

# 정책실명제 중점관리 대상사업 내역서

| ① 정책사업명  | <b>건전한 디지털 이용환경 조성</b>  |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
|--|---|--------|------------------------------|----|----|-----|-------|----|-------|----|----|-----|-------|----|-------|----|----|-----|------|----|-------|
| ② 추진배경   | <p>○ 경제·사회 일상생활의 대부분이 디지털로 전환되면서 악성 댓글, 가짜뉴스, 명예훼손, 혐오 등 디지털 역기능 발생</p> <p>- 이에 따라 디지털의 건강한 성장을 지원하고 피해를 예방하기 위해, 디지털사회 기본의식인 디지털윤리의식 제고 필요</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div> <p>[사이버폭력 경험률]</p> <table border="1"> <tr><th>대상</th><th>비율</th></tr> <tr><td>청소년</td><td>29.2%</td></tr> <tr><td>성인</td><td>15.7%</td></tr> </table> </div> <div> <p>[디지털 혐오 경험률]</p> <table border="1"> <tr><th>대상</th><th>비율</th></tr> <tr><td>청소년</td><td>20.8%</td></tr> <tr><td>성인</td><td>12.1%</td></tr> </table> </div> <div> <p>[디지털 성범죄 목격률]</p> <table border="1"> <tr><th>대상</th><th>비율</th></tr> <tr><td>청소년</td><td>9.3%</td></tr> <tr><td>성인</td><td>14.9%</td></tr> </table> </div> </div> |        |                              | 대상 | 비율 | 청소년 | 29.2% | 성인 | 15.7% | 대상 | 비율 | 청소년 | 20.8% | 성인 | 12.1% | 대상 | 비율 | 청소년 | 9.3% | 성인 | 14.9% |
| 대상   | 비율  |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| 청소년  | 29.2%   |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| 성인   | 15.7%   |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| 대상   | 비율  |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| 청소년  | 20.8%   |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| 성인   | 12.1%   |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| 대상   | 비율  |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| 청소년  | 9.3%  |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| 성인   | 14.9%   |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| ③ 사업개요   | <p>○ 범국민 대상의 인터넷윤리 교육 및 국민참여형 캠페인 및 홍보 활동의 체계적, 효율적 추진을 통한 선진 인터넷 문화 시민 양성('23년 예산 : 63.17억원)</p> <p>- 건전한 인터넷문화 조성을 위한 국내·외 동향 분석, 사이버 폭력 실태조사 등 인터넷윤리사업 기반 마련</p> <p>- 유아, 청소년, 성인, 교원 및 장애청소년 등 계층별 맞춤형 인터넷 윤리교육 및 콘텐츠 개발 및 보급</p> <p>- 건전한 1인 미디어 환경조성을 위한 크리에이터의 자발적 디지털윤리의식 제고 지원 및 문화정착을 위한 민관협업</p> <p>- 인터넷윤리체험관, 아름다운 인터넷 세상 선포식, 인터넷 윤리대전, 창작음악제 등 국민참여형 캠페인 전개</p>  |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| ④ 사업부서   | 이용자정책국<br>인터넷이용자정책과   | ⑤ 담당자  | 최윤정 과장<br>성재식 사무관<br>이병수 주무관 |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| ⑥ 선정기준   | 국정과제(실천과제)  | ⑦ 사업기간 | '09년 ~ 계속                    |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| <b>&lt;그간 주요 추진내용&gt;</b>                                |   |        |                              |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| ○ 1인 미디어 디지털윤리 문화 확산<br>(크리에이터 디지털윤리 가이드북 발간, 홍보대사 임명 등) | 계속  |        | 계속                           |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |
| ○ 인터넷윤리 교육 실시<br>(인터넷윤리체험관 구축, 인터넷드림단 등 운영)              | 계속  |        | 계속                           |    |    |     |       |    |       |    |    |     |       |    |       |    |    |     |      |    |       |