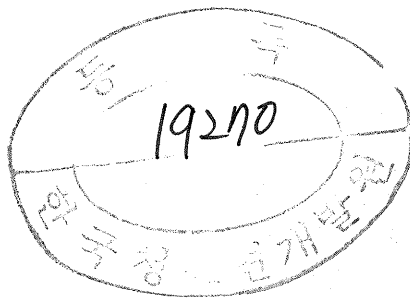


사이버상 청소년보호를 위한 사이버윤리지수 개발·평가

김 성 벽 / 언론학 박사
(국가청소년위원회 매체환경팀장)



한국청소년개발원



- 「ISSUE PAPER」는 국내외 청소년 관련 이슈를 다루는 전문 연구서로서 한국청소년개발원 내외 전문가들의 글을 수록하고 있습니다.
- 본 서에 게재된 내용은 한국청소년개발원의 공식 견해와 다를 수 있습니다.
- 본 서 내용의 무단전제를 금하며, 인용 시에는 출처 및 저자를 반드시 명시하여 주시기 바랍니다.
- 본 서에 대한 문의 및 건의 사항은 아래로 연락해 주시기 바랍니다.

한국청소년개발원 정보학술센터
Tel: (02)2188-8844, www.youthnet.re.kr

목 차

I. 들어가는 말	1
II. 사이버윤리지수평가의 추진배경	4
1. 매체역기능 심화	4
2. 시의적인 법·제도 정비의 어려움	6
3. 인터넷 사업자 자율규제의 의의	7
III. 사이버윤리지수 평가의 정책방향 및 지수개발	10
1. 사이버윤리지수 평가정책의 추진방향	10
2. 사이버윤리지수의 개발과정	11
IV. 사이버윤리지수 모형 및 평가방법	14
1. 윤리지수 모형	14
2. 사이버 위험 요인에 대한 사전조사	16
3. 각 측정 영역별 구성요소 및 측정방법	17
4. 지수의 측정방법	22
V. 사이버윤리지수 평가의 정책적 성과	23
VI. 사이버윤리지수 평가의 발전방향	31
부 록	
1. 업계자체평가지/객관평가지	33
2. 이용자평가지	44

I. 들어가는 말

인터넷의 보급은 광범위한 정보의 효율적 이용을 초래한다는 의미에서 한 사회의 정보화, 기술화, 효율화의 척도로 인정된다. 하지만 인터넷 이용이 증가하면서 동시에 인터넷 이용의 사회문화적 역기능에 대한 염려도 심화되고 있다. 인터넷 환경에서는 음란물, 폭력물, 폭언비방, 개인정보침해, 불법도용 등 위험 요소에 쉽게 접근할 수 있으며, 이러한 위험 요소에 대한 접근을 유도하는 정보 역시 광범위하게 유통되고 있다.

특히 청소년은 이러한 인터넷 위험 요소의 주요한 피해자가 되고 있다. 예를 들어, 2004년 한국인터넷정보센터 자료에 의하면, 6세에서 19세 사이의 청소년의 인터넷 이용률은 96.2%에 달한다. 그런데 2004년 청소년위원회가 발간한 <청소년 인터넷 이용 실태조사 보고서>에 의하면, 조사에 응답한 920명의 청소년 가운데 약 54%정도가 일주일에 1회 이상 온라인 채팅을 하며, 약 33%는 일주일에 1회 이상 성관련 온라인 채팅에 참여한다고 응답했다. 그리고 청소년 응답자중 약 11%가 성과 관련된 대화방을 접할 경우, 호기심에 직접 참여한다고 응답했다. 또한 같은 조사에서 청소년 응답자 1,019명 중 약 15%가 성인물 자료를 인터넷에서 다운받아 본 적이 있다고 응답했다.

인터넷 환경에서 위험 요소에 대한 접근도 심각하지만, 그만큼 심각한 또 다른 문제는 인터넷 환경의 위험도(혹은 반대로 건강도)가 어느 정도인지 종합적인 평가를 내릴 수 있는 평가 기준이 없다는 것이다. 즉 누구나 인터넷 환경에 위험 요소가 있다는 것을 알고 있지만, 그 위험 정도가 어느 정도인지, 그리고 위험 정도가 개선되고 있는지 혹은 악화되고 있는지에 대해서는 누구도 알지 못한다. 주요한 인터넷 환경의 위험 요인에 대한 염려는 어제 오늘 일이 아님에도 불구하고 이에 대한 사회적 대처는 대중적인 수준을 넘지 못하고 있는 이유 가운데 하나가 바로 사회적 대처 방안의 성과에 대한 평가기준이 없는 것과 관련되어 있다.

인터넷 환경의 위험성이 심각하지만 이에 대처하기 위한 사회의 공통의 노력은 잘 이루어지고 있지 않고 있다. 그 핵심적인 이유는 인터넷에서는 무엇

이 문제인지, 누가 문제를 유발하고 있는지, 누가 책임을 져야하는지, 그리고 누구와 함께 공동의 노력을 기울여야 하는지 등에 대한 합의를 도출하기 어렵기 때문이다. 즉 사이버 공간의 윤리는 전통적인 윤리 기준을 적용시키기 어려운 점이 있다.

사이버 공간에서 위험 요소가 초래할 유해성에 대해 판단하기 위해 위험 요소에 대한 비의도적 노출, 비의도적 이용, 자발적 이용, 의도적 유포, 상업적 이용 등을 세분화하고, 다시 이것을 개인, 사회단체, 기업, 정부 등의 이용자 수준에 따라 책임을 구분해서 적용시키는 등 노력을 기울여 보지만, 누구에게 책임의 범주와 의무의 내용을 규정해서 적용할 수 있다는 식의 논리를 찾기 어렵다. 결국 인터넷의 매체적 특징과 인터넷 이용 행위의 고유한 특징에 의거해 볼 때, 인터넷 공간에 참여하는 모든 당사자가 나름대로 그러면서 동시에 함께 책임과 의무를 나누고 공동의 노력을 경주하는 수밖에 없다는 인식에 도달하게 된다.

인터넷 환경에서의 윤리적 문제를 해결하기 위해 정부의 공적 규제에 의존해서는 문제가 더욱 복잡해지거나 인터넷 환경 자체의 위축을 초래할 수 있다. 반면 사업자의 자율규제에 의존해서는 효과가 적으며, 이용자의 참여에 의한 규제도 한계가 있다. 결국 정부, 사업자, 이용자 모두가 참여하는 공동의 노력이 필요하다는 것이다.

국가청소년위원회가 추진하고 있는 사이버윤리지수(CEI: Cyber Ethic Indicator) 평가 사업은 이러한 정책적 노력의 중요한 부분을 차지한다. 즉 하루가 다르게 변화하는 매체환경에 대응해 시의적이고 실효적인 청소년보호의 가치를 달성하기 위해서 실제로 청소년을 대상으로 각종 서비스를 제공하는 서비스제공자 단위에서부터의 노력이 요구되어지기 때문이다.

‘기업의 사회적 책임’으로 불리우는 이러한 가치는, 기존에는 상징적이고 언어적인 수사에 불과한 것으로 간주되었으나, 최근 이러한 노력은 법·제도를 통한 규제의 한계를 보완할 수 있는 중요한 대안으로 부각되고 있는 실정이다.

구체적으로 사이버윤리지수(이하 지수로 줄여서 지칭)의 목적은 청소년들의 주요 활동공간으로 자리 잡은 인터넷 포털 및 게임 등 주요 사이버 공간에 청소년 위험 요소가 많이 노출되어 있다는 인식 하에, 이들 사이트를 운영하는 업체가 자율적인 노력을 통해서 청소년 위험 요소를 줄이고, 이용자의 신고 및 불만에 능동적으로 대처하며, 청소년 보호를 위한 제도와 인력을 보강하는 등 노력을 기울이는 것을 종합적으로 평가한다.

이를 통해 장기적으로 한국 사이버 공간의 건전성 향상을 위한 정부의 정책, 사업자의 자율정화, 시민사회를 통한 사회적 경계 등의 노력의 성과를 가늠해 보는데 있다.

본 글에서는 국가청소년위원회에서 추진중인 사이버윤리지수 평가 사업의 현황을 개괄하고 그에 따른 성과 및 쟁점을 살펴보며, 나아가 그 발전적 방안을 모색해 보고자 한다.

II. 사이버윤리지수평가의 추진배경

1. 매체역기능 심화

사이버상 청소년보호를 위해서 인터넷 포털 및 온라인게임 사이트를 대상으로 하는 사이버윤리지수 평가의 첫 번째 이유로는 IT기술의 발전에 따른 청소년 매체환경의 급속한 변화와 이에 따른 역기능의 심화를 들 수 있다.

불과 10여 년 전만 해도 청소년의 매체이용은 도서, 신문 등의 간행물과 지상파TV 및 케이블TV 등의 방송 등으로 한정되어 있었으나, 1996년 확산된 인터넷을 기점으로 핸드폰, DMB, PMP등 매체 및 P2P, 온라인게임 등 콘텐츠의 주요한 소비자로서 등장하고 있다.

<표 II-1> 인터넷 이용자수

(단위 : 천명)

연도별	96	97	98	2001	2002	2003	2004	2005
이용자수	731	1,634	3,103	24,380	26,270	29,220	31,580	33,010

출처 : 한국인터넷진흥원, 2005. 12월말 기준

<표 II-2> 연령별 인터넷 이용율

연령 대(세)	6~19	20대	30대	40대	50대	60대이상
인터넷 이용율(%)	97.8	97.9	91.0	68.7	35.7	11.9

출처 : 한국인터넷진흥원, 2005. 12월말 기준

이러한 현상은 청소년에게 매체를 통해 다양한 역량을 강화할 수 있는 기회가 제공된다는 데에서 긍정적이지만, 한편으로는 이들 매체의 오용 및 남용에서 기인하는 부정적 영향성, 즉 인터넷 및 게임중독, 사이버범죄의 증가, 인터넷 성매매 등 역기능 또한 급증하고 있는 추세이다. 더욱이 매체융합(convergence) 추세에 따른 매체의 개인화 경향과 맞물리면서 이러한 역기능적 현상은 더욱 심화될 것으로 예상된다.

<표 II-3> 사이버범죄 현황(연령별)

구분	계	10대	20대	30대	40대	50대	기타
2002년	21,817	8,205	6,876	3,743	1,881	563	549
2003년	30,150	10,187	11,185	5,437	2,277	725	339
2004년	36,148	9,391	13,296	8,176	3,337	1,289	659
2005년	37,828	8,630	13,982	9,026	4,135	1,461	594

출처 : 경찰청 사이버테러대응센터

<표 II-4> 성매매시 미디어의 매개 현황

인터넷채팅	전화방	이동통신	거리헌팅	아는사람 소개	업소 (유흥업소)	기 타
678(83.3)	12(1.5)	6(0.7)	16(2.0)	26(3.2)	50(6.1)	26(3.2)

출처 : 제9차 청소년 대상 성범죄자 신상공개 자료 05. 12, 청소년위원회

특히 정부가 유해매체물 고시 등을 통해 법적으로 강력하게 대응하고 있음에도 불구하고 음란, 폭력, 사행성 게임 등 정보통신분야에서의 유해한 콘텐츠가 급증하고 있는 형편으로 지난해 정보통신관련 유해매체물 고시건수는 17,131건으로 04년도 대비 44.7%나 증가하였다.

<표 II-5> 유해매체물 고시건수

연도	고 시 건 수					
	계	간행물	영상물	방송	정보통신	업소/약물/물건
2002	5,914	2,860	-	1,768	1,286	-
2003	11,121	4,019	-	3,565	3,537	-
2004	11,510	3,582	-	271	7,657	-
2005	21,764	3,132	-	1,500	17,131	1
계(99-05)	74,133	26,191	1,962	13,154	32,818	8

이와 관련 정보통신윤리위원회에 신고된 인터넷상 청소년유해정보 건수는 매년 급증하고 있으며, 그 피해유형별로 보면 ‘음란’관련 신고가 64,912건(65.8%), ‘사회질서위반’ 20,740건(21.0%), ‘명예훼손’ 2,684건(2.7%), ‘사행심조장’ 1,798건(1.8%) 등으로 ‘음란’ 등 청소년에게 유해한 콘텐츠의 범람이 심각하게 우려되는 실정이다.

이러한 상황은 다양한 기술적 속성을 지닌 매체의 부정적 영향성으로부터 청소년을 보호하기 위한 다차원적 정책의 개발과 노력이 그 어느 때보다 중요하다.

2. 시의적인 법제도 정비의 어려움

하루가 다르게 새롭게 제기되는 매체의 역기능으로부터 청소년을 보호하기 위한 시의적인 법·제도의 정비가 어렵다는 것도 사이버윤리지수평가의 주요한 추진배경이다.

TV, 컴퓨터, 인터넷, 모바일 등 매체기술이 융합(convergence)하면서 수시로 새로운 매체 및 콘텐츠 서비스가 등장하고 있으나 현행 관련 법·제도로는 이러한 변화추세를 따라잡기 어렵고, 변화시점마다 매번 법·제도를 정비하는 것도 현실적으로 불가능하다. 즉 매체환경의 변화에 부응할 수 있는 관련 법·제도의 시의적인 정비가 현실적으로 어렵기 때문에 법·제도를 통한 사이버공간에서의 실효적인 청소년보호가 어려운 실정이다.

“청소년보호법”에서의 유해매체물 제도는 인터넷 미니홈피나 카페, P2P 등을 통한 개인들 사이의 유해매체물 유통을 억제하는 데는 역부족이며, 음란·폭력물 등 성인물이나 청소년이용불가 게임물 등으로부터 청소년을 보호하기 위한 성인인증장치는 대부분 주민등록번호에 기반함으로써 도용이 쉽게 이루어지고 있다.

또한 “정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률”에서 인터넷기업의 청소년보호책임자 지정 등 청소년보호를 강조하고 있지만, 구체적인 역할 및 운영지침 등이 제시되지 않아 제도의 실질적인 효과를 거두고 있지 못하고 있다.

특히 인터넷상에서 유통되는 불법적이지는 않지만 청소년에게 해로운 성인

물, 폭력물 등의 “유해요인”은 법·제도의 강제적 규제만으로는 완전한 유통 차단이 불가능하며, 더욱이 법·제도를 통한 강제적 규제는 인터넷 기업이 준수해야 할 최소한의 사항을 규정한 것으로 기업의 적극적인 실천의지와 행위까지 이끌어내지는 못한다는 어려움도 작용한다.

이와 함께 청소년의 유해 매체접촉의 문제를 가정과 민간에만 맡기기에는 역부족인 현실적 어려움도 작용한다. 청소년의 인터넷 이용에 대한 일차적인 지도는 가정에서 이루어져야 한다. 그러나 부모의 정보이용능력(computer literacy)이 청소년에 비해 현저히 뒤떨어져 효과적인 자녀 지도가 어려운 실정이다.

<표 II-6> 학부모-자녀세대간 인터넷 이용격차

100명당 인터넷 이용률 국가순위	국 가	가구당 인터넷 보급순위	자녀이용률 (19세이하)	부모이용률 (30~50대)	부모와 자녀의 이용률 차이
1위	아이슬랜드	13위	97.0	82.0	15.0
2위	스웨덴	10위	75.0	71.7	3.3
3위	한국	1위	94.8	51.7	43.1
5위	미국	11위	70.0	62.0	8.0
12위	일본	12위	65.7	50.6	15.1

결국 건전한 사이버문화 공간을 조성함으로써 청소년을 효과적으로 보호하기 위해서는 인터넷 관련 기업들의 윤리확립 및 자율규제 시스템의 활성화가 필수적 요소가 된다.

3. 인터넷 사업자 자율규제의 의의

최근 범람하는 인터넷 환경의 위험요소를 효과적으로 통제하기 위해서는 정부, 사업자, 시민단체 등의 다각적인 협력노력이 요구된다. 또한 이러한 공동의 노력이 거둔 성과를 종합적으로 측정하고 향후 새로운 대응 정책을 기획하는 지침으로서 기능할 수 있는 ‘지수사업’이 필요하다.

이는 인터넷 환경의 공동체 기반을 제공하고, 정보를 제공하고, 상호작용을 유도하는 대표적인 행위자인 인터넷 포털 사이트의 전반적인 청소년보호노력을 평가함으로써, 우리 사회의 인터넷 환경의 건강함 또는 위험함을 가늠해 보고자 하는 사업이다. 이러한 지수사업은 인터넷 윤리 문제에 대한 결정적인 해결책을 제공하는 것은 아니지만, 향후 인터넷 윤리와 관련된 정부, 기업, 시민 등 각 행위자의 사업을 평가하는 데 유용하게 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

첫째, 이러한 지수사업은 다른 모든 지수사업과 마찬가지로 현재 인터넷 환경의 상태에 대한 평가기준을 제공함으로써 현실 인식에 대한 객관적 준거점을 제공하는 역할을 수행할 수 있다. 둘째, 객관적 준거점을 제공하는 지수가 확립된다면, 정부, 기업, 시민 등의 사이버 환경 개선을 위한 장기적 노력의 성과를 견주어 평가할 수 있는 근거를 얻게 된다. 셋째, 이러한 지수사업은 그 자체가 정부, 기업, 시민 등 다자간의 장기적이고 협력적인 노력을 전제하는 바, 이러한 경험에 근거해서 향후 장기적이고 협력적인 인터넷 환경 개선 사업을 기획할 수 있다.

국가청소년위원회는 2003년 인터넷업계의 청소년보호를 위한 자율정화 활동을 유도할 수 있는 다양한 방안의 필요성을 인식하고, 2004년에 시민단체, 포털사이트, 정부부처간 핫라인(hot-line community)을 구축하여 개별 사이트상에 나타난 문제에 대해 신속하게 대응할 수 있는 시스템을 가동하였다. 그러나 핫라인을 통한 개별 기업의 대응만으로는 인터넷 전반의 윤리수준 향상효과가 미미하다는 지적에 따라 기업의 개별적인 개선사항을 업계 전반의 객관적인 기준으로 확산되도록 하여야 한다는 문제가 제기되었다. 이에 따라 국가청소년위원회가 관련업계를 적극 설득하여 인터넷기업에 대한 규제나 제제가 아닌 실태에 대한 진단을 통해 공동의 대응방안을 마련하기 위한 목적으로 사이버윤리척도(Cyber Ethic Level)를 개발하였다. 또한 2004년 9개의 포털사이트를 대상으로 제도, 기술, 조직 등에 대한 시범평가를 실시하였고, 2005년에는 몇 가지 문항을 수정·보완하여 15개 포털사이트에 대한 평가를 실시하였다.

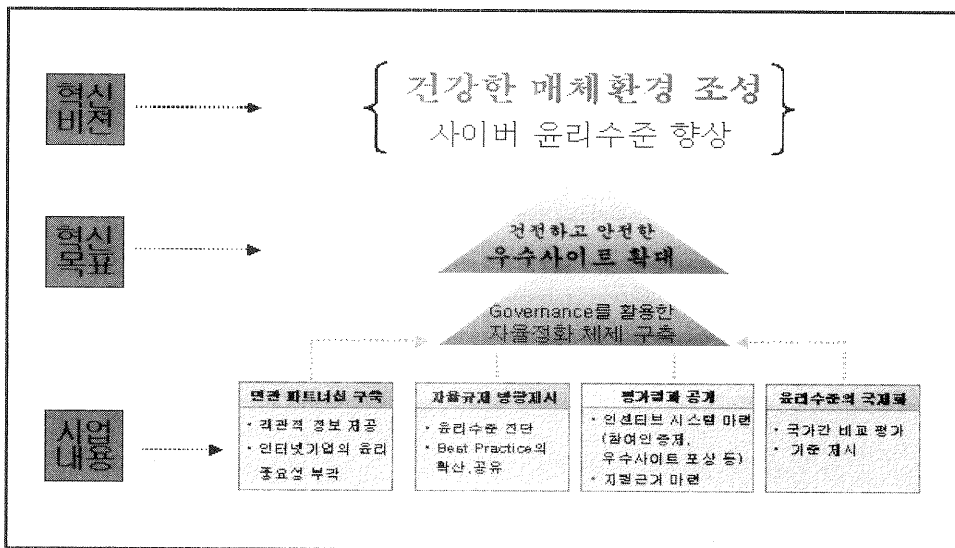
그러나 사이버윤리척도 평가는 인터넷 기업 전반으로 확대하기에는 몇가지 문제점을 노출되었다. 척도개발과정에서 업계의견을 충분히 수렴하지 못해 업계의 불만이 팽배하여 평가참여 사이트의 확대가 원활하지 못하였고, 평가항목이 업체자체평가로만 구성됨으로써 평가에 대한 객관성 및 신뢰성이 부족하였으며, 평가결과에 대한 순위발표에 대한 참여기업의 부담으로 원활한 협조가 이루어지지 않아 인터넷기업의 전반적인 윤리수준의 제고를 이끌어내지 못하였다.

따라서 사이버윤리수준 평가에 보다 많은 사이트의 참여를 이끌어냄으로써 이들의 전반적인 사이버윤리수준을 제고하기 위해, 객관적이고 신뢰할만한 지수를 개발하고 실제 이용자 관점에서 평가하는 등 새로운 평가체계의 도입이 필요하였다.

III. 사이버윤리지수 평가의 정책방향 및 지수개발

1. 사이버윤리지수 평가정책의 추진방향

사이버 공간에서의 청소년보호는 단순히 국가주도의 강제적 규제만을 통해서 달성하기 힘든 복잡하고 다차원적인 요소들로 구성되어 있다. 때문에 이들 문제와 관련된 시민단체, 산업계, 학계, 정부 등이 상호협력하여 청소년 보호라는 목적달성에 진일보할 수 있을 것이다. 즉 정부주도의 강제규제에서 상호협력의 거버넌스 체제로의 정책 패러다임의 변화가 필요하다. 이러한 인식을 바탕으로 사이버윤리지수 평가 사업의 기본방향을 세 가지로 정하였다.



[그림 III-1] 사이버윤리지수 평가정책의 방향

먼저, 시민-산업-학계가 주도하고 정부가 참여·지원하는 파트너십을 구축하는 것이다. 사이버상 청소년보호를 위해 관련 당사자 사이의 파트너십을 구축함으로써 법적 규제정책의 제한점을 극복하고 정책의 실효성을 제고할 수 있기 때문이다. 즉 시민단체의 모니터링을 통한 견제·비판, 기업의 참여적 자율규제, 학계의 청소년보호를 위한 가이드라인 연구 제시 등의 상호보

완적인 역할을 활성화할 수 있도록 국가청소년위원회가 다양한 정책적 지원을 지원하는 것이다. 여기에는 국경을 넘나드는 인터넷 역기능에 공동대응하고, 국제적인 사이버윤리 규범 및 실천방안을 마련하기 위해 국가간 협력을 강화하는 내용도 포함한다.

둘째, 청소년의 사이버활동공간을 제공하는 사업자의 자율규제가 활성화될 수 있도록 유도하는 것이다. 지금까지 산업계는 사이버공간의 역기능해소를 위한 국가의 자그마한 요구도 대부분 산업발전에 저해가 되는 규제로 인식하고 부정적으로 받아들인 것이 사실이다. 그러나 인터넷 산업의 발전과 역기능 해소가 윈-윈(Win-Win) 할 수 있다는 인식의 공유를 바탕으로 사업자의 사회적 책임성을 강화하는 자율규제시스템을 구축할 수 있도록 지원하는 것이다. 이를 위해 국가청소년위원회가 사업자의 자율규제활동을 진단하고 우수실행사례를 발굴, 전파하는 등 인터넷사업자의 청소년보호를 위한 자율규제의 방향 및 지침을 제시하는 역할을 수행하고자 하였다.

셋째, 이러한 노력을 통해 인터넷기업의 사이버윤리수준의 향상을 이끌고, 결과적으로 청소년이 마음놓고 이용할 수 있는 우수 사이트를 확대하는 것이다. 무수히 많은 인터넷사이트에도 불구하고 청소년들의 사이버공간에서의 활동은 20~30여개의 사이트에 한정되는 경향이 있다. 따라서 청소년의 사이버 활동의 대부분(95% 이상)을 반영하는 인터넷 포털, 채팅, 커뮤니티, 온라인 게임사이트 등의 전반적인 윤리수준의 향상을 유도하고자 하였다.

2. 사이버윤리지수의 개발과정

국가청소년위원회는 사이버윤리지수 개발 사업의 중요성을 인식하고, 2004년부터 준비사업을 수행했다. 2004년 <사이버윤리수준>이라는 평가 체도를 개발해서 우리나라의 주요 포털 사이트를 운영하는 기업의 조직, 규정, 기술에 대한 평가를 실시한 바 있다. 그러나 이 <사이버윤리수준> 평가방식은 인터넷 업체가 운영하는 사이트의 '내용적 차원'에 대한 평가가 빠져있으며, 인터넷 업계의 자발적인 노력을 정당하게 평가할 수 있는 방법을 포함하지 못했다는 문제점을 안고 있었다. 또한 평가에 참여한 업체들에 대한 순위 평가 방식을 채택함으로써 불필요한 업체간 경쟁만을 불러일으키는 부작용을 유도

하기도 했다.

2006년 사이버윤리지수 개발 사업은 지난 2004년 <사이버윤리수준> 사업의 문제점에 대한 반성을 근거로, (1) 지수의 실효성, (2) 참여업체의 자발성, (3) 지수개발 과정의 공개성 등을 염두에 두고 수행되었다.

첫째, 다차원적이고 다층적인 지수평가를 정기적으로 수행함으로써 타당성 있는 지수에 근거해서 한국의 사이버 윤리수준에 대한 사회적 기대수준을 점진적으로 상향 제시할 수 있는 기반을 제시할 것을 목적으로 삼았다.

둘째, 지수개발, 구성, 평가 등 전 과정에 걸쳐서 인터넷 업계의 자발적인 참여를 유도하는 것을 원칙으로 삼았다. 사실 인터넷에 가장 많은 정보를 제공하고 상호작용의 공간을 제공하는 인터넷 업계, 즉 포털 사이트와 게임 사이트가 사이버윤리지수 사업에 참여하는 것은 지수의 성공적인 개발과 유지를 위해 필수적이라고 할 수 있다. 이러한 업계의 자발적인 참여 없이 지수 구성에 필요한 자료를 수집하는 것은 거의 불가능에 가깝기 때문이다. 이를 위해 인터넷업계 청소년보호책임자협의회의 의견을 수렴함으로써 지수의 타당성 및 업계의 참여를 확보하였다.

<표 III-1> 인터넷업계의 의견제시 내용

의견제시 분야	주요 내용
평가항목 전체	- 서비스 분야별(포털/게임)구분·청소년 이용자 비율 등을 고려한 측정 필요 - 정보통신망법 등 법률위반 여부를 묻는 항목은 윤리지수평가로 부적절
객관지표	- 대외적으로 영업비밀에 속하는 자료는 충분한 답변을 담보할 수 없음 - 커뮤니티, 채팅 등 커뮤니케이션 툴을 제공하는 사이트는 사이버 윤리 관련 신고건수/사이버범죄 건수가 상대적으로 많을 수 있음 '사이버 윤리 관련 사원 교육 예산' 항목은 비용이 아닌 교육 횟수나 질을 평가하는 것이 타당 등
자체평가 지표	- 청소년보호 담당자는 두어야 하나 전담부서를 두는 것은 강제사항이 아니므로 유관부서가 설치되어 있는 경우 평가에 반영 - 신고센터의 요원배치는 일일방문자 기준이 아니라, 서비스 이용자 기준이 되어야 함 1:1로 접속하는 화상채팅을 기업이 모니터링하는 것은 통신비밀보호법 등의 위반 소지가 있음 등

셋째, 사이버윤리지수의 개발 전 과정을 공개하고 인터넷·통계·정책관련 전문가로 구성된 전문평가단의 의견을 수렴했다.

<표 III-2> 전문평가위원 주요검토 의견

주요 검토의견

- ▷ 업체의 허위·왜곡·과장 응답을 방지할 수 있는 제도적 장치 개발이 필요
- ▷ 이용자 평가의 경우 현재 설계된 내용은 무작위 시민이 응답하기에는 부적절하므로 시민패널 구성시 대표성과 공정성을 유지하고 교육시키는 것이 필요
- ▷ 업체 평가요소와 이용자 평가요소의 일관성에 대한 검증과 그 결과를 반영하는 것이 필요 등

특히 마지막 지수개발의 공개성과 관련해서 한국인터넷기업협회와 한국게임산업협회와 두 차례의 워크숍을 통해서 업계의 의견을 수렴했다. 또한 지수개발 및 사이버 커뮤니케이션 전문가로 구성자문평가단의 자문을 거쳐서 전문적인 견해를 청취했다. 최종적으로 제안된 사이버윤리지수 모형을 놓고 시민단체와 인터넷 업계를 초청해서 공청회를 열고 최종적으로 검토했다.

IV. 사이버윤리지수의 모형 및 평가방법

인터넷 환경의 전반적인 윤리 수준을 측정하기 위해서 복잡적이며 다층적인 지수를 개발하는 것이 필요하다는 인식하에 인터넷 공동체의 윤리를 높이는 데 요구되는 내용을 중심으로 다차원적인 척도를 구성했다. 이는 인터넷 환경에 정보를 제공하는 포털 사이트와 게임 사이트의 하부구조, 이용자에 대한 책무, 사이트가 제공하는 주요 서비스의 내용 등 세 차원을 포괄한다. 또한 각 차원에 대한 다층적 측정이 가능한 지수를 구성했다.

1. 윤리지수 모형

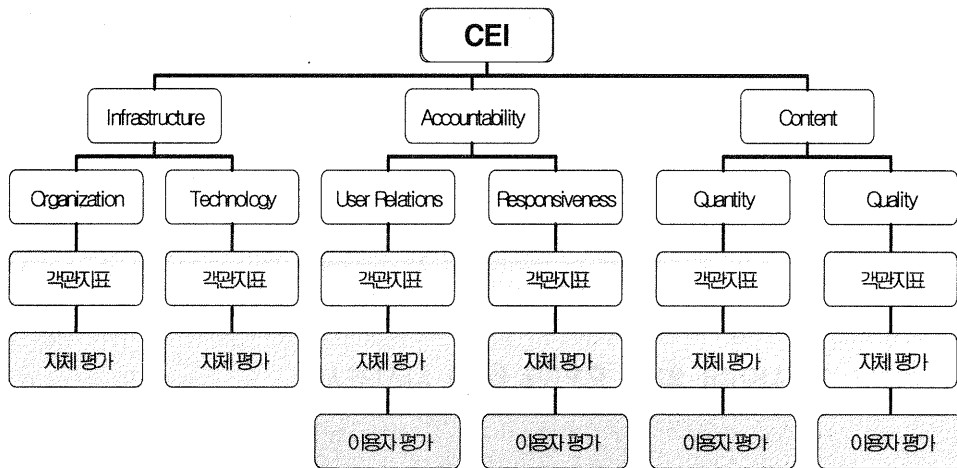
사이버윤리지수는 인터넷 사업자가 운영하는 사이트의 (1) 하부구조, (2) 책무, (3) 내용을 중심으로 평가한다. 여기에서 사이트의 하부구조, 책무, 내용을 선택한 이유는 개별 사이트에서 이 세 차원이 강화되어 전문가와 시민으로부터 높은 평가를 받는다면 결과적으로 사이버 공동체 전체의 윤리수준이 향상된다고 보았기 때문이다.

■ 하부구조(infrastructure)란 인터넷 포털 사이트나 게임 사이트를 운영하고 관리하는 인터넷 사업자의 조직과 기술을 의미한다. 청소년 보호를 포함한 기타 주요 사이버 윤리 관련 사업을 수행할 수 있는 조직적 배경을 갖추고 기술적 혁신을 한 실적이 있는지 측정한다.

■ 책무(accountability)는 인터넷 업체가 이용자에게 청소년 보호를 포함한 인터넷 윤리 관련 사업의 내용을 공개하고 그와 관련한 이용자의 신고나 불만 등에 대해 책임성있게 대응하는 것을 의미한다. 이용자 관계와 반응성으로 구성된다.

■ 내용(contents)은 양과 질로 구성된다. 포털 사이트와 게임 사이트에 성, 폭력, 폭언/비방, 개인정보도용, 무단이용 등과 같은 내용이 어느 정도 심각한 수준으로 표현되고 있으며 또한 그 양은 어느 정도인지를 측정한다.

이렇게 3차원 6개 측정요소로 구성된 사이버윤리지수는 다시 3개 층위에서 측정을 한다. 즉 각 차원과 측정요소를 (1) 객관지표의 수준, (2) 자체평가의 수준, 그리고 (3) 이용자평가의 수준에서 측정하는 것이다. 여기에서 객관지표란 객관적인 통계자료 및 조사자료에 근거해서 구성하는 점수를 의미한다. 반면 자체평가 점수는 지수사업에 참여하는 인터넷 사업자가 운영하는 사이트를 자체적으로 평가한 점수를 의미하며, 이용자평가 점수는 인터넷 이용자를 대표하는 전문 모니터 요원이 각 내용에 대해 평가한 점수를 나타낸다. 단, 사이버윤리지수 모형의 첫 번째 차원인 하부구조에 대해 인터넷 이용자가 직접 평가하는 것은 적절하지 않을 것으로 판단해서 이용자 평가 수준은 책무와 내용 등 2차원, 4개 측정요소로 측정한다.



[그림 IV-1] 사이버윤리지수 모형

<표 IV-1> 사이버윤리지수의 측정내용

	하부구조		책무		내용	
	조직	기술	이용자관계	반응성	양적요소	질적요소
객관 지표	- 사이버 윤리 전담 부서 인력의 수 - 사이버 윤리 전담 인력 개발 비용	- 매출액 대비 청소년 보호 기술 개발 비용 - 매출액 대비 개인정보 보호 기술 개발 비용	- 사이버 윤리 캠페인 비용 - 사이버 윤리 이용자 교육 비용	월평균 사이버 윤리관련 이용자 불만처리 건수	해당 업체에 대한 사이버 윤리관련 신고 건수	해당 업체 관련 사이버 범죄 관련 건수
자체 평가	사이버 윤리 전담 부서의 업무 추진 성과	- 청소년 보호, 개인정보 보호 등을 위한 모니터링 실적 - 데이터베이스 구축 관리 실적	- 청소년 약관 - 사이버 윤리 관련 이용자 교육	- 사이버 윤리 관련 신고센터 운영 - 이용자 불만처리의 신속성과 효율성	서비스의 유해 요인 접근의 용이성	업체가 자발적으로 노력하고 투자하는 유해 요인 차단 방안
이용자 평가	*	*	사이버 윤리 관련 교육 프로그램에 대한 접근성	- 이용자 불만 처리 채널 접근성 - 불만처리 신속성	업체 제공 및 이용자 생산 서비스의 성, 폭력, 반사회적 상호작용의 빈도 평가	업체 제공 및 이용자 생산 서비스의 성, 폭력, 반사회적 상호작용의 유해성 평가

2. 사이버 위험 요인에 대한 사전조사

사이버윤리지수에 포함되는 '내용'에 대한 평가는 구체적으로 인터넷 사업자가 제공하는 포털 사이트와 게임 사이트에서 관찰되는 주요 서비스에서 관찰되는 사이버 위험 요인이 얼마나 많으며(양) 또한 얼마나 심각한 수준인지(질) 측정한다. 이를 측정하기 위해 포털 사이트와 게임 사이트의 주요 서비

스의 범위와 구분, 그리고 주요 사이버 위험 요인의 범위와 구분에 대한 사전적인 정의가 있어야 한다.

먼저 서비스 범위를 검색, 뉴스, 공동체(카페 등), 블로그, 게시판, 메신저, 쇼핑, 광고, 게임 등으로 구분했다. 이는 한국의 포털 사이트가 포함하고 있으며 자체적으로 서비스 분류에 이용하고 있는 범주를 그대로 사용한 것이다.

사이버 위험 요인에 대한 범위를 결정하기 위해, 독립적으로 인터넷 이용자를 대상으로 서베이를 수행했다. 서울에 거주하는 811명의 성인과 청소년으로 구성된 표본을 대상으로 (1) 26종류 위험 정보에 대한 우연적인 이용 정도, (2) 28종류 위험 정보에 대한 의도적 이용 정도, (3) 31종류 위험 정보가 자신에게 미치는 위해한 영향에 대한 평가, (4) 31종류 위험 정보가 청소년에게 미치는 위해한 영향에 대한 평가 등을 질문했다. 위의 문항에 대해 각각 요인분석(factor analysis)을 수행한 결과, 성, 폭력, 개인정보유출, 무단이용 등 4차원이 필수적으로 포함되고 언어폭력 및 비방이 독립적인 차원으로 추출이 되기도 하고 아니기도 한 결과를 얻었다. 특히 (2) 위험 정보에 대한 의도적 이용 정도에 대한 요인분석 결과와 (4) 위험 정보가 청소년에게 미치는 영향 평가에 대한 요인분석 결과가 공히 성, 폭력, 폭언비방, 무단이용, 개인정보유출 등 5차원으로 구성된 결과를 제시했다. 따라서 이러한 연구 결과를 근거로 사이버윤리지수에 포함되는 인터넷 위험 정보의 범주를 최종적으로 성, 폭력, 폭언비방, 무단이용, 개인정보유출 등 5가지로 결정했다.

3. 각 측정 영역별 구성요소 및 측정방법

■ 객관지표는 다음과 같은 기초자료를 근거로 사이버윤리지수 사업에 참여하는 사업자의 포털 및 게임 사이트의 하부구조의 조직과 기술, 책임의 이용자 관계와 반응성, 그리고 내용의 양과 질을 측정한다.

- (1) 하부구조-조직: 사이버 윤리 전담 부서 인력의 수
청소년 보호를 위한 인력 개발 비용
- (2) 하부구조-기술: 매출액 대비 청소년 보호 기술 개발비
매출액 대비 개인정보 보호 기술 개발비

- (3) 책무-이용자관계: 사이버 윤리 관련 사원 교육 비용
사이버 윤리 관련 이용자 교육 비용
- (4) 책무-반응성: 연평균 사이버 윤리관련 이용자 불만처리 건수
- (5) 내용-양: 연간 해당 사이트 사이버 윤리관련 신고 건수
- (6) 내용-질: 연간 해당 사이트 사이버 범죄관련 입건 건수

이상의 내용에 대해 수집된 자료를 근거로 조사대상 업체와 관련된 통계치의 최소값, 최대값, 평균, 표준편차, 최빈치, 중앙값 등을 검토한 후 적절한 환산시스템을 구성하게 된다. 예를 들어 '청소년 보호관련 기술개발비'의 최소값, 최대값, 평균, 중앙값을 검토해서 100점 만점으로 환산기준을 제시한다.

<표 IV-2> 객관지표의 구성요소 및 가중치

		가중치	측정기준	측정방식
하부 구조 (.16)	조직	.70	- 사이버윤리전담부서 인력의 수 - 전체직원대비 사이버 윤리 직원의 비율	- 이용자 ** 999이상 업체 - 20명이상 100점, 15명이상 80점, 10명이상 60점, 5명이상 40점 - 이용자 999미만 업체 - 10명이상 100점, 8명 이상 80점, 5명 이상 60점, 3명이상 40점 - 업체 수준 수준별로 평가 기준을 달리함
			청소년보호를 위한 인력 개발비용	이용자 999이상 업체, - 인력 개발비 000원 이상 100점, 00원이상 80점 등
	기술	.30	매출액 대비 청소년보호기술 개발비	
			매출액 대비 개인정보 보호	
책무 (.45)	이용자 관계	.44	사이버윤리 사원 교육 비용	
			사이버윤리 이용자 교육 비용	
	반응성	.56	월평균 사이버윤리 관련 이용자 불만 처리 건수	
내용 (.39)	양적요소	.44	연간 해당업체에 대한 사이버윤리 관련 신고 건수	1일 평균 방문자 기준 1년간 CYBER119, Cyber Petrol 등에 신고 접수 건수 - 청소년 이용자 비율 고려
	질적요소	.56	연간 사이버범죄 관련 건수	1일 평균 방문자 기준 1년간 입건 건수

■ 자체평가 점수는 사이버윤리지수 사업에 참여하는 사업자가 스스로 운영하는 포털 사이트에 대한 다음 각 측정요소에 포함된 하위 항목을 검토한 후, 각 측정요소에 대해 전반적인 점수를 사업자가 스스로 부여하는 방식으로 측정한다.

- (1) 하부구조-조직 : 청소년 담당 전담부서 유무
전체 직원 대비 청소년 담당 인력의 비율
청소년 유해 정보 관리 업무 신고센터 요원의 수
- (2) 하부구조-기술 : 일관된 모니터링 기준의 유무
직원을 대상으로 한 모니터링 교육 실시 여부
불량 이용자에 대한 데이터 구축 및 관리 여부
- (3) 책무-이용자관계 : 이용자 약관에 청소년 보호항목 제시 여부
청소년 보호정책 사이트 게재 여부
청소년 보호관리 담당자의 전화번호 공개
청소년 권장 내용의 표시
이용자 대상 사이버윤리교육프로그램 운영
직원 대상 사이버윤리교육프로그램 운영
직원 대상 사이버윤리교육프로그램의 연간 예산
- (4) 책무-반응성 : 사이버윤리 관련 신고센터 운영
신고센터의 하루 평균 신고 건수
신고센터의 하루 평균 신고처리 건수
신고센터의 평균 처리 기간
학부모가 설치할 수 있는 보호장치 제공 여부
- (5) 내용-양 : 성, 폭력, 폭언비방, 무단공유, 개인정보유출 등에
대해 각 사이트가 노력하는 구체적인 사업의 규모
- (6) 내용-질 : 성, 폭력, 폭언비방, 무단공유, 개인정보유출 등에
대해 각 사이트가 노력하는 구체적인 사업의 내용

<표 IV-3> 객관지표의 구성요소 및 가중치

		가중치	측정 기준	측정 방식
하부 구조 (.24)	조직	.39	• 청소년 보호 전담 부서 유무 • 청소년 전담 인력의 비율 • 일관된 모니터링 기준 명문화 여부 • 직원을 대상으로 한 사이버 윤리 교육 여부 및 매출 대비 예산 비율	측정 기준 항목에 대한 자체 평가에 근거해서 점수 부여; 매출대비 예산 비율은 Sliding Scale 적용
	기술	.61	• 불량 이용자 데이터베이스 구축 및 관리 • 금치어 데이터베이스 적용 및 업데이트 주기	
책무 (.45)	이용자 관계	.47	• 이용자 약관에 청소년 보호 항목 존재 여부 • 이용자에 대한 On-site 윤리 강령 존재 여부 및 가시성 • 유해 가능 정보에 접근하는 길목과 이용자 저작 및 공개 가능한 공간에 경고문 게시 여부 및 가시성	
	반응성	.53	• 청소년 보호 담당자 전화번호 공개 여부 및 가시성 • 신고/문의 접수 시 청소년 보호 담당자의 응대 방식 • 평균 신고 처리 기간	
내용 (.31)	양적 요소	.35	• 자사의 사이트에 청소년에 유해할 수 있는 정보가 얼마나 공개적으로 존재한다고 생각하는가? (폐쇄된 채널을 통해 교환되는 정보는 제외)	성, 폭력, 폭언/비방, 개인 정보침해, 무단공유, 5개 요인으로 측정
	질적 요소	.65	• 청소년에게 유해할 수 있는 정보가 공개된 형태로 존재한다면 그 심각성은 어느 정도 인가?	성, 폭력, 폭언/비방, 개인 정보침해, 무단공유, 5개 요인으로 측정

■ 이용자평가는 하부구조(조직/기술)에 대한 평가가 부적절하여 이 요소를 평가에서 제외하고 '책무'와 '내용'을 중심으로 측정한다. 또한 인터

넷 이용자를 대표해서 독립적으로 인터넷 포털 사이트와 게임 사이트에 대한 평가를 내릴 수 있는 능력을 지닌 것으로 간주되는 시민단체 소속 매체 모니터 요원 20명으로 구성된 이용자평가단에서 다음 항목에 대한 평가를 근거로 산출한다. 평가방법은 내용평가에 있어서 1명의 평가원이 1개 사이트, 1개 서비스를 30분 동안 워크-쓰루(Walk Through) 방식으로 이용하면서 평가하며, 그 결과에 대해 이용자 서비스를 통한 '위험성 판단'을 기준으로 한 가중치를 부여한다.

- (1) 책무-이용자관계: 사이트 내 고객센터 유무
 - 청소년 보호 정책의 게재 여부
 - 청소년 보호 담당자 이름과 전화번호 공개
 - 청소년 보호 담당자 접근성
 - 청소년 전용 공간 유무
 - 청소년 권장 내용 표시
 - 성인인증 필요한 내용에 대한 별도 관리
 - 이용자 위험 행위에 대한 제재 내용 공지
- (2) 책무-반응성:
 - 청소년 위험 내용에 대한 불만 신고 채널
 - 위험 내용에 대한 신고 후 처리 기간
 - 신고 후 처리 방법의 적절성
 - 위험정보에 대한 이용자 대상 캠페인
 - 학부모가 설치할 수 있는 보호 소프트웨어 제공
- (3) 내용-양:
 - 검색, 뉴스공동체(카페 등), 블로그, 게시판, 메신저, 쇼핑, 광고, 게임 서비스의 성, 폭력, 폭언비방, 무단이용, 개인정보유출 등의 노출 건수
- (4) 내용-질:
 - 검색, 뉴스공동체(카페 등), 블로그, 게시판, 메신저, 쇼핑, 광고, 게임 서비스의 성, 폭력, 폭언비방, 무단이용, 개인정보유출 등의 심각성

<표 IV-4> 이용자평가 구성요소 및 가중치

		가중치	측정 기준	항목
책무 (0.552)	이용자 관계	0.534	• 청소년 보호를 위한 장치들의 실제 효과	고객 서비스
				서비스간 분리
				의도적 이용방지
	반응성	0.466	• 문제 발생시 처리 방법의 편의성	문제발생 처리
				품위 향상 노력
				공동 노력
내용 (0.448)	양적요소	0.342	• 서비스별 유해 콘텐츠의 발생 빈도	콘텐츠 양에 대한 평가
	질적요소	0.658	• 서비스별 유해 콘텐츠의 유해성 정도	콘텐츠 질에 대한 평가

4. 지수의 측정방법

최종적으로 객관지표, 자체평가 점수, 이용자평가 점수를 각 100점 만점으로 환산하고 이를 다시 단순합산해서 최종 300점 만점으로 최종 지수의 값을 산출한다. 여기에서 자체평가 점수를 보정하는 방법을 채택할 수 있다. 즉 자체평가 점수가 객관지표와 이용자평가 점수에 수렴하지 않거나 사이트별 자체평가 점수의 전체 변량이 적을 경우, 그 점수를 객관지표와 이용자평가 점수를 기준으로 보정하는 방법을 도입할 수 있다.

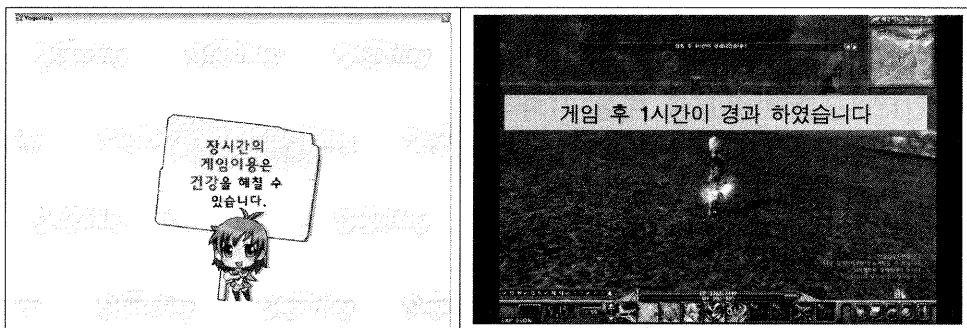
단기적으로는 객관지표, 자체평가 점수, 이용자평가 점수 등 3 수준의 점수를 모두 고려하는 이른바 복합지수로 활용하는 것이 바람직하다. 하지만 장기적으로 이 세 수준의 점수가 수렴되는 양상을 보이고, 각 수준 점수의 타당성이 확인되면 객관지표를 핵심지표로 사용하고 자체평가 점수와 이용자평가 점수는 보조적인 지표로 사용하게 될 것이다

V. 사이버윤리지수 평가의 정책적 성과

청소년이 활동하는 사이버공간의 서비스제공자에 대한 사이버윤리지수 평가사업의 정책적 성과는 크게 네 가지 차원의 성과를 거둘 것으로 기대된다.

먼저, 핵심적인 정책 고객인 청소년의 입장에서 본다면, 청소년이 마음놓고 이용할 수 있는 우수 사이트가 확대된다는 것이다.

지수평가 사업에 참여하는 과정에서 개별기업들은 자사의 청소년 보호를 위한 정책을 보완하게 되고 이는 결국 사이트의 건전성 및 안전성으로 연결될 것이기 때문이다.



[그림 V-1] 게임 사이트에 시행된 게임경고문구 및 시간알림 서비스

- 업계 개선 사항
 - 포털 사이트 전체 : 금칙어 설정 강화, 자체모니터 활동 및 핫라인을 통한 신속한 유해요인 차단 등
 - 게임 사이트 공통 : 과다게임이용에 대한 경고문구 게시, 게임시간 알림서비스(16개사 52개 게임 적용)
 - 개별 사이트 : 학부모 도우미서비스(넥슨, 엔씨소프트), 피로도시스템(블리자드, 웹젠, 액토즈소프트 등)
 - 코리아닷컴 : 웰빙포털선언(유해한 만화, 영화 누드화보 서비스 중단)
 - 야후 : 청소년유해콘텐츠 필터링 실시, 각 서비스 단위 청소년보호담당자 지정, 사이버윤리교육 강화

- 캠페인 참여 사례
- 인터넷 포털, 게임 등 13개 업체의 “사이버폭력추방운동” 참여(06.7~)
- 넥슨(Nexon)의 게임 ‘카트라이더’내에 ‘청소년전화 1388’의 홍보(06.9)
- 다음(Daum) “마음을 여는 약속캠페인”(06.7~8)
- 다음(Daum)과 네이버(Naver)의 ‘열린사용자위원회’ 등 신설(06.8) 등

특히 청소년의 사이버활동의 대부분을 포괄¹⁾할 수 있는 포털, 채팅, 커뮤니티, 온라인 게임 사이트를 대상으로 사이버윤리지수 평가를 실시함으로써 청소년에게 보다 건장한 사이버환경을 제공할 수 있는 기반이 마련될 것으로 기대된다.

이러한 성과에 대해서는 국가청소년위원회에서 매 2년 단위로 실시하고 있는 “청소년유해사이트 접촉 실태 조사”를 통해 검증함으로써 지수평가사업의 실효성을 측정·보완할 수 있다. 또한 매년 지속적인 평가와 시계열분석을 통해 사이버윤리수준 우수 사이트 구간에 속하는 기업의 비율을 제고함은 물론, 인터넷공간의 윤리에 대한 사회적 기대수준을 점진적으로 상향함으로써 궁극적으로는 건전하고 안전한 사이버공간을 조성해 나아갈 수 있을 것이다.

<표 V-1> 06년 사이버윤리지수 평가 결과

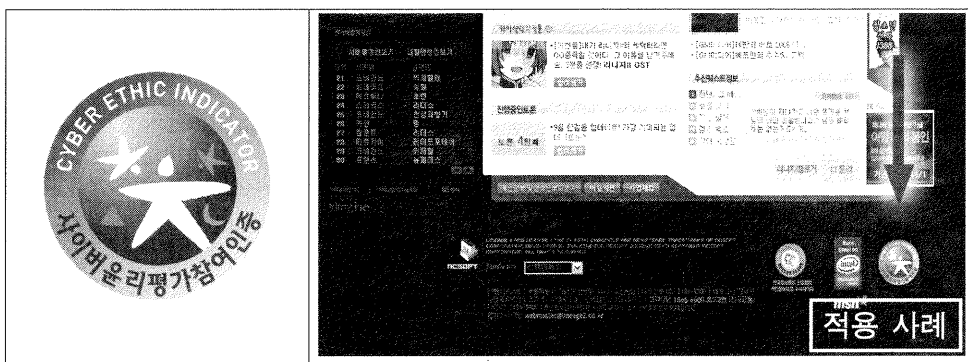
포털 사이트(12개)		게임 사이트(14개)	
▪ 객관지표 평점 85.9점 ▪ 자체평가 평점 89.3점 ▪ 이용자평가 평점 67.0점 ⇒ 사이버윤리지수 평점 77.9점		▪ 객관지표 평점 84.1점 ▪ 자체평가 평점 87.3점 ▪ 이용자평가 평점 67.5점 ⇒ 사이버윤리지수 평점 77.1점	
최우수	야후	최우수	넥슨
우 수	네이버, 네이트, 하나포스, 세이클럽, 코리아닷컴, 천리안	우 수	네오위즈, CJ인터넷, 한게임, 엔씨소프트, 엠게임, JCE
양 호	다음, 파란, 엠파스, 드림위즈, 프리챌	양 호	그라비티, 나우콤, 블리자드, 조이온, 한빛소프트, 웹젠, 위메이드

1) 2006년 사이버윤리지수 평가에 참여한 사이트의 청소년가입자 연인원은 6천9백만명으로, 12개 포털에서 4천2백만명, 14개 게임포털에서 2천7백만명인 것으로 나타났다.

둘째, 사이버상 청소년보호정책의 실효성을 제고하였다. 인터넷상 청소년의 유해요인은 정부주도의 강제적 정책만으로는 효과적인 규제가 불가능하다. 즉 법적·강제적 규제로는 민·형사상의 범죄를 구성하는 ‘불법요인’에 대해서만 대응이 가능하다는 것이다. 때문에 불법적이지는 않으나 특정집단(특히 청소년)에게 해로운 것으로 판단되는 “유해요인”과 그에 따른 사회문제가 급격하게 증가하고 있는 상황에서 이에 대한 차별화된 접근방식이 필요하다.

사이버윤리지수 평가는 사이버상 청소년 보호를 위한 업계의 실천의지와 이행노력을 이끌어 냄으로써 관련 법·제도가 가진 제한점을 극복해주고, 나아가 사이버상 청소년보호정책의 실효성을 강화해준 것으로 평가할 수 있다.

특히 지수 평가 결과를 국민들에게 발표함으로써 참여사이트들 사이에 사이버윤리 우수사이트로 인증받기 위한 건전한 경쟁을 이끌어내는 등 인터넷 기업이 청소년보호노력을 강화할 수 있도록 유도하였으며, 또한 참여사이트에 대한 인증을 통해 국민들에 대한 신뢰성을 제고함으로써 기업 스스로 자율규제에 대한 자긍심을 부여하고 나아가 더욱 활발한 사회적 책임을 수행하는 계기를 마련한 것으로 평가할 수 있다.



[그림 V-2] 참여인증마크의 적용사례

셋째, 정부와 기업간 협력을 통해 자율규제 시스템을 구축하였다는 것이다. 인터넷상 청소년의 유해요인은 정부주도의 강제적인 정책만으로는 효과적인 규제가 불가능한 현실이다. 따라서 현재의 법적·강제적 규제 정책의 비효율성을 극복하고 인터넷 관련정책의 실효성 증진을 위해서는 사업자의 자율규제를 통한 정책참여가 필요하다. 사이버윤리지수 평가를 통해 인터넷 사업의 발전과 역기능 해소가 Win-Win 할 수 있다는 인식을 공유함으로써 사업자의 사회적 책임성을 강화하는 자율규제시스템이 구축되어야 할 것이다. 이와 관련하여 인터넷기업협회에서 사이버윤리지수참여 사이트를 중심으로 청소년 보호를 위한 기업의 윤리실천강령을 제정 공표한 것은 기업의 자율규제시스템을 강화하기 위한 기준으로써 의의가 있다고 하겠다.

청소년보호를 위한 인터넷기업 윤리강령

우리는 미래의 주역인 청소년이 인터넷 활동을 통하여 사회공동체의 건강한 성원으로 성장할 수 있는 인터넷환경을 제공하며, 청소년이 유해정보로부터 스스로를 지킬 수 있는 능력을 키울 수 있도록 하기 위하여 다음의 강령을 제정하여 준수하도록 한다.

제1조 (청소년보호정책의 추진)

인터넷기업은 청소년이 미래를 책임지고 발전시켜 나갈 소중한 보호 대상임을 인식하며, 청소년보호와 관련된 제 규정을 준수하고 적극적인 청소년 보호정책을 통해 청소년이 인터넷을 올바르게 활용할 수 있는 능력을 갖추어, 가정, 학교, 사회, 국가, 인류 공동체의 성원으로서 타인의 삶을 존중할 수 있는 인격적 성장을 위한 환경제공에 앞장선다.

제2조 (건전한 인터넷환경 제공 책임)

인터넷기업은 청소년이 인터넷을 통하여 음란, 언어폭력 등 유해한 환경에 노출되지 않도록 최대한 노력하고, 건전한 인터넷 사용 환경을 조성하는 데 지속적인 개선방안을 마련한다.

제3조 (사회적 협력 강화)

인터넷기업은 청소년이 성, 나이, 학력 등의 사유로 인해 서비스를 차별받지 않도록 하여 정보접근에 대한 기회균등을 보장하려는 사회적 노력을 지지하며, 청소년의 가족 및 청소년보호단체와 협력하여 청소년 자신이 스스로 유해한 환경에 대하여 적절히 판단할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 지원한다.

제4조 (개인정보보호)

인터넷기업은 청소년의 개인정보를 소중하게 생각하고 이를 철저하게 보호하여, 인격체로서 그들의 권리가 보호되고 존중될 수 있도록 노력한다.

청소년보호책임자협의회 회원사 일동

청소년보호를 위한 인터넷기업 실천지침

1. 우리는 청소년을 보호하기 위하여 인터넷 역기능 방지 캠페인 및 사회공헌 활동을 적극적으로 전개한다.
2. 우리는 청소년에게 권장할 사이트 및 콘텐츠를 적극적으로 홍보하며, 청소년을 보호하기 위한 지원서비스(ex. 청소년전화 1388 등)를 발굴하여 알린다.
3. 우리는 불법행위(사이버폭력, 저작권침해, 명예훼손, 명의도용 등) 및 유해환경에 대한 청소년 계도 활동을 통해 사이버 피해 예방활동에 참여한다.
4. 우리는 국가청소년위원회 등 정부기관 및 관련단체와 청소년보호를 위한 유기적인 협력체계를 구축한다.
5. 우리는 청소년의 회원가입에 따른 법정대리인 동의절차를 준수하고, 청소년 결제상한제 등을 도입하여 청소년의 건전한 인터넷 이용을 도모한다.
6. 우리는 불법/유해정보 유통방지를 위한 모니터링 체계를 강화하고, 각 회원사간의 공조체계를 구축한다.
7. 우리는 청소년의 개인정보 침해 등 피해 방지를 위한 정보보안활동을 강화하고, 사내 개인정보 취급자 등에 대한 교육활동을 실시한다.
8. 우리는 청소년보호 담당자에 대하여 주기적으로 청소년 유해환경 피해예방교육을 실시한다.
9. 우리는 건전한 인터넷 문화 조성을 위해 정부기관과 함께 청소년 및 학부모 대상 참여프로그램을 개발하고 실시한다.
10. 우리는 위에서 정한 실천지침을 따르고, 정기적으로 추진결과 및 성과를 평가하여 지침이 적극적으로 실천되도록 노력한다.

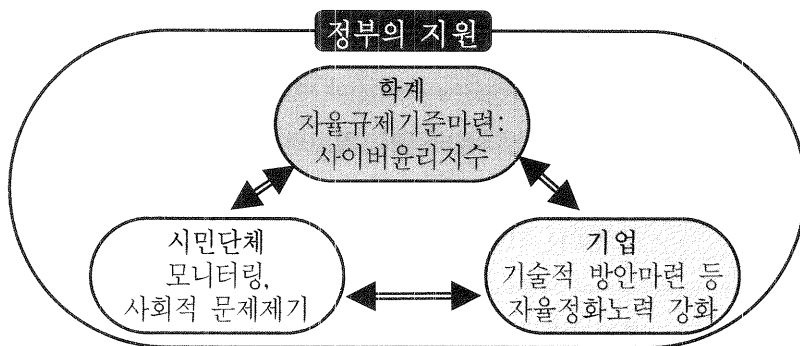
청소년보호책임자협의회 회원사 일동

특히 사이버윤리지수 평가가 단순히 평가에 그치지 않고 평가대상 개별사이트의 우수사례와 보완이 필요한 사항을 발굴하여 상호간에 공유하도록 함으로써, 참여사이트의 사이버윤리 수준을 제고할 수 있는 정보와 기회를 제공하게 되었다. 결국 사이버윤리지수평가에 대한 참여를 통해 기업은 그 동안의 부정적 이미지를 극복함은 물론, 참여사이트에 대한 정부인증을 통해 사회적 신뢰성을 제고할 수 있을 것이다.

<표 V-2> 평가에 따른 사이트별 장·단점 분석의 예

사이트명	분 야	내 용
네이버	우수 사항	· 사이트내 고객센터운영, 청소년전용공간 제공, 청소년권장 소프트웨어 제공 · 고객센터 이용이 편리하게 구성되어 불만신고나 질의가 용이함
	보완 사항	· 불만처리시간이 24시간 이내로 이뤄지지 않음 · 불만신고 처리를 개선할 필요가 있음 · 위험콘텐츠 양, 위험정도가 다소 높은 편으로 콘텐츠 통제를 위한 노력이 필요함
넥 슨	우수 사항	· 고객센터를 서비스별로 마련하고 있고, 청소년보호담당자의 연락처를 공개 · 위험 콘텐츠 신고에 대한 처리방법이 적절함
	보완 사항	· 전체 이용자 대상 사이버윤리교육을 위한 교육프로그램에 적극적 투자 필요 · 청소년의 의도적 위험내용 이용에 대한 제어장치가 필요 · 성인 콘텐츠가 제시된 페이지 인증전 화면에 위험요소의 양이 다소 높은 편

넷째, 시대변화에 부응하는 Governance 모델을 제시하였다. 사이버 공간에 대한 시민단체의 감시활동(Monitoring), 학계의 기준제시, 인터넷 포털 및 게임 등 기업의 자율정화 노력, 정부의 이들 노력에 대한 평가 및 지원 등 시민단체-학계-기업-정부간 협력과 역할 분담에 의한 공동규제 모델을 제시함으로써 사이버상 청소년 보호를 위한 인터넷 정책의 시너지 효과를 제고할 수 있었다.



[그림 V-3] 사이버상 청소년보호를 위한 Governance 모델

VI. 사이버윤리지수 평가의 발전방향

사이버윤리지수 사업의 성패는 여러 요인에 의해서 결정될 것이지만 그 중에서 인터넷 사업자들이 자발적으로 참여해서 관련된 정보를 공유하고, 지수의 타당성 검토를 위한 논의에 적극적으로 의견을 개진하느냐의 여부가 가장 중요하다고 할 수 있다. 또한 장기적으로 자료를 수집해서 지속적으로 사이버윤리지수를 보완해 나가고 이를 구체적인 정책사업의 기초자료로 활용하려는 정책당국의 의지도 중요하다.

사이버윤리지수 평가의 장기적인 발전방향을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 청소년이 이용하는 전반적인 사이트로 평가대상을 확대해 나가는 것이다. 사이버윤리평가사업은 2004년도 처음으로 포털, 커뮤니티, 채팅 등 9개 사이트에 대해 평가를 실시한 이후, 2005년에는 동일한 계통의 사이트 15개로 확대하여 평가를 실시하였다. 그리고 2006년에는 평가지수(CEI)를 새롭게 개발하여 14개의 온라인게임 포털을 참여토록 함으로써 청소년들의 사이버활동공간의 상당부분을 반영하였다. 앞으로 '소리바다', '박스뮤직' 등 P2P 사이트에 대해서도 평가를 실시함으로써 청소년들의 주요한 사이버활동공간의 건전성을 확보해 나아가야 할 것이다.

둘째, 이용자들의 사이트 이용행태 등 사이버문화에 대한 평가로의 확대가 필요하다. 현재의 사이버윤리지수는 사이버공간을 제공하는 사업자를 대상으로 평가하고 있다. 이는 기본적으로 청소년에게 우수한 품질의 활동공간을 제공해야 하는 기업의 사회적 책임과 의무를 평가하는 것이다. 그러나 최근 사이버공간은 이용자들의 불건전한 이용행위에 따라 그 유해성이 증가하고 있는 것으로 나타나고 있다.

UCC(User Created Contents), 미니홈피, 인터넷 카페, 게시판 등을 통한 음란·폭력물게시, 사이버폭력의 증가 등은 사이버공간의 건전성을 훼손하는 주요한 요인으로 지적되고 있다. 이에 따라 사이버공간의 위험요인에 대해 모든 책임을 사업자에게 지우는데 대한 불만과 함께 반쪽짜리 평가라는 지적이 제기되고 있다. 이용자들의 사이버윤리의식, 사이버공간에서의 행위의 건

전성을 평가할 수 있는 지수를 개발·평가하여 사업자 평가와 함께 종합적인 사이버윤리수준을 평가하여 건전한 사이버 문화확산의 잣대로 삼아야 할 것이다.

국가청소년위원회는 사이버윤리지수 사업이 초기단계에서 정착될 수 있도록 노력할 것이며, 이를 위해 인터넷 사업자 및 시민단체와 맺은 협력적 관계를 더욱 공고히 할 것이다. 이러한 협력적 관계를 근거로 국가청소년위원회는 과거의 정부주도의 규제 정책이 아닌 사업자와 시민단체와 함께 인터넷 환경에서 제기되는 문제를 확인하고, 그에 대한 해결책을 모색하며, 공동의 대처 방안을 도출할 수 있도록 최선을 다하여야 한다. 사이버윤리지수 사업은 장기적으로 사이버 공동체의 청소년 보호를 비롯한 전반적인 품위수준을 향상시키는 데 기여하게 될 것이다.

부록 1 : 업계자체 평가지/객관평가지

사이버윤리지수 평가지

국가청소년위원회는 한국사이버커뮤니케이션학회와 공동으로 사이버윤리지수 사업을 추진하고 있습니다. 이 사업의 목적은 한국 사이버 공간을 대표하는 주요 포털 사이트와 게임 사이트의 품위 수준을 객관적으로 측정해서 제시함으로써 장기적으로 한국 사이버 공간의 품위 향상을 위한 정부, 사업자, 시민 등의 노력의 성과를 가늠해 볼 수 있도록 돕는데 있습니다.

이 사업에서 가장 중요한 점은 정부, 업계, 시민이 공동으로 사이버 공간의 품위 향상을 위해서 자발적으로 함께 노력한다는 것입니다. 특히 인터넷에 정보를 제공하고 상호작용의 공간을 제공하는 인터넷 업계, 즉 포털 사이트와 게임 사이트가 자발적으로 참여하는 것이 사업의 성공을 위한 관건이라고 할 수 있습니다.

이 평가지에 제시한 모든 내용은 지수산정을 위한 기초자료로서 사용될 뿐 철저히 비밀이 보장되며, 본 지수사업의 목적 이외에 다른 어떤 목적으로도 사용되지 않을 것을 약속드립니다. 다음 설문지 설명에 따라 충실하게 응답해 주시기를 바랍니다. 감사합니다.

국가청소년위원회 매체환경팀 김성벽 팀장
사이버윤리지수 개발담당 이준웅 교수

업체명 :
작성책임자 성명 :
작성책임자 직책 :
작성책임자 부서 :
작성책임자 전화번호 :
작성책임자 이메일 :

★ 모든 문항에 빠짐없이 응답해 주신 후, jiyoun@youth.go.kr 로 2006년 8월 29일까지 응답 파일을 보내주세요.

I. 자체 평가

■ 자체평가는 크게 평가요소 문항에 대한 응답과 자체 평점으로 구성이 됩니다. 여러분께서는 먼저 각 평가요소별로 제시된 문항에 ‘관련근거’와 함께 응답을 제시하시고, 그 응답에 근거해서 요소별 평점을 100점 만점으로 부여하면 됩니다.

■ 자체평가에서는 여러분께서 제시한 요소별 평점은 모두 있는 그대로 최종 점수에 반영됩니다. 단 향후 최종지수를 산출함에 있어서, 자체평가 점수는 객관지표 및 이용자평가 점수와 비교되어 보정되어 최종점수에 포함됩니다. 예를 들어, 자체평가 점수가 객관지표와 이용자평가 점수에 비해 지나치게 높게 산정된 경우는 정해진 수식에 따라 총점이 하향 조정됩니다.

1) 하부구조 - 조직 (3문항 100점)

(1) 청소년 담당 전담부서가 있습니까? 있다면 담당부서의 공식명칭을 밝혀 주세요. 없으면 ‘없음’이라 밝혀 주세요.

(2) 청소년 담당 인력이 전체 직원 중 몇 퍼센트입니까? 다음에 제시된 공식(% = 청소년 담당 인력/전체직원)을 사용해서 퍼센트를 제시해 주세요. 이를 위해, 청소년 담당인력의 소속부서별 인원을 먼저 제시해 주세요. 그리고 청소년 관련 업무의 비중을 제시해 주세요.

소속 부서명	직책명**	인원수 (명)***	청소년 관련 비중 (%)
(1)			
(2)			
(3)			
(4)			
(5)			
(6)			
(7)			
		전체 (명)	

* 필요하시면 줄을 늘여서 사용.

** 직책명을 모니터링 요원, 신고센터 상담자 등 업무내용을 구체적으로 묘사하는 명칭으로 제시.

*** 정규직 직원만 포함. 예를 들어, 비상근 신고센터 상담요원 등은 제외.

가. 청소년 담당 인력 수 (명)****

나. 전체 직원수 (명)*****

▲ 비율: 가/나 * 100 (%)

**** 청소년관련비중에 관계없이 위 표에서 제시된 전체 인원수를 기입.

***** 최근 3개월 이내 기준으로 산출. 정규직 직원만 포함.

(3) 청소년 위험정보 관리 업무를 담당하는 신고센터 요원의 수는 일일 방문자 10만 명 대비 몇 명입니까?

가. 신고센터 요원 수 (명)*

나. 사이트 하루 평균 방문자 수 (명)**

▲ 평균방문자 10만 명 대비 (명)

* 최근 3개월 이내 정규직, 비정규직 요원 모두 포함, 1개월 평균 요원 수.

** 최근 3개월 이내 Matrix등 공인자료에 근거해서 제시함. Matrix 이외의 공인자료인 경우 출처를 명시.

■ 위의 3문항에 대한 답변에 근거해서 귀 사이트의 ‘하부구조 - 조직’을 100점 만점으로 평가하시면 몇 점을 주시겠습니까? 점 (*)

* 자사의 규모를 고려할 때 바람직한 상태에 있다고 생각하면 100점, 개선의 여지는 있지만 잘하고 있는 정도면 90점, 개선과 노력이 필요하지만 노력하는 정도면 80점, 자사의 규모를 고려할 때 그저 그런 정도라고 생각하면 70점, 자사의 규모를 고려해도 부족한 점이 많다고 생각하면 60점 정도를 주십시오.

2) 하부구조 - 기술 (3문항 100점)

(1) 청소년 보호를 위한 일관된 모니터링 기준이 있습니까? 있으면 모니터링 기준의 사례를 제시해 주세요. 없으면 ‘없다’고 밝혀 주세요.

- (2) 직원을 대상으로 정기적인 청소년 보호를 위한 모니터링 교육을 실시한 적 있습니까? 있다면, 지난 1년간 몇 회나 실시했습니까? 가장 최근 실시한 교육 일시와 장소를 적어주세요. 없으면 ‘없다’고 밝혀 주세요.

가. 연간 모니터링 교육 횟수 _____ 회
나. 최근 교육 일시와 장소:

- (3) 불량 이용자에 대한 데이터 구축 및 관리를 하고 있습니까? 있다면 불량 이용자 지정에 대한 기준을 둘 이상 제시해 주세요. 없으면 ‘없다’고 밝혀 주세요.

■ 위의 3문항에 대한 답변에 근거해서 귀 사이트의 ‘하부구조 - 기술’을 100점 만점으로 평가하시면 몇 점을 주시겠습니까? _____ 점 (*)

* 자사의 규모를 고려할 때 바람직한 상태에 있다고 생각하면 100점, 개선의 여지는 있지만 잘하고 있는 정도면 90점, 개선과 노력이 필요하지만 노력하는 정도면 80점, 자사의 규모를 고려할 때 그저 그런 정도라고 생각하면 70점, 자사의 규모를 고려해도 부족한 점이 많다고 생각하면 60점 정도를 주십시오.

3) 책무 - 이용자 관계 (7문항 100점)

- (1) 이용자 약관에 청소년 보호관련 항목을 제시하고 있습니까? 있다면 약관의 조항과 그 구체적 내용을 제시해 주세요. 없으면 ‘없다’고 밝혀 주세요.

- (2) 청소년 보호 정책과 관련된 정보가 사이트의 첫 화면에 게재되어 있습니까? 있다면 어떤 방식으로 게재되어 있는지 밝혀주세요. 없으면 ‘없다’고 밝혀 주세요.

- (3) 귀 사이트의 청소년 보호정책 페이지에 청소년 보호 관리 담당자의 전화번호가 공개되어 있습니까? 있다면 그 담당자의 성명과 전화번호를 제시해 주세요. 없으면 '없다'고 밝혀 주세요.

- (4) 청소년 권장 콘텐츠에 표시를 하십니까? 표시를 하면 어떤 방식으로 하는지 밝혀주세요. 표시하지 않으면 '표시 없음'이라고 밝혀 주세요.

- (5) 이용자(청소년과 부모)를 대상으로 사이버윤리 교육 프로그램을 운영하거나 이용자 캠페인을 전개한 적 있습니까? 있다면 가장 최근 실시한 교육 프로그램이나 캠페인의 내용을 적어주세요. 없으면 '없다'고 밝혀 주세요.

- (6) 직원을 대상으로 사이버 윤리 교육(*)을 매년 정기적으로 실시합니까? 있다면 가장 최근 실시한 교육 프로그램의 내용을 적어주세요. 없으면 '없다'고 밝혀 주세요.

* 사이버 범죄 관련 교육, 사이버 윤리 관련 이슈에 대한 논의, 이용자의 상담 및 신고대처에 대한 교육 등.

- (7) 귀사의 직원을 대상으로 한 사이버 윤리 교육 프로그램의 2005년도 예산은 얼마입니까? 예산의 대항목, 소항목과 함께 각 항목별 금액을 밝힌 후, 관련 총 예산을 제시해주세요.

■ 위의 7문항에 대한 답변에 근거해서 귀 사이트의 책무 - 이용자 관계를 100점 만점으로 평가하시면 몇 점을 주시겠습니까? _____ 점 (*)

* 자사의 규모를 고려할 때 바람직한 상태에 있다고 생각하면 100점, 개선의 여지는 있지만 잘하고 있는 정도면 90점, 개선과 노력이 필요하지만 노력하는 정도면 80점, 자사의 규모를 고려할 때 그저 그런 정도라고 생각하면 70점, 자사의 규모를 고려해도 부족한 점이 많다고 생각하면 60점 정도를 주십시오.

4) 책무 - 반응성 (5문항 100점)

(1) 사이버 윤리 관련 신고 센터를 운영합니까? 운영한다면 사이버 윤리 관련 신고 센터의 정식 명칭을 제시해 주세요. 없으면 '없다'고 밝혀 주세요.

(2) 사이버 윤리 관련 신고 센터의 하루 평균 신고 건수는 몇 건입니까? 평균 건수를 계산하기 위한 산출 기간을 정확하게 제시해 주세요.

(평균 건)
(건수 산출 기간: 년 월 일부터 년 월 일까지)

(3) 사이버 윤리 관련 신고 센터의 하루 평균 신고 처리 건수는 몇 건입니까? 평균 건수를 계산하기 위한 산출 기간을 정확하게 제시해 주세요.

(평균 건)
(건수 산출 기간: 년 월 일부터 년 월 일까지)

* '신고처리건수'는 신고자에게 구체적 조치 사항에 대한 정보를 제공하는 것을 포함함.

(4) 사이버 윤리 관련 신고 센터의 처리기간은 평균 몇 일입니까? 평균 처리기간 산출에 적용된 기간을 본 '평가지' 작성 1달 이내로 제한하시고, 평균계산을 위한 산출 기간을 정확하게 제시해 주세요.

(평균 일)
(건수 산출 기간: 년 월 일부터 년 월 일까지)

- (5) 귀 사이트는 청소년 보호를 위해 학부모를 포함한 보호자들이 별도로 설치할 수 있는 보호장치(위험 요인 차단 소프트웨어 등)를 제공하고 있습니까? 있다면 소프트웨어의 이름과 버전을 제시해 주세요.(*) 없으면 ‘없다’고 밝혀주세요.

* 차단 소프트웨어가 유료일 경우, 설치 또는 면허가격을 제시.

■ 위의 7문항에 대한 답변에 근거해서 귀 사이트의 책무 - 반응성을 100점 만점으로 평가하시면 몇 점을 주시겠습니까? _____ 점

- * 자사의 규모를 고려할 때 바람직한 상태에 있다고 생각하면 100점, 개선의 여지는 있지만 잘하고 있는 정도면 90점, 개선과 노력이 필요하지만 노력하는 정도면 80점, 자사의 규모를 고려할 때 그저 그런 정도라고 생각하면 70점, 자사의 규모를 고려해도 부족한 점이 많다고 생각하면 60점 정도를 주십시오.

5) 내용 - 양/질 (5문항 각 100점)

- (1) 귀사에서 자체적으로 청소년이 ‘노골적 성행위’등 성적 위험 요인을 쉽게 접할 수 없도록 채택한 방법은 무엇입니까? 구체적인 사업 내용, 규모, 일정 등을 말씀해 주세요. 특히 뉴스, 카페, 블로그, 쇼핑, 게임 등 구체적 서비스별로 다른 내용이 있으면 제시해 주세요.

- (2) 귀사에서 자체적으로 청소년이 ‘살인, 강도’ 등 폭력적 위험 요인을 쉽게 접할 수 없도록 채택한 방법은 무엇입니까? 구체적인 사업 내용, 규모, 일정 등을 말씀해 주세요. 특히 뉴스, 카페, 블로그, 쇼핑, 게임 등 구체적 서비스별로 다른 내용이 있으면 제시해 주세요.

- (3) 귀사에서 자체적으로 청소년이 ‘폭언, 비방’ 등 언어폭력을 쉽게 접할 수 없도록 채택한 방법은 무엇입니까? (*) 구체적인 사업 내용, 규모, 일정 등을 말씀해 주세요. 특히 뉴스, 카페, 블로그, 쇼핑, 게임 등 구체적 서비스별로 다른 내용이 있으면 제시해 주세요.

* ‘댓글’에 포함되는 폭언 비방을 포함해서 응답

- (4) 귀사에서 자체적으로 청소년이 ‘개인정보유출’을 쉽게 당하지 않도록 채택한 방법은 무엇입니까? 구체적인 사업 내용, 규모, 일정 등을 말씀해 주세요. 특히 뉴스, 카페, 블로그, 쇼핑, 게임 등 구체적 서비스별로 다른 내용이 있으면 제시해 주세요.

- (5) 귀사에서 자체적으로 청소년이 ‘동영상 및 음반 다운로드’ 등 무단 공유행위를 쉽게 할 수 없도록 채택한 방법은 무엇입니까? 구체적인 사업 내용, 규모, 일정 등을 말씀해 주세요. 특히 뉴스, 카페, 블로그, 쇼핑, 게임 등 구체적 서비스별로 다른 내용이 있으면 제시해 주세요.

■ 위의 5문항에 대한 답변에 근거해서 귀 사이트의 내용에 포함된 ‘성, 폭력, 폭언비방, 개인정보유출, 무단공유’ 등 위험 정보의 양을 줄이기 위한 귀 사이트의 노력을 100점 만점으로 평가하시면 몇 점을 주시겠습니까?
_____ 점 (*)

■ 위의 5문항에 대한 답변에 근거해서 귀 사이트의 내용에 포함된 ‘성, 폭력, 폭언비방, 개인정보유출, 무단공유’ 등 위험 정보의 심각성을 순화시키기 위한 귀 사이트의 노력을 100점 만점으로 평가하시면 몇 점을 주시겠습니까?
_____ 점 (*)

* 자사의 규모를 고려할 때 바람직한 상태에 있다고 생각하면 100점, 개선의 여지는 있지만 잘 하고 있는 정도면 90점, 개선과 노력이 필요하지만 노력하는 정도면 80점, 자사의 규모를 고려할 때 그저 그런 정도라고 생각하면 70점, 자사의 규모를 고려해도 부족한 점이 많다고 생각하면 60점 정도를 주십시오.

II. 객관지표 구성

■ 객관지표 점수는 앞에서 귀하께서 제시한 정보의 일부와 다음 각 정보를 이용하여 구성됩니다. 구체적 점수의 환산과정은 <사이버윤리지수개발보고서>를 참조해 주시기 바랍니다. 마지막까지 성실한 답변을 다시 한 번 부탁드립니다.

(1) 귀 사이트 전체 가입자 중 청소년(19세) 가입자의 비율

가. 귀 사이트 전체 가입자 수 (	명)*
나. 귀 사이트에 가입한 19세 이하 청소년 수 (	명)**
▲ 비율 (가/나*100) (	%)

* 최근 6개월 이내까지 가입자 수.

** 최근 6개월 이내까지 19세 이하 청소년의 수를 정확하게 산출할 수 없을 경우, 추정치 제시.

(2) 귀 사이트의 연간 매출액 *

* 2005년 기준

(3) 청소년 보호 관련 인력개발비(인건비) 총액

예산항목*	비용	산출근거**

* 예산의 대항목, 소항목을 제시.

** 산출근거를 'Man-Month * 급수'로 제시.

*** 필요하면 줄을 첨가해서 사용.

(4) 청소년 보호 관련 기술개발비 총액

예산항목*	비용	산출근거**

* 예산의 대항목, 소항목을 제시.

** 산출근거를 'Man-Month * 급수'로 제시.

*** 필요하면 줄을 첨가해서 사용.

(5) 개인정보 보호 청소년 보호 관련 기술개발비 총액

예산항목*	비용	산출근거**

* 예산의 대항목, 소항목을 제시.

** 산출근거를 'Man-Month * 급수'로 제시.

*** 필요하면 줄을 첨가해서 사용.

(6) 청소년보호 관련 '직원 교육' 비용 총액

예산항목*	비용	산출근거**

* 예산의 대항목, 소항목을 제시.

** 산출근거를 'Man-Month * 급수'로 제시.

*** 필요하면 줄을 첨가해서 사용.

(7) 청소년보호 관련 '이용자 교육' 비용 총액

예산항목*	비용	산출근거**

* 예산의 대항목, 소항목을 제시.

** 산출근거를 'Man-Month * 급수'로 제시.

*** 필요하면 줄을 첨가해서 사용.

(8) 개인정보보호 관련 기술 개발비 총액

예산항목*	비용	산출근거**

* 예산의 대항목, 소항목을 제시.

** 산출근거를 'Man-Month * 급수'로 제시.

*** 필요하면 줄을 첨가해서 사용.

(10) 귀 사이트 관련 연간 사이버 윤리 관련 신고 건수

* 2005년 기준 (2005년 연간 통계가 없을 경우 가장 최근 자료에 근거해서 연간 건수를 추정해서 제시)

(11) 귀 사이트 관련 연간 사이버 범죄 건수

* 2005년 기준 (2005년 연간 통계가 없을 경우 가장 최근 자료에 근거해서 연간 건수를 추정해서 제시)

■ 수고하셨습니다. 귀사가 제시한 자료는 절대 비밀이 보장됨을 다시 한 번 말씀드립니다. 감사합니다.

부록 2 : 이용자평가지

사이버 윤리지수 도출을 위한 이용자 평가

- 평 가 용 지 -

사이버커뮤니케이션 학회 CCDI 연구팀
(문의: 하유미 jscs508@nate.com; 017-858-5249)

본 평가 용지에 기입을 하신 이후, 아래 사이트에 들어가셔서
수치를 입력해 주시기 바랍니다.

www.koreasurvey.com/make/*****

(단, 다음 주 금요일 (→ 2006.8.18 오후 5시)까지는 모든 작업을
마쳐주시기 바랍니다.)

평가를 시작하기에 앞서...

본 평가는 여러분이 지정된 사이트 각각을 둘러보시면서 발견하시고 느끼신 바를 근거로 하여 제시된 문항에 응답하는 형식으로 진행됩니다. 각 문항은 별도의 설명이 필요 없을 정도로 직관적으로 구성되어 있으며, 일부 추가설명이 필요한 곳에는 Box 안에 내용을 담아 제시했습니다.

본 평가는 국내의 대표적 웹사이트 20개로 대표되는 이른바 사이버 커뮤니티의 윤리수준을 측정해 이를 지수화하기 위한 작업의 일환으로 진행되고 있습니다. 즉 여러분의 평가 결과는 다른 여러 자료와 통합되어 앞의 20개 사이트 각각에 대한 윤리지수로 산출되게 되며, 이들 모두의 통합된 결과는 우리나라 사이버 커뮤니티의 전반적 품위수준을 대변하는 대한민국 사이버 커뮤니티 윤리지수가 됩니다.

부디 모든 항목에 걸쳐 최대한 정확하고 공정한 평가가 이루어질 수 있도록 성실히 임해주시면 감사하겠습니다.

평가에 관련된 제반 문의는 아래에 적힌 연락처로 해주시면 감사하겠습니다.

하유미 연구원 jscs508@nate.com; 017-858-5249

사이버커뮤니케이션 학회 ‘사이버 윤리지수 연구팀’

필수사항: 모니터 해상도가 1280 x 1024임을 확인해주시기 바랍니다.

(보통 화면으로 하되, 수정을 하려하신다면,

일단 바탕화면에서 마우스 오른쪽 클릭을 하신 후,

속성 > 설정 > 에 가시면 좌측하단에 ‘화면 해상도’메뉴가 보입니다.

거기서 위의 수치와 가장 가까운 수치에 설정하시면 됩니다)

1. 평가대상 사이트의 URL : _____ (예: www.korea.com)

2. 평가원 성명 : _____

3. 평가 일자 및 시간 : _____ 월 _____ 일 _____ 시 _____ 분

4. 평가에 걸린 총 소요시간 : _____ 분

하나의 사이트는 최소 30분 동안 중단 없이 한 번에 평가해주시기 바랍니다.

A-UR

이용자 서비스

5) '위험/유해/불건전' 내용에 관한 고객센터(헬프데스크)가 별도로 마련되어 있는가?	(1) 예 (2) 아니오
6) 얼마나 찾기 쉬운가?	(1) 스크롤 없이 첫 화면에서 찾을 수 있음 (2) 첫 화면에서 스크롤하고 찾을 수 있음 (3) 1회 클릭으로 찾을 수 있음 (4) 2회 클릭으로 찾을 수 있음 (5) 3회 이상 클릭해서 찾을 수 있음
7) 청소년 보호 관련 정보가 첫 화면에 링크되어 있는가?	(1) 예 (2) 아니오
8) 얼마나 찾기 쉬운가?	(1) 스크롤 없이 첫 화면에서 찾을 수 있음 (2) 첫 화면에서 스크롤하고 찾을 수 있음 (3) 1회 클릭으로 찾을 수 있음 (4) 2회 클릭으로 찾을 수 있음 (5) 3회 이상 클릭해서 찾을 수 있음
9) 청소년 보호 관리 담당자 이름과 전화번호가 공개되어 있는가? (반드시 이름, 전화번호 모두 존재해야 합니다)	(1) 예 (2) 아니오

10) 얼마나 찾기 쉬운가?	(1) 첫 화면에서 스크롤하고 찾음 (2) 1회 클릭으로 찾음 (3) 2회 클릭으로 찾음 (4) 3회 이상 클릭해서 찾음
11) 전화 문의를 했을 경우 담당자와의 통화가 얼마나 용이한가? (별도의 번호가 공개되어 있지 않은 경우, 대표번호로 전화를 해주세요.)	(1) 담당자가 바로 받았다 (2) 부재중 또는 통화중이어서, 2~3회 시도한 후 통화할 수 있었다 (3) 부재중 또는 통화중이어서 결국 통화하지 못했다 (4) ARS가 응답했고, 지시에 따라 번 호를 누르니 담당자가 받았다 (5) ARS가 응답했고, 지시에 따라 번 호를 눌렀지만 담당자와 통화할 수는 없었다 (6) 관련 담당자가 없었다 (7) 전화번호 등 연락처를 찾을 수가 없었다
12) 전체 이용자를 대상으로 사이트 품위와 윤리를 높이기 위한 교육, 계몽 등의 프로그램이 링크되어 있는가?	(1) 찾을 수 없다 (2) 있지만 찾기가 힘들다 (3) 쉽게 찾았지만 내용이 부실하다 (4) 쉽게 찾았고, 내용도 충실하다

- 5) 고객센터란 헬프데스크, 신고센터 등을 말함. 사이트에 들어가서, 일반적 목적의 고객센터 외에 청소년에게
위험/유해/불건전한 콘텐츠를 신고할 수 있는 신고센터가 별도의 메뉴로 제공되고 있는가를 확인함.

서비스간 분리 정책

13) 청소년 전용 공간이 있는가?	(1) 예 (2) 아니오
14) 청소년 권장 콘텐츠에 표시를 하는가?	(1) 예 (2) 아니오
15) 청소년 권장 콘텐츠를 얼마나 홍보하는가?	(1) 매우 많이 한다 (2) 다소 하는 편이다 (3) 거의 안 한다 (4) 전혀 하지 않는다
16) 권장되는 내용은 실제 청소년에게 유익한 내용인가?	(1) 예 (2) 아니오
17) 성인인증이 필요한 콘텐츠가 완벽히 분리된 채로 운영되어 청소년이 접근이 원천적으로 어려운가? (등급이 제대로 붙어 있나?)	(1) 예 (2) 아니오

18) 콘텐츠별로 19세 표시가 되는 경우에 콘텐츠 제반 관련 (부분적으로 댓글사용 가능여부 등) 정보나 게시판 등 이용이 가능한가? (19세 표시되어 있는 콘텐츠에 들어가 보시고 '성인 인증'이 뜨는지 확인해 보세요.)	(1) 예 (2) 아니오
19) 성인콘텐츠가 게시된 페이지에 인증 전 화면에서 위험한 내용이 얼마나 발견되는가?	(1) 전혀 없다 (2) 거의 없다 (3) 다소 발견된다 (4) 많이 발견된다

의도적 이용 방지

20) 이용자의 불건전한 행위에 대한 제재를 자세히 공지하는가?	(1) 예 (2) 아니오
21) '링크'나 '제목'이 얼마나 찾기 쉬운가?	(1) 스크롤 없이 첫 화면에서 찾을 수 있음 (2) 첫 화면에서 스크롤하고 찾을 수 있음 (3) 1회 클릭으로 찾을 수 있음 (4) 2회 클릭으로 찾을 수 있음 (5) 3회 이상 클릭해서 찾을 수 있음
22) 청소년이 위험/유해/불건전 정보에 접하게 되었을 경우에 이용자인 청소년 자신이 어떠한 조치를 취해야 하는지 알려주는가?	(1) 예 (2) 아니오
23) 얼마나 찾기 쉬운가?	(1) 스크롤 없이 첫 화면에서 찾을 수 있음 (2) 첫 화면에서 스크롤하고 찾을 수 있음 (3) 1회 클릭으로 찾을 수 있음 (4) 2회 클릭으로 찾을 수 있음 (5) 3회 이상 클릭해서 찾을 수 있음
24) 청소년이 의도적으로 위험한 내용을 접하려 하는 경우, 제어장치가 존재하며 실효가 있는가? ('주민번호'를 요청하는 경우에는 실효가 있다고 간주)	(1) 존재하지 않는다 (2) 존재하나 실효가 없다 (3) 존재하며 실효가 있다
25) 저술 및 저작이 이루어지는 공간(직접 글을 쓰고, 이미지 등을 올릴 수 있는 공간)에 위험/유해/불건전 정보의 유포를 제지하기 위한 경고 또는 권고가 존재하며 충분히 가시적인가?	(1) 전혀 하고 있지 않다 (2) 하고 있으나, 가시적이지 않다 (3) 적극적으로 하고 있다

문제 발생 처리 방법

26) 위험 콘텐츠에 대한 불만 신고 후 응답하는 기간은 몇 일 정도 걸리는가? (메일 등의 질문 - 응답)	(1) 신고 후 12시간 이내 (2) 신고 후 하루 이내 (3) 신고 후 이틀 이내 (4) 신고 후 사흘 이상 (5) 불건전한 콘텐츠가 없으므로 해당사항 없음
27) 위험 콘텐츠에 대한 불만 신고 후 처리하는 기간은 몇 일 정도 걸리는가? (처리요청 - 구체적 문제 처리)	(1) 신고 후 12시간 이내 (2) 신고 후 하루 이내 (3) 신고 후 이틀 이내 (4) 신고 후 사흘 이상 (5) 불건전한 콘텐츠가 없으므로 해당사항 없음
28) 신고/문의 내용은 무엇이었으며, 처리는 어떠했는가? (우측 공간에 신고 내용과 처리 내용을 간략히 서술)	
29) 처리 방법이 적절했는가?	(1) 매우 적절했다 (2) 적절한 편이었다 (3) 부적절한 편이었다 (4) 매우 부적절했다

27) 평가원이 사이트에서 제시한 방법에 따라 직접 담당자에게 위험/유해/불건전 콘텐츠에 대한 신고를 행하고, 처리 후 통지를 받기까지의 기간을 체크해 기입.

28) 어떻게 처리했는지 경과를 자세히 서술.

대 이용자 품위 향상 노력

30) 위험/유해/불건전 정보 확산을 방지하기 위한 계몽 또는 홍보 활동을 하는가?	(1) 예 (2) 아니오
31) 한다면 구체적으로 어떠한 내용인가? (우측 공간에 자세히 기술)	

공동의 노력

32) 성인(학부모)이 별도로 설정할 수 있는 보호 장치가 있는가? (예를 들면 차단 소프트웨어 지원 등)	(1) 예 (2) 아니오
33) 차단 소프트웨어나 보호장치를 실행했을 경우 얼마나 효과적인가?	(1) 매우 효과적이다 (2) 대체로 효과적이다 (3) 별로 효과가 없다 (4) 전혀 효과가 없다

33) 차단 소프트웨어나 보호장치가 제공되고 있는 경우, 실제로 설치 & 사용 후 평가를 행함

* 아래의 각 항목에 대해 평가를 해주세요. [초기화면]

C-QN

평가내용	평가항목	체크항목				
초기화면 (메인화면)	34.폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	35.성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	36.무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
일반 검색	37.폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	38.성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	39.무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
이미지/포토 검색	40.폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	41.성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	42.무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
동영상 검색	43.폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	44.성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	45.무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0

(30분 서평 기준)

1. 전혀 발견되지 않는다 - 2. 가끔 발견된다 - 3. 종종 발견된다 - 4. 매우 많이 발견된다 0. 해당없음
0건 1-2건 3-4건 5건 이상

1. 가능성이 전혀없다 - 2. 가능성이 별로없다 - 3. 가능성이 상당히 있다 - 4. 가능성이 매우높다 0. 해당없음

(아래 내용은 해당 메뉴 초기화면으로 가서 30분 이내 단순 열람 후, 결과를 체크하시면 됩니다)

평가 내용	평가항목	체크항목				
카페	46.폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	47.성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	48.개인정보유출의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
	49.언어폭력/비방이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	50.무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
블로그	51.폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	52.성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	53.개인정보유출의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
	54.언어폭력/비방이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	55.무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
사이트 운영 게시판 (예: 토크, 광장)	56.폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	57.성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	58.개인정보유출의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
	59.언어폭력/비방이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	60.무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
메신저 (메신저에서 제공하는 사이트에서의 친구만들 기/친구찾기 기능 중) 프로그램 설치 불필요	61.폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	62.성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	63.개인정보유출의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0
	64.언어폭력/비방이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0
	65.무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0

(30분 서평 기준)

1. 전혀 발견되지 않는다 - 2. 가끔 발견된다 - 3. 종종 발견된다 - 4. 매우 많이 발견된다 0. 해당없음
0건 1-2건 3-4건 5건 이상

1. 가능성이 전혀없다 - 2. 가능성이 별로없다 - 3. 가능성이 상당히 있다 - 4. 가능성이 매우높다 0. 해당없음

평가 내용	평가항목	체크항목					
뉴스	66. 폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	67. 성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	68. 개인정보유출의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0	
	69. 언어폭력/비방이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	70. 무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0	
쇼핑	71. 폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	72. 성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	73. 개인정보유출의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0	
	74. 언어폭력/비방이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	75. 무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0	
광고	76. 폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	77. 성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	78. 개인정보유출의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0	
	79. 언어폭력/비방이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	80. 무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0	
게임	81. 폭력물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	82. 성인물이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	83. 개인정보유출의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0	
	84. 언어폭력/비방이 얼마나 발견되는가?	1	2	3	4	0	
	85. 무단공유/불법복제의 가능성이 얼마나 높은가?	1	2	3	4	0	

(30분 서핑 중)

1. 전혀 발견되지 않는다 - 2. 가끔 발견된다 - 3. 종종 발견된다 - 4. 매우 많이 발견된다 0. 해당없음
0건 1-2건 3-4건 5건 이상

1. 가능성이 전혀없다 - 2. 가능성이 별로없다 - 3. 가능성이 상당히 있다 - 4. 가능성이 매우높다 0. 해당없음

- 전반적 유의사항

- 금칙어를 포함한 다양한 검색어를 입력하여 검색(근접어, 변형어도 시도할 것을 권장)
- 검색 시, 명백히 금칙어 처리가 되어 성인인증을 요하는 '섹스' '야동' 등의 검색어 지양. '여자' '미녀' 등 일반 단어를 사용하여 검색, 텍스트, 이미지, 동영상 검색을 별도로 하는 것이 아니라 검색 결과 중 이미지, 동영상 등을 따로 평가. 검색 후 제시된 리스트를 훑어보고 위험 요인이 있음직한 링크를 클릭하여 자세히 살펴본 후 평가
- 아이디 로그인 이전 상태에서 체크(로그인이 필요한 경우, 청소년 아이디로 로그인 후 체크)
- 해당사항 없는 사이트에는 '해당사항 없음'에 체크
- 게임의 경우 사이트 내 통합이 되어있으면 체크
- 맥락을 고려하여 평가
- 사이트 업체가 게재한 콘텐츠가 아니어도 동일한 선상에서 평가
- 무단공유 가능성은 파일의 불법교환이나 다운로드의 용이함을 가지고 평가

* 앞에서 발견한 청소년에게 위험한 내용들이 평균적으로 볼 때, 수준이 얼마나 심각한 것인지에 대한 평가를 하는 항목들입니다. (전반적인 평균치를 체크해 주세요)

평가내용	평가항목	체크항목				
초기화면 (메인화면)	86.발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	87.발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	88.발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	89.발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0
일반 검색	90.발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	91.발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	92.발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	93.발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0
이미지/포토 검색	94.발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	95.발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	96.발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	97.발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0
동영상 검색	98.발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	99.발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	100.발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	101.발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0

1. 전혀 심각하지 않다 - 2. 별로 심각하지 않다 - 3. 다소 심각하다 - 4. 매우 심각하다 0. 해당없음

평가 내용	평가 항목	체크 항목				
카페	102.발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	103.발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	104.발견된 개인정보유출의 가능성은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	105.발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	106.발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0
블로그	107.발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	108.발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	109.발견된 개인정보유출의 가능성은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	110.발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	111.발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0
사이트 운영 게시판 (예: 토크, 광장)	112.발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	113.발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	114.발견된 개인정보유출의 가능성은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	115.발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	116.발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0
메신저 (메신저에서 제공하는 사이트에서의 친구만들기/ 친구찾기 기능 중)	117.발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	118.발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	119.발견된 개인정보유출의 가능성은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	120.발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0
	121.발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0

1. 전혀 심각하지 않다 - 2. 별로 심각하지 않다 - 3. 다소 심각하다 - 4. 매우 심각하다 0. 해당없음

평가 내용	평가 항목	체크 항목					
뉴스	122. 발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	123. 발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	124. 발견된 개인정보유출의 가능성은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	125. 발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	126. 발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0	
쇼핑	127. 발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	128. 발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	129. 발견된 개인정보유출의 가능성은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	130. 발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	131. 발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0	
광고	132. 발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	133. 발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	134. 발견된 개인정보유출의 가능성은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	135. 발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	136. 발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0	
게임	137. 발견된 폭력물의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	138. 발견된 성적 콘텐츠의 수준은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	139. 발견된 개인정보유출의 가능성은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	140. 발견된 언어폭력이나 비방은 어떠한가?	1	2	3	4	0	
	141. 발견된 무단공유/불법복제의 수준이 어떠한가?	1	2	3	4	0	

1. 전혀 심각하지 않다 - 2. 별로 심각하지 않다 - 3. 다소 심각하다 - 4. 매우 심각하다 0. 해당없음

- 전반적 유의사항

1. 앞의 양적 평가에서 발견된 콘텐츠들을 기준으로 평가하되, 가장 심하거나 가장 약한 것이 아니라 전반적인 수준을 평균적으로 평가
2. 앞의 문항에서 '전혀 발견되지 않음' 또는 '가능성이 전혀 없음'으로 응답된 항목에 대해서는 '해당없음'에 체크함
3. 블로그, 게시판 등 전체 공개된 항목의 경우 게시판의 글 뿐 아니라 댓글이나 답글도 모두 평가
4. 비공개 카페나 홈페이지 등은 공개된 부분만 평가
5. 광고는 첫 화면 배너 광고 위주로 평가하되, 다른 콘텐츠 평가하면서 동시에 뜨는 광고 등을 모두 검토하는 것을 원칙으로 함
6. 1. 전혀 심각하지 않다 - 2. 별로 심각하지 않다 - 3. 다소 심각하다 - 4. 매우 심각하다는 의미적 내용을 다음과 같이 규정할 수 있지만, 이러한 의미는 맥락에 따라 다르기 때문에 평가자의 재량에 의해 최종적으로 결정함

* 폭력

(1) 경미한 신체접촉, (2) 상해를 입은 신체, (3) 신체에 직접 가해, (4) 신체 절단/파괴

* 성

- (1) 미약한 신체 노출 (2) 과도한 신체 노출(여성의 가슴 노출), 성적 암시 (3) 단순한 성기 노출: 성기 노출 없는 성적 행위 묘사(모자이크 포함) (4) 성기가 노출된 상태의 성적 행위 묘사

* 폭언

- (1) 용납될 만한 정도의 미약한 폭언 (2) 가급적 삼가야 할 정도의 폭언 (3) 심한 폭언(공중과 TV에서 방송이 불가한 수준) (4) 극심한 폭언(성인 TV에서도 방송이 불가한 수준)

* 무단 이용과 개인정보 누출

- (1) 미약한 가능성 (2) 방지를 위한 노력은 있으나 기술적으로 가능한 상태 (3) 기술적으로 가능하나, 방지 노력이 없는 상태 (4) 권장되는 상태

142. 가장 문제가 되는 콘텐츠는 무엇이었는지 하나만 선택해 주십시오.

- 카페 ()
- 블로그 ()
- 사이트 운영 게시판 ()
- 메신저 ()
- 뉴스 ()
- 쇼핑 ()
- 광고 ()
- 게임 ()

본 사이트에 대해 첨언하고 싶은 내용이 있으면 아래 공간에 기입해 주세요.

- 감사합니다 -

ISSUE PAPER 06-IP04

사이버상 청소년보호를 위한 사이버윤리지수 개발 · 평가

인 쇄 2006년 10월 30일

발 행 2006년 10월 31일

발행처 **한국청소년개발원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 배 규 한

등 록 1993. 10. 23 제 21-500 호

인쇄처 선명인쇄(주) 전화 (02)2268-4743 대표 조춘희

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전제 · 복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 89-7816-608-3(93330)
