

정부부처 디지털 유해매체환경관련
청소년보호정책 현황과 대응방안 모색 워크숍

- 일 시 : 2010년 11월 5일(금) 12:00~15:00
- 장 소 : 서울교육문화회관 1층 본관 아이비홀

워크숍 일정표

| | 주 제 | 발표자 | 소 속 | 직책 |
|-------------------------------------|------------------------------------|----------------------|-------------------|----------|
| 개회 12:00~ 12:10 | 개회 및 참석자 소개 | 성윤숙 | 한국청소년정책연구원 | 연구 위원 |
| 1부 발표 12:10~ 2:20 | 청소년 인터넷게임중독 대응정책과 발전방향 | 김성벽 | 여성가족부 청소년보호과 | 과장 |
| | 디지털 유해매체환경 청소년 보호 정책 현황 및 대응방안 | 신영숙 | 행정안전부 정보문화과 | 과장 |
| | 교과부의 청소년 디지털윤리교육 현황 및 대응방안 | 이양주 | 교육과학기술부 | 사무관 |
| | 디지털 유해매체환경관련 청소년 보호정책 현황 및 대응방안 | 신동재 | 방송통신위원회 | 주무관 |
| | 게임물 등급분류 관련 디지털 유해 매체환경 업무 현황 | 전창준 | 게임물등급위원회 정책지원팀 | 팀장 |
| 정보통신망상 유통 중인 청소년유해 매체물 심의 및 대응방향 | 최용희 | 방송통신심의위원회 유해정보심의팀 | 차장 | |
| 2:20~ 2:30 | 휴식 | | | |
| 2부 토론 2:30~ 3:00 | 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 모색 | | | |

목 차

I. 발 표

- 청소년 인터넷게임중독 대응정책과 발전방향 1
 - 김성벽(여성가족부 청소년보호과장)

- 디지털 유해매체환경 청소년 보호정책 현황 및 대응방안 11
 - 신영숙(행정안전부 정보문화과장)

- 교과부의 청소년 디지털윤리교육 현황 및 대응방안 31
 - 이양주(교육과학기술부 사무관)

- 게임물 등급분류 관련 디지털 유해매체환경 업무 현황 45
 - 전창준(게임물등급위원회 정책지원팀 팀장)

- 정보통신망상 유통 중인 청소년유해매체물 심의 및 대응방향 59
 - 최용희(방송통신심의위원회 유해정보심의팀 차장)

- 디지털 유해매체환경관련 청소년 보호정책 현황 및 대응방안 69
 - 신동재(방송통신위원회 주무관)

II. 토 론

- 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 모색

발 표

청소년 인터넷게임중독 대응정책과 발전방향

김성벽

[여성가족부 청소년보호과장]

청소년 인터넷게임중독 대응정책과 발전방향

김성벽(여성가족부 청소년보호과장)

청소년들의 인터넷게임 중독이 심각한 사회문제가 되었다. 많은 가정에서 발생하는 부모와 자녀간 갈등 및 청소년 문제행동의 주원인으로 작용하는 등 대단히 보편적인 문제가 되면서 우리사회의 생존에 커다란 위협요인이 되고 있다. 인터넷게임중독으로 많은 청소년들이 성장기의 사회적 역할을 수행에 따른 다양한 경험축적의 기회를 상실하게 되고, 이는 우리사회의 역량손실을 유발하게 되는 것이다. 한 연구에 의하면 청소년인터넷게임중독과 연관된 사회적 기회비용의 손실액이 매년 2조2천억원¹⁾ 달하며, 다른 연구에서는 성인까지 포함했을 경우 최대 10조원의 손실비용을 추정하고 있다. 이는 우리사회가 부담해야 할 손실로서, 국가적 대응정책의 필요성을 강하게 역설해준다 이 경쟁력을 심각하게 위협하는 요인이 될 것이다.

▶ 여성가족부 : 중독 발굴·예방·상담·치료 등 종합지원 체계 구축 운영

청소년보호정책을 총괄하고 있는 여성가족부에서는 국가청소년위원회 시설부터 청소년문제의 핵심요인으로서 인터넷중독 해소를 위해 총력을 경주하여 왔다. 청소년이 건강하고 건전한 인격체로 성장할 수 있도록, 인터넷게임중독의 진단·발굴에서부터 중독정도에 따른 예방교육, 집단상담, 개인상담, 치료지원, 특화프로그램 운영 및 사후관리 등의 대응체계를 구축·운영함으로써 중독에 따른 피해를 예방하기 위해 최선의 정책적 노력을 기울이고 있다.

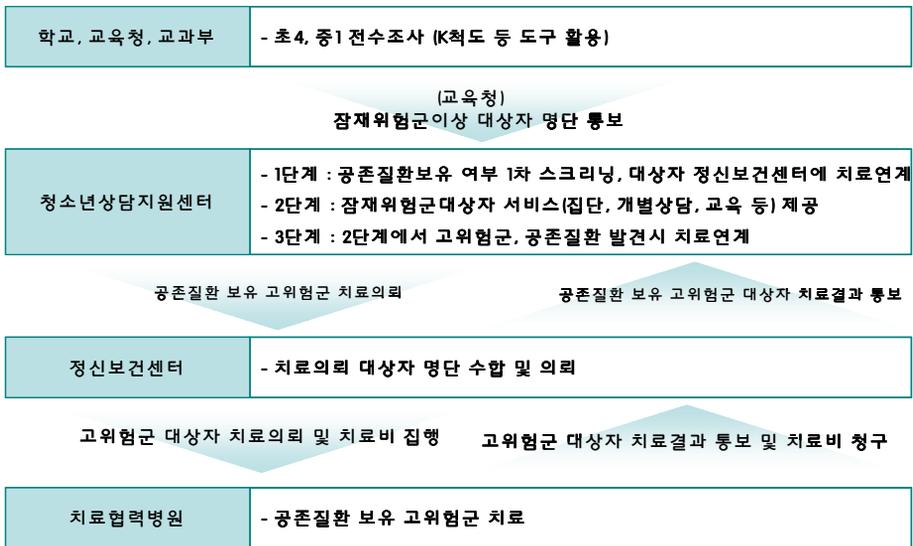
특히 교과부·시도교육청과 함께 지난해부터 실시한 특정학령기 청소년의 인터넷중독 전수조사는 청소년의 인터넷중독의 체계적인 발굴과 시의적인

1) 이는 기회비용의 손실액으로, 향후 이들에게 투입해야 하는 사회복지비용은 포함하지 않음.

서비스 제공을 통한 해소효과 거양과 함께, 인터넷중독에 대한 사회적 경계 의식 제고를 통한 예방에도 큰 효과가 있는 것으로 평가되고 있다. 지난해(2009년) 초등 4년 60여만명에 대해 실시²⁾한 ‘인터넷중독 전수조사’는, 금년(2010년)에는 초등4년 및 중등1년 약 125여만명을 대상으로 확대 실시하였고, 내년(2011)년부터는 매년 초등4년, 중등1년, 고등1년 190여만명을 대상으로 실시하는 등 청소년기에 기본적으로 3회의 인터넷중독 진단을 거치도록 설계되었다.

전수조사 결과에 따라, 전국 16개시도의 166개 청소년상담지원센터와 159개 정신보건센터, 171개의 치료협력병원, 청소년상담사로 구성된 1300여명의 청소년 동반자(YC)의 사후관리 등을 통해 종합적인 연계서비스 제공하고 있다. 먼저 고위험군으로 판별된 경우 학부모 동의과정을 거쳐 정신과적 공존질환여부를 판별하고, 공존질환 청소년의 경우 정신보건센터 및 협력병원 등에서 정신건강정밀검사, 치료연계³⁾ 등 사례관리 서비스를 제공한다.

< 전수조사 및 사후관리 흐름도 >



2) 조사결과 고위험군 2%(12,000명), 잠재위험군 4%(24,000명)으로 나타남.

3) 치료비지원은 저소득가정 자녀 50만원, 일반가정 자녀 30만원 이내 지원.

또한, 고위험군의 치료효과를 제고하기 위해 기숙치료학교(인터넷 RESCUE 스쿨) 및 가족치유캠프(부모동반) 프로그램을 운영하고 있고, 치료연계 및 특화서비스 제공자를 중심으로 3개월에서 6개월간 주1회의 사후관리를 시행하고 있다.

공존질환을 보유하지 않은 청소년, 즉 인터넷게임중독의 원인이 환경적 요인에 의해 발현된 청소년 및 잠재위험군 청소년 등에 대해서는 청소년(상담)지원센터에서 해당 청소년 및 가족 등에 대한 집단상담 및 예방교육을 통해 중독 극복을 지원하고 있다.

▶ 시의적 상담·치료를 위한 전담인력확보·특화프로그램 확대 추진

이상의 지원체계가 더욱 효과적으로 작동하기 위해서는 몇 가지 노력이 더 필요하다. 그것은 첫째, 학교단위에서 1차 판별(K-척도 이용)된 위험군의 중독 원인 및 중독정도를 분석하기 위한 정밀검사·분석이 필요하다. 이는 개별 고위험자의 특성에 따라 단계적인 맞춤형 해소 서비스를 제공하고, 간혹 발생할 수 있는 불필요한 지원에 따른 비효율성을 해소하기 위해 꼭 필요하다.

둘째, 인터넷게임중독 해소를 지원하기 위한 전담인력의 확보이다. 현재의 정책전달체계인 청소년상담지원센터·정신보건센터 등은 업무과중에 따라 중독 위험군에 대해 적기의 시의적인 서비스 제공이 미흡한 상황이다. 전수조사 확대를 급증하는 중독위험군에 대한 시의적인 해소서비스 제공을 위해 전국 300여개 지원기관에 1~2명 이상의 인터넷게임중독 전담요원의 배치를 지원해야 한다. 이를 위해 여성가족부에서는 11년부터 전국 16개 시·도 청소년상담지원센터에 청소년인터넷중독 전담인력을 배치하고, 이후 전국 시군구 지원센터, 정신보건센터 등에도 단계적으로 확대배치해 나갈 계획이다.

셋째, ‘인터넷RESCUE스쿨’과 같은 기숙치료프로그램의 확대 및 상설운영이 필요하다. 현재 운영중인 기숙치료프로그램은 그 효과성⁴⁾에도 불구하고,

4) 기숙치료학교 참가자는 전국 지원센터 및 협력병원에서 진단을 통해 선발한 최고 위험 청소년으로, 프로그램 참가 6개월, 1년후 조사시 60-70%의 뚜렷한 치유 효과를 나타냄.

모든 고위험군을 참여시키지 못할 뿐만 아니라, 특정기간(5월~11월)에만 운영됨으로써 수시로 발생하는 국민적 수요에 제때 부응하지 못하고 있다. 이러한 문제를 해소하기 위해 여성가족부에서는 기숙치료학교 보급·운영 횟수를 금년 7개 시·도에서 내년에는 16개 시·도 전역으로 확대하고, 11년말 경기도 용인에 개원하는 ‘청소년치료재활센터’내에 ‘인터넷RESCUE 스쿨’을 상설로 운영해 나갈 계획이다.

▶ 현재의 중독해소지원정책, 대중요법의 한계 노정

이상의 중독해소정책은 상담과 치료지원 중심의 정책으로, 개별 중독자를 겨냥한, 즉 어느정도 피해를 입은 잠재위험군과 고위험군 청소년을 주 정책 대상으로 하는 한계가 있다. 즉 현재의 지원정책은 일반 이용 청소년들의 잠재위험군과 고위험군으로의 전이를 막을 수 있는 대응체계로는 부족하다는 것이다.

현재의 정책에서 ‘전이방지’는 전적으로 예방교육 및 캠페인의 영역으로 국한되고 있다. 그러나 억제력이 부족하고 강한 호기심을 가진 청소년 개인과 맞벌이·저소득 등 여러 가지 생계문제로 자녀에 대한 적절한 지도와 돌봄이 부족한 가정에서 예방교육과 캠페인의 효과를 거두기가 어려울 뿐만 아니라, 이후에 발생하는 부정적 결과에 대한 예방책임을 부과하기는 어렵다.

인터넷게임중독의 해소 정책은 일반이용청소년들이 과도한 게임이용으로 잠재위험군이나 고위험군으로 전이되는 것을 방지하고, 그럼에도 불구하고 발생한 잠재위험군 및 고위험군 청소년들에 대한 해소지원이 체계적으로 이루어질 때 그 효과가 극대화 될 수 있다. 현재 인터넷게임중독 해소관련 정책을 되짚어 볼 때, 결국 부족하고 그래서 더욱 시급한 정책영역이 인터넷게임을 바로 적절하게 공급하는 것이다. 즉 공급단계에서 시스템을 통해 청소년의 과도한 게임이용을 억제함으로써 게임과 관련한 다양한 문제요소를 줄이고 나아가 건강한 게임이용을 촉진할 수 있을 것이다.

〈청소년보호법 개정안 주요내용 : 법사위 계류〉

- 청소년이 인터넷게임 회원 가입시 친권자 동의
- 청소년·친권자 요청에 의한 인터넷게임 이용시간, 이용방법 제한
- 심야시간(0시~6시) 인터넷게임 제공 금지
- 인터넷게임중독 경고 문구 게시 의무
- 청소년이 이용하는 게임특성, 등급의 친권자 고지
- 중독 피해청소년 대상 예방·상담·치료·재활 서비스 지원

▶ 적절한 인터넷게임제공 및 부모의 지도강화 지원방안 도입필요

이러한 방법은 다양하게 제시될 수 있다. 진작부터 논의돼 온 ‘심야시간 게임제공 제한 시스템’과 ‘게임 피로도 시스템’이 핵심적인 대안이 될 것이다. 덧붙여 ‘게임이용한도관리 시스템’도 중요한 방안이다. 즉, 부모와 자녀의 합의하에 심야시간을 제외한 하루에 이용할 수 있는 특정량의 게임이용시간을 정해 게임사에 통보하면, 게임사에서는 그 이용청소년에 대해서는 게임총량시스템을 적용하여 정해진 시간량을 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 요청시 자녀의 일별, 주별, 월별 게임이용량과 지불내역 등의 정보를 주기적으로 제공함으로써 자녀에 대한 적절한 지도가 이루어질 수 있도록 하는 것이다. 이 밖에 게임제공시 연령에 맞는 게임이용을 권장하고 게임중독을 경고하는 문구의 게시는, 게임이용자에게 경각심을 불러일으킴으로써 인터넷 게임중독을 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.

이들 방안에 대해 공론화가 이루어지면서 관련 업계는 산업발전을 위축시킨다거나, 청소년의 행복추구권과 부모의 양육권을 침해한다는 등 다양

한 이유를 들어 반대한다는 목소리가 들린다. 그러나 이러한 반대논리는 지금까지 게임산업이 청소년들의 희생을 먹고 성장했다는 자기고백이요 자기모순에 불과하다. 진정 우리사회의 건전한 게임문화를 조성하고 가족간의 친화의 수단으로 게임을 위치지우겠다는 ‘게임산업발전의 목표와 비전’은, 게임의 역기능을 감추기 위한 변명에 불과하지는 않을 것이라고 믿고 싶다.

- 인터넷게임제공제한, 청소년의 권익보호 위한 것

청소년정책의 기저에는 사회적 약자로서 청소년에 대한 가치가 반영되어 있다. 아직은 성장기에 놓여있는 청소년의 육체적이고 정신적인 차원에서 건전하고 균형적인 성장을 도모하기 위해 특별한 육성과 보호의 대상으로 삼아 정책적 지원이 이루어지고 있고, 이는 헌법상으로 인정되는 가치이다. 앞서 언급한 인터넷게임중독 해소 방안들이 청소년의 행복추구권을 침해한다는 논리는 이러한 가치에 대한 이해의 부족에서 기인한 것이다. 청소년 스스로의 행복 추구하고 평등한 대우 보장에 대한 권리는 무엇보다 소중하다. 그러나 그것은 무조건적이 아닌 미래의 더 나은 성장을 보장하고 더 큰 권익을 보호할 수 있는 범위에서 고려되어야 한다. 이것이 성인과 차별화된 기준을 적용하여, 다양한 사회유해환경에 대한 청소년의 노출, 접촉을 일정수준 통제함으로써 달성하고자 하는 ‘청소년보호정책’의 기본 원리이다. 인터넷게임의 공급조절 제도의 도입은 과도한 게임이용에 따른 사회적 역할수행과 경험축적의 기회가 상실되는 것을 방지함으로써, 청소년들의 건강한 미래를 담보하기 위한 기본적인 조치인 것이다.

- 인터넷게임제공제한, 부모의 잃어버린 양육권을 회복하는 것

부모의 양육권 침해 주장 역시 논리성을 상실하고 있다. 겉으로 드러난 현상, 즉 부모의 동의 없이 게임공급을 차단한다는 표면적인 현상만을 바탕으로 한 이 주장은, 역으로 게임산업계의 무분별한 게임 공급이 부모의 양육권을 침해하고 있다는 주장으로 대체되어야 한다. 양육권은 그 권리의

행사자에게 적절한 관련지식과 정보 그리고 선택가능한 대안이 다양하게 제공되었을 경우에 충분히 보장된다고 할 것이다. 그러나 급변하는 미디어 환경에 대해 부모들이 충분한 정보와 지식을 갖추기도 어려울 뿐만 아니라, 과학적이고 고도화된 마케팅 기법으로 자녀를 유혹하는 게임업계의 과상적인 공세에는 속수무책일 수밖에 없다. 결국 부모의 양육권 침해는 부모들에게 부모들이 이해할 수 있는 수준에서 게임의 장단점에 대한 충분한 지식과 이용관련 정보를 제공하지 않음으로써 합리적인 자녀지도와 양육에 어려움을 제공한 게임업계가 책임져야 할 문제이다. 앞서 언급한 방안들은 오히려 현재까지의 인터넷게임환경에 의해 침해 받고 있던 양육권을 회복하는 계기라고 평가해야 할 것이다.

▶ 청소년인터넷게임중독 해소, 지속적이고 강한 추진 필요

인터넷게임중독 해소를 위한 공급단계에서의 조절정책은 예방, 상담, 치료 지원으로 연결되는 일관적, 체계적 정책의 핵심적 요소라 할 것이다. 이 정책을 도입하고 활성화하는데 인터넷게임업계와 게임관련 정책부처의 적극적인 협조와 지원을 해야 한다. 이러한 정책방안이 단순히 ‘중독’이라는 인터넷 게임의 역기능을 해소하는데 그치지 않고, 업계와 관계부처가 지향하는 건강한 게임문화 조성과 게임산업 발전을 추동하는 기제가 될 것이기 때문이다.

결국 청소년인터넷게임중독의 예방 및 해소는 범국가적 차원의 의지와 노력의 문제이다. 우선, 현재의 지원체계의 효과성 및 효율성 제고를 위해서는 인력, 예산 등 더 많은 정책자원의 투입이 필요한 사항으로 국회 등에서의 끊임없는 관심과 지원이 필요하다. 공급량 조절정책 도입 역시 관련 부처·산업계의 전향적인 협력이 요구되고, 국회 등에서 강한 추진의지가 뒷받침 되어야 한다.

청소년의 인터넷게임중독 해소를 위해 범사회적·국가적 차원의 관심과 격려·지원을 부탁드립니다. 오늘의 논의가 조속히 결실을 맺기를 기대한다.

발 표

디지털 유해매체환경
청소년 보호정책 현황 및 대응방안

신영숙

[행정안전부 정보문화과장]

디지털 유해매체환경 청소년 보호정책 현황 및 대응방안

신영숙(행정안전부 정보문화과장)

제1절 인터넷중독 해소

1. 인터넷중독 확산과 대응체계

인터넷중독이란 인터넷 이용에 대한 금단과 내성으로 인해 자기통제능력을 상실하고 일상생활의 장애가 유발되는 현상을 의미한다.

인터넷중독은 최근 인터넷의 보편화에 따라 발생한 현상으로 아직까지 알콜, 마약중독과 같은 정신병리적 현상으로는 인정받지 못하고 있으나, 인터넷을 하지 못하면 극단적 불안감과, 초조감을 가지거나 가상세계에 지나치게 집착하여 현실세계의 질서에 대한 올바른 감각을 유지하지 못하는 등 개인적, 사회적 측면에서 많은 문제점을 유발하고 있다.

우리나라는 2002년 인터넷중독 진단척도(K-척도) 개발을 시작으로 본격적인 국가정책을 펼쳐오고 있으며 행정안전부가 총괄부처로서 인터넷중독 예방·상담업무를 추진하고 있다.

2. 인터넷중독 현황

행정안전부는 2004년부터 매년 인터넷중독 실태조사를 실시하고 있으며 이에 기반하여 예방교육, 상담, 전문가 양성 등 다양한 사업을 수행하고 있다.

〈표 1〉 인터넷 중독 실태조사 개요

| 구 분 | 인터넷 중독률 |
|---------|--|
| 조사대상 | 인터넷 이용자 7,600명(전국 만9세~39세 인구 중 표본추출) |
| 조사방법 | 면접조사 / 지역인구별 비례할당 |
| 최초 조사연도 | 2004년 |
| 조사기준 | K-척도 : 한국형 인터넷중독 진단척도(청소년 40문항, 성인 20문항) |
| 주요 조사내용 | 인터넷 이용실태, 인터넷중독 진단, 역기능현상 인식수준 등 |

2009년 인터넷중독 실태조사 결과, 전체 인터넷중독 수준은 2008년 8.8%에서 2009년 8.5%로 0.3%p 하락하였으며 중독자수는 2008년 대비 86천명이 감소하는 등 전체적 수준에서는 인터넷중독이 감소된 것으로 나타났다.

이를 연령별로 보면 청소년 중독률은 2008년 14.3%에서 2009년 12.8%로 1.5%p 하락하였으며 성인의 경우, 2008년 6.3%에서 2009년 6.4%로 0.1%p 증가한 것으로 나타나고 있다.

2009년 조사결과 주요특징은 청소년 인터넷중독 수준이 전반적으로 전년 대비 크게 개선된 점이다.

또한, 이용목적상 인터넷중독 위험이 높은 게임 등 여가활동을 목적으로 한 인터넷이용률은 감소한 반면 교육학습 및 커뮤니케이션 등 생산적 인터넷이용률이 증가하는 등 최근 정보화역기능 예방교육, 상담 등을 강화한 효과가 점차 나타나고 있는 것으로 보인다.

특히, 전년대비 청소년의 주당 온라인게임 이용시간 중 6시간 이상 장시간 사용비율이 전년대비 16.5%p 증가하는(이용시간이 전년대비 2.9시간 증가) 등 인터넷 게임이용자 특성이 다량사용자(heavy user)로 변화하고 있는 특성을 보였다.

이는 고위험 및 잠재위험을 포함한 전체중독 위험자는 감소하였으나, 고위험자 비율의 증가에 따른 심각성은 더해진 것으로 파악된다.

〈그림 1〉 연도별 인터넷중독률 및 인터넷중독자 수



〈표 2〉 인터넷중독 유형별 현황(% , 천명)

| 구분 | | 위험 사용자(A+B) | | | | | | 고위험 사용자(A) | | | | | | 잠재적위험 사용자(B) | | | | | |
|----------|-----|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|-----|-----|-----|-----|-----|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | '04 | '05 | '06 | '07 | '08 | '09 | '04 | '05 | '06 | '07 | '08 | '09 | '04 | '05 | '06 | '07 | '08 | '09 |
| 연령구분 | 전체 | 14.6 | 12.6 | 9.2 | 9.1 | 8.8 | 8.5 | 3.3 | 2.4 | 1.7 | 1.7 | 1.6 | 1.5 | 11.3 | 10.2 | 7.5 | 7.4 | 7.2 | 7.0 |
| | 청소년 | 20.3 | 15.3 | 14.0 | 14.4 | 14.3 | 12.8 | 4.3 | 2.6 | 2.1 | 2.3 | 2.3 | 2.6 | 16.0 | 12.7 | 11.9 | 12.1 | 12.0 | 10.2 |
| | 성인 | 8.9 | 9.9 | 7.0 | 6.5 | 6.3 | 6.4 | 2.3 | 2.3 | 1.5 | 1.4 | 1.3 | 1.0 | 6.6 | 7.6 | 5.5 | 5.1 | 5.0 | 5.4 |
| 인터넷중독자 수 | 전체 | 3,228 | 2,862 | 2,074 | 2,042 | 1,999 | 1,913 | 730 | 545 | 383 | 381 | 366 | 338 | 2,498 | 2,317 | 1,691 | 1,661 | 1,633 | 1,575 |
| | 청소년 | 1,537 | 1,170 | 980 | 1,047 | 1,035 | 938 | 320 | 188 | 148 | 168 | 168 | 187 | 1,217 | 982 | 832 | 879 | 867 | 751 |
| | 성인 | 1,691 | 1,692 | 1,094 | 995 | 964 | 975 | 410 | 357 | 235 | 213 | 198 | 151 | 1,281 | 1,335 | 859 | 782 | 766 | 824 |

3. 주요 정책 현황

행정안전부는 인터넷중독 진단검사, 예방교육 및 상담, 전문인력 양성, 실태조사 등 다양한 정책과제를 지속적으로 추진하고 있다.

가. 인터넷중독 예방교육

인터넷중독은 인터넷의 과다사용이 원인이 된 정신적 질병의 일종이므로 중독 후 치료보다는 사전예방이 더욱더 중요하다.

행정안전부는 2002년부터 학교대상 인터넷중독 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.

지역단위 수준의 적극적 교육시행을 통해 2008년 약 38만명 수준에서 2009에는 약 67만명, 2010년 9월 기준 47만에 대한 교육을 전개하고 그 수혜범위를 지속적으로 확대하고 있다.

<표 3> 연도별 인터넷중독 예방교육 주요실적

(단위 : 명)

| '02 | '03 | '04 | '05 | '06 | '07 | '08 | '09 | '10.9 | 계 |
|-------|-------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 1,884 | 3,260 | 29,672 | 167,721 | 336,968 | 343,012 | 375,500 | 674,275 | 474,636 | 2,406,928 |

나. 인터넷중독 상담 서비스 제공

인터넷중독 상담은 개인면접(내방, 사이버, 전화) 및 학교파견 상담 등 다양한 수단을 통해 제공되고 있다.

2009년에는 110,530건의 상담을 제공하였으며, 28,267건의 개인상담 82,263건의 학교파견 집단상담이 진행되었다.

2010년 9월말 기준 약 6만건의 상담서비스를 제공하고 있으며 특히, 2009년 이후는 급증하는 상담수요에의 대응 및 상담접근성 강화를 위해 전국 단일화된 ‘아름누리 상담콜’ 제도를 운영중이다.

1599-0075(공공치료)라는 서비스 번호에 대한 홍보강화 등을 통해 이용자가 급증하는 추세이며 향후에도 지속적인 상담서비스로 자리잡게 할 계획이다.

〈표 4〉 연도별 인터넷중독 상담 주요실적

(단위 : 건, 명)

| 구 분 | '02 | '03 | '04 | '05 | '06 | '07 | '08 | '09 | '10.9 | 계 |
|------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|---------|
| 일반상담 | 556 | 1,811 | 10,452 | 12,325 | 14,421 | 22,633 | 21,246 | 28,267 | 16,321 | 128,032 |
| 학교파견 | 2,043 | 1,963 | 7,847 | 20,508 | 37,356 | 49,926 | 58,192 | 82,263 | 33,938 | 294,036 |
| 합계 | 2,599 | 3,774 | 18,299 | 32,833 | 51,777 | 72,559 | 79,438 | 110,530 | 50,259 | 422,068 |

다. 인터넷중독 전문상담사 등 전문가 양성

행정안전부는 인터넷중독 해소사업을 추진함에 있어 전문성을 강화하기 위하여 예방교육 및 상담 등을 수행할 전문인력을 지속적으로 양성하고 있다.

2002년부터 현재까지 총 2,417명의 전문상담사 및 교사를 양성하였고 전문가 자격요건 제한(사업 협력네트워크 등 상담 활동, 공인자격증 보유, 유관 대학원 3학기 이수자 등) 및 총 40시간에 걸친 교육훈련을 실시하고 있다.

특히, 학교 현장에서의 교사들에 대한 중독 상담 및 대응능력의 강화를 위한 교원 직무연수과정을 운영하고 2011년 부터는 이를 온라인 교육과정 프로그램으로 개발하여 운영할 계획이다.

〈표 5〉 연도별 인터넷중독 전문인력 양성실적

(단위 : 명)

| 구 분 | '02 | '03 | '04 | '05 | '06 | '07 | '08 | '09 | '10.9 | 계 |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|
| 전문상담사 | 93 | 77 | 81 | 111 | 114 | 157 | 186 | 360 | 201 | 1,380 |
| 교원직무연수 | - | - | - | - | 39 | 74 | 227 | 319 | 120 | 779 |
| 단기연수 | - | - | - | 83 | 25 | 47 | 22 | 81 | - | 258 |
| 계 | 93 | 77 | 81 | 194 | 178 | 278 | 435 | 760 | 321 | 2,417 |

라. 인터넷중독 협력 네트워크 구축 및 쉼터캠프 개최

인터넷중독에 대한 국가적 수요증가에 대응하여 인터넷중독예방상담센터 를 중심으로 전국적 지역협력 네트워크를 구성, 운영하고 있다.

전국 지역주민의 상담접근 편의성을 증진시키기 위해 2007년 72개소 협력기관수를 2010년 현재 인터넷중독상담센터(8개), 상담협력기관(94개) 등 총 102개 기관을 운영하고 있다.

특히, 사회복지관, 건강가정지원센터, 대학 학생생활연구소 등 대학생 및 성인대상 상담기관을 증가시켜 다각화를 추구하고 있으며 인터넷중독 생활연계 프로그램의 일환으로 인터넷쉼터 캠프 개최와 인터넷 과다 사용 학생들을 학부모와 함께 집단상담, 문화 활동 등을 통해 치료효과를 높이는 사업을 전개하고 있다.

2010년도에는 지역별 총 16회를 개최하였고, 향후 장기 기숙형 치료캠프 등과의 연계를 통해 정책효과를 제고할 계획이다.

〈표 6〉 연도별 인터넷중독 협력 네트워크 구성현황

(단위 : 개소)

| 구분 | 상담센터 | 상 담 협 력 기 관 | | | | | | | | | | | 합계 |
|-----|------|-------------|----------------|--------------|-----------------|-----|-----------|--------------|----------------|-----------|---------------------------|----|-----|
| | | 청소년 지원센터 | 정신 보건 센터 | 건강가정 지원센터 | 대학 생활 연구소 | 복지관 | 청소년 쉼터 | YMCA YWCA | 민간 상담 센터 | 청소년 협회 | 청소년 수련관 청소년 육성센터 | 소계 | |
| '02 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 |
| '03 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 |
| '04 | 1 | 15 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | 16 | 17 |
| '05 | 2 | 39 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | 40 | 42 |
| '06 | 8 | 40 | 5 | - | - | - | - | - | - | - | - | 45 | 53 |
| '07 | 8 | 35 | 32 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | 72 | 80 |
| '08 | 8 | 41 | 4 | 13 | 5 | 17 | - | - | 2 | - | - | 82 | 90 |
| '09 | 8 | 48 | 8 | 13 | 3 | 17 | - | - | 3 | - | - | 92 | 100 |
| '10 | 8 | 40 | 3 | 16 | 1 | 19 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 94 | 102 |

※ '08년도에 정보문화센터 2개소 구축(전북, 부산)

4. 향후 추진방향

인터넷중독은 개인적 요인, 심리적 요인, 환경적 요인, 인터넷의 특성 등 다양한 영향 요인간의 다중적 상호 작용의 결과로 발생하며 대응방안 또한 종합적으로 구성되어야 할 필요가 있다.

이에 따라, 행정안전부는 2009년 ‘국가정보화기본법’에 인터넷중독의 국가적 대응의무를 부가하고 2010년 3월 행정안전부를 중심으로 문화체육관광부, 교육과학기술부, 여성가족부 등 유관 부처 관계자, 학계, 전문가 등 다양한 현장의 목소리를 토대로 ‘인터넷중독 예방 및 해소 종합계획’을 수립하였다.

본 종합계획은, 「I - ACTION 2012」이라는 정책 슬로건으로 지식정보화 시대의 새로운 역기능과 사회적 위험으로 진화하고 있는 인터넷중독 문제의 해소를 위한 6개 분야의 정책적 영역을 나누고 국가적 노력을 기울일 것을 계획하고 있다.

사전예방적 교육강화(Attention), 상담·치유서비스 확대(Counseling), 전문인력의 양성(Tutoring), 중독 법제도 및 환경개선(Institution), 정책 효과성 제고(Outcome), 민간 및 국제협력 강화(Network) 등 분야별 총 53개의 정책과제로 구성되었다.

이를 통해 인터넷중독의 확산에 대응하여 범정부·범사회·범글로벌적 ‘행동(action)’에 나서 인터넷중독률을 2012년까지 5% 이하로 낮추고자 관련사업을 수행하고 있으며 인터넷중독 해소를 위한 향후 추진방향은 다음과 같다.

첫째, 인터넷중독의 확대를 사전에 차단하기 위한 포괄적 예방교육의 확대 실시가 필요하다.

특히, 인터넷중독 현상의 전방위적 확산에 따라 기존 청소년 중심의 교육과 함께 유아, 미취학아동, 초등 저학년 대상 인터넷중독 예방교육실시를 통해 생산적이고 긍정적인 정보활용습관을 가져 창의적인 네티즌으로 성장토록 하는 지원이 필요하다.

또한 청소년 이외에 인터넷중독 예방을 위한 학부모 교실 개최 및 군장병, 직장인 교육 등 성인대상 교육을 강화하고 중독현상을 유발하는 유해

매체물에 대한 심의, 인증, 모니터링 체계를 강화를 추진할 계획이다.

둘째, 인터넷중독에서 벗어나기 위한 적극적 지원으로 전문상담 및 치유 서비스를 획기적으로 확대하여 추진할 계획이다.

현재 인터넷중독의 상담 수요 대비 수혜율은 고위험자 기준으로 7% 수준에 불과하며 서비스의 질에 대한 고려가 필요하다.

이에 중독 집단별 기초상담, 전문 상담, 병원 치료, 사후관리 등 상담시스템을 체계화하고 전국적 인터넷중독 상담·치유 네트워크를 증설하여 기관간 연계체계를 마련하고 전문적 상담서비스 프로그램을 제공할 수 있는 기반조성이 필요하다.

또한 한부모가정, 저소득층 자녀, 중증 장애인, 은둔형 외톨이 등 인터넷중독에 특히 취약한 계층에 대한 ‘찾아가는 방문상담’을 실시하고 재발방지를 위한 생활연계 프로그램을 지원할 계획이다.

셋째, 인터넷중독 문제에 전문적으로 대응하는 인력자원으로 교사, 상담사 등 전문인력의 지속적 양성을 추진할 계획이다.

학교 현장의 대응능력 제고를 위한 교원의 직무연수 기회 확대, 분야별 전문상담사 인력 양성, 인터넷중독 전문상담사의 국가 자격화 추진을 통해 전문성을 보다 강화할 계획이다.

넷째, 인터넷중독 해소를 위한 관련 법제도·환경개선 및 사회적 인식 제고방안 마련에도 노력을 기울일 필요가 있다.

2009년 ‘국가정보화기본법’에 인터넷중독 관련 규정이 최초로 신설되었으나 관련 규정수가 1개 조항에 불과하여 적극적 정책추진을 위한 법제도적 기반이 여전히 부실한 실정인 바, 교육·상담체계 의무화, 전문인력 양성, 부처간 기능연계, 민간기금 설치 등 법제도적 기반조성을 추진할 예정이다.

또한 인터넷중독 해소 캠페인 전개, 방송·신문·인터넷 등 매체별 홍보 및 콘텐츠 보급을 통해 중독문제에 대한 홍보를 강화할 계획이다.

다섯째, 인터넷중독 해소사업의 정책적 효과성 증진이 필요하다.

인터넷중독의 진단척도를 지속적으로 개선·고도화하고 중독집단 수준별 특성에 기반한 교육·상담 프로그램을 개발, 활용할 계획이다.

정책추진의 효과성을 검증하기 위해 장기적 추적조사를 실시하고 뉴미디어

어 발전에 따른 휴대폰, 컨버전스 기기 중독 현상 등 미래형 인터넷중독 대응전략 등 기초연구의 강화에도 노력을 기울일 예정이다.

마지막으로, 인터넷중독 해소를 위한 민간 및 국제적인 협력을 강화할 계획이다.

사실상 인터넷중독은 정부의 노력만으로 해결될 수 없다. 인터넷·게임 산업의 성장과 함께 이에 상응한 민간기업의 사회적 책임성 확보의 요구도 높아지고 있으며 이에 민간부문의 자율적 규제를 강화할 수 있도록 지원할 계획이다.

인터넷중독의 위험성 고지, 중독예방 SW 개발·보급 등 민간기업의 중독 예방활동을 유도하는 제도적 장치를 마련하고 정부 관계부처의 정책협의체 등과 연계된 민·관협력 네트워크 구성을 통한 범국민적 중독 해소운동의 참여를 지원할 예정이다.

더불어 인터넷중독에 대한 국제적 협력을 강화할 계획이다.

최근 게임중독 부부 자녀의 죽음이 해외 언론에 토픽으로 보도된 바와 같이 인터넷이라는 매체에의 중독현상은 비단 우리나라만 해당되는 것은 아니며 국제적 차원에서의 해소를 위한 공조가 필요한 부문이다.

이에 인터넷중독 진단척도 국제표준화, 교육·상담 콘텐츠의 저개발국 보급, 국제교류 활성화를 통해 인터넷중독 문제에 선도적으로 대응할 계획이다.

제2절 청소년 정보통신 윤리교육

한국의 인터넷 이용인구는 3,701만명으로 전 국민의 77.8%가 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다. 10년 새 인터넷 이용자수가 두 배로 증가한 것이다. 특히, 10~20대의 인터넷 이용인구 비율은 99.9%로 한국의 청소년 대부분이 인터넷을 이용하고 있다.

이에 따라 인터넷을 통한 사이버공간은 우리 삶의 확장된 영역으로 자리 잡아 일상생활을 영위하기 위한 중요한 수단이 되고 있다. 인터넷을 통해

학습을 하고, 정보를 얻으며, 음악을 듣기도 하고, 영화를 보는 등 삶의 질을 높이고 있는 것이다.

또한 공간과 시간의 한계를 넘어 사람들과의 관계를 유지하고 넓혀감으로써 사회를 더욱 풍요롭게 하고 있다.

이제 인터넷은 양적으로나 질적으로 대중화를 넘어서 일상화의 단계에 들어섰다고 해도 과언이 아니다.

그러나, 급속한 정보화의 확산은 우리가 미처 예기치 못했던 사회적 폐해를 가져오고 있다.

해킹, 바이러스, 컴퓨터 범죄, 악성 댓글, 불건전 정보유통, 인터넷 중독 등 정보화 역기능의 발생으로 인해 새로운 사회적 비용을 초래하고 있는 것이다.

최근 들어서는 정보화 역기능이 한 국가의 문제가 아닌 국가의 경계를 벗어나 전방위적인 영향을 미치고 있다. 이에 대한 대책 마련이 한 국가의 노력으로 해결되는 것이 아닌 여러 국가의 공동 대응 마련이 시급한 시점이다.

정보화 역기능을 예방하고 차단하기 위해서는 법률과 제도의 정비, 관련 기술의 개발·보급 등도 중요하지만 무엇보다 정보윤리를 확립하고 지식정보사회에 걸맞는 규범과 문화를 정착시키는 것이 중요하다.

특히 온라인 공간에서도 ‘정보윤리’에 대한 소양과 태도를 갖추도록 교육을 강화하는 것이 매우 중요한 일이 될 것이다.

1. 정보윤리 교육

정부는 새로운 정보윤리의 확립을 통해 정보화의 발달 과정에서 요구되는 정보사회의 시민의식을 배양하고 건전한 정보문화 조성을 위해 청소년, 교사, 학부모, 공무원 등 대상별로 특화된 정보윤리교육을 실시해 오고 있다.

가. 정보윤리특강 교육

청소년 대상의 정보윤리교육은 올바른 정보윤리의식을 고양하고 건강한 인터넷 활용을 유도하기 위해 지식(Knowledge)→태도(Attitude)→실천(Practice) 단계별로 특화된 교육(KAP)을 실시하고 있다.

여기서 정보윤리 특강은 지식단계에서는 이루어지는 것으로 초·중·고등학교를 대상으로 전문강사를 파견하여 진행하는 형식이다.

정보윤리에 대한 기본 지식이나 인식을 제고하기 위한 활동이 주목적으로 전국의 초·중·고등학교로부터 수요조사를 받아 학교에서 원하는 시간에 맞추어 특강 형태의 교육을 진행한다.

단시간에 이루어지는 교육으로 정보윤리에 대한 지식과 이해를 높이기 위해 네티켓, 사이버문화, 저작권, 개인정보보호, 바람직한 인터넷 이용 등의 내용을 주로 다루고 있다.

나. 정보문화학교

태도단계에서 이루어지는 활동은 2009년에 처음으로 도입된 정보문화학교이다.

이는 2008년 연예인 자살사건 등이 이어지면서 악성 댓글과 불확실한 정보유통 등의 문제가 발생함에 따라 간은 해 11월 행정안전부는 ‘정보문화교육’이라는 명칭으로 바람직한 디지털 시민의식 함양을 위한 프로그램을 기획하였다.

정보문화교육은 정보윤리 특강을 내용적으로 보완하여 일상생활 속의 정보 이용에서 자주 대하는 여러 가지 문제들을 해결하는 데에 필요한 시민의식 배양에 초점을 맞추고 있다.

특히 정보문화학교는 교과수업, 재량활동, 방과 후 시간을 활용한 반별 수업교육을 통해 청소년의 정보윤리에 대한 올바른 태도를 확립하기 위해 마련된 것이다.

2009년에는 시범적으로 224개의 중학교를 대상으로 운영하였으며 참여 학생을 대상으로 설문조사를 실시한 결과 교육과정에 대한 만족도, 정보윤리

의 실생활 적용 의지 등의 항목에서 비참여 학생들에 비해 높은 것으로 조사되어 운영 초기임에도 불구하고 가시적인 효과를 거둔 것으로 나타났다.

이러한 결과를 바탕으로 2010년에는 초등학교 196개교, 중학교 137개교, 고등학교 81개교 등 총 414개교를 선정하여 정보윤리와 관련한 교육과정 운영을 지원하고 있다.

다. 아람누리지킴이 활동단 지원

마지막 단계인 실천단계는 아람누리지킴이 활동이다.

2004년 9월에 수도권 9개 학교, 247명으로 시작하여 2010년에는 총 208개 학교, 7,400명의 학생이 참여하고 있다.

당초 청소년 사이버범죄 사전 예방과 건전한 정보생활인 양성을 위하여 사이버범죄 예방 활동단으로 출발하였으나 2009년부터 건전한 정보이용의 생활화를 실천하기 위해 아람누리지킴이 활동단으로 명칭을 변경하고 이와 관련된 활동들을 전개하고 있다.

아람누리지킴이 활동단은 정보윤리에 대한 소양을 갖춘 교사를 지도교사로 그 소속 학교 학생들을 활동단원으로 선정하여 교사와 학생이 자율적으로 활동을 전개하도록 하였다.

아람누리지킴이는 정보윤리를 삶의 수준에서 생활 속의 실천 수준으로 높이기 위한 청소년 주도의 정보윤리 자율실천 동아리로 교육, 실천, 홍보, 참여 등 4가지 영역으로 구분된 필수 및 선택 과제를 연중으로 진행한다.

라. 정보윤리관련 전문인력 양성

현재 초·중·고등학교에서는 대부분 컴퓨터 전공 교사 또는 그에 준하는 교육을 받은 교사가 정보교육을 실시하고 있어 인터넷중독이나 사이버 성폭력과 같은 정보화역기능에 대한 적절한 대처와 지도가 이루어지고 있지 않고 있다.

이에 정부는 교사들의 교수·지도능력 제고를 위하여 2001년부터 교원 연수 교재 ‘선생님과 함께하는 깨끗한 정보 세상(2006 개정)’을 발간하여

초·중·고등학교 교사를 대상으로 30시간 과정의 직무연수를 동·하계 방학중에 실시하고 있다. 이 교육과정을 수료한 교사는 연수학점(2학점)을 부여받게 된다 .

교육과정은 정보윤리의 개요와 사이버문화, 인터넷중독, 정보통신윤리교육 방법론, 정보화 역기능, 사이버범죄, 그리고 교육사례를 주 내용으로 하고 있으며 2001년 11월에 1기를 시작으로 현재까지 4,288명의 교사가 과정을 수료하여 청소년의 정보통신 윤리의식 고양을 위해 노력하고 있다.

또한 시공간적 제약을 해소하고 교사들의 교육참여 기회를 높이기 위해 2002년에 개발한 원격 직무연수는 교육부 인가를 통해 2003년부터 ‘배움나라(www.estudy.or.kr)’에서 교육을 진행하고 있다.

원격연수는 정보통신윤리에 대한 이론과 분야별 역기능 현상을 골고루 다루고 있으며 언제든지 접속하여 반복학습을 할 수 있다.

매년 30시간 과정으로 6회가 운영되며 2010년 9월 현재 44회 68,705명이 교육을 수료하였다.

이와 함께 2010년 새로이 개발된 정보문화 교육과정도 신규로 개설되어 교사들에게 정보윤리와 관련한 다양한 교육기회 및 교육 내용을 전달하고 있다.

한편 정보통신 윤리특강 수요에 대응하기 위해서는 2002년부터 전문강사 양성과정을 운영하여 909명의 강사를 배출하였다.

〈표 7〉 정보윤리교육 연도별 추진 실적

(단위 : 명)

| 구 분 | '02 | '03 | '04 | '05 | '06 | '07 | '08 | '09 | '10.9 | 계 |
|-------------|-------|-------|--------|---------|---------|---------|---------|-----------|---------|-----------|
| 정보윤리특강 | 1,913 | 7,710 | 92,151 | 374,972 | 690,112 | 781,356 | 813,910 | 1,116,652 | 181,420 | 4,060,196 |
| 정보문화 학교 | - | - | - | - | - | - | - | 156,275 | 124,682 | 280,957 |
| 아름누리지킴이 | - | - | 247 | 571 | 1,054 | 1,866 | 3,906 | 5,200 | 7,424 | 20,268 |
| 교원연수(집체,원격) | 203 | 646 | 1,836 | 1,915 | 7,222 | 17,686 | 17,374 | 16,673 | 9,438 | 72,993 |
| 전문강사 양성 | - | 31 | 113 | 102 | 99 | 125 | 129 | 310 | - | 909 |

2. 정보통신윤리 콘텐츠 개발·보급

정보윤리교육의 효율적이고 성공적인 운영을 위해서는 교육내용의 확보가 무엇보다 중요하다.

이에 따라 2002년부터 교육대상 및 연령에 맞는 정보윤리 콘텐츠를 개발하여 정보윤리교육에서의 활용 및 개인의 이해제고를 위해 자유롭게 활용할 수 있도록 보급하고 있다.

세부적으로 살펴보면, 일선 교육현장에서 재량활동시간에 활용가능한 중등용 정보통신윤리 교과서를 2005년에 개발하여 2006년 2월 전국 학교에 보급하였다.

또한, 2006년에는 취학 전 아동의 올바른 정보통신 윤리의식 조기형성을 위한 ‘유아용 정보통신윤리 지도서’와 인터넷 이용 초기단계에 있는 초등학교생용 정보통신 윤리 교과서를 개발하여 2007년에 각 1만 2천 부씩 전국 초등학교와 국공립 유치원(총 4,448개)에 보급하였다.

2009년에는 중학생 수업지도를 위한 교사용 지도서 및 지역주민 교육을 위한 강의 가이드북을 개발·보급하였다.

이와 함께, 2010년에는 정보윤리 초등학교 교과서 및 지도서를 개발하여 6,500부를 전국 초등학교 및 관계기관에 보급하였으며 고등학교 지도서를 개발하여 전국 고등학교에 총 10,000부를 보급하였다.

한편, 정보윤리에 대한 이해를 제고하고, 정보화 역기능에 대한 경각심을 높이기 위해 개인정보와 저작권 보호, 건전한 댓글 달기 등을 주제로 하는 영상물 및 플래시 애니메이션을 개발하여 일선 교육현장에서 활용토록 보급하고 있다.

특히 2007년과 2008년에는 건전한 댓글 달기와 저작권 보호에 관한 중·고등학생의 인식 제고를 위한 동영상, 네티켓을 습득하도록 돕는 초등용 게임과 네티켓 준수와 인터넷중독·VDT증후군 예방을 위한 유아용 노래 등을 개발한 바 있다.

이러한 정보윤리 콘텐츠들은 현재 정보문화포털(iapc.or.kr)을 통해 무료로 서비스 되고 있다.

이와 함께 정보윤리에 대한 범부처 협력의 일환으로 행정안전부는 매년 교과서를 분석하여 교육과학기술부와 협력을 통해 초·중·고등학교 주요 과목에 바르고 고운 인터넷 언어 사용, 인터넷중독 예방을 위한 인터넷 사용시간 조절 등 정보윤리 관련 교육내용을 반영토록 하고 있다.

3. 향후 추진 방향

가. 생애주기별 교육의 완성

인터넷 이용이 전 연령대로 급속하게 확산됨에 따라 초기 IT를 접하는 유아부터 청소년, 청년, 교사, 학부모, 노인, 장애인 등 정보화 소외계층에 이르기까지, 지식정보사회를 함께 살아가는 전 국민의 생애 주기에 적합한 정보윤리교육이 이루어져야 한다.

이를 위해 대상에 맞는 교육과정을 구성하고, 관련 전문가를 양성하여 체계적이고 단계적이며 지속 가능한 교육이 진행될 수 있도록 노력할 것이다.

또한 급격하게 변화하는 정보화 환경에 맞추어 사후 처벌적 규제 내용뿐만 아니라 사전 예방적 교육과 바른 인터넷 활용을 함께 안내하는 종합적인 접근방안을 제시해야 한다.

특히 네티즌의 자율적인 인터넷 규제를 유도·확산할 수 있도록 정보화 역기능 예방교육을 확대하여 학교와 사회교육을 병행한 범국민 정보문화교육은 체계적이고 지속적으로 추진할 것이다.

이와 함께 모든 국민이 건강한 정보문화에 적극적으로 동참할 수 있는 실천적 교육 지원 체계를 구축해 나갈 수 있도록 노력할 것이다.

나. 법·제도 및 정책 추진

정보화의 발달에 따라 새롭게 등장하고 있는 정보화 역기능에 대한 체계적이고 지속적인 진단은 정보화 역기능 예방을 위한 최우선 과제가 되고 있다.

와 함께 다양한 정보화 역기능의 문제를 효율적으로 다룰 수 있는 법·

제도 등의 개선 또한 무엇보다 중요하다.

이를 위해 정보화 역기능에 대응할 수 있는 법·제도 정비, 정책 연구, 홍보 활동 등을 추진하여 정보의 가치를 선별하고 새로운 지식을 창출하는 적극적인 정보리터러시를 높이는 활동을 경주해 나갈 것이다.

특히 다양한 가치 이탈 행위에 대한 문화적·교육적 접근으로 새로운 가치 규범을 정립할 수 있도록 건강한 정보활동에 대한 범사회적 캠페인을 지속적으로 전개해 나가도록 계획하고 있다.

제3절 사이버범죄 예방·교화 교육

2004년부터 행정안전부에서는 각종 비행으로 인해 법원으로부터 보호관찰 처분을 받은 청소년을 대상으로 보호관찰소에서 진행하는 2시간 내외의 사이버범죄 예방교육 특강을 지원하고 있다.

보호관찰 청소년의 경우 상대적으로 각종 범죄에 취약하므로 사전에 사이버범죄의 심각성과 처벌 수준을 알려줌으로써 향후 사이버범죄의 유혹으로부터 벗어날 수 있도록 교육하는 것이며 현재 904명을 교육하였다.

또한, 행정안전부는 사이버범죄 사범의 교화와 재범방지를 위해 사이버범죄 청소년 보호 관찰대상자 교화를 위한 수강명령집행 프로그램을 개발하였다.

2004년 말 개발된 사이버범죄 청소년 수강명령집행프로그램은 정보윤리 전문가, 수강명령집행 실무자 등으로 구성된 개발진이 40시간의 교육과정으로 만든 것이다.

2005년부터 수도권 보호관찰소 보호관찰 청소년을 대상으로 수강명령집행이 지원되고 2006년에는 전국 보호관찰소 보호관찰 청소년으로 확대되었으며 현재 1,058명을 교육하였다.

〈표 8〉 사이버범죄 예방교화 실적

(단위 : 명)

| 구분 | '04 | '05 | '06 | '07 | '08 | '09 | '10. 9 | 합 계 |
|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|
| 수강명령 집행지원 | - | 135 | 290 | 407 | 326 | 1,306 | 1,058 | 3,522 |
| 사이버 범죄 예방교육 | 2,309 | 2,468 | 1,939 | 1,279 | 1,539 | 1,744 | 904 | 12,182 |

수강명령 프로그램의 효과성을 확인하기 위해 수강명령집행 전후로 교육을 받은 사이버범죄 사범의 정보윤리 지수(불법 다운로드, 음란물 중독, 정보 남용, 게임중독, 개인정보제공, 출처표기, 불법 복제)를 측정한 결과 교육 후에 정보윤리 지수 점수가 모두 향상되는 것으로 나타나 교육의 효과성이 입증되었다.

제4절 맺음말

우리는 지금 급속히 정보화 되어 가고 있는 사회 속에 살고 있다.

그런데 세상의 모든 일이 그러하듯이 이러한 정보사회 역시 그것이 어떻게 형성되느냐에 따라 축복이 될 수도 있고 재앙이 될 수도 있다.

중요한 것은 사회의 물적 기반의 변화에 걸맞게 우리의 저신문화가 잘 정립되어야 한다.

또한 인터넷중독 문제들에 적절히 대처하기 위해 무엇보다도 정보윤리교육이 제대로 시행되어야 하며 그 교육에 관한 인식을 새로이 하고 전문성을 증대하는 등 보다 온전한 정보윤리교육을 실행하는 일도 중요하다.

특히 학교와 가정과 지역사회가 연계한 통합적 접근의 인터넷중독 해소를 위한 정보윤리교육도 보다 활성화하고 내실있게 전개해 나아가야 할 것이다.

발 표

교과부의 청소년 디지털윤리교육
현황 및 대응방안

이양주

(교육과학기술부 사무관)

교과부의 청소년 디지털윤리교육 현황 및 대응방안

이양주(교육과학기술부 사무관)

1. 추진배경

최근 정보통신기술의 발달과 함께 인터넷 중독, 해킹, 저작권 침해 등 정보통신에 대한 역기능 현상이 사회적 문제로 부상됨에 따라 범정부 차원의 효과적 대응이 필요한 실정이다.

이러한 문제는 학생뿐만 아니라 유아, 성인에게까지 해당되며 급속한 사회 정보화에 따라 나타나는 정보통신 역기능 현상 중의 하나이며, 특히, 가치관과 윤리가 확립되지 않은 아동 및 청소년에 대한 정보통신 윤리교육의 강화가 절실히 요구된다.

2. 추진 경과

우리부는 2000년 정보통신윤리교육 강화 방안으로 ‘교육기관 정보화 역기능 방지에 관한 연구’를 통해 청소년들의 정보화역기능에 대한 심각성을 인식하고 2001년 한국교육학술정보원과 공동으로 교육자료인 ‘초·중·고 정보통신윤리 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 각급학교에서 활용할 수 있도록 서비스를 제공하고 있다.

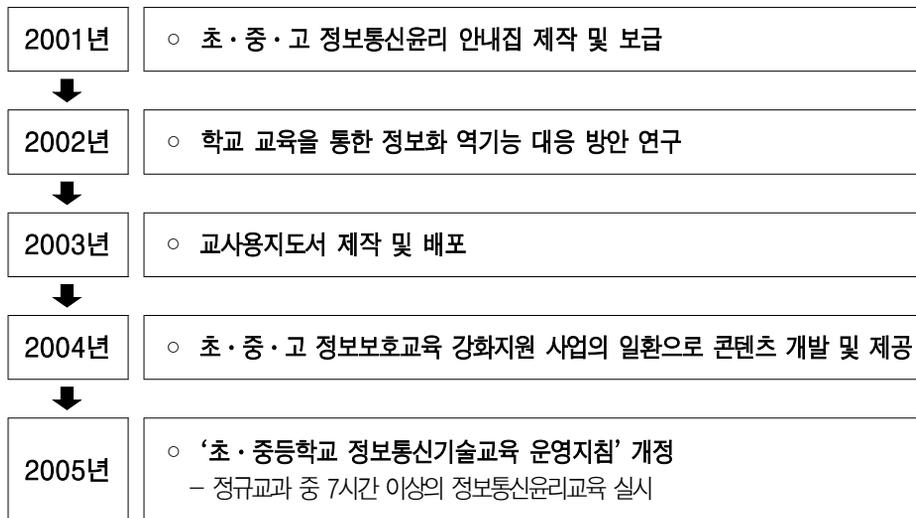
2005년 ‘초·중등학교 정보통신기술교육 운영지침’을 개정하여 정규교과 중 7시간 이상의 정보통신윤리교육 및 범교과 차원에서 재량시간을 활용하여 정보통신윤리교육을 실시해 오고 있으며,

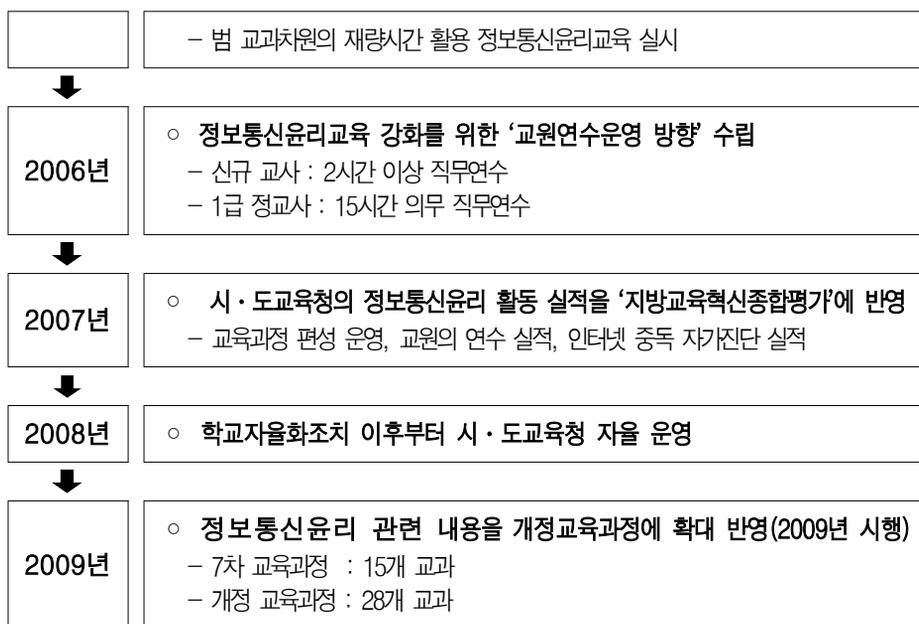
2006년부터는 ‘교원연수 운영 방향’의 정보통신윤리교육 강화를 위해 신규 교사는 2시간 이상, 1급 정교사는 15시간의 직무연수를 의무적으로 실시해 왔다.

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

또한, 인터넷 중독 등 정보통신윤리 관련 내용을 기존 제7차 교육과정에서 15과목에 반영하던 것을 2009년 시행 교육과정에서는 28과목으로 확대 반영하여 운영하는 등 그동안 교과부에서 추진한 현황에 대하여 정리하면 아래 표와 같다.

〈그동안 교과부 추진현황〉





3. 추진 체계

가. 범정부 관계부처 협의체 운영

우리부는 정보통신윤리교육과 관련된 인터넷 중독 예방 및 해소, 저작권 보호 및 게임중독(과몰입) 예방 및 해소, 청소년 보호를 위한 상담 및 치료, 유해정보 차단, 콘텐츠 보급 등 다양한 영역의 정부 정책을 효과적으로 추진하기 위해 유관부처가 참여하는 범부처적 협의체를 구성하여 운영하고 있다. 이는 행정안전부를 비롯한 7개 관계부처가 ‘인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획’을 수립하고 공동 대응하기로 함(‘10.3.16)에 따라 협력관계에 기반하여 추진되고 있다.



〈추진 체계도〉

관계부처 간 역할 분담으로 타 부처에서 이미 진행되고 있는 다양한 프로그램이나 콘텐츠 등을 공유하여 국고낭비를 줄이고, 타 부처 사업에 필요한 교육대상을 선정·지원함으로써 교과부-관계부처-시·도교육청 및 학교 간의 효과적인 정책 조정 및 사업을 추진하면서 원활한 협력체계를 유지하고 있다.

〈각 부처별 역할분담 및 주요사업 추진 내용-인터넷 중독 사업 중심〉

| 부처 | 역할 | 추진내용 |
|---------|----------------------------------|--|
| 행정안전부 | 인터넷 중독 예방 및 해소 총괄(국가정보화 기본법) | · 인터넷중독 예방 및 해소 종합계획 수립 · 인터넷 중독 진단척도 개발 · 사이버청정학교, 아람누리상담콜, 인터넷 중독 씬터캡프, 가정방문상담 등 |
| 문화체육관광부 | 게임과몰입 예방 및 해소 (게임산업진흥에관한법, 저작권법) | · 게임과몰입 예방 및 해소 대책 수립 · 게임과몰입 진단척도 개발 · 게임과몰입 상담교사 연수, 찾아가는 게임 문화교실, 저작권 연구학교 등 |
| 여성가족부 | 청소년 보호를 위한 상담 및 치료(청소년기본법) | · 상담센터 및 병원과 연계한 상담·치료 · 기숙형치료학교(인터넷레스큐스쿨), 가족 숲 치유캡프 등 |
| 법무부 | 청소년 사이버범죄 예방 | · 사이버범죄 예방 캠페인 등 |
| 방송통신위원회 | 유해정보 심의 및 삭제 | · 유해정보 차단(그린i-Net) 및 인터넷 시간 관리 소프트웨어 무료 이용 · 사이버청정학교 운영 등 |
| 교육과학기술부 | 교과 및 재할활동을 활용한 정보통신윤리교육 실시 | · 시·도교육청 협의체 구성·운영 · 학생, 학부모, 교사 및 학교를 대상으로 부처별 추진하는 사업의 조율 및 협력 |

나. 시·도교육청 협의체 구성·운영

우리부는 정책의 효과적인 추진 및 교육기관 차원의 정보통신윤리 사업의 원활한 추진을 위해 시·도교육청 및 한국교육학술정보원이 함께 참여하는 협의체를 구성하여 체계적이고 내실 있게 운영('10.4.)하고 있다.

〈시·도교육청 협의체 구성〉

| 기관 | 주요 역할 |
|-----------------|---|
| 교육과학기술부(이러닝지원과) | 정책 수립, 시·도협의체 구성운영, 실태조사 지원 등 |
| 시·도교육청 및 학교 | 시·도별 인터넷중독(정보통신윤리교육) 사업 시행 각급 학교단위별 교육, 전문인력 양성 지원 등 |
| 한국교육학술정보원 | 유관 콘텐츠 제작, 보급 및 조사연구 등 |

4. 주요사업 추진현황 및 방향

우리부는 지난 3년동안 시·도교육청을 통해 학생, 학부모, 교원을 대상으로 인터넷 중독 교육을 실시해 왔다.

〈대상별 인터넷중독 예방교육 실적〉

(단위 : 명)

| 구분 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 계 |
|----------|-------|---------|-----------|-----------|
| 학생 | | 271,557 | 1,108,260 | 1,379,817 |
| 학부모 | 350 | 91,102 | 42,033 | 133,485 |
| 교원 | 6,999 | 19,677 | 49,196 | 75,872 |
| 기타(전문인력) | 699 | 4,209 | 25,995 | 30,903 |
| 계 | 8,048 | 386,545 | 1,225,484 | 1,620,077 |

가. 학교생활문화팀 Wee-Project 사업과 연계 추진

앞으로 정부 정책을 반영하기 위해 Wee 프로젝트 사업과 연계하여 인터넷 중독 학생상담, 전국의 Wee-센터를 활용한 상담교사를 대상으로 직무 연수를 통해 전문 인력을 양성하고, 자녀의 인터넷 이용을 지도할 수 있는 희망 학부모를 대상으로 ‘학부모 인터넷교실’ 운영하여 일정기간 교육을 거친 후 홍보대사 또는 전문강사 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.

나. 관계부처 협력 사업 추진

행정안전부 등 관계부처와 협력하여 인터넷 이용습관 진단 전수조사를 실시했으며, 경찰청 등 유관기관과 연계한 청소년 학교특강, 교원 정보통신

우리교육, 집단상담 등 건전 정보문화교육 프로그램을 통해 학생 생활지도를 지원하고 있다.

※ 인터넷 이용습관 진단 전수조사 실시('10.3월~4월)

- 행정안전부 : 초등학교 3학년 학생(약 505천명)

- 여성가족부 : 초등학교 4학년, 중학교 1학년 학생(약 1,254천명)

문화체육관광부와 협력하여 '게임과몰입 예방' 상담교사 연수, '찾아가는 게임문화교실'을 통해 아동·청소년의 올바른 게임사용 및 인식교육 지원을 통해 게임과몰입 등 사회적 역기능에 대한 조기 예방교육을 실시하고 있다.

※ '게임과몰입 예방' 상담교사 연수('10.8월, 110명)

'찾아가는 게임문화교실' 운영('10.9월-11월, 전국 초·중학교 600개교)

방송통신위원회와 공동으로 학생의 인성 함양에 부정적인 영향을 미치는 유해정보를 차단하고 인터넷 사용 시간을 관리하는 청소년정보이용안전망인 '유해정보차단/인터넷시간관리 프로그램'을 개발하여 무상으로 보급중이다.

※ 무료다운로드 사이트 : 그린아이넷(www.greeninet.or.kr)

- '09년 4월 이후 1,488,851회 다운로드

앞으로 관계부처 및 유관기관의 우수 행사·캠페인 등을 공동 개최하고 교육과학기술부 표창, 후원명칭 제공 등을 통해 행사의 지위를 격상시키고 홍보효과를 제고하도록 노력할 것이다.

다. 시·도교육청 협의체 구성·운영('10.4.)

우리부는 시·도교육청별로 추진하고 있는 정보통신윤리 사업(교사 직무 연수, 학부모 연수, 연구학교, 공모전 운영 등) 중 활성화 모델이 될 만한 우수한 운영사례 발굴 및 공유를 위해 교육과학기술부, 시·도교육청, 한국교육학술정보원이 참여하는 협의체를 구성하여 운영하고 있다.

또한, 인터넷 역기능 최소화를 위해 시·도교육청에서 자율적으로 다양한 체험교육 프로그램 개발, 건전한 사이버세상을 위한 청소년 캠프, 인터넷 선플달기 캠페인, 정보통신윤리 학습교재 및 콘텐츠 개발·보급 등을 통해

학생들의 역량을 기르는데 역점을 두고 있으며,

사이버청정학교, 인터넷 과다사용 예방 선도학교 지정 및 정보통신윤리 연구·시범학교 운영 등을 통해 인터넷 중독의 문제점을 해결하기 위한 우수 사례를 발굴하여 자료를 공유하고 일반화시킴으로서 ‘인터넷 중독 예방 및 해소’ 정책이 학교현장에 정착될 수 있도록 지속적인 노력을 기울일 것이다.

※ 사이버청정학교(초29, 중17, 고10, 총56개교), 인터넷과다사용예방 선도학교(초14, 중14, 총28개교), 정보통신윤리 연구·시범학교(초1, 중1, 고1, 총3개교)

라. ‘정보통신윤리교육’ 사이트 개설 운영(‘10.8.)

인터넷 중독 등 정보통신 윤리의식의 제고를 위해 관심있는 학생들에 대한 교육 및 상담을 위해 개설된 사이트(<http://ethic.edunet.net>)는 정부부처와 유관기관이 보유하고 있는 유용한 콘텐츠와 정보를 학생, 교사, 학부모에게 알리고 전 국민이 원하는 콘텐츠를 한 번에 찾아 이용할 수 있는 one-stop 맞춤형으로 서비스를 제공하고 있다.

정보통신윤리교육 기본원칙 정보통신윤리교육 단계별운영지침 정보통신윤리교육 1,2,3단계 정보보호소프트웨어 유해정보차단 소프트웨어

자기인단 및 우수활동사례 **유관기관 교육자료** **전체보기**

인터넷중독 예방상 공모전 글쓰기 작품

유관부처 공지사항

- 교육과학기술부
- 국방부
- 문화체육관광부
- 방송통신위원회
- 보건복지가족부
- 법무부
- 대선가족부
- 행정안전부

유관기관 바로가기

- KERIS 한국교육학술정보원
- KISA 한국인터넷진흥원
- NIA 한국정보화진흥원
- 한국콘텐츠진흥원
- 한국청소년상담원
- 한국청소년상담원
- 한국청소년상담원
- kt 문화재단 kt 문화재단

정보보호(콘텐츠 구성 : 사이버학습, 플래시, PFD, HWP)

| | |
|-------------------------------|-------------|
| 개인정보 취급방침 길라잡이(사이버학습) | [KISA] |
| 법률 제정에 따른 개인정보 보호 조치사항(PDF) | [정통부, KISA] |
| 전화금융사기 보이스피싱 피해예방 10계명(HWP) | [방통위, KISA] |
| 개인정보 오남용 피해예방 10계명(PDF) | [방통위, KISA] |
| 개인정보 영향평가(위험관리) 길라잡이(사이버학습) | [KISA] |
| 주니어정보보호교육_생활속의정보보호(사이버학습) | [한국인터넷진흥원] |
| 주니어정보보호교육_인터넷생활속의활용가이드(사이버학습) | [한국인터넷진흥원] |
| 주니어정보보호교육_온라인게임이용시정보보호(사이버학습) | [한국인터넷진흥원] |
| 주니어정보보호교육_안전한PC만들기(사이버학습) | [한국인터넷진흥원] |
| 주니어정보보호교육_아이폰이해하기(플래시) | [한국인터넷진흥원] |

인터넷생활지침(콘텐츠 구성 : 사이버학습, 플래시)

| | |
|-------------------------------------|------------|
| [중등] 인터넷 견본문 소개(사이버학습) | [한국정보화진흥원] |
| [중등/학부모] 금전거래 주의점(사이버학습) | [한국정보화진흥원] |
| [중등/학생] 금전거래 주의점(사이버학습) | [한국정보화진흥원] |
| [중등] 게시물 저작권 교육(사이버학습) | [한국정보화진흥원] |
| [중등/학부모] 인터넷 유희매체 대응법(사이버학습) | [한국정보화진흥원] |
| [중등/학생] 인터넷 유희매체 대응법(사이버학습) | [한국정보화진흥원] |
| [중등/학생] 인터넷/온라인 게임중독(사이버학습) | [한국정보화진흥원] |
| [초등/학부모] 인터넷/온라인 게임중독(사이버학습) | [한국정보화진흥원] |
| [중등/학부모] 사립기관 중 인터넷 이용 시간 관리(사이버학습) | [한국정보화진흥원] |

<정보통신윤리교육 콘텐츠 및 서비스 안내 페이지>

향후, 시·도교육청, 한국교육학술정보원과 공동으로 수업시간에 직접 활용할 수 있도록 개정 교육과정을 반영한 교과중심의 교수-학습용 콘텐츠와 교사용 지도서의 개발·보급 및 관계부처와 협력하여 교사들의 직무연수도 강화할 계획이며, 인터넷 중독 예방 공모대회와 함께 학교에서 추진한 창의적인 우수 교육활동 사례를 탑재하여 일반화시키는 등 인터넷 중독으로 발생하는 정보화 역기능 해소를 위해 웹사이트의 지속적인 업데이트를 통해 이용자들의 활용도를 높이는데 노력할 것이다.

5. 2010년 정보통신윤리교육 주요 활동현황

<2010 정보통신윤리교육 내용>

| no | 제목 | 목적 | 형태 |
|----|--------------------------------|--|--------------|
| 1 | 교원대상 정보통신윤리교육 | 건전한 정보활용 교육 모델 전수를 통해 교원의 정보통신윤리 의식 제고 | 원격연수 |
| 2 | 찾아가는 정보통신윤리교육 | 정보화역기능 예방 | 집체교육 |
| 3 | 언론 활용 학부모 및 학생 교육 | 방학 중 인터넷 생활지도 교육 | 신문 (언론매체) |
| 4 | 정보문화 학생 캠프 운영 | 인터넷, 게임 중독 치료 및 재발 방지 | 집체교육 |
| 5 | 인터넷 중독치료 교원 직무연수 | 구체적인 예방교육과 치료 전략 신장 | 집체연수 |
| 6 | 학부모 인터넷교실 운영 | 학부모 및 지역 주민의 정보활용 능력을 제고하고 자녀의 정보 역기능 예방 및 정보통신윤리교육 지원 | 집체연수 |
| 7 | 사이버청정학교 지정·운영 | 정보통신윤리 의식 함양 및 올바른 정보이용 촉진 | 지정학교 단위교육 |
| 8 | 마임과 함께하는 『건전한 인터넷 문화만들기』 | 마임, 퍼포먼스, 캠페인을 통한 「인터넷 중독예방 및 건전한 인터넷문화 확산 | 캠페인 |
| 9 | 사이버범죄 예방교실 | 학생들의 사이버범죄 예방 | 집체교육 |
| 10 | 정보윤리학교 운영 | 학생들의 건전한 정보문화 조성 | 지정학교 단위교육 |
| 11 | 인터넷 과다사용 예방 선도학교 운영 | 인터넷 과다사용 예방 | 지정학교 단위교육 |
| 12 | 학부모 사이버 감시단 운영 | 학부모의 학생 정보통신윤리 교육 지도 능력 배양 | 집체연수 |
| 13 | 인터넷 선플 달기 캠페인 | 건전한 인터넷 사용습관형성 | 캠페인 |
| 14 | 건전한 사이버세상을 위한 청소년 캠프 | 고위험군 학생대상 공동체 활동을 통한 인터넷 사용 조절능력을 향상 | 집체교육 |
| 15 | 기타 개별 학교 별 자율적인 정보통신윤리교육 활동 추진 | | |

가. 2010 정보문화 학생캠프

인천광역시교육청에서는 인터넷 및 게임중독 증상의 치료 및 재발 방지를 통해 정보화의 역기능을 해소하고 미래 인재 양성을 목적으로 초등 4~6학년,

60명(인터넷 중독 자기진단 결과 위험군 학생)을 대상으로 2010. 8. 9(월) ~ 8. 18(수), 10일간(60시간) 2010 정보화 학생캠프를 실시하였다.

참가학생을 대상으로 인터넷 심층 중독검사를 실시한 후 학생의 중독 정도에 따라 20명씩 3개반으로 편성하여 컴퓨터 내 시선 돌리기(EPL), 대안 활동(신체, 정신), 학생 개별 심리치료(20시간), 게임중독성 검사 및 자존감 검사 등의 프로그램이 운영되었으며, 캠프 중 게임중독 치료교육 연수단이 함께 참여하였다.

또한 피크닉 형태로 자연생태 조사 및 자연의 아름다움을 느끼도록 생태 체험활동, 창의적 사고력 해결을 통해 자존감 회복활동을 위한 창의사고력 축제 및 학무모 원격상담 등의 특별행사를 통해 참가학생들의 공감대를 형성하였다.

참가대상이 인터넷 중독 학생이었지만 정보문화라는 표현을 사용함으로써 많은 학생이 희망(참가신청 145명)했으며, 앞으로는 중·고학생으로 확대하여 단기 집중 캠프(3박4일)를 운영할 계획이다.

나. 마임과 함께하는 ‘건전한 인터넷 문화 만들기’

강원도교육청에서는 건전한 정보문화를 확산하고 범국민적 관심 제고를 위해 제23회 정보문화의 달을 맞이하여 강원도청과 함께 ‘마임과 함께하는 건전한 인터넷 문화 만들기’ 행사를 2010. 6. 26(토) 춘천 명동 및 브라운 5번가 일대에서 진행하였다.

정보문화를 주제로 한 마임 공연과 설치미술 프로젝트, 퍼포먼스, 거리 퍼레이드, 아름누리지킴이 가두 캠페인 등 도민과 함께하는 다양한 문화행사를 통해 인터넷 중독에 대한 피해를 알리고 건전한 정보문화의 중요성을 부각 시켰으며, 아름누리지킴이 204명 외에 도민 3,000여명이 행사에 참여하는 큰 성과를 거두었다.

향후, 이 행사를 더욱 발전시켜 춘천이외 지역(원주권, 강릉권 등)으로 순회실시를 확대하여 도민 전체가 문화행사에 참여할 수 있는 방안을 강구하고, 나아가 인터넷 중독 예방 및 건전한 인터넷문화 확산에 기여할 수 있도록 노력할 것이다.

6. 향후 발전과제

초·중등학생들의 정보통신윤리교육 강화를 위해 교육과학기술부 및 시·도교육청을 중심으로 학교급별 역기능 특성에 따른 예방 및 치료관련 프로그램을 개발하고 재량활동과 외부기관과의 연계치료를 위한 교육과정 개발 등 역할 제고가 필요하며,

아울러, 정보통신윤리교육 강화를 위해 관련부처와 지방정부, 교육청 및 각급학교, 민간기관, 학부모, 네티즌 등이 민·관협력 네트워크를 구축하여 시너지 효과 증대를 위한 공동 대응이 필요하다고 본다.

7. 참고자료

한국교육학술정보원, 2008 교육정보화백서, 2008. 12. p.412
국가정보화전략위원회 등, 인터넷중독 문제해소를 위한 정책토론회 자료집,
2010. 9, p.49~58
정보통신윤리 시도담당자 협의회 자료집, 2010.7

발 표

게임물 등급분류 관련 디지털 유해매체환경 업무 현황

전창준

(게임물등급위원회 정책지원팀 팀장)

게임물 등급분류 관련 디지털 유해매체환경 업무 현황

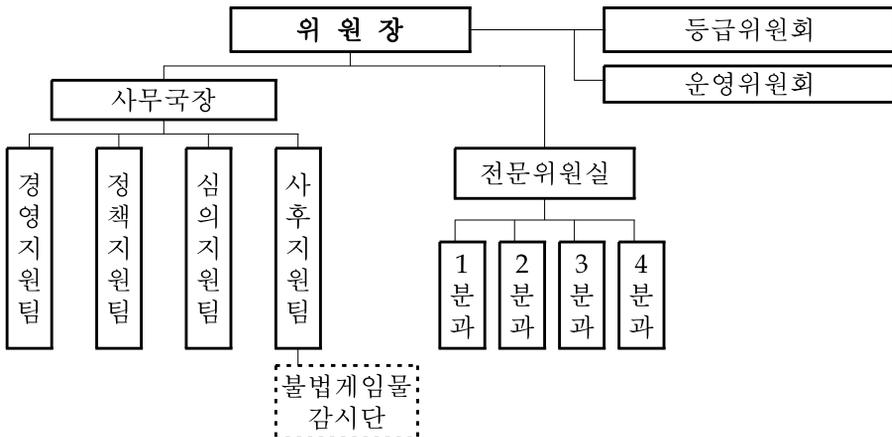
전창준(게임물등급위원회 정책지원팀 팀장)

1 청소년보호 정책 현황

□ 주요 업무

- 게임물의 등급분류 결정
- 게임물의 청소년 유해성 및 사행성 확인
- 등급분류를 받은 게임물의 제작·유통 또는 정상적인 이용제공 여부의 확인·점검 등 등급분류의 사후관리
- 불법 게임물에 대한 단속업무 지원
- 정보통신망을 통하여 제공되는 불법 게임물 등의 시정권고
- 게임물 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사·연구

□ 위원회 구성



| 구분 | 계 | 상근임원 | 사무국 | | 전문위원 | 비고 |
|----|----|------|-----|-----|-------|----|
| | | | 별정직 | 일반직 | 전문계약직 | |
| 정원 | 42 | 1 | 1 | 21 | 19 | |
| 현원 | 39 | 1 | 1 | 21 | 16 | |

☞ 정원 외 인원 : 51명

- 불법게임물감시단 38명, 모니터요원 6명, 변호사 1명, 행정보조요원 6명

□ 등급위원회

● 위원수(15명) : 위원장(상임) 1명, 위원(비상임) 14명

● 위원의 임기 : 3년

● 위원의 위촉 : 대통령이 정하는 단체의 장의 추천에 의하여 문화체육관광부장관이 위촉(위원장 : 위원 중 호선)

☞ 추천기관·단체 : 문화예술·문화산업·청소년·법률·교육·언론·정보통신 분야와 비영리민간단체지원법에 의한 비영리민간단체 등(시행령 제11조)

□ 기능별 특별위원회

- 운영위원회 : 등급위원회 위원이 겸임

- 기술심의특별위원회 : 등급위원회의 승인을 받아 위원장이 위촉(18인)

- 등급재분류자문위원회 : 등급위원회의 추천으로 위원장이 위촉(49인)

- 윤리위원회 : 등급위원회의 추천으로 위원장이 위촉(3인)

2

등급분류 및 사후관리 현황

□ 역점 사항

● 신뢰받는 등급분류 체계 구축

- 게임물의 윤리성 및 공공성 확보

● 게임물 등급분류의 사후관리 강화

- 불법 게임물 상시 감시체계 운영

- 등급분류 게임물의 사후관리체계 구축

- 게임산업 환경변화에 대응한 등급분류 정책 수립
 - 등급분류제도의 선진화·과학화를 위한 조사연구 활동
 - 건전 게임이용문화 진흥을 위한 홍보활동

□ 등급분류 현황

- 등급위원회 운영 목적
 - 등급분류 신청 게임물에 대한 등급부여의 적정여부 결정
 - 등급분류 신청 게임물의 사행성, 청소년 유해성 확인 등
 - 대 상 : PC, 온라인, 모바일, 비디오, 아케이드 게임물 등
 - 회의운영 : 주 2회(수, 금요일)
 - 운영실적 : 총 66회 개최, 2,285건 처리(2010.1월~8월)
- 등급분류 신청 및 등급결정 현황 (기간 : 2010. 1. 1. ~ 8. 31.)

| 구 분 | | 계 | 아케이드 | PC· 온라인 | 비디오· 콘솔 | 모바일 |
|----------------|---------|-------|------|------------|------------|-----|
| 신청 건수 | | 2,363 | 359 | 857 | 394 | 753 |
| 등급 결정 내역 | 전체이용가 | 1,404 | 226 | 367 | 211 | 600 |
| | 12세이용가 | 195 | | 71 | 73 | 51 |
| | 15세이용가 | 80 | | 33 | 39 | 8 |
| | 청소년이용불가 | 395 | 25 | 241 | 62 | 67 |
| | 등급분류 거부 | 211 | 138 | 66 | 2 | 5 |
| | 계 | 2,285 | 389 | 778 | 387 | 731 |
| 등급분류 진행 중 | | 150 | 18 | 97 | 21 | 14 |

☞ 2009년 말 신청된 게임물이 2010년에 처리된 경우가 있어 신청건수와 등급 결정건수, 등급분류 진행 중인 건수가 일치하지 않음

- 년도별 등급결정 현황

| 구 분 | 2007년 | 2008년 | 2009년 |
|------|--------|--------|--------|
| 등급결정 | 3,797건 | 3,438건 | 4,072건 |

- 내용수정(패치) 신고 및 결정 현황

(기간 : 2010. 1. 1. ~ 8. 31.)

| 구 분 | 신고 건수 | 결 정 내 역 | | | |
|--------|-------|---------|-------|----|-----|
| | | 재분류대상 | 비대상 | 철회 | 결정중 |
| 아케이드 | 436 | 19 | 398 | 16 | 3 |
| PC·온라인 | 3,099 | 84 | 2,986 | 27 | 2 |
| 비디오·콘솔 | 18 | 3 | 15 | | |
| 모바일 | 52 | 6 | 46 | | |
| 계 | 3,605 | 112 | 3,445 | 43 | 5 |

- ☞ 등급분류를 받은 후 게임물의 내용을 수정한 경우에는 24시간 이내에 등급위원회에 신고하여야 하고, 신고 접수 후 7일 이내에 등급 재분류 대상 여부 결정(게임법 제21조제5항)

- 년도별 내용수정(패치) 신고 현황

| 구 분 | 2007년 | 2008년 | 2009년 |
|---------|--------|--------|--------|
| 내용수정 신고 | 2,058건 | 3,153건 | 3,908건 |

- 시험용게임물 확인 현황

(기간 : 2010. 1. 1. ~ 8. 31.)

| 구 분 | 접 수 | 확인결정 | 부적합결정 |
|---------|-----|------|-------|
| 시험용 게임물 | 77 | 66 | 11 |

- ☞ 게임물의 성능·안전성·이용자만족도 등을 평가하려는 경우에는 등급위원회에 확인신청서를 제출하여야 함(게임법 시행령 제11조의3)

- 년도별 시험용게임물 확인 현황

| 구 분 | 2007년 | 2008년 | 2009년 |
|---------|-------|-------|-------|
| 시험용 게임물 | 154건 | 111건 | 121건 |

<오픈마켓용 게임물 등급분류 정상추진>

- 2009. 9월부터 오픈마켓용 게임물의 등급분류 제도를 도입하여 현재 까지 총 653건 처리
- 개인제작 게임물의 신속한 등급분류(평균 4.2일 소요)를 결정하여 '1인 창조기업 활성화' 정책 기조에 부응(등급분류 절차 및 제출서류 간소화, 등급분류 수수료 감면 등)

☞ '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 안드로이드 마켓, 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 3만6천건이 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 발생함

☞ 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 있음

□ 사후관리 운영 강화 - 「불법게임물감시단」

- 운영근거 : 게임법 제18조 및 시행령 제11조의2(사후관리업무)
- 운영목적 : 게임물의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 이용제공 여부의 확인·점검 등을 통해 건전한 유통질서 확립
- 조직 및 임무
 - 전담인력 : 총 38명(서울인천경기 등 수도권 21명, 지방 17명 파견 배치) ※ 2010년 13명 증원

- 주요업무 : 검찰·경찰청의 단속업무 현장지원, 게임물 감정분석, 게임 제공업소 상시 확인·점검 등

● 운영 현황

- 연도별 단속지원 현황

| 구분 | 단속지원(건) | 단속 실적 | |
|--------------|--------------|--------------|---------------|
| | | 단속 게임물(종) | 단속 수량(대) |
| 합계 | 2,502 | 2,065 | 75,342 |
| 2010(8월말 현재) | 1,047 | 511 | 16,288 |
| 2009 | 651 | 672 | 26,094 |
| 2008 | 528 | 546 | 19,438 |
| 2007 | 276 | 336 | 13,522 |

□ 「불법게임물신고센터」 운영

- 운영목적 : ARS(02-2012-7882) 및 홈페이지를 통한 불법게임물 신고접수 및 처리

● 운영내용

- 신고된 불법게임물에 대해 관련 법규 위반 여부 확인 및 사실조사 실시
- 확인된 불법게임물은 시정권고, 차단의뢰, 수사의뢰 등 사후조치하고 신고자에게 결과 통보

- 운영기간 및 시간 : 연중/24시간

● 운영실적

- 신고 현황

(기간 : 2009. 1. 1. ~ 2010. 8. 31.)

| 구분 | 경로별 | | | | 유형별 | | | | | |
|-------|-------|----|----|-------|-------|-----|-----|----|----|-------|
| | 신고센터 | 전화 | 기타 | 계 | 온라인 | 게임장 | PC방 | 유통 | 기타 | 계 |
| 2009년 | 1,542 | 57 | 13 | 1,612 | 1,444 | 105 | 4 | 52 | 7 | 1,612 |
| 2010년 | 1,439 | 28 | 60 | 1,527 | 1,456 | 24 | 17 | 16 | 14 | 1,527 |

- 조치현황

(기간 : 2010. 1. 1. ~ 8. 31.)

| 구 분 | 조 치 내 역 | | | | | | |
|-------|---------|------|------|-------|-------|-----|-------|
| | 시정 권고 | 차단의뢰 | 수사의뢰 | 시정 요청 | 자체 종결 | 처리중 | 계 |
| 온라인 | 84 | 180 | 10 | 165 | 996 | 21 | 1,456 |
| 게임장 | 0 | 0 | 17 | 0 | 4 | 3 | 24 |
| P C 방 | 0 | 0 | 13 | 0 | 0 | 4 | 17 |
| 유 통 | 1 | 2 | 5 | 0 | 7 | 1 | 16 |
| 기 타 | 0 | 2 | 5 | 1 | 3 | 3 | 14 |
| 계 | 85 | 184 | 50 | 166 | 1,010 | 32 | 1,527 |

□ 온라인 모니터 운영

- 운영목적 : 온라인 상 불법 게임물의 조기 차단을 위한 상시 감시활동 전개
- 모니터링 대상
 - 등급분류 받은 내용과 다르게 개·변조되어 유통되는 불법게임물 모니터링
 - 「불법게임물신고센터」로 신고 접수된 게임물의 모니터링 및 사실 확인
- 전담인력 : 6명 ※ 2010년 2명 증원
- 모니터링 결과 조치실적

(기간 : 2009. 1. 1. ~ 2010. 8. 31.)

| 구 분 | 전체 모니터 건수 | 수사의뢰 | | | | | | 차단의뢰 | | | 시정권고 | | | | 시정 요청 건수 | |
|------|-----------|------|-----|----|------|------|----|-------|-------|-----|------|------|-----|-----|----------|-------|
| | | 건수 | 내 용 | | | | | 건수 | 내 용 | | 건수 | 내 용 | | | | |
| | | | 도박 | 환전 | 등급미필 | 등급위반 | 기타 | | 도박 | 기타 | | 등급미필 | 환전 | 오도 | | 기타 |
| 2009 | 18,234 | 50 | 1 | 39 | 0 | 0 | 10 | 7,360 | 7,303 | 57 | 519 | 47 | 312 | 158 | 0 | 39 |
| 2010 | 15,743 | 13 | 0 | 7 | 2 | 1 | 3 | 2,279 | 2,149 | 130 | 584 | 70 | 312 | 165 | 37 | 1,364 |

□ 불법환전신고센터 운영

● 운영내용

- ‘웹보드 게임물의 게임머니 불법환전사이트’를 근절하기 위해 문화체육관광부, 경찰청, 게임물등급위원회, 한국게임산업협회 등과 민관협력형의 ‘불법환전신고센터’ 설립, 운영(2008. 4월)

● 처리절차

- 사행성 게임물, 환전 사이트 신고 접수
- 전문가로 구성된 포상심의위원회의 심사, 포상금 지급여부 결정
- 신고된 사이트에 대해서는 차단 및 시정권고, 수사의뢰

● 운영현황

| 년도 | 포상금 지급 | 수사의뢰 | 차단의뢰 | 시정권고 | 시정요청 |
|------|---------|------|-------|------|------|
| 2008 | 5,853만원 | 67 | 3,673 | 14 | · |
| 2009 | 5,639만원 | 27 | 2,011 | 392 | · |
| 2010 | 3,382만원 | 2 | 1,234 | 153 | 2 |

☞ 불법사이트 차단 실적(시정권고 심의회의 : 13회 개최)

개정된 게임법 제38조제7항에 따라 불법정보를 제공하는 등급미필 게임물 제공, 불법오토프로그램 판매 사이트, 환전사이트 등 총 1,266개 사이트 차단

□ 음란물 및 사행성게임물 차단프로그램 선정·배포

- 사업내용 : 게임기 및 컴퓨터설비에 문화체육관광부장관이 고시하는 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하도록 관련 DB 수집, 배포(게임법 제28조)

● 사업추진 현황

- 2007년 7개 업체 7개 프로그램 선정
- 2008년 8개 업체 9개프로그램 선정
- 2009년 기존 선정업체에 대한 사후관리만 진행 (3개업체 3개 프로그램 지정 해제)
- 2010년 음란물 및 사행성게임물 차단프로그램 선정사업 착수(2010.8.30)
- 2010년 음란물 및 사행성게임물 차단프로그램 선정(2010.12월 중)

□ 고려사항

- 청소년 여부의 확인방법(인증)
 - 디지털매체환경에서 주민등록법에 의한 실명인증의 확인 지속 여부
- 매체별 실질 이용률
 - 이용매체의 보급, 특히 개인미디어기기의 보급에 따라 향후 청소년 보호정책수립에 있어서 이를 중요하게 고려해야 함
- 친권자 동의 방법
 - 신체발육 정도, 교육수준에 따른 구분방법이 원칙적이나, 매체별로 친권자의 동의, 확인이 불가능하거나 상이함에 따라 디지털콘텐츠 이용환경에서는 이러한 매체별 특성을 고려한 방법이 필요함
- 고유한 사회적 가치
 - 선정성, 폭력성 등의 일반적 내용평가 기준 외에 우리사회가 기본적으로 요구하는 사회규범, 즉 연장자에 대한 대우, 가족의 가치 등 사회의 고유가치를 담아낼 수 있는 방안이 필요함
- 언어 사용
 - 최근 인터넷 미디어, 커뮤니티 환경의 이용이 늘어나면서, 욕설이나 비정상적인 신조어 사용이 늘어나고 있음. 청소년유해환경 정책 수립시, 바른언어사용 여부에 대한 검토가 필요함

□ 정책 제언

- 매체별 특성에 따른 기준 수립
 - 디지털유해매체의 경우, 이용매체의 특성에 따라 이용방법, 이용시간, 경제적규제(이용요금 등)의 필요여부 등이 상이함
 - 따라서, 우선적으로 디지털매체를 유형별로 분류하고 이들 매체별 특성에 따른 최소한의 유해성 기준 정립이 과학적·의학적·사회

학적인 연구결과를 바탕으로 마련되어야 함

● 유관법률 조정

- 현행의 국내 매체물을 관리·규제하는 법률의 경우, 게임법, 영화법, 음반법, 간행물법 등이 존재하고, 별도로 청소년법 및 정보통신망법 등에 의해 매체환경 및 청소년 유해성을 사전 또는 사후에 관리하도록 정의되어 있음
- 이들 법률이 기술발전에 따른 새로운 매체의 출현, 그리고 새로운 이용방법과 환경이 달라짐에 따라 독립법률로서 제정되어 현재는 대단히 복잡한 양상을 띠고 있으며, 향후 청소년보호를 위한 디지털 유해매체 논의에 있어 이들 유관법률의 관리방법을 연구, 분석하여 표준화하고, 필요한 경우, 일원화를 검토할 필요가 있다고 판단함

● 유해매체의 처리 방안

- 디지털유해매체의 경우, 그 제작 및 보급 특성을 고려할 때, 과거의 매체물과는 달리 대량복제가 용이하고, 네트워크/인터넷을 통해 동시다발적으로 배포가 가능한 점이 특징임.
- 따라서, 사전에 이러한 콘텐츠를 모두 검사하거나 관리할 수 있는 방안을 도출하기는 대단히 어려우며, 향후 유해매체의 처리방안을 검토함에 있어, 문제가 되는 콘텐츠를 사후에 적절히 억제 또는 차단할 수 있는 현실적인 격리방안을 도출해야 함

● 범용성 확보

- 디지털콘텐츠는 향후 국내에 한정된 서비스로 제한되기 보다는 국경을 넘어서 글로벌한 서비스 기반 하에서 이용자에게 노출될 가능성이 높음. 따라서, 유해매체기준 설정과 적용에 있어서 국제적인 통용성을 확보해야 하고, 규제방법에 대해서도 범용성 및 국가간 협력까지 고려해야 함

● 자율규제기구 지원

- 법률에 의한, 또는 국가에 의한 규제는 디지털콘텐츠에 있어서는 분명히 한계를 드러낼 수 밖에 없음.
- 향후, 자율적인규제체제가 자리잡도록 해야 할 것이며, 이에 따른

재원확보방안 및 이용매체의 특성별로 자율적인 관리/규제기구 및 시민모니터링단체가 활동할 수 있는 지원체계도 고려해야 함

- 디지털 콘텐츠는 광범위한 다수를 대상으로 한 전송, 보제, 배포가 가능하고 제작과정에서 손쉬운 개조, 수정이 가능하기 때문에 이전의 올드 미디어와 비교해서 사전 또는 사후에라도 모든 콘텐츠를 관리감독, 모니터링 하기는 불가능한 것이 현실임.
- 대안으로서 완전한 자율규제의 정착을 위해서는 이를 감시감독할 수 있는 자발적인 모니터링규제기구를 정착하고 제도화, 규모화할 수 있도록 법제도적인 지원이 이루어져야 함
- 법률적인 차단, 처벌의 조항은 상징적인 의미가 큼.
- 이미 대형화된 디지털콘텐츠 사업자의 경우, 사법적인 처벌을 강화하더라도 불법적인 또는 청소년에게 유해한 콘텐츠를 판매하고 유통함으로써 발생하는 기대수익이 훨씬 크기 때문에 법과 사업수익 사이에서 저울질 하는 현실이 발생하고 있음
- 자율감시관리기구가 활성화 될 필요가 있으며, 중립성 확보 및 연구기능(중독방지, 문제상담센터, 자율섀다운제도 등) 강화를 위한 재원 확보 지원이 중요할 것으로 판단함
- 디지털매체의 경우, 타국가의 사례 등을 기준으로 하여 볼 때, 민간(산업)에 의한 규제와 관리가 현실적임. 즉, 해당산업의 제작과정에서 직접 살펴보지 않으면 실제 이용자에게 미치는 영향을 파악하기가 어려움
- 국내실정에서는 ‘정부규제-규제된자율규제-민간자율’ 순으로 단계적으로 적용하는 방안이 필요함

● 디지털미디어 이용교육 강화

- 정규교과과정에 있어 이용자 대상의 특성화된 디지털매체이용교육 확대가 필요함
- 또한, 교육기관, 지자체 등에 의한 가정, 친권자에 대한 교육 및 유통업체, 업소(PC방 등) 등 영업자에 대한 교육도 필요할 것임

발 표

정보통신망상 유통 중인 청소년유해매체물 심의 및 대응방향

최용희

[방송통신심의위원회 유해정보심의팀 차장]

정보통신망상 유통 중인 청소년유해매체물 심의 및 대응방향

최용희(방송통신심의위원회 유해정보심의팀 차장)

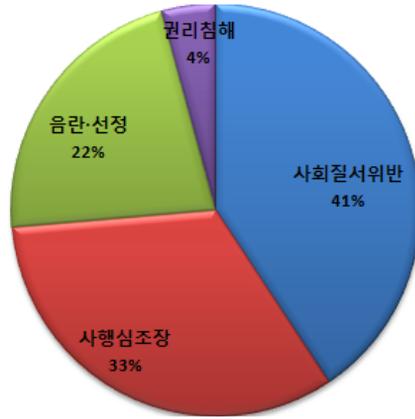
방송통신심의위원회는 그 직무 중 정보통신망을 통해 유통되는 정보의 심의를 효율적으로 수행하기 위하여 통신심의소위원회를 구성하여 운영하고 있다.

2010년 통신심의소위원회는 위원회 위원 3인으로 구성되어 10월 현재 총 44회의 회의를 통해 32,927건의 통신정보를 심의하여 30,632건에 대해 시정요구를 결정하였다.

심의한 정보를 위반유형별로 분류해 보면 문서위조, 불법 식·의약품판매 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, 사행심조장, 불법 식·의약품판매 등의 양적 측면에서의 양상과 달라진 특징이라 할 수 있다.

〈2010년 방송통신심의위원회 심의 및 시정요구 비율〉



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

〈위원회 출범 후 청소년유해매체물 결정 고시 현황〉

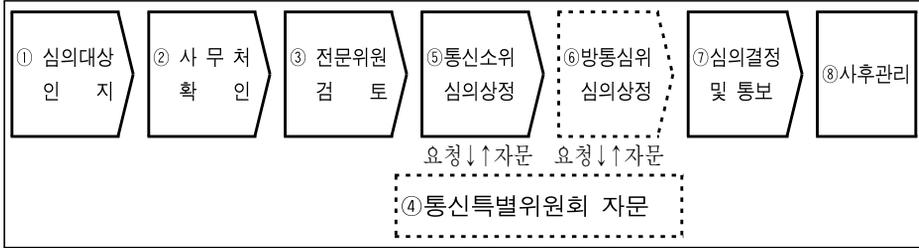
(단위 : 건)

| 구분 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 합계 |
|-------------|-------|-------|-------|-------|
| 청소년유해매체물 결정 | 601 | 229 | 240 | 1,070 |

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

한편, 정보통신망상 유통중인 정보상 불법·유해정보의 심의는 아래 표의 절차순으로 이루어지게 되며, 위원회는 심의대상의 인지를 위해 위원회 홈페이지(www.kocsc.or.kr), 신고전화(국번없이 1377) 등의 민원창구를 개설하고 있고, 별도로 모니터링과 경찰 등 관계기관의 심의신청 사항 등을 일일 취합하여 심의를 진행하고 있다.

〈통신심의소위원회 심의 절차 및 흐름도〉



이렇게 인지된 사항은 사무처 확인을 통해 심의의 원활한 진행을 위한 증거자료 보증과 위법사항 등을 면밀히 검토하게 되며, 통신심의소위원회를 통해 삭제, 이용해지, 접속차단 등의 시정요구 결정을 내려지게 되면 그 결과를 포털, 웹·서버호스팅, ISP 등의 정보통신서비스제공자에게 통보하여 불법·유해정보가 삭제되도록 권고하게 된다.

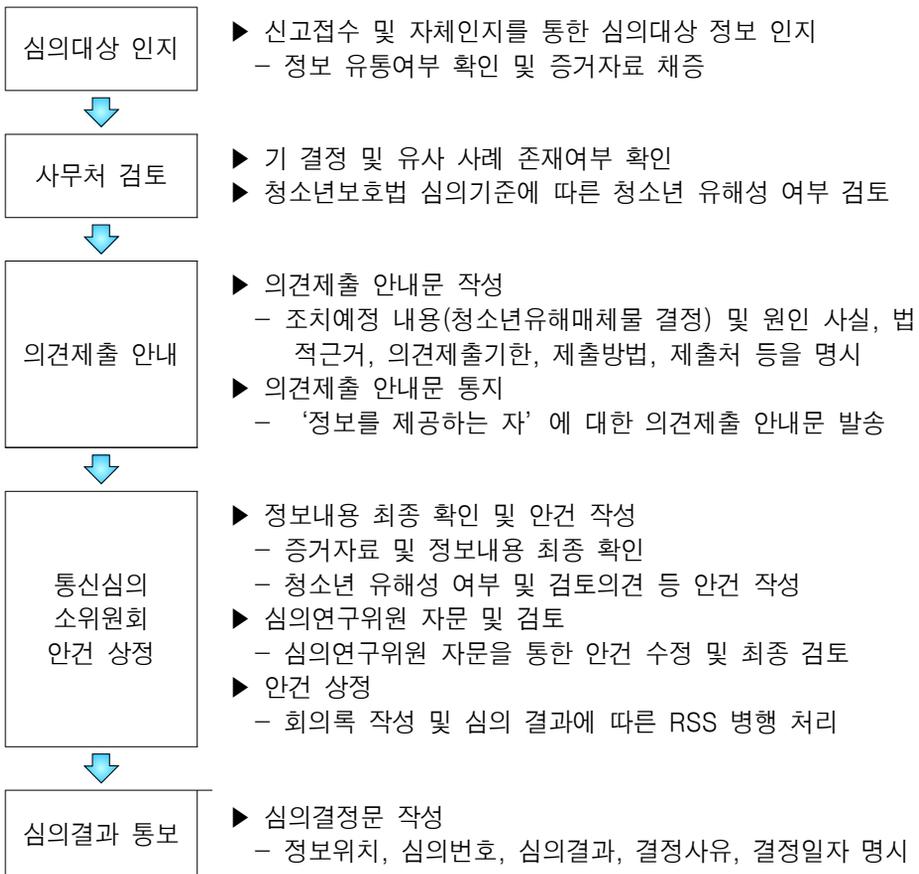
청소년유해매체물 심의

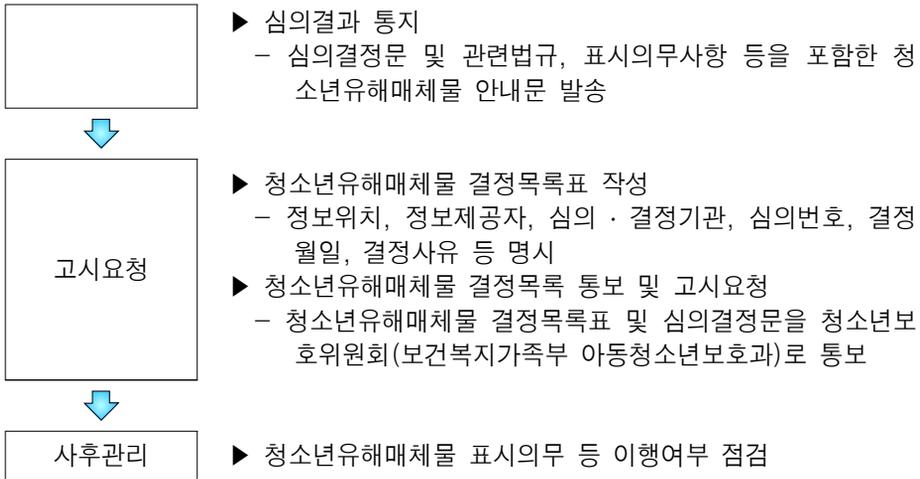
청소년에게 유해한 정보는 주로 영리 목적의 성인 사이트, 화상채팅 및 애인대행 사이트, 성인용품 판매 사이트와 비영리 목적의 홈페이지 및 동호회·커뮤니티 사이트, 포털 내 카페·클럽·블로그·미니홈피 등 다양한 유형의 인터넷서비스를 통해 제공되는 음란·선정성 인터넷정보이며, 이외에 청소년의 정신건강에 악영향을 끼칠 우려가 현저한 학원폭력 및 체벌, 잔혹한 살상·사고장면 등 ‘폭력·잔혹·혐오’ 관련 정보도 심의대상에 포함된다.

청소년유해매체물의 경우 위원회의 일반적 심의 대상인 불법·유해정보와 다르게 「청소년보호법」 제8조 및 제10조, 동법시행령 제7조 등에 의거, 전기통신을 통해 유통되는 청소년에게 유해한 정보에 대해서는 청소년유해매체물로 결정하고, 이에 따른 청소년유해표시 의무 준수사항에 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, 청소년유해매체물로 심의·결정하고 이를 여성가족부(청소년보호위원회)에 고시를 요청하고 있다. 또한, 청소년유해매체물로 결정된 인터넷 정보가 「정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률」 제42조 및 동법시행령 제24조 등에 따른 의무사항을 준수하고 있는지를 점검하여 이행되지 않은 정보에 대해서는 ‘정보를 제공하는 자’에게 「방송통신위원회 고시 제2008-75호」에 따른 표시의무사항을 점검하여 시정요구 등의 조치를 취하고 있다.

<청소년유해매체물 심의 절차 및 흐름도>





청소년유해매체물의 결정 및 고시

정보통신망상 유통중인 정보의 청소년유해매체물 결정은 보통 사이트 URL단위로 이루어 진다. 사이트 전체 또는 일부 메뉴에 대한 결정은 기본적인 인터넷 정보는 모두 URL 또는 IP를 보유하고 있기 때문에 결정단위의 기준으로 삼고 있으며, 표현의 자유를 침해하지 않는 범위내에서 성인 정보가 제공될 수 있는 최소한의 규제로서 이용되고 있다.

하지만 정부의 성매매에 대한 집중적 단속과 사회적 여론에 의해 못매를 맞은 성매매업소, 북창동식 유흥주점 등이 풍선효과에 의해 대딸방, 전화방, 키스방 등 변종영업 형태로 변화되면서 이에 대한 정보교류와 업소소개 등을 손쉽게 할 수 있는 인터넷사이트 또는 커뮤니티로 확산되고 있다. 특히, 일반사이트에 대한 집중적 단속 등으로 인해 포털 카페, 블로그, 미니홈피 등 서비스를 악용하여 성매매 및 성인정보를 은밀히 공유하고 있어 이에 대한 단속과 청소년유해매체물 결정이 시급하다.

단, 카페, 블로그 등의 정보는 청소년유해매체물 결정을 하더라도 재개설 등의 쉬운 방법으로 법망을 피해갈 수 있어 실효성 측면의 단점이 있다. 때문에 이러한 정보들은 「청소년유해매체물 특정고시」의 방법으로 포괄

적 성인정보로 규정해야 한다.

「청소년유해매체물 특정고시」란 매체물 각각에 대한 청소년유해매체물 결정만으로는 해당 매체물이 청소년에게 유통되는 것을 차단할 수 없는 경우 신청 또는 심의기관의 직권에 의하여 매체물의 종류, 제목, 내용 등을 특정하여 청소년유해매체물로 결정·고시하는 것을 말한다.

지난 2008년 12월 18일 청소년보호위원회는 화상채팅 및 애인대행 사이트를 청소년유해매체물로 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.

이처럼 청소년유해정보는 사회적 이슈와 흐름에 따라 유행처럼 정보의 흐름이 매순간 변화하고 있다. 2008년은 애인대행, 성인화상채팅 사이트가 성행했다면, 2010년은 키스방, 대딸방, 폴싸롱 등이 유행을 하고 있어 법·제도가 따라가지 못하는 측면도 있다.

청소년유해매체물의 결정에 대한 제언

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 청소년유해매체물 제공에 따른 표시의무 조항이다. 청소년보호법 제14조 및 동법 시행령 제13조의 경우 표시의자를 ‘정보를 제공하는 자’로 규정하고 있지만 포털사이트의 경우 이에 대한 대상이 될 수 없다는 입장 이어서 청소년유해매체물 결정 및 이에 대한 관리, 의견제출 등 절차를 위한 대상의 명확한 규정을 위해서는 향후 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제3호에 따른 “정보통신서비스 제공자” 및 동법 제2조제9호에 따른 “게시판” 운영·관리자 등 정보를 제공 또는 매개하는 자

로 변경하는 것이 합당할 것이다.

또한, 앞서 언급한 바와 같이 인터넷의 특성상 정보제공자의 주소지, 연락처 등이 불분명하기 때문에 청소년보호법 제5조(청소년유해매체물의 심의·결정 및 통보)에서 규정한 통보방법의 시행을 위한 준비과정을 추가해야 한다. 현행법률은 ‘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.

청소년유해매체물 결정은 행정처분이 가능한 사항으로 대상자에게 행정절차법상 의견제출의 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 청소년유해매체물 결정은 어려움이 있는 것이 현실이다. 때문에, 향후 청소년유해매체물의 일반적 유통을 방지하기 위해서는 「청소년유해매체물 특정고시」의 방안이 적합할 것으로 파악된다. 물론 이에 앞서 청소년유해업소, 청소년유해약물 등의 규정이 세분화되고 명확히 되어야 실시간 변화하는 정보통신망상 유해정보로부터의 청소년보호가 원활히 이루어 질 것이다.

지금까지 정보통신망상 청소년유해정보에 대한 법규에 의한 심의 또는 단속의 내용을 논하였지만 더욱 근본적 원인해결은 정보통신에 대한 정보이용의 건전한 문화발전이 더욱 시급하고 근본적 해결방안이 될 것이다.

때문에, 방송통신심의위원회에서는 심의와는 별도의 임무인 ‘전기통신회선을 이용하여 유통되는 정보의 건전화에 관한 사항’에도 많은 노력을 하고 있다.

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’, 전자

우편으로 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 있다.

발 표

디지털 유해매체환경관련
청소년보호정책 현황 및 대응방안

신동재

[방송통신위원회 주무관]

**정부부처 디지털 유해매체환경관련
청소년보호정책 현황과 대응방안 모색 워크숍**

인 쇄 2010년 11월 4일

발 행 2010년 11월 5일

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)

