



# 환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향



🕒 일시 2021. 10. 27(수) 14:00

📍 장소 📺 온라인 생중계



여성가족부



한국청소년정책연구원



청소년정책 릴레이 토론회  
 환경변화에 따른 청소년 위기상황  
 대응 및 보호지원 방향



프로그램

▶ 사회\_ 하형석 (한국청소년정책연구원 청소년정책분석평가센터장)

시간	내용
13:30 ~ 14:00	등록 (온라인 접속)
<b>개 회</b>	
14:00 ~ 14:10	<b>개 회 사</b> : 김현철 원장 (한국청소년정책연구원) <b>인사말씀</b> : 김경선 차관 (여성가족부)
<b>주제발표</b>	
14:10 ~ 14:30	<b>온라인 상 청소년이 경험하는 위험과 청소년 보호를 위한 정책 동향</b> 김아미 박사 (경인교육대학교 미디어리터러시연구소)
14:30 ~ 14:40	휴식 및 라운드 테이블 준비
<b>라운드테이블</b>	
<b>환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향</b>	
14:40 ~ 15:40	<b>좌 장</b> 배상률 실장 (한국청소년정책연구원 청소년미디어문화연구소) <b>패 널</b> 박혜숙 대표 (학부모정보감시단) 오연주 책임 (한국지능정보사회진흥원) 이승현 선임연구위원 (한국형사법무정책연구원) 이현숙 대표 (탁틴내일)
15:40 ~ 16:00	종합토론 및 질의응답
16:00	폐회





## 목차

---

### 온라인 상 청소년이 경험하는 위험과 청소년 보호를 위한 정책 동향 1

김아미 박사 (경인교육대학교 미디어리터러시연구소)

---

### 환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향

- 양육 효능감 발휘를 위한 안전한 디지털 교육 환경 검토 17  
박혜숙 대표 \_ 학부모정보감시단
  - 온라인상 아동이 경험하는 위험 예방을 위한 정책 과제 21  
오연주 책임 \_ 한국지능정보사회진흥원
  - 디지털 일상 속에 살고 있는 어린이·청소년에게 어떠한 위험이 있는가? 23  
이승현 선임연구위원 \_ 한국형사법무정책연구원
  - 온라인 환경 변화로부터 아동 청소년 보호를 위한 대책 방안 27  
이현숙 대표 \_ 탁틴내일
-





# 온라인 상 청소년이 경험하는 위험과 청소년 보호를 위한 정책 동향

김아미 박사

경인교육대학교 미디어리터러시연구소



여성가족부



한국청소년정책연구원





# 온라인 상 청소년이 경험하는 위험과 청소년 보호를 위한 정책 동향

김아미 (경인교대 미디어리터러시 연구소)  
양소은(한국과학기술원)

## 연구 필요성

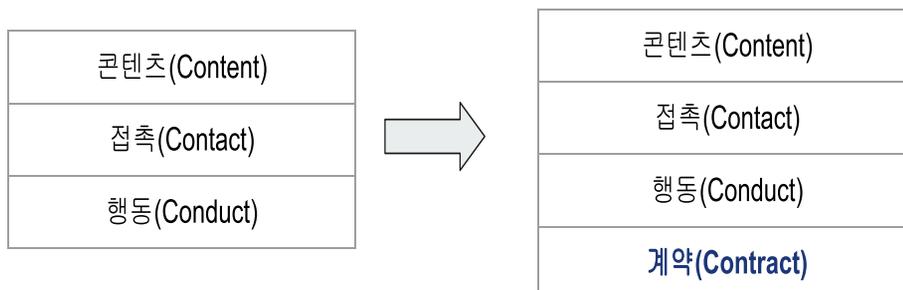
- 어린이 청소년 미디어 이용 저연령화 (배상률 외, 2020; 한국언론재단, 2020)
- 어린이 청소년이 미디어 기기를 주도적으로 이용하지 않더라도, 디지털 테크놀로지에 노출되는 ‘디지털 사회’의 일원으로 성장하고 있음
- 유엔아동협약 일반논평 25호는 아동의 디지털 권리를 강조
  - 아동이 어떤 위험을 경험하는지 연구하고 이를 기반으로 환경을 보완하며, 안전 설계 (safety-by-design)를 장려할 필요성에 대하여 강조함
- 지능정보 테크놀로지 도입 시에도 아동 보호(예. 아동에게 수집하는 데이터는 무엇인가, 어떻게 활용되는가)는 고려해야 할 중요한 지점으로 제안됨

## 어린이 청소년 온라인 위험 유형화

- 어린이와 청소년들이 경험하는 온라인 상의 위험을 범주화하기 위한 시도는 2000년대 후반 온라인 공간에서의 유럽 어린이에 대한 대대적인 조사 (EU KIDS ONLINE)에서 시작되었음.
- 이들은 인터넷이 모바일 기기를 통해 일상으로 침투되고 사적으로 이용될 수 있는 환경이 됨에 따라 광범위한 위험이 온라인 상에 존재하고 있다는 점을 제기함 (Staksrud et al., 2009)
- 이들은 기존에 제도적으로 집중하고 있던 '유해 콘텐츠에의 노출'뿐 아니라 다양한 위험이 온라인 상에 존재함을 강조
- 선정적이고 폭력적이며 불쾌함을 유발하는 콘텐츠에의 노출, 어른의 접근이나 또래의 접근, 그리고 그들 스스로 위험을 생산하고 참여하는 행동 등 위험을 포괄적으로 살피면서도 이를 범주화함
- 무엇보다 이러한 위험을 경험하는 어린이의 연령이 저연령화 됨을 우려함

## 어린이 청소년이 온라인에서 겪는 위험: 3C 에서 4C로

- 미디어 환경의 변화로 인해 위험 요소 확장, 변화하고 있음



출처. CORE(Children Online Research and Evidence) <https://core-evidence.eu>

## 어린이 청소년이 온라인에서 겪는 위험: 4C

- Content(콘텐츠): 콘텐츠 이용 시 유해한 콘텐츠에 노출되는 위험 상황
- Contact(접촉): 온라인에서 타인과 접촉 시 위험 상황 혹은 접촉의 대상이 되었을 때 위험 상황
- Conduct(행동): 위험 행동에 참여하거나 위험 행동의 피해자가 되는 상황
- Contract(계약): 미디어 제공 기업과 이용자 사이의 계약으로 인해 부당하게 이용되는 상황

출처. CORE(Children Online Research and Evidence) <https://core-evidence.eu>

## 어린이 청소년 온라인 위험 유형화: 3C 에서 4C로

- 어린이와 청소년의 온라인 위험으로 2009년도의 3C에 이어 최근 다시 4C를 개발한 리빙스톤 등 (Livingstone et al., 2021)은 새로운 위험 차원으로 Content, Contact, Conduct에 Contract를 추가하였음.
- 이 네 차원의 위험의 구분 기준은 미디어 이용 주체로서 청소년이 디지털 환경과 갖는 관계임.
- 즉, 온라인 상에서 전달되는 콘텐츠에 노출되는 수용자 (recipient) 이나, 대인적 소통과 교류에의 참여자 (participant)이나, 위험에 적극적으로 참여하는 수행자 (actor)이나, 그리고 온라인 플랫폼과 계약을 맺는 소비자 (consumer)인지에 따른 구분임.
- 한편, 이 네 차원의 위험은 위험의 속성에 따라 공격적인 것, 선정적인 것, 사회적 가치에 위반되는 것으로 구분하였음.
- 또한, 4C로 구분되기 어려운, 네 차원의 위험을 모두 내포하는 위험으로서 포괄적 속성의 범영역 위험 요소 (cross-cutting)를 제시함.

	Content 수용자(Recipient) 인 어린이	Contact 참여자인 어린이	Conduct 행위자인 어린이	Contract 소비자인 어린이
출처. <a href="https://core-evidence.eu/updates/the-4cs-of-online-risk/">https://core-evidence.eu/updates-the-4cs-of-online-risk/</a>  (번역 출처. <아동·청소년 디지털 플랫폼 경험 탐색연구> (김아미, 세이브더칠드런, 2021))	공격적  폭력적인, 피투성이의, 생생한(Graphic), 인종차별적인, 혐오성 있는, 극단주의적인 콘텐츠	피로움, 스토킹, 혐오 행위, 원치 않는 감시	불링, 동료에게 적대적이거나 혐오적 행동 (예. 트롤링, 따돌림, 공개적 망신주기)	신분 도용, 사기, 피싱, 도박, 협박, 보안 위협
성적인	포르노그래피 (합법, 불법 모두), 문화의 성애화, 규범적 신체이미지	성적 괴롭힘, 성적 그루밍, 아동 성학대 콘텐츠 생산 및 공유	성적 괴롭힘, 합의되지 않은 성적 메시지, 성적 압박	성적 갈취, 성적 착취를 위한 인신매매, 아동 성학대 영상 스트리밍
가치 (Values)	연령대에 적합하지 않은 UGC 혹은 마케팅 콘텐츠, 오정보/허위정보	이념적 설득, 과격화, 과격파 모집	잠재적으로 유해한 사용자 커뮤니티 (예. 자해, 안티-백신, 또래압력)	정보 필터링, 편향적 프로파일링 (Profiling Bias), 양극화, 설득을 위한 디자인 (Persuasive Design)
Cross-cutting	개인 정보 보호 및 데이터 보호 남용, 신체적·정신적 건강 위협, 다양한 형태의 차별(Privacy and data protection abuses, physical and mental health risks, forms of discrimination)			

## 어린이 청소년 온라인 위험 유형별 내용 : 콘텐츠(Content)

- 어린이 청소년이 연령에 맞지 않고 불편한 감정을 유발할 수 있는 콘텐츠에 노출되는 위험 상황을 의미
- 인터넷과 디지털 미디어의 등장으로 어린이 청소년은 일상에서 빈번하게 유해 콘텐츠에 노출되고 있음
- 최근 유해 콘텐츠는 미디어 기관이 생산, 유포하는 콘텐츠와 일반 이용자 생산 콘텐츠가 혼재되어 있음
- 제도적으로 규제 방안이 정립되어 온 선정적이고 폭력적인 콘텐츠 뿐 아니라 최근에는 혐오표현, 극단주의적 관점(extremism)을 담은 콘텐츠에 노출되는 것이 심각한 우려를 낳고 있음
- 연령에 적절치 않은 폭력적이고 유해한 게임도 유해 콘텐츠의 범주에 해당됨. 이러한 콘텐츠 위험은 심리적 위해라는 개인적 피해 뿐 아니라 잘못된 가치관 형성, 반사회적 행동을 수행하는데 영향을 미친다는 점에서 더 우려를 낳고 있음

## 어린이 청소년 온라인 위험 유형별 내용 : 접촉(Contact)

- 소셜미디어 환경은 이용자간 소통과 교류를 일상화 함
- 대인 접촉의 위험은 사이버불링, 성적인 접근(예. 온라인 그루밍), 이념적 설득을 위해 청소년에 접근하는 것(예.극단적 단체) 등 크게 세가지로 분류됨

## 어린이 청소년 온라인 위험 유형별 내용 : 행동(Conduct)

- 어린이 청소년이 콘텐츠 위험과 접촉 위험에 직접 기여하는 상황을 의미
- 선정적이거나 타인을 비방하고 혐오하는 콘텐츠를 생산하거나 공유한다든지, 온라인 상에서 타인을 괴롭히거나 성적 그루밍을 시도한다든지, 그리고 유해한 온라인 상의 커뮤니티에서 적극적으로 활동하는 행동들을 포괄함.
- 타인에게 피해를 가하거나 스스로에게 피해를 낚는 위험 행동을 의미함.
- 적극적 미디어 이용자인 어린이 청소년을 위험으로부터 보호하는 것 뿐 아니라 자신의 행동을 성찰하여 위험 참여를 줄일 수 있는 방안 마련이 필요

## 어린이 청소년 온라인 위험 유형별 내용 : 계약 (Contract)

- 개인의 데이터가 상업적으로 활용될 수 있는 현재 새롭게 부각된 온라인 상의 위험으로, 상업적 측면 및 소비자로서의 위험을 의미함.
- 온라인 상의 많은 활동이 자신의 개인적 정보를 바탕으로 회원 가입을 하는 '동의' 과정을 거치는데, 동의 과정에서 이를 이해하고 판단하는데 어려움을 겪을 어린 연령의 미디어 이용자들을 거의 고려하지 않고 있음.
- 취약 대상인 미성년자에게 충분한 설명없이 계약이 이루어지는 것은 결국 그들의 데이터를 제공하게 하는 착취로 볼 수 있고, 이는 안전과 프라이버시 위험을 초래함
- 어린이와 청소년들은 온라인 상에서의 다양한 계약에서 충분한 이해를 바탕으로 동의가 이루어져야 하며, 이와 관련된 위험에 대해서 사회적으로 심각성을 인지해야 함.

## 어린이 청소년 온라인 위험 유형별 내용 : 포괄적 위험 (Cross-cutting)

- 이상 네가지 위험 (4C)으로 완벽히 구분되지 않고, 모든 영역에 연관되어 있는 범영역적 온라인 위험
- 콘텐츠와 대인적 접촉, 그리고 위험 참여 행동 등의 영역 전반에서 나타날 수 있는 프라이버시 문제, 그리고 건강과 웰빙에 미치는 위험에 대한 것임
- 최근 데이터 관련 이해가 중요해졌고, 지능정보 테크놀로지 관련 내용이 포함 됨(OECD, 2021)
  - 지능정보 테크놀로지 관련 위험(인공지능, 사물인터넷, 예측분석, 생체정보)
  - 지능정보 테크놀로지로 인해 야기된 불평등은 배제, 차별, 선입견, 조종이라는 결과로 나타날 수 있음 (Hasse et al., 2019)

## 현재 온라인 위험 상황을 반영하여 위험 유형 정리 (OECD, 2021)

Risks for Children in the Digital Environment				
Risk Categories	Content Risks	Conduct Risks	Contact Risks	Consumer Risks
Cross-cutting Risks*	Privacy Risks (Interpersonal, Institutional & Commercial)			
	Advanced Technology Risks (e.g. AI, IoT, Predictive Analytics, Biometrics)			
	Risks on Health & Wellbeing			
Risk Manifestations	Hateful Content	Hateful Behaviour	Hateful Encounters	Marketing Risks
	Harmful Content	Harmful Behaviour	Harmful Encounters	Commercial Profiling Risks
	Illegal Content	Illegal Behaviour	Illegal Encounters	Financial Risks
	Disinformation	User-generated Problematic Behaviour	Other Problematic Encounters	Security Risks

## 어린이 청소년을 온라인 위험으로부터 보호하기 위한 정책적 대응

### 새로운 규제 시스템 제안: 영국 <온라인 유해 백서(Online Harms White Paper)>

- 영국 디지털, 미디어, 문화 및 스포츠부와 내무부가 공동으로 발행한 백서로, 온라인 피해 방지를 목표로 미디어 테크놀로지 기업 대상 새로운 규제 시스템을 요구함
- 백서 검토와 의견 수렴 과정을 거쳐 2021년 <온라인 안전법(Online Safety Bill)> 제정을 목표로 함
- 기업을 위한 행동 강령을 제시하고, 테크놀로지와 미디어 사용자에게 대한 새로운 법적 "주의를 기울일 의무(duty of care)"를 설명하는 독립적인 규제 기관 제안 (Goodman, 2019.04.10)
- '주의를 기울일 의무'의 목적은 주로 '개인에게 상당한 신체적 또는 정신적 피해를 주는' 활동에 대한 조치를 취함으로써 온라인 서비스 사용자의 안전을 개선하는 것임. 이에 관련 기업은 '서비스와 관련된 위험 평가를 완료하고 발생하는 것으로 확인된 피해의 위험을 줄이기 위한 합리적인 조치를 취해야' 함.

## 어린이 청소년을 온라인 위험으로부터 보호하기 위한 정책적 대응

### 새로운 규제 시스템 제안: 영국 <온라인 유해 백서(Online Harms White Paper)>

- 아동 음란물, 사이버 불링, 자해나 자살을 부추기는 콘텐츠에 노출되기 쉬운 환경 등을 다루며, 어린이와 청소년 보호라는 의제에 큰 비중을 두고 있음. 아동음란물은 실제 미성년자 대상으로 저속한 이미지를 촬영한 것뿐 아니라 합성을 통해 그렇게 보이도록 표현한 것도 해당하며, 미성년 당사자가 자발적으로 소셜 미디어에 올렸다 하더라도 규제의 대상이 됨 (이연옥, 2019)
- 의견 수렴 과정에서 '표현의 자유'와 충돌한다는 주장이 제기되기도 함
  - 표현의 자유를 침해하는 것이라는 산업 논리, 하지만 이 법안이 주장하는 것은 그것이 아니라 정보를 큐레이션하는 방식을 바꾸라는 것 (Wood, 2021. 02.19)

## 어린이 청소년을 온라인 위험으로부터 보호하기 위한 정책적 대응

### 정보제공의 중요성: OECD<아동 온라인 보호를 위한 정책 제언>(2021)

1. 아동을 위하여 도움이 되고 안전한 디지털 환경을 만들기 위한 원칙 수립
  - 1) 아동의 이익을 최우선 하는 원칙을 만들어 사적영역과 공적영역의 기관 모두에게 적용
  - 2) 아동의 역량 및 회복탄력성을 강화하고 포용정책을 강화**
  - 3) 이 과정에서 아동을 비롯한 다양한 관계자의 참여 보장

#### **2) 아동의 역량 및 회복탄력성을 강화하고 포용정책을 강화: 정보 제공의 중요성**

- 아동과 부모/보호자가 디지털 환경에서 자신의 권리에 대해 인지하고 해당 권리를 요구할 수 있도록 지원(예. '신고' 기능, 법적 대응 방안)
- 데이터 주체로서 아동의 권리 및 아동의 개인 데이터가 수집, 이용, 공유되는 방식에 대해 아동과 부모/보호자가 충분히 이해할 수 있도록 지원
- 아동이 자신에게 영향을 미치는 디지털 환경에 대하여 자신의 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 권리를 보장
- 아동과 부모/보호자가 아동이 디지털 환경에서 한 경험 관련하여 받을 수 있는 법적, 심리사회적, 치료적 지원에 대한 정보 제공
- 아동에게 피해를 줄 수 있는 온라인 상 상업적 행위에 대한 정보 제공

## 어린이 청소년을 온라인 위험으로부터 보호하기 위한 정책적 대응

### 교육적 대응: 미디어 리터러시 교육 확대 도입

- <온라인 미디어 리터러시 전략(online media literacy strategy)> 영국 디지털, 문화, 미디어와 스포츠 부 발표(2021.7.)
- 이용자가 온라인에서 안전하고, 동시에 인터넷이 제공하는 가능성을 충분히 경험할 수 있도록 5개 원칙과 핵심 영역을 강조
- 교육 기관뿐 아니라 온라인 안전과 관련이 있는 산업체 및 기관(예. 방송언론 관계 기관, 시민사회기관, 규제 기관, 온라인 플랫폼을 제공하는 미디어 기업)이 이용자 미디어 리터러시 증진에 기여해야함을 강조
- 특히, 온라인 플랫폼을 제공하는 미디어 기업은 플랫폼 디자인을 통해 이용자의 미디어 리터러시 강화하는 방안을 제시하고 있음(<Safety by Design guidance>(2021.06.29))

## 어린이 청소년을 온라인 위험으로부터 보호하기 위한 정책적 대응

### 교육적 대응: 미디어 리터러시 교육 5가지 원칙 (<온라인 미디어 리터러시 전략(2021)>)

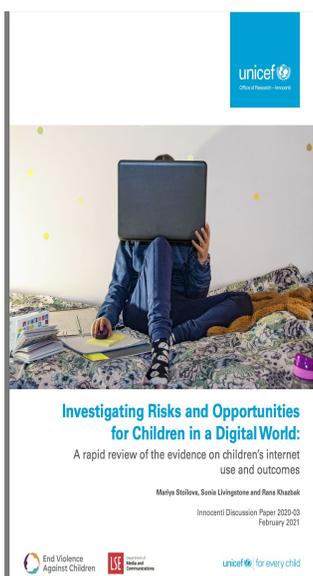
원칙	주제
사용자는 온라인에서 개인 데이터를 공유할 때의 위험, 다른 사람이 해당 데이터를 사용하는 방법을 이해하고 온라인에서 개인 정보를 보호하기 위한 조치를 취할 수 있어야 합니다.	데이터와 프라이버시
사용자는 온라인 환경이 작동하는 방식을 이해하고 이를 사용하여 온라인으로 결정을 내려야 합니다.	온라인 환경
사용자는 온라인 콘텐츠가 생성되는 방식을 이해하고 자신이 소비하는 콘텐츠를 비판적으로 분석할 수 있어야 합니다	정보 소비
사용자는 온라인 작업이 오프라인에서 결과를 야기한다 점을 이해하고 온라인 상호 작용에서 이러한 이해를 사용해야 합니다.	온라인 행동의 결과/여파
사용자는 온라인 참여에 참여하고 온라인 환경을 긍정적으로 만드는 데 기여할 수 있으며 다른 사람들과 참여하는 위험을 이해합니다.	온라인 참여

## 어린이 청소년을 온라인 위험으로부터 보호하기 위한 정책적 대응 **아동 참여 보장:** 디지털 환경을 만드는 과정에 있어 아동의 참여 보장

- 독일 <청소년 보호법> 개정 사례: 가족부 장관이 2002년 만들어진 법을 디지털 환경에 맞추어 개정안을 제시, 미디어의 청소년 보호 개혁에 관한 법률을 통과시킴. 아동·청소년의 참여, 즉 유엔아동권리협약의 기본 원칙 중 하나가 처음으로 입법부에 정착된 계기라는 의미가 있음
- <청소년 유해 미디어 연방 검토 위원회>(The Federal Review Board for Media Harmful to Young People)는 <미디어에 대한 미성년자 보호를 위한 연방 기관 (the Federal Agency for the Protection of Minors in the Media)>으로 개편되고, 이 연방 기관은 규제 과정에 참여하는 이해 관계자를 모아 공급자를 대상으로 일관된 법 집행을 보장하는 임무를 수행하게 됨
- 어린이와 청소년이 새로운 디지털 애플리케이션, 장치 및 서비스의 얼리 어답터이며 경우에 따라 상당한 위험에 노출될 수 있다는 점을 고려할 때 현대 청소년 미디어 보호의 형성에 어린이와 청소년을 포함시키는 것은 마땅함을 강조
- 어린이와 청소년은 새로운 연방 언론의 미성년자 보호 기관에 설립될 자문 위원회에 대표되어 법의 실효성을 평가하는 정기적인 평가에도 참여

## 정책적 대응 방안 모색시 주요하게 고려할 사항

소외계층이 겪는 위험에 적극적으로 대응할 수 있는 방안 모색의 필요성 강조(국제 협력 연구 프로젝트<Global Kids Online> )



- 이 연구에서는 아동·청소년이 경험하는 온라인 위험의 양상을 보여주는 동시에, 이미 소외되어 있는 아동·청소년의 경우 동일한 위험 상황에도 더 큰 부정적 영향을 받을 수 있음을 지적하고 있음(Stoilova, Livingstone and Khazbak, 2021).

## 정책적 대응 방안 모색시 주요하게 고려할 사항

- 아동을 온라인 위험으로부터 보호하는 것과 디지털 세상이 제공하는 기회를 누릴 수 있도록 지원하는 두가지 접근 간의 균형을 도모 (<디지털 환경의 아동을 위한 OECD 권고(OECD Recommendation on Children in the Digital Environment)>(2021.05))
- 지속적 연구를 통하여 증거 기반 정책의 형성이 중요함 (유니세프 이노센티 연구센터 <디지털 세상에서 아동이 경험하는 위험과 기회 탐색>(2021))
- 아동 당사자의 목소리가 정책에 반영되는 것이 중요하고, 이를 가능하게 하는 디지털 거버넌스 구축이 필요함 (독일 개정법 사례; 유엔아동권리협약 일반논평25호)
- 공통된 기준 설립 등을 위한 국제적 협력의 중요성 강조



경청해주셔서 감사합니다.  
[amkim1@ginue.ac.kr](mailto:amkim1@ginue.ac.kr)



청소년정책 릴레이 토론회  
환경변화에 따른 청소년 위기상황  
대응 및 보호지원 방향



# 환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향

좌장

배상률 실장

한국청소년정책연구원 청소년미디어문화연구실

패널

- 박혜숙 대표 (학부모정보감시단)
- 오연주 책임 (한국지능정보사회진흥원)
- 이승현 선임연구위원 (한국형사법무정책연구원)
- 이현숙 대표 (탁틴내일)



---

## 청소년정책 릴레이 토론회: 환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향

토론문 제목: 양육 효능감 발휘를 위한 안전한 디지털 교육 환경 검토

소속 학부모정보감시단 성명 박 혜 숙

---

온라인 상 아동 청소년이 경험하는 위험과 청소년 정책 동향을 잘 살펴보았습니다. 관계 기관의 적극적 대처로 19콘텐츠 청소년 유해표시의무, 성인 인증 검증, 모니터링이 강화되고 있으나 온라인상에서 교묘하게 유통되는 유해정보를 판별, 판독하는 일은 전문 단체로서도 여전히 난제입니다. 더구나 판단력이 미흡한 아동 청소년에게 온라인의 무분별한 환경(공격적이고, 선정적이고, 사회적 가치에 위반하는 것들)을 이해하고, 정보를 분석하고, 비판하는 능력을 요구하는 일은 쉽지 않습니다. 학교에서조차도 이와 관련한 학습 시수가 충분히 확보되어 있지 않아 디지털 공간의 주체자로서 활동하는 경험은 교육 현장에서도 익숙하지 않습니다.

학부모는 아동청소년에게 가장 도움을 줄 수 있는 미디어 교육의 보조자입니다. 디지털에서 안전한 환경을 구축하여 양육 효능감을 발휘할 수 있도록 디지털 교육 환경의 전반적인 시스템 검토가 필요합니다. 개개인이 처한 디지털 환경이 다르고, 가족형태, 직업, 학력, 연령, 경제적 상황이 고려되지 않고는 아동청소년을 보호하고 지원하는 데는 한계가 따릅니다. 우리는 이제 디지털 공간에서의 양육효능감을 고민하지 않으면 안 됩니다. 안전한 미디어 환경을 설계하는 정책과 연구, 프로그램의 개발 등 참여 주체와 협력을 바탕으로 학부모의 디지털 양육효능감이 발휘될 수 있는 교육 환경을 점검하는 노력이 필요합니다. 최근 접수된 학부모와 아동청소년의 상담 사례를 소개하겠습니다.

한 어머니가 울며 호소합니다. 선생님, 페이스북 북을 국가 차원에서 차단할 수는 없는 건가요? 아들(13세) 음란물 동영상 유포(경찰서 포렌식 PC 확인함)로 6개월 법원 명령을 받았어요. - 페이스북 댓글에 “짜지 박으러 갈게” 라는 말을 했는데 상대가 성적 수치심을 느껴 학폭위가 열렸고 사이버수사대가 개입했어요. 이리다 제가 죽을 것만 같아요. 아들은 분노조절약을, 저는 우울치료약을 달고 삽니다. 그래도 아무런 소용이 없어요. 신고가 들어오면 법적 대응을 해야 하고.. 매번 반복되다 보니 이제 지칩니다. 오죽하면 무당을 찾아가 굿을 했겠습니까? 신체장애를 가진 한부모 가정의 아버지도 말합니다. 입에 풀칠이라도 해야 하니 야간에라도 일을 해야 합니다. 11살 아이는 혼자 지내는 시간이 많습니다. 염려스럽지만 게임을 멈추게 할 수는 없습니다. 주말이라도 아이를 보살펴 주고 놀아 줄 사람이 없을까요? 제가 어떻게 해야 할까요? 미혼모인 어머니가 말합니다. 생계를 위해 밤에 일합니다. 초등 2학년 딸아이에게 최고 사양의 폰을 사 주었는데 스마트 폰을 보다가 음란물에 노출되어서 중독이 된 상황입니다. 어찌 해야 할까요? 아이가 공부를 안 하고 게임에 빠져서 헤어 나오지 못합니다.

K군(13살)의 호소입니다. “폐북에서 사람들을 만났는데 마음이 아주 편했어요. 무엇보다 많은 친구들이 생겼고, 제 이야기를 정말 잘 들어 주었어요. 팸방의 친구들이 이제 제일 친근하게 느껴져요. 학교에서 저는 왕따입니다. 친구들을 괴롭혔어요. 엄마는 저 때문에 매일 학교에 불려가요. 어느 날 팸방에서 돈을 빌려 달라는 누나가 있었어요. 7,000원을 빌려 주었지요. 그런데 누나가 돈을 안 갚아서 만약 내게 가슴을 보여 주면 돈을 안 갚아도 된다고 했어요. 그러자 누나가 짧은 순간 가슴을 보여 주었어요. 저는 그 순간 캡처를 하고 저도 화장실에서 자위하는 장면을 잠시 보여 주었어요. 그러자 누나가 저를 차단했어요. 폭죽 터트리겠다 협박을 했어요. 저도 엄마를 생각해서 안 하고 싶지만 자꾸만 몰래 하고 싶어요. 공기계를 구하다 또 들켜버렸네요.”

A군(11살), B군(9살)양은 부모가 저를 밤새도록 이렇게 혼자 내버려 뒀도 되는 건가요? 너무나 무섭고 외로워요. 스마트 폰이 없으면 견디기 힘들어요. 그냥 놀렀는데 야한 영상이 많이 나왔어요. 호기심 때문에 자꾸 보게 되요. C군(16)은 어릴 때부터 놀아 본 적이 없어요. 딱딱한 공부 스케줄 때문에. 친구도 없었고요. 온라인 수업을 하면서 게임에 빠졌는데 지금은 학교를 그만 두고 싶어요. D군(17)은 카톡에서 친구들이 하는 말을 못 알아듣겠어요. 제가 친구들에게 미안해서 말뜻을 물었더니 대꾸도 안 하고 나가 버렸어요. 친구들과 이야기 할 때 자꾸만 버벅거리게 되요. 저도 말을 잘해서 대화에 끼어들고 싶어요. 실은 이 말은 욕설과 비방, 혐오, 성적인 자극어, 신조어 등입니다. D군(17)은 도덕적, 윤리적 갈등을 겪다가 결국 또래들과 어울리고 싶어 욕설을 퍼붓는 학습을 합니다. 더구나 그 대상은 부모였습니다. 위의 사례로 콘텐츠와 대인적 접촉, 그리고 위협, 참여, 행동 등의 영역 전반에서 드러난 온라인 위험 상황을 인지하게 됩니다.

실제로 부모와 자녀들이 겪는 심리적 부적응은 이보다 더 많을 것입니다. 이 같은 부모와 자녀의 병리적 의존은 교육·상담·치료 서비스가 통합 관리 되어야 합니다. 무엇보다 청소년 어린이 미디어 행태, 사례를 적극적으로 발굴하고 수많은 위험 요소에 즉각적, 확실하게 대처할 수 있는 다양한 매체사용 가이드라인이 절실합니다. 디지털 환경에서 소외되지 않도록 아동 청소년, 부모 양육자의 소리에 귀를 기울여야 합니다. 학부모 디지털 소통 채널을 만들어 현장의 목소리를 직접적으로 반영하고 아동과 마찬가지로 정책에 참여하여 비슷한 방향성을 갖추어야 합니다.

다양한 가족 형태를 반영한 학부모 대상 미디어 교육이 실시되어야 합니다. 온라인에서 자녀들이 안전하고 건강한 경험을 충분히 누릴 수 있도록 건강한 미디어 사용을 위해 연령, 매체, 주제별 좋은 콘텐츠를 수시로 접할 수 있도록 업그레이드 된 디지털 환경을 구축하고 접근성을 강화해야 합니다. 미디어 사용을 문진할 수 있는 대안을 제시하고, 건강한 수칙 정보를 통해 실행 가능한 디지털 환경 정보를 제공해야 합니다.

신고 기능이나 법적 대응을 할 때 절차를 간소화 하고, 해당 권리를 빠르고 신속하게 검토하고 대처할 수 있는 명료한 프로세스와 전문가 확보가 필요합니다. 특히 법적 보호를 위한 안전 매뉴얼은 법에 따른 용어 - 어린이 청소년, 아동 청소년, 아동, 미성년자, 부모, 양육자, 법정대리인, 친권자 -가 혼재되어 있어 문맥을 이해하는데 어려움이 따릅니다. 연령을

충분히 고려하여 전달되어야 합니다. 간단명료하게 이미지나 짧은 동영상을 통해서도 충분히 숙지할 수 있도록 배려가 필요합니다. 안타깝게도 정보를 습득하고 전달하는 과정이 너무 복잡하여 자신의 권리를 포기하는 경우가 많습니다.

학부모들이 공교육의 신뢰성을 확보할 수 있도록 보편성 유지를 위해 지역별, 대상별 디지털 교육의 현황을 면밀히 검토하고 디지털 역량을 강화하기 위한 제반 시스템을 보완 구축해야 합니다. 다년간의 현장 경험에서 얻은 내용은 디지털교육 환경은 지역별로 격차가 많다는 것입니다. 프로그램이 작동되지 않으면 “우리 학교는 원래 그래요, 선생님만 그런 게 아니에요.” 라고 오히려 위로를 합니다. 아무도 문제를 제기하지 않습니다. 양질의 환경에서 교육받을 권리를 스스로 포기하고 있습니다. 아무리 좋은 교육이라고 할지라도 기기 사양의 미비로 작동되지 않는다면 디지털 교육의 효과성을 입증하기는 어렵습니다. 팬데믹으로 교육 현장의 디지털 환경을 재점검하는 계기가 만들어졌다고 생각합니다. 교육 현장에서 말하는 소리에 귀 기울이고 성찰해야 합니다. 또한 다양한 장애 스펙트럼(신체적 장애, 학습장애, 우울 등)을 인식하고 미디어에 소외되어 있는 아동 청소년의 방안도 고민해야겠습니다. 디지털 교육의 불평등이 초래되지 않도록 낙후된 디지털 기기의 예산 확충이 매우 시급합니다.

애플리케이션, 장치 및 서비스나 기술 도입 시 아동의 이익과 안전을 위한 설계가 적극적으로 필요하다고 봅니다. 자동화된 추천 시스템은 피로도가 높을 뿐만 아니라 과 의존을 조장합니다. 아동의 경우 자신의 의지와는 관계없이 대량의 유해하고 불필요한 콘텐츠를 접하게 됩니다. 그 과정에서 개인정보가 유출되고 이로 인한 피해가 급증하고 있습니다. 문제는 유출이 되었는지를 이용자가 전혀 인식하지 못한다는 것입니다. 부모의 돌봄 부재로 스마트폰에 애착을 갖는 상황이라면 더욱 위험합니다. 양질의 정보를 제공받는 설계를 고민하고, 유해 콘텐츠를 필터링하는 과정에서 안전 프로세스가 잘 작동하고 있는지 알고리즘을 수시 점검해야 합니다. 플랫폼 이용 약관을 통해 금지 행동을 제시하고 이를 지키지 않는 이용자는 자동 차단하는 장치도 필요합니다.

미디어 리터러시 역량 강화 방안이 세밀하게 검토되어야 합니다. 최근 OECD 국제 학업 성취도 평가에서 우리 학생(15세 기준)들은 유해정보 식별 역량 평가에서 가장 낮은 수준을 기록했다고 합니다. 학교 교과과정에서 미디어 교육의 내실화가 필요하다고 생각합니다. 또한 다양한 외부 교육들의 전면 검토도 필요합니다. 예방교육 차원의 의무교육도 물론 필요하지만 주제만 애매모호하게 다를 뿐 교육 내용 및 체험의 중복이 많아 실효성을 거두기 어려운 상황입니다. 부처 간 교육의 차별성을 확보함과 동시에 의무 교육의 지나친 과잉은 지양하고 이제는 내실 있는 교육 감축이 필요할 때입니다. 이 부분은 진정성이 있는 고민을 필요로 합니다. 청소년들은 이미 예방교육에 너무 식상되어 있습니다. 학교가 제공하는 단일 메뉴 교육에 인스턴트 식 반응을 합니다. 미디어를 접목하여 동아리 활동을 활성화해야 합니다. 안전이 우선하여 여러 가지 행동의 제약이 따르지만 체득하지 않고는 대안이 나오지 않습니다. 온오프에서 주체적, 능동적으로 살아가야 하고, 목소리를 높이려면 그에 따른 소양에 시간을 투자해야 합니다. 각 과목에서 일부 다루는 것에는 한계가 있다고 봅니다. 학습 시수에 쫓겨 프로그램을 단회기로 재편성하기 보다는 공교육의 내실화를 기해 리터러시 과목에 필요한 설계를 대상에 맞게 진단하고, 책임감과 윤리성, 법적 사고와 지식 역량을 갖춘

체계적인 교육을 요구합니다. 적극적으로 소통하고 협력하려면 프로그램 또한 급변한 미디어 환경에 맞게 아동청소년의 문화 변화를 충분히 이해하고, 내용 범위를 지속적으로 확장, 재구조화하는 업그레이드 노력이 필요합니다.

지금까지 양육 효능감 발휘를 위한 디지털 교육 환경을 재점검해 보았습니다. 학부모정보 감시단은 디지털 일원으로서 어린이 청소년, 학부모가 함께 하는 안전한 디지털 환경 구축을 위해 발로 뛰며 최선의 노력을 다하겠습니다. 감사합니다.

---

## 청소년정책 릴레이 토론회: 환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향

토론문 제목: 온라인상 아동이 경험하는 위험 예방을 위한 정책 과제

소속 한국지능정보사회진흥원      성명 오 연 주

---

### 1. 네 가지 위험(4C)의 다른 특성

아동이 경험하는 네 가지의 위험 중 콘텐츠(content), 접촉(contact), 행동(conduct)과 새롭게 추가된 계약(contract)은 다소 다른 특성을 갖는다. 앞의 세 가지 위험이 온라인 서비스 중개자 또는 플랫폼의 서비스를 이용하는 과정에서 이용자의 행위에 의해 발생하는 위험이라면, 계약은 기업이 직접적으로 발생시키는 위험이라고 할 수 있다. 1996년 제정된 미국의 「통신품위법 CDA, Communication Decency Act」 230조에서는 온라인 서비스 제공자는 제3자가 서비스상에서 게시·유통하는 정보에 대한 책임이 없음을 명시한다. 음란한(obscene), 저속한(indecent), 불쾌한(offensive) 정보의 송신에 대해서는 처벌 조항을 두어 위 면책특권을 부여하지 않았으나 1997년 위헌으로 결정되었다. 해당 조항은 인터넷 서비스 제공자가 출판자(publisher) 또는 발원자(speaker)가 아닌 매개자(intermediary)로서의 역할을 함을 인정하여, 표현의 자유를 보호하고 인터넷 생태계의 발전을 꾀하기 위해 작성되었다. 제3자가 게시하는 콘텐츠, 제3자에 의한 행위 및 접촉을 인터넷 서비스 제공자가 모두 심의·감독·통제하기 어렵다는 점에서, 법적 규제보다는 자율규제, 사전 심의·감독보다는 사후 규제책 마련이 이용자가 경험하는 위험에 대한 주요 대응 방안이었다. 그러나 계약에 따른 위험은 인터넷 서비스 제공자가 직접적인 이해관계자이자 위험을 발생시키는 행위자로 참여한다는 점에서 보다 실질적인 규제가 가능하다.

### 2. 아동에 대한 영향평가의 필요성

현재 「과학기술기본법」 및 「지능정보화기본법」에 따라 기술영향평가와 지능정보서비스 등의 사회적 영향평가를 실시하도록 되어 있으나, 그 대상을 구체화하지 않은 채 경제, 문화, 사회, 윤리 등에 대한 일반적 평가만을 실시하고 있다. 아동은 디지털 서비스를 이용하는 데 있어서 그 영향력, 불평등한 계약 관계, 규제책의 활용 방안 등을 이해하기 어렵다는 점에서 기존의 영향평가 체계 안에서 특수하게 다루도록 개선이 요구된다. 과학기술정보통신부에서 실시하는 기술 및 디지털 서비스에 대한 영향평가와는 별개로, 2019년 「아동복지법 시행령」이 개정되어 아동정책영향평가 체계 안에서 아동이 온라인상에서 경험하는 위험을 다룰 수 있게 되었다. 그러나 현재까지는 아동정책영향평가의 초기 단계이고 어느 수준의 법령·계획·사업을 “아동 관련 정책”으로 분류할 것인가의 과제가 남아 있어, 온라인상의 위험에 대한 효과적인 정책평가가 이루어지도록 지속적인 추적과 개선이 요구된다.

### 3. 아동의 정책 참여를 위한 방법론의 개발

아동의 정책 참여를 보장해야 한다는 요구와 관련해 국·내외적인 합의가 확산되고는 있으나, 정책 참여를 위한 방법론에 대해서는 논의가 부족한 상황이다. 「청소년기본법」 등을 통해 위원회의 방식으로 아동을 정책에 참여시키고 있지만, 다양한 경제적, 문화적, 사회적 맥락에서 디지털 환경과 상호작용하고 있는 아동의 경험을 파악하기에는 부족한 측면이 있다. 명목상의 제도 조성에서 나아가 온라인상에서의 참여관찰, 지역사회기반 참여연구, 세대간 인터뷰(intergenerational interview) 등 아동의 경험과 의견을 효과적으로 포착할 수 있는 방법론의 개발이 필요하다. 또한, 이러한 방법론이 일회성의 연구에만 적용되는 것이 아닌 정례적인 국가 차원의 조사에서 활용될 수 있도록 제도 개선도 요구된다

### 4. 부처 간 협력체계의 재평가

2018년 OECD에서 실시한 국제학업성취도프로그램 결과에 따르면, 37개 조사국 중 우리나라 청소년의 디지털 리터러시 역량은 26위, 디지털 리터러시 교육 경험은 35위로 낮은 순위를 기록했다. 과학기술정보통신부, 교육부, 문화체육관광부, 방송통신위원회 등에서 스마트폰 과의존, 사이버 폭력, 게임 과몰입, 디지털 윤리 등의 명목으로 디지털 리터러시와 관련한 교육을 꾸준히 추진해 왔다는 점에서, 기존의 교육이 효과적으로 추진되어 왔는지 성찰이 필요하다. 아동이 경험하는 디지털 환경은 계속해서 융합되고 있다는 점에서 각 영역 별로 구획된 교육을 실시하는 것은 학생과 교사의 부담감을 증가시키는 한편 통합적인 관점의 교육을 불가능하게 한다는 점에서 한계가 있다. 매체별, 또는 온라인상의 다양한 위험별로 부처의 역할을 나누는 대신 부처가 가지고 있는 고유의 기능(예: 교육부-교육, 여성가족부-상담, 과학기술정보통신부-안전한 디자인 등)을 중심으로 부처 간 협력체계를 재평가하고 구성하기 위한 논의를 시작해야 한다.

## 청소년정책 릴레이 토론회:

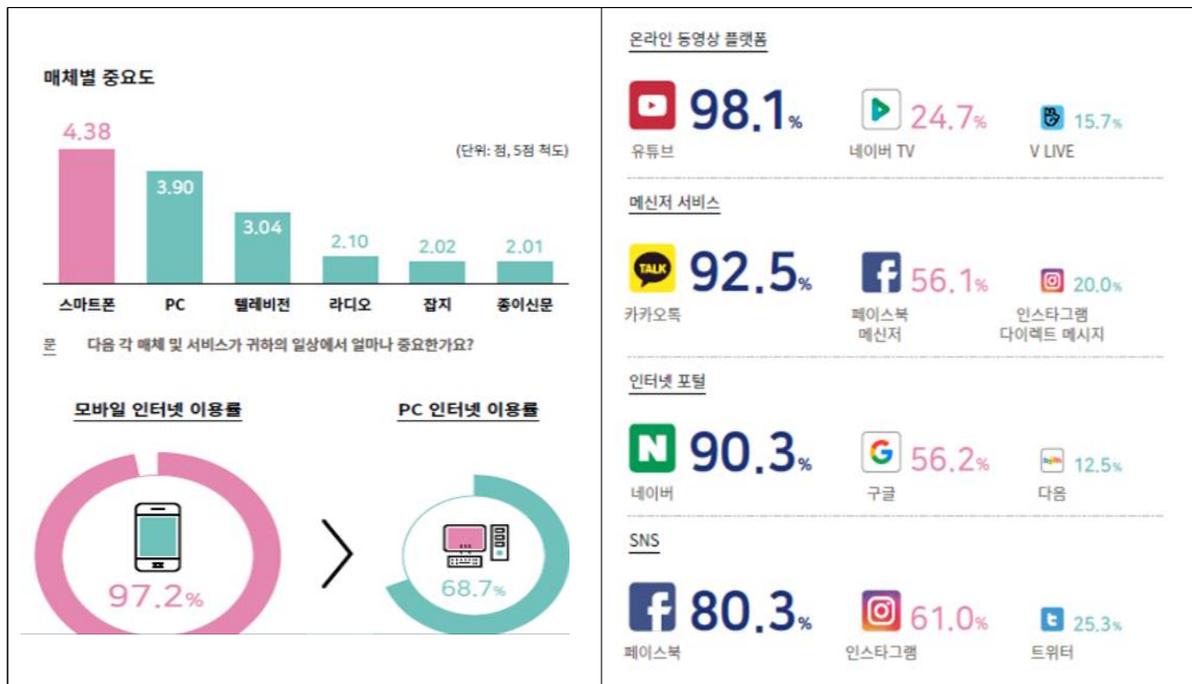
### 환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향

토론문 제목: 디지털 일상 속에 살고 있는 어린이·청소년에게 어떠한 위험이 있는가?

소속 한국형사법무정책연구원 성명 이 승 현

과거와 달리 요즘 어린이·청소년에게 디지털 미디어는 생활의 일상이고, 교육의 자료이며, 자신의 의사표현의 수단입니다. 매일 들고 다니는 스마트폰으로 아이들과 일상을 공유하고, 학교 수업의 대부분 자료들이 오프라인 종이가 아니라 인터넷 url주소이고, 유튜브 동영상에서 체험학습을 하는 세상이 되었습니다. 아이들이 대화를 오프라인으로 하는 시간보다 카톡이나 메신저, 줌으로 대화하는 시간이 더 많아진 것도 달라진 요즘 아이들 풍경입니다. 그 속도가 어른들이 상상하는 정도보다 매우 빠르게 진행되고 있기에 어쩌면 우리는 아이들이 미디어 속에서 상시적으로 경험하는 위험을 예측조차 하지 못하는지도 모릅니다. 미디어 기기에 익숙하지 않은 어른 세대라면 더더욱 그러합니다.

<그림> 10대 청소년의 미디어 이용도 조사



출처: 한국언론진흥재단, 2019 10대 청소년 미디어 이용조사, 2020.

이러한 상황에서 오늘 이 자리는 미디어에 일상을 맡기고 있는 어린이·청소년에게 직면한 위험을 진단하고 그들에게 이러한 위험으로부터 어떻게 지키고 보호할 것인지를 함께 논의한다는 점에서 그 의미가 크다고 생각합니다. 저도 김아미 박사님의 원고를 통해 온라인 위험의 유형화와 온라인 위험으로부터 보호할 수 있는 정책에 대한 제안도 함께 공부하고 고민할 수 있었던 소중한 시간이었습니다. 김아미 박사님께서 언급해주신 바와 같이 어린이·청소년이 겪게 되는 위험이 미디어 콘텐츠 자체에 노출되거나 접촉을 하고 그 상황에서 행동에 참여하는 것뿐만 아니라 청소년이 알지 못하는 사이에 미디어 제공기업의 무수한 정보

제공에 대한 동의로 인해 부당한 계약의 상황에 노출되고 있음을 다시 한번 인지할 수 있는 시간이었습니다.

우리의 온라인 위험에 대한 대책은 주로 콘텐츠(Content)에 머물러 있는 것 같습니다. 청소년 보호를 이유로 인터넷에 등장하는 유해콘텐츠를 차단하는데 급급한 것이 오늘날의 정책의 주안점이 되어버렸습니다. 그러나 아이들의 미디어 활동은 시간과 공간을 넘나든지 오래되었고, 성인보다 미디어 이용기법들을 다양하게 확장하여 이용하고 있습니다. 그래서 소셜미디어를 통해 청소년과 대화와 소통, 심지어 정치적 의사표현도 이 공간에서 이루어지고 있습니다. 온라인상의 언어활동으로 인해 청소년들은 자신이 인지하는 사이 또는 인지하는 못하는 사이 자신의 언어활동으로 사이버불링, 사이버명예훼손·모욕, 온라인 그루밍 등 범죄라고 불리우는 행위로까지 나아가기도 하고, 그에 대한 책임을 져야 하는 대상이 되기도 합니다. 아이들이 반오픈채팅방에서 친구들에게 하는 외모비하 발언과 특정 아이에 대한 감정 표현이 “저격글”이 되어 사이버모욕이나 사이버명예손으로 처벌받는 행위가 됨을 아이들은 알지 못하고 의사표현을 합니다. 아이들끼리 카톡에서 나누는 욕이 “떼카”가 되고 채팅방 대화에서 끼어주지 않는 행위가 “카따”, 채팅방에서 갑자기 단체로 나가면 “카톡방폭”이 되고, 싫다고 해도 계속 채팅방에 초대하는 행위가 “카톡감옥”이 되어 학교폭력으로 처벌받는 행위가 될 수 있다는 사실을 모릅니다. ‘에스크’라는 익명 어플을 통해 친구에게 성적 사진을 보내고 메시지를 보내는 행동이 한 것이 사이버성폭력이고 처벌받는 행위라는 사실을 알지 못합니다. ‘알페소’라는 허구창작소설에서 성범죄를 묘사하는 창작행위를 한 것이 범죄가 되는 줄 알지 못합니다. 가상공간 ‘제페토’에서 아바타를 이용해 성행위를 연상하는 행동을 한 것이 죄가 되는지 모릅니다. 페이스톡이나 메신저톡을 통해 특정 신체부위를 동의받지 않고 촬영하는 행위로 인해 자신이 어떠한 법적 책임을 져야 하는지 알지 못합니다. 딥페이크 기술을 통해 친구의 사진과 목소리를 합성하는 행위가 불법합성물 범죄가 된다는 사실을 아이들은 알지 못합니다. 이때 청소년들은 단지 재미로 하는 행위였고, 자신의 의사표현 행위였을 뿐이라고 말합니다. 죄가 되고 범죄가 되는 줄 몰랐다고 합니다. 나쁜만 아니라 다른 이도 함께 했기 때문에 죄가 되지 않는다고 생각합니다. 그래서 사이버상 활동으로 인해 빚어지는 책임의 범위가 얼마나 커지는지에 대해 자각하지 못하기도 합니다.

최근에 청소년 사이에게 발생하고 있는 또다른 문제가 계약(Context)입니다. 미디어 콘텐츠 이용시 제공되는 동의영역의 무수히 많은 내용들 가운데 상업적 이용에 관한 부분은 늘 계약 내용이 되곤 하는데, 청소년들은 ‘상업적 이용’이 무엇인지 자각하지 못하고 이로 인한 파급효과가 무엇인지 이해하지 못한 채 동의하고 미디어활동을 합니다. 내가 거기에 동의했다는 사실조차 인지하지 못합니다. 나의 사진과 나의 개인정보가 어떻게 가공되어 유료정보가 되고 있는지 모르기 때문에 자신의 정보를 과감히 노출하여 입게 되는 피해가 심각해지고 있습니다. 내가 모르는 사이에 정보동의한 사실이 나중에 보이스피싱의 도구로 활용되고, 사이버도박장 운영자로 활용되는 정보가 되고 있음을 청소년들은 알지 못합니다. 그러나 이러한 피해를 보호해줄 방법이 없습니다. 가입 당시 청소년 스스로 정보에 대한 동의를 했기 때문에, 그것이 모호하고 포괄적이라 할지라도 이에 대해 책임을 면할 방법이 없게 되는 것입니다.

따라서 이제는 청소년들에게 정확한 정보를 제공하고 청소년이 스스로 자신과 관련된 정보를 가지고 스스로 당당히 권리를 주장할 수 있도록 인지하는 교육이 시급합니다. 단지 ‘미디어가 위험하니 이용하지 말라, 주의하라’라는 교육만으로는 청소년의 미디어 일상에서 벌어지는 위험을 막기 어렵습니다. 청소년이 자신의 정보에서 파생되는 위험이 무엇인지 스스로 인지하고 그럼에도 불구하고 선택할 것인지 그 선택으로 인해 나는 어떠한 이익과 불이익을 받게 되는지를 사전에 인지하고 미디어 활동에 임할 수 있도록 돕는 것이 필요합니다. 그러기 위해서는 기업이 이윤추구 활동에 앞서 기업 스스로 청소년이 자신에게 제공되는 정보가 어떠한 파급효과를 가지고 있는지를 정확하게 전달하였는지를 점검하게 하고, 그러한 정보를 정확하게 제공하지 않은 것에 대한 책임을 기업에게 돌리고, 기업 스스로 모니터링 하도록 의무화하는 노력이 필요합니다. 독일의 경우 청소년에게 제공되는 미디어콘텐츠 개발과 운영에 있어 반드시 청소년 전문가가 참여하거나 관련정책 마련시 기업이 참여하여 정책의 방향성을 함께 인지하고 함께 행동하도록 유도하고 있습니다. 우리의 기업도 청소년을 이윤의 대상으로 삼는 것이 아니라 청소년에게 제공하는 정보에 대하여 책임의식을 가지고 적극적으로 청소년 미디어 리터러시 교육이나 피해발생시 피해청소년의 잊혀질 권리를 적극적으로 보장해주기 위한 노력이 지속되길 바랍니다.

어린이·청소년들이 미디어 활동에 있어 의사 선택의 자유가 주어지길 희망해봅니다. 우리는 아이들에게 얼마나 많은 미디어 정보가 제공되고 있는지, 얼마나 많은 위험에 노출되고 있는지 청소년이 직접 되어보지 않는다면 이해할 수 없는 엄청난 양의 정보와 위험에 노출되어 있습니다. 그렇다면 이러한 위험을 직접 말할 수 있도록 청소년의 목소리가 미디어 정책이 만들어지는 그 시점에 고스란히 담길 수 있도록 지원하는 노력이 필요합니다. 미디어 정책의 마련에 있어서 아동의 참여권 보장은 매우 강조되어야 할 부분이고, 유엔아동권리위원회도 최근에 이를 강조하여 정부 대책들을 지속적으로 개선하기를 권고하고 있습니다.

청소년에게 미디어 활동이 일상이 되어버린 지금, 다양한 온라인 위험으로부터 보호하기 위해 접근을 막고 유해한 콘텐츠를 차단하는 방식이 아닌, 청소년 스스로 정확한 정보에 기반한 온라인 활동을 하고, 그 온라인 활동으로 인한 장단점을 정확히 알고 취사선택을 할 수 있도록 하며, 피해 발생시 청소년 스스로 이러한 문제를 즉각적으로 인지하고 대처할 수 있도록 우리 사회에서 청소년 미디어정책의 방향을 전환하는 노력이 필요합니다.



---

## 청소년정책 릴레이 토론회:

### 환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향

토론문 제목: 온라인 환경 변화로부터 아동 청소년 보호를 위한 대책 방안

소속 탁틴내일

성명 이 현 숙

---

- 정보통신기술의 발달로 디지털 콘텐츠와 온라인의 만남은 매체의 융합과 더불어 소비자와 생산자의 경계를 허물었고 이는 생산의 영역, 소비의 영역, 의사소통의 영역을 급진적으로 바꾸었음. 그리고 아동과 청소년은 어릴 때부터 자연스럽게 스마트폰을 포함한 디지털 기기를 통해 온라인으로 많은 정보와 사람들에게 연결됨.
- 이러한 변화는 아동과 청소년에게 안전하게 성장할 수 있는 환경을 조성하는 정책의 변화를 요구해왔으나 지금까지의 대응은 사건이 발생할 때 마다 관련 사안에 대한 대응 중심으로 정책이 만들어졌고 달라진 환경을 반영하여 아동 청소년 보호를 새로운 환경에 맞게 패러다임을 전환하여 정책을 수립하는 것은 미흡했음.
- 어린이 청소년이 온라인에서 겪는 위험을 4C로 유형화하고 이러한 위험으로부터 보호하기 위한 독일의 '미디어에 대한 미성년자 보호를 위한 연방기관'으로 개편한 것과, 정책적 대응을 위해 영국의 규제 시스템에 대한 고민과 미디어리터러시 전략 등은 시사점이 있음.
- 우리나라는 과거 오프라인 유해업소와 매체의 유해성을 규제하는 청소년보호법에 근거한 청소년보호위원회를 설립하여 강력하게 대응했으나 몇 차례의 정부조직 개편을 거치면서 청소년보호위원회는 음반 심의 중심으로 운영될 뿐 청소년보호위원회로서의 기능과 역할을 수행하기 어려워 독일처럼 달라진 환경에 적극적으로 대응하는 청소년 보호 기구에 대한 고민이 필요함.
- 과거 청소년 유해성은 주로 폭력성, 선정성, 약물, 범죄 묘사 등 콘텐츠의 유해성에 대해 주로 고민했으나 달라진 환경은 콘텐츠의 유해성 뿐만 아니라 아동 청소년이 이용하는 플랫폼의 성격, 수익구조, 실명인증 여부, 범죄 발생 시 가해자 특정 가능성, 성범죄자의 이용 문제, 그루밍 위험 등 고려해야 할 사항이 많고 이러한 위험성으로부터 아동과 청소년을 보호하는 방안에 대해 적극적으로 고민해야 함. 이러한 특성을 반영하여 아동과 청소년에 안전한가의 여부는 콘텐츠뿐만 아니라 청소년 안전장치, 수익 구조 등도 고려하여 유해성 기준을 마련해야 함.
- 아동과 청소년에게 안전한 환경을 조성하는 것은 정부의 규제만으로는 불충분하며 사업자가 적극적으로 자율규제를 시행하고 자율규제에 적극적인 플랫폼에 대한 신뢰를 바탕으로 아동과 청소년이 접근할 수 있도록 양육자의 개입과 기술적인 지원 등이 이루어져야 함. 아동과 청소년에 대한 안전장치가 없는 어플이나 플랫폼은 시장에서 퇴출되어 사라지거나 존재한다고 해서 아동과 청소년이 접근하기 어려운 다크웹에서만 존재할 수 있도록 생태계가 바뀌어야 함.

- 이를 위해서는 소비자의 역량, 특히 양육자, 교사 등의 역량 강화가 중요함. 이를 위해서 교육과 각각의 기업에서 사용하고 있는 청소년보호정책, 성격, 주 이용자, 이용과정에서 나타날 수 있는 위험성과 이를 예방하거나 문제가 생겼을 경우 권리구제 방안 등에 대한 정보를 상시적으로 제공하는 것이 필요함.
- 청소년보호위원회 혹은 지정된 기관에서 이러한 정보를 상시적으로 제공하는 사이트를 운영하고 교육 콘텐츠 개발 등을 통한 교육 지원이 가능한 구조 필요
- 청소년보호위원회 혹은 아동과 청소년의 온라인 안전을 책임지는 기관과 기업과 경찰의 핫라인 운영과 정례회의를 통해 새로운 트렌드, 대응 방안 등에 대해 논의하는 구조 마련
- 아동 청소년 대상 성착취 범죄를 비롯한 아동과 청소년의 안전을 위협하는 전담 수사 기구를 설치하고 전문성 강화 및 범죄 관련 DB를 구축하여 범죄에 대한 대응력을 높일 수 있어야 함.



National Youth Policy Institute

청소년정책 릴레이 토론회

## 환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향



여성가족부



한국청소년정책연구원