

한국청소년정책연구원은 청소년과 함께
지속가능한 미래사회를 만들어갑니다.

2021. 12.
Vol.61

APi *Blue*note

블루노트 통계 **Statistics**



10대 청소년 미디어 이용 실태¹⁾

배상률 연구위원

개요

- 조사목적** ▶ 본 연구는 10대 청소년들의 미디어 이용에 대한 현황과 특성을 분석하여 청소년의 건전한 미디어 이용과 디지털 시민성을 함양할 수 있는 증거기반의 정책방안을 도출하는 것을 목적으로 함. 이의 일환으로 중·고등학교 재학 연령의 청소년들을 대상으로 이들의 미디어 이용 실태와 특징에 대한 실태조사를 수행하였음.
- 조사대상** ▶ 2020년도 교육통계연보를 바탕으로 다단계층화집락표집 방식을 통해 확보한 총 2,810명의 중·고등학교 1~3학년생임.
- ▶ 응답자 구성
- 성별: 남학생 1,461명(52.0%), 여학생 1,349명(48.0%)
- 교급별: 중학생 1,397명(49.7%), 고등학생 1,413명(50.3%)
- 조사방법** ▶ 학급단위 자기기입식 조사
- 조사기간** ▶ 2021년 9월 ~ 10월

1) 본 블루노트 통계는 한국청소년정책연구원의 2021년도 연구과제인 '청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책 대응방안 연구 II: 10대 청소년' 보고서 일부내용으로 보다 자세한 내용은 최종 보고서를 참조하기 바람.

1 스마트폰 이용 실태

- 10대 청소년의 스마트폰 소지율은 98.0%임.
 - 스마트폰 소지 비율은 교급별 및 성별 간이나 경제력, 지역규모, 학급성적, 부모의 자녀 미디어 이용 중재 수준 등에 따른 차이를 보이지 않는 10대 청소년의 필수품으로 자리 잡았음.
- 10대 청소년의 60% 이상이 하루 평균 3시간 이상 스마트폰을 이용함.
 - 전체 응답자 중 20.5%는 3시간 이상~4시간 미만 이용; 18.2%는 4시간 이상~5시간 미만 이용; 22.8%는 5시간 이상 이용하는 것으로 나타남.
 - 남학생보다 여학생이, 중학생보다 고등학생이, 도시지역보다 읍면지역 거주자가, 학급성적이 낮을수록, 경제수준이 낮을수록, 부모중재가 부적절 할수록 청소년의 스마트폰 이용시간이 높은 것으로 조사 됨.
 - 하루 평균 3시간 이상 스마트폰을 이용한다고 응답한 비율에 있어서 중학생의 학년 진급에 따른 증가세가 두드러짐. 하루 평균 3시간 이상 이용한다는 응답률은 중학교 1학년생이 50.4%, 2학년생이 59.7%, 3학년생이 66.3%로 나타남.

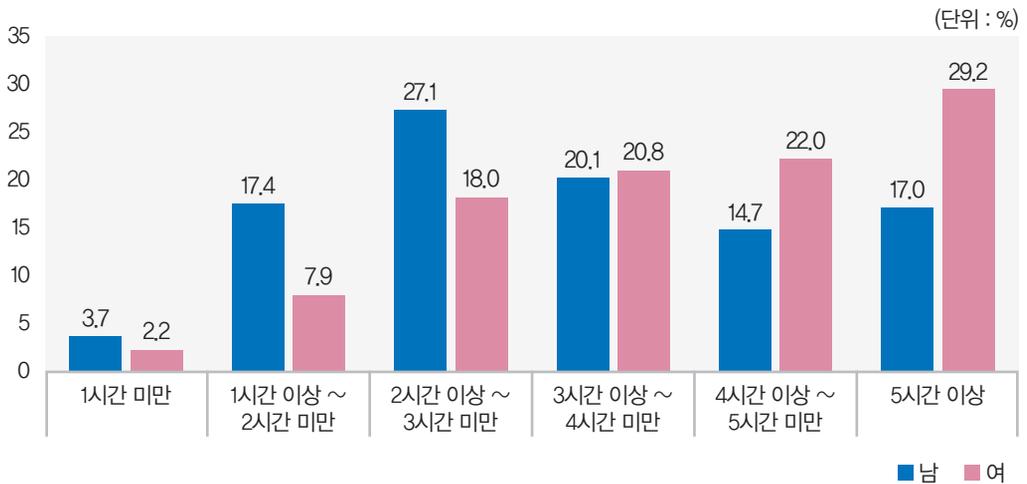


그림 1 10대 청소년의 하루 평균 스마트폰 이용 시간

■ 10대 청소년의 스마트폰 6년 이상 이용률, 하루 평균 4시간 이용률, 이용제한 앱 설치율은 경제수준, 성적수준, 미디어 이용 가정지도 수준별 차이를 보임.

표 1 10대 청소년 가정의 경제수준, 성적수준, 미디어 이용 가정지도 수준별 스마트폰 보유율, 6년 이상 사용기간, 하루 4시간 이상 이용률, 이용제한 앱 설치율

(단위: %)

배경	구분	스마트폰 보유율	6년 이상 이용률	4시간 이상 이용률	이용제한 앱 설치율
경제수준	상위권	96.9	47.2	35.6	23.6
	하위권	98.7	53.3	50.3	14.7
성적수준	상위권	97.5	45.8	30.1	24.4
	하위권	98.0	60.2	54.4	12.6
미디어 이용 가정지도	적절	98.2	47.5	38.1	22.4
	부적절	97.3	61.2	47.6	14.9

■ 10대 청소년의 성별에 따른 스마트폰 이용 기능 top 5

- 남학생: 유튜브, 게임, SNS, 카톡/채팅, 음악듣기 순
- 여학생: 유튜브, SNS, 카톡/채팅, 음악듣기, 전화통화 순

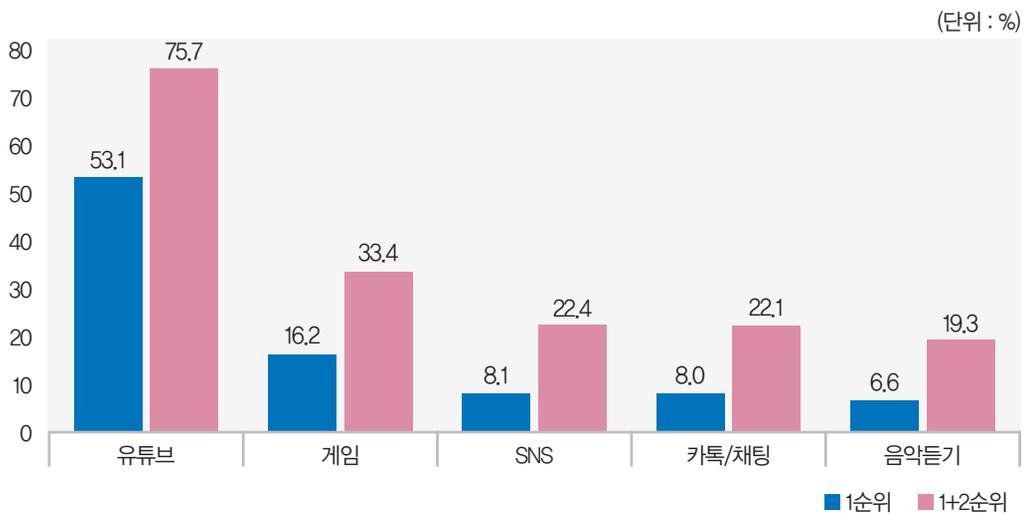


그림 2 남학생의 스마트폰 이용 기능 및 주중/주말 평균 이용 시간(1순위, 1+2순위)

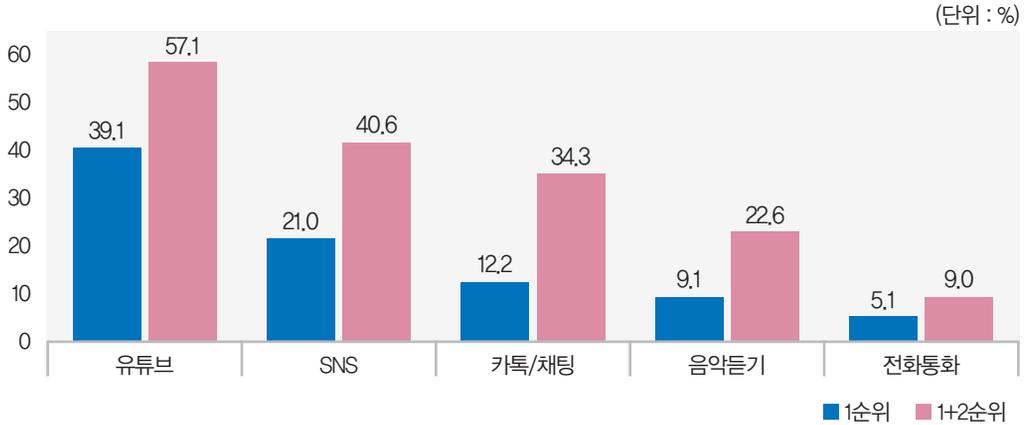


그림 3 여학생의 스마트폰 이용 기능 및 주중/주말 평균 이용 시간(1순위, 1+2순위)

2 유튜브 이용 실태

- 유튜브 이용은 성별 차이 없이 청소년이 가장 즐겨하는 미디어 활동으로 나타남.
 - 10대 청소년 97.7%는 학교 원격 수업이나 대면 수업의 일환으로 사용한 것 이외에 최근 한 달 간 유튜브를 개인적으로 이용한 경험이 있다고 응답하였음.
 - 유튜브를 비학습용으로 하루 평균 2시간 이상 이용하는 비율은 중학생이 주중 36.1%, 주말 48.8%, 고등학생이 주중 37.6%, 주말 54.1%로 타 미디어 활동과 견주어 최다 시간 할애하는 것으로 조사됨.

표 2 주요 미디어활동 주중/주말 2시간 이용 중 · 고등학생 비율

미디어 활동	중학생 (2시간 이상 이용률)		고등학생 (2시간 이상 이용률)	
	주중	주말	주중	주말
유튜브 (학습 관련)	6.6	7.6	5.7	9.9
유튜브 (비학습 관련)	36.1	48.8	37.6	54.1
SNS	20.1	24.6	22.5	31.6
온라인/모바일 게임	16.0	29.7	11.3	20.8
텔레비전 (휴식/오락 목적)	8.8	16.6	5.4	10.7

- 유튜브 시청 콘텐츠 주제는 성별에 따라 차이가 두드러짐: 남학생은 게임, 음악/댄스, 스포츠/운동, 영화/드라마, 코미디/예능 순. 여학생은 음악/댄스, 영화/드라마, 코미디/예능, 팬활동/연예인, 먹방/요리 순서로 나타남.

■ 유튜브에 대한 신뢰도, 선호도, 유해 콘텐츠 노출 정도는 다음과 같음.

- 유튜브 정보를 대체로 신뢰한다는 응답률은 22.4%(비신뢰 응답률 25.6%)
- 유튜브 이용이 가족여행보다 더 좋다는 비율 8.9%(가족여행 선호비율 80.2%)
- 유튜브 이용이 친구와 노는 것보다 더 좋다는 비율 9.5%(친구교제 선호비율 78.5%)
- 유튜브 이용이 TV 시청보다 더 좋다는 비율 53.9%(TV시청 선호비율 23.0%)
- 유튜브 이용이 온라인 게임하는 것보다 더 좋다는 비율 33.1%(온라인 게임 선호비율 37.0%)
- 폭력적 콘텐츠에 노출되곤 한다는 비율 17.2%(비노출 비율 56.7%)
- 선정적 콘텐츠에 노출되곤 한다는 비율 15.3%(비노출 비율 61.3%)

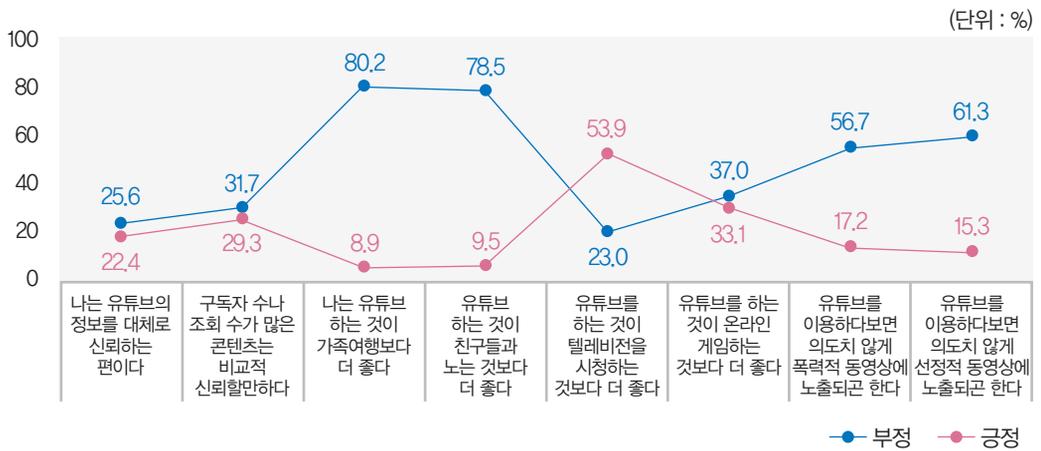


그림 4 유튜브에 대한 생각과 의견 - 신뢰도, 선호도, 유해콘텐츠 노출

■ 10대 청소년이 생각하는 유튜브의 최대 혜택은 여가 및 정보 취득임.

- 10대 청소년이 인식하는 유튜브의 최대 혜택은 1위 '시간을 때우거나 보낼 수 있다'(긍정 응답률 76.7%); 2위 '내가 원하는 정보를 손쉽게 찾을 수 있다'(긍정 응답률 74.0%); 3위 '동영상이라 정보를 쉽게 이해할 수 있다'(긍정 응답률 72.6%); 4위 '기분전환이 되거나 즐거워진다'(긍정 응답률 68.5%)

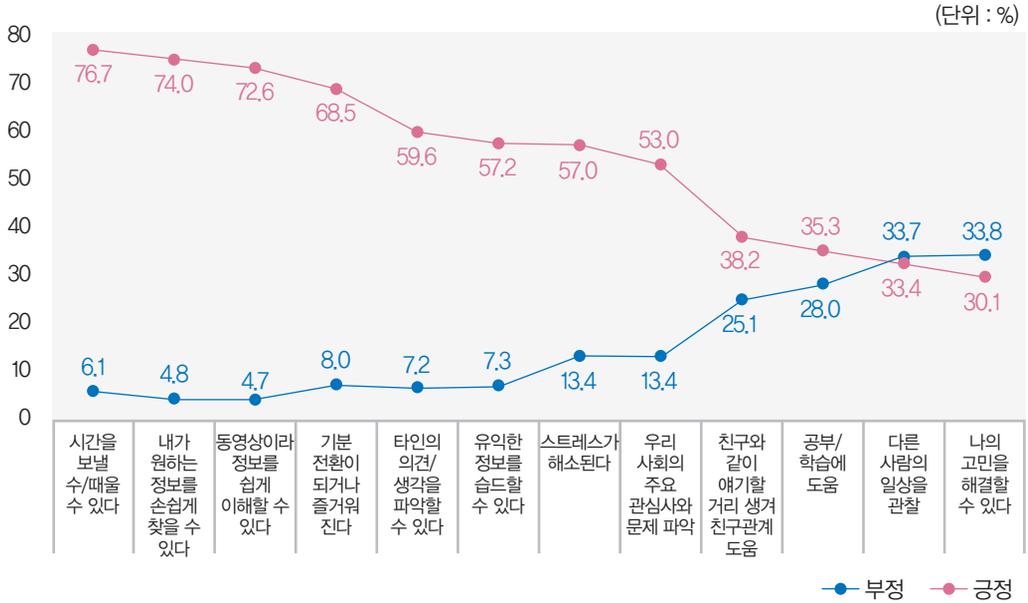


그림 5 유튜브 혜택에 대한 동의 수준

3 소셜미디어 이용 실태

- 여학생이 남학생보다 소셜미디어를 적극적으로 이용함.
 - 여학생(85.1%)이 남학생(69.9%)보다 소셜미디어 이용 비율이 높음.
 - SNS 아이디 수와 이용 시간에 있어 남학생보다 여학생이 월등히 더 많음.

표 3 현재 활동 중인 SNS 아이디 수 (단위: %)

		사례수 (명)	1개 이하	2개	3개	4개	5개 이상
전체		(2,156)	36.1	29.6	18.9	7.8	7.7
성별	남	(1,016)	47.3	29.1	14.6	5.0	4.0
	여	(1,140)	26.0	30.0	22.7	10.3	10.9

표 4 SNS를 통한 친구/팔로우 수 (단위: %)

		사례수 (명)	50명 미만	50명 ~ 99명	100명 ~ 199명	200명 ~ 299명	300명 이상
전체		(2,151)	23.3	15.0	19.3	11.0	31.4
성별	남	(1,013)	21.8	14.0	18.2	11.4	34.5
	여	(1,138)	24.5	15.9	20.2	10.7	28.7

- 남학생은 페이스북(74.7%), 인스타그램(57.1%), 틱톡(24.2%) 위주로 이용하는 반면, 여학생은 인스타그램(75.0%), 페이스북(39.9%), 틱톡(24.3%), 트위터(23.7%) 순으로 이용률이 높게 나타남.
- 교급별로 살펴보면, 중학생은 페이스북(62.6%), 인스타그램(50.9%), 틱톡(31.8%) 위주로 이용하는 반면, 고등학생은 인스타그램(81.3%), 페이스북(50.1%), 틱톡(17.3%), 트위터(15.4%) 순으로 이용률이 높게 나타남.
- 포스팅의 주요 내용은 성별에 따라 차이를 보임. 남학생은 친구/가족, 스포츠, 유머, 개인 안부, 학교생활 순으로, 여학생은 친구/가족, 학교생활, 연예인/TV콘텐츠, 개인 안부, 개인적 고민 순으로 나타남.

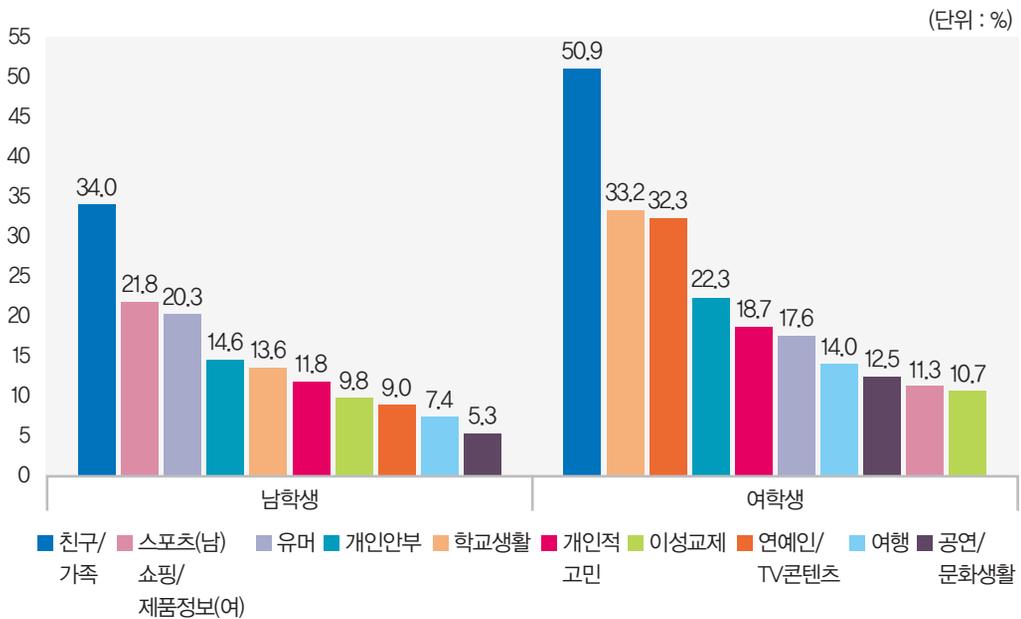


그림 6 10대 청소년의 SNS 포스팅 주제 Top 10

■ 10대 청소년이 생각하는 소셜미디어 최대 혜택은 '타인과의 소통과 교류'임.

- 1위 '타인과 손쉽게 의사소통할 수 있다'(긍정 응답률 71.8%), 2위 '나의 고민이나 문제를 해결할 수 있다'(긍정 응답률 71.2%), 3위 '새로운 관계를 형성할 수 있고, 사람을 사귀거나 인맥을 확장 시킬 수 있다'(긍정 응답률 59.5%), 4위 '기준에 알고 있던 친구관계를 강화시킬 수 있다'(긍정 응답률 56.2%), 5위 '새로운 시각이 확장될 수 있으며, 타인의 의견을 파악할 수 있다'(긍정 응답률 53.7%)로 조사됨.

- 소셜미디어의 기능적 장점을 활용하여 사회참여나 사회활동을 할 수 있다고 응답한 비율은 45%를 차지하여 총 18개 기능들 중 9위를 차지함.
- 그러나 실제 이루어진 사회참여나 사회활동 관련 포스팅은 남녀 그룹 모두에서 하위권 차지함. 10대 청소년의 사회참여/사회봉사 관련 포스팅의 비율은 0.3%로 총 19개 포스팅 주제 중 꼴찌를 차지함.

4 온라인 게임 이용 실태

- 온라인 게임 이용률은 남학생이(92.1%)이 여학생(61.6%)보다, 중학생(80.3%)이 고등학생(75.4%)보다 높음.
- 게임 이용률이 가장 높은 학년은 중학교 2학년으로 81.9%를 차지하였으며, 게임 이용률이 가장 낮은 학년은 고등학교 3학년으로 73.3% 이용률로 조사됨.

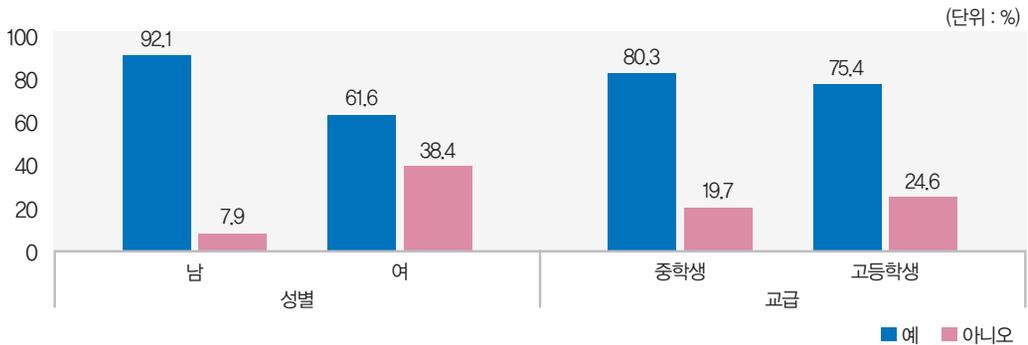


그림 7 최근 한 달 동안 온라인/ 모바일 게임 경험 여부

■ 게임 이용의 저연령화 현상

- 온라인 게임 경험이 없다고 응답한 비율은 중학생과 고등학생이 각각 3.3%, 3.4%로 조사되었음.
- 초등학교 입학 전 게임을 처음 했다는 응답률은 중학생과 고등학생 집단 각각 12.8%로 동일한 비율을 보였음.
- 초등학교 시기에 게임을 처음 접했다는 응답률은 중학생 집단이 79.5%, 고등학생 집단이 72.0%로 조사되었음.

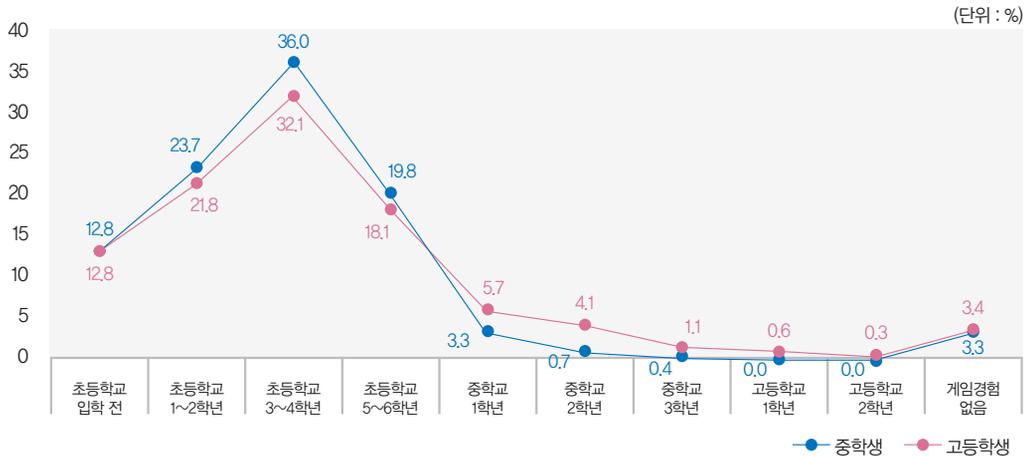


그림 8 10대 청소년의 온라인/ 모바일 게임을 처음 시작한 시기

■ 온라인 게임의 영향

- 온라인 게임이 자신의 스트레스 해소나 여가생활에 도움이 된다고 동의한 청소년 비율이 63.5%로 조사되었음. 학급성적이 좋을수록 게임이 스트레스 해소나 여가생활에 긍정적 기여를 한다는 응답 비율이 더 높게 나타났음(상위권 69.0%, 중위권 64.1%, 하위권 57.0%).
- 온라인 게임 이용이 친구관계에 도움이 된다는 항목에 동의하는 중·고등학생의 비율은 44.6%로 집계되었음. 남학생(59.9%)이 여학생(27.0%)보다 게임에 대해 긍정적인 태도를 보였음. 친구관계에 부정적으로 영향을 미친다고 응답한 비율은 25.4%를 차지하였음.
- 중·고등학생 전체 응답자의 30.5%는 온라인 게임을 통해 폭력적 장면을 자주 접한다고 응답하였음.
- 공부하는데 지장이 있는데도 불구하고 게임을 계속하게 된다고 응답한 청소년은 18.5%로 조사되었음. 남학생(23.6%)이 여학생(12.7%)보다, 고등학생(20.4%)이 중학생(16.6%)보다, 학급 성적에 있어서 하위권(25.4%)이 상위권(16.0%)보다 해당 항목에 동의하는 비율이 높았음.
- 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다고 응답한 중·고등학생의 비율은 4.7%로 나타났으며, 남학생이 6.9%로 여학생의 2.2%보다 세 배 이상 높은 수치를 보인 것으로 조사되었음.

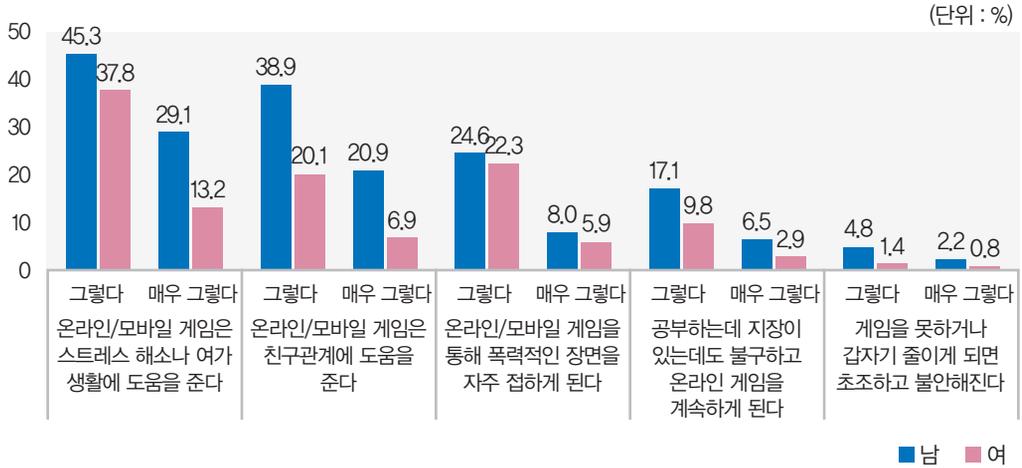


그림 9 온라인 게임의 영향

5 온라인 공간에서의 경험

- 온라인 공간에서 개인정보 유출 경험률, 사이버폭력 가·피해자 경험률, 혐오표현 접촉 경험률이 매우 높게 나타났음.
 - 응답자의 90% 이상이 최근 6개월 간 온라인 공간에서 누군가를 따돌리거나 따돌림 당한 경험 있음.
 - 응답자의 94.2%가 최근 6개월 간 개인정보가 의도치 않게 온라인 공간에 유출된 경험 있음.
 - 응답자의 92.5%가 최근 6개월 간 온라인 공간에서 낯선 이성으로부터 만나자는 제안을 받은 경험 있음.
 - 응답자의 76.9%가 최근 6개월 간 온라인 공간에서 특정집단에 대한 혐오표현을 접한 경험 있음.

표 5 10대 청소년의 온라인 공간에서의 경험률

(단위: %)

항목	온라인 공간에서의 경험	전체	성별		교급별	
			남	여	중	고
1	나는 온라인공간에서 누군가를 따돌린 적이 있다	97.0	95.3	98.9	96.8	97.2
2	나는 온라인공간에서 누군가에 의해 따돌림을 당한 적이 있다	94.3	93.6	95.1	93.7	94.9
3	나의 개인정보가 의도치 않게 온라인공간에서 유출된 적이 있다	94.2	95.9	92.3	95.5	92.9
4	나는 온라인공간에서 낯선 이성으로부터 만나자는 제안을 받은 적이 있다	92.5	94.3	90.5	92.9	92.0
5	온라인 공간에서 특정집단(여성, 남성, 외국인, 장애인 등)에 대한 혐오표현을 접한 적이 있다	76.9	76.2	77.7	82.2	71.7

6 뉴스 및 정보 취득 미디어의 신뢰도와 시사 뉴스 관심도 및 취득 경로

■ 레거시 미디어와 포털이 뉴스 신뢰도 top 3 차지함.

- 청소년들이 가장 신뢰하는 미디어는 텔레비전(긍정 응답률 56.8%), 종이신문(긍정 응답률 53.7%), 포털(긍정 응답률 49.0%) 순으로 조사되었음. 유튜브와 SNS, 팟캐스트는 신뢰도에서 하위권을 차지함.

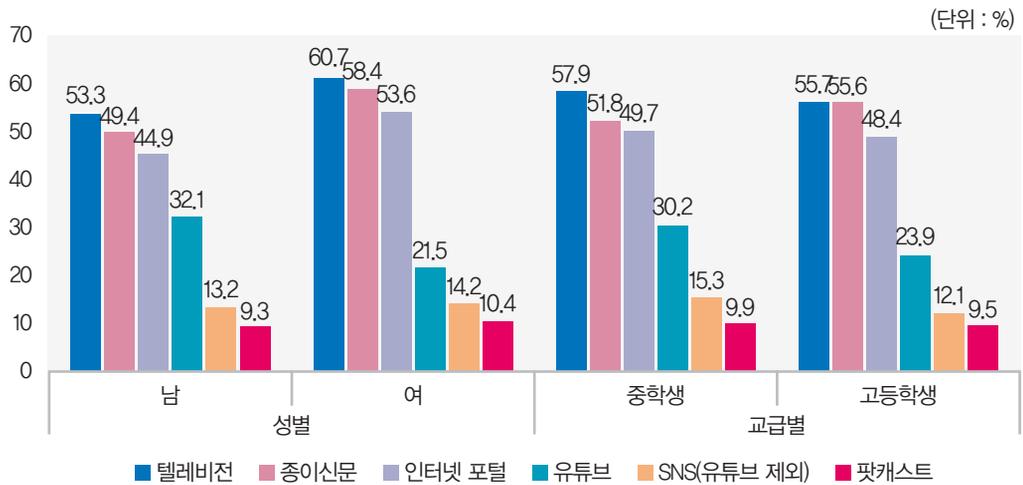


그림 10 뉴스 및 정보 취득을 위한 미디어에 대한 신뢰도

■ 시사뉴스 관심도 및 취득 통로는 다음과 같음.

- 10대 청소년의 시사 관련 뉴스 관심도는 5점 만점에 2.9점으로 '관심 있다'(약간 관심 있음+매우 관심 있음)라고 응답한 비율은 전체 응답자의 36.8%로 '관심 없다'(전혀 관심 없음+별로 관심 없음)는 응답률인 40.8%보다 낮게 나타났음.
- 고등학생이 중학생보다, 그리고 학급성적과 가정의 경제수준이 높을수록 시사뉴스에 대한 관심도가 높았음.
- 시사뉴스 접촉 경로에 대한 질문에 1위 유튜브(33.4%), 2위 텔레비전(20.2%), 3위 부모/가족(17.5%), 4위 인터넷 포털(14.6%), 5위 SNS(10.0%), 6위 친구/선후배/교사(2.9%) 순으로 나타났음.
- 시사뉴스 고관심 집단은 포털, TV 등 뉴스의 게이트키퍼가 작동하는 채널을 사용하는 비율이 시사뉴스 비관심 집단에 비해 매우 높음. 시사뉴스 비관심 집단은 부모/가족, 친구/선후배/교사 등의 주변 인적 네트워크를 활용하여 뉴스를 취득하는 비율이 상대적으로 매우 높음.

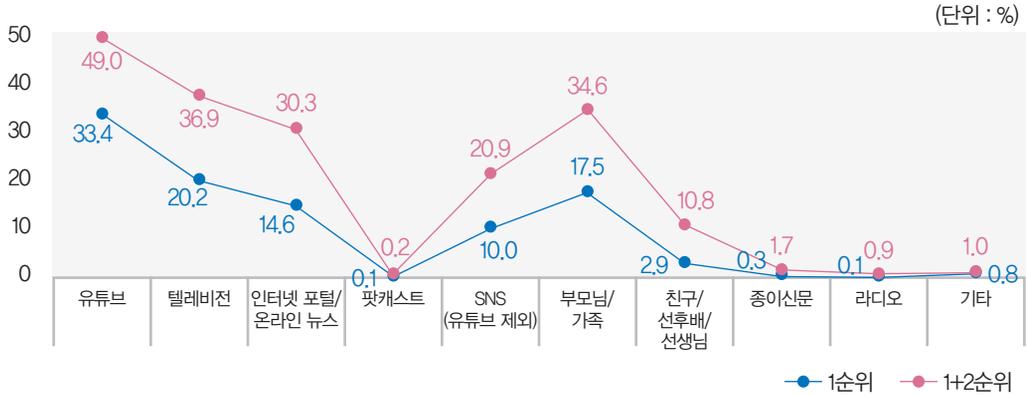


그림 11 시사 관련 뉴스 접촉경로

7 디지털 격차

- 청소년이 속한 가정의 경제수준에 따라, 각종 디지털 기기의 보유율에 두드러진 차이를 보임.
 - 경제수준이 상위층일수록 디지털 기기인 노트북, 태블릿 PC, 데스크탑 PC의 보유율이 높게 나타났음.

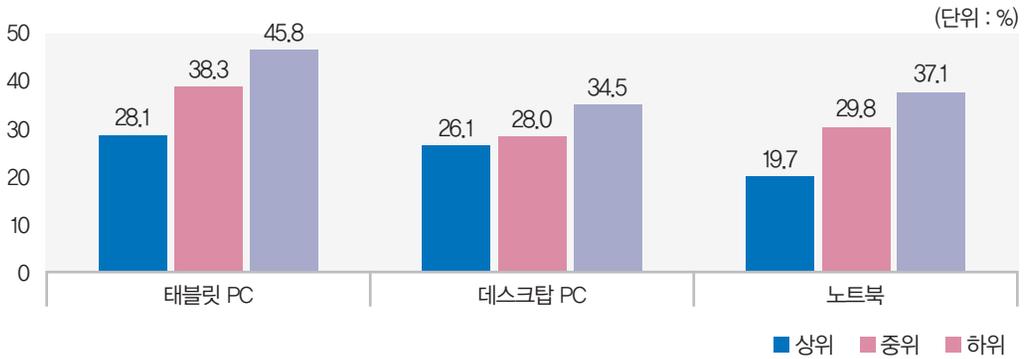


그림 12 디지털 기기 보유율: 경제 수준에 따른 디지털 격차