세미나 26-01

아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색

2026. 4. 22.(수)
10:00~12:00

국회의원회관 제10간담회실

국민의힘 정책위·과방위·교육위

한국청소년정책연구원

아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색

프로그램

개회식		
10:00~10:10	개회사	**정점식** 국민의힘 정책위의장
	환영사	**최형두** 국회 과방위 국민의힘 간사 **조정훈** 국회 교육위 국민의힘 간사
	축 사	**장동혁** 국민의힘 당대표 **송언석** 국민의힘 원내대표
주제발표		
10:10~11:00	주제 1	**아동·청소년 미디어 이용실태 및 영향** **이창호** 한국청소년정책연구원 선임연구위원
	주제 2	**아동·청소년의 소셜미디어 사용 규제** **윤혜경** 고려대학교 법학과 박사과정
11:00~11:10		휴식
종합토론		
11:10~12:00	좌장	**김옥태** 한국방송통신대 미디어영상학과 교수
	토론	**진민정** 한국언론진흥재단 선임연구위원 **윤장열** 성공회대 미디어콘텐츠융합학부 교수 **이재길** 한림대 미디어스쿨 교수 **최선경** 방송미디어통신위원회 이용자정책총괄과장
12:00		폐회

아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색

목 차

개회식

개회사 | **정점식** 국민의힘 정책위의장 ····· 1

환영사 | **최형두** 국회 과방위 국민의힘 간사 ····· 3

조정훈 국회 교육위 국민의힘 간사 ····· 5

축 사 | **장동혁** 국민의힘 당대표 ····· 6

송언석 국민의힘 원내대표 ····· 8

주제발표

주제 1 | **아동·청소년 미디어 이용실태 및 영향** ····· 11

이창호 한국청소년정책연구원 선임연구위원

주제 2 | **아동·청소년의 소셜미디어 사용 규제: 국내외 입법례 검토와 규제 방향을 중심으로** ····· 31

윤혜경 고려대학교 법학과 박사과정

종합토론

좌 장 | **김옥태** 한국방송통신대 미디어영상학과 교수

토 론 | **진민정** 한국언론진흥재단 선임연구위원 ····· 49

윤장열 성공회대 미디어콘텐츠융합학부 교수 ····· 55

이재길 한림대 미디어스쿨 교수 ····· 59

최선경 방송미디어통신위원회 이용자정책총괄과장 ····· 61

개회사

정점식
국민의힘 정책위의장

「아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색 세미나」 개최를 진심으로 뜻깊게 생각합니다.

안녕하십니까?
국민의힘 정책위의장 정점식 국회의원 입니다.

우리 사회의 미래인 아동과 청소년들이 건강한 디지털 환경에서 성장할 수 있도록 지혜를 모으기 위해 열린 「아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색 세미나」 개최를 매우 뜻깊게 생각합니다.

먼저 이번 세미나를 공동 주최해 주신 존경하는 조정훈·최형두 간사님을 비롯한 국회 교육위·과방위 위원님들, 그리고 귀중한 연구 성과를 바탕으로 행사를 주관해 주신 한국청소년정책연구원 관계자 여러분께 깊은 감사의 인사를 전합니다.
아울러 바쁘신 일정 중에도 소중한 의견을 나누기 위해 함께해 주신 내외 귀빈 여러분을 진심으로 환영합니다.

오늘날 SNS는 우리 아이들의 일상에 깊숙이 자리 잡으며 소통의 장이 되고 있지만, 그 이면에는 과도한 몰입이나 유해 콘텐츠 노출 같은 예기치 못한 부작용들이 뒤따르고 있습니다.

이는 단순한 개인의 문제가 아닌 아이들의 정신건강과 정서적 발달을 위협하는 현실적인 위기로 다가오고 있습니다.

이미 미국과 유럽 등 주요국들은 아동과 청소년을 보호하기 위해 SNS 이용 연령을 제한하거나 알고리즘 규제를 강화하는 등 실효성 있는 법적 장치들을 앞다투어 마련하고 있습니다.

글로벌 규제 논의가 이처럼 활발하게 진행되는 가운데, 국회에서도 이에 발맞춰 선제적인 대응 방안을 모색하는 이번 세미나는 매우 시의적절하고 의미가 깊다고 생각합니다.

오늘 논의되는 여러 정책적 대안들이 우리 아이들을 보호할 든든한 울타리를 세우고, 안전한 디지털 세상을 만드는 데 소중한 밑거름이 되기를 기대합니다.

국민의힘 정책위원회 역시 소중한 제언들을 정책에 적극적으로 반영하여, 우리 아이들이 유해한 환경으로부터 보호받고 부모님들이 안심할 수 있는 입법과 정책 환경을 만드는 데 최선을 다하겠습니다.

다시 한번 「아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색 세미나」에 함께해 주신 모든 분께 감사드리며, 여러분의 앞날에 늘 건강과 행복이 가득하시길 기원합니다.

감사합니다.

2026. 4. 22.

국민의힘 정책위의장 **정 점 식**

환영사

최형두
국회 과방위 국민의힘 간사

안녕하십니까.
국회 과학기술정보방송통신위원회 국민의힘 간사, 마산합포 국회의원 최형두입니다.

우리 아이들의 건강한 디지털 세상을 위한 지혜를 모으는 「아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색 세미나」 개최를 진심으로 축하드립니다.

오늘 이 뜻깊은 자리를 마련해주신 우리 당 정책위원회와 과방위·교육위 위원님들, 그리고 한국청소년정책연구원 전문가 여러분께 깊은 감사의 인사를 올립니다.

지금 우리는 스마트폰 하나로 온 세상과 연결되는 시대에 살고 있지만, 그 연결의 이면에는 우리 아이들의 건강을 위협하는 과의존 문제와 무분별한 유해 콘텐츠라는 어두운 그림자가 짙게 깔려 있습니다. 호주, 미국, 유럽 등 전 세계 주요국들이 아동·청소년을 보호하기 위해 강력한 SNS 규제 입법을 서두르는 이유도 바로 여기에 있습니다.

이번 세미나는 단순한 규제 논의를 넘어 교육, 과학기술, 미디어 정책이 복합적으로 맞물린 시대적 난제를 풀기 위한 매우 중요한 첫걸음입니다. 인공지능과 알고리즘이 아이들의 일상을 지배하는 디지털 환경 속에서, 어떻게 하면 기술의 혜택은 누리되 위험으로부터는 안전하게 보호할 수 있을지 우리 당 차원의 명확한 정책 방향과 입법적 해답을 제시해야 합니다.

저 최형두 역시 여러분의 제언을 무겁게 받들겠습니다.

우리 아이들이 디지털의 혜택은 누리되 그 이면의 독소로부터는 안전할 수 있도록, 실효성 있는 미디어 정책을 마련함과 동시에 플랫폼 기업의 자정 노력과 책무를 이끌어내는 데 앞장서겠습니다.

다시 한번 세미나 개최를 축하하며, 오늘 이 자리가 대한민국 청소년들의 '디지털 안전'을 구축하는 소중한 이정표가 되길 기대합니다.

참석하신 모든 분의 앞날에 무궁한 발전과 행복이 가득하시길 기원합니다.

매사 뜻대로 만사형통, 마산형통 하십시오!

감사합니다.

2026. 4. 22.

국회 과방위 국민의힘 간사 **최 형 두**

환영사

조정훈
국회 교육위 국민의힘 간사

안녕하십니까. 국회 교육위원회 간사 조정훈입니다.

오늘 「아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색 세미나」에 함께해주신 여러분을 진심으로 환영합니다. 이번 세미나는 국민의힘 정책위원회와 국회 과학기술정보방송통신위원회, 교육위원회가 함께 마련하고, 한국청소년정책연구원에서 참여해 주신 뜻깊은 자리입니다. 귀한 시간 내어 참석해 주신 모든 분께 깊이 감사드립니다.

저는 얼마 전 「SNS 중독, 플랫폼의 자유인가 방임인가」 긴급간담회를 통해 아동·청소년의 SNS 과몰입 문제를 현장에서 직접 확인할 수 있었습니다. 그 자리에서 학부모와 교사, 그리고 SNS 기업 관계자들의 이야기를 들으며 아이들이 스스로 이용을 조절하기 어려운 환경에 놓여 있다는 현실을 다시 한번 절감했습니다. 특히 플랫폼 구조가 이러한 취약함을 더 키우고 있다는 점도 분명해졌습니다. 이제 더는 미룰 수 없는 과제입니다.

오늘 세미나는 그 논의의 다음 단계입니다. 현장의 상황을 확인했다면, 이제는 어떻게 제도적으로 대응할 것인지 보다 구체적인 해법을 모색해야 할 시점입니다. 해외 주요국들이 이미 청소년 보호를 위한 다양한 규제에 나서고 있는 만큼, 우리 역시 한국 사회에 맞는 방향을 진지하게 고민하며 찾아가고자 합니다.

저 역시 이러한 인식을 바탕으로 아동·청소년의 SNS 이용 환경을 보다 안전하게 만들기 위한 입법을 준비하고 추진해 왔습니다. 중요한 것은 단순한 규제가 아니라, 아이들을 보호하면서도 균형 있는 기준을 마련하는 일이라고 생각합니다.

플랫폼의 자유는 중요합니다. 그러나 그 자유가 '방임'으로 이어져서는 안 됩니다. 오늘 이 자리가 그 균형점을 찾는 의미 있는 논의의 출발점이 되기를 기대합니다. 감사합니다.

2026. 4. 22.

국회 교육위 국민의힘 간사 **조 정 훈**

축사

장동혁
국민의힘 당대표

안녕하십니까.
국민의힘 당대표 장동혁입니다.

「아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색 세미나」의 개최를 진심으로 축하드립니다.

바쁜 의정활동 중에도 뜻깊은 자리를 마련해 주신 국민의힘 정책위원회와 과학기술정보방송통신위원회·교육위원회 위원 여러분의 노고에 깊이 감사드리며, 세미나를 함께 준비해 주신 한국청소년정책연구원 관계자 여러분께도 감사의 인사를 전합니다. 아울러 주제발표와 토론을 맡아주신 각계 전문가 여러분께도 존경의 인사를 드립니다.

아동·청소년의 SNS 규제 문제는 미래 세대의 정신 건강과 성장에 직결된 매우 중요한 과제입니다. SNS를 통해 무분별하게 확산되는 유해 콘텐츠와 과도한 자극, 그리고 이에 대한 중독 구조는 이미 많은 청소년의 일상과 가치관에 깊이 영향을 미치고 있습니다.

그러나 현재 정부의 대응은 이러한 변화의 속도와 위험성에 비해 충분하지 못합니다. 플랫폼 기업에 대하여 책임을 분명하게 묻지 못하고 있으며, 실효성 있는 제도 마련보다는 선언적 대응에 머물러 있는 것이 현실입니다. 그 결과, 현장에서 체감할 수 있는 보호 장치는 매우 부족한 상황입니다.

이대로는 우리 아이들을 지킬 수 없습니다. 아동·청소년의 보호는 선택이 아니라 국가의 기본 책무이며, 따라서 보다 적극적이고 선제적인 정책 전환이 필요합니다. 해외 주요 국가들이 강력한 규제와 제도 정비에 나서고 있는 만큼, 우리 역시 현실에 맞는 실효적인 기준과 체계를 서둘러 마련해야 합니다.

오늘 세미나에서는 아동·청소년의 미디어 이용 실태를 면밀히 진단하고, 해외 입법 사례를 통해 우리가 나아가야 할 방향을 함께 모색하는 의미 있는 논의가 이루어질 것으로 기대합니다. 이 자리에서 제시되는 다양한 현장의 목소리와 정책 제언들이 향후 입법과 정책 개선에 있어서 중요한 참고자료가 되기를 바랍니다.

국민의힘은 미래 세대를 지키는 일에 타협하지 않겠습니다. 아동·청소년이 안전하게 성장할 수 있는 환경을 만들기 위해, 실효성 있는 제도 개선과 책임 있는 정책 추진에 앞장서겠습니다.

다시 한번 오늘 세미나의 개최를 축하드리며, 이번 논의가 우리의 미래 세대를 지키는 중요한 전환점이 되기를 기원합니다.

감사합니다.

2026. 4. 22.

국민의힘 당대표 **장 동 혁**

축사

송언석
국민의힘 원내대표

안녕하십니까.
국민의힘 원내대표 송언석입니다.

「아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색 세미나」 개최를 진심으로 축하드립니다. 뜻깊은 자리를 마련해 주신 국민의힘 정책위원회와 국회 과학기술정보방송통신위원회, 교육위원회 소속 의원님들께 깊은 감사의 말씀을 드립니다. 그리고 세미나를 함께 준비해 주신 한국청소년정책연구원 관계자 분들과 전문가 여러분께도 경의를 표합니다.

최근 아동·청소년의 SNS 이용이 일상화되고 있습니다. 이에 따라 스마트폰과 SNS가 없으면 불안감을 느끼고 심지어 우울감에 빠지는 SNS 과의존 문제가 불거지고 있고, 자극적인 성인용 콘텐츠 등 각종 유해 콘텐츠에 아동·청소년들이 노출된다는 우려도 지속적으로 제기되고 있습니다.

알고리즘 기반 콘텐츠 확산 구조와 무분별한 정보 유통 환경은 청소년의 정서와 판단 형성에 영향을 미칠 수 있으며, 이에 대한 체계적인 대응이 요구되고 있습니다.

이에 주요 국가들은 플랫폼 사업자의 책임을 강화하고, 연령 확인 체계 정비와 유해 콘텐츠 관리 기준 마련 등 다양한 제도적 장치를 도입하고 있습니다. 이러한 흐름은 단순한 규제를 넘어 디지털 환경 전반의 안전성과 신뢰를 확보하기 위한 방향으로 전개되고 있습니다.

우리 역시 아동·청소년 보호라는 공익적 가치와 디지털 산업의 발전이 조화를 이루는 정책적 접근이 필요합니다. 이용자 보호, 플랫폼 책임, 교육적 대응이 유기적으로 결합될 때 지속 가능한 정책 기반이 마련될 수 있습니다.

이번 세미나는 국내외 규제 동향을 종합적으로 점검하고, 실효성 있는 대응 방안을 모색하는 뜻깊은 자리입니다. 오늘 논의가 아동·청소년의 안전한 디지털 환경 조성과 건전한 이용 문화 정착을 위한 제도적 기반으로 이어지기를 바랍니다.

국민의힘은 아동·청소년들이 보다 안전한 환경에서 성장할 수 있도록 관련 제도를 정비하고, 플랫폼 책임과 이용자 보호 가치가 균형을 이루는 정책환경 마련에 책임 있게 임하겠습니다.

다시 한번 세미나 개최를 축하드리며, 참석하신 모든 분들의 건승을 기원합니다.

감사합니다.

2026. 4. 22.

국민의힘 원내대표 **송 언 석**

아동·청소년
SNS 규제추세에 따른
대응방안 모색

주제 1

아동·청소년 미디어 이용실태 및 영향

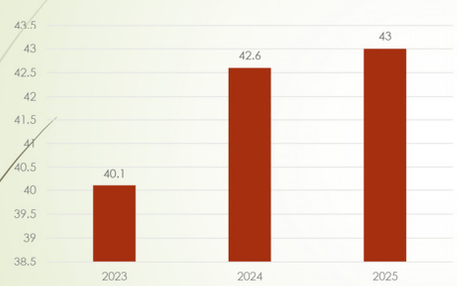
이 창 호

한국청소년정책연구원 선임연구위원

아동 청소년 미디어 이용실태 및 영향

한국청소년정책연구원 이창호 선임연구위원

스마트폰 과의존 증가추세

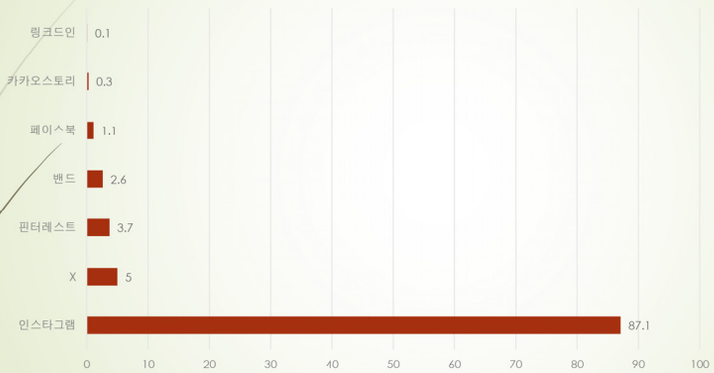


청소년의 주 여가활동 1순위

스마트폰이용(52.8%),
휴식(18.4%),
사회및기타활동 (9.3%),
취미 및 오락(8.5%),
스포츠관람 및 참여(5.3%),
문화예술관람 및 참여(3.8%),
관광(1.9%) 순.

출처: 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2025). **2025 스마트폰 과의존 실태조사**.

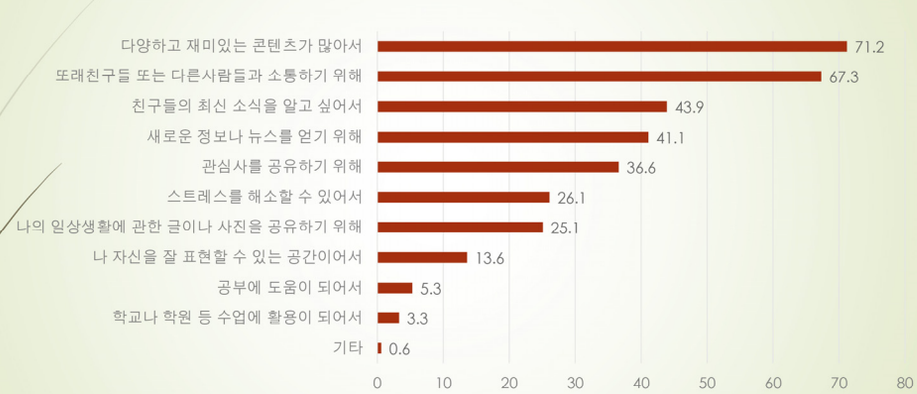
청소년이 가장 많이 사용하는 SNS – 인스타그램



청소년의 70.1%가 SNS 이용 (조사시점 지난 1주일간 이용경험)

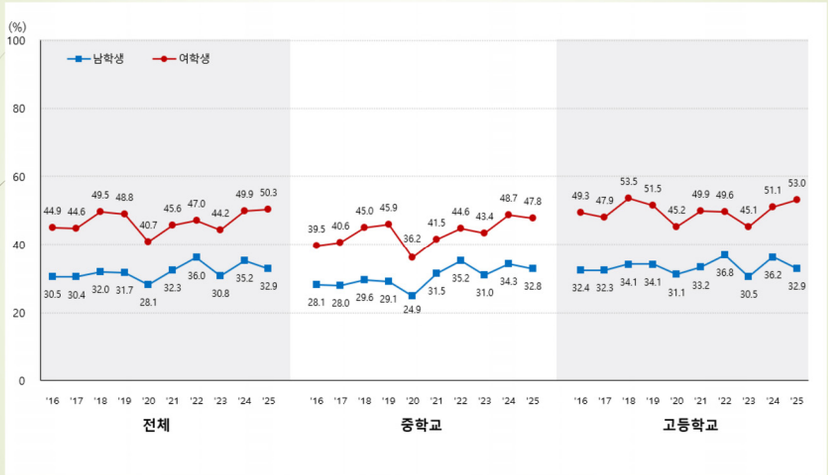
출처: 한국언론진흥재단(2025). **2025 10대 청소년 미디어이용조사.**

SNS 이용 이유 – 소통, 정보, 교류



출처: 한국언론진흥재단(2025). **2025 10대 청소년 미디어이용조사.**

청소년 스트레스인지율(평소 스트레스를 느끼는 정도)

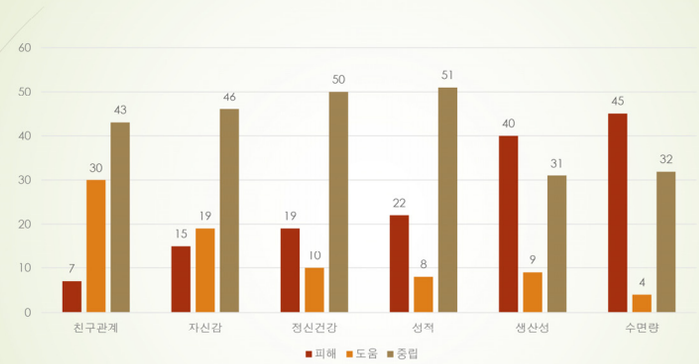


출처: 질병관리청-청소년건강행태조사 (www.kdca.go.kr/yhs)

SNS 이용으로 인한 자존감 및 우울 증가

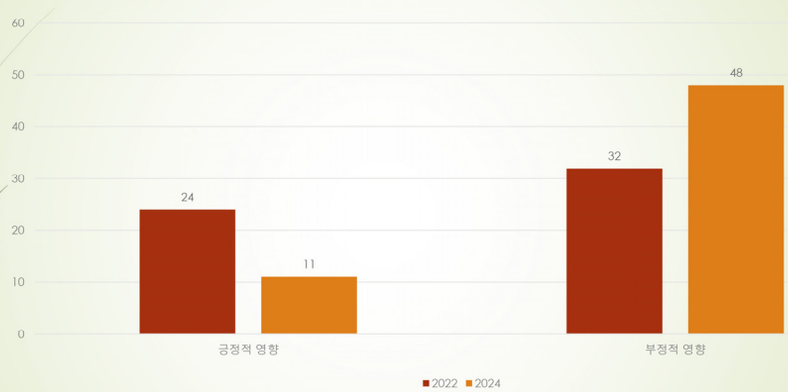
- 청소년들은 친구들이 SNS에 올린 게시물을 보고 자존감이 떨어지거나 외로움을 느끼게 될 가능성이 크고 이러한 결과는 우울이나 불안 등 정서적 문제로 이어질 수 있음.
- 고등학생을 대상으로 한 연구에서 SNS 상에서 타인의 잘 지내는 모습을 자신과 비교하는 상향비교경험은 우울과 관련성이 높았음(김해인, 이동형, 2024). 특히 이 연구에서는 스스로에 대해 잘 알고 있는 자기개념이 명확한 청소년들이 상향비교를 덜 하는 것으로 드러났음. 또한 SNS 소외에 대한 두려움도 상향비교와 관련성이 높은 것으로 드러나 SNS에 집착하는 청소년들이 타인의 삶과 자신의 삶을 비교평가하려는 경향이 높았음.

소셜미디어 영향 인식
(미국 청소년(13-17세)조사결과)



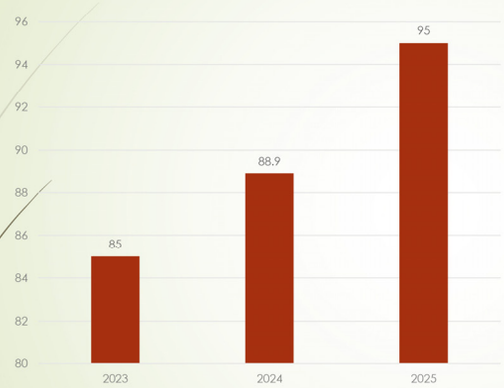
출처: Faverio, M., Anderson, M., & Park, E. (2025). Teens, Social Media and Mental Health. U.S. : Pew Research Center.

소셜미디어의 영향



출처: Faverio, M., Anderson, M., & Park, E. (2025). Teens, Social Media and Mental Health. U.S. : Pew Research Center.

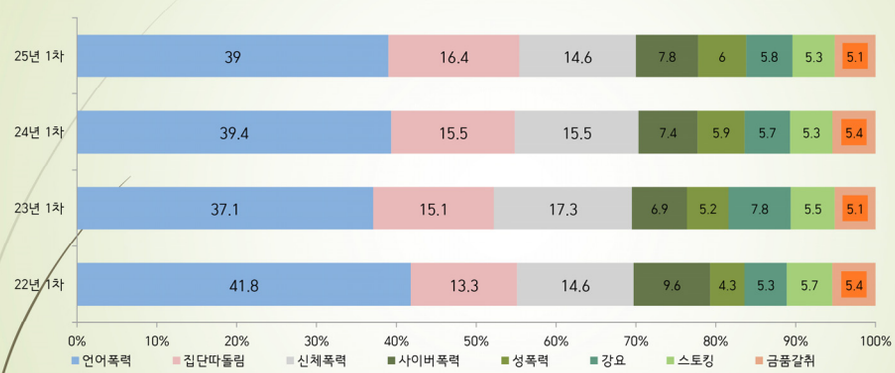
숏폼이용 증가 추세



청소년의 61.1%
'알고리즘으로 인해 같은 유형의
숏폼을 반복 시청한 경험이 있다'

출처: 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2025). **2025 스마트폰 과의존 실태조사.**

2023년부터 사이버폭력 증가추세



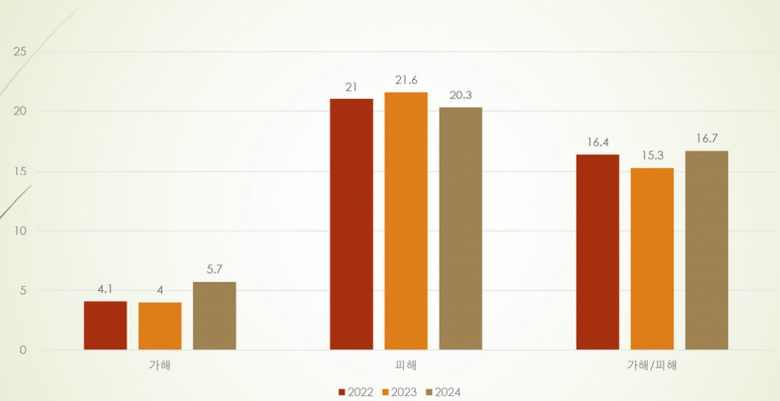
출처: 교육부 보도자료(2025.9.16). **2025년 1차 학교폭력실태조사결과발표.**

학교폭력 가해 이유

구분	전체	초	중	고
장난이나 특별한 이유 없이	32.2	30.5	36.4	32.1
화풀이 또는 스트레스 때문에	6.7	6.8	5.8	8.8
나의 보호자나 선생님께 관심을 받고 싶어서	1.1	1.1	0.9	1.6
강해 보이려고	3.0	3.2	2.6	3.2
친구나 선·후배가 시켜서	2.4	2.6	2.0	3.0
다른 친구나 선·후배가 하니까	3.8	3.4	4.7	4.5
상대방(해당 학생)과 오해가 있거나 의견이 달라서	12.0	11.6	12.7	13.8
상대방(해당 학생)이 먼저 나를 괴롭혀서	27.5	30.7	21.5	16.7
상대방(해당 학생)의 행동이 마음에 안 들어서	**11.3**	10.2	13.3	16.3

출처: 교육부 보도자료(2025.9.16). **2025년 1차 학교폭력실태조사결과발표.**

사이버폭력실태



출처: 방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원 (2025). **2024 사이버폭력 실태조사.**

개인정보피해경험 감소

구분		개인정보 피해경험								
		인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 함		인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람에게 내 개인정보를 알려 줌		가족이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음		내 친구가 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음		모르는사람이나의 동의없이내사진이나내개인정보를 SNS등에공개한적 있음
		2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2024
전체		14.2	9.3	6.8	4.4	8.0	5.3	12.8	6.5	1.7
성별	남자	13.4	8.8	5.8	4.1	6.5	3.9	12.7	6.2	2.0
	여자	15.1	9.8	7.9	4.8	9.5	6.8	12.9	6.9	1.5
학교급	초등학교	11.3	9.8	4.2	3.9	7.2	5.6	7.5	4.9	1.3
	중학교	18.6	10.6	8.4	5.5	9.8	6.9	16.5	8.0	2.1
	고등학교	12.7	7.3	7.8	3.8	6.8	3.5	14.5	6.6	1.8

출처: 김지경외 (2024). 2024년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사, 106쪽.

2024년 청소년 생성형 AI 이용실태 설문조사 개요

- 조사대상 : 전국의 중, 고등학생
- 조사규모 : 중학생 2,943명, 고등학생 2,835명 등 총 5,778명
- 표집방법 : 층화다단계집락표집
- 조사시기 : 2024년 5월말 - 7월초

(출처: 이창호외(2024). 청소년의 생성형 AI 이용실태 및 리터러시 증진방안 연구. 세종: 한국청소년정책연구원).

청소년의 생성형 AI 이용실태

		사례수	없음 %	있음 %	계
전 체		5,778	32.1	67.9	100.0
성별	남자	2,985	31.6	68.4	100.0
	여자	2,793	32.7	67.3	100.0
학교급	중학교	2,943	38.4	61.6	100.0
	고등학교	2,835	25.5	74.5	100.0
학업 성적	상	1,959	26.2	73.8	100.0
	중	2,538	32.5	67.5	100.0
	하	1,281	40.4	59.6	100.0
경제 수준	상	1,186	31.0	69.0	100.0
	중	4,439	32.3	67.7	100.0
	하	153	35.7	64.3	100.0
부 학력	고졸 이하	975	30.9	69.1	100.0
	대학졸업	3,046	30.4	69.6	100.0
	대학원졸 이상	618	22.6	77.4	100.0
	없음/모름	1,139	42.8	57.2	100.0
모 학력	고졸 이하	1,081	31.4	68.6	100.0
	대학졸업	3,164	30.1	69.9	100.0
	내학원졸 이상	441	22.2	77.8	100.0
	없음/모름	1,092	42.5	57.5	100.0

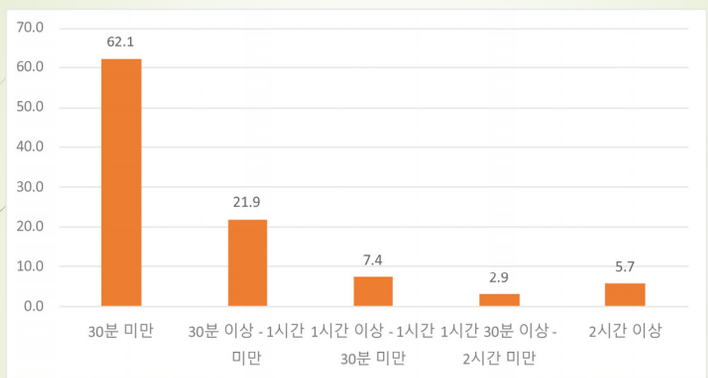


그림. 생성형 AI 하루평균 이용시간

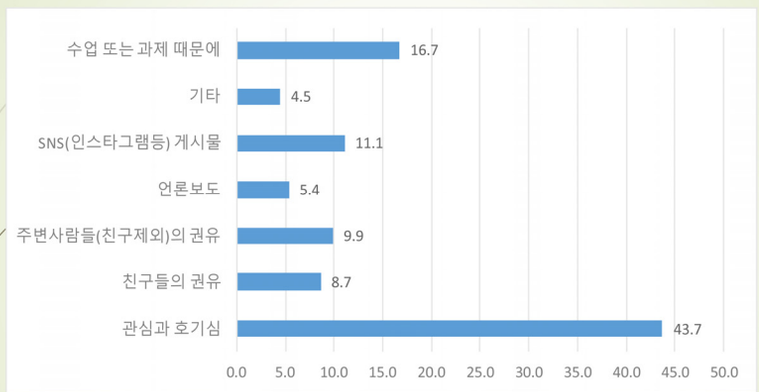


그림. 생성형 AI 사용계기

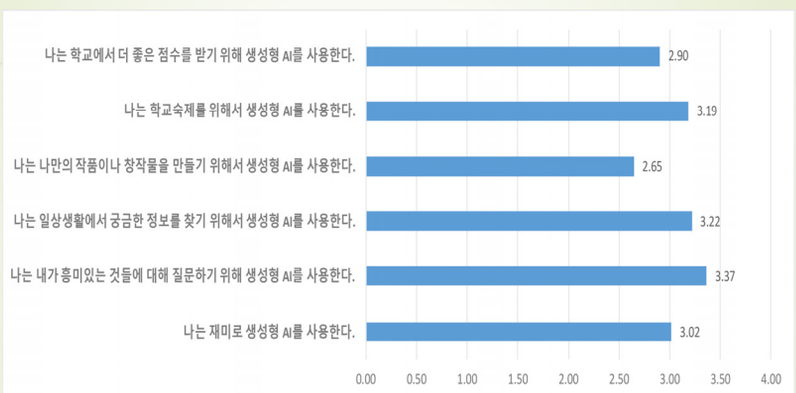


그림. 생성형 AI 사용목적

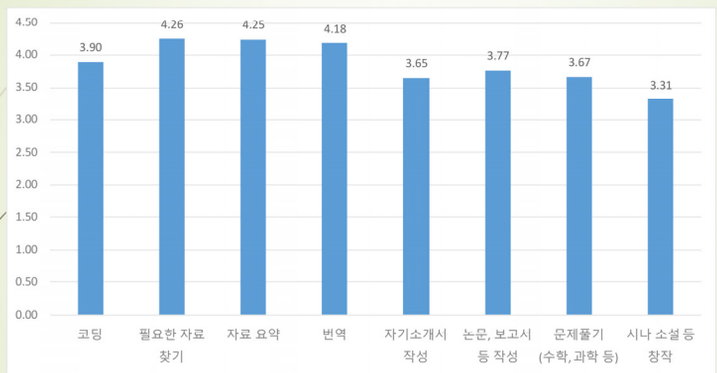


그림. 생성형 AI가 도움이 되는 업무

(1=전혀 도움이 안된다 ~ 5=매우 도움이 된다)

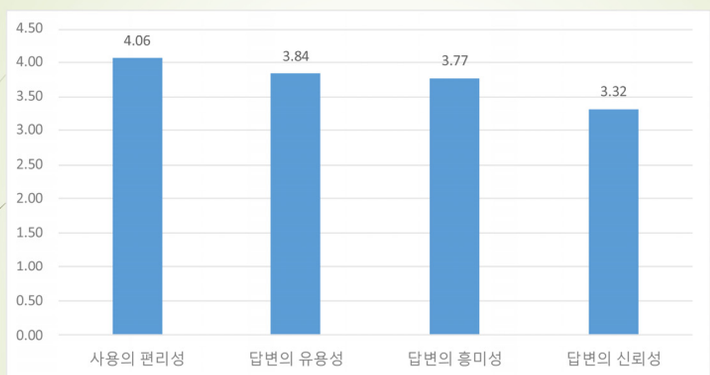


그림. 생성형 AI 만족도

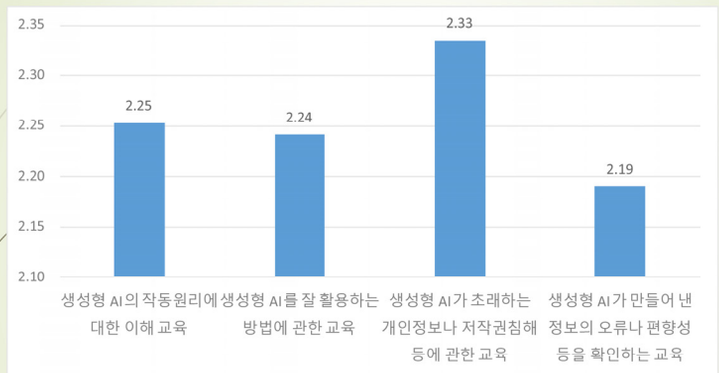


그림. 생성형 AI 교육경험

(참고) 챗GPT 리터러시 척도문항

구분	내용
기술적 숙련도 (Technical proficiency)	1. 나는 ChatGPT를 특정 목적이나 용도에 맞게 교육하고 세부 조정을 할 수 있다. 2. 나는 ChatGPT의 기술적인 문제를 파악하고 해결할 수 있다. 3. 나는 ChatGPT를 다른 도구나 기술과 결합하여 사용할 수 있다. 4. 나는 ChatGPT와 다른 언어 모델의 기능을 비교하고 평가할 수 있다. 5. 나는 ChatGPT가 응답을 생성하는 방법을 이해할 수 있다. 6. 나는 ChatGPT의 작동 방식을 이해할 수 있다.
비판적 평가 (Critical evaluation)	1. 나는 ChatGPT 응답의 정확성을 평가할 수 있다. 2. 나는 ChatGPT의 응답이 사실인지를 확인할 수 있다. 3. 나는 ChatGPT의 응답이 신뢰성을 평가할 수 있다. 4. 나는 ChatGPT의 응답에서 오류를 식별할 수 있다. 5. 나는 ChatGPT의 응답의 완전성을 평가할 수 있다. 6. 나는 ChatGPT의 응답에서 편향성을 인식하고 설명할 수 있다.
의사소통 능력 (Communication proficiency)	1. 나는 ChatGPT와 효과적으로 의사소통을 할 수 있다. 2. 나는 ChatGPT에게 적절하고 효과적인 질문을 할 수 있다. 3. 나는 ChatGPT와 대화 중에 전문 용어를 사용할 수 있다. 4. 나는 다양한 어휘를 활용하여 ChatGPT에게 정확한 질문을 할 수 있다. 5. 나는 특정 상황에 맞는 ChatGPT의 응답을 유도할 수 있다.
창의적 적용 (Creative application)	1. 나는 ChatGPT를 활용하여 새로운 아이디어나 솔루션을 도출할 수 있다. 2. 나는 ChatGPT를 활용하여 창의적인 글쓰기나 스토리텔링을 할 수 있다. 3. 나는 ChatGPT를 활용하여 대규모 데이터 세트에서 인사이트와 트렌드를 발견할 수 있다. 4. 나는 ChatGPT를 활용하여 창의력과 혁신 기술을 향상시킬 수 있다.
윤리적 역량 (Ethical competence)	1. 나는 ChatGPT 사용과 관련된 잠재적인 윤리적 문제를 파악할 수 있다. 2. 나는 ChatGPT 사용 시 고려해야 할 법적 및 윤리적 측면들을 이해하고 설명할 수 있다. 3. 나는 ChatGPT 사용과 관련된 잠재적인 개인정보 보호 문제를 인식할 수 있다. 4. 나는 ChatGPT를 윤리적으로 적절하게 활용할 수 있다.

* 출처: Lee, S. & Park, G. (2023). Exploring the Impact of ChatGPT Literacy on User Satisfaction: The Mediating Role of User Motivations, p. 914.

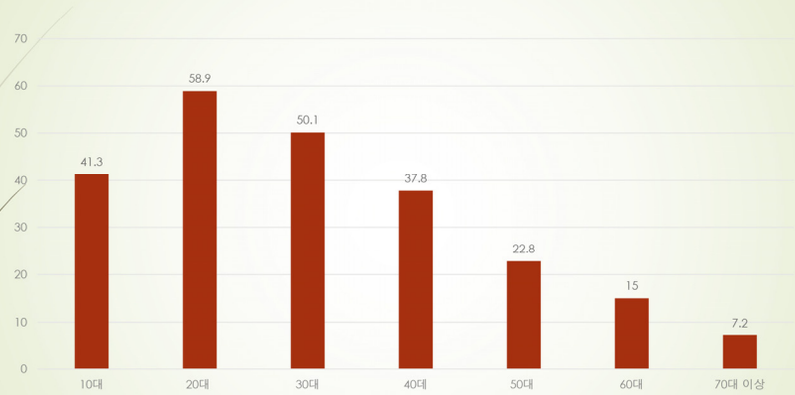
표. 생성형 AI 리터러시 척도

척도	문항	평균
비판적 평가능력	나는 생성형 AI가 제공하는 정보가 사실인지 확인할 수 있다.	3.36
	나는 생성형 AI가 제공하는 성보가 믿어도 되는지 판단할 수 있다.	3.54
	나는 생성형 AI가 제공하는 정보가 특정한 견해나 생각에 치우쳐져 있는지 판단할 수 있다.	3.45
의사소통능력	나는 생성형 AI에게 원하는 답을 얻기 위해 어떻게 질문해야 하는지 알고 있다.	3.71
	나는 생성형 AI와 대화할 때 필요한 전문적인 단어나 용어를 쓸 수 있다.	3.27
	나는 원하는 정보나 답변을 얻기 위해 생성형 AI와 어떻게 대화해야 하는지 알고 있다.	3.55
창의적 활용능력	나는 생성형 AI를 이용해서 새로운 생각이나 아이디어를 만들어낼 수 있다.	3.49
	나는 생성형 AI의 도움으로 독창적인 글이나 이야기를 쓸 수 있다.	3.30
	나는 생성형 AI를 사용해 복잡한 문제를 해결하는 새로운 방법을 찾아낼 수 있다.	3.44
윤리적 활용능력	나는 생성형 AI를 사용할 때 생각해봐야 할 중요한 윤리적 문제들을 알고 그것을 설명할 수 있다.	3.41
	나는 생성형 AI를 사용할 때 발생할 수 있는 개인 정보보호 이슈에 대해 알고 있다.	3.44
	나는 생성형 AI를 올바르고 책임 있게 사용하는 방법을 알고 실천할 수 있다.	3.62

AI 리터러시 격차

변인		평균	표준편차
성별	남자	3.37	.77
	여자	**3.57**	**.81**
학업성적	**상**	**3.65**	**.80**
	중	3.43	.77
	하	3.25	.80
경제수준	**상**	**3.61**	**.85**
	중	3.45	.78
	하	3.25	.80

연령대별 생성형 AI 경험



과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원(2025). 2024 인터넷이용실태조사.

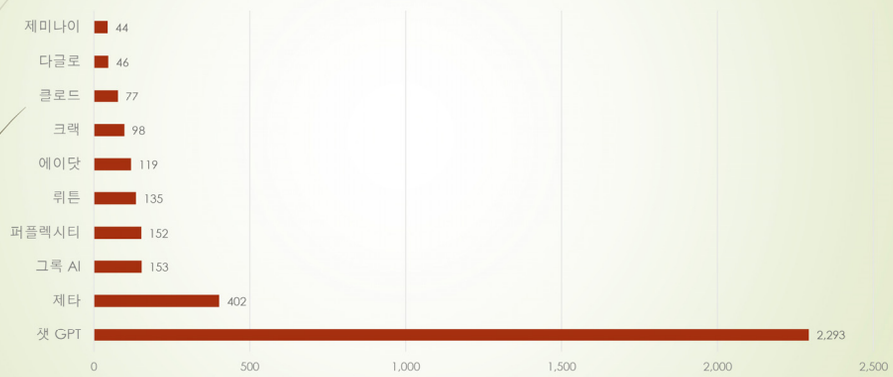
청소년의 AI 서비스 인식

* 그렇다와 매우그렇다의 비율을 합친 숫자임

출처: 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원(2025). 2024 인터넷이용실태조사통계표, 199-210쪽.

한국인이 가장 많이 사용한 AI 챗봇 앱

(2026년 2월 기준 월간활성사용자수, 단위: 만명)



출처: 와이즈앱/리테일 www.wiseapp.co.kr

AI에 대한 정서적 의존

- 2024년 2월 미국의 10대 청소년이 캐릭터 AI와 대화하다 스스로 목숨을 끊음
- 2025년 4월 미국의 10대 청소년이 챗GPT와 대화한 수 스스로 목숨을 끊음

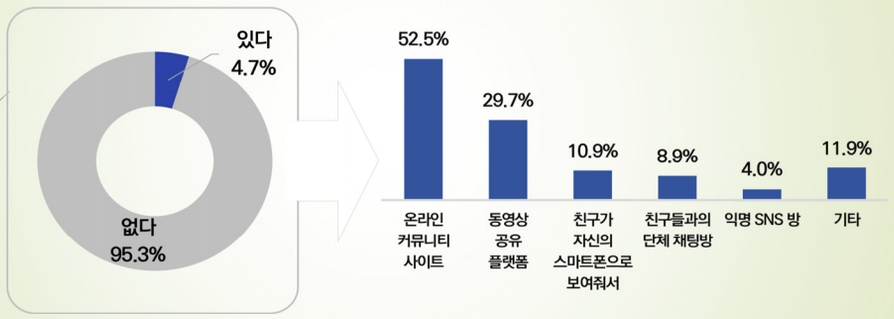
→ 챗GPT가 스스로 목숨을 끊는 세부적인 실행계획 및 방법을 제시해 충격을 줌

☞ 동반자 챗봇사용은 낮은 삶의 질과 관련이 있었고 오프라인 공간에서의 지지가 낮을수록 챗봇을 사용하는 경향이 높은 것으로 드러났음(Zhang et al., 2025)

☞ 생성형 AI는 인간과의 정서적 교감을 이끌어내도록 설계돼 있기 때문에 이용자의 감정적 의존을 강화할 우려가 있고 극단적 선택과 같은 대화가 발생했을 때 이를 감지하고 개입하기 위한 대응전략 등 안전장치가 미흡함(정준화, 박소영, 2025)

딥페이크 실태조사

◦ 딥페이크로 만들어진 성적 허위영상물(사진) 본 경험



교육부 보도자료 (2024. 12. 11). **청소년의 89.4%, '딥페이크 불법영상물' 을 범죄로 인식.**

딥페이크 불법영상물 피해 경험

(단위 : 명, %)

구분		사례수(명)	백분율
전체		**61**	**2.8**
성 별	남 자	24	2.3
	여 자	37	3.4
학교급	중 학 교	25	2.4
	고등학교	36	3.3

교육부 보도자료 (2024. 12. 11). **청소년의 89.4%, '딥페이크 불법영상물' 을 범죄로 인식.**

성적 허위영상물 사건 발생 이유 - 장난과 성적 호기심

○ 학교 딥페이크 성적 허위영상물 사건 발생 이유(최대 3개 중복응답)

(단위 : %)

구분	전체	성 별		학교급	
		남	여	중	고
장난으로	54.8	53.7	55.8	62.2	47.7
성적 호기심 때문에	49.3	50.5	48.1	48.0	50.5
해도 들키지 않을 거라 생각	44.1	42.5	45.6	39.4	48.5
들켜도 처벌이 약해서	38.2	31.1	44.8	35.4	40.9
심각하게 잘못된 행동은 아니라고 생각해서	31.4	26.1	36.4	32.1	30.7
상대방을 괴롭히기 위해	23.7	28.1	19.5	25.4	22.0
돈을 벌려고	20.4	23.2	17.7	18.7	22.0
친구들과 어울리고 인정받기 위해	12.9	12.4	13.3	14.8	11.0

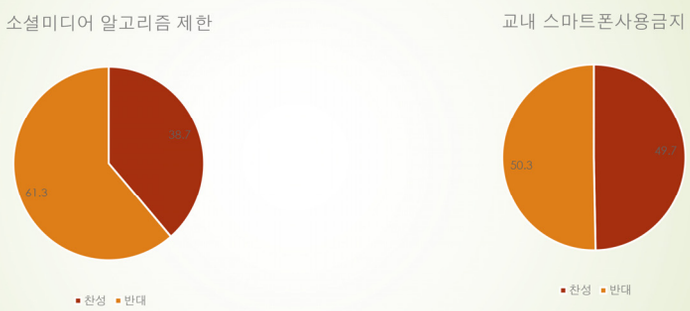
교육부 보도자료 (2024. 12. 11). **청소년의 89.4%, '딥페이크 불법영상물' 을 범죄로 인식.**

비판적인 관점의 미디어교육 저조

미디어교육 내용	교육받은적 있음		교육받은적 없음
	학교내	학교밖	
드라마나 영상콘텐츠에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육	47.0	7.9	48.0
온라인상에 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 관한 교육	58.2	10.3	34.6
온라인상에서 개인정보를 보호하는 방법에 관한 교육	64.3	12.4	26.7
온라인상에서의 예절교육	71.8	12.0	20.2
미디어/플랫폼기업이 제공하는 서비스와 정보가 이용자의 권리를 침해할 수 있음에 대한 교육	66.0	11.2	26.6

출처: 배상률, 김영한, 황현정 (2023). 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태연구. 세종: 한국청소년정책연구원 보고서, 66쪽.

청소년 미디어 이용규제에 대한 인식



(출처: 진민정외 (2025). 불안세대와 미디어 리터러시. 서울: 한국언론진흥재단)

요약 및 함의

- 청소년에게 스마트폰은 주 여가활동임
- 인스타그램세대의 등장 (페이스북, X → 인스타그램)
- SNS는 부정적 기능도 많지만 소통, 교류, 정보공유의 네트워크로서 긍정적 기능도 수행하고 있음
- SNS 사용이 청소년의 정신건강에 안좋은 영향을 미침에 따라 이에 대한 대응이 필요함
- 미디어 콘텐츠를 비판적으로 이해할 수 있는 리터러시교육이 강화될 필요가 있음
- 딥페이크를 포함한 사이버폭력이 증가하고 있지만 장난으로 저지르는 경우가 많아 사이버폭력의 심각성에 대한 교육이 필요함
- 생성형 AI의 확산에 따라 여러 이슈들 (개인정보유출, 저작권침해, 딥페이크 성착취물, 환각, 추천알고리즘문제, AI챗봇에 대한 정서적 의존 등)이 등장함에 따라 이에 대한 정책마련이 필요함

아동·청소년
SNS 규제추세에 따른
대응방안 모색

주제 2

아동·청소년의 소셜미디어 사용 규제:

국내외 입법례 검토와 규제 방향을 중심으로

윤혜경

고려대학교 법학과 박사과정

아동·청소년의 소셜미디어 사용 규제

국내외 입법례 검토와 규제 방향을 중심으로

윤혜경
고려대학교 법학과 박사과정
2026.04.22.(수)

순서

국내외 입법례 검토

규제 방향 제안

아동·청소년의 소셜미디어 사용 규제 배경

- **소셜미디어 일상화 10년**
  - 2010~2015년 스마트폰·소셜미디어 확산
  - 한국 10대, 하루 평균 8시간 인터넷 사용, 미국 청소년 95% 소셜미디어 이용
- **아동·청소년의 정신건강 및 발달에 대한 우려 증가**
  - 소셜미디어 사용이 집중력 저하, 수면 장애, 중독, 불안, 우울과 연관 된다는 연구가 축적
  - 성장 기회 차단, 정서적 회복력 방해(디지털 환경에서의 '망각'의 문제, 청소년기 실수가 영구 기록 됨)
  - 아동·청소년의 외모, 학업, 사회적 지위에 대한 끊임 없는 비교 → 자기 비하, 불안감 심화
  - 아동·청소년 정신건강 위협

Jonathan Haidt, 『불안 세대』, 2024

국가 차원의 제도적 개입의 필요성 대두

- **개인 노력의 한계 + 기업 자율 규제 한계**

→ **국가적 차원 제도 개입 불가피**

국내외 입법례 검토

각국의 입법적 대응

- **호주** 세계 최초 16세 미만 전면 금지 (2024.11. 통과)
- **미국** 주(州) 차원 다양한 규제 입법 활발 – 플로리다, 유타, 오하이오, 캘리포니아 등
- **프랑스** 15세 미만 부모 동의 법안 통과 (미시행)
- **한국** 22대 국회 다수 법안 발의, 교내 스마트폰 사용 금지법 2025년 제정

전면 금지 추진 국가

2026년 4월 기준

구별	국가	기준 나이	내용
시행중	호주	16세 미만	2025년 12월 세계 최초로 시행
	인도네시아	16세 미만	2026년 3월 28일 금지 조치 보도
시행 예정	말레이시아	16세 미만	2026년부터 시작 계획 보도
도입 발표	그리스	15세 미만	2026년 1월 시행 예정 보도
검토 중	스페인	16세 미만	정부가 금지 추진 발표
	프랑스	15세 미만	연령 확인 강화 논의 및 EU 실험 참여 보도
	덴마크	15세 미만	2026년 중 시행 가능성 보도
	오스트리아	14세 미만	정부가 금지 추진 발표
	슬로베니아	-	유시 조치 추친 보도
	터키	-	미성년자 접근 제한 검토 보도

로이터, 호주에서 유럽까지, 각국, 아동 소셜 미디어 접근 제한 조치 추진, Reuters, From Australia to Europe, countries move to curb children's social media access, 2026, https://www.reuters.com/world/asia-pacific/australia-europe-countries-move-curb-childrens-social-media-access-2026-04-08/;
로이터, 호주, 세계 최초로 10대 소셜 미디어 사용 금지 시행 시작, Reuters, Australia begins enforcing world-first teen social media ban, 2025, https://www.reuters.com/legal/litigation/australia-social-media-ban-takes-effect-world-first-2025-12-09/

주요국 소셜미디어 규제 모델 비교

국가/지역	규제 모델	연령 기준	책임 주체	현황
호주	전면 금지	16세 미만	플랫폼 사업자	시행 중 (2025.12.)
미국 오하이오	부모 동의·통제형	16세 미만	플랫폼 + 부모	법원 시행 중단
미국 캘리포니아	설계 중심(by Design)	18세 미만	플랫폼(설계 단계)	법원 시행 중단
한국	직접 규제 전환 시도 (연령 차단·알고리즘·이용 한도)	14–19세 미만 (법안별 상이)	플랫폼 + 부모	국회 논의 중

호주-「소셜미디어 최소연령법 2024」

- **입법 배경**
  - 소셜미디어 위험 연구 결과 축적, 강력한 집행과 책임 요구하는 대중 압력(여론 77% 찬성)
  - 14-17세 호주인의 약 2/3이 온라인에서 극도로 유해한 콘텐츠(자살, 자해, 폭력 등)를 접한 경험
- **입법 목적**
  - 16세 미만 아동·청소년의 소셜미디어 노출 제한을 통한 보호→ 부정적 영향·피해 완화
  - 소셜미디어의 사회적 책임 강화 및 플랫폼에 이용자 안전 책임 부과
- **규제 대상**
  - 연령 제한 소셜미디어 플랫폼(ARSMP)에 적용
  - Facebook, TikTok, Instagram, Snapchat 등, 2인 이상 사회적 교류 목적, 이용자 정보 게시 허용 서비스
- **규제 제외 대상**
  - 메시징 서비스, 온라인 게임, Google Classroom, YouTube 등
  - 주로 교육, 건강 지원 목적 서비스

「온라인 안전 개정(소셜미디어 최소 연령)법 2024, Online Safety Amendment (Social Media Minimum Age) Act 2024」

핵심 규제 내용

- **플랫폼 사업자 의무 및 이행 수단**
  - 16세 미만 계정 개설 차단을 위한 '합리적인 조치' 의무
  - 연령 확인: 신분증 인증, MyID, 디지털 ID 등 활용
  - 온라인 안전국의 가이드라인 제공 및 감독
- **제재 및 책임**
  - 벌금: 최대 4,950만 호주달러 (약 450억 원), 1년 유예기간
  - 위반 사실 공개 성명 발표
  - 규제 초점: 플랫폼 사업자 (부모·아동 개인은 처벌 제외)
  - 개인정보 다른 목적 활용 금지 및 이차적 프라이버시 침해 방지

미국 오하이오주 - 「소셜미디어 부모통지법」

- **입법 배경**
  - 청소년의 중독성, 외모 비하, 사이버 괴롭힘, 성적 갈취(sextortion), 혐오 콘텐츠 노출 등 심각한 사회 문제
  - 중부 오하이오 15세 소년의 비극적 사건: 소셜미디어를 통해 성인에게 속아 노출 사진을 보낸 후 협박 받다 생을 마감, 2021년 올렌탠지 15세 소년 브레이든 마커스(Braden Markus) 사건, SNS에서 또래 여학생으로 위장한 성인 범죄자에게 속아 성적 갈취(sextortion) 피해 → 협박 27분 만에 극단적 선택.
  - FBI 통계: 전국 매일 약 19명 아동·청소년이 유사 피해
- **입법 목적**
  - 만 16세 미만 청소년의 온라인 유해 콘텐츠 노출 및 부적절한 사회적 상호작용 방지
  - 부모에게 16세 미만 자녀의 온라인 활동 및 이용 동의에 대한 실질적 권한 부여
  - 16세 미만 이용자에게 안전한 인터넷 환경 조성

「Social Media Parental Notification Act」

규제 대상 및 핵심 수단

- **규제 대상 플랫폼**
  - 이용자가 직접 콘텐츠를 올리거나 공유할 수 있는 소셜미디어 플랫폼
  - 16세 미만 청소년이 주 이용자이거나 합리적으로 예상되는 경우
  - 알고리즘 데이터 분석, 푸시 알림, 무한 스크롤, 자동 재생 등 중독적 기능 제공 플랫폼
  - 친구 맺기, 메시지, 피드, 좋아요, 댓글 등 사회적 상호작용 촉진 기능 보유 서비스
- **주요 규제 수단**
  - 부모 동의 의무: 16세 미만 계정 개설 시 '검증 가능한 동의' 필수 (전자 서명, 신용카드 인증, 신분증 확인, 영상 통화 등)
  - 부모 통지: 자녀 계정 생성 사실 서면 통지, 개인정보 보호 정책, 콘텐츠 검열 가이드라인 제공
  - 부모 도구 제공: 프로필 비활성화, 콘텐츠 검열, 조정 기능 등 제공 및 접근 링크 명시
  - 제재: 위반 시 아동 1명당 최대 1만 달러 벌금

미국 캘리포니아주 - 「연령적합설계법」

- **입법 배경**
  - 디지털 환경에서 18세 미만 아동·청소년의 개인정보와 안전 보호 미흡
- **입법 배경 및 목적**
  - 18세 미만이 이용 가능한 온라인 서비스, 제품, 기능에 대해 '아동·청소년의 이익' 최우선 고려 의무 부여
  - 상업적 이익과 아동·청소년 안전·프라이버시 충돌 시 아동·청소년 이익 우선 명시
- **규제 범위 및 접근 방식**
  - 청소년 대상 서비스 및 청소년이 접근할 가능성이 있는 모든 온라인 서비스 포괄
  - 설계 중심(regulatory by design): 서비스 설계 단계부터 청소년 보호 원칙 내재화

「California Age-Appropriate Design Code Act」

주요 규제 수단

설계 중심(Regulatory by Design) 접근

DPIA 의무	신규 서비스, 제품, 기능 도입 전 데이터보호영향평가(DPIA) 실시, 문서화. 법무 장관 요청 시 제공 (물리적, 정서적, 심리적, 재정적 위해, 개인정보 침해, 차별 등 위험 식별)
연령 추정	연령 추정 절차 마련 , 확인 불가 시 전 이용자에게 청소년 수준 보호 일괄 적용
프라이버시 기본값	청소년 이용자 개인정보 보호 최고 수준 자동 설정 서비스 약관·개인정보 처리방침을 청소년 눈높이의 명확한 언어로 제공 불필요한 개인정보 수집, 보유, 판매, 공유 제한
프로파일링 금지	청소년 프로파일링, 위치정보 수집 원칙 금지 다크 패턴(Dark Pattern — 사용자 기만·조종 목적 UI 설계) 사용 금지
부모 알림·도구	부모·보호자가 청소년 활동 모니터링·위치 추적 시 청소년에게 명확히 고지 권리 행사 도구 제공, 우려 사항 신고 시스템 구축 의무

국내 현행 법체계와 그 한계

- **개인정보 보호법**
  - 만 14세 미만 아동 개인정보 수집·이용 시 법정대리인 동의 의무화
  - 위반 시 5천만 원 이하 과태료
  - 간접적 소셜미디어 사용 제한 효과 및 부모 통제권 보장
  - 한계: 연령 확인 어려움, 우회 가입 등으로 실효성 제한
- **정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(정보통신망법)**
  - 제44조의8: 14세 미만 대상 대화형 정보통신서비스 제공 시 부적절한 내용 정보 제공 방지 노력 의무
  - 제44조의7: 청소년유해매체물 나이 확인 의무, 영리 목적 제공 금지
  - 제41-43조: 청소년 보호 시책, 표시·광고 금지, 보호 책임자 지정, 보관 의무 등 체계적 보호 체계
- **현행 법제의 한계**
  - 급변하는 소셜미디어 환경 대응 한계
  - 연령 확인의 기술적 어려움, 우회 가입 용이성

국내 입법 동향-22대 국회 발의 법안

- **윤건영 의원안(2024.7)**
  - 만 14세 미만 소셜미디어 계정 생성 전면 금지
  - 신설 제44조의11: 사회관계망서비스 제공자의 만 14세 미만 회원가입 거부 의무
  - 회원가입 시 사업자에게 연령확인조치 의무화
- **김장겸 의원안-청소년 필터버블 방지법(2024.7.17)**
  - 알고리즘 기반 소셜미디어 서비스 규제
  - 신설 제42조의4: 19세 미만 소셜미디어 이용 시 부모 동의 의무
  - "중독성 콘텐츠" 개념 도입(제2조 제1항 제14호)
  - 부모 동의 없으면 시간순 콘텐츠 제공 방식으로 전환
  - 위반 시 1천만 원 이하 과태료
- **조정훈 의원안(2024.8.13)**
  - 사회관계망서비스 정의: 2인 이상 이용자가 소통 목적으로 정보 교환하는 서비스(제2조 제1항 제14호)
  - 신설 제42조의4: 16세 미만 SNS 이용 시 친권자 확인 의무화 - ① 일별 이용 한도 설정, ② 알고리즘 허용 여부, ③ 과몰입 보호를 위한 대통령령 정하는 사항
  - 위반 시 1천만 원 이하 과태료

규제의 한계

법적 정당성

- 청소년 보호 목적의 정당성은 인정
- 표현의 자유·정보 접근권 과도 제한 → 내용 기반 규제로 엄격심사/중간심사 기준 미충족
- 일률·포괄적 규제 방식 → 비례원칙·과잉금지원칙 위반
- 규제 대상 판단 기준 모호 → 법적 명확성(적법절차) 결여

사회적 측면

- 부모의 디지털 역량 격차 → 보호 효과 불균형 (사회경제적 형평성 문제)
- 과학적 근거 불충분·상반된 연구 결과 공존 → 규제 형평성·사회적 합의 정당성 약화
- 아동·청소년을 '보호받아야 할 수동적 객체'로만 간주 — 발달 주체로서의 관점 결여

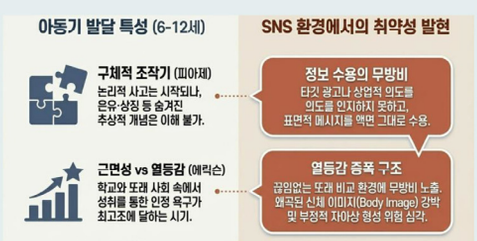
실효성

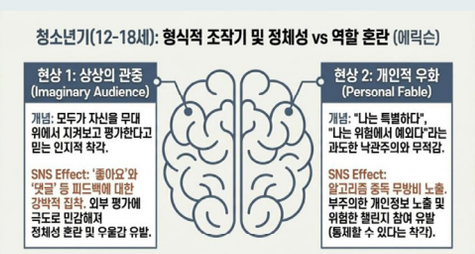
- 나이 인증 기술의 한계 (얼굴 인식 정확도 편차, 민감정보 해킹 위험)
- 디지털 네이티브 청소년의 VPN 등 기술적 우회 가능성
- 일부 플랫폼만 선택 규제 → 더 위험한 온라인 공간 방치
- 개인정보 수집 과정 유출 위험, 해외 플랫폼 협조 불확실성

규제 방향

소셜미디어의 위험과 기회

아동과 청소년의 발달의 차이





연령별 맞춤형 단계 규제 모델
디지털 안전교육 법적 의무화
협력적 거버넌스 구축

연령별 맞춤형 규제 모델 도입

- **해외 기관과 국제기구 권고**
  - 미국 소아과학회: 만 13세 이상부터 소셜미디어 계정 권장, 개별 발달 수준 고려 강조
  - 유니세프: 아동·청소년의 권리와 안전 보장 위해 연령 기반 제한 권고
- **3단계 규제 모델 구조**
  - 초등학생(만 7~12세): 완전 보호 중심
  - 중학생(만 13~15세): 통제된 환경에서 점진적 학습
  - 고등학생(만 16세 이상) : 자율성과 책임 의식 함양
- **모델의 헌법적 정당성**
  - 표현의 자유, 정보 접근권의 과도한 제한 없이 연령별 차등 보호
  - 비례원칙과 평등원칙 부합하는 합리적 규제 방식

연령별 맞춤형 규제 모델 도입(안)

	[초등 / 보호기 (7~12세)]	[중등 / 학습기 (13~15세)]	[고등 / 자율기 (16세 이상)]
허용 플랫폼	교육부 인증 교육용 / 가족 중심 폐쇄형 커뮤니티 한정	제한적 일반 소셜미디어 허용	성인용 콘텐츠 제외 대부분의 플랫폼 허용
이용 시간	평일 1시간, 주말 2시간 이내 제한	평일 2시간, 주말 3시간 (야간 시간대 원천 차단)	자율적 시간 관리 도구 제공
기술적 조치	부모의 직접 감독, AI 기반 유해 콘텐츠 전면 차단	부모 모니터링 도구, 친구 추가 사전 승인제, 타깃 광고 및 부적합 콘텐츠 차단	사용자 주도형 필터링/신고, 과도한 사용 시 경고 시스템 작동 부모 모니터링은 '선택'
접근 조건	실명 인증 및 나이 확인 의무화	기초 디지털 리터러시 교육 이수 및 부모 동의	디지털 시민성 교육 이수

디지털 안전교육 법적 의무화

- **교육적 접근의 필요성**
  - 디지털 시민으로 성장 지원
  - 지속 가능한 규제
  - 능동적·예방적 안전 교육의 법적 의무화 및 체계화 필요
- **교육의 목표**
  - 디지털 환경 속에서 스스로 위험 인식하고 책임 있게 대응할 수 있는 역량 내면화
  - 디지털 리터러시함양(술 이해, 비판, 활용 능력 등)
  - 디지털 시민성 함양(윤리적, 책임 있는 온라인 행동 등)
  - 디지털 공간에서의 실수를 회복하는 교육
  - 잊힐 권리의 실천 교육

실행을 위한 필수 요소

- **사회적 합의**
- **충분한 예산 확보**
- **전문 인력 양성**
- **교육 프로그램의 질 관리**
- **기술 변화에 따른 지속적 모니터링과 개선**

협력적 거버넌스 구축의 필요성

- **아동·청소년의 소셜미디어 이용 문제는 개인의 선택·부모의 관리 역량을 넘어선 구조적 문제**
  - 플랫폼 설계와 운영 방식에서 비롯
  - 알고리즘 기반 수익 모델: 이용자 주의를 끌어내어 광고 수익 창출
  - 아동·청소년 노출: 반복적 콘텐츠 노출, 정보 편향, 감정 자극 등 유해 콘텐츠
- **기존 규제의 한계**
  - 정부 개인에만 의존
  - 플랫폼 책임 강화 입법 필요하나 헌법적 권리와 공익 목표의 조화 필요

협력적 거버넌스 구축

- 기술적 전문성(플랫폼)
- 공익적 책무(정부)
- 현장 경험(시민사회)
- 학계
- 부모
- 아동·청소년

고맙습니다.

아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색

종합토론

좌장 | **김옥태** 한국방송통신대 미디어영상학과 교수

토론 | **진민정** 한국언론진흥재단 선임연구위원

윤장열 성공회대 미디어콘텐츠융합학부 교수

이재길 한림대 미디어스쿨 교수

최선경 방송미디어통신위원회 이용자정책총괄과장

토론문

청소년 스마트폰·SNS 규제, 금지로 충분한가? - 플랫폼 책임과 통합 대응 체계로의 전환

진민정
한국언론진흥재단 선임연구위원

스마트폰과 SNS는 이제 청소년의 삶에서 주변적 도구가 아니다. 또래 관계는 메신저와 SNS를 통해 유지되고, 정보 탐색과 여가 소비는 알고리즘이 배열한 피드를 통해 이루어진다. 하루의 리듬과 감정의 흐름, 비교와 소속의 감각까지도 디지털 플랫폼을 매개로 형성된다. 스마트폰은 더 이상 단순한 기기가 아니라, 청소년의 일상을 조직하는 환경에 가깝다.

이러한 변화는 청소년의 실제 이용 방식에서도 확인된다. 2025년 한국언론진흥재단이 수행한 『불안 세대와 미디어 리터러시』 연구(이하 '언론진흥재단 연구')에 따르면 청소년들(10~16세)은 스마트폰을 '즐거움 얻기(81.1%)'와 '스트레스 해소(70.6%)'의 주요 수단으로 인식하고 있었으며, 동시에 '친구 관계 유지·형성(60.4%)'과 '학교 공부 및 숙제(57.1%)'에도 중요한 도구로 활용하고 있었다. 다시 말해 스마트폰은 오락과 관계, 학습이 결합된 복합적 매체로 자리 잡고 있다. SNS 이용 역시 단순한 소통 기능에 머무르지 않는다. 청소년들은 카카오톡을 통해 부모와의 연락(70.2%)이나 친구와의 일상적 대화(62.6%)를 유지하는 한편, SNS에서는 짧은 영상 시청(74.2%)과 메시지 기반 상호작용(69.6%)이 결합된 형태로 이용하고 있었다. 이는 오늘날 SNS가 '콘텐츠 소비'와 '사회적 관계'가 동시에 작동하는 환경임을 보여준다.

이용 시간 또한 상당한 수준이다. 하루 평균 스마트폰 이용 시간은 주중 3.47시간, 주말 5.43시간에 이르며, 학년이 높아질수록 이용 시간은 증가하는 경향을 보였다. 그러나 더 중요한 점은, 이러한 이용이 특정 활동에 고정되지 않고 영상, SNS, 음악, 게임, 메시지 등 다양한 앱을 끊임없이 전환하며 이루어진다는 사실이다. 즉, 청소년의 스마트폰 이용은 '오래 사용하는 것'이 아니라, 다층적이고 분절된 경험이 연속적으로 이어지는 방식으로 이루어지고 있다.

이러한 맥락에서 스마트폰 이용을 단순한 '스크린 타임'의 문제로 접근하는 것은 한계를 가질 수밖에 없다. 예컨대 유해 콘텐츠에 노출된 1시간과, 학습·소통·여가를 스스로 조절하며 사용한 4시간은

동일한 의미를 갖지 않는다. 중요한 것은 시간이 아니라, 어떤 맥락에서 어떤 방식으로 사용되고 있는가이다.

특히 주목해야 할 점은, 스마트폰이 청소년에게 단순한 선택 가능한 도구가 아니라, 일상 유지의 필수 인프라로 기능하고 있다는 사실이다. 해당 연구의 FGI 결과에 따르면 청소년들은 스마트폰이 없을 경우 친구 혹은 가족과의 소통이 단절되고, 일상생활 자체가 어려워질 것이라고 인식하고 있었다. "친구들이 무슨 이야기를 하는지 알 수 없어서 불안할 것 같다"거나 "연락 수단이 없으면 불편할 것 같다"는 응답은, 스마트폰이 관계 유지의 핵심 조건으로 작동하고 있음을 보여준다.

이러한 상황에서 스마트폰 이용을 둘러싼 '조절 방식' 역시 중요한 쟁점으로 떠오른다. 언론진흥재단 연구에 따르면, 청소년 다수는 스마트폰 이용 시간이나 기능을 제한하는 '단순 금지' 방식의 규제를 경험한 바 있다고 응답했다. 그러나 이러한 방식은 연령이 높아질수록 점차 줄어드는 추세였으며, 특히 기준이나 협의 없이 이루어지는 일방적 통제는 갈등이나 우회 행동으로 이어지는 경우가 많았다. 실제로 일부 학생들은 "시간 제한을 걸어도 결국 해제하게 된다"거나 "일방적인 규제는 오히려 언쟁으로 이어진다"고 응답했다. 이는 물리적 차단 중심의 규제가 장기적으로 실효성을 갖기 어렵다는 점을 보여준다.

여기에 더해, 청소년기의 발달적 특성 역시 이러한 조절의 어려움을 강화하는 요인으로 작용한다. 청소년기는 감정의 기복이 크고 또래 관계가 삶의 중심이 되는 시기로, 시험 스트레스나 관계 갈등, 소외에 대한 불안이 일상적으로 존재한다. 이때 스마트폰은 이러한 감정을 빠르게 완화하는 도구로 기능한다. 짧고 강한 자극의 영상, 즉각적인 반응, 끊임없이 이어지는 추천 콘텐츠는 이용을 지속하도록 설계되어 있으며, 이러한 사용이 반복될수록 스스로 조절하기는 더욱 어려워진다.

또한 가정과 학교 환경 역시 중요한 영향을 미친다. 부모와의 대화가 단절되어 있거나 갈등이 잦을수록 스마트폰은 일종의 도피처로 작동하기 쉽고, 또래 관계에서 뒤처지지 않기 위해 지속적으로 접속해야 한다는 압박도 존재한다. 여기에 학업 경쟁과 평가 중심의 환경은 청소년의 긴장감을 높이며, 스마트폰 이용을 통해 이를 해소하려는 경향을 강화한다.

이러한 내용을 종합하면, 청소년의 스마트폰 사용은 개인의 습관이나 의지의 문제가 아니라, 감정, 관계, 그리고 사회적 환경이 결합된 맥락 속에서 형성된다고 볼 수 있다.

한편 주목할 점은, 청소년들이 이미 스마트폰 사용을 스스로 조절하려는 다양한 시도를 하고 있다는 사실이다. 중학생의 86.4%, 초등학생의 78.3%가 사용 조절을 시도한 경험이 있으며, '스스로 규칙을 정하고 이를 지키는 방식(약 65%)'을 가장 효과적인 방법으로 인식하고 있었다. 그러나 이러한 자율적 노력에는 분명한 한계도 존재한다. FGI 결과, 청소년들은 스마트폰 사용 자체보다 '어떻게 조

절해야 하는지 모를 때' 더 큰 스트레스를 경험한다고 응답하였다. 과도한 사용 이후 죄책감이나 후회를 느끼면서도, '건강한 사용 기준'을 명확히 인식하지 못하고 있는 것이다.

이러한 경향은 학부모 조사에서도 유사하게 나타난다. 같은 연구에 따르면 부모의 40.5%는 자녀의 스마트폰 사용을 지도하는 과정에서 스트레스를 경험하고 있으며, 39.9%는 자녀의 디지털 기기 사용에 대해 '어떤 방식으로 개입해야 할지 모르겠다'고 답해, 효과적인 개입 기준과 방법에 대해 상당한 혼란을 겪고 있었다.

이는 청소년뿐 아니라 부모 역시 디지털 이용을 조절할 수 있는 기준과 방법을 충분히 갖추지 못한 상태임을 의미하며, 스마트폰 과의존 문제를 개인의 자제력이나 가정 내 통제의 문제로 접근하는 방식이 구조적 한계를 가질 수 있음을 시사한다. 따라서 문제의 핵심은 단순한 '사용량'이 아니라, 이용을 조절할 수 있는 기준과 방법, 그리고 이를 뒷받침하는 환경의 부재에 있다.

이러한 맥락에서 현재 한국의 정책 논의는 중요한 한계를 드러낸다. 수업 시간 중 스마트폰 사용을 제한하는 정책은 단기적으로는 교실 내 질서를 회복하는 효과를 가질 수 있다. 그러나 이는 특정 시간과 공간에서의 사용을 통제하는 조치일 뿐, 스마트폰 이용이 이루어지는 환경 자체를 변화시키는 접근과는 거리가 있다.

해외 주요국의 정책 흐름은 이와 다른 방향을 보여준다. 미국, 영국, 프랑스, 호주 등은 공통적으로 청소년의 스마트폰 문제를 개인의 사용 습관이 아니라, 알고리즘 추천 구조, 연령 기반 접근, 콘텐츠 노출 환경 등 '이용 환경'의 문제로 재정의하고 있다. 또한 플랫폼 책임 강화와 함께 부모 지원, 미디어 리터러시 교육, 상담 및 대응 체계를 결합하는 방식으로 정책을 설계하고 있다. 이는 규제의 초점이 "얼마나 사용하느냐"에서 "어떤 환경이 기본값으로 설정되어 있는가"로 이동하고 있음을 보여준다. 일례로 영국은 「온라인 안전법」을 통해 플랫폼에 '주의의무(duty of care)'를 부과하고, 아동·청소년에게 발생할 수 있는 위험을 사전에 평가하고 완화하도록 하는 규제 체계를 도입하였다. 이는 문제 콘텐츠를 사후적으로 삭제하는 것이 아니라, 위험이 발생하는 노출 구조와 설계 자체를 점검하고 수정하도록 요구하는 접근이라는 점에서 중요한 전환이라 할 수 있다.

또한 발표자료에서 언급된 연령별 맞춤형 규제 모델은 이러한 정책 전환을 구체화한다. 아동기에는 보호 중심, 청소년 초기에는 통제된 환경에서의 학습, 이후에는 자율성과 책임을 강화하는 단계적 접근은 단일한 금지 정책의 한계를 보완하는 현실적 대안으로 이해할 수 있다.

이러한 접근은 이미 일부 플랫폼에서도 구체적인 서비스 설계로 구현되고 있다. 예컨대 최근 로블록스는 만 16세 미만 이용자를 대상으로 연령 기반 계정 시스템을 도입하여, 사용자 연령에 따라 콘텐츠 접근 권한, 커뮤니케이션 기능, 보호 설정을 차등화하는 구조를 마련하고 있다. 5~8세 이용자에게는 제한된 콘텐츠만 노출되고 채팅 기능이 기본적으로 차단되는 반면, 9~15세 이용자에게는 보

다 확장된 콘텐츠 접근이 허용되는 등 발달 단계에 맞춘 이용 환경이 설계되어 있다. 또한 연령 변화에 따라 계정 유형이 자동으로 전환되며, 콘텐츠 등급 분류, 실시간 모니터링, 부모 통제 기능이 통합된 방식으로 운영된다는 점에서도 주목할 만하다.[1)]

이는 청소년 보호가 단순한 이용 제한이 아니라, 연령과 발달 단계에 맞추어 이용 환경 자체를 설계하는 문제임을 보여주는 사례다.

※ 해외 주요국 아동·청소년 스마트폰·SNS 규제 비교

항목	미국	영국	프랑스	호주
문제 인식의 출발점	• 청소년 정신건강 악화, 중독적 알고리즘 문제 제기	• 몰리 러셀 사건 이후 플랫폼의 추천·확산 구조 책임 강조	• 디지털 과노출은 '이용 환경' 문제로 인식 • 국가가 환경을 재설계해야 한다는 접근	• 사이버폭력·성착취 등 구조적 온라인 위해 → 공중보건 의제화
핵심 법·제도	• KOSA(연방, 2024년 상원 통과·제정 논의 중) • SAFE for Kids 관련 주(州) 입법(뉴욕 등)	• 「온라인 안전법」(Online Safety Act 2023)	• 디지털 성년(15세) 제도(2023) • 「디지털 공간 보안 및 규제 법」(2024)	• 「온라인안전법(Online Safety Act)」(2021) • 2024년 「온라인 안전법」 개정: 소셜미디어 최소연령
연령 기준	• 연방: 17세 미만 보호 • 주별14~18세 상이	• 법상 18세 미만 보호 • 16세 미만 SNS 제한 추가 논의 중	• 15세 미만 SNS 가입 시 부모 동의 • 15세 미만 접근 제한 강화 입법 추진	• 16세 미만 SNS 계정 생성·유지 금지(법제화, 집행 단계)
플랫폼 의무	• 알고리즘 추천 제한 옵션 제공 • 부모 통제 도구 제공 의무	• 서비스 유형별 주의의무(duty of care) • 아동 접근·위험 평가 의무	• 연령 확인 의무 강화 • 성인물 규제 경험을 SNS로 확장	• 합리적 연령 차단 조치 의무 • 삭제·차단 명령 이행 의무
유해 콘텐츠 규제 방식	• 정신건강 위해 및 중독적 설계 요소 중심 접근	• '주요 우선순위'·'우선순위' 콘텐츠 단계별 구분	• 연령 기준 중심 접근 통제	• 불법·유해 콘텐츠 신속 삭제·차단 중심
연령 확인 방식	• 주별 상이: 신분증, 부모 동의 등	• '고도로 효과적인 연령 보증(age assurance)' 요구	• 단순 체크박스 불인정 • 기술적 인증 요구(성인물 규제 경험 기반)	• 합리적 조치 의무 • 디지털 ID·얼굴 연령 추정 등 허용
집행 구조	• 연방·주 분권 구조 • 사법 심사를 통한 규제 범위 조정	• 오프콤 중심 강한 감독·과징금 권한	• ARCOM 중심 차단·행정 제재 권한	• 온라인안전국 중심 강한 행정 집행

1) 정호준(2026.04.14.). 초딩 놀이터에서 대화 금지?…로블록스, 키즈계정 채팅 막는다. 매일경제

항목	미국	영국	프랑스	호주
제재 수준	• 과징금, 민사 소송 가능 • 위헌 소송 빈번	• 최대1,800만 파운드 또는 전 세계 매출의 10%	• 차단 명령 + 매출 연동 과징금	• 최대 4,950만AUD 과징금
학교·교육 정책	• 주·학교별 규정 상이	• 교육부 가이드라인 기반 • 학교별 자율 규정에 따른 스마트폰 제한	• 초·중학교 스마트폰 사용 법적 금지 • '디지털 쉼표' 정책 운영 • 연령별 스크린 가이드 제시	• 온라인 안전 교육 프레임워크 • ACARA 교육과정 연계
최근 확장 동향	• 알고리즘 책임 강화 논의 지속	• 16세 미만 SNS 추가 제한 검토 • 중독적 설계 요소 규제 논의	• 15세 미만 SNS 접근 제한 강화 • 학교 교육·부모 지원 제도화 확대	• 소셜미디어 최소연령 (16세) 본격 시행

반면 국내 논의는 여전히 학교 공간에서의 통제에 상대적으로 집중되어 있다. 물론 이는 출발점이 될 수 있다. 그러나 환경은 그대로 둔 채 사용자만 통제하는 방식은 장기적으로 한계를 드러낼 가능성이 크다.

스마트폰을 금지하는 것만으로 충분하지 않다. 필요한 것은 청소년이 스마트폰을 '덜 사용하게 만드는 것'이 아니라, 자신의 삶 속에서 스마트폰을 어떻게 위치 지을 것인지 판단할 수 있도록 돕는 조건을 마련하는 것이다. 이를 위해서는 청소년의 스마트폰·SNS 이용을 '사용 통제'에서 '환경 설계'로 전환하는 접근이 요구된다. 이러한 전환을 실질적으로 구현하기 위해서는 다음과 같은 정책적 접근이 필요하다.

첫째, 플랫폼 책임을 전제로 한 환경 규제의 구체화이다. 현재 국내 논의는 이용 시간 제한이나 연령 고지와 같은 표면적 장치에 머무르는 경향이 있다. 그러나 알고리즘 추천, 자동재생, 무한스크롤 등 체류 시간을 유도하는 설계 구조와 콘텐츠 노출 경로를 정책 대상으로 포함시키는 접근이 필요하다. 특히 청소년 계정에 대해서는 이러한 기능의 기본값을 제한하는 방식으로 규제를 설계할 필요가 있다. 청소년 계정 기본 보호 설정 의무화, 추천 알고리즘 조정 가능성 확보, 실효성 있는 연령 확인 체계 구축 등을 통해 책임의 중심을 개인에서 플랫폼으로 이동시킬 필요가 있다.

최근 미국에서는 플랫폼 책임을 둘러싼 중요한 법적 판단도 등장하고 있다.[2] 캘리포니아주 로스앤젤레스 배심원단은 어린 시절 SNS 중독으로 정신적 피해를 입은 20대 여성이 메타와 유튜브를 상대로 제기한 소송에서 원고 승소 판결을 내렸다. 배심원단은 해당 플랫폼들이 아동·청소년에게 유해한 이용 환경을 의도적으로 설계하고 이를 통해 정신 건강에 부정적 영향을 미쳤다고 판단했다.

2) BBC News Korea(2026.03.26.). 미 법원 'SNS 중독성' 첫 인정...메타와 유튜브 유죄 판결 받아. https://www.bbc.com/korean/articles/c7vqevjr639o

이 판결은 개별 이용자의 문제로 간주되던 SNS 이용 문제가 플랫폼의 설계 책임과 직접적으로 연결될 수 있음을 보여주는 사례로, 향후 유사 소송과 정책 논의에 중요한 영향을 미칠 것으로 예상된다. 동시에 플랫폼 기업들은 이용자 행위의 복잡성을 이유로 책임을 부인하고 있어, 플랫폼 책임의 범위와 기준을 둘러싼 논쟁 역시 더욱 확대될 가능성이 크다.

둘째, 연령·발달 단계에 따른 이용 기준과 보호 체계의 정교화이다. 청소년의 이용 방식은 연령에 따라 크게 달라지므로, 일률적 금지보다는 발달 단계에 맞는 접근 권한, 콘텐츠 노출 수준, 기능 사용 범위를 차등화하는 정책 설계가 필요하다.

셋째, 청소년의 자기조절 역량을 지원하는 교육과 학교 미디어 리터러시의 재설계이다. 청소년 다수는 이미 사용을 조절하려는 시도를 하고 있으나, 그 방법을 충분히 알지 못한다. 따라서 학교는 통제의 공간을 넘어, 알고리즘 구조, 콘텐츠 유통 방식, 디지털 위험 대응 등을 이해하고 스스로 조절할 수 있는 역량을 기르는 학습 공간으로 전환되어야 한다.

넷째, 부모 대상 디지털 페어런팅 지원의 제도화이다. 부모는 일상에서 이용 환경을 조정하는 핵심 주체이다. 연령별 위험 신호, 플랫폼 설정 방법, 갈등 조정 방식 등을 통합적으로 제공하는 공적 지원 체계를 구축하고, 부모 교육을 정책의 핵심 축으로 포함시킬 필요가 있다.

다섯째, 예방과 사후 대응을 연결하는 통합적 온라인 안전 지원 체계의 구축이다. 환경 규제와 교육은 중요한 예방 기능을 수행하지만, 모든 디지털 위험을 사전에 차단하는 데에는 한계가 있다. 사이버폭력, 유해 콘텐츠 노출, 정서적 위기 상황 등은 언제든 발생할 수 있으며, 이러한 상황에서는 상담–증거 확보–플랫폼 조치–전문기관 연계가 유기적으로 이어지는 대응 체계가 필요하다.

호주의 온라인안전국(eSafety Commissioner)은 이러한 통합 모델의 대표적 사례로, 유해 콘텐츠 삭제 요청, 플랫폼 대응 요구, 피해자 상담, 교육 제공 기능을 하나의 체계 안에서 수행한다. 즉, 규제·예방·구제 기능이 분절되지 않고 통합적으로 작동하는 구조를 갖추고 있다. 반면 국내의 경우 부처와 기관별 대응이 분산되어 있어, 청소년과 부모가 실제 위험 상황에서 어디에 도움을 요청해야 하는지 판단하기 어려운 한계를 보인다. 따라서 단일 창구 기반의 통합적 온라인 안전 지원 체계를 구축함으로써, 예방과 대응이 연속적으로 작동하도록 할 필요가 있다. 이는 디지털 위험을 개인의 책임이 아닌 공적 관리의 영역으로 전환하는 데 중요한 조건이 된다.

결국 청소년 스마트폰·SNS 과의존 대응의 핵심은 '금지냐 자율이냐'의 이분법이 아니다. 규제의 방향을 플랫폼과 환경 중심으로 전환하고, 이를 부모 지원, 학교 교육, 통합 대응 체계와 결합하여 이용 환경을 재구성하는 것이 필요하다. 다시 말해 규제는 출발점일 수 있지만, 그 효과를 지속 가능하게 만드는 것은 이를 떠받치는 다층적 정책 구조의 설계에 달려 있다.

토론문

게임과 소셜미디어 이용에 대한 독일과 한국의 법, 제도적 차이

윤장열
성공회대 미디어콘텐츠융합학부 교수

독일에서는 2012년부터 Manfred Spitzer와 같은 뇌과학자들이 청소년의 스마트기기 사용을 우려하며, 사회적 논의를 이끌어 왔다. 슈피처는 '디지털 치매(Digitale Demenz)'라는 개념을 통해, 스마트폰이나 디지털 기기에 과도하게 사용할 때 기억력이나 집중력, 학습 능력 같은 중요한 뇌 기능이 약해질 수 있다고 경고했다. 특히, 뇌가 한창 발달하는 어린이와 청소년 시기에 이러한 영향이 더 크게 나타날 수 있다고 강조했다.

이러한 문제의식은 독일을 비롯한 유럽 사회에서 **디지털 미디어를 바라보는 관점**을 바꾸는 데 영향을 주었다. 예전에는 스마트폰이나 게임 사용을 개인의 습관이나 선택의 문제로 보는 경우가 많았다면, 이제는 그것이 청소년의 뇌 발달과 행동에 영향을 미치는 환경이라고 보는 시각이 커졌다. 그 결과 정책 논의도 단순히 "사용 시간을 줄이자"는 수준을 넘어, '어떤 디지털 환경이 아이들의 생각과 행동을 만들고 있는가'라는 근본적인 질문으로 확대되었다.

이러한 문제의식은 독일을 포함한 유럽의 법과 제도에도 영향을 주었다. 독일은 청소년의 게임이나 소셜미디어 사용을 단순히 질병으로 보지 않는다. 대신 사람들이 오래 사용하게 만들거나 중독되기 쉽게 만드는 플랫폼의 구조, 알고리즘, 그리고 디지털 환경 전체를 관리하고 규제하려는 방향으로 정책을 발전시켜 왔다.

이 글에서는 독일과 한국의 사례를 비교하면서, 게임과 소셜미디어 사용을 질병으로 보는 방식과 법·제도가 어떻게 다른지 살펴보고자 한다.

먼저 의학적인 기준에서 보면, 두 나라 모두 WHO의 ICD-11을 따르고 있다. 이 기준에서는 '게임장애(Gaming Disorder)'가 질병으로 인정되지만, 아무나 해당되는 것은 아니다. 즉, 게임을 스스로 조절하지 못하고, 일상생활보다 게임을 더 중요하게 여기며, 그로 인해 문제가 생겨도 계속 사용하는 상태가 이어질 때, 질병으로 진단한다. 그러나 소셜미디어 사용은 두 나라 모두에서 질병으로 보지 않고, 단지 주의가 필요한 사용 형태 정도로 이해하고 있다.

그러나 이렇게 유사한 기준을 사용함에도 불구하고, 실제 법과 정책에서는 두 나라 사이에 큰 차이가 있다. 아래의 〈표 1〉은 이러한 차이를 쉽게 정리한 것이다.

〈표 1〉 독일과 한국의 의학적, 정책적 비교

구분	독일	한국
의학적 기준	ICD-11 기반	ICD-11 기반
게임 질병 인식	제한적·임상적 인정	인정되지만 사회적 논쟁 지속
소셜미디어 질병 인식	질병 아님	질병 아님
정책 개념	"건강 위험 환경"	"과의존(행태 문제)"
핵심 법제	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, Jugendschutzgesetz, Digital Services Act	청소년보호법, 정보통신망법 등
정책 초점	환경·플랫폼 구조 규제	개인 이용 행태 관리
게임 규제 방식	보상 구조·설계 규제 (확률형 아이템 등)	이용 시간 제한 중심 (셧다운제 → 폐지), 일부 정보공개
소셜미디어 규제 방식	알고리즘·UX·연령 제한 규제	교육·상담·실태조사 중심
플랫폼 책임	강함 (위험 평가, 설계 책임)	상대적으로 약함
정책 패러다임	구조적 규제	개인 책임 중심

〈표 1〉에서 확인할 수 있듯이, 독일은 게임을 일부 경우에만 질병으로 인정하면서도 정책의 중심을 치료가 아니라 환경과 구조를 관리하는 데 두고 있다. 독일의 미디어청소년보호국가협약(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, JMStV)와 청소년보호법(Jugendschutzgesetz)은 단순히 유해 콘텐츠를 막는 것을 넘어, 추천 알고리즘이나 이용 시간 구조, 앱 화면 설계 같은 디지털 환경 전체를 규제하려고 한다. 여기에 더해 유럽연합의 디지털서비스법(Digital Services Act, DSA)는 플랫폼 사업자가 청소년에게 어떤 영향을 주는지 스스로 점검하고, 문제가 있으면 줄이도록 의무를 부과하고 있다. 즉 사람을 중독되게 만들 수 있는 설계 자체를 관리하는 것이 정책의 핵심이다. 이러한 흐름은 게임에도 적용되어, 확률형 아이템처럼 도박과 같은 비슷한 방식의 보상 구조를 규제하려는 움직임도 이어지고 있다.

반면 한국은 같은 기준(ICD-11) 사용하지만, 정책의 방향은 개인의 사용 습관을 관리하는 데 주목하고 있다. 게임 분야에서는 질병으로 볼 것인지에 대한 논쟁이 계속되면서 제도가 완전히 자리 잡지 못했다. 과거에는 셧다운제처럼 게임 이용 시간을 제한하는 방식이 대표적인 정책이었고, 지금은 폐지되었지만 비슷한 방식의 접근이 이어지고 있다. 최근에는 확률형 아이템에 대해 정보를 공개하

도록 하고 있지만, 게임의 구조 자체를 강하게 규제하는 수준은 아니다. 소셜미디어 역시 질병으로 보지 않고, '과의존'이라는 개념을 사용하며, 실태조사나 상담, 교육 등을 통해 개인의 사용 습관을 관리하는 정책이 중심이다. 플랫폼의 알고리즘이나 화면 설계에 대한 직접적인 규제는 아직 초기 단계에 머물러 있다.

이러한 차이는 단순히 정책 방식의 차이가 아니라, 디지털 문제를 바라보는 생각의 차이에서 비롯된다. 독일을 포함한 **유럽은 게임이나 소셜미디어 문제가 플랫폼의 설계와 알고리즘이 만들어낸 환경의 결과**라고 보는 경향이 강하다. 그래서 기업의 책임을 강화하고, 중독을 유발할 수 있는 구조를 미리 막으려는 정책을 추진한다. 반면 한국은 이를 주로 **개인의 사용 습관과 자기조절의 문제로 보고, 교육이나 상담, 이용 시간 관리와 같은 방법으로 대응**한다.

결국 두 나라의 차이는 다음과 같이 정리할 수 있다. 독일은 디지털 문제를 질병으로는 최소한만 인정하면서도, 정책에서는 환경과 구조를 적극적으로 규제하려고 한다. 반면 한국은 질병으로 보는 데에도 신중하고 논쟁이 많으며, 정책 역시 개인의 사용 습관을 관리하는 데 더 초점을 두고 있다. 이러한 차이는 앞으로 플랫폼 규제나 청소년 보호 정책, 그리고 디지털 환경을 어떻게 설계할 것인가를 결정하는 데 중요한 기준이 될 것이다. 아래의 표는 독일 미디어 규제 체계의 구조를 정리한 것이다.

〈표 2〉 독일 미디어 규제 체계의 구조(EU–국가–주 연계)

층위	주요 법/제도	핵심 내용	MStV와 관계
EU 차원	Digital Services Act	플랫폼 책임, 알고리즘 위험 관리, 아동 보호	MStV 적용 시 상위 기준으로 작용
	Audiovisual Media Services Directive	영상 미디어 규제, 방송·OTT 공통 기준	MStV의 기본 구조에 영향
	EU AI Act	AI 위험 기반 규제, 추천 시스템 관리	알고리즘 규제 영역에서 보완
독일 연방/ 주 협약	Medienstaatsvertrag	방송·플랫폼·인터넷 전체를 포괄하는 핵심 미디어 법	중심축
청소년 보호 체계	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag	청소년 미디어 보호, 유해 콘텐츠 + 알고리즘 영향	MStV의 보호 기능 보완
	Jugendschutzgesetz	오프라인·온라인 포함 청소년 보호 일반법	JMStV와 병행
집행·규제 기관	주 미디어위원회, KJM 등	플랫폼 감독, 규제 집행	MStV 기반 운영

〈표 2〉에서 볼 수 있듯이, 독일의 미디어 규제는 하나의 법이 모든 것을 담당하는 방식이 아니라, **여러 법이 서로 역할을 나누면서 연결되는 구조**이다.

우선 가장 상위에는 유럽연합(EU)의 법이 위치한다. Digital Services Act, Audiovisual Media Services Directive, EU AI Act와 같은 법들은 플랫폼의 책임과 영상 콘텐츠의 규제, 그리고 알고리즘 관리와 같은 큰 기준을 정하고, 독일은 이 기준을 바탕으로 자국의 법을 운영한다.

그다음 중심 역할을 하는 것은 미디어국가협약(Medienstaatsvertrag, MStV) 이다. 이 법은 방송뿐만 아니라 온라인 플랫폼과 인터넷 서비스까지 포함하는 독일의 핵심 미디어법으로, 전체 구조의 중심축이라고 할 수 있다. 여기에 청소년 보호를 위한 별도의 법들이 결합된다. 미디어청소년보호국가협약(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, JMStV)는 온라인 환경에서의 청소년 보호를 담당하며, 기존의 유해 콘텐츠 규제를 넘어 알고리즘과 플랫폼 영향까지 고려한다. 동시에 청소년보호법(Jugendschutzgesetz)은 보다 넓은 범위에서 청소년을 보호하는 일반법으로 작동한다.

결국 독일의 미디어 규제 체계는 다음과 같이 이해할 수 있습니다. EU가 큰 방향을 제시하고, MStV가 전체 미디어 질서를 구분하며, JMStV와 Jugendschutzgesetz이 특히 청소년 보호를 강화하는 구조이다.

이러한 다층적 구조 덕분에 독일은 게임과 소셜미디어, 플랫폼과 방송을 하나의 통합된 시각에서 규제하면서도, 동시에 청소년 보호와 같은 특정 영역에 대해서는 보다 세밀한 정책 개입이 가능하다.

토론문

청소년의 소셜 미디어 규제

이재길
한림대 미디어스쿨 교수

청소년의 소셜 미디어 사용 및 규제방안을 논할 때, 연령이나 사용 시간에 따른 일괄적 규제의 실효성에 대해 먼저 의문을 제기할 필요가 있습니다. 허용 연령이나 일일 사용 시간의 기준을 설정하는 것도 필요하나, 그에 앞서 보다 근본적인 질문이 선행되어야 합니다. 소셜 미디어의 어떤 특성이 문제이며, 어떤 인터페이스가 어떤 심리 메커니즘을 자극하여 어떤 행동을 유발하는지를 먼저 규명해야 한다는 점입니다.

동일한 한 시간의 사용이라 하더라도 그 경험의 질은 전혀 다를 수 있습니다. 한 사용자는 지인과의 소통으로 사용을 마칠 수 있으나, 다른 사용자는 좋아요 수에 압박을 느끼고, 끊임없이 알림을 확인하며, 자신의 발언과 행동이 기록·확산될 가능성에 불안을 경험할 수 있습니다. 아래의 세 가지 기능은, 미디어 인터페이스가 사용자들의 인식, 태도, 행동에 미치는 영향을 연구하고 있는 제 관점에서, 청소년에게 특히 위험 요인이 잠재하는 것으로 판단되는 요인들입니다. 이번 세미나 이후로도 지속적인 논의가 이루어지기를 바라는 바입니다.

1. 좋아요 수의 공개적 표시 기능

좋아요는 단순한 사용자들의 반응이 아닌, 또래 집단 및 사회로부터의 지지 정도를 수치로 가시화하는 장치입니다. 이 수치는 해당 집단 내에서 자신이 점하는 영향력의 수준을 드러내는 공개 지표로 기능합니다. 청소년기는 또래의 평가와 인정에 특히 민감한 발달 단계이며, 이 시기에 사회적 위치가 실시간으로 수치화되어 노출된다면 이는 상당한 심리적 압박 요인으로 작용할 수밖에 없습니다. 공개적인 지표에 대한 검토가 필요한 지점입니다.

2. 상시 연결 및 즉시 반응을 요구하는 구조

소셜 미디어는 사람들을 연결하는 데 그치지 않고, 시간과 장소를 불문하고 즉각적 반응이 기대되

는 환경을 조성합니다. 알림, 읽음 표시, 실시간 피드, 접속 상태 표시 등의 기능은 청소년에게FOMO (Fear of Missing Out), 즉 소외에 대한 두려움과 직접적으로 연결됩니다.

이러한 환경에서 학생들은 수업이나 과제에 집중하고자 하면서도 지속적으로 휴대폰 쪽으로 주의가 분산될 수 있습니다. 중요한 점은 이것이 단순한 의지 부족의 문제가 아니라는 것입니다. 문제의 본질은 사용자의 주의를 반복적으로 포획하도록 설계된 환경 자체에 있습니다. 예를 들어, 알림을 비활성화 하여 과제에 집중하고자 해도, 오히려 무언가를 놓치고 있을 가능성에 대한 불안으로 인해 오히려 확인 빈도가 증가하는 역설적 상황이 발생하는 것이 보고되기도 했습니다. 손쉬운 해결책으로 특정 시간 대 사용을 전면 제한하는 것을 들 수 있겠으나, 보다 세심한 기능 설계를 통한 접근이 좋은 결과를 가져올 것이라고 생각합니다. 예를 들어, 늦은 시간대의 메시지는 다음 날 오전에 전달이 되도록 지연시키는 기능 등, 많은 아이디어가 제안될 수 있을 것입니다.

3. 컨텐츠의 기록, 복제, 확산을 용이하게 하는 공유 기능

소셜 미디어에서는 한 번의 발언과 행동이 손쉽게 기록되고, 복제되며, 확산될 수 있습니다. 친구에게 가볍게 건넨 한마디가 캡처를 통해 더 넓은 집단으로 전파될 수 있고, 특정 행동은 맥락이 생략된 채 확산될 수 있습니다. 이러한 가능성 자체가 청소년이 소셜 미디어 이용에 있어 불안 요인으로 작용할 수 있습니다.

이 문제 역시 단순한 금지로는 대응하기 어렵고, 공유 기능에 대한 정교한 안전장치를 적극적으로 제안, 실험할 필요가 있습니다. 예를 들어 일정 시간 후 대화 내용을 사라지도록 하거나 캡쳐를 방지하는 기술을 도입하는 등, 다양한 아이디어가 적용될 수 있다고 생각합니다.

결론

청소년 소셜 미디어 문제를 논함에 있어, 연령이나 사용 시간에 따른 일괄 규제가 유일한 해법이 될 수는 없습니다. 소셜 미디어의 다양한 특성에 대한 이해를 토대로, 문제시되는 양상을 유도하는 세부 기능을 정교하게 설계하여야 할 것입니다.

토론문

아동·청소년 SNS 규제추세에 따른 대응방안 모색

최선경
방송미디어통신위원회 이용자정책총괄과장

Note

MEMO

MEMO

MEMO

MEMO

아동·청소년
SNS 규제추세에 따른
대응방안 모색

국민의힘 정책위·과방위·교육위

한국청소년정책연구원