

디지털 유해환경에서 청소년을 보호하려면?





디지털 기술의 발달로 온라인이 하나의 생활 공간으로 자리 잡았습니다. 비대면 학습, 온라인 소통, 여가생활 등을 제공하는 매개체로서 청소년들의 일상에 큰 변화를 가져왔죠. 그러나 **온라인 도박, 사이버불링, 유해 정보 노출**과 같은 위험도 도사리고 있습니다.

따라서 디지털 기술을 안전하고 책임감 있게 사용하는 것이 중요합니다.

한국청소년정책연구원은 청소년이 **디지털 환경에서 겪는
직·간접적인 위험 요소의 현황을 파악하고,
이를 종합적으로 조명**하고자 연구했습니다.

연구방법

- 조사대상** 전국 중고등학생 2,117명
- 조사시기** 2023년 9월
- 조사방법** 구조화된 질문지를 이용한 웹 기반
자기기입식 설문조사

연구내용

- 1 사이버 불링
- 2 온라인 성적 비행
- 3 디지털 자해
- 4 온라인 도박
- 5 온라인 불법 약물 거래



주요결과 이

사이버불링

최근 6개월간 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나, 욕하거나,
감정을 상하게 한 경험이 있다는 비율이 14.5%에 달했습니다.

한편, 사이버불링 피해 경험자 비율은 13%로 조사되었는데,
이들 중 34.6%는 피해가 적절히 해결되지 않았다고 응답했습니다.



온라인 공간에서 타인을 따돌리거나,
욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다



사이버불링 피해 후속조치
해결 적절성

*사이버불링: 'Cyber'와 'bullying'의 합성어로, 가상공간에서 타인을 괴롭히는 행동을 뜻합니다.

주요결과 02

온라인 성적 비행

설문조사에 참여한 청소년 중 **86.3%**는 우리나라에서 디지털 성범죄가 빈번하게 발생한다고 인식하고 있으며, **79.0%**는 디지털 성범죄자에 대한 처벌이 제대로 이루어지지 않는다고 생각하는 것으로 나타났습니다.



청소년 디지털 성범죄/성추행 피해경험 비율

조사 결과, **47.3%**는 최근 6개월간 온라인 공간에서 야한 농담이나 이야기를 들어봤으며, **7.4%**는 관련 채팅방에 초대받은 적이 있다고 답했습니다.

주요결과 03

디지털 자해

최근 6개월간 자해행위와 관련된 네 가지 위험행동에 대한 설문 결과에 따르면,
참여한 청소년 10명 중 1명이 자해 경험이 있는 것으로 조사되었습니다.

자해행위와 관련된 4가지 위험행동 경험률

- ① 자해를 한 적 있다 **(9.8%)**
- ② 자해행동을 한 뒤 관련 사진이나 글을 온라인에 업로드한 적 있다 **(1.9%)**
- ③ 자해나 자살 관련 카페나 오픈채팅방에 들어가 본 적 있다 **(2.4%)**
- ④ 자해관련 용어를 SNS나 포털에 검색해본 적이 있다 **(6.1%)**

‘자해를 한 적이 있다’고 답한 집단별 차이



남학생 **7.0%**



여학생 **12.8%**



중학생 **11.9%**



고등학생 **7.9%**

집단별 차이도 존재했는데요. 특히 **남학생보다 여학생이,**
고등학생보다 중학생이 더 높은 수준의 자해 경험률을 보였습니다.

주요결과 04

온라인 도박

온라인 도박 경험에 대한 실태를 알아보기 위해 돈 또는 돈이 될 만한 물건을 걸고 하는 **4가지 도박 유형의 경험비율**을 살펴보았습니다.

온라인 도박 경험률



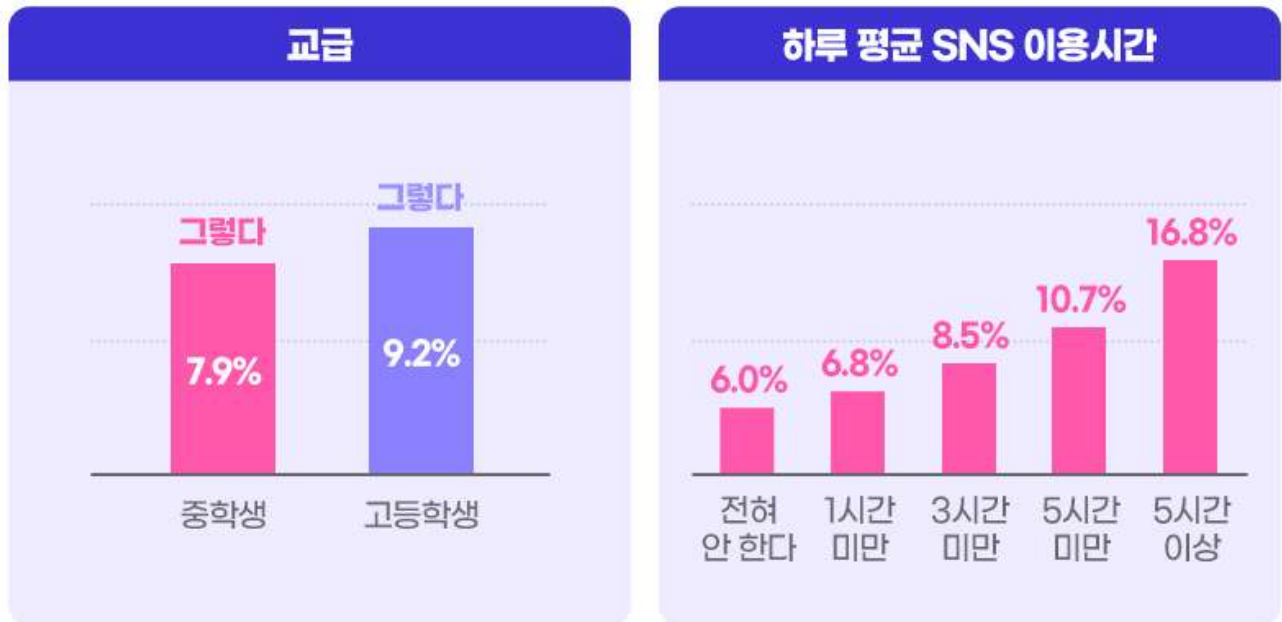
그 결과, '**확률형 아이템 게임**' 경험 비율이 **20.4%**로 가장 많은 것으로 조사되었습니다.

주요결과 05

온라인 불법 약물 거래

불법 약물이나 마약류를 실제로 사용한 경험률은 **0.3%**에 머물렀으나,
아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법 약물을
사용할 의향이 있다고 답한 청소년의 비율이 **8.6%**에 달했는데요.

**‘아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법 약물이라도 사용할 의향이 있다’
항목에 대한 동의(‘그렇다’) 비율 ▼**



이 항목의 동의 비율은 **SNS 이용 시간이 많을수록 높아지는 경향**을 보였습니다.

한국청소년정책연구원은 이번 조사 결과를 바탕으로,
**청소년의 건강한 성장을 지원하는 디지털 환경 조성 및 온라인에서
청소년의 안녕과 권리를 침해하는 각종 위험 행동에 대응하고 예방하기 위해**
다음과 같은 정책 추진방향과 정책 과제를 제안했습니다.

추진방향

법적·제도적
대응 강화

디지털 환경
모니터링 및
필터링 강화

디지털 시민성
함양 및 리터러시
역량 제고

가해자 관리 및
피해자 지원

정책과제

- ① 범부처 협력체계 구축
- ② 미디어·플랫폼 기업에 대한 적극적 책임 부과
- ③ 위험행동 가해자·가담자에 대한 엄격한 제재 및 처벌

- ① 온라인 유해콘텐츠에 대한 필터링 강화
- ② 모니터링 전문인력 강화 및 전문성 확보
- ③ 청소년 온라인 위험행동에 대한 연구지원

- ① 디지털 시민성 교육 강화
- ② 부모 대상 미디어 리터러시 교육
- ③ 미디어 리터러시 및 디지털 시민성 함양을 위한 교육·홍보 자료 제공

- ① 신고처리 간소화 및 후속조치 단계별 안내를 통한 신고 효능감 제고
- ② 피해자 지원 및 상담 전문 인력 강화
- ③ 오프라인상 위험행동 청소년 대상 집중 관리



한국청소년정책연구원은 청소년들이 디지털 환경을
건강하게 누리고 희망찬 미래를 설계할 수 있도록
연구와 정책 제안을 지속적으로 추진하겠습니다.



한국청소년정책연구원

디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

배상률 (한국청소년정책연구원 선임연구위원)

김영한 (한국청소년정책연구원 선임연구위원)

황현정 (한국방송광고진흥공사 전문위원)