

# KISDI

## Premium Report

아동·청소년의 소셜미디어 중독,  
누구의 책임인가?

- 개인의 책임을 넘어 플랫폼의 설계 책임을 묻다 -

성욱제

정보통신정책연구원 연구위원



### 아동·청소년의 소셜미디어 중독, 누구의 책임인가?

- 개인의 책임을 넘어 플랫폼의 설계 책임을 묻다 -

#### 성 육 제

정보통신정책연구원 연구위원

#### 요약문

제1장 온라인에서 아동·청소년이 직면하고 있는 위험	8
제2장 주목 경제와 소셜미디어 플랫폼의 중독적 설계·기능	11
제3장 아동·청소년의 소셜미디어 중독에 대처하는 새로운 방식: 플랫폼의 설계 책임을 묻기 시작하다	14
제4장 국내 적용을 위한 정책적 제언	52
참고문헌	65

## 성 육 제

정보통신정책연구원 연구위원

\* wookjei@kisdire.kr 043-531-4020

\* 파리2대학(Univ. Paris II) 박사

\* 현 정보통신정책연구원 미디어정책연구실

# 아동·청소년의 소셜미디어 중독, 누구의 책임인가?

- 개인의 책임을 넘어 플랫폼의 설계 책임을 묻다 -

## 요 약 문

오늘날 온라인 환경은 익명성과 상시적 연결성 등을 통해 아동·청소년에게 오프라인과 질적으로 다른 증폭된 위험을 초래한다. 특히 기존의 유해 콘텐츠 노출을 넘어, 플랫폼의 기술적 설계에 의해 능동적으로 발생하는 ‘강박(중독)’ 현상이 새로운 핵심 위험으로 부상했다. 이러한 강박적 이용은 수면 부족, 인지 능력 저하, 우울증 증가 등 아동의 신체적·정신적 건강에 악영향을 미친다. 이는 플랫폼 기업들이 이용자의 체류 시간을 최대한 늘려 광고 수익을 극대화하는 ‘주목 경제’ 비즈니스 모델을 채택했기 때문이다. 기업들은 이를 위해 무한 스크롤, 동영상 자동 재생, 간헐적 변동 보상, 맞춤형 중독성 피드 등 인간 심리의 취약성을 파고드는 중독적 설계를 의도적으로 활용하고 있다.

글로벌 사회는 아동의 소셜미디어 중독 책임을 개인이 아닌 원인 제공자인 플랫폼 기업에 직접 묻는 구조적 규제로 패러다임을 전환하고 있다. 첫 번째 방식인 ‘접근 규제 모델’은 호주나 인도네시아 등의 입법 사례처럼 특정 연령 미만 아동의 소셜미디어 가입 및 접근 자체를 법으로 원천 차단한다. 두 번째 방식인 ‘설계 규제 모델’은 미국 뉴욕주나 EU 등과 같이 미성년자에게 유해한 중독성 알고리즘 피드와 알림을 통제하고 ‘안전 중심 설계’를 의무화한다. 세 번째 방식인 ‘손해배상 청구 모델’은 플랫폼을 결함 있는 제품으로 간주하여 기업에 제조물

책임이나 불공정 거래 관행 위반을 묻는 미국의 대규모 민사 소송 사례들이다. 결국 이러한 강력한 흐름은 아동을 보호하기 위한 안전장치 마련이 플랫폼 기업이 반드시 지켜야 할 영업 규칙으로 자리 잡고 있음을 보여준다.

국내에 실효성 있는 아동 보호망을 구축하려면 첫째, 접근 규제와 설계 규제의 장단점을 비교하여 한국 사회에 적합한 대안을 찾아야 한다. 둘째, 제도의 성공적인 안착을 위해서는 우회를 막고 프라이버시를 보호하는 고도화된 ‘연령 보증(Age Assurance)’ 기술 로드맵 수립이 선행되어야 한다. 셋째, 영국과 EU의 사례처럼 대국민 공개 의견 수렴 절차를 거치고, 실제 당사자인 청소년의 목소리를 정책 설계에 반영하는 참여형 거버넌스가 수반되어야 한다. 넷째, 다부처가 얽힌 복합적 사회 위기인 만큼 부처 간 통합 컨트롤 타워 및 윈스톱 시스템이 구축되어야 한다.

---

## Who is Responsible for Youth Social Media Addiction?

- Moving Beyond Individual Responsibility  
to Platform Design Accountability

### Summary

Today's online environment poses amplified risks to minors through anonymity and constant connectivity. Beyond exposure to harmful content, platform-driven "compulsive use" (addiction) has emerged as a critical threat, damaging children's physical and mental health—including sleep deprivation and depression. This stems from the "Attention Economy" business model, where companies intentionally use addictive designs like infinite scrolls and personalized feeds to maximize engagement for profit.

**Global Regulatory Trends:** The global community is shifting accountability from individuals to platforms through three main models:

**Access Regulation:** Legally banning social media access for children under a certain age (e.g., Australia, Indonesia).

**Design Regulation:** Mandating "Safety by Design" by restricting addictive algorithms and notifications (e.g., EU, New York).

**Liability Claims:** Treating platforms as "defective products"

---

and seeking damages through massive civil lawsuits (e.g., U.S. product liability cases).

Strategy for South Korea: To build an effective protection network in Korea, the following actions are required:

**Tailored Policy:** Evaluate the pros and cons of access vs. design regulations to find a Korea-specific fit.

**Age Assurance:** Establish a technical roadmap for robust age verification that prevents bypasses while protecting privacy.

**Participatory Governance:** Conduct public consultations and actively include youth voices in policy design.

**Integrated Control Tower:** Launch a cross-departmental “One-Stop System” backed by strong executive leadership.

---

## 시작하기 전에 (용어 설명)

1. 본 보고서는 ‘아동·청소년’이라는 용어를 사용하고 있다. 이는 일상 언어에서 아동은 청소년보다 더 어린 집단이라고 간주 되는 것과 달리, 우리나라 법체계에서는 미성년자(민법, 19세 미만)를 아동(아동복지법, 18세 미만)과 청소년(청소년보호법, 19세 미만)이라는 서로 다른 용어로 규정하고 있기 때문이다.
    - 개인적으로 ‘청소년’보다는 ‘아동’이라는 용어를 사용하는 것이 더 낫다고 판단하는데, 그 이유는 첫째, 우리나라 포함 전 세계 200여 개국이 비준한 UN의 아동권리협약(Convention on the rights of the Child)에서 이미 18세 미만을 아동이라는 단일한 용어로 정의하고 있다는 점, 둘째, 우리나라에서 청소년이라는 용어는 미성년자뿐 아니라 24세 이하까지(청소년기본법)도 의미할 수 있어 개념적 오해가 생길 수 있기 때문이다.
  2. 본 보고서는 SNS(사회관계망서비스)가 아닌 ‘소셜미디어’라는 용어를 사용하고 있다. 이는 현재 아동·청소년에게 유해하거나 유해할 수 있다고 판단되는 서비스가, 초기에는 소셜네트워킹(사회적 관계망) 위주로 운영되던 서비스였지만, 현재는 소셜미디어(여전히 사회적 상호작용(소셜)이 중요한 요소이긴 하지만 기본적으로 콘텐츠의 생산과 유통이 이루어지는 미디어로서의 기능 위에서 소셜이 이루어지고 있다는 의미)라는 서비스로 진화했다고 판단하기 때문이다. 또한, 이러한 이유로, 일부 국가(프랑스, 일본 등)를 제외하고는 대부분의 국가(영국, 미국, 호주, 독일, 인도네시아 등)에서 SNS보다는 소셜미디어라는 용어를 더 많이 사용하고 있다는 점 때문이기도 하다.
-

3. 본 보고서의 제목은 아동과 청소년이 소셜미디어에 빠져 있는 상태를 ‘강박적(compulsive)/과도한(excessive)/문제적(problematic) 이용’이 아닌 ‘중독’ (addiction)이라는 용어로 지칭하고 있다. 엄밀하게 말하면, ‘중독’은 진단 체계(DSM-5, ICD-11 등) 내에서 장애(disorder)로 규정된 상태를 의미하기 때문에, 애초에 진단 체계 내에 포함되어 있지 않은 ‘소셜미디어 중독’이라는 표현은 그 자체로는 적절하지 않다. 하지만, 소셜미디어의 중독에 대해 논의가 이루어지고 있고, 특히 아동과 청소년 보호 관련해서는 해당 이슈의 중요성을 부각시키기 위해 이미 많은 나라들에서 소셜미디어의 ‘중독’ 또는 ‘중독적 피드’ 등의 용어가 사용되고 있다는 점을 감안, 본 보고서도 ‘중독’이라는 용어를 사용하기로 했다는 사실을 밝혀둔다. 다만, 보고서 본문 중에는 맥락에 따라 ‘강박적/문제적 이용’도 일부 혼용하고 있다.
- 동일한 취지에서, 우리나라에서 사용하고 있는 ‘과의존’(Over-dependence)이라는 용어는 추후 개정 논의가 필요하다고 생각된다. ‘과의존’을 진단하는 체계는 중독의 지표를 그대로 사용(현저성, 통제 상실, 부정적 효과)하면서, 중독이 가지는 사람들의 부정적 낙인효과를 상쇄하기 위해 용어만 달리 사용한다는 설명에 동의하기 어렵기 때문이다. 첫째, 이러한 용어 사용이 해당 이슈를 해결하는데 도움이 되지 않을뿐더러, 둘째, ‘과의존’이라는 용어 자체가 가지는 의미(중독과 유사한 ‘의존’보다 더 심한 의존 상태)를 감안할 때도 여전히 ‘과의존’이라는 용어는 적절치 않아 보인다. 중독이라는 용어가 너무 강한 부정적 의미를 내포하고 있다면, 해외의 사례처럼 강박적 이용, 과이용, 문제적 이용 등의 용어 사용을 고민할 수 있을 것이다.
4. 본 보고서의 제목은 책임의 소재를 물으면서 ‘개인’이라는 용어를 사용하고 있으나, 이는 플랫폼의 구조적 책임 소재와 대칭시키기 위해서 사용한 용어일 뿐, 실제로는 개인의 생물학적 특성뿐 아니라, 가정, 학교, 친구 관계 등 개인이 맞닥뜨리는 환경적 요소를 모두 포괄하고 있다.

## 제1장 온라인에서 아동·청소년이 직면하고 있는 위험

### ◆ 온라인: 오프라인과 질적으로 다른 환경, 위험의 증폭

- 이제 온라인은 아동·청소년의 일상이 되었다. OECD 회원국 15세 청소년의 절반 이상이 주당 30시간 이상 디지털 기기를 사용하고 있으며, 개별 국가별로 차이가 있지만 일부 청소년은 주당 최대 60시간 이상을 소비하고 있다(OECD, 2025).
- 하지만, 온라인은 오프라인과 달리 상시적 연결성, 익명성·정보 비대칭성 등의 특성으로 인해 위험을 증폭시킨다.

### ◆ 온라인에서 아동·청소년이 직면하고 있는 위험의 종류

- 2009년 EU Kids Online 프로젝트가 처음 제시하고, 이후 지난 10년 넘게 전 세계 정책 입안자와 전문가들에게 핵심적인 기준점이 되어온 3Cs 모델에 따르면, 아동은 처하는 위치에 따라 세 가지 형태의 위험을 마주한다(Livingstone 외, 2021).
  - ① 콘텐츠(Content) 위험(수신자로서의 위험)은 아동이 온라인에서 유해하거나 부적절한 내용에 직접 노출되거나 스스로 이를 찾아보는 경우를 의미한다<sup>1)</sup>.
  - ② 접촉(Contact) 위험(참여자로서의 위험)은 아동이 해를 끼치려는 의도를 가진 성인으로부터 표적이 되거나 위험한 상호작용에

1) 잔인하고 폭력적인 이미지나 영상, 인종차별적이고 증오를 선동하는 표현, 그리고 테러나 극단주의 사상을 담은 정보, 성인용 포르노그래피, 아동의 나이에 부적절한 성적 대상화 콘텐츠, 왜곡된 외모 기준을 강요하여 신체 이미지에 부정적인 영향을 주는 정보 등이 이 범주에 속한다.

휘말리는 경우를 의미한다<sup>2)</sup>.

- ③ 행위(Conduct) 위험(행위자로서의 위험)은 주로 또래 집단 사이에서 발생하는 상호작용으로, 아동이 유해한 행동의 피해자가 되거나 스스로 가해자가 되는 경우를 말한다<sup>3)</sup>.

- 하지만 기존의 3Cs 모델만으로는 설명하기 어려운 위험들이 등장하기 시작하면서, 호라이즌 2020(Horizon 2020) 프로그램의 지원을 받은 CO:RE(Children Online: Research and Evidence) 프로젝트는 기존 체계를 업데이트하면서 ‘계약(Contract)’ 위험<sup>4)</sup>을 새롭게 추가했다.
- 최근에는 아동·청소년의 과도한 스마트폰 및 소셜미디어 이용에 대한 우려가 커지면서, 기존 4Cs 모델의 ‘계약(Contract)’ 대신 **온라인 환경에 과도하게 머물고자 하는 강력한 유인과 그로 인한 일상의 불균형을 의미하는 ‘강박’(compulsion)**을 4대 핵심 위험 중 하나로 독립하여 다루어야 한다는 주장이 부상<sup>5)</sup>하고 있다(Teacher Magazine, 2025).

2) 온라인 스토킹, 성적 괴롭힘, 그리고 성적 유인(Grooming) 및 착취가 포함된다. 아동에게 성적인 행위를 강요하거나 이를 빌미로 협박하는 성적 협박(Sextortion), 그리고 아동 성착취물을 제작하거나 공유하는 과정에서 발생하는 모든 접촉이 이 범주에 속한다.

3) 대표적인 사례로는 사이버 불링(온라인 괴롭힘)과 트롤링, 특정 인물을 배제하거나 수치심을 주는 적대적인 의사소통 및 또래 활동이 있다. 또한 동의 없는 성적 메시지 전송(Sexting)이나 성적 압박, 부적절한 성적 이미지를 유포하는 행위도 포함된다.

4) 계약(Contract) 위험은 아동이 상업적 이해관계나 기술적 구조에 의해 착취당하는 경우를 말하며, 신원 도용, 피싱, 금융 사기, 해킹, 블랙메일과 같은 보안 위협, 도박 요소가 포함된 게임 결제 유도, 아동의 선택을 기만적으로 조종하는 다크 패턴, 그리고 필터 버블이나 미세 타겟팅을 이용한 공격적인 마케팅 기법, 무작위적인 보상을 대가로 결제를 유도하는 루트 박스(loot box) 등이 포함된다.

5) 이들이 강박을 독립된 범주로 보는 이유는, 첫째, 강박적 이용은 단순히 아동의 의지 부족 문제가 아니라, 플랫폼의 ‘무한 스크롤’, ‘정교한 알림 시스템’, ‘알고리즘 추천’ 등 기술적 설계에 의해 발생하는 능동적인 위험이라는 점, 둘째, 과도한 몰입은 수면 부족, 신체 활동 감소, 정서적 불안정으로 직결되므로, 다른 위험의 부수적 현상이 아닌 그 자체로 관리해야 할 ‘보건적 위험’으로 간주해야 한다는 점, 셋째, 아동·청소년들에게 ‘개인정보 계약(Contract)’보다 ‘스스로 조절하기 힘든 상태(Compulsion)’가 훨씬 직관적이고 실질적인 위협으로 다가오기 때문에 교육 현장에서 독립 범주로서의 효용성이 높다는 점 등을 들고 있다.

## ◆ ‘강박’의 위험

- 강박적 이용<sup>6)</sup>의 위험은 다음과 같다(OECD, 2025).

- ① 신체적·생리적 측면: 과도한 스마트폰 이용은 아동·청소년의 수면에 직접적이고 부정적인 영향을 미친다. 취침 전 기기 사용은 멜라토닌 분비를 억제하여 수면 시작을 지연시킬 뿐만 아니라, 장기적으로는 수면의 질을 심각하게 악화시키는 요인이 된다.
- ② 인지·발달적 측면: 숏폼 영상이나 단문 메시지에 지속적으로 몰입할 경우 뇌가 자극적인 정보에만 반응하게 되어 장기적인 집중력이 손상되고, 결과적으로 학습 효율성과 전반적인 지적 역량의 저하로 이어질 가능성이 크다.
- ③ 정신건강 측면: 소셜미디어 사용 시간이 긴 청소년일수록 불안과 우울의 위험이 높아지며 자존감이 낮아지는 경향이 있다. 미국 공중보건국장(U.S. Surgeon General)도 위험성을 지적했으며, 이러한 결과는 호주의 K코호트 종단 연구 (Longitudinal Study of Australian Children)에서도 일관되게 나타난다<sup>7)</sup>.
- ④ 사회관계적 측면: 아동·청소년이 온라인상에서의 가상적인 상호작용에 지나치게 의존하게 되면 실제 대면 교류의 기회는 자연스럽게 감소하며, 이는 또래 관계에서의 갈등 해결 능력을 저하시킬 수 있다.

6) 아동·청소년이 지난 1년간 9가지 지표(①강박적 몰입 ②불만족 및 내성 ③금단 현상 ④조절 실패 ⑤일상 활동 소홀 ⑥대인관계 갈등 ⑦기만 행위 ⑧도피 수단화 ⑨심각한 가족 갈등) 중 6개 이상을 경험할 경우 강박(문제적 이용)으로 정의하고 있다.

7) 미국심리학회(American Psychological Association, 2023) 역시 유사한 주장을 펼치고 있다. 소셜미디어 플랫폼 자체가 성인을 전제로 설계되어 청소년에게 적합하지 않으며, 콘텐츠·기능·설계 요소 등 소셜미디어 플랫폼이 작동하는 구조 자체가 청소년의 문제적 이용(Problematic Use)을 야기한다는 것이다.

## 제2장 주목 경제와 소셜미디어 플랫폼의 중독적 설계·기능

### ◆ SNS의 진화: 주목 경제 하에서 소셜미디어 플랫폼이 된 SNS

- 소셜네트워킹서비스(SNS)는 2000년대 초중반 사람과 사람을 연결하는 관계 인프라로 출발했다. 실명 기반 프로필, 친구 맺기, 메시지 교환이 핵심 기능이었고, 게시물과 사진은 관계 유지의 부산물에 불과했지만, 2010년대 중반 이후 개인 추천 알고리즘, 무한 스크롤, 자동 재생 기술 등이 결합하며, SNS는 콘텐츠 소비 중심의 미디어 플랫폼으로 재편되었다(G. Lovink, 2019).
- 오늘날 페이스북이나 인스타그램의 피드, 릴스, 쇼츠는 이용자 경험 측면에서 유튜브의 추천 영상 소비와 거의 동일한 방식으로 작동하며, 댓글·좋아요·구독·팔로우 등 상호작용 구조 역시 수렴하고 있다. 관계 서비스였던 SNS가 콘텐츠를 주된 가치로 삼는 순간부터 이미 유튜브와의 경계는 구조적으로 무너졌으며, 결과적으로 동일한 주목 경제 기반 미디어 플랫폼으로 수렴하고 있다.
- 소셜미디어 플랫폼은 ‘주목 경제’(Attention economy)<sup>8)</sup>를 지배적인 비즈니스 모델로 삼고 있으며, 이에 따라 기업의 목표는 이용자가 플랫폼에 머무는 체류 시간(Dwell Time)을 최대한 연장함으로써 더 많은 이용자 데이터를 수집하고, 이를 기반으로 광고 수익을 극대화하는 것이 되었다.

8) 1960년대 후반 허버트 사이먼(H. Simon)이 정보 과부하를 경제적 문제로 규정하며 처음 제시한 개념으로, 인간의 한정된 주의 집중력을 핵심적인 희소 자원으로 간주한다. 다벤포트와 벡은 주의력을 희소 상품으로 취급하여 정보 관리 문제를 해결하는 경제 이론적 접근을 강조하며 우리가 이제 ‘정보 경제’가 아닌 ‘주의 집중 경제’의 시대에 살고 있다고 주장한다.(Chantal Line Carpentier, 2023)

## ◆ 소셜미디어 플랫폼이 활용하는 중독적 설계와 기능

### 2-1. 멈춤 신호의 제거: 사용자가 서비스 이용을 중단하는 시점(Stopping Cues)을 의도적으로 제거하여 무의식적으로 계속 머물게 한다.

- ① 무한 스크롤(Infinite Scroll)<sup>9)</sup> : 사용자가 페이지를 넘기거나 클릭하지 않아도 콘텐츠가 끊임없이 로딩되어 끝을 알 수 없게 만드는 설계이다. 이는 사용자가 이용을 멈추고 인지적 판단을 내릴 수 있는 ‘멈춤 신호’를 제거하여 ‘시간 안개(Time Fog)’ 상태(시간 가는 줄 모르는 상태)를 유발한다.
- ② 자동 재생(Auto-play) : 자동 재생은 사용자가 능동적으로 ‘재생’ 버튼을 누르지 않아도 다음 콘텐츠를 강제로 노출함으로써 선택 설계(Choice Architecture)의 기본 설정을 ‘지속’으로 고정한다.

### 2-2. 간헐적 변동 보상(NR)<sup>10)</sup> 메커니즘과 사회적 인정/배제 공포(FOMO)의 결합

- ① ‘당겨서 새로고침’(Pull-to-refresh) 기능: 보상(새로운 또는 재미있는 콘텐츠 등)이 언제 나올지 예측할 수 없게 만들어 도파민 분출을 유도한다.

9) 2006년 무한 스크롤을 처음 발명·개념화한 라스킨은 페이지네이션(데이터를 한 번에 보여주지 않고 일정한 단위로 나누어 페이지별로 제공하는 인터페이스 설계 방식)은 인지적 중단(cognitive interruption, 하던 생각이 외부 자극 때문에 강제로 끊기는 것)을 유발한다는 문제의식에서 출발, 자동적으로 콘텐츠가 이어지는 구조를 제안했다. 라스킨은 이후 인터뷰에서 “무한 스크롤은 단순 UX가 아니라 행동을 조작하는 도구이며, 사람들이 사용할 때 멈추기 어렵게 만든다”며, 자신의 발명이 주의력 고갈(attention erosion), 주의력 탈취(attention capture)에 기여했음을 공개적으로 인정했다.

10) 간헐적 변동 보상의 핵심 원리는 예측 불가능성이 ‘반복’을 만든다는 것이다. 이때 핵심은 보상의 크기보다 ‘불확실성(uncertainty)’이며, 불확실성은 보상이 이루어지는 시도 횟수가 불확실한 경우(Variable Ratio, 보상을 받는 시도 횟수가 불확실하기 때문에 시도 횟수를 반복하게 됨)와 보상을 받는 시간이 불확실한 경우(Variable Interval, 보상이 이루어지는 시간이 불확실하기 때문에, 알림 등을 계속해서 반복적으로 확인하게 됨)로 나눌 수 있다(Skinner, 1938, 1957; Schultz, 1997).

- ② 개인 상호작용 지표 (Interactive Metrics): ‘좋아요’ 수, 공유 수 등을 수치로 표시하여 사회적 인정 욕구를 자극한다.
- ③ 접속 유도, 푸시 알림 (Push Notifications): 특히 야간에 전송되어 수면을 방해하고 재접속을 유도하는 알림이다.

2-3. 알고리즘 기반의 ‘증독성 피드’ (추천 서비스) : 사용자의 취향과 행동 데이터를 분석하여 사용자를 플랫폼 내에서 빠져나오지 못하게 하는(‘토끼굴 효과’<sup>11)</sup>) 콘텐츠를 우선 배치하는 설계 방식이다.

---

11) 소설 《이상한 나라의 앨리스》에서 앨리스가 토끼굴에 빠진 뒤 헤어나오지 못하는 것에서 유래한 은유이다. 이용자가 한 번 특정 콘텐츠를 클릭하면, 알고리즘이 그와 유사하거나 더 자극적인 콘텐츠를 끊임없이 추천하여 이용자가 의도치 않게 특정 주제나 성향의 콘텐츠에 깊이 빠져들게 만드는 현상을 가리킨다. EU DSA는 이를 시스템적 위험으로 규정하고 완화 조치를 요구한다.

### 제3장. 아동·청소년의 소셜미디어 중독에 대처하는 새로운 방식: 플랫폼의 설계 책임을 묻기 시작하다.

#### ◆ 접근 규제 모델 (access control model)

- 특정 연령의 아동·청소년을 대상으로 소셜미디어 플랫폼의 접근을 아예 제한하는 방식으로, 법률이 제정되어 시행되고 있는 경우(1-1 호주, 1-2 인도네시아), 법률은 제정되었으나 아직 시행되지 않은 경우(1-3 미국 플로리다주, 1-4 프랑스), 상원 또는 하원에서 법안이 발의되었으나, 아직 법률로 제정되지 않은 경우(1-5 프랑스, 1-6 영국, 1-7 미국 캘리포니아주)로 구분 가능

#### 1-1. 호주 사례 (2024)

- (법률명) 「소셜미디어 최소연령법」(Social Media Minimum Age Act, SMMA)
  - 21년 온라인안전법을 개정하는 형식으로 최소연령법을 제4A부(Part 4A)로 추가 신설하는 방식(12개 조항으로 구성, Section 63A~63K)<sup>12)</sup>
- (배경/경과) 앤서니 앨버니지(A. Albanese) 총리의 강력한 의지<sup>13)</sup>와 대중의 지지가 결합, 법안 발의부터 통과까지 신속하게 추진됨.
  - 24년 11월 21일, 연방정부 법안 발의(야당지지 통해 초당적 추진)

12) Online Safety Act 2021, No. 76, 2021, Compilation No. 3, Compilation date: 11 December 2024, Includes amendments: Act No. 127, 2024

13) 앨버니지 총리는 소셜미디어가 아동에 미치는 해악에 대해 '더 이상 참을 수 없다'(Enough is enough)라는 발언으로 알려져 있다. newsGP(2024.09.10.),

- 24년 11월28일 상원 통과(찬성 34표, 반대 19표)
  - 24년 12월10일, 총독 재가를 거쳐 통과(제정)
  - 24년 12월 ~ 25년 12월: 12개월 유예 기간(플랫폼 사업자들이 연령 확인 기술 도입할 수 있도록 준비 기간 부여)
  - 25년 12월10일: 법안 공식 시행<sup>14)</sup>
- (규제 대상) 소셜미디어플랫폼(SMP) 정의: 2인 이상의 이용자 간 온라인 사회적 상호작용이 주된 목적 또는 중요한 목적일 것, 이용자 간의 연결(link) 및 상호작용(interact)을 허용할 것, 이용자가 해당 서비스에 콘텐츠를 게시(post)할 수 있도록 허용할 것. (예시) eSafety 위원회 판단 기준: 페이스북(Facebook), 인스타그램(Instagram), 틱톡(TikTok), 스냅챗(Snapchat), X(구 트위터), 트위치(Twitch), 레딧(Reddit), 킥(Kick), 유튜브(YouTube). 제외: 왓츠앱, 메신저, 구글 클래스룸, 로블록스, 유튜브 키즈 등.
  - (규제 내용)
    - 16세 미만 아동의 계정 보유 원천 금지.
    - 플랫폼 사업자는 연령 확인 등 16세 미만 가입을 막기 위한 ‘합리적 조치(Reasonable Steps)’를 의무적으로 이행해야 함.
    - 위반 시 과징금 부과 (최대 약 4,950만 호주 달러, 한화 약 520억).

14) 엘버니지 총리도 해당 법률이 완벽하지는 않다는 것을 인정하며, 초기 대응책이라고 밝혔다. SBS(2025.12.10.),

- (향후 일정/전망)

- 시행 초기인 2025년 12월에만 약 470만 개의 계정을 삭제했으며, 26년 3월 기준 추가로 약 31만개의 미성년자 의심 계정이 차단되거나 접근 제한. 하지만, 여전히 기술적 허점(안면 인식 기술 오작동 등), VPN을 통한 우회 시도 급증, 규제 대상이 아닌 디스코드나 로블록스 등으로의 이동, 연령 확인 과정에서의 프라이버시 논란 발생(The Strategist, 2026)<sup>15)</sup>
- 2026년 3월 발표된 보고서에 따르면, 페이스북과 틱톡 등이 연령제한 규정을 제대로 준수하지 않았다는 의혹으로 현재 조사 중. 2026년 중반 처벌 여부 결정 예정(eSafety, 2026)<sup>16)</sup>

#### 1-2. 인도네시아 사례 (2025)

- (법령명) 2008년 전자상거래법(24년 개정) 제16A조(아동보호)\*에 따른 시행령(17호), 시행규칙(9호)

\* 전자시스템 운영자(PSE)는 아동 이용자 보호 의무를 지며, 개발부터 운영까지 전 과정에서 기술적·운영적 조치를 통해 아동보호를 구현해야 함. 또한 플랫폼은 최소 이용 연령 정보 제공, 연령 확인(verification) 시스템을 구축하고, 권리 침해에 대응하기 위한 신고 시스템을 필수적으로 갖추어야 함 (구체적 이행 기준과 세부 사항은 정부령을 통해 별도로 규정)

- (배경/경과) 24년 개정된 전자상거래법(UU ITE)에 따라, 24년 5월 시행령과 시행규칙 제정, 2년의 유예 기간 거쳐 시행(26년 3월 28일부터 시행)<sup>17)</sup>

15) The Strategist, 2026.02.25.

16) Social Media Minimum Age: Compliance Update (eSafety Report March 2026)

17) DW, 2026년3월28일, Indonesia rolls out social media ban for under-16s,

● (규제 대상) 고위험 플랫폼(소셜미디어, 영상/스트리밍, 게임플랫폼 등)\*

\* 사업자 자체 위험평가 결과 기준 (7대 평가 요소 중 하나에 해당하면 고위험 플랫폼, 시행규칙에 따라 소셜네트워크/미디어 서비스는 고위험 서비스) 예시) YouTube, TikTok, Facebook, Instagram, Threads, X, Bigo Live and Roblox (8개 플랫폼)

● (규제 내용) (시행령) 사업자 의무, 위험평가, 금지 사항, 연령별 계정 개설 등

- (시행규칙) 시행령과 유사하나, 연령확인 의무, 위험평가 요소 구체화, 특히, **소셜네트워크/미디어서비스를 고위험 서비스로 간주하는 조항** 만들어짐

시행규칙(9호) 주요 내용

1. 기본 원칙 및 연령 확인 의무
  - 아동의 정의: 18세 미만의 자로 규정함 (제1조 제1항).
  - 3세 미만 타겟 금지: 3세 미만 영유아를 대상으로 한 제품, 서비스, 기능의 제공을 명시적으로 금지함 (제2조 제6항).
  - 연령대 세분화 기준: 서비스 제공 시 최소 연령(3세)부터 10~12세, 13~15세, 16~18세 미만으로 연령대를 세분화하여 안내해야 함 (제2조 제3항).
  - 연령 확인 의무: 서비스 내에 아동의 연령을 확인할 수 있는 기술적, 운영적 검증 메커니즘을 의무적으로 도입해야 함 (제7조 제1항~제2항).
2. 위험도 자체 평가 및 보고
  - 7대 위험 평가 요소: 낯선 사람과의 접촉, 유해 콘텐츠(음란/폭력물 등) 노출, 소비자 착취, 개인정보 위협, 중독성, 심리적 장애, 생리적 장애 측면에서 제품 및 서비스의 위험도를 자체 평가해야 함 (제8조 제4항, 제9조).
  - 위험도 분류: 7개 요소 중 하나라도 위험성이 높으면 '고위험(Tinggi)', 모두 낮으면 '저위험(Rendah)'으로 분류함 (제8조 제5항~제6항).
  - 평가 보고 의무: 사업자는 평가 결과를 증빙 자료와 함께 장관(정보통신부)에게 보고해야 하며, 허위 보고 시 불이익(행정 제재 등)을 받을 수 있음 (제21조, 제22조).
  - 부모 통제 기술(Parental Control): 낯선 사람과 상호작용할 수 있는 기능이 포함된 경우, 부모가 해당 접촉을 통제(승인/거부)할 수 있는 기술을 반드시

제공해야 함 (제10조).

### 3. 계정 생성 기준 (제29조)

- 계정 가입이 필요한 서비스는 부모가 자녀의 계정 사용을 감독할 수 있는 기능을 제공해야 함 (제29조 제1항).
- 13세 미만: 아동용으로 특별히 설계된 '저위험' 서비스에 한하여 부모 동의 하에 계정 생성 가능 (제29조 제2항 a호).
- 13세 이상 ~ 16세 미만: 일반적인 '저위험' 서비스에 한하여 부모 동의 하에 계정 생성 가능 (제29조 제2항 b호).
- 16세 이상 ~ 18세 미만: 부모 동의 하에 일반 서비스 계정 생성 가능 (제29조 제2항 c호).

### 4. 소셜 네트워크 및 미디어 서비스 특별 규제 (제30조)

- 소셜 네트워크 및 소셜 미디어 서비스는 원칙적으로 '고위험' 서비스로 간주됨 (제30조 제1항).
- 해당 서비스 사업자는 16세 미만 아동 사용자의 계정을 의무적으로 비활성화 (menonaktifkan) 조치해야 함 (제30조 제3항).

### 5. 관리 감독, 행정 제재 및 이의 제기

- 감독 및 조사: 장관(위임받은 국장)은 상시 모니터링, 대중의 신고/민원 접수, 서면 및 출석 조사 등을 통해 사업자의 법령 준수 여부를 철저히 감독함 (제31조, 제33조).
- 행정 제재: 위반 시 사안에 따라 서면 경고, 행정 과태료 부과, 서비스 일시 중단, 서비스 접속 차단 등의 제재를 가할 수 있음 (제54조, 제55조).
- 이의 제기(Keberatan): 행정 제재를 받은 사업자는 제재 통보일 또는 공식 사이트 공지일로부터 21일 이내에 서면으로 이의를 제기할 수 있음 (제56조 제1항).

### 6. 시행일 및 자체 평가 보고 기한

- 시행일: 본 시행규칙은 관보에 공포된 날부터 즉시 발효됨 (제63조).
- 보고 기한: 사업자의 서비스 '자체 위험도 평가 결과 보고'는 시행규칙 공포 후 최대 3개월 이내에 정보통신부에 제출 완료해야 함 (제62조).

- (향후 일정, 전망) 시행 직후인 3월 말부터 고위험 서비스에 대한 실태조사 착수 (연령 확인 시스템 및 알고리즘 점검)
  - 26년 4월 현재, 구글 및 메타에 대해 2차 소환장 발부\*하는 등 압박<sup>18)</sup>
  - \* 아동 보호 규칙 준수 여부 점검을 위한 1차 조사 소환 불응, 규정에 따라 최대 3차 통지까지 발행 후, 미준수 시 제재 조치

### 1-3. 미국 플로리다주 사례 (2024)

- (법률명) 「미성년자 온라인 보호법」(Online Protections for Minors) (HB3)
  - 플로리다주 법전(Florida Statutes) 타이틀33(무역, 상거래, 투자 및 권유 규제) 내 소비자 보호법(제501장, Part 1 일반규정)에 조항 (Sections 501.1735-1737) 추가 신설하는 방식(3개 조항<sup>19)</sup>)으로 구성
- (배경/경과) 디샌티스 주지사 와 폴 레너 하원의장의 강력한 의지 하에 법안 발의 2개월 만에 신속하게 입법 추진
  - 24년 1월 5일, 하원 공식 발의, 1월 24일 하원 본회의 통과(찬성 119표, 반대 0표), 초안은 16세 미만 전면 금지
  - 24년 2월~3월, 상원 검토 및 일부 내용 수정
  - 24년 3월 25일, 디샌티스 주지사 서명\*, 제정

\* 3월 초, 디샌티스 주지사는 16세 미만 전면 금지 법안에 대해서는 '부모권리'

18) Jakartaglobe, 26년 4월2일, Indonesia Issues Second Notice to Google, Meta Over Child Safety Rules, 26년3월11일, TikTok, Meta, YouTube React to Indonesia's New Child Social Media Rules.

19) 501.1735 Protection of children in online spaces; public records exemption. 501.1736 Social media use for minors. 501.1737 Age verification for online access to materials harmful to minors. <https://www.flsenate.gov/Laws/Statutes/2024/Chapter501/All>

제한을 이유로 거부권 행사한 후 현행 안(14세 미만 전면 금지, 14-15세 부모 동의 시 허용)으로 법안 수정 후 서명

- 25년 1월 시행 예정이었으나, 넷초이스 등 사업자 단체가 표현의 자유와 정보 접근권 침해 이유로 소송(헌법 위반) 제기
- 25년 6월, 연방 지방법원의 예비적 금지 명령\*으로 시행 중단(일부 효력 중지)
  - \* 정부의 아동 보호 목적은 정당하나, 그 수단이 너무 광범위하여 성인과 청소년의 적법한 정보 접근권까지 침해한다고 봄. 또한, 익명성을 중시하는 인터넷 환경에서 연령 확인 시스템을 도입하는 것이 이용자들의 자유로운 표현을 위축시킨다고 지적
- 플로리다주 정부는 동 판결(25년 6월)에 불복 항소함으로써 **사건은 제11연방항소법원으로 이송**, 25년 하반기 내내 양측의 서면 공방, 26년 3월 구두 변론 이어짐

- (규제 대상) 소셜미디어(플랫폼) 정의: **이용자 상호작용**(업로드/열람) 허용, **미성년자 집중 사용**(일일 활성 사용자 중 10% 이상이 16세 미만이고 이들이 하루 평균 2시간 이상 사용), **알고리즘 기반 콘텐츠 선정**, **중독성 기능**(addictive features) **보유**(무한 스크롤, 개인 상호작용 지표, 푸시 알림, 자동 재생 비디오, 라이브 스트리밍 중 하나 이상 보유). (예시): 틱톡(TikTok), 페이스북(Facebook), 인스타그램(Instagram), 스냅챗(Snapchat), 유튜브(YouTube) 등

#### 중독성 기능에 대한 정의(501.1736)

- 무한스크롤(Infinite Scrolling): (I) 콘텐츠의 연속 로드: 별도의 페이지를 열 필요 없이 사용자가 화면을 아래로 내릴 때마다 새로운 콘텐츠가 계속해서 로딩되는 방식. (II) 끊김 없는 콘텐츠: 시각적으로 끝이 보이지 않거나 페이지 구분이 명확하지 않은 인터페이스 설계
- 개인상호작용지표(personal interactive metrics): 다른 이용자들이 특정 콘텐츠에 대해 반응(좋아요, 공감 등)을 표시하기 위해 버튼을 클릭한 횟수나, 해당 콘텐츠를 공유 또는 재게시(리포스트)한 횟수를 나타내는 지표
- 푸시알림(push Notifications or alerts): 온라인 포럼, 웹사이트 또는 애플리케이션이 이용자 계정과 관련된 특정 활동이나 사진을 알리기 위해 전송하는 통지 또는 경고
- 비디오 자동재생(auto-play): 이용자가 해당 영상이나 재생 버튼을 직접 클릭하지 않았음에도 불구하고 영상이 자동으로 재생되기 시작하는 기능
- 라이브스트리밍: 이용자나 광고주가 실시간으로 비디오 콘텐츠를 방송할 수 있게 해주는 기능

#### ● (규제 내용)

- 14세 미만: 계정 보유 원천 금지 (기존 계정 삭제).
- 14~15세: 부모의 동의가 있어야만 계정 보유 가능 (동의 없으면 삭제).
- 연령 인증: 성인물 사이트 등에 대한 엄격한 인증 절차 강제
- 위반 시 불공정거래관행으로 간주하여 처벌 (민사책임/벌금 5만 달러).

#### ● (향후 일정, 전망) 본격적인 법정 다툼이 이루어지고 있으며, 본안 판결 대기

- 일부 연령 인증 관련 조항은 효력 있으나, 14세 미만 금지 등의 핵심 조항은 항소심 최종 판결이 나올 때까지 집행 정지 상태

## 1-4. 프랑스 사례 (2023)

- (법률명) 「디지털 성인 확립 및 온라인 증오 퇴치법」(Loi visant à instaurer une majorité numérique et à lutter contre la haine en ligne, Loi n° 2023-566)
  - 기존 디지털 경제 신뢰법(LCEN, 2004) 내 새로운 조항을 추가하는 방식(온라인 소셜네트워크 서비스 정의, 온라인 소셜네트워크 서비스의 의무 등 7개 조항으로 구성)
- (배경) 마르칸젤리(L. Marcangeli) 하원의원 발의, 정부가 신속 절차 적용, 입법 추진
  - 23년 1월 17일, 하원 법안 발의
  - 23년 3월 2일, 하원 통과, 5월24일 상원 통과 (수정 가결)
  - 23년 6월 20일, 양원 공동위원회 합의안 도출
  - 23년 6월 29일, 상원 최종 통과
  - 23년 7월 7일, 마크롱 대통령 서명, 제정
- (규제 대상) 소셜미디어(플랫폼)(온라인 소셜네트워크 서비스(Online social network service)) 정의 (디지털경제신뢰법 제6조, EU DMA (디지털시장법) 제2조제7항 준용): 이용자들이 서로 연결되고 소통하며, 콘텐츠를 공유하고, (추천 기능 등을 통해) 다른 이용자 및 콘텐츠를 발견할 수 있도록 하는 플랫폼(서비스) (예시): 틱톡(TikTok), 유튜브(YouTube), 인스타그램(Instagram), 페이스북(Facebook), 스냅챗(Snapchat), 엑스(X) 등(제외 : WhatsApp, SMS)

등의 단순 메시징 서비스, 포럼/게시판과 같은 소셜 기능 미흡한 댓글 중심 커뮤니티, 위키피디아 등의 비영리 백과·정보 사이트, 게임 플랫폼 등)

- (규제 내용)
  - ‘디지털 성인’ 연령을 만 15세로 설정하고, 15세 미만 미성년자의 가입을 원칙적으로 거부하되, 부모(법정대리인)의 명시적 동의가 있는 경우 예외적으로 허용.
  - 플랫폼은 기술적 솔루션을 통해 이용자의 연령과 부모 동의 여부를 확인해야 하며, 미성년자 계정에 대해 이용 시간 관리 장치를 활성화해야 함.
- (향후 일정, 전망) EU 절차 문제(서비스 제공 국가의 규율을 따른다는 원산지국 원칙, DSA법과의 정합성 등으로 통과되지 못함) 등으로 시행되지 못하고 있으며, 사실상 폐기된 것으로 인식되고 있음

#### 1-5. 프랑스 사례 (2025)

- (법안명) 소셜미디어 사용으로 인해 미성년자가 겪을 수 있는 위험으로부터의 보호 법안(Proposition de loi visant a protéger les mineurs des risques auxquels les expose l'utilisation des réseaux sociaux): 기존의 디지털경제신뢰법(LCEN)에 ‘온라인 미성년자 보호’ 섹션(제3bis) 신설(법안 번호 n.217)
- (배경) 2025년 11월18일, 밀러(L. Miller) 하원의원 발의, 26년 1월 14일 법안심사소위에서 수정안\* 통과, 1월26일 밤 본회의 통과\*\*

\* 실행 가능성 위해 법안 내용 대폭 수정(고등학교 내 휴대폰 전면 금지 조항 삭제  
→ '사용 가능 구역(zone)' 방식으로 완화, 특정 SNS 목록 지정 방식 폐기, 가정  
간 통제 능력 격차(디지털 불평등) 우려, 부모 동의 기반 접근 허용안 배제)

\*\* 1월23일, 정부는 법안 긴급처리 요청 (대통령의 강력한 의지 반영)

- 2026년 1월27일 상원 검토, 3월31일 수정안\* 통과(4월1일, 하원  
2차 독회)

\* 계정 개설 금지 소셜미디어를 Arcom(방송통신규제기구)이 리스트업하도록 함

● (규제 대상) 소셜미디어 서비스(온라인소셜네트워킹 서비스)

- (정의) 디지털경제신뢰법 제6조 (EU DMA(디지털시장법) 제2조제7항  
원용)

- 이용자들이 서로 연결되고 소통하며, 콘텐츠를 공유하고, (추천 기능  
등을 통해) 다른 이용자 및 콘텐츠를 발견할 수 있도록 하는  
플랫폼(서비스)

● (규제 내용) 접근 금지, 광고 규제, 학교 내 이용 제한 등(감독기관은  
ARCOM(방송통신규제기구)).

① 접근 금지(제6조-9조): 15세 미만 미성년자 소셜미디어 접근 전면  
금지, 26년 9월1일 시행, 기존 계정 4개월 유예 (적용 제외:  
백과사전·교육/과학 DB·오픈소스 플랫폼)

② 플랫폼 책임 강화(제1bis조): 연령 확인 조치 등

③ 광고 등 규제(제3bisA,B조): 미성년자 대상 광고 전면 금지  
(인플루언서 포함), 과도한 상업적 압력 노출 금지 의무, 건강 유해  
상품/서비스 광고 금지, 소셜미디어 홍보 시 "15세 미만 위험" 경고문

의무 (전 구간 표시)

- ④ 학교 내 이용 통제 (제6조): 기기 사용 조건·장소 명시 의무, 수업 중 사용 금지(교사 허용 시 예외), 복도 사용 금지, 지정 구역 내 사용 허용(시행: 2026-2027학년도)
- (향후 일정, 전망) 현재 하원에서 2차 독회 중(정부는 26년 9월 시행 목표)

#### 1-6. 영국 사례 (2026)

- (법안명) 「아동 복지 및 학교 법안」(Children's Wellbeing and Schools Bill)\* 수정안 38조 (상원 수정안 요구, Lords Amendment 38, 4개 조항으로 구성)
  - \* 동 법안은 애초 아동 복지/보호 강화(학대, 방임 위험 아동의 조기 발견, 지방정부/학교/경찰/보건기관 간 정보 공유 확대, 보호 아동 등 지원 확대), 학교 제도 개혁(무료 아침 식사 클럽, 교복비 규제, 결석 관리 강화, 교원 자격/징계 제도 정비 등) 중심
- (배경) 2026년 2월10일, 상원(HR)은 아동 복지 및 학교 법안을 심사하면서, 내쉬, 모하메드 상원의원 등의 주도하에 수정안 38조(Lords Amendment 38)의 신설을 강력하게 주장\*, 정부의 반대에도 불구하고 하원으로 이송
  - \* 기존의 온라인안전법(OSA)로는 아동을 보호하기에 미흡하다고 판단
- 4월15일, 하원(House of Commons)은 상원의 수정안에 반대하며 상원으로 재이송, 현재 상원에서 재논의 중.

- (규제 대상) 2023년 온라인 안전법\*에 따른 ‘사용자간 서비스’ (User-to-user services)\*

\* 사용자 간 서비스와 검색 서비스 등에 대해 불법 콘텐츠 및 아동 유해 콘텐츠의 위험을 평가하고 ‘주의 의무(Duties of care)’ 부과, 아동 접근을 막기 위한 고도로 효과적인 연령 확인(Age assurance) 조치 등 담고 있음

\*\* 사용자가 직접 생성하거나 업로드 또는 공유한 콘텐츠를 해당 서비스의 다른 사용자가 접할 수 있는 인터넷 서비스를 의미. 전통적인 소셜미디어뿐 아니라 사용자가 콘텐츠를 올리고 교류하는 모든 형태의 플랫폼 포괄

- 소셜미디어의 핵심 기능(사용자가 프로필을 생성하고, 콘텐츠를 다른 사용자와 공유하거나 전달하며, 특정 사용자나 콘텐츠를 팔로우/구독)은 사용자간 서비스에 부합

- (규제 내용) 모든 ‘사용자 간 서비스(소셜 미디어 등)’가 16세 미만 아동의 가입이나 사용을 막기 위해 ‘매우 효과적인 연령 확인 조치 (HEAAM: highly-effective age assurance measures)\*’를 의무적으로 사용하도록 규정

\* HEAA(Highly-Effective Age Assurance)라고도 불리며, 기술적으로 Age Assurance(연령 보증)는 Age Verification(연령 확인)을 포괄하는 보다 넓은 개념

- (향후 일정) 상원의 강력한 추진에도 불구하고, 영국 정부(내각)는 해당 수정안에 대해 공식적으로 반대 입장을 밝히고 있어 법안 통과는 쉽지 않아 보임

- ‘접근 제한’ 자체에는 반대(실효성에 대한 문제 제기, 기존 법안과의 중복, 부모의 자율권 존중 이유) 하지만, 플랫폼 책임 강화(알고리즘 규제 등)에는 동의함. 현재 Ofcom 주관으로 의견 수렴과 시범 조사(파일럿) 진행 중

## 1-7. 미국 캘리포니아주 사례 (2026)

- (법안명) 「대상 플랫폼; 계정 개설; 연령제한」(Covered platforms: account creation: age restriction) (하원 발의, AB 1709)
  - 캘리포니아주 사업법(Business and Professions Code) Division 8(Special Business Regulations), 제22.8장(콘텐츠 모더레이션 요건) 내 관련 내용 추가하는 방식(입법 취지와 연령제한 대상 플랫폼/별금 등 2개 조항으로 구성)
- (배경) 2026년 2월4일, 로웬탈(J. Lowenthal) 하원의원 발의, 당시 법안명은 “소셜미디어; 최소연령요건“(Social media; minimum age requirement)이었으나, 3월 19일 법안명 수정(대상 플랫폼; 계정 개설; 연령제한) 후 재상정, 현재 개인정보/소비자 보호 위원회에서 심의 중<sup>20)</sup>
  - ※ 발의안 서두에 ‘소셜미디어중독법’ (Protecting Our Kids from Social Media Addiction Act, SB 976)과 디지털연령보증법<sup>21)</sup>(Digital Age Assurance Act, AB 1043)의 한계 지적<sup>22)</sup>
- (규제 대상) 캘리포니아주 사업법 제8편 제22.8장 § 22675. (f)에 따른 “소셜 미디어 플랫폼”: 주요 기능이 서비스나 애플리케이션 내에서 사용자들이 서로 **사회적인 상호작용**을 할 수 있도록 연결하는

20) <https://legiscan.com/CA/bill/AB1709/2025>

21) 2025년 10월 주지사가 서명한 해당 법(27년 1월 시행)은 OS 제공자, 앱스토어는 디바이스 단에서의 연령 확인을 의무화(기존의 사이트별 연령 확인 보완)하고 있으며, 사용자는 연령대(13세 미만, 13-15세, 16-17세, 18세 이상)를 명시적으로 설정하도록 하고 있다.

22) 소셜미디어중독법의 경우, 플랫폼이 사용자가 미성년자인 것을 인지하지 못한 경우, 부모의 동의가 있는 경우 규제할 수 없다는 것에 대해, 디지털연령보증법(Digital Age Assurance Act, AB 1043)(27년 시행)의 경우, 플랫폼 자체가 사용자의 연령을 확인하는 대신, OS나 앱스토어가 연령대를 구분하도록 하고 있다는 것에 대해 보완하고자 했음을 밝히고 있다.

경우(이메일이나 다이렉트 메시지(DM) 서비스만을 제공하는 서비스/앱 제외), 서비스/앱에 로그인하고 이용할 목적으로 **프로필(profile) 생성**, 시스템 내에서 사회적 관계를 공유하는 **다른 사용자들의 목록(친구 목록, 팔로워 등) 구성**, 다른 사용자가 볼 수 있는 **콘텐츠를 생성하거나 게시(게시판, 채팅방, 또는 다른 사용자가 생성한 콘텐츠를 보여주는 랜딩 페이지나 메인 피드(main feed)를 통한 게시 포함** (단, 직전 연도 총매출액이 1억 달러 미만 회사 미적용(§ 22680))

- (규제 내용) 입법 취지, 연령제한 대상, 벌금, 온라인안전자문위 신설 등
  - (입법 취지) “(a) 16세 미만 아동의 소셜미디어 사용은 유해 콘텐츠 노출, 강박적 사용 패턴, 착취, 정신건강 및 웰빙에 대한 부정적 영향을 포함한 **고도의 위험을 초래한다는 연구 결과가 상당수 축적되고 있으며 지속적으로 증가하고 있다.**” “(b) 주로 사용자의 자기 증명에 의존하는 **기존의 연령제한은 효과가 없음**이 입증되었으며, 소셜미디어 플랫폼을 설계·운영하고 그로부터 수익을 얻는 기업이 아닌 **아동과 가족에게 불합리한 부담을 지우고 있다.**”
  - (연령제한 대상 플랫폼) 플랫폼은 16세 미만의 사용자가 계정을 생성하거나 유지하는 것을 허용해서는 안 되며, 16세 미만 사용자가 플랫폼의 계정에 접속하거나 이를 사용하는 것을 방지하기 위해 **합리적인 조치를 시행해야 함**(§ 22682) (부모 동의 조항 없음)
  - (민사 벌금 규정) **법무부 장관과 지방검사장(local public prosecutor)이 제기하는 민사 소송에 의해서만 집행\***되며, 고의적(knowing) 또는 과실(negligent)로 인해 위반한 대상 플랫폼은 다음의 민사 벌금에

처해짐 (현재 발의안에서 구체적인 민사 벌금은 공란)(§ 22683)

\* 개별 민사 소송 불가

- (e-Safety 자문위원회 신설) 법무부(DOJ) 내 온라인 안전 자문위원회 구성, 법무부 장관 자문 역할 수행, 활동 보고서 제출 (**초안에는 없다가, 2026년 4월 14일 수정, 신설**)
- (향후 일정, 전망) 26년 4월23일 현재, 하원 소관 상임위에서 2차 독회(second reading) 후 일부 내용 수정된 상태이며, 아직 본 회의 상정 전
  - 본 회의 상정 전, 예산위원회 거침 (통상적으로 몇 주 소요). 빠르면, 5월 내 하원 본 회의 표결 가능

### 1-8. 접근 규제 모델 정리

	호주	인도네시아		미국 플로리다주	프랑스
법(안) 명칭	소셜미디어 최소연령법	전자상거래법 제16A조 (아동 보호)	시행령(17호), 시행규칙(9호)	미성년자 온라인보호법	디지털 성인 확립 및 온라인 중요 퇴치법
모범	온라인 안전법	전자상거래법	전자상거래법	무역/상거래법 (소비자보호)	디지털경제 신뢰법 (전자상거래법)
법 제정 및 시행 (연도)	제정 (24년12월) 시행(25년)	제정(24년1월) 시행(26년3월)	제정(24년5월) 시행(26년3월)	제정(24년3월) 미시행(소송)	제정(23년7월) 미시행(EU)
법안 발의 주체	연방 정부	정부		하원	하원
정부 의지 여부	총리 (앨버니지)	대통령(조코위)		주지사(디샌티스) 적극 지지	대통령(마크롱) 적극 지지

	호주	인도네시아		미국 플로리다주	프랑스
발의-제정 소요 기간	약 20일	약 11개월	-	약 80일	약 6개월
규제대상	소셜미디어 플랫폼	전자시스템 운영자(PSE)	고위험 PSE (소셜미디어포함)	소셜미디어 플랫폼	온라인 소셜네트워크 서비스
규제대상 정의	이용자 간 상호작용, 이용자 연결, 콘텐츠 게시	디지털 서비스를 통해 데이터를 처리하고 사용자에게 편의를 제공하는 모든 운영 주체	고위험(7대 위험 평가 중 하나라도 위험성이 높은 경우) PSE	이용자 간 상호작용, 알고리즘 기반 추천 서비스, 중독성 기능 <sup>23)</sup> 보유	이용자 간 연결/소통, 콘텐츠 공유, 다른 이용자 /콘텐츠 발견
정의 관련법령	온라인 안전법	전자상거래법	시행령 시행규칙	미성년자 온라인보호법	EU 디지털 시장법(DMA)
규제대상 예시	페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등	이커머스, 핀테크, 소셜미디어, 검색엔진, 이메일 등	페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브, 로블록스 등	페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등	페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등
규제 내용 (플랫폼 의무)	계정 개설 금지 (16세 미만), 연령 확인 조치	안전중심설계, 최소이용연령정보, 연령확인조치, 신고시스템 구축	위험평가, 결과보고, 부모관리조치, 계정 개설 금지 (16세 미만), 부모 동의 시 계정 개설 허용 (16세 - 18세 미만)	계정 개설 금지 (14세 미만), 부모 동의 시 계정 개설 가능 (14-15세), 연령 확인 조치	계정 개설 원칙 금지 (15세 미만, 부모 동의 시 허용), 연령 확인 조치
규제 대상 아동 연령	16세 미만	18세 미만		14세 미만, 14-15세 구분	15세 미만
위반 시 제재 조치	과징금 (최대 4950만 호주달러)	-	서면경고, 과태료, 서비스 중지, 접속 차단 등	민사 벌금 (최대 5만 달러)	과징금 (매출 기준)

23) 무한스크롤 개인상호작용지표, 푸시알림, 자동재생비디오, 라이브스트리밍

	프랑스	영국	미국 캘리포니아주
법(안) 명칭	소셜미디어 사용으로 인한 위험으로부터 보호법	아동 복지 및 학교 법 수정안	대상 플랫폼, 계정 개설, 연령제한법
모법	디지털경제신뢰법 (전자상거래법)	아동 복지 및 학교 법	사업법 (특별 사업)
법 제정 및 시행 (연도)	법안 발의(25년1월) 하원통과(26년1월26일)	수정안 발의(26년2월) 상원 통과(26년2월)	법안 발의(26년2월)
법안 발의 주체	하원	상원	하원
정부 의지 여부	대통령(마크롱) 적극 지지 신속 처리 요청	정부(내각) 반대/유보	주지사(뉴섬) 적극 지지
발의-제정 소요 기간	-	-	-
규제대상	온라인 소셜네트워크 서비스	이용자 간 서비스	소셜미디어 플랫폼
규제대상 정의	이용자 간 연결/소통, 콘텐츠 공유, 다른 이용자/콘텐츠 발견	이용자가 생성, 업로드 또는 공유한 콘텐츠를 다른 이용자가 접할 수 있음	이용자 간 상호작용 (이메일, DM 제외), 프로필 생성, 관계목록 구성, 콘텐츠 생성/게시
정의 관련법령	디지털경제신뢰법, EU 디지털 시장법 (DMA)	온라인 안전법	사업법
규제대상 예시	페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등	소셜미디어, 메시징서비스, 온라인 커뮤니티 등	페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등
규제 내용 (플랫폼 의무)	계정 개설 금지(15세 미만), 야간 사용 제한, 미성년자 대상 광고금지, 학교 내 이용 통제	계정 개설 금지(16세 미만), 연령 확인 조치	계정 개설 금지(16세 미만), 연령확인 조치
규제 대상 아동 연령	15세 미만	16세 미만	16세 미만
위반 시 제재 조치	과징금 (매출 기준)	과징금 (최대 1800만 파운드)	민사 벌금 (법무부장관 소송 제기)

## ◆ 설계 규제 모델 (safety-by-design model)

- 특정 연령의 아동/청소년을 대상으로 소셜미디어 플랫폼의 설계 또는 기능(Features)을 제한하는 방식. 법률이 제정되어 시행 되고 있는 경우(2-1 EU DSA 가이드라인), 법률은 제정되었으나 아직 시행되지 않은 경우(2-2 미국 뉴욕주, 2-3 미국 캘리포니아주, 2-4 미국 유타주), 입법 추진을 위한 권고인 경우(2-5 유럽의회 결의안)로 구분 가능

### 2-1. EU 디지털서비스법(DSA, 2022) 제28조와 가이드라인<sup>24)</sup> (2025)

- (EU DSA) 제28조(미성년자 보호)<sup>25)</sup>
  - 미성년자가 접속할 가능성이 있는 플랫폼<sup>26)</sup>의 경우, 설계 단계부터 **미성년자의 안전과 프라이버시를 최우선으로 고려해야 하고**(제1항), 아동의 행동을 분석하여 맞춤형 광고를 노출하는 ‘**프로파일링 기반 광고**’를 미성년자에게 제공해서는 안되며(제2항), 아동 여부를 확인하기 위해 더 많은 개인정보를 수집하는 것은 추가적인 데이터 수집의 근거가 될 수 없음(제3항)을 명시하면서, 제4항에서는 제1항의 적용을 위한 **구체적 가이드라인을 제정하도록 함**.

24) 법(DSA)으로 제정되어 시행 중이지만, 법에는 기본 원칙 위주로 기술되어 있을 뿐, 플랫폼의 설계 규제와 관련한 세부 내용은 법적 강제력이 없는 가이드라인에 나와 있다는 측면에서, 본격적인 설계 규제형이라고 보기 어려운 것이 사실이다. 하지만, 가이드라인 내용을 살펴보면, 규제의 방향이 설계 규제형이라고 볼 수 있어, 본 챗터에 집어넣었다.

25) 제28조 외에도, 초대형 플랫폼에 대한 추가 의무(제34조~제35조), 이용 약관(제14조) 등의 조항들도 아동 청소년을 보호하기 위한 내용이 포함되어 있다.

26) 미성년자 이용 가능 플랫폼의 기준은 서비스 이용 약관상 미성년자의 가입을 허용하거나, 서비스 디자인 및 마케팅이 미성년자를 향해 있거나, 혹은 플랫폼이 이미 연령 데이터를 처리하고 있어 이용자 중 미성년자가 있음을 알고 있는 경우이다.

- DSA 제28조 제4항에 따른 미성년자 보호 가이드라인<sup>27)</sup>(2025): 24년 7월부터 의견 수렴 개시, 2025년 5월 초안 공개, 같은 해 7월 최종 채택
  - (기본 원칙) 모든 조치는 비례성과 적절성을 갖춰야 하며, 아동의 최선의 이익을 우선 고려하는 안전 중심 설계(Safety-by-design)와 연령 적합 설계 원칙을 준수해야 함
    - ① 설득적 설계 금지(제6.4조): 오직 이용자의 참여(engagement) 증대만을 목적으로 하는 무한 스크롤, 부적절한 알림(주의를 끌기 위한 인위적 알림이나 가짜 사회적 알림), 심리적 압박(희소성(scarcity)이나 긴급성(urgency)을 조장하는 신호(예: “곧 사라짐”)), 보상 체계(반복 행동을 유도하는 가상 보상)와 같은 기능들을 미성년자에게 노출 금지.
    - ② 기본 설정(Default) 강화 (제6.3조): 미성년자 계정은 생성 단계부터 가장 안전한 설정을 적용해야 함. 예를 들어, 동영상 자동 재생과 푸시 알림(특히 야간)은 기본적으로 ‘꺼짐’으로 설정하고, ‘좋아요’ 수, ‘스트릭’, ‘입력 중’ 표시 등과 같은 심리적 지표는 기본적으로 비활성화.
    - ③ 추천 시스템 통제권 (제6.5조): 미성년자가 추천 피드를 완전하고 영구적으로 초기화(Reset)할 수 있는 옵션을 제공하고, 프로파일링에 기반하지 않은 추천 옵션 제공 검토.

27) 정확한 명칭은 「미성년자의 온라인 프라이버시, 안전 및 보안 보장을 위한 조치 가이드라인(Guidelines on measures to ensure a high level of privacy, safety and security for minors online)」(Guidelines on measures to ensure a high level of privacy, safety and security for minors online, pursuant to Article 28(4) of Regulation (EU) 2022/2065)

## 2-2. 미국 뉴욕주 사례 (2024)

- (법률명) 「아동 대상 중독성 피드 착취 금지법」(Stop Addictive Feeds Exploitation for Kids Act, SAFE for Kids Act)(S7694A)
  - 기존 뉴욕주 일반사업법(GBL)에 제45조(§ 1500~1508)를 추가하는 방식<sup>28)</sup>
- (배경/경과) 뉴욕주 검찰총장 레티샤 제임스(L. James)와 캐시 호컬(K. Hochul) 주지사의 의지\* 하에 입법 추진
  - \* 청소년의 정신건강 위기가 플랫폼의 기술적 설계에서 비롯되었다고 판단
  - 23년 10월, 앤드류 고나데스(A. Gaunardes) 상원의원 등 발의
  - 24년 6월 초, 주지사와 양원 지도부 법안의 최종 문구 합의
  - 24년 6월 6일, 상원 통과, 6월 7일 하원 통과
  - 24년 6월 20일, 주지사 서명, 통과(제정)
  - 25년 9월, 관련 규칙 입법예고(NPRM), 25년 12월까지 의견 수렴 완료\*
  - \* 플랫폼 기업의 반대(기술적 실효성 미흡, 표현의 자유 침해), 시민단체와 학부모 단체의 찬성(데이터 최소 수집 요청) 등

28) 뉴욕주의 General Business Law(GBL)은 한국의 법체계로 보면 전자상거래법, 소비자기본법, 표시·광고법, 공정거래법의 취지를 하나로 묶은 것과 유사하다. GBL은 기업의 영업 행위 전반을 규율하는 광범위한 준(準)기본법으로서, 소비자 보호와 사기·부정경쟁 행위 금지, 부당 표시·광고 규제, 특정 산업에 대한 영업 규제, 데이터 브로커 및 플랫폼 관련 규정 등을 포괄한다. 그 결과, GBL § 45 조항에는 기존의 소비자 보호·기만행위 금지 규정과는 별도로, 아동·청소년(만 18세 미만) 보호를 위한 온라인 플랫폼 의무가 신설되었다. 결과적으로, SAFE for Kids Act 이전의 § 45가 주로 사업자의 기만 행위 규제와 일반적인 소비자 보호에 초점을 두고 있었다면, 개정 이후의 § 45는 “청소년 대상 온라인 서비스에서 허용될 수 있는 행위와 금지되는 행위”를 세부적으로 규정하는 하나의 특별장(章)을 포함하게 되었다.

- (규제 대상) 중독성 소셜미디어 플랫폼(Addictive social media platform) 정의: ‘중독성 피드(Addictive feed)’<sup>29)</sup>를 서비스의 중요한 부분으로 제공하는 웹사이트나 앱, 월간 활성 사용자(MAU) 500만 명 이상인 플랫폼, 또는, 뉴욕주 내 보호 대상 미성년자 월간 활성 사용자가 2만 명 이상인 플랫폼(예외: 시간순 피드, 검색 결과, 다이렉트 메시지 등) (예시): 인스타그램(Instagram), 유튜브(YouTube) 쏫츠/For You, 틱톡(TikTok), 엑스(X) 알고리즘 권장 타임라인, 페이스북(Facebook) 알고리즘 뉴스피드, 스냅챗 Discover 페이지 등
- (규제 내용) 중독성 피드와 야간 알람 금지
  - 중독성 피드 금지: 부모의 검증 가능한 동의(VPC) 없이는 18세 미만 미성년자에게 알고리즘 기반 중독성 피드 제공 금지 (시간순 피드만 허용).
  - 야간 알람 금지: 부모 동의 없이 자정(0시)부터 오전 6시까지 미성년자에게 중독성 피드 관련 알람 전송 금지.

29) 앞서 다른 나라 사례와는 달리, 뉴욕주는 중독성 기능 중 알고리즘 기반 추천 서비스를 활용한 중독성 피드를 중점적으로 타겟팅하고 있다. ‘중독성 피드’란 사용자 또는 기기 데이터를 기반으로 미디어(글, 그림, 비디오)를 추천, 선정, 우선순위 화하는 웹사이트, 온라인서비스, 애플리케이션을 의미하는데, 다만, 사용자가 명시적으로 구독한 계정의 콘텐츠(c), 직접 요청한 차단 또는 우선순위 설정(d), 그리고 특정 키워드에 대한 검색 결과(f) 등 사용자의 의지가 개입한 경우, 특정 사용자를 지속적으로 추적하지 않는 일시적 정보 기반 추천(a), 기기 설정 및 기술적 최적화(b), 동일 제작자의 콘텐츠를 정해진 순서대로 재생하는 기능(g), 개인 간의 사적인 대화(e), 해당 법령 및 규정 준수를 위해 필요한 필수적 정보 노출(h) 등은 중독적 피드가 아닌 것으로 규정하고 있다.

#### 규칙안 예고(NPRM)의 주요 내용

- **중독성 피드 정의 및 규제:** 이용자의 기기 정보, 위치, 클릭·체류 시간 등 반응 기록 기반의 추천 알고리즘을 ‘중독적 피드’로 규정했으나, 이용자 검색 결과나 팔로우 계정의 단순 시간순 나열은 예외로 허용했음.
- **연령 확인 표준화:** 신뢰할 수 있는 제3자 인증, 안면 추정, 정부 발행 ID 등 검증 방법론을 다양화하되, 수집 정보의 타 목적 사용 금지 및 데이터 최소 수집 원칙을 통한 익명성 보장을 명시했음.
- **부모 동의 및 철회권 강화:** 단순 체크박스 방식이 아닌 신용카드·ID 대조·화상 통화 등을 통한 ‘검증된 부모 동의(VPC)’ 절차를 요구하며, 부모의 동의 철회 시 즉각적인 피드 중단 및 알림 차단 의무를 부여했음.
- **야간 알림 차단 운영:** 자정부터 오전 6시 사이 푸시 알림 전송을 기본적으로 금지하고, 부모 설정에 따른 개별 예외 외에 플랫폼의 마케팅성 알림은 전면 차단하도록 규정했음.
- **위반 판정 및 처벌 기준:** 시스템의 구조적 결함이나 고의적 우회 방치를 중과실로 간주하고, 건당 최대 5,000달러의 벌금 산정 시 피해 미성년자 수와 기업의 시정 노력을 비례적으로 반영하도록 했음.

- (향후 일정, 전망) 26년 상반기 최종 규칙 발표 및 시행 예정

### 2-3. 미국 캘리포니아주 사례 (2024)

- (법률명) 「소셜미디어 중독으로부터 아동 보호법」(Protecting Our Kids from Social Media Addiction Act, SB 976)
  - 캘리포니아주 보건안전법(Health and Safety Code) Division 20(기타 조항) 내 관련 장(chapter 24) 신설(제27000조~ 제27007조)<sup>30)</sup>
- (배경) 2024년 1월29일 스키너(N. Skinner) 상원의원 발의, 2024년 9월 20일 뉴섬(G. Newsom) 주지사가 서명하면서 법안 통과되었으나, 24년 11월, 넷초이스(NetChoice)가 법에 대한 금지 명령(가처분) 신청. 24년 12월 1심에서 대부분의 조항이 유효하다고 판결

30) Chapter 24 (commencing with Section 27000-27007) to Division 20 (MISCELLANEOUS HEALTH AND SAFETY PROVISIONS) of the Health and Safety Code

(NetChoice v. Bonta, N.D. Cal.)<sup>31)</sup>

- (규제 대상) 소셜미디어 플랫폼\*\* 포함 중독성 인터넷기반 서비스/애플리케이션\* (Addictive internet-based service or application)

\* 캘리포니아주 사업법(BPC) 준용<sup>32)</sup>

\*\* '중독성 피드'를 상당 부분(significant part) 제공하는 온라인 서비스/앱. 상업적 거래나 제품, 판매자, 서비스, 이벤트 또는 장소에 대한 소비자 리뷰를 주로 하는 인터넷 웹사이트/온라인 서비스/앱, 클라우드 스토리지를 주된 목적으로 피드를 운영하는 서비스 제외

- (규제 내용) 18세 미만 미성년자에 대한 중독성 피드 제공 금지, 비공개 모드 기본 설정, 특정시간대 알림 발송 금지를 담고 있음 (단, 부모 동의 시 모두 허용)

- (중독성 피드 제공 금지) 사용자가 미성년자인 경우(인지 시), 중독성 피드\* 제공 금지 (제27001조 (a)항)

\* 사용자가 생성하거나 공유한 다수의 미디어를 사용자 정보 또는 사용자 기기와 연관된 정보에 기반하여 사용자에게 추천, 선택 또는 우선순위를 부여하여 표시하는 인터넷 웹사이트, 온라인 서비스, 애플리케이션.

- (특정 시간대 알림 발송 금지) 사용자가 미성년자인 경우(인지 시), 특정 시간대\* 알림 전송 금지 (제27002조 (a)항)

\* 자정~오전 6시, 학기(9~5월) 중 월~금 오전 8시~오후 3시

31) 이후 넷초이스는 1심 결과에 불복 항소했고, 25년 9월, 항소심(제9연방순회항소법원)은 좋아요 표시 제한(Like-Count Provision) 제외(미성년자에게 좋아요 수 등을 보여주지 못하게 하는 것은 "플랫폼이 전달하려는 통계 정보를 제한하는 콘텐츠 기반 규제"라고 보아 집행 정지 유지) 나머지 1심 판결을 유지했다.

32) 이용자들이 서로 사회적 상호작용을 할 수 있도록 연결하는 것을 주요 기능으로 가지고 있는 경우 (이메일이나 다이렉트 메시지(DM) 서비스만을 제공하는 서비스/앱 제외), 프로필 생성, 다른 이용자들의 목록(친구 목록, 팔로워 등) 구성, 콘텐츠를 생성하거나 게시하는 경우

- (의무적인 부모 통제 도구 제공) 중독성 피드에 대한 일일 사용 시간 지정 (기본 설정: 하루 1시간 이하), **자녀 계정의 비공개 모드 설정\*** 등 (제27002조 (b)항)

\* 미성년자 계정은 '비공개 모드'를 기본값으로 활성화함으로써 해당 미성년자와 연결된 사용자만이 콘텐츠를 보거나 응답할 수 있도록 하는 것

- (향후 일정/전망) 법 제27006조에 따라, **2027년 1월1일까지 연령 확인 및 부모 동의 관련 규칙 제정**해야 함. 2025년 11월, 캘리포니아 법무부는 관련 규칙을 제정하기 위한 사전 공개 의견 수렴(아직 정식 규칙 제정 과정 미개시)

#### 2-4. 미국 유타주 사례 (2024)

- (법률명) 「소셜미디어에서의 미성년자 보호법」(Utah Minor Protection in Social Media Act, SB 194)

※ 아동의 정신건강이 소셜미디어 플랫폼으로 인해 침해받은 경우, 부모가 소송할 수 있는 권한 부여한 내용의 법(HB464)은 통과 후 시행 중

- 유타법전 **타이틀13(상업/무역) 내 소비자 보호(13-2-1) 중 제63장 (소셜미디어규제법) 내용 수정**

- (배경/경과) 23년 법안(SB 152)\* 통과되었으나 넷초이스 등 빅테크 단체의 위헌 소송에서 승소하기 어렵다고 판단, **기존 법안 폐기하고 수정 법안(SB 194) 상정**

\* 소셜미디어 규제법: 연령 확인 의무, 미성년자는 부모 동의 아래 계정 생성 야간(22:30~06:30) 미성년자 계정 접속 차단(부모 설정 변경 가능) 등

- 24년 2월 5일, 유타주 상원에 법안 상정(대표 발의: 맥켈 상원의원)

- 24년 2월 22일, 상원 본 회의 통과
  - 24년 2월 28일, 하원 본 회의 수정 가결
  - 24년 3월 13일, 콕스 주지사 서명에 따라 법 제정, 24년 10월 1일, 시행 예정
  - 24년 9월, 연방 지방법원 판결(NetChoice v. Reyes)\*에 따라 시행 일시 정지
    - \* 미성년자를 보호하겠다는 선한 의도를 가졌더라도, 그 수단이 기업과 미성년자의 표현 및 정보 접근권(First Amendment)을 지나치게 침해한다고 판단
  - 24년 10월, 주 정부 연방법원(10th)에 항소 (NetChoice v. Brown, 前 Reyes)
- (규제 대상) 소셜미디어(플랫폼)(소셜미디어 서비스(Social media service)) 정의: 주로 계정 보유자가 생성한 **사용자 생성 콘텐츠를 표시**, 타인이 볼 수 있는 **프로필 생성 허용**, 사용자 간 **사회적 상호작용 및 연결 허용**, 연결된 **사용자 목록(친구 리스트) 제공**, 타인 열람 가능한 **콘텐츠 게시 허용**. (예시): 인스타그램(Instagram), 페이스북(Facebook), 스레드(Threads), 틱톡(TikTok), 유튜브(YouTube), 스냅챗(Snapchat), 엑스(X), 링크드인(LinkedIn) 등
  - (규제 내용) **미성년자 연령 보증(Age Assurance) 의무화(95% 이상)**, **프라이버시 기본 설정(검색 노출 차단, DM 제한 등)**, **중독성 기능(무한 스크롤, 자동 재생) 비활성화**, **부모의 계정 관리 도구(사용시간 제한 등) 제공 의무**.

- (향후 일정, 전망) 25년 11월 항소법원에서 양측의 구두 변론 및 추가 서면 제출 진행, 항소법원의 최종 판결을 기다리는 중으로, 현재 SB 194는 법적 효력이 정지된 상태

## 2-5. 유럽의회 결의안 사례 (2023, 2025)

- (결의안명)
  - 2023년: 온라인 서비스의 중독적 설계 및 EU 단일 시장 내 소비자 보호에 관한 결의안
  - 2025년: 온라인상에서의 미성년자 보호에 관한 결의안
- (배경, 경과)
  - 2023년 결의안: 2023년 7월 내부시장 및 소비자보호(IMCO) 위원회 주도로 보고서가 제출되어 10월에 채택되었으며, 12월 12일 유럽의회 본회의에서 공식 채택
  - 2025년 결의안: 2025년 9월 문화교육위원회(CULT)가 IMCO 위원회에 의견서를 제출했고, 10월 IMCO 보고서 채택을 거쳐 11월 26일 본회의에서 공식 채택
- (주요 내용)
  - ① 중독적 설계 규제 및 안전 중심 설계(Safety-by-design) 강화
    - 두 결의안 모두 소셜미디어와 온라인 플랫폼의 중독적 설계(무한 스크롤, 자동 재생, 푸시 알림, '좋아요' 버튼 등)의 위험성을 강하게 비판하며, 규제의 필요성 지목.

- 주의력을 빼앗는 기능은 기본적으로 ‘꺼짐’ 상태로 설정하고, 더 나아가 미성년자 대상 중독성 디자인 요소를 기본적으로 비활성화 하며 참여도 기반의 추천 알고리즘을 아예 금지할 것 요구.
- 플랫폼 제공자가 스스로 유해한 설계를 제거하는 '안전 중심 설계' 의무화를 명시하고, 특정 서비스가 중독적이지 않다는 것을 기업이 직접 증명하도록 '입증책임' 전환 촉구.

## ② 아동·청소년 특별 보호 조치 (연령 확인 및 자녀 보호 기능)

- 2023년 결의안이 청소년을 취약한 소비자로 간주해 전체 소비자 보호 관점에서 접근한 반면, 2025년 결의안은 미성년자 보호에 초점을 맞췄음.
- 강력한 연령제한: 부모 동의 없는 소셜미디어 접속 기본 제한 연령을 16세로 통일하고, 13세 미만의 소셜미디어 접속은 전면 금지하도록 요구.
- 프라이버시 보호 연령 확인: 회원국마다 다른 연령 확인 시스템을 조화시키되, 영지식 증명(zero-knowledge proof)이나 EU 디지털 신원 지갑(eID Wallet)과 같은 기술을 활용해 감시로 이어지지 않는 안전한 시스템 구축 제안.
- 기기나 운영체제(OS)에 구매받지 않고 부모가 직관적으로 접근을 관리할 수 있는 상호 운용 가능한 자녀 보호(Parental control) 도구 제공 의무화 요구.

③ 기존 법령의 이행 및 법적 공백 보완 (디지털 공정성 법)

- 기존 디지털 서비스법(DSA)에 따른 의무 이행 상황을 철저히 조사하고, 규정을 어기는 플랫폼에 대한 벌금 등 단호한 제재와 위험 평가 강화 촉구.
- 기존 소비자 보호법이나 UCPD 등의 허점을 악용해 심리적으로 취약한 미성년자를 조작하는 다크 패턴 관행을 포괄적 규제 강조.
- 이러한 공백을 메우기 위해 23년 결의안 내용 등을 바탕으로 준비 중인 ‘디지털 공정성 법(Digital Fairness Act)’의 신속한 도입 촉구.

2-6. 설계 규제 모델 정리

	EU		미국 뉴욕주	미국 캘리포니아주	미국 유타주
	디지털서 비스법	청소년 보호 가이드라인	아동대상 중독성피드 착취금지법	소셜미디어 중독으로부터 아동 보호법	소셜미디어에서의 미성년자 보호법
법(안) 명칭	디지털서 비스법	청소년 보호 가이드라인	미국 뉴욕주	미국 캘리포니아주	미국 유타주
모법	-	디지털 서비스법	사업법 (파트 <sup>33</sup> 신설)	보건안전법 (기타 규정)	무역/상거래법 (소비자보호 내 소셜미디어규제)
법 제정 및 시행 (연도)	제정(22년10월) 시행(23년/24년)	제정/시행 (25년7월)	제정(24년6월) 미시행(규칙)	제정(24년9월) 미시행(규칙)	제정(24년3월) 미시행(소송)
법안 발의 주체	유럽집행위	유럽집행위	상원	상원	상원
정부 의지 여부	-	-	주지사(호컬)	주지사(뉴섬)	주지사(콕스)
발의-제정 소요 기간	약 22개월	약 2개월	약 8개월	약 8개월	약 1개월
규제대상	온라인 플랫폼		중독성 소셜미디어 플랫폼	소셜미디어 플랫폼 <sup>34</sup> 포함 중독성 인터넷기반 서비스/앱	소셜미디어 플랫폼

	EU		미국 뉴욕주	미국 캘리포니아주	미국 유타주
규제대상 정의	정보 저장, 대중 전파하는 호스팅 서비스		중독성 피드 (개인화된 알고리즘추천) 를 제공하는 웹사이트/앱	중독성 피드 (개인화된 알고리즘추천)를 제공하는 웹사이트/ 서비스/앱	UGC 표시, 이용자 간 상호작용/연결, 프로필 생성, 이용자 목록, 콘텐츠 게시
정의 관련법령	디지털 서비스법		아동대상 중독성피드 착취금지법	사업법, 소셜미디어 중독으로부터 아동 보호법	무역/상거래법
규제대상 예시	소셜미디어, 온라인 쇼핑, 앱스토어 등 (메시징 서비스 제외)		페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등	페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등	페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등
규제 내용 (플랫폼 의무)	안전중심설계, 맞춤광고 금지, 데이터수집 주의 등	설득적 설계 금지, 기본설정 (비활성화), 추천시스템 통제 강화	중독성 피드 제공 금지(18세 미만), 야간 알림 금지(부모 동의 시 허용)	중독성 피드 제공 금지(18세 미만), 학기 중 야간 알림 금지, 부모 관리도구 제공(사용시간 제한 등)	중독성 기능 비활성화, 프라이버시 기본 설정, 연령 확인 조치, 부모관리도구 제공
규제 대상 아동 연령	18세 미만 (미성년자)		18세 미만 (미성년자)	18세 미만 (미성년자)	18세 미만 (미성년자)
위반 시 제재 조치	과징금 (매출 기준)	-	민사 벌금 (건당 최대 5천 달러)	민사 벌금	민사 벌금 <sup>35)</sup>

33) 주별로 용어가 혼용되는데, 법전의 가장 큰 분류 방식인 절을 나타내는 용어 역시, 뉴욕주는 Article, 캘리포니아주는 Division, 플로리다주는 Title을 사용하고 있다.

34) 소셜미디어 플랫폼에 대한 정의는 사업법을 준용(이용자 간 상호작용(이메일, DM 제외), 프로필 생성, 관계목록 구성, 콘텐츠 생성/게시) 하도록 되어 있다.

35) 정신건강 피해 시 부모 소송 제기 권한 부여하는 법(HB 464) 통과, 시행 중이다.

## ◆ 손해배상 청구 모델 (민사 소송)

- 미국의 독특한 법제도적 장치(특히, 표현의 자유를 보장하는 수정 헌법 제1조와 플랫폼이 유통하는 콘텐츠에 대한 면책 조항을 담고 있는 통신품위법 제230조<sup>36)</sup> 등)로 인해 발생하는 형태로, 전통적으로 플랫폼의 책임을 묻기 어려운 미국적 맥락에서, 다른 사유(예를 들면, 플랫폼의 제품 결함 등)로 다수의 민사 소송 진행 중

### 3-1. 미국 뉴멕시코주 재판 사례 (2026)

- 빅테크 기업 상대로 한 실제 재판에서 승소한 최초 사례
- (배경) 2023년 12월 6일, 뉴멕시코주 라울 토레스(Raul Torrez) 법무장관은 메타 플랫폼이 아동 안전 의무를 저버렸다는 조사 결과\*를 바탕으로 **메타와 개인(마크 저커버그)\* 상대로 민사소송 제기**<sup>37)</sup>

\* 24년 9월 법원 결정에 따라, 저커버그 개인은 원고에서 제외

36) 플랫폼이 발행인으로서의 책임이 면제되는 동 조항은 'the Twenty-Six Words'(No provider or user of an interactive computer service shall be treated as the publisher or speaker of any information provided by another information content provider. 플랫폼 제공자나 이용자는 다른 정보 콘텐츠 제공자가 제공한 정보의 발행인이나 발화자로 취급되지 않는다)로 알려져 있다.

37) 뉴멕시코 DOJ 보도자료 (2023.12.6.)

## \* 조사결과 개요

- 법무장관실이 14세 이하 어린이의 가짜 계정을 만들어 메타 플랫폼에 대한 비밀 수사를 진행한 결과, 증거를 수집했다고 보도함 (뉴멕시코 DOJ 보도자료, 2023.12.6.)
  - 미성년 사용자가 해당 콘텐츠에 전혀 관심을 보이지 않았음에도 불구하고, 노골적이고 성적으로 노골적인 이미지를 적극적으로 제공하고 유도함
  - 수십 명의 낯선 성인이 아동을 찾아내고 접촉하여 성적으로 노골적인 사진을 제공하거나 음란 동영상에 참여하도록 강요할 수 있도록 함
  - 아이들에게 상업적 성매매를 조장하는 무분별한 페이스북 그룹에 가입하도록 권장함
  - 페이스북과 인스타그램 사용자들이 엄청난 양의 아동 포르노를 찾고, 공유하고, 판매할 수 있도록 허용함
  - 가상의 어머니가 13세 딸을 성매매 조직에 팔아넘기고, 딸이 광고 수익을 공유할 수 있도록 전문 웹사이트를 개설하는 것을 허용함

- (소송 사유 및 근거 법령) 소장에 명시된 구체적인 소송 사유(Count)는 총 4가지로 아래와 같음.

- ① 불공정 거래 관행법 위반 - 불공정 또는 기만적 거래 관행 (Unfair or Deceptive Trade Practices)(근거법령: NMSA 1978, § 57-12-1-26.)<sup>38)</sup>: 피고가 청소년 사용자의 웰빙과 안전보다 이윤을 우선시하면서도, 대중과 부모들에게는 자사의 플랫폼이 어린이에게 안전하다고 기만하고 오도하는 허위 진술을 한 혐의
- ② 불공정 거래 관행법 위반 - 불공정 거래 관행 (Unfair Trade Practices)(근거 법령: NMSA 1978, § 57-12-1-26.): 피고의 플랫폼이 인신매매, 아동 성착취물(CSAM) 유포 및 아동 그루밍에 이용되는 것을 알면서도 안전장치를 마련하지 않고 방치하여 공공 정책을 위반한 혐의.

38) New Mexico Statutes(NMSA) 1978 Chapter 57- Trade Practices and Regulations,

- ③ **불공정 거래 관행법 위반- 비양심적 거래 관행(Unconscionable Trade Practices)**(근거 법령: NMSA 1978, § 57-12-1-26.): 플랫폼의 알고리즘과 기능이 청소년에게 미치는 정신적, 신체적 해악(소셜 미디어 중독, 우울증, 자살 충동, 성착취물 노출 등)을 사측이 내부적으로 알고 있었음에도 불구하고, 어린이들의 지식이나 경험 부족을 악용해 이들을 중독시켜 비양심적인 이익을 취한 혐의
- ④ **공공 방해(Public Nuisance)\***(형법에 들어가 있음, 근거 법령: NMSA 1978, § 30-8-8<sup>39)</sup> 및 관습법(common law)): 메타의 불법적이고 비합리적인 플랫폼 운영이 인신매매, 아동 성착취물 유포, 청소년의 우울증 및 섭식 장애 등을 방조 및 증폭시킴으로써 수많은 뉴멕시코 주민의 건강과 안전에 해를 끼치고 광범위한 공공의 권리를 침해했다는 혐의

\* 공공 방해란 개인이 아닌 불특정 다수 또는 공동체 전체(공공)의 권리(public rights)를 침해하는 상태를 의미하며, 대기·수질 오염, 공중보건 위험 (유해물질, 중독성 제품 등), 불법 영업으로 인한 지역 안전 위협 등이 대표적 사례이며, 최근에는 소셜미디어 중독, 총기, 오피오이드(opioid)에까지 확장

- **(배심원 평결) 2026년 3월 24일, 배심원단은 메타에 대해 유죄 평결\*을 내리고, 3억 7,500만 달러(위반 건당 최대 벌금 5,000달러 부과) 벌금 지불 명령**
  - \* 기만적 거래 관행과 비양심적 거래 관행에 대해서 유죄 판결
- **(향후 일정) 2026년 5월 4일, 배심원 없는 판사 재판(bench trial)을 통해 메타의 공공 불법방해(public nuisance) 행위에 대한 혐의 및**

39) NMSA 1978 Chapter 30- Criminal Offenses, Article 8 - Nuisances, Section 30-8-8- Abatement of a public nuisance. (공공에 해로운 상태를 제거하기 위해 법원이 명령하는 시정 조치)

## 금지 명령을 다룰 예정

- \* 효과적인 연령 확인 시스템 도입, 아동 성범죄자 플랫폼 퇴출, 그리고 악의적인 행위자를 숨기는 암호화된 통신으로부터 미성년자를 보호하는 조치 등 포함<sup>40)</sup>

### 3-2. 미국 LA상급법원 재판 사례 (2026)

#### ● (배경, 경과)

- 2022년 9월, 캘리포니아 내 산재해 있던 수천 건의 소셜미디어 소송(소셜미디어로 인한 개인 피해)이 로스앤젤레스 상급법원(LASC, 이름과 달리 1심 지방법원이며, 담당 판사는 캐롤린 쿨(C. Kuhl))으로 병합<sup>41)</sup>(사건 번호는 JCCP 5255).
- 2023년, 케일리(KGM)가 6세부터 유튜브, 9세부터 인스타그램을 사용하며 우울증, 자해 충동, 신체 이형 장애(Body Dysmorphia)를 겪었다며 소송 제기. 이후 대표성을 인정받아 선도재판(Bellwether trial) 케이스로 선정<sup>42)</sup>(24년 3월-5월)
- 2025년 9월, 사르곤 심리(Sargon Hearings)를 통해 원고 측 전문가(뇌과학, 정신의학 등) 증언의 과학적 타당성을 인정받음. 전문가들이 알고리즘의 유해성을 법정에서 증언할 수 있는 기회 제공.

40) 보도자료 (2026.3.24.)

41) 23년-24년 약 1000건 정도였던 사건의 수가, 26년 현재 2,000건이 넘는 것으로 알려져 있다.

42) 벨웨더 케이스 선정은 수천 건의 유사 사건 중 전체 소송의 향방을 가늠할 '대표 표본'을 결정하는 과정이다. 선정 기준은 특정 개인의 특이 사례가 아닌 다수 원고의 보편적 피해 패턴(우울증, 거식증 등)을 대변하는 '대표성'과 알고리즘 설계 결함 및 경고 의무 위반 등 핵심 법적 쟁점의 명확성에 기반한다. 이를 통해 양측 변호인단과 판사는 배심원의 반응을 미리 테스트하고 합의금의 적정 가치를 산정함으로써, 2,000여 건에 달하는 방대한 소송을 효율적으로 해결하고 글로벌 합의를 이끌어내는 이정표로 활용된다.

- 2025년 11월, 피고 측이 제기한 약식 판결(Summary Judgment) 신청 기각\*
- \* 기업 내부 문건 등을 근거로 배심원이 판단할 충분한 증거가 있다고 판단
- 26년 1월~2월, 재판 직전 틱톡(TikTok)과 스냅(Snap)은 비공개 합의를 통해 피고 명단에서 제외됨. 현재 피고는 메타(Meta)와 구글(YouTube)만 남음.
- 26년 2월, 선도 재판(KGM 사건) 시작(1월 말 개시 예정이었으나, 일정 지연)
- 26년 3월 12일, 양측 변론 마무리
- (소송 사유 및 근거 법령) 제조물 책임법(product liability) 위반<sup>43)</sup>으로 소송 제기<sup>44)</sup>
  - 소인 1 (무과실 책임 - 설계 결함): 아이들을 중독시키고 피해를 주도록 앱을 잘못 설계한 책임 (모든 피고).
  - 소인 2 (무과실 책임 - 경고 의무 위반): 앱의 심각한 위험성을 알면서도 경고하지 않은 책임 (모든 피고).

43) 제조물 책임법(Product Liability)이 이 소송에서 중요한 이유는, 원고들이 소셜미디어 플랫폼을 단순한 정보 매개 공간이 아니라 대량 생산 및 유통되는 '결함 있는 제품(Defective Products)'으로 규정하여 빅테크 기업들에게 강력한 법적 책임을 묻는 핵심 논리로 사용했기 때문이다.

44) 소송사유는 총 13개이나, 그 중 8개만 소개한다. 소인9-소인13은 다음과 같다. 소인 9 (법률 위반에 의한 당연 과실): 동의 없이 미성년자 데이터를 무단 수집 및 판매하여 프라이버시 법률을 위반한 과실 (모든 피고), 소인 10 (성별 및 연령 차별): 알고리즘이 어린 소녀들에게 섭식 장애 등 유해 콘텐츠를 집중 노출시킨 부당한 차별 행위 (모든 피고), 소인 11 (불법 행위로 인한 사망): 앱의 유해성으로 인해 사망한 자녀에 대해 유가족이 청구하는 손해배상 (모든 피고), 소인 12 (생존자 소송): 사망한 피해자가 죽기 전 겪은 극심한 고통에 대해 유가족이 권리를 승계하여 배상 청구 (모든 피고), 소인 13 (동반자 및 사회적 관계 상실): 자녀의 부상이나 사망으로 인해 가족들이 겪은 정신적 고통과 유대감 훼손에 대한 배상 청구 (모든 피고).

- 소인 3 (과실 - 설계): 미성년자를 보호해야 할 주의 의무를 저버리고 중독성 알고리즘을 설계한 과실 (모든 피고).
  - 소인 4 (과실 - 경고 의무 위반): 유해 콘텐츠와 위험에 대해 합당한 안전 지침이나 경고를 제공하지 않은 과실 (모든 피고).
  - 소인 5 (일반 과실): 아이들을 위험으로 몰아넣고 범죄자로부터 보호하지 않은 전반적 과실 (모든 피고).
  - 소인 6 (과실에 의한 의무 인수): 연령 확인 서비스를 제공하겠다고 해놓고 부실하게 운영해 아동을 방치한 과실 (모든 피고).
  - 소인 7 (사기적 은폐 및 허위 진술): 유해성을 내부적으로 알면서도 고의로 숨기고 대중에게 안전하다고 거짓말한 사기 행위 (메타 한정).
  - 소인 8 (과실에 의한 은폐 및 허위 진술): 합리적 근거 없이 부주의하게 제품이 안전하다고 주장하여 대중을 오도한 과실 (메타 한정).
- (주요 쟁점)
- 원고 측 주장 (Mark Lanier 변호사): 콘텐츠 내용이 아닌, 도파민 분비를 조작하는 ‘설계(무한 스크롤, 간헐적 보상)’가 제조물 책임법상 결함이라고 주장함. 이에 대한 증거로, 메타의 ‘Project Myst’ 문건(트라우마가 있는 아동이 중독에 취약함을 이미 인지하고 있었음)과 구글의 ‘카지노 비유’ 문건(내부 직원 간 이메일 등에서 알고리즘을 슬롯머신에 비유)을 공개하며 기업의 고의성을 공격함.
  - 피고 측 주장 (Paul Schmidt 변호사 - Meta, Louis Li 변호사 - Google): 원고인 KGM의 정신 질환(섭식장애, 자해 등)은 가정불화, 따돌림

등 개인적 환경 요인 때문이며, 소셜미디어와 직접적 인과관계가 없다고 반박함. 원고의 상태를 ‘중독’으로 규정하기 어려우며, 과다 사용은 넷플릭스 몰아보기와 같은 행위일 뿐 임상적 질병이 아니라고 주장함. 또한, 유튜브는 창의성과 교육의 공간이며, 알고리즘은 편의를 위한 도구일 뿐이라고 변론.

● (주요 증인<sup>45)</sup> 증언 내용)

- 아담 모세리(Instagram CEO)(2026.02.11): “수익을 위해 안전을 희생하지 않았으며, 중독과 과다 사용은 구분해야 한다”고 증언함. 내부 이메일에서 필터 금지 규정이 완화된 정황이 드러나 추궁받음.
- 원고 KGM(2026.02.12): 6세부터 시작된 플랫폼 노출과 알고리즘이 어떻게 유해 콘텐츠로 자신을 이끌었는지 직접 증언함.
- 마크 저커버그(Meta)(02.18) : “우리 제품은 사용 시간을 최대화 하도록 설계되지 않았다. 우리는 사용자가 친구 및 가족과 연결되는 ‘의미 있는 사회적 상호작용(MSI)’을 하는 데 가치를 둔다.” “13세 미만 어린이가 우리 플랫폼을 사용하는 것을 원하지 않으며, 이를 차단하기 위해 업계 최고 수준의 기술과 인력을 투입하고 있다.” “원고 K.G.M.이 겪은 고통에 대해 깊은 유감을 표한다. 누구도 그런 일을 겪어서는 안 된다. 하지만 그것이 우리 플랫폼의 ‘설계 결함’ 때문이라는 주장에는 동의할 수 없다.”

45) 빅테크 전·현직 직원 및 내부 고발자: 아르투로 베하르 (Arturo Bejar, 전 메타 직원, 안전 관련 경고), 브라이언 볼랜드 (Brian Boland, 전 메타 부사장, 수익화 관련 경고), 앨리슨 리 (Allison Lee, 전 메타 직원), 크리스토스 구드로 (Cristos Goodrow, 유튜브 엔지니어링 부사장), 브룩 이스톡 (Brooke Istook, 원고 측 증인), 전문가 증인: 안나 렘키 (Dr. Anna Lembke, 중독 의학 전문가, 스탠퍼드대 교수, 02.13), 존 찬들러 (Dr. John Chandler, 데이터 및 내부 문건 분석 전문가, 02.17), 카라 바고(Dr. Kara Bagot, 아동청소년 정신의학 전문가, 03.02) 등 다수의 의료·심리 전문가

- (배심원 판결) 3월 12일부터 배심원 평의 개시, 3월 25일 판결 내려짐
  - 원고 승소 판결, 추천 알고리즘이 미성년자의 심리적 취약성을 악용하도록 의도적으로 설계되었으며, 플랫폼의 유해성과 중독 위험성을 인지하고도 사용자에게 방치·은폐했다는 사실을 배심원들이 인정
  - 배상액 규모: 총 600만 달러(한화 약 80억~90억 원)로, 보상적 손해배상(300만 달러, 원고의 우울증, 섭식 장애 등 실질적 피해 보상)에 징벌적 손해배상(300만 달러, 기업의 기만적 행위에 대한 응징 및 재발 방지 목적) 합산<sup>46)</sup>
- (향후 일정, 전망)
  - 항소 심리 (2026년 중반~): 메타·구글의 항소로 징벌적 손해배상액의 적정성, 통신품위법 제230조 및 수정 헌법 제1조 적용 여부에 대한 법리적 재심리 진행 예정
  - 2차 벨웨더 재판 (2026. 07. 예정): 메타·유튜브 외 틱톡·스냅챗 등 다양한 플랫폼과 새로운 유형의 피해 사례 다룰 예정

46) Courthouse News (26년 3월 25일), Meta and Google hit with \$6 million verdict for social media harms to young woman.

## 제4장 국내 적용을 위한 정책적 제언

### ◆ 해외 사례를 통해 얻을 수 있는 정책적 시사점

- 해외 사례를 살펴본 결과, 아동·청소년의 소셜미디어 중독 문제를 더 이상 ‘개인의 의지 부족’이나 ‘가정 내 부모의 통제 부족’으로 보지 않고, 플랫폼 기업에 구조적이고 근본적인 책임을 묻는 방향으로 전환되었다는 사실을 알 수 있다. 이는 연령에 따른 접근 규제, 특정 기능을 통제하는 설계 규제, 그리고 징벌적 배상을 청구하는 민사 소송 등 제재 방식의 차이와 무관하게 공통적으로 나타나는 현상이다.
- 고도로 정교화된 공학적 기술 앞에서 개인의 자제력에 기대는 방식이 명백한 한계에 부딪혔음을 인정한 것이라고 볼 수 있다. 중독은 서비스 이용 과정에 발생한 우연한 부작용이 아니라, 애초에 체류 시간을 늘리기 위해 기획된 알고리즘과 비즈니스 모델 자체가 지닌 구조적 결함이라는 시각인 것이다.
- 이러한 인식의 전환은 각기 다른 규제 방식들을 하나의 일관된 논리로 묶어준다. 아동보호의 책임은, 서비스를 이용하는 소비자뿐만 아니라, 그 서비스로 막대한 부를 축적하는 사업자도 책임져야 한다는 것이다. 결국 이러한 움직임은 지속될 것이고, 이제 아동을 위한 안전장치 마련은 기업의 선택적 선의가 아니라, 시장에서 사업을 영위하기 위해 반드시 지켜야 하는 법적 의무이자 영업 규칙이 될 가능성이 높아 보인다.

## ◆ 국내 적용을 위한 제언

### 2-1. 접근 규제와 설계 규제의 장단점을 비교, 우리 사회에 어떤 모델이 더 적합한지를 따져보자.

- 접근 규제는 특정 연령의 아동·청소년에 대해 소셜미디어 플랫폼의 접근을 아예 제한하는 방식으로, 직접적이고 강력한 보호정책이라는 장점을 가진다. 아동의 계정 보유 자체를 원천 금지함으로써, 온라인상에서 벌어질 수 있는 각종 위험을 사전에 가장 확실하게 차단할 수 있기 때문이다. 이 때문에, 접근 규제 모델에서는 플랫폼 사업자에게 연령확인 의무를 강력하게 부여하고, 이를 위반할 경우 과징금 등의 제재 조치로 이루어져 있다.
- 하지만, 접근 규제 모델은 과잉금지 측면에서 문제가 제기된다. 소셜미디어로 인한 아동의 피해를 막는 방법이 소셜미디어에 대한 접근을 아예 차단하는 방법 밖에 없는가 하는 문제와 연관된다. 아동의 소셜미디어 접근을 차단함으로써 소셜미디어가 제공하는 긍정적인 기능(사회적 상호작용이나 정보 습득의 기회 등)까지도 일괄적으로 차단될 수 있다는 우려인 것이다. 호주에서 관련 규제가 도입될 때, 호주 인권위원회가 법안에 대해 우려를 표했던 것이나, 미국에서 표현의 자유와 관련해서 위헌 소송이 걸리는 것도 내용은 조금 다르지만 큰 틀로 보면 유사한 문제 제기이다.
- 반면, 설계 규제는 플랫폼 접근 자체를 막는 대신 중독을 유발하는 무한 스크롤, 자동 재생, 중독성 피드 등 특정 설계나 기능을 제한하는 방식으로, 중독의 근본적 원인(root)을 해결하고자 한다는 측면에서

강점을 가진다. 특히, 소셜미디어에 대한 접근을 원천 봉쇄하지 않으면서, 토끼굴 효과와 같은 위험 요소만 제거할 수 있다는 점에서, 과잉금지 판단 측면에서 비례성이 높다는 것도 강점이다.

- 하지만, 설계 규제 역시 단점을 가진다. 규제 적용의 번거로움과 복잡함이다. 접근 규제 모델에 비해 규제해야 할 내용(중독성 기능)이 많기 때문에, 플랫폼 기업이 실제로 아동(연령 확인 기술이 정교하다고 가정하고)에 대해 중독성 기능을 모두 제한하고 있는지를 확인하고, 플랫폼 기업의 책임을 묻는 것이 생각보다 까다로울 수 있기 때문이다. 또한, 끊임없이 진화하는 중독성 디자인을 법령으로 상세하게 규정하는 것도 쉽지 않다는 부분이 해결해야 할 숙제이다.

## 2-2. 보다 광범위한 사회적 논의가 필요하다면, 현재 영국에서 수행 중인 ‘대국민 공개 의견수렴’도 참고해볼 필요가 있다.

- 영국 공개 의견 수렴 (기간: 26년3월2일~5월26일) (온라인 세상에서 성장하기: 대국민 대화, Growing up in the online world: a national conversation)
  - 1) 의견 수렴 목적 : 정부의 향후 정책 및 규제 방향 결정 참고
    - 다양한 이해관계자의 의견 수렴: 부모, 아동, 교사, 학계 전문가, 테크 기업, 시민사회의 광범위한 의견 수렴
    - 다양한 규제 옵션의 장단점 및 부작용 평가
    - 신속하고 강력한 입법 근거 마련: 온라인 안전법 기반으로 즉각 조치가능한 법적 권한을 정부에게 부여하기 위함

## 2) 주요 내용 (5대 핵심 주제)

- ① 아동의 기술 사용 현황 이해 (제1장)
  - 소셜미디어가 아동에게 미치는 긍정적 측면과 부정적 측면을 파악
- ② 더 안전하고 긍정적 경험을 위한 개입 조치(규제 옵션) (제2장)
  - 소셜미디어 연령제한: 접근 최소 연령 법제화
  - 디지털 동의 연령 변경: 현행 13세에서 14~16세 상향
  - 위험한 세부 기능 제한: 라이브 스트리밍, 낯선 사람 매칭, 사라지는 메시지, 누드 이미지 전송 기능, 위치 공유 등 고위험 기능에 연령제한
  - 중독성 디자인 및 사용시간 규제: 무한스크롤, 자동재생, 푸시알림, 개인화 알고리즘 등의 기능 제한, 앱 사용시간 제한 및 야간 통금 도입
- ③ 규정 준수 및 강력한 집행 방안(제3장)
  - 연령 확인 강화
  - 우회접속 방지: VPN 접근에 연령 제한 조치
  - 학교 내 모바일 기기 통제
- ④ 디지털 미래 준비 및 유익한 온라인 경험 강화(제4장)
  - 디지털 및 미디어 리터러시 교육
  - 고품질 콘텐츠 노출 확대
- ⑤ 부모 및 가족 지원 방안(제5장)
  - 자녀 보호 기능 활성화: 부모의 기기 활용 접근성과 이해도 제고

- 연령별 스크린 타임 지침 제공
- 파일럿 프로그램 운영

### 2-3. 어떤 규제가 더 효과적인지를 판단하기 위해, 영국이 실시하는 파일럿 프로그램을 운영해보는 것도 가능하다.

- 영국 정부는 2026년 3월 25일, 십대 청소년이 있는 300가구를 대상으로 규제 옵션(소셜미디어 금지, 앱 사용시간 제한, 디지털 통금)의 효과를 시험하는 파일럿 프로그램을 운영 중이다. 이는 현재 정부가 진행하고 있는 대국민 의견수렴에도 담겨 있는 내용으로, 참가 가정은 무작위로 4개 그룹 중 하나에 배정되어 각기 다른 개입 조치를 적용받도록 설계되었다.

- ① 제1그룹(가정 내 전면 금지 모형): 부모가 자녀 보호 기능(parental controls)을 활용하여 특정 소셜미디어 앱 접근을 완전히 차단하거나 비활성화하도록 교육. 가정 내 사실상의 소셜미디어 전면 금지 효과를 모의 실험하도록 했음
- ② 제2그룹(사용시간 제한): 인스타그램, 틱톡, 스냅챗 등 주요 소셜미디어 앱의 사용 시간을 하루 1시간으로 제한
- ③ 제3그룹(야간 디지털 통금): 부모가 자녀의 소셜미디어 접속을 오후 9시부터 오전 7시까지 차단. 앱 사용은 주로 방과 전후 시간대에만 허용
- ④ 제4그룹(대조군): 개입 효과를 비교하기 위해 기존과 동일하게 소셜미디어 접근 권한 유지

- 파일럿 프로그램을 통해 수집된 데이터는 대국민 협의 응답 결과와 함께 정부 및 학계 전문가에 의해 평가될 예정이며, 해당 결과는 향후 청소년 소셜미디어 이용 규제 및 보호 정책 수립의 근거 자료로 활용될 예정이다.

#### 2-4. 실제 당사자인 아동·청소년의 목소리를 직접 청취하는 과정도 필요하다.

- EU 디지털서비스법(DSA) 논의 과정에서 활용된 Youth Lab<sup>47)</sup>은 형식적 의견수렴을 넘어, 청소년을 정책 설계 과정에 실질적으로 참여 시키기 위한 참여형 정책 실험 공간으로 설계되었다. 이는 아동·청소년을 보호의 대상이자 동시에 권리 주체로 인식하는 EU의 권리 기반 접근(rights-based approach)이 구체적으로 구현된 사례라는 점에서 참고할 만하다.
- 유스랩은 단순 설문이나 공청회가 아니라 소규모 그룹 워크숍, 시나리오 기반 토의 등을 통해 문제를 정의(co-definition)하는 방식으로 이루어진다. 유스랩 활용이 정책으로 이어진 주요 사례는 다음과 같다.
  - ① 알고리즘 추천과 ‘중독적 설계’ 문제: 유스랩에서 반복적으로 제기된 내용은 “원하지 않아도 계속 다음 영상이 나온다.”, “보면 안 되는 걸 알지만 멈추기 어렵다.”, “왜 이게 추천되는지 모르겠다.” 등의 진술이었다. 이러한 진술은 DSA 제26조, 제34조에서 규정된 시스템적 위험(systemic risks) 중 중독적 사용 패턴, 아동·청소년의 정신적 웰빙에 대한 부정적 영향을 식별하는 질적 근거로 활용되었다. 특히 “멈출 수 없음”이라는 표현은 단순한 콘텐츠의 유해성(harmful content)이 아니라 설계 자체의 문제(addictive design)로 해석되었고, 이는 위험 평가 의무, 알고리즘 설계 변경 또는 완화 조치를 요구하는

47) 유스랩(Youth Lab)은 유럽집행위원회가 DSA를 포함한 디지털 정책을 준비하는 과정에서 운영한 청소년 참여형 프로그램으로, 성인·전문가·이해관계자 중심의 기존 수렴 방식과 차이를 보인다. 특히, 연령, 디지털 이용행태, 취약성 수준이 서로 다른 청소년 집단을 별도로 구성했다.

논리적 근거로 연결되었다.

- ② 신고·차단 기능의 실효성 문제: 유스랩 참가자들은 신고 기능에 대해 “신고가 어디로 가는지 모른다”, “신고 후 아무 변화가 없다”, “보복이나 노출이 두렵다”와 같은 진술이 반복되었다. 이러한 진술은 DSA에서 형식적 신고 수단의 존재만으로는 충분하지 않다는 점을 강조하는 근거가 되었고, 접근성(accessibility), 이해 가능성(intelligibility), 절차적 신뢰성을 포함한 신고·구제 메커니즘을 설계하는 논의에 반영되었다.
- ③ 연령 중립 규제의 한계 문제: 청소년들은 연령대별로 전혀 다른 위험을 경험하고 있었다. 저연령의 경우, 원치 않는 노출, 무서운 콘텐츠, 중·고연령의 경우, 비교·외모·관계 압박 등이었다. 이러한 진술은 DSA가 연령 일률 규제(age-neutral ban)를 채택하지 않고, 아동·청소년에게 미치는 영향이 큰 서비스에 대해 강화된 위험 평가와 비례적 의무를 부과하는 방향을 선택하는 데 간접적 근거로 반영되었다.

2-5. 현재 국내에서 발의된 안들을 해외 사례와 비교해 보고, 개선할 여지가 있는지 살펴볼 필요도 있다. 예를 들어, 소셜미디어 플랫폼의 정의 조항을 참고하거나, 규제 방식에 대해서 참고할 수 있다.

- 현재 국회 과방위에 접수되어 있는 정보통신망 법 일부개정법률안은 총 7건<sup>48)</sup>으로, 24년 7월과 8월 발의된 5개 안(윤건영의원안, 김장겸의원안, 안철수의원안, 조정훈의원안, 김태선의원안)과 26년

48) 25년1월 발의된 조인철의원안이나, 25년12월 발의된 최민희의원안도 있으나, 전체 이용자의 알고리즘 선택권을 보장하거나, 알고리즘 기반 추천서비스에 대한 투명성을 제고하기 위한 법안으로, 아동·청소년 보호와 직접적으로 관련되어 있지 않다는 점에서 제외했다.

3월 발의된 2개 안(황운하의원안, 이연희의원안)이다<sup>49)</sup>.

- 국내 발의 법안은 콘텐츠(정보)를 통한 연결이나 상호작용에 초점이 맞춰져 있는 반면, 해외 입법례는 서비스의 본질적 기능을 조금 더 상세하게 기술하고 있다는 점, 중독적 기능(알고리즘 포함)에 대해서도 기술하고 있다는 점, 그리고 예외 조항을 명확히 명시하고 있다는 점 등에서 차이가 있다. 추후 이 부분을 고려해 볼 필요가 있다.

발의안	규제 대상의 정의
윤건영의원안	정보통신망 <sup>50)</sup> 을 통하여 다른 사람과 의사소통을 하거나 정보를 공유하는 서비스로서 대통령령으로 정하는 정보통신서비스
김장겸의원안	정보통신망을 통하여 정보를 공유하는 서비스로서 대통령령으로 정하는 정보통신서비스
안철수의원안 (조정훈의원안)	정보통신망을 통하여 2인 이상의 이용자가 소통하면서 부호·문자·음성·음향·화상·동영상 등의 정보를 교환할 수 있는 서비스 (정보통신망을 통하여 2인 이상의 이용자가 소통 등의 목적으로 부호·문자·음성·화상 또는 영상 등을 교환할 수 있는 서비스)
황운하의원안	정보통신망을 통하여 이용자 간 인적 관계의 형성·유지·확장 및 정보의 생성·공유·소통을 가능하게 하는 온라인 서비스로서, 부호·문자·음성·음향·화상·동영상 등의 전자적 정보의 유통을 매개하는 서비스
이연희의원안	정보통신망을 통하여 이용자 간 관계를 형성하고 이용자가 생성한 부호·문자·음성·음향·화상·동영상 등의 정보를 공유하거나 소통할 수 있도록 하는 서비스

49) 외관상 발의된 법안의 수로만 보면 우리나라도 관련 논의를 시작한 지 꽤 지난 것처럼 보이지만, 구체적으로 내용을 살펴보면 다소 차이가 있다. 해외에서는 이 논의를 2020년대 초반부터 시작했던 것이 지금 시점에서 구체화 되고 있는 반면, 우리나라는 2024년 여름 유행처럼 발의되었고, 그동안 논의가 잠잠하다가 2026년 재논의 되었다.

50) 전기통신사업법 제2조제2호에 따른 전기통신설비를 이용하거나 전기통신설비와 컴퓨터 및 컴퓨터의 이용기술을 활용하여 정보를 수집, 가공, 저장, 검색, 송신 또는 수신하는 정보통신체제를 말한다.(정보통신망법 제2조(정의) 제1항 제1호)

- 규제 방식의 경우, 연령 확인 후 계정 개설 금지라는 다소 심플한 방식을 채택하는 접근 제한 모델(윤건영, 이연희의원안)에서는 큰 차이가 없어 보인다. 하지만, 다양한 중독성 기능을 다루고 있는 설계 규제 모델(김장겸/안철수/조정훈/김태선/황운하/이연희의원안)에서는 약간의 차이가 있다. 국내 발의된 입법안의 경우, 알고리즘 추천 서비스에 초점이 맞춰져 있는 데 반해, 해외에서는 무한스크롤, 자동재생까지도 다루고 있다는 점에서 차이가 나타난다. 추후 이 부분에 대해서도 추가적인 논의가 필요해 보인다.

발의안	주요 내용	비고
윤건영 의원안	제44조의11(사회관계망서비스에서의 아동 보호) 신설: 제1항 정부는 사회관계망서비스 유해매체물 관련 아동보호 정책의 수립 및 시행	정부 의무 추가
	제44조의11 신설 제2항 연령 확인 조치, 제3항 14세 미만인 경우, 회원가입 거부	사업자 의무 추가 (연령 확인, 14세 미만 회원가입 거부)
김장겸 의원안	제41조(청소년 보호를 위한 시책의 마련 등) 수정: 청소년 보호 시책을 마련해야 하는 청소년유해정보의 범위 확대 (현행 음란, 폭력 정보 등 + 중독성 콘텐츠 추가)	방미통위 의무 추가
	제42조의4(청소년 보호를 위한 법정대리인 동의 확인 등) 신설 제1항 청소년 가입 여부 확인, 법정대리인 동의 확인, 제2항 동의 없는 경우 시간순 노출 + 특정 시간 알람 제한	사업자 의무 추가 (연령 확인, 법정 대리인 동의 등)
안철수 의원안	제42조의4(사회관계망서비스에서의 청소년 보호) 신설 제1항 정보추천 알고리즘 금지, 제2항 연령 확인, 제3항 보호자 동의 시 허용, 야간(0시~6시) 별도 동의 절차	사업자 의무 추가 (연령 확인, 보호자 동의 등)

51) 김태선의원안은 아동의 개인정보를 아동의 관심사, 건강 상태, 위치 정보 등 개인적 특성을 분석 및 예측하기 위한 정보로 설정하고 있어, 개인정보보호법 제22조의2(아동의 개인정보 보호)에서 보호하는 아동의 개인정보에 포함될 것으로 보인다.

발의안	주요 내용	비고
조정훈 의원안	제41조(청소년 보호를 위한 시책 마련 등) 수정: 제1항 청소년 보호 시책 마련 범위 확대 (현행 음란, 폭력 정보 등 청소년유해정보 + 사회관계망서비스의 과도한 이용 추가)	방미통위 의무 추가
	제42조의4(청소년에 대한 사회관계망서비스 과몰입 예방) 신설: 제1항 16세 미만인 경우, 일별 이용 한도 설정, 알고리즘 허용 여부 등에 대한 친권자 등의 확인 의무, 제2항 연령 확인 조치	사업자 의무 추가 (연령 확인, 16세 미만 과몰입 예방 사항 친권자 확인)
김태선 의원안	제42조의4(아동에 대한 보호) 신설 제1항 14세 미만인 경우, 개인정보 <sup>51)</sup> , 알고리즘 활용 광고 제공, 알고리즘 정보 추천에 대한 본인 + 법정대리인 동의, 제2항 야간(0시~6시) 알고리즘 활용 광고, 알고리즘 정보 추천에 대한 본인 + 법정대리인 별도 동의, 제3항 연령 확인, 제4항 개인정보보호 노력	사업자 의무 추가 (연령 확인, 개인정보, 광고, 정보 추천에 대한 본인 + 법정 대리인 동의, 야간 별도 동의)
황운하 의원안	제41조(청소년 보호를 위한 시책 마련) 수정: 제1항 과도한 이용에 대한 시책 마련(방미통위) 제42조의4(청소년 보호) 신설: 개인맞춤형 추천(알고리즘), 이용 유도 기능 제한 제42조의5 신설: 위험 경고, 정보 고지	방미통위 의무 추가 (과도한 이용 시책) 사업자 의무 추가 (알고리즘 금지, 이용 유도 기능 제한 등)
이연희 의원안	제42조의4(청소년 보호) 신설 제1항 19세 미만, 정보 추천 알고리즘 금지 제2항 연령 확인 조치 제3항 14세 미만 가입 금지	사업자 의무 추가 (청소년 알고리즘 금지, 연령 확인, 14세 미만 가입 금지)

## 2-6. 연령 보증 기술(Age Assurance) 로드맵 수립이 필요하다.

- 앞서 언급한 것처럼 어떤 규제 모델을 도입하든, 플랫폼이 아동의 연령을 확인하지 못한다면, 규제의 실효성은 급격히 감소한다. 그러므로 단순히 플랫폼에 책임을 묻기 위해서는 연령 보증 기술이 기반 되어야 하는 것은 필수적이다.

- 우리나라의 경우, 본인확인제도가 폭넓게 운영되고 있지만 아동의 온라인 보호와 관련해서는 취약한 측면을 가지고 있는 것도 사실이다. 예를 들어, 부모의 본인확인 정보를 아동이 몰래 사용하거나 또는 부모가 아예 정보를 알려주는 등의 관행은 규제와 실효성을 떨어뜨릴 수 있다는 점에서 보완이 필요한 부분이다. 동시에 EU 등에서 논의되는 것과 같이 연령 이외의 개인정보가 유출되지 않도록 DID(분산신원증명) 등 안전한 신원확인 기술을 도입하기 위한 구체적인 로드맵 수립이 필요하다.
- 로드맵 수립의 기본 원칙은 다음과 같다.
  - ① 기존 자기 선언 방식 활용 제한: 기존처럼 사용자가 단순히 생년월일을 입력하는 ‘자기 증명(자기 선언)’ 방식은 이미 우회하기 쉽고 효과가 없음이 입증되었으므로, 이를 부적절한 방식으로 규정하고 플랫폼의 위험도에 맞는 실질적인 검증 수단을 도입해야 한다.
  - ② 프라이버시 보호 기술(PET) 적용 및 데이터 최소화 원칙 확립: 플랫폼은 연령 추정 및 검증 과정에서 데이터 최소화 원칙을 엄격히 지켜야 하며, 이를 위해 사용자의 불필요한 개인정보 노출 없이 특정 연령 이상이라는 사실만 증명해 주는 영지식 증명(Zero-knowledge proof)<sup>52)</sup>과 같은 프라이버시 보호 기술을 로드맵의 핵심으로 삼아야 한다.
  - ③ 국가 디지털 신원 인프라(DID·전자신분증) 구축: 개별 기업에만 연령 확인을 맡기는 것을 넘어 국가 차원의 안전하고 통일된 시스템

52) 암호학적 관점에서 영지식 증명이란, 어떤 사람이 상대방에게 자신이 특정 정보(비밀값)를 알고 있거나 특정 기준을 충족한다는 것을 증명할 때, 그 정보의 구체적인 내용(지식)은 단 하나도 노출하지 않은 채(Zero-knowledge) 오직 ‘해당 사실이 참이다’라는 것만을 수학적으로 증명하는 암호학적 프로토콜을 뜻한다.

마련이 필요하다. 행정안전부 등과 연계하여 전자신분증 관련 논의를 확장하고, 위변조가 불가능한 분산신원증명(DID) 등의 신원확인 기술을 접목한 구체적인 도입 로드맵을 수립해야 한다. 이는 EU가 통일된 연령 확인을 위해 ‘디지털 신원 지갑(eID Wallet)’을 활용하려는 접근 방식과 궤를 같이 한다.

## 2-7. 정부와 국회의 협력, 그리고 정부 내에서도 부처 간 긴밀한 협력이 필요하다.

- 규제를 도입하기 위해서는 법제화가 우선되어야 하고, 이를 위해서는 국회에서 초당적인 협력이 필요하다. 이미 다수의 해외 사례에서 본 것처럼, 아동/청소년 보호 이슈는 다른 사안에 비해 상대적으로 여야 간의 합의가 덜 까다로운 분야라는 점이 법제화의 가능성을 높인다고 할 수 있다.
- 다음으로, 온라인상에서의 아동·청소년 보호가 가지는 사회적 중요성을 감안하면, 관련 부처<sup>53)</sup> 간 논의가 원활하게 이루어질 수 있도록, 컨트롤 타워 기능을 가진 통합적 협력 체계를 구축할 필요가 있다. 이들 관련 부처들이 한자리에 모여 논의를 시작할 수 있도록 하는 데에는 최고 결정권자의 정책적 의지도 반드시 필요하다.
- 어떠한 규제를 도입하건, 기존에 운영되던 체계와의 연계도 염두에 뒤야 한다. 예를 들면, 성평등가족부와 교육부·교육청이 함께 시행하는 ‘인터넷/스마트폰 이용 습관 진단조사’나, 과기부의 ‘과의존

53) 관련 부처는 아동/청소년 보호의 주무부처인 성평등가족부, 아동/청소년의 학교 내/밖 교육을 책임지고 있는 교육부와 교육청, 소셜미디어 플랫폼에 대한 규제 권한을 가진 방미통위, 스마트폰/인터넷 과의존 진단 및 예방을 담당하고 있는 과기부, 중독 등의 정신건강 상의 피해를 책임지고 있는 보건복지부 등이다.

실태조사' 등의 위험군 아동 조기 발견이나, 중독 위험군 아동을 대상으로 하는 상담/치유 프로그램(과기부 스마트쉼 센터, 성평등가족부 청소년상담복지센터, 보건복지부 중독관리통합 지원센터, 서울시 아이월센터 등), 그리고 리터러시를 통한 중독 예방 교육 등이 부처 간 장벽에 멈추지 않고 원활하게 이뤄지도록 부처 간 연계 시스템을 통해 원스톱 시스템이 구축되어야 할 것이다.

- 마지막으로, 실효성 확보를 위한 촘촘한 법제화가 필요하다. 위에서 논의된 모든 과제와 규제 방안들이 원활하게 작동하려면 정보통신망법 뿐만 아니라 지능정보사회기본법, 청소년보호법 등 관련 법률 전반을 개정하는 꼼꼼한 입법 작업이 함께 진행되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- American Psychological Association. (2023). Health advisory on social media use in adolescence.
- Carpentier, C. L. (2023). New economics for sustainable development: Attention economy. United Nations Economist Network.
- Ferster, C. B., & Skinner, B. F. (1957). Schedules of Reinforcement.
- Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE – Children Online:
- Lovink, G. (2019). Sad by design: On platform nihilism. Pluto Press.
- OECD. (2025). How's life for children in the digital age? OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>
- Schultz, W. (1997). A Neural Substrate of Prediction and Reward. *Science*, 275(5306), 1593–1599.
- Simon, H. A. (1971). Designing Organizations for an Information-Rich World. In *Computers, Communications, and the Public Interest*, 37–72.
- Skinner, B. F. (1938). *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis*.
- Teacher Magazine. (2025, 8.25.). Online safety: Using the 4Cs framework to identify risk, [https://www.teachermagazine.com/au\\_en/articles/online-safety-using-the-4cs-framework-to-identify-risk](https://www.teachermagazine.com/au_en/articles/online-safety-using-the-4cs-framework-to-identify-risk)
- The Strategist. (2026, February 25). Technical challenges in Australia's under-16s social-media ban.

<https://www.aspistrategist.org.au/technical-challenges-in-australias-under-16s-social-media-ban/>

U.S. Surgeon General. (2023). Social Media and Youth Mental Health: The U.S. Surgeon General's Advisory

성욱제·정은진(2025), 온라인상의 아동·청소년 보호를 위한 제도개선 방안 연구, 정책 연구 2025-36, 방송미디어통신위원회.