

디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

배상률 · 김영한 · 황현정



한국청소년정책연구원은 청소년과 함께
지속가능한 미래사회를 만들어갑니다.

보고서 표지 디자인은 한국청소년정책연구원 직원을 대상으로 실시한 『AI 보고서 디자인 콘테스트』의 당선 작품을 카카오톡 이모티콘 작가(작가명 모지)로 활동하고 있는 직원이 실사한 것입니다.

***당선작 프롬프트** “미래를 향해 나아가는 청소년, 청소년들을 지지하는 어른들, 그들을 둘러싸고 있는 다문화, 기후변화, 인공지능, 미디어, 권리”

AI 디자인 _ 곽진희(한국청소년정책연구원 행정원)

실사 디자인 _ 변지현(한국청소년정책연구원 청년인턴)

디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

저 자 배상률, 김영한, 황현정

연 구 진 연구책임자_배상률(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
공동연구원_김영한(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
황현정(한국방송광고진흥공사 전문위원)
연구보조원_허효주(한국청소년정책연구원 연구원)



한국 청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

보고서를 펴내며

오늘날 디지털 미디어와 정보통신기술(ICT)의 발전은 우리 삶에 광범위한 영향을 미치고 있습니다. 이러한 급변하는 환경 속에서, 청소년은 이중적인 현실에 직면해 있습니다. 디지털 기술이 제공하는 무한한 가능성과 기회에 쉽게 접근할 수 있는 반면, 온라인상의 위험과 위협에 더욱 노출되어 있습니다. 이 같은 점을 고려했을 때, 유엔아동권리위원회 일반논평 제25호에서 강조하는 바와 같이, 디지털 환경에서의 아동과 청소년의 권리 보호 및 증진은 우리 사회의 중대한 책무입니다.

본 연구보고서는 디지털 환경에서 청소년이 겪는 다양한 위험 요소들을 종합적으로 조명하고자 합니다. 이 연구는 청소년이 온라인상에서 유해한 환경이나 위험행동의 피해자일 뿐만 아니라 가해자가 될 수도 있다는 점을 감안하여 진행되었습니다. 이에 따라, 개인적, 가정적, 사회적 차원에서 위험행동의 원인과 특성을 면밀히 분석하고, 이를 효과적으로 대응하기 위한 정책적 방안을 개발하는 데 중점을 두었습니다.

아무쪼록, 이 연구가 디지털 시대를 사는 청소년의 보다 나은 미래를 만들어 가는데 소중한 밑거름이 되기를 희망합니다. 이 연구의 진행과 완성에 있어서, 공동연구자인 김영한 선임연구위원님과 황현정 전문위원님, 그리고 허효주 연구위원님의 헌신적인 노력과 기여에 깊은 감사를 드립니다. 마지막으로, 이 연구를 후원하고 지원해주신 김현철 원장님을 비롯한 모든 분들께 깊은 감사의 마음을 전합니다.

연구책임자 배상률 선임연구위원

연구요약

■ 연구목적

- 디지털 환경에서 청소년에게 부정적인 영향을 미칠 수 있는 유해환경과 위험행동의 현황을 종합적으로 파악하고, 이러한 환경과 행동의 특성을 분석하여 효과적인 정책 대응 방안을 제안
- 디지털 환경에서의 아동·청소년 권리 실현이란 차원에서 각종 위험요소에 관계된 아동·청소년의 목소리를 듣고 구체적인 실태를 파악하여 정책대응 방안을 마련

■ 연구내용

- 인터넷이나 디지털 기기 사용으로 인한 자신 또는 타인에게 위험을 초래할 수 있는 다양한 위험행동 유형 중에서 보편성, 심각성, 신규성을 고려하여 사이버불링, 디지털 성추행, 디지털 자해, 온라인 도박, 온라인 불법약물 거래를 연구 주제로 선정
- 선행 연구들이 디지털 환경에서의 위험행동 유형을 개별적으로 조명한 것과 달리, 이 연구는 통합적인 분석 방식을 채택함. 인터넷 상의 다양한 위험행동 유형들 간의 연관성을 종합적으로 파악하는 데 중점을 둠. 각 위험행동의 상호 연결성과 이러한 연결이 청소년의 건강과 발달에 미치는 영향에 대한 통찰 제공

■ 연구방법

- 방송통신위원회, 여성가족부 등 정부부처 및 연구기관에서 발행되는 보고서와 국내외 학계의 관련 논문 검토
- 전국의 중고등학생 총 2,117명을 대상으로 설문조사를 진행하고, 디지털 환경에서의 위험행동 경험자를 포함한 총 13명의 청소년을 대상으로 심층 면접조사를 실시
- 전문가 그룹을 구성하여 현황 진단과 관련 정책 방안 마련을 위한 의견조사 실시

■ 연구결과

주요 연구결과

● 설문조사

- 청소년의 30%는 최근 6개월간 온라인상에서 야한 농담이나 이야기를 해본 경험이 있으며, 48%는 이 같은 야한 농담이나 이야기를 들어봤다고 응답하였음.
- 성적인 농담이나 야한 이야기를 하는 채팅방에 초대받은 경험이 7.4%, 나의 동의 없이 나의 신체사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 경험을 한 경우가 7%로 나타났다.
- 최근 6개월간 온라인에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다고 응답한 청소년의 비율이 14.5%이며, '온라인 공간에서 누군가가 나를 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다'고 응답한 피해 비율은 13%임.
- 불법약물이나 마약류 관련 정보를 온라인에서 찾아본 적이 있다는 응답률은 7.8%이며, 전체 응답자의 8.6%는 아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법약물이라도 사용할 의향이 있다고 답하였음.
- 확률형 아이템 뽑기 게임 경험이 있다고 응답한 비율은 20.4%이며, 그 뒤를 이어 온라인 카드, 화투게임 등 사행성 게임이 6.3%, 인터넷 내기 방송에 참여한 경험이 4.7%, 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠 베팅을 경험한 비율이 2.8% 순으로 조사되었음.
- 10명의 청소년 중 한 명꼴로 자해를 한 적이 있는 것으로 나타났다. '자해계', '자해방법'과 같은 용어를 SNS나 포털에 검색해 본 경험이 있는 비율이 6.1%, 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방에 들어가 본 적이 있는 비율이 2.4%, 자행행동을 하고 관련 사진이나 게시글을 업로드한 적이 있는 경험이 1.9%로 조사되었음.
- 오프라인에서 이뤄지는 일탈행동과 온라인 공간에서의 위험행동 간 유의미한 관련성 발견
- 디지털 성범죄 및 사이버불링 등 청소년의 온라인 위험행동에 스마트폰 과의존성, 또래동조성, 자녀 미디어 이용에 관한 부모의 관심 수준, 정보보안 활동/의식이 유의미한 영향력을 행사하는 것으로 조사됨.

주요 연구결과

● 면접조사

- 과의존하고 있다고 스스로 인식하는 청소년은 많지 않았으나, 대부분 스마트폰이 없으면 불안하다고 느낄 정도로 의존적인 태도를 보였음.
- 디지털 성범죄 피해, 사이버불링 가·피해, 온라인 도박, 온라인 자해, 그리고 온라인 불법약물 및 식이장애는 청소년 사회에서 빈번해지고 있음.
- 온라인 환경 내 다양한 유해 콘텐츠가 무방비로 청소년에게 노출되고, 별다른 제재 없이 이용할 수 있다는 점에서는 문제의식을 가지고 있었음.
- 다양한 유형의 디지털 유해환경 사례에도 불구하고, 면접조사 참여 청소년을 통해 파악한 온라인 환경에서 나타나는 가장 두드러진 특성은 미성년자인 청소년들을 보호하는 보호망이 제대로 작동하지 않았다는 점임.
- 청소년들이 유해환경에 쉽게 접근할 수 있었으며, 온라인 환경에서 성추행, 성범죄, 괴롭힘과 같은 문제에 직면했을 때 적절한 대처방법이 부족한 것으로 드러남.
- 청소년들이 부모, 학교 교사 등 주변 어른에게 직접 디지털 유해환경 노출 경험을 알리지 않는 한, 이러한 문제가 발견되기 어려운 구조임.
- 온라인 공간에서 벌어지는 위험행동에 대한 조치가 미미하고 부모의 적절한 중재가 부재한 까닭에 청소년들은 큰 경각심 없이 위험행동을 하는 것으로 파악됨.

● 전문가 의견조사

- 전문가 그룹의 90%는 최근의 디지털 환경이 청소년의 건강한 성장을 저해할 위험요소가 많다고 평가하였음.
- 디지털 유해환경 개선 관련 정부의 전반적 정책에 대해 10점 만점에 평균 3.8점, 청소년 위험행동과 관련한 정부의 전반적 정책 역시 평균 3.7점을 주었음.
- 디지털 유해환경 개선 및 청소년의 온라인 위험행동 예방 및 대응을 위해서는 4대 주체 중 미디어/플랫폼 기업에 가장 많은 책임과 역할을 기대하였음.
- 청소년 위험행동에 따른 심각성에 따라 청소년이라도 필요시 엄격하고 강력한 처벌이 이루어질 필요가 있다고 응답한 비율이 74.4%에 달했음. 현재 각 부처별로 시행되는 청소년 위험행동 관련 정책을 총괄하는 별도의 통합 지원 체계의 필요성에 동의하는 비율도 88.4%로 매우 높게 나타났음.

■ 핵심 정책제언

핵심 정책제언

- 청소년의 건강한 삶을 위한 디지털 유해환경 개선과 온라인 위험행동 예방 및 대응 정책의 내실화를 정책목표로 설정
- 정책목표를 이루기 위한 4대 정책 추진 방향을 다음과 같이 제시하였음. 첫째, 법적·제도적 대응 강화, 둘째, 디지털 환경 모니터링 및 필터링 강화, 셋째, 디지털 시민성 함양 및 리터러시 역량 제고, 넷째, 온라인 위험행동 가·피해자 지원 및 관리 체계 개선
- 정책목표, 추진방향, 정책과제



디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

연구보고23-기본05

I. 서론

- 1. 연구의 배경과 목적 3
- 2. 연구 내용 7
- 3. 연구 방법 8

II. 선행연구 분석 및 이론적 논의

- 1. 청소년 온라인 위험행동의 개념과 원인 13
- 2. 청소년 온라인 위험행동의 유형화 20
- 3. 청소년 온라인 위험행동 관련 실태조사 22

III. 청소년 대상 설문조사

- 1. 조사 개요 39
- 2. 청소년 미디어 이용과 태도 46
- 3. 청소년 온라인 위험행동과 유해환경 현황 67
- 4. 청소년 온라인 위험행동 심층분석 146
- 5. 조사결과 요약 168

IV. 청소년 대상 면접조사

1. 조사 개요	181
2. 조사결과 분석	185
3. 조사결과 요약	209

V. 전문가 의견조사

1. 조사 개요	215
2. 조사결과 분석	216
3. 조사결과 요약	225

VI. 정책 제언

1. 정책 방안 수립 절차	229
2. 정책의 목표 및 추진방향	233
3. 정책 목표 및 추진 방향에 따른 세부 정책 과제	235
4. 정책 과제 추진 로드맵	255

참고문헌	259
-------------------	------------

부록

1. 청소년 설문지	269
2. 청소년 면접조사 질문지	284
3. 전문가 의견조사 질문지	286

표 목차

표 Ⅰ-1. 설문조사 개요	9
표 Ⅰ-2. 면접조사 개요	9
표 Ⅱ-1. 디지털 환경에서의 아동권리 침해 4C	21
표 Ⅱ-2. 유형별 과의존 청소년	24
표 Ⅱ-3. 학년별 과의존 위험군 청소년	25
표 Ⅱ-4. 청소년의 주요 기기별 1일 평균 이용시간의 추이(2016-2020년)	26
표 Ⅱ-5. 디지털 성범죄 피해율	28
표 Ⅱ-6. 사이버 폭력의 개념	31
표 Ⅱ-7. 사이버 폭력의 유형	32
표 Ⅱ-8. 사이버 폭력의 영향력	34
표 Ⅲ-1. 청소년 대상 설문조사 문항 내용 및 출처	41
표 Ⅲ-2. 조사 설계 및 조사 방법	44
표 Ⅲ-3. 응답자 분포표	44
표 Ⅲ-4. 미디어기기 보유여부	47
표 Ⅲ-5. 스마트폰 평일 이용시간 집단별 차이	50
표 Ⅲ-6. 스마트폰 주말 이용시간 집단별 차이	51
표 Ⅲ-7. 컴퓨터 평일 이용시간 집단별 차이	52
표 Ⅲ-8. 컴퓨터 주말 이용시간 집단별 차이	53
표 Ⅲ-9. 태블릿PC 평일 이용시간 집단별 차이	54
표 Ⅲ-10. 태블릿PC 주말 이용시간 집단별 차이	55
표 Ⅲ-11. 청소년 디지털 보안활동 집단간 차이	60
표 Ⅲ-12. 청소년 디지털 기술에 대한 태도 및 자기효능감 집단간 차이 ..	63
표 Ⅲ-13. 스마트폰 과의존성 성향 집단간 차이	65
표 Ⅲ-14. 미디어 교육 경험 유무와 장소	66
표 Ⅲ-15. 청소년 디지털성범죄/성추행 가해경험 비율	67
표 Ⅲ-16. 디지털성범죄/성추행 가해경험-1) 야한농담(섹드립)을 한 적이 있다 집단별 차이	69
표 Ⅲ-17. 디지털성범죄/성추행 가해경험-2)동의를 받지 않고 다른 사람의	

신체(다리, 가슴 등)를 촬영하여 온라인에 게시하거나 공유 집단별 차이	70
표 Ⅲ-18. 디지털성범죄/성추행 가해경험-3) 야한 노출사진이나 음란물 등을 타인에게 전송하거나 공유 집단별 차이	71
표 Ⅲ-19. 디지털성범죄/성추행 가해경험-4) 다른 사람의 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성한 적이 있다 집단별 차이	72
표 Ⅲ-20. 디지털성범죄/성추행 가해경험-5) 야한 동영상이나 사진을 SNS나 단톡방 등에 올린 적이 있다 집단별 차이	73
표 Ⅲ-21. 청소년 디지털성범죄/성추행 피해경험 비율	74
표 Ⅲ-22. 디지털성범죄/성추행 피해경험-1) 야한 농담(섹드립)을 들어본 적이 있다 집단별 차이	76
표 Ⅲ-23. 디지털성범죄/성추행 피해경험-2) 나의 동의 없이 나의 신체 사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 적이 있다 집단별 차이	77
표 Ⅲ-24. 디지털성범죄/성추행 피해경험-3) 나의 신체 사진이나 영상을 보여달라는 사람이 있었다 집단별 차이	78
표 Ⅲ-25. 디지털성범죄/성추행 피해경험-4) 성적인 농담이나 야한 이야기를 하는 채팅방에 초대받은 적이 있었다 집단별 차이	79
표 Ⅲ-26. 디지털성범죄/성추행 피해경험-5) 누군가가 허락없이 내 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성하여 인터넷에 공유한 적이 있었다 집단별 차이	80
표 Ⅲ-27. 온라인 교제 및 만남 경험 집단별 차이분석	83
표 Ⅲ-28. 디지털성범죄 인식/태도-1) 우리나라는 디지털 성범죄가 빈번하게 발생한다 집단별 차이	86
표 Ⅲ-29. 디지털성범죄 인식/태도-2) 디지털 성범죄자에 대한 처벌이 적절하게 이루어지고 있다 집단별 차이	87
표 Ⅲ-30. 디지털성범죄 인식/태도-3) 디지털 성범죄가 발생하는 데는 피해자도 일부 책임이 있다 집단별 차이	88
표 Ⅲ-31. 디지털성범죄 인식/태도-4) 디지털 성범죄가 나에게 발생했을 때, 나는 대처하는 방법에 대해서 잘 알고 있다 집단별 차이	89
표 Ⅲ-32. 청소년 사이버불링 가해 경험 비율	90
표 Ⅲ-33. 청소년 사이버불링 가해경험 피해자와의 관계	92
표 Ⅲ-34. 사이버불링 가해경험-1) 나는 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다 집단별 차이	94
표 Ⅲ-35. 사이버불링 가해경험-2) 나는 상대방이 싫다는데도 이메일이나	

	쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다 집단별 차이	95
표 III -36.	사이버불링 가해경험-3) 나는 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다 집단별 차이	96
표 III -37.	사이버불링 가해경험-4) 나는 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다 집단별 차이	97
표 III -38.	사이버불링 가해경험-5) 나는 온라인 공간에서 다른 사람에게 그 사람이 원치 않는 말/행동을 하도록 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다 집단별 차이	98
표 III -39.	사이버불링 가해경험-6) 인터넷에서 강제로 누군가를 대화방에 초대하거나 들어오게 한 후 대화방에 그 사람만 남기고 모두 나간 적이 있다 집단별 차이	99
표 III -40.	청소년 사이버불링 피해 경험 비율	102
표 III -41.	청소년 사이버불링 피해경험 가해자와의 관계	103
표 III -42.	사이버불링 피해 경험-1) 온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나, 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다 집단별 차이	105
표 III -43.	사이버불링 피해 경험-2) 누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다 집단별 차이	106
표 III -44.	사이버불링 피해 경험-3) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다 집단별 차이	107
표 III -45.	사이버불링 피해 경험-4) 누군가 나의 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다 집단별 차이	108
표 III -46.	사이버불링 피해 경험-5) 누군가 온라인 공간에서 내가 원치 않는 말/행동을 하도록 나에게 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다 집단별 차이	109
표 III -47.	사이버불링 피해 경험-6) 인터넷에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 괴롭힘을 당한 적이 있다 집단별 차이	110
표 III -48.	온라인 불법악물 경험여부 집단별 차이분석	115

표 Ⅲ -49. 온라인 불법약물 정보노출 관련 집단별 차이	118
표 Ⅲ -50. 불법약물 인식 및 태도-1) 나는 불법약물이나 마약을 거래하거나 소비하였을 경우에 받게 되는 처벌에 대해서 잘 알고 있다 집단별 차이	120
표 Ⅲ -51. 불법약물 인식 및 태도-2) 나는 우리나라의 불법약물이나 마약 문제가 심각하다고 생각한다 집단별 차이	121
표 Ⅲ -52. 불법약물 인식 및 태도-3) 나는 불법약물이나 마약이 가지는 위험성에 대해서 잘 알고 있다 집단별 차이	122
표 Ⅲ -53. 불법약물 인식 및 태도-4) 나는 아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법약물이라도 사용할 의향이 있다 집단별 차이	123
표 Ⅲ -54. 불법약물 인식 및 태도-5) 불법약물 및 마약에 대한 더욱 철저한 규제가 필요하다 집단별 차이	124
표 Ⅲ -55. 오프라인 돈내기 게임 경험-1) 카드나 화투, 내기게임 집단별 차이	126
표 Ⅲ -56. 오프라인 돈내기 게임 경험-2) 뽑기 게임 집단별 차이 ..	127
표 Ⅲ -57. 오프라인 돈내기 게임 경험-3) 복권 & 토트/스포츠 경기 내기 집단별 차이	128
표 Ⅲ -58. 온라인 돈내기 게임 경험-1) 온라인 카드/화투게임 집단별 차이	131
표 Ⅲ -59. 온라인 돈내기 게임 경험-2) 확률형 아이템게임 집단별 차이 ..	132
표 Ⅲ -60. 오프라인 돈내기 게임 경험-3) 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠베팅 집단별 차이	133
표 Ⅲ -61. 오프라인 돈내기 게임 경험-4) 인터넷 내기방송 집단별 차이 ..	134
표 Ⅲ -62. 온라인 도박 관련 경험-1) 온라인 돈내기 게임이나 도박 때문에 학업에 지장을 초래한 적이 있다 집단별 차이	136
표 Ⅲ -63. 온라인 도박 관련 경험-2) 온라인 돈내기 게임이나 도박으로 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임이나 도박을 한 적이 있다 집단별 차이	137
표 Ⅲ -64. 온라인 도박 관련 경험-3) 온라인 돈내기 게임이나 도박을 위해 친구나 지인에게 돈을 빌린 적이 있다 집단별 차이	138
표 Ⅲ -65. 온라인 도박 관련 경험-4) 온라인 돈내기 게임이나 도박을 하고 싶은 충동을 강하게 느낀다 집단별 차이	139
표 Ⅲ -66. 자해행위 관련 경험 비율	140
표 Ⅲ -67. 온라인 자해 관련 경험-1) 자해를 한 적이 있다 집단별 차이 ..	142
표 Ⅲ -68. 온라인 자해 관련 경험-2) 자해행동을 하고 관련하여 사진이나 게시글을 온라인에 업로드 한 적이 있다 집단별 차이	143

표 III-69. 온라인 자해 관련 경험-3) 온라인에서 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방에 들어가 본 적이 있다 집단별 차이	144
표 III-70. 온라인 자해 관련 경험-4) '자해계', '자해방법'과 같은 용어를 SNS나 포털에서 검색해본 적이 있다 집단별 차이	145
표 III-71. 디지털 성범죄 및 성추행 가해경험과 오프라인 일탈행동 경험 관계	147
표 III-72. 사이버불링 가해경험과 오프라인 위험행동 경험 관계 ① ..	149
표 III-73. 사이버불링 가해경험과 오프라인 위험행동 경험 관계 ② ..	150
표 III-74. 불법약물 관련 위험행동과 오프라인 일탈행위 관계	151
표 III-75. 온라인 도박과 오프라인 도박 경험 관계	152
표 III-76. 자해 경험 및 자살생각과 온라인 자해 관련 위험행위 관계	153
표 III-77. 디지털성범죄 가해경험에 영향을 미치는 요인	154
표 III-78. 디지털성범죄 피해경험에 영향을 미치는 요인	156
표 III-79. 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치는 요인	157
표 III-80. 사이버불링 피해 경험에 영향을 미치는 요인	159
표 III-81. 온라인불법 약물 관련 경험에 영향을 미치는 요인	160
표 III-82. 온라인 도박행위 경험에 영향을 미치는 요인	161
표 III-83. 온라인 자해 관련 경험에 영향을 미치는 요인	162
표 III-84. 디지털보안 활동이 디지털성범죄 가해와 사이버불링에 미치는 영향	164
표 III-85. 디지털보안 활동이 온라인 위험행동에 미치는 영향	165
표 III-86. 디지털보안 활동이 디지털성범죄와 사이버불링 피해에 미치는 영향	165
표 III-87. 온라인 유해환경 피해경험이 청소년 삶의만족도에 미치는 영향	166
표 III-88. 온라인 위험행동 가해경험이 청소년 삶의만족도에 미치는 영향	166
표 III-89. 온라인 유해환경 피해경험이 청소년 우울감에 미치는 영향 ..	167
표 III-90. 온라인 위험행동 가해경험이 청소년 우울감에 미치는 영향 ..	168
표 IV-1. 면접조사 참여자 중 위험행동 사례유형 및 대상자 수	182
표 IV-2. 면접조사 참석자 정보(위험행동 경험자)	182
표 IV-3. 면접조사 참석자 정보(위험행동 비경험자)	183
표 IV-4. 면접영역 및 면접내용	184
표 V-1. 전문가 의견조사 개요	216
표 V-2. 청소년 위험행동 예방 및 대응 주체-기능/역할의 상대적 중요도	217

표 V-3. 120대 국정과제 중 디지털 환경 및 청소년정책 관련 내용	218
표 V-4. 국정과제의 중요도 및 달성도 분석	219
표 V-5. 국정과제의 중요도 및 달성도 분석	220
표 V-6. 디지털 유해환경 및 청소년 위험행동에 대한 의견(종합) ..	224
표 VI-1. 청소년 유해매체 점검단 채용 공고	241
표 VI-2. 2022 개정 교육과정 총론 주요사항	245
표 VI-3. 유해 콘텐츠 유형 분류 예시	250
표 VI-4. 지역 내 소년사법절차 단계 및 개정 요청 사항	254
표 VI-5. 정책추진과제 로드맵	255

그림 목차

그림 II-1. 지위비행, 범법행동, 헌실비행의 경험을 변화	16
그림 II-2. 사이버사기, 사이버 폭력, 사이버 비행 경험을 변화	16
그림 II-3. 청소년 위험행동의 가능성을 높이는 주요인	18
그림 II-4. 연도별·대상별 스마트폰 과의존 위험군 현황	24
그림 II-5. 사이버 폭력 가해·피해·목격 경험을 비교	33
그림 III-1. 디지털기기 보유여부	46
그림 III-2. 디지털 기기 이용시간	48
그림 III-3. 미디어 플랫폼 및 서비스 이용시간 응답평균	56
그림 III-4. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간(유튜브·학습, 비학습)	57
그림 III-5. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간(SNS, 메신저)	57
그림 III-6. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간(메타버스, 게임)	58
그림 III-7. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간(OTT, 웹툰 및 소셜)	58
그림 III-8. 디지털 보안 활동	59
그림 III-9. 디지털 기술에 대한 태도와 효능감	62
그림 III-10. 스마트폰에 대한 과의존 성향	64
그림 III-11. 미디어 교육 경험 비율	66
그림 III-12. 디지털 성범죄/성추행 가해경험 비율	67
그림 III-13. 청소년 디지털 성범죄/성추행 피해경험 비율	74
그림 III-14. 디지털 성범죄 피해상황 대처방식	81
그림 III-15. 온라인 교제 및 만남 경험	82
그림 III-16. 온라인 교제 처음 만난 곳	84
그림 III-17. 디지털 성범죄에 대한 인식과 태도	85
그림 III-18. 사이버불링 가해경험	90
그림 III-19. 온라인 가해 시 피해자와의 관계	91
그림 III-20. 사이버불링 가해 장소	100
그림 III-21. 사이버불링 가해행위 이유	101

그림 III-22. 사이버불링 피해경험	101
그림 III-23. 사이버불링 피해경험 가해자와의 관계	103
그림 III-24. 사이버불링 피해가 발생한 온라인 공간	111
그림 III-25. 사이버불링 피해 후, 후속조치	112
그림 III-26. 후속조치 해결 적절성	112
그림 III-27. 사이버불링 피해에 대한 효과적 후속조치	113
그림 III-28. 온라인 불법약물 사용여부와 연도	114
그림 III-29. 온라인 불법약물 관련 정보경로와 취득경로	116
그림 III-30. 온라인 정보노출 실태	117
그림 III-31. 청소년 불법약물에 대한 인지	119
그림 III-32. 오프라인 돈내기 게임 경험비율	125
그림 III-33. 온라인 도박 게임 경험률-온라인 사행성 게임 확률형 아이템	129
그림 III-34. 온라인 도박 게임 경험률-인터넷 복권, 인터넷 내기방송 ...	130
그림 III-35. 온라인 도박 경험에 대한 동의수준	135
그림 III-36. 온라인 자해행위 관련 경험률	140
그림 V-1. 국정과제 IPA 분석 결과	219
그림 V-2. 정책 세부 과제 IPA 분석 결과	221
그림 V-3. 가장 만연한 온라인 또는 온라인을 매개로 한 위험행동 유형	222
그림 V-4. 가장 심각한 온라인 또는 온라인을 매개로 한 위험행동 유형	223
그림 VI-1. 조사분석 결과의 주요 내용 및 시사점	231
그림 VI-2. 정책 목표, 추진 방향 및 추진 과제	234
그림 VI-3. 미디어 및 디지털 기업 사회적 책임 부과 방안	237
그림 VI-4. AI를 활용한 이중 필터링 방식과 후속처리 옵션 개념도	241
그림 VI-5. (가칭)유해매체점검단 협의체의 업무체계	243
그림 VI-6. 온라인 위험행동 연구 방향성과 주제	244
그림 VI-7. 방송통신심의위원회 유해정보 신고 절차를 위한 본인인증 ..	250

○———— 제1장 서론

- 1. 연구의 배경과 목적
- 2. 연구 내용
- 3. 연구 방법

1. 연구의 배경과 목적

○ 성희롱/성범죄

#1. 지난 16일 경기도의 한 초등학교 5학년생인 A양(12)은 10대들이 많이 쓴다는 한 랜덤채팅앱을 깔았다. 이 애플리케이션은 ‘학교·동네 친구 만들기, 성인 이용 불가’라는 설명과 함께 10대 전용이라고 홍보하는 앱이었다. A양이 이 앱 회원으로 가입하자마자 38세라고 자신을 소개한 남성으로부터 연락이 왔다. 상대방은 대뜸 “내가 변인데 괜찮겠냐”고 물었다. 무슨 의미인지 묻자 “야한 걸 좋아하는 것”이라 답하더니 “성교육을 받아본 적 있냐”는 어이없는 질문도 던졌다. 당황한 A양이 “그런 건 잘 모른다”고 하자 다짜고짜 본인의 신체 일부분을 찍어 보냈다. (국민일보, 2023.3.20.)

#2. 초등학생 정모(12)양은 최근 네이버 자회사인 ‘네이버Z’가 운영하는 가상현실 공간 ‘제페토’에서 이른바 ‘아바타(가상의 분신) 성희롱’을 당했다. 수영장으로 꾸며진 가상 공간에 입장했는데, 여기서 만난 남성 아바타가 “가슴 만질래, 속옷 벗어봐”라고 요구한 것이다. 정양은 “나한테 ‘좌절 자세(엎드리는 자세)를 해보라’고 한 뒤 내 아바타 뒤에 서서 성행위를 연상시키는 이상한 자세도 취했다”고 했다. 당황한 정양은 결국 해당 가상공간에서 ‘나가기’ 버튼을 눌렀을 뿐, 부모에게도 이 내용을 말하지 못했다. (조선일보, 2021.4.22.)

#3. 30대 남성 A씨는 메타버스 플랫폼 ‘제페토’에서 잘생긴 외모를 하고 화려하게 치장한 자신의 아바타로 10대 여성 청소년들에게 말을 걸었다. 제페토의 유료 아이템과 초콜릿 기프트콘 등을 선물하며 환심을 사고 메신저로 친분도 쌓았다. 상대는 초등학생

1) 이 장은 배상을 선임연구위원이 작성하였음.

부터 고교생까지 다양했다. 어느 정도 가까워지자 A씨는 성적 대화를 시작하고 자신의 신체를 찍은 영상을 보내면서 피해자들에게도 신체 영상 등을 달라고 했다. 이런 수법으로 A씨가 지난해 4월부터 최근 경찰에 잡히기 전까지 1년여간 신체 사진 등을 받아 제작한 성착취물의 피해자는 11명에 달한다. (세계일보, 2022.5.18.)

○ 사이버불링

#1. 헤린이(가명)와 알고 지내던 A양은 지난해 9월 페이스북 단체 채팅방에서 헤린이가 성적으로 문란하고, 다른 사람에게 폭력을 행사한 것처럼 허위사실을 적시했다. A양은 헤린이 남자친구까지 있는 채팅방에서 “(헤린이가) 걸레라는 게 팩트”라고 말하는가 하면, 헤린이가 전학하려는 지역에 사는 또래에게 “애들한테 소문 좀 내줘. 니네 동네에 걸레 한 명 갈 꺼야”라고 말했다. 성폭행당한 사실이 알려지는 걸 극도로 꺼려했던 헤린이의 과거를 들춰내며 조롱거리로 삼은 것이다. A양은 헤린이에게 공포심과 불안감을 유발하는 문자와 페이스북 메시지를 반복적으로 보내 괴롭히기도 했다. (중략) A양은 또 헤린이에게 ‘페메 보라고 죽이기 전에. 지×이야. 존× 맞을래? 걸레×야. 니 걸레인 거 소문내주리’ ‘오늘까지 돈 구해 봐’ 등의 메시지를 보내 겁을 주고 여러 차례 돈을 갈취했다. (중략) 집요한 괴롭힘은 오프라인에서도 이어졌다. (중략) 폭행과 협박은 헤린이가 스스로 목숨을 끊기 한 달 사이에 집중적으로 일어났다. (한국일보, 2021.3.8.)

#2. 온라인상 괴롭힘과 따돌림을 뜻하는 사이버불링은 쉽게 개선되지 않는 고질병이다. 최근에는 BJ 챔미와 배구선수 김인혁이 악플의 고통을 호소하다 극단적인 선택을 했다. 2019년 가수 설리와 구하라, 2020년 배구선수 고유민의 자살에 이은 또 다른 충격이다. 사이버불링은 교묘하게 방식을 바꾸며 되레 공격 강도가 높아지고 있다. (중략) 인지도가 높은 연예인이 주공격 대상이지만 일반인도 그 집요한 공격을 피해가기 어렵다. 특히 코로나19 이후 인터넷 사용량이 늘어나면서 사이버 불링 사례도 많아지는 추세다. 2020년 방송통신위원회 조사에서 성인의 사이버폭력 경험률은 전년보다 11.1%포인트 늘어난 65.8%에 달했다. 지금도 누군가의 모바일폰에서는 ‘페카’(단체방에서 페로 욕설), ‘카따’(카카오톡 왕따), ‘방폭’(대화방 초대 후 혼자 남겨두는 따돌림), ‘카톡감옥’(대화방에서 나가지 못하게 막고 공격) 같은 일들이 벌어지고 있다. 전 세계적

으로 2020년 이후 소셜미디어를 이용한 10대 청소년의 사이버 불링이 70% 증가했다는 조사 결과도 나와 있다. (동아일보, 2022.2.9.)

○ 유해콘텐츠

#1. 메타버스 열풍을 타고 '로블록스'에 낫 뜨거운 게임이 범람, 주 이용층인 16세 미만 청소년·어린이에게 여과 없이 노출되고 있다. 국내 이용자가 상당하지만 국내법으로는 이를 관리·감독할 권한이 없어 미국 로블록스 본사의 조치에만 의존해야 하는 상황이다. 불건전 콘텐츠 유통 측면을 넘어 가상과 현실의 경계가 모호한 새로운 공간에서 이용자를 보호하고 건전한 생태계를 조성할 종합적인 법체계 마련이 시급하다. 로블록스에서 만들어진 유해 게임이 국내에 여과 없이 유입되고 있다. 성관계를 다룬 게임과 집단 따돌림, 욕설, '일진 놀이' 등 일탈을 부추기는 게임을 비롯해 저연령층 이용자에게 성희롱을 목적으로 접근하는 온라인데이팅까지 난무하고 있다. 극우·신나치주의와 관련된 게임도 제작돼 일제 욕일기 아이템 등이 비판 의식 없이 노출되는 등 사회문제화되고 있다. (전자신문, 2021.5.14.)

동전의 양면처럼 디지털 미디어의 순기능과 역기능은 동시에 존재한다. 미디어를 사용하는 사람과 그 사람을 둘러싼 환경에 따라 미디어의 순기능 또는 역기능이 부각되어 나타날 수 있다. 디지털 미디어와 ICT의 접근성이 높아지면서 부적절한 이용 및 소비에 따른 디지털 역기능의 폐해가 쉽게 목격된다. 상술한 언론 보도 내용에서 알 수 있듯이 이 같은 미디어 환경에 코로나19 팬데믹이란 시대적 상황이 더해져 디지털 역기능이 사회적 이슈로 대두되고 있다.

디지털 환경에서 발생하는 위험 요소 중 청소년은 피해자로서뿐만 아니라 가해자로서 역할을 하는 경우가 다수 목격된다. 이에 대한 적절한 대응을 위해서는 개인적 차원, 가정 환경 차원, 사회 환경 차원을 고려한 위험행동의 원인과 행태에 대한 파악이 필요하다.

유엔아동권리위원회 일반논평 제25호 <디지털 환경에서의 아동권리>는 디지털 환경 속 모든 아동권리의 증진, 존중, 보호 및 실현에 대한 기회, 위험 및 도전과제 관련하여 입법적, 정책적 적절한 조치를 취할 필요가 있음을 명시하고 있다(국가인권위원회, 2021). 유엔아동권리위원회 일반논평 제25호의 일반원칙 중 하나로 정부는 아동의 생명, 생존 및 발달의 권리를 위협하는 요인으로부터 아동을 보호할 수 있도록 적절한 모든 조치를

취해야 한다(국가인권위원회, 2021). 온라인상의 콘텐츠, 접선, 행위, 계약(contents, contact, conduct, contract)과 관련된 위험요소에는 무엇보다도 폭력 및 성 관련 콘텐츠, 사이버폭력 및 괴롭힘, 도박, 성 착취 및 학대를 포함한 착취와 학대, 테러리스트, 폭력적 극단주의 집단으로 규정된 범죄 혹은 무장단체를 포함한 주체들이 자살 또는 생명을 위협하는 활동을 조장, 선동하는 것을 아우른다'고 기술하고 있다(국가인권위원회, 2021: 660).

UN아동권리협약 체결국으로서, 그리고, 디지털 환경에서의 아동·청소년 권리 실현이란 차원에서 각종 위험요소에 관계된 아동·청소년의 목소리를 듣고 구체적인 실태를 파악하여 정책대응 방안을 마련하는 것이 필요하다. 이에 따라, 본 연구는 디지털 환경에서 청소년에게 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 유해환경 및 청소년의 위험행동 실태를 종합적으로 파악하고, 유해환경 및 위험행동의 특성을 분석하여 실효성 있는 증거기반 정책대응 방안을 제시하고자 한다.

본 연구에서 온라인 위험행동에 대한 정의는 다음과 같다: 인터넷이나 디지털 기기를 사용하여 자신이나 타인에게 위험을 초래할 수 있는 행동. 온라인 위험행동은 인터넷 문제 상황, 사이버 일탈, 사이버 비행 행동 등으로도 불린다(안정임, 서윤경, 김성미, 2015). 온라인 위험행동을 '직접적' 형태와 '간접적' 형태로 구분 짓기도 한다(이경님, 하연미, 2004). 전자는 사이버불링, 음란물 접촉, 인터넷 도박 등 온라인에 한정되어 발생하는 것을 의미하며, 후자는 온라인을 매개로 하여 오프라인으로 위험행동이 확장되는 형태로, 채팅을 통한 원조교제, 인터넷을 매개로 한 불법거래 등이 이에 해당한다. 선행연구를 살펴보면, 온라인 위험행동의 범위를 보수적으로 설정하여 직접적 형태의 위험행동에 한정된 연구(예: 이성식, 2015; 이종남, 2015; 이혜미, 양소은, 김은미, 2016)가 주를 이루고 있다. 그러나 최근 디지털 환경의 편재와 간접적 위험행동의 심각성, 그리고 두 위험행동 간 구분의 모호성을 고려하여, 본 연구는 직·간접적 형태의 온라인 위험행동의 실태를 파악하고 대응방안을 마련하고자 한다. 다만, 제한된 연구기간과 연구예산으로 인터넷상 및 인터넷을 매개로 발생하는 모든 위험행동을 다루는 것은 사실상 불가능하며 연구의 효용성 면에서도 회의적이기에 위험행동의 보편성, 심각성, 신규성을 고려하여 전문가 자문을 거쳐 본 연구에서 다룰 5대 위험행동으로 사이버불링, 디지털성추행, 디지털 자해, 온라인 도박, 온라인 불법약물 거래를 선정하여 연구를 진행하였다.

2. 연구 내용

1) 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 관련 선행연구 고찰

디지털 환경이 청소년에게 어떤 방식으로 유해성을 띠는지에 대한 고찰과 청소년이 파가해자 또는 가담자로 경험하게 되는 온라인상에서의 위험행동에 대한 선행연구 분석과 관련 이론 검토를 위하여 문헌 연구를 실시하였다. 방송통신위원회, 여성가족부 등 정부부처 및 연구기관 등에서 발행되는 보고서와 국내외 학계의 관련 논문들을 면밀히 검토하여 디지털 유해환경과 청소년 위험행동의 전반적인 현황과 추세를 파악하고자 하였다. 유엔 아동권리위원회를 포함한 국제기구에서 발행된 문헌도 검토하여 정책방안 마련에 참고토록 하였다.

2) 디지털 유해환경과 위험행동 관련 실태 및 특성 분석

연구진이 선정한 5대 위험행동(사이버불링, 디지털성추행, 디지털 자해, 온라인 도박, 온라인 불법약물 거래)과 유해 콘텐츠 노출 실태를 파악하기 위한 문항을 구성하여, 온라인 활동이 활발한 중학생과 고등학생을 대상으로 양적 설문조사를 실시하였다. 본 조사에 중학생 1,019명과 고등학생 1,098명이 참여하였다. 설문조사만으로 파악이 어려운 청소년들의 관점과 설문조사 결과의 맥락적 이해를 위해 13명의 청소년들을 대상으로 심층면접조사를 하였다. 유형별 위험행동의 가피해자 또는 가담자 10명과 함께 일반 청소년(특정 위험행동 가담 경험 없는 자) 3명을 대상으로 심층면접을 진행하였다. 연구진은 청소년 대상 양적·질적 조사 결과를 심층 분석하여 유해환경 및 위험행동의 특성을 분석하고 위험행동 요인을 파악하여 정책방안 도출에 근거자료로 활용하였다.

3) 관련 정책 추진방안과 과제 도출

본 연구가 갖는 선행연구와의 차별성 중 하나는 각각의 위험행동 유형이나 디지털 유해환경 관련한 연구가 개별적·분절적으로 이루어져 왔던 것을 일원화하여 연구가 이루어졌다는 데 있다. 이는 인터넷상 또는 인터넷을 매개로 한 다양한 위험행동 유형의 연관성을 파악하는 데 장점이 있다. 앞서 기술한 문헌연구, 청소년 대상 양적·질적 조사와 함께 전문가 의견조사를 통해 관련 정책 방안 및 세부 과제를 도출하였다. 이를 위해 관련

부처 공무원, 교사, 교수, 연구자, 상담기관 담당자 등 총 43명의 전문가를 대상으로 청소년에 유해한 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 관련 각 영역별 정책대응방안 마련을 위한 의견조사가 이루어졌다.

3. 연구 방법

1) 문헌연구

디지털 유해환경과 청소년의 온라인 위험행동 관련하여 정부부처 및 연구기관에서 매년 또는 격년으로 발표하는 실태조사 결과들을 살펴보고 연도별 트렌드 및 실태를 파악하였다. 또한, 위험행동 유형화 및 정책 방안 마련을 위해 해외에서 발행한 자료들도 면밀히 검토하였다. 관련 법률 및 특정 위험행동의 원인 분석을 시도한 국내외 연구논문들도 분석이 이루어졌다.

2) 양적 조사(설문)

한국교육개발원 교육통계서비스에서 제공하는 2023년 상반기 교육통계를 바탕으로 지역별·학년별 할당 표집을 통해 중고등학생 총 2,117명을 대상으로 설문조사가 이루어졌다. 지역별·학년별 학생 수에 따라 조사대상 학교 수를 층별로 배분하고 조사대상 학교를 표집틀에서 무작위 추출 후, 해당학교에서 1개 학년, 1개 학급을 추출하여 조사를 진행하였다. 설문조사지는 미디어 이용행태 및 활용수준, 디지털 기기 이용 보안의식 및 태도, 디지털 성범죄/성추행, 사이버불링, 온라인 불법약물 거래, 디지털 자해, 유해 콘텐츠, 미디어교육 경험, 오프라인 비행, 부모-자녀 관계성, 또래 동조성, 공감능력, 자존감 등을 묻는 질문으로 구성되었다.

표 1-1. 설문조사 개요

주요 요소	내용
모집단	전국의 중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 학생
표집틀	한국교육개발원 교육통계서비스에서 제공하는 2023년 상반기 교육통계
표본수	총 2,117명(중학생 1,019명, 고등학생 1,098명)
표본설계	층화 2단 집락추출
조사방법	- 구조화된 질문지를 이용한 웹 기반 자기기입식 설문조사 - 학교의 협조를 얻어 협력 교사가 학생들에게 설문링크 배포 후 학생 개별 응답 - 1개 학교에서 1개 학년, 1개 학급 전원 조사 실시
조사시기	2023년 9월

3) 질적 조사

청소년을 대상으로 질적 면접조사를 수행하였다. 연구 주제의 민감성을 고려하여 면접 대상자의 편의성과 선호도에 따라, 연구책임자는 참여 청소년과 1:1 면접을 진행하거나, 2~3명의 청소년이 함께 모여 그룹 인터뷰 형식으로 진행하였다. 조사는 반구조화된 면담 방식으로 진행되었으며, 참여 청소년을 대상으로 미디어 이용행태, 온라인 공간에서의 경험 및 태도, 디지털 유해환경 및 온라인 공간에서 발생하는 위험행동(예: 사이버불링, 디지털 성범죄/성추행, 온라인 불법약물 거래, 기타 온라인 위험행동) 관련하여 본인이 실제 겪은 경험(가해·피해 또는 목격)과 관련된 의견을 조사하였다.

표 1-2. 면접조사 개요

주요 요소	내용
면담참여자 대상 및 인원	중고등학생 연령대 청소년 총 13명
선정 방법	임의표집
면담참여자 특성 개요	- 온라인상 위험행동에 가·피해자 경험 있는 청소년 10명 - 일반청소년(특정 위험행동 경험 없는 청소년) 3명
면담방식(공식성 정도, 구조화 정도, 개별 혹은 집단면담)	- 주제/이슈 민감도에 따라 일대일 면접조사나 FGI 취사선택 - 반구조화된 면담방식
면담자료 기록 및 녹취 여부	녹취 후 전사
조사 시기	2023년 10월
면담자	연구책임자

4) 전문가 의견조사

미디어 및 청소년 학계, 초·중·고 교사, 현장전문가, 정부 부처 담당자 등 총 43명의 전문가 풀을 구성하여 의견조사를 수행하였다. 중요도-성과 분석(IPA: Importance-Performance Analysis) 기법을 활용하여 관련 정책의 중요도와 성취도를 진단하였다. 계층적 분석기법(AHP: Analytic Hierarchy Process)을 활용하여 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 관련 청소년을 둘러싼 4대 주체(정부/지자체, 교사/교육기관, 부모/가정, 미디어/플랫폼 기업)별 주요 정책의 상대적 중요도를 파악하였다. 이를 통해 선택과 집중을 위한 우선순위의 정책은 무엇인지를 가늠하고 중점 개선이 필요한 정책이 무엇인지 제시하였다. 본 전문가 의견조사 결과는 관련 정책 방안 마련의 자료로 활용하였다.

5) 전문가 자문 및 정책실무협의회

분야별 전문가들로 구성된 자문단을 구성하여 이들의 분야별 지식과 정보를 활용하여 실효성 있는 정책 방안을 마련하였다. 정책 실행에 있어서의 장애 요인을 파악하고 실질적인 대응 방안을 마련하기 위해, 디지털 유해환경 및 위험행동과 관련된 정책을 담당하는 관계 부처의 담당자들과 함께 정책실무협의회를 개최하였다.



제2장 선행연구 분석 및 이론적 논의

- 1. 청소년 온라인 위험행동의
개념과 원인
- 2. 청소년 온라인 위험행동의
유형화
- 3. 청소년 온라인 위험행동
관련 실태조사

1. 청소년 온라인 위험행동의 개념과 원인

1) 청소년 온라인 위험행동의 개념

세계적으로 청소년에 대한 사회적 인식과 보호하는 법률체계가 다양하지만 그 목적에 있어서는 모든 나라가 일관되게 국가적인 차원에서 청소년의 삶의 질을 확보하고, 안전하게 보호하기 위한 사회적 안전시스템을 제도적·법률적으로 구축해 오고 있다. 특히 최근 들어 스마트폰의 보급, 정보통신기술의 발달, 코로나19 팬데믹 환경이 맞물려 디지털 대전환이 가속화됨에 따라 온라인상에서는 청소년 위험 행위가 빈번하게 발생하고 있는 상황에서 위험을 최소화하고, 참여, 소통, 정보 등 매체의 긍정적 기능을 극대화할 수 있는 효과적인 정책방안 마련은 중요한 국가적 과제 중 하나이다. 온라인상 청소년 위험행동의 유형이 과거와 달리 더욱 복잡해지고 위험행동의 정도가 심각성을 더해가고 있는 상황에서 적절한 제도적 대응방안을 마련하는 것이 필요하다.

국내에서 산발적으로 진행되고 있는 실태조사 결과들을 종합하면 청소년 사회에서의 사이버 폭력, 디지털성범죄 등과 같은 위험행위들이 증가하는 현상을 공통적으로 보여준다. 특히 온라인 공간 안에서는 익명성, 확장성, 전파성, 집단성 등의 특징들이 결합되면서 기존의 오프라인에서의 위험행동보다 피해와 영향력이 더 크게 나타나고 있다. 온라인 공간에서 나타나는 위험행동을 방지하고 관련 효율적인 대응정책을 마련하기에 앞서서 우선적으로 청소년들을 대상으로 나타나는 온라인 위험행동(online risk behavior)의 개념과 특성을 면밀하게 분석해 볼 필요가 있다.

청소년기에는 불안정한 정서적 상태와 타인에게 받는 사회적 압력으로 인하여 부정적인 행위를 추구하게 될 가능성이 크며 이로 인해서 본인의 정서적, 신체적 건강에 영향을

2) 이 장은 배상률 선임연구위원과 황현정 전문위원이 공동으로 작성하였음.

받을 뿐 아니라 타인에게 부정적 영향을 미칠 수 있으므로 이러한 행위들이 위험행동이라고 표현된다(박현숙, 정선영, 2011: 204). Igra와 Irwin(1996)은 ‘부정적인 결과를 알아차리지 못하고 부정적 결과에 대해서 잠재적 가능성을 가지고 행해지는 행동’으로 문제행동을 정의하며 그 예시로 약물사용, 성행동, 오토바이 폭주, 음주운전을 들었다(Igra, Irwin, 1996: 35). 청소년 대상 연구에서 초기의 위험행동(risk behavior)에 대한 연구들은 약물 남용, 무면허 운전, 자살, 섭식장애, 조숙한 성관계와 같이 청소년 건강에 위해를 끼칠 수 있는 행동 위주로 논의되었다. 그러나 시간이 지나면서 청소년들의 위험행동에 대해서 단순히 문제적 행동으로 치부하는 것이 아니라 개인의 의지와 같은 주관적 요소를 포함한 다양한 측면을 고려해야 한다는 시각이 대두되었다(유병렬, 2019).

위험행동이라는 용어가 매우 포괄적이며 일탈, 비행과 같은 용어들과 혼용되어 사용되고 있다. 이 모든 개념들이 완전히 동일한 개념이라고 보기는 어렵다. 예를 들어, 청소년 비행은 좁은 의미를 가지며 절도와 방화, 약물흡입과 같은 위법행위를 하는 경우가 해당되지만 문제행동은 법을 위반하지 않더라도 공격적이거나 타인에게 피해를 끼칠 수 있는 행위들을 포함한다(김영한, 조아미, 이승하, 2013). 사이버 비행과 관련해서는 정책적이고 규범적으로 합의된 정의가 마련되지 않은 상태이며 사이버범죄, 사이버 일탈(cyber deviance) 등과 같은 용어들과 혼재되어 사용된다. 협의의 의미로 사이버 비행을 사이버 범죄와 동일하게 볼 수 있는데 해킹, 정보통신망을 이용한 사이버사기, 사이버성폭력과 불법콘텐츠 유통과 같은 법적 규제를 받는 행위와 사실이 속해지며 보다 광의의 의미에서는 법적인 규제영역 외에도 사이버상의 문제행동이나 일탈행동까지 포함하며 규범적으로 정의될 수 있다(김부경, 천수민, 한운선, 2022: 646-647). 최근에는 사이버 비행을 폭넓게 정의하며 단순히 법적인 관점에서 판단하고 논의하기보다는 규범적인 측면에서 ‘청소년기’라는 특수한 상황과 지위에서 발생하는 사회적 현상으로 보는 경향이 있다(이창문, 문진영, 박주원, 2019). 윤성희와 곽대훈(2020)도 사이버 비행을 청소년 비행의 한 유형으로서 정의하며, 사이버 폭력과 사이버불링, 사이버 일탈과 같은 용어들과 혼재되어 사용되고 있다고 언급했다. 사이버 비행은 법적인 측면의 사이버 범죄의 개념을 포함하면서 광범위하게는 사회적 규범에 반하는 행위를 포함한다면, 사이버 일탈은 단순한 욕설을 포함해서 온라인상에서 사회적, 도덕적, 교육적, 법률적 측면에서 청소년 지위와 연령에 맞지 않게 이뤄지는 모든 행위를 포함한다(배상률, 박남수, 백강희, 2017). 사이버 일탈과 사이버 비행 모두 청소년 시기에 사회적 규칙이나 규범을 위반하는 행위를 일컫는다는

점에서 동일한 의미를 가진다고 볼 수 있다. Hagan(1987)은 일탈행동을 피해정도와 사회적 반응에 대한 정도를 기준으로 하여 합의범죄(consensus crimes), 갈등범죄(conflict crimes), 사회적 일탈(social deviations)의 행위, 사회적 다양성(social diversions)의 행위로 유형화한 바 있다. 이 네 가지 유형은 행위정도에 따라 위계성을 가지는데, 합의범죄와 갈등범죄는 사회적으로 합의된 법적상의 범죄, 사회적 일탈은 청소년이 행하는 비행적 행위, 사회적 다양성은 머리를 염색하는 것처럼 개성을 지나치게 표현하는 행위를 뜻한다. 유형 구분에서도 알 수 있듯이 사이버 비행과 사이버 일탈이 중첩되는 개념으로 논의되고 있다.

이종원, 이순래와 정윤미(2016)는 청소년기의 현실 비행과 사이버 비행³⁾의 실태와 추이를 패널분석을 통해서 분석한 결과, 중학교 2학년 시기의 지위행동과 범법행동 비율이 10% 수준으로 비슷했으나 범법행동은 시간이 지날수록 지속적으로 감소하고 지위비행의 경우에는 고학년이 될수록 가파르게 증가하는 모습을 보였다. 사이버 비행의 경우에는 오히려 반대되는 양상을 보이는데 중학교 2학년 때 46.9%로 가장 높았으나 중학교 3학년에는 10%p 떨어진 35.3%, 고등학교 1학년 때는 다시 16%p 가량 떨어진 19.4%의 경험률을 보였다. 전반적으로 사이버 사기의 경험률이 사이버 폭력의 경험률보다 높았으나 고학년이 될수록 하락하는 것으로 분석됐다. 이러한 결과는 사이버 비행의 경우 성인기에 가까워지는 청소년 후기가 될수록 감소하는 경향이 있으나 현실비행에 있어서는 청소년 발달단계에서 후기에 증가하는 U자형 곡선 형태를 나타내고 있어 현실비행과 사이버 비행의 다른 패턴을 보이고 있음을 시사한다. 성별에 따른 비행 경험률을 구체적으로 분석해보면 현실 비행은 남성이 여성보다 2배 가까이 높았으며 사이버 비행의 경우에도 동일하게 여성보다 남성이 경험률이 높은 것으로 나타났다.

3) 현실 비행은 학교, 가정, 지역사회 등 일상적인 현실의 생활공간에서 전개되는 비행으로 청소년이라는 신분에 의해서 사회적으로 금지되는 지위행동(흡연, 음주, 무단결석, 가출, 성관계 등)과 형벌 법령 또는 이에 준하는 사회 규범에 위배되는 범법행동(집단따돌림, 심한 놀림/조롱, 패싸움, 구타, 협박, 갈취, 절도, 성폭력)을 포함함. 사이버 비행은 컴퓨터, 휴대폰 등 정보통신매체를 활용하여 가상현실공간에서 전개되는 비행으로 가상현실 공간에서 고의로 거짓정보를 제공하여 타인을 기망하는 행동인 사이버사기(허위정보유포, 개인정보도용, 신분속임, 불법소프트웨어 다운로드)와 가상현실 공간에서 타인에게 정신적 또는 물리적 피해를 입히는 공격적 행동 사이버 폭력(욕설/폭언, 해킹)을 포함함. (출처: 이종원, 이순래, 정윤미, 2016: 7)

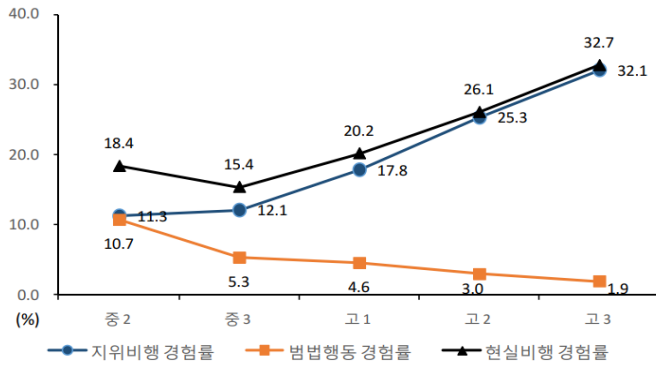


그림 II-1. 지위비행, 범죄행동, 현실비행의 경험을 변화

* 출처: 이종원, 이순래, 정윤미(2016). 한국아동청소년 패널조사(가): 기초분석보고서 I - 청소년 비행의 실태와 추이 분석: 현실비행과 사이버 비행. p.48의 그림을 재인용함.

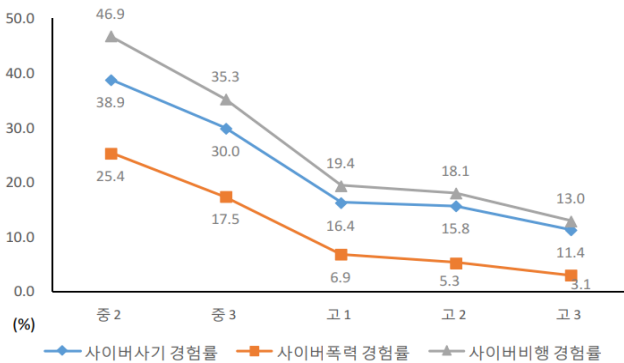


그림 II-2. 사이버사기, 사이버 폭력, 사이버 비행 경험률 변화

* 출처: 이종원, 이순래, 정윤미(2016). 한국아동청소년 패널조사(가): 기초분석보고서 I - 청소년 비행의 실태와 추이 분석: 현실비행과 사이버 비행. p.116의 그림을 재인용함.

2) 청소년 온라인 위험행동의 원인

청소년 사이버 비행을 설명하는 이론 중에서 가장 대표적으로 일반긴장이론, 자기통제 이론, 비행기회이론을 들 수 있다. 첫 번째로 일반긴장이론(General Strain Theory)은 Agnew(1992)에 의해 정립된 이론으로 사회심리적 관점에서 개인적 심리나 요소가 사이버 범죄에 미치는 영향력을 설명한다. 청소년기에는 다양한 상황에서 여러 종류의 긴장을 경험하고, 이러한 긴장이 우울, 공격성, 불안감, 스트레스로 이어지게 된다면 부정적 경험

과 감정을 완화하거나 해소하기 위해서 사이버범죄를 일으킬 수 있다는 것이다. 예를 들어 부모의 권위적이나 통제적인 양육 태도 혹은 부모의 무관심, 학업 부적응, 친구들과의 소외 등의 상황에서 청소년들이 사이버 공간의 관계나 상황에 의존할 가능성이 높다.

두 번째로 Gottfredson과 Hirschi(1990)는 청소년 비행의 가장 큰 원인으로 개인 자체적으로 가지는 자기통제력을 꼽았다. 자기통제력을 갖춘 청소년들은 충동성과 일시적인 흥분감, 호기심을 억제하고 사회적 규범을 따를 수 있지만 그렇지 않다면 흡연, 음주, 폭력과 같은 비행행동에 쉽게 노출될 수 있다.

마지막으로 비행기회이론(Opportunity Theories)은 우연히 노출된 비행기회가 비행의 주요 원인으로 작용한다는 것이다. Cohen과 Felson(1979)은 비행이나 범죄가 일어나기 위해서는 범죄자, 피해자, 범행대상물이 동시에 존재하며 범죄를 억제할 수 있는 감시가 부재한 경우에 범죄가 일어나기 쉽다고 주장했다. 이 이론에서는 사이버 공간에서 청소년들은 비행에 쉽게 노출되는 상황에 처하는 것이 비행의 주된 원인이 된다는 것으로 주로 인터넷 사용시간과 청소년 사이버 비행의 영향력을 살펴본 연구들이 해당 이론을 바탕으로 하고 있다.

그렇다면 왜 청소년 시기에 사이버 비행과 같은 위험행동이 나타나게 되는가? 청소년 위험행동의 원인을 위험요인(risk factors)이라고 볼 수 있는데, 부정적인 행동은 확대시키고 긍정적인 행동은 저해하는 변인들을 말한다(World Health Organization, 2005). 청소년기에 사이버 일탈, 사이버 폭력, 사이버불링과 같이 다양한 요소들을 포함하여 위험행동이 나타나는 원인을 파악하기 위해 다양한 학술적 연구들이 수행되었다. 대표적으로 배상률 외(2017)는 디지털 미디어 과의존, 사이버 폭력, 온라인상의 성적 문제행동 등 청소년 사이버 일탈과 관련한 국내외 연구논문을 검토하여 매체 영역, 청소년 이용자 영역, 환경 영역(가정, 학교, 사회)별 청소년 사이버 일탈의 가능성을 높이는 주요인들에 대해 다음과 같은 결론을 내렸다.

매체 영역		1. 인터넷 사용시간이 많을수록 2. 온라인 유해 콘텐츠 노출 빈도가 높을수록 3. 오락 추구형 콘텐츠 이용 빈도가 높을수록
청소년 이용자 영역		1. 자기통제력이 낮을수록 2. 충동성이 높을수록 3. 부정적 자아감이 높을수록 4. 자기 효능감이 낮을수록 5. 여학생 보다 남학생이 6. 사이버 자아가 강할수록 7. 초등학교이나 고등학교보다 중학생이
환경적 영역	가정	1. 부모와의 부정적 관계/학대 경험률이 높을수록 2. 부모와 의사소통 빈도가 낮을수록 3. 부모의 자녀감독 수준이 낮을수록 4. 부모와의 애착정도가 낮을수록 5. 가정폭력경험이 많을수록 6. 부모의 매체 이용이 빈번할수록 7. 부모의 사이버 일탈 허용도가 높을수록
	학교	1. 학업간장/성적간장도가 높을수록 2. 교사와의 애착정도가 낮을수록 3. 교사의 정서적지지가 낮을수록 4. 교사의 폭언/체벌 빈도가 높을수록 5. 비행친구의 수가 많을수록 6. 비행친구의 접촉 빈도가 높을수록 7. 또래압력과 또래동조성이 높을수록
	사회	1. 건전한 여가/동아리 활동 빈도가 낮을수록 2. 사회 유대감/사회 지원 수준이 낮을수록 3. 인터넷윤리의식이 낮을수록 4. 위험행동의 발각 가능성 인지가 낮을수록 5. 위험행동으로 얻을 수 있는 기대이익 수준이 높을수록

그림 II-3. 청소년 위험행동의 가능성을 높이는 주요인

* 출처: 배상률 외(2017). 청소년 사이버 일탈 유형별 대책 연구. pp.135-147의 내용을 연구진이 재정리함.

선행연구에서 청소년들의 위험행동에 영향을 미치는 것으로 밝혀진 다양한 요인을 크게 개인적 특성, 가족 특성, 사회환경적 특성으로 구분할 수 있다(유병렬, 2019). 첫 번째로 개인적 특성은 청소년 개인적인 성격과 성향이 당시 위험행동이나 일탈에 영향을 미칠 수 있는 것으로 위험행동을 정서적 문제로 바라보는 시각이다. 선행연구들에 따르면, 청소년 개인의 특성이 부모환경이나 학교환경의 영향력보다 강력한 것으로 나타났다. 예를 들어 자기조절능력의 정도와 충동성의 정도는 부모나 학교 환경에 속한 요인들보다 강력하게 디지털 미디어 과의존이나 사이버 일탈 행위에 영향력을 행사하고 있었다. 특히 중독성과 충동성은 상호 영향을 미치는 것으로 조사되었다. 장혜림과 이래혁(2021)은 게임중독이 청소년의 충동성을 높이고 결국 사이버 폭력 가해 행동 위험성을 증가시킨다고 주장하였다. 김지인과 이소연(2019)도 청소년의 충동성 수준이 악성 댓글 참여 수준에 정적인 영향력을

행사함을 밝혔다. 사이버 폭력 피해경험이 사이버 폭력 가해경험을 높이는데 충동성이 조절변인을 작용함을 밝힌 연구도 있다(박현선, 유숙경, 김진숙, 2020). 충동성 외에도 공격성과 우울, 스트레스와 같은 요인들이 청소년 비행과 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 단순히 개인이 자신의 정서를 조절하지 못해서 사이버 비행으로 이어진다는 것은 과도화된 해석이며 이를 보완할 수 있는 다른 요인들이 고려된다.

두 번째, 가족 특성이다. 부모와 관계적 특성을 포함한 가정요인이 청소년 비행에 큰 영향을 끼칠 수 있다. 사실 청소년 비행에 가정환경이나 부모와의 관계가 중요하다는 것은 오래전부터 설명되어 온 관계이다. Hirschi(2002)는 청소년의 문제행동에 가장 큰 영향을 미치는 요인이 부모나 친구, 교사와 같은 가까운 관계에서 느끼는 정서적 유대감과 친밀함, 애착관계, 신념이라고 강조한다. Hoeve et al.(2012)는 부모와의 애착관계와 청소년 비행을 다룬 63편의 연구를 메타분석한 결과, 부모와의 애착이 결핍된 청소년이 위험행동을 할 가능성이 더 높다는 것을 밝혔다. 이뿐만 아니라 부모-자녀 관계성 요인은 여성 청소년 및 저연령 청소년에게서 보다 강력하게 작용하며, 또래관계 영향력은 저연령 청소년보다 고연령 청소년에게서 더 크게 작용하는 것으로 나타났다. 최근까지도 부모의 양육태도나 관계형성의 정도가 청소년의 우울과 공격성, 더 나아가 사이버 비행에 영향을 미치는 구조적 관계를 다수의 연구를 통해 증명되었다(유연주, 전주성, 2021; 이응택, 이은경, 2021; 하문선, 김은선, 한은지, 안수연, 2021).

이와 비슷한 맥락에서 Agnew(1985)는 청소년 비행을 유발하는 긴장이 사회구조적 긴장과 사회통제와 환경적 요인이 영향을 미친다고 주장했다(Agnew, 1985; 김영한 외, 2013: 20-21에서 재인용). 사회환경적 특성은 학교, 또래집단, 지역사회 내에서 청소년들에게 영향을 미칠 수 있는 물리적이고 심리적인 유해환경을 뜻한다(유병렬, 2019). 예를 들어, 경제적 소외를 겪는 빈곤 청소년들의 경우에는 학교나 외부에서 구조적으로 낙인찍히는 경험을 하면서 부적응과 위험행동의 가능성이 더 큰 것으로 나타났다. 그리고 또래집단의 경우에도 청소년 위험행동에 영향을 미치는 주요한 요소로 고려된다. 또래집단에서 소외된 청소년들은 사회에 부적응하거나 위험행동을 유발하기도 하며, 또 다른 비행 또래집단을 형성하게 된다는 것이다. 사회적 압력이 큰 데 반해 사회적 통제가 약할 때 비행에 가담할 유인이 큰 것이다.

세 가지 측면의 주요한 요인 외에도 미디어 이용시간, 생물학적 요인 등 다양한 위험요인들이 청소년 위험행동에 영향을 줄 수 있는 것으로 나타났다. 이처럼 청소년기에 가지는

위험행동은 맥락적 특수성을 복합적으로 고려해야 하며 다체계적인 관점에서 이해되어야 하는 문제이다. 유병렬(2019)은 청소년 위험행동에 영향을 미치는 요인들이 독립적으로 작용하기도 하지만 대부분 복합적이거나 동시에 작용하면서 서로 영향을 미치게 된다는 것을 유의해야 한다고 강조했다. 이처럼 청소년들의 위험행동을 예방하고 방지하기 위해서는 단순히 처벌을 강화하는 등의 문제해결 방식보다 청소년들의 위험행동에 영향을 미치는 요인을 통합적으로 고려하여 위험요인은 제거하되 보호요인들은 강화하는 방식으로 나아가야 할 것이다.

2. 청소년 온라인 위험행동의 유형화

청소년기에 나타나는 위험행동을 유형화한 가장 대표적인 연구로 Gullone et al.(2000)의 연구를 들 수 있다. 이 연구에서는 모험추구(스릴추구형) 행동, 반항적 행동, 반사회적 행동, 무모한(부주의한) 행동으로 위험행동을 구분했다. 모험추구 행동은 일반적으로 사회에서 도전적인 정신을 가지고 행해질 수 있는 긍정적 요소를 포함하는 위험행동으로 낙하산 타기, 인라인 스케이트 타기와 같은 예시를 포함한다. 반항적 행동과 반사회적 행동은 비슷한 행위들이 포함되는데, 사회적이고 법적으로 부정적 결과로 이어질 수 있는 행동을 나타낸다. 무모한 행동이 가장 위험한 결과로 이어질 것이 예측되는 행위로 무면허 자동차 운전, 보호되지 않은 성관계 등을 포함한다.

이 외에도 아동을 대상으로 한 UN의 위험행동 분류가 있다. 2021년 유엔아동권리위원회는 일반논평 제25호 「디지털 환경에서의 아동권리」에서 아동권리를 지키기 위해서는 4대 일반원칙 ① 비차별, ② 아동 최선의 이익, ③ 생명, 생존 및 발달의 권리, ④ 아동의 견해 존중이 디지털 환경에서도 그대로 적용되어야 함을 강조하는 동시에(국가인권위원회, 2021) 아동의 생명과 생존, 발달의 권리를 위해서 온라인상에서 4C의 위험을 식별하고 해결해야 한다고 지적했다. 4C는 디지털 환경에서 아동이 겪는 공격적, 성적, 가치적 위험 요소들을 콘텐츠(contents), 접촉(contact), 행위(conduct), 계약(contract)이란 영역으로 구분하여 제시한 것이다(Livingstone & Stoilova, 2021). 4C는 「EU 온라인 키즈」 연구 등 아동·청소년의 미디어 이용과 관련하여 활발히 연구 활동을 이어가고 있는 Livingstone 교수가 제안한 유형별 분류이다(Livingstone & Stoilova, 2021).

표 II-1. 디지털 환경에서의 아동권리 침해 4C

유형	콘텐츠(Content)	접촉(Contact): 참여자인 아동	행위(Conduct): 행위자인 아동	계약(Contract)
공격적 (aggressive)	폭력적, 인종차별적, 혐오적, 극단주의적 콘텐츠	괴롭힘, 스토킹, 혐오 행동	적대적 행동 혐오적 행동 따돌림, 공개적 망신주기	신분 도용, 사기, 피싱, 도박, 보안 위협
성적 (sexual)	포르노그래피	성적 괴롭힘, 성적 그루밍, 성 학대 콘텐츠	성적 괴롭힘, 합의되지 않은 성적 메시지	아동 성학대 영상 스트리밍
가치적 (valuse)	연령대 적합하지 않은 마케팅 콘텐츠	이념적 설득, 과격화	자해 등 잠재적으로 유해한 사용자 커뮤니티	정보 필터링, 양극화 위한 디자인

* 출처: Livingstone & Stoilova(2021). The 4Cs: Classifying online risk to children. p.12의 표 내용을 재구성함.

콘텐츠(Contents)는 아동·청소년이 부적절하고 거부감을 느끼는 콘텐츠에 노출되는 경우에 관한 것으로 성적이거나 음란한 이미지, 폭력적인 이미지, 일부 광고, 인종 차별적이거나 혐오내용을 담은 표현, 자해, 자살 및 건강이나 안전에 해를 끼칠 수 있는 행동을 장려하는 웹사이트 등이 해당된다. 접촉(Contact)은 아동 및 청소년이 온라인상에서 타인과의 위험한 소통 행위에 참여하게 되는 경우를 아우른다. 부적절한 접촉을 찾는 성인이나 성적 목적을 위해 미성년자를 유인하는 성착취범과의 소통, 아동·청소년을 과격화하려는 목적으로 이뤄지는 소통, 건강이나 안전에 해를 끼칠 수 있는 행동에 참여하도록 설득하는 개인들과의 소통 등이 여기에 포함된다. 행위(Conduct)는 아동·청소년이 위험한 콘텐츠나 접촉에 기여하는 방식으로 행동하는, 즉, 가해자로서 행동하는 유형을 포함하며 예를 들어 다른 아동·청소년에 대한 혐오적인 자료를 작성하거나 제작하는 것, 인종 차별을 부추기는 것, 자신이 제작한 성적인 이미지를 게시하거나 배포하는 것 등이 해당된다. 마지막으로, 계약(Contract)은 아동·청소년이 디지털 제품이나 서비스를 제공하는 미디어/플랫폼 기업의 서비스 이용 약관이나 이용 조건을 무의식적으로, 자발적으로 또는 인지하지 못해서 수락하는 경우 피해를 입는 경우에 해당된다.

한국청소년상담복지개발원에서 개발한 청소년 문제유형 분류체계에 따르면 9가지의 대분류를 바탕으로 약물 오남용, 자해와 자살, 섭식문제, 가출과 같은 광범위한 위험행동들이 포함된다(한국청소년상담복지개발원, 2022). 김진화 외(2002)는 청소년의 문제행동

을 정의하며 법과 규범을 벗어나는 행동이나 사회적 가치 기준에 미달되거나 환경에 적응하지 못해서 발생하는 부적응 행동으로 결과적으로 자신과 타인에게 부정적인 영향을 미치는 행동이라고 개념화한다.

본 연구에서는 온라인에서 나타나는 청소년 위험행동들을 기존에 논의되어 온 다양한 유형 중 성추행/성폭력, 사이버불링 등과 함께 최근 이슈가 되고 있는 온라인 불법약물/마약 매매, 디지털 자해/자살과 같은 신종 위험행동을 추가하여 보다 포괄적으로 청소년 위험행동 문제를 진단하고자 한다. 또한 4C의 첫 번째 유형인 청소년에게 부적절한 콘텐츠(content)의 실태도 함께 파악하고자 한다.

3. 청소년 온라인 위험행동 관련 실태조사

청소년기에 발생하는 온라인상에서의 일탈행위나 위험행동은 청소년들의 정서적·인지적·사회적 발달에 치명적인 영향력을 미칠 수 있다. 그래서 정부부처와 관련기관에서는 청소년에게 온라인상에서 발생할 수 있는 위험요소와 위험행위에 대한 실태조사를 정기적으로 수행하여 현재 청소년이 당면할 수 있는 유해환경을 파악하고 대책을 마련하는 데 힘써왔다. 대표적으로 청소년을 유해환경으로부터 보호·구제·지원하고자 하는 목적으로 수립된 「청소년 보호법」 33조에서는 여성가족부가 청소년 정책을 총괄하고, 유해환경으로부터 청소년 보호하기 위해 종합대책을 마련하고 청소년 유해환경에 대한 실태조사를 정기적으로 실시할 것을 명시하고 있다(청소년 보호법, 2021.12.7. 일부개정, 법률 제 18550호). 이를 근거로 여성가족부에서는 매년 「청소년 실태조사», 「청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사», 「인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사», 「성매매 실태조사」 등을 실시하고 있다. 이 외에도 방송통신위원회에서는 청소년에게 발생할 수 있는 사이버 폭력에 대한 구체적인 실태조사를 매년 조사하고 있으며, 교육부에서는 전수조사방식으로 「학교폭력 실태조사」를 수행하여 세부 항목으로서 사이버 폭력에 대한 실태를 파악하고 있다. 이밖에 영상물등급위원회는 온라인상에서 이뤄지는 청소년의 유해 동영상 시청 실태를 파악하고 있으며, 한국도박문제관리센터는 「청소년 도박문제 실태조사」를 통해 청소년의 사이버 도박 이용률 현황을 파악하고 있다. 또 다른 실태조사로 과학기술정보통신부에서는 한국지능정보사회진흥원과 매년 스마트폰과 인터넷의 문제적 사용에 대한

현황을 파악하기 위해 유아부터 만69세를 대상으로 「스마트폰 과의존 실태조사」를 수행하고 있으며 한국언론진흥재단에서는 청소년들의 미디어 이용행태에 대한 조사결과를 격년으로 발표하고 있다. 이번 절에서는 청소년이 온라인 공간에서 당면할 수 있는 다양한 위험요소를 유형별로 구분하고, 각 실태조사 결과를 정리함으로써 현재 청소년 온라인 위험행동에 대한 현황을 구체적으로 파악하고자 한다.

1) 인터넷·스마트폰 과의존⁴⁾

과학기술정보통신부와 한국지능정보사회진흥원(2023)의 최근 조사결과에 따르면, 청소년(만10세 ~ 만19세)의 스마트폰 사용에 대한 과의존 위험군(고위험군 + 잠재적 위험군)이 타 연령대와 달리 두드러진 상승세를 보였다. 해당 조사에서는 스마트폰 과의존 수준을 고위험군, 잠재적위험군, 일반사용자군의 3개의 유형으로 분류하고 이 중 고위험군과 잠재적 위험군을 과의존 위험군으로 구분한다. 매년 발표되는 조사결과를 살펴보면, 유아동, 청소년, 성인, 60대 4개의 연령대 중 과의존 위험군 비율이 가장 높은 그룹이 청소년이다.

가장 최근 이루어진 2022년도 조사 결과를 살펴보면 전년 대비 전체 스마트폰 과의존 위험군이 0.6%p 하락하여 23.6%였으나, 청소년의 스마트폰 과의존 위험군의 비율만 전년 대비 3.1%p 증가한 40.1%를 차지하는 등 매년 상승 추세를 보이고 있다. 2022년도 전체 조사 결과에서 전년 대비 과의존 위험군 하락 현상의 목적은 코로나19 팬데믹의 영향으로 2020년과 2021년에 모든 연령대에서 전년 대비 과의존 위험군 비율의 급격한 증가세에 기인한 측면이 크다. 문제는 유독 청소년 그룹에서만 팬데믹이 끝난 2022년도에도 과의존 위험군 비율이 크게 증가했다는 것이다. 최근 5년의 청소년 그룹의 과의존 위험군 비율의 추이는 시사하는 바가 크다. 2018년도 29.3%, 2019년 30.2%로 증가세가 1%p에도 미치지 못했으나, 코로나 19 팬데믹이 시작된 2020년에 35.8%로 5.6%p 대폭 증가하였고, 2021년도에도 증가세가 이어져 37%를 차지하였다. 2022년도는 전년 대비 3.1%p 증가한 40.1%로, 청소년 다섯 명 중 두 명이 스마트폰 과의존 위험군에 포함되는 것으로 밝혀졌다. 학령별로 살펴보면 중학생이 과의존 위험군 비율이 45.4%로 가장 높았으며, 그 뒤를 이어 초등학생이 37.6%, 고등학생이 36.6% 순으로 나타났다.

4) 직접적인 청소년의 위험행동 유형으로 분류되지는 않으나, 노출된 비행기회가 비행의 주요 원인으로 작용한다는 비행기회이론의 관점(온라인 활동이 높음 → 온라인 위험행동 가능성 ↑)에서 청소년의 스마트폰 과의존 실태를 살피는 것이 필요하다는 판단에 따라 관련 내용을 정리하여 제시하였음.



그림 II-4. 연도별·대상별 스마트폰 과의존 위험군 현황

* 출처: Sang Y. Bai(2023). THE STUDY ON THE EFFECTS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' ONLINE GAMING BEHAVIOR AND PARENTAL MEDIATION ON THEIR ACCEPTABILITY OF VIOLENCE. 4th INTERNATIONAL CONFERENCE ON YOUTH 2023 「한국청소년정책연구원 특별세션」 자료집. p103에서 재인용.

청소년 집단 내에서 스마트폰 과의존 비율이 증가하는 경향은 여성가족부에서 수행한 「청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사」에서도 동일하게 발견된다. 여성가족부에서는 학령 전환기(초4학년, 중1학년, 고1학년)에 해당하는 청소년 127만 3,020명(초등 4년 44만 6,128명, 중등 1년 42만 1,904명, 고등 1년 40만 4,988명)을 대상으로 하여 인터넷과 스마트폰 이용에 대한 과의존 위험을 위험사용자군, 주의사용자군, 과의존 위험군으로 구분하여 실태를 조사한 결과 과의존 위험은 청소년 집단에서 매년 증가하고 있는 것으로 나타났다(여성가족부 보도자료, 2022.5.26.). 2022년 기준, 인터넷 과의존 위험군은 127만 명 중 18만 8,978명이며 이 중 위험사용자군은 1만 7,789명으로 조사되었다(여성가족부 보도자료, 2022.5.26.). 스마트폰 과의존 위험군은 125만 명 중 13만 4,832명이며 이 중 위험사용자군은 1만 4,905명으로 나타났다(여성가족부 보도자료, 2022.5.26.).

표 II-2. 유형별 과의존 청소년

(단위: 명)

구분		2020년	2021년	2022년
인터넷 과의존 위험군	합 계	175,496	183,228	188,978
	위험사용자군	14,770	16,723	17,789
	주의사용자군	160,726	166,505	171,189
스마트폰 과의존 위험군	합 계	136,538	129,543	134,832
	위험사용자군	13,901	13,729	14,905
	주의사용자군	122,637	115,814	119,927

* 출처: 여성가족부 보도자료(2022.5.26.). 인터넷·스마트폰 과의존 초·중·고등학생 증가 추세 뚜렷. p.2의 표를 재인용함.

전 학년에 걸쳐서 인터넷과 스마트폰에 대한 과의존 위험군은 증가하고 있었는데 학년별로 중학생(86,342명), 고등학생(78,083명), 초등학생(71,262명) 순으로 특히 중학생 집단에서 과의존 위험군에 해당하는 학생 수가 가장 많았다(여성가족부 보도자료, 2022.5.26.). 이러한 결과는 중학생이 과의존 위험군에 속하는 비중이 가장 높았던 과학기술정보통신부와 한국지능정보사회진흥원(2021)의 결과와도 동일하다. 특히 여성가족부에 따르면 초등학교 4학년 학생의 경우 최근 3년간 과의존 위험군 수가 크게 증가한 것으로 나타나 디지털 과의존에 있어서 저연령화 추세가 지속되고 있음을 확인할 수 있었다(여성가족부 보도자료, 2022.5.26.).

표 II-3. 학년별 과의존 위험군 청소년

(단위: 명)

구분	2020년	2021년	2022년	전년대비 증감
초4	65,774	67,280	71,262	(+3,982)
중1	84,462	85,731	86,342	(+611)
고1	77,884	75,880	78,083	(+2,203)
합계	228,120	228,891	235,687	(+6,796)

* 출처: 여성가족부 보도자료(2022.5.26.), 인터넷스마트폰 과의존 초등학생 증가 추세 뚜렷. p.3의 표를 재인용함.

코로나19 팬데믹으로 인한 청소년의 미디어 이용량 증가와 저연령화 현상은 한층 가속화되고 있는 것으로 보인다. 한국청소년정책연구원의 「청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년」(배상률, 이창호, 김남두, 2021)에 따르면, 중고등학생 연령대 청소년의 전반적인 미디어 이용량이 코로나19 팬데믹을 계기로 대폭 증가한 것으로 보인다. 한국언론진흥재단(2022)의 「2022 10대 청소년 미디어 이용 조사」에 따르면 청소년의 평균 인터넷 이용시간이 8시간으로 수면시간 7.2시간보다 길며, 온라인동영상 플랫폼과 메신저서비스, SNS와 같은 이용률이 큰 쪽으로 상승하였는데 이러한 결과들은 청소년의 삶에서 인터넷은 필수매체로 인식되고 있음을 시사한다.

표 II-4. 청소년의 주요 기기별 1일 평균 이용시간의 추이(2016~2020년)

(단위: 분)

	2016	2017	2018	2019	2020	'16~'19 CAGR	'19~'20 변화율
스마트폰	99.56 (88.70)	115.69 (92.86)	132.92 (90.18)	142.26 (107.65)	164.25 (105.20)	12.6%	15.5%
PC/ 노트북	38.19 (65.15)	39.89 (65.55)	44.94 (70.09)	40.53 (62.37)	108.48 (125.60)	2.0%	167.7%
가정용 TV	86.56 (89.54)	79.11 (84.54)	95.88 (96.65)	73.88 (85.82)	77.30 (86.76)	-5.1%	4.6%

* 출처: 배상률, 이창호, 김남두(2021). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년. p.161의 표를 재인용함.

주) 괄호 안 수치는 표준편차. CAGR은 연평균 성장률(compound annual growth rate)

앞서 상술한 결과들은 코로나19 사태로 인해서 비대면 수업이 확대됨에 따라 가정에 있는 시간이 늘어나고, 외부활동은 줄어든 영향으로 스마트폰과 같은 개인매체를 이용하는 시간이 급증하였으며 과의존 위험의 저연령화 현상이 뚜렷하게 나타난 것을 보여준다. 특히 코로나19 사태가 비교적 진정된 최근까지도 다른 연령집단에서는 미디어 과의존 비율이 감소하고 있음에도 불구하고 청소년 집단에서 유일하게 과의존 위험군 비율이 증가한 것은 청소년 집단에서 디지털기기가 일상생활에서 많이 노출되고 있으며, 청소년의 미디어 의존에 대한 대응책이 구체적으로 마련될 필요가 있다는 사실을 시사한다.

또한 선행연구들(예: 배상률, 2023; 정준수, 2022)이 디지털 기기 및 미디어의 소비와 활용을 본격적으로 시작하는 연령대가 점점 낮아지고 있음과 동시에 다른 연령보다 청소년에게 디지털 미디어 이용량이 더 높고 이와 관련한 부정적 파급효과가 발생함을 보여주고 있다. 즉, 스마트폰, 게임, 유튜브 등 다양한 미디어 활동을 어린 나이 때부터 시작함에 따른 부정적 효과가 발생하는 것이다(배상률, 2022). 미디어 과의존 문제와 더불어 다양한 유해 콘텐츠에 노출되는 것은 청소년의 건강한 가치관을 형성하는 데 있어 부정적인 영향을 미칠 수 있다(배상률, 2022). 미디어 기기에 대한 과도한 의존을 방지하고, 행동패턴, 가정환경, 개인적 특성들을 고려하여 청소년들에게 실질적인 과의존 대응 해결책을 고민하는 것이 필요하다.

2) 디지털 성범죄

디지털 성범죄(digital sexual crime)는 성적 목적을 위해서 불법촬영, 성적촬영물 비동의 유포, 디지털 매체를 통해서 음란행위를 하거나 타인의 인격과 성적 자율권을 침해하는 행위를 포괄한다(엄하나, 유영미, 2021: 2894). 오프라인 성범죄와 달리 디지털 성범죄는 온라인 공간의 확장성으로 인한 피해의 지속성, 개인정보 유출이나 사회적 낙인과 같은 2차 피해가 발생하기 때문에 더욱 심각한 사회범죄로 볼 수 있다. 특히 아동이나 청소년을 대상으로 한 디지털 성범죄의 경우에는 친밀감을 형성하며 가해자가 접근하기 때문에 피해자들이 위험한 상황에 처해있다는 것을 인지하기 어렵고, 정서적·환경적으로 성인에 비해서 취약한 환경에 있어서 성범죄가 쉽게 드러나지 않고 지속적으로 발생할 가능성이 크다(오세연, 신현주, 2019).

교육부가 조사한 「2021년도 학생 성희롱, 성폭력 실태조사」에 따르면 성희롱이나 성폭력 피해를 경험한 학생은 응답자의 7.5%였으며, 피해 종류로는 언어적 성희롱이 가장 많은 것으로 나타났다(연합뉴스, 2022.7.24.)⁵⁾. 가장 최근 초·중·고교생 약 4,000명을 대상으로 하여 디지털 성범죄에 대한 피해 실태조사를 실시한 결과, 청소년의 다섯 명 중 한 명꼴(21.3%)로 SNS나 채팅 등에서 디지털 성범죄에 직접적으로 노출되고 있는 것으로 나타나 디지털 성범죄가 매우 광범위하게 일어나고 있음을 알 수 있었다(김홍미리, 2021).

5) 당초 교육부는 전국 초4부터 고2까지 360만명 전체 인원을 대상으로 조사를 계획했으나 응답률이 0.4%로 그치며, 해당 조사결과는 공식발표가 아닌 국감 요청 자료용으로 제출되어 언론보도를 통해 알려졌다.

표 II-5. 디지털 성범죄 피해율

(단위: 명, %)

디지털성범죄 피해 유형		직/간접 경험		직접경험	
		명	%	명	%
성적 언어 및 성적 이미지 전송	온라인에서 여성을 성적으로 비하하는 표현을 들어본 적이 있다	581	14.5	303	7.6
	야한 농담, 패드립, 섹드립 같은 말을 들어본 적이 있다	892	22.2	570	14.2
	나의 외모나 몸에 대해 기분 나쁜 이야기를 들은 적이 있다	324	8.1	208	5.2
	원하지 않는 야한 사진이나 영상을 받은 적이 있다	130	3.2	130	3.2
	키스해본 적 있니?', '성관계를 해봤니?' 등 성적인 메시지를 받은 적이 있다	138	3.4	93	2.3
성적 이미지 전송 요구	신체 부위(손, 발, 성기, 배꼽, 가슴 등)를 보여 달라는 사람이 있었다	141	3.5	61	1.5
	상대방이 여자인척 하면서 나에게 자위하는 사진이나 영상을 보내라고 한 적이 있다	37	0.9	9	0.2
	노출 사진이나 자위하는 영상을 찍어서 보내달라는 사람이 있다	49	1.2	24	0.6
성적 거래 요구	원하는 사진을 보내주면 돈이나 상품권을 주겠다는 사람이 있었다	136	3.4	55	1.4
	성관계를 해주면 용돈이나 상품권을 주겠다는 사람이 있었다	96	2.4	36	0.9
채팅방 초대, 성적 이미지 유포, 유포 협박	성적인 농담이나 야한 이야기를 하는 채팅방에 초대받은 적이 있다	80	2.0	44	1.1
	내가 원하지 않는 사진이나 영상이 인터넷이나 채팅방에 올라간 적이 있다	80	2.0	47	1.2
	내가 원하지 않는 사진이나 영상을 인터넷이나 채팅방에 올리겠다고 협박했던 사람이 있다	49	1.2	28	0.7
만남 요구, 스토킹	인터넷에서 나를 따라다니면서 계속 연락하는 사람이 있다	64	1.6	28	0.7
	내가 원하지 않는데도 나를 만나고 싶다고 했다	72	1.8	37	0.9
	나에게 전화번호를 알려달라는 사람이 있었다	301	7.5	231	5.8
	내가 어디 사는지 알고 싶어하는 사람이 있었다	229	5.7	168	4.2
불법촬영	(현실에서) 내가 원하지 않았는데도 내 몸의 일부(다리, 엉덩이, 가슴 등)가 촬영된 적이 있다	35	0.9	15	0.4

* 출처: 김홍미리(2021). 서울시 아동·청소년 디지털성범죄 피해 실태 및 정책대응방안 연구. p.98의 표를 재인용함

구체적으로 이들 중 56.4%는 온라인상에서 성적 메시지나 성적 사진을 전송받은 적이 있었으며, 온라인에서 일방적인 연락과 만남을 요구하는 경우가 27.2%였다. 그 외에도 성적 이미지가 유포되거나 협박을 받은 경우가 4.8%, 금전적 대가로 성관계를 요구하는 경우가 4.3%로 나타났다. 디지털 성범죄는 여성 아동·청소년이 남성보다 더 빈번하게 피해를 경험하고 있었으며, 특히 고등학교 재학 중인 여성 청소년의 피해율이 더욱 높았다. 남성 아동과 청소년은 야한 농담, 패드립, 섹드립과 같은 피해가 두드러지고 가해자가 또래집단이나 친구인 경향이 있었으나 여성 아동과 청소년은 성범죄 유형에 따라 다양한 피해를 보이고 있었으며, 온라인을 통한 낯선 사람에게 피해가 많은 것으로 분석됐다. 장근영과 임지연(2021)의 연구결과도 청소년을 대상으로 한 성적 권리 침해의 심각성을 보여준다. 초등학교 5학년생부터 고등학교 3학년생을 대상으로 사이버 성희롱, 온라인 그루밍, 성착취 영상물 제작과 전송, 감상으로 세 가지 유형의 조사결과에 따르면, 청소년 열 명 중 한 명은 온라인을 통해 최소한 신체적인 품평 이상의 성적침해를 직접 해봤거나 당해 본 적이 있다고 응답하였으며, 학년이 높아질수록 이 비율이 높아지는 것으로 조사되었다(장근영, 임지연, 2021).

온라인상에서 성착취를 수월하게 하고 범죄의 발설을 막기 위해 아동과 친밀한 관계를 형성한 후 아동을 심리적으로 지배한 후 성적 폭력을 행사하는 것을 온라인 그루밍(online grooming) 혹은 디지털 그루밍(digital grooming)이라고 일컫는다. 온라인 그루밍은 범죄 피해자의 취약성을 알아내는 피해자 고르기로 시작된다. 부모나 양육자의 보호를 덜 받거나 정서적 결핍이 있는 아동과 청소년이 주 타겟이 되는 것이다. 이후 아동·청소년의 니즈와 결핍을 채워주는 등의 활동으로 피해자로부터 신뢰를 얻고 난 후 주위로부터 도움을 받지 못하고 가해자의 조종에서 빠져나오지 못하도록 갖은 수단을 동원하며 범죄를 저지른다.

2020년 아동과 청소년 대상으로 유죄판결이 확정되어 신상정보가 등록된 성범죄자를 대상으로 하여 아동·청소년 대상 성범죄의 동향을 분석한 결과, 평균 피해연령이 14세로 매우 낮았으며 가해자와 피해자의 관계는 가족과 친척을 포함하여 아는 사람인 경우가 66.4%로 나타나 전혀 모르는 사람인 경우인 30.1%와 비교했을 때 두 배가량 많은 비중을 차지하고 있었다(여성가족부 보도자료, 2023.3.23.). 이렇게 청소년과 아동을 대상으로 하는 디지털 성범죄의 경우에는 아동과 지인관계로 친밀한 관계를 형성한 후에 발생하는 경우가 많았다. 실제로 구글, 네이버, 트위터, 다음과 같은 온라인 플랫폼 상에서 신고된

온라인 그루밍 범죄 피해가 2019년 239건에서 2021년 1,887건으로 급증했으니 온라인 그루밍 범죄가 매우 빈번하며 심각한 사회적 문제라는 것을 알 수 있다. 다른 조사에서도 온라인 그루밍에 노출된 경험은 고등학생이 14%로 가장 높게 나타났으며, 초등학생들도 5%에 달한 것으로 나타났다. 조사에 참여한 청소년 중 10.2%는 온라인을 통해 알게 된 사람을 직접 만난 적이 있다고 응답하였는데, 여자 청소년(11.5%)이 남자 청소년(9%)보다 높은 비율을 차지하였다(장근영, 임지연, 2021).

김흥미리(2021)는 아동과 청소년에게 온라인이라는 공간은 또래집단과의 관계를 성립하고 유지하는 동시에 새로운 관계를 확장할 수 있는 놀이공간으로서 사이버 공간에서 새로운 사람을 사귀는 것을 선호하며 온라인 공간의 위험성에 인지가 낮다고 지적했다. 또한 가해집단은 피해자에게 친밀함을 가장하여 접근한 후, 개인정보나 성착취와 같은 범죄를 일으키고 있어 아동과 청소년이 이를 뒤늦게 파악하거나 피해 자체를 말하지 못하는 경우가 있음을 지적하였다.

3) 사이버 폭력

사이버 폭력이란 정보통신망을 이용하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위로 정의할 수 있다⁶⁾. 매년 수행되고 있는 「사이버폭력 실태조사」에서는 ‘인터넷과 스마트폰과 같은 사이버 공간에서 언어, 문자, 영상 등을 통해서 타인에게 피해나 불안감을 주는 행위’로 정의했다(방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원, 2023: 173). 이밖에 국내외 선행 연구와 실태 조사 등에서 정의되는 사이버폭력에 대한 개념을 정리하면 아래의 <표 II-6>와 같다.

6) 출처 : <https://if-blog.tistory.com/13228> 에서 2023년 8월 8일 인출.

표 II-6. 사이버 폭력의 개념

저자 및 기관	개념 정의
1. Li(2006)	사이버 공간에서 일어나는 특정 개인에 대한 괴롭히는 현상
2. Willard(2007)	인터넷이나 디지털 기술을 사용해서 해로운 자료를 보내거나 인터넷에 올리고 사회적 공격행동에 관여하는 것 행위
3. 김경은, 윤혜미(2012)	상대방에게 정신적, 심리적 피해를 유발할 수 있는 가상공간에서의 욕설, 비난, 위협, 유언비어, 따돌림과 괴롭힘과 같은 행위
4. 이고은, 정세훈(2014)	개인이나 집단으로부터 채팅, 이메일, 문자메시지, 사진 또는 동영상, 소셜네트워크의 정보통신 기술을 통해서 반복적이고 고의적으로 해를 가하려는 행동
5. 장현주(2019)	정보통신 기기를 이용해 다른 사람을 대상으로 심리적 공격이나 고통을 느끼도록 하는 모든 행위
6. 정여주, 신윤정(2020)	방어 능력이 낮은 피해자를 대상으로 하여 사이버 공간 내에서 개인 혹은 집단이 지속적으로 반복적으로 행하는 의도적 행위
7. 교육부, 한국교육개발원(2022)	인터넷이나 스마트폰 등을 이용하여 학생을 대상으로 발생한 협박, 악취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름, 성폭력 및 따돌림 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위
8. 조성진, 박상진(2022)	사이버상에서 방어할 수 없는 상대를 대상으로 하여 언어폭력, 플레이밍, 명예훼손, 성폭력과 같은 폭력행위를 하는 것

* 출처

- 1: Li, Q.(2006). Cyberbullying in schools: A research of gender differences. p.8에서 재인용함.
- 2: Willard, N. E.(2007). Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress. p.29에서 재인용함.
- 3: 김경은, 윤혜미(2012). 청소년의 폭력피해경험, 폭력용인태도와 사이버폭력가해행동의 관련성. p.215에서 재인용함.
- 4: 이고은, 정세훈(2014). 청소년의 사이버 폭력 행위에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. p.131에서 재인용함.
- 5: 장현주(2019). 청소년의 학교폭력 및 사이버폭력의 가피해 경험에 따른 감정 위기 및 사회성에서의 차이. p.5에서 재인용함.
- 6: 정여주, 신윤정(2020). 청소년 사이버폭력 가해척도 개발 및 타당화. p.1453에서 재인용함.
- 7: 교육부, 한국교육개발원(2022). 사이버폭력 예방 및 대처 방안 가이드라인: 교사용. p.4에서 재인용함.
- 8: 조성진, 박상진(2022). 학교 폭력 및 사이버 폭력 피해가 사이버 폭력 가해에 미치는 영향: 중화기술과 탈악제 조절효과를 중심으로. p.33에서 재인용함.

사이버 폭력은 명예훼손, 스토킹, 언어폭력, 따돌림 등 아래와 같은 다양한 유형이 포함될 수 있다. 사이버 폭력은 온라인 공간에서의 익명성, 시공간의 제약이 없기 때문에 끊임 없이 발생하는 공격, 공격의 급속한 전파와 확장, 가해의 흔적을 쉽게 지울 수 없는 지속성, 사이버 폭력에 대한 성인의 감시 부재 등과 같은 특징을 지닌다(류성진, 2013).

표 II-7. 사이버 폭력의 유형

유형	개념
사이버 명예훼손	사이버 공간에서 상대를 비하할 목적으로 사실 또는 거짓을 말하며 상대방의 명예를 떨어뜨리거나 인격을 침해하는 행위
사이버 언어폭력	채팅방, 게시판 등 사이버 공간에서 문자, 사진, 동영상 등으로 비방글, 악성댓글, 욕설 등을 올리는 행위
사이버 영상 유포	정보통신망을 이용하여 상대방의 동의 없이 개인의 사생활과 관련된 특정 신체부위나 각종 유해성 사진, 영상 등을 전송·유포하며 괴롭히는 행위
사이버 따돌림	사이버 공간에서 특정 상대를 대화에 참여하지 못하게 하거나 채팅방에서 퇴장하지 못하게 하는 것과 같은 모든 행위
사이버 갈취	사이버머니, 금품갈취형으로 주로 와이파이 셔틀, 게임머니 등 사이버 상의 갈취 형태의 괴롭힘
사이버 스토킹	사이버 공간에서 원하지 않는 문자, 사진, 동영상을 반복적으로 보내 상대방에 공포심이나 불안감을 주는 모든 행위

* 출처: 교육부, 과학기술정보통신부, 법무부(2021). 함께 실천하는 사이버 폭력 예방: 학생 사이버 폭력 예방·대응 가이드. p.1의 그림으로 제시된 내용을 편집하여 재구성함.

방송통신위원회와 한국지능정보사회진흥원이 2023년에 발표한 「2022 사이버폭력 실태조사」에 따르면, 청소년 10명 중 4명(41.6%)은 사이버 폭력 경험이 있다고 응답했다(방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원, 2023). 이는 성인의 10명당 1.5명에 비해 두 배 이상 높은 수치이며 전년 조사에서 가해와 피해경험이 29.2%인 것을 고려한다면 매우 가파르게 증가한 것으로 확인된다. 특히 최근에는 사이버 폭력의 가해, 피해, 목격 경험률이 성인의 경우에는 크게 줄어드는 모습을 보이는데 이와 달리 청소년 집단 내에서는 비중이 계속 늘어나는 것으로 나타났다. 구체적으로 피해 경험률은 37.5%로 2021년 23.4%에 비교했을 때 14.1%로 매우 크게 증가했으며, 가해 경험률은 20.6%로 전년 14.1% 대비 6.5% 증가했다.



그림 11-5. 사이버 폭력 가해·피해·목격 경험률 비교

* 출처: 방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원(2023). 2022년 사이버폭력 실태조사. p. i 의 그림을 재인용함.

사이버 폭력의 피해경험에 있어서 중학생의 경험률(41.3%)이 초등학생(39.3%)과 고등학생(31.5%)에 비해서 가장 높았으며, 남학생(42.1%)이 여학생(32.5%)보다 더 높았다. 유형별로는 사이버 언어폭력 피해경험이 33.3%로 가장 높았으며 전년 대비 가장 큰 증가 폭을 보였다. 가해경험에 있어서도 동일한 경향을 보였는데 중학교(24.8%), 초등학교(22.1%), 고등학교(14.5%) 순으로 나타났으며 남학생이(26.6%) 여학생(14.1%)보다 가해경험이 더 많았다. 가해경험에 있어서도 사이버 언어폭력이 19.2%의 경험률로 다른 유형 대비 가장 높은 경험률을 보이는 것으로 확인됐다. 사이버 폭력에 대한 가해와 피해를 모두 인터넷 이용시간량에 정비례하고 있었으며, 피해경험자가 가해경험자가 되는 경우가 43.9%, 가해경험자가 피해경험자가 되는 경우가 79.9%로 피해자가 가해자가 되고, 가해자가 피해자가 되는 악순환이 발생하고 있었다. 청소년들은 다양한 미디어 활동 중 특히 온라인게임에서 사이버 폭력을 자주 경험하는 것으로 나타났다(방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원, 2023).

청소년 집단을 대상으로 사이버 폭력을 다룬 타 조사에서도 청소년 사회에서 나타나는 사이버 폭력의 보편성 및 심각성을 가늠할 수 있다. 배상률 외(2021)와 배상률, 이창호와 이정립(2020)이 초등학생과 중고등학생을 대상으로 조사한 결과에 따르면, 최근 6개월간 온라인 공간에서 누군가가 나에게 욕을 한 적이 있는지 묻는 질문에 ‘그렇다’고 응답한 초등학생의 비율이 24.7%, 중고등학생의 비율이 59.0%로 나타났다(배상률 외, 2020: 배상률 외, 2021). 온라인 공간에서 누군가에 의해 따돌림을 당한 적이 있다고 응답한 비율은 초등학생 5.1%에 머물렀던 것이 중고등학생 대다수(97.0%)가 경험하는 것으로 나타났다(배상률 외, 2020: 배상률 외, 2021). 이승현, 강지현과 이원상(2015)은 초등학교 5학년부터 고등학교 2학년 학생들을 대상으로 사이버 폭력의 경험을 분석했을 때,

피해경험율이 46.6%였으며, 가해경험율이 56.0%로 나타나 청소년 집단 내에서 사이버 폭력이 매우 빈번하게 나타나고 있다며 분석했다. 특히 2개 이상의 사이버 폭력을 경험하는 다중범죄의 피해가 심각한 수준이며 가해와 피해를 함께 경험하는 중첩집단의 비율이 오프라인 학교폭력에 비해 사이버 폭력에서 더욱 높게 나타나는 것으로 확인됐다. 이 외에도 김영한, 이유진, 조아미와 임성택(2020)이 초중고 재학생을 대상으로 조사한 결과도 비슷한 양상을 보여주고 있다. 조사에 참여한 응답자의 30%가량이 페미니스트에 대한 혐오와 청소년에 대한 혐오에 대한 심각성에 동의하는 것으로 나타났다. 응답자 다섯 명 중 네 명꼴(79.1%)로 혐오나 차별 표현을 인터넷 커뮤니티나 SNS에서 경험한다고 답하였다.

사이버폭력의 파·가해경험은 청소년 발달에 치명적인 영향을 미칠 수 있다. 교육부와 한국교육학술정보원(2019)은 국내외 사이버폭력 관련 문헌분석을 통해서 사이버 폭력이 청소년에게 미치는 영향력을 신체적 건강, 정신 및 심리적 건강, 학업적 요소, 인관관계, 행동변화의 5가지로 정리했다(〈표 II-8〉 참고). 실제로 선행연구에서는 사이버 폭력은 청소년 개인에게 우울감, 불안 등의 부정적인 감정을 유발하고 이로 인해 자살, 약물남용, 비행행위에 개입할 가능성을 높인다는 사실을 밝혔다. 손한결과 김은혜(2021)는 사이버 폭력을 경험하게 되는 학생은 또래관계 욕구가 좌절되고 스트레스와 우울감이 높아지면서 청소년들의 좌절, 무력감 등을 유발하여 정신적이고 심리적 어려움을 겪게 되고 결국에는 학업중단이나 비행이나 가출과 같은 이탈행동에 가담할 가능성이 높아진다고 지적했다. 아동청소년 인권실태조사의 자료를 활용한 연구에서도 사이버 폭력의 피해경험이 청소년 우울감을 높여 자살생각을 유발하는 것으로 확인됐다(유선아, 2022). 사이버 폭력 자체가 청소년들이 사회심리적, 정서적, 학업적 문제에 치명적인 영향을 줄 수 있기 때문에 사회적 관심이 더욱 요구된다(Tokunaga, 2010).

표 II-8. 사이버 폭력의 영향력

구분	영향
신체적 건강	나쁜 건강상태(두통, 수면장애, 식욕부진, 긴장), 자살시도
정신 및 심리적 건강	우울감, 불안감, 슬픔, 분노, 외로움, 낮은자존감 낮은 자기효능감
학업	낮은 성취도, 집중력 저하, 중도자퇴, 높은 결석률
인간관계	부정적인 가족 및 친구관계
행동변화	청소년 비행행위, 폭력행위, 이탈행위

* 출처: 교육부, 한국교육학술정보원(2019). 청소년 사이버폭력 양상 및 예방에 관한 분석 연구. p44의 표를 재인용함.

4) 온라인 도박 및 온라인 불법 약물/마약 거래

최근 청소년 집단에서 온라인 도박과 온라인상에서 불법약물 및 마약거래가 사회적 문제로 대두되고 있다. 온라인 도박은 오프라인에서 '도박'으로 간주되는 행위가 온라인상에서 나타나는 것을 의미한다(정찬모, 유지연, 황지연, 2007: 8). 온라인 도박, 인터넷 도박, 사이버 도박 등 다양한 용어들이 혼용돼서 사용되고 있으나 온라인이라는 가상공간에서 전자화폐를 통해서 거래가 이루어진다는 점은 동일하다(한국청소년상담복지개발원, 2020).

청소년 사회에서 온라인 도박 경험이 빈번해진 요인으로 여러 상황을 고려할 수 있는데 특히 코로나19 팬데믹으로 재택학습이 증가하면서 미디어 활동이 많아지면서 자연스럽게 온라인 도박에 쉽게 노출되거나, 친구나 선후배를 통해서 위험성에 대한 인식 없이 자연스럽게 접하는 경우를 주요인으로 꼽을 수 있다(한국도박문제관리센터, 2021).

여성가족부의 「2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사」 결과에 따르면, 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임 이용률이 5%로 증가추세를 보였다(여성가족부, 2020). 한국도박문제관리센터(2021)에서는 청소년 도박과 관련해서 위험군과 문제군⁷⁾으로 위험집단을 구분하여 살펴본 결과, 재학 중인 청소년의 2.4%, 학교밖 청소년의 6.9%가 도박문제로 인해서 어려움을 겪고 있는 위험집단으로 확인됐다(한국도박문제관리센터, 2021). 돈내기 게임의 유형을 온라인과 오프라인으로 구분했을 때, 2015년 8.1%, 2018년 8.2%에 불과한 것과 달리 2020년 11.7%로 가파르게 증가하며 도박행동에서 온라인 비중이 높아지는 것을 확인할 수 있었다. 또한 불법 인터넷도박을 경험한 청소년의 경우에는 문제군에 해당하는 비율이 24.7%로 가장 높아 인터넷도박이 오프라인상의 도박문제로 이어질 가능성이 높게 나타나 사회적으로 경각심 필요하다.

또 한 가지 주목할 점은 스마트폰 과의존 문제와 동일하게 온라인 도박에 있어서도 저연령화 문제가 발견된다는 점이다. 여성가족부(2020)에 따르면 도박성 게임 이용률의 경우 중학생과 고등학생이 전년도 수준과 비슷하거나 감소했음에도 초등학생의 이용률이 대폭 늘어남에 따라 2018년 2.1% 대비 가파르게 증가한 6.2%로 나타났으며 2020년 기준 초등학생(6.2%)이 중학생(3.4%)이나 고등학생(5.2%)보다 도박성 게임 이용률이 높

7) 위험군(위험 수준)은 지난 3개월 간 도박 경험이 있으며 경미한 수준에서 중증도 수준의 조절 실패와 그로 인한 심리/사회/경제적 피해 등이 발생한 상태를 의미함. 또한 문제군(문제 수준)은 지난 3개월 간 반복적인 도박 경험이 있으며 심각한 수준의 조절 실패와 그로 인한 심리/사회/경제적 피해 등이 발생한 상태를 의미함. (출처: 한국도박문제관리센터, 2021: 9)

다는 것은 시사하는 바가 크다(여성가족부, 2020). 이와 동일하게 한국도박문제관리센터의 「2020년 청소년 도박문제 실태조사」 결과에 따르면, 최근 3개월간 돈내기 게임을 경험한 비율이 중학교 1학년 19.9%로 가장 높았으며 고등학교 3학년은 18.2%로 1%p 가량 더 낮은 비율을 차지하였다(한국도박문제관리센터, 2021). 청소년의 돈내기 게임을 처음 경험하게 되는 평균연령이 12.5세로 조사되었는데 이는 돈내기 게임 이용의 저연령화를 시사하는 대목이다(한국도박문제관리센터, 2021).

청소년기의 도박 문제는 성인기에서 계속되거나 도박중독으로 이어질 수 있어 더욱 심각성을 더하고 있다. 특히 발달단계에 속하는 청소년기에 발생하는 도박 문제는 단순히 금전 피해에 그치는 게 아니라 통제력 상실, 대인관계의 어려움, 우울과 불안 등 다양한 사회심리학적 문제로 확대될 수 있기 때문에 예방과 청소년을 위한 개입이 시급한 부분이다(한국청소년상담복지개발원, 2020). 최근 실태조사의 결과들은 청소년 집단 내에서 온라인 도박 경험 비율이 증가하고 있다는 사실을 여실히 보여준다. 청소년들은 심리·신체적으로 발달이 이뤄지는 단계에서 온라인 도박은 중독으로 이어질 가능성이 높고, 재정적 피해를 해결하기 위해 다른 위험행동이나 범죄행위를 수행할 가능성이 높다고 볼 수 있다(한국도박문제관리센터, 2018).

대검찰청에 따르면 19세 이하의 청소년 마약사범은 2017년 119명에서 2022년 481명으로 304% 급증한 것으로 확인됐다(경향신문, 2023.4.30.). 같은 기간 동안 전체 마약사범 증가율이 30.2%라는 것을 고려한다면 대략 10배에 달하는 규모이다. 이처럼 최근 사회적으로 청소년 마약범죄가 큰 이슈가 되고 있다. 청소년들을 대상으로 한 마약범죄 외에도 최근에는 직접 마약을 구매하여 투약하거나, 직접 마약을 판매하고 유통하는 경우까지 나타나고 있다. 마약 유통이 텔레그램과 같은 SNS나 인터넷의 다크웹 등을 통해 이뤄지는 경우가 많아 청소년들이 쉽게 마약을 접하고, 중독되는 환경에서 청소년들은 무분별한 위험에 노출되어 있다. 보건복지부에서는 마약류 관리에 관한 법률에 근거하여 5년에 한 번 실태조사를 실시하지만 18세 이상의 성인이 대상이다. 그러나 최근 인터넷을 통한 마약 유통이 늘어나고 복용과 투약에 있어서 청소년이 가담하는 경우가 늘어남에 따라 올해부터 청소년 마약류 실태조사를 실시할 예정이다(보건복지부 보도자료, 2023.4.18.).



제3장 청소년 대상 설문조사

- 1. 조사 개요
- 2. 청소년 미디어 이용과 태도
- 3. 청소년 온라인 위험행동과
유해환경 현황
- 4. 청소년 온라인 위험행동
심층분석
- 5. 조사결과 요약

1. 조사 개요⁸⁾

1) 조사목적과 조사내용

본 연구는 청소년의 미디어 이용 환경이 더욱 확대되고 있는 상황에서 청소년들이 온라인 환경에서 당면할 수 있는 유해요소와 위험행동 실태를 실증적으로 조사하여 관련 정책 대응 방안을 마련하는데 목적이 있다. 청소년들이 온라인에서 보일 수 있는 위험한 행동들에 대한 현황을 파악하기 위하여, 청소년 대상의 설문조사를 실시함으로써 현재 청소년들이 처해 있는 다양한 환경을 면밀히 진단하고자 하였다. 다만, 제한된 연구비로 모든 연령대의 청소년을 조사 대상으로 포함하는 것은 어려움이 있으며, 조사의 효율성을 고려할 때 적절하지 않다고 판단된다. 2장의 내용에서 알 수 있듯이, 중학생 연령대의 청소년들이 디지털 환경에서 가장 활발한 활동을 보이고 있으며, 이에 따라 온라인 상에서의 위험행동에 가해자나 피해자가 될 가능성이 높다고 볼 수 있다. 그러므로 본 연구는 디지털 유해환경의 노출 가능성과 인터넷상 위험행동의 가·피해자로 연루될 가능성을 고려하여 중학생을 핵심 연구대상으로 선정하였다. 아울러 중학생 시기를 지나 인터넷 위험행동의 지속성과 확산성이 발견되는지 파악하기 위해 고등학생도 함께 조사가 이루어졌다.

구체적으로 재학생 그룹 모집단은 전국의 중고등학생 1학년부터 3학년에 해당하는 학생들로, 지역별(서울 및 수도권/그 외 광역시/그 외 도지역)·교급별 및 학급별(중학교 1학년~3학년, 고등학교 1학년~3학년)·성별(남/여) 특성을 고려하여 층화비례할당 표집을 통해 응답자를 모집했다. 최종적으로 중학생 1,019명, 고등학생 1,098명이 조사에 참여했으며 해당 조사는 지역별로 할당된 개별학교에 접속하여 청소년들이 직접 자기기입

8) 이 절은 배상을 선임연구위원과 황현정 전문위원이 공동으로 작성하였음.

식으로 응답하는 온라인조사 방식으로 수행되었다.

조사내용은 온라인에서 청소년을 둘러싸고 있는 다면적인 환경을 진단하고 영향요인을 파악하기 위해서 다양한 항목을 고려했다. 우선적으로 온라인 공간에서의 각종 유해환경을 면밀하게 파악하기 위해 선행연구를 바탕으로 하여 디지털 유해환경과 청소년 위험행동을 4가지 유형으로 구분했다. 2장에서 살폈듯이 Livingstone과 Stoilova(2021)는 디지털 환경에서 아동이 겪을 수 있는 공격적, 성적, 가치적 위험요소를 콘텐츠(content), 접촉(contact), 행위(conduct), 계약(contract)이라는 4C로 영역을 구분한 바 있다. 본 연구에서는 해당 영역별 위험행위가 포괄적으로 포함될 수 있도록 하는 동시에 국내 디지털 환경과 청소년들의 특징, 선행연구의 결과들을 고려하여 구체적인 위험행위를 선정하였다.

첫째, 디지털 성범죄와 관련된 경험으로 성적그루밍, 성적괴롭힘, 성적인 콘텐츠 등과 관련된 문항으로 아동권리 침해의 4C 요소에서 성적(sexual) 유형의 접촉(contact)과 콘텐츠(content) 요소에 해당된다. 둘째, 사이버불링과 관련된 경험 질문으로 온라인 공간에서의 괴롭힘, 적대적 행동, 따돌림 등에 해당하며 4C의 공격적(aggressive) 유형의 접촉(contact), 행위(conduct) 요소를 포괄하고 있다. 셋째, 최근 청소년 집단에서 사회적 문제로 대두되고 있는 온라인 불법약물에 대한 질문을 구성했으며, 가치적(value) 유형의 계약(contract)과 콘텐츠(content) 요소를 포함하고 있다. 마지막으로 온라인에서의 자해행동과 온라인 도박과 관련된 내용으로 가치적(value) 요소의 행위(conduct) 요소를 포함하고 있다. 이외에 개인정보 유출 및 혐오표현 접촉 빈도를 파악하는 질문을 포함하여 각 영역별 청소년의 피해 경험과 가해경험의 구체적인 현황을 파악하고자 했으며 이 외에도 위험 행위를 하게 된 통로, 위험행위 후에 대응행동 등 다양한 현황을 파악할 수 있는 문항으로 구성했다.

설문문항 구성에 있어서, 위험행위에 영향을 줄 수 있는 요인과 위험행위가 미치는 결과를 파악하기 위해서 다양한 요소들을 고려했다. 청소년의 미디어 이용 행태(유형, 이용시간 등) 및 미디어 이용역량, 디지털 기기 효능감에 대한 질문을 포함했으며, 가정, 또래, 미디어교육, 심리적 배경 등에 대한 문항과 관련 정책에 대한 청소년의 태도 및 인식을 파악하는 문항을 구성했다. 타당성을 갖춘 설문문항을 개발하기 위해 기존 국내외 보고서와 선행연구를 검토하여 문항 초안을 마련하고, 수차례의 연구진 회의를 통해 문항의 타당성과 개념적합성을 검토했다. 최종적으로 마련된 설문문항은 <표 III-1>과 같다.

표 III-1. 청소년 대상 설문조사 문항 내용 및 출처

영역	하위영역	문항내용	출처
미디어 이용행태 및 활용수준		디지털기기 보유여부 & 이용시간(평일&주말) 1) 스마트폰 2) 컴퓨터(데스크톱, 노트북 등) 3) 태블릿PC(갤럭시탭, 아이패드 등)	한국언론진흥재단 (2021)
		미디어 플랫폼 및 서비스 평균 이용 시간 1) 유튜브(학습 관련) 2) 유튜브(비학습 관련) 3) SNS 4) 메신저 서비스 5) 메타버스 서비스 6) 온라인/모바일 게임(메타버스 제외) 7) 구독형 OTT 서비스 8) 웹툰(인터넷 만화) 및 웹소설	한국언론진흥재단 (2021) & 배상률 외(2021) 연구 참고 및 수장보완
		스마트폰 과의존 : 이용시간 조절 어려움, 이용충동, 일이나 학업수행 어려움, 스마트폰 비용상시 어려움	스마트폰 과의존 청소년 척도 참고 연구진 수장보완
디지털 기기 이용 보안활동 및 태도		디지털 공간에서 안전한 이용행위 : 정보 판단, 정보 공개범위 설정, 쿠키 및 방문기록 삭제 등	황용석, 이선민, 김여립, 황현정 (2022). 수장보완
		디지털 기술에 대한 태도 : 일상생활의 유용성 등	연구진 작성
		디지털 기술에 대한 자기효능감	박선미, 강민욱 (2022)
온라인 위험 행동	디지털성범죄 성추행	가해경험	장근영, 임지연 (2021)
		피해경험	
		디지털 성범죄 피해 상황에 대한 대처 방식	
		온라인에서 알게 된 사람과 공통의 관심사를 나누거나 고민상담을 한 경험	연구진 작성
		온라인에서 알게 된 사람을 처음 접한 온라인 서비스	연구진 작성
		온라인에서 알게 된 사람을 오프라인에서 만난 경험	연구진 작성
		온라인에서 알게 된 후 오프라인에서 만난 상대방의 연령대	연구진 작성
	사이버불링	가해경험	방송통신위원회, 한국지능정보사회 진흥원(2023). 사이버폭력 실태조사 문항 수장보완
		온라인 공간에서 행한 괴롭힘의 대상	
		온라인 공간에서 행한 가해 행위 장소(온라인 서비스)	
		온라인 공간의 가해 행위 이유	
		피해경험	
		온라인 공간에서 당한 괴롭힘의 가해자	
		온라인 공간에서 당한 피해 행위 장소(온라인 서비스)	
		온라인 공간에서 괴롭힘을 당한 후 후속 조치	
		온라인 공간에서 괴롭힘을 당한 후 후속 조치를 통한 괴롭힘 피해 해결 정도	연구진 작성
		온라인 괴롭힘 피해를 해결하는 데 효과적인 후속조치	연구진 작성

영역	하위영역	문항내용	출처
	온라인 불법약물 거래 관련	치료 목적 이외의 약물/마약류 사용 여부	여성가족부(2022). 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 문항 수정보완
		약물/마약류 처음 접한 시기	연구진 작성
		약물/마약류 정보를 접한 통로	연구진 작성
		약물/마약류 취득 통로	연구진 작성
		불법 약물/마약류 관련 온라인 정보 탐색 여부	연구진 작성
		불법 약물/마약류 관련 정보 소개 또는 거래 행위 제한 경험	연구진 작성
		가족/친척/친구/지인의 불법 약물/마약류 경험 여부	연구진 작성
		불법약물 인식 및 태도	연구진 작성
온라인 위험 행동_ 기타	온오프라인 돈내기 경험	오프라인 돈내기 게임경험 1) 카드나 화투, 내기게임 2) 뽑기 게임 3) 복권 & 토트 / 스포츠 경기 내기	한국도박문제관리 센터(2021)
		온라인 돈내기 게임경험 4) 온라인 카드/화투 게임 혹은 온라인 사행성게임 5) 인터넷 사행성 게임 : 확률형 아이템게임 6) 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠베팅 7) 인터넷 내기 방송에 참여	한국도박문제관리 센터(2021)
		온라인 도박 관련 경험	청소년 도박문제 자가진단표 수정보완
	자해 관련	자해 관련 경험	연구진 작성
온라인 공간 경험 및 태도	온라인 공간에서 경험	개인정보 유출 경험 혐오표현 유출 경험 온라인에서 이성만남 제안 경험	연구진 작성
	안전한 디지털이용	적정 연령 이용	연구진 작성
		안전한 디지털 환경 조성을 위한 조치	연구진 작성
	도래관계	평소 친하게 지내는 친구 수	연구진 작성
		평소 친하게 지내는 친구 중 온라인상에서만 소통하는 친구 수	연구진 작성
미디어 교육		미디어 교육 경험 유무 및 장소	배상률 외(2021)
배경질문		함께 살고 있는 가족 구성원	연구진 작성
		부모님(보호자) 최종 학력	연구진 작성
		보호자 디지털미디어 중재유형	배상률 외(2021)
		온오프라인 친구관계	배상률 외(2021)
		학급에서의 성적 수준	연구진 작성
		가정의 전반적인 소득 수준	연구진 작성
		오프라인 비행 1) 담배 피우기(전자담배 포함)	연구진 작성

영역	하위영역	문항내용	출처
		2) 술 마시기(제사, 성찬식 등에서 소량 마신 정도는 제외) 3) 무단결석(보호자나 선생님께 알리지 않고 학교가지 않은 경우) 4) 가출(하룻밤 이상 보호자의 허락 받지 않고 귀가하지 않은 경우) 5) 다른 사람 돈이나 물건 훔치기 6) 다른 사람 신체적 괴롭힘(때리기, 성추행 등)	
	또래동조성		오경희(1989) & Berndt(1979) 문항 수정보완
	자아존중감		황진구 외(2022). 한국아동청소년 패널조사 문항
	자기효능감		
	가족화목		연구진 작성
	유년시절행복		연구진 작성
	좌절감		연구진 작성
	폭력허용도		배상률 외(2021)
	부모님 양육방식		김소현, 김아영 (2012) 수정보완
	공감능력		김지현 외(2022). 한국아동패널조사 문항 수정보완

2) 조사방법 및 응답자 구성

해당 온라인 설문조사는 (주)에스티아이가 맡았으며, 2023년 9월 본원의 기관생명윤리 위원회의 승인(승인번호: 202309-HR-고유-019)을 받았다. 온라인 위험행동의 연구대상 이라고 할 수 있는 중고등학생 대상 조사의 모집단은 한국교육개발원 교육통계서비스에서 제공하는 2023년 상반기 교육통계를 활용했다. 표본설계는 층화 2단 집락추출법을 활용 했으며, 지역과 학년별 학생 수에 따라 조사대상 학교수를 층별로 배분하고, 조사대상 학교를 표집틀에서 무작위 추출 후 해당 학교에서 1개 학년, 1개 학급을 추출하여 설문조 사가 이뤄졌다. 최종적으로 조사에는 중학생 1,019명, 고등학생 1,098명으로 총 2,117명 이 조사에 참여하였다. 조사방법은 구조화된 질문지를 이용한 웹 기반 자기기입식 설문조 사로 우선 학교에 협조를 얻어 협력 교사가 학생들에게 설문 링크를 배포한 후, 학생들이 접속하여 응답하는 방식으로 진행했다. 1개 학교에서 1개 학년, 1개 학급 전원이 조사를 실시하는 방식이다. <표 III-2>는 본 조사 방법의 개요를 정리한 것이다.

표 III-2. 조사 설계 및 조사 방법

구 분	내 용
모집단	전국의 중고등학교 1~3학년 학생
표집틀	한국교육개발원 교육통계서비스에서 제공하는 2023년 상반기 교육통계
표본수	총 2,117명(중학생 1,019명, 고등학생 1,098명)
표집방법	다단계층화 집락표집
조사방법	구조화된 질문지를 이용한 웹 기반 자기기입식 설문조사
실사기간	2023년 9월

〈표 III-3〉은 응답자의 인구사회학적 특성을 보여준다. 총 2,117명의 응답자 중에서, 남성은 51.2%, 여성은 48.8%를 차지했으며, 응답자 중 중학생은 1,019명(48.13%)이고, 고등학생은 1,098명(51.87%)으로, 고등학생의 비율이 약간 더 높게 나타났다. 이 데이터는 모집단에서의 성별 및 학년별 분포와 전반적으로 유사한 비율을 나타내고 있다. 학년별로 구체적으로 살펴보면, 중학교 1학년 학생이 375명(17.71%), 2학년이 354명(16.72%), 3학년이 290명(13.70%)이었고, 고등학교에서는 1학년이 402명(18.99%), 2학년이 400명(18.89%), 3학년이 296명(13.98%)으로 나타났다. 응답자 중 45.06%가 대도시 학교에 속해있었으며, 읍면지역이 33.40%, 중소도시에 속한 학교가 21.54%의 비율을 차지하는 것으로 확인됐다. 가정의 경제수준과 학업수준에 대해서 5점 척도로 조사한 결과를 하위권(①하위권+②중하위권, 중위권(③), 상위권(④중상위권+⑤상위권)으로 재분류했다. 그 결과 전체 중 54.61%의 절반 이상의 응답자가 중위권에 속한 것으로 응답했으며, 그 뒤로 상위권 29.57%, 하위권 15.82%의 비중을 차지하고 있었다. 학급성적에 있어서는 상위권, 중위권, 하위권 각 비율이 비슷하게 확인됐는데 상위권이 39.58%, 중위권이 32.45%, 하위권이 27.96%로 조사되었다.

표 III-3. 응답자 분포표

(단위 : 명, %)

구 분		사례수	비율	구 분		사례수	비율
전체		2117	100	전체		2117	100
성별	남성	1084	51.20%	학급 성적	상위권	838	39.58%
	여성	1033	48.80%		중위권	687	32.45%
교급	중학교	1,019	48.13%		하위권	592	27.96%

구 분		사례수	비율	구 분		사례수	비율
전체		2117	100	전체		2117	100
학년	고등학교	1,098	51.87%	경제 수준	상위권	626	29.57%
	중1	375	17.71%		중위권	1156	54.61%
	중2	354	16.72%		하위권	335	15.82%
	중3	290	13.70%	지역 규모	대도시	954	45.06%
	고1	402	18.99%		중소도시	456	21.54%
	고2	400	18.89%		읍면지역	707	33.40%
	고3	296	13.98%				

3) 분석방법

본 연구는 체계적이고 순차적인 데이터 분석 과정을 거쳐 청소년이 당면하고 있는 온라인 유해환경을 다각적인 측면에서 진단하였다. 첫 번째 단계로 기술통계 분석을 통해 청소년의 미디어 이용행태와 온라인 위험행동의 현황을 파악하였다. 두 번째로 성별, 교급, 학년, 학급성적, 가구소득, 자녀의 미디어 이용에 관한 부모의 관심 수준 등 다양한 요인별로 집단을 구분하고 집단의 특성별로 온라인 위험행동에 대한 차이가 나타나는지 실증적으로 분석하였다. 분석방법으로는 집단 간 차이분석에 활용되는 카이검정, 독립표본t검증, ANOVA 분석 등이 활용됐다. 세 번째 단계에서는 더욱 깊이 있는 분석을 진행하였다. 구체적으로, 로지스틱 회귀분석 등의 방법을 사용하여 온라인 위험행동과 유해환경에 영향을 미치는 다양한 요인들을 조사했으며, 상관관계 분석을 통해 온라인 위험행동과 오프라인에서의 일탈행동 간의 관계를 파악하는 데 초점을 맞췄다. 이처럼 다양한 분석 방법을 활용함으로써, 온라인 유해환경의 현황을 더욱 명확히 파악할 수 있을 뿐만 아니라, 유해환경에 영향을 미치는 요인과 온라인 위험행동의 영향력을 분석할 수 있다. 이러한 분석 결과는 청소년들의 온라인 위험행동을 줄이고, 건강한 온라인 환경을 조성하기 위한 정책 수립에 중요한 근거자료로 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

2. 청소년 미디어 이용과 태도⁹⁾

1) 청소년 미디어 이용행태

(1) 미디어 기기 보유와 이용시간

디지털 기기를 보유하고 있는지 물었을 때 스마트폰, 컴퓨터, 태블릿PC(갤럭시탭, 아이패드 등) 모두 ‘갖고 있다’라는 응답이 ‘갖고 있지 않다’라는 응답보다 많았으며, 스마트폰(98.3%)의 경우가 가장 많았고, 컴퓨터(78.5%), 태블릿PC(55.8%) 순으로 나타났다.

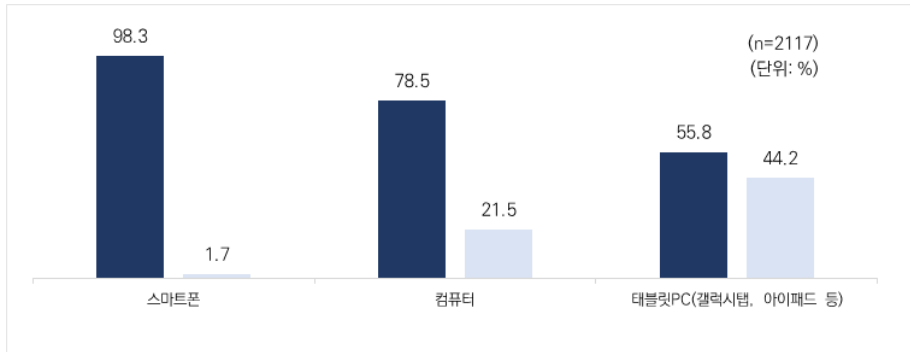


그림 III-1. 디지털기기 보유여부

스마트폰 보유율과 관련하여, 부모의 관심 정도에 따른 집단 간의 차이를 확인할 수 있었다. 부모의 관심이 낮은 집단에서는 스마트폰 보유율이 96.1%로, 이는 다른 집단들에 비해 통계적으로 유의미하게 낮은 수치였다. 컴퓨터 보유율에 있어서는 고등학생이 중학생보다 보유율이 높았으며, 남성이 여성보다 유의미하게 보유율이 높게 나타났다. 마지막으로 전체 보유율이 55%가량으로 가장 낮았던 태블릿PC의 경우 고등학생이 중학생보다 보유율이 높았으며, 여성이 남성보다 태블릿PC 보유율이 높았다. 또한, 가구소득이 높은 집단에서 태블릿 PC의 보유율이 더 높은 것으로 나타났다.

9) 이 절은 배상률 선임연구위원과 황현정 전문위원이 공동으로 작성하였음.

표 III-4. 미디어기기 보유여부

(단위 : %)

구분	사례수	스마트폰		컴퓨터		태블릿PC	
		보유(%)	비보유(%)	보유(%)	비보유(%)	보유(%)	비보유(%)
전체	(2117)	98.3	1.7	78.5	21.5	55.8	44.2
성별							
남	(1084)	97.8	2.2	84.0	16.0	43.4	56.6
여	(1033)	98.8	1.2	72.7	27.3	68.8	31.2
$X^2(df)$		3.504(1)		40.310(1)***		139.126(1)***	
교급							
중학생	(1019)	98.1	1.9	75.6	24.4	47.3	52.7
고등학교	(1098)	98.5	1.5	81.2	18.8	63.7	36.3
$X^2(df)$		0.316(1)		10.085(1)**		57.350(1)***	
학년							
중1	(375)	98.9	1.1	71.7	28.3	53.1	46.9
중2	(354)	96.9	3.1	77.4	22.6	41.8	58.2
중3	(290)	98.6	1.4	77.9	22.1	46.9	53.1
고1	(402)	99.0	1.0	82.6	17.4	64.4	35.6
고2	(400)	98.3	1.8	78.8	21.3	64.5	35.5
고3	(296)	98.0	2.0	83.1	16.9	61.1	38.9
$X^2(df)$		6.663(5)		18.205(5)**		66.395(5)***	
학급성적							
상위권	(838)	98.6	1.4	79.1	20.9	56.7	43.3
중위권	(687)	98.1	1.9	78.9	21.1	58.7	41.3
하위권	(592)	98.1	1.9	77.2	22.8	51.2	48.8
$X^2(df)$		0.601(2)		1.548(2)		7.662(2)*	
가구소득							
상위권	(626)	97.9	2.1	79.6	20.4	60.1	39.9
중위권	(1156)	98.6	1.4	78.6	21.4	53.9	46.1
하위권	(335)	97.9	2.1	76.1	23.9	54.3	45.7
$X^2(df)$		1.526(2)		1.548(2)		6.613(2)*	
부모관심							
상	(1326)	98.5	1.5	78.3	21.7	55.5	44.5
중	(563)	98.8	1.2	78.0	22.0	56.5	43.5
하	(228)	96.1	3.9	81.1	18.9	55.7	44.3
$X^2(df)$		7.883(2)*		1.072(2)		0.154(2)	

〈그림 Ⅲ-2〉는 스마트폰, 컴퓨터, 태블릿PC에 따라 평일과 주말의 이용시간에 대한 응답 결과를 보여준다.

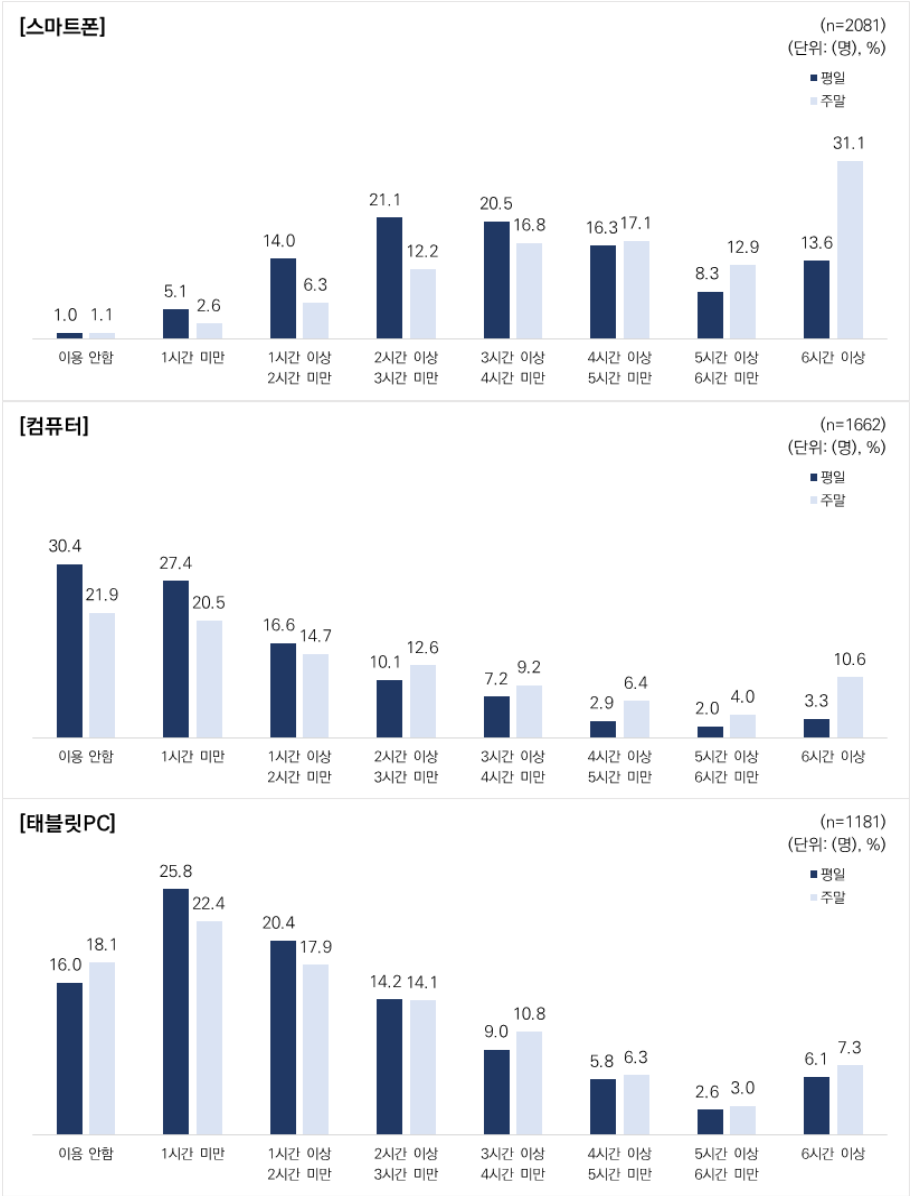


그림 Ⅲ-2. 디지털 기기 이용시간

디지털 기기 보유자들에게 평일 이용시간을 물었을 때, 스마트폰 사용자 중 ‘2시간 이상 3시간 미만’이라고 응답한 비율이 21.1%로 가장 높았고, 컴퓨터 사용자들 중 ‘이용 안함’이라는 응답이 30.4%로 가장 많았다. 태블릿 PC 사용자들은 ‘1시간 미만’이라는 응답이 25.8%로 가장 많았다. 주말 이용시간에 대해서는 스마트폰 사용자 중 ‘6시간 이상’이라는 응답이 31.1%로 가장 높았고, 컴퓨터 사용자 중 ‘이용 안함’이 21.9%로 가장 많았다. 태블릿 PC 사용자들은 ‘1시간 미만’이라는 응답이 22.4%로 가장 많았다.

평일과 주말의 이용시간을 집단별로 차이를 분석한 결과, 스마트폰 이용시간은 성별, 교급, 학급, 학급성적, 가구소득에 따라 유의미한 차이를 보이고 있었다. 평일과 주말 통틀어 여성이 남성보다 스마트폰 이용시간이 통계적으로 유의미하게 많았으며, 고등학생이 중학생보다 스마트폰을 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 또한 학급성적이 낮거나 가구소득이 낮은 집단이 그렇지 않은 집단보다 스마트폰 이용시간이 많은 것으로 확인됐다. 스마트폰보다 보유율이 낮았던 컴퓨터와 태블릿PC의 이용시간에 있어서도 집단간 유의미한 차이를 확인할 수 있었다. 컴퓨터 이용에 있어서는 평일과 주말 모두 남성이 여성에 비해 이용 시간이 더 높았으며, 중학교 2학년과 고등학교 3학년 학생들의 컴퓨터 사용 시간이 다른 연령대에 비해 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 학급성적이 낮고 가구소득이 낮을수록 이용시간이 높은 것으로 확인됐다. 태블릿PC는 교급과 학급에 따라 유의미한 차이가 있었는데, 고등학생이 중학생보다 이용시간이 많은 것으로 조사되었다.

표 III-5. 스마트폰 평일 이용시간 집단별 차이

구분	사례수	빈도								기술통계		t/F
		이용 안함	1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상- 6시간 미만	6시간 이상	평균	표준편차	
전체	(2081)	1.0	5.1	14.0	21.1	20.5	16.3	8.3	13.6	5.05	1.765	
성별												
남	(1060)	0.5	6.5	15.6	23.3	20.7	14.5	6.1	12.8	4.89	1.748	-4.165***
여	(1021)	1.6	3.7	12.3	18.9	20.4	18.1	10.5	14.5	5.22	1.769	
교급												
중학생	(1000)	0.4	5.2	15.6	23.8	21.1	15.0	8.6	10.3	4.91	1.674	-3.625***
고등학생	(1081)	1.6	5.1	12.5	18.7	20.0	17.5	8.0	16.7	5.19	1.836	
학급												
중1	(371)	0.3	4.6	19.7	24.5	19.9	14.6	7.0	9.4	4.78	1.65	4.57***
중2	(343)	0.3	4.4	14.0	22.7	21.9	16.3	9.6	10.8	5.03	1.659	
중3	(286)	0.7	7.0	12.2	24.1	21.7	14.3	9.4	10.5	4.92	1.715	
고1	(398)	3.5	3.5	13.1	20.1	21.9	16.1	8.0	13.8	5.03	1.827	
고2	(393)	0.8	5.6	10.7	17.8	18.6	18.8	9.2	18.6	5.34	1.831	
고3	(290)	0.0	6.6	14.1	17.9	19.3	17.2	6.2	18.6	5.2	1.845	
학급성적												
상위권	(826)	1.1	7.5	18.6	23.7	20.5	13.4	6.2	9.0	4.65	1.703	55.586***
중위권	(674)	1.0	4.2	13.9	21.8	20.8	17.7	8.3	12.3	5.05	1.713	
하위권	(581)	0.9	2.9	7.4	16.7	20.3	18.8	11.2	21.9	5.63	1.754	
가구소득												
상위권	(613)	1.5	8.0	14.4	22.5	21.4	15.5	7.5	9.3	4.77	1.732	18.884***
중위권	(1140)	1.0	4.1	15.2	20.4	20.8	16.7	8.1	13.8	5.07	1.75	
하위권	(328)	0.3	3.4	9.1	21.0	18.0	16.5	10.4	21.3	5.51	1.783	
부모관심												
상	(1306)	0.9	5.8	15.2	23.4	21.6	15.5	6.9	10.7	4.86	1.701	22.234***
중	(556)	1.1	4.1	11.3	18.2	20.9	18.7	9.5	16.2	5.29	1.769	
하	(219)	1.4	3.7	13.2	15.5	13.2	15.1	13.2	24.7	5.57	1.956	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-6. 스마트폰 주말 이용시간 집단별 차이

구분	사례수	빈도								기술통계		t/F
		이용 안함	1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상 - 4시간 미만	4시간 이상 - 5시간 미만	5시간 이상 - 6시간 미만	6시간 이상	평균	표준편차	
전체	(2081)	1.1	2.6	6.3	12.2	16.8	17.1	12.9	31.1	5.99	1.812	
성별												
남	(1060)	0.6	3.3	8.0	15.6	19.5	17.0	11.0	25.0	5.7	1.798	-7.526***
여	(1021)	1.6	2.0	4.5	8.6	13.9	17.2	14.8	37.4	6.29	1.777	
교급												
중학생	(1000)	0.6	2.8	7.5	13.0	17.3	18.1	11.4	29.3	5.9	1.801	-2.262*
고등학생	(1081)	1.5	2.5	5.2	11.4	16.3	16.2	14.2	32.7	6.08	1.818	
학급												
중1	(371)	0.5	3.2	8.9	14.0	16.4	17.8	9.7	29.4	5.82	1.851	2.36*
중2	(343)	0.9	2.3	5.5	11.1	17.8	21.3	11.1	30.0	6.01	1.741	
중3	(286)	0.3	2.8	8.0	14.0	17.8	14.7	14.3	28.0	5.87	1.804	
고1	(398)	3.3	1.8	5.8	11.3	16.1	17.6	14.1	30.2	5.95	1.893	
고2	(393)	0.8	2.5	5.3	8.1	16.5	16.3	15.5	34.9	6.22	1.754	
고3	(290)	0.0	3.4	4.1	15.9	16.2	14.1	12.4	33.8	6.06	1.79	
학급성적												
상위권	(826)	0.8	3.3	8.5	14.3	20.0	16.9	11.0	25.2	5.7	1.817	26.612***
중위권	(674)	1.2	1.9	6.4	12.8	17.4	16.2	13.6	30.6	5.99	1.796	
하위권	(581)	1.2	2.6	3.1	8.4	11.5	18.4	14.6	40.1	6.41	1.742	
가구소득												
상위권	(613)	1.3	3.8	8.3	13.5	18.1	17.1	12.9	25.0	5.71	1.857	14.474***
중위권	(1140)	1.1	2.4	5.4	12.2	17.1	17.0	13.2	31.7	6.04	1.786	
하위권	(328)	0.6	1.5	5.5	9.5	13.1	17.4	11.9	40.5	6.35	1.739	
부모관심												
상	(1306)	1.0	3.2	7.0	12.5	19.5	18.0	11.9	26.8	5.82	1.804	18.481***
중	(556)	1.4	1.6	5.6	11.3	12.8	17.4	14.7	35.1	6.19	1.795	
하	(219)	0.5	1.8	3.7	12.3	10.5	11.0	13.7	46.6	6.51	1.757	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-7. 컴퓨터 평일 이용시간 집단별 차이

구분	사례수	빈도								기술통계		t/F
		이용 안함	1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상 - 4시간 미만	4시간 이상 - 5시간 미만	5시간 이상 - 6시간 미만	6시간 이상	평균	표준편차	
전체	(1662)	30.4	27.4	16.6	10.1	7.2	2.9	2.0	3.3	2.69	1.788	
성별												
남	(911)	24.4	21.4	20.4	12.5	10.2	3.7	2.6	4.7	3.08	1.912	10.232***
여	(751)	37.8	34.8	12.0	7.2	3.5	2.0	1.2	1.6	2.23	1.498	
교급												
중학생	(770)	28.7	27.5	17.4	10.9	7.8	3.1	1.9	2.6	2.72	1.736	0.469
고등학생	(892)	32.0	27.4	15.9	9.4	6.6	2.8	2.0	3.9	2.68	1.833	
학급												
중1	(269)	31.6	30.5	15.6	8.9	7.1	2.6	1.9	1.9	2.54	1.654	6.077***
중2	(274)	26.6	23.0	19.0	9.5	10.6	5.1	2.6	3.6	2.98	1.899	
중3	(226)	27.9	29.6	17.3	15.0	5.3	1.3	1.3	2.2	2.61	1.586	
고1	(332)	29.5	32.5	16.6	8.4	6.6	2.4	0.9	3.0	2.56	1.669	
고2	(315)	35.6	27.3	17.1	9.8	3.5	2.2	1.3	3.2	2.46	1.688	
고3	(246)	30.5	20.3	13.8	10.2	10.6	4.1	4.5	6.1	3.11	2.135	
학급성적												
상위권	(663)	32.9	30.9	15.4	10.9	4.7	2.6	0.9	1.8	2.44	1.561	25.457***
중위권	(542)	30.6	27.7	18.6	9.2	7.7	2.6	1.7	1.8	2.59	1.644	
하위권	(457)	26.7	22.1	16.0	10.1	10.1	3.9	3.9	7.2	3.18	2.135	
가구소득												
상위권	(498)	30.5	31.1	14.9	11.2	5.0	2.8	1.0	3.4	2.59	1.717	3.785*
중위권	(909)	30.8	26.4	17.7	10.0	7.6	2.2	2.3	3.0	2.68	1.764	
하위권	(255)	29.0	23.9	16.1	8.2	9.8	5.9	2.7	4.3	2.96	1.984	
부모관심												
상	(1038)	31.3	28.4	16.9	9.8	7.8	2.4	1.0	2.4	2.58	1.656	8.528***
중	(439)	29.6	25.3	19.1	10.3	4.8	3.9	3.0	4.1	2.79	1.882	
하	(185)	27.6	27.0	9.2	11.4	9.2	3.8	5.4	6.5	3.13	2.166	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-8. 컴퓨터 주말 이용시간 집단별 차이

구분	사례수	빈도								기술통계		t/F
		이용 안함	1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상 - 4시간 미만	4시간 이상 - 5시간 미만	5시간 이상 - 6시간 미만	6시간 이상	평균	표준편차	
전체	(1662)	21.9	20.5	14.7	12.6	9.2	6.4	4.0	10.6	3.55	2.269	
성별												
남	(911)	12.6	12.7	14.7	17.1	12.0	9.8	5.6	15.5	4.32	2.277	16.746***
여	(751)	33.2	30.0	14.6	7.2	5.9	2.4	2.1	4.7	2.62	1.874	
교급												
중학생	(770)	20.9	18.4	13.8	14.8	10.1	7.0	4.7	10.3	3.66	2.256	1.848
고등학생	(892)	22.8	22.3	15.5	10.8	8.4	5.9	3.5	10.9	3.46	2.277	
학급												
중1	(269)	22.7	24.5	12.6	13.8	8.2	4.5	3.7	10.0	3.39	2.234	5.08***
중2	(274)	20.1	12.0	11.7	18.2	9.5	9.5	6.6	12.4	4.02	2.34	
중3	(226)	19.5	19.0	17.7	11.9	13.3	7.1	3.5	8.0	3.56	2.127	
고1	(332)	24.1	24.7	17.8	10.8	6.9	3.9	3.9	7.8	3.18	2.124	
고2	(315)	22.2	25.1	12.4	9.5	10.2	6.7	2.9	11.1	3.47	2.295	
고3	(246)	22.0	15.4	16.3	12.2	8.1	7.7	3.7	14.6	3.8	2.409	
학급성적												
상위권	(663)	22.9	24.4	16.1	11.6	8.3	6.3	2.7	7.5	3.25	2.107	19.781***
중위권	(542)	23.2	19.0	15.3	14.2	9.0	6.3	4.8	8.1	3.45	2.188	
하위권	(457)	18.8	16.6	11.8	12.3	10.7	6.8	5.0	17.9	4.1	2.487	
가구소득												
상위권	(498)	22.1	23.7	15.3	12.9	9.0	5.8	2.6	8.6	3.34	2.146	4.355*
중위권	(909)	21.8	19.9	14.5	13.5	8.7	6.3	4.3	11.0	3.58	2.285	
하위권	(255)	22.0	16.5	14.1	9.0	11.4	8.2	5.9	12.9	3.84	2.412	
부모관심												
상	(1038)	22.4	21.0	15.5	12.7	9.4	7.2	3.1	8.7	3.43	2.177	3.789*
중	(439)	21.0	18.7	13.9	13.2	10.0	4.6	5.0	13.7	3.75	2.375	
하	(185)	21.6	22.2	11.9	10.8	5.9	6.5	7.0	14.1	3.75	2.474	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-9. 태블릿PC 평일 이용시간 집단별 차이

구분	사례수	빈도								기술통계		t/F
		이용 안함	1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상- 6시간 미만	6시간 이상	평균	표준편차	
전체	(1181)	16.0	25.8	20.4	14.2	9.0	5.8	2.6	6.1	3.33	1.94	
성별												
남	(470)	17.0	23.6	19.8	13.8	9.1	5.3	3.4	7.9	3.43	2.058	1.489
여	(711)	15.3	27.3	20.8	14.5	8.9	6.2	2.1	4.9	3.26	1.857	
교급												
중학생	(482)	25.9	34.0	18.3	10.8	5.0	3.3	0.4	2.3	2.58	1.563	-12.213*
고등학생	(699)	9.2	20.2	21.9	16.6	11.7	7.6	4.1	8.7	3.85	2.006	**
학급												
중1	(199)	31.2	38.2	13.6	8.5	5.0	1.0	1.0	1.5	2.33	1.449	37.101***
중2	(148)	26.4	27.0	21.6	14.9	3.4	4.1	0.0	2.7	2.68	1.6	
중3	(136)	17.6	36.0	21.3	9.6	6.6	5.9	0.0	2.9	2.84	1.639	
고1	(259)	8.9	27.8	28.2	13.9	11.2	3.5	3.5	3.1	3.31	1.667	
고2	(258)	9.3	14.7	19.4	19.0	10.9	9.7	2.7	14.3	4.19	2.153	
고3	(181)	9.4	16.6	16.6	17.1	13.8	10.5	7.2	8.8	4.14	2.073	
학급성적												
상위권	(475)	16.0	29.7	21.3	12.8	8.2	4.4	1.9	5.7	3.17	1.869	3.116*
중위권	(403)	15.9	23.3	22.1	14.4	8.9	6.7	2.7	6.0	3.38	1.94	
하위권	(303)	16.2	23.1	16.8	16.2	10.2	6.9	3.6	6.9	3.51	2.034	
가구소득												
상위권	(376)	15.7	30.9	18.1	14.9	8.5	5.6	2.1	4.3	3.16	1.821	2.374
중위권	(623)	15.7	23.6	22.3	14.3	9.5	5.8	2.1	6.7	3.38	1.947	
하위권	(182)	17.6	23.1	18.7	12.6	8.2	6.6	5.5	7.7	3.51	2.133	
부모관심												
상	(736)	17.8	26.4	20.5	14.1	7.9	5.8	2.7	4.8	3.20	1.883	7.322**
중	(318)	12.9	25.5	22.6	15.7	9.7	4.7	2.5	6.3	3.40	1.89	
하	(127)	13.4	23.6	14.2	11.0	13.4	8.7	2.4	13.4	3.90	2.271	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-10. 태블릿PC 주말 이용시간 집단별 차이

구분	사례수	빈도								기술통계		t/F
		이용 안함	1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상 - 4시간 미만	4시간 이상 - 5시간 미만	5시간 이상 - 6시간 미만	6시간 이상	평균	표준편차	
전체	(1181)	18.1	22.4	17.9	14.1	10.8	6.3	3.0	7.3	3.45	2.05	
성별												
남	(470)	21.5	21.3	16.2	14.5	9.8	4.0	2.8	10.0	3.43	2.177	-0.208
여	(711)	15.9	23.2	19.0	13.9	11.5	7.7	3.2	5.5	3.46	1.962	
교급												
중학생	(482)	22.8	26.8	18.5	11.0	7.9	5.8	1.2	6.0	3.07	1.956	-5.376***
고등학생	(699)	14.9	19.5	17.5	16.3	12.9	6.6	4.3	8.2	3.71	2.074	
학급												
중1	(199)	27.6	28.6	17.1	9.0	5.5	5.5	0.5	6.0	2.85	1.946	6.98***
중2	(148)	21.6	21.6	22.3	12.2	11.5	4.7	0.7	5.4	3.14	1.884	
중3	(136)	16.9	29.4	16.9	12.5	7.4	7.4	2.9	6.6	3.31	2.028	
고1	(259)	12.0	21.6	21.2	17.4	12.0	6.6	5.4	3.9	3.56	1.861	
고2	(258)	17.4	17.1	15.1	15.9	14.3	6.2	3.9	10.1	3.77	2.173	
고3	(181)	15.5	19.9	14.9	15.5	12.2	7.2	3.3	11.6	3.82	2.212	
학급성적												
상위권	(475)	15.2	25.7	17.7	15.2	9.7	5.7	2.3	8.6	3.48	2.054	0.12
중위권	(403)	18.6	20.6	21.1	11.9	11.2	7.4	3.2	6.0	3.41	2.007	
하위권	(303)	22.1	19.8	13.9	15.5	12.2	5.6	4.0	6.9	3.43	2.104	
가구소득												
상위권	(376)	15.2	27.9	14.9	15.4	10.6	5.3	2.9	7.7	3.45	2.038	0.068
중위권	(623)	18.6	19.9	19.6	14.3	10.9	6.9	2.7	7.1	3.46	2.035	
하위권	(182)	22.5	19.8	18.1	11.0	11.0	6.0	4.4	7.1	3.4	2.133	
부모관심												
상	(736)	18.8	23.0	18.1	14.0	10.7	6.9	3.5	5.0	3.35	1.969	3.67*
중	(318)	15.7	23.6	19.5	14.8	10.1	5.0	2.2	9.1	3.49	2.066	
하	(127)	20.5	16.5	12.6	13.4	13.4	5.5	2.4	15.7	3.87	2.397	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(2) 미디어 플랫폼 서비스 이용정도

청소년 미디어 플랫폼이나 서비스에 따른 하루 평균 이용시간을 ‘전혀 이용하지 않았다, 30분 미만, 30분 이상~1시간 미만, 1시간 이상에서 2시간 미만, 2시간 이상에서 3시간 미만, 3시간 이상에서 4시간 미만, 4시간 이상에서 5시간 미만, 5시간 이상’의 8점 척도로 조사했다. 그 중, 가장 평균이 높았던 서비스는 비학습 관련된 유튜브로 나타났으며, 그 뒤로 SNS 이용시간이 3.98, 메신저 서비스가 3.29 순으로 평균이 높았다. 이는 청소년들이 다른 플랫폼 서비스 중에서도 관계적이고 소통적 속성을 가진 미디어 서비스를 평균적으로 더 오래 이용함을 알 수 있다.

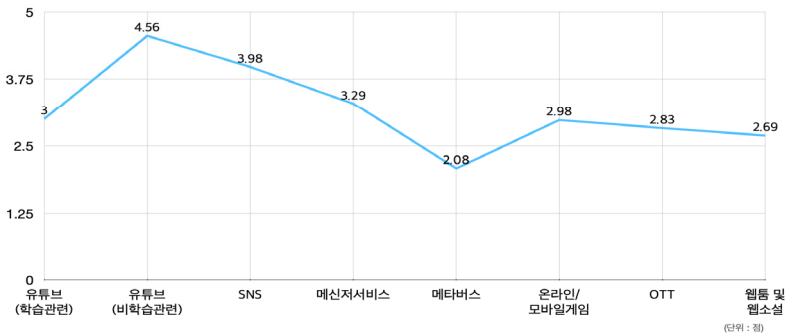


그림 III-3. 미디어 플랫폼 및 서비스 이용시간 응답평균

미디어 플랫폼 및 서비스를 얼마나 자주 이용하고 있는지 물었을 때 유튜브(학습 관련)의 경우 ‘30분 미만’(24.2%)이라는 응답이 가장 많았으며, 유튜브(비학습 관련)의 경우 ‘1시간 이상 2시간 미만’(23.4%)이라는 응답이 가장 많았다. SNS(페이스북, 인스타그램, 틱톡 등)의 경우 ‘1시간 이상 2시간 미만’(19.7%)이라는 응답이 가장 많았으며, 메신저 서비스(카카오톡, 라인, 텔레그램 등)의 경우 ‘30분 미만’(34.8%)이라는 응답이 가장 많았다. 메타버스 서비스(제페토, 동물의숲, 이프렌즈, 로블록스, 마인크래프트 등)의 경우 ‘전혀 이용하지 않았다’(57.1%)는 응답이 가장 많았으며, 온라인/모바일 게임(메타버스 제외)의 경우 또한 ‘전혀 이용하지 않았다’(30.9%)는 응답이 가장 많았다. 구독형 OTT 서비스(넷플릭스, 티빙, 디즈니플러스, 웨이브 등)와 웹툰(인터넷 만화) 및 웹소설 모두 ‘전혀 이용하지 않았다’는 응답이 각각 39.3%, 34.3%로 가장 많았다.

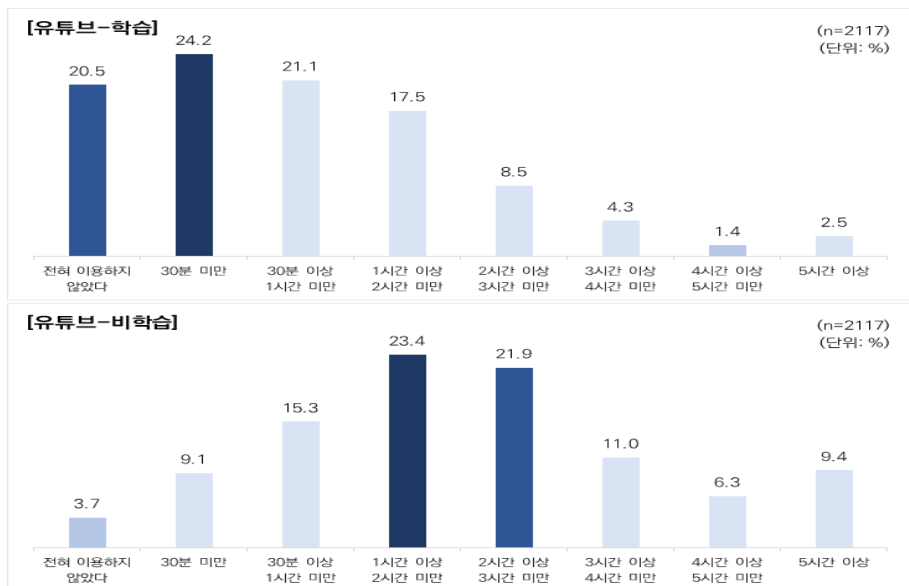


그림 Ⅲ-4. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간(유튜브-학습, 비학습)

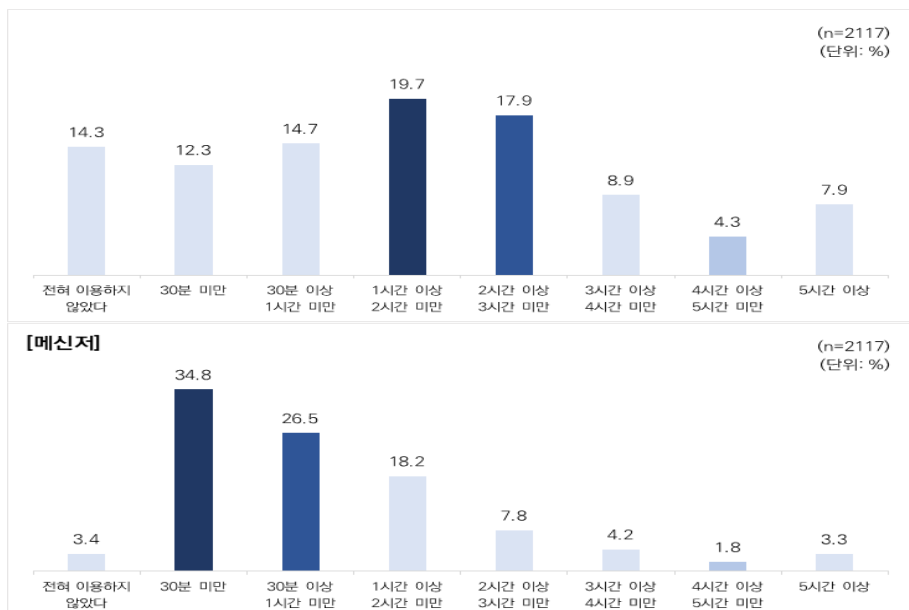


그림 Ⅲ-5. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간(SNS, 메신저)

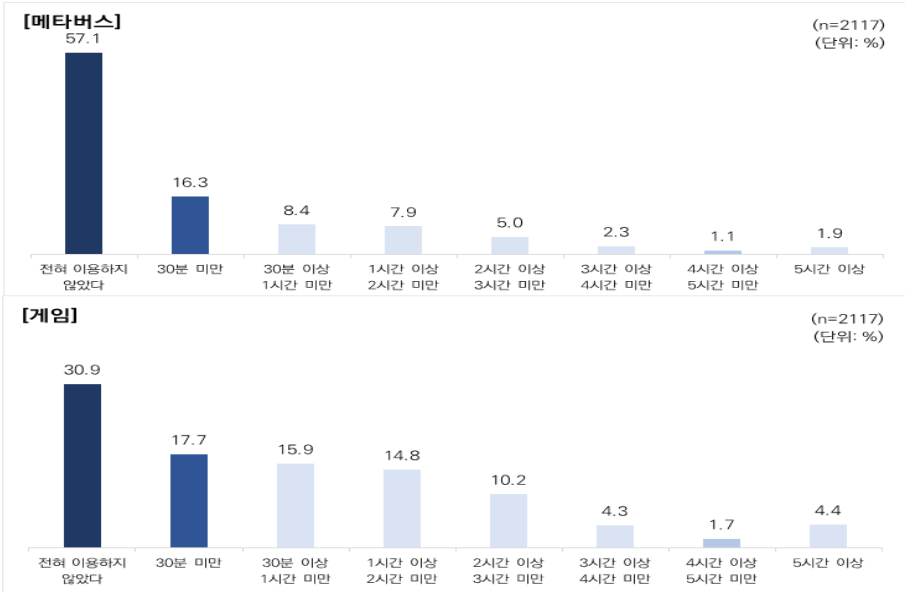


그림 Ⅲ-6. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간(메타버스, 게임)

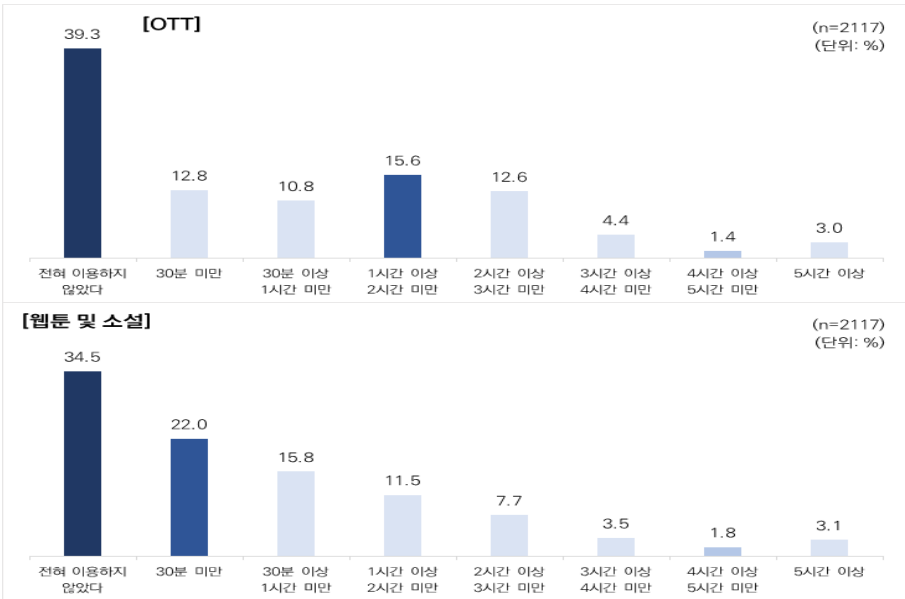


그림 Ⅲ-7. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간(OTT, 웹툰 및 소셜)

2) 청소년 디지털 기기 이용에 대한 보안 활동

청소년들에게 온라인 보안 활동을 어느 정도 이행하고 있는지에 대해 7가지 항목으로 질문하였다. 그 결과, ‘소셜미디어 등에서 내 권리가 침해당했을 경우 신고 기능을 이용한 다’는 응답이 평균 2.9점으로 가장 높았고, 반면 ‘SNS나 이메일 계정의 패스워드를 친구와 공유한다’는 응답은 평균 1.6점으로 가장 낮았다.

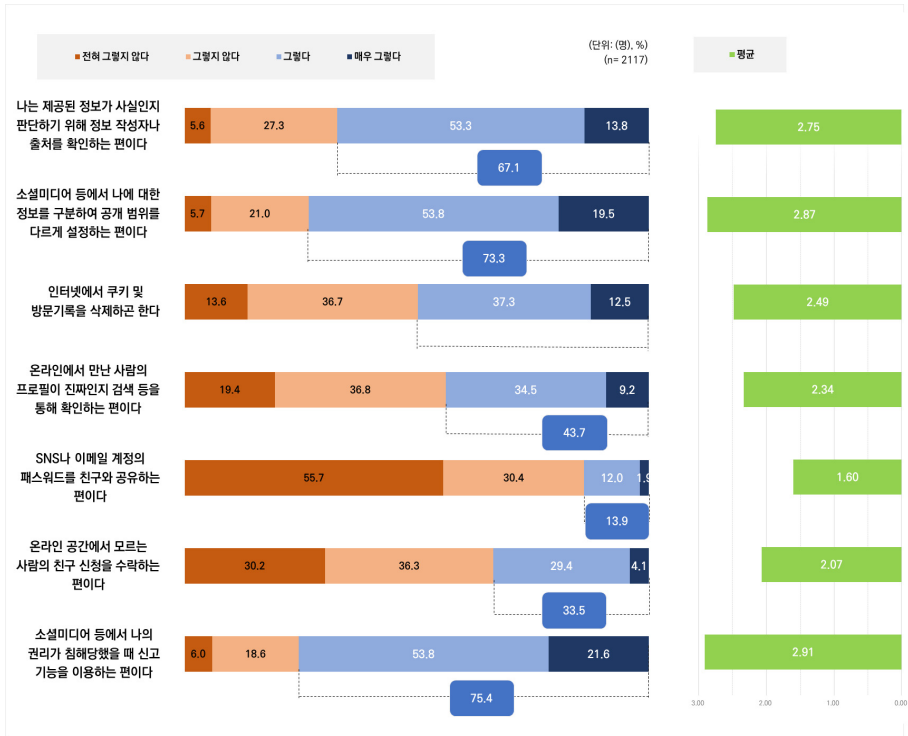


그림 III-8. 디지털 보안 활동

디지털 기기에 대한 보안활동을 조사한 문항 중, ‘온라인 공간에서 모르는 사람의 친구 신청을 수락하는 편이다’와 ‘SNS나 이메일 계정의 패스워드를 친구와 공유하는 편이다’라는 2가지 문항은 동의수준이 낮을수록 보안활동 수준이 높은 것으로 문항을 역코딩하여 전체 7개의 문항에 대한 탐색적 요인분석을 실시했다. 그 결과, 두 가지 요인이 도출됐는데

첫 번째 요인은 공개범위를 다르게 설정하고, 정보가 사실인지 출처를 확인하거나, 인터넷에서 방문기록을 삭제하거나, 권리침해가 당했을 때 신고기능을 이용하는 등 개인정보 보안과 판별에 대한 요인으로 전체 설명변량 중 30.71%를 설명하고 있었다. 두 번째 요인은 전체 설명변량 중 18.32%를 차지하고 있었으며, 모르는 사람의 친구 신청을 수락하거나 패스워드를 친구와 공유한다는 역코딩한 문항이 속해졌기 때문에 ‘개인정보 공유 방지’라는 요인으로 명명했다.

청소년의 디지털 보안 활동을 2가지 요인으로 구분하고 집단 간 차이를 살펴본 결과는 아래와 같다. 청소년의 디지털 보안 활동에 있어서는 성별에 따라 유의미한 차이를 보이고 있었는데 여학생이 남학생보다 개인정보 보안을 더욱 철저하게 신경 쓰는 것으로 나타났다. 또한 학급과 학년에 따라서는 집단 간 유의미한 차이를 확인할 수 있었다. 전반적으로 고등학생이 중학생보다 디지털 보안활동의 수준이 높았으며, 고3과 고1 학생이 개인정보 보안에 더욱 신경을 쓰며, 개인정보 공유를 방지하는 태도를 갖추고 있음을 알 수 있다. 학업성적에 있어서 성적이 좋은 집단에 속한 학생이 낮은 학생보다 디지털 보안활동 수준이 비교적 높게 나타났던 반면 가구소득과 자녀의 미디어 이용에 관한 부모의 관심 정도에 따라서는 집단 간 유의미한 차이를 확인할 수 없었다. 즉, 청소년이 가지고 있는 개인정보에 대한 보안활동과 안전의식은 가구의 소득수준과는 유의미한 차이를 확인할 수 없으나 학업성적, 교급, 성별에 따라 집단 간 차이를 보이는 것으로 확인됐다.

표 III-11. 청소년 디지털 보안활동 집단간 차이

구분	사례수	디지털 보안 활동			개인정보 보안과 정보판별			개인정보 공유 방지		
		M	SD	t/F	M	SD	t/F	M	SD	t/F
전체	(2117)	2.81	0.42		2.67	0.54		3.16	0.65	
성별	남 (1084)	2.78	0.43	-3.736***	2.65	0.55	-2.095*	3.11	0.67	-4.078***
	여 (1033)	2.85	0.41		2.70	0.52		3.22	0.62	
교급	중학생 (1019)	2.74	0.41	-8.19***	2.58	0.53	-7.37***	3.12	0.66	-3.129**
	고등학생 (1098)	2.88	0.41		2.75	0.53		3.20	0.64	
학년	중1 (375)	2.71	0.43	17.583***	2.53	0.55	14.461***	3.15	0.66	5.512***
	중2 (354)	2.73	0.38		2.59	0.51		3.07	0.65	

구분	사례수	디지털 보안 활동			개인정보 보안과 정보판별			개인정보 공유 방지		
		M	SD	t/F	M	SD	t/F	M	SD	t/F
중3	(290)	2.78	0.41		2.64	0.53		3.13	0.66	
고1	(402)	2.90	0.41		2.74	0.51		3.29	0.62	
고2	(400)	2.82	0.41		2.71	0.54		3.12	0.67	
고3	(296)	2.94	0.42		2.83	0.53		3.20	0.61	
학급성적										
상위권	(838)	2.88	0.43	25.624***	2.74	0.54	12.508***	3.24	0.66	17.329***
중위권	(687)	2.81	0.42		2.66	0.53		3.18	0.64	
하위권	(592)	2.72	0.39		2.59	0.53		3.04	0.63	
가구소득										
상위권	(626)	2.81	0.44	0.2	2.68	0.56	0.2	3.15	0.68	2.98
중위권	(1156)	2.81	0.39		2.66	0.51		3.19	0.62	
하위권	(335)	2.80	0.44		2.68	0.58		3.10	0.69	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	2.81	0.42	-0.152	2.65	0.53	-3.069*	3.22	0.63	6.032***
5시간이상	(584)	2.82	0.42		2.73	0.55		3.03	0.67	
부모관심										
상	(1326)	2.83	0.42	3.56*	2.68	0.54	2.761	3.19	0.65	2.895
중	(563)	2.77	0.40		2.63	0.52		3.12	0.62	
하	(228)	2.83	0.42		2.72	0.57		3.11	0.72	

3) 청소년 디지털 기기에 대한 태도와 효능감

디지털 기술에 대한 태도와 효능감에 대한 동의 수준을 4점 척도로 물었을 때, ‘디지털 기술은 나의 일상생활에 유용하다’라는 응답의 평균이 3.2점으로 가장 높았으며, ‘나는 디지털 기기를 이용하다 문제가 발생했을 때, 내 스스로 해결할 수 있다고 믿는다’라는 응답이 2.7점으로 평균이 가장 낮게 나타났다.

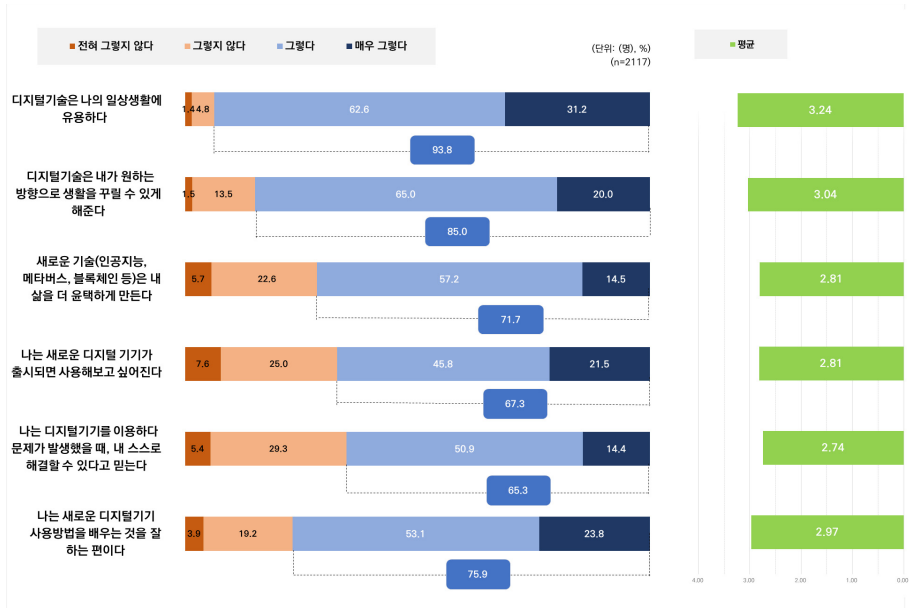


그림 III-9. 디지털 기술에 대한 태도와 효능감

디지털 기술에 대한 태도를 ‘디지털 기술은 나의 일상생활에 유용하다’, ‘디지털 기술은 내가 원하는 방향으로 생활을 꾸릴 수 있게 해준다’, ‘새로운 기술은 내 삶을 더 윤택하게 만든다’라는 세 가지 문항을 합산하여 분석한 결과 평균 3.03(SD=0.52)으로 청소년이 디지털 기술에 대한 태도가 긍정적임을 알 수 있다. 디지털 기술에 대한 자기 효능감을 측정하기 위해, ‘새로운 디지털 기기 출시 시 사용해보고 싶어진다’, ‘디지털 기기 사용 중 문제 발생 시 스스로 해결할 수 있다고 믿는다’, ‘새로운 디지털 기기 사용 방법을 배우는 것이 능숙하다’라는 세 가지 항목에 대한 응답 결과를 합산한 결과, 평균이 2.83(SD=0.59)로 나타나 청소년들이 상당한 자기 효능감을 가지고 있음을 보여준다.

디지털 기술에 대한 태도와 자기효능감 수준이 집단간 차이를 보이는지 살펴본 결과, 성별, 교급, 학년, 학교성적, 스마트폰 이용시간과 부모 관심 정도에 따라 유의미한 차이를 보이는 것으로 확인됐다. 우선 남성이 여성보다 디지털 기술에 대한 태도가 긍정적이고 자기효능감을 갖춘 것으로 나타났다. 교급에 따라서도 중학생이 고등학생보다 긍정적 태도와 자신감을 갖추고 있었으며, 학급성적이 높은 학생이 중위권이나 하위권 학생보다 기술에 대한 태도와 자기효능감 수준이 높은 것으로 확인됐다.

표 III-12. 청소년 디지털 기술에 대한 태도 및 자기효능감 집단간 차이

구분	사례수	디지털 기술에 대한 태도			디지털 기술 자기효능감		
		M	SD	t/F	M	SD	t/F
전체	(2117)	3.03	0.52		2.84	0.59	
성별							
남	(1084)	3.06	0.55	3.129***	2.94	0.60	7.77***
여	(1033)	2.99	0.49		2.74	0.57	
교급							
중학생	(1019)	2.95	0.52	-6.413***	2.95	0.52	-3.481***
고등학생	(1098)	3.10	0.52		3.10	0.52	
학년							
중1	(375)	2.90	0.52	12.599***	2.72	0.61	6.504***
중2	(354)	2.94	0.51		2.81	0.59	
중3	(290)	3.03	0.51		2.87	0.57	
고1	(402)	3.08	0.47		2.86	0.56	
고2	(400)	3.05	0.56		2.84	0.61	
고3	(296)	3.18	0.52		2.98	0.59	
학급성적							
상위권	(838)	3.09	0.53	11.229***	2.92	0.59	11.838***
중위권	(687)	2.99	0.50		2.80	0.58	
하위권	(592)	2.98	0.53		2.78	0.59	
가구소득							
상위권	(626)	3.04	0.56	0.794	2.91	0.62	6.661**
중위권	(1156)	3.01	0.49		2.81	0.57	
하위권	(335)	3.04	0.56		2.83	0.61	
폰이용시간							
5시간미만	(1497)	3.02	0.51	-2.089*	2.84	0.59	-1.459
5시간이상	(584)	3.07	0.53		2.88	0.58	
부모관심							
상	(1326)	3.03	0.51	1.191	2.84	0.60	0.184
중	(563)	3.00	0.52		2.83	0.57	
하	(228)	3.06	0.61		2.85	0.62	

p(0.05) *, p(0.01) **, p(0.001) ***

4) 스마트폰 이용 과의존성

스마트폰을 보유하고 있다고 답한 응답자에 한해 스마트폰 이용에 대해 어떻게 느끼고 있는지 4점 척도로 물었을 때, ‘스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 건디기 힘들 것이다’라는 응답의 평균이 2.2점으로 가장 높았으며, ‘스마트폰 때문에 일이나 책임 수행에 어려움이 있다’는 응답이 2.0점으로 평균이 가장 낮게 나타났다. 4가지 문항의 응답결과를 합산 평균하여 스마트폰 과의존 정도를 살펴본 결과 평균 2.1(SD=0.7) 수준으로 확인됐다.

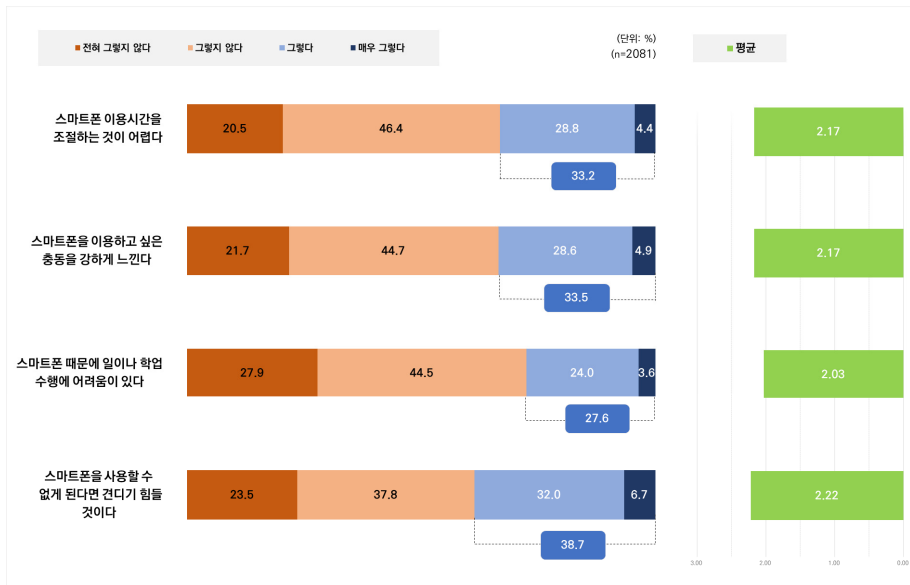


그림 III-10. 스마트폰에 대한 과의존 성향

스마트폰에 대한 과의존 정도는 집단에 따라 유의미한 차이를 확인할 수 있었는데, 전반적으로 모든 문항에서 여성이 남성보다 과의존 정도가 높게 분석됐으며, 중학교 3학년이 다른 집단보다 스마트폰 과의존 정도가 높은 것으로 확인됐다. 학업성적이 낮을수록, 가구소득 수준이 낮을수록 스마트폰 과의존에 대한 정도가 높아졌다. 특히 스마트폰 이용시간이 5시간 이상인 집단이 미만인 집단보다 스마트폰 과의존 정도가 크게 차이하고 있었다. 부모의 관심 정도도 유의미한 집단별 차이를 보이고 있었는데, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 적은 집단이 그렇지 않은 집단보다 과의존 정도가 높았다.

표 III-13. 스마트폰 과의존성 성향 집단간 차이

구분	사례수	스마트폰 과의존성		이용시간 조절 어려움		이용하고 싶은 충동		일이나 학업수행 어려움		사용할 수 없다면 견디기 힘들	
		M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
전체	2081	2.1	0.7	2.2	0.8	2.2	0.8	2.0	0.8	2.2	0.9
성별											
	남 1060	2.1	0.7	2.1	0.8	2.1	0.8	2.0	0.8	2.1	0.9
	여 1021	2.2	0.7	2.2	0.8	2.3	0.8	2.1	0.8	2.3	0.9
t		-5.337***		-4.457***		-5.182***		-3.008**		-4.451***	
교급											
	중학생 1000	2.1	0.7	2.2	0.8	2.2	0.8	2.0	0.8	2.2	0.9
	고등학생 1081	2.2	0.7	2.2	0.8	2.2	0.8	2.1	0.8	2.2	0.9
t		-0.807		0.626		-0.388		-3.348***		0.315	
학년											
	중1 371	2.1	0.6	2.1	0.7	2.1	0.8	1.8	0.8	2.2	0.9
	중2 343	2.1	0.6	2.2	0.8	2.1	0.8	2.0	0.7	2.2	0.8
	중3 286	2.3	0.7	2.3	0.8	2.3	0.9	2.2	0.8	2.3	0.9
	고1 398	2.1	0.6	2.1	0.8	2.1	0.8	2.1	0.8	2.2	0.9
	고2 393	2.2	0.7	2.3	0.8	2.3	0.9	2.2	0.9	2.3	0.9
	고3 290	2.1	0.7	2.1	0.8	2.1	0.9	2.0	0.8	2.2	0.9
F		5.349***		4.321***		3.968***		8.944***		1.387***	
학급성적											
	상위권 826	2.1	0.7	2.1	0.8	2.2	0.8	2.0	0.8	2.2	0.9
	중위권 674	2.1	0.6	2.1	0.8	2.1	0.8	2.0	0.8	2.2	0.8
	하위권 581	2.3	0.7	2.3	0.8	2.3	0.8	2.1	0.8	2.3	0.9
F		11.615***		2.891***		10.254***		6.704***		7.256***	
가구소득											
	상위권 613	2.1	0.7	2.1	0.8	2.1	0.8	2.0	0.8	2.1	0.9
	중위권 1140	2.2	0.7	2.2	0.8	2.2	0.8	2.0	0.8	2.2	0.9
	하위권 328	2.2	0.7	2.2	0.8	2.3	0.8	2.1	0.8	2.4	0.9
F		5.903**		2.891***		3.896***		2.574***		7.256***	
폰이용시간											
	5시간미만 1497	2.0	0.6	2.0	0.7	2.0	0.8	1.9	0.8	2.1	0.8
	5시간이상 584	2.5	0.7	2.5	0.8	2.5	0.8	2.3	0.9	2.5	0.9
t		-13.383***		-11.914***		-12.902***		-8.492***		-9.571***	
부모관심											
	상 1306	2.1	0.7	2.2	0.8	2.1	0.8	2.0	0.8	2.2	0.9
	중 556	2.2	0.7	2.2	0.8	2.2	0.8	2.0	0.8	2.3	0.9
	하 219	2.3	0.8	2.3	0.9	2.3	0.9	2.1	0.9	2.4	1.0
F		5.034**		2.271		3.004		1.99		8.688***	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

5) 미디어 교육 경험

최근 1년 이내에 5개의 항목에 대해 각각의 교육을 받아본 적이 있는지, 있다면 어디에서 받았는지 모두 선택하게 했을 때 5개 항목 모두 ‘학교 내에서 받았음’이 가장 많이 나타났다. 그 중 ‘온라인상에서의 예절(네티켓) 교육’ 항목에서 ‘학교 내에서 받았음’이라는 응답이 71.8%로 가장 많았다. 학교 밖에서 받은 경험에서는 ‘온라인상에서 개인정보(예: 전화번호, 계정, 비밀번호 등)를 보호하는 방법에 대한 교육’이 12.4%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 미디어 교육을 받지 않는 비율이 가장 높은 항목은 ‘드라마나 영상 콘텐츠에 대해 비판적인 시각을 기르는 교육’으로 전체 응답자의 48.0%가 경험하지 않은 것으로 확인됐다.

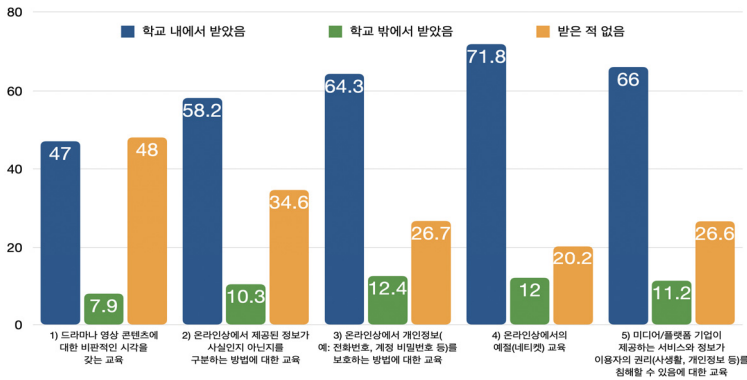


그림 III-11. 미디어 교육 경험 비율

표 III-14. 미디어 교육 경험 유무와 장소

(단위 : %)

전체 사례수 : 2117	교육 받은 적이 있다		교육 받은 적이 없다
1) 드라마나 영상 콘텐츠에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육	47.0	7.9	48.0
2) 온라인상에서 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 대한 교육	58.2	10.3	34.6
3) 온라인상에서 개인정보(예: 전화번호, 계정, 비밀번호 등)를 보호하는 방법에 관한 교육	64.3	12.4	26.7
4) 온라인상에서의 예절(네티켓) 교육	71.8	12.0	20.2
5) 미디어/플랫폼 기업이 제공하는 서비스와 정보가 이용자의 권리(사생활, 개인정보 등)를 침해할 수 있음에 대한 교육	66.0	11.2	26.6

3. 청소년 온라인 위험행동과 유해환경 현황

1) 디지털 성범죄/성추행 실태

(1) 디지털 성범죄/성추행 가해 경험

최근 6개월간 디지털 성범죄/성추행 관련 5개 항목의 행위를 한 적이 있는지, 있다면 얼마나 자주 했는지 물었을 때, 경험 비율이 가장 높았던 항목은 ‘야한 농담(섹드립)’을 한 적이 있다’로 청소년의 10명 중 3명가량이 야한 농담이나 이야기를 해본 경험이 있는 것으로 나타났다.¹⁰⁾

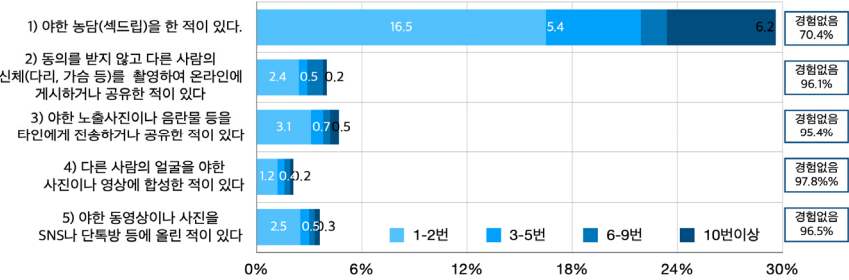


그림 III-12. 디지털 성범죄/성추행 가해경험 비율

표 III-15. 청소년 디지털성범죄/성추행 가해경험 비율

(단위 : 명, %)

전체 사례수 : 2117	경험 없음	경험 있음	1~2번	3~5번	6~9번	10번이상
1) 야한 농담(섹드립)을 한 적이 있다.	1491명 70.4%	626명 29.6%	349명 16.5%	114명 5.4%	31명 1.5%	132명 6.2%
2) 동의를 받지 않고 다른 사람의 신체(다리, 가슴 등)를 촬영하여 온라인에 게시하거나 공유한 적이 있다	2035명 96.1%	82명 3.9%	50명 2.4%	10명 0.5%	18명 0.9%	4명 0.2%
3) 야한 노출사진이나 음란물 등을 타인에게 전송하거나 공유한 적이 있다	2019명 95.4%	98명 4.6%	65명 3.1%	15명 0.7%	8명 0.4%	10명 0.5%
4) 다른 사람의 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성한 적이 있다	2071명 97.8%	46명 2.2%	26명 1.2%	8명 0.4%	7명 0.3%	5명 0.2%
5) 야한 동영상이나 사진을 SNS나 단톡방 등에 올린 적이 있다	2042명 96.5%	75명 3.5%	52명 2.5%	10명 0.5%	7명 0.3%	6명 0.3%

10) 이 절은 배상을 선임연구위원과 황현정 전문위원이 공동으로 작성하였음.

디지털성범죄와 성추행의 가해경험 여부에 따라 집단별 차이를 살펴보았다. 우선 가해경험률이 29.6%로 가장 높았던 ‘야한 농담(섹드립)을 한 적이 있다’에 대한 집단별 차이를 분석했다. 그 결과, 인구통계학적 속성에 해당하는 성, 교급, 학급에 따른 유의미한 차이를 확인할 수 있었으며, 학급성적, 가구소득, 폰 이용시간과 부모 관심에 따라 집단별 차이를 보이고 있었다. 구체적으로 남성 청소년들이 여성 청소년들보다 야한 농담을 해본 경험이 더 많았으며, 중학생들이 고등학생들에 비해 이러한 경험이 더 빈번한 것으로 관찰되었다. 특히 중학교 3학년 학생들 사이에서 이런 경험은 더욱 두드러졌으며, 최근 6개월 동안 10회 이상 야한 농담을 한 경우가 전체의 약 10%로, 상당히 높은 비율을 차지했다. 또한 스마트폰 이용시간이 주말과 평일을 모두 고려하여 하루에 5시간 이상인 집단이 5시간 미만인 집단보다 가해경험이 더욱 많은 것으로 확인됐다. 마지막으로 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 적은 집단의 학생들이 관심이 많은 집단의 학생들보다 가해경험이 많은 것으로 나타났다.

이 외에 다른 4가지 행위에 대해서 집단별 차이를 분석해 보면 몇 가지 특징을 도출할 수 있다. 첫째, 모든 행위에서 성별 차이를 확인할 수 있었다. 디지털 성범죄, 성추행과 관련된 가해경험은 남학생이 여학생보다 경험비율이 매우 높은 것으로 나타났다. 둘째, 스마트폰 이용시간에 따른 집단 간 차이는 유의미하게 나타나 스마트폰 이용시간이 많은 집단이 그렇지 않은 집단보다 전반적으로 디지털 성범죄나 성추행과 관련된 행위를 행한 경험이 많은 것으로 분석됐다. 셋째, 학업 성적이나 가구소득 수준과 가해 경험 간에는 직접적인 상관관계가 명확하게 나타나지 않았다. 학업성적 집단에 따라 유의미한 차이를 보인 것은 ‘다른 사람의 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성한 적이 있다’라는 경험으로 학업성적이 높은 집단의 학생들이 그렇지 않은 학생들보다 경험비율이 높은 것으로 확인됐다. 가구소득의 경우에 소득의 높고 낮음이 가해경험과 직접적으로 연관되지 않았다. 이러한 결과는 디지털성범죄나 성추행 같은 위험행위가 단순히 성적과 가구소득 수준을 원인으로 이뤄진다고보다는 다양한 요인들이 많이 관여되어 나타나고 있음을 보여준다. 마지막으로 부모 관심에 따른 유의미한 차이를 보인 문항은 ‘다른 사람의 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성한 적이 있다’와 ‘야한 동영상이나 사진을 SNS나 단톡방 등에 올린 적이 있다’였는데, 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 높은 집단이 낮은 집단보다 이러한 행위의 경험률이 낮게 나타났다.

표 III-16. 디지털성범죄/성추행 피해경험-1) 야한농담(섹드립)을 한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	70.4	16.5	5.4	1.5	6.2	1.6	1.1	
성별	남 (1084)	58.8	21.4	7.5	2.2	10.1	1.8	1.3	12.195***
	여 (1033)	82.7	11.3	3.2	0.7	2.1	1.3	0.8	
교급	중학생 (1019)	67.0	18.4	5.6	1.9	7.2	1.6	1.1	2.958**
	고등학생 (1098)	73.6	14.8	5.2	1.1	5.4	1.5	1.0	
학급	중1 (375)	71.7	17.6	4.8	2.1	3.7	1.5	1.0	5.264***
	중2 (354)	65.3	17.8	6.8	2.0	8.2	1.7	1.2	
	중3 (290)	63.1	19.7	5.5	1.4	10.3	1.8	1.3	
	고1 (402)	78.1	12.4	4.2	0.7	4.5	1.4	1.0	
	고2 (400)	70.8	18.5	4.5	1.0	5.3	1.5	1.0	
	고3 (296)	71.3	13.2	7.1	1.7	6.8	1.6	1.1	
학급성적	상위권 (838)	72.1	14.8	4.8	1.6	6.8	1.6	1.1	6.801**
	중위권 (687)	74.1	15.0	5.5	1.2	4.2	1.5	1.0	
	하위권 (592)	63.9	20.6	6.1	1.7	7.8	1.7	1.2	
가구소득	상위권 (626)	69.5	15.0	6.1	1.8	7.7	1.6	1.2	5.266**
	중위권 (1156)	72.3	16.8	4.6	1.5	4.8	1.5	1.0	
	하위권 (335)	65.7	18.2	6.9	0.9	8.4	1.7	1.2	
폰이용시간	5시간미만 (1497)	72.9	16.2	5.3	0.9	4.5	1.5	1.0	-5.184***
	5시간이상 (584)	64.0	17.0	5.7	2.7	10.6	1.8	1.3	
부모관심	상 (1326)	70.9	17.0	5.1	1.5	5.6	1.5	1.1	5.826**
	중 (563)	71.9	14.9	6.4	1.2	5.5	1.5	1.1	
	하 (228)	64.0	17.5	4.8	1.8	11.8	1.8	1.3	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-17. 디지털성범죄/성추행 피해경험-2)동의를 받지 않고 다른 사람의 신체(다리, 가슴 등)를 촬영하여 온라인에 게시하거나 공유 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	96.1	2.4	0.5	0.9	0.2	1.1	0.4	
성별	남 (1084)	94.2	3.5	0.8	1.2	0.3	1.1	0.5	4.095***
	여 (1033)	98.2	1.2	0.1	0.5	0.1	1.0	0.3	
교급									
중학생	(1019)	95.6	2.8	0.7	0.5	0.4	1.1	0.4	0.527
고등학생	(1098)	96.6	1.9	0.3	1.2	0.0	1.1	0.4	
학급									
중1	(375)	96.3	2.1	0.5	1.1	0.0	1.1	0.4	2.29*
중2	(354)	96.3	2.8	0.8	0.0	0.0	1.1	0.2	
중3	(290)	94.1	3.8	0.3	0.3	1.4	1.1	0.5	
고1	(402)	98.0	1.0	0.0	1.0	0.0	1.0	0.3	
고2	(400)	94.5	2.8	1.0	1.8	0.0	1.1	0.5	
고3	(296)	97.3	2.0	0.0	0.7	0.0	1.0	0.3	
학급성적									
상위권	(838)	94.2	3.8	0.3	1.1	0.5	1.1	0.4	1.333
중위권	(687)	97.2	1.6	0.4	0.7	0.0	1.1	0.3	
하위권	(592)	95.8	2.1	0.9	0.9	0.3	1.1	0.4	
가구소득									
상위권	(626)	95.1	3.5	0.1	1.0	0.4	1.1	0.5	3.921*
중위권	(1156)	97.4	1.2	0.7	0.7	0.0	1.1	0.3	
하위권	(335)	96.1	2.2	0.7	0.8	0.2	1.1	0.4	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	96.8	2.3	0.3	0.5	0.1	1.0	0.3	-2.256*
5시간이상	(584)	95.0	2.4	0.7	1.5	0.3	1.1	0.5	
부모관심									
상	(1326)	96.3	2.2	0.6	0.8	0.1	1.1	0.4	0.382
중	(563)	95.9	2.3	0.4	0.9	0.5	1.1	0.4	
하	(228)	95.6	3.5	0.0	0.9	0.0	1.1	0.3	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-18. 디지털성범죄/성추행 가해경험-3) 야한 노출사진이나 음란물 등을 타인에게 전송하거나
공유 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	95.4	3.1	0.7	0.4	0.5	1.1	0.4	
성별									
남	(1084)	93.3	4.2	1.1	0.7	0.7	1.1	0.5	4.787***
여	(1033)	97.6	1.9	0.3	0.0	0.2	1.0	0.2	
교급									
중학생	(1019)	95.0	3.1	0.6	0.6	0.7	1.1	0.5	1.543
고등학생	(1098)	95.7	3.0	0.8	0.2	0.3	1.1	0.3	
학급									
중1	(375)	95.7	2.4	0.8	0.0	1.1	1.1	0.5	2.28*
중2	(354)	95.2	4.0	0.6	0.3	0.0	1.1	0.3	
중3	(290)	93.4	3.4	0.3	1.7	1.0	1.1	0.6	
고1	(402)	97.8	1.2	0.5	0.2	0.2	1.0	0.3	
고2	(400)	93.5	4.8	1.3	0.3	0.3	1.1	0.4	
고3	(296)	96.3	2.7	0.7	0.0	0.3	1.1	0.3	
학급성적									
상위권	(838)	95.3	2.7	0.7	0.4	0.8	1.1	0.5	1.074
중위권	(687)	96.1	2.8	0.7	0.3	0.1	1.1	0.3	
하위권	(592)	94.6	3.9	0.7	0.5	0.3	1.1	0.4	
가구소득									
상위권	(626)	92.8	4.6	1.3	0.6	0.6	1.1	0.5	8.443***
중위권	(1156)	97.2	1.9	0.5	0.1	0.3	1.0	0.3	
하위권	(335)	93.7	4.2	0.3	0.9	0.9	1.1	0.5	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	96.5	2.5	0.5	0.2	0.3	1.1	0.3	-2.855**
5시간이상	(584)	93.0	4.3	1.2	0.7	0.9	1.1	0.5	
부모관심									
상	(1326)	95.6	3.1	0.6	0.3	0.5	1.1	0.4	1.189
중	(563)	95.6	2.8	0.9	0.4	0.4	1.1	0.4	
하	(228)	93.9	3.5	0.9	0.9	0.9	1.1	0.5	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-19. 디지털성범죄/성추행 가해경험-4) 다른 사람의 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	97.8	1.2	0.4	0.3	0.2	1.0	0.3	
성별	남 (1084)	96.6	1.8	0.7	0.6	0.4	1.1	0.4	3.842***
	여 (1033)	99.1	0.7	0.0	0.1	0.1	1.0	0.2	
교급									
중학생	(1019)	97.6	1.3	0.5	0.3	0.3	1.0	0.3	0.576
고등학생	(1098)	98.0	1.2	0.3	0.4	0.2	1.0	0.3	
학급									
중1	(375)	97.6	1.3	0.5	0.3	0.3	1.0	0.3	1.243
중2	(354)	97.5	1.7	0.3	0.3	0.3	1.0	0.3	
중3	(290)	97.9	0.7	0.7	0.3	0.3	1.0	0.3	
고1	(402)	98.8	0.7	0.2	0.2	0.0	1.0	0.2	
고2	(400)	96.5	2.0	0.5	0.5	0.5	1.1	0.4	
고3	(296)	99.0	0.7	0.0	0.3	0.0	1.0	0.2	
학급성적									
상위권	(838)	97.0	1.7	0.2	0.6	0.5	1.1	0.4	3.422*
중위권	(687)	98.7	1.0	0.1	0.1	0.0	1.0	0.2	
하위권	(592)	98.0	0.8	0.8	0.2	0.2	1.0	0.3	
가구소득									
상위권	(626)	96.0	2.1	0.5	0.8	0.6	1.1	0.5	9.838***
중위권	(1156)	99.0	0.8	0.2	0.1	0.0	1.0	0.1	
하위권	(335)	97.3	1.2	0.9	0.3	0.3	1.1	0.3	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	98.1	1.1	0.3	0.3	0.1	1.0	0.3	-0.994
5시간이상	(584)	97.8	1.0	0.3	0.3	0.5	1.0	0.4	
부모관심									
상	(1326)	98.0	1.1	0.4	0.5	0.1	1.0	0.3	3.329*
중	(563)	98.4	0.9	0.4	0.2	0.2	1.0	0.3	
하	(228)	95.6	2.6	0.4	0.0	1.3	1.1	0.5	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-20. 디지털성범죄/성추행 가해경험-5) 야한 동영상이나 사진을 SNS나 단톡방 등에 올린 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	96.5	2.5	0.5	0.3	0.3	1.1	0.3	
성별	남 (1084)	94.5	3.7	0.8	0.6	0.5	1.1	0.4	4.712***
	여 (1033)	98.5	1.2	0.1	0.1	0.1	1.0	0.2	
교급									
중학생	(1019)	96.2	2.4	0.8	0.2	0.5	1.1	0.4	1.227
고등학생	(1098)	96.7	2.6	0.2	0.5	0.1	1.1	0.3	
학급									
중1	(375)	97.9	0.5	0.8	0.0	0.8	1.1	0.4	0.644
중2	(354)	94.1	5.1	0.6	0.3	0.0	1.1	0.3	
중3	(290)	96.6	1.4	1.0	0.3	0.7	1.1	0.4	
고1	(402)	97.5	1.7	0.2	0.2	0.2	1.0	0.3	
고2	(400)	96.3	2.5	0.3	1.0	0.0	1.1	0.3	
고3	(296)	96.3	3.7	0.0	0.0	0.0	1.0	0.2	
학급성적									
상위권	(838)	96.1	2.7	0.5	0.1	0.6	1.1	0.4	0.705
중위권	(687)	97.2	1.7	0.6	0.3	0.1	1.0	0.3	
하위권	(592)	96.1	2.9	0.3	0.7	0.0	1.1	0.3	
가구소득									
상위권	(626)	94.7	3.5	0.6	0.6	0.5	1.1	0.4	7.41**
중위권	(1156)	97.8	1.6	0.3	0.1	0.1	1.0	0.2	
하위권	(335)	94.9	3.3	0.6	0.6	0.6	1.1	0.4	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	97.1	2.0	0.5	0.2	0.2	1.0	0.3	-1.782
5시간이상	(584)	95.4	3.1	0.5	0.5	0.5	1.1	0.4	
부모관심									
상	(1326)	96.8	2.2	0.5	0.3	0.3	1.1	0.3	4.798**
중	(563)	97.2	2.1	0.5	0.2	0.0	1.0	0.2	
하	(228)	93.0	4.8	0.4	0.9	0.9	1.1	0.5	

p(0.05 *, p(0.01 **, p(0.001 ***

(2) 디지털 성범죄/성추행 피해경험

온라인 공간 안에서 청소년들이 겪을 수 있는 디지털 성범죄나 성추행에 대한 피해 현황을 조사했다. 최근 6개월간 온라인 공간에서 디지털 성범죄/성추행 관련 5개의 항목에 대해 다음과 같은 일을 겪은 적이 있는지, 있다면 얼마나 자주 겪었는지 물었을 때, 온라인 공간에서 야한 섹드립이나 농담을 들어본 적이 있는 비율이 47.3%로 매우 높게 확인됐다. 즉, 청소년들이 디지털 공간에서 야한 농담이나 성적인 언어에 쉽게 노출되고 있음을 알 수 있다. 그 외에 성적인 농담이나 야한 이야기를 하는 채팅방에 초대받은 경험은 7.4%, 나의 동의 없이 나의 신체사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 경험은 7.4%, 나의 동의 없이 나의 신체사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 경험이 7.4%, 나의 동의 없이 나의 신체사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 경험이 7.4%, 나의 동의 없이 나의 신체사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 경험이 7.4%로 나타났다.

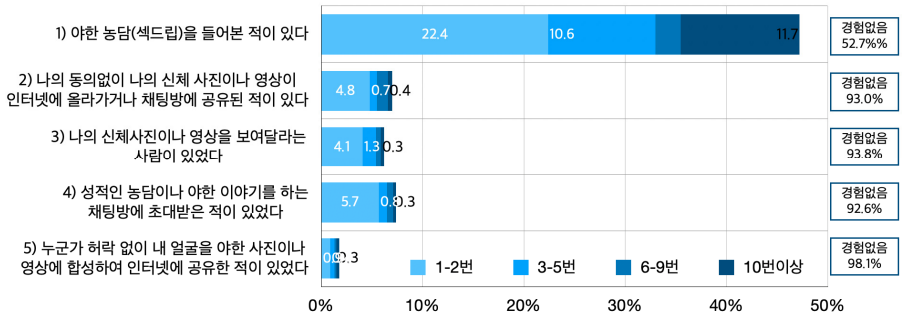


그림 III-13. 청소년 디지털 성범죄/성추행 피해경험 비율

표 III-21. 청소년 디지털성범죄/성추행 피해경험 비율

(단위 : 명, %)

전체 사례수 : 2117	경험없음	경험있음	1~2번	3~5번	6~9번	10번이상
1) 야한 농담(섹드립)을 들어 본 적이 있다.	1116명 52.7%	1001명 47.3%	475명 22.4%	225명 10.6%	53명 2.5%	248명 11.7%
2) 나의 동의 없이 나의 신체 사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 적이 있다	1969명 93.0%	148명 7.0%	102명 4.8%	14명 0.7%	23명 1.1%	9명 0.4%
3) 나의 신체 사진이나 영상을 보여달라는 사람이 있었다	1986명 93.8%	131명 6.2%	86명 4.1%	28명 1.3%	10명 0.5%	7명 0.3%
4) 성적인 농담이나 야한 이야기를 하는 채팅방에 초대받은 적이 있었다	1961명 92.6%	156명 7.4%	121명 5.7%	16명 0.8%	13명 0.6%	6명 0.3%
5) 누군가 허락 없이 내 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성하여 인터넷에 공유한 적이 있었다	2077명 98.1%	40명 1.9%	20명 0.9%	9명 0.4%	5명 0.2%	6명 0.3%

청소년 10명 중 5명은 최근 6개월 내에 온라인 공간에서 성적인 농담이나 이야기를 들어본 경험이 있는 것으로 드러났다. 이와 같은 경험은 성별, 학년, 스마트폰 사용 시간 및 자녀의 미디어 이용에 관한 부모의 관심 수준에 따라 유의미한 차이를 보였다. 남학생이 여학생보다 피해경험이 더 많았으며, 중학생이 고등학생보다, 특히 중학교 2학년이 다른 집단보다 피해경험이 더 많은 것으로 나타났다. 또한 스마트폰 이용시간이 하루평균 5시간 이상인 집단이 그렇지 않은 집단보다 피해경험이 더 많았으며, 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 적은 집단이 많은 집단보다 더 많은 피해경험을 가지고 있는 것으로 나타났다. 디지털 성범죄와 성추행에 대한 피해경험을 조사한 나머지 4개의 문항에 대한 응답률은 약 2%에서 8% 사이로 나타났다. 이러한 결과를 바탕으로 각 문항별 및 집단별 차이를 분석해보면, 다음과 같은 특징들을 도출할 수 있다. 첫째, 모든 항목에서 학급 간 유의미한 집단 차이를 확인할 수 있다. 학급별 차이를 확인했을 때 중학교 2학년 집단의 피해경험이 다른 집단보다 많았다. 둘째, 스마트폰 이용시간 집단별로 유의미한 차이를 보였다. 대부분의 항목에서 스마트폰 이용시간이 많은 집단이 그렇지 않은 집단보다 피해경험이 많은 것으로 나타났다. 스마트폰을 많이 이용하여 온라인 공간에 많이 노출되면서 피해를 당할 가능성이 높아진다는 것을 시사한다. 셋째, 가구소득과 학업성적은 대부분의 피해 경험과 관련성이 없는 것으로 나타났다. 대부분의 문항에서 가구소득과 학업성적에 따른 집단 차이는 통계적으로 유의미하지 않았으며, 집단 차이가 유의미한 경우에도 학업성적이 높은 집단과 낮은 집단이 중위권 집단보다 경험비율이 높게 나타나 가구소득과 학업성적이 피해경험과 상관관계를 보이는 것은 아님을 알 수 있다. 넷째, 이 분석에서 주목할 만한 결과는 성별 차이에 관한 것으로, 남성 청소년들이 여성 청소년들에 비해 디지털 성범죄와 성추행 피해 경험이 더 높은 것으로 나타났다. 이는 이러한 피해가 여학생들에게만 국한되지 않음을 나타내는 중요한 지표이다. 구체적으로, 신체 사진이 채팅방에 공유되는 경험과 성적인 농담이나 야한 이야기가 오가는 채팅방에 초대되는 경험은 남성이 여성보다 더 자주 겪고 있는 것으로 나타났다. 마지막으로, 신체사진을 보여달라는 경험을 하거나, 동의 없이 야한 사진이나 영상에 합성되어 인터넷에 공유된 적이 있는 피해경험이 부모 관심의 정도에 따른 유의미한 차이가 나타났는데, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 낮은 집단이 이러한 피해에 더욱 쉽게 노출될 수 있는 것으로 확인됐다.

표 III-22. 디지털성범죄/성추행 피해경험-1) 야한 농담(섹드립)을 들어본 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	52.7	22.4	10.6	2.5	11.7	2.0	1.3	
성별									
남	(1084)	44.5	22.0	13.2	3.4	17.0	2.3	1.5	10.328***
여	(1033)	61.4	22.9	7.9	1.5	6.2	1.7	1.1	
교급									
중학생	(1019)	50.0	22.1	12.6	2.6	12.8	2.1	1.4	2.625**
고등학생	(1098)	55.2	22.8	8.8	2.5	10.7	1.9	1.3	
학급									
중1	(375)	55.2	21.3	10.7	2.4	10.4	1.9	1.3	4.109**
중2	(354)	46.3	24.0	12.1	2.8	14.7	2.2	1.4	
중3	(290)	47.9	20.7	15.5	2.1	13.8	2.1	1.4	
고1	(402)	57.7	23.4	7.7	2.5	8.7	1.8	1.2	
고2	(400)	54.0	25.5	8.5	2.0	10.0	1.9	1.3	
고3	(296)	53.4	18.2	10.8	3.4	14.2	2.1	1.4	
학급성적									
상위권	(838)	53.1	20.9	10.1	2.0	13.8	2.0	1.4	2.448
중위권	(687)	56.3	20.4	11.1	2.6	9.6	1.9	1.3	
하위권	(592)	48.0	27.0	10.8	3.0	11.1	2.0	1.3	
가구소득									
상위권	(626)	51.4	22.2	10.4	2.2	13.7	2.1	1.4	2.228
중위권	(1156)	54.4	22.2	10.3	2.6	10.5	1.9	1.3	
하위권	(335)	49.3	23.6	12.2	2.7	12.2	2.1	1.4	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	54.4	23.4	10.2	2.3	9.6	1.9	1.3	-4.709***
5시간이상	(584)	47.9	20.0	11.5	3.1	17.5	2.2	1.5	
부모관심									
상	(1326)	55.1	22.3	9.3	2.7	10.6	1.9	1.3	7.67***
중	(563)	50.4	22.6	13.5	2.5	11.0	2.0	1.3	
하	(228)	44.7	22.8	11.4	1.3	19.7	2.3	1.5	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III -23. 디지털성범죄/성추행 피해경험-2) 나의 동의 없이 나의 신체 사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	93.0	4.8	0.7	1.1	0.4	1.1	0.5	
성별	남 (1084)	89.9	6.7	1.2	1.6	0.6	1.2	0.6	5.346***
	여 (1033)	96.3	2.8	0.1	0.6	0.2	1.1	0.3	
교급									
중학생	(1019)	91.8	5.9	0.5	1.0	0.9	1.1	0.5	1.975*
고등학생	(1098)	94.2	3.8	0.8	1.2	0.0	1.1	0.4	
학급									
중1	(375)	92.5	5.3	0.3	1.3	0.5	1.1	0.5	3.363**
중2	(354)	91.0	6.5	0.6	0.8	1.1	1.2	0.6	
중3	(290)	92.1	5.5	0.7	0.7	1.0	1.1	0.5	
고1	(402)	96.3	3.0	0.0	0.7	0.0	1.1	0.3	
고2	(400)	90.5	5.5	1.8	2.3	0.0	1.2	0.6	
고3	(296)	95.9	3.0	0.7	0.3	0.0	1.1	0.3	
학급성적									
상위권	(838)	92.8	4.5	1.0	1.2	0.5	1.1	0.5	0.296
중위권	(687)	94.0	3.9	0.4	1.2	0.4	1.1	0.5	
하위권	(592)	92.1	6.3	0.5	0.8	0.3	1.1	0.4	
가구소득									
상위권	(626)	92.3	4.3	0.8	1.8	0.8	1.1	0.6	3.399*
중위권	(1156)	94.0	4.5	0.4	0.9	0.2	1.1	0.4	
하위권	(335)	90.7	6.9	1.2	0.6	0.6	1.1	0.5	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	94.3	4.2	0.5	0.7	0.3	1.1	0.4	-2.340*
5시간이상	(584)	91.3	5.7	1.0	1.4	0.7	1.1	0.6	
부모관심									
상	(1326)	93.2	4.8	0.8	0.9	0.3	1.1	0.4	2.034
중	(563)	94.0	3.9	0.2	1.4	0.5	1.1	0.5	
하	(228)	89.5	7.0	1.3	1.3	0.9	1.2	0.6	

p(0.05 *, p(0.01 **, p(0.001 ***

표 III-24. 디지털성범죄/성추행 피해경험-3) 나의 신체 사진이나 영상을 보여달라는 사람이 있었다
집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	93.8	4.1	1.3	0.5	0.3	1.1	0.4	
성별	남 (1084)	93.5	4.2	1.2	0.7	0.4	1.1	0.5	0.983
	여 (1033)	94.2	3.9	1.5	0.2	0.3	1.1	0.4	
교급	중학생 (1019)	92.1	4.8	1.9	0.7	0.5	1.1	0.5	3.216**
	고등학생 (1098)	95.4	3.4	0.8	0.3	0.2	1.1	0.3	
학급	중1 (375)	94.4	1.9	2.4	0.5	0.8	1.1	0.5	3.428**
	중2 (354)	89.8	7.3	1.7	0.8	0.3	1.1	0.5	
	중3 (290)	92.1	5.5	1.4	0.7	0.3	1.1	0.5	
	고1 (402)	96.8	2.7	0.2	0.0	0.2	1.0	0.3	
	고2 (400)	93.3	4.3	1.5	0.8	0.3	1.1	0.4	
	고3 (296)	96.3	3.0	0.7	0.0	0.0	1.0	0.2	
학급성적	상위권 (838)	92.0	4.8	1.3	1.3	0.6	1.1	0.5	2.411
	중위권 (687)	95.7	3.0	1.2	0.0	0.1	1.1	0.3	
	하위권 (592)	90.7	6.3	1.8	0.6	0.6	1.1	0.4	
가구소득	상위권 (626)	93.6	3.7	1.3	1.0	0.5	1.1	0.5	9.507***
	중위권 (1156)	95.2	3.2	1.5	0.1	0.0	1.1	0.3	
	하위권 (335)	92.6	5.6	1.2	0.2	0.5	1.1	0.5	
폰이용시간	5시간미만 (1497)	94.9	3.3	1.3	0.5	0.1	1.1	0.4	-2.678**
	5시간이상 (584)	91.3	6.0	1.2	0.5	1.0	1.1	0.5	
부모관심	상 (1326)	87.7	7.5	2.2	2.2	0.4	1.1	0.4	9.265***
	중 (563)	93.4	4.1	1.8	0.2	0.5	1.1	0.5	
	하 (228)	95.0	3.5	1.0	0.3	0.2	1.2	0.6	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III -25. 디지털성범죄/성추행 피해경험-4) 성적인 농담이나 야한 이야기를 하는 채팅방에 초대 받은 적이 있었다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	92.6	5.7	0.8	0.6	0.3	1.1	0.4	
성별	남 (1084)	90.1	7.3	1.3	0.8	0.5	1.1	0.5	4.546***
	여 (1033)	95.3	4.1	0.2	0.4	0.1	1.1	0.3	
교급									
중학생	(1019)	90.5	7.0	1.3	0.9	0.4	1.1	0.5	3.781***
고등학생	(1098)	94.6	4.6	0.3	0.4	0.2	1.1	0.3	
학급									
중1	(375)	92.8	5.1	1.3	0.8	0.0	1.1	0.4	4.569***
중2	(354)	86.7	10.2	1.4	1.4	0.3	1.2	0.5	
중3	(290)	91.7	5.9	1.0	0.3	1.0	1.1	0.5	
고1	(402)	95.8	3.2	0.5	0.2	0.2	1.1	0.3	
고2	(400)	94.0	4.8	0.3	0.8	0.3	1.1	0.4	
고3	(296)	94.3	5.7	0.0	0.0	0.0	1.1	0.2	
학급성적									
상위권	(838)	92.5	5.4	1.1	0.6	0.5	1.1	0.5	0.583
중위권	(687)	93.2	5.5	0.7	0.4	0.1	1.1	0.4	
하위권	(592)	92.2	6.4	0.3	0.8	0.2	1.1	0.4	
가구소득									
상위권	(626)	89.5	7.3	1.4	1.1	0.6	1.2	0.6	12.921***
중위권	(1156)	94.9	4.4	0.4	0.3	0.0	1.1	0.3	
하위권	(335)	90.7	7.2	0.6	0.9	0.6	1.1	0.5	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	93.1	5.5	0.9	0.3	0.2	1.1	0.4	-1.176
5시간이상	(584)	92.3	6.0	0.2	1.0	0.5	1.1	0.5	
부모관심									
상	(1326)	92.8	5.7	0.7	0.7	0.2	1.1	0.4	1.913
중	(563)	94.0	4.4	0.5	0.4	0.7	1.1	0.5	
하	(228)	88.2	9.2	1.8	0.9	0.0	1.2	0.5	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-26. 디지털성범죄/성추행 피해경험-5) 누군가가 허락없이 내 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성하여 인터넷에 공유한 적이 있었다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.1	0.9	0.4	0.2	0.3	1.0	0.3	
성별	남 (1084)	96.9	1.6	0.6	0.4	0.6	1.1	0.4	4.047***
	여 (1033)	99.4	0.3	0.2	0.1	0.0	1.0	0.1	
교급									
중학생	(1019)	97.7	1.1	0.5	0.2	0.5	1.1	0.4	1.409
고등학생	(1098)	98.5	0.8	0.4	0.3	0.1	1.0	0.2	
학급									
중1	(375)	98.7	0.5	0.3	0.3	0.3	1.0	0.3	2.444*
중2	(354)	97.2	1.7	0.8	0.0	0.3	1.1	0.3	
중3	(290)	97.2	1.0	0.3	0.3	1.0	1.1	0.5	
고1	(402)	99.8	0.0	0.0	0.0	0.2	1.0	0.2	
고2	(400)	96.5	1.8	1.0	0.8	0.0	1.1	0.3	
고3	(296)	99.3	0.7	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
학급성적									
상위권	(838)	97.7	1.1	0.5	0.2	0.5	1.1	0.4	3.018*
중위권	(687)	99.1	0.4	0.4	0.0	0.0	1.0	0.1	
하위권	(592)	97.5	1.4	0.3	0.5	0.3	1.1	0.4	
가구소득									
상위권	(626)	96.2	1.8	0.8	0.5	0.8	1.1	0.5	11.789***
중위권	(1156)	99.5	0.3	0.1	0.0	0.1	1.0	0.1	
하위권	(335)	97.0	1.5	0.9	0.6	0.0	1.1	0.3	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	98.5	0.8	0.4	0.1	0.2	1.0	0.3	-0.715
5시간이상	(584)	98.1	0.9	0.5	0.2	0.3	1.0	0.3	
부모관심									
상	(1326)	98.5	0.8	0.5	0.1	0.2	1.0	0.3	5.83**
중	(563)	98.4	1.1	0.0	0.2	0.4	1.0	0.3	
하	(228)	95.2	1.8	1.3	1.3	0.4	1.1	0.5	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(3) 피해상황에 대한 대처방식

온라인 공간에서 최근 6개월 동안 디지털 성범죄나 성추행을 한 번 이상 경험했다고 응답한 대상자들을 대상으로, 이러한 피해 상황이 발생했을 때 그들이 어떻게 대처했는지에 대해 조사하였다. 그 결과, ‘가해자의 계정을 차단했다’가 45.7%로 가장 많이 사용하는 대처방식이었으며 다음으로는 아무 대응하지 않았다가 26.8%, 가해자에게 직접 항의했다가 22.9% 순으로 나타났다.

세부적으로 분석해보면, 피해자들이 가해자에게 직접 대응하거나 차단하는 등 적극적인 방식으로 대처하는 경우가 많았다. 또한 피해를 입은 온라인 서비스의 사용을 중단하는 경우가 20%, 아무런 대응도 하지 않는 경우가 약 26.8%로 나타나, 상대적으로 소극적인 대응하는 경우도 상당한 비율을 차지했다. 그러나 이와 달리 방송통신위원회나 교육부와 같은 관련 기관에 신고하는 경우는 5.8%, 피해자 지원센터 등의 도움을 요청하는 경우는 약 10.6%로, 관련 기관의 도움을 받는 방식은 상대적으로 적은 비율을 차지하고 있었다. 이러한 결과는 청소년들이 온라인 공간에서 디지털 성범죄나 성추행과 같은 상황에 직면했을 때, 주로 개인적인 방법으로 문제를 해결하려 하고, 국가가 제공하는 지원 기관의 도움을 상대적으로 적게 이용하고 있다는 현실을 보여준다. 청소년들에게 이러한 피해가 발생했을 때, 이용할 수 있는 국가의 지원과 여러 지원체계에 대한 안내와 교육이 선행되어야 함을 시사하는 대목이다.

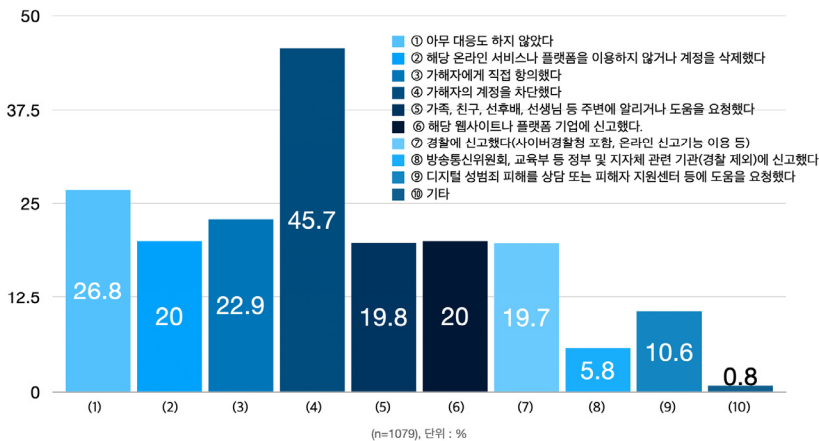


그림 III-14. 디지털 성범죄 피해상황 대처방식

(4) 온라인 만남

실제로 청소년들이 최근 6개월 이내에 온라인에서 알게 된 사람과 공통의 관심사를 나누거나 고민상담 등을 한 적이 있는지 물었을 때, ‘없다’라는 응답이 86.0%로 ‘있다’(14.0%)라는 응답보다 많았다. 온라인으로 타인과 관심사를 나누거나 고민상담을 한 경험이 있는 응답자 296명을 대상으로 실제로 그 사람을 오프라인에서 만난 경험을 물었을 때, 27%가량이 오프라인에서 만나는 경험이 있다고 답했다. 오프라인 만남까지 이어진 경험이 있는 응답자에게 그 사람의 연령대를 물었을 때, 16세~19세 사이가 60.5%, 15세 미만이 17.3%로 대부분이 또래인 것으로 나타났다. 그 뒤로 20대가 13.0%, 30대가 4.9%, 60대 이상이 2.5%, 40대가 1.2% 순으로 나타났다.

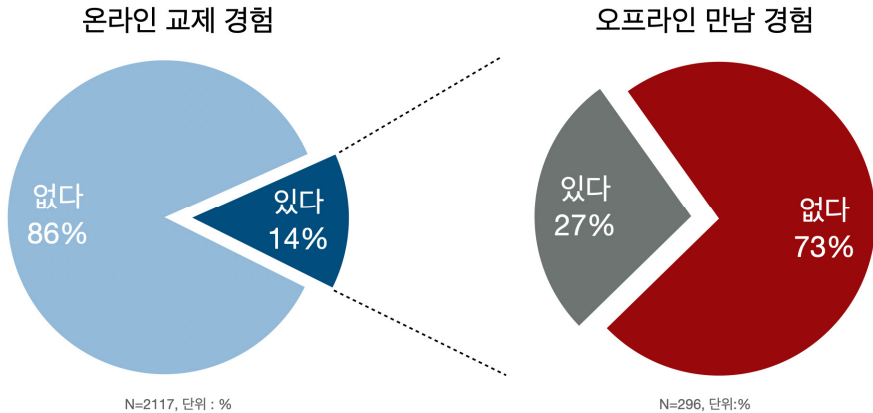


그림 III-15. 온라인 교제 및 만남 경험

청소년들은 온라인 교제와 그 교제가 만남까지 이어지는 경험과 관련해서 부모 관심 정도에 따라 집단 간 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 자녀의 미디어 사용에 대해 무관심한 부모를 둔 집단의 학생들이 관심이 높은 부모를 둔 학생보다 온라인 교제 경험이 많은 것으로 나타났다. 또한 가구소득과 학급 성적에 있어서도 집단 간 차이를 확인할 수 있었는데, 가구소득이 낮은 집단의 경우에는 온라인 교제경험 비율이 많았으며, 오프라인의 만남까지 이어지는 경험비율에 있어서도 비교적 높은 경험비율을 보이는 것으로 나타났다.

표 III-27. 온라인 교제 및 만남 경험 집단별 차이분석

(단위 : %)

구분	사례수	온라인 교제경험			온라인 교제가 오프라인 만남까지 이어진 경험			
		있음	없음	$\chi^2(df)$	사례수	있음	없음	$\chi^2(df)$
전체	(2117)	14.0	86.0		(296)	27.4	72.6	
성별								
남	(1084)	13.7	86.3	0.103(1)	(149)	32.2	67.8	3.550(1)
여	(1033)	14.2	85.8		(147)	22.4	77.6	
교급								
중학생	(1019)	13.9	86.1	0.004(1)	(142)	22.5	77.5	3.203(1)
고등학생	(1098)	14.0	86.0		(154)	31.8	68.2	
학년								
중1	(375)	14.7	85.3	0.965(5)	(55)	21.8	78.2	6.058(5)
중2	(354)	13.3	86.7		(47)	19.1	80.9	
중3	(290)	13.4	86.6		(39)	28.2	71.8	
고1	(402)	13.2	86.8		(53)	24.5	75.5	
고2	(400)	14.3	85.8		(57)	36.8	63.2	
고3	(296)	15.2	84.8		(45)	33.3	66.7	
학급성적								
상위권	(838)	11.9	88.1	8.784(2)*	(100)	29.0	71.0	1.592(2)
중위권	(687)	13.5	86.5		(93)	22.6	77.4	
하위권	(592)	17.4	82.6		(103)	30.1	69.9	
가구소득								
상위권	(626)	12.9	87.1	11.990(2)**	(81)	29.6	70.4	6.001(2)*
중위권	(1156)	12.8	87.2		(148)	21.6	78.4	
하위권	(335)	20.0	80.0		(67)	37.3	62.7	
폰이용시간								
5시간미만	(1497)	11.4	88.6	27.591(1)***	(170)	28.8	71.2	0.636(1)
5시간이상	(584)	20.2	79.8		(118)	24.6	75.4	
부모관심								
상	(1326)	13.0	87.0	7.406(2)*	(172)	27.9	72.1	0.780(2)
중	(563)	14.0	86.0		(79)	24.1	75.9	
하	(228)	19.7	80.3		(45)	31.1	68.9	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

최근 6개월간 온라인에서 알게 된 사람과 공통의 관심사를 나누거나 고민상담 등을 한 적이 있냐는 질문에 ‘있다’고 답한 응답자에 한해 그 사람을 처음 알게 된 곳이 어디인지 물었을 때, ‘SNS(페이스북, 인스타그램, 블로그 등)’라는 응답이 34.6%로 가장 많았으며, 다음으로는 ‘문자 및 인스턴트 메시지(카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램 등)’ (28.5%)라는 응답이 많았다. 이 외에 온라인 게임이 19%, 인터넷 커뮤니티와 메타버스가 5.1%, 개인방송 서비스 4.4% 순으로 조사됐다.

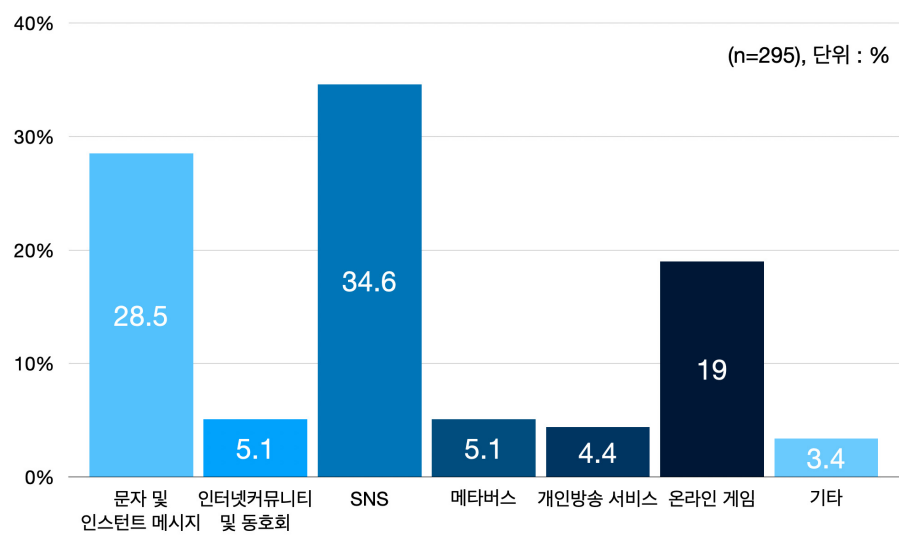


그림 III-16. 온라인 교제 처음 만난 곳

(5) 청소년 디지털 성범죄/성추행 인식

디지털 성범죄에 대한 인식 관련한 4개의 항목에 대해 얼마나 동의하는지 4점 척도로 물었을 때, ‘우리나라는 디지털 성범죄가 빈번하게 발생한다’는 응답의 평균이 3.0점으로 가장 높았으며, 그 뒤를 이어 ‘디지털 성범죄가 나에게 발생했을 때, 나는 대처하는 방법에 대해서 잘 알고 있다’(2.89점), ‘디지털 성범죄가 발생하는 데는 피해자도 일부 책임이 있다’(1.97) 순으로 나타났다. ‘디지털 성범죄자에 대한 처벌이 적절하게 이루어지고 있다’는 항목은 평균 1.91로 가장 낮은 점수를 받았다.

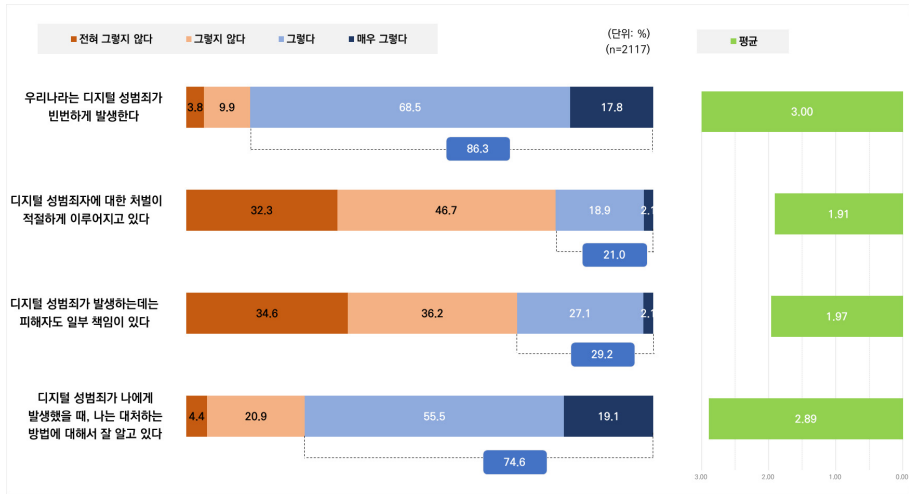


그림 III-17. 디지털 성범죄에 대한 인식과 태도

디지털 성범죄에 대한 청소년들의 인식을 깊이 있게 분석하기 위해, 집단 간 차이를 조사하였다. 이를 위해 ‘우리나라는 디지털 성범죄가 빈번하게 발생한다’와 ‘디지털 성범죄자에 대한 처벌이 적절하게 이루어지고 있다’라는 두 가지 주제로 청소년들의 의견을 분석하였다. 조사 결과, 디지털 성범죄 발생 빈도에 대해서는 여성 청소년들이 남성 청소년들보다 높은 동의를 보였다. 반면, 성범죄자에 대한 처벌이 적절하게 이루어진다는 주장에 대해서는 남성 청소년들의 동의 수준이 여성 청소년들보다 높았다. 또한, 교급별로 살펴보면 고등학생들이 중학생들에 비해 성범죄 발생률이 높다고 인식하고, 처벌이 적절히 이루어지지 않고 있다고 보는 경향이 있었다. 또한, ‘디지털 성범죄 피해 시 피해자에게도 일부 책임이 있다’는 주장에 대해 남성 청소년들이 여성 청소년들보다 동의 수준이 통계적으로 더 높았다. 중학생들은 고등학생들에 비해 이 주장에 더 크게 동의하는 경향을 보였다. 마지막으로, ‘디지털 성범죄 발생 시 대응 방법을 잘 알고 있다’는 문항에 대해서는 학업 성적이 높고 경제 수준이 더 높은 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 동의 수준이 높게 나타났다.

표 III -28. 디지털성범죄 인식/태도-1) 우리나라는 디지털 성범죄가 빈번하게 발생한다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	3.8	9.9	68.5	17.8	13.7	86.3	3.0	0.7	
성별										
남	(1084)	5.7	14.2	65.2	14.9	19.9	80.1	2.9	0.7	-8.217***
여	(1033)	1.7	5.3	72.0	20.9	7.1	92.9	3.1	0.6	
교급										
중학생	(1019)	4.4	11.4	71.1	13.1	15.8	84.2	2.9	0.6	-5.139***
고등학생	(1098)	3.2	8.5	66.1	22.2	11.7	88.3	3.1	0.7	
학년										
중1	(375)	4.3	12.8	71.5	11.5	17.1	82.9	2.9	0.6	5.774***
중2	(354)	4.8	11.0	70.6	13.6	15.8	84.2	2.9	0.7	
중3	(290)	4.1	10.0	71.0	14.8	14.1	85.9	3.0	0.6	
고1	(402)	3.0	6.2	71.9	18.9	9.2	90.8	3.1	0.6	
고2	(400)	3.8	10.0	63.8	22.5	13.8	86.3	3.1	0.7	
고3	(296)	2.7	9.5	61.8	26.0	12.2	87.8	3.1	0.7	
학급성적										
상위권	(838)	4.5	9.9	68.0	17.5	14.4	85.6	3.0	0.7	0.542***
중위권	(687)	3.5	9.3	69.6	17.6	12.8	87.2	3.0	0.6	
하위권	(592)	3.0	10.5	68.1	18.4	13.5	86.5	3.0	0.6	
경제수준										
상위권	(626)	6.1	10.1	65.2	18.7	16.1	83.9	3.0	0.7	1.581***
중위권	(1156)	2.8	9.3	71.1	16.8	12.1	87.9	3.0	0.6	
하위권	(335)	3.0	11.3	66.0	19.7	14.3	85.7	3.0	0.7	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	3.5	10.8	69.3	16.4	14.3	85.7	3.0	0.6	-2.880**
5시간이상	(584)	3.6	7.2	67.1	22.1	10.8	89.2	3.1	0.7	
부모관심										
상	(1326)	4.0	9.2	69.9	16.9	13.2	86.8	3.0	0.6	0.193***
중	(563)	2.1	11.9	68.2	17.8	14.0	86.0	3.0	0.6	
하	(228)	6.6	8.8	61.4	23.2	15.4	84.6	3.0	0.8	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-29. 디지털성범죄 인식/태도-2) 디지털 성범죄자에 대한 처벌이 적절하게 이루어지고 있다
집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	32.3	46.7	18.9	2.1	79.0	21.0	1.9	0.8	
성별										
남	(1084)	31.9	42.5	23.1	2.5	74.4	25.6	2.0	0.8	3.329***
여	(1033)	32.7	51.1	14.5	1.6	83.8	16.2	1.9	0.7	
교급										
중학생	(1019)	29.3	46.1	22.2	2.4	75.5	24.5	2.0	0.8	3.951***
고등학생	(1098)	35.1	47.3	15.8	1.8	82.3	17.7	1.8	0.7	
학년										
중1	(375)	22.7	49.1	25.1	3.2	71.7	28.3	2.1	0.8	8.251***
중2	(354)	29.4	44.6	24.0	2.0	74.0	26.0	2.0	0.8	
중3	(290)	37.9	44.1	16.2	1.7	82.1	17.9	1.8	0.8	
고1	(402)	33.6	53.2	11.9	1.2	86.8	13.2	1.8	0.7	
고2	(400)	33.3	44.5	20.0	2.3	77.8	22.3	1.9	0.8	
고3	(296)	39.5	42.9	15.5	2.0	82.4	17.6	1.8	0.8	
학급성적										
상위권	(838)	33.8	47.0	16.9	2.3	80.8	19.2	1.9	0.8	2.392***
중위권	(687)	33.2	45.9	19.2	1.7	79.0	21.0	1.9	0.8	
하위권	(592)	29.2	47.3	21.3	2.2	76.5	23.5	2.0	0.8	
경제수준										
상위권	(626)	34.3	40.6	21.9	3.2	74.9	25.1	1.9	0.8	1.368***
중위권	(1156)	31.8	49.7	16.8	1.6	81.6	18.4	1.9	0.7	
하위권	(335)	30.1	47.8	20.6	1.5	77.9	22.1	1.9	0.8	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	31.3	47.4	19.4	1.9	78.7	21.3	1.9	0.8	0.983
5시간이상	(584)	34.2	45.9	17.3	2.6	80.1	19.9	1.9	0.8	
부모관심										
상	(1326)	32.1	46.2	19.5	2.3	78.3	21.7	1.9	0.8	3.315***
중	(563)	29.5	49.2	20.1	1.2	78.7	21.3	1.9	0.7	
하	(228)	40.4	43.9	12.7	3.1	84.2	15.8	1.8	0.8	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-30. 디지털성범죄 인식/태도-3) 디지털 성범죄가 발생하는 데는 피해자도 일부 책임이 있다
집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	34.6	36.2	27.1	2.1	70.8	29.2	2.0	0.8	
성별										
남	(1084)	31.9	35.4	30.0	2.7	67.3	32.7	2.0	0.9	3.769***
여	(1033)	37.4	37.1	24.0	1.5	74.4	25.6	1.9	0.8	
교급										
중학생	(1019)	31.5	38.1	28.5	2.0	69.6	30.4	2.0	0.8	2.198*
고등학생	(1098)	37.4	34.5	25.8	2.3	71.9	28.1	1.9	0.8	
학년										
중1	(375)	28.5	40.5	27.7	3.2	69.1	30.9	2.1	0.8	2.750***
중2	(354)	30.8	35.9	31.6	1.7	66.7	33.3	2.0	0.8	
중3	(290)	36.2	37.6	25.5	0.7	73.8	26.2	1.9	0.8	
고1	(402)	38.1	35.1	25.9	1.0	73.1	26.9	1.9	0.8	
고2	(400)	35.5	33.5	28.0	3.0	69.0	31.0	2.0	0.9	
고3	(296)	39.2	35.1	22.6	3.0	74.3	25.7	1.9	0.9	
학급성적										
상위권	(838)	34.6	36.9	26.3	2.3	71.5	28.5	2.0	0.8	0.000***
중위권	(687)	34.5	35.5	28.4	1.6	70.0	30.0	2.0	0.8	
하위권	(592)	34.6	36.1	26.7	2.5	70.8	29.2	2.0	0.8	
경제수준										
상위권	(626)	34.5	35.6	27.0	2.9	70.1	29.9	2.0	0.9	0.843***
중위권	(1156)	33.7	36.9	27.7	1.7	70.6	29.4	2.0	0.8	
하위권	(335)	37.9	34.9	25.1	2.1	72.8	27.2	1.9	0.8	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	34.8	36.3	27.1	1.9	71.1	28.9	2.0	0.8	-0.856
5시간이상	(584)	33.4	36.6	27.1	2.9	70.0	30.0	2.0	0.8	
부모관심										
상	(1326)	34.5	38.0	25.6	1.9	72.5	27.5	1.9	0.8	3.031***
중	(563)	31.4	35.5	30.9	2.1	67.0	33.0	2.0	0.8	
하	(228)	43.0	27.6	25.9	3.5	70.6	29.4	1.9	0.9	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III -31. 디지털성범죄 인식/태도-4) 디지털 성범죄가 나에게 발생했을 때, 나는 대처하는 방법에
대해서 잘 알고 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	4.4	20.9	55.5	19.1	25.4	74.6	2.9	0.8	
성별										
남	(1084)	6.0	19.6	52.2	22.2	25.6	74.4	2.9	0.8	3.369***
여	(1033)	2.8	22.4	59.0	15.9	25.2	74.8	2.9	0.7	
교급										
중학생	(1019)	4.9	18.6	55.9	20.5	23.6	76.4	2.9	0.8	2.198*
고등학생	(1098)	4.0	23.0	55.1	17.9	27.0	73.0	2.9	0.7	
학년										
중1	(375)	4.0	16.3	54.9	24.8	20.3	79.7	3.0	0.8	2.750***
중2	(354)	5.1	20.3	55.1	19.5	25.4	74.6	2.9	0.8	
중3	(290)	5.9	20.0	57.9	16.2	25.9	74.1	2.8	0.8	
고1	(402)	3.2	22.1	57.5	17.2	25.4	74.6	2.9	0.7	
고2	(400)	4.5	24.0	52.3	19.3	28.5	71.5	2.9	0.8	
고3	(296)	4.4	22.6	56.1	16.9	27.0	73.0	2.9	0.7	
학급성적										
상위권	(838)	4.2	19.5	54.5	21.8	23.6	76.4	2.9	0.8	.000***
중위권	(687)	4.1	23.4	53.4	19.1	27.5	72.5	2.9	0.8	
하위권	(592)	5.2	20.1	59.3	15.4	25.3	74.7	2.8	0.7	
경제수준										
상위권	(626)	6.1	17.1	53.7	23.2	23.2	76.8	2.9	0.8	0.843***
중위권	(1156)	3.2	22.7	56.1	18.1	25.9	74.1	2.9	0.7	
하위권	(335)	5.7	22.1	57.0	15.2	27.8	72.2	2.8	0.8	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	4.4	21.0	54.8	19.7	25.5	74.5	2.9	0.8	-0.856
5시간이상	(584)	3.3	21.1	57.5	18.2	24.3	75.7	2.9	0.7	
부모관심										
상	(1326)	9.6	22.8	48.2	19.3	32.5	67.5	2.8	0.9	3.031***
중	(563)	2.8	22.7	57.5	16.9	25.6	74.4	2.9	0.7	
하	(228)	4.2	19.8	55.9	20.1	24.1	75.9	2.9	0.7	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

2) 사이버불링 실태

(1) 사이버불링 가해경험

온라인 위험행동의 두 번째 요인으로 사이버불링에 대한 현황조사를 진행했다. 최근 6개월간 사이버불링 관련 6개의 항목에 대해 온라인 공간에서 다음의 가해행위를 한 적이 있는지, 있다면 얼마나 자주 했는지 물었을 때, 6개의 항목 중 가장 경험 비율이 높았던 항목은 ‘나는 온라인에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다’로 14.5%의 경험률을 보였다.

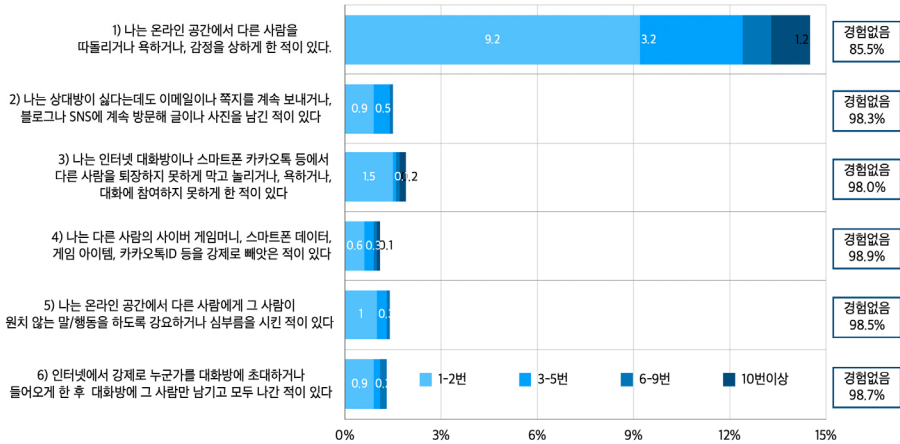


그림 III-18. 사이버불링 가해경험

표 III-32. 청소년 사이버불링 가해 경험 비율

(단위 : 명, %)

전체 사례수 : 2117	없음	있음	1~2번	3~5번	6~9번	10번이상
1) 나는 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다.	1811명 85.5%	306명 14.5%	195명 9.2%	67명 3.2%	18명 0.9%	26명 1.2%
2) 나는 상대방이 싫다는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다	2082명 98.3%	35명 1.7%	20명 0.9%	11명 0.5%	3명 0.1%	1명 0.0%
3) 나는 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다	2074명 98.0%	32명 2%	3명 1.5%	3명 0.1%	3명 0.1%	5명 0.2%

전체 사례수 : 2117	없음	있음	1~2번	3~5번	6~9번	10번이상
4) 나는 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다	2093명 98.9%	23명 1.1%	13명 0.6%	6명 0.3%	2명 0.1%	2명 0.1%
5) 나는 온라인 공간에서 다른 사람에게 그 사람이 원치 않는 말/행동을 하도록 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다	2085명 98.5%	32명 1.5%	22명 1.0%	7명 0.3%	2명 0.1%	1명 0.0%
6) 인터넷에서 강제로 누군가를 대화방에 초대하거나 들어오게 한 후 대화방에 그 사람만 남기고 모두 나간 적이 있다	2090명 98.7%	27명 1.3%	18명 0.9%	4명 0.2%	5명 0.2%	0.0%

사이버불링 가해 경험이 있는 응답자들을 대상으로 피해자와의 관계를 조사한 결과, 친구가 피해자인 경우가 가장 많았다. 사이버불링의 여섯 가지 유형에서, 피해자가 친구인 경우는 적게는 47%에서 많게는 58%에 달했다. 그다음으로 높은 비율을 차지한 것은 온라인에서 알게 된 사람들이었다. 특히, 다른 사람을 욕하거나 원치 않는 말이나 행동을 강요하는 사이버불링 행위 중에서, 온라인에서 알게 된 사람들이 피해자인 경우가 약 22%를 차지하였다.

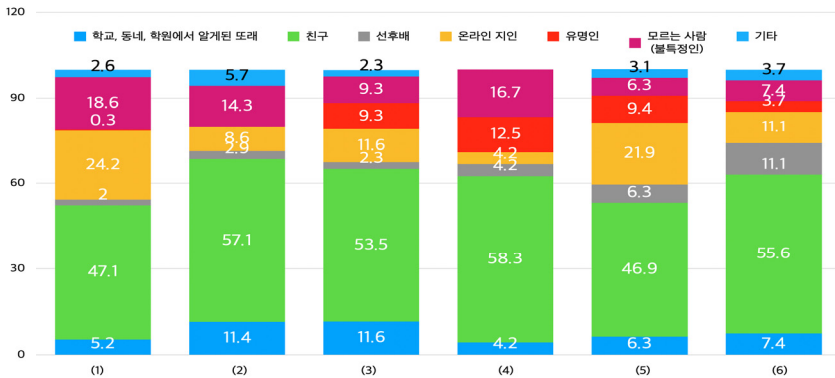


그림 Ⅲ-19. 온라인 가해 시 피해자와의 관계

표 III-33. 청소년 사이버불링 가해경험 피해자와의 관계

(단위: %)

전체 사례수 : 2117	오프라인 또래	친구	선후배	온라인 지인	유명인	모르는 사람	기타
1) 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다.	5.2	47.1	2.0	24.2	0.3	18.6	2.6
2) 상대방이 싫다는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문	11.4	57.1	2.9	8.6	0.0	14.3	5.7
3) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 함	11.6	53.5	2.3	11.6	9.3	9.3	2.3
4) 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 빼앗음	4.2	58.3	4.2	4.2	12.5	16.7	0.0
5) 나는 다른 사람에게 그 사람이 원치 않는 말/행동을 하도록 강요하거나 심부름을 시킴	6.3	46.9	6.3	21.9	9.4	6.3	3.1
6) 인터넷에서 강제로 누군가를 대화방에 초대하고 그 사람만 남기고 모두 나간 적이 있다	7.4	55.6	11.1	11.1	3.7	7.4	3.7

이어서 6개의 사이버불링 행위에 대해서 집단별 가해경험의 차이를 살펴보았다. 가해 경험률이 15%가량으로 가장 높았던 항목은 '나는 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다'로 성별, 교급, 학급, 가구소득에서 유의미한 집단별 차이를 보이고 있었다. 구체적으로는 남성이 여성보다 가해경험이 더 많았으며, 중학생이 고등학생보다 특히 중학교 2학년과 중학교 3학년에 걸쳐서 가해경험이 유의미하게 많아지는 것으로 확인됐다. 가구 소득이 상위권과 하위권에서 온라인 공간에서 욕을 하거나 따돌린 경험이 많은 것으로 나타나 가구소득과 가해경험이 정적 상관관계를 보이는 것은 아님을 알 수 있다.

이러한 경향성은 나머지 5개의 사이버불링 행위에서도 동일하게 나타난다. 예를 들어, 대부분의 문항에서 남성이 여성보다 가해경험이 비교적 많은 것으로 확인됐다. 또한 사이버스토킹에 대한 문항, 대화창에 퇴장하지 못하도록 하거나 대화에 참여하지 못하도록 한 경험은 중학생이 고등학생보다 가해경험이 통계적으로 유의미하게 더 많은 것으로 나타났다. 특히, '카톡감옥'이라 일컫는 메시지 서비스를 이용한 사이버불링 행위는 중학교 2학년과 중학교 3학년에서 많이 나타났다.

주목할 만한 점은 가구소득에 있어서 상위 소득집단에 속하는 학생이 가해경험이 다른

집단보다 통계적으로 유의미하게 많다는 점이다. 이는 오프라인의 일탈행위와 다르게 디지털 공간에서의 사이버불링과 같은 위험행위는 가구소득과 무방하게 나타날 수 있다는 점을 보여준다. 또한 사이버 스토킹에 대한 문항과 대화방에 강제로 초대하여 놀리거나 욕하는 행위를 한 적이 있다는 문항에 대해 미디어 이용에 대한 부모들의 관심이 낮은 집단이 관심도가 높거나 중간인 집단보다 가해행위 경험률이 높은 것으로 나타났는데, 이는 사이버 불링의 방지에 미디어 이용에 대해서 부모들의 관심이 필요할 수 있음을 시사한다.

표 III-34. 사이버불링 가해경험-1) 나는 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	85.5	9.2	3.2	0.9	1.2	1.2	0.7	
성별									
남	(1084)	80.8	11.8	4.5	1.6	1.4	1.4	0.8	8.92***
여	(1033)	90.0	6.8	1.9	0.2	1.1	1.1	0.4	
교급									
중학생	(1019)	79.1	12.5	4.8	1.7	2.0	1.3	0.8	5.268***
고등학생	(1098)	92.4	5.8	1.5	0.0	0.4	1.2	0.6	
학급									
중1	(375)	81.9	12.5	3.7	1.1	0.8	1.3	0.7	6.488***
중2	(354)	80.2	10.5	5.6	2.0	1.7	1.3	0.8	
중3	(290)	80.3	12.1	4.1	1.7	1.7	1.3	0.8	
고1	(402)	91.3	6.5	1.2	0.0	1.0	1.1	0.5	
고2	(400)	89.8	6.0	2.5	0.3	1.5	1.2	0.6	
고3	(296)	88.2	8.8	2.0	0.3	0.7	1.2	0.5	
학급성적									
상위권	(838)	86.3	8.8	2.6	1.1	1.2	1.2	0.7	1.198
중위권	(687)	86.9	8.0	3.2	0.9	1.0	1.2	0.6	
하위권	(592)	82.9	11.1	3.9	0.5	1.5	1.3	0.7	
가구소득									
상위권	(626)	83.7	8.5	4.6	1.6	1.6	1.3	0.8	6.143**
중위권	(1156)	87.6	8.7	2.2	0.3	1.0	1.2	0.6	
하위권	(335)	81.8	12.2	3.6	1.2	1.2	1.3	0.7	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	85.9	9.6	2.8	0.9	0.7	1.2	0.6	-1.769
5시간이상	(584)	84.8	8.4	3.9	0.7	2.2	1.3	0.8	
부모관심									
상	(1326)	85.3	9.7	3.1	0.8	1.1	1.2	0.6	1.454
중	(563)	87.0	8.3	2.5	0.7	1.4	1.2	0.7	
하	(228)	83.3	8.3	5.3	1.3	1.8	1.3	0.8	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III -35. 사이버불링 가해경험-2) 나는 상대방이 싫다는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나,
블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.3	0.9	0.5	0.1	0.0	1.0	0.2	
성별	남 (1084)	97.9	1.0	0.8	0.2	0.1	1.0	0.3	2.137*
	여 (1033)	98.8	0.9	0.2	0.1	0.0	1.0	0.2	
교급									
중학생	(1019)	97.4	1.6	0.7	0.3	0.0	1.0	0.3	2.41*
고등학생	(1098)	99.2	0.4	0.4	0.0	0.1	1.0	0.2	
학급									
중1	(375)	97.3	1.3	1.3	0.0	0.0	1.0	0.3	1.729
중2	(354)	97.2	1.7	0.6	0.6	0.0	1.1	0.3	
중3	(290)	97.9	1.7	0.0	0.3	0.0	1.0	0.2	
고1	(402)	99.5	0.2	0.0	0.0	0.2	1.0	0.2	
고2	(400)	98.5	0.5	1.0	0.0	0.0	1.0	0.2	
고3	(296)	99.7	0.3	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
학급성적									
상위권	(838)	98.6	0.7	0.4	0.4	0.0	1.0	0.2	1.248
중위권	(687)	98.7	0.9	0.4	0.0	0.0	1.0	0.2	
하위권	(592)	97.6	1.4	0.8	0.0	0.2	1.0	0.3	
가구소득									
상위권	(626)	96.6	2.1	1.0	0.3	0.0	1.1	0.3	8.559***
중위권	(1156)	99.4	0.4	0.2	0.0	0.0	1.0	0.1	
하위권	(335)	97.9	0.6	0.9	0.3	0.3	1.0	0.3	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	98.7	0.8	0.4	0.1	0.0	1.0	0.2	-1.284
5시간이상	(584)	97.8	1.4	0.5	0.2	0.2	1.0	0.3	
부모관심									
상	(1326)	98.9	0.6	0.4	0.1	0.0	1.0	0.2	8.952***
중	(563)	97.9	1.8	0.2	0.2	0.0	1.0	0.2	
하	(228)	96.1	0.9	2.2	0.4	0.4	1.1	0.4	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-36. 사이버불링 피해경험-3) 나는 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.0	1.5	0.1	0.1	0.2	1.0	0.3	
성별	남 (1084)	97.2	1.9	0.3	0.2	0.4	1.1	0.3	2.441*
	여 (1033)	98.7	1.1	0.0	0.1	0.1	1.0	0.2	
교급									
중학생	(1019)	96.9	2.3	0.2	0.3	0.4	1.1	0.3	3.17**
고등학생	(1098)	99.0	0.8	0.1	0.0	0.1	1.0	0.2	
학급									
중1	(375)	97.1	2.4	0.0	0.3	0.3	1.0	0.3	2.658*
중2	(354)	96.0	3.1	0.3	0.3	0.3	1.1	0.3	
중3	(290)	97.6	1.0	0.3	0.3	0.7	1.1	0.4	
고1	(402)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	
고2	(400)	98.3	1.3	0.3	0.0	0.3	1.0	0.2	
고3	(296)	98.6	1.4	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
학급성적									
상위권	(838)	98.3	0.8	0.2	0.4	0.2	1.0	0.3	0.821
중위권	(687)	98.4	1.3	0.1	0.0	0.1	1.0	0.2	
하위권	(592)	97.0	2.7	0.0	0.0	0.3	1.0	0.3	
가구소득									
상위권	(626)	97.1	1.3	0.5	0.5	0.6	1.1	0.4	8.063***
중위권	(1156)	99.1	0.8	0.0	0.0	0.1	1.0	0.1	
하위권	(335)	95.5	4.5	0.0	0.0	0.0	1.0	0.2	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	98.4	1.1	0.2	0.1	0.1	1.0	0.2	-1.301
5시간이상	(584)	97.1	2.4	0.0	0.2	0.3	1.0	0.3	
부모관심									
상	(1326)	95.6	3.1	0.0	0.0	1.3	1.0	0.2	5.268**
중	(563)	97.9	1.4	0.4	0.2	0.2	1.0	0.3	
하	(228)	98.4	1.3	0.1	0.2	0.1	1.1	0.5	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-37. 사이버불링 가해경험-4) 나는 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.9	0.6	0.3	0.1	0.1	1.0	0.2	
성별	남 (1084)	98.2	0.8	0.6	0.2	0.2	1.0	0.3	2.61**
	여 (1033)	99.5	0.4	0.0	0.0	0.1	1.0	0.1	
교급									
중학생	(1019)	98.3	1.1	0.2	0.1	0.3	1.0	0.3	1.809
고등학생	(1098)	99.4	0.2	0.4	0.1	0.0	1.0	0.2	
학급									
중1	(375)	98.4	1.6	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	1.988
중2	(354)	97.7	1.1	0.3	0.0	0.8	1.1	0.4	
중3	(290)	99.0	0.3	0.3	0.3	0.0	1.0	0.2	
고1	(402)	99.8	0.2	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
고2	(400)	99.0	0.0	1.0	0.0	0.0	1.0	0.2	
고3	(296)	99.3	0.3	0.0	0.3	0.0	1.0	0.2	
학급성적									
상위권	(838)	98.6	0.7	0.4	0.1	0.2	1.0	0.3	1.465
중위권	(687)	99.4	0.4	0.0	0.1	0.0	1.0	0.1	
하위권	(592)	98.6	0.7	0.5	0.0	0.2	1.0	0.2	
가구소득									
상위권	(626)	97.8	1.1	0.6	0.2	0.3	1.0	0.3	5.238**
중위권	(1156)	99.6	0.3	0.1	0.1	0.0	1.0	0.1	
하위권	(335)	98.5	0.9	0.3	0.0	0.3	1.0	0.3	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	99.1	0.5	0.1	0.1	0.1	1.0	0.2	-0.374
5시간이상	(584)	98.8	0.7	0.3	0.0	0.2	1.0	0.2	
부모관심									
상	(1326)	99.1	0.6	0.2	0.0	0.2	1.0	0.2	3.605*
중	(563)	99.1	0.2	0.5	0.2	0.0	1.0	0.2	
하	(228)	96.9	1.8	0.4	0.4	0.4	1.1	0.4	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-38. 사이버불링 가해경험-5) 나는 온라인 공간에서 다른 사람에게 그 사람이 원치 않는 말/
행동을 하도록 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.5	1.0	0.3	0.1	0.0	1.0	0.2	
성별	남 (1084)	98.2	1.1	0.5	0.2	0.1	1.0	0.2	1.88
	여 (1033)	98.8	1.0	0.2	0.0	0.0	1.0	0.1	
교급									
중학생	(1019)	98.2	1.2	0.3	0.2	0.1	1.0	0.2	1.267
고등학생	(1098)	98.7	0.9	0.4	0.0	0.0	1.0	0.2	
학급									
중1	(375)	98.9	0.8	0.3	0.0	0.0	1.0	0.1	2.289*
중2	(354)	96.9	2.0	0.6	0.3	0.3	1.1	0.3	
중3	(290)	99.0	0.7	0.0	0.3	0.0	1.0	0.2	
고1	(402)	99.3	0.7	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
고2	(400)	98.0	1.3	0.8	0.0	0.0	1.0	0.2	
고3	(296)	99.0	0.7	0.3	0.0	0.0	1.0	0.1	
학급성적									
상위권	(838)	99.0	0.4	0.2	0.2	0.1	1.0	0.2	3.723*
중위권	(687)	99.3	0.6	0.1	0.0	0.0	1.0	0.1	
하위권	(592)	96.8	2.5	0.7	0.0	0.0	1.0	0.2	
가구소득									
상위권	(626)	98.1	1.1	0.3	0.3	0.2	1.0	0.3	10.465***
중위권	(1156)	99.6	0.3	0.1	0.0	0.0	1.0	0.1	
하위권	(335)	95.5	3.3	1.2	0.0	0.0	1.1	0.3	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	99.0	0.7	0.2	0.1	0.1	1.0	0.2	-1.535
5시간이상	(584)	97.6	1.9	0.3	0.2	0.0	1.0	0.2	
부모관심									
상	(1326)	96.1	1.8	1.8	0.4	0.0	1.0	0.2	6.374**
중	(563)	98.8	0.9	0.2	0.2	0.0	1.0	0.2	
하	(228)	98.8	1.0	0.2	0.0	0.1	1.1	0.4	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-39. 사이버불링 가해경험-6) 인터넷에서 강제로 누군가를 대화방에 초대하거나 들어오게 한 후 대화방에 그 사람만 남기고 모두 나간 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.7	0.9	0.2	0.2	0.0	1.0	0.2	
성별	남 (1084)	98.6	0.8	0.3	0.3	0.0	1.0	0.2	0.68
	여 (1033)	98.8	0.9	0.1	0.2	0.0	1.0	0.2	
교급									
중학생	(1019)	98.3	1.1	0.2	0.4	0.0	1.0	0.2	1.619
고등학생	(1098)	99.1	0.6	0.2	0.1	0.0	1.0	0.1	
학급									
중1	(375)	97.6	1.9	0.3	0.3	0.0	1.0	0.2	1.416
중2	(354)	98.3	1.1	0.3	0.3	0.0	1.0	0.2	
중3	(290)	99.3	0.0	0.0	0.7	0.0	1.0	0.2	
고1	(402)	99.8	0.2	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
고2	(400)	98.3	1.0	0.5	0.3	0.0	1.0	0.2	
고3	(296)	99.3	0.7	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
학급성적									
상위권	(838)	98.7	0.7	0.1	0.5	0.0	1.0	0.2	2.06
중위권	(687)	99.4	0.4	0.1	0.0	0.0	1.0	0.1	
하위권	(592)	98.0	1.5	0.3	0.2	0.0	1.0	0.2	
가구소득									
상위권	(626)	98.1	0.8	0.5	0.6	0.0	1.0	0.3	6.18**
중위권	(1156)	99.5	0.4	0.1	0.0	0.0	1.0	0.1	
하위권	(335)	97.3	2.4	0.0	0.3	0.0	1.0	0.2	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	99.2	0.6	0.1	0.1	0.0	1.0	0.1	-1.699
5시간이상	(584)	98.1	1.2	0.3	0.3	0.0	1.0	0.2	
부모관심									
상	(1326)	98.9	0.8	0.2	0.1	0.0	1.0	0.1	5.013**
중	(563)	98.9	0.7	0.0	0.4	0.0	1.0	0.2	
하	(228)	96.9	1.3	0.9	0.9	0.0	1.1	0.4	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

최근 6개월 동안 온라인에서 괴롭힘 행위를 한 적이 있다고 답한 응답자들을 대상으로, 그러한 행위가 주로 어떤 온라인 서비스를 통해 이루어졌는지 다중 응답으로 조사했다. 그 결과, ‘문자 및 인스턴트 메시지(예: 카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램 등)’라는 응답이 44.8%로 가장 높았고, 이어서 ‘SNS(예: 페이스북, 인스타그램, 블로그 등)’라는 응답이 36.3%로 나타났다. 그 뒤를 이어 온라인 게임의 비율이 26.7%로 조사되어, 사이버 불링 행위가 주로 청소년들이 자주 사용하는 메신저 서비스, SNS, 게임 플랫폼에서 발생할 수 있음을 보여주었다.

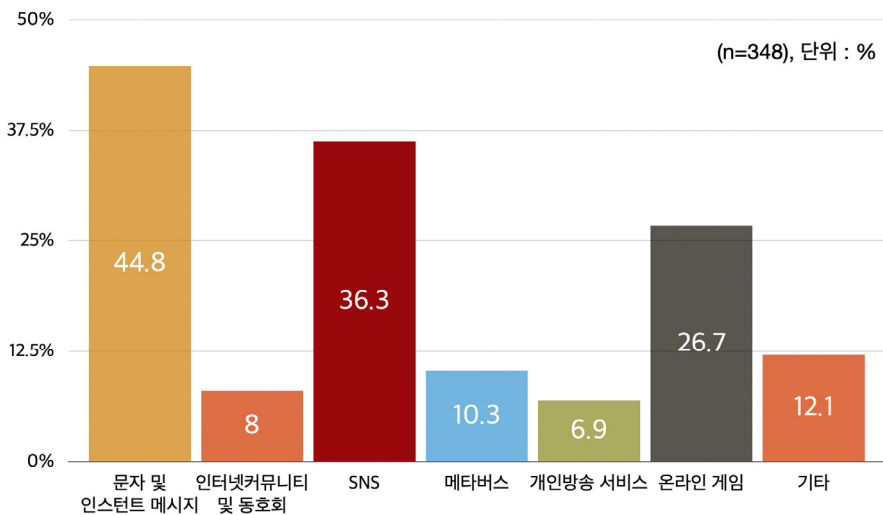


그림 III-20. 사이버불링 가해 장소

가해행위의 원인을 구체적으로 추적하기 위해 최근 6개월 이내에 사이버불링 경험이 있는 348명을 대상으로 괴롭힘을 행한 주된 이유를 1순위와 2순위로 구분하여 조사했다. 1순위로는 ‘재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해’라는 응답이 29.3%로 가장 많았으며, 다음으로는 ‘상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해’(27.3%)라는 응답이 많았다. 1, 2순위 응답을 종합해 보면 ‘상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해’라는 응답이 43.1%로 가장 많았다. 그 뒤로 재미나 장난, 스트레스 해소를 위해서가 35.9%, 상대방이 싫거나 상대방에게 화가 나서가 35.3% 순으로 나타났다.

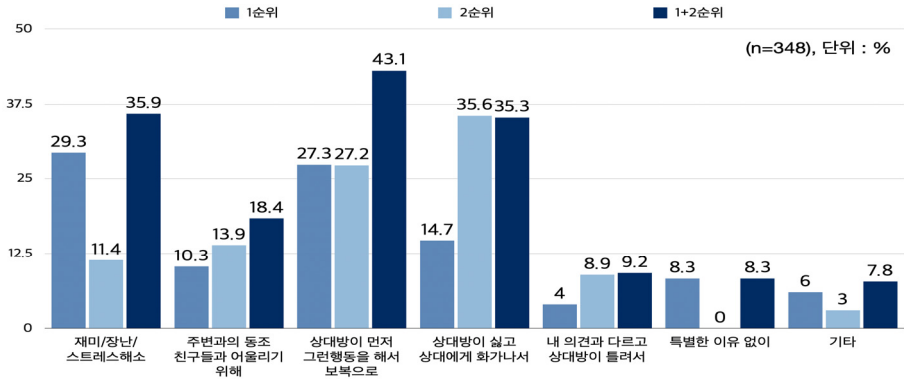


그림 III-21. 사이버불링 가해행위 이유

(2) 사이버불링 피해경험

사이버불링 피해를 당한 적이 있는지를 조사하였다. 전체 사이버불링과 관련된 6개의 영역별로 최근 6개월간 이와 같은 피해를 겪었는지 조사하고, 경험했다면 얼마나 자주 괴롭힘을 당했는지 물었을 때 가장 높은 비중을 보인 피해경험은 ‘온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다’로 13%의 피해경험률을 보이는 것으로 나타났다. 특히, 경험이 있을 경우에 1~2번이 8.8%, 3~5번이 1.8%, 10번 이상이 1.4% 비교적 빈도가 높게 나타나고 있었다. 그 외에 대부분의 경험률은 2~3% 수준으로 경험률이 낮은 것으로 확인됐다.

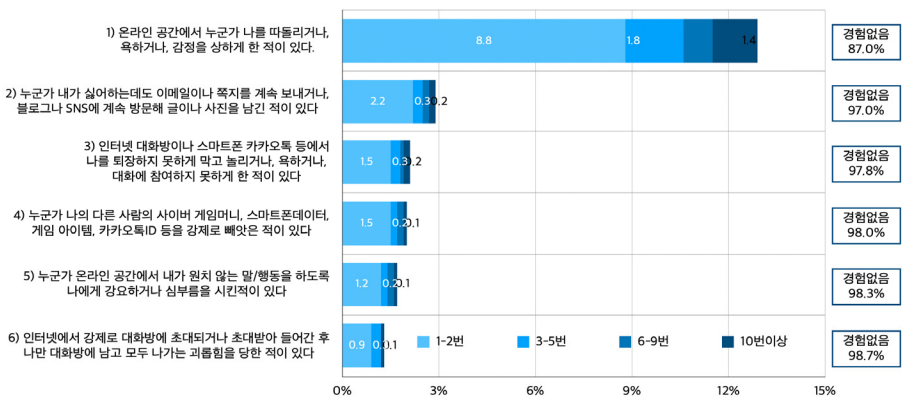


그림 III-22. 사이버불링 피해경험

표 III -40. 청소년 사이버불링 피해 경험 비율

(단위: %)

전체 사례수 : 2117	없음	있음	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나, 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다.	1842명 87.0%	275명 13%	187명 8.8%	39명 1.8%	19명 0.9%	30명 1.4%
2) 누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다	2053명 97.0%	64명 3%	47명 2.2%	7명 0.3%	5명 0.2%	5명 0.2%
3) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다	2071명 97.8%	46명 2.2%	32명 1.5%	7명 0.3%	3명 0.1%	4명 0.2%
4) 누군가 나의 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다	2074명 98.0%	43명 2%	31명 1.5%	4명 0.2%	5명 0.2%	3명 0.1%
5) 누군가 온라인 공간에서 내가 원치 않는 말/행동을 하도록 나에게 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다	2080명 98.3%	37명 1.7%	26명 1.2%	5명 0.2%	4명 0.2%	2명 0.1%
6) 인터넷에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나는 대화방에 남고 모두 나가는 괴롭힘을 당한 적이 있다	2090명 98.7%	27명 1.3%	18명 0.9%	7명 0.3%	0명 0.0%	2명 0.1%

사이버불링의 가해자가 친구인 경우가 많았다. 특히, ‘인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 퇴장하지 못하도록 막고, 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다’, ‘강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나는 대화방에 남고 모두 나가는 괴롭힘을 당한 적이 있다’의 가해자가 친구인 경우가 각각 52.2%와 51.9%로 나타났다. ‘누군가 나의 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다’는 행위에서는 ‘모르는 사람’이라는 응답이 46.5%로 가장 많았다.

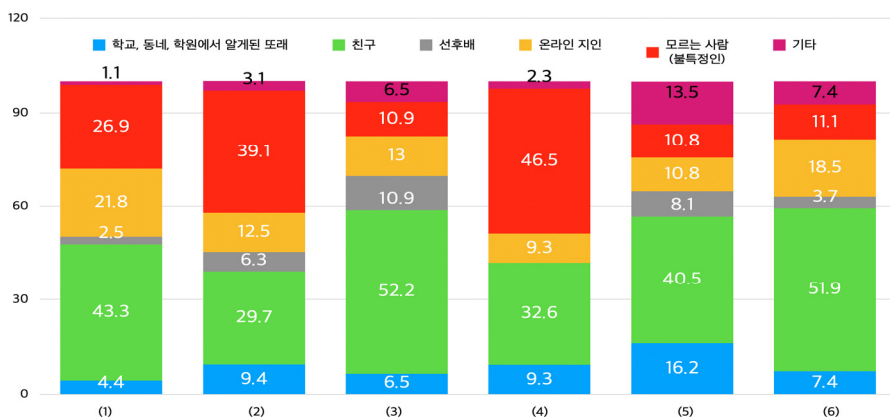


그림 III-23. 사이버불링 피해경험 가해자와의 관계

표 III-41. 청소년 사이버불링 피해경험 가해자와의 관계

(단위: %)

전체 사례수 : 2117	오프라인 또래	친구	선후배	온라인 지인	모르는 사람	기타
1) 온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나, 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다.	4.4	43.3	2.5	21.8	26.9	1.1
2) 누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다.	9.4	29.7	6.3	12.5	39.1	3.1
3) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다.	6.5	52.2	10.9	13.0	10.9	6.5
4) 누군가 나의 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다.	9.3	32.6	0.0	9.3	46.5	2.3
5) 누군가 온라인 공간에서 내가 원치 않는 말/행동을 하도록 나에게 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다.	16.2	40.5	8.1	10.8	10.8	13.5
6) 인터넷에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 괴롭힘을 당한 적이 있다.	7.4	51.9	3.7	18.5	11.1	7.4

이어서 사이버불링과 관련된 6가지 영역에서 청소년들의 피해경험과 집단별 차이를 분석했다. '온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나, 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다'는 전체 응답자의 13%가량이 경험한 적이 있는 것으로 나타났는데, 성별과 학급에 따른 차이를 확인할 수 있었다. 남학생이 여학생보다, 중학생이 고등학생보다, 특히 중학교 2학년 학생이 피해경험이 더 많은 것으로 확인됐다. 이러한 경향성은 '인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다'라는 피해경험에서도 동일하게 나타났다.

이 밖에도 '누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다'라는 피해경험에 대해서 가구소득에 따른 차이를 보이고 있었는데, 가구소득이 하위권인 경우의 경험비율이 가장 높게 나타났다. 남성과 여성의 차이가 두드러진 피해경험은 '누군가 나의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다'로 남학생의 경험비율이 더 높게 분석됐다. 특히 해당 피해경험에 대해서는 부모 관심에 따른 차이가 유의미하게 나타났는데 미디어에 대한 부모의 관심이 적은 집단에 속한 학생이 가해경험이 더욱 많은 것으로 확인됐다. 이와 동일하게 '누군가 온라인 공간에서 내가 원치 않는 말과 행동을 하도록 나에게 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다'라는 피해행위도 부모 관심에 따른 집단 간 차이를 보이고 있었다.

전반적으로 사이버불링에 대한 피해경험은 남학생이 여학생보다 더 쉽게 노출되는 경향이 있었다. 특히 학년과 교급에 있어서 중학교 2학년에 속한 학생들이 피해경험이 많은 것으로 나타났는데, 이는 사이버불링에 대한 가해경험의 경향성과도 동일하다. 또한, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 상대적으로 낮은 집단의 학생들이 사이버불링 피해를 보다 쉽게 받을 수 있는 것으로 나타났다. 그러나, 학업 성적이나 스마트폰 사용 시간과 사이버불링 피해 경험 사이에는 통계적으로 유의미한 연관성이 발견되지 않았다. 이는 사이버불링 피해가 청소년의 학업 수준이나 스마트폰 사용 시간과는 관련 없이 발생할 수 있음을 시사한다.

표 III-42. 사이버불링 피해 경험-1) 온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나, 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	87.0	8.8	1.8	0.9	1.4	1.2	0.7	
성별	남 (1084)	84.9	9.5	2.2	1.0	2.4	1.3	0.8	4.164***
	여 (1033)	89.3	8.1	1.5	0.8	0.4	1.2	0.5	
교급	중학생 (1019)	83.4	11.6	2.0	1.6	1.5	1.3	0.7	3.534***
	고등학생 (1098)	90.3	6.3	1.7	0.3	1.4	1.2	0.6	
학급	중1 (375)	84.0	12.0	1.6	1.3	1.1	1.2	0.6	3.129**
	중2 (354)	81.9	12.1	2.8	1.1	2.0	1.3	0.8	
	중3 (290)	84.5	10.3	1.4	2.4	1.4	1.3	0.7	
	고1 (402)	91.0	6.7	1.2	0.2	0.7	1.1	0.5	
	고2 (400)	89.0	7.0	2.0	0.3	1.8	1.2	0.6	
	고3 (296)	91.2	4.7	2.0	0.3	1.7	1.2	0.6	
학급성적	상위권 (838)	87.9	8.4	1.6	0.7	1.4	1.2	0.6	2.966
	중위권 (687)	88.1	8.9	1.3	0.4	1.3	1.2	0.6	
	하위권 (592)	84.5	9.5	2.9	1.7	1.5	1.3	0.7	
가구소득	상위권 (626)	85.3	9.7	1.9	1.1	1.9	1.3	0.7	4.827**
	중위권 (1156)	88.9	7.7	1.9	0.4	1.0	1.2	0.6	
	하위권 (335)	83.6	11.0	1.5	2.1	1.8	1.3	0.8	
폰이용시간	5시간미만 (1497)	87.3	9.2	1.7	0.7	1.1	1.2	0.6	-1.631
	5시간이상 (584)	86.6	7.7	2.2	1.2	2.2	1.2	0.8	
부모관심	상 (1326)	87.1	9.2	1.6	1.0	1.1	1.2	0.6	1.568
	중 (563)	87.6	8.3	2.0	0.4	1.8	1.2	0.7	
	하 (228)	85.1	7.9	3.1	1.8	2.2	1.3	0.8	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III -43. 사이버불링 피해 경험-2) 누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	97.0	2.2	0.3	0.2	0.2	1.1	0.3	
성별	남 (1084)	97.0	1.9	0.5	0.5	0.2	1.1	0.3	0.693
	여 (1033)	97.0	2.5	0.2	0.0	0.3	1.0	0.3	
교급									
중학생	(1019)	96.8	2.1	0.5	0.4	0.3	1.1	0.3	1.245
고등학생	(1098)	97.2	2.4	0.2	0.1	0.2	1.0	0.3	
학급									
중1	(375)	96.3	2.7	0.3	0.3	0.5	1.1	0.4	1.095
중2	(354)	97.2	1.4	0.8	0.3	0.3	1.1	0.3	
중3	(290)	96.9	2.1	0.3	0.7	0.0	1.1	0.3	
고1	(402)	97.8	2.2	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
고2	(400)	96.3	2.8	0.3	0.3	0.5	1.1	0.4	
고3	(296)	97.6	2.0	0.3	0.0	0.0	1.0	0.2	
학급성적									
상위권	(838)	97.5	1.4	0.2	0.5	0.4	1.1	0.3	2.133
중위권	(687)	97.7	2.2	0.0	0.0	0.1	1.0	0.2	
하위권	(592)	95.4	3.4	0.8	0.2	0.2	1.1	0.3	
가구소득									
상위권	(626)	97.0	1.9	0.5	0.3	0.3	1.1	0.3	8.231***
중위권	(1156)	98.0	1.6	0.2	0.1	0.1	1.0	0.2	
하위권	(335)	93.4	4.8	0.6	0.6	0.6	1.1	0.5	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	97.6	1.9	0.2	0.2	0.1	1.0	0.3	-1.650
5시간이상	(584)	95.9	3.1	0.5	0.2	0.3	1.1	0.3	
부모관심									
상	(1326)	97.1	2.0	0.5	0.3	0.2	1.0	0.3	0.898
중	(563)	97.7	1.6	0.2	0.2	0.4	1.0	0.3	
하	(228)	94.3	5.3	0.0	0.0	0.4	1.1	0.3	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-44. 사이버불링 피해 경험-3) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	97.8	1.5	0.3	0.1	0.2	1.0	0.3	
성별	남 (1084)	97.3	1.6	0.6	0.3	0.3	1.1	0.3	2.269*
	여 (1033)	98.4	1.5	0.1	0.0	0.1	1.0	0.2	
교급									
중학생	(1019)	97.0	2.3	0.3	0.2	0.3	1.1	0.3	2.078*
고등학생	(1098)	98.6	0.8	0.4	0.1	0.1	1.0	0.2	
학급									
중1	(375)	97.9	2.1	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	3.483**
중2	(354)	96.9	1.4	0.6	0.3	0.8	1.1	0.4	
중3	(290)	95.9	3.4	0.3	0.3	0.0	1.1	0.3	
고1	(402)	99.5	0.5	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
고2	(400)	97.3	1.3	1.0	0.3	0.3	1.1	0.3	
고3	(296)	99.3	0.7	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
학급성적									
상위권	(838)	98.4	0.8	0.4	0.2	0.1	1.0	0.3	0.687
중위권	(687)	97.8	1.7	0.1	0.0	0.3	1.0	0.3	
하위권	(592)	97.0	2.2	0.5	0.2	0.2	1.0	0.3	
가구소득									
상위권	(626)	96.5	2.2	0.8	0.3	0.2	1.1	0.3	7.917***
중위권	(1156)	99.0	0.8	0.1	0.0	0.1	1.0	0.2	
하위권	(335)	96.1	2.7	0.3	0.3	0.6	1.1	0.4	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	98.5	1.1	0.1	0.1	0.1	1.0	0.2	-1.526
5시간이상	(584)	96.9	2.2	0.7	0.0	0.2	1.0	0.3	
부모관심									
상	(1326)	97.7	1.7	0.3	0.1	0.2	1.0	0.2	1.484
중	(563)	98.2	1.2	0.2	0.4	0.0	1.0	0.2	
하	(228)	97.4	0.9	0.9	0.0	0.9	1.1	0.4	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-45. 사이버불링 피해 경험-4) 누군가 나의 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.0	1.5	0.2	0.2	0.1	1.0	0.3	
성별	남 (1084)	96.9	2.1	0.4	0.5	0.2	1.1	0.3	3.503***
	여 (1033)	99.1	0.8	0.0	0.0	0.1	1.0	0.2	
교급									
중학생	(1019)	97.8	1.6	0.1	0.3	0.2	1.0	0.3	0.55
고등학생	(1098)	98.1	1.4	0.3	0.2	0.1	1.0	0.2	
학급									
중1	(375)	98.1	1.9	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	1.744
중2	(354)	96.6	2.3	0.0	0.6	0.6	1.1	0.4	
중3	(290)	99.0	0.3	0.3	0.3	0.0	1.0	0.2	
고1	(402)	98.5	1.5	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
고2	(400)	97.3	1.8	0.8	0.3	0.0	1.0	0.3	
고3	(296)	98.6	0.7	0.0	0.3	0.3	1.0	0.3	
학급성적									
상위권	(838)	98.2	1.2	0.1	0.4	0.1	1.0	0.3	1.985
중위권	(687)	98.4	1.3	0.3	0.0	0.0	1.0	0.2	
하위권	(592)	97.1	2.0	0.2	0.3	0.3	1.1	0.3	
가구소득									
상위권	(626)	97.1	1.6	0.6	0.5	0.2	1.1	0.3	4.776**
중위권	(1156)	98.7	1.2	0.0	0.0	0.1	1.0	0.2	
하위권	(335)	97.0	2.1	0.0	0.6	0.3	1.1	0.3	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	98.1	1.5	0.2	0.1	0.0	1.0	0.2	-1.033
5시간이상	(584)	97.9	1.4	0.0	0.3	0.3	1.0	0.3	
부모관심									
상	(1326)	98.6	1.1	0.0	0.2	0.1	1.0	0.2	11.255***
중	(563)	98.0	1.2	0.4	0.4	0.0	1.0	0.2	
하	(228)	93.9	3.9	0.9	0.4	0.9	1.1	0.5	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-46. 사이버불링 피해 경험-5) 누군가 온라인 공간에서 내가 원치 않는 말/행동을 하도록 나
에게 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.3	1.2	0.2	0.2	0.1	1.0	0.2	
성별	남 (1084)	97.8	1.4	0.5	0.3	0.1	1.0	0.3	1.774
	여 (1033)	98.7	1.1	0.0	0.1	0.1	1.0	0.2	
교급	중학생 (1019)	97.8	1.6	0.1	0.4	0.1	1.0	0.3	1.315
	고등학생 (1098)	98.6	0.9	0.4	0.0	0.1	1.0	0.2	
학급	중1 (375)	97.6	2.4	0.0	0.0	0.0	1.0	0.2	1.416
	중2 (354)	97.5	1.7	0.0	0.6	0.3	1.1	0.3	
	중3 (290)	98.6	0.3	0.3	0.7	0.0	1.0	0.3	
	고1 (402)	99.3	0.7	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
	고2 (400)	98.0	0.8	1.0	0.0	0.3	1.0	0.3	
	고3 (296)	98.6	1.4	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
학급성적	상위권 (838)	98.1	1.3	0.1	0.4	0.1	1.0	0.3	1.046
	중위권 (687)	99.1	0.4	0.3	0.0	0.1	1.0	0.2	
	하위권 (592)	97.5	2.0	0.3	0.2	0.0	1.0	0.2	
가구소득	상위권 (626)	97.1	1.6	0.6	0.5	0.2	1.1	0.3	7.683***
	중위권 (1156)	99.1	0.9	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
	하위권 (335)	97.3	1.8	0.3	0.3	0.3	1.0	0.3	
폰이용시간	5시간미만 (1497)	98.7	1.0	0.2	0.1	0.1	1.0	0.2	-0.881
	5시간이상 (584)	98.1	1.5	0.0	0.2	0.2	1.0	0.2	
부모관심	상 (1326)	98.6	1.4	0.0	0.1	0.0	1.0	0.1	6.562**
	중 (563)	98.2	0.9	0.5	0.2	0.2	1.0	0.3	
	하 (228)	96.5	1.3	0.9	0.9	0.4	1.1	0.4	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III -47. 사이버불링 피해 경험-6) 인터넷에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후
나만 대화방에 남고 모두 나가는 괴롭힘을 당한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.7	0.9	0.3	0.0	0.1	1.0	0.2	
성별	남 (1084)	98.4	0.8	0.6	0.0	0.1	1.0	0.2	1.496
	여 (1033)	99.0	0.9	0.0	0.0	0.1	1.0	0.2	
교급									
중학생	(1019)	98.2	1.1	0.5	0.0	0.2	1.0	0.2	2.169*
고등학생	(1098)	99.2	0.6	0.2	0.0	0.0	1.0	0.1	
학급									
중1	(375)	98.7	1.1	0.3	0.0	0.0	1.0	0.1	2.834*
중2	(354)	97.5	1.1	0.8	0.0	0.6	1.1	0.4	
중3	(290)	98.6	1.0	0.3	0.0	0.0	1.0	0.2	
고1	(402)	99.5	0.5	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
고2	(400)	98.5	1.0	0.5	0.0	0.0	1.0	0.2	
고3	(296)	99.7	0.3	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
학급성적									
상위권	(838)	98.7	0.7	0.5	0.0	0.1	1.0	0.2	0.469
중위권	(687)	99.3	0.4	0.1	0.0	0.1	1.0	0.2	
하위권	(592)	98.1	1.5	0.3	0.0	0.0	1.0	0.2	
가구소득									
상위권	(626)	97.8	1.4	0.8	0.0	0.0	1.0	0.2	11.004***
중위권	(1156)	99.7	0.3	0.0	0.0	0.0	1.0	0.1	
하위권	(335)	97.0	1.8	0.6	0.0	0.6	1.1	0.4	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	99.3	0.4	0.2	0.0	0.1	1.0	0.2	-1.891
5시간이상	(584)	97.8	1.7	0.3	0.0	0.2	1.0	0.2	
부모관심									
상	(1326)	97.4	1.8	0.4	0.0	0.4	1.0	0.2	2.214
중	(563)	98.9	0.7	0.4	0.0	0.0	1.0	0.1	
하	(228)	97.4	1.8	0.4	0.0	0.4	1.0	0.3	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

사이버불링 피해가 발생한 온라인 공간을 모두 선택할 수 있게 조사한 결과, 문자 및 인스턴트 메시지가 45%로 절반 정도의 비중을 차지했다. 그 뒤로 SNS와 온라인게임이 각각 24.3%, 27.0% 순으로 나타났다. 이러한 순위는 가해경험이 이뤄진 온라인 공간과 일치하는데 청소년들이 일상적으로 많이 이용하는 서비스에서 사이버불링 피해경험 또한 쉽게 접할 수 있음을 알 수 있게 한다.

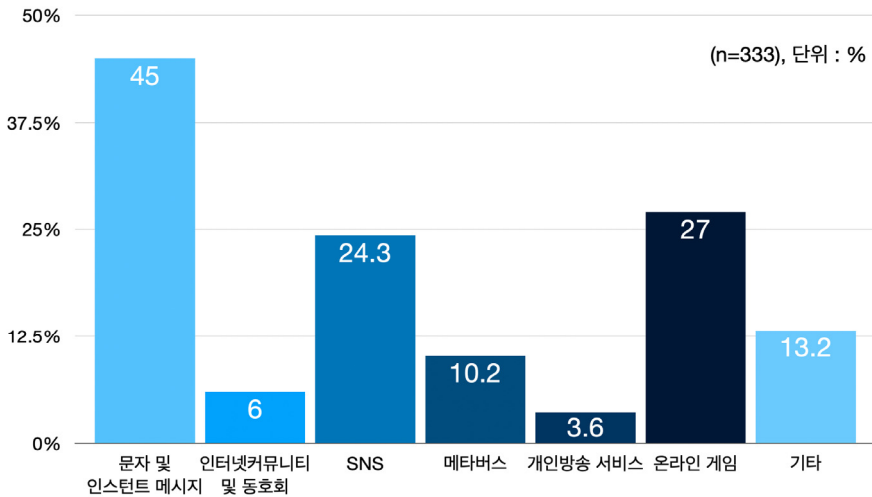


그림 III-24. 사이버불링 피해가 발생한 온라인 공간

(3) 사이버불링 피해 후속조치 경험

사이버불링 피해를 입은 후 취한 대응에 대해 조사했을 때, ‘피해를 준 사람을 차단하거나, 자신의 아이디나 이메일을 삭제 혹은 변경했다’는 응답이 39.8%로 가장 높았다. 그다음으로는 ‘아무런 조치도 취하지 않았다’는 응답이 22.0%, ‘피해를 준 사람에게 직접 연락해 행동을 멈추도록 요구했다’는 응답이 21%로 나타났다. 하지만, ‘상담센터(예: 스마트십센터, 청소년사이버상담센터 등)에 도움을 요청했다’는 응답은 단 2.1%로 가장 낮았고, ‘경찰에 신고했다’는 응답도 6.6%에 불과하여 상대적으로 낮은 비율을 보였다. 이는 청소년을 돕기 위해 마련되어 있는 사회안전망과 지원체계가 실제 피해를 당한 청소년들의 이용경험이 거의 없음을 보여준다.

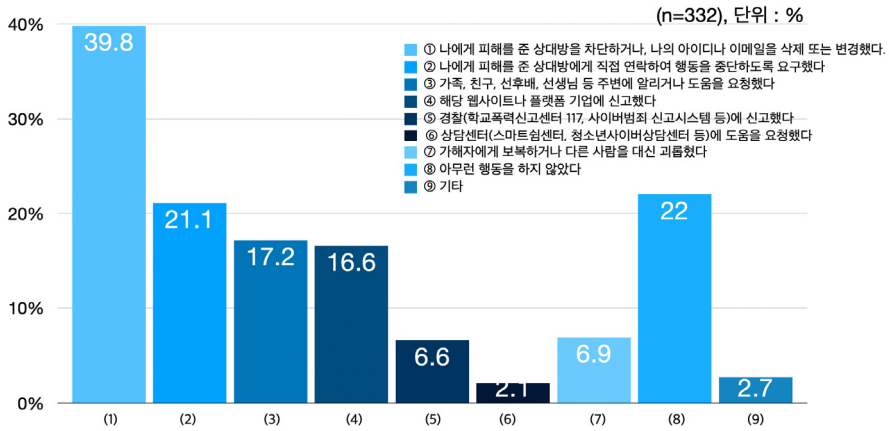


그림 III-25. 사이버불링 피해 후, 후속조치

피해 후 후속조치가 피해가 적절히 해결되었는지에 대해서 ‘그렇다’는 응답이 65.4%(‘매우 그렇다’ 13.6% + ‘그렇다’ 51.9%)로 ‘그렇지 않다’(34.6%, ‘전혀 아니다’ 11.5% + ‘아니다’ 23.0%)는 응답보다 많았다.

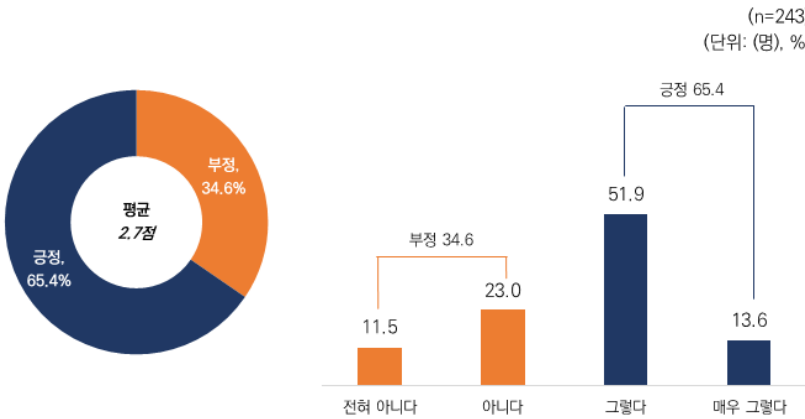


그림 III-26. 후속조치 해결 적절성

온라인 공간에서 사이버불링을 당한 후에 취한 후속적 조치 중 가장 효과적인 후속조치가 무엇인지에 대해서는 ‘나에게 피해를 준 상대방을 차단하거나, 나의 아이디나 이메일을 삭제 또는 변경했다’는 응답이 43.4%로 가장 많았다. 그 뒤로는 ‘나에게 피해를 준 상대방에게 직접 연락하여 활동을 중단하도록 요구했다’가 17%, ‘해당 웹사이트나 플랫폼 기업에 신고했다’가 15.1%, ‘가족, 친구, 선후배, 선생님 등 주변에 알리거나 도움을 요청했다’가 14.2% 순으로 나타났다.

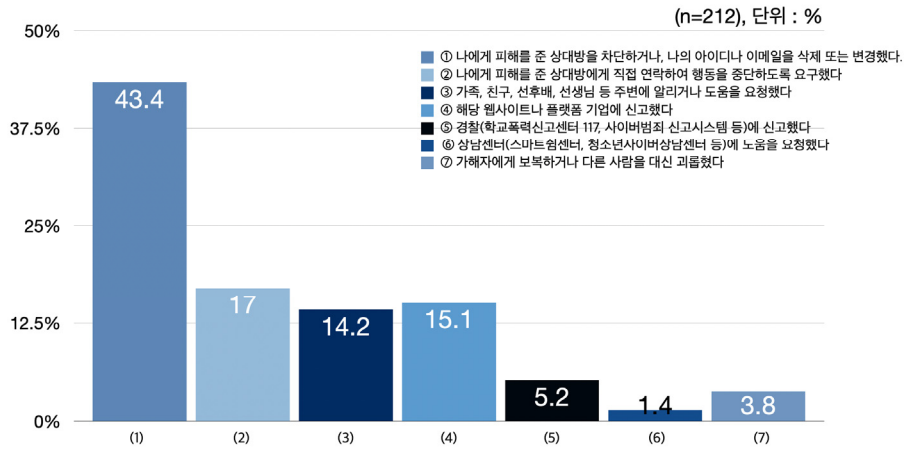


그림 III-27. 사이버불링 피해에 대한 효과적 후속조치

반면, ‘상담센터에 도움을 요청했다’나 ‘경찰(예: 학교폭력신고센터 117, 사이버범죄 신고시스템 등)에 신고했다’가 효과적이었다는 응답은 각각 1.4%, 5.2%로 매우 낮게 나타났다. 이는 청소년들이 국가가 지원하는 시스템과 청소년 보호체계에 대해 충분히 인지하고 있지 못하며, 실제로 이러한 서비스를 이용했을 때 그 효과성을 낮게 평가하고 있음을 나타낸다. 따라서 사이버불링으로부터 청소년을 보호하기 위해서는 먼저 현재 구축된 청소년 지원체제와 다양한 사회 지원망이 청소년들에게 잘 알려지도록 하는 것이 중요하며, 이러한 서비스 이용의 효과성을 인식하고 쉽게 이용할 수 있는 환경을 마련하는 것이 필요하다.

3) 온라인 불법약물 거래 실태

(1) 불법약물 사용 경험

최근 6개월간 온라인 공간에서 치료 목적 이외의 용도로 사용되는 약물(디아타민, 펜타닐 패치 등)이나 마약류를 사용한 적이 있는지 물었을 때, 경험률이 0.3%(7명) 수준으로 나타났으며 대부분의 99.7%는 경험이 없는 것으로 분석됐다. 청소년의 마약범죄 실태에 대해서는 아직 공식적인 조사는 아직 이루어지지 않았으나, 대검찰청에서 제공한 19세 미만의 마약사범 수에 따르면, 2022년 기준 481명으로 조사됐다(경향신문, 2023.4.30.). 최근 6개월간 온라인 공간에서 치료 목적 이외의 용도로 사용되는 약물(디아타민, 펜타닐 패치 등)이나 마약류 사용 경험이 있는 응답자들을 대상으로 처음으로 해당 약물을 접한 시기에 대해 조사한 결과, '2023년도'에 처음으로 접했다는 응답이 37.5%로 가장 높은 비율을 차지했다. 이어서 2022년에 접한 경우가 25%로 50% 이상의 비중이 비교적 최근 2년 이내에 불법약물을 사용한 경험이 일어난 것으로 나타났다.

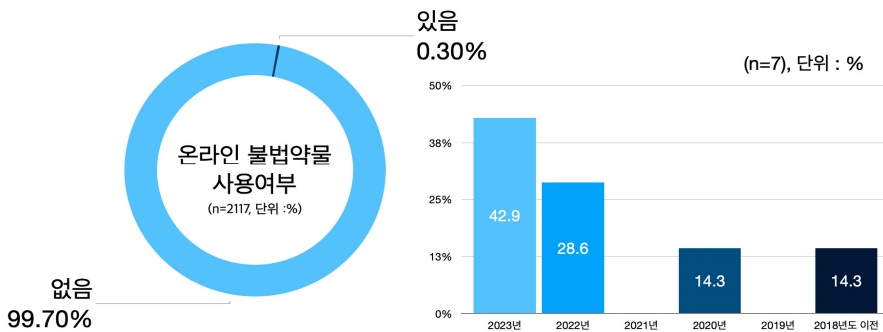


그림 Ⅲ-28. 온라인 불법약물 사용여부와 연도

불법약물 사용이 집단별로 어떤 차이를 보이는지 살펴본 결과 가구소득과 스마트폰 이용시간, 부모의 관심 정도에 따라 집단 간 유의미한 차이를 보이고 있었다. 특히 주목할 만한 점은 응답자 7명 중 거의 대부분인 5명이 가구소득이 상위권에 속한 학생으로 나타났다는 점이다. 이러한 점은 저소득층 학생이 유해환경에 쉽게 노출되어 일탈을 더 많이 할 수 있다는 기존의 편견과는 상충한다. 또한 매체 이용에 대한 부모 관심이 매우 유의미

한 변수로 확인됐는데, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 적은 집단이 불법약물 사용에 더 쉽게 노출될 수 있음을 보여준다.

표 III-48. 온라인 불법약물 경험여부 집단별 차이분석

구분	사례수	있음		없음		X ² (df)
		N	%	N	%	
전체	(2117)	7	0.3	2110	99.7	
성별						
남	(1084)	5	0.5	1079	99.5	1.150(1)
여	(1033)	2	0.2	1031	99.8	
교급						
중학생	(1019)	4	0.4	1015	99.6	0.228(1)
고등학생	(1098)	3	0.3	1095	99.7	
학년						
중1	(375)	1	0.3	374	99.7	5.088(5)
중2	(354)	2	0.6	352	99.4	
중3	(290)	1	0.3	289	99.7	
고1	(402)	0	0.0	402	100.0	
고2	(400)	3	0.8	397	99.3	
고3	(296)	0	0.0	296	100.0	
학급성적						
상위권	(838)	5	0.6	833	99.4	4.079(2)
중위권	(687)	0	0.0	687	100.0	
하위권	(592)	2	0.3	590	99.7	
가구소득						
상위권	(626)	5	0.8	621	99.2	6.263(2)*
중위권	(1156)	1	0.1	1155	99.9	
하위권	(335)	1	0.3	334	99.7	
폰이용시간						
5시간미만	(1497)	1	0.1	1496	99.9	4.442(1)*
5시간이상	(584)	6	0.7	578	99.3	
부모관심						
상	(1326)	2	0.2	1324	99.8	27.163(2)***
중	(563)	0	0.0	563	100	
하	(228)	5	2.2	223	97.8	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

온라인에서의 불법약물 사용 경험이 있는 응답자를 대상으로 해당 약물이나 마약류에 대한 정보는 어디서 접하였는지 모두 선택하게 했을 때, ‘친구 혹은 지인, 약국/병원 등 오프라인에서’라는 응답이 57.1%와 28.6%로 가장 많았고, 다음으로는 ‘메신저 서비스를 통해’(14.3%)라는 응답이 많았다. 불법약물에 대한 정보를 대부분 오프라인 관계를 통해서 습득하는 것으로 나타났으며, SNS나 메신저 서비스도 하나의 정보 습득 경로로 이용하고 있음을 알 수 있다.

이 외에 마약이나 불법약물을 어떻게 취득하는지 다중응답으로 조사했을 때, 친구나 지인을 통해서가 57.1%로 가장 많았으며 약국 및 병원에서의 처방을 통해서가 28.6%로 높은 비중을 차지하고 있었다. 그 외에 실제 불법약물의 취득은 메신저 서비스나 중고거래 플랫폼을 통해서도 이뤄지고 있음을 확인할 수 있었다.

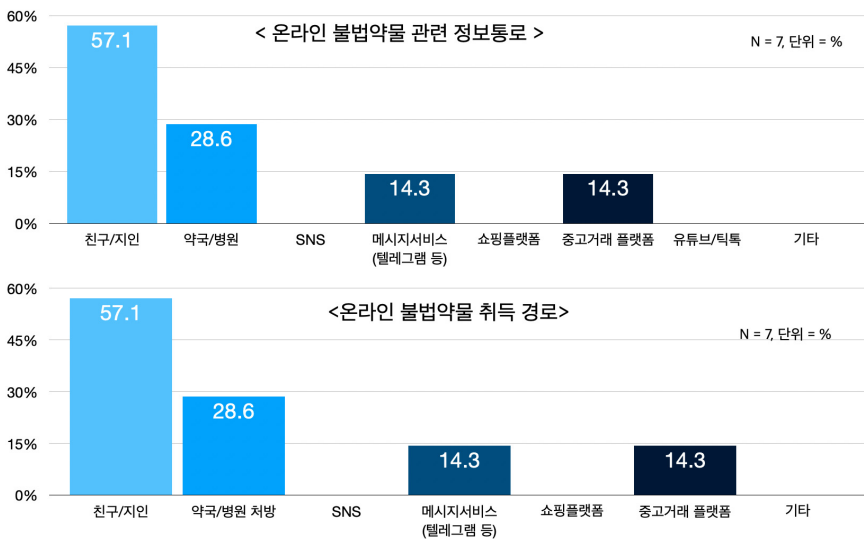


그림 III-29. 온라인 불법약물 관련 정보경로와 취득경로

(2) 온라인에서의 불법약물 정보노출 실태

온라인에서 나타나는 불법약물에 대한 정보노출 실태를 살펴보기 위해 실제로 정보를 온라인에서 찾아본 적이 있는지, 정보를 소개받거나 거래행위를 제안받은 적 있는지, 주변 지인이 불법마약을 경험했다는 소식을 듣거나 본 적이 있는지 조사했다. 최근 6개월간

불법약물이나 마약류에 대해서 관련 정보를 온라인에서 찾아본 적이 있는지 조사한 결과, 경험률은 7.8%가량으로 나타났다. 온라인에서 정보를 소개받거나 거래를 제안받은 적이 있는지 물은 결과 0.6%의 응답자가 그런 적이 있다고 답했다. 마지막으로 최근 6개월 동안 가족이나 친척 또는 친구, 주변의 지인이 불법약물이나 마약을 경험했다고 듣거나 본 적이 있냐고 물었을 때, 1.7%의 응답자가 경험을 가지고 있는 것으로 확인됐다.

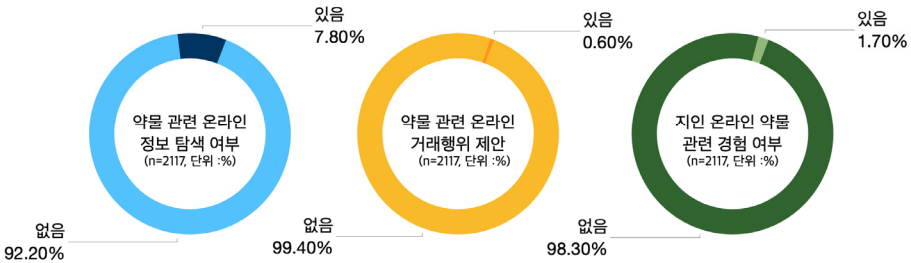


그림 III-30. 온라인 정보노출 실태

불법약물이나 마약류에 대한 정보를 온라인에서 찾아본 적이 있는 경험에 대해서는 고등학생이 중학생보다 경험비율이 많았으며, 특히 고등학교 2학년에서의 경험비율이 12%가량으로 높았다. 그리고 가구소득이 낮은 집단이 그렇지 않은 집단보다 불법약물 관련 정보를 온라인에서 찾는 경험비율이 높았으며, 부모 관심이 낮고 스마트폰 이용시간이 5시간 이상인 집단도 경험비율이 높은 것으로 확인됐다. 반면 온라인에서 불법약물 정보를 소개받거나 거래행위를 제안받은 경험 비율은 전체 평균 0.6%로 확인됐는데 가구 소득에 따른 집단 차이만 통계적으로 유의미하게 확인됐다. 마지막으로 주변 지인이나 친구, 친척이 불법약물을 했다는 것을 듣거나 본 적이 있는 경험에 대해서는 스마트폰 이용시간과 부모 관심에 대한 집단별 차이를 확인할 수 있었다. 구체적으로 스마트폰 이용시간이 5시간 이상인 집단이 경험률이 높았다.

표 III-49. 온라인 불법약물 정보노출 관련 집단별 차이

(단위 : %)

구분	사례수	불법약물 자료 검색		불법약물 정보 소개나 거래행위 제안		주변 지인의 불법약물 경험을 보거나 들음	
		있음	없음	있음	없음	있음	없음
전체	(2117)	7.8	92.2	0.6	99.4	1.7	98.3
성별							
남	(1084)	7.8	92.2	0.8	99.2	1.7	98.3
여	(1033)	7.8	92.2	0.3	99.7	1.7	98.3
$X^2(df)$		.000(1)		2.735(1)		0.021(1)	
교급							
중학생	(1019)	5.9	94.1	0.7	99.3	1.2	98.8
고등학생	(1098)	9.7	90.3	0.5	99.5	2.2	97.8
$X^2(df)$		10.372(1)*		0.503(1)		3.214(1)	
학년							
중1	(375)	5.9	94.1	0.3	99.7	0.8	99.2
중2	(354)	6.5	93.5	1.4	98.6	1.1	98.9
중3	(290)	4.8	95.2	0.3	99.7	1.7	98.3
고1	(402)	8.7	91.3	0.2	99.8	2.0	98.0
고2	(400)	12.3	87.8	0.5	99.5	2.8	97.3
고3	(296)	7.8	92.2	0.7	99.3	1.7	98.3
$X^2(df)$		17.730(5)**		6.160(5)		5.347(5)	
학급성적							
상위권	(838)	7.5	92.5	0.5	99.5	1.8	98.2
중위권	(687)	8.7	91.3	0.3	99.7	1.6	98.4
하위권	(592)	7.3	92.7	1.0	99.0	1.7	98.3
$X^2(df)$		1.152(2)		3.141(2)		0.081(2)	
가구소득							
상위권	(626)	5.0	95.0	1.1	98.9	2.2	97.8
중위권	(1156)	8.6	91.4	0.0	100.0	1.1	98.9
하위권	(335)	10.7	89.3	1.5	98.5	2.7	97.3
$X^2(df)$		11.979(2)*		15.060(2)***		5.318(2)	
폰이용시간							
5시간미만	(1497)	6.9	93.1	0.5	99.5	1.0	99.0
5시간이상	(584)	9.8	90.2	0.5	99.5	2.9	97.1
$X^2(df)$		4.657(1)*		0.003		10.111(1)**	
부모관심							
상	(1326)	6.6	93.4	1.3	98.7	3.5	96.5
중	(563)	8.3	91.7	0.2	99.8	2.5	97.5
하	(228)	13.6	86.4	0.6	99.4	1.1	98.9
$X^2(df)$		13.314(2)**		3.814(2)		9.839(2)**	

(3) 청소년의 불법약물에 대한 인지

불법약물 인식 및 태도 관련 5개 항목에 대해 동의 정도를 4점 척도로 물었을 때, ‘불법약물 및 마약에 대한 더욱 철저한 규제가 필요하다’라는 응답의 평균이 3.5점으로 가장 높았고, ‘나는 아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법약물이라도 사용할 의향이 있다’는 응답의 평균이 1.4점으로 가장 낮게 나타났다.

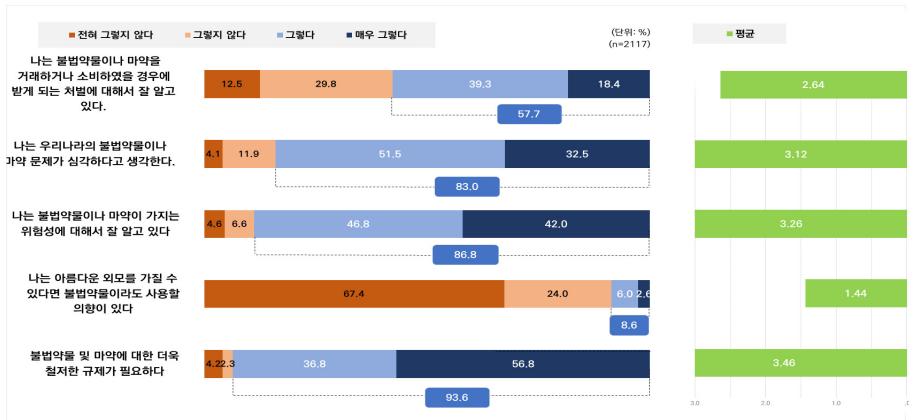


그림 Ⅲ-31. 청소년 불법약물에 대한 인지

불법약물의 인식과 태도에 대해서 청소년의 집단별 차이를 분석했다. 우선 청소년들은 불법약물이나 마약을 거래하거나 소비했을 때, 받게 되는 처벌에 대해서 평균 2.6점으로 비교적 알고 있는 편으로 확인됐다. 집단별 차이를 확인했을 때, 남학생이 여학생보다 처벌에 대한 인지수준이 높았으며, 중학교 2학년 학생들이 이러한 처벌에 대한 인지수준이 낮은 것으로 확인됐다. 또한 청소년들은 우리나라에서 불법약물이나 마약문제가 심각한 편이라고 판단하고 있었는데, 고등학생이 중학생보다, 학습성적이 중위권인 학생들이, 가구소득이 높은 집단이, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 높은 집단이 이러한 심각성에 대해 더욱 동의하는 편이었다. 이 외에도 불법약물이나 마약이 가지는 위험성에 대해 고등학교 3학년 학생이 가장 심각하게 인지하고 있었으며, 스마트폰 이용에 대한 부모의 관심이 높은 집단의 학생들이 이러한 위험성에 대한 인지수준이 높은 것으로 나타났다. 마지막으로 미용을 목적으로 불법약물을 사용할 의지가 있는지에 대해서 확인했을

때, 전체 응답자의 8.6%는 ‘그렇다’고 응답했다. 집단별로 분석했을 때는, 고등학교 2학년 학생이, 학급성적이 낮고, 경제수준이 높은 집단의 학생이, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심 수준이 낮은 집단의 학생이 특정 목적을 가지고 불법약물을 사용할 의지가 비교적 다른 집단 대비 평균값이 높은 것으로 확인됐다.

표 III -50. 불법약물 인식 및 태도-1) 나는 불법약물이나 마약을 거래하거나 소비하였을 경우에 받게 되는 처벌에 대해서 잘 알고 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	12.5	29.8	39.3	18.4	42.3	57.7	2.6	0.9	
성별										
남	(1084)	14.4	23.2	37.3	25.1	37.6	62.4	2.7	1.0	4.895***
여	(1033)	10.6	36.6	41.5	11.3	47.1	52.9	2.5	0.8	
교급										
중학생	(1019)	13.2	30.6	39.1	17.2	43.8	56.2	2.6	0.9	-1.600
고등학생	(1098)	11.9	29.0	39.6	19.5	40.9	59.1	2.7	0.9	
학년										
중1	(375)	10.4	30.4	40.8	18.4	40.8	59.2	2.7	0.9	1.672***
중2	(354)	16.4	27.7	37.3	18.6	44.1	55.9	2.6	1.0	
중3	(290)	13.1	34.5	38.6	13.8	47.6	52.4	2.5	0.9	
고1	(402)	9.0	33.6	41.5	15.9	42.5	57.5	2.6	0.9	
고2	(400)	13.5	27.5	39.3	19.8	41.0	59.0	2.7	0.9	
고3	(296)	13.5	24.7	37.8	24.0	38.2	61.8	2.7	1.0	
학급성적										
상위권	(838)	13.4	27.7	40.1	18.9	41.1	58.9	2.6	0.9	2.210***
중위권	(687)	10.3	30.7	39.6	19.4	41.0	59.0	2.7	0.9	
하위권	(592)	13.9	31.6	38.0	16.6	45.4	54.6	2.6	0.9	
경제수준										
상위권	(626)	13.7	25.9	38.8	21.6	39.6	60.4	2.7	1.0	1.135***
중위권	(1156)	11.2	32.1	40.5	16.3	43.3	56.7	2.6	0.9	
하위권	(335)	14.9	29.0	36.4	19.7	43.9	56.1	2.6	1.0	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	11.1	30.3	39.9	18.7	41.3	58.7	2.7	0.9	1.760
5시간이상	(584)	15.2	28.4	39.0	17.3	43.7	56.3	2.6	0.9	
부모관심										
상	(1326)	12.4	29.1	39.7	18.8	41.5	58.5	2.6	0.9	0.975***
중	(563)	11.4	31.1	40.1	17.4	42.5	57.5	2.6	0.9	
하	(228)	16.2	30.3	35.1	18.4	46.5	53.5	2.6	1.0	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III -51. 불법약물 인식 및 태도-2) 나는 우리나라의 불법약물이나 마약 문제가 심각하다고 생각
한다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	4.1	11.9	51.5	32.5	16.0	84.0	3.1	0.8	
성별										
남	(1084)	6.7	11.7	46.6	35.0	18.5	81.5	3.1	0.9	-1.657
여	(1033)	1.4	12.0	56.6	30.0	13.4	86.6	3.2	0.7	
교급										
중학생	(1019)	4.8	14.1	53.4	27.7	18.9	81.1	3.0	0.8	-4.938***
고등학생	(1098)	3.5	9.7	49.7	37.1	13.2	86.8	3.2	0.8	
학년										
중1	(375)	2.9	15.2	54.4	27.5	18.1	81.9	3.1	0.7	5.937***
중2	(354)	6.8	15.3	49.2	28.8	22.0	78.0	3.0	0.8	
중3	(290)	4.8	11.4	56.9	26.9	16.2	83.8	3.1	0.8	
고1	(402)	2.2	9.2	53.2	35.3	11.4	88.6	3.2	0.7	
고2	(400)	4.8	11.0	49.3	35.0	15.8	84.3	3.1	0.8	
고3	(296)	3.4	8.8	45.9	41.9	12.2	87.8	3.3	0.8	
학급성적										
상위권	(838)	4.7	13.2	48.3	33.8	17.9	82.1	3.1	0.8	3.761***
중위권	(687)	2.6	9.2	55.2	33.0	11.8	88.2	3.2	0.7	
하위권	(592)	5.1	13.0	51.7	30.2	18.1	81.9	3.1	0.8	
경제수준										
상위권	(626)	4.8	13.3	47.8	34.2	18.1	81.9	3.1	0.8	1.869***
중위권	(1156)	3.4	10.7	53.5	32.4	14.1	85.9	3.1	0.7	
하위권	(335)	5.4	13.1	51.6	29.9	18.5	81.5	3.1	0.8	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	3.9	11.8	51.7	32.5	15.8	84.2	3.1	0.8	-0.188
5시간이상	(584)	3.8	11.6	51.9	32.7	15.4	84.6	3.1	0.8	
부모관심										
상	(1326)	4.0	11.5	50.1	34.4	15.5	84.5	3.1	0.8	1.912***
중	(563)	2.8	13.0	56.0	28.2	15.8	84.2	3.1	0.7	
하	(228)	7.9	11.0	48.7	32.5	18.9	81.1	3.1	0.9	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-52. 불법약물 인식 및 태도-3) 나는 불법약물이나 마약이 가지는 위험성에 대해서 잘 알고 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	4.6	6.6	46.8	42.0	11.2	88.8	3.3	0.8	
성별										
남	(1084)	6.5	4.9	43.4	45.2	11.4	88.6	3.3	0.8	0.608
여	(1033)	2.6	8.3	50.3	38.7	10.9	89.1	3.3	0.7	
교급										
중학생	(1019)	5.7	6.3	48.2	39.8	12.0	88.0	3.2	0.8	-2.308
고등학생	(1098)	3.6	6.8	45.4	44.1	10.5	89.5	3.3	0.8	
학년										
중1	(375)	2.9	6.9	52.0	38.1	9.9	90.1	3.3	0.7	2.876***
중2	(354)	8.5	6.5	44.1	41.0	15.0	85.0	3.2	0.9	
중3	(290)	5.9	5.2	47.9	41.0	11.0	89.0	3.2	0.8	
고1	(402)	3.0	7.7	46.0	43.3	10.7	89.3	3.3	0.7	
고2	(400)	5.5	6.0	48.3	40.3	11.5	88.5	3.2	0.8	
고3	(296)	2.0	6.8	41.2	50.0	8.8	91.2	3.4	0.7	
학급성적										
상위권	(838)	4.5	5.7	45.3	44.4	10.3	89.7	3.3	0.8	5.322
중위권	(687)	3.5	5.1	49.6	41.8	8.6	91.4	3.3	0.7	
하위권	(592)	6.1	9.5	45.4	39.0	15.5	84.5	3.2	0.8	
경제수준										
상위권	(626)	5.3	6.4	43.8	44.6	11.7	88.3	3.3	0.8	2.626***
중위권	(1156)	3.4	6.5	48.9	41.3	9.9	90.1	3.3	0.7	
하위권	(335)	7.8	7.2	45.1	40.0	14.9	85.1	3.2	0.9	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	4.3	6.5	46.8	42.4	10.8	89.2	3.3	0.8	0.008
5시간이상	(584)	3.9	7.0	46.9	42.1	11.0	89.0	3.3	0.8	
부모관심										
상	(1326)	4.3	5.4	47.4	42.8	9.7	90.3	3.3	0.8	2.702***
중	(563)	3.6	8.2	49.0	39.3	11.7	88.3	3.2	0.7	
하	(228)	9.2	9.2	37.3	44.3	18.4	81.6	3.2	0.9	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-53. 불법약물 인식 및 태도-4) 나는 아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법약물이라도 사용할
의향이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	67.4	24.0	6.0	2.6	91.4	8.6	1.4	0.7	
성별										
남	(1084)	65.6	24.8	6.7	2.9	90.4	9.6	1.5	0.7	1.979*
여	(1033)	69.2	23.2	5.2	2.3	92.4	7.6	1.4	0.7	
교급										
중학생	(1019)	69.0	23.1	5.6	2.4	92.1	7.9	1.4	0.7	-1.549
고등학생	(1098)	65.8	25.0	6.4	2.8	90.8	9.2	1.5	0.7	
학년										
중1	(375)	70.9	22.1	5.1	1.9	93.1	6.9	1.4	0.7	2.549***
중2	(354)	67.2	24.3	5.6	2.8	91.5	8.5	1.4	0.7	
중3	(290)	68.6	22.8	6.2	2.4	91.4	8.6	1.4	0.7	
고1	(402)	68.4	23.4	6.5	1.7	91.8	8.2	1.4	0.7	
고2	(400)	61.0	28.3	5.8	5.0	89.3	10.8	1.5	0.8	
고3	(296)	68.9	22.6	7.1	1.4	91.6	8.4	1.4	0.7	
학급성적										
상위권	(838)	65.9	25.5	6.3	2.3	91.4	8.6	1.4	0.7	3.069***
중위권	(687)	70.9	21.8	5.1	2.2	92.7	7.3	1.4	0.7	
하위권	(592)	65.4	24.5	6.6	3.5	89.9	10.1	1.5	0.8	
경제수준										
상위권	(626)	65.8	22.7	7.3	4.2	88.5	11.5	1.5	0.8	3.572***
중위권	(1156)	68.8	24.0	5.4	1.8	92.7	7.3	1.4	0.7	
하위권	(335)	65.4	26.9	5.4	2.4	92.2	7.8	1.4	0.7	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	68.5	23.6	5.9	1.9	92.1	7.9	1.4	0.7	-1.607
5시간이상	(584)	65.2	25.5	6.2	3.1	90.8	9.2	1.5	0.7	
부모관심										
상	(1326)	70.6	21.7	5.5	2.2	92.3	7.7	1.4	0.7	7.617***
중	(563)	62.3	27.7	7.8	2.1	90.1	9.9	1.5	0.7	
하	(228)	61.0	28.5	4.4	6.1	89.5	10.5	1.6	0.8	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-54. 불법약물 인식 및 태도-5) 불법약물 및 마약에 대한 더욱 철저한 규제가 필요하다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	4.2	2.3	36.8	56.8	6.4	93.6	3.5	0.7	
성별										
남	(1084)	6.2	2.8	34.2	56.8	8.9	91.1	3.4	0.8	-2.929**
여	(1033)	2.0	1.7	39.4	56.8	3.8	96.2	3.5	0.6	
교급										
중학생	(1019)	4.8	2.1	39.5	53.6	6.9	93.1	3.4	0.8	-2.613***
고등학생	(1098)	3.6	2.5	34.2	59.8	6.0	94.0	3.5	0.7	
학년										
중1	(375)	3.2	1.9	40.3	54.7	5.1	94.9	3.5	0.7	7.057***
중2	(354)	7.3	2.8	39.5	50.3	10.2	89.8	3.3	0.8	
중3	(290)	3.8	1.4	38.6	56.2	5.2	94.8	3.5	0.7	
고1	(402)	2.7	1.7	35.8	59.7	4.5	95.5	3.5	0.7	
고2	(400)	5.3	4.0	37.8	53.0	9.3	90.8	3.4	0.8	
고3	(296)	2.4	1.4	27.0	69.3	3.7	96.3	3.6	0.6	
학급성적										
상위권	(838)	4.5	2.0	35.0	58.5	6.6	93.4	3.5	0.8	5.889***
중위권	(687)	3.2	1.0	36.4	59.4	4.2	95.8	3.5	0.7	
하위권	(592)	4.7	4.1	39.7	51.5	8.8	91.2	3.4	0.8	
경제수준										
상위권	(626)	5.8	3.4	35.9	55.0	9.1	90.9	3.4	0.8	3.853***
중위권	(1156)	2.9	1.4	38.3	57.4	4.3	95.7	3.5	0.7	
하위권	(335)	5.4	3.3	32.8	58.5	8.7	91.3	3.4	0.8	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	4.1	1.9	36.3	57.7	5.9	94.1	3.5	0.7	0.654
5시간이상	(584)	3.4	3.1	38.2	55.3	6.5	93.5	3.5	0.7	
부모관심										
상	(1326)	6.1	4.4	28.9	60.5	10.5	89.5	3.4	0.8	0.143***
중	(563)	3.2	1.8	40.0	55.1	5.0	95.0	3.5	0.7	
하	(228)	6.1	4.4	28.9	60.5	10.5	89.5	3.4	0.8	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

4) 온라인 도박 실태

(1) 오프라인

도박을 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 걸고 하는 돈내기 게임으로 설정하고 오프라인 도박실태를 ‘카드나 화투 내기게임’, ‘뽑기게임’, ‘복권&토토 / 스포츠 경기 내기’로 구분하여 현황을 조사했다.

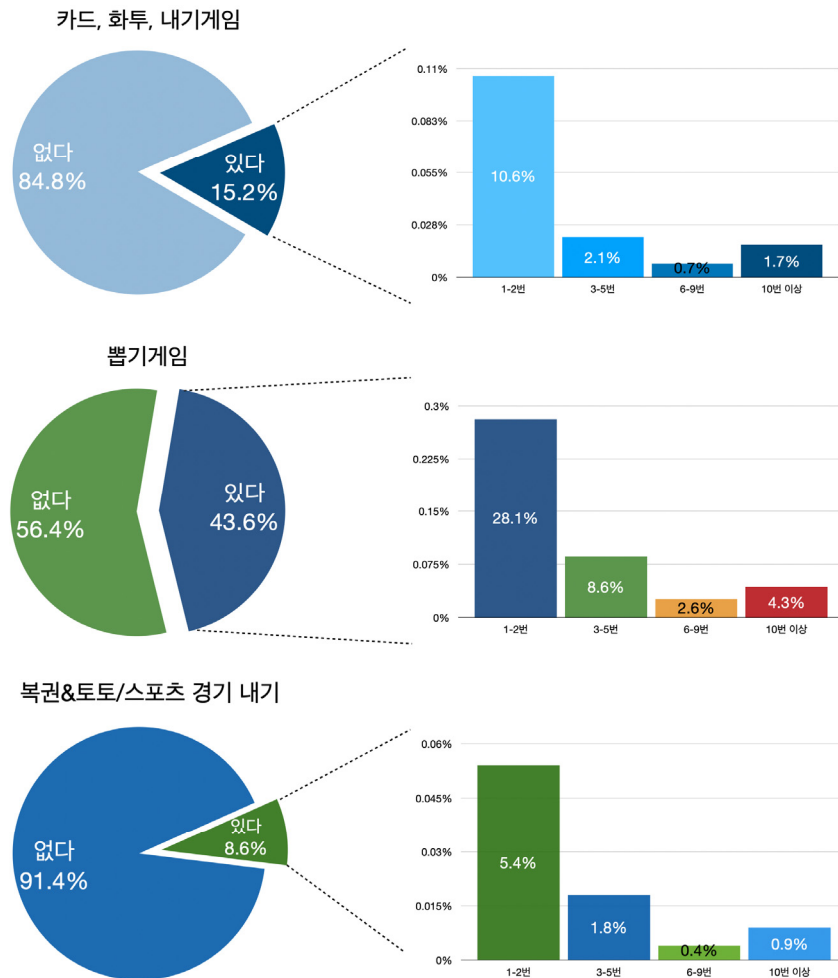


그림 Ⅲ-32. 오프라인 돈내기 게임 경험비율

그 결과, 최근 6개월간의 각종 오프라인 도박 경험률을 물었을 때, 가장 경험률이 높았던 도박 형태는 인형뽑기나 경품뽑기 같은 뽑기게임으로 전체 응답자 중 43.6%가 경험한 적이 있다고 답했다. 그 뒤로 카드, 화투, 내기게임이 15.2%, 복권과 토토, 스포츠경기 내기가 8.6%의 경험률을 보였다. 경험이 있는 경우에는, 대부분이 최근 6개월 기간 동안 1번~2번 이상 경험한 적이 있다고 답했다. 오프라인 돈내기 게임에 대해서 집단별 차이를 분석한 결과, 카드나 화투와 같은 내기게임에서는 성별에 따른 차이를 확인할 수 있었다. 남성이 여성보다 경험비율이 높았으며, 그 외 요인들은 통계적으로 유의미하지 않았다.

표 III-55. 오프라인 돈내기 게임 경험-1) 카드나 화투, 내기게임 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	1796명 84.8%	224명 10.6%	45명 2.1%	15명 0.7%	37명 1.7%	1.24	.691	
성별	남 (1084)	83.6	11.0	2.2	1.0	2.2	1.27	.755	2.304*
	여 (1033)	86.2	10.2	2.0	0.4	1.3	1.20	.615	
교급									
중학생	(1019)	83.9	10.6	2.4	0.9	2.3	1.27	.754	1.938
고등학생	(1098)	85.7	10.6	1.9	0.5	1.3	1.21	.625	
학급									
중1	(375)	83.5	13.6	1.1	0.3	1.6	1.23	.638	1.748
중2	(354)	85.3	8.2	2.5	1.4	2.5	1.28	.802	
중3	(290)	82.8	9.7	3.8	1.0	2.8	1.31	.829	
고1	(402)	88.1	8.7	2.0	0.2	1.0	1.17	.565	
고2	(400)	83.8	11.8	2.0	0.8	1.8	1.25	.695	
고3	(296)	85.1	11.5	1.7	0.7	1.0	1.21	.602	
학급성적									
상위권	(838)	83.3	12.1	2.1	0.6	1.9	1.26	.707	1.362
중위권	(687)	86.6	9.9	1.5	0.6	1.5	1.20	.634	
하위권	(592)	85.0	9.3	2.9	1.0	1.9	1.26	.729	
가구소득									
상위권	(626)	82.6	11.8	2.6	1.3	1.8	1.28	.735	2.081
중위권	(1156)	86.9	9.0	1.8	0.4	1.8	1.21	.669	
하위권	(335)	81.8	13.7	2.4	0.6	1.5	1.26	.677	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	85.4	10.9	1.6	0.4	1.7	1.2	0.7	-1.581
5시간이상	(584)	83.7	9.9	3.3	1.2	1.9	1.3	0.8	
부모관심									
상	(1326)	85.5	10.3	1.8	0.5	1.8	1.23	.679	1.429
중	(563)	84.4	10.8	2.8	0.5	1.4	1.24	.664	
하	(228)	82.0	11.4	2.2	2.2	2.2	1.31	.810	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

경험비율이 절반가량으로 가장 높았던 뽑기게임에 있어서는 성별, 교급, 학급, 학급성적과 스마트폰 이용시간 집단에 따른 차이가 분석됐다. 구체적으로 여성이 남성보다 경험비율이 높았으며, 중학생이 고등학생보다, 학년에 따라서는 중학교 1학년 학생이, 스마트폰 이용시간이 5시간 이상인 집단의 경험비율이 다른 집단 대비 높았다.

표 III-56. 오프라인 돈내기 게임 경험-2) 뽑기 게임 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	1193명 56.4%	594명 28.1%	183명 8.6%	55명 2.6%	92명 4.3%	1.71	1.029	
성별	남 (1084)	60.8	23.8	8.7	3.0	3.8	1.65	1.016	-2.474*
	여 (1033)	51.7	32.5	8.6	2.2	4.9	1.76	1.040	
교급	중학생 (1019)	50.8	29.5	10.2	3.4	6.0	1.84	1.124	5.894***
	고등학생 (1098)	61.5	26.7	7.2	1.8	2.8	1.58	.915	
학급	중1 (375)	47.7	28.8	12.3	4.8	6.4	1.93	1.169	9.145***
	중2 (354)	53.1	31.1	7.9	2.8	5.1	1.76	1.061	
	중3 (290)	52.1	28.6	10.3	2.4	6.6	1.83	1.134	
	고1 (402)	62.9	27.4	6.0	1.5	2.2	1.53	.854	
	고2 (400)	56.0	30.3	8.3	2.0	3.5	1.67	.964	
	고3 (296)	66.9	20.9	7.4	2.0	2.7	1.53	.920	
학급성적	상위권 (838)	58.8	25.2	8.8	2.5	4.7	1.69	1.049	3.103*
	중위권 (687)	57.9	28.7	7.4	2.3	3.6	1.65	.977	
	하위권 (592)	51.0	31.4	9.8	3.0	4.7	1.79	1.055	
가구소득	상위권 (626)	54.2	28.1	8.5	3.7	5.6	1.78	1.110	2.646
	중위권 (1156)	57.6	27.6	9.0	1.8	4.0	1.67	.994	
	하위권 (335)	56.1	29.6	7.8	3.3	3.3	1.68	.983	
폰이용시간	5시간미만 (1497)	58.3	27.7	8.1	2.3	3.6	1.7	1.0	-3.370***
	5시간이상 (584)	51.7	29.1	9.8	3.1	6.3	1.8	1.1	
부모관심	상 (1326)	57.1	26.8	9.5	2.6	4.0	1.70	1.020	0.121
	중 (563)	54.0	32.0	6.7	2.5	4.8	1.72	1.031	
	하 (228)	57.9	25.9	8.3	2.6	5.3	1.71	1.079	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

마지막으로 복권과 스포츠 토토 같은 도박경험에 있어서는 성별과 가구소득, 스마트폰 이용시간에 따른 집단별 차이가 나타났다. 남성이 여성보다 복권이나 스포츠 내기게임 경험률이 높았으며, 가구소득이 상위권인 집단이 그렇지 않은 집단보다 경험비율이 높은 것으로 분석됐다. 또한 스마트폰 이용시간이 높은 집단이 그렇지 않은 집단보다 스포츠 경기내기를 경험해 본 비율이 높은 것으로 나타났다.

표 III-57. 오프라인 돈내기 게임 경험-3) 복권 & 토토/스포츠 경기 내기 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	1935명 91.4%	115명 5.4%	39명 1.8%	8명 0.4%	20명 0.9%	1.14	.542	
성별									
남	(1084)	90.0	5.6	2.4	0.6	1.4	1.18	.627	3.156**
여	(1033)	92.8	5.2	1.3	0.2	0.5	1.10	.433	
교급									
중학생	(1019)	91.1	5.8	1.5	0.5	1.2	1.15	.572	.726
고등학생	(1098)	91.7	5.1	2.2	0.3	0.7	1.13	.512	
학급									
중1	(375)	90.4	6.7	0.5	0.8	1.6	1.17	.624	.810
중2	(354)	89.8	7.1	2.3	0.3	0.6	1.15	.506	
중3	(290)	93.4	3.1	1.7	0.3	1.4	1.13	.579	
고1	(402)	94.0	2.5	2.7	0.5	0.2	1.10	.457	
고2	(400)	88.8	8.0	2.0	0.3	1.0	1.17	.561	
고3	(296)	92.6	4.7	1.7	0.0	1.0	1.12	.513	
학급성적									
상위권	(838)	91.4	5.1	1.8	0.5	1.2	1.15	.579	.562
중위권	(687)	92.9	4.1	1.9	0.3	0.9	1.12	.518	
하위권	(592)	89.7	7.4	1.9	0.3	0.7	1.15	.515	
가구소득									
상위권	(626)	88.3	6.7	2.9	0.6	1.4	1.20	.656	6.262**
중위권	(1156)	92.9	5.1	1.1	0.2	0.7	1.11	.460	
하위권	(335)	91.9	4.2	2.4	0.6	0.9	1.14	.561	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	92.8	4.9	1.3	0.1	0.8	1.1	0.5	-2.428*
5시간이상	(584)	89.4	6.2	2.6	0.7	1.2	1.2	0.6	
부모관심									
상	(1326)	91.6	5.2	1.7	0.5	1.0	1.14	.548	1.445
중	(563)	91.7	5.9	1.8	0.2	0.5	1.12	.466	
하	(228)	89.5	5.7	2.6	0.4	1.8	1.19	.669	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(2) 온라인 도박 경험

온라인 도박 경험에 대해서 실태를 알아보기 위해 ‘온라인 카드/화투 게임 혹은 온라인 사행성 게임’, ‘확률형 아이템 게임을 활용한 인터넷 사행성 게임’, ‘인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠베팅’, ‘인터넷 내기방송에 참여’의 네 가지 유형으로 조사하여 경험비율을 살펴봤다. 경험비율이 가장 높았던 항목은 확률형 아이템 뽑기를 포함한 인터넷 사행성 게임으로 전체 응답자 중 20.4%의 응답자가 경험한 것으로 나타났다. 그 뒤로 온라인 카드나 화투게임 같은 온라인 사행성 게임이 6.3%, 인터넷 내기 방송에 참여한 경험이 4.7%, 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠 베팅(사설토토)을 경험한 비율이 2.8% 순으로 나타났다. 온라인 도박 경험자들의 대부분이 최근 6개월 이내에 1회~2회 정도 경험 빈도를 보이는 것으로 조사됐다.

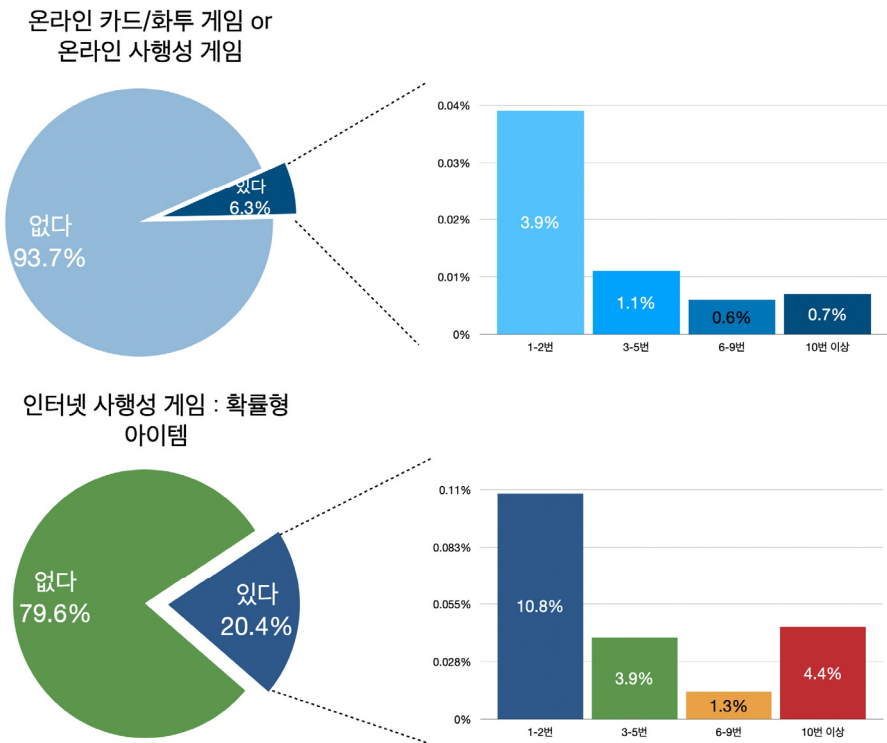
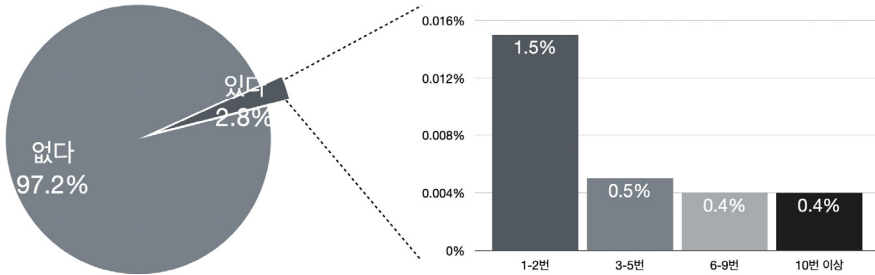


그림 III-33. 온라인 도박 게임 경험률-온라인 사행성 게임 확률형 아이템

인터넷 복권 혹은 인터넷
스포츠 베팅(사설토토)



인터넷 내기 방송 참여

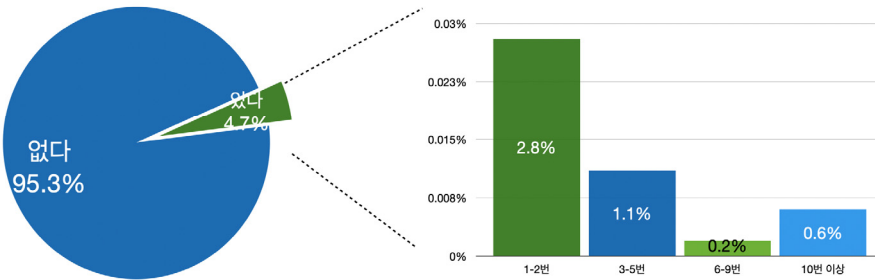


그림 III-34. 온라인 도박 게임 경험률-인터넷 복권, 인터넷 내기방송

온라인 도박 게임 종류별로 경험빈도에 대해 집단별 차이를 분석한 결과, 다음과 같은 특징을 보이고 있었다. 첫째, 가구소득에 따른 집단별로 온라인 도박의 경험비율의 차이를 보였다. 온라인 사행성게임, 인터넷복권이나 스포츠베팅, 인터넷 내기방송의 참여비율은 가구소득이 높은 집단의 학생들이 높았다. 둘째, 성별에 따른 차이도 확인됐는데 확률형 아이템이 포함된 사행성 게임, 스포츠 토토와 같은 인터넷 스포츠베팅이 여성보다 남성의 참여비율이 높았다. 셋째, 확률형 아이템게임과 인터넷 내기방송의 경우에는 스마트폰에 대한 부모의 관심이 낮은 집단이 그렇지 않은 집단보다 참여 비율이 높게 분석됐다. 스마트폰 이용 시간에 따른 집단별 차이가 몇몇 게임 참여 비율에서 나타났는데, 온라인 카드와 화투게임에 참여한 비율이 스마트폰을 5시간 이용한 집단이 그렇지 않은 집단보다 높았다.

표 III-58. 온라인 돈내기 게임 경험-1) 온라인 카드/화투게임 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	1984명 93.7%	83명 3.9%	24명 1.1%	12명 0.6%	14명 0.7%	1.11	0.480	
성별									
남	(1084)	93.5	3.5	1.1	0.9	0.9	1.12	.544	1.626
여	(1033)	93.9	4.4	1.2	0.2	0.4	1.09	.402	
교급									
중학생	(1019)	93.3	4.2	1.2	0.5	0.8	1.11	.497	0.604
고등학생	(1098)	94.1	3.6	1.1	0.6	0.5	1.10	.464	
학급									
중1	(375)	93.3	4.3	1.9	0.3	0.3	1.10	.418	.922
중2	(354)	93.2	4.5	0.6	0.3	1.4	1.12	.553	
중3	(290)	93.4	3.8	1.0	1.0	0.7	1.12	.520	
고1	(402)	95.3	4.0	0.0	0.7	0.0	1.06	.321	
고2	(400)	93.0	4.0	1.8	0.5	0.8	1.12	.511	
고3	(296)	93.9	2.7	1.7	0.7	1.0	1.12	.551	
학급성적									
상위권	(838)	93.1	4.4	1.1	0.7	0.7	1.12	.503	1.604
중위권	(687)	95.2	3.3	0.6	0.1	0.7	1.08	.425	
하위권	(592)	92.9	3.9	1.9	0.8	0.5	1.12	.506	
가구소득									
상위권	(626)	90.7	5.9	1.4	1.1	0.8	1.15	.567	5.570**
중위권	(1156)	95.7	2.6	0.9	0.3	0.6	1.08	.419	
하위권	(335)	92.5	4.8	1.5	0.6	0.6	1.12	.493	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	95.0	3.3	0.9	0.5	0.4	1.1	0.4	-2.674**
5시간이상	(584)	91.3	5.5	1.4	0.7	1.2	1.2	0.6	
부모관심									
상	(1326)	93.8	4.0	0.8	0.6	0.8	1.11	.496	1.736
중	(563)	94.8	2.8	1.8	0.2	0.4	1.08	.407	
하	(228)	90.4	6.1	1.8	1.3	0.4	1.15	.546	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-59. 온라인 돈내기 게임 경험-2) 확률형 아이템게임 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	1686명 79.6%	228명 10.8%	82명 3.9%	27명 1.3%	94명 4.4%	1.40	0.963	
성별									
남	(1084)	70.4	14.6	5.6	1.8	7.6	1.62	1.170	10.969***
여	(1033)	89.4	6.8	2.0	0.7	1.2	1.18	.605	
교급									
중학생	(1019)	78.0	11.4	4.1	1.7	4.8	1.44	1.003	1.772
고등학생	(1098)	81.1	10.2	3.6	0.9	4.1	1.37	.923	
학급									
중1	(375)	78.7	12.3	3.7	1.3	4.0	1.40	.936	4.565***
중2	(354)	79.9	8.5	4.2	2.5	4.8	1.44	1.031	
중3	(290)	74.5	14.1	4.5	1.0	5.9	1.50	1.053	
고1	(402)	86.1	8.2	2.5	0.2	3.0	1.26	.785	
고2	(400)	81.8	10.8	3.5	1.0	3.0	1.33	.844	
고3	(296)	74.0	11.8	5.4	1.7	7.1	1.56	1.145	
학급성적									
상위권	(838)	79.1	10.0	3.7	1.4	5.7	1.45	1.047	2.607
중위권	(687)	81.4	11.4	3.1	0.9	3.3	1.33	.860	
하위권	(592)	78.4	11.1	5.1	1.5	3.9	1.41	.950	
가구소득									
상위권	(626)	80.0	11.2	2.4	1.8	4.6	1.40	.975	0.937
중위권	(1156)	80.4	10.6	3.6	1.0	4.4	1.38	.947	
하위권	(335)	76.4	10.4	7.5	1.5	4.2	1.47	.996	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	80.2	11.2	3.5	1.1	4.0	1.4	0.9	-1.523
5시간이상	(584)	78.8	9.9	4.1	1.9	5.3	1.5	1.0	
부모관심									
상	(1326)	82.3	9.7	3.4	1.0	3.7	1.34	.892	7.053**
중	(563)	74.8	13.9	4.8	1.2	5.3	1.48	1.030	
하	(228)	76.3	9.6	4.4	3.1	6.6	1.54	1.147	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III -60. 오프라인 돈내기 게임 경험-3) 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠베팅 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	2058명 97.2%	31명 1.5%	11명 0.5%	8명 0.4%	9명 0.4%	1.05	0.367	
성별									
남	(1084)	95.9	2.2	0.5	0.6	0.7	1.08	.459	3.511***
여	(1033)	98.5	0.7	0.6	0.1	0.1	1.03	.232	
교급									
중학생	(1019)	97.4	1.5	0.6	0.2	0.3	1.04	.318	-1.123
고등학생	(1098)	97.0	1.5	0.5	0.5	0.5	1.06	.407	
학급									
중1	(375)	97.3	1.9	0.8	0.0	0.0	1.03	.223	1.655
중2	(354)	96.9	1.7	0.6	0.3	0.6	1.06	.390	
중3	(290)	98.3	0.7	0.3	0.3	0.3	1.04	.325	
고1	(402)	98.8	0.5	0.2	0.2	0.2	1.03	.277	
고2	(400)	95.8	2.0	0.5	1.0	0.8	1.09	.492	
고3	(296)	96.3	2.0	0.7	0.3	0.7	1.07	.426	
학급성적									
상위권	(838)	97.4	1.3	0.5	0.2	0.6	1.05	.383	1.060
중위권	(687)	98.0	1.2	0.3	0.1	0.4	1.04	.324	
하위권	(592)	96.1	2.0	0.8	0.8	0.2	1.07	.391	
가구소득									
상위권	(626)	95.7	2.1	0.8	0.6	0.8	1.09	.480	4.447*
중위권	(1156)	98.3	1.0	0.3	0.2	0.3	1.03	.300	
하위권	(335)	96.4	2.1	0.9	0.6	0.0	1.06	.328	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	98.0	1.4	0.2	0.2	0.2	1.0	0.3	-2.560*
5시간이상	(584)	96.2	1.2	1.0	0.7	0.9	1.1	0.5	
부모관심									
상	(1326)	97.4	1.5	0.3	0.2	0.5	1.05	.360	2.174
중	(563)	97.9	0.7	0.7	0.5	0.2	1.04	.332	
하	(228)	94.3	3.1	1.3	0.9	0.4	1.10	.473	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-61. 오프라인 돈내기 게임 경험-4) 인터넷 내기방송 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	2017명 95.3%	59명 2.8%	24명 1.1%	5명 0.2%	12명 0.6%	1.08	0.423	
성별									
남	(1084)	93.5	3.9	1.7	0.3	0.7	1.11	.486	3.320**
여	(1033)	97.2	1.6	0.6	0.2	0.4	1.05	.342	
교급									
중학생	(1019)	95.2	2.8	1.1	0.1	0.8	1.08	.446	0.429
고등학생	(1098)	95.4	2.7	1.2	0.4	0.4	1.08	.400	
학급									
중1	(375)	96.0	3.5	0.3	0.0	0.3	1.05	.293	1.940
중2	(354)	93.8	3.1	1.7	0.3	1.1	1.12	.540	
중3	(290)	95.9	1.7	1.4	0.0	1.0	1.09	.481	
고1	(402)	96.5	2.5	1.0	0.0	0.0	1.04	.251	
고2	(400)	94.5	2.8	1.0	0.8	1.0	1.11	.533	
고3	(296)	94.9	3.0	1.7	0.3	0.0	1.07	.351	
학급성적									
상위권	(838)	95.7	2.5	0.7	0.2	0.8	1.08	.450	7.610**
중위권	(687)	97.2	2.0	0.6	0.0	0.1	1.04	.256	
하위권	(592)	92.4	4.1	2.4	0.5	0.7	1.13	.522	
가구소득									
상위권	(626)	93.5	3.7	1.4	0.2	1.3	1.12	.547	5.497*
중위권	(1156)	96.4	2.5	0.8	0.1	0.3	1.05	.321	
하위권	(335)	94.9	2.1	1.8	0.9	0.3	1.10	.461	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	96.1	2.3	1.0	0.2	0.3	1.1	0.4	-1.945
5시간이상	(584)	93.8	3.6	1.5	0.2	0.9	1.1	0.5	
부모관심									
상	(1326)	96.2	2.3	0.9	0.2	0.5	1.07	.391	4.165*
중	(563)	94.5	3.4	1.6	0.4	0.2	1.08	.389	
하	(228)	92.1	4.4	1.3	0.4	1.8	1.15	.628	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(3) 온라인 도박 관련 경험

온라인으로 돈내기 게임이나 도박을 하다가 겪을 수 있는 4가지 경험(‘온라인 돈내기 게임이나 도박 때문에 학업에 지장을 초래한 적이 있다’, ‘온라인 돈내기 게임이나 도박으로 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임이나 도박을 한 적이 있다’, ‘온라인 돈내기 게임이나 도박을 위해 친구나 지인에게 돈을 빌린 적이 있다’, ‘온라인 돈내기 게임이나 도박을 하고 싶은 충동을 강하게 느낀다’)에 대해 동의 수준을 4점 척도로 물었을 때, 4개의 항목 모두 ‘전혀 그렇지 않다’는 응답이 92%에서 95%가량으로 대부분의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. ‘온라인 돈내기 게임이나 도박을 하고 싶은 충동을 강하게 느낀다’라는 항목이 평균 1.09점으로 비교적 다른 항목 대비 높게 나타났다.

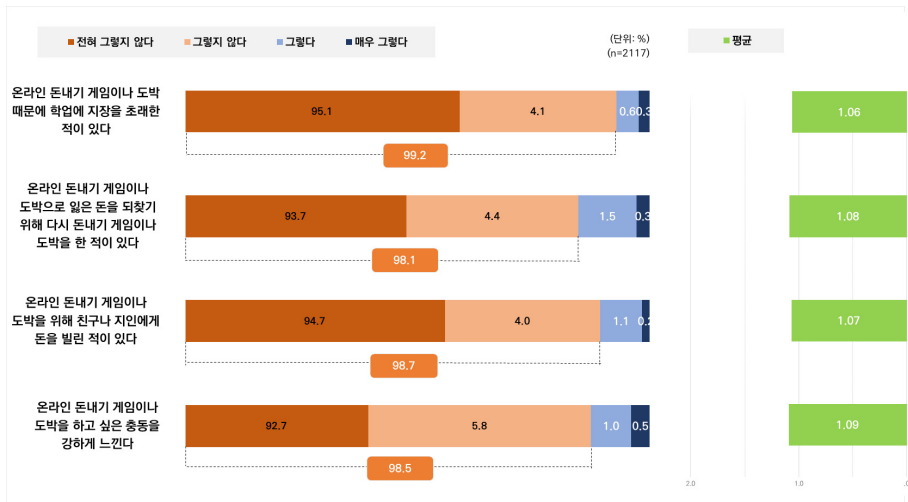


그림 III-35. 온라인 도박 경험에 대한 동의수준

‘온라인 도박과 관련된 경험에 있어 학업에 지장을 초래한 적이 있다’의 평균은 1.06으로 전혀 그렇지 않은 편인 것으로 조사됐다. 그러나 성별과 학년에 따른 집단 간 차이를 확인할 수 있었다. 남학생이 여학생보다, 학년에 있어서 고등학교 2학년이 온라인 돈내기 게임이나 도박 때문에 학업에 지장을 초래한 적이 있다는 평균이 높았다. 또한 가구소득이 높은 집단과 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 적은 집단의 온라인 도박에 따른 학업에 지장이 있는 평균이 높은 것으로 분석됐다.

표 III-62. 온라인 도박 관련 경험-1) 온라인 돈내기 게임이나 도박 때문에 학업에 지장을 초래한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	95.1	4.1	0.6	0.3	99.1	0.9	1.06	0.292	
성별										
남	(1084)	93.6	5.2	0.7	0.5	98.8	1.2	1.08	.341	3.233**
여	(1033)	96.6	2.9	0.4	0.1	99.5	0.5	1.04	.227	
교급										
중학생	(1019)	95.2	4.1	0.4	0.3	99.3	0.7	1.06	.283	-.390
고등학생	(1098)	95.0	4.0	0.7	0.3	99.0	1.0	1.06	.300	
학년										
중1	(375)	96.0	3.5	0.3	0.3	99.5	0.5	1.05	.259	3.215**
중2	(354)	94.6	4.2	0.8	0.3	98.9	1.1	1.07	.312	
중3	(290)	94.8	4.8	0.0	0.3	99.7	0.3	1.06	.276	
고1	(402)	97.0	2.7	0.2	0.0	99.8	0.2	1.03	.191	
고2	(400)	92.3	5.5	1.5	0.8	97.8	2.3	1.11	.414	
고3	(296)	95.9	3.7	0.3	0.0	99.7	0.3	1.04	.221	
학급성적										
상위권	(838)	94.7	4.1	0.8	0.4	98.8	1.2	1.07	.319	1.405
중위권	(687)	95.5	4.5	0.0	0.0	100	0.0	1.05	.208	
하위권	(592)	95.1	3.5	0.8	0.5	98.6	1.4	1.07	.332	
가구소득										
상위권	(626)	94.1	4.0	1.1	0.8	98.1	1.9	1.09	.386	3.915*
중위권	(1156)	95.6	4.2	0.2	0.0	99.8	0.2	1.05	.217	
하위권	(335)	95.2	3.6	0.9	0.3	98.8	1.2	1.06	.308	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	95.3	4.2	0.4	0.1	99.5	0.5	1.1	0.3	0.080
5시간이상	(584)	95.7	3.4	0.7	0.2	99.1	0.9	1.1	0.3	
부모관심										
상	(1326)	95.7	3.8	0.5	0.1	99.5	0.5	1.05	.245	5.578**
중	(563)	94.5	4.8	0.5	0.2	99.3	0.7	1.06	.285	
하	(228)	93.0	3.9	1.3	1.8	96.9	3.1	1.12	.487	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

‘온라인 도박에서 잃은 돈을 만회하기 위해 다시 온라인 도박을 한 적이 있다’라는 질문에 대해서 남학생이 여학생보다 통계적으로 유의미하게 평균값이 높았다. 앞선 분석과 마찬가지로 고등학교 2학년 학생이 가장 동의수준이 높았으며, 가구소득에 있어서도 유의미한 집단별 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 III-63. 온라인 도박 관련 경험-2) 온라인 돈내기 게임이나 도박으로 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임이나 도박을 한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	93.7	4.4	1.5	0.3	98.2	1.8	1.08	0.357	
성별										
남	(1084)	91.5	5.7	2.3	0.5	97.2	2.8	1.12	.421	4.365***
여	(1033)	96.0	3.1	0.7	0.2	99.1	0.9	1.05	.270	
교급										
중학생	(1019)	93.4	4.9	1.5	0.2	98.3	1.7	1.08	.344	-.019
고등학생	(1098)	94.0	4.0	1.5	0.5	98.0	2.0	1.08	.369	
학년										
중1	(375)	95.7	3.2	0.8	0.3	98.9	1.1	1.06	.292	2.914*
중2	(354)	92.1	5.9	2.0	0.0	98.0	2.0	1.10	.359	
중3	(290)	92.1	5.9	1.7	0.3	97.9	2.1	1.10	.385	
고1	(402)	95.5	4.0	0.5	0.0	99.5	0.5	1.05	.240	
고2	(400)	92.0	4.0	3.0	1.0	96.0	4.0	1.13	.483	
고3	(296)	94.6	4.1	1.0	0.3	98.6	1.4	1.07	.327	
학급성적										
상위권	(838)	93.9	3.6	2.0	0.5	97.5	2.5	1.09	.390	.866
중위권	(687)	94.3	4.5	1.0	0.1	98.8	1.2	1.07	.307	
하위권	(592)	92.7	5.6	1.4	0.3	98.3	1.7	1.09	.363	
가구소득										
상위권	(626)	92.3	4.6	2.2	0.8	97.0	3.0	1.12	.441	3.478*
중위권	(1156)	94.6	4.1	1.1	0.2	98.7	1.3	1.07	.311	
하위권	(335)	93.1	5.4	1.5	0.0	98.5	1.5	1.08	.327	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	94.0	4.5	1.3	0.1	98.5	1.5	1.1	0.3	-0.864
5시간이상	(584)	94.0	3.6	1.7	0.7	97.6	2.4	1.1	0.4	
부모관심										
상	(1326)	93.4	4.4	0.9	1.3	97.8	2.2	1.08	.342	.687
중	(563)	92.5	5.7	1.6	0.2	98.2	1.8	1.09	.358	
하	(228)	94.3	3.9	1.6	0.2	98.2	1.8	1.10	.434	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

‘온라인 돈내기 게임이나 도박을 하기 위해 돈을 지인들에게 빌린 적이 있다’라는 질문에 대해서 남학생이 여학생보다 그런 경우가 많은 것으로 나타났다. 또한 학급성적과 가구소득에 따른 유의미한 집단별 차이를 확인할 수 있었는데, 학급성적이 낮거나 가구소득이 낮은 집단이 온라인 도박을 위해 돈을 빌린 경우가 더 빈번한 것으로 확인됐다.

표 III-64. 온라인 도박 관련 경험-3) 온라인 돈내기 게임이나 도박을 위해 친구나 지인에게 돈을 빌린 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	94.7	4.0	1.1	0.2	98.7	1.3	1.07	0.310	
성별										
남	(1084)	93.1	4.9	1.8	0.3	98.0	2.0	1.09	.368	3.807***
여	(1033)	96.4	3.1	0.4	0.1	99.5	0.5	1.04	.231	
교급										
중학생	(1019)	93.9	4.6	1.1	0.4	98.5	1.5	1.08	.344	1.694
고등학생	(1098)	95.4	3.5	1.1	0.0	98.9	1.1	1.06	.274	
학년										
중1	(375)	94.7	3.7	1.6	0.0	98.4	1.6	1.07	.311	2.399*
중2	(354)	93.5	4.5	1.1	0.8	98.0	2.0	1.09	.398	
중3	(290)	93.4	5.9	0.3	0.3	99.3	0.7	1.08	.313	
고1	(402)	97.5	2.0	0.5	0.0	99.5	0.5	1.03	.198	
고2	(400)	93.3	4.5	2.3	0.0	97.8	2.3	1.09	.357	
고3	(296)	95.6	4.1	0.3	0.0	99.7	0.3	1.05	.228	
학급성적										
상위권	(838)	95.5	3.0	1.3	0.2	98.4	1.6	1.06	.316	3.508*
중위권	(687)	95.5	4.1	0.4	0.0	99.6	0.4	1.05	.236	
하위권	(592)	92.7	5.4	1.5	0.3	98.1	1.9	1.09	.370	
가구소득										
상위권	(626)	94.2	4.2	1.3	0.3	98.4	1.6	1.08	.340	4.133*
중위권	(1156)	95.6	3.6	0.8	0.0	99.2	0.8	1.05	.255	
하위권	(335)	92.5	5.1	1.8	0.6	97.6	2.4	1.10	.407	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	94.8	4.2	0.8	0.2	99.0	1.0	1.1	0.3	0.171
5시간이상	(584)	95.4	3.1	1.5	0.0	98.5	1.5	1.1	0.3	
부모관심										
상	(1326)	93.4	3.9	1.8	0.9	97.4	2.6	1.06	.292	1.714
중	(563)	94.0	5.0	1.1	0.0	98.9	1.1	1.07	.296	
하	(228)	93.4	3.9	1.8	0.9	97.4	2.6	1.10	.423	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

마지막으로 평균값이 가장 높았던 ‘온라인 돈내기나 도박을 하고 싶은 충동을 느낀다’라는 문항에 대해서 성별, 학년별, 가구소득별, 부모 관심 집단에 따른 유의미한 평균 차이가 나타났다. 남학생이 여학생보다, 중학교 3학년과 고등학교 2학년 학생이 다른 집단보다, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심도가 낮은 집단이 도박을 하고 싶은 충동을 비교적 다른 집단 대비 강하게 느끼는 것으로 분석됐다.

표 III-65. 온라인 도박 관련 경험-4) 온라인 돈내기 게임이나 도박을 하고 싶은 충동을 강하게 느낀다 집단별 차이

구분	사례수	빈도						기술통계		t/F
		1. 전혀 그렇지 않다	2. 그렇지 않다	3. 그렇다	4. 매우 그렇다	부정 (1+2)	긍정 (3+4)	평균	표준편차	
전체	(2117)	92.7	5.8	1.0	0.5	98.5	1.5	1.09	0.365	
성별										
남	(1084)	90.3	7.5	1.5	0.7	97.8	2.2	1.13	.429	4.427***
여	(1033)	95.3	4.0	0.6	0.2	99.2	0.8	1.06	.278	
교급										
중학생	(1019)	92.4	6.0	0.9	0.7	98.4	1.6	1.10	.384	0.674
고등학생	(1098)	93.0	5.6	1.2	0.3	98.5	1.5	1.09	.346	
학년										
중1	(375)	94.4	5.1	0.3	0.3	99.5	0.5	1.06	.285	3.111*
중2	(354)	92.4	5.9	0.8	0.8	98.3	1.7	1.10	.400	
중3	(290)	90.0	7.2	1.7	1.0	97.2	2.8	1.14	.465	
고1	(402)	95.3	4.0	0.7	0.0	99.3	0.7	1.05	.259	
고2	(400)	90.5	7.0	1.8	0.8	97.5	2.5	1.13	.438	
고3	(296)	93.2	5.7	1.0	0.0	99.0	1.0	1.08	.304	
학급성적										
상위권	(838)	93.1	4.8	1.2	1.0	97.9	2.1	1.10	.414	1.524
중위권	(687)	93.6	5.7	0.6	0.1	99.3	0.7	1.07	.297	
하위권	(592)	91.2	7.3	1.4	0.2	98.5	1.5	1.10	.362	
가구소득										
상위권	(626)	91.2	6.7	1.0	1.1	97.9	2.1	1.12	.438	4.863*
중위권	(1156)	94.2	4.8	0.9	0.2	99.0	1.0	1.07	.305	
하위권	(335)	90.4	7.5	1.8	0.3	97.9	2.1	1.12	.399	
폰이용시간										
5시간미만	(1497)	93.7	5.1	0.9	0.3	98.8	1.2	1.1	0.3	-1.593
5시간이상	(584)	91.4	6.8	1.2	0.5	98.3	1.7	1.1	0.4	
부모관심										
상	(1326)	93.7	5.1	1.0	0.2	98.8	1.2	1.08	.323	5.561**
중	(563)	92.0	6.2	1.4	0.4	98.2	1.8	1.10	.375	
하	(228)	88.6	8.8	0.4	2.2	97.4	2.6	1.16	.527	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

5) 온라인 자해 관련 행위 실태

온라인에서 행해지는 자해행위와 관련된 위험행동을 파악하기 위해 4가지 영역에서 실태조사를 진행했다. 그 결과, 가장 경험률이 높았던 항목은 ‘자해를 한 적이 있다’로 전체 10명의 청소년 중 1명의 청소년이 경험이 있는 것으로 조사됐다. 그 뒤로 ‘자해계’, ‘자해방법’과 같은 용어를 SNS나 포털에 검색해 본 경험이 있는 비율이 6.1%, 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방에 들어가 본 적이 있는 비율이 2.4%, 자해행동을 하고 관련 사진이나 게시글을 업로드한 적이 있는 경험률이 1.9%가량으로 나타났다.

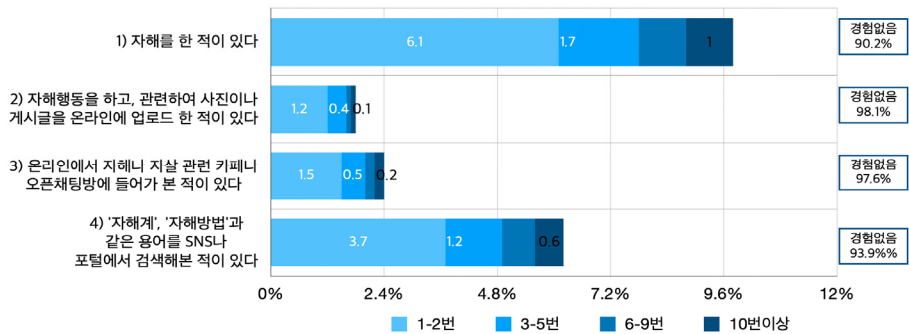


그림 III-36. 온라인 자해행위 관련 경험률

표 III-66. 자해행위 관련 경험 비율

(단위 : 명, %)

전체 사례수 : 2117	없음	있음	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 자해를 한 적이 있다	90.2	9.8	6.1	1.7	1.0	1.0
2) 자해행동을 하고 관련하여 사진이나 게시글을 온라인에 업로드 한 적이 있다	98.1	1.9	1.2	0.4	0.1	0.1
3) 온라인에서 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방에 들어간 적이 있다	97.6	2.4	1.5	0.5	0.2	0.2
4) '자해계', '자해방법'과 같은 용어를 SNS나 포털에서 검색해본 적이 있다	93.9	6.1	3.7	1.2	0.7	0.6

이어서 각 4가지 자해 관련 위험행동에 대해서 집단별 차이를 분석했다. 첫 번째로 자해를 한 경험에 대해서 성, 고교, 학급, 학업성적과 가구소득, 스마트폰 이용시간과

스마트폰 이용에 대한 부모의 관심 정도에 따라 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 여학생이 남학생보다 자해행동을 해본 경험이 많은 것으로 나타났으며, 중학생이 고등학생보다 특히 중학교 1학년과 2학년에 걸쳐 이러한 행위의 경험률이 높았다. 이 외에 학업성적이 하위권인 집단, 가구소득이 하위권인 집단이 다른 집단 대비 자해 경험 비율이 높은 것으로 분석됐다. 그리고 자녀의 미디어 이용에 대해서 부모가 관심이 적은 집단이 높은 집단보다 자해경험 비율이 유의미하게 높았다.

온라인에서 자해와 관련된 위험행동 경험의 집단별 차이를 구체적으로 분석한 결과, 모든 위험행동에서 스마트폰 이용에 대한 부모의 관심 정도가 유의미한 변수로 확인됐다. 자해행동을 하고 온라인에 관련 게시글을 업로드하거나 자해나 자살 관련 커뮤니티나 채팅방에 들어가보거나 자해와 관련된 단어를 검색하는 등의 위험행위가 비교적 스마트폰 이용에 대한 부모의 관심이 낮은 집단에서 더 높게 나타나고 있었다. 그리고 가구소득과 학업성적에 따른 집단 간 차이도 유의미하게 발견됐다. 예를 들어, ‘자해계’, ‘자해방법’과 같이 자해와 관련된 단어를 SNS나 포털에 검색해 본 경험은 다른 집단 대비 가구소득이 낮은 집단에서 경험률이 높았으며 자해나 자살 관련 카페에 접속한 적이 있는 경험은 가구소득이 높은 집단에서 경험률이 더 높았다. 그리고 자해행위를 하고 관련 게시글이나 사진을 온라인에 업로드한 경험에 대해서는 가구소득 상위권과 하위권에서 경험률이 높게 나타났다. 이는 중위권에 속한 경우 모든 자해와 관련된 온라인 위험행동이 낮은 경험률을 보인다는 사실을 보여준다. 마지막으로 교급과 학급에 따른 차이를 확인할 수 있었다. 온라인에서 자해나 자살관련 사이트에 접속한 경험에 대해서는 중학교 3학년의 경험비율이 높았으며, 자해와 관련된 용어를 검색해 본 경험에 대해서는 중학생이 고등학생보다 경험비율이 더 높게 나타났다.

표 III-67. 온라인 자해 관련 경험-1) 자해를 한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	90.2	6.1	1.7	1.0	1.0	1.17	.593	
성별									
남	(1084)	93.0	4.6	0.7	0.9	0.7	1.12	.513	-3.744***
여	(1033)	87.2	7.6	2.8	1.1	1.3	1.21	.663	
교급									
중학생	(1019)	88.1	7.7	1.8	1.0	1.5	1.20	.657	2.588*
고등학생	(1098)	92.1	4.6	1.7	1.0	0.5	1.13	.525	
학급									
중1	(375)	86.1	8.8	2.1	0.8	2.1	1.24	.728	2.713*
중2	(354)	88.7	7.3	1.1	1.4	1.4	1.19	.660	
중3	(290)	90.0	6.6	2.1	0.7	0.7	1.16	.546	
고1	(402)	91.5	5.5	2.2	0.5	0.2	1.12	.463	
고2	(400)	91.3	4.5	1.3	1.8	1.3	1.17	.651	
고3	(296)	93.9	3.7	1.7	0.7	0.0	1.09	.397	
학급성적									
상위권	(838)	91.5	4.4	1.8	1.1	1.2	1.16	.615	6.217**
중위권	(687)	92.6	5.2	1.2	0.1	0.9	1.11	.489	
하위권	(592)	85.5	9.5	2.4	1.9	0.8	1.23	.662	
가구소득									
상위권	(626)	90.9	4.8	2.1	1.3	1.0	1.17	.610	9.151***
중위권	(1156)	92.0	5.4	1.2	0.4	1.0	1.13	.527	
하위권	(335)	82.7	10.7	3.0	2.4	1.2	1.29	.743	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	92.5	4.6	1.9	0.5	0.6	1.1	0.5	-3.883***
5시간이상	(584)	85.4	9.4	1.5	2.1	1.5	1.2	0.7	
부모관심									
상	(1326)	86.0	7.0	2.2	2.2	2.6	1.15	.551	5.265**
중	(563)	90.6	5.5	2.5	0.5	0.9	1.16	.566	
하	(228)	86.0	7.0	2.2	2.2	2.6	1.29	.836	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-68. 온라인 자해 관련 경험-2) 자해행동을 하고 관련하여 사진이나 게시글을 온라인에 업로드 한 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	98.1	1.2	0.4	0.1	0.1	1.03	0.249	
성별									
남	(1084)	98.0	1.3	0.4	0.2	0.2	1.03	.270	0.653
여	(1033)	98.3	1.2	0.4	0.1	0.1	1.03	.225	
교급									
중학생	(1019)	97.9	1.4	0.2	0.3	0.2	1.03	.280	.817
고등학생	(1098)	98.3	1.1	0.5	0.0	0.1	1.03	.216	
학급									
중1	(375)	97.6	1.9	0.0	0.5	0.0	1.03	.256	.592
중2	(354)	97.7	1.4	0.6	0.0	0.3	1.04	.284	
중3	(290)	98.6	0.7	0.0	0.3	0.3	1.03	.304	
고1	(402)	98.8	1.0	0.2	0.0	0.0	1.01	.140	
고2	(400)	97.8	1.0	1.0	0.0	0.3	1.04	.298	
고3	(296)	98.3	1.4	0.3	0.0	0.0	1.02	.163	
학급성적									
상위권	(838)	97.7	1.2	0.6	0.4	0.1	1.04	.293	3.641*
중위권	(687)	99.1	0.9	0.0	0.0	0.0	1.01	.093	
하위권	(592)	97.5	1.7	0.5	0.0	0.3	1.04	.300	
가구소득									
상위권	(626)	97.0	1.8	0.5	0.3	0.5	1.06	.373	9.235***
중위권	(1156)	99.3	0.5	0.2	0.0	0.0	1.01	.110	
하위권	(335)	96.1	2.7	0.9	0.3	0.0	1.05	.295	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	98.6	1.1	0.1	0.1	0.1	1.0	0.2	-1.652
5시간이상	(584)	97.8	1.0	0.7	0.3	0.2	1.0	0.3	
부모관심									
상	(1326)	98.3	1.1	0.5	0.1	0.1	1.02	.217	3.375*
중	(563)	98.0	1.6	0.2	0.2	0.0	1.02	.196	
하	(228)	96.9	1.3	0.4	0.4	0.9	1.07	.454	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-69. 온라인 자해 관련 경험-3) 온라인에서 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방에 들어가 본 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	97.6	1.5	0.5	0.2	0.2	1.04	0.295	
성별									
남	(1084)	97.1	1.8	0.6	0.3	0.3	1.05	.327	1.402
여	(1033)	98.2	1.2	0.4	0.1	0.2	1.03	.257	
교급									
중학생	(1019)	97.2	1.9	0.7	0.0	0.3	1.04	.302	.745
고등학생	(1098)	98.1	1.1	0.3	0.4	0.2	1.03	.288	
학급									
중1	(375)	98.1	1.3	0.5	0.0	0.0	1.02	.185	2.334*
중2	(354)	97.5	1.7	0.3	0.0	0.6	1.05	.342	
중3	(290)	95.5	2.8	1.4	0.0	0.3	1.07	.366	
고1	(402)	99.5	0.2	0.0	0.2	0.0	1.01	.158	
고2	(400)	96.8	1.8	0.3	0.8	0.5	1.07	.414	
고3	(296)	98.0	1.4	0.7	0.0	0.0	1.03	.200	
학급성적									
상위권	(838)	97.3	1.6	0.8	0.1	0.2	1.05	.310	2.177
중위권	(687)	98.8	0.9	0.0	0.0	0.3	1.02	.234	
하위권	(592)	96.8	2.0	0.5	0.5	0.2	1.05	.333	
가구소득									
상위권	(626)	96.5	1.6	1.3	0.3	0.3	1.06	.378	3.762*
중위권	(1156)	98.4	1.3	0.1	0.1	0.2	1.02	.227	
하위권	(335)	97.3	1.8	0.3	0.3	0.3	1.04	.321	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	98.1	1.3	0.5	0.0	0.1	1.0	0.2	-1.511
5시간이상	(584)	97.4	1.4	0.3	0.3	0.5	1.1	0.4	
부모관심									
상	(1326)	98.0	1.2	0.4	0.2	0.2	1.03	.275	4.866**
중	(563)	97.7	1.8	0.4	0.2	0.0	1.03	.217	
하	(228)	95.2	2.2	1.3	0.4	0.9	1.10	.496	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-70. 온라인 자해 관련 경험-4) '자해계', '자해방법'과 같은 용어를 SNS나 포털에서 검색해 본 적이 있다 집단별 차이

구분	사례수	빈도표					기술통계		t/F
		전혀없다	1-2번	3-5번	6-9번	10번이상	평균	표준편차	
전체	(2117)	93.9	3.7	1.2	0.7	0.6			.148
성별	남 (1084)	95.0	3.1	0.7	0.6	0.6	1.08	.438	-1.844
	여 (1033)	92.6	4.4	1.6	0.8	0.6	1.12	.507	
교급									
중학생	(1019)	92.6	4.3	1.2	0.9	1.0	1.13	.556	2.685**
고등학생	(1098)	95.0	3.2	1.2	0.5	0.2	1.08	.379	
학급									
중1	(375)	92.8	4.0	1.6	0.8	0.8	1.13	.537	1.974
중2	(354)	93.5	4.0	0.6	0.8	1.1	1.12	.553	
중3	(290)	91.4	5.2	1.4	1.0	1.0	1.15	.586	
고1	(402)	95.3	3.0	0.7	0.5	0.5	1.08	.422	
고2	(400)	93.5	4.0	2.0	0.5	0.0	1.10	.395	
고3	(296)	96.6	2.4	0.7	0.3	0.0	1.05	.281	
학급성적									
상위권	(838)	94.4	3.5	0.8	0.7	0.6	1.10	.468	.148
중위권	(687)	93.4	4.1	1.3	0.4	0.7	1.11	.487	
하위권	(592)	93.6	3.7	1.5	0.8	0.3	1.11	.466	
가구소득									
상위권	(626)	93.6	3.8	1.3	0.8	0.5	1.11	.476	3.416*
중위권	(1156)	95.1	2.9	1.0	0.3	0.6	1.08	.438	
하위권	(335)	90.1	6.3	1.5	1.5	0.6	1.16	.572	
폰이용시간									
5시간미만	(1497)	94.7	3.6	0.7	0.5	0.5	1.1	0.4	-1.987*
5시간이상	(584)	92.5	3.8	2.2	0.9	0.7	1.1	0.5	
부모관심									
상	(1326)	94.6	3.3	1.1	0.6	0.5	1.09	.441	4.216*
중	(563)	93.8	4.1	1.1	0.5	0.5	1.10	.455	
하	(228)	89.9	5.3	2.2	1.3	1.3	1.19	.660	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

4. 청소년 온라인 위험행동 심층분석¹¹⁾

1) 온라인 위험행동과 오프라인 위험행동의 관계

(1) 디지털성범죄 및 성추행 가해행위와 오프라인 위험행동 관계

본 연구에서는 청소년이 온라인에서 보일 수 있는 위험행동과 오프라인에서의 일탈행동에 대한 관계성을 규명하고자 했다. 디지털 성범죄와 성추행의 여섯 가지 행위 중에 담배피우기, 술마시기, 무단결석, 가출, 돈훔치기, 신체적 괴롭힘으로 구성된 오프라인 일탈 행위와 연관성을 분석하기 위해 경험이 있음과 없음으로 분류하고 경험여부에 따른 교차분석을 진행했다. 그 결과, 모든 디지털 성범죄와 관련된 위험행동과 오프라인 일탈행위는 유의미한 관련성을 가지는 것으로 분석됐다. 구체적으로 담배피우기, 술마시기, 무단결석, 가출, 돈훔치기, 타인에 대한 신체적 괴롭힘을 한 경험이 있는 집단이 그렇지 않은 집단보다 디지털 성범죄 및 성추행 가해경험이 더 많은 것으로 확인됐다. 예를 들어, 담배를 피운 경험이 있거나 무단결석을 하거나, 타인에게 신체적으로 괴롭힌 적이 있는 청소년 집단에서는 야한 농담을 한 경험이 절반 이상을 차지하는 것으로 분석됐다. 전반적으로 오프라인 일탈행위 중에서도 무단결석과 가출을 한 경험이 있는 청소년 집단에서 디지털 성범죄나 성추행과 관련된 위험행동을 하는 경험률이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 오프라인에서 이뤄지는 일탈행동과 온라인 공간에서 성범죄나 성추행과 관련된 행위들이 유의미한 관계를 가질 수 있음을 시사한다.

11) 이 절은 황현정 전문위원이 작성하였음.

표 III-71. 디지털 성범죄 및 성추행 가해경험과 오프라인 일탈행동 경험 관계

구분	사례수	(1)		(2)		(3)		(4)		(5)	
		경험 없음	경험 있음	경험 없음	경험 있음	경험 없음	경험 있음	경험 없음	경험 있음	경험 없음	경험 있음
전체	2117	1491 70.4%	626 29.6%	2035 96.1%	82 3.9%	2019 95.4%	98 4.6%	2071 97.8%	46 2.2%	2042 96.5%	75 3.5%
담배피우기											
없음	1964	72.7	27.3	97.0	3.0	96.2	3.8	98.5	1.5	97.4	2.6
있음	153	41.8	58.2	84.3	15.7	85.0	15.0	88.9	11.1	85.0	15.0
$X^2(df)$		64.771(1)***		58.435(1)***		40.43(1)***		61.984(1)***		63.713(1)***	
술마시기											
없음	1790	74.4	25.6	97.0	3.0	96.6	3.4	98.4	1.6	97.1	2.9
있음	327	48.9	41.1	91.4	8.6	88.7	11.3	94.5	5.5	93.0	7.0
$X^2(df)$		85.84(1)***		22.839(1)***		39.156(1)***		20.195(1)***		13.791***	
무단결석											
없음	2031	71.6	28.4	96.8	3.2	95.9	4.1	98.4	1.6	97.1	2.9
있음	86	41.9	58.1	80.2	19.8	82.6	15.3	84.9	15.1	80.2	19.8
$X^2(df)$		35.132(1)***		60.819(1)***		33.332(1)***		70.649***		69.053(1)***	
가출											
없음	2038	71.4	28.6	96.7	3.3	95.9	4.1	98.3	1.7	97.0	3.0
있음	79	44.3	55.7	82.3	17.7	81.0	19.0	86.1	13.9	83.5	16.5
$X^2(df)$		26.895(1)***		42.265***		38.319(1)***		53.310(1)***		40.042(1)***	
돈훔치기											
없음	2013	72.0	28.0	96.7	3.3	96.0	4.0	98.3	1.7	97.1	2.9
있음	104	39.4	60.6	84.6	15.4	83.7	16.3	88.5	11.5	84.6	15.4
$X^2(df)$		50.491(1)***		38.924(1)***		34.011(1)***		45.132(1)***		44.882(1)***	
신체적괴롭힘											
없음	1937	73.2	26.8	97.1	2.9	96.4	3.6	98.5	1.5	97.2	2.8
있음	180	41.1	58.9	86.1	13.9	84.4	15.6	90.6	9.4	88.3	11.7
$X^2(df)$		81.198(1)***		52.999(1)***		53.198***		48.935(1)***		37.994(1)***	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

- (1) 야한농담(섹드립)을 한 적이 있다.
- (2) 동의를 받지 않고 다른 사람의 신체를 촬영해 온라인에 게시하거나 공유한 적이 있다.
- (3) 야한 노출사진이나 틈란물 등을 타인에게 전송하거나 공유한 적이 있다
- (4) 다른 사람의 얼굴을 야한사진이나 영상에 합성한 적이 있다
- (5) 야한 동영상이나 사진을 SNS나 단톡방에 올린 적이 있다

(2) 사이버불링 가해행위와 오프라인 일탈행위의 관계

사이버불링 가해경험과 오프라인 일탈행위 경험의 관계를 살펴보기 위해 각각의 경험여부에 따른 교차분석을 진행했다. 분석결과 술마시기와 사이버불링에서 갈취행위를 제외하고는 오프라인상에서의 일탈행위와 사이버불링 가해경험이 유의미한 관계를 보이는 것으로 확인됐다. 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕한 경험에 대해서는 평균적으로 14.5%의 경험률을 보이는데 반해, 오프라인에서 일탈행위나 위험행동을 한 청소년 집단에서는 약 20%에서 45%가량의 경험률을 보여 평균보다 높은 것으로 확인되었다. 특히 돈훔치기와 타인을 신체적으로 괴롭힌 경험이 있는 청소년의 40% 이상이 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌린 경험이 있다고 답했다. 이 외에도 온라인 스토킹, 인터넷 대화창을 퇴장하지 못하도록 막는 행위, 온라인상에서의 갈취행위, 온라인 공간에서 다른 사람에게 말과 행동을 강요하거나 심부름을 시킨 경험 등 전체적으로는 1~2%의 경험률을 보였지만 오프라인에서 일탈행위 경험이 있는 집단에서는 적게는 4% 많게는 10%가량의 경험률을 보여 평균을 웃돌고 있었다. 오프라인 일탈행위 중에서도 가출경험에 따른 사이버불링 가해경험 차이가 두드러졌다. 가출한 경험이 있는 학생들의 경우에는 사이버불링을 행하는 경험률이 다른 오프라인 일탈행위 대비 높은 점이 주목할 만한 사실이다. 이러한 결과는 오프라인에서의 일탈행위나 위험행동이 사이버불링의 가해경험과 밀접한 연관을 가지고 있음을 시사한다. 두 행위 간의 인과관계는 명확하지 않으나, 오프라인에서 일탈행위를 행한 청소년들이 오프라인에서도 위험행동을 할 가능성이 높음을 보여준다.

표 III-72. 사이버불링 가해경험과 오프라인 위험행동 경험 관계 ①

구분	사례수	온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕한 경험		온라인 스토킹		인터넷 대화창 퇴장하지 못하게 막는 행위	
		경험없음	경험있음	경험없음	경험있음	경험없음	경험있음
전체	2117	1811 (85.5%)	306 (14.5%)	2082 (98.3%)	35 (1.7%)	2074 (98%)	43 (2%)
담배피우기							
없음	1964	86.5	13.5	98.7	1.3	98.5	1.5
있음	153	73.2	26.8	94.1	5.9	91.5	8.5
$X^2(df)$		20.391(1)***		18.141(1)***		34.645(1)***	
술마시기							
없음	1790	86.8	13.2	98.8	1.2	98.5	1.5
있음	327	78.9	21.1	96.0	4.0	94.8	5.2
$X^2(df)$		13.817(1)***		12.827(1)***		19.500(1)***	
무단결석							
없음	2031	86.1	13.9	98.6	1.4	98.2	1.8
있음	86	72.1	27.9	93.0	7.0	91.9	8.1
$X^2(df)$		13.119(1)***		15.624(1)***		16.808(1)***	
가출							
없음	2038	86.2	13.8	98.6	1.4	98.4	1.6
있음	79	69.6	30.4	91.1	8.9	87.3	12.7
$X^2(df)$		16.831(1)***		26.218(1)***		46.573(1)***	
돈훔치기							
없음	2013	87.2	12.8	98.7	1.3	98.4	1.6
있음	104	53.8	46.2	91.3	8.7	90.4	9.6
$X^2(df)$		88.882(1)***		32.966(1)***		31.615(1)***	
신체적괴롭힘							
없음	1937	87.9	12.1	98.8	1.2	98.9	1.1
있음	180	60.0	40.0	93.9	6.1	87.8	12.2
$X^2(df)$		103.824(1)***		24.044(1)***		102.675(1)***	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-73. 사이버불링 가해경험과 오프라인 위험행동 경험 관계 ②

구분	사례수	게임머니, 스마트폰 데이터 등 강제로 빼앗음		온라인 공간에서 다른사람에게 말과 행동 강요		누군가 대화방에 초대한 후 모두 대화방을 나감	
		경험없음	경험있음	경험없음	경험있음	경험없음	경험있음
전체	2117	2093 (98.9%)	24 (1.1%)	2085 (98.5%)	32 (1.5%)	2090 (98.7%)	27 (1.3%)
담배피우기							
없음	1964	99.2	0.8	99.0	1.0	99.2	0.8
있음	153	94.8	5.2	92.2	7.8	92.2	7.8
$X^2(df)$		24.675(1)***		44.409(1)***		56.498(1)***	
술마시기							
없음	1790	99.1	0.9	99.1	0.9	99.4	0.6
있음	327	97.9	2.1	95.1	4.9	94.8	5.2
$X^2(df)$		3.4989(1)		29.702(1)***		47.279(1)***	
무단결석							
없음	2031	99.2	0.8	98.8	1.2	99.1	0.9
있음	86	91.9	8.1	90.7	9.3	89.5	10.5
$X^2(df)$		39.255(1)***		36.547(1)***		60.124(1)***	
가출							
없음	2038	99.2	0.8	99.0	1.0	99.1	0.9
있음	79	91.1	8.9	86.1	13.9	88.6	11.4
$X^2(df)$		43.715(1)***		84.927(1)***		66.708(1)***	
돈훔치기							
없음	2013	99.2	0.8	98.9	1.1	99.1	0.9
있음	104	92.3	7.7	90.4	9.6	91.3	8.7
$X^2(df)$		41.976(1)***		48.247(1)***		47.290(1)***	
신체적괴롭힘							
없음	1937	99.3	0.7	99.1	0.9	99.2	0.8
있음	180	94.4	5.6	92.2	7.8	93.9	6.1
$X^2(df)$		34.319(1)***		51.887(1)***		36.536(1)***	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(3) 온라인 불법약물 관련 위험행위와 오프라인 일탈행위의 관계

불법약물의 경험, 온라인에서의 불법약물에 대한 위험행동이 오프라인 일탈행위와 보이는 관계를 교차분석을 통해 분석했다. 분석 결과, 대부분의 오프라인 일탈행위가 불법약물의 사용경험과 유의미한 관계를 보이고 있었다. 특히 가출이나 무단결석 경험이 있는 청소년들이 불법약물에 대한 사용경험률이 각각 2.5%, 2.3%로 비교적 높은 수준을 보였다. 불법약물에 대한 정보검색에서는 담배피우기, 술마시기, 가출경험에 따른 집단간 차이를 보이고 있었으며, 온라인에서 불법약물에 대한 거래행위를 제안받은 경험에서는 무단

결석, 술마시기, 담배피우기, 가출과 같은 경험여부에 따라 경험률이 차이를 보이고 있었다. 불법약물과 관련된 경험에 있어서 무단결석과 가출과 같은 요인이 유의미하게 작용하는 것은 청소년들이 가정과 학교와 같은 보호막을 벗어나게 됐을 때, 불법약물에 비교적 쉽게 노출될 수 있음을 시사한다.

표 Ⅲ-74. 불법약물 관련 위험행동과 오프라인 일탈행위 관계

구분	사례수	불법약물 사용경험		온라인에서 불법약물 정보검색		온라인에서 불법약물 거래행위 제언	
		경험없음	경험있음	경험없음	경험있음	경험없음	경험있음
전체	2117	2110 99.7%	7 0.3%	1951 92.2%	166 7.8%	2105 99.4%	12 0.6%
담배피우기							
없음	1964	99.7	0.3	92.5	7.5	99.6	0.4
있음	153	98.7	1.3	87.6	12.4	96.7	3.3
$X^2(df)$		4.772(1)*		4.781(1)*		21.349(1)***	
술마시기							
없음	1790	99.8	0.2	92.7	7.3	99.6	0.4
있음	327	98.8	1.2	89.0	11.0	98.5	1.5
$X^2(df)$		9.349(1)**		5.371*		6.353(1)***	
무단결석							
없음	2031	99.8	0.2	92.4	7.6	99.7	0.3
있음	86	97.7	2.3	87.2	12.8	94.2	5.8
$X^2(df)$		10.825(1)**		3.039		43.788(1)***	
가출							
없음	2038	99.8	0.2	92.6	7.4	99.5	0.5
있음	79	97.5	2.5	81.0	19.0	97.5	2.5
$X^2(df)$		12.062(1)***		14.108(1)***		5.621(1)*	
돈 훔치기							
없음	2013	99.7	0.3	92.3	7.7	99.7	0.3
있음	104	99.0	1.0	90.4	9.6	95.2	4.8
$X^2(df)$		1.321(1)***		0.476		34.899(1)***	
신체적 괴롭힘							
없음	1937	99.7	0.3	92.4	7.6	99.6	0.4
있음	180	98.9	1.1.	89.4	10.6	97.8	2.2
$X^2(df)$		3.636		2.006		9.565(1)***	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(4) 오프라인 도박행위와 온라인 도박행위의 관계

청소년들의 오프라인 도박행위인 ▲카드나 화투 내기게임, ▲뽑기게임, ▲복권과 토토와 같은 스포츠경기내기와 온라인 도박행위인 ▲온라인 카드/화투게임 혹은 온라인 사행성 게임, ▲확률형 아이템게임, ▲인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠 베팅, ▲인터넷 내기방송과의 관계를 살펴보기 위해 경험 여부에 따른 집단 간 차이를 살펴보았다. 그 결과, 오프라인 도박경험 여부에 따라 온라인 도박경험이 차이를 보이며 유의미한 관계를 보이는 것으로 나타났다. 특히, 오프라인에서의 카드나 화투게임을 하거나 토토와 같은 스포츠 경기내기에 대한 경험이 있는 청소년 집단에서는 온라인 카드와 화투의 경험률이 23.4%, 29.7%로 나타나 전체 평균 6.4%에 비교하면 매우 높은 경험률을 보이고 있었다. 특히 오프라인에서 복권과 토토, 스포츠 경기내기를 한 경험여부에 따라 온라인 도박 경험이 크게 차이를 보이고 있어 비슷한 성격의 오프라인 도박 경험여부가 온라인 도박 경험여부에 차이를 보이는 것으로 분석됐다. 이러한 결과는 도박의 종류와 무관하게 청소년의 온라인과 오프라인 도박경험이 서로 밀접하게 연관되어 있음을 시사한다.

표 III-75. 온라인 도박과 오프라인 도박 경험 관계

구분	사례수	온라인 카드/화투 게임		확률형 아이템 게임		인터넷 복권&스포츠 베팅		인터넷 내기방송	
		경험 없음	경험 있음	경험 없음	경험 있음	경험 없음	경험 있음	경험 없음	경험 있음
전체	2117	1984 93.7%	133 6.4%	1686 79.6%	431 20.4%	2058 97.2%	59 2.8	2017 95.3%	100 4.7
카드나 화투 내기게임									
없음	1796	96.8	3.2	82.6	17.4	98.9	1.1	96.0	4.0
있음	321	76.6	23.4	63.2	36.8	87.9	12.1	91.0	9.0
$X^2(df)$		187.519(1)***		62.773(1)***		122.426(1)***		15.622(1)***	
뽑기게임									
없음	1193	96.1	3.9	84.0	16.0	98.1	1.9	96.7	3.3
있음	924	90.7	9.3	74.0	26.0	96.1	3.9	93.4	6.6
$X^2(df)$		25.481(1)***		31.883(1)***		7.446(1)**		12.8502(1)***	
복권&토토&스포츠경기									
없음	1935	95.9	4.1	81.4	18.6	99.0	1.0	96.3	3.7
있음	182	70.3	29.7	61.0	39.0	78.6	21.4	84.1	15.9
$X^2(df)$		184.987(1)***		42.724(1)***		255.401(1)***		55.601(1)***	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(5) 자해 행동과 자해 관련 온라인 위험행동의 관계

실제 자해 행위와 자살 생각이 온라인에서의 자해 관련 위험행동에 어떤 영향을 미치는지 살펴보기 위해 자해 경험, 자살 생각을 높고 낮음으로 구분하여 온라인 자살 관련 행위와 교차분석을 실시하였다. 그 결과 자해 경험, 자살생각의 높고 낮음에 따라 온라인 자살 관련 행위의 경험여부가 차이를 보이는 것으로 나타났다. 특히, 최근 6개월 이내에 자해 경험이 있는 청소년 208명 중에서는 14.4%가 자해 관련 게시글을 온라인에 업로드해 본 경험이 있으며, 14.9%가 온라인에서 자해나 자살 관련 커뮤니티에 참여한 경험이 있었으며, 32.7%의 높은 비율로 자해 관련 용어를 온라인에서 검색한 경험이 있는 것으로 나타났다. 자살생각도 온라인 자해 관련 위험행위와 유의미한 관계를 보이고 있었는데, 자살생각이 높은 집단이 온라인에서 자해와 관련된 위험행동을 할 가능성이 높은 것으로 나타났다. 이는 청소년들의 자해와 자살행위가 전체 평균으로는 1.9%가량으로 낮은 수준이라고 볼 수 있으나 자해경험이 있거나 자살생각이 높은 위험 청소년들에게는 이러한 위험행위가 더욱 쉽게 노출될 수 있음을 보여준다. 온라인에서의 자해나 자살 관련 위험행동은 자해나 자살 관련 충동을 느끼거나, 실제 자해경험이 있었던 청소년들을 대상으로 보다 집중적인 관리와 지원이 필요할 것이다.

표 III-76. 자해 경험 및 자살생각과 온라인 자해 관련 위험행위 관계

구분	사례수	자해를 하고 관련 게시글 온라인 업로드		온라인에서 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방 참여		자해 관련 용어 검색	
		경험없음	경험있음	경험없음	경험있음	경험없음	경험있음
전체	2117	2077 98.1%	40 1.9%	2067 97.6%	50 2.4%	1987 93.9%	130 6.1%
자해경험							
없음	1909	99.5	0.5	99.0	1.0	96.8	3.2
있음	208	85.6	14.4	85.1	14.9	67.3	32.7
$X^2(df)$		195.468(1)***		157.342(1)***		282.136(1)***	
자살생각							
낮음	1845	99.0	1.0	98.4	1.6	96.3	3.7
높음	272	92.3	7.7	92.3	7.7	77.6	22.4
$X^2(df)$		57.246(1)***		38.863(1)***		143.617(1)***	

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

2) 온라인 위험행동에 영향을 미치는 요인

(1) 디지털성범죄/성추행

① 디지털성범죄 가해경험에 영향을 미치는 요인

온라인상에서 디지털성범죄나 성추행 가해 경험이 한 번이라도 있는 경우를 디지털성범죄 가해경험이 있다고 보고 이러한 가해행위에 영향을 미치는 요인을 파악하고자 위계적 로지스틱 회귀분석을 수행했다. 크게 영향요인으로는 성별과 학년을 포함하여 인구사회학적 변수, 스마트폰 집착경향성을 포함하여 미디어 플랫폼 이용정도, 부모와 가족관계, 또래관계와 개인의 심리적 상태의 세 가지 단계별로 구분하여 각 모형별 영향력을 살펴보았다. 디지털성범죄에 대해서 가해경험이 한 번이라도 있는 경우는 전체 응답자 2,117명 중 692명(32.69%)으로 분석됐다.

표 Ⅲ-77. 디지털성범죄 가해경험에 영향을 미치는 요인

구분	모형1			모형2			모형3		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
성별(1=남)	1.298	.102	3.661***	1.465	.118	4.328***	1.389	.123	4.013***
학년	-.072	.029	.931**	-.083	.031	.920**	-.103	.032	.902**
학업성적	-.189	.046	.827***	-.108	.048	.897*	-.107	.049	.899*
가구소득	.035	.063	1.036	.035	.065	1.035	.040	.066	1.040
유투브이용				.010	.031	1.010	.017	.032	1.017
SNS이용				.163	.028	1.177***	.130	.029	1.139***
게임이용				.096	.028	1.101**	.084	.029	1.088**
스마트폰집착경향				.386	.080	1.470***	.367	.084	1.443***
자기효능감							.168	.103	1.183
공감능력							-.095	.137	.909
또래동조성							.488	.082	1.629***
가족화목							-.108	.111	.898
부모지지							-.125	.115	.882
부모관심							-.065	.055	.937
오프라인친구관계							.129	.047	1.137**
온라인친구관계							.116	.042	1.123**
상수항	-.731	.245	.481**	-2.887	.346	.056***	-3.680	.595	.025***
모델	-2LL	2438.347		2332.755		2271.350			
	model X^2	185.656(4)***		291.248(8)***		352.653(4)***			
	step X^2	185.656(4)***		105.592(4)***		61.405(8)***			
	Nagelkerke	.119		.182		.218			
	분류정확도	68.1		70.8		71.4			

p(0.05) *, p(0.01) **, p(0.001) ***

인구사회학적 변수를 포함한 1단계 모형에서는 모형이 통계적으로 유의미하게 나타났으며, 디지털성범죄 가해여부를 68.1%의 정확도로 예측해주는 것으로 나타났다. 효과를 구체적으로 살펴보면, 남성이 여성에 비해 디지털성범죄 가해경험을 가질 가능성이 3.661배 큰 것으로 분석됐다. 학업성적과 학년이 낮아질수록 디지털 성범죄에 대한 가해경험 확률이 높아지는 것으로 나타났지만 가구소득에 있어서는 유의미한 관계를 보이지 않았다.

2단계 모형에서는 유튜브·SNS·온라인/모바일 게임 이용시간과 같은 미디어 이용시간과 스마트폰에 대한 집착경향 요인을 추가하여 변수의 영향력 변화를 살펴보았다. 모형은 통계적으로 유의미했으며, 디지털성범죄 가해여부를 70.8%의 높은 확률로 분류하고 있었다. 이전 모형과 동일하게 남성이 여성보다, 학업성적과 학년이 높아지면 디지털 성범죄 가해경험에 대한 오즈가 낮아졌다. 미디어 이용에 있어서는 SNS 이용시간이 많으면 디지털성범죄 가해경험 승산이 1.177배, 게임을 많이 이용하면 1.101배, 스마트폰에 대한 집착성향이 강할수록 디지털성범죄에 대한 가해경험 승산이 1.470배 높아지고 있었다.

마지막으로는 부모와 또래와의 관계, 개인의 심리적 요인에 대한 영향력을 살펴보았다. 최종 모형에서는 분류 정확도가 71.4%가량으로 첫 번째 모형보다 정확도가 3%가량 높아진 것으로 분석됐다. 최종단계에서 유의한 변수를 살펴보면, 성별, 학년, 학업성적, SNS이용, 게임이용, 스마트폰집착경향, 또래동조성과 오프라인 및 온라인 친구관계가 디지털성범죄 가해경험에 영향을 주고 있었다. 특히 가해경험은 또래집단과의 동조성, 오프라인과 온라인 친구관계에 의지하는 정도가 크게 영향을 주고 있었는데 또래동조성이 높고 오프라인 및 온라인 친구에게 많이 의지할수록 디지털 성범죄에 대한 가해경험의 승산이 높아지는 것으로 나타났다. 이는 디지털성범죄에 대한 가해가 또래집단의 영향을 받을 수 있음을 보여준다.

② 디지털성범죄 피해경험에 영향을 미치는 요인

온라인 공간에서 성추행이나 성범죄에 해당하는 피해경험이 한 번이라도 있는 응답자는 1,079명(50.96%)으로 나타났으며 피해경험의 유무에 영향을 미치는 요인을 위계적 로지스틱 회귀분석으로 밝히고자 했다. 디지털성범죄에 영향을 미치는 요인을 파악하기 위해 인구사회학적 변수, 미디어 이용변수, 심리요인과 부모 및 또래관계 변수를 단계별로 추가하여 영향력의 변화를 살펴보았다. 우선 세 모델 모두 통계적으로 유의미했으며 인구사회학적 변수를 투입한 첫 번째 모델의 분류정확도가 59%, 미디어 기기 이용변수를 고려한

두 번째 모델이 61%, 심리적 요인과 부모와 또래관계 변수를 투입한 마지막 모델의 정확도가 62.6%로 소폭 상승하고 있는 것으로 분석됐다. 최종적으로 디지털성범죄 피해경험에 영향을 미치고 있는 요인으로는 성별, 학년, 스마트폰의 집착경향, 또래동조성과 가족화목도, 부모의 관심과 오프라인 및 온라인 친구관계인 것으로 분석됐다.

표 III-78. 디지털성범죄 피해경험에 영향을 미치는 요인

구분	모형1			모형2			모형3		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
성별(1=남)	.755	.090	2.127***	.880	.103	2.410***	.901	.107	2.462***
학년	-.041	.027	.960	-.047	.028	.955	-.067	.028	.935**
학업성적	-.106	.042	.900*	-.053	.043	.949	-.039	.044	.962
가구소득	.006	.057	1.006	.007	.059	1.007	.048	.060	1.049
유티브이용				-.021	.029	.979	-.022	.029	.979
SNS이용				.114	.025	1.121***	.096	.026	1.101
게임이용				.051	.027	1.052	.037	.027	1.038
스마트폰집착경향				.330	.073	1.391***	.291	.076	1.338***
자기효능감							-.013	.092	.987
공감능력							.118	.125	1.125
또래동조성							.151	.074	1.163*
가족화목							-.239	.102	.787*
부모지지							-.098	.104	.907
부모관심							-.148	.050	.863**
오프라인친구관계							.090	.042	1.095*
온라인친구관계							.086	.038	1.090*
상수항	.106	.225	1.112	-1.327	.309	.265***	-.732	.531	.481
모델	-2LL	2808.590		2747.565		2705.384			
	model X^2	75.827(4)***		81.025(4)***		42.181(8)***			
	step X^2	75.827(4)***		136.852(8)***		179.033(16)***			
	Nagelkerke	.048		.085		.110			
	분류정확도	59%		61%		62.6%			

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

남학생이 여학생보다 디지털성범죄 피해경험이 나타날 확률이 2.462배 높았으며, 학년이 높으면 디지털성범죄의 피해경험의 확률이 감소하는 것으로 분석됐다. 미디어 이용에 있어서는 스마트폰 집착경향이 1단위 높아지면 1.338배 피해확률이 높아지며, 또래동조성이 높고 오프라인과 온라인 친구에 의지할수록 피해경험의 확률은 높아졌다. 반면 학년이 높아질수록 디지털성범죄 피해경험이 감소하고 있었으며, 청소년의 학부모가 미디어 기기 이용에 관심을 가지고 있고 가족이 화목할수록 디지털성범죄 피해의 확률은 크게

낮아지는 것으로 분석됐다. 이러한 결과는 디지털성범죄 예방에 있어서 부모의 올바른 미디어 기기 이용지도와 지속적인 관심이 필요하다는 점을 시사한다.

(2) 사이버불링

① 사이버불링 가해경험에 영향을 미치는 요인

사이버불링과 관련된 6가지 행위에 한 번이라도 가해경험 여부에 영향을 미치는 예측요인을 파악하기 위한 위계적 로지스틱 회귀분석은 아래 결과와 같다. 인구사회학적 변수, 미디어이용 정도, 심리적 요인과 부모 및 또래 관계를 순차적으로 투입한 모든 모델이 통계적으로 유의미한 것으로 분석됐다.

표 Ⅲ-79. 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치는 요인

구분	모형1			모형2			모형3		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
성별(1=남)	1.184	.133	3.269***	1.264	.148	3.540***	1.197	.153	3.312***
학년	-.209	.037	.812***	-.210	.038	.811***	-.214	.039	.807***
학업성적	-.169	.057	.844**	-.118	.058	.889*	-.106	.059	.899
가구소득	-.059	.078	.942**	-.065	.079	.937	-.058	.080	.944
유투브이용				-.054	.038	.948	-.053	.039	.949
SNS이용				.078	.033	1.082*	.056	.034	1.058
게임이용				.089	.034	1.093**	.077	.035	1.080*
스마트폰집착경향				.514	.098	1.672***	.470	.100	1.600***
자기효능감							-.063	.123	.939
공감능력							-.034	.162	.966
또래동조성							.400	.097	1.492***
가족화목							-.122	.133	.885
부모지지							.119	.140	1.126
부모관심							-.030	.066	.970
오프라인친구관계							-.004	.055	.996
온라인친구관계							.099	.051	1.104
상수항	-.937	.300	.392**	-2.615	.409	.073***	-3.204	.705	.041***
모델	-2LL	1734.078		1684.472		1659.745			
	model X^2	118.999(4)***		168.606(8)***		193.332(16)***			
	step X^2	118.999(4)***		49.607(4)***		24.727(8)**			
	Nagelkerke	.094		.132		.150			
	분류정확도	83.7%		83.7%		83.6%			

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

사이버불링의 가해경험 여부에 인구사회학적 요인의 영향력을 확인한 결과, 남성이

여성보다 사이버불링의 가해를 할 확률이 3.269배 높게 나타났으며, 학년과 학업성적 가구소득 모두 높을수록 가해를 할 승산이 낮아지는 것으로 분석됐다. 미디어 이용정도를 투입한 두 번째 모델에서는 유의미한 변수로 SNS이용시간과 게임이용시간, 스마트폰 집착 경향성으로 나타났는데 각각 1단위 증가할수록 1.082배, 1.093배, 1.672배 가해경험 확률이 높아졌다. 스마트폰에 대한 과의존성과 SNS와 게임이용에 대한 과도한 이용이 사이버불링의 가해요인으로 작용할 수 있음을 나타낸다. 마지막으로 심리적 요인과 또래 및 부모와의 관계 요인을 포함했을 때, 유일하게 또래동조성에서 유의미한 확률을 보이고 있었다. 또래동조성이 1단위 증가한다면 사이버불링의 가해를 할 확률이 1.492배 증가하는 것으로 나타났다. 앞선 디지털성범죄 가해에 있어서도 또래동조성이 유의미한 변수로 확인됐는데, 이는 사이버불링이나 디지털성범죄에 이르는 온라인 위험행동의 가해경험이 또래집단의 압력에 의해서 영향을 받아 발생할 수 있음을 보여준다.

② 사이버불링 피해경험에 영향을 미치는 요인

최근 6개월 이내에 온라인 공간에서 사이버불링의 피해를 한 번이라도 겪은 응답자는 333명(15.72%)이었으며 사이버불링 피해에 대한 영향요인을 파악하기 위해 인구사회학적 요인, 미디어 이용요인, 심리적 요인과 부모 및 또래관계를 고려한 위계적 로지스틱 회귀분석을 수행했다. 모든 모형이 통계적으로 유의미한 것으로 분석됐으며, 분류의 정확도가 84.5% 수준으로 나타났다. 인구사회학적 변수를 투입한 첫 번째 모형에서 유의한 변수는 성별, 학년, 학업성적으로 남성이 여성보다 피해경험 확률이 높았으며, 학년과 학업성적은 높을수록 피해경험 확률이 낮아지는 것으로 드러났다. 매체이용에 있어서 스마트폰 집착경향성이 피해경험에 영향을 주고 있었는데, 집착경향성이 1단위 증가하면 사이버불링 피해경험 확률이 1.387배 증가하는 것으로 분석됐다. 마지막으로 심리적 요인과 부모요인에 있어서는 온라인 친구에 의지하는 정도가 유의한 변수로 확인됐으며, 온라인 친구에 의지하는 정도가 1단위 높아질수록 피해경험의 확률이 1.138배 높아지는 것으로 나타났다. 사이버불링 피해에 있어서는 학년과 학업성적과 같은 요인이 가장 유의했으며 이 외의 심리적 요인과 부모에 대한 변수들은 통계적 유의성을 보이지 않았다. 이는 사이버불링의 피해가 개인적인 특징이나 가정환경과 무방하게 이뤄질 수 있음을 보여준다.

표 III-80. 사이버불링 피해 경험에 영향을 미치는 요인

구분	모형1			모형2			모형3		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
성별(1=남)	.394	.124	1.484***	.398	.138	1.489**	.420	.144	1.522**
학년	-.157	.037	.854***	-.158	.038	.854***	-.167	.039	.846***
학업성적	-.168	.057	.846**	-.144	.058	.866*	-.125	.059	.882*
가구소득	.004	.078	1.004	.011	.079	1.011	.038	.080	1.038
유투브이용				-.011	.038	.989	-.005	.038	.995
SNS이용				.009	.033	1.009	-.008	.034	.992
게임이용				.042	.035	1.043	.032	.035	1.032
스마트폰집착경향				.327	.097	1.387***	.282	.100	1.326**
자기효능감							-.173	.121	.841
공감능력							.249	.163	1.283
또래동조성							.074	.098	1.077
가족화목							.041	.132	1.041
부모지지							-.207	.136	.813
부모관심							-.087	.065	.916
오프라인친구관계							.006	.055	1.006
온라인친구관계							.129	.050	1.138**
상수항	-.872	.299	.418**	-1.805	.403	.164***	-1.614	.698	.199*
모델	-2LL	1762.911		1747.680		1730.492			
	model X^2	33.606(4)***		48.836(8)***		66.025(16)***			
	step X^2	33.606(4)***		15.230(4)***		17.189(8)*			
	Nagelkerke	.028		.040		.054			
	분류정확도	84.5%		84.5%		84.4%			

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(3) 온라인 불법약물 위험행동에 영향을 미치는 요인

온라인에서 불법약물이나 마약류를 접할 수 있는 위험행동을 ‘6개월 이내에 불법약물이나 마약류 관련 정보를 온라인에서 찾아본 적이 있다’, ‘6개월 이내에 온라인을 통해 불법이나 마약류에 대한 정보를 소개받거나 거래행위를 제안받은 적이 있다’로 두 경험 중 하나라도 경험이 있는 경우를 온라인에서의 불법약물 위험행동을 한 것으로 간주했다. 인구사회학적 요인, 미디어 이용요인, 심리적 요인, 또래와 부모와의 관계적 요인을 고려한 위계적 로지스틱 회귀분석 결과, 모든 모델이 유의미했으며 예측정확률 또한 92%로 높은 수준이었다. 분류정확도가 높은 이유는 온라인 불법약물 관련된 위험행동은 경험률이 8.1% 수준으로 매우 낮은 것에 영향을 받은 것으로 보이며 결과 해석에 주의할 필요가 있다.

첫 번째 모델에서는 가구소득이 유의미하게 분석됐는데, 가구소득이 높을수록 온라인에서 불법약물 관련된 위험행위를 할 가능성은 낮아지는 것으로 나타났다. 매체이용에 대한 요인을 고려한 두 번째 모델에서는 게임 이용시간이 많아지면 온라인에서 불법약물과 관련된 위험행위를 할 가능성이 1.1배 높아지는 것으로 나타났다. 마지막으로 개인의 심리적 요인과 또래 및 부모관계에 있어서는 유일하게 온라인 친구관계가 유의미한 변수로 확인됐는데, 온라인을 통한 친구관계에 고민을 털어놓고 의지수준이 높은 경우에 불법약물에 대한 위험행동을 할 가능성이 높아졌다.

표 III-81. 온라인불법 약물 관련 경험에 영향을 미치는 요인

구분	모형1			모형2			모형3		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
성별(1=남)	-0.044	0.164	0.957	-0.116	0.182	0.891	-0.141	0.19	0.869
학년	0.106	0.049	1.112*	0.098	0.05	1.103	0.085	0.051	1.089
학업성적	0.124	0.075	1.132	0.186	0.077	1.205*	0.198	0.078	1.218*
가구소득	-0.348	0.104	0.706***	-0.337	0.105	0.714***	-0.335	0.107	0.715**
유투브이용				0.088	0.051	1.092	0.087	0.051	1.091
SNS이용				0.039	0.044	1.04	0.015	0.045	1.015
게임이용				0.096	0.044	1.1*	0.08	0.045	1.084
스마트폰접착경향				0.21	0.127	1.234	0.227	0.131	1.254
자기효능감							0.065	0.162	1.067
공감능력							0.057	0.219	1.059
또래동조성							0.151	0.131	1.163
가족화목							0.08	0.176	1.083
부모지지							0.015	0.185	1.016
부모관심							-0.165	0.084	0.848
오프라인친구관계							-0.09	0.072	0.914
온라인친구관계							0.184	0.066	1.202**
상수항	-2.134	0.402	0.118***	-3.649	0.543	0.026***	-4.07	0.929	0.017***
모델	-2LL	1139.869		1118.875		1103.825			
	model X^2	18.023(4)***		39.017(8)***		54.067(16)***			
	step X^2	18.023(4)***		20.994(4)***		15.05(8)			
	Nagelkerke	0.02		0.044		0.06			
	분류정확도	92.0%		92.0%		92.0%			

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(4) 온라인 도박행위에 영향을 미치는 요인

본 연구에서는 청소년들의 온라인상에서의 도박행위를 온라인 카드와 화투게임과 같은 사행성게임, 확률형 아이템게임, 인터넷 복권이나 인터넷 스포츠베팅, 인터넷 내기방송 참여라는 4가지 영역에서 조사했다. 위계적 로지스틱 회귀분석 결과, 온라인에서 이뤄지는 도박행위 경험에 한 번이라도 참여한 경험이 있을 때, 영향을 미칠 수 있는 요인으로는 성별과 게임이용, 미디어 기기에 대한 부모의 관심인 것으로 나타났다.

표 III-82. 온라인 도박행위 경험에 영향을 미치는 요인

구분	모형1			모형2			모형3		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
성별(1=남)	1.005	0.107	2.733***	0.764	0.119	2.146***	0.797	0.124	2.219***
학년	-0.013	0.03	0.987	0.009	0.032	1.009	-0.005	0.032	0.995
학업성적	-0.009	0.048	0.991	0.064	0.05	1.066	0.081	0.05	1.084
가구소득	-0.04	0.065	0.961	-0.021	0.068	0.979	0.004	0.069	1.004
유투브이용				0.047	0.033	1.048	0.046	0.033	1.047
SNS이용				-0.007	0.028	0.993	-0.015	0.029	0.986
게임이용				0.222	0.029	1.249***	0.212	0.029	1.237***
스마트폰집착경향				0.219	0.083	1.244**	0.161	0.085	1.174
자기효능감							-0.144	0.105	0.866
공감능력							-0.01	0.139	0.991
또래동조성							0.113	0.084	1.12
가족화목							0.034	0.114	1.035
부모지지							-0.119	0.119	0.888
부모관심							-0.171	0.055	0.843**
오프라인친구관계							0.027	0.048	1.027
온라인친구관계							0.044	0.043	1.045
상수항	-1.426	0.258	0.24***	-3.039	0.36	0.048***	-2.088	0.6	0.124***
모델	-2LL	2282.467		2191.308		2170.504			
	model X^2	94.061(4)***		185.221(8)***		206.024(16)***			
	step X^2	94.061(4)***		91.16(4)***		20.804(8)**			
	Nagelkerke	0.065		0.125		0.138			
	분류정확도	74.2%		73.4%		73.8%			

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

구체적으로 모든 단계에서의 모형은 통계적으로 유의미했으며 모든 요인을 고려한 마지막 단계에서 성별과 게임이용, 미디어에 대한 부모의 관심 정도가 온라인 도박행위에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 남학생이 여학생보다 온라인 도박행위를 할 가능성이 2.219배 높았으며, 게임이용시간이 1단위 증가할 때 온라인 도박행위 경험가능성이 1.237배 높아졌다. 반면 미디어 이용에 대해 부모에 대한 관심이 높을수록 온라인 도박행위에 가담하게 될 가능성이 줄어들고 있었다. 이러한 결과는 게임이용시간이 늘어날수록 온라인 도박행위에 쉽게 노출될 수 있으며, 이러한 위험행동을 방지하기 위해서는 무엇보다 미디어 이용에 대한 보호자의 높은 관심이 요구된다는 사실을 시사한다.

(5) 온라인에서의 자해 관련 위험행위에 영향을 미치는 요인

자해와 관련해서는 온라인에 자해행동을 하고 게시글을 올린 적이 있는지, 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방에 참여한 적이 있는지, 자해와 관련된 용어를 SNS나 포털에 검색해본 경험이 있는지로 위험행동을 조사했다. 전체 응답자 중 69명(3.2%)이 온라인에서 자해와 관련된 위험행동을 한 번이라도 한 경험이 있는 것으로 나타났으며 이러한 행위에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위해 인구사회학적 요인, 미디어 이용요인, 개인 심리와 관계적 요인을 고려하여 위계적 로지스틱 회귀분석을 진행했다.

표 III-83. 온라인 자해 관련 경험에 영향을 미치는 요인

구분	모형1			모형2			모형3		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
성별(1=남)	-0.322	0.171	0.725	-0.361	0.192	0.697	-0.281	0.203	0.755
학년	-0.084	0.051	0.92	-0.081	0.052	0.922	-0.087	0.055	0.917
학업성적	-0.054	0.079	0.947	0.01	0.08	1.01	0.085	0.083	1.088
가구소득	-0.097	0.109	0.907	-0.1	0.109	0.905	0.009	0.111	1.009
유투브이용				-0.021	0.052	0.979	-0.001	0.054	0.999
SNS이용				0.087	0.046	1.091	0.072	0.049	1.075
게임이용				0.126	0.046	1.134**	0.088	0.048	1.092
스마트폰접착경향				0.267	0.133	1.306*	0.076	0.137	1.079
자기효능감							-0.685	0.166	0.504***
공감능력							0.72	0.22	2.054***
또래동조성							0.054	0.137	1.056

구분	모형1			모형2			모형3		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
가족화목							-0.514	0.171	0.598**
부모지지							-0.306	0.181	0.736
부모관심							-0.02	0.088	0.98
오프라인친구관계							-0.054	0.075	0.948
온라인친구관계							0.19	0.071	1.21**
상수항	-1.633	0.411	0.195***	-3.082	0.552	0.046***	-1.139	0.944	0.32
모델	-2LL	1079.683		1058.869		982.568			
	model X^2	8.418(4)		29.232(8)***		105.533(16)***			
	step X^2	8.418(4)		20.814(4)***		76.301(8)***			
	Nagelkerke	0.01		0.034		0.121			
	분류정확도	92.7%		92.7%		92.5%			

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

주목해야 할 점은 다른 온라인 위험행동과 상이하게 온라인에서의 자해관련 위험행동은 인구사회학적 요인이 통계적으로 유의미하지 않았다는 점이다. 이는 온라인에서의 자해나 자살 관련된 위험행동이 성별이나 학년에 상관없이 발생할 여지가 있다는 사실을 시사한다. 온라인 자해와 자살 관련 위험행동은 미디어 이용 시간과도 유의미한 관계를 보이지 않았으며 심리적 요인과 부모와의 관계가 유의미한 변수로 확인됐다. 즉, 미디어를 이용하는 정도보다는 개인의 심리적 요인들이 위험행동에 원인으로 작용할 수 있다는 것이다. 구체적으로 살펴보면, 스스로에 대한 자기효능감이 높을수록 온라인에서 자해관련 위험행동의 경험확률이 낮아졌으며, 가족의 화목도가 높아질수록 승산비가 낮아졌다. 반면 공감 능력이 높고 온라인 친구관계에 의지할수록 온라인에서 자해나 자살 관련 위험행위가 발생할 가능성이 높아졌다.

3) 정보보안 활동이 온라인 위험행동에 미치는 영향

청소년들이 온라인상에서 가지는 보안 활동이 청소년 온라인 위험행동에 영향을 주는지 실증적 관계를 알아보기 위해 위험행동별 로지스틱 회귀분석을 진행했다. 온라인 공간에서의 보안 활동은 정보판별 의식과 정보보안 의식으로 구분해서 살펴봤다. 정보판별은 ‘나는 제공된 정보가 사실인지 판단하기 위해 정보 작성자나 출처를 확인하는 편이다’,

‘소셜미디어 등에서 나에 대한 정보를 구분하여 공개 범위를 다르게 설정하는 편이다’, ‘인터넷에서 쿠키 및 방문기록을 삭제하곤한다’, ‘온라인에서 만난 사람의 프로필이 진짜 인지 검색 등을 통해 확인하는 편이다’ 등으로 온라인상에서 정보를 직접 확인하고 판별하는 능력을 측정했다. 보안의식은 ‘SNS나 이메일 계정의 패스워드를 친구와 공유하는 편이다’, ‘온라인 공간에서 모르는 사람의 친구 신청을 수락하는 편이다’를 역변수화하여 나의 개인정보에 대한 보안의식을 측정하고자 했다.

온라인 위험행동의 가해경험에 있어서 디지털 보안 활동이 미치는 영향을 살펴본 결과, 개인정보를 노출하지 않고 나의 정보가 온라인에서 공유되지 않도록 하는 보안의식이 디지털성범죄와 사이버불링 가해경험에 유의미한 영향을 미치고 있었다. 온라인에서의 불법약물과 관련된 위험행동, 온라인 도박 경험, 온라인에서 자해 관련 정보를 찾는 행위 모두 정보 보안의식이 높으면 위험행동에 대한 발생가능성이 낮아지는 것으로 분석됐다. 디지털성범죄와 사이버불링의 피해경험도 개인정보 보호에 대한 보안의식이 높을수록 발생할 가능성이 낮아지는 것으로 분석됐다. 이러한 결과는 온라인에서의 청소년 위험행동 발생가능성을 낮추기 위해서는 보안의식을 함양시키는 것이 효과적일 수 있음을 보여준다.

표 III -84. 디지털보안 활동이 디지털성범죄 가해와 사이버불링에 미치는 영향

구분		디지털성범죄 가해경험			사이버불링 가해경험		
		B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
정보판별의식		-.069	.088	.933	-.177	.113	.838
정보보안의식		-.456	.072	.634***	-.620	.090	.538***
상수항		.889	.338	2.434**	.751	.429	2.120
모델	-2LL	1634.915			18142.979		
	model X^2	40.742(2) ***			40.059***		
	Nagelkerke	.027			.039		
	분류정확도	67.3			83.6		

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-85. 디지털보안 활동이 온라인 위험행동에 미치는 영향

구분	불법약물 위험행위			온라인 도박 경험			온라인 자해관련 위험행동		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
정보판별의식	.764	.154	2.147	.090	.094	1.094	.217	.157	1.242
정보보안의식	-.090	.118	.914**	-.284	.076	.753***	-.343	.121	.709**
상수항	-4.259	.581	.014***	-.391	.357	.676	-2.019	.588	.133*
모델	-2LL	1162.346		2414.182		1128.765			
	model χ^2	25.957(2)***		15.440(2)***		10.253(2)**			
	Nagelkerke	.028		.011		.012			
	분류정확도	91.9		73.9		92.4			

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

표 III-86. 디지털보안 활동이 디지털성범죄와 사이버불링 피해에 미치는 영향

구분	디지털성범죄 피해경험			사이버불링 피해경험		
	B	S.E	exp(b)	B	S.E	exp(b)
정보판별의식	.044	.082	1.045	-.070	.114	.932
정보보안의식	-.374	.069	.688***	-.392	.090	.676***
상수항	1.104	.317	3.015**	-.274	.430	.760
모델	-2LL	2903.027		1823.699		
	model χ^2	30.964(2)***		18.777(2)***		
	Nagelkerke	.019		.015		
	분류정확도	55.5		84.3		

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

4) 온라인 유해환경이 청소년 삶에 미치는 영향

(1) 온라인 유해환경이 청소년 삶의 만족도에 미치는 영향

온라인 유해환경과 위험행동이 청소년 삶의 만족도에 미치는 영향을 단순 회귀분석을 통해 분석했다. 디지털성범죄와 사이버불링의 피해경험이 삶의 만족도에 미치는 영향을 살펴본 결과, 통계적으로 모형은 유의미했으며 삶의 만족도의 0.6%가량을 설명하고 있는 것으로 분석됐다. 디지털성범죄나 사이버불링과 같은 사이버폭력의 피해경험이 없을수록 삶의 만족도가 더욱 높아졌다.

표 III -87. 온라인 유해환경 피해경험이 청소년 삶의만족도에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	TOL	VIF
	B	SE	β			
(상수)	3.072	.023		133.550***		
디지털성범죄 피해경험(경험있음=1)	-.082	.033	-.056	-2.534**	.957	1.045
사이버불링 피해경험(경험있음=1)	-.093	.045	-.046	-2.073*	.957	1.045
F(p)	6.747**					
adj.R2	0.006					
Durbin-Watson	1.992					

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

반면 디지털성범죄, 사이버불링의 가해경험, 온라인에서의 자해관련 위험행동과 온라인 도박이 삶의 만족도에 미치는 영향력을 살펴봤을 때, 통계적으로 유의미한 모형으로 분석됐으며 삶의 만족도의 3.2%가량을 설명하고 있었다. 그 결과, 디지털성범죄와 사이버불링의 가해경험은 삶의 만족도에 영향을 미치지 않았으나 온라인 자해나 자살과 관련된 위험행동, 온라인 도박행위는 삶의 만족도에 유의미한 부적 영향력을 가지는 것으로 분석됐다.

온라인상에서 나타날 수 있는 위험행동과 유해환경이 청소년 삶의 만족도에 미치는 영향력을 살펴봤을 때, 디지털성범죄와 사이버불링과 같은 사이버폭력 행위에 가담한 가해자들은 삶의 만족도에 큰 영향을 받지 않지만 피해자들은 삶의 만족도에 큰 타격을 받을 수 있음을 알 수 있다.

표 III -88. 온라인 위험행동 가해경험이 청소년 삶의만족도에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	TOL	VIF
	B	SE	β			
(상수)	2.280	.019		120.739***		
디지털성범죄 가해경험(경험있음=1)	-.050	.033	-.034	-1.506	.909	1.101
사이버불링 가해경험(경험있음=1)	.020	.042	.011	.482	.909	1.100
온라인 자해 관련 위험행동 경험(경험있음=1)	.142	.055	.056	2.565**	.969	1.032
온라인도박(경험있음=1)	.421	.057	.161	7.325***	.950	1.052
F(p)	17.250***					
adj.R2	.032					
Durbin-Watson	1.900					

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

(2) 온라인 유해환경이 청소년 우울감에 미치는 영향

한편으로 온라인 유해환경과 위험행동이 청소년 우울감에 미치는 영향을 회귀분석을 통해서 분석했다. 우울감은 ‘나는 요즘 의욕이 많이 떨어진다’, ‘나는 삶이 지루하다’, ‘나는 내 자신이 아무 쓸모 없는 사람이라고 느낀다’, ‘걱정이 많다’라는 네 가지 문항의 합산평균으로 측정했다. 우선 디지털성범죄나 사이버불링의 피해경험 유무가 청소년 우울감에 미치는 영향력을 분석한 결과, 사이버불링의 피해경험이 청소년 우울감에 유의미한 영향력을 미치고 있는 것으로 확인됐다. 또래관계가 중요한 청소년 집단의 특성상 사이버불링과 같은 따돌림의 행위는 청소년의 삶의 만족도와 우울감에 직접적으로 영향을 줄 수 있는 것으로 드러났다.

표 III-89. 온라인 유해환경 피해경험이 청소년 우울감에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	TOL	VIF
	B	SE	β			
(상수)	2.256	.022		104.103***		
디지털성범죄 피해경험(경험있음=1)	.057	.031	.041	1.847	.957	1.045
사이버불링 피해경험(경험있음=1)	.164	.042	.086	3.904**	.957	1.045
F(p)	11.319***					
adj.R2	0.010					
Durbin-Watson	1.900					

p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***

앞선 삶의 만족도와 동일한 결과로 온라인에서의 위험행동 중 자해 관련된 위험행동이 청소년의 우울감에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 다른 위험행동과 더불어 특히 온라인에서 자해나 자살과 관련된 위험행동은 청소년들의 실제 삶의 만족도와 우울감에 직접적인 영향을 미칠 수 있으므로 이를 고려한 청소년 지원정책이 수행되어야 함을 보여준다.

표 III-90. 온라인 위험행동 가해경험이 청소년 우울감에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	TOL	VIF
	B	SE	β			
(상수)	3.045	.020		152.789***		
디지털성범죄 가해경험(경험있음=1)	.055	.035	.035	1.566	.909	1.101
사이버불링 가해경험(경험있음=1)	-.040	.044	-.020	-.896	.909	1.100
온라인 자해 관련 위험행동 경험(경험있음=1)	.007	.058	.003	.124	.969	1.032
온라인도박(경험있음=1)	-.544	.061	-.196	-8.979***	.950	1.052
F(p)	21.400***					
adj.R2	.039					
Durbin-Watson	1.982					
p<0.05 *, p<0.01 **, p<0.001 ***						

5. 조사결과 요약¹²⁾

스마트폰: 중고등학생 다섯 명 중 한 명꼴로 스마트폰 평일 하루 평균 이용시간이 5시간 이상으로 조사되었다. 평일과 주말 통틀어 여성이 남성보다 스마트폰 이용시간이 통계적으로 유의미하게 많았으며, 고등학생이 중학생보다 스마트폰을 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 또한 학급성적 및 가구소득이 낮은 집단이 그렇지 않은 집단보다 스마트폰 이용시간이 많은 것으로 나타났다. 스마트폰에 대한 과의존 정도는 전반적으로 여성이 남성보다 높게 분석됐으며, 중학교 3학년이 다른 집단보다 스마트폰 과의존 정도가 높은 것으로 확인됐다. 학업성적이 낮을수록, 가구소득 수준이 낮을수록 스마트폰 과의존에 대한 정도가 높아졌다. 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 적은 집단이 그렇지 않은 집단보다 과의존 정도가 높았다.

정보보안: 청소년이 가지고 있는 개인정보에 대한 보안활동 수준과 안전의식은 학급성적, 교급, 성별에 따라 집단 간 차이를 보이는 것으로 나타났다. 여학생이 남학생보다

12) 이 절은 배상을 선임연구위원과 황현정 전문위원이 공동으로 작성하였음.

개인정보 보안을 더욱 철저하게 신경 쓰는 것으로 확인됐다. 전반적으로 고등학생이 중학생보다 디지털 보안활동 수준이 높았으며, 개인정보 공유를 방지하는 태도를 갖추고 있음을 알 수 있다. 디지털 기술에 대한 태도와 자기효능감 수준이 집단 간 차이를 보이는지 살펴본 결과, 성별, 교급, 학년, 학교성적, 스마트폰 이용시간과 부모 관심 정도에 따라 유의미한 차이를 보이는 것으로 조사되었다. 우선 남성이 여성보다 디지털 기술에 대한 태도가 긍정적이고 자기효능감을 갖춘 것으로 나타났다. 교급에 따라서도 중학생이 고등학생보다 긍정적 태도와 자신감을 갖추고 있었으며, 학급성적이 높은 학생이 중위권이나 하위권 학생보다 기술에 대한 태도와 자기효능감 수준이 높은 것으로 확인됐다.

디지털 성범죄/성추행 가해경험: 청소년의 10명 중 3명가량이 야한 농담이나 섹드립을 해본 경험이 있는 것으로 분석됐다. 가장 경험이 적었던 항목은 다른 사람 얼굴에 야한 사진을 합성한 것으로 2.2% 경험률을 보였다. 남성이 여성보다 야한 농담을 해본 경험이 더 많았으며, 중학생이 고등학생보다 더 많은 경험률을 보이고 있었다. 특히 중학교 재학 중에서도 중학교 3학년인 경우에 더 많이 가해경험이 있는 것으로 나타났는데 최근 6개월 이내 10번 이상 야한 농담을 한 경험이 10%가량으로 매우 높은 비중을 보였다. 스마트폰 이용시간이 주말과 평일을 모두 고려하여 하루에 5시간 이상인 집단이 5시간 미만인 집단보다 가해경험이 더욱 많은 것으로 확인됐다. 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 적은 집단의 학생들이 관심이 많은 집단의 학생들보다 가해경험이 많은 것으로 나타났다. 전반적으로 디지털 성추행 및 성범죄 관련 가해 경험은 남학생이 여학생보다 경험비율이 매우 높은 것으로 나타났다. 스마트폰 이용시간에 따른 집단간 차이는 유의미하게 나타나 스마트폰 이용시간이 많은 집단이 그렇지 않은 집단보다 전반적으로 디지털 성범죄나 성추행과 관련된 행위를 행한 경험이 많은 것으로 분석됐다. 그러나 학업성적과 가구소득 수준은 가해경험 빈도와 관련이 없는 것으로 나타났다.

디지털 성범죄/성추행 피해경험: 온라인 공간에서 야한 섹드립이나 농담을 들어본 적이 있는 비율이 48%로 매우 높게 확인됐다. 즉, 청소년들이 디지털 공간에서 야한 농담이나 성적인 언어에 쉽게 노출되고 있음을 알 수 있다. 그 외에 성적인 농담이나 야한 이야기를 하는 채팅방에 초대받은 경험이 7.4%, 나의 동의 없이 나의 신체사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 경험을 한 경우가 7% 순으로 경험비율이 높았다. 이러한

피해경험은 성과 교급, 학년, 스마트폰 이용시간과 부모관심 집단에 따른 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 구체적으로는 남학생이 여학생보다 피해경험이 더 많았으며, 중학생이 고등학생보다, 특히 중학교 2학년이 다른 집단보다 피해경험이 더 많은 것으로 나타났다. 또한 스마트폰 이용시간이 하루평균 5시간 이상인 집단이 그렇지 않은 집단보다 피해경험이 더 많았으며, 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 적은 집단이 많은 집단보다 더 많은 피해경험을 가지고 있는 것으로 확인됐다. 학년별 차이를 확인했을 때 중학교 2학년 집단이 피해경험이 다른 집단보다 유의미하게 많았다. 가해경험과 마찬가지로, 가구소득과 학업성적 수준은 대부분의 피해경험과 상관이 없었다. 디지털 성범죄나 성추행이 일어났을 때, 어떻게 피해상황을 대처했는지에 대한 조사결과에 따르면, ‘가해자의 제정을 차단했다’가 45.7%로 가장 많이 사용하는 대처방식이었으며 다음으로는 아무 대응하지 않았다가 26.8%, 가해자에게 직접 항의했다가 22.9% 순으로 나타났다. 우리나라 청소년들은 디지털 성범죄가 빈번히 발생하고 있다(86.3%)고 인식하고 있으며, 디지털 성범죄자에 대한 처벌이 제대로 이루어지지 않고 있다(79.0%)고 느끼는 것으로 나타났다.

온라인 교제 후 만남 경험: 실제로 청소년들이 최근 6개월 이내에 온라인에서 알게 된 사람과 공통의 관심사를 나누거나 고민상담 등을 한 적이 있는지 물었을 때, ‘없다’라는 응답이 86.0%로 ‘있다’(14.0%)라는 응답보다 많았다. 온라인으로 타인과 관심사를 나누거나 고민상담을 한 경험이 있는 응답자 296명을 대상으로 실제로 그 사람을 오프라인에서 만난 경험을 물었을 때, 27%가량이 오프라인에서 만나는 경험이 있다고 답했다. 오프라인 만남까지 이어진 경험이 있는 응답자에게 그 사람의 연령대를 물었을 때, 16세~19세 사이가 60.5%, 15세 미만이 17.3%로 대부분이 또래인 것으로 나타났다. 그 뒤로 20대가 13.0%, 30대가 4.9%, 60대 이상이 2.5%, 40대가 1.2% 순으로 나타났다. 미디어 사용에 대해 무관심한 부모를 둔 집단의 학생들이 관심이 높은 부모를 둔 학생보다 온라인 교제 경험이 많은 것으로 나타났다. 가구소득이 낮은 집단의 경우에는 온라인 교제경험 비율이 많았으며, 오프라인의 만남까지 이어지는 경험비율에 있어서도 비교적 높은 경험비율을 보이는 것으로 나타났다.

사이버불링 가해경험: 여섯 가지 항목 중 ‘나는 온라인에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다’고 응답한 청소년의 비율이 14.5%로 가장 높은

비율을 보였다. 남성이 여성보다 가해경험이 더 많았으며, 중학생이 고등학생보다 특히 중학교 2학년과 중학교 3학년에 걸쳐서 가해경험이 유의미하게 많아지는 것으로 확인됐다. 가구 소득이 상위권과 하위권에서 온라인 공간에서 욕을 하거나 따돌린 경험이 많은 것으로 나타나 가구소득과 가해경험이 정적 상관관계를 보이는 것은 아님을 알 수 있다. 주목할 만한 점은 가구소득에 있어서 상위 소득집단에 속하는 학생이 가해경험이 다른 집단보다 통계적으로 유의미하게 많다는 점이다. 이는 오프라인의 일탈행위와 다르게 디지털 공간에서의 사이버불링과 같은 위험행위는 가구소득과 무방하게 나타날 수 있다는 점을 보여준다. 또한 사이버 스토킹에 대한 문항과 대화방에 강제로 초대하여 놀리거나 욕하는 행위를 한 적이 있다는 문항에 대해 미디어 이용에 대한 부모들의 관심이 낮은 집단이 관심도가 높거나 중간인 집단보다 가해행위 경험률이 높은 것으로 나타났는데, 이는 사이버불링 방지 관련 자녀의 미디어 이용에 대해서 부모들의 관심이 필요할 수 있음을 시사한다. 사이버불링 경험자를 대상으로 괴롭힘을 행한 주된 이유를 묻자, '재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해'(29.3%)와 '상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해'(27.3%)라는 응답이 가장 높게 나타났다.

사이버불링 피해경험: 최근 6개월간 사이버불링 피해를 겪었는지, 경험했다면 얼마나 자주 괴롭힘을 당했는지 물었을 때 가장 높은 비중을 보인 피해경험은 '온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다'로 13%의 피해경험률을 보이는 것으로 나타났다. 특히, 경험이 있는 경우에 1~2번이 8.8%, 3~5번이 1.8%, 10번 이상이 1.4% 비교적 빈도가 높게 나타나고 있었다. 그 외에 대부분의 경험률은 2~3% 수준으로 경험률이 낮은 것으로 확인되었다. 사이버불링의 가해자가 친구인 경우가 많았다. 특히, '인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 퇴장하지 못하도록 막고, 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다', '강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나는 대화방에 남고 모두 나가는 괴롭힘을 당한 적이 있다' 가해자가 친구인 경우가 각각 52.2%와 51.9%로 절반 이상으로 분석됐다. 전반적으로 사이버불링에 대한 피해경험은 남학생이 여학생보다 더 쉽게 노출되는 경향이 있었다. 특히 학년과 교급에 있어서 중학교 2학년에 속한 학생들이 피해경험이 많은 것으로 나타났는데, 이는 사이버불링에 대한 가해경험 경향성과도 동일하다. 그리고 자녀의 미디어 이용에 대한 부모들의 관심이 낮은 집단의 학생들이 피해를 더 쉽게 당할 수 있는 것으로 나타났다. 반면 피해

경험에 있어서 전반적으로 학업성과 스마트폰 이용시간은 통계적으로 유의미한 관계가 밝혀지지 않았다. 이는 사이버불링이라는 디지털 공간상의 위험행위가 학생이 가지는 학업의 수준이나 스마트폰 이용시간과는 무관하게 발생할 수 있음을 시사한다. 피해 후 어떤 대처를 했는지 물어보았을 때 '나에게 피해를 준 상대방을 차단하거나, 나의 아이디나 이메일을 삭제 또는 변경했다'는 응답이 39.8%로 가장 많았다. 다음으로는 '아무런 행동을 하지 않았다'는 응답이 22.0%, '나에게 피해를 준 상대방에게 직접 연락하여 행동을 중단하도록 요구했다'가 21% 순으로 분석됐다. 그러나 '상담센터(스마트쉼센터, 청소년사이버상담센터 등)에 도움을 요청했다'가 2.1%로 조치하는 비중이 가장 낮았으며 '경찰에 신고했다'도 6.6%로 매우 낮게 조사됐다. 이는 청소년을 돕기 위해 마련되어 있는 사회안전망과 지원체계들이 실제 피해를 당한 청소년들의 이용경험이 거의 없음을 보여준다. 피해 후 후속조치가 피해가 적절히 해결되었는지에 대해서는 '그렇다'는 응답이 65.4%('매우 그렇다' 13.6% + '그렇다' 51.9%)로 '그렇지 않다'(34.6%, '전혀 아니다' 11.5% + '아니다' 23.0%)는 응답보다 많았다. 온라인 공간에서 사이버불링을 당한 후에 취한 후속적 조치들 중 가장 효과적인 후속조치가 무엇인지에 대해서는 '나에게 피해를 준 상대방을 차단하거나, 나의 아이디나 이메일을 삭제 또는 변경했다'는 응답이 43.4%로 가장 많았다. 그 뒤로는 '나에게 피해를 준 상대방에게 직접 연락하여 활동을 중단하도록 요구했다'가 17%, '해당 웹사이트나 플랫폼 기업에 신고했다'가 15.1%, '가족, 친구, 선후배, 선생님 등 주변에 알리거나 도움을 요청했다'가 14.2% 순으로 나타났다. 반면 '상담센터에 도움을 요청했다'와 '경찰(학교폭력신고센터 117, 사이버범죄 신고시스템 등)에 신고했다'가 효과적이었다는 응답에 대해서는 각각 1.4%, 5.2%로 매우 낮은 비중으로 분석됐다.

온라인 불법약물 거래: 최근 6개월간 온라인 공간에서 치료 목적 이외의 용도로 사용되는 약물(나비약(디에타민), 펜타닐 패치 등)이나 마약류를 사용한 적이 있는지 물었을 때, 경험률이 0.3% 수준으로 나타나 대부분의 청소년은 온라인 불법약물 거래 경험이 없는 것으로 분석됐다. 불법약물 사용이 집단별로 어떤 차이를 보이는지 살펴본 결과 가구소득과 스마트폰 이용시간, 자녀의 미디어 이용에 관한 부모의 관심정도에 따라 집단 간 유의미한 차이를 보이고 있었다. 특히 주목할 만한 점은 응답자 7명 중 5명이 가구소득이 상위권에 속한 학생으로 나타났다는 점이다. 최근 불법약물의 사용은 가구소득과 무방하게, 오히려 고소득층에 속한 학생들이 더 쉽게 노출되어 있음을 알 수 있다. 또한 매체 이용에

대한 부모 관심이 매우 유의미한 변수로 확인됐는데, 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 적은 집단이 불법약물 사용에 더 쉽게 노출될 수 있음을 보여준다. 온라인에서의 불법약물 사용 경험이 있는 응답자를 대상으로 해당 약물이나 마약류에 대한 정보는 어디서 접하였는지 모두 선택하게 했을 때, ‘친구 혹은 지인, 약국/병원 등 오프라인에서’라는 응답이 50.0%와 25%로 가장 많았고, 다음으로는 ‘SNS(페이스북, 인스타그램 등)를 통해’(12.5%)라는 응답이 많았다. 불법약물에 대한 정보를 대부분 오프라인 관계를 통해서 습득하는 것으로 나타났으며, SNS나 메신저서비스도 하나의 정보 습득 경로로 이용하고 있음을 알 수 있다. 최근 6개월간 불법약물이나 마약류에 대해서 관련 정보를 온라인에서 찾아본 적이 있는지 조사한 결과, 경험률은 7.8%가량으로 나타났다. 온라인에서 정보를 소개받거나 거래를 제안받은 적이 있는지 묻은 결과 0.6%의 응답자가 그런 적이 있다고 답했다. 불법약물이나 마약류에 대한 정보를 온라인에서 찾아본 적이 있는 경험에 대해서는 고등학생이 중학생보다 경험비율이 많았으며, 특히 고등학교 2학년에서의 경험비율이 12%가량으로 높았다. 가구소득이 낮은 집단이 그렇지 않은 집단보다 불법약물 관련 정보를 온라인에서 찾는 경험비율이 높았으며, 부모 관심이 낮고 스마트폰 이용시간이 5시간 이상인 집단도 경험비율이 높은 것으로 확인됐다. ‘불법약물이나 마약을 거래하였거나 소비하였을 경우에 받게 되는 처벌에 대해서 잘 알고 있다’고 응답한 비율은 57.7%에 머물렀다. ‘나는 아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법약물이라도 사용할 의향이 있다’는 항목의 동의비율은 8.6%로 나타났다. 경제수준이 상위권이고 학급성적이 하위권인 그룹에서 이 같은 경향이 높게 나타났다.

온라인 도박: 온라인 도박 경험에 대해서 실태를 알아보기 위해 ‘온라인 카드/화투 게임 혹은 온라인 사행성 게임’, ‘확률형 아이템 게임을 활용한 인터넷 사행성 게임’, ‘인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠베팅’, ‘인터넷 내기방송에 참여’의 네 가지 유형 중 경험비율이 가장 높았던 항목은 확률형 아이템 뽑기를 포함한 인터넷 사행성 게임(20.4%)이며, 그 뒤를 이어 온라인 카드나 화투게임 같은 온라인 사행성 게임이 6.3%, 인터넷 내기 방송에 참여한 경험이 4.7%, 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠 베팅(사설토토)를 경험한 비율이 2.8% 순으로 나타났다. 첫째, 가구소득에 따른 집단별로 온라인 도박의 경험비율의 차이를 보였다. 온라인 사행성게임, 인터넷복권이나 스포츠베팅, 인터넷 내기방송의 참여비율은 가구소득이 높은 집단의 학생들이 높았다. 둘째, 성별에 따른 차이도 확인됐는데 확률형

아이템이 포함된 사행성 게임, 스포츠 토토와 같은 인터넷 스포츠베팅이 여성보다 남성의 참여비율이 높았다. 셋째, 확률형 아이템게임과 인터넷 내기방송의 경우에는 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 낮은 집단이 그렇지 않은 집단보다 참여 비율이 높게 분석됐다. 스마트폰 이용 시간에 따른 집단별 차이를 몇몇 게임 참여 비율에서 보이기도 했는데, 온라인 카드와 화투게임에 참여한 비율이 스마트폰을 5시간 이용한 집단이 그렇지 않은 집단보다 높았다. ‘온라인 돈내기 게임이나 도박으로 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈 내기 게임이나 도박을 한 적이 있다’는 항목과 ‘온라인 돈내기 게임이나 도박을 하고 싶은 충동을 강하게 느낀다’는 항목에 ‘그렇다’고 응답한 비율이 각각 1.8%와 1.5%를 차지하였다.

온라인 자해: ‘자해를 한 적이 있다’로 전체 10명의 청소년 중 한 명의 청소년이 경험이 있는 것으로 조사됐다. 그 뒤로 ‘자해계’, ‘자해방법’과 같은 용어를 SNS나 포털에 검색해 본 경험이 있는 비율이 6.1%, 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방에 들어가 본 적이 있는 비율이 2.4%, 자해행동을 하고 관련 사진이나 게시글을 업로드한 적이 있는 경험이 1.9%가량으로 나타났다. 여학생이 남학생보다 자해행동을 해본 경험이 많은 것으로 나타났다. 중학생이 고등학생보다 특히 중학교 1학년과 2학년에 걸쳐 이러한 행위의 경험률이 높아지고 있었다. 이 외에 학업성적이 하위권인 집단, 가구소득이 하위권인 집단이 다른 집단 대비 자해 경험비율이 높은 것으로 분석됐다. 그리고 미디어 이용에 대해서 부모가 관심이 적은 집단이 높은 집단보다 자해경험 비율이 유의미하게 높았다.

심층분석 1 (온라인과 오프라인 위험행동의 관계): 오프라인 일탈행위 중에서도 무단결석과 가출을 한 경험이 있는 청소년 집단에서 디지털성범죄나 성추행과 관련된 위험행동을 하는 경험률이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 오프라인에서 이뤄지는 일탈행동과 온라인 공간에서 성범죄나 성추행과 관련된 행위들이 유의미한 관계를 가질 수 있음을 시사한다. 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕한 경험에 대해서는 평균적으로 14.5%의 경험률을 보이는 데 반해 오프라인에서 일탈행위나 위험행동을 한 청소년 집단에서는 약 20%에서 45%가량의 경험률을 보여 평균보다 높은 것으로 확인됐다. 가출을 한 경험이 있는 학생들의 경우에는 사이버불링을 행하는 경험률이 다른 오프라인 일탈행위 대비 높게 나타난다. 이러한 결과는 오프라인에서의 일탈행위나 위험행동이 사이버불링의 가해경험과 밀접한 연관을 가지고 있음을 시사한다. 불법약물의 경험, 온라인에서의 불법

약물에 대한 위험행동이 오프라인 일탈행위와 보이는 관계를 교차분석을 통해서 분석했다. 분석 결과, 대부분의 오프라인 일탈행위가 불법약물의 사용경험과 유의미한 관계를 보이고 있었다. 특히 가출이나 무단결석 경험이 있는 청소년들이 불법약물에 대한 사용경험률이 각각 2.5%, 2.3%로 비교적 높은 수준을 보였다. 불법약물에 대한 정보검색에서는 담배피우기, 술마시기, 가출경험에 따른 집단간 차이를 보이고 있었으며, 온라인에서 불법약물에 대한 거래행위를 제안받은 경험에서는 무단결석, 술마시기, 담배피우기, 가출과 같은 경험여부에 따라 경험률이 차이를 보이고 있었다. 불법약물과 관련된 경험에 있어서 무단결석과 가출과 같은 요인이 유의미하게 작용하는 것은 청소년들이 가정과 학교와 같은 보호막을 벗어나게 됐을 때, 불법약물에 비교적 쉽게 노출될 수 있음을 시사한다. 오프라인 도박경험 여부에 따라 온라인 도박경험이 차이를 보이며 유의미한 관계를 보이는 것으로 나타났다. 오프라인에서의 카드나 화투게임을 하거나 토토와 같은 스포츠 경기 내기에 대한 경험이 있는 청소년 집단에서는 온라인 카드와 화투의 경험률이 23.4%, 29.7%로 나타나 전체 평균 6.4%에 비교하면 매우 높은 경험률을 보이고 있었다. 특히 오프라인에서 복권과 토토, 스포츠 경기내기를 한 경험여부에 따라 온라인 도박 경험이크게 차이를 보이고 있었으며 비슷한 성격의 오프라인 도박 경험여부에 따라 온라인 도박 경험여부가 차이를 보이는 것으로 분석됐다. 이러한 결과는 도박의 종류와 무관하게 청소년의 온라인과 오프라인 도박경험이 서로 밀접하게 연관되어 있음을 시사한다. 자해 경험, 자살 생각의 높고 낮은 여부에 따라 온라인 자살 관련 행위의 경험여부가 차이를 보이는 것으로 나타났다. 특히, 최근 6개월 이내에 자해 경험이 있는 청소년 208명 중에서는 14.4%가 자해 관련 게시글을 온라인에 업로드해 본 경험이 있으며, 14.9%가 온라인에서 자해나 자살 관련 커뮤니티에 참여한 경험이 있었으며, 32.7%의 높은 비율로 자해 관련 용어를 온라인에서 검색한 경험이 있는 것으로 나타났다. 자살 생각도 온라인 자해 관련 위험행위와 유의미한 관계를 보이고 있었는데, 자살 생각이 높은 집단이 온라인에서 자해와 관련된 위험행동을 할 가능성이 높은 것으로 나타났다.

심층분석 2 (온라인 위험행동에 영향을 미치는 요인): 디지털 성추행/성범죄 가해경험은 또래집단과의 동조성, 오프라인과 온라인 친구관계에 의지하는 정도가 크게 영향을 주고 있었는데 또래동조성이 높고 오프라인 및 온라인 친구에게 많이 의지할수록 디지털 성범죄에 대한 가해경험의 승산이 높아지는 것으로 나타났다. 이는 디지털 성추행/성범죄

에 대한 가해가 또래집단의 영향을 받을 수 있음을 보여준다. 남학생이 여학생보다 디지털 성범죄 피해경험이 나타날 확률이 2.462배 높았으며, 학년이 높으면 디지털 성범죄의 피해경험의 확률이 감소하는 것으로 분석됐다. 미디어 이용에 있어서는 스마트폰 집착경향이 1단위 높아지면 1.338배 피해확률이 높아지며, 또래동조성이 높고 오프라인과 온라인 친구에 의지할수록 피해경험의 확률은 높아졌다. 반면 학년이 높아질수록 디지털성범죄 피해경험이 감소하고 있었으며, 학부모가 자녀의 미디어 이용에 관심을 가지고 있고 가족이 화목할수록 디지털성범죄 피해의 확률은 크게 낮아지는 것으로 분석됐다. 이러한 결과는 디지털성범죄 예방에 있어서 부모의 올바른 미디어 기기 이용지도와 지속적인 관심이 필요하다는 점을 시사한다.

사이버불링의 가해경험 여부에 인구사회학적 요인의 영향력을 확인한 결과, 남성이 여성보다 사이버불링의 가해를 할 확률이 3.269배 높게 나타났으며, 학년과 학업성적 가구소득 모두 높을수록 가해를 할 승산이 낮아지는 것으로 분석됐다. 미디어 이용정도를 투입한 두 번째 모델에서는 유의미한 변수로 SNS이용시간과 게임이용시간, 스마트폰 집착 경향성으로 나타났는데 각각 1단위 증가할수록 1.082배, 1.093배, 1.672배 가해경험 확률이 높아졌다. 스마트폰에 대한 과의존성과 SNS와 게임이용에 대한 과도한 이용이 사이버불링의 가해요인으로 작용할 수 있음을 나타낸다. 마지막으로 심리적 요인과 또래 및 부모와의 관계 요인을 포함했을 때, 유일하게 또래동조성에서 유의미한 확률을 보이고 있었다. 또래동조성이 1단위 증가한다면 사이버불링의 가해를 할 확률이 1.492배 증가하는 것으로 나타났다. 앞선 디지털성범죄 가해에 있어서도 또래동조성이 유의미한 변수로 확인됐는데, 이는 사이버불링이나 디지털성범죄에 이르는 온라인 위험행동의 가해경험이 또래집단의 압력에 의해서 영향을 받아 발생할 수 있음을 보여준다. 남학생이 여학생보다 온라인 도박행위를 할 가능성이 2.219배 높았으며, 게임이용시간이 1단위 증가할 때 온라인 도박행위 경험가능성이 1.237배 높아졌다. 반면 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 높을수록 온라인 도박행위에 가담하게 될 가능성이 줄어들고 있었다. 이러한 결과는 게임이용시간이 늘어날수록 온라인 도박행위에 쉽게 노출될 수 있으며, 이러한 위험행동을 방지하기 위해서는 무엇보다 미디어 이용에 대한 보호자의 높은 관심이 요구된다는 사실을 시사한다.

다른 온라인 위험행동과 상이하게 온라인에서의 자해관련 위험행동은 인구사회학적 요인이 통계적으로 유의미하지 않았다. 이는 온라인에서의 자해나 자살 관련된 위험행동

들이 성별이나 학년에 상관없이 발생할 여지가 있다는 사실을 시사한다. 온라인 자해와 자살 관련 위험행동은 미디어 이용 시간과도 유의미한 관계를 보이지 않았으며 자기 심리적 요인과 부모와의 관계가 유의미한 변수로 확인됐다. 즉, 미디어를 이용하는 정도보다는 개인의 심리적 요인들이 위험행동에 원인으로 작용할 수 있다는 것이다. 구체적으로 살펴보면, 스스로에 대한 자기효능감이 높을수록 온라인에서 자해관련 위험행동의 경험확률이 낮아졌으며, 가족의 화목도가 높아질수록 승산비가 낮아졌다. 반면 공감능력이 높고 온라인 친구관계에 의지할수록 온라인에서 자해나 자살 관련 위험행위가 발생할 가능성이 높아졌다.

심층분석 3 (정보보안 활동과 온라인 위험행동 관계): 온라인 위험행동의 가해경험에 있어서 디지털 보안 활동이 미치는 영향을 살펴본 결과, 개인정보를 노출하지 않고 나의 정보가 온라인에서 공유되지 않도록 하는 보안의식이 디지털성범죄와 사이버불링 가해경험에 유의미한 영향을 미치고 있었다. 온라인에서의 불법약물과 관련된 위험행동, 온라인 도박 경험, 온라인에서 자해 관련 정보를 찾는 행위 모두 정보 보안의식이 높으면 위험행동에 대한 발생가능성이 낮아지는 것으로 분석됐다. 디지털성범죄와 사이버불링의 피해경험도 개인정보 보호에 대한 보안의식이 높을수록 발생할 가능성이 낮아지는 것으로 분석됐다. 이러한 결과는 온라인에서의 청소년 위험행동 발생가능성을 낮추기 위해서는 보안의식을 함양시키는 것이 효과적일 수 있음을 보여준다.



제4장 청소년 대상 면접조사

- 1. 조사 개요
- 2. 조사결과 분석
- 3. 조사결과 요약

1. 조사 개요

청소년 대상 심층면접 조사와 표적집단면접조사(Focus Group Interview)를 통해 청소년 위험행동이 이루어지는 배경과 원인을 파악하고, 관련 이슈의 맥락적 이해를 도모하고자 하였다. 또한, 디지털 유해환경에 노출되고 인터넷에서의 위험행동에 직간접적으로 관여된 청소년의 목소리를 통해 보호와 지원을 위한 정책대응 방안을 도출하고자 하였다. 이를 위해 다양한 청소년 위험행동 가운데 연구진이 선정한 5대 위험행동(사이버불링, 디지털성추행, 디지털 자해, 온라인 도박, 온라인 불법약물 거래) 경험이 있는 청소년 10명을 대상으로 면접조사를 진행하였다. 이와 함께, 특별한 위험행동 경험이 없는 일반 청소년 3명을 추가로 면접조사를 진행하여 디지털 유해환경 및 위험행동의 원인과 영향에 대한 두 그룹 간 인식과 태도의 비교를 통해 관련 이슈의 명확한 이해를 도모하였다.

1) 조사 설계

면접에 참여한 조사 대상자는 10대 중후반의 청소년으로 정하였다. 추상적 사고 능력과 표현 능력을 고려하였고, 특히 위험행동에 대한 개인의 경험에 대해 비교적 원활한 소통이 가능한 연령대로 최소 중학생 이상의 청소년이 적절할 것으로 판단하였다. 각종 온라인 커뮤니티에 조사 참여 안내 홍보를 하였으며, 연구자 및 조사위탁기관의 인적 네트워크를 활용하여 조사 참여 청소년을 모집하였다. 디지털 유해환경 및 온라인 공간에서 발생하는 각종 위험행동 관련 경험자를 포함한 모든 조사 대상자에게 연구 참여 동의 절차를 거쳤으며, 만18세 미만 청소년의 경우에는 사전에 법정대리인의 동의를 구하였다. 본 연구는

13) 이 장은 배상을 선임연구위원이 작성하였음.

2023년 9월 원내 기관생명윤리위원회의 심의를 받고 승인을 얻어 진행되었다 (202309-HR-고유-019).

청소년 위험행동 경험이 있는 면접조사 참석자 유형별 구분 관련 세부 사항은 다음과 같다. 우선, 성별과 학급별 구분이 유의미하지 않아 위험행동 유형별로 집단을 구분하였다. 디지털 성범죄/성추행 피해 경험이 있는 집단, 사이버불링 가피해 경험이 있는 집단, 온라인 환경에서의 도박, 자해, 불법약물 및 식이장애 경험이 있는 집단으로 분류하였다. 이와 같은 기준에 따라 총 10명의 청소년을 면접 대상자로 선정하였다. 면접조사 사례유형 및 대상자 수, 참석자 정보 등은 다음과 같다(〈표 IV-1〉과 〈표 IV-2〉 참조).

표 IV-1. 면접조사 참여자 중 위험행동 사례유형 및 대상자 수

특성	구분	대상자 수
A. 디지털 성범죄	디지털 성범죄/성추행의 피해를 입은 경험이 있는 청소년	3
B. 사이버불링	온라인 공간에서 타인을 괴롭힌 경험이 있는 청소년	1
	온라인 공간에서 타인에게 괴롭힘 당한 경험이 있는 청소년	1
C. 온라인 도박	온라인 도박 행위를 한 경험이 있는 청소년	2
D. 디지털 자해	자해 관련 행동을 한 후 SNS에 업로드한 경험이 있는 청소년	1
E. 온라인 불법약물 및 거식증	온라인 공간에서 불법약물을 거래한 경험과 거식증 경험 있는 청소년	2

표 IV-2. 면접조사 참석자 정보(위험행동 경험자)

사례	이름	성별	연령	학년	유형
A1	임○○	여	18	고등학교 3학년	디지털 성범죄 피해
A2	정○○	여	16	고등학교 1학년	디지털 성범죄 피해
A3	홍○○	여	16	고등학교 2학년	디지털 성범죄 피해
B1	이○○	남	17	고등학교 2학년	사이버불링 가해
B2	조○○	남	17	고등학교 2학년	사이버불링 피해
C1	이○○	남	18	고등학교 2학년	온라인 도박
C2	최○○	남	18	고등학교 2학년	온라인 도박
D1	전○○	여	15	중학교 3학년	온라인 자해

사례	이름	성별	연령	학년	유형
E1	정○○	여	19	대학교 1학년	온라인 불법약물 및 식이장애
E2	김○○	여	17	학교 밖 청소년	온라인 불법약물 및 식이장애

위험행동 비경험자로 면접에 참여한 세 명의 청소년에 대한 정보는 <표 IV-3>에 정리하였다.

표 IV-3. 면접조사 참석자 정보(위험행동 비경험자)

사례	이름	성별	연령	학년	유형
F1	최○○	여	17	고등학교 2학년	일반
F2	박○○	남	16	고등학교 1학년	일반
F3	김○○	남	16	고등학교 1학년	일반

2) 조사 방법

면접 참여자의 편의를 고려하여 면접조사 방식(1대1 또는 집단면접), 면접 참여 일시 및 장소를 결정하였다. 장소는 독립된 공간의 유료 회의실 및 한국청소년정책연구원 회의실에서 진행되어, 참여 청소년이 최대한 독립적이고 편안하게 면접에 참여할 수 있도록 하였다.

면접조사를 시작하기 전, 법정대리인 동의서를 발송하고 부모나 보호자로부터 참여 동의를 받는 절차가 선행되었다. 법정대리인 및 본인 동의서를 사전에 제출한 청소년만을 조사에 참여할 수 있게 하였으며, 본 면접 시작 전에도 진행자가 조사에 대해 한 번 더 설명하고 구두로 참여 동의를 받는 절차를 거쳤다. 조사 방법과 소요시간, 조사의 개요 및 내용에 대해 상세히 해설하였으며, 조사 과정에서 취득한 정보의 보관 및 폐기 기한과 방법, 활용용도 등에 대해서도 설명하였다. 응답하기 불편한 내용에는 답변하지 않아도 되며, 언제라도 동의를 철회하고 참여를 중단할 수 있음을 알린 후에 조사 참여 동의를 확인하였다. 더불어, 추후 연구 자료로 활용되는 것에 대한 동의를 구하고 면접 내용을 녹음하였다. 모든 면접조사는 연구책임자가 단독으로 진행하였으며, 참석자에게는 소정의 사례비가 지급되었다.

면접조사는 반구조화된 질문지를 활용하여 2023년 10월에 총 7회 진행되었다. 표적집단면접(FGI)은 총 4개 집단별로 개별적으로 진행되었으며 각 80분 정도의 시간이 소요되었다. 모든 표적집단면접 조사는 충분한 소통이 원활히 이루어질 수 있도록 참여 청소년 인원이 최대 3명을 넘지 않도록 하였다. 1대1 심층면접은 총 3명의 참여자와 개별적으로 진행되었으며, 각 60분 정도의 시간이 소요되었다. 연구진이 민감한 주제로 1대1 면접이 필요하다고 판단한 경우나 조사 참여 청소년이 원하는 경우 1대1 면접을 실시하였다.

3) 조사 내용

면접조사는 기존 통계 및 정량 조사에서 얻을 수 없는 디지털 유해환경과 청소년 위험행동에 대한 정보와 맥락적 이해를 통해 정책적 시사점의 도출을 목적으로 하고 있다. 다양한 참여자 조건에 따른 디지털 유해환경의 현황을 파악함으로써 디지털 유해환경 및 청소년 위험행동 관련 정책 방안 마련에 기초자료로 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

면접에 참여한 모든 참여자를 대상으로 스마트폰 사용시간, 디지털 기술에 대한 태도, 온라인 환경에 대한 태도, 부모의 미디어 이용 지도, 정책적 필요성 등에 관해 물었다. 각 위험행동 유형별로는 그 동기 및 배경, 후속조치나 결과, 느낀 점 및 대응방안에 대해 각각 질문하였다. 아울러, 온라인 불법약물 및 식이장애를 겪고 있는 청소년들 같은 경우 온라인 자해 경험도 있다고 응답하여, 해당 위험행동 이외에도 경험한 위험행동의 종류에 관해서도 추가로 물었다. 각 집단의 면접영역과 면접내용은 <표 IV-4>에 기술되어 있다.

표 IV-4. 면접영역 및 면접내용

면접영역	면접내용
디지털 환경 관련 공통질문	- 스마트폰 사용시간 - 디지털 기술 태도 - 온라인 환경에 대한 태도 - 부모의 미디어 이용 지도 - 정책적 필요성
유형별 특정질문	- 위험행동 동기/배경(전후사정) - 후속조치/결과/파급효과 - 느낀 점 - 디지털과 유해환경의 연결성 - 대응 방안(제안/소감)

2. 조사결과 분석

1) 청소년의 스마트폰 사용 태도 및 경험

대부분의 위험행동 경험 청소년들은 평일 기준 하루 평균 최소 4~5시간을 스마트폰 사용에 할애하고 있었다. 일부 청소년들의 경우에는 하루 평균 6~7시간 이상을 할애하기도 하였다. 평일보다는 주말에 스마트폰 사용량이 더 늘어나 평균적으로 6~7시간 이상을 할애하는 것으로 나타났다. 주로 유튜브 시청과 SNS 사용으로 시간을 가장 많이 보낸다고 하였으며, 게임을 하면서 시간을 보낸다는 청소년도 있었다.

주로 제일 많은 건 유튜브를 보거나 아니면 인스타그램 피드 같은 거를 보거나 약간 이런 짧은 동영상 틱스나 쇼츠, 틱톡 같은 거를 보고 있습니다. (A1, 여)

제가 전공으로 춤을 추고 있는데 아무래도 선생님들이 수업 문제 같은 것도 다 SNS에 해줘서 그런 거 확인하려고 많이 보고 그리고 제 영상도 많이 올려가지고 그런 거 하느라 조금 많이 하는 것 같아요. (A2, 여)

제 나이를 기준으로 봤을 때는 그래도 평균에서 조금 이상인 것 같아요. 과외나 학원 같은 걸 봐도 이제 주말이 훨씬 비는 시간이 많기도 하고 똑같은 시간에 일어난다 쳐도 남은 시간이 훨씬 많아서 아무리 봐도 주말이 조금 많을 것 같아요. 보통은 이제 SNS가 주된 활동이고 그다음에 게임이 있을 것 같고 나머지는 뭐 음악이나 미디어 시청 정도 있을 것 같습니다. (B1, 남)

하루 평균 6시간 이상. 친구들이랑 얘기하거나 게임. (E1, 여)

저 핸드폰으로 유튜브를 주로 많이 보고요. 그리고 SNS도 많이 하는 것 같아요. 인스타그램 트위터랑 그런 거해요. (E2, 여)

반면, 일반 청소년으로 조사에 참여한 세 명은 모두 평일에는 약 서너 시간 동안 스마트폰을 사용했으며, 주말에는 이용 시간이 한두 시간 늘어나거나 오히려 줄어드는 경우도 있었다.

(주중에 서너 시간 이용하고 주말에 대여섯 시간으로 증가한 이유를 묻는 질문) 아무래도 주말에 시간이 많아서... 주말에 금요일은 아예 학원을 안 가거든요. 그래서 집에 있는 시간이 확 늘다 보니까 사용 시간이 늘더라고요. (F1, 여)

(주중에 서너 시간 이용하다 주말에 오히려 한두 시간 이용시간이 줄어드는 이유를 묻자)
주말에는 컴퓨터 게임을 주로 하다 보니까...

위험행동 경험이 있는 청소년들의 경우 학업이나 일상생활에 있어 지장이 될 정도로 스마트폰 사용 조절에 어려움을 겪거나, 스마트폰을 항상 본인 옆에 두고 사용해야 할 정도로 의존도가 높다는 의견이 다수였다. 본인뿐만 아니라 친구들까지도 많이 이용하기 때문에 친구들과 연락하기 위해서는 항상 필요하고, 그렇기에 의존적인 태도를 지니게 되었다는 것이다.

그런데 없어도 그만이라는 게 저 혼자만 없으면 저도 미치긴 하는데 남들 다 없으면 그러면 저도 딱히 안 쓸 것 같아요. 저도 할 거 할 때는 집중하는 편이여가지고. 그런데 이제 틈나는 시간 그때는 저도 계속 핸드폰에 의지하고 있긴 해요. 틈나는 시간에. 그런데 이제 제가 해야 될 거는 해야 될 거 우선으로 생각해가지고. 뭐 일상에 뭐 간섭이 될 정도로 그 정도로 심하지는 않아가지고. (C1, 남)

알바를 하던 도중에도 손님이 있는 걸 알면서도 그냥 핸드폰을 보고 아니면 좀 꾸중을 듣는다 해도 잠깐 올리면, 그냥 메시지가 왔는지 일단 확인을 해보고 아니면. 그냥 계속 손에 그냥 쥐어져 있는 것 같아요. (C2, 남)

반면에, 일반 청소년 그룹은 이 같은 집착 경향성은 상대적으로 낮은 것으로 보였다. 세 명 중 한 명의 학생만 나머지 학생에 비해 스마트폰 사용 조절에 어려움을 겪고, 일상생활에 지장을 받는다고 말하였다.

(유튜브) 이거 하나쯤은 봐도 되지 않을까라는 생각으로 하나 보면 이제 그게 두 개, 세 개가 돼버려서 시간이 훌쩍 지나니까 숙제를 못하게 되거나 그럴 때도 가끔은 있기는 하고... (F2, 남)

참여자들은 대체로 디지털 기술의 사용과 활용에 대해 긍정적인 인식을 가지고 있었다. 유해환경에 노출된 경험이 있는 청소년들도 디지털 기기의 편리함이 크다고 여겨 그 단점을 감수할 의향이 있다는 의견을 나타냈다. 새로운 생활 방식과 기술 발전을 디지털 기기 사용을 통해 파악할 수 있다는 점에서 이들은 디지털 기기를 유용하다고 평가했다. 부정적인 미디어 매체에 노출되었음에도 불구하고, 유해 활동에 참여할지 여부는 개인의 선택에 달려 있다고 보는 청소년들도 있었다. 이들은 단편적인 부작용보다는 디지털 기술의 장점에 더 큰 주목을 해야 한다고 주장했다. 하지만 인공지능이나 메타버스와 관련해서는 본인에게 체감되는 장점이 없거나, 기존 데이터를 학습하는 형식을 취하는 인공지능의 특성상 편견이 강화될 수 있다고 우려하였다. 과도한 스마트폰 사용으로 인해 본인의 할 일을 다 못 끝내기 때문에 본인에게 디지털 기술 자체가 좋게 다가오지 않는다는 청소년도 있었다.

일단 제가 생각하기에는 좀 삶의 질을 올려주는 것 같고요, 디지털 기술이. 뭐 예를 들어서 예전에는 지도를 종이로 보고 찾아갔는데 지금은 이제 검색하면 뭐 몇 번 출구에서 타면 일찍 내릴 수 있다 이런 것들 다 나오니까. 좀 전망이 밝고 많이 발달하고 저희 생활에 좀 많이 도움이 되기 때문에 그런 점에서 좀 편리하다고 생각을 합니다. (A1, 여)

아무래도 일상생활에서 지도 같은 보거나 약간 새로운 정보들을 얻기에는 편리한 게 맞는 것 같긴 한데, 아무래도 단점으로 성취률도 모르는 사람들이 하기도 하고 그리고 제 스스로도 이제 스마트폰을 많이 써서 제가 해야 할 일을 못 할 때도 있으니까 뭔가 저한테 크게 도움이 되는 것 같다고는 느끼지 않았던 것 같아요. (A2, 여)

기술은 나날이 발전하는데 이제 사람들은 그거에 점점 갈수록 익숙해질 거 아니에요. 그런데 막 그렇게 막 크게 인공지능이나 이런 메타버스가 발달을 한 상태도 아니기도 하고 애매모호한 그 상태이니까 그냥 지금 누릴 수 있는 그 편안함을 그대로 누리고 있는 상황이라서 크게 막 어디 쪽으로 치우친다는 생각이 안 들어본 것 같아요. (B1, 남)

사이버불링 피해를 받은 것은 약간 한 번의 실수로 그렇게 될 수 있는 건데, 이제 디지털 기기는 평생을 유용하게 쓸 수 있는 거니까. 그래서 디지털 기술 자체는 긍정적으로 생각되어요. 단편적으로는 부작용이 있을 수 있지만, 긍정적인 부분이 부정적인 부분과 견주어 봤을 때 엄청 크니까. (B2, 남)

부정적인 거를 접했을 때 그거를 하나, 안 하나는 자신의 몫이니까. 그래도 뭐 좋은 쪽으로 많이 활용되고 있는 건 사실이니까 유용하다고 생각해요. (C1, 남)

더 부정적이게 만드는 거는 아닌데 딱히 직접 저한테 장점이 와닿는 게 없어가지고. (D1, 여)

인공지능이나 이런 거는 부정적인 면이 너무 많다고 생각을 해서요. 뭐라고 해야 되지? 기존 데이터를 바탕으로 하다 보니까 편견 같은 게 강화되는 그런 것도 있고. (E1, 여)

너무 옛날 방식만 쫓아가다 보면 도태되는 것 같고, 새로운 방식들이 점점 좋은 기술들이 여러 가지 나오잖아요. 그거를 전자기기 뭐 이런 걸 통해서 알 수 있다고 생각을 하기 때문에 긍정적이게 생각을 했어요. 저 뽕소니 당할 뻔했는데 그때 바로 핸드폰으로 신고했거든요. 112에. (E2, 여)

메타버스 이용한 그런 앱이나 이런 거 들어가서 약간 이런 활동도 할 수 있고 같이 소통도 할 수 있고 게임도 된다 이런 걸 학교에서도 많이 배워서... 그런 게 좀 계속 발전하다 보면 삶이 윤택해지지 않을까... (F1, 여)

요즘에 TV 같은 것도 옛날에는 저 어렸을 때만 해도 리모컨으로 다 조작했는데 요즘은 지니도 나오고 음성 인식 그런 걸로 다 찾아주고 알고리즘 같은 것도 다 사용자의 성향에 맞게 해주기도 하잖아요. (F2, 남)

온라인 환경에 관하여, 일부 참여 청소년들은 자신들이 적절하지 않은 미디어 콘텐츠에 노출된 경험이 있다고 언급했다. 온라인 유해환경을 접하고 사이트 내부 신고 기능을 이용한 경험이 있는 참여자들의 경우, 법적 처벌이 제대로 이루어지지 않았다는 점에서 유해환경 관련 제도의 한계를 느꼈다고 하였다. 또한, 실제로 신고 기능을 활용한 적 없는 참여자들도 정부 차원의 규제에 대해 불신하고 있었다. 무분별한 규제를 통해 기술의 발전을 막는다고보다는 그러한 기술을 충분히 활용해야 한다는 주장도 있었다. 기술이 발달함에 있어 장단점은 분명히 존재하기에, 이로 인해 파생되는 문제들만 정부 차원에서 해결해야 한다는 것이다.

기술이 발달할수록 단점들도 분명히 생겨나긴 할 텐데 그것들을 단점이 있다고 기술을

이제 또 아예 막아버리는 거는 이제 또 뭐 일차원적으로 생각을 하는 거니까. 그 단점들을 좀 막으면서 그래도 기술이 발전하는 게 좀 맞지 않나. 어쩔 수 없는 단점이라고 생각을 해요. 그거는 나라에서 좀. 방안을 생각을 해서 좀 더. (A1, 여)

뭔가 가해자들에 대한 처벌이 제대로 안 이루어지고 있다고 생각이 든 적이 있어가지고 약간 처벌이 더 강화됐으면 좋겠다는 생각은 해봤던 것 같아요. (A2, 여)

규제를 한다 해도 다 구멍이 있으니까. 뭐 아무리 언론에서 규제를 한다 해도 방법이 따로 없는 것 같아요. (C1, 남)

너무 솜방망이 처벌이라서 신고해도 별로 소용없을 것 같아요. (E2, 여)

한편, 부모의 미디어 이용 지도에 관해서는 가정마다 다른 행태를 보였다. 부모가 관심 있게 지도하는 과정에서 개입과 통제가 심한 가정, 부모가 관심은 있지만 크게 제재는 하지 않는다는 가정, 부모가 아예 무관심한 가정 등으로 다양했다.

그냥 핸드폰을 많이 하는 것 자체는 안 좋아하시는데 그냥, 그냥 하지 말라고 하세요. (A3, 여)

되게 엄격하셨어요. 미디어 같은 부분만 아니더라도 저희 부모님 두 분 자체가 이제 다른 부모님들보다, 제가 이제 첫째다 보니까 제가 어릴 때는 일단 저도 그렇게 다 통제를 받았었고요. 저 중1 때까지만 해도 애플 막 통제를 받았었고, 어릴 때는 몰랐는데 약간 커서 보니까 그게 꼭 나빴던 것만은 또 아닌 것 같아요. 그나마 제어를 할 수 있는 환경을 만들어주신 게 아닌가라고 싶긴 해요. 그렇지만 그러다 보니까 약간 속으로는 좀 내키지 않는 부분이 좀 어느 정도 있었던 것 같아요. 너무 강압적이시다 보니까. (B1, 남)

밤늦게까지 보니까 엄마가 통제를 하려고. 12시에 폰을 어머니가 가지고 가세요. 그걸로 많이 싸웠는데 항상 져가지고 그냥 이제는. (B2, 남)

엄마 같은 경우에는 그냥 니 앞가림은 네가 알아서 해야 된다는 주의가 좀 너무 강하고 그리고 이제 뭐 학업 같은 거를 얘기를 하자면 그렇게 크게 관심도 없으세요. 그래서 제 개인 뭐 핸드폰을 뭐 잠깐 뭐 점검을 하거나 뭐 컴퓨터 이제 그만해라, 그런 소리도

없어요. (C2, 남)

오래 보면 그만 하라고 하시긴 하는데. 그렇게 막 심하게 뭐라 그러고는 안하시고 (D1, 여)

엄청 어릴 때부터 핸드폰이 있어서 초반에는 데이터를 아예 못 쓰게 해놓고 와이파이만 터지는 데서만 사용을 할 수 있게 하시고.... 뭐 하나를 할 때 맨 처음에 접할 때는 꼭 부모님한테 먼저 말씀을 먼저 드렸어요. 처음 페이스북을 하면 페이스북 계정을 만들었다 이런 걸 먼저 알려드렸던 것 같아요. (F1, 여)

제가 웹툰을 봐요. 웹툰을 보는데 엄마 어머니가 공부할 시간에 웹툰 보냐고 그럴 때도 있고 아니면 너무 많이 볼 때는 와서 그만 보라고 그냥 쉬었다 보라 그렇게 말씀할 때도 있고 그래요. (F2, 남)

참여자들은 공통적으로 디지털 유해환경 접근을 차단할 수 있는 효과적인 정책과 디지털 유해환경 관련 처벌 강화 정책의 필요성을 느끼고 있었다. 현재 청소년들이 불법적인 행위를 저지르더라도 대부분 부모님의 방문이나 훈방 조치 등으로 사건이 마무리되는 경우가 많아, 청소년들이 위험한 행동에 대해 큰 경각심을 갖지 않고 접근한다는 지적이 있었다. 이와 관련하여, 일부는 플랫폼 신고와 경찰 신고 시스템 간의 연동이 필요하다고 의견을 제시했다. 또한, 복잡한 경찰 신고 절차의 개선이 필요하다는 의견도 있었다. 보통 온라인에서 발생하는 위험행동의 경우, 경찰에게 바로 신고하기보다는 플랫폼 내에서의 신고 기능을 활용하는 청소년이 많았다. 그러나, 플랫폼 신고 후 규제 수준이 약하고 제대로 된 처벌이 이루어지지 않고 있어 플랫폼 내에서 신고하는 경우 바로 경찰 신고까지 이어질 수 있도록 제도적 보완이 필요하다는 것이다. 한편, 디지털 유해환경 가해 혹은 피해 경험자가 직접 자신의 경험을 이야기하는 미디어 홍보물 등을 통한 인식 제고나 학교 및 정부의 상담시스템 강화에 관한 의견도 제기되었다.

법률이 좀 일단 강화되어야 된다고 생각을 해요. 트위터나 이런 곳에 너무 아이들이 쉽게 약간 애들이 살 수 없는 화기류나 담배나 심지어 이제 민증까지 파는데 이제 그런 것들을 받아서 이제 막 술집을 가거나 술집을 갔다가 뭐 걸려도 그냥 훈방 조치하거나 아니면 부모님 오시고 끝나고, 이러면 애들은 또 다시 이제, 다시 또 가고 이러니까 그런 것들에 대해서 조금 더 법률이 좀 강화되었으면 좋겠고, 처벌을 좀 강화했으면 좋겠고, 두 번째로

는 미디어 방송 같은 거를 할 때 예를 들어서 마약은 나쁜 거예요, 마약은 몸에 해로워요, 마약은 뭐 신경 세포를 망가뜨리고, 이런 것들이 나오는데 사실 그거 잘 공감 안 가요. 사실 보면 그냥 나쁜가보다 이라고 이제 보는데 도박을 예를 들자면 뭐 도박했다가 이제 좀 후회한 사람이 나와서 진짜 하지 말아라, 나는 이렇게 해서 망했고 진짜 겪어본 사람으로서 하지 말아라, 나 진짜 이 정도로 망가져가면서 도박을 했었다라고 하는 게 좀 더 설득력 있는 것 같아요. 너무 이론적으로 다가가면 애들 입장에서는 사실 안 와닿으니까... (A1, 여)

인스타그램이나 트위터나 이런 SNS에 있는 신고 기능이 뭔가 어떻게 처리되는지는 잘 모르기는 하지만 뭔가 앱 내에서 해결이 되는 것 같더라고요. 뭔가 벌이 있어도 뭐 이 계정을 며칠 동안 사용을 못 해, 못하게 한다든가 약간 앱 내에서만 처리를 하는 것 같아서 뭔가 이게 바로, 뭔가 경찰 쪽으로 넘어가면 좋지 않을까라는 생각을 했던 것 같아요. 그리고 제가 또 막 부모님한테 말씀도 안 드리고 직접 신고하러 막 경찰 거기 가가지고, 경찰서 가가지고 막 넣지도 않았잖아요. 그게 되게 처리 기간도 길고 그리고 피해, 피해자가 더 이거를 정성이라 시간을 들여서 해야지만 처리가 되니까. 약간 그런 부분이 부담이 되니까 안 하는 건데 뭔가 알아서 그렇게 가면 조금 더 좋지 않을까라는 생각이 들어요. (A2, 여)

저는 솔직히 다, 막 다 그런, 애들이 못 들어가게 위험한 그런 것들을 다 막았으면 좋겠는데 이게 어차피 다 하니까 그냥 좀 경각심을 줘야 될 것 같아요. (A3, 여)

일단 학교나 정부에서 연계해 주는 상담 같은 게 좀 개선됐으면 좋을 것 같고요. 고등학교 1학년 때도 그 학교에서 설문지 해가지고 상담, 교육청 상담센터? 거기도 갔었는데 크게 도움이 안 됐어서. 전문성이... 그냥 성적도 괜찮고 당장 죽고 싶다고 안 하니까 크게 문제라고 생각을 안 하시더라고요. (E1, 여)

저는 일단 무조건 말라야지 이쁜 거다. 이런 거를 없애야 한다고 생각을 하는데. 일단 좀 강박을 없애기 위해서 우리나라에서 힘을 써줬으면 좋겠고, 그리고 좀 약간 보통 식이장애가 누군가에 의해서 발생하는 경우가 굉장히 많거든요. 뭐 다른 사람이 비방을 했다거나 해서 발생하는 경우가 되게 잦은데, 그런 가해자를 좀 풀어주지 말고 제대로 처벌을 내려야 한다고 생각을 해요. (E2, 여)

제 생각에는 보통 성인 인증이라는 게 있잖아요. 근데 청소년이 성인 인증을 할 때 부모님

의 허락이 있으면 할 수 있는 게 있어요. 근데 부모님 허락으로 성인 인증, 19금이라고 해야 되냐? 성인 인증 말고 그런 게 통과가 된다는 게 그냥 아예 안 되게 해야 되는 거 아닌가요. 왜냐면은 부모님의 핸드폰으로 자기가 임의로 허락을 할 수도 있는 거고. 솔직히 자기 자신한테 19금 콘텐츠 접근을 위해 성인 인증 허용해 줄 부모가 어디 있냐고요. (F2, 남)

방금 (F2가) 한 얘기랑 약간 연관이 있는 얘기인데 사실 OTT도 그게 진짜 심하다고 생각하거든요. 최근에 막 좀 유행했던 오징어 게임도 사실 19세 이상만 볼 수 있는 건데 초등학생들이 주로 하는 그런 게임에서도 오징어 게임이 뭔가 소스로 들어가는 것도 많고. 보통 요즘 OTT 나오는 드라마들이 보통 19세 이상이거든요. 오징어 게임도 보고 무빙도 보고 최근에 마스크 걸 같은 것도 보고 더 글로리도 보고 그래서... OTT 자체가 한 번 로그인할 때 성인 인증을 딱 한 번만 하면 모든 걸 다 볼 수 있거든요. 또 넷플릭스 같은 경우에는 아빠 꺼 계정으로 돼 있어서 (F1, 여)

(디지털 성추행/성범죄 대응 교육) 받기는 하는데 사실 딱히 기억에 남는 게 별로 없는 것 같아요. 그냥 뭐 신고해라, 어디로 전화를 해서 신고하면 된다. 이런 게 끝이지 뭐 신고를 해서 누가 뭐 어떻게 대처를 해주고 그 이후에 어떻게 되는지에 대해서는 잘 알려주지 않는 것 같아요. (F1, 여)

2) 유해환경 유형별 청소년 경험

(1) 디지털 성범죄 피해 경험 청소년

조사에 참여한 다수의 청소년들은 여성 청소년을 대상으로 한 디지털 성범죄는 주로 온라인 환경의 익명성 뒤에 숨은 불특정 남성이 행하고 있는 것으로 추정하고 있었다. 랜덤채팅 어플리케이션부터 인스타그램, 트위터 등의 SNS까지 다양한 온라인 환경에서 청소년들은 성범죄에 노출되고 있었다. 성행위를 하고 싶다고 보내거나 자신의 성기 사진을 보내어 청소년으로 하여금 성적 수치심을 느끼게 하는 등의 디지털 성추행 경험이 주로 많았으며, 치마 사진이나 얼굴 사진 등을 찍어서 보내라는 협박을 당한 참여자들도 있었다. 여성 청소년의 학교 이름과 거주지를 알아내려고 하는 가해자들도 있었으며, 불특정 다수가 아닌 초등학교 동창에게 온라인 성추행을 당한 참여자도 있었다. 춤을 전공하여 개인 SNS에 본인의 춤 영상을 올린 참여자의 경우에는 20명이 넘는 불특정 다수로부터

지속적으로 춤 영상 관련 성추행을 당해왔다고 말했다.

거기서(트위터)는 이제 완전히 자기 프로필이 있으니까 사진을 올리거나 아니면 뒤에 배경 사진을 올리거나 저장을 하거나 그런 것들을 할 수 있었어서 그때 당시에 약간 제 학교 사진이라고 해야 되나. 얼굴이 안 나왔던 학교 사진을 그때 프로필로 설정을 했었어요. 그러니까 누가 봐도 여자, 약간 학생, 여학생인 것처럼 이제 해놓으니까 이제 그 트위터로 연락이 오는 거예요. ... 예를 들어서 “어디 사냐?” 아니면 “얼굴 한 번만 보여달라,” 아니면 “지금 학교니까 학교인 거를 찍어달라, 뭐 치마 입고 있지 않냐?” 약간 그런 식으로 한 5명 정도한테 연락이 왔었던 것 같아요. (A1, 여)

저는 인스타그램에서 중학교 2, 3학년 때부터 이제 춤을 전공으로 바꾸고 장르를 정했는데 힐을 신고 춤을 추는 그런 장르다 보니까 붙는 옷도 많이 입고 노출이 있는 옷도 꽤 많이 입다 보니까. 제 계정에 제 영상을 올리잖아요. 그거를 보고 이제 모르는 사람들이 DM으로 연락을 자주 보내는데 막 “만지고 싶다,” 아니면 막 그냥 자기 성기 사진을 냐다 찍어서 보내고요. 아니면 막 “만나자,” 약간 이런 연락도 되게 많이 오고. 한 20명 정도는 넘는 것 같아요. 중학교 2~3학년 때부터 지금까지 계속 지속적으로 연락이 오고, 한 사람이 여러 번 보내는 경우도 있고 제가 막 차단을 해도 집요하게 다른 계정으로 와서 계속 그러는 사람들도 있었고. (A2, 여)

시험도 끝나고 심심한데 <OO>라는 어플이 아이콘도 되게 귀엽고 제 나이 또래들도 가입할 수 있게 만들어져 있었거든요. 그래서 했는데 그냥 들어가자마자 2명한테 성기 사진을 받았어요. 신고하고 삭제했었죠. (A3, 여)

온라인 환경의 특성상, 청소년의 성범죄 노출 가능성이 높은 것으로 나타났다. 참여자들은 지속적으로 온라인 성범죄를 당해왔음에도, 가해자가 누구인지 정확하게 알 수 없어 성범죄에 대한 적절한 대응을 하지 못하고 있었다. 온라인 환경에서 성추행을 당하더라도 가해자를 차단하거나 어플리케이션 자체를 삭제하는 등의 방법 외에는 마땅한 대응방법이 없다고 인식하였다. 부모나 학교 교사에게 알리는 것조차 참여자들에게는 쉽지 않았으며, 가해자를 특정할 수 없기에 법적 제재를 가할 수 있게끔 경찰에 신고하는 일도 의미 없게 느껴진다고 하였다.

지금은 다 나이 제한이 걸려 있고 성인인증 해야 하고 그런 수단이 있었는데 그때 당시에는 그런 수단이 없었어서 이제 어린 애들도 그거를 막 깔 수가 있었어요. 그거를 이제 깔면 익명성이 보장이 되고 자기 마음대로 프로필을 올리거나 아니면 프로필을 안 올리거나 아니면 자기 마음대로 이름을 정하거나 약간 할 수가 있었어요. 이제 인터넷만 된다면 버튼 한 번 누르면 이제 다른 사람들처럼 랜덤으로 이제 배열이 되는 거예요. (A1, 여)

초반에는 왜 이런 짓을 할까라는 생각 때문에 직접 연락을 했어요. 막 왜 그러냐. 막 그냥 이런 짓하지 말고 착하게 살아라 이러면서 막 보냈었는데 안 먹히는 거를 이제 알고 나서는 그냥 차단만 냅다 돌리거나 아니면 신고하기 있으니까 신고하기 계속하는데도 뭔가 별로 크게 지장은 없는 것 같더라고요. (A2, 여)

아니요(부모한테 말 못했어요). 너무 약간 걱정 끼치는 것 같고. (A2, 여)

여성 청소년들에게 디지털 성추행/성범죄는 빈번하게 일어나고 있었다. 디지털 성범죄 피해 경험 참여자 모두 주변 청소년들 또한 일상적으로 디지털 성범죄에 노출되고 있다고 응답하였으며, 한 학급에 25명의 여학생 중 15명 정도는 경험이 있을 정도로 많은 편이라고 응답한 참여자도 있었다. 디지털 성추행을 당하는 대다수 또래 역시 참여자들과 마찬가지로 흔하게 당하는 디지털 성추행을 대수롭지 않게 여기거나, 차단 및 어플리케이션 삭제 수준의 대응만 하고 있다고 하였다.

제가 여중을 나왔어서, 여중에서 반에 한 25명 정도 있으면 15명 정도는 경험이 있었던 것 같아요. 뭐 누구는 깔았다가 바로 지우고, “그냥 이상한 사람들이다,” 이라고 지우는 사람이 있다가, 아니면 뭐 “간간이 심심풀이 할 때 좋지 않냐, 앱 지우면 어차피 모르는 사람들인데,” 이라고 이제 얘기(채팅)를 계속하는 사람, 애들도 있고. (A1, 여)

심지어 저한테 연락을 했던 계정이 제가 팔로잉하는 목록이 뜨잖아요. 그거를 타고 들어가서 제 지인한테도 똑같은 멘트를 하더라고요. 그런 일이 종종 많이 있는 것 같아요. (A2, 여)

참여자들은 이른 나이에 인터넷 커뮤니티 내 자극적인 콘텐츠를 많이 접하게 되는 것에 대한 문제의식을 느끼고 있었다. 적정 연령이 되지 않았음에도 자극적인 콘텐츠를 소비하

면서, 저급한 표현들이 유행처럼 청소년들 사이에서도 퍼지게 되고, 이러한 경향이 나아가 디지털 성범죄로 이어진다는 것이다. 특히 유튜버나 SNS 인플루언서와 같이 청소년 사이에서 영향력이 높은 인물들이 랜덤 채팅을 하는 모습을 보게 되면, 모방 심리로 시작하게 되는 청소년들도 있다고 하였다. 온라인상에서 점차 심해지는 성별 갈등에 대해, 상대 성별을 비하하는 데 사용되는 언어 중에 성적 수치심을 일으킬 수 있는 용어가 많다는 지적이 있었다. 이런 언어들이 불특정 다수에 의해 디지털 공간에서 표현되는 경우가 많으며, 이는 성추행성 발언으로 간주될 수 있다는 것이다. 이로 인해 많은 청소년들이 디지털 성범죄의 가해자가 되거나 피해자가 될 수 있으며, 이러한 경험이 대다수에게 별다른 문제의식 없이 단순한 경험으로 남게 되는 것이 결국 큰 문제로 이어진다고 보는 시각이 있었다.

문제가 좀 많이 된다고는 생각해요. 너무 인터넷으로 배우니까 좀 자극적인 거를 원하고 말을 할 때 이렇게 말하는 게 보통이겠지? 왜냐하면 내 주변 애들은 이게 보통이니깐이라고 이제, 뭐 예를 들어 그 친구 남고 애인데 이제 남자애들이 그렇게 말을 하니까 여자애들 앞에서도 약간 생각을 안 하고 좀 말을 하는 것 같아요. (A1, 여)

되게 저급한 표현들 같은 것도 주변 사람들도 다 알고 있고 사용하는 사람들도 많아가지고 그런데 또 막상 그게 무슨 의미가 있는지는 정확하게 모르는 친구들도 많더라고요. 그런데 이거를 뭔지도 모르는데 유행하는 것 같다고 막 쓰는구나라는 생각이 들어가지고 저게 문제가 된다고는 생각을 하는데 현실적으로 그런 콘텐츠들을 안 뜨게 하거나 약간 그렇게 하기는 또 어려울 것 같아가지고 문제는 있지만 약간 해결하기는 어려울 것 같더라는 생각이 많이 들어요. (A2, 여)

이게 그냥 어린 나이에 좀 자극적인 거 보면 이렇게 저처럼 돈 준다고 하면 들어가보고 싶고, 유튜브에 유명한 유튜버가 랜덤 채팅하는 거 보면 해보고 싶고. 그냥 좀 애들이 보는 거는 따라서 해야 될 것 같은. (A3, 여)

서로가 서로를. 인터넷 댓글에 정말 많은 것 같은데 막 여자가 남자한테 뭐 어린 친구면 한남 유충이라고 해가지고 그런 표현을 쓰고 그리고 남자는 여자한테 막 피싸개라고 하더라고요. (A2, 여)

(2) 사이버불링 가해 및 피해 경험 청소년

사이버불링 가해 및 피해 경험 모두 같은 학급 친구와의 온라인 대화에서 발생한 작은 갈등으로부터 시작되고 있었다. 참여자들은 문제가 발생했을 때 둘만 있는 온라인 대화방에서 대화를 나누거나 대면으로 이야기를 나누었다면 ‘불링’까지 가지는 않았을 것이라고 말했다. 다른 친구들도 있는 단체방에서 이야기가 나오다 보니 집단으로 한 명을 공격하게 되고, 둘만의 대화에서 시작된 갈등에서 가해자가 다른 가해자들을 추가로 단독방에 초대하게 되면서 집단 대 개인의 갈등 구조로 바뀌게 되었다는 것이다. 사이버불링 피해 경험이 있다고 밝힌 참여자는 친구 한 명과 시작된 갈등이 점차 10명 이상의 인원으로부터 사이버불링을 당하는 것으로 이어졌고, 나아가 신체 폭력까지 당했다고 말하였다. 가해 경험에 있는 참여자의 사이버불링 사례에 따르면, 반 학생 30여 명이 있는 단체방에서 5~6명이 한 명을 향해 지속적으로 욕설을 포함한 사이버 폭력을 행하였고, 나머지 인원은 방관하였다고 하였다.

단체 톡방도 있고 이러다 보니까 좀 이제, 그렇다고 그거를 막 뒤에서 막 말하고 다니는 건 좀 아니지 않느냐라고부터 시작을 해서, ... 다른 친구들도 있는 톡방이다 보니까 자연스럽게 좀 저의 친구들은 제 편을 당연히 들어줄 거니까 막 좀 몰아가게 되는 그런 상황이 좀 생겼던 것 같아요. (B1, 남)

단체 DM 방에 개네 친구들까지 다 불러서, 뭐 헐박 그런 것도 하고, 안 나오면 죽인다고 그리고 그 친구들이 또 친구를 부르고, 그래서 만났어요. 10명 왔어요. 저는 뭐 아무것도 못하고 그냥 맞기만 했어요. 오히려 때리면 더 맞으니까. 10명한테 한 번에 당하지는 않고, 나머지 애들은 구경하고. 근데 그런 친구들까지 다 처벌을 받았죠. 그래서 이제 신고하고 이러다 보니까 막 법원까지 간 것 같아요. (B2, 남)

어떻게 보면 온라인상에서 거의 그러니까 흔히 말해서 집단으로 따돌리게 되는 그런 상황이 돼버리니까. 왜냐하면 저는 그럴 생각이 없었는데 이제 일대일로 얘기를 하면 되는 걸 갑자기 친구들이 이렇게 불다 보니까 저도 모르게 이제 막 다대일이 되다 보니까 집단으로 넘어가게 되더라고요. 그러니까 그냥 카톡방에 떠 있어가지고 읽어버리면 어쩔 수 없는 거잖아요. 거기서 이제 몇 마디를 했다고보다는 그냥 무심코 본 학생들은 어떻게 보면 어쩔 수 없는 상황이다 보니까. 제 친구들 제외하고는 그냥 아예 답장도 없었고 반응도 없었고. (B1, 남)

청소년들 사이에서 사이버불링은 빈번하게 일어나고 있는 것으로 나타났다. 참여자들은 본인들의 경험을 통해, 혹은 주변인들의 경험을 통해 사이버불링이 흔하다는 점을 언급하였고, 사이버폭력이 신체적 폭력으로 이어진다고 말하고 있었다. 일부 과시욕구가 있는 청소년의 특성상, 더 많은 친구를 불러 모아 사이버 공간에서 한 명을 집요하게 괴롭히고자 하였다. 그러다가 괴롭힘을 당하던 사이버불링의 피해자까지 본인의 친구들을 불러 모으게 되는 상황에서는 집단 싸움으로 번지기도 한다고 하였다.

중학교 때는 막 ‘핫플’ 막 이렇게 해가지고 막 다른 동네 사는 애들까지 갑자기 막 DM방에 막 몇 십 명이 초대가 돼요. 그러니까 좀 욕을 해야 될 친구가 있으면 몇 십 명이 갑자기 들어와가지고 “어디 사냐, 어디 사냐?” 하면서 막 욕을 엄청 해대요. ‘핫플’. ‘핫플레이스’라고 해서 막 핫플 파 이렇게 하면서, 이제 갑자기 일진들 사이에서 이제 막 다른 동네 어디 학생들까지 이렇게 한 방으로 모여요. 모여서 이제 애가 부른 친구들은 다 자기 편이고 이쪽에서 부른 친구들은 다 자기 편인 거죠. 그래서 막 서로 막 욕을 해요. 뭘 잘못했냐, 뭘 했냐 이러면서 막 정신없는 상황, 그래서 핫플레이스라고 하거든요. 중학교 때까지도 되게 그런 게 정말 일주일에 한 번씩 나올 정도로. 왜냐하면 이게 아까 말씀드렸듯이 막 옆 동네 친구도 나오고 이리다 보니까 그냥 내가 아는 사람은 다 불러요. 내가 뭔가 애는 좀 아는 사이다 싶으면 일단 부르고 봐요. 약간 내 인맥이 약간 이 정도다라고 과시를 하면서도 약간 이 친구에 대해서 막 욕을 하고 갈굴 수 있다 보니까. 막 친구가 많으면 많을수록 제 어깨는 올라가고 약간 이런 느낌인 거죠. ... (고등학생이 되니까) 이제 실제로 만나서 싸우더라고요. 저는 막 그래 본 적까지는 없어서 모르겠는데, 정말 막 공사장 가가지고 쇠파이프로 싸우고 진짜 그러더라고요. (B1, 남)

오히려 (온라인에서 당하다가 신체 폭력으로 이어지는 경우가) 고등학생 때가 더 많아요. 반에 30명 중에 5명 이상은 될 것 같아요. (B2, 남)

사이버폭력 피해를 입은 청소년들은 그 사실을 주변 어른들에게 알리는 데 어려움을 겪는 것으로 나타났다. 특히, 사이버불링의 피해자들은 사이버불링을 당할 당시 부모나 학교 교사에게 피해 사실을 말하기 어려웠다고 밝혔다. 이들은 같은 학교의 학생들에게 피해를 받는 경우가 많아 부모에게 도움을 요청해도 학교 내에서 보호받기 어렵다고 느꼈다. 또한, 학생들은 학교 교사들이 사이버 공간에서 발생하는 폭력에 대해 적절하게 대응할 수 있는 방법이 제한적이라고 인식하고 있었다. 신체 폭력으로 이어지고 나서야 부모가

알게 되었고, 경찰에 신고하게 되면서 학교폭력위원회까지 열리게 되는 것이다. 사이버폭력 가해 청소년도 피해자들이 이러한 상황에 대해 학교에 알리는 경우는 매우 드물다고 하였다.

근데 부모님한테 말해도 할 수 있는 게 없고 어차피 학교에서 봐야 되니까. ... 학교 선생님한테 말해도 그런 일이 일어났을 것 같아요. 말을 해도 선생님께서 뭐 제대로 해줄 수 있는 게 없어서. 계속 옆에 있어주실 수도 없고. 그러니까 뭐 어떻게 개 상대의 마음 속마음으로 생각하면은 언제든지 폭행을 할 수 있는 거니까. (B2, 남)

이런 케이스가 많긴 했는데 이걸 정말 이거를 이제 어른들께, 이르는 경우는 극히 드물죠. (B1, 남)

디지털 미디어에 이른 나이부터 오랜 시간 동안 노출되는 청소년들은 언어폭력에 지속적으로 노출되면서 일상적으로 언어폭력을 행하고 있는 것으로 나타났다. 인터넷 방송을 하는 BJ들이나 유튜버들이 일상적으로 욕설을 섞어 말하고, 인터넷 댓글에서도 흔하게 욕설을 찾아볼 수 있기 때문에 미디어 활용을 많이 할수록 욕설과 비방에 익숙해지는 것이다. 참여자들도 남에게 욕을 하는 것이 재미있는 일처럼 미디어에서 보여지다보니 주변인들에게도 동일하게 욕을 하고 비방을 하는 것에 대한 허용도가 높아지는 것 같다고 말하였다. 참여자들은 성별, 지역별 비방 및 혐오표현에도 자주 노출되는 편이었다. 서로를 향한 폄하와 비방은 한 순간에 사이버 폭력의 형태로 변화되기도 하였고, 실수로 내뱉은 말이 갈등으로 번지기도 하였다. 이에 참여자들은 ‘장난’으로 행하는 언어폭력이 사이버불링과 신체폭력까지 이어지지 않도록 주의할 필요가 있다고 하였다.

다 장난에서 실수로 일이 커지는 것 같아서. 그냥 실수를 안 하는 게 (필요할 것 같아요). (B2, 남)

유튜브 보는 시간도 많고 이제 그냥 디지털 매체가 그냥 정말 사는 삶 가까이 너무 많이 모여 있잖아요, 붙어 있고. 초등학생들도 막 스마트폰을 들고 다니는 시대다 보니까. 어쩔 수 없이 좀 그 나이에 맞지 않는 걸 접하게 되고 이제 그런 욕을 계속 듣다 보면 솔직히 그게 좀 약간 욕도 중독으로 나오는 것 같아요. 너무 어릴 때부터 이제 몸에 이게 흡수가 되다 보니까. 나중에는 그냥 욕을 해도 “이 정도 할 수 있지. 친구끼리 이 정도 할 수

있지,”가 되다 보니까 이렇게 된 것 같아요. ... 이게 너무 익숙해지고 막 심한 말이 좀 일상화되다 보니까 저희 나이대 친구들이. 그러니까 이 정도 욕하는 거는 아무렇지 않은 것 같더라고 이게 인식이 박하다 보니까. (B1, 남)

(3) 온라인 도박 경험 청소년

온라인 도박 경험이 있는 청소년 중 한 명은 도박 자체에 대해서 기존에 알고 있었지만, 틱톡, 유튜브 쇼츠, 인스타그램 릴스 등과 같은 플랫폼에서 지속적으로 온라인 도박에 대한 광고를 접하게 된 후에 도박을 시작하게 되었다고 하였다. 다른 한 명의 경우에는 친형으로부터 온라인 도박에 대해 배우고 본인도 도박을 시작하게 되었지만, 친형도 마찬가지로 온라인 환경에서 본 온라인 도박 광고에 호기심을 느껴 시작하게 되었다고 하였다. 도박을 통해 한 순간에 많은 수익을 얻을 수 있다는 광고 문구나 실제 도박 영상 등은 청소년들의 호기심을 자극했고, 나아가 도박을 더 하도록 부추기는 역할을 하고 있었다.

원래는 도박이 뭐 어떻게 하는 거다, 이런 건 알고는 있었거든요. 그런데 이제 고등학교 3학년 때, 아, 2학년 때 시작을 했는데 하게 된 이유가 이제 좀 그러니까 이제 틱톡이나 뭐 쇼츠, 릴스 이런 플랫폼 있잖아요. 그런 데서 작은 돈으로 큰 금액을 따는 그런 영상 같은 게 많이 올라오더라고요. ... 아무튼 그런 식으로 뜨다가 호기심을 갖게 됐고 또 이제 월드컵을 하게 됐어요. 그래서 아, 그러면 나도 한번 스포츠로 한번 해봐야겠다라는 그런 생각이 생긴 거죠. (C1, 남)

그리고 요즘 약간 미디어 매체 막 이렇게 뭐 쇼츠를 보거나 틱톡을 보거나 하면 알고리즘에 도박이 또 나와요. 그러면 그 사람들이 이제 이 정도 했는데 이 정도 수익을 냈다 하는 거에 대해서 좀, 그러니까 불타요. 그래서 다시 한 번 사이트를 들어가서 또 돈을 걸어보고 그리고 딸 때 동안 계속해보고 알바까지 이제 또 탕진을 하면서까지 한단 말이에요. 그런데 멈춰야 되는 거를 알면서도 계속 몸은 이미 손가락 버튼은 누르고 있어요. (C2, 남)

온라인 도박 사이트의 특성상, 나이 제한이 아예 없거나, 있어도 기입하는 생년월일에 대한 검증 절차는 따로 존재하지 않는 경우가 많다. 이에 미성년자임에도 불구하고 들어가 기 매우 간편하다는 특징이 있어, 청소년들이 쉽게 유입되고 있는 것으로 나타났다. 온라인 도박에서 돈을 잃게 되면, 일부 도박 사이트는 ‘식사비 지원’이라는 명목으로 소액을 제공해 청소년들을 다시 도박에 참여하도록 유혹하는 방식을 사용하고 있었다. 한 참여자는

도박을 그만두려 했으나, 스포츠 토토 사이트에 가입하면서 제공한 개인정보로 인해, 도박 관련 광고 문자와 전화를 지속적으로 받고 있어 괴롭다고 밝혔다.

나이 제한이라는 거는 사이트마다 다른 건데 저희가 이제 생년월일을 체크를 할 때 거의 다 이제 뭐 2002년생, 뭐 2001년생 뭐 이런 식으로 해가지고. 임의로 그렇게 하면, 어차피 사이트 측에서는 그냥 수익만 나면 되거든요. 그래서 그것을 그냥 흔쾌히 이제 수락을 해주고 저희가 이용하게끔 만들어줘요. (C2, 남)

들어가기 되게 간편하니까. (C1, 남)

토토 사이트에서 가입을 했는데 이제 제 정보가 어딘가에 노출이 좀 됐나 봐요. 그래서 타 사이트에서, 노출이 돼가지고 연락 오고 아, 형님, 안녕하세요. 오빠. 막 이런 식으로 호칭을 불러주면서 저희가 꿈머니 뭐 지급을 해드려요. 이런 혜택이 있어요. 뭐 이런 식으로 연락이 수없이 계속 왔어요. 그래서 제가 얼떨결에 그냥 다 차단을 했는데도 불구하고 해외 문자로 계속 오고 있고 그래서 지금 번호로 하루에 한 열 통씩은 그냥 지속적으로 와요. (C2, 남)

인터뷰 참여자들은 본인들의 학교 기준으로, 10명 중 1명은 도박을 하고 있다고 응답하였다. 또한, 온라인 도박을 하는 청소년의 95%가량은 남성일 것이라고 하였다. 온라인 도박으로 인해 이득을 취하였다고 응답한 참여자도 있었지만, 잃은 돈이 더 많다고 응답한 참여자도 있었다. 참여자 주변 청소년 중 도박 경험자들도 대부분 돈을 잃고 있는 것으로 나타났다. 심지어는 강압적이고 폭력적인 방식으로 같은 학급 학우들의 돈을 갈취하여 도박을 지속하는 청소년도 있다고 하였다. 한 참여자의 경우에는 친한 친구들에게 온라인 도박을 통해 돈을 벌었다는 것에 대해 자랑하였고, 이로 인해 도박을 시작하게 된 친구가 많은 돈을 잃게 되는 상황이 벌어진 적도 있다고 하였다.

그냥 저는 되게 조금 넣어서 딱 조금만 이득 보고 빼는 그런 느낌이어가지고. 그런데 그렇게 해서 좀 개수가 많아가지고 저도 처음에 했을 때 많이 따고 또 그대로 다 잃은 적도 있고 이걸 반복을 했었거든요. 그러다 그냥 최근에는 좀 많이 이득을, 많은 건 아닌데 그래도 어느 정도 이득을 꽤 취한. (C1, 남)

저는 좀 잃었다고 해야 돼요. 그냥 처음에는 수익이 되게 높았는데 거기서 더 이제 호기심이 늘리니까 계속 걸고, 걸고 하다가 떨어지고 그리고 아, 그래. 원금만 한번 복구해보자라는 심리로 계속하고 이제 그냥 돈이 다 상실이 된 거예요. 그래서 하다 못해서 그냥 부모님한테 엄마, 용돈이 다 떨어졌어. 뭐 5만 원 정도만 빌려줄 수 있냐. 하면서 이제 5만 원 정도 받고 다시 또 배팅하고. (C2, 남)

처음에는 자랑이었죠. 진짜 친한 친구들이니까 토토 같은 거 한다 해도 서슴없이 얘기할 수 있는 친구들이 있었는데 이제 내가 얼마 해서 얼마를 벌었다. 뭐 그냥 진짜 단순하게 뭐 신난다, 이런 식으로 했던. 너도 해봐라, 이런 게 아니라, 그냥 신난다. 그냥 되게 운이 좋았다, 뭐 이런 식으로 하는데 갑자기 제가 이렇게 하나까 당연히 친구가 호기심이 생기잖아요. 저는 그거를 고려 못 했고 딱 거에만 일단 집중하고 그냥 알려주는 느낌으로만 말을 했었는데 친구가 뭐 아, 나도 해볼까? 이런 식으로 하는 거예요. 그래서 뭐 저는 처음에 이제 제가 일단 중독이 되고 막 그러지는 않으니까 할 거면 뭐 조금씩만 해봐라, 이런 식으로 했죠. 그 친구도 하고 하다가 저 때문에 어떤 친구는 거의 한 300만 원 가까이 잃은 친구가 있거든요. 저 때문에 시작을 해서. (C1, 남)

도박으로 인해 학업과 수면에 지장을 느끼게 되었고, 친구들에게 돈을 빌리는 과정에서 갈등이 생기거나 친구들과 멀어지는 경우도 있는 것으로 나타났다. 두 명의 인터뷰 참여자 모두 때로는 도박을 하는 자기 자신을 한심하게 생각한다고 하였으며, 자신이 도박을 한다는 사실을 주변 사람들이 알게 되면 자신을 한심하게 볼 것이라 생각되어 도박 사실을 숨기는 경우도 있었다. 두 명 모두 부모에게는 도박 사실을 철저하게 숨기고 있었는데, 돈이 급하게 필요하면 용돈 부족을 핑계로 부모에게 돈을 빌리거나, 생활용품 중고판매, 아르바이트 등의 방법으로 돈을 충당하고 있었다.

월드컵이라 했잖아요. 그런데 겨울인데 기말고사 때였던 말이에요. 그런데 제가 돈을 걸었으니까 경기를 봐야 될 거 아니에요. ... 학생이면 공부를 하는 게 당연히 맞지만. 또 돈을 걸었기 때문에 더 보고 싶고. 공부를 펼쳐서 오늘 여기까지 해야 되는데, 하다가 결국에 그 경기를, 축구가 되게 오래 걸리잖아요. 그래가지고 보다가 또 90분 날리고 아, 오늘은 자자, 이랬던 적이 많았던 것 같아요. (C1, 남)

처음에는 (좋은 관심을 주고) 그랬죠. (나중에는) 한심하다, 바로 직접적으로 그러지는 않았는데 그냥 제가 느낀 거죠. 나도 느끼는데 애들은 안 그럴까, 과연? 이런 느낌. (C1,

남)

어차피 다 똑같은 얘기가 들려와요. 도박하는 사람한테는. 그냥 한심하다. 이게 대명사라고 볼 수 있어요. (C2, 남)

신뢰가 깨지면서 이제 친구들과 거리가 좀 멀어진 거죠. 그러다 보니까 항상 제 연락을 보던 친구가 이제 연락도 안 되고. 그런데 이제 다른 친구를 통해 얘기를 해보니 야, 개 그 친구 왜 연락이 안 되는데? 야, 개 너랑 손절 친 거 뭐 니는 아직 눈치도 못 챘냐? 약간 이런. 그래서 거리가 좀 느껴지는 친구들이 한둘이 아니었어요. (C2, 남)

청소년들은 온라인 도박을 멈추기 위해 어딘가에 도움을 요청하기보다는 스스로의 힘으로 해결하려고 하고 있었으나, 마음처럼 쉽게 해결되지 않는 것으로 나타났다. 참여자 중 한 명은 인터뷰 시점으로부터 일주일 전부터 도박을 하지 않는 생활을 유지하고 있다고 말하였다. 점차 도박하는 횟수를 줄이다가 이제는 아예 멈추었다는 것이다. 하지만 다른 한 명의 참여자는 항상 도박을 멈추고 싶다고 생각하면서도 멈출 수 없다고 응답하였다. 도박을 끊기 위해 무엇을 해야 할지도 모르고, 스스로의 의지로는 끊을 수 없을 것 같다고 언급하였다.

어느 날 갑자기 좀 이려고 있는 제 모습이 너무 한심하게 느껴지더라고요. 아, 그래가지고 진짜 이제 슬슬 줄여야겠다면서 매일 하던 것도 좀 줄이고 하면서 하다가 이제 완벽하게 끊은 것 같아요. 그러니까 스스로 제 모습을 보고 그냥 좀 자괴감이 들어가지고 (C1, 남)

머릿속에 항상 맴돌아요. 끊어야겠다. 항상 그게 우선으로 생각을 하고 있는데 그런데 마음 같아서는 그게 안 되니까. ... 도박 끊고 싶죠. 그런데 뭐 제가 그게 뭐, 뭐 몰라요, 저도. (C2, 남)

두 참여자 모두 자신의 개인 생활과 미디어 이용에 대해 부모의 관심이 많지 않았다고 응답하였다. 자녀의 자주성을 길러주고, 앞가림을 알아서 하도록 두는 부모의 양육 가치관이 옳진 않다고 하였으나, 한 참여자는 자신이 도박에 중독되고 학업을 소홀히 할 때 부모가 적절한 조치를 취하지 않은 점이 아쉽다고 토로하였다. 온라인 도박의 경우에는 스스로 누군가에게 알리기 전까지는 비밀을 유지하기가 비교적 쉬워, 교사나 부모와 같은

성인의 개입이 이루어지지 않는 경향을 보였다.

부모님은 되게 약간 그런 부분에 있어서 관심은 있어 하지는 않아요. 그냥 앞가림은 너가 알아서 해야 된다. 약간 그런 주의여가지고. 그리고 부모님은 오히려 제가 돈이 좀 있는 줄 알아요. 알바까지 하고 용돈 이 정도 받는데 그래도 좀 괜찮지 않나. 약간 이런. ... 저희 엄마가 뭐 무관심했다면 무관심할 수 있어요. 관심이 좀 더 많았더라면 제가 집에 더 빨리 들어오고 아니면 학교를 더 일찍 가고 아니면 공부를 또 집요하게 좀 하거나 그러지 않을까라는 생각을 일단 해봤어요. 그래서 그냥 내가 뭔가 이렇게 되고 '부모님이 좀 잡아주지를 않았네,'라는 생각도 한 번 해본 적은 있고. (C2, 남)

온라인 도박을 경험한 청소년들은 그로 인해 돈과 노동의 가치 인식이 변했다고 말했다. 이전에는 적은 금액이라도 소중하게 여기며 알뜰하게 사용했으나, 도박을 통해 쉽게 돈을 벌어본 경험으로, 이제는 3만 원 정도의 소액을 도박에서 잃어도 크게 개의치 않게 되었다고 밝혔다. 또한, 아르바이트하는 청소년의 경우, 노동을 통해 벌어들이는 수입이 의미 없게 느껴져 노동에 대한 가치관도 변화하였다고 언급했다. 이에 과거로 돌아갈 수 있다면, 도박을 철저하게 조절해서 하거나, 아예 시작조차 안 할 것이라고 하였다. 온라인 도박을 하는 것은 개인의 선택이겠지만, 주변인들에게 절대 권하지는 않는다고 하였으며, 돈의 가치를 잃지 않도록 도박을 하려는 사람을 보면 말리고 싶은 마음이라고 하였다.

왜냐하면 돈의 가치가 좀 낮아지니까 만 원 같은 것도 예전에는 누가 만 원을 주면 되게, 이걸로 알뜰하게 써야겠다 생각했는데 지금 만 원이 돈이 아닌 거예요. 그게 심해져가지고 저는 진짜 잃어도 괜찮을 것 같은 게 한 3 정도? 3만 원까지는 뭐 내 돈 써서 잃었다 해도 상관이 없을 것 같아요. (C1, 남)

시작을 하게 되면 아까 말했다시피 돈의 가치를 진짜 상실하게 돼요. 이게 남들은 한 시간 해서 버는 거 나는 1분에 뭐 앉아가지고 클릭 한 번으로 벌었네, 하면서 이제 희열도 막 느끼고 이러니까. 돈의 가치를 좀 명백히 잘 알아야 된다는 것도 알려주고 싶기도 하고 그냥 안 했으면 하는 바람인 거죠. (C2, 남)

(4) 온라인 자해 경험 청소년

온라인 자해 경험이 있는 참여자는 처음부터 온라인에 자해 경험을 업로드한 것은 아니라고 응답했다. 온라인에 업로드하게 된 계기는 SNS 활동을 하다가 발견한 계정들 때문이었다. 우연히 온라인 공간 내 친구들이 올린 게시물을 보게 되었고, 그들이 같은 자해 행위를 하며 감정적인 교류가 이루어지는 모습에 본인도 익명의 친구를 만들고 싶어 업로드하게 되었다고 응답했다. 익명을 빌어 주변 사람들에게는 말하기 어려운 고민을 온라인 친구들에게 털어놓음으로써 공감이나 위로를 느꼈다고 표현하기도 하였다.

중학교 1학년 때 처음으로 해봤고. 처음에는 올리려는 목적 말고 그냥 처음에 딱 시작을 해봤거든요. 그러다가 이제 이거 알게 돼가지고 보면서 올리기도 했고, 그냥 이거, 처음에 하다 보면, 했을 때 긴장이 딱 풀리면서 오는 그 느낌이 약간 중독되는 건데 이게 계속 같은 정도로 하면 느낌이 똑같잖아요. 그러니까 약간 마약을 점점 더 많이 먹어야 되는 것처럼 점점 더 세게 하게 되는 거죠. 이렇게 딱 긴장을 하다가 딱 굶는 순간. (D1, 여)

작년쯤에 그랬는데, 트위터를 보다 보면 막 그런 거 올린 계정들이 떠오. 우연히 트위터, 그 계속 검색 검색해서 보다가 딱 떠서 처음에 봤어요. 그런데 막 그거를 보니까 다 그 사람의 인터넷 친구는 다 똑같이 그런 걸 올리더라고요. 그러니까 그거, 그거를 올림으로써 공감을 받을 수가 있는 거죠. 그거를 안 올리면 약간 힘든지 안 힘든지 모른다, 힘든 척하는 거다 이런 식으로 하고 그거를 올려가지고 애는 진짜 힘든 애구나 해서 같이 이렇게 공감해주고 위로해주고 그런 느낌. 그러니까 실제로 학교 친구나 그런 애들한테 이런 말을 하기가 약간 좀 어렵잖아요. 그러니까 인터넷에서 딱히 정보 공개 안 하고 힘든 얘기만 해서 공감할 수 있는 그런 친구를 만들고 싶어가지고 그랬어요. 이런 식으로 우울계 트친소 이런 거 하면 그냥 우울한 얘기하는 사람들이 친구로, 친구 추가가 되면 이 사람이 올리는 내용을 실시간으로 볼 수가 있으니까. 그런데, 모든 사람이 자해 사진을 올리는 건 아닌데 이런 식으로 친구 구하는 사람은, 올리는 사람이 많죠. (D1, 여)

청소년들 중 일부는 자해와 관련된 계정을 만들어 온라인에서 서로 소통하며 소속감과 위안을 찾았다. 초기에는 자해 행위 자체에서 오는 쾌감이 행위를 지속하는 주된 요인이었으나, 시간이 지나면서 이러한 계정을 통한 온라인 친구들과의 소통, 공감, 그리고 위안이 자해 행위를 지속시키는 더 큰 원인으로 작용하게 되었다. 또한, 다른 계정에서 본 자해 행위를 모방하거나, 서로를 의식하여 더 강도 높은 자해 행위를 업로드하는 경우도 발생했

다. 이러한 과정에서 자해 행위는 소통의 수단이자 동시에 위로와 경쟁의 요소를 내포하게 되었다.

(반응이) 오는 경우도 있고 그냥 하트 같은 거만 오는 경우도 있어요. 공감이죠. 그러니까 소속감. 그런 걸 느끼는 거죠. 같은 아픔을 겪고 있다는 거에서 위안을 받는 거죠. 자해를 하는 거 자체는 그것보다는 그냥 이렇게. 그냥 올리는 거로 더 많이. 소속되고 이렇게 공감할 수 있는 거죠. 저는 다른 거 안 했는데 하는 사람들 보면 담배로 이렇게 지지기도 하고, 주사기로 피 뽑기도 하고, 약을 그냥 많이 먹어서 몸을 아프게 한다거나. 약을 손에 하고 있는 거를 이렇게 모아서 보여주는 거죠. 그래서 자기가 그거를 먹었다라는 거예요. (반응은) 힘들어 하지마라 하면서. (D1, 여)

자해를 그만두게 된 계기에는 부모의 영향이 큰 것으로 나타났다. 자해 행위의 특성상 부모에게 발각될 가능성이 높았고, 실제로 힘들어하는 부모를 보는 자신도 힘들었다는 것이다. 친한 친구에게 본인의 자해행위에 대해 말한 이후 친구가 동조하게 되는 것도 힘들었다고 언급하였다. 의미 없는 행동임을 깨닫고 한 번 그만두게 되니까 자연스럽게 자해행위를 멈추게 되었다고 하였다.

별 의미가 없는 것 같기도 했고 자해를 이제 그만해야겠다 했죠. 왜냐하면 부모님이 아시고 너무 힘들어하시니까. 이것도 의미 없다고 생각하고 또 그만하니깐 그냥 자연스럽게 안 하게 된 것 같아요. 온라인상으로 이렇게 모르는 사람이 위로해주는 게 처음에는 위안이 될 수도 있는데 결국에는 다 그 사람들도 내가 누군지도 모르는데 진심으로 위로해주는 게 아니고 딱히 별 의미 없는 것 같다고. (친구가) 그냥 하지 마라 하는데 개도 좀 그런 애라서, 개도 했거든요. 좀 우울했어요. (D1, 여)

과거의 그 시기로 돌아간다면 자해행위를 다시 시도할 것이라고 말했다. 부모가 속상해 할 것임을 알면서도, 당시 자해행위가 마음의 위안과 스트레스 해소에 도움이 되었다는 것이다. 자해행위와 온라인에서의 소통이 스트레스 해소에 도움이 되었기에, 힘들었던 그 시기로 돌아간다면 자해를 다시 시도할 것이라는 입장을 표명했다.

하지 말아야지 하면서도 조금씩 하게 될 것 같아요. 스트레스가 좀 풀리는 면이 있어요. (D1, 여)

(5) 온라인 불법약물 및 식이장애 경험 청소년

온라인 불법약물 및 식이장애 경험이 있는 청소년들은 공통적으로 처음엔 체중 감량을 목적으로 불법약물을 구하기 시작했다고 응답했다. 하지만 체중 감량 목적을 달성한 이후에도 각성으로 인한 집중력 향상 효과, 미섭취 시의 감정기복 등으로 지속적으로 섭취 중이라고 응답하였다. 약물은 트위터에서 검색만 하면 개인 판매자로부터 쉽게 구매할 수 있고, 디시인사이드 등의 커뮤니티에서 특정 병원 이름과 약물 구입 방식 등이 업로드 되어 있어, 청소년들도 마음만 먹으면 쉽게 구할 수 있었다. 약물은 주로 나비약이라 불리는 디에타민류를 구입해 섭취한다고 응답하였다.

처음에는 이게 작년 3월이었는데 졸업 사진을 찍어야 되고 근데 코로나 때문에 안 나가고 하니깐 좀 통통해져서 살을 빼볼까 하고 한번 사서 먹었거든요. 그랬었는데 이게 먹으니깐 살 빼는 건 둘째 치고 되게 집중이 잘 되더라고요. 공부가 너무 잘 돼가지고 수능을 봐야 되는데 모의고사를 풀면 너무 집중이 잘 되는 거예요. 트위터에서, 디에타민이요. 그냥 제가 검색해서 샀어요. 개인이 파는 사람이 있어서. 그때그때 달랐는데 보통 한 알에 6천 원 정도 했던 것 같아요. 먹은 게 20개고 그 뒤로는 못 먹었어요. 처음에는 반씩 쪼개가지고 썼었는데. 한 개 먹어도 되고 반 개 먹어도 될 거예요. 저는 아까워서 반 개씩 먹었어요. (E1, 여)

그냥 원래 처음에는 살 뺄 목적으로 처방을 받고 먹기 시작했는데 안 먹으면 좀 기분이 되게 안 좋고 예민해지고 하더라고요. 그래서 기분 안 좋을 때도 그냥 먹고. 이게 원래 각성 효과가 있는데 원래 평균 기분이 이 정도면 각성은 여기까지 올라가는 거잖아요. 다시 떨어지니까 더 안 좋게 느껴지는 거죠. 원래 기분이. 이제 암암리에 그게 얘기가 나와요. 어느 병원에 가면 쉽게 퍼준다. 라고. 그래서 그거를 듣고 갔죠. 병원에. 제가 폭식증이 있는 환자인데. 그런 식이장애가 있는 환자인데, 그것 때문에 너무 힘들다. 이제 생리 전이기도 하고 정신적으로 불안하기도 한데 먹는 것까지 불규칙하게 먹으니깐 너무 너무 힘들다. 죽고 싶다. 라고 말씀하니깐 주시더라고요. 그냥 좀 허름한 내과 가면 조금 연세 드신 분들 있잖아요. 그런 분들은 거의 대부분 처방해 주시거든요. (E2, 여)

참여자들은 용돈으로 약물 구매 비용을 충당했다고 응답하였다. 비급여 의료비용 및 불법적인 방법으로 약물을 구매하는 데에 드는 비용이 적지 않았음에도, 다른 여가비용을 아껴서 약물을 구매했다고 응답한 청소년도 있었다. 한 번에 반 알을 섭취할 경우 나눠서

계산했을 때 커피 한 잔 값보다 저렴하기 때문에 참여자들은 약물이 비싸다고 인식하기보다는 다른 지출을 아껴서라도 구입할 가치가 있다고 여기고 있었다.

저는 저거보다 많이 비싸긴 했죠. 한 개에 6천 원이었으니까. 한 알에. 근데 반 쪼개서 먹었으면 솔직히 커피보다 싸다고 생각해서 먹었어요. 끊었다기보다는 아까우니까 중요할 때만 먹으면서 버틴 거죠. 반개씩 먹어서 괜찮았을 수도 있을 것 같아요. 지금도 어쨌든 다른 약을 먹고 있으니까. 개도 각성제라서 조금 부작용이 덜 하고 오래 가는 것 같아요. 약간 일부러 오래 가게 만든 약이라서 12시간 넘게 가거든요.(E1, 여)

처방 받아서. 이게 비급여라서 처방전이랑 약값까지 합하면 한 6~7만 원 정도 나와요. 28알 기준으로. 용돈으로. 어쨌든 한 달 나눠 먹고 그러니까. (E2, 여)

불법 약물 사용과 관련하여 청소년들이 겪는 부작용은 적지 않았다. 한 청소년은 불법 약물 구매로 인해 경찰에 출석하고 기소유예 처분을 받았다고 응답했으며, 다른 청소년은 약물 부작용으로 식이장애를 겪고 있다고 밝혔다. 기소유예 처분을 받은 청소년은 불법 약물을 끊는 대신 합법적으로 처방받을 수 있는 ADHD 약물로 각성 효과를 대체하고 있었다. 식이장애를 겪는 청소년은 현재까지 체중 조절에 어려움을 겪고 있으며, 이 문제를 해결할 방안을 찾지 못하고 있다고 말했다.

두 번 더 샀었는데, 계속 먹을까 하고 샀었는데 마지막에 샀다가 이게 경찰한테 잡혀가지고. 그 사람이 돈을 보냈는데 안 보내고 사라졌어요. 근데 여러 명한테 그래가지고 그 사람들이 사기 친 사람을 고소를 했나 봐요. 근데 어쨌든 판 게 불법이니까 저도 같이 엮여가지고. (E1, 여)

나비약을 맨 처음. 이게 천천히, 좀 서방정이 천천히 방출된다. 약간 이런 천천히 나가는 거라서 조금 더 오래 남거든요. 몸에. 그러니까 반감기가 조금 더 길다고 생각하시면 돼요. 낮에는 판베시서방정, 펜터민 연산염 그런 디에타민 류를 먹고 저녁에는 수면제를 먹거든요. 제가 잠을 잘 못 자서. 제가 원래부터 불면증이 있었어요. 근데 수면제를 제가 한 번에 많이 먹거든요. 그러면 약간 원래는 참았다가 안 먹는 정도로 그치는데 한 번에 많이 먹으면 정신을 잃고 다음 날 보면 막 음식이 막 널브러져 있더라고요. 잠결에 먹어서. 제가 일기를 쓰는데. 블로그에. 저만 볼 수 있게 쓰거든요. 그래서 제가 사진을 다 찍어놔요. 찍고 그거를 다 올리는데 그다음 날 일어나서 블로그 딱 작성하려고 보면 저도 모르는

사진이 막 있더라고요. 음식 사진들이. (E2, 여)

과거로 돌아갈 수 있다면 해당 약물을 섭취했을 것인지에 대한 질문에, 두 명의 청소년 모두 ‘그렇다’고 응답했다. 그들은 약물 섭취를 중단할 경우 일상생활이 매우 어려워지고, 우울감과 불안 상태가 지속될 수 있다고 언급했다. 이에 따라 약물의 부작용을 알고 있음에도 불구하고, 약물 섭취를 통해 정신적인 타격을 줄이려는 목적으로 행위를 지속하고 있다고 밝혔다. 두 청소년 모두 현재까지 약물을 복용하고 있으며, 앞으로 복용을 중단할 의향이 없다고도 덧붙였다.

저는 그냥 정신과 가서 ADHD 약을 받아서 계속 할 것 같아요. 근데 진짜 필요해요. 그거 없으면 집중을 하나도 못하기 때문에. 증상이 심각하긴 했는데 성적이 잘 나오니까 주변에서 아무도 의심을 못하고. 보건소에서 연계된 상담센터도 갔었는데 거기서는 다 아닐 거라고 그랬거든요. 일단 아무것도 하기가 싫어요. 가만히 있으면. 방에. 다 그냥 엄청 산만하고 그럴 거라고 생각을 하는데 그건 아니고. 책상이 일단 엄청 지저분해요. 지저분한데 그게 그 상태에서는 저게 지저분한지 인식을 못해요. 저도 약을 먹은 다음에 저게 더럽구나. 치워야겠구나. 이 생각을 처음 했어요. (E1, 여)

그냥 저는 만약에 중3인 저한테 말을 할 수 있다면 그냥 너 하고 싶은 대로 하라고 할 것 같아요. 하든 안 하든 어차피 똑같이 후회는 하는데. 그냥 너 하고 싶은 대로 해 이렇게 말을 할 것 같아요. 약을 장기 복용하면 폐동맥 고혈압이라고 있는데 이거는 고칠 수 없고 그냥 거의 사망한다고 하더라고요. 아니면 뭐 조현병이 온다든가. 아니면 지능이 진짜 지적장애 수준으로 낮아진대거나 이렇게 한다고 하더라고요. (E2, 여)

3. 조사결과 요약

연구에 참여한 청소년들은 대부분 하루 평균 최소 4~5시간을 스마트폰 사용에 할애하고 있었다. 유튜브, 카카오톡, 인스타그램, 온라인 게임 등 스마트폰을 활용하여 다양한 온라인 활동을 하고 있었다. 과의존하고 있다고 스스로 인식하는 청소년은 많지 않았으나, 대부분 스마트폰이 없으면 불안하다고 느낄 정도로 의존적인 태도를 보였다. 디지털 기기 활용 시 유해환경에 노출된 경험이 모두 있었음에도 불구하고, 디지털 기술 자체에 대한 청소년들의 태도는 긍정적이었다. 하지만, 온라인 환경 내 다양한 유해 콘텐츠가 무방비로 청소년에게 노출되고, 별다른 제재 없이 이용할 수 있다는 점에서는 문제의식을 가지고 있었다. 특히 참여자 본인들의 경우에도 온라인에서 유해매체를 쉽게 접하였기 때문에, 이에 대한 정부 차원의 대책이 필요하다고 하였다. 우선은 유해행동에 대한 처벌이 강화될 필요가 있음에 모두 공감하였으며, 나아가 미디어 홍보나 학교 시스템 강화 등을 통해 인식 개선에도 나서야 한다고 하였다.

다양한 유형의 디지털 유해환경 사례에도 불구하고, 온라인 환경에서 나타나는 몇 가지 공통적인 특성이 있었다. 가장 두드러진 특성은 미성년자인 청소년들을 보호하는 보호망이 제대로 작동하지 않았다는 점이다. 청소년들이 유해환경에 쉽게 접근할 수 있었으며, 온라인 환경에서 성추행, 성범죄, 괴롭힘과 같은 문제에 직면했을 때 적절한 대처방법이 부족했다는 것이 드러났다. 온라인 공간의 특성상, 불특정 다수의 가해자들에 의해 온라인 성범죄 피해를 보곤 한다. 디지털 미디어 내에서 누구나 쉽게 볼 수 있는 성(gender)이나 특정 지역 비방 및 혐오표현에 장기간 노출된 청소년들 또한 타인을 향한 폄하와 비방에 익숙해져 주변 사람들에게 언어폭력을 행하고 있었다. 온라인 도박을 한 청소년들은 대부분 연령 검증 절차가 유명무실한 온라인 도박 사이트를 통해 도박에 접근한 것으로 나타났다. 이러한 상황은 미성년자들이 도박 사이트 등의 유해환경에 쉽게 접근할 수 있음을 시사한다. 청소년들이 SNS에 자해 관련 게시물을 올리는 것을 방지할 수 있는 온라인 환경 내 기능은 별도로 존재하지 않았으며, 이로 인해 자해 활동을 하는 온라인 커뮤니티 형성이 오히려 용이했다. 청소년들은 온라인 환경을 통해 불법약물을 쉽게 구입할 수 있었으며, 식이장애를 경험하는 청소년들 사이에서는 온라인 공간에서 서로를 만나 커뮤니티를 형성하고, 이를 통해 해당 행동을 서로 부추기는 상황이 발생하고 있었다.

온라인 환경의 특징 중 하나는, 청소년들이 부모, 학교 교사 등 주변 어른에게 직접

유해환경 노출 경험을 알리지 않는 한, 이러한 문제가 발견되기 어렵다는 점이다. 이는 온라인 환경에서 발생하는 여러 문제들이 성인들의 시야에서 벗어날 수 있음을 의미한다. 피해를 그만두게 된 한 참여자의 경우, 부모는 자해 행위 자체만을 알게 되었지, 온라인 환경에서 자해 사진을 업로드한 사실은 알지 못했다. 이는 디지털 성범죄나 사이버불링 피해와도 연관이 있는데, 이러한 문제들을 주변 성인이 인지한다 해도, 온라인 공간에서 벌어지는 일들을 완전히 막아주는 것은 불가능했다. 이러한 상황은 온라인 환경이 가진 복잡성과 은밀함을 반영한다. 디지털 성추행을 신고하더라도 가해자를 찾아 강력하게 처벌하지 못하는 법적 제재의 한계를 경험한 청소년들은 적극적으로 주변인에게 알리거나 신고하지 않았다. 사이버불링 피해자 또한 집단 신체폭력까지 당하고서야 부모에게 알렸으며, 사이버불링 단계에서는 피해 사실을 부모에게 알리기 어려워하였다. 온라인 도박 경험 청소년들과 불법약물 및 식이장애 경험 청소년들도 오랜 시간 이 같은 활동을 지속해 왔지만, 인터뷰 시점까지도 자신들의 활동 사실을 부모가 알지 못했다고 이야기하였다.

디지털 성범죄 피해, 사이버불링 가해 및 피해, 온라인 도박, 온라인 자해, 그리고 온라인 불법약물 및 식이장애는 청소년 사이에서 점점 빈번해지는 경험으로 나타났다. 조사에 참여한 청소년은 한 학급에 절반 이상의 여학생이 디지털 성범죄 피해 경험이 있다고 전했으며, 사이버불링 가해 및 피해 또한 흔하게 일어나고 있는 것으로 나타났다. 온라인 도박을 한 참여자들은 학교 학생의 10%가량이 온라인 도박을 하고 있거나 한 경험이 있을 것이라고 말하기도 하였다. 온라인 공간에 피해를 하거나 온라인을 통해 불법약물을 경험한 청소년들 또한, 온라인 공간에서 쉽게 포대를 만날 수 있었다고 응답하였으며, 커뮤니티를 형성할 만큼 그 인원이 적지 않았다. 이러한 위험행동이 포대 관계에서 공유되는 경험이기 때문에 과시욕이나 모방심리가 강한 청소년들이 그 위험행동을 따라 하거나 지속 하기도 하였다.

우리 사회가 심각하게 받아들여야 하는 점은 온라인 도박, 자해, 불법약물 섭취 경험에 있는 청소년 상당수가 과거로 돌아간다고 할지라도 동일하게 행동할 것 같다고 공통적으로 응답하였다는 것이다. 이는 온라인 공간에서 같은 경험을 공유하면서 얻게 되는 공감과 위안이 컸고, 당장의 스트레스를 피할 수 있다는 점에서 각 유해활동은 청소년들에게 매력적으로 다가온 반면, 자신의 이 같은 위험행동이 자신의 정신·신체 건강에 얼마나 피해를 유발할지에 대한 충분한 인지가 부족한 것으로 해석할 수 있다.

온라인 공간에서 벌어지는 위험행동에 대한 조치 또한 미미하기 때문에, 청소년들은

큰 경각심 없이 위험행동을 행하였다. 하지만, 부모가 알게 된 후 자해를 멈추게 되었다는 온라인 자해 경험 청소년도 있었으며, 부모의 지도가 있었더라면 도박을 심하게 하지 않았을 수도 있다고 응답한 온라인 도박 경험 청소년도 있었다. 이처럼 참여자들은 주변 성인의 개입을 통해 청소년이 올바르게 미디어를 활용할 수 있도록 지도를 받거나, 온라인 유해환경을 접했을 때 적절하게 대처할 수 있는 교육이 필요하다는 의견을 표하기도 하였다.



제5장 전문가 의견조사

- 1. 조사 개요
- 2. 조사결과 분석
- 3. 조사결과 요약

1. 조사 개요

미디어 및 청소년 학계, 초·중·고 교사, 현장전문가, 정부 부처 담당자 등 총 43명의 전문가 풀을 구성하여 의견조사를 수행하였다. 본 연구를 위한 전문가 그룹은 미디어 교육 분야에서 다년간 활동해 온 초·중등 교사 총 8명, 학계 및 공공기관 소속 연구자 총 23명, 관계부처 공무원, NGO, 학부모 단체, 기타 현장전문가 총 12명으로 구성되었다. 중요도-성과 분석(IPA: Importance-Performance Analysis) 기법을 활용하여 관련 정책의 중요도와 성취도를 진단하였다. 계층적 분석기법(AHP: Analytic Hierarchy Process)을 활용하여 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 관련 청소년을 둘러싼 4대 주체(정부/지자체, 교사/교육기관, 부모/가정, 미디어/플랫폼 기업)별 주요 정책의 상대적 중요도를 파악하였다. 이를 통해 선택과 집중을 위한 우선순위의 정책은 무엇인지를 가늠하고 중점개선이 필요한 정책이 무엇인지 제시하였다. 또한 본 전문가 의견조사 결과는 관련 정책 방안을 마련하는 데 근거자료로 활용하였다.

본 조사는 크게 세 가지로 구성되었다. 첫째, 계층적 분석기법(AHP)을 활용하여 관련 정책의 중요도를 조사하였다. 둘째, 중요도-성과분석(IPA) 기법을 활용하여 현 정부의 국정 과제 중 관련 국정 과제 8개를 선정하여 중요도와 달성도를 평가토록 하였으며, 이어서 세부 정책 과제 22개를 제시하고 중요도와 달성도를 평가토록 하였다. 마지막으로, 디지털 유해환경 개선 및 청소년 위험행동 관련 정부의 전반적인 정책 평가 및 정책대응 방향에 대한 의견을 정량적으로 측정하였다.

14) 이 장은 배상을 선임연구위원이 작성하였음.

표 V-1. 전문가 의견조사 개요

영역	조사 내용	분석 방법
1	청소년 위험행동 예방 및 대응을 위한 4대 주체의 상대적 중요도와, 각 주체별 기능/역할의 상대적 중요도, 전체 기능/역할의 상대적 중요도	AHP
2	디지털 및 청소년 관련 정책이 포함된 현 정부 국정과제의 중요도와 달성도를 평가, 디지털 유해환경 개선 및 온라인 청소년 위험행동 예방 및 대응을 위해 필요한 정책 과제들의 중요도와 성취도를 평가	IPA
3	디지털 유해환경개선 및 청소년 위험행동 관련 정부의 전반적인 정책 평가 및 정책대응 방향에 대한 의견 측정	빈도분석

2. 조사결과 분석

1) 계층적 분석기법을 활용한 청소년 위험행동 예방 및 대응 정책 조사

청소년의 위험행동 예방 및 대응을 위한 청소년을 둘러싼 4대 주체로 ① 정부와 지자체, ② 교사와 교육기관, ③ 부모와 가정, ④ 미디어/플랫폼 기업을 들 수 있다. 본 조사는 계층적 분석기법(AHP)을 활용하여 4대 주체별 각각의 주요 기능 및 역할을 조사에 참여한 전문가에게 제시한 후 상대적 중요도를 표시토록 하였다. 각 기능·역할별 중요도 산출을 위한 측정값을 배정하고 응답자들의 측정값을 각 기능·역할별로 기하평균을 산출한 후 상호 비교를 실시함으로써 최종적으로 각 AHP에서는 분석의 자료로 일관성 지수가 생성된다(배상률 외, 2020). 계층적 분석기법에서는 일관성 지수가 1 이하를 유지해야 하며 0에 가까울수록 일관성이 유지된 쌍대비교가 수행되었음을 의미한다(배상률 외, 2020). 본 조사결과에서는 일관성지수(CI: Consistency Index)가 0.1 이하로서 0에 가깝기에 계층분석 결과의 일관성이 확보된 것으로 나타났다.

〈표 V-2〉에서 알 수 있듯이, 조사에 참여한 전문가 그룹은 디지털 유해환경 개선 및 청소년의 온라인 위험행동 예방 및 대응을 위해서는 4대 주체 중 미디어/플랫폼 기업에 가장 많은 책임과 역할을 기대하였다. 그 뒤를 이어 정부/지자체, 부모/가정, 교사/교육기관 순으로 조사되었다. 각 주체별 4개의 세부 정책을 제시하여 총 16개 정책에 대한 상대적 중요도가 제시되었다. 그 중 top 7은 ① 아동권리 보호 위한 디지털 서비스 설계 및 운영, ② 기업의 자체 모니터링/필터링 강화, ③ 정부의 미디어/플랫폼 기업에 대한

법적/행정적 책임 부과, ④ 신고 처리의 용이성 제고와 실효성 있는 후속 조치 제공, ⑤ 교육기관의 청소년 대상 디지털 시민성 함양 관련 교육 강화, ⑥ 부모의 미디어 리터러시 함양, ⑦ 유해 콘텐츠 생산자/전달자 및 불법/위험행동 가담자에 대한 엄격한 제재 및 처벌 순으로 조사되었다. 정부/지자체 영역에서 두 개, 교사/교육기관 및 부모/가정 영역에서 각각 한 개 항목이 포함된 반면, 미디어/플랫폼 기업 영역에서 세 개의 항목이 top 7에 포함된 점은 시사하는 바가 크다. 정부의 역할 역시 미디어/플랫폼 기업에 책임을 부과하라는 주문을 강하게 하고 있어 그만큼 기업의 책임과 역할이 크다는 전문가의 인식이 드러난 결과이다.

표 V-2. 청소년 위험행동 예방 및 대응 주체-기능/역할의 상대적 중요도

주체	주체의 중요도 (A)	기능/역할	주체별 기능/역할 중요도 (B)	전체 기능/역할 중요도 (A)×(B)
1. 정부/ 지자체	0.25	1-1. 엄격한 제재/처벌	0.27	0.068
		1-2. 기업 책임 부과	0.36	0.090
		1-3. 통합 거버넌스 구축	0.21	0.053
		1-4. 유해환경 모니터링 강화	0.16	0.040
2. 교사/학교	0.16	2-1. 디지털 시민성 함양	0.47	0.075
		2-2. 가해 청소년 엄격한 제재/처벌	0.13	0.021
		2-3. 전인교육 지향	0.17	0.027
		2-4. 피해학생 상담 및 후속조치	0.23	0.037
3. 부모/가정	0.21	3-1. 자녀의 미디어 이용 지도/중재	0.18	0.038
		3-2. 부모의 미디어 리터러시 함양	0.34	0.071
		3-3. 부모-자녀 간 친밀도 증진	0.22	0.046
		3-4. 부모의 건강한 미디어 이용습관	0.26	0.055
4. 미디어/ 플랫폼 기업	0.38	4-1. 자체 모니터링/필터링 강화	0.31	0.118
		4-2. 실효성 있는 신고처리/후속조치	0.23	0.087
		4-3. 사회공헌 및 재정적 지원	0.11	0.042
		4-4. 아동권리 보호 디지털서비스 설계	0.35	0.133

2) 디지털 유해환경 개선과 청소년의 위험행동 예방 및 대응 정책 IPA

디지털 환경 및 청소년 관련 정책이 포함된 현 정부 국정과제는 <표 V-3>에 정리되어 있다. 총 8개 국정 과제 중 디지털 유해 환경 개선과 청소년의 위험행동 예방 및 대응이란 주제에 한하여 중요도와 달성도를 평가하고 IPA 분석을 했을 때, 중요도는 평균보다 높으나, 달성도는 평균보다 낮아 중점 개선이 필요한 과제로 총 5개의 국정과제가 도출되었다: ‘안전하고 질 높은 양육환경 조성(국정과제 46번)’, ‘국민과 동행하는 디지털 미디어 세상(국정과제 59번)’, ‘범죄로부터 안전한 사회 구현(국정과제 63번)’, ‘범죄피해자 보호지원 시스템 확립(국정과제 64)’, ‘국민이 안심하는 생활안전 확보(국정과제 69번).’

표 V-3. 120대 국정과제 중 디지털 환경 및 청소년정책 관련 내용

국정 과제	주요 내용
27. 글로벌 미디어 강국 실현	디지털미디어·콘텐츠 산업의 혁신성장 미디어 인력양성 및 기술개발
46. 안전하고 질 높은 양육환경 조성	츄츄한 아동돌봄체계 마련 아동·청소년 보호책임 강화
59. 국민과 동행하는 디지털·미디어 세상	교육과정 연계 미디어 교육 미디어 플랫폼의 책임성·신뢰성 제고 디지털 신산업 이용자 보호 디지털 폭력 피해구제 강화
63. 범죄로부터 안전한 사회 구현	성범죄 근절 및 아동학대 방지 시스템 구축 촉법소년 연령 기준 현실화
64. 범죄피해자 보호지원 시스템 확립	원스톱 범죄피해자 솔루션 시스템 구축 디지털성범죄 피해자의 잊혀질 권리 보장 및 피해자 보호강화 미성년 성폭력 피해자 맞춤형 증거보전 제도 마련 디지털성범죄 피해자 지원센터 및 해바라기센터 전문성 강화
69. 국민이 안심하는 생활 안전 확보	여성·아동 대상 범죄 대응력 강화를 위한 시스템 구축 실효적인 학교폭력 예방 정책 추진 법과 원칙에 따른 일관된 법 집행 통한 법질서 준수 문화 정착
78. 세계최고의 네트워크 구축 및 디지털 혁신 가속화	디지털 국민 안전 강화 사이버보안 역량 강화 디지털 보편·접근권 확립
81. 100만 디지털인재 양성	디지털 인재양성 디지털 교육격차 해소 초중등 SW·AI 교육 필수화

* 출처: 대한민국정부(2022.7.). 윤석열 정부 120대 국정과제. 디지털 환경 및 청소년정책 관련 내용을 발췌함.

표 V-4. 국정과제의 중요도 및 달성도 분석

과제	중요도	달성도
1. 글로벌 미디어 강국 실현	4.02	3.91
2. 안전하고 질 높은 양육환경 조성	5.60	2.81
3. 국민과 동행하는 디지털·미디어 세상	5.09	2.95
4. 범죄로부터 안전한 사회 구현	5.60	2.72
5. 범죄피해자 보호지원 시스템 확립	5.63	2.60
6. 국민이 안심하는 생활안전 확보	5.65	2.79
7. 세계최고의 네트워크 구축 및 디지털 혁신 가속화	4.65	3.84
8. 100만 디지털인재 양성	3.91	3.30

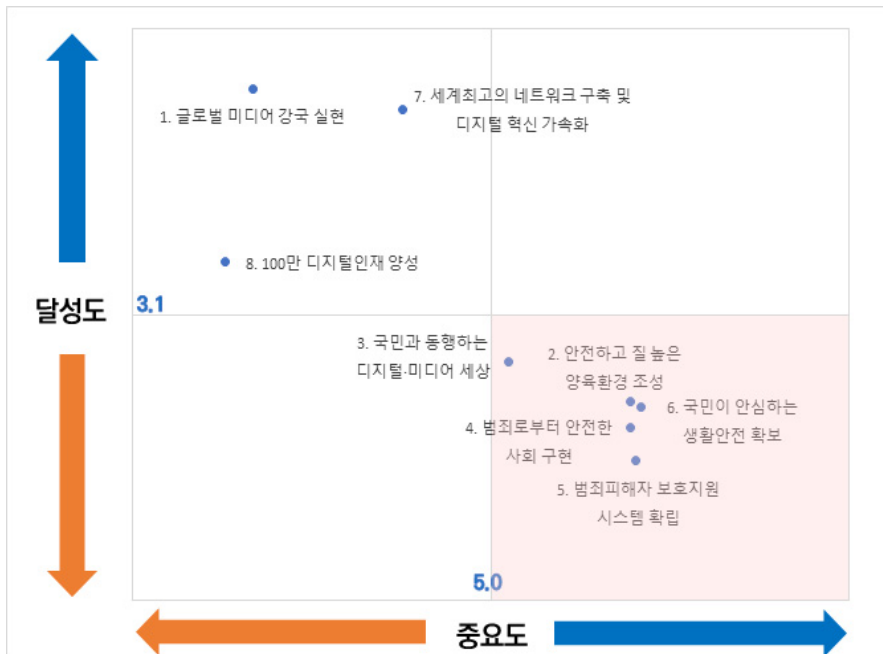


그림 V-1. 국정과제 IPA 분석 결과

디지털 유해환경 개선 및 온라인에서의 또는 온라인을 매개로 한 청소년의 위험행동 예방 및 대응을 위해 필요한 22개의 세부 정책 과제들의 중요도와 성취도를 평가한 결과, 중요도는 높으나 성취도가 낮아 중점개선이 필요한 정책과제는 ‘미디어/플랫폼 기업의

책임성 제고’, ‘디지털 폭력 피해구제 강화’, ‘유해 콘텐츠 생산자/전달자에 대한 엄격한 제재/처벌’, ‘디지털범죄 피해자 지원센터/기관 인력 보강 및 전문성 강화’, ‘이용자의 디지털권리와 책임의식 강화’, ‘부모의 미디어/디지털 리터러시 함양’으로 조사되었다.

표 V-5. 국정과제의 중요도 및 달성도 분석

과제	중요도	달성도
1. 청소년 대상 디지털시민성 함양 위한 교육	6.05	2.93
2. 미디어/플랫폼 기업의 책임성 제고	6.26	2.42
3. 디지털 폭력 피해구제 강화	6.07	2.58
4. 유해 콘텐츠 생산자/전달자에 대한 엄격한 제재/처벌	6.09	2.35
5. 불법/위험행동 가담 청소년에 대한 엄격한 제재/처벌	5.19	2.35
6. 유해 콘텐츠 모니터링 강화	5.95	2.81
7. 유해 콘텐츠 필터링 시스템 구축	5.86	2.63
8. 원스톱 디지털 범죄피해자 솔루션 시스템 구축	5.67	2.53
9. 디지털성범죄 피해자 보호 체계 강화	6.19	2.81
10. 디지털범죄 피해자 지원센터/기관 인력 보강 및 전문성 강화	5.93	2.67
11. 이용자의 디지털권리와 책임의식 강화	6.23	2.67
12. 이용자의 사이버보안 역량 강화	5.74	2.77
13. 부모의 미디어/디지털 리터러시 함양	6.02	2.26
14. 피해학생을 위한 실효성/전문성 있는 상담 및 후속조치 지원	5.98	2.77
15. 교사의 미디어리터러시 함양	5.84	3.23
16. 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	5.47	2.98
17. 청소년 대상 자존감/자기통제력/공감능력 강화 프로그램 제공/시행	5.65	2.84
18. 부모교육을 통한 부모-자녀 관계 증진 및 부모의 적극적 역할 제고	5.72	2.49
19. 디지털 리터러시 교육 강화	6.00	3.47
20. 온라인 불법/위험행동 가해자 재발방지 프로그램 및 교육	5.65	2.58
21. 온라인 유해환경에 대한 연계성 있는 실태조사 및 관련 연구 지원	5.79	3.16
22. 청소년 온라인 위험행동 대응을 위한 교사들의 대응역량 함양	5.84	2.86

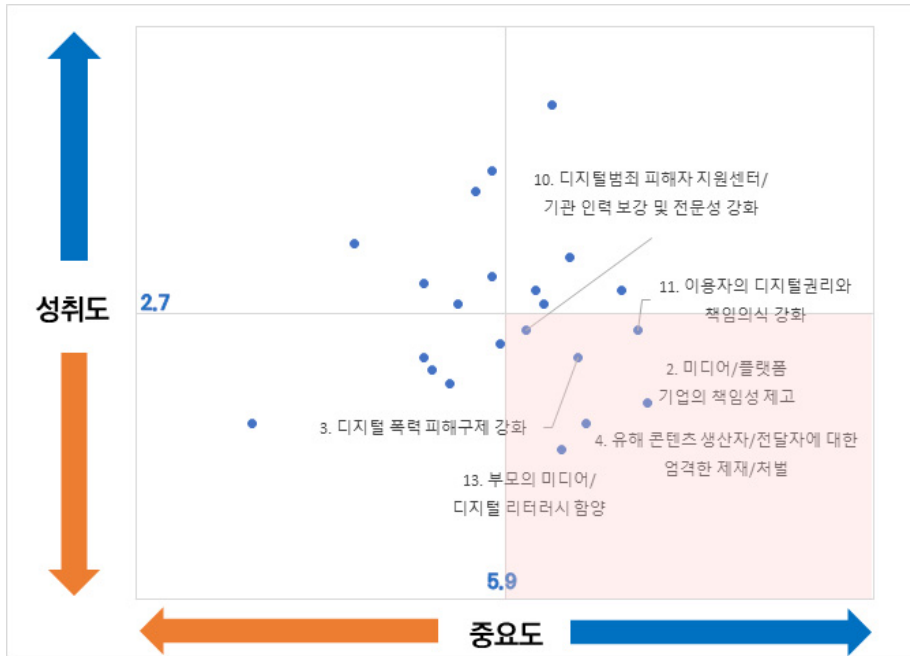


그림 V-2. 정책 세부 과제 IPA 분석 결과

3) 온라인 위험행동 관련 전문가 인식

(1) 청소년 사회에서 가장 만연한 온라인 위험행동

가장 만연한 온라인 위험행동 유형을 전문가 그룹에게 물어보았을 때, 1순위 응답으로는 ‘사이버 괴롭힘’이라는 응답이 48.8%로 가장 많았다. 다음으로는 ‘온라인 도박’(16.3%)이 청소년 사회에 만연한 위험행동으로 조사되었다. 1+2순위 응답도 ‘사이버 괴롭힘’이 67.4%로 가장 많았고 다음으로 ‘온라인 도박’(34.9%), ‘음란채팅/음란물 접촉 및 유포’(25.6%), ‘사이버 성추행/성폭력’(23.3%) 순으로 나타났다(그림 V-2) 참조). 가장 심각한 온라인 위험행동 유형을 물어보았을 때, 1순위 응답으로는 ‘사이버 괴롭힘’이라는 응답이 39.5%로 가장 많았다. 다음으로는 ‘온라인 도박’(16.3%), ‘사이버 성추행/성폭력’(11.6%) 순이었다. 1+2순위 응답으로는 ‘사이버 괴롭힘’이 45.5%로 가장 많았고, ‘온라인 도박’(41.9%), ‘사이버 성추행/성폭력’(37.2%) 순으로 나타났다(그림 V-3) 참조).

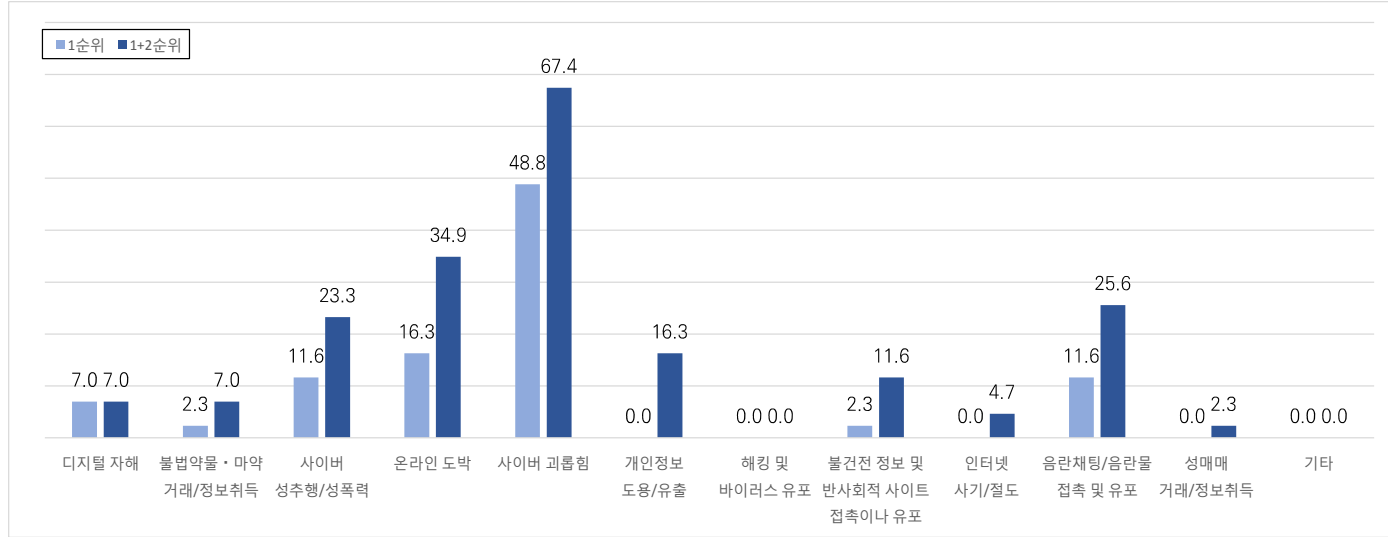


그림 V-3. 가장 만연한 온라인 또는 온라인을 매개로 한 위험행동 유형

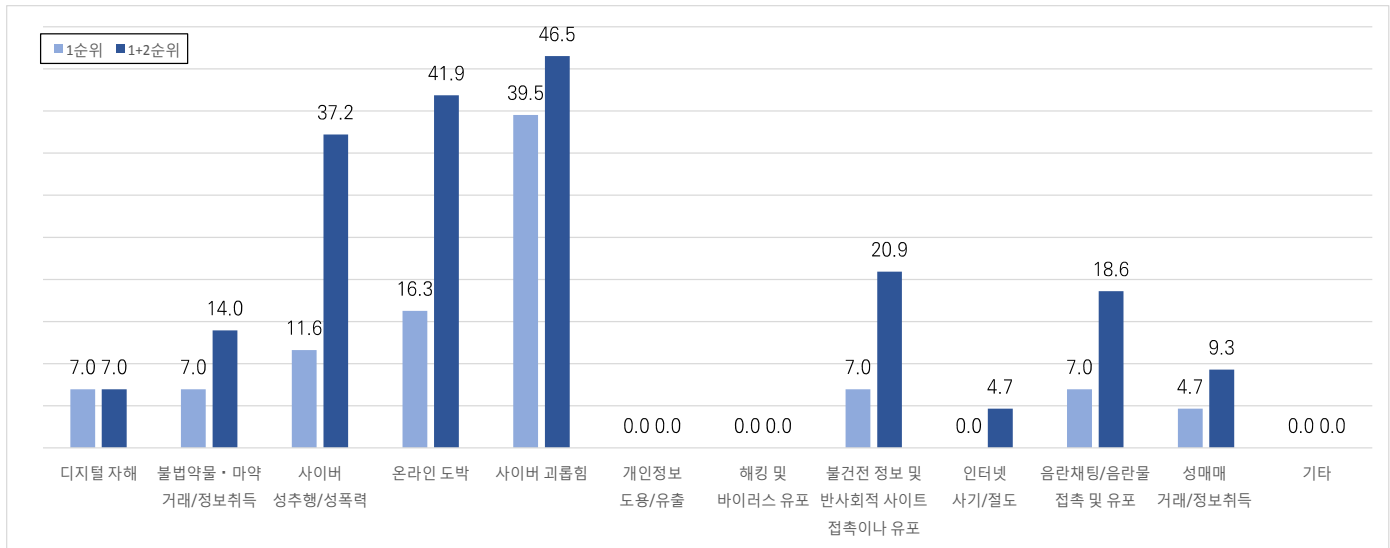


그림 V-4. 가장 심각한 온라인 또는 온라인을 매개로 한 위험행동 유형

(2) 정부정책에 대한 평가와 정책방향성에 대한 인식

디지털 유해환경 개선과 관련한 정부의 전반적 정책을 1점~10점으로 평가하도록 했을 때 전문가 응답의 평균은 3.8점으로 조사되었다. 마찬가지로, 청소년 위험행동과 관련한 정부의 전반적 정책을 1점~10점으로 평가하도록 했을 때 전문가 응답의 평균은 3.7점으로 나타났다. 조사에 참여한 전문가 그룹은 두 영역에서 모두 낙제점에 해당하는 점수를 주었다.

〈표 V-6〉에서 나타났듯이, 디지털 유해환경 및 청소년 위험행동에 대한 다섯 가지 항목에 대해 전문가들의 의견을 4점 척도로 물었을 때, 가장 평균이 낮은 항목은 ‘가해 청소년에 대한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다’(1.7점)이었고 다음으로 ‘피해 청소년을 위한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다’(1.9점)로 조사되었다. ‘디지털 환경은 청소년의 건강한 성장을 저해할 위험요소가 많다’는 항목에 전문가의 동의수준(‘그렇다’ 응답률 90.7%; 평균 3.6점)이 가장 높게 나타났다. 또한, 관련 정책 대응을 위한 별도의 통합 지원 체계 마련에 대한 필요성에 대해서도 88.4%의 높은 동의 비율을 보였다.

표 V-6. 디지털 유해환경 및 청소년 위험행동에 대한 의견(종합)

(단위 : 명, %)

	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
① 최근의 디지털 환경은 청소년의 건강한 성장을 저해할 위험요소가 많다.	(43)	0.0	9.3	20.9	69.8	3.6	0.7
② 가해 청소년에 대한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	(43)	34.9	58.1	7.0	0.0	1.7	0.6
③ 피해 청소년을 위한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	(43)	30.2	55.8	11.6	2.3	1.9	0.7
④ 현재 각 부처별로 시행되는 청소년 위험행동/사이버일탈 관련 정책을 총괄하는 별도의 통합 지원 체계가 필요하다.	(43)	0.0	11.6	44.2	44.2	3.3	0.7
⑤ 청소년 위험행동/사이버일탈에 따른 심각성에 따라 청소년이라도 엄격하고 강력한 처벌이 이루어질 필요가 있다.	(43)	2.3	23.3	39.5	34.9	3.1	0.8

3. 조사결과 요약

조사에 참여한 전문가 그룹의 90%는 최근의 디지털 환경이 청소년의 건강한 성장을 저해할 위험요소가 많다고 평가하였다. 그러나 디지털 유해환경 개선과 관련한 정부의 전반적 정책에 대해 전문가 그룹은 10점 만점에 평균 3.8점으로 평가하였다. 청소년 위험 행동과 관련한 정부의 전반적 정책 역시 10점 만점에 평균 3.7점을 주어 두 영역 모두 낙제점으로 조사되었다.

사이버불링, 온라인 도박, 사이버 성추행/성폭력이 청소년 사회에 가장 만연하고 위험한 온라인 위험행동으로 조사되었다. 청소년 사회에 가장 만연한 온라인 위험행동 유형을 전문가 그룹에게 물어보았을 때, 1+2순위 응답 결과 ‘사이버 괴롭힘’이 67.4%로 가장 많았고 다음으로 ‘온라인 도박’(34.9%), ‘음란채팅/음란물 접촉 및 유포’(25.6%), ‘사이버 성추행/성폭력’(23.3%) 순으로 나타났다. 가장 심각한 온라인 위험행동 유형을 물어보았을 때, 1+2순위 응답으로는 ‘사이버 괴롭힘’이 45.5%로 가장 많았고 ‘온라인 도박’(41.9%), ‘사이버 성추행/성폭력’(37.2%) 순으로 나타났다.

조사에 참여한 전문가 그룹은 디지털 유해환경 개선 및 청소년의 온라인 위험행동 예방 및 대응을 위해서는 4대 주체 중 미디어/플랫폼 기업에 가장 많은 책임과 역할을 기대하였다. 그 뒤를 이어 정부/지자체, 부모·가정, 교사·교육기관 순으로 조사되었다. 각 주체별 4개의 세부 정책을 제시하여 총 16개 정책에 대한 상대적 중요도가 제시되었다. 그 중 top 7은 ① 아동권리 보호 위한 디지털 서비스 설계 및 운영, ② 기업의 자체 모니터링/필터링 강화, ③ 정부의 미디어/플랫폼 기업에 대한 법적/행정적 책임 부과, ④ 신고 처리의 용이성 제고와 실효성 있는 후속 조치 제공, ⑤ 교육기관의 청소년 대상 디지털 시민성 함양 관련 교육 강화, ⑥ 부모의 미디어 리터러시 함양, ⑦ 유해 콘텐츠 생산자/전달자 및 불법/위험행동 가담자에 대한 엄격한 제재 및 처벌 순으로 조사되었다.

디지털 유해환경 개선 및 온라인에서의 또는 온라인을 매개로 한 청소년의 위험행동 예방 및 대응을 위해 필요한 22개 세부 정책과제들의 중요도와 성취도를 평가한 결과, 중요도는 높으나 성취도가 낮아 중점개선이 필요한 정책과제는 ‘미디어/플랫폼 기업의 책임성 제고’, ‘디지털 폭력 피해구제 강화’, ‘유해 콘텐츠 생산자/전달자에 대한 엄격한 제재/처벌’, ‘디지털범죄 피해자 지원센터/기관 인력 보강 및 전문성 강화’, ‘이용자의 디지털권리와 책임의식 강화’, ‘부모의 미디어/디지털 리터러시 함양’으로 조사되었다.

전문가 그룹의 상당수는 온라인 위험행동 관련 가해 청소년과 피해 청소년에 대한 정부의 전반적인 정책에 대해 대대적인 개선이 필요하다고 지적하고 있다. 특히, 청소년 위험행동에 따른 심각성에 따라 청소년이라도 엄격하고 강력한 처벌이 이루어질 필요가 있다고 응답한 비율이 74.4%에 달했다. 현재 각 부처별로 시행되는 청소년 위험행동 관련 정책을 총괄하는 별도의 통합 지원 체계의 필요성에 동의하는 비율도 88.4%로 매우 높게 나타났다.



제6장 정책 제언

- 1. 정책 방안 수립 절차
- 2. 정책의 목표 및 추진방향
- 3. 정책 목표 및 추진 방향에
따른 세부 정책 과제
- 4. 정책 과제 추진 로드맵

1. 정책 방안 수립 절차

본 장에서는 청소년의 건강한 성장을 위한 디지털 환경을 만들고 청소년의 안녕과 권리를 침해하는 온라인상 또는 온라인을 매개로 한 각종 위험행동에 대한 대응 및 예방을 위한 정책방안을 제시하고자 한다.

디지털 환경이 가속화됨에 따라 온라인 공간은 청소년의 일상에서 하나의 생활공간으로 자리 잡고 있다. 청소년들은 디지털 기기나 기술을 소통과 학습, 여가생활의 한 매체로 유용하게 활용하고 있음은 분명한 사실이다. 그러나 한편에서는 청소년들이 온라인 공간에서 무방비로 노출되는 유해환경과 청소년들이 행할 수 있는 다양한 위험행동에 대한 우려의 시선들이 있다. 과거에 청소년을 둘러싼 유해환경과 청소년 비행 행위, 피해에 대한 걱정과 우려의 시각들이 이제는 디지털 공간으로 이어졌다고 볼 수 있다. 오프라인 환경에서는 청소년들의 비행을 방지하고 피해를 예방하거나 지원할 수 있는 사회적 보호 체계들이 갖춰져 있는 편이나 온라인에서 발생하는 청소년 위험행동과 피해들에 대한 정책적 지원과 관심이 비교적 부족한 실정이다. 그러므로 본 연구는 청소년들에게 안전한 디지털 환경을 제공하고, 온라인 환경에서 청소년을 보호하고, 위험행동을 방지할 수 있는 실효성과 체계성을 갖춘 정책을 마련하는 데 최종적인 목표가 있다.

이를 위하여 연구진은 국내의 문헌을 고찰하고, 정부부처 및 관계기관에서 사이버폭력, 온라인도박, 스마트폰과의존, 사이버성폭력 등 각각의 영역에 걸쳐 독자적으로 이루어진 실태조사 현황 및 추이를 분석하였다. 이를 토대로 설문조사 문항을 개발하여, 전국의 중고등학생을 대상으로 온라인조사를 실시하였다. 이와 함께 조사결과 및 관련 이슈의

15) 이 장은 배상률 선임연구위원, 김영한 선임연구위원, 황현정 전문위원이 공동으로 작성하였음.

맥락적 이해를 구하기 위해 사이버불링, 사이버성추행/성폭력, 온라인 불법약물 거래, 디지털 자해, 온라인 도박 등 주요 온라인 위험행동 경험이 있는 청소년들을 대상으로 면접조사를 진행하였다. 마지막으로 한국형사법무정책연구원 등의 연구기관, 여성가족부 등의 정부부처, 초·중·고 교사, 미디어 및 청소년 학계, NGO 등 각 분야의 전문가 43명을 선정하여 이들을 대상으로 정책개발의 기초자료로 활용할 수 있는 의견조사를 실시하였다.

이 연구는 디지털 환경에서 청소년들이 겪는 위험행동과 피해 상황을 구체적으로 분류하고 평가하는 데 중점을 두었다. 온라인에서 발생하는 청소년들의 유해환경 노출과 위험행동에 관한 실증적인 데이터를 수집하고 분석하여, 이러한 현상들을 진단했다는 점에서 이 연구는 의미가 깊다. 또한, 이 연구는 사이버폭력과 디지털 성범죄와 같은 가해행위뿐만 아니라 온라인에서 발생할 수 있는 다양한 피해 상황에 대해서도 상세한 조사를 진행함으로써, 디지털 환경에서 나타나는 가해와 피해의 양면성을 포괄적으로 파악하고 대응 정책 방안을 마련했다는 점에서 이 연구의 차별성이 드러난다.

[그림 VI-1]은 상술한 조사에서 수집한 자료를 분석한 주요 내용과 도출된 시사점을 정리한 것이다. 가장 먼저, 온라인에서의 위험행동과 유해환경에 대한 실태조사 및 국내외 선행연구를 분석하여, ① 미디어 환경에서 이뤄질 수 있는 위험행동에 따라 각기 다른 별개의 조사가 수행되고 있으며, ② 온라인에서 나타날 수 있는 새로운 유형의 위험행동에 대한 조사가 부재하며, ③ 청소년의 온라인상에서의 위험행동에 대한 선행연구들이 미비하다는 점을 확인했다. 첫 번째, 국내에서 이뤄지고 있는 실태조사들은 사이버폭력 실태조사, 스마트폰 과의존 실태조사, 디지털성범죄 실태조사와 같이 유형별로 별개로 수행되고 있으며, 이를 주관하는 주무부처 또한 상이하다. 그러나 청소년 집단에서 이뤄지는 온라인 위험행동을 보다 정확하게 진단하기 위해서는 위험행동과 유해환경을 모두 포괄하는 모니터링 체계가 구축될 필요가 있다. 두 번째로 최근 온라인상에서 온라인도박, 불법약물에 대한 정보공유 행위 등 청소년을 대상으로 한 새로운 유형의 유해환경들이 발생하고 있음에도 이를 반영할 수 있는 조사가 이뤄지고 있지 않다. 안전한 디지털 환경을 조성하기 위해서는 기존에 정형화된 유형의 위험행동과 환경을 진단하는 것에서 벗어나 온라인상에서 이뤄질 수 있는 새로운 유형의 위험행동에 대해서 다각적인 관심과 진단이 이뤄지는 정책이 수행될 필요가 있다. 마지막으로 선행연구를 살펴본 결과, 청소년을 대상으로 한 온라인 위험행동에 대한 개념과 분류에 대한 연구가 매우 부족한 것으로 확인됐다. 기존

선행연구들은 과거 오프라인에서 이뤄지는 ‘비행행위’의 연장선으로 온라인 위험행동을 파악하려는 경향이 있었다. 그러나 온라인에서 나타나는 위험행동의 가해와 피해경험은 보다 다면적이며 복잡하게 나타나므로 이에 대한 연구를 적극적으로 지원하여 온라인상에서의 다양한 유해환경에 대한 이해를 도모하고 적절한 대응 방안들이 제안될 필요가 있다.

조사	주요 내용	시사점
선행연구 및 실태조사 분석	- 디지털 환경 내 위험행동 유형에 따른 별개의 조사 진행 - 온라인에서 나타날 수 있는 새로운 유형의 위험행동에 대한 조사 부재 - 청소년 온라인 위험행동에 대한 개념과 분류 연구 미비	• 청소년 대상의 온라인 유해환경과 위험 행동에 대한 모니터링 필요 • 온라인상에서 나타날 수 있는 새로운 위험 행동에 대한 다각적 진단 필요 • 청소년 온라인 위험행동에 대한 연구 지원 마련
청소년 대상 설문조사	- 디지털 성범죄, 사이버폭력 등 온라인상에서의 위험행동에 대한 현황 진단 - 피해 구제 및 가해 방지에 대한 사회적 지원 체계 청소년 인식 부재 - 온라인-오프라인 위험행동의 연관성 - 온라인 위험행동 가해와 피해에 영향을 미치는 요인 규명 - 디지털 보안의식에 따른 위험행동 감소	• 지속적인 모니터링 체계 구축 • 피해자 지원체계에 대한 사회적 인식 제고 • 오프라인 상의 위험청소년 대상 집중 관리 및 지원 • 부모-자녀 관계성 제고 • 중학생들을 대상으로 한 미디어 교육 집중 지원 • 미디어 이용에 대한 가이드라인 제공 • 디지털 보안의식에 대한 미디어 리터러시 교육 지원
청소년 대상 면접조사	- 청소년의 디지털 유해환경 노출 - 형식적인 성인인증에 따른 부작용 - 피해상황 시 신고 및 후속처리에 대한 불만 - 부모의 무관심과 방관이 청소년의 위험행동에 직간접적인 영향 - 위험행동의 파급효과에 대한 경각심 결여	• 유해 콘텐츠 필터링 및 모니터링 강화 • 성인인증의 내실화 • 신고처리의 간소화 및 후속처리 단계별 안내 • 부모-자녀 관계성 강화 • 부모의 미디어 리터러시 제고 • 청소년 대상 내실 있는 디지털 시민성 교육
전문가 의견조사	- 디지털 유해환경 및 온라인 위험행동에 대한 전반적인 정책 미흡 - 미디어/플랫폼 기업에 강도 높은 책임과 역할 부여 필요 - 청소년이라도 위험행동에 따른 심각성에 따라 엄격하고 강력한 처벌 필요 - 디지털 유해환경 및 온라인 위험행동 관련 피해자 지원정책에 대한 미비점 - 디지털 시민성 및 미디어 리터러시 함양 위한 부모 및 자녀 교육 필요	• 범부처 협력체계를 통한 내실 있고 체계적인 정책 시행 • 아동권리 위한 디지털 서비스 설계 및 운영 법적 의무 강화 • 사안의 심각성에 따라 위험행위 가해자/가담자에 대한 엄격한 제재 및 처벌 • 피해자 지원 및 상담 전문 인력 강화 및 전문성 제고 • 학교 커리큘럼 반영 및 다매체 교육 자료 제공

그림 VI-1. 조사분석 결과의 주요 내용 및 시사점

중고등학생을 대상으로 한 설문조사에서 도출된 주요 내용은 다섯 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 디지털 성범죄, 사이버폭력, 온라인 도박, 온라인에서의 불법약물 관련 경험 등 다양한 위험행동 요소들의 현황을 파악했다. 이를 바탕으로 추후 디지털 유해환경에 대한 지속적인 모니터링 체계를 구축하여 청소년들의 온라인 환경을 진단할 수 있도록 기반을 마련해야 할 것이다. 둘째, 실태조사를 통해 피해를 입은 청소년들이 도움받을 수 있는 사회적 지원체계에 대한 인식이 부족하며, 이용하는 경우도 거의 없는 것으로 확인됐다. 이러한 결과는 청소년들이 피해를 당했을 때, 즉각적으로 대응할 수 있도록 이를 지원할 수 있는 체계와 지원 기관에 대한 인식을 도모할 필요가 있음을 보여준다. 셋째, 오프라인에서의 일탈행동과 온라인에서의 위험행동 경험에 대해서 유의미한 관계가 드러났다. 이는 현실에서 사각지대나 어려움에 놓인 위험 청소년 집단군이 디지털상에서의 유해환경에 더 쉽게 노출될 수 있음을 보여주며, 오프라인상에서의 위험 청소년 집단을 집중적으로 관리하고, 이들을 지원함으로써 온라인상에서의 위험행동으로 이어지지 않도록 해야 할 것이다. 넷째, 실태조사를 통해 온라인 위험행동에 영향을 미치는 요인들을 규명했는데, 전반적으로 고등학생보다 중학생이, 미디어 이용시간이 늘어나거나 또래동조성이 높을수록 위험행동의 가능성이 더욱 높아졌으며, 가족에 대해 가지는 화목도와 애착 관계, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 높을수록 위험행동의 가해 및 피해경험은 줄어드는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 우리 사회에서 청소년의 위험행동을 방지하기 위해 부모와 자녀 간의 관계를 강화하고, 부모와 자녀가 사용할 수 있는 미디어 이용시간 가이드라인을 제공하며, 온라인상에서 자신의 권리를 인식하는 데 필요한 리터러시 교육을 우선적으로 실시해야 한다는 점을 강조한다. 마지막으로, 디지털상에서의 보안의식이 높으면 온라인 위험행동의 가해와 피해 경험이 줄어드는 것으로 나타나 온라인상에서 개인 정보를 보호하고, 정보를 식별하거나 탐색하는 역량을 함양시키는 교육이 필요하다.

청소년 대상 면접조사를 통해 도출된 주요 내용과 시사점은 다음과 같다. 첫째, 청소년의 디지털 유해환경 노출이 심각한 수준이며, 별다른 제재 없이 쉽게 접할 수 있는 환경이다. 성인인증을 요구하는 온라인 도박도 형식적인 과정일 뿐 쉽게 접근이 가능한 환경이다. 이에 따라, 유해 콘텐츠 필터링 및 모니터링이 강화될 필요성과 성인인증의 내실화에 대한 개선책이 요구된다. 둘째, 면접조사에 참여한 청소년들로부터 온라인 위험행동 관련 피해 상황 시 신고 및 후속처리에 대한 불만이 제기되었다. 피해를 최소화하기 위한 국가와 미디어/플랫폼 기업의 보다 적극적인 노력이 요구되며, 신고처리의 간소화와 신고에 대한

후속처리의 단계별 안내를 통해 신고 효능감을 키울 수 있도록 해야 한다. 셋째, 면접에 참여한 온라인 위험행동 가담자들은 자신들의 위험행동에 따른 자신과 주변 사람에게 미치는 부정적 파급효과에 대한 경각심이 부족한 것으로 나타났다. 청소년 대상 디지털 시민성 함양 교육이 보다 체계적으로 이루어질 필요성이 있음을 시사하는 대목이다.

디지털 유해환경 및 온라인 위험행동에 대한 전문가 그룹의 전반적인 정부 정책에 대한 평가는 10점 만점에 3점대를 받을 만큼 만족스럽지 못하며, 이는 정부의 디지털 유해환경 및 온라인 위험행동에 대한 대응이 효과적이지 않음을 반영한다. 이에 대한 대응책으로 범부처 협력체계를 통한 내실 있고 체계적인 정책의 시행이 필요하다. 전문가 그룹은 청소년을 둘러싼 4대 주체(정부, 가정, 학교, 기업) 중 미디어/플랫폼 기업의 책임과 역할의 중요성을 무엇보다 강조하였다. 기업에 대한 정부의 엄격한 책임과 역할을 부과하고, 기업도 스스로 건강한 디지털환경 조성을 위해 디지털 설계에서부터 운영에 걸쳐 책임 있는 자세를 가져야 한다. 전문가 그룹은 청소년 위험행동의 가해자 및 가담자가 비록 청소년일지라도 사안의 심각성을 고려하여 보다 엄격한 제재와 처벌이 필요하다고 입을 모았다. 이와 함께 위험행동의 피해자를 위한 지원 및 상담이 내실 있게 이루어질 수 있도록 인력 증원과 전문성 강화가 중요하다고 지적하고 있다. 마지막으로, 청소년과 부모를 위한 디지털 시민성 및 미디어 리터러시 함양을 위한 교육이 지원되는 것이 중요하다고 지적하고 있다.

2. 정책의 목표 및 추진방향

연구진은 청소년의 건강한 삶을 위한 디지털 유해환경 개선과 온라인 위험행동 예방 및 대응 정책의 내실화를 정책목표로 설정하고 4대 추진 방향을 다음과 같이 제시하였다. 첫째, 법적·제도적 대응 강화, 둘째, 디지털 환경 모니터링 및 필터링 강화, 셋째, 디지털 시민성 함양 및 리터러시 역량 제고, 넷째, 온라인 위험행동 가·피해자 지원 및 관리 체계 개선(그림 VI-2) 참고). 정책 목표와 4개의 추진 방향은 앞서 살핀 [그림 VI-1]에 정리된 조사 결과의 주요 내용과 도출된 시사점을 기초로 하였다.



그림 VI-2. 정책 목표, 추진 방향 및 추진 과제

3. 정책 목표 및 추진 방향에 따른 세부 정책 과제

1) [과제 1] 범부처 협력체계(거버넌스) 구축

조사에 참여한 전문가 그룹의 88%는 현재 각 부처별로 시행되는 청소년 위험행동 관련 정책을 총괄하는 별도의 통합 지원체계가 필요하다는 점에서 의견을 같이 했다. 부처별로 산재해 실효적인 정책 이행이 어려운 상태이기에 디지털 유해환경에 대처할 수 있는 통합 시스템 구축이 필요하다는 것이다.

청소년 디지털 미디어 과의존 관련하여 여성가족부, 문화체육관광부, 과학기술정보통신부, 게임물관리위원회, 방송통신위원회 등이 직간접적으로 관여하고 있다. 사이버폭력 관련하여 여성가족부, 교육부, 과학기술정보통신부, 방송통신위원회, 경찰청, 법무부 등이 관여하고 있다. 이처럼 사안마다 다양한 부처가 제각각 정책을 펼치고 지원 및 관리가 이루어지다 보니 정책의 일관성과 효율성이 떨어질 수밖에 없다. 대표적인 사례가 게임 심야 이용에 관한 규제 정책이다. 2022년 폐지되기까지 일명 ‘게임 셧다운제’는 여성가족부와 문화체육관광부 간 상반된 입장차로 인해 논란이 많았다.

디지털 유해환경과 청소년 온라인 위험행동에 대응하기 위해 범부처 협력체계 및 거버넌스 구축이 필요하다. 디지털 환경에서 발생하는 각종 위험요소들을 전체적인 틀 속에서 이해하고 이를 바탕으로 위험행동 유형별 특성을 파악하는 것이 필요하며, 이에 대한 효과적인 대응은 주무부처를 중심으로 관계 부처와 기관이 유기적으로 연계하여 대응하는 협력체계 구축이 요구된다. 이를 위해서는 관계부처의 역할을 고려하여 다양한 이슈에 대한 조율과 부처 간 협력 유도를 담당할 수 있는 컨트롤타워의 구축이 필요하다.

국무총리가 위원장을 맡고 방송통신위원회, 교육부, 법무부, 여성가족부 등 디지털 유해환경과 위험행동 관련 관계 부처 및 관련 전문지식과 현장경험이 풍부한 민간위원이 포함된 위원회를 구성·운영하고, 산하에 온라인 위험에 대한 국내 원스탑 지원센터를 구축하여 피해자의 시급한 지원을 담당토록 하는 것을 제안한다. 최근의 디지털 환경의 특성을 고려했을 때, 부처의 분절적·개별적 대응만으로는 청소년의 디지털 환경에서 발생하는 아동·청소년의 권리침해를 효과적으로 대응할 수 없다. 이는 디지털 유해환경과 위험행동의 대응을 위해 부처별 독자적·분절적 정책 추진에 따른 업무 비효율성을 줄이고 예산을 보다 효과적으로 집행할 수 있는 장점도 가지고 있다.

2) [과제 2] 미디어플랫폼 기업에 대한 적극적 책임 부과

두 번째 정책 과제는 미디어와 플랫폼 기업에 적극적인 책임을 부과하는 것이다. 청소년의 온라인 위험행동의 가해와 피해경험은 모두 디지털 환경 내에서 일어난다. 실태조사 결과, 사이버불링이나 디지털 성범죄 경험이 대부분 SNS나 인스턴트메시지, 온라인 게임에서 이뤄지고 있는 것으로 나타났다. 그럼에도 불구하고 지금까지 온라인 위험행동이 발생하고 있는 서비스를 제공하는 플랫폼 업체들은 유해환경에 대해서 소극적인 대처를 이어왔다. 온라인 플랫폼의 영향력이 증대되는 환경에서는 해당 기업들이 안전한 디지털 환경을 조성하고 소비자를 보호하기 위한 사회적 책임을 다해야 한다.

실제로 최근 EU에서는 거대 플랫폼 사업자가 가지는 시장지배력 남용문제, 불공정 거래행위, 소비자 보호와 데이터 이동권, 개인정보 보호의 문제 등을 해결하기 위한 방법으로 플랫폼 규제에 대해 적극적인 태도를 보이고 있다(최난설현, 2022). 대표적으로 2020년 12월 EU가 공포한 디지털서비스법(Digital Services Act)과 디지털시장법(Digital Market Act)에서는 디지털 플랫폼이 게이트키퍼의 역할로서 투명하고 안전한 온라인 환경을 조성하기 위해 공적 책임을 규정하고 있다. 이처럼 온라인 플랫폼이 제공하는 서비스에 대한 이용이 많아지고 의존도가 높아지면서 미디어와 플랫폼 기업이 가져야 하는 이용자 보호와 안전한 이용 환경에 대한 조성은 중요한 쟁점으로 떠오르고 있다.

특히 청소년 이용에 있어서 온라인 플랫폼 기업은 더욱 큰 의무가 부과되어야 한다. 청소년의 기본적 권리를 효과적으로 보호하기 위해서는 세 가지 방향에서 온라인 플랫폼 기업의 책임을 부과할 필요가 있다. 첫째, 플랫폼에 대한 공적 감독을 강화하고 사전적 규제를 마련하는 것이다. 온라인 플랫폼의 개인정보 관리와 절차에 대한 투명성 조치, 피해가 발생했을 때 즉각적인 처리시스템 구축 여부 확인, 온라인 환경에서 불법적인 정보나 유해정보를 유통시키는 이용자에 대한 신고절차 마련 여부 등 미디어나 플랫폼 기업에게 청소년의 안전한 이용을 도모할 수 있는 가장 기본적인 의무와 명령을 사전적으로 규제하여 이행할 수 있도록 하고 만약 불이행 시, 과징금을 추징하는 등의 조치를 취할 수 있다. 예를 들어, EU에서는 청소년을 사이버도박의 취약계층으로 관리하여 연령 제한 외에도 ‘부모와 자녀보호 링크’를 의무적으로 도박 사이트에 진열하도록 하고, 사이버도박 사이트 전면에는 ‘미성년자 불가’ 사인을 반드시 표시하도록 의무화하고 있다.

1) 사전규제	2) 자율규제	3) 교육제공
• 플랫폼 대상 사전규제 실시 • 청소년 보호를 위한 플랫폼 기업의 의무부과 • 불이행 시 과징금 추징 등	• 플랫폼 기업 자체의 자율규제 • 청소년 대상 보호체계, 신고 시스템 마련 • 가해자에 대한 처벌규정 마련	• 미디어 리터러시 증진 교육프로그램 제공 • 피해발생 시, 대응순서 제시 • 정부 및 이해관계자와 연계한 다양한 교육 프로그램 지원

그림 VI-3. 미디어 및 디지털 기업 사회적 책임 부과 방안

둘째, 온라인 플랫폼 기업 내에서 자율적인 대응체계를 마련하는 것이다. 기업 내에서 자율적으로 청소년의 이용환경을 조사하고, 보호체계를 마련할 수 있다. 청소년 이용자를 위한 효과적인 보호 장치를 마련하고, 청소년 대상의 위험대응 시스템이나 유해정보 차단 을 위한 시스템을 마련할 수 있다. 또한 내부 규정에서 가해자에 대한 강력한 처벌조항을 둠으로써 피해가 재발하지 않도록 온라인 플랫폼 기업이 강경하게 대응할 필요가 있다.

마지막으로 안전한 미디어 환경 조성을 위한 미디어 플랫폼 기업에서 다양한 교육이나 활동을 지원해야 한다. 이는 보다 장기적인 관점의 해결책으로 학부모와 청소년 대상으로 하여 해당 플랫폼의 안전한 이용과 피해가 발생했을 때 신고절차와 대응방안 등 교육프로그램을 지원할 필요가 있다. 그리고 구글에서 제공하고 있는 ‘디지털 & 미디어 리터러시 캠퍼스’, 페이스북에서 청소년을 대상으로 제공하고 있는 ‘겟 디지털’과 같이 미디어 리터러시를 함양시키기 위해 여러 가지 교육프로그램을 제공하거나 지원해야 한다. 이러한 플랫폼사가 주관하는 교육들은 단순한 역량 중심의 교육이 아니라 실제 문제가 발생했을 때의 가이드라인과 지침을 제공할 수 있어야 할 것이다. 더 나아가 디지털 플랫폼 업체와 정부, 시민단체 등 이해관계자들이 연계하고 협력하여 청소년 대상의 실효성 있는 미디어 리터러시 교육을 제공할 수 있어야 한다. 상술한 바와 미디어 플랫폼 기업은 청소년의 온라인 환경에서의 보호에 대한 책임을 인식하고, 이를 방지하기 위한 대응방안 마련에 적극적으로 투자하고 참여해야 할 것이다.

3) [과제 3] 위험행동 가해자/가담자에 대한 엄격한 제재 및 처벌

본 연구의 조사결과에 따르면 조사대상 응답자 중 가해자에 대한 조치 불만이 93%로 매우 높게 나타나 대부분의 응답자가 현재의 위험행동 가해자나 가담자에 대한 제재 및 처벌이 매우 실효성이 없거나 낮은 것으로 인지하고 있다고 볼 수 있다. 전문가를 대상으로 조사한 결과에 따르면, 청소년 위험행동에 따른 심각성에 따라 청소년이라도 엄격하고 강력한 처벌이 이루어질 필요가 있다고 응답한 비율이 74.4%에 달했다.

현재 청소년의 위험행동과 관련한 법·제도적 제재 및 처벌은 소년법을 중심으로 하는 법무부, 청소년 보호법 및 성보호에 관한 법률을 중심으로 하는 여성가족부, 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률 중심의 교육부, 아동복지법을 중심으로 하는 보건복지부가 있으며, 디지털 온라인 관련해서는 방송통신 관련 법률 중심의 방송통신위원회 등 해당 정부부처의 목적에 따라 다양하게 이루어지고 있으나, 청소년의 위험행동 가해자와 가담자에 대한 실제적 제재와 처벌은 교육부와 법무부 및 경찰청이 핵심적인 역할을 수행하고 있다.

대표적인 제재 및 조치를 살펴보면 경찰청에서는 ‘소년업무규칙’을 근거로 주로 이루어지고 있으며, 보건복지부나 여성가족부에서 관련법에 근거하여 의뢰할 경우 ‘선도 조건부 훈방’ 등이 이루어지고 있다. 법무부에서는 ‘소년법’에 의거하여 청소년의 위험행동과 관련하여 주로 보호관찰 처분 및 부가처분이 이루어지고 있으며, 처벌대상 사건의 경우에는 촉범 및 우범 소년의 경우 법원 소년부에서 심리불개시, 불처분이나 보호처분을 내린다. 범죄소년에 대해서 검찰 송치 후 기소유예나 소년부 송치 또는 형사법원에 기소를 통하여 선고유예 또는 형사처분을 받게 한다. 교육부는 ‘학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률’에 따라 가해자에 대한 교육적 선도업무와 ‘특별교육이수 또는 심리치료’ 등이 이루어지고 있다.

이상과 같이 이루어지는 법률적 제재와 조치는 기본적으로 아직까지 미성숙한 청소년 또는 학생을 제도하고자 하는데 목적을 두고 있기 때문에 성인과 동일한 제재와 조치가 이루어지지 않는 것 또한 현실이다. 따라서 청소년의 위험행동 가해자 및 가담자에 대한 제재와 처벌은 두 가지 측면에서 이루어져야 한다. 첫째는 일차적 조치사항으로 미디어 플랫폼을 운영하는 기업이 가해자와 가담자에 대한 조치가 필요하다. 플랫폼 기업의 자체적인 윤리운영 기준 개정을 통하여 가해자와 가담자가 해당 플랫폼의 이용을 일정 수준 이용을 제한 또는 차별 기준을 마련토록 하고, 필요시 접속 자체를 차단하는 등 실제적인 제재를 검토한다. 플랫폼 기업은 위험행동을 지속적으로 행하는 가해자와 가담자에 대해

서는 경찰서의 ‘안전드림팀’에 의무적으로 신고 처리할 수 있도록 사이버 위협행동 신고기준을 마련한다. 플랫폼 기업은 아동권리보호를 위한 디지털 설계를 의무화하고, 모니터링과 필터링을 강화한다.

둘째는 이차적으로 위협행동 가해자와 가담자에 대한 법률적 조치로 피해자의 의견이 고려되는 법률위원회를 통한 제재 및 처벌이다. 가해자 및 가담자에 대한 조치는 현재 청소년폭력 사건이 접수되면 경찰서의 ‘안전드림팀’을 통해 처리되고 있으므로 미디어상의 위협행동 가해자 및 가담자에 대한 조치 또한 동일하게 경찰서의 ‘안전드림팀’을 통해 처리될 수 있도록 제도화한다. 이는 지금까지 청소년의 위협행동 가해자와 가담자에 대한 제재 및 조치가 법률적 처벌이 약하다는 측면도 있지만 보다 근본적으로는 법률적 처벌과 조치 자체가 이루어지지 않는다는 것이 더 큰 문제가 되고 있다. 따라서 위협행동 가해자와 가담자가 신고·처리되는 제도적 절차를 구체적으로 마련하는 것이 보다 시급한 해결 방안이 될 것이다.

4) [과제 4] 온라인 유해콘텐츠에 대한 필터링 강화

디지털 환경에서 청소년이 유해 콘텐츠 관련 피해를 최소화하기 위해서는 신속한 대응이 필요하다. 실시간으로 대응하지 않을 경우, 유해 콘텐츠가 디지털 환경에서 쉽게 노출되고 확산될 수 있다. 하지만, 청소년 보호에만 초점을 맞추고 신속하게 대응하려다 보면, 표현의 자유를 보장하는 헌법정신을 침해할 위험이 있다. 특정 사이트를 원천적으로 차단하는 것은 표현의 자유 침해 논란을 야기할 수 있지만, 청소년의 스마트폰이나 PC를 통해 노출되는 유해 영상과 콘텐츠를 각 청소년의 상황과 필요에 맞게 필터링하는 방법은 표현의 자유 침해 논란을 피하는 방안이 될 수 있다.

통상적으로 청소년 보호 정책들은 청소년 기본권과 상충되는 부분으로 논란이 되어왔다. 청소년 보호법은 청소년에게 유해한 매체물이 청소년에게 유통되는 것을 포함한 각종 유해한 환경으로부터 청소년을 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 하고 있다. 2004년 헌법재판소는 “인터넷상의 유해 정보는 익명성과 전파성이 강하므로 단순히 ‘19세 미만 이용불가’ 표시만으로는 청소년으로부터 차단하는 효과가 미약하며, 인터넷상의 매체물에 대해서는 일반 유체물과 달리 기술적, 전자적 조치가 가능하므로 이를 통하여 보다 효과적인 청소년 보호 목적을 달성할 수 있다”고 판단하고 달리 될 제약적인 차선택이 없는 점을 들어 필터링 방식의 정당성을 인정하였

다¹⁶⁾. 청소년 보호법에 명시된 공익성과 헌법재판소의 판결 내용을 고려했을 때, 스마트폰 구입 시, 부모와 자녀가 합의하여 동의서를 제출하는 방식 등을 통해 필터링에 대한 범위와 수위를 청소년과 그의 부모가 동의하는 상황에서 이뤄진다면 법적 논란에서 자유로울 수 있다.

현재도 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어를 무료로 보급하여 자녀가 유해사이트에 접속할 경우 부모에게 스마트폰 앱을 통해 실시간으로 해당 정보가 제공되고 있다. 딥러닝 기반 이미지 AI가 필터링 기술을 적용하여 특정 사이트뿐만 아니라 유튜브에서 본의 아니게 마주치는 불건전 콘텐츠를 실시간으로 거를 수 있는 기능을 적용한다면 유해 콘텐츠로부터 효과적인 보호가 이루어질 수 있을 것으로 기대된다. 개별 청소년의 디지털 기기를 통한 AI 필터링은 맞춤형 방식으로 이뤄질 수 있을 것이다. 특히, 청소년과 부모(보호자)가 합의하여 해당 청소년의 연령대와 인지발달 수준을 고려하여 특정 사이트나 특정 콘텐츠, 장면에 대한 필터링 수준에 대한 옵션을 선택하면 AI가 이에 부합하는 필터링을 구현할 수 있도록 하는 방식을 적용한다면 유해 콘텐츠로부터 청소년 보호에 효과적일 것이다.

AI를 활용한 ISP(Internet Service Provider) 필터링 방식이 함께 수반된다면 개인의 디지털 기기 성능 저하를 막고 필터링 차단 효과를 배가할 수 있을 것이다. 더블 필터링 방식으로 ISP 필터링이 1차로 걸러주고, 개별 청소년의 디지털 기기에서 2차로 걸러주는 방식을 사용한다면 유해 콘텐츠의 노출을 접할 기회가 대폭 감소할 것이다. 필터링 이후 사용자 권고와 부모 알림에만 그치는 것이 아닌 딥러닝 기반 이미지 AI가 자체적으로 특정 사이트의 차단은 물론이고 특정 콘텐츠의 모자이크 처리나 묶음 처리가 실시간으로 이뤄질 수 있도록 기능을 강화한다면 유해 콘텐츠의 노출을 보다 최소화할 수 있다. 청소년과 부모가 합의하여 유해 콘텐츠라고 판단되는 장면의 처리 방식에 대한 설정을 통해 AI가 이에 준하는 후속조치(예: 사이트 차단, 모자이크 처리, 묶음 처리, 유해 콘텐츠 권고, 부모 알림 등)를 하는 기술의 적용까지 이루어질 수 있다면 유해 콘텐츠의 접촉은 최소화하고 기업의 법적 권리가 침해되지 않는다는 장점이 있다.

16) 출처: https://www.jipyong.com/origin/kr/newsletter/3_20040205/data/precedent002.html 에서 2023년 10월 10일 인출.

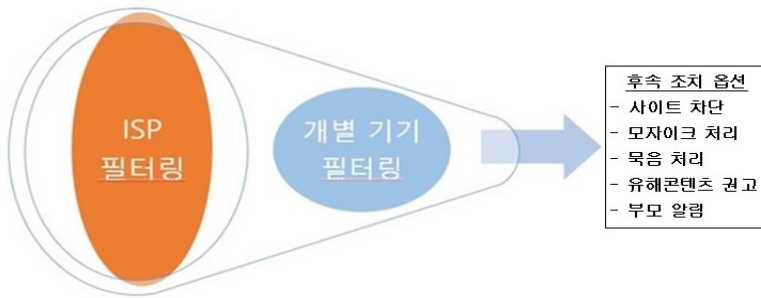


그림 VI-4. AI를 활용한 이중 필터링 방식과 후속처리 옵션 개념도

5) [과제 5] 모니터링 전문인력 강화 및 전문성 확보

청소년 관련 주무부처인 여성가족부는 청소년 유해환경으로부터 청소년 보호를 위해 청소년보호위원회를 설립·운영하고 있으며, 2023년 기준 청소년단체협의회가 위탁·운영하는 청소년유해매체환경보호센터를 통해 청소년 유해매체 및 유해 콘텐츠에 대한 점검을 지속적으로 이어가고 있다. 청소년유해매체 점검단은 청소년 보호법 의무사항 준수 여부를 점검하고 유해정보 점검을 하고 있는데, 계약직인 점검요원의 주 업무는 하루 3시간, 매주 15시간 재택근무를 통해 온라인 불법유해 정보·콘텐츠를 모니터링하는 것이다. 월급 제로 세전 829,500원이 지급되고 있다. 점검 결과를 검토하고 분석하는 업무를 맡는 관리요원을 별도로 두는데 재택업무가 기본인 점검요원과 달리 이들은 주 5일 하루 8시간 상근업무가 원칙이다. 2023년도 청소년 유해매체 점검단 채용 공고에 따르면, 96명의 점검요원과 4명의 상근관리요원을 채용하고 있다.

표 VI-1. 청소년 유해매체 점검단 채용 공고

직급	채용인원	근무 형태	근무지	근무 시간	담당업무
관리 요원	4명	상근	센터	8시간/일 (주5일, 주 40시간)	○ 점검 결과 검토 및 분석 - 모바일 앱, SNS, 인터넷방송 등
점검 요원	96명	재택	각 거주지 (접속 IP 기준)	3시간/일 (주5일, 주 15시간)	○ 온라인 불법유해정보 점검 - 모바일 앱, SNS, 인터넷방송 등

* 출처: <https://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=applefjy&logNo=222976725405> 에서 2023년 10월 10일 인출.

매년 재택근무형태의 계약직으로 100명~200명으로 이뤄진 청소년매체환경보호센터의 청소년유해매체 점검단의 <채용공고 → 교육 → 단기업무>라는 운영방식은 점검단의 전문성 부족과 날로 증가하는 유해 영상에 대한 지속적이고 효과적인 점검을 어렵게 하며 점검단 구성원의 전문성 향상에도 도움이 되지 않는다. 국립 청소년유해매체환경보호센터로의 격상과 함께, 센터 내 점검요원을 일정 수준(50~100명 이상)으로 상근 정규직으로 채용하는 것이 필요하다. 이를 통해 점검 업무의 전문성을 높이고 지속적인 점검 및 대응을 강화할 수 있다.

여성가족부의 유해매체환경보호센터와 별도로 「청소년 보호법」 시행규칙 제9조에 따라 시장·군수·구청장은 청소년유해환경 개선활동을 수행하는 학교 관련 단체 또는 시민단체를 청소년유해환경감시단 운영기관으로 지정할 수 있다고 명시함에 따라 지자체별 감시단 활동이 개별적으로 이루어지고 있다. 각 심의기관 모니터링단의 확대와 전문성 제고를 위해서는 주관기관마다 재정적인 부담이 현실적인 어려움으로 다가올 수 있으나, 청소년이 유해영상이나 콘텐츠로부터 직간접적으로 받는 피해와 이에 대한 사후조치로 투입되는 사회적 비용을 감안한다면 전문성이 강화된 점검요원 상근 정규직 확대 채용은 선제적 대응이란 차원에서 비용 절감이 될 수 있는 측면이 있다.

다만, 비용 절감과 업무 효율의 극대화를 위해, 지자체별 점검단과의 협업체계를 강화하는 것이 유익할 것이다. 이를 통해 현재 개별적으로 이루어지는 중복된 점검활동을 줄일 수 있으며, 전국점검단협의체를 구성하여 점검활동을 조율하고 분업화함으로써 더욱 효과적인 관리가 가능해질 것이다. 이 같은 운영체계를 통해 대규모 점검요원의 상근 정규직 채용이 아니더라도 충분한 수의 관리요원을 청소년유해매체환경보호센터에서 확보하여 센터 및 각 지자체별로 점검과약된 유해매체물에 대한 검토 및 분석이 이뤄진다면 국가 차원에서 비용 절감과 업무 효율성 제고가 이루어질 수 있다. 다음은 상술한 협업체계에 따른 업무 프로세스를 정리한 것이다(그림 VI-5) 참조).

- ① 센터와 지자체 점검단의 협업체계 확보; 전국유해매체점검단협의체 구성·운영
- ② 센터와 지자체 점검단이 협의체를 구성하여 지자체 점검단은 점검업무에 주력하고 유해적 콘텐츠로 판단되는 내용에 대해서 1차 검토를 거쳐 센터에 넘김
- ③ 센터 내 상근 정규직 점검요원 및 관리요원 50~100명 확보
- ④ 센터는 점검 및 관리요원을 확대하고 점검업무와 센터 자체 점검 내용과 지자체 점검단에서 검토되어 넘어온 유해 콘텐츠에 대한 검토 및 분석을 통해 최종 유해심의 대상을 확정 후 방송통신심의위원회에 심의 요청

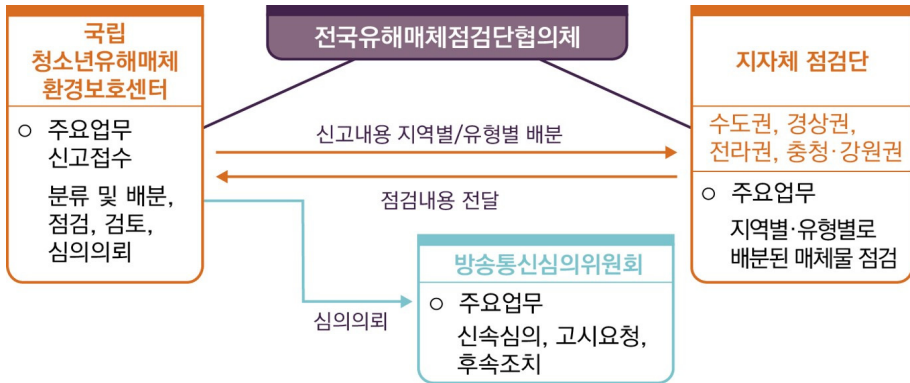


그림 VI-5. (가칭)유해매체점검단 협의체의 업무체계

6) [과제 6] 청소년 온라인 위험행동에 대한 연구 지원

여섯 번째 정책과제는 청소년 온라인 위험행동에 대한 다각적인 면의 연구 수행과 지원에 관한 것이다. 기존의 청소년 대상의 위험행동에 대한 연구들은 ‘사이버폭력’, ‘사이버일탈’ 등의 다양한 용어로 지칭되며 산발적으로 진행되고 있다. 온라인 공간이 청소년들의 생활영역으로 자리 잡았기 때문에 이러한 온라인상에서의 위험행동에 대해서는 포괄적이고 종합적인 관점의 연구가 수행될 필요가 있다.

청소년 대상의 온라인 위험행동과 관련된 연구들은 [그림 VI-6]과 같이 여섯 가지 방향성에서 추진될 수 있다. 가장 먼저 기존의 청소년 대상의 온라인에서의 위험행동을 일컫는 연구들을 총괄적으로 정리하고, 디지털 환경하에서 이뤄지는 위험행동에 대한 개념적 정의를 제시한다. 또한 위험행동의 분류체계와 종류들에 대한 기반적 연구가 수행되어야 하며 통합적인 관점에서 위험행동이 복합적으로 어떠한 관계를 가지고 있는지 밝히는 연구가 수행될 필요가 있다. 둘째, 온라인 위험행동에 대한 영향요인을 규명하는 것이다. 본 연구에서는 온라인 위험행동에 보안의식, 또래동조성 등 영향을 미치는 요인들을 일차적으로 규명한 바 있다. 그러나 추후에는 보다 구체화되고 다양한 요인들을 규명하여 온라인 위험행동 예방과 대응 정책에 적극적으로 활용할 필요가 있다. 셋째, 새로운 위험행동 유형에 대한 연구를 수행한다. 디지털 환경의 빠른 변화로 인해 청소년을 대상으로 하는 새로운 유형의 유해환경과 위험행동이 지속적으로 등장하고 있다. 이러한 변화를 신속하게 파악하고, 청소년들을 효과적으로 보호하기 위해서는 새로운 유형의 위험행동에

관한 지속적인 연구가 필수적이다. 넷째, 청소년기에서 성인까지 이어진 추적관찰 연구가 필요하다. 청소년기에 나타난 위험행동이 성인이 된 이후에도 여전히 나타나는지, 개인의 가치관 정립에 어떠한 영향을 미치는지 장기적인 측면의 관찰연구가 수행되어야 할 것이다. 다섯째, 청소년들이 실제 본인의 위험행동과 유해환경을 진단할 수 있는 지수가 개발되고, 이를 적극적으로 활용해야 한다. 진단지수는 청소년 스스로 가해행위와 피해경험에 대해서 인식하고 진단하여 이를 대응할 수 있는 역량을 기르는 데 활용될 수 있을 것이다. 마지막으로 청소년의 시기적 특성과 온라인 위험행동의 관계성이 체계적 연구를 통해 규명되어야 한다.

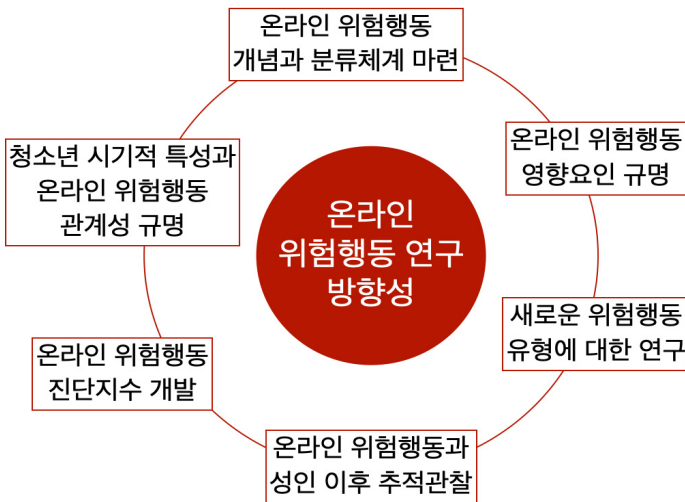


그림 VI-6. 온라인 위험행동 연구 방향성과 주제

7) [과제 7] 디지털 시민성 교육 강화

디지털 시민성에 대한 교육이 강화될 필요가 있다. 디지털 시민성(digital citizenship)은 디지털 시대를 살아가는 데 있어서 건전하고 주체적으로 살아가기 위해 갖추어야 할 역량을 포괄한다. 특히 청소년들이 디지털 기기를 일상적으로 다루고, 온라인상에서 관계를 맺는 것이 일반적인 상황에서 이들의 성장 과정에 있어 디지털 시민성을 함양시키고,

이를 교육시키는 것은 매우 중요한 정책적 과제 중 하나라고 볼 수 있다.

디지털 시민성은 기술적 활용 능력뿐만 아니라 미디어 공간에서의 소통 능력, 권리에 대한 인식, 문화적 다양성에 대한 인지, 디지털 공간에서의 안전과 보안에 대한 의식 등 다면적인 역량들을 포괄하고 있다. 그러므로 청소년 대상의 학습은 기기를 다루는 능력 외에도 온라인 공간에서 어려움에 효과적으로 대처할 수 있는 필요한 스킬, 나의 개인정보에 대한 중요성을 인식하고 보호하는 방안, 온라인상에서 발생할 수 있는 위험에 대해 인지하고 대처하는 방식, 디지털상에서의 문제가 발생했을 때 인지적 전략, 위험하거나 유해환경에 노출됐을 때 대응방식 등 실질적인 디지털 시민성 함양을 위한 구체성을 갖춘 교육이 진행되어야 할 것이다. 또한 온라인에서 디지털성폭력, 사이버불링과 같은 가해행동이 어떤 결과로 이어질 수 있는지 인지할 수 있도록 하는 교육도 선행되어야 할 것이다. 디지털 시민성 교육에 대한 형식에 있어서는 이론을 나열하는 방식이 아니라 사례 중심으로 이루어지는 참여형 교육프로그램이 마련될 필요가 있다.

학교 내에 미디어 리터러시 교육의 체계적 도입의 필요성이 사회적 공감대를 형성하여, 2022년 개정 교육과정 총론에 민주시민교육의 내용 기준을 개발하여 모든 교과와 연계토록 하고 있으며, 미디어 리터러시 교육이 고등학교에서 선택과목으로 편성토록 하였다. 그러나 교육의 효과성 제고와 디지털 미디어로 인해 파생되는 다양한 문제의 근본 해결을 위해 디지털 리터러시 교육을 초·중·고등학교에 국어, 영어, 수학처럼 기본과목으로 편성해 학생들의 디지털시민성을 함양하는 교육정책을 시행하는 방안을 고민할 시점이다.

표 VI-2. 2022 개정 교육과정 총론 주요사항

기초소양	개념(안)
언어 소양	언어를 중심으로 다양한 기호, 양식, 매체 등을 활용한 텍스트를 대상, 목적, 맥락에 맞게 이해하고, 생산·공유, 사용하여 문제를 해결하고 공동체 구성원과 소통하고 참여하는 능력
수리 소양	다양한 상황에서 수리적 정보와 표현 및 사고 방법을 이해, 해석, 사용하여 문제해결, 추론, 의사소통하는 능력
디지털 소양	디지털 지식과 기술에 대한 이해와 윤리의식을 바탕으로, 정보를 수집분석하고 비판적으로 이해평가하여 새로운 정보와 지식을 생산·활용하는 능력

* 출처: 교육부(2021.11.24.). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안). p.13의 그림을 발췌함.

한편으로는 청소년을 둘러싸고 있는 가장 중요한 주체인 교육자와 보호자의 디지털시민성 역량 강화를 시키는 것이 중요하게 고려되어야 한다. 학교와 교사가 미디어 교육을 실시할 수 있도록 충분한 지원이 이뤄져야 하며, 온라인 피해를 인지하고 대응할 수 있는 교육자료 등을 보호자와 교사가 쉽게 접할 수 있도록 해야 한다. 디지털 공간에서의 시민성을 갖출 수 있도록 돕는 전문적인 교육 인재를 함양시키는 데 지속적인 투자가 이뤄져야 하며, 실질적인 디지털 기술과 서비스 이용에 대한 교사 및 학부모 대상의 교육연수를 제공할 필요가 있다. 특히, 보호자를 대상으로 자녀의 안전한 디지털 이용 환경 조성을 위해 자녀와 소통하는 방법, 피해가 발생했을 때의 대응 방안 등을 내용으로 교육이 이뤄질 필요가 있다.

8) [과제 8] 부모 대상 미디어 리터러시 교육 제공

부모를 대상으로 하는 미디어 리터러시 교육의 필요성은 앞서 살핀 청소년 대상 설문조사 결과를 보더라도 알 수 있다. 부모가 자녀의 미디어 이용에 대한 관심 수준에 따라 자녀가 디지털 유해환경 및 위험행동에 노출될 가능성이 달라진다. 구체적으로 디지털 성범죄 피해경험, 온라인 도박 경험 가능성 등은 자녀의 미디어 이용에 대한 관심이 높을수록 낮아지는 것을 확인할 수 있었다. 조사에 참여한 전문가 그룹도 부모의 미디어 리터러시 함양은 매우 중요하나 실제 달성도는 매우 떨어지는 수준으로 진단하였다.

아동·청소년의 발달에 큰 영향을 미치는 부모는 디지털 미디어 이용의 저연령화 현상이 가속화되고 있는 상황에서 자녀가 어려서부터 올바른 미디어 이용습관을 들이고 디지털 시민성 함양을 위해 영향을 미칠 수 있는 핵심 주체이다. 하지만 현실적으로, 많은 부모들이 자녀의 디지털 미디어 사용에 대해 무관심하거나, 관심이 있더라도 자녀의 미디어 사용을 어떻게 지도하고 관리해야 할지 모르며 이에 대해 고민하는 경우가 많다.

부모를 대상으로 미디어 리터러시 교육이 필요한 이유는 ① 정보 취득, ② 올바른 인식 및 태도 형성, ③ 의사소통 및 자녀의 미디어 증재 역량 함양으로 정리할 수 있다. 미디어와 ICT 기술은 가치중립적이지만 이를 사용하는 주체의 역량과 그 사람이 발을 딛고 선 사회 환경에 따라 미디어 및 기술의 순기능이 개인과 사회의 발전을 가져올 수도 있고, 해악적 부작용이 부각될 수 있다(배상률 외, 2021). 디지털 이주민(digital immigrant)인 부모는 디지털 원주민(digital native)인 자녀와의 원활한 소통과 지도를 위해 디지털 미디어에 대해 배워야 한다. 단순한 활용 기술을 넘어서, 디지털 미디어의 긍정적 기능과

부정적 기능에 관한 이해와 지식을 갖추는 것이 중요하다. 디지털 유해환경의 노출 및 온라인 위험행동의 연루에 따른 위험 요인에 대한 지식을 쌓아야 자녀의 미디어 이용에 대한 적절한 지도가 가능하다. 또한, 실제 자녀의 미디어 이용과 디지털 시민성 함양을 위해 어떻게 중재할 것인지에 대한 구체적인 방법론을 배우는 기회를 갖게 된다는 점에서도 부모 대상 미디어 리터러시 교육은 매우 중요하다.

부모 중재(parental mediation)는 부모-자녀 간 상호작용을 통하여 자신의 자녀에게 미디어의 순기능을 최대한 살리고 역기능을 최소화하도록 유도하는 미디어 이용 지도 행위이다. 어린 나이의 자녀에게는 부모의 영향력이 더욱 크게 작용한다. 단기적으로 미디어 사용 시간을 줄이는 데에는 사용 시간 제한이나 특정 콘텐츠 접근 금지와 같은 제한적인 중재 방식이 효과적일 수 있다. 그러나 온라인 위험행동에 연루되거나 디지털 미디어의 오남용을 예방하기 위해서는 미디어 콘텐츠의 유익성과 유해성에 대해 자녀와 소통하는 지도 방식이 훨씬 효과적임이 널리 인정되고 있다.(배상률, 2023). 이는 부모가 자녀의 미디어 이용을 적절하게 지도하고자 할 때 미디어 리터러시를 함양해야 하는 핵심적인 이유이다.

부모를 대상으로 한 미디어 리터러시 교육이 성공적으로 이루어지기 위해서는 온라인과 오프라인 교육 방식을 결합하는 것이 중요하다. 오프라인 교육의 경우, 접근성이 좋은 장소에서 이루어져야 하며, 부모의 적극적인 참여를 유도하기 위한 다양한 정책이 필요하다. 예를 들어, 부모가 온라인 혹은 오프라인 교육 중 선택하여 이수할 수 있도록 하며, 오프라인 교육을 선택하는 경우에는 교육 참여로 인한 재정적이나 시간적 부담을 줄이기 위해 직장에서 교육 참여 시 유급휴직 제도를 도입하는 것 등이 고려될 수 있다.

또한, 단기 교육뿐만 아니라 희망가족에게 최소 2박 3일이나 3박 4일 과정으로 부모와 자녀가 합숙을 하며 디지털 시민성 함양 프로그램을 제공하면 교육의 효과성은 배가될 것이다. 전남 무주에 설립된 국립청소년인터넷드림마을은 인터넷 및 스마트폰 과의존 청소년과 이들의 가족을 대상으로 합숙 치유 캠프를 운영하고 있는데, 이를 벤치마킹하여 전국 각지에 가칭 국공립 가족 디지털 시민성 함양 캠프를 설립하여 운영한다면 부모-자녀 관계성 회복 및 미디어 리터러시 함양에도 긍정적인 기여를 할 수 있을 것이다. 특히 저소득층 가정에는 무료로 캠프 참여가 이루어질 수 있도록 하여, 누구나 원하면 미디어 리터러시 교육을 받을 수 있는 여건을 조성하는 것이 필요하다.

9) [과제 9] 미디어 리터러시 및 디지털 시민성 함양 관련 교육·홍보 자료 제공

미디어 교육의 현장에서 교구 및 교수학습 자료는 학습자의 흥미 유발과 동기 부여를 촉진시키며, 효과적인 학습 환경을 제공하는 중요한 보조 역할을 수행한다. 이러한 자료들은 학습 효과의 증대와 학습자의 교육적 성취도에 큰 영향을 미친다. 이러한 맥락에서, 미디어 교육에 필요한 교구 및 교수학습 자료를 필요로 하는 이들이 쉽게 접근하고 활용할 수 있는 체계를 마련하는 것이 필요하다.

시청자미디어재단 산하에 총 12개의 지역 센터가 있으며, 학교미디어교육센터가 경기, 충북, 대구에 설립되어 운영되고 있다. 이곳에서 미디어 리터러시 및 디지털 시민성 함양을 위한 교육과 함께 디지털 기기 및 소프트웨어를 활용한 제작 교육이 이루어지고 있다. 이 지역 거점 센터를 활용하여 관련 교구 및 교수학습 자료의 대여가 용이토록 하고, 해당 센터 외에 지역 국공립 도서관을 활용하여 관련 교구 및 학습자료 대여가 이루어질 수 있도록 할 필요가 있다. 오프라인뿐만 아니라 온라인 대여 시스템을 갖춘다면 농어촌 지역의 청소년 및 주민들도 접근성의 제한으로 인한 불이익을 최소화할 수 있을 것이다.

미디어 리터러시 교육을 관여하는 부처와 산하기관은 제각각 별도의 웹사이트에 교육자료를 담아 제공하고 있다. 한국언론진흥재단의 미카(meca.or.kr), 시청자미디어재단의 미디온(edu.kcmf.or.kr), 한국청소년정책연구원이 운영하는 교육부의 미리네(miline.or.kr), 한국정보사회진흥원의 아인세(digitalcitizen.kr) 등은 대상별 각종 교육자료를 업로드하고 있다. 또한, 교육부 산하기관인 국가평생교육진흥원과 중앙교육연수원 등에서 미디어교육 관련 이러닝 학습이 가능토록 교육영상을 무료로 제공하고 있다. 이러한 자료들이 각각 따로 관리되고 있어, 유용한 자료에 대한 쉬운 접근성과 활용성을 높이기 위한 개선이 필요하다. 미디어 교육 아카이브 구축으로 자신의 수준에 맞고 자신이 관심 있는 교육자료를 쉽게 얻을 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 이 경우, 이용자의 정보 접근성 제고 효과와 교육 콘텐츠의 체계적 관리 효과를 기대할 수 있다.

학부모의 상당수는 부모 대상으로 하는 교육과 안내가 필요하다는 점에 공감하고는 있으나, 경제활동 등으로 바쁜 상황을 감안하여 학교나 기관 등에 오가며 이뤄지는 현장교육보다는 온라인 영상이나 시각적 효과를 가미한 가독성 높은 책자의 보급을 선호한다. 영상 교육의 경우, 시각적·청각적 설명이 가능하여 직관적 이해를 제공할 수 있는 장점이 있으나, 시간이 지나면 학습내용이 잊혀질 수 있다는 단점이 있다. 반면 시각적 효과를 가미한 지침서(가이드라인)는 동영상 교육의 단점을 보완하며, 학부모의 니즈를 충족시킬

수 있는 자료로 역할을 할 수 있을 것이다. 지침서는 학부모와 청소년 모두에게 교육 내용을 효과적으로 전달하고 관심을 유발하는 중요한 수단이 될 수 있다. 연령별, 매체별, 주제별로 맞춤형된 지침서를 개발하고 이를 온오프라인으로 널리 보급함으로써, 디지털 유해환경과 온라인 위험행동의 예방 및 대응 방법에 대한 정보를 제공하고, 디지털 시민성을 함양하는 데 도움이 될 것이다.

10) [과제 10] 온라인상 신고처리 간소화 및 신고 효능감 제고

방송 프로그램이 시청 연령 등급(전체관람가, 12세, 15세, 청소년관람불가)으로 구분되어 사전 안내되고, 게임 또한 게임물 등급 분류 제도를 통해 선정적이고 폭력적인 콘텐츠의 폐해를 최소화하고 있지만, 인터넷상의 콘텐츠에는 연령 등급 분류가 사실상 부재한 상황이다. 따라서 적절한 연령대별 콘텐츠 이용을 권장하고, 유해성에 대한 정보를 사전에 제공하는 것이 청소년 이용자들에게 경각심을 줄 뿐만 아니라 부모가 자녀의 미디어 이용을 지도하는 데 도움을 줄 수 있는 필요한 장치가 될 것이다.

개별 인터넷 이용자는 방송통신심의위원회 불법·유해정보 신고 사이트를 통해 직접 신고가 가능하다. 유튜브 등 각 플랫폼에도 유해 영상 콘텐츠에 대한 신고 기능이 있다. 청소년 이용자가 유해정보 및 콘텐츠에 대한 신고의 필요성을 인지토록 하고, 자신의 신고가 유해정보 및 콘텐츠의 삭제에 실질적 기여를 했다는 효능감을 체득하도록 하는 것이 매우 중요하다.

그러나, 앞서 언급된 청소년 대상 설문조사 및 면접조사 결과에 따르면, 신고 절차가 복잡하거나 신고 내용에 대한 처리 과정 및 결과에 대한 안내가 부족해 신고를 망설이는 경우가 많다. 이에 따라, 신고 절차를 간소화하고, 신고 내용에 대한 적절하고 신속한 대응을 보장하며, 신고 처리 과정과 결과를 지속적으로 확인할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 이러한 개선을 통해 신고자가 신고에 대한 효능감을 느낄 수 있도록 해야 한다.



불법·유해정보 신고(일반)

스마트앱신고

* 출처: <https://to-heaven.tistory.com/724> 에서 2023년 10월 10일 인출.

그림 VI-7. 방송통신심의위원회 유해정보 신고 절차를 위한 본인인증

신고 절차의 용이성과 신고 내용의 구체성을 높이기 위해, 스마트폰 화면이나 스크린 하단에 ‘신고버튼(가칭 red button)’ 기능을 설정하는 것이 효과적일 수 있다. 이 버튼을 클릭하면 캡처된 사진과 URL이 자동으로 신고 내용에 포함되도록 하고, 신고자는 자신의 연령대, 성별, 유해성 유형 및 그 수위에 대한 정보를 제공할 수 있도록 간단한 클릭 방식으로 정보를 입력하게 한다. <표 VI-3>과 같이 유형별 분류가 아이콘과 함께 제시되어, 아이콘을 터치하면 해당 유형에 대한 정의가 노출되어 신고자가 자신이 신고하려는 내용의 타당성을 확인할 수 있게 한다. 또한, 해당 아이콘을 클릭함으로써 사용자가 인식하는 유해성 유형의 심각성 수위(상, 중, 하)를 표시할 수 있게 하는 것도 고려할 만하다. 이러한 방법은 신고 내용의 정확성과 타당성을 높이는 데 기여할 수 있을 것이다.

표 VI-3. 유해 콘텐츠 유형 분류 예시

선정, 음란	신체 폭력	언어폭력
협오	학대	자살조장
마약	테러·범죄 조장	도박, 사행성

누적된 신고 사례를 빅데이터로 활용하면 시대에 따른 유해성 기준의 변화, 연령별, 성별 등 이용자의 인구학적 특성에 따른 기준 마련에 필요한 근거자료로 사용할 수 있다. 또한, 동일한 콘텐츠에 대한 신고 빈도나 신고된 유해성 수준을 기준으로 우선 순위를 정해 모니터링을 체계적으로 수행함으로써 신속한 대응을 통해 유해 콘텐츠의 확산을 방지할 수 있다. 콘텐츠 제공자 및 플랫폼 사업자에게 이러한 내용을 알려 수정 조치를 요구하고, 규정을 위반할 경우 패널티를 부과하는 것도 중요한 조치가 될 것이다.

유해 콘텐츠 신고자로 하여금 신고한 이후 조치 사항에 대한 전 과정의 파악이 용이토록 하여 신고 효능감을 높일 필요가 있다. 간편하게 자신의 신고 내용의 처리 과정과 결과를 쉽게 파악이 될 수 있도록 하고 적극적인 안내가 제공되는 것이 중요하다. 미디어/플랫폼 기업에 신고했을 때에도 신고 처리 전 과정의 파악이 이루어지고, 궁극적인 처리 결과에 대한 명확한 안내 의무를 부과토록 한다면 신고 효능감으로 인해 디지털 유해환경 및 온라인 위험행동으로 인한 부작용을 최소화하는 데 기여할 수 있을 것이다.

11) [과제 11] 피해자 지원 및 상담 전문 인력 강화

앞서 살핀 조사 결과에 따르면, 디지털 성범죄, 디지털 폭력, 사이버불링, 온라인도박, 디지털 자해, 온라인 유해약물 거래 등 주요한 디지털 위험행동으로 인한 피해자는 한 가지 위험행동에 따른 피해뿐만 아니라 여러 가지 위험행동에 대해 동시에 종합적으로 피해를 받는 것으로 나타났다. 반면에 피해자에 대한 지원과 상담은 개별 위험행동에 따른 피해내용을 중심으로 조치가 이루어지고 있는 실정이다.

전문가 그룹 대상 조사 결과에 따르면, 디지털 위험행동으로 인한 피해자에 대한 정책적 지원에 대한 불만족도가 86%로 매우 높게 나타났다. 이는 현재 시행 중인 피해자 지원 정책 서비스가 피해자의 입장에서 볼 때 실질적인 도움이 되지 않거나 실효성이 미비하다는 것을 시사한다. 온라인상에서 다양한 피해를 경험한 청소년들이 쉽게 접근할 수 있는 상담·지원 서비스가 필요하다. 이를 위해 전문성을 갖춘 상담 인력을 충분히 확보하고, 온라인을 통한 상담·지원 서비스를 1차적으로 제공하는 것이 중요하다. 피해 우려나 피해 발생 시 단 한 번의 클릭으로 전문 상담사와 즉시 연결될 수 있는 체계를 구축하는 것이 필요하다. 이러한 시스템은 신속하고 효과적인 대응을 가능하게 하여 청소년들이 필요한 지원을 적시에 받을 수 있도록 도울 것이다. 또한, 사건의 심각성에 따라 필요시 온·오프라인에서의 추가적인 상담이나 지원이 제공되는 체계적인 서비스 구축이 바람직하다.

현재 대다수의 청소년은 학교를 중심으로 한 생활환경에 속해 있으며, 약 5% 정도는 학교 밖 생활환경에서 주로 생활하고 있다. 이에 따라 청소년을 위한 정책적 서비스도 주로 학교를 중심으로 한 교육청을 통해 제공되며, 지역사회 중심의 서비스는 여성가족부 산하의 청소년상담복지센터, 청소년쉼터, 청소년복지지원센터 등을 통해 이루어지고 있다. 따라서 디지털 위험행동에 따른 피해자 지원 서비스 또한 청소년의 생활환경과 밀접한 곳에서 이루어지는 것이 바람직하며, 학교는 현재 학교의 폭력 피해 회복지원 관련 서비스인 ‘분쟁조정’과 ‘포레조정’ 프로그램 서비스와 상담치료 서비스가 있으며, 지역사회에서는 범죄피해에 대한 ‘형사조정’, 소년법상의 ‘화해권고’ 등의 제도가 피해자 회복지원 제도로 운영되고 직접적인 피해 상담 서비스는 지역 내 ‘상담복지센터’에서 제공하고 있기 때문에 이러한 제도를 확대 개편하여 운영하는 것이 효과적인 정책서비스를 제공할 수 있을 것이다.

이를 위한 구체적인 개선 방안은 다음과 같다. 첫째는 현재의 학교의 학교폭력예방센터의 업무 지원서비스 내용에 학교폭력 관련 내용 외에도 재학생의 디지털 위험행동에 대해 다음과 같은 정책적 서비스를 제공토록 확대 개편하고, 「학교안전사고 예방 및 보상에 관한 법률」에 따른 학교안전공제회의 지원서비스에 재학생의 디지털 위험행동에 따른 피해자 지원 서비스 내용을 포함토록 개정한다. 구체적인 피해자 지원 서비스 내용으로는 다음과 같다.

- 위험행동에 따른 피해자 심리상담 및 조연
- 위험행동에 따른 치료 및 치료를 위한 요양 및 전문인력 확보
- 긴급보호 및 그 밖에 피해학생의 보호를 위한 조치

둘째, 지역사회에서의 피해자에 대한 정책적 서비스는 주무부처별로 구분되며, 구체적인 내용은 다음과 같다.

- 법률 개정사항 : 여성가족부의 「청소년복지지원법」 개정을 통해 피해청소년 지원 내용 구체화; 법무부의 「소년법」 개정을 통해 특별교육, 보호관찰 부가 처분 및 사회봉사명령 연계 운영 근거 마련; 교육부의 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」에 위험행동 피해자 특별조치 사항으로 피해청소년 심리치료 신설 연계 근거 마련; 여성

가족부의 「아동청소년 성보호에 관한 법률」에 위기청소년 특별지원과 연계하여 디지털 위험행동 피해청소년 치유 회복지원 강화 내용 포함

- 정책서비스 체계 : 여성가족부의 청소년상담복지센터, 청소년쉼터, 청소년복지지원센터를 연계하여 피해자 지원서비스를 단계(개입-조치-사후관리)별로 지원토록 업무수행 절차를 체계화. 특히 청소년상담복지센터가 중심이 되어 위험행동 피해 청소년 지원 운영위원회 운영-자문위원회 구성 등을 통해 피해청소년별 지원서비스를 구분하여 필요 청소년쉼터로의 임시보호, 청소년복지지원센터에서의 치료요양, 청소년상담개발원을 통한 심리상담 및 진단을 실시토록 체계화

법무부 산하 청소년비행예방센터(꿈키움센터)가 설치된 광역단위 기관을 활용하는 것으로 현재 자체 프로그램을 확보하고 있으며, 피해자 지원 서비스 내용 중 피해자의 사회적응 및 회복지원 프로그램 운영에 매우 적합한 기관으로 해당 기관을 확대 설치하고 피해자 치료지원 상담전문가를 배치 운영하는 것이 적합하다.

12) [과제 12] 오프라인상 위험행동 청소년 대상 집중 관리

청소년 디지털 위험행동은 지속적·반복적으로 일어나는 특성을 가지고 있다. 즉, 동일인이 중복적인 위험행동을 지속하는 경우가 많다. 이러한 청소년이 법률적·제도적 제재나 처벌 및 피해지원 서비스를 받게 되더라도 또다시 중복된 위험행동을 하거나 피해를 당할 수가 있다. 특히 위험행동 가해 및 가담자에 대한 지속적인 관리체계를 구축하는 것은 매우 중요한 정책과제이며 국가는 기본적으로 위법한 가해자 및 가담자에 대한 법률적 조치를 법원과 경찰 체계를 통해 수행하고 있으나, 위험행동이라는 범주 하에서 법률적 체계 외 지역사회에서의 서비스 체계는 미흡한 실정이다.

첫째, 위험행동 청소년 조치 기본업무수행 절차 개선이 필요하다. 대표적으로 학생의 경우 학교폭력예방센터를 중심으로 관리하는 것이 적합하며, 지역사회의 경우는 청소년상담센터의 서비스 전달체계를 활용하되, 현재의 법무부 및 경찰청의 소년사법절차 단계별 비행청소년의 사회서비스 체계를 아래 <표 VI-4>와 같이 개정하여 활용하는 것을 제안한다.

표 VI-4. 지역 내 소년사법절차 단계 및 개정 요청 사항

지역 내 소년사법절차 단계	개정 요청 사항
신고접수 · 가해 및 피해자조사 (조사전문가, 범죄심리사) 참여 심사(내사) · 선도심사위원회(의사, 변호사, 교사 참여) 처분조치 · 내사종결(혐의없음) · 처분결정 선도조건부 훈방 / 즉결심판 / 입건송치 · 선도지원 결정 표준선도프로그램 / 사랑의 교실 / 자체선도프로그램 / 기타	- 경찰의 전문가 참여제 확대 현재의 의사, 변호사, 교사에 추가적으로 청소년전문 상담사 및 복지사 참여를 통한 사정 필요 - 선도조건부 훈방에서 '청소년복지지원법'상의 위기 청소년상담 및 특별지원제도에 위험행동청소년 서 비스 포함하여 운영 - 선도지원 결정에서 지역사회 청소년상담센터와 정보 공유를 통하여 해당청소년에 대한 안전망 구축 필요 - 선도 프로그램 운영에 청소년복지지원센터의 운영 프로그램 포함

둘째, 가정 중심의 서비스 제공 역량을 확대하는 것이 필요하다. 상당수 청소년의 위법 행동은 가정에서 기인하여 지역사회로 확산되는 경향이 있다. 또한, 청소년의 보호 및 치료 역시 대개 가정에서 이루어지는 것이 일반적이다. 따라서, 가정에 대한 지원 서비스는 필수적인 요소가 될 것이다. 이를 위하여 지역사회 가족대상 서비스 전문체제와 협력 관계를 형성하여 전문적인 가족지도교육서비스와 치료서비스, 법률서비스 등을 제공해야 한다.

지역상담복지센터를 중심으로한 위험행동 청소년 가정서비스 연계망 구축

- 사법체계 : 가정법원, 변호사협회, 경찰서
- 의료체계 : 병원, 보건소, 검사소
- 복지체계 : 지역아동센터, 복지관, 자원봉사센터, 지역상담복지센터
- 공공체계 : 지자체, 동사무소, 학교
- 자활체계 : 건강가정지원센터, 청소년복지지원센터, 성상담센터

셋째, 위험행동을 하는 청소년들에 대한 정보공유 체계를 체계적으로 구축하는 것이 필요하다. 현재까지는 청소년 관련 위험행동과 연관된 정보 공유가 주로 관련 기관 내에서만 이루어졌기 때문에, 사후 관리 측면에서 미흡한 부분이 많다는 지적이 제기되고 있다. 현재 정부의 청소년 위험행동과 관련한 정보 공유체계는 학교의 요청이나 경찰의 인지에 따라 학교전담기구-SPO-경찰 체계로 정보 공유가 이루어지고 있다. 이와 유사하게, 학교

와 경찰 간의 정보공유를 지역사회의 청소년 데이터베이스(DB) 및 청소년상담복지센터의 CYS-Net 통합정보망과 연계하는 것이 중요하다. 이를 통해 위험행동을 보이는 청소년과 그 가정에 대한 지역사회 내 서비스 제공을 보다 적절하게 결정하고 실행할 수 있을 것이다.

4. 정책 과제 추진 로드맵

〈표 VI-5〉는 본 장에서 제시한 12개 정책과제 추진 방식의 로드맵을 정리한 내용이다. 과제 추진 유형을 구분하였으며, 정책 시행의 기간을 단기(1-2년 이내), 중기(3-5년 이내), 장기(5년 이상)로 나누어 제시하였다. 또한, 정책별 소관부처를 함께 명시하였다.

표 VI-5. 정책추진과제 로드맵

추진 과제	과제 추진 유형	추진 기간 [※]	소관부처
	①법령 재개정 ②기존 사업 보완확대 ③신규 사업 도입 ④제도·추진업무정비	①단기 ②중기 ③장기	
① 법적·제도적 대응 강화			
1. 범부처 협력체계(거버넌스) 구축	①, ④	②, ③	교육부, 방통위, 과기부, 여가부, 문체부
2. 미디어/플랫폼 기업에 대한 적극적 책임 부과	①	①	여가부, 방통위, 문체부
3. 위험행동 가해자/가담자에 대한 엄격한 제재 및 처벌	①, ③	①	법무부, 경찰청
② 디지털 환경 모니터링·필터링 강화			
4. 온라인 유해콘텐츠에 대한 필터링 강화	②, ③	②	과기부, 방통위
5. 모니터링 전문인력 강화 및 전문성 확보	①, ②	②	여가부, 경찰청, 지자체
6. 청소년 온라인 위험행동에 대한 연구 지원	②	①	교육부, 여가부, 방통위, 문체부

추진 과제	과제 추진 유형	추진 기간 ^{주)}	소관부처
	①법령 재개정 ②기존 사업 보완확대 ③신규 사업 도입 ④제도추진업무정비	①단기 ②중기 ③장기	
③ 디지털 시민성 함양 및 리터러시 역량 제고			
7. 디지털 시민성 교육 강화	②, ③	①	교육부, 여가부 방통위, 문체부
8. 부모 대상 미디어 리터러시 교육	②, ③	①	교육부, 여가부, 방통위, 문체부
9. 미디어리터러시 및 디지털 시민성 함양위한 교육·홍보 자료 제공	②, ③	①	교육부, 여가부, 방통위, 문체부
④ 가·피해자 지원·관리			
10. 신고처리 간소화 및 후속조치 단계별 안내로 신고 효능감 제고	②, ③	②	방통위, 방심위, 경찰청, 법무부
11. 피해자 지원 및 상담 전문 인력 강화	②, ③	②	여가부, 방통위
12. 오프라인상 위험행동 청소년 대상 집중 관리	②, ③	②	교육부, 여가부, 경찰청, 법무부

주) 단기(1~2년 이내), 중기(3~5년 이내), 장기(5년 이상)



참고문헌

참고문헌

- 교육부, 한국교육학술정보원 (2019). **청소년 사이버폭력 양상 및 예방에 관한 분석 연구** (연구보고 CR 2019-4). 대구: 한국교육학술정보원.
- 국가인권위원회 (2021). **유엔 인권조약기구 일반논평 및 일반권고: 아동권위원회 일반논평** (2021년 개정판). 서울: 국가인권위원회.
- 김경은, 윤혜미 (2012). 청소년의 폭력피해경험, 폭력용인태도와 사이버폭력가해행동의 관련성. **한국아동복지학**, 39, 213-244.
- 김부경, 천수민, 한운선 (2022). 잠재프로파일 분석(LPA)을 통한 청소년의 인터넷 사용 유형과 사이버비행의 관계. **청소년학연구**, 29(11), 643-671.
- 김소현, 김아영 (2012). 아동이 지각한 어머니의 양육행동척도 개발과 타당화: 자기결정성 이론을 중심으로. **교육심리연구**, 26(3), 717-738.
- 김영한, 이유진, 조아미, 임성택 (2020). **청소년의 혐오표현 노출실태 및 대응 방안 연구** (연구보고 20-R01). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 김영한, 조아미, 이승하 (2013). **청소년 문제행동 저연령화 실태 및 정책 과제 연구** (연구보고 13-R07). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 김지인, 이소연 (2019). 중학생의 악성댓글 목격 양상과 공격성, 충동성, 자극추구성향이 악성댓글 참여에 미치는 영향. **한국청소년연구**, 30(4), 131-158.
- 김지현, 도남희, 배운진, 김혜진, 강규돈, 장현진 (2022). **한국아동 성장발달 중단연구 2022(한국아동패널 II)** (연구보고 2022-27). 서울: 육아정책연구소.
- 김진화, 송병국, 고운미, 이채식, 최창욱, 임형백 외 (2002). **청소년 문제행동론**. 서울: 학지사.
- 김흥미리 (2021). **서울시 아동·청소년 디지털성범죄 피해 실태 및 정책대응 방안 연구** (2021 정책연구-16). 서울: 서울시여성가족재단.
- 류성진 (2013). 청소년들의 사이버 폭력과 오프라인 폭력 경험에 관한 연구. **한국언론학**

보, 57(5), 297-324.

박선미, 강민욱(2022). **디지털역량 실태조사 기초연구**. 서울시 서울디지털재단.

박현선, 유숙경, 김진숙 (2020). 청소년의 사이버폭력 피해경험이 사이버폭력 가해경험에 미치는 영향과 충동성 및 가족응집력 조절효과에 관한 연구. **인문사회**21, 11(3), 345-360.

박현숙, 정선영 (2011). 청소년의 위험행동 예방을 위한 역량모델 개발. **대한간호학회지**, 41(2), 204-213.

배상률 (2023). 온라인 게임 이용행태 및 부모중재 요인이 초등학생의 폭력 허용도에 미치는 영향. **청소년학연구**, 30(5), 187-208.

배상률 (2022). **청소년 미디어 정책의 방향성 및 정책과제에 대한 제언**. 제7차 청소년정책 기본계획 수립을 위한 공청회 자료집 (세미나 22-04). 세종: 한국청소년정책연구원.

배상률, 박남수, 백강희 (2017). **청소년 사이버 일탈 유형별 대책 연구** (연구보고 17-R06). 세종: 한국청소년정책연구원.

배상률, 이창호, 김남두 (2021). **청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년** (연구보고 21-R17). 세종: 한국청소년정책연구원.

배상률, 이창호, 이정림 (2020). **청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생** (연구보고 20-R17). 세종: 한국청소년정책연구원.

손한결, 김은혜 (2021). 사이버폭력 피해경험이 자퇴충동에 미치는 영향에서 스트레스와 우울의 다중매개효과: 청소년 성별차이를 중심으로. **한국웰니스학회지**, 16(3), 225-232.

안정임, 서윤경, 김성미 (2015). 미디어 리터러시 교육의 관점에서 본 청소년의 인터넷 위험행동에 영향을 미치는 요인 탐색. **청소년학연구**, 22(10), 101-129.

엄하나, 유명미 (2021). 아동·청소년 디지털 성범죄 관련 국내 연구동향 분석. **인문사회**21, 12(3), 2893-2906.

여성가족부 (2020). **2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사**. 서울: 여성가족부.

여성가족부 (2022). **2022년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사**. 서울: 여성가족부.

오경희 (1989). **아동의 또래동조성 발달에 관한 연구**. 숙명여자대학교 대학원 아동복지학과 아동복지전공 석사학위논문.

오세연, 신현주 (2019). 온라인 그루밍 성범죄 실태 및 피해자 보호방안에 관한 연구.

경찰학논총, 14(4), 131-160.

유병렬 (2019). 청소년기 위험 행동과 안전교육. **한국초등교육**, 30(4), 205-222.

유선아 (2022). 사이버폭력피해경험이 청소년 자살생각에 미치는 영향에서 우울의 매개효과. **인문사회**21, 13(5), 2445-2454.

유연주, 전주성 (2021). 청소년이 지각한 부모양육태도와 사이버비행 간의 관계에서 사회적 위축과 공격성의 이중매개효과. **인문사회과학연구**, 22(2), 425-445.

윤성희, 곽대훈 (2020). 비행청소년과 일반청소년의 사이버일탈행동에 대한 비교연구: 청소년들의 긴장이 사이버비행에 미치는 영향을 중심으로. **한국경찰연구**, 19(1), 1-26.

이경남, 하연미 (2004). 청소년의 인터넷 관련비행과 관련 변인간의 경로 분석모델. **Human Ecology Research**, 42(5), 127-143.

이고은, 정세훈 (2014). 청소년의 사이버 폭력 행위에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. **사이버커뮤니케이션학보**, 31(2), 129-162.

이성식 (2015). 소셜네트워크 서비스상 범죄의 설명요인들과 익명성과의 상호작용효과 검증. **형사정책연구**, 101, 151-172.

이승현, 강지현, 이원상 (2015). **청소년 사이버폭력의 유형분석 및 대응방안 연구** (연구총서 15-AA-07). 서울: 한국형사정책연구원.

이응택, 이은경 (2021). 일반긴장이론에 근거한 청소년기 부정적인 사회적 관계와 사이버 비행의 관계에서 공격성과 우울의 매개효과. **미래청소년학회지**, 18(3), 51-75.

이종남 (2015). 학업스트레스와 또래 동조성이 청소년의 사이버 비행에 미치는 영향에 관한 연구: 언어비행과 성비행을 중심으로. **글로벌사회복지연구**, 5(1), 79-105.

이종원, 이순래, 정윤미 (2016). **한국아동·청소년패널조사Ⅷ: 기초분석보고서 I - 청소년 비행의 실태와 추이 분석: 현실비행과 사이버비행** (연구보고 16-R17-1). 세종: 한국청소년정책연구원.

이창문, 문진영, 박주원 (2019). 매체환경과 청소년 사이버비행과의 관계에 대한 연구: 성인매체물임을 중심으로. **디지털융복합연구**, 17(4), 365-379.

이혜미, 양소은, 김은미 (2016). 청소년의 온라인 유해정보 노출과 온라인 일탈행동에 미치는 요인: 부모의 중재와 또래의 책동 사이. **한국언론학보**, 60(3), 209-236.

장근영, 임지연 (2021). **아동·청소년 대상 디지털 성범죄 현황 및 대응방안 연구** (연구보고 21-R01). 세종: 한국청소년정책연구원.

- 장현주 (2019). **청소년의 학교폭력 및 사이버폭력의 가피해 경험에 따른 감정 읽기 및 사회성에서의 차이**. 연세대학교 교육대학원 상담교육전공 석사학위논문.
- 장혜림, 이래혁 (2021). 학교 밖 청소년이 학업중단 후 인지한 부정적 심리정서가 게임중독에 미치는 영향에서 자아존중감을 통한 성별의 조절된 매개효과. **청소년복지연구**, 23(1), 105-130.
- 정여주, 신운정 (2020). 청소년 사이버폭력 가해척도 개발 및 타당화. **학습자중심교과교육연구**, 20(23), 1453-1473.
- 정준수 (2022). 아동청소년의 스마트폰 중독 진입에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. **청소년복지연구**, 24(3), 33-60.
- 정찬모, 유지연, 황지연 (2007). 온라인 도박의 현황 및 쟁점. **KISDI 이슈리포트**, 7(14), 1-37.
- 조성진, 박상진 (2022). 학교 폭력 및 사이버 폭력 피해가 사이버 폭력 가해에 미치는 영향: 중화기술과 탈억제 조절효과를 중심으로. **한국경찰학회보**, 24(3), 29-60.
- 최난설현(2022). EU 디지털 시장법의 합의와 경쟁법의 역할. **선진상사법률연구**, 100, 67-93.
- 하문선, 김은선, 한은지, 안수연 (2021). 부모의 부정적 양육태도, 청소년의 우울, 공격성, 사이버비행 및 현실비행 간 관계. **중등교육연구**, 69(2), 209-244.
- 한국도박문제관리센터 (2018). **2018년 청소년 도박문제 실태조사** (예방홍보-18-19). 서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국도박문제관리센터 (2021). **2020년 청소년 도박문제 실태조사** (연구개발-21-01). 서울: 한국도박문제관리센터.
- 한국언론진흥재단 (2021). **2021 10대 청소년 미디어 이용 조사**. 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국언론진흥재단 (2022). **2022 10대 청소년 미디어 이용 조사**. 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국청소년상담복지개발원 (2020). **청소년 온라인 도박문제 개입을 위한 매뉴얼 개발** (2020 청소년상담연구 218). 부산: 한국청소년상담복지개발원.
- 한국청소년상담복지개발원 (2022). **청소년 문제유형 분류를 위한 기초연구** (2022 청소년상담연구 230). 부산: 한국청소년상담복지개발원.
- 황용석, 이선민, 김여립, 황현정(2022). 디지털 역량 척도 개발 연구. **언론정보연구**, 59(2), 5-48. 서울대학교 언론정보연구소.

황진구, 전현정, 이용해 (2022). 2022 한국아동·청소년패널조사: 사업보고서 (연구보고 22-일반02). 세종: 한국청소년정책연구원.

Agnew, R. (1985). A revised strain theory of delinquency. *Social Forces*, 64(1), 151-167.

Agnew, R. (1992). Foundation for a general strain theory of crime and delinquency. *Criminology*, 30(1), 47-88.

Berndt, T. J. (1979). Developmental changes in conformity to peers and parents. *Developmental Psychology*, 15(6), 608-616.

Cohen, L. E., & Felson, M. (1979). Social change and crime rate trends: A routine activity approach. *American Sociological Review*, 44(4), 588-608.

Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A General Theory of Crime*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Gullone, E., Moore, S. M., Moss, S. A., & Boyd, C. (2000). The adolescent risk-taking questionnaire: Development and psychometric evaluation. *Journal of Adolescent Research*, 15, 231-250.

Hagan, J. (1987). *Modern criminology: Crime, criminal behaviour and its control*. Singapore: McGraw Hill.

Hirschi, T. (2002). *Causes of Delinquency*. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.

Hoeve, M., Stams, G.J., van der Put, C.E., Dubas, J.S., van der Laan, P.H., & Gerris, J.R.M. (2012). A meta-analysis of attachment to parents and delinquency. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 40, 771-785.

Igra, V., & Irwin, C. E. (1996). *Theories of adolescent risk-taking behavior*. In DiClemente, R. J., Hansen, W. B., & Ponton, L. E. (eds.). (1996). *Handbook of adolescent health risk behavior*. (pp.35-52). New York: Plenum Press.

Li, Q. (2006). Cyberbullying in schools: A research of gender differences. *School Psychology International*, 27(2), 157-170.

Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). *The 4Cs: Classifying online risk to children*

n. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>.

Sang Y. Bai(2023). The study on the effects of elementary school students' online gaming behavior and parental mediation on their acceptability of violence. 4th INTERNATIONAL CONFERENCE ON YOUTH 2023 「한국청소년 정책연구원 특별세션」 자료집.

Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277-287.

Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research press.

World Health Organization. (2005). *Risk and protective factors affecting adolescent reproductive health in developing countries*. Geneva, Switzerland: WHO Press.

과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2021). **2020 스마트폰 과의존 실태조사** (NIA VIII-RSE-A-20017). https://www.nia.or.kr/site/nia_kor/ex/bbs/View.do?jsessionid=6ABCDDDE06B3CB8BEDBE4CA87D827076.4e005d5b9f7406361116?cbIdx=65914&bcIdx=23109&parentSeq=23109에서 2023년 2월 10일 인출

과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2023). **2022 스마트폰 과의존 실태조사** (NIA VIII-RSE-C-22052). https://nia.or.kr/site/nia_kor/ex/bbs/View.do?cbIdx=65914&bcIdx=25356&parentSeq=25356에서 2023년 2월 10일 인출.

교육부(2021.11.24.). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안). <https://if-blog.tistory.com/12821>에서 2023년 10월 10일 인출.

교육부, 과학기술정보통신부, 법무부 (2021). **함께 실천하는 사이버폭력 예방: 학생 사이버폭력 예방대응 가이드**. https://policy.nl.go.kr/search/searchDetail.do?rec_key=SH2_PLC20220283895에서 2023년 5월 5일 인출.

교육부, 한국교육개발원 (2022). **사이버폭력 예방 및 대처 방안 가이드라인: 교사용**. <http>

s://www.gne.go.kr/upload_data/board_data/workroom/165517930537761.pdf에서 2023년 5월 5일 인출.

대한민국정부 (2022.7.). 윤석열 정부 120대 국정과제. https://www.president.go.kr/affairs/gov_project에서 2023년 10월 10일 인출.

방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원 (2023). **2022 사이버폭력 실태조사**. <https://www.kcc.go.kr/user.do;jsessionid=Bwsr2smXrycPLl5N3lVljzd-GwMqsCaDDVz41LvU.servlet-aihgcldhome10?mode=view&page=A02060400&dc=K02060400&boardId=1030&cp=1&boardSeq=54771>에서 2023년 5월 5일 인출.

보건복지부 보도자료 (2023.4.18.). 청소년 마약실태조사 관련 설명자료. https://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0404&page=1&CONT_SEQ=375875에서 2023년 5월 5일 인출.

여성가족부 보도자료 (2022.5.26.). 인터넷·스마트폰 과의존 초등학생 증가 추세 뚜렷. https://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&bbtSn=708574에서 2023년 2월 10일 인출.

여성가족부 보도자료 (2023.3.23.). 2021년 아동·청소년 대상 성범죄 판결 분석. https://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&bbtSn=709168에서 2023년 5월 5일 인출.

청소년 보호법 (2021.12.7. 일부개정, 법률 제18550호). 법제처 국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/법령/청소년보호법>에서 2023년 2월 11일 인출.

경향신문 (2023.4.30.). 청소년 마약사범 5년 새 304% ↑... 검 “청소년에 공급 댄 최고 사형 구형”. <https://m.khan.co.kr/national/court-law/article/202304301049001>에서 2023년 5월 5일 인출.

국민일보 (2023.3.20.). 다짜고짜 ‘내 몸 볼래?’ 음란사진... 막가는 10대 채팅앱. <https://m.kmib.co.kr/view.asp?arcid=0924292446>에서 2023년 10월 25일 인출.

동아일보 (2022.2.9.). [형설수설/이정은] ‘사이버 불링’ 살인. <https://www.donga.com/m/news/article/all/20220208/111660780/1>에서 2023년 3월 3일 인출.

세계일보 (2022.5.18.). 채팅방 다정한 오빠의 속삭임... ‘악마의 그루밍’ 시작이었다. <http://www.segye.com>

p://www.segye.com/newsView/20220506510765?OutUrl=naver에서 2023년 3월 3일 인출.

연합뉴스 (2022.7.24.). 학생 360만명 성폭력 실태 조사한다더니... 0.4% 응답 '용두사미'. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20220722132200530>에서 2023년 5월 5일 인출.

전자신문 (2021.5.14.). 메타버스 열풍 '로블록스'...성희롱·욕설 '역풍'. <https://www.etnews.com/20210514000102#>에서 2023년 3월 3일 인출.

조선일보 (2021.4.22.). “벗어봐” 초등생들 가상현실서 아바타 성희롱. https://www.chosun.com/national/national_general/2021/04/22/4V4AP75Z5FGAVCTRJ33EOGQBFI/에서 2023년 3월 3일 인출.

한국일보 (2021.3.8.). 헤린이 극단 선택 내몬 '사이버불링' 가해자들 법의 심판 받는다. <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021030709570000697?did=NA>에서 2023년 3월 3일 인출.

<https://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=applefjy&logNo=222976725405>에서 2023년 10월 10일 인출.

<https://if-blog.tistory.com/13228>에서 2023년 8월 8일 인출.

<https://to-heaven.tistory.com/724>에서 2023년 10월 10일 인출.

https://www.jipyong.com/origin/kr/newsletter/3_20040205/data/precedent002.html에서 2023년 10월 10일 인출.



부 록

부록

1. 청소년 설문지

청소년 인터넷 이용 및 디지털 유해환경 실태조사

안녕하세요?

한국청소년정책연구원은 국무총리 산하 정부출연 연구 기관으로 청소년의 인성 함양과 잠재력 계발, 디지털, 글로벌 역량 강화를 위해 노력하고 있습니다.

이번에 본원은 디지털 환경에서의 청소년의 안전과 건강한 성장을 위한 연구를 진행하고 있습니다. 이와 관련하여 여러분의 소중한 의견을 듣고 이에 대한 정책 방안을 마련하고자 합니다. 여러분의 의견은 저희 연구에 매우 중요한 역할을 할 것입니다. 이 연구를 통해 디지털 환경에서 청소년들의 안전과 권리를 지키는 데 도움을 줄 수 있기를 기대합니다.

여러분께서 응답하신 내용은 무기명으로(이름을 밝히지 않고) 처리되며 개인의 비밀이 철저히 보장됩니다. 조사 결과는 관련 정책 수립을 위한 연구 자료로만 활용될 것입니다.

여러분의 응답 내용은 학교 선생님이 절대로 볼 수 없으며, 모든 질문에는 맞고 틀린 답이 없습니다. 따라서 각 조사 문항에 대한 귀하의 의견을 솔직하고 성실하게 응답해주시길 부탁드립니다. 학업으로 바쁘신 중에도 본 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2023년 9월

조사연구기관 : 국무총리 산하 한국청소년정책연구원

연구책임자 : 배상률 선임연구위원 (drbai@nypi.re.kr, 044-415-2220)

공동연구자 : 황현정 공동연구원 (hjss0513@gmail.com)

조사수행기관 : ㈜에스티아이 (담당자 : 박재균 책임연구원, 02-785-9124)

연구 참여 설명문

연구과제명 : 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

본 연구는 한국청소년정책연구원(국무총리실 산하 국책연구기관)이 청소년을 대상으로 디지털 유해환경과 위험행동 관련 실태를 알아보고, 이를 통해 다양한 정책 제언을 제시하는 데 그 목적이 있습니다. 이를 위해 본 조사는 자발적으로 참여 의사를 밝힌 청소년들을 대상으로 디지털 유해환경에 관한 의견을 수집하여 연구에 이용할 예정입니다.

1. 무엇을 위한 조사이며 결과는 어떻게 이용됩니까?

본 연구는 디지털 환경에서 청소년에게 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 유해환경 및 청소년의 위험행동 실태를 파악하고, 유해환경 및 위험행동의 특성을 분석하여 실효성 있는 중가치 기반 정책대응 방안을 마련하고자 합니다.

2. 조사 참여 절차 및 방법 등은 어떻게 됩니까?

본 조사는 전국의 중고등학교를 통해 약 1,800명을 목표로 웹/모바일 설문조사 방식으로 진행합니다. 조사대상 청소년들은 본 설명문을 읽고 연구 참여에 동의 의사를 표시한 후, 조사에 참여할 수 있습니다.

3. 수집되는 자료는 무엇이며, 어떻게 활용되고 관리됩니까?

본 설문조사는 미디어 이용행태 및 활용수준, 디지털 기기 이용 보안의식 및 태도, 디지털 성범죄/성추행, 사이버불링, 온라인 불법약물 거래, 기타 온라인 위험행동, 온라인 공간에서의 경험 및 태도, 미디어교육 등을 묻는 질문으로 구성되어 있습니다. 수집된 정보는 청소년 디지털 유해환경 및 위험행동 관련 정책 마련을 위한 자료로 활용될 예정이며, 수집된 자료는 통계 목적 이외에는 절대로 사용하지 않을 것입니다.

4. 조사에 참여함으로써 예상되는 위험 및 이득은 무엇입니까?

여러분이 원하지 않을 경우 본 연구(조사)에 참여하지 않을 수 있으며, 참여하는 도중이라도 언제든지 그만 둘 수 있습니다. 또한 그로 인한 어떠한 불이익도 없을 것이라는 점을 미리 알려드립니다. 조사 참여 과정에서 원하지 않는 정보나 부정적 경험에 대해 응답하게 되어 심리적 불안 또는 불편감을 경험하게 될 수도 있습니다. 만일 조사 참여 도중 발생할 수 있는 부작용이나 위험 요소에 대한 질문이 있으시면 담당 연구책임자에게 즉시 문의해 주십시오. 여러분이 이 연구(조사)에 참여하는 데 있어 직접적인 이득은 없습니다. 다만, 여러분이 제공하는 정보는 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태를 파악하고, 관련 청소년정책을 개발하는 데에 큰 도움이 될 것입니다. 조사에 참여하여 소중한 응답을 해준 분들에게는 감사의 표시로 사례품(5,000원 상당의 모바일 상품권)을 제공할 예정입니다.

5. 조사 참여를 철회할 수 있습니까?

조사 참여 후에도 언제든지 조사 참여를 그만둘 수 있으며, 조사에 참여하지 않아도 어떠한 불이익은 없습니다. 설문 후에도 조사 참여를 철회하겠다는 의사를 표시한 경우, 이미 응답한 정보나 기록 등은 저장되지 않고 삭제될 것입니다.

6. 개인정보 보호 및 처리절차는 어떻게 됩니까?

본 연구의 참여로 수집되는 개인정보는 성별, 학년, 휴대전화 번호, 가족 구성, 부모(보호자) 학력 등입니다. 이 정보는 연구를 위해에서만 사용되며, 개인정보보호법에 따라 적절히 관리됩니다. 관련 정보는 개인이 누구인지 알 수 없도록 변환 처리된 후 연구에 이용되며, 정보의 비밀 보장을 위해 최선을 다할 것입니다.

7. 조사 관련 문약은 누구에게 합니까?

본 조사에 대해 궁금한 점이나 질문이 있으시면 언제든지 다음의 담당자에게 연락 주시기 바랍니다.

연구주관기관 : 한국청소년정책연구원	조사실시기관 : ㈜에스티아이
연구책임자 : 배성률 선임연구위원 (044-415-2220)	조사책임자 : 박재곤 책임연구원 (02-785-9124)

만일 어느 때라도 조사 참여자로서 귀하의 권리에 대한 문의사항이 있으시면 언제든지 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회로 문의주시기 바랍니다.

한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회 ☎ 전화번호 : 044-415-2152

연구 참여 동의서

1. 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었습니다.
2. 나는 내가 원하면 조사에 참여하지 않거나, 중간에 그만 둘 수도 있다는 것을 잘 알고 있습니다.
3. 나는 내가 응답한 내용이 연구목적으로 제3자(연구자)에게 제공되는 것에 동의합니다.
4. 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.

[동의 여부] 본 조사에 자발적으로 참여하는 데 동의하시면 해당 항목을 선택해 주세요.

- ① 동의함 ② 동의하지 않음 → 조사중단

개인정보 수집 및 이용 동의서

- ◎ **개인정보의 수집·이용 목적**
- <청소년 인터넷 이용 및 디지털 유해환경 실태> 관련 의견 수렴
- ◎ **개인정보 수집 항목**
- 성별, 학년, 휴대전화 번호, 가족 구성, 부모(보호자) 학력 등
- ◎ **개인정보 보유 및 이용 기간**
- 연구 종료일로부터 3년
- 보유 및 이용기간 경과 후 또는 기간 내 정보 주체가 개인정보 삭제제 요청할 시 즉시 파기함

[동의 여부] 위와 같이 개인정보를 수집·이용하는 것에 관해 동의하십니까?

- ① 동의함 ② 동의하지 않음 → 조사중단

[선문1] 귀하의 성별을 선택해 주세요.

- ① 남자 ② 여자

[선문2] 귀하의 현재 학년을 선택해 주세요.

- ① 중학교 1학년 ② 중학교 2학년 ③ 중학교 3학년
④ 고등학교 1학년 ⑤ 고등학교 2학년 ⑥ 고등학교 3학년

I. 청소년 미디어 이용행태 및 활용수준

1. 귀하는 다음의 디지털 기기를 보유하고 있습니까? 보유한 경우, 최근 한달 간 각 디지털 기기의 하루 평균 이용한 시간을 평일과 주말로 구분하여 해당하는 번호에 표시하여 주시기 바랍니다.

* 평일(월요일부터 금요일까지) 학교 수업 있는 날)

* 주말(토요일부터 일요일까지) 학교 수업 없는 날이나 공휴일)

	A. 보유여부		B. 이용시간(A에서 보유했다고 응답한 경우만)								
	갖고 있다	갖고 있지 않다	구분	이용 안함	1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상 - 4시간 미만	4시간 이상 - 5시간 미만	5시간 이상 - 6시간 미만	6시간 이상
1) 스마트폰	①	②	평일	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
			주말	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
2) 컴퓨터(데스크톱, 노트북 등)	①	②	평일	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
			주말	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
3) 태블릿PC(갤럭시탭, 아이패드 등)	①	②	평일	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
			주말	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧

2. 귀하는 다음의 미디어 플랫폼 및 서비스를 얼마나 자주 이용했나요? 다음에 제시한 각각의 활동에 최근 한 달 간 하루 평균 귀하의 이용 시간을 해당하는 번호에 표시하여 주시기 바랍니다.

* 주중과 주말 구분 없이 일주일간 귀하의 전체 이용시간을 7일로 나눈 평균시간으로 응답하여 주세요.

미디어 이용	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 - 1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상 - 4시간 미만	4시간 이상 - 5시간 미만	5시간 이상
1) 유튜브(학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
2) 유튜브(비학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
3) SNS(페이스북, 인스타그램, 틱톡 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
4) 메신저 서비스(카카오톡, 라인, 텔레그램 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
5) 메타버스 서비스(제페토, 동물의숲, 이프랜드, 로블록스, 마인크래프트 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
6) 온라인/모바일 게임(메타버스 제외)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
7) 구독형 OTT 서비스(넷플릭스, 티빙, 디즈니플러스, 웨이브 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
8) 웹툰(인터넷 만화) 및 웹소설	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧

* OTT(over the top): 넷플릭스, 티빙 등 인터넷을 통해 드라마나 영화 등의 다양한 미디어 콘텐츠를 구독형으로 제공하는 서비스. 스마트폰TV 앱이나 미러링 등을 통해 OTT 서비스를 이용하는 경우도 포함.

3. (문1-1번 스마트폰 보유여부에 ① '갖고 있다'에 응답한 사람만) 스마트폰 이용에 대해 자신이 어떻게 느끼고 있는지 각 항목별 해당번호를 선택해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 스마트폰 이용시간을 조절하는 것이 어렵다	①	②	③	④
2) 스마트폰을 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다	①	②	③	④
3) 스마트폰 때문에 일이나 학업 수행에 어려움이 있다	①	②	③	④
4) 스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다	①	②	③	④

II. 청소년 디지털 기기 이용 보안의식 및 태도

1. 다음은 온라인 공간에서의 활동에 대한 질문입니다. 각 문항을 읽고 귀하의 생각과 가장 가까운 번호를 선택해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 제공된 정보가 사실인지 판단하기 위해 정보 작성자나 출처를 확인하는 편이다	①	②	③	④
2) 소셜미디어 등에서 나에 대한 정보를 구분하여 공개 범위를 다르게 설정하는 편이다	①	②	③	④
3) 인터넷에서 쿠키 및 방문기록을 삭제하곤 한다	①	②	③	④
4) 온라인에서 만난 사람의 프로필이 진짜인지 검색 등을 통해 확인하는 편이다	①	②	③	④
5) SNS나 이메일 계정의 패스워드를 친구와 공유하는 편이다	①	②	③	④
6) 온라인 공간에서 모르는 사람의 친구 신청을 수락하는 편이다	①	②	③	④
7) 소셜미디어 등에서 나의 권리가 침해당했을 때 신고 기능을 이용하는 편이다	①	②	③	④

2. 다음 항목들을 읽고 귀하가 동의하는 수준에 해당하는 번호를 선택해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 디지털기술은 나의 일상생활에 유용하다	①	②	③	④
2) 디지털기술은 내가 원하는 방향으로 생활을 꾸릴 수 있게 해준다	①	②	③	④
3) 새로운 기술(인공지능, 메타버스, 블록체인 등)은 내 삶을 더 윤택하게 만든다	①	②	③	④
4) 나는 새로운 디지털 기기가 출시되면 사용해보고 싶어진다	①	②	③	④
5) 나는 디지털기기를 이용하다 문제가 발생했을 때, 내 스스로 해결할 수 있다고 믿는다	①	②	③	④
6) 나는 새로운 디지털기기 사용방법을 배우는 것을 잘 하는 편이다	①	②	③	④

III. 온라인 위험행동 (1) 디지털 성범죄/성추행

1. (가해 경험) 귀하는 최근 6개월간 온라인 공간에서 다음의 행위를 한 적이 있습니까? 있으시다면 6개월 이내에 얼마나 자주 아래의 행위를 하셨는지 해당하는 번호를 선택해주시기 바랍니다.

항목	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 야한농담(섹드립)을 한 적이 있다.	①	①	②	③	④
2) 동의를 받지 않고 다른 사람의 신체(다리, 가슴 등)를 촬영하여 온라인에 게시하거나 공유한 적이 있다	①	①	②	③	④
3) 야한 노출사진이나 음란물 등을 타인에게 전송하거나 공유한 적이 있다	①	①	②	③	④
4) 다른 사람의 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성한 적이 있다	①	①	②	③	④
5) 야한 동영상이나 사진을 SNS나 단톡방 등에 올린 적이 있다	①	①	②	③	④

2. (피해 경험) 최근 6개월간 온라인 공간에서 다음과 같은 일을 겪은 적이 있습니까? 겪었다면, 6개월 이내에 얼마나 자주 겪었는지 해당 번호를 선택해주시기 바랍니다.

항목	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 야한 농담(섹드립)을 들어본 적이 있다	①	①	②	③	④
2) 나의 동의 없이 나의 신체 사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 적이 있었다	①	①	②	③	④
3) 나의 신체 사진이나 영상을 보여달라는 사람이 있었다	①	①	②	③	④
4) 성적인 농담이나 야한 이야기를 하는 채팅방에 초대받은 적이 있었다	①	①	②	③	④
5) 누군가가 허락없이 내 얼굴을 야한 사진이나 영상에 합성하여 인터넷에 공유한 적이 있었다	①	①	②	③	④

3. (문2의 경우 하나라도 경험이 있는 응답자만) 귀하가 겪으신 위와 같은 디지털 성범죄 피해상황에 어떻게 대처하셨습니까? 해당하는 내용을 모두 선택해주시기 바랍니다.

- ① 아무 대응도 하지 않았다
- ② 해당 온라인 서비스나 플랫폼을 이용하지 않거나 계정을 삭제했다
- ③ 가해자에게 직접 항의했다
- ④ 가해자의 계정을 차단했다
- ⑤ 가족, 친구, 선후배, 선생님 등 주변에 알리거나 도움을 요청했다
- ⑥ 해당 웹사이트나 플랫폼 기업에 신고했다.
- ⑦ 경찰에 신고했다(사이버경찰청 포함, 온라인 신고기능 이용 등)
- ⑧ 방송통신위원회, 교육부 등 정부 및 지자체 관련 기관(경찰 제외)에 신고했다
- ⑨ 디지털 성범죄 피해를 상담 또는 피해자 지원센터 등에 도움을 요청했다
- ⑩ 기타(작성 기재 :)

4. (디지털성범죄에 대한 인식) 다음의 각 항목을 읽고 귀하의 동의수준에 해당하는 번호를 선택해주시기 바랍니다.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 우리나라는 디지털 성범죄가 빈번하게 발생한다	①	②	③	④
2) 디지털 성범죄자에 대한 처벌이 적절하게 이루어지고 있다	①	②	③	④
3) 디지털 성범죄가 발생하는데는 피해자도 일부 책임이 있다	①	②	③	④
4) 디지털 성범죄가 나에게 발생했을 때, 나는 대처하는 방법에 대해서 잘 알고 있다	①	②	③	④

5. 귀하는 최근 6개월 간 온라인에서 알게 된 사람과 공통의 관심사를 나누거나 고민상담 등을 한 적이 있습니까?

- ① 있다 **5-1번로 이동**
 ② 없다 **IV 사이버불링 영역으로 이동**

5-1. 그 사람을 처음 알게 된 곳은 어디입니까? (여러 명인 경우 가장 최근의 경험을 토대로 응답해주세요.)

- ① 문자 및 인스턴트 메시지(카카오톡, 라인, 페이스북메신저, 텔레그램 등)
 ② 인터넷 커뮤니티 및 동호회(네이버, 다음카페 등)
 ③ SNS(페이스북, 인스타그램, 블로그 등)
 ④ 메타버스(제페토, 동물원숲, 이프렌즈, 로블록스, 마인크래프트 등)
 ⑤ 개인방송 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치, 틱톡 등)
 ⑥ 온라인 게임(메타버스 제외)
 ⑦ 기타(자세히 :)

5-2. 그 사람과 오프라인(실제로)에서 따로 만난 적이 있습니까?

- ① 있다 **5-3번로 이동**
 ② 없다 **IV 사이버불링 영역으로 이동**

5-3. 귀하가 만난 그 사람의 연령대에 해당하는 번호를 선택해 주세요?(두 명 이상의 경우 최연장자의 연령대를 선택)

- ① 15세 이하 ② 16세~19세 ③ 20대 ④ 30대 ⑤ 40대 ⑥ 50대 ⑦ 60대 이상

IV. 온라인 위험행동_2) 사이버불링

1. (가해경험) 귀하는 최근 6개월간 온라인 공간에서 다음의 행위를 한 적이 있습니까? 해당하는 번호를 선택해주시기 바랍니다.

항목	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 나는 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다.	①	①	②	③	④
2) 나는 상대방이 싫다는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다.	①	①	②	③	④
3) 나는 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다.	①	①	②	③	④
4) 나는 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다.	①	①	②	③	④
5) 나는 온라인 공간에서 다른 사람에게 그 사람이 원치 않는 말/행동을 하도록 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다.	①	①	②	③	④
6) 인터넷에서 강제로 누군가를 대화방에 초대하거나 들어오게 한 후 대화방에 그 사람만 남기고 모두 나간 적이 있다.	①	①	②	③	④

2. (문1의 6개 항목마다 가해 경험 있다고 응답한 경우 2번 질문 제시) 귀하가 응답한 온라인 공간에서 괴롭히는 행위는 주로 누구를 대상으로 하였나요?

- ① 학교, 동네, 학원 등에서 알게 된 또래(친구 제외) ② 친구
 ③ 선·후배 ④ 온라인(게임, 메타버스, SNS 등)에서 알게 된 사람
 ⑤ 연예인, 유투버, 운동선수 등 유명한 사람 ⑥ 모르는 사람(불특정인)
 ⑦ 기타

3. (문1의 6개 항목 중 하나라도 경험이 있는 응답자만) 귀하가 응답한 온라인 공간에서 괴롭히는 행위는 다음 중 어떤 온라인 서비스를 통해서 주로 이루어졌습니까? 해당되는 서비스를 모두 선택해 주세요.

- ① 문자 및 인스턴트 메시지(카카오톡, 라인, 페이스북메신저, 텔레그램 등)
- ② 온라인 커뮤니티 및 동호회(네이버, 다음카페 등)
- ③ SNS(페이스북, 인스타그램, 블로그 등)
- ④ 메타버스(제페토, 동물농장, 이프랜드, 로블록스, 마인크래프트 등)
- ⑤ 개인방송(유튜브, 아프리카TV, 트위치, 틱톡 등)
- ⑥ 온라인 게임(메타버스 제외)
- ⑦ 기타

4. (문1의 6개 항목 중 하나라도 경험이 있는 응답자만) 귀하가 온라인 공간에서 괴롭히는 행동을 한 이유는 무엇입니까? 가장 주된 이유 2개를 순서대로 적어주세요. 1순위: _____ 2순위: _____

※ 이유가 하나일 경우, 1순위에만 응답하시면 됩니다.

- ① 재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해
- ② 주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해
- ③ 상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해
- ④ 상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서
- ⑤ 내 의견과 다르거나 상대방이 틀린 말을 해서
- ⑥ 그냥 특별한 이유 없이
- ⑦ 기타(직접 기재 : _____)

5. (피해경험) 귀하는 최근 6개월간 온라인 공간에서 아래와 같은 괴롭힘을 당한 적이 있습니까? 있다면, 6개월 이내 얼마나 자주 괴롭힘을 당했는지 해당하는 번호를 선택해주시기 바랍니다.

항목	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나, 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다.	①	①	②	③	④
2) 누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다.	①	①	②	③	④
3) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다.	①	①	②	③	④
4) 누군가 나의 사이버 게임머니, 스마트 폰데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다.	①	①	②	③	④
5) 누군가 온라인 공간에서 내가 원치 않는 말/행동을 하도록 나에게 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다.	①	①	②	③	④
6) 인터넷에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대방아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 괴롭힘을 당한 적이 있다.	①	①	②	③	④

6. (문5의 6개 항목마다 피해 경험 있다고 응답한 경우 6번 질문 제시) 귀하가 응답한 온라인 공간에서 당한 괴롭힘의 가해자는 주로 누구였나요?

- ① 학교, 동네, 학원 등에서 알게 된 또래 (친구 제외) ② 친구
- ③ 선후배 ④ 온라인(게임, 메타버스, SNS 등)에서 알게 된 사람
- ⑤ 모르는 사람(불특정인) ⑥ 기타

7. (문5의 6개 항목 중 하나라도 경험이 있는 응답자만) 다음 중 어떤 온라인 서비스를 통해서 괴롭힘을 당했습니까? 해당되는 서비스를 모두 선택해주세요.

- ① 문자 및 인스턴트 메시지(카카오톡, 라인, 페이스북메신저, 텔레그램 등)
- ② 온라인 커뮤니티 및 동호회(네이버, 다음카페 등)
- ③ SNS(페이스북, 인스타그램, 블로그 등)
- ④ 메타버스(제페토, 동물위숲, 이프렌즈, 로블록스, 마인크래프트 등)
- ⑤ 개인방송(유튜브, 아프리카TV, 트위치, 틱톡 등)
- ⑥ 온라인 게임(메타버스 제외)
- ⑦ 기타

8. (문5의 경우 하나라도 경험이 있는 응답자만) 온라인 공간에서 괴롭힘을 당한 후, 어떻게 하셨습니까? 해당되는 내용을 모두 선택해 주십시오.

- ① 나에게 피해를 준 상대방을 차단하거나, 나의 아이디나 이메일을 삭제 또는 변경했다.
- ② 나에게 피해를 준 상대방에게 직접 연락하여 행동을 중단하도록 요구했다
- ③ 가족, 친구, 선후배, 선생님 등 주변에 알려거나 도움을 요청했다
- ④ 해당 웹사이트나 플랫폼 기업에 신고했다
- ⑤ 경찰(학교폭력신고센터 117, 사이버범죄 신고시스템 등)에 신고했다
- ⑥ 상담센터(스마트힘센터, 청소년사이버상담센터 등)에 도움을 요청했다
- ⑦ 가해자에게 보복하거나 다른 사람을 대신 괴롭혔다
- ⑧ 아무런 행동을 하지 않았다
- ⑨ 기타(직접기재 : _____)

9. (문8에서 ①~⑥번 중 하나 이상 선택한 응답자만) 온라인 공간에서 괴롭힘을 받은 후 선택한 후속조치(들)로 인해 온라인 괴롭힘의 피해가 적절히 해결되었나요?

- ① 전혀 아니다 ☒ V 온라인 불법악물 영역으로 이동
- ② 아니다 ☒ V 온라인 불법악물 영역으로 이동
- ③ 그렇다 ☒ 10번으로 이동
- ④ 매우 그렇다 ☒ 10번으로 이동

10. (9번 문항에 ③ 또는 ④번 선택한 응답자만) 귀하는 온라인 공간에서 괴롭힘을 받은 후 취한 후속조치(들)로 인해 피해가 적절히 해결되었다고 응답하셨습니다. 귀하가 받은 온라인 괴롭힘의 피해가 적절히 해결되는데 가장 효과적인 후속조치는 무엇이었나요?

- ① 나에게 피해를 준 상대방을 차단하거나, 나의 아이디나 이메일을 삭제 또는 변경
- ② 나에게 피해를 준 상대방에게 직접 연락하여 행동을 중단하도록 요구
- ③ 가족, 친구, 선후배, 선생님 등 주변에 알려거나 도움을 요청
- ④ 해당 웹사이트나 플랫폼 기업에 신고
- ⑤ 경찰(학교폭력신고센터 117, 사이버범죄 신고시스템 등)에 신고
- ⑥ 상담센터(스마트힘센터, 청소년사이버상담센터 등)에 도움을 요청
- ⑦ 가해자에게 보복하거나 다른 사람을 대신 괴롭힘
- ⑧ 아무런 행동을 하지 않았음
- ⑨ 기타(직접기재 : _____)

V. 온라인 위험행동_3) 온라인 불법약물 거래

1. 귀하께서는 최근 6개월 동안 치료 목적 이외의 용도로 사용되는 약물(나비엑스(디에타민), 펜타닐 패치 등)이나 마약류를 사용한 적이 있습니까?

- ② 없음 2번으로 이동

1-1. 귀하는 이 같은 약물이나 마약류를 언제 처음 접하셨습니까?

- ① 2023년도 ② 2022년도 ③ 2021년도 ④ 2020년도 ⑤ 2019년도 ⑥ 2018년도 또는 이전

1-2. 귀하가 사용하신 해당 약물이나 마약류에 대한 정보는 어디서 접하셨습니까? 해당하는 곳을 모두 선택해주세요.

- ① 친구 혹은 지인을 통해 ② 약국/병원을 통해
③ SNS(페이스북, 인스타그램 등)를 통해 ④ 메신저/메시지서비스(텔레그램, 카카오톡 비밀채팅방 등)를 통해
⑤ 네이버쇼핑, 해외직구 등 쇼핑플랫폼을 통해 ⑥ 중고거래 플랫폼을 통해
⑦ 유튜브/틱톡을 통해 ⑧ 기타(직접기재: _____)

1-3. 해당 약물이나 마약류는 어디서 구하셨나요? 해당하는 곳을 모두 선택해주세요.

- ① 친구 / 지인 ② 약국/병원 처방
③ SNS(페이스북, 인스타그램 등)를 통해 ④ 메신저/메시지서비스(텔레그램, 카카오톡 비밀채팅방 등)를 통해
⑤ 해외직구 등 쇼핑플랫폼 ⑥ 중고거래플랫폼(당근거래, 번개장터)을 통해
⑦ 기타(직접기재:)

2. 귀하께서는 최근 6개월 동안 불법약물이나 마약류에 대해서 관련 정보를 온라인에서 찾아본 적이 있으십니까?

- ① 있음 ② 없음

3. 귀하께서는 최근 6개월 동안 온라인을 통해서 불법약물이나 마약류에 대해서 관련 정보를 소개받거나, 거래행위를 제안 받으신 적이 있으십니까?

- ① 있음 ② 없음

4. 귀하께서는 최근 6개월 동안 가족이나 친척 또는 친구, 주변의 지인이 불법약물이나 마약을 경험했다고 듣거나 본 적이 있습니까?

- ① 있음 ② 없음

5. 귀하께서는 아래 동의하시는 바를 체크해주시기 바랍니다.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 불법약물이나 마약을 거래하거나 소비하였을 경우에 받게 되는 처벌에 대해서 잘 알고 있다.	①	②	③	④
2) 나는 우리나라의 불법약물이나 마약 문제가 심각하다고 생각한다.	①	②	③	④
3) 나는 불법약물이나 마약이 가지는 위험성에 대해서 잘 알고 있다.	①	②	③	④
4) 나는 아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법약물이라도 사용할 의향이 있다.	①	②	③	④
5) 불법약물 및 마약에 대한 더욱 철저한 규제가 필요하다.	①	②	③	④

VI. 온라인 위험행동 (4) 기타

1. 귀하는 최근 6개월 동안에 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 갖고 하는 아래와 같은 돈내기 게임 중 해본 것이 있습니까?
해당 항목별로 귀하가 해 본적이 없다면, '① 전혀 없다'를, 해본 적이 있으면 6개월 이내 경험한 빈도에 해당하는 번호를 선택하여 주세요.
- ※ **돈내기 게임**: 카드나 화투, (인형 등) 뽑기, 스포츠 경기 내기, 복권/토토 등 온라인 또는 오프라인에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 그 건 돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임을 의미합니다.
- ※ 첫 세 개 항목은 오프라인 돈내기 게임에 대한 것으로 스마트폰 등 온라인상에서 이뤄진 것과 구분해서 응답해주시기 바랍니다.

돈내기 게임 유형		전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
오프 라인	1) 카드나 화투, 내기게임 (카드 게임의 예: 홀라, 블랙잭, 바둑이, 유희왕 등; 화투 게임의 예: 고스름, 섯다, 맞고, 뽕보기 등; 내기게임의 예: 짬짬이, 사다리타기 등)	①	①	②	③	④
	2) 뽑기 게임 (인형뽑기, 경품뽑기 등)	①	①	②	③	④
	3) 복권 & 토토 / 스포츠 경기 내기(축구, 야구, 농구, 볼링 등)	①	①	②	③	④
온라인	4) 온라인 카드/화투 게임 혹은 온라인 사행성게임 (달팽이경주, 사다리게임, 로하이게임, 소셜그래프, 파워볼게임)	①	①	②	③	④
	5) 인터넷 사행성 게임 : 확률형 아이템게임	①	①	②	③	④
	6) 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠배팅(사설토토)	①	①	②	③	④
	7) 인터넷 내기 방송에 참여	①	①	②	③	④

2. 아래 항목은 온라인으로 돈내기 게임이나 도박을 하다가 겪을 수 있는 경험들입니다. 각 항목별 귀하의 동의수준에 해당하는 번호를 선택해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 온라인 돈내기 게임이나 도박 때문에 학업에 지장을 초래한 적이 있다	①	②	③	④
2) 온라인 돈내기 게임이나 도박으로 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임이나 도박을 한 적이 있다	①	②	③	④
3) 온라인 돈내기 게임이나 도박을 위해 친구나 지인에게 돈을 빌린 적이 있다	①	②	③	④
4) 온라인 돈내기 게임이나 도박을 하고 싶은 충동을 강하게 느낀다	①	②	③	④

3. 귀하는 최근 6개월 동안에 아래와 같은 행위를 한 적이 있습니까? 없다면 '① 전혀 없다'에, 있으시다면 최근 6개월 간 얼마나 경험하였는지 해당 번호를 선택해주시기 바랍니다.

항목	전혀 없다	1~2번 있다	3~5번 있다	6~9번 이상 있다	10번 이상 있다
1) 자해를 한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
2) 자해행동을 하고, 관련하여 사진이나 게시글을 온라인에 업로드한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 온라인에서 자해나 자살관련 카페나 오픈채팅방에 들어가본 적이 있다	①	②	③	④	⑤
4) '자해계', '자해방법'과 같은 용어를 SNS나 포털에서 검색해본 적이 있다	①	②	③	④	⑤

Ⅶ. 온라인공간에서의 경험 및 태도

1. 최근 6개월 동안 귀하는 아래에 제시된 각 상황을 경험한 적이 있습니까? 없다면 '① 전혀 없다'에, 있으시다면 최근 6개월 얼마나 경험하였는지 해당 번호를 선택해주시기 바랍니다.

항목	전혀 없다	1~2번 있다	3~5번 있다	6~9번 이상 있다	10번 이상 있다
1) 나의 개인정보가 온라인 공간에서 유출된 적이 있다	①	②	③	④	⑤
2) 온라인 공간에서 여성이나 남성애 대한 폄하 및 비방 등의 혐오표현을 접한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
3) 특정 인종(흑인, 백인 등)이나 민족(중국인, 일본인 등)에 대한 혐오표현을 접한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
4) 온라인 공간에서 나이가 어리다고 무시하는 표현을 접한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
5) 온라인 공간에서 낯선 이성으로부터 만나자는 제안을 받은 적이 있다	①	②	③	④	⑤

2. 다음의 각 항목에 대한 귀하의 동의수준에 해당하는 번호를 선택해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 적정연령 등급의 온라인게임을 하는 편이다	①	②	③	④
2) 현재의 디지털 환경에서 미성년자 관람 불가 영상 콘텐츠를 마음만 먹으면 쉽게 볼 수 있다	①	②	③	④
3) 안전한 디지털 환경 조성을 위해 온라인에서 위법한 행위를 한 사람들은 강력하게 처벌해야한다.	①	②	③	④
4) 안전한 디지털 환경 조성을 위해 이용자들의 윤리교육 및 시민의식을 높이는 노력이 필요하다.	①	②	③	④
5) 안전한 디지털 환경 조성을 위해 네이버, 유튜브, 메타, 로블록스 등 플랫폼 서비스/인터넷 기업이 더 적극적으로 나서도록 의무를 부과해야한다	①	②	③	④

3. 귀하는 평소 친하게 지내는 친구가 몇명이나 됩니까? 온라인 친구와 오프라인 친구를 모두 포함한 친구 수를 아래 항목에서 선택해 주세요.

① 0명 (없음)

☞ Ⅶ 미디어교육 영역으로 이동

② 1명~2명

③ 3명 ~ 4명

④ 5명 ~ 9명

⑤ 10명 ~ 19명

⑥ 20명 ~ 29명

⑦ 30명 ~ 49명

⑧ 50명 ~ 99명

⑨ 100명 이상

- 3-1. 위에서 응답하신 평소 친하게 지내는 친구 중에서 실제로 만나본 적 없이 온라인상에서만 소통하는 친구는 몇 명이나 됩니까? 아래 항목에서 선택해 주세요.

※ 문3에서 응답한 숫자 중에서 온라인 친구만 응답하는 것이므로, 문3과 같거나 적은 수를 선택해야 합니다.

① 0명 (없음)

② 1명~2명

③ 3명 ~ 4명

④ 5명 ~ 9명

⑤ 10명 ~ 19명

⑥ 20명 ~ 29명

⑦ 30명 ~ 49명

⑧ 50명 ~ 99명

⑨ 100명 이상

VIII. 미디어교육

1. 귀하는 **최근 1년 이내에** 다음과 같은 **교육을 받아 본 적이** 있나요? 각각의 **교육을 어디에서 받았는지** 해당하는 번호에 **모두 동그라미(○)** 표시를 해주세요.

※ **학교 내에서** 교육을 받았으면 ①번을, **학교 밖에서** 교육을 받았으면 ②번을 선택해 주시고, **학교 내와 학교 밖에서 모두** 받았다면 ①번과 ②번 모두를 선택해주세요.

※ 해당 교육을 받은 적이 없다면 ③번을 선택해주세요.

항목	교육을 받은 적이 있다		교육을 받은 적이 없음
	학교 내에서 받았음	학교 밖에서 받았음	
1) 드라마나 영상 콘텐츠에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육	①	②	③
2) 온라인상에서 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 대한 교육	①	②	③
3) 온라인상에서 개인정보(예: 전화번호, 계정 비밀번호 등)를 보호하는 방법에 관한 교육	①	②	③
4) 온라인상에서의 예절(네티켓) 교육	①	②	③
5) 미디어/플랫폼 기업이 제공하는 서비스와 정보가 이용자의 권리(사생활, 개인정보 등)를 침해할 수 있음에 대한 교육	①	②	③

배경 질문

배문1. 현재 귀하는 현재 **누구와 함께** 살고 있습니까? 다음 중 **함께 살고 있는 사람들 모두** 선택해주세요.

※ 혼자 사는 경우는 ⑩번을 선택해 주세요.

- ① (외)할아버지 ② (외)할머니 ③ 아버지/새아버지 ④ 어머니/새어머니
 ⑤ 형/오빠 ⑥ 누나/언니 ⑦ 남동생 ⑧ 여동생
 ⑨ 친구(기숙사 룸메이트 등) ⑩ 혼자 살고 있음

배문2. 귀하의 **부모님(보호자)**은 **학교를** 어디까지 다니셨나요? 부모님께서 **졸업한 학교**에 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

※ 부모님이 안 계신 경우, 가족 내 부모님을 대신해 귀하를 보호하는 성인을 기준으로 답을 해주시고, 보호자가 없는 경우는 ① 해당 사항 없음 선택하세요.

	해당사항 없음	초등학교 졸업 이하	중학교 졸업/중퇴	고등학교 졸업/중퇴	대학교 졸업/중퇴	대학원 졸업/중퇴	잘 모르겠음
1) 아버지 (남자 보호자)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 어머니 (여자 보호자)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

배문3. 귀하의 디지털 미디어 이용 관련하여 **부모님(보호자)의 태도에 대한** 질문입니다. 내용을 잘 읽고 해당하는 번호에 동그라미(○) 표시해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나의 디지털 미디어(인터넷, 스마트폰, 게임 등) 이용과 관련하여 부모님(보호자)은 간섭하거나 통제 하신다	①	②	③	④	⑤
2) 부모님(보호자)은 나의 디지털 미디어(인터넷, 스마트폰, 게임 등)의 이용이 내게 미치는 좋은 점과 나쁜 점을 설명해주신다	①	②	③	④	⑤
3) 부모님(보호자)은 나의 디지털 미디어 이용에 대해 무관심하시다.	①	②	③	④	⑤

배문4. 다음은 오프라인 및 온라인 친구관계에 대한 질문입니다. 내용을 잘 읽고 각 항목에 대해 오프라인 친구와 온라인 친구 모두 해당하는 번호에 동그라미(O) 표시해 주세요.

※ 온라인친구란 오프라인에서 보다 온라인상에서의 교류나 소통이 주로 이루어지는 친구를 뜻합니다.

항목	대상	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 내 친구들에게 내 고민과 문제에 대해 이야기한다	오프라인 친구	①	②	③	④	⑤
	온라인 친구	①	②	③	④	⑤
2) 내 친구들은 나를 잘 이해해 준다	오프라인 친구	①	②	③	④	⑤
	온라인 친구	①	②	③	④	⑤

배문5. 귀하의 성적은 학급에서 어느 정도 수준입니까?

- ① 하위권 ② 중하위권 ③ 중위권 ④ 중상위권 ⑤ 상위권

배문6. 귀하가 속한 가정의 전반적인 소득 수준이 어떻다고 생각하세요?

- ① 하위권 ② 중하위권 ③ 중위권 ④ 중상위권 ⑤ 상위권

배문7. 최근 6개월 동안 다음과 같은 행동을 한 경험이 있습니까? 각 항목별 해당하는 번호를 선택해 주세요.

항목	전혀 없다	1~2번 있다	3~5번 있다	6~9번 이상 있다	10번 이상 있다
1) 담배 피우기(전자담배 포함)	①	②	③	④	⑤
2) 술 마시기(제사, 성찬식 등에서 소량 마신 정도는 제외)	①	②	③	④	⑤
3) 무단결석(보호자나 선생님께 알리지 않고 학교가지 않은 경우)	①	②	③	④	⑤
4) 가출(하룻밤 이상 보호자의 허락 받지 않고 귀가하지 않은 경우)	①	②	③	④	⑤
5) 다른 사람 돈이나 물건 훔치기	①	②	③	④	⑤
6) 다른 사람 신체적 괴롭힘(때리기, 성추행 등)	①	②	③	④	⑤

배문8. 다음에 제시하는 각 상황을 잘 읽고 귀하의 평소 태도와 얼마나 비슷한지 해당하는 번호를 선택하세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 친한 친구들과 PC방 앞을 지나가다가 친구들은 PC방에서 놀다 가자고 하지만 나는 그냥 집에 가고 싶어서 혼자 집으로 간다.	①	②	③	④
2) 친한 친구들이 학교 담벼락에 아무도 없을 때 낙서를 하자고 한다. 나는 그것이 나쁜 것인 줄 알기 때문에 낙서하지 않는다.	①	②	③	④
3) 친한 친구들이 대화중에 은어를 쓰는데 듣기에 거슬린다. 친구들은 은어를 같이 쓰자고 하지만 나는 내키지 않아 쓰지 않는다.	①	②	③	④
4) 친한 친구들과 우연히 선생님의 책상 밑에서 내일 보게 될 시험답안지를 발견했다. 친구들은 선생님께 돌려주지 말자고 하지만 나는 답안지를 선생님께 돌려드린다.	①	②	③	④
5) 일요일 오후 집에서 웹툰을 재미있게 보고 있는데, 친한 친구들이 와서 다른 친구 집에서 넷플릭스 드라마를 보러 가자고 한다. 그러나 나는 웹툰이 보고 싶어 혼자 집에서 웹툰을 본다.	①	②	③	④

배문9. 귀하께서는 아래의 문항에 동의하는 정도에 대해서 표시해주시기 바랍니다.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 나 자신에 대해서 긍정적인 태도를 가지고 있다	①	②	③	④
2) 나는 내 삶에 대해 대체적으로 만족한다	①	②	③	④
3) 나는 요즘 의욕이 많이 떨어진다	①	②	③	④
4) 나는 삶이 지루하다	①	②	③	④
5) 나는 내 자신이 아무 쓸모 없는 사람이라고 느낀다	①	②	③	④
6) 나는 자신감이 있다	①	②	③	④
7) 어떤 일을 처음에 잘못했더라도 나는 될 때까지 해본다	①	②	③	④
8) 나는 계획을 짤 때, 계획 그대로 할 수 있다고 확신한다	①	②	③	④
9) 실패는 나로 하여금 더 열심히 노력하도록 만든다	①	②	③	④
10) 나의 가족은 화목하다	①	②	③	④
11) 나의 유년시절(유치원 및 초등학교 시절)은 행복했다	①	②	③	④
12) 죽고 싶은 생각이 든다	①	②	③	④
13) 걱정이 많다	①	②	③	④
14) 또래 친구가 시비를 걸면 신체적 폭력을 행사해도 된다	①	②	③	④
15) 문제해결을 위한 신체적 폭력은 상황에 따라 허용될 수 있다	①	②	③	④
16) 부모님(보호자)은 나를 믿어주신다	①	②	③	④
17) 부모님(보호자)은 나를 있는 그대로 받아주신다	①	②	③	④
18) 부모님(보호자)은 내게 문제가 있을 때 어떻게 해결해야할지 도움을 주신다	①	②	③	④
19) 기운 없이 앉아 있는 친구가 있으면 내가 먼저 말을 건다	①	②	③	④
20) 고통 받는 사람이 있으면 그 상황에서 내가 도움 줄 수 있는 일을 찾는다	①	②	③	④
21) 나는 다른 사람이 하는 말의 의도가 무엇인지 쉽게 알아차린다	①	②	③	④
22) 나는 다른 사람의 기분을 잘 이해한다는 소리를 듣는다	①	②	③	④
23) 다른 사람이 고통 받는 것을 보면 마음이 아프다	①	②	③	④
24) 나는 다른 사람의 힘든 이야기를 들어도 감정의 동요가 없다	①	②	③	④

[추가 문항] 귀하의 휴대전화 번호는 무엇입니까?

※ 답례품 지급에 필요한 정보이니 정확하게 기재해 주세요.

(예: 휴대전화 번호가 010-1234-5678일 경우 01012345678 로 기재)

()

★ 응답을 모두 마치셨습니다. 귀중한 시간을 내시어 응답해 주셔서 감사합니다. ★

2. 청소년 면접조사 질문지

영역	하위영역	조사내용
미디어 이용행태	미디어 이용 행태	- 스마트폰 이용 시간 및 주요 이용 서비스/기능은 무엇인가요? - 스마트폰 과의존 경향성은 어떠한가요? - 가장 즐기는 인터넷 활동은 무엇인가요?
인터넷 환경	디지털 기술에 대한 인식	- 디지털 기술이 자신에게 유용하게 작용하는지와 그 이유는 무엇인가요? - 디지털 기술이 인간의 삶에 기능하는 것에 대해 어떻게 생각하나요?
	인터넷 환경에 대한 인식	- 자신이 생각하는 디지털 환경(긍정 vs. 부정)은 어떠한가요? - 인터넷 사용에서 겪었던/우려하는 부작용/피해는 무엇인가요? - 디지털 환경의 개선 방향에 대한 의견은 어떠한가요?
온라인 위험행동 가·피해자, 위험행동자 및 목격자	가해경험자의 경우	- 어떤 형태의 가해를 어떻게 했는지? - 가해를 한 대상과 그 이유는? - 가해 이후의 심리상태나 자신에게 어떤 변화가 있었는지? - 가해 이후 후속 상황 또는 후속 조치는 무엇인지?
	피해경험자의 경우	- 어떤 형태의 피해를 어떻게 입었는지? - 가해자는 누구이며 그 이유는 뭐라고 생각하는지? - 피해 이후 후속 상황 또는 후속 조치는 무엇인지? - 후속 조치 이후 피해의 회복이 이루어졌는지? - 이루어지지 않았다면 그 이유는 무엇인지? - 피해 이후 어떤 조치나 프로그램이 제공되는 것이 좋을지?
	가·피해가 아닌 도박, 자해, 불법약물 거래 등의 경우	- 어떤 형태의 인터넷 위험행동을 어떻게 했는지? - 위험행동을 한 이유와 과정은? - 위험행동 사전·사후 심리상태 및 현재 처한 상황은? - 위험행동 이후 후속 상황 또는 후속 조치는 무엇인지?
	목격자의 경우	- 어떤 형태의 가·피해를 목격했으며 어떻게 대응했는지? - 어디서 가·피해를 목격했는지? - 목격 이후 자신이 행한 후속조치는 무엇이었는지? - 관련 가·피해자를 위한 적절한 조치로 개인적·사회적 차원에서 무엇이 필요할지?
	사이버불링	- 청소년 사회에서 어느 정도 발생하고 있다고 보는지? - 사이버불링이 발생하는 이유는 뭐라고 생각하는지? - 관련 예방 프로그램이나 교육이 어떻게 이루어지고 얼마나 효과적이라 생각하는지? - 어떤 정책이나 프로그램이 필요한지?
각종 유형의 인터넷 위험행동 관련 인식	사이버 성폭력/ 성추행	- 청소년 사회에서 어느 정도 발생하고 있다고 보는지? - 사이버성폭력/성추행이 발생하는 이유는 뭐라고 생각하는지? - 관련 예방 프로그램이나 교육이 어떻게 이루어지고 얼마나 효과적이라 생각하는지? - 어떤 정책이나 프로그램이 필요한지?
	불법약물 및 마약 거래	- 청소년 사회에서 어느 정도 발생하고 있다고 보는지? - 불법 약물이나 마약거래가 온라인상에서 발생하는 이유는 뭐라고 생각하는지? - 관련 프로그램이나 예방교육이 어떻게 이루어지고 얼마나 효과적이라 생각하는지? - 어떤 정책이나 프로그램이 필요한지?

영역	하위영역	조사내용
	온라인 도박	- 청소년 사회에서 어느 정도 발생하고 있다고 보는지? - 온라인 도박이 발생하는 이유는 뭐라고 생각하는지? - 관련 프로그램이나 예방교육이 어떻게 이루어지고 얼마나 효과적이라 생각하는지? - 어떤 정책이나 프로그램이 필요한지?
	온라인 자해	- 청소년 사회에서 어느 정도 발생하고 있다고 보는지? - 온라인 자해가 발생하는 이유는 뭐라고 생각하는지? - 관련 프로그램이나 예방교육이 어떻게 이루어지고 얼마나 효과적이라 생각하는지? - 어떤 정책이나 프로그램이 필요한지?
	기타	- 그 외 자신이 생각하는 디지털 유해환경이나 위험행동에는 무엇이 있는지? - 해당 유해환경이나 위험행동의 원인은 무엇인지? - 관련 대응 정책으로 무엇이 필요한지?
개인배경	배경요인	- 현실 친구와 온라인 친구 수 및 친밀성 - 부모님과과의 관계성 - 심리적·신체적 건강 상태 - 가족 관계 - 학교 생활 - 개인적 고민

※ 면접 진행 상황에 따라 질문 내용이 변경될 수 있음.

3. 전문가 의견조사 질문지

디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

— 전문가 의견조사 —

안녕하십니까? 바쁘심에도 불구하고 의견조사를 요청 드리게 됨을 너그럽게 양해하여 주시기 바랍니다.

한국청소년정책연구원에서는 「디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구」를 수행 중에 있습니다. 본 설문은 귀하를 포함한 각계 전문가의 의견을 수렴하여 청소년에 유해한 디지털 환경과 인터넷상의 청소년 위험행동 관련 각 영역별 정책대응방안을 마련하는 것을 목적으로 합니다. 특히 본 조사에서는 계층적 분석기법(AHP: Analytic Hierarchy Process)을 활용하여 관련 정책의 상대적 중요도 및 선호도를 측정하여 이를 바탕으로 체계적인 전략방안을 마련하고자 합니다.

귀하의 진솔한 평가는 본 연구에 많은 도움이 될 것입니다. 아울러 귀하의 응답은 통계법 제33조(비밀의 보호)와 34조(통계중사자 등의 의무)에 따라 응답의 익명성이 보장되며, 응답 내용은 연구 목적 이외의 용도로는 사용하지 않을 것임을 밝혀드립니다.

회수기한은 10월 23일(월)까지입니다. 짧은 연구일정으로 인해 시간을 넉넉하게 드리지 못하는 점 양해바랍니다. 조사 참여에 대한 감사표시로 소정의 사례비(150,000원)를 지급해드릴 예정입니다.

감사합니다.

2023년 10월

연구수행기관 : 한국청소년정책연구원

연구책임자 : 배상률 선임연구위원 (044-415-2220; drba@nypa.re.kr)

조사책임자 : 박재균 책임연구원 ((주)에스티아이; 02-785-9124)

○ 본 설문에서 사용되는 상대적 중요도에 대한 평가척도는 다음과 같습니다.

척도	1	3	5	7	9
용어	'비슷'	'약간 중요'	'중요'	'매우 중요'	'절대 중요'
설명	비슷하게 중요 (equal)	약간 더 중요 (weak)	더욱 더 중요 (strong)	대단히 더 중요 (very strong)	절대적으로 중요 (absolute)

[주] 2, 4, 6, 8은 근접해 있는 두개의 척도들 사이의 중간정도의 중요도를 나타냄.

<예시> 예를 들어「휴대폰의 구입」이라는 의사결정을 할 경우 다음의 두 가지 평가요소 '디자인'과 '가격'을 비교할 때, '가격'이 '디자인'에 비해 「휴대폰의 구입」이라는 목표에 대단히 더 중요하다고 판단하시는 경우 아래 표에서 보시는 바와 같이 척도 7'란을 선택하시면 됩니다.

평가 항목	절대 중요 (9)	(8)	매우 중요 (7)	(6)	중요 (5)	(4)	약간 중요 (3)	(2)	비슷 하게 중요 (1)	(2)	약간 중요 (3)	(4)	중요 (5)	(6)	매우 중요 (7)	(8)	절대 중요 (9)	평가 항목
디자인															V			가격

[주] 2, 4, 6, 8의 척도에 표시하고자 하는 경우에는 근접한 가장 가까운 숫자들의 중간에 해당하는 번호를 선택하시면 됩니다. 예컨대 '가격'이 '디자인'보다 매우 중요와 절대 중요의 중간에 해당된다고 판단하시는 경우, 오른쪽 척도 7과 9 사이의 8을 선택하시면 됩니다.

○ AHP에서는 분석의 자료로 일관성 지수가 생성되며 응답결과의 신뢰성 판단에 대한 기준으로 적용됩니다. 일관성 지수가 0에 가까울수록 일관성이 유지된 쌍대비교가 수행되었다는 것을 의미하며 큰 값이 나올수록 응답의 일관성이 결여되어 있음을 의미합니다.

문 1) 다음은 청소년에게 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 디지털 유해환경 개선 및 온라인에서의 또는 온라인을 매개로 한 청소년의 위험행동 예방 및 대응을 위한 4대 주체 간의 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 각 4대 주체(정부/지자체, 교사·교육기관, 부모·가정, 미디어 기업)의 전반적인 기능과 역할을 고려하시어 귀하가 생각하시는 중요도의 우선순위를 정해 주십시오. 그리고 이 순위를 바탕으로 A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인지를 표시해 주시기 바랍니다.

대분류	정부/지자체	교사·교육기관	부모·가정	미디어/플랫폼 기업
우선순위				

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 염두에 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가항목 (A)	A가 절대 중요	A가 매우 중요	A가 중요	A가 약간 중요	비 슷 하 게 중 요	B가 약간 중요	B가 중요	B가 매우 중요	B가 절대 중요	평가항목 (B)
정부/지자체	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	교사·교육기관
정부/지자체	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	부모·가정
정부/지자체	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	미디어 기업
교사·교육기관	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	부모·가정
교사·교육기관	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	미디어 기업
부모·가정	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	미디어 기업

문 2) 다음은 청소년에게 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 디지털 유해환경 개선 및 온라인에서의 또는 온라인을 매개로 한 청소년의 위험행동 예방 및 대응을 위한 정부/지자체의 주요 기능/역할 간 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 정부/지자체의 관련 기능/역할 중 다음 평가 항목들의 우선순위를 정해 주시고, A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인지를 표시해 주시기 바랍니다.

중분류	가	나	다	라
	유해 콘텐츠 생산자/전달자 및 불법/위험행동 가담자에 대한 엄격한 제재/처벌	미디어/플랫폼 기업에 대한 법적/행정적 책임 부과	디지털 유해환경 및 청소년 위험행동 효과적 대응을 위한 통합 거버넌스 구축	디지털 유해환경에 대한 모니터링 강화
우선순위				

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 염두에 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가항목 (A)	A가 절대 중요	A가 매우 중요	A가 중요	A가 약간 중요	비 슷하 게 중요	B가 약간 중요	B가 중요	B가 매우 중요	B가 절대 중요	평가항목 (B)
가. 엄격한 제재/처벌	9	8	7	6	5	4	3	2	1	나. 기업 책임 부과
가. 엄격한 제재/처벌	9	8	7	6	5	4	3	2	1	다. 통합 거버넌스 구축
가. 엄격한 제재/처벌	9	8	7	6	5	4	3	2	1	라. 유해환경 모니터링 강화
나. 기업 책임 부과	9	8	7	6	5	4	3	2	1	다. 통합 거버넌스 구축
나. 기업 책임 부과	9	8	7	6	5	4	3	2	1	라. 유해환경 모니터링 강화
다. 통합 거버넌스 구축	9	8	7	6	5	4	3	2	1	라. 유해환경 모니터링 강화

문 3) 다음은 청소년에게 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 디지털 유해환경 개선 및 온라인에서의 또는 온라인을 매개로 한 청소년의 위험행동 예방 및 대응을 위한 교사교육기관의 주요 기능/역할 간 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 학교교사의 관련 기능/역할 중 다음 평가 항목들의 우선순위를 정해 주시고, A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인가를 표시해 주시기 바랍니다.

중분류	가	나	다	라
	디지털 시민성 함양 관련 교육 강화(교육시간 확대, 커리큘럼 강화 등)	위험행동 가해 학생에 대한 엄격한 제재/처벌	입시위주 교육시스템 탈피/ 전인교육 지향	피해학생을 위한 실효성 있는 상담 및 후속조치 지원
우선순위				

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 염두에 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가항목 (A)	A 가 절 대 중 요	A 가 매 우 중 요	A 가 중 요	A 가 약 간 중 요	비 슷 하 게 중 요	B 가 약 간 중 요	B 가 중 요	B 가 매 우 중 요	B 가 절 대 중 요	평가항목 (B)
가. 디지털 시민성 함양	9	8	7	6	5	4	3	2	1	나. 가해 청소년 엄격한 제재/처벌
가. 디지털 시민성 함양	9	8	7	6	5	4	3	2	1	다. 전인교육 지향
가. 디지털 시민성 함양	9	8	7	6	5	4	3	2	1	라. 피해학생 상담 및 후속조치
나. 가해 청소년 엄격한 제재/처벌	9	8	7	6	5	4	3	2	1	다. 전인교육 지향
나. 가해 청소년 엄격한 제재/처벌	9	8	7	6	5	4	3	2	1	라. 피해학생 상담 및 후속조치
다. 전인교육 지향	9	8	7	6	5	4	3	2	1	라. 피해학생 상담 및 후속조치

문 4) 다음은 청소년에게 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 디지털 유해환경 개선 및 온라인에서의 또는 온라인을 매개로 한 청소년의 위험행동 예방 및 대응을 위한 부모·가정의 주요 기능/역할 간 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 부모·가정의 관련 기능/역할 중 다음 평가 항목들의 우선순위를 정해 주시고, A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인가를 표시해 주시기 바랍니다.

중분류	가	나	다	라
	자녀의 미디어 이용에 대한 관심과 적절한 개입/중재	부모의 미디어 리터러시 함양	부모-자녀 간 친밀도와 유대감 증진	부모의 건강한 미디어 이용 습관
우선순위				

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 염두에 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가항목 (A)	A가 절대 중요	A가 매우 중요	A가 중요	A가 약간 중요	비 슷 하 게 중 요	B가 약간 중요	B가 중요	B가 매우 중요	B가 절대 중요	평가항목 (B)
가. 자녀의 미디어 이용 지도/개입/중재	9	8	7	6	5	4	3	2	1	나. 부모의 미디어 리터러시 함양
가. 자녀의 미디어 이용 지도/개입/중재	9	8	7	6	5	4	3	2	1	다. 부모-자녀 간 친밀도 증진
가. 자녀의 미디어 이용 지도/개입/중재	9	8	7	6	5	4	3	2	1	라. 부모의 건강한 미디어 이용 습관
나. 부모의 미디어 리터러시 함양	9	8	7	6	5	4	3	2	1	다. 부모-자녀 간 친밀도 증진
나. 부모의 미디어 리터러시 함양	9	8	7	6	5	4	3	2	1	라. 부모의 건강한 미디어 이용 습관
다. 부모-자녀 간 친밀도 증진	9	8	7	6	5	4	3	2	1	라. 부모의 건강한 미디어 이용 습관

문 5) 다음은 청소년에게 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 디지털 유해환경 개선 및 온라인에서의 또는 온라인을 매개로 한 청소년의 위험행동 예방 및 대응을 위한 미디어/플랫폼 기업의 주요 기능/역할 간 상대적 중요도를 파악하기 위한 설문입니다. 먼저 미디어 기업의 관련 기능/역할 중 다음 평가 항목들의 우선순위를 정해 주시고, A항과 B항을 비교하여 상대적으로 어떤 항목이 얼마만큼 중요한 것인지를 표시해 주시기 바랍니다.

	가	나	다	라
중분류	청소년에게 유해한 콘텐츠에 대한 자체 모니터링/필터링 강화	신고 처리의 용이성 제고와 실효성 있는 후속 조치 제공	안전한 디지털 환경 조성/ 디지털 시민성 교육을 위한 사회공헌 및 재정적 지원	아동·청소년 권리 침해 최소화를 위한 디지털 서비스의 설계와 운영(예: 물리적 가이드라인 준수 및 기술적 솔루션 개발)
우선순위				

※ 위에 기재하신 평가항목의 중요도 순위를 염두해 두시고 작성해 주시기 바랍니다.

평가항목 (A)	A 가 절 대 중 요	A 가 매 우 중 요	A 가 중 요	A 가 약 간 중 요	비 슷 하 게 중 요	B 가 약 간 중 요	B 가 중 요	B 가 매 우 중 요	B 가 절 대 중 요	평가항목 (B)
가. 자체 모니터링/필터링 강화	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	나. 실효성 있는 신고 처리, 후속조치 제공
가. 자체 모니터링/필터링 강화	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	다. 사회공헌 및 재정적 지원
가. 자체 모니터링/필터링 강화	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	라. 아동권리 보호를 위한 디지털 서비스 설계
나. 실효성 있는 신고 처리, 후속조치 제공	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	다. 사회공헌 및 재정적 지원
나. 실효성 있는 신고 처리, 후속조치 제공	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	라. 아동권리 보호를 위한 디지털 서비스 설계
다. 사회공헌 및 재정적 지원	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①	라. 아동권리 보호를 위한 디지털 서비스 설계

문 6) 다음은 디지털 환경 및 청소년 관련 정책이 포함된 이번 정부의 국정과제를 제시한 것입니다. 청소년에게 유해한 디지털 환경 개선과 청소년의 위험행동 예방 및 대응이란 주제에 한하여 각 국정과제별 귀하가 생각하는 중요도(파급력)와 달성도(실행 정도)에 해당하는 번호를 각각 선택해 주세요. 숫자가 높을수록 상대적으로 그 정도가 높음을 의미합니다.

* 본 문항의 좌우 양쪽에 모두 응답해 주셔야 합니다.

* 국정과제별 세부 내용은 아래 테이블에 제시한 내용을 참고하시기 바랍니다.

중요도(이행의 파급력)							국정과제	달성도(실행 정도)						
낮음 ← → 높음								낮음 ← → 높음						
1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6	7
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(1) 글로벌 미디어 강국 실현	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(2) 안전하고 질 높은 양육환경 조성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(3) 국민과 동행하는 디지털미디어 세상	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(4) 범죄로부터 안전한 사회 구현	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(5) 범죄피해자 보호지원 시스템 확립	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(6) 국민이 안심하는 생활안전 확보	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(7) 세계 최고의 네트워크 구축 및 디지털 혁신 가속화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(8) 100만 디지털인재 양성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

번호	국정 과제	주요 내용
1	27. 글로벌 미디어 강국 실현	- 디지털미디어 콘텐츠 산업의 혁신성장 - 미디어 인력양성 및 기술개발
2	46. 안전하고 질 높은 양육환경 조성	- 품종한 아동돌봄체계 마련 - 아동·청소년 보호책임 강화
3	59. 국민과 동행하는 디지털미디어 세상	- 교육과정 연계 미디어 교육 - 미디어 플랫폼의 책임성·신뢰성 제고 - 디지털 신산업 이용자 보호 - 디지털 폭력 피해구제 강화
4	63. 범죄로부터 안전한 사회 구현	- 성범죄 근절 및 아동학대 방지 시스템 구축 - 촉법소년 연령 기준 현실화 - 원스톱 범죄피해자 솔루션 시스템 구축
5	64. 범죄피해자 보호지원 시스템 확립	- 디지털성범죄 피해자의 잊혀질 권리 보장 및 피해자 보호강화 - 미성년 성폭력 피해자 맞춤형 증거보전 제도 마련 - 디지털성범죄 피해자 지원센터 및 해바라기센터 전문성 강화
6	69. 국민이 안심하는 생활안전 확보	- 여성아동 대상 범죄 대응력 강화를 위한 시스템 구축 - 실효적인 학교폭력 예방 정책 추진 - 법과 원칙에 따른 일관된 법 집행 통한 법질서 준수 문화 정착 - 디지털 국민 안전 강화
7	78. 세계최고의 네트워크 구축 및 디지털 혁신 가속화	- 사이버보안 역량 강화 - 디지털 보편 접근권 확립
8	81. 100만 디지털인재 양성	- 디지털 인재양성 - 디지털 교육격차 해소 - 초·중·고 SWAI 교육 필수화

문 7) 다음은 청소년에게 부정적으로 영향을 미칠 수 있는 디지털 유해환경 개선 및 온라인에서의 또는 온라인을 매개로 한 청소년의 위험행동 예방 및 대응을 위해 필요한 정책 과제들을 정리한 내용입니다. 귀하가 생각하는 각 정책과제별 피급력(중요도)과 지금까지의 정책이행 수준의 달성도(실행 정도)에 해당하는 번호를 각각 선택해 주세요. 숫자가 높을수록 상대적으로 그 정도가 높음을 의미합니다.

* 본 문항의 좌우 양쪽에 모두 응답해 주셔야 합니다.

중요도(이행의 피급력)							설문 내용	성취도(이행 수준의 달성도/실행정도)						
낮음 ← → 높음								낮음 ← → 높음						
1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6	7
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(1) 청소년 대상 디지털시민성 함양 위한 교육	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(2) 미디어/플랫폼 기업의 책임성 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(3) 디지털 폭력 피해구제 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(4) 유해 콘텐츠 생산자/전달자에 대한 엄격한 제재/처벌	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(5) 불법/위험행동 가담 청소년에 대한 엄격한 제재/처벌	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(6) 유해 콘텐츠 모니터링 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(7) 유해 콘텐츠 필터링 시스템 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(8) 원스톱 디지털 범죄피해자 솔루션 시스템 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(9) 디지털성범죄 피해자 보호 체계 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(10) 디지털범죄 피해자 지원센터/기관 인력 보강 및 전문성 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(11) 이용자의 디지털권리와 책임의식 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(12) 이용자의 사이버보안 역량 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(13) 부모의 미디어/디지털 리터러시 함양	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(14) 피해학생을 위한 실효성/전문성 있는 상담 및 후속조치 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(15) 교사의 미디어리터러시 함양	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(16) 건전한 여가생활을 위한 시설 및 인프라 구축	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(17) 청소년 대상 자존감/자기통제력/공감능력 강화 프로그램 제공/시행	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(18) 부모교육을 통한 부모-자녀 관계 증진 및 부모의 적극적 역할 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(19) 디지털 리터러시 교육 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(20) 온라인 불법/위험행동 가해자 재발 방지 프로그램 및 교육	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(21) 온라인 유해환경에 대한 연계성 있는 실태조사 및 관련 연구 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(22) 청소년 온라인 위험행동 대응을 위한 교사들의 대응역량 함양	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

문8) 다음 중 귀하가 생각하는 청소년 사이에서 가장 만연한 온라인 또는 온라인을 매개로 한 위험행동 유형 2가지를 골라 순서대로 번호를 적어주세요.

1순위: _____ 2순위: _____

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| ① 디지털 자해 | ② 불법약물·마약 거래/정보취득 |
| ③ 사이버 성추행/성폭력 | ④ 온라인 도박 |
| ⑤ 사이버 괴롭힘 (예: 왕따, 사이버협박 등) | ⑥ 개인정보 도용/유출 |
| ⑦ 해킹 및 바이러스 유포 | ⑧ 불건전 정보 및 반사회적 사이트 접속이나 유포 |
| ⑨ 인터넷 사기/절도 | ⑩ 음란채팅/음란물 접촉 및 유포 |
| ⑪ 성매매 거래/정보 취득 | ⑫ 기타 (직접서술)_____ |

문9) 다음 중 귀하가 생각하는 청소년의 건강한 성장을 저해하고 청소년 사회에 악영향을 끼치는 가장 심각한 온라인 또는 온라인을 매개로 한 위험행동 유형 2가지를 골라 순서대로 번호를 적어주세요.

1순위: _____ 2순위: _____

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| ① 디지털 자해 | ② 불법약물·마약 거래/정보취득 |
| ③ 사이버 성추행/성폭력 | ④ 온라인 도박 |
| ⑤ 사이버 괴롭힘 (예: 왕따, 사이버협박 등) | ⑥ 개인정보 도용/유출 |
| ⑦ 해킹 및 바이러스 유포 | ⑧ 불건전 정보 및 반사회적 사이트 접속이나 유포 |
| ⑨ 인터넷 사기/절도 | ⑩ 음란채팅/음란물 접촉 및 유포 |
| ⑪ 성매매 거래/정보 취득 | ⑫ 기타 (직접서술)_____ |

문10) 디지털 유해환경 개선 관련 정부의 전반적인 정책이 얼마나 잘 이루어지고 있다고 생각하시나요? 1점(전혀 이루어지지 않고 있음)부터 10점(매우 잘 이루어지고 있음)까지의 숫자 중 하나로 평가해 주십시오.

(전혀 이루어지지 않고 있음) 1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----9-----10 (매우 잘 이루어지고 있음)

문11) 인터넷상에서 이뤄지는 청소년 위험행동 관련 정부의 전반적인 정책이 얼마나 잘 이루어지고 있다고 생각하시나요? 1점(전혀 이루어지지 않고 있음)부터 10점(매우 잘 이루어지고 있음)까지의 숫자 중 하나로 평가해 주십시오.

(전혀 이루어지지 않고 있음) 1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----9-----10 (매우 잘 이루어지고 있음)

문12) 다음은 우리나라 디지털 유해환경 및 인터넷상의 청소년 위험행동에 관한 귀하의 의견을 묻는 질문입니다.
 각 문항별 귀하의 동의 수준에 해당하는 번호를 선택해 주십시오.

질문 내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
① 최근의 디지털 환경은 청소년의 건강한 성장을 저해할 위험요소가 많다.	1	2	3	4
② 가해 청소년에 대한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	1	2	3	4
③ 피해 청소년을 위한 정부의 전반적인 정책에 만족하는 편이다.	1	2	3	4
④ 현재 각 부처별로 시행되는 청소년 위험행동/사이버일탈 관련 정책을 총괄하는 별도의 통합 지원 체계가 필요하다.	1	2	3	4
⑤ 청소년 위험행동/사이버일탈에 따른 심각성에 따라 청소년이라도 엄격하고 강력한 처벌이 이루어질 필요가 있다.	1	2	3	4

★귀중한 시간을 내어 조사에 참여해 주셔서 대단히 감사합니다.★

국문초록

이 연구의 주된 목적은 디지털 환경에서 청소년에게 부정적인 영향을 미칠 수 있는 유해환경과 위험행동의 현황을 종합적으로 파악하고, 이러한 환경과 행동의 특성을 분석하여 효과적인 정책 대응 방안을 제안하는 것이다. 인터넷이나 디지털 기기 사용으로 인한 자신 또는 타인에게 위험을 초래할 수 있는 다양한 위험행동 유형 중에서 보편성, 심각성, 신규성을 고려하여 사이버불링, 디지털 성추행, 디지털 자해, 온라인 도박, 온라인 불법약물 거래를 연구 주제로 선정했다. 중고등학생 2,117명을 대상으로 설문조사를 진행했고, 13명의 청소년을 대상으로 심층 면접조사를 실시했다. 또한, 43명의 전문가를 대상으로 의견조사를 하였다.

설문조사에 참여한 청소년의 30%는 최근 6개월간 온라인상에서 야한 농담이나 이야기를 해본 경험이 있으며, 48%는 이 같은 야한 농담이나 이야기를 들어 봤다고 응답하였다. 성적인 농담이나 야한 이야기를 하는 채팅방에 초대받은 경험이 7.4%, 자신의 동의 없이 자신의 신체사진이나 영상이 인터넷에 올라가거나 채팅방에 공유된 경험을 한 경우가 7%로 나타났다. 청소년들은 디지털 성범죄가 빈번히 발생하고 있다(86.3%)고 인식하고 있으며, 디지털 성범죄자에 대한 처벌이 제대로 이루어지지 않고 있다(79.0%)고 느끼고 있었다. 최근 6개월간 온라인에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다고 응답한 청소년의 비율이 14.5%로 나타났다. '온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다'고 응답한 피해 비율은 13%를 차지하였다.

최근 6개월간 치료 목적 이외의 용도로 사용되는 약물이나 마약류 복용 경험률이 0.3%로 나타났다. 불법약물이나 마약류 관련 정보를 온라인에서 찾아본

적이 있다는 응답률은 7.8%로 조사되었다. 전체 응답자의 8.6%는 아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법약물이라도 사용할 의향이 있다고 답했다. 경제수준이 상위권인 그룹에서 이 같은 경향이 높게 나타났다. 전체 응답자 중 확률형 아이템 뽑기 게임 경험이 있다고 응답한 비율은 20.4%이며, 온라인 카드, 화투 게임 등의 사행성 게임이 6.3%, 인터넷 내기 방송에 참여한 경험이 4.7%, 인터넷 복권 혹은 인터넷 스포츠 베팅을 경험한 비율이 2.8%로 나타났다. 가구소득이 높은 그룹이 온라인 도박 경험률도 높았다. 10명의 청소년 중 한 명꼴로 자해를 한 적이 있는 것으로 조사됐다. ‘자해계’, ‘자해방법’과 같은 용어를 SNS나 포털에 검색해 본 경험이 있는 비율이 6.1%, 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방에 들어가 본 적이 있는 비율이 2.4%, 자행행동을 하고 관련 사진이나 게시글을 업로드한 적이 있는 경험이 1.9%로 나타났다.

면접조사에 참여한 청소년들은 온라인 환경에서 다양한 유해 콘텐츠가 청소년들에게 쉽게 노출되며, 별도의 제재 없이 접근할 수 있는 현 상황에 대해 문제의식을 표했다. 디지털 환경에서의 위험행동에 대한 처벌이 강화될 필요가 있음에 모두가 공감하였으며, 미디어 홍보나 학교 시스템 강화 등을 통해 인식 개선에도 나서야 한다고 말했다. 디지털 유해환경에 노출되기 쉽고, 노출되기까지 미성년자인 청소년들을 보호하는 보호망이 제대로 작동하지 않았다. 이들이 유해환경에 접근하기도 쉬웠으며, 온라인 환경에서 성추행/성범죄나 괴롭힘을 당했을 때도 적절한 대처 방법이 없었다. 더욱 우려스러운 점은 온라인 도박, 자해, 불법약물 섭취 경험이 있는 청소년 상당수가 과거로 돌아간다고 할지라도 동일하게 행동할 것 같다고 응답하였다는 것이다. 온라인 공간에서 같은 경험을 공유하면서 얻게 되는 공감과 위안이 컸고, 당장의 스트레스를 피할 수 있다는 점에서 각 위험행동은 청소년들에게 매력적으로 다가온 반면, 자신의 이 같은 위험행동이 자신의 정신·신체 건강에 얼마나 피해를 유발할지에 대한 충분한 인지가 부족한 것으로 해석할 수 있다.

정책방안 마련을 위하여 문헌조사, 청소년 대상 양적·질적 조사, 전문가 대상 의견조사 결과를 종합적으로 분석하였다. 청소년의 건강한 삶을 위한 디지털 유해환경 개선과 온라인 위험행동 예방 및 대응 정책의 내실화를 정책목표로 설정하고 4대 추진 방향① 법적·제도적 대응 강화, ② 디지털 환경 모니터링

및 필터링 강화, ③ 디지털 시민성 함양 및 리터러시 역량 제고, ④ 가·피해자 지원·관리)과 16개 정책과제를 도출하였다.

핵심어: 청소년, 디지털, 인터넷, 위험행동, 사이버불링, 성범죄, 도박, 자해, 마약

ABSTRACT

The primary objectives of this study are to comprehensively identify harmful digital environments and risk behaviors with a potential negative impact on youths, and to propose effective policies for addressing them based on an analysis of their characteristics. Various types of behaviors involving the use of the Internet or digital devices can pose risks to users or others. Based on their prevalence, seriousness, and novelty, this study identified and focused on five types of risk behaviors: cyberbullying, digital sexual harassment, digital self-harm, online gambling, and online illegal drug dealings. The study involved a survey of 2,177 middle or high school students, an in-depth interview survey with 13 youths, and an opinion survey of 43 experts.

The study found that 30% of survey respondents engaged in vulgar jokes or talk online over the last six months, while 48% reported being on the receiving end of such jokes or discussions. Additionally, 7.4% reported being invited to chat rooms for sexual jokes or vulgar talk, and 7% experienced unauthorized sharing of photos or videos featuring their bodies online or in a chat room. Respondents perceived that digital sex crimes were occurring frequently (86.3%) and that digital sex offenders were not adequately punished (79.0%). Regarding online behavior, 14.5% admitted to ostracizing others, calling them names, or hurting their feelings over the last six months,

while 13% reported being victims of such behavior.

The study revealed that 0.3% of all respondents admitted to using narcotics or drugs for non-therapeutic purposes in online spaces over the last six months, while 7.8% reported conducting online searches for information on illegal drugs or narcotics. Furthermore, 8.6% expressed willingness to use illegal drugs for the sake of achieving a more attractive appearance. Notably, this inclination was more prevalent among respondents from higher economic status groups. Additionally, 20.4% of respondents admitted to playing Internet games of chance, including gacha games, while 6.3% reported participating in games of chance, including online card games and hwatugames, 4.7% in Internet betting broadcasts, and 2.8% in Internet lottery or sports betting. These online gambling activities were more common among respondents from high-income households. One in ten respondents admitted to attempting self-harm, while 6.1% reported searching social media or online portals for terms like 'self-harm account' or 'self-harm method.' Additionally, 2.4% admitted to entering self-harm- or suicide-related Internet communities or open chat rooms, while 1.9% reported engaging in self-harm activities and uploaded related photos or posts.

Interview survey participants expressed concern about the current online environments where various harmful content is easily visible and accessible by youth with impunity. They unanimously agreed that risk behaviors in digital environments should face stiffer punishments, emphasizing the need to raise awareness through media publicity or strengthened school systems. Participants reported that underage youths are easily exposed to harmful digital environments, but safety measures intended to protect them against

such exposure were working properly. They also indicated the accessibility of harmful digital environments and the absence of proper coping methods for victims of sexual harassment, sexual crime, or bullying. An even more worrisome finding was that many respondents with experience in online gambling, self-harm, or illegal drug use indicated that they would still choose the same experience if they could go back in time. One possible interpretation of this finding is that, while respondents may not fully comprehend the extent of harm these risk behaviors can cause to their mental and physical health, each of these risk behaviors appealed to them as an instant stress reliever, fostering a sense of connection and comfort through shared experiences in online spaces.

To develop policy measures, a comprehensive analysis was conducted on the results of a literature survey, quantitative/qualitative surveys targeting youths, and the opinion survey of experts. Improving harmful digital environments for the healthy life of youths and reinforcing policies to prevent and cope with online risk behaviors were established as policy objectives. From these objectives, four key initiatives were determined: (1) strengthening legal and institutional actions, (2) enhancing digital environment monitoring and filtering, (3) cultivating digital citizenship and improving literacy skills, and (4) managing perpetrators and supporting victims. Sixteen action plans were also derived.

Keyword: youth, digital, Internet, risky behavior, cyberbullying, sexual crime, online gamble, self-harm, drug

2023년 한국청소년정책연구원 발간자료 목록

기관고유과제

- 연구보고23-기본01 청소년들은 ‘금융’에 대해 얼마나 잘 알고 있을까? : 청소년 금융이해력 수준 및 금융생활 실태 / 김지경·서정아·송현주
- 연구보고23-기본02 청소년활동 실태 및 정책방안 연구 / 문호영·서고운·김진호
- 연구보고23-기본03 청년의 공정한 사회진출을 위한 방안 연구 / 이윤주·최용환·길정아·황현정
- 연구보고23-기본04 2023 청소년 가치관 조사 연구 / 임희진·황여정
- 연구보고23-기본05 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구 / 배상률·김영한·황현정
- 연구보고23-기본06 청소년의 대안교육 참여 실태 및 지원방안 / 오해섭·최홍일·송원일
- 연구보고23-기본07 청소년의 시민성 함양을 위한 정치참여 지원 방안 연구 / 최정원·이인영·박지숙·이호준
- 연구보고23-기본08 청소년 성장지원을 위한 지역사회 네트워크 사업의 활성화 방안 연구 / 최인재·임지연·김민·강영배
- 연구보고23-기본09 보호소년 범죄 실태 및 정책방안 연구: 소년보호재판 및 보호처분 제도를 중심으로 / 박지수·이지연·한윤선·김혁
- 연구보고23-기본10 학교 밖 청소년의 취약성 분석 및 자립지원 방안 연구 / 김희진·조혜영·한지형
- 연구보고23-기본11 청소년 디지털인재를 어떻게 양성할까? / 이창호·모상현·최항섭
- 연구보고23-일반01 2023 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권실태 : 총괄보고서 / 유민상·이경상·유성렬·이수정
- 연구보고23-일반01-01 2023 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 - 한국 아동·청소년 인권실태 : 기초분석보고서 / 유민상·이경상
- 연구보고23-일반02 사회통합을 위한 후기청소년기 이주배경청소년 정책방안연구 I / 양계민·권오영·이영신·장윤선·장인숙
- 연구보고23-일반07 2023 한국아동·청소년패널조사 : 사업보고서 / 황진구·김윤희·정윤미
- 연구보고23-일반07-01 2023 한국아동·청소년패널조사 : 데이터분석보고서 / 김윤희·정윤미
- 연구보고23-일반08 2023 다문화청소년 종단연구 : 총괄보고서 / 신동훈·이정민·홍명기·이용해·임선아·김지혜
- 연구보고23-일반08-01 2023 다문화청소년 종단연구 : 기초분석보고서(1기 패널) / 신동훈·이정민·홍명기·이용해
- 연구보고23-일반08-02 2023 다문화청소년 종단연구 : 기초분석보고서(2기 패널) / 신동훈·이정민·홍명기·이용해

협동연구과제

경제·인문사회연구회 협동연구총서 23-86-01 (자체번호 연구보고23-일반03)	청년 빈곤 실태와 자립안전망 체계 구축방안 연구 III / 김형주·김정숙·김문길·변금선·배정희
경제·인문사회연구회 협동연구총서 23-87-01 (자체번호 연구보고23-일반04)	청년 사회 첫 출발 실태 및 정책방안 연구 III: 시민권과 참여-총괄보고서 / 김기현·장근영·신인철·임성근
경제·인문사회연구회 협동연구총서 23-87-02 (자체번호 연구보고23-일반04-01)	청년 사회 첫 출발 실태 및 정책방안 연구 III: 시민권과 참여-심층분석 보고서 / 김기현·장근영·신인철
경제·인문사회연구회 협동연구총서 23-88-01 (자체번호 연구보고23-일반05)	청년종합연구II:정책소외계층 청년 실태 및 정책개발 / 백혜정·김지연·김승경·김이배·노혜진·김성아·박광옥
경제·인문사회연구회 협동연구총서 23-88-02 (자체번호 연구보고23-일반05-01)	2023년 시설퇴소청년의 생활실태 및 정책개발 / 백혜정·김지연·김승경·노혜진
경제·인문사회연구회 협동연구총서 23-88-03 (자체번호 연구보고23-일반05-02)	청년의 금융취약 및 정책소외 실태와 과제 / 김성아·김문길·나원희·한영섭·강예은
경제·인문사회연구회 협동연구총서 23-88-04(자체번호 연구보고23-일반05-03)	발달장애청년의 정책소외 실태와 정책과제 / 박광옥·김용득·이복실·이은영·이동림
경제·인문사회연구회 협동연구총서 23-89-01 (자체번호 연구보고23-일반06)	취약계층 청소년 지원정책 진단 및 제도보완 연구 II / 김경준·김영지·윤철경·이은주·이은주·임성은

수 시 과 제

연구보고23-수시01	청소년방과후아카데미 학교내 설치 활성화 방안 연구 / 황진구·김윤희
연구보고23-수시02	미디어 속 학교폭력 양상 분석을 통한 학교폭력 예방 및 대응 방안 도출 / 배상률
연구보고23-수시03	아동청소년의 사회적 고립 실태 및 대응 방안 연구 / 유민상·서고운·신동훈·이지연
연구보고23-수시04	청소년복지시설 설치기준 개선방안 연구 / 김영한
연구보고23-수시05	니트 청년 지원 사업의 참여자 발굴 개선방안 연구: 고용노동부 청년도전지원사업의 구직단념청년 발굴 사례를 중심으로 / 유민상·김기현·김나영

수탁과제

〈 일 반 〉

- 연구보고23-수탁01 디지털시대, 디지털 문해력 개념의 확장 / 황용석·이현주·황현정
- 연구보고23-수탁02 취약계층 청소년을 위한 미디어 리터러시 교육 콘텐츠 개발방안 연구 / 강진숙·김지연·류숙
- 연구보고23-수탁03 유니세프 아동친화학교 사업 성과 연구 / 이윤주·최정원·최홍일·이수진
- 연구보고23-수탁04 글로벌 청소년리더센터 운영 기본계획 수립 연구 / 김영한
- 연구보고23-수탁05 자립준비청년 지원체계 강화방안 연구 - 사각지대 해소 및 형평성 제고를 중심으로 / 김승경·백혜정
- 연구보고23-수탁05-01 자립준비청년과 함께서기 특별위원회 정책자료집 / 김승경·백혜정
- 연구보고23-수탁06 디지털기반 인성교육 - 존중과배려 메타버스 체험학습 플랫폼 개발 / 임지연·황여정·이미영
- 연구보고23-수탁07 디지털기반 인성교육 - 존중과배려 메타버스 체험학습 교실 - 교사용 수업활용 안내서 / 임지연·황여정·이미영
- 연구보고23-수탁08 학교-지역사회-민간연계를 통한 우수인성교육프로그램 발굴확산 사업 결과보고서 / 이창호·주예찬·이슬기
- 연구보고23-수탁09 인성교육 프로그램 비인증제 운영 및 활성화 방안 연구 / 김봉제·신현우·곽현석
- 연구보고23-수탁10 2023년 특수교육대상자 인권실태조사 사업보고서 / 김영지·김지연·서고운·이정민·최홍일
- 연구보고23-수탁10-01 특수교육대상자 인권실태조사 중장기 발전방안 연구 / 이미숙·양소현·고혜정·최진혁·한송이·문미혜·윤애영·김주이·조성운·박유정
- 연구보고23-수탁11 2023년 자치구 청년참여 활성화 지원 용역 / 최용환, 이동성, 장혜윤, 임채홍
- 연구보고23-수탁12-01 2023년 교과 연계 인성교육 프로그램:초등 / 최용환·김동일·임지영
- 연구보고23-수탁12-02 2023년 교과 연계 인성교육 프로그램:중고등 / 최용환·김동일·임지영
- 연구보고23-수탁13 2023년 인성교육프로그램 개발, 교원 전문인력 양성 및 정책연구 결과보고서 / 최용환·김동일·박윤수·김보경·장혜윤·임지영
- 연구보고23-수탁14 2023년 인성교육 전문인력 양성기관 지정 및 지원·관리 보고서 / 최용환·임지영, 서기희, 김성혜
- 연구보고23-수탁15 2022년 중앙정부 및 시도교육청 인성교육 추진성과 및 인성교육정책 분석평가 / 최용환·박윤수·김보경·장혜윤·김수진, 오지혜
- 연구보고23-수탁16 2023년 인성교육프로그램 인증제 운영 결과보고서 / 최용환·서기희·오지혜
- 연구보고23-수탁17 2023 학교 밖 청소년 실태조사 / 김희진·임희진·김정숙·박소영
- 연구보고23-수탁18 2023년 청소년수련시설 종합평가 / 김경준·황진구·김영지·모상현
- 연구보고23-수탁19 2023년 청소년방과후아카데미 효과만족도 조사 연구 / 서정아·조아미

연구보고23-수탁20	신 소외 청소년 발굴 및 지원방안 연구 / 서정아·조아미
연구보고23-수탁21	청소년활동 데이터 표준화를 위한 현황 연구 / 서정아·김정율·김지수
연구보고23-수탁22	글로벌 K-청소년 국제교류사업 성과측정체계 연구 / 양계민·권오영
연구보고23-수탁23	레인보우스쿨 발전방안 수립을 위한 연구 / 양계민·이영신
연구보고23-수탁24	지방소멸시대 지방정부의 청년정책 현황과 개선방안 연구 / 장근영·김기현·이상준·황성수·이규용·윤석천·최성은·조양진
연구보고23-수탁25	2023년 청소년종합실태조사 / 김지경·송현주·김균희
연구보고23-수탁26	청소년동반자 사업운영 효율화 방안연구 / 김윤희·황진구·이상현·김태성·정윤미
연구보고23-수탁27	2023년 청년정책 성과자료 제작 / 김기현·김형주·김지민
연구보고23-수탁28	청년문제 대응 자원 조성방안 연구 / 김기현·이윤주·조양진

〈 학교폭력예방교육지원센터 〉

연구보고23-학폭01	어울림 프로그램으로 일년나기(초등학교 저학년) / 모상현·구찬동·조규복·송채원·신보람
연구보고23-학폭02	어울림 프로그램으로 일년나기(초등학교 고학년) / 모상현·구찬동·조규복·송채원·신보람
연구보고23-학폭03	어울림 프로그램으로 일년나기(중학교) / 모상현·구찬동·조규복·송채원·신보람
연구보고23-학폭04	어울림 프로그램으로 일년나기(고등학교) / 모상현·구찬동·조규복·송채원·신보람
연구보고23-학폭05	2022년 학부모용 학교폭력 예방교육 소식지 발간 모음집 / 모상현·김예원·신보람
연구보고23-학폭06	학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 운영 안내서 / 모상현·김창겸·김예원
연구보고23-학폭07	2022 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 적용효과 분석 / 모상현·이경상·남지영·송채원·장원빈
연구보고23-학폭08	2022 외국의 학교폭력 예방교육 및 활동 사례연구 보고서 / 모상현·남지영·장원빈

〈 학업중단예방·대안교육지원센터 〉

연구보고23-대안01	대안학교(각종학교) 운영실태조사 / 최홍일·김세광·오해섭
연구보고23-대안02	학업에 어려움을 겪는 학생에 대한 데이터베이스 구축 및 운용에 관한 기초 연구 / 최인재·송원일

자 료 집

〈 세 미 나 〉

- 세미나23-01 다문화청소년 진로교육 활성화 방안 세미나 (23.7.19.)
세미나23-02 다문화청소년 패널조사(MAPS) 데이터 설명회 및 방법론 특강 (23.8.24.)
세미나23-03 「한국 아동·청소년 데이터의 역사와 전망」 (23.9.12.)

〈 워 크 쉑 〉

- 워크숍23-01 2022년 하반기 학교폭력 예방교육 컨설팅단 워크숍 (23.2.8.)
워크숍23-02 2022 하반기 학교민주시민교육 배움 공유회 (23.1.16.)
워크숍23-03 2023 꿈지락 운영 관리자 및 업무담당자 워크숍 (23.5.2.)
워크숍23-04 2023년 학생 참여 교육 프로그램 개발 사업 및 중립성 원칙 기반 교육 프로그램 개발 사업 시도교육청 담당자 협의회 (23.5.3.)
워크숍23-05 다문화청소년 진로교육 선도교원 양성_기본과정 (23.7.27.~7.28.)
워크숍23-06 2023년 학업중단 예방 및 대안교육 지원 시도교육청 업무 담당자 협의회 (23.7.19.)
워크숍23-07 2023년 어울림(사이버어울림) 프로그램 재구조화 집필진 워크숍 참고자료 (23.8.5.)
워크숍23-08 다문화청소년 진로교육 선도교원 양성_심화과정 (23.11.2.~23.11.3.)

〈 포 럼 〉

- 포럼23-01 아동·청소년의 사회적 고립 실태 및 대응방안 : 생애주기 시각에서의 사회적 고립 대응(23.4.25.)
포럼23-02 챗GPT 알고리즘 이해와 청소년 시민성증진을 위한 활용방안 모색 (23.7.4.)
포럼23-03 2023년 다문화 청소년 포럼: 초·중 전환기 다문화 청소년의 성장과 지원방안 (23.8.24.)
포럼23-04 보호소년 특성에 대한 이해 및 보호처분제도 개선 방향 모색 (23.8.25.)
포럼23-05 대안교육의 현재와 나아갈 방향 (23.9.20.)
포럼23-06 학교 밖 청소년 진로 지원을 위한 지역사회 연계·협력 방안 (23.9.21.)
포럼23-07 다문화청소년 진로교육 활성화 방안 포럼 (23.10.25.)
포럼23-08 청년종합연구 포럼: 협동연구 연구성과 보고 (23.11.14.)
포럼23-09 아동·청소년의 사회적 고립 실태 및 대응방안 : 가정, 학교, 지역사회에서의 통합적 대응 (23.11.21.)
포럼23-10 청소년정책포럼 '도시를 만드는 아이들' (23.12.7.)

〈 콜로키움 〉

콜로키움23-01	행정데이터 활용을 위한 가명정보처리의 이해 (23.4.19.)
콜로키움23-02	2023 글로벌 청소년정책연구 제1차 콜로키움 "SDGs 시대의 청소년정책" (23.6.19.)
콜로키움23-03	2023 글로벌 청소년정책연구 제2차 콜로키움 "학습 회복(Learning Recovery)에서 교육 혁신(Education Transformation)으로:코로나 이후 해외 교육 사업의 변화" (23.7.20.)
콜로키움23-04	2023 글로벌 청소년정책연구 제3차 콜로키움 "청소년 사이버범죄 양상 파악을 위한 연구 방법: ATLAS.ti 23을 이용한 주제 분석(원제: Using Thematic Review with ATLAS.ti 23 to Identify Patterns of Cybercrime among Youths from Literature)" (23.8.18.)
콜로키움23-05	2023 글로벌 청소년정책연구 제4차 콜로키움 "청소년과 국제개발협력 : 월드비전의 전략과 사례를 중심으로" (23.8.28.)
콜로키움23-06	교육 혁신 도구로서의 AI 디지털 교과서: 개발 방향과 현황 (23.9.18.)
콜로키움23-07	2023 글로벌 청소년정책연구 제5차 콜로키움 "세계시민역량 강화를 위한 교육공동체의 역할 : 도전과 기회를 중심으로" (23.11.13.)
콜로키움23-08	2023 글로벌 청소년정책연구 제6차 콜로키움 "공존과 상생을 위한 세계시민의식" (23.12.01.)

〈 기 타 자 료 집 〉

자료23-01	2022 공교육 안팎 대안교육 이해도 제고를 위한 정책설명회 및 연수 보고서
자료23-02	2022년 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 운영 우수사례집
자료23-03	인성교육 재정립 및 학교인성교육 추진방향
자료23-04	학교 시민교육과 시민성 개념의 재구조화
자료23-05	민주적 학교 운영 길잡이
자료23-06	학교폭력 예방교육 컨설팅 매뉴얼
자료23-07	2023년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 위촉식 및 연수
자료23-08	2023년 학생참여교육 실천 프로젝트 전문가 특강 자료집
자료23-09	2023년 이주배경청소년 정책제안대회 자료집
자료23-10	학교폭력 예방 선도학교 가이드북
자료23-11	제12회 한국아동청소년패널 학술대회
자료23-12	다문화청소년 진로교육 선도교원 양성 적용평가

학 술 지

「한국청소년연구」 제34권 제1호(통권 제108호)

「한국청소년연구」 제34권 제2호(통권 제109호)

「한국청소년연구」 제34권 제3호(통권 제110호)

「한국청소년연구」 제34권 제4호(통권 제111호)

기타 발간물

〈 NYPI Bluenote 이슈 & 정책 〉

- | | |
|------|---------------------------------------|
| 145호 | 학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅳ: 질적패널조사를 중심으로 |
| 146호 | 전환기의 국가청소년정책 전략 연구 |
| 147호 | 취약계층 청소년 지원정책 진단 및 제도 보완 연구 Ⅰ |
| 148호 | 청년 빈곤 실태와 자립안전망 구축방안 연구 Ⅱ |
| 149호 | 다양한 가족 메타버스 상담·활동·교육 플랫폼 설계구축 및 효과 연구 |
| 150호 | 메타버스의 활용경험이 청소년의 행동변화에 미치는 영향 |

〈 NYPI Bluenote 통계 〉

- | | |
|-----|---|
| 74호 | 후기청소년의 미디어 이용실태 조사결과 |
| 75호 | 코로나-19 시대 MZ세대의 사회성 발달 연구 |
| 76호 | 한국아동·청소년패널조사 2018 제5차 조사(2022년) 주요 조사결과 및 데이터 분석·활용 |

연구보고23-기본05

디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

인 쇄 2023년 12월 22일

발 행 2023년 12월 31일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)다원기획

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.
구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)
ISBN 979-11-5654-393-0

디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

 **한국청소년정책연구원**
National Youth Policy Institute

30147 세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지
사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 6/7층
Social Policy Building, Sejong National Research Complex, 370,
Sicheong-daero, Sejong-si, 30147, Korea
Tel. 82-44-415-2114 **Fax.** 82-44-415-2369



ISBN 979-11-5654-393-0