

2014년 국정감사 정책 자료집

**인터넷게임건전이용제도
(셧다운제)에 대한 학부모 인식조사
결과보고서**

2014. 10. 28

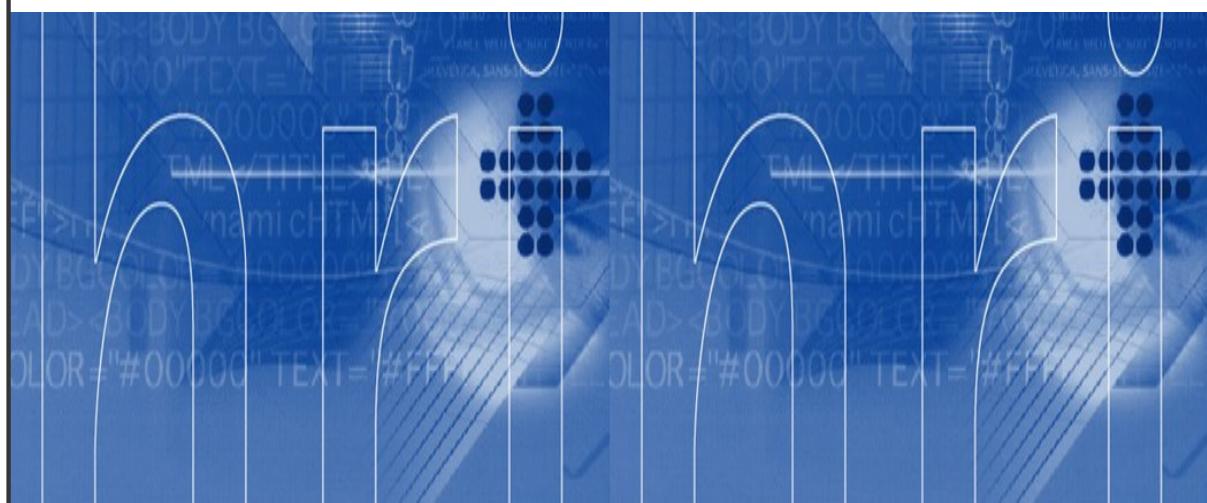
**국회의원 남윤인순
(사)택튼'내일'
(주)현대리서치연구소**

목 차

제1장. 조사 개요	1
제2장. 조사 결과 요약	11
제3장. 조사 분석 결과	19
I. 자녀의 게임 이용 실태	21
1. 심야시간 컴퓨터 · 인터넷게임 이용	21
2. 심야시간 모바일(스마트폰)게임 이용	23
3. 자녀의 게임 이용에 대한 관심도	25
4. 컴퓨터 · 인터넷게임 문제로 인한 갈등 정도	27
5. 모바일(스마트폰)게임 문제에 인한 갈등 정도	29
II. 셧다운제 인지도 및 실효성	31
1. 셧다운제 인지도	31
2. 셧다운제 실효성	33
2-1. 셧다운제 실효성 없는 이유	35
2-2. 셧다운제 실효성 있는 이유	37
3. 셧다운제 실시 후 자녀와의 갈등 해결 도움 정도	39
III. 셧다운제 정책 방향에 대한 의견	41
1. 현행 셧다운제 필요성	41
2. 셧다운제 완화에 대한 의견	43
3. 셧다운제 확대에 대한 의견	45
제4장. 정책 제언	47
부록(설문지)	57

조사개요

01



제1장. 조사 개요

I. 조사 배경

● ‘심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한’ 제도 도입

2011년 5월 19일 청소년보호법에 ‘심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한’(이하 셧다운제) 조항(제26조)이 신설되었다. 이는 청소년의 인터넷 중독을 예방하고 수면권, 건강권을 보호하기 위해 심야시간대인 밤 12시부터 오전 6시까지 만 16세 미만 청소년들에게 인터넷 게임을 제공하지 못하도록 한 것이다. 이상 게임물의 범위는 평가과정을 거치고 문화체육관광부와 협의하여 적용하고 있다.

● ‘셧다운제’ 합헌 판결

이에 대해 2011년 10월과 11월, 한국디지털엔터테인먼트협회(약칭 게임협회) 및 문화연대가 헌법재판소에 위헌 여부 소송을 제기하였고, 헌법재판소는 2014년 4월 24일 7:2로 합헌 결정을 내렸다. 헌법재판소는 “(셧다운제 위반에 대한) 처벌 조항에 대한 심판청구 부분은 기본권 침해의 직접성이 인정되지 않아 부적법하고, 금지 조항에 대한 심판청구 부분은 청소년의 인터넷 게임 이용률이 높고 중독성이 강해 과도한 제한이라고 보기 어렵다”고 판결하였다.

● 여성가족부, ‘심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한’ 제도 완화 발표

2014년 9월 1일 여성가족부와 문화체육관광부는 셧다운제에 대한 부모선택권을 확대하여, 부모가 자녀들의 셧다운제 적용 여부를 선택하여 결정하도록 하는 방안을 발표했다. 또한 2015년부터 스마트폰 게임물에 대해 셧다운제의 적용을 계획했던 부분은 제외하겠다고 발표하였다.

조사 개요

〈 셧다운제 주요 경과 〉

일자	주요 내용	비고
2011.5.19	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 청소년보호법 일부개정(제23조*의 3) <ul style="list-style-type: none"> - 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한 제도 * 청소년보호법 제26조로 변경 	
2011.10	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국디지털엔터테인먼트협회(게임협회), 헌법소원심판 청구 <ul style="list-style-type: none"> - 인터넷게임 제공자의 직업의 자유, 청소년의 일반적 행동자유권, 부모의 자녀교육권 등을 침해 	
2011.11	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 문화연대 헌법소원심판 청구 	
2011.11.20	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 제도 시행, 계도기간을 거쳐 2012년부터 이행여부 단속 실시, 이행률 점검 결과 대상게임물의 83%가 적용 	
2012.1.20	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 게임산업진흥에 관한 법률 중 게임시간 선택제 실시 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 본인이나 법정대리인 요청 시 게임물 이용 방법, 게임물 이용시간 등 제한 	
2012. 7. 1	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 게임산업진흥에 관한 법률 제12조 3(게임과몰입·중독 예방조치 등) 	시행
2012. 10. 31	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임물 평가계획 고시 <ul style="list-style-type: none"> - 행정예고(9.11~9.21) 및 평가자문단 회의(9.18), 게임업계 간담회(9.26) 및 공청회(9.28) 등을 통해 가계의 의견 수렴 결과를 반영하고, 문화체육관광부와 협의를 통해 최종 결정 	
2013. 2. 4 ~13	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인터넷게임물의 구조적인 게임 중독 유발요인 평가, 청소년의 게임 중독 평가결과 등을 종합적으로 검토하여 문화체육관광부와 협의하여 게임물의 범위를 규정한 고시(안) 행정예고 	
2013. 5. 20 ~2015. 5. 19	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 고시 적용 <ul style="list-style-type: none"> - 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여, 개선 등의 조치도록 하는 규정(2년간 적용 중) - 모바일(스마트폰) 게임은 2015. 5월에 사전평가를 반영하여 실시하기로 함 	
2014. 4. 24	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 헌법재판소의 합헌 판결 	
2014. 3	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 규제개혁위원회에서 게임업체 규제완화 요구 	
2014. 9. 1	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여성가족부와 문화체육관광부 '셧다운 완화' 입장 발표 	
2014. 9. 4	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 50여개의 청소년, 학부모, 여성단체 등 완화 반대 성명서 발표 	
2014. 9. 24	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여성가족부 청소년 보호법 일부 개정법률안 입법예고 	

II. 조사의 필요성

▣ 아동·청소년 온라인 게임 이용 현황 및 문제점

현재 우리나라 청소년들의 인터넷게임 중독 가능성은 매우 높다. 전국의 초·중·고생 9,914명을 대상으로 조사한 ‘2013 아동·청소년 인권실태조사 통계’¹⁾ 자료에 따르면, 인터넷 중독자들 중 41.3%가 온라인게임을 하기 위해 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 또한 ‘2013 인터넷 중독 실태 조사’²⁾에서 인터넷 중독 위험군은 76.2%(일반사용자군은 57.7%)가 온라인게임을 이용하며, 특히 연령별로 유·아동(만5세~9세)은 84.3%, 청소년(만10~19세)은 80%가 온라인게임을 이용하는 것으로 나타났다.

여러 연구에 의하면, 인터넷 이용의 주요 목적이 온라인 게임으로 유·아동기부터 많이 이용하고 있으며, 온라인 게임이 친숙해진 놀이가 됨으로써 점차 횟수를 늘려 자신도 모르는 사이에 중독되는 경우가 많은 것으로 나타났다.

대개 학령기 청소년들의 경우, 성적이 떨어지고, 우울감을 느끼거나 자존감을 상실했을 때, 가정 내의 소통이 부족하고 불화가 있는 경우 등의 다양한 이유로 청소년은 게임을 통해 대리만족을 하고 스트레스를 풀면서 쾌감을 얻는다고 한다. 또한 이러한 청소년들은 게임을 이용하여 현실을 도피하고자 하는 성향도 보인다. 전문가들은 중고등학생의 온라인 게임 중독은 개인의 중독증세로 그치는 것이 아니라 폭력성을 외부로 드러내거나 발전될 가능성을 가지고 있기 때문에 위험하다고 경고한다. 실제로 뉴스나 주변 사례를 통해 많은 학생이 게임에 중독되면서 가족이나 친구들에게 폭언과 폭행을 가하는 사건, 온라인상에서 경쟁한 상대를 만나 현실에서 다투기도 하는 사례들이 상당하다.

의학 연구에서는 뇌 발달이 활발하게 이루어지는 청소년 시기에 심각한 인터넷 게임 중독에 빠질 경우, 이해력과 어휘력 등 지적 능력이 저하된다고 밝히고 있다. 또한 유아기 때부터 컴퓨터나 스마트폰을 이용해 게임을 하는 아이들은 성격 및 집중력 장애, 주의력결핍과잉행동장애, 소아 우울증 증세를 보이기도 해 온라인 게임 중독이 얼마나 위험한 증상인지를 알려주고 있다.

1) 한국청소년정책연구원(2013), 한국 아동·청소년 인권실태 연구 III : 2013아동·청소년인권실태조사 통계.

2) 미래창조과학부, 한국정보화진흥원(2013), 2013 인터넷 중독 실태조사.

● 인터넷상에서 표현되지 않는 학부모의 요구 반영 필요

여성가족부 소속 청소년매체환경보호센터가 조사한 결과에 따르면, 조사대상자 중 청소년의 79.7%, 학부모의 95.3%, 교사의 87.0%가 인터넷게임 중독예방을 위해 게임업체 규제가 필요하다고 인식하는 것으로 발표한 바 있다.

지난 2014년 9월 1일 여성가족부와 문화체육관광부가 발표한 셧다운제 완화방침은 심야시간대에 대한 자녀의 게임 선택권을 학부모에게 주는 것이다. 그러나 대부분의 학부모는 셧다운제 완화방침에 대해 모르고 있고, 이들의 의견이 직접적으로 수렴되는 과정이 없었다. 정부의 정책을 전환하고 법을 개정하려면 법을 둘러싼 환경의 변화가 있거나 당사자의 요구와 여론을 반영하여야 한다. 특히 청소년 보호정책과 관련해서는 그 특수성으로 인해 자녀를 보호할 책임을 지니고 있는 학부모의 의사가 중요하다.

이에 따라 학부모들의 셧다운제에 대한 효과와 셧다운제 완화방침에 대한 인식 등을 조사하여, 청소년의 인터넷 게임 중독예방을 위한 보호정책에 실제 자녀를 둔 다수 학부모가 처한 현실과 그들의 요구를 반영할 필요가 있다.

조사 개요

III. 조사목적

- 본 조사는 실제 청소년 자녀를 둔 학부모를 대상으로 셧다운제에 대한 의견과 필요성을 점검하여 청소년들의 건전 게임이용문화 조성과 청소년보호정책 제언을 위한 기초자료를 제공하고자 한다.

IV. 조사내용

I	자녀의 게임 이용 실태
	<ul style="list-style-type: none">■ 심야시간 컴퓨터·인터넷게임 이용■ 심야시간 모바일(스마트폰)게임 이용■ 자녀의 게임 이용에 대한 관심도■ 컴퓨터·인터넷게임 문제로 인한 갈등 정도■ 모바일(스마트폰)게임 문제로 인한 갈등 정도
II	셧다운제 인지도 및 실효성
	<ul style="list-style-type: none">■ 셧다운제 인지도■ 셧다운제 실효성■ 셧다운제 실효성 없는/있는 이유■ 셧다운제 실시 후 자녀와의 갈등 해결 도움 정도
III	셧다운제 정책 방향에 대한 의견
	<ul style="list-style-type: none">■ 현행 셧다운제 유지 필요성■ 셧다운제 완화에 대한 의견■ 셧다운제 확대에 대한 의견

조사 개요

V. 조사설계

일반국민(학부모) 인식조사

조사 대상	초등학교 4학년 ~ 중학교 3학년 자녀를 둔 학부모
조사 표본	700명
표본추출방법	17개 광역시도별 자녀 학교급에 따른 비례할당 추출
표본틀	2013년 교육통계
조사 방법	구조화된 설문지를 통한 전화조사(CATI)
조사 방식	RDD(random digit dialing)방식 조사
조사 기간	2014년 10월 2일 ~ 10월 8일
신뢰수준	95% 신뢰수준에서 최대허용오차 ±3.70%
조사기관	현대리서치연구소

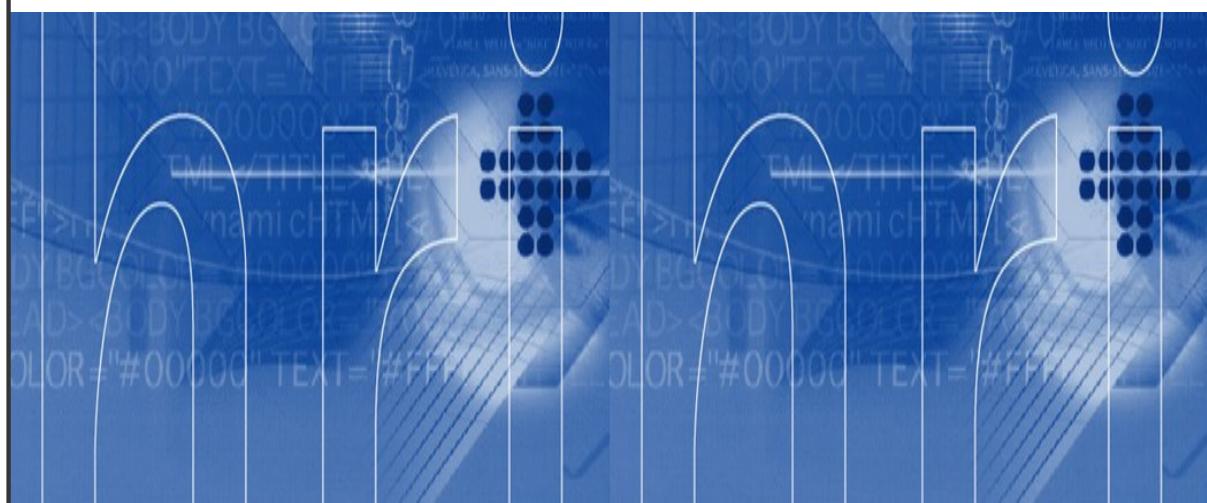
조사 개요

VII. 응답자 특성

		사례수(명)	%
	전체	700	100.0
성별	남성	164	23.4
	여성	536	76.6
연령대	30대 이하	94	13.4
	40대	530	75.7
	50대 이상	76	10.9
학력	중학교 졸업 이하	13	1.9
	고등학교 졸업	263	37.6
	대학교 졸업	389	55.6
	대학원 졸업 이상	35	5.0
지역	서울	116	16.6
	부산	41	5.9
	대구	35	5.0
	인천	39	5.6
	광주	25	3.6
	대전	34	4.9
	울산	17	2.4
	세종	4	0.6
	경기	177	25.3
	강원	21	3.0
	충북	22	3.1
	충남	26	3.7
	전북	27	3.9
	전남	26	3.7
	경북	34	4.9
	경남	47	6.7
	제주	9	1.3
자녀 성별	남성	412	58.9
	여성	288	41.1
자녀 학교급	초등학교 고학년	319	45.6
	중학교	381	54.4
월평균 가구소득	200만원 미만	42	6.0
	200-300만원	115	16.4
	300-400만원	172	24.6
	400-500만원	147	21.0
	500만원 이상	192	27.4
	무응답	32	4.6

조사 결과 요약

02



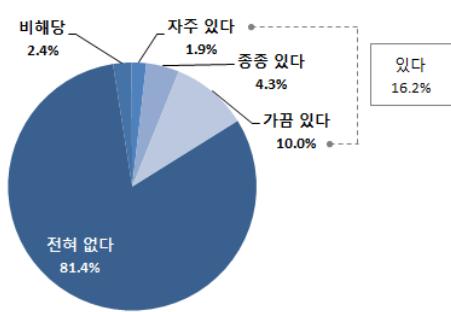
제2장. 조사 결과 요약

I. 자녀의 게임 이용 실태

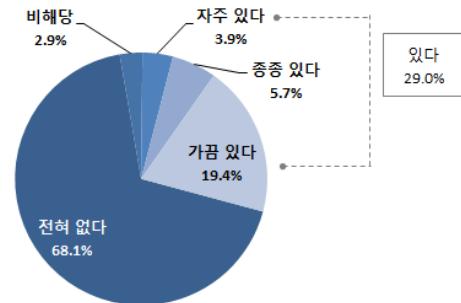
1. 심야시간 자녀의 게임 이용

- 응답자의 16.2%는 최근 6개월간 자녀가 밤 12시 이후에 컴퓨터·인터넷게임을 이용하는 것을 본 적이 있다고 응답함(자주 있다:1.9%+종종 있다:4.3%+가끔 있다:10.0%).
- 응답자의 29.0%는 최근 6개월간 자녀가 밤 12시 이후에 모바일(스마트폰)게임을 이용하는 것을 본 적이 있다고 응답함(자주 있다:3.9%+종종 있다:5.7%+가끔 있다:19.4%).

[심야시간 컴퓨터·인터넷게임 이용]



[심야시간 모바일(스마트폰)게임 이용]

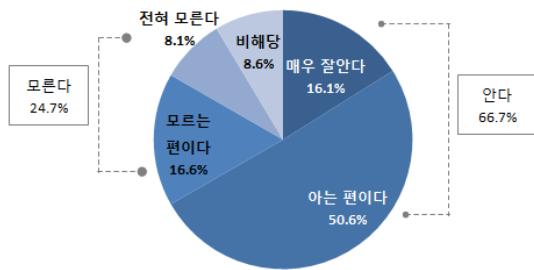


2. 자녀의 게임 이용에 대한 관심도

- 응답자의 66.7%는 자녀가 평소 무슨 게임을 하는지 알고 있다고 응답함(매우 잘 안다:16.1%+아는 편이다:50.6%).

조사 결과 요약

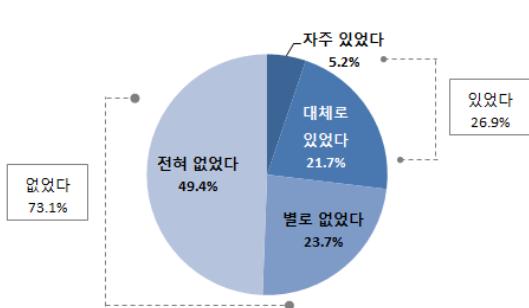
[자녀의 게임 이용에 대한 관심도]



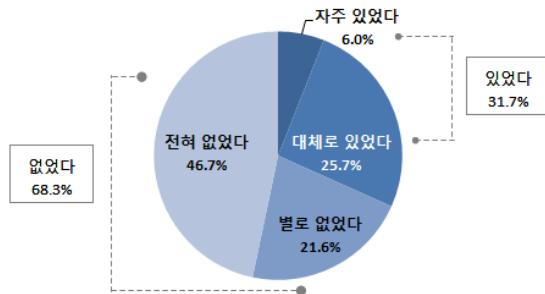
3. 자녀와 게임 문제로 인한 갈등 정도

- 응답자의 26.9%는 최근 6개월간 자녀와 컴퓨터·인터넷게임 문제로 갈등이 있었다고 응답함(자주 있었다:5.1%+대체로 있었다:21.7%).
- 응답자의 31.7%는 최근 6개월간 자녀와 모바일(스마트폰)게임 문제로 갈등이 있었다고 응답함(자주 있었다:6.0%+대체로 있었다:25.7%).

[컴퓨터·인터넷게임 문제로 인한 갈등 정도]



[모바일(스마트폰)게임 문제로 인한 갈등 정도]



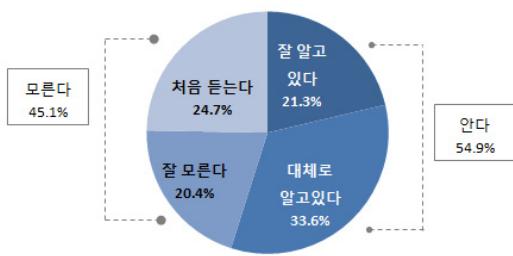
II. 셧다운제 인지도 및 실효성

1. 셧다운제 인지도

- 응답자의 54.9%는 셧다운제에 대해 안다고 응답함(잘 알고 있다:21.3%+대체로 알고 있다:33.6%).

조사 결과 요약

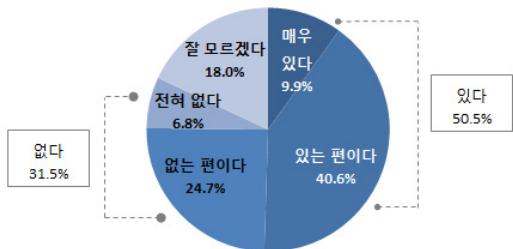
[셧다운제 인지도]



2. 셧다운제 실효성

- ▣ 셧다운제를 알고 있는 응답자의 50.5%는 셧다운제가 실효성이 있다고 응답함(매우 있다:9.9%+있는 편이다:40.6%).
반면,

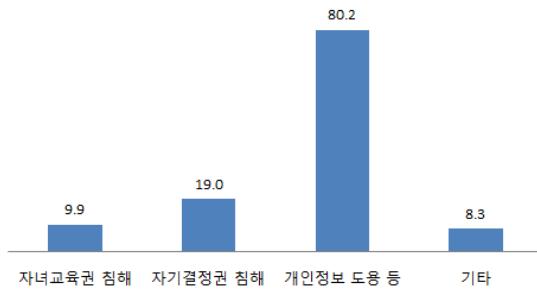
[셧다운제 실효성]



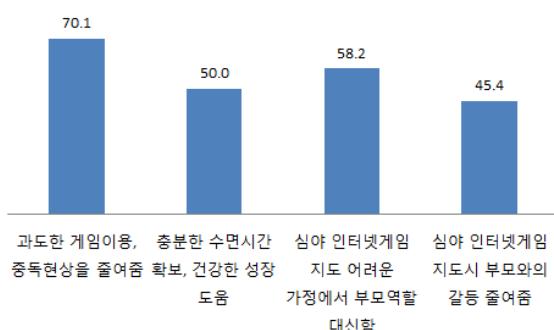
- ▣ 실효성이 없다고 응답한 응답자의 80.2%가 ‘타인의 개인정보 도용 등 2차문제가 발생하는 역효과’ 때문에 셧다운제가 효과가 없는 제도라고 응답함.
- ▣ 실효성이 있다고 응답한 응답자의 70.1%가 ‘과도한 게임이용, 중독현상을 줄여주기’ 때문에 셧다운제가 효과가 있는 제도라고 응답함.

조사 결과 요약

[셧다운제 실효성 없는 이유]



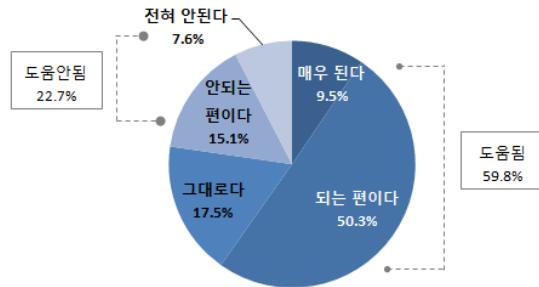
[셧다운제 실효성 있는 이유]



3. 셧다운제 실시 후 자녀와의 갈등 해결 도움 정도

- 응답자의 59.8%는 셧다운제 실시 후 심야시간 게임을 하는 자녀와의 갈등해결에 도움이 되었다고 응답함(매우 된다:9.5%+되는 편이다:50.3%).

[셧다운제 실시] 후 자녀와의 갈등 해결 도움 정도]



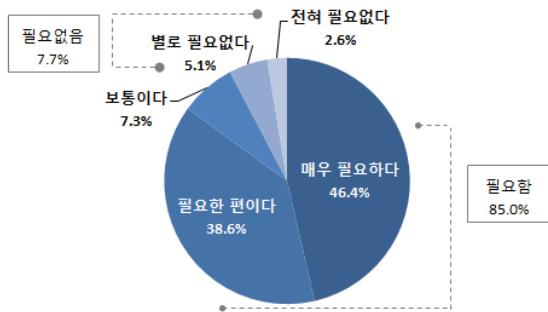
III. 셧다운제 정책 방향에 대한 의견

1. 현행 셧다운제 필요성

- 응답자의 85.0%는 현행 셧다운제가 필요하다고 응답함(매우 필요하다:46.4%+필요한 편이다:38.6%).
반면, 필요없다는 응답은 7.7%임.

조사 결과 요약

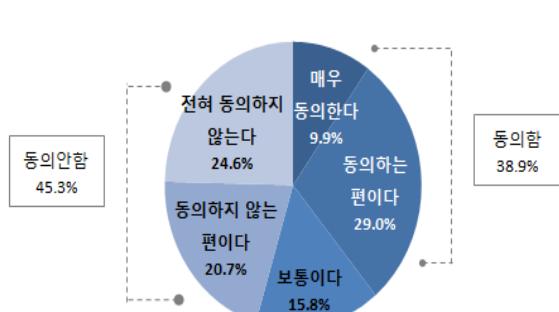
[현행 셧다운제 필요성]



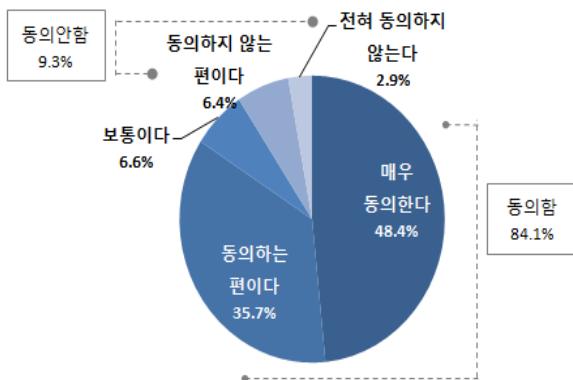
2. 셧다운제 완화/확대에 대한 의견

- ▣ 셧다운제를 부모가 선택하는 것으로 완화하는 의견에 동의하지 않는다는 응답은 45.3%임. 반면, 동의한다는 의견은 응답자의 38.9%임.(매우 동의한다:9.9%+동의하는 편이다:29.0%)
- ▣ 응답자의 84.1%는 셧다운제를 스마트폰 게임에도 확대 적용하는 것에 동의한다고 응답함(매우 동의한다:48.4%+동의하는 편이다:35.7%). 반면, 동의하지 않는다는 응답은 9.3%임.

[셧다운제 완화에 대한 의견]



[셧다운제 확대에 대한 의견]



조사 분석 결과

03



제3장. 조사 분석 결과

I. 자녀의 게임 이용 실태

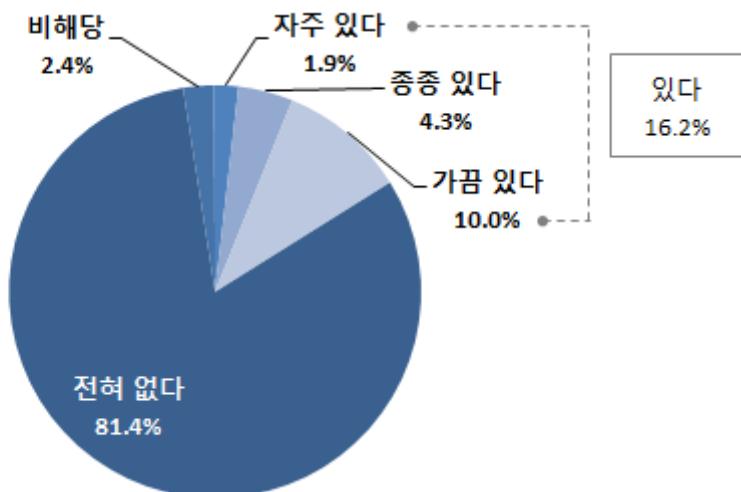
1. 심야시간 컴퓨터·인터넷게임 이용

문1 최근 6개월간 귀하의 자녀가 밤 12시 이후에 컴퓨터·인터넷 게임을 하는 것을 본 적이 있습니까?

● 응답자의 16.2%는 최근 6개월간 자녀가 밤 12시 이후에 컴퓨터·인터넷게임을 이용하는 것을 본 적이 있다고 응답함(자주 있다:1.9%+종종 있다:4.3%+가끔 있다:10.0%).

반면, 본 적이 전혀 없다는 응답은 81.4%임.

〈그림 1〉 심야시간 컴퓨터·인터넷게임 이용



(Base:전체 응답자, n=700, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성(25.6%), 50대 이상(31.6%), 학력이 고등학교 졸업(19.0%), 세종 지역(50.0%), 자녀 성별이 남성(20.4%), 자녀 학교급이 중학교(23.9%), 월소득 200만원 미만(21.4%)에서 본적이 있다는 응답이 높게 나타남.

〈표 1〉 심야시간 컴퓨터 · 인터넷게임 이용

(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 본 적 없다	가끔 본 적 있다	종종 본 적 있다	자주 본 적 있다	비해당	종합		
전체								700	81.4	10.0
성별	남성	164	72.6	14.0	8.5	3.0	1.8	72.6	25.6	1.8
	여성	536	84.1	8.8	3.0	1.5	2.6	84.1	13.2	2.6
연령대	30대 이하	94	89.4	6.4	1.1	1.1	2.1	89.4	8.5	2.1
	40대	530	82.1	10.2	3.8	1.3	2.6	82.1	15.3	2.6
학력	50대 이상	76	67.1	13.2	11.8	6.6	1.3	67.1	31.6	1.3
	중학교 졸업 이하	13	84.6	7.7	7.7	0.0	0.0	84.6	15.4	0.0
거주지역	고등학교 졸업	263	78.3	11.4	4.2	3.4	2.7	78.3	19.0	2.7
	대학교 졸업	389	83.0	9.5	3.9	1.0	2.6	83.0	14.4	2.6
학력	대학원 졸업 이상	35	85.7	5.7	8.6	0.0	0.0	85.7	14.3	0.0
거주지역	서울	116	80.2	12.9	4.3	1.7	0.9	80.2	19.0	0.9
	부산	41	73.2	14.6	2.4	2.4	7.3	73.2	19.5	7.3
학력	대구	35	82.9	8.6	2.9	2.9	2.9	82.9	14.3	2.9
	인천	39	84.6	2.6	7.7	5.1	0.0	84.6	15.4	0.0
거주지역	광주	25	88.0	8.0	4.0	0.0	0.0	88.0	12.0	0.0
	대전	34	82.4	11.8	2.9	0.0	2.9	82.4	14.7	2.9
학력	울산	17	82.4	17.6	0.0	0.0	0.0	82.4	17.6	0.0
거주지역	세종	4	25.0	50.0	0.0	0.0	25.0	25.0	50.0	25.0
학력	경기	177	83.1	7.3	5.1	2.3	2.3	83.1	14.7	2.3
거주지역	강원	21	81.0	4.8	4.8	9.5	0.0	81.0	19.0	0.0
학력	충북	22	81.8	18.2	0.0	0.0	0.0	81.8	18.2	0.0
거주지역	충남	26	84.6	11.5	3.8	0.0	0.0	84.6	15.4	0.0
학력	전북	27	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
거주지역	전남	26	73.1	19.2	3.8	3.8	0.0	73.1	26.9	0.0
학력	경북	34	79.4	2.9	5.9	0.0	11.8	79.4	8.8	11.8
거주지역	경남	47	72.3	14.9	8.5	0.0	4.3	72.3	23.4	4.3
학력	제주	9	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
학력	남성	412	77.2	12.4	6.3	1.7	2.4	77.2	20.4	2.4
학력	여성	288	87.5	6.6	1.4	2.1	2.4	87.5	10.1	2.4
학력	초등학교 고학년	319	90.3	3.8	1.3	1.9	2.8	90.3	6.9	2.8
학력	중학교	381	74.0	15.2	6.8	1.8	2.1	74.0	23.9	2.1
월소득	200만원 미만	42	78.6	7.1	9.5	4.8	0.0	78.6	21.4	0.0
	200-300만원	115	79.1	13.9	2.6	2.6	1.7	79.1	19.1	1.7
월소득	300-400만원	172	78.5	11.0	4.7	0.6	5.2	78.5	16.3	5.2
	400-500만원	147	87.8	5.4	2.7	2.7	1.4	87.8	10.9	1.4
월소득	500만원 이상	192	81.3	10.4	5.2	1.6	1.6	81.3	17.2	1.6
	무응답	32	81.3	12.5	3.1	0.0	3.1	81.3	15.6	3.1

*사례수가 적은 변수는 해석상 주의

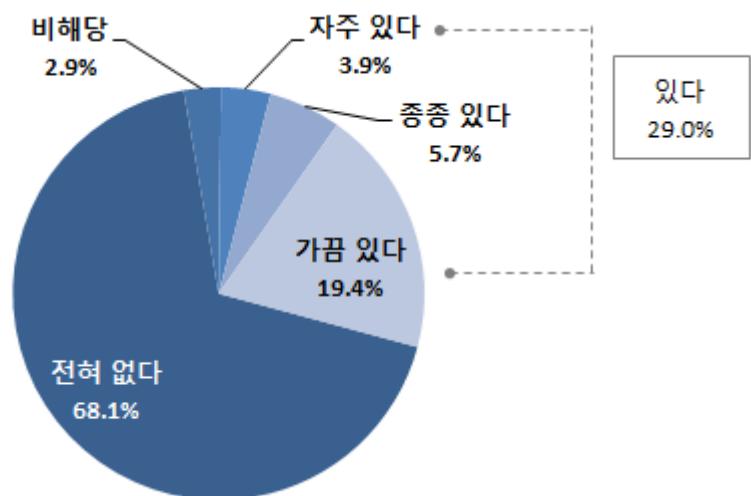
2. 심야시간 모바일(스마트폰)게임 이용

문2 최근 6개월간 귀하의 자녀가 밤 12시 이후에 모바일(스마트폰)게임을 하는 것을 본 적이 있습니까?

❶ 응답자의 29.0%는 최근 6개월간 자녀가 밤 12시 이후에 모바일(스마트폰)게임을 이용하는 것을 본 적이 있다고 응답함(자주 있다:3.9%+종종 있다:5.7%+가끔 있다:19.4%).

반면, 본 적이 전혀 없다는 응답은 68.1%임.

〈그림 2〉 심야시간 모바일(스마트폰)게임 이용



(Base:전체 응답자, n=700, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성(38.4%), 50대 이상(43.4%), 학력이 중학교 졸업 이하, 고등학교 졸업(각 30.8%), 전남 지역(42.3%), 자녀 성별이 남성(33.3%), 자녀 학교급이 중학교(40.4%), 월소득 200만원 미만(33.3%)에서 본적이 있다는 응답이 높게 나타남.

〈표 2〉 심야시간 모바일(스마트폰)게임 이용

(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 본 적 없다	가끔 본 적 있다	종종 본 적 있다	자주 본 적 있다	비해당	종합		
전체		700	68.1	19.4	5.7	3.9	2.9	68.1	29.0	2.9
성별	남성	164	58.5	23.8	8.5	6.1	3.0	58.5	38.4	3.0
	여성	536	71.1	18.1	4.9	3.2	2.8	71.1	26.1	2.8
연령대	30대 이하	94	81.9	12.8	2.1	1.1	2.1	81.9	16.0	2.1
	40대	530	68.1	19.8	6.0	3.4	2.6	68.1	29.2	2.6
학력	50대 이상	76	51.3	25.0	7.9	10.5	5.3	51.3	43.4	5.3
	중학교 졸업 이하	13	69.2	30.8	0.0	0.0	0.0	69.2	30.8	0.0
거주지역	고등학교 졸업	263	66.2	19.4	6.1	5.3	3.0	66.2	30.8	3.0
	대학교 졸업	389	69.2	19.3	5.7	3.1	2.8	69.2	28.0	2.8
자녀 성별	대학원 졸업 이상	35	71.4	17.1	5.7	2.9	2.9	71.4	25.7	2.9
	서울	116	62.1	29.3	4.3	2.6	1.7	62.1	36.2	1.7
자녀 학교급	부산	41	63.4	24.4	2.4	4.9	4.9	63.4	31.7	4.9
	대구	35	74.3	11.4	8.6	2.9	2.9	74.3	22.9	2.9
월소득	인천	39	64.1	23.1	0.0	10.3	2.6	64.1	33.3	2.6
	광주	25	64.0	24.0	4.0	4.0	4.0	64.0	32.0	4.0
거주지역	대전	34	64.7	17.6	14.7	0.0	2.9	64.7	32.4	2.9
	울산	17	58.8	23.5	5.9	5.9	5.9	58.8	35.3	5.9
자녀 학교급	세종	4	50.0	25.0	0.0	0.0	25.0	50.0	25.0	25.0
	경기	177	71.2	18.6	5.1	4.0	1.1	71.2	27.7	1.1
자녀 성별	강원	21	66.7	14.3	14.3	4.8	0.0	66.7	33.3	0.0
	충북	22	86.4	13.6	0.0	0.0	0.0	86.4	13.6	0.0
자녀 학교급	충남	26	73.1	7.7	7.7	11.5	0.0	73.1	26.9	0.0
	전북	27	85.2	7.4	3.7	3.7	0.0	85.2	14.8	0.0
거주지역	전남	26	57.7	26.9	11.5	3.8	0.0	57.7	42.3	0.0
	경북	34	70.6	14.7	8.8	0.0	5.9	70.6	23.5	5.9
자녀 성별	경남	47	63.8	12.8	6.4	4.3	12.8	63.8	23.4	12.8
	제주	9	88.9	11.1	0.0	0.0	0.0	88.9	11.1	0.0
자녀 학교급	남성	412	64.3	21.8	6.8	4.6	2.4	64.3	33.3	2.4
	여성	288	73.6	16.0	4.2	2.8	3.5	73.6	22.9	3.5
자녀 학교급	초등학교 고학년	319	82.4	10.3	2.8	2.2	2.2	82.4	15.4	2.2
	중학교	381	56.2	27.0	8.1	5.2	3.4	56.2	40.4	3.4
거주지역	200만원 미만	42	64.3	23.8	7.1	2.4	2.4	64.3	33.3	2.4
	200-300만원	115	65.2	25.2	2.6	5.2	1.7	65.2	33.0	1.7
자녀 학교급	300-400만원	172	69.2	16.9	7.0	2.3	4.7	69.2	26.2	4.7
	400-500만원	147	70.7	17.0	5.4	4.1	2.7	70.7	26.5	2.7
자녀 학교급	500만원 이상	192	67.7	18.2	7.3	4.7	2.1	67.7	30.2	2.1
	무응답	32	68.8	25.0	0.0	3.1	3.1	68.8	28.1	3.1

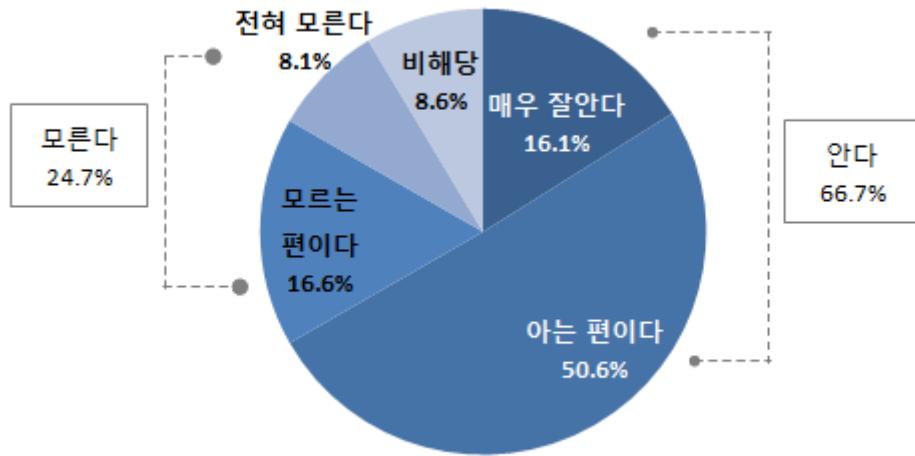
*사례수가 적은 변수는 해석상 주의

3. 자녀의 게임 이용에 대한 관심도

문3 자녀가 평소 무슨 게임을 하는지 알고 계십니까?

- 응답자의 66.7%는 자녀가 평소 무슨 게임을 하는지 알고 있다고 응답함(매우 잘 안다:16.1%+아는 편이다:50.6%).
반면, 모른다는 응답은 24.7%임(전혀 모른다:8.1%+모르는 편이다:16.6%).

〈그림 3〉 자녀의 게임 이용에 대한 관심도



(Base:전체 응답자, n=700, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성(70.5%), 30대 이하(77.7%), 학력이 대학교 졸업(68.6%), 세종 지역(100.0%), 자녀 성별 남성(72.6%), 자녀 학교급이 초등학교 고학년(76.2%), 월소득 400-500만원(71.4%)에서 자녀가 하는 게임을 안다는 응답이 높게 나타남.

〈표 3〉 자녀의 게임 이용에 대한 관심도

(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 모른다	모르는 편이다	아는 편이다	매우 질안다	비해당	종합		
전체								모른다	안다	비해당
성별	남성	164	15.2	21.3	41.5	12.8	9.1	36.6	54.3	9.1
	여성	536	6.0	15.1	53.4	17.2	8.4	21.1	70.5	8.4
연령대	30대 이하	94	3.2	10.6	55.3	22.3	8.5	13.8	77.7	8.5
	40대	530	7.5	16.0	51.3	16.6	8.5	23.6	67.9	8.5
	50대 이상	76	18.4	27.6	39.5	5.3	9.2	46.1	44.7	9.2
학력	중학교 졸업 이하	13	15.4	38.5	38.5	7.7	0.0	53.8	46.2	0.0
	고등학교 졸업	263	8.0	19.0	52.9	14.1	6.1	27.0	66.9	6.1
	대학교 졸업	389	8.0	14.4	51.4	17.2	9.0	22.4	68.6	9.0
	대학원 졸업 이상	35	8.6	14.3	28.6	22.9	25.7	22.9	51.4	25.7
거주지역	서울	116	11.2	15.5	47.4	17.2	8.6	26.7	64.7	8.6
	부산	41	2.4	19.5	58.5	12.2	7.3	22.0	70.7	7.3
	대구	35	2.9	17.1	60.0	17.1	2.9	20.0	77.1	2.9
	인천	39	2.6	20.5	46.2	20.5	10.3	23.1	66.7	10.3
	광주	25	4.0	28.0	60.0	4.0	4.0	32.0	64.0	4.0
	대전	34	5.9	17.6	35.3	32.4	8.8	23.5	67.6	8.8
	울산	17	5.9	11.8	64.7	11.8	5.9	17.6	76.5	5.9
	세종	4	0.0	0.0	75.0	25.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	경기	177	8.5	16.4	52.5	14.1	8.5	24.9	66.7	8.5
	강원	21	9.5	4.8	38.1	28.6	19.0	14.3	66.7	19.0
	충북	22	27.3	9.1	45.5	13.6	4.5	36.4	59.1	4.5
	충남	26	3.8	15.4	46.2	19.2	15.4	19.2	65.4	15.4
	전북	27	3.7	14.8	55.6	14.8	11.1	18.5	70.4	11.1
	전남	26	15.4	30.8	42.3	7.7	3.8	46.2	50.0	3.8
	경북	34	11.8	5.9	52.9	17.6	11.8	17.6	70.6	11.8
	경남	47	6.4	17.0	51.1	14.9	10.6	23.4	66.0	10.6
	제주	9	11.1	33.3	44.4	11.1	0.0	44.4	55.6	0.0
자녀 성별	남성	412	7.0	16.7	53.6	18.9	3.6	23.8	72.6	3.6
	여성	288	9.7	16.3	46.2	12.2	15.6	26.0	58.3	15.6
자녀 학교급	초등학교 고학년	319	3.8	13.8	53.6	22.6	6.3	17.6	76.2	6.3
	중학교	381	11.8	18.9	48.0	10.8	10.5	30.7	58.8	10.5
월소득	200만원 미만	42	28.6	33.3	28.6	4.8	4.8	61.9	33.3	4.8
	200-300만원	115	5.2	17.4	55.7	15.7	6.1	22.6	71.3	6.1
	300-400만원	172	5.2	14.5	50.6	18.6	11.0	19.8	69.2	11.0
	400-500만원	147	5.4	12.9	55.1	16.3	10.2	18.4	71.4	10.2
	500만원 이상	192	8.9	18.8	49.0	16.1	7.3	27.6	65.1	7.3
	무응답	32	15.6	6.3	50.0	18.8	9.4	21.9	68.8	9.4

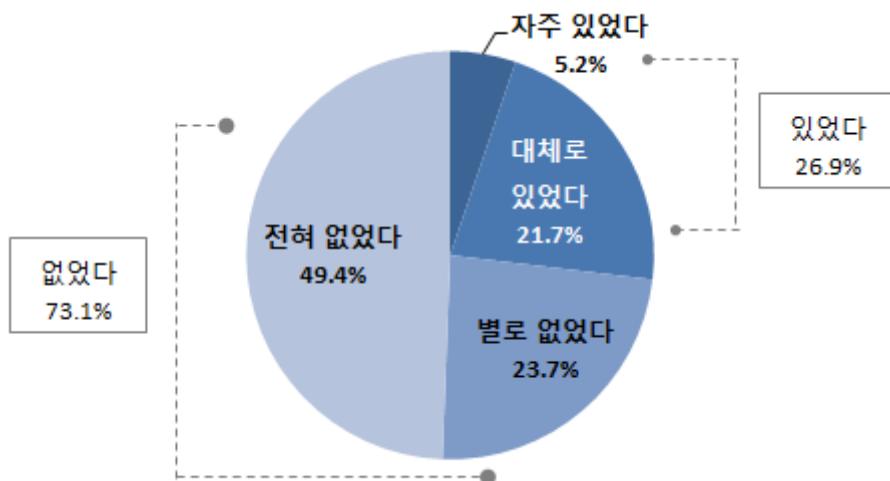
* 사례수가 적은 변수는 해석상 주의

4. 컴퓨터·인터넷게임 문제로 인한 갈등 정도

문4 최근 6개월간 귀하는 자녀의 컴퓨터·인터넷 게임 문제로 자녀와 갈등이 있었습니까?

- 응답자의 26.9%는 최근 6개월간 자녀와 컴퓨터·인터넷게임 문제로 갈등이 있었다고 응답함(자주 있었다:5.2%+대체로 있었다:21.7%).
반면, 없었다는 응답은 73.1%임(전혀 없었다:49.4%+별로 없었다:23.7%).

〈그림 4〉 컴퓨터·인터넷게임 문제로 인한 갈등 정도



(Base:전체 응답자, n=700, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성(28.2%), 50대 이상(30.3%), 학력이 고등학교 졸업(28.5%), 대전 지역(44.1%), 자녀 성별 남성(35.2%), 자녀 학교급이 중학교(30.2%), 월 소득 500만원 이상(30.7%)에서 자녀와 컴퓨터·인터넷게임 문제로 갈등이 있었다는 응답이 높게 나타남.

〈표 4〉 컴퓨터·인터넷게임문제로 인한 갈등 정도

(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 없었다	별로 없었다	대체로 있었다	자주 있었다	종합	
전체							없었다	있었다
성별	남성	164	54.3	23.2	18.9	3.7	77.4	22.6
	여성	536	47.9	23.9	22.6	5.6	71.8	28.2
연령대	30대 이하	94	55.3	25.5	16.0	3.2	80.9	19.1
	40대	530	48.3	24.0	22.3	5.5	72.3	27.7
	50대 이상	76	50.0	19.7	25.0	5.3	69.7	30.3
학력	중학교 졸업 이하	13	53.8	23.1	23.1	0.0	76.9	23.1
	고등학교 졸업	263	46.4	25.1	24.3	4.2	71.5	28.5
	대학교 졸업	389	49.6	22.6	21.3	6.4	72.2	27.8
	대학원 졸업 이상	35	68.6	25.7	5.7	0.0	94.3	5.7
거주지역	서울	116	52.6	23.3	17.2	6.9	75.9	24.1
	부산	41	53.7	19.5	24.4	2.4	73.2	26.8
	대구	35	42.9	22.9	28.6	5.7	65.7	34.3
	인천	39	51.3	17.9	23.1	7.7	69.2	30.8
	광주	25	40.0	32.0	20.0	8.0	72.0	28.0
	대전	34	32.4	23.5	38.2	5.9	55.9	44.1
	울산	17	52.9	17.6	29.4	0.0	70.6	29.4
	세종	4	75.0	25.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	경기	177	46.9	28.8	19.2	5.1	75.7	24.3
	강원	21	47.6	23.8	19.0	9.5	71.4	28.6
	충북	22	50.0	22.7	27.3	0.0	72.7	27.3
	충남	26	57.7	15.4	23.1	3.8	73.1	26.9
	전북	27	37.0	33.3	29.6	0.0	70.4	29.6
	전남	26	46.2	34.6	15.4	3.8	80.8	19.2
	경북	34	70.6	14.7	11.8	2.9	85.3	14.7
	경남	47	51.1	14.9	27.7	6.4	66.0	34.0
	제주	9	66.7	11.1	11.1	11.1	77.8	22.2
자녀 성별	남성	412	36.4	28.4	27.9	7.3	64.8	35.2
	여성	288	68.1	17.0	12.8	2.1	85.1	14.9
자녀 학교급	초등학교 고학년	319	53.0	24.1	19.7	3.1	77.1	22.9
	중학교	381	46.5	23.4	23.4	6.8	69.8	30.2
월소득	200만원 미만	42	54.8	19.0	19.0	7.1	73.8	26.2
	200~300만원	115	48.7	21.7	24.3	5.2	70.4	29.6
	300~400만원	172	54.1	23.3	19.8	2.9	77.3	22.7
	400~500만원	147	47.6	28.6	19.7	4.1	76.2	23.8
	500만원 이상	192	46.9	22.4	23.4	7.3	69.3	30.7
	무응답	32	43.8	25.0	25.0	6.3	68.8	31.3

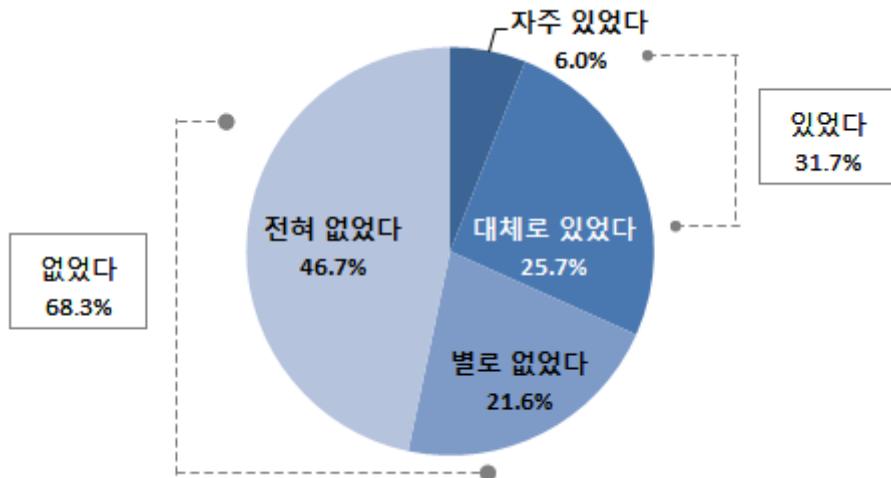
* 사례수가 적은 변수는 해석상 주의

5. 모바일(스마트폰)게임 문제로 인한 갈등 정도

문5 최근 6개월간 귀하는 자녀의 모바일(스마트폰) 게임 문제로 자녀와 갈등이 있었습니까?

- 응답자의 31.7%는 최근 6개월간 자녀와 모바일(스마트폰)게임 문제로 갈등이 있었다고 응답함(자주 있었다:6.0%+대체로 있었다:25.7%).
반면, 없었다는 응답은 68.3%임(전혀 없었다:46.7%+별로 없었다:21.6%).

〈그림 5〉 모바일(스마트폰)게임 문제로 인한 갈등 정도



(Base:전체 응답자, n=700, 단위:%)

조사 분석 결과

- ❸ 응답자 특성별로 살펴보면, 여성(32.5%), 40대(33.0%), 학력이 대학교 졸업(32.6%), 대구 지역(51.4%), 자녀 성별 남성(40.5%), 자녀 학교급이 중학교(33.9%), 월소득 500만원 이상(37.0%)에서 자녀와 모바일(스마트폰)게임 문제로 갈등이 있었다는 응답이 높게 나타남.

〈표 5〉 모바일(스마트폰)게임 문제로 인한 갈등 정도

(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 없었다	별로 없었다	대체로 있었다	자주 있었다	종합	
전체							없었다	있었다
성별	남성	164	54.9	15.9	24.4	4.9	70.7	29.3
	여성	536	44.2	23.3	26.1	6.3	67.5	32.5
연령대	30대 이하	94	51.1	22.3	22.3	4.3	73.4	26.6
	40대	530	45.3	21.7	27.0	6.0	67.0	33.0
학력	50대 이상	76	51.3	19.7	21.1	7.9	71.1	28.9
	중학교 졸업 이하	13	46.2	30.8	23.1	0.0	76.9	23.1
	고등학교 졸업	263	46.8	20.9	25.9	6.5	67.7	32.3
	대학교 졸업	389	45.0	22.4	26.2	6.4	67.4	32.6
거주지역	대학원 졸업 이상	35	65.7	14.3	20.0	0.0	80.0	20.0
	서울	116	51.7	19.0	21.6	7.8	70.7	29.3
	부산	41	43.9	19.5	34.1	2.4	63.4	36.6
	대구	35	31.4	17.1	40.0	11.4	48.6	51.4
	인천	39	46.2	25.6	20.5	7.7	71.8	28.2
	광주	25	44.0	32.0	16.0	8.0	76.0	24.0
	대전	34	29.4	20.6	41.2	8.8	50.0	50.0
	울산	17	58.8	11.8	29.4	0.0	70.6	29.4
	세종	4	75.0	0.0	25.0	0.0	75.0	25.0
	경기	177	45.2	24.9	24.3	5.6	70.1	29.9
	강원	21	47.6	28.6	9.5	14.3	76.2	23.8
	충북	22	54.5	18.2	27.3	0.0	72.7	27.3
	충남	26	50.0	19.2	23.1	7.7	69.2	30.8
	전북	27	33.3	29.6	37.0	0.0	63.0	37.0
	전남	26	38.5	26.9	34.6	0.0	65.4	34.6
	경북	34	64.7	20.6	11.8	2.9	85.3	14.7
	경남	47	53.2	12.8	27.7	6.4	66.0	34.0
	제주	9	55.6	11.1	22.2	11.1	66.7	33.3
자녀 성별	남성	412	35.9	23.5	32.8	7.8	59.5	40.5
	여성	288	62.2	18.8	15.6	3.5	80.9	19.1
자녀 학교급	초등학교 고학년	319	48.9	21.9	26.3	2.8	70.8	29.2
	중학교	381	44.9	21.3	25.2	8.7	66.1	33.9
월소득	200만원 미만	42	66.7	11.9	14.3	7.1	78.6	21.4
	200~300만원	115	46.1	18.3	27.8	7.8	64.3	35.7
	300~400만원	172	51.7	20.3	25.0	2.9	72.1	27.9
	400~500만원	147	44.2	24.5	27.2	4.1	68.7	31.3
	500만원 이상	192	40.6	22.4	28.1	8.9	63.0	37.0
	무응답	32	43.8	34.4	15.6	6.3	78.1	21.9

* 사례수가 적은 변수는 해석상 주의

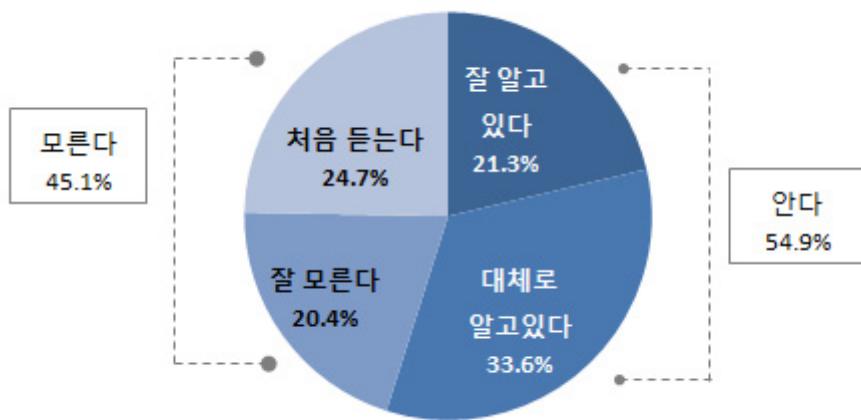
II. 셧다운제 인지도 및 실효성

1. 셧다운제 인지도

문6 셧다운제는 아동·청소년의 인터넷게임 중독을 예방하기 위해 만 16세 미만의 청소년에게 밤 12시부터 새벽 6시까지 중독성이 있다고 판정된 인터넷게임 제공을 제한하는 제도입니다.
귀하는 이전에 ‘셧다운제’에 대해 알고 계셨습니까?

- ◐ 응답자의 54.9%는 셧다운제에 대해 안다고 응답함(잘 알고 있다:21.3%+대체로 알고 있다:33.6%).
반면, 모른다는 응답은 45.1%임(처음 듣는다:24.7%+잘 모른다:20.4%).

〈그림 6〉 셧다운제 인지도



(Base:전체 응답자, n=700, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성(61.0%), 40대(55.5%), 학력이 대학원 졸업 이상(68.6%), 대구 지역(65.7%), 자녀 성별 여성(55.9%), 자녀 학교급이 중학교(58.3%), 월소득 500만원 이상(63.5%)에서 셧다운제에 대해 알고 있다는 응답이 높게 나타남.

〈표 6〉 셧다운제 인지도

(단위: %)

		사례수 (명)	처음 듣는다	잘 모른다	대체로 알고 있다	잘 알고 있다	종합	
전체							모른다	안다
성별	남성	164	22.0	17.1	32.3	28.7	39.0	61.0
	여성	536	25.6	21.5	34.0	19.0	47.0	53.0
연령대	30대 이하	94	25.5	20.2	34.0	20.2	45.7	54.3
	40대	530	24.3	20.2	33.8	21.7	44.5	55.5
학력	50대 이상	76	26.3	22.4	31.6	19.7	48.7	51.3
	중학교 졸업 이하	13	53.8	15.4	7.7	23.1	69.2	30.8
	고등학교 졸업	263	30.4	24.7	30.8	14.1	55.1	44.9
	대학교 졸업	389	20.8	18.0	36.2	24.9	38.8	61.2
거주지역	대학원 졸업 이상	35	14.3	17.1	34.3	34.3	31.4	68.6
	서울	116	18.1	17.2	35.3	29.3	35.3	64.7
	부산	41	29.3	24.4	29.3	17.1	53.7	46.3
	대구	35	14.3	20.0	34.3	31.4	34.3	65.7
	인천	39	28.2	20.5	25.6	25.6	48.7	51.3
	광주	25	24.0	24.0	24.0	28.0	48.0	52.0
	대전	34	32.4	17.6	35.3	14.7	50.0	50.0
	울산	17	35.3	29.4	5.9	29.4	64.7	35.3
	세종	4	50.0	50.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	경기	177	24.9	16.9	39.0	19.2	41.8	58.2
	강원	21	9.5	38.1	33.3	19.0	47.6	52.4
	충북	22	13.6	22.7	22.7	40.9	36.4	63.6
	충남	26	38.5	11.5	38.5	11.5	50.0	50.0
	전북	27	33.3	18.5	48.1	0.0	51.9	48.1
	전남	26	30.8	30.8	30.8	7.7	61.5	38.5
	경북	34	29.4	14.7	29.4	26.5	44.1	55.9
	경남	47	23.4	27.7	34.0	14.9	51.1	48.9
	제주	9	22.2	22.2	33.3	22.2	44.4	55.6
자녀 성별	남성	412	25.7	20.1	33.0	21.1	45.9	54.1
	여성	288	23.3	20.8	34.4	21.5	44.1	55.9
자녀 학교급	초등학교 고학년	319	28.5	20.7	33.2	17.6	49.2	50.8
	중학교	381	21.5	20.2	33.9	24.4	41.7	58.3
월소득	200만원 미만	42	45.2	21.4	21.4	11.9	66.7	33.3
	200~300만원	115	31.3	20.9	35.7	12.2	52.2	47.8
	300~400만원	172	23.3	22.1	33.1	21.5	45.3	54.7
	400~500만원	147	21.1	19.7	36.1	23.1	40.8	59.2
	500만원 이상	192	17.7	18.8	36.5	27.1	36.5	63.5
	무응답	32	40.6	21.9	15.6	21.9	62.5	37.5

*사례수가 적은 변수는 해석상 주의

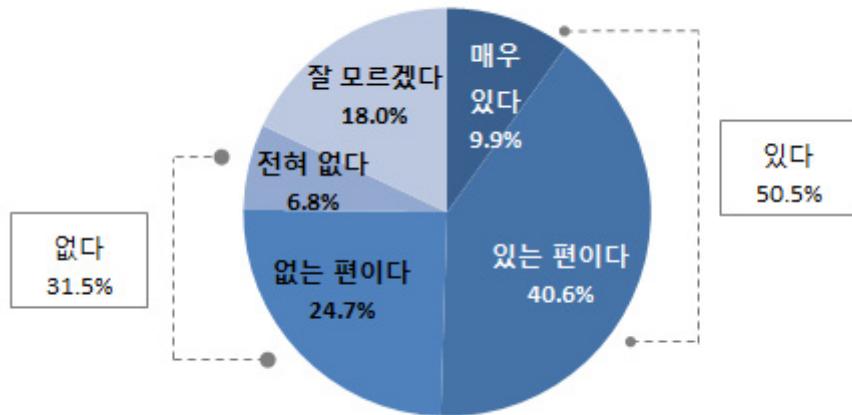
2. 셧다운제 실효성

문7

셧다운제는 2011년 11월부터 시행되고 있습니다. 귀하는 '셧다운제'가 실제로 효과가 있는 제도라고 생각하십니까?

- 응답자의 50.5%는 셧다운제가 실효성이 있다고 응답함(매우 있다:9.9%+있는 편이다:40.6%).
반면, 없다는 응답은 31.5%임(전혀 없다:6.8%+없는 편이다:24.7%).

〈그림 7〉 셧다운제 실효성



(Base:문6의 3,4응답자, n=384, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성(51.4%), 40대(52.4%), 고등학교 졸업(54.2%), 경남 지역(73.9%), 자녀 성별 남성(54.7%), 자녀 학교급이 중학교(53.2%), 월소득 400-500 만원(57.5%)에서 셧다운제가 실효성이 있다는 응답이 높게 나타남.

<표 7> 셧다운제 실효성

(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 없다	없는 편이다	있는 편이다	매우 있다	잘 모르겠다	종합		
전체								없다	있다	모른다
성별	남성	100	14.0	19.0	38.0	10.0	19.0	33.0	48.0	19.0
	여성	284	42	26.8	41.5	9.9	17.6	31.0	51.4	17.6
연령대	30대 이하	51	5.9	29.4	33.3	5.9	25.5	35.3	39.2	25.5
	40대	294	6.1	23.8	41.5	10.9	17.7	29.9	52.4	17.7
	50대 이상	39	12.8	25.6	43.6	7.7	10.3	38.5	51.3	10.3
학력	중학교 졸업 이하	4	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	75.0	25.0	0.0
	고등학교 졸업	118	5.9	21.2	41.5	12.7	18.6	27.1	54.2	18.6
	대학교 졸업	238	6.3	26.1	42.0	8.8	16.8	32.4	50.8	16.8
	대학원 졸업 이상	24	12.5	25.0	25.0	8.3	29.2	37.5	33.3	29.2
거주지역	서울	75	5.3	24.0	41.3	10.7	18.7	29.3	52.0	18.7
	부산	19	5.3	42.1	26.3	5.3	21.1	47.4	31.6	21.1
	대구	23	8.7	26.1	30.4	21.7	13.0	34.8	52.2	13.0
	인천	20	10.0	15.0	55.0	5.0	15.0	25.0	60.0	15.0
	광주	13	7.7	46.2	23.1	15.4	7.7	53.8	38.5	7.7
	대전	17	5.9	17.6	29.4	23.5	23.5	23.5	52.9	23.5
	울산	6	0.0	16.7	50.0	16.7	16.7	16.7	66.7	16.7
	세종	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	경기	103	6.8	25.2	41.7	6.8	19.4	32.0	48.5	19.4
	강원	11	9.1	0.0	54.5	18.2	18.2	9.1	72.7	18.2
	충북	14	14.3	21.4	50.0	7.1	7.1	35.7	57.1	7.1
	충남	13	7.7	38.5	38.5	7.7	7.7	46.2	46.2	7.7
	전북	13	0.0	23.1	38.5	0.0	38.5	23.1	38.5	38.5
	전남	10	0.0	40.0	30.0	10.0	20.0	40.0	40.0	20.0
	경북	19	10.5	31.6	31.6	5.3	21.1	42.1	36.8	21.1
	경남	23	4.3	8.7	65.2	8.7	13.0	13.0	73.9	13.0
	제주	5	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	40.0	40.0	20.0
자녀 성별	남성	223	6.7	25.6	41.7	13.0	13.0	32.3	54.7	13.0
	여성	161	6.8	23.6	39.1	5.6	24.8	30.4	44.7	24.8
자녀 학교급	초등학교 고학년	162	4.3	27.8	39.5	7.4	21.0	32.1	46.9	21.0
	중학교	222	8.6	22.5	41.4	11.7	15.8	31.1	53.2	15.8
월소득	200만원 미만	14	14.3	50.0	21.4	14.3	0.0	64.3	35.7	0.0
	200-300만원	55	10.9	20.0	30.9	7.3	30.9	30.9	38.2	30.9
	300-400만원	94	4.3	21.3	44.7	8.5	21.3	25.5	53.2	21.3
	400-500만원	87	4.6	20.7	43.7	13.8	17.2	25.3	57.5	17.2
	500만원 이상	122	7.4	28.7	41.0	9.8	13.1	36.1	50.8	13.1
	무응답	12	8.3	33.3	50.0	0.0	8.3	41.7	50.0	8.3

*사례수가 적은 변수는 해석상 주의

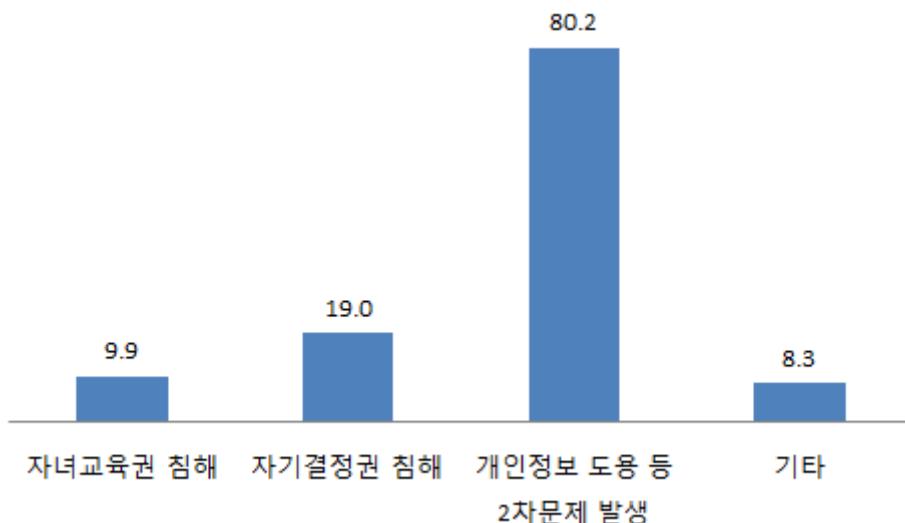
조사 분석 결과

2-1. 셧다운제 실효성 없는 이유

문7-1 어떤 측면에서 효과가 없는 제도라고 생각하십니까? 모두 답변해 주십시오.

- 응답자의 80.2%가 ‘타인의 개인정보 도용 등 2차문제가 발생하는 역효과’ 때문에 셧다운제가 효과가 없는 제도라고 응답함.

〈그림 7-1〉 셧다운제 실효성 없는 이유



(Base: 문7의 1,2응답자, 중복응답, n=121, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성(83.0%), 30대 이하(100.0%), 대학원 졸업 이상(88.9%), 인천, 울산, 강원, 전북, 전남, 경북, 제주 지역(각 100.0%), 자녀 성별 여성(87.8%), 자녀 학교급이 중학교(81.2%), 월소득 500만원 이상(90.9%)에서 ‘개인정보 도용 등 2차문제가 발생’ 하기 때문이라는 응답이 높게 나타남.

<표 7-1> 셧다운제 실효성 없는 이유

(단위: %)

		사례수 (명)	자녀교육권 침해	자기결정권 침해	개인정보 도용 등 2차문제가 발생	기타
전체		121	9.9	19.0	80.2	8.3
성별	남성	33	21.2	30.3	72.7	9.1
	여성	88	5.7	14.8	83.0	8.0
연령대	30대 이하	18	11.1	16.7	100.0	0.0
	40대	88	6.8	20.5	76.1	10.2
	50대 이상	15	26.7	13.3	80.0	6.7
학력	중학교 졸업 이하	3	0.0	0.0	66.7	33.3
	고등학교 졸업	32	15.6	15.6	68.8	12.5
	대학교 졸업	77	6.5	20.8	84.4	6.5
	대학원 졸업 이상	9	22.2	22.2	88.9	0.0
거주지역	서울	22	18.2	22.7	81.8	4.5
	부산	9	0.0	11.1	77.8	22.2
	대구	8	0.0	25.0	87.5	12.5
	인천	5	0.0	0.0	100.0	0.0
	광주	7	0.0	14.3	85.7	0.0
	대전	4	0.0	25.0	50.0	25.0
	울산	1	100.0	100.0	100.0	0.0
	세종	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	경기	33	12.1	24.2	72.7	9.1
	강원	1	0.0	0.0	100.0	0.0
	충북	5	20.0	20.0	80.0	0.0
	충남	6	0.0	16.7	50.0	33.3
	전북	3	0.0	33.3	100.0	0.0
	전남	4	0.0	0.0	100.0	0.0
	경북	8	0.0	0.0	100.0	0.0
	경남	3	33.3	0.0	66.7	0.0
	제주	2	50.0	50.0	100.0	0.0
자녀 성별	남성	72	11.1	13.9	75.0	12.5
	여성	49	8.2	26.5	87.8	2.0
자녀 학교급	초등학교 고학년	52	3.8	15.4	78.8	9.6
	중학교	69	14.5	21.7	81.2	7.2
월소득	200만원 미만	9	22.2	11.1	66.7	11.1
	200~300만원	17	11.8	23.5	58.8	11.8
	300~400만원	24	4.2	16.7	75.0	12.5
	400~500만원	22	9.1	18.2	81.8	13.6
	500만원 이상	44	11.4	22.7	90.9	2.3
	무응답	5	0.0	0.0	100.0	0.0

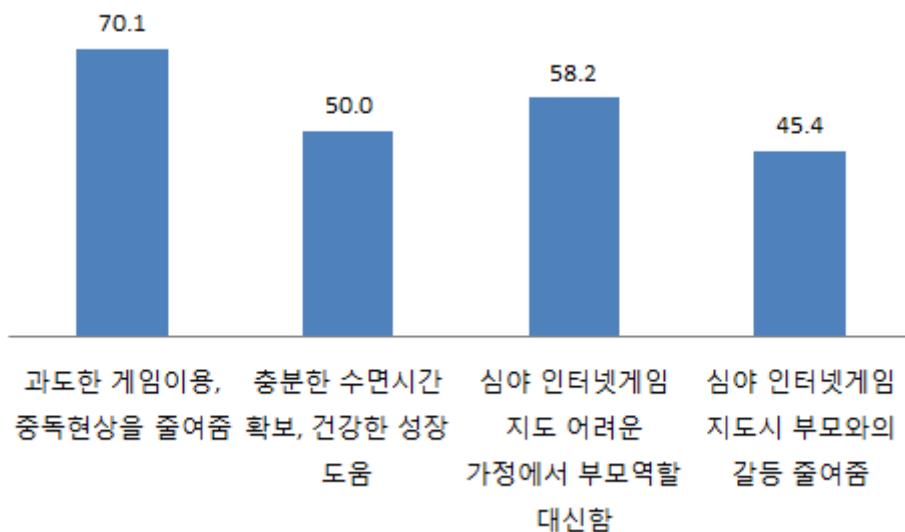
*사례수가 적은 변수는 해석상 주의, 중복응답

2-2. 셧다운제 실효성 있는 이유

문7-2 어떤 측면에서 효과가 있는 제도라고 생각하십니까? 모두 답변해 주십시오.

- 응답자의 70.1%가 ‘과도한 게임이용, 중독현상을 줄여주기’ 때문에 셧다운제가 효과가 있는 제도라고 응답함.

〈그림 7-2〉 셧다운제 실효성 있는 이유



(Base: 문7의 3.4응답자, 중복응답, n=194, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성(71.9%), 50대 이상(75.0%), 중학교 졸업 이하(100.0%), 제주 지역(100.0%), 자녀 성별 남성(71.3%), 자녀 학교급이 초등학교 고학년(75.0%), 월소득 200-300만원(76.2%)에서 ‘과도한 게임이용, 중독현상을 줄여줌’이라는 응답이 높게 나타남.

〈표 7-2〉 셧다운제 실효성 있는 이유

(단위: %)

		사례수 (명)	과도한 게임이용 중독현상을 줄여줌	충분한 수면시간 확보, 건강한 성장 도움	심야 인터넷게임지도 어려운 기정에서 부모역할 대신함	심야 인터넷 게임 지도시 부모와의 갈등 줄여줌
전체		194	70.1	50.0	58.2	45.4
성별	남성	48	64.6	62.5	62.5	50.0
	여성	146	71.9	45.9	56.8	43.8
연령대	30대 이하	20	50.0	45.0	40.0	35.0
	40대	154	72.1	50.6	59.7	46.8
	50대 이상	20	75.0	50.0	65.0	45.0
학력	중학교 졸업 이하	1	100.0	100.0	100.0	100.0
	고등학교 졸업	64	70.3	56.3	57.8	50.0
	대학교 졸업	121	71.1	47.9	58.7	43.8
	대학원 졸업 이상	8	50.0	25.0	50.0	25.0
거주지역	서울	39	66.7	46.2	53.8	41.0
	부산	6	83.3	66.7	66.7	83.3
	대구	12	83.3	58.3	58.3	58.3
	인천	12	58.3	33.3	50.0	25.0
	광주	5	60.0	20.0	40.0	40.0
	대전	9	55.6	44.4	55.6	44.4
	울산	4	50.0	50.0	75.0	75.0
	세종	0	0.0	0.0	0.0	0.0
	경기	50	68.0	48.0	60.0	42.0
	강원	8	87.5	50.0	87.5	75.0
	충북	8	62.5	50.0	37.5	12.5
	충남	6	83.3	83.3	50.0	50.0
	전북	5	60.0	60.0	60.0	80.0
	전남	4	75.0	50.0	75.0	100.0
	경북	7	85.7	71.4	85.7	42.9
	경남	17	76.5	52.9	52.9	35.3
	제주	2	100.0	50.0	50.0	0.0
자녀 성별	남성	122	71.3	51.6	59.8	45.1
	여성	72	68.1	47.2	55.6	45.8
자녀 학교급	초등학교 고학년	76	75.0	51.3	51.3	35.5
	중학교	118	66.9	49.2	62.7	51.7
월소득	200만원 미만	5	60.0	40.0	100.0	60.0
	200-300만원	21	76.2	61.9	66.7	28.6
	300-400만원	50	70.0	56.0	46.0	44.0
	400-500만원	50	68.0	42.0	60.0	54.0
	500만원 이상	62	69.4	46.8	61.3	43.5
	무응답	6	83.3	66.7	50.0	50.0

*사례수가 적은 변수는 해석상 주의, 중복응답

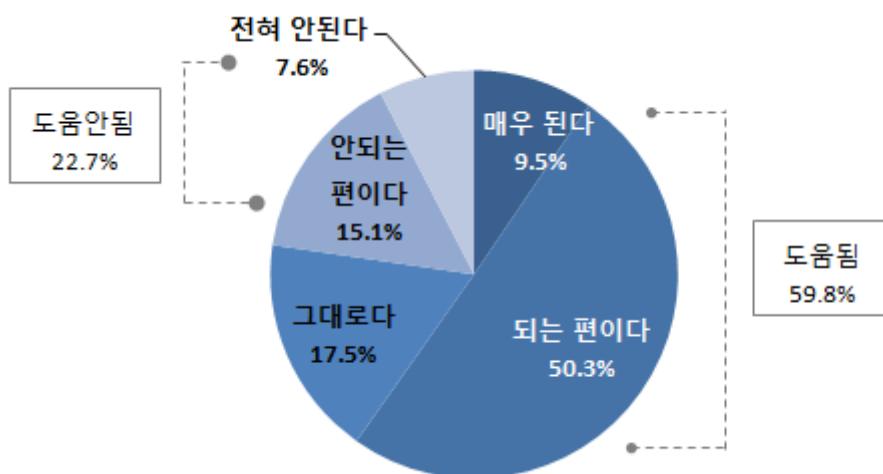
3. 셧다운제 실시 후 자녀와의 갈등 해결 도움 정도

문8

귀하는 '셧다운제'의 실시가 심야시간 게임을 하는 자녀와의 갈등 해결에 도움이 되었다고 생각하십니까?

- 응답자의 59.8%는 셧다운제 실시 후 심야시간 게임을 하는 자녀와의 갈등해결에 도움이 되었다고 응답함(매우 된다:9.5%+되는 편이다:50.3%).
반면, 도움이 안된다는 응답은 22.7%임(전혀 안된다:7.6%+안되는 편이다:15.1%).

〈그림 8〉 셧다운제 실시 후 자녀와의 갈등 해결 도움 정도



(Base: 문6의 3,4 응답자, n=378, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성(61.6%), 50대 이상(65.8%), 대학원 졸업 이상(62.5%), 울산 지역(83.3%), 자녀 성별 여성(61.1%), 자녀 학교급이 중학교(62.1%), 월 소득 400-500만원(65.9%)에서 셧다운제 실시 후 자녀와의 갈등 해결에 도움이 되었다는 응답이 높게 나타남.

〈표 8〉 셧다운제 실시 후 자녀와의 갈등 해결 도움 정도

(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 안된다	안되는 편이다	그대로다	되는 편이다	매우 된다	종합			100점 평균
전체								도움안됨	보통	도움됨	
성별	남성	99	10.1	14.1	21.2	43.4	11.1	24.2	21.2	54.5	57.8
연령대	여성	279	6.8	15.4	16.1	52.7	9.0	22.2	16.1	61.6	60.4
	30대 이하	50	10.0	18.0	22.0	44.0	6.0	28.0	22.0	50.0	54.5
학력	40대	290	7.6	13.1	18.6	49.7	11.0	20.7	18.6	60.7	60.9
	50대 이상	38	5.3	26.3	2.6	63.2	2.6	31.6	2.6	65.8	57.9
	중학교 졸업 이하	4	0.0	75.0	0.0	25.0	0.0	75.0	0.0	25.0	37.5
거주지역	고등학교 졸업	118	5.1	16.1	17.8	48.3	12.7	21.2	17.8	61.0	61.9
	대학교 졸업	232	8.2	14.2	18.1	51.3	8.2	22.4	18.1	59.5	59.3
	대학원 졸업 이상	24	16.7	8.3	12.5	54.2	8.3	25.0	12.5	62.5	57.3
	서울	73	8.2	11.0	26.0	47.9	6.8	19.2	26.0	54.8	58.6
	부산	18	11.1	27.8	11.1	44.4	5.6	38.9	11.1	50.0	51.4
	대구	23	8.7	21.7	8.7	34.8	26.1	30.4	8.7	60.9	62.0
	인천	20	0.0	30.0	5.0	60.0	5.0	30.0	5.0	65.0	60.0
	광주	13	0.0	23.1	23.1	30.8	23.1	23.1	23.1	53.8	63.5
	대전	17	5.9	11.8	0.0	64.7	17.6	17.6	0.0	82.4	69.1
	울산	6	0.0	16.7	0.0	66.7	16.7	16.7	0.0	83.3	70.8
	세종	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	경기	102	10.8	9.8	19.6	52.0	7.8	20.6	19.6	59.8	59.1
	강원	10	20.0	0.0	20.0	50.0	10.0	20.0	20.0	60.0	57.5
	충북	14	7.1	7.1	14.3	57.1	14.3	14.3	14.3	71.4	66.1
	충남	12	8.3	8.3	16.7	50.0	16.7	16.7	16.7	66.7	64.6
	전북	13	0.0	15.4	23.1	53.8	7.7	15.4	23.1	61.5	63.5
	전남	10	0.0	40.0	10.0	50.0	0.0	40.0	10.0	50.0	52.5
	경북	19	15.8	21.1	15.8	42.1	5.3	36.8	15.8	47.4	50.0
	경남	23	0.0	21.7	17.4	56.5	4.3	21.7	17.4	60.9	60.9
	제주	5	0.0	0.0	40.0	60.0	0.0	0.0	40.0	60.0	65.0
자녀 성별	남성	221	9.5	12.7	19.0	46.6	12.2	22.2	19.0	58.8	59.8
	여성	157	5.1	18.5	15.3	55.4	5.7	23.6	15.3	61.1	59.6
자녀 학교급	초등학교 고학년	159	5.0	17.0	21.4	44.7	11.9	22.0	21.4	56.6	60.4
	중학교	219	9.6	13.7	14.6	54.3	7.8	23.3	14.6	62.1	59.2
월소득	200만원 미만	14	21.4	14.3	28.6	28.6	7.1	35.7	28.6	35.7	46.4
	200~300만원	55	5.5	21.8	21.8	45.5	5.5	27.3	21.8	50.9	55.9
	300~400만원	92	6.5	12.0	18.5	57.6	5.4	18.5	18.5	63.0	60.9
	400~500만원	85	5.9	16.5	11.8	48.2	17.6	22.4	11.8	65.9	63.8
	500만원 이상	120	8.3	14.2	16.7	51.7	9.2	22.5	16.7	60.8	59.8
	무응답	12	16.7	8.3	25.0	41.7	8.3	25.0	25.0	50.0	54.2

*사례수가 적은 변수는 해석상 주의

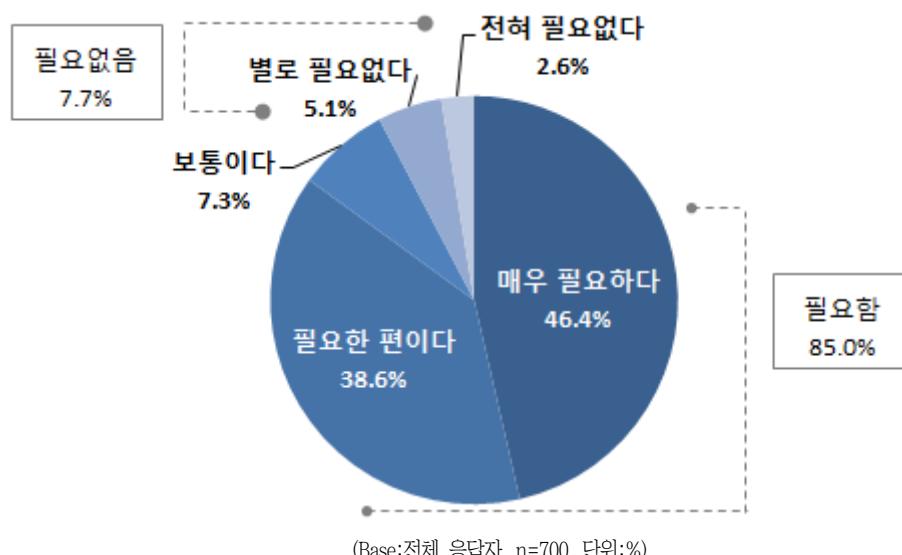
III. 셧다운제 정책 방향에 대한 의견

1. 현행 셧다운제 필요성

문9 현재 셧다운제는 모든 만 16세 미만 아동·청소년들에게 (밤 12시부터 새벽 6시까지) 중독성이 있다고 판정된 인터넷게임 제공을) 일괄적으로 제한하고 있습니다.
귀하는 이러한 '셧다운제'가 필요하다고 생각하십니까?

- 응답자의 85.0%는 현행 셧다운제가 필요하다고 응답함(매우 필요하다:46.4%+필요한 편이다:38.6%).
반면, 필요없다는 응답은 7.7%임(전혀 필요없다:2.6%+별로 필요없다:5.1%).

〈그림 9〉 현행 셧다운제 필요성



조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성(87.7%), 40대(86.4%), 대학교 졸업(86.6%), 충북, 전북 지역(각 100.0%), 자녀 성별 남성(85.9%), 자녀 학교급이 초등학교 고학년(85.6%), 월소득 200-300만원(87.0%)에서 현행 셧다운제가 필요하다는 응답이 높게 나타남.

〈표 9〉 현행 셧다운제 필요성

(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 필요없 다	별로 필요없 다	보통이다	필요한 편이다	매우 필요하다	종합			100점 평균
전체								필요없음	보통	필요함	
성별	남성	164	6.7	8.5	8.5	31.7	44.5	15.2	8.5	76.2	74.7
	여성	536	1.3	4.1	6.9	40.7	47.0	5.4	6.9	87.7	82.0
연령대	30대 이하	94	3.2	5.3	9.6	40.4	41.5	8.5	9.6	81.9	77.9
	40대	530	2.1	4.9	6.6	38.9	47.5	7.0	6.6	86.4	81.2
	50대 이상	76	5.3	6.6	9.2	34.2	44.7	11.8	9.2	78.9	76.6
학력	중학교 졸업 이하	13	0.0	7.7	7.7	38.5	46.2	7.7	7.7	84.6	80.8
	고등학교 졸업	263	3.0	5.3	8.0	37.3	46.4	8.4	8.0	83.7	79.7
	대학교 졸업	389	2.1	4.6	6.7	41.1	45.5	6.7	6.7	86.6	80.8
	대학원 졸업 이상	35	5.7	8.6	8.6	20.0	57.1	14.3	8.6	77.1	78.6
거주지역	서울	116	1.7	7.8	8.6	35.3	46.6	9.5	8.6	81.9	79.3
	부산	41	2.4	4.9	7.3	46.3	39.0	7.3	7.3	85.4	78.7
	대구	35	2.9	2.9	8.6	28.6	57.1	5.7	8.6	85.7	83.6
	인천	39	0.0	5.1	7.7	35.9	51.3	5.1	7.7	87.2	83.3
	광주	25	4.0	4.0	8.0	36.0	48.0	8.0	8.0	84.0	80.0
	대전	34	0.0	2.9	5.9	41.2	50.0	2.9	5.9	91.2	84.6
	울산	17	0.0	0.0	5.9	41.2	52.9	0.0	5.9	94.1	86.8
	세종	4	0.0	0.0	25.0	25.0	50.0	0.0	25.0	75.0	81.3
	경기	177	2.8	6.2	6.8	39.5	44.6	9.0	6.8	84.2	79.2
	강원	21	4.8	4.8	0.0	47.6	42.9	9.5	0.0	90.5	79.8
	충북	22	0.0	0.0	0.0	31.8	68.2	0.0	0.0	100.0	92.0
	충남	26	3.8	3.8	7.7	38.5	46.2	7.7	7.7	84.6	79.8
	전북	27	0.0	0.0	0.0	55.6	44.4	0.0	0.0	100.0	86.1
	전남	26	0.0	11.5	11.5	38.5	38.5	11.5	11.5	76.9	76.0
	경북	34	8.8	5.9	8.8	35.3	41.2	14.7	8.8	76.5	73.5
	경남	47	4.3	4.3	10.6	38.3	42.6	8.5	10.6	80.9	77.7
	제주	9	11.1	0.0	11.1	33.3	44.4	11.1	11.1	77.8	75.0
자녀 성별	남성	412	1.7	5.8	6.6	36.9	49.0	7.5	6.6	85.9	81.4
	여성	288	3.8	4.2	8.3	41.0	42.7	8.0	8.3	83.7	78.6
자녀 학교급	초등학교 고학년	319	1.6	5.3	7.5	36.1	49.5	6.9	7.5	85.6	81.7
	중학교	381	3.4	5.0	7.1	40.7	43.8	8.4	7.1	84.5	79.1
월소득	200만원 미만	42	4.8	11.9	7.1	35.7	40.5	16.7	7.1	76.2	73.8
	200-300만원	115	2.6	7.0	3.5	45.2	41.7	9.6	3.5	87.0	79.1
	300-400만원	172	2.3	5.2	7.6	39.0	45.9	7.6	7.6	84.9	80.2
	400-500만원	147	2.7	2.7	8.2	36.7	49.7	5.4	8.2	86.4	82.0
	500만원 이상	192	1.6	4.2	9.4	37.5	47.4	5.7	9.4	84.9	81.3
	무응답	32	6.3	6.3	3.1	31.3	53.1	12.5	3.1	84.4	79.7

*사례수가 적은 변수는 해석상 주의

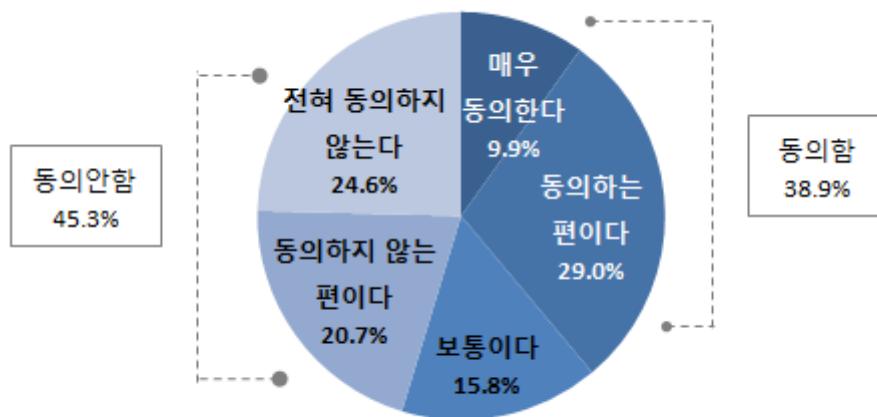
2. 셧다운제 완화에 대한 의견

문10

현재 모든 만 16세 미만 아동·청소년에게 일괄적으로 시행되고 있는 '셧다운제'를 부모가 선택하는 것으로 완화하자는 의견이 있습니다. 이에 대해 어떻게 생각하십니까?

- ◑ 셧다운제를 부모가 선택하는 것으로 완화하는 의견에 동의하지 않는다는 응답은 45.3%임(전혀 동의하지 않는다:24.6%+동의하지 않는 편이다:20.7%). 반면, 응답자의 38.9%는 의견에 동의한다고 응답함(매우 동의한다:9.9%+동의하는 편이다:29.0%).

〈그림 10〉 셧다운제 완화에 대한 의견



(Base:전체 응답자, n=700, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성(46.3%), 50대 이상(50%), 대학원 졸업이상(62.9%), 제주 지역(77.8%), 자녀 성별 남성(47.3%), 자녀 학교급이 중학교 (46.7%), 월소득 500만원 이상(51.6%)에서 셧다운제 완화에 동의하지 않는다는 응답이 높게 나타남.

〈표 10〉 셧다운제 완화에 대한 의견

(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 동의하지 않는 편이다	동의하지 않는 편이다	보통 이다	동의하는 편이다	매우 동의한다	종합			100점 평균
전체								동의안함	보통	동의함	
성별	남성	164	25.6	20.7	17.1	28.0	8.5	46.3	17.1	36.6	43.3
	여성	536	24.3	20.7	15.5	29.3	10.3	45.0	15.5	39.6	45.1
연령대	30대 이하	94	19.1	14.9	21.3	31.9	12.8	34.0	21.3	44.7	51.1
	40대	530	25.1	21.5	15.5	28.3	9.6	46.6	15.5	37.9	44.0
	50대 이상	76	27.6	22.4	11.8	30.3	7.9	50.0	11.8	38.2	42.1
학력	중학교 졸업 이하	13	7.7	15.4	38.5	15.4	23.1	23.1	38.5	38.5	57.7
	고등학교 졸업	263	20.9	23.2	18.6	24.3	12.9	44.1	18.6	37.3	46.3
	대학교 졸업	389	26.5	18.8	13.9	33.2	7.7	45.2	13.9	40.9	44.2
	대학원 졸업 이상	35	37.1	25.7	8.6	22.9	5.7	62.9	8.6	28.6	33.6
거주지역	서울	116	29.3	21.6	14.7	27.6	6.9	50.9	14.7	34.5	40.3
	부산	41	22.0	2.4	24.4	36.6	14.6	24.4	24.4	51.2	54.9
	대구	35	34.3	22.9	14.3	17.1	11.4	57.1	14.3	28.6	37.1
	인천	39	28.2	23.1	7.7	28.2	12.8	51.3	7.7	41.0	43.6
	광주	25	20.0	32.0	16.0	32.0	0.0	52.0	16.0	32.0	40.0
	대전	34	17.6	17.6	14.7	41.2	8.8	35.3	14.7	50.0	51.5
	울산	17	17.6	29.4	23.5	29.4	0.0	47.1	23.5	29.4	41.2
	세종	4	50.0	25.0	25.0	0.0	0.0	75.0	25.0	0.0	18.8
	경기	177	21.5	23.2	19.2	22.6	13.6	44.6	19.2	36.2	45.9
	강원	21	33.3	9.5	4.8	42.9	9.5	42.9	4.8	52.4	46.4
	충북	22	31.8	13.6	4.5	31.8	18.2	45.5	4.5	50.0	47.7
	충남	26	34.6	7.7	15.4	34.6	7.7	42.3	15.4	42.3	43.3
	전북	27	22.2	22.2	3.7	44.4	7.4	44.4	3.7	51.9	48.1
	전남	26	11.5	15.4	23.1	42.3	7.7	26.9	23.1	50.0	54.8
	경북	34	23.5	20.6	20.6	26.5	8.8	44.1	20.6	35.3	44.1
	경남	47	17.0	29.8	12.8	31.9	8.5	46.8	12.8	40.4	46.3
	제주	9	44.4	33.3	22.2	0.0	0.0	77.8	22.2	0.0	19.4
자녀 성별	남성	412	26.2	21.1	13.6	27.7	11.4	47.3	13.6	39.1	44.2
	여성	288	22.2	20.1	19.1	30.9	7.6	42.4	19.1	38.5	45.4
자녀 학교급	초등학교 고학년	319	26.3	17.2	17.2	30.1	9.1	43.6	17.2	39.2	44.6
	중학교	381	23.1	23.6	14.7	28.1	10.5	46.7	14.7	38.6	44.8
월소득	200만원 미만	42	11.9	28.6	23.8	26.2	9.5	40.5	23.8	35.7	48.2
	200~300만원	115	16.5	15.7	20.9	33.0	13.9	32.2	20.9	47.0	53.0
	300~400만원	172	26.7	19.8	14.0	32.0	7.6	46.5	14.0	39.5	43.5
	400~500만원	147	26.5	21.8	15.0	29.9	6.8	48.3	15.0	36.7	42.2
	500만원 이상	192	30.2	21.4	12.5	24.5	11.5	51.6	12.5	35.9	41.4
	무응답	32	15.6	25.0	21.9	25.0	12.5	40.6	21.9	37.5	48.4

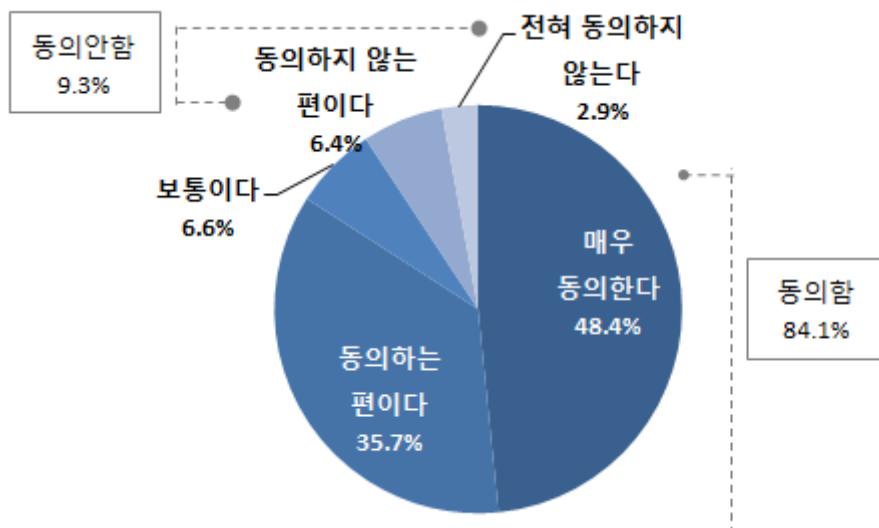
* 사례수가 적은 변수는 해석상 주의

3. 셧다운제 확대에 대한 의견

문11 귀하는 '셧다운제'를 스마트폰 게임에도 적용하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

- 응답자의 84.1%는 셧다운제를 스마트폰 게임에도 확대 적용하는 것에 동의한다고 응답함(매우 동의한다:48.4%+동의하는 편이다:35.7%).
반면, 동의하지 않는다는 응답은 9.3%임(전혀 동의하지 않는다:2.9%+동의하지 않는 편이다:6.4%).

〈그림 11〉 셧다운제 확대에 대한 의견



(Base: 전체 응답자, n=700, 단위:%)

조사 분석 결과

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성(86.6%), 30대 이하(85.1%), 대학교 졸업(84.8%), 전북 지역(100.0%), 자녀 성별 여성(84.7%), 자녀 학교급이 초등학교 고학년(84.6%), 월 소득 500만원 이상(88.0%)에서 셧다운제를 스마트폰에도 적용하는 데 동의한다는 응답이 높게 나타남.

〈표 11〉 셧다운제 확대에 대한 의견

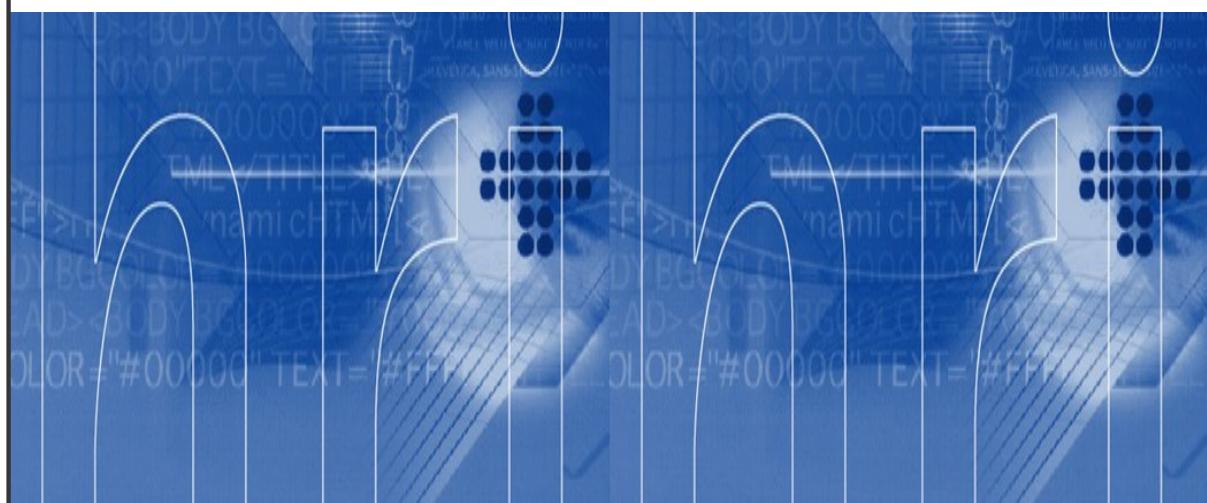
(단위: %)

		사례수 (명)	전혀 동의하지 않는다	동의하 지 않는 편이다	보통 이다	동의하는 편이다	매우 동의한다	종합			100점 평균
전체								동의인원	보통	동의인원	
성별	남성	164	7.3	7.3	9.1	33.5	42.7	14.6	9.1	76.2	74.2
	여성	536	1.5	6.2	5.8	36.4	50.2	7.6	5.8	86.6	81.9
연령대	30대 이하	94	3.2	7.4	4.3	42.6	42.6	10.6	4.3	85.1	78.5
	40대	530	2.6	6.4	6.2	34.2	50.6	9.1	6.2	84.7	80.9
	50대 이상	76	3.9	5.3	11.8	38.2	40.8	9.2	11.8	78.9	76.6
학력	중학교 졸업 이하	13	0.0	15.4	7.7	30.8	46.2	15.4	7.7	76.9	76.9
	고등학교 졸업	263	3.0	5.3	8.0	29.7	54.0	8.4	8.0	83.7	81.6
	대학교 졸업	389	2.6	6.7	5.9	40.1	44.7	9.3	5.9	84.8	79.4
	대학원 졸업 이상	35	5.7	8.6	2.9	34.3	48.6	14.3	2.9	82.9	77.9
거주지역	서울	116	2.6	5.2	6.9	37.1	48.3	7.8	6.9	85.3	80.8
	부산	41	0.0	9.8	24	41.5	46.3	9.8	2.4	87.8	81.1
	대구	35	2.9	11.4	0.0	22.9	62.9	14.3	0.0	85.7	82.9
	인천	39	2.6	7.7	0.0	38.5	51.3	10.3	0.0	89.7	82.1
	광주	25	0.0	24.0	12.0	32.0	32.0	24.0	12.0	64.0	68.0
	대전	34	0.0	2.9	5.9	50.0	41.2	2.9	5.9	91.2	82.4
	울산	17	0.0	5.9	5.9	29.4	58.8	5.9	5.9	88.2	85.3
	세종	4	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	50.0	62.5
	경기	177	3.4	5.1	8.5	34.5	48.6	8.5	8.5	83.1	79.9
	강원	21	0.0	9.5	0.0	38.1	52.4	9.5	0.0	90.5	83.3
	충북	22	4.5	0.0	9.1	18.2	68.2	4.5	9.1	86.4	86.4
	충남	26	11.5	7.7	7.7	23.1	50.0	19.2	7.7	73.1	73.1
	전북	27	0.0	0.0	0.0	40.7	59.3	0.0	0.0	100.0	89.8
	전남	26	3.8	3.8	15.4	38.5	38.5	7.7	15.4	76.9	76.0
	경북	34	2.9	2.9	11.8	35.3	47.1	5.9	11.8	82.4	80.1
	경남	47	2.1	6.4	6.4	44.7	40.4	8.5	6.4	85.1	78.7
	제주	9	22.2	0.0	11.1	44.4	22.2	22.2	11.1	66.7	61.1
자녀 성별	남성	412	3.2	6.8	6.3	33.7	50.0	10.0	6.3	83.7	80.2
	여성	288	2.4	5.9	6.9	38.5	46.2	8.3	6.9	84.7	80.0
자녀 학교급	초등학교 고학년	319	2.5	6.0	6.9	37.6	47.0	8.5	6.9	84.6	80.2
	중학교	381	3.1	6.8	6.3	34.1	49.6	10.0	6.3	83.7	80.1
월소득	200만원 미만	42	2.4	16.7	14.3	28.6	38.1	19.0	14.3	66.7	70.8
	200~300만원	115	4.3	7.8	6.1	39.1	42.6	12.2	6.1	81.7	77.0
	300~400만원	172	2.3	5.2	7.0	34.9	50.6	7.6	7.0	85.5	81.5
	400~500만원	147	2.7	5.4	7.5	36.1	48.3	8.2	7.5	84.4	80.4
	500만원 이상	192	2.6	4.7	4.7	35.9	52.1	7.3	4.7	88.0	82.6
	무응답	32	3.1	9.4	3.1	34.4	50.0	12.5	3.1	84.4	79.7

* 사례수가 적은 변수는 해석상 주의

정책 제언

04



제4장 정책제언

I. 종합 분석

1) 셧다운제의 실효성

이번 조사결과를 보면, 전체 응답자의 59.8%는 셧다운제 실시 후 심야시간 게임을 하는 자녀와의 갈등 해결에 도움이 되었다고 응답하였다. 그리고 셧다운제를 알고 있는 응답자의 과반인 50.5%가 실효성이 있다고 응답하였으며 실효성이 없다고 응답한 경우는 31.5%로 나타났다.

셧다운제가 실효성이 있다고 응답한 경우, 그 이유를 보면 아동·청소년들의 ‘과도한 게임이용과 중독현상을 줄여주고(70.1%)’, ‘심야시간 인터넷게임지도가 어려운 가정에서 부모역할을 대신해주는 효과가 있으며(58.2%)’, 충분한 수면시간을 확보해 주고 있다는 인식(50%)을 하는 것으로 나타났다.

즉, 셧다운제의 취지대로 수면권의 확보, 아동·청소년의 인터넷 게임 중독예방, 부모의 심야시간 인터넷게임 이용에 대한 지도가 어려운 경우 국가의 제도가 보완해주는 효과가 있는 것으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 반면, 셧다운제가 실효성이 없다고 응답한(31.5%) 응답자들의 대부분은 ‘개인정보 도용 등 2차문제가 발생(80.2%)’ 하기 때문에 실효성이 없다고 응답하였다.

최근 개인정보보호법 개정으로 주민등록번호 수집이 금지되었고, 개인인증이 강화되어 도용이 어려워짐에도 불구하고 홍보부족으로 인해 조사대상 학부모들은 아직 이 사실을 잘 인식하지 못하고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 개인정보 도용 부분이 문제가 되지 않으면 셧다운제에 대해 긍정적으로 인식하는 것으로 볼 수 있다.

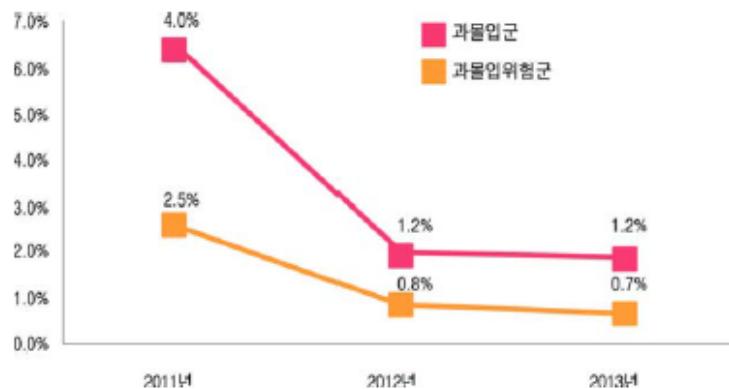
설문조사 결과와 마찬가지로 셧다운제는 청소년의 인터넷 게임중독 예방과 수면권을 보장하는 효과가 있음을 여러 연구결과로도 확인되고 있다.

첫째, 셧다운제 시행 전후 청소년의 게임 과몰입 비율이 차이를 보였다. 전국의 초등학생 4~6학년과 중·고등학생 120,209명, 성인 인터넷사용자 3,300명을 대상으로 조사한 한국콘텐츠진흥원의 ‘2013 게임과몰입 종합 실태조사 보고서’³⁾에 따르면 아래 <그림 1>과 같이 청소년게임 과몰입은 2011년 4%에서 2012년 1.2%로 감소하였고 2013

³⁾ 한국콘텐츠진흥원(2013), 2013 게임과몰입 종합 실태조사

년 1.2%로 유지되었으며, 과몰입위험군이 2011년 2.5%에서 2012년 0.8%, 2013년 0.7%로 감소하였다. 전체적으로 셧다운제 시행 전인 2011년도 6.5%에서 시행 후인 2012년도에는 2%로 감소하였으며, 2013년에도 1.9%로 유지되고 있는 것이다.

이 조사의 과몰입군과 과몰입위험군의 합계 1.9%는 설문조사에서 심야시간대에 자녀가 인터넷 게임을 하는 것을 ‘자주 보았다’는 수치와 같다.



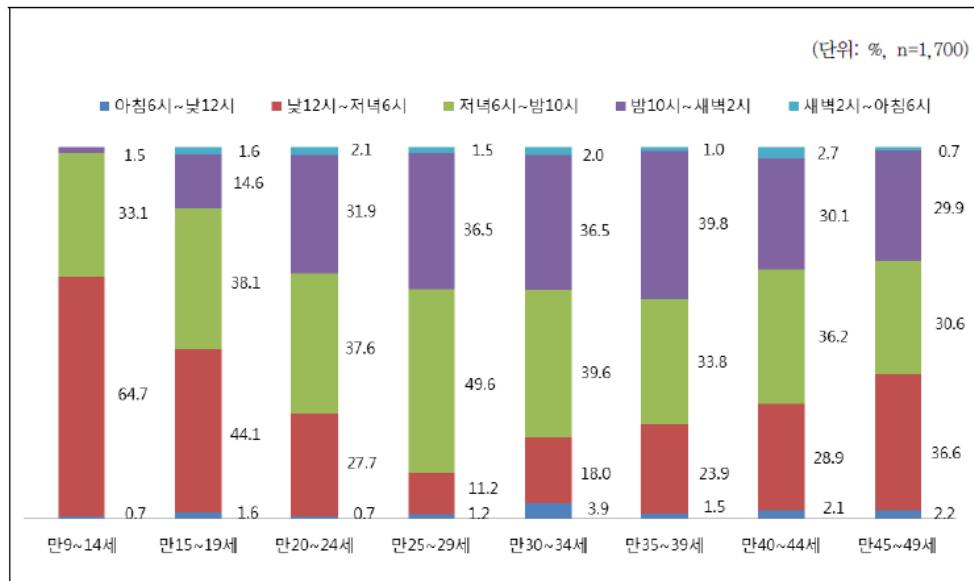
<그림 1> 청소년 연도별 과몰입군유형군 비교
(출처: 한국콘텐츠진흥원(2013), 게임과몰입 종합 실태조사)

둘째, 산업연구원(2013)⁴⁾이 조사하여 올해 발표한 자료에 따르면, 셧다운제의 시행 전후 게임이용시간이 변화되었다. 만 16세 미만 게임이용자는 주 중 하루 평균 게임이용시간이 약 18분 감소되었으며, 주말 하루 평균 게임 이용시간은 약 20분이 감소되었다.

셋째, 한국콘텐츠진흥원(2012)⁵⁾의 ‘2012 게임이용자 조사보고서’에서 만9세~14세인 청소년이 인터넷 게임을 주로 이용하는 시간대가 오후 10시~새벽 6시까지인 비율이 2011년 10.2%였으나, 2012년은 1.5%로 아래의 <그림 2>와 같이 감소하였다고 보고하였다. 이는 실제 수치로 환산하면 85.3%가 감소한 수치이다. 특히 새벽 2시~6시의 비율이 0%로 나타났다.

4) 산업연구원(2013), 게임시장의 규제가 산업생태계 발전에 미치는 영향과 시사점

5) 한국콘텐츠진흥원(2012), 2012 게임이용자 조사 보고서



<그림 2> 게임을 주로 이용하는 시간대(연령별)
(출처: 한국콘텐츠진흥원(2012), 게임이용자 조사보고서)

결론적으로, 청소년의 주 이용시간대가 전체적으로 심야시간 이전으로 앞당겨져 수면권이 확보되고 게임시간이 줄었으며, 인터넷 게임 중독율이 감소하여 셧다운제가 실효성이 있음을 확인할 수 있다.

2) 셧다운제 유지의 필요성

향후 셧다운제의 정책방향에 대한 의견은 응답자의 대다수인 85.0%가 현재 실시되고 있는 것과 같이 심야시간대에 만 16세 미만 아동·청소년대상으로 인터넷게임을 제공하지 못하도록 일괄적으로 셧다운제를 적용하는 것이 필요하다고 응답하였다.

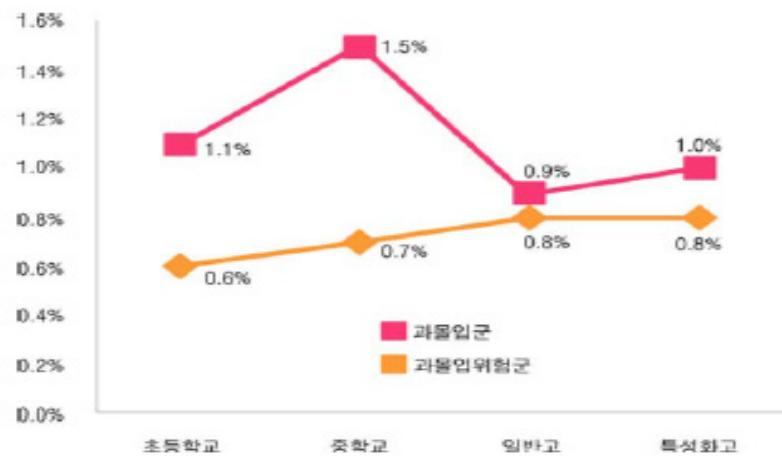
특히 자녀를 주로 돌보는 여성(87.7%), 연령으로는 40대(86.4%), 경제적 수준이 200~300만원인(87%) 응답자가 현 제도가 유지될 필요성이 있다고 응답하였다.

설문결과와 같이 기존 연구결과를 살펴보면, 여전히 셧다운제의 유지가 필요함을 알 수 있다. 2013 인터넷 중독 실태 조사⁶⁾에 따르면 인터넷 중독 위험군은 76.2%(일반사용자군은 57.7%)가 온라인게임을 이용하며, 특히 연령별로 유아동(만5세~9세)은 84.3%, 청소년(만10세~19세)은 80%가 온라인게임을 이용하는 것으로 나타나고 있다.

6) 미래창조과학부, 한국정보화진흥원(2013), 2013 인터넷 중독 실태조사

정책 제언

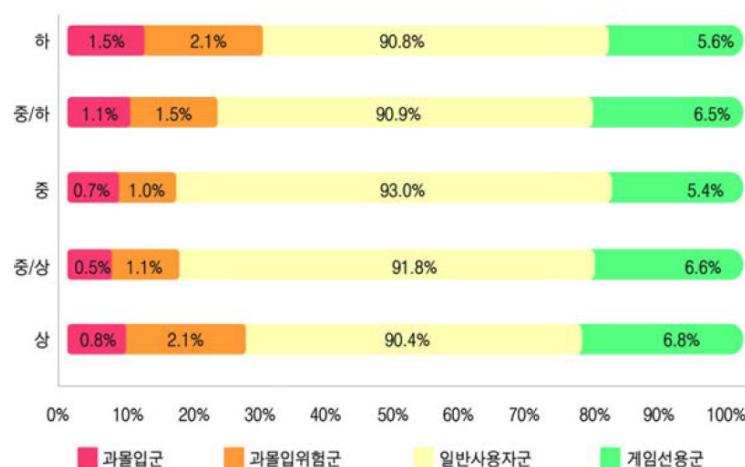
또한 한국콘텐츠진흥원(2013)⁷⁾조사에 따르면 아래<그림 3>과 같이 중학생(16세미만)의 과몰입군 비율이 1.5%로 고등학생의 과몰입군 비율 0.9% 또는 1%에 비해 약 1.5배나 높게 나타난다. 즉, 부모나 보호자의 제어가 불가능한 과몰입군의 경우 ‘부모선택제’로 완화하는 경우 중독이 더욱 심화되고 비율이 증가할 가능성이 높다.



<그림 3> 학교급별 과몰입군 유형차이

(출처: 한국콘텐츠진흥원(2013), 게임과몰입 종합 실태조사)

아래의 <그림 4>를 보면 가족의 경제수준이 가장 낮은 그룹에서 과몰입군과 과몰입 위험군을 합한 비율이 3.6%로 가장 높으며, 과몰입 비율만 살펴보면 경제수준이 낮을 수록 높은 경향이 나타났다.



<그림 4> 가족의 경제수준에 따른 과몰입군 비율

(출처: 2013 게임과몰입 종합 실태조사)

⁷⁾ 한국콘텐츠진흥원(2013), 2013 게임과몰입 종합 실태조사

이는 현재 한국사회에서 경제수준이 낮을수록 자녀 지도에 신경을 쓰기 어려운 상황이므로 설문 내용과 같이 심야시간에 인터넷게임 지도가 어려운 가정에서 부모역할을 대신해주는 역할로 제도적 안전장치인 ‘셧다운제’가 유지될 필요가 있음을 알 수 있다.

한편 부모가 선택하는 것으로 완화하자는 의견에는 38.9%만이 긍정적으로 응답하였으며, 현행 셧다운제를 부모선택제로 전환하는 것에 대한 학부모의 호응은 비교적 높지 않다. 그러나 심야시간 셧다운제 유지에 대한 응답(85%)이 매우 높다는 의견에 따라 인터넷 게임시간 제한에 대한 부모와 청소년의 선택에 대한 욕구도 일부 있음을 알 수 있다.

‘게임시간선택제’는 청소년 게임 과몰입을 막기 위해 ‘게임산업진흥에 관한 법률’ 제12조3(게임과몰입·중독 예방조치 등) 제①항의 ‘3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용 방법, 게임물 이용시간 등 제한’을 하는 것으로 2012년 7월 1일부터 시행되고 있다.

이는 청소년보호의 셧다운제 적용대상이 아닌 게임물이나 제한되지 않는 낮 시간대에 18세 미만의 청소년을 대상으로 게임 이용자, 부모나 법정대리인이 원할 경우 해당 이용자가 요청하면 특정 시간에 게임에 접속하는 것을 게임업체가 의무적으로 차단하도록 한 제도이다.

여성가족부와 문화체육관광부의 발표 내용 중에 ‘시간선택제’ 적용 연령을 셧다운제 적용 연령인 만16세로 낮추어 통일한다고 하였다. 이는 만16세 이상의 청소년에 대해 부모가 선택할 수 있는 제도는 사라지는 것을 의미한다.

한국콘텐츠진흥원(2013)⁸⁾의 조사결과에 따르면, ‘게임시간선택제’에 이름을 들어보거나, 대략 또는 자세히 알고 있다고 응답한 비율을 합하면 46.9%로 나타났다. 또 이 제도를 알고 있는 청소년 중 이용 청소년은 26.4%로, 그 중 스스로 ‘게임시간선택제’를 이용한다는 응답은 12.9%, 부모님과 상의하여 이용한다는 응답은 8.6%, 부모님에 의해 이용한다는 응답은 4.9%로 나타났다. 부모가 관심을 갖고 자녀와의 대화를 통해 조절이 가능한 가정은 이 제도를 활용하면 심야시간대가 아닌 때의 인터넷 게임 중독예방을 위한 지도에 효과적일 것이다.

8) 한국콘텐츠진흥원(2013), 2013 게임과몰입 종합 실태조사

3) 셧다운제의 모바일(스마트폰)게임 확대 적용

조사대상자들은 셧다운제를 스마트폰 게임에도 적용해야 한다는 의견에는 84.1%가 동의하는 것으로 나타났다. ‘매우 동의한다’는 응답도 과반(48.4%)에 가까웠고 특히 경제적 수준이 월소득 500만원 이상인 응답자(88%)가 매우 높게 나타났다.

그리고 자녀의 게임이용 실태를 조사한 결과, 응답자의 16.2%가 최근 6개월간 심야 시간 자녀의 컴퓨터·인터넷게임을 하는 것을 본 적이 있다고 응답한 반면, 모바일(스마트폰)게임 이용은 29.0%가 본 적이 있다고 응답하였으며 과몰입(중독)으로 간주 할 수 있는 있는 ‘자주 본적이 있는’ 경우는 인터넷게임이 1.9%, 스마트폰 게임이 3.9%로 2배가 많은 응답을 하였다.

또한 자녀와 게임 문제로 인한 갈등 정도는 컴퓨터·인터넷게임 문제로 인한 갈등(26.9%)보다 모바일(스마트폰)게임 문제로 인한 갈등(31.7%)이 더 높게 나타났다. 따라서 앞으로 스마트폰게임에 대한 대책이 필요함을 알 수 있다.

기존의 연구결과들을 보아도 스마트폰 게임의 심각성을 알 수 있다. 2013년 서울시가 조사한 자료⁹⁾에 의하면 청소년들은 인터넷 접속을 위해 PC(32.7%)보다 스마트폰(66.7%)을 2배가량 더 많이 사용하는 것으로 집계됐다.

통계청(2014)¹⁰⁾의 청소년 통계자료에서는 청소년의 스마트폰 이용률을 조사하였는데 2013년 초·중·고등학생의 10명중 9명인 91.5%가 휴대전화를 보유하고 있으며, 이 중 81.5%가 스마트폰을 사용하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 2011년에 비해 2012년과 2013년 모두 동일하게 스마트폰 사용비율이 2배 이상 증가한 것이라고 밝혔다.

최근 2014년 한국방정환재단과 연세대 사회발전연구소가 실시한 ‘2014년 한국 어린이-청소년 행복지수 국제 비교연구’¹¹⁾에 따르면, 초·중고생의 하루 평균 스마트폰 이용시간은 2.71시간으로 나타났으며, 전체 학생들의 17.0%는 하루 중 4시간 이상을 스마트폰 이용에 할애하는 것으로 보고하였다. 현재 아동·청소년들의 스마트폰 보유와 사용이 높은 수준으로 나타난 것이다.

그리고 한국콘텐츠진흥원(2013)¹²⁾의 조사에서는 스마트폰 게임을 이용한다고 응답한

9) 서울특별시(2013). 인터넷·스마트폰 사용 및 사이버불링 실태조사

10) 통계청(2014). 청소년 통계

11) 한국방정환재단·연세대 사회발전연구소(2014), 2014년 한국 어린이-청소년 행복지수 국제 비교연구

12) 한국콘텐츠진흥원(2013), 2013 게임과몰입 종합 실태조사

청소년이 72.7%로 나타났다. 특히 초등학생은 80.8%로 평균보다 더 높게 나타났다. 실제로 대중교통을 이용하거나, 학교, 도서관, 학원과 같은 공공장소, 카페 등 사람이 많은 곳에 가면 청소년들이 스마트폰을 들고 게임을 하는 모습을 쉽게 볼 수 있다.

이처럼 청소년이 스마트폰 사용률이 급격하게 늘어나면서, 스마트폰 중독과 같은 부정적인 면이 드러나고 있다. 미래창조과학부와 한국정보화진흥원¹³⁾이 만 10세 이상 54세 이하 스마트폰 이용자 1만5,564명을 대상으로 조사해 지난 3월 발표한 '2013년 인터넷 중독 실태조사' 결과에 따르면, 스마트폰 중독 위험군에 속한 만10세~19세 청소년 비율은 25.5%로 전년 18.4%보다 7.1%포인트 증가하였다고 했다.

스마트폰의 중독 경향을 살펴보면 여자청소년의 경우 SNS(Social Networking Service)중독이, 남자청소년의 경우 스마트폰 게임중독이 주로 나타나면서 남녀 간의 차이를 보였다. 남자 청소년의 경우는 스마트폰 게임 중독이 심각한 상황임을 보고하고 있다.

결론적으로 아동·청소년들의 스마트폰 이용이 증가하고, 점차 가정에서 자녀의 스마트폰 의존 및 스마트폰 게임 문제로 인한 부모-자녀간의 갈등이 늘어날 것이다. 따라서 스마트폰 게임 중독에 대한 대책이 필요함을 알 수 있다.

II. 정책제안

위와 같은 종합분석 결과에 따라 다음과 같은 정책방향을 제안하고자 한다.

첫째, 이번 여론조사에서 실효성이 입증된 셧다운제의 유지 필요성에 대해 적극적인 홍보를 해야 한다. 또한 주민등록번호 도용으로 셧다운제의 효과가 없다는 일부 주장에 대해서도 강화된 개인정보 보호법으로 주민등록번호 수집 금지 등에 따라 셧다운제의 실효성이 더욱 높아지고 있다는 사실도 함께 홍보해야 한다.

둘째, 여성가족부가 셧다운제 완화 정책으로 발표한 셧다운제 부모선택제는 이미 '게임산업진흥법'에서 '게임시간선택제'를 시행하고 있으므로, 이를 적극 활용할 수 있도록 알리는 것이 바람직하다.

현재의 셧다운제를 완화할 경우 중학생 이하 청소년들과 부모의 돌봄이 취약하거나 경제적으로 어려운 가정의 청소년들이 인터넷게임 과몰입(중독)이 심화되고 비율이 증가할 것으로 예상되어 그 부작용이 더욱 커질 것으로 보인다. 부모와 청소년의 선택권

¹³⁾ 한국정보화진흥원(2013). 2013 인터넷 중독 실태조사

을 보장하고 청소년 스스로나 부모와 자녀 간에 상의를 통해 심야가 아닌 시간에도 게임시간과 종류를 조절해 할 수 있도록 돕기 위해서는 현재 시행되고 있는 ‘게임산업진흥법’ 상의 ‘게임시간선택제’를 활용하도록 적극 홍보하는 것이 더 효과적일 것이다. 부모와 자녀 간의 대화를 통해 게임시간 조절이 가능한 가정은 이 제도를 활용하면 자녀 연령이 어린 시기부터 게임중독을 예방할 수 있을 것이다.

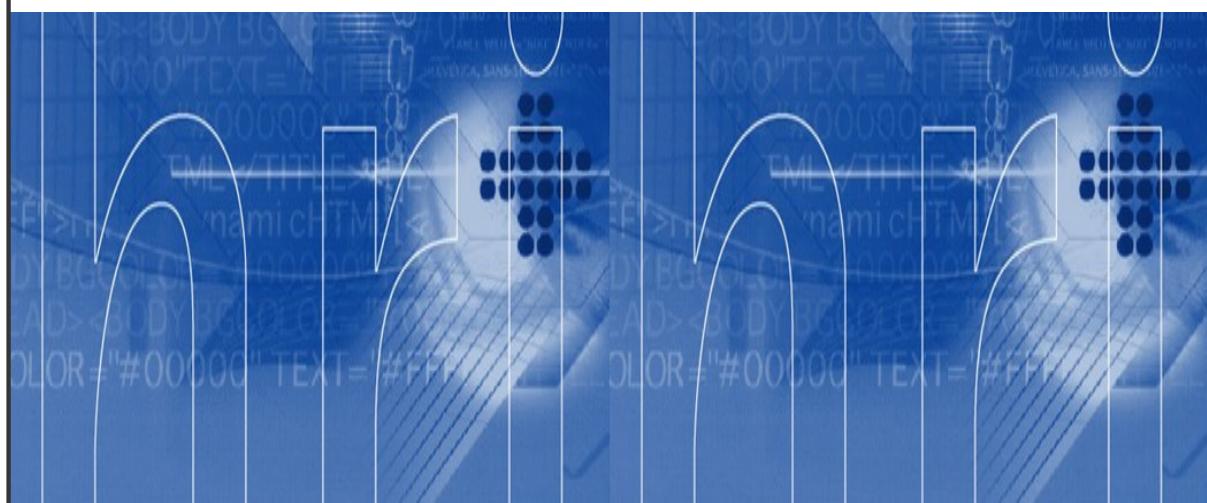
셋째, 갈수록 모바일(스마트폰)게임 중독이 심화되고 있으므로 당초의 예정대로 모바일 게임까지 셧다운제를 시행하여야 한다. 현재 스마트폰의 이용 연령도 낮아지고 인터넷게임 이용비율도 급격히 늘어나는 상황에서 적절한 조절장치가 없는 상태이다. 따라서 적용시기를 앞당길 수는 없더라도 예정되었던 2015년 5월부터 스마트폰 셧다운제를 확대 적용해야 한다. 이것이 학부모들의 요구인 것이다.

결론적으로 부모선택제를 위한 청소년보호법 개정과 스마트폰 게임적용 제외 방침은 청소년의 인터넷게임 중독예방을 위한 보호는 아랑곳하지 않고 상업적 이익에만 몰두하는 영업자를 감독해야 하는 국가의 책임을 부모에게 떠넘길 뿐이다. 뿐만 아니라 여전상 부모나 보호자의 돌봄의 손길이 부족할 수밖에 없는 취약계층과 맞벌이 계층의 아동 청소년을 제도적으로 보호할 책임마저 방기하는 것이며, 이는 대부분의 부모가 원하지 않는데도 일부 부모가 동의하면 유해물을 사주어도 좋다는 것을 법에 보장하는 것과 마찬가지로 청소년 보호정책의 근간을 흔드는 것이다.

이처럼 게임자체가 나쁘다는 것이 아니고, 우리사회는 이제야 아동과 청소년이 인터넷 게임에 중독되거나 심야시간대에 게임을 하는 것이 그들의 건강한 성장에 매우 해롭다는 것을 절실하게 느끼고 인정하게 되었다. 그래서 청소년이 적어도 밤에 잠을 잘 수 있도록 하고, 인터넷게임 중독을 예방하기 위해 청소년보호법에 인터넷게임 제공사업자의 영업을 제한하는 셧다운제도를 만든 것이다.

따라서 여성가족부와 문화체육관광부는 실무협의를 활성화하되 셧다운제를 유지하면서 실무적 보완책을 통한 정책의 실효성을 확보하고 셧다운제를 스마트폰 게임까지 확대하고 적용하기 위해 실질적 노력을 해야 할 것이다.

부록(설문지)



인터넷 게임 건전이용제도(셧다운제)에 대한 인식조사

II

안녕하십니까? 저는 여론조사기관 현대리서치연구소의 면접원 000입니다.

저희 현대리서치연구소에서는 남윤인순 국회의원과, 아동청소년단체인 사단법인 탁틴내일의 의뢰를 받아 청소년 자녀를 둔 학부모를 대상으로 ‘인터넷 게임 셧다운제’에 대한 인식 조사를 실시하고 있습니다. *탁틴내일은 아동/청소년의 건강한 성 가치관 조성과 문화사업, 깨끗한 인터넷만들기 운동 등을 펼치고 있습니다. 본 조사는 청소년들의 건전 게임이용문화 조성과 청소년보호정책 제언을 위한 기초자료로 사용됩니다.

본 조사 결과는 비밀이 보장되고, 통계적 분석 이외의 다른 용도로는 사용되지 않사오니 바쁘시더라도 잠시만 시간을 내어 협조해 주시면 감사하겠습니다.

2014. 10

조사주관기관 : 국회의원 남윤인순, (사)탁틴내일

조사수행기관 : (주)현대리서치연구소

「통계응답자의 의무 및 보호에 관한 법률」

제33조 (비밀의 보호)

- ① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호 되어야 한다.
② 통계의 작성을 위하여 수립된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니된다.

SQ1. 귀하는 자녀가 있으십니까? 있다면 어떤 자녀가 있으신지 모두 말씀해주세요.

- 1) 없음 (조사종료) 2) 미취학 자녀 (조사종료) 3) 초등 저학년(1~3학년) (조사종료)
4) 초등 고학년(4학년~6학년) 5) 중학교 6) 고등학교 이상 (조사종료)

SQ2. 거주지역 (묻지 말고 리스트로 확인)

- 1) 서울 2) 부산 3) 대구 4) 인천 5) 광주 6) 대전 7) 울산 8) 세종
9) 경기 10) 강원 11) 충북 12) 충남 13) 전북 14) 전남 15) 경북 16) 경남 17) 제주

SQ3. 귀하의 나이는 만으로 어떻게 되십니까?

- 1) 30대 이하 2) 40대 3) 50대 이상

SQ4. 성별 (묻지 말고 목소리로 판단)

- 1) 남성 2) 여성

자녀의 게임 이용 실태

문1. 최근 6개월간 귀하의 자녀가 밤 12시 이후에 컴퓨터·인터넷 게임을 하는 것을 본 적이 있습니까?

- 1) 전혀 본적이 없다 2) 가끔 본 적이 있다 3) 종종 본 적이 있다 4) 자주 본 적이 있다
5) 비해당(컴퓨터가 없다, 전혀 게임을 하지 않는다 등, *읽어주지 말 것)

문2. 최근 6개월간 귀하의 자녀가 밤 12시 이후에 모바일(스마트폰) 게임을 하는 것을 본 적이 있습니까?

- 1) 전혀 본적이 없다 2) 가끔 본 적이 있다 3) 종종 본 적이 있다 4) 자주 본 적이 있다
5) 비해당(스마트폰이 없다, 전혀 게임을 하지 않는다 등, *읽어주지 말 것)

문3. 자녀가 평소 무슨 게임을 하는지 알고 계십니까?

- 1) 전혀 모른다 2) 모르는 편이다 3) 아는 편이다 4) 매우 잘 안다
5) 비해당(전혀 게임을 하지 않는다 등, *읽어주지 말 것)

문4. 최근 6개월간 귀하는 자녀의 컴퓨터·인터넷 게임 문제로 자녀와 갈등이 있었습니까?

- 1) 갈등이 전혀 없었다 2) 갈등이 별로 없었다 3) 대체로 갈등이 있었다 4) 자주 갈등이 있었다

문5. 최근 6개월간 귀하는 자녀의 모바일(스마트폰) 게임 문제로 자녀와 갈등이 있었습니까?

- 1) 갈등이 전혀 없었다 2) 갈등이 별로 없었다 3) 대체로 갈등이 있었다 4) 자주 갈등이 있었다

셧다운제 인지여부 및 셧다운제에 대한 의견

문6. *셧다운제는 아동·청소년의 인터넷 게임 중독을 예방하기 위해 만 16세 미만의 청소년에게 밤 12시부터 새벽 6시까지 중독성이 있다고 판정된 인터넷게임 제공을 제한하는 제도입니다.
귀하는 이전에 '셧다운제'에 대해 알고 계셨습니까?

- 1) 오늘 처음 듣는다 ([☞ 문9로](#)) 2) 들어본 적은 있으나 잘 모른다 ([☞ 문9로](#))
3) 들어본 적 있고, 대체로 알고 있다 ([☞ 문7로](#)) 4) 들어본 적 있고, 잘 알고 있다 ([☞ 문7로](#))

문7. 셧다운제는 2011년 11월부터 시행되고 있습니다. 귀하는 '셧다운제'가 실제로 효과가 있는 제도라고 생각하십니까?

- 1) 전혀 효과가 없다 ([☞ 문7-1로](#)) 2) 효과가 없는 편이다 ([☞ 문7-1로](#))
3) 효과가 있는 편이다 ([☞ 문7-2로](#)) 4) 매우 효과가 있다 ([☞ 문7-2로](#)) 5) 잘 모르겠다 ([☞ 문8로](#))

문7-1. 어떤 측면에서 효과가 없는 제도라고 생각하십니까? 모두 답변해 주십시오. (중복응답)

- 1) 부모가 가정내에서 자녀를 직접 지도할 수 있는 자녀교육권을 침해한다
2) 아동·청소년이 스스로 결정할 수 있는 권리인 자기결정권을 침해한다
3) 아동·청소년이 타인의 개인정보를 도용하는 등의 2차 문제가 발생하는 역효과가 있다

4) 기타(_____)

문7-2. 어떤 면에서 효과가 있는 제도라고 생각하십니까? 모두 답변해 주십시오. (중복응답)

- 1) 아동·청소년의 과도한 게임 이용과 게임 중독 현상을 줄여주는 효과가 있다
- 2) 아동·청소년의 충분한 수면시간을 확보하여 건강하게 성장할 수 있게 도와주는 효과가 있다
- 3) 심야시간 인터넷게임 조절에 대한 부모의 지도가 힘든 아동·청소년 가정에서 부모의 역할을 정부가 대신 해주는 효과가 있다
- 4) 자녀의 심야시간 인터넷 게임 지도 시 부모와의 갈등을 줄여 주는 효과가 있다.
- 5) 기타(_____)

문8. 귀하는 '셧다운제'의 실시가 심야시간 게임을 하는 자녀와의 갈등 해결에 도움이 되었다고 생각하십니까?

- 1) 전혀 도움이 되지 않았다
- 2) 도움이 되지 않는 편이다
- 3) 그대로다
- 4) 도움이 되는 편이다
- 5) 매우 도움이 되었다

문9. 현재 셧다운제는 모든 만 16세 미만 아동·청소년들에게 (밤 12부터 새벽 6시까지 중독성이 있다고 판정된 인터넷게임 제공을) 일괄적으로 제한하고 있습니다. 귀하는 이러한 '셧다운제'가 필요하다고 생각하십니까?

- 1) 전혀 필요하지 않다
- 2) 별로 필요하지 않다
- 3) 보통이다
- 4) 필요한 편이다
- 5) 매우 필요하다

문10. 현재 모든 만 16세 미만 아동·청소년에게 일괄적으로 시행되고 있는 '셧다운제'를 부모가 선택하는 것으로 완화하자는 의견이 있습니다. 이에 대해 어떻게 생각하십니까?

- 1) 전혀 동의하지 않는다
- 2) 동의하지 않는 편이다
- 3) 보통이다
- 4) 동의하는 편이다
- 5) 매우 동의한다

문11. 귀하는 '셧다운제'를 스마트폰 게임에도 적용하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

- 1) 전혀 동의하지 않는다
- 2) 동의하지 않는 편이다
- 3) 보통이다
- 4) 동의하는 편이다
- 5) 매우 동의한다

응답자 특성

* 마지막으로 통계처리를 위한 질문입니다.

DQ1. 귀하의 자녀의 학교급과 학년은 무엇입니까?

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| 1) 초등학교 4학년 | 2) 초등학교 5학년 | 3) 초등학교 6학년 |
| 4) 중학교 1학년 | 5) 중학교 2학년 | 6) 중학교 3학년 |

DQ2. 귀하의 자녀의 성별은 무엇입니까?

- | | |
|-------|-------|
| 1) 남성 | 2) 여성 |
|-------|-------|

DQ3. 귀하의 최종학력은 무엇입니까?

- | | | |
|---------------|--------------|------------|
| 1) 초등학교 졸업 이하 | 2) 중학교 졸업 | 3) 고등학교 졸업 |
| 4) 대학교 졸업 | 5) 대학원 졸업 이상 | |

DQ4. 실례지만, 귀하의 월평균 기구소득은 어느 정도 이십니까?

- | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|
| 1) 100만원 미만 | 2) 100만원 이상~200만원 미만 | 3) 200만원 이상~300만원 미만 |
| 4) 300만원 이상~400만원 미만 | 5) 400만원 이상~500만원 미만 | 6) 500만원 이상 |

♣ 끝까지 성의 있게 응답해 주셔서 감사합니다 ♣

인터넷게임전이용제도(셧다운제)에 대한 학부모 인식조사 결과보고서

발 행 처
국회의원 남윤인순
청소년과 함께 꿈꾸는 (사)탁틴내일

발 행 일
2014. 10. 28

조사기관
(주)현대리서치연구소
