

●여성가족부 고시 제2019-23호

청소년보호법 제7조 제1항에 따라 방송통신심의위원회가 결정한 청소년유해매체물을 같은 법 제21조 제2항에 따라 다음과 같이 고시합니다.

2019년 6월 14일

여성가족부장관

1. 청소년유해매체물 목록 : 아래 목록표와 같음.

2. 의무사항

가. 청소년유해매체물을 제공하는 사업자는 청소년보호법 제13조에 따라 청소년유해표시의무를 이행하여야 함.

나. 청소년유해매체물을 제공하는 사업자는 청소년보호법 제16조에 따라 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공하려는 자는 그 상대방의 나이 및 본인여부를 확인하여야 함.

3. 벌칙내용

가. 청소년유해표시의무위반 : 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금(동법 제59조제1호)

나. 판매금지 등의 의무 위반 : 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금(동법 제58조 제1호)

4. 참고사항 : 그간 지정된 청소년유해매체물(전기통신정보) 고시 목록표는 국가법령정보센터 해당 페이지 첨부파일 참조

청소년유해매체물(전기통신정보)목록표

[전기통신정보]

일련 번호	제목	정보위치	정보 제공자	심 의 결정기관	심 의 번호	결정 년월일	결정사유	고시의 효력발생일
2019-3183	ppomppu.co.kr/zboard/zboard.php?id=back_gallery	ppomppu.co.kr/zboard/zboard.php?id=back_gallery	(주)뽀뿌 커뮤니케이션	방송통신 심의위원회	청보-19-37-0878	2019-05-27	음란 선정	2019-06-14
2019-3184	ggoorr.net 내 성인 메뉴	ggoorr.net 내 성인 메뉴	꾸르	방송통신 심의위원회	청보-19-37-0879	2019-05-27	음란 선정	2019-06-14
2019-3185	bamup.kr	bamup.kr	밤업	방송통신 심의위원회	청보-19-37-0880	2019-05-27	청소년 유해업소	2019-06-14
2019-3186	cafe.naver.com/oddstory	cafe.naver.com/oddstory	네이버(주)	방송통신 심의위원회	청보-19-37-0881	2019-05-27	청소년 유해업소	2019-06-14
2019-3187	tenblic.com	tenblic.com	유흥문화.com	방송통신 심의위원회	청보-19-37-0882	2019-05-27	청소년 유해업소	2019-06-14









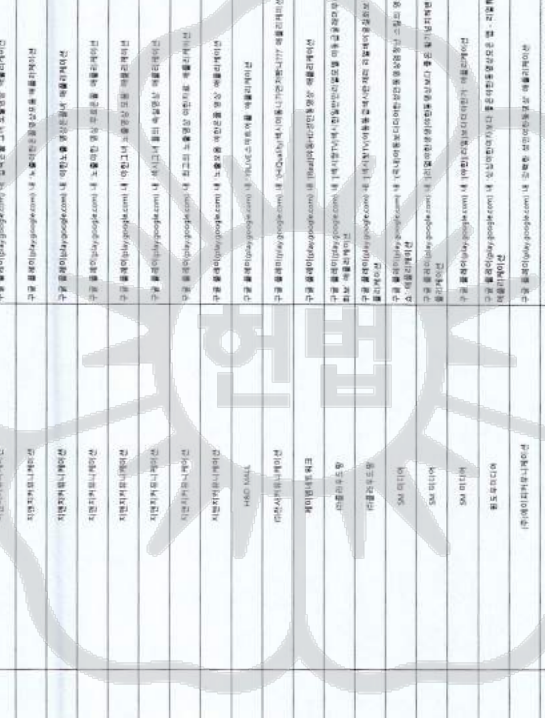








Table with 10 columns: Case No., Date, Applicant, Case Name, Court, Status, etc. The table contains a list of cases, many of which are identical or very similar, such as '구글 플레이(Play.google.com) 내 지워지는 사진의 범위 확대 후, 크리틱, 댓글, 좋아요, 댓글'.













\* ONE 스토어 혹은 구글 플레이스토어에서 "T청소년안심서비스", "T SERIE", "티세리엔이" 를 검색하여 앱을 다운로드 받아 사용하세요.  
 \* ID네임을 설정한 후 로그인 하시면 제공되는 콘텐츠를 자유롭게 열람하실 수 있습니다.  
 \* 월간 학습량, 일간 학습량을 확인하며 월간 자기개발 시간을 확인하실 수 있습니다.

### 가입/해지 채널

가입/해지 채널 및 상세경로 안내

유형	가입/해지 채널	상세경로
가입	T world 고객센터 지점/대리점	상용 > 부가서비스 > 상용정보 > 정보 > T청소년안심서비스 1566-0011 (SKT고객센터) 법정대리인 동의 확인 후 가입
해지	지점/대리점	법정대리인 동의 확인 후 해지 가능 (대면 채널 한정)

가입/해지 유의사항,  
꼭 확인하세요!

**1. 가입/해지 채널**

2. 유의사항



U\*Shop

상품 서비스

내 정보관리

고객지원

혜택보기

로그인 간편조회



서비스 안내 가입 및 해지 유의사항 자주하는 질문

전체펼침 전체닫힘

서비스 안내

서비스의 자세한 내용을 확인하세요

가입 및 해지

서비스 가입 및 해지 방법을 확인하세요

유의사항

이용 및 가입 시 유의사항을 확인하세요

자주하는 질문

궁금하신 점을 쉽고 빠르게 확인하세요

전체펼침 + 전체닫힘 -

[자녀폰 지킴이] 자녀를 여러명 등록할 수도 있나요?



[자녀폰 지킴이] 자녀폰 지킴이 서비스를 iPhone에서 사용 할 수 있나요?



[자녀폰 지킴이] 누가 가입할 수 있나요?



[자녀폰 지킴이] LG U+ 고객만 사용할 수 있나요?



[자녀폰 지킴이] 해지는 어떻게 하나요?

U봇에게 물어보세요



\* 가입중 고객센터를 통해 일정액 부가서비스의 해지가 가능하며, 별 중에 해지 시 30일 이내에 재가입이 불가능합니다.



# DBpia

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향

Parents and Peers Mediation Effects on Adolescents Game Play

저자 (Authors) 임소혜, 조연하  
Sohei Lim, Younha Cho

출처 (Source) [사이버커뮤니케이션학보 28\(4\)](#), 2011.12, 173-218(46 pages)  
[Journal of Cybercommunication Academic Society 28\(4\)](#), 2011.12, 173-218(46 pages)

발행처 (Publisher) [사이버커뮤니케이션학회](#)  
Cybercommunication Academic Society

URL <http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE01779512>

APA Style 임소혜, 조연하 (2011). 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향. [사이버커뮤니케이션학보](#), 28(4), 173-218

이용정보 (Accessed) 협성대학교  
118.128.\*\*\*.253  
2019/07/03 15:03 (KST)



참고자료 8

### 저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

### Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향\*

임 소 혜\*\*

이화여자대학교 언론홍보영상학부 교수

조 연 하\*\*\*

이화여자대학교 커뮤니케이션·미디어연구소 책임연구위원

### 요 약

게임 이용중재는 청소년들에게 미치는 게임의 잠재적인 부정적 영향력을 최소화하고 긍정적 기능을 최대화하여 게임이 야기하는 사회적 이슈를 해결하기 위한 중요한 기제이다. 본 연구에서는 중재유형별 효과의 구체적인 기제를 밝혀내서 실효성이 있는 게임이용중재에 대한 함의를 제안하기 위한 목적에서, 청소년의 게임 이용시간, 효과인식, 중독성향을 중심으로 게임 이용에 부모와 또래집단의 중재유형이 어떠한 차별적 효과를 나타내는지를 설문조사를 통해 살펴보았다. 분석결과, 우선 청소년들은 부모는 통제적 중재가, 또래집단에서는 공동이용 중재가 유의미하게 더 많이 이루어진다고 인식하고 있었다. 그리고 부모의 통제적 중재가 청소년의 게임 이용시간을 유의미하게 감소시키는 것으로 나타난 반면, 또래집단과의 공동이용 시간은 청소년의 게임시간과 유의미한 양적 상관관계를 지니는 것으로 나타나 대조를 이루었다. 또한 게임에 대한 대화를 통해 이루어지는 부모의 적극적 중재는 청소년들이 게임의 부정적 효과 인식을 낮추어주는 데 비해, 또래집단의 적극적 중재는 청소년들이 게임

\* 본 연구는 방송통신위원회의 방송통신정책 연구센터 운영지원사업의 연구결과로 수행되었음(KCA-2011-09-941-00-001)

\*\* s.lim@ewha.ac.kr

\*\*\* hanrover@ewha.ac.kr

174 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

에 대해 갖는 부정적 효과의 인식을 높여주는 효과가 있었다. 청소년의 중독성향에 대해서는 전반적으로 또래집단 중재가 더 많은 예측 설명력을 지니는 변인이었는데, 적극적 중재는 게임 중독의 현저성과 금단증상, 다른 활동에 대한 지장을 초래하는 정도를 증가시키며 공동이용은 기분전환효과의 상승과 내성 악화와 같은 효과를 나타냈다. 종합하면, 부모의 통제적 중재는 청소년의 게임 이용시간과 중독성향을 어느 정도 낮추어 줄 수 있는 것으로 나타났지만, 전반적으로 청소년의 게임이용은 또래집단의 영향을 더 많이 받는 것으로 확인되었다. 본 연구결과는 부모의 이용중재의 범위에 또래집단과의 게임이용시간 제한을 포함시켜 논의하고 게임의 긍정적인 효과 인식에 대한 중재도 포함시킬 필요가 있음을 시사한다.

키워드: 청소년 게임이용, 부모의 게임중재, 또래집단의 게임중재, 게임효과 인식, 게임중독

## 1. 들어가는 말

최근 10년간 한국은 전 세계적으로 게임 강국으로 부상하였다. 그러나 이러한 게임부흥 뒤에는 각종 부작용도 함께 뒤따르고 있다. 그중에서도 청소년층의 게임중독 현상이 심각한 사회적 이슈가 되면서 우려의 목소리도 커지고 있다. 이에 대한 예방적 차원에서 '인터넷게임 셧다운제'<sup>1)</sup>와 같은 제도 및 법률<sup>2)</sup>을 제정, 시행함으로써 대처하고 있지만 그 효율성

- 1) 청소년보호법에 따라, 정보통신망을 통하여 실시간으로 제공되는 게임물의 제공자가 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하는 것을 금지시키는 제도이다(제23조의 3).
- 2) 게임산업의 진흥에 관한 법률에서는 게임물 이용자의 게임과몰입과 중독 예방을 위해 과도한 게임물 이용방지 주의문구 게시, 이용시간 경과 내역 표시 등 게임물관련사업자의 의무조항을 두고 있다(제12조의3).

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 175

은 아직 논란의 대상이다. 청소년들의 게임중독 문제를 보다 근본적으로 해결하기 위해서는 법적 규제와 더불어 청소년을 대상으로 가정과 학교에서의 교육이 병행되어야 한다. 게임에 대한 국가적 차원에서의 정책의 한계를 극복하고 효과를 증진시키기 위해서 가정에서의 부모 역할과 책임에 관한 논의가 좀 더 강조될 필요가 있다.

청소년은 발달 심리학적으로 여러 심리적 반응기재가 미처 완성되지 않았고 미디어의 악영향에 더욱 취약할 수밖에 없다. 청소년의 미디어 이용중재에 대한 학문적 관심의 기본 전제는 부모가 관리나 지도를 통해 자녀가 미디어의 메시지를 비판적으로 이해하고 올바르게 사용하도록 도와줌으로써 그것의 잠재적인 부정적 효과를 걸러내고 약화시키는 중요한 수단 혹은 방어기제의 역할을 한다는 것이다(안정임, 2008; Austin, 1993; Warren, 2003, 2005). 이런 점에서 가정에서 부모의 게임 이용중재는 자녀가 게임 이용습관을 올바르게 형성함으로써 게임으로 인한 피해를 최소화시키고 게임의 긍정적 기능을 최대한 활용할 수 있도록 해주는 근본적인 수단이자 게임이 야기하는 사회적 이슈를 해결하는 출발점이 될 수 있다고 본다. 이러한 맥락에서 최근에는 기존의 TV시청중재에 뿌리를 두고 뉴미디어로 확산되어온 미디어이용 중재 논의가 게임이용에서도 활발히 이루어지고 있다(유홍식, 2008; Coyne et al., 2011; Dalessandro & Chory-Assad, 2006; Ferguson & Garza, 2011; Nikken & Jansz, 2006; Nikken, Jansz & Schouwstra, 2007; Shin & Huh, 2011). 그러나 현재의 게임 이용중재 연구는 그 역사가 짧은 만큼 시청중재에 관한 기존의 이론이나 논의를 그대로 빌려와 적용하는 경향이 짙는데, 이러한 적용 방식은 게임의 매체적 특성을 제대로 반영하지 못해 현실적인 설명력이 현저히 떨어질 수밖에 없는 한계점을 지니고 있다.

특히 고려해야할 사항은 게임이 다른 어떠한 매체보다 부모와 자녀 간

176 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

의 매체 활용 능력 차이가 크며, 다른 어떠한 매체보다 청소년의 또래 문화로서의 특성이 강하다는 점이다(Jansz, 2005; Kutner et al., 2008; Lenhart et al., 2008; Olson, 2010; Olson et al., 2008). 예를 들어, TV의 경우 부모가 자녀의 시청행위를 보조하는 다양한 형태의 중재행위를 통해 어느 정도 효과적인 미디어 리터러시 교육효과를 기대할 수 있는 반면, 게임의 경우 어린 나이부터 이미 자신의 일상처럼 다양한 게임에 노출되고 게임의 주이용자가 된 청소년과 달리, 부모의 지식이나 이용기술이 떨어지기 때문에 자녀의 게임 이용에 대한 중재행위를 하기에는 능력이 부족한 경우가 대부분이다(유홍식, 2008). 게다가 청소년들은 부모가 자신들의 컴퓨터 이용을 통제하고 제한하는 것에 잘 대처하는 방식을 스스로 터득하고 있으며, 미디어 이용경험을 부모보다는 자신의 또래들과 더 많이 나누고 있는 경향을 보인다(Nikken & Jansz, 2006). 오히려 많은 청소년들에게 게임은 또래 집단에 소속감을 느끼고 친구들에게 인정을 받기 위한 중요한 문화적 수단이기 때문에 또래 집단과의 커뮤니케이션이 게임 이용행태에 더 큰 영향을 미칠 수밖에 없다. 이런 점에서 부모 외에도 또래도 게임 이용중재의 주체가 될 수 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 하지만 또래 집단이 청소년의 게임 이용에 미치는 영향력에도 불구하고 또래 집단의 게임 이용중재 연구는 달레산드로와 초리-아싸드의 연구(Dalensandro & Chory-Assad, 2006)에 그칠 정도로 아주 빈약하며, 국내에서는 관련 연구가 거의 시도되지 않고 있는 실정이다.

본 연구는 부모의 게임중재 행위와 더불어 또래 간에 일어나는 게임중재 행위를 함께 포함하여 이런 다층적인 중재행위가 청소년의 게임 이용에 미치는 효과를 청소년의 게임이용시간, 게임의 효과에 대해 갖는 인식, 그들의 중독 성향이라는 차원으로 나누어 밝히고자 한다. 이를 통해 부모와 또래가 미치는 상대적 영향력의 정도를 변별해 낼 뿐 아니라 중

재 유형에 따라 기대되는 차별적 효과의 구체적 기제를 밝혀 실효성 높은 게임이용중재에 대한 함의를 제언하고자 한다.

## 2. 이론적 논의

### 1) 부모의 게임 이용중재에 관한 이론적 배경

#### (1) 부모의 게임 이용중재의 유형과 선행변인

부모의 미디어 이용중재의 개념 정의를 확고하게 제시하는 연구는 많지 않다. 띠에러(Thierer, 2008)는 이용중재가 단순한 이용제한이 아니라, 부모, 보호자 또는 학교가 어린이들이 소비하는 미디어 내용을 제한, 조정해서 사용하도록 해주는 도구 또는 방법이라고 광범위하게 정의하고 있으며, 조연하·배진아(2010)는 자녀와의 상호작용을 통해서 미디어 이용으로 인한 부정적인 영향을 줄이고 미디어를 긍정적으로 사용하도록 지도하는 부모의 커뮤니케이션 행위 또는 역할로 정의하였다. 또한 커윌(Kirwil, 2009)은 인터넷 이용중재를 자녀의 인터넷 이용 이익의 극대화 및 유해효과의 최소화를 위한 통제적인 전략으로 정의하였다. 이를 토대로 부모의 게임 이용중재의 개념을 정의하면, 자녀의 게임 이용의 긍정적 효과를 최대화하고 유해효과를 최소화하기 위한 목적에서, 부모가 자녀와의 상호작용 과정을 통해 실천하는 커뮤니케이션 행위 또는 역할로 정의된다. 결국 이용중재 개념의 핵심적인 구성요소는 부모-자녀 간 상호작용과 부모의 커뮤니케이션 행위 또는 역할이며, 목적은 게임의 긍정적 효과 극대화 및 부정적 효과의 최소화를 위해 자녀가 게임에 대해 비판적으로 사고하고 게임을 올바르게 이해하고 사용하도록 지도하고 돕는 것이라고 할 수 있다.

178 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

미디어 이용중재 연구는 거의 TV시청중재에 집중된 경향을 보인다. 선행 연구에 의하면, 시청중재 유형은 제한적 이용중재(restrictive mediation), 설명적 이용중재(instructive mediation),<sup>3)</sup> 공동시청(coviewing)으로 분류된다(안정임, 2003; 이은미, 2002; Bocking & Bocking, 2009; Valkenberg, Krcmar, Peters, & Marseille, 1999; Van der Voort et al., 1992; Warren, Gerke & Kelly, 2002; Warren, 2005). 세 가지 중재유형은 인터넷, 게임, 기타 디지털 미디어에 관한 연구(안정임, 2008; 유홍식, 2008; 조연하·배진아, 2010; Livingstone & Helsper, 2008; Nikken & Jansz, 2006; Skoien & Berthelsen, 1996; Van den Bulck & Van den Bergh, 2000)에서도 거의 공통적으로 발견되었는데, 다만 인터넷과 디지털미디어의 경우 감시형의 제한적 중재행위가 존재한다(안정임, 2008; 조연하·배진아, 2010)는 점에서 약간의 차이를 보인다.

인터넷을 포함하여 다양한 미디어를 수단으로 사용하는 게임의 이용중재 유형은 기본적으로 TV시청중재와 동일한 유형을 나타내면서도 조사 방법, 대상에 따라 중재유형에 약간의 차이를 보인다. 젠틸과 월쉬의 연구(Gentile & Walsh, 2002)에서는 대부분의 부모들이 “항상” 또는 “종종” 자녀의 비디오게임 이용시간 양을 제한하는 중재를 하는 것으로 나타났다. 40%의 부모가 자녀의 비디오게임 구매나 대여를 허락하기 전에 게임등급을 확인하는 적극적 중재를 하고 있는 것으로 나타났다. 비디오게임의 이용중재에 관한 니켄과 얀스의 연구(Nikken & Janz, 2006)에서는 중재유형이 게임행위를 감시하고 특정 게임을 금지시키는 통제적 중재, 게임의 속성과 장단점을 지적해주고 게임 내용을 설명하고 평가해주

3) 설명적 시청중재는 평가적 지도(evaluative guidance), 적극적 중재(active mediation), 긍정적 중재(positive mediation)로, 제한적 시청중재는 부정적 중재(negative mediation)라는 개념으로 논의되기도 한다.

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 179

는 적극적 중재, 그리고 자녀와 함께 게임을 하는 공동이용의 형태로 나타났다. 이들 연구에 의하면, TV의 경우 적극적 중재와 공동시청이 활발했던 데 비해, 비디오게임은 통제적인 중재행위가 가장 활발했고 상대적으로 공동이용이 가장 적었다. 연구자들은 대부분의 비디오게임이 1인 플레이어용이라는 점, 제한적 중재행위가 공동이용을 불필요하게 만들었다는 점, 그리고 부모들의 비디오게임에 대한 지식, 이용기술, 친숙함 부족이 그 요인이라고 해석하였다. 또 초등학교 저학년 부모의 게임 이용중재에 관한 유홍식의 연구(2008)에서는 공동놀이 유형 외에도 제한적 유형과 설명적 유형이 혼합적으로 구성된 중재행위가 발견되었는데, 나이가 어린 자녀의 게임 이용에 있어 부모가 게임의 학습적 효과에 더 관심을 두고, 함께 게임을 하면서 '지도'하는 유형이 중심을 이루는 것으로 나타나서 중재유형에 자녀의 연령이 중요한 요인으로 작용하고 있음을 알 수 있다. 한편 신과 허의 연구(Shin & Huh, 2011)에서는 비디오게임 이용중재 유형을 공동이용, 게임등급 확인, 게임이용 금지와 같은 세 가지 유형으로 분류한 점에 주목할 만한데, 게임등급 확인은 기존의 적극적, 설명적 중재행위에 해당되는 것으로 풀이할 수 있을 것이다.

니켄 등의 연구(Nikken et al., 2007)에서는 특별히 게임등급에 대한 관심과 이용중재의 상관성에 주목하였는데, 상관성이 높을수록 적극적인 중재를 더 많이 하는 텔레비전과 달리 게임 이용중재에서는 등급에 대한 관심과 제한적인 중재 간의 상관성이 더 높았다. 또한 부모가 게임에 대한 경험이 많을수록, 게임을 긍정적으로 생각하며 자녀와의 공동이용과 동시에 다른 유형의 중재행위도 더 많이 참여하고, 게임에 대해 더 많이 이야기하는 것으로 나타났다(Nikken & Jansz, 2006; Nikken et al., 2007). 이런 결과는 비디오게임에 대한 부모의 관심과 게임의 즐거움을 자녀와 공유하려는 의지가 부모의 이용중재에 중요한 변인일 수 있음을 시사한다.



180 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

## (2) 부모의 게임 이용중재의 효과

TV, 게임, 인터넷 등 모든 미디어에서 세 가지 중재유형이 거의 공통적으로 나타나지만, 미디어의 차이에 따라 유형별 비중과 활용정도가 다를 뿐 아니라(안정임, 2008), 각각 별개의 효과를 얻는 것으로 논의되고 있다. TV 시청중재 연구에 의하면, 적극적인 중재는 원하지 않는 미디어 효과를 감소시킬 수 있다(Nathanson & Yang, 2003). 일부 학자들은 설명을 동반한 공동시청이 TV 교육적인 내용에 대한 어린이들의 이해와 학습을 촉진시키고, TV시청의 유해효과를 잠재적으로 완화시키며 올바른 미디어 소비자가 되는 교육효과가 있음을 제안하였다(Corder-Bolz & O'Bryant, 1978; Gentile & Walsh, 2002; Valkenburg et al., 1998). 하지만 중재유형에 따라 항상 긍정적인 영향을 미치지 않는다는 연구결과들도 있는데, 제한적 시청중재는 TV 이용량을 감소시키는 긍정적 효과가 있지만, 너무 지나친 제한은 오히려 타매체 이용량을 증가시키는 대체효과가 발생할 수도 있다(이은미, 2002; Van den Bulck & Van den Bergh, 2000). 또한 부모와의 TV공동시청이 시청 양을 증가시키는 효과가 있다는 점에서 중재라기보다는 시청행태로 보는 것이 타당하다는 견해도 있다(안정임, 2003; Nathanson, 2001). 그런가 하면 유흥식의 연구(2008)에서는 자녀의 게임이용시간이 많을수록 부모의 공동놀이 중재경향이 높아지는 현상이 발견되기도 하였다. 이와 같은 결과들은 중재유형과 TV시청시간 간에 관련성이 있음을 시사한다.

게임 이용중재를 살펴본 연구들은 대부분 중재유형과 선행변인에 대해서 살펴보았을 뿐, 이용중재가 어린이·청소년의 게임 이용 형태와 내용적 측면에 실제로 어떤 효과를 가져왔는지 살펴본 연구는 많지 않다. 코인과 동료들(Coyne et al., 2011)은 부모와의 공동이용이 게임의 부정적 요소를 내면화(internalizing)하는 수준을 낮추고 폭력적 행동을 감소시키며 부모 자녀 간의 유대관계를 좋게 하는 효과가 있는 것으로 보

고하였다. 신과 허(Shin & Huh, 2011)는 게임 이용행위를 이용여부, 이용량, 친사회적(prosocial) 게임 이용과 기만적(deceptive)게임 이용으로 나누어 세 가지 중재유형의 영향을 분석하였다. 분석 결과, 게임등급 확인 중재는 게임 이용빈도와 기만적 게임이용에 영향을 주지만 다른 중재효과는 발견되지 않아서, 부모 중재가 자녀의 친사회적 게임 이용에 영향을 미치지 못 하는 것으로 나타났다. 반면 액션 게임의 중재효과에 주목한 퍼저슨과 가자(Ferguson & Garza, 2011)는 부모의 중재에 따라 친사회적 게임 이용이 더욱 증가한다는 결과를 발견하였다. 즉 부모가 액션 게임을 함께 하고 더 많이 간섭한 경우, 다른 게이머를 돕거나 게임 그룹이나 길드를 형성하고 관리하는 등의 시민적(civic) 게임 이용<sup>4)</sup>이 증가하고 사회적 이슈를 생각하고 사회봉사활동을 하며 인터넷에서 정치 관련정보를 습득하는 것과 같은 시민참여의식이 높게 나타났다. 비록 어떤 중재유형이 그런 효과를 주는지 밝히지 못 했지만, 전반적인 부모의 관여가 게임의 친사회적 효과를 매개(mediate)한다는 측면에서 의미 있는 결과이다.

종합하면, 부모의 중재가 자녀의 게임 이용행태에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 소수의 연구 내에서도 서로 충돌하는 결과를 보여주고 있다. 이는 부모 중재의 목적(이용량의 감소, 부정적 효과의 감소, 긍정적 효과의 증진)이 무엇인지에 따라 중재효과를 어떠한 식으로 이해할 것인지를 보다 정교하게 이론화시킬 필요성을 보여준다. 부모 중재가 의도하는 효과를 이론적으로 유목화하지 않은 채 중재 효과를 논의하는 것에는 많은 한계가 뒤따르고, 연구마다 다른 결과를 보여줄 수밖에 없기 때문이다.

4) 시민적 게임이란 친사회적(prosocial) 게임 유형의 일종으로, 게임을 하는 동안 타인을 배려하고 의식있는 게임 행위를 하는 것을 의미한다(Ferguson & Garza, 2011).

182 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

## 2) 또래 집단의 게임 이용중재의 유형 및 효과

### (1) 청소년의 게임 이용과 또래집단

일반적으로 흡연, 음주, 비행(delinquency), 마약, 성행위 등 청소년의 다양한 문제행위는 개인적이거나 사회적인 행위로 이루어지며, 이런 행위에서 또래집단의 영향은 강력한 예측변인으로 나타나고 있다(Kerr et al., 2003). 청소년의 폭력성에 미치는 다양한 환경적 요인의 효과를 살펴본 퍼거슨의 연구(Ferguson & Garza, 2011)에서도 비행 또래와의 친분은 가장 강력한 선행 변인으로, 여러 차원의 청소년 폭력성에서 일관되게 두드러졌다. 젠틸의 연구(Gentile, 2009)에서도 게임 중독 어린이가 비중독 어린이에 비해 게임중독 증상을 보이는 친구가 있다는 응답률이 더 높게 나타났는데, 이를 보더라도 또래의 영향이 게임의 이용패턴과 양을 결정짓는 주요 변인임을 알 수 있다.

실제적으로 게임의 이용 동기를 조사한 연구에서 사회적 동기는 게임 이용의 주요한 동기 중 하나로 뚜렷하게 두드러진다(Yee, 2006). 렌하트와 동료들의 서베이 연구 결과(Lenhart et al., 2008)를 살펴보면, 59%의 10대 청소년들이 온라인이나 오프라인 현장에서 남들과 함께 게임을 하는 것으로 나타났는데 이러한 공동이용은 온라인을 통해 새롭게 만난 사람들보다는 오프라인에서 이미 친한 사람들과 함께 하는 경우가 훨씬 많은 것으로 나타났다. 친구와 함께 게임을 하는 경향은 10대 후반으로 가면서 다소 감소하지만, 특히 12~14세의 경우 절반 이상(52%)이 친구들과 온라인 게임을 함께하는 것으로 나타났다.

특히 남자 청소년의 경우, 폭력적인 게임을 친구와 함께 한다는 것은 서로 친밀감을 다질 수 있는 절호의 기회이며 자신의 남성적인 정체성을 또래 집단에게 전달하는 방편이 되어줄 수 있다(Jansz, 2005). 올슨(Olson, 2010)은 청소년의 게임 이용동기에 관한 연구에서 게임은 친

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 183

구들과 어울리고 함께 있는 시간을 구성하며, 본질적으로 사회적 성격을 띤다고 밝혔다. 우선 게임은 특히 남자 청소년들에게 주요한 대화 소재로 여겨진다. 올슨과 그의 동료들(Olson, Kutner, & Warner, 2008)은 FGI를 통해 청소년들에게 게임은 핵심적인 일상의 대화 소재임을 확인하였다. 또한 유행하는 게임을 소유한다든지 익히는 것은 또래집단에서 친구들에게 인정을 받고 위상을 확립하는 데 중요하게 여겨졌다. 게임을 잘하는 방법을 서로 주고받는 과정에서 나타나는 '또래 간의 학습(peer-based learning)' 역시 주요한 부분인 것으로 나타났다. 게임을 함께 하면서 자신이 알고 있는 기술을 남들에게 가르쳐주거나 전략을 알려주며 조언하는 것은 청소년에게 큰 만족감을 안겨준다는 것이다(Olson, Kutner, & Warner, 2008). 온라인 게임에서 대화창을 연구한 스타인쿨러와 던컨(Steinkuehler & Duncan, 2008)은 대부분의 대화 내용이 정보를 교환하고 경험을 공유하면서 문제를 함께 해결하는데 치중되어있음을 보여주었다.

## (2) 또래 집단의 이용중재 유형 및 효과

14~15세 청소년들의 게임 이용행태를 살펴 본 올슨(Olson, 2010)의 연구에서는 청소년들이 부모와 게임을 해 본 경험이 전혀 없거나(54%), 거의 없다(23.9%)고 답변함으로써, 게임 이용에서 부모보다는 또래집단의 영향이 더 큰 것을 시사하고 있다. 네이던슨(Nathanson, 2001)은 연령이 높아질수록 부모의 영향을 덜 받고 또래의 영향력이 커진다는 점을 토대로 하여, 부모의 TV 시청중재 연구에서 '또래 중재(peer mediation)'의 개념을 추가하였다. 그는 또래 중재가 또래 간 대화(peer discussion)와 TV 공동시청(coviewing)의 두 차원으로 구성된다고 설명하며, 또래가 시청을 하지 못하도록 통제하는 경우가 거의 없기 때문에 부모 중재유형에서 발견된 제한적 중재를 제외하였다. 또한

184 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

네이던슨은 반사회적 TV 프로그램에 대한 또래와의 대화나 공동시청은 청소년의 TV 시청과 폭력성을 이어주는 매개변인으로 작용한다는 것을 밝혔다. 반면, 부모의 적극적 중재는 청소년의 폭력성 자체를 어느 정도 감소시키는 효과를 보이지만 또래 중재만큼 TV 시청과 폭력성 사이에서 강력한 매개 효과를 지니지는 못하는 것으로 나타났다.

달레산드로와 초리-아싸드(Dalessandro & Chory-Assad, 2006)는 고등학생들의 폭력적인 게임의 이용중재에 있어 부모의 중재 외에 또래의 중재를 추가적으로 살펴보았다. 연구 결과, 또래 중재는 대화나 공동이용 두 하위 차원 모두에서 부모 중재보다 훨씬 더 자주 일어나는 것으로 나타났다. 게임에 대해 대화를 하거나 게임을 같이하는 형태의 중재는 폭력적이고 성적인 내용을 포함하는 반사회적 게임에 대한 긍정적 인식을 심어주고 실제적인 공격성에 유의한 영향을 미치는 것으로 보고되었다. 이러한 결과는 청소년들에게 또래와의 커뮤니케이션이 부모와의 커뮤니케이션보다 실제 게임을 이용하고 게임에 대한 인식을 형성하는데 있어 핵심적인 역할을 한다는 사실을 시사한다. 연구자들은 이와 같은 부정적인 또래 중재의 영향을 부모가 더욱 적극적인 중재 행위를 통해 개입함으로써 희석해야 한다고 주장하였다. 다만 이들의 연구는 부모와 또래의 중재유형이 서로 겹치는 적극적 중재(active mediation)와 공동이용만을 비교하였으므로 부모의 제한적 중재가 또래 중재와 어떠한 상호작용효과를 보이는지 밝히지 못했다는 점에서 한계를 지닌다. 실제로 또래의 게임 중재가 대화와 공동이용이라는 두 가지 형태로만 나타나지는 아직 실증적 검증이 이루어져야 하는 부분이다. 게임 효과에 대한 제3자 효과가 게임의 부정적 효과에 대해 나타난다는 결과가 여러 차례 연구를 통해 거듭 밝혀졌기 때문에(Lin, 2010; Scharrer & Leone, 2006, 2008; Schmierbach et al., 2011), 친구의 게임 이용의 부정적 효과를 심각하게 받아들이는 청소년의 경우 게임중이용자인 친구들에

게 제한적 중재를 할 수도 있기 때문이다.

아동의 연령이 높아짐에 따라 부모의 중재가 감소하는 현상은 여러 논문에서 공통적으로 보고되어지고 있다(Hoffner & Buchanan, 2002; Koyama & Boyer, 2000). 이러한 또래의 게임 이용중재에 대해 대부분의 부모와 교육자들은 청소년기에 또래에서 받는 영향을 '또래 압력(peer pressure)'이라고 표현하며 부정적인 시각을 가지고 접근해왔지만, 또래가 게임을 통해 나누는 대화나 학습은 그 성격에 따라 효과가 긍정적일수도 부정적일수도 있다. 효과의 긍정성, 부정성과는 별개로 분명한 점은 청소년기의 게이머들에게 또래 중재는 게임의 효과를 증폭시키는 데 핵심적인 중재 변인으로서의 역할을 한다는 것이다.

### 3) 청소년의 게임 이용의 특징 및 효과

기존의 미디어중재 논의가 게임에 적절하게 적용되기 위해서는 게임 이용의 특징을 짚고 넘어갈 필요가 있다. 우선 대표적인 매체로 TV시청과의 차이점은 게임의 상호작용적인 속성과 이용의 사회적 맥락에서 찾아볼 수 있다(Nikken & Jansz, 2006). 첫째, 수동적인 시청행위에 그치는 텔레비전과 달리 게임은 특정 상황에서 게임 캐릭터가 되어 지속적으로 직접 참여하고 적극적인 이용을 하며, 그 결과 TV시청에 비해 몰입도가 훨씬 더 높은 행위이다. 특히 온라인게임은 이용자들이 상호작용적 체험을 전제로 한 가상현실을 체험하도록 함으로써 '미디어에 대한 몰입'을 높여주며, 공동체적 특성이 게임에 대한 현실감을 강화하고 게임을 지속하게 하는 장치로 작용한다(김양은, 2008; 전경란, 2004). 둘째, 가정에서의 TV시청이 프로그램 내용에 대한 대화로 이어지게 하는 사회적 행위인 것과 대조적으로, 게임은 침실이나 가정생활로부터 고립된 곳과 같이 다른 사회적 맥락에서 사용된다(Nikken & Jansz, 2006

186 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

에서 재이용). 또한 청소년의 게임 이용은 대부분 세대 간보다는 또래 간에 이루어진다. 때문에 가족과의 상호작용으로부터 고립된 청소년의 게임 이용을 중재하기 위해서는 가족 공동의 공간에서 이루어지는 TV 시청중재와 다른 전략을 필요로 한다.

게임 이용의 효과를 어떻게 이해하는가에 따라서 중재 의도와 유형, 그리고 그 효과 등이 달라지기 때문에 게임의 효과에 대한 논의는 이용 중재에서 중요한 위치를 차지한다. 이용과 충족의 접근의 관점에서 보면, 사람들은 비디오 게임이 사회적 상호작용의 증대, 감정의 관리 또는 자극, 인지력 증진과 같은 다양한 긍정적인 효과를 준다고 인식한다. 이에 비해 게임 이용은 부정적인 효과를 가지는 것으로도 인식되는데, 실제로 공격적인 사고를 하거나 지나치게 흥분하는 등의 게임 이용효과가 발생하기도 한다(Lin, 2010). 그렇기 때문에 게임은 무조건 위험요소를 갖고 있고 정책적으로 무엇인가 통제가 실행되어야 한다는 인식을 보편적으로 가진다(김은미 외, 2007). 이에 청소년과 게임과 관련해서는 주로 게임중독과 그에 대한 예방차원에서의 논의가 지배적이다.

물론 게임의 장르나 내용적 속성에 따라 그 효과는 다양하게 나타나기 때문에 일반적으로 게임의 효과가 부정적인지 긍정적인지를 단언하여 결론짓는 것은 불가능하다. 앞서 논의한 바와 같이 게임의 폭력성, 선정성에 대한 우려 때문에 대다수의 연구들이 게임의 부정적 효과에 초점을 맞추진 것은 사실이나, 최근에는 게임의 긍정적 효과를 다룬 연구들(임소혜·박노일, 2007; Green & Bavelier, 2007; Griffiths, 2002; Lenhart et al., 2008; Leonard, 2009; Steinkuehler & Duncan, 2008; Tobias & Osswald, 2010)도 속속 발표되고 있다. 이들 연구에 의하면, 같은 종류의 게임이라도 이용 상황이나 게임 효과에 대한 검증이 어떻게 이루어졌는지에 따라서 다른 효과를 나타내는 것을 알 수 있다. 또한 게임 효과에 대한 인식은 실제 게임 이용의 효과로 달라질 수도

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 187

있지만 게임 이용 형태와 양을 결정하는 선행 변인으로 작용하기도 한다.

게임 이용의 효과에 대한 인식을 부정적인 효과와 긍정적인 효과를 분류해서 살펴보면, 먼저 긍정적인 효과의 경우 첫째 감정적 위안과 긴장 완화 효과로서, 게임 이용자가 게임을 통해 즐거움을 느끼고 현실에서 받는 스트레스를 해소하는 방편으로 이용하는 효과를 의미한다(Leonard, 2009). 둘째 사회성 함양효과로, 인터넷 기술과 모바일 기술의 발달로 인해 지속적으로 강화되어 왔다. 예를 들어, 수만의 게임 이용자들이 동시에 접속하여 게임을 함께 이용하는 MMORPG(massively multiplayer online role-playing game)는 사회성이 향상되고 게임을 하는 친구들과의 관계도 돈독해지는 등의 긍정적인 효과를 가지는 것으로 자주 논의되었다. 이는 게임 몰입으로 인해 오프라인의 사회성 감소라는 대체가설과는 반대되는 효과를 상정하는 것으로, 실질적으로 MMORPG에서 리더 역할을 하는 게이머들은 오프라인에서도 리더십이 증진된 것으로 나타나서(임소혜·박노일, 2007), 온라인 게임을 통해 사회적 관계 형성과 유지를 통해 고양되는 사회성이 오프라인으로 전이되는 효과도 기대할 수 있음을 보여준다. 셋째, 인지적 능력 향상으로, 게임을 하는 것이 시각 정보를 받아들여 효율적으로 처리하고 기억하거나 활용하는 시각 능력, 즉 시공간 지각력 향상에 도움이 되는 효과이다(Ferguson, 2010; Geen & Bavelier, 2007). 이외에도 문제해결 능력, 컴퓨터 관련 능력 향상, 고차원적 사고 능력의 향상, 읽기 및 쓰기 능력의 향상과 같은 긍정적 효과를 입증한 연구(Griffiths, 2002; Steinkuehler & Duncan, 2008)가 발표되기도 하였다. 마지막으로 친사회적 행동효과로, 심지어는 폭력적인 게임에서도 친사회적 행동의 증가 및 시민참여의 증가현상이 나타났다(Ferguson & Garza, 2011; Lenhart et al., 2008; Tobias & Osswald, 2010).

한편 게임 이용의 부정적인 효과는 주로 게임의 폭력성이나 선정성에



188 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

서 오는 악영향, 과도한 이용에서 오는 신체적 혹은 사회적 문제, 학업장애의 차원 등에서 논의되어 왔다. 첫째, 폭력적 게임이 분노와 적대감 등의 폭력적 감정과 폭력적 스키마와 사고 등의 폭력적 인지를 증폭시켜 폭력적 행동이 발현된다는 효과 모델링은 많은 연구들의 이론적 기반이 되었다. 모든 연구가 동일한 결과를 보인 것은 아니지만 상당한 수의 실증적 연구들이 폭력적 게임에 대한 장기적인 노출이 실제적 폭력성의 증가와 연결된다는 결과를 내놓았다(Anderson et al., 2003). 둘째, 성적인 내용물이 포함된 게임의 경우, 어린이·청소년이 성이나 남녀관계에 대해 잘못된 관념이나 편견을 가지거나 성적 호기심과 환상에 지나치게 몰입하여 너무 어린 나이에 성관계를 시작하게 되는 등의 부정적 효과가 나타날 수 있다. 마지막으로 청소년들의 게임 몰입이 학업과 학교 성적에 악영향을 미친다는 것이다. 실제로 게임을 많이 하는 어린이들이 그렇지 않은 어린이들보다 전 학년에서 낮은 학업 성적을 보이거나(Anderson et al., 2007), 게임기를 가진 어린이들이 가지지 않은 어린이들에 비해 학업장애가 더 많이 발생하는 것으로 나타났다(Weis & Cerankosky, 2010).

#### 4) 청소년의 게임 중독성향

지난 10여년간 게임이용자들, 그중에서도 특히 청소년들의 병리적인(pathological) 게임매체 이용 형태로의 게임중독현상에 대한 사회적 우려가 깊어지면서 이에 대한 많은 연구가 이루어져 왔다. 게임중독은 게임과몰입이라는 개념과도 혼용되어 사용되어왔으며 그 용어의 적절성에 대하여 다소간의 논란이 존재한다(한국게임산업개발원, 2004; 김승옥·이경옥, 2007).<sup>5)</sup> 그러나 중독에 관한 연구가 진행되면서 중독을 정의하는 공통적 증상과 하위차원에 관한 개념적 합의가 어느 정도 이루어

지고 있으며, 본 연구에서는 게임중독을 구성하는 하위차원들에 기반하여 게임중재와의 연결성을 밝힘으로 게임중재가 갖는 실질적 효과의 구체적 기재를 밝히고자 한다.

게임중독을 다룬 다수의 연구들이 중독의 공통적 증상, 또는 하위차원을 식별하여 나누었다. 초기의 연구들은 게임중독을 식별하기 위해 마약이나 도박과 관련된 일반적인 중독 현상과 유사한 징후들에 주목하였다. 예를 들어, 내성이 생기면서 동일한 정도의 만족감을 얻기 위해 증가하는 이용량과 이용하지 않은 경우에 나타나는 금단 증상, 또는 게임에 대한 강박적 집착과 과도한 의존성, 신체 건강상의 문제 및 주변인과의 마찰, 일상생활 장애 증상 등을 게임 중독의 전형적인 구성요소로 관별했다(어기준, 2000; 이경님, 2003; 조아미·방희정, 2003). 최근에 이루어진 연구들은 이런 공통적인 증독증상 외에도 게임중독성향을 측정하는 척도의 타당성을 본격적으로 연구하면서 게임과 관련하여 구체성이 증진된 개념화를 제시하였다. 예를 들어 김주환과 동료들(2006)은 중학생들을 대상으로 한 온라인 게임에 관한 서베이 연구에서 여덟 개의 하위차원(자기 통제실패, 신체증상, 감정통제 실패, 가상관계선호, 게임선호, 숨기기, 긍정인식, 불안초조)을 발견하였다. 그들은 8개의 하위차원을 다시 통제실패, 현실도피, 긍정경험이라는 2차 요인으로 묶어 생활만족도와와의 상관관계를 살펴보았다. 게임중독은 게임이용자의 성향적 요인으로 여겨져 하위차원에 대한 자기보고식 측정이 이루어졌으나, 게임 중독과의 공인 타당성(concurrent validity)을 지닌 변인으로 게임이용시간이 행동적 변인으로 측정된 경우는 거의 존재하지 않는다. 물론 게임시간이 많다고 모두 중독이라는 병리적 이용행태를 보이는 것은 아니지만 게임이용시간과 게

- 
- 5) 게임중독은 게임 이용의 부정적 측면을 강조하는 반면 게임과몰입은 긍정적인 상태로서의 '몰입'과 부정적인 상태로서의 '중독' 사이에 위치한 보다 가치중립적인 개념이다 (채유경, 2006).

190 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

임중독 사이에는 강한 상관관계가 존재한다는 점을 고려할 필요가 있다 (Roe & Muijs, 1998; Lemmens et al., 2009).

어린이와 청소년의 게임/인터넷 중독에 미치는 환경적 요소로 다수의 연구들이 부모와의 커뮤니케이션 형태를 다루었다(방희정·조아미, 2003; 이경님, 2004). 예를 들어, 이경님(2004)의 연구에서는 어머니와의 의사소통유형에 따른 청소년의 게임중독성향의 차이를 밝혔다. 부모 중 어머니의 의사소통을 역기능적으로 지각할수록 게임중독의 경향이 높은 반면 어머니와의 의사소통을 개방적으로 지각할수록 게임중독의 경향이 낮은 것으로 밝히고 있다. 그러나 이렇게 부모와의 의사소통을 게임/인터넷 중독성향의 주요예측변인으로 지목한 연구들은 '게임에 관한' 의사소통이 아니라 전반적인 부모·자녀 간 의사소통 형태가 미치는 효과를 살펴본 것으로 직접적으로 게임에 관해 커뮤니케이션하는 게임중재가 게임중독성향에 미치는 효과를 예측하는 근거가 되기에는 부족하다 할 수 있다. 이외에 몇몇 연구는 청소년들이 부모의 인터넷이나 게임을 통제한다고 지각하는 정도가 게임중독성향과 정적인 상관관계가 있다는 결과를 보고하고 있다(이경님, 2004; 이해경, 2002). 그러나 이러한 결과만으로는 청소년이 게임에 지나친 중독 성향을 보일 때 부모의 통제가 증가하는 현상이 나타날 수 있다는 측면에서 인과관계의 일방향적 성립은 결론짓기 힘들다.

부모 외에 게임중독과 관련한 환경적 요인으로 친구의 영향을 살펴본 연구도 존재한다. 이경님(2003)의 연구에서는 어린이들이 친구들과 게임을 함께 하고 게임에 대해 대화하는 시간이 증가할수록 게임중독성향이 높아진다는 연구결과를 보고하였다. 이렇게 청소년의 게임중독에 대한 부모와 또래를 비롯한 환경적 요인을 검토하는 연구는 상당히 이루어져 있으나 부모의 커뮤니케이션 내용을 유형화하여 중독의 다면적인 하위차원들을 함께 고려한 종합적 관계를 살펴본 연구는 미흡한 실정이다.

본 연구는 현재까지의 이론적 논의를 바탕으로 다음과 같이 연구문제를 구성하여 부모와 또래집단의 게임중재 유형이 청소년의 게임이용과 관련한 다양한 측면에 미치는 영향을 검토하고자 하였다.

### 3. 연구문제

- RQ1: 부모와 또래집단의 중재 유형은 청소년의 게임 이용 시간에 어떠한 영향을 미치는가?
- RQ2: 부모와 또래집단의 중재 유형은 청소년의 게임효과 인식에 어떠한 영향을 미치는가?
- RQ3: 부모와 또래집단의 중재 유형은 청소년의 게임 중독 성향에 어떠한 영향을 미치는가?

### 4. 연구 방법

#### 1) 연구대상

본 설문조사는 2010년 7월 서울에 소재한 초등학교와 중학교에 재학 중인 학생 358명을 대상으로 편의표집(convenient sampling)을 실시하였으며, 이 중 유효한 답변인 341명의 설문이 분석대상으로 사용되었다. 응답자의 성별 분포는 남자가 176명(51.6%), 여자가 165명(48.4%)이었으며, 연령은 10세가 10명(2.9%), 11세가 79명(23%), 12세가 100명(29.1%), 13세가 67명(19.5%), 14세가 63명(18.3%), 15세가

192 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

22명(6.4%)을 차지하였다.<sup>6)</sup>

## 2) 변인의 측정

본 연구에서 변인측정을 위해 사용된 문항은 모두 7점 척도(1=전혀 그렇지 않다, 7=항상 그렇다)에 기반하여 구성되었다.

### (1) 독립변인의 측정

#### ① 부모의 게임 이용 중재

부모의 게임 이용 중재 유형은 기존의 연구들이 밝힌 측정 항목들을 재구성하여 사용하였다. 앞서 논의한 바와 같이 부모의 게임이용중재는 (1) 통제적 중재<sup>7)</sup>, (2) 적극적 중재, (3) 공동이용중재로 나뉜다. 통제적 중재는 “부모님은 평소에 내가 게임을 얼마나 하는지 확인한다”, “부모님은 내가 게임해야 할 시간을 정해놓고 조절한다”, “부모님은 평소에 내가 게임을 하고 있으면 중지시킨다”, “부모님은 평소에 내가 하면 안 되는 게임을 지정하고 못하도록 감시한다”의 네 문항을 통하여 측정되었다(Cronbach's  $\alpha=.81$ ). 적극적 중재는 “부모님은 평소에 게임에 관한 여러 정보를 알아본다”, “부모님은 평소에 어떤 게임이 유익한 게임인지 알려준다”, “게임의 내용을 분석하고 평가한다”, “부모님과 요즘 내가 하는 게임에 대하여 함께 대화를 나눈다” 등의 네 항목을 통하여 측정되었다(Cronbach's  $\alpha=.91$ ). 공동이용 중재는 “부모님은 내가 게임을 같이하기를 원하면 함께 게임을 해준다”, “나는 부모님이 게임을 같이하기를

6) 2009년 발표된 게임백서에 의하면, 만 9~14세의 경우 여가시간에 즐겨하는 활동으로 게임을 꼽은 경우가 42.9%였다.

7) 본 연구에서 통제적 중재는 국내에서 주로 '제한적' 중재로 해석사용된 'restrictive mediation'과 동일한 개념이다.

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 193

원해서 함께 게임을 한다”, “부모님은 평소에 나와 함께 게임하는 것을 즐거워 한다”의 세 항목으로 측정되었다(Cronbach's  $\alpha = .88$ ).

## ② 또래집단의 게임 이용 중재

또래집단의 게임 이용 중재 유형은 기존의 연구들이 밝힌 측정 항목들을 재구성하여 사용하였으며, 부모의 중재에 대응하는 항목들로 구성되었다. 이들은 부모의 게임 이용 중재와 마찬가지로 (1) 통제적 중재(Cronbach's  $\alpha = .74$ : “친구들은 평소에 내가 게임을 얼마나 하는지 확인한다”, “친구들은 내가 게임해야 할 시간을 정해놓고 조절한다”, “친구들은 평소에 내가 게임을 하고 있으면 중지시킨다”, “친구들은 평소에 내가 하면 안 되는 게임을 지정하고 못하도록 감시한다”), (2) 적극적 중재(Cronbach's  $\alpha = .83$ : 친구들은 평소에 게임에 관한 여러 정보를 알아본다”, “친구들은 평소에 어떤 게임이 유익한 게임인지 알려준다”, “게임의 내용을 분석하고 평가한다”, “친구들과 요즘 내가 하는 게임에 대하여 함께 대화를 나눈다”), (3) 공동이용 중재(Cronbach's  $\alpha = .89$ : “친구들은 내가 게임을 같이하기를 원하면 함께 게임을 해준다”, “나는 친구들이 게임을 같이하기를 원해서 함께 게임을 한다”, “친구들은 평소에 나와 함께 게임하는 것을 즐거워 한다”)의 세 유형으로 분리되어 측정되었다.

## (2) 종속변인의 측정

## ① 게임 이용 시간

응답자의 일주일 평균 게임 이용시간을 측정하였다. 추가적으로 부모의 게임이용시간, 부모와 공동이용시간, 친구와 공동이용시간이 일주일 평균 단위로 측정되었다. 응답은 이후 분(minute) 단위로 환산되어 코딩되었다.

194 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

## ② 게임 효과에 관한 인식

게임 효과에 대한 인식 역시 기존의 연구들이 밝히고 있는 게임의 다양한 긍정적, 부정적 항목들을 구성하여 측정되었다. 게임 효과를 측정하는 17개의 항목은 (1) 긍정적 게임 효과와 (2) 부정적 게임 효과로 분류되었다. 게임의 긍정적 효과에 관한 인식은 “게임은 집중력을 향상시킨다”, “게임을 통해 일반 상식을 배울 수 있다”, “게임은 나의 호기심을 채워준다”, “게임을 통해 여러 정보를 알아본다”, “게임을 하면 스트레스를 풀 수 있다”, “게임을 하면 감정 조절에 더 능숙해진다”, “게임을 하면 친구들과 더 친해질 수 있다” 등의 11개 항목을 통하여 측정되었다(Cronbach's  $\alpha = .94$ ). 게임의 부정적 효과에 관한 인식은 “게임을 하면 손목이나 손가락, 혹은 어깨 등이 아프다”, “게임을 하면서 무례하거나 욕설 등 거친 언어를 배우게 된다”, “게임을 하면 지나치게 흥분한다”, “게임을 하면 공부에 집중하기 어렵다”, “게임을 하면 독서나 운동 등 다른 여가활동을 잘 하지 못하게 된다” 등의 6개 항목으로 측정되었다(Cronbach's  $\alpha = .78$ ).

## ③ 게임 중독

게임 중독에 대한 측정은 레먼과 그의 동료들(Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009)이 개발한 청소년의 게임 중독 척도를 차용하여 이루어졌다. 레먼과 그의 동료들은 게임 중독을 현저성(salience), 내성(tolerance), 기분조절(mood modification), 재발(relapse), 금단(withdrawal), 갈등(conflict), 문제(problems)의 하위차원으로 나누고 각 차원당 3개의 항목을 할당하여 총 21개 문항을 제안하였다. 이 중 지나치게 중복적인 항목 1개를 제외한 20개의 문항이 본 연구에 사용되었다. 구체적으로 현저성은 얼마나 생활 속에서 게임의 얼마나 많은 시간을 할애한다고 인식하는지(Cronbach's  $\alpha = .85$ ), 내성은 점점 더 많은 시간을 게임에 사용하게 되며 한 번 시작하면 의도한 시간보다 더 오래하는지(Cronbach's  $\alpha$

=.89). 기분조절은 게임이용을 통해 스트레스를 해소하고 현실에서 도피하는지(Cronbach's  $\alpha=.80$ ), 재발은 게임이용을 줄이는 데 어려움을 겪는지(Cronbach's  $\alpha=.91$ ), 금단은 게임을 할 수 없을 때 겪는 불쾌감의 정도(Cronbach's  $\alpha=.94$ ), 갈등은 주변사람과 게임이용으로 인해 발생한 갈등의 정도(Cronbach's  $\alpha=.75$ )를 측정하였다.

## 5. 연구 결과

### 1) 탐색적 분석(Preliminary analyses)

기본적인 분석을 위하여 다양한 시간변인에 관한 상관관계 분석이 실시되었다. 응답자의 1주일 평균 게임시간은 약 5시간 41분이었고, 이 중 응답자가 부모와 함께 게임을 이용하는 시간은 약 16분이었으며 친구와 함께 게임을 이용하는 시간은 주당 평균 약 2시간 20분이었다. 응답자가 대답한 부모의 게임 이용 시간은 1주일 평균 약 1시간 5분이었다.

〈표 1〉에서 알 수 있듯이 청소년의 게임이용시간은 친구와 공동이용시간과 유의미한 정의 상관관계를 보여( $r=.475, p=.00$ ) 친구와 공동이용시간이 높은 청소년들의 게임이용시간이 유의미하게 높다는 것을 보여준다. 반면, 부모의 이용시간은 자녀와의 공동이용시간과 유의하지 않은 상관관계를 보였다. 즉, 부모가 게임을 하는 시간이 자녀와 함께 게임하는 시간에 영향을 미치는 것은 아니었다. 이는 부모의 게임 경험이 많을수록 자녀와의 공동이용이 더 많다는 기존의 연구결과(Nikken & Jansz, 2006; Nikken et al., 2008)와 상충된다. 게임 경험이 많을수록 또한 부모와의 공동이용시간과 또래와의 공동이용시간 사이에 상관관계가 유의미하지 않아 각각의 공동이용에 사용되는 시간은 상호독립적으로 이루어지는 것으로 나타났다.



〈표 1〉 청소년의 게임 이용 시간(주당 평균 분)의 상관관계

	M (SD)	본인의 게임이용	부모의 이용	부모와 공동이용	또래와 공동이용
본인의 게임이용	341.4 (60.21)	1			
부모의 이용	64.8 (23.7)	.018	1		
부모와 공동이용	15.8 (6.9)	.034	-.004	1	
친구와 공동이용	139.3 (26.7)	.475***	-.023	.085	1

a) Pearson Correlation Coefficient

b) \*\*\* p<.001 (2-tailed)

다음으로 청소년들이 인식하고 있는 부모와 또래 집단의 중재 유형의 빈도를 t검증을 통해 비교하였고 그 결과가 다음의 〈표 2〉에서 제시되었다. 표에서 볼 수 있듯이 부모의 통제적 중재는 또래집단의 통제적 중재보다 유의미하게 더 자주 이루어지는 반면[t (399)=24.26, p=.00], 또래집단의 경우 부모보다 공동이용 중재가 더 자주 이루어지는 것으로 나타났다[t (399)=13.03, p=.00]. 한편 적극적 중재에 있어서는 두 집단 간의 유의미한 차이가 발견되지 않았다.

〈표 2〉 부모와 또래의 중재 유형 비교

중재유형	부모 M (SD)	또래 M (SD)	t
통제적 중재	4.51 (1.50)	2.08 (1.17)	24.259***
적극적 중재	2.72 (1.71)	2.87 (1.65)	1.579
공동이용 중재	2.27 (1.54)	3.92 (2.03)	13.025***

\*\*\* p<.001

## 2) 부모와 또래집단의 게임중재 유형이 청소년의 게임이용시간에 미치는 영향

연구문제 1이 제기한 청소년의 게임이용시간에 대한 부모와 또래의 이

부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 197

용중재가 갖는 설명력을 확인하기 위하여 위계적 회귀분석(hierarchical regression analysis)이 시행되었다. 우선, 부모의 이용중재 변인만 투입한 모형 1은 유의미한 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 부모의 통제적 중재가 청소년의 게임이용시간에 유의미한 부적인 영향을 미치는 것을 볼 수 있다( $\beta=-1.60, p=.02$ ). 모형 1에 친구의 이용중재 변인을 추가적으로 투입한 모형 2의 설명력 변화는 유의미한 것으로 나타났다. 최종 모형에서 부모의 통제적 유형은 청소년의 게임시간에 유의미한 부적영향을 미치는 것으로 나타났고( $\beta=-1.60, p=.002$ ) 친구의 적극적 중재는 한계적인 정적 영향을 미치는 것으로 보인다( $\beta=.13, p=.083$ ). 이러한 결과는 부모가 통제적 중재를 실시할 경우 청소년의 게임이용시간은 유의미하게 감소한다는 점을 의미한다.

〈표 3〉 부모와 또래집단의 게임중재가 청소년의 게임이용시간에 미치는 영향

		게임 이용 시간	
		모형 1	모형 2
부모의 이용중재	통제적 중재	-1.60*	-.21**
	적극적 중재	-.003	-.07
	공동이용 중재	-.027	-.04
Inc. R <sup>2</sup>		.029*	
친구의 이용중재	통제적 중재		.10
	적극적 중재		.13#
	공동이용 중재		-.02
Inc. R <sup>2</sup>		.028*	
Total R <sup>2</sup>		.057	
F (6, 335)		3.33 **	

a) 계수인  $\beta$ 는 표준화된 회귀계수; b) #  $p<.10$ , \*  $p<.05$ , \*\* $p<.01$ , \*\*\* $p<.001$

198 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

### 3) 부모와 또래집단의 게임중재 유형이 청소년의 게임효과인식에 미치는 영향

연구문제 2가 검토하고자 한 청소년이 게임효과에 대해 갖는 인식에 대한 부모와 또래의 이용중재가 갖는 설명력을 확인하기 위하여 위계적 회귀분석(hierarchical regression analysis)이 시행되었다. 다음의 <표 4>에서 볼 수 있듯이 청소년이 게임의 긍정적 효과에 관해 갖는 인식에 대해서는 부모나 또래의 중재유형의 어떠한 유의미한 효과도 발견되지 않았다. 반면 게임이 갖는 부정적 효과인식에서는 부모의 적극적 중재와 또래의 적극적 중재가 유의미한 영향을 미치는 변인으로 식별되었다. 부모의 적극적 중재는 게임의 부정적 효과인식에 부적영향을 미치는 반면( $\beta = -.15, p = .05$ ), 친구의 적극적 중재는 유의미한 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다( $\beta = .15, p = .05$ ). 전체 중재유형의 효과를 모두 포함하는 모형 2는 유의미한 설명력을 지니는 것으로 나타났다. 결론적으로 부모의 적극적 중재는 게임의 부정적 효과에 대한 인식에 부적 영향을 갖는 것으로 나타났으며 또래의 적극적 중재는 게임의 부정적 효과에 대한 인식을 증가시키는 효과를 갖는 것으로 보인다.

부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 199

〈표 4〉 게임중재 유형이 게임의 효과인식에 미치는 영향

		긍정적 효과인식		부정적 효과인식	
		모형 1	모형 2	모형 1	모형 2
부모의 이용중재	통제적 중재	-.06	-.08	-.02	-.05
	적극적 중재	.04	.02	-.10	-.15*
	공동이용 중재	.02	.02	-.04	-.04
Inc. R <sup>2</sup>		.003		.02	
친구의 이용중재	통제적 중재		-.03		-.005
	적극적 중재		.07		.15*
	공동이용 중재		.08		.03
Inc. R <sup>2</sup>		.013		.04*	
Total R <sup>2</sup>		.016 (.79)		.09 (2.30)*	
F (6, 335)		.83 (n.s.)		2.30 *	

a) 계수인 β는 표준화된 회귀계수; b) \* p<.10, \* p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

4) 부모와 또래집단의 게임중재 유형이 청소년의 게임 중독성향에 미치는 영향

연구문제 3이 제시한 부모와 또래집단의 게임중재 유형이 청소년의 게임 중독성향의 7가지 하위차원에 미치는 상대적 영향력을 검토하기 위하여 위계적 회귀분석을 실시하였고 그 결과는 다음의 〈표 5〉에 제시되어 있다.

200 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

〈표 5〉 게임중재 유형이 게임 중독성향에 미치는 영향

중독 성향	현저성	내성	기분전환	재발	금단	갈등	문제	중독
부모의 이용중재								
통제적 중재	-.18	-.11 <sup>#</sup>	.06	.01	.03	-.04	-.002	-.06
적극적 중재	-.05	-.02	-.08	.03	-.09	-.04	-.08	-.14 <sup>#</sup>
공동이용 중재	-.06	-.07	-.01	-.13 <sup>*</sup>	-.04	-.14	-.05	-.003
Inc. R <sup>2</sup>	.003	.002	.001	.018	.015	.01 <sup>**</sup>	.015	.114
또래의 이용중재								
통제적 중재	.26 <sup>**</sup>	.29 <sup>***</sup>	.22 <sup>***</sup>	.20 <sup>**</sup>	.23 <sup>***</sup>	.29 <sup>***</sup>	.31 <sup>***</sup>	0.5
적극적 중재	.01	.00	-.05	.06	.11	.06	.10	.08
공동이용 중재	.17 <sup>**</sup>	.16 <sup>**</sup>	.24 <sup>***</sup>	.03	.08	.13 <sup>**</sup>	.13 <sup>*</sup>	.07
Inc. R <sup>2</sup>	.132	.105 <sup>***</sup>	.093 <sup>***</sup>	.048 <sup>**</sup>	.086 <sup>***</sup>	.116 <sup>***</sup>	.143 <sup>***</sup>	.069
Total R <sup>2</sup>	.135	.107	.095	.077	.101	.127	.158	.183
F (6, 332)	8.64 <sup>***</sup>	6.61 <sup>***</sup>	6.91 <sup>***</sup>	3.91 <sup>***</sup>	6.22 <sup>***</sup>	8.02 <sup>***</sup>	10.38 <sup>***</sup>	1.91

a) 모형2의 최종  $\beta$ 값이 제시되었다; b) <sup>#</sup>  $p < .10$ , \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$   
 c) 마지막에 제시된 중독은 7가지 하위차원을 모두 종합하는 지수이다.

〈표 5〉에서 제시된 바와 같이 중독성향의 모든 하위차원에서 모든 중재유형을 포함하는 모형 2는 유의미한 설명력을 지니는 것으로 나타났다. 현저성에 관해서는 또래의 통제적 중재( $\beta = .26, p = .006$ )와 공동이용 중재( $\beta = .17, p = .05$ )가 유의미한 효과를 갖는 것으로 나타났다. 내성의 경우 부모의 통제적 중재가 제한적인(marginal) 부적 영향을 미쳤으나 이는 유의미하지 않았다. 반면 ( $\beta = -.11, p = .09$ ) 또래의 통제적 중재( $\beta = .29, p = .00$ )와 공동이용 중재( $\beta = .16, p = .007$ ), 기분 전환에 있어서도 또래의 통제적 중재( $\beta = .22, p = .001$ )와 공동이용 중재( $\beta = .24, p = .00$ )가 유의미하게 정적 관계를 갖는 변인으로 나타났다. 재발 하위차원에 있어서는 부모의 공동이용 중재가 유의미한 부적 효과를 ( $\beta = -.13, p = .05$ ), 또래의 통제적 중재가 유의미한 긍정적 영향을 미

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 201

치는( $\beta=.20, p=.001$ ) 결과를 보여주었다. 금단의 경우 친구의 통제적 중재가 유일하게 유의미한 변인으로 나타났다. ( $\beta=.23, p=.00$ ). 갈등 차원에 있어서는 친구의 통제적 중재( $\beta=.29, p=.00$ )와 공동이용 중재( $\beta=.13, p=.01$ )가 정적 효과를 가지는 것으로 나타났으며, 마지막 차원인 문제에 있어서는 또래의 통제적 중재( $\beta=.31, p=.001$ )와 공동이용 중재( $\beta=.13, p=.05$ )가 정적 영향을 미치는 것으로 드러났다. 흥미롭게도 7가지의 하위차원을 모두 종합하여 단일화된 중독 지수에 대한 동일한 분석을 실시한 결과, 부모의 적극적 중재만이 제한적인 효과를 미쳤을 뿐( $\beta=-.14, p=.07$ ) 모든 중재유형의 효과가 드러나지 않는 것으로 나타났다.

이상의 결과에서 청소년의 중독 성향에 가장 많은 영향을 미치는 것은 또래집단의 통제적 중재로 나타나는데 또래의 통제적 중재는 7개의 모든 하위차원에서 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 역으로 중독성향이 높은 청소년의 경우 주변 또래의 통제적 중재를 이끌어 내는 경우로 해석될 수도 있다. 또한 또래집단의 통제적 중재는 빈도분석에 있어 그 빈도가 높지 않았으며 앞서 이론적 논의에서 살펴보았듯이 선행연구에서는 또래의 통제적 중재는 포함되지 않았으므로 또래의 통제적 중재를 제외하고 동일한 방식으로 위계적 회귀분석을 실시하였다. 결과는 다음의 <표 6>과 같다.

〈표 6〉 또래의 통제적 중재를 제외한 중재유형이 청소년의 게임 중독성향에 미치는 영향

중독 성향	현저성	내성	기분전환	재발	금단	갈등	문제	중독
부모의 이용중재								
통제적 중재	-.14*	-.07	.09	.04	-.07	-.01	.04	-.82
적극적 중재	-.02	-.02	-.06	.06	-.07	-.01	-.05	-1.75 <sup>#</sup>
공동이용 중재	-.04	-.04	.01	-.11 <sup>#</sup>	-.02	-.11 <sup>#</sup>	-.02	.03
Inc. R <sup>2</sup>	.003	.002	.017	.018	.015	.01**	.015	.11
또래의 이용중재								
적극적 중재	.19**	.11	.03	.14	.20*	.18*	.22**	1.29
공동이용 중재	.17***	.16*	.24***	.03	.08	.13*	.12 <sup>#</sup>	1.09
Inc. R <sup>2</sup>	.087***	.105***	.062***	.021*	.052***	.06***	.077***	.06
Total R <sup>2</sup>	.09	.051	.079	.039	.067	.07	.093	.17
F (6, 332)	6.61***	3.59**	5.71***	2.67**	4.77***	5.05***	6.8***	2.19*

a) 모형2의 최종β값이 제시되었다; b) \* p<.10, \*\* p<.05, \*\*\* p<.01, \*\*\*\* p<.001

표에서 볼 수 있듯이 또래의 통제적 중재를 제외하였을 때에는 또래의 공동이용 중재가 가장 유효한 예측변인인 것으로 드러났다. 재발과 금단을 제외한 현저성( $\beta=.19, p=.006$ ), 내성( $\beta=.16, p=.019$ ), 기분전환( $\beta=.24, p=.00$ ), 갈등( $\beta=.16, p=.05$ )에서 유의미한 정적 영향을 확인할 수 있다. 다음으로 친구의 적극적 이용 중재가 현저성( $\beta=.19, p=.006$ ), 금단( $\beta=.20, p=.006$ ), 갈등( $\beta=.18, p=.016$ )과 문제( $\beta=.22, p=.002$ )에 유의미한 정적 효과를 갖는 예측 변인으로 나타났다. 부모의 경우, 통제적 중재가 현저성( $\beta=-.14, p=.03$ )에 유의미한 부적 효과를 보였으며 공동이용 중재는 재발( $\beta=-.11, p=.09$ )과 갈등( $\beta=-.11, p=.09$ )에 제한적인 효과를 보였으나 유의미하지 않았다. 모형의 F값에서 볼 수 있듯이 모든 하위차원에서 5가지 중재유형을 적용한 모형은 유의미한 예측력을 지니는 것으로 나타났다. 〈표 5〉의 결과와 마찬가지로

종합적인 중독 지수에서는 적극적 중재만이 제한적 효과를 나타내어( $\beta = -1.75, p = .08$ ) 모든 유형이 유의미한 효과를 보이지 않았지만 전체 모델의 F값은 유의미하여 또래의 통제적 중재를 제외할 때 종합적 중독 지수에서는 모델의 예측력이 향상되는 것으로 나타났다.

## 6. 결론 및 논의

본 연구는 청소년의 게임 이용에 있어 부모와 또래집단의 중재유형이 어떠한 차별적인 효과를 나타내는지를 청소년의 게임이용시간, 게임효과에 대한 인식, 그리고 중독성향을 중심으로 살펴보았다. 분석 결과, 다양한 방식의 중재 유형은 여러 다층적 차원에서 청소년의 게임 이용에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

우선 중재유형의 빈도인식에 있어 청소년들은 부모가 자신의 게임 이용량이나 시간을 확인하고 조절해주고 감시하는 통제적 중재를 또래에 비해 더 많이 하고 있는 것으로 인식하였으며, 또래가 부모에 비해 함께 게임을 하는 경우가 더 많은 것으로 인식하고 있었다.

부모의 통제적 중재가 더 많은 현상은 비디오게임에 대한 제한적 중재가 가장 활발했던 것으로 나타난 기존 연구 결과(Gentile & Walsh, 2002; Nikken & Jansz, 2006)와 일치된다. 반면 게임에 대한 대화와 설명을 통해 이루어지는 적극적 중재의 경우 부모와 또래 간에 유의미한 차이가 발견되지 않았다.

한편 부모의 통제적 중재는 청소년의 이용시간을 유의미하게 감소시키는 것으로 나타났다. 이런 연구결과는 이론적 논의에서 밝힌 바와 같이 청소년이 부모가 인터넷이나 게임이용을 통제한다고 지각할수록 게임중독성향이 높아진다는 기존의 연구결과(이경님, 2004)와 상충한다. 그러



204 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

나 기존 연구에서의 종속변인은 청소년의 게임중독 성향이었으므로 게임 이용시간과 다른 행동적 측정 변인임을 고려할 때, 부모가 게임이용시간을 제한하고 금지하는 중재행위가 실제 생활에서 청소년이 게임에 할애하는 시간을 감소시키는 긍정적인 효과가 있는 것으로 해석할 수 있다.

또한 게임에 대한 정보를 알아보거나 대화를 나누는 적극적 중재의 경우 부모와 또래집단 간에 상반된 효과를 가지는 것으로 나타났다. 부모의 적극적 중재는 게임이 학업에 대한 집중도를 낮추고 다른 여가활동을 줄이고 거친 언어를 배우는 등의 부정적인 효과에 대한 인식을 낮추어주는 반면에, 또래집단의 적극적 중재는 그러한 부정적인 효과에 대한 인식을 높여주는 것으로 나타났다. 이는 부모와 또래집단 사이에서 이루어지는 게임에 대한 대화내용이 서로 다르기 때문이라고 풀이할 수 있다. 부모와 게임에 대해 더 많은 대화를 나누는 청소년들이 게임의 부정적인 효과에 대한 인식이 낮아지는 것은 부모와의 대화를 통해 인식적 차원의 변화가 발생하거나 혹은 실제 부모와의 대화를 통한 중재가 게임의 부정적 효과를 낮추기 때문에 일어나는 현상으로 이해할 수 있다. 이는 보다 지지적이고 개방적인 부모의 대화패턴이 자녀로 하여금 게임 중독을 예방하는 효과가 있다는 기존의 연구(김지현, 2010)와 맥락을 같이 하는 결과이다. 한편 또래집단과 게임에 대해 더 많은 대화를 나누는 청소년들에게 게임의 부정적인 효과가 더 크게 인식되는 결과 역시 게임에 대한 대화를 나누는 과정에서 실제로 게임의 부정적 효과가 증폭될 수 있는 가능성이 있음을 보여주며, 또래의 적극적 중재의 구체적인 내용이나 방식에 대해 면밀하게 검토할 필요성을 제기한다. 이러한 결과의 차이에 비추어 볼 때 부모와 또래집단 간에 이루어지는 대화의 내용적 성격이 다르리라는 점을 유추할 수 있다.

청소년의 중독성향을 구성하는 7가지 하위차원에 대한 위계적 회귀 분석에서는 전반적으로 부모의 중재보다 또래집단의 이용중재가 더 많은

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 205

예측 설명력을 지니는 변인인 것으로 밝혀졌다. 즉 모든 하위 차원에서 부모의 중재보다 또래집단의 중재가 더 강한 설명력을 지닌다는 것이다. 부모의 경우 통제적 중재가 내성에 한계적인 부적 효과를 보일 뿐이었으며 부모의 공동이용 중재가 재발에 유의미한 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또래집단의 중재유형 중에서도 또래집단의 통제적 중재가 7개의 하위차원 모두에 정적 영향을 미치는 변인으로 두드러졌는데 논리적 인과관계를 해석함에 있어 또래집단의 통제적 중재로 인해 중독 성향이 증가하기 보다는 중독 성향이 짙은 청소년에게 주변의 또래 친구들이 통제적 중재를 더 많이 하는 것으로 해석할 수도 있다.

이러한 추론에 따라 통제적 중재를 제외하고 나머지 다섯 가지 중재 유형으로 위계적 회귀분석을 다시 시행한 결과, 다소 다른 결과가 드러났다. 우선 부모의 통제적 중재는 현저성에 유의미한 부적 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이는 부모의 통제적 중재가 청소년의 게임이용 시간을 감소시키는 효과가 있다는 앞서의 결과와 일치된 맥락이라 할 수 있다. 2차적 분석에서도 부모의 중재보다는 또래집단의 중재가 더욱 뚜렷한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또래와의 게임을 함께 하는 것은 게임을 통한 기분전환의 효과를 상승시키고 게임을 시작하면 의도한 것보다 더 오래 게임을 하게 되는 내성을 악화시키는 것으로 나타났다. 또한 또래집단의 적극적 중재는 현저성, 금단, 갈등, 문제의 하위차원에 유의미한 영향을, 또래집단의 공동이용 중재는 현저성, 내성, 기분전환, 갈등의 하위차원에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또래와 게임에 대해 함께 대화를 많이 나누고 함께 게임을 할수록 게임 중독의 현저성이 높아지며 주변과의 갈등도 높아지는 것을 알 수 있다. 또한 또래와 게임에 대한 대화를 나누는 정도가 클수록 게임을 하지 못할 때 불쾌감과 스트레스를 느끼게 되는 금단 증상이 높은 것으로 나타났다. 또한 친구들과 게임에 대해 대화를 많이 나눌수록 게임이용으로 인해 학업과 여

206 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

가 등 다른 활동에 지장을 더 많이 받는 것으로 보인다. 이런 결과에 대해서는 또래집단의 적극적인 개입이 중재의 내용이나 효과 면에서 부모의 중재와 근본적으로 차이를 보이기 때문이라고 풀이할 수 있다. 부모의 적극적 중재는 게임에 대한 정보를 알아보고 대화를 나누는 과정에서 부모가 게임의 내용이나 효과를 판단해줌으로써 이용시간을 줄이고 중독을 예방해주는 긍정적인 역할을 할 수 있지만, 또래의 경우는 오히려 게임에 대한 관심도를 증가시켜서 이용시간을 증가시키고 타 활동에 지장을 줌으로써 급기야는 금단증상 등의 게임중독을 증가시키는 부정적인 효과가 발생할 수 있다는 것이다. 이것은 결국 동일한 중재유형이라해도 중재의 주체에 따라 그에 대한 의미해석을 달리 할 필요가 있음을 시사하며, 또래집단의 중재가 과연 진정한 의미에서의 이용중재인지에 대한 추가적인 논의의 필요성을 제기한다.

한편, 중독의 하위차원 7개를 종합적으로 단일화한 '중독' 지수에 대해서는 6가지의 통제 유형이 가지는 예측력이 유의미하지 않은 것으로 나타나 중독 지수에 대한 중재의 효과를 올바르게 파악하기 위해서는 중독의 여러 구성요소를 나누어 보는 것이 더욱 효과적임을 보여주었다. 또래집단의 통제를 제외한 5가지 통제유형의 효과를 살펴본 위계적 회귀분석의 결과, 전체 모델의 예측력은 향상되었으나 개별적 유형의 효과는 모두 유의하지 않게 나타나 어떠한 메커니즘을 통해 모델이 적용되는지에 대한 구체적인 설명력은 여전히 부족하였다. 이는 중독이 다면적인 하위차원으로 구성된 복합적 개념이므로 단일체적(monolithic) 개념으로 취급하여 측정할 때 변인의 이론적 설명력이 떨어지고 중독의 원인 규명과 예방, 치료를 위한 함의를 이끌어내는 데 효율적이지 못할 수 있음을 시사한다.

추가적으로 응답자의 연령군이 초등학교에서 중학교에 걸쳐 퍼져 있는 점이 연구 결과에 영향을 미치는지 살펴보기 위하여 응답자의 연령군을

## 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 207

초등학교와 중학교로 구분하고 게임 이용량과 중재 유형의 특성 및 중독 지수에 미치는 영향을 전반적으로 점검하였다. 다원변량분석(MANOVA) 결과 연령군에 따른 게임 이용량이나 중재 유형에서의 유의미한 차이는 발견되지 않았다. 그러나 중독 중 '갈등(conflict)'의 하위차원에서는 연령군에 따른 유의미한 차이가 발견되었다,  $F(2, 290)=4.07, p<.001$ . 중학교에 재학하는 응답자들은( $M=2.77, SD=.14$ ) 초등학교에 재학하는 응답자들보다( $M=2.03, SD=.12$ ) 게임이용으로 인한 주변의 마찰이 더욱 심한 것으로 드러났다. 그 외의 중독의 하위차원에서는 연령군별 유의한 차이가 드러나지 않아 초등학교 고학년생과 중학생 간의 게임이용이나 주변의 중재에는 별다른 차이가 없는 것으로 나타났다.

종합적으로 부모의 통제적 중재는 청소년의 게임이용시간을 줄이고 중독성향을 어느 정도 낮추어 줄 수 있는 것으로 나타났으나, 전반적으로 청소년의 게임이용은 또래집단에 더 많은 영향을 받는 것이 확인되었다. 구체적으로 청소년들이 또래집단과 게임에 대해 함께 이야기를 나누고 게임을 하는 것이 게임시간을 자발적으로 통제하는 것을 더 어렵게 만들고 게임을 중단하려는 성공율을 낮추는 것으로 드러났다. 이러한 경향은 또한 학교나 가정에서 주변인들에게 게임이용에 대해 거짓말을 하게 된 다든지 갈등을 증가시키는 결과를 초래하였다. 이처럼 여러 영향들 사이의 복합적 관계는 중독의 하위 차원 간에 적극적인 피드백(positive feedback)이 일어나 중독성향이 증폭될 가능성을 내포한다. 예를 들어, 친구와 게임을 함께 이용하는 정도가 부모나 학교에서의 갈등을 높이면 청소년들은 이러한 갈등을 해소하고 현실에서 도피하기 위해 또래와의 게임 이용을 통해 기분전환을 시도할 확률이 높아지고 이러한 경우 내성과 금단 증상 등이 동반상승하여 게임중독 성향이 깊어지는 악순환의 연결고리가 형성될 수 있는 것이다.

물론 게임중독은 이런 주변의 환경적 요인뿐 아니라 '정서조절력

208 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

(emotional regulation)'이나 '자기통제감(self-control)' 같은 개인의 내적 변인에 의해서도 많은 영향을 받지만, 그럴수록 부모와 또래집단 등 주변의 환경적 영향력을 고려하여 체계적이고 상대적인 대응방안을 모색할 필요가 있다. 본 연구의 결과를 바탕으로 효과적인 부모의 게임 중재를 위해 염두에 두어야 할 몇 가지 사항을 제안할 수 있다. 우선 부모의 제한적 중재가 게임이용 시간에 부적 영향을 미치고 또래와의 공동 이용 시간이 청소년의 게임이용 시간과 유의미한 정적 상관관계에 있었다는 두 가지 상반된 결과를 종합적으로 살펴볼 때 부모의 이용중재의 범위에 또래집단과의 게임이용시간 제한을 포함시켜 논의할 필요성이 제기된다. 이는 부모의 적극적 개입으로 또래집단 중재의 부정적 효과를 희석시켜야 한다는 달렌사드로와 초리아싸드(Dalensandro & Chory-Assad, 2006)의 지적과 일맥상통하는 것이다. 따라서 부모의 게임이용 중재 효과를 높이기 위해서는 또래중재의 장점을 활용하면서 청소년의 또래와의 게임 이용과 상호작용에 부모가 효율적으로 접근해서 개입하는 것이 필요하다.

부모가 통제적 중재를 시행할 때 고려해야 할 사항은 부모 자녀 간에 타협을 전제로 하지 않고 게임이용시간을 지나치게 제한할 경우 타매체 이용량을 증가시키는 대체효과가 발생가능하다는 점이다. 따라서 부모의 게임 중재는 게임을 포함하여 자녀의 전체적인 매체 간 이용을 맥락으로 하여 시행되어야 한다. 또한 지나친 제한적 중재가 부모에 대한 심리적 반작용으로 작용하여 또래 집단에 대한 의존도가 높아져서 긍정적으로든 부정적으로든 또래중재의 효과가 증폭될 우려가 있다는 점도 간과해서는 안 될 것이다. 부모의 적극적인 중재가 게임 효과의 부정적인 효과 인식을 낮춘다는 긍정적인 효과가 발견되었지만 게임효과의 긍정적인 효과 인식에 대한 중재도 포함시키는 범위로 확장되는 것이 바람직하다. 일반적으로 게임에 대해서는 부정적인 측면만을 바라보는 편협된 시각에서

부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 209

단순히 일방적으로 이용을 통제하려는 접근경향이 강하다. 하지만 게임의 여러 가지 긍정적인 효과에 대한 연구 결과가 지속적으로 발표되고 있는 만큼, 실제 이용중재에서도 게임을 피해야할 대상으로만 이해하는 것이 아니라 필요에 따라 적극적으로 이용하고 긍정적 효과를 자녀에게 이해시킬 수 있는 방식의 대화가 요구된다. 이를 위해서는 무엇보다도 청소년의 게임 이용을 그 시기에 스쳐가는 경험이자 문화로 이해하고, 긍정적인 효과를 극대화시킴으로써 그것의 부정적 효과를 줄이려는 인식의 전환이 선행되어야 할 것이다.

본 연구는 무엇보다도 게임이용중재 연구에서 또래집단의 중재를 포함시켜 논의를 시도했다는 점에서 주목할 만하다. 그리고 부모의 게임이용중재의 유형과 선행변인 연구, 전반적인 부모 자녀 간 커뮤니케이션 형태와 청소년의 게임이용 중독성향과의 연구, 그리고 청소년의 게임 이용중독에 관한 부모와 또래를 비롯한 환경적 요인 연구에 치중했던 기존 연구의 한계에서 벗어나서, 게임 이용중재와 게임 중독성향의 연결성에 주목하고 부모와 또래의 게임 이용중재 유형과 중독의 다면적인 하위차원을 고려했다는 점에서 기존 연구와 차별성을 지닌다. 이를 통해 부모와 또래가 미치는 상대적 영향력의 정도를 변별해 낼 뿐 아니라 중재 유형에 따라 기대되는 차별적 효과의 구체적 기제를 밝혀내려고 했다는 점에서 연구의 의의를 찾을 수 있을 것이다.

본 연구의 한계점 및 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 부모와 또래의 게임중재유형이 청소년의 자기기입식(self-report) 응답에 따라 측정되었다는 점이다. 이러한 방식의 측정은 청소년이 '지각하는' 부모와 또래의 중재를 살펴본다는 점에서 이론적 기여와 중요성이 있다. 하지만 청소년이 인식하는 부모와 친구의 중재유형이 과연 부모와 친구 간에 이루어지는 중재유형과 얼마나 일치하는지는 또 다른 연구주제이다. 부모와 친구를 동시에 설문조사하거나 인터뷰 등의 질적 방법을 동

210 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

시에 도입하여 청소년들이 인식하는 중재의 실행과 어떠한 관계를 갖는지 살펴볼 필요가 있다. 둘째, 이 연구에서는 게임중재가 어떠한 의도로 이루어졌는지를 파악하기가 힘들다는 점이다. 기존의 미디어 리터러시 교육의 일환으로 논의되어온 게임 중재가 얼마나 '교육적 의도(educational intent)'를 지니고 이루어졌는가가 기본적인 전제인 데 반해, 이 연구를 통해서도 부모와 친구가 과연 의식적이며 교육적 의도를 갖고 게임 이용 중재를 하였는지 알 수 없다. 셋째, 이 연구에서는 중재 유형별 유목화된 차이만을 살펴보았을 뿐 중재유형별 빈도까지 함께 적용하여 그 효과를 차별화시키지 못하였다. 따라서 향후에는 중재유형과 함께 빈도까지 통제 변인으로 함께 사용하여 보다 질적이고 종합적인 관계를 살펴보는 연구가 이루어질 필요가 있다. 마지막으로 기존 연구에서의 부모의 중재를 유형화하는 목록을 그대로 또래 중재에 적용하는 접근방식은 또래 중재에 대한 올바른 이해를 본질적으로 제한시킨다. 따라서 앞으로는 또래 부모 중재의 이론적 틀(framework)에서 벗어나 또래 중재에 대해 구분된 개념화를 시도할 필요가 있으며, 또래 중재에 대해 발전된 이론화를 바탕으로 부모 중재와 또래 중재간의 역동적 관계에 대한 연구가 필요하다. 예를 들어, 부모의 중재와 또래 중재는 서로 경쟁적 관계인가? 부모의 중재가 주로 제한적 형태로 이루어질 때 청소년들의 심리적 반작용(psychological reactance)으로 인해 또래 의존도와 더불어 또래 중재 효과는 증가할 것인가? 또래 중재의 영향이 부정적이라면 부모의 중재는 이를 효과적으로 모니터링할 수 있는가? 이상의 다양한 쟁점들은 실증적 연구 외에도 FGI(focus group interview)나 현장 관찰(field observation) 등 다양한 방법론적 보완을 통해 보다 종합적으로 파악할 수 있을 것이다. 이러한 다양한 후속 연구들을 바탕으로 청소년들의 게임이용 실태 및 부모/또래의 이용중재가 이루어지는 내용과 방식에 대한 정교한 이론화가 가능할 것이라고 본다.

■ 참고 문헌 ■

- 김승옥·이경옥 (2007). 아동의 인터넷 게임 중독 및 과몰입의 개념적 이해. 『어린 미디어연구』, 6 (2), 63~83.
- 김양은 (2008). 게임미디어교육의 내용구성에 관한 시안적 연구. 『한국언론학보』, 52권 1호, 58~84.
- 김은미·나은영·박소라 (2007). 청소년의 인터넷 유해정보 노출에 영향을 미치는 요인. 『한국방송학보』, 21권 2호, 209~257.
- 김주환·이윤미·김민규·김은주 (2006). 온라인 게임중독의 유형과 원인에 관한 연구: 자기결정성 이론을 중심으로. 『한국언론학회』, 50 (5), 79~106.
- 방희정·조아미 (2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. 『한국심리학회지』, 9 (30), 91~105.
- 서순미 (2001). 청소년 인터넷 중독집단의 부모-자녀간 의사소통 유형 및 자기개념. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 안정임 (2003). 한국에서의 TV시청중재 유형과 관련변인에 관한 연구. 『한국언론학보』, 46권 6호, 332~353.
- 안정임 (2008). 인터넷 이용 중재유형과 선행요인에 관한 연구. 『한국방송학보』, 22권 6호, 230~266.
- 어기준 (2000). 청소년의 PC 중독의 이해. 『청소년상담문제 연구보고서』, 39, 9~29.
- 유홍식 (2008). 게임중재유형 및 관련변인에 관한 연구. 『한국방송학보』, 22권 1호, 86~120.
- 이경님 (2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. 『대한가정학회지』, 41 (1), 77~91.
- 이경님 (2004). 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독경향에 미치는 영향. 『대한가정학회지』, 42 (4), 99~118.
- 이은미 (2002). 부모의 시청지도가 초, 중생 자녀들의 텔레비전 시청행위에 미치는 영향연구. 『한국방송학보』, 16권 3호, 397~421.
- 이해경 (2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 『한국심리학회지: 발달』, 14 (4), 55~79.
- 임소혜·박노일 (2007). 다사용자 온라인 롤플레이밍 게임 (MMORPG) 이용 동기와



212 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

- 오프라인 리더십 영향 연구. 『한국언론학보』, 51 (5), 322~345.
- 전경란 (2004). 상호작용 텍스트의 구체화과정연구. 『한국언론학보』, 48권 5호, 188~213.
- 조연하·배진아 (2010). 디지털 미디어 환경에서의 가정 내 미디어 이용중재 연구. 『미디어, 젠더 & 문화』, 13호, 37~74.
- 조연하·임소혜 (2011). 가정에서의 어린이, 청소년 온라인 게임 이용중재 연구. 사이버커뮤니케이션 학회 특별 세미나 ‘게임중독실태 및 정책적 대응 방안’ 발표 논문.
- 채유경 (2006). 게임 과몰입에 관한 통합예술심리치료 프로그램 개발 및 효과검증. 한국게임산업개발원.
- 한국게임산업개발원 (2004). 게임환경 변화에 따른 게임몰입(중독)의 추세와 의미. 한국게임산업개발원.
- 한국게임산업진흥원 (2006). 『한국게임백서』, 서울: 한국게임산업진흥원 편.
- Anderson, Craig A.; Berkowitz, Leonard; Donnerstein, Edward; Huesmann, L. Rowell; Johnson, James D.; Linz, Daniel; Malamuth, Neil M.; and Wartella, Ellen. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4 (3), 81~110.
- Anderson, C., Gentile, D. Buckley, K. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York, NY: Oxford University Press.
- Austin, E. W. (1993). Exploring the effects of active parental mediation of television content. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, Vol. 37, Issue 2, 147~158.
- Austin, W., Bolls, P., Fujioka, Y. & Engelbertson, J. (1999). How and Why Parents Take on the Tube. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, Vol. 43 (2), 175~192.
- Bocking, S. & Bocking, T. (2009). Parental Mediation of Television: Test of a German-speaking scale and findings on the impact of parental attitudes, sociodemographic and family factors in German-speaking Switzerland. *Journal of Children and Media*, Vol. 3, No.3, 286~302.
- Corder-Bolz, C. R., & O’Bryant, S. (1978). The role of significant others. *Journal of Communication*, 30, 106~118.

부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 213

- Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., Stockdale, L., & Day, R. D. (in press). Game on... Girls: Associations between co-playing video games and adolescent behavioral and family outcomes. *Journal of Adolescent Health*.
- Dalessandro, A. M. and Chory-Assad, R. M. (2006). *Comparative Significance of Parental vs. Peer Mediation of Adolescents' Antisocial Video Game Play*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Dresden International Congress Centre, Dresden, Germany.
- Ferguson, C. J. (2010). Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good? *Review of General Psychology, 14*, 68~81.
- Ferguson, C. J., & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior, 27*, 770~775.
- Gentile, D. A. & Walsh, D. A. (2002). A normative study of family media habits. *Applied Developmental Psychology, 23*, 157~178.
- Gentile, D. (2009). Pathological videogame use among youth ages 8 to 18: A national study., *Psychological Science 20* (5), 594~602.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2007). Action video game modified visual selective attention. *Nature, 423*, 534~547.
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health, 20*, 47~51.
- Hoffner, C., & Buchanan, M. (2002). Parents' responses to television violence: The third person perception, parental mediation, and support for censorship. *Media Psychology, 4*, 231~252.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory, 15* (3), 219~241.
- Kerr, M., Stattin, H., Biesecker, G., & Ferrer-Wreder, L. (2003). Relationships with parents and peers in adolescence. In I. B. Weiner (Series Editor) & R. M. Lerner, M. A. Easterbrooks, & J. Mistry (Vol. Eds.), *Handbook of Psychology: Vol. 6. Developmental psychology* (pp. 395-414). New York: Wiley.
- Kirwil, L. (2009). Parental Mediation of Children's Internet Use in Different European Countries. *Journal of Children and Media, Vol. 3, No. 4*, 394~409.

214 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

- Komaya, M. & Bowyer, J. (2000), College-Educated Mother's Ideas about Television and Their Active Mediation of Viewing by Three-to five-Year-Old Children: Japan and the U.S.A., *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2009 summer, 349~363.
- Kutner, L., Olson, C., Warner, D., & Hertzog, S. (2008). Parent's and son's perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23 (1), 76~96.
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77~95.
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., MacGill, A., Evans, C., & Mitak, J. (2008). *Teens, video games and civics: Teens gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement*. Retrieved from [http://www.pewinternet.org/PPF/r/263/report\\_display/asp](http://www.pewinternet.org/PPF/r/263/report_display/asp).
- Lenoard, R. (2009). Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 21 (3), 126~142.
- Lin, Shu-Fang (2010). Perceived influence of negative and positive video game. *Journal of Media and Communication Studies*, Vol. 2 (10), 208~214.
- Livingstone, S. & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation and children's Internet use. *Journal of broadcasting & electronic media*, 52 (4), 581~599.
- Nathanson, A. I. (2001). Parent and Child Perspectives on the Presence and Meaning of Parental Television Mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45 (2), 201~220.
- Nathanson, A.I. & Yang, Mong-Shan (2003). The Effects of Mediation Content and Form on Children's Responses to Violent Television. *Human Communication Research*, Vol. 29, No. 1, 111~134.
- Nikken, P. & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, Vol. 31, No. 2, 181~202.
- Nikken, P., Jansz, J., & Schouwstra, S. (2007). Parents' Interest in Videogame Ratings and Content Descriptors in Relation to Game Mediation. *European*

*Journal of Communication*, 22 (3), 315~336.

- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14 (2), 180~187.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2008). The role of violent video game content in adolescent development: Boys' perspectives. *Journal of Adolescent Research*, 23, 55~75.
- Roe, K., & Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13, 181~200.
- Schmierbach, M., Boyle, M. P., Xu, Q., & McLeod, D. (2011). Exploring third-person differences between gamers and non-gamers. *Journal of Communication*, 61, 307~327.
- Scharrer, E., & Leone, R. (2006). I know you are but what am I? Young people's perception of varying types of video game influence. *Mass Communication & Society*, 9, 261~286.
- Scharrer, E., & Leone, R. (2008). First-person shooters and the third-person effect. *Human Communication Research*, 23, 210~233.
- Shin, W., & Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New media & Society*, 1~18.
- Skoien, P. & Berthelsen, D. (1996). Video Games: Parental Beliefs an Practice; at: [aifs.org. av/institute/afrcpapers/skoien.html](http://aifs.org.au/institute/afrcpapers/skoien.html).
- Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds, *Journal of Scientific Education and Technology*, 11 (4), 885~909.
- Thierer, A. (2008). *Parental Controls & Online Child Protection: A Survey of Tools and Methods*. The Progress & Freedom Foundation Special Report.
- Tobias, G., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98 (2), 211~221.
- Valkenburg, P.M., Krccmar, M., & De Roos, S. (1998). The impact of a Cultural children's program and adult mediation on children's knowledge of and attitudes towards opera. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42, 315~326.

216 사이버커뮤니케이션학보, 통권 제 28 권 4호 (2011년 12월)

- Van den Bulck, J. & Van den Bergh, B. (2000b). The Influence of Perceived Parental Guidance Patterns on Children's Media Use: Gender Differences and Media Displacement. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44 (3), 329~348.
- Van der Voort, T.H.A., Nikken, P. & Van Lil, J. E. (1992). Determinants of parental guidance of children's television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 36, 61~74.
- Warren, R., Gerke, P., & Kelly, M.A. (2002). Is there enough time on the clock?: Parental involvement and mediation of children's television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 46 (1), 87~111.
- Warren, R. (2003). Parental mediation of preschool children's television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47 (3), 394~417.
- Warren, R. (2005). Parental Mediation of Children's Television Viewing in Low-Income Families. *Journal of Communication*, December 2005, 847~863.
- Weis, R., & Cerankosky, B. C. (2010). Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning: A randomized, controlled study. *Psychological Science*, 21 (4), 463~470.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9 (6), 772~774.

논문 투고일 2011년 10월 15일

논문 수정일 2011년 11월 15일

게재 확정일 2011년 11월 20일

부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향 217

## ABSTRACT

# Parents' and Peers' Mediation Effects on Adolescents' Game Play

Sohei Lim

Assistant Professor, Division of Media Studies, Ewha Womans University

Younha Cho

Research Fellow, Communication and Media Research Center,  
Ewha Womans University

This study investigates parental and peer mediation's effects on adolescents' game use. Categorized into (1) restrictive, (2) active, and (3) co-play mediation, both parental and peer mediation were taken into account to explain adolescents' game use hours, their perception on the game's effects, and their addictive tendency. For this, a survey was conducted (N= 341). The results illustrate that parents' restrictive mediation significantly reduced adolescents' game play hours while peers' co-play mediation was significantly correlated with their game play hours. In addition, it is found that parents' active mediation attenuated adolescents' perception of the negative effects resulting from game play. Most interestingly, peers' mediation played a greater role in explaining adolescents' addictive game play than parental mediation: Peers' active mediation was a strong predictor for salience and withdrawal, peers' co-play for tolerance and mood modification.



The results, taken together, suggest that parental and peer mediation are both important determinants for adolescents' game play behaviors.

Key words: Game Mediation, Adolescents Game Use, Game Addiction



# DBpia

## 인터넷 중독에 대한 부모 중재 효과 연구

Parental Mediation of Childrens Internet Use - Effect on Internet Addiction

저자 (Authors)	이숙정, 전소현 Sook Jung Lee, So Hyun Jeon
출처 (Source)	<a href="#">한국방송학보 24(6)</a> , 2010.11, 289-322(34 pages) <a href="#">Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies 24(6)</a> , 2010.11, 289-322(34 pages)
발행처 (Publisher)	<a href="#">한국방송학회</a> Korean Association for Broarding & Telecommunication
URL	<a href="http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE01563902">http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE01563902</a>
APA Style	이숙정, 전소현 (2010). 인터넷 중독에 대한 부모 중재 효과 연구. 한국방송학보, 24(6), 289-322
이용정보 (Accessed)	협성대학교 118.128.***.253 2019/07/02 20:12 (KST)



참고자료 9

### 저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

### Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.



한국방송학보  
24권 6호, 2010년, 289~322  
<http://www.kabs.or.kr>

## 인터넷 중독에 대한 부모 중재 효과 연구\*

이숙정\*\*

중앙대학교 신문방송학부 조교수

전소현\*\*\*

중앙대학교 신문방송학부 석사과정

이 연구는 인터넷 이용에 대한 부모 중재가 자녀의 인터넷 중독을 예방하는데 어떤 영향을 주는지를 살펴보고자 하였다. 초등학교 고학년과 중학생을 대상으로 설문 조사를 한 결과, 부모 중재 유형은 적극적 중재, 공동 이용, 기술적 중재, 소극적 중재로 분류되었다. 적극적 중재와 기술적 중재는 인터넷 중독과 부적의 관계를 보였으며, 공동 이용과 소극적 중재는 인터넷 중독과 정적인 관계를 보였다. 이러한 관계는 인터넷 이용시간에 대한 외적 통제 수단으로서의 부모 중재 유형과 이용자의 자기 조절을 활성화시킬 수 있는 부모 중재 유형을 밝힘으로써 설명되었다. 즉, 적극적 중재는 인터넷 이용시간을 줄임으로써, 또한 자기 조절을 활성화시키는 중재 방식으로서 인터넷 중독을 줄이는데 효과가 있을 것으로 평가된다. 기술적 중재는 중독에 대한 자기 조절 활성화에 영향을 주지는 않으나, 인터넷 이용시간을 줄이는데 효과가 있을 수 있다. 공동 이용을 많이 하는 어린이는 인터넷 이용시간이 더 많았으며, 소극적 중재는 이용시간과 관계가 없을 뿐더러, 소극적 중재를 많이 받은

\* 이 논문은 2009년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2009-327-B00946)

\*\* sjleecom@cau.ac.kr

\*\*\* oonly81@naver.com

자녀는 인터넷 이용에 대한 자기 조절에 더 많이 실패하고 있는 것으로 나타났다. 이 연구는 인터넷 중독을 예방하는 데 효과적인 부모 중재 방식을 밝히고자 하였으며, 인터넷 중독에 대한 외적 통제 기제로서 그리고 자기 통제를 활성화시키는 요인으로서 부모 중재 방식에 대해 논의하고자 하였다.

**주 제 어** 인터넷 중독, 부모 중재, 자기 조절, 적극적 중재, 소극적 중재

## 1. 문제 제기

인터넷이 없다면, 오늘날 어린이와 청소년들이 느끼는 감정은 단순히 불편함을 넘어서 답답함이다. 친구와 소통할 수 있는 끈이 단절되고 학업의 무게감을 잠시 내려놓을 수 있는 휴식처가 사라지는 것이다. 게임을 위해서든, 현실로부터의 휴식을 위해서든, 숙제를 하기 위해서든 인터넷이 어린이와 청소년들의 삶에 중요한 의미를 가진다는 것은 분명하다. 그러나, 어린이들의 인터넷에 대한 의존도가 높아짐에 따라, 그들이 지나치게 몰입하는 모습을 발견할 때마다, 부모를 비롯한 일반 공중의 걱정도 함께 증가한다. 그 우려들 중에 하나가 바로 인터넷 중독이다.

한국정보화진흥원에 따르면, 2009년 인터넷 중독자 191만 3000명 가운데 아동과 청소년이 93만 8000명으로 49%를 차지하는 것으로 나타났다. 아동 및 청소년의 인터넷 중독에 대한 사회적 관심으로, 중독 방지에 대한 입법적 대책의 필요성, 학교 교육을 통한 예방의 필요성, 건전한 이용 습관을 위한 가정에서의 교육의 필요성이 제기되고 있다. 자정 이후 특정 게임 접속을 제한하는 섯다운 제도와 접속시간을 제한하는 피로도 시스템의 도입에 대한 논의, 학교에서의 사이버 교육 등을 포함하는 캠페인, 부모 교육 등이 그것이다(한국정보화진흥원, 2010).

인터넷 중독은 인터넷 이용시간에 대한 본인 스스로의 적절한 조절이 불가능하며, 게임·채팅·음란물 등에 대한 지나친 몰입으로 학교생활에 어려움을 겪는 등 정서적·인지적·사회적 발달에 악영향을 미칠 수 있다는 것이다. 이러한 사회적 염려는 인터넷 중독이 무엇인지를 잘 보여준다. 인터넷 중독에 대한 관심은 1990년대 후반, 인터넷 이용자들이 약물 중독과 유사한 경험을 하며, 그 결과 학업이나 직장 그리고 대인관계 등 일상생활에서 장애를 겪는다는 보고들을 바탕으로 시작되었다(Young, 1998). 인터넷 중독에 관한 학문적 연구는 인터넷 중독에 대한 개념 정의 및 측정에 관한 연구와 중독을 유발하는 요인에 관한 연구로 나누어 볼 수 있다. 특히, 어린이와 청소년을 중심으로 하는 인터넷 중독 연구는 청소년들의 특성을 고려한 중독 유발 요인을 파악하는 데 중점을 두어 왔으며, 무엇보다도 가정이라는 환경적 요소, 부모의 양육방식이나 의사소통 방식이 어린이의 인터넷 중독 경향과 어떤 관계가 있는지를 밝히고자 하는 연구가 활발히 진행되어 왔다(예. 박경애·김희수·이화자·김옥희, 2009; 이해린·도현심·김민정·박보경, 2009; 전요섭·김수경·박은정, 2008)

가정이라는 환경적 요소나 부모의 상호작용 및 의사소통 방식이 청소년의 미디어 이용에 영향을 준다는 생태학적 관점에서, 본 연구는 인터넷을 둘러싼 보다 구체적인 자녀와 부모 간의 상호작용, 즉 부모 중재(parental mediation)라는 이론적 개념에 관심을 가지고, 부모 중재 방식이 청소년들의 인터넷 중독에 어떤 영향을 주는지를 살펴보고자 한다. 부모 중재는 미디어와 관련된 부모와 자녀 간의 상호작용으로, 자녀의 미디어 이용이나 태도 등에 직간접적으로 영향을 주고자 하는 부모의 의식적 또는 무의식적 관여 행위를 말한다. 부모 중재 효과에 대한 연구는 텔레비전 시청을 중심으로 진행되어 왔으며, 인터넷이라는 미디어의 특성과 이용자로서의 청소년의 위상 변화는 부모 중재 방식과 그 효과에

대한 재검토의 필요성을 제기한다. 즉 텔레비전 시청에 대한 부모 중재 유형 및 효과가 인터넷 이용 중재에 그대로 적용되지 않는다는 것이다 (Lee & Chae, 2007; Livingstone & Helsper, 2008).

따라서, 본 연구는 자녀의 인터넷 이용에 관여하는 부모 중재 방식들을 유형화하고, 부모 중재 유형이 청소년의 인터넷 이용, 특히 중독적 이용 경향과 어떤 관계가 있는지를 경험적으로 분석해 보고자 한다. 이를 위해, 초등학교 고학년과 중학생을 대상으로 부모 중재 방식과 본인의 인터넷 이용 방식, 중독적 이용 경향 등을 알아보는 면대면 설문조사를 실시하였다. 부모 중재 방식에 관한 자료는 부모를 통해서 수집하는 것과 어린이를 통해서 수집하는 방법이 있으나, 부모 응답의 경우 사회적으로 바람직한 방향으로 응답하고자 하는 경향으로 인해 오류가 발생할 수 있으며, 또한 중재 효과는 중재를 받는 인터넷 이용자가 얼마나 인지하고 있느냐에 달려있는 것이므로, 중재 행위자보다는 중재의 대상이 되는 청소년으로부터 자료를 수집하였다.

## 2. 이론적 검토

### 1) 부모 중재

부모 중재의 이론적 뿌리는 어린이의 발달과정을 가족, 학교, 이웃 등 다양한 사회적 환경 속에서 설명하고자 하는 생태학적 관점에 있다고 볼 수 있다. 특히 브로펜브레너(Bronfenbrenner, 1979)의 미시체계(micro-system) - 가정이나 놀이방과 같은 주어진 환경적 상황 속에서 어린이가 직접적으로 경험하는 행위, 역할, 대인적 관계의 패턴 - 는 가정 내에서

미디어를 둘러싸고 발생하는 부모와 자녀의 상호작용의 패턴이나 부모 통제 패턴이 어린이의 미디어 이용행위에 영향을 줄 수 있음을 설명한다.

부모-자녀 상호작용과 자녀의 미디어 이용 간의 관계를 설명하고자 하는 학문적 접근은 가족 커뮤니케이션 방식(family communication patterns)에 관한 연구와 부모 중재(parental mediation)에 관한 연구로 나누어 볼 수 있다. 가족 커뮤니케이션 방식에 관한 연구는 가족 내에서의 커뮤니케이션 환경이 어린이의 인지적·정서적·행위적 발달에 영향을 주듯이, 미디어 메시지를 해석하고 이해하는 인지적 과정에도 영향을 줄 수 있음을 보고한다(예. Krcmar, 1998). 한편, 부모 중재에 관한 연구는 자녀의 미디어 이용에 직접적으로 관여하는 커뮤니케이션을 포함한 보다 포괄적인 행위에 중점을 두며, 이러한 중재 행위가 어린이의 미디어 이용시간에 대한 조절, 미디어 이용으로부터 발생할 수 있는 부정적 영향력 감소, 메시지 이해에 대한 향상 등에 영향을 주고 있음을 강조한다(예: Buijzen, Rozendaal, Moorman, & Tanis, 2008). 가족 커뮤니케이션 패턴은 부모 중재 유형에 영향을 주는 선행변인으로 분석되기도 한다(예: 안정임, 2008; Fujioka & Austin, 2002). 본 연구는 부모 중재 개념에 초점을 두고 미디어 관련 부모-자녀 상호작용과 자녀의 미디어 이용 행위 간의 관계를 살펴보고자 한다.

#### (1) 시청행위에 대한 부모 중재

부모의 중재 연구는 텔레비전 시청을 중심으로 진행되어 왔다. 즉, 부모가 자녀의 텔레비전 시청에 어떻게 개입하고 관여하는지를 중심으로 시청 중재 유형과 그 효과들을 실증적으로 분석해 왔다. 학자에 따라 다소 상이한 용어를 사용하기도 하지만, 일반적으로 텔레비전 시청에 대한 부모의 중재 유형은 제한적 중재(Restrictive mediation), 공동 시청(Co-viewing), 적극적/설명적 중재로 구분된다(Active/Instructive Mediation)(안

정임, 2003; Nathanson, 2001; Valkenburg, Krmar, Peeters, & Marseille, 1999; Warren, 2005).

제한적 중재는 가정의 시청 규칙이라고 볼 수 있는데, 자녀가 텔레비전을 볼 수 있는 시간대, 시청량, 프로그램을 규정하는 일련의 규칙들을 통해서 자녀의 미디어 이용에 관여하는 부모의 행위는 말한다. 예를 들어 텔레비전을 주말에만 보도록 한정하거나, 교육방송만을 보도록 프로그램을 제한하는 행위다. 적극적 중재(설명적 중재 또는 평가적 중재)는 부모가 텔레비전 프로그램 내용에 대해 직접적으로 언급하는 행위를 말한다. 텔레비전을 시청하는 도중에 또는 시청 전후에 발생할 수 있는 프로그램 관련 대화이다. 그 대화의 논조에 따라 부정적, 긍정적, 또는 중립적 대화내용으로 나눌 수 있다. 특히 비현실적 내용, 폭력적인 내용, 선정적 내용에 대한 부모의 부정적 언급은 내용에 의한 부정적 효과를 중재하는 역할을 하며, 교육적 프로그램 시청 중 부모의 설명은 내용에 대한 이해도를 높이는 긍정적 효과를 낳는다. 공동시청은 부모와 자녀가 미디어를 함께 이용하는 행위 자체를 말한다. 함께 시청하는 동안 부모와의 커뮤니케이션이 일어나지 않는다는 점에서 적극적 중재와 구별된다.

부모의 중재 행위가 어린이들의 미디어 이용에 미치는 구체적인 효과를 살펴보면, 시청시간에 대한 부모의 시청규칙과 같은 제한적 중재는 자녀의 텔레비전 총 시청시간을 줄인다는 연구 결과들이 있다(이은미, 2002; Van den Bulck & Van den Bergh, 2000; Vandewater, Park, Huang, & Wartella, 2005). 그러나 네이던슨(Nathanson, 1999)은 적절한 제한적 중재는 공격성과 부정적인 관계가 있으나, 지나친 제한적 중재를 받은 어린이의 경우 오히려 공격성이 높아진다고 주장한다. 한편, 제한적 중재의 단기적 효과와 장기적 효과를 고려해 볼 때, 동일시점에서, 시간이 나 프로그램을 제한하는 부모의 중재행위는 자녀의 텔레비전 시청량과 부적인 상관관계가 있으나, 장기적으로 시청량 감소와 관계가 없는 것으

로 나타났다(Lee, Bartolic, & Elizabeth, 2009). 이러한 부모의 중재 행위가 단순히 일시적으로 텔레비전 시청량을 줄이는 것이 목적이라면 제한적 중재가 효과적일 수 있으나, 장기적으로 텔레비전 시청에 대한 자기 통제력을 강화시키는 것이 목적이라면, 제한적 중재 행위의 효과는 재검토되어야 함을 암시한다.

부모의 적극적 또는 설명적 중재는 가장 바람직하고 효율적인 중재 유형으로 간주된다. 예를 들어, 텔레비전 프로그램에 의해서 재생산되는 성별에 대한 고정적 이미지를 줄이거나(Nathanson, Wilson, McGee, & Sebastian, 2002), 광고에 대한 부정적 영향력을 줄이는 효과(Buijzen, Rozendaal, Moorman, & Tanis, 2008; Fujioka & Austin, 2003)가 있다는 것이다. 한편, 부모의 설명적 중재는 그 설명 내용과 문장 구조에 의해서 효과가 달라질 수 있다. 설명적 중재의 메시지 특성에 관심을 두고 연구한 네이던슨(Nathanson & Yang, 2003)은 자녀의 나이가 어리고, 폭력적 프로그램의 시청 경험이 적은 경우에, 질문형 문장보다는 서술형 문장의 설명 중재가 폭력적 프로그램에 대한 호의를 감소시키는 데 효과가 있는 반면에, 청소년 시기에 접어들거나 또는 폭력적 프로그램 시청 경험이 많은 경우에는 질문형 문장이 더 효과적이라고 주장한다. 또한 설명적 중재는 사실적 설명과 평가적 설명 방식으로 구분될 수 있다(Eastin, Greenberg, & Hofschire, 2006). 사실적 설명은 미디어 프로그램이 어떻게 제작되고 표현되는지에 초점을 두고 있으며, 평가적 설명은 그 내용을 해석하고, 동기를 분석하고, 사실과 가상 간의 경계를 구별 짓는 등 내용에 대한 주관적 평가에 초점을 두고 있다. 사실적 설명에 기반한 중재 행위는 미디어 내용에 대한 이해력을 높이는 반면에, 폭력적 내용에 대한 호의적인 태도를 줄이는 데는 효과적인 방법이 아닌 것으로 보인다(Nathanson & Yang, 2003). 이러한 연구들은 부모가 설명을 하느냐의 여부를 넘어서, 설명 방법의 차이에 따른 효과의 차이에 주목해야 함을 강

조한다.

부모의 공동 시청은 중재 효과를 기대하는 부모의 의식적인 중재 행위일 수도 있고 또는 가족 간의 오락적 동기에 기인하는 경우도 있다. 그러나 부모의 의식적인 행위이든 아니든, 공동 시청 자체가 어린이의 텔레비전 시청행위, 태도, 학습 등에 영향을 준다는 측면에서 중재의 한 유형으로 분류된다. 부모의 공동 시청과 설명적 중재가 동시에 발생할 경우, 교육적 프로그램에 대한 어린이의 이해력을 높인다는 연구 결과가 있는 반면에(Huston & Wright, 1994), 부모와의 공동 시청은 어린이의 텔레비전 총 시청량과 정적인 상관관계가 있으며(Vandewater, et al., 2005), 부모가 선정적이거나 폭력적인 내용의 프로그램을 자녀와 함께 시청할 경우, 자녀들은 그러한 내용에 대한 선호와 시청 습관을 형성하게 되는 부정적 효과를 낳는다는 연구 결과도 있다(Nathanson, 2001). 특히 부모가 그 내용들에 대해 부정적인 언급을 하지 않는다면, 비록 부모가 의도하지 않았을지라도, 자녀들은 부모들의 공동 시청을 프로그램에 대한 암묵적인 승인으로 받아들인다는 것이다.

위에서 검토한 바와 같이, 부모의 시청 중재 연구는 중재 유형, 중재 유형에 대한 선행 요인 분석, 중재 유형 효과 분석 등으로 이루어져 왔으며, 일부이긴 하나 중재 유형에 대한 보다 정교한 연구들, 예를 들어 설명 중재의 경우 메시지의 유형별 효과의 차이에 관한 연구 등이 진행되어 오고 있다. 부모 시청 중재 연구는 상당한 진척이 있는 것으로 평가되며, 이러한 선행 연구들은 게임이나 인터넷 등 다른 미디어 중재 연구의 토대가 될 수 있다. 그러나, 최근 연구들은 텔레비전 시청에 대한 부모 중재 연구가 인터넷 이용 중재에 그대로 적용될 수 없음을 지적한다.

## (2) 인터넷 이용에 대한 부모 중재

오늘날 자녀의 미디어 이용에 대한 부모 중재는 여러 가지 측면에서



도전을 받고 있다. 먼저, 미디어 이용이 점점 개인화되어 간다는 점이다. 인터넷은 기본적으로 혼자 이용하기 적합한 미디어이며, 학습을 위한 도구라는 인식하에 자녀 공부방에 놓이는 경우가 많고, 인터넷을 통해서 접속하는 사이트는 이용자 자신도 다 열거하기 어려울 정도로 많다. 그 결과, 부모가 자녀의 인터넷 이용시간에서부터 접속하는 사이트, 위험 노출 정도 등을 정확히 파악하기란 사실상 무리다. 둘째, 미디어 이용에 기술 및 능력이 요구되며, 그 기술과 능력에 따라 이용범위가 달라질 수 있다는 점이다. 인터넷 이용에 있어서 자녀들이 부모보다 기술적 능력이 앞설 경우, 자녀의 이용범위를 부모가 다 파악할 수 없다. 한편 중재를 위한 행위에 있어서도 기술적 능력이 요구된다는 점이다. 셋째, 텔레비전 시청은 시청시간대 개념이나, 프로그램 편성에 따른 분절적 이용이 가능하나, 인터넷 이용은 하이퍼링크를 통한 끝없는 연결 등으로 끝내기가 어렵다는 점이다. 이러한 이유 등으로 인하여, 텔레비전 시청 중심으로 이루어져 왔던 부모 중재 관련 선행 연구들은 인터넷 중재 효과를 예측하는 데 한계를 가질 수 있으며, 인터넷 중재 유형이나 그 효과에 대해 합의가 이루어지지 않은 상태이다.

인터넷 중재 유형을 살펴보면, 리빙스톤과 헬스퍼(Livingstone & Helsper, 2008)는 적극적 공동 이용(Active Co-use), 기술적 제한(Technical Restrictions), 상호작용 제한(Interaction Restrictions), 감시(Monitoring)로 중재 유형을 분류하였다. 텔레비전 중재 유형과는 달리, 적극적 중재와 공동 이용이 같은 요인으로 나타났으며, 이메일, 채팅, 게임 등을 허용하지 않는 중재방식이 상호작용 제한이라는 독립된 요인으로 나타났다. 한편 국내 연구로서, 안정임(2008)은 인터넷 이용 자체, 정보의 분별과 평가, 활용 방식의 차원을 고려하여 텔레비전 시청 중재 문항을 수정한 후, 14개의 중재방식을 4개의 요인으로 추출하고, 대화형, 제한형, 동행형, 감시형으로 구분하였다. 대화형은 적극적 설명 중재를, 제한형은 제

한 금지 중재를, 동행형은 공동 이용을, 감시형은 기술적 중재를 의미하는 것으로 해석될 수 있다. 인터넷 중재 유형에 영향을 주는 선행 변인으로, 부모의 인터넷 이용능력, 가족 커뮤니케이션의 개방성 등이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 가족 간 커뮤니케이션 개방성이 클수록, 대화형 즉 적극적 설명 중재를 많이 하는 것으로 나타났으며, 가족 간 커뮤니케이션 개방성이 낮을수록, 자녀의 인터넷 이용에 대한 불안감이 클수록 감시형 중재를 많이 하는 것으로 나타났다(안정임, 2008). 부모가 인터넷을 많이 이용할수록, 이용 능력이 뛰어날수록, 다양한 중재를 시도하고 있음을 발견하였다(Livingstone & Helsper, 2008).

인터넷 중재 효과는 주로 인터넷의 위험 요소 노출을 중심으로 분석되어 왔는데, 조와 전(Cho & Cheon, 2005)은 부모와의 공동 이용은 자녀의 인터넷 이용에 대한 파악과 통제감을 증가시키며, 그 결과 위험적 요소 노출을 줄일 수 있다고 보고한다. 한편, 리빙스톤과 헬스퍼(Livingstone & Helsper, 2008) 연구는 부모들의 적극적 공동 이용, 기술적 제한, 감시라는 중재 방식들이 온라인상의 위험 요소(폭력적 내용, 포르노 그래픽 내용, 프라이버시, 낯선 사람과의 접촉) 노출을 줄이는데 어떤 효과도 없는 것을 발견했다. 다만 이메일, 채팅룸, 인스턴트 메시지 등 다른 사람과의 온라인 커뮤니케이션 사용을 허용하지 않는 “상호작용 제한” 중재 방식만이 자녀의 포르노그래픽에 대한 노출과 낯선 사람과의 접촉이라는 위험 요소에 덜 노출시키는 것으로 나타났다. 인터넷 이용에 대한 부모 중재 연구는 아직 초기 단계로서, 그 효과에 대한 일관된 결론을 도출하기는 사실상 시기상조이며, 다양한 측면에서 중재 효과에 대한 분석이 이루어져야 할 것으로 평가된다.

## 2) 부모 중재와 인터넷 중독

### (1) 인터넷 중독

중독이란 자발적 행위에 대한 자기 조절 및 통제 결여로 정의되며(West, 2006), 인터넷 중독은 인터넷 이용에 대한 충동 통제 장애(impulse-control disorder) 또는 자기 조절 결여(deficit self-regulation)를 의미한다(Young, 1998; Larose, Lin, & Eastin, 2003). 인터넷 중독은 단일 차원의 개념으로 또는 다차원적인 개념으로 측정되는데, 다차원적인 개념으로 측정될지라도 자기 조절 결여가 중독의 핵심적 개념이다. 인터넷 중독에 관한 많은 연구들은 병리적 도박 진단 기준을 근거로 영(Young)이 개발한 측정방법을 사용한다. 구체적으로, 인터넷에 빠져 있는 상태, 지속적인 이용 욕구, 억제에 대한 반복적인 실패, 금단, 의도된 것보다 과도한 사용시간, 학업적·직업적·대인관계에서의 부정적 결과 초래, 인터넷 이용을 숨기려는 심리, 도피로서의 인터넷 이용 등을 포함한다(Young, 1998).

다차원적인 개념으로서 인터넷 중독에 대한 접근은 하부 개념들의 상위 개념으로 인터넷 중독을 측정하는 연구(예: 김주환·김민규·김은주·신의진, 2008), 하부 개념 간의 인과관계를 설명하고자 시도하는 연구(예: Caplan, 2005)로 나누어질 수 있다. 특히 문제적 인터넷 이용(problematic Internet use)에 관한 인지-행동 모델은 인터넷 중독의 하부 개념 간의 인과관계를 설명하는 데 유용한 모델이다. 즉, 문제적 인터넷 이용은 자아나 사회에 대한 부적응적 인지, 가상공간에 대한 선호, 충동적/강박적 이용, 부정적 결과 초래 간의 인과관계를 설명하고자 한다(Caplan, 2005; Davis, 2001). 이 모델에 따르면, 자아나 사회에 대한 부적응적 인지로 인해 현실세계보다 가상공간을 더 선호하게 되고, 인터넷 이용으로 얻게 되는 충족감이나 내적 보상에 대한 기대는 인터넷 이용에

대한 동기로 작용함으로써 자기 조절이 결여된 충동적/강박적 이용을 하게 된다는 것이다. 그리고 그 결과 일상생활에 부정적인 결과를 초래하게 된다. 이러한 설명은 인터넷 중독의 핵심 개념(조절 결여)과 그 원인으로서의 개념(부적응적 인지, 현실도피 동기, 가상공간에 대한 선호, 이용 충족에 대한 기대) 그리고 결과로서의 개념(일상생활 장애)을 구분할 수 있게 한다.

인터넷 중독은 몰입, 과다사용 등의 개념과 종종 혼동되는 경우가 있다. 몰입은 특정 행위에 완전히 흡수될 정도로 집중하고 있는 의식적 상태(Csikszentmihalyi, 1990)를 의미하는 것으로, 겉으로 보기에 중독 상태와 유사할 수 있다. 그러나, 몰입은 행위자가 통제감을 가질 때, 더 엄밀히 말해서 통제할 수 없게 될 것이라는 불안이나 염려가 없는 상태에서, 느낄 수 있는 최적의 경험, 즐거움이다. 이는 통제결여를 의미하는, 즉 통제력이 상실되었음을 인식하는 중독과 차별화되는 부분이다. 물론, 칙센트미하이(Csikszentmihalyi, 1990)는 통제감에 근거하는 몰입이 통제력 상실을 의미하는 중독으로 이어질 가능성이 있음을 언급한다. 그러나 이는 역으로 몰입이 중독의 선행변인으로 작용할 수 있지만, 몰입과 중독은 다르다는 것을 내포하고 있다. 중독과 몰입을 구별할 수 있는 또 다른 근거는, 중독이 일상생활 지장이라는 부정적 측면을 하부 개념으로 포함하고 있다면, 몰입은 오히려 긍정성을 내포하고 있다는 점이다. 한편, 이용시간으로 인터넷 중독을 진단하는 경우도 있는데, 인터넷 중독은 '의도한 것보다' 과도한 이용시간, 엄밀히 말해서는 이용시간에 대한 통제가 결여된 상태를 의미한다는 측면에서 절대적 이용시간으로 중독을 진단할 수는 없다. 그러나, 과다 이용이 통제 실패를 가져올 수도 있다는 주장은 인터넷 중독의 선행변인으로서 인터넷 이용시간이 유의미한 관계를 보인다는 경험적 연구에 의해서 지지된다(김은미·정화음, 2007).

## (2) 인터넷 중독에 대한 부모 중재 효과

부모 중재와 인터넷 중독 간의 관계를 경험적으로 분석한 연구가 검토되지 않은 상황에서, 본 연구는 다음과 같은 논리적 설명으로 부모 중재와 인터넷 중독 간의 관계를 예측해 보고자 한다. 첫째, 인터넷 중독이 인터넷 이용에 대한 자기 조절 실패를 의미한다고 할 때, 자기 조절 대신 외적 통제 수단에 의존함으로써 인터넷 중독을 예방할 수 있다는 것이다. 이는 시간에 대한 통제와 특정 콘텐츠 이용에 대한 통제를 매개로 일어날 수 있다. 이용시간에 대한 조절 실패, 게임·채팅·음란물 같은 특정 콘텐츠 이용에 대한 자기 조절 실패를 부모 중재라는 외적 통제 수단에 의존하여 조절하고자 하는 것이다. 즉, 부모 중재가 자녀의 인터넷 이용시간을 줄일 수 있다면, 이용자 본인이 이용시간을 통제하는 대신, 부모 중재가 이용자의 인터넷 이용시간을 통제함으로써, 중독적 경향을 예방할 수 있다는 것이다.

둘째, 부모 중재는 인터넷 이용에 대한 이용자 자신의 조절 능력을 향상시킴으로써 인터넷 중독을 피할 수 있다. 즉, 외적 통제 수단으로서의 부모 중재가 아니라 이용자의 내적 통제 능력을 향상시키는 사회적 상호작용으로서 부모 중재의 의미를 강조하는 측면이다. 부모-자녀 상호작용이 자녀의 통제 능력 향상에 기여한다는 것은 선행 연구에서 일관되게 보고된다(예: Olsen, Bates, & Bayles, 1990). 특히 사회적 상호작용과 자기 조절 간의 관계는 반두라(Bandura, 1991)의 사회인지적 관점에서 잘 설명된다. 반두라의 사회인지론적 관점에 따르면, 자기 조절이나 자아 개념 등이 한 개인의 정신적 내부에서 일어나는 온전히 개인적 인지적 차원의 문제처럼 보이나, 사회적 상호작용을 통해서 형성된다는 것이다. 사회적 상호작용은 자신의 행동에 대한 객관적 정보를 제공할 수 있으며, 규범적 기준을 제공하거나, 준거집단의 규범을 내면화하는 데 영향을 줄 수 있다. 또한, 행위자의 보상적 자기 반응에 대해 지지를 보냄

으로써 행위를 강화시킬 수도 있고, 부정적 반응을 보여줌으로써 행위를 단절하도록 영향력을 행사할 수 있다. 즉, 사회적 상호작용은 자기 감시, 평가 과정, 자기 반응 각 단계에 영향을 줌으로서 자기 조절 시스템의 활성화로 작용할 수 있다. 이러한 사회적 상호작용에는 부모의 인터넷 중재와 같은 특정 행위에 직접적으로 관여하는 상호작용이 포함될 수 있다. 따라서, 부모 중재가 자녀들의 자기 조절 시스템을 활성화시킴으로써 중독적 이용을 감소시키는 데 효과가 있을 수 있다. 인터넷 이용에 대한 자기 조절이 제대로 이루어질 때 그로 인한 부정적 결과는 간접적으로 줄어들게 될 것이다.

### 3) 연구 문제

이상의 논의를 바탕으로, 본 연구에서는 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

연구 문제 1 : 청소년 이용자 관점에서, 인터넷 이용에 대한 부모 중재 유형은 어떻게 나타나는가?

연구 문제 2 : 부모 중재 유형은 청소년들의 중독적 이용을 줄이는 데 효과가 있는가?

연구 문제 3 : 부모 중재와 인터넷 중독 간의 유의미한 관계가 존재한다면, 이는 어떤 경로를 통해서 나타나는가? 부모 중재는 외적 통제 수단으로서 청소년의 인터넷 이용시간을 줄임으로써 중독적 이용을 줄이는가? 또는, 부모 중재는 이용자의 내적 통제 기제를 활성화시키는 사회적 상호작용으로서 인터넷 중독의 하부개념 중 자아 조절실패와 관계가 있는가?

### 3. 연구 방법

#### 1) 조사대상 특성

본 조사는 서울에 거주하는 초등학교 4, 5, 6학년과 중학생 1, 2, 3학년 600명을 대상으로 이루어졌다. 서울을 크게 네 지역으로 구분하여, 지역, 성별, 학년을 고려한 표집을 하였다. 자료 수집은 설문지를 바탕으로 면대면 조사로 진행되었고, 조사에 응한 응답자는 남자 312명(52%), 여자 288명(48%)로 구성되었다. 생물학적 연령에 대한 변인은 따로 측정하지 않았으며, 사회적 연령이라고 할 수 있는 학년별로 각 100명씩 표집되었다. 부모의 학력은 어머니의 경우 고졸 이하가 320명(53.3%)으로 나타났으며, 아버지의 경우 대졸이 357명(59.5%)으로 조사되었다. 응답자의 어머니 중 342명(57%)이 전업주부로 직장을 갖고 있지 않는 것으로 나타났으며, 월 가구소득은 300만 원 미만이 40명(6.7%), 300~400만 원은 236명(39.3%), 400~500만 원은 229명(38.2%)이었으며, 500만 원 이상이 95명(15.8%)으로 나타났다.

#### 2) 변인의 측정

##### (1) 부모 중재 유형

자녀의 인터넷 이용 관련 부모 중재 문항은 TV시청유형을 인터넷에 맞게 수정한 안정임(2008), 리빙스톤과 헬스퍼(Livingstone & Helsper, 2008)의 연구 등을 기초로 하여 작성되었다. 기존 연구에서 언급하는 설명적 중재, 공동 이용, 제한적 중재, 기술적 중재가 포함되도록 구성하였다. 청소년들은 각 문항에 대해서 어느 정도 동의하는지를 5점 척도(1 =

전혀 그렇지 않다; 5 = 매우 그렇다)로 응답하였다. 문항 간 신뢰도 (Cronbach's  $\alpha$ )는 .88로 나타났다. 구체적인 문항과 중재 유형을 알아보기 위한 요인분석은 연구 결과 부분에서 언급된다.

## (2) 인터넷 중독

인터넷 중독은 영(Young, 1998)이 개발한 척도를 바탕으로 하여, 청소년에게 적합한 문항으로 수정하여 사용하였다. '학업에 나쁜 영향을 줄 정도로 오랜 시간 인터넷을 한다', '시간을 줄여보려 했으나 실패한다', '인터넷 사용으로 인해 가족들과 마찰이 생긴다', '다른 어떤 활동보다 인터넷을 하고 있는 동안에 나는 기분이 최고로 좋다', '인터넷을 하지 못하면 안절부절 못하고 초조해지며 기분이 나빠진다', '인터넷을 이용하는데 점점 많은 시간을 쓰게 된다', '불안하고 우울한 기분을 벗어나기 위해 인터넷을 사용한다', '내가 얼마만큼 인터넷을 사용했는지를 숨기기 위해 부모님께 거짓 말을 한 적이 있다', '내가 의도했던 것보다 더 오랜 시간 인터넷을 사용한다' 등 총 9개의 문항으로 구성되었으며, 5점 척도(1 = 전혀 그렇지 않다; 5 = 매우 그렇다)로 측정하였다. 문항 간의 신뢰도는 .92이었다.

한편, 인터넷 중독의 하부 개념 중 조절 실패와 부정적 결과를 독립된 변인으로 측정하였다. 조절 실패는 '시간을 줄여보려 했으나 실패한다', '인터넷을 이용하는데 점점 많은 시간을 쓰게 된다', '내가 의도했던 것보다 더 오랜 시간 사용한다'라는 문항으로 측정되었다(Cronbach's  $\alpha = .83$ ). 부정적 결과는 '학업에 나쁜 영향을 줄 정도로 오랜 시간 인터넷을 사용한다', '인터넷 사용으로 인해 가족들과 마찰이 생긴다'라는 문항으로 측정되었다(Cronbach's  $\alpha = .74$ ).



### (3) 인터넷 이용시간

인터넷 이용시간은 주중과 주말을 구분하여 하루 평균 이용시간을 묻는 것으로 측정되었다. 평일 하루 평균 인터넷 이용시간은 1시간 12분, 주말 하루 평균 이용시간은 2시간 22분으로 나타났으며, 분석에서는 분단위로 환산하여 사용하였다.

### (4) 인구사회학적 속성 및 컴퓨터 위치

인구통계학적 속성에 관한 질문은 성별과 연령을 포함한다. 성별은 남자(0), 여자(1)로 코딩되었으며, 연령은 사회적 연령으로서 학년을 측정하였다(초등학교 4학년=1; 중학교 3학년=6). 컴퓨터 위치는 자녀 방에 컴퓨터가 있는지 아닌지의 여부로 측정되었다.

## 4. 연구 결과

### 1) 부모 중재 유형

초등학생 및 중학생에 대한 부모의 인터넷 중재유형이 어떻게 나타나고 있는지 알아보기 위하여 17개 문항들에 대한 요인분석을 실시하였다. <표 1>에 나타난 바와 같이 부모들의 인터넷 중재유형은 '적극적 중재', '공동적 사용', '기술적 중재', '소극적 중재' 네 가지로 분류되었다. 적극적 중재는 '인터넷의 좋고 나쁜 점에 대해 말씀해 준다', '내가 접속할 수 있는 사이트를 제한한다', '어떤 사이트가 좋고 나쁜지 알려준다', '내가 회원 가입할 수 있는 사이트를 제한한다', '인터넷상에서 개인정보를 주지 못하게 한다', '유익한 사이트를 추천해 주신다' 등이다. 인터넷 이용에 대한 적극적 중재는 인터넷 매체에 대한 평가 및 설명, 내용(웹사이트)에

대한 평가·설명·추천·제한, 개인정보 유출 등 이용 시 주의점에 대한 설명으로 구성된다.

공동 이용은 '부모님과 메일을 교환하고 메신저로 대화한다', '부모님과 함께 인터넷 게임을 즐긴다', '부모님과 함께 미니홈피나 블로그를 만들고 관리한다', '부모님과 정보 찾기를 같이 한다' 등을 포함한다. 이는 텔레비전 공동 시청과 유사한 중재 유형이다. 대화를 바탕으로 이루어지는 상호작용이라기보다는 미디어 이용을 함께 즐기는 행위로서의 중재 방식으로 보인다. 미디어를 공동으로 이용하는 중에 중재를 위한 전략적 평가 및 설명이 일어날 수도 있으나, 시청 중재 유형과 마찬가지로 적극적 중재와 공동 이용이 별개의 요인으로 분류되었다는 것은 공동 이용 중에 중재를 위한 평가 및 설명이 항상 일어나는 것은 아니라는 것을 의미한다.

기술적 중재는 '우리집 컴퓨터는 잠금잠치가 되어 있다', '우리집 컴퓨터에는 사이트 차단 프로그램이 설치되어 있다', '나의 부모님은 내가 방문한 사이트를 나중에 체크한다' 등을 포함한다. 텔레비전 중재에서 나타나지 않는 유형으로 부모의 직접적인 개입이나 의사소통 없이, 자녀의 인터넷 이용을 통제 및 감시할 수 있는 중재 방식이다. 소극적 중재는 '인터넷 게임을 못하게 한다', '온라인 채팅을 못하게 한다', '인터넷 사용 시간을 제한한다', '인터넷 쇼핑을 못하게 한다' 등을 포함한다. 시간에 대한 제한은 특정 인터넷 활동에 대한 금지와 같은 유형으로 분류되었는데, 이러한 중재는 특정 사이트 및 회원가입에 대한 제한과는 구분되는 소극적 또는 대응적 방식의 중재라고 할 수 있다.

청소년의 응답을 바탕으로, 가장 많이 사용되는 부모 중재 유형은 소극적 제한( $M=3.36, SD=0.85, \alpha=.82$ )과 적극적 중재( $M=3.30, SD=.77, \alpha=.83$ )였고, 그 다음으로 기술적 중재( $M=2.47, SD=1.16, \alpha=.77$ ), 공동 이용( $M=2.29, SD=.93, \alpha=.75$ )으로 나타났다. 자료 수

표 1. 인터넷 중재유형에 관한 주성분 요인분석 결과

Mean(SD)	요인1	요인2	요인3	요인4
요인 1. 적극적 중재				
인터넷의 좋고 나쁜 점에 대해 말씀해 준다	3.38(0.99)	.75		
내가 접속할 수 있는 사이트를 제한한다.	3.26(1.06)	.75		
어떤 사이트가 좋고 나쁜지 알려준다.	3.25(1.01)	.74		
내가 가입할 수 있는 사이트를 제한한다.	3.26(1.10)	.70		
인터넷에서 개인 정보를 주지 못하게 한다.	3.72(1.08)	.69		
유익한 사이트를 추천해 주신다.	2.97(1.04)	.51		
요인 2. 공동 이용				
부모님과 메일·메신저로 대화한다.	2.15(1.12)	.87		
부모님과 함께 인터넷 게임을 즐긴다.	2.19(1.17)	.83		
부모님과 함께 미니홈피·블로그를 만들고 관리한다.	2.26(1.13)	.79		
부모님과 정보 찾기를 같이 한다.	2.54(1.13)	.70		
요인 3. 기술적 중재				
우리집 컴퓨터는 잠금잠치가 되어 있다.	2.31(1.23)		.82	
우리집 컴퓨터에는 사이트 차단 프로그램이 설치되어 있다.	2.63(1.33)		.82	
내가 방문한 사이트를 나중에 체크한다.	2.35(1.13)		.56	
요인 4. 소극적 중재				
인터넷 게임을 못하게 한다.	3.21(1.13)			.87
온라인 채팅을 못하게 한다.	3.35(1.16)			.78
인터넷 사용시간을 제한한다.	3.59(1.04)			.51
인터넷 쇼핑을 못하게 한다.	3.28(1.15)			.51
특성값(Eigen Value)	5.5	2.8	1.4	1.1
설명변량(%)	32%	16%	8%	6%
총변량(%) = 63.204				

집 대상이 초등학교 고학년과 중학생이었기 때문에 공동 이용이 가장 덜 빈번하게 나타난 것으로 보인다. 소극적 제한 중에서는 시간제한에 대한 중재가 가장 빈번하게 사용되는 것으로 인식되며, 적극적 중재에 있어서는 개인 정보 유출에 대한 주의가 가장 빈번하게 나타나고 있었다. 자녀의 성별에 따른 부모 중재 유형의 차이는 나타나지 않았으나, 자녀의 나이(학년)와 적극적 중재( $r = -.14, p = .001$ ), 기술적 중재( $r = -.10, p = .015$ ), 소극적 중재( $r = -.14, p = .000$ )는 부적인 상관관계를 보였다. 즉, 자녀의 학년이 낮을수록 다양한 중재 방식들을 더 자주 사용하고 있는 것을 알 수 있다.

## 2) 부모 중재 유형과 인터넷 중독 간의 관계

### (1) 다변인 회귀분석

다변인 회귀분석을 통해서 어떤 부모 중재 유형이 인터넷 중독을 예방하는데 효과가 있는지를 살펴보고자 하였다. 성별, 학년, 컴퓨터위치(자녀방)를 통제변인으로, 네 가지 유형의 부모 중재를 독립변인으로 하는 회귀모형은 청소년의 중독적 이용이라는 종속변인에 대해 22%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다. 통제변인으로 사용된 성별, 학년, 컴퓨터 위치(자녀방)는 중독적 이용 경향과 유의미한 관계를 보였는데, 남자 어린이가 여자 어린이보다, 학년이 높을수록, 자신의 방에 컴퓨터를 가지고 있는 어린이가 그렇지 않은 어린이보다 중독적 이용을 더 많이 하는 것으로 나타났다.

부모 중재 유형과 자녀의 중독적 이용 간의 관계를 살펴보면, 적극적 중재와 기술적 중재는 인터넷 중독과 부적인 관계를 보였으며, 공동 이용과 소극적 제한은 인터넷 중독과 오히려 정적인 관계를 보였다. 즉, 부모가 인터넷 이용 관련 적극적 중재를 많이 한다고 응답할수록, 중독

표 2. 인터넷 중독적 이용에 대한 회귀분석

	표준화 계수		
	$\beta$	t	유의확률
성별(여자)	-.32	-8.81	.000
학년	.11	2.82	.005
컴퓨터위치(자녀방)	.14	3.69	.000
적극적중재	-.16	-3.49	.001
공동 이용	.12	3.11	.002
기술중재	-.10	-2.44	.015
소극적중재	.33	7.02	.000
Adj R <sup>2</sup>	.22		
F	23.59***		

\*\*\*  $p < .001$

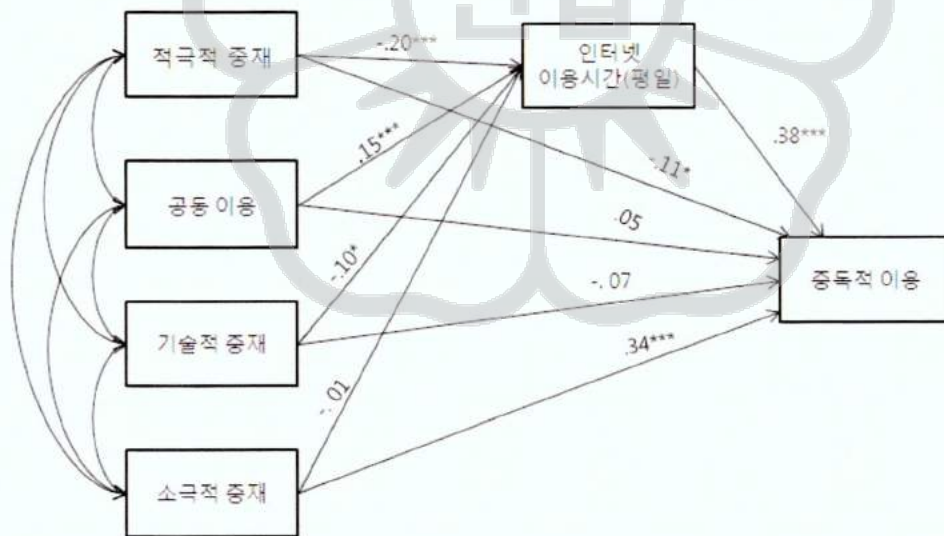
적 경향이 덜 나타났고, 컴퓨터 잠금장치나 차단 프로그램 설치 등과 같은 기술적 중재 또한 중독적 이용을 줄이는 데 도움이 되는 것으로 보인다. 한편, 부모와 공동 이용을 하거나, 부모가 시간제한이나 게임·채팅 등을 금지하는 소극적 중재를 많이 받을수록, 오히려 중독 경향을 더 보이는 것으로 나타났다.

(2) 경로분석

부모 중재와 인터넷 중독 간의 유의미한 관계를 설명하는 데 있어서, 부모 중재가 이용시간에 대한 외적 통제로서 유의미한 것인지, 또는 이용자의 내적 통제 기제를 활성화시키는 사회적 상호작용으로서 유의미한 것인지를 살펴보고자 AMOS 7.0을 이용하여 경로분석을 실시하였다.

① 부모 중재-인터넷 이용시간-인터넷 중독

먼저, 이용자의 내적 통제 대신 이용시간에 대한 외적 통제로서 부모 중재가 효과가 있는지를 살펴보기 위해 부모 중재, 인터넷 이용시간, 인터넷 중독에 대한 경로분석 실시하였고, 그 결과는 <그림 1>에 제시되었다. 결과를 살펴보면, 자녀의 주중 인터넷 시간은 중독적 이용과 상당히 관계가 있는 것으로 나타났으며( $\beta = .38, p = .000$ ), 자녀의 주중 인터넷 시간에 영향을 주는 부모 중재 유형은 적극적 중재, 공동 이용, 기술적 중재였다. 적극적 중재와 기술적 중재를 많이 받을수록 평일 인터넷 이용시간이 적은 반면에, 부모와의 공동 이용을 많이 하는 자녀는 평일 이용시간이 더 긴 것으로 나타났다. 시간제한 및 금지와 같은 부모의 소극적 중재는 자녀의 평일 이용시간과 무관했다. 즉, 인터넷 이용시간을 줄이기 위한 부모의 시간제한 및 금지는 실제 자녀의 이용량을 줄이는 데 아



- a) 표준화 경로계수 표시
- b) 인터넷 이용시간, 중독적 이용 각각에 대한  $R^2$ 는 .06, .21
- c) \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

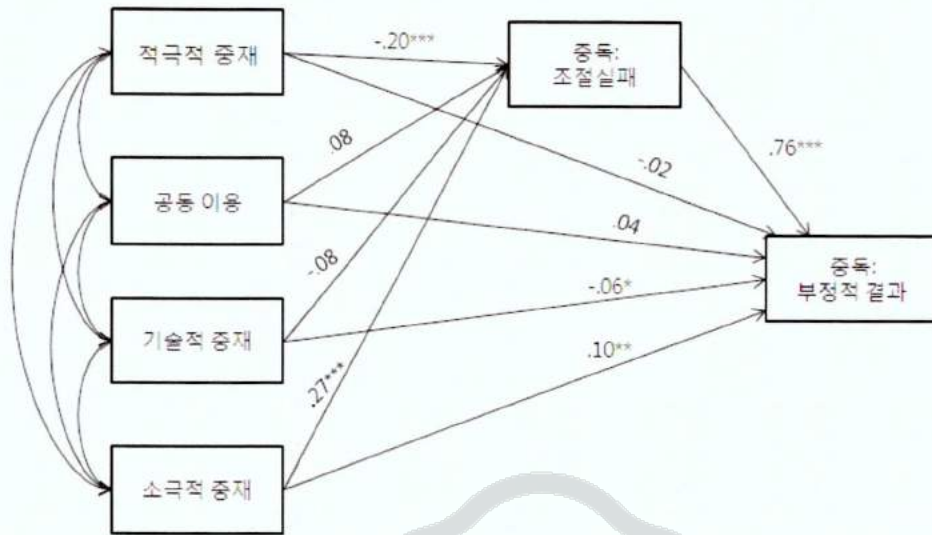
그림 1. 경로분석: 부모 중재-인터넷 이용시간-중독적 이용

무런 효과가 없는 것으로 보인다. 적극적 중재는 시간을 매개로 할 뿐만 아니라 중독을 줄이는 데 직접적인 영향을 주는 것으로 나타났고, 기술적 중재는 이용시간을 매개로 나타날 뿐, 중독과 직접적인 관계가 없는 것으로 나타났다. 한편, 시간제한 및 금지 중재는 이용시간과 무관하게 중독과 정적인 관계를 보여 주었다. 이러한 결과는 적극적 중재와 기술적 중재 유형이 자녀의 인터넷 이용시간에 대한 외적 통제 수단으로 작용함으로써 자녀의 인터넷 중독을 줄일 수 있음을 보여준다.

한편, 이러한 중재 방식들은 어린이의 주말 인터넷 이용시간과는 무관하였다. 부모들이 어떤 중재 방식을 취하든 그들의 중재는 주로 주중 인터넷 이용에 초점을 두고 있으며, 주말에는 상대적으로 인터넷 이용을 허용하고 있는 것으로 보인다. 그러나 주중 인터넷 이용시간과 마찬가지로 주말 인터넷 이용시간 역시 중독 경향과 상당한 관계가 있는 것으로 나타났다( $\beta = .39, p = .000$ ).

## ② 부모 중재 - 조절 실패 - 부정적 결과 초래

부모 중재가 인터넷 중독에 대한 이용자의 내적 통제 기제 활성화에 효과가 있는지를 살펴보기 위해, 부모 중재와 중독의 하부개념 중 조절 실패, 부정적 결과 초래에 대한 경로 분석을 실시하였다. 분석 결과는 <그림 2>에 제시되었다. 적극적 중재를 많이 받는 자녀일수록 인터넷 이용에 대한 조절 실패가 적게 나타났으며, 시간제한 및 금지와 같은 소극적 중재를 많이 받는 청소년일수록 조절 실패가 더 큰 것으로 나타났다. 이로써, 적극적 중재는 자기 조절 기제를 활성화시킴으로써 인터넷 중독을 예방할 수 있으며, 시간제한 및 금지 중재는 자기 조절 능력에 저하시키는 요인으로 해석될 수 있다. 한편, 적극적 중재는 부정적 결과 초래와는 직접적인 관계가 없었다. 기술적 중재는 인터넷 이용자의 자기조절 시스템 활성화와는 무관하였으나, 부정적 결과 초래를 줄일 수 있는 것으로



- a) 표준화 경로계수 표시
- b) 인터넷 이용시간, 중독적 이용 각각에 대한  $R^2$ 는 .05, .61
- c) \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

그림 2. 경로분석: 부모 중재-조절실패-부정적 결과

나타났다. 기술적 중재의 경우, 부모와 자녀 간의 직접적인 상호작용이 일어나는 것이 아니기 때문에 이용자의 자기조절 시스템 활성화에는 아무런 영향을 주지 않으나, 인터넷 이용시간을 줄임으로써 부정적 결과 초래를 줄일 수 있는 것으로 해석된다. 한편, 시간제한 및 금지와 같은 소극적 중재를 받는 어린이는 조절 실패가 더 빈번하게 일어날 뿐 아니라, 인터넷 이용으로 인해 학업 방해나 가족 갈등 같은 부정적 결과를 더 많이 인식하고 있는 것으로 보인다.

## 5. 결론

본 연구는 자녀의 인터넷 이용에 대한 부모의 중재 유형을 밝히고, 중재



유형이 자녀의 인터넷 중독 경향에 어떤 영향을 미치는지를 살펴보는 데 그 목적이 있었다. 청소년의 응답에 근거한 부모 중재 유형은 적극적 중재, 공동 이용, 기술 중재, 소극적 중재로 분류되었다. 적극적 중재는 부모와 자녀 간의 대화를 바탕으로 일어나는 중재 방식으로서 인터넷 매체에 대한 평가 및 설명, 내용(사이트)에 대한 평가·설명·추천·제한, 회원가입 및 개인 정보 유출과 같은 인터넷 이용에 주의해야 할 사항에 대한 설명 등을 포함한다. 이러한 중재를 많이 받은 청소년은 인터넷 중독 경향을 덜 보이는 것으로 나타났는데, 이는 적극적 중재가 인터넷 이용 시간을 줄임으로써 인터넷 중독에 간접적으로 영향을 줄 뿐 아니라, 인터넷 이용에 대한 자기 조절을 활성화함으로써 인터넷 중독을 줄이는데 효과가 있는 것으로 해석될 수 있다.

공동 이용은 텔레비전에 있어서의 공동 시청과 유사한 중재 유형으로서, 부모가 자녀들과 함께 여러 가지 온라인 활동을 함께 하는 것을 의미한다. 공동 시청이 미디어의 부정적 영향력을 줄이기 위한 부모들의 의도된 전략인지, 아니면 가족 간 공동 활동의 하나로 간주해야 할지에 대한 문제가 제기되듯이, 인터넷 공동 이용 또한 과연 중재 전략으로 볼 수 있을지에 대한 의문이 제기될 수 있다. 그러나 중요한 것은 부모의 의도된 행위이든 아니든, 자녀의 입장에서 공동 시청은 텔레비전에 대한 부모의 호의적 태도와 시청에 대한 암묵적 승인으로 인식된다는 것이다 (Nathanson, 2001). 본 연구 결과에 따르면, 자녀와 부모의 공동 이용은 자녀의 중독적 이용 경향과 정적인 관계를 있으며, 이는 인터넷 이용시간에 의해 부분적으로 매개되는 것으로 나타났다. 즉, 부모와 공동 이용을 많이 할수록, 인터넷 이용시간이 많았으며, 이를 통해서 중독적 이용에 영향을 주는 것으로 보인다. 리빙스톤과 헬스퍼(Livingstone & Helsper, 2008) 연구에서는 적극적 설명 중재와 공동 이용이 같은 중재 유형으로 분류되었으나, 본 연구에서는 적극적 중재와 공동 이용은 별개의 중재

유형으로 나타났다. 부모와 자녀 간의 인터넷 공동 이용이 설명 및 평가라는 적극적 중재를 수반한다면, 부모의 의도된 중재 효과가 발생할 수 있을지도 모른다. 그러나, 본 연구에서 보여주듯이, 공동 이용과 적극적 중재가 별개의 중재 유형이라고 할 때, 즉 공동 이용이 적극적 중재를 수반하지 않을 경우에, 자녀들은 공동 이용을 인터넷 이용에 대한 암묵적인 승인으로 간주할 수도 있다.

기술적 중재는 컴퓨터 잠금장치나 차단 프로그램 설치 등을 통한 부모의 중재 방식을 의미한다. 이러한 중재 유형은 자녀의 중독적 이용과 부적인 관계를 보였는데, 이는 인터넷 이용시간에 의해서 매개되는 것으로 보인다. 즉, 기술적 중재가 인터넷 이용시간을 줄임으로써 중독을 줄이는 데 긍정적인 효과가 있음을 암시한다. 그러나, 적극적 중재와는 달리, 기술적 중재는 인터넷 이용자의 자기 조절 기제를 활성화시키지는 못하는 것으로 나타났다. 자기 조절 기제의 활성화는 사회적 상호작용에 의한 규범 및 가치의 내면화 과정에 의해서 일어난다고 할 때(Bandura, 1991; Grolnick, Kurowski, & Gurland, 1999), 부모와의 직접적인 상호작용을 기반으로 하지 않는 기술적 중재는 자기 조절에 영향을 주지 않는 물리적 수단에 의한 통제 방식이라고 볼 수 있다.

소극적 중재는 이용시간에 대한 제한, 게임·채팅·온라인 쇼핑에 대한 금지 등을 포함한다. 본 연구 결과에 따르면, 소극적 중재는 이용시간이나 게임 및 채팅 이용 정도와 무관한 것으로 나타났다. 이는 시간제한 중재 방식이 자녀의 인터넷 이용시간과 유의미한 관계가 없다는 선행 연구 결과와 일치한다(Roberts, Foehr, & Rideout, 2005). 무엇보다도, 시간제한 및 금지라는 소극적 중재는 자녀의 중독적 이용 경향과 정적인 관계를 보였다. 즉, 부모로부터 시간제한 및 금지 등의 중재를 많이 받은 청소년은 오히려 인터넷 이용에 대한 조절에 더 많이 실패하는 경향을 보일 뿐 아니라, 그로 인해 발생하는 부정적 결과를 더 크게 인식하고 있

는 것으로 나타났다. 리빙스톤과 헬스퍼(Livingstone & Helsper, 2008)의 연구에서 보고되었듯이, 채팅 등의 상호작용적 이용에 대한 금지는 청소년들의 온라인 위험 요소 노출을 줄이는 데 효과가 있을지도 모른다. 그러나, 금지를 통해서 위험 노출을 막을 수는 있을지라도, 금지라는 중재 방식은 자녀들의 자기 조절 능력을 약화시키는 부정적인 결과를 초래할 수 있다는 점에 주목해야 한다.

인터넷 중독은 인터넷 이용에 대한 조절 결여를 의미하는 현상으로서(Larose, Lin, & Eastin, 2003; West, 2006), 자기 조절이 결여된 상황에서 외적 통제 기제를 활용함으로써, 그리고 내적 통제 기제를 활성화시킴으로써 인터넷 중독을 예방할 수 있다. 본 연구는 부모 중재가 이용시간에 대한 외적 통제 수단으로 효과가 있는지, 그리고 이용자의 내적 조절 기제를 활성화시키는 데 효과가 있는지를 살펴보고자 하였다. 연구 결과, 여러 가지 중재 유형 중 적극적 중재가 이용시간에 대한 외적 통제 수단으로 그리고 이용자의 내적 조절 기제를 활성화시키는 요인으로 가장 효율적인 중재 유형이라 판단된다. 기술적 중재는 내적 조절 기제를 활성화시킬 수는 없으나, 이용시간에 대한 외적 통제 수단으로서는 효과가 있는 것으로 보인다. 그러나, 부모들이 가장 많이 사용하고 있는 것으로 보이는 시간제한을 포함하는 소극적 중재는 이용시간에 대한 외적 통제 수단으로서도 효과적이지 못하며, 오히려 내적 통제를 약화시키는 중재 유형인 것으로 평가된다. 이는 부모의 제한적 양육방식보다는 반응적이며 자율성을 허용하는 양육방식이 청소년의 자기 통제력과 정적인 관계가 있다는 선행 연구들과도 일치하는 부분이다(Olson, Bates, & Bayles, 1990).

사회적 문제로 대두되고 있는 청소년의 인터넷 중독 경향을 줄이는데 효과적인 부모 중재 유형이 무엇인지를 살펴보고, 부모 중재가 외적 통제 수단으로서 작용하는지, 내적 통제 기제를 활성화시키는 데 기여하

는지를 분석함으로써, 부모 중재와 자녀의 인터넷 중독 관계에 대한 메커니즘을 살펴보았다는 측면에서, 본 연구는 부모 중재 연구를 위한 학문적 의의와 중독 예방을 위한 사회적 기여가 있을 것으로 예상된다. 본 연구의 제한점을 바탕으로 후속 연구를 위한 연구 방향을 제안하고자 한다. 첫째, 부모 중재 유형 분류에 대한 보다 이론적 접근이 필요하다. 대부분의 선행 연구들은 부모 중재 방식을 묻는 항목들에 대한 탐색적 요인분석을 통해서 중재 유형을 분류해 왔다. 그 결과, 연구마다 서로 상이한 항목을 바탕으로 중재 유형이 분류되기 때문에, 연구 결과들을 서로 비교하기가 쉽지 않다. 따라서, 부모 중재 유형 또는 중재 차원을 구분할 수 있는 기준에 대한 이론적 논의가 더 진척되어야 할 것으로 판단된다. 예를 들어, 직접적인 부모-자녀 간 상호작용 정도, 행위적 통제 중심의 부모 중재와 태도/가치 중심의 부모 중재 등을 기준으로 부모 중재 유형을 분류해 볼 수도 있을 것이다.

둘째, 현실적으로 가정에서 가장 빈번하게 일어나는 시간제한 중재에 대한 추가적인 논의가 필요하다. 시간제한 중재가 가정 규칙으로 존재하는지, 아니면 자녀의 이용에 대한 대응적 방식으로 즉각적으로 순간적으로 이루어지에 대한 구분이 필요하다는 것이다. 가정에서의 명확하고 일관된 규칙이나 규범은 자녀의 자기 통제력 발달에 긍정적인 영향을 준다는 측면에서(Grolnick, Kurowski, & Gurland, 1999), 시정 규칙으로서 존재하는 중재 방식은 자녀들로 하여금 자신의 행동을 감시하고 판단하는 하나의 기준이 된다는 점을 감안할 때(Jordan, 2002), 일관된 규칙으로 존재하는 인터넷 이용시간에 대한 기준은 이용자 자신의 행동을 감시하고 평가하는 차원에서 자기 조절 메커니즘을 활성화시키는 데 도움이 될 것으로 보인다(Bandura, 1991). 그러나, 즉각적으로 이루어지는 소극적 대응 방식으로서의 시간제한은 청소년들이 자기 행동을 감시하고 평가할 수 있는 기회를 박탈함으로써 오히려 자기 조절 능력을 저하시킬

수 있다는 것이다. 따라서, 인터넷 이용시간에 대한 제한이 가정 내 인터넷 이용 규범으로 존재하는지, 아니면 지나친 이용에 대한 대응적 방식으로 일어나는지에 대한 구분을 명확히 하고, 또한 규범으로 존재할 경우 자녀의 입장에서 느끼는 일관성과 구속력에 대한 부분을 고려하여 그 효과를 분석해야 할 것으로 보인다.

셋째, 부모 중재가 부모의 의도를 반영하고 있는지, 그리고 자녀는 부모의 중재를 어떻게 평가하고 있는지를 알아보기 위한 부모-자녀와의 심층 인터뷰는 부모 중재 효과에 대한 보충적 설명을 가능케 할 것으로 판단된다. 예를 들어, 부모의 시각에서 공동 이용이 의미하는 것이 무엇인지, 그리고 자녀의 입장에서 부모와의 공동 이용은 어떻게 인식되는지를 살펴볼 필요가 있다. 또한, 시간제한 중재는 시간을 줄이는 데 아무런 효과가 없는 것으로 보이는데, 실상 부모와 자녀는 시간제한 중재의 효과를 어떻게 인식하고 있는지 등에 대한 연구가 필요하다. 부모 중재에 대한 동기, 의도, 및 평가에 대한 정성적 연구는 부모 중재 효과에 대한 정량적 연구 결과를 해석하고 이해하는데 도움이 될 것으로 보인다.

넷째, 자기 조절 메커니즘이 자기 감시, 판단 과정, 자기 반응이라는 세 단계를 거쳐 활성화된다고 할 때, 부모 중재가 자기 조절 과정의 각 단계에 어떤 영향을 주는지를 살펴볼 필요가 있다. 부모 중재라는 상호작용은 인터넷 이용에 대한 자기 감시를 강화시키고, 내면화된 규범이나 기준을 통해서 자신의 행동을 판단하게하고, 자신의 행동에 대한 처벌적 또는 보상적 반응을 보일 때 그 반응에 지지함으로써 자녀의 인터넷 이용에 대한 자기 조절을 강화할 수 있을 것으로 보인다. 이러한 가정에 실증적인 분석이 필요하다. 한편으로는 자녀의 자기 감시, 판단 과정, 자기 반응에 영향을 줄 수 있는 구체적인 중재 방식을 개발하고 부모 교육을 통해서 적극 활용할 수 있도록 해야 한다.

## 참고문헌

- 김은미·정화음(2007). 청소년의 미디어 이용 격차에 관한 탐색. 『언론정보학보』, 43권 2호, 125~161.
- 박경애·김희수·이화자·김옥희(2009). 가족과 개인변인이 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향. 『한국심리학회』, 14권 1호, 41~51.
- 안정임(2003). 한국에서의 TV 시청중재 유형과 관련변인에 관한 연구. 『한국언론학보』, 47권 6호, 332~397.
- 안정임(2008). 인터넷 이용 중재유형과 선행요인에 관한 연구. 『한국방송학보』, 22권 6호, 230~267.
- 이은미(2002). 부모의 시청지도가 초, 중생 자녀들의 텔레비전 시청행위에 미치는 영향연구. 『한국방송학보』, 16권 3호, 397~421.
- 이혜린·도현심·김민정·박보경(2009). 어머니의 양육행동이 청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 경로: 청소년의 자기통제력 및 우울/불안의 매개적 역할. 『아동학회』, 30권 2호, 97~112.
- 전요섭·김수경·박은정(2008). 아버지 양육태도에 따른 청소년의 인터넷 중독 차이. 『청소년학연구』, 15권 2호, 257~275.
- 한국정보화진흥원(2010). 『2009년 인터넷중독실태조사』. 서울: 한국정보화진흥원.
- Bandura, A.(1991). Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 248~287.
- Bronfenbrenner, U.(1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Buijzen, M., Rozendaal, E., Moorman, M., & Tanis, M.(2008). Parent versus child reports of parental advertising mediation: Exploring the meaning of agreement. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 509~525.
- Caplan, S. E.(2005). A social skill account of problematic Internet use. *Journal of Communication*, 55, 721~736.

- Cho, C. H., & Cheon, H. J.(2005). Children's exposure to negative Internet content: Effects of family context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49(4), 488 ~ 509.
- Davis, R. A.(2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187 ~ 195.
- Eastin, M. S., Greenberg, B. S., & Hofschire, L.(2006). Parenting the Internet. *Journal of Communication*, 56, 486 ~ 504.
- Fujioka, Y., & Austin, E. W.(2002). The relationship of family communication patterns to parental mediation styles. *Communication research*, 29(6), 642 ~ 665.
- Fujioka, Y., & Austin, E. W.(2003). The implications of vantage point in parental mediation of television and child's attitudes toward drinking alcohol. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47(3), 418 ~ 434.
- Grolnick, W. S., Kurowski, C. O., & Gurland, S. T.(1999). Family processes and the development of children's self-regulation. *Educational Psychologist*, 34(1), 3 ~ 14.
- Huston, A., & Wright, J. C.(1994). Educating children with television: The form of the medium, In D. Zilmann, J. Bryant, & A. C. Huston(Eds.) *Media, children, and the family: Social scientific, psychodynamic, and clinical perspectives* (pp. 73 ~ 84). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Jordan, A. B.(2002). Social class, temporal orientation, and mass media use within the family system. *Critical Studies in Mass Communication*, 9(4), 374 ~ 386.
- Krcmar, M.(1998). The contribution of family communication patterns to children interpretation of television violence. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(2), 250 ~ 264.
- Larose, R., Lin, C. A., & Eastin, M. S.(2003). Unregulated Internet usage: Addiction, habit, or deficient self-regulation?, *Media Psychology*, 5(3), 225 ~ 253.

- Lee, S. J., Bartolic, S., & Vandewater, E. A.(2009). Predicting children's media use: Differences in cross-sectional and longitudinal analysis. *British Journal of Developmental Psychology*, 27, 123 ~ 143.
- Lee, S. J., & Chae, Y. G.(2007). Children's Internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 640 ~ 644.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J.(2008). Parental mediation of children's Internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581 ~ 599.
- Nathanson, A. I.(1999). Identifying the relationship between parental mediation and children's aggression. *Communication Research*, 26, 124 ~ 144.
- Nathanson, A. I.(2001). Parent and child perspectives on the presence and meaning of parental television mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(2), 201 ~ 220.
- Nathanson, A. I., Wilson, B. J., McGee, J., & Sebastina, M.(2002). Counteracting the effects of female stereotypes on television via active mediation. *Journal of Communication*, 52(4), 922 ~ 937.
- Nathanson, A. I., & Yang, M.(2003). The effects of mediation content and form on children's responses to violent television, *Human Communication Research*, 29(1), 111 ~ 134.
- Olson, S. L., Bates, J. E., & Bayles, K.(1990). Early antecedents of childhood impulsivity: The role of parent-child interaction, cognitive competence, and temperament. *Journal of Abnormal child psychology*, 18(3), 317 ~ 334.
- Roberts, D., Foehr, U., & Rideout, V.(2005). *Generation M: Media in the lives of 8-18 year-olds*. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M.(1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: "instructive mediation," "restrictive mediation," and "social



coviewing.“ *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(1), 52 ~ 66.

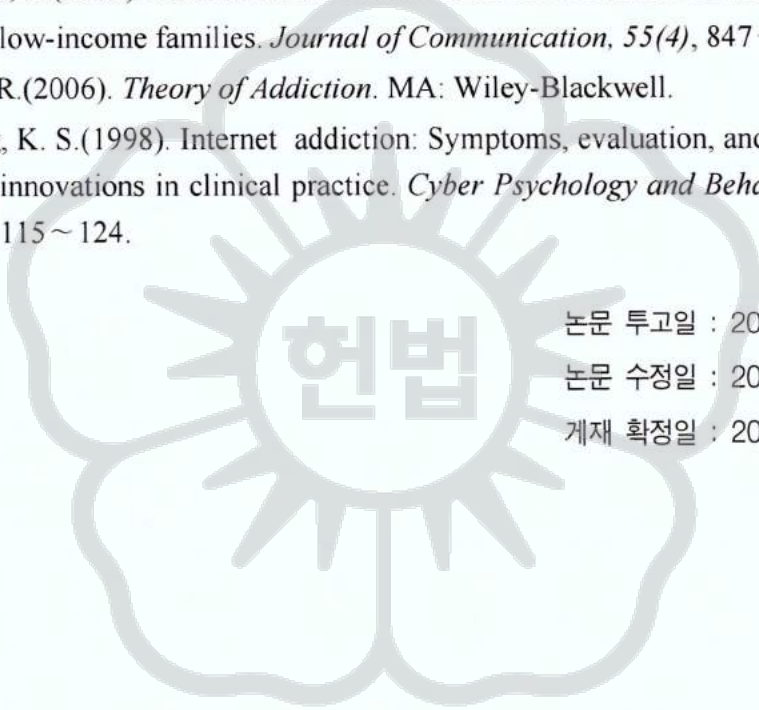
Van den Bulck, J., & Van den Bergh, B.(2000). The influence of perceived parental guidance patterns of children's media use: Gender differences and media displacement. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44(3), 329 ~ 348.

Vandewater, E. A., Park, S. E., Huang, X., & Wartella, E. A.(2005). "No, you can't watch that": Parental rules and young children's media use. *American Behavioral Scientist*, 48, 608 ~ 623.

Warren, R.(2005). Parental mediation of children's television viewing in low-income families. *Journal of Communication*, 55(4), 847 ~ 863.

West, R.(2006). *Theory of Addiction*. MA: Wiley-Blackwell.

Young, K. S.(1998). Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment innovations in clinical practice. *Cyber Psychology and Behavior*, 4(2), 115 ~ 124.



헌법

논문 투고일 : 2010. 09. 30

논문 수정일 : 2010. 11. 01

게재 확정일 : 2010. 11. 09

**A b s t r a c t****Parental Mediation of Children's Internet Use**

## Effect on Internet Addiction

**Sook Jung Lee**

Assistant Professor, Dept. of Mass Communication, Chung-Ang University

**So Hyun Jeon**

Graduate Program, Dept. of Mass Communication, Chung-Ang University

The purpose of the present study is to identify parental mediation types of children's Internet use and to examine the effect on Internet addictive use. The data were collected from children in the fourth to the ninth grade. According to the findings, parental mediation types include active mediation, co-use, technical mediation, and passive mediation. A parent's active mediation was negatively associated with children's addictive use of the Internet. The negative relationship between active mediation and addictive use was partly mediated by the amount of time online. Most of all, the more children were mediated by parental active mediation, the less they failed to regulate their Internet use. This suggests that a parent's active mediation may lead to activate children's self-regulation of Internet use. Meanwhile, passive mediation including time restriction were not significantly related to the amount of time online. Rather, it was positively related to deficit self-regulation of Internet use. Unlike parental intention to restrict their child's online time, passive mediation of time restriction may lead their child to addict the Internet, by not providing the opportunities that the child exercise and practice their self-regulation.

**Key words** Internet addiction, Parental mediation, Self-regulation



발간등록번호	11-1383000-000819-11
연구보고	2018-17

# 2018년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사



참고자료  
10



여성가족부

연구보고 2018-17

## 2018년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사

2018. 12.

헌법

책임연구원 : 김지경(한국청소년정책연구원·연구위원)

공동연구원 : 연보라(한국청소년정책연구원·부연구위원)

정은진(한국직업능력개발원·부연구위원)

연구보조원 : 유설희(한국청소년정책연구원·전문연구원)

정윤미(한국청소년정책연구원·전문연구원)

이민정(한국청소년정책연구원·연구사업운영원)

조사 기관 : (주)한국리서치

여 성 가 족 부

# 제 IV 장 정책 제언

## 1. 청소년 매체이용 및 유해환경 개선을 위한 정책 제언

### 1-1. 매체 영역

〈제언1〉 청소년의 스마트폰 이용률에 대응 유해매체 차단 프로그램 설치 강화		
<b>유관 제2차 청소년보호종합대책</b>  1-1. 청소년 유해매체 모니터링 및 대응 강화	<b>2018년 실태조사 주요 발견</b>  • 청소년 이용률이 가장 높은 기기는 스마트폰으로 76.7%가 이용함.  • 이에 비해 스마트폰에 유해사이트 차단 프로그램 설치된 비율은 25.1%로 이용률대비 1/3 수준임.	<b>정책제안 내용</b>  ① 통신사 가입단계에서 스마트폰 개통 시, 유해사이트 차단프로그램 설치 의무 이행 점검 및 가입 계약 약관에 반영고지 확인 강화  ② 통신사의 청소년 유해사이트 차단 유료서비스 무료 전환 검토

■ 제안 배경

- 실태조사 분석 결과, 청소년들이 일상적으로 사용하는 매체활용 기기는 스마트폰으로 압도적으로 높은 이용률을 보임.
  - 기기 이용률: 스마트폰(76.7%)→집 컴퓨터(56.4%)→학교컴퓨터(56.0%)→태블릿PC(31.0%)
  
- 스마트폰을 활용하여 다양한 유형의 매체에 접촉하고 있기 때문에 유해매체에 접근하거나 사용 중 자연스럽게 유해매체에 노출될 가능성이 크지만, 청소년 유해사이트 차단 프로그램의 설치율은 이용률 대비 1/3 수준이며, 기기들 중 차단 프로그램이 설치되지 않은 비율이 가장 높음.
  - 차단 프로그램 미설치율: 스마트폰(39.2%)→태블릿PC(38.3%)→집 컴퓨터(33.7%)

■ 제안 내용

① 통신사 가입단계에서 스마트폰이 개통 시, 유해사이트 차단프로그램 설치 의무 이행 점검 및 가입 계약 약관에 반영·고지 확인 강화

정책 제안 유형	신규정책	소관 부처 및 관계부처	과학기술정보통신부, 여성가족부 방송통신위원회, 공정거래위원회
----------	------	--------------	--------------------------------------

- 2014년 「전기통신사업법」 제32조의7(청소년유해매체물 등의 차단) 신설 및 2015년 동법 시행령 제37조의8(청소년유해매체물 등의 차단수단 제공 방법 및 절차)이 신설됨으로써 통신사의 청소년 유해사이트 차단프로그램 제공이 의무화되어 시행되고 있음.
- 이미 공공 및 민간에서 스마트폰 유해 사이트 차단 서비스와 프로그램을 개발·제공하고 있어 실태조사에서 나타난 낮은 차단프로그램 설치율은 기술적인 문제가 아닌, 차단 서비스 인지 및 법 규정이 제대로 작동되고 있지 않은데 따른 문제로 보는 것이 타당함.
- 이에 따라 이미 의무화된 규정의 이행 점검의 강화와 더불어 가입 계약 약관에 해당 내용 반영을 의무화 하고 가입자 고지 확인에 대한 점검 강화 요구 필요.
  - 이를 통해 「청소년보호법」 제4조(사회의 책임)의 내용 명시적 수준이 아닌 실제적 이행

② 통신사의 청소년 유해사이트 차단 유료서비스 무료 전환 검토

정책 제안 유형	신규정책	소관 부처 및 관계부처	과학기술정보통신부, 여성가족부 방송통신위원회
----------	------	--------------	-----------------------------

- 각 통신사들 별로 부모가 자녀의 스마트폰 이용 현황을 조회할 수 있는 서비스 및 차단 프로그램이 무료로 제공되고 있음.
  - 대체로 스마트폰 장시간 사용을 예방하는 이용시간 관리 프로그램임.
- 통신사별 스마트폰 유해사이트 차단 자녀안심서비스도 제공되고 있으나, 부모가 자녀의 스마트폰을 원격으로 관리한다거나 자녀의 유해사이트 접속 내역이 부모에게 자동 전달도 모니터링할 수 있는 서비스는 유료로 제공되고 있음.
  - SK텔레콤 'T청소년안심팩': 무료, 부모가 자녀의 스마트폰 컨트롤 불가

- KT올레 'KT자녀폰안심프리': 무료  
 'KT자녀폰안심': 유료(월 2,200원), 자녀 스마트폰 원격관리 가능, 통계기능 유
  - LGU+ '자녀폰지킴이P': 유료(월 2,200원), 자녀 스마트폰 원격관리 가능
- 월 이용료가 부가되는 서비스는 유해사이트 차단 프로그램 설치율을 낮추는 하나의 장애요인이 될 수 있으므로, 통신사업자의 서비스 제공 그 자체를 넘어 사회적 책임을 다한다는 측면에서 무료 서비스로 전화하는 것이 타당함.

〈제언2〉 청소년 접촉빈도 높은 매체 및 콘텐츠 자율규제 활성화 및 지원관리 강화		
유관 제2차 청소년보호종합대책	실태조사 주요 결과	정책제안 내용
1-1-2. 유해매체물 생산유통(배포)판매자에 대한 관리 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인터넷과 모바일을 기반으로 메신저, 인터넷 실시간 방송 및 동영상 사이트 이용의 일상화 및 이용률 증가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1] 매체물 제작발행유통 관련 협회(또는 단체)의 자율규제 협의체 구성 및 전문성 강화를 위한 지원 강화</li> </ul>

■ 제안 배경

- 인터넷, 모바일 기기의 이용 환경이 지속적으로 발전함에 따라, 청소년들이 인터넷과 모바일을 기반으로 한 메신저, 인터넷 실시간 방송 및 동영상 사이트, SNS, 인터넷만화(웹툰)의 이용 비중이 높은 수준을 보임.
  - 주 1회 이상 이용률: 메신저(89.4%)→실시간 방송·동영상(88.2%)→SNS(66.7%)→웹툰(64.2%)
  - 특히 인터넷/모바일 메신저의 이용률은 2016년 88.0%에서 2018년 89.4%로 증가하였고, 실시간 방송 및 동영상 사이트의 이용률은 같은 기간 82.8%에서 88.2%로 상대적으로 큰 증가 폭을 보임.
- 청소년의 이용률이 높은 이들 매체 및 콘텐츠는 그 변화의 속도와 형태의 변화 및 분화의 속도가 매우 빨라 법령에 근거하는 제도적 규제에 접근하는 것은 분명한 한계가 있기 때문에 관련 사업자들의 자율규제와 그 순기능이 매우 중요함.
  - 공공영역의 규제 주체가 민간영역 규제 대상자를 규제하는 전통적 규제방식으로는 저항만 커질 뿐 정책의 실효성은 낮아질 가능성이 크기 때문에, 민간의 자율규제(self-regulation)를 활성화 하는 것이 시장유인 사전규제(market-incentive instruments) 방식의 사회적 규제(social regulation)로서 보다 효과적일 것으로 판단됨.

- 규제 유형(Typology of Regulation)의 탄력적 적용 필요

구분		규제 대상자	
		공공영역 규제 대상자	민간영역 규제 대상자
규제자	공공영역 규제자	정부 자율규제	전통적 규제
	↕협력		↓
	민간영역 규제자	포획	민간 자율규제

자료: 김창수(2012), 「정부규제의 구조와 논리」, p.29 (표2-1) 재구성

■ 제안 내용

① 매체물 제작·발행·유통 관련 협회(또는 단체)의 자율규제 협의체 구성 및 전문성 강화를 위한 지원 강화

정책 제안 유형	신규정책	소관 부처 및 관계부처	방송통신위원회, 문화관광부, 여성가족부
----------	------	--------------	-----------------------

- 「청소년보호법」 제11조 제7항(청소년유해매체물의 자율 규제), 동법 시행령 제10조(유해매체물의 자율규제)에 매체물의 창작제작 및 유통과 관련된 단체·협회 또는 이들로 구성된 협의체가 청소년 유해 여부를 확인을 요청 시, 청소년보호위원회 및 각 심의기관이 그 결과를 통보하도록 규정하고 있음.
  - 현실에서는 자율규제 기구나 협의체가 청소년 유해 여부를 확인하는 수가 매우 적고, 연계 협력보다는 별개로 운영됨으로써 어떠한 기준으로 어떠한 방식으로 자율적 사전 규제가 이루어지고 있는지 파악하기 어려움.
- 「청소년보호법시행령」 제11조(자율규제단체 등의 지원)에 청소년보호위원회와 각 심의기관의 자율규제단체 등의 자율심의를 활성화하고 전문성을 높이기 위하여 필요한 경우 자율규제단체의 심의 기준 및 방법 등에 관한 교육·홍보, 자율규약의 제·개정 등을 지원하도록 규정하고 있음.
  - 자율규제단체 및 협의체가 다수 구성될 수 있도록 유도하고, 순기능을 발휘할 수 있도록 지원하며 동시에 기 구성된 협의체의 청소년 유해매체 심의 전문성을 강화할 수 있도록 지원 하는 것이 필요함.
  - 무엇보다도 청소년 유해매체 심의에 있어 청소년에 대한 이해와 변화하는 실태를 반영한 심의 기준의 설정 등에 대한 여성가족부의 교육지원이 요구됨.





연구보고 2018-17

2018년 청소년 매체이용 및  
유해환경 실태조사

---

2018년 12월 15일 인쇄

2018년 12월 15일 발행

발행인 : 진선미

발행처 : 여성가족부 청소년보호환경과

서울시 종로구 세종대로 209

전화 / 02-2100-6000(代)

인쇄처 : 경성문화사

전화 / 044-868-3537

---

사전 승인없이 보고서 내용의 무단복제를 금함.

행정간행물등록번호 11-1383000-000819-11

## 日 휴대폰 콘텐츠계, 유해사이트 필터링 가입필수로 타격예상

2008-02-18 김연건 일본 도쿄무역관

일본 휴대폰 콘텐츠계, 청소년 유해사이트 필터가입 필수화 의한 타격예상  
- 청소년 신규가입시 유해사이트 필터 가입 필수화, 업계 광고, 매출 줄 듯 -

보고일자 : 2008.2.18.

김연건 동경무역관

The3j@kotra.or.jp

참  
고  
자  
료  
11

### □ 일본의 휴대폰 콘텐츠 업계의 역풍

- 일본은 휴대폰 산업의 진원지이며, 휴대폰을 통한 모바일 인터넷 시장 역시 세계에서 가장 왕성한 것으로 보임.
  - 착신음, 벨소리, 모바일 게임, 모바일 쇼핑, 모바일 SNS 사이트(블로그 등)의 왕성한 활동이 있음.
- 앞으로 모바일 콘텐츠 소비의 큰 비중을 차지하고 있는 10대의 이용에 있어서는 변화가 있을 것으로 보임.
- 일본의 경우, 휴대폰의 모바일 콘텐츠에 의한 부작용 또한 많이 발생하고 있음.
  - 휴대폰을 통한 각종 만남 사이트 등에 의한 매춘(원조교제) 등이 빈번히 벌어지고 있으며, 판단력이 떨어지는 청소년들을 대상으로 한 사행성을 조장하는 콘텐츠 등이 존재함.
  - 해당하는 콘텐츠 등이 무분별하게 접근이 가능한 측면 등이 있어 휴대폰은 편리한 도구인 동시에 탈선과 직결될 수도 있는 존재로 이용되게 됨.
- 이에 따라, 일본의 정보통신 관련을 관장하는 총무성은 2007년 11월 말에 휴대폰 사업자 및 콘텐츠 공급사업자등으로 구성된 1회 검토회를 거친 이후, 12월 10일에 각 휴대폰 사업자에 통보해 '유해사이트 필터링 서비스'를 18세 미만 청소년에 대해서 원칙적으로 의무가입시키도록 결정한 바 있음.
  - 필터링 서비스 자체는 2003년도부터 도입이 된 바 있으나, 가입은 강제적이지 않았고, 신청을 통해서 가입하게 돼 있었음.

- 이에 따라 2007년도 9월 시점에 있어서 서비스 이용자는 일본내에 210만명으로 18세 이하 휴대폰 이용자 750만명의 1/3에 그치고 있었음.
- 하지만, 이번 총무부의 결정에 따라 일본의 18세 미만의 통신가입자는 각 사업자에 따라 시행일 시가 다르나, 부모의 동의서를 지참하지 않을 경우 해당 '유해사이트 필터링' 서비스를 의무적으로 가입해야 하게 됨(서비스 자체는 무료임).
- 해당 필터링 서비스의 구조는 아래와 같음.
  - NTT도코모 : 키즈 i모드 필터 - 도코모의 모바일 인터넷용 사이트 중에서 그라비아 화보 및 SNS(블로그) 사이트 등에 대한 접속 금지, 일반용 사이트 중에서 도코모가 인정하는 모바일 인터넷용 사이트 이외의 모든 사이트를 접속 금지
  - au : ez안심 액세스 서비스 - au의 모바일 인터넷용 사이트 중에서 청소년 유해가능성이 있는 대부분의 사이트에 대한 접속을 금지
- 이상에 따라 금지되는 사이트는 단순히 '유해'하다고 생각되는 사이트 이상으로 광범위함.
  - 예시, 도코모의 제한 사이트 : 불법(불법행위, 위법약물 등), 논쟁(군사관련, 테러, 무기, 병기, 비방, 자살사이트, 가출사이트 등), 성인용(성행위, 누드화상, 성산업 관련 검색, 링크 등), 보안관련(해킹 사이트 등), 도박 관련 사이트, 만남 관련 사이트(만남, 연인소개, 결혼소개 등), 업기, 오컬트, 각종 게시판, 동성애, 종교, 정치정당, 성인기호품(술, 담배, 속옷, 코스프레 등)에 대한 사이트 전체
- 하지만, 이에 따르면, 정상적인 게시판 블로그 등에 대해서도 광범위하게 잠재적인 유해성의 판단 하에 이용이 불가능하게 돼, 모바일 콘텐츠 분야에 있어서 소비층 및 광고대상 층이 크게 위축될 가능성이 있음.
- 인터넷 옥션 등의 경우도 본 제한을 통해 차단되는 한편, 모바일 게임 관련한 블로그 서비스 등도 사용이 불가능하게 됨.
  - 공개된 게시판에 의한 게시물이 가능한 사이트는 기본적으로 차단되게 됨.
- 한편, 이 서비스는 향후 모든 미성년자 휴대폰 고객에게 확대 적용될 예정에 있어, 업계는 큰 주의를 기울이고 있음.
  - 도코모의 경우 2008년 2월부터 20세 미만의 고객의 모바일 인터넷 서비스 이용시에는 본 필터링 서비스를 원치 않는다는 부모의 동의서를 제출 않을시 필터링 서비스가 자동가입됨.
  - 나아가 2008년 3월 3일부터는 20세 이상의 고객에 대해서도 가입시에 18세 미만인지 아닌지를 확인하는 절차를 밟게 되며, 향후 2008년 하반기 이후로는 휴대폰 사용자의 친권자를 통해 본 필터링 서비스를 받지 않겠다는 동의가 없으면 자동적으로 필터링 서비스에 가입시키게 될 예정임(요금고지서와 함께 동의관련 서류를 송부, 접수).
- 한편, 현재 일본의 콘텐츠 시장의 경우 미성년자의 이용이 상당히 큰 부분을 차지하고 있음.

연령대별 휴대전화 패킷요금 소비

연령	3000엔 미만	3000~5000엔	5000엔 이상	잘 모름
19세 이하	51.6%	36.6%	6.6%	5.3%
20~29세	62.0%	25.5%	5.3%	7.2%
30~39세	71.6%	17.1%	3.6%	7.7%

출처 : 모바일사회백서2007, 닛케이비즈니스 2월 4일호 재인용

- 3000~5000엔대의 패킷요금을 이용하고 있는 연령대는 19세 미만이 36%에 달해 단연 높았으며 5000엔대 이상의 요금을 사용하는 퍼센트 또한 높음을 알 수 있음.
- 이들 연령대 인원 중 상당수가 부모의 동의 등을 얻지 않는 경우, 각 주요 모바일 사이트의 이용이 줄어들 것이라는 점에서 일본 모바일 콘텐츠 시장은 고민하게 될 것으로 보임.
  - 이 외에, 청소년 및 저연령층을 대상으로 한 모바일용 '광고'에 대한 단가가 조정될 가능성이 높아짐에 따라서 모바일 관련 콘텐츠를 생산하고 유통하는 사이트들은 더 많은 고민을 하게 됨.
  - 예를 들어 청량음료의 경우 주 타겟 고객이 청소년이 될 수 있으므로, 모바일을 통한 광고효과가 현저히 떨어질 가능성 등이 존재하게 됨.

□ 시사점

- 일본의 모바일 관련 시장은 2006년 기준으로 1조엔에 달하는 것으로 추산됐으나, 이번 유해사이트 필터 가입의 원칙적 의무화 등에 의해 업계의 대응이 있을 것으로 예상됨.
- 관련 사이트
  - 도코모 : [http://www.nttdocomo.co.jp/service/site\\_access/access\\_limit/index.html#p02](http://www.nttdocomo.co.jp/service/site_access/access_limit/index.html#p02)
  - au : [http://www.au.kddi.com/ezweb/service/anshin\\_access/index.html](http://www.au.kddi.com/ezweb/service/anshin_access/index.html)
  - 전기통신사업자협회 : <http://www.tca.or.jp/japan/information/keitai/index6.html>

출처 : 닛케이 비즈니스 2008.2.4호, 인터넷

< 저작권자 © KOTRA & KOTRA 해외시장뉴스 >

**정보공개 청구에 관한 건**  
- 2014년 통신심의 의결현황

<2015. 3. 2.(월), 통신심의기획팀>

1. 심의건수, 결정 유형건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구분		건수	비율
심의		140,421	100%
시정요구	계	132,884	94.6%
	삭제	24,581	17.5%
	이용해지	10,031	7.1%
	접속차단	97,095	69.1%
	표시방법 변경	20	0.0%
	표시의무 이행	1,157	0.8%
청소년유해매체물 결정		274	0.2%
해당없음		7,096	5.1%

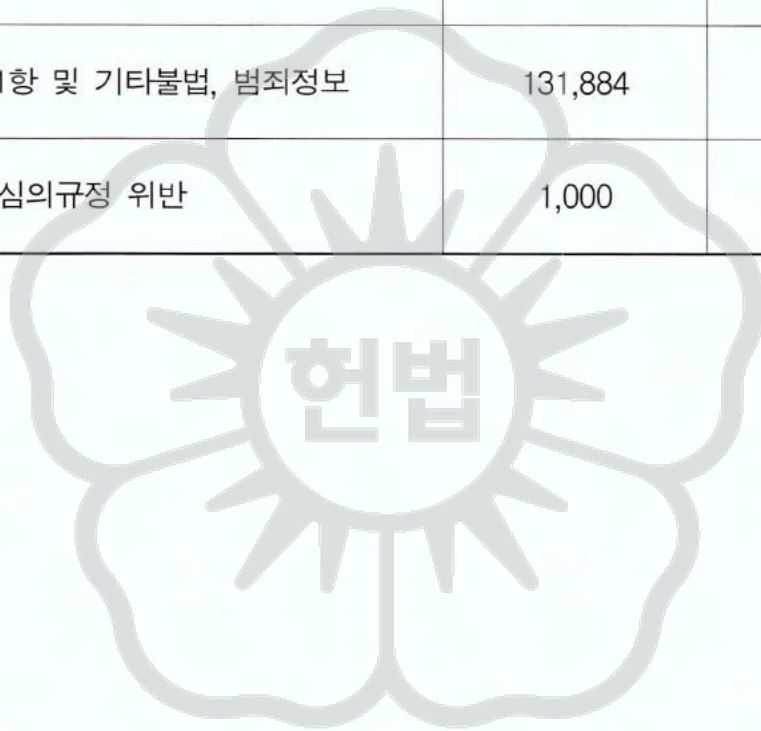
참고자료 12

※ 본 통계는 통신신고심의처리시스템(RSS) 상 수치를 기준으로 함

2. 정보통신망법 제44조의7제1항 및 기타 불법 및 범죄정보 시정요구  
건수 및 비율 / 정보통신에 관한 심의규정 위반만을 이유로 하여  
시정요구한 건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구 분	건 수	비 율
전체 시정요구	132,884	100%
제44조의7제1항 및 기타불법, 범죄정보	131,884	99.2%
심의규정 위반	1,000	0.8%



### 3. 시정요구 결정 사유별 건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구 분	주 제	심 의	시정요구	비 율
불법	사행성	46,296	45,800	34.5%
	불법 식·의약품	20,263	20,160	15.2%
	마약류	1,727	1,725	1.3%
	음란·성매매	53,985	49,737	37.4%
	개인정보침해	2,088	2,085	1.6%
	문서위조	1,963	1,961	1.5%
	불법명의거래	1,963	1,959	1.5%
	불법금융	1,755	1,694	1.3%
	국가보안법 위반	1,137	1,137	0.9%
	지적재산권	596	570	0.4%
	해킹·바이러스	245	245	0.2%
	자살	383	203	0.2%
	기타불법상품	240	202	0.2%
	장기매매	161	156	0.1%
	불법무기류	110	107	0.1%
	기타	2,492	2,058	1.5%
유해	차별·비하	861	705	0.5%
	욕설	229	194	0.1%
	잔혹·혐오	157	101	0.1%
권리침해	명예훼손	1,883	379	0.3%
	초상권 등	1,887	1,706	1.3%
소계		140,421	132,884	100.0%

※ 차별비하, 역사왜곡 정보 등을 포괄하여 '차별·비하' 항목으로 통계처리함.

4. 인지방법별 현황, 관계기관 요청 건수 및 각 기관별 건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구분	기관명	합계	비율
	민원	50,892	36.2%
	자체 모니터링	33,944	24.2%
타기관 요청	계	55,585	39.6%
	스포츠토토	21,114	15.0%
	식품의약품안전처	17,163	12.2%
	사행산업통합감독위원회	5,455	3.9%
	서울시 인터넷 시민감시단	5,043	3.6%
	금융감독원	1,835	1.3%
	방송통신위원회*	1,137	0.8%
	국민체육진흥공단	978	0.7%
	한국마사회	925	0.7%
	한국지식재산보호협회	542	0.4%
	경찰	459	0.3%
	한국e스포츠협회	167	0.1%
	기타 시민감시단	166	0.1%
	자치단체	136	0.1%
	게임산업협회	79	0.1%
	여성가족부	56	0.0%
기타**	330	0.2%	
	계	140,421	100.0%

※ 원기관은 통계상 구분하기 곤란함.

※※ 기타 : 문화체육관광부, 공정거래위원회, 검찰, 산림청, 관세청, 한국석유관리원 등



### 5. 시정요구 대상 정보 위치(매체)별 현황

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구 분	시정요구	비 율
사이트	87,675	66.0%
SNS	17,591	13.2%
블로그	10,800	8.1%
게시판	6,417	4.8%
카페	5,139	3.9%
웹하드	3,323	2.5%
동영상UCC	673	0.5%
인터넷신문	606	0.5%
P2P	64	0.0%
기타	596	0.4%
소계	132,884	100.0%

6. 정보통신서비스제공자의 시정요구 이행율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 8. 31.)

구 분	포털	해외망사업자	기타
이행율	99.7%	100%	97.9%

※ 2014년 9월 이후의 시정요구에 대한 이행율은 현재 이행확인 진행중인 관계로 제외하며, 이행율은 서비스환경 변화에 따라 변동될 수 있음.

7. 게시자에 대한 의견진술(소명 포함) 기회 부여 등 심의사실 통지 건수

- 「방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률」 개정안(일부개정 2015.2.3. 법률 제13202호)이 시행되기 전인 2014년에는 게시자에 대한 의견진술 기회 부여는 명예훼손 등의 사안에서 게시자의 연락처가 확인되는 경우에 이루어졌습니다.

8. 시정요구 철회 신청 건수 및 인용/기각 건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구분	기각	인용*	계
건수	3	23	26
비율	11.5%	88.5%	100%

※ 인용 : 시정요구 철회, 청소년유해매체물 결정 취소

9. 이의신청 건수 및 인용, 기각 건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구분	기각*	인용	계
건수	24	0	24
비율	100%	0%	100%

※ 기각 : '이유없음'

10. 기타 시정요구에 대한 행정심판, 행정소송 건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구분	행정심판	행정소송	계
건수	0	3	3

※ 제소일 기준임

11. 명예훼손 정보 심의 중 '소비자 불만글'의 건수와 시정요구/해당없음 결정 건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구분	심의	시정요구	해당없음/각하	시정요구 비율
건수	492	18	474	3.7%

12. 명예훼손 정보 심의 중 피해자가 공인인 경우의 건수와 시정요구 /해당없음 결정 건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구분	심의	시정요구	해당없음/각하	시정요구 비율
건수	45	31	14	68.9%

※ '공인'의 범위는 전·현직 국회의원 및 장관 이상임.

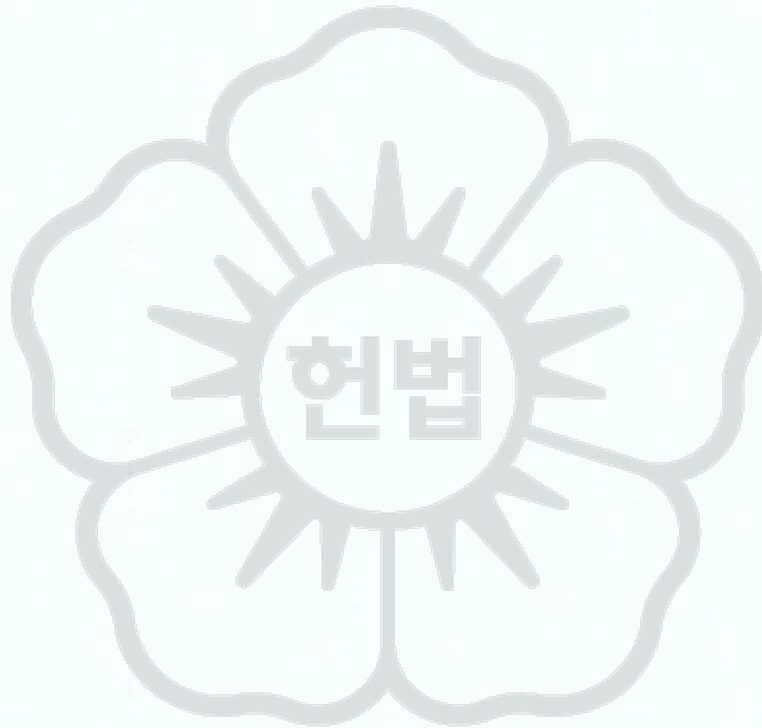
13. 임시조치 후 심의신청 건수, 심의 결정 유형별 건수 및 비율(해당 없음 포함)

- 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제44조의2 또는 제44조의3에 따른 임시조치는 정보통신서비스 제공자가 자율적으로 조치하는 사항으로, 우리 위원회는 별도의 통계로 관리하고 있지 않습니다.

#### 14. 이용자 정보제공청구 건수와 인용 건수 및 비율

(기간 : 2014. 1. 1. ~ 2014. 12. 31., 단위 : 건)

구분	정보제공청구	정보제공결정	비율
건수	457	178	38.9%



### 손지원 정보공개청구건(민원상담팀-34)

<2016. 7. 1.(금), 통신심의기획팀>

#### 1. 심의건수와 결정유형 건수 및 비율

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

구 분		건수	비율
심 의		158,073	100%
시정요구	계	148,751	94.1%
	삭제	27,650	17.5%
	이용해지 등*	9,821	6.2%
	접속차단	111,008	70.2%
	표시방법 변경	13	0.0%
	표시의무 이행	259	0.2%
청소년유해매체물 결정 등*		148	0.1%
해당없음		8,825	5.6%
기타*		349	0.2%

※ 본 통계는 통신신고심의처리시스템(RSS) 상 수치를 기준으로 함

※ 이용해지 등 : 이용해지, 이용정지

※ 청소년유해매체물 결정 등 : 청소년유해매체물 결정, 결정 취소

※ 기타 : 각하, 기각, 시정요구 철회 결정

## 2. 시정요구 결정사유별 건수 및 비율

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

주 제	시정요구	비 율
도박	50,399	33.9%
불법 식·의약품	26,071	17.5%
음란·성매매	50,695	34.1%
기타법률위반	3,554	2.4%
문서위조	1,973	1.3%
개인정보침해	1,860	1.3%
헌정질서위반(국가보안법)	1,836	1.2%
불법금융	1,620	1.1%
불법명의거래	958	0.6%
차별·비하	891	0.6%
지적재산권	862	0.6%
욕설	549	0.4%
잔혹·혐오	535	0.4%
불법무기류	230	0.2%
자살	218	0.1%
범죄관련정보	163	0.1%
장기매매	157	0.1%
해킹·바이러스	70	0.0%
기타	731	0.5%
명예훼손	1,611	1.1%
초상권	3,768	2.5%
총합계	148,751	100%

### 3. 인지방법별 현황, 관계기관 요청 건수 및 각 기관별 건수 및 비율

#### ○ 인지방법별 분류

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

인지방법	건수	비율
민원	44,565	28.2%
자체	36,447	23.1%
타기관요청	77,061	48.8%
총합계	158,073	100%

#### ○ 기관별 분류

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

기관명	건수	비율
스포츠토토	24,577	31.9%
식품의약품안전처	24,079	31.2%
케이토토	9,047	11.7%
사행산업통합감독위원회	6,426	8.3%
경찰	2,668	3.5%
국민체육진흥공단	1,875	2.4%
방송통신위원회	1,838	2.4%
금융감독원	1,807	2.3%
서울시 인터넷 시민감시단	1,682	2.2%
한국마사회	1,198	1.6%
문화체육관광부	507	0.7%
검찰	248	0.3%
한국e스포츠협회	241	0.3%
한국지식재산보호협회	232	0.3%
기타	636	0.8%
총합계	77,061	100%



4. 시정요구 대상 정보 위치(매체)별 현황

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31. / 단위 : 건)

구 분	시정요구	비 율
일반사이트	106,197	71.4%
카페	4,302	2.9%
블로그·미니홈피	18,138	12.2%
웹하드·P2P	5,182	3.5%
SNS	14,932	10.0%
계	148,751	100%

5. 시정요구 대상 정보 범위별 현황

- 대상 정보 범위별 현황은 별도로 관리하고 있지 않음을 양지하여 주시기 바랍니다.

6. 시정요구 이의신청 등 현황

가. 시정요구 철회 신청 건수 및 인용/기각 건수 및 비율

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

구 분	기각	인용 <sup>※</sup>	계
건수	1	19	20
비율	5.0%	95.0%	100%

※ 인용 : 시정요구 철회

나. 이의신청 건수 및 인용, 기각 건수 및 비율

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

구 분	기각 <sup>※</sup>	인용	계
건수	21	0	21
비율	100%	0%	100%

※ 기각 : '이유없음'

7. 정보통신서비스제공자 시정요구 이행률

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 6. 30./ 단위 : 건)

구 분	포털	해외망사업자	기타
이행률	99.4%	100%	94.5%

※ 2015년 7월 이후의 시정요구에 대한 이행율은 현재 이행확인 진행중인 관계로 제외하며, 이행율은 서비스환경 변화에 따라 변동될 수 있음.

8. '정보 게시자(작성자)'에 대한 의견진술 기회부여 및 통지 현황

가. 의견진술 기회부여 현황

① 기회부여 (결정) 건수 및 의견진술 건수 및 비율

- 의견진술 기회부여 결정건수는 1,765건이며, 의견진술 건수는 202건 (11.4%)입니다.

② 의견진술 기회부여 대상 정보 중 유형별건수 및 비율

- 불법(성매매·음란 포함) 16건(0.9%), 유해 13건(0.7%), 권리침해 1,736건 (98.4%)입니다.

③ 의견진술 '절차 안내' 후, 게시자의 자진 삭제, 수정 등의 정보 변경으로 각하 혹은 해당없음 결정된 건수 및 비율

- 119건으로 전체 의견진술 기회부여 결정 건 중 6.7%를 차지하였습니다.

④ 게시자의 의견 '청취' 후 해당없음 결정 건수 및 비율

- 4건으로 전체 의견진술 기회부여 결정 건 중 0.2%를 차지하였습니다.

나. 정보 게시자(작성자)에 대한 '시정요구 통지' 건수

- 정보 게시자에 대한 시정요구 통지는 1,628건 이루어졌습니다.

9. '음란' 정보에 대한 시정요구 현황(건수 및 비율)

가. 시정요구 유형

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

시정요구 유형	건수	비율
삭제	8,106	28.2%
이용정지	13	23.1%
이용해지	4,913	9.7%
접속차단	37,391	73.8%
표시방법 변경	13	0.0%
표시의무 이행	259	0.5%
총합계	50,695	100%

나. 인지방법별 현황

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

인지방법	건수	비율
민원	21,709	42.8%
자체	25,180	49.7%
타기관요청	3,806	7.5%
총합계	50,695	100%

다. 대상 정보 위치(매체)별 현황

(기간 : 2015 1. 1. ~ 2015. 12. 31. / 단위 : 건)

구분	시정요구	비율
일반사이트	15,121	29.8%
카페	2,801	5.5%
블로그·미니홈피	13,176	26.0%
웹하드·P2P	5,161	10.2%
SNS	14,436	28.5%
계	50,695	100%

라. 대상 정보 범위별 현황

- 대상 정보 범위별 현황은 별도로 관리하고 있지 않음을 양지하여 주시기 바랍니다.

마. 대상 정보 유형

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

정보 유형	건수	비율
노출	15,892	31.3%
성행위	25,532	50.4%
아동포르노	253	0.5%
성매매	8,575	16.9%
기타 등	443	0.9%
총합계	50,695	100%

10. '국가보안법 위반' 정보에 대한 시정요구 현황

가. 시정요구 유형

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

시정요구 유형	건수	비율
삭제	764	41.6%
이용해지	2	0.1%
접속차단	1,070	58.3%
총합계	1,836	100%

나. 인지방법별 현황

- 1,836건 모두 타기관 요청으로 인지되었습니다.

다. 대상 정보 위치(매체)별 현황

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31. / 단위 : 건)

구분	시정요구	비율
일반사이트	1,745	95.0%
게시판	82	4.5%
SNS	9	0.5%
계	1,836	100%

라. 대상 정보 범위별 현황

- 대상 정보 범위별 현황은 별도로 관리하고 있지 않음을 양지하여 주시기 바랍니다.

마. 의견진술 기회 부여(결정) 및 의견진술 건수

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

구분	의견진술 기회부여 결정	의견진술
건수	2	2

11. 저작권 침해 정보에 대한 시정요구 현황

가. 시정요구 유형

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

시정요구 유형	건수	비율
삭제	15	1.7%
이용해지	277	32.1%
접속차단	570	66.1%
총합계	862	100%

나. 인지방법별 현황

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

인지방법	건수	비율
민원	66	7.7%
자체	1	0.1%
타기관 요청	795	92.2%
총합계	862	100%

(기간 : 2015 1. 1. ~ 2015. 12. 31. / 단위 : 건)

구 분	시정요구	비 율
일반사이트	836	97.0%
카페	13	1.5%
블로그 등	13	1.5%
계	862	100%

라. 의견진술 기회 부여(결정) 및 의견진술 건수

○ 해당사항 없습니다.

## 12. 명예훼손 정보(초상권 침해 제외) 심의 현황

### 가. 심의 건수 및 시정요구 / 심의중지 건수 및 비율

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

시정요구 유형	건수	비율
심의	6,901	100%
시정요구	5,379	77.9%
해당없음	1,225	17.8%
각하 등	297	4.3%
심의중지	83	-

### 나. 대상 정보 위치(매체)별 현황

(기간 : 2015 1. 1. ~ 2015. 12. 31. / 단위 : 건)

구 분	시정요구	비 율
일반사이트	1,528	94.8%
블로그	49	3.0%
카페	23	1.4%
SNS	11	0.7%
계	1,611	100%

### 다. 공인 및 연예인 신청 건수 및 시정요구/해당없음 건수 및 비율

- 2015년 심의함에 있어 공인 및 연예인의 기준이 정해진 바 없고, 기존 시스템과 회의자료에 구분값을 가지고 있지 못함을 양지하여 주시기 바랍니다.

### 라. 소비자 불만글 신청 건수 및 시정요구/해당없음 건수 및 비율

- 소비자 불만 관련 심의 건수는 363건이며, 시정요구 67건, 각하(미유통) 6건, 해당없음 290건 입니다.

### 마. 임시조치 후 정보통신서비스제공자로부터 방송통신심의위원회로 이전된 심의 신청 건수 및 시정요구/해당없음 건수 및 비율

- 명예훼손 등 권리침해로 '카카오' 대리신청으로 334건 심의하여 시정요구 49건(14.7%), 해당없음 180건(53.9%), 각하 105건(31.4%)

결정하였으며, '네이버' 대리신청으로 31건 심의하여 시정요구 6건(19.4%), 해당없음 23건(74.2%), 각하 2건(6.5%) 결정하였습니다.

바. 대리인 심의 신청 건수

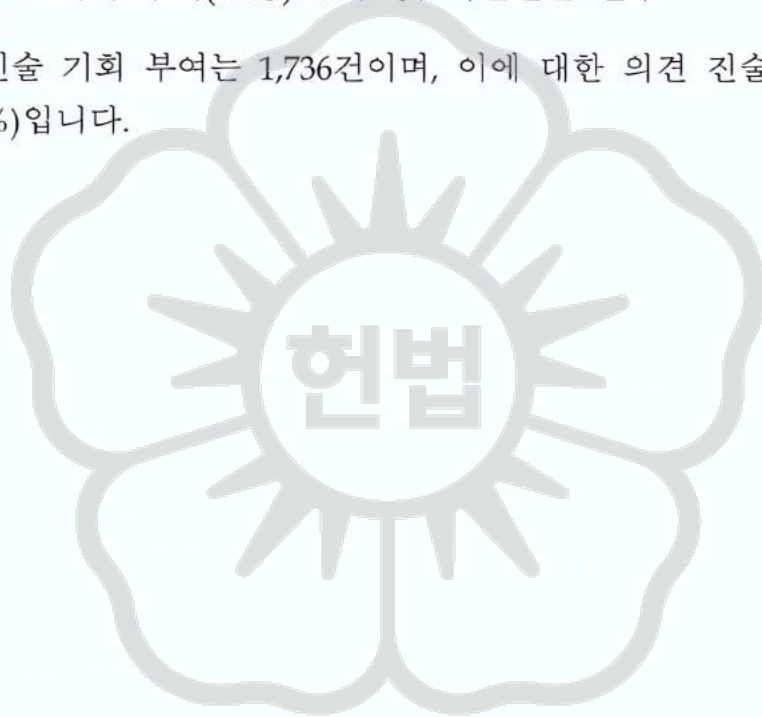
- 대리인이 명예훼손 등 심의신청하여 심의상정한 건은 2,311건입니다.

사. 신청인 1인당 평균 심의신청 정보 건수

- 명예훼손 등 심의신청하여 심의상정한 1인당 평균 5.45건입니다.

아. 의견진술 기회 부여(결정) 건수 및 의견진술 건수

- 의견진술 기회 부여는 1,736건이며, 이에 대한 의견 진술은 188건 (10.8%)입니다.





### 13. 유해정보 심의 현황

#### 가. 시정요구 유형

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

시정요구 유형	건수	비율
삭제	1,803	82.6%
이용정지 1개월	17	0.8%
이용해지	6	0.3%
접속차단	356	16.3%
총합계	2,182	100%

#### 나. 인지방법별 현황

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

인지방법	건수	비율
민원	586	26.9%
자체	1,583	72.5%
타기관 요청	13	0.6%
총합계	2,182	100%

#### 다. 대상 정보 위치(매체)별 현황

(기간 : 2015 1. 1. ~ 2015. 12. 31. / 단위 : 건)

구 분	시정요구	비 율
일반사이트	1,927	88.3%
블로그 미니홈피	196	9.0%
카페	32	1.5%
SNS	27	1.2%
계	2,182	100%

#### 라. 대상 정보 범위별 현황

- 대상 정보 범위별 현황은 별도로 관리하고 있지 않음을 양지하여 주시기 바랍니다.

마. 의견진술 기회 부여 (결정) 및 의견진술 건수

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

구 분	의견진술 기회부여 결정	의견진술
건 수	15	3

바. '사회적 혼란 야기(제8조 제3호 카목)' 정보 인지방법별 현황

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

인지방법	건수	비율
민원	6	7.3%
자체	69	84.2%
타기관 요청	7	8.5%
총합계	82	100.0%

사. '과도한 욕설(제8조 제2호 바목)' 정보 중 '공인'에 대한 욕설 정보 건수

- '공인'에 대한 욕설 정보 건수는 별도로 관리하고 있지 않음을 양지하여 주시기 바랍니다.

14. SNS 정보1) 심의 현황

가. 총 시정요구 건수 및 대상 정보 유형별 건수 및 비율

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

위반유형	건수	비율
도박	191	0.8%
불법 식·의약품	126	0.6%
성매매·음란	22,157	97.4%
권리침해	40	0.2%
기타 법령 위반	232	1.0%
국가보안법 위반	-	-
총합계	22,746	100%

나. 대상 정보 범위별 현황(건수 및 비율)

- 대상 정보 범위별 현황은 별도로 관리하고 있지 않음을 양지하여 주시기 바랍니다.

다. 대상 서비스 사업자별 통계

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

사업자	건수	비율
트위터	10,602	46.6%
페이스북	106	0.5%
텀블러	9,507	41.8%
인스타그램	12	0.1%
기타 해외	2,511	11.0%
국내	8	0.0%
총합계	22,746	100%

1) 대표적인 SNS 서비스 사이트인 트위터, 페이스북, 텀블러, 인스타그램, 포토슈가, 싸이월드, 구글플러스를 대상으로 하였음.

15. 인터넷 방송 플랫폼(아프리카TV) 심의 현황

가. 시정요구 유형별 현황

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

시정요구 유형	건수	비율
삭제	2	3.2%
이용정지	17	27.0%
이용해지	44	69.8%
총합계	63	100%

나. 시정요구 사유별 현황

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

시정요구 유형	건수	비율
도박	44	69.8%
성매매·음란	1	1.6%
욕설	10	15.9%
잔혹·혐오	1	1.6%
차별·비하	7	11.1%
총합계	63	100%

다. 인지방법별 현황

(기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31./ 단위 : 건)

인지방법	건수	비율
민원	14	22.2%
자체	46	73.0%
타기관 요청	3	4.8%
총합계	63	100%

## 정보공개 청구에 관한 건

<2017. 8. 24.(목), 통신심의기획팀>

### 1. 심의건수와 결정유형 건수 및 비율

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31./ 단위 : 건>

구 분	건수	비율
심 의	211,187	100%
시정요구	삭 제	35,709 16.9%
	이용해지 등*	8,422 4.0%
	접속차단	157,451 74.6%
	표시방법 변경	9 0.0%
	표시의무 이행	200 0.1%
	소 계	201,791 95.6%
자율규제 요청	55 0.0%	
청소년유해매체물 결정 등*	148 0.1%	
해당없음	8,771 4.2%	
기 타*	422 0.2%	

※ 본 통계는 통신신고심의처리시스템(RSS) 상 수치를 기준으로 함

※ 이용해지 등 : 이용해지, 이용정지

※ 청소년유해매체물 결정 등 : 청소년유해매체물 결정, 결정 취소

※ 기타 : 각하, 기각, 시정요구 철회, 시정요구 결정 취소

2. 시정요구 결정사유별 건수 및 비율

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

주 제	시정요구	비 율
성매매 · 음란	81,898	40.6%
도박	53,448	26.5%
불법 식 · 의약품	35,920	17.8%
지적재산권	956	0.5%
국가보안법 위반	2,570	1.3%
개인정보침해	2,011	1.0%
문서위조	1,493	0.7%
불법명의거래	5,586	2.8%
불법금융	2,234	1.1%
해킹 · 바이러스	45	0.0%
자살	276	0.1%
장기매매	35	0.0%
기타 불법	3,918	1.9%
차별 · 비하	2,455	1.2%
욕설	734	0.4%
잔혹 · 혐오	309	0.2%
기타	116	0.1%
폭력	4	0.0%
명예훼손	226	0.1%
초상권	7,557	3.7%
계	201,791	100%

3. 인지방법별 현황, 관계기관 요청 건수 및 각 기관별 건수 및 비율

○ 인지방법별 분류

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

인지방법	심의	비율
민원	76,207	36.1%
자체	39,270	18.6%
타기관요청	95,710	45.3%
계	211,187	100%

○ 기관별 분류

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

기관명	심의	비율
식품의약품안전처	27,988	29.2%
케이토토	18,532	19.4%
사행산업통합감독위원회	16,702	17.5%
서울특별시	15,083	15.8%
서울시 인터넷 시민감시단	4,692	4.9%
한국마사회	2,809	2.9%
방송통신위원회	2,570	2.7%
경찰	1,739	1.8%
금융감독원	1,584	1.7%
검찰	1,037	1.1%
국민체육진흥공단	834	0.9%
문화체육관광부	420	0.4%
여성가족부	413	0.4%
한국건강증진개발원	276	0.3%
한국지식재산보호원	243	0.3%
기타	788	0.8%
계	95,710	100%

4. 시정요구 대상 정보 위치(매체)별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구 분	시정요구	비 율
일반사이트	70,538	35.0%
카페	2,629	1.3%
블로그·미니홈피	54,323	26.9%
웹하드·P2P	2,900	1.4%
SNS	71,401	35.4%
계	201,791	100%

5. 시정요구 대상 정보 범위별 현황

- 별도로 관리하고 있지 않음

6. 시정요구 이의신청 등 현황

가. 시정요구 철회 건수 및 인용, 기각 건수 및 비율

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구 분	기각	인용 <sup>※</sup>	계
건 수	1	17	18
비 율	5.6%	94.4%	100%

※ 인용 : 시정요구 철회

나. 이의신청 건수 및 인용/기각 건수 및 비율

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구 분	기각	인용 <sup>※</sup>	계
건 수	16	1	17
비 율	93.8%	6.3%	100%

※ 인용 : 시정요구 결정 취소



다. 기타 시정요구에 대한 행정심판, 행정소송 건수 및 비율

○ 행정소송 1건(계류중)

라. 청소년유해매체물 결정 취소 신청 건수 및 인용/기각 건수 및 비율

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구 분	기각	인용*	계
건 수	1	5	6
비 율	16.7%	83.3%	100%

7. 정보통신서비스제공자 시정요구 이행률

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구 분	포털	해외망사업자	기타
이행률	99.5%	100%	87.7%

※ 이행률은 서비스환경 변화에 따라 변동될 수 있음.

8. '정보 게시자(작성자)'에 대한 의견진술 기회부여 및 통지 현황

가. 의견진술 기회부여 현황

① 기회부여 (결정) 건수 및 의견진술 건수 및 비율

- 의견진술 기회부여 결정 265건, 의견진술 81건(30.6%)

② 의견진술 기회부여 대상 정보 중 유형별건수 및 비율

- 성매매·음란 33건(12.5%), 권리침해 187건(70.6%), 기타 법률 위반 45건(17.0%)

③ 의견진술 '절차 안내' 후, 게시자의 자진 삭제, 수정 등의 정보 변경으로 각하 혹은 해당없음 결정된 건수 및 비율

- 의견진술 '절차 안내' 후, 각하 혹은 해당없음 결정은 39건임 (전체 의견진술 기회부여 결정건 중 14.7%)



④ 게시자의 의견 '청취' 후 해당없음 결정 건수 및 비율

- 의견 '청취' 후 해당없음 결정은 15건(전체 의견진술 기회부여 결정건 중 5.7%)이며 이중 자율규제 권고 결정 8건임

나. 정보 게시자(작성자)에 대한 '시정요구 통지' 건수

- 해당사항 없음(위원회는 「정보통신에 관한 심의규정」 제15조(시정요구) 등에 따라 정보통신서비스 제공자 및 게시판 관리·운영자에게 시정요구하고 있음)



9. '음란' 정보에 대한 시정요구 현황(건수 및 비율)

가. 시정요구 유형

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

시정요구 유형	건수	비율
삭제	5,021	6.1%
이용정지	24	0.0%
이용해지	3,303	4.0%
접속차단	73,342	89.6%
표시방법 변경	9	0.0%
표시의무 이행	199	0.2%
계	81,898	100%

나. 인지방법별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

인지방법	시정요구	비율
민원	48,096	58.7%
자체	13,797	16.8%
타기관요청	20,005	24.4%
계	81,898	100%

다. 대상 정보 위치(매체)별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구분	시정요구	비율
카페	1,212	1.5%
웹하드·P2P	2,887	3.5%
SNS	59,367	72.5%
일반사이트 등	18,432	22.5%
계	81,898	100%

라. 대상 정보 범위별 현황

- 별도로 관리하고 있지 않음

## 마. 대상 정보 유형

&lt;기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건&gt;

정보 유형	시정요구	비율
노출	20,733	25.3%
성매매	4,712	5.8%
성행위	54,958	67.1%
아동포르노	263	0.3%
기타 등	1,232	1.5%
계	81,898	100%



10. '국가보안법 위반' 정보에 대한 시정요구 현황

가. 시정요구 유형

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

시정요구 유형	건수	비율
삭제	1,194	46.5%
이용해지	1	0.0%
접속차단	1,375	53.5%
계	2,570	100%

나. 인지방법별 현황

○ 타기관 요청 2,570건

다. 대상 정보 위치(매체)별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구분	시정요구	비율
일반사이트	1,084	42.2%
미니홈피	589	22.9%
블로그	288	11.2%
SNS	600	23.3%
카페	9	0.4%
계	2,570	100%

라. 대상 정보 범위별 현황

○ 별도로 관리하고 있지 않음

마. 의견진술 기회 부여(결정) 및 의견진술 건수

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구분	의견진술 기회부여 결정	의견진술
건수	1	1

11. 저작권 침해 정보에 대한 시정요구 현황

가. 시정요구 유형

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

시정요구 유형	건수	비율
삭제	8	0.8%
이용해지	280	29.3%
접속차단	668	69.9%
계	956	100%

나. 인지방법별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

인지방법	시정요구	비율
민원	84	8.8%
자체	184	19.2%
타기관 요청	688	72.0%
계	956	100%

다. 대상 정보 범위별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구분	시정요구	비율
일반사이트	927	97.0%
블로그	19	2.0%
SNS	8	0.8%
카페	2	0.2%
계	956	100%

라. 의견진술 기회 부여(결정) 및 의견진술 건수

- 해당사항 없음

12. 명예훼손 정보(초상권 침해 제외) 심의 현황

가. 심의 건수 및 시정요구 / 심의중지 건수 및 비율

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구분	건수	비율
심의	1,144	100%
시정요구	226	19.8%
해당없음	785	68.6%
각하 등	133	11.6%

나. 대상 정보 위치(매체)별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구분	시정요구	비율
일반사이트	144	63.7%
블로그	50	22.1%
SNS	13	5.8%
카페	19	8.4%
계	226	100%

다. 공인 및 연예인 신청 건수 및 시정요구/해당없음 건수 및 비율

- 별도로 관리하고 있지 않음

라. 소비자 불만글 신청 건수 및 시정요구/해당없음 건수 및 비율

- 심의 188건, 시정요구 12건, 해당없음 161건, 각하 등 15건

마. 임시조치 후 정보통신서비스제공자로부터 방송통신심의위원회로 이전된 심의 신청 건수 및 시정요구/해당없음 건수 및 비율

- 별도로 관리하고 있지 않음

바. 대리인 심의 신청 건수

- 별도로 관리하고 있지 않음



사. 신청인 1인당 평균 심의신청 정보 건수

○ 별도로 관리하고 있지 않음

아. 의견진술 기회 부여(결정) 건수 및 의견진술 건수

○ 의견진술 기회부여 187건, 의견진술 29건





13. 유해정보 심의 현황

가. 시정요구 유형

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

시정요구 유형	건수	비율
삭제	3,320	94.8%
이용정지	41	1.2%
이용해지	2	0.1%
접속차단	139	4.0%
계	3,502	100%

나. 인지방법별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

인지방법	시정요구	비율
민원	471	13.5%
자체	2,932	83.7%
타기관 요청	99	2.8%
계	3,502	100%

다. 대상 정보 위치(매체)별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구분	시정요구	비율
일반사이트	3,005	85.8%
블로그	82	2.3%
카페	410	11.7%
SNS	5	0.1%
계	3,502	100.0%

## 라. 대상 정보 범위별 현황

- 별도로 관리하고 있지 않음

## 마. 의견진술 기회 부여 (결정) 및 의견진술 건수

&lt;기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건&gt;

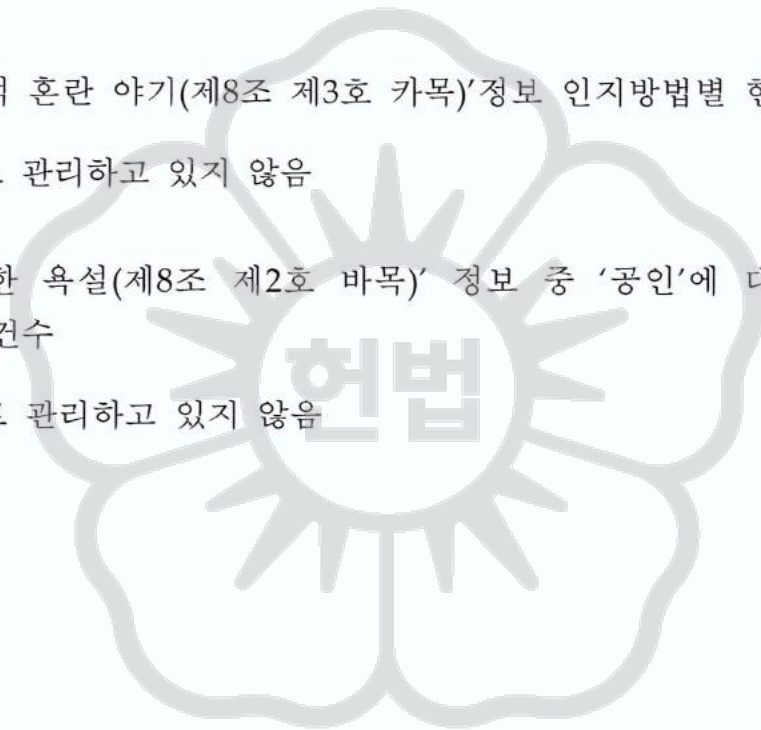
구 분	의견진술 기회부여 결정	의견진술
건 수	44	35

## 바. '사회적 혼란 야기(제8조 제3호 카목)' 정보 인지방법별 현황

- 별도로 관리하고 있지 않음

## 사. '과도한 욕설(제8조 제2호 바목)' 정보 중 '공인'에 대한 욕설 정보 건수

- 별도로 관리하고 있지 않음



14. SNS 정보 심의 현황

가. 총 시정요구 건수 및 대상 정보 유형별 건수 및 비율

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

위반유형	건수	비율
도박	10,487	14.7%
불법 식·의약품	354	0.5%
성매매·음란	59,367	83.1%
권리침해	161	0.2%
국가보안법 위반	600	0.8%
기타 불법	432	0.6%
계	71,401	100%

나. 대상 정보 범위별 현황(건수 및 비율)

- 별도로 관리하고 있지 않음

다. 대상 서비스 사업자별 통계

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

사업자	건수	비율
트위터	9,789	13.7%
페이스북	1,847	2.6%
인스타그램	6,302	8.8%
텀블러	47,657	66.7%
기타	5,205	7.3%
국내	601	0.8%
계	71,401	100%

15. 인터넷 방송 플랫폼 심의 현황

가. 시정요구 유형별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

시정요구 유형	시정요구	비율
삭제	4	7.3%
이용정지	34	61.8%
이용해지	17	30.9%
계	55	100%

나. 시정요구 사유별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

위반유형	시정요구	비율
도박	4	7.3%
성매매·음란	19	34.5%
욕설	23	41.8%
잔혹·혐오	3	5.5%
차별·비하	6	10.9%
계	55	100%

다. 인지방법별 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

인지방법	시정요구	비율
민원	36	65.5%
자체	14	25.5%
타기관 요청	5	9.1%
계	55	100%

### 16. 명예훼손 분쟁조정 사건 처리 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구 분	계	조정전 합의	조정결정	기각	각하	취하	기타
2014	68	10	6	12	8	23	9
2015	46	4	9	9	4	14	6
2016	94	19	14	9	18	23	11

### 17. 이용자정보제공 청구 사건 처리 현황

<기간 : 2016. 1. 1. ~ 2016. 12. 31. / 단위 : 건>

구 분	계	정보제공 결정	기각	각하	취하
2014	457	178	223	22	34
2015	507	199	289	9	10
2016	994	327	624	37	6

□ **통신심의 제재종류별 의결 내역**

기간 제재종류 위반내용	2017년 누계 (2017. 1. 1. ~ 12. 31.)							
	심의 건수	시정요구					청소년유해매체물	
		계	삭제	이용해지 <sup>※</sup>	접속차단	기타 <sup>※</sup>	결정	결정취소
도박	22,104	21,545	11	537	20,997	0	61	3
불법 식·의약품	18,571	18,556	8,747	547	9,262	0		
성매매·음란	32,599	30,200	450	1,125	28,528	97		
권리침해	3,475	3,168	28	3	3,137	0		
기타 법령 위반 <sup>※</sup>	15,104	11,403	6,263	405	4,735	0		
<b>총 계</b>	<b>91,853</b>	<b>84,872</b>	<b>15,499</b>	<b>2,617</b>	<b>66,659</b>	<b>97</b>	<b>61</b>	<b>3</b>

※ 이용해지 : 이용해지, 이용정지

※ 시정요구 기타 : 표시의무 이행, 표시방법 변경

※ 기타 법령 위반 : 불법 명의거래, 문서위조, 장기매매, 불법금융 등

□ 통신심의 제재종류별 의결 내역

기간 제재종류 위반내용	2018년 누계 (2018. 1. 1. ~ 12. 31.)							
	심의 건수	시정요구					청소년유해매체물	
		계	삭제	이용해지 <sup>※</sup>	접속차단	기타 <sup>※</sup>	결정	결정취소
도박	66,642	63,435	134	2,748	60,553	-	102	2
불법 식·의약품	49,464	49,250	14,144	1,231	33,875	-		
성매매·음란	83,404	79,710	10,422	4,390	64,678	220		
권리침해	18,746	17,572	177	5	17,390	-		
기타 법령 위반 <sup>※</sup>	33,910	28,279	16,123	667	11,484	5		
총 계	252,166	238,246	41,000	9,041	187,980	225	102	2

※ 이용해지 : 이용해지, 이용정지

※ 시정요구 기타 : 표시의무 이행, 표시방법 변경, 시정요구(기타) 등

※ 기타 법령 위반 : 불법 명의거래, 문서위조, 장기매매, 불법금융 등

□ 통신심의 제재종류별 의결 내역

기간 제재종류 위반내용	2019년 누계 (2019. 1. 1. ~ 6. 30.)							
	심의 건수	시정요구					청소년유해매체물	
		계	삭제	이용해지 <sup>※</sup>	접속차단	기타 <sup>※</sup>	결정	결정취소
도박	24,079	23,720	-	675	23,045	-	23	-
불법 식·의약품	25,205	25,158	3,609	739	20,810	-		
성매매·음란	27,005	25,180	8,786	2,562	13,623	209		
권리침해	13,371	12,592	31	4	12,557	-		
기타 법령 위반 <sup>※</sup>	20,637	18,649	4,997	269	13,383	-		
총 계	110,297	105,299	17,423	4,249	83,418	209	23	-

※ 이용해지 : 이용해지, 이용정지

※ 시정요구 기타 : 표시의무 이행, 표시방법 변경, 시정요구(기타) 등

※ 기타 법령 위반 : 불법 명의거래, 문서위조, 장기매매, 불법금융 등



allshow TV AUTOMATION ANYWHERE

## 미래 기업경쟁력 RPA(RPA+AI)에서 찾아라 AI로 무장한 RPA 시대가 온다!

온라인 무료세미나 | 2019년 9월 4일(수) 15:00~16:00

닫기

### 전자신문 | etnews

## 성매매 온상 된 '채팅앱'...성인인증 절차 없어 청소년도 악용

발행일 : 2019.05.22



참고자료 13

구글플레이, 애플 앱스토어를 통해 유통되는 채팅 애플리케이션(앱)이 성매매 도구로 사용되고 있다. 앱 다운로드 건수가 수십만에 달하지만 앱마켓 제재는 확산 속도를 따라가지 못한다. 사업자가 직접 성매매 정보를 올리는 것이 아니어서 규제할 법적 근거가 부족한 실정이다.

22일 업계에 따르면 웹하드에서 이뤄지던 성매매가 채팅앱으로 옮겨갔다. 웹하드 카르텔이 주목을 받고 사회적 이슈로 성매매업소 단속이 촘촘해졌기 때문이다.

채팅앱은 성매매를 암시하는 듯한 이름을 가지고 있어 사전지식 없이 앱 목록만 봐도 쉽게 접근할 수 있다. 이런 채팅앱은 청소년도 이용할 수 있다. 회원 가입 시 별도 성인인증 절차가 없다. 닉네임, 성별, 나이, 지역만 설정하면 바로 입장 가능하다. 구글플레이는 지난 4월부터 성인인증 절차를 거치지만 별도 제공하는 APK를 설치하면 인증 없이 서비스를 이용할 수 있다. 애플앱스토어는 별도 성인인증 절차가 없다.

채팅앱은 번호를 공유하지 않고 대화내용이 저장되지 않는다. 캡처 기능도 막혀있다. 성매매, 조건만남 기록이 남지 않아 애용된다. 상호 위치가 표시되는 기능이 있어 조직적 알선에 이용되기도 한다.

채팅앱은 표면적으로는 친구 만들기를 표방한다. 하지만 채팅앱에 접속하면 조건만남, 성매매를 뜻하는

약어가 가득하다. 조건과 스펙이 숫자와 모음으로 표시된다. 미성년을 뜻하는 '1-'로 프로필을 작성했더니 1시간이 채 안 돼 10개가 넘는 쪽지가 들어왔다.

십대여성인권센터에 따르면 성매매 방식은 채팅앱을 통한 개인형 조건만남(68.4%), 조직형 조건만남(19.3%), 영상사진(12.3%) 순이다. 가출 여부에 따른 성매매 경험을 조사한 결과 성매매 경험이 있는 사람 중 가출한 경우는 78.6%, 가출 경험이 없는 사람은 52.4%였다. 가출청소년 위주로 업소형 성매매가 이뤄지던 과거와 달리 모바일 등을 통한 성매매가 증가한 탓이다.

사업자는 채팅앱이 공공연하게 성매매 도구로 사용된다는 것을 알면서도 이를 방치하고 있다. 이용자를 모으는 데 효과가 좋아 매출에 도움이 된다. 대부분 매칭과 메시지 전송에 유료화 모델을 적용한다. 또 아동·청소년이용음란물에 채팅방은 포함되지 않아 이를 삭제하고 차단하는 기술적 조치 의무가 없다.

상황이 이렇지만 법령 부재와 자율등급분류 후 모니터링을 받는 앱마켓 특성 때문에 사업자를 빠르게 제재할 수단이 부족한 실정이다.

일단 확산속도가 제제속도보다 빠르다. 방송통신심의위원회는 음란사이트와 음란물을 모니터링 또는 신고 받아 사이트를 폐쇄한다. 음란물 자체에 초점이 맞춰져 있어서 채팅앱 성매매에 취약하다. 앱을 일일이 모니터링하는 것도 현실적으로 불가능하다. 사업자는 삭제되더라도 별다른 제약 없이 유사 앱 생성이 가능해 청소년보호법상 행정규제를 적용받지 않고 또 운영할 수 있다.

현행 '아동·청소년 성보호에 관한 법률'(아청법)에는 정보통신망을 통한 행위 처벌 근거가 마련돼 있지 않다. 정보통신매체를 통해 알선정보를 제공하는 것을 업으로 하는 자나 알선정보를 제공한 자에 대한 처벌 규정만 있을 뿐이다. 정보통신 매체를 통해 만남을 유도하거나 성적 행위를 요구한 자에 대한 처벌 규정이 없다.

최근 임재훈 바른미래당 의원이 채팅앱 성매매를 처벌할 수 있는 아동·청소년의 성보호에 관한 법률 일부 개정법률안을 국회에 제출해 심사를 기다리고 있다.

채팅앱은 이용자가 원하는 이성을 선택할 수 있고 비대면 서비스 장점을 앞세워 급성장하는 인터넷기술 플랫폼 산업이다. 각 앱마켓에서 게임 다음으로 매출 비중이 높다. 현재 국내에는 170여 업체가 영업 중이며 시장 규모는 500억원으로 추산된다.

업계관계자는 "새로운 인터넷기술 플랫폼 산업 성장을 위해서라도 성매매를 방임하는 사업자 규제 방안이 마련돼야 한다"며 "앱마켓도 책임감을 가지고 모니터링에 최선을 다할 필요가 있다"고 말했다.

성매매 존엄권 '채팅앱'...성인인증 절차 없어 청소년보호법 위반 - 전자신문

	아성법 위반 인원(명)	아성법 위반 건수(건)
16년 2월22일~5월31일	419	168
16년 11월28일~17년 1월26일	105	61
17년 7월24일~8월25일	168	120
18년 1월11일~2월9일	79	49
18년 7월2일~8월31일	92	54

이현수기자 hsool@etnews.com

[올쇼TV]손정의 소프트뱅크 회장 "인류와 기업의 생산성 향상시킬 기술, RPAI(RPA+AI)"

[올쇼TV]클라우드 전환시 산업별 기업이 고려해야할 최적의 사항은?(8/27 생방송)

### 저녁이 있는 행복한 삶을 위한 기술 - RPA



비온드 RPA & Human 콜라보 콘서트 2019  
8월 29일, 사전등록중

>  
더 알아보기





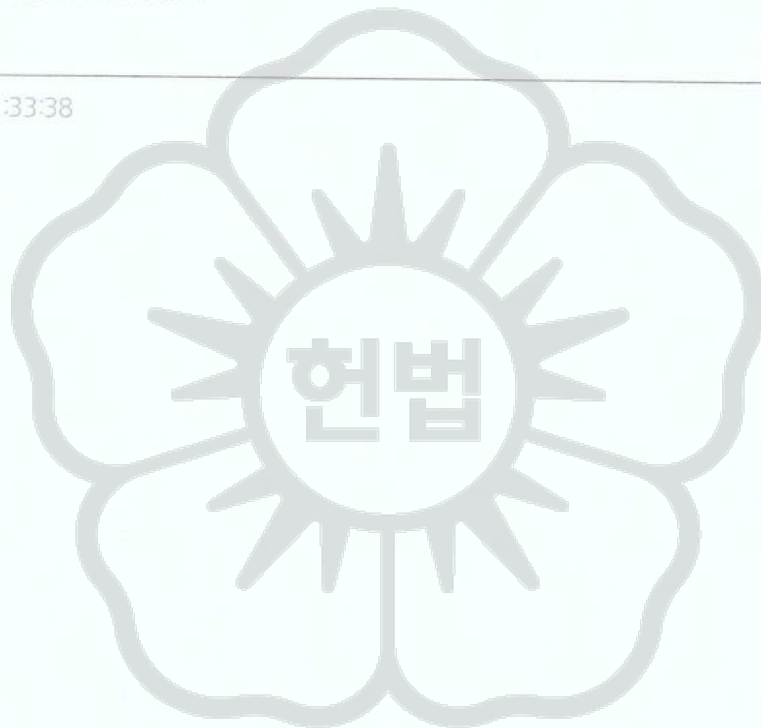
수도권 > 수도권일반

채팅 사라진 채팅앱... 청소년 성매매만 남았다

채팅앱 내 대화 63%가 성매매·성행위 관련글 도배  
성인인증 해도 청소년 대상 성매매 여전히 벌어져  
'성매매가능' 회원에 기자가 직접 청소년 인증요구  
자신의 학생증 사진 보내 와... 청소년 성매매 확인  
여성·청소년인양 ID 생성... 성매매 요구 쪽지 봇물  
쪽지서 성매매 1회 100만원 등 구체적액수 제안도  
"성매매 집결지 타격하듯 플랫폼 규제 시급" 지적

구무서 기자 nowest@newsis.com

등록 2019-05-08 11:33:38



참고자료 14

채팅앱 내 성매매 현황 (단위: 건)

5월 1~20일 퀘티에(즈투,아투,여투) 기사

최근 3년간 채팅앱 성매매 사용된 건수가 가장 많은 앱



자료: 뉴시스

19.05.07 뉴시스 그래픽: 전진우 기자 618tue@newsis.com

【서울=뉴시스】연휴기간인 5월4~6일 총 3일간 3개 채팅 앱에 올라온 1750개의 글들을 분석한 결과 대화를 목적으로 하는 글은 18%인 318개에 그친 반면 성매매와 관련된 글은 766개가 올라왔다. 청소년을 대상으로 하는 성매매도 여전히 존재했다.

【서울=뉴시스】구무서 기자 = 모바일 채팅 앱을 통한 청소년 성매매 문제가 끊임없이 지적되고 있지만 채팅 앱 내 성매매는 여전히 빈번하게 발생하고 있다. 일부 채팅 앱들은 설치 시 성인임을 인증하도록 했으나 앱 상에서는 여전히 청소년 성매매의 수요와 공급이 존재하는 실정이다.

전문가들은 채팅 앱이 "채팅의 기능을 잃었다"며 제재가 필요하다고 지적했다.

8일 뉴시스가 어린이날이 끼어있는 연휴기간인 4~6일 총 3일간 3개 채팅 앱에 올라온 1750개의 글들을 분석한 결과, 대화를 목적으로 하는 글은 18%인 318개에 그쳤다.

뉴시스가 분석한 3개 채팅앱 명칭은 즐톡, 앙톡, 영톡이다. 최근 3년간 경찰청 채팅앱 성매매사범 집중 단속에서 성매매로 사용된 건수가 가장 많은 앱들이다. 분석 시간은 낮 12시부터 자정까지 12시간으로, 자정 이후에는 성매매가 더 활발이 이뤄질 것을 고려했다. 범위는 반경 5km 내 회원들이 올린 글을 기준으로 했다.

◇대화는 318개, 성매매는 766개...60%가 성매매 관련 글

3일간 직접적으로 성매매를 요구하거나 성매매를 하겠다는 글은 총 766개가 올라왔다. 이 중 남성이 올린 글은 466개, 여성이 올린 글은 300개다.

성매매를 암시하는 글은 70개다. 성매매 암시는 '성매매 대상자를 찾는 데 없다'는 글, 특정 아이디와 성매매를 한 후기 등이었다.

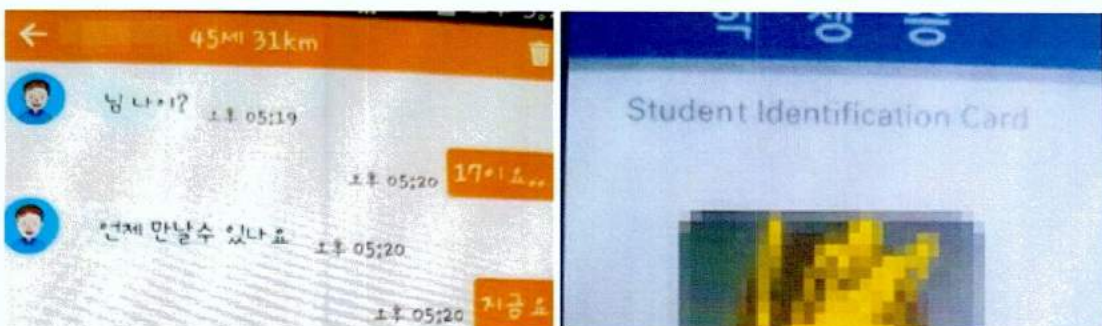
성매매는 아니더라도 성행위를 요구하는 글은 33개가 있었다. 자신이 봉사를 해주겠다며 성행위를 요구하거나 동성 간 성행위자를 찾는 글 등이었다.

148건은 성매매가 아닌 단순 만남을 요구하는 글이었다. 술이나 식사를 같이 하자거나 드라이브 등 데이트를 할 사람을 모집하는 내용이다. 대림대 사회복지학과 우수명 교수는 "처음에는 밥을 사주거나 재미있게 시간을 보내며 환심을 산 뒤 여성이 스스로 성매매를 하게끔 유도하는 사례가 많다"고 설명했다.

광고 글은 55건이었다. 광고 중에는 성매매 여성을 모집하는 글이나 술·담배를 대신 사주겠다는 글이었다. 성매매 사업권을 판매한다는 글도 있었다. 자신의 특정 신체부위를 설명하거나 성행위 장면을 묘사하는 등 음담패설 내용도 24건 있었다.

336건은 아무 의미가 없는 글 등이었다. '.'!' 등 처럼 특수 기호만 쓰거나 'ㅎㅎ' 'ㅋㅋ' 등 한글 초성만 1~2글자 쓰는 경우다.

전체 1750개의 글 중 아무 의미가 없는 336건을 제외한 1414건의 글을 기준으로 하면 성매매, 성매매 암시, 성행위, 음담패설의 비율이 63%에 달했다. '단순 만남'까지 성매매 범주에 포함하면 비율은 74%까지 올라간다. 채팅앱에서 순수하게 대화를 목적으로 한 채팅글과 비교하면 약 3배 차이다. 순수 대화 목적의 글에도 쪽지를 보내면 성매매 광고로 답변이 오는 경우가 있었다.





【서울=뉴스시스】구무서 기자 = 채팅앱들이 설치 시 성인인증을 하도록 했음에도 여전히 청소년을 대상으로 한 성매매가 이뤄지고 있었다. 왼쪽은 17살이라며 청소년임을 인지시켰음에도 불구하고 성매매를 요구하는 남성회원과의 대화 장면. 오른쪽은 자신의 특정신체부위 사진을 판매하겠다는 청소년 회원이 학생증을 올리며 청소년임을 인증한 장면. 2019.05.08. nowest@newsis.com

◇성인인증에도 여전히 청소년 성매매 이뤄져...학생증 인증하기도

그동안 인증절차 없이 설치·가입이 가능했던 것과 달리 올해 4월 들어서 채팅앱들은 설치 시 성인인증을 하도록 하고 있지만 여전히 채팅앱 내에서 청소년 대상 성매매가 이뤄지고 있었다.

채팅앱에서 청소년으로 짐작되는 한 회원은 자신의 특정신체부위 사진과 자위를 하는 영상을 판매하고 있었다. 단골이 되면 만남(성매매)도 가능하다고 했다.

기자는 해당 회원에게 대화를 걸고 청소년임을 인증해달라고 요구했다. 인증을 꺼리던 이 회원은 인증이 될 경우 사진과 영상을 대량구매하겠다고 제안하자 자신의 학생증 사진을 보냈다. 실제로 청소년들이 여전히 채팅앱에서 활동을 하고 있다는 것을 확인하는 순간이었다.

청소년을 대상으로 한 성매매 수요도 여전히 높았다. 기자가 채팅앱 아이디를 여성으로 생성하고 청소년임을 암시하는 닉네임을 설정하자 접속과 동시에 성매매를 제안하는 다수의 성인 남성들의 쪽지가 밀려들었다.

대화를 통해 미성년자임을 인지시켰음에도 숙박업소가 안 되면 집이나 자동차에서 관계를 맺자는 제안이 이어졌다. 한 회원은 '성매매 1회에 100만원을 지급하겠다'며 구체적인 액수까지 제시했다.

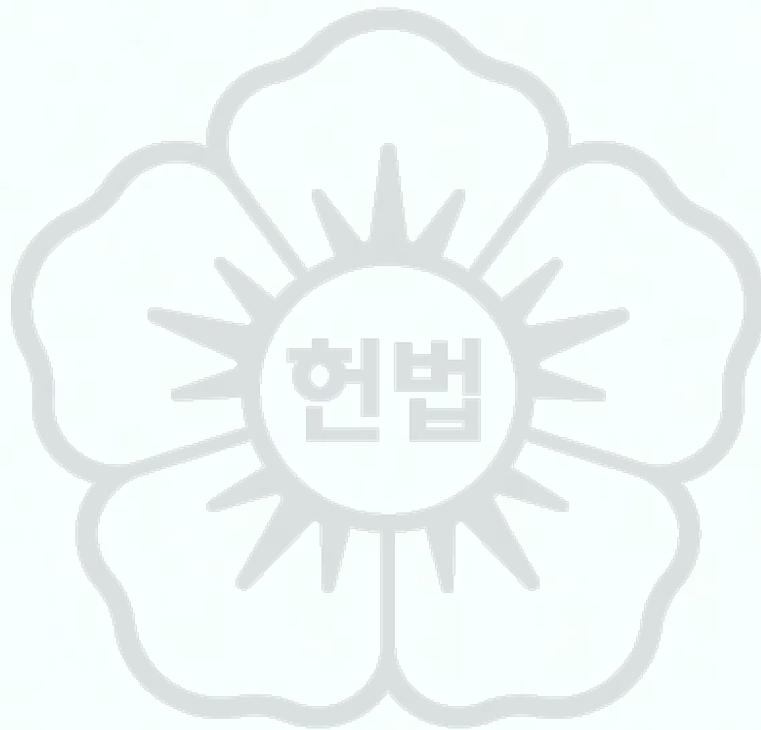
'오늘은 안 되니 다른 날에 약속을 잡자'는 회원도 있었고, 답장을 주지 않자 "안 할거냐"며 화를 내는 회원도 있었다.



한국사이버성폭력대응센터 김여진 피해지원국장은 "성매매 문제를 해결할 때 집결지를 타격하듯이 플랫폼 규제가 시급하다"고 말했다.

nowest@newsis.com

Copyright © NEWSIS.COM, 무단 전재 및 재배포 금지





## 테크

ICT/미디어

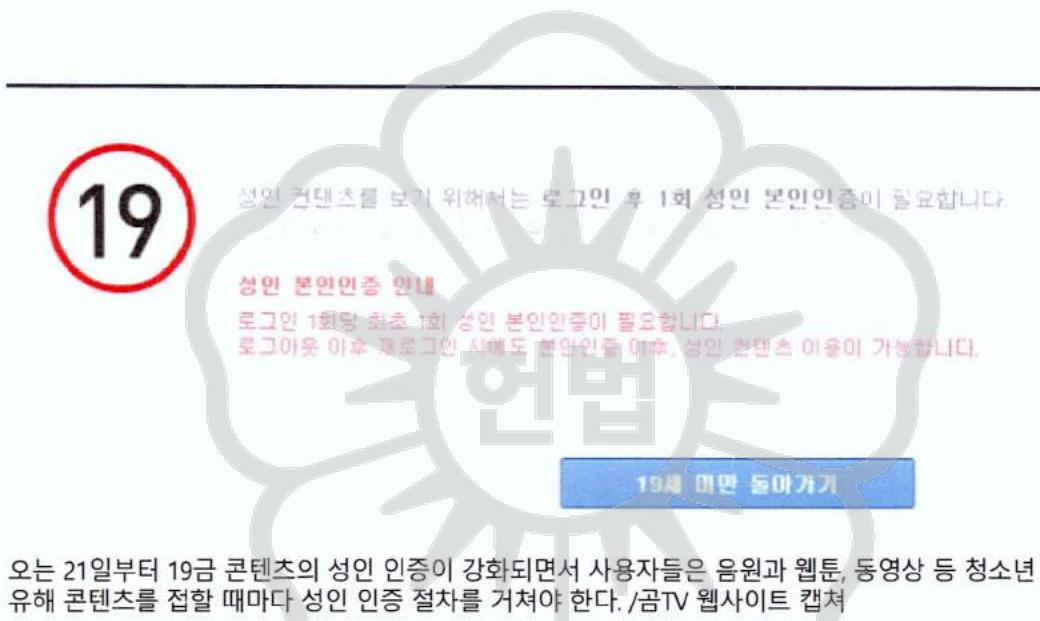
# 여성가족부의 과도한 성인인증 정책 '물의'

조선비즈 이재은 기자

입력 2014.08.21 06:11

콘텐츠 업계 "枯死위기" 우려

이용자 "너무 불편" 반발



참고자료 15

오는 21일부터 19금 콘텐츠의 성인 인증이 강화되면서 사용자들은 음원과 웹툰, 동영상 등 청소년 유해 콘텐츠를 접할 때마다 성인 인증 절차를 거쳐야 한다./공TV 웹사이트 캡처

최근 음원(노래) 스트리밍 서비스를 통해 음악을 듣던 직장인 유한결(32)씨는 답답한 경험을 했다. 여러 곡을 연달아 듣다가 싸이의 '77학개론'을 비롯한 '19세 이상 청취 가능' 음원이 나오자 노래가 똑 끊기면서 '성인 인증'을 요구하는 창이 떴다. 유씨가 휴대폰으로 성인 인증 절차를 한 후에야 음악이 다시 흘러나왔다. 이후에도 '19세 이상 청취 가능' 음원이 나올 때마다 성인 인증 안내와 함께 노래가 중단됐다. 휴대폰으로 성인 인증을 하기를 반복하다가 지친 유씨는 스트리밍 서비스를 사용하지 않고 내려받은 음원만 듣기로 했다. 유씨는 "한두 번도 아니고 성인 음원을 들을 때마다 인증해야 하는게 불편하다"고 말했다.

21일부터 성인 콘텐츠에 대한 인증이 대폭 강화되면서 이용자와 관련 기업들이 반발하고 있다. 정부가 규제 철폐를 연일 강조하면서 '기업하기 좋은 나라'를 구현하겠다고 공언했지만, 실상은 불필요한 규제만 늘린다는 지적이 나오고 있다.

성인 인증 강화는 청소년 보호 부처인 여성가족부(여가부)가 시행하는 제도다. 하지만 구글 같은 외국계 기업들은 규제 대상에서 빠져 국내 기업만 역차별한다는 비난의 목소리가 나오고 있다.

이찬진 스마트앤소셜 대표는 페이스북을 통해 "인터넷산업진흥원장을 역임한 김희정 여가부 장관이 이제는 외국 인터넷산업을 진흥하는 것 같다"며 "청소년을 보호하려면 유튜브 서비스를 중국처럼 막아야 하는 것이 아니냐"며 여가부를 비판했다.

이에 대해 여가부는 "성인인증 강화정책은 김희정 장관이 취임하기 전에 이미 결정돼 시행 중인 것이므로 김 장관의 책임이 아니다"고 해명했다.

#### ◆ '청소년 보호' 명분 내세운 성인 인증...꼭 필요한 규제인가

여가부는 청소년보호법 개정에 따라 '매번 성인 인증'을 도입하기로 했다. '매번 성인인증'을 적용하면 '19세 이상 시청 가능' 콘텐츠를 보거나 들을 때마다 모든 사용자가 휴대전화·아이핀·공인인증서·신분증 사본 등을 통해 나이와 신분을 확인하는 성인 인증절차를 거쳐야 한다. 지금까지는 한번 로그인하면 청소년 이용불가 콘텐츠를 계속 볼 수 있었지만, 앞으로는 개별 콘텐츠를 이용할 때마다 성인 인증을 해야 한다.

'매번 성인 인증'을 도입한 명분은 '청소년 보호'다. 여가부는 "청소년이 부모의 계정과 휴대전화를 몰래 사용해 로그인하고 성인용 콘텐츠를 볼 위험이 크다"며 "하지만 청소년 유해 콘텐츠를 볼 때마다 인증을 요구하면 접근 가능성이 줄어들 것으로 본다"고 설명했다.

하지만 '매번 성인 인증'은 성인 사용자 입장에서 불편하다. 일례로 최근 온라인에서 화제가 되고 있는 가수 현아의 '빨개요' 뮤직비디오를 보려면 사이트에 로그인한 후 뮤직비디오 재생을 누른 후에도 성인 인증을 거쳐야 한다. 다시 보기 위해 재생을 하면 성인인증을 또 거쳐야 한다.

음원 스트리밍 사이트의 경우 음악을 계속 듣지 못하고 '19세 이상 청취 가능' 음원이 나올 때마다 재생이 중단된다. 성인 인증 팝업 창이 계속 뜨면서 성인 인증을 요구하기 때문이다.

성인 인증은 음원과 웹툰, 동영상 등 콘텐츠 사업자가 운영하는 온라인 사이트와 스마트폰 애플리케이션(앱)에 모두 적용된다.

#### ◆ 역차별·비용 증가·사용자 이탈...콘텐츠 진흥이나 죽이거나

음원과 동영상, 웹툰 등을 이용하는 소비자와 이를 제작·공급하는 콘텐츠 사업자들은 성인 콘텐츠에 대한 과도한 추가 인증 절차가 이용자의 불편을 초래해 결국 사업을 방해한다며 반발하고 있다.

'매번 성인인증'을 지난달부터 시범 운영한 멜론(SK플래닛)을 비롯한 일부 음원 업체들은 이번 조치가 실효성이 없고 비용만 가중된다고 주장하고 있다. 한 음원 업계 관계자는 "음원이 끊기지 않는 게 핵심인 스트리밍 서비스에서 음원을 들을 때마다 성인인증 절차를 몇번씩 해야 하면 서비스를 이용하지 않으려는 사용자가 늘어날 것"이라며 "이는 청소년 보호를 명분으로 콘텐츠 산업을 죽이는 행위"라고 비판했다.

기업 입장에서 성인 인증으로 발생하는 추가 비용도 무시할 수 없다. 성인 인증 수단 가운데 가장 많이 활용되는 휴대전화 인증의 경우, 업체에서 인증 절차를 사용자에게 제공할 때마다 약 40원이 든다는 게 업계의 설명이다. 수백만 명의 사용자가 성인 콘텐츠를 접한다고 볼 때, 비용이 수천만원에서 수억원까지 들 수 있다. 한 포털업체 관계자는 “규모가 큰 기업은 수억원의 비용이 들어도 크게 문제가 되지 않지만, 자금이 부족한 중소 콘텐츠업자나 벤처기업은 타격이 클 수밖에 없다”고 말했다.

여가부가 국내업체를 역차별한다는 비판도 일고 있다. 미국 구글이 운영하는 동영상 사이트 ‘유튜브’의 경우 로그인만 하면 성인 콘텐츠를 자유롭게 이용할 수 있다. 매년 성인 인증 대상에서 제외됐기 때문이다. 반면 국내 기업들은 사용자 이탈로 매출에 타격을 입을까 우려하고 있다.

#### ◆ 성인 인증한다고 청소년 보호되나

여가부가 앞서 추진한 청소년 심야 게임접속금지 제도인 ‘강제적 섯다운제’처럼 매년 성인인증도 효과가 미미할 것이라는 분석이 벌써부터 나오고 있다.

페이스북과 트위터를 비롯한 소셜네트워킹서비스(SNS) 사용자들은 “여가부의 조치는 시대에 역행하는 행위”라며 “매년 성인인증을 하라는 것은 동영상을 보지 않고 웹툰을 읽지 않으며, 댓글을 쓰지 않고 인터넷 쇼핑과 온라인 बैं킹을 하지 않는 사람들이나 주장할 수 있는 얘기”라고 꼬집었다.

업계 반발이 커지자 김희정 장관은 20일 음원서비스 업체를 비롯한 IT콘텐츠 제공 업체 대표와 비공개 회동하기로 했다. 하지만 그동안 규제에 찬성하는 입장을 보인 김희정 장관이 성인 인증 조치 도입을 철회할지는 불투명해 보인다.

Copyright © 조선비즈 & Chosun.com

사회 일반

# "지우고 지워도 뜨는 몰카 영상... 좀비랑 싸우는 기분"

조선일보 김승재 기자

입력 2018.07.12 03:01

## 불법 촬영물 삭제해주는 디지털성범죄피해자 지원센터 가보니

"모두가 제 알몸을 본 것만 같아서 외출을 못 하겠어요. 앞으로 어떻게 살죠?"

11일 서울 중구 중림동 디지털성범죄 피해자지원센터(이하 센터). 상담 전화 4대가 쉬지 않고 울렸다. "영상을 빨리 지워달라"고 소리치는 사람, 옆에 듣는 사람이라도 있는 것처럼 조용히 말하는 사람, 충격에 말을 잊지 못하는 사람까지 피해를 호소하는 방식은 제각각이라고 했다. 몰래카메라(몰카) 등 불법 촬영물 피해자들이다.

여성가족부 산하 한국여성인권진흥원이 운영하는 이 센터는 4월 30일 문을 열었다. 몰카 범죄에 대한 여성들의 피해가 커지자 정부 예산을 들어 불법 영상물을 삭제하겠다고 나선 것이다. 지난 10일까지 2개월 여 동안 754명이 불법 영상을 지워달라고 요청했다.



참고자료 16

지난 4일 디지털성범죄피해자지원센터 직원들이 상담과 삭제 업무를 하고 있다. 센터는 개소한 지 두 달이 조금 넘었지만 접수된 피해자가 750명이 넘는다. /김지호 기자

상담 4건 중 3건은 배우자나 연인이 찍고 헤어진 뒤 인터넷에 공개한 '리벤지(복수) 영상'이다. 화장실, 지하철 몰카 영상도 있다. 상담원들에 따르면 피해 여성들은 "전 남자친구가 나도 모르는 사이에 영상을 찍었다"며 "어느 날 아침 눈을 떠보니 '○○녀'라는 포르노 배우가 돼 있었다"고 했다. 10년째 영상을 지우러 다니는 사람도 있다. 이 여성은 "아무리 지워도 새로 올라오는 영상 때문에 마치 종신형을 받은 느낌"이라고 했다. 음란 사이트 관계자가 영상을 삭제해 주겠다고 접근해 돈을 요구하는 사례도 있다.

센터 직원들은 매일 아침 컴퓨터를 켜고 구글에 '국산 ○○' 같은 단어를 검색하는 것으로 하루를 시작한다. 몰카가 게시된 음란 사이트 중 90%는 미국에 서버를 두고 있다. 한국 법의 적용을 받지 않기 때문에 삭제가 쉽지 않다. 결국 해당 사이트에 이메일을 보내 삭제를 요청하는 수밖에 없다. 센터는 지금까지 이메일 3900통가량을 보냈다.

삭제지원팀 A씨는 "지난 두 달 동안 삭제 요청을 1000건 넘게 했는데 실제 지워진 건 절반밖에 안 된다"고 했다. "지워도 하루 이틀이 지나면 좀비처럼 다시 게시된다"고 했다. 박성혜 삭제지원팀장은 "미국은 아동 포르노를 강력하게 단속하기 때문에 몰카 영상이 올라와 있는 미국 사이트에 '(한국인) 몰카 영상을 안 지워주면 게시된 아동 포르노를 신고하겠다'고 압박한다"고 했다.

### 디지털 성범죄 피해자 지원센터 현황

4월 30일~7월 10일 기준

	피해 상담자	<b>754명</b>
	상담 횟수	<b>1393건</b>
	삭제 요청 메일 발송	<b>3886건</b>
	경찰 수사 지원	<b>26건</b>

삭제가 어렵기 때문에 직원들은 첫 상담 때 피해자에게 "인터넷 특성상 100% 없애기는 불가능하다"고 말한다. 상담원 B씨는 "피해자에겐 기다리는 시간이 지옥 같을 텐데 '다 없어질 것'이라고 하는 건 희망 고문"이라고 했다. 피해자들은 센터에 도움을 청하더라도 경찰에 수사를 요청하는 경우는 적다. 현재까지 두 달여 동안 26건 정도로 전체 피해자 100명 중 3명꼴이다. 이은정 상담팀장은 "피해자 처지에선 경찰에 신고하면 자기 신체가 나온 증거를 보여줘야 하는 부담이 있는 데다, 수사에 들어가도 가해자를 쉽게 잡을 수 없다고 생각한다"며 "대부분이 '한 사람이라도 덜 볼 수 있게 빨리 지워달라'고만 한다"고 했다.

센터도 보안을 중시한다. 33㎡(10평) 남짓한 센터는 금남(禁男) 구역이다. 상담팀 4명, 삭제지원팀 8명 등 12명 모두 여성이다. 피해자 정보 유출을 우려해 팀장을 제외한 근무자 이름도 공개하지 않는다. 센터 관계자는 "직원 선발 때 국가정보원 요원을 선발하듯이 과거 경력 등을 철저히 검증한다"고 했다. 센터를 찾은 기자가 사무실 내부를 둘러본 지 2분이 채 안 됐을 때 직원이 다가와 "이제 옆방(회의실)으로 가자"고 했다.

최근에는 남성 신고자도 늘었다. 지난 4일 경찰이 몰카 영상 유포에 대해 "사이버 테러에 버금가는 사안으로 수사하겠다"고 밝힌 후부터다. 불법 촬영 영상에 등장하는 남성들이 "나도 피해자다. 영상을 지워달라"고 한다. 센터 관계자는 "경찰 처벌을 겁낸 일부 가해자가 자신을 피해자라고 주장하는 경우도 있다"고 했다.

해외에 서버를 둔 사이트 때문에 몰카 영상이 사라지지 않자 한국 여성들이 미국 의회를 상대로 연방법 제정을 요구하는 움직임도 있다. 한국사이버성폭력대응센터(한사성)는 이달 초 미국 의회에 불법 촬영물 유포자를 처벌하는 연방법을 통과시켜 달라는 탄원서를 보냈다. 서승희 한사성 대표는 "현재 미국에선 35개주에서 불법 촬영물 유포자를 처벌하는 법이 있지만, 연방법이 없는 탓에 한국 경찰이 수사 공조를

요청해도 제대로 받아들여지지 않는다"고 했다.

Copyright © 조선일보 & Chosun.com



# 제주일보

HOME > 사회 > 사회일반

## 청소년 도박 수단 '스마트폰'...유해 매체 차단 '허술'

☞ 고경호 기자    Ⓞ 승인 2019.05.26 17:01

도교육청, 지난달 초·중·고 대상 도박 실태 전수조사  
이용 경로 84% 휴대전화...학년 높을수록 액수 커져  
전기통신사업법 개정 등 접근 차단 장치 보완 시급



참고자료 17

스마트폰이 제주지역 청소년들의 사이버 도박 이용 경로로 악용되고 있다.

특히 학년이 올라갈수록 고액 도박 경험이 높아지고 있는 만큼 유해 매체 차단 프로그램 설치를 유도하는 등 대책 마련이 요구되고 있다.

제주특별자치도교육청은 청소년들의 도박 실태를 분석하기 위해 지난달 11일부터 30일까지 도내 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지 총 5만8801명을 대상으로 설문조사를 실시했다.

조사 결과 응답자 2만2017명(초등학생 7975명·중학생 6767명·고등학생 7275명) 중 사이버 도박을 경험한 청소년은 ▲초등학생 56명(0.7%) ▲중학생 48명(0.7%) ▲고등학생 183명(2.5%) 등 모두 287명(1.3%)으로 집계됐다.

사이버 도박 경로에 대한 질문에 전체의 84.3%인 242명이 스마트폰을 이용했다고 답했다.

사이버 도박 유형별로는 초등학생과 중학생의 경우 '온라인 카드·화투'가 각각 31명(50.8%) 및 29명(54.7%)으로 가장 많았으며, 고등학생은 '인터넷 스포츠베팅'이 161명(64.1%)으로 절반 이상을 차지했다.

스마트폰을 통해 비교적 손쉽게 온라인 카드·화투 게임을 접했던 청소년들이 상위 학교로 진학한 이후에는 인터넷 스포츠 베팅에 참여하고 있는 것으로 분석됐다.

이러한 특징은 사이버 도박에 쓴 돈의 액수에도 그대로 반영되고 있다.

초·중학생은 '5만원 이하'가 대부분이었지만 고등학생의 경우 전체의 21.3%인 39명이 100만원 이상 사용했으며, 100만원 미만도 38명(20.7%)에 이르렀다.

특히 고등학생은 부모로부터 받은 용돈으로 도박하는 초·중학생과 달리 아르바이트를 하거나 친구나 선후배에게 빌린 돈으로 도박을 하는 비율이 높은 것으로 조사돼 사이버 도박 중독이 학업 이탈과 학교 폭력으로 이어질 우려가 높다.

이처럼 도내 청소년들이 스마트폰을 통해 사이버 도박에 빠지고 있지만 이를 막기 위한 법적 장치는 여전히 제 기능을 못하고 있다.

전기통신사업법에 따르면 전기통신사업자는 청소년과 계약을 체결할 경우 반드시 스마트폰에 유해사이트 차단 프로그램을 설치·제공해야 하지만 위반 시 처벌 규정은 없어 제대로 지켜지지 않고 있다(본지 4월 16일자 5면 보도).

제주도교육청은 설문조사 결과에 따른 대책을 마련하기 위해 지난 20일 별관에서 제주지방경찰청, 스마트쉼센터, 청소년상담복지센터, 도박문제관리센터 등이 참여한 가운데 유관기관 협의회를 열었다.

제주도교육청 관계자는 "올바른 스마트폰 사용 방법에 대한 교육을 강화하는 한편 전기통신사업법 개정 등 유해 차단 프로그램 설치율을 높이기 위한 방안을 협력키로 했다"며 "또 매달 학부모들에게 사이버 도박의 징후와 대처, 피해 사례 등에 대한 문자를 발송하고, 이미 중독된 학생들을 대상으로 가정 방문 치료 프로그램을 진행키로 했다"고 말했다.

저작권자 © 제주일보 무단전재 및 재배포 금지



고경호 기자





# 제67회 전국시도교육감협의회 대정부제안



참고자료  
18



**전국시도교육감협의회**

National Council of Governors of Education



# I 대정부 제안

연번	제 목	대상기관	검토부서
6	전기통신사업법 시행령 제37조의 8 불이행에 대한 전기통신사업자 처벌 조항 신설 요청	방송통신위원회	개인정보보호윤리과



# I 대정부 제안

6

## 「전기통신사업법 시행령」 제37조의 8 불이행에 대한 전기통신사업자 처벌 조항 신설 요청

### 《 안건 성격 분류 》

상호 간의 교류와 협력 증진에 관한 사항	공동의 문제 협의에 관한 사항	지방교육자치에 직접적 영향을 미치는 법령 등에 관한 의견 제출 사항
	√	

구 분	내 용
안건 요약	<p><input type="checkbox"/> 제 출: 제주특별자치도교육청</p> <p><input type="checkbox"/> 문제점 요약</p> <p><input type="radio"/> 청소년 유해 매체물 차단수단 제공 의무 불이행</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전기통신사업자는 청소년에게 휴대폰을 판매할 때 유해 매체를 차단하는 소프트웨어를 제공해야 함에도 지키지 않고 있음.</li> <li>- 제주특별자치도교육청에서 이동통신 3사에 유해차단 수단 제공과 관련된 실적 자료를 요구(2019. 2. 28.)하였으나 자료가 없다는 답변과 방송통신위원회의 관장 사무라고 책임을 전가하고 있음.</li> <li>- 방송통신위원회는 판매 시 사업자가 유해차단프로그램을 설치하여야 하나 지키지 않고 있으며, 불이행에 따른 제재 수단은 없다고 답변함.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> 대책(제안)</p> <p><input type="radio"/> 「전기통신사업법 시행령」 제37조의 8 불이행에 대한 전기통신사업자 처벌 조항 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 법을 준수하지 않는 사업자에 대하여 처벌 조항을 신설하여 전기통신사업자가 청소년에게 단말장치를 판매할 때 유해매체 차단 소프트웨어를 설치하도록 하는 것이 필요함</li> </ul>

자료

## 「전기통신사업법 시행령」 제37조의 8 불이행에 대한 전기통신사업자 처벌 조항 신설 요청

### □ 현 황

#### ○ 차단수단 제공 관련 법령

##### - 제37조의8 (청소년유해매체물등의 차단수단 제공 방법 및 절차)

- ① 법 제32조의7제1항에 따라 「청소년 보호법」에 따른 청소년과 전기통신 서비스 제공에 관한 계약을 체결하는 전기통신사업자는 해당 청소년이 전기통신서비스를 통하여 「청소년 보호법」 제2조제3호에 따른 청소년 유해매체물 및 불법음란정보(이하 "청소년유해매체물등"이라 한다)에 접속하는 것을 차단하기 위하여 해당 청소년의 이동통신단말장치에 청소년유해매체물등을 차단하는 소프트웨어 등의 차단수단을 제공하여야 한다.
- ② 제1항에 따라 차단수단을 제공하는 경우에는 다음 각 호의 절차에 따른다.
  1. 계약 체결 시
    - 가. 청소년 및 법정대리인에 대한 차단수단의 종류와 내용 등의 고지
    - 나. 차단수단의 설치 여부 확인
  2. 계약 체결 후: 차단수단이 삭제되거나 차단수단이 15일 이상 작동하지 아니할 경우 매월 법정대리인에 대한 그 사실의 통지

## □ 문제점

- 청소년에게 단말기 판매 시 유해매체 차단프로그램을 제공하지 않고 있음.
  - 단말기 판매 후 유해차단 프로그램을 설치하려면 청소년의 반발이 우려되며, 이는 학부모, 학교 및 학생 사이에 갈등이 발생할 여지가 많음.
  - 법에 따라 청소년에게 단말기를 판매할 때 유해차단 프로그램을 설치하면 청소년들이 반발할 여지가 없으며, 유해환경으로부터 청소년을 효과적으로 보호할 수 있음.
- 차단프로그램을 제공하지 않은 전기통신사업자에 대한 처벌 수단이 없어 사업자들이 법을 지키지 않고 있음.

## □ 대 책(제안)

- 차단프로그램을 제공하지 않은 전기통신사업자에 대한 처벌 조항 신설 및 관련 자료 유지 및 공개
  - 청소년에게 단말장치 판매할 때 유해매체물 차단 소프트웨어 설치하지 않은 전기통신사업자에 대하여 벌금 등 처벌 조항 신설
  - 시·도별 유해차단프로그램 제공 및 관리 실적 자료 비치
  - 시·도교육청에서 유해매체 차단 관련 자료를 요청할 때 제공하여 중독예방교육계획 수립 시 활용

**kt**

수신처: 제주특별자치도교육청

시행일자: 2019.04.12

보 기:

제 목: 청소년 유해매체물등의 차단수단 제공 소프트웨어 관련 자료 회신

1. 관련

가. 미래인재교육과-2955(2019.3.6)청소년 유해매체물등의 차단수단 제공 소프트웨어 관련 자료 요청 협조

2. 평소 통신사업 발전에 적극협조하여 주신데 대하여 깊은 감사를 드리며 귀교육청의 무궁한 발전을 기원합니다

3. 관련으로 요청하신 유해매체물등의 차단수단 제공 요청에 대하여 아래와 같이 회신드립니다.

가. 청소년 유해차단 서비스 가입현황(2019년 3월기준)

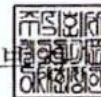
통신회사명	청소년스마트폰 구입자수	유해차단프로그램		미설치시 법정대리인 사실 통보 횟수
		설치수	미설치수	
kt	25,602	20,032	5,570	지역별 통계 추출불가

나. 법시행이후 유해차단 서비스 현황

구분	법시행전	법시행후	합계
스마트폰 구입자수	13,977	11,625	25,602
차단서비스 가입현황	99	19,933	20,032

· 끝

주식회사케이티 제주고객본



문서번호: 제주고객본2019-516  
 제주고객본부 사업지원부 영업지원팀  
 (우)63199 제주도 전농로 114 [이도1동]

담당자: 양완식(wansig.yang@kt.com)  
 /☎ 064)751-0100 /FAX