

청소년 정보화 현황과 대응방안 IV

인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 현황과 대응방안

연구책임자 : 이춘화(한국청소년정책연구원 · 선임연구위원)

공동연구원 : 성운숙(한국청소년정책연구원 · 연구위원)

조아미(명지대학교 · 교수)

연구보조원 : 함은정(한국청소년정책연구원 · 연구보조원)

연구 요약

1. 연구목적

- 청소년의 인터넷 채팅 실태와 채팅을 통한 청소년의 인권침해 피해 및 가해 경험을 파악해 문제점을 도출함.
- 인터넷 채팅에서의 청소년 인권침해에 영향을 미치는 요인을 도출하고, 인권침해 경험이 청소년의 의식과 행동양식에 미치는 영향을 분석함.
- 분석결과를 토대로 문제점에 대한 예방 및 대책 방안으로써 법률 개선 방안과 기술적 통제방안, 자율규제 방안, 미디어교육 방안을 제안함.

2. 주요 연구내용

- 설문조사를 위해 전국의 중학교 44개교와 고등학교 42개교를 대상으로 각 학교당 1개 학급씩 총 2,504명을 표집했음. 설문조사 기간은 2008년 6월 23일부터 7월 24일까지였음. 회수된 설문지는 2,356부였는데, 이 중에서 신뢰성이 낮다고 판정된 자료 48부를 제외한 2,308부를 최종분석에 사용했음.
- 청소년이 인터넷 채팅을 하면서 인권침해 피해를 가장 많이 당한 것은 사이버모욕으로 22.4%가 경험한 것으로 나타났음. 다음은 성적인 욕설이나 성적으로 불쾌한 이야기를 들은 경험으로 7.3%로 나타났음. 아이템사기나 파티사기 등 경제적인 손해를 본 경험도 7.2%를 차지했음. 다음은 사진이나 동영상 유포(7.0%), 대화방해(6.4%), 협박(6.2%), 헐담(5.3%), 허위사실 및 사생활 유포(4.7%), 음란물 노출(4.5%), 성매매제의(4.3%) 등의 순으로 나타났음. 채팅을 통해 알게 된 사람으로부터 오프라인에서 피해를 입게 된 경우는 오프라인 스토킹(2.3%), 성매매(1.9%), 성폭행(1.7%) 등의 순으로 나타났음.

- 인권침해 경험에 있어서 남자청소년은 피해경험과 가해경험 및 간접경험 모두에서 상대적으로 가장 많이 노출되어 있는 집단으로 나타났다. 이들 집단이 인터넷의 여러 채널을 통해 채팅에 가장 많이 참여하기 때문에 이런 결과가 초래된 것으로 보임.
- 피해 경험과 달리 가해경험을 가진 청소년의 비율은 그리 높지 않았지만 인권침해 피해 후의 행동으로 내가 당한 대로 해주었다고 응답한 학생이 8.9%, 내가 당한 대로 해주고 싶다고 응답한 학생이 12.4%로 나타났고, 피해경험과 가해경험 간의 상관관계도 유의미하게 나왔음.
- 많은 청소년이 사이버상의 인권침해에 대해 매우 엄격하게 처벌해야 한다는 데 동의하고 있음. 높은 비율로 엄격한 처벌이 필요하다고 응답한 행위를 순서대로 보면 신용정보 도용(61.4%), 자살권유(56.7%), 스토킹 등 괴롭힘(54.6%), 성희롱(54.4%), 신체부위노출(51.7%), 사이버 명예훼손(50.4%)의 순임.
- 청소년들은 사이버상의 인권침해 피해에 대해 아직은 소극적인 대처를 하는 것으로 나타났다. 피해에 대해 아무에게도 알리지 않았다는 비율이 가장 높고(34.3%), 친구나 선후배(33.9%)가 그 다음으로 나타나 청소년의 2/3정도가 별다른 조치를 취하지 않고 있다는 것을 알 수 있음.
- 인권침해 피해를 당함으로써 발생하는 효과에 대해 살펴본 바로는 화, 우울, 불안 등 심리적 변화가 가장 높은 비율로 나타났고, 대인관계가 위축되거나 생활에 의욕이 없어지는 등 일상생활의 변화도 나타나고 있으며, 피해 경험 후 공격적인 성향을 보이는 경우도 나타났음.

3. 정책제언

● 법률 개선방안

- 청소년보호법에서 매체관련 규정을 분리하여 별도의 ‘청소년 매체이용 및 보호에 관한 법률’을 제정할 필요가 있음. 인터넷에서 청소년의 건

강한 인격형성을 도모하기 위해서는 날로 발전해 가는 매체환경에 신속하게 대처해야 하므로 청소년 유해매체만을 따로 규제하는 법률이 필요함.

- 청소년의 성보호에 관한 법률에 청소년에 대한 성적 유인행위를 처벌할 수 있는 청소년대상 성범죄의 예비죄 규정을 신설하여 채팅에서의 유인행위를 단속할 수 있어야 함.

● 기술적 통제방안

- 현재 국회에 발의된 셧다운제도 외에 장시간 동안 인터넷게임을 이용할 경우 게임수익을 일정수준 감소시키는 ‘피로도 시스템’을 도입해 청소년의 인터넷 채팅 및 게임 중독을 예방해야 함.
- 가정 내의 유해정보 유입을 차단할 수 있는 필터링 프로그램의 보급이 필요함. 채팅 및 게임 프로그램을 만들 때 의무적으로 청소년을 위한 필터링 기능을 포함하도록 의무화할 필요가 있음.

● 자율규제 방안

- 채팅 및 게임산업 종사자에 대해서는 ‘과몰입 채팅·게임 예방에 관한 연수’를 의무화하여 운영업체 및 개발업체에 대한 자율규제 인식도를 높여야 함.
- 청소년 자신의 자율규제를 위해 자율성에 초점을 둔 교과교육 강화와 스포츠의 활성화가 이루어져야 함.

● 미디어교육 방안

- 채팅에서의 인권침해를 예방할 수 있는 정보윤리교육 및 법교육과 성교육이 가능하도록 교육과정의 개선이 필요하고, 미디어를 통한 간접교육도 활성화될 필요가 있음.
- 가정 내에서의 자녀지도를 위해서는 부모를 대상으로 채팅을 통한 인권침해 유형과 예방법에 관한 부모교육이 이루어져야 함.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구내용	4
3. 연구방법 및 절차	7
II. 이론적 논의	9
1. 청소년 인터넷 인권침해의 개념과 유형	11
1) 청소년 인터넷 인권침해의 개념	11
2) 청소년 인터넷 인권침해의 유형	13
2. 청소년 인터넷 인권침해 실태	16
1) 인터넷 인권침해	16
2) 채팅	17
3) 음란채팅 중독	21
3. 청소년 인터넷 인권침해 관련요인	22
1) 성문제	22
2) 스트레스	23
3) 인터넷중독 및 인터넷비행	24
4) 공격성	25
III. 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 실태	27
1. 조사방법	29
1) 연구절차	29
2) 주요변인의 측정	29
3) 조사대상자의 특성	33
2. 조사결과	35
1) 채팅 이용실태	35
2) 채팅에서의 인권침해 실태 및 법의식	66
3) 채팅에서의 인권침해 관련요인	89

IV. 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 관련 법제	95
1. 한국의 관련 법제	97
1) 서론	97
2) 한국의 관련 법제 및 쟁점사항	98
2. 독일의 관련 법제	110
1) 서론	110
2) 독일의 청소년보호 위한 법체계	111
3) 청소년미디어보호협정상 청소년보호를 위한 실체규범	112
3. 일본의 관련 법제	121
1) 서론	121
2) 이성만남사이트 현황	124
3) 인터넷이성소개사업을이용하여아동을유인하는행위의규제등에관한법률	125
4) 청소년이안전하게안심하고인터넷을이용할수있는환경의장비등에관한법률	133
5) 각 지방자치단체의 조례에 의한 인터넷유해정보 규제	137
6) 소결	143
4. 영미의 관련 법제	144
1) 서론	144
2) 미국의 주요 관련법제	145
3) 영국의 주요 관련법제	156
4) 소결	160
V. 결 론	161
1. 주요결과	163
2. 정책제언	166
1) 법률 개선방안	166
2) 기술적 통제방안	172
3) 자율규제 방안	175
4) 미디어교육 방안	177
참고문헌	179
부록 : 설문지	185

표 목차

〈표Ⅱ-1〉 인터넷 인권침해의 유형	14
〈표Ⅱ-2〉 채팅유형	15
〈표Ⅱ-3〉 정보통신윤리위원회의 사이버피해 상담건수	17
〈표Ⅱ-4〉 청소년의 인터넷 인권침해 실태	18
〈표Ⅲ-1〉 조사대상자의 특성	34
〈표Ⅲ-2〉 인터넷 사용용도 빈도분석	36
〈표Ⅲ-3〉 인터넷 사용용도 순위 교차분석	37
〈표Ⅲ-4〉 채팅 이용유무 및 횟수·시간	38
〈표Ⅲ-5〉 채팅 이용유무 교차분석	39
〈표Ⅲ-6〉 메신저 이용유무 교차분석	39
〈표Ⅲ-7〉 채팅사이트 이용유무 교차분석	40
〈표Ⅲ-8〉 화상채팅사이트 이용유무 교차분석	41
〈표Ⅲ-9〉 게임사이트 이용유무 교차분석	42
〈표Ⅲ-10〉 메신저 한달평균 이용횟수 집단간 비교	43
〈표Ⅲ-11〉 커뮤니티 한달평균 이용횟수 집단간 비교	43
〈표Ⅲ-12〉 화상채팅사이트 한달평균 이용횟수 집단간 비교	44
〈표Ⅲ-13〉 게임사이트 한달평균 이용횟수 집단간 비교	44
〈표Ⅲ-14〉 메신저 1회 평균 이용시간(분) 집단간 비교	45
〈표Ⅲ-15〉 커뮤니티 1회 평균 이용시간(분) 집단간 비교	45
〈표Ⅲ-16〉 채팅사이트 1회 평균 이용시간(분) 집단간 비교	46
〈표Ⅲ-17〉 화상채팅사이트 1회 평균 이용시간(분) 집단간 비교	46
〈표Ⅲ-18〉 채팅 접속장소	47
〈표Ⅲ-19〉 메신저 접속장소 교차분석	48
〈표Ⅲ-20〉 커뮤니티 접속장소 교차분석	49
〈표Ⅲ-21〉 채팅사이트 접속장소 교차분석	50
〈표Ⅲ-22〉 게임사이트 접속장소 교차분석	50
〈표Ⅲ-23〉 채팅 이용동기 요인분석	51
〈표Ⅲ-24〉 채팅 이용동기 빈도분석 및 평균	52

<표Ⅲ-25> 사회적 이용동기 집단간 비교	53
<표Ⅲ-26> 심리적 이용동기 집단간 비교	54
<표Ⅲ-27> 채팅 이용행태 요인분석	56
<표Ⅲ-28> 채팅 이용행태 빈도분석 및 평균	57
<표Ⅲ-29> 중독성 이용행태 집단간 비교	58
<표Ⅲ-30> 익명성 이용행태 집단간 비교	59
<표Ⅲ-31> 사교적 이용행태 집단간 비교	60
<표Ⅲ-32> 채팅 이용결과 요인분석	61
<표Ⅲ-33> 채팅 이용결과 빈도분석 및 평균	62
<표Ⅲ-34> 학업 및 일상생활 악영향 집단간 비교	63
<표Ⅲ-35> 인간관계 악영향 집단간 비교	64
<표Ⅲ-36> 채팅에 대한 사회적 지지 빈도분석 및 평균	65
<표Ⅲ-37> 채팅에서의 인권침해 피해경험 요인분석	67
<표Ⅲ-38> 채팅에서의 인권침해 피해경험 빈도분석 및 평균	68
<표Ⅲ-39> 채팅에서의 인권침해 가해경험 빈도분석	71
<표Ⅲ-40> 채팅에서의 인권침해 가해경험 전체 집단간 비교	72
<표Ⅲ-41> 채팅에서의 인권침해 경험횟수 빈도분석	73
<표Ⅲ-42> 채팅에서의 인권침해 피해횟수 교차분석	75
<표Ⅲ-43> 채팅에서의 인권침해 가해횟수 교차분석	76
<표Ⅲ-44> 채팅에서의 인권침해 간접경험 횟수 교차분석	78
<표Ⅲ-45> 인터넷 인권침해 피해로 인한 생활변화 요인분석	79
<표Ⅲ-46> 인터넷 인권침해 피해로 인한 생활변화 빈도분석 및 평균	80
<표Ⅲ-47> 자아상 및 일상생활 변화 집단간 비교	81
<표Ⅲ-48> 심리적 변화 집단간 비교	82
<표Ⅲ-49> 공격적 변화 집단간 비교	82
<표Ⅲ-50> 채팅에서의 인권침해 피해 후 도움 요청 경험	84
<표Ⅲ-51> 채팅에서의 인권침해 피해 후 도움 요청 효과	85
<표Ⅲ-52> 인터넷 인권침해에 대한 법의식 빈도분석 및 평균	87
<표Ⅲ-53> 인터넷 인권침해에 대한 법의식 집단간 비교	88
<표Ⅲ-54> 사회적지지·자아상과 이용동기·행태·의존의 상관관계	89
<표Ⅲ-55> 이용동기와 행태·결과·의존의 상관관계	90
<표Ⅲ-56> 이용행태와 이용결과·의존의 상관관계	90

<표Ⅲ-57> 이용동기와 피해·가해경험의 상관관계	91
<표Ⅲ-58> 이용행태와 피해·가해경험의 상관관계	92
<표Ⅲ-59> 이용횟수·시간과 피해·가해경험의 상관관계	92
<표Ⅲ-60> 비행경험과 피해·가해경험의 상관관계	93
<표Ⅲ-61> 피해경험과 피해 후 변화·가해경험의 상관관계	93
<표Ⅲ-62> 피해경험 회귀분석	94
<표Ⅵ-1> ICMEC 인터넷 아동성범죄 사건현황	146

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성
2. 연구내용
3. 연구방법 및 절차

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리 사회의 급격한 정보화로 인터넷은 이제 우리의 일상과 분리될 수 없는 사회 환경이 되었고, 특히 청소년들에게는 중요한 생활공간이자 사회화의 역할을 담당하게 되었다. 청소년들은 인터넷을 통해 공부하고, 놀고, 친구를 사귀고, 가족을 만든다. 뿐만 아니라 자신의 생각을 주장하고 자신과 비슷한 생각을 갖고 있는 사람들과 교류한다. 그러나 인터넷에서의 상호교류가 증가하면서 인터넷의 역기능도 함께 증가하고 있다. 인터넷의 악성댓글이나 사생활 침해로 인한 자살이 수시로 보도되고 있고, 인터넷을 통한 오프라인 만남에서 성매매나 사기가 증가하고 있는 것도 대표적인 역기능들이다.

이러한 역기능은 인터넷의 모든 공간에서 이루어질 수 있지만 그 중에서도 가장 직접적이고 동시에 발생할 수 있는 곳은 채팅공간이다. 채팅을 하면서 모욕, 명예훼손, 성희롱 등의 언어폭력과 사생활의 비밀이나 개인정보 노출이 발생할 뿐 아니라, 오프라인 만남으로 이어지는 경우가 많아 직접적인 폭력이나 성폭력, 성매매, 사기 등 인권침해와 범죄행위가 늘고 있다. 특히 채팅을 통한 청소년의 성폭력 피해나 성매매가 주요 이슈가 되고 있어 대책 마련이 시급한 실정이다. 최근에는 대법원에서 인터넷에서의 일대일 비밀대화를 통해 제3자를 비방한 경우에도 명예훼손 혐의가 성립될 수 있다는 판결¹⁾을 내림으로써 인터넷에서의 인권보호를 더욱 강화했다.

청소년 시기는 미디어에 관한 이용 습관이 형성되는 시기이고 이들의 미디어 이용은 사회화의 중요한 부분을 차지한다. 이미 청소년의 일상 속에서 미디어의 위치가 매우 중요하다는 것은 부인할 수 없는 현실이므로 무

1) 대법원 2008.2.14. 선고 2007도8155 판결

조건적인 규제나 비판보다는 인터넷에서의 인권침해 맥락을 탐색해 현황과 문제점에 관해 이론적·실증적으로 고찰해 봄으로써 이에 대한 적극적인 대책을 수립할 필요가 있다. 다만 인터넷에서 발생하는 모든 인권침해를 연구대상으로 할 경우 연구내용이 지나치게 광범위해지므로 문자와 언어를 통해 이용자 상호간에 동시적인 커뮤니케이션이 이루어지는 채팅으로 제한하고자 한다.

이 연구는 이러한 맥락에서, 청소년의 인터넷 채팅 실태와 채팅을 통한 청소년의 인권침해 피해 및 가해 경험을 파악해 문제점을 도출하고, 인터넷 채팅에서의 청소년 인권침해에 영향을 미치는 요인을 도출하며, 인권침해 경험이 청소년의 의식과 행동양식에 미치는 영향을 분석하고자 한다. 이러한 분석결과를 토대로 문제점에 대한 예방 및 대책 방안으로써 법률 개선방안과 기술적 통제방안, 자율규제 방안, 미디어교육 방안을 제안하고자 한다.

2. 연구내용

이 연구는 인터넷 채팅을 통한 청소년의 인권침해 현황과 문제점을 파악하여 대책을 수립하고자 하는 것이다. 그러나 ‘인터넷 인권침해’는 아직 학문적으로나 사회적으로 합의가 이루어지지 않은 개념이다. 게다가 이를 청소년이라는 대상으로 한정된 ‘인터넷상에서의 청소년 인권침해’라는 개념에 대해서는 거의 논의조차 이루어지지 않았다. 따라서 이 연구의 주제를 명확히 하기 위해서는 이에 대한 개념정의가 선행되어야 한다.

인터넷상에서의 청소년 인권침해의 개념을 정의하기 위해서는 먼저 핵심 개념이라 할 수 있는 ‘인권’의 개념을 정의할 필요가 있다. 인권의 사전적 의미는 인간의 보편적 권리이다. 그 중에서도 헌법으로 보장하고 있는 기본 권리와 자유를 가리켜 기본적 인권 또는 기본권이라 부르는데, 일반적으로는 이러한 기본권을 인권과 동의어로 사용한다. 따라서 인권의 개념을

보다 구체화하기 위해서는 헌법상의 기본권에 대한 검토가 필요하다.

우리 헌법은 기본권의 이념적 기초를 ‘인간의 존엄성’에 두고 기본권 실현의 방법적 기초를 ‘평등권’에서 찾으면서, 모든 국민에게 사생활과 정신 생활, 그리고 정치·경제·사회·문화생활에서 필요로 하는 자유와 권리를 보장하고 있다. 기본권의 이념적 기초인 ‘인간으로서의 존엄과 가치’가 구체적으로 무엇인지는 학자마다 견해가 다르지만 이는 반드시 해석을 필요로 할 만큼 우리의 개념감과 동떨어진 것은 아니다. 이를 구태여 다른 표현으로 바꾸어 이해해야 한다면 ‘인격의 내용을 이루는 윤리적 가치’라고 표현할 수 있다. 나머지 기본권들은 궁극적으로 인간의 존엄과 가치를 모든 생활영역에서 실현시키기 위한 수단에 해당한다(권영성, 2006).

다음으로 ‘청소년’의 개념은 법령에 따라 기준이 다르지만 이 연구의 목적은 인터넷 인권침해로부터 청소년을 보호하기 위한 것이므로 이러한 목적을 담고 있는 청소년보호법의 연령기준에 따라 연나이 19세미만자로 보는 것이 타당할 것이다. 여기서 한 가지 고려해야 할 것은 인권침해의 가해자로서의 청소년이다. 인권침해라는 개념 자체가 권리침해의 피해자로서의 청소년을 전제로 한 것이기 때문에 인터넷 청소년 인권침해라는 개념에는 가해자로서의 청소년을 포함하기 어렵다. 그러나 청소년의 경우는 가해자라 하더라도 범법행위인지 모르고 자신에게 제공된 환경에 따라 행동한 결과인 경우가 많으므로 이들 역시 피해자로 규정해 정책적으로 보호해야 한다. 따라서 이 연구에서는 가해자인 청소년도 연구대상에 포함하고자 한다. 마지막으로 ‘인터넷 채팅’은 인터넷 상에서 2명 이상의 상대와 문자나 음성 등을 이용하여 상호적으로 의사소통하는 것이다.

이상 ‘인권침해, 청소년, 인터넷 채팅’ 각각에 대한 개념 정의 외에도 ‘인터넷상에서의 청소년 인권침해’의 개념을 정의하기 위해서는 인터넷과 청소년이라는 특성을 고려한 인권에는 어떤 것이 있는가를 검토해야 한다. 인터넷에서의 청소년인권에는 크게 세 가지 유형을 전제할 수 있다. ‘인터넷상에서의 불법행위나 유해행위로부터 보호받을 권리’, 자유롭게 자신의 의견을 표현하고 원하는 정보에 접근하여 이용할 수 있는 ‘정보접근권’, 인

터넷에서 유료로 서비스나 콘텐츠를 이용하는 경우 ‘소비자로서의 권리’가 존재한다. 넓은 의미에서는 이들 인터넷상에서의 청소년의 권리를 침해할 경우 청소년 인권침해가 되겠지만 이 연구에서는 이들 권리 중에서 소극적 권리에 해당하는 ‘불법행위나 유해행위로부터 보호받을 권리’만을 연구대상으로 제한하고자 한다.

이상의 논의를 기초로 인터넷 채팅에서의 청소년 인권침해 개념을 정의하면, ‘인터넷상에서 2명 이상의 상대와 문자나 음성 등을 이용하여 상호적으로 의사소통하는 과정에서 청소년의 기본적 권리-인간의 존엄과 가치-를 침해하는 행위’라고 할 수 있다. 이는 인격의 내용을 이루는 윤리적 가치의 침해이므로 사람의 명예나 성윤리, 사생활, 저작권 등 사이버공간에서 침해할 수 있는 윤리적 가치는 모두 포함할 수 있다. 다만 이 연구에서는 침해의 내용을 불법행위나 유해행위로 제한하고 하므로 인권침해의 주체도 국가나 단체보다는 이를 직접 사용하는 개인이용자가 주를 이룰 것이다. 또한 청소년의 범위는 19세 미만자로서 인권침해의 피해자 뿐 아니라 가해자도 연구대상으로 포함한다.

이상과 같은 인터넷 채팅에서의 청소년 인권침해 행위는 그 침해내용에 따라 명예·사생활·정신건강 등에 대한 침해, 성윤리에 대한 침해, 저작권·재산권에 대한 침해 등으로 유형화해볼 수 있으나 중첩되는 경우나 어느 곳에도 포함되지 않는 경우가 있어 이에 대한 보다 심도 있는 논의가 필요하다. 따라서 인터넷 채팅에서 이루어질 수 있는 대표적인 인권침해 행위들을 열거해 보면, 허위사실·사생활 유포, 명예훼손, 욕설, 폭언, 협박, 희롱, 모욕 등 언어폭력, 스토킹, 토론방해 등, 불건전 만남, 성매매 알선, 사이버섹스, 성희롱, 성폭력 등, 음란·폭력물 유포, 자살조장, 개인신용정보, 아이디, 주민등록번호 등 도용, 사기, 사행심 조장 등이 있다.

이상의 개념정의 및 유형을 기초로 인터넷 채팅을 통한 청소년 인권침해 대책을 수립하고자 하는 이 연구의 구체적인 연구내용은 다음과 같다.

첫째, 사이버상의 청소년 인권침해 개념과 유형, 사이버공간에서의 청소년 인권침해 실태, 성문제, 스트레스, 인터넷중독, 공격성 등 사이버상의 인

권침해 관련요인에 관한 이론 및 선행연구를 분석한다.

둘째, 청소년의 인터넷 채팅 실태와 인터넷 채팅에서의 청소년 인권침해 피해 및 가해 경험, 인터넷 채팅에서의 청소년 인권침해에 영향을 미치는 요인 등 인터넷 채팅을 통한 청소년 인권침해의 현황과 문제점을 조사·분석한다.

셋째, 인터넷 채팅에서의 청소년 인권침해를 규제하기 위한 현행 법제도 및 선진 외국의 관련 입법례를 수집·분석한다.

넷째, 이상의 연구결과를 토대로 문제점에 대한 예방 및 대책 방안으로써 법률 개선방안과 기술적 통제방안, 자율규제 방안, 미디어교육 방안을 제안한다.

3. 연구방법 및 절차

이 연구를 위해 다음과 같은 연구방법을 사용하였다.

첫째, 문헌연구로서 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해의 개념과 유형 등에 관한 이론 및 선행연구와 관련 법·제도를 분석했다.

둘째, 면접조사로서 청소년 인권침해가 발생할 수 있는 채팅공간의 운영 실태 및 자율규제 등에 관한 알아보기 위해 인터넷 관련업체 직원을 면접했고, 청소년의 인권침해 실태에 관한 심층적인 사례를 알아보기 위해 보호관찰소에서 보호관찰 중인 청소년을 대상으로 면접을 실시했다.

셋째, 설문조사²⁾를 위해 전국의 중학교 44개교와 고등학교 42개교를 대상으로 각 학교당 1개 학급씩 총 2,504명을 표집했다. 설문조사 기간은 2008년 6월 23일부터 7월 24일까지 31일이었다. 회수된 설문지는 2,356부였는데, 이 중에서 신뢰성이 낮다고 판정된 자료 48부를 제외한 2,308부를 최종분석에 사용했다.

넷째, 이 외에 전문가 워크숍 및 자문회의를 통해 인터넷 채팅에서의 인권침해에 관한 각국의 입법례 및 대책에 관한 자문을 받았다.

2) 구체적인 조사방법은 제3장에서 기술하고자 한다.

Ⅱ. 이론적 논의

1. 청소년 인터넷 인권침해의 개념과 유형
2. 청소년 인터넷 인권침해 실태
3. 청소년 인터넷 인권침해 관련요인

II. 이론적 논의

1. 청소년 인터넷 인권침해의 개념과 유형

1) 청소년 인터넷 인권침해의 개념³⁾

청소년 정책에서 청소년의 인권이 등장한 것은 1998년 제2차청소년육성 5개년계획부터이다. 불과 10여년 전에야 우리 사회에서는 청소년의 인권에 대해 논의하기 시작한 것이다. 청소년 인권은 “인간이기 때문에 누려야 할 보편적인 권리와 청소년이기 때문에 요청되어지는 특수한 권리를 포함하는 개념”으로 정의될 수 있다(최창욱 등, 2006). 청소년인권의 정의를 살펴보면 이것이 인권의 개념보다 포괄적이라는 것을 알 수 있다. 이와 같은 청소년 인권은 주로 아동권리협약에 나타난 참여권, 보호권, 발달권, 생존권의 4개 권리를 중심으로 각각의 권리에 대한 지표를 개발하는 등 이에 대한 연구가 활성화되어 왔다(강현아, 2006; 이용교·천정웅·안경순, 2006; 이종섭·박해석, 2006; 황옥경·정준미, 2006).

청소년인권이 현실세계에 존재하는 것인데 비해 인터넷에서의 청소년인권은 사이버상에서의 청소년인권이다. 이에 대해 이 연구에서는 서론의 연구 내용에서 인터넷상에서의 청소년인권을 인터넷에서의 불법행위나 유해행위로부터 보호받을 권리, 자유롭게 자신의 의견을 표현하고 원하는 정보에 접근하여 이용할 수 있는 정보접근권, 사이버공간에서 유료로 서비스나 콘텐츠를 이용하는 경우 소비자로서의 권리로 규정한 바 있다.

우리 사회에서 인터넷 또는 사이버 인권침해의 개념은 최근야야 회자되기 시작했다. 그러나 우리가 사이버시대에 사는 만큼 생활 속에서 사이버인권

3) 이 연구에서는 인터넷 인권침해라는 용어를 사용하고 있으나 선행연구에서는 사이버 인권침해라는 용어가 더 많이 사용되고 있고 개념상의 차이가 거의 없기 때문에 이론적 논의에서는 두 가지 용어를 함께 사용하고자 한다.

침해는 급속도로 퍼져나가 급기야는 인터넷상에서 허위 사실을 유포하거나 명예훼손을 할 경우 이를 처벌할 수 있는 사이버모욕죄의 신설이 추진되거나(조선일보, 2008. 7.23), 사이버폭력을 4대 사회폭력 가운데 가장 심각한 문제로 인식하게 되었다(정보통신윤리위원회, 2007). 그러나 인터넷 인권침해를 정의하는 것은 용이한 일이 아니다. 아직 인터넷 인권침해는 논의의 시작단계에 불과하기 때문에 아직까지 다양한 용어로 사용되고 있고, 분야에 따라 다른 의미를 갖기도 한다. 예를 들어, 사이버불법행위라든가 사이버범죄, 사이버폭력 등의 용어가 사이버인권침해와 유사하게 사용되고 있다. 물론 이들 사이에는 공통점이 많이 있으나 일치하지 않는 부분이 있기도 하여 인터넷인권침해의 개념을 정의하는 것은 이 시점에서 중요한 과업이라고 할 수 있다. 사이버불법행위와 사이버범죄는 그 행위가 사이버상에서 나타나는 범죄행위만을 규정하고 있는 반면, 사이버폭력은 이보다 확장된 개념으로 사용되고 있다.

인터넷 인권침해의 개념이 명확하지 않은 상태에서 이러한 상황이 주로 발생하는 포털사이트에서 이를 어떻게 보고 있는가 하는 측면에서 접근하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다. 네이버의 이용약관 제11조 이용자의 의무에서는 “신청 또는 변경 시 허위내용의 등록”, “회사 및 기타 제3자의 명예를 손상시키거나 업무를 방해하는 행위”, “외설 또는 폭력적인 메시지, 화상, 음성, 기타 공서양속에 반하는 정보를 서비스에 공개 또는 게시하는 행위”, 제14조 게시물의 관리에서는 “‘회원’의 ‘게시물’이 ‘정보통신망법’ 및 ‘저작권법’ 등 관련법에 위반되는 내용을 포함하는 경우, 권리자는 관련법이 정한 절차에 따라 해당 ‘게시물’의 게시중단 및 삭제 등을 요청할 수 있으며, ‘회사’는 관련법에 따라 조치를 취하여야 합니다.”, “‘회사’는 전항에 따른 권리자의 요청이 없는 경우라도 권리침해가 인정될 만한 사유가 있거나 기타 회사 정책 및 관련법에 위반되는 경우에는 관련법에 따라 해당 ‘게시물’에 대해 임시조치 등을 취할 수 있습니다.” 등의 조치를 통해 인터넷상에서의 인권침해에 대한 기준을 가지고 대응하고 있다(www.naver.com). 다음에서도 이와 비슷한 서비스약관을 운영하고 있는데(www.daum.net) 이

것은 인권침해가 일어나는 환경을 제공하는 포털사이트들이 가지고 있는 인권침해에 대한 개념이 비슷하다는 것을 의미한다.

정완(2006)은 사이버공간상 인권침해범죄를 “정보통신망 등 사이버공간에서 게시판, 이메일, 기타 이와 유사한 기능을 갖는 형태의 전달수단을 통하여 댓글, 게시물, 사진합성물, 동영상 등의 형태로 타인에게 욕설 등 모욕을 행하거나 그 명예를 훼손하여 인권을 침해하는 결과를 초래하는 행위”로 규정하였다. 이것은 현존하는 사이버인권침해의 정의 중, 가장 포괄적이고 타당하다고 여겨진다. 그러므로 이 연구에서는 청소년 인터넷인권침해를 정완(2006)에 기초해 다음과 같이 정의하고자 한다. 청소년 인터넷인권침해는 “정보통신망 등 사이버공간에서 게시판, 이메일, 기타 이와 유사한 기능을 갖는 형태의 전달수단을 통하여 댓글, 게시물, 사진합성물, 동영상 등의 형태로 타인에게 욕설 등 모욕을 행하거나 그 명예를 훼손하여 인권을 침해하는 결과를 초래하는 행위” 중, 청소년이 그 행위의 가해자 혹은 피해자인 경우를 의미한다.

인터넷 인권침해는 거의 모든 내용이 청소년과 관련된다. 물론 그 중 일부는 성인과 주로 상관이 있는 경우도 있지만 사이버 성폭력, 사이버 명예훼손 등은 인터넷을 사용하는 청소년의 일상생활에서 흔하게 경험할 수 있는 것들이다. 인터넷 인권침해의 각 영역은 정도의 차이만 있을 뿐이지 청소년이 가해자이면서 피해자인 경우가 대부분이다. 이것은 청소년들이 기성세대보다 인터넷을 잘 다루고 보편적으로 사용하기 때문이라고 본다.

2) 청소년 인터넷 인권침해의 유형

인터넷인권침해의 개념을 정의하기 어려운 것과 마찬가지로 그 유형을 구분하는 것도 쉬운 일이 아니다. 아래의 <표 1>에서는 지금까지 제시된 인터넷인권침해의 유형을 소개하고 있다. 이를 통해 인터넷인권침해의 유형을 살펴보면 다음과 같다. 정대관(2003)은 사이버성폭력, 개인정보침해, 명예훼손, 공갈 또는 협박을 사이버인권침해의 유형으로 규정했다. 이와 같은 유형

의 규정은 사이버범죄 중 해킹 등과 같은 기술적 범죄는 제외한 것이 특징이다. 정완(2006)의 사이버인권침해 분류에서는 사이버성매매 등 성과 관련된 영역의 인권침해가 강조되었다. 정보통신윤리위원회(2007)의 경우, 사이버인권침해를 가장 포괄적으로 정의한 것이 특징이다. 여기에서는 사이버인권침해를 개인적, 사회적, 국가적 차원으로 구분하여 각각에 해당하는 유형을 소개하고 있다. 예를 들어, 개인적 차원에는 사이버모욕, 사이버명예훼손, 사이버성희롱, 사이버스토킹, 프라이버시 침해가 포함되어 있는데 개인적 차원의 사이버인권침해는 다른 학자들이 대부분 사이버인권침해를 기술하는 수준이다. 장미와 조아미(2006)는 사이버인권침해를 청소년의 측면에서 접근한 것이 차별화되는 부분이다. 이들은 다양한 사이버인권침해 중 청소년들이 가장 많이 경험할 수 있는 유형의 사이버인권침해에 초점을 맞추었다.

〈표Ⅱ-1〉 인터넷 인권침해의 유형

구분	인터넷인권침해의 유형
정대관 (2003)	사이버성폭력, 개인정보침해, 명예훼손, 공갈 또는 협박
장미·조아미 (2006)	사이버명예훼손, 사이버성폭력, 스토킹, 사이버 개인정보침해
정완 (2006)	사이버 모욕, 사이버명예훼손, 사이버성희롱, 음란스팸메일, 사이버스토킹, 사이버성매매, 사이버음란물
정보통신 윤리위원회 (2007)	개인적 인권침해(사이버모욕, 사이버명예훼손, 사이버성희롱, 사이버스토킹, 프라이버시 침해), 사회적 인권침해(협박의 사이버폭력행위, 스팸메일/통신폭주행위, 사이버상비윤리적 행위), 국가적 인권침해(사이버반국가행위)

청소년 인터넷인권침해 유형을 보면 그 범위가 매우 광범위하다는 것을 알 수 있다. 연구의 효율성 측면에서 볼 때 연구범위를 청소년 인터넷인권침해 중 일부로 국한하는 것이 바람직하다고 본다. 그러나 여러 인터넷인권침해 유형 중 일부만을 연구하는 것도 형평성에서 어긋날 수 있다는 우려가

있다. 그러므로 여기에서는 이러한 인터넷인권침해가 발생할 수 있는 상황을 고려하여 청소년의 인터넷인권침해가 가장 많이 일어나는 채팅과 관련된 청소년 인터넷인권침해에 한정하여 연구하고자 한다.

채팅은 인터넷 상에서 2명 이상의 상대와 문자나 음성 등을 이용하여 상호적으로 의사소통하는 것이다. 채팅에는 글 채팅(tag 채팅과 아바타 채팅), 화상채팅, 유사채팅(메신저, P2P, 네트워크 게임)이 있다. 글 채팅과 화상채팅을 묶어 전통적인 채팅이라고 하기도 하지만(여기준, 2002; 한국정보문화진흥원, 2004), 그것보다는 글 채팅과 화상채팅은 각각의 강조점이 있으므로 분리하는 것이 더 명확하게 보인다. 글 채팅은 말 그대로 글이 채팅에서 가장 중요한 요소가 되는 반면, 화상채팅에서는 말을 사용하기도 하지만 그보다는 화상이나 음성이 채팅에 있어서 더 중요하다. 유사채팅은 글 채팅이나 화상채팅과는 달리 이미 알고 있는 사람과 채팅을 하거나 필요한 자료나 프로그램을 구하기 위해 채팅을 이용한다는 점에서 글 채팅이나 화상채팅과 성격이 다르다고 할 수 있다.

〈표Ⅱ-2〉 채팅유형

구분	세부유형	인터넷인권침해 가능성
글 채팅	tag 채팅	중간
	아바타 채팅	중간
화상채팅		많음
유사채팅	메신저	적음
	P2P	적음
	네트워크 게임	중간

채팅의 개념과 유형에서 나타나듯이 채팅을 한다는 것이 직접적으로 청소년의 인터넷인권침해와 관련이 있는 것은 아니다. 예를 들어, 아는 사람과 하게 되는 메신저의 경우 인터넷인권침해의 가능성은 매우 낮지만 화상채팅의 경우는 그 반대일 가능성이 많다. 글 채팅에서는 사이버모욕, 사이버성폭력, 사이버음란물, 사이버스토킹 등이 일어날 가능성이 많고, 화상채팅에서

는 이러한 가능성이 매우 많은데, 사이버음란물 유통의 피해를 볼 수도 있다. 또한 유사채팅 중 메신저나 P2P와 달리 네트워크 게임에서는 사이버모욕의 가능성이 있다.

채팅의 문제점으로 조성연·방은령(2002)은 공부와 수면에 방해를 받고 잘못된 언어습관을 가질 수 있다는 점을 들고 있다. 또한 어기준(2002)과 한국정보문화진흥원(2004)은 온라인 채팅의 문제점으로 언어의 파괴, 음란화, 초상권 침해, 아바타 채팅의 부작용, 강력범죄(청소년성매매, 청소년 성폭행, 청소년 윤간, 청소년 인신매매, 사이버 머니 강탈, 위험한 동성애자들의 유혹, 채팅중독)의 다섯 가지를 제시하고 있다. 그러나 이 연구에서는 채팅이 가지는 이러한 부정적인 영향을 배제하고 채팅을 통해 일어나는 인터넷인권침해에 국한해서만 다루고자 한다.

2. 청소년 인터넷 인권침해 실태

1) 인터넷 인권침해

정보통신윤리위원회(2005)에서 10대 청소년들을 대상으로 조사한 네티켓 우선순위를 보면, 타인에 대한 인신공격이나 명예훼손하지 않기 63.8%, 욕설, 음담패설, 무의미한 댓글, 장난글 하지 않기 63.8%, 음란, 불법복제, 폭력 대화방 또는 게시판 이용하지 않기 26.4% 등으로 나타났다. 이 내용을 분석해 보면, 결국 이것은 사이버상에서 청소년들이 침해당하고 있는 인권의 유형이고 청소년들이 인터넷인권침해에 대해서 부정적인 태도를 가지고 있다는 것을 알 수 있다.

이와 같이 대다수의 청소년들이 원하지 않는 인터넷인권침해는 날로 증가하는 추세에 있다. 정보통신윤리위원회의 사이버명예훼손·성폭력상담센터에 접수된 상담건수를 살펴보면 다음의 표와 같다. <표 II-3>에 따르면 명예훼손이나 모욕은 2001년에 비해 2002년에 4배 이상 급등했고 성폭력

은 2002년에 비해 2003년에 2배 이상 증가했다. 스토킹도 증가하는 추세에 있다.

한편 조아미(2007)는 장미·조아미(2006)의 데이터를 재분석하여 청소년의 인터넷인권침해 실태를 다음의 <표 II-4>와 같이 제시했다.

<표 II-3> 정보통신윤리위원회의 사이버피해 상담건수

구분	계	피해내용			
		명예훼손(모욕)	성폭력	스토킹	기타
2001	1,054	278(33)	204	22	550
2002	3,616	1,248(115)	224	53	2,091
2003	4,217	1,916(894)	557	95	1,649
2004	3,913	2,285(979)	322	81	1,225
2005.7	4,370	2,900(942)	386	130	954
합계	17,170	8,627(2,963)	1,693	381	6,469

* 출처 : 강중협, 2005

2) 채팅

청소년의 인터넷인권침해 중 채팅과 관련된 실태를 살펴보면 다음과 같다. 조성연·방은령(2002)에 따르면 서울시 청소년의 경우 채팅 경험률은 초등학생이 51.9%, 중학생 56.1%, 고등학생 36%, 대학생 37.4%인 것으로 나타났다. 청소년 중, 채팅을 해본 경험이 있는 청소년은 84%이며, 이들이 주로 이용하는 채팅종류는 메신저, 네트워크, 게임채팅이 67.4%, 문자, 아바타 22.7% 화상채팅 1.7%, 모바일 1.1%였다(한국정보문화진흥원, 2004). 청소년보호위원회(2005)의 보고서에 의하면 초등학생의 36.4%, 중학생 52.1%, 고등학생 68.1%가 온라인 채팅을 경험한 것으로 나타나고 있다. 윤정희(2005)는 채팅경험률이 전체 92%, 남자청소년 91.9%, 여자 청소년 92.6%, 중학생 90.5%, 인문계 고등학생 97.4%, 실업계 고등학생 90%라고 했다. 연구에 따라 청소년의 채팅경험률에 차이가 있기는 하지만 선행연구 결과로 미루어 볼 때, 우리나라 청소년들의 채팅경험률은 시간이 지날수록 증가해서 지금은 매우 높은 수준이라는 것을 알 수 있다.

〈표Ⅱ-4〉 청소년의 인터넷 인권침해 실태

인터넷인권침해 유형	남학생	여학생	전체
나도 모르게 사이트에 가입됨	68(14.7)	111(24.0)	179(38.7)
개인정보에 대한 소정요구 경험	97(20.8)	118(25.3)	215(46.0)
스팸메일을 받음	168(36.1)	213(45.7)	381(81.8)
주민등록번호 도용 피해	77(16.6)	252(22.2)	180(38.8)
스팸문자를 받음	102(21.9)	123(26.4)	225(48.3)
자신의 사진이 음란하게 합성됨	24(5.2)	24(5.2)	48(10.3)
원하지 않는 타인의 자위행위, 성행위, 변태성행위를 봄	64(13.7)	81(17.3)	145(31.0)
채팅 중에 성매매 제안을 받음	43(9.2)	104(22.3)	147(31.5)
채팅 중에 음란한 사진이나 영상물을 받음	79(16.9)	83(17.8)	162(34.7)
성적인 욕설을 메일이나 쪽지를 통해 받음	86(18.4)	129(27.6)	215(46.0)
사이버에서 가상 성행위를 제안 받음	43(9.2)	88(18.9)	131(28.1)
게시판에서 자신에 대한 욕설이 담긴 글을 읽음	57(12.2)	68(14.6)	125(26.8)
동의 없이 자신의 사진이나 영상물이 인터넷을 통해 알려짐	47(10.1)	67(14.4)	114(24.5)
자신의 부모와 가족에 대한 왜곡된 정보가 인터넷을 통해 알려짐	34(7.3)	22(4.7)	56(12.1)
자신의 아이디나 실명을 도용당함	78(16.7)	90(19.3)	168(36.1)
채팅 중에 욕설을 들음	129 (27.7)	162(34.8)	291(62.4)
자신에 대한 허위사실의 글이 올려짐	70(15.0)	50(10.7)	120(25.8)
쪽지나 이메일을 통해 괴롭힘을 당함	50(10.8)	53(11.4)	103(22.2)
협박이나 모욕적인 욕설을 들음	39(8.4)	44(9.4)	83(17.8)
누군가에게 끊임없이 괴롭힘을 당함	28(6.0)	35(7.5)	63(13.5)
자신의 블로그나 미니홈피에 악성글을 올려놓는 사람이 있음	37(8.0)	43(9.2)	80(17.2)
괴롭힘을 당해 주변사람들에게 도움을 청함	29(6.3)	35(7.5)	64(13.8)

* 출처 : 조아미, 2007; 장미·조아미, 2006, 재분석

이러한 현상은 외국도 마찬가지이다. 2001년 미국 청소년의 채팅경험률은 55%이고(Pew Internet & American Life Project, 2001), 캐나다의 경우 15-17세 청소년의 채팅 경험률은 72%이다(Media Awareness Network, 2001). 이것은 전 세계의 청소년들에게 채팅은 매우 일상적인 활동이라는 것을 알 수 있다.

한국사이버감시단(2001)에 의하면, 10-20세의 경우 화상채팅을 자주 이용하는 비율이 5.4%, 가끔 이용이 14.3%이고 최근에는 이용안함 14.9%였다. 과거에는 이용했지만 지금은 화상채팅을 하지 않는 경우를 모두 포함하면 10대의 화상채팅 경험률은 23.6%라고 할 수 있다. 화상채팅의 경우 초등학생의 7%, 중학생의 34.3%, 고등학생의 43.1%가 경험이 있었다(청소년보호위원회, 2005). 화상채팅을 하면서 불건전한 제목의 대화방에 자주 참여하고 개설한 경우 3.1%, 개설한 적은 없으나 자주 참여 4.2%, 가끔 개설 참여 3.7%, 가끔 참여 21.2%이고, 화상채팅 중 음란한 내용의 쪽지나 귓속말 등을 받아본 경험 1회 접속시 5-6회 19%, 2-4회 9.8%, 가끔 42.2%인 것으로 나타났다(한국사이버감시단, 2001).

청소년들이 채팅을 하는 이유는 주로 심심해서, 친구를 사귀려고, 아는 사람과의 친분을 위해, 취미나 관심사에 대해 이야기를 나누려고, 재미를 추구하기 위해, 놀 상대를 구하기 위해, 별다른 이유없음 등 다양하게 나타나고 있다(서미정, 2001; 한국정보문화진흥원, 2004). 그러나 그 중에서도 청소년들은 심심하거나 친구를 사귀기 위해 채팅을 한다는 응답이 가장 보편적이었다. 채팅시에는 특별한 주제없이 아무 이야기나 한다는 경우가 많고, 취미, 이성 등에 대해서 주로 이야기 하는 것으로 나타나고 있다(서미정, 2001; 한국정보문화진흥원, 2004).

한편, 서미정(2001)은 청소년들이 채팅시 좋지 않은 점으로 음란물을 접하게 될 기회가 많아진다고 했다고 주장했는데, 이들의 우려대로 채팅시 여학생의 39.6%가 성매매 제안을 받은 적이 있는 것으로 나타났다(청소년위원회, 2003). 장미·조아미(2006)는 채팅 중에 성매매 제안을 받음(31.5%), 채팅 중에 음란한 사진이나 영상물을 받음(34.7%), 성적인 욕

설을 메일이나 쪽지를 통해 받음(46%), 사이버에서 가상 성행위를 제안 받음(28.1%), 채팅 중에 욕설을 들음(62.4%)과 같은 채팅관련 인권침해를 청소년들이 경험했다고 한다. 청소년보호위원회(2005)에 따르면, 성관련 온라인채팅 대화방 참여경험이 자주 1.8%, 가끔 12.4%, 참여한 적은 없지만 그런 충동을 느낄 때가 가끔 19.7%로 나타나 온라인 채팅을 할 경우, 성관련 채팅을 할 가능성이 있다는 것을 알 수 있고, 성관련 대화방에 참여하지 않아도 돈을 줄테니 만나자는 제안 경험이 있다는 경우가 22.2%, 주위 친구에게 있음 12%로 나타나 채팅을 한다는 것 자체만으로도 성매매에 노출될 수 있다는 것을 알 수 있다. 또한 이러한 성매매 제의를 받는 빈도의 경우 1-2번이 25.4%지만 51번 이상이 5.6%여서 일부 청소년의 경우 채팅을 하면서 성매매의 유혹을 많이 받는다는 것을 알 수 있다.

오영근·이춘화(2001)에 의하면 채팅을 하는 중 불건전한 대화방에 가본 경험이 있는 청소년이 53.3%. 채팅 중 음란한 내용의 쪽지나 귓속말을 매우 자주 받는 청소년이 10%이며, 인터넷상에서 음란쪽지나 귓속말의 주된 피해자는 여학생이라고 했다. 청소년채팅의 부정적인 측면은 주로 성적 언어나 행위의 접촉. 채팅 중 욕설이나 음란한 말 행위와 같은 피해를 입은 경우가 69%, 인터넷으로 알게 된 상대방부터 원치 않는 성관계 강요나 성추행에 대해서는 24.3%가 피해, 강간피해 8.5%, 금품갈취 등의 경제적 손해 11%이고, 인터넷을 통해 알게 된 상대와 실제로 만난 적이 있는 청소년은 52.9%, 만나서 성관계 16.2%, 성관계를 갖고 그 대가로 금품을 받거나 준 경험 30.3%이다.

한편, 이종원(2001)은 비가해형 문제행동(음란대화 시도: 채팅/메일 등을 통해 음란한 대화를 시도하는 것 포함)의 경우 가끔, 자주, 아주 자주 이러한 비가해형 문제행동을 하는 청소년이 5.5%이고, 가해형 문제행동(온라인 욕설/폭언: 채팅/게시판에서 상대방에게 욕설/폭언을 하는 것 포함)의 경우 가끔, 자주, 아주 자주 이러한 가해형 문제행동을 하는 청소년이 8.5%라고 했다. 이종원(2001)과 장미·조아미(2006)의 연구결과와

차이는 가해경험과 피해경험의 진술에서 나타날 수 있는 차이와 시간변화에 따른 인터넷인권침해 발생률의 차이에 따른 것이라고 볼 수 있다.

3) 음란채팅 중독

Young(1999)의 인터넷 중독에 대한 정의에 근거해서 이해경(2002b)은 음란채팅 중독을 “음란채팅에 반복 접속하지 않았을 때 불안과 초조감과 같은 정서장애 등의 금단현상, 내성으로 인해 더 자극적이지 않으면 만족하지 못하거나 반복적인 접속으로 인해 학업상의 소홀과 같은 현실생활의 어려움 등을 갖는 것”으로 정의했다.

전국의 초중고생 1,930명을 대상으로 온라인 설문조사를 한 결과, 전체 응답자의 18.1%가 음란채팅을 경험한 것으로 나타났는데, 이 중 고등학생의 음란채팅 경험률은 69.3%, 중학생 29.2%, 초등학생 1.5%로 나타나 학년이 올라갈수록 음란채팅을 하는 비율도 높다는 것을 알 수 있다(동아일보, 2000.10.11). 윤영민 교수는 "성에 대해 관심이 많은 청소년들이므로 음란채팅에 중독될 가능성이 있다"면서 "음란채팅이 전화통화나 실제의 만남으로 이어질 수 있으므로 시각적인 음란물보다 더 위험하다"고 말했다(동아일보, 2000.10.11). 한편, 음란채팅 중독률이 2.1%로 나타났다(이해경, 2002b). 다음은 음란채팅 중독의 사례를 제시한 것이다.

채팅방에서 하는데 평균 1시간 이상은 하는 것 같아요... (계기)무심코 하게 되었는데 하다 보니까 그렇게 되네요...장난으로 몇 번... (반복접속이유) 재밌고...사람들의 반응이 재밌어서요. (감정) 특별한 감정은 없는 것 같아요... (장단점)...좋은 점은 없고... 나쁜 점은 말을 함부로 하게 된 것 같아요. (변화된 점)사람들을 만나도 가볍게 생각되고 일상생활에서 말하는 것도 함부로 툭툭 말해서 말 심수 한 적이 있어요.

게임은 골치 아파서 안하구요... 음란 채팅은... 현재도 하고 채팅방에서 만난 사람과 직접 만나기도 하지요. (시간).. 평균 30분에서 1시간 이상은 하는거 같아요... (내용) sayclub 같은데서 주로 해요. (계기)...예...무심코 하게 되었는데

하다 보니까 그렇게 되네요...장난으로 몇 번 하다 보니 감정이 흔하스럽고, 더럽게 느껴지고 슬프고 나중에는 달달해져요. <이해경(2002a)에서 인용>

3. 청소년 인터넷 인권침해 관련요인

채팅에는 긍정적인 측면과 부정적인 측면이 공존하고 있다. 긍정적인 측면은 채팅을 통해서 섹슈얼리티와 자아정체감을 형성한다거나(Subrahmanyam, Greenfield, Tynes, 2004; 조재준, 2002; Long & Chen, 2007), 학업성취도(류은미, 2004; Ha, 2005) 등이 있다. 그러나 여기에서는 청소년들이 사이버상에서 채팅을 하다보면 경험할 수 있는 부정적인 측면, 즉 인터넷 인권침해에만 초점을 맞추는 것이 더 필요하다고 본다. 청소년 인터넷인권침해 중에서 채팅과 관련해서 나타나는 부정적인 영향으로 가장 큰 사회문제는 성과 관련된 것이다. 이에 대해서는 여기준(2002)이나 한국정보문화진흥원(2004)에서도 지적한 바 있다. 성문제 이외에는 아직 학문적으로 사회적으로 관심이 적은 실정이다. 그러나 그 중에서도 스트레스와 인터넷 중독에 대해서는 연구가 제한적이지만 진행되고 있다.

1) 성문제

청소년들이 채팅을 하면서 경험할 수 있는 성문제는 크게 몇 가지로 나눠볼 수 있다. 그것은 성매매, 성폭력, 성희롱(모욕), 음란성 등이다. 우선 성매매의 경우, 청소년의 채팅실태에서도 나타나듯이 청소년들은 채팅을 하면서 성매매 제의를 받는 경우가 많다. 물론 이러한 제의를 받은 청소년이 모두 성매매를 하는 것은 아니지만 일부의 경우 실제로 상대방을 오프라인에서 만나 성매매를 하기도 한다. 한국정보문화진흥원(2004)의 연구에 의하면 “채팅하고 있으면 아저씨들이 우리 딱 하룻밤 잘래 그런 요구를 쉽게 해요.”, “노골적으로 원조교제하자는 아저씨들도 많아요. 우리가 미성

년자라는 걸 알면서도 얼마 주겠다고, 당장 만나자고 요구해요.”와 같이 채팅을 통해서 성매매가 이루어질 수 있다는 것을 알 수 있다. 윤옥경(2001)도 인터넷 채팅을 통한 청소년 성매매 사례를 제시했다.

둘째는 채팅의 결과 나타날 수 있는 성폭력이다. 아직까지 채팅과 관련된 성폭력을 연구한 것은 거의 없고, 이러한 현상은 주로 신문 등과 같은 매스컴을 통해서 알려지고 있다. 어기준(2002)은 채팅시 발생한 성폭력을 포함한 성과 관련된 신문기사를 자세하게 소개한 바 있다.

셋째는 채팅의 과정에서 나타날 수 있는 성희롱이나 성적 모욕이다. 채팅의 경우 익명성이 보장되면 현실에서보다 자유롭게 성적인 이야기를 상대방에게 하는 경향이 있다. 이것은 자칫 상대방에게 성희롱으로 느껴진다던가 아니면 성적으로 모욕을 느끼게 할 수도 있다.

넷째는 음란채팅이나 음란채팅 중독에서 나타나는 음란성이다. 청소년들이 음란채팅을 하는 이유는 다양할 것이다. 그러나 그 중 하나는 성적인 욕구를 해결한다거나 성적 호기심을 충족시키는 일이다. 이러한 경우, 음란채팅은 검색이라든가 상대방의 자위행위 등을 보는 것으로 이어질 수 있다. “화면에 클로즈 시켜놓고 자위행위하는 것 보니까 호기심이 생기더라고요.”, “채팅방에서 우연히 알게 된 누나랑 몇 번 검색을 즐겼어요. 그것도 몇 번 하고 나니까 재미없더라고요. 그러던 차에 누나가 폰색을 하자고 제안했어요. 사실 이전부터 한번 해보고 싶다는 마음도 있었고, 호기심도 발동하더라고요”(한국정보문화진흥원, 2004).

2) 스트레스

현실상에서나 사이버상에서 자신의 인권이 침해되었다면 일차적으로 느낄 수 있는 것이 스트레스일 것이다. 분노감, 좌절감 등과 같은 부정적인 감정이 스트레스로 나타나는 것은 자연스러운 현상이다. 그러나 인터넷인권침해와 스트레스의 관계에 대한 경험적인 연구는 매우 제한적인 수준에만 머물로 있다.

장미·조아미(2006)의 연구에서는 사이버 개인정보 피해경험, 사이버 성폭력 피해경험, 사이버 명예훼손 피해경험이 있는 청소년이 없는 청소년보다 스트레스가 많다는 결과가 나타났다. 이해경(2002b)도 채팅중독 청소년이 그렇지 않은 청소년보다 학업스트레스는 차이가 없지만 대인스트레스를 더 많이 경험한다고 했다.

3) 인터넷중독 및 인터넷비행

채팅중독은 인터넷중독과 관련된 것으로 알려져 있다. 이것은 인터넷중독을 광의의 개념으로 볼 때, 채팅중독이 포함되기 때문에 논리적으로 타당하다고 할 수 있으나 인터넷중독과 채팅중독은 강조점이 다르기 때문에 서로 다른 개념으로 보는 것이 마땅하다고 본다.

조남근·양돈규(2001)는 인터넷관련비행을 인터넷을 매개로 하여 이루어지는 비행으로 정의하고, 이 중 직접적인 형태에 해당하는 인터넷비행 중 하나로 음란성 채팅 및 대화, 간접적인 형태의 인터넷 비행 중 채팅을 통한 원조교제, 채팅을 통한 번개 및 원조교제, 인터넷상에서의 음란한 대화, 채팅을 통해 상대방에게 거짓말하기를 포함한 인터넷관련비행이 인터넷중독 경향과 정적 상관이 있다고 했다. 이것은 음란성 채팅 및 대화 등 인터넷관련비행을 많이 할수록 인터넷중독 경향이 높다는 것을 의미한다.

류은미(2004)는 채팅중독과 인터넷중독의 관계를 살펴본 결과, 이 두 중독간에는 통계적으로 유의한 상관($r = .959$)이 있다고 했다. 즉 인터넷중독 경향이 높을수록 채팅중독 경향도 높다는 것이다. 인터넷중독과 게임중독, 그리고 게임중독과 채팅중독간에도 상관이 있는 것으로 나타났다. 이해경(2002b)도 음란채팅중독 청소년은 음란채팅비중독 청소년보다 인터넷비행을 더 많이 저지른다고 했다.

Young(1998)은 인터넷중독자들이 웹상에서 다른 상호작용 커뮤니케이션보다 채팅을 더 많이 하는 반면 비중독자들은 채팅을 적게 하고 정보검색에 더 시간을 보낸다고 했다. Smokova와 Cincera(2004)도 인터넷중독

은 채팅을 많이 하는 것과 밀접한 관련이 있다고 했다.

4) 공격성

인터넷중독 청소년들은 그렇지 않은 청소년들보다 성격특성상 공격성이 클 가능성이 있다고 한다(이해경, 2002b). 이것은 인터넷중독 청소년들이 폭력에 점차 둔감해가기 때문에 나타나는 현상이다. 이러한 현상은 채팅중독자에게서도 마찬가지로 나타나고 있다. 이해경(2002b)은 채팅중독 청소년이 채팅비중독 청소년보다 공격성이 높다고 했다.

이러한 채팅중독 청소년의 공격성은 대인문제 해결능력에 영향을 미치는 것으로 알려져 있다. 즉, 공격성은 대인문제 해결능력에 부적인 영향을 미치는데 이것은 공격성이 높을수록 대인문제 해결능력이 낮다는 것을 의미한다(김병석·정은희, 2004).

Ⅲ. 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 실태

1. 조사방법
2. 조사결과

III. 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 실태

1. 조사방법

1) 연구절차

설문조사를 위해 전국의 중학교 44개교와 고등학교 42개교를 대상으로 각 학교당 1개 학급씩 총 2,504명을 표집했다. 설문조사 기간은 2008년 6월 23일부터 7월 24일까지 31일이었다. 회수된 설문지는 2,356부였는데, 이 중에서 신뢰성이 낮다고 판정된 자료 48부를 제외한 2,308부를 최종분석에 사용했다. 이들 자료에 대해 SPSS/WIN(ver.12.0)을 사용하여 전산처리 했다.

구체적인 분석에 들어가기 전에 질문항목들이 타당하게 구성된 문항들이지 검증하기 위해 요인분석(factor analysis)과 신뢰도 검증을 실시했다. 또한 조사대상자의 특성과 전반적인 실태를 알아보기 위하여 빈도분석(frequency)을, 독립변인별로 집단간 차이⁴⁾를 검증하기 위하여 교차분석(crosstabulation)과 t검증(t-test), 일원변량분석(one-way ANOVA)을 실시했다. 또한 관련요인들과의 관계를 알아보기 위하여 상관관계분석(correlation) 및 다중회귀분석(multiple regression)을 실시했다.

2) 주요변인의 측정

(1) 채팅이용에 관한 문항

청소년의 채팅이용 실태를 파악하기 위해 채팅경험 여부를 알아보았고, 채팅유형을 메신저, 커뮤니티, 채팅사이트, 화상채팅사이트, 게임사이트로

4) 분석결과 집단간 차이가 유의미한 것만 본문에 표로 제시했다.

구분하여 각각에 대해 이용 여부와 한달 평균 이용 횟수, 1번 이용할 때 평균 이용시간, 접속장소를 알아보았다. 이상 5개의 채팅유형은 채팅업체 종사자에 대한 면접조사를 통해 선정했다.

(2) 채팅 이용 동기 및 행태에 관한 문항

청소년의 채팅 이용동기와 이용행태에 관한 문항은 한국정보문화진흥원(2004)의 연구에서 사용한 문항을 참고하여 재구성했다. 이번 연구에서 청소년의 채팅 이용동기는 요인분석 결과 2개의 요인이 추출되었는데, 첫 번째는 심리적 이용동기로 ‘스트레스가 풀린다’는 항목을 포함하여 6개 항목으로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .88이다. 두 번째는 사회적 이용동기로 ‘사람들과 어울리는 것이 더 쉬워진다’는 항목을 포함하여 6개 항목으로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .88이다.

청소년의 채팅 이용행태는 요인분석 결과 4개의 요인이 추출되었는데, 첫 번째는 중독적 이용행태로 ‘채팅을 너무 많이 이용하고 있다’를 포함하여 8개 항목으로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .89이다. 두 번째는 방어적 이용행태로 ‘채팅을 통해 모욕 등의 피해를 당할까봐 조심한다’는 항목을 포함하여 4개 항목으로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .67이다. 세 번째는 익명성 이용행태로 ‘채팅을 할 때 실명을 밝히기를 꺼린다’는 항목을 포함하여 2개 항목으로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .76이다. 네 번째는 사교적 이용행태로 ‘이미 알고 있는 사람하고만 채팅을 한다’는 항목을 포함하여 2개 항목으로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .48이다.

(3) 채팅 이용결과 및 인터넷 인권침해 피해 후 경험에 관한 문항

채팅 이용결과와 인터넷 인권침해 피해를 당한 후의 생활변화에 관한 문항은 서영창(2006)의 연구를 참고하여 재구성했다. 이번 연구에서 청소년

의 채팅 이용결과는 요인분석을 통해 2개의 요인이 추출되었는데, 첫 번째는 인간관계에 악영향을 미친 결과로 ‘부모님과 관계가 나빠졌다’는 항목을 포함하여 4개 항목으로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .92이다. 두 번째는 학업과 일상생활에 악영향을 미친 결과로 ‘학교성적이 떨어졌다’는 항목을 포함하여 7개 항목으로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .92이다.

피해를 당한 후의 생활변화는 요인분석 결과 3개의 요인이 추출되었는데, 첫 번째는 심리적 변화로 ‘우울했다’는 항목을 포함하여 3개 항목으로 구성되었고, 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .85이다. 두 번째는 자아상 및 일상생활 변화로 ‘자신이 쓸모없는 사람이라는 생각이 들었다’는 항목을 포함하여 7개 항목으로 구성되었고, 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .95이다. 세 번째는 공격적 변화로 ‘내가 당한 대로 다른 사람에게 했다’는 항목을 포함하여 2개 항목으로 구성되었고, 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .84이다.

인터넷에서 인권침해 피해를 당한 후의 경험들을 알아보기 위해 피해사실을 누구에게 알렸는지와 피해사실을 알린 후에 얼마나 도움을 받았는지, 그리고 피해를 당한 후에 생활에 어떤 변화가 있었는지를 알아보았다. 이 문항은 국가청소년위원회(2007)의 청소년유해환경접촉 종합실태조사에서 학교폭력 피해경험을 묻는 문항을 참고해 채팅피해로 바꿔 재구성했다.

(4) 채팅에서의 인권침해 피해·가해 경험에 관한 문항

채팅에서의 인권침해 피해·가해 경험을 알아보기 위해 인권침해 유형 20개를 열거하고 경험정도를 5점 리커트 척도를 사용해 측정했다. 인권침해 유형은 한국정보문화진흥원(2004)과 정완(2006)의 연구에서 제시하고 있는 사이버 일탈행위나 인권침해 유형을 참고했다. 이번 연구에서 청소년의 채팅에서의 인권침해 피해 및 가해 경험은 요인분석 결과 2개의 요인이 추출되었는데, 첫 번째는 상대적으로 가벼운 인권침해로 ‘욕설이나 비하하는 말 등의 모욕적인 말을 들은 적이 있다’는 항목을 포함하여 8개 항목으

로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .88이다. 두 번째는 심각한 인권침해로서 ‘은밀한 신체부위를 보여준 상대가 있었다’는 항목을 포함하여 12개 항목으로 구성되었고 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .95이다. 피해항목 전체를 합한 측정도구에 대한 신뢰도계수(Cronbach's α)도 .95로 높은 신뢰도를 나타냈다.

(5) 인터넷 이용 및 중독에 관한 문항

청소년의 인터넷 이용실태를 파악하기 위해 1주일 동안의 인터넷 이용시간과 주된 이용 용도를 알아보았다. 한편 청소년의 인터넷중독을 측정하기 위해 Young(1998)이 개발한 20개의 문항을 서술형으로 수정하고 5점 척도는 동일하게 사용했다. 수정한 인터넷중독 측정도구에 대한 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .95이다.

(6) 인터넷 인권침해 관련 법의식에 관한 문항

인터넷에서 발생하는 인권침해에 관한 청소년의 법의식을 알아보기 위해 인터넷 인권침해 유형별로 처벌해야 하는지 여부를 5점 척도로 묻는 11개 항목을 구성했다. 인터넷 인권침해 법의식 측정도구에 대한 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .97이다.

(7) 사회적지지 및 자아상·일상생활 만족도에 관한 문항

채팅이용의 사회적지지에 관한 문항은 성윤숙·박한우(2006)의 연구에서 휴대전화 이용에 대한 가족이나 친구 등의 지지를 측정한 8개 항목 리커트 5점 척도로 구성한 문항을 채팅으로 수정해 사용했다. 이번 연구에서 청소년의 채팅이용에 대한 사회적 지지 측정도구에 대한 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .98이다.

청소년의 자아상은 성윤숙(2007)이 Pertersen 등(1984)이 제작한 청소년용 자아상 검사를 이춘재 등(1991)이 한국판으로 번안한 것을 재구성해 16개 항목 리커트 5점 척도로 구성된 문항을 사용했다. 이번 연구에서 사용한 자아상 측정도구에 대한 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .84이다. 한편 청소년의 일상생활 만족도는 청소년을 둘러싼 가족, 학교, 친구, 한국사회에 대한 만족의 정도를 측정하는 4개 항목을 리커트 5점 척도로 구성했다. 일상생활 만족도 측정도구에 대한 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .79이다.

(8) 사회인구학적 특성 등에 관한 문항

조사대상 청소년의 사회인구학적 특성을 측정하기 위해 성별, 교급, 계열, 학교성적, 부모의 학력, 부모의 양육태도, 가정경제 수준, 거주지역 등을 알아보았다. 이 외에 청소년의 비행경험을 파악하기 위해 청소년기에만 금지되는 음주, 흡연 등 지위비행 유형 8개 항목을 제시하고 경험여부를 알아보았다.

3) 조사대상자의 특성

조사대상 청소년은 다음과 같은 특성을 나타냈다. 먼저 성별로는 남학생이 52.0%, 여학생이 48.0%로 구성되어 있다. 교급별로는 중학생이 52.6%, 고등학생이 47.4%이고, 고등학생의 경우 인문계 학생이 74.9%, 실업계 학생이 25.1%였다. 학교성적별로는 상위권인 학생이 32.1%, 중위권인 학생이 34.2%, 하위권인 학생이 33.7%였다. 부모의 학력과 관련해서는 아버지의 학력이 중졸이하인 경우는 6.8%, 고졸인 경우는 50.7%, 대졸인 경우는 34.2%, 대학원졸 이상인 경우가 8.4%를 차지했다. 어머니의 학력이 중졸이하인 경우는 6.7%, 고졸은 61.4%, 대졸은 26.2%, 대학원졸 이상인 경우는 5.7%였다. 부모의 양육태도별로는 부모가 민주적이라 응답한 청소년이 전체의 54.1%였고, 독재적이라고 응답한 청소년은 12.0%였으며, 허용적이라

고 응답한 청소년은 26.9%, 방임적이라고 응답한 청소년은 6.9%였다.

〈표Ⅲ-1〉 조사대상자의 특성

(단위: %, (명))

변 인		남 자	여 자	전 체
전 체		52.0(1200)	48.0(1108)	100.0(2308)
교급	중	54.0(655)	46.0(558)	52.6(1213)
	고	49.8(545)	50.2(550)	47.4(1095)
계열	인문	49.9(409)	50.1(411)	74.9(820)
	실업	49.5(136)	50.5(139)	25.1(275)
성적	상	51.7(365)	48.3(341)	32.1(706)
	중	48.2(363)	51.8(390)	34.2(753)
	하	54.8(406)	45.2(335)	33.7(741)
부학력	중졸이하	46.7(64)	53.3(73)	6.8(137)
	고졸	50.3(516)	49.7(509)	50.7(1025)
	대졸	51.8(358)	48.2(333)	34.2(691)
	대학원졸 이상	53.8(91)	46.2(78)	8.4(169)
모학력	중졸이하	54.1(73)	45.9(62)	6.7(135)
	고졸	47.8(590)	52.2(645)	61.4(1235)
	대졸	54.0(285)	46.0(243)	26.2(528)
	대학원졸 이상	57.0(65)	43.0(49)	5.7(114)
양육태도	민주	48.7(571)	51.3(601)	54.1(1172)
	독재	55.2(144)	44.8(117)	12.0(261)
	허용	55.6(324)	44.4(259)	26.9(583)
	방임	51.3(77)	48.7(73)	6.9(150)
가정경제 수준	상	53.6(202)	46.4(175)	17.2(377)
	중	50.0(698)	50.0(698)	63.5(1396)
	하	53.6(228)	46.4(197)	19.3(425)
지역	특별시	46.9(188)	53.1(213)	18.2(401)
	광역시	57.8(463)	42.2(338)	36.3(801)
	시군	48.4(485)	51.6(517)	45.5(1002)
인터넷 중독정도	정상	46.6(460)	53.4(527)	45.7(987)
	약간 중독	55.5(593)	44.5(475)	49.4(1068)
	심각한 중독	56.2(59)	43.8(46)	4.9(105)
인터넷 이용시간 (1주일평균/분)		117.41(1023)	93.15(999)	105.42(2022)

가정경제 수준과 관련하여 자신의 가정이 잘사는 편이라 응답한 청소년은 17.2%, 보통 수준이라 응답한 청소년이 63.5%, 못사는 편이라 응답한 청소년은 19.3%였다. 청소년의 거주 지역은 특별시에 거주하는 경우가 18.2%, 광역시가 36.3%, 시·군에 거주하는 경우가 45.5%였다. 인터넷 중독정도는 정상인 경우는 45.7%, 약한 중독 상태인 경우는 49.4%였으며, 심각한 중독 상태인 경우는 4.9%로 나타났다. 1주일 동안 인터넷을 이용하는 평균 시간은 105.42분인 것으로 나타났다.

2. 조사결과

1) 채팅 이용실태

(1) 인터넷 이용용도

청소년의 채팅 이용실태를 알아보기에 앞서 청소년의 인터넷 이용 중 채팅이 차지하는 비중을 살펴보기 위해 인터넷 이용 용도를 알아보았다. 총 15개의 보기를 제시했고 이를 분석한 결과는 다음과 같다. ‘온라인 게임’을 위해 인터넷을 이용하고 있다고 답한 경우가 18.0%로 가장 많았고, 그 다음으로는 ‘음악감상 및 MP3파일 다운로드’를 위해서라고 답한 경우가 15.1%, ‘메신저’이용을 위해서가 13.1%, ‘숙제나 공부를 위한 지식검색’이 12.0%, ‘미니홈피 꾸미기 및 친구홈피 방문’이 11.1%를 차지하는 것으로 조사되었다. 이외에도 ‘카페 및 커뮤니티 활동’(5.7), ‘연예, 스포츠 정보 검색’(5.2), ‘뉴스나 생활정보 검색’(4.3), ‘인터넷 강의 청취 등의 학습활동’(4.1), ‘인터넷 쇼핑물 및 공연, 영화 예약’(3.9), ‘동영상 및 UCC 만들기 및 감상’(2.7), ‘전자우편, 이메일 이용’(1.6), ‘인터넷 채팅사이트 이용’(1.1), ‘소프트웨어 다운로드’(1.0), ‘댓글 달기’(1.0)의 순으로 동의율이 높은 것으로 조사되었다.

인터넷 채팅사이트 이용은 13위로 순위가 낮았지만 이 외에도 채팅이 가능한 공간인 온라인게임 이용이 1순위를 차지했고, 메신저가 3순위, 카페 및 커뮤니티 활동이 6순위를 차지해 청소년의 인터넷 사용 용도에서 채팅이 차지하는 비중이 높으리라는 것을 알 수 있다.

〈표Ⅲ-2〉 인터넷 사용용도 빈도분석

순 위	인터넷 용도	백분율(%)	사례수(명)
1	온라인게임	18.0	1150
2	음악감상 및 MP3파일 다운로드	15.1	965
3	메신저	13.1	838
4	숙제나 공부를 위한 지식검색	12.0	764
5	미니홈피 꾸미기 및 친구홈피 방문	11.1	711
6	카페 및 커뮤니티 활동	5.7	361
7	연예, 스포츠 정보 검색	5.2	329
8	뉴스나 생활정보 검색	4.3	277
9	인터넷 강의 청취 등의 학습활동	4.1	262
10	인터넷 쇼핑몰 및 공연, 영화 예약	3.9	247
11	동영상 및 UCC 만들기 및 감상	2.7	175
12	전자우편, 이메일 이용	1.6	103
13	인터넷 채팅사이트 이용	1.1	72
14	소프트웨어 다운로드	1.0	67
15	댓글 달기	1.0	65

청소년의 인터넷 사용용도 선호도 상위 3순위까지의 집단 간 교차분석 결과는 성별과 교급별로만 차이를 나타냈다. 먼저 남학생의 경우 1순위인 게임에 있어서는 중학생(30.3%)이 고등학생(22.8%)보다 선호하는 것으로 나타났고, 2순위인 음악이나 3순위인 메신저의 경우 중학생보다 고등학생이

더 선호하는 것으로 나타났다. 다음으로 여학생의 경우 1순위인 음악에 있어서는 중·고등학생 간에 거의 차이가 없었고, 2순위인 미니홈피는 중학생(15.6%)보다 고등학생(16.6%)이 더 선호하는 것으로 나타났다. 3순위인 메신저 역시 고등학생이 더 선호하는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-3〉 인터넷 사용용도 순위 교차분석

(단위: %, (명))

순위	남			여		
1	게임	중	30.3(524)	음악	중	16.5(261)
		고	22.8(354)		고	16.2(246)
		전체	26.8(878)		전체	16.3(507)
2	음악	중	13.8(239)	미니홈피	중	14.6(232)
		고	14.1(219)		고	16.6(253)
		전체	14.0(458)		전체	15.6(485)
3	메신저	중	9.5(165)	메신저	중	13.1(208)
		고	15.1(234)		고	15.2(231)
		전체	12.2(399)		전체	14.1(439)

(2) 채팅 이용유무 및 이용빈도

청소년의 채팅 이용유무를 살펴보면 전체의 96.9%가 채팅을 한 적이 있다고 응답하여 대부분의 청소년이 한번쯤은 채팅을 해본 적이 있는 것으로 나타났다. 다음으로 채팅 유형별로 이용유무와 이용정도를 알아보았다. 먼저 메신저는 전체 청소년의 73.2%가 이용하고 있는 것으로 나타나 가장 이용율이 높은 것으로 조사되었고, 한 달 평균 15.29회를 이용하고 있으며, 한번 이용할 때 평균 이용시간은 26.68분인 것으로 나타났다. 커뮤니티에서의 채팅은 48.4%가 이용경험을 갖고 있고, 한 달 평균 12.55회를 이용하고 있으며, 한번 이용할 때 평균 이용시간은 24.7분인 것으로 나타났다. 게임

사이트에서의 채팅은 42.4%가 이용경험을 갖고 있고, 한 달 평균 14.19회를 이용하고 있으며, 한번 이용할 때 평균 이용시간은 28.68분인 것으로 나타났다. 채팅사이트는 16.5%가 이용경험을 갖고 있고, 한 달 평균 11.7회를 이용하고 있으며, 한번 이용할 때 평균 이용시간은 27.56분인 것으로 나타났다. 화상채팅사이트는 2.7%가 이용해 상대적으로 이용율이 가장 낮은 것으로 나타났으며, 한 달 평균 11.62회를 이용하고 있고, 한번 이용할 때의 평균 이용시간은 23.44분인 것으로 나타났다. 채팅 유형별 이용율에 있어서는 편차가 크게 발생했지만, 이용자의 평균 이용횟수나 이용시간에 있어서는 큰 차이를 보이지 않았다.

〈표Ⅲ-4〉 채팅 이용유무 및 횟수시간

(단위: %, (명)/ 평균)

인터넷 채팅 공간	이용율 (사례수)		한달평균 이용횟수	1회 평균이용 시간
	있다	없다		
채팅	96.9 (2237)	3.1 (71)		
메신저(네이트온, MSN 등)	73.2 (1560)	26.8 (572)	15.29회	26.68분
커뮤니티 (네이버·다음 등의 카페·동호회)	48.4 (1015)	51.6 (1081)	12.55회	24.70분
채팅사이트(문자나 음성 채팅)	16.5 (344)	83.5 (1741)	11.70회	27.56분
화상채팅사이트	2.7 (56)	97.3 (2019)	11.62회	23.44분
게임사이트	42.4 (870)	57.6 (1184)	14.19회	28.68분
기타	5.4 (63)	94.6 (1099)	12.76회	31.18분

채팅 이용유무에 대한 교차분석 결과는 거주지역에 따라서만 차이가 나타났는데, 광역시에 거주하는 청소년의 98.8%가 채팅을 해본 적이 있는 것으로 나타났고, 다음으로 시·군에 거주하는 청소년의 97.7%, 특별시에 거주하는 청소년의 92.5%가 채팅을 이용해본 적이 있는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-5〉 채팅 이용유무 교차분석

(단위: %)

구 분		있다	없다	사례수	통계치
지역	특별시	92.5	7.5	401	$\chi^2 = 39.484^{***}$ $g = -.348^{**}$
	광역시	98.8	1.2	801	
	시군	97.7	2.3	1002	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

〈표Ⅲ-6〉 메신저 이용유무 교차분석

(단위: %)

구 분		예	아니오	사례수	통계치
성별	남	67.8	32.2	1560	$\chi^2 = 33.693^{***}$ $g = -.281^{***}$
	여	78.9	21.1	572	
교급	중	66.4	33.6	1104	$\chi^2 = 53.547^{***}$ $g = -.351^{***}$
	고	80.4	19.6	1028	
성적	상	70.2	29.8	661	$\chi^2 = 6.666^*$ $g = -.105^*$
	중	73.8	26.2	687	
	하	76.4	23.6	686	
경제 수준	상	69.7	30.3	346	$\chi^2 = 6.191^*$ $g = -.116^*$
	중	73.1	26.9	1284	
	하	77.6	22.4	402	
지역	특별시	65.6	34.4	349	$\chi^2 = 13.196^{**}$ $g = -.112^*$
	광역시	74.9	25.1	757	
	시군	75.2	24.8	934	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

메신저 이용유무에 대한 집단간 교차분석 결과를 보면, 여학생(78.9%)이 남학생(67.8%)보다 이용율이 높은 것으로 나타났고, 교급별로는 고등학생(80.4%)이 중학생(66.4%)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 성적이 낮은 학생(76.4%)이 높은 학생(70.2%)보다 메신저를 더 많이 이용하는 것으로 나타났고, 가정의 경제수준이 높은 청소년(69.7%)보다 중(73.1%), 하(77.6%)인 청소년이 상대적으로 메신저를 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 지역별로는 특별시에 거주하고 있는 청소년(65.6%)보다는 시·군(75.2%)이나 광역시(74.9%)에 거주하고 있는 청소년의 메신저 이용율이 더 높은 것으로 나타났다.

<표Ⅲ-7> 채팅사이트 이용유무 교차분석

(단위: %)

구 분		예	아니오	사례수	통계치
성별	남	18.5	81.5	1073	$\chi^2 = 6.726^*$ $g = .153^{**}$
	여	14.3	85.7	1012	
교급	중	20.9	79.1	1087	$\chi^2 = 31.686^{***}$ $g = .331^{***}$
	고	11.7	88.3	998	
경제수준	상	21.3	78.7	333	$\chi^2 = 7.349^*$ $g = .130^*$
	중	15.7	84.3	1265	
	하	14.6	85.4	391	
지역	특별시	12.9	87.1	340	$\chi^2 = 6.171^*$ $g = -.007$
	광역시	18.7	81.3	744	
	시군	15.7	84.3	913	

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

채팅사이트 이용유무에 대한 집단간 교차분석 결과를 보면, 남학생(18.5%)이 여학생(14.3%)보다 이용율이 높은 것으로 나타났고, 교급별로는 중학생(20.9%)이 고등학생(11.7%)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 가정의 경제수준이 중(15.7%), 하(14.6%)인 청소년보다 경제수준이 높은 청소년(21.3%)이 상대적으로 채팅사이트를 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 지역별로는 광역시에 거주하고 있는 청소년(18.7%)

이 시·군(15.7%)이나 특별시(12.9%)에 거주하고 있는 청소년보다 채팅 사이트의 이용율이 더 높은 것으로 나타났다.

화상채팅사이트 이용유무에 대한 집단간 교차분석 결과를 보면, 남학생(3.7%)이 여학생(1.6%)보다 이용율이 높은 것으로 나타났고, 성적이 높은 학생(4.0%)이 낮은 학생(2.12%)보다 화상채팅사이트를 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 부의 최종학력에 따라 살펴보면, 부의 학력이 대학원졸 이상인 청소년(5.5%)의 경우에 화상채팅 사이트를 가장 많이 이용한 것으로 나타났으며, 다음으로는 부의 학력이 고졸(2.0%)인 경우, 대졸(1.8%)인 경우, 중졸이하(1.6%)인 순으로 채팅사이트의 이용율이 높은 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-8〉 화상채팅사이트 이용유무 교차분석

(단위: %)

구 분		예	아니오	사례수	통계치
성별	남	3.7	96.3	1068	$\chi^2 = 9.178^{**}$ $g = .413^{**}$
	여	1.6	98.4	1007	
성적	상	4.0	96.0	647	$\chi^2 = 8.325^*$ $g = .249^*$
	중	1.6	98.4	673	
	하	2.1	97.9	663	
부학력	중졸이하	1.6	98.4	122	$\chi^2 = 8.104^*$ $g = -.169$
	고졸	2.0	98.0	930	
	대졸	1.8	98.2	620	
	대학원졸 이상	5.5	94.5	146	

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

게임사이트의 이용유무에 대한 집단간 교차분석 결과를 보면, 남학생(56.0%)이 여학생(27.7%)보다 이용율이 높은 것으로 나타났고, 교급별로는 중학생(50.9%)이 고등학생(33.2%)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 고등학생의 경우 실업계 학생(40.9%)이 인문계 학생(30.5%)보다 게임사이트의 이용율이 높은 것으로 나타났다. 가정의 경제수준에 따라 살펴보면, 경제수준이 낮은 청소년(41.3%)보다 경제수준이 높은 청소년

(47.9%)이 상대적으로 게임사이트를 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 지역별로는 광역시에 살고 있는 청소년(45.1%)이 시·군(41.6%)이나 특별시(35.5%)에 살고 있는 청소년보다 게임사이트 이용율이 더 높은 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-9〉 게임사이트 이용유무 교차분석

(단위: %)

구 분		예	아니오	사례수	통계치
성별	남	56.0	44.0	1063	$\chi^2 = 167.329^{***}$ $g = .536^{***}$
	여	27.7	72.3	991	
교급	중	50.9	49.1	1065	$\chi^2 = 66.002^{***}$ $g = .352^{***}$
	고	33.2	66.8	989	
계열	인문	30.5	69.5	732	$\chi^2 = 9.267^{**}$ $g = -.224^{**}$
	실업	40.9	59.1	257	
경제수준	상	47.9	52.1	332	$\chi^2 = 6.445^*$ $g = .070$
	중	40.2	59.8	1242	
	하	41.3	58.7	385	
지역	특별시	35.5	64.5	344	$\chi^2 = 9.075^*$ $g = -.034$
	광역시	45.1	54.9	740	
	시군	41.6	58.4	883	

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

메신저의 한 달 평균 이용횟수를 집단 간에 비교한 결과를 보면, 실업계 고등학생(19.21회)이 인문계 고등학생(14.76회)보다 이용횟수가 많은 것으로 나타났다. 성적별로 살펴보면, 성적이 낮은 학생(16.90회)이 성적이 높은 학생(13.97회)보다 상대적으로 이용횟수가 많았다. 청소년의 거주지역별로 살펴보면, 시·군에 거주하는 청소년(15.73회)과 광역시에 거주하는 청소년(15.35회)이 특별시에 거주하는 청소년(13.26회)보다 상대적으로 이용횟수가 많은 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-10〉 메신저 한달평균 이용횟수 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
계열	인문	14.76	11.74	513	t=-4.262 p=.000
	실업	19.21	12.70	178	
성적	상	13.97	11.45	407	F=6.431 p=.002
	중	14.84	12.21	432	
	하	16.90	12.83	432	
지역	특별시	13.26	12.12	195	F=3.085 p=.046
	광역시	15.35	12.25	471	
	시군	15.73	12.17	606	

Scheffe검정 : 성적-상·중*하, 지역-특별시*시군

커뮤니티의 한 달 평균 이용횟수를 집단 간에 비교해보면, 실업계 고등학교에 재학하는 청소년(17.74회)이 인문계 고등학교에 재학하는 청소년(10.63회)보다 커뮤니티를 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 모의 최종 학력에 따라 살펴보면, 모의 학력이 중졸이하(14.67회)인 경우에 커뮤니티를 가장 많이 이용하고 있는 것으로 나타났고, 고졸(13.30회), 대졸(10.90회), 대학원졸 이상(8.12회)의 순으로 커뮤니티를 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-11〉 커뮤니티 한달평균 이용횟수 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
계열	인문	10.63	10.07	295	t=-5.410 p=.000
	실업	17.74	14.19	97	
모학력	중졸이하	14.67	14.32	46	F=4.087 p=.007
	고졸	13.30	12.74	473	
	대졸	10.90	10.06	187	
	대학원졸 이상	8.12	9.30	41	

Scheffe검정 : 모학력-중졸이하*대학원졸이상

화상채팅사이트의 한 달 평균 이용횟수에 대한 집단 간 비교는 교급에 따라서만 차이를 보였는데, 고등학교에 재학 중인 청소년(17.00회)이 중학교에 재학 중인 청소년(8.60회)보다 화상채팅 사이트를 많이 사용하고 있는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-12〉 화상채팅사이트 한달평균 이용횟수 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
교급	중	8.60	9.67	25	t=-2.220 p=.033
	고	17.00	13.89	14	

게임사이트의 한 달 평균 이용횟수를 집단 간에 비교해보면, 남학생(15.73회)이 여학생(10.66회)보다 게임사이트를 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 교급별로 살펴보면 중학생(15.60회)이 고등학생(11.81회)보다 많이 이용하고 있었으며, 고등학생의 경우 실업계에 재학 중인 학생(15.05회)이 인문계에 재학 중인 학생(10.35회)보다 게임사이트를 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-13〉 게임사이트 한달평균 이용횟수 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성별	남	15.73	13.88	495	t=4.791 p=.000
	여	10.66	10.56	215	
교급	중	15.60	13.85	447	t=3.728 p=.000
	고	11.81	11.55	263	
계열	인문	10.35	10.81	181	t=-3.105 p=.002
	실업	15.05	12.52	82	

청소년이 채팅을 이용하는 1회 평균 이용시간을 집단간에 비교해보면, 실업계 고등학교에 재학 중인 청소년(30.33분)이 인문계 고등학교에 재학 중인 청소년(26.14분)보다 메시지를 장시간 이용하고 있는 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-14〉 메신저 1회 평균 이용시간(분) 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
계열	인문	26.14	16.60	528	t=-2.728 p=.007
	실업	30.33	20.61	178	

커뮤니티의 1회 평균 이용시간을 집단 간에 비교해보면 실업계 고등학교에 재학 중인 청소년(29.98분)이 인문계에 재학 중인 청소년(24.01분)보다 커뮤니티 이용시간이 긴 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-15〉 커뮤니티 1회 평균 이용시간(분) 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
계열	인문	24.01	17.25	295	t=-2.756 p=.006
	실업	29.98	21.48	95	

채팅사이트의 1회 평균 이용시간을 집단 간 비교해보면, 모의 최종학력이 중졸이하(42.44분)인 경우가 이용시간이 가장 긴 것으로 조사되었고, 다음으로 대학원졸 이상(27.71분), 대졸(26.64분), 고졸(26.40분)의 순으로 채팅사이트를 오랜 시간 이용하는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-16〉 채팅사이트 1회 평균 이용시간(분) 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
모학력	중졸이하	42.44	33.66	16	F=2.817 p=.040
	고졸	26.40	17.96	140	
	대졸	26.64	22.03	58	
	대학원졸	27.71	28.52	14	

화상채팅사이트의 1회 평균 이용시간을 집단 간에 비교한 결과를 보면 다음과 같다. 우선 교급별로는 고등학생(51.92분)이 중학생(16.04분)보다 오랜 시간 화상채팅사이트를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 모의 최종학력에 따라 살펴보면, 모의 학력이 중졸이하인 경우(75.50분)가 이용시간이 가장 길었고, 대학원졸 이상(55.20분)이 그 다음이었으며, 고졸(17.18분), 대졸(12.67분)의 순으로 화상채팅사이트의 이용 시간이 긴 것으로 조사되었다. 청소년의 거주지별로 살펴보면 특별시(47.17분)에 거주하는 청소년이 가장 오랫동안 화상채팅사이트를 이용하고 있는 것으로 나타났으며, 광역시 거주 청소년(38.60분), 시·군 거주 청소년(13.26분)의 순으로 오랫동안 화상채팅사이트를 이용하고 있는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-17〉 화상채팅사이트 1회 평균 이용시간(분) 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
교급	중	16.04	21.72	50	t=-4.085 p=.000
	고	51.92	46.05	13	
모학력	중졸이하	75.50	55.86	2	F=5.146 p=.004
	고졸	17.18	23.79	34	
	대졸	12.67	16.14	9	
	대학원졸	55.20	59.67	5	
지역	특별시	47.17	46.12	6	F=6.31 p=.003
	광역시	38.60	34.01	15	
	시군	13.26	24.16	39	

Scheffe검정 : 모학력-고졸·대졸*중졸이하, 지역-특별시*시군

(3) 채팅 접속장소

채팅 접속장소를 분석하면 다음과 같다. 우선 메신저의 경우에는 집(90.8%)에서 접속한다고 응답한 경우가 압도적으로 많았으며 다음으로 PC방(6.8%), 친구집(0.8%), 휴대폰(0.7%), 학교(0.6%), 기타(0.3%)의 순으로 이용율이 높은 것으로 나타났다. 커뮤니티에 접속하는 경우도 집(91.8%)이 가장 많았고, 다음으로 PC방(5.2%), 학교(1.4%), 친구집(1.0%), 기타(0.4%), 휴대폰(0.3%)의 순으로 조사되었다. 한편 문자나 음성채팅을 포함한 채팅사이트에 접속하는 장소에 대한 조사에서는 집(81.5%)에서 접속하는 경우가 가장 많기는 했지만, 휴대폰(7.9%)을 이용한다고 응답한 경우가 그 다음으로 많은 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-18〉 채팅 접속장소

(단위: %, (명))

인터넷 채팅 공간	PC방	집	친구집	학교	휴대폰	기타	사례수
메신저(네이트온, MSN 등)	6.8 (104)	90.8 (1390)	0.8 (13)	0.6 (9)	0.7 (10)	0.3 (4)	1530
커뮤니티 (네이버·다음 등 카페·동호회)	5.2 (51)	91.7 (905)	1.0 (10)	1.4 (14)	0.3 (3)	0.4 (4)	987
채팅사이트 (문자나 음성 채팅)	6.9 (26)	81.5 (308)	1.6 (6)	0.0 (0)	7.9 (30)	2.1 (8)	378
화상채팅사이트	21.8 (27)	67.7 (84)	0.8 (1)	1.6 (2)	2.4 (3)	5.6 (7)	124
게임사이트	22.1 (193)	75.3 (657)	1.1 (10)	0.1 (1)	0.6 (5)	0.7 (6)	872

다음으로는 PC방(6.9%), 기타(2.1%), 친구집(1.6%)의 순으로 이용율이 높은 것으로 나타났다. 화상채팅사이트에 대한 접속장소는 집(67.7%)에서 접속하는 경우가 가장 많았고, 그 다음으로는 PC방(21.8%), 기타(5.6%), 휴대폰(2.4%), 학교(1.6%), 친구집(0.8%)의 순으로 이용율이 높은 것으로

나타났다. 게임사이트 역시 집(75.3%)에서 접속하는 경우가 가장 많았고, 다음으로는 PC방(22.1%), 친구집(1.1%), 기타(0.7%), 휴대폰(0.6%), 학교(0.1%)의 순으로 이용율이 높게 나타났다.

메신저에 접속하는 장소에 대한 교차분석 결과를 살펴보면, PC방을 이용하는 비율에 있어서는 고등학생(7.7%)이 중학생(5.8%)보다 많았으나, 반대로 집에서 메신저에 접속하는 경우는 중학생(92.4%)이 고등학생(89.4%)보다 많은 것으로 나타났다. 경제수준별로 살펴보면 PC방을 이용하는 경우는 경제수준이 높은 가정의 청소년(9.4%)이 경제수준이 낮은 가정의 청소년(7.5%)보다 많았던 반면, 학교에서 접속하는 경우는 경제수준이 낮은 가정의 청소년(2.0%)이 경제수준이 높은 가정의 청소년(0.9%)보다 많은 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-19〉 메신저 접속장소 교차분석

(단위: %)

구 분		PC방	집	친구집	학교	휴대폰	기타	사례수	통계치
교 급	중	5.8	92.4	1.1	0.1	0.3	0.3	725	$\chi^2 = 11.229^*$ $g = -.051$
	고	7.7	89.4	0.6	1.0	1.0	0.2	805	
경제 수준	상	9.4	89.3	0.4	0.9	0.0	0.0	233	$\chi^2 = 19.809^*$ $g = .131$
	중	6.2	91.6	1.0	0.1	0.8	0.3	922	
	하	7.5	88.3	1.0	2.0	1.0	0.3	307	

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

커뮤니티에 접속하는 장소에 대한 분석결과를 살펴보면, 교급별로 PC방을 이용하는 경우는 고등학생(5.6%)이 중학생(4.8%)보다 많은 것으로 나타났다. 반대로 집을 이용하는 비율은 중학생(92.8%)이 고등학생(90.5%)보다 많은 것으로 조사되었다. 계열별로는 실업계 고등학교에 재학하는 청소년(8.9%)이 인문계 고등학교에 재학하는 청소년(4.4%)보다 PC방 이용률이 높았고, 역시 학교에서의 이용률도 실업계 고등학교 재학 청소년(6.5%)이 인문계 청소년(1.8%)보다 높은 것으로 조사되었다. 반면 집에서

의 이용율은 인문계(93.2%)가 실업계(83.1%)보다 높은 것으로 나타났다. 가정의 경제수준에 따라 살펴보면, PC방은 경제수준이 높은 가정의 청소년(7.6%)이 경제수준이 낮은 가정의 청소년(7.3%)이나 중간층 가정의 청소년(4.0%)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 하지만 경제수준이 낮은 가정의 청소년(4.2%)은 경제수준이 높은 가정의 청소년(0.6%)보다 학교를 이용하는 경우가 많은 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-20〉 커뮤니티 접속장소 교차분석

(단위: %)

구 분		PC방	집	친구집	학교	휴대폰	기타	사례수	통계치
교급	중	4.8	92.8	1.5	0.0	0.4	0.6	525	$\chi^2 = 20.275^*$ g=.033
	고	5.6	90.5	0.4	3.0	0.2	0.2	462	
계열	인문	4.4	93.2	0.3	1.8	0.3	0.0	338	$\chi^2 = 14.383^*$ g=.051
	실업	8.9	83.1	0.8	6.5	0.0	0.8	124	
경제수준	상	7.6	91.1	0.0	0.6	0.0	0.6	157	$\chi^2 = 23.670^*$ * g=.151
	중	4.0	93.3	1.2	0.9	0.5	0.2	579	
	하	7.3	86.4	1.0	4.2	0.0	1.0	191	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

채팅사이트에 접속하는 장소에 대한 교차분석 결과를 살펴보면, 교급별로 중학생(85.6%)이 고등학생(74.1%)보다 집에서 이용이 많은 것으로 나타났다. PC방은 고등학생(7.4%)이 중학생(6.6%)보다 많이 이용하는 것으로 나타났다. 이 외에 휴대폰을 사용하는 경우는 고등학생(12.6%)이 중학생(5.3%)보다 많았고, 친구집을 이용하는 경우도 고등학생(3.7%)이 중학생(0.4%)보다 많은 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-21〉 채팅사이트 접속장소 교차분석

(단위: %)

구 분		PC방	집	친구집	휴대폰	기타	사례수	통계치
교급	중	6.6	85.6	0.4	5.3	2.1	243	$\chi^2 = 13.173^*$ g=.251*
	고	7.4	74.1	3.7	12.6	2.2	135	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

게임사이트에 접속하는 장소에 대한 분석결과를 살펴보면, 남학생의 경우 집(73.4%), PC방(24.8%), 친구집(0.8%), 휴대폰(0.7%), 학교(0.0%)순으로 나타났고, 여학생의 경우 집(79.6%), PC방(16.5%), 친구집(1.8%), 학교(0.4%), 휴대폰(.4%)순으로 나타났다. 다시 말하자면, PC방을 이용하는 비율에 있어서는 남학생이 여학생보다 높았으나, 반대로 집을 이용하는 비율은 여학생이 남학생보다 높은 것으로 나타났다. 한편 교급별 특징을 살펴보면, 고등학생이 중학생에 비해 PC방(고등 28.4%, 중등 18.6%) 이용이 더 많았고, 중학생의 경우 고등학생에 비해 집에서 게임사이트에(중등 78.9%, 고등 69.1%) 접속하는 경우가 더 많이 나타났다. 지역별로는 PC방 이용의 경우 특별시(26.6%)가 광역시(22.0%)나 시·군(19.8%)에 비해 이용율이 높았으나, 집을 이용하는 경우는 반대의 경향을 보였다.

〈표Ⅲ-22〉 게임사이트 접속장소 교차분석

(단위: %)

구 분		PC방	집	친구집	학교	휴대폰	기타	사례수	통계치
성별	남	24.8	73.4	0.8	0.0	0.7	0.3	593	$\chi^2 = 14.141^*$ g=.259**
	여	16.5	79.6	1.8	0.4	0.4	1.4	279	
교급	중	18.6	78.9	1.3	0.0	0.4	0.9	555	$\chi^2 = 15.541^*$ * g=-.239**
	고	28.4	69.1	0.9	0.3	0.9	0.3	317	
지역	특별시	26.6	66.1	3.2	0.8	0.8	2.4	124	$\chi^2 = 21.892^*$ g=.054
	광역시	22.0	76.5	0.3	0.0	0.6	0.6	323	
	시군	19.8	78.1	1.3	0.0	0.5	0.3	374	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

(4) 채팅 이용동기

채팅 이용동기는 12개의 문항으로 구성되어 있는데, 이들이 어떤 요인으로 구성되어 있는가를 알아보기 위해 요인분석을 실시한 결과 의미 있는 요인 2개가 추출되었다. 첫째 요인은 ‘인간관계의 폭이 넓어진다’나 ‘취미나 여가활동이 도움이 되는 정보를 쉽게 구할 수 있다’와 같이 사회적인 요인들로 구성되어 있어 「사회적 이용동기」라 명명했다. 둘째 요인은 ‘내 자신이 대단한 사람처럼 느껴진다’나 ‘스트레스가 풀린다’와 같이 심리적인 요인들로 구성되어 있어 「심리적 이용동기」라 명명했다.

〈표Ⅲ-23〉 채팅 이용동기 요인분석

질 문	요인1	요인2
인간관계의 폭이 넓어진다	.82	.20
취미나 여가활동에 도움이 되는 정보를 쉽게 구할 수 있다	.80	.11
공부에 도움이 되는 정보를 쉽게 찾을 수 있다	.77	.12
속마음을 더 잘 이야기할 수 있다	.75	.29
내 자신이 세계화가 되는데 큰 도움이 된다	.70	.32
사람들과 어울리는 것이 더 쉬워진다	.64	.43
내 자신이 대단한 사람처럼 느껴진다	.18	.87
내 자신을 좀 더 멋있는 사람으로 꾸밀 수 있다	.24	.86
성적 욕구가 해소된다	.04	.80
평소에 못하던 말이나 행동을 할 수 있는 용기나 자신감이 생긴다	.44	.67
부모님이나 친구와의 갈등을 잊어버릴 수 있다	.48	.61
스트레스가 풀린다	.47	.58
고유값	4.17	3.79
설명하는 변량의 양(%)	34.78	31.66

〈표Ⅲ-24〉 채팅 이용동기 빈도분석 및 평균

(단위: %, (명))

질 문		전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다	평균	사례수
사 회 적 이 용 동 기	인간관계의 폭이 넓어진다	28.9 (621)	15.3 (328)	32.3 (693)	17.1 (367)	6.5 (139)	2.57	2148
	취미나 여가활동에 도움이 되는 정보를 쉽게 구할 수 있다	29.3 (628)	13.9 (298)	32.3 (693)	15.4 (330)	9.1 (194)	2.61	2143
	공부에 도움이 되는 정보를 쉽게 찾을 수 있다	34.6 (742)	20.1 (431)	29.9 (642)	11.1 (238)	4.3 (93)	2.31	2146
	속마음을 더 잘 이야기할 수 있다	34.7 (745)	16.7 (358)	27.9 (599)	15.4 (331)	5.4 (116)	2.40	2149
	내 자신이 세계화가 되는데 큰 도움이 된다	42.1 (902)	22.6 (484)	25.6 (549)	6.8 (145)	3.0 (64)	2.06	2144
	사람들과 어울리는 것이 더 쉬워진다	34.6 (743)	15.7 (337)	26.3 (564)	16.1 (345)	7.4 (159)	2.46	2148
심 리 적 이 용 동 기	내 자신이 대단한 사람처럼 느껴진다	60.7 (1303)	22.1 (474)	13.7 (293)	2.1 (46)	1.4 (30)	1.61	2146
	내 자신을 좀 더 멋있는 사람으로 꾸밀 수 있다	57.5 (1234)	21.7 (466)	15.7 (338)	3.7 (79)	1.4 (30)	1.70	2147
	성적 욕구가 해소된다	69.6 (1494)	16.0 (343)	11.6 (249)	1.7 (36)	1.2 (26)	1.49	2148
	평소에 못하던 말이나 행동을 할 수 있는 용기나 자신감이 생긴다	47.0 (1009)	18.7 (401)	21.6 (465)	9.0 (193)	3.7 (80)	2.04	2148
	부모님이나 친구와의 갈등을 잊어버릴 수 있다	42.2 (908)	19.5 (419)	24.1 (518)	10.7 (231)	3.5 (76)	2.14	2152
	스트레스가 풀린다	39.9 (858)	18.6 (399)	28.4 (610)	9.7 (209)	3.4 (74)	2.18	2150

청소년의 채팅 이용동기로는 ‘취미나 여가활동에 도움이 되는 정보를 쉽게 구할 수 있다’는 문항의 동의율(2.61)이 가장 높았고, 다음은 ‘인간관계의 폭이 넓어진다(2.57)’, ‘사람들과 어울리는 것이 더 쉬워진다(2.46)’의 순으로

동의율이 높게 나타났으며, ‘성적 욕구가 해소된다(1.49)의 동의율이 가장 낮았다. 이를 보면 전반적으로 심리적 이용동기보다는 사회적 이용동기가 높게 나타났다. 흔히 채팅의 이용동기는 음란채팅이나 이성교제에 있을 것으로 오해하는 경우가 많은데, 조사결과에 의하면 청소년들은 성적인 목적보다는 정보 수집을 위해 채팅을 이용하는 경우가 많은 것을 알 수 있다. 이 연구를 위해 우리나라에서 회원 수가 가장 많은 채팅사이트의 직원을 대상으로 면접조사를 실시했는데, 그 면접 과정에서 정보 수집이나 공유를 위한 대화방 개설이 주된 비중을 차지한다는 사실을 확인한 바 있다.

사회적 목적으로 채팅을 이용한다고 응답한 청소년을 집단 간에 비교해보면, 우선 경제 수준별로 경제수준이 낮은 가정의 청소년(14.98)의 동의율이 가장 높았고, 다음으로 경제수준이 높은 가정의 청소년(14.65), 중간층 가정의 청소년(14.07) 순으로 동의율이 높은 것으로 나타났다. 지역 별로 비교해보면 시·군에 거주하는 청소년(14.77)의 동의율이 가장 높았고, 다음으로 광역시에 거주하는 청소년(14.38), 특별시에 거주하는 청소년(13.08)의 순으로 사회적인 이용동기 때문에 채팅을 이용하고 있는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-25〉 사회적 이용동기 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
경제 수준	상	14.65	5.95	344	F=4.196 p=.015
	중	14.07	5.72	1288	
	하	14.98	6.25	396	
지역	특별시	13.08	6.06	341	F=10.376 p=.000
	광역시	14.38	5.95	766	
	시군	14.77	5.68	929	

Scheffe검정 : 경제수준-상*중, 지역-특별시*광역시·시군

심리적인 동기로 인해 채팅을 이용하고 있다고 응답한 청소년을 집단 간에 비교해 보면, 우선 성적이 하위권인 청소년(11.51)의 동의율이 가장 높았고, 다음으로 성적이 상위권 청소년(11.15), 성적이 중위권인 청소년(10.75)의 순으로 동의율이 높은 것으로 나타났다. 부모의 양육태도를 기준으로 하여 살펴보면, 부모가 독재적인 경우(12.29)의 동의율이 가장 높았고, 그 다음으로 허용적 부모의 경우(11.09), 방임적 부모의 경우(11.04), 민주적 부모의 경우(10.96) 순으로 동의율이 높게 나타났다. 경제수준별로 살펴보면, 경제수준이 높은 가정의 청소년(11.79)의 동의율이 가장 높게 나타났다으며, 다음으로 경제수준이 낮은 가정의 청소년(11.43), 중간층 가정의 청소년(10.90)의 순으로 동의율이 높은 것으로 조사되었다. 지역별로 비교해보면 시·군에 거주하는 청소년(11.29)의 동의율이 광역시에 거주하는 청소년(11.26)의 동의율보다 근소하게 높았고, 특별시에 거주하는 청소년(10.47)이 가장 낮은 동의율을 보였다.

〈표Ⅲ-26〉 심리적 이용동기 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성적	상	11.15	5.01	656	F=3.965 p=.019
	중	10.75	4.65	688	
	하	11.51	5.35	700	
양육 태도	민주	10.96	4.91	1091	F=4.798 p=.002
	독재	12.29	5.52	248	
	허용	11.09	4.98	540	
	방임	11.04	4.89	136	
경제 수준	상	11.79	5.67	344	F=5.064 p=.006
	중	10.90	4.76	1298	
	하	11.43	5.18	399	
지역	특별시	10.47	5.03	344	F=3.658 p=.026
	광역시	11.26	5.01	771	
	시군	11.29	4.98	934	

Scheffe검정 : 성적-중*하, 양육태도-민주·방임·허용*독재, 경제수준-상*중, 지역-특별시*광역시·시군

(5) 채팅 이용행태

채팅의 이용행태에 대한 질문은 17개의 문항으로 구성되어 있는데, 이들이 어떠한 요인으로 구성되어 있는가를 알아보기 위해 요인분석을 실시한 결과 4개의 요인이 추출되었다. 요인1은 ‘채팅하느라 밤을 새운 적이 있다’, ‘채팅을 너무 많이 이용하고 있다’, ‘숙제 및 학업에 영향을 받은 적이 있다’와 같이 채팅을 중독적으로 사용하는 경우로 구성되어 있어 「중독성 이용행태」라 명명했다. 요인2는 ‘채팅을 통해 모욕 등의 피해를 당할까봐 조심한다’, ‘나는 채팅을 통해 안 사람으로부터 스토킹이나 성폭력을 당할까봐 조심한다’와 같이 범죄 피해에 대해 주의하며 이용하는 경우로써 「피해조심 이용행태」라 명명했다. 요인3은 ‘나는 채팅을 할 때 실명보다는 아이디를 사용한다’, ‘나는 채팅을 할 때 실명을 밝히기를 꺼린다’의 문항에서 보듯이 익명으로 채팅을 이용하는 행태로써 「익명성 이용행태」라 칭하기로 하였다. 요인4는 ‘나는 이미 알고 있는 사람하고만 채팅을 한다’, ‘컴퓨터를 켜면 주로 메신저를 접속해 놓는다’와 같이 채팅을 사교의 수단으로 사용하는 이용행태로써 이를 「사교적 이용행태」라 명명했다.

청소년의 채팅 이용행태를 살펴보면, ‘나는 이미 알고 있는 사람하고만 채팅을 한다’는 것의 동의율(2.98)이 가장 높았고, 다음으로 ‘컴퓨터를 켜면 주로 메신저를 접속해 놓는다’(2.93), ‘나는 채팅을 할 때 실명보다는 아이디를 사용한다’(2.84), ‘나는 채팅을 할 때 실명을 밝히기를 꺼린다’(2.38), ‘채팅을 통해 친구를 사귀어 적이 있다’(2.18)의 순으로 동의율이 높은 것으로 조사되었다. 한편 ‘채팅을 통해 번개를 한 적이 있다’는 항목의 동의율(1.46)이 가장 낮게 나타났다. 전체적으로 「사교적 이용행태」와 「익명성 이용행태」에 대한 동의율이 「중독성 이용행태」나 「피해조심 이용행태」보다 높게 나타난 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-27〉 채팅 이용행태 요인분석

질 문	요인1	요인2	요인3	요인4
채팅 때문에 부모님에게 혼난 적이 있다	.82	.12	.04	.11
해야 할 일을 하기 전에 채팅을 한 적이 있다	.82	.07	.10	.21
숙제 및 학업에 영향을 받은 적이 있다	.80	.13	.07	.14
채팅하느라 밤을 세운 적이 있다	.80	.13	.04	.02
채팅을 너무 많이 이용하고 있다	.76	.00	.20	.20
채팅을 끊어야겠다는 결심을 한 적이 있다	.71	.33	-.00	-.05
채팅을 통해 번개를 한 적이 있다	.61	.25	.06	-.19
채팅이 가능한 사이트에 자주 간다	.51	.01	.45	.25
채팅을 통해 친구를 사귀어 있다	.49	.02	.42	.15
채팅을 통해 모욕 등의 피해를 당할까봐 조심한다	.09	.80	.20	.09
나는 채팅을 통해 안 사람으로부터 스토킹이나 성폭력을 당할까봐 조심한다	.18	.77	-.02	.15
나는 실명이 밝혀질까봐 채팅을 하지 않는다	.14	.77	.19	-.11
나는 게임이나 동호회같이 목적이 같은 사람하고만 채팅한다	.21	.42	.19	.22
나는 채팅을 할 때 실명보다는 아이디를 사용한다	.08	.16	.85	.14
나는 채팅을 할 때 실명을 밝히기를 꺼린다	.03	.44	.73	-.05
나는 이미 알고 있는 사람하고만 채팅을 한다	.01	.33	-.00	.77
컴퓨터를 켜면 주로 메신저를 접속해 놓는다	.24	-.08	.22	.72
고유값	4.82	2.61	1.90	1.49
설명하는 변량의 양(%)	28.36	15.37	11.17	8.76

〈표Ⅲ-28〉 채팅 이용행태 빈도분석 및 평균

(단위: %, (명))

질 문		전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다	평균	사례수
중 독 성	채팅 때문에 부모님에게 혼난 적이 있다	65.2 (1408)	14.0 (303)	13.8 (298)	4.7 (102)	2.2 (47)	1.65	2158
	해야 할 일을 하기 전에 채팅을 한 적이 있다	61.1 (1317)	14.8 (320)	14.2 (305)	7.0 (151)	2.9 (62)	1.76	2155
	숙제 및 학업에 영향을 받은 적이 있다	61.0 (1314)	15.4 (332)	15.8 (341)	5.8 (125)	1.9 (41)	1.72	2153
	채팅하느라 밤을 세운 적이 있다	70.0 (1509)	12.6 (271)	11.6 (250)	4.1 (89)	1.7 (37)	1.55	2156
	채팅을 너무 많이 이용하고 있다	59.2 (1276)	16.1 (347)	15.8 (341)	5.3 (114)	3.5 (76)	1.78	2154
	채팅을 끝어야겠다는 결심을 한 적이 있다	67.5 (1453)	14.1 (303)	12.6 (271)	3.5 (75)	2.3 (50)	1.59	2152
	채팅을 통해 번개를 한 적이 있다	73.0 (1568)	12.9 (278)	10.3 (222)	2.5 (53)	1.3 (27)	1.46	2148
	채팅이 가능한 사이트에 자주 간다	50.2 (1082)	23.0 (496)	16.7 (361)	5.4 (117)	4.7 (101)	1.91	2157
	채팅을 통해 친구를 사귄 적이 있다	47.4 (1021)	12.8 (276)	21.2 (456)	11.8 (254)	6.8 (147)	2.18	2154
피 해 조 심	채팅을 통해 모욕 등의 피해를 당할까봐 조심한다	41.5 (889)	19.9 (426)	23.5 (503)	10.0 (214)	5.1 (109)	2.17	2141
	나는 채팅을 통해 안 사람으로부터 성폭력을 당할까봐 조심한다	50.5 (1087)	18.4 (396)	19.2 (414)	6.7 (145)	5.1 (109)	1.97	2151
	나는 실명이 밝혀질까봐 채팅을 하지 않는다	51.8 (1111)	24.4 (523)	16.5 (354)	4.4 (94)	2.9 (62)	1.82	2144
	나는 게임이나 동호회 같이 목적이 같은 사람하고만 채팅한다	43.2 (930)	20.8 (448)	20.7 (446)	9.9 (212)	5.4 (116)	2.13	2152
익 명 성	나는 채팅을 할 때 실명보다 아이디를 사용한다	26.5 (573)	12.1 (261)	28.0 (605)	17.7 (383)	15.7 (339)	2.84	2161
	나는 채팅을 할 때 실명을 밝히기를 꺼린다	35.9 (773)	19.2 (414)	24.4 (525)	12.0 (258)	8.5 (183)	2.38	2153
사 교 적	나는 이미 알고 있는 사람하고만 채팅을 한다	25.2 (545)	13.7 (295)	20.6 (445)	19.2 (415)	21.3 (495)	2.98	2159
	컴퓨터를 켜며 주로 메신저를 접속해 놓는다	28.7 (620)	15.2 (328)	16.6 (359)	13.4 (289)	26.1 (565)	2.93	2161

중독성에 의한 채팅 이용행태에 관해서는 성적, 양육태도, 경제수준에 따라 집단 간에 차이를 나타냈다. 먼저 성적에 따라 비교해보면, 성적이 하위권인 청소년(16.40)이 성적이 상위권인 청소년(15.02)이나 중위권인 청소년(14.95)보다 동의율이 높게 나타나는 것을 확인할 수 있다. 부모의 양육태도에 따라 살펴보면, 방임적 부모인 경우(16.88)의 동의율이 가장 높았고, 다음으로 독재적 부모인 경우(16.57), 민주적 부모인 경우(15.23), 허용적 부모인 경우(15.12)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 가정의 경제수준별로 살펴보면, 경제수준이 높은 가정의 청소년의 동의율이 16.38로 가장 높았고, 경제수준이 낮은 가정의 청소년(15.56), 중간층 가정의 청소년(15.19)의 순으로 동의율이 높게 나타나는 것으로 조사되었다.

<표Ⅲ-29> 중독성 이용행태 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성적	상	15.02	6.65	648	F=9.439 p=.000
	중	14.95	6.59	686	
	하	16.40	7.65	689	
양육 태도	민주	15.23	6.77	1076	F=4.709 p=.003
	독재	16.57	7.57	243	
	허용	15.12	6.91	536	
	방임	16.88	7.86	138	
경제 수준	상	16.38	7.60	345	F=3.922 p=.020
	중	15.19	6.81	1277	
	하	15.56	7.11	395	

Scheffe검정 : 성적-상·중*하, 양육태도-허용*방임

익명성을 이용한 채팅 이용행태에 관해서는 성별과 교급, 지역별로 차이를 나타냈다. 먼저 성별에 따라 살펴보면, 남학생이 5.43으로 여학생(4.98)보다 동의율이 높게 나타났다. 교급별로는 중학생이 5.34로 고등학생

(5.08)보다 동의율이 높게 나타났다. 한편 지역별로는 시·군 거주 청소년(5.35)이 광역시(5.21)나 특별시(4.74)의 청소년보다 동의율이 높게 나타나는 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-30〉 익명성 이용행태 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성별	남	5.43	2.49	1113	t=4.301 p=.000
	여	4.98	2.3	1037	
교급	중	5.34	2.51	1114	t=2.472 p=.014
	고	5.08	2.33	1036	
지역	특별시	4.74	2.34	345	F=7.936 p=.000
	광역시	5.21	2.43	774	
	시군	5.35	2.43	938	

Scheffe검정 : 지역-특별시*광역시·시군

사교의 수단으로 채팅을 이용하는 행태에 관해서는 성별과 교급, 성적, 경제수준, 지역별로 차이를 나타냈다. 먼저 성별로는 여학생(6.35)이 남학생(5.50)보다 동의율이 높게 나타났고, 교급별로는 고등학생(6.23)이 중학생(5.61)보다 동의율이 높게 나타났다. 한편 성적이 낮은 학생(6.14)의 동의율이 성적이 높은 학생(5.79)보다 동의율이 높았고, 경제수준이 낮은 가정의 청소년(6.25)이 경제수준이 높은 가정의 청소년(5.69)보다 동의율이 높은 것으로 조사되었다. 지역별로는 시·군 지역에 거주하는 청소년(6.09)이 광역시(5.91)나 특별시(5.44) 거주 청소년보다 동의율이 높게 나타났다.

〈표Ⅲ-31〉 사교적 이용행태 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성별	남	5.50	2.41	1117	t=-8.070 p=.000
	여	6.35	2.47	1040	
교급	중	5.61	2.50	1116	t=-5.822 p=.000
	고	6.23	2.40	1041	
성적	상	5.79	2.50	663	F=4.164 p=.016
	중	5.83	2.43	694	
	하	6.14	2.49	703	
경제 수준	상	5.69	2.52	349	F=5.242 p=.005
	중	5.88	2.43	1301	
	하	6.25	2.56	405	
지역	특별시	5.44	2.36	349	F=8.800 p=.000
	광역시	5.91	2.52	773	
	시군	6.09	2.46	942	

Scheffe검정 : 성적-상*하, 경제수준-상*하, 지역-특별시*광역시·시군

(6) 채팅 이용결과

채팅을 이용한 결과에 대한 질문은 11개의 문항으로 구성되어 있는데, 이들이 어떤 요인으로 구성되어 있는가를 알아보기 위해 요인분석을 실시한 결과 의미 있는 요인 2개가 추출되었다. 첫째 요인은 ‘수업시간의 집중력이 떨어졌다’, ‘시력이나 건강이 나빠졌다’, ‘생활이 불규칙해졌다’와 같이 채팅을 이용한 결과 학업이나 건강, 일상생활에 영향을 미치게 되는 것으로써 이를 「학업 및 일상생활 악영향」요인이라 명명하였다. 둘째 요인은 ‘부모님과 관계가 나빠졌다’, ‘오프라인에서의 친구관계가 떨어졌다’처럼 인간관계와 관련이 있어 이를 「인간관계 악영향」이라 명명하였다.

〈표Ⅲ-32〉 채팅 이용결과 요인분석

질 문	요인1	요인2
수업시간의 집중력이 떨어졌다	.83	.31
시력이나 건강이 나빠졌다	.79	.17
생활이 불규칙해졌다	.77	.39
학교성적이 떨어졌다	.75	.37
피곤해서 학교나 학원에 지각 또는 결석을 한 적이 있다	.70	.43
생활에 의욕이 없어졌다	.65	.54
채팅 외에 달리 흥미가 생기는 여가활동이 없다	.56	.56
형제자매와의 거리가 멀어졌다	.32	.85
오프라인에서의 친구관계가 멀어졌다	.35	.83
오프라인에서의 친구수가 줄었다	.36	.82
부모님과과의 관계가 나빠졌다	.29	.81
고유값	4.17	3.99
설명하는 변량의 양(%)	37.93	36.29

청소년의 채팅 이용결과를 분석해보면 ‘시력이나 건강이 나빠졌다’는 항목의 동의율(1.71)이 가장 높았고, 다음은 ‘학교성적이 떨어졌다’(1.57)이며, ‘수업시간의 집중력이 떨어졌다’(1.53), ‘생활이 불규칙해졌다’(1.47), ‘채팅 외에 달리 흥미가 생기는 여가활동이 없다’(1.40)의 순으로 동의율이 높은 것으로 조사되었다. 한편 ‘형제자매와의 거리가 멀어졌다’와 ‘오프라인에서의 친구관계가 멀어졌다’는 항목에 대한 동의율은 1.31로써 가장 낮았다. 전체적으로 조사에 참여한 청소년들은 학업 및 일상생활에 미치는 악영향이 인간관계에 미치는 악영향보다 크다고 응답한 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-33〉 채팅 이용결과 빈도분석 및 평균

(단위: %, (명))

질 문		전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다	평균	사례수
학 업 및 일 상 생 활 악 영 향	수업시간의 집중력이 떨어졌다	70.3 (1517)	13.9 (301)	10.0 (216)	4.4 (94)	1.4 (30)	1.53	2158
	시력이나 건강이 나빠졌다	63.0 (1358)	14.6 (315)	13.4 (288)	6.5 (141)	2.5 (55)	1.71	2157
	생활이 불규칙해졌다	72.9 (1573)	13.3 (287)	8.7 (188)	3.6 (78)	1.4 (31)	1.47	2157
	학교성적이 떨어졌다	67.7 (1461)	15.5 (334)	10.9 (236)	4.2 (90)	1.7 (36)	1.57	2157
	피곤해서 학교나 학원에 지각 또는 결석을 한 적이 있다	76.7 (1655)	12.0 (260)	7.7 (167)	2.5 (55)	1.0 (21)	1.39	2158
	생활에 의욕이 없어졌다	76.7 (1655)	12.7 (275)	7.4 (160)	2.1 (46)	1.1 (23)	1.38	2159
	채팅 외에 달리 흥미가 생기는 여가활동이 없다	76.1 (1643)	12.6 (272)	7.9 (171)	2.1 (46)	1.3 (27)	1.40	2159
인 간 관 계 악 영 향	형제자매와의 거리가 멀어졌다	78.8 (1699)	12.8 (277)	7.1 (152)	1.0 (21)	0.3 (7)	1.31	2156
	오프라인에서의 친구관계가 멀어졌다	79.2 (1711)	12.1 (262)	7.1 (154)	1.1 (24)	0.4 (9)	1.31	2160
	오프라인에서의 친구수가 줄었다	78.6 (1696)	12.6 (273)	7.0 (151)	1.3 (27)	0.6 (12)	1.33	2159
	부모님과 관계가 나빠졌다	78.2 (1690)	12.5 (269)	7.3 (158)	1.5 (33)	0.5 (10)	1.34	2160

채팅이 학업 및 일상생활에 악영향을 미친 경우를 집단 간 비교한 결과 성별, 성적, 부모님의 양육태도 및 가정의 경제수준에 따라 차이가 나타났다. 우선 성별에 따라 비교하면, 남학생(10.77)이 여학생(10.05)보다 동의율이 높게 나타났다. 성적에 따라 비교해보면, 성적이 하위권인 학생

(11.16)이 성적이 중위권인 학생(9.97)이나 상위권인 학생(9.92)보다 동의율이 높은 것으로 나타났다. 부모의 양육태도에 따라 비교하면, 방임적 부모인 경우(12.02)의 동의율이 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 독재적 부모인 경우(11.42), 허용적 부모인 경우(10.25), 민주적 부모인 경우(9.97) 순으로 동의율이 높은 것으로 나타났다. 한편 경제수준별로 살펴보면 경제수준이 낮은 가정의 청소년(11.02)의 동의율이 경제수준이 높은 가정의 청소년(10.96)보다 동의율이 근소하게 높은 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-34〉 학업 및 일상생활 악영향 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성별	남	10.77	5.43	1112	t=3.229 p=.001
	여	10.05	4.91	1036	
성적	상	9.92	4.84	659	F=12.848 p=.000
	중	9.97	4.97	696	
	하	11.16	5.56	699	
양육 태도	민주	9.97	4.72	1092	F=10.66 p=.000
	독재	11.42	5.64	247	
	허용	10.25	5.25	544	
	방임	12.02	6.44	140	
경제 수준	상	10.96	5.44	343	F=8.678 p=.000
	중	10.01	4.88	1300	
	하	11.02	5.73	405	

Scheffe검정 : 성적-상*하, 양육태도-민주*독재*방임, 경제수준-중*상·하

채팅 이용결과 인간관계에 악영향을 받은 경험에 대한 조사에서는 성적과 부모의 양육태도, 가정의 경제수준에 따라 차이를 있었다. 먼저 성적별로는 성적이 하위권인 청소년의 동의율이 5.48로 가장 높았고, 다음은 상위권 청소년(5.22), 중위권 청소년(5.05)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 부모

의 양육태도에 따라 살펴보면, 방임적인 부모인 경우의 동의율이 5.96으로 가장 높았고, 독재적인 부모(5.81), 허용적인 부모(5.21), 민주적인 부모(5.07)의 순으로 나타나, 부모가 민주적인 경우에 채팅 이용으로 인한 인간관계의 악영향도 적게 나타나는 것을 알 수 있다.

〈표Ⅲ-35〉 인간관계 악영향 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성적	상	5.22	2.45	662	F=5.147 p=.006
	중	5.05	2.36	695	
	하	5.48	2.58	700	
양육 태도	민주	5.07	2.31	1094	F=10.183 p=.000
	독재	5.81	2.78	248	
	허용	5.21	2.40	543	
	방임	5.96	3.11	141	
경제 수준	상	5.54	2.78	345	F=5.871 p=.003
	중	5.11	2.31	1301	
	하	5.46	2.64	405	

Scheffe검정 : 성적-중*하, 양육태도-민주·허용*독재·방임, 경제수준-상*중

(7) 채팅에 대한 사회적 지지

채팅에 대해서 주변 사람들이 어떤 반응을 보이는지에 대한 질문을 빈도 분석한 결과는 다음과 같다. 우선 ‘나와 가장 친한 친구는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다’는 문항에 동의한 청소년이 3.05로 동의율이 가장 높은 것으로 나타났다. ‘나에게 중요한 사람(들)은 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다’는 문항에 대한 동의율이 2.83으로 그 다음 순위를 차지했으며, ‘나의 누나(들)/언니(들)는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다’와 ‘나의 남동생(들)은 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다’는 문항에 대한 동의율이 각각 2.73

으로 그 다음 순위를 차지했다. 전체적으로 청소년들은 부모(2.70)보다는 가까운 친구나 지인이 자신의 채팅 이용을 보다 잘 이해 해주고 있다고 생각하는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-36〉 채팅에 대한 사회적 지지 빈도분석 및 평균

(단위: %, (명))

질 문	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다	평균	사례수
나에게 중요한 사람(들)은 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	18.8 (375)	10.5 (209)	49.3 (982)	11.4 (227)	10.0 (200)	2.83	1993
나의 아버지께서는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	20.4 (400)	14.2 (278)	48.3 (946)	9.1 (179)	7.9 (154)	2.70	1957
나의 어머니께서는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	20.8 (405)	13.4 (261)	48.4 (943)	9.5 (185)	7.9 (153)	2.70	1947
나의 형(들)/오빠(들)는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	22.5 (312)	10.9 (151)	48.0 (665)	10.2 (141)	8.4 (117)	2.71	1386
나의 누나(들)/언니(들)는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	22.8 (317)	10.1 (141)	48.3 (672)	9.2 (128)	9.6 (134)	2.73	1392
나의 남동생(들)은 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	22.5 (316)	10.8 (152)	47.6 (669)	9.3 (130)	9.8 (137)	2.73	1404
나의 여동생(들)은 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	23.6 (320)	10.6 (144)	47.6 (645)	9.6 (130)	8.6 (117)	2.69	1356
나와 가장 친한 친구는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	17.2 (335)	7.4 (145)	45.1 (880)	13.2 (258)	17.0 (332)	3.05	1950

2) 채팅에서의 인권침해 실태 및 법의식

(1) 채팅에서의 인권침해 피해경험

채팅을 하면서 겪은 피해경험 사례는 20개 문항으로 구성되어 있으며 이를 토대로 인권침해 피해경험에 대해 요인분석을 실시한 결과 두 개의 요인이 추출되었다. 이러한 요인은 성폭행, 성희롱, 성매매와 같은 성적 피해 경험, 신용정보 도용, 사생활 노출과 같은 사생활 침해, 경제적 피해, 욕설이나 협박과 같은 모욕 피해에 대해 그 정도가 중한 경우와 경한 경우에 따라 분류된 것으로써 전자를 「중피해 경험」이라 명명하고, 후자를 「경피해 경험」이라 명명했다.

청소년이 인터넷 채팅을 하면서 인권침해 피해를 당하거나 채팅을 통해 알게 된 사람으로부터 피해를 당한 경험에 대한 빈도분석을 실시한 결과 <표 IV-37>과 같이 나타났다. 각 인권침해 유형별로 ‘전혀 아니다’와 ‘아닌 편이다’를 합산하여 피해경험이 없는 청소년의 비율을 산출하고, ‘약간 그렇다’와 ‘매우 그렇다’를 합산하여 피해경험이 있는 청소년의 비율을 산출했다. 대체로 온라인상의 피해가 더 많았는데, 가장 피해 경험율이 높은 것은 모욕으로 22.4%가 경험한 것으로 나타났다. 다음은 성적인 욕설이나 성적으로 불쾌한 이야기를 들은 경험으로 7.3%로 나타났다. 그 다음은 아이템 사거나 파티사기 등 경제적인 손해를 본 경험으로 7.2%를 차지했는데, 이것은 채팅을 통해 실제적인 피해를 본 피해유형 중에서는 가장 높은 비율을 차지한 것이다.

사이버 상에서 사진이나 동영상 유포(7.0%), 대화방해(6.4%), 협박(6.2%), 헐담(5.3%), 허위사실 및 사생활 유포(4.7%), 음란물 노출(4.5%), 성매매제의(4.3%), 은밀한 신체부위 노출 요구(3.8%), 신용정보 도용(3.5%), 성희롱(3.5%), 폭력물 노출(3.3%), 은밀한 신체부위 노출(3.1%), 대화방 스토킹(3.1%), 자살권유(2.1%) 등의 순으로 나타났다.

반면에 채팅을 통해 알게 된 사람으로부터 오프라인에서 피해를 입게 된

경우는 별로 없었고, 오프라인 스토킹(2.3%), 성매매(1.9%), 성폭행(1.7%) 등의 순으로 나타났다.

〈표Ⅲ-37〉 채팅에서의 인권침해 피해경험 요인분석

질 문	요인1	요인2
채팅을 통해 만난 사람으로부터 강제추행 등의 성폭행을 당한 적이 있다	.87	.21
채팅을 통해 데이트 등의 만남을 하고 돈을 받은 적이 있다	.87	.21
채팅을 통해 자살 권유를 받은 적이 있다	.84	.22
은밀한 신체부위를 보여준 상대가 있었다	.80	.24
대화방에서 알게 된 특정인이 오프라인까지 쫓아와 괴롭힌 적이 있다	.74	.38
나의 은밀한 신체부위를 보여 달라고 한 상대가 있었다	.74	.32
데이트 등의 만남을 하면 돈을 주겠다는 사람이 있었다	.73	.34
상대가 나의 동의 없이 잔인하고 역겹거나 폭력적인 글이나 사진·동영상을 보여준 적이 있다	.72	.35
채팅을 통해 아이디나 주민등록번호 등의 신용정보를 도용당한 적이 있다	.69	.32
상대가 내 동의 없이 음란한 글이나 사진·동영상을 보여준 적이 있다	.67	.42
특정인이 대화방에서 나를 지속적·반복적으로 괴롭힌 적이 있다	.60	.55
채팅을 통해 아이템사기나 파티사기 등 경제적인 손해를 본 적이 있다	.46	.39
욕설이나 비하하는 말 등의 모욕적인 말을 들은 적이 있다	-.07	.79
협박을 당한 적이 있다	.28	.77
나에 대해 나쁘다고 헐뜯는 이야기들이 퍼진 적이 있다	.41	.71
나에 관한 허위사실이나 밝히고 싶지 않은 사생활의 비밀이 퍼진 적이 있다	.46	.66
성적인 욕설이나 성적으로 불쾌한 이야기를 들은 적이 있다	.44	.60
나의 동의 없이 내 사진이나 동영상이 공개된 적이 있다	.38	.58
성희롱을 당한 적이 있다	.53	.58
대화방에서 토론하거나 친한 친구끼리 이야기하는데 누군가 의도적으로 대화를 방해한 적이 있다	.45	.54
고유값	7.87	4.99
설명하는 변량의 양(%)	39.38	24.95

〈표Ⅲ-38〉 채팅에서의 인권침해 피해경험 빈도분석 및 평균

(단위: %, (명))

질 문		없다	있다	사례수
중피해 경험	채팅을 통해 만난 사람으로부터 강제추행 등의 성폭행을 당한 적이 있다	98.3 (2072)	1.7 (36)	2108
	채팅을 통해 데이트 등의 만남을 하고 돈을 받은 적이 있다	98.1 (2064)	1.9 (41)	2105
	채팅을 통해 자살 권유를 받은 적이 있다	97.9 (2073)	2.1 (44)	2117
	은밀한 신체부위를 보여준 상대가 있었다	96.9 (2023)	3.1 (64)	2087
	대화방에서 알게 된 특정인이 오프라인까지 쫓아와 괴롭힌 적이 있다	97.7 (2039)	2.3 (49)	2088
	나의 은밀한 신체부위를 보여달라고 한 상대가 있었다	96.2 (2006)	3.8 (80)	2086
	데이트 등의 만남을 하면 돈을 주겠다는 사람이 있었다	95.7 (1998)	4.3 (90)	2088
	상대가 나의 동의 없이 잔인하고 역겹거나 폭력적인 글이나 사진·동영상을 보여준 적이 있다	96.7 (2013)	3.3 (68)	2081
	채팅을 통해 아이디나 주민등록번호 등의 신용정보를 도용당한 적이 있다	96.5 (2013)	3.5 (72)	2085
	상대가 내 동의 없이 음란한 글이나 사진·동영상을 보여준 적이 있다	95.5 (1966)	4.5 (92)	2058
	특정인이 대화방에서 나를 지속적·반복적으로 괴롭힌 적이 있다	96.9 (2006)	3.1 (64)	2070
	채팅을 통해 아이템사기나 파티사기 등 경제적인 손해를 본 적이 있다	92.8 (1901)	7.2 (148)	2049

경피해 경험	욕설이나 비하하는 말 등의 모욕적인 말을 들은 적이 있다	77.6 (1345)	22.4 (389)	1734
	협박을 당한 적이 있다	93.8 (1887)	6.2 (124)	2011
	나에 대해 나쁘다고 헐뜯는 이야기들이 퍼진 적이 있다	94.7 (1899)	5.3 (106)	2005
	나에 관한 허위사실이나 밝히고 싶지 않은 사생활의 비밀이 퍼진 적이 있다	95.3 (1926)	4.7 (94)	2020
	성적인 욕설이나 성적으로 불쾌한 이야기를 들은 적이 있다	92.7 (1853)	7.3 (146)	1999
	나의 동의 없이 내 사진이나 동영상에 공개된 적이 있다	93.0 (1849)	7.0 (140)	1989
	성희롱을 당한 적이 있다	96.5 (1996)	3.5 (72)	2068
	대화방에서 토론하거나 친한 친구끼리 이야기하는데 누군가 의도적으로 대화를 방해한 적이 있다	93.6 (1858)	6.4 (126)	1984

(2) 채팅에서의 인권침해 가해 경험

채팅 중에 앞에서 제시된 유형의 인권침해 행위를 타인에게 가한 경험을 분석하면 다음과 같다. ‘타인에게 욕설이나 비하하는 말 등의 모욕적인 말을 한 적이 있다’는 경우(5.2%)가 가장 많았고, ‘타인을 협박한 적이 있다’는 경우(1.0%)가 그 뒤를 이었다. 이어서 ‘타인의 동의 없이 그의 사진이나 동영상 유포시킨 적이 있다’는 경우(0.9%), ‘채팅을 통해 아이템사기나 파티사기 등 경제적인 손실을 가한 적이 있다’는 경우(0.8%), ‘타인에 대해 헐담을 퍼뜨린 경험이 있다’는 경우(0.7%)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 한편, ‘성매매 제의를 한 적이 있는 경우’, ‘음란행위를 요구한 경우’, ‘자살권유를 한 경우’에 대한 동의율이 각각 0.1%로써 가장 낮은 것으로 조사되었다.

채팅에서 타인의 인권을 침해한 가해경험 20가지에 대한 응답 전체를 합산한 평균값을 가지고 집단간 차이를 분석했다. 그 결과, 성별, 계열, 부모의 양육태도, 가정의 경제수준에 따라 차이가 발생하였다. 먼저 성별에 따라 살펴보면 남학생(1.42)이 여학생(1.28)보다 경험율이 높은 것으로 나타났다. 계열별로는 인문계학생(1.34)보다 실업계학생(1.47)의 경험율이 높았다. 부모의 양육태도에 따라 살펴보면 방임적인 부모인 경우(1.53)가 독재적인 부모(1.39)나 민주적(1.32) 또는 허용적 부모인 경우(1.35)보다 경험율이 높게 나타났다. 경제수준에 따라 살펴보면 경제수준이 낮은 경우(1.46)가 경제수준이 중간층(1.31)이거나 높은 경우(1.39)보다 경험율이 높은 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-39〉 채팅에서의 인권침해 가해경험 빈도분석

(단위: %, (명))

질 문	없다	있다	사례수
욕설이나 비하하는 말 등의 모욕적인 말을 한 적이 있다	94.8 (2114)	5.2 (116)	2230
협박을 한 적이 있다	99.0 (2207)	1.0 (23)	2230
성희롱을 한 적이 있다	99.7 (2221)	0.3 (6)	2227
타인에 관한 허위사실이나 밝히고 싶지 않은 사생활의 비밀을 퍼트린 적이 있다	99.6 (2219)	0.4 (10)	2229
타인에 대해 나쁘다고 헐뜯는 이야기들을 퍼트린 적이 있다	99.3 (2213)	0.7 (16)	2229
타인의 동의 없이 다른 사람의 사진이나 동영상을 공개한 적이 있다	99.1 (2209)	0.9 (21)	2230
대화방에서 타인을 지속적·반복적으로 괴롭힌 적이 있다	99.6 (2221)	0.4 (8)	2229
대화방에서 알게 된 특정인을 오프라인까지 쫓아가 괴롭힌 적이 있다	99.6 (2220)	0.4 (10)	2230
대화방에서 토론하거나 친한 친구끼리 이야기하는데 의도적으로 대화를 방해한 적이 있다	99.4 (2216)	0.6 (14)	2230
성적인 욕설이나 성적으로 불쾌한 이야기를 한 적이 있다	99.6 (2220)	0.4 (9)	2229
상대의 동의 없이 음란한 글이나 사진·동영상을 보여준 적이 있다	99.8 (2224)	0.2 (5)	2229
데이트 등의 만남을 하면 돈을 주겠다고 한 적이 있다	99.9 (2226)	0.1 (3)	2229
채팅을 통해 데이트 등의 만남을 하고 돈을 준 적이 있다	99.8 (2224)	0.2 (5)	2229
채팅을 통해 만난 사람을 강제추행 등 성폭행 한 적이 있다	99.8 (2225)	0.2 (4)	2229
은밀한 신체부위를 보여준 적이 있다	99.8 (2225)	0.2 (4)	2229
상대방에게 은밀한 신체부위를 보여 달라고 한 적이 있다	99.9 (2227)	0.1 (2)	2229
상대의 동의 없이 잔인하고 역겹거나 폭력적인 글이나 사진·동영상을 보여준 적이 있다	99.8 (2225)	0.2 (4)	2229
채팅을 통해 자살 권유를 해 본 적이 있다	99.9 (2226)	0.1 (3)	2229
채팅을 통해 아이디나 주민등록번호 등의 신용정보를 도용한 적이 있다	99.6 (2221)	0.4 (8)	2229
채팅을 통해 아이디타사기나 파티사기 등 경제적인 손해를 끼친 적이 있다	99.2 (2211)	0.8 (18)	2229

〈표Ⅲ-40〉 채팅에서의 인권침해 가해경험 전체 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성별	남	1.42	.93	1148	t=3.945 p=.000
	여	1.28	.74	1077	
계열	인문	1.34	.81	786	t=-2.266 p=.024
	실업	1.47	.92	273	
양육 태도	민주	1.32	.80	1132	F=2.900 p=.034
	독재	1.39	.95	252	
	허용	1.35	.82	569	
	방임	1.53	1.00	145	
경제 수준	상	1.39	.85	363	F=5.175 p=.006
	중	1.31	.80	1350	
	하	1.46	.95	413	

Scheffe검정 : 양육태도-민주*방임, 경제수준-상*하

(3) 채팅에서의 인권침해 경험빈도

채팅에서의 인권침해 경험횟수를 피해경험, 가해경험, 간접경험 별로 빈도분석한 결과는 다음과 같다. 우선 피해경험에 있어서는 ‘일 년에 1-2회’라고 응답한 청소년이 16.8%로 가장 많았고, 다음으로 ‘한 달에 1-2회’라고 응답한 청소년이 5.5%, ‘일주일에 1-2회’라고 응답한 청소년이 1.1%로 조사되었다. 가해경험에 있어서는 ‘일 년에 1-2회’라고 응답한 청소년이 16.8%, ‘한 달에 1-2회’라고 응답한 청소년이 3.7%, ‘일주일에 1-2회’라고 응답한 청소년이 0.9% 순으로 동의율이 높은 것으로 조사되었다. 인권침해를 간접적으로 경험한 경우에 있어서는 ‘일 년에 1-2회’라고 응답한 청소년이 16.0%로 가장 많았고, 다음으로 ‘한 달에 1-2회’라고 응답한 청소년이 9.4%, ‘일주일에 1-2회’라고 응답한 청소년이 3.6%였으며, ‘일주일에 3회 이상’이라고 응답한 청소년도 3.0%나 되는 것으로 조사되었다.

<표Ⅲ-41> 채팅에서의 인권침해 경험횟수 빈도분석

(단위: %, (명))

질 문	한번도 없다	일년에 1-2회	한달에 1-2회	일주일에 1-2회	일주일에 3회 이상	사례수
피해경험	75.8 (1608)	16.8 (357)	5.5 (117)	1.1 (24)	0.7 (14)	2120
가해경험	83.8 (1775)	11.0 (233)	3.7 (78)	0.9 (18)	0.6 (13)	2117
간접경험	67.9 (1435)	16.0 (338)	9.4 (199)	3.6 (76)	3.0 (64)	2112

채팅 중에 앞서 살펴본 유형의 인권침해 피해를 경험한 횟수를 교차분석한 결과는 다음과 같다. 먼저 성별에 따라 살펴보면 남학생의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’가 18.6%로 가장 많았고, 다음으로 ‘한 달에 1-2회’가 6.3%, ‘일주일에 1-2회’가 2.0%인 것으로 나타났다. 여학생의 경우에도 ‘일 년에 1-2회’가 14.9%로 가장 많았고, ‘한 달에 1-2회’가 4.7%로 그 뒤를 이었다. 하지만 ‘일주일에 3회 이상’피해를 경험했다고 응답한 청소년(0.5)이 ‘일주일에 1-2회’라고 응답한 청소년(0.2)보다 상대적으로 많았다. 계열에 따라 살펴보면 인문계 고등학교에 재학 중인 학생의 경우 ‘일 년에 1-2회’가 19.7%로 가장 많았고, 다음으로 ‘한 달에 1-2회’가 4.0%, ‘일주일에 1-2회’가 0.7%로 조사되었다. 실업계 고등학교에 재학 중인 학생의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(15.1), ‘한 달에 1-2회’(6.6), ‘일주일에 1-2회’(2.3) 순으로 동의율이 높게 나타났다. 성적을 기준으로 살펴보면 성적이 상위권인 학생의 경우 ‘일 년에 1-2회’(15.4), ‘한 달에 1-2회’(7.4), ‘일주일에 1-2회’(1.5) 순이었다. 성적이 하위권인 학생도 ‘일 년에 1-2회’(18.7), ‘한 달에 1-2회’(5.3), ‘일주일에 1-2회’(1.6)의 순으로 동의율이 높은 것으로 조사되어 성적이 상위권인 학생들과 피해횟수가 비슷한 것으로 나타났다. 한편 성적이 중위권인 학생들은 ‘일 년에 1-2회’(15.1), ‘한 달에 1-2회’(6.6), ‘일주일에 3회 이상’(0.4)의 순으로 피해를 경험한 것으로 조사되

었다. 모의 최종학력에 따라서도 집단 간에 차이를 나타냈다. 먼저 모의 학력이 중졸이하인 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(16.0), ‘일주일에 1-2회’(3.8), ‘한 달에 1-2회’와 ‘일주일에 3회 이상’이 각각 2.3%를 차지하는 것으로 조사되었다. 모의 학력이 고졸인 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(16.9), ‘한 달에 1-2회’(5.5), ‘일주일에 1-2회’(0.8)의 순으로 동의율이 높은 것으로 조사되었다. 모의 학력이 대졸인 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(17.7), ‘한 달에 1-2회’(5.9), ‘일주일에 1-2회’(1.2)의 순으로 조사되었다. 모의 학력이 대학원졸 이상인 경우에는 ‘일 년에 1-2회’가 13.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘한 달에 1-2회’가 2.8%로 나타났으며, ‘일주일에 3회 이상’이 1.9%를 차지하는 것으로 조사되었다. 가정의 경제수준에 따라 살펴보면 경제수준이 높은 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(15.3), ‘한 달에 1-2회’(6.3), ‘일주일에 1-2회’(1.1)의 순으로 조사되었다. 가정의 경제수준이 보통인 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(16.3), ‘한 달에 1-2회’(5.0), ‘일주일에 1-2회’(0.7)의 순으로 조사되었다. 가정의 경제수준이 낮은 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(19.8), ‘한 달에 1-2회’(6.7), ‘일주일에 1-2회’(2.5)의 순으로 조사되었다.

전체적으로 남학생이 여학생보다 피해횟수 많았고, 실업계 고등학교에 재학 중인 학생이 인문계 고등학교에 재학 중인 학생보다 피해경험이 많은 것으로 나타났다. 또 성적이 하위권인 청소년이 상위권인 청소년보다 피해횟수가 많은 것으로 조사되었으며, 가정의 경제수준이 낮은 청소년이 경제수준이 높은 청소년 보다 피해경험이 많은 것으로 나타났다.

<표Ⅲ-42> 채팅에서의 인권침해 피해횟수 교차분석

(단위: %)

구 분		한번도 없다	일년에 1-2회	한달에 1-2회	일주일에 1-2회	일주일에 3회이상	사례수	통계치
성별	남	72.2	18.6	6.3	2.0	0.8	1089	$\chi^2 = 27.544^*$ $g = -.203^{***}$
	여	79.7	14.9	4.7	0.2	0.5	1031	
계열	인문	75.1	19.7	4.0	0.7	0.5	750	$\chi^2 = 12.319^*$ $g = .049$
	실업	74.4	15.1	6.6	2.3	1.6	258	
성적	상	74.7	15.4	7.4	1.5	1.1	664	$\chi^2 = 20.780^*$ $g = .006$
	중	79.2	16.2	3.8	0.3	0.4	708	
	하	73.9	18.7	5.3	1.6	0.6	697	
모 학력	중졸이하	75.6	16.0	2.3	3.8	2.3	131	$\chi^2 = 27.307^*$ $g = -.019$
	고졸	76.3	16.9	5.5	0.8	0.5	1158	
	대졸	74.9	17.7	5.9	1.2	0.2	491	
	대학원졸 이상	82.4	13.0	2.8	0.0	1.9	108	
경제 수준	상	76.7	15.3	6.3	1.1	0.6	352	$\chi^2 = 21.199^*$ $g = .109^*$
	중	77.6	16.3	5.0	0.7	0.5	1313	
	하	69.6	19.8	6.7	2.5	1.5	405	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

채팅 중에 앞에서 제시된 유형의 인권침해 행위를 타인에게 가한 가해경험 횟수에 대한 분석 결과, 성별과 가정의 경제수준에 따라서만 차이가 나타났다. 먼저 성별에 따라 살펴보면 남학생의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(12.7), ‘한 달에 1-2회’(5.1), ‘일주일에 1-2회’(1.3)의 순이었고, 여학생의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(9.2), ‘한 달에 1-2회’(2.2), ‘일주일에 1-2회’(0.4)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 가정의 경제수준에 따라 살펴보면 경제수준이 높은 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(9.7), ‘한 달에 1-2회’(4.3), ‘일주일에 1-2회’(0.9)의 순으로 동의율이 높게 나타났다.

다. 경제수준이 낮은 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(14.1)가 가장 많았고, ‘한 달에 1-2회’(2.7)가 ‘일주일에 1-2회’(2.5)보다 근소하게 많게 나타났다. 한편 가정의 경제수준이 보통인 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(16.3)가 가장 많았고, ‘한 달에 1-2회’(3.7)가 그 다음인 것으로 조사되었지만, ‘일주일에 3회 이상’(0.5)이 ‘일주일에 1-2회’(0.4)보다 동의율이 높은 것으로 조사되었다.

<표Ⅲ-43> 채팅에서의 인권침해 가해횟수 교차분석

(단위: %)

구 분		한번도 없다	일년에 1-2회	한달에 1-2회	일주일에 1-2회	일주일에 3회이상	사례수	통계치
성별	남	80.0	12.7	5.1	1.3	0.9	1087	$\chi^2 = 29.565^{**}$ $g = -.287^{***}$
	여	87.9	9.2	2.2	0.4	0.3	1030	
경제 수준	상	84.9	9.7	4.3	0.9	0.3	352	$\chi^2 = 24.294^{**}$ $g = .106$
	중	85.1	10.3	3.7	0.4	0.5	1310	
	하	79.8	14.1	2.7	2.5	1.0	405	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

채팅을 통해 인권침해를 간접 경험한 횟수를 분석한 결과는 다음과 같다. 먼저 성별에 따라 살펴보면 남학생은 ‘일 년에 1-2회’(15.4), ‘한 달에 1-2회’(9.9), ‘일주일에 1-2회’(4.1), ‘일주일에 3회 이상’(4.0)의 순으로 나타났고, 여학생의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(16.7), ‘한 달에 1-2회’(8.9), ‘일주일에 1-2회’(3.0), ‘일주일에 3회 이상’(2.0)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 교급별로 살펴보면 중학생의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(13.7), ‘한 달에 1-2회’(9.4), ‘일주일에 1-2회’(4.1), ‘일주일에 3회 이상’(2.9)의 순으로 나타났고, 고등학생의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(18.6), ‘한 달에 1-2회’(9.4), ‘일주일에 3회 이상’(3.2), ‘일주일에 1-2회’(3.1)의 순으로 동의율이 높은 것으로 나타났다. 한편 성적에 따라 살펴보면 성적이 하위권인 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(16.0), ‘한 달에 1-2회’(9.6),

‘일주일에 1-2회’(3.3), ‘일주일에 3회 이상’(2.6)의 순으로 나타났고, 성적이 중위권인 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(16.5), ‘한 달에 1-2회’(8.7), ‘일주일에 1-2회’(2.6), ‘일주일에 3회 이상’(1.4)의 순으로 조사된 반면, 성적이 상위권인 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’가 15.9%, ‘한 달에 1-2회’가 10.1%였으나, ‘일주일에 3회 이상’(5.1)이 ‘일주일에 1-2회’(4.8)보다 동의율이 높게 나타났다. 한편 가정의 경제수준에 따라 살펴보면 경제수준이 높은 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(10.6), ‘한 달에 1-2회’(9.2), ‘일주일에 1-2회’(5.5), ‘일주일에 3회 이상’(3.4)의 순으로 나타났고, 경제수준이 보통인 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(16.6), ‘한 달에 1-2회’(9.5), ‘일주일에 1-2회’(2.8), ‘일주일에 3회 이상’(2.1)의 순으로 동의율이 높은 것으로 나타났다. 반면에, 경제수준이 낮은 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(19.6), ‘한 달에 1-2회’(9.2)의 순으로 동의율이 높게 조사되었으나, ‘일주일에 3회 이상’(5.4)이 ‘일주일에 1-2회’(4.2)보다 동의율이 높은 것으로 나타났다. 지역별로 살펴보면 특별시에 거주하는 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(14.5), ‘한 달에 1-2회’(6.0), ‘일주일에 1-2회’(5.2), ‘일주일에 3회 이상’(2.7)의 순으로 나타났고, 광역시에 거주하는 청소년의 경우에도 ‘일 년에 1-2회’(16.7), ‘한 달에 1-2회’(9.4), ‘일주일에 1-2회’(4.4), ‘일주일에 3회 이상’(2.8)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 하지만 시·군에 거주하는 청소년의 경우에는 ‘일 년에 1-2회’(16.5), ‘한 달에 1-2회’(10.7)의 순으로 동의율이 높았으나, ‘일주일에 3회 이상’(3.3)이 ‘일주일에 1-2회’(2.2)보다 동의율이 높은 것으로 조사되었다.

전체적으로 여학생보다 남학생이 간접피해 경험이 많은 것으로 나타났으며 중학생 보다는 고등학생이, 성적이 하위권인 학생 보다는 상위권인 학생이 간접피해 경험이 많은 것으로 나타났다. 경제수준에 따라서는 경제수준이 낮은 가정의 청소년이 경제수준이 높은 가정의 청소년보다 간접피해 횟수가 많았고, 시·군 지역에 거주하는 청소년이 광역시나 특별시에 거주하는 청소년보다 간접피해 경험이 상대적으로 많은 것으로 조사되었다.

<표Ⅲ-44> 채팅에서의 인권침해 간접경험 횟수 교차분석

(단위: %)

구 분		한번도 없다	일년에 1-2회	한달에 1-2회	일주일 1-2회	일주일 3회이상	사례수	통계치
성별	남	66.6	15.4	9.9	4.1	4.0	1086	$\chi^2 = 10.029^*$ $g = -.078$
	여	69.4	16.7	8.9	3.0	2.0	1026	
교급	중	70.0	13.7	9.4	4.1	2.9	1105	$\chi^2 = 10.882^*$ $g = .065$
	고	65.7	18.6	9.4	3.1	3.2	1007	
성적	상	64.0	15.9	10.1	4.8	5.1	661	$\chi^2 = 24.929^*$ * $g = -.072^*$
	중	70.9	16.5	8.7	2.6	1.4	705	
	하	68.5	16.0	9.6	3.3	2.6	695	
경제 수준	상	71.3	10.6	9.2	5.5	3.4	348	$\chi^2 = 30.323^*$ ** $g = .099^*$
	중	68.9	16.6	9.5	2.8	2.1	1310	
	하	61.6	19.6	9.2	4.2	5.4	404	
지역	특별시	71.5	14.5	6.0	5.2	2.7	365	$\chi^2 = 17.186^*$ $g = .031$
	광역시	66.8	16.7	9.4	4.4	2.8	756	
	시군	67.3	16.5	10.7	2.2	3.3	945	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

(4) 채팅에서의 인권침해 피해결과

인터넷 댓글이나 채팅을 통해 인권침해를 겪은 후에 생활에 어떠한 변화가 생겼는지에 대하여 조사하기 위해 12개의 문항으로 설문문을 한 결과 의미 있는 요인 3개가 추출되었다. 첫째 요인은 ‘자살충동을 느끼거나 시도했다’, ‘생활에 의욕이 없어졌다’, ‘대인관계가 두려워지고 위축됐다’, ‘공부에 집중하기 어렵거나 성적이 떨어졌다’와 같이 자아상이나 생활에 변화를 가져온 경우로써 이를 「자아상 및 일생생활 변화」라 명명했다. 둘째 요인은 ‘화가 났다’거나 ‘우울했다’와 같이 심리적인 요인으로 구성되어 있어서 「심리적 변화」라 명명했다. 셋째 요인은 ‘내가 당한대로 다른 사람에게 했

다’고 하거나 ‘다른 사람에게도 똑같이 해주고 싶어졌다’와 같이 타인에 대한 증오 내지는 복수심을 표현하는 요인들로 구성되어 있어서 이를 「공격적 변화」라 명명하기로 하였다.

〈표Ⅲ-45〉 인터넷 인권침해 피해로 인한 생활변화 요인분석

질 문	요인1	요인2	요인3
건강이 나빠졌다	.86	.09	.29
자살충동을 느끼거나 시도했었다	.85	.18	.18
생활에 의욕이 없어졌다	.83	.26	.25
대인관계가 두려워지고 위축됐다	.82	.24	.28
자신이 쓸모없는 사람이라는 생각이 들었다	.77	.36	.17
공부에 집중하기 어렵거나 성적이 떨어졌다	.74	.22	.39
성적 호기심이나 충동이 강해졌다	.63	.02	.58
화가났다	-.00	.88	.17
우울했다	.35	.82	.10
불안하거나 초조했다	.46	.75	.13
내가 당한 대로 다른 사람에게 했다	.29	.10	.87
다른 사람에게도 똑같이 해주고 싶어졌다	.27	.29	.82
고유값	4.91	2.48	2.29
설명하는 변량의 양(%)	40.91	20.70	19.11

〈표Ⅲ-46〉 인터넷 인권침해 피해로 인한 생활변화 빈도분석 및 평균

(단위: %, (명))

질 문		전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다	평균	사례수
자 아 상 및 일 상 생 활 변 화	건강이 나빠졌다	60.9 (358)	13.6 (80)	19.2 (113)	4.1 (24)	2.2 (13)	1.73	588
	자살충동을 느끼거나 시도했었다	62.1 (364)	14.3 (84)	16.0 (94)	4.4 (26)	3.1 (18)	1.72	586
	생활에 의욕이 없어졌다	59.9 (352)	11.7 (69)	19.2 (113)	6.3 (37)	2.9 (17)	1.81	588
	대인관계가 두려워지고 위축됐다	58.6 (345)	14.4 (85)	19.5 (115)	3.6 (21)	3.9 (23)	1.80	589
	자신이 쓸모없는 사람이라는 생각이 들었다	55.1 (323)	15.9 (93)	20.0 (117)	6.1 (36)	2.9 (17)	1.86	586
	공부에 집중하기 어렵거나 성적이 떨어졌다	55.6 (328)	14.7 (87)	18.5 (109)	7.3 (43)	3.9 (23)	1.89	590
	성적 호기심이나 충동이 강해졌다	62.3 (367)	13.6 (80)	17.1 (101)	4.1 (24)	2.9 (17)	1.72	589
심 리 적 변 화	화가났다	31.3 (184)	11.1 (65)	24.5 (144)	14.1 (83)	19.0 (112)	2.79	588
	우울했다	43.0 (253)	14.5 (85)	24.5 (144)	10.7 (63)	7.3 (43)	2.25	588
	불안하거나 초조했다	45.2 (265)	15.5 (91)	22.5 (132)	9.9 (58)	6.8 (40)	2.18	586
공 격 적 변 화	내가 당한 대로 다른 사람에게 했다	59.7 (351)	12.2 (72)	19.2 (113)	4.3 (25)	4.6 (27)	1.82	588
	다른 사람에게도 똑같이 해주고 싶어졌다	54.3 (320)	12.9 (76)	20.4 (120)	6.5 (38)	5.9 (35)	1.97	589

인터넷을 통한 인권침해 피해로 인한 생활변화를 분석한 결과는 다음과 같았다. 먼저 심리적 변화 요인으로써 ‘화가 났다’고 응답한 경우가 동의율 (2.79)이 가장 높았고, 다음은 ‘우울했다’(2.25), ‘불안하거나 초조했

다’(2.18)의 순으로 동의율이 높게 나타나 심리적인 변화가 가장 컸던 것으로 조사되었다. 그 다음으로는 ‘다른 사람에게도 똑같이 해주고 싶어졌다’(1.97), ‘공부에 집중하기 어렵거나 성적이 떨어졌다’(1.89), ‘자신이 쓸모없는 사람이라는 생각이 들었다’(1.86), ‘내가 당한 대로 다른 사람에게 했다’(1.82), ‘생활에 의욕이 없어졌다’(1.81), ‘대인관계가 두려워지고 위축됐다’(1.80)의 순으로 동의율이 높은 것으로 나타났다. 반면 ‘자살충동을 느끼거나 시도했었다’와 ‘성적 호기심이나 충동이 강해졌다’고 응답한 비율은 1.72%로써 동의율이 가장 낮게 나타났다.

인터넷을 통한 인권침해로 인해 자아상 및 일상생활에 변화가 있었다고 응답한 청소년에 대해서는 부모의 양육태도에 따라서만 집단 간 차이가 발생했다. 우선 부모가 방임적인 경우(13.52)에 동의율이 가장 높아 자아상 및 일상생활 변화를 많이 겪은 것으로 조사되었다. 다음으로는 허용적 부모인 경우(13.24), 독재적 부모인 경우(12.83), 민주적 부모인 경우(11.63)의 순으로 동의율이 높게 나타났다.

〈표Ⅲ-47〉 자아상 및 일상생활 변화 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
양육 태도	민주	11.63	6.12	269	F=2.655 p=.048
	독재	12.83	6.19	82	
	허용	13.24	7.55	150	
	방임	13.52	6.77	54	

인터넷을 통한 인권침해로 인해 심리적 변화를 겪은 청소년을 집단간 비교한 결과 성별, 교급, 계열, 가정의 경제수준에 따라 차이가 나타났다. 우선 성별에 따라 살펴보면, 여학생(7.58)이 남학생(6.97)보다 동의율이 높게 나타나 심리적 변화를 더 많이 겪는 것으로 조사되었다. 교급별로 살펴보면 고등학생(7.59)이 중학생(6.85)보다 심리적 변화를 많이 겪었으며, 인문계 고등학생(7.90)이 실업계 고등학생(6.89)보다 심리적 변화를 많이 겪는 것

으로 조사되었다. 가정의 경제수준별로 살펴보면 경제수준이 낮은 경우 (8.02)가 경제수준이 높은 경우(7.30)나 경제수준이 보통인 경우(7.00)보다 동의율이 높게 나타났다.

〈표Ⅲ-48〉 심리적 변화 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성별	남	6.97	3.49	362	t=-2.008 p=.045
	여	7.58	3.73	224	
교급	중	6.85	3.56	307	t=-2.504 p=.013
	고	7.59	3.60	279	
계열	인문	7.90	3.69	195	t=2.151 p=.032
	실업	6.89	3.29	84	
경제 수준	상	7.30	3.88	117	F=3.615 p=.028
	중	7.00	3.36	321	
	하	8.02	3.82	126	

Scheffe검정 : 경제수준-중*하

〈표Ⅲ-49〉 공격적 변화 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
경제 수준	상	4.22	2.48	117	F=3.271 p=.039
	중	3.61	2.07	323	
	하	3.87	2.38	126	

인터넷을 통한 인권침해로 인해 공격적 변화를 경험한 청소년을 집단간 비교한 결과 가정의 경제수준에 따라서만 차이가 나타났는데, 경제수준이 높은 경우(4.22)가 경제수준이 낮은 경우(3.87)나 보통인 경우(3.61)에 비해 동의율이 높게 나타났다.

(5) 채팅에서의 인권침해 피해 대응실태

인터넷 댓글이나 채팅을 통해 인권침해 피해를 입은 경우에 타인에게 도움을 요청한 적이 있는가를 조사한 결과 34.4%가 아무에게도 알리지 않았고, 알린 경우에도 주로 친구나 선후배(33.9%)에게 알려 실질적인 도움을 받을 수 있는 대상에게 알린 경우는 별로 없는 것으로 나타났다.

집단간에는 부모의 양육태도에 따라서만 차이가 발생했다. 우선 전체적으로 살펴보면 ‘친구나 선후배’에게 도움을 요청한 경우가 33.9%로 가장 많았고, 그 다음으로는 ‘가족’에게 도움을 요청한 경우가 15.4%, 경찰에게 도움을 요청한 경우가 5.7%인 것으로 나타났다. 반면 ‘선생님’(2.2)이나 ‘상담실’(1.4)에 도움을 요청하는 경우는 상대적으로 적은 것으로 조사되었다. 부모의 양육태도에 따라 살펴보면 민주적 부모의 경우에는 친구나 선후배에게 도움을 요청한 경우(34.1)가 가장 동의율이 높았고, 가족(20.6), 경찰(4.1), 선생님(1.5), 상담실(0.7)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 독재적 부모의 경우에는 친구나 선후배(31.7), 가족(12.2), 경찰(8.5), 선생님(2.4)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 허용적 부모의 경우에는 친구나 선후배(37.0), 가족(13.0), 경찰(6.5), 상담실(3.2), 선생님(1.9)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 방임적 부모의 경우에는 친구나 선후배(31.4), 경찰(7.8), 선생님(5.9), 가족(2.0), 상담실(2.0)의 순으로 동의율이 높게 나타나, 부모가 방임적인 경우에는 가족보다 경찰이나 선생님에게 더 많이 도움을 청하는 것으로 조사되었다.

결론적으로 부모의 양육태도가 독재적인 경우에는 그 외의 유형에 비해 인권침해 사실이 발생하더라도 도움을 청하지 않는 비율이 높은 것으로 나타났다. 또한 대체적으로 도움이 필요한 경우 ‘친구나 선후배’ 또는 ‘가족’등 가까운 사람에게 도움을 청하는 것으로 분석되었으나, 부모가 방임적인 가정의 청소년은 가족보다는 타인에게 보다 더 의존하고 있는 것으로 조사되었다.

<표Ⅲ-50> 채팅에서의 인권침해 피해 후 도움 요청 경험

(단위: %)

구 분		아무 에게도 알리지 않음	가족	친구나 선후배	선생님	상담실	경찰	기타	사례수	통계치
전 체		34.3	15.4	33.9	2.2	1.4	5.7	7.1	578	
양육 태도	민주	32.6	20.6	34.1	1.5	0.7	4.1	6.4	239	$\chi^2 = 35.678^*$ $g = .094$
	독재	43.9	12.2	31.7	2.4	0.0	8.5	1.2	74	
	허용	30.5	13.0	37.0	1.9	3.2	6.5	7.8	132	
	방임	37.3	2.0	31.4	5.9	2.0	7.8	13.7	40	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

인터넷 댓글이나 채팅을 통해 인권침해를 당한 청소년이 도움을 요청한 후에 실질적으로 도움을 받았는지에 대한 조사 결과는 다음과 같다. 전체적으로 살펴보면 ‘별로 도움이 되지 않았다’고 응답한 청소년이 34.0%로 가장 많았고, ‘똑같았다’고 응답한 청소년이 32.0%였던 반면, ‘많은 도움이 됐다’고 응답한 청소년은 24.9%에 그친 것으로 나타났다. 또한 ‘(도움을 요청하기 전보다) 오히려 더 피해를 보게 되었다’고 응답한 청소년도 9.1%나 되었다.

도움을 요청한 후의 효과에 대해서 부모의 양육태도별로 비교해보면 다음과 같다. 우선 민주적 부모의 경우에는 ‘똑같았다’(36.7)고 응답한 경우가 동의율이 가장 높았으나, ‘많은 도움이 됐다’고 응답한 경우도 29.0%를 차지해 동의율이 높게 나타났다. 그 다음으로 ‘별로 도움이 되지 않았다’(28.6), ‘오히려 더 피해를 보게 되었다’(5.7)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 독재적 부모의 경우에는 ‘별로 도움이 되지 않았다’고 응답한 청소년이 32.8%로 가장 많았고, ‘똑같았다’(29.5)와 ‘많은 도움이 됐다’(29.5)의 동의율은 같았다. 한편 ‘오히려 더 피해를 보게 되었다’고 응답한 경우도 8.2%를 차지했다. 부모의 양육태도가 허용적인 경우에는 ‘별로 도움이 되지 않았다’고 응답한 경우가 42.4%로써 압도적으로 동의율이 높게 나타났다. 그 다음으로 ‘똑같았다’(31.2), ‘많은 도움이 됐다’(20.0), ‘오

히려 더 피해를 보게 되었다’(6.4)의 순으로 동의율이 높은 것으로 조사되었다. 방임적인 부모의 경우 역시 ‘별로 도움이 되지 않았다’고 응답한 청소년이 40.0%나 되었다. 그런데 ‘오히려 더 피해를 보게 되었다’고 응답한 청소년이 31.4%나 되는 것으로 조사되었으며, ‘똑같았다’고 응답한 경우가 17.1%였고, ‘많은 도움이 됐다’고 응답한 경우는 11.4%에 불과한 것으로 조사되었다.

<표Ⅲ-51> 채팅에서의 인권침해 피해 후 도움 요청 효과

(단위: %)

구 분		많은 도움이 됐다	별로 도움이 되지 않았다	똑같았다	오히려 더 피해를 보게 되었다	사례수	통계치
전 체		24.9	34.0	32.0	9.1	453	
양육 태도	민주	29.0	28.6	36.7	5.7	210	$\chi^2 = 39.014^*$ $g = .096$
	독재	29.5	32.8	29.5	8.2	61	
	허용	20.0	42.4	31.2	6.4	125	
	방임	11.4	40.0	17.1	31.4	35	

*p< .05 **p< .01 ***p< .001

(6) 인터넷 인권침해에 대한 법의식

인터넷 댓글 또는 채팅공간에서 발생하는 다양한 인권침해 행위에 대해서 법적인 처벌을 가하는 것에 동의하는 지를 묻는 법의식 조사를 위해 11개의 문항을 제시하고 이에 대해 분석한 결과는 다음과 같다. 먼저 ‘아이디나 주민등록번호 등의 신용정보 도용’행위를 처벌해야 한다고 응답한 경우가 4.35%로 가장 동의율이 높은 것으로 나타났다. 그 다음으로는 ‘스토킹 등의 지속적인 괴롭힘’이 4.29%의 동의율을 나타냈다. 이외에 ‘성희롱’과 ‘자살

권유'에 대해서 법적인 처벌이 가해져야 한다고 응답한 경우가 각각 4.27%, '허위사실이나 비밀·사진·동영상 등의 사생활 유포 등의 명예훼손'행위를 처벌해야 한다고 응답한 경우가 4.22%, '아이템사기나 파티사기 등 경제적 손해'를 주는 행위를 처벌해야 한다고 응답한 경우가 4.18%로 동의율이 높게 나타났다. 한편 '욕이나 비난 등의 모욕'행위를 처벌해야 한다고 응답한 경우는 3.66%로써 가장 동의율이 낮은 것으로 나타났다.

인터넷을 통한 인권침해에 대한 법의식을 집단 간에 비교하면 다음과 같다. 우선 성별에 따라 살펴보면 여학생(47.17)이 남학생(44.43)보다 인권침해 행위에 대한 법적인 처벌 의지가 높은 것으로 나타났다. 계열별로 살펴보면 인문계 고등학교 재학생(46.02)이 실업계 고등학교 재학생(43.50)보다 동의율이 높은 것으로 나타났다. 모의 최종학력에 따라 살펴보면 모의 학력이 고졸인 경우가 46.67%로 동의율이 가장 높았고, 다음으로 모의 학력이 대졸인 경우(46.20), 중졸이하인 경우(44.70), 대학원졸 이상인 경우(42.34)의 순으로 동의율이 높은 것으로 나타났다. 부모의 양육태도에 따라 살펴보면 부모가 민주적인 경우(46.72)가 가장 동의율이 높게 나타났고, 다음으로 부모가 허용적인 경우(45.75), 독재적인 경우(44.89), 방임적인 경우(41.51)의 순으로 동의율이 높게 나타났다. 가정의 경제수준별로 살펴보면 경제수준이 보통인 청소년(46.38)의 동의율이 경제수준이 낮은 경우(45.13)나 경제수준이 높은 경우(44.44)보다 상대적으로 동의율이 높은 것으로 나타났다. 지역별로 살펴보면 시·군에 거주하는 청소년(46.42)이 특별시(46.07)나 광역시(44.94)에 거주하는 청소년보다 동의율이 높은 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-52〉 인터넷 인권침해에 대한 법의식 빈도분석 및 평균

(단위: %, (명))

유형	전혀 처벌하지 말아야 한다	처벌하지 말아야 한다	보통 이다	처벌해야 한다	매우 엄하게 처벌해야 한다	평균	사례수
욕이나 비난 등의 모욕	6.0 (132)	5.0 (111)	26.8 (589)	41.0 (902)	21.2 (466)	3.66	2200
협박	4.6 (102)	3.3 (72)	12.6 (278)	42.8 (941)	36.7 (808)	4.04	2201
성희롱	5.1 (111)	2.2 (48)	8.2 (180)	30.2 (663)	54.4 (1196)	4.27	2198
허위사실이나 비밀·사진·동영 상 등의 사생활 유포 등의 명예훼손	4.5 (98)	2.3 (51)	10.3 (226)	32.5 (716)	50.4 (1109)	4.22	2200
스토킹 등의 지속적인 괴롭힘	4.4 (97)	2.1 (46)	8.4 (185)	30.5 (671)	54.6 (1200)	4.29	2199
음란·폭력물 배포	5.9 (130)	2.5 (54)	11.1 (244)	32.7 (718)	47.9 (1053)	4.14	2199
돈을 받는 데이트 등의 만남 제의	5.2 (114)	3.1 (68)	12.8 (282)	34.3 (754)	44.5 (978)	4.10	2196
은밀한 신체부위의 노출	6.0 (131)	3.0 (67)	9.9 (218)	29.4 (647)	51.7 (1137)	4.18	2200
자살 권유	4.5 (100)	3.0 (65)	10.6 (234)	25.1 (553)	56.7 (1248)	4.27	2200
아이디나 주민등록번호 등의 신용정보 도용	4.7 (103)	2.0 (45)	8.0 (176)	23.9 (525)	61.4 (1349)	4.35	2198
아이템사기나 파티사기 등 경제적인 손해	5.2 (114)	2.1 (47)	11.3 (249)	31.8 (698)	49.6 (1090)	4.18	2198

결론적으로 남학생보다는 여학생이, 실업계 고등학생보다는 인문계 고등학생이 인권침해 행위에 대한 법적 처벌에 긍정적인 것으로 분석되었다. 또한 민주적인 가정에서 자란 청소년이 그렇지 않은 경우보다 동의율이 높았으며, 경제수준이 보통이거나 낮은 가정의 청소년이 경제수준이 높은 가정의 청소년

년보다 인권침해 행위에 대한 법적 처벌에 긍정적인 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-53〉 인터넷 인권침해에 대한 법의식 집단간 비교

집 단		평균	표준편차	사례수	통계치
성별	남	44.43	10.51	1123	t=-6.436 p=.000
	여	47.17	9.21	1054	
계열	인문	46.02	9.77	793	t=3.451 p=.001
	실업	43.50	11.86	266	
모학력	중졸이하	44.70	10.73	128	F=7.852 p=.000
	고졸	46.67	8.76	1195	
	대졸	46.20	10.03	513	
	대학원졸 이상	42.34	13.67	108	
양육 태도	민주	46.72	9.20	1134	F=13.035 p=.000
	독재	44.89	10.63	250	
	허용	45.75	9.63	568	
	방임	41.51	13.03	142	
경제 수준	상	44.44	12.04	370	F=6.589 p=.001
	중	46.38	9.26	1345	
	하	45.13	10.29	408	
지역	특별시	46.07	9.76	380	F=4.894 p=.008
	광역시	44.94	10.91	770	
	시군	46.42	9.29	980	

Scheffe검정 : 모학력-고졸·대졸*대학원졸이상, 양육태도-민주·허용·독재*방임, 경제수준-상*중, 지역-특별시*광역시

3) 채팅에서의 인권침해 관련요인

(1) 채팅 이용실태와 인터넷중독의 관계

청소년의 채팅 이용과 인터넷중독과의 관계를 알아보기 위해 먼저 청소년의 사회적 지지 및 자아상과 채팅 이용동기 및 행태, 의존 간의 단순 상관관계를 분석했다. 그 결과 자아상보다는 사회적 지지의 상관관계가 높은 것으로 나타났다. 상관관계가 가장 높은 것은 ‘사회적 지지와 사회적 이용동기’로 $r=.38$ 을 나타내고 있고, 다음은 ‘사회적 지지와 사교적 이용행태’로 $r=.31$ 을 나타냈다. 한편 ‘자아상과 인터넷중독’의 관계도 $r=.30$ 으로 상관관계가 높은 것으로 나타났다.

<표Ⅲ-54> 사회적지지·자아상과 이용동기·행태·의존의 상관관계

구 분	심리적 이용동기	사회적 이용동기	중독적 이용행태	피해조심 이용행태	익명성 이용행태	사교적 이용행태	인터넷 중독
사회적지지	.243**	.387**	.281**	.192**	.281**	.312**	.264**
자아상	-.213**	-.114**	-.213**	-.096**	-.082**	.047*	-.309**

청소년의 채팅 이용동기와 행태, 결과 및 의존 간의 단순 상관관계를 분석한 결과, 상관관계가 가장 높은 것은 ‘심리적 이용동기와 중독적 이용행태’로 $r=.50$ 을 나타냈다. 다음으로는 ‘사회적 이용동기와 중독적 이용행태’로 $r=.46$ 을 나타냈고, ‘심리적 이용동기와 학업생활 악영향’이 $r=.44$ 를, ‘사회적 이용동기와 인터넷 중독’이 $r=.41$ 을, ‘심리적 이용동기와 인터넷 중독’이 $r=.40$ 을 나타냈다.

〈표Ⅲ-55〉 이용동기와 행태·결과·의존의 상관관계

구 분	중독적 이용행태	피해조심 이용행태	익명성 이용행태	사교적 이용행태	학업생활 악영향	인간관계 악영향	인터넷 중독
심리적 이용동기	.506**	.285**	.284**	.204**	.443**	.396**	.408**
사회적 이용동기	.462**	.305**	.357**	.340**	.355**	.274**	.411**

청소년의 채팅 이용행태와 이용결과 및 의존 간의 단순 상관관계를 분석한 결과 중독적 이용행태의 상관관계가 높은 것으로 나타났다. 상관관계가 가장 높은 것은 ‘중독적 이용행태와 학업생활 악영향’으로 $r=.61$ 을 나타내고 있고, 다음은 ‘중독적 이용행태와 인간관계 악영향’으로 $r=.53$ 을 나타내고 있으며, ‘중독적 이용행태와 인터넷 중독’도 $r=.43$ 을 나타내 높은 상관관계를 보여주고 있다. 한편 ‘피해조심 이용행태와 인간관계 악영향’도 $r=.30$ 으로써 ‘피해조심 이용행태와 학업생활 악영향($r=.30$)’과 함께 비교적 상관관계가 높은 것으로 조사되었다.

〈표Ⅲ-56〉 이용행태와 이용결과·의존의 상관관계

구 분	학업생활 악영향	인간관계 악영향	인터넷 중독
중독적 이용행태	.615**	.534**	.434**
피해조심 이용행태	.300**	.302**	.224**
익명성 이용행태	.203**	.165**	.285**
사교적 이용행태	.142**	.087**	.144**

(2) 채팅에서의 인권침해를 설명하는 요인

채팅에서의 인권침해를 설명하는 요인들을 알아보기 위해 먼저 청소년의 채팅 이용동기와 피해경험 및 가해경험 간의 단순 상관관계를 분석한 결과 ‘심리적 이용동기와 피해전체’가 $r=.35$ 로 상관관계가 가장 높게 나타났다. 다음으로 ‘사회적 이용동기와 피해전체’가 $r=.23$ 으로 상관관계가 비교적 높게 나타났다. 가해경험과의 상관관계는 이보다는 낮았지만 역시 유의미한 상관관계를 보여주고 있다.

〈표Ⅲ-57〉 이용동기와 피해·가해경험의 상관관계

구 분	피해전체	가해전체
심리적 이용동기	.354**	.226**
사회적 이용동기	.239**	.129**

다음으로 청소년의 채팅 이용행태와 피해경험 및 가해경험 간의 단순 상관관계를 분석한 결과, 중독적 이용행태의 상관관계가 높은 것으로 나타났다. 상관관계가 가장 높은 것은 ‘중독적 이용행태와 피해전체’로서 $r=.48$ 을 나타냈고, 그 다음으로 ‘중독적 이용행태와 자아상 생활변화’가 $r=.36$ 으로 상관관계가 높게 나타났다. 그 밖에 ‘중독적 이용행태와 피해 후 생활변화’가 $r=.35$ 를, ‘중독적 이용행태와 공격적 변화’가 $r=.31$ 로 상관관계가 비교적 높은 것으로 나타났다. ‘중독적 이용행태와 가해전체’도 $r=.30$ 으로 상관관계가 높게 나타났다.

〈표Ⅲ-58〉 이용행태와 피해·가해경험의 상관관계

구 분	피해전체	가해전체	피해후 생활변화	자아상 생활변화	심리적 변화	공격적 변화
중독적 이용행태	.480**	.304**	.356**	.364**	.192**	.318**
피해조심 이용행태	.266**	.125**	.257**	.244**	.173**	.223**
익명성 이용행태	.135**	.083**	.114**	.060	.181**	.065
사교적 이용행태	.078**	.043*	.140**	.098*	.165**	.091*

청소년의 채팅 이용횟수 및 이용시간과 채팅에서의 인권침해 피해 및 가해 경험 간의 단순 상관관계를 분석한 결과, 채팅 유형에 따라 상관관계에 차이가 나타났다. 메신저나 커뮤니티, 게임에서의 채팅 이용횟수나 이용시간은 피해나 가해 경험과 상관관계가 낮았으나, 채팅사이트와 화상채팅사이트는 이용횟수와 이용시간 모두 피해경험과 정적인 상관관계가 높게 나타났다. 특히 화상채팅 이용횟수와 피해경험은 $r=.50$ 으로 상관관계가 매우 높게 나타났다, 화상채팅 이용횟수와 가해 경험도 $r=.35$ 로 상관관계가 높게 나타났다.

〈표Ⅲ-59〉 이용횟수시간과 피해·가해경험의 상관관계

구 분	메신 저 이용 횟수	커뮤 니티 이용 횟수	채팅 이용 횟수	화상 채팅 이용 횟수	게임 이용 횟수	메신 저 이용 시간	커뮤 니티 이용 시간	채팅 이용 시간	화상 채팅 이용 시간	게임 이용 시간
피해 경험	.096 **	.06 1	.153 *	.503 **	.075	.103 **	.158 **	.217 **	.369 **	.044
가해 경험	.079 **	.087 *	.131 *	.356 *	.139 **	.072 **	.071 *	.188 **	.196	.167 **

청소년의 비행경험과 피해경험 및 가해경험 간의 단순 상관관계를 분석해보면, ‘비행경험과 피해전체’의 상관관계가 $r=.21$ 로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘비행경험과 가해전체’($r=.16$), ‘비행경험과 피해 후 생활변화’($r=.08$)의 순으로 상관관계가 높은 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-60〉 비행경험과 피해·가해경험의 상관관계

	피해전체	가해전체	피해후 생활변화
비행경험	.210**	.162**	.082*

청소년의 피해경험과 피해 후 변화 및 가해경험 간의 단순 상관관계를 분석한 결과, ‘피해전체와 피해 후 생활변화’가 $r=.39$ 로 가장 상관관계가 가장 높게 나타났다. 다음으로는 ‘피해전체와 자아상 생활변화’가 $r=.39$ 로 높은 상관관계를 나타냈으며, ‘피해전체와 공격적 변화’도 $r=.37$ 로 높은 상관관계를 나타냈다. ‘피해전체와 가해전체’는 가장 상관관계가 높아 $r=.70$ 으로 나타났다.

〈표Ⅲ-61〉 피해경험과 피해 후 변화·가해경험의 상관관계

	피해후 생활변화	자아상 생활변화	심리적 변화	공격적 변화	가해전체
피해전체	.395**	.392**	.227**	.371**	.708**

청소년의 채팅에서의 인권침해 피해경험에 영향을 미치는 여러 가지 요인들의 상대적 영향력을 알아보기 위해서는 영향을 주는 원인으로 여겨지는 여러 변인들을 통제된 상태에서 특정변인의 영향정도를 밝혀야 한다. 피해경험에 영향을 미치는 요인들을 알아보기 위해 5가지 모델이 설정되었다. 첫 번째 모델은 사회적지도와 생활만족도, 자아상, 법의식이 피해경험에 주는 영향력을 측정하는 모델이다. 두 번째 모델은 채팅 이용동기가 피해경험에 주는 영향력을 측정하는 모델이다. 세 번째 모델은 채팅 이용행태가 피해경험에 주는 영향력을 측정하는 모델이다. 네 번째 모델은 인터넷상에서의 문제

행동인 인터넷중독과 가해경험이 피해경험에 주는 영향력을 측정하는 모델이다. 다섯 번째 모델은 이 네 가지를 합쳐서 종합적인 모델을 구성했다.

모델 1을 회귀분석한 결과를 보면, 사회적지지는 정적인 영향을 미치는 반면 자아상과 법의식은 부적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 모델 2의 결과는 심리적 이용동기가 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 모델 3의 결과는 중독적 이용행태와 피해조심 이용행태는 정적인 영향을 미치고 익명성 이용행태와 사교적 이용행태는 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 모델 4의 결과는 인터넷중독과 가해경험 모두 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 분석에 포함된 모든 변인을 고려해 구성한 모델 5의 결과는 자아상 및 법의식과는 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났고, 중독적 이용행태 및 피해조심 이용행태의 경우 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 인터넷중독과 가해경험은 정적인 영향력이 있고, 특히 가해경험은 영향력이 높은 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-62〉 피해경험 회귀분석

구 분	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4	Model 5
사회적지지	.20***				.01
생활만족도	.05				-.01
자아상	-.26***				-.05*
법의식	-.23***				-.05**
심리적이용동기		.34***			.03
사회적이용동기		.01			-.01
중독적이용행태			.47***		.17***
피해조심이용행태			.12***		.06*
익명성이용행태			-.03*		-.03
사교적이용행태			-.09***		-.02
인터넷중독				.20***	.12***
가해경험				.64***	.60***
R-square	.40	.35	.49	.72	.82

IV. 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 관련 법제

1. 한국의 관련 법제
2. 독일의 관련 법제
3. 일본의 관련 법제
4. 영미의 관련 법제

IV. 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 관련 법제

1. 한국의 관련 법제⁵⁾

1) 서론

채팅은 컴퓨터통신 및 인터넷을 통한 문자, 음성, 영상을 이용한 실시간 상호의사소통행위를 통칭하는 용어이다. 과거에는 인터넷상에서 실시간이기는 하지만 문자를 주고받음으로서 의사를 소통하는 것에 지나지 않았지만, 지금은 화상 카메라를 통하여 음성 및 영상까지 전달할 수 있는 상태에 와 있다. 아울러 이메일이 의사전달에 있어서 어느 정도의 시간이 소요되는 반면 채팅은 실시간으로 의사전달이 이루어진다는 측면에서 전화통화와 마찬가지로 통신기능을 하고 있다. 단 전화회선이 아니라 인터넷에 접속하여 이루어지는 것에 차이가 있다. 현재 채팅은 단순한 문자방식이 아니라 인터넷 대화 프로그램의 발전으로 인하여 음성이나 영상 뿐만 아니라 자신이 가지고 있는 그림이나 자료 등의 정보를 실시간으로 전송할 수 있는 상태와 와 있어 사실상 정보전달수단의 기능까지 겸하고 있다.

그런데 최근에 들어 이러한 채팅기능을 이용하여 음란물을 유포하거나 저작권의 보호대상이 되는 저작물을 전송하는 행위뿐만 아니라 성매매라든가 언어폭력 등의 행위가 발생하고 있고 특히 청소년들에게 있어 이러한 행위는 더욱 빈번하게 발생하고 있는 실정이다. 이하에서는 이러한 인터넷상의 채팅행위 규제에 관한 한국의 관련법제에 대하여 살펴보기로 한다.

5) 위 원고는 이정훈 교수가 집필하였음.

2) 한국의 관련 법제 및 쟁점사항

(1) 허위사실·사생활 유포, 명예훼손

인터넷 채팅을 통해서 많이 발생하고 있는 범죄 유형 중 하나는 근거없는 소문을 유포하거나 비방을 목적으로 악의적으로 타인의 사생활을 파헤치거나 명예를 훼손하는 행위이다.

통상 인터넷 게시판에서 댓글 등을 통해서 많이 발생하는 행위유형이기는 하지만 온라인 채팅을 통해서도 발생할 수 있다. 그리고 그 채팅공간이 2인 이상의 다수 참가자가 존재하는 경우에는 특정인에 대한 허위사실이나 명예훼손적 발언이 형법이나 정보통신망법에 의한 명예훼손죄가 성립할 수 있는 가능성이 존재한다.

형법 제307조는 “①공연히 사실을 적시하여 사람의 명예를 훼손한 자는 2년 이하의 징역이나 금고 또는 500만원 이하의 벌금에 처한다. ②공연히 허위의 사실을 적시하여 사람의 명예를 훼손한 자는 5년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다.”고 규정하고 있는데, 채팅이라고 하는 행위가 2인 사이에 존재하더라도 판례에 의하면 ‘전과가능성’이 있는 경우⁶⁾에는 본 죄가 성립할 수 있다. 그리고 정보통신망법은 제70조에서 “① 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 3년 이하의 징역이나 금고 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

② 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.”고 하여 정보통신망을 통한 명예훼손죄를 규정하고 있다.

6) 대법원 1996. 7. 12. 선고 96도1007 판결

대법원 2008.2.14. 선고 2007도8155 판결

[1] 명예훼손죄의 구성요건인 공연성은 불특정 또는 다수인이 인식할 수 있는 상태를 의미하므로, 비록 개별적으로 한 사람에 대하여 사실을 유포하였다 하더라도 그로부터 불특정 또는 다수인에게 전파될 가능성이 있다면 공연성의 요건을 충족한다.

[2] 개인 블로그의 비공개 대화방에서 상대방으로부터 비밀을 지키겠다는 말을 듣고 일대일로 대화하였다고 하더라도, 그 사정만으로 대화 상대방이 대화내용을 불특정 또는 다수에게 전파할 가능성이 없다고 할 수 없으므로, 명예훼손죄의 요건인 공연성을 인정할 여지가 있다고 본 사례.

본 판례에서 대법원은 “일대일 비밀대화란 피고인이 ○○의 인터넷 블로그의 비공개 대화방에서 ○○과 사이에 일대일로 대화하면서 그로부터 비밀을 지키겠다는 말을 듣고 한 대화를 일컫는 것으로 보이는데, 위 대화가 인터넷을 통하여 일대일로 이루어졌다는 사정만으로 그 대화 상대방이 대화내용을 불특정 또는 다수인에게 전파할 가능성이 없다고 할 수는 없는 것이고, 또 ○○이 비밀을 지키겠다고 말하였다고 하여 그가 당연히 대화내용을 불특정 또는 다수인에게 전파할 가능성이 없다고 할 수도 없는 것이므로, 위 대화가 공연성이 없다고 할 수는 없다.”고 하여 인터넷 채팅에서의 정보통신망법상 명예훼손죄를 적용하고 있다.

그러나 학설상으로는 판례의 전파가능성 이론을 대체적으로 부정하는 입장이고, 채팅이 기본적으로 개인간의 사적인 대화가 대부분이라는 것을 고려해 보면 인터넷상의 채팅에 대한 형사처벌이 타인(전파자 혹은 피해자)간의 관계에 좌우하게 되는 결과가 될 우려가 있다고 보여진다. 특히 가해자와 피해자가 청소년인 경우에는 소송진행과정에서 오히려 인권침해가 발생할 우려가 있기 때문에, 인터넷 채팅을 통한 명예훼손이 발생하는 경우 형사고소보다는 정보통신망법상 분쟁조정절차를 먼저 거치도록 하는 것이 어떨까 한다.

(2) 욕설, 폭언, 협박, 희롱, 모욕 등 언어폭력

인터넷 채팅에서 빈번하게 발생하는 청소년인권침해 행위 중 하나는 사적 대화 상황을 이용하여 상대방에게 근거 없는 비난이나 욕설, 폭언, 협박, 모욕 등의 언어폭력행위이다. 특히 청소년들의 채팅행위는 게임상에서도 많이 발생하는데 자신의 게임이 잘 안 풀리거나 상대방에게 지게 되었을 때 폭언이나 욕설을 일삼는 것은 물론이고 때로는 협박까지 하는 경우도 발생한다. 그리고 이러한 언어폭력 행위는 현실에서의 폭행 등의 범죄행위로 이어지기도 한다.

그러나 폭언이나 욕설 등을 하는 언어폭력행위가 현행법상 처벌대상이 되는지에 대하여는 의문의 여지가 있다.

예컨대 형법 제311조는 “공연히 사람을 모욕한 자는 1년 이하의 징역이나 금고 또는 200만원 이하의 벌금에 처한다.”고 규정하고 있으나 채팅의 경우에 ‘공연성’이 인정될 수 있는지에 대해서는 앞의 명예훼손죄의 법리에 비추어 볼 때 의문의 여지가 있다. 명예훼손죄의 경우에는 사실의 적시라는 요건에 의하여 전과가능성을 논할 여지가 있으나 모욕죄는 사실의 적시가 아니라 경멸적 의사를 표현하는 것이어야 하므로 전과가능성을 논할 필요가 없기 때문이다. 다만 다수의 참가자가 참여하는 채팅방에서는 공연성이 없다고 할 수 없으므로 모욕죄의 성립은 가능할 수 있을 것이다.

때로는 난폭한 언사가 폭행죄가 성립할 여지는 있다. 형법상 폭행죄는 “제260조 (폭행, 존속폭행) ①사람의 신체에 대하여 폭행을 가한 자는 2년 이하의 징역, 500만원 이하의 벌금, 구류 또는 과료에 처한다.”고 규정하고 있는데 대법원 판례⁷⁾에 따르면 “피해자의 신체에 공간적으로 근접하여 고성으로 폭언이나 욕설을 하거나 동시에 손발이나 물건을 휘두르거나 던지는 행위는 직접 피해자의 신체에 접촉하지 아니하였다 하더라도 피해자에 대한 불법한 유형력의 행사로서 폭행에 해당될 수 있는 것이지만, 거리상 멀리 떨어져 있는 사람에게 전화기를 이용하여 전화하면서 고성을 내거나 그 전

7) 대법원 2003. 1. 10. 선고 2000도5716 판결

화 대화를 녹음 후 듣게 하는 경우에는 특수한 방법으로 수화자의 청각기관을 자극하여 그 수화자로 하여금 고통스럽게 느끼게 할 정도의 음향을 이용하였다는 등의 특별한 사정이 없는 한 신체에 대한 유형력의 행사를 한 것으로 보기 어렵다”고 하여 폭언에 대한 폭행죄 성립 가능성을 열어놓고는 있으나 유형력의 행사라는 측면에서 채팅에 적용하기는 어려운 점이 있다.

다만, 채팅 중 타인의 해악을 고지하고 일정한 영향력을 행사할 수 있다고 할 때에는 형법상 협박죄가 성립할 수는 있을 것이다. 그러나 그 협박의 정도가 사회통념상 용인될 수 있는 정도에 불과하다면 본 죄가 성립하기는 어렵다 할 것이고, 경우에 따라서 욕설이나 협박에 의하여 피해자가 자살을 하였다거나 하는 경우에는 그 피해에 비하여 처벌의 정도가 지나치게 미약한 것이 아닌가 하는 문제도 있다고 여겨진다.

최근 이러한 사이버폭력행위를 규제하고자 하는 움직임이 있지만 현행 형법과의 관계에서 어느 정도까지 입법화가 될 지는 경과를 지켜보아야 할 것으로 보인다.

한편 현재 사이버폭력의 발생이 인터넷의 익명성 때문이라는 비판 때문에 인터넷실명제에 대한 논의가 진행 중이다. 현행 정보통신망법 제44조의5에서는 부분적 본인확인제가 실시되고 있으나 본 조문은 인터넷게시판에 한정되어 있으며 채팅까지 확대되어 적용되는 것으로 보기는 어렵고, 아울러 이것으로는 충분하지 않다고 보아 입법적 개선이 이루어질 전망이다.

(3) 스토킹, 토론방해 등

인터넷 채팅을 하는 와중에 특정 대화 상대방에 대하여 끊임없는 욕설이나 집요한 요구 등 피해 상대방이 원하지 않음에도 불구하고 계속해서 반복적인 문자메시지를 보내거나 공개 토론방 등에서 채팅 문자를 통해 정상적인 토론을 방해하는 행위를 하는 경우가 있다. 이러한 행위에 대해서는 현행 정보통신망법상 일종의 스토킹행위를 처벌하는 규정에 의하여 처벌할 수 있다.

정보통신망법 제74조 제3호는 “제44조의7 제1항 제3호를 위반하여 공포심이나 불안감을 유발하는 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 한 자”에 대하여 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처하도록 규정하고 있다.

최근 부산지법 2008. 7. 24. 선고 2008노616 판결에서 아무런 이유없이 11차례에 걸쳐 휴대폰 문자메시지를 통해 욕설, 협박을 한 경우 위 정보통신망법위반행위에 해당한다는 판결을 내린 바 있다.

한편 토론방해 행위에 대해서는 토론 방해의 구체적 행위가 무엇인지를 살펴보아야 하겠지만 일단 업무방해죄의 성립 여부를 검토해 볼 수도 있다. 업무방해죄는 위의 사실을 유포하거나 위계 및 위력으로서 사람의 업무를 방해하여야 성립하는 범죄인데, 본 죄가 적용되기 위해서는 우선 그 토론방해행위가 형법상 보호하고자 하는 ‘업무’를 방해하는 것인가 하는점, 그리고 그 구체적 행위가 허위사실의 적시 및 위계 내지 위력에 해당하는가 하는 것에 대한 판단이 있어야 할 것이다.

생각건대, 대화방에서의 토론행위가 계속성을 본질로 하는 업무에 해당한다고 보기는 어려운 점(다만, 상시적인 토론방개설이 이루어지는 형태의 것인 경우에는 이에 해당할 수도 있음), 토론채팅 중 욕설이나 이유 없이 특정 메시지를 도배하는 경우를 ‘위계 내지 위력’이라고 보기 어렵다는 점에서 형법상 업무방해죄를 적용하기는 어렵다 보여진다.

(4) 불건전 만남, 성매매 알선

인터넷 채팅을 통해 만남을 갖는 것은 현재 인터넷 이용자에게는 일상적인 일이 되어가고 있다. 문제는 이러한 채팅이 불건전한 관계 내지 청소년의 성매매를 조장 또는 야기하는 경우 이러한 채팅 사이트가 불법의 온상이 되고 있는 것이다.

청소년성매매에 대하여 현행 법제는 매우 엄격한 태도를 유지하고 있음에도 불구하고 불법적인 성매매 채팅사이트를 단속하는 것이 용이한 것은 아니다.

형법은 제242조에서 “영리의 목적으로 미성년 또는 음행의 상습 없는 부녀를 매개하여 간음하게 한 자는 3년 이하의 징역 또는 1천500만원 이하의 벌금에 처한다.”고 규정하고 있고, 성매매알선등행위의처벌에관한법률 제19조 이하에서 성매매알선행위등에 대한 처벌규정을 두고 있으나, 청소년성보호법의 규정이 있는 경우에는 청소년성보호법이 우선한다(제5조). 따라서 청소년의 성매매 알선행위에 대하여는 청소년성보호법이 기본 법률이라고 할 수 있으며, 청소년성보호법은 제10조에서 “청소년의 성을 사는 행위를 한 자는 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.”, 제11조 제1호 폭행이나 협박으로 청소년으로 하여금 청소년의 성을 사는 행위의 상대방이 되게 한 자에 대하여 3년 이상의 유기징역에 처하는 규정을 둔과 동시에 제12조 (알선영업행위 등)에서는 아래와 같은 규정을 두고 있다.

① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이상의 유기징역에 처한다.

1. 청소년의 성을 사는 행위의 장소를 제공하는 행위를 업으로 하는 자
2. 청소년의 성을 사는 행위를 알선하는 행위를 업으로 하는 자
3. 제1호 또는 제2호의 범죄에 사용되는 사실을 알면서 자금·토지 또는 건물을 제공한 자
4. 영업으로 청소년의 성을 사는 행위의 장소를 제공·알선하는 업소에 청소년을 고용하도록 한 자

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. 영업으로 청소년의 성을 사는 행위를 하도록 유인·권유 또는 강요한 자
2. 청소년의 성을 사는 행위의 장소를 제공한 자
3. 청소년의 성을 사는 행위를 알선한 자
4. 영업으로 제2호 또는 제3호의 행위를 약속한 자

③ 청소년의 성을 사는 행위를 하도록 유인·권유 또는 강요한 자는 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

따라서 채팅사이트를 개설하여 청소년과의 성매매를 알선하거나 중개하는 행위를 한 경우에는 청소년성보호법에 의하여 처벌됨과 동시에 채팅의 상대방도 본 법률에 의하여 처벌된다고 볼 수 있다. 그러나 이러한 채팅사이트가 반드시 성매매를 알선하기 위하여 개설된 것인지 판단하기 어렵고(예컨대 정상적인 채팅사이트에서 대화 상대방끼리 합의하에 성매매를 하는 경우), 설사 채팅을 통해 성매매가 일어나더라도 채팅방 운영자가 이를 일일이 모니터링 하기 어렵기 때문에 성매매의 방조범으로 의율하기도 쉽지 않다는 점이 문제가 있다.

(5) 사이버성희롱, 성폭력 등

사이버성폭력은 광의로 볼 때 사이버성희롱, 사이버스토킹, 이성에 대한 언어폭력, 사이버 매매춘, 사이버 음란물 유통 등을 모두 포함하고 있는데⁸⁾, 이중 사이버성희롱에 대해서 설명하면 다음과 같다.

사이버성희롱이란 PC통신이나 인터넷의 채팅, 게시판, 이메일 등을 통해 성적 수치심을 유발하는 내용의 대화를 유도하거나 음란대화, 불건전 만남 등을 요청하고, 음담패설 등 성적 언사로 불쾌감과 모욕감, 수치심을 느끼게 하는 행위를 말한다.

가장 흔하게 발생하는 성희롱 내용은 성과 관련된 행위(성기, 키스나 포옹 등의 행위)묘사, 번색, 검색, 매매춘 등의 제안, 흥분시켜주겠다는 제안 등이고, 양태는 반말조로 음란대화 강요, 강제적, 단순 반복적인 대화요구, 예의로 무장하여 제안하는 경우, 애매한 표현을 사용하여 일단 초대 한 뒤, 노골적으로 음란성 대화를 요구하는 등으로 분류할 수 있다.⁹⁾

채팅의 특성상 성희롱 내지 성적 언어폭력행위에 대하여는 형법을 적용하기는 어렵고, 다만 성폭력특별법 제14조에서 “자기 또는 다른 사람의 성적 욕망을 유발하거나 만족시킬 목적으로 전화, 우편, 컴퓨터 기타 통신매체를

8) 정완, 인터넷미디어의 일탈과 법적 규제에 관한 연구, 한국형사정책연구원, 2002, 143면 이하.

9) 정완, 앞의 글, 143면.

통하여 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 말이나 음향, 글이나 도화, 영상 또는 물건을 상대방에게 도달하게 한 자는 2년 이하의 징역 또는 500만원 이하의 벌금에 처한다”고 규정하여 이른바 ‘통신매체이용음란죄’로 처벌할 수 있다.

한편 성폭력특별법 제14조의2에서는 “①카메라 기타 이와 유사한 기능을 갖춘 기계장치를 이용하여 성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 타인의 신체를 그 의사에 반하여 촬영하거나 그 촬영물을 반포·판매·임대 또는 공연히 전시·상영한 자는 5년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다. ②영리목적으로 제1항의 촬영물을 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 이용하여 유포한 자는 7년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처한다.”고 규정하고 있는데, 최근 판례에 의하면 화상채팅 중 상대방이 자신의 은밀한 부위를 보여주자 이를 컴퓨터에 저장한 경우는 위 법률 위반행위에 해당하지 않는다고 판시한 바 있다.¹⁰⁾

(6) 음란물 유포

인터넷상의 채팅을 통하여 음란물을 유포하는 것은 정보통신망법 제74조 제2호의 “제44조의7제1항제1호를 위반하여 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공공연하게 전시한 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다”는 규정에 의하여 처벌된다.

이 중 청소년인권침해와 관련한 음란물유포의 문제는 청소년이 그 음란정보에 노출된다는 점보다는 청소년이 그 음란정보의 주체가 되어 일반에게 유포되는 것이다. 소위 아동포르노그래피의 유포에 관한 문제이다.

현행 청소년성보호법은 이러한 음란물을 ‘청소년이용음란물’이라고 표현하고 청소년이용음란물의 제작 및 배포행위를 처벌하는 규정을 두고 있다.

청소년이용음란물은 청소년이 등장하여 제4호의 어느 하나(가. 성교 행위

10) 대법원 2005. 10. 13. 선고 2005도5396 판결

나. 구강·항문 등 신체의 일부나 도구를 이용한 유사 성교 행위 다. 신체의 전부 또는 일부를 접촉·노출하는 행위로서 일반인의 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 행위 라. 자위행위)에 해당하는 행위를 하거나 그 밖의 성적 행위를 하는 내용을 표현하는 것으로서, 필름·비디오물·게임물 또는 컴퓨터나 그 밖의 통신매체를 통한 화상·영상 등의 형태로 된 것을 말하는데, 제8조에서 이러한 청소년이용음란물의 제작, 수입, 수출행위(제1항), 영리목적의 청소년이용음란물 판매, 대여, 배포, 소지, 운반, 전시, 상영행위(제2항, 제3항, 제4항), 알선행위(제5항)를 처벌하고 있다.

그러나 그 적용대상이 되는 청소년이용음란물의 정의에서 볼 때 ‘청소년이 등장’하는 것이 반드시 실제 청소년이 등장하여야 하는지 아니면 청소년으로 묘사된 캐릭터가 등장하거나 성인이 청소년으로 분장하여 등장하여도 이에 해당하는지에 대하여 대법원의 판결은 나온 바 없다. 그러나 헌법재판소는 2002. 4. 25. 2001헌가27 전원재판부 결정으로서 실제 청소년이 등장하는 경우로 한정하여 해석한 바 있다.¹¹⁾ 그러나 생각건대 소위 아동포르노그래피라고 한다면 실제 청소년이 등장하지 않더라도 본 규정의 정의규정에 포함된다고 해석하는 것은 청소년인권보호에 있어서 타당하다고 판단된다. 위 헌법재판소 결정에서 본 바와 같이 청소년 아동을 음란물에 등장시

11) 본 결정 내용을 보면 “이 사건 법률의 제정이유는 소위 “원조교제”라는 형태의 성인과 청소년간의 금전을 매개로 한 성관계와 함께 청소년을 대상으로 한 성범죄 또는 청소년을 이용한 음란물의 제작 및 인터넷 등 컴퓨터를 이용한 음란물의 제작·배포 등이 사회문제화되면서 이에 대처하기 위하여 특별히 청소년의 성을 보호하기 위한 새로운 입법이 필요하였기 때문이므로, “청소년을 이용한 음란물”의 규제에 있어서는 그 음란 표현물에 실제 청소년이 등장하는 것을 전제로 한다고 봄이 해석상 자연스럽다. 이는 이 사건 법률의 입법목적에 관한 조항인 제1조에서 “..... 청소년을 이용하여 음란물을 제작·배포하는 행위 및함을 목적으로 한다.”고 규정하고 있는 기재형식에 비추어 보더라도 그러하다. 이 사건 법률의 입법과정을 살펴보면, 국민회의 제정법안은 당초 규제대상의 명칭을 ‘청소년음란표현물’이라고 하여 그 내용에 “그림”을 포함시켰다가 최종 확정안에서는 이를 ‘아동·청소년이용음란물’이라고 표현을 바꾸는 한편 위 “그림”을 배제시켰는바, 규제대상의 명칭 변화에 비추어 볼 때 그 이유는 특별법인 이 사건 법률에서는 실제 청소년을 이용한, 즉 이들을 등장시킨 음란물만 규제대상으로 하고 그림, 만화 등의 음란물은 청소년보호법상의 ‘청소년유해매체물’ 또는 일반 형법상의 음란물로 규제하려는 의도에 있었다고 보여진다.” 고 하고 있다.

킨 경우 일반 형법 내지 정보통신망법상의 음란물 유포행위로 처벌하는 것으로 충분하다고 보는 것은 청소년인권과는 무관하기 때문이다.

(7) 자살조장

인터넷 공간이 익명성이 보장된다는 이유로 각종의 인터넷사이트들이 카페 등을 개설하여 범죄를 모의하거나 범죄에 관한 정보를 공유하는 형태로 운영되는 경우가 많이 발생하고 있다. 예컨대 강도모의 사이트, 자살권유사이트, 폭탄제조 사이트, 마약관련 사이트, 윤락관련 사이트 등이 그것이다.

그 중 자살 사이트는 자살에 관한 각종의 정보를 게재하고 경우에 따라 동반자살의 동기를 제공하기도 하고 자살을 도와주는 정보 및 도구 등을 판매하기도 한다. 특히 정서적으로 불안정한 시기에 있는 청소년들은 이러한 사이트를 통해 자살의 욕구를 강화하기도 하고 이러한 사이트에 개설된 대화방(채팅방)을 이용하다가 즉흥적으로 자살에 이를 수도 있는 것이다.

그러나 이러한 채팅 과정에서 자살에 이르게 되었다고 하더라도 현행법상 자살교사방조죄를 적용하기는 쉽지 않은 문제이다. 자살 교사 방조가 인정되기 위해서는 자살을 교사한 내용이나 도와주는 행위가 채팅행위를 통해 이루어졌다는 점에 대한 입증이 있어야 하는데 자살자가 그 점에 대하여 증거를 가지고 있을 가능성은 거의 없기 때문이다. 결국 자살사이트를 개설한 자에게 책임을 물어야 할 것인데, 채팅방 개설자가 반드시 그러한 의도를 가지고 있는지 판단하기는 어렵고, 판례상으로도 실제 자살의 정보만을 제공해 준 것만으로는 자살방조죄가 성립하지 않는다고 보고 있다.

결국 해당 사이트를 사전에 모니터링 하여 이러한 사이트에 청소년이 노출되지 않도록 하는 것이 최선의 방법인데, 과거 이러한 사이트를 소위 ‘불온통신’이라고 하여 정보통신부 장관이 이에 대한 서비스를 정지할 수 있는 규정을 두고 있었으나 위헌결정¹²⁾으로 정보통신망법이 개정되어 소위 ‘불법통신’을 금지할 수 있는 규정을 두게 되었다.

12) 헌법재판소 2002. 6. 27. 99헌마480 전원재판부

정보통신망법 제44조의7 제1항 제9호는 그 밖에 범죄를 목적으로 하거나 교사(교사) 또는 방조하는 내용의 정보를 유통하여서는 아니 된다고 규정하고, 제3항에서 “방송통신위원회는 제1항 제7호부터 제9호까지의 정보가 다음 각 호의 모두에 해당하는 경우에는 정보통신서비스 제공자 또는 게시판 관리·운영자에게 해당 정보의 취급을 거부·정지 또는 제한하도록 명하여야 한다. 1. 관계 중앙행정기관의 장의 요청이 있었을 것 2. 제1호의 요청을 받은 날부터 7일 이내에 심의위원회의 심의를 거친 후 「방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률」 제21조제4호에 따른 시정 요구를 하였을 것 3. 정보통신서비스 제공자나 게시판 관리·운영자가 시정 요구에 따르지 아니하였을 것”이라고 규정하고 있다.

그러나 채팅방에서 자살에 관한 대화를 나누는 것이 본 규정상 불법통신에 해당하는지 자체가 불명확한 상황에서 본 법률이 적용되는 것에는 일정한 한계가 있어 보이고, 또 사전에 이를 판단하는 것이 일종의 검열에 해당한다는 점에서 헌법상 보장하는 표현의 자유와 관련하여 문제의 소지가 있어 보인다.

(8) 개인신용정보, 아이디, 주민등록번호 등 도용

인터넷 채팅을 하면서 부정하게 타인의 정보를 수집하거나 타인의 아이디나 주민등록번호를 도용하여 사기를 하거나 타인의 명예를 실추시키는 경우가 발생할 수 있다.

타인의 주민등록번호를 도용한 경우에는 주민등록법 제37조에 의하여 처벌된다. 제4호는 거짓의 주민등록번호를 만드는 프로그램을 다른 사람에게 전달하거나 유포한 자, 제9호는 다른 사람의 주민등록번호를 부정하게 사용한 자에 대하여 3년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있다. 다만 9호의 경우 직계혈족·배우자·동거친족 또는 그 배우자 간에는 피해자가 명시한 의사에 반하여 공소를 제기할 수 없다.

한편 정보통신망법 제28조의2 제2항에서는 “누구든지 그 개인정보가 누

설된 사정을 알면서도 영리 또는 부정한 목적으로 개인정보를 제공받아서는 아니 된다”고 규정하고 있고, 제49조는 “누구든지 정보통신망에 의하여 처리·보관 또는 전송되는 타인의 정보를 훼손하거나 타인의 비밀을 침해·도용 또는 누설하여서는 아니 된다”, 제49조의2는 “① 누구든지 정보통신망을 통하여 속이는 행위로 다른 사람의 정보를 수집하거나 다른 사람이 정보를 제공하도록 유인하여서는 아니 된다.”고 규정하고 제71조에서 이에 대한 벌칙규정을 두고 있다.

그리고 통신비밀보호법 제3조는 “ ①누구든지 이 법과 형사소송법 또는 군사법원법의 규정에 의하지 아니하고는 우편물의 검열·전기통신의 감청 또는 통신사실확인자료의 제공을 하거나 공개되지 아니한 타인간의 대화를 녹음 또는 청취하지 못한다. 다만, 다음 각호의 경우에는 당해 법률이 정하는 바에 의한다.”고 규정하고 제14조는 “①누구든지 공개되지 아니한 타인간의 대화를 녹음하거나 전자장치 또는 기계적 수단을 이용하여 청취할 수 없다.

②제4조 내지 제8조, 제9조제1항 전단 및 제3항, 제9조의2, 제11조제1항·제3항·제4항 및 제12조의 규정은 제1항의 규정에 의한 녹음 또는 청취에 관하여 이를 적용한다” 고 하여 인터넷 채팅의 경우에 있어서도 타인간의 채팅에 대한 감청을 금지하고 있다.

(9) 사기, 사행심 조장

인터넷 채팅을 통해서 청소년들로 하여금 원치않는 물품을 사게 하거나 사행심을 조장하는 행위를 하는 경우는 흔하지 않지만 만약 그러한 행위가 사기에 해당한다면 형법상 사기죄 내지 준사기죄의 적용이 가능할 것이다.

다만 채팅을 통해서 청소년에게 유해한 매체물에 대한 광고를 하는 경우에는 제42조의2에 의하여 금지된다.

채팅을 통한 사행심 조장의 가장 대표적인 예로서는 온라인게임을 하는 와중에 채팅창을 통해 아이템이나 게임머니 등을 사도록 하는 행위이다. 게

임산업진흥법 제32조 제1항 제7호는 “누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위”를 금지하고 있고, 이에 위반한 경우 5년 이하의 징역 또는 5천 만원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있다(제44조 제1항 제2호). 따라서 온라인 채팅을 통해 아이템이나 게임머니 등을 거래하는 것도 본 규정에 의하여 처벌될 수 있으나 본 규정은 ‘업’으로 해야 한다는 점에서 개인간의 현금거래를 막을 수는 없다는 한계 때문에 모든 인터넷 채팅에 적용될 수 있는 것은 아니다.

2. 독일의 관련 법제¹³⁾

1) 서론

채팅은 인터넷을 통하여 지원된 전자적 의사소통의 통로라고 할 수 있다. 오늘날 청소년들이 채팅을 통하여 의사소통을 활발하게 한다는 사실은 우리나라에서 뿐만 아니라 외국에서도 볼 수 있는 일반적인 현상이다. 그러나 채팅은 예를 들어 성행위를 위한 교섭 수단이나 음란물을 상연하기 위한 수단으로 활용된다는 점에서 그 남용이 문제되고 있으며, 이러한 남용을 막기 위해서는 채팅공간에서 행해지는 의사소통에 대한 적절한 진행이나 감독이 필요하다.

독일의 경우 2000년대 이후로 청소년이 채팅을 할 수 있는 기회가 증가되면서 미디어로부터 청소년을 보호해야 한다는 목소리가 높다. 또한 성인이 아동이나 청소년의 신원을 가장하여 채팅공간에 등장하는 것은 사회적으로 문제로 되고 있을 뿐만 아니라 쉽게 통제할 수도 없는 것으로 평가되고 있다(Nikles/Roll/Spuerck/Umbach, Jugendschutzrecht, Luchterhand ,

13) 위 원고는 이진국 교수가 집필하였음.

2005: 112).

인터넷 댓글과 채팅을 둘러싼 청소년 인권이 문제로 된다면, 그것은 무엇보다도 청소년의 건전한 성장을 저해할 위험이 있는 인터넷 환경 내지 채팅 환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 법제도적 조치와 관련된다. 이 점에서 여기서는 독일에서 채팅과 관련한 청소년보호의 법규범과 실무를 간략하게 소개할 것이다.

2) 독일의 청소년보호 위한 법체계

독일에서 청소년 보호를 위한 중요한 법률로는 ‘청소년보호법’(Jugendschutzgesetz)과 ‘방송과 전신미디어에서 인간존엄의 보호와 청소년보호에 관한 주협정’(Staatsvertrag Über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien)이 있다. 청소년보호법은 물리적인 미디어물(인쇄물, 비디오, CD-Rom, DVD 등)을 규제하고 있고, ‘방송과 전신미디어에서 인간존엄의 보호와 청소년보호에 관한 주협정’(이하 ‘청소년미디어보호협정’이라 약함)은 방송과 인터넷 등 가상현실 미디어를 규제한다.¹⁴⁾ 따라서 인터넷의 지원을 받게 되는 채팅은 청소년미디어보호협정의 규율대상이 된다.

독일에서 미디어 분야에 관한 입법은 주의 관할에 속하는 사항이다. 청소년미디어보호협정은 그 때까지 미디어 분야에서 개별적으로 규정되어 있던 ‘방송에 관한 주협정’과 ‘미디어서비스에 관한 주협정’의 내용 중에서 청소년 보호 규정을 따로 떼 내어 독일의 16개 주에 통일된 적용이 가능하도록 통합한 것으로서 법률과 동일한 효력을 가지고 있다(Liesching : 2004, 183).

청소년미디어보호협정은 아동과 소년의 성장과 교육에 영향을 주거나 위해를 가하는 전자적 정보미디어와 통신미디어의 내용으로부터 아동과 소년을 통일적으로 보호하고 전자적 정보미디어와 통신미디어가 제공하는 내용

14) 독일의 청소년미디어보호협정은 청소년보호법과 함께 2003년 4월 1일자로 발효되었다.

중 인간존엄 또는 그 밖에 형법에 의하여 보호되는 법익을 침해한 내용으로 부터 보호하는 것을 목적으로 한다(협약 제1조). 청소년미디어보호협정에서 아동이란 14세 미만의 자, 소년이란 14세 이상 18세 미만의 자를 말한다.

3) 청소년미디어보호협정상 청소년보호를 위한 실체규범

청소년미디어보호협정의 내용 중에서 채팅과 관련되어 있는 실체법적 규정으로는 제4조, 제5조, 제11조를 들 수 있다. 이들 규정은 모두 전신미디어(주로 인터넷)의 제공자들이 부담하는 의무에 관하여 규정하고 있다.

(1) 청소년미디어보호협정 제4조(금지되는 내용)

이 협정 제4조는 인터넷을 포함한 방송미디어에서 청소년보호와 관련되는 내용을 통하여 아동이나 소년이 심리적, 정신적 또는 육체적 피해를 입을 수 있는 위험한 행위태양을 금지하는 내용을 담고 있다. 이 협정 제4조에서 금지되는 내용을 그대로 옮기면 다음과 같다.

제4조[금지되는 내용]

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

1. 제공되는 내용이 형법 제86조의 선전수단을 묘사하는 행위로서 자유민주적 기본질서 또는 국제적 이해와 합의에 반하는 것일 경우

2. 제공되는 내용이 형법 제86a조의 위험적 조직의 표시를 사용하는 경우

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

4. 제공되는 내용이 국가사회주의의 지배 하에서 범해진 국제형법 전 제6조 제1항 및 제7조 제1항에 기재된 유형의 행위가 공공의 평화를 교란, 부정 또는 경시하기에 적절한 경우

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

6. 제공되는 내용이 형법 제126조 제1항에 기재된 위법행위를 하도록 지도하는 경우

7. 제공되는 내용이 전쟁을 예찬하는 경우

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

9. 제공되는 내용이 비자연적인 성을 강조하는 신체상태의 아동 또는 소년을 표현하는 경우. 이것은 시각적으로 표현하는 경우에도 준용된다.

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

11. 제공되는 내용이 청소년보호법 제18조의 청소년유해미디어 목록 B부와 D부 수록되어 있는 경우 또는 이 목록에 수록된 저작물과 내용상 전부 또는 본질적으로 동일한 경우

제1호 내지 제4호 및 제6호의 사례는 형법 제86조 제3항이 준용되고, 제5호의 사례는 형법 제131조 제3항이 준용된다.

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

1. 제공되는 내용이 그 밖의 방식으로 음란적인 경우

2. 제공되는 내용이 청소년보호법 제18조의 청소년유해미디어 목록 A부와 C부에 수록되어 있거나 이 목록에 수록된 저작물과 내용상 전

부 또는 본질적으로 동일한 경우

3. 제공되는 내용이 반포범위의 특별한 작용형식을 고려해볼 때 아동과 소년의 성장 또는 아동과 소년의 자기책임적이고 공동체에서 생활할 능력을 갖춘 인격성에 대한 교육을 매우 위태롭게 하기에 명백하게 적합한 경우

전신미디어의 경우 제공자 측에서 제공되는 내용이 성인에게만 접근하도록 확실하게 조치를 취한 경우(폐쇄적 이용자그룹)에는 그 제공되는 내용은 허용된다.

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

청소년미디어협정 제4조에 기재된 내용은 방송미디어를 통해서 뿐만 아니라 인터넷 등과 같은 전신미디어를 통해서도 반포할 수 없다. 즉, 제4조에 기재된 내용들은 절대적으로 그 반포가 금지된 내용들이다. 다만, 제4조 제2항 2문의 경우, 성인 이용자가 제한적으로 접근할 수 있도록 확실한 조치를 취한 전신미디어의 경우에는 그 반포가 허용된다.

청소년미디어협정 제4조 제2항 제1문 3호 및 제2문에 위반한 경우에는 동 협정 제23조에 따라서 형사처벌이 가능하다. 이에 따라 예를 들어 효과적인 연령인증체계를 충분하게 갖추고 있지 못한 경우에는 형사처벌이 가능하게 된다. 그 밖에 제4조를 위반한 행위는 질서위반행위가 된다.

(2) 청소년미디어보호협정 제5조(성장을 저해하는 내용)

청소년미디어보호협정 제5조는 동 협정 제4조에 해당하는 내용보다 그 강도가 낮지만 그럼에도 불구하고 그 내용이 청소년의 건전한 성장을 해칠 수 있는 위험잠재력을 가지고 있다는 점을 고려하여 청소년의 성장을 저해하는 일정한 내용에 대하여 청소년에게 접근할 수 없도록 법적인 조치를 취

하고 있다. 제5조의 규정내용을 보면 다음과 같다.

제5조[성장을 저해하는 내용]

(1) 제15조¹⁵⁾는 아동 또는 소년이 자기책임적이고 공동체에서 생활할 수 있는 인격성을 갖춘 사람으로 성장하는 것을 저해하기에 적합한 내용을 반포 또는 접근 가능하도록 하는 경우에는 관련되는 연령층의 아동 또는 소년이 일반적인 방식으로 그 내용을 알 수 없도록 주의를 기울여야 한다.

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

(3) 제1항의 의무를 다음의 방식으로 이행할 수 있다.

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

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

(4) 아동이나 소년에게 제1항에서 기재된 성장을 저해하는 효과가 나타났다고 인정할 수 있는 경우에도 그 내용이 밤 11시와 아침 6시 사이에만 반포되거나 접근되는 때에는 제공자는 제1항에 따른 자신의 의무를 이행한 것으로 본다. 16세 미만의 아동 또는 소년에게 성장을 저해하는 효과가 나타날 것이 우려되는 경우에는 당해 내용이 밤 10시부터 아침 6시 사이에만 반포되거나 접근되는 때에도 제공자는 제1항에 따른 자신의 의무를 이행한 것으로 본다. 청소년보호법 제14 제2항에 따라서 12세 미만의 아동 또는 소년에게 상연되지 않는 영상물의 경우 그 방송시간을 선택할 경우에는 12세 미만의 아동 또는 소년

15) 여기서 제15조(Anbieter)란 방송매체의 운영자 또는 전신미디어의 제15조를 말한다 (협약 제3조 제2항 3호).

의 복리를 고려한다.

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

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

청소년미디어협정 제5조는 청소년에게 유해한 미디어 콘텐츠를 규율하고 있다는 점에서 동 협정 제4조와 밀접한 관련을 맺고 있다. 다만, 제5조는 미디어 제공자로 하여금 청소년의 성장에 유해한 내용을 걸러낼 수 있는 소프트웨어를 갖추게 하거나 특정한 방송시간대에 방송하도록 함으로써 미디어 제공자의 주의의무를 명시해두고 있다는 점에서 제4조와 차이가 난다.

청소년미디어협정 제5조 제1항에 대한 위반은 동 협정 제2조 제1항에 따라서 질서위반행위가 된다.

(3) 청소년미디어보호협정 제11조(청소년보호 프로그램)

청소년미디어보호협정 제11조는 동 협정 제5조 제3항 1호에 기재된 미디어 제공자의 의무(즉 제공자가 기술적 수단 또는 기타 수단을 통하여 관련되는 연령대의 아동이나 소년이 그 내용을 알 수 없도록 하거나 본질적으로 어렵게 하는 것)를 구체화하고 있다. 제11조 5항을 고의로 위반한 경우에는 동 협정 제24조 제2항에 따라서 질서위반행위가 된다. 제11조의 규범내용은 다음과 같다.

제11조[청소년보호 프로그램]

(1) 전신미디어의 제공자는 적합한 것으로 승인된 청소년보호 프로그램을 위하여 아동과 소년의 성장과 교육을 저해하기에 적합한 내용

을 계획하거나 상호 결합시킴으로써 제5조 제3항 1호의 요구를 충족시킬 수 있다.

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

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

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

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

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

(4) 미디어로부터 청소년을 보호하기 위한 주요 기관

독일에서는 미디어로부터 청소년을 보호하기 위한 기관은 매우 다양하게 설치되어 있다. 이 중에서 채팅에 관한 감독권을 행사하는 기구는 jugendschutz.net이다.

① Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien(BpJM)

연방 청소년유해미디어심사청(BpJM)은 독자적 예산을 갖춘 독립기관이

며, 조직상으로는 연방 가족노인여성및청소년부에 소속되어 있다. 연방 청소년유해미디어심사청의 설치근거는 소년보호법이다. 연방 청소년유해미디어심사청의 임무는 문서, 영상물 및 인터넷사이트를 청소년유해문서의 목록에 등록하여 이러한 미디어에 대한 일정한 제공 또는 판매를 제한함으로써 청소년이 접근할 수 없도록 조치를 취하는 것이다(청소년보호법 제17조 내지 제25조).

② der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

청소년미디어보호위원회(KJM)는 사적인 방송과 전신미디어에 관한 감독을 수행하는 과제를 가지고 있다. 이 위원회의 설치근거는 청소년미디어보호협정 제14조 내지 제17조에 규정되어 있다. 청소년미디어보호위원회는 주미디어청에 소속된 기관으로서 청소년미디어보호협정에 대한 위반 여부를 심사하고 관련되는 적절한 조치를 결정한다. 이에 반해 청소년미디어보호위원회의 결정에 대한 집행은 주 미디어청이 담당한다.

③ jugendschutz.net

jugendschutz.net은 인터넷상에서 청소년보호와 관련된 내용들을 심사하기 위하여 1997년에 최상위 주소청에 설치된 기관이다. 청소년미디어보호협정이 2003년 4월 1일자로 발효되자 jugendschutz.net은 청소년미디어보호위원회에 통합되었고, 청소년미디어보호위원회의 인터넷에 대한 감독을 지원하고 있다. jugendschutz.net은 원래 미디어서비스의 내용에 대한 통제만을 관할로 하고 있었으나, 청소년미디어보호협정의 발효로 인하여 그 활동범위가 채팅 등 상호 대화를 나누는 통신으로 확대되었다(청소년미디어보호협정 제18조 참조).

jugendschutz.net은 2004년 이후로 정기적으로 아동이나 소년이 사용하고 있는 채팅공간을 상대로 소년보호에 대한 위반이 있는지에 관하여 심사

하고 있다. jugendschutz.net이 조사한 자료에 의하면, 미성년자들이 채팅 공간에서 성희롱의 피해자로 되는 예가 매우 많다고 한다. 채팅을 통한 대화는 일시성과 익명성 등으로 인하여 감독하는 기관의 입장에서나 서비스를 제공하는 자의 입장에서 문제되는 채팅을 통제하기란 매우 어려운 것으로 평가되고 있다. 따라서 jugendschutz.net은 사업자들이 채팅을 둘러싼 안전을 확보할 수 있는 구조적 조치, 기술적 조치 및 그 밖의 조치를 개발하고 이행하는 것을 지원해주고 있다.¹⁶⁾

또한 부모, 교육자 등이 채팅에 대한 위험을 규명하고 보다 안전한 채팅을 할 수 있는 가능성을 제시해주기 위하여 jugendschutz.net은 채팅과 관련한 조사 자료들을 평가하고 ‘위험 없는 채팅’(Chatten ohne Risiko)이라는 홍보책자도 발간하고 있으며 그 내용을 인터넷에 공개하고 있다.¹⁷⁾ 나아가 앞으로는 채팅 등 제공자들이 기대할 수 있는 보호조치를 취하지 않는 경우에 jugendschutz.net은 이러한 채팅 제공자 내지 사업자에 대한 감독법상의 조치도 취하게 될 것으로 보인다.¹⁸⁾

④ 미디어제공자의 자율통제

독일의 미디어법 체계에서는 ‘자율통제’라는 사상이 확산되어 있다. 여기서 자율통제란 국가기관이 강제로 단속하거나 규제하기 전에 관련되는 기관들이 자율적으로 통제한다는 것을 말하며, 이렇게 함으로써 규범의 실효성과 예방효과를 더 높일 수 있게 된다. 이와 같은 자율통제 사상에 따라서 기업이나 단체에 의하여 설치되었거나 지원된 자율통제기구들은 그 회원 기관 내지 회원 기구들이 청소년미디어보호를 준수하고 있는지에 관하여 심사하고 있다. 그리고 청소년미디어보호위원회는 자율통제기구의 결정이 법적인

16) jugendschutz.net: Erfahrungsbericht 2005(www.jugendschutz.net/pdf/bericht2005.pdf)

17) http://www.jugendschutz.net/jugendschutz_net/index.html

18) 이를 위하여 현재 독일에서는 ‘채팅프로젝트’가 진행 중에 있으며, 이 프로젝트에 소요되는 비용은 바덴-뷔르템베르크주 주통신청이 지원하고 있다.

로 허용된 범위 내에서 타당한 것인지를 다시금 심사한다. 자율적 자기통제 기구의 결정이 법적인 허용범위를 넘었을 경우에는 청소년미디어위원회는 감독권 행사의 차원에서 각종 제재조치를 발하게 된다.

방송미디어와 전신미디어(인터넷)에 관련된 자율통제기구에 대한 승인은 청소년미디어보호위원회가 담당한다(청소년미디어보호협정 제19조). 청소년보호법의 적용범위에 속하는 물리적 미디어물(인쇄물, 비디오, CD-Rom, DVD 등)과 관련된 자율통제기구에 대한 승인은 최상위 주소청에서 관할한다(청소년보호법 제14조).

자율통제기구의 예로는 영상물자율통제(FSK), 게임소프트웨어자기통제(USK), 텔레비전자기통제(FSF), 멀티미디어-서비스제공자 자기통제 협회(FSM), 인터넷컨텐츠평가협회(ICRA) 등이 있다.

이 중에서 멀티미디어-서비스제공자 자기통제 협회(FSM)는 1997년에 창립되었으며, 그 주된 임무는 온라인 미디어의 영역에서 불법적인 내용, 청소년유해적이거나 성장을 저해하는 내용을 규제하는 것이다. 멀티미디어-서비스제공자 자기통제 협회(FSM)의 회원은 온라인 콘텐츠 제공자, 검색서비스 제공자, 모바일통신매체 제공자 등으로 구성되어 있다. 특히 2007년 11월에는 멀티미디어-서비스제공자 자기통제 협회 내에서 인기 있는 웹사이트에서 채팅을 제공하는 기업체 등 기구들이 '채팅자율통제'를 위하여 통합되었다. 초창기의 '채팅자율통제'를 설립한 회원으로는 LYCOS 유럽, RTL 등이다. 이러한 '채팅자율통제'에서 채팅제공자들은 멀티미디어-서비스제공자 자기통제 협회의 모든 구성원들에게 적용되는 일반적 행동강령을 보완하는 하위 행동강령¹⁹⁾을 만들어 시행하고 있다. 이 하위 행동강령은 채팅의 영역에서 아동과 소년을 보호하기 위한 조치들이 규정되어 있다. 예를 들어 '채팅자율통제'에 가입한 기업이 운영하고 있는 모든 아동과 소년을 대상으로 하는 채팅의 경우에는 10시부터 22시까지 진행자를 활용할 수 있어야 한다. 또한 채팅의 영역에서 아동과 소년을 보호하기 위한 기술적 조치의 예로는 예컨대 '채팅자율통제'가 채팅에서 사용되어서는 안 될 이른바

19) 채팅시행자의 행동강령은 http://www.fsm.de/Subkodex_Chat에서 찾아볼 수 있다.

‘저질용어’를 중앙에서 직접 분류하고 있다.

3. 일본의 관련 법제²⁰⁾

1) 서론

최근 인터넷의 비약적인 발달과 보급은 우리에게 많은 편리함을 제공하였고 이에 따라 우리의 사회생활에 없어서는 안 되는 필수불가결한 존재가 되었으나²¹⁾ (法務省(2005: 27), 이에 따른 새로운 사회문제가 발생하기에 이르렀다. 즉, 인터넷상의 위법·유해한 정보의 유통으로 이러한 정보는 특히 청소년들에게 있어서 많은 문제행동을 유발하는 요인으로 지적되고 있다. 일반적으로 이러한 유해정보가 청소년비행의 요인인가에 대해서는 많은 논란이 있을 수 있다. 예를 들어 유해정보에 보다 많이 접촉함으로써 심층심리 가운데 잠재적비행준비성(delinquency readiness)이 형성되어 일정한 단계에 이르면 아주 작은 자극만으로도 비행을 범하는 자가 있을 수 있고, 반대로 유해정보에 접촉하여도 다른 많은 건전한 정보에 접촉하는 이상, 비정상적인 인격형성이 이루어지는 것이 극히 희박하여 단순한 일상의 스트레스를 해소하는 카타르시스효과(catharsis effect)에 머무르는 자도 있을 수 있다. 물론, 유해정보가 청소년범죄 원인의 하나라는 것을 과학적으로 실증하는 것은 현재의 행동과학의 견지에서도 상당히 곤란한 작업이라고 할 수 있다. 그러나 현실적으로 유해정보에 접하여 범죄 또는 비행으로 발전하는 청소년이 존재하고 있다는 것도 무시할 수 없는 현실이다.

이러한 인터넷상의 유해정보가 청소년비행에 미치는 영향은 우리만의 문제가 아니라 세계 각국이 공통적으로 안고 있는 문제라고 할 수 있다. 특히,

20) 위 원고는 강경래 교수가 집필하였음.

21) 일본의 인터넷이용인구는 지속적으로 증가하고 있어 2004년 말의 인터넷 이용인구는 약 7,948만 명으로 인구보급률은 62.3%이다.

일본에서는 2000년대 이후 아동매춘의 온상으로 지목되고 있는 것이 인터넷상의 「이성만남사이트」이다. 이성만남사이트란, 친구 또는 연인, 성교대상자를 찾기 위한 서비스를 제공하는 인터넷사이트를 지칭하는 것으로, 자신에 대한 소개 등을 등록하면 게시판 또는 연락기능을 사용할 수 있어 상기목적의 상대방과 연락을 할 수 있도록 되어 있다. 컴퓨터와 휴대전화 양쪽 모두 이용이 가능하며 휴대전화만으로도 이용이 가능한 사이트도 있다. 오로지 성교상대방과의 만남을 목적으로 하는 사이트가 대부분으로, 연령확인 및 본인확인 등을 거치지 않으므로 미성년자의 매매춘의 알선에 이용되거나 사기 및 강도, 공갈 등에 이용되어 범죄의 온상으로 지목되었다²²⁾. (バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会, 2006: 6) 이러한 이성만남사이트의 이용에 기인하는 범죄피해자의 대부분은 18세 미만의 아동으로 2003년의 경우 피해자 총수 1,510명 중 1,78명(84.6%)이 아동이었다. 그 중에서도 여자고교생이 597명(39.5%), 여자중학생이 397명(26.3%)으로 여자중고교생이 피해자총수의 약66%를 점유하고 있다²³⁾. 특

22) 예를 들어 2003년 7월 시부야(渋谷)의 변화가에서 복수의 초등학생이 수감되어 채워진 상태로 감금된 사건 등의 발생은 청소년보호를 위한 보다 강력한 대책의 필요성을 요구하게 된 계기가 되었다. 이 사건은 동경의 한 임대아파트에 초등학생 여아 4명이 감금된 사건으로 여아들이 행방불명이 된 4일 후 감금된 장소로부터 탈출함으로써 발각된 사건이다. 범인은 청소년전문의 데이트클럽을 경영하던 자로 피해아동과의 휴대전화를 이용하여 아동을 자신의 집으로 유인한 사건이다. 그 외, 2005년 8월 2일에 발생한 자살사이트살인사건으로 쾌락살인을 목적으로 「이지메」 등으로 고민하여 자살을 결심한 자들을 물색하여 집단자살을 가장하여 폭행 등을 가하여 살해한 사건으로 남자 중학생과 대학생 등 3명을 살해한 사건이다. 또한 자살관련 사이트 등에서 알게 된 것 등을 계기로 집단자살을 결행한 사안의 건수 및 사자의 수는 2004년 1년간 19건 55명이었으나 2005년도 11월 말까지 32건 85명에 이르는 등 이와 같은 사안은 점차 증가하고 있다. <http://ja.wikipedia.org/wiki/E8%87%AA%E6%AE%BA%E3%82%B5%E3%82%A4%E3%83%88%E6%AE%BA%E4%BA%BA%E4%BA%8B%E4%BB%B6>, <http://asyura.com/0505/nihon17/msg/722.html>, (2005. 12. 22. 朝日新聞) 등 참조.

23) 한편, 이러한 이성만남사이트의 이용에는 휴대전화(대부분의 청소년들이 휴대전화를 소지하고 있다는 점에서)가 일반적으로 이용되고 있는데, 그 비율은 점차 높아지고 있다. 예를 들어 2003년도에 발생한 1,746건 가운데 1,652건(94.6%)이 휴대전화

히, 2003년도의 이성만남사이트를 이용한 아동매춘사건을 보면 유해정보의 청소년에의 노출의 심각성을 알 수 있는데, 예를 들어 당시 검거된 791건의 아동매춘사건 가운데 유인상황이 판명된 551건 중에 아동이 직접 이성만남 사이트를 이용하여 매춘상대방을 적극적으로 유인한 사건이 472건(85.7%)으로 인터넷유해정보의 아동에의 노출의 심각성을 보여준다고 할 수 있다²⁴⁾(西村芳秀.(2004年) 48-51면). 한편, 그 외로 지적되고 있는 인터넷상의 유해정보의 문제로서는 사이버폭력(인터넷이지메²⁵⁾)과 자살관련 사이트에 의한 청소년의 자살 등이 지적되고 있다.

이러한 인터넷상의 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 종래부터

를 이용한 것으로 나타나 2000년도의 56.7%와 비교하여 현저하게 증가하였다. 또한 이성만남사이트를 이용한 아동매춘사건에서도 791건 중 768건(97.1%)이 휴대전화를 이용하였다는 것으로부터 그 폐해의 심각성을 알 수 있다.

- 24) 유인의 내용을 보면, 성교 등을 동반하는 교제의 유인이 127건(23%), 대가를 동반하는 교제의 유인이 136건(24.7%), 일정 정도의 대가를 동반하는 성교 등의 목적의 유인이 62건(11.3%) 등으로 원조교제를 목적으로 하는 유인이 전체의 60%를 점하고 있다.
- 25) 인터넷이지메(Cyber-bullying)란, 인터넷상에서 이루어지는 이지메를 말한다. 일반적으로 웹사이트, 온라인 또는 전자메일, 휴대전화 등을 이용하여 이루어진다. 인터넷이지메는 익명성이 있으므로 통상적인 이지메와 같이 상대방과의 물리적인 힘의 관계가 경시되어 그 의미가 희석되기도 한다. 또한 직접적인 대면이 없으므로 통상적인 이지메보다 그 피해를 밝히기가 어렵다는 특징을 갖는다. 극단적인 경우에는 표적을 비방하는 것만이 아니라 표적을 특정하여 개인정보를 인터넷에 게재하거나 직접적으로 찾아가 괴롭히는 경우도 있다. 학교 및 직장에서 이루어지는 통상적인 이지메의 경우에는 등교거부, 전직 등에 의해 직접적인 피해로부터 해방될 수 있으나, 인터넷이지메의 경우는 그러한 회피수단이 없다. 일본의 경우 이지메의 조사법의 변경이 이루어져 인터넷이지메에 대한 조사가 처음으로 실시된 2006년도의 경우 4,883건의 인터넷이지메가 확인되었으나 이것은 빙산의 일각에 불과하다는 지적이 많다. 인터넷이지메는 통상적인 이지메보다도 제3자에게 발각되기가 어렵기 때문에 인터넷이지메의 피해자가 돌발적으로 자살한 경우, 자살의 원인판명이 어려운 등 그 위험성은 매우 높다고 할 수 있다. 청소년에 의한 인터넷이지메의 수법으로는 학교사이트 및 익명게시판에 피해자를 비방하는 것이 일반적인 방법이다. <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%8D%E3%83%83%E3%83%88%E3%81%84%E3%81%98%E3%82%81>

일본에서는 법령에 의한 규제 외에 각 지방자치단체 및 관련업계단체에 의한 다각적인 시책이 강구되어 왔다. 특히, 「이성만남사이트」를 이용한 18세 미만의 아동이 아동매춘 등의 각종의 범죄피해를 입는 사건이 급증함에 따라 이러한 유해정보로부터 아동을 보호하기 위하여 「인터넷이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의 규제 등에 관한 법률(2003년 법률 제 83호. 이하, 본 법률)」이 제정하였고, 또한 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 필요한 조치의 강구와 인터넷상의 유해정보의 열람을 최소화시키는 것에 따라 청소년의 권리옹호에 이바지 하는 것을 목적으로 한 「청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률(2008년 법률 제79호)」을 제정하였다. 또한 각 지방자치단체에서는 청소년보호조례를 개정하여 인터넷상의 청소년유해정보에 대한 규제를 적극적으로 실시하고 있다. 이에 여기에서는 일본의 법령에 의한 인터넷 유해정보의 규제와 각 지방자치단체의 조례에 의한 인터넷으로부터의 청소년보호시책에 대하여 개관하고자 한다.

2) 이성만남사이트 현황

일본에서 이성만남사이트가 의미하는 범위는 반드시 명확하지는 않다. 사전적 의미에 따르면, 이성만남사이트란, ‘컴퓨터 및 휴대전화를 이용하여 서로 모르는 남녀가 의견을 교환하거나 교제하기 위한 가상적인 “장소”를 제공하는 인터넷상의 사이트(『イミダス2003』集英社発行)’라고 설명하고 있다. 한편, 일본경찰에서는 이성만남사이트를 ‘인터넷상에서 이성간의 만남의 장소를 제공하는 전자게시판 등’이라고 정의하고 이와 관련된 범죄발생상황을 조사함과 동시에 각종의 대책이 종래부터 강구되어 왔다.

인터넷상의 이성만남사이트의 숫자는 인터넷의 특수성에 따라 정확하게 파악할 수는 없으나 대략 5천개에서 1만개 정도라고 하고 있으며, 이러한 사이트는 특별한 기술 및 지식을 요하지 않고 낮은 비용으로 사이트를 개설할 수 있다는 점에서 큰 규모의 사업자만이 아니라 소규모의 사업자 및 개

인 등에 의해 만들어지는 경우도 많다. 이러한 이성만남사이트의 특징은 익명성이 보장된 상태에서 불특정 또는 다수의 이성에 대하여 유혹하는 메시지를 발신할 수 있고, 이러한 유혹에 응하는 자가 있으면 전자메일 등을 이용하여 즉시 연락을 취할 수 있도록 되어 있으므로, 모르는 이성과의 교제를 희망하는 자에게 있어서는 매우 효율적인 시스템으로 되어 있다. 또한, 이러한 이성만남사이트를 범죄에 이용하려는 자에게도 쉽게 범죄행위의 상대방을 찾는 것이 가능하며, 또한 판단력이 미숙한 아동이 컴퓨터 및 휴대전화를 이용하여 주위의 시선과 관계없이 용이하게 접속할 수 있으므로 심리적인 저항감이 낮아 많은 아동이 성매매를 목적으로 이용되고 있다²⁶⁾ (広島県インターネットセキュリティ対策推進協議会, 2005: 1).

이러한 이성만남사이트는 인터넷이라는 수단의 특성에 기인하여 면식이 없는 이성 간의 만남을 효율적으로 중개하는 기능을 갖고 있고, 또한 이 기능을 악용하는 자에게 있어서는 매우 효율적인 시스템이라고 할 수 있어 결과적으로 이성만남사이트에 접속한 아동이 아동매춘 등의 범죄의 피해자가 될 위험성이 항시적으로 존재한다고 할 수 있다.

3) 인터넷이성소개사업을이용하여아동을유인하는행위의규제등에관한법률

2000년대 이후 일본에서는 이성만남사이트의 이용에 기인하는 아동매춘 및 아동을 대상으로 하는 범죄가 급증하였다. 예를 들어 2002년에 발생한 이성만남사이트와 관계된 사건의 검거건수는 1,731건으로 2000년과 비교하여 16.6배로 증가하였고, 아동매춘 787건(2000년 대비 19.7배), 청소년보호육성조례위반 435건(2000년 대비 21.8배) 외에 공갈 83건, 강도53건, 강제추행 14건 등이 발생하였다. 무엇보다 문제는 이러한 범죄의 피해자의 대부분이 18세 미만의 아동(2002년의 전체 피해자 1,517명 중 1,273명

26) 이성만남사이트의 특성으로서는 ①대면 또는 대화의 필요 없이 익명으로 만날 수 있다는 익명성과 가상성, ②휴대전화를 이용하여 언제 어디서나 접속이 가능하다는 편리성, ③불특정 또는 다수의 자를 상대로 한 번에 권유할 수 있다는 순간성, ④사이트의 개설이 용이하다는 용이성 등이라고 할 수 있다.

(83.9%)이 아동이라는 점이다(鈴木達也, 2003: 6).

이에 일본경찰에서는 본 법률의 제정이전에도 이성만남사이트에 관계되는 아동매춘사건 등의 단속의 강화, 피해방지를 위한 홍보활동, 사업자 등에 대한 자주규제의 독려 등의 대책을 강구하여 왔다. 그러나 이러한 대책에도 불구하고 이성만남사이트에 기인하는 범죄에 의한 아동피해는 급격히 증가하였다²⁷⁾.

이에 따라 일본경찰청에서는 새로운 법적규제를 검토함과 동시에 2002년 10월, 학계, 인터넷관계자 등을 구성원으로 하는 소년유해환경대책연구회를 구성하였고, 동 연구회에서는 2002년 12월에 이성만남사이트의 법적규제의 방향에 대한 중간 보고서를 공표하여 국민의 의견을 모아 그 결과를 기초로 2003년 2월 6일에 「이성만남사이트에 관계되는 아동의 범죄피해방지를 위한 대책에 대한 제언」을 발표하였다. 본 법률은 상기의 제언을 기초로 작성되어 제156회 국회에 제출되었고, 그 후 동년 5월 15일의 참의원 본회의에서 성립하였다(時の法令, 2003: 31).

(1) 법률의 목적 및 정의(제1조, 제2조)

본 법률은 인터넷이성소개사업을 이용하여 아동²⁸⁾을 성교 등의 상대방이 되도록 유인하는 행위 등을 금지함과 동시에 아동에 의한 인터넷이성소개사업²⁹⁾의 이용을 방지하기 위한 조치 등을 규정함으로써 인터넷이성소개사업

27) 이러한 증가의 원인과 배경으로서는 다음과 같은 점을 지적할 수 있다. ①먼저 이성만남사이트에 의한 부정유인(아동과의 성교 등을 동반하는 교제의 유인 및 대가를 동반하는 이성교제의 유인)의 범람과 아동의 성의 상품화의 풍조의 만연, ②판단력이 미숙한 아동의 부정유인에 대한 거부감의 희박화, ③휴대전화의 보급에 따른 이성만남사이트에의 접근의 용이함과 무차별적인 광고메일 등에 의해 아동이 흥미위주로 간단하게 이용할 수 있게 된 점 등이다.

28) 본 법률에서의 아동의 범위는, 아동매춘·아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률 및 아동복지법과 마찬가지로 18세 미만의 자를 말한다.

29) 인터넷이성소개사업이란, ①면식이 없는 이성과의 교제를 희망하는 자(이성소개희망자)의 요구에 따라 서비스를 제공하는 것, ②이성교제에 관한 정보를 인터넷 상의 전

의 이용에 기인하는 아동매춘 그 외의 범죄로부터 아동을 보호하여 아동의 건전한 육성에 이바지 하는 것을 목적으로 하고 있다³⁰⁾.

(2) 인터넷이성소개사업자·보호자·국가·지방공공단체의 책무(제3조-제5조)

제3조에서는 인터넷이성소개사업자 및 인터넷이성소개사업에 필요한 역무를 제공하는 사업자³¹⁾는 아동의 건전한 육성에 배려함과 동시에 아동에 의한 인터넷이성소개사업의 이용방지를 이바지하도록 노력하여야 할 것을 규정하고 있다.

또한, 법률 제4조에서는 보호자에 대하여 아동에 의한 인터넷이성소개사업의 이용을 방지하기 위한 필요한 조치를 강구하도록 노력할 것을 규정하고 있다. 구체적으로 보호자 스스로가 인터넷이성소개사업의 위험성을 인식

자게시판에 게재 하여 불특정 또는 다수의 자에게 열람하도록 하는 서비스인 것, ③ 해당 정보의 전달을 받은 이성교제희망자가 전자메일 그 외의 전자통신을 이용하여 당해 정보에 관계되는 이성교제희망자와 상호 연락할 수 있는 서비스 일 것, ④ 유상·무상을 불문하고 이러한 서비스를 반복 계속하여 제공하는 사업일 것 등을 말한다. (제2조 제2호)

30) 본 법률에서 말하는 이성교제란 남녀의 성에 착목한 교제, 즉, 상대방이 남성 혹은 여성인 것에 대한 관심이 중요한 요소가 되는 감정에 근거하여 교제하는 것을 말하므로 반드시 성교 등을 목적으로 하는 교제에 한정되지 않는다. 그러므로 이성교제를 목적으로 하지 않는 취지의 사이트 등은 여기에서 말하는 인터넷이성소개사업에 해당되지 않으며, 인터넷이성소개사업에 해당되기 위해서는 「성별란」 등이 설정되어 있거나 댓글을 기재한 자의 「성별」이 시스템 상에 명확해야 할 것 등이 필요하다. 또한 답장기능이 없는 전자게시판은 이에 해당되지 않으며 또한 이용자로부터의 요금징수의 여부도 관계없다.

31) 「인터넷이성소개사업에 필요한 역무를 제공하는 사업자」란, 프로바이더(인터넷에 접속하는 서비스를 제공하는 휴대전화회사를 포함)와 렌탈서버제공자를 말하며, 이러한 프로바이더는 인터넷이성소개사업자와의 계약에 있어서 법률의 규정을 준수할 것과 아동의 건전육성에 장애를 미치는 행위의 방지노력과 이를 위반한 자에 대해서는 계약해지, 필터링시스템의 개발·도입과 고객(보호자)에 대한 효과의 설명 등의 조치가 이루어져야 한다.

하여 아동이 사용하는 컴퓨터 및 휴대전화³²⁾(後藤弘子, 2004: 67) 등에 filtering시스템³³⁾을 설정함으로써 아동이 인터넷이성소개사업을 이용하는 것을 미연에 방지하는 조치 등이 기대된다.

법률 제5조에서는 국가·지방공공단체에 대하여 아동에 의한 인터넷이성소개사업의 이용의 방지에 관한 국민의 이해를 높이기 위한 교육 및 계몽에 노력함과 동시에 아동에 의한 인터넷이성소개사업의 이용의 방지에 이바지하기 위한 기술의 개발 및 보급을 추진할 것을 책무로서 규정하고 있다. 또한 관련사업자·국민 또는 이러한 자가 조직하는 민간의 단체가 자발적으로 실시하는 인터넷이성소개사업에 관계되는 활동으로서 아동의 건전한 육성에 장애를 미치는 행위를 방지하려는 것이 촉진될 수 있도록 필요한 조치를 강구할 것 등을 규정하고 있다. 구체적으로는 경찰에 있어서는 범죄 실태에 따라 아동이 인터넷이성소개사업을 이용하는 것의 위험성을 홍보하는 것, 경찰 및 학교에 있어서 보호자에 대하여 필터링시스템에 관하여 홍보하는 것, 경찰에 의한 민간단체의 사이버감시활동에 대한 원조 등의 시책을 기대할 수 있다(西村芳秀, 2004: 59).

(3) 아동의 유인규제(제6조)

누구라도 인터넷이성소개사업을 이용하여 ①아동을 성교 등의 상대방이 되도록 유인하는 것, ②사람(아동을 제외)을 아동과의 성교 등³⁴⁾(西村芳秀,

32) 일본에서 미성년자인 아동이 휴대전화를 이용한 서비스의 제공을 받기 위해서는 친권자의 확인서류와 친권자의 동의가 필요하다. 그러므로 부모는 자신의 아동이 휴대전화를 이용한 정보능력을 이해하여 어떠한 정보가 부모의 도움 없이 안전하게 사용할 수 있는 가를 판단할 필요가 있다.

33) filtering system은 인터넷상의 위법 및 유해콘텐츠의 열람을 통제하는 시스템을 말한다. 인터넷상에서 특정한 콘텐츠에 접속하려 하는 경우, 시스템은 그 콘텐츠의 정보와 보유하는 데이터베이스의 내용을 비교하여 차단해야 할 콘텐츠인 경우는 그 접속을 차단한다.

34) 「성교 등」이란, 성교 혹은 수음·구음 등의 성교유사행위를 하는 것 또는 자기의 성적호기심을 충족할 목적으로 타인의 성기·항문 혹은 유두를 만지거나 혹은 타인에

2004: 59)의 상대방이 되도록 유인하는 것, ③대가를 제공하겠다는 것을 나타내어 아동을 이성교제(성교 등을 제외)의 상대방이 되도록 유인하는 것, ④대가를 받을 것을 나타내어 사람을 아동과의 이성교제의 상대방이 되도록 유인하는 행위를 금지하고 있다. 이것은 이용자의 규제에 관한 규정으로 인터넷이성소개사업을 이용하여 부정유인을 하는 것을 모든 자에 대해서 즉, 행위의 주체가 성인(아동 이외의 자) 또는 아동임을 불문하고 금지한 규정이다³⁵⁾(鈴木達也, 2003: 9).

이성만남사이트를 이용한 아동매춘사건의 급증의 배경에는 부정한 방법에 의한 유인의 범람이라는 당시 일본의 사회적인 상황이 있었는데, 부정유인이 공공연하게 이루어짐으로서 아동의 성의 상품화를 조장하는 풍조가 확대되었고, 또한 이성소개사업사이트를 열람한 아동의 판단력미숙으로 인해 스스로가

게 자기의 성기·항문 혹은 유두를 만지도록 하는 것을 말한다. 이것은 아동매춘·아동포르노법에 있어서의 「성교 등」과 동의어로 성교 만에 한정되지 않고 성교 유사 행위 등을 포함한다는 점에서 일반적인 성교보다도 넓은 개념이라 할 수 있다.

35) 부정유인에 있어서 아동도 별칙의 대상이 된다는 것에 대해서는 일본국회에서 상당한 논의가 이루어졌다. 즉 아동매춘·아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률에 있어서는 매춘하는 측이 가해자이며 아동은 피해자가 된다고 하여 매춘의 상대방이 된 아동은 별하지 않는다고 한 것으로, 부정유인을 하는 아동을 처벌의 대상으로 하는 것은 아동매춘, 아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률의 취지에 어긋나는 것은 아닌가라는 점이 논의의 중심이 되었다. 그러나 본 법률은 아동매춘만이 아니라 살인·강간 등을 포함한 다양한 범죄가 인터넷이성소개사업의 이용에 기인하여 발생하고 있다는 현실에 따라 아동이 그 피해자가 되는 것을 미연에 방지하기 위하여 극히 유해하고 위험한 부정유인행위를 성인 및 아동을 불문하고 모두에 대해서 금지하는 것으로 부정유인을 한 아동이 결과적으로 아동매춘의 피해를 입은 경우에 있어서 그 아동이 아동매춘의 피해자가 된다는 입장에는 어떠한 변화도 없다. 또한 부정유인의 금지에 의해 아동이 실제로 아동매춘의 피해를 입는 것을 미연에 방지하는 효과를 기대할 수 있다는 것이 아동매춘, 아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률의 목적인 아동의 권리의 옹호에도 이바지 하는 것이 된다고 하고 있다. 이 부분에 대하여 2002년에 「소년유해환경대책연구회」가 발표한 「이성만남사이트에 대한 법적규제의 방향성에 대하여(중간검토안)」에 대한 일본국민의 의견을 모집하였는데 여기에서도 아동으로부터의 부정유인에 대해서도 처벌하는 것에 대하여 약 4분의 3의 국민이 긍정적인 의견을 보였다.

부정유인의 가해자가 되어, 결과적으로 다수의 아동이 아동매춘 및 그 외의 범죄의 피해자가 되는 등 아동일반 및 사회전체에 있어서 커다란 악영향을 미치는 극히 악질적인 행위이므로 이것을 금지함과 동시에 벌칙(제16조)으로 이러한 행위를 규제하였다.

(4) 아동에 의한 이용의 방지(제7조-제10조)

판단력이 미숙한 아동이 이성만남사이트를 이용하지 않도록 하기 위하여 법률에서는 사업자규제에 관한 규정을 두었다. 즉, 사업자는 인터넷이성소개사업에 대한 광고 또는 선전³⁶⁾을 하는 경우에는 아동이 당해 인터넷이성소개사업을 이용해서는 안 된다는 취지를 분명히 하여야 하며, 또한 사업자는 인터넷이성소개사업을 이용하려는 자에 대하여 아동이 이것을 이용하여서는 안 된다는 취지를 전달하도록 하였다(제7조)³⁷⁾.

또한 사업자는 다음의 ①에서 ④의 경우에 인터넷이성소개사업을 이용하려고 하는 이성교제희망자가 아동이 아니라는 것을 사전에 확인하도록 하였다. 즉, ①사업자가 이성교제희망자에게 기입하도록 하여 그 기입한 것을 타인이 열람할 수 있는 상태에 두는 경우(제8조 제1호), ②사업자가 이성교제희망자에게 타인이 기입한 것을 열람하도록 하는 경우(제2호), ③사업자가 타인이 기입한 것을 열람한 이성교제희망자에 대하여 그 기입을 한 자에게 전자메일 등을 이용하여 회신할 수 있도록 서비스를 제공하는 경우(제3호), ④사업자가 기입을 한 이성교제희망자에 대하여 그 기입한 것을 열람한 자의 전자메일주소를 통지하는 등으로 그 열람한 자에게 전자메일을 보낼 수 있도록 서비스를 제공하는 경우(제4호) 등이다.

36) 여기에서 말하는 「광고 또는 선전」이란, 인터넷 상의 배너광고, 잡지에서의 광고, 전단지, 간판 등에 의한 것으로 사업자 스스로의 의사에 근거하여 그 사업의 광고 또는 선전을 하는 것에 한하므로 다른 자가 허락 없이 링크해서 광고 또는 선전을 하는 행위는 본조의 대상에 포함되지 않는다.

37) 전달 등의 구체적인 방법에 대해서는 국가공안위원회규칙에서 규정되어 있는데, 일반적으로 아동이 인터넷이성소개사업을 이용하여서는 안 된다는 취지를 쉽게 알 수 있도록 표시하는 것 등이다.

확인의 구체적인 방법에 대해서는 국가공안위원회규칙에서 정하도록 하였는데, 이용자의 자주적인 신고에 의해 아동이 아닌 것을 확인하는 것이 일반적인데, 구체적으로는 연령확인란을 만들어 이용자의 연령을 직접 입력하도록 하는 방법과 연령의 입력을 요구하지 않는 경우에는 이용자에게 18세 이상인가의 질문을 통한 회답을 요구하는 방법 등이 있다. 현재 일본에서는 인터넷상에서 간편하고 확실하게 상대방의 본인확인을 하는 방법은 보급되어 있지 않고, 또한 대부분의 인터넷이성소개사업자가 무료 또는 소규모의 사업자에 의한 것이므로 엄격한 확인이 이루어지는 것이 곤란하다는 점에 따라 모든 사업자가 실행 가능하다는 관점에서 이와 같은 방법이 이루어지고 있다³⁸⁾(鈴木達也, 2003: 10).

(5) 아동의 건전한 육성에 장애를 미치는 행위의 방지조치(제9조)

한편, 본 법률에서는 인터넷이성소개사업자에 대하여 인터넷이성소개사업을 이용하여 이루어지는 부정유인 그 외의 아동의 건전한 육성에 장애를 미치는 행위를 방지하기 위한 조치를 강구할 것을 규정하였다. 이것은 제7조와 제8조에서 규정하는 아동에 의한 인터넷이성소개사업의 이용을 방지하기 위한 의무와 함께 이용자에 의한 아동의 건전한 육성에 장애를 미치는 행위를 방지하기 위한 노력의무를 부과한 것이다. 구체적으로는 ①부정유인이 금지된다는 취지를 표시하여 이용자의 주의를 환기시킬 것, ②부정유인 외에 매춘의 유인, 그 외의 아동의 건전한 육성에 장애를 미치는 기입행위가 이루어진 것을 발견한 경우에는 그 기입내용을 삭제하고 공중에게 열람시키지 않는 것, ③아동이 인

38) 이러한 방법의 효율성에 대해서는 다음과 같이 설명하고 있다. 즉, 호기심에 이성만남사이트를 이용하려는 아동에게는 아동이 아닌 것을 확인하는 연령조회에 대해서 허위로 신고하는 것에 대한 저항감이 있다고 할 수 있어 이성만남사이트의 이용방지에 일정 정도의 효과가 기대되며, 또한 반대로 아동이 18세 이상이라는 것을 허위로 신고하여 이용하는 경우, 인터넷상에서는 외형적으로 아동이라는 것이 확인되지 않으므로 아동에 대한 범행을 계획하고 있는 자에게는 대상아동을 찾는 것이 곤란하게 되므로 이성만남사이트를 이용한 아동매춘 등의 피해방지에 일정한 효과가 인정된다고 한다.

터넷이성소개사업을 이용하였다고 의심이 되는 경우에는 그 자의 기입내용을 삭제하고 공중에게 열람시키지 않을 것 등이다.

또한 도도부현공안위원회는 사업자가 제7조 또는 제8조의 규정에 위반하고 있다고 인정될 때에는 해당 사업자에 대하여 위반행위를 시정하도록 필요한 조치를 취할 것을 명령할 수 있다(제10조)³⁹⁾.

(6) 잡칙 및 벌칙(제11조 등)

제11조에서는 사업자에 대한 보고와 벌칙에 대하여 규정하고 있다. 보고가 요구되는 사항으로는 ①광고 및 선전의 실시상황, ②아동이 인터넷이성소개사업을 이용하여서는 안 된다는 취지의 전달상황, ③이용자가 아동이 아닌 것의 확인 등이다.

한편, 제16조는 이용자규제로서 제6조(부정유인)의 규정에 위반한 자에 대한 벌칙을 100만 엔 이하의 벌금으로 하고 있다. 이것은 부정유인의 유해성과 위험성 등에 따라 모든 자에 대하여 금지하고 있는 것으로 아동이 부정유인을 한 경우에도 적용된다. 다만 부정유인행위를 한 아동에 대해서는 법정형이 벌금형이기 때문에 일본소년법 제41조의 규정에 의해 직접 가정재판소에 송치되므로 형사처분의 대상이 아니지만, 아동이 14세 이상이라면 범죄소년으로서의 처우가 이루어질 수도 있다⁴⁰⁾(藤本哲也, 2005: 46-47).

39) 제7조 및 제8조의 조치의무에 위반하고 있다고 인정되는 사안을 인지한 경우에는 원칙적으로 다음과 같은 절차에 따른 조치가 이루어지게 된다. 즉, 당해위반사업자에 대하여 조치의무에 위반하고 있다고 인정되는 취지를 통지하고 필요한 조치를 강구하도록 경고 등을 실시하며, 필요에 따라 법률 제11조의 규정에 근거하여 보고징수를 서면으로 하는 등 어떠한 시정조치가 어느 정도의 기간에 취해질 수 있는가를 조사한다. 다음으로 시정명령의 내용을 확인한 다음 공안위원회가 행정절차법의 규정에 근거하여 필요한 절차(변명의 기회의 부여)를 거친 후, 취하고자 하는 조치의 내용, 그 이유 등을 명기한 서면에 의해 위반사업자에게 명령을 전달하는 절차이다.

40) 본 법률에 대한 비판으로는 다음과 같다. 즉, 예를 들어 ①부정 권유하는 아동이 보호의 대상임과 동시에 처벌의 대상이 된다는 논거에 대한 의문, ②규제의 대상이 되는 인터넷사이트의 범위가 애매하다는 것, ③아동의 성적착취인 아동매춘알선 및 권유와 직결할 가능성이 높은 제3자의 유인행위와 아동 스스로의 유인행위를 같은 단계에서

4) 청소년이안전하게안심하고인터넷을이용할수있는환경의정비등에관한법률

2008년 6월 11일에 제정된 본 법률은 사이버폭력(인터넷이지메)과 이성 만남사이트의 이용에 기인한 아동매춘 및 이에 따른 살상사건, 자살관련사이트에 의한 청소년의 자살 등 청소년이 유해정보인터넷사이트에 관계된 사건 및 범죄의 피해의 발생에 대처하기 위하여 종합적인 인터넷상의 유해정보를 차단함으로써 청소년을 인터넷상의 유해정보로부터 보호하는 것을 목적으로 제정되었다.

(1) 법률의 목적 및 정의

본 법률은 인터넷상에서 청소년유해정보가 다수 유통하고 있는 상황을 감안하여 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 필요한 조치를 강구함과 동시에 청소년유해정보filtering소프트웨어⁴¹⁾의 성능의 향상과 이용의 보급, 그 외의 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년유해정보⁴²⁾를 열람

처벌하는 것이 법률의 목적에 모순된다는 점, ④법률의 유효성에의 의문과 구성요건의 불명확성 및 남용의 위험성, ⑤아동매춘, 아동포르노금지법에서는 성교가 있더라도 아동은 처벌하지 않으나 유인행위만으로도 처벌된다는 것은 법적인 형평성을 결여한다는 것 등의 비판이 제기되고 있다. 한편 또 다른 비판으로는 ①규제의 대상이 되는 인터넷사이트의 정의의 불명확성으로 인해 규제법의 적용의 오용 및 남용의 발생가능성, ②휴대전화를 대상으로 한 규제부터 컴퓨터를 대상으로 하는 것까지 규제의 범위를 매우 광범위하게 하였다는 것, ③국민의 통신의 비밀을 저해하는 것이 된다는 것, ④왜 이성교제만을 문제로 하는가에 대한 의문, ⑤국가의 법률로 음행을 금지하고 있으면서도 음행의 권유를 금지하는 것은 모순된다는 것, ⑥규제법의 유효성에 대한 의문, ⑦아동에 대해서도 규제를 하는 것은 아동의 보호에 반한다는 것, ⑧규제보다는 교육이 우선되어야 하지 않는가 등의 비판이 제기되고 있다.

41) 「청소년유해정보filtering소프트웨어」란, 인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공하고 있는 정보를 일정한 기준에 근거하여 선별한 다음 인터넷을 이용하는 자의 청소년유해정보의 열람을 제한하기 위한 프로그램을 말한다.

42) 「청소년유해정보」란, 인터넷을 이용하여 공중의 열람(시각 및 청각을 포함)에 제공

하는 기회를 가능한 한 최소화하기 위한 조치 등을 강구함으로써 청소년이 안전하고 안심하여 인터넷을 이용할 수 있도록 하여 청소년의 권리의 옹호에 이바지 하는 것을 목적으로 제정되었다.

(2) 인터넷이성소개사업자·보호자·국가·지방공공단체의 책무(제4조-제6조)

법률은 청소년의 인터넷이용에 관계하는 사업을 하는 자에 대하여 그 사업의 특성에 따라 청소년이 인터넷을 이용하여 청소년유해정보의 열람을 할 기회를 가능한 한 최소한으로 하기 위한 조치를 강구함과 동시에 청소년의 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 이바지하기 위한 조치를 강구하도록 노력하여야 할 것을 규정하고 있다(제5조). 또한 보호자에 대해서도 인터넷에 있어서 많은 청소년유해정보가 유통되고 있다는 것을 인식하고 스스로의 교육방침 및 청소년의 발달단계에 따라 인터넷의 이용의 상황을 적절하게 파악함과 동시에 청소년유해정보filtering소프트웨어의 이용, 그 외의 방법에 의해 인터넷의 이용을 적절하게 관리하고 또한 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득의 촉진할 수 있도록 노력할 것 등을 규정하고 있다(제6조). 한편, 국가 및 지방공공단체에 대하여 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책을 책정하고 실시할 것을 책무로서 규정하고 있다(제4조)⁴³⁾.

하고 있는 정보로 청소년의 건전한 성장을 저해하는 것을 말한다. 구체적으로는 범죄 혹은 형벌법령에 저촉되는 행위를 직접적이고 명시적으로 칭부, 중개, 혹은 유인하거나 또는 자살을 직접적이고 명시적으로 유인하는 정보, 사람의 성행위 또는 성기 등의 외설적인 묘사, 그 외의 현저한 성욕을 흥분시켜 또는 자극하는 정보, 살인, 처형, 학대 등의 장면의 음산한 묘사, 그 외의 현저히 잔혹한 내용의 정보 등을 말한다. (제2조)

- 43) 구체적으로는 ①청소년이 인터넷을 적절하게 활용할 수 있는 능력을 습득할 수 있도록 학교교육, 사회교육 및 가정교육에 있어서 인터넷의 적절한 이용에 관한 교육의 추진에 필요한 시책을 강구하며(제13조의 1), ②청소년의 인터넷의 적절한 활용능력의 습득을 위한 효과적인 수법의 개발 및 보급을 촉진하기 위하여 연구의 지원, 정보

(3) 청소년유해정보filtering서비스의 제공의무 등(제17조-제21조)

먼저, 휴대전화인터넷접속역무⁴⁴⁾제공사업자에 대하여 휴대전화인터넷접속역무를 제공하는 계약의 상대방 또는 휴대전화단말기 또는 PHS단말기의 사용자가 청소년인 경우에는 청소년유해정보filtering서비스⁴⁵⁾의 이용을 조건으로서 휴대전화인터넷접속역무를 제공하여야 한다(제17조)⁴⁶⁾. 또한, 인터넷접속역무제공사업자⁴⁷⁾는 인터넷접속역무를 제공받는 자로부터 요청이 있을 때에는 청소년유해정보filtering소프트웨어 또는 청소년유해정보filtering서비스를 제공하여야 한다(제18조).

인터넷과 접속하는 기능을 가지는 기기로서 청소년에 의해 사용되는 것(휴대전화단말기 또는 PHS단말기를 제외)을 제조하는 사업자는 청소년유해정보filtering소프트웨어를 장착하는 것, 그 외의 방법에 의해 청소년유해정보filtering소프트웨어 또는 청소년유해정보필터링서비스의 이용을 용이하게 하는 조치를 강구한 다음 해당기기를 판매하여야 한다(제19조). 한편, 청소년유해정보filtering소프트웨어를 개발하는 사업자 및 청소년유해정보

의 수집 및 제공, 그 외의 필요한 시책을 강구하며(제13조의 2), ③가정에서 청소년에 의해 인터넷이 이용되는 경우에 청소년유해정보filtering소프트웨어의 이용의 보급을 도모하기 위한 필요한 시책을 강구하며(제14조), ④청소년의 건전한 성장에 이바지하기 위하여 청소년유해정보filtering소프트웨어에 의한 청소년유해정보의 열람의 제한 등의 인터넷의 적절한 이용에 관한 사항에 대하여 홍보, 그 외의 계몽활동을 할 것 등이 기대된다(제15조).

- 44) 휴대전화인터넷접속역무란, 휴대전화단말기 또는 PHS단말기로부터의 인터넷에의 접속을 가능하게 하는 전기통신역무로서 청소년이 이것을 이용하여 청소년유해정보의 열람할 가능성이 높은 것으로서 정령에서 규정하는 것을 말한다.
- 45) 청소년유해정보filtering서비스란, 인터넷을 이용하여 공중의 열람에 제공하고 있는 정보를 일정의 기준에 근거하여 선별된 다음 인터넷을 이용하는 자의 청소년유해정보의 열람을 제한하기 위한 역무 또는 청소년유해정보filtering소프트웨어를 작동시키는 자에 대하여 인터넷에 의해 계속적으로 제공하는 역무를 말한다.
- 46) 다만, 청소년의 보호자가 청소년유해정보filtering서비스를 이용하지 않는 취지를 신청한 경우에는 이에 한하지 않는다.
- 47) 인터넷접속역무제공사업자란, 인터넷접속역무를 제공하는 전기통신사업자를 말한다.

filtering서비스를 제공하는 사업자는 청소년유해정보로서 열람이 제한되지 않는 것을 가능한 한 최소화함과 동시에 청소년유해정보filtering소프트웨어를 개발 또는 청소년유해정보filtering서비스를 제공하도록 노력하여야 한다(제20조)⁴⁸⁾. 또한 특정서버의 관리자⁴⁹⁾는 관리하는 특정서버를 이용하여 타인에 의해 청소년유해정보의 발신이 이루어지는 것을 알게 된 때 또는 스스로 청소년유해정보의 발신을 하려고 할 때에는 해당청소년유해정보에 대하여 인터넷을 이용하여 청소년에 의한 열람이 이루어지지 않도록 하기 위한 조치를 하도록 노력하여야 한다(제21조).

(4) filtering추진기관(제24조)

청소년유해정보filtering소프트웨어의 성능의 향상 및 이용의 보급을 목적으로 하여 청소년유해정보filtering소프트웨어 및 청소년유해정보filtering서비스에 관한 조사연구 및 그 보급과 계몽을 하는 업무를 하는 자와 청소년유해정보filtering소프트웨어의 기술개발을 추진하는 업무를 하는 자는 filtering추진기관으로서 등록할 수 있다. 등록요건으로서는 인터넷의 이용을 가능하게 하는 기능을 가진 기기를 갖고 있으며 다음에 해당하는 자가 filtering추진업무를 하는 자로, 즉, ①1년 이상 청소년유해정보filtering소프트웨어의 개발 또는 청소년유해정보filtering서비스에 관한 실무에 종사한 경력을 가진 자, ②①과 동등 이상의 능력을 가진 자이다. 또한 filtering추진업무를 적정하게 실시하기 위하여 다음의 조치가 이루어져 있을 것 등이다. 즉, ①filtering추진업무를 적정하기 실시하기 위한 관리자를 두고 있을

48) 이러한 청소년유해정보filtering소프트웨어 및 filtering서비스의 제공에는 다음과 같은 사항을 배려하여야 한다. 즉, ①열람을 제한하는 정보를 청소년의 발달단계 및 이용자의 선택에 따라 상세하게 설정하도록 하며, ②열람의 제한을 할 필요가 없는 정보에 대해서 열람의 제한이 이루어지는 것을 가능한 한 최소화하여야 한다.

49) 특정서버관리자란, 인터넷을 이용한 공중에 의한 정보의 열람용으로 제공되는 서버를 사용하여 타인의 요청에 따라 정보를 인터넷을 이용하여 공중에게 열람할 수 있는 상태에 두고 이것을 열람시키는 역무를 제공하는 자를 말한다.

것, ②filtering추진업무의 관리 및 적절한 실시의 확보에 관한 문서가 작성되어 있을 것 등이다.

filtering추진기관과 관련하여 본 법률의 제정이전에 자민당과 민주당의 법안이 국회에 제출되어 있었는데, 자민당 안에서는 ‘지정filtering추진기관’으로 정의되어 있어 국가가 지정한 기관이 유해정보를 규정하도록 하고 있었기 때문에 국가에 의한 정보통제 및 자유의 침해 등의 비판이 제기되었다. 이와 달리 민주당 안에서는 유해정보에 대해서는 예시를 규정하여 민간의 자주적인 대응에 맡기는 것이었다. 구체적으로는 인터넷사이트개설자, ISP, 국가 및 지방공공단체가 각각 아동이 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 노력하는 것을 규정하고 있었다. 결국 법률에서는 등록제의 민간의 제3자기관인 ‘filtering추진기관’으로 되어 실질적으로 민주당 안이 채용되었다고 할 수 있다. 결과적으로 무엇이 유해한 정보인가에 대해서는 법안에도 예시만 있을 뿐, 등록제의 민간의 제3자기관인 filtering추진기관이 어느 정도의 단계 또는 등급을 실시하는가가 주목된다고 할 수 있다⁵⁰⁾.

5) 각 지방자치단체의 조례에 의한 인터넷유해정보 규제⁵¹⁾

일본의 각 지방자치단체에서는 청소년의 무분별한 성행위의 만연, 성행위의 저연령화, 청소년이 성범죄의 대상이 되는 사건의 발생 등의 원인으로

50) 본 법률에 대해서는 다음과 같은 비판이 제기되고 있다. 즉, ①본 법률의 시행에 의해 인터넷 전체의 자유도가 저하되고 이에 따라 정보의 양도 격감할 우려가 있다는 점, ②유해성의 판단주체의 불명확성과 명확한 기준이 설정되지 않은 상태에서는 주관적인 평가가 이루어질 우려가 있으므로 객관성이 현저하게 결여되어 있다는 점, ③위법이라고 할 수 없는(유해라고 판단된) 인터넷사이트도 삭제할 의무가 동반되기 때문에 정보에 따라서는 성인의 알 권리를 침해한다는 점, ④유해정보로부터 청소년을 격리하는 것은 청소년을 세뇌하는 것이 되며, 결국 청소년의 판단력과 자주성에 현저한 악영향을 미친다는 등의 비판이 제기되고 있다.

51) 일본의 청소년조례에 의한 유해환경규제와 인터넷상의 유해사이트 규제에 대해서는 <http://hp1.cyberstation.ne.jp/straycat/watch/data/jyourei/ichiran/internet.htm>(2008.8.18)참조.

인터넷상의 유해정보가 그 원인으로서 지적됨에 따라 청소년조례를 개정하여 유해정보로부터 청소년의 보호를 도모하고자 하고 있다. 1997년 3월, 일본전국 최초로 후쿠오카(福岡)현이 청소년건전육성조례를 개정하여 인터넷상의 유해정보에 대한 규제를 시작한 이래 다른 지방자치단체에서도 청소년보호조례를 개정하여 인터넷상의 유해정보에 대한 규제가 실시되었다. 여기에서는 몇몇의 일본의 지방자치단체의 청소년보호조례의 인터넷관련규정에 대하여 소개하고자 한다.

(1) 후쿠오카(福岡)현 청소년건전육성조례(1997년 3월 31일)

(도서류의 판매 등의 자주규제)

제11조 누구라도 도서류의 내용의 전부 또는 일부가 다음의 각호에 해당한다고 인정될 때에는 해당 도서류를 청소년에게 판매·교환·대여·증여 혹은 배포 또는 보여주거나 듣게 하거나 혹은 읽지 않도록 노력하여야 한다.

① 청소년의 성적감정을 자극하거나 건전한 육성을 저해할 우려가 있는 것.

② 청소년의 잔학성을 조장하거나 또는 청소년의 비행을 유발 혹은 조장, 그 외의 건전한 육성을 저해할 우려가 있는 것.

2. 누구라도 통신방송⁵²⁾의 내용의 전부 또는 일부가 전항 각호에 해당한다고 인정될 때에는 그 내용의 전부 또는 일부를 청소년에게 보여주거나 듣게 하거나 또는 읽지 않도록 노력하여야 한다.

(자주규제의 규약의 설정 등)

제15조 다음에서 열거하는 자 또는 그 조직하는 단체는 당해자가 그 영업⁵³⁾에 관하여 청소년의 건전한 성장을 저해하지 않도록 하기 위한 준수기

52) 여기에서 말하는 통신방송이란, 인터넷의 홈페이지, 컴퓨터통신의 메시지, 그 외의 전기통신회선설비를 이용하여 전송되는 일정의 부호, 음향 또는 영상에 의한 정보의 집합으로 불특정 또는 다수의 자가 당해 설비의 일부에 접속한 기기를 사용하여 시청이 가능한 것을 말한다. (제2조 제1항)

53) 여기에서 말하는 영업이란 고객과의 계약에 근거하여 인터넷 또는 컴퓨터통신네트워크와의 접속서비스를 제공하는 영업을 말한다.

준에 대하여 협정 또는 규약을 체결하고 또는 설정하도록 노력하여야 한다.

③통신방송의 제공의 매개에 관계되는 것으로 규칙에서 규정한 것을 업으로 하는 자

(2) 도쿠시마(徳島)현 청소년보호육성조례(2005년 4월 1일)

(인터넷의 이용환경의 정비)

제15조의 2 보호자 및 청소년의 보호와 건전한 육성에 관계되는 관계자는 청소년이 인터넷을 이용하는데 있어서는 그 이용에 의해 얻어지는 정보로서 그 내용이 현저하게 성적감정을 자극 또는 현저한 폭력성 혹은 잔학성을 조장하거나 청소년의 건전한 육성을 저해할 우려가 있다고 인정되는 것을 청소년이 열람 또는 시청하지 않도록 노력하여야 한다.

2. 인터넷을 이용하는 것이 가능한 단말기설치를 공중의 이용에 제공하는 자는 당해 단말기설치를 청소년의 이용에 제공하는 데 있어서 filtering의 기능을 가지는 소프트웨어의 활용 그 외의 적절한 방법에 의해 유해정보를 청소년이 열람 또는 시청할 수 없도록 노력하여야 한다.

3. 특정전기통신역무제공자 및 단말기설비의 판매 또는 대여를 업으로 하는 자는 그 사업 활동을 실시하는 데 있어서는 유해정보를 청소년이 열람 또는 시청할 수 없도록 filtering에 관계되는 정보 그 외의 필요한 정보의 제공에 노력하여야 한다.

(3) 효고(兵庫)현 청소년보호조례(2005년 12월 21일)

제5장의2 인터넷상의 유해정보로부터의 청소년의 보호

(청소년의 보호를 위한 노력의무)

제9조 누구라도 그 내용의 전부 또는 일부가 다음의 각호에 해당하기 때문에 청소년에게 관람시키거나 보이거나 읽게 하거나 또는 듣게 하는 것이 건전한 육성을 저해한다고 인정되는 흥행, 도서류, 광고물 그 외의 것을 청

소년에게 관람시키거나 보이거나 읽게 하거나 또는 듣게 하지 않도록 노력하여야 한다.

- ①현저하게 성적감정을 자극하는 것
- ②현저하게 폭력성 또는 잔인성을 조장하는 것
- ③현저하게 공포심을 주는 것
- ④범죄를 유발 또는 조장할 우려가 있는 것
- ⑤자살을 유발 또는 조장할 우려가 있는 것

(보호자의 시책)

제24조의 2 보호자는 인터넷을 이용할 수 있는 단말기설비를 적절하게 관리하여 청소년이 단말기설비를 이용하여 유해정보를 열람하지 않도록 노력하여야 한다.

2. 보호자는 인터넷의 이용에 관한 청소년의 건전한 판단능력의 육성을 도모하기 위하여 그 이용에 동반되는 위험성, 과도한 이용에 의한 폐해 등에 대하여 스스로 및 청소년의 이해를 높이도록 노력하여야 한다.

(사업자의 시책)

제24조의 3 단말기설비를 공중의 이용에 제공하는 자는 인터넷을 이용하여 얻어지는 정보에 대하여 일정한 조건에 의해 수신여부를 선택하는 기능을 가지는 소프트웨어의 활용 그 외의 방법에 의해 청소년이 당해 단말기설비를 이용하여 유해정보를 열람할 수 없도록 하기 위한 조치를 강구하도록 노력하여야 한다.

2. 단말기설비의 판매 또는 대여를 업으로 하는 자 및 특정전기통신업무 제공자는 단말기설비의 판매 혹은 대부 또는 역무의 제공에 있어서는 그 판매 혹은 대여 또는 역무의 제공을 받는 자에 대하여 filtering소프트에 관한 정보를 제공하도록 노력하여야 한다.

(현의 시책)

제24조의4 현은 인터넷의 이용에 관한 청소년의 건전한 판단능력의 육성을 도모하기 위하여 보급계몽, 교육 등의 시책의 추진에 노력하여야 한다.

(4) 동경도 청소년의 건전한 육성에 관한 조례(2005년 10월 1일)

제3장의 3 인터넷이용환경의 정비

(인터넷이용에 관계되는 사업자의 책무)

제18조의 7 전기통신설비에 의한 인터넷접속서비스의 제공을 하는 것을 업으로 하는 자는 청소년의 건전한 육성을 저해할 우려가 있는 정보를 제거하기 위한 filtering의 기능을 가지는 소프트웨어를 이용한 서비스를 개발함과 동시에 이용자에게 제공하도록 노력하여야 한다.

2. 인터넷사업자는 이용자와 계약을 하는 때에는 청소년의 이용의 유무를 확인하고 이용자에 청소년이 포함되어 있는 경우에는 청소년에게 유익한 소프트웨어를 이용한 서비스를 제공하고 있다는 취지를 고지하고 그 이용을 권장하도록 하며, 이것을 이용하는 것이 가능하다는 것을 표준적인 계약내용으로 하도록 노력하여야 한다.

(인터넷이용에 관계되는 도의 책무)

제18조의 9 도는 인터넷의 이용에 관한 청소년의 건전한 판단능력의 육성을 도모하기 위하여 보급계몽, 교육 등의 시책의 추진에 노력하여야 한다.

(5) 미야기(宮城)현 청소년건전육성조례(2005년 4월 1일)

(인터넷상의 정보에 관계되는 자주규제)

제16조 누구라도 인터넷의 이용에 의해 얻어지는 정보로 그 전부 또는 일부가 현저하게 성적감정을 자극하거나 심하게 잔인성을 갖고 있으며 또는 현저하게 자살 혹은 범죄를 유발하거나 청소년의 건전한 육성을 저해할 우려가 있다고 인정되는 것을 청소년에게 열람시키거나 또는 시청시키지 않도록 노력하여야 한다.

2. 인터넷을 이용하는 것이 가능한 단말기설비를 일반의 이용에 제공하는 자는 filtering의 기능을 가지는 소프트웨어의 활용 그 외의 방법에 의해 유해정보를 청소년에게 열람시키거나 또는 시청시키지 않도록 자주적으로 필

요한 조치를 강구하도록 노력하여야 한다.

3. 단말기설비의 판매 혹은 대여를 업으로 하는 자 또는 특정전기통신역무제공자는 유해정보를 청소년이 열람하거나 또는 시청하지 않도록 filtering에 관한 정보 그 외의 필요한 정보를 제공하도록 노력하여야 한다.

(6) 나라(奈良)현 청소년의 건전육성에 관한 조례(2003년 4월 1일)

(인터넷에 관계되는 자주규제 등)

제19조의 2 특정전기통신역무제공자는 특정전기통신설비의 기록매체에 기록되어 또는 특정전기통신설비의 송신장치에 입력된 정보의 전부 또는 일부가 제18조 제1항 각호⁵⁴⁾에 해당하는 것의 수신을 방지하기 위한 방법을 제시하는 등 인터넷을 이용하는 청소년의 건전한 육성이 저해되지 않도록 하기 위하여 필요한 조치를 강구하도록 자주적으로 노력하여야 한다.

2. 인터넷을 이용하는 것이 가능한 기능을 가지는 단말기설비 또는 당해 단말기설비가 부착된 기기의 판매, 배포, 대여 또는 교환을 업으로 하는 자는 그 영업에 관하여 인터넷을 이용하여 제공되는 정보의 전부 또는 일부가 제18조 제1항 각호에 해당하는 것의 수신을 방지하기 위한 방법을 주지하는 등 인터넷을 이용하는 청소년의 건전한 육성이 저해되지 않도록 하기 위하여 필요한 조치를 강구하도록 자주적으로 노력하여야 한다.

3. 누구라도 인터넷을 이용하여 얻어지는 정보의 전부 또는 일부가 제18조 제1항 각호에 해당한다고 인정될 때에는 당해정보를 청소년에게 열람시키거나 시청하게 하거나 또는 청취하지 않도록 노력하여야 한다.

54) (판매 등의 자주규제) 제18조 제1항 흥행, 도서류 또는 광고물의 내용이 다음의 각 호에 해당한다고 인정될 때에는 당해 흥행을 주최하는 자, 당해도서류의 판매 혹은 대여를 업으로 하는 자 또는 당해광고물의 광고주 혹은 관리자는 청소년에게 당해 흥행을 관람시키거나 당해도서류를 판매, 배포, 대여, 관람, 혹은 청취 또는 당해광고물을 게재 혹은 표시하지 않도록 자주적으로 노력하여야 한다. ①성적감정을 자극하고 청소년의 건전한 육성을 저해할 우려가 있는 것, ②청소년의 폭력성 혹은 잔학성을 조장 또는 청소년의 범죄를 유발 그 건전한 육성을 저해할 우려가 있는 것

6) 소결

일본의 경우 정보화 사회에서 우리가 사회생활을 하는 가운데 타인의 권리와 충돌하지 않기 위하여 각 개인이 최소한도로 지켜야할 규칙이라는 의미의 정보윤리라는 개념을 제창하여 그 고양과 계몽을 인터넷시대의 주요과제로 삼고 있다. 이와 같은 정보윤리교육이 정보화 사회에서의 중요한 소양교육으로서 각 교육기관 등에서 실시되고 있다는 점에서 우리의 정보통신윤리교육에 많은 시사점을 주고 있다. 하지만 이와 같은 교육의 실시에도 불구하고 아직도 인터넷상에서의 청소년유해정보가 범람하고 있는 것이 지금의 일본의 현실이라고 할 수 있다.

이에 따라 일본에서는 제도적 장치의 정비와 법령의 제정과 동시에 자율적 규제를 통한 인터넷유해정보의 규제를 실시하여 왔다. 즉, 1998년에 「풍속영업 등의 규제 및 업무의 적정화 등에 관한 법률」을 개정하여 아동을 대상으로 한 음란물을 포함하는 유해정보의 유통을 방지하기 위하여 성인정보제공자의 정화노력을 의무화하였고, 또한 1999년에 「아동매춘·아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률」을 제정하여 인터넷을 통한 아동을 대상으로 하는 음란물의 제공 또는 소지를 금지하였다. 또한 소위 원조교제라는 아동매춘의 근거인 인터넷이성만남사이트를 규제하기 위하여 「인터넷이성소개사업을 이용하여 아동을 유인하는 행위의 규제 등에 관한 법률」의 제정, 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력의 습득에 필요한 조치의 강구와 모든 인터넷상의 유해정보(채팅, 유해사이트 등)로부터 청소년의 피해를 최소화시키는 것에 따라 청소년의 권리옹호에 이바지 하는 것을 목적으로 하는 「청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률」의 제정과 각 지방자치단체에서는 청소년보호조례의 개정에 의한 인터넷상의 유해정보에 대한 규제 등 다각적인 대책이 이루어지고 있다.

그 외로 인터넷사업자와 관민협력체간의 협력에 의한 위법·유해정보의 감시가 이루어지고 있으며, filtering서버에 유해정보를 등록하여 인터넷사

업자가 이 데이터에 근거하여 학교나 가정에 filtering서비스를 제공하고 있다. 또한 인터넷상의 유해정보의 공유와 실무담당자상호간의 연계 등을 목적으로 ‘인터넷하이라인연락협의회’가 2002년에 설립되어 활동하고 있는 등 정보화시대에서 새롭게 나타나는 문제점에 대한 다각적인 대응이 실시되고 있다.

4. 영미의 관련 법제⁵⁵⁾

1) 서론

오늘날 컴퓨터와 인터넷의 발달은 우리 생활 전반에 편리한 수많은 기능을 제공해 주었지만, 한편으로 불법유해정보의 범람과 그로 인한 각종 인권침해행위의 증가를 초래하였다. 인터넷상 인권침해행위로는 사이버음란물 유통, 사이버모욕 및 명예훼손 등 사이버폭력, 사이버성희롱 및 사이버스토킹 등 사이버성폭력, 사이버루어링 등을 들 수 있다(정 완, 2006 : 21). 이러한 불법유해정보의 범람은 인터넷매체에 손쉽게 접근하는 수많은 청소년들에게 무분별하게 노출된다는 점에서 사회적으로 큰 문제를 야기하고 있다.⁵⁶⁾

인터넷의 이러한 부정적 측면은 시·공간의 제약을 받지 않는다는 점에서

55) 위 원고는 정완 교수가 집필하였음.

56) 미국에서는 글도 채 읽지 못하는 나이의 보육원 아동들이 인터넷에 접속하는 경우가 크게 늘어나고 있다고 한다. 미 교육부는 세 살에서 다섯 살까지의 아동 중 약 23%가 온라인에 접속하고 있으며 유치원 연령이 되면 32%로 비율이 늘어난다고 밝혔다. 또한 아이들의 전반적인 컴퓨터 사용경험도 늘어나 보육원 아동들의 3분의 2, 유치원 아동의 80%가 컴퓨터를 써 본적이 있다고 한다. 즉 미국의 모든 학교들은 인터넷에 연결돼 있으며 평균적으로 학생 5명당 한 대꼴로 컴퓨터를 보유하고 있다(연합뉴스 2005.6.6). 이러한 상황은 아동들도 불법유해정보에 그대로 노출될 수 있음을 암시한다.

문제의 소지가 더욱 크며, 국가단위의 대응책을 세우기가 매우 어렵다. 그러므로 인터넷매체의 부정적 영향에 대응하는 각국의 입법례를 살펴보고 분석하는 작업은 필수적이라 할 수 있다.

이하에서는 인터넷상 청소년인권침해 관련법제에 대하여 미국과 영국의 인터넷루어링과 인터넷음란물 규제를 중심으로 그 주요내용을 살펴보고자 한다.

2) 미국의 주요 관련법제

인터넷 강국이라고 불리는 미국은 인터넷과 관련하여 발생하는 문제들에 대하여 가장 발빠르게 대응하고 있는 나라이다. 특히 법규제에 있어서도 영미법계의 특성상 유연하게 대응함으로써 인터넷 관련 법제도가 상대적으로 다른 국가에 비해서 월등히 많은바, 인터넷 불법·유해 콘텐츠와 관련하여 통신품위법, 아동온라인보호법, 아동온라인포르노그래피방지법, 아동도메인보충 및 효력법 등이 그것이다.

참고로, 미국에서의 청소년인권침해 관련 인터넷범죄 실태와 동향을 파악하기 위하여 미국 워싱턴 소재 International Center for Missing & Exploited Children(ICMEC)이 일종의 인터넷범죄수사대인 Cyber Tipline에 신고한 사건수를 집계한 통계를 살펴보면 다음과 같다(박병식·김경제·임규철·이혜리, 2007: 41).

〈표Ⅳ-1〉 ICMEC 인터넷 아동성범죄 사건현황

범죄의 종류	주별사건수 (2007.11.26 ~ 2007.12.2)	집계개시일(1998.3.9) ~ 현재
아동포르노	1,397	475,781
아동성매매	38	6,077
아동 성관광	12	2,591
아동 성희롱 (가정밖)	40	13,399
인터넷루어링	244	32,024
아동에의 음란물전송 (2002.9.1~)	34	5,961
도메인활용 아동유혹 (2004.4.20~)	49	6,173
총계	1,814	542,006

(1) 인터넷루어링 금지

미국에서는 주마다 약간씩 다르지만 대체로 인터넷을 이용하여 성행위를 하려는 목적으로 아동에게 채팅 또는 이메일로 접근하는 행위를 인터넷루어링(Internet Luring)으로 처벌하고 있다. 인터넷루어링은 그루밍(Grooming) 행위 중 하나로서 아동에게 성매매 또는 성폭력을 행사하기 전에 인터넷상으로 그루밍(믿음과 신뢰를 쌓는 것)을 하는 것을 의미한다(박병식·김경제·임규철·이혜리, 2007: 40).

가령 어떤 아동이 부모님으로부터 꾸중을 듣거나 한 경우 고민상담 등을 통하여 친분관계를 형성하고 그것을 이용하여 성적 행위를 자연스레 언급하는 등 아동의 경계심을 없애는 것을 포함하는 경우가 종종 있기 때문에 아동이 피의자에 대한 친분관계로 인하여 피해사례를 부모님에게 말하지 않게 되는데, 바로 이러한 점은 인터넷루어링의 심각성을 보여주는 단적인 예이다(Danica Szarvas-Kidd, 2006). 물론 인터넷루어링은 굳이 친분관계를

포함하지 않아도 호기심 많은 미성년자에게 단순한 성행위 주제의 이야기나 포르노를 보여주겠다는 유인 등을 한 경우 범죄 요건이 성립했다고 보는 것이다.

① 1998년 아동보호와 성관련 범죄자 처벌법(Child Protection and Sexual Predator Punishment Act of 1998).

미국 연방법 18장 2425조는 성관련 범죄를 행할 목적으로 18세 미만의 청소년에 대한 정보를 전달하는 것을 성범죄로 정하고 있다. 주에 따라서는 특히 플로리다 주의 경우에는 "아동을 성적으로 유인하기 위한 컴퓨터 사용"과 같이 온라인으로 아동을 성적으로 유인하는 것에 대하여 추가적인 법령을 만들었다. 이러한 미국 연방법은 아동을 대상으로 하는 범죄행위가 실행되기 전 단계에서 범죄인을 체포하는 것을 가능케 하였다.

사이버공간에서 성범죄에 희생되는 아동의 수가 정확하게 집계된 바는 없지만, 연방 경찰과 지역경찰에서 점차 늘어가는 추세이다. 점차 본격적인 컴퓨터시대를 맞이하면서 경찰들은 더욱 새로운 신종범죄들을 해결해야 하는 과제를 안고 있다. 1998년 아동보호와 성관련 범죄자 처벌법은 컴퓨터로 인해 조장되는 아동을 대상으로 한 성범죄의 위협, 특히 끔찍한 성폭력에 대해 포괄적으로 대응한 법률이다. 이 법률은 신종범죄를 수사하기 위한 지원과 방법을 제시하여 미국의 아동들이 성범죄자들의 성적 대상이 되지 않도록 필요한 수단을 취하고 있다.

② 플로리다주 2007년 아동을 대상으로 한 사이버범죄 관련법(The Cybercrimes Against Children Act of 2007(SB 1004))

아동을 대상으로 한 사이버범죄가 지속적으로 증가하는 것을 막기 위해 플로리다주는 2007년 6월 20일 아동을 대상으로 한 사이버범죄 관련법을 제정하였다. 이 법은 인터넷을 이용하여 아동을 성적으로 유인하는 범죄에

대하여 강경한 조치를 취할 수 있게 하였다.⁵⁷⁾

이렇듯 신종범죄를 겨냥한 법률은 주 경찰과 검찰로부터 환영을 받았다. 인터넷상에서 아동성을 노리는 성범죄자들에 대해 더욱 필요한 수사를 진행시킬 수 있고 강경한 처벌을 내릴 수 있기 때문이다. 플로리다는 현재 아동 포르노와 아동 성범죄에 대하여 가장 엄중하게 대처하는 주의 하나가 되었다.

미아 및 아동착취 국립센터(National Center for Missing and Exploited Children)의 보고서에 따르면 7천7백만 명의 아동이 매일 인터넷을 사용하고 있고, 10세부터 17세까지의 인터넷 사용아동 중 7명 중 한 명이 성적인 유혹을 받는다. 플로리다주는 아동을 성적으로 유인하기 위하여 사용되는 컴퓨터상(웹카메라, 채팅룸과 비디오 포함) 아동포르노의 규모가 미국 전체의 4위이다.⁵⁸⁾

③ 기타 주

미국의 주법 중에는 연방법보다 훨씬 엄격하게 그루밍을 규제하는 경우가 있다. 조지아주법에 의하면 의도적으로 아동을(심지어는 성인을 포함) 성적으로 유혹하거나 권유하거나 유인하려는 등의 목적으로 컴퓨터 온라인 서비스, 인터넷서비스, 또는 지역게시판 등을 이용하는 것은 법률위반이다. 기타 알라바마주, 아리조나주 등 30여 개 주에서 인터넷루어링을 주법으로 금지하고 있다.⁵⁹⁾

57) 예를 들어 2007년 6월 기준으로 그루밍, 특히 인터넷루어링(인터넷상 피의자가 범죄 아동피해자의 경계심을 없애기 위해 자신의 나이를 속이는 것)까지 처벌할 수 있도록 하였으며, 이 점에서 미국의 유일한 주이다. 그뿐만 아니라 인터넷을 통해 온라인 피해자에게 그루밍 행위(믿음을 형성함)를 하고 그 해당 아동을 상대로 성범죄를 저지를 목적으로 이동하는 것에 대하여 따로 처벌할 수 있도록 입법하였다(박병식·김경제·임규철·이혜리, 2007 : 43~44 참조).

58) McCollum 검찰총장은 인터넷을 이용한 아동대상 성범죄가 더욱 중요하게 다뤄져야 하며, 연방법에서 '그루밍'을 구체적으로 대처하는 연방법이 없기 때문에 연방적인 차원에서 국회가 더욱 엄중하게 처벌하는 법안을 만들 것을 촉구하는 편지를 국회에 보내기도 하였다. 박병식·김경제·임규철·이혜리(2007) p. 44 참조.

(2) 인터넷음란물 유통금지

미국에서의 인터넷상 청소년 불법유포정보의 대표는 역시 포르노그래피(음란물)라고 할 수 있다. 미국에서는 인터넷상 포르노그래피의 유통을 방지하기 위한 법제의 정립에 노력해 왔고 특히 아동을 보호하기 위한 관련법제를 많이 설립하여 왔다(홍승희·신동일, 2006: 17~).

① 통신품위법(Communications Decency Act 1996 : CDA)

아동포르노그래피에 대하여 규제한 첫 법률은 1977년 아동성착취법(Sexual Exploitation of Children Act 1977)이었다. 그러나 이 법에서 아동 포르노그래피는 일반적인 음란기준에 합치하여야만 규제가 가능하였다. 이에 인터넷상의 포르노그래피를 규제하는 첫 입법인 통신품위법이 1996년 전기통신법(Telecommunications Act) 제5편에 신설⁶⁰⁾되었다. 인터넷상의 포르노에 대한 방대한 노출로부터 청소년들을 보호하기 위하여 제정된 것이 통신품위법이다. 즉 미국은 통신품위법을 통하여 '외설적이거나 음란한'(obscene or indecent) 내용을 18세 미만 수신자에게 고의로 전송하거나, 전시하는 것을 금지함으로써 인터넷상 포르노에 대한 노출로부터 청소년들을 보호하려고 한 것이다.

이 법은 인터넷을 통하여 18세 미만인 미성년자에게 현재의 공동체기준에 비추어 '저속물'(indecent) 또는 '노골적 혐오물'(patently offensive) 또는 '음란물'(obscene)로 판단되는 것을 고의로 전송한 자를 처벌한다(전형미·김정옥, 2003: 127). 또한 현재의 공동체기준에 비추어 공공연하게 저속한 용어로 성적인 혹은 배설과 관련된 행위나 기관(organs)을 서술하거나 묘사한 모든 코멘트, 요청, 암시, 제안, 이미지 또는 의사교환에 적용된다

59) 상세한 주의 명칭과 법률 근거는 박병식·김경제·임규철·이혜리(2007 : 44~46) 참조.

60) 미국 연방정부는 1996년 연방통신법을 개정하면서 인터넷에서의 유해한 내용물을 규제할 수 있도록 통신품위법을 별도 장으로 삽입하였다.

(김광록, 2004: 462). 이 법은 또한 항변사유도 규정하고 있다. 즉 ① 미성년자들이 인터넷을 통하여 외설적이고 음란하며 공공연하게 저속한 내용에 접근하지 못하도록 선의로 합리적이고 효과적인 적절한 행위를 한 자를 보호하고, ② 승인된 신용카드, 직불계좌, 성인접근코드 혹은 성인인증번호 사용을 요구함으로써 미성년자들이 해당 내용에 접근하지 못하도록 한 경우에 이 법의 적용을 배제하도록 하는 것이다.

미성년자에게 음란물을 전송하는 행위, 아동포르노그래피전송행위는 통신품위법에 따라 처벌된다(전형미·김정옥, 2003: 127). 또한 음란물은 형법으로 규제를 받으며, 아동포르노그래피에 대해서는 정부가 조사하고 기소할 수 있다(유의선, 1998: 60~64). 통신품위법을 위반하는 경우에는 벌금형 또는 2년 이하의 징역, 또는 병과한다.

② 아동온라인보호법(Child Online Protection Act : COPA)

Reno v. American Civil Liberties 사건을 계기로 통신품위법의 일부 조항이 위헌판결을 받게 되자 미 의회는 1998년 10월 통신품위법 후속법으로 아동온라인보호법을 다시 제정하였다. 즉 미 의회는 특정 미성년자들이 인터넷에서 포르노에 접근하지 못하도록 하는 다른 방법을 모색하였는데, 그것이 바로 아동온라인보호법이다. 이 법 또한 제정되자마자 곧바로 법 집행의 잠정정지라는 법원의 조치를 초래하였고 지난 2008년에는 7월에는 필라델피아 순회 항소법원에 의해서도 위헌판결이 내려진 바 있다.⁶¹⁾

이 법 또한 통신품위법과 마찬가지로 인터넷상의 포르노에 대한 방대한 노출로부터 특정 미성년자들을 보호하기 위하여 제정된 것이다. 다만 통신품위법과 다른 점이 있다면 그 적용대상 등이 구체적으로 정해졌다는 점이다.⁶²⁾ 즉 통신품위법에서 위헌판결을 받은 '저속한'(indecent)이라는 표현

61) 뉴시스 2008.7.23, “美 항소법원, 아동온라인보호법, 어린이 보호 불충분해 위헌 판결” 기사 참조.

62) 통신품위법이 전자우편 등을 포함하는 인터넷 전반의 통신교류에 적용되는 반면, 아동온라인보호법은 world wide web에 공공연히 드러나는 내용에만 적용된다. 또한

을 피하고 '유해한'(harmful)이라는 표현을 사용하였다.

아동온라인보호법은 온라인상에서 아동에 대한 정보를 수집하거나 이용하는 행위를 규제함과 동시에 다른 포르노그래피법과 마찬가지로 아동이 음란한 표현물에 접근하는 것을 방지하는 법이다.

상업적 목적으로 미성년자에게 유해한 내용을 포함하는 통신이나 통신수단을 제공하고 이에 시간, 노력, 노동을 투입하는 자와 인터넷에 기재된 미성년자 유해 내용물을 대상으로 한다. 이에 대해서는 적극적 항변을 인정하고 있다. 즉 미성년자에게 유해한 내용에 대해 선의로 미성년자의 접근을 제한하는 경우,⁶³⁾ 기소에 대한 적극적 항변(affirmative defense)을 인정한다. 즉 미성년자에게 해로운 내용에 대해 다음과 같이, 선의로, 미성년자의 접근을 제한하는 것은 피고에게 기소에 대한 적극적 항변으로 인정된다. ① 신용카드, 직불카드, 성인접근코드 또는 성인개인신분증 사용 요구, ② 연령 인증 디지털 증서 수령, ③ 기타 관련 가능 기술을 통한 조치. 이러한 적극적 항변이 충족되는 경우, 형사 또는 민사 제재의 대상이 되는 법률 위반이 아니며, 선의로, 동 법에서 인정한 항변을 시행하고자 또는 통신의 전송이나 접근을 제한하거나 막기 위해 취한 어떠한 행위에 대해서도 어떠한 소송도 법원이나 행정기관에 제기되지 않는다.

이 법에서 말하는 '미성년자'(minor)는 17세 미만의 자를 의미한다. '미성년자 유해내용'(material that is harmful to minors)이란 통신, 그림, 이미지, 그래픽이미지, 자료, 기록, 문서 등에 포함되어 평균인(average person)이 '현재의 공동체 기준'(contemporary community standard)에 따라 미성년자와 관련하여 생각할 때, 외설적이거나 또는 음란하거나 이를 이용하려는 것을 의미한다. 또한 미성년자에게 선정적인 방법으로 실재 또

아동온라인보호법은 상업적 목적으로 행해진 통신교류에만 적용된다. 그리고, 통신품 위법이 음란하고 명백히 저속한 통신교류만을 금지한 것에 비해 아동온라인보호법은 좁게 미성년자에게 유해한 내용만을 제한한다.

63) 접근을 제한하는 경우란 신용카드, 직불계좌(debit account), 성인접속코드(adult access code), 개인식별번호(personal identification number), 연령을 증명하는 디지털인증서(a digital certificate that verifies age) 또는 기타 가능한 기술조치를 하는 경우를 의미한다.

는 가장한(simulated) 성행위, 성기, 유방의 음란한 표현 등을 묘사, 설명 또는 표현하여, 전체적으로 미성년자에 대해 문학적, 예술적, 과학적 가치가 결여된 내용을 의미한다.⁶⁴⁾

이 법은 미성년자에게 유해한 내용이 있다는 것을 알고도 상업적인 목적으로 인터넷을 통해 주간 또는 외국과의 통상에서 이를 유포하는 자에 대하여 6개월 또는 5만 달러 이하의 벌금 또는 이를 병과한다고 규정하고 있다. 고의로 위반하는 자는 각 위반행위마다 5만 달러 이하의 벌금을 부과하며 각 위반일은 별도의 위반으로 간주하게 된다. 아울러 이 법을 위반하는 경우 형사처벌과 함께 각 위반 당 5만 달러 이하의 민사처벌을 부과할 수 있다. 각 위반일은 별도의 위반으로 본다.

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

이 법은 1996년 아동포르노그래피방지법(Child Pornography Prevention Act 1996)에서 출발한다. 이 법에서 의회는 전자, 기계 등 어떤 방법으로 생성한 것이든 미성년자에 대한 성착취 행위를 묘사하는 이미지, 사진, 그림, 필름, 비디오 등 아동포르노그래피의 고의적인 판매, 소지, 배포행위를 금지하였다. 이 법은 1998년 성적약탈자로부터 아동을 보호하기 위한 법(Protection of Children from Sexual Predators Act 1998)에 의하여 개정되었다. 그러나 이 법 또한 위헌성 시비에서 비껴가지 못하였고 여러

64) 더 자세히 설명하면, 아동온라인보호법은 ‘미성년자에게 유해한 내용’을 다음과 같이 정의하였다. 즉 외설적이거나 다음 세 가지 중 한 가지가 해당되는 통신교류, 사진, 이미지, 그래픽 이미지 파일, 녹음, 글 또는 기타 방법으로 표현된 것으로서 (1) 현재의 공동체기준을 적용하여 보통의 사람이 판단하기에 그 내용이 미성년과 관련하여 전체적으로 볼 때에 음란성(prurient interest)에 호소하거나 음란성에 영합할 목적으로 의도되었다고 할 만한 내용, 혹은 (2) 미성년자에게 명백히 저속한 방법으로 실체 혹은 모의 성행위나 성 접촉 또는 외부생식기나 사춘기가 지난 여성의 가슴을 음란하게 나타낸 서술, 묘사 혹은 표현한 내용, 그리고 (3) 전체적으로 보아 미성년자들에게 진지한 문학적, 예술적, 정치적 또는 과학적 가치를 결여한 내용이다.

차례 위헌소송 끝에 2002년 4월 16일 미 연방대법원은 6대 3으로 아동포르노그래피법의 "미성년자가 성착취 행위를 하는 것처럼 보이는" 가상아동포르노그래피 조항에 대하여 수정헌법 제1조의 표현의 자유를 침해한다는 이유로 위헌판결을 확정하였으며, 2002년 4월 위헌판결 직후 법무장관은 아동포르노 근절이 어려워졌다고 밝히고 아동포르노그래피방지법을 개정하여 아동외설물과 포르노그래피 방지법을 제정하게 된 것이다.

이 법은 아동 포르노그래피와 외설물의 거래를 방지하고, 성적 행위를 하는 청소년의 시각적인 묘사에 관한 중개와 교사를 금지하고, 아동에 대한 범죄를 조장하는 아동 포르노그래피와 외설물의 사용 등을 방지하기 위하여 제정되었다.

이 법에서 말하는 미성년자(minor)란 18세 미만의 자를 의미한다. 이 법 목적에서 언급하고 있는 '시각적 묘사'(visual depiction)란 성적인 행위를 하는 자가 실제 청소년인지를 구별할 수 없는 디지털 이미지, 컴퓨터 이미지, 컴퓨터로 생성된 이미지를 의미한다. 그리고 '성적 행위'(sexually explicit conduct)란 실제 또는 가장된 동성이나 이성간의 성기대 성기, 구강대 성기, 항문대 성기, 구강대 항문의 성행위, 수간, 수음, 가학적·피학적 학대, 공공장소에서 성기의 음란한 전시 등과 동성적 행위의 그래픽 이미지를 의미한다. '시각적 묘사'는 개봉되지 않은 필름, 비디오 테이프, 컴퓨터 디스크나 시각적인 이미지로 변환할 수 있는 전자적인 장치에 저장된 데이터와 전자적, 기계적 또는 다른 수단에 의해 생성된 사진, 필름, 비디오, 그림, 컴퓨터나 컴퓨터로 생성된 이미지나 그림 등을 포함한다.

이 법을 위반하거나 미수, 공모한 자는 벌금형과 15년 이상 30년 이하의 징역에 처하게 된다. 또한 중대범죄로 기소된 각 개인은 벌금형과 25년 이상 50년 이하의 징역에 처하게 된다. 그리고 두 명 이상의 중대범죄로 기소된 자는 벌금형과 35년 이상의 징역에 처하게 된다. 이 법을 위반하거나 미수, 공모한 조직(organization)은 벌금형에 처해진다.

(3) 아동의 프라이버시 보호

① 아동온라인 프라이버시보호법(Children's Online Privacy Protection Act of 2003 : COPPA)⁶⁵⁾

아동온라인 프라이버시보호법은 1996년 아동 개인정보보호와 부모의 권한법(Children's Privacy Protection and Parental Empowerment Act of 1996)의 공백 부분, 즉 아동의 개인정보수집단계에서의 통제를 목적으로 제정되었다. 이 법은 2000년 4월 21일부터 효력을 발생하였고, 그 이행에 관한 문제는 연방거래위원회(FTC)가 맡게 되었다.

이 법상 상업적 웹사이트나 온라인서비스운영자는 13세 미만의 아동들로부터 수집된 정보의 종류, 수집된 정보의 이용 및 공개 등에 관한 정보정책의 고지 없이 정보 수집을 할 수 없다. 아동으로부터 정보의 수집, 사용, 공개에 대해 증명할 수 있는 부모의 동의(verifiable parental consent)를 얻어야 한다. 수집된 정보에 대한 부모의 접근을 허용하여야 하며, 수집된 정보에 대한 보안을 유지하여야 한다. 또한 부모가 수집에 동의한 개인정보의 공개관행이 있는 경우나 개인정보의 사용·수집에 실질적 변경(material change)이 있는 경우에는 부모의 추가적 동의가 필요하다. 아동에 의해 제공된 개인정보를 검토할 부모의 권리(Right of parent to review)가 인정된다. 운영자들이 이 법을 지키게 하기 위한 수단으로 정부의 직접적인 규제 외에도 온라인업계를 통한 자율적인 규제를 인정하고 있다. 즉 아동온라인프라이버시보호법은 아동의 프라이버시보호가 중요하다는 것을 인정하면서도 부모의 동의를 얻는 과정에서 운영자들에게 과중한 부담을 지우게 하여 아동들에게 온라인에 접촉할 수 없도록 해서는 안 된다는 것을 고려한 법이다.⁶⁶⁾

65) 번역에 따라 '아동개인정보보호법'이라 칭하기도 한다.

66) 이우석·전정기·이근창(2002) p. 142 참조.

② 아동도메인 보충 및 효력법(Dot Kids Implementation and Efficiency Act of 2002 : DKIEA)

2001년 미국 의회는 인터넷에서 13세 이하의 아동을 보호하기 위하여 최상위 도메인인 닷키즈(.kids)를 만드는 아동전용 도메인법안(Dot Kids Domain Name Act of 2001)을 발의하였다.⁶⁷⁾ 2002년 4월 동법은 미하원 에너지통상위원회(ECC)를 통과하고, 미상원 통상과학교통위원회(CSTC)를 2002년 5월 22일 통과하여 2002년 12월 미국의 부시 대통령이 서명함으로써 발효되었다. 아동도메인의 보충 및 효력법 제157조에 의하여 미국 상무부 산하 국립통신정보국(NTIA)은 2단계 도메인(.kids.us)관리기관으로 뉴스타(NeuStar)사를 선정하였다.

이 법은 미국법의 관할 내에 있는 인터넷 도메인을 13세 이하의 아동들에게 적합하거나 해롭지 않은 내용만을 포함하는 안전신호(green-light)로써 2단계 인터넷 도메인을 만드는 것을 목적으로 한다. 예를 들어 .kids.us 같은 것이다. 이러한 개념은 도서관에서 아동구역이 따로 있듯이 인터넷에서도 아동전용 도메인이 필요한 것으로 유추할 수 있다. 또한 인터넷상의 각종 유해정보로부터 어린이와 청소년을 보호하기 위한 방안으로서 별도의 2단계 전용도메인의 생성을 검토함을 목적으로 한다.

국립통신정보국은 2단계 도메인의 설립을 감독하고 새로운 도메인의 효과적이고 효율적인 설립과 운영을 보장하는 기관이다. 국립통신정보국은 필터링이나 차단 소프트웨어를 하드웨어 기술과 결합 . 조합하는 새로운 도메인의 프로세스(process)에 관하여 부모들을 교육하고, 새로운 도메인의 활용을 공표하여야 한다.

67) 동 법안 지지자들은 1차 도메인인 닷컴(.com)이나 닷오알지(.org)처럼 독립된 닷키즈(.kids) 도메인을 만들 것을 제안하였으나 ICANN(국제도메인관리기구)은 이 제안을 거부하였다.

3) 영국의 주요 관련법제

영국은 인터넷 내용에 관한 자율성을 최대한 존중하는 시스템을 가지고 있다. 일반적으로 미국이나 다른 국가들에 비하여 자유주의적인 법제도를 가지고 있는 것으로 알려진 유럽국가답게 인터넷 상의 불법정보에 대한 규제 역시 시민들의 자율적인 참여를 보장한다. 그럼에도 불구하고 매우 강도 높은 규제를 필요로 하는 분야가 있다. 바로 아동포르노에 대한 규제가 그것이다. 영국은 네덜란드와 함께 1996년 인터넷상의 내용을 검토했기 위한 자율규제단체가 조직하였다. 이들 단체는 인터넷상의 불법정보로 판단되는 콘텐츠에 대하여 '핫라인'(Hotline)을 설치하여 유럽 여러 나라의 NGO들과 협력체계를 만들어가고 있다. 이들 기관들에 의해 영국은 자율적 규제를 하고 있다고 말할 수 있다. 가장 대표적 기관으로는 인터넷감시재단(Internet Watch Foundation, IWF)이다. 인터넷 내용규제에 참여하는 단체들은 모두 국가로부터 완전히 독립되어 있는 순수단체들로 파악된다. 특이한 점은 인터넷 콘텐츠의 등급을 정하기 위한 등급조차 이들 단체와 인터넷 사업자들의 자율적인 조율과 지정으로 이루어진다는 사실이다. 그러나 이러한 자율 규제 방식은 최근 들어 매우 급격한 변화를 맞이하고 있다. 영국은 9.11 사태 이후 미국과 함께 이라크 전쟁에 개입함으로써 각종 테러 위협에 시달리기 시작하였다. 결국 개인의 자유가 희생되는 방향으로 각종 규제정책이 발표되었고 인터넷 상의 자유도 역시 예외는 아니었다.⁶⁸⁾

영국에서 인터넷 내용규제를 위하여 고려되는 법률들은 잉글랜드와 웨일스의 아동보호법, 성범죄법, 스코틀랜드의 시민정부법, 음란물출판규제법 등의 아동과 관련된 음란 내용에 관한 규제법률과 인종차별적 내용을 규제하는 공중질서법이 있다. 이 법률은 영국내의 소위 인종차별범죄(hate crime)를 금지하는 것으로 구성되어 있다. 인터넷 사업자들의 책임범위를 정하고 있는 인터넷서비스제공자들의 책임관련 지침(Liability of Intermediary

68) 개인의 정보자유에 대한 사회적 개입은 이미 1990년대 후반부터 진행되었다. 장일 (2000) p. 89 이하; 유사한 분석으로 콕수일(1999) 참조.

Service Providers Directive 2002) 역시 중요한 법규정으로 볼 수 있다.

영국의 인터넷 내용 규제 시스템은 소위 자율적인 규제를 바탕으로 하는 체계라고 요약할 수 있다. 정부의 개입이나 등급제를 관장하는 단체의 권한도 결정적이지 않다. 영국이 고안한 이와 같은 자율규제 체계는 현재 유럽 연합의 표준적인 방식으로 발전하고 있다.

규제 대상은 주로 아동포르노물이나 청소년 유해정보이며, 방식은 인터넷 사업자의 책임을 강화하는 방향이다. 또한 유럽사회의 또다른 문제인 인종 차별적인 정보에 대해 법으로 금지하고 있다. 아동포르노물에 대해서는 비교적 강력한 형사법적인 처벌규정을 가지고 있으며, 단순소지나 배포 등의 행위도 처벌한다. 인종차별적인 정보의 게시나 배포 역시 형사처벌의 대상이 될 수 있다. 해당 불법 내용은 삭제명령을 부과할 수 있으며, 유해 정보에 대해서는 시민들의 참여와 사업자, 정보제공자가 공동으로 결정할 수 있는 시스템을 가지고 있다.

(1) 1978년 아동보호법(Protection of Children 1978, 잉글랜드와 웨일스 주)

이 법률이 규제하는 아동에 관한 성적 표현물의 금지대상은 아동을 대상으로 하는 저속하거나 음란한 광고물이나 영상표현물, 또는 출판물을 모두 포함한다. '음란'(indecent)의 의미는 사전적 의미를 그대로 차용하며, 아동은 18세 미만자를 뜻한다. 이들을 대상으로 하는 성적인 표현이나 성적 표현을 유도하는 행위 역시 본 법률의 대상이 될 수 있다.

이 법 제1조 제1항은 다음과 같이 규정하고 있다. 즉, "다음과 같은 행위를 금지한다. 아동에 대한 음란하거나 음란하게 여겨질 수 있는 사진을 촬영 또는 촬영을 허용, 제작하는 행위; 이와 같은 제작물을 배포하거나 전시하는 행위; 이와 같은 제작물을 자기 자신을 위한 목적이나 타인에게 보여주기 위한 목적으로 소지하는 행위; 이와 같은 제작물을 광고하려고 하거나 광고에 기여될 것을 알면서도 광고제작자에게 제공하거나 보여주는 행위"

이 법과 별도로 형법 제160조는 아동포르노물의 단순 소지 역시 범죄로

처벌하고 있다. 영국은 아동포르노물의 단순 소지만으로도 5년 이하의 징역 형에 처해질 수 있다. 아동 포르노물에 대한 가장 강한 처벌정도는 가중된 형태의 위반으로 최대 10년형까지 가능하다. 여기서 중요한 것은 단순 소지와 제작의 범위에 일반적으로 컴퓨터 내에 저장(download)하는 행위도 포함되고 컴퓨터 저장물을 프린트하는 행위도 포함된다.⁶⁹⁾

(2) 2003년 성범죄법(Sexual Offences Act 2003)

영국의 성범죄법은 2004년 5월부터 발효되었다. 이 법률은 1978년의 아동보호법의 일부 수정법률로 제안되어 제정되었다. 1978년의 아동보호법상의 아동의 연령기준은 16~17세였다. 이와 같은 연령 규정을 이 법률 제45조에서는 18세로 상향시켰다. 위에서 설명한 아동보호법 제1조 제1항의 규정에 대한 형사소송법상의 예외 규정이 이 법률의 제46조에 규정되어 있다.

이 예외규정에 따르면 아동보호법 제1조 제1항의 위반 사항(단순 소지, 배포, 전시행위 금지 등)은 아동포르노물에 대한 사건의 예방이나 수사목적 등으로 이와 같은 대상물을 소지, 배포, 제작하는 경우는 예외로 한다는 것이다. 이 법률에서 상향시킨 아동의 연령규정은 일반 형사법에도 적용된다(section 1A(1)). 다음으로는 사진에 촬영된 아동이 촬영시에 16세 이상이거나 촬영에 완전히 이해된 동의를 표현하였다는 증거를 제시할 수 있는 경우에는 적용이 배제될 수 있다(section 1A(4)). 마지막으로 예외에 포함되기 위해서는 촬영된 아동의 음란한 사진이 동의한 아동 이외의 다른 아동의 모습을 담고 있지 않아야 한다. 또한 촬영된 자와 사진소유자가 혼인이나 동거 등의 가족 또는 준가족 관계에 있는 경우도 예외가 된다. 이 법률은 또한 브라운 판결에서 확립된 '제작행위'(making)에 컴퓨터에 음란표현물을 저장 또는 프린트 등의 행위로 현출하는 것을 의미한다는 명시적 규정을 가지고 있다. 중요한 사항은 대검찰청(CPS)과 경찰청장연합회(ACPO)는 이

69) 이 같은 해석의 근거는 Regina v. Brown[1993] 2 All ER 75(호모섹슈얼간의 상해 사건)에서 비롯되었다.

법률 제46조에 규정된 내용이 아동포르노물에 대한 중요한 규정이라는 것을 함께 인식하고 차후 사건처리에 핵심적인 규정으로 간주할 것에 대해 상호협약(Memorandum of Understanding)을 체결했다는 사실이다.

(3) 스코틀랜드 시민정부법(Civic Government Act 1982)

스코틀랜드의 시민정부법 역시 아동 포르노물에 대한 잉글랜드와 웨일스주와 동일한 규정을 가지고 있다. 거의 유사한 등급물에 대한 인터넷내용게시나 배포 등이 금지되어 있다. 이 법률도 종전의 아동의 연령을 16~17세에서 18세로 상향 조정하였다(제52조A). 예외 규정으로 단지 16~17세 이상의 아동을 촬영한 경우나 그 해당 사진의 소지가 서로 혼인한 관계나 동거 중인 관계에 해당하는 경우, 촬영된 아동의 완전히 이해된 동의가 있는 경우에는 예외로 하고 있어서 잉글랜드 웨일스의 규정과 일치한다. 스코틀랜드의 경우 Longmuir v. H.M.A 판결로 컴퓨터내의 자료를 다른 저장장치에 담는 행위도 '제작행위'로 해석하고 있다.⁷⁰⁾

(4) 공중질서법(Public Order Act 1986)

인터넷의 내용 규제에 관한 중요한 법률은 1986년의 공중질서법이다. 이 법률은 영국 내에서 발생하는 인종차별적인 표현물을 통신 또는 기타 미디어 매체에 공개하는 것을 금지하는 법률이다. 이 법률은 인종차별이 담긴 표현물을 제작하거나 공개하는 것을 금지한다. 주요 금지되는 내용은 인종차별을 부추기는(stir up) 의도를 담거나 그로 인하여 인종차별적인 행위가 유발될 수 있는 모든 표현물이 인터넷에 게시되는 것이 금지된다. 인종차별의 문제는 영국 내에서 상당히 심각한 문제로 부각되기도 하였다. 전체 인구의 상당한 비율이 인도나 파키스탄 등의 구 식민지 출신인 경우가 많으며, 아시아계의 이민자도 상당한 비율인 영국은 경제적인 불황이 지속되면

70) Longmuir v. H.M.A. 2000 S.C.C.R. 447

서 이들에 대한 노골적 차별집단이 발생하였기 때문이다. 1980년대 유럽 내에 불기 시작한 인종차별적 범죄(hate crime)의 여파 때문에 이 문제는 점차 심각해질 전망이다.

4) 소결

이상 미국과 영국을 중심으로 인터넷상 청소년인권침해 관련 법제도를 간략히 살펴보았다. 이러한 외국 법제도 연구는 우리나라의 법제도 시스템과 단편적으로 비교해서는 곤란한바, 법제도는 무엇보다 그 나라의 독자적 문화를 반영해야 하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 외국법제도에 대한 연구는 인터넷의 속성상 그 영향력이 국가를 초월하여 발생하기 때문에, 인터넷상 불법유해정보의 자국에 미치는 영향 및 대응방안에 대해서는 상호 심도 있는 비교·검토의 필요가 있을 것이다.

V. 결론

1. 주요결과
2. 정책제언

V. 결 론

1. 주요결과

이 연구에서는 청소년들의 채팅 이용실태 및 채팅 과정에서의 피해와 가해 경험 및 그 효과에 대해 알아보았다. 사이버공간에서의 실시간 의사소통은 이제 청소년들의 일상생활에서 중요한 부분을 차지하고 있음을 알 수 있으며 이에 따라 그 부작용으로서 타인의 인권을 침해하는 사례도 존재하고 있다. 아직은 그 피해가 가벼운 정도의 인권침해 유형(경피해 경험)에 집중되어 있는 것으로 나타나고 있지만 게임아이템 사기나 성매매 제의 등의 중한 피해사례를 경험한 청소년도 적지 않은 것을 볼 때 적극적인 보호대책의 마련이 시급하다고 하겠다. 이 연구를 통해 채팅에서의 인권침해와 관련하여 제기된 몇 가지 사항을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 욕설이나 비방, 협박, 성희롱 등으로 구성된 경피해 경험에서 가장 높은 경험비율을 보인 것이 욕설이나 비방 등의 모욕적인 말(17.7%)을 들은 것으로 나타났다. 익명성으로 인해 별다른 죄책감 없이 욕설이나 비방을 해대는 것이 청소년들만의 문제가 아닌 것은 최근의 연예인 자살사건 등으로 인해 다 알려진 사실이며 그 피해의 효과는 매우 치명적일 수 있음을 확인한 바 있다. 지속적인 사이버클린 운동과 함께 인권의식 전반에 대한 실효성 있는 의식교육이 전개되어야 할 필요가 있다. 또한 성적으로 불쾌한 얘기를 들어 본 경험이 있는 청소년도 6.6%를 차지하고 있다. 성적 호기심을 바람직하지 않은 방향으로 나타내는 것에 대해서도 우리 사회가 관심을 기울이고 책임감이 수반된 성적 행동을 이끌어내기 위한 묘안을 고민해야 한다.

둘째, 경제적 손해와 성매매 유혹 등으로 구성된 중피해 경험은 경피해 경험비율보다는 상대적으로 낮았지만 이러한 행위들은 법적인 처벌의 대상이 될 수도 있는 행위라는 점에서 그 심각성이 있다. 게임아이템 사기를 당

하거나(6.7%), 데이트 등을 하면 돈을 주겠다는 제안을 받은 청소년의 비율(5.0%)은 간과할 수 없는 수치이다. 이러한 행위에 대한 지속적인 모니터링과 단속을 통해 청소년들의 피해가능성을 줄일 수 있도록 해야 한다.

셋째, 청소년 중 남자청소년은 피해경험과 가해경험 및 간접경험 모두에서 상대적으로 가장 많이 노출되어 있는 집단으로 나타나고 있다. 이들 집단이 인터넷에서 여러 채널(채팅사이트, 게임사이트, 화상채팅사이트 등)을 통해 채팅에 가장 많이 참여하기 때문에 이러한 결과가 초래된 것으로 보인다. 인터넷 예절교육이나 인권교육 등을 시행할 때에 목표집단(target group)에 따라 교육내용을 맞춤형으로 구성할 필요가 있을 것이라 생각된다.

넷째, 피해의 경험과는 달리 가해의 경험을 가진 청소년의 비율은 그리 높지 않게 나타났다. 욕설비하를 해 본 경험이 있는 청소년은 5.2%로 나타나 피해경험이 있는 청소년의 비율(17.7%)보다는 상당히 낮다. 그럼에도 불구하고 우리가 인식해야 하는 사실은 피해를 당한 경험을 가진 청소년이 그 피해로 인해 가해행동을 할 가능성이 상당히 있다는 점이다. 인권침해 피해 후의 행동으로 내가 당한 대로 해주었다고 응답한 학생이 8.9%, 내가 당한 대로 해주고 싶다고 응답한 학생이 12.4%로 나타난 것을 고려해 볼 때 피해와 가해가 서로 연관이 있음을 유추해 볼 수 있다.⁷¹⁾ 따라서 가해행동을 한 청소년들의 상당수가 그 전에 피해의 경험을 가지고 있을 가능성이 있다고 해석할 수 있다. 즉 채팅 중 피해에 대한 경험을 줄일 수 있는 방안을 마련함으로써 가해행동도 줄일 수 있다는 결론에 도달하게 된다. 피해와 가해가 분리해서 존재하지 않는다는 것을 인식하여야 할 필요가 있다.

다섯째, 많은 청소년들은 사이버상의 인권침해에 대해 매우 엄격하게 처벌해야 한다는 데 동의하고 있다. 높은 비율로 엄격한 처벌이 필요하다고 응답한 행위를 순서대로 보면 신용정보 도용(61.4%), 자살권유(56.7%), 스토킹 등 괴롭힘(54.6%), 성희롱(54.4%), 신체부위노출(51.7%), 사이버 명예훼손(50.4%)의 순이다. 앞에서도 언급한 바와 같이 사이버상의 인권침해 행위에 대해 꾸준하고 확실한 처벌과 단속이 이루어 져야 하고 동시에

71) 피해경험과 가해경험의 상관계수가 $r = .15$ 로 높지는 않으나 유의미하게 나왔다.

이러한 행위들이 법에 저촉될 수 있고 윤리적으로 비난받을 수 있는 행위임을 인식시키는 노력이 병행되어야 할 것으로 보인다.

여섯째, 청소년들은 사이버상의 인권침해 피해에 대해 아직은 소극적인 대처를 하는 것으로 나타나고 있다. 피해에 대해 아무에게도 알리지 않았다는 비율이 가장 높고(34.3%), 친구나 선후배(33.9%)가 그 다음으로 나타나 응답청소년의 약 2/3정도가 아무 조치도 하지 않거나 친구 등에게만 이야기하는 것으로 보인다. 이에 반해 가족에게 알렸다는 비율은 15.4%이고, 경찰에 알린 경우는 5.7%로 나타났으며, 선생님(2.2%)이나 상담실(1.4%)은 응답비율이 극히 낮았다. 이러한 응답결과가 의미하는 바는 침해행위가 사소하여 그냥 지나치는 비율이 높기 때문이거나 아니면 경찰, 교사나 상담실이 그 역할을 적극적으로 하고 있지 못하기 때문일 것이다. 하지만 피해 사실을 알린 후 얼마나 도움을 받았는지에 대한 질문에 25%의 응답자가 도움을 받았다고 한 반면 34%의 응답자가 별로 도움을 받지 못했다고 응답했고, 변화가 없었다는 응답이 32%, 오히려 더 피해를 보았다는 응답도 9%를 넘는 것은 청소년들의 피해에 대해 적극적인 보호와 대처가 이루어지고 있지 않다는 사실을 말해 준다. 사이버상의 인권침해와 피해경험에 대한 적절한 대응을 위한 우리 사회의 인식이 더 강화되어야 할 것으로 생각된다.

마지막으로, 사이버상의 인권침해 피해를 당함으로써 발생하는 효과에 대해 살펴본 바에 따르면 화, 우울, 불안 등 심리적 변화가 가장 높은 비율로 나타났고, 대인관계가 위축되거나 생활에 의욕이 없어지는 등 일상생활의 변화도 나타나고 있으며, 피해 경험 후 공격적인 성향이 나타나는 경우도 무시할 수 없는 비율로 나타났다. 피해경험과 피해 후 일상변화, 자아상변화, 심리적 변화, 공격적 변화와의 상관계수가 .2에서 .4에 이르고 모두 유의미한 관계로 나타난 것을 볼 때 피해경험으로부터 청소년을 지킬 수 있는 대책과 함께 피해청소년들의 다양한 반응에 관심을 가지고 치료와 대처방안을 마련하는 것도 매우 중요하다는 점을 인식할 필요가 있다.

2. 정책제언

1) 법률 개선방안

(1) 법률의 개정

가. 관련 법률의 정비

먼저 기존법률의 정비를 통한 인권침해 방지방안을 고려할 수 있다. 언어폭력(욕설, 폭언, 협박, 희롱, 모욕 등), 불건전 만남, 성매매 알선, 음란·폭력물의 유포, 명예훼손, 허위사실·사생활 유포, 자살조장, 사기·사행심조장, 개인정보의 도용 등은 사이버상 인권침해의 대표적인 유형들이다. 물론 이러한 현상들이 청소년에게만 국한하여 발생하는 문제는 아닐 것이다. 그러나 대부분의 청소년이 사이버공간에서 활동하고 있고, 실제로 사이버공간의 최대 이용층이 청소년임을 고려할 때, 사이버공간에서의 청소년 인권침해를 방지하기 위한 새로운 법을 제정하거나 기존 법률의 보완하는 등 법률정비가 필요하다. 특히 익명성을 바탕으로 다양하게 드러나는 ‘채팅’ 등 ‘사이버 만남’의 과정에서 발생하는 인권침해를 방지하기 위한 제도개선이 반드시 필요하다. 인터넷 채팅 등은 한편으로 새로운 자아의 경험과 관계를 형성할 수 있는 것으로 여겨지며 폭발적으로 확대되어 왔다. 그러나 다른 한편으로는 언어폭력이 난무하고, 성매매 등 불건전 만남을 매개하는 등 그 역기능에 대한 사회적 우려가 심각한 실정이다.

최근 도입이 논의되고 있는 ‘사이버 모욕죄’의 신설, ‘인터넷 서비스 이용시 개인 확인제’의 확대, ‘성매매 유인행위 처벌 제도’ 신설 등은 또 다른 차원의 인권침해 가능성과 표현의 자유를 위축시킬 수 있다는 우려에도 불구하고, 사이버상 인권침해 요인을 제거하는데 일정정도 기여할 것으로 판단된다. 때문에 표현의 자유 위축 등의 우려를 최소화시키면서도 청소년의 인권을 보호받을 수 있도록 실효적인 법제도 도입 방안에 대한 좀 더 심층적인

연구가 병행되어야 할 것이다. 이를 통해 사이버공간에서의 인권침해에 대한 더욱 체계적인 접근과 대응이 가능해질 것으로 판단된다.

나. 섣다운 제도 도입

온라인게임의 심야시간 이용 통제 제도의 도입도 중요한 대안이 될 것이다. 일명‘섣다운제도’로 불리는 이 방안은 특정 시간대(주로 밤12시~새벽 6시까지)에 청소년에 대한 게임 공급을 강제적으로 통제하는 제도이다. 청소년의 수면권 및 학습권의 보장이라는 측면에서 도입이 추진되었던 동 제도는 게임업계의 반발로 무산되었다가⁷²⁾ 날로 심각해져가는 온라인 게임중독의 폐해에 대한 사회적 우려를 반영하여 18대 국회가 개원하면서 다시 청소년보호법 개정(안)이 제출되어 있는 상태이다.⁷³⁾

그러나 이 제도에 대해서 게임업계는 여전히 반대하고 있다. 2008년 9월 25일 개최된 공청회에서도 업계측은 헌법이 보장하는 ‘행복추구권’ 및 ‘평등권’, 부모의 양육권의 침해와 게임산업의 위축 우려를 주장하며 반대하고 있다.⁷⁴⁾ 그러나 이러한 업계의 억측이자 자기모순적인 주장에 불과하다.

72) 2005년 김재경의원의 발의로 청소년보호법의 개정이 추진되었으나 임기만으로 폐기되었다.

－ 제안이유 : 청소년의 온라인게임 이용시간이 과도하게 증가함에 따라 인터넷 중독, 폭력성 증가, 사회성 결여 등의 사회적 문제가 발생할 뿐만 아니라 수면시간 부족으로 인하여 성장기 청소년의 건강에 악영향을 미치는 등 온라인게임으로 인한 부작용이 심각한 수준에 이르고 있는 실정임. 따라서 심야의 특정시간대에는 청소년에게 온라인게임을 제공할 수 없도록 함으로써 유해한 매체물로부터 청소년을 보호하여 청소년이 건전한 인격체로 성장하는 데 기여하려는 것임.

－ 주요내용 : 온라인게임을 이용하는 청소년의 연령 등을 감안하여 대통령령이 정하는 심야시간에는 청소년에게 온라인 게임물을 제공할 수 없도록 하고, 이를 위반하는 경우에는 2년 이하의 징역 등에 처함(안 제19조의2 및 제51조제5호의2 신설).

73) 청소년보호법 일부개정법률안(김재경의원 대표발의) 2008.8.7-제19조의2 및 제51조제5호의2 신설안-제19조의2(게임물 제공시간 제한) 제7조제1호에 해당하는 게임물 중 「정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 것은 오전 0시부터 오전 6시까지를 이를 청소년에게 제공하여서는 아니 된다. 5조의2. 제19조의2를 위반하여 청소년에게 게임물을 제공한 자.

청소년 스스로의 행복 추구하고 평등한 대우 보장에 대한 권리는 무엇보다 소중하다. 그러나 그것은 미래의 더 나은 성장을 보장하고 권익을 보호할 수 있는 범위에서 고려되어야 한다. 이것은 다양한 사회환경에 대해 성인과는 다른 기준을 통해 일정정도 청소년에 대한 유통, 노출, 접촉을 통제함으로써 달성하고자 하는 ‘청소년보호정책’의 기본 원리이다. 헌법적 가치와 판례에 의해서 보호되는 이러한 가치를 달성해야 할, 또한 이를 위한 제도 개선 등의 의무가 국가에 있는 것이다.

부모의 양육권 침해 주장 역시 논리성을 상실하고 있다. 겉으로 드러난 현상, 즉 부모의 동의 없이 게임공급을 차단한다는 표피적인 현상만을 바탕으로 한 이 주장에 대해 역으로 게임산업계의 무분별한 게임 공급이 부모의 양육권을 침해하고 있다는 주장이 가능하다. 양육권은 그 권리의 행사자가 적절한 관련지식과 정보를 인지할 수 있고, 선택가능한 대안이 다양하게 제공되었을 경우에 충분히 보장되었다고 볼 수 있다. 그러나 급변하는 미디어 환경에 대해 부모세대들이 충분한 정보와 지식을 갖추기도 어려울뿐더러, 과학적인 마케팅 기법을 통해 자녀들을 유혹하는 게임업계의 과상적인 공세에 부모들은 속수무책일 수밖에 없다. 결국 부모의 양육권 침해는 부모들에게 부모들이 이해할 수 있는 수준에서 게임의 장단점에 대한 충분한 지식과 정보를 제공하지 않음으로써 합리적인 자녀지도와 양육에 어려움을 제공한 게임업계가 책임져야 할 문제이다.

게임산업의 위축에 대한 우려 역시 자기모순적인 주장이다. 게임산업이 매년 괄목할만한 성장을 거듭하며 신성장동력으로서 각광을 받아온 사실에 비추어 볼 때 이러한 주장은 지금까지의 산업성장이 청소년의 희생을 바탕으로 하였다는 자기고백에 불과한 것이기 때문이다. 결국 섣다운제도는 청

74) 2005년 당시 동 제도의 필요성이 제기되면서 KBS 추적 60분에서 여론조사를 실시한 결과 전체 참여자의 77%가 찬성했다. 게임조선의 웹진에서 2008년 8월 22일~9월 18일까지 1548명의 독자를 대상으로 ‘청소년 심야게임 금지’를 설문조사한 결과 전체 응답의 49.9%(772명)이 ‘찬성의견’을 보였다. ‘반대의견’은 전체 응답의 38.7%(599명)를 차지했으며, ‘관심없다’고 밝힌 의견은 전체 응답의 11.4%(177명)을 기록했다. 이 점을 보더라도 동 제도 도입의 반발은 이용자의 반대이기보다는 이익단체의 반발이다.

http://www.gamechosun.co.kr/site/data/html_dir/2008/09/20/20080920000000.html.

소년의 건강한 성장권을 보장하고 지원하는 것으로서, 부모의 양육권을 회복하기 위한 것으로서, 이는 건전한 게임문화 조성을 통한 게임산업 발전이라는 업계의 추구가치와도 일맥상통하는 것이라 할 것이다.

게임중독 등 역기능을 해소하기 위해 게임산업을 직접 관장하는 ‘게임산업진흥에 관한 법률’의 개정을 통해 ‘게임 과몰입의 예방’등에 사업을 추진하고 있으나 청소년의 과도한 온라인 게임 이용방지 효과가 미흡한 형편이다. 심야의 특정시간대⁷⁵⁾에는 청소년에게 온라인 게임을 제공할 수 없도록 함으로써 청소년이 온라인 게임중독을 예방함으로써 건전한 인격체로의 성장이라는 청소년보호 가치실현을 위해 최근 추진되고 있는 청소년보호법 개정안에 대한 게임업계 및 관련 부처의 전향적인 협조가 이루어져야 할 것이다.

다. 성범죄 유인행위 처벌규정 도입

인터넷 상의 성폭력·성매매를 위한 유인행위 처벌을 위한 제도 마련에 관한 논의는 간단한 문제가 아니다. 물론 영국의 경우‘만 18세 이상 성인이 만 16세 미만 청소년을 성적인 목적으로 만나거나, 어떤 수단을 통해 연락을 취한 다음 만나기 위해 이동하는 경우 및 만날 의도가 있는 경우’에 대해 징역 10년 미만 형에 처하도록 하고 있다. 인터넷상 ‘가상의 아동’을 설정해 함정수사를 펴기도 한다. 하지만 우리나라의 경우 함정수사가 불가능할 뿐만 아니라 미수범⁷⁶⁾으로서의 법률제정도 어렵다. 현행 법체계상 동제도가 도입되기 위해서는 예비의 측면에서 논의해야한다. 현행법상 채팅행위는 성폭력·성매매 행위의 실행의 착수에 유인행위가 포섭되지 않는다. 이는 범죄의 실행을 위한 준비 또는 계획단계인 예비에 해당한다. 예비죄로 처벌할 경우 물론 범행의도를 입증하는 것이 쉬운 일은 아니지만 예비행위에 의하여 간접적으로 침해되는 법익의 가치와 그 행위 또는 행위자의 위험성으로

75) 00시~06시

76) 인터넷상 성매매 미수범의 처벌 규정을 마련하겠다는 논의가 있었다.(국가 청소년위원회, 2007,51) 하지만 실행의 착수에 나아가지 않은 경우 그 위험성만으로 실행의 착수를 인정한다면 우리나라의 미수범에 관한 법체계는 무너질 것이다.

인해 그 자체가 법적 평온에 대한 중대한 위협이 될 때에는 형사정책적인 이유에서 예외적으로 예비행위를 처벌하고 있다. 동 유인행위의 예비죄 처벌을 위해서는 심도 있는 형법적 연구가 필요할 것이다.

라. 인터넷 유해광고 차단

사이버상의 청소년의 인권보호를 위해 청소년의 접근이 용이한 인터넷사이트에서의 유해광고 차단이 필요하다. 특히 언론사 사이트에서의 유해사이트 광고나 유해콘텐츠의 제공은 심각한 수준이다. 더욱이 이들 사이트의 경우 뉴스와 정보제공으로 이용자들의 신뢰가 어느 사이트보다 높고, 그렇기 때문에 사회적 책임의식을 더욱 필요로 한다는 차원에서 더욱 우려스런 현실이다. 때문에 제도를 통한 강제적 규제 이전에 이들 사이트들이 사회적 책임의식을 바탕으로 하는 자율규제의 강화가 요구된다.

최근 인터넷 포털이나 게임포털 등은 성인인증 전의 초기 화면에서 청소년유해광고를 노출하지 않는 등 자율규제를 강화하고 있고, 이는 일정정도의 성과를 거두고 있는 것으로 평가된다.⁷⁷⁾ 더욱이 최근 인터넷 게시판 등을 통한 악성댓글의 유포나 불법·유해 광고의 범람을 방지하기 위해 자체 모니터링을 강화하고, 게시글 및 카페 등의 삭제, 블라인드 처리, 아이디 영구 퇴출 등의 강력한 조치를 시행함으로써 자사 사이트의 건전성 확보를 위해 노력하고 있음은 바람직한 방향이라 하겠다.

그러나 일반신문의 인터넷사이트와 인터넷신문을 통해 성인대상으로 제공되는 정보는 민감하기 그지없는 수준이다. 특히 이들 사이트를 통해 이루어지는 성인사이트에 대한 광고는 그 자체가 유해물의 일부분으로서 유해광고 자체를 규제함으로써 청소년이 일반적으로 음란물의 일부를 접하는 일이 없도록 해야 한다.

오프라인의 음란물 사진광고들과 정보찾기가 용이한 사이버 세계에서의

77) 보건복지가족부는 2006년부터 인터넷포털 등을 대상으로 하는 ‘사이버윤리지수’를 개발 자율규제의 가이드라인을 제공하고 이의 준수여부를 평가 공개함으로써 업계의 자율정화를 유도하고 있다.

광고는 다른 문제이다. 또한 각종 성인 채팅사이트의 홈페이지도 규제되어야한다. 성인 채팅사이트는 가입이라는 성인인증 절차가 있다고 하지만 이미 홈페이지에서 자극적인 문구와 영상을 통해서 누구나 동 사이트가 무엇을 하는 사이트인지를 쉽게 인지할 수 있게 자극적으로 이루어져 있다. 성인 채팅사이트의 경우는 홈페이지 첫 화면 자체를 청소년에게 유해하지 않는 아이콘, 컨셉으로 꾸밀 의무가 있다. 이를 위해서 청소년유해매체물 제도를 총괄하는 청소년보호법 등의 개정이 필요하다. 즉 인터넷사이트의 초기 화면에 청소년보호법에서 규정한 심의기준⁷⁸⁾에 부합하는 수준의 내용들이 게시되지 않도록 하는 제도의 신설을 고려해 볼 필요가 있다.

(2) 법률의 제정

가. 청소년 매체이용 및 보호에 관한 법률 제정

사이버상의 언어폭력(욕설, 폭언, 협박, 희롱, 모욕 등), 불건전 만남, 성매매 알선, 음란·폭력물의 유포, 명예훼손, 허위사실·사생활 유포, 자살조장, 사기·사행심조장, 개인정보의 도용 등 많은 인권침해 행위들이 인터넷의 세계에서 이루어지고 있다. 이를 규제하는 법률은 형법, 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률, 성폭력 범죄의 처벌 및 피해자보호 등에 관한 법률, 청소년의 성보호에 관한 법률, 게임산업진흥에관한법률, 통신비밀보호법 등이 있다.

법률의 개정에서 언급하였듯이, 위 법률에서 기본적으로 인권침해의 유형이 포섭되고 나면 청소년 인권침해를 규제할 내용을 체계적으로 법률에 반영할 수 있을 것이다. 또한 청소년의 경우 국친사상에 의해 그 보호성이 요구되는 경우에는 특별법의 제정을 통해서 해결해야한다. 인터넷에서의 청소년의 인격성장을 위해 이미 수차례, 여러 측면에서 논의되어왔던 ‘청소년 매체이용 및 보호에 관한 법률’의 제정은 제4차 청소년 정책 기본계획 수립연

78) 청소년보호법 제10조 및 시행령 제7조의 청소년유해매체물 심의기준 참조

구보고서에서 보고된 바 있다.⁷⁹⁾ 이는 날로 발전되어가는 미디어관련 조항의 신속한 제·개정과 그 중요성의 강조를 위해서 청소년 보호법 중 매체물을 분리하여 개별 법제화하는 방안으로 본 정책제언에서도 재차 강조한다.

이를 위해 2008년 제정된 일본의 ‘청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률’이나 독일의 2003년 발효된 ‘청소년보호법’·‘방송과 전신미디어에서 인간존엄의 보호와 청소년 보호에 관한 주협정’을 참조할 수 있을 것이다.

2) 기술적 통제방안

(1) 게임이용시간 통제기술의 개발

셋다운제도는 발의된 청소년보호법 개정안의 내용인 게임가능시간을 관리하는 방법 이외에 총 게임시간에 제한을 두는 방법도 있다. 라이트 서버제도를 예로 들 수가 있는데 리니지의 경우 하루에 사냥을 할 수 있는 시간이 한정된 서버를 두는 것도 한 방법이다. 즉, 일정 시간이 지날 경우 레벨의 향상이나 아이템의 획득이 불가능한 서버를 설정해놓은 부분 통제제도이다.

이와 함께 온라인 게임의 피로도 시스템의 도입도 필요하다. 피로도 시스템은 장시간동안의 인터넷게임 이용에 따른 개인능력/보상가치를 늘리지 못하도록 함으로써 청소년의 인터넷게임 중독을 예방하고, 신체·정신적 건강에 미치는 부정적 영향을 감소시키며, 건전하지 못한 게임습관을 변화시키기 위한 것이다. 2007년 7월부터 중국에서 실시된 이 제도에 따라 중국내 전체 인터넷게임은 ‘피로도 시스템’을 반드시 적용해야 하며, 이를 적용하지 않을 경우 게임서비스를 중단해야 한다.

79) 청소년보호법을 관장하는 보건복지가족부에서는 청소년의 매체이용 및 보호 사항을 통합 정하는 개별법의 제정을 유보하고, 기존 논의된 내용을 담아 현행 청소년 보호법의 전부개정을 추진 이다.

중국의 ‘피로도 시스템’

○ 핵심개념

■ 건강한 게임시간: 일일 누적 게임접속시간 3시간 이내(조사분석에 근거하여 설정)

- 피로한 시간: 누적게임접속시간 3초과~5시간 미만
- 건강하지 못한 시간: 누적게임접속시간 5시간 초과

○ 적용방법

■ 건강한 게임시간 초과 이용시, 초과이용으로부터 얻는 수익 감소시킴

■ 0~3시간 이내: 정상적인 게임수익[게임캐릭터의 성장 업그레이드와 관련된 모든 수치(경험가치, 도구, 장비, 사이버머니 등)]

- 1시간 경과 시마다 “당신의 누적접속시간이 1(2)시간 되었습니다”
- 3시간 경과 시 “당신의 누적접속시간이 3시간 되었습니다. 인터넷접속을 끊고 휴식하시고, 적당한 신체활동을 하시기 바랍니다”

■ 3시간 초과~5시간 이하: 정상적인 게임수익의 50%까지 감소

- 잘 보이는 화면 위치에 30분마다 경고문: “당신은 이미 피로한 게임시간에 접어들었습니다. 당신의 게임수익은 정상적 수준의 50%로 줄어듭니다. 당신의 건강을 위해 접속을 끊고 휴식하시고, 적당한 신체활동을 하시기 바랍니다 학습생활을 합리적으로 안배하시기 바랍니다.”

■ 5시간 초과: 정상적인 게임수익 “0”으로 감소

- 15분마다 경고문: “당신은 이미 건강하지 못한 게임시간에 접어들었습니다. 당신의 게임수익은 정상적 수준의 50%로 줄어듭니다. 당신의 건강을 위해 접속을 끊고 휴식하시기 바랍니다. 만약 접속을 끊지 않는다면, 당신의 신체는 피해를 입을 것이며, 당신의 수익은 0으로 감소할 것입니다. 당신의 미접속시간이 5시간을 채운 후에는 정상으로 회복됩니다.”

이러한 섯다운제도나 피로도 시스템 등은 일각에서 주장하는 것처럼 청소년의 과도한 게임을 완벽하게 제어하기에는 일부 청소년들의 성인 아이디 도용 등 여러 가지 한계를 드러낼 것이 예상된다. 그러나 이들 제도는 대부

분의 청소년들의 과도한 게임이용에 대한 역지력으로 작용함으로써 이들의 보다 건강한 성장을 도모할 수 있는 계기가 될 것이 기대된다. 게임이용시간을 통제하기 위한 기술적 제도적 장치를 마련하기 위한 지원이 필요한 시점이다.

(2) 필터링 프로그램 개발지원

소프트웨어의 발달의 속도에 맞추어 필터링 프로그램의 개발이 이루어지기 위해서는 기술개발을 위한 지원이 지속적으로 이루어져야한다. 게임 프로그램 및 채팅 프로그램 개발에 있어서도 필터링 프로그램의 개발이 프로그램의 발달과 동시에 이루어져야할 것이다. 필터링프로그램이 개발되면 그것을 피해가는 방법이 등장하고 그것을 해결할 수 있는 필터링 프로그램이 나오면 또다시 그 프로그램을 피해가는 방법이 등장한다. 순환고리의 성격을 띠고 있기 때문에 필터링 프로그램의 지속적인 개발이 요구된다.

현재 PC방 등에는 ‘게임산업진흥에관한법률’규정에 의해 음란물 및 사행성 게임물 차단 프로그램의 설치가 의무화 되어 있다.⁸⁰⁾ 그러나 청소년들의 90% 이상이 가정내에서 유해매체물을 접촉한다는 현실을 감안한다면 가정 내 유해정보의 유입을 효과적으로 차단할 수 있는 필터링 프로그램의 보급이 무엇보다 중요하다 할 것이다. 특히 다양한 회피기술을 통해 유해정보를 제공하는 사이트를 효과적으로 제어하기 위해서는 프로그램의 지속적인 개선 및 보완이 이루어져야 할 것이다.⁸¹⁾ 채팅프로그램 및 게임프로그램을 만들 때 의무적으로 18세 미만을 위한 필터링기능을 개발하도록 하는 것도 하나의 방법이다.

80) 이를 위해 문화체육관광부는 매년 해당 프로그램들에 대해 일정기준을 마련, 평가·인증 절차를 거쳐 장관고시로서 설치가능 프로그램을 제시하고 있다.

81) 정부에서는 ‘아동·여성보호 종합대책’의 일환으로 교육과학기술부가 중심이 되어 가정 내 유해정보차단 프로그램을 개발·보급하기 위한 사업을 추진 중에 있다. 그러나 이러한 방식은 관련 기술을 지속적으로 발전시킬 수 있는 민간영역의 기술개발 의욕을 저하시킬 수 있다는 우려에 따라 재고의 여지가 있다.

(3) 계정 및 IP관리 기술 개발

청소년이 사용하는 계정 및 IP를 따로 분리해낼 수 있는 프로그램을 개발하는 것이 필요하다. 섯다운제도의 경우에도 청소년이 사용하는 계정 및 IP를 분리 운용하는 방법이 있다면 섯다운제도의 단점인 특정 게임이나 채팅 프로그램만의 영업정지를 해결 할 수 있을 것이다. 음란물의 유포와 명예훼손의 장이 되고 있는 익명게시판에 대하여 게시판 실명제를 논의할 수 있으나 위헌의 소지와 국가의 언론규제와 탄압으로 이어질 수 있기 때문에 불가능하다. 하지만 청소년의 계정 및 IP 관리 기술이 개발될 경우에는 해결가능하다. 현재에도 성인인증과 같은 진입차단의 기능이 있지만 부모님의 주민등록번호나 타인의 개인정보로 성인인증을 하는 경우가 있었다. 이 때문에 주민등록 번호를 도용하는 것을 범죄로 규정하고 처벌하고 있다.

3) 자율규제 방안

(1) 개인적 차원의 자율규제

개인적 차원의 자율 규제의 경우는 채팅을 하는 개인적 수준에서의 자율 규제, 채팅을 하는 청소년의 부모, 청소년의 채팅과정에서 인권침해가 일어나고 있다는 것을 인지할 수 있는 사람 등의 차원 등으로 볼 수 있다.

가. 청소년의 자율규제

채팅을 하는 개인이 자율 규제를 하는 경우가 가장 효과가 높으며 이 또한 중요하다. 청소년의 경우 자율규제를 이끌어 내는 것이 중요하다. 하지만 게임중독의 경우 그 자율규제를 기대하기 어려운 측면이 있다. 이를 위해서 자율규제를 위한 교육과 분위기 조성이 이루어져야 하겠다. 교육의 예로 자율성에 초점을 둔 교과교육의 강화와 스포츠의 활성화를 예로 들 수 있다. 1인 1운동하기 캠페인이나 1인 1악기 가지기 캠페인을 통해서 자기통제 기

제를 확립할 수 있는 경험을 할 수 있도록 해야 한다.

나. 가정 내에서의 자율규제

채팅을 하는 청소년의 부모 또한 자율 규제를 위해서 노력해야한다. 자녀의 컴퓨터 사용과 관련하여 일관된 자세로 규제를 해야 하며 게임회사나 채팅 사이트만을 비난해서는 안 된다. 프로그램 운영 업체에만 과실이 있다고 생각하고 행동하기 쉬운데 궁극적인 문제는 청소년 개인에게 있음을 자각하고 부모가 청소년의 자율 규제를 위해서 훈육방법을 배워야한다. 청소년의 인터넷 사용과 관련한 훈육 방법을 부모들이 배울 수 있는 프로그램의 개발이 필요하며 미디어 교육도 하나의 방법이 될 수 있다.

다. 사이트 사용자의 자율규제

청소년의 채팅과정에서 인권침해가 일어나고 있다는 것을 인지할 수 있는 사람의 자율규제가 필요하다. 성인이기 때문에 아무런 죄의식 없어 채팅을 할 수 있는데 이는 청소년의 보호에 대한 인식이 부족하기 때문이다. 일반인의 사이버 상에서의 청소년 보호에 대한 인식의 제고가 필요하다. 또한 청소년 보호를 위한 구체적이고 직접적이며 실효성 있는 방안으로 청소년 인권침해 신고제도를 만들어서 포상하는 것도 하나의 방법이다. 유해한 채팅사이트, 유해한 자료가 공유되는 게시판 등에 대한 신고를 하면 보상금을 제공하는 것이다. 식파라치나 차파라치 라고 불리우는 보상금을 노리는 불량식품신고보상제, 교통위반 신고보상제를 참고할 필요성이 있다.

(2) 기업의 자율규제

필터링 프로그램의 경우 프로그램 개발업체의 기업적 차원의 자율규제를 통해서 필터링 프로그램의 발전 수준을 맞출 수 있다. 이는 기업의 이익을

포기하게끔 하는 것이기 때문에 청소년 보호에 대한 인식 없이는 불가능하다. 그러므로 프로그램 운영업체, 개발업체를 대상으로 청소년 보호 의무 연수를 운영하여 자율규제에 대한 인식을 높일 수 있다. 특히 게임산업종사자에 관해서는 PC방 종사자 까지 ‘과몰입 게임 예방에 관한 연수’를 의무화하여 교육이 이루어져야 할 것이다. 이를 통해서 교육을 통한 자율규제의 수준을 높일 수 있고 이는 법률의 제·개정을 통해서 범죄자를 양산해낼 필요가 없음을 뜻한다. 자율규제를 시도하지 않고 법률의 제·개정을 통한 범죄행위의 양산은 비범죄화하는 형사사법의 추세에도 맞지 않다.

(3) 시민의 자율규제

자원봉사자들의 직접적인 모니터링을 통해서 유해채팅사이트나 유해자료가 게재된 게시판을 지적하는 것도 일종의 자율 규제가 될 수 있다. 포털 사이트의 블로그나 카페, 홈페이지 운영의 경우 누구나 접근할 수 있다는 점이 있으면서도 모르는 사람은 접근할 수 없는 것이 사이버세계의 특징이다. 그러므로 시민들이 직접 통제에 나선다면, 국가가 법률에 의해서 규제하는 것에 비해 자율규제적 측면이 부각된다.

4) 미디어교육 방안

(1) 청소년 교육

청소년을 대상으로 자율규제와 관련한 직접 교육이 우선적으로 필요하다. 채팅에서의 인권침해를 예방할 수 있는 정보윤리의 교육 및 법교육이 그 예가 될 수 있다. 또한 성교육도 이루어질 수 있도록 교육과정의 개발이나 프로그램의 개발이 필요하다. 앞으로 보건과목을 교육과정에 포함시킨다는 교육부 발표를 참고하여 온·오프라인상의 교육이 연계되고 시너지 효과를 발생할 수 있도록 해야 할 것이다.

직접적인 강의를 통한 교육 말고 광고를 통한 간접 교육이 더욱더 효과적일 수도 있다. 채팅상의 인권침해 행위의 경우 본인들이 사용하는 언어나 자료의 교환이 범죄에 해당하는 일인지를 모르는 경우가 많다. 주민등록번호의 도용이 범죄라는 점을 대대적으로 광고하는 것에 성공하였듯이 기업체의 광고에 공익성을 추가하는 방향으로 스폰서를 받는 것이 필요하다.

(2) 부모교육

청소년이 게임중독이나 과도한 인터넷을 사용할 때 부모들은 어떤 방법으로 훈육을 하여야할지 알 수 없다. 이전의 시대에는 없었던 문제이기 때문에 어디에서도 배울 수가 없어 가정교육에 있어 공백이 발생하는 문제이다. 이를 위해서 부모들이 손쉽게 훈육방법을 연구할 수 있는 프로그램이 개발되어야한다.

또한 부모들도 채팅을 통한 인권침해의 유형에는 어떤 것들이 있는지 바로 인식하고 일반 가정에서 대화로 다른 사람의 명예를 훼손하는 것은 문제가 되지 않을 수 있지만 사이버 세계에서는 다르다는 점을 자녀에게 가르칠 수 있도록 부모님을 대상으로 하는 교육 프로그램도 개발되어야 한다.

(3) 종사자 교육

게임산업이나 채팅사이트 운영 종사자에 대한 청소년보호와 관련한 교육이 필요하다. 이윤의 추구와 청소년의 보호가 어떤 상충관계를 가지고 있으며 우리는 왜 청소년의 보호를 선택해야하는지를 한 번 더 생각해볼 수 있게 의무교육시간을 가져야 한다. 과몰입 게임이 청소년에게 어떠한 영향을 미치는지, 채팅상의 인권침해가 청소년에게 어떠한 영향을 미치는지에 대해서만 인식하고 있어도 청소년 보호에 대한 자각이 일어날 수 있을 것이다. 물론 자율적인 학습이 중요하겠지만 관련 업계종사자들의 경우 의무적인 교육이 필수적이며 이는 쉽게 사이버 강의를 통해서 이루어질 수 있다. 이들을 위한 교육프로그램의 개발이 필요하다.

참 고 문 헌

- 강동범(2007). 사이버 명예훼손행위에 대한 형법적 대책. 형사정책, 19(1), 39-62.
- 강중협(2005). 인터넷 인권, 무엇이 문제인가? 토론, 제24회 국회인권포럼 정기심포지엄.
- 강현아(2006). 청소년 참여권 현황과 지표개발, 서울: 한국청소년개발원.
- 곽수일(1999). 전자상거래의 발전과 정책과제 2. 정보화정책 제6권 제2호.
- 국가청소년위원회(2006). 2006년 하반기 인터넷 모니터링 보고서1 : 채팅 분야. 서울: 국가청소년위원회.
- 국가청소년위원회(2007). 청소년 유해환경접촉 종합실태조사. 서울: 국가청소년위원회.
- 권영성(2006). 헌법학원론, 서울: 법문사.
- 권윤희(2006). 청소년의 인터넷 게임중독 예측모형 구축. 계명대학교 박사논문.
- 김 숙(2006). 초등학교생의 인터넷 중독 관련 요인. 조선대학교 박사논문.
- 김광록(2004). 온라인상 청소년 보호를 위한 정보통신보호관련법. 상사판례연구 17. 462.
- 김병석·정은희(2004). 인터넷 채팅중독 청소년의 공격성, 사회적 지지 지각, 인지적 대인문제 해결능력간의 관계, 청소년상담연구, 12(1), 91-99.
- 김성벽(2006). 사이버상 청소년보호를 위한 사이버윤리지수 개발·평가. 서울: 한국청소년개발원.
- 김성천·김형준(2001). 형법각론. 서울: 동헌출판사.
- 김수정(2002). 청소년 사이버중독에 관한 연구: 게임중독,통신(채팅)중독,음란물중독을 중심으로. 단국대학교 정책경영대학원 석사학위논문.
- 김윤희(2005). 인터넷중독 청소년의 정신건강 모형구축. 중앙대학교 박사학위논문.
- 김은경(2001). 사이버 성폭력의 현실과 쟁점들. 사이버커뮤니케이션학보, 7, 72-117.
- 동아일보(2000). 청소년 5명 중 1명꼴 음란채팅 경험. 2000. 10. 11. 기사.
- 류시조(1999). 「사이버공간의 법률문제」. 서울: PUFs.
- 류은미(2004). 중학생의 인터넷 중독 유형에 따른 컴퓨터교과 학업성취도 연구, 이화여자대학교 정보과학대학원 석사학위논문.
- 박병식·김경제·임규철·이혜리(2007). 온라인상 청소년 성보호 관련 법적 규제 도입을 위한 연구. 서울: 국가청소년위원회,
- 박진애(2006). 인터넷에서의 악플에 관한 헌법적 고찰. 안암법학, 23, 33-66.

- 방승주(2002). 「헌법소송사례연구」. 서울: 박영사.
- 서미정(2001). 인터넷을 통한 청소년의 채팅 실태 조사 연구, 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 서영창(2006). 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 실증적 연구: 고등학생을 중심으로. 계명대학교 박사학위논문.
- 서울특별시·자녀안심운동서울협의회(2002). 사이버 패트롤 모니터링 종합보고서. 서울: 서울특별시·자녀안심운동서울협의회.
- 서울특별시·자녀안심운동서울협의회(2003). 사이버 패트롤 모니터링 종합보고서. 서울: 서울특별시·자녀안심운동서울협의회.
- 서울YMCA(2003). 청소년 인터넷 사용 실태조사 보고서. 서울: 서울YMCA.
- 서정아(2005). 청소년 유해매체 개선 대책 연구 : 인터넷 유해요인과 개인·환경적 보호요소를 중심으로. 서울: 한국청소년개발원.
- 성운숙(2007). 청소년 디지털과소비 실태와 대책. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 성운숙·박한우(2006). 청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안-모바일을 중심으로. 서울: 한국청소년개발원.
- 스피넬로, 리차드(2001). 「사이버 윤리」. 서울: 인간사랑.
- 심영희(2002). 사이버 성폭력과 윤리. 유네스코·숙명여대 공동 주최, 여성의 인권과 사이버 권리 심포지엄 자료집.
- 안동근(2002). 정보통신과 인권. 김성재 외, 「인권시대를 향하여」. 서울: 나남.
- 어기준(2002). 청소년 채팅 문화의 문제점과 대책, 음란메일, 음란채팅!! 우리의 청소년 어떻게 지킬 것인가.
- 오경식(1999). 사이버공간에서의 윤리문제에 대한 법적 규제의 문제점. 「한국사회와 정보통신윤리세미나 자료집」 서울: 정보통신윤리위원회.
- 오영근·이춘화(2001). 사이버공간을 통한 청소년 이성교제 실태연구, 서울: 한국청소년개발원.
- 유의선(1998). 온라인상의 불건전정보 규제방안. 정보통신정책. 60~64.
- 유제욱(2006). 중학생의 인터넷 채팅몰입이 자기효능감에 미치는 효과. 경상대학교 석사학위논문.
- 윤옥경(2001). 인터넷채팅공간에 나타난 청소년성매매의 현실, 청소년정책연구, 2, 69-93.
- 윤정희(2005). 청소년의 채팅몰입과 원가족 건강성 및 의사소통 유형과의 관계, 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이성식(2003). 청소년 사이버일탈의 원인에 관한 경험연구. 서울: 한국청소년개발원,

- 이성식(2004). 사이버공간에서의 익명성과 청소년의 언어폭력. 서울: 한국청소년개발원.
- 이성식(2007). 청소년 사이버비행의 동기, 기회와 통제요인을 통한 모형의 구성과 검증. 정보화정책, 14(3), 3-15.
- 이용교·천정웅·안경순(2006). 청소년 생존권 현황과 지표개발, 서울: 한국청소년개발원.
- 이우석·전정기·이근창(2002). 미국의 온라인상 아동프라이버시보호법에 관한 연구. 인터넷전자상거래연구 2(1), 142.
- 이종원(2001). 청소년의 인터넷관련 문제행동 실태분석: 전국 청소년 문제행동 실태조사 심화연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 이종섭·박해석(2006). 청소년 발달권 현황과 지표개발, 서울: 한국청소년개발원.
- 이해경(2002a). 청소년들의 음란물, 음란채팅, 폭력게임 중독 경험에 대한 비교분석, 청소년학연구, 9(1), 91-114.
- 이해경(2002b). 청소년들의 음란물, 음란채팅 중독 경험에 있어서 사회심리적 예측변인들의 비교, 청소년학연구, 9(2), 165-190.
- 이형초(2002). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. 고려대학교 박사학위논문.
- 장미·조아미(2006). 청소년의 사이버인권침해 경험에 따른 자아존중감과 스트레스의 차이, 미래청소년학회지, 3(2), 1-17.
- 장일(2000). 영국의 인터넷 시대 개인의 자유. 세계언론법제동향(하).
- 전형미·김정옥(2003). 인터넷상 아동포르노그래피에 대한 규제. 한국가족관계학회지 8(1), 127.
- 정대관(2003). 사이버공간에서의 인권보호, 비교형사법연구, 5(2), 905-928.
- 정보통신윤리위원회(2007). 사이버권리침해 대응안내서. 정보통신윤리위원회 분쟁조정지원팀.
- 정보통신윤리위원회(2005). 사이버폭력 실태조사 결과보고서. 서울: TNS 리서치.
- 정보통신윤리위원회(2005). 인터넷 정보이용 실태조사 결과보고서-불법청소년 유해정보를 중심으로. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 정보통신윤리위원회(2007). 불법·청소년유해정보 이용 실태조사 보고서. 서울: 정보통신윤리위원회
- 정보통신윤리위원회(2007). 사이버폭력지수 보고서. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 정완(2002). 인터넷미디어의 일탈과 법적 규제에 관한 연구. 서울: 한국형사정책연구원.

- 정완(2006). 사이버공간상 인권침해범죄에 대한 법제도적 통제방안 연구, 서울: 한국 형사정책연구원.
- 정태석·설동훈(2004), 사이버범죄와 보안의식. 서울: 정보통신정책연구원,
- 조남근·양돈규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷 관련 비행간의 관계, 한국심리학회지: 발달, 14(1), 91-111.
- 조선일보(2008). 사이버 모욕죄 신설 추진. 2008. 7. 23. 기사
- 조성연·방은령(2002). 청소년들의 인터넷 사용실태조사연구 1: e-mail과 채팅 사용실태를 중심으로, 청소년복지연구, 4(2), 101-123.
- 조아미(2007). 한국 청소년의 인터넷인권 침해 실태와 그 시사점, 쇼케이대학교 국제 심포지움 “The Support for the Right Protection of Children and their Social Participation in Asian Countries”, Sendai, Japan.
- 조재준(2002). 인터넷 채팅과 청소년의 정체성 및 사회성과의 관계, 경남대학교 교육 대학원 석사학위논문.
- 주영주(2004). 클린인터넷을 위한 정보통신윤리. 서울: 남두도서.
- 청소년보호위원회(2002). 음란메일, 음란채팅!! 우리의 청소년 어떻게 지킬 것인가 토론회. 서울: 청소년보호위원회 보호기준과
- 청소년보호위원회(2004). 인터넷 성매매 모니터 결과 보고서. 서울: 청소년보호위원회 보호기준과.
- 청소년보호위원회(2005). 청소년 인터넷 이용 실태조사 보고서. 서울: 청소년보호위원회.
- 최창욱 외(2006). 국제기준대비 한국 청소년의 인권수준 실태연구 I, 한국청소년개발원.
- 한국사이버감시단(2001). 국내 화상채팅 사이트에 대한 불건전정보 유통 실태 조사 및 모니터링 실시에 따른 종합보고서.
- 한국정보문화진흥원(2004). 청소년 온라인 채팅과 성적 일탈행위와의 상관연구. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 한국정보문화진흥원(2006). 인터넷중독 실태조사, 서울: 한국정보문화진흥원.
- 한국정보문화진흥원(2007). 2007 인터넷중독 실태조사. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 한국청소년개발원(2000). 인터넷 문화 : 청소년참여와 사이버일탈. 서울: 한국청소년개발원.
- 한국청소년개발원(2006). 사이버상의 청소년보호와 역량강화를 위한 국제회의. 서울: 한국청소년개발원.
- 한국청소년상담원(2002). 청소년 인터넷 과다사용 예방 프로그램: 지도자 지침서. 서

- 을: 한국청소년상담원.
- 한국청소년상담원(2003). 청소년 인터넷 과다사용 예방 프로그램 개발. 서울: 한국청소년상담원.
- 한국형사정책연구원(1995). 언론보도에 의한 인권침해와 그 규제에 관한 연구. 서울: 한국형사정책연구원.
- 한국형사정책연구원(2000). 사이버경찰에 관한 연구 : 사이버범죄의 규제를 중심으로. 서울: 한국형사정책연구원.
- 한국형사정책연구원(2000). 사이버공간에서의 범죄피해: 개인 인터넷 사용자를 중심으로. 서울: 한국형사정책연구원.
- 한국형사정책연구원(2000). 인터넷범죄의 규제법규에 관한 연구. 서울: 한국형사정책연구원.
- 홍승희·신동일(2006). 해외 인터넷 내용규제 법제도 연구. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 홍영두(2005). 일상적 전자감시와 정보통신윤리: 프라이버시, 정체성, 익명성. 시대와 철학, 16(2), 131-153.
- 황상민·한규석(1999). 「사이버공간의 심리」. 서울: 박영사.
- 황옥경·정준미(2006). 청소년 보호권 현황과 지표개발, 한국청소년개발원.
- 황진구(2004). 청소년의 이동통신서비스 이용실태와 대책연구 : 휴대폰과 무선인터넷을 중심으로. 서울: 한국청소년개발원.
- 藤本哲也 (2005). いわゆる「出会い系サイト規制法」. 戸籍時報. 第580号.
- 鈴木達也 (2003). インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律. ジュリスト. 第1251号.
- 法務省(2005). 情報通信白書. 東京: 法務省.
- 西村芳秀(2004). 「出会い系サイト」をめぐる現状と「インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律」の概要について. 警察学論集. 第57巻 第5号.
- 時の法令 (2003). インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律. 時の法令. 第1703号.
- 時の法令 (2003). インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律. 時の法令. 第1703号.
- 後藤弘子 (2004). 出会い系サイト規制法について. 現代刑事法. 6巻1号.
- 広島県(2005). インターネットセキュリティ対策推進協議会. サイバー犯罪から青少年を守るために-サイバー犯罪に遭わない`起こさせない-. 広島: 広島県.

バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会(2006). インターネット上の違法・有害情報への対応に関する研究会-中間取りまとめ-. 東京: バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会.

Danica Szarvas-Kidd(2006). Electronic Luring Statue Under Fire. American Prosecutors Research Institute. Vol 3 Nov.1 at Part I of II.

Ha, J.(2005). Developing English determiners through internet chat: An experiment with Korean EFL students, Doctoral Dissertation of University of Florida.

Liesching, Marc(2004). Jugendschutz, Muenchen: C.H.Beck.

Long, J.H. & Chen, G.(2007). The impact of internet usage on adolescent self-identity development, China Media Research, 3(1), 99-

Media Awareness Network(2001). Young Canadians in a wired world, www.media-awareness.ca

Nikles, Bruno W./Roll, Sigmar/Spuerck, Dieter/Umbach, Klaus(2005). Jugendschutzrecht, Kommentar zum Jugendschutzgesetz und zum Jugendmedienschutz-Staatsvertrag mit Erläuterungen zur Systematik und Praxis des Jugendschutzes, Darmstadt : Luchterhand.

Pew Internet & American Life Project(2001). Teen-age life online. www.pewinternet.org/reports/pdfs/PIP_Teens_Report.pdf

Subrahmanyam, K., Greenfield, P.M., & Tynes, B.(2004). Constructing sexuality and identity in an online teen chat room, Applied Developmental Psychology, 25, 651-666.

Young, K.S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. CyberPsychology and Behavior, 3, 237-244.

Young, K.S.(1998). Caught in the net. New York: John Wiley & Sons.

Young, K.S.(1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment, In L. VanderCreek & T. Jackson(eds.), Innovations in clinical practice: A source book(vol. 17), pp. 19-31. sarasota, FL: Professional Resource Press.



부 록 : 설문지



청소년의 인터넷 채팅 실태조사

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 국책연구기관으로서 청소년관련 각종 조사연구와 정책개발 업무를 담당하고 있습니다. 이번에 우리 원에서는 청소년의 인터넷 채팅 이용에 대한 설문조사를 실시하게 되었습니다.

설문지의 질문에는 맞고 틀린 답이 따로 없고 조사결과는 숫자로 부호화되어 자동 전산 처리되므로 응답에 따른 비밀이 완벽하게 보장됩니다. 이 조사를 통해 얻은 정보는 연구와 정책개발 목적으로만 활용될 것이므로 솔직하게 있는 그대로 응답해 주시기 바랍니다.

각 문항을 주의 깊게 읽고 해당란에 체크해 주시면 고맙겠습니다. 여러분의 적극적인 참여에 미리 감사드립니다.

한국청소년정책연구원

서울시 서초구 우면동 142

이춘화 선임연구위원

성윤숙 연구위원

※ 다음 질문은 인터넷 채팅과 관련된 질문입니다.

문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호에 v 표시하여
주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

※ 인터넷 채팅이란? 인터넷 상의 메신저나 커뮤니티, 채팅사이트, 게임사이트
등에서 문자 또는 음성, 화상으로 실시간의 대화를 나누는 행위를 말합니다.

1. 당신은 인터넷을 통해 채팅을 해 본 적이 있습니까?

① 있다 ② 없다

2. 다음은 인터넷을 통해 채팅이 가능한 곳입니다. 각각에 대해 이용여부
에 V표해 주시고 이용할 경우에는 한달 평균 이용횟수와 1번 이용할
때 평균 이용시간을 직접 적어주십시오.

	인터넷 채팅 공간	이용 여부	한달평균이 용 횟수	1번이용할때 평균이용시간
1	메신저(네이트온, MSN 등)	①예 ②아니오	()회	()시간()분
2	커뮤니티(네이버·다음 등의 카페·동호회)	①예 ②아니오	()회	()시간()분
3	채팅사이트(문자나 음성 채팅)	①예 ②아니오	()회	()시간()분
4	화상채팅사이트	①예 ②아니오	()회	()시간()분
5	게임사이트	①예 ②아니오	()회	()시간()분
6	기타(자세히)	①예 ②아니오	()회	()시간()분

3. 당신은 다음의 인터넷 채팅을 이용할 때 주로 어디에서 접속하십니까?

인터넷 채팅 공간		이용 여부	PC 방	집	친구 집	학교	휴대 폰	기타
1	메신저(네이트온, MSN 등)	①예 ②아니오	①	②	③	④	⑤	⑥
2	커뮤니티(네이버·다음 등 카페·동호회)	①예 ②아니오	①	②	③	④	⑤	⑥
3	채팅사이트(문자나 음성 채팅)	①예 ②아니오	①	②	③	④	⑤	⑥
4	화상채팅사이트	①예 ②아니오	①	②	③	④	⑤	⑥
5	게임사이트	①예 ②아니오	①	②	③	④	⑤	⑥

4. 인터넷 채팅을 한 적이 있다면 주로 어디에서 하는지 사이트 이름을 구체적으로 써주세요.

()

5. 당신이 인터넷 채팅을 하는 이유는 무엇입니까? 각 문항을 읽고 오른쪽에서 자신에게 해당되는 번호를 찾아 V표해주세요.

질 문		전혀 아니다	아닌 편이다	보통이 다	약간 그렇다	매우 그렇다
1	스트레스가 풀린다	①	②	③	④	⑤
2	부모님이나 친구와의 갈등을 잊어버릴 수 있다	①	②	③	④	⑤
3	성적 욕구가 해소된다	①	②	③	④	⑤
4	내 자신을 좀 더 멋있는 사람으로 꾸밀 수 있다	①	②	③	④	⑤
5	내 자신이 대단한 사람처럼 느껴진다	①	②	③	④	⑤
6	평소에 못하던 말이나 행동을 할 수 있는 용기나 자신감이 생긴다	①	②	③	④	⑤
7	사람들과 어울리는 것이 더 쉬워진다	①	②	③	④	⑤

8	속마음을 더 잘 이야기할 수 있다	①	②	③	④	⑤
9	인간관계의 폭이 넓어진다	①	②	③	④	⑤
10	공부에 도움이 되는 정보를 쉽게 찾을 수 있다	①	②	③	④	⑤
11	내 자신이 세계화가 되는데 큰 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
12	취미나 여가활동에 도움이 되는 정보를 쉽게 구할 수 있다	①	②	③	④	⑤

6. 당신은 인터넷 채팅과 관련하여 다음과 같은 행동을 한 적이 있습니까?
 각 문항을 읽고 오른쪽에서 자신에게 해당되는 번호를 찾아 V표해주세요.

질 문		전혀 아니다	아닌 편이 다	보통 이다	약간 그렇 다	매우 그렇다
1	컴퓨터를 켜면 주로 메신저를 접속해 놓는다	①	②	③	④	⑤
2	채팅이 가능한 사이트에 자주 간다	①	②	③	④	⑤
3	채팅을 할 때 실명보다는 아이디를 사용한다	①	②	③	④	⑤
4	채팅을 할 때 실명을 밝히기를 꺼린다	①	②	③	④	⑤
5	실명이 밝혀질까봐 채팅을 하지 않는다	①	②	③	④	⑤
6	채팅을 통해 모욕 등의 피해를 당할까봐 조심한다	①	②	③	④	⑤
7	채팅을 통해 안 사람으로부터 스토킹이나 성폭력을 당할까봐 조심한다	①	②	③	④	⑤
8	이미 알고 있는 사람하고만 채팅을 한다	①	②	③	④	⑤
9	게임이나 동호회같이 목적이 같은 사람하고만 채팅한다	①	②	③	④	⑤
10	채팅을 통해 번개를 한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
11	채팅을 통해 친구를 사귄 적이 있다	①	②	③	④	⑤

12	채팅을 너무 많이 이용하고 있다	①	②	③	④	⑤
13	채팅 때문에 부모님에게 혼난 적이 있다	①	②	③	④	⑤
14	해야 할 일을 하기 전에 채팅을 한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
15	숙제 및 학업에 영향을 받은 적이 있다	①	②	③	④	⑤
16	채팅하느라 밤을 세운 적이 있다	①	②	③	④	⑤
17	채팅을 끊어야겠다는 결심을 한 적이 있다	①	②	③	④	⑤

7. 당신은 인터넷 채팅 때문에 다음과 같은 일을 경험한 적이 있습니까?
 각 문항을 읽고 오른쪽에서 자신에게 해당되는 번호를 찾아 V표해주세요.
 요.

질 문		전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1	부모님과의 관계가 나빠졌다	①	②	③	④	⑤
2	형제자매와의 거리가 멀어졌다	①	②	③	④	⑤
3	오프라인에서의 친구관계가 멀어졌다	①	②	③	④	⑤
4	오프라인에서의 친구수가 줄었다	①	②	③	④	⑤
5	학교성적이 떨어졌다	①	②	③	④	⑤
6	피곤해서 학교나 학원에 지각 또는 결석을 한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
7	수업시간의 집중력이 떨어졌다	①	②	③	④	⑤
8	시력이나 건강이 나빠졌다	①	②	③	④	⑤
9	생활에 의욕이 없어졌다	①	②	③	④	⑤
10	생활이 불규칙해졌다	①	②	③	④	⑤
11	채팅 외에 달리 흥미가 생기는 여가활동이 없어졌다	①	②	③	④	⑤

8. 다음은 귀하가 하는 ‘인터넷 채팅’에 대해서 주변 사람들이 어떤 반응을 보이는지에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽고 오른쪽에서 자신에게 해당되는 번호를 찾아 V표해주세요. 부모, 형제자매가 없는 경우, “해당 없음” 칸에 V표시하면 됩니다.

	질 문	전혀 아니 다	아닌 편이 다	보통 이다	약간 그렇 다	매우 그렇 다	해당 없음
1	나에게 중요한 사람(들)은 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	()
2	나의 아버지께서는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	()
3	나의 어머니께서는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	()
4	나의 형(들)/오빠(들)는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	()
5	나의 누나(들)/언니(들)는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	()
6	나의 남동생(들)은 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	()
7	나의 여동생(들)은 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	()
8	나와 가장 친한 친구는 내가 채팅을 해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	()

9. 당신은 인터넷 채팅을 하면서 다음과 같은 일을 당한 적이 있습니까?
각 문항을 읽고 오른쪽에서 본인이 당한 정도를 찾아 √표해 주십시오.
또한 이러한 일을 당신이 남에게 한 적이 있다면 오른쪽 끝의 빈칸에 V표해 주십시오.

	경험 유형	전혀 아니 다	아닌 편이 다	보통 이다	약간 그렇 다	매우 그렇 다	내가 남에게 한 적이 있음
1	욕설이나 비하하는 말 등의 모욕적인 말을 들은 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
2	협박을 당한 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
3	성희롱을 당한 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
4	나에 관한 허위사실이나 밝히고 싶지 않은 사생활의 비밀이 퍼진 적이 있다	①	②	③	④	⑤	

5	나에 대해 나쁘다고 헐뜯는 이야기들이 퍼진 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
6	나의 동의 없이 내 사진이나 동영상에 공개된 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
7	특정인이 대화방에서 나를 지속적·반복적으로 괴롭힌 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
8	대화방에서 알게 된 특정인이 오프라인까지 쫓아와 괴롭힌 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
9	대화방에서 토론하거나 친한 친구끼리 이야기하는데 누군가 의도적으로 대화를 방해한 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
10	성적인 욕설이나 성적으로 불쾌한 이야기를 들은 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
11	상대가 내 동의 없이 음란한 글이나 사진·동영상을 보여준 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
12	데이트 등의 만남을 하면 돈을 주겠다는 사람이 있었다	①	②	③	④	⑤	
13	채팅을 통해 데이트 등의 만남을 하고 돈을 받은 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
14	채팅을 통해 만난 사람으로부터 강제추행 등의 성폭행을 당한 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
15	은밀한 신체부위를 보여준 상대가 있었다	①	②	③	④	⑤	
16	나의 은밀한 신체부위를 보여 달라고 한 상대가 있었다	①	②	③	④	⑤	
17	상대가 나의 동의 없이 잔인하고 역겹거나 폭력적인 글이나 사진·동영상을 보여준 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
18	채팅을 통해 자살 권유를 받은 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
19	채팅을 통해 아이디나 주민등록번호 등의 신용정보를 도용당한 적이 있다	①	②	③	④	⑤	
20	채팅을 통해 아이템사기나 파티사기 등 경제적인 손해를 본 적이 있다	①	②	③	④	⑤	

10. 당신은 **최근 1년** 동안 인터넷 **채팅을 하면서 위의 9번 표에서 열거한 일들을 얼마나 자주 경험**했습니까? 각 문항을 읽고 오른쪽에서 자신에게 해당되는 번호를 찾아 V표해주세요.

	질 문	한번도 없다	일년에 1-2회	한달에 1-2회	일주일 에 1-2 회	일주일 에 3회 이상
1	내가 직접 이러한 피해를 당한 경우	①	②	③	④	⑤
2	내가 남에게 직접 이러한 일을 한 경우	①	②	③	④	⑤
3	다른 사람들 사이에서 이러한 일이 일어난 것을 본 경우	①	②	③	④	⑤

※ 다음 질문은 여러분의 인터넷 이용과 관련된 질문입니다.

문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호에 V표시하여
주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 인터넷을 1주일에 몇 시간 몇 분 정도 이용하십니까?

1주일에 () 시간 () 분 사용

2. 인터넷을 주로 어떤 용도로 사용하고 계십니까?

다음 중 순서대로 두 가지를 선택하여 해당번호를 적어 주십시오.

• 1순위 : () • 2순위 : () • 3순위 : ()

- ① 숙제나 공부를 위한 지식검색 ② 온라인 게임
- ③ 메신저(네이트온, MSN 등) ④ 인터넷 강의 청취 등의 학습활동
- ⑤ 전자우편, 이메일 이용 ⑥ 댓글 달기
- ⑦ 미니홈피 꾸미기 및 친구홈피 방문 ⑧ 카페 및 커뮤니티 활동
- ⑨ 동영상 및 UCC 만들기 및 감상 ⑩ 인터넷 채팅사이트 이용
- ⑪ 음악감상 및 MP3 파일 다운로드 ⑫ 연예·스포츠 정보 검색
- ⑬ 뉴스나 생활정보 검색 ⑭ 소프트웨어 다운로드
- ⑮ 인터넷 쇼핑물 및 공연, 영화 예약

3. 당신은 인터넷을 이용하면서 다음과 같은 경험을 한 적이 있습니까? 각
문항을 읽고 오른쪽에서 자신에게 해당되는 번호를 찾아 V표해주세요.

질 문		전혀 아니다	거의 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
1	의도했던 것보다 더 오래 인터넷을 하게 된다	①	②	③	④	⑤
2	인터넷을 하느라고 내가 할 일을 미룬 적이 있다	①	②	③	④	⑤

3	가족이나 친구들과 있는 것보다 인터넷을 하는 것이 더 즐겁다	①	②	③	④	⑤
4	인터넷을 하면서 새로운 친구를 사귀게 된다	①	②	③	④	⑤
5	인터넷을 너무 오래 한다고 부모님한테 야단을 듣는다	①	②	③	④	⑤
6	인터넷을 하는데 시간을 많이 보내기 때문에 숙제나 공부를 제대로 하지 못했거나 성적이 나빠졌다	①	②	③	④	⑤
7	해야 할 일을 미루고 먼저 이메일을 확인하게 된다	①	②	③	④	⑤
8	인터넷 때문에 학교공부를 소홀히 하고 다른 일도 소홀히 한다	①	②	③	④	⑤
9	사람들이 내게 인터넷을 하는 시간이 몇 시간인지 물었을 때 사실보다 줄여서 말한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
10	기분 나쁜 일이 있을 때 인터넷에 대한 생각을 하면 기분이 좋아진다	①	②	③	④	⑤
11	인터넷을 하지 않을 때에도 다시 할 수 있을 때를 기다리게 된다	①	②	③	④	⑤
12	인터넷이 없는 세상은 지루하고 재미가 없을 것 같다	①	②	③	④	⑤
13	인터넷을 하는 도중에 방해받았을 때 소리를 지르거나 화를 낸 적이 있다	①	②	③	④	⑤
14	인터넷을 하느라 늦게 잠이 든 적이 있다	①	②	③	④	⑤
15	인터넷을 안 할 때도 그에 대한 생각으로 꼭 차 있거나 하고 있는 것을 상상해 본 적이 있다	①	②	③	④	⑤
16	인터넷을 할 때 “몇 분만 더”라고 말한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
17	인터넷을 하는 시간을 줄이려고 노력했지만 결국 실패한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
18	인터넷을 얼마나 오래했는지를 남에게 숨긴 적이 있다	①	②	③	④	⑤
19	친구들과 어울려 놀기보다 인터넷을 하며 시간 보내는 걸 더 좋아한다	①	②	③	④	⑤
20	기분이 우울하거나 걱정되는 일이 있을 때 인터넷을 하고 나면 괜찮아진 적이 있다	①	②	③	④	⑤

4. 당신은 인터넷 댓글사용이나 채팅공간에서 발생하는 다음과 같은 일에 대해 법적인 처벌을 해야 한다고 생각하십니까? 각 문항을 읽고 오른쪽에서 본인이 생각하는 처벌의 정도를 찾아 V표해 주십시오.

유형		전혀 처벌하 지 말아야 한다	처벌하 지 말아야 한다	보통이 다	처벌해 야 한다	매우 엄하게 처벌해 야 한다
1	욕이나 비난 등의 모욕	①	②	③	④	⑤
2	협박	①	②	③	④	⑤
3	성희롱	①	②	③	④	⑤
4	허위사실이나 비밀·사진·동영상 등의 사생활 유포 등의 명예훼손	①	②	③	④	⑤
5	스토킹 등의 지속적인 괴롭힘	①	②	③	④	⑤
6	음란·폭력물 배포	①	②	③	④	⑤
7	돈을 받는 데이트 등의 만남 제의	①	②	③	④	⑤
8	은밀한 신체부위의 노출	①	②	③	④	⑤
9	자살 권유	①	②	③	④	⑤
10	아이디나 주민등록번호 등의 신용정보 도용	①	②	③	④	⑤
11	아이템사기나 파티사기 등 경제적인 손해	①	②	③	④	⑤

5. 당신이 인터넷 댓글이나 채팅을 통해 위에서 열거하고 있는 사실 중 한 가지라도 피해를 입은 적이 있다면, 이러한 사실을 누군가에게 알린 적이 있습니까? 해당번호에 V표해 주세요.

- ① 아무에게도 알리지 않음 ② 가족 ③ 친구나 선후배 ④ 선생님
⑤ 상담실 ⑥ 경찰 ⑦ 기타

6. 당신은 이러한 피해사실을 알린 후 많은 도움을 받았나요? 해당번호에 V표해 주세요.

- ① 많은 도움이 됐다
- ② 별로 도움이 되지 않았다
- ③ 똑같았다
- ④ 오히려 더 피해를 보게 되었다

7. 당신은 이러한 피해를 당한 후에 어떤 변화가 있었습니까? 각 문항을 읽고 오른쪽에서 자신에게 해당되는 번호를 찾아 V표해주세요.

질 문		전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1	우울했다	①	②	③	④	⑤
2	화가났다	①	②	③	④	⑤
3	불안하거나 초조했다	①	②	③	④	⑤
4	자신이 쓸모없는 사람이라는 생각이 들었다	①	②	③	④	⑤
5	자살충동을 느끼거나 시도했었다	①	②	③	④	⑤
6	건강이 나빠졌다	①	②	③	④	⑤
7	생활에 의욕이 없어졌다	①	②	③	④	⑤
8	대인관계가 두려워지고 위축됐다	①	②	③	④	⑤
9	공부에 집중하기 어렵거나 성적이 떨어졌다	①	②	③	④	⑤
10	성적 호기심이나 충동이 강해졌다	①	②	③	④	⑤
11	다른 사람에게도 똑같이 해주고 싶어졌다	①	②	③	④	⑤
12	내가 당한 대로 다른 사람에게 했다	①	②	③	④	⑤

※ 다음 질문은 여러분 자신에 대한 질문입니다.

문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호에 V표시하여 주시기 바랍니다.

1. 다음은 여러분의 자아상에 관한 질문입니다. 다음 질문의 내용은 평소에 여러분이 생각하고 느끼는 일들과 얼마나 비슷합니까? 자신에게 가장 잘 맞다고 생각하는 번호에 V표시하여 주세요.

	문 항	전혀 아니 다	아닌 편이 다	보통 이다	약간 그렇 다	매우 그렇 다
1	나는 쉽게 이성을 잃는다(화를 낸다)	①	②	③	④	⑤
2	나는 우리 아버지가 쓸모없는 사람이라는 생각을 자주 한다	①	②	③	④	⑤
3	나는 내 부모님을 대체로 믿을 수 없다	①	②	③	④	⑤
4	우리 부모님들은 대체로 사이가 좋다	①	②	③	④	⑤
5	새 친구를 사귀는 것이 매우 힘들다	①	②	③	④	⑤
6	내가 커서 가정을 이루면 적어도 몇 가지는 우리 집과 비슷한 것이다	①	②	③	④	⑤
7	나는 친구 사귀기가 심하게 힘들다	①	②	③	④	⑤
8	가족들이 어떤 결정을 할 때 나도 한몫을 한다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
9	나는 대체로 화를 잘 낸다	①	②	③	④	⑤
10	남들과 같이 있으면 기분이 좋다	①	②	③	④	⑤
11	나는 길을 떠나고 싶을 때가 있다	①	②	③	④	⑤
12	삶이란 해결될 수 없는 문제들이 끝없이 계속되는 것이다	①	②	③	④	⑤
13	나는 아무 재능도 없는 것 같다	①	②	③	④	⑤
14	우리 부모님은 대체로 나를 만족스럽게 생각한다	①	②	③	④	⑤
15	나는 여러 사람들과의 모임에서 즐겁게 지낸다	①	②	③	④	⑤
16	나는 어려운 상황에 대처할 능력이 없다고 생각한다	①	②	③	④	⑤

2. 당신은 당신의 일상생활 전반에 대해 어느 정도 만족하십니까? 각 문항을 읽고 오른쪽에서 자신에게 해당되는 번호를 찾아 V표해주세요.

문 항		전혀 아니다	아닌 편이다	보통이 다	약간 그렇다	매우 그렇다
1	가족생활 전반에 대해 만족한다	①	②	③	④	⑤
2	학교생활 전반에 대해 만족한다	①	②	③	④	⑤
3	친구관계 전반에 대해 만족한다	①	②	③	④	⑤
4	한국사회 전반에 대해 만족한다	①	②	③	④	⑤

3. 당신은 다음과 같은 행동을 한 적이 있습니까? 해본 것을 모두 골라 해당번호에 V표해 주세요.

- ① 음주 ② 음란물 보기
 ③ 청소년출입금지업소(나이트클럽, 비디오방 등) 출입
 ④ 흡연 ⑤ 성관계
 ⑥ 폭행, 금품빼기, 패싸움 등의 폭력
 ⑦ 가출 ⑧ 집단따돌림(왕따)

4. 여러분의 성별은? ① 남자 ② 여자

5. 여러분의 학급과 학년은? 자신과 일치하는 번호에 V 표시하여 주시기 바랍니다.

학교\학년		1학년	2학년	3학년
1	중학교	①	②	③
2	일반계 고등학교	④	⑤	⑥
3	실업계 고등학교	⑦	⑧	⑨

6. 우리나라 국민들의 일반적인 생활수준에 비추어 볼 때, 귀하 가정의 경제수준은 다음 중 어디에 해당된다고 생각하십니까?

- ① 매우 잘사는 편
 ② 대체로 잘 사는 편
 ③ 보통 수준
 ④ 대체로 못사는 편
 ⑤ 매우 못사는 편

7. 귀하가 살고 있는 곳은?

- ① 특별시(서울)
- ② 광역시(인천, 대전, 부산, 울산, 대구, 광주)
- ③ 시·군

8. 귀하의 최근 학교 성적은?

- ① 상위권(매우 잘 하는 편이다)
- ② 중상위권(잘 하는 편이다)
- ③ 중위권(중간 정도이다)
- ④ 중하위권(잘 하지 못하는 편이다)
- ⑤ 하위권(아주 못하는 편이다)

9. 귀하가 생각하는 귀하 부모님의 자녀양육태도는 어떻습니까?

- ① 민주적(자녀의 의견 존중하고 상의한 후 결정)
- ② 독재적(자녀의 의견 무시, 부모 의견대로만 함)
- ③ 허용적(자녀의 의견 존중하고 허락)
- ④ 방임적(자녀가 하는 일에 별 관심 없이 그냥 내버려 둠)

10. 부모님의 학력은?

학 력		아버지	어머니
1	사망 등의 이유로 계시지 않는다	①	①
2	중졸이하	②	②
3	고졸	③	③
4	대졸(전문대 포함)	④	④
5	대학원졸 이상	⑤	⑤

♣ 끝까지 성실하게 응답하여 주셔서 대단히 고맙습니다 ♣
감사합니다 !!

연구에 도움을 주신 분들

◆ 집 필 진 ◆

강경래	건양대학교 경찰행정학과 · 교수
강지명	성균관대학교 법학연구소 · 연구원
이정훈	중앙대학교 법학과 · 교수
이진국	아주대학교 법학과 · 교수
정 완	경희대학교 법학과 · 교수

◆ 자 문 진 ◆

김동철	보건복지가족부 중앙점검단 · 사무관
김성벽	보건복지가족부 매체환경과 · 과장
윤옥경	경기대학교 교정보호학과 · 교수
이정훈	중앙대학교 법학과 · 교수
이춘호	서울디지털대학교 게임학과 · 교수
정 완	경희대학교 법학과 · 교수
최순종	경기대학교 청소년학과 · 교수
황성기	한양대학교 법학과 · 교수

◆ 연 구 보 조 ◆

김민규	한양대 법학과 박사과정
박승은	동덕여대 사회복지학과 졸업

연구보고 08-R12

청소년 정보화 현황과 대응방안 IV

인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 현황과 대응방안

인 쇄 2008년 12월 22일

발 행 2008년 12월 29일

발행처 **한국청소년정책연구원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 이 명 숙

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 문영사 전화(02)2263-5087

사전 승인 없이 보고서 내용의 무단전제·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 978-89-7816-750-5

ISBN 978-89-7816-749-9(세트)