

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 모색을 위한 전문가 워크숍

- 일 시 : 2010년 10월 28일(목) 15:00~18:00
- 장 소 : 교육문화회관 1층 본관 데이지홀

워크숍 일정표

	주 제	발표자	소 속	직책
개회 3:00~ 3:10	개회 및 참석자 소개	성윤숙	한국청소년정책연구원	연구 위원
	인사말	이명숙	한국청소년정책연구원	원장
1부 발표 3:10~ 5:10	디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용자를 위한 법·제도적 방안	정 완	경희대학교 법학전문 대학원	교수
	디지털 유해매체환경에 대한 청소년 수용자중심 대응방안 모색	안동근	한양대학교 미디어커뮤니케이션학과	교수
	디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용자를 위한 교육·철학적 방안	김봉규	미래행복인재연구소	소장
	디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용자에 대한 학교 대책	강정훈	안산초지고등학교	교사
	디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용자를 위한 시민단체의 역할	강혜란	여성민우회 미디어운동본부	소장
	청소년보호 업무 가이드라인 개선방안	김경열	한국인터넷기업협회	연구원
5:10~ 5:20	휴식			
2부 토론 5:20~ 6:00	디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 모색			

목 차

I. 발 표

- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자를 위한 법·제도적 방안 ... 3
 - 정 완(경희대학교 법학전문대학원)
- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 모색 13
 - 안동근(한양대학교 미디어커뮤니케이션학과)
- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자를 위한 교육·철학적 방안 21
 - 김봉규(미래행복인재연구소)
- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자에 대한 학교대책 33
 - 강정훈(안산초지고등학교)
- 정보통신서비스제공자를 위한 청소년보호 업무 가이드라인 개선방안 ... 45
 - 김경열(한국인터넷기업협회)
- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자를 위한 시민단체의 역할 57
 - 강혜란(여성민우회 미디어운동본부)

II. 토 론

- 디지털유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 모색

발 표

디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자를 위한 법·제도적 방안

정 완

(경희대학교 법학전문대학원 교수)

디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자를 위한 법·제도적 방안

정 완(경희대학교 법학전문대학원 교수)

I. 서언

오늘날 우리는 컴퓨터의 발달과 인터넷이용의 보편화에 힘입어 일상생활에 있어 극도의 편리함을 누리며 살고 있다. 최근에는 모바일, 스마트폰의 발달과 이를 이용한 SNS, 즉 소셜네트워크서비스의 확산에 의해 우리 생활은 더욱 사이버화 되어가고 있다.

그런데 이러한 사이버시대에는 필연적으로 익명성, 비대면성, 피해의 확산성 등 특징으로 인하여 불법정보의 난무 등 수많은 사이버범죄가 발생하고 있고 이러한 사이버범죄는 특별히 이성적 능력이 완성되지 못한 어린 청소년들에게 크나큰 악영향을 미치고 있다.

사이버시대의 필수 디지털기기인 인터넷, 스마트폰 등 디지털매체에 무방비상태로 노출되어 있는 우리 청소년들은 그 부작용에 의한 피해를 고스란히 입게 될 가능성이 가장 큰 연령층이고 이들의 피해를 방지할 경우 우리나라의 장래도 암울해질 수밖에 없을 것이다.

본고의 중심 키워드는 디지털유해매체환경이다. 유해매체물이라 함은 청소년보호법 제8조(청소년유해매체물의 심의·결정) 제1항에 의하여 청소년보호위원회가 법 제7조의 규정에 의한 매체물중에서 청소년 유해여부를 심의하여 청소년유해매체물로 결정한 것을 말하며, 법 제7조가 규정한 매체물은 “비디오물·게임물·음반, 영화·연극·음악·무용 기타 오락적 관람물, 전기통신을 통한 부호·문언·음향 또는 영상정보, 방송프로그램, 신문, 간행물, 광고물 기타 기타 청소년의 정신적·신체적 건강을 해칠 우려가 있다고 대통령령이 정한 매체물”을 말한다. 따라서 본고에서 ‘디지털유해매

체환경'이라 함은 결국 청소년유해매체물 중 디지털화된 것을 말하며, 통상의 인터넷, 사이버공간상의 불법정보 유통, 모바일에 의한 불법정보 등이 그 중심내용이 될 것이다.

청소년들을 이러한 디지털유해환경으로부터 지켜줄 수 있는 가장 확실한 방안은, 이를 민간의 자율규제에 맡기고 내버려 두는 것이 아니라 정부차원의 적극적 주도로 다양한 정책을 연구·검토하여 법제도적으로 뒷받침하는 일이 될 것이다.

이하에서 디지털유해매체에 대한 청소년이용자를 위한 각종의 법제도적 방안을 강구해보기로 한다.

II. 청소년이용자 보호를 위한 각종 법제도적 대응방안

청소년이용자의 보호를 위한 정책방안으로는 보통 사전적인 예방정책, 이용자의 보호정책, 사후적인 처벌정책 등으로 대별할 수 있을 것이지만 예방과 보호 및 처벌 등이 별개의 것이 아니라 상호 유기적인 관계에 있다는 점을 감안하여, 이하에서는 이러한 구분을 취하지 않고 주요 항목별로 입법적 조치에 의하여 뒷받침되어야 할 다양한 내용의 법제도적 대응방안을 생각해보기로 한다.

1. 디지털유해매체물 관련

(1) 디지털유해매체물 신고 및 포상제도

디지털유해매체물은 청소년들이 재미와 흥미를 느껴 자발적으로 이용할 경우 그 이용을 막기가 어려운 것이 사실이다.

이러한 점을 개선하고 청소년들에게 신고의식을 고취하는 일환으로 이른바 신고포상금 제도를 도입하는 것이 바람직하다. 신고포상금제도는 유해매체물을 접하게 되는 청소년들에게 적극적으로 신고할 수 있는 유인이 될 것이다.

(2) 유해매체물관련 블랙리스트 공유

디지털 유해매체 환경과 관련하여 수집된 블랙리스트 등 각종 정보를 정부기관, 기업, 민간단체 등이 공유하고 효율적으로 활용할 수 있게 하면, 디지털유해매체환경의 감소에 크게 도움이 될 수 있을 것이다.

(3) 디지털유해매체물 심의 및 유통관리에 대한 제도보완

신규로 발생한 디지털유해매체물 등에 대하여 심의가 신속하게 이루어지지 않아 청소년들에게 보급이 확산된 후에는 그 단속이 어려울 수밖에 없다.

디지털유해매체물에 대한 보다 신속하고 실질적인 심의를 가능토록 하여 심의제도의 실질적인 효율화를 도모해야 할 것이다. 아울러 유해매체물의 심의기준을 표준화하여 제공하고, 디지털매체의 내용등급제도를 재검토하여 정비하는 작업도 필요하다. 이와 함께 이른바 ‘디지털유해매체물 감시센터’를 운영하는 것도 적극적 방안이 될 수 있다.

(4) 유해매체물유포자의 사후관리

인터넷상 불법콘텐츠를 포함한 각종 디지털 유해매체물을 유포한 자에 대하여는 그 민형사적 책임을 철저히 물어 재발되지 않도록 하는 일이 중요하다. 그러나 현재까지의 징계는 매우 가벼운 상황이고 이들은 상습적으로 불법행위를 반복하는 것이 보통으로 되어 있다.

이러한 점을 개선하기 위하여 유해매체물 유포자에 대한 사후관리로서 사회봉사명령을 활용하여 지속적인 관리를 한다거나, 형사적으로는 상습 유포자에 대한 가중처벌 규정을 마련하여 처벌수위를 올리는 방안도 검토되어야 한다.

2. 포털사이트 관련

(1) 사이버윤리척도 제공 및 준수 의무화

청소년들은 하루의 시작을 포털서비스를 받으며 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 보여주는 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 포털등 각 인터넷사업자에게 제시하고 그 준수를 의무화하거나 또는 준수자에게는 인센티브를, 비준수자에게는 각종 불이익조치를 부과하는 등의 방안을 통하여 보다 적극적인 이용자보호에 기여할 수 있을 것이다.

(2) 포털사이트의 모니터링 의무화

청소년 등 인터넷이용자들이 가장 많이 이용하는 포털서비스에 대하여 그 콘텐츠를 분석하고 관리할 수 있는 곳은 정부나 수사기관이 아니라 바로 포털사이트 관리자측에 있음은 분명하다. 전술한 바와 같은 포털 스스로의 사회윤리적 책임의식을 전제로 한다면 자사 인터넷망에서 유통되는 수많은 불법콘텐츠에 대하여 스스로 모니터링하고 걸러내는 노력이 매우 필요하다고 하겠다.

그러나 모니터링을 포털의 자율에 맡기는 것은 전술한 바와 같이 기업으로서의 포털의 속성상 쉬운 일이 아니므로 자사 콘텐츠 및 사이트내의 불법정보에 대한 모니터링을 제도적으로 의무화시킴으로써 이를 강제하는 방

안이 검토되어야 한다.

(3) 포털사이트 등 ISP의 법적 책임 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 위반시 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.

포털등 ISP의 입장에서는 기업에 대한 가혹한 조치가 될 수 있다는 인식을 가질 수 있으나 앞서서도 언급한 바와 같이 일반기업과는 달리 국민의 정서에 크나큰 영향을 미치고 있는 인터넷기업으로서의 고도의 사회윤리적 책임을 인식하고 보다 적극적으로 건전한 사이버문화 조성에 나간다면 오히려 긍정적 인식으로 이러한 제도를 받아들일 수 있을 것이다.

3. 학교정책관련

(1) 각급 학교의 미디어윤리교육 실시 의무화

디지털미디어의 발전은 하루가 다르게 급성장하고 있고 이들 디지털매체의 이용은 청소년들에게 크게 확대되고 있는 반면에 각종 디지털 유해매체로부터 청소년들이 피해를 입지 않도록 하기 위한 작업은 거의 이루어지지 않고 있다.

이러한 점을 개선하기 위하여 유치원, 초, 중, 고, 대학교 등 각급 학교에서 디지털미디어의 역기능, 디지털 유해매체 등의 내용과 문제점 등에 대

하여 윤리교육 실시를 의무화하여야 한다. 이를 위하여 관련 각급학교에 미디어윤리교육 담당교사 채용을 의무화하는 것도 고려되어야 한다.

(2) 유해매체물 차단 소프트웨어 설치 의무화

지난 2008년 대구 초등학교 학생들의 성폭력사건을 기억해보면 당시 학생들은 인터넷음란물을 시청한 후 그 내용을 훔내내어 본 것이라는 진술을 수사관들에게 했다고 보도된 바 있다.

이러한 부작용은 학교 인터넷시설에 유해물 차단소프트웨어를 장착함으로써 이러한 부작용을 일정부분 제거할 수 있을 것이다. 이러한 소프트웨어는 이미 다양한 종류가 개발되어 보급되고 있으나 이를 의무화함으로써 효과를 제고할 수 있을 것이다.

4. 사이버공간 규제정책 관련

(1) 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, 웹하드 류의 불법콘텐츠 사이트 활성화도 하나의 원인으로 지적하고 싶다.

지금이라도 당장 사이버공간에 들어가보면 웹하드류의 사이트에는 수많은 각종 불법정보, 예컨대 사이버음란물, 불법복제 저작물, 사이버폭력물 등 불법정보가 난무하고 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.

웹하드 류의 사이트에 대하여 정부 및 수사기관의 보다 적극적인 단속 등 최대한의 적극적 규제조치가 요망된다고 하겠다.

(2) 사이버범죄관련 수사조직 확대

경찰인력의 부족이 사이버범죄의 증가원인으로도 지적되고 있는바, 정부 차원에서 최대한 우선적으로 예산을 투입하여 인력과 조직을 확대할 필요가 있다. 아울러, 사이버범죄 수사인력의 고급화, 다양화, 전문화 등이 함께 이루어져야 할 것이다.

이와 함께 경찰, 검찰의 디지털유해매체의 단속강화가 필요하다. 디지털 유해매체환경이 청소년들에게 미치는 악영향에 대한 분명한 중요성을 인식하고 그 단속에 대한 의지가 필요하다. 청소년들의 사소한 신고에도 귀기울여주는 적극적 단속 태도가 필요하다.

(3) 청소년에 대한 인터넷게임 이용시간 규제와 피로도 시스템 도입

인터넷게임은 오락적 요소를 기본으로 하지만 스트레스 해소 등 장점도 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. 이러한 보다 실효적인 방안으로 청소년들의 야간 인터넷게임 이용을 제한하는 방법이 연구되고 있는바 이를 적극 채택하는 것이 바람직하다.

이와 관련하여, 전자신문 미래기술연구센터(ETRC)가 최근 수도권 남녀 1000명을 대상으로 실시한 조사결과에 의하면, 게임 과몰입(중독)은 자기 조절 능력과 가족 구성원의 원활한 커뮤니케이션 여부 등과 같은 개인적·가정적 원인이 게임 이용시간보다 훨씬 더 많은 영향을 미치는 것으로 나타나, 게임중독 해결을 위해 게임의 이용시간 자체를 제한하는 방향으로 진행되는 정부의 규제정책이 오히려 게임 부작용의 근본적 해결을 막고 있다는 지적도 있다. 또한, 서울대·연세대·고려대·KAIST 4개 대학 학생

231명을 대상으로 한 조사에서도 이들 학생의 고등학교 시절 게임 이용시간은 일반인에 비해 상대적으로 많았던 것으로 나타나 게임이 학업에 방해된다는 일반적 인식과 배치되는 결과를 보였다.

따라서 게임이나 인터넷 문제를 겪는 아이들은 가정에서 부모의 관심을 받지 못하고 방치돼 있거나, 주변과의 소통 부족, 우울증 등의 공통점이 있는 바, 이런 문제를 외면하고 드러난 증상 자체에만 몰두하는 것은 근본적인 해결책이 될 수 없다는 점에 동의한다. 인터넷, TV, 휴대폰, 게임 등 기계 기술의 발달과 인간의 창의성이 탄생시킨 다양한 매체나 인공물들은 순기능과 역기능을 동시에 지니는바, 게임의 순기능을 살려 개인과 사회 전체의 건강성을 높이는 종합적 접근이 필요할 것이다.

이와 관련하여 문화부가 추진하고 있는 우선 게임이용자의 장시간 게임 이용을 방지하기 위한 기술조치로서 ‘피로도 시스템’과 ‘청소년 심야시간 접속제한’ 등이 시급히 도입되어야 할 것으로 생각된다. 피로도 시스템은 일정시간이 경과하면 게임아이템을 획득하는 속도를 낮추는 등 게임 이용자의 장시간 게임이용을 방지하는 효과를 가진 게임시스템 내 특수 프로그램이다. 청소년 심야시간 접속제한은 흔히 ‘심야시간 셧다운’으로 불리는 것으로 자정 이후 심야시간대에 청소년이 온라인게임에 접속할 수 없도록 하는 조치를 의미한다.

(4) I-PIN 사용 의무화

각종 인터넷사이트에 활발히 가입하여 활동하는 가장 많은 연령대는 역시 청소년들일 것이다. 가입시에 입력해야 할 주민등록번호 등 개인정보유출을 막기 위한 보다 효과적인 방안으로 주민등록번호의 남용을 방지해야 할 것인바, 현재 자율적으로 이용할 수 있도록 도입되어 있는 I-PIN제도 즉, 인터넷 개인식별번호의 이용을 의무화함으로써 주민등록번호의 중요성을 제대로 인식하지 못하는 청소년들의 개인정보보호에 크게 기여할 수 있을 것이다.

(5) 청소년들을 위한 공인인증제도 방안 마련

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 보급, 시행함으로써 청소년의 본인인증 강화 및 관련 주민등록번호 등 개인정보유출방지에 기여할 수 있을 것이다.

(6) 인터넷, IT 관련 중앙부서 신설

오늘날 시대는 인터넷, IT 시대이다. 세계 대부분의 국가가 이러한 내용을 총괄하기 위한 중앙부서를 운영하고 있는 상황에서 우리나라는 오히려 작은 정부를 외치며 정보통신부를 폐지한 바 있다. 그러나 작은 정부의 운영에 있어서는 항상 그렇듯이 오히려 다른 여러분야에서 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 정보통신관련업무의 중요성을 다시한번 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 필요하다고 생각된다.

III. 결어

디지털 유해매체환경에 관하여는 형사처벌 등 사후 범죄방지정책보다는 관련 사업자, 청소년이용자, 민간단체 등의 자율규제 정책 강화가 가장 바람직하다고 하겠다.

이를 위하여 각종 민간단체의 디지털유해매체환경에 대한 모니터링활동을 정부차원에서 적극 지원하고, 민간단체 상호간의 협조체제를 구축하고 이를 지원하며, 최종적으로는 청소년등 이용자의 디지털 유해매체환경에 대한 의식개선의 노력이 필요하다.

이와 관련하여 청소년 등 디지털매체 이용자에 대한 사이버윤리교육의 강화가 필요하다. 이러한 사이버윤리교육실시는 전술한 자율규제가 가능한 전제조건일 수도 있다.

오늘날 인터넷 및 각종 디지털미디어의 발달로 가상생활공간이 점차 증대하는 경향에 있으므로 이를 이용하는 이용자들은 이른바 ‘요람에서 무덤까지’ 사이버윤리교육을 필요로 하는 것이다.

발 표

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 모색

안동근

(한양대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수)

디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 모색

안동근(한양대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수)

1. 디지털 유해매체환경에 대한 개념 정의

유해매체환경이란 유해매체들이 조성하는 환경이다. 유해매체란 미성년자인 아동과 청소년에게 정신적 또는 육체적 해를 끼칠 수 있는 매체라고 정의할 수 있다. 전통적인 유해매체로는 인쇄매체인 신문, 잡지, 만화, 책 등과 전자매체인 지상파방송, 중계유선방송, 종합유선방송 등을 포함할 수 있다. 이러한 매체들이 아동과 청소년들에게 해로운 정보를 전달하게 될 때 그것을 유해매체로 분류하게 된다. 이러한 전통적인 매체는 기술적으로 아날로그 방식으로 분류된다.

한편, 디지털 유해매체환경이란 전통적인 아날로그 방식으로 전달되던 정보들이 디지털 기술을 기반으로 한 매체를 통해서 제공되면서 나타나기 시작한 새로운 매체환경이다. 여기에는 인터넷, 휴대전화, 디지털 지상파방송 및 디지털 케이블방송, 디지털 위성방송, DMB, 싸이월드, 트위터와 페이스북 등 사회관계매체(social media) 및 기타 다양한 디지털 매체들이 포함된다. 이들을 통해 미성년자인 아동과 청소년들에게 해로운 정보를 제공하여 조성된 사회적·문화적 환경이라고 정의할 수 있다.

2. 디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용자 정책 수립을 위해 반드시 고려해야할 한국의 사회·문화적 특징

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

첫째, 현대 정보사회에서 새로운 정책을 수립하고 시행할 때 청소년보호 정책은 다른 어떤 정책보다 우선시해야한다. 그럼에도 불구하고 한국사회의 현실을 보면 이러한 이상과는 거리가 있다. 국가나 국민들 사이에 청소년보호 의식이 매우 약하다. 청소년을 우선시 하기보다 성인의 권리를 더 우선시 하는 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 문명사회의 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 인터넷PC방은 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 날이갈수록 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.

이를테면, 스마트폰이나 아이폰과 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.

3. 청소년 수용자중심 대책

디지털 유해환경에 대한 대책을 보다 구체적으로 살펴보면 다음과 같이 요약 정리할 수 있다.

첫째, 디지털 유해매체환경 대처방법에 대한 구체적인 아동 청소년 및 부모 대상 교육이 필요하다. 아동과 청소년들이나 심지어 학부모들도 날로 새롭게 발전하는 디지털 미디어에 대한 이해가 부족한 편이다. 따라서 학부모들이 새로운 디지털미디어의 사회문화적 의미와 파급효과에 대한 이해를 돕기 위해서 민간단체들이나 전문가들이 시민회관 교양강좌나 공무원 대상 교육 프로그램의 일부로 부모 교육을 시행하는 것이 도움이 될 것이다.

둘째, 유해매체의 장단기적 악영향에 대한 인지 교육이 필요하다. 아동과 청소년 및 학부모들을 대상으로 이들이 유해매체가 아동과 청소년들에게 끼치는 장단기적 악영향을 잘 인식할 수 있도록 교육하는 것이 필요하다. 부정적인 영향에 대한 이해 없이는 유해매체를 근절하려는 정부의 정책을 적극적으로 지지하지 않을 것이다. 따라서 국민들의 공감대를 형성과 적극적 정책 지원을 이끌어내기 위해서는 이들을 이해시키는 것이 첫단계 일이다.

셋째, 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. 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.

넷째, 디지털 유해매체환경 방지를 위한 산업계의 자율규제 강화가 필요하다. 산업계에서는 흔히 자율규제 강화를 위해 소요되는 경비를 지적하면서 적극적으로 나서지 않는 것이 오랜 관례처럼 되어 있다. 또 자율규제 대책을 마련해놓고도 그것을 시행하는데 적극적이지 않을 때도 있다.

그러나 산업계에서는 디지털 유해매체환경으로부터 아동과 청소년을 보호하기 위한 노력을 자발적으로 보여줌으로써 회사의 이미지 개선 및 강화를

할 수 있다는 긍정적이고 전향적인 자세가 필요하다. 이러한 자율규제 노력은 국민들로부터 지지를 이끌어내는 결과를 초래하여, 결국 장기적으로 보면 사업에 이익이 된다는 것을 인식할 필요가 있다. 특히 기업의 사회적 책임을 강조하는 21세기 사업환경을 생각한다면 아동과 청소년 보호를 위한 전향적이고 자율적이며 주도적 노력은 사회로부터 큰 호응을 받을 것이다.

이러한 산업계의 자율규제가 잘 시행되면 정부에 의한 법적 규제보다 더 바람직한 결과를 가져올 수 있다. 매체 내용에 대한 정부 규제는 자칫 표현의 자유를 과도하게 침해할 수 있고 산업발전을 저해시킬 수도 있기 때문이다.

다섯째, 디지털 유해매체환경 관련 법 규정을 위반한 사업자에 대한 처벌을 강화할 필요가 있다.

산업계에서 사업자들이 청소년 보호 의무를 다하지 않다가 법을 위반하더라도 벌금이나 형벌이 가볍기 때문에 지금까지 사업자들은 청소년보호에 미온적인 경향을 보였다. 외국처럼 위반 시 사업을 중단해야할 정도의 타격을 입힐 수 있는 큰 처벌을 받는다면 청소년보호활동에 보다 적극적으로 나설 것이다.

산업계의 자율규제가 강화가 필요한 까닭은 디지털 매체와 관련된 청소년 문제는 그 사업자들이 잘 알고 있기 때문이다.

여섯째, 디지털 건전매체환경 사업자에 대한 장려금 등 정책지원이 필요하다. 청소년 보호를 위해 적극 노력하여 건전한 매체환경을 조성하는 사업자들에 대해서는 정부가 장려금(incentives)이나 세제 상 혜택을 줌으로써 그 청소년 보호활동을 격려할 수 있다.

일곱째, 청소년 및 일반인을 대상으로 유해매체 신고 포상제도를 도입하여 정책의 효율성을 높일 수 있을 것이다.

디지털 유해매체환경에 대해서 일부 청소년들은 잘 알고 있으며 또 일반 청소년들이 디지털 매체를 활용하다가 발견한 유해정보나 유해매체를 관련 기관에 손쉽게 신고할 수 있도록 그 사회문화적 및 제도적 장치를 마련하는 것이 도움이 될 것이다. 신고한 청소년들에게 적절한 포상을 하여 그러한 활동을 적극 장려함으로써 청소년들 사이에서 입소문(구전효과)이 나도

록 하면 그 정책효과를 배가시킬 수 있다.

여덟째, 디지털 유해환경 피해 청소년 보호를 위한 전문 상담 및 보호 기관 및 시설 지정·지원이 필요하다. 청소년 관련 기관이나 단체에서 일하고 있는 담당자들을 대상으로 디지털 유해매체환경에 대한 이해를 높이기 위한 교육을 실시하고 교육 및 상담 지원을 적극 추진하면 효과를 거둘 수 있을 것이다.

발 표

디지털 유해매체환경에 대한 청소년이용자를 위한 교육·철학적 방안

김봉규

(미래행복인재연구소 소장)

디지털 유해매체환경에 대한 청소년 이용자를 위한 교육·철학적 방안

김봉규(미래행복인재연구소 소장)

1. 디지털시대의 매체환경의 변화

디지털매체환경이 급격히 변화하고 있다. 일단 새로운 디지털매체가 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 패러다임과는 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 오류(naturalistic Fallacy)는 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 활용가능한가의 문제가 있는 것이다. 공급자는 새로운 디지털매체를 통해 현실과 구분이 되지 않을 정도로 현실감이 있는 영상물을 광범위한 수용자에게 광속으로 배달한다. 스마트폰 내지 아이폰 같은 멀티미디어는 특성상 광범위한 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 디지털미디어로 인해 향유와 관련한 긍정적인 측면이외에 과거에 상상하지 못했던 부작용 역시 심화시키는 역기능이 존재하기 때문이다. 이상 언급한 사항이외에도 디지털매체환경의 공급자측면에는 공급자인 사업가의 기업윤리가 포함된다. 내용물의 자율적 정화나 감시는 이윤추구적 기업에서는 근본적으로 나아가기 힘들기 때문이다.

디지털매체환경은 그러나 공급자환경만을 의미하지 않는다. 그것은 수여자환경 역시 의미한다. 수여자환경이란 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 대응가능한가의 문제이다.

수여자환경의 두 번째 영역은 교육이다. 그것은 새로운 디지털미디어환경에 대해 공교육을 통한 적절한 비판적 사유능력이 학습되고 있는 가하는 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 것이

다. 마지막으로 정부와 법은 정책을 통해 새로운 디지털미디어환경을 통제할 수 있는 능력이 있는가 하는 것이다.

2. 디지털매체의 유해환경이란?

디지털유해매체환경은 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 디지털매체환경의 영역을 적용하면 쉽게 이해될 수 있다. 공급자측면에서 부도덕한 이기주의자로서의 기업주가 단순히 이익을 목적으로 새로운 디지털매체를 자의적으로 사용할 수 있을 때 그것은 분명 유해환경이다. 수용자측면에선 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 처벌이 이루어지지 않을 때 그러한 환경을 전체적으로 유해환경이라고 규정할 수 있다.

디지털유해매체환경은 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.

3. 디지털 유해매체환경과 철학적 의미

계몽주의 사상가인 I. Kant는 자신이 정립한 인간존엄성개념의 구체적 내용을 ‘인간은 어떠한 경우에도 수단화되어서는 안 되며 항상 목적으로 대우해야 한다’로 규정한다. 수단화될 수 없는 목적은 궁극적 목적, 또는

최종적 목적을 의미한다. 즉 인간은 그 이상의 가치를 설정할 수 없는 절대적 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 지적한 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, 학교내에서의 폭력 등이 미디어를 따른 모방범죄인 경우가 적지 않다는 점에서 문제의 심각성은 더 하다. 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 나

누었다. 즉자적 존재는 즉각적으로, 주어진대로 살아가는 평범한 존재이다. 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 디지털유해매체는 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 체 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 매체공간 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 대한 청소년 이용자를 위한 교육철학적 대응 방안

언급한 것처럼 디지털 유해매체환경은 다원적이며 총체적 개념이다. 따라서 매체환경에 대한 대응 역시 다원적이며 전체적으로 진행이 되어야 한다. 그 중 교육적인 측면은 약 7가지 관점에서 접근해볼 수 있다.

먼저 생각해볼 수 있는 것은

1) 청소년 눈높이에 맞는 교재개발 및 보급이다. 새로운 디지털매체에 대응하기 위해 새 디지털매체의 특성과 문제점 그리고 해결방안 등이 소개된 교재개발이 시급하다.

2) 교재보다 선행되어야 할 것이 있다. 그것은 미디어와 미디어의 내용물에 관련한 열린 교육이다. 지금까지 시행된 교육정책의 문제는 현상적인

정책변화에만 주목하였지 학생들의 의식변화에 주목하지 않았기 때문에 자발성을 유도하기 어려운 점이 있었다. 아래의 도식에서 보는 것처럼 청소년의 전인격적 교육이 이루어지기 위해서는 인간이 생각하고 말하고 행동하는 존재라는 삼위일체의 성격을 이해하는 것이 필요하다. 즉 1) 생각을 위한 사유체험, 말하기를 위한 2) 토론체험 그리고 마지막으로 3) 실천을 위한 행위체험이 필요한 것이다. 그런데 기존의 교육정책은 3)에만 집중해 있었기 때문에 학생들의 적극적 참여의식을 유도할 수 없었던 것이다. 청소년의 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. 따라서 열린 교육은 학생들의 자발적 참여의식을 유도하고 흥미와 동기부여를 주며 결과에 대한 순응도가 높을 수밖에 없다.

수평적 열린 교육을 위한 가장 바람직한 방안은 위 도식의 1)과 2)를 위해 학교 내에서 독서토론과 사고력수업이 정규과정으로 도입되는 것이다. 그것이 일반정규과정에 도입되든 아니면 창의적체험활동의 한 과정으로 선택되든 상관은 없다. 단 최소한 일주일에 3시간 이상은 할애되어야 한다는 것이다.

독서토론수업은 학생들에게 먼저 특정독서를 선택하여 읽게 함으로써 특정주제에 대한 타인의 사고를 이해하고 스스로 자기화하는 능력과 더불어 비판적 사고를 함양할 수 있게 해주며 토론을 통해 자신의 입장을 설득력 있게 설명할 수 있고 타인의 생각을 생산적으로 수용할 수 있는 능력을 키우게 해준다.

사고력수업은 독서가 아닌 특정 주제, 특히 게임중독이나 인터넷악플과 같은 시사적인 주제를 선택하여 준비하고 다양한 형식으로 토론하게 함으로써 사회전반현상에 대한 이해와 비판적 사고를 높이며 자율적 가치관을 형성하게 해준다. 특히 급변하는 디지털문화에 대하여 순기능과 역기능에 대한 분별력향상에 크게 도움이 될 것이다. 결론적으로 열린교육과 미디어 교육을 정합시키기 위해서 독서토론수업과 사고력수업 안으로 미디어교육을 수용하는 것이 필요한 것이다. 물론 전문 연수기관을 통해 학교급별 1회, 총 3회 이상 관련 온라인 또는 오프라인 교육을 의무적으로 이수하게끔 하고 이를 통해 봉사점수와 같은 형태의 윤리교육점수를 부여함으로써 교육 참여 동기를 유발하는 방법도 있다. 하지만 이 방안도 수직적 형태에서 벗어나지 않는다. 학생들이 윤리교육점수 때문에 간접적으로 유도되어 교육 받는 것이기 때문이다. 따라서 어떤 방식이든 학생들의 자발적 의식전환을 가져올 수 있도록 교육이 이루어지는 것이 중요하다. 미디어 교육을 별도로 교과과정에 편입하는 것도 생산적인 방안이 될 수 있을 것이다. 그리고 이 경우 동시에 미디어교육담당 교사를 양성하고 배치해야 할 것이다.

하지만 학교교육만이 능사는 아니다. 부모의 참여도가 무엇보다 요구된다. 그리고 그것은 사실 학교입학전부터 시작된다.

3) 학령 전 아동을 위한 학부모 미디어교육이 의무화되어야 한다. 어린

이의 사회성과 인격발달은 사실 출산 후 학교입학전까지의 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 시간조정 등 구체적 실현의지가 필요하다.

4) 미디어교육과 평생시스템을 연결함으로써 미디어의 변화에 따르는 적응능력을 평생 유지할 수 있도록 해주어야 한다. 동시에 일반학교과정에서 누락된 부분을 보충할 수 있다.

5) 마지막으로 청소년들의 인성과 윤리교육이 필요하다. 유비쿼터스Ubiquitous라는 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 영역까지 침투한 상태이며 삶의 모든 공간안으로 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. 인간의 삶은 이제 미디어와 분리되어 생각할 수 없기에 변화에 적응할 수 있는 근본적 교육구조가 체계화되어야 하는 것이다. 이를 위해서는 가치관에 대한 정립이 조기에 이루어져야 한다. 무엇보다 먼저 부모들에 의한 효교육이 필요하다. 즉 감사에 대한 교육이 필요하다. 부모에 대한 감사를 모르는 사람이 타인에 대한 감사와 배려를 알 수 없기 때문이다. 또한 부모사랑에 대한 교육과 함께 사회성과 인성교육이 병행되어야 한다. 따라서 학령 전 부모들에 대한 자녀교육강좌가 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. 이 경우 현재 10여 년 넘게 미디어교육을 실시하고 있는 단체의 노하우를 배워야 한다. 하지만 공교육내에서의 교육이 반드시 전제되어야 하는 것은 분명한 사실이다.

발 표

디지털 유해매체환경에 대한
청소년이용자에 대한 학교 대책

강정훈

[안산초지고등학교 교사]

디지털 유해매체 환경에 대한 청소년이용자에 대한 학교 대책

깨끗한 미디어를 위한 교사운동 강정훈

1. 디지털 유해 매체로 인한 학교의 영향

1) 생활습관의 변화

① 낮과 밤이 뒤바뀐 학생들

학생들의 인터넷 이용을 보면 대개 밤늦은 시간에 주로 인터넷을 하는 경우가 많다. 이의 원인으로는 대개 네 가지의 원인이 있다.

첫째, 밤늦게 끝나는 학교 교육과정과 학원 수업 이후 인터넷에 접속한다.

둘째, 밤의 인터넷 속도가 낮보다 비교적 빠르다.

셋째, 부모의 취침 이후 시간엔 인터넷 사용에 제한이 없다.

넷째, 많은 이용을 보이는 게임의 경우 온라인 게임의 특성 상 다른 사람과 같이 해야 되기 때문에 학생들이 많이 들어오는 밤에 해야 한다.

이런 원인 때문에 학생들은 낮 시간보다 밤 시간 대에 게임이나 메신저 등의 인터넷을 빈번하게 사용한다. 특히 인터넷 과다사용자나 음란물 이용자의 경우에는 가정에서 인터넷 사용으로 인한 부모님들과의 마찰이 많기 때문에, 부모님이 잠이 든 이후 인터넷 사용에 통제나 제한이 없어서 한번 접속하면 장시간으로 이어지는 경우가 매우 많다. 따라서 경우에 따라서는 부모님들께서 일어날 때까지 인터넷에 접속하는 경우가 많다. 이런 현상은 특히 방학 동안에 매우 심하게 나타나는데 개인적으로 2002년 중학교 학생들을 대상으로 겨울 방학 동안 취침시간과 기상시간을 조사해보

니 다음과 같이 나타났다.

자는 시간		일어나는 시간	
시간	사람수	시간	사람수
오후 10-11	5	오전 6-7	4
11-12	17	7-8	13
12-1	46	8-9	22
오전 1-2	27	9-10	27
2-3	15	10-11	23
3-4	10	11-12	12
4-5	1	12-1	11
5-6		오후 1-2	4
6-7	2	2-3	5
7-8	1	3-4	2
8-9	1	4-5	1
9-10		5-6	
10-11	1	6-7	2
합계	126		126

[표 2] 2002년 중학교 학생들의 겨울방학 취침시간 및 기상시간

위의 결과는 물론 전국 평균이라 볼 수 없다. 비교적 맞벌이 가정이 많았기 때문에 평균과는 약간 차이가 있지만 나름대로 우리 청소년들의 경향을 대체적으로 알 수 있는 자료라 하겠다. 이 조사에 의하면 126명 중 104명이 밤 12시 이후에 자고 있으며, 심지어 새벽 5시 이후에 자는 학생들도 5명이나 있음을 알 수 있다. 이렇게 생활하던 학생들이 개학을 하면 다시 생활패턴을 바꾸는 것이 얼마나 힘이 들지는 짐작이 가고도 남을 것이다. 실제 본인의 경우 학기 중에도 새벽 3시에서 5시 정도에 일어나서 인터넷에 접속해보면 본인과 메신저를 하는 수많은 중고등학생을 만날 수 있다. 이처럼 자정부터 새벽까지 이어지는 인터넷 사용은 또 다른 여러 가지 문제를 유발한다.

첫째, 학교 수업시간에 계속 졸거나 집중력을 약화시켜 학업에 소홀해진다.



수업시간에 조는 아이들

저녁의 늦은 잠은 아이들의 학교 생활을 어렵게 한다. 늦게 자는 만큼 늦게 일어나서 지각하는 학생들이 많다. 실제로 인터넷 과다 사용자 중 대부분이 지각이 잦은 편이다. 그리고 수업 시간에도 제대로 적응하지 못하는 경우가 대부분이다. 늦은 시간까지 인터넷을 한 탓에 잠이 부족하여 수업 시간에 멍하거나 조는 학생들이 매우 많고, 수업을 받는 중에도 집중력을 발휘하지 못하는 경우가 태반이다.

둘째, 건강을 해치고 체력을 약화시킨다.



컴퓨터를 과다사용하다보면 점점 비정상적인 자세로 변화되기 쉽다. 따라서 이런 비정상적인 자세로 오래동안 컴퓨터를 하면 폐쇄된 여러 환경과

운동부족으로 인해 건강을 해칠 수 있다. 더불어 VDT 증후군도 나타날 수 있다. ‘VDT 증후군’(VDT-Video Display Terminal)은 장시간 동안 모니터를 보며 키보드를 두드리는 작업을 할 때 생기는 신체이상으로, 적절한 사용환경을 갖추지 않으면 시력장애, 근육피로, 스트레스, 생식기능장애 등의 부작용이 나타날 수 있는 질병이다. 또 컴퓨터에 많은 시간을 할애하다 보니 자연스럽게 신체를 다양하게 움직이는 운동이 부족하여 체력이 점점 약화될 수 있다.

셋째, 약해진 체력과 졸음으로 인해 쉽게 짜증을 내고, 소극적인 성격으로 변화할 수 있다

생활습관의 변화는 결국 성격을 변화시킨다. 몸과 마음이 피곤한 상태에선 똑같은 자극에도 쉽게 짜증을 내거나 부정적으로 받아들이기 쉽다. 몸이 피곤하고 졸리다보니 주위에서 친구들이 깨우기만 해도 쉽게 화를 내며, 성격이 예민해지는 경향이 있다. 더불어 만사가 귀찮아 적극적인 모습보다 수동적이고 소극적인 모습으로 변화된다.

2) 가치관 변화

인터넷 과다 사용은 학생들의 생활모습 뿐 아니라 가치관을 변화시키기도 한다. 물론 긍정적인 면도 있지만 때론 부정적인 영향을 미치기도 한다. 좋은 영향들도 많이 있지만 여기는 상담이 필요한 학생들을 대상으로 하고 있으므로 부정적인 모습을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

① 학교는 필요없는 곳

생활습관의 변화는 학교에서 학생들을 계속 즐겁게 만들고 이로 인해서 마치 학교는 잠을 자는 곳으로 인식하게 만든다. 더구나 수업시간의 비효율성은 아이들의 성적을 떨어트리고, 한 번 뒤떨어지면 학생들의 흥미를 잃어버리게 만들어 나중엔 공부를 하려 해도 잘 안되어서 쉽게 포기하게 만든다. 결국 학교는 잠을 자는 곳이나 시간으로 때우는 곳으로 인식하게 되고, 이런 시간이 계속 되면 점점 학교가 필요없는 곳으로 여겨 자퇴를 이

야기하는 학생들이 많다.

② 게임 공간만이 자신을 만족해주는 곳

과다 사용하는 학생들은 인터넷 공간에서는 아는 것도 많고, 아이템이나 레벨도 높아 인터넷 사용자들에게 존경과 인정을 받는다. 그러나 오프라인 공간에서는 잔소리와 꾸중으로 가득찬 현실 생활엔 점점 불만이 쌓여간다. 당연히 인정과 존경을 받는 온라인 공간이 꾸중과 잔소리로 가득찬 현실공간보다 훨씬 더 좋다고 느낄 것이다. 그리고 점점 현실생활에 대한 불만들이 늘어갈 수밖에 없다.

③ 부모님은 나의 게임을 방해하는 존재

학생들이 인터넷을 하는 주 공간은 실시간 1위가 ‘집’이고 2위가 ‘PC방’이다. 문제는 집에서 게임을 많이 하고 있는데 집에서 컴퓨터를 많이 하다 보면 부모님들께서 이를 긍정적으로 봐주지 않는다는 점이다. 따라서 많은 가정에서 자녀들의 컴퓨터 문제로 실랑이를 벌이는 경우가 매우 빈번하다. 이로 인해서 자녀들은 부모가 내가 제일 좋아하는 컴퓨터를 못하게 하는 존재로 보게 되고 심지어 심한 경우는 부모가 자신을 협박하는 존재로 묘사하는 경우도 볼 수 있다.



④ 인터넷 속 타인은 나의 쟁취 대상

인터넷 공간에서 남학생들이 가장 많이 하는 분야가 게임이다. 특히 최근에는 온라인 게임 중에서도 FTS게임이나 MMORPG 게임이 등장하면서

게임의 진행방식이 레벨이나 아이템 개념으로 변화하고 있다. 오랫동안 열심히 게임을 하면 계급이 올라간다거나, 게임을 능률적으로 할 수 있는 무기나 아이템을 얻을 수 있다는 점이다. 이 때 레벨을 올리거나 아이템을 올리기 위해서 상대방을 죽이는 게임이 많다. 특히 일부 게임 중에 PK를 가능하게 해서 상대방을 죽이면 상대방의 아이템이 모두 내 것으로 만들 수 있는 것도 있다. 이는 결국 타인에 대한 개념이 사랑의 대상이 아니라 나의 이익을 위해서 죽여야만 되는 존재로 생각하게 될 수 있다는 점을 경계해야 한다.

⑤ 폭력과 성에 대한 둔감화

일부 게임과 커뮤니티에서는 폭력이나 성에 대한 내용으로 가득차 있는 곳이 있다. 게임의 경우 ‘야겜’이라 해서 야한 게임 사이트가 있다. 마우스로 여성의 성기를 클릭하면 성적 신음소리를 내거나, 강간 게임 등이 청소년들에게 노출되어 있고, 많은 커뮤니티에서도 걸리지 않은 많은 정보들이 큰 노력 없이도 쉽게 볼 수 있다. 게임 공간에서는 칼로 사람을 찌르고 총으로 사람을 죽이면 빨간 색의 피를 흘리는 3D 영상의 실감나는 장면들이 진행된다. 따라서 이런 영상들이 반복적으로 계속되다보면 점점 폭력성과 선정성에 둔감해지게 되고, 때로는 최악의 경우 이를 실제 해보고 싶은 충동에 사로잡히는 경우로 발전할 수도 있다.

3) 대인 관계의 변화

낮과 밤이 뒤바뀐 인터넷 사용은 생활습관을 바뀌게 만들고, 학교에서나 가정에서 다양한 사람들과도 마찰을 가져온다.

① 가정에서 부모님들과의 마찰

학교에서 학부모와 상담을 하다보면 학부모가 가장 힘든 점이 자녀들 컴퓨터 문제라고 한다. 대부분의 부모들이 컴퓨터를 못하게만 하지 어떻게 지도해야 할지를 잘 모르기 때문에 자녀들 역시 부모의 입장을 이해 못하고, 부모 역시 왜 컴퓨터를 저렇게 오래 하는지 이해를 못한다. 따라서 서로 간의 이해부족으로 인해서 부모와 자녀들이 멀어지는 경우가 허다하다.

특히 과다사용하는 학생들의 경우엔 특히 부모와의 갈등이 매우 크게 나타난다.

② 교사와의 마찰

교사 역시 부모와 마찬가지로 학생들이 자주 접하는 컴퓨터 문화에 익숙하지 않다. 과다사용자의 경우 취침에 관계된 생활패턴의 변화는 학교 생활에 잘 적응하지 못하는 학생들을 만들고 특히 빈번한 지각 문제나 수업 시간에 조는 행위 등은 교사와 심각한 갈등을 겪는 주요 요인이 된다.

③ 친구들과의 대화 단절

인터넷 과다 사용자의 경우 학교 생활에 잘 적응하지 못하는데다 성격도 소심한 면들이 많아서 친구들과 잘 적응하지 못하는 경우가 많다. 실제로 본인이 가르치는 학생 중에서도 학교에서 항상 즐기거나 자는 행위로 수업 시간에 선생님에게 자주 지적 당하는 등 수업 분위기를 흐리다보니, 다른 학생들로부터도 미움을 사게 되고, 점심시간이나 쉬는 시간에도 항상 밀린 잠을 자다보니 친구들과도 활발하게 어울릴 수 있는 기회가 없어 항상 혼자 지내는 경우가 많았다.

④ 교우관계의 변화

학교 수업의 부실은 교사들과의 관계는 물론 학생들과의 관계도 악화시키는 계기를 만들 수 있다. 위에서 언급한 것처럼 혼자 지내는 학생들이 있는가 하면 같이 게임을 하는 친구들과도 친하게 지내는 경우가 있다. 그래서 서로 같은 게임을 하는 친구들과도 교우관계가 재편이 된다. 청소년들은 이를 동맹 또는 혈맹이라 하며 항상 온라인 게임도 같은 시간에 들어가서 상대방 패거리와 집단 싸움을 하는 경우가 있다. 그러나 이런 동맹이나 혈맹도 한 명의 실수로 자신이 피해를 입으면 실수한 사람을 왕따시키거나 공격의 대상이 되는 사례들이 있기 때문에 주의깊게 지켜볼 필요가 있다.

2. 미디어에 빠지는 원인

(1) 미디어 자체의 재미와 편의성

디지털 미디어는 시각과 청각의 자극을 동시에 준다. 깊게 생각할 필요 없이 즐길 수 있으며, 접근성이 매우 뛰어나다는 장점 때문에 청소년들이 많이 이용한다.

(2) 생산 주체의 과다한 청소년 마케팅

디지털 미디어는 특히 주공략 타깃이 청소년이다. 그래서 청소년을 중심으로 한 감성마케팅을 즐겨사용한다. 게임에서는 경쟁과 아이템 획득 등의 요소들을 도입하고, 유행에 민감하게 만들어 유행을 따르지 않는 청소년들에게는 왕따 분위기의 마케팅을 도입하여 청소년들의 참여를 강제하고 있다.

(3) 입시교육의 중압감과 놀이의 부재

무엇보다 청소년들이 디지털 미디어에 빠지는 이유는 입시교육의 중압감과 놀이의 부재이다. 입시교육으로 인해서 운동장에서 뛰노는 것에 대한 인식이 부정적으로 바뀌었고, 청소년들의 활동적인 놀이가 거의 사라졌다. 여기에 입시교육으로 인한 성적 부담이 학생들을 짓눌러 분출구가 될 수 있는 활동이 사라져가고 있다. 이로 인한 표출방식이 바로 디지털 미디어로 이어지고 있다.

(4) 학부모의 디지털기기 이해 부족

닌텐도는 게임회사이다. 닌텐도DS 역시 게임을 목적으로 나온 고가의 게임기이다. 그래서 대부분의 청소년들도 닌텐도DS는 게임기라 인식하고 있다. 그런데 대부분의 학부모들은 닌텐도DS를 게임기라 생각하지 않고 학습 도구로 인식하고 있다. 이것은 바로 닌텐도의 광고 때문이다. 닌텐도DS의 광고를 보면 끊임없이 두뇌개발 프로그램이라는 내용의 광고를 하고 있다. 이 때문에 닌텐도에 낯선 부모들은 닌텐도가 두뇌개발 기기라 생각하고 학생들이 사달라고 하면 고가의 게임기를 쉽게 사주었다.

결론 - 학교 대책

유해매체와 관련된 학교에서의 대책은 원인을 치유하는 쪽으로 가야한다. 그러나 현실적으로 학교에서 원인을 치유하는 쪽으로 가는 것에는 현실적으로 많은 어려움이 있다. 따라서 현실적으로 고려가능한 방안으로는 다음과 같은 내용이 있다.

1. 미디어교육의 실시

가장 효과적인 대책이지만 현실적으로 가능성은 작은 편이다. 현재 학교 현장에서는 국어교과에서 생활국어, 컴퓨터 관련, 사회 시간에 미디어 교육이 일부 진행되고 있다. 그리고 CA시간에 시민단체에서 와서 미디어교육을 하거나 특정 매체 중심의 미디어교육을 실시하고 있다. 기타로는 깨미동 교사들을 위주로 재량교육시간이 교과시간에 활발하게 미디어교육을 실시하고 있는 사례가 있다. 그러나 이는 매우 제한적이고, 소수에 불과하다. 따라서 초등학교와 중학교는 교과 내에서 일부 포함되고, 고등학교에서는 정규 독립과목으로 편성되는 것이 가장 효과적이라 생각한다. 실제 교과부에서도 교과목은 다양하게 한다는 취지를 가지고 교육정책을 펴고 있다. 따라서 교사수급과 미디어가 교육학적 관점에서 재정립된다면 가능성이 있는 정책이라 생각한다.

2. 교육의 내용이 변화되어야 한다.

디지털 매체의 변화는 앞으로 교육의 내용을 바꿔야 하는 시대로 변화하고 있다. 과거의 암기식교육은 이제 큰 의미가 없다. 특히 스마트폰이 대중화되는 내년 이후로는 이제 교육의 패러다임이 완전히 새롭게 바뀔 것이다. 이 때 디지털 미디어를 이해하고, 디지털 미디어를 효과적으로 활용할 수 있는 교육으로 얼마나 변할 것이냐가 새로운 화두가 될 것이다.

3. 부모 미디어교육의 확대

디지털 미디어의 교육은 학교에서만 이루어질 수는 없다. 무엇보다 가정

에서 교육이 병행되어야 한다. 그러나 부모들의 경우 미디어교육에 관련된 지식들이 전무하다. 따라서 사회와 국가가 같이 도와야 한다. 특히 부모 교육에 있어서는 자녀의 나이에 따라서 교육의 내용이 달라져야 한다. 학교에서 부모 교육을 하게 된다면 자녀의 나이에 따른 미디어교육을 적절하게 실시할 수 있다는 장점이 있다.

4. 상담교사의 커리큘럼에 디지털미디어 교육 포함하여 상담교사 의무화
현재 과몰입 학생들의 경우 특정 상담센터를 이용하기엔 접근성면에서 대단히 좋지 않다. 따라서 이런 학생들이 쉽게 이용할 수 있으려면 학교 안에서 이용하는 것이 매우 좋다. 따라서 학교 상담교사를 학교마다 배치하고 상담교사에게 디지털 미디어 전문성을 길러주면 이를 동시에 해소할 수 있다. 특히 학교에서 상담이 필요한 학생들 중 상당수는 디지털 미디어에 관련된 사례가 매우 많다. 따라서 상담교사 교육의 커리큘럼에서 디지털미디어 교육이 포함된다면 서로 도움이 될 수 있을 것이다.

5. YP 등의 청소년 미디어비평반 운영

YP 운동은 청소년 유해 환경 스스로 지킴이다. 2001년 YP 운동이 시작될 때는 청소년 미디어 지킴이로 출발하였다. 청소년이 스스로 디지털 미디어의 유해환경을 분석해보고 이에 관련된 문제점을 학생들이 스스로 해결해나간다는 운동으로 매우 큰 효율성을 보여주었다. 어른들이 모니터링을 하는 것이 한계가 있다. 청소년들이 스스로 디지털 미디어를 사용하다가 문제점이 발견되면 이를 바로 운동으로 연결시켜서 같이 문제를 해결한다면 훨씬 큰 효과를 거둘 수 있을 것이다. 이를 위해서 학교와 교육청 그리고 정부와 시민단체가 함께 한다면 가장 높은 효과를 가져올 수 있을 것이다.

발 표

정보통신서비스제공자를 위한
청소년보호 업무 가이드라인 개선방안

김경열

(한국인터넷기업협회 연구원)

정보통신서비스제공자를 위한 청소년보호 업무 가이드라인 개선방안

김경열 (사)한국인터넷기업협회

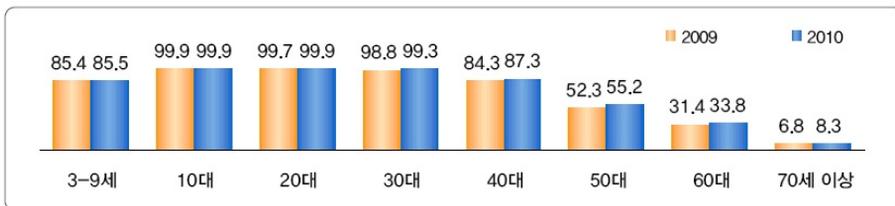
I. 가이드라인의 필요성 및 의의

1. 청소년의 인터넷 이용증대와 보호 필요성

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」(이하 ‘정보통신망법’이라 한다) 제42조의3 및 시행령 제26조에 따른 청소년보호책임자의 청소년보호 관련 업무에 관하여 법령상의 규정에 더해 구체적으로 업무에 관한 사항을 권고하는 가이드라인을 작성한 것은 해당 업무를 수행하여야 하는 정보통신서비스 제공자로 하여금 법령에서 요구하는 사항에 근접할 수 있게 하는 것과 더불어, 일정 수준이상의 보호노력을 투여할 수 있게 되어, 실질적으로 “청소년 보호”라는 긍정적 효과 달성에 효율성을 제고할 수 있게 되었다고 평가할 수 있을 것이다.

[그림 4] 연령별 인터넷이용률(%)

※ 방송통신위원회·한국인터넷진흥원, 2010년 인터넷이용실태조사 요약보고서



현재 우리나라는 청소년보호법과 각종 매체물과 관련한 법률에서 청소년

을 보호하기 위한 규정을 두어 청소년에게 유해한 것을 규제하는 방법을 취하고 있다.¹⁾ 더욱이 온라인의 활성화와 폭넓은 대중화, 비교적 어린나이에서부터 경험하게 되는 정보통신 환경이 심화되면서, 정보통신 환경아래 청소년 보호의 중요성이 자연스레 증대되고 있는 실정이다.²⁾

(단위 : 천명)

	3-9세	10대	20대	30대	40대	50대	60대	70세 이상
2009년	3,580	6,620	7,020	8,180	8,370	6,350	3,660	3,370
2010년	3,410	6,570	6,830	8,100	8,380	6,710	3,740	3,550

※ 방송통신위원회·한국인터넷진흥원, 2010년 인터넷이용실태조사 요약보고서

[표 3] 연령별 인터넷 이용자 수

위의 그림과 표에서 확인할 수 있듯이 기술적으로 수준 높은 서비스가 제공되는 우리나라의 정보통신환경을 통해 10대 청소년층의 대부분이 인터넷을 이용하고 있다. 이는 어떠한 매체보다도 정보통신 환경에서의 청소년 활동이 활발하다는 반증이 될 수 있을 것이다. 가장 많은 수의 청소년들이 활발하게 활동하는 공간인 온라인에서의 청소년 보호 업무가 중요시 되는 이유이다.

2. 정보통신서비스 제공자의 사회적 역할 구체화 ; 가이드라인

이용자의 올바른 이용문화 형성을 통한 온라인 공간의 자체적인 윤리성 확보, 관련 부처 및 기관의 교육·홍보 및 관리·감독을 통한 유해환경 조성의 사전적 방지, 서비스제공자의 자율적인 규율체계 구축 등 각각의 당사

1) 김정환, 독일의 청소년보호를 위한 연령등급제도와 유해매체물목록제도, 경희법학 제44권 제2호, 2009.9.30, 72면.

2) 2010년 5월 현재 만3세 이상 인구의 인터넷이용률은 77.8%로 전년대비 0.6%p 증가하였으며, 인터넷이용자수는 37,010천명(전년대비 430천명 증가)으로 나타남; 방송통신위원회·한국인터넷진흥원, 2010년 인터넷이용실태조사 요약보고서, 2010.9, 2면.

자들이 책임있는 자세와 공조적 노력을 통해 바람직한 정보통신 환경을 마련할 수 있을 것이다. 이러한 이상적인 온라인 생태계가 말로 청소년들이 자유롭게 선진적인 물적기반을 활용하여 자기계발과 진로탐색 및 계획 등을 구상하고 미래를 준비하여 사회적 발전의 인적 기반을 마련할 수 있는 것이다. “정보통신서비스제공자를 위한 청소년보호 업무 가이드라인”(이하 ‘가이드라인’이라 한다)은 그러한 의미에서 일방의 당사자인 정보통신서비스 제공자들이 자신들에게 맡겨진 일종의 사회적 역할을 보다 현실성 있고, 전문적으로 수행하는데 유익한 자료로서 기능해야 하는 것이다. 그리고 타방의 당사자들의 협력과 보완이 유기적으로 이루어질 때 비로소 각각의 역할이 빛을 발할 수 있다. 청소년들의 인터넷이용이나 매체의존도가 높은 것은 일응 정보통신서비스 제공자의 청소년보호 역할이 중대하다고 이해할 수 있으나, 청소년의 유해매체 접근과 그에 따른 문제점에 대한 책임과 과오가 모두 정보통신서비스 제공자에게 집중되는 것은 청소년보호에 대한 편면적인 몰이해와 오인을 바탕으로 한 것으로 사회적으로도 불합리한 부분이 없지 않다. 청소년 보호 업무에 대한 전문적 인식을 제고하고, 그 오류를 최소화 할 수 있도록 세밀하면서도, 현실적인 문제들에 있어서는 유연한 해결방법을 제시할 수 있는 가이드라인으로서 그 목적과 역할이 주어 져야 한다. 무엇보다도 정보통신서비스 제공자(청소년보호 책임자)가 수행 하여야 하는 정보통신망법 시행령 제26조의 5가지 주된 업무³⁾가 구체적 이고 합리적으로 설명되어야 하는 것이다.

3) 제26조(청소년보호책임자의 업무) 법 제42조의3제1항에 따른 청소년보호책임자는 정보통신망상의 청소년유해정보(이하 "유해정보"라 한다)로부터 청소년을 보호하기 위하여 다음의 업무를 수행한다.

1. 유해정보로부터의 청소년보호계획의 수립
2. 유해정보에 대한 청소년접근제한 및 관리조치
3. 정보통신업무 종사자에 대한 유해정보로부터의 청소년보호를 위한 교육
4. 유해정보로 인한 피해상담 및 고충처리
5. 그 밖에 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 필요한 사항

II. 청소년 보호 업무의 효율성 및 전문성 제고

1. 가이드라인의 활용성 확보

가이드라인은 정보통신망법 제42조의3에 따른 청소년보호책임자 및 관련 업무 담당자가 그 업무를 수행하면서 활용할 수 있는 내용이 됨이 기본일 것이다. 또한, 가이드라인은 그 서두에서 밝히고 있는 바와 같이 행정지도의 성격을 가진다. 행정지도는 행정기관이 그 소관사무의 범위 안에서 일정한 행정목적 실현하기 위하여 특정인에게 일정한 행위를 하거나 하지 아니하도록 지도·권고·조언 등을 하는 행정작용으로 정의되고 있다.(행정절차법 제2조제3호) 이러한 행정지도는 행정청이 스스로 그 행정목적의 달성을 위하여 직접적인 활동을 하는 것이 아니라 상대방에게 임의적인 협력을 구하는데 그 개념적 특징이 있다.⁴⁾ 따라서 이러한 행정지도의 성격을 갖는 가이드라인은 원칙적으로 행정청의 권력행위를 정보통신서비스 제공자로 하여금 대신하여 행하도록 하는 형태로 그 처분성의 위임이 이루어지면, 일반국민에 해당하는 사업자로서는 권고를 통해 수행한 업무의 대상자(제3자인 일반국민)로부터 저항을 받을 수 있을 뿐만 아니라, 그로 인한 권익침해가 발생하는 경우 그 침해배제 및 권익구제에 있어서도 어려움을 겪을 수밖에 없다. 또한 행정청과의 관계에 있어서도 권고의 내용에 해석상 행정청이 직접 수행하여야 하는 역무를 담아 이를 수행하지 못하는 경우 사실상의 강제력(불이익 조치)이 발동되는 일이 발생하는 것을 미연에 방지하여야 한다. 즉, 법령 및 법규에서 규정되어야 하는 내용이 추상적으로 가이드라인에 포함되고, 청소년 보호 책임자 및 업무 종사자에게 수행 대상으로 지정되는 경우 이를 수행하여야 하는 당사자는 가이드라인을 통해 그 수행 여부를 판단하지 못함으로써 권고로서의 기능을 상실하는 오류가 발생할 수 있는 것이다. 가이드라인은 해당 청소년보호 업무에 종사하는 담당자가 법령해석의 비전문인으로서 가이드를 통해 현실성 있는 기

4) 박균성, 행정법강의 제7권, 2010, 박영사, 366면.

준에 맞추어 정보통신망법에서 정하고 있는 청소년 보호 업무를 수행할 수 있도록 하는 구체적인 형태의 것일 필요가 있다. 이를 위해서는 직접적인 행정권을 통해서 청소년 보호업무를 수행하는 기관들이 수집한 여러 가지 유형정보들의 예시나 자료들이 사업자들에게 제공되는 경우 보다 실효성 높은 보호체계를 마련할 수 있을 것이라는 기대가 있다.

2. 각 업무의 실효성 확보 방안으로서 업무 수행 현황의 반영

법령의 내용에 따라 각 정보통신서비스 제공자는 청소년보호계획을 수립하고 이를 수행하여야 한다. 청소년보호 책임자를 지정해야 하는 정보통신서비스 제공자의 유형이 서비스 별로 구분 될 수 있으며, 각각의 서비스 유형에 따른 특수성에 따라 그 청소년보호계획의 범주 및 태양이 다양해질 수 있다. 이는 기본적으로 계획을 수립하는 것 자체가 각각의 정보통신서비스 제공자의 개별 권한의 내용으로 볼 수 있으나, 표준을 형성하여 해당 내용을 계획에 담고, 개별 서비스 유형별로 구체적인 계획이 수립될 수 있도록 하는 것이 업무를 수행하는 것에 있어서도 효율적일 수 있을 것이다.

또한, 정보통신망법 및 시행령, 기타 관련 법령에 따라서 정보통신서비스 제공자가 수행하여야 하는 관리조치 등에 대해서도 구체적인 예시 및 설명을 해주어, 법령의 해석과 실무수행의 괴리가 발생하지 않도록 할 필요가 있다. 그리고 이러한 관리조치를 권고하는 때에는 각 서비스 제공자의 기술적 능력이나 관리현황 등이 고려되어야 한다.

정보통신업무 종사자에 대한 청소년보호 교육에 있어서는 구체적으로 교육프로그램 및 일정을 방송통신위원회·방송통신심의위원회·여성가족부 등 유관기관에서 특성에 맞게 그 교육 내용을 구체적으로 확정하고 이를 정례화 하여 민관의 유기적인 협력체계를 유지할 필요가 있을 것이다. 또한 세부적이고 전문적인 교육자료를 제공하여 주어 내부적으로 업무종사자들의 실질업무수행의 질을 높이는 노력도 함께 강구되어야 할 것이다. 현재에도 여러 가지 형태(워크숍, 사업자 윤리지수 평가, 설명회 등)로 교육지원이 이루어지고 있으나, 이러한 지원들이 보다 효과적으로 이루어지기 위해서

는 중복을 최소화 하고 현실적인 업계 담당자들의 눈높이를 맞춘 내용으로 시행될 필요가 있는 것이다. 또한 법률의 해석이 용이하도록, 방송통신심의 위원회의 심의 사례, 청소년 유해 매체물 지정 사례 등을 업무담당자들에게 효과적인 방법으로 교육 또는 자료 제공함으로써 실질적인 실무체계와 내용적으로 호환되는 구조를 갖추어 합리적이고 실질적인 교육이 이루어질 수 있을 것으로 기대된다. 물론 관련 업계 담당자들의 성실한 교육 참여와 내부적 실질 심사 및 업무 수행이 뒷받침 된다는 것은 기본적인 전제사항이다.

정보통신서비스 제공자가 수행하여야 하는 업무 가운데 유해정보로 인한 피해상담 및 고충처리의 경우는 아무래도 전문적 인력이 수행하여야 하는 부담이 존재한다. 실질적인 피해상담 및 고충처리가 되기 위해서는 해당 업무능력을 갖춘 인력의 확보와 지속적인 교육이 필요한 부분이다. 또한 실질적으로 실무영역에서 해당 사례가 빈번하게 중점적으로 발생하는 수준이 아니므로, 이에 대하여 보다 구체적인 업무수행 범위를 안내하는 것이 필요할 것이다. 오히려 유해정보로 인한 고충을 간편하고 재빠르게 신고하여 조치 받을 수 있는 기술적 기반이나 체계를 구축하는 것과, 청소년이용자의 피해를 상담하는 것은 기능적으로 차별화된 것으로 이해할 수 있다. 이미 각 정부부처 등에서는 중독예방, 피해방지, 고충상담 등을 실시하고 있다.⁵⁾ 이러한 운영사항들을 연계할 수 있는 방안을 강구하는 것도 권고안을 구체화하고 실효성을 높이는데 효과적일 수 있을 것이다. 서비스의 요청자체가 미미한 내용에 대하여 무리하게 권고안을 구성하기 보다는, 현행화되어있는 프로그램을 유용하게 연계하는 방안을 모색하여 이용자의 접근성을 높이는 것도 궁극적으로 청소년 보호에 부응하는 것이라고 판단된다.

5) 국가정보화기본법 제30조 인터넷중독의 예방 및 해소에 따라 행정안전부는 인터넷중독 예방 및 해소 종합계획을 수립하고 상담센터 및 협력기관 운영, 상담콜 운영, 인터넷중독 셧다운 실시 등의 상담치료를 실시하고 있다. 청소년보호법을 원용하여 여성가족부는 청소년상담지원센터, 정신보건센터, 병원 등을 통해 치료를 지원하고 있다. 게임산업진흥법 제12조 게임문화의 기반조성에 따라 문화체육관광부는 게임 과몰입 상담센터를 운영하여 상담 등의 지원 체계를 마련해 두고 있다.

Ⅲ. 청소년 보호 가치 실현을 위한 방향성

1. 정보통신서비스 제공자의 역할

사실 청소년 보호가 가지는 의미는 정보통신서비스 제공자들의 입장에서 도 매우 중요한 소비자를 위한 서비스에 해당한다. 청소년과 그들의 보호자이자 후견인인 부모와 교육교사 등이 업체들의 입장에서는 고객이 되므로, 당사자인 청소년들을 위한 적절한 서비스 환경뿐만 아니라, 이들의 건전한 인터넷 활용을 기대하는 부모와 교사 등도 충분히 만족시켜야만 성공적인 ‘비즈니스’라고 할 수 있는 것이다. 그러한 의미에서, 정보통신서비스 제공자들은 실질적으로 각종 심의수준 보다 엄격한 수준의 자체기준을 가지고 유해매체 등이 유통되지 못하도록 최선의 노력을 다하고 있다. 그와 더불어 주요 포털사들이 서비스하고 있는 아동대상의 ‘어린이 포털’⁶⁾은 교육 및 건전한 놀이공간을 제공함으로써 이용자들이 안심하고 활용할 수 있도록 특별히 서비스 하는 것이라고 할 수 있다. 이와 마찬가지로, 청소년들을 위해서 유해한 정보들이 배제된 교육 및 문화 콘텐츠를 위주로한 특별 서비스를 강구할 수도 있을 것이다. 현실적으로 기업의 입장에서는 ‘수익’의 문제를 고려하지 않을 수 없기 때문에 이부분에 자유로울 수는 없겠으나, 이와 같은 노력들로 청소년 보호 및 건전한 인터넷 환경의 유지 발전을 도모하는 것을 생각할 수는 있을 것이다. 청소년 보호책임자를 지정하고 해당 업무를 수행하도록 하는 대상이 되는 정보통신서비스 제공자의 경우 사실 고객의 영향력을 무시할 수 없기 때문에 해당 분야에 대하여 주요한 역량을 투입하여 업무를 수행하고 있는 것이 현실이다. 그러나 인터넷 환경 자체가 개방성과 자율성에 기반을 하고 있다 보니, 인터넷 활용에 있어서 유해정보의 접근이나 제공을 완벽하게 제어하지 못하는 부분이 존재한다. 이러한 부분은 청소년 보호책임자를 지정하지 않는 사업자들도 자발적인 노력과 관심을 가질 필요가 있을 것이다.

6) NHN의 ‘주니어네이버’, 다음 커뮤니케이션즈의 ‘다음 키즈짱’, 야후 코리아의 ‘야후! 꾸러기’ 등

2. 관련 당사자들의 협력의 필요

가이드라인의 역할이 청소년의 인터넷 활용현황과 앞으로의 정보통신서비스 환경의 사회에 미치는 영향을 살펴보았을 때 중요한 역할을 하게 될 것이라는 점과, 효과적인 가이드작성 그리고 올바른 적용을 통해서 청소년 보호 업무의 실효성과 전문성을 달성할 수 있을 것이라는 긍정적인 기대감을 앞의 논의를 통해서 설명하였다. 그러나 이는 가이드라인을 보다 효과적으로 만드는데 더 많은 노력을 하여야 한다는 것을 의미하기도 한다. 가이드라인을 통해서 비로소 청소년보호를 위해 필요한 하나의 축인 정보통신서비스 제공자가 그 청소년 보호의 업무를 불필요한 지체 없이 자율적으로 실질적 수행이 가능하도록 정교하게 만들어질 필요가 있다는 것이다. 그리고 법령에서 규정하고 있는 청소년보호 책임자의 업무를 통해서 청소년 보호의 목적을 전부 달성하겠다는 과욕이 가이드라인에 무리한 내용을 위임하는 형태로 오류를 범해서는 안될 것이다. 청소년 보호를 위한 피해 및 유해 환경의 예방, 이용자인 청소년의 올바른 정보통신 서비스 이용방법에 대한 교육·홍보, 피해발생 시의 전문적인 상담과 조치 등이 유기적으로 이루어지고, 민·관이 그 역할을 협력을 통해 이루어낼 때 보호대상인 청소년의 삶의 질을 높일 수 있는 것이다. 인터넷의 영향력이 날로 증대되고 있는 시점에서 청소년들의 유해매체의 접근을 통한 여러 가지 문제점이 우려스러운 부분이 있으나, 그간 발전해온 우리 정보통신 인프라를 통해서 청소년들을 위한 교육환경이나, 다양한 가치에 대한 접근과 창의력 도모 또한 긍정적인 영향을 받아왔다고 할 수 있다. 훌륭한 교보재와 수단으로 활용할 수 있는 인터넷을 건강하게 이용하기 위한 노력들이 기본적인 바탕이 되었을 때, 유해정보의 차단 등도 보다 효과적일 수 있을 것이다. 또한, 청소년 보호 업무를 관장하는 각 부문별 소관부처 및 기관들 간에도 유기적인 협력체계를 통해 특화된 교육이나 지원 등을 제공하도록 하여 청소년 보호 업무의 효율적 수행이 가능하도록 해야 한다. 큰 틀에서는 가이드라인의 작성과 개선, 보완에 있어서도 공적 영역에서 지원하도 담보할 수 있는 내용을 확인하고 민간사업자들이 명확하게 해주어야 하는 내용을 구체

적으로 안내함으로써 필요한 역할들의 혼선이 일어나거나 잘못된 해석으로 미처 조치를 취하지 못하고 지나치는 일이 없도록 해야 한다. 이를 위해서는 끊임없이 당사자간의 협의와 논의가 발전적으로 이루어져야 할 것이다.

발 표

디지털 유해매체환경에 대한
청소년이용자를 위한 시민단체의 역할

강혜란

(여성민우회 미디어운동본부 소장)

**디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심
대응방안 모색을 위한 전문가 워크숍**

인 쇄 2010년 10월 27일

발 행 2010년 10월 28일

발행처 **한국청소년정책연구원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 이 명 숙

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 예림피엔디(주) 전화 (02)2263-0483 대표 한필연

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

