지
4. 사무소의 전화번호 기타 연락처로서 국가공안위원회 규칙에서 정하는 사항
5. 법인의 경우에는 임원의 성명 및 주소
6. 제11조의 규정에 의한 이성교제 희망자가 아동이 아니라는 확인의 실시방법 기타 사업의 실시방법에 관한 사항으로 국가공안위원회 규칙에서 정하는 사항

② 전항의 규정에 의한 신고를 한 자는 당해 인터넷 이성소개사업을 폐지한 때 또는 동항 각호의 사항에 변경이 있을 때에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 공안위원회(공안위원회의 관할구역을 달리하여 사무소를 변경한 때에는 변경한 후의 사무소의 소재지를 관할하는 공안위원회)에 신고하여야 한다. 이 경우에 신고에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 서류를 첨부하여야 한다.

제8조[결격사유] 다음 각호의 1에 해당하는 자는 인터넷 이성소개사업을 행하여서는 아니 된다.

1. 성년피후견인 혹은 피보좌인 또는 파산절차 개시결정을 받아 복권되지 않은 자
2. 금고 이상의 형에 처해지거나 이 법률, 아동복지법 제60조 제1항 혹은 아동매춘·아동포르노관계행위등의처벌및아동보호등에관한법률에 규정하는 죄를 범하여 벌금형에 처해져 그 집행을 마치거나 집행을 받지 않게 된 날부터 기산하여 5년이 경과되지 아니한 자
3. 최근 5년 사이에 제14조 또는 제15조 제2항 제2호의 규정에 의한 명령에 위반한 자
4. 폭력단원에의한부당한행위의방지등에 관한 법률 제2조 제6호에 규정하는 폭력단원(이하 이 호에서는 단지 ‘폭력단원’ 이라 한다)인 자 또는 폭력단원이 아니게 된 날로부터 5년이 경과되지 아니한 자
5. 미성년자(아동이 아닌 미성년자의 경우에는 영업에 관하여 성년자와 동일한 행위능력을 가진 자 및 인터넷 이성소개사업자의 상속인으로서 그 법정대리인이 전 각호의 어디에도 해당하지 않은 자를 제외한다)

6. 임원 중에 다음 사항에 해당하는 자가 있는 법인

가. 제1호에서 제4호까지 열거한 자

나. 아동

제9조[명의 대여의 금지] 제7조 제1항의 규정에 의한 신고를 한 자는 자신의 명의로 타인에게 인터넷 이성소개사업을 행하게 하여서는 아니 된다.

제10조[이용금지의 명시 등] ① 인터넷 이성소개사업자는 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업에 대하여 광고 또는 선전을 할 때에는, 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 아동이 당해 인터넷 이성소개사업을 이용해서는 안 된다는 취지를 명확히 하여야 한다.

② 전항의 규정 외에 인터넷 이성소개사업자는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업을 이용하고자 하는 자에 대하여 아동이 이를 이용해서는 안 된다는 취지를 전달하여야 한다.

제11조[아동이 아니라는 확인] 인터넷 이성소개사업자는 다음의 경우에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 미리 이들 이성교제희망자가 아동이 아니라는 것을 확인하여야 한다. 다만, 제2호의 경우에는 제1호에 규정하는 이성교제희망자가 당해 인터넷 이성소개사업자가 행하는 성명, 연령 기타 본인을 특정하는 사항의 확인(국가공안위원회 규칙에서 정하는 방법으로 행하는 것에 한정한다)을 받은 때에는 그러하지 아니하다.

1. 이성교제 희망자의 요구에 따라 그 이성교제에 관한 정보를 인터넷을 이용하여 공중이 열람할 수 있는 상태에 두고 여기에 전달할 때
2. 다른 이성교제 희망자의 요구에 따라 전호에 규정하는 이성교제 희망자로부터의 이성교제에 관한 정보를 인터넷을 이용하여 공중이 열람할 수 있는 상태에 두고 당해 다른 이성교제희망자에게 전달할 때
3. 전 2호의 규정에 따라 그 이성교제에 관한 정보의 전달을 받은 다른 이성교제 희망자가 전자메일 기타 전기통신을 이용하여 당해 정보와 관계되는 제1호에 규정하는 이성교제희망자와 연락할 수 있도록 하는 때
4. 제1호에 규정하는 이성교제 희망자가 전자메일 기타 전기통신을 이용하여 제1호 또는 제2호의 규정에 의해 그 이성교제에 관한 정보의 1 전달을 받은

다른 이성교제희망자와 연락할 수 있도록 하는 때

제12조[아동의 건전육성에 장애를 끼치는 행위의 방지조치] ① 인터넷 이성소개사업자는 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업을 이용하여 금지유인행위가 행해지고 있는 것을 안 때에는 신속하게 당해 금지유인행위와 관계되는 이성교제에 관한 정보를 인터넷을 이용하여 공중이 열람할 수 없도록 하기 위한 조치를 취하여야 한다.

② 전항의 규정 외에 인터넷 이성소개사업자는 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업을 이용하여 행해지는 금지유인행위 기타 아동의 건전육성에 장애를 끼치는 행위를 방지하기 위한 조치를 강구하도록 노력하여야 한다.

제13조[지시] 인터넷 이성소개사업자가 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업에 관하여 이 법률 혹은 이 법률에 기초한 명령 또는 다른 법령의 규정에 위반했다고 인정하는 경우에 당해 위반행위가 아동의 건전한 육성에 장애를 끼칠 우려가 있다고 인정하는 때에는, 당해 위반행위가 행해진 때의 당해 인터넷 이성소개사업자의 사무소 소재지를 관할하는 공안위원회는 당해 인터넷 이성소개사업자에게 아동의 건전육성에 장애를 끼치는 행위를 방지하기 위해 필요한 지시를 할 수 있다.

제14조[사업의 정지 등] 인터넷 이성소개사업자가 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업에 관하여 제8조 제2호에 규정하는 죄(이 법률에 규정하는 죄에서는 제31조의 죄 및 동조의 죄에 관한 제35조의 죄를 제외한다) 기타 아동의 건전육성에 장애를 끼치는 죄로 시행령에서 정하는 것에 해당하는 행위를 했다고 인정할 때에는, 당해 행위가 행해진 때의 당해 인터넷 이성소개사업자의 사무소 소재지를 관할하는 공안위원회는 당해 인터넷 이성소개사업자에 대하여 6월을 초과하지 않는 범위 안에서 기간을 정하여 당해 인터넷 이성소개사업의 전부 또는 일부의 정비를 명할 수 있다.

② 인터넷 이성소개사업자가 제8조 각호의 1에 해당하는 사실이 판명된 때에는, 당해 인터넷 이성소개사업자의 사무소 소재지를 관할하는 공안위원회는 당해 인터넷 이성소개사업자에 대하여 당해 인터넷 이성소개사업의 폐지를 명할 수 있다.

제15조[처분이송 통지] ① 공안위원회는 인터넷 이성소개사업자에 대하여 제13조의 규정에 의한 지시 또는 전조 제1항의 규정에 의한 명령을 하고자 하는 경우에 당해 인터넷 이성소개사업자가 사무소를 다른 공안위원회의 관할구역으로 변경한 때에는 당해 처분에 관계되는 사업에 관한 변명기회의 부여 또는 청문을 종료한 경우를 제외하고는 신속하게 현재 당해 인터넷 이성소개사업자의 사무소 소재지를 관할하는 공안위원회에 국가공안위원회 규칙에서 정하는 처분이송통지서를 송부하여야 한다.

② 전항(다음 항에서 준용하는 경우를 포함한다)의 규정에 의하여 처분이송통지서가 송부된 때에는, 당해처분이송통지서를 송부 받은 공안위원회는 다음 각호의 구분에 따라 각각 당해 각호에 정하는 처분을 할 수 있으며, 당해 처분이송통지서를 송부한 공안위원회는 제13조 및 전조 제1항의 규정에도 불구하고 당해 사안에 대하여 이들 규정에 의한 처분을 할 수 없다.

1. 당해 인터넷 이성소개사업자가 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업에 관하여 이 법률 혹은 이 법률에 기초한 명령 또는 다른 법령의 규정에 위반하였다고 인정하는 경우에, 당해 위반행위가 아동의 건전육성에 장애를 끼칠 우려가 있다고 인정하는 때에는 아동의 건전육성에 장애를 끼칠 행위를 방지하기 위하여 필요한 지시를 할 것

2. 당해 인터넷 이성소개사업자가 자신이 행하는 인터넷 이성소개사업에 관하여 전조 제1항에 규정하는 행위를 하였다고 인정하는 때에는 6월을 초과하지 않는 범위 안에서 기간을 정하여 당해 인터넷 이성소개사업의 전부 또는 일부의 정지를 명하는 것

③ 제1항의 규정은 공안위원회가 전항의 규정에 의하여 처분을 하고자 하는 경우에 대하여 준용한다.

제16조[보고 또는 자료의 제출] 공안위원회는 제7조에서 전조까지(제12조 제2항을 제외한다)의 규정의 시행에 필요한 한도에서 인터넷 이성소개사업자에 대하여 그 인터넷 이성소개사업에 관하여 보고 또는 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제17조[국가공안위원회에의 보고 등] ① 공안위원회는 다음 각호의 1에 해당하

는 때에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 사항을 국가공안위원회에 보고하여야 한다. 이 경우에 국가공안위원회는 당해 보고에 관계되는 사항을 각 공안위원회에 통보한다.

1. 제7조의 규정에 의한 신고를 받은 경우
  2. 제13조, 제14조 제1항 또는 제15조 제2항의 규정에 의한 처분을 한 경우
- ② 공안위원회는 인터넷 이성소개사업자가 전항 제2호에 규정하는 처분의 사유가 되는 위반행위를 하였다고 인정하는 때, 또는 동호에 규정하는 처분에 위반하였다고 인정하는 때에는 당해 위반행위가 행해진 때의 당해 인터넷 이성소개사업자의 사무소 소재지를 관할하는 공안위원회에 대하여 국가공안위원회 규칙에서 정하는 사항을 통보하여야 한다.

#### 제4장 등록유인정보 제공기관

제18조[등록유인정보 제공기관의 등록] ① 인터넷 이성소개사업자에 의한 제12조 제1항에 규정하는 조치의 실시 확보를 목적으로 인터넷 이성소개사업을 이용하여 행해지는 금지유인행위와 관계되는 이성교제에 관한 정보를 수집하여 이를 당해 인터넷 이성소개사업자에게 제공하는 업무(이하 ‘유인정보 제공의무’라 한다)를 행하는 자는 국가공안위원회의 등록을 받을 수 있다.

- ② 전항의 등록(이하 ‘등록’이라 한다)을 받고자 하는 자는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 국가공안위원회에 신청을 하여야 한다.
- ③ 다음 각호의 1에 해당하는 자는 등록을 받을 수 없다.

1. 금고 이상의 형에 처해지거나 이 법률, 아동복지법 제60조 제1항 혹은 아동성매매·아동포르노 관계행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률에 규정하는 죄를 범하여 벌금형에 처해져 그 집행을 마치거나 집행을 받지 않게 된 날로부터 기산하여 2년이 경과되지 아니한 자
  2. 제25조의 규정에 의하여 등록이 취소되어, 그 취소일로부터 기산하여 2년이 경과되지 아니한 자
  3. 임원 중에 전 2호의 하나에 해당하는 자가 있는 법인
- ④ 국가공안위원회는 제2항의 신청을 한 자가 다음 요건의 모두에 적합한 때에는 등록을 하여야 한다.
1. 인터넷의 이용을 가능하게 하는 기능을 가진 통신단말기기를 가지고, 다음

의 1에 해당하는 2인 이상의 자가 유인정보 제공업무를 행하는 자일 것

가. 학교교육법에 의한 대학에서 학사학위를 취득하는 데 필요한 일반교양 과목의 학점을 취득한 자 또는 동법에 의한 전문대학 혹은 전문학교를 졸업한 자로서 유인정보 제공업무에 통산하여 6월 이상 종사한 경험을 가진 자

나. 가목에 해당하는 자와 동등 이상의 지식 및 경험을 가진 자

2. 유인정보 제공업무를 적정하게 행하기 위한 다음 조치가 취해질 것

가. 유인정보 제공업무를 행하는 부문에 전임 관리자가 설치되어 있을 것

나. 유인정보 제공업무의 적정한 실시의 확보에 관한 업무방법서 기타 문서가 작성되어 있을 것

⑤ 등록은 등록유인정보 제공기관 등록부에 다음 사항을 기재하여 행한다.

1. 등록 연월일 및 등록번호

2. 등록유인정보 제공기관의 성명 또는 명칭 및 주소와 법인의 경우에는 그 대표자의 성명

3. 등록유인정보 제공기관이 유인정보 제공업무를 행하는 사무소의 소재지

⑥ 등록유인정보 제공기관은 전항 제2호 또는 제3호의 사항을 변경하고자 하는 때에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 그 취지를 국가공안위원회에 신고하여야 한다.

제19조[표시의 제한] 등록유인정보 제공기관이 아닌 자는 유인정보 제공업무를 행할 때에 등록을 받은 자의 표시 또는 이와 유사한 표시를 하여서는 아니 된다.

제20조[정보제공] 국가공안위원회 또는 공안위원회는 등록유인정보 제공기관의 요구에 따라 등록유인정보 제공기관이 유인정보 제공업무를 적정하게 행하기 위해 필요한 한도에서 당해 등록유인정보 제공기관에 대하여 인터넷 이성소개 사업자에 관계되는 제7조 제1항 제1호에서 제4호까지 열거한 사항에 관한 정보를 제공할 수 있다.

제21조[유인정보 제공업무의 방법] 등록유인정보 제공기관은 제18조 제4항 각호에 열거한 요건 및 유인정보 제공업무를 적정하게 행하기 위한 국가공안위원회 규칙에서 정하는 기준에 적합한 방법으로 유인정보 제공업무를 행하여야 한다.

제22조[비밀유지의무] 등록유인정보 제공기관의 임원 혹은 직원 또는 이 직에 있었던 자는 유인정보 제공업무에 관하여 지득한 비밀을 누설하여서는 아니 된다.

제23조[업무의 휴폐지] 등록유인정보 제공기관은 유인정보 제공업무를 휴지하거나 폐지한 때에는 국가공안위원회 규칙에서 정하는 바에 따라 국가공안위원회에 신고하여야 한다.

② 전항의 규정에 따라 유인정보 제공업무를 폐지하는 신고가 있을 때에는, 당해 등록유인정보 제공기관과 관계되는 등록은 그 효력을 상실한다.

제24조[개선명령] 국가공안위원회는 등록유인정보 제공기관이 제21조의 규정에 위반하고 있다고 인정하는 때에는, 당해 등록유인정보 제공기관에 대하여 유인정보 제공업무를 개선하기 위해 필요한 조치를 취할 것을 명할 수 있다.

제25조[등록의 취소] 국가공안위원회는 등록유인정보 제공기관이 다음 각호의 1에 해당하는 때에는 등록을 취소할 수 있다.

1. 제18조 제3항 제1호 또는 제3호에 해당하게 된 때
2. 제18조 제6항 또는 제23조 제1항의 규정에 위반한 때
3. 전조의 규정에 의한 명령에 위반한 때
4. 부정한 수단으로 등록을 받은 때
5. 다음 조의 규정에 의한 보고 또는 자료를 제출하지 않거나 허위의 보고 혹은 자료를 제출한 때

제26조[보고 또는 자료의 제출] 국가공안위원회는 유인정보 제공업무를 적정한 운영을 확보하기 위해 필요한 한도에서 등록유인정보 제공기관에 대하여 그 업무의 상황에 관하여 보고 또는 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제27조[공시 등] ① 국가공안위원회는 다음의 경우에는 관보에 공시하여야 한다.

1. 등록을 한 때
2. 제18조 제6항의 규정에 의한 신고가 있을 때
3. 제23조 제1항의 규정에 의한 신고가 있을 때
4. 제25조의 규정에 의하여 등록을 취소한 때

② 국가공안위원회는 전항의 규정에 의한 공시를 한 때에는 당해 공시일자 및 내용을 인터넷의 이용 기타 방법으로 공표한다.

## 제5장 잡칙

제28조[방면공안위원회에의 권한 이임] 이 법률의 규정에 의해 도공안위원회의 권한에 속하는 사무는 시행령에서 정하는 바에 따라 방면공안위원회에 위임할 수 있다.

제29조[경과조치] 이 법률의 규정에 기초한 시행령 또는 국가공안위원회규칙을 제정하거나 또는 개폐하는 경우에는 각 시행령 또는 국가공안위원회 규칙에서 그 제정 또는 개폐에 수반하여 합리적으로 필요한 범위 안에서 소정의 경과조치(벌칙에 관한 경과조치를 포함한다)를 정할 수 있다.

제30조[국가공안위원회 규칙에의 위임] 이 법률에 정하는 외에, 이 법률의 실시를 위한 절차 기타 이 법률의 시행에 관하여 필요한 사항은 국가공안위원회 규칙으로 정한다.

## 제6장 벌칙

제31조 제14조 또는 제15조 제2항 제2호의 규정에 의한 명령에 위반한 자는 1년 이하의 징역 혹은 100만 엔 이상의 벌금에 처하거나 이를 병과한다.

제32조 다음 각호의 1에 해당하는 자는 6월 이하의 징역 또는 100만 엔 이하의 벌금에 처한다.

1. 제7조 제1항의 규정에 의한 신고를 하지 않고 인터넷 이성소개사업을 행한 자
2. 제9조의 규정에 위반한 자
3. 제13조 또는 제15조 제2항 제1호의 규정에 의한 지시에 위반한 자

제33조 제6조(제5호를 제외한다)의 규정에 위반한 자는 100만 엔 이하의 벌금

에 처한다.

제34조 다음 각호의 1에 해당하는 자는 30만 엔 이하의 벌금에 처한다.

1. 제7조 제1항의 규정에 의한 신고에 관하여 허위 신고를 하거나 동항의 첨부서류에서 허위기재가 있는 것을 제출한 자
2. 제7조 제2항의 규정에 위반하여 신고를 하지 않거나 허위 신고를 하고, 또는 동항의 첨부서류에서 허위기재가 있는 것을 제출한 자
3. 제16조의 규정에 의한 보고 혹은 자료를 제출하지 않거나 또는 허위보고 혹은 자료를 제출한 자

제35조 법인의 대표자 또는 법인 혹은 사람의 대리인, 사용인 기타 종업자가 그 법인 또는 사람의 업무에 관하여 제31조, 제32조 또는 전조의 위반행위를 한 때에는 행위자를 벌하는 외에 그 법인 또는 사람에 대하여도 각 본조의 벌금형을 과한다.

제36조 제22조의 규정에 위반한 자는 20만 엔 이하의 과료에 처한다.

제37조 제19조의 규정에 위반한 자는 10만 엔 이하의 과료에 처한다.

부칙 (생략)

## 부록 2. 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관한 법률

청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관한 법률  
(2008년 6월 18일 법률 제79호)

제1장 총칙(제1조~제7조)

제2장 인터넷 청소년 유해정보대책·환경정비추진회의 등(제8조~제12조)

제3장 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육 및 계몽활동의 추진 등(제13조~제16조)

제4장 청소년 유해정보 필터링서비스의 제공의무 등(제17조~제23조)

제5장 인터넷의 적절한 이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등

제1절 필터링 추진기관(제24조~제29조)

제2절 인터넷의 적절한 이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등의 지원(제30조)

제6장 잡칙(제31조)

부칙

### 제1장 총칙

제1조[목적] 이 법률은 인터넷에서 청소년 유해정보가 많이 유통하고 있는 상황을 고려하여, 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 필요한 조치를 강구함과 아울러, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 성능 향상 및 이용 보급 기타 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년 유해정보를 열람할 기회를 가급적 적게 하기 위한 조치 등을 강구함으로써 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하여 청소년의 권리옹호에 기여할 것을 목적으로 한다.

제2조[정의] ① 이 법률에서 ‘청소년’이란 18세 미만의 자를 말한다.

② 이 법률에서 ‘보호자’란 친권을 행사하는 자 혹은 후견인 또는 이들에 준하는 자를 말한다.

③ 이 법률에서 ‘청소년 유해정보’란 인터넷을 이용하여 공중의 열람(시청을

포함한다. 이하 같다)에 제공되고 있는 정보로서 청소년의 건전한 성장을 현저하게 저해하는 것을 말한다.

④ 전항의 청소년 유해정보를 예시하면 다음과 같다.

1. 범죄 혹은 형벌법령에 저촉되는 행위를 직접적이고 명시적으로 청부하여 중개하거나 유인, 또는 자살을 직접적이고 명시적으로 유인하는 정보
2. 사람의 성행위 또는 성기 등 음란한 묘사 기타 현저하게 성욕을 흥분시키거나 자극하는 정보
3. 살인, 처형, 학대 등 장면의 음침한 묘사 기타 현저하게 잔혹한 내용의 정보

⑤ 이 법률에서 ‘인터넷 접속서비스’란 인터넷으로의 접속을 가능하게 하는 전기통신서비스(전기통신사업법 제2조 제3호에 규정하는 전기통신서비스를 말한다. 이하 같다)를 말한다.

⑥ 이 법률에서 ‘인터넷 접속서비스 제공사업자’란 인터넷 접속서비스를 제공하는 전기통신사업자(전기통신사업법 제2조 제5호에 규정하는 전기통신사업자를 말한다. 이하 같다)를 말한다.

⑦ 이 법률에서 ‘휴대전화 인터넷 접속서비스’란 휴대전화 단말기로부터 인터넷으로의 접속을 가능하게 하는 전기통신 서비스로서 청소년이 이를 이용하여 청소년 유해정보를 열람할 가능성이 높은 것으로 시행령에서 정하는 것을 말한다.

⑧ 이 법률에서 ‘휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자’란 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하는 전기통신사업자를 말한다.

⑨ 이 법률에서 ‘청소년 유해정보 필터링 소프트웨어’란 인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공되고 있는 정보를 일정한 기준을 바탕으로 선별한 인터넷을 이용하는 자의 청소년 유해정보의 열람을 제한하기 위한 프로그램(전자계산기에 대한 지령으로서 하나의 결과를 획득할 수 있도록 조합된 것)을 말한다.

⑩ 이 법률에서 ‘청소년 유해정보 필터링 서비스’란 인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공되고 있는 정보를 일정한 기준을 바탕으로 선별한 인터넷을 이용하는 자의 청소년 유해정보의 열람을 제한하기 위한 서비스 또는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어에 의해 청소년 유해정보의 열람을 제한하기 위해 필요한 정보를 당해 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 작동시키는 자에게 인터넷으로 계속적으로 제공하는 서비스를 말한다.

- ⑪ 이 법률에서 ‘특정 서버관리자’란 인터넷을 이용한 공중에 의한 정보의 열람으로 제공되는 서버(이하 ‘특정서버’라 한다)를 이용하여 타인의 요구에 부응해 정보를 인터넷을 이용해 공중에 의한 열람이 가능한 상태에 두고, 여기에 열람시키는 서비스를 제공하는 자를 말한다.
- ⑫ 이 법률에서 ‘발신’이란 특정서버에 인터넷을 이용해서 공중에 의한 열람을 할 수 있도록 정보를 입력하는 것을 말한다.

제3조[기본이념] ① 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책은, 청소년 스스로가 주체적으로 정보통신기기를 사용하여 인터넷에서 유통하는 정보를 적절히 취사선택하여 이용함과 아울러 적절하게 인터넷에 의한 정보발신을 행하는 능력(이하 ‘인터넷을 적절하게 활용하는 능력’이라고 한다)을 습득할 것을 취지로 하여 행해져야 한다.

② 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관한 시책의 추진은 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 성능 향상 및 이용 보급, 청소년의 인터넷 이용에 관계되는 사업을 행하는 자에 의한 청소년이 청소년 유해정보 열람을 방지하기 위한 조치 등에 의해, 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년 유해정보의 열람을 할 기회를 가급적 적게 할 것을 취지로 하여 행해져야 한다.

③ 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관한 시책의 추진은 자유로운 표현활동의 중요성 및 다양한 주체가 세계를 향하여 다양한 표현활동을 행할 수 있는 인터넷의 특징에 배려하여, 민간에 있어서의 자주적이고 주체적인 시책이 큰 역할을 담당하고 국가 및 지방자치단체는 이를 존중할 것을 취지로 하여 행해져야 한다.

제4조[국가 및 지방자치단체의 책무] 국가 및 지방자치단체는 전조의 기본이념에 따라 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책을 책정하고 실시할 책무가 있다.

제5조[관계사업자의 책무] 청소년의 인터넷 이용에 관계되는 사업을 행하는 자는 그 사업의 특성에 부응하여 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년 유해정보를 열람할 기회를 가급적 적게 하기 위한 조치를 강구함과 아울러, 청소년의 인터

넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 기여하기 위한 조치를 강구하고자 노력한다.

제6조[보호자의 책무] ① 보호자는 인터넷에서 청소년 유해정보가 많이 유통되고 있는 것을 확인하고, 자신의 교육방침 및 청소년의 발달상황에 따라 자신이 보호하는 청소년에 대해 인터넷의 이용 상황을 적절하게 파악함과 아울러, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 기타 방법으로 인터넷의 이용을 적절하게 관리하고, 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 촉진에 노력한다.

② 보호자는 휴대전화 단말기로부터의 인터넷 이용이 부적절하게 행해진 경우에는, 청소년의 성매매, 범죄의 피해, 괴롭힘 등 다양한 문제가 발생하는 것에 특히 유의한다.

제7조[연계협력체제의 정비] 국가 및 지방자치단체는 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책을 강구함에 있어 관계기관, 청소년의 인터넷 이용과 관계되는 사업을 행하는 자 및 관계되는 활동을 행하는 민간단체 상호간의 연계협력 체제의 정비에 노력한다.

## 제2장 인터넷 청소년 유해대책·환경정비추진회의 등

제8조[설치 및 관장사무] ① 내각부에 인터넷 청소년 유해정보대책·환경정비추진회의(이하 ‘회의’ 라고 한다)를 둔다.

② 회의는 다음 사무를 관장한다.

1. 제12조 제1항의 기본계획을 작성하고 그 실시를 추진하는 사항
2. 전호 외에 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 중요사항에 대한 심의

제9조[조직] ① 회의는 회장 및 위원으로 조직한다.

② 회장은 내각총리대신으로 한다.

③ 위원은 내각관방장관, 관계행정기관의 장 및 내각부설치법 제9조 제2항에 규정하는 특명담당대신 기타 국무대신 중에서 내각총리대신이 지명하는 자로 한다.

제10조[자료제출의 요구 등] ① 회의는 관장사무를 수행하기 위해 필요하다고 인정하는 때에는 관계행정기관의 장에게 자료의 제출, 의견의 개진, 설명 기타 필요한 협력을 요구할 수 있다.

② 회의는 관장사무를 수행하기 위해 특히 필요하다고 인정하는 때에는 전항에 규정하는 자 이외의 자에 대해서도 필요한 협력을 의뢰할 수 있다.

제11조[시행령에의 위임] 전 2조에 정하는 것 외에, 회의의 조직 및 운영에 관하여 필요한 사항은 시행령으로 정한다.

제12조[기본계획] ① 회의는 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 기본적인 계획(이하 ‘기본계획’ 이라고 한다)을 정하여야 한다.

② 기본계획은 다음 사항에 대하여 정한다.

1. 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 대한 기본적인 방침
2. 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육 및 계몽활동의 추진과 관계되는 시책에 관한 사항
3. 청소년유해정보 필터링 소프트웨어의 성능 향상 및 이용 보급 등과 관계되는 시책에 관한 사항
4. 청소년의 인터넷 적절이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등의 지원 기타 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 중요사항

③ 회의는 제1항의 규정에 의해 기본계획을 정한 때에는 지체 없이 기본계획을 공표하여야 한다.

④ 전항의 규정은 기본계획의 변경에 대하여 준용한다.

### 제3장 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육 및 계몽활동의 추진 등

제13조[인터넷의 적절한 이용에 관한 교육의 추진 등] ① 국가 및 지방자치단체는 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득할 수 있도록 학교교육,

사회교육 및 가정교육에서 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육의 추진에 필요한 시책을 강구한다.

- ② 국가 및 지방자치단체는 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득을 위한 효과적인 수법의 개발 및 보급을 촉진하기 위해 연구의 지원, 정보의 수집 및 제공 기타 필요한 시책을 강구한다.

제14조[가정에 있어서 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 보급] 국가 및 지방자치단체는 가정에서 청소년에 의해 인터넷이 이용되는 경우의 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 보급을 피하기 위해 필요한 시책을 강구한다.

제15조[인터넷의 적절한 이용에 관한 홍보계몽] ① 전 2조 외에 국가 및 지방자치단체는 청소년의 건전한 성장에 기여하기 위해 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어에 의한 청소년 유해정보의 열람 제한 등 인터넷의 적절한 이용에 관한 사항에 대하여 홍보 기타 계몽활동을 행한다.

제16조[관계자의 노력의무] 청소년의 인터넷 이용에 관계되는 사업을 행하는 자 기타 관계자는 그 사업 등의 특성에 따라 인터넷을 이용할 때의 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득하기 위한 학습기회의 제공, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 보급을 위한 활동 기타 계몽활동을 행하도록 노력한다.

#### 제4장 청소년 유해정보 필터링 서비스의 제공의무 등

제17조[휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자의 청소년유해정보 필터링서비스의 제공의무] ① 휴대전화 인터넷 접속서비스 사업자는 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하는 계약의 상대방 또는 휴대전화 단말기 사용자가 청소년인 경우에는 청소년 유해정보 필터링 서비스 이용을 조건으로 하여 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하여야 한다. 다만, 그 청소년의 보호자가 청소년 유해정보 필터링 서비스를 이용하지 않는 취지의 신청을 한 경우에는 그러하지 아니하다.

- ② 휴대전화 단말기를 보호하는 청소년에게 사용하게 하기 위해 휴대전화 인터

넷 접속서비스의 제공을 받는 계약을 체결하고자 하는 보호자는 당해 계약을 체결함에 있어 휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자에 대하여 그 취지를 신중하여야 한다.

제18조[인터넷 접속서비스 제공사업자의 의무] ① 인터넷 접속서비스 제공사업자는 인터넷 접속서비스의 제공을 받을 자가 요구하는 때에는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하여야 한다. 다만, 청소년에 의한 청소년 유해정보의 열람에 끼치는 영향이 경미한 경우로서 시행령에서 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

제19조[인터넷과 접속하는 기능을 가진 기기의 제조사업자의 의무] 인터넷과 접속하는 기능을 가진 기기로서 청소년에 의해 사용되는 것(휴대전화 단말기를 제외한다)을 제조하는 사업자는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 설치하는 것 기타 방법으로 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스의 이용을 용이하게 하는 조치를 강구한 후 당해 기기를 판매하여야 한다. 다만, 청소년에 의한 청소년 유해정보의 열람에 미치는 영향이 경미한 경우로서 시행령에서 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

제20조[청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 개발사업자 등의 노력의무] ① 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하는 사업자 및 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하는 사업자는 청소년 유해정보로서 열람이 제한되지 않는 것을 가급적 적게 함과 아울러, 다음 사항에 배려하여 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하거나 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하도록 노력하여야 한다.

1. 열람을 제한하는 정보를 청소년의 발달단계 및 이용자의 선택에 따라 세심하게 설정할 수 있도록 할 것
2. 열람을 제한할 필요가 없는 정보에 대해 열람 제한이 행해지는 것을 가급적 적게 할 것

② 전항 외에 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하는 사업자 및 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하는 사업자는 개발하는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 제공하는 청소년 유해정보 필터링 서비스에 대해 성능 및

편리성의 향상에 노력하여야 한다.

제21조[청소년 유해정보의 발신이 행해진 경우의 특정서버 관리자의 노력의무] 특정서버 관리자는 관리하는 특정서버를 이용하여 타인에 의해 청소년 유해정보의 발신이 행해진 것을 안 때 또는 스스로 청소년 유해정보의 발신을 하려는 때에는, 당해 청소년 유해정보에 대하여 인터넷을 이용해 청소년에 의한 열람이 불가능하도록 하기 위한 조치(이하 ‘청소년 열람방지조치’라 한다)를 취하도록 노력하여야 한다.

제22조[청소년 유해정보에 대한 국민연락의 접수체제의 정비] 특정서버 관리자는 관리하는 특정 서비스를 이용하여 발신이 행해진 청소년 유해정보에 대하여 국민으로부터 연락을 접수하기 위한 체제를 정비하도록 노력하여야 한다.

제23조[청소년 열람방지조치에 관한 기록의 작성 및 보존] 특정서버 관리자는 청소년 열람방지조치를 취한 때에는 당해 청소년 열람방지조치에 관한 기록을 작성하고 이를 보존하도록 노력하여야 한다.

## 제5장 인터넷의 적절한 이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등

### 제1절 필터링 추진기관

제24조[필터링 추진기관의 등록] ① 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 성능 향상 및 이용 보급을 목적으로 다음 각호의 1에 해당하는 업무(이하 ‘필터링 추진업무’라 한다)를 행하는 자는 총무부장관 및 경제산업부장관의 등록을 받을 수 있다.

1. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 및 청소년 유해정보 필터링 서비스에 관한 조사연구 및 보급과 계몽

2. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 기술개발 추진

② 전항의 등록(이하 ‘등록’이라 한다)을 받고자 하는 자는 총무성령 및 경제산업성명령에서 정하는 바에 따라 총무대신 및 경제산업부 장관에게 신청하여야 한다.

③ 다음 각호의 1에 해당하는 자는 등록을 받을 수 없다.

1. 제26조의 규정에 의해 등록이 취소되고, 그 취소일로부터 기산하여 2년을 경과하지 않은 자
  2. 임원 중에 전호에 해당하는 자가 있는 법인
- ④ 총무대신 및 경제산업부 장관은 제 2항의 신청을 한 자가 다음 요건의 모두에 적합한 때에는 등록을 하여야 한다.
1. 인터넷의 이용을 가능하게 하는 기능을 가진 기기를 소유하거나 다음 각호의 1에 해당하는 자가 필터링 추진업무를 행하는 자일 것
    - 가. 1년 이상 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 개발 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스에 관한 실무에 종사한 경험이 있는 자
    - 나. 가목의 자와 동등 이상의 능력을 가진 자
  2. 필터링 추진업무를 적정하게 행하기 위하여 다음 조치를 취하고 있을 것
    - 가. 필터링 추진업무를 적정하게 행하기 위한 관리자를 둘 것
    - 나. 필터링 추진업무를 관리 및 적정한 실시의 확보에 관한 문서가 작성되어 있을 것
- ⑤ 등록은 필터링 추진기관 등록부에 다음 사항을 기재하여 행한다.
1. 등록 연월일 및 등록번호
  2. 등록을 받은 자(이하 '필터링 추진기관' 이라 한다)의 성명 또는 명칭 및 주소와 법인의 경우에는 그 대표자의 성명
  3. 필터링 추진기관이 필터링 추진업무를 행하는 사무소의 소재지
- ⑥ 필터링 추진기관은 전항 제2호 또는 제3호의 사항을 변경하고자 하는 때에는 총무성령 및 경제산업성 명령에서 정하는 바에 따라 그 취지를 총무대신 및 경제산업부 장관에게 신고하여야 한다.

제25조[업무의 휴폐지] ① 필터링 추진기관은 필터링 추진업무를 휴지하거나 폐지한 때에는 총무성령 및 경제산업성 명령에서 정하는 바에 따라 그 취지를 총무대신 및 경제산업부 장관에게 신고하여야 한다.

② 전항의 규정에 의해 필터링 추진업무를 폐지한 취지의 신고가 있을 때에는 당해 필터링 추진기관 관계 등록은 그 효력을 상실한다.

제26조[등록의 취소] 총무대신 및 경제산업부 장관은 필터링 추진기관이 다음 각호의 1에 해당하는 때에는 등록을 취소할 수 있다.

1. 제24조 제3항 제3호에 해당하게 된 때
2. 제24조 제4항 각호의 1에 적합하지 않게 되었다고 인정하는 때
3. 제24조 제6항 또는 전조 제1항의 규정에 위반한 때
4. 부정한 수단으로 등록을 받은 때
5. 제27조 규정에 의한 보고 혹은 자료를 제출하지 않거나 허위의 보고 혹은 자료를 제출한 때

제27조[보고 또는 자료의 제출] 총무대신 및 경제산업부 장관은 필터링 추진업무의 적절한 운영을 확보하는 데 필요한 한도에서 필터링 추진기관에 대하여 그 업무 상황에 관하여 보고 또는 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제28조[공시 등] ① 총무대신 및 경제산업부 장관은 다음 경우에는 그 취지를 관보에 공시하여야 한다.

1. 등록을 한 때
  2. 제24조 제6항의 규정에 의한 신고가 있을 때
  3. 제25조 제1항의 규정에 의한 신고가 있을 때
  4. 제26조의 규정에 의해 등록을 취소한 때
- ② 총리대신 및 경제산업부 장관은 전항의 규정에 의한 공시를 한 때에는 당해 공시의 일자 및 내용을 인터넷 이용 기타 방법으로 공시한다.

제29조[총무성령 및 경제산업성명령에의 위임] 이 절에서 규정하는 외에 필터링 추진기관 및 필터링 추진업무에 관하여 필요한 사항은 총무성령 및 경제산업성명령으로 정한다.

제2절 인터넷의 적절한 이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등의 지원

제30조 국가 및 지방자치단체는 다음 민간단체 또는 사업자에 대하여 필요한 지원에 노력한다.

1. 필터링 추진기관
2. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 성능에 관한 지침을 작성하는 민간단체
3. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하거나 제공하는 사업자 및 청

소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하는 사업자

4. 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득하기 위한 활동을 행하는 민간단체
5. 청소년 유해정보와 관계되는 통보를 접수하고 특정서버 관리자에게 조치를 강구하도록 요청하는 활동을 행하는 민간단체
6. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어에 의해 열람을 제한할 필요가 없는 것에 관한 정보를 수집하고 이것을 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하는 사업자 기타 관계자에게 제공하는 활동을 행하는 민간단체
7. 청소년 열람방지조치, 청소년에 의한 열람의 제한을 행하는 정보의 경신 기타 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관하여 강구된 조치에 관한 민사상의 분쟁에 대하여 소송절차에 의하지 않고 해결하려는 당사자를 위해 공정한 제3자로서 해결을 피하기 위한 활동을 행하는 민간단체
8. 기타 관계되는 활동을 행하는 민간단체

## 제6장 잡칙

제31조[경과조치의 명령에의 위임] 이 법률의 규정에 기초하여 명령을 제정하거나 개폐하는 경우에는 그 명령으로 제정 또는 개편에 따라 합리적으로 필요하다고 판단되는 범위 안에서 소정의 경과조치를 정할 수 있다.

청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한

### 법률시행령

(2008년 12월 10일 정령 제378호)

내각은 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률 제2조 제7항, 제18조 단서 및 제19조 단서와 부칙 제2조의 규정에 기초하여 이 정령을 제정한다.

제1조[휴대전화 인터넷 접속서비스] 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용

할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률(이하 ‘법’이라 한다) 제2조 제7항의 정령으로 정하는 것은, 인터넷을 이용하여 공중의 열람(시청을 포함한다. 이하 같다)에 제공되고 있는 정보를 오직 휴대전화 단말기에 설치된 브라우저(인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공되고 있는 정보를 이용자의 선택에 따라 열람하기 위한 프로그램(전자계산기에 대한 지령으로서 하나의 결과를 얻을 수 있도록 조합된 것을 말한다)을 말한다. 제3조도 동일하다)를 이용함으로써 열람을 가능하게 하기 위해 제공되는 전기통신 서비스로 한다. 다만, 법인 기타 단체 또는 사업으로서 혹은 사업을 위해 계약당사자가 되는 경우의 개인에 대해서만 제공되는 것을 제외한다.

제2조[청소년에 의한 청소년 유해정보의 열람에 미치는 영향이 경미한 경우] 법 제18조 단서의 정령에서 정하는 경우는, 인터넷 접속서비스 제공사업자가 인터넷 접속서비스를 제공하는 계약을 체결하고 있는 자의 수가 5만을 넘지 않는 경우로 한다.

제3조 법 제19조 단서의 정령에서 정하는 경우는, 동조에 규정하는 기기에 미리 브라우저가 설치되지 않은 경우, 청소년에 의한 당해 기기의 사용이 18세 이상의 자에게 목시(目視)로 감시될 개연성이 높다고 인정되는 경우로서 경제산업부 장관이 고시로 정하는 경우, 당해 기기가 오직 사업을 위해 사용된다고 인정되는 경우 또는 경제산업부 장관이 고시로 정하는 당해 기기의 종류별로 동일한 사업자가 제조한 당해 기기의 당해 연도의 전년도에 있어서의 판매수량이 1만 대를 넘지 않는 경우에 당해 사업자가 제조한 당해 기기를 당해 연도에 판매하는 때로 한다.

부칙 (생략)

청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관한  
법률

(2008년 6월 18일 법률 제79호)

제1장 총칙(제1조~제7조)

제2장 인터넷 청소년 유해정보대책·환경정비추진회의 등(제8조~제12조)

제3장 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육 및 계몽활동의 추진 등(제13조~제16조)

제4장 청소년 유해정보 필터링서비스의 제공의무 등(제17조~제23조)

제5장 인터넷의 적절한 이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등

제1절 필터링 추진기관(제24조~제29조)

제2절 인터넷의 적절한 이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등의 지원(제30조)

제6장 잡칙(제31조)

부칙

제1장 총칙

제1조[목적] 이 법률은 인터넷에서 청소년 유해정보가 많이 유통하고 있는 상황을 고려하여, 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 필요한 조치를 강구함과 아울러, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 성능 향상 및 이용 보급 기타 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년 유해정보를 열람할 기회를 가급적 적게 하기 위한 조치 등을 강구함으로써 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하여 청소년의 권리옹호에 기여할 것을 목적으로 한다.

제2조[정의] ① 이 법률에서 ‘청소년’이란 18세 미만의 자를 말한다.

② 이 법률에서 ‘보호자’란 친권을 행사하는 자 혹은 후견인 또는 이들에 준하는 자를 말한다.

③ 이 법률에서 ‘청소년 유해정보’란 인터넷을 이용하여 공중의 열람(시청을 포함한다. 이하 같다)에 제공되고 있는 정보로서 청소년의 건전한 성장을 현저하게 저해하는 것을 말한다.

④ 전항의 청소년 유해정보를 예시하면 다음과 같다.

1. 범죄 혹은 형벌법령에 저촉되는 행위를 직접적이고 명시적으로 청부하여

- 중개하거나 유인, 또는 자살을 직접적이고 명시적으로 유인하는 정보
2. 사람의 성행위 또는 성기 등 음란한 묘사 기타 현저하게 성욕을 흥분시키거나 자극하는 정보
  3. 살인, 처형, 학대 등 장면의 음참한 묘사 기타 현저하게 잔혹한 내용의 정보
- ⑤ 이 법률에서 ‘인터넷 접속서비스’란 인터넷으로의 접속을 가능하게 하는 전기통신서비스(전기통신사업법 제2조 제3호에 규정하는 전기통신서비스를 말한다. 이하 같다)를 말한다.
  - ⑥ 이 법률에서 ‘인터넷 접속서비스 제공사업자’란 인터넷 접속서비스를 제공하는 전기통신사업자(전기통신사업법 제2조 제5호에 규정하는 전기통신사업자를 말한다. 이하 같다)를 말한다.
  - ⑦ 이 법률에서 ‘휴대전화 인터넷 접속서비스’란 휴대전화 단말기로부터 인터넷으로의 접속을 가능하게 하는 전기통신 서비스로서 청소년이 이를 이용하여 청소년 유해정보를 열람할 가능성이 높은 것으로 시행령에서 정하는 것을 말한다.
  - ⑧ 이 법률에서 ‘휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자’란 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하는 전기통신사업자를 말한다.
  - ⑨ 이 법률에서 ‘청소년 유해정보 필터링 소프트웨어’란 인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공되고 있는 정보를 일정한 기준을 바탕으로 선별한 인터넷을 이용하는 자의 청소년 유해정보의 열람을 제한하기 위한 프로그램(전자계산기에 대한 지령으로서 하나의 결과를 획득할 수 있도록 조합된 것을 말한다)을 말한다.
  - ⑩ 이 법률에서 ‘청소년 유해정보 필터링 서비스’란 인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공되고 있는 정보를 일정한 기준을 바탕으로 선별한 인터넷을 이용하는 자의 청소년 유해정보의 열람을 제한하기 위한 서비스 또는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어에 의해 청소년 유해정보의 열람을 제한하기 위해 필요한 정보를 당해 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 작동시키는 자에게 인터넷으로 계속적으로 제공하는 서비스를 말한다.
  - ⑪ 이 법률에서 ‘특정 서버관리자’란 인터넷을 이용한 공중에 의한 정보의 열람용으로 제공되는 서버(이하 ‘특정서버’라 한다)를 이용하여 타인의 요구에 부응해 정보를 인터넷을 이용해 공중에 의한 열람이 가능한 상태에 두

고, 여기에 열람시키는 서비스를 제공하는 자를 말한다.

- ⑫ 이 법률에서 ‘발신’이란 특정서버에 인터넷을 이용해서 공중에 의한 열람을 할 수 있도록 정보를 입력하는 것을 말한다.

제3조[기본이념] ① 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책은, 청소년 스스로가 주체적으로 정보통신기기를 사용하여 인터넷에서 유통하는 정보를 적절히 취사선택하여 이용함과 아울러 적절하게 인터넷에 의한 정보발신을 행하는 능력(이하 ‘인터넷을 적절하게 활용하는 능력’이라고 한다)을 습득할 것을 취지로 하여 행해져야 한다.

- ② 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관한 시책의 추진은 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 성능 향상 및 이용 보급, 청소년의 인터넷 이용에 관계되는 사업을 행하는 자에 의한 청소년이 청소년 유해정보 열람을 방지하기 위한 조치 등에 의해, 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년 유해정보의 열람을 할 기회를 가급적 적게 할 것을 취지로 하여 행해져야 한다.

- ③ 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관한 시책의 추진은 자유로운 표현활동의 중요성 및 다양한 주체가 세계를 향하여 다양한 표현활동을 행할 수 있는 인터넷의 특징에 배려하여, 민간에 있어서의 자주적이고 주체적인 시책이 큰 역할을 담당하고 국가 및 지방자치단체는 이를 존중할 것을 취지로 하여 행해져야 한다.

제4조[국가 및 지방자치단체의 책무] 국가 및 지방자치단체는 전조의 기본이념에 따라 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책을 책정하고 실시할 책무가 있다.

제5조[관계사업자의 책무] 청소년의 인터넷 이용에 관계되는 사업을 행하는 자는 그 사업의 특성에 부응하여 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년 유해정보를 열람할 기회를 가급적 적게 하기 위한 조치를 강구함과 아울러, 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 기여하기 위한 조치를 강구하고자 노력한다.

제6조[보호자의 책무] ① 보호자는 인터넷에서 청소년 유해정보가 많이 유통되고

있는 것을 확인하고, 자신의 교육방침 및 청소년의 발달상황에 따라 자신이 보호하는 청소년에 대해 인터넷의 이용 상황을 적절하게 파악함과 아울러, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 기타 방법으로 인터넷의 이용을 적절하게 관리하고, 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 촉진에 노력한다.

- ② 보호자는 휴대전화 단말기로부터의 인터넷 이용이 부적절하게 행해진 경우에는, 청소년의 성매매, 범죄의 피해, 괴롭힘 등 다양한 문제가 발생하는 것에 특히 유의한다.

제7조[연계협력체제의 정비] 국가 및 지방자치단체는 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책을 강구함에 있어 관계기관, 청소년의 인터넷 이용과 관계되는 사업을 행하는 자 및 관계되는 활동을 행하는 민간단체 상호간의 연계협력 체제의 정비에 노력한다.

## 제2장 인터넷 청소년 유해대책 · 환경정비추진회의 등

제8조[설치 및 관장사무] ① 내각부에 인터넷 청소년 유해정보대책 · 환경정비추진회의(이하 ‘회의’ 라고 한다)를 둔다.

- ② 회의는 다음 사무를 관장한다.

1. 제12조 제1항의 기본계획을 작성하고 그 실시를 추진하는 사항
2. 전호 외에 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 중요사항에 대한 심의

제9조[조직] ① 회의는 회장 및 위원으로 조직한다.

- ② 회장은 내각총리대신으로 한다.

- ③ 위원은 내각관방장관, 관계행정기관의 장 및 내각부설치법 제9조 제2항에 규정하는 특명담당대신 기타 국무대신 중에서 내각총리대신이 지정하는 자로 한다.

제10조[자료제출의 요구 등] ① 회의는 관장사무를 수행하기 위해 필요하다고 인정하는 때에는 관계행정기관의 장에게 자료의 제출, 의견의 개진, 설명 기타 필요한 협력을 요구할 수 있다.

② 회의는 관장사무를 수행하기 위해 특히 필요하다고 인정하는 때에는 전항에 규정하는 자 이외의 자에 대해서도 필요한 협력을 의뢰할 수 있다.

제11조[시행령에의 위임] 전 2조에 정하는 것 외에, 회의의 조직 및 운영에 관하여 필요한 사항은 시행령으로 정한다.

제12조[기본계획] ① 회의는 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 기본적인 계획(이하 ‘기본계획’ 이라고 한다)을 정하여야 한다.

② 기본계획은 다음 사항에 대하여 정한다.

1. 청소년이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 대한 기본적인 방침
2. 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육 및 계몽활동의 추진과 관계되는 시책에 관한 사항
3. 청소년유해정보 필터링 소프트웨어의 성능 향상 및 이용 보급 등과 관계되는 시책에 관한 사항
4. 청소년의 인터넷 적절이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등의 지원 기타 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 중요사항

③ 회의는 제1항의 규정에 의해 기본계획을 정한 때에는 지체 없이 기본계획을 공표하여야 한다.

④ 전항의 규정은 기본계획의 변경에 대하여 준용한다.

### 제3장 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육 및 계몽활동의 추진 등

제13조[인터넷의 적절한 이용에 관한 교육의 추진 등] ① 국가 및 지방자치단체는 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득할 수 있도록 학교교육, 사회교육 및 가정교육에서 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육의 추진에 필요한 시책을 강구한다.

② 국가 및 지방자치단체는 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득을 위한 효과적인 수법의 개발 및 보급을 촉진하기 위해 연구의 지원, 정보

의 수집 및 제공 기타 필요한 시책을 강구한다.

제14조[가정에 있어서 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 보급] 국가 및 지방자치단체는 가정에서 청소년에 의해 인터넷이 이용되는 경우의 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 보급을 피하기 위해 필요한 시책을 강구한다.

제15조[인터넷의 적절한 이용에 관한 홍보계몽] ① 전 2조 외에 국가 및 지방자치단체는 청소년의 건전한 성장에 기여하기 위해 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어에 의한 청소년 유해정보의 열람 제한 등 인터넷의 적절한 이용에 관한 사항에 대하여 홍보 기타 계몽활동을 행한다.

제16조[관계자의 노력의무] 청소년의 인터넷 이용에 관계되는 사업을 행하는 자 기타 관계자는 그 사업 등의 특성에 따라 인터넷을 이용할 때의 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득하기 위한 학습기회의 제공, 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 이용 보급을 위한 활동 기타 계몽활동을 행하도록 노력한다.

#### 제4장 청소년 유해정보 필터링 서비스의 제공의무 등

제17조[휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자의 청소년유해정보 필터링서비스의 제공의무] ① 휴대전화 인터넷 접속서비스 사업자는 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하는 계약의 상대방 또는 휴대전화 단말기 사용자가 청소년인 경우에는 청소년 유해정보 필터링 서비스 이용을 조건으로 하여 휴대전화 인터넷 접속서비스를 제공하여야 한다. 다만, 그 청소년의 보호자가 청소년 유해정보 필터링 서비스를 이용하지 않는 취지의 신청을 한 경우에는 그러하지 아니하다.

② 휴대전화 단말기를 보호하는 청소년에게 사용하게 하기 위해 휴대전화 인터넷 접속서비스의 제공을 받는 계약을 체결하고자 하는 보호자는 당해 계약을 체결함에 있어 휴대전화 인터넷 접속서비스 제공사업자에 대하여 그 취지를 신청하여야 한다.

제18조[인터넷 접속서비스 제공사업자의 의무] ① 인터넷 접속서비스 제공사업자는 인터넷 접속서비스의 제공을 받을 자가 요구하는 때에는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하여야 한다. 다만, 청소년에 의한 청소년 유해정보의 열람에 끼치는 영향이 경미한 경우로서 시행령에서 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

제19조[인터넷과 접속하는 기능을 가진 기기의 제조사업자의 의무] 인터넷과 접속하는 기능을 가진 기기로서 청소년에 의해 사용되는 것(휴대전화 단말기를 제외한다)을 제조하는 사업자는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 설치하는 것 기타 방법으로 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스의 이용을 용이하게 하는 조치를 강구한 후 당해 기기를 판매하여야 한다. 다만, 청소년에 의한 청소년 유해정보의 열람에 미치는 영향이 경미한 경우로서 시행령에서 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

제20조[청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 개발사업자 등의 노력의무] ① 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하는 사업자 및 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하는 사업자는 청소년 유해정보로서 열람이 제한되지 않는 것을 가급적 적게 함과 아울러, 다음 사항에 배려하여 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하거나 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하도록 노력하여야 한다.

1. 열람을 제한하는 정보를 청소년의 발달단계 및 이용자의 선택에 따라 세심하게 설정할 수 있도록 할 것
2. 열람을 제한할 필요가 없는 정보에 대해 열람 제한이 행해지는 것을 가급적 적게 할 것

② 전항 외에 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하는 사업자 및 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하는 사업자는 개발하는 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 또는 제공하는 청소년 유해정보 필터링 서비스에 대해 성능 및 편리성의 향상에 노력하여야 한다.

제21조[청소년 유해정보의 발신이 행해진 경우의 특정서버 관리자의 노력의무] 특정서버 관리자는 관리하는 특정서버를 이용하여 타인에 의해 청소년 유해정보

보의 발신이 행해진 것을 안 때 또는 스스로 청소년 유해정보의 발신을 하려  
는 때에는, 당해 청소년 유해정보에 대하여 인터넷을 이용해 청소년에 의한  
열람이 불가능하도록 하기 위한 조치(이하 ‘청소년 열람방지조치’ 라 한다)  
를 취하도록 노력하여야 한다.

제22조[청소년 유해정보에 대한 국민연락의 접수체제의 정비] 특정서버 관리자  
는 관리하는 특정 서비스를 이용하여 발신이 행해진 청소년 유해정보에 대하  
여 국민으로부터 연락을 접수하기 위한 체제를 정비하도록 노력하여야 한다.

제23조[청소년 열람방지조치에 관한 기록의 작성 및 보존] 특정서버 관리자는 청  
소년 열람방지조치를 취한 때에는 당해 청소년 열람방지조치에 관한 기록을  
작성하고 이를 보존하도록 노력하여야 한다.

## 제5장 인터넷의 적절한 이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등

### 제1절 필터링 추진기관

제24조[필터링 추진기관의 등록] ① 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 성능  
향상 및 이용 보급을 목적으로 다음 각호의 1에 해당하는 업무(이하 ‘필터링  
추진업무’ 라 한다)를 행하는 자는 총무부장관 및 경제산업부장관의 등록을  
받을 수 있다.

1. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 및 청소년 유해정보 필터링 서비스에  
관한 조사연구 및 보급과 계몽
  2. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 기술개발 추진
- ② 전항의 등록(이하 ‘등록’ 이라 한다)을 받고자 하는 자는 총무성령 및 경  
제산업성명령에서 정하는 바에 따라 총무대신 및 경제산업부 장관에게 신청하  
여야 한다.
- ③ 다음 각호의 1에 해당하는 자는 등록을 받을 수 없다.
1. 제26조의 규정에 의해 등록이 취소되고, 그 취소일로부터 기산하여 2년을  
경과하지 않은 자
  2. 임원 중에 전호에 해당하는 자가 있는 법인

④ 총무대신 및 경제산업부 장관은 제 2항의 신청을 한 자가 다음 요건의 모두에 적합한 때에는 등록을 하여야 한다.

1. 인터넷의 이용을 가능하게 하는 기능을 가진 기기를 소유하거나 다음 각호의 1에 해당하는 자가 필터링 추진업무를 행하는 자일 것

가. 1년 이상 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어의 개발 또는 청소년 유해정보 필터링 서비스에 관한 실무에 종사한 경험이 있는 자

나. 가목의 자와 동등 이상의 능력을 가진 자

2. 필터링 추진업무를 적정하게 행하기 위하여 다음 조치를 취하고 있을 것

가. 필터링 추진업무를 적정하게 행하기 위한 관리자를 둘 것

나. 필터링 추진업무를 관리 및 적정한 실시의 확보에 관한 문서가 작성되어 있을 것

⑤ 등록은 필터링 추진기관 등록부에 다음 사항을 기재하여 행한다.

1. 등록 연월일 및 등록번호

2. 등록을 받은 자(이하 ‘필터링 추진기관’ 이라 한다)의 성명 또는 명칭 및 주소와 법인의 경우에는 그 대표자의 성명

3. 필터링 추진기관이 필터링 추진업무를 행하는 사무소의 소재지

⑥ 필터링 추진기관은 전항 제2호 또는 제3호의 사항을 변경하고자 하는 때에는 총무성령 및 경제산업성 명령에서 정하는 바에 따라 그 취지를 총무대신 및 경제산업부 장관에게 신고하여야 한다.

제25조[업무의 휴폐지] ① 필터링 추진기관은 필터링 추진업무를 휴지하거나 폐지한 때에는 총무성령 및 경제산업성 명령에서 정하는 바에 따라 그 취지를 총무대신 및 경제산업부 장관에게 신고하여야 한다.

② 전항의 규정에 의해 필터링 추진업무를 폐지한 취지의 신고가 있는 때에는 당해 필터링 추진기관 관계 등록은 그 효력을 상실한다.

제26조[등록의 취소] 총무대신 및 경제산업부 장관은 필터링 추진기관이 다음 각호의 1에 해당하는 때에는 등록을 취소할 수 있다.

1. 제24조 제3항 제3호에 해당하게 된 때

2. 제24조 제4항 각호의 1에 적합하지 않게 되었다고 인정하는 때

3. 제24조 제6항 또는 전조 제1항의 규정에 위반한 때

4. 부정한 수단으로 등록을 받은 때
5. 제27조 규정에 의한 보고 혹은 자료를 제출하지 않거나 허위의 보고 혹은 자료를 제출한 때

제27조[보고 또는 자료의 제출] 총무대신 및 경제산업부 장관은 필터링 추진업무의 적절한 운영을 확보하는 데 필요한 한도에서 필터링 추진기관에 대하여 그 업무 상황에 관하여 보고 또는 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제28조[공시 등] ① 총무대신 및 경제산업부 장관은 다음 경우에는 그 취지를 관보에 공시하여야 한다.

1. 등록을 한 때
  2. 제24조 제6항의 규정에 의한 신고가 있을 때
  3. 제25조 제1항의 규정에 의한 신고가 있을 때
  4. 제26조의 규정에 의해 등록을 취소한 때
- ② 총리대신 및 경제산업부 장관은 전항의 규정에 의한 공시를 한 때에는 당해 공시의 일자 및 내용을 인터넷 이용 기타 방법으로 공시한다.

제29조[총무성령 및 경제산업성명령에의 위임] 이 절에서 규정하는 외에 필터링 추진기관 및 필터링 추진업무에 관하여 필요한 사항은 총무성령 및 경제산업성명령으로 정한다.

제2절 인터넷의 적절한 이용에 관한 활동을 행하는 민간단체 등의 지원

제30조 국가 및 지방자치단체는 다음 민간단체 또는 사업자에 대하여 필요한 지원에 노력한다.

1. 필터링 추진기관
2. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어 성능에 관한 지침을 작성하는 민간단체
3. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하거나 제공하는 사업자 및 청소년 유해정보 필터링 서비스를 제공하는 사업자
4. 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득하기 위한 활동을 행하는 민간단체

5. 청소년 유해정보와 관계되는 통보를 접수하고 특정서버 관리자에게 조치를 강구하도록 요청하는 활동을 행하는 민간단체
6. 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어에 의해 열람을 제한할 필요가 없는 것에 관한 정보를 수집하고 이것을 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 개발하는 사업자 기타 관계자에게 제공하는 활동을 행하는 민간단체
7. 청소년 열람방지구치, 청소년에 의한 열람의 제한을 행하는 정보의 경신 기타 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비에 관하여 강구된 조치에 관한 민사상의 분쟁에 대하여 소송절차에 의하지 않고 해결하려는 당사자를 위해 공정한 제3자로서 해결을 피하기 위한 활동을 행하는 민간단체
8. 기타 관계되는 활동을 행하는 민간단체

## 제6장 잡칙

제31조[경과조치의 명령에의 위임] 이 법률의 규정에 기초하여 명령을 제정하거나 개폐하는 경우에는 그 명령으로 제정 또는 개폐에 따라 합리적으로 필요하다고 판단되는 범위 안에서 소정의 경과조치를 정할 수 있다.

청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한  
법률시행령

(2008년 12월 10일 정령 제378호)

내각은 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률 제2조 제7항, 제18조 단서 및 제19조 단서와 부칙 제2조의 규정에 기초하여 이 정령을 제정한다.

제1조[휴대전화 인터넷 접속서비스] 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률(이하 ‘법’이라 한다) 제2조 제7항의 정령으로 정하는 것은, 인터넷을 이용하여 공중의 열람(시청을 포함한다. 이하 같다)에 제공되고 있는 정보를 오직 휴대전화 단말기에 설치된 브라우저

(인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공되고 있는 정보를 이용자의 선택에 따라 열람하기 위한 프로그램(전자계산기에 대한 지령으로서 하나의 결과를 얻을 수 있도록 조합된 것을 말한다)을 말한다. 제3조도 동일하다)를 이용함으로써 열람을 가능하게 하기 위해 제공되는 전기통신 서비스로 한다. 다만, 법인 기타 단체 또는 사업으로서 혹은 사업을 위해 계약당사자가 되는 경우의 개인에 대해서만 제공되는 것을 제외한다.

제2조[청소년에 의한 청소년 유해정보의 열람에 미치는 영향이 경미한 경우] 법 제18조 단서의 정령에서 정하는 경우는, 인터넷 접속서비스 제공사업자가 인터넷 접속서비스를 제공하는 계약을 체결하고 있는 자의 수가 5만을 넘지 않는 경우로 한다.

제3조 법 제19조 단서의 정령에서 정하는 경우는, 동조에 규정하는 기기에 미리 브라우저가 설치되지 않은 경우, 청소년에 의한 당해 기기의 사용이 18세 이상의 자에게 목시(目視)로 감시될 개연성이 높다고 인정되는 경우로서 경제산업부 장관이 고시로 정하는 경우, 당해 기기가 오직 사업을 위해 사용된다고 인정되는 경우 또는 경제산업부 장관이 고시로 정하는 당해 기기의 종류별로 동일한 사업자가 제조한 당해 기기의 당해 연도의 전년도에 있어서의 판매수량이 1만 대를 넘지 않는 경우에 당해 사업자가 제조한 당해 기기를 당해 연도에 판매하는 때로 한다.

부칙 (생략)

### 부록 3. 독일 형법

#### 제173조(근친상간)

- (1) 혈연관계에 있는 비속과 성교한 자는 3년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.
- (2) 직계존속과 성교한 자는 2년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다. 친족 관계가 소멸한 경우에도 동일하다. 상간한 친형제자매도 제1항과 동일하게 처벌한다.
- (3) 행위 당시 18세에 일지 아니한 비속 및 형제자매는 동 조항에 따라 처벌하지 않는다.

#### 제174조(피보호자에 대한 성적 남용)

- (1) 다음 각 호의 1에 해당하는 사람에 대하여 성적 행동을 하거나 또는 피보호자들로 하여금 자기에 대하여 성적 행동을 하도록 시키는 자는 3년 이상 5년 이하의 자유형에 처한다.
    1. 교육, 직업교육, 생활보호를 위하여 위탁된 16세 미만자
    2. 교육, 직업교육, 보호·업무·교육관계로 인한 종속성을 남용하여 교육, 직업교육, 생활보호를 위하여 위탁되거나 업무 또는 고용관계에 속하는 18세 미만자
    3. 18세 이르지 않은 친자 또는 양자
  - (2) 전 항 제1호 내지 제3호의 조건하에서 자기 또는 피보호자를 성적으로 흥분시키기 위하여 다음 각 호의 1과 같이 행한 자는 3년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.
    1. 피보호자 앞에서 성적 행동을 하는 행위
    2. 피보호자로 하여금 자신 앞에서 성적 행동을 하게 하는 행위
  - (3) 미수범은 처벌한다.
  - (4) 제1항 제1호의 경우 또는 이와 관련 된 제2항의 경우에서 법원은 피보호자의 행동을 고려할 때 그 불법이 경미한 경우에는 동조에 의한 형을 면제받을 수 있다.
- 제174a조(피구금자, 관청에 감호된 자, 시설 내 피치료자와 요부조자에 대한 성적 남용)

- (1) 교육, 직업교육, 감독 또는 보호를 위하여 위탁된 피구금자 또는 피감호자에 대하여 그 지위를 남용하여 성적 행동을 하거나 피구금자 또는 피감호자로 하여금 자기에 대하여 성적 행동을 하게 한 자는 3월 이상 5년 이하의 자유형에 처한다.
- (2) 치료 또는 도움을 요하는 사람을 요하는 사람을 위한 시설에 수용된 자 및 감독 또는 보호를 위하여 위탁된 자에 대하여 질병 또는 긴급구호 상태를 악용하여 성적 행동을 하거나 또는 그들로 하여금 자기에 대하여 성적 행동을 하게 함으로서 그들을 성적으로 남용한 자도 전 항과 동일하게 처벌한다.
- (3) 미수범은 처벌한다.

제174b조(공무원 지위를 악용한 성적 남용)

- (1) 형사소송절차 또는 자유박탈적인 보아처분의 선고절차, 관청의 감호절차에 참여하는 공무원으로 그 절차의 대상자에 대하여 성적 행동을 하거나 그들로 하여금 자기에 대하여 성적 행동을 하게 한 자는 3월 이상 5년 이하의 자유형에 처한다.
- (2) 미수범은 처벌한다.

제176조(아동에 대한 성적 남용)

- (1) 14세 미만자(아동)에 대하여 성적 행동을 하거나 아동으로 하여금 자기에 대하여 성적 행동을 하게 한 자는 6월 이상 10년 이하의 자유형에 처한다.
- (2) 아동을 교사하여 제3자에 대하여 성적 행동을 하게 하거나 그에 대한 제3자의 성적 행동을 용인·유발하도록 하게 한 자도 전 항과 동일하게 처벌한다.
- (3) 중한 경우에는 1년 이상의 자유형에 처한다.
- (4) 다음 각 호에 해당하는 자는 3월 이상 5년 이하의 자유형에 처한다.
  - 1. 아동에 대하여 성적 행동을 한 자<sup>104)</sup>
  - 2. 아동으로 하여금 자기에 대하여 성적 행동을 하게 한 자
  - 3. 행위자 또는 제3자에 대하여 또는 그들 앞에서 성적 행동을 하거나 또는 행위자 또는 제3자로 하여금 아동에 대하여 성적 행동을 하게 하기 위하

여 문서를 통해 아동에게 영향을 미친 자

4. 음란도화나 음란표현물의 게시, 음란한 내용의 테이프의 상연 또는 그에 준하는 대화를 통해 아동에게 영향을 미친 자
- (5) 제1항 내지 제4항에 따른 행동을 아동에게 제안하거나 또는 알선을 약속한 자 또는 다른 사람과 함께 그러한 행동을 약속한 자는 3월 이상 5년 이하의 자유형에 처한다.
- (6) 미수범은 처벌한다. 이는 제4항 제3호 및 제4호, 제5항에 의한 행위에는 적용하지 아니한다.

제176a조(아동에 대한 중한 성적 남용)

- (1) 제176조 제1항 및 제2항의 경우에 해당 하는 아동에 대한 성적 남용은 행위자가 지난 5년 사이에 그러한 범죄로 유죄판결을 받았던 경우 1년 이상의 자유형에 처한다.
- (2) 제176조 제1항 및 제2항의 경우에서 다음 각 호의 1에 해당하는 아동에 대한 성적 남용은 2년 이상의 자유형에 처한다.
  1. 18세 이상인 자가 아동과 성교하거나 또는 신체침해와 관련된 유사성행위를 하거나 또는 아동으로 하여금 자기에 대하여 유사성행위를 하게 한 경우
  2. 다수에 의해 공동범죄가 이루어진 경우
  3. 행위자가 아동에게 범죄를 통하여 중대한 건강상의 훼손위험 또는 신체적 또는 정신적인 성장에 현저한 훼손을 가져 온 경우
- (3) 제176조 제1항 내지 제3항, 제4항 제1호 또는 제2호 또는 제176조 제6항의 경우에서 정범 또는 다른 공범으로써 고의로 제184b조 제1항 내지 제3항에 따라 유포 될 음란문서의 대상물을 위한 행위를 한 자는 2년 이상의 자유형에 처한다.
- (4) 제1항의 중하지 않은 경우 3월 이상 5년 이하의 자유형, 제2항의 중하지 않은 경우 1년 이상 10년 이하의 자유형에 처한다.
- (5) 제176조 제1항 내지 제3항의 경우에 아동에게 신체적으로 중한 남용을 하거나 또는 행위를 통해 사망의 위험을 야기한 자는 5년 이상의 자유형에 처한다.
- (6) 제1항의 기간에 행위자가 당국의 신고로 시설에 감호된 기간은 산입하지 않는다. 외국에서 판결 받은 행위는 독일 형법에 따라 제176조 제1항

또는 제2항에 의한 행위라면 제1항의 경우에서 국내에서 판결 받은 행위와 동등하다.

제176b조(아동에 대한 성적 남용에 의한 치사)

행위자가 성적 남용(제176 및 제176a조)을 통해 중과실로 아동의 죽음을 야기한 경우에는 무기 또는 10년 이상의 자유형에 처한다.

제177조(성적 강요, 강간)

(1) 타인에게 자신 또는 제3자의 성적 행동을 참도록 하거나 또는 제3자에 대하여 성적 행동을 하도록 다음 각 호의 1과 같이 강요한 자는 1년 이상의 자유형에 처한다.

1. 폭행

2. 신체 또는 생명의 현재의 위험에 대한 협박

3. 피해자가 무방비상태로 행위자의 영향에 방치되어 있는 상황의 악용

(2) 특히 중한 경우에는 2년 이상의 자유형에 처한다. 특별한 사정이 없는 한, 다음 각 호의 1에 해당하면 중한 경우로 본다.

1. 행위자가 피해자와 함께 성교하거나 또는 피해자에 대하여 상당히 수치스러운, 특히 신체침해와 관련된 유사성행위를 하거나 또는 피해자로 하여금 자기에 대하여 유사성행위를 하게 한 경우(강간)

2. 다수에 의해 공동으로 범죄가 행해지는 경우

(3) 다음 각 호의 1에 해당하는 자는 3년 이상의 자유형에 처한다.

1. 무기 또는 다른 위험한 물건을 지닌 자

2. 폭행 또는 폭력을 고지한 협박을 통해 다른 사람의 반항을 폭력으로 저해하거나 극복하기 위하여 그 밖의 물건 또는 도구를 지닌 자

3. 행위를 통해 피해자를 중한 건강상 훼손의 위험에 빠뜨린 자

(4) 다음 각 호의 1에 해당하는 자는 5년 이상의 자유형에 처한다.

1. 행위 중에 무기 또는 다른 위험한 물건을 사용한 자

2. 피해자를 행위 중에 신체적으로 중하게 빠뜨린 자 또는 행위를 통해 사망의 위험에 빠뜨린 자

(5) 제1항의 중하지 않은 경우에 대해서는 6월 이상 5년 이하의 자유형에 처하고, 제3항과 제4항의 중하지 않은 경우에 대해서는 1년 이상 10년

이하의 자유형에 처한다.

제178조(성적 강요 및 강간치사)

행위자가 성적 강요 및 강간을 통해 중과실로 피해자의 사망을 야기한 자는 무기 또는 10년 이상의 자유형에 처한다.

제179조(항거불능자에 대한 성적 남용)

(1) 다음 각 호의 1에 해당하는 타인의 항거불능인 상태를 남용하여 타인에 대하여 성적 행동을 하거나 또는 타인으로 하여금 자기에 대하여 성적 행동을 하게 한 자는 6월 이상 10년 이하의 자유형에 처한다.

1. 정신적·심리적 질병 또는 중독과 관련된 장애 또는 심한 의식장애로 항거불능인 자
2. 신체적으로 항거불능인 자

(2) 항거불능 상태의 남용 하에 제3자에 대하여 성적인 행동을 하게 하거나 또는 제3자로 하여금 자신에게 하도록 하게 하는 것을 통해 항거불능 상태인 자를 남용한 자도 동일하게 처벌한다.

(3) 중한 경우에는 1년 이상의 자유형에 처한다.

(4) 미수범은 처벌한다.

(5) 다음 각 호의 해당하는 2년 이상의 자유형에 처한다.

1. 행위자가 피해자와 성교하거나 또는 피해자에 대하여 신체침해와 관련된 (강간) 유사성행위를 하거나 또는 피해자로 하여금 자신에 대하여 유사성행위를 하게 한 경우

2. 다수에 의해 공동범죄가 이루어진 경우

3. 행위자가 피해자에 대한 행위로 중한 건강상의 훼손위험 또는 신체적·정신적인 발전에 현저한 훼손을 야기한 경우

(6) 제5항의 중하지 않은 경우 1년 이상 10년 이하의 자유형에 처한다.

(7) 제177조 제4항 제2호 및 제178조는 동일하게 적용된다.

제180조(미성년자의 성적 행위 조장)

(1) 제3자에 대하여 또는 제3자 앞에서 16세 미만자의 성적 행위 또는 제3자로 하여금 16세 미만자에게 성적 행위를 다음 각 호의 1에 해당하는

것을 통해 조장한 자는 3년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

1. 중개

2. 보증 또는 기회마련

제1항 제2호는 미성년자를 보호할 권리가 있는 자가 행위한 경우에는 이를 준용하지 않는다. 보호할 권리가 있는 자가 성적 행위의 조장을 통해 교육의무를 상당히 침해한 경우에는 이를 적용하지 않는다.

(2) 18세 미만자가 대가를 받고 제3자 앞에서 성적 행위를 하거나, 제3자로 하여금 자신에게 성적 행위를 하도록 하거나 또는 중개를 통해 그러한 행위를 조장한 자는 5년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

(3) 교육, 직업교육 또는 보호를 위하여 생활을 위탁하고 있거나 또는 임무 또는 노동관계의 범위 내에서 따르고 있는 18세 미만을 교육관계·직업교육관계·임무관계·노동관계와 관련하여 종속되어 있는 것을 남용하여 제3자에 대하여 또는 제3자에 대해서 또는 제3자 앞에서 성적 행위를 하도록 하거나 또는 제3자로 하여금 그들에게 성적 행위를 하도록 허용하게 한 자는 5년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

(4) 제2항 및 제3항의 경우 미수범은 처벌한다.

제180a조(매춘자 착취)

(1) 매춘자를 종사시켜 개인적 또는 경제적인 종속 안에서 매춘행위를 시키는 사업을 영업적으로 유지하거나 또는 이끈 자는 3년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

(2) 다음 각 호의 1에 해당하는 자도 동일하게 처벌된다.

1. 18세 미만자에게 매춘실행을 위하여 주거, 영업적인 숙소 또는 거소를 제공한 자
2. 매춘실행을 위하여 주거를 제공한 타인에 대하여 매춘을 독려하거나 매춘과 관련하여 착취한 자

제181a조(음행매개)

(1) 다음 각호의 1에 해당하는 행위를 하고 그와 관련하여 일회성을 넘어서는 관계를 유지한 자는 6월 이상 5년 이하의 자유형에 처한다.

1. 윤락행위를 하는 타인을 착취하는 행위

2. 영리를 위하여 매춘의 실행 시 타인을 감독하거나 매춘실행의 장소, 시간, 정도 또는 기타 상황을 정하거나 또는 매춘의 중지를 방해하는 처분을 하는 행위

(2) 성교의 알선을 통해 영업적으로 타인의 매춘행위를 조장하고 그와 관련하여 일회성을 넘어서는 관계를 유지하는 것을 통해 타인의 개인적 또는 경제적 독립성을 침해한 자는 3년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

(3) 제1항 제1호 및 제2호에 언급된 행위 또는 제2항에 언급된 조장행위를 배우자에게 시도한 자도 제1항 및 제2항에 의해 처벌된다.

#### 제182조(청소년에 대한 성적 남용)

(1) 16세 미만자에 대하여 다음 각호의 1에 해당하는 남용을 한 18세 이상의 자는 5년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

1. 강제(꺾박)상태를 악용하거나 또는 대가를 지급하고 16세 미만자에 대하여 성적 행동을 하거나 그로 하여금 자신에 대하여 성적 행동을 하게 하는 경우

2. 강제상태를 악용하여 16세 미만자로 하여금 제3자에 대하여 성적 행동을 하게 하거나 또는 제3자로 하여금 16세 미만자에 대해 성적 행동을 하게 하는 경우

(2) 16세 미만자에 대하여 다음 각호의 1에 해당하는 남용과 피해자의 성적 자기결정능력이 없음을 악용한 21세 이상인 자는 3년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

1. 16세 미만자에 대하여 성적 행동을 하거나 또는 그로 하여금 자신에 대하여 성적 행동을 하게 하는 경우

2. 16세 미만자로 하여금 제3자에 대하여 성적 행동을 하게 하거나 또는 제3자로 하여금 그에 대하여 성적 행동을 하게 하는 경우

(3) 제2항의 경우에서 형사소추기관이 형사소추에 관한 특별한 공익을 이유로 직권에 의한 개입이 필요하다고 확정되지 않는 한, 행위는 고소가 있어야만 소추된다.

(4) 제1항 및 제2항의 경우에서 법원은 행위대상의 태도를 고려하여 행위의

불법이 경미한 경우에는 동조에 의한 형을 면제할 수 있다.

제183조(음부노출행위)

- (1) 음부노출행위를 통해 타인에게 혐오감을 준 남자는 1년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.
  - (2) 당해행위는 형사소추기고나이 형사소추에 관한 특별한 공익을 이유로 직권에 의한 개입이 필요하다고 확정하지 않는 한, 고소가 있어야만 형사소추된다.
  - (3) 법원은 행위자가 장기 치료행위로 인해 노출행위를 더 이상 하지 아니할 것으로 기대되는 경우에 보호관찰을 조건으로 행장감독의 집행을 유예할 수 있다.
  - (4) 제3항은 다음 각호의 1에 해당하는 규정에 의해 음부노출행위로 인해 남자 또는 여자를 처벌하는 경우에도 적용된다.
    1. (법정형의) 상한을 1년 이하의 자유형 또는 벌금형으로 하고 있는 기타 규정
    2. 제174조 제2항 제1호 또는 제 176조 제3항 제1호
- 제183a조(공연음란) 공연히 성적 행위를 하고 이로 인하여 고의로 또는 그 정을 알면서 공분을 야기시킨 자는 그 행위가 제 183조에 의해 처벌되지 않는 경우에 1년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

제184조(음란문서배포)

- (1) 음란문서(제11조 제3항)에 관하여 다음 각호의 1에 해당하는 행위를 한 자는 1년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.
    1. 18세 미만자에게 제공, 양여 또는 접근을 용이하게 하는 행위
    2. 18세 미만자가 접근하거나 또는 열람할 수 있는 장소에 전시, 게시, 상영하거나 또는 접근을 용이하게 하는 행위
    3. 영업장소 외에서의 소매로, 매점 또는 고객의 출입이 잦지 아니한 기타의 판매소에서, 통신판매에 의하여 또는 영업적 도서대여점이나 독서회에서 타인에게 제공하거나 양여하는 행위
- 3a. 18세 미만자의 출입 또는 그 열람이 불가능한 점포를 제외한 영업적 임대 또는 이와 유사한 영업적 사용보장에 의하여 타인에게 제공하거나 양

여하는 행위

4. 통신판매의 방법으로 반입을 기도하는 행위
  5. 18세 미만자가 출입 또는 열람할 수 있는 장소에서 공연히 또는 해당 상점과의 영업거래 외에서의 문서의 반포를 통하여 양여, 광고, 선전하는 행위
  6. 타인의 요청 없이 이를 타인에게 송부하는 행위
  7. 그 전부 또는 주요부분의 상영을 조건으로 한 대가를 받고 필름을 공개상영하는 행위
  8. 음란문서 또는 이를 통하여 취득한 정보를 제1호 내지 제7호의 방법으로 사용하거나 타인의 사용을 가능하게 하기 위하여 제조, 취득, 인도, 보관 또는 수입하는 행위
  9. 해당 국가의 형법법규에 위반하여 음란문서 또는 이로부터 취득한 정보를 국외에 반포하거나 공연히 전달하거나 또는 그와 같은 사용을 가능하게 하기 위하여 이를 수출하는 행위
- (2) 사람을 보호할 권한이 있는 자가 행위한 경우에는 제2항 제1호는 준용하지 아니한다. 이는 보호할 권한이 있는 자가 제공, 양여 또는 접근하게 하는 것을 통해 자신의 교육의무를 상당히 위반한 경우에도 적용되지 아니한다. 영업적 대여거래에서 행하여진 경우에는 제1항 제3a호를 적용하지 아니한다.

(3) 내지

(7) (삭제)

제184a조(동물음란물의 반포) 폭력성 또는 동물과의 성적 행위를 내용으로 하는 음란물(제11조 제3항)에 관하여 다음 각호의 1에 해당하는 행위를 한 자는 3년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다.

1. 배포하는 행위
2. 공연히 전시, 게시, 상영하거나 또는 기타 접근을 용이하게 하는 행위
3. 위 문서 또는 이를 통하여 취득한 정보를 제1호 또는 제2호의 방법으로 사용하거나 타인의 사용을 가능하게 하기 위하여 제조, 취득, 인도, 보관, 공여, 광고, 선전, 수입 또는 수출하는 행위

제184b조(아동음란물의 배포, 취득 및 소유) (1) 아동에 대한 성적 남용(제176

조 내지 제176조b)을 내용으로 하는(아동음란물) 음란물에 관하여 다음 각 호의 1에 해당하는 행위를 한 자는 3월 이상 5년 이하의 자유형에 처한다.

1. 배포하는 행위
2. 공연히 전시, 게시, 상영하거나 또는 기타 접근을 용이하게 하는 행위
3. 위 문서 또는 이를 통하여 취득한 정보를 제1호 또는 제2호의 방법으로 사용하거나 타인의 사용을 가능하게 하기 위하여 제조, 취득, 인도, 보관, 공여, 광고, 선전, 수입 또는 수출하는 행위
- (2) 타인에 대하여 실제로 또는 실제와 유사하게 묘사하고 있는 아동음란물을 소유하도록 기도한 자는 동일하게 처벌된다.
- (3) 제1항 또는 제2항의 경우에 행위자가 영업적으로 또는 당해 범죄의 계속적 수행을 위하여 조직된 조직의 구성원으로서 행위하고 아동음란물이 실제로 또는 실제와 유사하게 묘사하고 있는 경우에는 6월 이상 10년 이하의 자유형에 처한다.
- (4) 자신이 실제로 또는 실제와 유사하게 묘사하고 있는 아동음란물을 소유하도록 기도한 자는 2년 이하의 자유형 또는 벌금형에 처한다. 제1문에 언급된 문서를 소유한 자도 동일하게 처벌된다.
- (5) 제2항 및 제4항은 적법한 업무·직업적 의무의 이행에 공하는 행위에는 적용되지 아니한다.
- (6) 제3항의 경우에 제73조d는 준용된다. 제2항 또는 제4항에 의한 처벌의 대상물은 몰수된다. 제74조a는 준용된다.

제184c조(라디오, 미디어, 전신업무를 통한 음란공연의 배포) 음란공연을 라디오, 미디어업무 또는 전신업무를 통해 배포한 자는 제184조 내지 제184b조에 의해 처벌된다. 제184조 제1항의 경우 제1문은 음란상영이 기술적 또는 기타 방지책을 통해 18세 미만자가 접근이 용이하지 않다는 것이 확실한 경우에는 미디어 또는 전신업무를 통한 배포에는 준용하지 아니한다.

104) 웹캠을 이용하여 미성년자에게 성적 행위를 한자를 동 법 조항에 의해 독일 연방대법원은 유죄를 선고하였다(BGH 2009.4.21 선고).

## 부록 4. 청소년의 디지털 유해매체물 이용실태

사례	나이	디지털 매체 사용시간	가정 형편	장래 희망	디지털 유해매체물 경의	첫 디지털 유해매체물 이용나이	처음 접촉한 디지털 유해매체물	디지털 유해매체물 이용계기	디지털 유해매체물 피해경험	가장 유해한 디지털 유해매체물	성인 유해매체 이용유무	게임 아이템 매매유무	온라인 게임 시 타인명의도용 유무	IP TV, 3D TV 이용유무	인터넷 시, 유해 콘텐츠 신고 유무	미디어 증독 경험	미디어 교육 경험
1	20세	3~4시간	중상	심리 상담 치료사	성인사이트,음란 동영상/게임	10세	성인물	호기심	생활 전반	성인물	유	무	무	유	무	유	무
2	20세	1~2시간	중	무응답	성인사이트,음란 동영상	14세	성인사이트	친구	정신적 피해	악성댓글	유	무	무	무응답	무	무	유
3	18세	2~3시간	중	음악치료사	성인사이트,음란 동영상/게임	13세	게임	호기심	없음	성인물	유	유(구매)	무	무응답	무	유	유
4	19세	6시간 이상	중	물리치료사	성인사이트,음란 동영상	16세	인터넷시간(연예 인화보)	친구	없음	성인물	유	무	무	유	무(필요성 못 느낌)	무	유
5	20세	6시간 이상	상	여행사	성인사이트,음란 동영상	15세	게임	호기심	컴퓨터 바이러스	성인물	유	유(판매)	무	무	무(필요성 못 느낌)	유	유
6	19세	6시간 이상	중	항공 정비사	성인사이트,음란 동영상/게임	10세	게임	친구	없음	성인물	유	무	유	무응답	무(귀찮음)	유	유
7	19세	6시간 이상	하	연기자	성인사이트,음란 동영상	초등학교 때	게임	주변환경	성격하락	게임 아이템 현금거래	유	무	유	무	무	유	유
8	19세	3~4시간	중	태양광 관련 분야	성인사이트,음란 동영상	13세	성인사이트	주변환경	정신적 피해	성인물	유	유(구매,판매)	유	무	무(신고 방법 모름)	유	유

사례	나이	디지털 매체 사용시간	가정 형편	장래 희망	디지털 유해매체물 경의 이용나이	처음 접속한 디지털 유해매체물	디지털 유해매체물 이용계기	디지털 유해매체물 피해경험	가장 유해한 디지털 유해매체물	성인 유해매체 이용유무	게임 아이템 배대유무	온라인 게임 시 타인명의도용 유무	IP TV, 3D TV 이용유무	인터넷 시, 유해 콘텐츠 신고 유무	미디어 중독 경험	미디어 교육 경험
9	19세	6시간 이상	중하	산업 디자이너	16세	성인사이트,음란 동영상	주변인 권유	컴퓨터 바이러스	성인물	유	무	유	무	무(신고 방법 모름)	유	유
10	19세	1~2시간	하	인간 장기, 복제인간 회사 사장	14세	성인사이트,음란 동영상	호기심	중독현상	게임/성인물	유	유(구매)	유	무	무(신고 방법 모름)	유	유
11	19세	1~2시간	중	한국전력 사원	11세	성인사이트,음란 동영상/게임	주변인 권유	금전 사기	성인물	유	유(구매)	유	유	무	무	유
12	19세	2~3시간	중	금융설계업 자	8세	성인사이트,음란 동영상	주변환경	금전 사기	게임 아이템 현금거래	유	유(판매)	유	유	무	유	유
13	19세	3~4시간	중	연구원	13세	성인사이트,음란 동영상/게임	친구	중독현상/부 모님과의 관계악화	성인물	유	유(구매, 판매)	유	무	무응답	유	무
14	19세	3~4시간	중	군인	15세	성인사이트,음란 동영상/게임	친구	없음	게임 아이템 현금거래	유	유(판매)	유	무	무(필요성 못 느낌/신고방법 모름)	유	무
15	19세	1~2시간	중	경영자	14세	성인사이트,음란 동영상	친구	없음	성인물	유	유(구매, 판매)	유	유	무(기침음)	무	유

사례	나이	디지털 매체 사용시간	가정 형편	장래 희망	디지털 유해매체물 경의 이용나이	처음 접속한 디지털 유해매체물	디지털 유해매체물 이용계기	디지털 유해매체물 피해경험	가장 유해한 디지털 유해매체물	성인 유해매체 이용유무	게임 아이템 매매유무	온라인 게임 시 타인명의도용 유무	IP TV, 3D TV 이용유무	인터넷 시, 유해 콘텐츠 신고 유무	미디어 중독 경험	미디어 교육 경험
16	18세	2~3시간	중	건설안전기사	11세	성인물	친구	성격해락	게임 아이템 현금거래	유	유(구매)	유	유	무(필요성 못 느낌)	유	유
17	19세	2~3시간	하	천기기술자	15세	무응답	친구	없음	성인물	유	유(판매)	유	무	무	무	유
18	19세	3~4시간	중	컴퓨터 프로그래머	14~15세	무응답	친구	중독현상	성인물	유	무	유	무(신고 방법 모름)	유	유	유
19	19세	2~3시간	중	선생님	14세	무응답	친구	없음	성인물	유	무	유	유	무(필요성 못 느낌)	무	유
20	19세	3~4시간	하	가수	10세	무응답	친구	금전적 손해	성인물	유	유(구매, 판매)	유	무	무(신고 방법 모름)	유	유
21	14세	3~4시간	상	피아니스트, 영화배우	11~12세	게임	PC방 이용	정신적 피해	게임 현금거래	무	유(구매)	유	무	유	유	모름 (기억 안남)
22	14세	3~4시간	중	아직 없음.	13세	게임	호기심	금전적 손해	게임 아이템 현금거래	유	유(판매)	유	무	무(귀찮음)	무	유
23	16세	2~3시간	중	디자이너	14세	성인물	주변환경	없음	성인물	유	무	유	무	무(신고 방법 모름)	유	무

사례	나이	디지털 매체 사용시간	가정 형편	장래 희망	디지털 유해매체물 정의	첫 디지털 유해매체물 이용나이	처음 접착한 디지털 유해매체물	디지털 유해매체물 이용객기	디지털 유해매체물 피해경험	가장 유해한 디지털 유해매체물	성인 유해매체 이용유무	게임 아이덴 구매유무	온라인 게임 시 타인명의도용 유무	IP TV, 3D TV 이용유무	인터넷 시, 유해 콘텐츠 신고 유무	미디어 증독 경험	미디어 교육 경험
24	15세	2~3시간	중	오리사	성인사이트,음란 동영상 /악상맷글	12세	게임	친구	없음	게임 아이덴 현금거래	유	무	유	무	무(웹오성 못 느낀)	유	유
25	16세	5~6시간	하	성우	성인사이트,음란 동영상/게임 /악상맷글	9세	게임	호기심	성적하락	악상맷글	유	무	유	무	무	유	유
26	16세	6시간 이상	하	교사	성인사이트,음란 동영상	13~14세	게임 /성인사이트	친구	없음	성인물	유	유(구매, 판매)	무	유	유	무	무
27	16세	3~4시간	중	영양사	성인사이트,음란 동영상/게임	14세	게임	친구	간강장의 피해	모름	무	무	무	무	무(귀찮음)	유	무
28	14세	6시간 이상	중	게임 개발자	게임	4세	게임	호기심	없음	성인물	유	유(구매)	유	무	무	유	모름 (거역 안남)
29	16세	1~2시간	중	간호사	성인사이트,음란 동영상	14세	게임	주변인 권유	없음	게임 아이덴 현금거래	유	유(구매, 판매)	무	유	무	유	모름 (거역 안남)
30	15세	1~2시간	중	의사, 교사	게임	11세	게임	친구	없음	모름	무	유(구매, 판매)	유	무	무	무	무

## 부록 5. 심층면접조사 설문지



### 청소년의 디지털매체물 이용실태와 대응방안 연구 심층면접조사 질문지

안녕하십니까?

국무총리산하 국책연구기관인 한국청소년정책연구원에서는 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안에 대한 연구를 하고 있습니다.

본 조사는 여러분이 과거에서부터 현재에 이르기까지 어떤 경험을 하였으며 앞으로 여러분을 돕기 위한 사회적 지원방안이 무엇인지 조사하여 여러분을 보호하기 위한 정책을 수립하기 위한 것입니다.

아울러, 본 면접조사를 통해 얻은 정보는 본 조사 이외의 다른 목적으로 절대 사용되지 않을 것이고, 모든 질문에는 맞고 틀림이 없으며, 응답에 대한 내용은 비밀이 보장됨을 약속드립니다. 귀한 시간 내주셔서 대단히 감사합니다.

2010년 6월

한국청소년정책연구원

서울시 서초구 테봉로 114번지 교총빌딩 한국청소년정책연구원

책임연구자 : 성윤숙 연구위원 (☎ 02-2188-8823)

※ 다음은 디지털매체물 이용에 관한 질문입니다.

1. 주로 이용하는 디지털매체는 무엇이 있습니까?
2. 디지털매체는 어떤 목적으로 이용하나요?

3. 하루 평균 디지털매체 사용 시간과 횟수는?
4. 디지털매체 이용의 장점은 무엇이라고 생각하십니까?
5. 디지털매체 이용의 단점은 무엇이라고 생각하십니까?
6. 디지털 유해매체물이 무엇이라고 생각하십니까?
7. 처음 디지털 유해매체물을 이용한 나이는?
8. 디지털 유해매체물 중 처음 접촉한 것은?
9. 디지털 유해매체물을 이용하게 된 계기는?
10. 디지털 유해매체물을 주로 접속한 장소는?
11. 디지털 유해매체물 이용으로 인해 피해를 받은 경험은?
  - 11-1. 피해를 받았을 때 도움을 받은 적은 있습니까?
  - 11-2. 있다면 누구로부터, 어떤 도움을 받았나요?
12. 디지털 유해매체물 가운데 가장 유해한 것을 하나만 선택한다면?  
그 이유는?
13. 성인사이트, 19세 미만 방문금지 사이트, 성인동영상 등을 이용해 본적이 있나요?
14. 성인사이트, 19세 미만 방문금지 사이트, 성인동영상 등은 접근이 용이 했나요?
15. 성인동영상 중 어떤 동영상이 흥미 있었나요?
16. 3D를 본 적이 있나요?
17. 3D성인물이나 3D게임물이 기존 매체보다 더 유해하다고 생각합니까?
18. 채팅 사이트를 이용해 본적 있나요?
  - 18-1. 주로 어떤 목적으로 사용하나요?
19. 채팅할 때 성매매 유인 메시지를 받아본 적이 있나요?
20. P2P공유사이트(소리바다, 당나귀, 파일구리 등)를 이용해 본 적 있나요?
  - 20-1. 있다면 주로 어떤 용도로 사용하나요?
21. 주로 이용하는 온라인 게임은 무엇인가요?
22. 온라인 게임 중 가장 재미있는 게임은? 이유는 무엇인가요?
23. 온라인 게임의 가장 큰 문제점은 어디에 있다고 생각하나요?

24. 게임아이템을 구입하거나 판매해 본 적이 있나요?
25. 온라인 게임을 하기 위해 부모님이나 다른 사람들의 주민등록번호, 휴대전화 번호 등을 사용해 본 적이 있나요?
26. IPTV나 3D TV를 이용해 본 적이 있나요?
27. 이용해 보았다면 기존 TV와의 차이점은?
28. 휴대전화, 스마트 폰을 이용해 본 적이 있나요? 있다면 주로 어떤 목적으로 이용하나요?
29. 하루에 평균적으로 보내는 문자 건수는?
30. 휴대전화, 스마트 폰의 이용의 문제점은 어디에 있다고 생각하나요?
31. 인터넷에서 청소년에게 유해한 콘텐츠가 보여서 신고한 적이 있나요?
  - 31-1. 신고를 했다면 그 이유는?
  - 32-2. 신고를 안했다면 그 이유는?

**※ 다음은 디지털 유해매체물 이용 후 생활변화에 관한 질문입니다.**

1. 디지털 유해매체물 이용 후 생활에 어떤 변화가 있습니까?
2. 본인은 디지털 유해매체물로부터 실질적인 영향을 받고 있다고 생각합니까?
3. 디지털 유해매체물 사용으로 인해 가장 힘들었던 때는 언제입니까?
4. 본인은 미디어 중독 경험이 있습니까?
5. 미디어중독에서 벗어나려고 노력한 적이 있습니까?  
- 어떤 노력을 했습니까?
6. 매체 이용이 학업성적에 어떤 영향을 준다고 생각합니까?

**※ 다음은 디지털매체환경 관련 사회적 맥락에 관한 질문입니다.**

1. 부모님과의 관계는 어떻습니까?
2. 부모님은 맞벌이를 하십니까?
3. 평소 부모님은 본인의 매체 이용에 대해 어떤 태도를 보이십니까?

4. 매체 이용 비용은 주로 어떻게 마련합니까?
5. 학교생활은 어땠습니까?
6. 친구와의 관계는 어떻습니까?
7. 평소 선생님은 학생의 매체 이용에 대해 어떤 태도를 보이십니까?
8. 평소 친구들과 매체 이용에 대한 대화를 나누는지요? 나누다면 주로 어떤 내용에 대해 대화를 나누는지요?
9. 여가 시간 중 이용하는 매체는 무엇이며 주로 어떤 활동을 합니까?
10. 앞으로의 계획에 대해서 말씀해주세요.
11. 5년 후나 10년 후에 어떤 일을 하고 있을까요?

※ 다음은 디지털 유해매체물 대응방안에 관한 질문입니다.

1. 학교에서 미디어교육을 받은 적이 있나요?
  - 1-1. 있다면 실시하고 있는 미디어교육에 만족합니까?
2. 청소년을 위해 꼭 필요한 미디어교육 방안은 무엇이라고 생각합니까?
3. 정부에서 디지털 유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위해 어떤 정책이 필요하다고 생각합니까?
4. 현재 디지털매체 사용과 관련하여 가장 도움을 받고 싶은 것은 무엇입니까?
5. 디지털매체 환경이 어떻게 변화했으면 좋겠습니까?

※ 다음은 일반적인 특성에 관한 질문입니다.

1. 출생년도는? (        )년
2. 최종학력은?
3. 종교는?
4. 가정형편은?
5. 장래희망은 무엇입니까?

♣ 끝까지 성실하게 응답하여 주셔서 대단히 고맙습니다 ♣

## 부록 6. 1차 델파이 설문지

### 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자중심 정책 수립을 위한 전문가 델파이 조사(1차)

ID

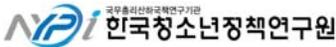
--	--	--	--

이 설문에서 얻어진 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대로 사용할 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조 및 제14조)에 규정되어 있습니다.

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 정책연구기관으로서 청소년관련 각종 조사연구와 정책개발 업무를 담당하고 있습니다.

한국청소년정책연구원에서는 디지털 유해매체환경에서 청소년수용자중심 대응방안 연구를 수행 중입니다. 이 연구의 목적은 그간 국내에서 진행되어온 디지털 유해매체환경에서 청소년이용자중심 정책에 대한 체계적 분석 및 평가를 하고 이후 디지털 유해매체환경에서 청소년이용자중심 정책의 발전방향과 추진과제를 도출하는데 있습니다. 본 질문지는 디지털 유해매체환경에서 청소년이용자중심 대책에 대해 학계, 행정계, 현장의 다양한 전문가들을 대상으로 델파이 조사를 실시하고자 하오니 귀하의 고견을 부탁드립니다. 따라서 이 질문지를 통하여 전문가이신 귀하의 의견을 폭넓고 정확하게 반영하기 위하여 두 차례에 걸쳐 의견(1차 조사: 9월 6일 - 9월 14일, 2차 조사: 9월 17일 - 9월 27일)을 물어볼 예정입니다. 본 질문지에 대한 답변은 9월 14일(화)까지 이메일(first1004@nypi.re.kr)로 보내주시면 감사하겠습니다. 귀하의 의견은 전적으로 연구의 자료로만 활용될 것임을 약속드립니다. 다시 한 번 전문가 여러분의 적극적인 협조를 부탁드립니다.



한국청소년정책연구원 연구위원  
성윤숙 (02-2188-8823/first1004@nypi.re.kr)

응답자 성명	소속 기관	부서 (학과)명
	주소	
조사응답	주민번호:	
수당 관련	은행구좌번호: (      은행)	

I. 다음은 [디지털 유해매체환경의 개념과 디지털 유해매체물 증가에 따른 사회·문화적 특징에 대한 질문]입니다. 귀하의 생각을 자유롭게 기입하여 주십시오.

**【질문1】** 귀하께서 생각하시는 디지털 유해매체환경의 개념이 무엇입니까?

귀하의 의견

**【질문2】** 귀하께서는 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 수립을 위하여 반드시 고려되어야 할 한국의 사회·문화적 특징은 어떤 것들이 있다고 생각하십니까? 우선순위에 따라 다섯 가지만 자세히 적어주시기 바랍니다.

귀하의 의견

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

**II. 다음은 [디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책의 비전과 목표에 대한 질문]입니다.**

**【질문3】** 귀하께서는 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책이 추구해야 할 비전과 목표에는 어떤 것들이 있다고 생각하십니까? 우선순위에 따라 다섯 가지만 적어 주시기 바랍니다.

귀하의 의견	
비전	
목표	1. 2. 3. 4. 5.

**III. 다음은 [디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 영역설정에 대한 질문]입니다.**

**【질문4】** 귀하께서는 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책에 대한 상위영역과 각 상위영역에 따라 어떠한 하위영역으로 구분이 될 수 있다고 생각하며, 그 기준은 무엇인지 간략하게 제시해 주십시오. 상위영역과 하위영역의 수에는 제한이 없습니다.

귀하의 의견		
	상위영역	하위영역
① 상위영역과 각 상위영역에 따른 하위 영역		
② 영역구분에 대한 기준		

IV. 다음은 [디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책과제에 대한 질문]입니다.

【질문5】 귀하께서는 각각의 하위영역에서 추진되어야 할 세부정책과제에는 어떤 것이 있다고 생각하십니까? 각각의 하위영역에 따른 세부정책 추진과제를 우선순위에 따라 다섯 가지씩 적어주시기 바랍니다.

귀하의 의견

V. 다음은 [기존의 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책의 문제점과 한계점, 효율화 방안에 대한 질문]입니다. 귀하의 생각을 자유롭게 기입하여 주십시오.

**【질문6】** 귀하께서 생각하시는 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책의 문제점과 한계점을 지적하여 주십시오. 또한 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책이 효과적으로 추진되기 위한 방안에 대해 기술하여 주십시오.

귀하의 의견	
① 디지털 유해매체환경 규제 의 문제점과 한 계점	
② 디지털 유 해매체환경에 대 한 청소년이용자 정책의 효율화 방안	

VI. 다음은 [디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 수립을 위한 질문]입니다. 귀하의 생각을 자유롭게 기입하여 주십시오.

**【질문7】** 귀하께서는 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 수립에 관한 구체적 질문에 관해 귀하의 생각을 자유롭게 기술하여 주십시오.

귀하의 의견	
① 디지털 매체환경의 유해성(기존의 오프라인 매체와는 다른 디지털 매체만의 특성에서 발행하는 유해성)은 무엇이라고 생각하십니까?	
② 디지털 유해매체환경으로부터 청소년을 보호하기 위해 정부규제, 민간 자율, 규제된 자율규제 등 어떤 방법이 필요하다고 보십니까? 그 이유는 무엇입니까?	
③ 위 ②번 질문에서 선택하신 규제 방법 중 디지털 유해매체환경으로부터 청소년을 보호하기 위해 포털업계의 규제 제도가 어떤 방식으로 운용되는 것이 바람직하다고 생각하십니까?	
④ 위 ②번 질문에서 선택하신 규제 방법 중 디지털 유해매체환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 실행주체는 어떻게 구성되는 것이 바람직하다고 생각하십니까?	

<p>⑤ 디지털 유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위해 포털 업계의 자율규제 활성화를 위해 어떠한 미디어교육적 활동이 필요하다고 생각하십니까?</p>	
<p>⑥ 디지털 유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위해 포털 업계의 자율규제 활성화를 위해 어떠한 법제도적 지원이 필요하다고 생각하십니까?</p>	
<p>⑦ 디지털시대의 청소년 미디어교육 정책의 효율적인 방안은 어떤 것이 있습니까?</p>	
<p>⑧ 디지털매체 이용에 있어서 청소년뿐 아니라 부모의 권리 및 책임(청소년은 미성년자이기 때문에 정보서비스제공자는 청소년보호정책을 약관에 규정하여 정보서비스 이용에 따른 책임을 부모에게 부과한다는 규정)에 대한 규정이 실효를 거두기 위한 효율적인 방안은 무엇입니까?</p>	

<p>⑨ 디지털 유해매체환경과 관련하여 외국사례에 시사점을 얻어 우리나라에 적극적으로 도입 가능한 구체적인 정책이나 법제도에는 어떤 것이 있으며, 현재 우리나라 법과 제도에서 개정해야 할 사항들은 어떤 것이 있습니까?</p>	
<p>⑩ 디지털 유해매체물 감시, 차단, 단속에 대한 효과적이고 구체적인 방안은 무엇입니까?</p>	

※ 지금까지 귀한 시간 내주셔서 대단히 감사합니다.

## 부록 7. 2차 델파이 설문지

### 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자중심 정책 수립을 위한 전문가 델파이 조사 (2차)

이 설문에서 얻어진 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대로 사용할 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조 및 제14조)에 규정되어 있습니다.

ID

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 국책연구기관으로서 청소년 관련 각종 조사연구와 정책개발 업무를 담당하고 있습니다. 여성청소년의 인터넷성매매 정책에 관한 1차 전문가 델파이조사에 응해주신 데 대해 다시 한 번 감사의 말씀을 드립니다.

본 연구를 위하여 학계, 행정계, 현장의 다양한 전문가 여러분들께 의견을 수렴하기 위해 1차 델파이(Delphi) 조사를 실시한 결과를 정리하였습니다. 이번 2차 조사에서도 첨부한 조사지에 귀하의 의견을 표시해주셔서 정책 개선에 반영될 수 있도록 부탁드립니다. 설문조사는 개인의 비밀을 보장하기 위하여 무기명으로 처리할 뿐만 아니라 조사의 결과는 우리나라 디지털 유해매체환경에서 청소년이용자중심 대책 수립을 위한 연구에만 활용될 것입니다. 본 질문지에 대한 답변은 10월 25일(월)까지 이메일(first1004@nypi.re.kr)로 보내주시면 감사하겠습니다. 다시 한 번 전문가 여러분의 적극적인 협조를 부탁드립니다 기일을 꼭 지켜주시면 감사하겠습니다.



한국청소년정책연구원 연구위원

성윤숙 (02-2188-8823, first1004@nypi.re.kr)

응답자성명			
소속기관 및 직위		재직기간	
성별		연령	만 ( )세
조사응답수당 관련	은행구좌번호: ( )은행		

디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 수립을 위한 1차 델파이 조사 결과 다양한 의견이 제시되었습니다. 다음에 정리한 각각의 항목에 대하여 중요도를 V표시해 주시기 바랍니다. 그리고 귀하의 의견이 포함되지 않았거나 추가 의견이 있으시면 기타 의견란에 간단하게 제시해 주십시오.

【질문 1】 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책이 추구해야 할 비전	중요도				
	전혀중요하지않다	중요하지않다	보통이다	중요하다	매우중요하다
(1) 청소년을 위한 건전한 디지털매체환경 조성	①	②	③	④	⑤
(2) 디지털 유해매체환경의 건전성 고취	①	②	③	④	⑤
(3) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 능동적 대응 역량 강화	①	②	③	④	⑤
(4) 청소년 보호를 위한 안전한 온라인 환경 구축	①	②	③	④	⑤
(5) 디지털매체환경에 대한 청소년의 주체적 이용문화 정착	①	②	③	④	⑤
(6) 디지털 유해매체환경에 대한 청소년의 비판적 대응능력 개발	①	②	③	④	⑤
※ 기타의견 :					
<input type="checkbox"/> 위 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책이 추구해야할 비전 중요도에 따라 모든 항목의 번호를 써주십시오.					

【질문 2】 디지털 유해매체 환경에 대한 청소년이용자 정책이 추구해야 할 목표	중요도				
	전혀중요하지않다	중요하지않다	보통이다	중요하다	매우중요하다
(1) 청소년의 안전한 디지털매체 이용 교육 강화	①	②	③	④	⑤
(2) 미디어교육의 정규교과 신설 및 조기 의무교육 실시	①	②	③	④	⑤
(3) 디지털 유해매체물에 대한 심의 및 규제 강화	①	②	③	④	⑤
(4) 청소년의 디지털 유해매체물 접근방지를 위한 인증체계 강화	①	②	③	④	⑤
(5) 청소년 유해매체물 제공 사업자에 대한 엄격한 제재 및 실질적 처벌 강화	①	②	③	④	⑤
(6) 정부 · 관련업계의 유기적 협력체계 강화	①	②	③	④	⑤
(7) 유해매체물 차단을 위한 국제적인 공조체계 강화	①	②	③	④	⑤
※ 기타의견					
<input type="checkbox"/> 위 디지털 유해매체 환경에 대한 청소년이용자 정책이 추구해야할 목표 중 중요도에 따라 모든 항목의 번호를 써주십시오.					

**【질문 3】** 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 영역 설정에 대해 1차 델파이조사를 토대로 한 ‘가안’ 을 제시하오니 검토하신 후 질문에 응답해 주십시오.

정책 영역에 대한 연구진 ‘가안’	
상위영역	하위영역
① 예방 정책	① 교육
	② 홍보
② 보호 정책	① 이용자보호
	② 기술
③ 처벌 정책	① 감시 및 단속
	② 공급자 처벌

**【질문 3-1】** 위의 정책영역 구분 중 바뀌어야 할 명칭이나 더욱 적절한 명칭이 있다면 제시해 주십시오.

기존 영역 명칭		===>	수정 영역 명칭	
예방	교육	===>		
	홍보			
보호	이용자보호	===>		
	기술			
처벌	감시 및 단속	===>		
	공급자 처벌			

**【질문 3-2】** 새롭게 추가되어야 할 정책영역이 있다면 제시하여 주십시오.

정책영역	주요 정책 내용

**【질문 3-3】** 정책영역 구분에 대하여 추가로 제시하고 싶은 의견이 있으시면 아래에 제시해 주십시오.

**【질문 4】** 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 수립의 성공적 추진을 위하여 수행해야 할 정책과제를 앞에서 언급한 각 영역에 따라 다음과 같이 제시하였습니다. 각 정책과제의 중요도를 V체크해 주시고, 추가의견이 있으시면 기술하여 주십시오.

영역	정책과제	중요도					
		전혀중요하지않다	중요하지않다	보통이다	중요하다	매우중요하다	
예 외 반 영 역	표 준 부	(1) 미디어교육의 정규교과 신설	①	②	③	④	⑤
		(2) 학령전 이동을 위한 학부모 미디어교육 활성화	①	②	③	④	⑤
		(3) 미디어교육 담당 교사 양성 및 배치	①	②	③	④	⑤
		(4) 미디어교육과 평생교육시스템의 연계	①	②	③	④	⑤
		(5) 청소년 눈높이에 맞는 교재 개발 및 보급	①	②	③	④	⑤
		(6) 디지털매체를 활용한 상호작용적 미디어교육 실시	①	②	③	④	⑤
		(7) 창의적 체험활동 내의 미디어교육 정착	①	②	③	④	⑤
	홍 보	(1) 유해매체물차단 소프트웨어 인지율 제고 및 설치 홍보	①	②	③	④	⑤
		(2) 유해매체물차단 소프트웨어 이용관련 학부모 홍보	①	②	③	④	⑤
		(3) 디지털 유해매체환경 홍보물 제작시 청소년 감성 마케팅 활용	①	②	③	④	⑤
		(4) 아이폰, 트위터, 페이스북 등 신매체 활용을 통한 홍보 시스템 구축	①	②	③	④	⑤
		(5) 디지털 유해매체물에 대한 공익광고 캠페인 강화	①	②	③	④	⑤
		(6) 디지털매체 사업자의 기기 판매시 유해성 홍보 의무화	①	②	③	④	⑤
		(7) 디지털 유해매체물 신고문화 정착을 위한 홍보	①	②	③	④	⑤
		(8) 지속적인 클린인터넷 캠페인 전개	①	②	③	④	⑤
	※ 기타의견 :						
<input type="checkbox"/> 위 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 수립을 위한 정책과제 중 중요도에 따라 모든 항목의 번호를 써주십시오							
교육							
홍보							

영역	정책과제	중요도				
		전혀중요하지않다	중요하지않다	보통이다	중요하다	매우중요하다
보호 이용자 보호	(1) 게임중독예방을 위한 섯다운제의 도입	①	②	③	④	⑤
	(2) 게임중독예방을 위한 피로도시스템 도입	①	②	③	④	⑤
	(3) 청소년이용자 개인정보 보호 강화	①	②	③	④	⑤
	(4) 콘텐츠 이용 내역 친권자 고지 의무화	①	②	③	④	⑤
	(5) 유해콘텐츠에 대한 사업자 자율규제 강화	①	②	③	④	⑤
	(6) 자율정화 포인트제 도입을 통한 콘텐츠 제공업체 포상제도 도입	①	②	③	④	⑤
	(7) 스마트폰 청소년 유해정보차단 프로그램 설치 의무화	①	②	③	④	⑤
	(8) 청소년보호 우수기업에 청소년친환경그린기업 인증제도 도입	①	②	③	④	⑤
	(9) 디지털매체물의 청소년미디어보호 담당 관제 설립 및 강화	①	②	③	④	⑤
	(10) 디지털 유해매체물 피해청소년 전문 상담 및 치료 시설 지정·지원	①	②	③	④	⑤
	(11) 디지털 유익매체를 위한 관련 기업들의 환경조성 및 기금출연	①	②	③	④	⑤
	(12) 포털 초기 화면에 청소년 유해정보신고창 표시 의무화	①	②	③	④	⑤
	(13) 청소년보호책임자 제도의 디지털매체기업전반에 확대 적용	①	②	③	④	⑤

<b>기술</b>	(1) 공인인증서, 친권자 연령 확인 절차 등 실효적 성인인증방법 개발	①	②	③	④	⑤
	(2) 웹하드 및 P2P사업자의 유해매체물 유통 차단 프로그램 탑재 법적 의무화	①	②	③	④	⑤
	(3) 유해매체물 블랙리스트 DB구축 및 활용	①	②	③	④	⑤
	(4) 유해매체물 차단SW 기술 개발 촉진 및 제품 판매 시장 환경조성	①	②	③	④	⑤
	(5) 유해매체물 필터링 관련 규제법 및 집행 강화	①	②	③	④	⑤
	(6) 청소년 도메인 네임 규정의 신설	①	②	③	④	⑤
	(7) 주민등록번호 생성기 차단	①	②	③	④	⑤
※ 기타의견 :						
<input type="checkbox"/> 위 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 수립을 위한 정책과 제 중 중요도 따라 모든 항목의 번호를 써주십시오.						
이용자 보호						
기술						

영역	정책과제	중요도					
		전혀중요하지않다	중요하지않다	보통이다	중요하다	매우중요하다	
감시 및 단속	(1) 디지털 유해매체물 신고 포상제도 도입	①	②	③	④	⑤	
	(2) 사이버수사대 인력 확충 및 지원 강화	①	②	③	④	⑤	
	(3) 청소년 접속자 대비 일정 규모의 자체 모니터링팀 운영 제도 도입	①	②	③	④	⑤	
	(4) 유매매체물 및 유통관리에 대한 심의기구 통합운영	①	②	③	④	⑤	
	(5) 디지털매체의 내용등급제 정비	①	②	③	④	⑤	
	(6) 기업의 사이버윤리지수 평가 및 공개	①	②	③	④	⑤	
	(7) 상시적 시민자율감시 시스템 구축	①	②	③	④	⑤	
	(8) 유매매체물 심의기준 표준화	①	②	③	④	⑤	
	(9) 디지털 유해매체물 관리 감시 센터 운영	①	②	③	④	⑤	
	공급자 처벌	(1) 법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 민·형사상 처벌 강화	①	②	③	④	⑤
		(2) 포털사이트 운영제한 및 폐지	①	②	③	④	⑤
		(3) 디지털 유해매체물 반복유포 시 가중처벌제도 도입	①	②	③	④	⑤
		(4) 신디지털매체에 대한 유해매체 법제도 도입	①	②	③	④	⑤
		(5) 디지털 유해매체환경 운영 포털사업자의 개인신상정보 공개	①	②	③	④	⑤
		(6) 미성년자 정보제공자 부모에 대한 귀책사유 부여	①	②	③	④	⑤
		(7) 디지털 유해매체물 유포자에 대한 사회봉사 및 의무교육 실시	①	②	③	④	⑤
(8) 법 규정 위반 ISP(포털 등 인터넷서비스제공자)에 대한 벌금 강화		①	②	③	④	⑤	

	※ 기타의견 :
<input type="checkbox"/> 위 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자 정책 수립을 위한 정책과제 중 중요도에 따라 모든 항목의 번호를 써주십시오.	
감시 및 단속	
공급자 처벌	

※ 지금까지 귀한 시간 내주셔서 대단히 감사합니다.

## 부록 8. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용행태 및 문제점에 관한 문화기술적 연구 사례

### <사례 1> 주로 이용하는 디지털 매체

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷, 엠피3, 카메라, 닌텐도.</li> <li>2. 인터넷.</li> <li>3. 인터넷이요.</li> <li>4. 컴퓨터, 휴대전화.</li> <li>5. 휴대전화요. 컴퓨터는 잘 안 써요.</li> <li>6. 휴대전화, MP3, 인터넷이요.</li> <li>7. 인터넷을 하면 게임을 많이 하고, 휴대전화 쓰고요.</li> <li>8. 음악, 대표적으로는 인터넷이요.</li> <li>9. TV나 인터넷이요.</li> <li>10. 컴퓨터 인터넷이요.</li> <li>11. 컴퓨터요. TV는 안 봐요.</li> <li>12. 며칠 전까지는 아이팟이라는 인터넷을 쓸 수 있는 mp3가 있었는데 요즘에는 그냥 컴퓨터로 인터넷 많이 써요.</li> <li>13. 인터넷이요.</li> <li>14. 인터넷, TV요.</li> <li>15. 컴퓨터나 휴대전화요.</li> <li>16. 컴퓨터, 전자사전, 휴대전화</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>17: 인터넷이나 TV, 게임도 많이 해요.</li> <li>18: 컴퓨터, TV 그런 거요.</li> <li>19: 컴퓨터, TV, 휴대전화요</li> <li>20: 인터넷이나 TV요.</li> <li>21: 게임도 하고 TV도 보고 휴대전화도 써요</li> <li>22: 인터넷이랑 게임이요.</li> <li>23: 인터넷이요.</li> <li>24: 인터넷 게임이요.</li> <li>25: 컴퓨터랑 TV요 게임.</li> <li>26: 컴퓨터 인터넷이요. 디지털 mp3, 휴대전화.</li> <li>27: 컴퓨터, 인터넷이요.</li> <li>28: 게임이요. 카운트스트라이커 온라인. 동영상도 보고.</li> <li>29: 컴퓨터, TV랑 게임이요. 크레이지 아케이드랑 싸이월드요.</li> <li>30: 게임 그리고 TV. 인터넷이요.</li> </ol>
---	---

### <사례 2> 디지털 매체 이용 목적

<p><b>□ 매체 중심</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 정보 검색 및 인터넷 강의</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임, 정보 모으기, 포르노. 딱 3가지.</li> <li>2. 관심 있는 분야의 뉴스나 정보 이용으로요.</li> <li>4: 컴퓨터 정보 찾기도 하고, 인터</li> </ol>	<p>넷 강의를 듣기도 하고, 휴대전화는 친구들과 연락하는데 주로 사용해요.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5: 정보를 알려고 할 때요.</li> <li>6: 인터넷은 정보 검색. 휴대전화는 전화, 문자요.</li> <li>8: 주로 원하는 정보를 수집하는데 사용해요.</li> </ol>
---	---

- 9: 인터넷 검색이요.
- 10: TV나 뉴스 보는 데 사용해요.
- 11: 컴퓨터요. TV는 안 봐요.
- 12: 검색이요. 그리고 게임이요. 1학년 때까지는 거의 중독 수준이었어요.
- 13: 네. 주로 쇼핑. 옷 사요. 뉴스도 보고, 게임도 하고.
- 14: 게임이나 스포츠 뉴스 봐요.
- 16: 다 다른데... 컴퓨터는 정보를 얻기 위한 수단이나 스트레스를 풀기 위해 게임할 때 쓰고, 전자사전은 단어 같은 것을 모를 때 찾는 수단으로 사용하고, 핸드폰은 친구들과 연락할 때 통화나 문자 사용할 때 해요.
- 19: 그냥 게임하거나 정보 같은 거 찾고요.
- 23: EBS 강의나 검색 같은 거요.

● **게임·성인물·음악·SNS이용**

- 1. 게임, 정보 모으기, 포르노. 딱 3가지.
- 3: 게임이나 성인물 보는 것이요.
- 7: 동영상 보는 것. 음악 감상 같은 거 주로 해요.
- 12: 검색 그리고 게임이요. 1학년 때까지는 거의 중독 수준이었어요.
- 13: 네. 주로 쇼핑. 옷 사요. 뉴스도 보고 게임도 하고.
- 14: 게임이나 스포츠 뉴스 봐요.
- 15: 거의 요즘에는 싸이월드 같은 거. 대화 하는 거요.
- 16: 다 다른데... 컴퓨터는 정보를 얻기 위한 수단이나 스트레스를 풀기 위해 게임할 때 쓰고, 전자사전은 단어 같은 것을 모를 때 찾는 수단으로 사용하고, 휴대전

- 화는 친구들과 연락할 때 통화나 문자 사용할 때 해요.
- 17: 거의 게임을 많이 해요. 검색도 게임 하려고 이용하고.
- 19: 그냥 게임하거나 정보 같은 거 찾고요.
- 21: 심심해서 주로 게임해요.
- 26: 컴퓨터 같은 경우는 게임하려고 하고요 휴대전화는 애플이랑 문자 같은 거나 전화요. MP3는 그냥 음악 듣는 거요.
- 27: 미니홈피나 메신저 친구랑 같이 해요.

● **휴대전화 문자·통화**

- 4: 컴퓨터 정보 찾기도 하고, 인터넷 강의를 듣기도 하고, 휴대전화는 친구들과 연락하는데 주로 사용해요.
- 6: 인터넷은 정보 검색. 휴대전화는 전화랑 문자요.
- 16: 다 다른데... 컴퓨터는 정보를 얻기 위한 수단이나 스트레스를 풀기 위해 게임할 때 쓰고, 전자사전은 단어 같은 것을 모를 때 찾는 수단으로 사용하고, 휴대전화는 친구들과 연락할 때 통화나 문자 사용할 때 해요.
- 26: 컴퓨터 같은 경우는 게임하려고 하고요 휴대전화는 애플이랑 문자 같은 거나 전화요 mp3는 그냥 음악 듣는 거요.

□ **상황 중심**

● **여가시간 활용**

- 18: 여가시간에 즐기는 용도로요.

20: 심심할 때 시간 때우거나 웃으려고요.	28: 심심할 때요.
21: 심심해서 주로 게임해요.	29: 심심해서요.
22: 취미 생활이요.	30: 심심할 때 취미로요.
24: 심심하고 재미있으니까요.	그 외 1명 무응답

### <사례 3> 하루 평균 디지털매체 사용 시간(매체 합산)

<p><b>□ 1~2시간</b></p> <p>2: 하루에 1번, 40분~1시간 정도. 10: 저는 30분 간격으로 4번 정도 사용해요. 11: 주말만 해요. 토요일은 그냥 놓고, 일요일은 집에서 컴퓨터만 해요. 6시간 정도요. 15: 학원 끝나고 가면 12시 정도니까... 1시간 정도요. 29: 두 시간요. 한번 할 때. 30: 주말에는 한 두시간요. 평일에는 학원 안 가는 날은 30분 정도 하고 가는 날은 못 하고요.</p> <p><b>□ 2~3시간</b></p> <p>3: 하루에 2~3시간 이상이요. 거의 매일 하고요. 12: 고 3이라서 많이 못하고, 검색할 때만 쓸 때는 2시간 정도요. 주말에도 비슷해요. 16: 인터넷의 경우는 하루에 2시간 정도 사용하고, 휴대폰은 친구 구랑 할 때만 사용합니다. 수업 시간에 사용하거나 하진 않아요. 17: 2~3시간 사용해요. 19: 보통 평균적으로 2시간 정도요. 23: 주로 한 시간 반 정도. 필요 없을 때는 안 해요.</p>	<p>24: 두 세 시간요.</p> <p><b>□ 3~4시간</b></p> <p>1. 평소에는 4시간. 폐인 되면 하루 종일 가능. 8: 평소 하루에 3~4시간 13: 평균적으로 4~5시간. 하루에. 14: 4~5시간 정도 해요. 18: 한.. 3~4시간 정도요. 한 번 했을 때요. 20: 보통 평균적으로 3~4시간 정도요. 한 번에요. 21: TV는 두시간정도 보고 컴퓨터는 지금 한 시간 정도하는데 저번에는 하루에 한 시간 반씩. 22: 세 네 시간요. 27: 세 시간 네 시간 정도요 주말에는 좀 더 많이 하고요.</p> <p><b>□ 5~6시간</b></p> <p>25: 한 번에 5~6시간요.</p> <p><b>□ 6시간 이상</b></p> <p>4: 휴대폰은 거의 하루 종일 들고 다니고, 컴퓨터는 학교 끝나고 독서실 갔다가 집에 와서 1~2시간정도 사용해요.</p>
---	--

<p>5: 휴대전화는 잠 잘 때 말고는 계속 가지고 있어요.</p> <p>6: MP3는 자기 전 빼고 거의 들고, 컴퓨터는 2시간 정도요.</p> <p>7: MP3는 1~2시간, 인터넷은 평일에는 많이 안하는데, 주말에는 많이 하면 3~4시간.</p> <p>9: 5시간 정도로 3번 정도 사용해요.</p>	<p>26: 컴퓨터는 한 번 켜면 세 시간 정도 하는 것 같고요 휴대전화는 그냥 달고 살고요 mp3도 휴대전화랑 비슷하게 달고 살아요.</p> <p>28: 평균적으로 다섯 여섯 시간요. 지금은 공부 때문에 토, 일만 하고 토, 일 합쳐서 스무 시간해요. 주로 게임을 하고.</p>
--	--

<사례 4> 디지털매체 이용의 장점

<p><b>□ 새롭고 신속한 정보 획득</b></p> <p>1. 시간이 빨리 간다. 정보를 빨리 얻을 수 있다. 그리고 여러 가지 활용할 수 있다.</p> <p>2: 원하는 정보를 신속하게 알 수 있고, 다방면의 정보를 선택할 수 있어요.</p> <p>3: 좋은 정보도 있고, 쾌락이나 즐거움이 있어요.</p> <p>4: 인터넷을 통해서 새로운 정보를 찾을 수 있고, 다양한 사람과 접할 수 있는 기회가 됩니다.</p> <p>5: 정보를 빨리 알 수 있고, 쉽게 접근 할 수가 있어요.</p> <p>7: 인터넷의 경우는 정보를 빨리 얻을 수 있어서 좋고요. 게임은 스트레스 풀기에 좋고요.</p> <p>8: 정보자랑 정보를 받는 자가 구분이 많이 없어져서요. 네이버 같은 경우는 제가 주로 정보를 얻었는데 요즘에는 제가 정보자가 될 수도 있어서. 이런 것이 디지털 매체물의 장점이라고 생각합니다.</p> <p>9: 인터넷은 정보가 많아서. 원하는 정보를 찾을 수 있어서 좋은 것</p>	<p>같아요.</p> <p>10: 인터넷 매체는 상대방과 저의 생각을 잘 공유할 수 있고, 평소에 알고 싶었던 지식을 빠르고 편리하게 이용할 수 있어서 좋은 것 같아요.</p> <p>12: 뉴스를 잘 못 보는데 인터넷 보면 검색어 뜨니까 편리해요.</p> <p>13: 정보를 많이 알 수 있는 것 같고요. 채팅하는 건 인터넷으로 하니까 편리한 것 같아요.</p> <p>14: 신문 같은 거 보는 것 보다 편리하고 간단해요. 검색 같은 거 할 때도 편하고.</p> <p>17: 일단 제가 재미있고, 모르는 것도 그때 그때 검색 할 수 있으니까요.</p> <p>19: 편리하게 이용할 수 있어요.</p> <p>22: 정보 얻으려고요.</p> <p>23: 그냥 검색하면 다 나오니 장점인 거 같아요.</p> <p><b>□ 즐거움·쾌락 및 스트레스 해소</b></p> <p>6: 음악은 기분 좋게 해주고, 다른 생각 안하게 해줘요.</p> <p>7: 인터넷의 경우는 정보를 빨리 얻</p>
---	---

<p>을 수 있어서 좋고요. 게임은 스트레스 풀기에 좋고요.</p> <p>11: 심심할 때, 스트레스를 풀어주는 것 같아요.</p> <p>21: 재미를 줘요</p> <p>24: 그냥 스트레스도 풀고요.</p> <p>27: 모르겠어요. 안 심심해요.</p> <p><b>□ 소통 원활</b></p> <p>15: 어디서나 소통할 수 있다는 게 장점인거 같아요.</p> <p>16: 음...사람을 편하게 해주는 것 같아요. 원하는 정보도 쉽게 찾을 수 있고, 연락도 휴대전화가 있으니까 소지하고 다니니까 빨리 연락 할 수 있는 거요.</p> <p>20: 친구들과 함께 할 수 있으니까 좀 더 친해질 수 있고, 혼자 할 때도 외로운 것도 못 느끼니까요.</p> <p>26: 휴대전화는 직접 안 만나도 계속 얘기할 수 있으니까 좋은 것 같고 컴퓨터는 오락기 정도 mp3도 음악을 들어서 정신이</p>	<p>맑아지는 것 같고요.</p> <p>29: 메신저에서 애들하고 말을 많이 할 수 있어 서요. 버디버디, 네이트온이요.</p> <p><b>□ 여가시간 활용</b></p> <p>18: 일단 여가시간에 심심하게 지내지 않을 수 있고요. 친구들과하고 만날 때 놀 수 있고요. 친구들과하고 게임 할 때 게임 창에서 만나서 하거든요.</p> <p>25: 좋은 건 못 느끼고 그냥 시간 때우려고요.</p> <p><b>□ 없음</b></p> <p>28: 없는 거 같아요. 잔인하고 18 게임이니까.</p> <p>30: 별로 없는 거 같아요. 게임은 그냥 하고 싶을 때 하는 거구요.</p>
---	---

<사례 5> 디지털매체 이용의 단점

<p><b>매체이용에 따른 영향</b></p> <p><b>□ 중독(게임, 성인물)</b></p> <p>1: 현실과 멀어지고 문제 해결의 근본적인 원인이 아니다. 워낙 다양하지만 인터넷 경우는 불건전한 정보를 얻을 수 있고. 내 영혼에 평생 미칠 수 있는... 게임 같은 경우는 중독될 수 있고. 포르노도.</p> <p>3: 중독이요.</p>	<p>7: 중독성이요. 게임 중독</p> <p>11: 중독으로 갈 수 있고요.</p> <p>13: 게임은 중독이 좀 되는 것이 단점인 것 같아요.</p> <p>14: 중독성이요. 한 번 하면 빠져드니까요.</p> <p>16: 중독이요.</p> <p>20: 한 번 빠지면 그것만 하게 되니까. 밥 거를 때도 있고, 먹으라고 하면 귀찮아서 안 먹기도 하구요.</p>
--	--

23: 게임하다보면 중독 걸리니까요.  
 26: 컴퓨터는 중독성이 심한 거 같고요. 메신저라든가 그리고 게임을 하면서 부분유료화 때문에 현금을 써서 돈 낭비가 좀 되고, 눈이 안 좋아지고, 가는 귀가 먹었고요 눈은 보시다시피 안경을 쓰고 거의 마이너스대로 나왔어요.

29: 공부 할 시간이 없어요. 주말에 3~4시간 정도 해요. 중독성도 있는 것 같고. 엄마가 끄라고 하는데 듣기 싫어요. 30분만 더하고 끄라고 하면 30~40분 더 하고 꺼요.

**□ 장시간 사용으로 인한 건강악화**

6: 너무 많이 들으면 귀가 안 좋아질 수 있다고 하더라고요.  
 17: 공부도 못 하고 건강에도 안 좋을 것 같아요. 손목도 아프고.  
 24: 게임 말고 다른 것에 집중이 안 되고, 시력도 나빠진 것 같아요.  
 25: 시력이 나빠지고, 또 갇혀 지내는 거 같아요.  
 26: 컴퓨터는 중독성이 심한 거 같고요. 메신저라든가 그리고 게임을 하면서 부분유료화 때문에 현금을 써서 돈 낭비가 좀 되고, 눈이 안 좋아지고, 가는 귀가 먹었고요 눈은 보시다시피 안경을 쓰고 거의 마이너스대로 나왔어요.

27: 허리 아파요.

**□ 잔인성·폭력성**

21: 18세 게임 같은 거 이용하는 거. 잔인하고 폭력적이예요 그

런 거는 별로 안 해요  
 28: 잔인 한 거요.

**□ 학업방해**

17: 공부도 못 하고 건강에도 안 좋을 것 같아요. 손목도 아프고.

**□ 사생활 노출**

4: 개인 사생활이 노출되기도 하고, 컴퓨터상으로 거래되는 신용정보가 유출되기도 하는 거요.  
 15: 욕설이나 사생활 침해 같은 게 가장 큰 단점인 것 같아요.

**□ 시간 낭비**

18: 시간이 좀 아깝다는 생각도 하구요. 다른 것 하고 싶은 것을 못 한다는 생각도 좀 하구요.  
 19: 시간이 아까워요. 한 번 하면 빠지니까요.

**□ 금전적 피해(돈 낭비)**

26: 컴퓨터는 중독성이 심한 거 같고요. 메신저라든가 그리고 게임을 하면서 부분유료화 때문에 현금을 써서 돈 낭비가 좀 되고, 눈이 안 좋아지고, 가는 귀가 먹었고요 눈은 보시다시피 안경을 쓰고 거의 마이너스대로 나왔어요.

**매체 자체의 특성**

**□ 허위 정보, 익명성, 접근용이성**

1: 현실과 멀어지고 문제 해결의 근

<p>본적인 원인이 아니다. 워낙 다양하지만 인터넷 경우는 불건전한 정보를 얻을 수 있고, 내 영혼에 평생 미칠 수 있는... 게임 같은 경우는 중독될 수 있고, 포르노도.</p> <p>2: 책임지지 않는 말들이 많은 것 같아요. 확인되지 않은 정보들.. 뉴스 같은 것을 읽어도 주관적인 생각이 많으니까...</p> <p>5: 성인물 같은 것에 너무 쉽게 접근 할 수 있어요.</p> <p>8: 정보가 너무 많다는 것이요. 찾는데 시간도 걸리고, 잘못된 정보도 많은 것 같아서 잘못된 정보를 얻는 것이 단점이라고 생각합니다.</p> <p>9: 너무 불필요한 자료들이 섞여 있어서 찾고자 하는 정보를 잘 못 찾을 수 있어서 안 좋은 것 같아요.</p>	<p>요.</p> <p>10: 신분이 노출 되지 않기 때문에 평소에 하고 싶던 욕 같은 것을 하니깐 상대방에게 좋지 않는 영향을 주는 경우도 많고, 정보 같은 경우도 찾고 싶은 정보를 찾기 힘든 경우가 많다고 생각합니다.</p> <p>12: 허위 정보가 너무 많아요. 사람들이 올리는 것을 그대로 믿게 되잖아요. 예전에는 악플 달린 글 보고 저도 댓글 달긴 했는데 요즘에는 안 해요.</p> <p>22: 사람들이 매너가 없어요. 욕하고 그러니까.</p> <p>30: 게임에서 맨날 욕해요 사람들이 모르잖아요. 컴퓨터에서 하니까요.</p>
---	--

<사례 6> 청소년이 생각하는 디지털 유해매체물

<p><b>□ 성인사이트 및 음란동영상</b></p> <p>1. 당연히 생각하는 건 포르노와 악한 지식들과 여러 사이트에 돌아다니는 자살방법이라던가, 자살권유나 여러 나쁜 것 배우게 하는 정보들, 그리고 중독성 강한 게임, 기독교 세계관과 배척하는 사상들의 정보들과 게임.</p> <p>2: 인터넷을 통해서 사람들이 자기 만족감이나 가상공간에서 얻는 것이 안타까워요. 인터넷을 거의 안하다 작년에 조금 했었는데 다른 사람 비방하거나 지적하면서 만족감을 얻는 사람들이 굉장히 많은 것 같아요. 성인사이트도요.</p>	<p>너무 어린 아이들부터 성적인 것을.. 어른들이 봐도 별로 안 좋은 것이니까요. 거기서 나온 것은 하느님이 주신 사랑이 아니기 때문에...</p> <p>3: 성인물 같은 거요. 게임도요. 폭력성이나 중독성 때문이에요.</p> <p>4: 너무 쉽게 방치되어 있는 거요. 성인물 같은 거요.</p> <p>5: 성인물, 폭력물 같은 거요.</p> <p>6: 폭력물, 게임, 야동 그런 거요.</p> <p>7: 야동, 사생활 침해 이런 것도 안 좋은 것 같아요.</p> <p>8: 성인물이요. 왜냐하면 청소년으로서 자아가 확립될 시기인데 성인물을 접하게 되면 자아에</p>
---	--

정체성 혼란을 줄 수 있기 때문에 유해하다고 생각해요.

- 9: 음란성 사이트요.
- 10: 성인물, 폭력, 마약 같은 거요.
- 11: 게임이나 성인물어요.
- 12: 인터넷을 어린 아이들도 쓰는데, 성인물이나 성인사이트들이 많잖아요. 또 필요는 없는데도 가입을 해야 할 수 있는 사이트가 있어서 제 정보가 퍼지는 경우도 있고요. 또 금융사기전화도 많이 오니까 위험한 것 같아요.
- 13: 성인물, 게임도 그래요. 게임도 사람 죽이고 잔인하고 그러니까요.
- 14: 성인물, 게임이요.
- 15: 성인물, 폭력물 같은 거
- 16: 음란 동영상이요. 요즘 같은 때는 검색만 하면 다 나오니까.. 너무 쉬워서요.
- 17: 성인물 동영상. 욕설(댓글)
- 18: 성인물. 이상한 동영상. 게임
- 19: 성인물이요.
- 20: 봐서는 안 될 것. 야동이나 이상한 19세 영화, 잔인한 영화. 선정적인 영화 같은 거
- 21: 잔인한 게임이나 잔인한 영화
- 22: 폭력적이고, 잔인한 게임이요. 피 나오고 하는 거.
- 23: 성인물, 게임중독요.
- 24: 욕설 이런 거요.
- 25: 나쁜 걸 유도 하거나 악플 다는 거요. 성인물이나 게임도.
- 26: 고스톱 그리고 성인 사이트요.
- 27: 게임 오래 해 봤어요. 여러 가지 있는데 카스도 있고 소화도 있고 메이플스토리도 있고 서든어택도 있고요 제가 아이디 없는 거는 친구가 막 빌려줘서 해

요.

29: 야한 거요 음란 동영상.

## □ 게임

- 1: 당연히 생각하는 건 포르노와 악한 지식들과 여러 사이트에 돌아다니는 자살방법이라던가, 자살 권유나 여러 나쁜 것 배우게 하는 정보들, 그리고 중독성 강한 게임, 기독교 세계관과 배척하는 사상들의 정보들과 게임.
- 3: 성인물 같은 거요. 게임도요. 폭력성이나 중독성 때문이에요.
- 6: 폭력물, 게임, 야동 그런 거요.
- 11: 게임이나 성인물이요.
- 13: 성인물. 게임도 그래요. 게임도 사람 죽이고 잔인하고 그러니까요.
- 14: 성인물, 게임이요.
- 18: 성인물. 이상한 동영상. 게임
- 21: 잔인한 게임이나 잔인한 영화
- 22: 폭력적이고, 잔인한 게임이요. 피나오고 하는 거.
- 25: 나쁜 걸 유도 하거나 악플 다는 거요. 성인물이나 게임도.
- 27: 게임 오래 해 봤어요. 여러 가지 있는데 카스도 있고 소화도 있고 메이플도 있고 서든어택도 있고요 제가 아이디 없는 거는 친구가 막 빌려줘서 해요.
- 28: 게임이요.
- 30: 하면 안 되는 것들 게임 같은 거요. 너무 잔인해요. 3D도 있어요. 에이커온라인요 에이커 온라인은 잔인하지는 않은 데 3D 이라서요 칼로 죽일 때 더 생생해요. 친구들은 많이들 안 하고 보통 서든어택을 많이 해요.

<p><b>□ 악성 댓글</b></p> <p>17: 성인물 동영상. 욕설(댓글) 24: 욕설 이런 거요.</p>	<p>25: 나쁜 걸 유도 하거나 악플 다는 거요. 성인물이나 게임도.</p>
--	---

<사례 7> 처음 디지털 유해매체물을 이용한 연령

<p><b>□ 초등학교 이전</b></p> <p>28: 네 살이요.</p> <p><b>□ 초등학교 저학년(1~3학년)</b></p> <p>1. 초등학교 3학년. 6: 게임은 초등학교 3학년, 야동은 중학교 2학년이요. 12: 어머니 아버지가 그 분야에서 예전에 일하셔서 8살 정도부터 했어요. 20: 초등학교 3학년 때요. 25: 초2학년. 9살.</p> <p><b>□ 초등학교 고학년(4~6학년)</b></p> <p>3: 초등학교 6학년이요. 성인물은 중학교 때부터요. 7: 게임은 초등학교, 야동은 중학교 3학년쯤이요. 11: 초등학교 4학년이요. 13: 초등학교 6학년 때요. 16: 초등학교 4학년 때요. 21: 5학년인가 4학년인가 22: 13살이요. 초등학교 6학년 때요. 24: 초등학교 5학년 때요. 30: 11살이요. 초등학교 4학년 그 정도.</p>	<p><b>□ 중학교 이후</b></p> <p>6: 게임은 초등학교 3학년, 야동은 중학교 2학년이요. 3: 초등학교 6학년이요. 성인물은 중학교 때부터요. 2: 중학교 1학년 때요. 4: 중학교 3학년. 사진 같은 거요. 동영상은 고등학교 때요. 5: 중학년 2학년이요. 7: 게임은 초등학교, 야동은 중학교 3학년쯤이요. 8: 중학교 1학교. 의도해서 사이트에 들어간 건 아니고요. 그런 사이트가 자극적이잖아요. 자극적인 것을 봐서 처음 접한 것 같아요. 9: 중 3때요. 10: 저는 중 1때, 친구가 권한 것도 있었고, 인터넷 하다 보니까 노출이 쉽게 돼서 중 1 때 처음으로 접했어요. 14: 중학교 2학년 맨가. 15: 한.. 중학교 1학년쯤이요. 17: 중 2학년이요. 18: 중 1, 2학년이요. 19: 중 1이요. 23: 중1때요. 26: 6학년 때인가 중 1때요. 27: 중1요. 29: 중1때요.</p>
---	--

<사례 8> 디지털 유해매체물 중 처음 접촉한 것

<p><b>□ 게임</b></p> <p>3: 처음 접촉한 것은 게임이요. 어느 순간부터 성인물에 노출되게 되었고요.</p> <p>5: 게임이요.</p> <p>6: 폭력물 게임이요. 잘 생각은 안하는데 총 쏘는 죽이는 게임이요. 예전에 엄청 많이 했었을 때가 있었어요.</p> <p>7: 게임은 초등학교 때부터 했고요. 야동은 중학교에.</p> <p>12: 포켓 몬스터 같은 게임.</p> <p>13: 게임이요.</p> <p>21: 게임. 서든어택 총 같은 거 쏘는 거? 저도 그때 처음 알았어요.</p> <p>22: 게임이요.</p> <p>24: 그냥 학교에서 자료 검색하다가 친구랑 게임 했어요.</p> <p>25: 아빠가 컴퓨터 사줘서 신기해가지고요. 게임했어요.</p> <p>26: 고스톱이나 성인 사이트요.</p> <p>27: 게임이요.</p> <p>28: 게임이요.</p>	<p>29: 게임이요.</p> <p>30: 게임. 메이플스토리.</p> <p><b>□ 성인물 및 성인사이트</b></p> <p>1: 포르노</p> <p>2: 성인사이트요.</p> <p>8: 성인 사이트요.</p> <p>9: 성인물이요.</p> <p>10: 게임, 성인물이요.</p> <p>11: 성인물이요.</p> <p>14: 성인물이요.</p> <p>15: 성인물이요.</p> <p>16: 성인물이요.</p> <p>23: 성인물이요.</p> <p>26: 고스톱이나 성인 사이트요.</p> <p><b>□ 인터넷 사진, 연예인 화보</b></p> <p>4: 홈페이지, 인터넷 사진. 연예인들 화보사진 같은 거요.</p> <p>그 외 4명 무응답</p>
---	---

<사례 9> 디지털 유해매체물 이용 계기

<p><b>□ 친구</b></p> <p>2: 친구 통해서요.</p> <p>4: 친구랑 어울리다가요.</p> <p>6: 친구들이 하는 거 보고요. 애들이 얘기해 주고 그래서요.</p> <p>13: 친구들이랑 같이 어울리다 보니까 같이 PC방도 가고..</p> <p>14: 친구들과하고 모여서 보다가요.</p> <p>15: 친구들과하고 어떻게 하다 보니까</p>	<p>접하게 됐어요.</p> <p>16: 친구가 보자고 해서요.</p> <p>17: 친구들끼리 대화 하다 보니까요.</p> <p>18: 친구들이 얘기해서 호기심에요.</p> <p>19: 친구들이랑 봤어요.</p> <p>20: 친구들 집에 갔는데 여자 친구들이 갑자기 재미있는 것을 보여주겠다고 해서 갔는데.. 아 여자 친구들이랑 남자 친구들이랑 다 같이 놀았거든요. 근데 여자 친구들</p>
--	--

이 이상한 만화를 보여줘서 봤었어요.

- 24: 친구랑 하자고 해서요
- 26: 고스톱은 친구가 알려줘서 같이 하자고 해서 한 거고요 성인 사이트는 그것도 친구가 알려줘서 제가 본 거구요. 친구가 무슨 주민등록번호 그거를 가지고 와서 제 아이디를 주더라고요 그래서 그걸로 했어요. 카페 같은데 들어가면 해킹하는 그런 게 있데요 그래서 거기 가가지고 어디 병원 같은데나 그런데 가서 주민등록번호 해킹해서 친구가 해킹한 건지 아닌지는 모르는데요. 가지고 있었어요. 누군지 모르지만 성인 것으로 했어요.
- 27: PC방에 다 갔는데요, 다 같이 앉아서 다 하는데 할 게 없어서 저도 할까하고 하게 됐어요.
- 30: 맨 처음 애들하고 PC방가서 얼마 못 했어요. 엄마한테 걸릴까봐 아직 어리니까요.

#### □ 호기심

- 1. 궁금증. 엄마 꺼 뺏어서요. 주민등록증.
- 3: 호기심이요. 호기심이나 보고 싶다는 충동이 있었어요.
- 5: 호기심이요.
- 10: 저는 중 1때 성적인 호기심이 많아서요. 호기심 때문에 접하게 됐습니다.
- 22: 공부하기 귀찮아지고 할 게 없고, 형이 서든어택 게임을 해서 호기심으로요.
- 25: 호기심으로 많이 들어갔어요.
- 28: 한 번 해봤는데요, 점점 재미있

어서 중독성이 강해요. 네 살 때는 동영상이나 그런 거 봤고요 일곱 살 여덟 살 때는 게임 했어요. 네 살 때 본 동영상은 사람들이 웃기는 거나 재미있는 거 모아서 올려놓은 거요.

#### □ 주변 환경

- 7: 인터넷이요. 컴퓨터가 집에 있으니까 친구들이랑 게임을 해요.
- 8: 처음 시작한 계기는 따로 없었고, 유해매체 사이트가 접하기 너무 쉽게 접할 수 있기 때문에 제가 원하지는 않았지만 어떻게 해서 사이트에 들어가게 돼서 접하게 된 것 같습니다.
- 12: 7살 때까지 집에 TV가 없었거든요. 그런데 8살 때부터 아버지가 컴퓨터를 쓰셔서 그 때부터 게임을 한 것 같아요.
- 23: 그냥 컴퓨터로 검색하다보니까 이상한 사이트 뜨고 그걸 눌러보게 되고 보게 됐어요.

#### □ 주변인 권유

- 9: 저는 주변의 동네 형들 때문에 알게 됐습니다.
- 11: 사촌형이 들어줬어요.
- 25: 호기심으로 많이 들어갔어요.
- 29: 친 오빠가 컴퓨터에 숨겨놨어요.

#### □ 기타

- 21: 원래 12세 이용가 해봤는데 한번 PC방 가봐서 15세 해 봤어요.

<사례 10> 디지털 유해매체물 접속한 장소

<p><b>□ 집</b></p> <p>1: 집.                  2: 집                  3: 집이요.                  5: 집이요.                  6: 집이요.                  7: 집이요.                  9: 저는 주로 집이었습니니다.                  10: 저는 주로 집에서 인터넷을 접하면서 알게 됐어요.                  12: 집이요.                  15: 집이요.                  16: 집이요.                  17: 집이요.                  18: 집이요.                  21: 집에서요                  22: 집이요.                  23: 집요.                  24: 집이나 pc방 같은 데요.                  25: 집에서요.                  26: 집이죠.                  27: 방학 때는 집에서 많이 하고요 PC방도 많이 가고요.                  28: 집요.                  29: 집에서 하고 PC방도 가끔 가요.</p>	<p><b>□ PC 방</b></p> <p>13: PC방이요.                  24: 집이나 pc방 같은 데요.                  27: 방학 때는 집에서 많이 하고요 PC방도 많이 가고요.                  29: 집에서 하고 PC방도 가끔 가요.                  30: PC방요.</p> <p><b>□ 친구의 집</b></p> <p>4: 처음은 친구네 집에 가세요.                  14: 친구 집이요.                  19: 친구 집이요.                  20: 친구 집이요.</p> <p><b>□ 장소에 구매받지 않음</b></p> <p>8: 예전 같은 경우는 컴퓨터가 있는 장소, 집 같은 곳이었는데, 요즘에는 스마트폰, 휴대전화 와이파이가 널리 퍼져서 이제는 장소에 구매 받지 않고 스마트폰이나 휴대전화가 있느냐 없느냐에 따라 다른 것 같습니다.</p> <p>그 외 1명 무응답</p>
--	---

< 사례 11> 디지털 유해매체물 이용으로 인한 피해경험

<p><b>□ 없음</b></p> <p>3: 피해를 받은 적은 없어요. 기억이 잘 안나요.</p>	<p>4: 지금까지 피해를 받은 것은 없는 데..                  6: 피해를 받은 적은 없어요.                  14: 피해를 받은 적은 없는 것 같아요. 부모님과 마찰은 좀 있죠. 그</p>
--	--

만 하라고.

- 15: 딱히 없는 것 같아요.
- 17: 음 별로 없는 것 같아요.
- 19: 특별하게는 없는 것 같아요.
- 23: 없어요.
- 24: 없어요.
- 26: 피해는 없는 거 같은 데요.
- 28: 피해는 받은 적 없는 거 같아요.
- 29: 없었어요.
- 30: 없어요.

**□ 금전적 피해(사기, 돈 낭비)**

- 11: 게임에서 거래하다가 사기 당했어요. 현금거래를 했는데 현금만 받고 아이템을 안 줬어요.
- 12: 회원가입을 하면 얼마를 준다고 해 놓고 그 만큼의 대가를 못 받았을 때요.  
-정신적이나 심리적인 피해가 있나요? 저는 없어요. 친구가 사진이랑 글을 올렸는데 네티즌들이 악플을 달아서 많이 상처를 받았어요. 그래서 전학을 갔어요.
- 20: 게임을 하다보면 아이템 같은 거 좋은 것으로 하고 싶으니까 돈을 주고 하게 되고 그러니까 사이버머니 아니면 현금 같은 거 손해 볼 때도 있고..
- 22: Cash 캐치 같은 거 하다가 돈을 많이 쓰게 되요. 지금까지 한 거는 20만 원 정도. 세배 돈 받아가지고요.

**□ 정신적 피해**

- 2: 피해를 받았다고 보다는 다른 사람을 일방적으로 욕할 때, 이렇게

확신을 할 수 없을 텐데 하면서 혼란스러워요. 성인물을 보고서는 다른 사람을 볼 때, 그런 부분이 떠오르면 제 자신이 역겹다는 생각이 들어요. 그 때부터 그런 것을 못 보겠더라고요.

- 8: 제가 피해를 받은 직접적인 경우는 없지만, 중 1때 성인물을 접하게 되면서 저의 성에 대한 생각이런 것이 변했다고 생각합니다. 성교육을 할 때는 성이란 것이 아름답고 위대한 것이라고 말씀하시는데, 제가 성인물을 접했던 것은 부끄럽고, 신기한 것으로 생각하게 된 것 같아요.
- 21: 욕 같은 거 많이 할 때요

**□ 중독현상**

- 10: 저는 게임 할 때 중독 때문이에요, 수업 중에도 게임을 생각하기도 하구요. 성인물 같은 경우는 자극적이잖아요. 평소에 보는 게 아니라 성관계 같은 부분을 잘 못 생각한 경우가 있는 것 같아요.
- 13: 많아요. 중학교 때도 게임 많이 해서요. 부모님이랑 사이도 안 좋아 지고, 성적도 많이 떨어지고요. 게임 끊고 하려고 했는데 중독도 되고.. 게임 하면서 친구들이랑 다툼도 많아지고.. 지금보다 중학교 때 더 많이 했어요. 6시간 넘게 했던 것 같아요.
- 18: 게임 중독 같은 거요. 다른 거는 큰 피해는 없었던 것 같아요.

**□ 성적하락**

<p>16: 시간 가는 줄 몰라서 시간을 많이 뺏겨요. 성적에도 영향을 미치고.. 떨어졌어요.</p> <p>7: 제가 중3 때 게임에 미친 적이 있어서요. 성적에 피해를 받았죠.</p> <p>25: 제가 어릴 때 공부를 잘 했거든요 근데 커가면서 게임을 하다보니까 성적이 떨어졌어요.</p> <p><b>□ 컴퓨터 바이러스</b></p> <p>5: 네. 바이러스 같은 것에 걸린 적이 있어요.</p> <p>9: 저는 컴퓨터 바이러스가 걸린 경험이 있어요.</p> <p><b>□ 부모님과의 관계 악화</b></p> <p>13: 많아요. 중학교 때도 게임 많이</p>	<p>해서요. 부모님이랑 사이도 안 좋아 지고, 성적도 많이 떨어지고요. 게임 끊고 하려고 했는데 중독도 되고.. 게임 하면서 친구들과 이랑 다툼도 많아지고.. 지금보다 중학교 때 더 많이 했어요. 6시간 넘게 했던 것 같아요.</p> <p><b>□ 기타</b></p> <p>1. 제 인생. 전체 다. 엄마와의 관계가 무너지고, 저 스스로의 자존감이 무너지고, 신앙이 무너지고, 중독 되서 제가 가졌던 친구들과 환경들을 모두 잃어버린 적도 있고.</p> <p>27: 주말이나 새벽까지 많이 하고 그럼 졸려요. 학교에서도 자주 자고.</p>
--	---

<사례 12> 피해를 받았을 때 도움을 받은 경험과 대상

<p><b>□ 도움 받은 경험 없음</b></p> <p>2: 없어요.</p> <p>3: 없어요.</p> <p>4: 없어요.</p> <p>5: 아니요. 못 받았어요.</p> <p>6: 없어요.</p> <p>7: 아니요. 도움을 받았다고 보다 그냥 제가 그만 뒀어요.</p> <p>8: 저는 도움은 받지 않고, 그런 것이 좀 많이 창피하고 그래서 저 혼자 고민하고 해결했던 것 같습니다.</p> <p>13: 별로 없는 것 같아요.</p> <p>14: 없어요.</p> <p>15: 없어요.</p> <p>16: 아니요. 아직까진 없어요.</p> <p>17: 없어요.</p>	<p>18: 그런 적은 없었어요.</p> <p>19: 없어요.</p> <p>23: 없어요.</p> <p>24: 없어요.</p> <p>26: 없어요.</p> <p>28: 없어요.</p> <p>29: 없어요.</p> <p>30: 없어요.</p> <p><b>□ 도움 받은 경험 있음</b></p> <p>1. 네. 그러니까 살아있죠. 교회에서 주로 받았습시다. 솔직히 기독교적 상담이 아니면 상담이 아니라고 생각해요. 교회 분들에 의한 상담과 격려, 도움, 지속적 관심</p>
--	--

<p>으로 인해서 많이 좋아졌어요. 저 솔직히 고1때만 해도 하루에 한번 포르노 봤어요. 지금은 거의 안보죠.</p> <p>11: 네. 사이버 수사대에 신고했어요. 5만 원 정도요.</p> <p>20: 네. 사이트나 경찰 사이버수사대에 해본 적 있어요. 다혈증이 있어서... 게임계정을 사는데 그 파는 쪽에서 팔고 나서 다시 해킹을 해서 계정을 다시 뺏어갔어요. 결국 돈만 가져갔어요. 그래서 돌려받으려고 신고해서 다시 받았어요. 비싼 건 10만원? 아 이디를 통째로 살 때는 10만원.</p>	<p>아이템, 레벨, 경치까지 다 그래도 오는 거예요. 돈은 그냥 용돈 받은 거 모아서 사거나. 아이템 사고팔고 해서 마련하거나 해요. 요즘에는 아르바이트하고 그래서 못해요. 바빠서...</p> <p>21: 네. 카스 친구들이 많아 서요. 욕하지 말라고 강제퇴장 시켜줬어요.</p> <p>25: 네. 평소에 형이나 주위에 많이 듣는 데요, 항상 마음만 먹었지 실천이 잘 안 돼요.</p> <p>그 외 5명 무응답</p>
--	--

<사례 13> 디지털 유해매체물 중 가장 유해한 것과 이유

<p><b>□ 성인물(포르노, 음란동영상)</b></p> <p>1. 포르노. 사람의 영혼에 충격을 줘요. 사람의 영혼을 짐승적으로 만들고, 충동적으로 만들고, 폭력적으로 만들고. 그리고 하나님이 주신 아름다운 성의 질서를 왜곡시켜서 받아들이게 하고.</p> <p>3: 성인물어요. 성적으로 굉장히 사람의 인생을 바꾸는 거니까요. 한 쪽으로는 완전 나쁜 길로.. 성폭력 같은 경우도 인터넷에서 보는 것... 우려가 되거든요.</p> <p>4: 야동어요. 너무 쉽게 접할 수 있어서요. 게임폭력물도 청소년들은 좀 더 제재가 있어야 하지 않을까 싶어요.</p> <p>5: 성인물어요. 안 좋잖아요. 보는 거랑 현실이랑 다르잖아요. 그래서 안 좋은 것 같아요.</p> <p>6: 성인물어요. 자극적이잖아요.</p>	<p>8: 제가 생각할 때는 성인물 같아요. 컴퓨터중독, 게임 중독 같은 것이 많은데, 제가 생각할 때는 컴퓨터 사용량이 제일 많은 연령층이 10대와 20대 같은데 성인물을 접하게 되면서, 성에 대한 정확한 인식이 심어지지 않는 것 같다는 생각이 듭니다.</p> <p>9: 저도 성인물 사이트라고 생각합니다. 저도 성 정체성에 혼란이 올 것 같아서요.</p> <p>11: 성인물. 성인물을 보면 공부에도 지장이 있고, 다른 것을 못하니까요.</p> <p>13: 성인물어요. 안 좋은 거잖아요. 초등학교 때부터 친구들을 통해 보니까요.</p> <p>15: 성인물 인 것 같아요. 너무 중독성이 있고 너무 일찍 알게 돼서요.</p> <p>17: 성인물이 가장 유해한 것 같아</p>
---	---

- 요. 일단 빠지게 되고, 중독성이 있어서요.
- 18: 성인물이요. 자주 접할 수 있고, 쉽게 접할 수도 있고.
- 19: 성인물이요. 일단 다들 안 좋다고 하니깐요. 중독성도 조금은 있는 것 같아요.
- 20: 아동이요. 헤어날 수 없어요. 한번 보면 빠져나올 수 없어요.
- 23: 성인물 중독이요. 자기 통제가 안 되면 계속 보게 되어서 공부에 소홀해 지니까요.
- 26: 성인 사이트죠. 정신이 피폐해져요. 뭐라고 해야 하나 생각도 안 하는 걸 생각하게 한다든지 가끔씩 이상한 충동을 느끼게 한다든지. 뭐라고 해야 하나 성행위를 하고 싶다든지 막 그런 거 같아요.
- 28: 성인물이요. 성인물 이런 거 막 올려놓고 그러잖아요.

**□ 게임, 아이템 현금거래**

- 7: 게임이요. 한 번 중독되면, 미국 같은 경우는 총 게임이 살인으로 까지 이어졌잖아요. 그런 것에 영향이 큰 것 같아요.
- 10: 제 생각은 게임 중독이 가장 피해가 있는 것 같은데요. TV프로그램 같은 거에 보면 게임 중독에 걸리면 끼니도 거르고 정상적인 생활을 못하는 것 같아요. 학교에서도 친구들 보면 게임을 너무 많이 해서 수업시간에 공부도 안하고 잠만 자는 애들 봤거든요. 그런 것 봤을 때, 게임 중독이 가장

- 심한 것 같아요.
- 12: 게임이요. 초등학생들도 많이 하는데 그 안에서 욕설도 많이 하고...성인물을 보면 공부에도 지장이 있고, 다른 것을 못하니깐요.
- 14: 게임이요. 1시간만 하려고 하는데 4~5시간 정도 빠져드니까요.
- 16: 게임이요. 요즘의 게임들은 중독성이 많아서요. 절제하기가 힘들어요.
- 21: 폭력적인 거요. 총 같은 거 많이 쏘는 거
- 22: 아이템 현금 거래요. 게임에서 멋진 거 나오니까 다 끼고 싶으니까 그걸 운영자가 돈으로만 들어서 사고.
- 24: 폭력적인 거요. 실제로도 따라할 거 같아요.
- 29: 게임이요. 계속 중독 되가지고 하다보면요 캐쉬도 하고 싶고요 현금을 직접 넣어야 되요.

**□ 악성 댓글**

- 2: 인터넷 댓글에서 남을 비방하는 것. 실생활에 더 영향을 끼치니까요.
- 25: 악플 다는 거요 죽는 사람도 많고 마음 상처도 많이 받고요. 직접 피해를 당한 건 아닌데. 본적은 있어요.

**□ 기타(모두, 모르겠음)**

- 27: 모르겠는데 다 오래하면 안 좋은 거 같아요.
- 30: 잘 모르겠어요.

<사례 14> 성인사이트, 19세 미만 방문금지 사이트, 성인동영상 등의 이용  
경험 유무

<p><b>□ 있음</b></p> <p>1. 당연하죠. 수간도 봤어요. 짐승이랑 하는 것도. 2: 네. 3: 네. 중학교 때부터 4: 예. 몇 번 5: 네. 있어요. 6: 네. 7: 네. 사이트는 이용해 본 적은 없지만, 애니메이션, 음악, 영화 이런 것 다운 받는 곳에서 다운 받아 본 적은 있어요. 8: 네. 있습니다. 9: 네. 10: 네. 11: 예. 12: 솔직히 친구들이랑 몇 번 보기는 했어요. 그냥 자동으로 뜰 때도 있어요. 그럼 황당하죠. 애들이 너무 빨리 노출이 돼서 요즘 안 좋은 사건이 많잖아요. 13: 네. 14: 네. 15: 네. 16: 네. 17: 네. 18: 이용해 본 적은 있어요.</p>	<p>19: 네. 20: 네. 다운로드 사이트 같은 곳에 가면 자료가 많아요. 부모님 주민등록번호만 있으면 바로 되요. 자기 주민등록 번호로 가입하고 부모님 주민번호로 실명인증만 해도 되요. 22: 네. 근데 별로 안 해요. 23: 네. 24: 한 두 번이요. 25: 네. 26: 네. 28: 있겠죠. 당연히. 29: 사이트는 이용해 본 적 없고 오빠가 다운 받아 놓은 거 본 적 있어요.</p> <p><b>□ 없음</b></p> <p>21: 아니요. 27: 없어요. 30: 그런 사이트가 뭔지도 몰랐어요. 애들한테 들어 보기는 했는데 까먹어요. 관심 없어요. 공유사이트 가끔씩 들어갈 때 있잖아요. 갑자기 확 떠나지고 꺼버렸어요.</p>
--	---

<사례 15> 성인사이트, 19세 미만 방문금지 사이트, 성인동영상 등의 접근  
용이성

<p><b>□ 용이함.</b></p> <p>1. 용이하죠. 한국은. - 처음에 엄마 주민등록도용해서 했다고 했죠? 심지어 엄마 주민등록 없어도 그냥 뜨는 데도 있어요. 블로그 잘못 클릭하면. 블로그에 성적문구나 사진 올리는 사람 많아요. 제가 게이 포르노 봐서 아는데.. 솔직히 동성애자로 될까봐 걱정되는데. 많이 상담 받고 있는데. 근데 기독교 상담이 아니면 다른 상담에서는 동성애자로 살라고 해요. 전 그건 말도 안 된다고 생각해요. 결혼해서 잘 살고 싶습니다. 약한 중독된 영들에서 벗어나고 싶습니다.</p> <p>2: 네. P2P사이트에서 다운받아요.</p> <p>3: 네. 주로 포인트를 거래해서 다운받아요. 알파일에 가입을 하면 포인트를 줘요. 1MB 당 포인트가 얼마씩 빠져나가요.</p> <p>4: 예, 그냥 성인 인증만 하면 되니까. 그냥 친구들이 알려주는 번호로 하고 그랬어요.</p> <p>5: 네. 부모님 주민등록 번호만 알면 바로 들어갈 수 있잖아요.</p> <p>6: 너무 쉬웠어요. 그냥 들어갈 생각도 없었는데 자동으로 뜨고, P2P 사이트 같은 곳에서도 다운 받아요.</p> <p>7: 네. 그냥 회원가입만 하고, 포인트만 있으면 바로 다운 받을 수 있거든요. -연구자: 회원 가입하려면 성인 인증 있어야 되는데 어떻게 했어요?</p>	<p>7: 아빠 것으로요. 아빠는 모르실거예요. - 부모님 주민 번호를 쉽게 얻을 수 있었어요? 솔직히 쉽게 얻을 수 있었던 것 같아요.</p> <p>8: 영화 볼 때 성인 사이트는 공식적으로는 주민등록번호는 치고 들어가는 것으로 알고 있지만 그런 사이트도 있는 대신에 주민등록번호 없이 성인인증 받지 않고 그냥 들어가는 사이트도 많았습니다. 그리고 주민등록번호를 사용한다고 하지만 저희 아이들 또래들은 부모님의 주민등록번호 정도는 알고 있지 않을까요? 그래서 보기엔 허위성이 좀 있는 것 같습니다.</p> <p>9: 네. 접근에 용의했습니다. 성인 사이트, P2P 사이트에서 동영상을 쉽게 받을 수 있어서요.</p> <p>10: 네. 용의했어요. 홈페이지 같은 거 보면 성인물 사이트 같은 경로가 잘 되어 있어가지고 잘 들어갈 수 있었고, 또 단어 하나만 쳐도 성인물이 많이 떠서 접근에 용의했던 것 같아요.</p> <p>11: 예, 엄마 주민등록번호 이용해서요.</p> <p>12: 요즘에는 많이 있으니까 마음만 먹으면 5분도 안 돼서 찾을 수 있어요. 파일이 널려있으니까요. 가입을 하고 요금 내면 다운받을 수 있어요.</p> <p>13: 네. 그냥 부모님 주민번호 이용해서 하니까요.</p> <p>14: 네. 엄마 주민등록 번호로요. 부모님 주민등록번호 외우고 있어요. 근데 요즘은 안 봐요.</p>
---	---

<p>15: 네. 부모님 주민등록번호만 알면 쉽게 들어갈 수 있으니까요. 부모님 주민등록번호 외우고 있어요.</p> <p>16: 네.</p> <p>17: 네 그냥 부모님 주민 번호 한 개만 있으면 들어갈 수 있어요. 주민번호는 의료보험증에 보면 다 나와 있어요.</p> <p>18: 부모님 주민번호만 있으면 들어갈 수 있으니까요. 쉬웠어요. 의료보험증 같은 거에 있으니까..</p> <p>19: 네. P2P사이트 같은 거 있으니까요. 아빠 주민등록 번호로요. 다 외우고 있어요.</p> <p>20: 네. 용의해요. 가입만 하면 포인트나 무료 다운로드 쿠폰 같은 것을 줘요. 식당이나 PC방 같은 곳에도 무료 쿠폰 많아요. 그냥 가져다 쓰죠.</p> <p>21: 몰라요. 한 번도 본 적 없는데요. 텔레비전에서 채널 잘못 돌리다가 이상한 거 나와서 들렸어요. 인터넷상으로는 뭐지 레바논 이런 거 있어요. 던전앤파이터라고 그거랑 비슷한 게 있거든요. 파일다운 받는 게 있었거든요 그거 눌러봤는데 이상한 거 나와서 나왔어요.</p>	<p>22: 네. 근데 귀찮아서 재미없어서 안 봐요.</p> <p>23: 네 그냥 들어가지던데요 주민도 안 썼는데요.</p> <p>24: 쉽게 볼 수 있어요. 인터넷 카페 같은 것이 있어요. 홈페이지 같은 게 거기서 떠돌아 다녀요.</p> <p>25: 그런 거 전혀 상관없고요 부모님 주민등록번호로 바로요 . 게임 회원가입 하려고 했는데 부모님 인증 같은 거 알아야 한데요 처음엔 그거만 하려고 했는데 알게 됐어요. 휴대전화 인증은 집에 계실 때 그냥 가져와서요.</p> <p>26: 네. 아예 성인 인증을 안 하는데도 있고요 성인 인증 한다고 해도 제가 좀 그 친구한테 빌려서 했어요.</p> <p>28: 어디 다운 받으려고 들어가서 부모님 주민등록 써서 넣으면 잘 들어가던데요. 부모님 주민 번호 외우고 있어요.</p>
	<p><b>□ 모름</b></p> <p>27: 성인 동영상 본 적 없어요.</p> <p>29: 사이트는 안가서 모르겠어요.</p> <p>30: 이용 안 해서 모르겠어요.</p>

<사례 16> 성인동영상 시청 중 흥미로운 것

<p><b>□ 특별히 없음</b></p> <p>4: 흥미는 아니고, 그냥 이런 거구나 하는 느낌을 받았어요.</p> <p>5: 아니요 없었어요.</p> <p>7: 아니요. 없어요. 그냥.. 웬지 모르</p>	<p>게 더럽다고 생각했어요.</p> <p>11: 별로요.</p> <p>13: 아니요. 별로 없었어요.</p> <p>14: 그런 건 없어요.</p> <p>15: 아니요, 그런 건 없어요. 그냥 궁금해서 보는 거니까.</p> <p>16: 다 똑같아요.</p>
---	---

<p>17: 그냥 보는 거죠 뭐.  18: 별로 그런 건 없어요.  19: 동양 쪽... 음... 별로 그런 건 없어요.  20: 그냥 평범한 것.. 무난한 것.. 하 드코어는 싫어요.  21: 몰라요.  23: 그냥 다 똑 같았어요.  24: 별로 재미없었어요.  25: 다 거기서 거기인데요.  26: 그냥 다 봤어요.  28: 다 그저 그런데.  30: 없어요.</p> <p><b>□ 외국</b></p> <p>2: 일본 성인물이요.  22: 외국 애들이요.  29: 일본 거였는데 흥미로웠어요. 계속 보게 되요.</p> <p><b>□ 한국</b></p> <p>6: 한국 끼요. 연예인 아니고 일반인들이요.</p>	<p><b>□ 기타</b></p> <p>1. 안타깝게도 동성포르노. 약간 동성에 성향이 있긴 해요. 중1때부터.  - 남자들끼리 하면 항문섹스 하는 거잖아요? 병원에서 만난 사람이라 하려고도 했는데 안했어요.  - 그 사람 원래 게이였어요? 호스트바에서 일하는 형이었어요. 병원에서 만난. 정신병원. 항문섹스 하려고 하면 여러 가지 이상한 것도 많이 해야 해서요. 이들은 오랄섹스도 하고 항문도 서로 핥고.. 그러니까 항문 세정도 해야 하고..</p> <p>3: 종류는 잘 모르겠어요.  - 주로 어떤 것 봤어요? 여자 혼자 자위하는 거요.</p> <p>12: 애들이 좋아하는 것은 남녀 간 대화하는 것 같아요.</p> <p><b>□ 본 적 없음</b></p> <p>27: 성인 동영상 본 적 없어요.</p>
---	--

<사례 17> 3D 이용경험 유무

<p><b>□ 있음</b></p> <p>1. 당연히 본 적 있죠. 좋죠. 생동감 있고. 좋게 사용하면 좋고, 나쁘게 사용하면 나쁜 거죠. 모든 것에는 양면이 있다고 생각하니까.  2: 네  4: 영화밖에 본 적 없어요. 피라나</p>	<p>같은 거요.  5: 영화 아바타 한 번 본 적 있어요.  6: 네. 3D게임이요.  7: 네. 3D영화 본 적 있어요. 초등학교 때 이름은 기억 안 나는데 본 적 있어요.  8: 3D게임은 이용해 본 적 없지만, 3D영화는 이용해 본 적 있습니다.  9: 3D게임 이용해 봤고요. 지금도</p>
--	---

<p>계속 하고 있습니다. 3D같은 2D게임이요.</p> <p>10: 저도 3D게임 이용해 본 적 있는데요. 뭐지.. 와우 아무튼 그런 게임 있는데 2D랑 3D랑 별 차이 없다고 생각해요.</p> <p>11: 영화관에서 많이 하던데요.</p> <p>12: 네. 아바타 봤어요.</p> <p>13: 아니요. 3D는 안 봤어요.</p> <p>14: 네. 아바타 영화요. 새로운 경험이었어요. 재미있었어요.</p> <p>16: 네. 예전에 봤는데.. 영화관이 아니라 어디 공원 같은데서 시연하고 하는 거 봤었어요. 아바타 봤는데 3D로는 안 봤어요.</p> <p>19: 영화 본 적 있어요. 스텝업. 재미있어요. 멋있어요.</p> <p>20: 영화는 봤어요. 아바타. 저는 별로 재미없었어요.</p> <p>22: 네 아바타요.</p>	<p>23: 영화요. 아바타.</p> <p>24: 아니요.</p> <p>25: 네 아바타요 토이스토리요.</p> <p>26: 네. 아바타요.</p> <p>27: 아바타요.</p> <p>28: 네 많아요. 아바타나 스타벅스 리뷰나 이런 거요.</p> <p>30: 영화관에서 봤어요. 게임은 재미없어서 얼마 안했어요. 3D TV는 안 봤어요.</p> <p><b>□ 없음</b></p> <p>3: 아니요.</p> <p>15: 아니요. 본 적 없어요.</p> <p>17: 본 적은 없어요.</p> <p>18: 본 적은 없어요.</p> <p>21: 못 봤어요.</p> <p>29: 아니요.</p>
---	--

<사례 18> 3D성인물이나 3D게임물이 기존 매체보다 유해한지에 대한 인지여부

<p><b>□ 예</b></p> <p>8: 네. 제가 만약에 3D로 유해매체를 만든다면 매우 유해할 것 같습니다. 그걸로 성인 영화가 만들어진다고 알고 있어요. 어떻게 보면 화면으로 보면 육체적인 시각인데 육체적으로 보게 되면 더 현실감 있게 보이지 않을까요? 그래서 더 위험하다고 생각합니다.</p> <p>9: 네. 현실성이 더 있어서요. 유해하다고 생각합니다.</p> <p>12: 아바타를 봤는데요, 3D를 보면 입체적이어서 진짜 빠져드는 느</p>	<p>감이 들어서 영화가 끝나면 허탈한 느낌이 들기도 했어요. 그래서 더 영향을 많이 미치는 것 같기도 해요.</p> <p>16: 너무 실재랑 많이 유사해졌으니까.. 환경은 더 좋아졌는데.. 사람한테는 더 안 좋은 거 같아요. 사람한테는 더 유해한 것 같아요.</p> <p>17: 좀 더 안 좋은 것 같아요. 좀 더 중독성이 강할 것 같고, 생생하고 애들도 더 많이 보게 될 것 같아요.</p> <p>18: 좀 더 유해한 것 같아요. 자세하게 알려주고 생생하게 볼 수 있</p>
---	---

으니까요.

- 19: 좀 더 유해한 것 같아요. 보고 있으면 어지러워요. 정신도 없고.
- 23: 더 실감나면 더 안 좋을 거 같은데.
- 28: 더 안 좋아 보여요
- 29: 네 그렇겠죠. 피 튀기고 그런 거 요즘에도 그런 거 때문에 사회 문제가 넘쳐나요 따라 할 거 같아요. 더 생생하니까.
- 30: 그러니까 너무 잔인하니까 피나 오거나 그런 거는 싫죠. 잔인하고 귀신같은 것이 제일 싫어요.

**□ 아니오(더 좋은 것 같다)**

- 4: 영화 같은 경우는 흥미 위주로 보는 거니까, 더 재미있게 보고 실감나게 보려고 하는 거니까 괜찮다고 생각해요.
- 11: 좋을 것 같아요. 3D는 눈이 즐겁고, 심심하지 않을 것 같아요. 생생하고요.
- 13: 더 좋을 것 같아요. 다양하고 색다른 경험 할 수 있고, 새로운 것을 볼 수 있으니까요. 생동감도 있고.
- 14: 더 좋은 거 같은데요. 더 실감나고..
- 20: 보는 입장에서는 좋겠죠. 생동감이 있을 것 같아서요. 영화 봤을 때도 생동감이 넘쳐서 깜짝깜짝 놀랐었어요. 그래서요.

27: 본 적 없어요. 더 직접적으로 와서 생생할 거 같아요.

**□ 비슷함**

- 6: 비슷한 것 같아요.
- 24: 비슷한 것 같아요.

**□ 모르겠음**

- 1. 3D포르노, 그런 것은 본 적 없어요.
- 2: 그런 생각은 안 해봤어요. 아~그런 걸 만들었구나....하는 정도?
- 3: 모르겠어요.
- 21: 그건 잘 몰라요
- 22: 모르겠어요.
- 26: 3D게임은 아는데 그건 잘 모르겠어요. 몰입도가 더 높다고 해야 되나 3D게임은 2D보다는 그래픽도 더 많이 발전하고 타격감도 있다 보니까 유해하다고까지는 모르겠는데 중독성이 심할 거 같아요.

**□ 기타**

- 15: 나쁜 성인물이면 더 안 좋은 거 같고요. 게임이면 더 현실성이 있어서 괜찮은 거 같아요. 매체마다 다른 것 같아요.

그 외 4명 무응답

<사례 19> 채팅사이트 이용여부

<p><b>□ 있음</b></p> <p>1: 있죠.</p> <p>2: 네.</p> <p>3: 많죠.</p> <p>4: 네. 자주 해요. 네이트온 같은 거요. 친구들과하고 매일 얼굴을 볼 수는 없으니까 대화도 하고 필요한 정보고 교환해요.</p> <p>5: 메신저요? 네 있어요. 친구들과하고 대화 할 때요.</p> <p>6: 네. 친구들이랑 문자 보낼 때 귀찮잖아요. 근데 채팅하면 바로바로 뜨니까 편해서요.</p> <p>7: 네. 대화나 제가 하는 일에 뭐 받아야 하는 게 있어서요. 파일 받으려는 목적으로요.</p> <p>8: 네. 뭐 다른 목적으로 해 본 적은 없지만 친구들과 친목도모 그런 목적으로 사용해 본 적은 있습니다.</p> <p>9: 저는 게임 상에서 채팅해본 적 있습니다. 그냥 대화의 목적으로.</p> <p>10: 채팅해 본 적 있어요. 그냥 친구들과하고 대화하려고요.</p> <p>11: 네이트온이요. 친구들과하고 대화 하는 거요.</p> <p>12: 네이트온이요. 휴대폰이 지금 없거든요. 친구들이랑 만나고, 쪽지 보내고 하느라고.</p> <p>13: 예전에. 친구들이랑 대화를 거의 네이트온으로 했어요. 요즘엔 그냥 들어가기가 귀찮아서 잘 안해요. 아주 예전엔 버디버디 했어요.</p> <p>15: 네. 네이트온이요. 친구들과 대화, 연락 할 때요.</p> <p>16: 네. 네이트온이요. 친구들과 대화</p>	<p>할 때요.</p> <p>17: 네. 친구들이랑 얘기하고 그런 걸로. 네이트온이요. 친구들이랑 대화나 약속 잡고 할 때 사용해요.</p> <p>18: 네. 네이트온이요. 집에 있을 때 친구들이랑 대화할 때 주로 사용해요.</p> <p>19: 네. 네이트온이요. 애들이랑 대화할 때 사용해요.</p> <p>20: 친구들이랑 하는 네이트온 같은 거는 했어요. 휴대폰화 없을 때는 약속 잡거나 휴대폰화 없는 친구들에게 연락 할 때 사용해요.</p> <p>22: 네. 게임 할 때요.</p> <p>23: 버디버디, 네이트온이요. 친구랑 얘기하는 거요.</p> <p>24: 네이트온 채팅이요. 친구들 연락처 그런 것도 볼 수 있고 휴대폰화 요금도 안 나가고 사진 같은 것도 볼 수도 있고요. 친구들 사진.</p> <p>25: 게임에서요. 게임 아이템이나 시세 얼마인지요.</p> <p>26: 네. 네이트온이랑 싸이월드요. 친구들이랑 얘기할 때 애들이랑 집에서 문자로 계속하기에는 아까우니까 거기서 해요.</p> <p>27: 네. 메신저요. 네이트온이랑 버디버디요. 휴대폰화로 할 때는 요금이 나가잖아요. 컴퓨터 하루 종일 켜놓고 메신저도 하루 종일 켜놓으면 애들도 다 거기 들어와 있으니까 빨리빨리 말 할 수 있잖아요.</p> <p>28: 네. 게임할 때요. 사람 어디 있는지 위치 그런 거 알려주고 얘기</p>
---	---

<p>하려고요. 또 네이트온도 하고요.</p> <p>29: 네. 버디버디 네이트온요. 게임에서도요. 크레이지아케이드에서 했었는데요.</p> <p>30: 네. 애들이랑 하는데요 학교 숙제나 게임얘기요. 게임 채팅방에서도 해요.</p>	<p><b>□ 없음</b></p> <p>14: 전 안해요. 싸이도 안하고. 채팅 안해요. 귀찮아서.</p> <p>21: 이용한 적 없어요.</p>
---	---

<사례 20> 채팅사이트 이용 목적

<p><b>□ 친구들과의 대화</b></p> <p>4: 네. 자주 해요. 네이트온 같은 거요. 친구들과하고 매일 얼굴을 볼 수는 없으니까 대화도 하고 필요한 정보도 교환해요.</p> <p>5: 메신저요? 네. 있어요. 친구들과하고 대화 할 때요.</p> <p>6: 네. 친구들이랑 문자 보낼 때 귀찮잖아요. 근데 채팅하면 바로바로 뜨니까 편해서요.</p> <p>7: 네. 대화나 제가 하는 일에 뭐 받아야 하는 게 있어서요. 파일 받으려는 목적으로요.</p> <p>8: 네. 뭐 다른 목적으로 해 본 적은 없지만 친구들과 친목도모 그런 목적으로 사용해 본 적은 있습니다.</p> <p>10: 채팅해 본 적 있어요. 그냥 친구들과하고 대화하려고요.</p> <p>11: 네이트온이요. 친구들과하고 대화 하는 거요.</p> <p>12: 네이트온이요. 휴대전화는 지금 없거든요. 친구들이랑 만나고, 쪽지 보내고 하느라고.</p> <p>13: 예전에. 친구들이랑 대화를 거의 네이트온으로 했어요. 요즘엔 그냥 들어가기가 귀찮아서 잘 안</p>	<p>해요. 아주 예전엔 버디버디 했어요.</p> <p>15: 네. 네이트온이요. 친구들과 대화, 연락 할 때요.</p> <p>16: 네. 네이트온이요. 친구들과 대화 할 때요.</p> <p>17: 네. 친구들이랑 얘기하고 그런 걸로. 네이트온이요. 친구들이랑 대화나 약속 잡고 할 때 사용해요.</p> <p>18: 네. 네이트온이요. 집에 있을 때 친구들이랑 대화 할 때 주로 사용해요.</p> <p>19: 네. 네이트온이요. 애들이랑 대화 할 때 사용해요.</p> <p>20: 친구들이랑 하는 네이트온 같은 거는 했어요. 휴대폰 없을 때는 약속 잡거나 휴대폰 없는 친구들에게 연락 할 때 사용해요.</p> <p>23: 버디버디, 네이트온이요. 친구랑 얘기 하는 거요.</p> <p>24: 네이트온 채팅요. 친구들 연락처 그런 것도 볼 수 있고 휴대폰 요금도 안 나가고 사진 같은 것도 볼 수도 있고요. 친구들 사진.</p> <p>26: 네. 네이트온이랑 싸이월드요. 친구들이랑 얘기할 때 애들이랑 집에서 문자로 계속 하기에는</p>
--	---

<p>아까우니까 거기서 해요.</p> <p>27: 네. 메신저요. 네이트온이랑 버디 버디요. 휴대폰으로 할 때는 요금이 나가잖아요. 컴퓨터 하루 종일 켜 놓고 메신저도 하루 종일 켜 놓으면 애들도 다 거기 들어와 있으니까 빨리 빨리 말 할 수 있잖아요.</p> <p><b>□ 게임 채팅방에서의 대화</b></p> <p>9: 저는 게임 상에서 채팅 해본 적 있습니다. 그냥 대화의 목적으로.</p> <p>22: 네. 게임 할 때요.</p> <p>25: 게임에서요. 게임 아이템이나 시</p>	<p>세 얼마인지요.</p> <p>28: 네. 게임할 때요 사람 어디 있는지 위치 그런 거 알려주고 얘기하려고요. 또 네이트온도 하고요.</p> <p>29: 네. 버디버디, 네이트온요. 게임에서도요. 크레이지아케이드에서 했었는데요.</p> <p>30: 네. 애들이랑 하는 데요 학교 숙제나 게임얘기요. 게임 채팅방에서도 해요.</p> <p>그 외 2명 이용한 적 없음. 3명 무응답</p>
---	---

<사례 21> 채팅할 때, 성매매 유인메시지 수신여부

<p><b>□ 있음</b></p> <p>8: 네. 받아본 적 있는 게요. 그런 거 알려주는 아르바이트생이 있었어요. 스타 배틀넷에 들어가 보면 항상 유해 사이트 같은 것 알려주고 그런 것으로 돈을 버는 사람들이 많이 있었다고 생각합니다.</p> <p>10: 채팅할 때 보면 처음 인사하면서 서로 알아가는 건데. 시작하자마자 막 얘기하고 사는 곳 말하면서 성매매 할 건지 안 할 건지 물어보는 경우 많았어요.</p> <p>11: 받아보고는 차단했어요. 사이트 들어와라 이런 것이요.</p> <p>12: 서든어택을 할 때요. 게임톡이라는 것을 쓰는데 쪽지가 왔는데 어떤 20대 누나가 보낸 음란한 내용이라구요. 또 다른 유저들이 그런 글을 올려요. 글을 올리면 사이트에서 돈을 주는 것 같아요.</p>	<p>그런데 성인물이 아닌 것처럼 해서 클릭하게 만들어요.</p> <p>16: 네. 게임하는데 성인 사이트 홍보물 같은 거 받은 적 있어요. 들어가 본 적은 없어요. 겁나서요. 사이트가 안 없어질까 봐요.</p> <p>18: 네. 받아본 적 있어요. 뭐.. 만남 이런 거요. 연락처 있고.. 그냥 삭제해요.</p> <p>19: 네. 받아본 적 있어요. 그냥 뭐지? 하고 꺼요.</p> <p>20: 그런 거는 아무 곳이나 들어가도 많이 있던데. 전화번호 알려주고 전화하라고 하고, 사진 있다고 클릭하라고 하고 그래요. 그래서 그냥 켜어요.</p> <p>21: 게임 끄다가 그냥 안 만졌는데 남자 몸이 나와서 켜어요.</p> <p>22: 네. 남자들이 같이 자 달라고요. 그냥 삭제해요.</p> <p>25: 많이 봤어요. 휴대전화도 받아보</p>
--	---

고 많이 받아 봤어요. 그냥 끊거나 무시해요.

- 27: 이상한 아저씨가 게임할 때 몇 살이니 그런 적 있어요. 친구들도 게임을 하다가 그런 적 있고요. 자기 나이 말하면서 서른 몇 살 자기 광주 산다면서 너희는 어디 사냐고요.
- 29: 돌아다니다 보면 그런 거 많아요. 게임 대기실 같은 곳에 많던데요.
- 30: 스타크래프트 들어가면 바로 막 나와요 사이트에 막 이렇게 막 이렇게 들어가라고요. 차단 안 되고 홍보하는 것도 많으니까요. 스타 성인인증 없이 그냥 공유 사이트로 다운 받거나 신규로 한 다음에요. 바로 자기가 만들고 싶은 아이디 만들어서 들어갈 수 있어요. 정품도 필요 없어요. 그냥 다운 받아서 하는 게 최고죠. 관심 있는 게임 중에 미성년자가 할 수 없는 것이 많아요. 포카랑 섯다. 애들이 많이 하는 서든어택은 15세랑 18세가 있는데요, 15세는 피가 안 튀기는 데 뭐가 이상한게 튀기고 18세는 피나고요. 던전앤파이터도 19세 이상은 피나오고요 더 입체감이 나고, 칼이고요. 더 선명해보이고 12세는 그냥 멍푹하게 막대기 처럼요. 전 서든어택은 잘 할 줄 몰라요. 손으로 하는 건 잘 못해서. 전 섯다 할 때 엄마한테 말 안하고, 부모님 주민번호로 했었어요. 고스톱. 애들 다 해요.

#### □ 없음

1. 거의 안 해서. 받아본 적 없어요.  
2: 아니요. 친구들은 받는 것을 본 적

이 있어요. 여성들이 자기 찍어서 보내고 그러더라고요.

- 4: 아직까진 없어요.  
5: 아니요. 한 번도 없어요.  
9: 저는 없었습니다.  
13: 없어요. 성인 사이트 관련 메시지는 카페나 그런 곳에 가면 뜨던데 그냥 꺾어요. 신고는 한적 없어요. 어떻게 하는지 방법을 몰라요.  
14: 아니요. 없어요.  
15: 그런 적 없는 것 같아요.  
17: 받아본 적 없어요. 성인 사이트 메시지는 받아 본적 없고 그냥 채가 들어가서..  
23: 아니요.  
24: 아니요.  
28: 없어요.

#### □ 채팅 이외 메일, 휴대전화로 받은 적 있음

- 3: 아니요. 전혀요. 성매매는 아니요. 스팸메일 보면 “자기야~ 나 오늘 집에 못 가.” 이런 메시지를 본 적은 있어요. 스팸메일로 처리 돼서 지워버렸어요. 그런 메일이 오기는 해요.  
6: 아니요. 친구한테서 오는 메시지는 아니고 사이트에서 메시지는 왔죠.  
7: 아니요. 채팅은 없고요. 문자로는 받은 적 있어요. 여자 둘이 있다고 화끈 밤 그런 식으로요.  
26: 아니요. 그건 아니고요 휴대폰으로 가끔 스팸메시지로 오는 데요. 무슨 성행위 오빠 오늘 이러해서 제 주민등록으로 된 휴대전화인데 오더라고요.

<사례 22> P2P공유사이트(소리바다, 당나귀, 파일구리 등) 이용여부 및 목적

□ 사용해 본 적 있음

1. 많이. 지금도 이용하죠. 게임 아니면 포르노, 영화를 보는 용도로 사용해요. 소리바다는 음악이죠. K디스크도.. 성인물 많은 곳은 비교를 못해요. 다 많아요. 소리바다는 성인물 없고. 저는 보통 여러 군데서 받아요. K 위디스크, 온디스크, 너무 많죠. 웹하드, 푸르나는 망했고,, 파일노리, 어느 곳이나 동성애 포르노도 다 있어요. 하루에 한 100개씩은 올라올 걸요. 인증만 하면 아무나 받을 수 있어요. 엄마 것으로 하다가 어차피 아빠 같이 살지도 않는데 아빠 것 알아와서 아빠 것으로 하고 있어요.
- 2: 네. 영화나 음란동영상 다운받기. 요즘에는 성인물 안 봐서 잘 몰라요. 제가 봤을 때는 P2P에 많아요. 저는 P2P 통해서 봤어요.
- 4: 네 있어요. 음악이나 영화를 주로 다운받아봤어요. 성인물은 다운받아본 적 없고요. 정액제를 이용해서 받았어요.
- 5: 네. 다운 받은 적 있어요. 영화, 게임, 동영상도 다운 받았어요.
- 6: 네. 동영상 다운받는 거요. 예능, 성인이요. 숫자 1만 쳐도 동영상 100개 이상은 떠요. 최근에.. 다운받진 않고, 검색은 해봤죠. 다 받을 수 있어요. 초등학교들도 어차피 다 부모님 주민번호로 하잖아요. 그러니까 다 받죠. 전 엄마 번호로. 엄마도 아시죠. 제가 핑계를 대니까요. 동의 구해야 된다. 원래 해야 된다는 식으로요.

성인 동영상 본다는 말은 안 하죠.

- 7: 네. 해봤어요. 주로 영화다운이나 음악이요.
- 8: 네. P2P 사이트 이용도 해보고, 판매도 해봤는데요. P2P사이트 장점이 어떻게 보면 모두 저작권이 걸려있는 건데, 근데 P2P 사이트를 통해 저작권이 걸려있는 영화나 게임 같은 거를 많이 다운 받아 봤습니다. P2P사이트에 성인 동영상 받으려면 성인인증 받아야 하는데 그게 되게 허술한 게 제가 그 사이트에 가입할 때 썼던 주민등록번호랑 성인인증 받을 때 주민등록번호랑 다르거든요. 그것도 아무런 문제도 없이 넘어가는 것 보면 그런 부분에 많이 취약한 것 같습니다.
- 9: 저는 P2P 사이트 이용해 봤고, 영화나 게임을 다운 받는데 이용했습니다.
- 10: 저는 P2P사이트에서 평소 좋아 하는 영화나 드라마, 예능 같은 것, 못 봤던 것 다운 받아 본 적 있어요.
- 12: 네. 영화나 음악 다운 받는 것이요. 요즘엔 음식점에서 무료 쿠폰을 주기도 해요. 다른 애들 보면 성인물 올려서 돈을 받는 애들도 있어요.
- 13: 네. 하이 디스크 이용해요. 영화를 다운 받아요. 쿠폰 얻어서요. 가끔 PC방 가면 무료로 쿠폰 주거든요.
- 14: 네. 이용 해봤는데. 지금은 안 해요. 영화 다운받거나 그런 거로 이용했어요.
- 15: 네. 영화를 보거나 게임을 받거

나 성인물을 받았던 것 같아요. 성인물을 받을 때는 성인 인증이 필요해요. 영화는 19세 이상을 받을 때만 필요해요.

16: 네. 만화책이나 게임 같은 것 다운 받으려고요. 음란동영상 받거나.

17: 네. 영화 다운 받을 때요.

18: 네. 휴다운. 엄청 많아요. 회원가입하면 무료 포인트 주거든요. 그런 거 쓰고 해요. 주로 영화 다운 받거나 tv 프로그램 못 본 거 다운 받을 때 사용해요. 부모님 주민번호로.

19: 네. K디스크요. 영화 다운 받고. 유료로 사용해요.

20: 보고 싶은 영화 같은 거 있으면 다운 받아 보고, 프로그램 같은 것도 다운 받아 봐요. 여러 가지 필요한 거 받아요. 애플파일이나 메가파일 같은 거요. 요즘 그런 거 많아요. 다 무료 쿠폰이 있으니까 거의 무료로 사용할 수 있어요. 차트별로 다 나오고 1위부터 100위까지 다 나와요.

25: 네 게임 불법다운 하거나 영화다운 받아요.

26: 저 영화하고 CD게임 같은 거 다운 받을 때 했는데요. 성인물은 성인 사이트에서 봐요. 사람들이 성행위 하는 거 보여주는 거였어요. 근데 이번에 폐쇄되어서 그게 사이버 경찰청에. 일반 사람들이 하는 건지 모르겠는데

거기는 성인 인증 안 하고 보여주는데였어요.

28: 지금 이용하고 있는 데요. 제가 온라인 게임 이용할 때 PC 게임 다운 받는 데요. 정품 사는 것보다 그게 훨씬 나아서요.

29: 네. 체험박스요. 다운로드만 하는데. 영화는 다른 곳에서 받고. 인터넷으로 옷 주문하면요 쿠폰 같은 거 사은품으로 줘요

30: 그거는 돈 내야 되구요 다른 데 가서 해요. 4shared.com. 여기는요 불법 사이트는 아닌 거 같고 노래나 뮤직비디오 볼 수 있어요. 여기서 주로 노래를 다운 받아요.

#### □ 사용해 본 적 없음

3: 아니요. 그런 거 몰라요.

11: 아니요. 음악은 정식 사이트에서 돈 내고 받아요. 성인물은 친구가 보내줘요. 제 컴퓨터에 바이러스 생길까봐 직접 안 받아요.

21: 아니요.

22: 아니요. 외국 사이트에서 제가 찾아서 다운 받았어요. 노래요.

23: 아니요 그냥 그 사이트 안에서 본 적은 있어요.

24: 안 해 봤어요.

27: 아니요. 음악은 주로 멜론에서 받아요. 옛날에는 MP3할 때 했는데 지금은 없어서 안 해요.

<사례 23> 주로 이용하는 온라인게임

<p><b>□ 다양한 게임 이용</b></p> <p>1. 엄청 중독될 정도로. 저 게임 잘해요. 주로가 아니라 거의 섭렵했는데, 특히 많이 한 게임이 온라인 게임은 스타크래프트나 크레이지 아케이드, 메이플 스토리. 그리고 혼자 하는 게임은 포켓몬 많이 했는데, 저는 카페에서 강의 쓰고요. 사람들이 흔히 많이 하는 게임이 아니라 거의 전술적인 어려운 것을 많이 해요. 어렸을 때부터 해서 지금까지도 해요. 넷 배틀도 외국인이랑 해요. 온라인이죠. 전술 비교하는 게임이요.</p> <p>3: 네. 던전 앤 파이터요.</p> <p>4: 넷마블이나 서든어택이요. 생일이 지나서 19세 이상 할 수 있어요. 19세 이전이면 물이 나오는데 19세 지나서 피가 나오더라고요.</p> <p>5: 네. 던전 앤 파이터요.</p> <p>6: 아바. 총 게임이요. 연령은 18세 일걸요? 그게 그래픽이 엄청 뛰어나서.. 대상 받은 거예요. 한 2002년에.</p> <p>7: 서든어택이요.</p> <p>8: 제가 주로 이용하는 온라인 게임은 메이플 스토리같은 RPG 게임을 좋아합니다.</p> <p>9: 저는 서든어택을 주로 했습니다.</p> <p>10: 저는 피파 온라인을 했었고요. 스타그래프트도 했어요.</p> <p>11: 서든어택이랑 피파온라인이요.</p> <p>12: 서든어택이랑 피파온라인이요.</p> <p>13: 서든어택이요.</p> <p>14: 서든어택이요. 한 판에 한 30분</p>	<p>정도 걸려요. 친구들이랑 해요.</p> <p>15: 서든어택이요.</p> <p>16: 스타크래프트요.</p> <p>17: 피파 온라인이요. 축구게임이요.</p> <p>18: 서든어택이요.</p> <p>19: 카트라이더요.</p> <p>20: 서든어택 요즘 많이 하고, 메이플 스토리 같은 거요.</p> <p>21: 갯 앤 푸드 있어요. 또 우리 반 몇 명 카운터 스크라이크 온라인 하고 저도 좀 카운터 스크라이크 온라인 하고 그게 17세 이용가가 18세 이용가가 해요. 엄마 주민으로 하고 아빠 주민으로 사용해요.</p> <p>22: 던전 앤 파이터요.</p> <p>24: 서든어택. 친구랑 하면 재미있고요 혼자하면 별로고요. 15세도 있고 18세도 있는데 전 15세 끼로 해요.</p> <p>25: 워크래프트3, 던전 앤 파이터.</p> <p>26: 던전 앤 파이터를 지금 5년간 테스트부터 했었거든요 이번에 개정 팔았는데. 620만 원요. 5년 동안 쪽 했으니깐. 너무 질려서요. 너무 많이 하니까. 제가 넣은 돈도 많거든요. 152만 원 조금 넘었나. 누가 샀는지는 모르겠어요. 그거는 익명성 때문에 누가 샀는지 모르겠어요. 그 돈은 적금통장에 있어요. 5년 동안 헛 짓거리 한 거 같아가지고 개정 팔고 나니까 그래도 뿌듯하긴 해요. 이번에 친구가 케이지나라라는 게임을 하자고 해서 가끔씩 해요 가끔씩 하고 있어요. 개정을 팔고 나니까 덜 하게 되긴 해요. 개정을 판 결정적 계</p>
---	---

<p>기는 제가 키우던 직업이 제가 하나만 했거든요 랩퍼마스터라는 직업명을 계속 했는데 능력이 계속 상향이 되어야 하는데 이게 안 되더라고요. 능력치 향상이 될 거라고 기대했는데 안 되더라고요. 이번에도 또 상향 안 되고 하향 수치 먹어서 짜증 나서 접었어요.</p> <p>27: 메이플스토리, 카운터 스트라이크 온라인.</p> <p>28: 서든어택이랑 카운터 스트라이크</p>	<p>온라인요.</p> <p>29: 크레이지 아케이드.</p> <p>30: 스타크래프트, 메이플스토리, 카트라이더, 던전 앤 파이터.</p> <p><b>□ 이용 안함</b></p> <p>23: 없어요.</p> <p>그 외 무응답 1명</p>
---	--

<사례 24> 온라인 게임 중 가장 재미있는 게임과 그 이유

<p><b>□ 재미(스릴)있기 때문에</b></p> <p>3: 던전 앤 파이터요. 사람 아닌 괴물을 죽이는 게 재미있어요.</p> <p>4: 서든 어택, 스타크래프트요. 많이 하다보니까 잘하게 되고, 그러다 보니 재미있게 느껴졌던 것 같아요.</p> <p>14: 서든어택이요. 그냥 스릴 있어요. 스트레스도 풀리고.</p> <p>18: 서든어택이요. 중 1때부터 친구들이랑 하다보니까 재미있어서요. 19세 이상도 있고 15세도 있는데 저는 15세 써요.</p> <p>19: 카트라이더요. 속도감이 있어요. 스트레스도 풀리고 재미있어요.</p> <p>20: 요즘에는 서든어택이 재미있어요. 애들이 많이 하니까 잘하면 인정도 받고 재미있기도 하고요. 스트레스도 풀리고..</p> <p>23: 그랜드 체이스요. 그냥 그게 재미있게 했었던 거 같아요.</p>	<p>24: 던전 앤 파이터가 제일 재미있어요. 그냥 재미있잖아요 던전도 막 돌아다니고. 굴 같은 게 있어요 동굴 같은데 돌아다녀서 몬스터 잡고 그래요.</p> <p>28: 서든어택이랑 카운터 스트라이크 온라인요 예전에는 그거했다가 안 하는데요. 재미있고, 사람 죽이고 그러니까 스트레스가 풀려요.</p> <p>30: 메이플스토리. 질리지 않으면서 자주 해요. 캐릭터를 자기가 만들고 키우는 건데요 메이플스토리 밖에 안 해요 다른 건 없어요. 몬스터 죽여요 피 안 튀기고요.</p> <p><b>□ 사람들과의 친밀감, 소통 때문에</b></p> <p>1. 사람들과의 경쟁, 소통.</p> <p>13: 서든어택이요. 친구들이랑 같이 하니까요. 같이 팀을 해서.</p> <p>15: 서든어택인데, 제일 재미 있다</p>
--	---

기 보다는 친구들과 같이 하면서 친밀감도 생기고 하니까요.

20: 요즘에는 서든어택이 재미있어요. 애들이 많이 하니까 잘하면 인정도 받고 재미있기도 하고요. 스트레스도 풀리고..

21: 옛날에는 아이 이건 좀 쑥스러운데 비밀로 해줘요 유치한 게임인 데요 노바이서블이라고 그거 로봇 조립하고 옛날에 했던 거 로봇하고 싸우는 건데요 그게 좀 재미있었어요. 친구랑 같이 해서 재미있어서요.

26: 지금까지는 했던 게임 중에서는 던전 앤 파이터가 제일 재미있었고요. 결투장 하려면 아이템도 좋아야 되고 사냥도 계속 해야 되고, 거기서 친해진 사람들도 많고...정규모임도 나갔어요. 저의 길드에서 이번 년에도 7번인가 있었는데 한 번 밖에 안 나갔어요. 정말 사람들이 많은 데요 제일 많은 사람들이 회사원 직장 다니면서.. 남자도 많고 여자도 꽤 많아요. 백수 몇 명 있었고요 4명인가 그리고 어디 회사 과장님도 있었어요.

#### □ 게임 스타일 때문에

6: 전략 시뮬레이션을 좋아해서요. 스타요.

7: 다른 게임은 한 달 내에 쉽게 질렸는데, 서든어택은 안 그랬던 것 같아요. 스피드하고 그래서 저한테 잘 맞았던 것 같아요.

8: 제가 생각하는 가장 재미있는 온라인 게임은 '와우' 라고 생각하는데요. 다른 게임은 적정레벨

이 되면 거기서 멈추는데 '와우' 는 거기서 멈추는 것이 아니라 그 속에서도 많은 사람들을 알아가고 얻기 힘든 아이템도 있는데 그게 되게 고가에 팔려요. 그래서 사람들이 많이 한다고 알고 있습니다.

9: 저는 서든어택이라고 생각합니다. 계급체제로 되어 있기 때문에 계급 올리는 재미도 있고, 실력이 있어야 되기 때문에 과시욕이 좀 강한 것 같아요.

10: 저는 스타그래프트라는 게임이 제일 재미있는 것 같은데요. 전략 시뮬레이션 게임이고 제가 어떻게 기초를 하고 어떻게 전략을 세우는가에 따라 다르고 상대방하고 전략이 엇갈리면 승리하기도 하고 그래서 재미있다고 생각해요.

11: 피파온라인이요. 축구를 좋아하다보니깐요.

12: 서든어택을 많이 해요. 총을 쏘다 보면 Kill이라는 것이 올라가는데 그 느낌으로 많이 하는 것 같아요. 스트레스도 풀리고.

16: 스타크래프트요. 전략 시뮬레이션 게임이라 상대방 승부를 하는 건데 거기서 이기면 좋아요. 정말 재미있어요.

17: 피파 온라인이요. 일단 제가 원하는 선수들이랑 그런 것 사서 제가 키우고.

22: 던전 앤 파이터요, 제 취향인 거 같아요. 그냥 간단하게 생각하니까 간단한 게 좋은 거 같아요.

26: 지금까지는 했던 게임 중에서는 던저 앤 파이터가 제일 재미있었고요 지금 제 생각에는

<p>능가하는 게임은 없는 거 같아요. 결투장이라는 시스템이 있는 데요 유저끼리 와가지고 픽스하고 콤보 하는 그런 그래가지고 서로 결합해가지고 싸우는 시스템이 있는 데요. 1대1장이나 아니면 개인전을 8명 열어가지고 로또로 막 사람이 누가 이길지 모르는 그런 데서 하는 거하고 개장장 같이 토너먼트식으로 하는 것도 있고 대회 같은 되도 몇 번 나가고 그러다 보니까 못 끊겠더라고요.</p> <p>5. 제가 지금 하고 있는 게임이요. 던전 앤 파이터. 중독성이 있어요. 아이템 먹는 게 중독성이 있어요.</p> <p><b>□ 잘하기 때문에</b></p>	<p>4: 서든 어택, 스타크래프트요. 많이 하다보니까 잘하게 되고, 그러다 보니 재미있게 느껴졌던 것 같아요.</p> <p>27: 카트라이더요. 레벨 높은 거 먼저 하게 되요 잘 하니깐요</p> <p><b>□ 기타</b></p> <p>2. 게임은 여러 종류를 해봤는데 1주일도 안 되서 다 그만두었어요. 게임에 큰 재미를 못 느껴서요.</p> <p>25: 워크래프트3요. 대표적으로 유즈넷이라는 게 있는 데요 사람들이 거기서 게임 같은 거 만들어 가지고요. 종류가 많아 서요.</p> <p>29: 게임 자주 안 하는데요. 전 싸이랑 메신저 자주 해요.</p>
--	---

<사례 25> 온라인 게임의 가장 큰 문제점

<p><b>□ 중독성</b></p> <p>1. 게임마다 다른데. 대체적으로는 너무 시간을 쓸데없이 허비하게 되죠. 경우에 따라 폭력적일 수도 있고, 퇴행적일 수도 있고. 너무 중독적일 수도 있고. 대부분 잔인한 면이 많죠. 현실감이 떨어지게 하고.</p> <p>3: 너무 많이 하다보면 중독성이 있어요. 게임 자체가 중독성이 강해요. 폐인들이 많아요. 12세부터 가능한 게임인데. 요즘에는 인터넷이 잘 안 돼서, 집에서는 잘 안 하다가 PC방에서 하루에 2~3시간쯤 했었어요.</p>	<p>4: 게임에 너무 빠져있다 보니까 사생활이 너무 침해되지 않나 생각돼요. 적절히 컨트롤 할 수 있으면 괜찮은데 너무 빠져있으니까 문제가 되는 것 같아요.</p> <p>6: 중독이요. 폐인처럼 일어나서 하고 밤을 새서 하니깐. 주변에도 많이 있었어요. 지금은 많이 안 해요. 지금은 대학가야 하고 하니깐 많이 안 해요.</p> <p>9: 저는 중독이라고 생각합니다. 게임을 하다보면 자기도 모르게 시간이 많이 가는 경우가 있는데, 한번 빠져들면 못 빠져나올 것 같아요.</p> <p>10: 제 생각에 온라인 게임의 문제점</p>
--	---

은 중독이 되면 그것을 예방 할 수 있는 것이 아직 안 됐다고 생각하고요. 또 익명성이 있기 때문에 언어사용 같은 것도 부적합하다고 생각해요.

- 13: 너무 오래 하는 것도 있고, 시험 기간에 공부도 잘 안 되고요.
- 15: 중독성이요. 다른 일을 할 때도 게임이 가끔 떠오르고.
- 18: 계속 하다가 안하면 하고 싶고 그런 게 문제인 것 같아요.
- 23: 중독이요. 학교 남자친구들이 매일 하는 거 같던데. 별로 안 좋아 보여요.
- 24: 중독이요.
- 26: 중독성은 솔직히 게임 하는 놈들은 매일하고 안 하는 사람들은 안 하더라고요. 그래서 중독성이라는 거는 솔직히 게임 회사에서 중독성을 높게 하는 거는 자기 게임을 계속 해야 되니까 높일 수밖에 없는 거 같아요. 중독성은 문제점이기는 한데 자기 자신들이 제어를 하는 문제점인 거 같아요. 저는 제어가 안 됐었어요. 그래가지고 막 밤새도록 방학 동안 때는 일주일동안 잠 안 자고 하려고 했었던 적도 있었어요.
- 27: 오래 하는 거요. 오래하면 피곤하잖아요. 학교생활에도 영향을 미치고.
- 29: 중독성 때문에 공부 보다 더 많이 하는 거 같아요. 전 게임 안 하고 카페 활동 많이 해서 그것 때문에 공부 잘 안하게 되요. 생활정보, 미용, 패션 관련된 카페.

#### □ 아이템 현금거래

- 2: 게임 아이템 거래요. 실제 밖으로 나와서까지 이어지니까요.
- 5: 음.. 사기요. 사기 당해봤어요. 아이템을 팔다가 돈을 못 받는 경우 많아요. 10만 원 정도 될 걸요?
- 7: 현금. 캐시 충전 같은 거요. 돈 아까우니까요.
- 8: 청소년들을 고객으로 삼는다는 것이 가장 문제라고 생각합니다. 예를 들어 청소년들은 자기과시욕이 있어서 자기를 예쁘게 꾸미고 싶어 하는 욕구가 많은데 가상의 컴퓨터 게임 상에서 자기를 예쁘게 꾸밀 수 있는 아이템들을 현실의 돈으로 사고판다고 알고 있습니다. 그래서 과시욕 그런 걸 이용해서 중고등학생들의 돈을 얻고 있다는 것이 문제라고 생각합니다.
- 22: 현금거래죠. 갖고 싶은 게 너무 많이 나와요 아이템들이.
- 25: 사행성이 많은 거 같아요. 돈 주고 받으면서 게임 아이템 파니까요. 현금이나 문화상품권.

#### □ 잔인성과 폭력성

- 12: 사람을 직접 죽이는 것이잖아요. 그런데도 웃고 있으니깐 안 좋은 것 같아요. 어린아이들은 원래는 회원가입을 못 하는데 부모님 주민등록번호 도용하는 거죠.
- 14: 어린아이들에게 좀 안 좋은 것 같아요. 잔인하기도 하고. 피가 다 보여요. 칼로도 죽이고 총으로도 죽이고. 사실감이 느껴져요.
- 21: 폭력적이고 야한 거요.
- 28: 사람 죽이고 피나오고 계속 찢려야 하니까 잔인하고요. 가끔

일상생활 하는데도 게임 속에 있는 것 같고 그래요.

### □ 시간 낭비

1. 게임마다 다른데, 대체적으로는 너무 시간을 쓸데없이 허비하게 되죠. 경우에 따라 폭력적일 수도 있고, 퇴행적일 수도 있고, 너무 중독적일 수도 있고, 대부분 잔인한 면이 많죠. 현실감이 떨어지게 하고.

11: 시간을 뺏기는 것 같아요.

19: 네. 그냥 하다보면 시간 가는 줄도 모르고, 허리도 좀 아프고요.

### □ 공부 방해

17: 학업에 방해되고, 시력 저하도 되고 그런 거요. 중학교 때도 그렇고, 지금도 그렇고. 하루에 4~5 시간씩 해요.

27: 오래 하는 거요. 오래하면 피곤하잖아요. 학교생활에도 영향을 미치고.

### □ 건강 문제

17: 학업에 방해되고, 시력 저하도 되고 그런 거요. 중학교 때도 그렇고, 지금도 그렇고. 하루에 4~5 시간씩 해요.

19: 네. 그냥 하다보면 시간 가는 줄도 모르고, 허리도 좀 아프고요. 일주일동안 밥 먹고 화장실만 갔지 그때 빼고 잠 안 잤던 적 있었거든요 그때 병원도 갔었어요. 쓰러져서. 그거 뭐였지? 혈전증 후군? 그건 잘 기억이 안 나는데

요. 중학교 1학년 때라 아무튼 절대 다시는 밤새서 게임 하지 말라고 해서 그 뒤로부터는 밤새서 하는 게임은 안 했어요... 그때 머리가 깨질 거 같더라고요... 그때 2주 정도인가 했어요. 부모님께서도 뭐라고 하시죠. 제가 2학년 때 게임을 막 했었던데요. 방학 때 아빠가 제가 게임하는 시간 보고 물건 집어 던져서 깨뜨릴 정도로 그렇게 했었어요.

### □ 익명성 문제

10: 또 익명성이 있기 때문에 언어사용 같은 것도 부적합 하다고 생각해요.

26: 온라인 게임에서 익명성이 보장되는 게 가장 좋은 점이기도 하고 가장 나쁜 점이기도 한데요. 좋은 점은 자기가 누구인지 모르니깐 자유롭게 할 수 있잖아요. 이 세상에서 그런 가식 같은 거 안 떨어도 되고 근데 나쁜 점은 너무 함부로 한다는 거죠. 그리고 평소에 조용했던 애들이 게임 같은데 와서 욕하고 PK로 유저들 막 죽이고 그러는 게 인간의 이중성 때문이에요 그런데요 익명성이 가장 좋은 거 같기도 하고 나쁜 거 같기도 하고 가장 좋으면서 나쁜 거 같기도 해요.

### □ 가상과 현실 구분 문제

16: 현실하고 구분 못할 때가 있어서. 뉴스 보면 영화 보고 진짜 칼 들고 그런 거 나오잖아요. 저는 그런 적 없습니다.

20: 너무 많이 하다보면 현실이랑 착

<p>각하기도 하고, 학교에 와서도 오늘은 몇 시에 해야지 이런 생각 많이 하고 친구들이랑 늦게까지 하니까 부모님이랑 마찰도 생기고...</p> <p>28: 사람 죽이고 피나오고 계속 쫓겨야 하니까 잔인하고요. 가끔 일상생활 하는데도 게임 속에</p>	<p>있는 거 같고 그래요.</p> <p><b>□ 문제없음</b></p> <p>30: 크게 문제 되는 건 없는 거 같아요.</p>
--	--

<사례 26> 게임 아이템 구입 및 판매 경험 유무

<p><b>□ 있음</b></p> <p>● 구입만</p> <p>3: 게임아이템을 구입했다기보다 제가 직접 현금을 내고 산적은 있어요. 다른 사람한테 사는 것은 안 했어요. 아이템 베이나 아이템 매니아는 안 했어요. 그것은 19세라서 전 못해요. ‘세라’라고 해서 현금이나 문화상품권을 입력시키면 살 수 있는 아이템을 산적은 있어요.</p> <p>10: 네 저는 게임 아이템을 사본 적 있어요. 만 원이요.</p> <p>11: 네. 아이템 매니아에서요. 그런데 중학교 때 한 번 구입했는데 사기 당해서 이제 안 해요.</p> <p>16: 네. 구입한 적 있어요. 아이템매니아에서요. 현금을 무통장입금을 하면 상대방이 돈 받은 것을 확인하고 아이템을 줘요. 한 번 밖에 안했어요. 만 원.</p> <p>21: 딱 한 번 있어요. 로봇 조립하는 곳 들어갔는데 아이템 있었는데 친구가 아이디어로 그거 아이템 해보라고 해서 해봤는데. 한 5000원요.</p>	<p>28: 거기서는 판매는 못 하고요 살 수는 있어요. 용돈으로 샀어요.</p> <p>● 판매만</p> <p>5: 네. 판적은 있어요. 산적은 없어요. 거의 30만 원 정도 판적 있어요.</p> <p>12: 게임 안에서 포인트로 무기를 살 수 있어요. 저는 돈 아까워서 현금으로 사지는 않아요. 리니지에서는 많이 팔았어요. 아이템 매니아라고 있어요. 리니지는 부모님이랑 초등학교 때 부터 같이 했거든요. 한 30~40만 원 정도로 팔기도 했는데 그만큼 또 나가요. 얼마 전에 검 하나에 1억 8천하는 아이템을 파는 것도 봤어요. 리니지는 아저씨들이 많이 해서 팔리더라고요.</p> <p>14: 네. 아이템 매니아에서요. 비싼 거는 몇 십만 원도 하고싼 거는 몇 천 원도 해요..저는 팔아본 적 있어요. 제가 키워서.. 현금이 오가죠. 연령제한 없어요.</p> <p>17: 산 적은 없고요. 판 적은 2~3번 정도 있어요. 아이템매니아</p>
---	---

라고 거기에 판 적은 있어요. 제가 노력한 만큼 아이템을 얻을 수 있기 때문에 꼭 돈을 주고 살 필요는 없어요. 아이템은 게임머니로 받았어요. 한 2만원 정도 된 것 같아요.

22: 네. 약간 많아요. 현금만 딱 한번 5천 원요. 게임머니로는 230요. 판매 한 거요. 제 게임에 만족해서 안사요.

### ● 구입, 판매 모두

8: 네. 저는 사기도 해봤고 판매도 해봤습니다. 그 이유는 소일거리라고 해야 하나? 제가 용돈을 받고 있지만 그거 이외에도 많은 돈을 벌 수 있었습니다. 많이 벌진 못했고 한 15만 원 정도 벌었습니다.

13: 네. 사고 판 적은 있어요. 아이템 매니아에서요. 현금으로요. 만 원 정도 선이요. 부모님 용돈으로요.

15: 네. 아이템 매니아에서요. 보통 웬만한 건 1~3만 원 정도 해요. 현금이 오가죠. 사도되고 팔아도 되고. 비용은 용돈 모아서 해요

20: 네. 아이템 매니아에서요. 예전에는 미성년도 사고팔고 다 할 수 있었는데, 너무 활성화 되다 보니까 요즘에는 미성년이면 사지도 못하고 팔지도 못하고 그래요. 전 처음부터 부모님 주민번호로 쪽 해서요. 제가 통장이 없어서 부모님 통장으로 했거든요. 부모님도 아시고 통장에 돈 입금되면 돈 주세요.

26: 네. 판매해 본 적은 있어요. 구입

은 아이템을 산 건 아니고 돈으로 산 거 같아요. 산거는 잘 기억이 안 나고, 판매는 엄청 많이 했지요. 아이템 그거 재료 아이템들을 사람들에게 트레이드해서 싸게 사거나 경매장 값보다 싸게 사서 경매장에 비싸게 올려서 돈을 벌기도 했어요. 그걸로 하루에 게임머니로 이천만원 정도 벌었던 거 같은데요. 현실 돈으로 100만 원당 4300원요. 하루에 8만 6천 원 정도. 근데 제가 강화라는 시스템으로 날려버리니까 문제죠. 강화가 뭐냐면 아이템을 물리방어력을 높여주는 건데요 킬이라는 애한테 드릴하면 게임 돈을 주면서 강화할 수 있어요. 킬은 강화를 해주는 메인PC예요. 킬한테 강화해요 10강화까지는 레어 이상 무기가 깨지지 않거든요 그래서 맨 날 10강화 자리를 사람들이 경매장에 내놓으면 잘 안 팔리니까 그걸 사서 제가 강화해요. 그 다음에 그걸 성공하면 돈 많이 버는 거구요 성공 못 하면 그냥 돈 날린다고 생각해요 계속해요. 지금까지는 벌었다고 생각해요. 몇 백을 벌진 않았고요. 그때 제가 개정한 돈이 골드까지 별로 안 나왔거든요 그게 강화하다가 많이 실패했어요. 그걸로는 돈을 별로 못 번 거 같아요. 게임을 많이 하다보니까 저절로 알게 되더라고요. 근데 지금은 안 해요. 사람들 등쳐먹는 거 같더라고요. 기분이 장사가 불법은 아니에요 저 도박 같은 건 안 했으니까 장사가 불법은

아니죠. 저기 고시원에 사는 애도 그렇고 던전 앤 파이터를 하다보면 그냥 자연스럽게 익숙해져요. 근데 장사를 하는 애들은 없더라고요. 저 말고는.

29: 옛날에는 많이 했었는데. 초등학교 때하고 중1때요. 거기 안에서 팔았어요. 원래 그거 다 캐쉬로 사고팔고요. 용돈을 부모님한테 모아 두었다가 써요.

30: 게임 상에서는 판 건 엄청 많은데 아이템 매니아, 아이템 베이요. 아이템 베이는 원래 15세였는데 정부가 19 세로 바꿨다고. 정부가요 그렇게 돈을 게임할 정도로 청소년들이 몇 십만 원, 몇 백 만원 사니까요. 게임에 미친 사람들이요 풀 세트로 사요. 메이플 스토리에서도 아이템 살 수 있는데, 엄청 많아요. 게임 돈이잖아요 게임 아이템이잖아요. 실제 현실에서 쓰는 돈으로는 비율이 있거든요. 만 원을 내면 일이 만 원이 고요. 예를 들면 만은 일억이예요 일은 일만의 일 억 이렇게... 옛날에는 그렇게 했어요 요즘은 시세가 있잖아요. 가격이 변동돼요 이제는 뭐 3750원에 삼만 배, 만 원에 삼천만 배. 게임에서 문화상품권으로 하는 사람도 있고요 아니면 아이템 매니아에서요, PC방에서 가지고 다녀요. 아이템 매니아에서는 한 번도 없어요. 아이디어가 없어서요. 아이디어가 있어야 팔고 살 수 있어요.

## □ 없음

1. 있긴 하지만. 전 그 정도까지는 아니에요. 전 아이템보다 전략적 게임을 많이 하기 때문에. 전 노가다 하는 것 싫어해요. 온라인 챗스나 포켓몬, 스타크래프트를 더 많이 좋아해요.

2: 없어요.

4: 아니요. 돈을 주고 구입하거나 팔진 않았어요.

6: 없어요.

7: 사람 대 사람으로 현금을 주고 사고파는 거래가 아니라 게임 상에서 게임머니 거래는 해봤어요.

9: 저는 해본 적 없습니다. 직접 현금으로 아이템을 사진 않았고요. 넷마블 같은 곳에서 게임머니를 얻어 본 적은 있습니다. 사람들이랑 거래를 해본 적 없어요.

18: 아니요. 현금을 주고 사본 적은 없어요. 자기가 잘 해서 포인트를 벌거나 하면 되요.

19: 아니요. 카트라이더는 그건 거별로 없어요.

23: 네. 게임 돈으로 사봤어요 따로 캐시 충전해서 사본 적은 없어요.

24: 아니요. 인터넷으로 거래해본 적은 없고 게임머니로만요.

25: 아니요

27: 아니요. 미니홈피는 현금 내고 사본 적 있어요. 용돈으로.

<사례 27> 온라인 게임을 하기 위해 부모님이나 다른 사람들의 주민등록  
번호, 휴대전화 번호 사용경험 유무

□ 사용해 본 적 있음	
6: 예. 주로 엄마 꺼. 많이 할 때는 아빠 꺼도 쓸 때 있어요.	17: 네.
7: 서든어택은 18세 이상은 총을 쏘면 피가 터지는데, 그 이하는 하얀 물이 터져요. 그래서 제 아이디로 사용해요. 제가 엄마 번호로 아이디를 몰래 만든 건 아니고요. 애기 한 후에 엄마 아이디를 만들어서 사용한 적은 있어요. 18세 이상은 뭔가 더 현실감이 있다고 해야 하나.	18: 네.
8: 네. 중학생 때는 학생들 주민번호로는 게임을 할 수 없어서. 지금까지도 저희 어머니 주민번호로 되어있는 게임도 많아요. 부모님은 정확하게 아시지는 않지만, 부모님이 제가 부모님의 주민번호를 알고 있다는 것은 알고 계십니다.	19: 네. 카트라이더는 아니지만 다른 게임 할 때 사용해 본적 있어요.
9: 네. 사용한 적이 있습니다.	20: 네.
10: 네. 저는 게임아이템을 사기위해 부모님의 주민번호를 사용한 적은 없는데요. 집 전화번호는 사용한 적 있어요.	21: 네. 부모님 꺼도 사용하고, 친구 것도 써요. 카운트스트라이크 온라인은 18세라서 부모님 걸로 해요.
11: 네. 부모님 꺼요.	22: 네. 엄마 거요. 주민등록등본 보고요.
12: 부모님이랑 같이 했어요.	23: 네. 엄마한테 게임 이거 해달라고 했는데 엄마가 처음엔 안 해준다고 했는데 제가 한번만 한번만해서 엄마가 휴대전화 인증번호 받아서 해 준적 있어요.
13: 네. 엄마 꺼요. 게임 하려고요.	24: 네. 옛날에 18세 있는 거밖에 없기 때문에 없어서 엄마 걸로 했어요. 거의 매일 엄마가 서류 같은 거 쓰실 때 가끔 봐요. 그거 다 외워버려요.
14: 네. 부모님은 모르세요.	25: 네 부모님 거요. 부모님은 몰라요. 야하거나 그런 게 아니고요. 어른들이 하는 게 많아요.
15: 네.	28: 부모님이 쓰라고 해서 썼어요. 많이 하면은 뭐라고 하세요. 아이디 만들 때요 15에서 18세 인데요. 15세 하면은요 오류나 모르는 사람으로 나와 서요 제가 아직 만15세, 14세가 안 되서 부모님 동의 받아야 할 거예요.
16: 네. 저도 지금 아직 미성년자이기 때문에. 성인인증 해야 되는 것도 있고 해서. 부모님 주민등록번호를 사용해요. 정확히 외우고 있어요. 아직 모르실거예요.	30: 네. 애들이 고스톱 하면 미쳤나고 그냥 서든어택이나 하지 그런 게 훨씬 낫다고 서든어택은 도박 아니잖아 그렇게 놀려요.

**□ 사용해 본 적 없음**

- 1: 그런 적은 없어요. 게임 말고 성인물 받을 때는 엄마. 아빠 꺼 사용했어요. 전 게이 커뮤니티 활동한 적도 있어요. 글 보고, 글 쓰고, 동영상 다운받고, 사진보고, 미팅도 하려고 했는데. 안 했어요. 사용료는 없고요. 동영상 보는데 얼마, 채팅하는데 얼마..
- 2: 없어요.
- 3: 제 것으로 사용했어요.
- 4: 아니요. 그런 적은 없었어요. 주로 친구들이 주는 걸로만 사용했어요. 친구들은 알더라고요.

- 5: 아니요. 저는 제 것으로만 해요. 15세 이상 만요.
- 26: 아니요. 그거는 없어요. 전 친구가 준 걸로 했어요.
- 27: 모르겠어요. 엄마 거 주민번호를 몰라서요. 친구가 이거 하고 싶은데 어떻게 해 그러면 자기 아이디를 빌려 준테요 개가 엄마아빠 거 주민번호 쓰거든요. 여러 가지 있어요.
- 29: 아니요. 게임할 때는 아니고 영화 받을 때는 해봤어요. 그 영화 같은 거 다운받을 때요 무협 같은 거는 19세잖아요. 그런 거요. 엄마 주민등록 번호로요.

**<사례 28> IPTV나 3DTV의 이용경험**

**□ 이용해 본 적 있음**

- 1: 저희 집은 인터넷 TV예요. 안 좋은 것 같아요. 너무 많은 게 담겨있어서 좋은 게 있을 수 있지만 나쁜 것도 있을 수 있어요. 전 음란한 것도 많이 봤고요. 저 같은 경우는 그랬어요. 좋게 사용하면 좋을 것 같아요.
- 2: 네
- 4: 네. 친구네서도 봤고, 홈플러스 같은 곳에서도 봤어요.
- 11: 네. 그런데 TV는 전혀 안 봐요.
- 12: 3D TV는 친구네서 본 적 있는 것 같은데요. IP TV는 집에 있어요.
- 15: IP TV는 친구 집에서 본 적 있어요.
- 16: 네. 얼마 전에 3D TV 샀어요. 근데 보려면 돈 내야 되잖아요.

- 돈 안 내면 다른 TV랑 똑같아요. 그래서 돈 아까운 것 같아요. 일반 LCD 사는 게 나을 뻔 했어요. IP TV는 제가 좋아하는 예능 프로나 못 본 방송을 볼 수 있잖아요. 재미있는 부분을 다시 볼 수도 있고.
- 19: 네. IP TV 본 적 있어요. 친구 집에서요. 3D TV는 본 적 없어요.
- 26: 네. 엄마가 그걸로 보는 거 같아요. 저는 TV는 별로 안 봤어요. 3D TV는 뭔지 잘 몰라요.
- 29: 네.

**□ 이용해 본 적 없음**

- 5: 아니요.
- 7: 아니요.
- 8: 아니요. 저는 얘기는 들어봤지만

<p>잘 알지는 못합니다.</p> <p>9: 없습니다.</p> <p>10: 아직 접해보지 못했어요.</p> <p>13: 아니요. 없어요.</p> <p>14: 사용 안 해봤어요.</p> <p>17: 아니요. 본 적 없어요.</p> <p>18: 아니요. 본 적 없어요.</p> <p>20: 아니요.</p> <p>21: 아니요</p>	<p>22: 아니요.</p> <p>23: 아니요.</p> <p>24: 아니요.</p> <p>25: 아니요.</p> <p>27: 아니요.</p> <p>28: 아니요.</p> <p>30: 아니요. 지상파만 나와요.</p> <p>그 외 2명 무응답</p>
---	---

<사례 29> 이용해보았다면 기존 TV와의 차이점

<p><b>□ 편리함</b></p> <p>12: 보고 싶었던 프로그램을 못 볼 때가 있는데 아무 때나 볼 수 있으니까 편하죠.</p> <p>15: 시간 없을 때는 못 보는 경우가 많아서 컴퓨터로 다운 받아 보거나 그랬는데.. IP TV 있으면 편하게 볼 수 있으니까요.</p> <p>19: 그냥 자기가 편한 시간에 볼 수 있어서 편한 것 같아요.</p> <p>29: 좋아요. 자기가 보고 싶을 때 볼 수 있으니까. 자주 봐요.</p> <p><b>□ 화질 좋음</b></p> <p>2: 더욱 선명하게 볼 수 있어요.</p>	<p>4: 일단 화질이 다르고요. 뭔가 있어 보이는 느낌이 있어요. 더 좋아 보여요. IP TV나 3D TV로 성인물을 보면 일단 더 유해하지 않을까요. 특히 3D TV를 봤을 때 더 선명하니까 더 빠져들게 만들고 그래서 더 보게 만들 것 같아요.</p> <p><b>□ 차이 없음</b></p> <p>12: 3D TV는 기존 TV랑 그렇게 다른 것 못 느끼겠어요.</p> <p>16: 네. 전 별 차이점 못 느끼고 있어요.</p> <p>26: 없는 거 같은 데요.</p> <p>그 외 22명 무응답</p>
---	--

<사례 30> 휴대전화, 스마트폰 이용경험 및 목적

<p><b>□ 휴대전화 사용</b></p> <p>2: 네. 숫자로 문제 푸는 게임이랑 인터넷이요.</p> <p>4: 제 휴대전화는 스마트 폰이 아니</p>	<p>라서 친구의 것을 이용해 본적 있어요. 휴대전화는 이용해 본적 있고요. 휴대전화는 연락하거나 인터넷으로 정보를 보거나 해요.</p> <p>5: 휴대전화는 전화나 문자 할 때</p>
--	---

사용해 본적 있어요. 스마트폰은 없어요.

7: 휴대전화는 주로 연락할 때 사용하고, 스마트폰은 사용해 본 적 없어요.

9: 저는 휴대전화를 사용해 봤고, 문자를 자주 사용 하는데요 친구들과 연락을 위해 사용합니다.

10: 저는 휴대전화 사용하는데요. 친구들과 문자나 전화통화 하는데 주로 썼어요.

11: 네. 연락 하는데 주로 사용해요.

12: 네. 문자나 전화할 때 많이 쓰죠.

13: 그냥 휴대전화는 있어요. 주로 전화, 문자하고 인터넷이 무료라서 가끔 뉴스 같은 것도 봐요. 정액이라서.

14: 휴대전화 사용해요. 문자, 통화.

16: 스마트 폰은 아니고 휴대전화는 써요. 아쉽지만 폴더... 통화, 문자, 게임 해요.

17: 스마트 폰은 아니고 휴대전화는 써요. 주로 약속 잡거나 할 때. 통화, 문자, 게임 해요. 스마트폰을 쓰는 친구들도 있는데 어플리케이션 받아서 쓰고, 인터넷 검색 하고 게임도 하더라고요.

18: 휴대전화 써요. 통화나 문자를 주로 사용하고, 가끔 휴대전화 게임도 해요.

19: 휴대전화는 있어요. 통화나 문자 주로 써요.

20: 스마트폰은 이용해 본 적 없고, 휴대전화는 있어요. 통화, 문자 위주로 사용해요.

21: 네. 휴대전화 있어요. 거의 문자나 통화 사용하죠.

22: 휴대전화는 있는데 터치폰은 힘들어서 안 해요. 애들하고 문자하려고 사용해요.

23: 네 휴대전화요. 문자나 전화요.

24: 휴대전화는 이용해 본 적 있어요. 연락하고 통화하는 거하고 문자요.

25: 휴대전화만이에요. 문자, 전화. 스마트폰 쓰는 친구들은 게임다운 받아서 써요.

26: 휴대전화 이용해 봤어요. 메시지하고 전화요.

27: 휴대전화요. 그냥 문자, 전화, 사진요. 친구들은 스마트폰 있는 애들도 있는데. 주로 문자하고 미니홈피도 하고, 게임은 잘 안 해요.

28: 휴대전화요. 문자 보내거나 게임이요. 네이트온 들어가서 다운 받아서 게임해요. 정액이라 요금은 정해진 만큼 나와요. 스마트폰 있는 친구들은 있는데 스마트폰으로 게임하죠. 동영상 다운 받고 그러는 건 안하는 거 같아요.

29: 휴대전화요. 친구하고 문자할 때요. 인터넷은 잘 안 해요.

30: 휴대전화요. 문자, 전화요. 게임도 해요. 정액제라서 3만 원 정도 나와요.

## □ 스마트폰 사용

8: 요즘 스마트폰 같은 것은 휴대전화의 연락수단을 뛰어넘어서 하나의 컴퓨터라고 알고 있거든요. 거기서 인터넷도 해보고 반 애들이랑 대화도 해보고 컴퓨터에서 했던 것들 다 해본 것 같습니다.

<p>15: 스마트폰 사용하는데, 통화하거나 휴대전화로 인터넷이나 네이 트온 하고.. 와이파이 잡히는 곳에서는 인터넷 할 수 있으니까... 스마트폰이 훨씬 많이 기능을 쓸 수 있는 것 같아요. 이전 휴대전화에서는 인터넷, 게임 같은 거 요금 엄청 많이 나오잖아요. 근데 스마트폰은 그냥 일반 컴퓨터에서 인터넷 하는 것만큼 나오고 어플을 이용해서 하면 게임도 많고... 제가 싸이나 아프리카 TV 같은 거 보고 해서 그</p>	<p>런 걸 많이 써요. -연구자: 스마트폰으로 성인물을 다운 받아 보거나 한 적 있어요? 15: 아니요. 그런 적은 없어요.</p> <p><b>□이용해 본 적 없음</b></p> <p>1. 아니요. 전 기계치예요. 3: 없어요.</p> <p>그 외 1명 무응답</p>
---	--

<사례 31> 하루 평균 문자 이용 건수

<p><b>□ 10건 이상~50건 미만</b></p> <p>5: 네. 많이 보낼 때 20통정도요. 8: 저는 10~20통 정도 써요. 10: 저는 10~20통 정도 써요. 14: 평일에는 20~30개. 주말에는 많으면 100개 정도. 17: 평균적으로 한 20정도 보낼까 말까 정도. 18: 하루에 20~30건 정도 써요. 정액제로 써요. 1300~1400개 정도 쓸 수 있어요. 많을 때도 있고, 모자를 때도 있어요. 모자를 땀 충전해서 쓸 수 있는데 보통은 친구들 것 빌려서 써요. 24: 오는 거만 답해주고 별로 오는 게 없어요.</p> <p><b>□ 50건 이상~100건 미만</b></p> <p>9: 저는 70통~100통 정도 씩니다. 11: 하루에 거의 50통? 15: 대략 한 50~100건 정도 쓰는</p>	<p>것 같아요. 한 달에 2000건 정도. 정액으로... 제 것은 청소년 요금제예요. 35000원 정도 해요. 얼마 안됐어요. 23: 문자 50건 정도 해요.</p> <p><b>□ 100건 이상~200건 미만</b></p> <p>19: 보통 100건 정도. 20: 보통 많이 할 때는 190~200통 정도요. 28000원 정액제로 해요. 그 정도 정액제면 문자로 4000개 정도 할 수 있어요. 한 달에 그 정도는 다 쓰죠. 26: 100건 정도요. 네이트로. 학교 친구들하고 제일 친한 게임 같이 했던 사람들 하고요. 정액제로 되어 있어 가지고 알이 문자 제한이 되어 있거든요.</p> <p><b>□ 200이상 ~300건 미만</b></p> <p>4: 하루에 많이 쓸 때는 500건 정</p>
---	---

<p>도. 평균 200~300건 정도 써요. 정액제로 써서 문자 같은 경우 다 쓰면 어차피 못 써요. 다 쓰면 친구 것 조금씩 빌려 쓰거나 해요. 그냥 하다보면 그 정도</p>	<p>쓰는 것 같아요. 7: 아예 안 보낸 적도 있고요. 많이 보낼 때는 한 200통  그 외 14명 무응답</p>
--	--

<사례 32> 휴대전화, 스마트폰 이용의 문제점

<p><b>□ 수업 및 학업 방해</b></p> <p>4: 학교에서 많이 사용하니까 아무래도 수업에 지장을 주기도 하는데 그런 것이 안 좋지 않을까 싶어요. 12: 수업시간에도 계속 휴대전화 쓰는 애들이 있어요. 뺏기면 한 달간 못쓰는데도 감수하고 그냥 하는 거죠. 게임도 많이 하고요. 13: 문자를 많이 하다 보니까. 문자 안 올 때도 진동이 오는 것 같고. 수업시간에도 휴대폰 하고. 요즘은 잘 안하는데. 뺏기기도 하고. 14: 그것도 한 번 빠지면 못 빠져 나올 것 같아요. 수업시간에 사용하는 것도 문제점 같아요. 17: 그것도 학업에 방해가 될 것 같아요. 수업시간에 문자 보내고 휴대전화 가지고 놀고 하니까요. 18: 음.. 계속 쓰다보면 중독 될 수 있는 거. 수업시간에 문자 보내고 그러긴 하는데 선생님께 걸린 적은 아직까진 없어요. 20: 학교에서 담임선생님이 와이파이가 공유기를 켜 놓으세요. 교무실에서도 인터넷 사용하니까. 그래서 수업시간에도 계속 손에 못 놓고 그런 게 좀 문제인 것 같아요. 모든 교실이 다 되는 건 아닌데... 29: 공부할 때요 학원에서도 밑에서</p>	<p>하고 학교에서도 하고요. 걸린 적은 없는데 수업에 방해 되는 거 알면서도 계속 하니까 문제인 것 같아요.</p> <p><b>□ 중독성</b></p> <p>16: 휴대전화가 없으면 답답해요. 친구들이랑 연락이 안 되는 것 같아서요. 휴대전화에 익숙해지니까요. 습관적으로 시계 볼 때도 시계 있어도 휴대전화 보고... 스마트폰 쓰는 친구들은 많아요. 대부분 인터넷을 사용하거나 게임하고 네이트온 하고요. 일반 휴대전화보다 많이 사용하는 것 같아요. 정액으로 돈을 내긴 하는데... 잘 모르지만 9만 원 정도 요금 나오는 것 같아요. 비싸죠. 스마트폰이 휴대전화 보다 기계도 좋고 다 좋은데 너무 비싸죠. 18: 음... 계속 쓰다보면 중독 될 수 있는 거. 23: 그냥 휴대폰도 문자하고 그러면 중독되니까요. 26: 휴대전화를 주머니에 넣어두면 진동으로 안 울렸는데도 울린 것 같아요. 그래서 열어 보면 진동이 안 울렸거든요 그래서 다시 넣고 그런 게 생기는 거 같아요. 저번에 엄마가 절 부르시더니 휴</p>
--	--

<p>대전화 중독증이라고 그러시더라고요 그래서 요즘은 휴대전화도 자제하고 있어요. 그래서 요즘은 휴대전화를 집에 놓고 오거나 엄마한테 맡기거나 안 쓰거나 해요.</p> <p>27: 휴대전화 중독이라고 해야 하나 휴대전화 없으면 불안해요. 학교에서 뺏기거나 요금이 없으면 짜증나요.</p> <p><b>□ 높은 이용요금</b></p> <p>22: 별로 좋은 것 같지도 않은데 이용비용이 너무 비싸요. 또 휴대전화 기능이 많아요. 휴대전화는 전화하라고 있는 건데 게임 같은 것도 있으니까</p> <p>24: 돈 나가니까, 인터넷 같은 거요.</p> <p>28: 좋은 거 같기는 한데 이용료가 너무 비싸요.</p>	<p><b>□ 없음</b></p> <p>5: 없는 것 같아요.</p> <p>6: 없는 것 같아요. 편리하잖아요.</p> <p>19: 문제점은 별로 없는 것 같아요</p> <p>25: 없는 것 같아요.</p> <p>30: 안 좋은 거 없어요. 학교에서는 쓰긴 쓰는 데 쉬는 시간에 문자만 보죠.</p> <p><b>□ 기타</b></p> <p>7: 휴대전화 문제점은 잘 모르겠어요.</p> <p>15: 스마트폰은 학생들은 좋아하는데 어른들한테는 복잡해서 어려울 것 같아요.</p> <p>21: 장난전화 같은 거 걸어서 이상한 사진 보내는 거요. 저는 받은 적 없는데 친구들은 야한 사진 같은 것도 오고...</p> <p>그 외 6명 무응답</p>
---	---

<사례 33> 인터넷에서 청소년에게 유해한 콘텐츠 신고경험 유무 및 이유

<p><b>□ 신고한 적 없음</b></p> <p>● <b>신고방법을 모르기 때문에</b></p> <p>8: 아니요. 그게 제가 알기로는 신고체제가 어떻게 되는지 모르거든요. 그런 게 많이 홍보가 되어 있다고 하더라도 제가 신고함으로써 제가 얻는 게 없다고 생각합니다. 그래서 한 적 없고요. 알고 있었다고 해도 귀찮아서 많이 안 했을 것 같습니다.</p> <p>9: 신고 안 해봤고요. 신고를 어디에 다 하는지 잘 모르겠어요.</p>	<p>10: 저도 신고해본 적 없어요. 어디에 신고하는지 잘 모르고요.</p> <p>14: 아니요. 없어요. 어떻게 하는지도 모르고 할 필요성도 못 느끼고요.</p> <p>18: 신고는 안 해 봤어요. 어떻게 하는 지도 모르고 귀찮고...</p> <p>20: 아니요. 신고는 안 해봤어요. 신고가 되는지도 모르고 방법도 모르고요.</p> <p>23: 아니요 신고하는 방법을 몰랐어요...</p> <p>● <b>신고의 필요성을 느끼지 못했기 때문에</b></p>
---	---

- 4: 그런 적 없었어요. 딱히 신고해야겠다는 생각은 들지 않았어요.  
 5: 아니요. 없어요. 별로 중요하다고 생각 안해서요.  
 14: 아니요. 없어요. 어떻게 하는지도 모르고 할 필요성도 못 느끼고요.  
 16: 아니요. 전 아직 없습니다. 그냥 무관심하게 되는 것 같아요. 그냥 지나치는 것 같아요.  
 19: 아니요. 그냥 딱히 해야 된다는 생각을 못했어요.  
 24: 아니요. 그냥 무시했어요. 귀찮아서 달아버려요

● 귀찮기 때문에

- 6: 아니요. 귀찮으니깐요. 꺼버리면 되니까요.  
 10: 귀찮기도 해서요.  
 15: 아니요. 생각 못했어요. 일단 귀찮아서요.  
 22: 아니요. 귀찮아서요.  
 27: 아니요. 그냥 나가요. 귀찮아서요.

● 기타

1. 없어요.  
 3: 없어요.  
 7: 아니요. 그냥 무시해요. 그냥 특별한 이유 없어요. 아... 이런 거 또 왔네 하면서 삭제하거나 달아버려요.  
 11: 아니요. 그냥 무시해요.  
 12: 아니요. 신고한 적은 없어요.

- 17: 아니요. 저도 많이 사용하고 하니까요.  
 25: 아니요. 해도 소용없을 거 같아서요 그거 다 아르바이트예요.  
 28: 없어요. 남이 한다는데 신고를 왜 해요.  
 29: 없어요. 생각해 본 적 없어요.  
 30: 아니요. 신고를 한다고 해도 증거가 있어야 되잖아요. 그래봤자 스크린 찍어도 대화창에는 못 찍어요. 신고 아이디 운영자한테 알리면 되는데 그러면 좀 어려워요. 절차가 복잡해요.

□ 신고한 적 있음

- 21: 네. 버그 같은 거 막 뜨고 게임 창에서 게임 중인데 이상한 게임하고 성인물 같은거요. 게임 창에서 신고하고 성인물 같은 거는 신고 못해요. 신고하는 창이 없어서. 버그 같은 것 이용하고 욕설 막 퍼붓고 그런 사람 그리고 게임 재미 없게 한다고 욕하는 사람이에요.  
 26: 네. 저번에 중1 때 청소년 방에 있는 카페에서 네이버 같은데 들어가면 카페 같은데 들어가는 데요 사람들이 모여서 채팅하거나 정보를 교환하거나 그런데 어떤 사람이 거기에서 성인물카페를 하는 거예요 그래서 신고해 본 적이 있었어요. 그랬더니 그 카페가 폐쇄됐던데요. 제가 할 때는 해요.

<사례 34> 디지털 유해매체물 이용 후 생활에 나타난 변화

## □ 부정적 요인

### ● 정신적 · 건강상 요인

1. 무너지죠. 아무 것도 하기 싫고, 더 우울해져요. 죽고 싶어요. 악한 것을 이용했을 때, 디지털 매체물도 좋은 것 많아요. 근데 제가 단지 그걸 클릭했을 뿐이죠.
- 2: 시각이 많이 변한 것 같아요. 똑같은 사물을 볼 때도 보는 시각이요. 이성이 좀 다르게 보인다던가.
- 3: 자꾸 보고 싶다는 욕망이 들어요. 성인물 같은 것은 혼자 있을 때 보고 싶고 그래요.
- 4: 자꾸 하다보면 사생활 침해도 받는 것 같고 안 좋은 거 같아요. 장점과 단점이 따로따로 있는 것 같아요. 장점은 우선 정보를 빨리 찾을 수 있고, 친구들과 쉽게 채팅할 수 있고요. 단점은
- 8: 직접적인 변화는 아니고요. 생각이 많이 달라졌다고 해야 되나. 게임 같은 경우, 그게 현실은 아니잖아요. 예를 들어 서든어택 같은 것을 하면서 진짜 사람을 쏘면 저렇게 죽나 이런 생각도 들고, 성인물을 접하면서도 성에 대한 시각이 많이 왜곡 되었다고 생각합니다. 거기에만 너무 빠지면 다른 것을 할 수 없으니까 안 좋은 것 같아요.
- 10: 게임 때문에, 게임에 한참 빠져 있을 때예요. 평소에도 게임생각을 많이 할 때도 있고 수업 시간에도 생각나고요. 야동은 거기에 나오는 장면에서 실제로 저런 말도 안 되는 장면이 일어날까 이런 생각을 한 적이

있어요.

- 14: 네. 제가 원래는 11시나 그때 잠들었는데. 요즘은 게임에 빠져서 1~2시에 자니까 학교에 와서 자기도 하고. 피곤하고 해요.
- 19: 그냥 밤에 잠을 못 자니까 피곤하고 그래요. 생활 리듬이 깨져요.
- 26: 시력이 안 좋아졌고요 귀가 좀 안 좋아진 거 같아요.
- 29: 신경질적으로 돼요.

### ● 행동상의 변화

- 5: 밖에 잘 안 나가요. 한 번 컴퓨터 하면 밖에 잘 안 나가요. 고2 때까지만 해도 컴퓨터 하면 주말에 잘 안 나왔어요. 고3 때는 안 그랬는데.
- 6: 게을러진 것 같아요. 그냥 밖에서 활동해야 되는데 귀찮으니까 집에서 TV나 보자 이렇게 되니까요.
- 9: 저는 행동이 좀 과격해 진 것 같아요. 예전엔 안 그랬는데 지금은 뭐만 아니어도 몸이 먼저 나간다고 해야 하나. 좀 그렇게 된 것 같아요.
- 11: 잠을 더 많이 자게 되는 것 같아요. 학교에서도 자고요.
- 16: 네. 지나치게 사용하니까...다른 것은 안하고 계속 게임만 하고.
- 21: 친구들이랑 욕 같은 거 좀 하고. 저 혼자 있을 때는 안 써요.
- 22: 옛날에는 잠이 별로 없었는데 잠이 많아졌어요.
- 15: 부정적인 건...게임이나 그런 거

많이 하면 야외활동 줄어드는  
거요.

● **학업 및 성적 하락**

- 7: 잠이요. 제가 잠이 많은데, 가끔  
씩 밤을 새서 게임을 하거나 한  
적이 있거든요. 그러다 보니까  
학교에서 잠만 자게 되고 그런  
적이 있어요.
- 12: 성적도 많이 떨어졌었어요. 평  
일 날 14시간 정도 했던 것 같  
아요. 주말에는 오히려 부모님  
계셔서 잘 안 했어요.
- 13: 네. 성적 떨어지고 그런 거 있  
어요.
- 17: 잠자는 시간이 좀 늦어질 때도  
있고, 학교에서 오히려 잠을 자  
고. 근데 이제는 안 그래요.
- 26: 좀 산만 해졌다고 해야 하나  
가만있지 못 해요. 제가 게임  
할 때는 집중을 엄청 많이 해  
가지고 엄마가 내가 게임하는  
집중력으로 공부하면 이 세상  
정복할거라고 했는데 제가 하  
고 싶은 거 말고는 집중이 안  
돼요. 성적도 엄청 많이 떨어졌  
어요.
- 29: 엄마랑 자꾸 싸우게 돼요. 인터  
넷 자체에 있는 내용 때문에  
그런 거 딱히 없고 엄마가 잔

소리를 해서. 성적도 떨어지고.

□ **긍정적 요인**

● **대화 및 소통 원활**

- 15: 네. 있죠. 일단 속도가 빨라지  
고, 연락이 안 될 때도 빨리 연  
락이 되고 소통이 많아지는 거  
요.
- 25: 조금요. 대화를 원활하게 할 수  
있고요.

● **스트레스 해소 및 기분전환**

- 24: 별로 없는 것 같아요. 기분이  
좋아지는 거랑 스트레스가 풀  
리는거요.

□ **기타(없음, 모름)**

- 18: 변화는 특별히 없어요.
- 20: 저는 딱히 없는 것 같아요. 큰  
지장은 없는 것 같아요.
- 23: 계속 보고 싶고 그런 적은 있  
었어요.
- 27: 모르겠어요. 계속 그렇게 해서  
요.
- 28: 없어요.
- 30: 없어요.

<사례 35> 디지털 유해매체물로부터 실질적인 영향을 받은 경험

□ 경험 있음

1. 네. 정신과 관계와 신앙과 영혼이 무너지고. 죽음으로 직결될 수 있고. 관계도 무너지고.
2. 어느 정도요. 인터넷을 보고, 듣고, 정보를 받아들이고 있으니까요.
3. 네. 망상이 떠올라요. 칼이 있거나 밧줄이 있으면 내가 저런 것을 사용해서 내 손을 그어보면 어떨까 하는 생각을 해요. 실제로 한 적은 없지만 그런 생각은 해 봤어요. 자살하고 싶은 충동도 느껴봤고요. 저한테 문제가 있는 것 같아요. 너무 살기 싫으니까 자살하고 싶은 생각도 있고, 노출되어 있어서 그렇기도 하고. 반반이에요. 자살하고 싶은 충동 반, 노출되어 있어서 그런 것 반.
4. 네. 저도 가끔 보니까요. 영향 받고 있는 것 같긴 한데.
5. 예전에는 받았는데. 지금은 아니에요. 예전엔 학교는 계속 잘 다녔고, 해킹은 다 막아놔서 안 당해 봤는데 사기는 4번 정도 당했어요. 당하는 게 신기해요. 뭐를 해주면 어떻게 해주겠다. 이러다가 해주면 바로 나가버리고 그랬어요. 학생인지 성인인지는 모르겠어요.
7. 지금은 아니라고 생각해요. 예전에는 받았어요.
8. 네. 이제는 제가 나이가 19세잖아요. 그래서 좀 이젠 많이 떨쳐버렸다고 생각하는데 예전에는 영향을 많이 받은 걸로 알고 있

습니다.

- 10: 지금도 인터넷 접할 때 이제는 절제할 시기인데 아직도 못 끊고 있는 거 보면 중독성에 대한 영향을 받고 있는 거 같아요.
- 11: 네. 피곤해요. 오랫동안 하니까.
- 12: 솔직히 요즘에는 집에 들어오면 가족들이 TV가 없으면 대화가 단절돼요. 1학년 때는 거의 그랬거든요. 요즘에는 서로 말하려고 노력하는데 좀 어색하죠. 학교에 와도 그 프로그램에 대해 모르면 그날은 가만히 있어야 하니까요. 영향을 받죠.
- 14: 네. 공부에 방해도 되고..
- 15: 네. 많은 영향이 있는 것 같아요. 이젠 디지털매체물이 없어지면 답답할 것 같아요. 늘 하고 있으니까.
- 16: 네. 공부할 시기인데 제가 지금 해야 할 일이 있는데 저도 모르게 게임을 하게 되고 그래서..
- 19: 실생활에 많이 쓰니까 영향을 받겠죠.
- 20: 많이 받고 있어요. 없으면 많이 허전하고, 불편할 것 같아요. 갑자기 없어지면 그 시간에 어떻게 해야 할지...
- 21: 네. 폭력적인 거, 말, 언어요
- 22: 네. 컴퓨터 해가지고 공부하기 싫어요.
- 25: 네. 성적도 떨어지고 컴퓨터 안 할 때 생각도 나고 그래요.
- 26: 네. 많이 받았지요. 가장 크게 건강적으로.
- 27: 어쩌다 새벽 3시까지 하거든요. 게임은 제가 하다가 끊을 수 있는데 미니홈피도 끊을 수 있는

<p>데 메신저는 친구랑 같이 하거든요 끊을 수가 없어요.</p> <p>28: 별로 없긴 한데, 주말에 게임 많이 하고 학교 오면 피곤해요.</p> <p>29: 학교 성적도 떨어지고 제가 좀 야해지고 있는 것 같아요. 친구들과도 동영상 본 얘기 하고.. 요즘 안 본 애들 없을 게예요. 여자 애들도.</p> <p><b>□ 경험 없음</b></p>	<p>6: 받는 건 없는 거 같아요.</p> <p>9: 저는 그다지 영향을 받지 않았다고 생각해요.</p> <p>18: 아니요.</p> <p>23: 아니요.</p> <p>24: .아니요.</p> <p>30: 없어요.</p> <p><b>□ 모름</b></p> <p>13: 잘 모르겠어요.</p> <p>17: 음... 잘 모르겠어요.</p>
---	--

<사례 36> 디지털 유해매체물의 사용으로 인해 가장 힘들었던 시기

<p><b>□ 중독 당시</b></p> <p>2. 다른 시각으로 보게 되는 저 자신을 보게 되었을 때, 저 자신이 싫다는 생각이 들었어요. 그래서 다음에는 안 봤어요.</p> <p>4: 오래 했을 시기에는 어깨가 아프거나 담이 오거나 팔이 아프거나 한 적은 있었어요.</p> <p>6: 내일이 시험인데 자꾸 집중이 안 돼요. 게임하면 어쩔 때 그게 들릴 때도 있어요. 자주 그런 건 아니구요.</p> <p>10: 저는 게임중독 때문에 수업시간에 즐기나 혼난 적도 있었어요. 성인물 같은 경우 생각도 많이 해봤어요.</p> <p>12: 중3~고1 때. 그 때는 정말 끊을 수가 없었어요. 학교보다 게임해서 팔고 사냥하는 재미에 흥미를 가졌었던 것 같아요. 지금은 친구들이랑 노는 것이 더 좋아요. 컴퓨터 하는 것이 이제 피곤해서 조금만 해도 눈이 아</p>	<p>프고 몸이 안 좋아요.</p> <p>13: 중학교 3학년 때요. 게임 많이 하고 해서 성적도 많이 떨어지고, 부모님이랑 사이도 안 좋고 그랬어요.</p> <p>21: 어떻게 말해야 하는지... 너무 게임을 좋아해서 안 좋았어요.</p> <p>23: 중1 때요. 세 네 번 볼 때는 계속 보고 싶었어요.</p> <p>26: 제가 엄청나게 했거든요. 집에 들어오는 날이 맨날 10시고요. 집에 들어와도 게임밖에 안 하고 만날 얘기도 게임 얘기 밥상에 앉아도. 무슨 얘기만 하면 오늘 했던 게임 얘기만 했어요. 그리고 만날 진짜 손이 환상이 보일 정도였어요. 눈을 뜨고 있으면 교실에서 게임하고 있는 것처럼 환상이 보일 정도였어요.</p> <p><b>□ 대인관계 문제 시</b></p>
--	---

● 부모와의 갈등

- 15: 부모님이 뭐라고 하실 때 힘들지요.
- 26: 6학년 때요. 엄마랑 그때 갈등이 최고조였거든요. 게임 때문이에요
- 29: 옛날에 컴퓨터 게임에서 만난 애들하고 문자를 하면 오빠, 엄마가 안 좋아 하고 엄마한테 걸려서 혼난 적 있어요. 문자로 주고받고 실제로 만난 적은 없어요.

● 친구 및 주변인과의 갈등

- 14: 음... 게임을 하다 보면 대화하다가 화가 나면 전화번호도 물어보고 만나서 싸우자고 하는 경우도 있고요. 전화 받은 적 있어요. 만나서 싸운 적은 없지만... 게임 하다가 왜 이런 식으로 하나. 이러면서.
- 16: 게임 아이템 같은 거 때문에 친구들끼리 싸움 날 때 있어요. 아이템일 뿐인데... 요즘에는 친구들이 다 잘하니까... 서로 잘한다고 하다가. 게임 잘하는 게 자존심이거든요.

□ 사기 및 법적 문제 시

- 5: 사기 당했을 때요. 너무 아깝잖아요. 신고는 해봤는데 찾을 방법이 없더라고요.
- 8: 웹하드에서 성인물을 팔아서 20만 원 정도 받았는데. 포털사이트인지 경찰에서 불법이라고 전

화가 와서 그때 무서워서 그때 이후로 정신 차리고 성인물을 사고파는 일은 하지 않았어요.

□ 기타

- 1. 너무 많아서 꼽을 수 없을 것 같아요.
- 3. 지금 같아요. 아직도 벗어난 건지 아닌지 혼란이 오니까 어렵더라고요. 예를 들면 완벽히 끊었다고 생각을 했는데 실제로는 아직 안 끊은 것 같은 느낌이에요. 보면 또 하고 싶고, 안 보면 또 안 하고 싶고.
- 20: 컴퓨터가 없을 때? 예를 들어서 이사를 가면 인터넷이 바로 안 되니까.. 그리고 컴퓨터 오래 하면 신체적으로 허리 아프거나 하는 정도? 심리적으로 힘든 건 없는 것 같아요.
- 28: 허리 아프고 목 아파요

□ 없음

- 7: 없던 것 같아요.
- 9: 저는 힘들었던 때가 그렇게 있진 않은 것 같아요.
- 11: 특별히 없어요.
- 18: 별로 없는 것 같아요.
- 19: 그렇게 힘들진 않았어요.
- 22: 없었던 거 같아요.
- 24: 힘들었을 때는 별로 없었던 것 같아요.
- 25: 없어요.
- 27: 없어요.

그 외 2명 무응답

<사례 37> 미디어 중독 경험 유무

□ 중독 경험 있음

1. 네. 하루 종일. 1년? 고 2때는 너무 힘들어서. 게임, 포르노. 갈 때도 없고, 만날 친구도 없고, 엄마랑 껍판 쳤고, 툭하면 정신 병원 가는데. 희망이 없었죠. 그래서 그냥 자살하기는 겁나고, 또 하면 병원 갈 것 같고. 애들 이런 것 모를 거예요. 지금 너무 밝으니까 공부도 잘 하고.
- 3: 있죠. 중독 기준이 하루 2~3시간 넘어가면 중독이잖아요. 매일 2~3시간 했으니까. 형 군대 가기 전에 형이랑 같이 어울려서 했어요. 고등학교 와서도 했으니까 몇 년 이상은 되었을 것 같아요.
- 5: 네. 계속 게임을 하는 거죠. 메이플 잠깐 했었는데.. 한 6개월 정도 했어요. 하루에 7~9시간 정도.
- 6: MP3 중독이요.
- 7: 네. 중 1, 중 3 때요. 그냥 집에 가자마자 컴퓨터를 켜게 되고 하루에 7시간은 했던 것 같아요. 할머니랑 같이 사는데 할머니 말은 무시하게 되고 그랬었어요.
- 8: 네 중 1때 인가 중 2때. 미디어 중독 때문에 보건소에 가서 치료를 받은 적이 있습니다.
- 9: 저는 게임중독에 걸린 적이 있는데 지금도 중독인지는 모르겠어요.
- 10: 저는 초등학교 졸업하고 중학교 올라올 때, 한참 게임에 빠져있었어요.
- 12: 네.

- 13: 네. 있어요. 중학교 때 너무 많이 하다 보니까 중독되는 거 아닌가 생각이 들 때도 있었어요.
- 14: 네... 늘 해요. 못 끊으니까.
- 16: 네.
- 18: 방학 때는 좀 그럴 때 있는 것 같아요. 방학 때 많이 할 때는 4~5시간 정도. 많이 하려고 한 건 아닌데 하다 보니 그 정도 하게 되는 것 같아요.
- 20: 게임에 한 번 빠지면 한 번 할 때 굉장히 오래해요. 체재하지 않으면 하루 종일 할 것 같아요. 근데 그 대신 금방 질리죠. 예를 들어 만화책 같은 걸 본다고 하면 지금 아르바이트 갔다가 저녁 11시에 오는데 만화책이 1권부터 70권까지라도 한번 보기 시작하면 새벽 4시까지라도 보고 2~3시간 자고 학교에 가요. 이렇게 자제를 잘 못하니까 조금 중독인 것 같아요.
- 21: 네. 너무 게임하다가 눈 아파가지고. 5학년 때인가 4학년 때요.
- 23: 네.
- 24: 네.
- 25: 네. 너무 시간이 짧게 간다고 생각 했어요.
- 26: 네. 초5학년 때부터 이번 1학기 때까지요. 6학년 때는 엄청 심각했거든요. 금단증상도 일어나고요. 컴퓨터를 안 하면 온몸에서 짜증이 나오고 소리 지르고 손가락도 물어뜯는 버릇도 생겼고요. 네 몸도 배배꼬고 그랬어요.

<p>27: 중독 같은데요 안 하면 좀 그런데요. 시간 몇 시까지 해야지 하면 딱 꺼요 그런 거 없으면 계속 해요.</p> <p>28: 네.</p> <p>29: 네.</p> <p><b>□ 중독 경험 없음</b></p> <p>2: 아니요.</p> <p>4: 아니요. 그렇게 심하게 하진 않는 것 같아요.</p>	<p>11: 중독은 아닌 것 같아요.</p> <p>15: 그런 적은 없어요.</p> <p>17: 게임 중독 같은 경우는 없어요. 그 정도로 심하진 않은 것 같아요.</p> <p>19: 없어요.</p> <p>22: 아니요 없어요. 하루에 3시간씩 몇 차례 하는게 문제가 있다고 생각은 하는데 계속 하고는 싶고, 또 할 게 없으니까.. 공부는 하기 싫고.</p> <p>30: 없어요.</p>
--	--

<사례 38> 미디어 중독에서 벗어나려고 노력한 경험

<p><b>□ 있음</b></p> <p>1: 네.</p> <p>3: 아버지가 3일에 한 번씩 하라고 줄을 뽑거나 한 적도 있어요. 저 자신은 해 본 적 없어요. 예전에 비해서는 많이 벗어난 것 같아요.</p> <p>5: 네. 그냥 운동을 했어요.</p> <p>7: 네.</p> <p>8: 네</p> <p>9: 네.</p> <p>10: 네.</p> <p>12: 그때는 잘 몰랐는데... 2학년 들어와서 학원에서 선생님을 좋은 분을 만나서 컴퓨터를 끊었어요. 그때부터 심했다는 생각이 들었어요.</p> <p>13: 네. 근데 잘 안 됐어요.</p> <p>14: 네. 컴퓨터 안하고 방에만 있고... 근데 잘 안돼요.</p> <p>16: 네. 게임을 삭제하고 컴퓨터를 잘 사용 안 하려고 하는데. 근</p>	<p>데 인터넷 강의를 듣다가 계속 강의를 들어야 하는데 하나만 듣고 저도 모르게 게임을 하기도 하고 그래요.</p> <p>18: 네. 하다가 그만 해야지 하는 그런 건 있죠.</p> <p>20: 네.</p> <p>21: 네. 있어요.</p> <p>23: 벗어나려고 노력한 적은 있어요.</p> <p>24: 네.</p> <p>26: 네.</p> <p><b>□ 없음</b></p> <p>2: 아니요. 심하지 않으니까.</p> <p>4: 아니요. 중독까진 아닌 것 같아요.</p> <p>6: 아니요.</p> <p>17: 아니요.</p> <p>22: 아니요. 벗어나도 할 게 없으니까. 좋아하는 거 별로 없어요. 다른 거 마땅히 할 게 없어요.</p>
--	---

<p>25: 시도 해 본 적은 없고 생각만 했어요.</p> <p>27: 아니요. 크게 생활에 그렇게 해도 부담되는 거는 없는 거 같아 서요.</p> <p>28: 없어요. 벗어나고 싶은 생각 없고, 계속 하고 싶어요.</p>	<p>29: 아니요. 컴퓨터를 줄이려고 해 봤는데 안 됐어요. 혼자 줄여야 한다고 생각했어요. 적극적으로 하진 않고.</p> <p>그 외 4명 무응답</p>
--	---

<사례 39> 미디어 중독에서 벗어나기 위한 방법

<p><b>□ 스스로 절제함</b></p> <p>8: 네 벗어나려고 자신이 노력한 적은 있지만, 워낙 자극적이고 생각에 좋았던 것 같아서 벗어나기 힘들었는데, 제가 이제 고3이잖아요. 고3이 되면서 그런 부분에 대해서 많이 사라진 것 같습니다.</p> <p>9: 네. 고치려고 노력한 점이라면 일주일 동안 컴퓨터를 안 한 적이 있었어요. 조금 도움이 됐어요.</p> <p>10: 네. 저 스스로 절제 해야겠다는 생각은 많이 했는데 행동으로 옮긴 적은 없었어요.</p> <p>14: 컴퓨터 안하고 방에만 있고... 근데 잘 안돼요.</p> <p>20: 한 번 하면 자제를 못하니깐 컴퓨터를 잘 안 켜려고 하는데 실제로는 그게 잘 안 되죠.</p> <p>21: 안 하려고 줄여야지 줄여야지 그랬는데 잘 안 줄여져요 요즘 힘들어요. 담배 끊는 것처럼 힘들어요. 그냥 컴퓨터 보고 시계 보고 시계 보고 한 시간 내로 꺼요.</p> <p>26: 점점 줄어나갔어요 엄마랑 약속을 해가지고 컴퓨터 비밀번</p>	<p>호를 잠가 놔거든요 그래서 안 썼어요. PC방을 안 갔어요. 제가 스스로 보기에든 제가 너무 심하더라고요. 제가 게임을 하고 있다가 엄마가 그만 하라고 그러면 만날 시간이 그냥 훌쩍 지나가 있는 거예요. 그럴 때마다 시간낭비 하는 것 같아서요. 제가 봐도 심각한 거 같아서 병원에도 갔다 오고. 그래서 끊게 됐어요. 한번 끊을 때 확실히 끊어야죠.</p> <p><b>□ 타인의 도움</b></p> <p>1. 다른 거에 관심을 가졌죠. 무엇보다 신앙이 중요해요. 주위 사람들의 도움이 정말 필요해요. 하나님의 도움이 절대적이지만 하나님이 인도하시는 신앙 있는 사람을 만나지 않으면 빠져나올 수 없는 거 같아요. 디지털 유해매체물은 현실보다 편하니까. 현실이 아니고 가상현실이라는 것 자체가 일단 편하죠. 벗어나게 해주니까 현실에서 중독성이 있죠.</p> <p>5: 네. 친구랑 같이 운동 하니깐 컴퓨터를 잘 안하게 되더라고요.</p>
--	--

<p>친구가 어느 날 불러서 운동하자고 해서 싫다고 했는데 계속 운동하자고 해서 하다 보니 그렇게 됐어요.</p> <p>12: 스파르타식의 학원이었거든요. 일정량을 못 외우면 학원에서 못 나가요. 어느 날, PC방을 가겠다고 했더니 선생님이 “그런 식으로 살면서 지금도 가고 싶냐고, 마음대로 하고 학원 나오지 말라”고 하셨어요. 처음에는 그냥 PC방 갔는데 선생님이 “네 인생 그런 식으로 평생 게임만 하다가 죽으라고” 하셨어요. 듣고서는 이건 아닌 것 같다는 생각을 하고 영어 공부를 했더니 괜찮은 것 같은 거예요. 그래서 벗어난 것 같아요.</p> <p>18: 부모님께서 인터넷을 끊어 버리신 적은 있어요.</p> <p>24: 컴퓨터 선을 빼놓고 숨겼어요. 엄마에게 제가 선을 숨겨달라고 했어요.</p> <p><b>□ 기타</b></p>	<p>3: 밖에도 나가보고, 다른 사람 어떻게 하는지 보고... 하다보니깐 ‘이건 아니다’ 싶었어요. 갑자기 무서워지더라고요. 내 자신에 대해서...이건 아닌데 하는 생각이 들었어요. 완벽히 벗어난 것은 아닌데 옛날보다는 많이 벗어난 것 같아요. 자꾸 하고 싶은 충동이 생겨요. 끊어도 자꾸 생각이 나고 빠져들어요. 많이 하면 3~4시간 정도 사용해요.</p> <p>7: 노력이라기보다 그냥 한 번에 그만 뒀어요. 제가 해킹을 당한 적이 있어서요. 그냥 짜증난다는 생각이 들어서 이럴 때에는 그냥 하지 말자 해서요.</p> <p>13: 마우스, 키보드 선도 뽑아 놓고, 다른 곳에도 넣어 놓고... 컴퓨터 안 쓰려고 해봤어요.</p> <p>23: 컴퓨터가 제 방에 있었는데 그냥 안방으로 옮겼어요. 지금은 안 보게 되요. 제가 안방에 잘 안 들어가요. 제 방에 있을 때는 코드를 빼놨어요.</p> <p>그 외 1명 무응답</p>
---	---

<사례 40> 매체 이용이 학업성적에 미치는 영향

<p><b>□ 부정적 영향</b></p> <p>1. 당연히 영향을 주죠. 나쁘게 영향을 주죠. 물론 좋은 정보를 받아 들인다면 좋게 받아들이겠죠. 인터넷 강의. 저 요즘 인강 듣고 있어요. 수능 공부하느라고.</p> <p>2: 인터넷을 하면 정신이 좀 분산되는 것 같아요. 시험기간에 컴퓨터</p>	<p>하면...</p> <p>3: 네. 학교 수업시간에 자기가 가상 공간에 있는 것처럼 집중이 안 되고. 성적도 떨어지죠.</p> <p>5: 진짜 성적 많이 떨어져요. 확 떨어지던데.</p> <p>6: 빠져들면 학업에 집중을 못하니까 낮아질 것 같아요. 근데 떨어지진 않는 것 같아요.</p>
--	---

- 7: 학업은 규칙적이어야 하는데 그렇지 못하니까 좋지 않은 영향을 주는 것 같아요.
- 9: 저는 반대방향의 영향이라고 생각합니다.
- 11: 네. 떨어지는 것 같아요.
- 12: 게임하면 공부 쪽 두뇌가 둔해지는 것 같아요. 분명히 영어 단어를 400개 외우면 평상시처럼 잘 지내면 별로 안 까먹어요. 게임을 하면 100개 정도는 잊어버려요.
- 13: 네. 안 좋은 영향을 많이 미치는 것 같아요. 경험 했어요.
- 14: 네. 성적 많이 떨어졌어요.
- 15: 네. 주는 것 같아요. 떨어지는 경우가 더 많은 것 같아요.
- 16: 네. 정말 많이 줘요. 많이 떨어졌어요. 지금은 많이 자제하려고 게임도 삭제하고 그래요. 차단해야 되는데... 어떻게 해야 될지... 인터넷을 끊기엔 인터넷 강의를 들어야 돼서...
- 17: 네. 떨어지는 것 같아요. 음... 아 원래 떨어져 있었어요.^^ 중학교 때가 더 많이 했어요. 지금은 좀 더 줄었어요. 중학교 때는 엄청 재미있고, 별로 공부에 대한 필요성을 못 느꼈는데, 고등학교 올라와서는 정신 좀 차렸죠.
- 19: 네. 주는 것 같아요. 성적이 떨어지는 것 같아요.
- 20: 많이 주는 것 같아요. 제가 1,2학년 때 공부를 아예 안 했어요. 3학년 들어와서 1학기에 마지막으로 공부 해보려고 엄마한테 인터넷 끊어달라고 말했어요. 처음 달은 진짜 힘들었어요. 근데 친구랑 도서관에 가서 한 두 시간은 공부하고 하니까 공부에 흥미도 생기고 했어요.

- 21: 네. 제가 원래 5학년 때까지는 공부 잘 했는데 게임 조금 많이 하다보니깐 떨어졌어요.
- 22: 네. 어렸을 때는 공부를 잘 했는데 인터넷 만나자마자 공부가 떨어졌어요. 게임을 하고 공부를 별로 안 하니까요.
- 23: 네. 조금만 계속하게 되니까 끄기 싫고요.
- 24: 네. 집중이 안 되는 것 같아요.
- 25: 네. 떨어져요.
- 26: 네. 많이요. 반비례하는 것 같아요 이렇게 쪽이요.
- 27: 네. 공부 안하고 컴퓨터 해서요.
- 28: 네. 많이 떨어져요
- 29: 네. 안 좋아요.

#### □ 긍정적 영향

- 4: 인터넷 강의 같은 건 학업에 도움이 되니까 괜찮다고 생각해요.

#### □ 기타

- 8: 매체 이용이 학업성적에 많은 영향을 준다고 생각합니다. 제가 생각할 때는 인터넷 사용 하는 게 이중성이 있다고 생각하는데요. 인터넷을 하더라도 무엇을 하느냐에 따라서 달라지는 것 같아요. 저 같은 경우는 인터넷 강의를 많이 듣는 편이라 인터넷을 하면서 성적이 향상됐다고 생각합니다. 근데 다른 면으로 본다면 게임 같은 경우는 학업 성적이 많이 떨어지지 않을까 그런 생각을 합니다.
- 10: 저는 사람마다 다르다고 생각하는데, 게임 중독 같은 경우는 학업성적에 안 좋은 영향을 줄 것이고 인터넷 강의 같은 좋은 쪽으로

<p>이용한다면 학업성적에 좋은 영향을 준다고 생각합니다.</p> <p>18: 저는 잘 모르겠는데 주변에 친구</p>	<p>들은 그런 것 같아요.</p> <p>30: 네. 시험기간에도 공부하다가 지치면 게임 하기도 해요.</p>
---	---

<사례 41> 부모와의 관계

<p><b>□ 상</b></p> <p>3: 좋아요. 어머니, 아버지는 사이 좋으시고, 어머니랑 저하고는 관계가 좋고, 아버지랑은 별로 안 좋아요. 힘든 일이 많으시다 보니까 아버지도 스트레스를 받고, 저도 아버지 때문에 스트레스를 받는 일이 수두룩하니까.</p> <p>4: 중학교 때까지는 같이 밥도 자주 먹고 그랬는데, 점점 밥도 같이 못 먹고 얘기 할 시간도 줄어드는 것 같아요. 관계는 좋아요. 다 같이 사우나도 자주 가구요.</p> <p>5: 좋아요. 그냥 얘기도 많이 하고 밥도 자주 먹고, 외식도 자주 해요. 부모님과 같이.</p> <p>6: 좋아요. 부모님 둘 다요. 웃으면서 얘기 잘 하고 편하고요.</p> <p>11: 화목한 편이에요. 대화도 하고요.</p> <p>12: 요즘에는 많이 친해요. 주말에는 산도 올라가요. 예전에는 아버지께서 술을 자주 하시고, 담배도 많이 피셨거든요. 이제는 끊고, 가족들이랑 얘기를 많이 하는 것 같아요.</p> <p>13: 좋은 편이에요. 대화도 많이 해요.</p> <p>14: 좋아요. 대화 많이 해요.</p> <p>16: 친해요. 대화도 자주 하고.</p>	<p>17: 상, 좋아요.</p> <p>21: 좋아요. 아빠랑 말하면서 놀고 엄마랑 장난치고 저 장난끼가 있어요.</p> <p>22: 좋아요.</p> <p>23: 좋아요.</p> <p>24: 엄마아빠랑 누나도 있고 저랑 친한데요. 평상시에도 부모님이 잘 해주고 대화도 많이 해요.</p> <p>25: 좋아요.</p> <p>26: 상요. 이번에 게임을 끊어 가지고 엄청나게 좋아졌어요. 개정판 돈을 엄마한테 드렸거든요. 6백만 원 전부 다. 엄마한테 드린 거라고는 할 수 없지만 제가 적금 들어 놓은 거를 엄마가 관리하고 거세요.</p> <p>27: 좋아요. 대화도 많이 하고.</p> <p>28: 좋아요. 대화도 많이 해요.</p> <p>29: 좋아요. 대화도 자주 하고. 주말에는 컴퓨터 하고 친구들이랑 놀지만.</p> <p><b>□ 중</b></p> <p>7: 나쁜진 않아요. 부모님 모두요. 아빠랑 장난 많이 치고, 엄마랑 싸우거나 그런 적은 없어요.</p> <p>8: 예전에는 가부장 제도같이 딱딱했는데, 아버지가 아버지학교에 갔다 오시고 난 후 부터는 아직도 가끔은 무섭긴 하지만 가끔 친구같이 친근감이 있는</p>
--	---

가족이라고 생각합니다.

- 10: 엄마하고는 관계가 친한데요. 아버지하고는 원래 분위기가 안 좋았는데요. 이제 고3이고 나이가 들어가니까 아버지도 저를 많이 존중하는 대화를 많이 하려고 하시는 것 같아요.
- 15: 무난해요. 대화도 많이 하는 편이에요.
- 18: 괜찮은 것 같아요. 부모님이랑 함께 있을 때 대화도 하고 식사도 하고..
- 19: 그냥 나쁘지 않은데... 대화도 하죠.
- 30: 보통인 거 같아요. 평소에 부모님과 대화 많이 해요.

## □ 하

1. 매우 안 좋아요. 아빠는 같이 산적도 없고, 신경도 안 쓰고, 나 뒷바라지도 안 해주고, 만나도 아무 관심도 없고. 이혼했으니까 당연히. 아빠는 재혼도 안했어요. 혼자 살아요. 철없이 혼자 놀고 다녀요. 저 2살 때부터..엄마랑 사이가 안 좋아서. 엄마한테 빗다 떠넘기고 도망갔어요. 아빠 지금은 한국에 계시죠. 지금 아파트 관리 소장하세요. 연락을 왜 해요. 연락은 가끔 하죠. 평소는 안 하는데, 대학 들어갈 때 한번 했어요. 용돈도 한 번 안 줬어요. 대학 등록금도 안 주고, 당연한 거지만. 관심도 없어요. 저 대학가는 거. 아버지 매일 혼자 놀아요. 친구들이랑. 술 마시고. 엄마랑 안 좋은 이유는 저를 강제로 수도 없이 정신병원에 입원시켜서. 저 마취주사도 맞아봤고요,

강제로 진압도 당해 봤고요, 탈출도 해 봤고요, 얻어맞아도 봤고요. 엄마는 저 스스로가 부담스럽다고, 컴퓨터에 좀 몰두한다고 그걸 못 보겠다고 정신병원 보내버렸어요. 중1때. 엄마한테 평생 후회하는 건데 원래 그런 거로 정신병원 보내는 게 아닌데. 처음에 정신병원 들어간 다음에도 네가 왜 왔는지 모르겠다고 했어요. 사람들 다 그랬어요. 거기서 온갖 나쁜 거 다 봤어요. 너무 충격적인 사람들 많이 만났고. 딱 중 1때였어요. 너무 힘들었어요. 제 인생이 그 후로 완전히 달라졌어요. 중 1때 엄마가 강제로 입원시킨 뒤에 얻은 건 가족에 대한 불신, 배신, 외로움, 고통, 자살하는 온갖 방법들 배우고, 정신병자들 온갖 사람들 만나면서 마음이 너무 부담스러워지고. 하지만 지금은 이것을 오히려 비전 삼아서 이 사람들을 위해 살고 싶다고 지금에서야 이겨냈으니까 말할 수 있지만 예전에는 '나도 이 사람들처럼 되어 버렸구나, 이게 내 운명이겠구나' 했고, 그 사람들도 '너도 정신병원 들어왔으니 평생 정신병원 다니면서 살 거라고' 그렇게 되는지 알았어요. 엄마는 그 이후로도 잘못했다고 그러면서, 엄마 힘들 때는 매일 저 잠자고 있을 때 앰블런스 불러서 뽕뽕 묶어서 병원 보내기도 하고, 잠깐 약 타러 왔다고 했는데도 가 뒤버리기도 했어요. 인투 시작하기 전에도 저 강제 입원시키려고 했어요. 제가 자살 시도하려고 한다고. 그럴 때는 보통 위로해주

<p>고, 막아야 하잖아요. 그런데 노력을 안 해요. 상담을 하러 가셔도 이야기하려 하지 않고. 그런데 엄마가 철저히 회개한다고 해서 미술상담 자격증 땀는데 아직도 실수투성이예요. 하지만 강제입원은 안 시키죠. 엄마에 대한 배신감은 겹겹이 쌓였어요. 한번이 아니잖아요. 5번이나 강제입원 당했어요. 더군다나 제가 입원할 상황도 아니었고. 제가 힘들어서 강제입원 당했으면 이해가 가는데. 엄마 편의를 위해서. 누구나 봐도, 선교사님이 보든, 가족들이 보든, 친구들이 보든, 교회 사람들이 보든 엄마 잘못이라고 하는 그것도... 아무리 주위사람들이 위로한다고 해도 제 인생이 무너졌어요. 그렇게 7년이 무너졌어요. 중1부터 대학교 오는 동안. 거기서 온갖 이상한 사람들 많이 만났어요. 중1때는 그렇게 안 심했어요. 그냥 포르노 조금 보는 정도고, 자위 조금 하는 정도고, 게임 좀 많이 하는 편이었어요. 하지만 전 원래 공부를 엄청 잘 했어요. 원래 영</p>	<p>재반에 있었는데, 그 영재반 빠지고 게임 많이 했다는 이유로. 물론 엄마한테 게임 때문에 폭력적인 행동도 하긴 했지만. 그럴 때는 상담을 보내줘야 하는데 상담은 안 해주고, 저 걱정은 안 해주고, 그렇게 정신병원에 그냥.. 아직도 생생해요. 중1때 저한테 내일 성지순례 가자고 이야기하면서 자장가 불러주고 채워주고 했는데 아침에 일어나보니까 아저씨들이 일어나보라고 하면서 묶고 끌고 갔어요. 구급차로. 그리고 입원했어요. 바로 마취주사 맞았어요. 끔찍했어요. 중 1때인데. 그것도 이틀 동안.</p> <p>9: 최하입니다.</p> <p>20: 부모님이 이혼 하셨거든요. 따로 사는데 엄마랑 저랑 여동생 이랑 사는데 엄마랑 좋다고는 할 수 없죠. 자주 싸우고 하니까.. 엄마도 바쁘고 하니까 서로 짜증내고. 아빠는 자주 만나지는 않고 일 때문에 바쁘셔서..</p> <p>그 외 1명 무응답</p>
--	---

<사례 42> 부모의 맞벌이 유무

<p><b>□ 예</b></p> <p>4: 맞벌이 하세요.</p> <p>7: 네.</p> <p>11: 맞벌이 하세요.</p> <p>14: 네. 아버지는 한 달 정도 주기로 들어오시고요. 어머니는 7시 정도에 오세요.</p> <p>15: 네.</p>	<p>18: 네. 맞벌이 하세요. 늦게 들어오세요.</p> <p>19: 네. 근데 초저녁이면 들어오세요.</p> <p>29: 네. 엄마 6시에서 8시요 많이 늦지는 않으시네요.</p> <p>30: 네.</p> <p><b>□ 아니요</b></p>
--	--

<p>5: 아니요. 아버지만 일하세요. 20: 아니요. 아빠가 신학대학에 다니세요. 엄마만 혼자 일하세요.</p> <p><b>□ 기타</b></p> <p>17: 아버지 안 계세요. 어머니는 일</p>	<p>하세요. 어머니는 10시에 저녁 먹어요. 어머니가 식사 안하고 오시니까 다 같이 그 때 저녁 먹어요. 원래 저녁시간에 먹고 그 때 또 먹고, 그때 같이 얘기해요.</p> <p>그 외 18명 무응답</p>
---	--

<사례 43> 부모의 자녀에 대한 매체이용 태도

<p><b>□ 제재</b></p> <p>● 소극적 제재(주로 말로 제재)</p> <p>3: 못마땅해 하시죠. 3일에 한 번씩 하라고 해요. 아버지가 매일 하지 말고 3일에 한 번씩 하자고 해요. 잘 지키다가 아버지 없을 때는 하게 돼요.</p> <p>4: 고3이니까 인터넷 같은 거 하면 별로 좋아하지 않지만, 인터넷 동영상 강의 같은 것 보면 별로 제재하거나 그러시진 않아요. 컴퓨터가 안방에 있어요. 부모님들이 옆에 있으면 눈치보여서 많이 안하게 되니까요. 원래 거실에 있었는데 옮겼어요. 그래서 요즘엔 게임도 잘 안 해요.</p> <p>5: 조금만 하라고 하시는데, 예전에는 많이 했는데 요즘엔 거의 안하니까요. 예전엔 많이 해서 부모님과 많이 싸웠어요. 제가 졌어요. 아버지가 너무 고집이 세셔서. 고2 때 아버지가 컴퓨터 없애버린다고 해서요. 그럼 안 되자나요.</p> <p>7: 아빠가 컴퓨터 하는 거 싫어하시</p>	<p>거든요. 그래서 집에서는 안 해요. 엄마는 같이 살고 있지 않기 때문에...</p> <p>10: 저희 부모님도 제가 매체를 할 때 부정적인 태도를 보이세요. 공부 좀 하라고...</p> <p>12: 예전에는 그 소리 엄청 많이 들었어요. 요즘에는 알아서 할 것 아니니까 별 말씀 안하세요.</p> <p>14: 뭐라고 하시죠. 그만 좀 끄라고. 공부 좀 하라고. 싸우진 않아요. 그냥 무시해요.</p> <p>16: 네. 이제 좀 그만 하라고 하고. 현실을 자각시켜 주세요. 조금만 더 할게요. 라고 하고 좀 보다가 부모님이 계속 보시고 하면 그만하죠. 혼자 있을 때 보다는 부모님이 계시면 확실히 덜 해요.</p> <p>17: 네. 그만 해라. 많이 하지 마라 그러세요. 아... 이것만 하고 이렇게 말해요.</p> <p>19: 네. 그만 하라고 잔소리 하시죠.</p> <p>20: 엄마가 뭐라 하시죠. 그래도 저도 요즘에는 일도 하고 하니까 저 피곤하게 안하려고 말은 많이 안 하시는 것 같은데 요즘엔.. 그래도 마음에 조금 걸려</p>
---	---

하지죠.

- 21: 조금씩은 하라고 해요. 애들이랑 PC방 갔다 와서 또 컴퓨터 한다면 하지 말라고 해요 공부에 방해된다니깐. PC방 안 간다 해도 몸 같은 거 안 좋으면 하지 말라고 하고 너무 많이 하면 건강에 안 좋다고
- 23: 그냥 적당히 하라고 해요.
- 25: 말만 하시고 알아서 끊으라고 하세요. 특별히 제재 같은 건 안 하시고.
- 27: 12시까지의 뭐라고 안 하시는데요 빨리 자라고 해요.
- 28: 제가 요즘에는 평일엔 공부하고 주말에만 하니까 게임 하라고 하시는데, 예전에는 매일 5~6시간씩 하고 방학 때는 8시간씩 했으니까 뭐라고 하셨죠.
- 29: 조금씩 하라고요. 예전엔 끊었어요. TV랑 인터넷 둘 다 끊었어요. 지금은 오빠가 다시 연결 시켰어요. 오빠가 돈 내고.

● 적극적 제재(행동으로 제재)

- 1. 지금 말한 그대로이죠. 정신병원에 보냈더니깐요? 자기 마음에 안 든다고, 공부 안 한다고.
- 8: 예전에는 많이 제재를 하시는 편이었는데, 요즘에는 제가 어느 정도의 컨트롤을 가지니까 부모님께서 알아서 하겠지 하고 믿으시는 것 같습니다.
- 9: 저희 부모님들은 부정적인 태도를 많이 보이십니다. 제발 좀 그만하라고. 제발은 좀 그렇지만.
- 13: 중학교 때는 컴퓨터 다른 곳에 놓고, 잔소리도 많이 하시고 했

는데. 지금은 고3이다 보니까 제가 알아서 절제 하고 하니까. 별 말씀 안하세요.

- 15: 예전에 많이 할 때는 그냥 켜어요. 요즘에도 게임하면 뭐라고 하시는데 요즘엔 게임 거의 안 하니까.
- 18: 네, 못 하게 말리시기도 하고, 하지 말라고 말씀도 하시고... 말씀 잘 따르기도 하고.. 가끔은 그냥 PC방에 가기도 하고 그래요.
- 30: 주말에는 엄마가 계시면요 한 시간 반 정도 밖에 못 하거든요. 엄마가 늦게 오거나 그러면 세 네 시간 넘게 해요. 엄마랑 한 시간만 하기로 정해놔서 다했으면 심심하면 나가서 놀고 오라고 하세요. 학원 때문에 화, 목요일에 한다고 해도 학교 갔다 와서 이미 늦었잖아요. 바빠서 못해요.

□ 특별한 말씀 없음

- 2: 그냥 내버려 두세요. 어릴 때는 뭐라고 하셨는데 지금은 많이 안 하세요.
- 22: 내버려두다가 나중에 정신차린 대요. 컴퓨터도 제 방에 있어요.
- 24: 그냥 놔두는데요. 몇 시까지 하라고 하면 하고 자요.

□기타

- 6: 별로 걱정 하시는 것 같진 않아요.
- 11: 별로 안 하니까 뭐라고 안하세요. 일주일에 한 번만 하니까

<p>마음껏 하라고 하세요.</p> <p>26: 아빠는 요즘 프로 게임 쪽으로 진출 할 수 있다고 생각하셨는데, 아빠는 제 적성에 맞는 꿈을 찾으라고 그러시면서 제가 게임 할 때마다 애는 게임 할</p>	<p>때마다 집중력이 좋은 거 보니까 게임을 하는 걸 직업 살아도 나쁘지 않겠다고 이랬는데 엄마는 매우 반대 하셨어요. 저도 그건 아닌 것 같아요.</p>
---	--

<사례 44> 매체이용 비용 마련 방법

<p><b>□ 부모님 및 가족이 부담</b></p> <p>1. 엄마 돈을 썼죠. 하지만 예전에는 돈 쓰지도 않았어요. 병원 가기 전까지는. 포르노 돈 쓴 적도 없고, 게임에 돈 쓴 적도 없고요. 게임 그렇게 심각하게도 안했어요. 엄마가 너무 민감했어요. 엄마가 고등학교 교사기 때문에 저를 특목고 보내고 싶어 하셨는데, 제가 특목고 못 갈까봐, 제가 게임에 중독될까봐 정신병원에 보냈대요. 그게 말이 돼요? 제 인생은 끔찍한 나락으로 떨어졌어요. 저 왕따도 당했어요. 정신병원 간 거 소문이 퍼져서. 저 끌려가는 것을 친구가 봤거든요.</p> <p>4: 부모님이 다 내주세요.</p> <p>5: 부모님이 내주세요. 용돈은 필요할 때만 받아서요.</p> <p>6: 부모님이 내 주세요.</p> <p>7: 엄마요.</p> <p>8: 저는 부모님께서 내주시구요. 인터넷 상에서 들어가는 돈은 부모님께 받은 용돈으로 해결하는 편입니다.</p> <p>9: 인터넷 같은 경우에는 부모님이 내주세요.</p> <p>10: 인터넷 요금은 부모님이 내주시기 때문에 저는 비용을 안 써</p>	<p>요.</p> <p>11: 부모님이 다 내주세요.</p> <p>12: 부모님이 다 내주세요.</p> <p>17: 어머님이 내주세요.</p> <p>19: 부모님이 내주세요.</p> <p>22: 휴대전화 비용은 부모님이 내주시고, 설날이나 크리스마스, 어린이날 받은 돈으로 써요.</p> <p>23: 제 용돈에서 할 때도 있고, 엄마가 내주세요.</p> <p>24: 부모님이요. 휴대폰 사용료나 인터넷 사용 비용.</p> <p>25: 부모님이요.</p> <p>26: 엄마가요.</p> <p>27: 부모님이요</p> <p>29: 오빠가요.</p> <p><b>□ 본인이 부담</b></p> <p>13: 용돈 모아서 해요.</p> <p>14: 저는 게임으로 돈을 벌거든요.</p> <p>20: 부모님에게 달라고 한 적 없는 것 같아요. 제가 모아서 하거나 돈을 벌어서 하거나.</p> <p>28: 용돈요.</p> <p>30: 고스톱 할 때는 자기가 잘 하기만 하면 돼요. 메이플 스토리 할 때는 게임아이템 같은 거는요 강화해가지고 더 비싸게 팔 수 있어요. 처음에 들어가는 만원은</p>
--	---

<p>용돈으로 하고요.</p> <p><b>□ 비용지출 경험 없음</b></p> <p>2: 인터넷을 하는 것 때문에 돈을 쓴 적은 없어요.</p>	<p>21: 게임은 다운 안 받으니까 안 들어요 린 같은 게 있어요 문자 보낼 때 쓰는 거 충전하는 거는 안 들어요.</p> <p>그 외 4명 무응답</p>
--	---

<사례 45> 학교생활

<p><b>□ 긍정적(좋음)</b></p> <p>2: 좋아요.</p> <p>5: 즐거워요. 친구들과하고 놀고 그런 게 좋아요.</p> <p>6: 줄리지만 좋아요. 밥은 많이 먹진 않지만.</p> <p>7: 괜찮아요.</p> <p>8: 학교생활은 매우 원만하다고 생각합니다.</p> <p>9: 학교생활 많이 좋아요. 재미있어요.</p> <p>10: 학교생활 재미있어요.</p> <p>12: 재밌어요.</p> <p>13: 잘 하고 있어요.</p> <p>15: 좋아요.</p> <p>16: 좋아요.</p> <p>21: 좋아요</p> <p>23: 좋아요.</p> <p>24: 즐거운데요.</p> <p>25: 좋아요.</p> <p>26: 좋아요</p> <p>28: 좋아요.</p> <p>29: 좋아요.</p> <p>30: 잘 지내는데요, 야한 말 하는 애들 많아요. 너 어느 사이트 들어가 봤냐. 그런 거</p> <p><b>□ 부정적(좋지 않음)</b></p>	<p>1. 끄찍했죠. 그래서 호주로 도피유학 간 거예요. 호주에서는 잘 지냈는데, 또 나쁜 친구를 만나서 또 힘들게 됐다가 결국 호주에서도 나왔어요. 그 이후로 완전 방황했죠. 여러 학교 전전하고, 공부도 안 하고. 정말 담배, 술만 안한다 뿐이지 정신적으로 미디어에 대한 피해를 가장 극심하게 본 사람이 저예요. 정신병원과 미디어. 정신병원이 물론 치유하는 곳이라는 것은 알아요. 하지만 저같은 경우도 있어요. 정상인이 들어가 보면 끄찍했어요. 저는 또 특히 끄찍한 때에 들어갔어요. 평소에는 물론 우울증 환자가 있을 수 있지만 정신분열에, 자기 피로 십자가 치는 사람, 의자로 사람 치는 사람, 밧줄로 자살하고, 온갖 자살방법 매일매일 듣고, 한 달 동안. 너무 끄찍했어요.</p> <p>22: 그냥 그럭저럭 다닐 만 해요 재미있지는 않아요.</p> <p><b>□ 기타</b></p> <p>4: 지금 수시 붙은 아이들이 떠들어서요. 공부 환경이 잘 안 만들어지는 것 같아요. 요즘 별로 선생님들께서 터치 안하셔서 편한 거</p>
--	---

<p>같아요.</p> <p>11: 수시 기간이라 다 놀아요.</p> <p>14: 지루해요. 수시 됐어요. 원광대 도시공학과..^^ 수능 안 봐도 되요.</p> <p>17: 그냥 평범해요.</p> <p>18: 그냥 평소랑 똑같아요.</p> <p>19: 자주 자요.</p>	<p>20: 요즘에는 거의 자죠. 아르바이트 때문에 피곤하니까..수시니까.. 그 래도 한 두 시간 정도는 공부해요.</p> <p>27: 1년 정도 됐어요. 왕따는 없는 것 같아요.</p> <p>그 외 1명 무응답</p>
--	--

### <사례 46> 친구와의 관계

<p><b>□ 긍정적(좋음)</b></p> <p>4: 대학 붙은 아이들은 축하해 주고 떨어진 아이들은 위로해주고 장난치고 그래요.</p> <p>5: 좋다고 생각해요.</p> <p>6: 원만해요.</p> <p>7: 괜찮아요.</p> <p>8: 제가 친구를 사귀는 게 알게 많이 사귀는 것이 아니라 좀 깊게 사귀려고 노력합니다. 그래서 친구는 엄청 많은 편은 아니라고 생각하고요. 대신 친구들끼리 많이 친하다고 생각합니다.</p> <p>9: 저는 교우관계는 좋다고 생각합니다.</p> <p>10: 저는 교우관계도 원만하다고 생각하고요.</p> <p>11: 잘 지내요.</p> <p>12: 잘 지내요.</p> <p>13: 좋아요.</p> <p>14: 좋아요.</p> <p>15: 좋아요.</p>	<p>16: 재미있고 좋아요.</p> <p>18: 활발하게 놀거나 잘 지내요.</p> <p>19: 대체적으로 좋아요.</p> <p>20: 좋은 친구들도 있고 안 좋은 친구들도 있는데 대체적으로 좋아요.</p> <p>21: 좋아요</p> <p>22: 괜찮아요.</p> <p>23: 좋아요.</p> <p>24: 친구들이랑 노니까 즐거워요,</p> <p>26: 좋아요</p> <p>27: 좋아요.</p> <p>28: 잘 지내요.</p> <p>30: 잘 지내요.</p> <p><b>□ 기타</b></p> <p>17: 친구들과도 그냥 평범해요.</p> <p>29: 저희 반에 왕따는 없어요. 다른 반엔 있죠.</p> <p>그 외 4명 무응답</p>
---	---

<사례 47> 교사의 학생 매체 이용에 대한 태도

<p><b>□ 주의를 줌</b></p> <p>4: 선생님들께서는 금요일에 되면 주말에 컴퓨터 너무 많이 하지 말라고 늘 말씀 하세요. 주로 담임 선생님께서만 말씀하시고, 다른 선생님들은 담임선생님이 아니셔서 별 말씀 없으세요. 말씀은 해주시긴 하는데 그렇게 와 닿진 않는 것 같아요.</p> <p>6: 그다지 신경을 쓰진 않으시지만, 가끔씩 물어보세요. 밤에 뭐하나? 게임 뭐하나? 그런 정도요.</p> <p>7: 일단 신경 쓰실 때도 있는데, 선생님이 말씀 하셔도 애들이 별로 안 들어요.</p> <p>12: 예전에 야자 할 때는 2~3명씩 묶어서 밥 먹으면서 이런 저런 얘기 물어보시고 그러셨어요.</p> <p>17: 네. 컴퓨터 많이 하게 되면 밤에 잠도 못 자고 여러 가지 생각들, 전과 때문에 안 좋다고 기왕이면 하지 말라고 담임선생님이 말씀 많이 하세요.</p> <p>18: 네. TV나 컴퓨터 게임 많이 하지 말라고 말씀 하세요.</p> <p>19: 네. 게임 자주 하지 말고 컴퓨터 많이 하지 말라고 말씀 하세요.</p> <p>20: 저희 담임선생님이 그런 쪽으로 논문도 쓰시고 하셔서 얘기 좀 해주시고 하긴 하는데.. 다른 선생님들은 별 말씀 없으세요.</p> <p>21: 선생님은 좀 줄이라고 하세요.</p> <p>26: 너무 많이 하지 말라고요.</p> <p><b>□ 별다른 말씀 없음</b></p>	<p>2: 인터넷 사용 습관에 대한 질문을 받아본 적이 없어요.</p> <p>9: 제가 이렇게 많이 하는지는 모를 거예요. 상관 좀 많이 해주셨으면 좋겠습니다.</p> <p>10: 선생님께서 어떤 매체를 접하고 있는지는 다 아시는 것 같고요. 별 다른 터치는 안하시는 것 같아요.</p> <p>11: 별 말씀 안하세요.</p> <p>13: 특별히 말씀 없으세요.</p> <p>14: 특별히 없어요.</p> <p>16: 그냥.. 누가 수업시간에 자고 있으면 “재 왜 이렇게 자냐. 밤에 게임하다가 늦게 잔거 아니냐” 그런 말씀만 하시고 별 말씀 없으세요.</p> <p>22: 별로 안 보여요. 애들이 많으니까 자기 자식도 아니니까요.</p> <p>23: 관심이 없어요. 선생님들은 애들 성적에만 관심 있어요.</p> <p>25: 별 말씀 안 해요.</p> <p>27: 아무 얘기 안 하세요.</p> <p>28: 안 해요.</p> <p>29: 없어요.</p> <p>30: 별 다른 말씀 없어요.</p> <p><b>□ 모름</b></p> <p>5: 그건 잘 모르겠어요. 얘기 잘 안 하세요.</p> <p>24: 모르겠어요.</p> <p><b>□ 기타</b></p> <p>1. 선생님이 있었어야죠. 중2 이후로 선생님이 없었는데요. 친구도 없어요. 아는 사람도 없어요. 가족들, 다 끊어졌어요. 엄마랑 사이</p>
--	---

<p>안 좋아요. 엄마랑 아빠는 이혼했어요. 혼자예요. 그런데 안 죽고 싶겠어요? 지금 많이 회복되었지만 아직도 막막해요. 비전은 있고, 신앙심은 많이 있는데도 우울함은 안 없어져요. 엄마랑 평소에 매일 부딪히니까 너무 힘들어요. 포르노에서 못 벗어나는 것도 너무 힘들고.</p>	<p>8: 저희 선생님은 임시로 오신 선생님이셔서 잘 모르지만 많이 열려 있다고 생각합니다. 선생님께서 저희를 많이 이해해 주시고 그런 것에 대해서 그다지 큰 제재를 하지 않습니다.</p> <p>그 외 2명 무응답</p>
--	---

<사례 48> 친구들과 매체 이용에 대한 대화유무

<p><b>□ 예</b></p> <p>1: 네 4: 네 5: 네 6: 네 7: 네 8: 네 9: 네 10: 네 11: 네 12: 네 13: 네 14: 네 15: 네 16: 네 17: 네 18: 네 19: 네</p>	<p>20: 네 21: 네 22: 네 23: 네 24: 네 25: 네 26: 네 27: 네 28: 네 29: 네 30: 네</p> <p><b>□ 아니오</b></p> <p>2: 많이 하지 않기 때문에... 게임 얘기는 해요. 학교 다닐 때는 좀 했는데 요즘에는 많이 안 해요. 3: 친구 자체가 없어요. 잘 이야기 안 해요.</p>
---	---

<사례 49> 친구들과 매체 이용에 대한 대화 내용

<p><b>□ 게임</b></p> <p>1. 게임 대화 많이 하죠. 저 강의 쓴 다니까요, 카페에서. 영화에 대해</p>	<p>서도 말할 수 있겠죠. 4: 예 가끔 게임하고 다음날 게임에 대한 얘기를 나누기도 하고, 인터넷에 올라온 내용 같은 거 얘기하</p>
---	---

고 그래요.

5: 게임이나 그런 거 자주 말해요. 어떻게 아이템 먹었다. 그런 거요. 축구선수 같은 거 얘기도 많이 해요. 축구경기 보고.

6: 요샌 잘 안 해요. 예전엔 게임 아이템 이런 거 많이 얘기했는데 요즘엔 별로 얘기 안 해요.

7: 네. 제가 어제 게임을 했으면, 어떻게 했고 무엇을 했다. 이런 식의 대화요.

8: 네. 저희가 남녀분반이거든요. 여자가 없으니까 어떻게 보면 되게 편하거든요. 남자들 끼리 있으니까 편한데 게임얘기 합니다.

11: 네. 게임에 관해 이야기하고, 내기를 하기도 해요.

12: 네. 서든어택 이야기요.

13: 네. 게임하면서 아이템 얘기하고 게임 얘기도 해요.

14: 네. 어제 게임 뭐했다 어땠다 그런 얘기해요.

15: 네. 게임 얘기도 하고.

17: 네. 게임은 아이템 같은 거 어떻게 하는지. 공략 같은 거 어떻게 하는지 그런 얘기해요.

19: 네. 주로 어제 게임 얼마나 했냐? 잘했냐? 그런 얘기들이요.

20: 많이 하죠. 어제는 뭐했다. 물어보기도 하고 공유하기도 하고. 게임이나 그런 거..

22: 게임 내용에 대해서 뭐 업데이트 했다 그런 얘기로.

24: 네. 그냥 뭐 게임해서 만나자는 거요.

25: 네 게임 같은 거는 어떤 게 더 세다 약하다 이렇게 하는 게 좋다 이런 거요 방법 같은 거요.

26: 게임 얘기 많이 나뉘요. 경매장 시세라든지 골드 시세라든지 현

금으로 골드 사는 거 이번에 업데이트가 어떻게 됐다 그런 거요.

28: 게임얘기요. 죽일 때 어떻게 하면 빨리 죽이나, 무기 그런 거요.

30: 네. 게임아이템 비싸게 팔았다

## □ TV 프로그램 및 인터넷 뉴스

15: 주로 네이버 같은데 기사 같은 거 얘기도 하고

16: 네. 자주 얘기해요. 컴퓨터 인터넷 웹사이트 같은 거 거의 비슷한 거 쓰잖아요. 네이버나 다음이나 그런 곳 기사 같은 거 보고 다음날 얘기하고 그런 거...

18: 네. 뭐 TV프로그램 보거나 그러면 친구들이랑 학교 와서 얘기하고 그래요.

30: 연예인 뉴스 같은 거요.

## □ 옷, 쇼핑

23: 네. 옷 같은 거, 쇼핑 같은 거 얘기해요. 네이트온 같은 곳에서

27: 그냥 옷이나 학교 소품 이런 거요.

## □ 성인물

8: 어떤 동영상이 좋더라 어떤 배우가 좋더라 이런 얘기를 하는 편입니다.

29: 네. 성인물 이런 거 보고 저런 거 보고... 서로 보내주기도 하고. 성인물은 다운 받기도 하고 사이트에서 보기도 하고.

## □ 기타

21: 네. 그냥 거의 친구들이랑 말하는 거는 욕은 거의 안 쓰는데

그 외 1명 무응답

### <사례 50> 여가 시간 중 이용하는 매체와 활동

#### □ 주로 다양한 매체 모두 이용

- 1: 게임. 영화. 영화를 제일 많이 하죠.
- 2: 인터넷.
- 3: 요즘은 나가거나 그러는데, 옛날에는 컴퓨터 했어요. 게임.
- 4: 여가 시간에 주로 공부하려고 하구요. 스포츠를 좋아해서 축구하구요. 휴대전화는 항상 가지고 다니고요. 집에 가서는 컴퓨터도 하구요. 컴퓨터로는 인터넷 강의를 듣거나 부모님 안 계시면 게임도 하구요. 부모님 계시면 못하죠.
- 5: 주로 TV봐요. 컴퓨터 이젠 재미가 별로 없어요.
- 6: TV, 인터넷 검색, 게임이요.
- 7: PC방을 자주 갔어요. 게임 했어요.
- 11: 여가 시간에는 당구장, 노래방 가기도 하고요. 컴퓨터는 일요일만 해요.
- 12: 네이트온 일단 들어가구요. 집에서 앉아서 TV 많이 봐요.
- 13: 친구들이랑 놀러가기도 하고, 영화관 가서 영화도 보고
- 14: 당구도 치고, PC방도 가고. 집에서는 컴퓨터로 게임해요.
- 15: PC방도 가고, 당구장도 가고. 그 중에 가장 많이 하는 거는 고 3가기 전에는 PC방 많이 갔고. 요즘엔 노래방도 가고 볼링장도 가고 그래요.

- 16: 특별히 약속 없으면 컴퓨터 해요.
- 17: 지금은 수능 기간이라 게임은 조금씩 하고, 가끔 농구도 하고 그래요. 시간 나면 일단 컴퓨터 먼저 키고 게임해요.
- 18: 운동도 하고 TV 보거나 게임도 해요. 운동을 자주 해요 축구해요. 애들 모아서 해요.
- 19: 만화책 보고 자고...컴퓨터 요즘 할 게 없어요.
- 20: TV를 보거나 친구들이랑 PC방을 가거나 해요. 가끔 가다 노래방 가고 공원이나 가고...
- 21: 게임이나 만화책 보는 거요.
- 22: 컴퓨터 게임이요.
- 23: 쇼핑물 보는 거요.
- 24: 놀다가 tv도 보고 게임도 해요.
- 25: 밖에서 놀거나 게임 하거나 TV보는 거요.
- 26: 요즘은 MP3로 음악 들어요. 예전엔 게임이죠.
- 27:컴퓨터 하거나 놀러가요. 친구들이랑 놀러가는 시간보다는 컴퓨터 하는 시간이 더 많아요. 할 게 없을 때 게임도 하고요.
- 28: 게임이요.
- 29: 컴퓨터랑 TV요.
- 30: 컴퓨터 해요. 밤에는 운동하러 나가기도 하고.

그 외 3명 무응답

<사례 51> 앞으로의 계획

□ 학업 및 취업 준비

1. 공부. 대학에 가야죠. 재수하는 거니까.
- 2: 요즘에는 영어와 창조과학과 수학 공부하고 있어요. 하느님에 대해 아는 것이 관심이 제일 많아요. 하나하나 해 나가야 하죠.
- 4: 수능 전까지 공부 잘해서 원하는 대학에 가서. 부모님이 원하는 직업이기도 하거든요. 저도 하고 싶고요. 대학에 가서 졸업 잘해서 물리치료사가 되고 싶어요.
- 5: 다른 나라 언어를 배워서 다른 나라에서 살고 싶어요. 한국은 싫어요. 너무 답답해요. 대학 같은 것도 다른 나라보다 갑갑하잖아요. 제가 가는 대학이 1년 한국에서 공부하고 1년은 유학 가는 걸로 되어 있어요.
- 6: 방황하지 않고, 조금 했는데 설명은 잘 안되지만 말썽 많이 피고, 사고도 치고... 자세한건 얘기할 수 없어요. 음.. 잘 모르겠어요. 지금은 오로지 대학가는 거 밖에 생각이 안 들어요.
- 7: 대학 가서 제가 하고 싶은 거 이루고 배우가 되고 싶어요.
- 11: 대학 들어가서 놀고 즐기고 공부해야죠.
- 12: 대학교 가고 학원 다니고.
- 13: 대학교 합격하면 학과 많이 알아보고 공부 좀 하려고요.
- 17: 대학진학 하고 자격증도 많이 따고 취업에 도움이 될 수 있게.
- 18: 대학교 가서 열심히 공부해서 졸업해서 취직하고...

- 19: 대학을 일단 가야겠죠. 관광영어과 지원했어요.
- 23: 공부 열심히 하고 대학가서 좋은 남자 만나서 결혼하는 거요. 돈 많은 남자 결혼하면 편하게 살 수 있잖아요.
- 26: 공부를 많이 해야 돼요. 중학교 2학년 2학기 때부터였는데요. 갑자기 선생님이 하고 싶더라고요 아무 계기 없어요.
- 29: 공부 열심히 하고 컴퓨터는 끝을 생각은 없는데 줄일 생각은 있어요.
- 30: 일단 책을 많이 읽어야 하는데 안 읽어요.

□ 장래희망(취업)관련 준비

- 14: 그냥 대학가서 ROTC가려고요. 끝나고 하사관 가서 직업 군인 하려고요.
- 15: 좋은 경영인이 되는 거요,
- 16: 컴퓨터 보안 같은 것도... 적성 검사 같은 것을 하면 그런 게 나오더라고요.
- 18: 대학교 가서 열심히 공부해서 졸업해서 취직하고...
- 23: 공부 열심히 하고 대학가서 좋은 남자 만나서 결혼하는 거요. 돈 많은 남자 결혼하면 편하게 살 수 있잖아요.
- 24: 공부는 별로 하고 싶지 않아요. 일해야죠.
- 27: 조리사 자격증 방학 때 엄마랑 같이 따려고요.
- 28: 게임 어떻게 만드는지 책 읽어 보려고요.

<p><b>□ 기타</b></p> <p>3: 일단은 유해매체 노출을 최대한 막고, 건전하게... 밖으로 나간다면지, 다른 생각으로 돌리고, 공부에 조금 더 집중할 수 있도록..</p>	<p>21: 컴퓨터 조금 줄이고 시험공부 조금 열심히 하고 나의 미래 꿈에 대해 생각해 보고 싶어요.</p> <p>22: 컴퓨터를 줄이자.</p> <p>그 외 4명 무응답</p>
--	---

<사례 52> 5년 후나 10년 후의 모습

<p><b>□ 다양함</b></p> <p>1. 아직 학생인데...대학원 공부. 10년 뒤라면 슬슬 구상할 수도 있겠네요.</p> <p>2: 5년 후에는 결혼하고 싶어요. 또, 건축이나 경제학 등 복수전공할 생각이예요. 협회나 학교에 문의해서 성경만이 아니라 창조과학에 대해 공부하고 싶어요.</p> <p>3: 많은 사람들을 치료하는 것. 유해매체 말고도 세상을 사는데 힘들거나... 다른 사람들을 치료하는 것이요.</p> <p>4: 물리치료가 의사가 되어 있지 않을까요? 결혼해서. 빨리 결혼하고 싶어요. 편안한 가정을 꾸리는 것이 좋아서요.</p> <p>5: 가이드 같은 거 하고 있을 것 같아요.</p> <p>6: 전자 그런 쪽 과장이 되고 싶어요. 꿈이지만 삼성까진 아니더라도 건설한 기업. 꿈이에요.</p> <p>7: 자세하게 생각해 본적은 없어요.</p> <p>11: 취직하느라 힘들 것 같아요.</p> <p>12: 자격증을 먼저 딸 것 같아요. 한자나 컴퓨터는 어렸을 때 땀 거든요. 그 쪽 관련 일을 하겠죠.</p>	<p>13: 연구원 하고 있을 것 같아요.</p> <p>14: 군인 되어 있을 것 같아요.</p> <p>15: 대학원도 가고. 군대도 갔다 왔겠죠.</p> <p>16: 회사에서 보안업체에서 일하고 있을 것 같아요.</p> <p>17: 회사 취직해서 전기 기술자 하고 있을 것 같아요.</p> <p>18: 컴퓨터 관련 일을 하고 있을 것 같아요.</p> <p>19: 적당한 곳 찾아서 일하고 있을 것 같아요.</p> <p>20: 만약에 내년 1년 열심히 해서 잘 되면 가수 쪽 일을 하고 있을 것 같고. 아니면 직장 다니고 있겠죠.</p> <p>21: 가정을 이루고 행복하게 살고 싶어요.</p> <p>22: 대학교를 다니고 있을 것 같아요.</p> <p>23: 패션디자이너요 옷 만들고 있을 거 같아요.</p> <p>24: 군대 갈 것 같은데요 그리고 일하고 있을 것 같아요. 대학은 모르겠어요.</p> <p>25: 군대 가고 힘들게 살고 있을 거 같아요. 성우는 돈 많이 못 번데요. 공부 열심히 해서 방송국 들어가요.</p> <p>26: 군대 가고 선생님이요.</p>
---	---

<p>27: 모르겠어요.  28: 공부하거나 군대 갔겠죠.  29: 대학교 가고 직장 다니면서 힘  들게 돈을 벌 거 같아요.  30: 대학교 가서 공부하고 군대 갔</p>	<p>다 와서 회사 다니거나 자기  꿈이 이루어질 거 같아요.   그 외 3명 무응답</p>
--	---

<사례 53> 학교에서의 미디어 교육 경험 유무

<p><b>□ 있음</b></p> <p>2: 네.  3: 성교육 같은 거는 받아본 적 있  어요. 인터넷 중독교육도 받은  적 있어요. 설문조사 했는데 너  무 높게 나와서요. 증후군으로  나왔었는데...다른 사람이 뭐 하  려고 하면 안 보는 사이에는 인  터넷 중독에 노출되어있고, 다른  사람이 하는 것처럼 숨긴다고...  충격 받았어요. 내가 이렇게 노  출되어 있는지 알았어요.  4: 있는 것 같은데, 집중하진 않았  던 것 같아요.  5: 네.  6: 네.  7: 강의 같은 걸로 받은 것 같아요.  8: 네.  9: 네.  10: 네  11: 네. 내용은 자느라 생각이 안나  요. 월요일 7교시에 들어줘요.  12: 네. 설문지도 했어요. 점수를  매기고, 질문에 대한 동그라미가  많으면 중독이거든요. 1학년 때,  중독이라고 나와서 한 번 따로  중독된 애들만 모은 교육을 받  았어요. 2학년 때부터는 그 증세  가 없어지더라고요.  15: 있는 것 같아요. 인터넷 중독</p>	<p>같은 거 설문지도 하고..  16: 몇 번 하긴 했는데.  17: 네. 있는 것 같아요.  18: 방송으로 했었어요. 유해 성인  물 그런 거 보지 말고 그런 거  요. 보는 애들도 있고, 자기 할  것 하는 아이들도 있고요.  19: 네. 가끔 방송으로 해주세요.  20: 그런 내용의 수업은 거의 없는  것 같고요. 외부 교수님이나 강  사를 초청해서 강연회를 하는  거는 봤는데, 고3이라 공부해야  되니까 거의 안 듣죠. 고1, 2 때  도 있긴 있는데 거의 안 보죠.  22: 네.  24: 네.  25: 전체적으로 하는 거는 있었어  요. 스스로 절제력을 길러야 한  다 이런 거요.</p> <p><b>□ 없음</b></p> <p>1. 아니요. 저 학교 안 다녔어요. 중  1나오고, 중2 호주에서 나오고,  중학교 검정고시, 그 다음에 고  등학교 검정고시.  13: 없는 것 같아요.  14: 없어요.  23: 안 해요.  26: 아니요.  27: 없어요.</p>
---	--

<p>30: 학교에서 선생님들이 오셔서 성교육 할 때 이런 데 들어가지 말라고 이 정도요.</p> <p><b>□ 모름</b></p>	<p>21: 잘 모르겠는데요. 기억이 안 나요.</p> <p>28: 모르겠어요.</p> <p>29: 없어요. 기억이 안 나요.</p>
---	--

<사례 54> 학교에서 실시하고 있는 미디어 교육 만족 여부

<p><b>□ 만족하지 않음</b></p> <p>4: 아니요. 너무 와 닿지 않는 교육이었던 같아요. 너무 지루하고 공감대를 형성하지 못했던 것 같아요.</p> <p>5: 그렇게 만족 하지는 않았어요. 방송을 보면서 했는데 흥미롭지 않고, 유용해 보이지도 않았어요.</p> <p>6: 만족하진 않아요. 안 보니까. 재미가 없어요. TV가 하나도 안 들려요.</p> <p>7: 솔직히 별로 와 닿지 않았어요. 관심을 갖지 않아서요. 좀 지루하게 느껴졌어요.</p> <p>8: 학교에서 보여주는 미디어교육은 있었지만, 현실적으로 딱딱하다고 생각했거든요. 강사분이 학생들이랑 소통하는 게 아니라 학생들에게 딱딱하게 주입식 교육을 해서 만족은 못했는데, 미디어 교육 담당이 담임선생님이신데, 담임선생님이 하는 얘기는 담임선생님이라서 그런지 소통을 할 수 있었던 것 같아서 그때는 만족을 했습니다.</p> <p>10: 저는 학교에서 미디어 교육 한 것을 들은 적이 있는데요. 잘 이해도 안 가고 공감도 안 가고 그랬어요.</p> <p>12: 그 때는 싫었죠.</p>	<p>15: 근데 신뢰감이 없는 것 같아요. 건성으로 하는 애들도 많고, 자는 아이들도 많고.</p> <p>19: 아니요. 집중도 안 되고. 친구들도 떠들고, 선생님도 자기 할 일 하시고 별로 듣지 않으세요.</p> <p>22: 아니요.</p> <p>24: 아니요.</p> <p>25: 아니요. 필요 할 거 같지 않아요.</p> <p><b>□ 무관심</b></p> <p>2: 강의하고 본 것은 기억나는데 자세히 기억이 안 나요.</p> <p>9: 미디어 교육을 한 적이 있었던 것 같은데, 그렇게 기억이 나진 않아요.</p> <p>11: 자서 몰라요.</p> <p>16: 근데 저는... 무관심 했던 것 같아요. 그냥 방송으로 트니까. 선생님도 잘 안 계시고.</p> <p>18: 저는 잘 안 듣는 것 같아서 모르겠어요.</p> <p>28: 모르겠어요. 신경 안 써요.</p> <p><b>□ 만족함</b></p> <p>3: 조금이요.</p> <p>그 외 11명 무응답</p>
---	---

<사례 55> 청소년을 위해 꼭 필요한 미디어 교육의 방안

□ 다양한 매체 및 프로그램 활용

- 3: 최소한 아이들이 중독되거나 노출되지 않게 어떤 프로그램이 있으면 좋겠어요. 예를 들어 성인물에 자주 노출되면 안 하는 상태에서도 생각나고 그러니까요.
- 7: 너무 이론적인 것 말구요. 동영상 같은 것을 보던가. 예전에 성교육 수업 때 이론적인 것 말고 실제적인 동영상 같은 봤었을 때 좋았어요.
- 8: 일단 학생들이 흥미를 가져야 한다고 생각합니다. 아무리 열심히 정부에서 준비를 해도 학생들이 흥미를 갖지 않으면 아무 소용이 없다고 생각합니다. 요즘 학생들이 좋아하는 트렌드를 따라서 하는 게 좋다고 생각합니다. 예를 들어, 학생들이 게임을 좋아하잖아요. 미디어 교육에 관한 간단한 게임을 만들던가 아니면 학생들의 흥미를 끌만한 충분한 것들이 있다고 생각합니다. 좋아하는 가수를 사용한다던가.
- 10: 저는 지금 하는 것처럼 설명을 통해서 여러 청소년들의 생각을 알아보고 청소년들의 입장에서 공감할 만한 여러 자료를 준비해서 매체에 대해서 강의 하는 게 좋을 것 같아요.
- 13: 강의를 동영상으로 보여준다거나 컴퓨터 수업 시간에 그런 걸 교육한다거나 그런 것을 해야 될 것 같아요. 다시 되돌아보게 되고 그럴 것 같아요.
- 18: 동영상 같은 거 만들어서 보여

주는 것 정도.

- 30: 사이트를 들어가지 말라고 하는 것보다 피해자들을 직접 보여 주거나 사례 같은 거요.

□ 1:1 교육

- 2: 1:1로 관심을 주면서 대화할 수 있는 시간이 있으면 좋겠어요. 컴퓨터, 게임하고, PC방에서 밤을 새고 오는 친구들이 있는데, 인터넷 상에서 상대방이 자기에게 주는 관심이 있으니까 그런 관심을 학교에서도 주었으면 좋겠어요. 관심만 많이 가져주었을 뿐인데 관심이 필요한 것 같아요
- 6: 전체적으로 하는 것 보다 힘들더라도 직접적으로 얘기해 주는 것이 좋을 것 같아요. TV만 보지 말고.
- 11: 필요한 아이들에게는 1:1교육이 좋을 것 같아요.
- 15: 다수로 하면 떠들고 잘 안 듣고 하니까. 1:1로 하면 좋을 것 같아요.
- 20: 어른들이 보는 게 아니라 애들이 보는 거니까... 한 명 한 명 설문을 해서 맞춤형으로 하는 게 제일 좋을 것 같아요. 학교에서 시청각실에서 장소를 잡아서 하면 그 곳에 있는 아이들만 집중해서 하니까 그거만 듣고 다른 아이들은 안 듣죠.

□ 교육시간 증대

- 12: 중독된 애들이 많으니까 학교에서 좀 자주 해줘야 될 것 같아요.

성인보다 고등학생이나 중학생이 한 번 빠지면 나가기 힘들니까 많이 해야 할 것 같아요.

14: 음... 시간을 정해 놓고 교육을 하면 도움이 될 것 같아요.

16: 현실적으로 해줘야 될 것 같은데... 일주일에 1번 정도 많으면, 아니면 한 달에 1번 정도. 도움이 되겠죠.

17: 수업 시간 마다 해야 될 것 같아요. 윤리 수업이나 자습 시간에 자주 해야 될 것 같아요. 아무것도 안하는 것 보다 도움이 될 것 같아요.

#### □ 적극적 참여 교육

4: 뭔가 청소년의 입장에서 공감대를 형성하면서 적극적으로 참여하는 교육을 하면 더 좋은 교육이 되지 않을까 생각해요.

5: 실습하면서요.

#### □ 기타

1: 모르겠어요.

9: 그냥 구체적으로 생각해 본 적은 없어요. 생각이 잘 안 나는데요. 미디어 교육을 방송으로 하면 더 흥미롭게 만들었으면 좋겠어요.

19: PC를 잠가 놓아요. 시간제 PC로 해서 자동으로 꺼지게 해요.

21: 폭력적인 게임은 좀 해도 되는데 성인물 같은 거는 안 하는 걸로 교육했으면 좋겠어요. 폭력적인 게임을 줄이라고 해도 안 줄이고 성인물 같은 거는 줄일 수 있을 거 같아요. 너무 인기 게임이 많아서요. 서든어택은 게임 상에서요 게임을 딱 치면요 순위가 나

와요 1위부터 10위요 3위인가 4위인가가 서든어택이고 카운터 스트라이크 온라인은 대충 24위인가 해요 레포트퍼넷도 이거든요 PC방에서 주로 하는 건데 순위 같은 거는 없는데 많이 해요. 그래서 못 줄이겠어요.

22: 부모님이 제어할 수 있도록 하는 방법으로 했으면 좋겠어요.

23: 성인물 이용을 절제하는 방법 같은 것을 알려줬으면 좋겠어요.

24: 예방교육이 중요한 거 같아요.

25: 처음부터 안 시켰으면 될 거 같아요. 접속 나이를 초등학교 5학년 때부터요.

26: 제가 누나 때문에 누나가 미대생이라 포토샵이랑 아도브 많이 썼거든요 그런 걸 배웠으니까 많이 쓰이게 되더라고요. 그런 걸 많이 가르쳐줬으면 좋겠어요. 마이크로 워드나 엑셀 그런 전공교육이 될 만한 걸 가르쳐 줬으면 좋겠어요.

27: 제가 봤을 때는 성교육 같은 거 스크린으로 보여줘요 애들이 그냥 수업 시간이 아니니까 떠들고 시험도 안 나오니까 떠들고 집중도 안 하고 차라리 컴퓨터실 가서 직접 하는 게 좋을 거 같아요. 그런데 컴퓨터실에서 해도요 다른 거 하거든요 싸이월드 미니홈피하고 그래요.

#### □ 없음

29: 없을 거 같은 데요. 자기가 자체할 수밖에 없는 거 같은데요.

그 외 1명 무응답

<사례 56> 정부의 디지털 유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위한 방안에 대한 청소년의 인식

<p><b>□ 긍정적 반응</b></p> <p>● <b>확실한 성인인증 절차</b></p> <p>5: 주민번호 도용을 못하게 다른 방법을 해야 될 것 같아요. 본인 인증을 확실하게 하는 거요.</p> <p>7: 우선 확실한 성인인증이 필요한 것 같아요. 본인인증 확실한 증명서 같은 거 하도록 하면 좋을 것 같아요. 요즘 어떤 사이트 보면, 인증번호 없이는 아예 회원가입이 안 되거든요.</p> <p>12: 유해사이트에서 팝업 뜨는 것이나 회원 가입 할 때도 철저한 방안이 필요할 것 같아요. 본인 것으로 해야 그 나이에 맞게 차단이 될 텐데, 부모님 것으로 하니까요. 성인물 보고 싶을 때는 부모님 주민등록번호만 있으면 쉽게 볼 수 있잖아요. 그런 것을 조금 막을 필요가 있을 것 같아요.</p> <p>15: 확실하게 인증하는 게 좋을 것 같아요.</p> <p>17: 네. 휴대폰 인증을 본인이 직접 할 수 있게. 지금은 너무 쉬워요.</p> <p>20: 성인인증을 주민번호로 하지 않고 휴대전화 인증으로 하는 사이트들이 몇몇 있긴 한데.. 그것도 어려운 방법은 아니니까 마음만 먹으면 다 할 수 있으니까요. 아 그런 방법도 있어요. 주민등록증을 만든 날짜로 인증을 하기도 하더라고요. 그런 건 처음엔 아이들이 잘 모르니까.</p> <p>23: 다 없애거나 엄마아빠 주민 다 외울 수 있는 거니깐 그런 거 대</p>	<p>책을 다른 경로 주민번호 말고 비밀번호 같은 거요.</p> <p>27: 자기가 엄마아빠 주민번호 알면 쓰잖아요. 근데 학교에서 등본 가지고 오라고 하면 애들이 하잖아요. 다 알게 되잖아요. 그거 때문에 그런 거 같아요.</p> <p>30: 그러니까 부모님아이디로 만든 게 많잖아요. 진짜 부모님이 가입한 건지 휴대전화로 알려줬으면 좋겠어요.</p> <p>● <b>유해매체 차단 및 제재</b></p> <p>1. 못 보호해요. 유럽도 그렇지만 이미 만연해요. 사회가 악하기 때문에 아무리 정부가 정책을 쓰든... 하지만 굳이 필터링을 해줘야 한다면 조금 더 보안법을 강화했으면 좋겠어요. 조금 더 접근을 용이하지 않게 했으면 좋겠는데. P2P사이트를 근절시켰으면 좋겠고, 그것은 영화 관련해서도 확실히 좋은 면이기 때문에. 포르노 유통 철저히 단속했으면 좋겠고. 단속을 가끔 하긴 하는데 거의 안해요. 그리고 성기노출 원래 하면 안 되니까. 그런데 게이들은 성기노출 좋아하긴 하지만...</p> <p>4: 정책이요? 뭔가 해야 될 것 같은데. 인터넷상에서 제재나 그런 게 있어야 할 것 같은데요.</p> <p>5: 정책이요? 완전 차단해 버리는 거요. 주민번호 도용을 못하게 다른 방법을 해야 될 것 같아요. 본인 인증을 확실하게 하는 거요.</p> <p>10: 지금 TV 방송 보더라도 성인방</p>
---	--

송 같은 거는 유선방송에서 볼 수 있잖아요. 그런 거에도 구멍이 많다고 생각해요. 현재 하고 있는 제도에서는 좀 더 확실한 제재가 필요할 것 같아요. 컴퓨터 같은 경우에는 예를 들어 컴퓨터 프로그램을 하나 만들어서 그걸 설치하면 제한시간이 있다든지 하는 방식을 통해서 좀 더 확실하게 구멍을 막을 수 있는 제도를 만들었으면 좋겠어요.

- 17: 네. 인터넷 사이트 차단을 강화하던지. 휴대폰 인증을 본인이 직접 할 수 있게. 지금은 너무 쉬워요.
- 20: 아무래도 유해사이트 같은 거 잘 차단해야 될 것 같아요. 요즘엔 너무 어릴 때 쉽게 접하니까. 요즘에 유해사이트가 너무 많은 것 같아요. 너무 쉽게 접할 수 있기도 하고...
- 22: 19세 이상 이런 거 있으니까 더 강하게 규정 해야죠. 섯다운제 잘 모르고, 우리가 하고 싶은 건데 못하게 하면 기분 나쁘고, 사생활 침해라고 생각해요.

### ● 강력한 처벌 및 단속

- 3: 성인물 유포한 사람들을 처벌하는 것이 좋을 것 같아요. 폭력성 있는 것도요.
- 6: 더 단속을 철저히 하는 거요.
- 21: 컴퓨터 시간을 줄이기 위해서는 폭력적인 게임을 없애야 해요. 그리고 또 야동사이트 만든 사람들 벌금 같은 거 높게 책정하거나 감옥에 가게하고 15세라도 잔인한 게임 같은 게 있잖아요. 영화는 좀 아니고 영화는 만들어 진 게

있잖아요. 원홈 같은 거 있잖아요. 15세잖아요. 좀 잔인해요.

### ● 피로도 시스템

- 9: 저는 피로도 시스템을 게임에 많이 도입했으면 좋겠어요. 너무 무의미하게 시간을 많이 쓰는 것 같아요. 적당히 해가지고 게임을 못하게 했으면 좋겠어요.
- 13: 청소년들은 중독이 많잖아요. 그래서 시간을 제한한다든지. 얼마간 사용하면 끊어버리는 그런 거요.
- 14: 시간제를 정해야 될 것 같아요.

### ● 섯다운 제도

- 8: 저는 게임 중독 같은 경우는 섯다운 제도나 그런 제도가 많은데 그 섯다운 제도도 필요하긴 한데 이런 제도들에도 여러 구멍이 있다고 생각합니다. 예를 들어 섯다운 제도가 몇 시간 지나면 자동으로 꺼지는 제도인데 하나의 아이디가 섯다운 제도로 로그아웃이 됐다면 저는 새로운 아이디를 만들어서 게임을 즐길 것 같습니다. 그래서 섯다운 제도에 대한 많은 생각을 하고 있지만 거기에 대한 보완도 필요하다고 생각합니다.

### ● 인터넷 실명제

- 16: 인터넷 실명제는 당연히 필요할 것 같고요. 실명제 없으면 익명성 때문에 일반게임에서도 뭐만 좀 하면 안 좋은 말 막 하고 그런 말들이 왔다 갔다 해요.

**□ 부정적 반응**

- 16: 셋다운 제도는 괜찮긴 한데요. 그게 잘 나가는 게임에서 쓰거나 하진 않죠. 아니면 그걸 악용해서 셋다운 제도로 일정 시간 지나고 끝나고 더 하고 싶으면 돈을 더 낸다던지...정액제 같은 걸로 돈 버는데 악용될 수도 있을 것 같아요.
- 18: 음... 특별하게 필요한 것 같진 않아요.
- 22: 셋다운제 잘 모르고, 우리가 하고 싶은 건데 못하게 하면 기분 나쁘고, 사생활 침해라고 생각해요.

**□ 기타**

- 24: 예방하는 거요.
- 25: 약속을 한다거나 조건을 내건다든지요. 절제하기 같은 거.
- 26: 잘 모르겠어요. 셋다운제 잘 모르지만 그거 말고 차라리 게임을 한 시간 정도 하면은 게임이 갑자기 종료 되면서 쉬었다하라고 하면서 20분정도나 30분정도를

임을 못 하게 한 다음에 그 다음부터 게임을 할 수 있게 하는 거요.

- 28: 동영상 다운 받을 때 플레이 라는 게 있잖아요. 거기서 그걸 다운 받아야 동영상을 볼 수 있는데 다른 걸로 하면 왜요 키즈락이라는 게 있는 데요 그걸로 하면 성인 성인물 그런 건 못 봐요 다운 받을 때 부모님이 키즈락을 포함시켜 야죠 그래도 다시 이거 삭제하고 또 다운 받을 때 풀고 하겠죠. 키즈락을 처음부터 아예 깔아 놓으면 못 하게 되어 있는데 이걸 더 강화하면 더 좋겠죠.
- 29: 새벽까지 컴퓨터 게임하지 못하게 잠가 놓는 거요. 새벽까지 하는 친구들 많아요. 저는 제 방에 컴퓨터가 없어서 새벽까지는 못 해요. 오빠 없을 때는 제가 오빠 방에서 잠자면서 해요. 채팅하거나 인터넷 하고요. 애들은 게임하던데요. 오빠는 10살 차이 나요 직장 다녀요.

그 외 3명 무응답

**<사례 57> 현재 디지털매체 사용과 관련하여 가장 도움을 받고 싶은 것**

**□ 없음**

- 5: 그건 없는 것 같아요.
- 6: 없어요.
- 9: 저도 그렇게 딱히 도움 받고 싶은 건 없고요.
- 10: 저도 이제는 딱히 이제 절제할 수 있으니까요. 없어도 돼요.
- 15: 딱히 없어요.

- 18: 없어요.
- 23: 없어요.
- 24: 없어요.
- 25: 의지력이 부족하긴 한데. 도움 같은 게 별로 도움 될 거 같지 않아요.
- 27: 없어요.
- 28: 없어요.
- 30: 없어요.

**□ 진로(대학, 직업)에 대한 정보 제공**

- 4: 이제 대학에 가야하니까 대학관련 정보나 자료들을 알고 싶어요.
- 8: 현재는 딱히 도움 받고 싶은 건 없어요. 예전에 이런 걸 알았었다면 제가 생각하는 성에 대해서 물어봤을 것 같습니다.
- 7: 제가 연기를 배우고 있거든요. 그거에 관한 많은 정보를 얻고 싶죠.

**□ 기타**

- 11: 네. 주말에는 게임을 안 하게 되었으면 좋겠어요.
- 12: 요즘에는 게임보다 검색을 더 많이 하니까 좀 더 정확한 정보가 있으면 좋겠죠.
- 14: 있죠. 애들이 매일 게임 하자고 하니까요. 재미가 없었으면 좋겠어요. 근데 재미가 있어서...
- 16: 음... 너무 오랫동안 컴퓨터를 해서 본인이 자제 하기는 힘들 것

같아요. 통제를 하긴 해야 되는데... 시간을 아직도 보내니까요.

- 19: 컴퓨터 좀 바꿨으면 좋겠어요.
- 20: 아무래도 몇 시간 되면 꺼지거나 안 켜지는 거 그런 프로그램 같은 거...
- 21: 네. 요즘 말도 유행어 같은 거 있잖아요 레하고 에바 이런 거 욕 좀 안 썼으면 좋겠어요. 레는 리얼이고 에바는 이진 좀 아니다 이런 거요.
- 22: 성적이요. 성적을 올리고 싶기는 한데 제 마음대로 안돼요.
- 26: 글썄요 이번에 네이버에서 엔드라이브라고 USB없이도 그런 게 생겼잖아요. 그럴 걸 원했었는데 지금 그게 생겨서 잘 모르겠는데요.
- 29: 끊고 싶지는 않아요. 호기심이 생겨요. 컴퓨터 하면 메신저부터 켜고 하다가 심심하면 오빠가 받아 놓은 동영상 보고 그래요. 안보면 생각나기도 하고.

그 외 6명 무응답

**<사례 58> 향후 디지털매체 환경에 대한 청소년의 바람**

**□ 인터넷 실명제 도입**

- 11: 악플 같은 것은 안 바뀔 것 같아요. 계속 얼굴이 안 보인다고 나쁜 말 하니까요.
- 12: 며칠 전에 타블로 허위 학력 논란이 있었잖아요. 솔직히 많이 놀랐어요. 악플이 엄청 많았잖아요. 저도 처음에 그거 보고 나쁜 놈이라고 생각했거든요. 나중에 아닌 것을 보고 우리나라는 이것이 잘

못 되었구나 생각했죠. 한 번 몰아붙이면 확인된 것도 아닌데 끝까지 몰아붙이고, 나중에 자기가 잘못된 것을 인식해도 사과를 못 하잖아요. 악플 쓰는 사람은 자기 이름이 공개되지 않으니까 막 글을 올리는 거잖아요. 그래서 실명제도 필요하긴 할 것 같아요.

- 13: 인터넷은 익명성 때문에 말도 막하고 그러니까 실명제를 시행했으면 좋겠어요.

16: 인터넷 실명제 일단 했으면 좋겠고요. 실명제 자체로 부담을 느끼는 사람들은 악성 댓글을 덜 하겠죠.

17: 요즘 인터넷 실명제 이런 게 발달되거나 시행을 했으면 좋겠어요. 그래도 자기 실명이 거론되니까 익명성이 없어지니까요.

18: 실명제 같은 거 도입했으면 좋겠어요. 실명제 같은 거 하면 그나마 악성댓글 같은 것이 없어질 것 같아요.

19: 사람들이 잘 모르는 것을 떠들지 않는 환경이 됐으면 좋겠어요. 실명제 같은 걸 쓰면 덜 하겠죠.

#### □ 건전한 환경 조성

1. 긍정적인 면을 좀 더 부각시켰으면 좋겠어요.

3: 유해하지 않게 변경되었으면 좋겠어요. 범죄로도 악용될 수 있으니까요.

5: 쾌적하게요. 건전한 방향으로요.

6: 좀 더 건전하게 됐으면 좋겠어요.

9: 저는 깨끗하고 모두가 공감할 수 있게 만들었으면 좋겠어요.

21: 공경하기. 서로 존중하고 이해하는 마음이에요.

23: 그냥 깨끗해졌으면 좋겠어요.

#### □ 풍부하고 사실적인 정보제공

10: 저는 매체 환경이 접하는 사람의 나이와 성별에 맞게 관련된 자료가 풍부하게 됐으면 좋겠어요.

20: 좀 더 사실적으로 바뀌었으면 좋겠어요. 루머 같은 것도 많고, 아닌 사실들이 많이 퍼져 있으니까.

#### □ 기타

2. 가상공간이라도 자기가 한 것에 대한 책임을 져야 할 것 같아요.

4: 음... 뭔가 정보를 제공하는 건 좋은데, 과장된 정보면 문제가 있잖아요. 그런 것들을 제재하고 성인물 같은 것을 청소년들이 너무 쉽게 접할 수 있으니까 그런 것을 제재 할 수 있는 게 필요할 것 같아요.

7: 사이트마다 확실해졌으면 좋겠어요. 게임이면 게임, 정보검색이면 정보, 하나만 집중적으로요.

8: 지금 디지털 환경이 웹 8.0에서 2.0으로 바뀌었잖아요. 디지털매체물이 쇠퇴하고 그런 건 없다고 생각해요. 지금은 서로 잘 소통하고 있는 시대지만 앞으로는 컴퓨터도 인격을 가질 수 있을 것이라 생각해요. 그래서 인터넷으로부터 상대방이 원하는 정보를 간단하고 손쉽게 얻을 수 있도록 만들어질 것이라 생각하는데, 그런 것에도 보완점이 많이 필요할 것이라 생각합니다.

15: 바뀌었으면 하는 생각은 있는데... 구체적으로는 모르겠어요.

22: 유해매체를 차단했으면 좋겠어요.

24: 모르겠는데요.

29: 부모님들 주민번호 같은 거요. 못 하게 해야 되지 않을까 싶어요. 주민등록생성기도 있잖아요. 주민등록 몇 월 몇 일 몇 년생 이렇게 치면 주민등록번호로 나와요.

#### □ 없음

14: 아니요. 없어요.

25: 그냥 지금이 좋아요.	27: 없어요.
26: 전 그대로도 나쁘지 않다고 생각하는데요. 게임은 즐기는 거로만 했으면 좋겠어요.	28: 없어요.
	30: 없어요.

## 연구에 도움을 주신 분들

### ◆ 자 문 진 ◆

- 강명현 한림대학교 언론정보학부 · 교수  
강정훈 깨끗한 미디어를 위한 교사운동 · 교사  
강혜란 여성민우회 미디어운동본부 · 소장  
김경열 한국인터넷기업협회 · 연구원  
김봉규 미래행복인재연구소 · 소장  
김성벽 여성가족부 청소년보호과 · 과장  
박병식 동국대학교 법학과 · 교수  
신영숙 행정안전부 정보문화과 · 과장  
이양주 교육과학기술부 · 사무관  
임규철 동국대학교 법학과 · 교수  
전창준 게임물등급위원회 정책지원팀 · 팀장  
정 완 경희대학교 법학전문대학원 · 교수  
최용희 방송통신심의위원회 유해정보심의팀 · 차장
-

## 2010년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

### ■ 기관고유과제

- 10-R01 한국아동·청소년패널조사2010 I / 김지경·백혜정·임희진·이계오
- 10-R02 지역사회중심 아동·가족 맞춤형 지원서비스 개선 방안 연구 / 서정아·조흥식
- 10-R02-1 아동·가족 공공지원서비스 편람 / 서정아·조흥식
- 10-R03 위기가동·청소년 긴급구호 체계개편 및 안전모니터링시스템 구축방안 연구 / 이춘화·윤옥경·진혜전·황의갑
- 10-R04 청소년활동시설 평가모형 개발연구 I / 임지연·송병국·이교봉·김영석
- 10-R05 세대간 의식구조 비교를 통한 미래사회 변동 전망III / 이종원·오승근·김은정
- 10-R06 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 연구 / 성운숙·유홍식
- 10-R07 청소년시설 지도인력의 역량 강화 및 복지 개선 방안 연구 / 맹영임·길은배·전명기
- 10-R08 초·중·고 창의적 체험활동과 청소년활동정책의 연계방안 연구 / 김현철·최창욱·민경석
- 10-R09 청소년의 글로벌 시티즌십 강화 방안 연구 : 관련프로그램을 중심으로 / 윤철경·송민경·박선영
- 10-R10 한국 청소년 지표 조사 V : 건강 및 안전(보호)지표 -총괄보고서- / 최인재·이기봉·김현주·이명선·이은경·박경욱
- 10-R10-1 한국 청소년 지표 조사 V : 2010 한국 청소년 건강·안전(보호)지표 조사 자료집 / 최인재·이기봉
- 10-R10-2 한국 청소년 지표 조사 V : 2010 한국 청소년 건강·안전(보호)지표 활용 분석 보고서 / 최인재·이기봉·김청송·김진호
- 10-R10-3 한국 청소년 지표 조사 V : 청소년 건강실태 국제비교 조사 -한·미·일·중 4개국 비교- / 최인재·이기봉
- 10-R11 국제기준 대비 한국 아동·청소년 인권 수준 연구 V : 발달권·참여권 기본보고서 / 모상현·김영지·김영인·이민희·황옥경
- 10-R11-1 국제기준 대비 한국아동·청소년의 인권수준 연구 V : 2010 한국 아동·청소년 인권실태 조사 자료집 -발달권·참여권- / 모상현·김영지
- 10-R11-2 국제기준 대비 한국아동·청소년의 인권수준 연구 V : 발달권·참여권 정량지표 / 모상현·김영지·김윤나·이중섭
- 10-R12 다문화가족 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구 I / 양계민·김승경
- 10-R13 조기유학청소년의 적응 연구 II : 귀국청소년을 중심으로 / 문경숙·이현숙
- 10-R13-1 조기유학청소년의 적응 연구 II : 미국사례를 중심으로 / 임재훈·최윤정·안소연·윤소윤
- 10-R14 취약가정·시설의 아동·청소년 지원을 위한 종단연구 I / 이해연·황진구·유성렬·이상균·정윤경
- 10-R15 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득가정 아동 지원 방안 연구 I : 청소년 멘토링활동을 중심으로 / 김경준·오해섭·김지연·정익중·정소연
- 10-R15-1 청소년 멘토링활동 운영 매뉴얼 / 김지연
- 10-R15-2 청소년 멘토링활동 효과 측정 / 김지연·정소연

## ■ 협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-32-01** 장애아동·청소년의 삶의 질 향상을 위한 지원방안 연구Ⅱ / 박영균·이상훈·양숙미 (자체번호 10-R16)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-32-02** 장애아동·청소년의 성문제 실태 및 대책연구 / 전영실·이승현·권수진·이현혜 (자체번호 10-R16-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-32-03** 장애아동·청소년의 가족지원 서비스 개선방안 연구 / 백은령·유영준·이명희·최복천 (자체번호 10-R16-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-01** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 총괄보고서 / 김기현·장근영·조광수·박현준 (자체번호 10-R17)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-02** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 지적도구활용 영역 / 최동선·최수정·이건남 (자체번호 10-R17-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-03** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 사회적 상호작용 영역 / 김태준·이영민 (자체번호 10-R17-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-04** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 자율적 행동 영역 / 김기현·장근영·조광수 (자체번호 10-R17-3)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-05** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 학교연계 프로그램 시범사업 / 권해수·김민성·강영신 (자체번호 10-R17-4)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-06** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 수련시설기반 프로그램 시범사업-사고력 / 임영식·조아미·정경은·정재천 (자체번호 10-R17-5)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-07** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 수련시설기반 프로그램 시범사업-사회적 상호작용, 자율적 행동 / 권일남·김태균·김정울·김지수·김영희 (자체번호 10-R17-6)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-31-01** 청년기에서 성인기로의 이행과정 연구Ⅰ : 총괄보고서 / 안선영·Herman Cuervo·Johanna Wyn(자체번호 10-R18)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-31-02** 청년기에서 성인기로의 이행과정 연구Ⅰ : 우리나라의 성인기 이행 실태 / 이병희·장지연·윤자영·성재민·안선영 (자체번호 10-R18-1)

## ■ 수시과제

- 10-R19 학교폭력 가해 청소년 선도를 위한 스포츠활동 적용 연구 : 총괄보고서 / 김남수·이기봉·박일혁
- 10-R19-1 학교폭력 예방을 위한 「스포츠활동」 지도 매뉴얼(중·고등학생용) / 김남수·이기봉·박일혁
- 10-R20 청소년지도자의 현장지도력 강화 프로그램 개발 및 적용 연구 : 창의적 체험활동을 중심으로 / 한상철·김은배·김민·김진호·김혜원·문성호·박선영·설인자·오승근·윤은중·이명옥·이은경·최순중·김영지
- 10-R21 청소년쉼터 서비스 표준화를 위한 평가체계 연구 / 황진구·김성경·남미애·정경은
- 10-R22 학생 상담 및 생활지도 매뉴얼(교사용) / 구분용·박제일·이은경·문경숙
- 10-R23 취약계층 청소년의 실질적인 자립을 위한 정책방안 연구 : 학교중단 청소년의 취업 자립을 중심으로 / 서정아·권해수

## ■ 용역과제

- 10-R24 소년범죄자에 대한 전자감독 확대방안 / 이춘화·김정환·조운오
- 10-R25 2010 청소년방과후아카데미 운영모델 개발 연구 / 양계민·김승경·조영희
- 10-R26 7~13세 아동·청소년을 위한 한국형 성취포상제 운영모형 개발 / 백혜정·장근영
- 10-R26-1 국제청소년성취포상제 효과성 연구 : 패널조사계획 / 장근영·백혜정
- 10-R27 소년원생 재범방지를 위한 소년원 교육 효과성 및 개선방안 연구 / 안선영
- 10-R28 방과후 돌봄 서비스 실태조사 / 양계민·김지경·김승경
- 10-R29 비행청소년 자립능력개발을 위한 공공-민간협력 시범사업 / 김지연(2011년 발간)
- 10-R30 졸업식 유형별 사례집 : 졸업식 이렇게도 할 수 있어요 / 맹영임
- 10-R31 보편적·통합적 청소년정책 수립 연구 / 김현철·최창욱·김지연·이춘화·오해섭
- 10-R32 청소년 권리증진을 위한 참여확대 방안 연구 / 최창욱·김승경
- 10-R33 학업중단현황 심층분석 및 맞춤형 대책 연구 / 윤철경·류방란·김선아
- 10-R34 2010년 청소년 백서 발간 / 김기현·김형주
- 10-R35 졸업식 및 입학식 개선을 위한 학교문화 선도학교 위탁운영사업 / 성운숙·이창호
- 10-R36 청소년 가치관 국제비교 조사 / 최인재·김지경·임희진(2011년 발간)
- 10-R37 2010 청소년 디지털 이용문화 실태조사 연구 / 문경숙·장근영
- 10-R38-1 외국의 청소년 활동프로그램 / 김경준·모상현·서정아
- 10-R38-2 우수 청소년활동프로그램 사례집 / 김경준·모상현·서정아(2011년 발간)
- 10-R38-3 청소년활동프로그램 컨설팅 및 평가사업 : 만족도 조사 결과보고서 / 김경준·모상현·서정아
- 10-R39-1 청소년 권리찾기로 청소년에게 행복을(청소년용 권리교재) / 김영지·이혜연
- 10-R39-2 청소년이 함께 행복한 세상(청소년용 핸드북) / 김영지·이혜연
- 10-R39-3 청소년지도자, 인권지킴이 되다(청소년지도자용 권리교재) / 김영지·이혜연
- 10-R40 2010 서울시 청소년프로그램 운영평가 / 이기봉·김형주(2011년 발간)

## ■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 10-s01 2010년 한국아동·청소년패널조사 데이터분석방법론 세미나 I 자료집 (1/26)
- 10-s02 비행청소년 멘토링 시범사업의 성과와 발전방안 (3/9)
- 10-s03 2010년 한국아동·청소년패널조사 콜로키움 I 자료집 (3/19)
- 10-s04 제2차 연구성과 발표회 (4/15)
- 10-s05 다문화가족 아동·청소년의 학교생활 실태와 지원방안 (5/6)

- 10-s06 제1차 청소년미래포럼 (6/21)
- 10-s07 청소년수련원 평가모형의 시범적용을 위한 전문가워크숍 (6/29)
- 10-s08 아동·청소년 인권지표 개발현황과 개선과제·발달권·참여권 정량지표- (6/29)
- 10-s09 2010년 한국아동·청소년패널조사 콜로키움Ⅱ 자료집 (7/2)
- 10-s10 글로벌 시티즌십 함양 활동의 국제적 동향과 발전과제 (7/9)
- 10-s11 청소년멘토링 봉사활동의 세계적 동향과 전망 (7/8)
- 10-s12 2010년 한국아동·청소년패널조사 콜로키움Ⅲ 자료집 (7/27)
- 10-s13 한국의 다문화주의: 현황과 쟁점 (8/18)
- 10-s14 2010년 한국아동·청소년패널조사 데이터분석방법론 세미나Ⅱ 자료집 (8/19)
- 10-s15 학교문화선도 운영학교 워크숍 (8/24, 25)
- 10-s16 국제결혼가정의 생활 실태 및 정책 방안 (8/25)
- 10-s17 다문화관련 정책용어 개선과 제안을 위한 토론회 (8/26)
- 10-s18 청소년 또래멘토링 시범사업 평가 (8/27)
- 10-s19 청소년수련시설 유형별 자도자의 역량강화 및 복지개선 방안 (9/10)
- 10-s21 소년범죄자에 대한 전자감독 확대방안 모색을 위한 전문가 워크숍 (9/29)
- 10-s22 청소년 체험활동 개념정립을 위한 세미나 (9/30)
- 10-s23 청소년의 멘토링봉사활동 활성화를 위한 정책대안 마련 (9/28)
- 10-s24 장애아동·청소년의 성문제 실태 및 가족지원 서비스 (10/13)
- 10-s25 청소년 글로벌 시티즌십 프로그램의 성과와 발전방안 (10/8)
- 10-s26 청년기에서 성인기로의 이행과정연구Ⅰ 콜로키움 자료집 (10/8)
- 10-s27 2010년 한국아동·청소년패널조사 콜로키움Ⅳ 자료집 (10/14)
- 10-s28 청소년정책 모니터링단 토론회 (10/16)
- 10-s29 학업중단 청소년 유형별 현황 및 맞춤형 정책 개발 (10/19)
- 10-s30 미래시민으로서 청소년의 핵심역량 개발과 교육에 관한 국제회의 (10/26)
- 10-s31 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 대응방안 모색을 위한 전문가 워크숍 (10/28)
- 10-s32 아동·청소년 인권정책개발을 위한 워크숍 -발달권·참여권- (11/5)
- 10-s33 정부부처 디지털 유해매체환경관련 청소년보호정책 현황과 대응방안 모색 워크숍 (11/5)
- 10-s34 제4차 청소년정책기본계획 수정·보완(안) 공청회 (11/8)
- 10-s35 학교문화선도학교 우수사례 워크숍 (11/22, 23)

## ■ 학술지

- 「한국청소년연구」 제21권 제1호(통권 제56호)
- 「한국청소년연구」 제21권 제2호(통권 제57호)
- 「한국청소년연구」 제21권 제3호(통권 제58호)
- 「한국청소년연구」 제21권 제4호(통권 제59호)

## ■ 청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」, 교육과학사
- 청소년지도총서② 「청소년수련활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서④ 「청소년문제론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑫ 「청소년 프로그램개발 및 평가론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑬ 「청소년 자원봉사 및 동아리활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」, 교육과학사
- 청소년지도총서 「청소년학 연구방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서 「청소년학 개론」, 교육과학사

## ■ 한국청소년정책연구원 문고

- 한국청소년정책연구원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 03 「집니간 아이들 - 독일 청소년 중심」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 04 「청소년학 용어집」, 교육과학사

## ■ NYPI 창의적 체험활동 시리즈

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 I : 외국의 창의적 체험활동

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 II : 1부 일본의 「종합적학습」 가이드 “오코하마의 시간”  
2부 일본의 「청소년체험활동전국포럼」 보고서

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 III : 학교폭력 예방을 위한 「스포츠타활동」 지도 매뉴얼(중·고등학생용)

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 IV : 청소년지도자 전문성 교육 매뉴얼 : 생활권수련시설 지도자용 / 한상철 · 길은배 · 김민 · 김진호 · 김혜원 · 문성호 · 박선영 · 설인자 · 오승근 · 윤은종 · 이명옥 · 이은경 · 최순중 · 김영지

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 V : 청소년민주시민 교육 매뉴얼(중·고등학생용)

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VI : 학교기반 지도매뉴얼 I : 핵심역량·창의적체험활동 연계 / 김기현 · 장근영 · 권해수 · 김민성 · 강영신

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VII : 학교기반 지도매뉴얼 II : 핵심역량·교과(지리)수업연계 / 김기현 · 장근영 · 권해수 · 김민성 · 강영신

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VIII : 청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 I : 핵심역량·사고력 / 김기현 · 장근영 · 임영식 · 정경은 · 조아미 · 정재천

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 IX : 청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 II : 핵심역량·사회성 / 김기현 · 장근영 · 권일남 · 김태균 · 김정울 · 김지수 · 김영희

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 X : 청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 III : 핵심역량·지울적행동 / 김기현 · 장근영 · 권일남 · 김태균 · 김정울 · 김지수 · 김영희

## ■ 기타 발간물

NYPI YOUTH REPORT 7호 : 청소년들의 핵심역량(4월)

NYPI YOUTH REPORT 8호 : 청소년들의 진로 및 직업(6월)

NYPI YOUTH REPORT 9호 : 청소년들의 활동 및 문화(8월)

NYPI YOUTH REPORT 10호 : 다문화가정 및 장애아동 · 청소년들의 역량강화(10월)

NYPI YOUTH REPORT 11호 : 멘토링과 청소년사회참여(11월호)



연구보고 10-R06

**디지털 유해매체환경에 대한  
청소년수용자중심 대응방안 연구**

인 쇄 2010년 12월 22일

발 행 2010년 12월 27일

발행처 **한국청소년정책연구원**

서울특별시 서초구 태봉로 114

발행인 이 명 숙

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 청송문화인쇄사 전화 02)2676-4573 대표 한상환

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(학술정보아카이브팀)

ISBN 978-89-7816-877-9(93330)

