

安全なインターネットのために 안전한 인터넷을 위하여

2005. 3. 24



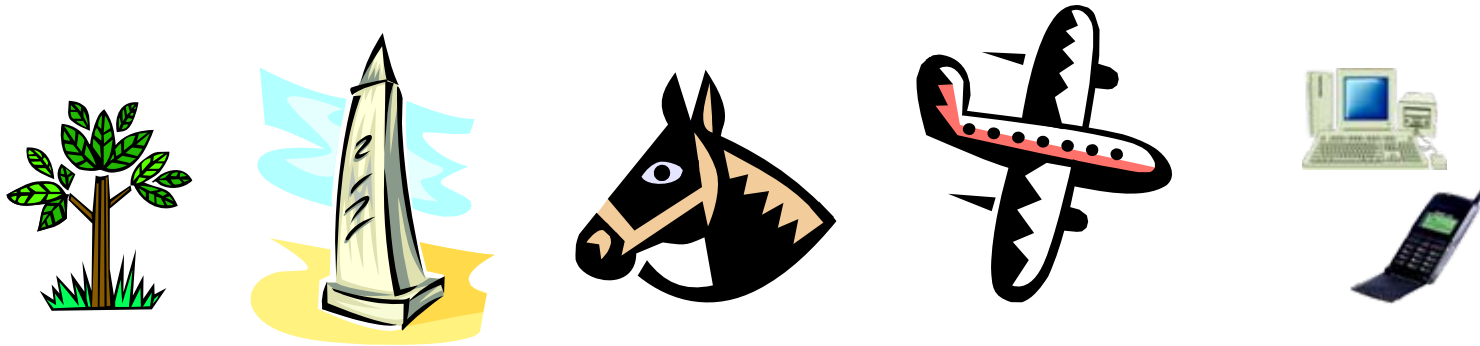
- インターネットをめぐる問題点
 - 인터넷을 둘러싼 논란
 - ▶ 인터넷時代の特性
 - 인터넷 시대의 도래와 특성
 - ▶ 인터넷のマイナス面とプラス面
 - 인터넷의 역기능과 순기능
- 인터넷業界の対応
 - 인터넷 업계의 대응
 - ▶ 인터넷業界の悩み
 - 인터넷 업계의 고민
 - ▶ 인터넷業界の努力(NHN事例中心)
 - 인터넷 업계의 노력(NHN 사례 중심)
- これからの方向
 - 앞으로의 방향
 - ▶ 変化する公共機関
 - 변화하는 공공기관
 - ▶ 安全なインターネットのための方向
 - 안전한 인터넷을 위한 방향



インターネットをめぐる問題点

인터넷을 둘러싼 논란





対面
대인접촉

新聞
신문

電話
전화

TV

コンピュータ
컴퓨터

インターネット／モバイル
인터넷/mobile

人類のまた一つの文明進化
인류의 또 하나의 문명 진화

- ➡ 時間・空間の制約を縮め、人的資源を劇的に進歩させる
시간과 공간, 인적 자원의 제약을 극적으로 좁혀나가는 과정
- ➡ 個人が種々のことについてポジティブにアイデアを反映させたり利用できる
개인별로 다양한 취향을 적극적으로, 주체적으로 반영하여 이용
- ➡ ウェブ閲覧 웹서핑 → メール 메일 → 検索 검색 → チャット 채팅 → コミュニティ 커뮤니티 → 게임 게임 → 電子決済 전자상거래 → VOD など今も進化中 등으로 지금도 끊임없이 진화 중



主体性
能動性
주체적
능동적

情報の生産, 流通, 消費過程において主体的に参加、一方伝達から脱皮→多様な文化的創造の機会発生
정보의 생산, 유통, 소비 과정에 있어 주체적으로 참여 일방 전달에서 탈피 → 다양한 문화적 창조 기회 발생

制御可能性
제어가능성

自分の活動とその結果を個人が制御可
자신의 활동과 그 결과를 개인이 제어 가능

匿名性
익명성

IDやアバタに隠れて率直に意見が言え、後腐れがなくて良い一方, 多数の問題も誘発
ID나 아바타 뒤에 숨어서 매우 솔직하게 의견 표출 위장된 가식이 없어 좋은 반면, 다수의 문제들도 유발

コミュニケーション
커뮤니케이션

ネットワーキングを通じて他人との手軽な交流可能
네트워킹을 통해 다른 사람과의 손쉬운 교류 가능

不確実性
불확실성

Actionに対する人々の反応不確実(プログラムとの差)
Action 에 대한 사람들 반응이 예측 불가(프로그램과의 차이)

一体化
일체화

インターネット上のアバタ, キャラクターと自分の一体化(特に青少年)
인터넷 상의 아바타, 캐릭터와 자신의 일체화(특히 청소년)

恒常性
항상성

いつでもどこでも可能(PC部屋, モバイルインターネット, 携帯インターネットなど)
언제 어디서나 가능(PC방, 모바일인터넷, 휴대인터넷 등)



暴力的? 現在までは連関関係に対する証拠があまりなし

폭력적? 현재까지는 연관관계에 대한 증거가 별로 없음

淫乱性? インターネットとは無関係な社会全般的風潮。インターネットは道具

음란성? 인터넷 무관한 사회 전반적 분위기로 인터넷은 동기가 아닌 도구

社会から孤立? 現実世界のことをインターネットにより乗り越えて社会性学習

사회에서 고립? 현실세계의 따돌림을 인터넷에서 극복하며 사회성 학습

犯罪の温床? インターネット以前と比べて目立つように急増したか?

범죄의 온상? 인터넷 활성화 이전과 비교해 눈에 띄게 급증했나?

現実と混同? 極めて少数であり、代りに満足を通じて現実で活力充電も可

현실과 혼동? 극소수이며, 대리만족을 통해 현실에서 활력 충전도 가능

中毒? 人々は成長過程で対象が何でも中毒と没入の経験があったら、家族内での対話と、学校での教育が解決策

중독? 대부분의 사람들은 성장 과정에서 대상이 무엇이든 중독과 몰입의 경험이 있음, 가족 내에서의 대화와, 학교의 중독 예방 교육이 해결책

学業成就度? インターネット, ゲーム, 映画業界には、幼い時ゲームや映画中毒者が多い。21世紀には新環境で成長

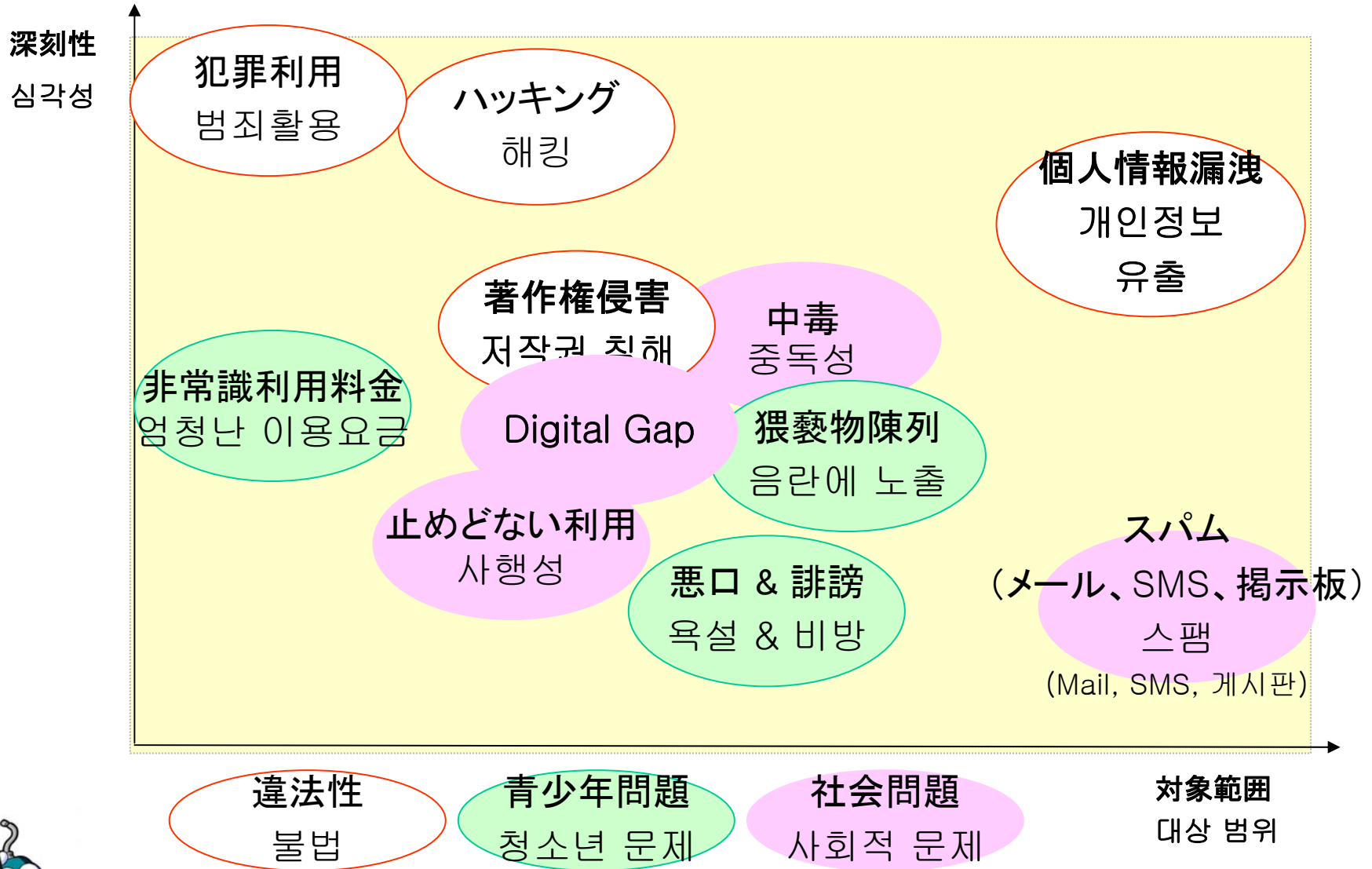
학업성취도? 인터넷, 게임업계, 영화업계 경영진은 어릴 때 게임이나 영화 중독자들이 많음, 결국 21세기에 맞는 새로운 인간형으로 성장

運動不足? インターネットと無関係な現代人すべての問題

운동부족? 인터넷과 무관한 현대인 모두의 문제

とめどない利用? ゲームは現金取引ではない楽しさであり、賭博とは違い偶然ではない経験と時間投資の結果

사행성? 온라인 게임은 현금거래가 아닌 단순 재미이며, 도박과는 달리 우연이 아닌 경험과 시간 투자의 결과



- U社会の基盤：移動, 時間, 努力の短縮
U 사회의 기반：거리, 시간, 노력의 단축
- 人生の質向上：誰も全世界の多様な文化を安価に楽しむ
삶의 질 향상：누구나 전세계 다양한 문화를 저렴하게 즐김

個人的
개인적

教育的
교육적

- 消滅する伝統文化を継承, 社会性, 經濟性学習の機会と作用
소멸되는 전통 놀이 문화를 계승, 사회성, 경제성 학습의 기회로 작용
- 教育現場に直接活用(課題など)
교육 현장에 직접 활용(과제 등)
- 若者達にビジョンを提示
젊은이들에게 비전을 제시

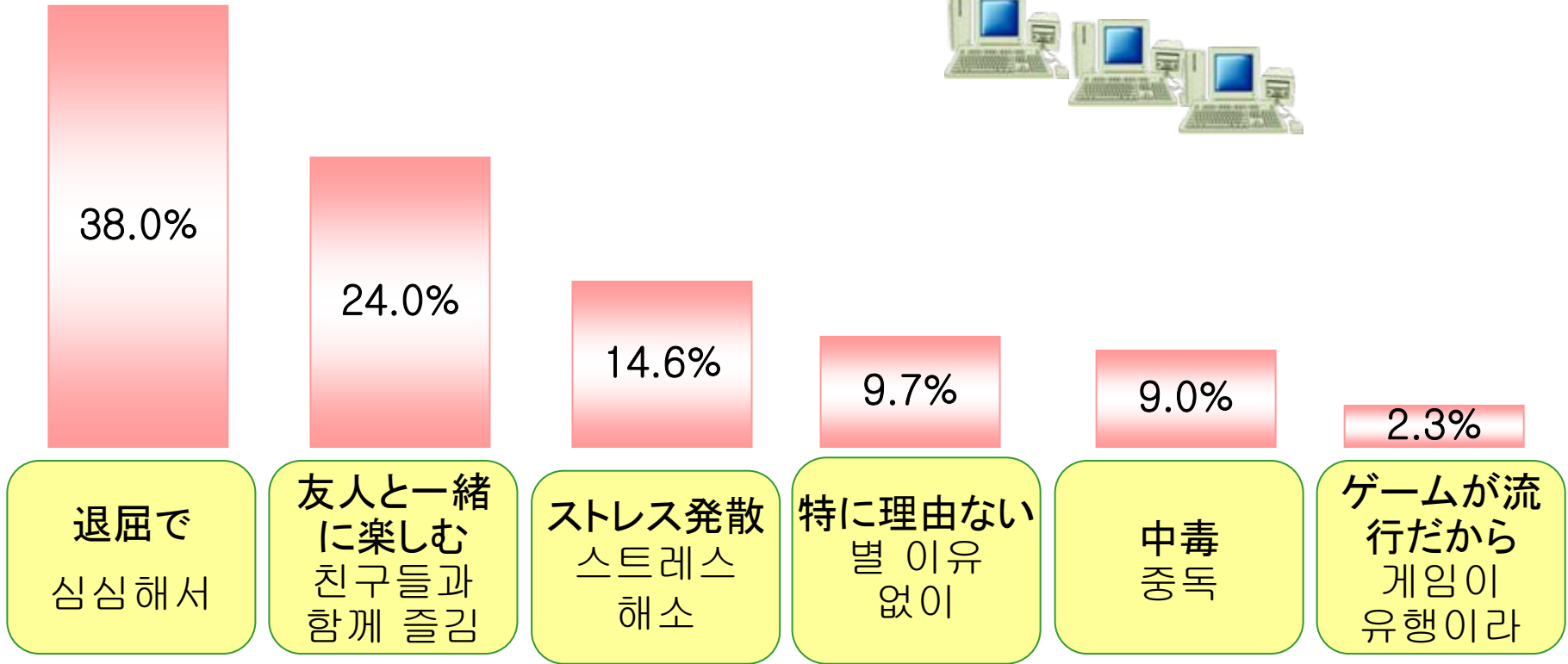
- 電子民主主義：両方向連絡, 平等な発言権
전자 민주주의：양방향의 Communication, 평등한 발언권
- 司法機関との協力：犯人検挙支援
사법기관과의 협조：범인 검거 지원
- 社会正義確立：社会的な不條理発掘及び改善(不正お弁当など)
사회 정의 확립：사회적 부조리발굴 및 개선(불량도시락 등)

社会的
사회적

産業的
산업적

- 既存産業にインターネット関連の雇用創出
기존 산업 인터넷 관련 고용 창출
- 新規事業開発で新しい富を創出(New Gold Rush)
신규 사업영역 개발로 새로운 부를 창출(New Gold Rush)





← 若い世代が文化を享受することが不十分であることの代替

청소년 놀이 문화의 부족에 대한 대안

← 交流の素材と社会性学習の機会にもう活用されている

교류의 소재와 사회성 학습의 기회로 이미 활용되고 있음



インターネット業界の対応 업계의 대응



‘청소년 보호’에 대한 고려사항

青少年に対する認識

청소년에 대한
인식

- ← 보호할 대상인 ‘청소년’의 기준 불분명
- ← 기존 개념으로 청소년을 정의하며, 새로운 시대의 청소년에 대한 탐구 부족

コミュニケーションの形態

커뮤니케이션
형태

- ← 청소년을 문화를 개척하는 주체가 아닌 성인들의 결정을 일방적으로 수용해야 하는 대상으로서만 바라봄
- ← 유해 정보를 접하면 일체의 거부 없이 무조건 수용하며 중독될 것으로 예단
- ← ‘하지 말라’ >> ‘어떻게 하라’

変化の速度
변화의 속도

- ← 인터넷, 휴대폰 등을 포함한 새로운 문화 현상이 청소년에 미치는 영향에 대한 이해 부족
- ← 인터넷을 매개로 한 청소년과 학부모, 학교, 사회 등의 위상, 역할에 대한 사회적 합의 부족
- ← 각종 기관의 역할에 대한 정리가 부족하여 상호 중복



政策の不明確性

정책의 불명확성

- ← 法と基準がないとか、随時に変更されるので、事前準備が難しい
법과 기준이 없거나, 수시로 변경되어 사전준비 어려움
- ← 各部局で競争的に新しいチェック導入
각 부처에서 경쟁적으로 새로운 규제책 도입
- ← 法令間, 政府部局間、お互いに立場が相反する場合の対応(青少年保護法 vs 個人情報保護法など)
법령끼리, 정부부처끼리 서로 입장이 상충되는 경우에 대한 대응(청소년보호법 vs 개인정보법)

新旧産業に対する情報の理解不足

신규 산업에 대한 정부의 이해부족

- ← 政策決定者の新しい文化と現象に対する理解が不足
정책 결정자가 새로운 문화와 현상에 대한 이해가 부족 → 문제 발생 회피를 위해 규제 위주로 접근
- ← 同種オフラインや他の産業よりずっと強力な規制
동종 오프라인이나 타 산업보다 훨씬 강력한 규제

司法機関における対応速度

사법기관의 대응 속도

- ← ハッキング, 詐欺など犯罪行為に対する発見と対応、サイバー警察庁に具体的で明確な証拠を提示しなければならない(証拠不十分の場合個人情報保護法にかかる可能性)
해킹, 사기 등 범법 행위에 대한 발견과 신고시 사이버경찰청에 구체적이고 명확한 증거를 제시해야 함(증거불충분일 경우 개인정보보호법에 걸릴 가능성)
- ← 遅い捜査に対する利用者不満処理と、法規未整備に対する責任を企業間で擦りつける傾向
느린 수사에 대한 이용자 불만처리와, 관련 법규 미비에 대한 책임을 업체 몫으로 전가하는 경향

厳しい競争

치열한 경쟁

- ← 競争によってより刺激的なサービス提供, 収益性は悪化
경쟁으로 인해 보다 자극적인 서비스 제공, 수익성은 악화
- ← 低い進入障壁で不良企業が参入して問題を起こせば、規制はすべての企業に適用
낮은 진입장벽으로 불량 업체가 진입하여 문제를 일으키면, 그에 대한 규제는 모든 업체에 적용

ネガティブな世論

부정적 여론

- ← 言論でインターネットの問題点を集中浮上させて、否定的先入観を拡散
언론에서 인터넷의 문제점을 집중부각하여 부정적 선입견 확산
- ← 専門知識不足による市民団体の非現実的アプローチ
전문지식 부족으로 인한 시민단체의 비현실적 접근

自主規制
자율규제

- 커뮤니티, 掲示板などで不健全行為者処罰
커뮤니티, 게시판 등에서 불건전 행위자 처벌
- オンラインゲームの場合、自律等級制準備
온라인 게임의 경우 자율 등급제 준비

著作権保護
저작권보호

- 文引用時に著作者に自動通報機能
글 인용시 저작자에게 자동 통보 기능, 콘텐츠 유료화 등을 통해 저작권 보호

個人情報保護
개인정보보호

- 先頭企業の場合 DB 保安徹底, 個人情報暗号化
선두업체의 경우 DB 보안 철저, 개인정보 암호화
- 流出やハッキングの時、ID 削除や警察協力など対応
유출이나 해킹시 ID 삭제나 경찰 신고 등 강력 대응

社会指導層への啓蒙
사회 지도층 계몽

- 法律を作る社会指導層との交流により理解度向上
법규 만드는 사회 지도층과의 교류로 이해도 향상
- 法案改訂時に業界の意見を聞くなど国に変化のきざし
법안 제개정시 업계의 의견 듣는 구조로 변화 시도

料金過多是正
요금 과다 시정

- 未成年者は決済限度を制限
미성년자는 결제 한도를 제한
- 一定金額内で使用可能プリペイドカード導入
일정금액 내에서만 사용가능한 선불카드 도입

ハードシップ & フィルタリング
신고 & 필터링

- 常設監視体制稼働
상설 신고체제 가동
- spam自動フィルタリング機能開発適用
스팸 자동 필터링 기능 개발 적용



項目 항목	対象コンテンツ 시행 내용	備考 비고
禁則語施行 금칙어 시행	業界最初で 2002年大人キーワードに大人認証, 禁則語 個数 7133個, 検索などにあまねく適用 업계 최초로 2002년 성인키워드에 성인 인증, 금칙어 개수 7133 개, 검색과 댓글 등에 두루 적용	政府で 2003年から論議を始めて他社適 用, 著作権侵害論難 정부에서 2003년부터 논의 시작하여 타사 적용, 표현권 침해 논란
モニタリング運営 모니터링 운영	青少年保護責任者指定(政府要請)、60人位が青少年有 害結果物をモニタリング中 청소년 보호 책임자 지정(정부 요청) 60명 정도가 청소년 유해 결과물 모니터링 중	掲示物一日約 3000件削除、コミュニティ警 告や閉鎖 :約 30件、個人情報侵害 게시물 하루 약 3000건 삭제 커뮤니티 경고, 폐쇄 : 주 30건 개인정보 침해 소지 있음
申告窓口 신고 창구	サイト毎に目立つ位置に不法, 淫乱, アイテム販売など に対する通報ボタン用意 사이트마다 눈에 잘 띄는 위치에 불법, 음란, 아이템 판매 등에 대한 신고센터 마련	政府機関に過負荷発生可 정부기관 과부하 발생 가능
インターネットマナー教育 인터넷예절 교육	ジュニアインターネットの倫理サイトで礼節と教育を実施 주니어 인터넷 윤리시간에서 예절과 기타 교육을 실시	倫理サイトリンク, 安全なインターネット キャンペーンなどのイベント 금칙어시 윤리시간 링크, 안전한 인터넷 캠페인 등의 이벤트
未成年者決済 미성년자 결제	予め設定した両親電子メールに購買内訳自動通知 미리 설정한 부모님 이메일로 구매 내역 자동 통지	請求額が多い場合, 有料利用後、未成年 者と言って故意に出さない場合も多い 민원이 많은 항목으로, 유료 이용 후 미성년자라 고 우기고 고의로 안내는 경우도 많음
コミュニティ加入時 条件設定 커뮤니티 가입시 조건 설정	検索可否, 運営者許可可否, 年齢などの条件設定可 검색 여부, 운영자 허가 여부, 나이 등의 조건 설정 가능	個人情報流出減少 개인정보 유출 감소
社会貢献プログラム運営 사회 공헌 프로그램 운영	疎外階層に対する支援、政府推進公共プロジェクト支援 소외 계층에 대한 꾸준한 지원 정부 추진 공공성 프로젝트 지원	別組職が活動中 별도 조직 활동 중
有益なソフト供給 유익 S/W 보급	有害サイト遮断プログラム配布 悪性コード診断及び治療プログラム運営 유해 사이트 차단 프로그램 배포 악성 코드 진단 및 치료 프로그램 운영	大韓民国 No1. 事業者である Naver 대한민국 No1. 포탈탈인 Naver

ジュニアのポータルサービス統計

청소년을 위한 No 1. 포탈 Junior Naver 서비스 운영



- 2月平均 PV : 1.4億
- 2월간 일평균 PV : 1.4억
- 2月平均 UV : 110万
- 2월간 일평균 UV : 110만
- 2月合計PV: 39億
- 2월간 총 PV : 39억
- 2月合計 UV : 440万
- 2월간 총 UV : 440만
- 2月決済金額 : 約30万ウォン
- 2월간 결제 금액 : 30만원 이내
- *2月全体サービスの中で40%占有
- 2월 전체 서비스 중 40% 점유

年齢 나이	男子 남자(%)	女子 여자(%)
01 ~ 06	2.18	2.74
07 ~ 12	15.15	38.53
13 ~ 18	2.82	7.59
19 ~ 24	0.72	1.65
25 ~ 29	0.88	1.86
30 ~ 34	2.50	5.47
35 ~ 39	4.25	6.08
40 ~ 49	3.74	2.85
50 ~ 59	←0.32	0.20
←60 이상	0.25	0.23

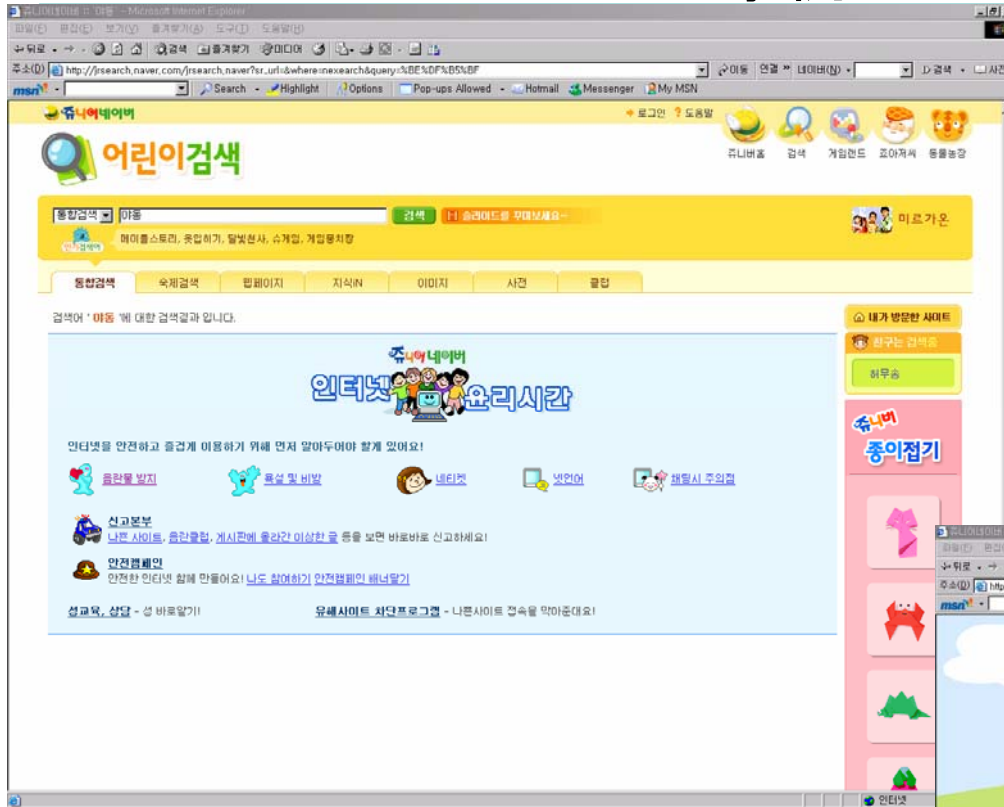




コミュニティサイトページで目立つ位置に登録を配置
 커뮤니티 모든 영역에서 눈에 띄는 위치의 '신고하기' 배치

子どもページの登録画面
 어린이 페이지에서의 신고 화면





子供がアダルトサイト検索するとか、ログインなくて禁則語検索すれば ‘インターネット倫理サイト’ に轉換 어린이가 성인사이트 검색하거나, 로그인 안하고 금칙어 검색하면 ‘인터넷 윤리시간’ 으로 전환

Junior Naver **セーフティキャンペーン**
Junior Naver의 안전캠페인






부모동의 메일

본 메일은 2003.##.## 기준 메일수신동의여부 확인결과, 동의하신 회원님께 보내는 e-mail 입니다.

만20세 미만의 회원이 유료서비스를 이용하기 위해서는 법정대리인의 동의가 필요합니다.

동의 절차에 사용할 수단을 선택해 주세요!

부모님 실명확인
이름: 주민번호: - **실명인증** →

부모님 이메일 주소입력
 @ **동의이메일 발송하기** →

※한메일 계정은 신청이 되지 않습니다.
※동의 확인 여부는 '내계좌' > 홈'에서 확인 가능합니다.

☞ 이 메일은 발신전용이며 회신되지 않습니다. 문의 사항은 아래 '한게임 고객센터'를 눌러 문의해 주세요.

→ 한게임 바로가기 → 한게임 고객센터 → 수신거부 (Refuse e-mail)

NHN(주) 공동대표이사 | 김범수 | 사업자 등록번호: 220-81-62517 | 통신판매업 신고번호: 제 강남-226호
우: 135-080 서울시 강남구 역삼동 737 스타타워빌딩 34층 | Tel: 1566-3810 | 고객센터원 : 한게임 고객센터

Copyright © NHN Corp. All Rights Reserved.

未成年者が有料サービスを利用する場合
法定代理人の同意が必要

미성년자가 유료서비스 이용할 경우
법정대리인의 동의가 필요

부모동의 메일

본 메일은 2003.##.## 기준 메일수신동의여부 확인결과, 동의하신 회원님께 보내는 e-mail 입니다.

귀하의 자녀가 **유료서비스**를 이용하는 것에 '동의' 하시겠습니까?

안녕하십니까? (서비스명) 유료서비스 관리자입니다.

본 메일은 만20세 미만인 귀하의 자녀가 (서비스명)이 제공하는 유료서비스를 이용하는 것에 대해서 법정대리인의 동의 여부를 묻는 메일입니다.

미성년자가 유료 결제행위를 하기 위해서는 법정대리인의 동의가 필요합니다.
(민법 제5조 1항 '미성년자의 법률행위' 규정 준용)

본 메일에 동의를 하시는 경우 귀하의 자녀는 (서비스명)에서 **최대 월 5만원** 까지 이용하실 수 있도록 허용합니다.

동의합니다 → **동의하지 않습니다** →

반드시 알아두세요!

- ※ 동의하신 후 매 **익월 초에 부모님의 전자우편으로 자녀가 결제한 서비스 제공자명, 당월 자녀가 사용한 요금상세내역**을 통지해 드립니다.
- ※ 동의이메일 수령 후 **7일 이내**에 동의 의사 표시가 없을 때에는 **동의하지 않으신 것으로** 처리합니다.
- ※ 동의의 철회를 원하시면 고객센터로 문의해 주시기 바랍니다. (동의철회의 의사표시가 있는 **때부터** 동의하지 않는 것으로 간주합니다.)
- ※ 고객센터 바로가기 ※연락처: 1566-3810

청구서 표시내역

- ▶ **신용카드**
올렛-nhn (02-3783-9990) / 올렛-NHN(ISP)
- ▶ **일반전화**
정보이용료/컨텐츠 이용료
- ▶ **모바일**
011,017(소액결제 모바일연스/소액결제 인포허브)
016(엠캐쉬 / 인포허브 디지털 소액결제)
019(소액결제)
- ▶ **전선** - ADSL - Life 요금에 포함.

子どもの有料サービス利用に
親の同意確認メール
자녀의 유료서비스에 대한
부모의 동의 확인 메일



これからの方向
앞으로의 방향



既存の公共機関: 19世紀価値観の人々が、20世紀法に根拠して、21世紀文化を規制

기존의 공공기관 : 19C 가치관의 사람들이 20C 법에 근거해 21C 문화를 규제

青少年保護委員
會
청소년
보호위원회

- 組織, 人力, 規定, 体系, 共通技術, サービス別技術などの基準でサイバー倫理尺度を制定して評価結果発表
조직, 인력, 규정, 체계, 공통기술, 서비스별 기술 등의 기준으로 사이버윤리척도를 제정하고 평가 결과 발표 → 일방적 규제보다는 업계 스스로의 자율적 규제 유도
- 選言的掛け声から脱して、現実にふさわしく青少年保護法改訂
선언적 구호에서 벗어나 현실에 맞게 청소년보호법 개정 예정

審議機関
심의기관

- 保守的な辞書検閲機関で、ゲームに対して理解ができなくて難しい基準を適用
보수적인 사전검열기관으로, 게임에 대해 이해를 못해 유달리 까다로운 기준을 적용 → 게임의 심의 기준을 다른 영상물과 비슷한 수준으로 맞춘다고 발표
- 政府部局別で多数の審議機関があつてお互いに違う基準で重複審議を受けたが、2004年末から一元化
정부부처별로 다수의 심의기관이 있어 서로 다른 기준으로 중복심의를 받았지만, 2004년 말부터 심의 일원화

国会
국회

- ゲームに対する認識向上で、ゲーム人口が増えており、ゲーム対決も成り立ち
게임에 대한 인식 향상으로 자발적인 게임인구가 늘고 있으며, 자체 게임 대결도 이루어짐
- 一方的な法案制定 → 業界, 市民団体との協議
- 일방적인 법안 제정 → 업계, 시민단체와의 협의

変化する公共機関: 柔軟な態度で前向きに現実とのギャップを減らしている最中
변하는 공공기관: 유연한 태도로 현실과의 Gap을 점차 줄여나가는 중

안전하고 즐거운 인터넷으로 가는 길

環境整備

환경 조성

- 強い規制は海外接続や、影の事業を増加させるので、自律的規制に誘導
강한 규제는 해외 접속이나, 음지 사업을 증가시키므로, 자율적 규제 유도
- 世論主導層、PTA、業界間の協議を通じて相互理解度向上
여론 주도층과 학부모들, 업계간의 협의를 통해 상호 이해도 향상
- 政府の政策決定時に関連業界の意見収集と均衡取れた感覚必要
정부의 정책 결정시 관련업계의 충분한 의견수렴과 균형잡힌 시각 필요

教育の強化

교육의 강화

- インターネット教育の責任を業界に全面的に背負わせるよりは、学校と家庭での教育と平行してネチケットが分かる健全なネチズンを育成
인터넷 교육의 책임을 업계에 전적으로 부과하기 보다는 학교와 가정에서의 교육과 병행하여 네티켓을 아는 건전 네티즌으로 육성
- インターネット利用を無条件で阻むのは無意味、主体的收容力を備えるように教育
인터넷 이용을 무조건 막는건 무의미, 주체적 수용력을 갖추도록 교육
- 政府機関は年齢と階層による Digital Gap 解消に努力しなければならない
정부기관에서는 연령과 계층에 따른 Digital Gap 해소에 노력해야 함
- 新しい時代に当たる新しい学習道具により、インターネットの活用強化
새 시대에 맞는 새로운 학습 도구로 인터넷 활용 강화

青少年保護

청소년보호

Vs

産業活性化

산업 활성화

- 無公害産業で多様な創業機会を提供して青年失業解消
무공해 산업으로 다양한 창업기회를 제공하여 청년실업 해소
- 青少年の主体性を無視した過度な保護によって、大人市場や産業全般が萎縮しないような適切な均衡必要
청소년의 주체성을 무시한 과도한 보호로 인해 성인 시장이나 산업 전반이 위축되지 않도록 적절한 균형 필요
- 善意の事業者の間違ひに対して規制を強くするよりは、意図的犯罪行為に対する懲罰を大幅に強化して、健全なインターネット利用文化を醸成
선의의 사업자 실수에 대해 규제를 강하게 하기 보다는 의도적 범죄 행위에 대한 징벌을 대폭 강화하여 건전한 인터넷 이용문화 유도



若い世代から年寄りまで、楽しく安全で活発なインターネット世界
 청소년부터 노인까지 재미있고, 안전하며, 활기찬 인터넷 세상

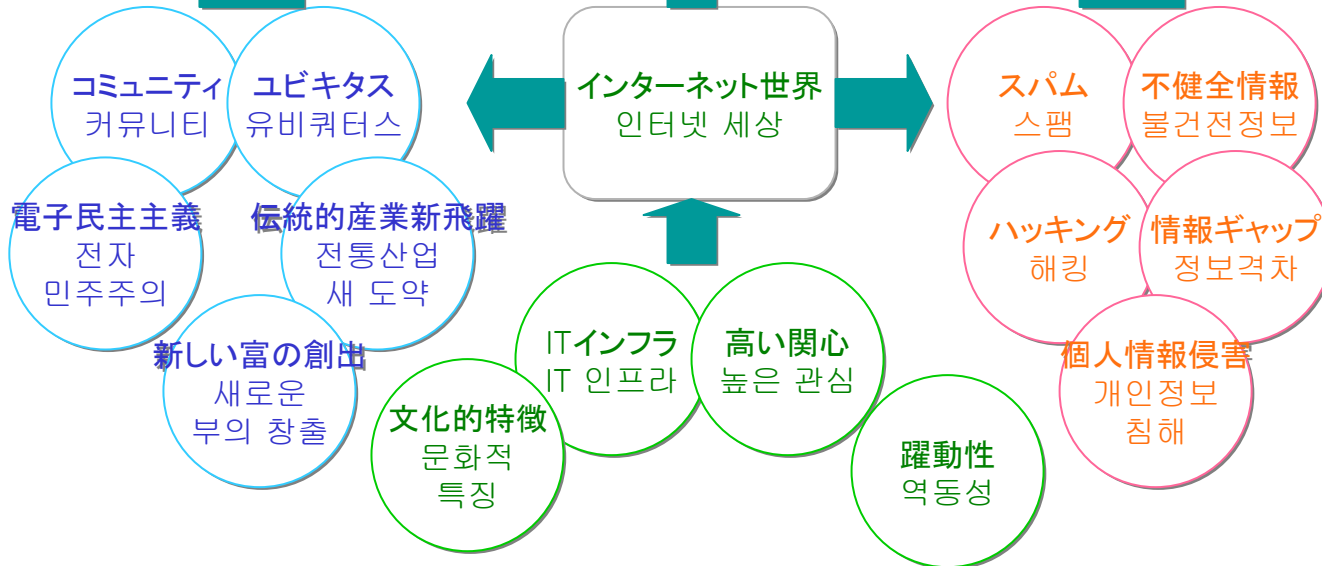


政府、業界、社会、家庭すべての努力
 정부, 업계, 사회, 가정 모두의 노력

強化
강화

克服
극복

インターネット世界
인터넷 세상



ありがとうございました
감사합니다.

NHN Korea
金鐘徹
Saramsai@nhncorp.com

